

발간등록번호	11-1383000-100057-11
연구보고	24-수탁17

2024년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사

2024. 12.

책임연구원 : 김지경(한국청소년정책연구원·선임연구위원)

공동연구원 : 송현주(H통계연구소·대표)

김균희(굿네이버스 아동권리연구소·연구원)

김일우(한국청소년정책연구원·부연구위원)

연구보조원 : 허효주(한국청소년정책연구원·연구원)

변주영(한국청소년정책연구원·연구원)

조사 기관 : (주)한국리서치

여 성 가 족 부

본 보고서는 한국청소년정책연구원·(주)한국리서치가 여성가족부의 연구용역 의뢰를 받아 수행한 연구의 결과입니다. 보고서의 내용은 연구진의 의견이며, 여성가족부의 공식적인 입장이 아님을 밝혀드립니다.

이용자를 위하여

1. 이 보고서는 「청소년보호법」 제33조 제4항에 의해 실시되는 「청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사」(국가승인통계, 제167001호)의 2024년 조사 결과를 수록한 것임.
 - 「청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사」는 「청소년보호법」 제33조 제4항 “여성가족부장관은 종합대책의 효과적 수립시행을 위하여 청소년의 유해환경에 대한 접촉실태조사를 정기적으로 실시(이하 생략)”를 근거로 하며,
 - 기존 「청소년 매체이용 실태조사」와 「청소년 유해환경접촉 종합실태조사」를 통합하여 실시한 2016년 제1차 조사에 이어 법령(청소년보호법 시행규칙 제8조의5 제1항)에 따라 2년마다 실시되는 조사임.
2. 이 조사는 전국의 초등학교 4학년~6학년, 중학교 1학년~3학년, 고등학교 1학년~3학년에 재학 중인 학생들을 모집단으로 함. 2024년 조사에서는 1만5천명 내외의 표본 수를 확보하는 것을 목표로 조사가 이루어졌으며, 조사에 참여한 학생수는 총 15,053명(초등학생 4,358명, 중학생 4,567명, 고등학생 6,128명)임. 단, 조사 대상자의 학교급에 따라 응답 영역의 차이가 있음.
 - 매체 영역, 행위 영역 및 사회인구학적 배경 : 초등학생, 중학생, 고등학생 대상
 - 약물 영역, 업소 영역, 근로보호 영역 : 중학생, 고등학생 대상
3. 조사 기간은 2024년 9월 9일부터 2024년 11월 8일까지이며, 2022년까지 인쇄된 종이 설문지에 응답하였던 방식에서 2024년 웹기반(web-based)으로 구축된 온라인 설문으로 조사가 실시되었음.
4. 통계표에 수록된 결과는 표본조사 결과에 가중치를 적용한 가중 표본평균 또는 비율이며, 가중치는 표본추출률, 응답률 및 가중치 사후 보정률을 반영하였음.
5. 통계표에 수록된 결과는 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
6. 본 보고서에 수록된 통계수치는 반올림하여 보정 하였으므로 표 내의 수치와 전체 합계의 수치가 일치하지 않을 수 있음.

7. 보고서에 수록된 통계표 중 중복 응답 문항은 비율의 합계가 100.0을 초과함.
8. 경험 여부 등에 따른 세부 문항에서 전체 응답자 기준으로 산출한 경우 무응답을 제외하고 분석하여 경험률과 세부 문항 응답률의 합계가 일치하지 않을 수 있음.
9. 통계표에 사용된 부호의 뜻은 다음과 같음.
 - [—] : 해당 숫자 없음. [0.0] : 단위 미만(0 포함)

목 차

I. 조사 개요	1
1. 조사 목적	3
2. 조사 연혁	4
3. 조사 체계	5
3-1. 조사 대상	5
3-2. 조사 기간	5
3-3. 조사 방법	5
3-4. 조사 기관	6
3-5. 법적 근거 및 통계승인내역	6
4. 표본 설계	6
4-1. 모집단 분석	6
4-2. 표본 설계	8
5. 조사 내용의 구성	10
5-1. 조사 영역 및 주요 측정 내용의 구성	10
5-2. 각 영역별 조사 문항 정비	10
5-3. 조사 문항 및 내용	12
II. 주요 발견 요약	52
1. 매체 영역	7
2. 행위 영역	8
3. 약물 영역	8
4. 업소 영역	10
5. 근로·보호 영역	16
III. 조사 결과 분석	96
1. 매체 영역	11
1-1. 매체 이용 실태	17
1-2. 성인용 영상물	97
1-3. 성인용 간행물	78
1-4. 신·변종 유해매체물 이용 경험	3·9

1-5. 스마트폰 청소년유해사이트 차단 프로그램 또는 앱 설치	7	9
1-6. 인터넷 이용 시 타인의 정보 도용 경험	10	1
1-7. 개인정보 피해경험	5	
1-8. 온라인 도박성 게임 경험	0	1
1-9. 소액대출서비스(대리입금) 이용경험	3	1 1
1-10. 매체이용 교육 경험 및 효과	8	1
2. 행위 영역	15	
2-1. 청소년폭력	5	
2-2. 청소년 성폭력	4	
2-3. 매체 이용과 사이버폭력 피해경험	36	1
2-4. 학교폭력 및 성폭력 예방 교육	66	1
3. 약물 영역	17	
3-1. 음주 경험	10	
3-2. 흡연 경험	14	
3-3. 환각성 물질 및 약물 경험	32	
4. 업소 영역	28	
4-1. 청소년 출입 제한적 허용 업소 이용 실태	80	2
4-2. 청소년 출입·고용금지업소 이용 실태	71	2
4-3. 업소 이용방법 인지 여부 및 인지 경로	52	2
5. 근로·보호 영역	2	
5-1. 아르바이트 경험 여부	0	
5-2. 아르바이트를 하는 이유	3	
5-3. 아르바이트 업종 및 배달 아르바이트 방식	64	2
5-4. 아르바이트 정보 획득 경로	22	
5-5. 아르바이트 근로 여건	4	
5-6. 아르바이트 급여	8	
5-7. 근로계약서 작성 및 교부	42	
5-8. 부당행위 및 처우 경험	9	
5-9. 근로권익교육 경험	9	

IV. 종합 분석 및 정책 제언	9
1. 실태조사 측면에서의 제언	12
1-1. 청소년의 유해환경 접촉 구조를 고려한 측정 문항 작성 지속 유지 9·2	
1-2. 조사자료의 질적 수준 제고 및 응답자 부담 완화를 위한 반복측정 문항 관리	298
1-3. 실태조사 효율성 확보를 위한 조사 방법으로서 온라인 조사 지속 유지 9·2	
2. 주요 분석 결과에 기초한 정책 측면에서의 제언	992
2-1. 매체 영역	10
2-2. 행위 영역	11
2-3. 약물 영역	12
2-4. 업소 영역	13
2-5. 근로보호 영역	16
 참고문헌	 37
 부록	 311
1. 2024년 조사표 변경내역	33
2. 「2024 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사」 초등학생 조사표 ..4·3	
3. 「2024 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사」 중·고등학생 조사표 ..3	

표 목차

<표 I-1> 시·도 및 학교급별 학교 수	7
<표 I-2> 시·도별 남녀공학 및 남·여 학교 수	8
<표 I-3> 시·도 및 학교급별 모집단 및 표본 학생 수	1
<표 I-4> 시·도 및 학교급별 목표 표본 수 및 필요 학급 수	1
<표 I-5> 시·도 및 학교급별 필요 학급 수 및 조사 대상 학교 수	1
<표 I-6> 표본 현황	1
<표 I-7> 17개 시·도별 실사 완료 현황	1
<표 I-8> 표본의 특성: 일반청소년(가중 전)	1
<표 I-9> 조사 영역별 주요 측정 내용의 구성	2
<표 I-10> 2022년 조사 대비 문항 수 변화: 중·고생 조사표 기준	2
<표 I-11> 2024년 조사 문항 및 내용	2
<표 II-1> 학교급별 자주 이용한 매체(1, 2, 3순위)	2
<표 III-1> 최근 1년 간 매체별 이용률(중복응답)	7
<표 III-2> 최근 1년 동안 자주 이용한 매체(1, 2, 3순위)	7
<표 III-3> 성인용 영상물 이용률	7
<표 III-4> 최근 1년 간 이용 경로별 성인용(19금) 영상물 시청 경험(중복응답) ..	8
<표 III-5> 성인용 영상물 이용 시 성인 인증을 위한 나이 확인 여부	8
<표 III-6> 성인용 간행물 이용률	8
<표 III-7> 최근 1년 간 이용 경로별 성인용 간행물 이용 경험(중복응답)	9
<표 III-8> 성인용 간행물 이용 시 성인 인증을 위한 나이 확인 여부	9
<표 III-9> 신·변종 유해매체 이용률(중복응답)	9
<표 III-10> 신·변종유해매체 이용 시 성인 인증을 위한 나이 확인 여부	9
<표 III-11> 스마트폰 청소년유해사이트 차단 프로그램 또는 앱 설치율	9
<표 III-12> 청소년유해사이트 차단 프로그램 또는 앱 미설치 이유	9
<표 III-13> 인터넷 사용시 타인의 정보 도용 경험	1
<표 III-14> 유해매체 이용 청소년의 타인정보 도용 경험	1
<표 III-15> 개인정보 피해경험률	1
<표 III-16> 유해매체 이용자의 인터넷 이용시 개인정보 피해경험	1
<표 III-17> 온라인 도박성 게임 경험률	1

<표 III-18> 온라인 도박 피해예방교육에 따른 온라인 도박성 게임 경험률1	1
<표 III-19> 소액대출서비스(대리입금) 이용 경험률, 경험횟수, 이용금액(중복응답)	114
<표 III-20> 유해매체 및 유해환경 경험과 소액대출서비스(대리입금 포함) 이용경험	117
<표 III-21> 매체 이용 교육 경험(중복응답)	9·1·1
<표 III-22> 매체이용 교육의 도움 정도	1·2·1
<표 III-23> 성인용 콘텐츠 피해예방 교육 경험에 따른 유해매체 접촉경험, 타인 정보 도용경험, 개인정보 피해경험	321
<표 III-24> 건전한 인터넷/스마트폰 이용 교육 경험에 따른 유해매체 접촉경험, 타인정보 도용경험, 개인정보 피해경험	321
<표 III-25> SNS 등 이용시 개인정보보호교육에 따른 타인정보 사용경험 및 개인 정보 피해경험	11
<표 III-26> 청소년폭력 피해 경험률(중복응답)	6·2·1
<표 III-27> 폭력 가해자 유형(1순위)	1·3·1
<표 III-28> 폭력 가해자 유형(2순위)	2·3·1
<표 III-29> 폭력 가해자 유형(3순위)	2·3·1
<표 III-30> 청소년 폭력 피해 사실 알림 여부	3·3·1
<표 III-31> 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에 알리지 않은 주된 이유	3·1
<표 III-32> 피해 사실을 알린 대상(중복응답)	8·3·1
<표 III-33> 피해 사실 알린 것의 도움 정도	0·4·1
<표 III-34> 폭력 피해에 대해 지원기관의 도움을 받은 경험 및 도움을 받은 기관 (중복응답)	11
<표 III-35> 청소년 성폭력 피해경험(중복응답)	5·4·1
<표 III-36> 성폭력 가해자 유형(1순위)	8·4·1
<표 III-37> 성폭력 가해자 유형(2순위)	9·4·1
<표 III-38> 성폭력 가해자 유형(3순위)	9·4·1
<표 III-39> 성폭력 피해 사실 알림 여부: 성별·학교급별 비교	0·5·1
<표 III-40> 성폭력 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에 알리지 않은 주된 이유	153
<표 III-41> 성폭력 피해 사실 알린 대상(중복응답)	6·5·1

<표 III-42> 성폭력 피해 사실을 알린 것이 도움이 된 정도	9·5·1
<표 III-43> 성폭력 피해에 대해 지원기관의 도움을 받은 경험 및 도움 받은 기관 (중복응답)	11
<표 III-44> 매체이용에 따른 사이버 폭력/성폭력 경험	4·6·1
<표 III-45> 학교폭력 및 사이버폭력 예방교육 경험 및 도움 정도	7·6·1
<표 III-46> 성폭력 및 디지털 성폭력/성범죄 예방교육 경험 및 도움 정도	6·1
<표 III-47> 최근 1개월 간 음주 경험률	1·7·1
<표 III-48> 최근 1개월 간 술 직접 구입 경험	2·7·1
<표 III-49> 술을 직접 구입한 장소(중복응답)	4·7·1
<표 III-50> 술 직접 구입 시 성인 인증을 위한 나이 및 본인확인 여부	7·7·1
<표 III-51> 최근 1개월 간 타인을 통해 술을 구입한 경험	9·7·1
<표 III-52> 술 대리 구입 방법(중복응답)	1·8·1
<표 III-53> 음주 예방 교육 경험 및 도움 정도	3·8·1
<표 III-54> 음주 경험 유무에 따른 음주 예방 교육 경험 및 도움 정도	3·8·1
<표 III-55> 최근 1개월 간 흡연경험률	5·8·1
<표 III-56> 최근 1개월 간 피워본 담배 종류(중복응답)	8·8·1
<표 III-57> 최근 1개월 간 피워본 담배 종류별 가향 여부	9·8·1
<표 III-58> 최근 1개월 간 피워본 담배 전체의 가향 여부(중복응답)	9·8·1
<표 III-59> 최근 1개월 간 담배 직접 구입 경험	0·9·1
<표 III-60> 담배를 직접 구입한 장소(중복응답)	2·9·1
<표 III-61> 담배 구입 시 성인 인증을 위한 나이 및 본인 확인 여부	5·9·1
<표 III-62> 최근 1개월 간 타인을 통해 담배를 구입한 경험	7·9·1
<표 III-63> 담배 대리 구입 방법(중복응답)	9·9·1
<표 III-64> 흡연 예방 교육 경험 및 도움 정도	1·0·2
<표 III-65> 흡연 경험 유무에 따른 흡연 예방 교육 경험 및 도움 정도	2·0·2
<표 III-66> 최근 1년 간 치료를 목적으로 병원에서 처방받지 않고 환각성 물질 및 약물 복용 경험 및 구매 방법	12
<표 III-67> 환각성 물질 약물 및 마약(류) 예방교육 경험 유무 및 교육에 대한 만족도	206
<표 III-68> 환각성 물질 약물 및 마약(류) 예방교육 경험 및 만족도와 약물 복용 경험 유무	207

<표 III-69> 청소년 출입 제한적 허용 업소 연간 이용률(중복응답)	902
<표 III-70> 청소년 출입 제한적 허용 업소 심야시간대 이용 시도 및 나이 확인 여부	211
<표 III-71> 청소년 출입 제한적 허용 업소 심야시간대 이용 시도 및 최근 1년 간 환각성 물질 약물 및 마약(류) 복용 경험	612
<표 III-72> 청소년 출입·고용금지업소 연간 이용률 및 나이 확인 여부8.....	12
<표 III-73> 청소년 고용금지업소에서의 아르바이트 경험	422
<표 III-74> 청소년 출입 제한적 허용 업소에 대한 이용방법 인지 여부6.....	22
<표 III-75> 청소년 출입 제한적 허용 업소 이용방법 인지 경로(중복응답)3.....	2
<표 III-76> 청소년 출입·고용 금지업소에 대한 출입 및 이용방법 인지 여부.....	2
<표 III-77> 청소년 출입·고용 금지업소 출입 및 이용방법 인지 경로(중복응답)	239
<표 III-78> 아르바이트 경험 여부	142
<표 III-79> 아르바이트를 하는 주된 이유	442
<표 III-80> 주된 아르바이트 업종(학교급별)	742
<표 III-81> '24년 상위 5개 업종	942
<표 III-82> 배달 아르바이트 방식	052
<표 III-83> 배달 대기시간의 근로시간 포함 여부	152
<표 III-84> 아르바이트 정보 획득 경로	352
<표 III-85> 근속 기간	52
<표 III-86> 일주일 평균 근로일수	752
<표 III-87> 하루 평균 근로시간	062
<표 III-88> 주당 평균 근로시간	362
<표 III-89> 주당 평균 근로시간 비교	562
<표 III-90> 급여 지급 방식	862
<표 III-91> 급여 수준	172
<표 III-92> 급여 수준 비교	272
<표 III-93> 근로계약서 작성 여부	572
<표 III-94> 근로계약서 교부 여부	772
<표 III-95> 부당행위 경험 여부	082
<표 III-96> 주요 부당행위 및 처우 유경험률	282

<표 III-97> 부당행위 및 처우 경험 시 대처 방법(중복응답)	5·8·2
<표 III-98> 부당행위 및 처우에 적극적으로 대처하지 않은 이유	9·8·2
<표 III-99> 근로권익교육 경험 여부 및 교육받은 장소 및 방법(중복응답)	9·2
<표 III-100> 근로권익교육 도움 정도	4·9·2
<표 III-관련통계1> 청소년 인터넷 관련 이용 현황	7·7
<표 III-관련통계2> 청소년 인터넷 이용목적(복수응답)	8·7
<표 III-관련통계3> 학교폭력 피해응답률 및 피해유형	8·2·1
<표 III-관련통계4> 청소년폭력 피해 주 경험 장소	9·2·1
<표 III-관련통계5> 청소년의 사이버 폭력 피해경험(2024)	5·6·1
<표 III-관련통계6> 청소년의 사이버 폭력 가해 및 피해경험: 2023 사이버폭력 실태조사	16

그림 목차

【그림 II-1】 매체 이용률	8	2
【그림 II-2】 연도별 성인용 영상물 이용률	0	3
【그림 II-3】 연도별 성인용 간행물 이용률	0	3
【그림 II-4】 성인용 영상물 주요 경로	1	3
【그림 II-5】 성인용 간행물 주요 경로	2	3
【그림 II-6】 신·변종 매체 이용률	3	3
【그림 II-7】 학교급별 신·변종 매체 이용률	3	3
【그림 II-8】 성인용 영상물 이용 시 성인 인증을 위한 연령 확인 비율	3	3
【그림 II-9】 성인용 간행물 이용 시 성인 인증을 위한 연령 확인 비율	3	3
【그림 II-10】 신·변종매체 이용 시 성인 인증을 위한 연령 확인 비율	5	3
【그림 II-11】 청소년의 타인 정보 도용 경험	6	3
【그림 II-12】 유해매체 이용 청소년의 다른 사람 ID 도용 경험률	6	3
【그림 II-13】 유해매체 이용 청소년의 주민등록번호 도용 경험률	7	3
【그림 II-14】 유해매체 이용 청소년의 계좌번호 도용 경험률	7	3
【그림 II-15】 개인정보 피해 경험률	8	3
【그림 II-16】 유해매체 이용 청소년의 개인정보 피해 경험률	8	3
【그림 II-17】 온라인 도박성 게임 경험률	9	3
【그림 II-18】 온라인 도박 피해 예방 교육의 도움 정도에 따른 온라인 도박성 게임 경험률	0	4
【그림 II-19】 소액대출서비스(대리입금) 이용률	1	4
【그림 II-20】 소액대출서비스(대리입금) 이용횟수	1	4
【그림 II-21】 소액대출서비스(대리입금) 1회 이용 금액	1	4
【그림 II-22】 소액대출서비스(대리입금) 이용으로 인해 현재 갚아야 하는 금액 ..	4	4
【그림 II-23】 소액대출서비스(대리입금) 경험률	1	4
【그림 II-24】 소액대출서비스(대리입금)로 인해 현재 갚아야 할 금액(10만원 이상)	42	4
【그림 II-25】 매체 교육의 도움 정도(긍정적 응답)	2	4
【그림 II-26】 성인용 콘텐츠 피해예방 교육의 도움 여부에 따른 유해매체 접촉경험, 타인정보 도용경험, 개인정보 피해경험	3	4
【그림 II-27】 건전한 인터넷/스마트폰 이용 교육의 도움 여부에 따른 유해매체 접촉경험, 타인정보 도용경험, 개인정보 피해경험	3	4

【그림 II-28】 개인정보보호교육의 도움 여부에 따른 타인정보 사용경험 및 개인정보 피해경험	34
【그림 II-29】 청소년 폭력 피해율	5..... 4
【그림 II-30】 청소년 성폭력 피해율	5..... 4
【그림 II-31】 청소년 폭력 피해 유형(학교 안과 밖)	6..... 4
【그림 II-32】 청소년 폭력 피해 유형(사이버 공간)	7..... 4
【그림 II-33】 청소년 성폭력 피해 유형(학교 안과 밖)	7..... 4
【그림 II-34】 청소년 성폭력 피해 유형(사이버 공간)	7..... 4
【그림 II-35】 청소년 폭력 가해자(1순위)	9..... 4
【그림 II-36】 청소년 성폭력 가해자(1순위)	10..... 5
【그림 II-37】 청소년 폭력 피해 사실 알린 비율	1..... 5
【그림 II-38】 청소년 성폭력 피해 사실 알린 비율	1..... 5
【그림 II-39】 청소년 폭력 피해 사실 알린 것이 도움이 된 정도(긍정1응답) ...	5
【그림 II-40】 청소년 성폭력 피해 사실 알린 것이 도움이 된 정도(긍정 응답)	5
【그림 II-41】 학교폭력 및 성폭력 예방 교육의 도움 정도(긍정 응답)3.....	5
【그림 II-42】 연도별 음주경험률	4..... 5
【그림 II-43】 연도별 술 직접 구매처(중복응답)	4..... 5
【그림 II-44】 연도별 술 직접 구입 시 성인 인증을 위한 나이 및 본인 확인율 ...	5
【그림 II-45】 연도별 흡연경험률	6..... 5
【그림 II-46】 담배 직접 구입처(중복응답)	6..... 5
【그림 II-47】 담배 직접 구입 시 성인 인증을 위한 나이 및 본인 확인율	5
【그림 II-48】 의료용 마약성 진통제(펜타닐, 옥시코돈 등) 복용 경험8.....	5
【그림 II-49】 의료용 마약류 식욕억제제(펜타민-나비약, 푸링정 등) 8복용경험 ·	5
【그림 II-50】 의료용 마약성 진통제(펜타닐, 옥시코돈 등) 구입 방법9.....	5
【그림 II-51】 의료용 마약류 식욕억제제(펜타민-나비약, 푸링정 등) 9구입방법 ·	5
【그림 II-52】 환각성 물질 및 약물 교육경험률	9..... 5
【그림 II-53】 환각성 물질 및 약물 교육 ‘도움된다’ 응답 비율	9..... 5
【그림 II-54】 연도별 청소년 출입 제한적 허용업소 심야시간대 이용 시도	6
【그림 II-55】 청소년 출입 제한적 허용업소 심야시간대 이용 시도 시 나이 확인 여부	①
【그림 II-56】 연도별 청소년 출입·고용금지업소 이용 경험	1..... 6

【그림 II-57】	청소년 출입·고용금지업소 이용시 나이 확인 여부	2	6
【그림 II-58】	청소년 출입 제한적 허용 업소 출입 및 이용방법 인지 경로(중복응답)	6	6
【그림 II-59】	청소년 출입·고용금지업소 출입 및 이용방법 인지 경로(중복응답)	6	6
【그림 II-60】	연도별 아르바이트 경험률	4	6
【그림 II-61】	연도별 급여 지급 기준	5	6
【그림 II-62】	연도별 시간당 임금	5	6
【그림 II-63】	연도별 최저시급 미만 비율	5	6
【그림 II-64】	연도별 근로계약서 작성 여부	6	6
【그림 II-65】	연도별 업종별 근로계약서 미작성 비율	6	6
【그림 II-66】	근로권익 교육 장소 및 방법별 교육경험률	7	6
【그림 II-67】	근로권익교육 만족도 ‘도움된다’ 응답률(중복응답)	8	6
【그림 III-1】	최근 1년 간 매체별 이용률(중복응답)	4	7
【그림 III-2】	성별 및 학교급별 최근 1년 간 매체별 이용률(중복응답)	5	7
【그림 III-3】	성인용 영상물 이용률	0	8
【그림 III-4】	최근 1년 간 이용 경로별 성인용 영상물 시청 경험(중복응답)	8	8
【그림 III-5】	학교급별 최근 1년 간 이용 경로별 성인용 영상물 시청 경험(중복응답)	8	8
【그림 III-6】	성인용 영상물 이용 시 성인 인증 비율	6	8
【그림 III-7】	성인용 간행물 이용률	8	8
【그림 III-8】	최근 1년 간 이용 경로별 성인용 간행물 이용 경험(중복응답)	9	9
【그림 III-9】	성인용 간행물 이용 시 성인 인증 비율	2	9
【그림 III-10】	신·변종 유해매체 이용률(중복응답)	4	9
【그림 III-11】	신·변종 유해매체 이용 시 성인 인증 비율	6	9
【그림 III-12】	스마트폰 청소년유해사이트 차단 프로그램 또는 앱 설치율	9	9
【그림 III-13】	청소년유해사이트 차단 프로그램 또는 앱 미설치 이유	0	0
【그림 III-14】	인터넷 사용시 타인의 정보 도용 경험	2	0
【그림 III-15】	개인정보 피해경험률	6	0
【그림 III-16】	유해매체 이용자의 개인정보 피해경험: 잘 모르는 사람이 개인정보를 알려달라고 한 비율	8	8
【그림 III-17】	유해매체 이용자의 개인정보 피해경험: 잘 모르는 사람에게 개인정보를 알려 준 비율	19	19

【그림 III-18】 유해매체 이용자의 개인정보 피해경험: 모르는 사람이 내 사진이나 개인정보 SNS 등에 공개한 비율	91
【그림 III-19】 온라인 도박성 게임 경험률	1·1·1
【그림 III-20】 소액대출서비스(대리입금) 이용 경험률	5·1·1
【그림 III-21】 소액대출서비스(대리입금) 이용 횟수	5·1·1
【그림 III-22】 매체이용 교육 경험(중복응답)	9·1·1
【그림 III-23】 매체이용 교육의 도움 정도	1·2·1
【그림 III-24】 청소년 폭력 피해경험률(중복응답)	7·2·1
【그림 III-25】 청소년 폭력 피해유형(학교 안과 밖)	7·2·1
【그림 III-26】 청소년 폭력 피해유형(사이버 공간)	7·2·1
【그림 III-27】 청소년 폭력 가해자 유형(1순위)	1·3·1
【그림 III-28】 청소년 폭력 피해 사실 알린 비율	4·3·1
【그림 III-29】 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에 알리지 않은 주된 이유 ...	1
【그림 III-30】 피해 사실을 알린 대상(중복응답)	8·3·1
【그림 III-31】 피해 사실 알린 것의 도움 정도	0·4·1
【그림 III-32】 폭력 피해에 대해 지원기관의 도움을 받은 경험	3·4·1
【그림 III-33】 폭력 피해에 대해 도움을 받은 기관(중복응답)	3·4·1
【그림 III-34】 청소년 성폭력 피해를 ...	6·4·1
【그림 III-35】 청소년 성폭력 피해 유형(중복응답)(학교 안과 밖)	6·4·1
【그림 III-36】 청소년 성폭력 피해 유형(중복응답)(사이버 공간)	6·4·1
【그림 III-37】 성폭력 가해자 유형(1순위)	8·4·1
【그림 III-38】 성폭력 피해 사실 알림 여부	1·5·1
【그림 III-39】 성폭력 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에 알리지 않은 주된 이유	154
【그림 III-40】 성폭력 피해 사실 알린 대상(중복응답)	7·5·1
【그림 III-41】 성폭력 피해 사실을 알린 것이 도움이 된 정도	9·5·1
【그림 III-42】 성폭력 피해에 대해 지원기관의 도움을 받은 경험률 ...	2·6·1
【그림 III-43】 최근 1개월 간 음주 경험률	1·7·1
【그림 III-44】 술을 직접 구입한 장소(중복응답)	5·7·1
【그림 III-45】 주류 구입 시 성인 인증을 위한 나이 및 본인확인 여부	8·7·1
【그림 III-46】 최근 1개월 간 흡연경험률	5·8·1

【그림 III-47】 담배를 직접 구입한 장소(중복응답)	3·9·1
【그림 III-48】 담배 구입 시 성인 인증을 위한 나이 및 본인 확인 여부	9·1
【그림 III-49】 흡연 예방 교육 경험률	1·0·2
【그림 III-50】 흡연 예방 교육 경험 유무 및 교육에 대한 만족도	2·0·2
【그림 III-51】 환각성 물질 및 약물 위험에 관한 교육 경험률	6·0·2
【그림 III-52】 환각성 물질 및 약물 위험에 관한 교육 경험 유무 및 교육에 대한 만족도	207
【그림 III-53】 청소년 출입 제한적 허용 업소 연간 이용률(중복응답)	9·0·2
【그림 III-54】 청소년 출입 제한적 허용 업소 심야 시간대 이용 시도 및 나이 확인 여부	216
【그림 III-55】 청소년 출입·고용금지업소 연간 이용률 및 나이 확인 여부	2·2
【그림 III-56】 청소년 고용금지업소에서의 아르바이트 경험	4·2·2
【그림 III-57】 청소년 출입 제한적 허용 업소에 대한 이용방법 인지 여부	3·2
【그림 III-58】 청소년 출입 제한적 허용 업소 이용방법 인지 경로(중복응답)	3·2
【그림 III-59】 청소년 출입·고용 금지업소에 대한 이용방법 인지 여부	8·3·2
【그림 III-60】 청소년출입·고용금지업소 출입 및 이용방법 인지 경로(중복응답)	9·3·2
【그림 III-61】 아르바이트 경험률	2·4·2
【그림 III-62】 아르바이트를 하는 주된 이유	5·4·2
【그림 III-63】 주된 아르바이트 업종	8·4·2
【그림 III-64】 아르바이트 정보 획득 경로	3·5·2
【그림 III-65】 근속 기간	5·5·2
【그림 III-66】 일주일 평균 근로일수	7·5·2
【그림 III-67】 하루 평균 근로시간	1·6·2
【그림 III-68】 주당 평균 근로시간	4·6·2
【그림 III-69】 주당 평균 근로시간	6·6·2
【그림 III-70】 주당 최대 근무시간 초과 비율	6·6·2
【그림 III-71】 급여 지급 기준	9·6·2
【그림 III-72】 평균 급여	3·7·2
【그림 III-73】 최저 시급 미만 비율	3·7·2
【그림 III-74】 근로계약서 작성 여부	6·7·2
【그림 III-75】 근로계약서 교부 여부	8·7·2

【그림 III-76】	부당행위 경험률	1·8·2
【그림 III-77】	주요 부당행위 및 처우 유경험률	3·8·2
【그림 III-78】	근로계약서 작성 여부별 주요 부당행위 및 처우 유경험률	8·2
【그림 III-79】	부당행위 및 처우 경험 시 대처 방법(중복응답)	6·8·2
【그림 III-80】	부당행위 및 처우에 적극적으로 대처하지 않은 이유	9·8·2
【그림 III-81】	근로권익교육 경험 여부 및 교육받은 장소(중복응답)	2·9·2
【그림 IV-1】	디지털 환경을 매개로 연계된 청소년의 유해환경 접촉	7·9·2
【그림 IV-2】	유해매체 이용으로부터 이어지는 위법 및 불법행위의 흐름	9·2
【그림 IV-3】	경계가 모호한 유해환경 접촉·이용 환경과 불법행위로 이어지는 다차원 고위험	304
【그림 III-관련통계1】	최근 1개월 간 흡연경험률	6·8·1
【그림 III-관련통계2】	흡연 생애 경험률	6·8·1
【그림 III-관련통계3】	15~19세 경제활동 참가율	2·4·2

제 I 장

조사 개요

1. 조사 목적
2. 조사 연혁
3. 조사 체계
4. 표본 설계
5. 조사 내용의 구성

제 I 장

조사 개요

1. 조사 목적

- ‘청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사’는 「청소년보호법」 제33조제4항 및 동법 시행규칙 제8조의5에 의거, 청소년보호종합대책 수립의 기초자료 확보를 위해 2년 주기로 실시하는 법정 조사임.
 - 법률 제33조제1항에서는 매 3년마다 체계적인 정책 수립을 위한 ‘청소년보호종합대책 수립 등에 관한 사항’을 규정하고 있으며, 제2항에서는 이 종합대책이 보다 효과적으로 수립·시행될 수 있도록 청소년의 유해환경에 대한 접촉실태조사를 정기적으로 실시해야 한다는 것을 의무사항으로 규정하고 있음.
 - 동법 시행규칙(제8조의5)에서는 이 조사를 2년마다 실시하여야 하고, 조사 내용에 유해 매체물, 약물, 업소, 유해행위, 근로실태에 관한 사항 및 기타 여성가족부 장관이 필요하다고 인정하는 사항을 포함하도록 규정하고 있음.

- 2014년까지 「청소년유해환경 접촉 실태조사」 및 「청소년 매체이용 실태조사」가 격년으로 각기 실시되었다가 효율적 통계관리를 위하여 2015년에 두 개의 조사를 「청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사」로 통합하였고, 이때 조사 내용의 구성 및 방향, 그리고 조사항목 구성의 기준 등을 명확하게 설정하는 등 기본 틀을 정립하였음(김지경, 황여정, 유흥식, 정윤미, 2016, pp. 32~47).
 - 조사내용 구성의 네 가지 기본 방향 : ①‘환경’으로부터 청소년 보호 개입점의 발견, ②추진 정책의 작동 실태에 대한 진단, ③청소년의 자율적 대응능력 수준 점검, ④새로운 정책 수요의 파악
 - 측정 항목 및 문항 구성 기준 : ①타 승인통계 중복 문항의 제외, ②내용 구성 기본방향에 기초한 항목 구성, ③문항의 구체성 수준에 대한 영역 간 균형 유지, ④부정적 학습효과의 차단, ⑤제도 변화 또는 신규 정책 반영

- 2015년 통합 이래 2016년부터 2년 주기로 2020년까지 세 차례 조사가 실시되었고, 이들

조사는 제2차 청소년보호종합대책(2016~2018)과 제3차 대책(2019~2021), 그리고 제4차 대책(2022~2024) 수립을 위한 기초자료로 활용되었으며(김지연, 김승경, 백혜정, 황여정, 2020), 이어서 실시되는 이번 2024년 조사의 결과는 수립될 제5차 대책(2025~2027) 수립의 기초자료가 될 것임.

- 이상과 같은 근거와 그 간의 흐름 하에서 본 연구는 「2024년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사」의 목적을 다음과 같이 세 가지로 설정하고, 성공적으로 목적 달성을 위한 연구를 수행하고자 함.
 - 첫째, 청소년 보호정책 분야 시계열 비교가 가능한 양질의 국가승인통계자료 구축
 - 둘째, 2024년 현재 청소년의 매체 이용 및 유해환경 접촉 현황과 실태 파악
 - 셋째, 분석 결과를 토대로 정책 제언의 도출

2. 조사 연혁

- 주요연혁
 - 1999. 12 : 제1차 청소년 유해환경 접촉 종합실태조사
 - 2002. 10 : 제2차 청소년 유해환경 접촉 종합실태조사
 - 2006. 01 : 제3차 청소년 유해환경 접촉 종합실태조사
 - 2006. 07 : 작성승인(제16701호)
 - 2006. 12 : 제4차 청소년 유해환경 접촉 종합실태조사
 - 2007. 12 : 제5차 청소년 유해환경 접촉 종합실태조사
 - 2009. 12 : 제6차 청소년 유해환경 접촉 종합실태조사
 - 2010. 12 : 2010 청소년 유해환경 접촉 종합실태조사
 - 2011. 12 : 2011 청소년 유해환경 접촉 종합실태조사
 - 2012. 12 : 2012 청소년 유해환경 접촉 종합실태조사
 - 2014. 12 : 2014 청소년 유해환경 접촉 종합실태조사
 - 2016. 09 : 「청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사」 변경승인(제167001호)
 - ※ 「청소년 매체이용 실태조사」 및 「청소년 유해환경 접촉 종합실태조사」 통합
 - 2016. 12 : 2016 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사
 - 2018. 07 : 2018 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사 통계작성 변경 승인(통계청고시 제2018-245호, 2018.07.12.)
 - 2018. 12 : 2018 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사
 - 2020. 12 : 2020 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사

- 2022. 12 : 2022 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사
- 2024. 12 : 2024 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사

3. 조사 체계

3-1. 조사 대상

- 조사 대상은 초·중·고등학생이며, 초등학교 4~6학년, 중학교 1~3학년, 고등학교 1~3학년 표본을 대상으로 조사하였음.
- 총 15,000명을 목표 표본으로 하여 확률표집방식을 적용하여 표본을 추출하였음.

3-2. 조사 기간

- 2024년 9월 9일 ~ 11월 8일

3-3. 조사 방법

- 전문조사기관((주)한국리서치)이 표본으로 추출된 초·중·고 학교를 대상으로 협조를 요청하고, 조사 전용 홈페이지를 활용한 웹기반 온라인 조사를 실시함.
 - 학교 접촉 전 여성가족부 명의 조사 협조 요청 공문과 조사 목적, 주요 조사 내용, 조사 진행 방법, 문의처 등을 상세히 담은 안내문을 공문과 함께 배부하여 조사 이해도를 제고함.
 - 각 조사 대상 학교에서는 ①조사 홈페이지에 협력교사가 학교를 등록한 후 → ②홈페이지에 생성된 학급별 설문조사 참여 코드를 학생들에게 배포하고 → ③학생들은 설문조사 참여 코드를 조사 홈페이지에 입력 후 온라인 조사에 참여함.
 - 온라인 조사의 경우, 학교 유형, 학교급, 학년 등 일반 정보는 사전 DB화하여 입력 에러를 최소화하고, 무응답, 오류값 입력 시 확인창을 노출하여 응답 정확성을 제고함. 그 외 PC, 모바일 등 다양한 기기 유형에 따라 최적화된 화면을 제공하여 응답자 편의성을 제고함.
- 조사 진행 관련 문의, 조사 협조 및 독려 요청 등을 위해 조사기관에서 전용 콜센터를 운영함.
 - 콜센터 조사원 교육내용은 조사 과정 전반, 조사지원 체계 구축, 학교 접촉 방식, 현장 발생 문제 대처, 자료 최종 확정 등에 대한 내용으로 구성되었으며, 조사 특성에 대한 이해를 돕고, 공문 확인 및 협조 요청, 조사 관련 문의 응대 요령 등에 대해 숙지하도록 함.

3-4. 조사 기관

- 주관기관 : 여성가족부
- 전담기관 : 한국청소년정책연구원
- 공동수행기관 : (주)한국리서치

3-5. 법적 근거 및 통계승인내역

- 법적 근거 : 「청소년보호법」 제33조제4항 및 동법 시행규칙 제8조의5
- 승인 내역 : 승인번호 제167001호

4. 표본 설계

4-1. 모집단 분석

- 본 조사의 모집단은 조사 시점 기준 전국 초등학교 4~6학년, 중학교 1~3학년, 고등학교 1~3학년에 재학 중인 학생이고, 고등학교는 일반계고와 특성화계고로 구분하였음.
 - 조사 모집단은 2023년도 「교육통계연보」 현황 자료를 활용함(한국교육개발원, 2023).
 - 일반계 고등학교에는 일반고, 자율고, 특목고(과학고, 국제고, 예술고, 외국어고, 체육고 등)가 포함되며, 특성화계 고등학교에는 특성화고와 마이스터고가 포함됨.
- 17개 광역 시·도 및 학교급별 학교 수 현황은 <표 I-1> 및 <표 I-2>와 같음.
 - 모집단에 포함되는 전체 학교 수는 11,970개이며, 학교급별로는 초등학교가 6,314개, 중학교가 3,277개, 고등학교가 2,379개임. 고등학교는 일반계 고등학교가 1,838개, 특성화계 고등학교가 541개임.
 - 모집단을 구성하는 전체 학생 수는 3,936,829명이며 각 학교급별 학생 수는 초등학교 4-6학년생이 1,350,343명, 중학생 1,323,197명, 고등학생 1,263,289명임. 고등학교는 일반계 고등학생이 1,076,653명, 특성화계 고등학생은 186,636명임.

시도	전체	초등학교	중학교	고등학교		
				전체	일반고/자율고/특목고 (마이스터고 제외)	특성화고/ 마이스터고
전체	11,970	6,314	3,277	2,379	1,838	541
서울	1,314	604	389	321	247	74
부산	617	305	170	142	106	36
대구	466	241	129	96	75	21
인천	542	272	143	127	97	30
광주	314	155	91	68	55	13
대전	303	152	89	62	50	12
울산	243	122	64	57	46	11
세종	101	53	27	21	19	2
경기	2,497	1,349	661	487	410	77
강원	642	367	160	115	89	26
충북	479	267	128	84	57	27
충남	725	421	186	118	83	35
전북	763	419	211	133	101	32
전남	848	451	254	143	97	46
경북	939	494	262	183	127	56
경남	984	524	268	192	155	37
제주	193	118	45	30	24	6

* 자료: 한국교육개발원 교육통계센터 (2023.10.). 2023 교육통계연보.

표 I-2 시·도별 남녀공학 및 남·여 학교 수

(단위: 개교)

시도	중학교				고등학교			
	남녀공학	남학교	여학교	합계	남녀공학	남학교	여학교	합계
전체	2,615	342	320	3,277	1,565	397	417	2,379
서울	299	47	43	389	167	72	82	321
부산	103	35	32	170	69	38	35	142
대구	112	9	8	129	55	22	19	96
인천	88	29	26	143	51	40	36	127
광주	76	8	7	91	31	17	20	68
대전	71	10	8	89	35	15	12	62
울산	58	3	3	64	43	7	7	57
세종	27	0	0	27	19	1	1	21
경기	609	26	26	661	443	20	24	487
강원	143	8	9	160	78	20	17	115
충북	94	17	17	128	62	10	12	84
충남	139	24	23	186	79	16	23	118
전북	192	9	10	211	72	28	33	133
전남	207	23	24	254	114	13	16	143
경북	177	47	38	262	103	42	38	183
경남	189	40	39	268	127	30	35	192
제주	31	7	7	45	17	6	7	30

* 자료: 한국교육개발원 교육통계센터 (2023.10.). 2023 교육통계연보.

4-2. 표본 설계

① 2022년 대비 차이점

- 2022년 표본 설계 시 표본학교에서 2개 학급을 표본으로 추출하였으나(김지경 외, 2022), 2024년 표본 설계 시 표본학교에서 1개 학급을 표본으로 추출하였음.
 - 이에 2022년 당시 필요한 표본 학교 수는 400개교이나 2024년 조사 시 표본 학교 수는 687개교임.
- 표본 학교 수가 늘었으나 목표 표본 수는 2022년 대비 2024년 감소 (2022년: 약 18,700명 → 2024년: 약 15,000명).

② 표본 크기

- 표본 크기는 표본추출방법, 모집단의 특성 및 층화방법 등의 영향을 받지만, 단순임의추출의

상황 하에서 통계분석 단위별로 평균 추정치의 목표오차 d 를 어느 정도의 수준으로 통제할 것인가에 따라서 아래 식으로 계산할 수 있음.

- 여기서 N 은 모집단의 크기이고, s 는 관심변수의 표준편차이며, $z_{\alpha/2}$ 은 신뢰계수를 의미함(신뢰수준 95% 하에서 $z_{\alpha/2} = 1.96$).

$$n = \frac{N(z_{\alpha/2} s)^2}{Nd^2 + (z_{\alpha/2} s)^2}$$

- 조사 내용이 비율인 경우 모비율 추정에 대한 표본크기는 아래 식으로 계산할 수 있음. 여기서 p 는 모비율의 값이며, $q = 1 - p$ 임.

$$n = N \frac{z_{\alpha/2}^2 p q}{Nd^2 + z_{\alpha/2}^2 p q}$$

- 본 연구에서 1차 표본추출 단위는 학교이고, 추출된 학교에서 표본학급을 선정하여 해당 학급의 모든 학생을 조사하는 일종의 층화집락추출방법을 사용함.
 - 따라서 목표오차를 실제로 d 이하로 통제하기 위해서는 위에서 산출한 값보다 표본크기를 더 크게 정하는 것이 바람직함.
 - 또한 조사에 소요되는 비용과 기간 등을 고려하여 표본크기를 결정하는 방법이 현실적으로 적용되기도 함.

② 층화

- 본 연구의 조사모집단은 조사 내용의 특성과 모집단의 대표성을 높이기 위해 2023년 교육통계 연보에 수록된 전국 초등학생, 중학생, 고등학생 현황을 이용하였음(교육부, 한국교육개발원, 2023). 즉, 표본설계에서 고려한 층화변수는 17개 시·도 및 학교급임.
 - 17개 시·도별 비교가 가능하도록 우선적으로 시·도 구분을 층화변수로 이용하였고, 학교급 구분은 초등학교, 중학교, 고등학교로 구분하였으며, 고등학교에 대해서는 일반계와 특성화계로 층화하였음.
- 표본설계에서 1차 추출단위는 학교이고, 2차 추출단위는 학급으로 설정하였음. 그리고 각 표본학교에서 원칙적으로 1개 학급을 표본으로 추출하여 학급 내 전체 학생을 조사하도록 설계하였음.
 - 이와 같이 각 표본학교에서 원칙적으로 1개 학급을 표본으로 학급 내 전체 학생을 조사하는 방식은 학교의 응답 부담을 줄이면서 조사의 효율성을 높일 수 있음.

③ 표본 배분

- 본 조사의 표본크기는 전국의 초·중·고등학교를 대상으로 각 표본학교에서 1개 학급을 추출하여 전체 약 15,000명을 조사하는 것을 기준으로 하였음. 특히 조사 목적에 17개 시·도별 비교가 포함되어 있는바, 시·도 구분과 학교급 구분을 층화변수로 이용하였음.
 - 각 시·도별 표본배분은 17개 시·도별 비교가 가능하도록 각 시·도에 대해서 24개(초등학교 6개교, 중학교 6개교, 일반계 6개교, 특성화계 6개교)의 표본학교를 우선 할당한 후, 나머지 표본은 학생 수에 따라 비례 배분하는 우선할당 비례배분법을 적용함. 각 시·도 및 학교급별 표본배분은 학생 수 기준의 비례배분법을 적용함.

- 표본설계에서 사용된 표본배분법은 지역 및 학교급별 학생 수를 고려하여 배정하되, 지역별 비교가 가능하도록 지역 및 학교급별로 최소 6개 학교가 배정될 수 있도록 하는 방안임.
 - 특히 고등학교의 경우는 일반계와 특성화계 고등학교의 특성이 다를 수 있기 때문에 각 학교급에 대해서 각 6개교를 우선할당 배분하였음.

- 앞서 제시한 바와 같이 초등학교의 평균 학생 수는 약 21명, 중학교의 평균 학생 수는 약 25명, 고등학교의 평균 학생 수는 약 23명(일반계는 약 24명, 특성화계는 약 17명)임. 따라서 앞서 설명한 우선할당 배분에 따라서 17개 시·도에 대해서 각각 초등학교에 126명(21명×1개 학급×6개 학교), 중학교에 150명(25명×1개 학급×6개 학교), 일반계 고등학교는 144명(24명×1개 학급×6개 학교), 특성화계 고등학교는 102명(17명×1개 학급×6개 학교) 등 총 8,874명을 우선적으로 배정함.

- 우선 배정된 표본 수를 제외한 나머지 표본 수는 시·도 및 학교급별 학생 수에 비례하도록 배분하였음. 상술한 표본배분 원칙에 따라 배분된 시·도 및 학교급별 표본 학생 수 현황은 <표 I-3>에 제시되어 있음.

표 I-3

시·도 및 학교급별 모집단 및 표본 학생 수
(단위: 명)

시도	전체		초등학교		중학교		고등학교			
	모집단	표본 학생수	모집단	표본 학생수	모집단	표본 학생수	일반고/자율고/특목고 (마이스터고 제외)		특성화고/ 마이스터고	
							모집단	표본 학생수	모집단	표본 학생수
전체	3,936,829	15,000	1,350,343	4,244	1,323,197	4,610	1,076,653	4,123	186,636	2,023
서울	598,152	1,452	196,965	432	197,799	458	175,028	416	28,360	146
부산	221,926	867	78,102	248	74,185	265	54,576	229	15,063	125
대구	182,152	806	62,277	223	60,798	245	47,930	219	11,147	119
인천	231,280	881	80,505	251	78,076	271	60,861	239	11,838	120
광주	126,645	718	42,736	192	42,485	216	35,617	199	5,807	111
대전	116,447	704	38,972	187	38,947	211	33,335	196	5,193	110
울산	95,921	671	33,459	178	32,368	200	25,220	183	4,874	110
세종	44,188	592	16,403	153	15,467	174	11,758	162	560	103
경기	1,108,263	2,247	387,456	729	375,825	735	309,801	626	35,181	157
강원	109,616	692	36,527	183	36,769	207	30,891	192	5,429	110
충북	123,650	714	42,666	192	41,913	215	29,521	190	9,550	117
충남	176,782	797	60,547	220	59,533	243	47,212	217	9,490	117
전북	142,283	744	46,667	199	47,918	225	40,349	207	7,349	113
전남	137,141	736	46,527	198	45,907	222	33,902	197	10,805	119
경북	189,086	816	64,506	226	62,194	247	49,420	221	12,966	122
경남	274,078	949	94,997	274	93,195	295	75,630	262	10,256	118
제주	59,219	614	21,031	159	19,818	181	15,602	168	2,768	106

* 주 1) 표본 학생 수는 학교급별 최소 표본수를 각 시도 및 학교급별로 우선 배정 후 시도/학교급별 학생 수에 비례배분하여 얻은 결과임.

* 자료: 한국교육개발원 교육통계센터 (2023.10.). 2023 교육통계연보.

○ 표본 학급 수 산출은 시·도 및 학교급별 표본 학생 수를 학교급별 학급당 평균 학생 수로 나누어 산출하였음.

- 본 조사의 표본 학급 수는 <표 I-4>에 제시되었음.

표 I-4 시·도 및 학교급별 목표 표본 수 및 필요 학급 수 (단위: 명)

시도	전체		초등학교		중학교		고등학교			
	목표 표본수	필요 학급수	목표 표본수	필요 학급수	목표 표본수	필요 학급수	일반고/자율고/특목고 (마이스터고 제외)		특성화고/ 마이스터고	
							목표 표본수	필요 학급수	목표 표본수	필요 학급수
전체	15,203	687	4,326	206	4,675	187	4,128	172	2,074	122
서울	1,452	65	441	21	450	18	408	17	153	9
부산	903	41	252	12	275	11	240	10	136	8
대구	816	37	231	11	250	10	216	9	119	7
인천	886	40	252	12	275	11	240	10	119	7
광주	725	33	189	9	225	9	192	8	119	7
대전	725	33	189	9	225	9	192	8	119	7
울산	700	32	189	9	200	8	192	8	119	7
세종	592	27	147	7	175	7	168	7	102	6
경기	2,262	100	735	35	750	30	624	26	153	9
강원	700	32	189	9	200	8	192	8	119	7
충북	725	33	189	9	225	9	192	8	119	7
충남	816	37	231	11	250	10	216	9	119	7
전북	770	35	210	10	225	9	216	9	119	7
전남	746	34	210	10	225	9	192	8	119	7
경북	816	37	231	11	250	10	216	9	119	7
경남	956	43	273	13	300	12	264	11	119	7
제주	613	28	168	8	175	7	168	7	102	6

* 주: 1) 필요 학급 수는 각 학교급별 학급당 평균 학생 수를 고려하여 산정하였음.

○ 앞에서 기술한 표본배분 계획에 따라 본 조사에서는 최종적으로 표본학교 총 683개에서 687개 학급을 조사하는 것으로 목표 표본을 설정함<표 I-5>.

- 세종시는 모집단 내 특성화고/마이스터고가 수가 2개교이므로, 2개 학교에서 각 학년별로 1개 학급씩을 조사하는 것으로 진행함.

시도	전체		초등학교		중학교		고등학교			
	표본 학교 수	표본 학급 수	표본 학교 수	표본 학급 수	표본 학교 수	표본 학급 수	일반고/자율고/특목고 (마이스터고 제외)		특성화고/ 마이스터고	
							표본 학교 수	표본 학급 수	표본 학교 수	표본 학급 수
전체	683	687	206	206	187	187	172	172	118	122
서울	65	65	21	21	18	18	17	17	9	9
부산	41	41	12	12	11	11	10	10	8	8
대구	37	37	11	11	10	10	9	9	7	7
인천	40	40	12	12	11	11	10	10	7	7
광주	33	33	9	9	9	9	8	8	7	7
대전	33	33	9	9	9	9	8	8	7	7
울산	32	32	9	9	8	8	8	8	7	7
세종	23	27	7	7	7	7	7	7	2	6
경기	100	100	35	35	30	30	26	26	9	9
강원	32	32	9	9	8	8	8	8	7	7
충북	33	33	9	9	9	9	8	8	7	7
충남	37	37	11	11	10	10	9	9	7	7
전북	35	35	10	10	9	9	9	9	7	7
전남	34	34	10	10	9	9	8	8	7	7
경북	37	37	11	11	10	10	9	9	7	7
경남	43	43	13	13	12	12	11	11	7	7
제주	28	28	8	8	7	7	7	7	6	6

4 표본 추출

- 본 조사에서 1차 추출단위는 학교, 2차 추출단위는 학급임. 따라서 각 표본학교에서 1개 학급을 표본으로 추출하여 학급 내 전체 학생을 조사하는 것을 원칙으로 하였음. 각 층에서 표본 학교의 추출은 학교 내 학급 수에 비례하는 확률비례계통추출법을 적용함.
 - 세부 층 내 표본 학교 추출에서 내재적 층화를 위한 분류지표로 남녀공학 여부, 고등학교 세분화 계열(일반계(일반고, 자율고, 특목고), 특성화(특성화고, 마이스터고))을 사용함으로써 남녀공학 및 고등학교(일반/특성화)의 통계 산출 및 공표가 효과적으로 이루어지도록 하였음.
 - 조사 대상 학년은 각 시·도에서 순차적으로 학년을 높이거나 낮추면서 표본학교에서 조사 대상 학년을 결정하여 전체 표본학급인 조사 대상 학년이 골고루 선정되도록 하였음.

- 표본으로 추출된 학교에서 표본학급은 1개 학급을 표본추출 단계에서 정해진 1개 학년을 대상으로 무작위로 선정하였음.
 - 초등학교의 경우에는 대개의 학급이 모두 남녀 혼합반으로 되어 있어 자연스럽게 남녀 구성비가 반영되지만, 중학교나 고등학교의 경우는 학급 구성이 남녀 혼합반인 경우와 단독 성별로 구성된 경우가 있을 수 있음. 따라서 표본학교로 선정된 중학교나 고등학교에 대해서는 학급 구성의 특성과 학급별 학생 수 등을 파악한 후에 표본학교에서 표본학급을 선정함.
 - 표본학급으로 선정된 학급은 전체 학생이 조사 대상자가 되지만 장기결석, 문자해독 불가 학생, 전학, 자퇴 및 퇴학 등의 상황에 있는 학생은 조사 대상에서 제외함.
- 추출된 학교 측의 조사 거절로 조사가 불가능할 경우, 동일한 층에 포함된 학교 리스트에서 무작위로 대체하였음. 또한 사전 학교 섭외과정에서 우열반, 특수반 등 특별편성이 되어 있는 학급은 제외하고, 지역별·성별 구성비율도 고려하여 최종 조사 학교 및 학급을 선정함.

5 가중치와 모수 추정

■ 가중치

- 본 조사의 표본추출은 층화집락추출법을 적용하였으며, 시·도 구분과 학교급 구분을 층으로 간주할 수 있음. 각 층에서 1차 추출단위인 학교는 전체 학급 수를 기준으로 확률비례추출법으로 선정하고, 추출된 표본학교에서는 학급을 무작위로 선정한 후 학급 내 전체 학생을 조사하였음.
 - 이와 같은 층화2단집락추출법이 적용된 경우 표본추출률은 아래 산식과 같음.

$$f_{hij} = n_h \frac{B_{hi}}{\sum_{i=1}^{N_h} B_{hi}} \cdot \frac{n_{hi}}{B_{hi}} = n_h \frac{n_{hi}}{\sum_{i=1}^{N_h} B_{hi}}$$

- 여기에서 N_h 는 h 층에 속한 전체 학교 수이고, n_h 는 h 층의 표본 학교 수이며, B_{hi} 는 h 층에서 i 번째 학교의 학급 수를 나타내고, n_{hi} 는 추출된 표본학교에서 조사한 학급 수를 의미함. 본 조사에서는 표본학교에서 두 학급씩을 표본으로 추출함에 따라 $n_{hi} = 2$ 임.
- 설계 가중치는 추출률의 역수이므로 아래와 같은 식으로 표현할 수 있음.

$$W_{hij}^a = \frac{\sum_{i=1}^{N_h} B_{hi}}{n_h}$$

- 다음 단계로 무응답 조정은 각 표본 학급을 무응답 조정셀로 이용하여 이루어졌음. 즉, 표본 학급에서 조사 대상 전체 학생 수를 실제 응답한 학생 수로 나누어 산출하였음. 이와 같이 무응답 조정된 설계 가중치는 다음 수식으로 나타낼 수 있음.

- 여기서 M_{hi} 와 m_{hi} 는 각각 표본 학급 내 전체 조사 대상 학생 수와 실제 응답자 수임.

$$W_{hij}^b = W_{hij}^a \times \frac{M_{hi}}{m_{hi}}$$

- 가중치 작성의 다음 과정으로 사후층화 조정의 단계를 거치게 됨. 사후층화 조정은 추정량의 편향을 줄여주고, 표본의 특성을 최신 모집단 정보와 일치시켜주는 역할을 담당함. 본 조사의 사후층화는 조사기준 시점으로 작성된 교육통계연보 현황을 이용하였음.

- 17개 시도 및 학교급(초등학교, 중학교, 일반계 고등학교, 특성화계 고등학교)에 따라 성별 ($k=1, 2$) 모집단 크기를 반영하여 사후층화 가중치를 산출하였음. 사후층화 조정계수는 다음 식과 같음.

$$W_{h(k)}^p = \frac{N_{h(k)}}{\sum_{j=1}^{n_{h(k)}} W_{hij}^b}$$

- 여기서 $N_{h(1)}$ 과 $N_{h(2)}$ 는 각 세부 층에 속한 남학생과 여학생의 모집단 크기이고, $n_{h(1)}$ 과 $n_{h(2)}$ 는 각 세부 층에서 응답한 남학생과 여학생의 수를 의미함.

- $\sum W_{hij}^b$ 는 각 세부 층의 무응답 조정된 설계 가중치의 성별 합계임.

- 최종 가중치는 설계 가중치와 사후층화 조정계수를 곱하여 다음과 같이 산출함.

$$w_{hij} = W_{hij}^b \times W_{h(k)}^p$$

■ 모수 추정

- 용어 정의

- Y_{hij} : 관측치 (각 조사항목에 대한 응답)
 - h : 층의 번호 ($h=1, 2, \dots, H$)
 - i : 각 층 내에서의 집락(학교)의 번호 ($i=1, 2, \dots, n_h$)
 - j : 각 집락 내의 응답 학생의 번호 ($j=1, 2, \dots, m_{hi}$)
 - m_{hi} : h 번째 층의 i 번째 집락으로부터 응답 학생 수

- w_{hij} : 표본 가중치
 - h 번째 층, i 번째 집락, j 번째 학생에 대한 표본 가중치

- $n = \sum_{h=1}^H \sum_{i=1}^{n_h} m_{hi}$: 전체 표본크기

○ 모평균에 대한 추정

- 관찰값 Y_{hij} 가 수치형(numerical) 변수인 경우, 모평균에 대한 추정치는 다음과 같이 표본 가중치를 고려한 가중평균(Ratio estimator)으로 계산됨.

- $\bar{Y} = \left(\sum_{h=1}^H \sum_{i=1}^{n_h} \sum_{j=1}^{m_{hi}} w_{hij} Y_{hij} \right) / w_{\dots}$: 모평균에 대한 추정치

- $w_{\dots} = \sum_{h=1}^H \sum_{i=1}^{n_h} \sum_{j=1}^{m_{hi}} w_{hij}$: 표본 가중치의 합계

○ 모비율에 대한 추정

- 관찰값 Y_{hij} 가 범주형(categorical) 변수인 경우, 각 범주 c_k 에 대하여 먼저 다음과 같이 지시변수(indicator variable)를 생성할 수 있음.

- $Y_{hij}^{(c_k)} = I(Y_{hij} = c_k) = \begin{cases} 1, & \text{if } Y_{hij} = c_k \\ 0, & \text{otherwise} \end{cases}$

c_k : Y_{hij} 가 가질 수 있는 범주의 값 ($k=1, \dots, l$)

- 이러한 지시변수 $Y_{hij}^{(c_k)}$ 로부터 모평균의 경우와 동일하게 가중평균을 계산하여 범주 c_k 의 모비율에 대한 추정치를 계산함.

○ 추정량의 분산 계산

- $\hat{V}(\bar{Y}) = \sum_{h=1}^H \hat{V}_h(\bar{Y})$: 분산의 추정치

- N_h : 층 h 의 총 집락의 수
- f_h : h 번째 층의 표본추출률, n_h/N_h
- $n_h > 1$ 일 때,

$$\hat{V}_h(\bar{Y}) = \frac{n_h(1-f_h)}{n_h-1} \sum_{i=1}^{n_h} (e_{hi} - \bar{e}_{h..})^2$$

$$e_{hi.} = \left(\sum_{j=1}^{m_{hi}} w_{hij} (Y_{hij} - \bar{Y}) \right) / w_{h..}, \quad \bar{e}_{h..} = \left(\sum_{i=1}^{n_h} e_{hi.} \right) / n_h$$

- $n_h = 1$ 인 경우 $\hat{V}_h(\bar{Y}) = 0$ 으로 계산

○ 표준오차, 오차한계(표본오차)의 추정

- $StdErr(\bar{Y}) = \sqrt{\hat{V}(\bar{Y})}$: 표준오차의 추정치
- $z_{\alpha/2} \times StdErr(\bar{Y})$: 오차한계의 추정치(95% 신뢰수준에서 $z_{\alpha/2} = 1.96$)

6 표본 현황

- 본 조사에서 최종 분석대상이 된 일반청소년(초·중·고등학생) 표본은 15,053명임.
 - 성별은 남자 7,465명(49.6%), 여자 7,588명(50.4%)으로 구성되었음.
 - 남녀공학 여부는 남학교 9.3%, 여학교 10.4%, 남녀공학 80.3%로 각각 파악되었으며 남녀공학이 많은 이유는 초등학교 전수가 남녀공학이기 때문임.
 - 학교급별로는 초등학생 4,358명(29.0%), 중학생 4,567명(30.3%), 고등학생 6,128명(40.7%)으로 구성되었음.
 - 지역별로는 경기도가 2,466명(16.4%)으로 가장 많고, 서울이 1,460명(9.7%)으로 그 뒤를 이었음. 광역시의 경우, 인천 897명(6.0%), 부산 818명(5.4%), 대구 802명(5.3%), 울산 697명(4.6%), 대전 673명(4.5%), 광주 664명(4.4%), 여타 시·도는 경남 909명(6.0%), 충남 860명(5.7%), 경북 798명(5.3%), 전북 724명(4.8%), 전남 708명(4.7%), 충북 702명(4.7%), 강원 690명(4.6%), 세종 598명(4.0%), 제주 587명(3.9%) 순임.

표 I-6 표본 현황 (단위: 명, %)

구분	전체		초등학교		중학교		고등학교			
	목표치	완료치	목표치	완료치	목표치	완료치	일반고/자율고/특목고		특성화고/마이스터고	
							목표치	완료치	목표치	완료치
실사 (학급수)	687	726 (105.7%)	206	209 (101.5%)	187	195 (104.3%)	172	186 (108.1%)	122	136 (111.5%)
실사 (학생수)	15,203	15,053 (99.0%)	4,326	4,358 (100.7%)	4,675	4,567 (97.7%)	4,128	4,070 (98.6%)	2,074	2,058 (99.2%)

표 I-7 17개 시·도별 실사 완료 현황

단위명

시도	전체		초등학교		중학교		고등학교			
	목표 학생수	완료 학생수	목표 학생수	완료 학생수	목표 학생수	완료 학생수	일반고/자율고/특목고		특성화고/마이스터고	
							목표 학생수	완료 학생수	목표 학생수	완료 학생수
전체	15,203	15,053	4,326	4,358	4,675	4,567	4,128	4,070	2,074	2,058
서울	1,452	1,460	441	432	450	440	408	443	153	145
부산	903	818	252	257	275	265	240	171	136	125
대구	816	802	231	227	250	242	216	195	119	138
인천	886	897	252	278	275	287	240	240	119	92
광주	725	664	189	195	225	212	192	151	119	106
대전	725	673	189	175	225	214	192	183	119	101
울산	700	697	189	222	200	201	192	171	119	103
세종	592	598	147	145	175	146	168	218	102	89
경기	2,262	2,466	735	794	750	811	624	643	153	218
강원	700	690	189	157	200	193	192	217	119	123
충북	725	702	189	176	225	220	192	191	119	115
충남	816	860	231	250	250	231	216	215	119	164
전북	770	724	210	192	225	228	216	206	119	98
전남	746	708	210	208	225	214	192	166	119	120
경북	816	798	231	216	250	223	216	232	119	127
경남	956	909	273	268	300	272	264	276	119	93
제주	613	587	168	166	175	168	168	152	102	101

표 I-8

표본의 특성: 일반청소년(가중 전)

(단위명%)

구분		사례 수(명)	비율(%)
전체		15,053	100.0
성별	남자	7,465	49.6
	여자	7,588	50.4
남녀공학	남학교	1,396	9.3
	여학교	1,563	10.4
	남녀공학	12,094	80.3
학교급	초등학생	4,358	29.0
	중학생	4,567	30.3
	고등학생	6,128	40.7
	└ 일반계고	4,070	27.0
	└ 직업계고	2,058	13.7
학년	초4	1,485	9.9
	초5	1,471	9.8
	초6	1,402	9.3
	중1	1,446	9.6
	중2	1,571	10.4
	중3	1,550	10.3
	고1	2,332	15.5
	고2	2,233	14.8
	고3	1,563	10.4
지역_17개 시·도	서울	1,460	9.7
	부산	818	5.4
	대구	802	5.3
	인천	897	6.0
	광주	664	4.4
	대전	673	4.5
	울산	697	4.6
	세종	598	4.0
	경기	2,466	16.4
	강원	690	4.6
	충북	702	4.7
	충남	860	5.7
	전북	724	4.8
	전남	708	4.7
	경북	798	5.3
	경남	909	6.0
	제주	587	3.9
지역_규모	특별/광역시	5,729	38.1
	중소도시	6,552	43.5
	읍/면지역	2,772	18.4

5. 조사 내용의 구성

5-1. 조사 영역 및 주요 측정 내용의 구성

○ 법령에서 규정하는 조사에 포함되어야 하는 사항을 준용하여 구성된 6개 조사 영역(①매체, ②행위, ③약물, ④업소, ⑤근로보호, ⑥사회인구학적 배경)을 2024년 조사에서도 조사내용 구성의 기본 틀로 유지함.

- 초·중·고등학생 : 매체, 행위, 사회인구학적 배경
- 중·고·대학생 : 매체, 행위, 약물, 업소, 근로보호, 사회인구학적 배경

표 I-9 조사 영역별 주요 측정 내용의 구성

조사 영역	주요 측정 사항
① 매체 영역	<ul style="list-style-type: none"> • 매체별 이용 여부 및 자주 이용하는 매체 3순위 • 성인용 영상물 이용 여부 및 성인인증 • 성인용 간행물 이용 여부 및 성인인증 • 성인용 게임 등 사용 경험 및 성인인증 • 스마트폰 유해사이트 차단 앱 설치 • 타인 아이디, 주민등록번호, 계좌번호 도용 사용 • 개인정보 피해 경험 • 온라인 도박게임 이용 경험 • 소액대출서비스(대리입금) 이용 경험 • 매체 이용 관련 교육
② 행위 영역	<ul style="list-style-type: none"> • 학교 안/밖에서 폭력/성폭력 피해 • 사이버공간에서 폭력/성폭력 피해 • 폭력/성폭력 가해자 • 피해 관련 지원받은 곳과 도움 정도 • 폭력 관련 예방교육 및 도움 정도
③ 약물 영역	<ul style="list-style-type: none"> • 최근 1개월 음주/흡연 경험 • 술/담배 직접 구매 경험(구입처, 나이 및 본인확인) • 술/담배 대리구매 경험 • 의료용 마약류 진통제/식욕억제제 복용 경험 및 구입처 • 음주/흡연/환각성 물질·약물 및 마약(류) 관련 교육 경험 및 도움 정도
④ 업소 영역	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년 출입제한업소 이용 경험 • 청소년 출입금지업소 이용 경험 • 청소년 고용금지업소에서 근로 경험 • 출입제한업소 출입 및 이용 방법 인지 • 출입금지업소 출입 및 이용 방법 인지
⑤ 근로보호 영역	<ul style="list-style-type: none"> • 근로 경험 유무 및 근로 사유 • 가장 오래 한 일, 근로기간, 시간, 급여, 근로계약서 작성 • 아르바이트 구직 방법 • 부당행위/처우 경험 및 대처 방법 • 근로권익 교육 경험 및 도움 정도
⑥ 사회인구학적 배경	<ul style="list-style-type: none"> • 성별 및 생년

5-2. 각 영역별 조사 문항 정비

○ 2024년 조사에서는 법률 개정에 따른 제도의 변화, 이미 기존 조사를 통해 반복 횡단 측정이 불필요하다고 판단되는 문항들을 삭제하고, 시대변화에 따른 청소년 정책 이슈와 관련된 사항을 신규 문항으로 추가 반영함으로써 문항 구성의 변화가 있었음.

- 전반적으로 응답자 부담을 고려하여 문항 수를 줄이는 방향으로 조사 문항의 정비가 이루어졌음.
- 그 결과, 모든 영역의 문항에 응답하는 중·고생용 조사표를 기준으로 2022년 총 97개 측정문항(김지경 외, 2022)에서 2024년 총 87개 문항으로 구성되었음.
- 각 영역별 구체적인 변경 사항은 <부록 1> 2024년 조사표 변경 내역 내용 참조

표 I-10 2022년 조사 대비 문항 수 변화: 중·고생 조사표 기준

조사 영역		유지	수정	삭제	추가	계	
						2022년 (삭제 포함)	2024년 (삭제 제외)
① 매체	주문항	3 ¹⁾	7 ²⁾	1	0	9	10
	하위문항	7	2	1	2	8	11
	계	10	9	2	2	17	21
② 행위	주문항	0	7	3	0	12	7
	하위문항	3	8	0	0	14	11
	계	3	15	3	0	26	18
③ 약물	주문항	4	2	2	0	10	6
	하위문항	6	6	0	0	10	12
	계	10	8	2	0	20	18
④ 업소	주문항	0	5	1	0	6	5
	하위문항	3	3	0	0	6	6
	계	3	8	1	0	12	11
⑤ 근로보호	주문항	4	7	0	0	11	11
	하위문항	4	1	0	1	5	6
	계	8	8	0	1	16	17
⑥ 사회인구학적 배경	주문항	2	0	4	0	6	2
	계	2	0	4	0	6	2
총계		36	48	12	3	97	87

* 주: 1) 문항9-1(최근 1년 동안 소셜대출서비스 이용 경험 횟수)와 문항9-2(소셜대출서비스 1회 이용 시 이용 금액)는 2022년 행위 영역에서 2024년 매체 영역으로 이동하고 문항 유지함.

2) 문항8(최근 1년 동안 온라인 도박성 게임 경험 여부)와 문항9(최근 1년 동안 소셜대출서비스 이용 경험 여부)는 2022년 행위 영역에서 2024년 매체 영역으로 이동하고 문항 수정함.

5-3. 조사 문항 및 내용

○ 6개 조사 영역(매체, 행위, 약물, 업소, 근로보호 및 사회인구학적 배경)별 구성된 조사 문항 및 내용은 <표 I-11>과 같음.

표 I-11 2024년 조사 문항 및 내용

영역	내용(항목)	문항번호
매체	[수정]최근 1년 동안 매체 항목별 이용 여부	문1
	[추가]최근 1년 동안 자주 이용한 매체	문1-1
	[유지]최근 1년 동안 '청소년관람불가', '19세이상시청가'로 표시된 성인용 영상물 접촉 경험 여부	문2
	[수정]최근 1년 동안 성인용 영상물 접촉 경로	문2-1
	[유지]최근 1년 동안 성인용 영상물 접촉 시 연령 확인 여부	문2-1-1
	[유지]최근 1년 동안 '청소년이용불가', '19세이상이용가'로 표시된 성인용 간행물 접촉 경험 여부	문3
	[유지]최근 1년 동안 성인용 간행물 접촉 경로	문3-1
	[유지]최근 1년 동안 성인용 간행물 접촉 시 연령 확인 여부	문3-1-1
	[수정]최근 1년 동안 19세 이상 이용 온라인 게임, 19세 이상 이용 음악영상 파일, 채팅앱, 도박, 중고거래 앱 및 사이트, OTT 계정 공유, 익명 기반 앱/서비스 접촉 경험	문4
	[유지]최근 1년 동안 19세 이상 이용 온라인 게임, 19세 이상 이용 음악영상 파일, 채팅앱, 도박, 중고거래 앱 및 사이트, OTT 계정 공유, 익명 기반 앱/서비스 접촉 시 연령 확인 여부	문4-1
	[유지]스마트폰 유해사이트 차단 프로그램 및 앱 설치 여부	문5
	[수정]스마트폰 유해사이트 차단 프로그램 및 앱 미설치 이유	문5-1
	[수정]최근 1년 동안 타인의 아이디, 주민등록번호, 계좌번호를 무단 도용한 인터넷 사용 경험 여부	문6
	[수정]최근 1년 동안 매체 이용 시 개인정보 관련 경험 여부	문7
	[이동&수정]최근 1년 동안 온라인 도박성 게임 경험 여부	문8
	[이동&수정]최근 1년 동안 소액대출서비스(텔입: 대리입금 포함) 이용 경험 여부	문9
	[이동&유지]최근 1년 동안 소액대출서비스 이용 경험 횟수	문9-1
	[이동&유지]소액대출서비스 1회 이용 시 이용 금액	문9-2
	[추가]소액대출서비스 이용으로 인해 현재 갚아야 하는 금액	문9-3
	[수정]최근 1년 동안 유해매체 피해 예방 교육 경험 여부	문10
[유지]최근 1년 동안 유해매체 피해 예방 교육의 도움 정도	문10-1	
행위	[수정]최근 1년 동안 학교 안팎 및 사이버공간에서의 청소년폭력 피해 경험 여부	문11
	[수정]최근 1년 동안 학교 안팎 및 사이버공간에서의 청소년폭력 가해자 유형	문12
	[수정]청소년폭력 피해 유경험자의 피해 사실을 알린 경험 여부	문13
	[수정]청소년폭력 피해 유경험자의 피해 사실을 알리지 않은 이유	문13-1
	[수정]청소년폭력 피해 유경험자의 피해 사실을 알린 대상 및 기관	문13-2
	[수정]청소년폭력 피해 유경험자의 피해 사실을 알린 것의 도움 정도	문13-3
	[유지]청소년폭력 피해 유경험자가 지원기관으로부터 도움 받은 여부	문13-4
	[수정]청소년폭력 피해 유경험자가 도움 받은 지원기관 유형	문13-4-1
	[수정]최근 1년 동안 학교 안팎 및 사이버공간에서의 청소년 성폭력 피해 경험 여부	문14
	[수정]최근 1년 동안 학교 안팎 및 사이버공간에서의 청소년 성폭력 가해자 유형	문15
	[수정]청소년 성폭력 피해 유경험자의 피해 사실을 알린 경험 여부	문16
	[수정]청소년 성폭력 피해 유경험자의 피해 사실을 알리지 않은 이유	문16-1

영역	내용(항목)	문항번호
	[수정]청소년 성폭력 피해 유경험자의 피해 사실을 알린 대상 및 기관	문16-2
	[수정]청소년 성폭력 피해 유경험자의 피해 사실을 알린 것의 도움 정도	문16-3
	[유지]청소년 성폭력 피해 유경험자가 지원기관으로부터 도움 받은 여부	문16-4
	[수정]청소년 성폭력 피해 유경험자가 도움 받은 지원기관 유형	문16-4-1
	[수정]최근 1년 동안 학교폭력 및 사이버폭력 예방교육, 성폭력 및 디지털 성폭력/성범죄 예방교육 경험 여부	문17
	[유지]최근 1년 동안 학교폭력 및 사이버폭력 예방교육, 성폭력 및 디지털 성폭력/성범죄 예방교육 도움 정도	문17-1
약물	[유지]최근 1개월 동안 술 경험 여부	문18
	[유지]최근 1개월 동안 술 직접 구입 경험 여부	문19
	[수정]술 직접 구입 시 접촉 경로	문19-1
	[유지]술 직접 구입 시 연령 및 본인 확인 여부	문19-1-1
	[유지]최근 1개월 동안 타인에게 술 대리 구입 경험 여부	문19-2
	[수정]타인에게 술 대리 구입 경로 유형	문19-2-1
	[유지]최근 1개월 동안 담배 이용 경험 여부	문20
	[수정]최근 1개월 동안 이용한 담배 종류	문20-1
	[유지]최근 1개월 동안 이용한 담배의 가향(캡슐)담배 유무	문20-1-1
	[유지]최근 1개월 동안 담배 직접 구입 여부	문21
	[수정]담배 직접 구입 시 접촉 경로	문21-1
	[유지]담배 직접 구입 시 연령 및 본인 확인 여부	문21-1-1
	[유지]최근 1개월 동안 타인에게 담배 대리 구입 경험 여부	문21-2
	[수정]타인에게 담배 대리 구입 경로 유형	문21-2-1
	[수정]최근 1년 동안 치료를 목적으로 병원에서 처방받지 않고 약물 복용한 경험 여부	문22
	[수정]최근 1년 동안 치료를 목적으로 병원에서 처방받지 않고 복용한 약물의 접촉 경로	문22-1
	[수정]최근 1년 동안 음주/흡연 예방 교육, 환각성 물질·약물 및 마약(류) 예방 교육 경험 여부	문23
	[유지]음주/흡연, 환각성 물질·약물 및 마약(류)의 해로움 인식 도움 정도	문23-1
업소	[수정]최근 1년 동안 업소(전자오락실, 술집, PC방, 노래방, 찜질방, VR체험카페, 멀티방, 룸카페, 홀덤펍/홀덤펍카페) 이용 여부	문24
	[수정]최근 1년 동안 PC방, 노래방, 찜질방, VR체험카페, 멀티방, 룸카페, 홀덤펍/홀덤펍카페 심야시간대 이용 경험	문24-1
	[유지]심야시간대 이용 시 연령 확인 여부	문24-1-1
	[수정]최근 1년 동안 업소(비디오/DVD방, 유흥/단란주점, 나이트클럽/음악클럽, 멀티방, 룸카페, 홀덤펍/홀덤펍카페, 일반숙박업소, 무인숙박업소, 무인 성인용품 판매점) 이용 여부	문25
	[유지]업소 이용 시 연령 확인 여부	문25-1
	[수정]청소년 고용금지업소(PC방, 일반/코인노래방, 찜질방, VR체험카페, 비디오/DVD방, 유흥/단란주점, 나이트클럽/음악클럽, 멀티방, 룸카페 등)에서의 근로 경험 여부	문26
	[유지]청소년 고용금지업소에서 근로 시 연령 확인 여부	문26-1
	[수정]청소년 출입 제한적 허용업소(PC방, 일반/코인노래방, 찜질방, VR체험카페, 멀티방, 룸카페, 일반숙박업소, 무인숙박업소) 출입 및 이용 방법 인지 유형	문27
	[수정]청소년 출입 제한적 허용업소(PC방, 일반/코인노래방, 찜질방, VR체험카페, 멀티방, 룸카페, 일반숙박업소, 무인숙박업소) 출입 및 이용 방법 인지 경로	문27-1

영역	내용(항목)	문항번호
	[수정]청소년 출입·고용금지업소(비디오방/DVD방, 유흥/단란주점, 나이트클럽/음악클럽, 홀덤펍/홀덤펍카페, 무인 성인용품 판매점) 출입 및 이용 방법 인지 유형	문28
	[수정]청소년 출입·고용금지업소(비디오방/DVD방, 유흥/단란주점, 나이트클럽/음악클럽, 홀덤펍/홀덤펍카페, 무인 성인용품 판매점) 출입 및 이용 방법 인지 경로	문28-1
근로보호	[수정]현재 및 2024년 기준 아르바이트 경험	문29
	[수정]아르바이트를 하는 이유	문30
	[수정]2024년 기준 아르바이트 중 일한 기간이 가장 길었던 업종	문31
	[유지]2024년 기준 아르바이트 중 일한 기간이 가장 길었던 배달 아르바이트의 근로 방식	문31-1
	[추가]배달 대기시간의 근로시간 포함 여부	문31-1-1
	[수정]2024년 기준 아르바이트 중 일한 기간이 가장 길었던 아르바이트 구직 방법	문32
	[수정]2024년 기준 아르바이트 중 일한 기간이 가장 길었던 아르바이트 근로 기간	문33
	[유지]2024년 기준 아르바이트 중 일한 기간이 가장 길었던 아르바이트 주평균 근로일	문34
	[유지]2024년 기준 아르바이트 중 일한 기간이 가장 길었던 아르바이트 일평균 근로 시간	문35
	[유지]2024년 기준 아르바이트 중 일한 기간이 가장 길었던 아르바이트 임금 수준 및 지급 방식	문36
	[유지]2024년 기준 아르바이트 중 일한 기간이 가장 길었던 아르바이트의 근로계약서 작성 여부	문37
	[유지]근로계약서 교부 여부	문37-1
	[수정]아르바이트 시 부당행위 및 처우 경험 여부	문38
	[수정]부당행위 경험 시 대처 방법	문38-1
	[유지]부당행위 경험 시 미대처 이유	문38-1-1
	[수정]최근 1년 동안 청소년 근로 권익(노동 인권) 교육 경험 장소 및 방법	문39
[유지]최근 1년 동안 청소년 근로 권익(노동 인권) 교육 경험 도움 정도	문39-1	
사회인구학적 배경	[유지]성별	문40
	[유지]태어난 해	문41

* 주: 1) 문항번호는 중·고생용 조사표 기준임.

2) 초등학교생의 경우 매체 영역과 행위 영역의 일부 문항만 조사하였음.

제 II 장

주요 발견 요약

1. 매체 영역
2. 행위 영역
3. 약물 영역
4. 업소 영역
5. 근로보호 영역

제 II 장 주요 발견 요약

1. 매체 영역

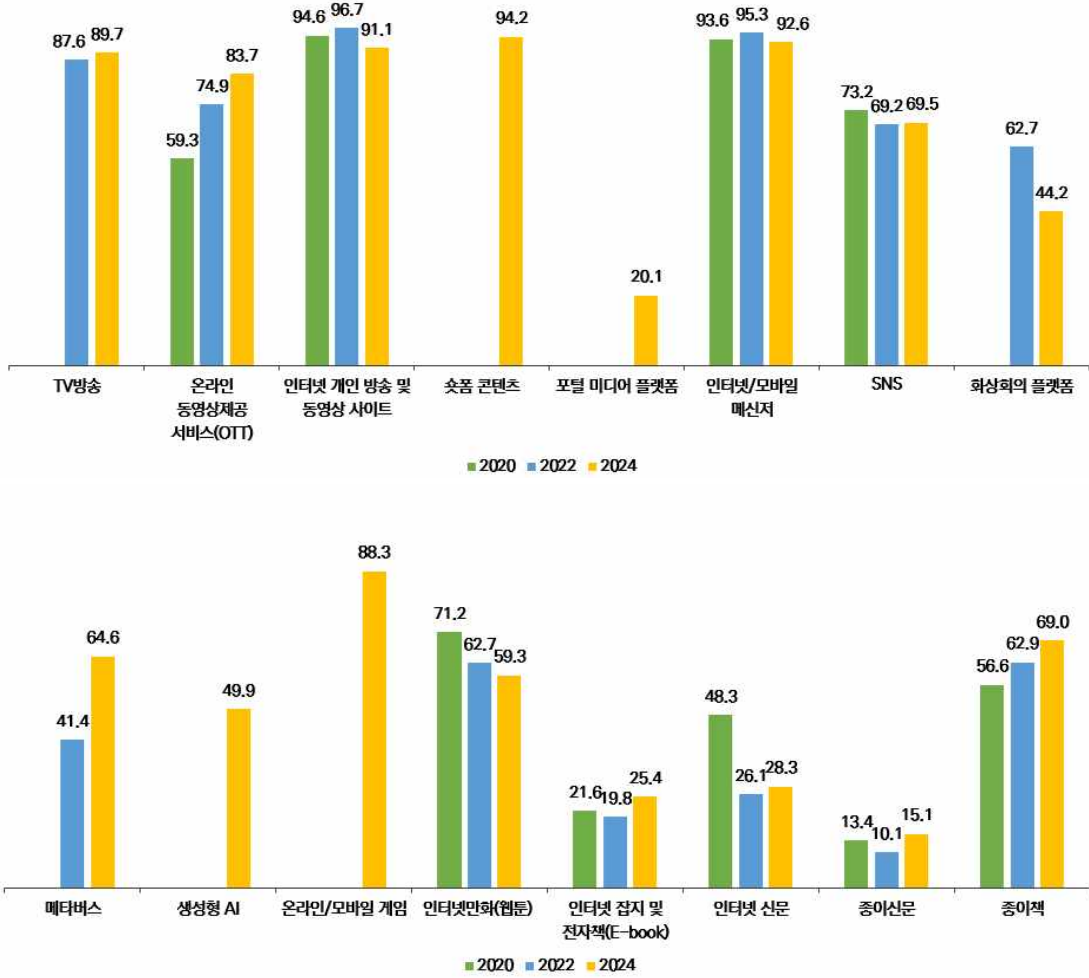
㉠ 청소년의 숏폼 콘텐츠와 메신저 이용률 높고, 지난 조사 대비 메타버스 이용률 큰 폭 증가

[분석 결과]

- 청소년은 숏폼 콘텐츠와 동영상 매체, 메신저를 주로 이용함.
 - 가장 높은 이용률을 보인 매체는 숏폼 콘텐츠(94.2%)이며, 이어서 인터넷/모바일 메신저(92.6%), 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트(91.1%) 순으로 조사됨.
 - 온라인 동영상 제공 서비스(OTT)도 이용률이 83.7%로 '22년 대비 8.8%p 증가하여, 청소년의 동영상 기반 매체의 이용이 지속적으로 증가하고 있는 것으로 나타남.

- 청소년의 메타버스 이용률은 증가, 청소년의 절반이 생성형AI를 이용함.
 - 메타버스 이용률은 64.6%로, '22년 대비 23.2%p 증가함.
 - 생성형 AI 이용률은 49.9%로, 청소년의 절반 정도가 사용하는 것으로 나타남.

- 청소년의 종이신문 및 종이책 이용률이 '20년 대비 '22년에 감소하였다가 다시 증가한 것으로 나타남.
 - 종이신문 : ('20년) 13.4% → ('22년) 10.1% → ('24년) 15.1%
 - 종이책 : ('20년) 56.6% → ('22년) 62.9% → ('24년) 69.0%



【그림 II-1】 매체 이용률

○ 청소년이 자주 이용한 매체 1순위는 초등학생(24.6%)과 중학생(25.4%) 모두 검색 콘텐츠이며, 고등학생은 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트(28.4%)임.

표 II-1 학교급별 자주 이용한 매체(1, 2, 3순위)

구분	1순위	2순위	3순위
전체	검색 콘텐츠(23.1%)	검색 콘텐츠(25.1%)	인터넷/모바일 메신저(16.9%)
초등학교	검색 콘텐츠(24.6%)	검색 콘텐츠(23.3%)	온라인/모바일 게임(15.7%)
중학교	검색 콘텐츠(25.4%)	검색 콘텐츠(25.6%)	인터넷/모바일 메신저(17.4%)
고등학교	인터넷 개인방송 및 동영상 사이트(28.4%)	검색 콘텐츠(26.6%)	인터넷/모바일 메신저(20.5%)

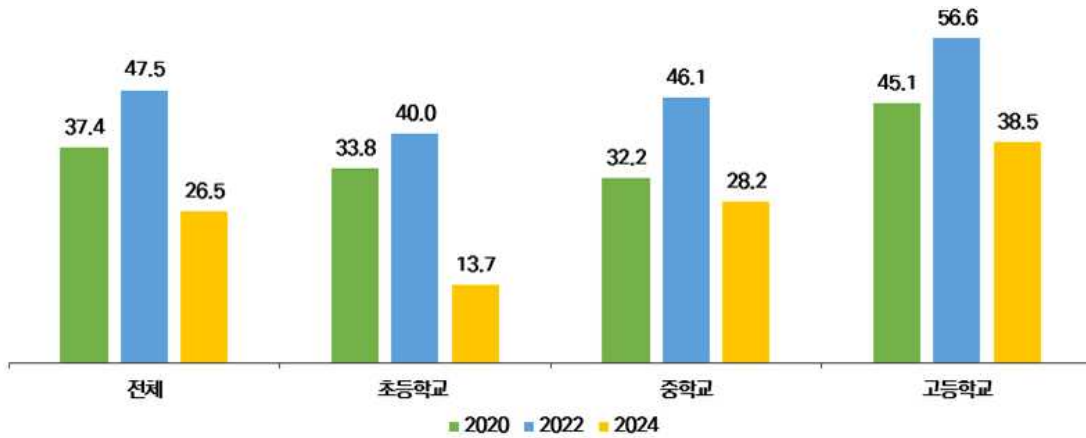
[시사점 및 제언]

- 청소년의 이용률이 가장 높은 매체는 숏폼 콘텐츠로 모든 학교급에서 상위 순위를 차지하며, 메타버스(64.6%)와 생성형 AI(49.9%)의 이용률이 증가한 결과에 비추어 볼 때, 급속하게 변화하는 매체 유형에 대한 지속적인 관찰과 변화 양상을 적시에 포착하기 위한 적절한 측정이 요구됨.
- 종이신문(15.1%)과 종이책(69.0%) 이용률이 '22년 대비 증가한 결과는 디지털 중심 환경 속에서도 종이매체를 통한 유해매체 접촉 또한 지속적인 모니터링이 필요함을 시사함.

② 청소년의 성인용 영상물·간행물 이용률 감소, 특히 초등학생 이용률 급격히 낮아짐

[분석 결과]

- 최근 1년 동안 성인용 영상물을 본 적이 있다고 응답한 비율은 26.5%이고, 성인용 간행물을 본 적이 있다고 응답한 청소년은 11.2% 수준이며, 청소년의 성인용 영상물과 성인용 간행물 이용률은 '22년 대비 모두 감소함.
 - 성인용 영상물 이용률 : ('20년) 37.4% → ('22년) 47.5% → ('24년) 26.5%
 - 성인용 간행물 이용률 : ('20년) 24.9% → ('22년) 24.1% → ('24년) 11.2%
- 초등학생의 성인용 영상물 및 성인용 간행물 이용률이 중·고등학생에 비해 급격히 낮아짐.
 - 초등학생의 성인용 영상물 이용률 : ('20년) 33.8% → ('22년) 40.0% → ('24년) 13.7%
 - 초등학생의 성인용 간행물 이용률 : ('20년) 27.7% → ('22년) 22.7% → ('24년) 6.0%



【그림 II-2】 연도별 성인용 영상물 이용률



【그림 II-3】 연도별 성인용 간행물 이용률

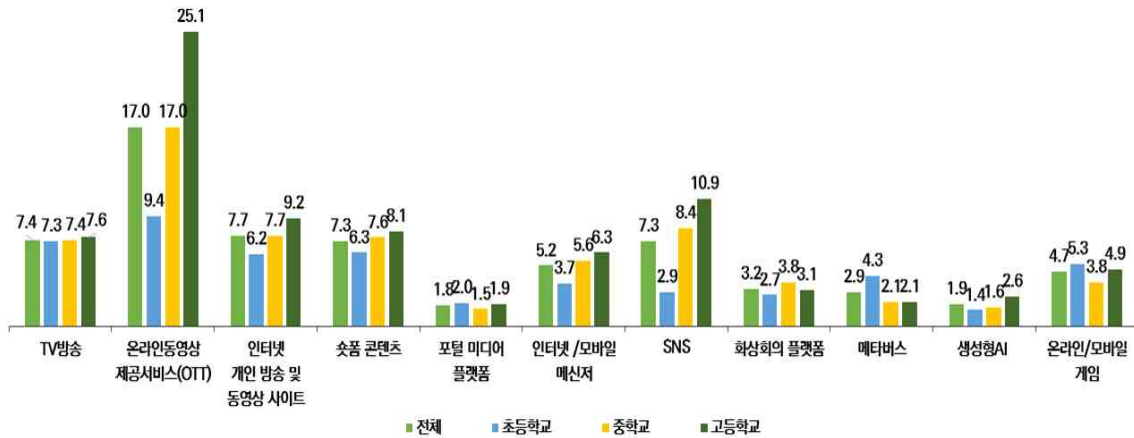
[시사점 및 제언]

- 청소년의 성인용 영상물(26.5%) 및 간행물(11.2%) 이용률이 '22년 대비 감소한 것은 제도적 보호 장치의 강화가 긍정적인 영향을 미친 결과로 볼 수 있음.
 - 특히 초등학생의 이용률에 효과적으로 작용한 것은 본 실태조사 등을 통해 유해매체 접촉에 있어 저연령화 문제가 지속 보고된 데 따른 대응의 결과로 볼 수 있음.
 - 다만, 중고등학생의 성인용 콘텐츠 이용률은 여전히 낮지 않아, 중고등학생이 주로 이용하고 접근하는 콘텐츠에 대한 모니터링이 요구됨.

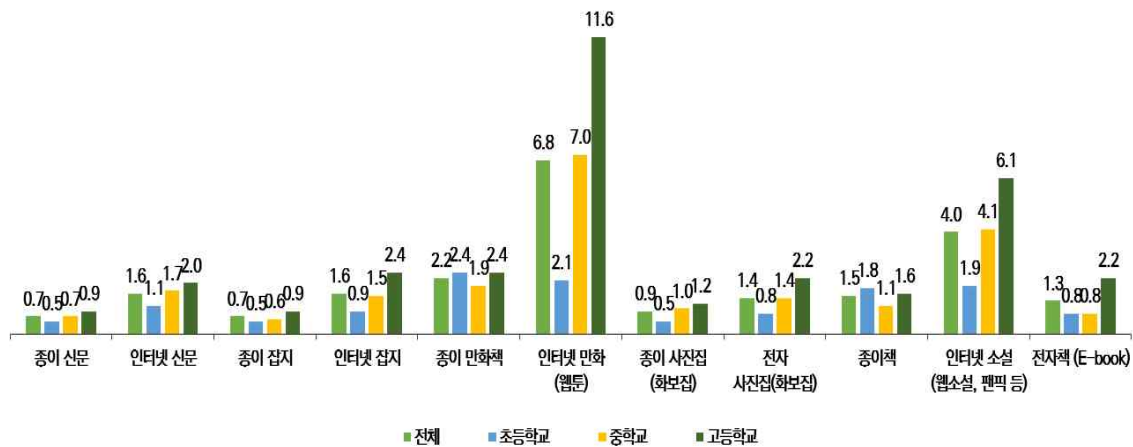
③ 학교급별 성인용 콘텐츠 이용 경로 차이 뚜렷, 메타버스, 온라인/모바일 게임 통한 성인용 콘텐츠 접촉은 초등학생이 높음

[분석 결과]

- 청소년의 성인용 영상물 주요 이용 경로는 다음과 같으며, 디지털 매체를 통한 접촉 많음.
 - 성인용 영상물 : 온라인 동영상 제공 서비스(OTT)(17.0%) > 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트(7.7%)
 - 성인용 간행물 : 인터넷 만화(웹툰)(6.8%) > 인터넷 소셜(웹소설, 판픽 등)(4.0%)
- 학교급별 성인용 영상물 주요 이용 경로는 다름.
 - 초등학생은 온라인 동영상 제공 서비스(OTT)(9.4%), TV방송(7.3%), 숏폼 콘텐츠(6.3%) 순이고, 메타버스(4.3%)와 온라인/모바일 게임(5.3%)을 통한 성인용 영상물 시청 경험은 초등학생이 상대적으로 높음.
 - 중고등학생은 온라인 동영상 제공 서비스(OTT), SNS, 인터넷 개인 방송 및 동영상 사이트 순임.
- 학교급별 성인용 간행물 주요 경로는 차이가 있음.
 - 초등학생은 종이 만화책(2.4%), 인터넷 만화(웹툰)(2.1%)이며, 중고등학생은 인터넷 만화(웹툰)(중: 7.0%, 고: 11.6%), 인터넷 소셜(중: 4.1%, 고: 6.1%)임.



【그림 II-4】 성인용 영상물 주요 경로



【그림 II-5】 성인용 간행물 주요 경로

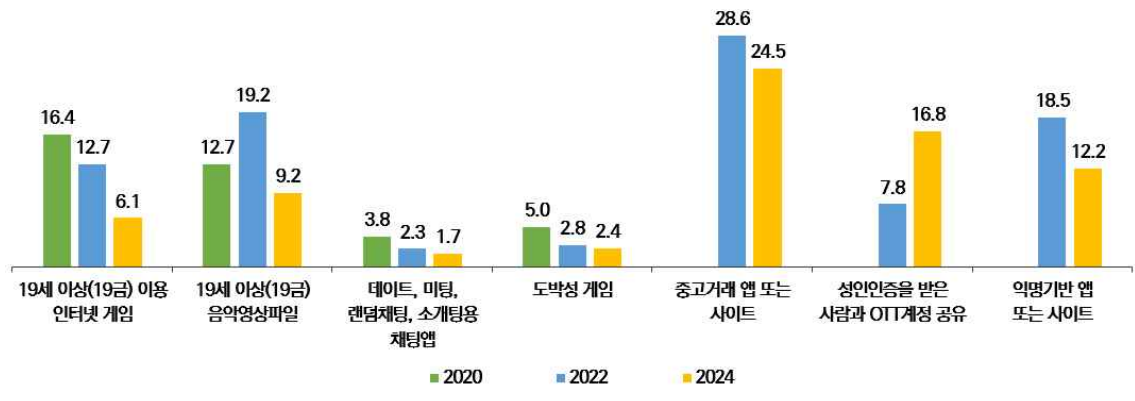
[시사점 및 제언]

- 청소년의 성인용 콘텐츠 이용 경로는 디지털 매체 중심으로 변화하고 있음이 확인됨.
 - 초등학생은 OTT, TV방송, 숏폼 콘텐츠, 메타버스, 온라인/모바일 게임을 통해 성인용 콘텐츠에 접근하며, 특히 메타버스와 게임을 통한 이용 비율이 중·고등학생보다 높음.
 - 중·고등학생은 OTT, SNS, 인터넷 개인방송을 통해 성인용 영상물을 주로 이용하며, 성인용 간행물은 웹툰과 인터넷 소설을 통해 소비하는 경향이 뚜렷함.
 - 이는 디지털 환경 확산과 함께 학교급별 콘텐츠 소비 경로의 세분화를 시사함.
- 초등학생의 메타버스와 게임 내 유해 콘텐츠 노출을 줄이기 위해 플랫폼 사업자와의 협력을 통한 유해 콘텐츠 차단 기술 강화가 필요함.
 - 중·고등학생의 경우 SNS와 OTT를 통한 성인용 콘텐츠 접근을 제한하기 위한 연령 인증 시스템 고도화 기술 도입과 웹툰과 인터넷 소설을 주요 경로로 사용하는 점을 고려한 디지털 콘텐츠 검열 및 플랫폼의 자율규제 강화가 요구됨.

④ 신·변종 유해매체 이용률 '22년 대비 전반적으로 감소

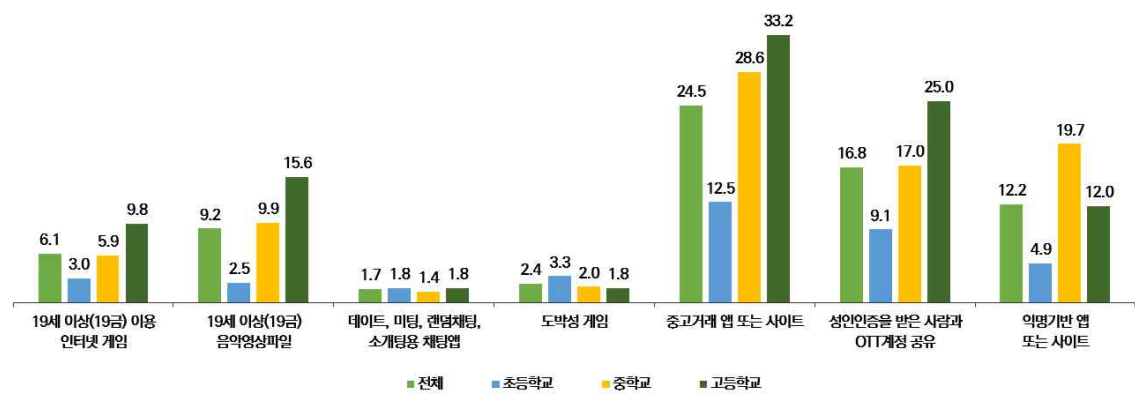
[분석결과]

- 청소년이 가장 많이 이용하는 신·변종 유해매체는 중고거래 앱 또는 사이트(24.5%)이고, 성인 인증을 받은 사람과 OTT 계정 공유(16.8%), 익명 기반 앱 또는 사이트(12.2%)가 그다음 순임.
- 신·변종 유해매체 이용률은 대부분 감소했으나, 성인 인증을 받은 사람과 OTT 계정 공유가 '22년 대비 증가함.



【그림 II-6】 신·변종 매체 이용률

○ 전반적인 신·변종 유해매체 이용률은 고등학생이 높은 편으로 나타남.



【그림 II-7】 학교급별 신·변종 매체 이용률

[시사점 및 제언]

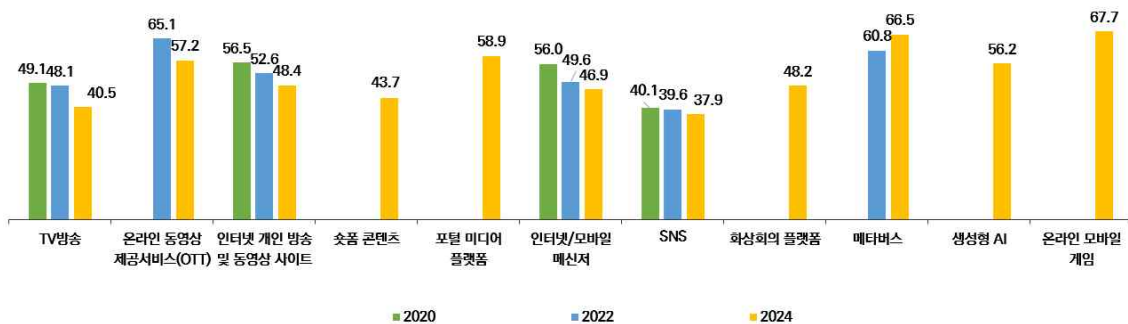
- 청소년의 신·변종 유해매체물 이용률이 전반적으로 감소한 것은 긍정적이나, 고등학생의 중고거래 앱 또는 사이트 이용률은 여전히 높음.
- 익명 기반 앱을 통해 유해 콘텐츠에 노출되는 문제를 해결하기 위해 익명 기반 앱에 대한 청소년 접근 제한 정책을 강화하고, 익명성 악용 방지를 위한 제도적 수단 마련이 요구됨.

⑤ 성인용 콘텐츠의 성인 인증 비율은 감소, 신·변종 유해매체의 성인 인증 비율은 증가

[분석 결과]

○ 청소년의 성인용 영상물 이용 시 성인 인증 비율은 '22년 대비 감소, 메타버스는 '22년 대비 증가

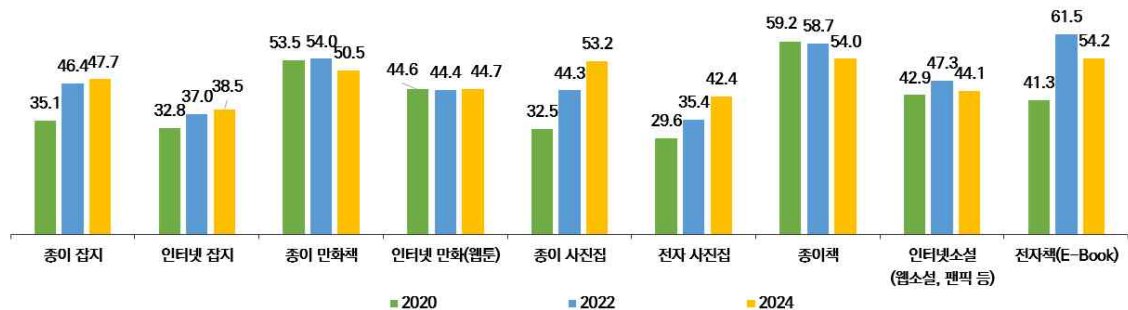
- TV방송 : ('22년) 48.1% → ('24년) 40.5%
- 온라인 동영상 제공 서비스(OTT) : ('22년) 65.1% → ('24년) 57.2%
- 인터넷 개인 방송 및 동영상 사이트 : ('22년) 52.6% → ('24년) 48.4%
- 인터넷 모바일 메신저 : ('22년) 49.6% → ('24년) 46.9%
- SNS : ('22년) 39.6% → ('24년) 37.9%
- 메타버스 : ('22년) 60.8% → ('24년) 66.5%



【그림 II-8】 성인용 영상물 이용 시 성인 인증을 위한 연령 확인 비율

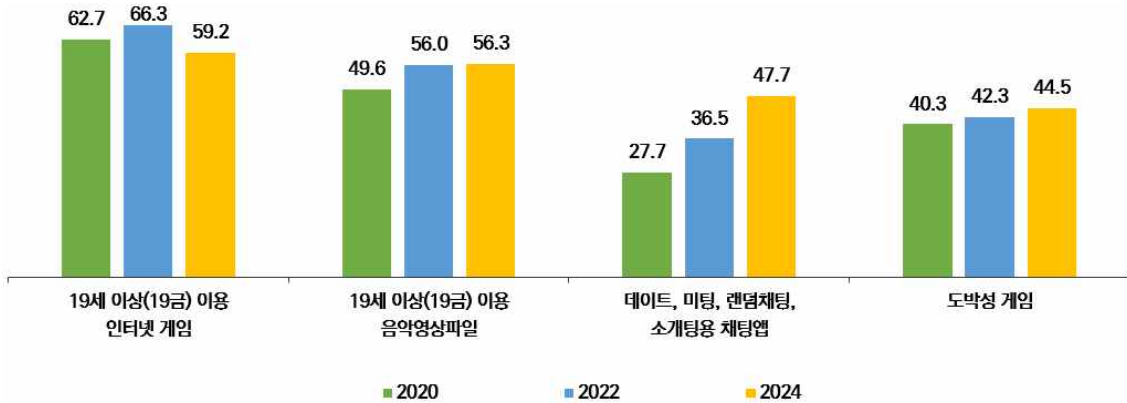
○ 성인 간행물 중 잡지, 사진집은 성인 인증 비율이 '22년 대비 증가, 종이 만화책과 소설책 종류는 '22년 대비 감소함.

- 종이 잡지(47.7%), 인터넷 잡지(38.5%), 종이 사진집(53.2%), 전자 사진집(42.4%) 이용 시 성인 인증을 했다는 응답률은 '22년 대비 증가함.
- 종이 만화책(50.5%), 종이책(54.0%), 인터넷 소셜(웹소설, 팬픽 등)(44.1%), 전자책(E-Book) (54.2%) 이용 시 성인 인증을 했다는 응답률은 '22년 대비 감소함.



【그림 II-9】 성인용 간행물 이용 시 성인 인증을 위한 연령 확인 비율

- 신·변종 유해매체의 성인 인증 비율은 성인용 인터넷 게임을 제외하고 대체로 증가함.
 - 특히, 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱의 성인 인증 비율이 47.7%로, '22년(36.5%) 대비 큰 폭으로 증가함.
 - 19세 이상(19금) 이용 인터넷 게임에서 성인 인증 비율(59.2%)은 '22년(66.3%)보다 감소함.



【그림 II-10】 신·변종매체 이용 시 성인 인증을 위한 연령 확인 비율

[시사점 및 제언]

- 성인 인증 비율의 변화는 디지털 환경 및 콘텐츠 소비 행태의 변화를 반영하는 중요한 지표라 할 수 있음.
 - 성인용 영상물의 경우, OTT와 개인 방송, SNS 등 주요 플랫폼에서 성인 인증 비율이 감소한 점은 기술적 한계, 인증 과정의 복잡성, 혹은 사용자 경험을 저해하지 않으려는 플랫폼 정책 등이 영향을 미쳤을 가능성이 있음.
 - 반면, 메타버스는 학교 수업에의 활용 등 새로운 콘텐츠 제공 방식으로 주목받으면서 사용자 보호를 위한 성인 인증 시스템을 강화한 것으로 보임.
- 성인용 간행물 및 채팅앱에서 인증 비율의 증감은 전통적 매체와 디지털 매체 간의 이용 경향의 차이가 나타난 것으로 볼 수 있음.
 - 전통적 간행물에서 인증 비율이 증가한 반면, 전자책 및 웹소설 등에서는 감소한 것은 플랫폼에 따라 사용자층의 차이와 인증 프로세스의 차별성에 기인한 것으로 보임.

⑥ 청소년의 타인 정보 도용 경험률 및 유해매체 이용자의 타인 정보 도용 경험률 증가

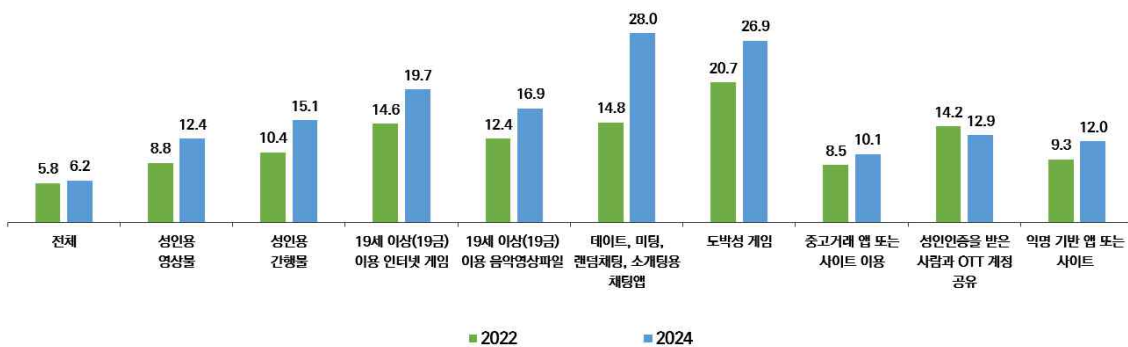
[분석결과]

- 최근 1년 동안 인터넷 사용 시 다른 사람의 아이디(ID), 주민번호, 계좌번호를 사용한 비율은 각각 6.2%, 2.1%, 1.1%로, '22년 대비 증가한 수치임.
- 다른 사람의 아이디(ID) 사용 : ('22년) 5.8% → ('24년) 6.2%
- 다른 사람의 주민등록번호 사용 : ('22년) 1.7% → ('24년) 2.1%

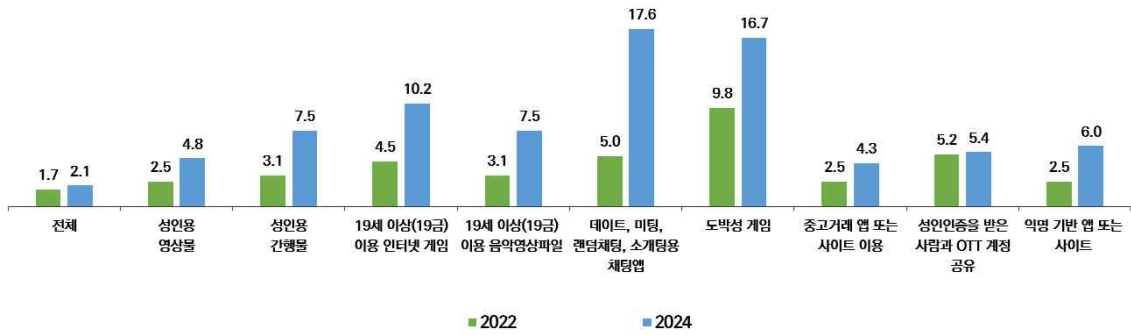


【그림 II-11】 청소년의 타인 정보 도용 경험

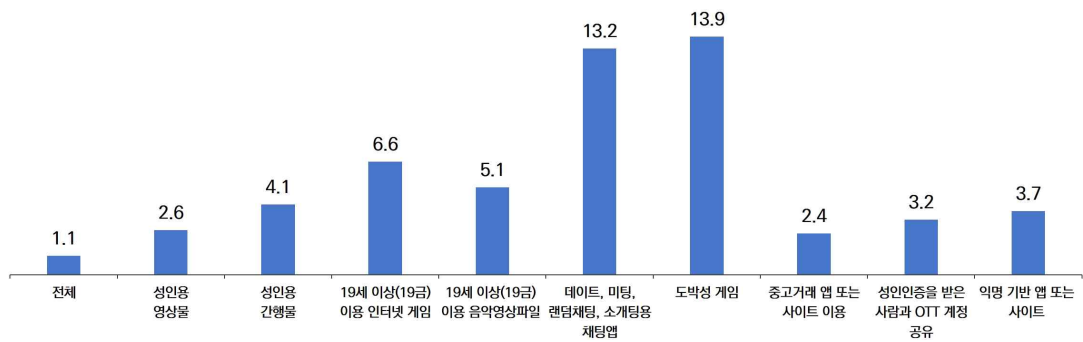
- 성인용 영상물, 성인용 간행물, 신·변종 매체를 이용한 청소년의 타인 정보 도용 경험률 높음. 또한, '22년 대비 타인 정보 도용 경험률이 상승함.
- 특히, 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱과 도박성 게임 이용 청소년의 타인 정보 도용 경험률이 현저히 높으며, '22년 대비 증가 폭도 상대적으로 크게 나타남.



【그림 II-12】 유해매체 이용 청소년의 다른 사람 ID 도용 경험률



【그림 II-13】 유해매체 이용 청소년의 주민등록번호 도용 경험률



【그림 II-14】 유해매체 이용 청소년의 계좌번호 도용 경험률

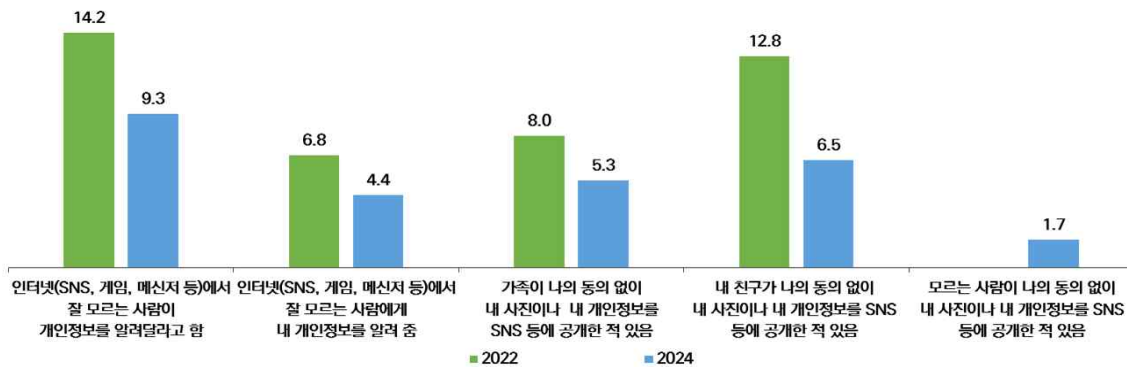
[시사점 및 제언]

- 청소년의 타인 정보 도용 경험 지속 증가, 특히 유해매체 이용 경험이 있는 청소년에서 비율 높다는 결과는 청소년들이 디지털 환경에서 개인정보 보호의 중요성을 이해하고 올바른 사용 습관을 형성할 수 있도록 교육 프로그램을 강화할 필요가 있음을 시사함.

㉚ 청소년 개인정보 피해 경험률 감소, 유해매체 이용자의 개인정보 피해 경험률 높음

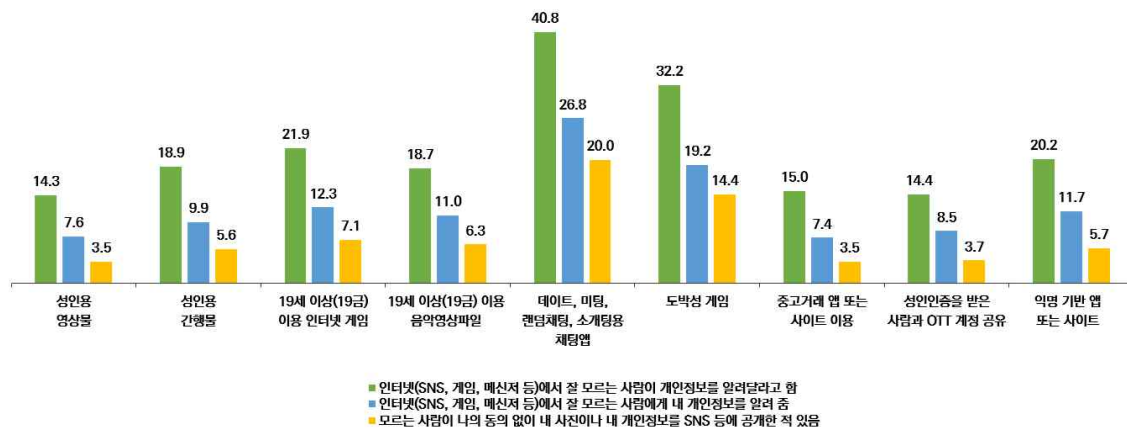
[분석 결과]

- 청소년들의 개인정보 피해 경험률을 조사한 결과, ‘인터넷(SNS, 게임, 메신저 등)에서 잘 모르는 사람이 개인정보를 알려달라고 한 비율’이 9.3%로 가장 많고, ‘친구가 동의 없이 SNS에 사진이나 개인정보를 공개한 경우(6.5%)’가 다음 순임.
- ‘22년에 비해 개인정보 피해 경험률은 전반적으로 감소함.
 - ‘내 친구가 나의 동의 없이 내 사진이나 내 개인정보를 SNS 등에 공개한 적이 있다’고 응답한 비율(6.5%)이 ‘22년(12.8%) 대비 큰 폭으로 감소함.



【그림 II-15】 개인정보 피해 경험률

- 성인용 영상물 및 간행물, 신·변종매체 이용 청소년의 개인정보 피해 경험률이 상당히 높은 수준으로 나타남.
 - 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱과 도박성 게임 이용 청소년의 개인정보 피해 경험률이 현저히 높음.



【그림 II-16】 유해매체 이용 청소년의 개인정보 피해 경험률

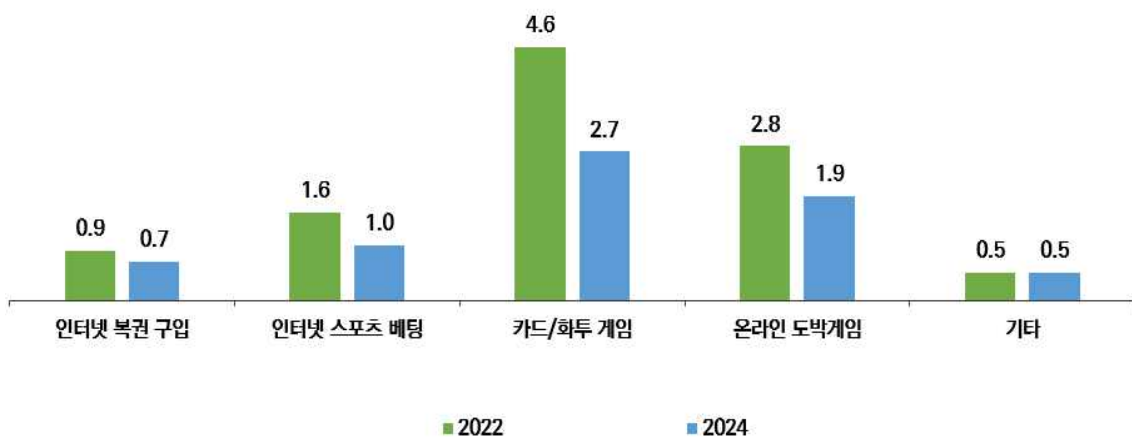
[시사점 및 제언]

- 청소년이 인터넷에서 개인정보를 요구받거나 타인의 동의 없이 정보가 공개되어 피해를 입는 사례는 감소하고 있으나, 신·변종매체 등 유해 콘텐츠 사용 청소년의 피해 경험률이 큰 상황임.
 - 특히, 랜덤 채팅, 소개팅 앱과 도박성 게임 등에서 개인정보 피해를 경험한 청소년의 비율이 높으므로, 이러한 앱 사용에 대한 위험성을 알리는 교육과 구체적인 사례를 담은 교육이 필요함.

㉔ 중·고등학생의 온라인 도박성 게임 경험률은 '22년 대비 감소

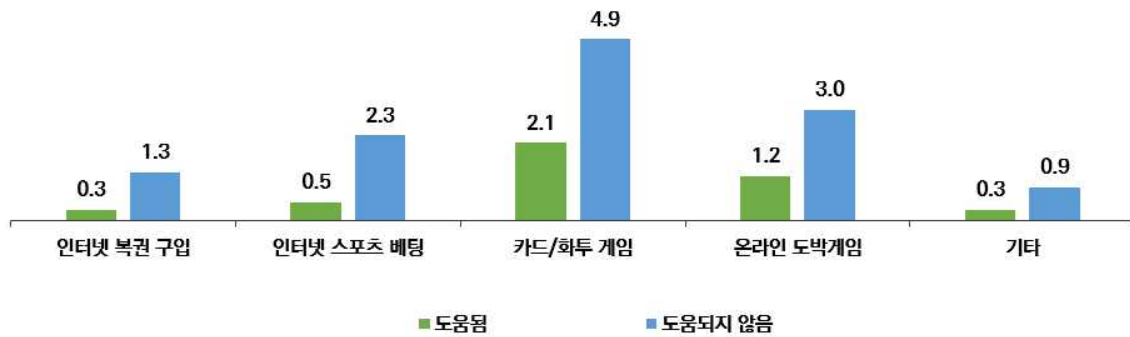
[분석 결과]

- 중·고등학생의 온라인 도박성 게임 중 카드/화투 게임의 1년간 경험률이 2.7%로 가장 높음.
 - 다음으로 온라인사다리, 다리다리, 빙고, 달팽이, 그래프 게임 등 온라인 도박 게임이 1.9%로 많았으며, 인터넷 스포츠 베팅(1.0%), 인터넷 복권 구입(0.7%) 순으로 나타남.
- 온라인 도박성 게임 경험률은 '22년 대비 모두 감소한 것으로 확인됨.
 - 카드/화투게임은 '22년 4.6%에서 '24년 2.7%로 감소, 온라인 도박성 게임은 '22년 2.8%에서 '24년 1.9%로 감소함.



【그림 II-17】 온라인 도박성 게임 경험률

- 온라인 도박 피해 예방 교육의 도움 정도에 따라 온라인 도박성 게임 이용률이 달라짐.
 - 온라인 도박 피해 예방 교육이 도움 됐다고 응답한 경우, 인터넷 복권 구입, 인터넷 스포츠 베팅, 카드/화투 게임, 온라인 도박게임 등 온라인 도박성 게임 이용률이 모두 낮았음.



【그림 II-18】 온라인 도박 피해 예방 교육의 도움 정도에 따른 온라인 도박성 게임 경험률

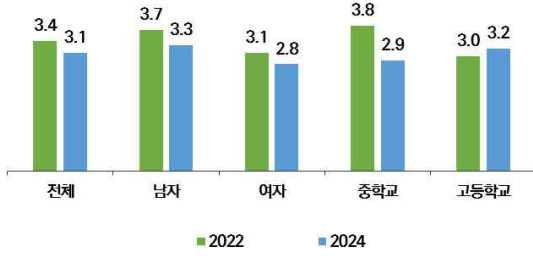
[시사점 및 제언]

- 청소년 온라인 도박 문제에 대한 정책적 관심과 대응 정책 강화의 영향으로 '22년 대비 측정된 온라인 도박성 게임 경험률은 전반적으로 감소
- 온라인 도박 피해 예방 교육의 도움 여부에 따라 도움이 되지 않았다고 평가하는 청소년 집단에서 도박성 게임 경험률이 높게 나타난 결과는 어떠한 측면에서 도움이 되지 않는지 등에 대한 구체적인 내용 파악과 더불어 실증 근거에 기반한 교육 내용의 질적 개선의 필요성을 제기함.

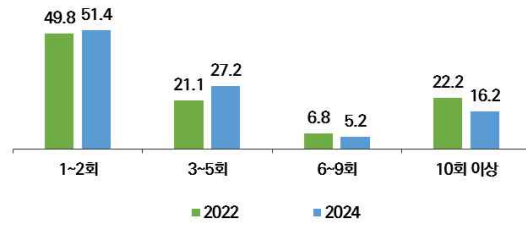
- ㉑ 청소년의 3.1%가 소액대출서비스(대리입금) 이용, 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱 이용자의 소액대출서비스(대리입금) 이용률은 18.2%로 가장 높음

[분석 결과]

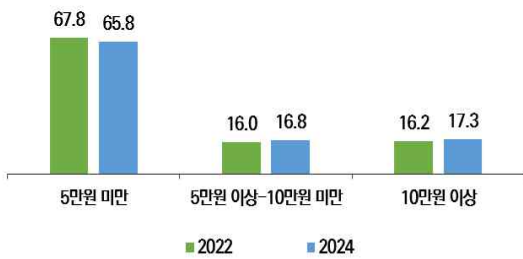
- 중·고등학생의 소액대출서비스(대리입금) 이용률은 3.1%로, '22년(3.4%) 대비 감소했으나 고등학생은 증가함.
- 소액대출서비스(대리입금) 이용자가 1년 동안 소액대출서비스(대리입금)을 이용한 횟수는 1-2회 이용이 51.4%로 가장 많고, 10회 이상도 16.2%로 나타남.
- 소액대출서비스(대리입금) 이용자의 1회 이용금액은 5만 원 미만이 65.8%로 가장 많고, 10만원 이상(17.3%), 5만원 이상-10만원 미만(16.8%) 순임.
- 소액대출서비스(대리입금) 이용으로 인해 현재 갚아야 하는 금액은 '없음'이 90.9%로 가장 많았고, 5만원 미만(4.9%), 10만원 이상(2.5%), 5만원 이상-10만원 미만(1.7%) 순임.



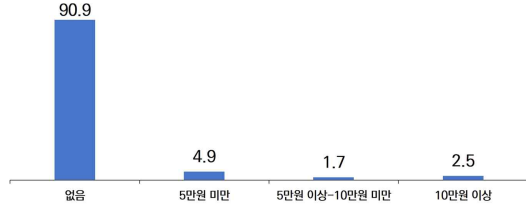
【그림 II-19】 소액대출서비스(대리입금) 이용률



【그림 II-20】 소액대출서비스(대리입금) 이용횟수



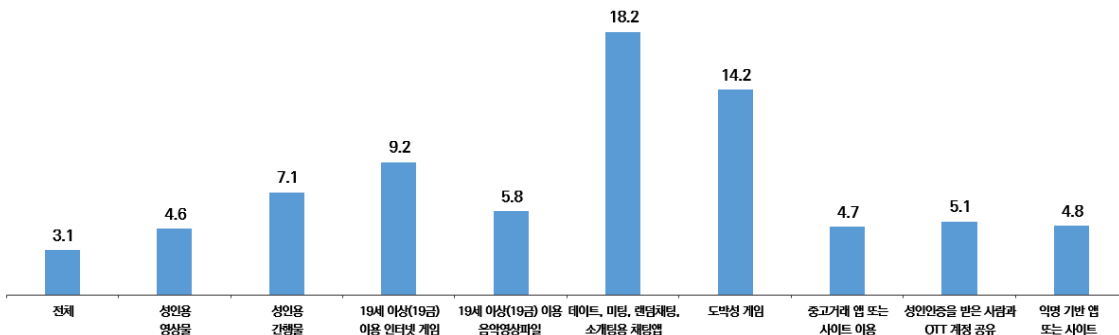
【그림 II-21】 소액대출서비스(대리입금) 1회 이용 금액



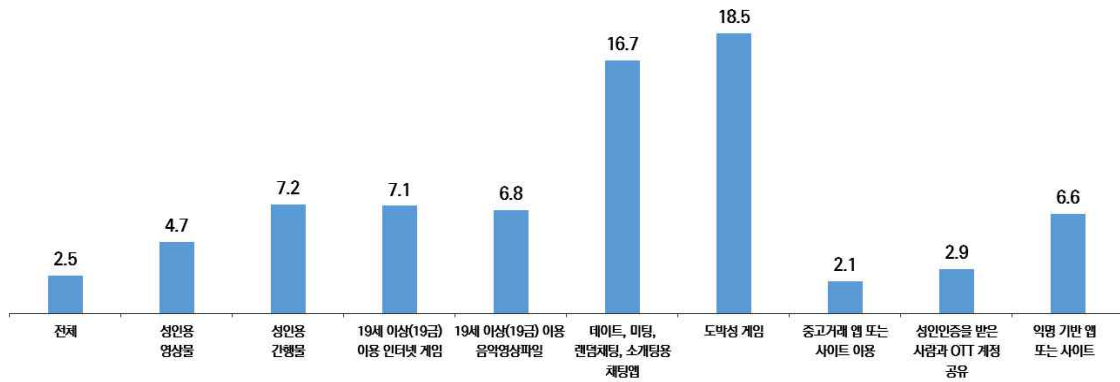
【그림 II-22】 소액대출서비스(대리입금) 이용으로 인해 현재 갚아야 하는 금액

○ 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱과 도박성 게임 이용 청소년의 소액대출 서비스(대리입금) 이용률이 높고, 현재 갚아야 할 금액이 10만원 이상인 경우가 많음.

- 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱(18.2%), 도박성 게임 이용 청소년(14.2%)의 소액대출 서비스(대리입금) 경험률이 전체 평균(3.1%)에 비해 높음.
- 도박성 게임 이용 청소년의 경우 소액대출서비스(대리입금) 이용 횟수가 평균 17.0회로 상대적으로 빈번하고, 1회 이용금액도 10만원 이상인 경우(25.9%)가 많으며, 소액대출서비스(대리입금)로 인해 갚아야 할 금액이 10만원 이상(18.5%)인 비율도 가장 높음.



【그림 II-23】 소액대출서비스(대리입금) 경험률



【그림 II-24】 소액대출서비스(대리입금)로 인해 현재 갚아야 할 금액(10만원 이상)

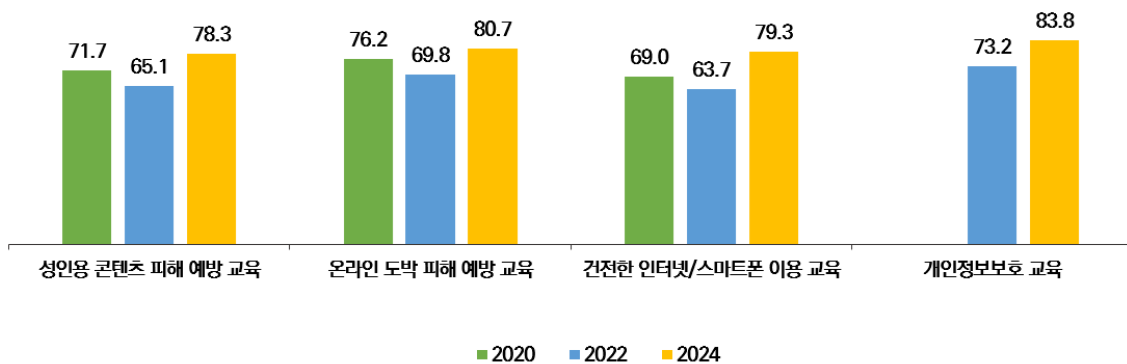
[시사점 및 제언]

- 소액대출서비스의 빈번한 이용과 고액 대출 사례는 청소년들이 반복적인 채무 상황에 빠질 가능성이 있고, 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱과 도박성 게임 이용자들은 특히 대출 횟수와 금액이 상대적으로 많다는 점에 주목, 청소년 금융 및 경제교육의 강화가 요구됨.

- ⑩ 매체 이용 교육에 대한 긍정 응답률 증가, 교육에 대한 긍정적 인식이 유해매체 이용, 타인 정보 도용, 개인정보 피해 경험률 감소에 기여

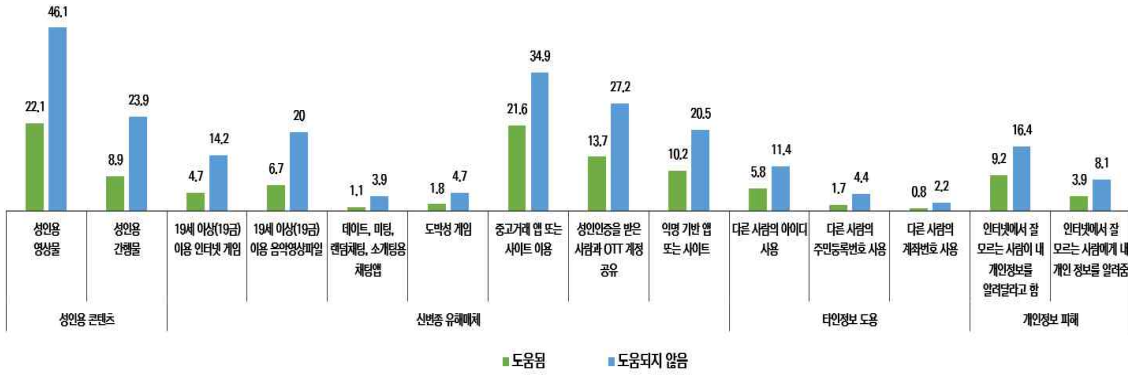
[분석결과]

- 매체 이용 교육 중 개인정보보호 교육이 도움이 됐다는 비율이 83.8%로 가장 높았으며, 다음으로 온라인 도박 피해 예방 교육(80.7%)으로 나타남.
- 매체 이용 교육이 도움 됐다는 긍정적 응답 비율은 '22년 대비 모두 증가함.

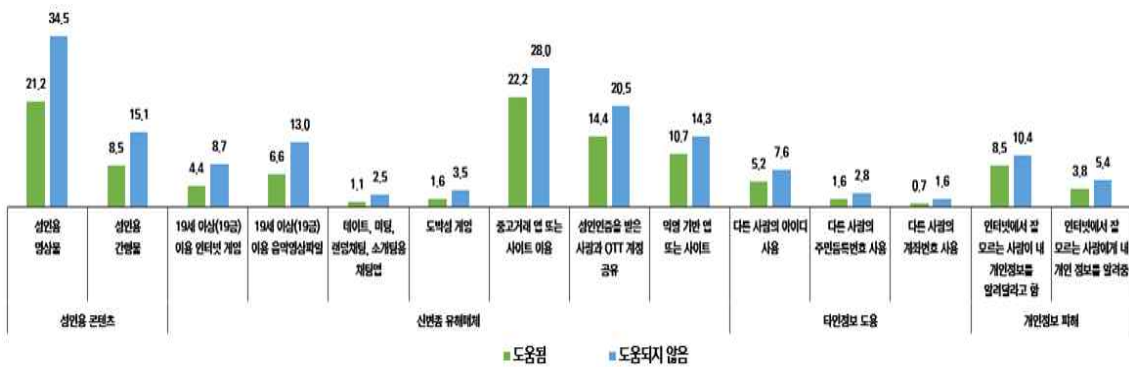


【그림 II-25】 매체 교육의 도움 정도(긍정적 응답)

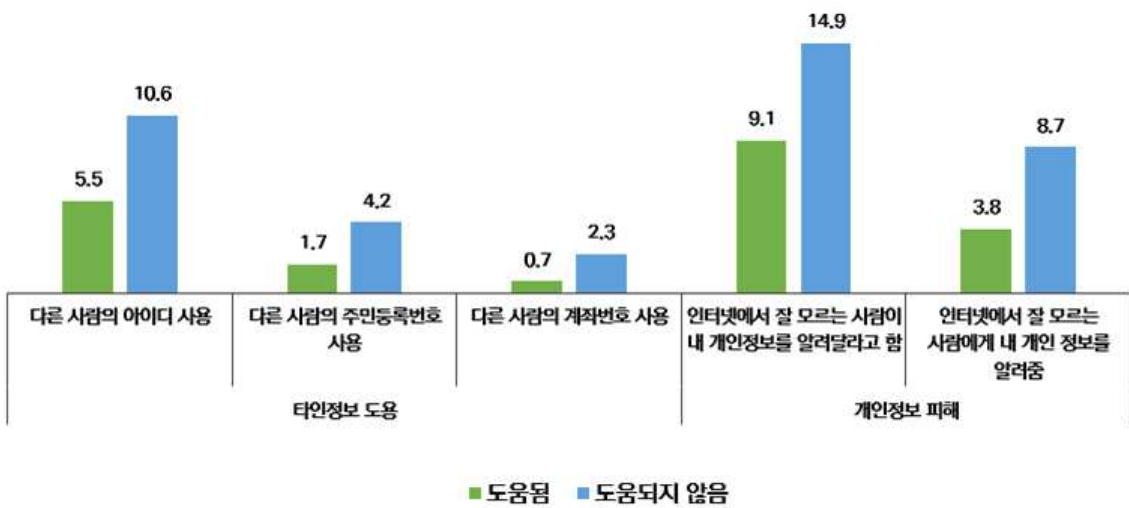
○ 매체 이용 교육이 도움이 되었다고 응답한 청소년은 성인용 영상물/간행물 이용률, 신변종매체 이용률, 타인정보 도용 경험률, 개인정보 피해경험률이 모두 낮음.



【그림 II-26】 성인용 콘텐츠 피해예방 교육의 도움 여부에 따른 유해매체 접촉경험, 타인정보 도용경험, 개인정보 피해경험



【그림 II-27】 건전한 인터넷/스마트폰 이용 교육의 도움 여부에 따른 유해매체 접촉경험, 타인정보 도용경험, 개인정보 피해경험



【그림 II-28】 개인정보보호교육의 도움 여부에 따른 타인정보 사용경험 및 개인정보 피해경험

[시사점 및 제언]

- 매체 이용 교육이 청소년에게 실질적인 도움을 주고 있다는 긍정적인 결과가 있고, 이러한 교육을 받은 청소년은 성인용 콘텐츠, 신변종 매체 접촉률과 타인 정보 도용 경험, 개인정보 피해 경험이 모두 낮아, 매체 이용 교육이 청소년의 건강한 디지털 환경 형성에 중요한 역할을 하고 있음이 확인됨.

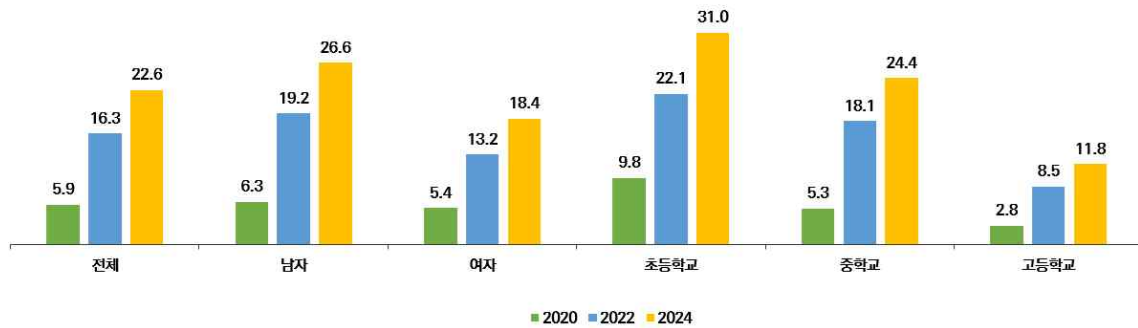
2. 행위 영역

① 청소년 폭력 피해율은 지속적으로 증가, 청소년 성폭력 피해율은 소폭 감소

[분석 결과]

○ 최근 1년 동안 청소년 폭력 피해율은 지속 증가하였고, 특히 초등학교의 증가 폭이 상대적으로 크게 나타남.

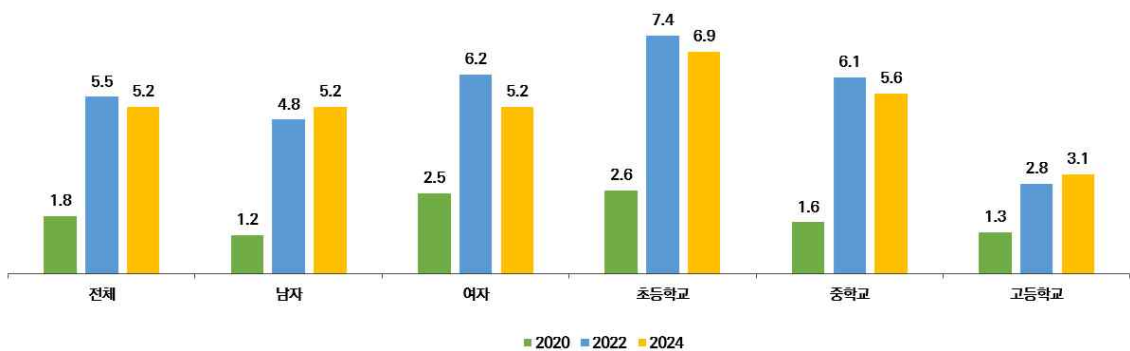
- 청소년 폭력 피해율(전체) : ('20년) 5.9% → ('22년) 16.3% → ('24년) 22.6%
- 청소년 폭력 피해율(초등학생) : ('20년) 9.8% → ('22년) 22.1% → ('24년) 31.0%



【그림 II-29】 청소년 폭력 피해율

○ 성폭력 피해율은 5.2%로 '22년(5.5%) 대비 소폭 감소하였으나, 남학생과 고등학생의 경우는 '22년 대비 증가함.

- 남학생의 성폭력 피해율은 5.2%로 '22년(4.8%) 대비 증가, 여학생과 같은 수준임.
- 고등학생의 성폭력 피해율은 '20년 1.3%, '22년 2.8%, '24년 3.1%로 지속 증가함.



【그림 II-30】 청소년 성폭력 피해율

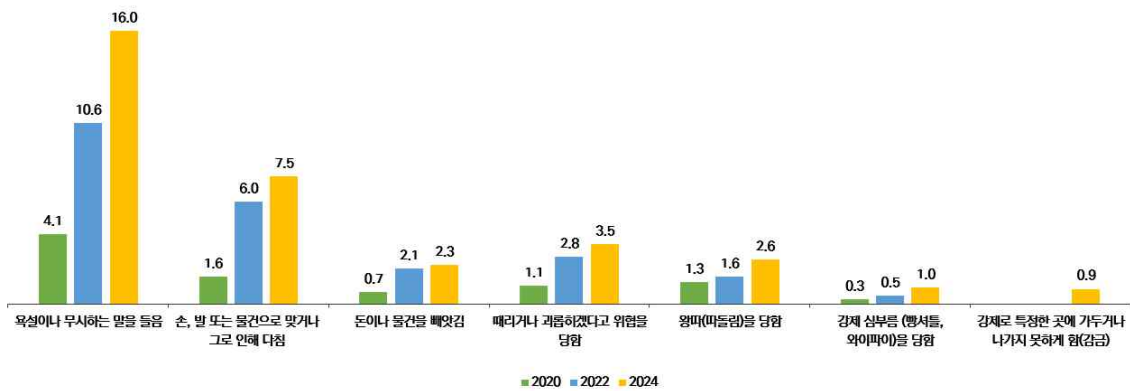
[시사점 및 제언]

- 청소년 폭력 피해율은 전반적으로 증가, 특히 초등학생에서 피해율이 상대적으로 높게 나타나 조기 개입과 예방이 시급함.
- 청소년 성폭력 피해율은 전체 수준에서는 소폭 감소, 남학생과 고등학생에서는 지속 증가하는 것으로 나타난 결과와 더불어 남학생의 경우, 폭력 피해율과 성폭력 피해율 모두 증가한 결과에 주목하여 이에 대한 예방적 대응이 필요함.
 - 남학생의 폭력 피해율 및 성폭력 피해율이 증가한 것에 남학생 간의 행위에 있어 폭력이나 성폭력으로 인식되지 않았던 것을 교육 등을 통해 폭력으로 인식하는 데 따른 변화는 아닌지 살펴볼 필요가 있음.

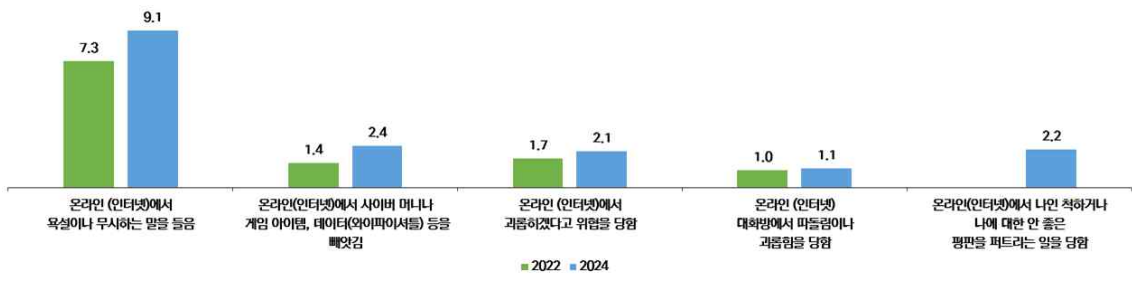
② 학교 안과 밖·사이버 공간에서의 언어폭력 피해, 학교 안과 밖에서의 성폭력 피해 증가

[분석 결과]

- 학교 안과 밖, 사이버 공간에서의 폭력 피해 경험률은 지속 증가, 특히 학교 안과 밖, 온라인에서의 언어폭력 피해 경험률이 현저히 증가함.
 - (학교 안과 밖) 욕설이나 무시하는 말을 들음 : ('22년) 10.6% → ('24년) 16.0%
 - (사이버 공간) 온라인(인터넷)에서 욕설이나 무시하는 말을 들음 : ('22년) 7.3% → ('24년) 9.1%

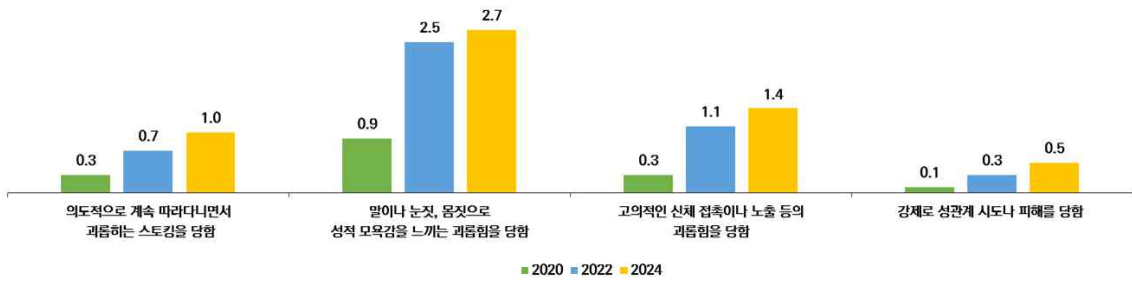


【그림 II-31】 청소년 폭력 피해 유형(학교 안과 밖)



【그림 II-32】 청소년 폭력 피해 유형(사이버 공간)

○ 학교 안과 밖에서의 성폭력 피해율은 '22년 대비 증가, 사이버 공간에서의 성폭력 피해율은 '22년 대비 소폭 감소함.



【그림 II-33】 청소년 성폭력 피해 유형(학교 안과 밖)



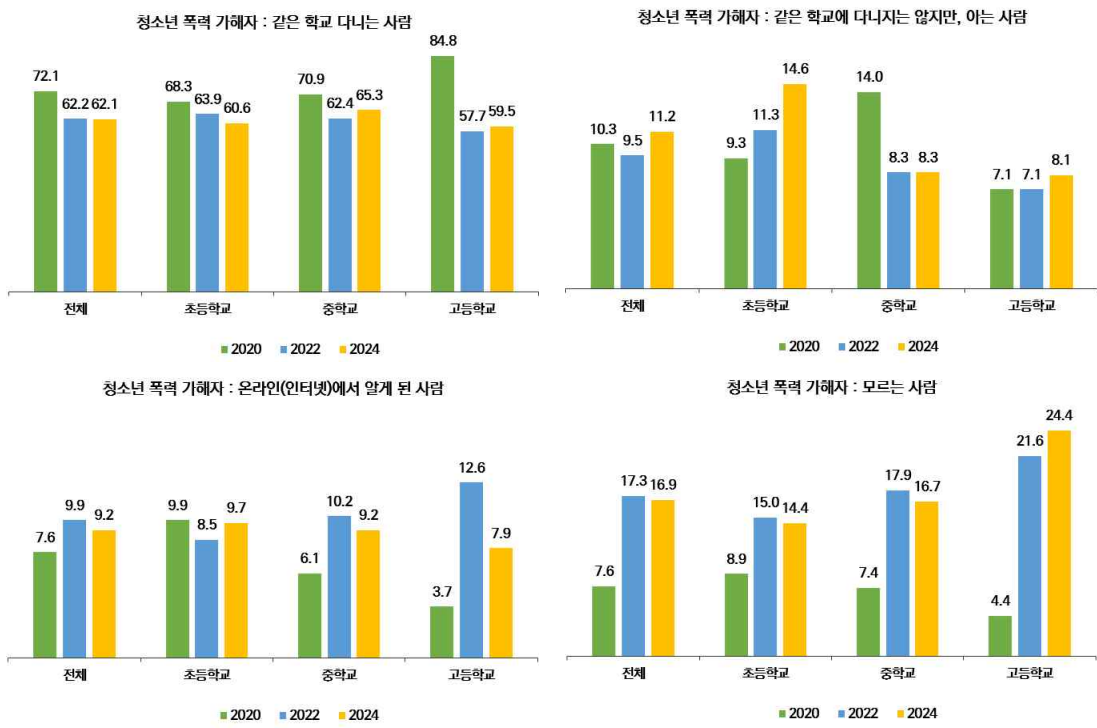
【그림 II-34】 청소년 성폭력 피해 유형(사이버 공간)

[시사점 및 제언]

- 엔데믹 이후 학교 안팎과 온라인에서 청소년 폭력 및 성폭력 피해율이 증가함.
 - 일상생활에서 반복되거나 온·오프라인에서 지속 가능성이 높다는 점을 이해한 접근 필요
 - 학교 내외와 온라인에서 언어폭력 피해 경험률이 크게 상승한 것은 대면 활동의 재개로 인한 갈등 심화와 사이버 공간에서의 폭력적 언어 사용 증가를 반영한 결과라 할 수 있음.
 - 언어폭력은 관계적 갈등에 기인하기에 대인관계 역량 강화 측면에서 접근 필요
 - 성폭력 피해의 경우 절대 비율이 낮을지라도 학교 안팎에서 피해율이 전반적으로 증가하는 경향으로 나타난 점과 딥페이크 유포 피해율(0.4%)이 명시적으로 포착된 점에 예의 주시 필요
- ③ 같은 학교에 다니지 않지만 아는 사람으로부터 폭력 및 성폭력 피해 증가, 모르는 사람으로부터의 폭력 및 성폭력 피해 감소

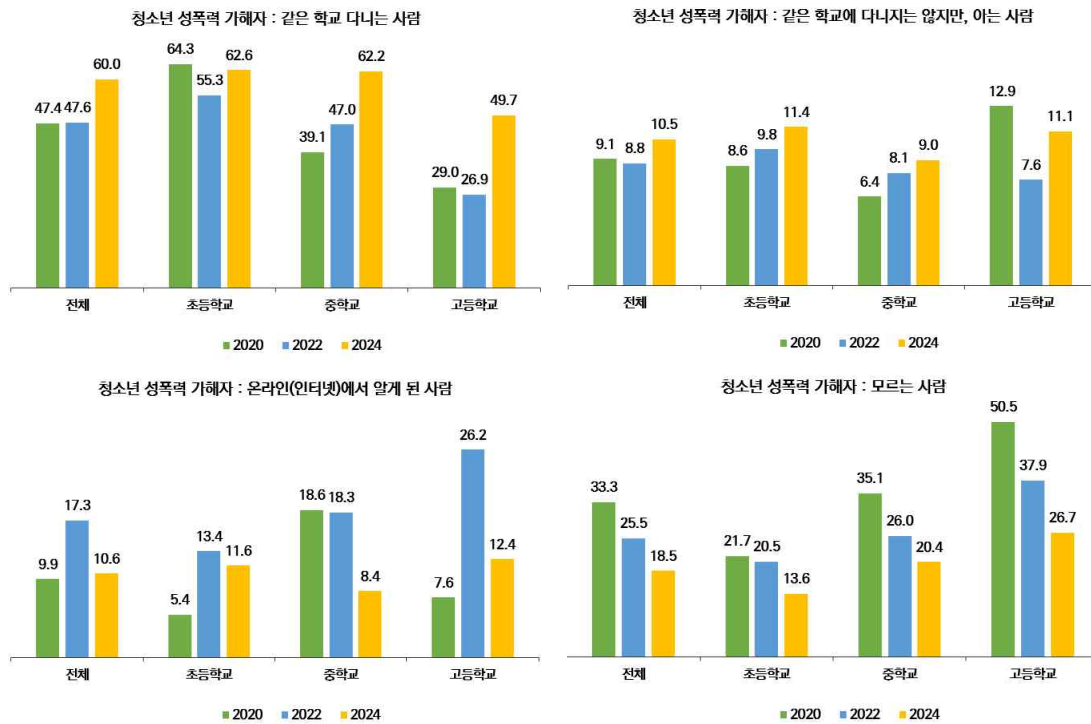
[분석 결과]

- 같은 학교에 다니지 않지만 아는 사람으로부터 폭력을 경험했다는 비율은 증가, 모르는 사람으로부터 폭력을 경험했다는 비율 소폭 감소함.
 - 같은 학교에 다니지 않지만 아는 사람 : ('22년) 9.5% → ('24년) 11.2%
 - 모르는 사람 : ('22년) 17.3% → ('24년) 16.9%
- 학교급별로 폭력 가해자 유형은 차이가 있어, 초등학생은 같은 학교에 다니지 않지만 아는 사람, 고등학생은 모르는 사람으로부터의 폭력 피해를 경험했다는 비율 증가함.
 - (초등학생) 같은 학교에 다니지 않지만 아는 사람 : ('20년) 9.3% → ('22년) 11.3% → ('24년) 14.6%
 - (고등학생) 모르는 사람 : ('20년) 4.4% → ('22년) 21.6% → ('24년) 24.4%



【그림 II-35】 청소년 폭력 가해자(1순위)

- 같은 학교 다니는 사람, 같은 학교에 다니지는 않지만 아는 사람으로부터의 성폭력 피해 증가, 온라인(인터넷)에서 알게 된 사람, 모르는 사람으로부터의 성폭력 피해 감소
 - 같은 학교 다니는 사람 : ('22년) 47.6% → ('24년) 60.0%
 - 같은 학교에 다니지 않지만 아는 사람 : ('22년) 8.8% → ('24년) 10.5%
 - 온라인(인터넷)에서 알게 된 사람 : ('22년) 17.3% → ('24년) 10.6%
 - 모르는 사람 : ('22년) 25.5% → ('24년) 18.5%



【그림 II-36】 청소년 성폭력 가해자(1순위)

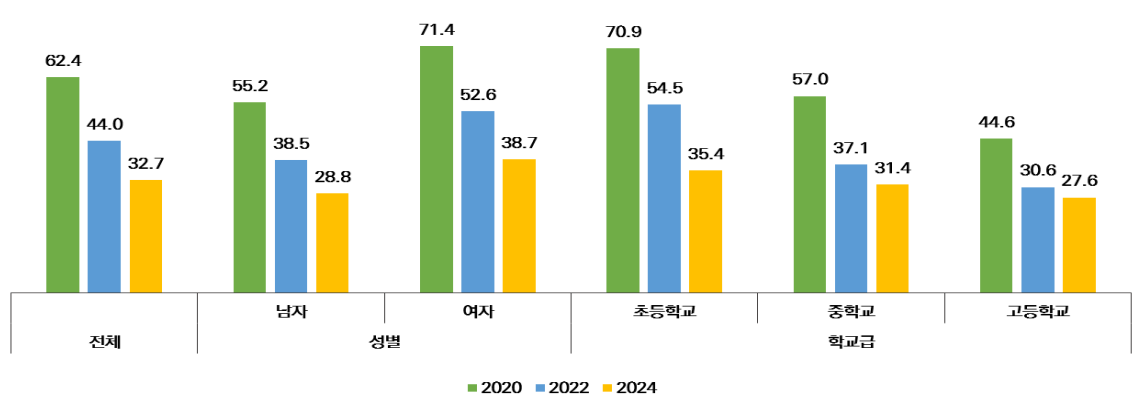
[시사점 및 제언]

- 같은 학교나 아는 사람으로부터의 피해는 증가하였으나, 모르는 사람이나 온라인에서 알게 된 사람으로부터의 피해는 감소하는 등 청소년 폭력 및 성폭력 가해자가 가까운 관계로 변화하는 경향이 나타남.
- 성폭력의 경우, 가해자가 아는 사람일 가능성이 높아지면서 학교에서 발생 시 피·가해자의 즉각 분리 조치가 원활하게 이루어질 수 있는 여건 조성이 중요함을 시사함.

④ 청소년 폭력 및 성폭력을 알린 비율은 감소, 알린 것이 도움이 됐다는 비율은 증가

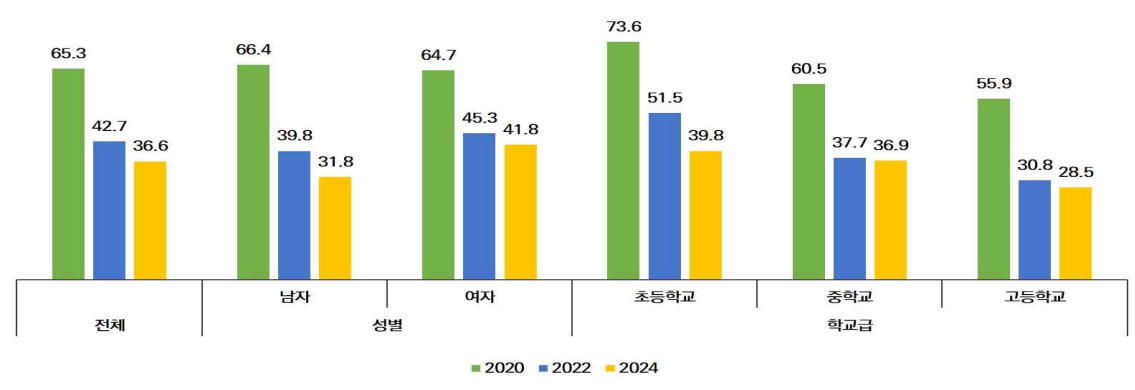
[분석 결과]

- 청소년 폭력 피해자가 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에게 알렸다는 비율은 감소하였으며, 특히 여학생과 초등학생의 감소 폭이 상대적으로 큰 것으로 나타남.
 - 전체 : ('20년) 62.4% → ('22년) 44.0% → ('24년) 32.7%
 - 여학생 : ('20년) 71.4% → ('22년) 52.6% → ('24년) 38.7%
 - 초등학생 : ('20년) 70.9% → ('22년) 54.5% → ('24년) 35.4%



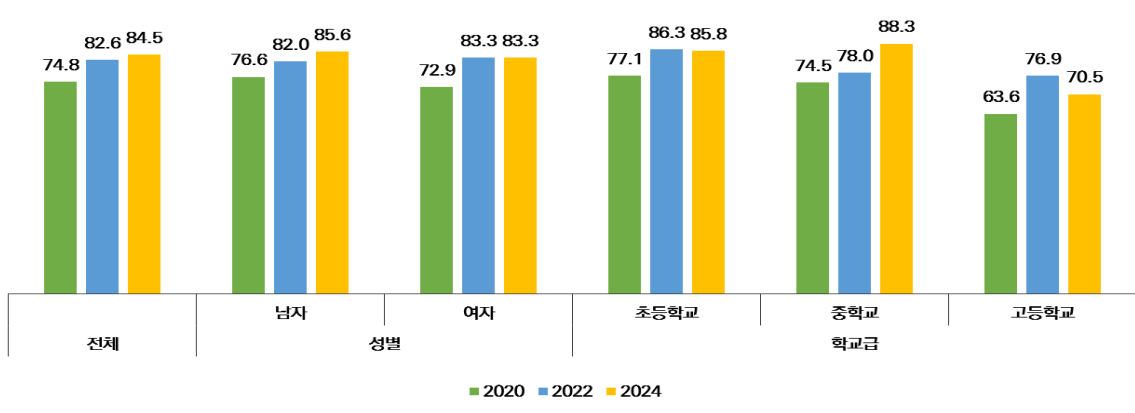
【그림 II-37】 청소년 폭력 피해 사실 알린 비율

○ 성폭력 피해 청소년 중 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에게 알린 비율은 36.6%로 '20년 (65.3%) 이래 감소하고 있는 것으로 나타남.



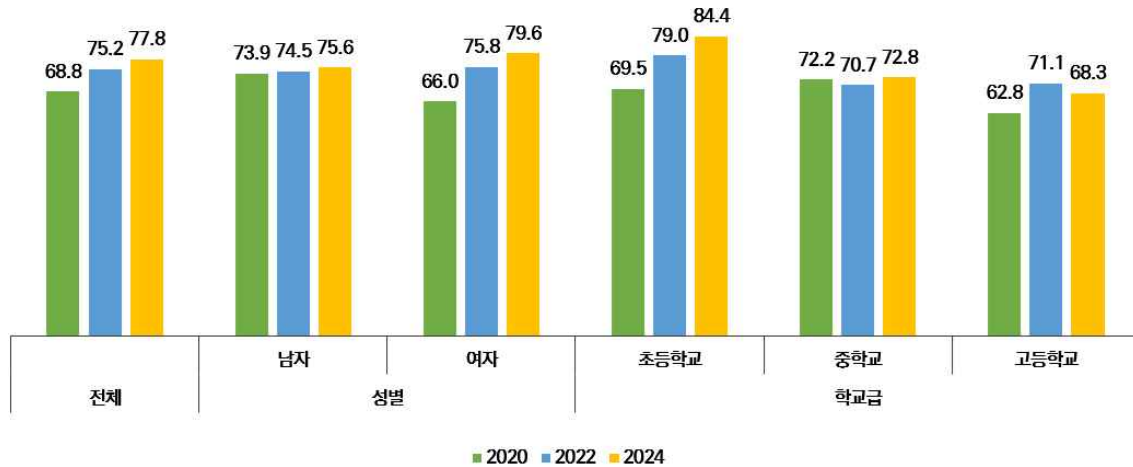
【그림 II-38】 청소년 성폭력 피해 사실 알린 비율

○ 청소년 폭력 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에게 알린 것이 도움이 되었다는 응답은 84.5%로 '22년 82.6%에 비해 1.9%p 증가하였으며, 초등학생과 고등학생은 감소함.



【그림 II-39】 청소년 폭력 피해 사실 알린 것이 도움이 된 정도(긍정 응답)

- 청소년 성폭력 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에게 알린 것이 도움이 되었다는 응답은 77.8%로 '22년 75.2%에 비해 2.6%p 증가하였으며, 초등학생과 중학생은 증가, 고등학생은 감소함.



【그림 II-40】 청소년 성폭력 피해 사실 알린 것이 도움이 된 정도(긍정 응답)

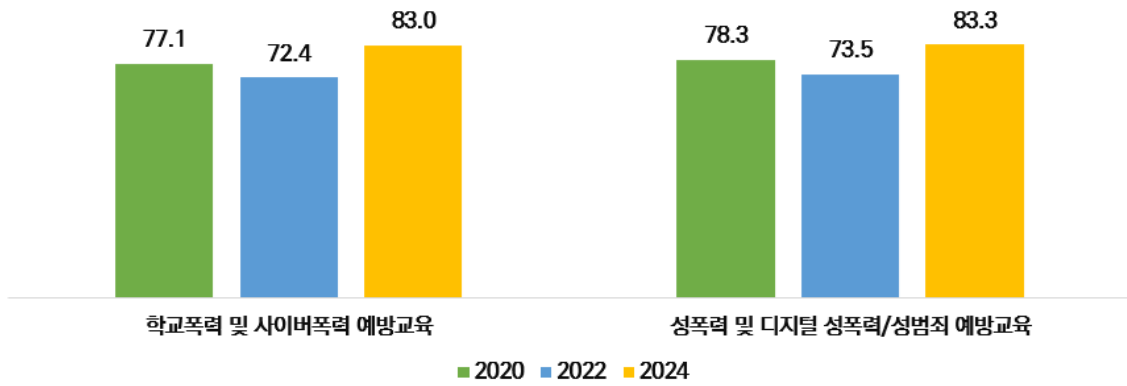
[시사점 및 제언]

- 청소년의 폭력 및 성폭력 피해 사실을 알린 비율이 지속 감소한 결과에 주목해야 함.
 - 피해 사실을 알리지 않은 주된 이유를 살펴보면, '알린 후에 보복당할 것이 두려워서', '어떻게 할지 몰라서', '내가 혼자 스스로 해결하고 싶어서', '알려지는 게 창피해서'의 응답 비율이 '22년 대비 증가하였고, '별로 심각한 일이 아니라고 생각해서'나 '알려줘야 소용이 없을 것 같아서'는 감소하였다는 점을 참조할 필요가 있음.
- 피해 사실을 알린 것이 도움이 되었다는 응답 비율은 증가하고 있으나, 고등학생의 경우 감소 경향을 보이므로, 학교급별 경험하는 문제 해결에 대한 지원 만족도의 차이가 있음에 유의할 필요가 있음.

- ㉔ 학교폭력 및 사이버폭력 예방교육, 성폭력 및 디지털 성폭력/성범죄 예방교육이 도움이 되었다고 응답한 비율 증가

[분석 결과]

- '22년(72.4%)에 비해 학교폭력 및 사이버폭력 예방교육이 도움이 되었다는 응답(83.0%)은 증가함.
- '22년(73.5%)에 비해 성폭력 및 디지털 성폭력/성범죄 예방교육이 도움이 되었다고 응답한 비율(83.3%)은 증가함.



【그림 II-41】 학교폭력 및 성폭력 예방 교육의 도움 정도(긍정 응답)

[시사점 및 제언]

- 학교폭력 및 사이버폭력 예방교육, 성폭력 및 디지털 성폭력/성범죄 예방교육이 도움이 되었다고 응답한 비율이 증가한 것으로 나타남.
 - 이는 교육 내용이 청소년들에게 실질적이고 필요한 내용으로 구성되는 등 개선의 영향이 있었을 것으로 보이며, 세대의 빠른 변화와 여건 변화에 밀착된 교육 내용 및 방법의 지속적인 개선이 필요함.

3. 약물 영역

- ① '22년 대비 고등학생 음주경험 감소한 반면 중학교 1,2학년 음주경험 증가, 청소년 주류 구입 시 나이 및 본인확인 증가

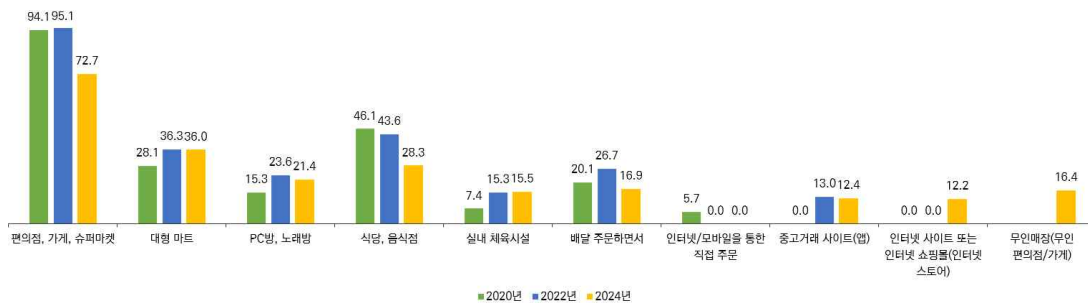
[분석 결과]

- 청소년 전체의 최근 1개월 간 음주 경험률은 12.1%로, '22년 대비 1.6%p 감소한 것으로 나타남.
- 고등학생의 음주 경험률은 '22년 대비 감소하였으나, 중학생 음주 경험률은 증가하였고, 특히 중학교 1, 2학년의 음주 경험률은 '20년 이후 지속 증가한 것으로 나타남.



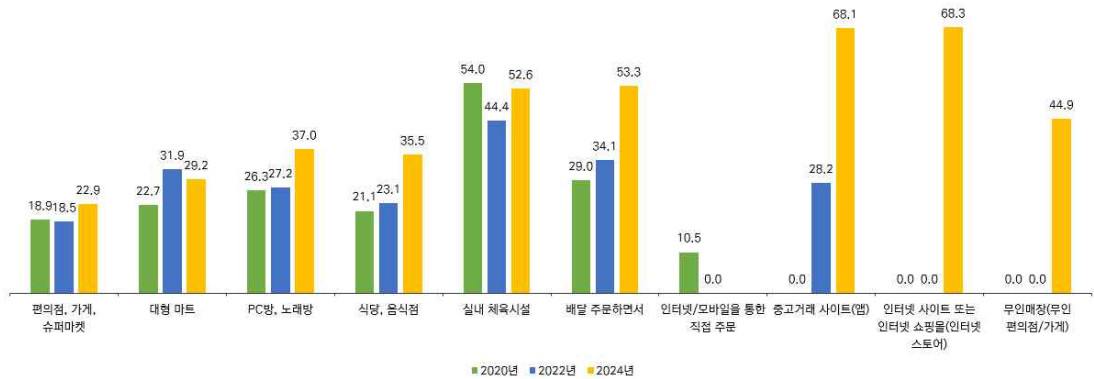
【그림 II-42】 연도별 음주경험률

- 청소년이 술을 직접 구매하는 장소로 '편의점, 가게, 슈퍼마켓'(72.7%)의 응답이 가장 높게 나타났으며, 이들 소매 업소는 '22년 대비 응답이 22.4%p 감소했음에도 불구하고 여전히 술 구입이 가장 많이 이루어지는 곳으로 나타남.
- '24년에 추가로 측정된 '인터넷 사이트 또는 인터넷 쇼핑몰'(12.2%)과 '무인 매장(무인 편의점/가게)'(16.4%)에서의 구매 비율도 10%를 상회하는 것으로 나타남.



【그림 II-43】 연도별 술 직접 구매처(중복응답)

○ 청소년이 술을 직접 구매할 때 '성인 인증을 위한 나이 및 본인확인'이 이루어진다는 응답은 '대형마트'를 제외한 모든 구입처에서 '22년 대비 증가한 것으로 나타남.



【그림 II-44】 연도별 술 직접 구입 시 성인 인증을 위한 나이 및 본인 확인율

[시사점 및 제언]

- 청소년의 음주 경험률이 '22년에 비해 감소하였다는 결과는 질병관리청의 「청소년건강행태조사」(2023)¹⁾에서 나타난 '22년 대비 '23년의 청소년 음주 경험 감소 결과와도 유사함.
 - 이러한 청소년 음주 경험률이 고등학교 2학년의 경우 크게 감소한 반면, 중학교 1, 2학년의 경우 증가한 것으로 나타남에 따라, 청소년 연령별로 음주 경험은 다른 양상을 보인다는 점을 확인함.
 - 이와 같은 결과는 청소년 연령에 따라 음주 예방 교육의 효과가 다르게 나타날 수 있음을 시사하므로, 향후 청소년 음주 예방 교육은 중학교 1학년 또는 이보다 이른 시기인 초등학교 고학년 시점에 실시하는 것이 적시성이 있을 것으로 보임.

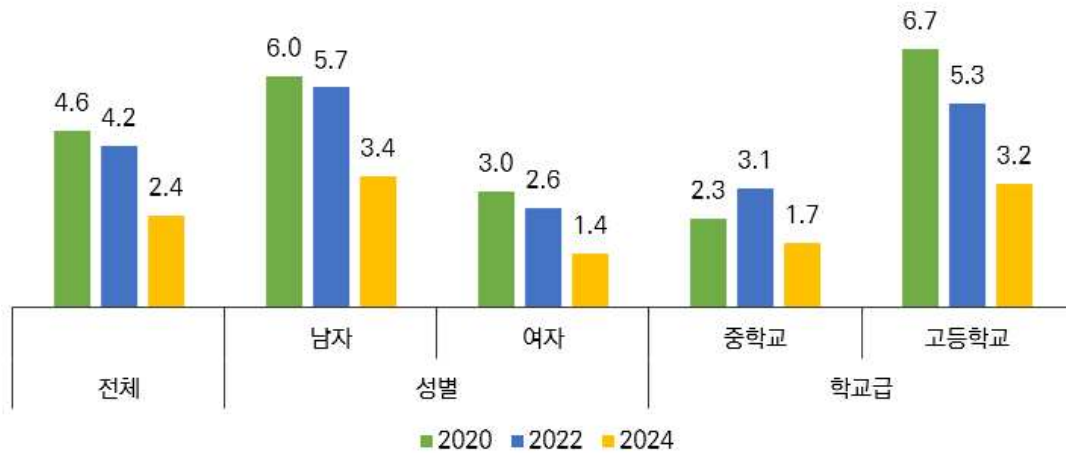
- 청소년 주류 구매 시 나이 확인 비율이 증가한 결과는 그동안의 행정의 지도·점검 등이 어느 정도 효과를 나타낸 것으로 볼 수 있음.
 - 그러나 주류 직접 구매가 가장 많이 이루어지는 '편의점, 가게, 슈퍼마켓'과 같은 업소에서의 청소년 나이 확인 비율이 다른 장소에 비해 상대적으로 낮은 결과에 비추어 볼 때, 소매 업소에 대한 지도 및 점검 등이 현행보다 강화될 필요가 있음을 시사함.

1) 질병관리청(2023). 청소년건강행태조사.

㉔ 청소년 흡연을 감소, 모든 담배 구입처의 나이 및 본인확인 증가

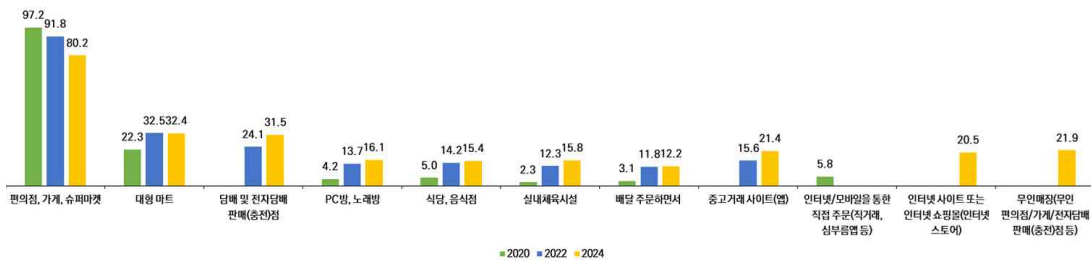
[분석 결과]

- 청소년의 최근 1개월 간 흡연경험률은 2.4%로, '20년 이후 지속 감소한 것으로 나타나며, 성별과 학교급별 흡연경험률도 모두 감소하여 '20년 이후 가장 낮은 수준을 보임.



【그림 II-45】 연도별 흡연경험률

- 청소년의 담배 직접 구매는 주로 '편의점, 가게, 슈퍼마켓'(80.2%), '대형마트'(32.4%), '담배 및 전자담배 판매(충전점)'(31.5%) 등에서 이루어지는 것으로 나타남.
 - '24년에 추가로 측정한 '무인매장(무인 편의점/가게/전자담배 판매(충전점 등))'(21.9%)와 '인터넷 사이트 또는 인터넷 쇼핑몰(인터넷 스토어)'(20.5%)에서 구매한다는 응답도 20% 이상으로 나타남.



【그림 II-46】 담배 직접 구입처(중복응답)

- 청소년이 담배를 구매할 때 '성인 인증을 위한 나이 및 본인확인'이 이루어진다는 응답은 모든 업소에 걸쳐 '22년 대비 증가한 것으로 나타남.



【그림 II-47】 담배 직접 구입 시 성인 인증을 위한 나이 및 본인 확인율

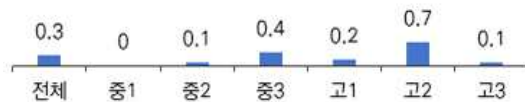
[시사점 및 제언]

- 청소년의 흡연율이 감소한 결과는 질병관리청(2023)의 「청소년건강행태조사」의 청소년 흡연율 감소 결과와도 유사함.
 - 이러한 청소년 흡연율 감소는 담배 구매 시 이루어지는 본인확인으로 담배 구매가 갈수록 어려워지는 보호 환경 개선의 결과가 반영된 것으로 볼 수 있음.
 - 그러나 여전히 ‘편의점, 가게, 슈퍼마켓’, ‘대형마트’, ‘담배 및 전자담배 판매(충전)점’에서의 나이 및 본인 확인율이 상대적으로 낮아, 청소년 담배 구매가 가장 빈번하게 이루어지는 주요 판매처들에 대한 지도·점검은 강화될 필요가 있음.
 - 청소년들의 담배 구입처가 인터넷이나 무인 매장 등 비대면을 통한 구매 등으로 확대됨에 따라 비대면에서 이루어지는 담배 구매, 나이 및 본인확인에 대한 모니터링 및 관리도 필요함.

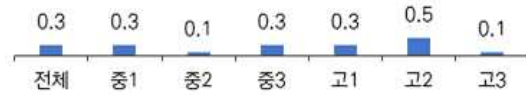
- ③ 청소년의 의료용 마약성 진통제 및 식욕억제제 복용 경험 0.3%, 주로 ‘성인’이나 ‘친구(선배)’를 통해 구하는 것으로 나타남.

[분석 결과]

- 청소년이 최근 1년 동안 병원에서 처방받지 않고 복용한 환각성 물질 및 약물 복용경험은 의료용 마약성 진통제(펜타닐, 옥시코돈 등) 0.3%, 의료용 마약류 식욕억제제(펜타민-나비약, 푸링정 등) 0.3%로 나타남.
- 특히 고등학교 2학년의 환각성 물질 및 약물 복용경험은 의료용 마약성 진통제(펜타닐, 옥시코돈 등) 0.7%, 의료용 마약류 식욕억제제(펜타민-나비약, 푸링정 등) 0.5%로, 타 연령대비 상대적으로 높게 나타남.

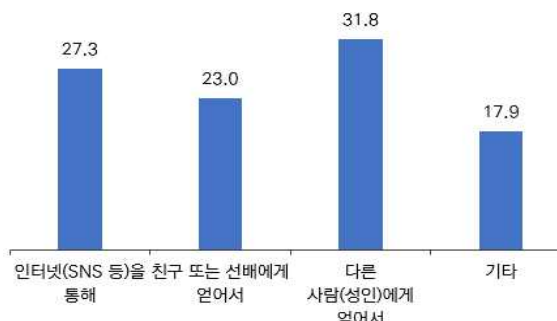


【그림 II-48】 의료용 마약성 진통제(펜타닐, 옥시코돈 등) 복용 경험

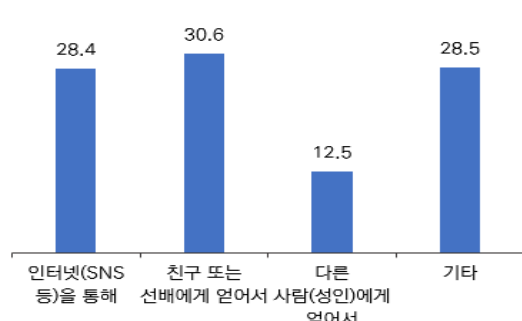


【그림 II-49】 의료용 마약류 식욕억제제(펜타민-나비약, 푸링정 등) 복용 경험

- 청소년이 환각성 물질 및 약물을 구하는 주된 경로는 의료용 마약성 진통제(펜타닐, 옥시코돈 등)의 경우 ‘다른 사람(성인)’, 의료용 마약류 식욕억제제(펜타민-나비약, 푸링정 등)의 경우 ‘친구 또는 선배’로 나타남.
- 의료용 마약성 진통제(펜타닐, 옥시코돈 등) 구입방법: ‘다른 사람(성인)’(31.8%) > ‘인터넷(SNS 등)’(27.3%) > ‘친구 또는 선배’(23.0%) > ‘기타’(17.9%)
- 의료용 마약류 식욕억제제(펜타민-나비약, 푸링정 등) 구입방법: ‘친구 또는 선배’(30.6%) > ‘기타’(28.5%) > ‘인터넷(SNS 등)’(28.4%) > ‘다른 사람(성인)’(12.5%)

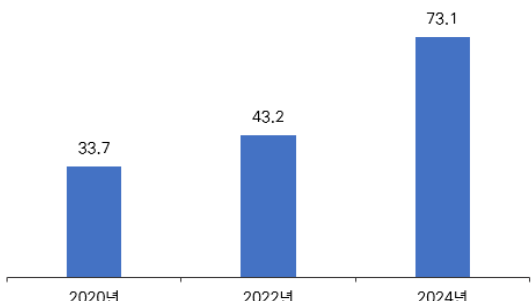


【그림 II-50】 의료용 마약성 진통제(펜타닐, 옥시코돈 등) 구입 방법

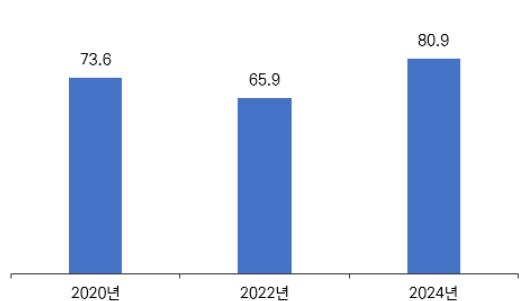


【그림 II-51】 의료용 마약류 식욕억제제(펜타민-나비약, 푸링정 등) 구입방법

○ 환각성 물질약물 및 마약(류) 예방교육 경험률은 '22년 대비 29.9%p 급증하였으며, 교육이 도움되었다는 응답도 '20년 이래 가장 높게 나타남.



【그림 II-52】 환각성 물질 및 약물 교육 경험률



【그림 II-53】 환각성 물질 및 약물 교육 '도움된다' 응답 비율

[시사점 및 제언]

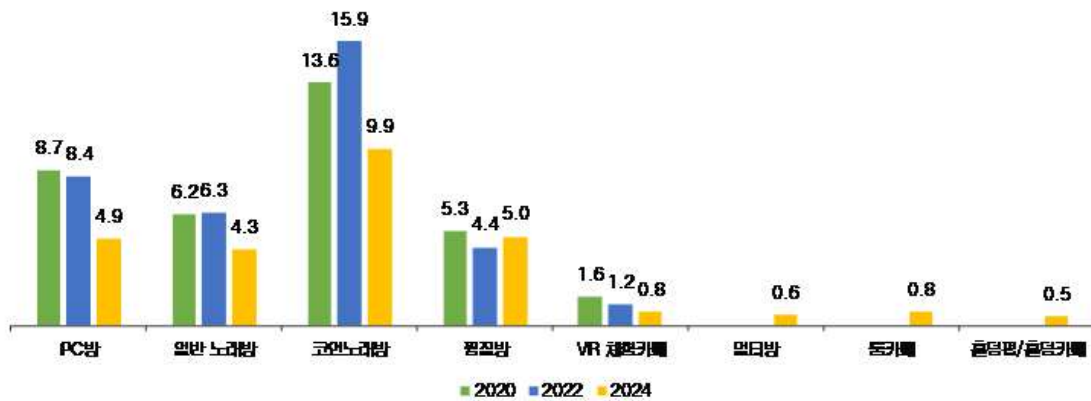
- 의료용 마약류 식욕억제제(펜타민-나비약, 푸링정 등)와 의료용 마약성 진통제(펜타닐, 옥시코돈 등)에는 환각성 물질이 포함되어 있어 반드시 의사 처방 하에만 복용이 이루어져야 하나, 성인이나 친구·선배를 통한 약물 접촉이 이루어지고 있음.
 - 특히 고등학교 2학년생의 약물 복용 경험률이 상대적으로 높게 나타남에 따라, 이 연령대의 환각성 약물 복용 및 오남용 문제에 대한 주목 필요
 - 최근 환각성 물질 및 마약(류) 예방 교육이 확대되긴 하였으나, 향후 예방 교육은 실제 약물 복용 경험률이 높게 나타나는 연령대에 강화될 필요가 있음.
 - 청소년의 약물 획득경로가 주로 성인이나 주변인들이므로, 청소년의 가장 근접 생활환경이 되는 성인들 대상 청소년보호에 대한 인식 제고와 더불어 청소년을 대상으로 의사 처방이 없는 환각성 약물의 불법 거래나 유통에 대한 지속적인 단속 및 처벌 강화 필요

4. 업소 영역

- ① 심야시간대 청소년 출입 제한 업소를 이용하고자 하는 시도 비율은 전반적으로 감소했으나, 시도했을 시 출입을 허용한 비율은 증가

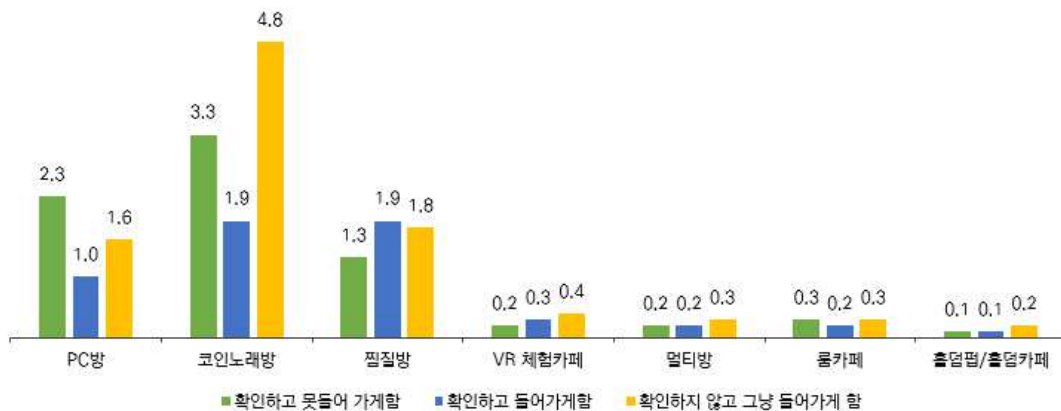
[분석 결과]

- 심야시간대 청소년 출입이 제한된 업소 이용 시도율이 가장 높은 곳은 코인노래방(9.9%), '찜질방'을 제외한 나머지 업소('PC방', '일반 노래방', '코인노래방', 'VR체험카페')들의 심야시간대 이용 시도는 전반적으로 감소하여 '20년 이후 가장 낮은 수준으로 나타남.



【그림 II-54】 연도별 청소년 출입 제한적 허용업소 심야시간대 이용 시도

- 심야시간대 청소년 출입이 제한된 업소 이용 시도 시, 업소에서 나이 확인 상관없이 출입 허용(확인하고 들어가게 함+확인하지 않고 그냥 들어가게 함) 비율이 금지 비율에 비해 높게 나타남.



【그림 II-55】 청소년 출입 제한적 허용업소 심야시간대 이용 시도 시 나이 확인 여부

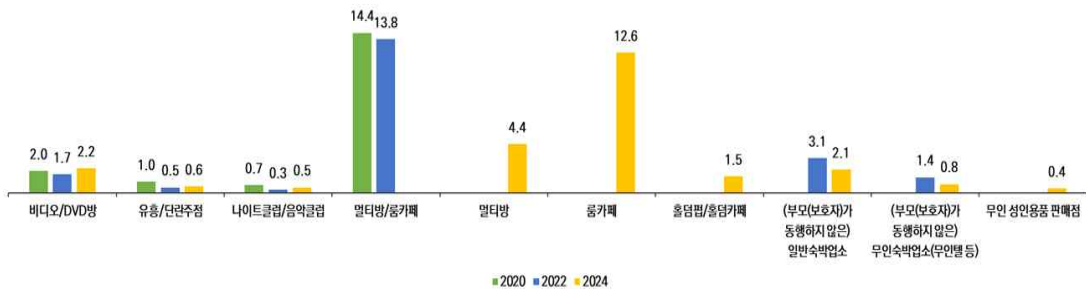
[시사점 및 제언]

- 청소년 제한적 출입 허용업소의 심야시간대 청소년 이용 시도가 전반적으로 감소한 것은 그동안의 청소년 제한적 출입 허용업소에 대한 정보 제공과 선도 활동 등이 어느 정도 효과를 미친 것으로 볼 수 있음.
 - 그러나 밤 10시 이후 심야시간대 청소년 출입은 금지되어야 함에도 일부 업소에서 출입 허용이 이루어지고 있어, 심야시간대 청소년 출입 및 나이 확인에 대한 지도 및 계도 강화가 필요함.

② ‘룸카페’, 청소년 출입·고용금지업소 중 이용률 가장 높음.

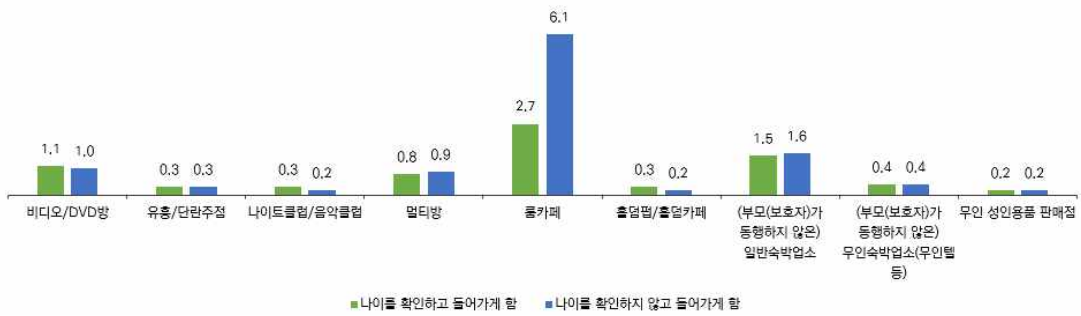
[분석 결과]

- 청소년 출입·고용금지업소 이용 실태 파악에 '24년부터 멀티방, 룸카페, 홀덤펍/홀덤펍카페를 추가하여 조사한 결과, 청소년의 이용률이 가장 높은 청소년 출입·고용금지업소는 ‘룸카페’(12.6%)로 나타남.



【그림 II-56】 연도별 청소년 출입·고용금지업소 이용 경험

- 청소년이 출입·고용금지업소 시 나이 확인 여부와 상관없이 출입 허용(나이 확인하고 들어가게 함+나이 확인하지 않고 그냥 들어가게 함)이 이루어지는 비율이 가장 높은 곳은 ‘룸카페’로 나타남.
 - 이는 ‘룸카페’ 이용에 대한 단속이 시설 이용 자체가 아닌, 여성가족부 고시에 따르는 시설의 기준 부합 여부에 따라 단속되기 때문이며, 기준 요건을 충족하는 시설에는 청소년 이용이 가능하기 때문으로 보임.



【그림 II-57】 청소년 출입·고용금지업소 이용시 나이 확인 여부

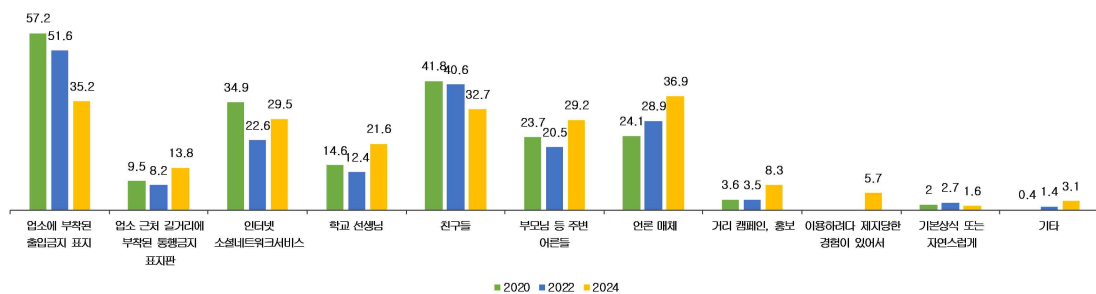
[시사점 및 제언]

- 그동안 롬카페와 관련한 청소년보호 측면의 조치는 시설의 개방성 수준을 높이는 방향으로 개선되었으며, 여성가족부 「청소년 출입·고용금지업소 결정 고시(2023-25호, 2023.5.25.)」에서 규정하는 기준을 충족하지 못하는 롬카페는 시설 형태와 시설 내부의 설비 및 영업 형태 등을 종합적으로 고려하여 청소년 출입·고용금지업소 여부가 판단됨.
 - 따라서 상대적으로 청소년들의 이용 경험률이 낮지 않고, 나이를 확인하지 않고 이용하는 비율이 높으므로 시설 기준 준수에 대한 지속적인 지도·점검이 필요함.

③ 청소년 출입 제한적 허용 업소 및 청소년 출입·고용 금지업소 출입·이용 방법 인지의 주요 경로는 ‘언론매체’

[분석 결과]

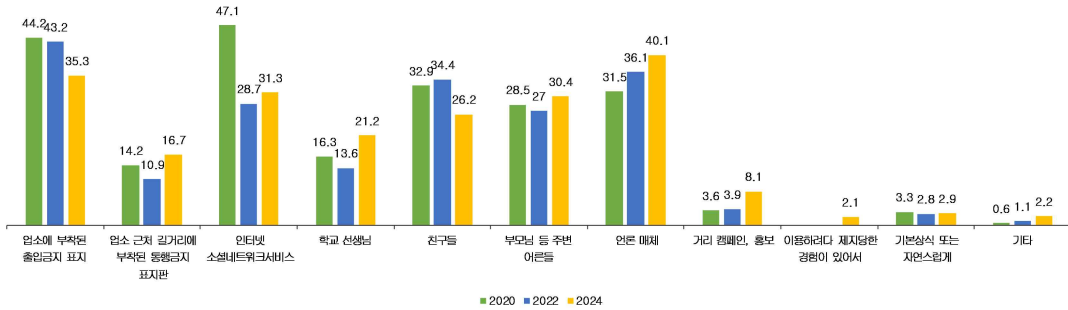
- 청소년 출입 제한적 허용업소의 출입 및 이용방법 인지의 주요 경로 응답은 ‘언론 매체’(36.9%)이며, 과거 조사들에서 가장 높았던 ‘업소에 부착된 출입 금지 표지’(35.2%)의 응답 비율은 감소함.
 - 언론 매체 : (‘20년) 24.1% → (‘22년) 28.9% → (‘24년) 36.9%
 - 업소에 부착된 출입 금지 표지: (‘20년) 57.2% → (‘22년) 51.6% → (‘24년) 35.2%



【그림 II-58】 청소년 출입 제한적 허용 업소 출입 및 이용방법 인지 경로(중복응답)

○ 청소년 출입·금지 업소의 출입 및 이용방법 인지의 주요 경로 응답은 ‘언론 매체’(40.1%)가 가장 높고, 과거 조사들에서 가장 높았던 ‘업소에 부착된 출입금지 표지’(35.3%)의 응답은 감소함.

- 언론 매체 : ('20년) 31.5% → ('22년) 36.1% → ('24년) 40.1%
- 업소에 부착된 출입 금지 표지 : ('20년) 44.2% → ('22년) 43.2% → ('24년) 35.3%



【그림 II-59】 청소년 출입·고용금지업소 출입 및 이용방법 인지 경로(중복응답)

[시사점 및 제언]

○ 청소년 출입 제한적 허용업소와 청소년 출입·고용 금지업소의 출입 및 이용 방법에 대한 주요 인지 경로였던 ‘업소에 부착된 출입 금지 표지’는 응답 비율이 낮아지고, 오히려 ‘언론매체’의 응답 비율은 증가한 결과에 비추어 볼 때, 청소년들의 인지율을 높이는 도구로 언론매체의 활용이 현행보다 활성화될 필요가 있음.

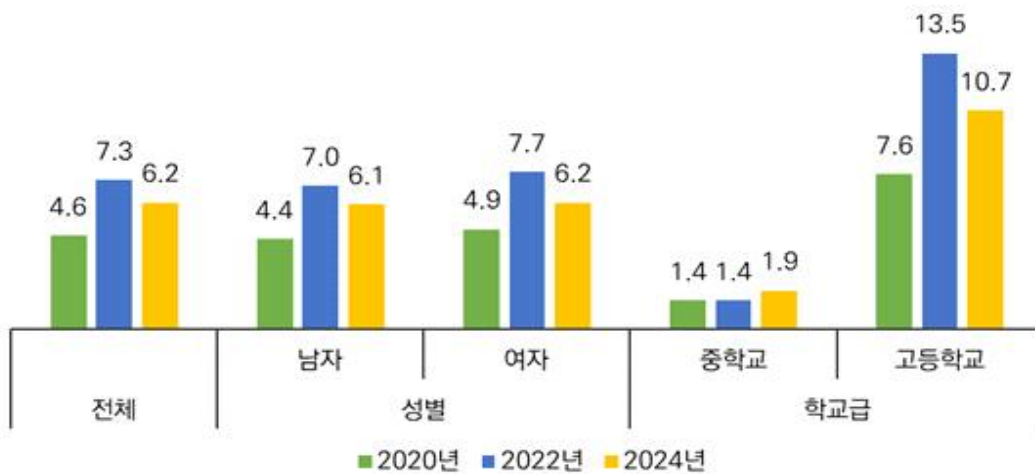
- 동시에 표지 부착 여부 및 적절 표지 사용에 대한 점검 또한 강화 필요

5. 근로·보호 영역

- ① 고등학생 아르바이트 경험 감소로 인한 청소년 아르바이트 경험 감소, 반면 중학생 아르바이트 경험은 소폭 증가

[분석결과]

- 청소년의 아르바이트 경험률은 6.2%로 '22년 대비 1.1%p 감소하였으며, 고등학생의 아르바이트 경험률 감소폭이 2.8%p로 상대적으로 크게 나타남.
- 단, 중학생의 아르바이트 경험은 '22년 대비 0.5%p 증가한 것으로 나타남.



【그림 II-60】 연도별 아르바이트 경험률

[시사점 및 제언]

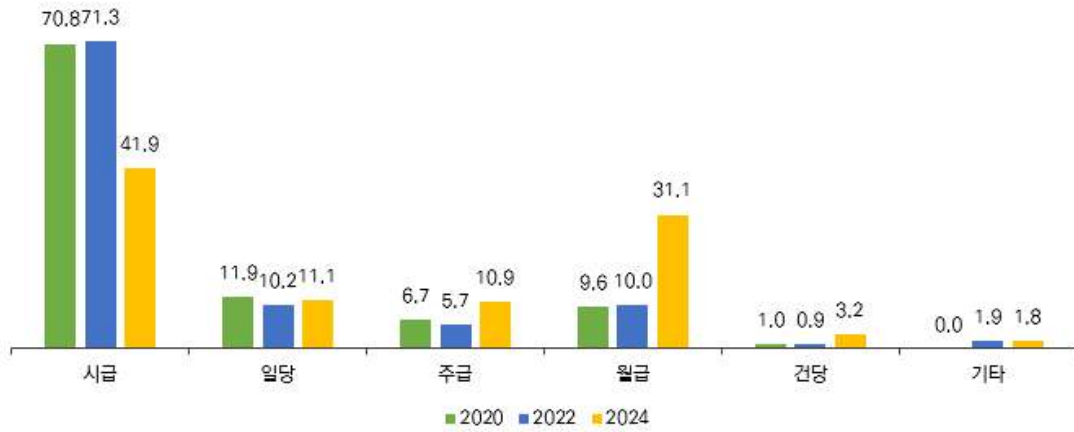
- 청소년의 아르바이트 경험이 '22년 대비 전반적으로 감소한 결과는 경기침체와 물가 상승으로 인한 일자리 감소가 청소년의 아르바이트 기회에도 부정적 영향을 미친 것으로 볼 수 있음.

- ② 아르바이트의 급여 지급 방식: '시급' 비율 줄고 '월급' 비율 큰 폭으로 증가

[분석결과]

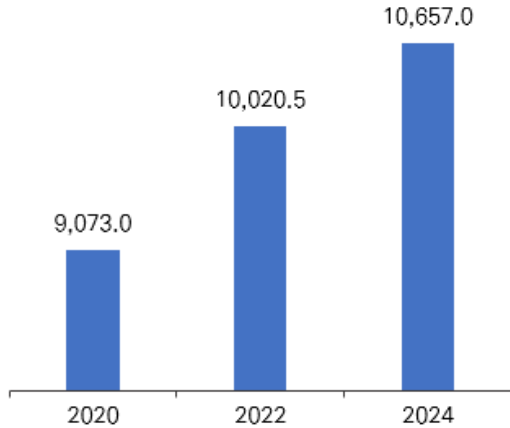
- 아르바이트 경험이 있는 청소년의 아르바이트 급여 지급 방식은 '시급'(41.9%) > '월급'(31.1%) > '일당'(11.1%) 등으로 나타나, 시급의 비율이 가장 높음.
- 급여 지급 방식을 시계열로 살펴보면, 아르바이트 급여를 '시급'으로 받는다는 응답률은 '22년 대비 29.4%p 감소한 반면 나머지 방식('일당', '주급', '월급', '건당')으로 받는다는 응답률은 증가했으며, 특히 '월급'으로 받는다는 응답이 21.1%p 급증한 것으로 나타남.

- 시급: ('20년) 70.8% → ('22년) 71.3% → ('24년) 41.9%
- 월급: ('20년) 9.6% → ('22년) 10.0% → ('24년) 31.1%

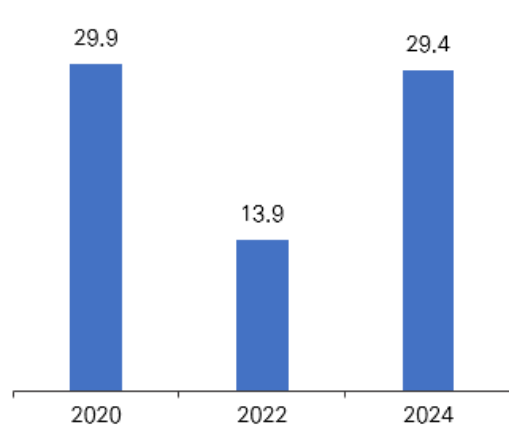


【그림 II-61】 연도별 급여 지급 기준

- 아르바이트 경험이 있는 청소년의 평균 시급은 10,657원으로 나타나며, 법정 최저시급인 9,860원 미만의 급여를 받는 비율은 29.4%로 '22년 대비 15.5%p 증가함.



【그림 II-62】 연도별 시간당 임금



【그림 II-63】 연도별 최저시급 미만 비율

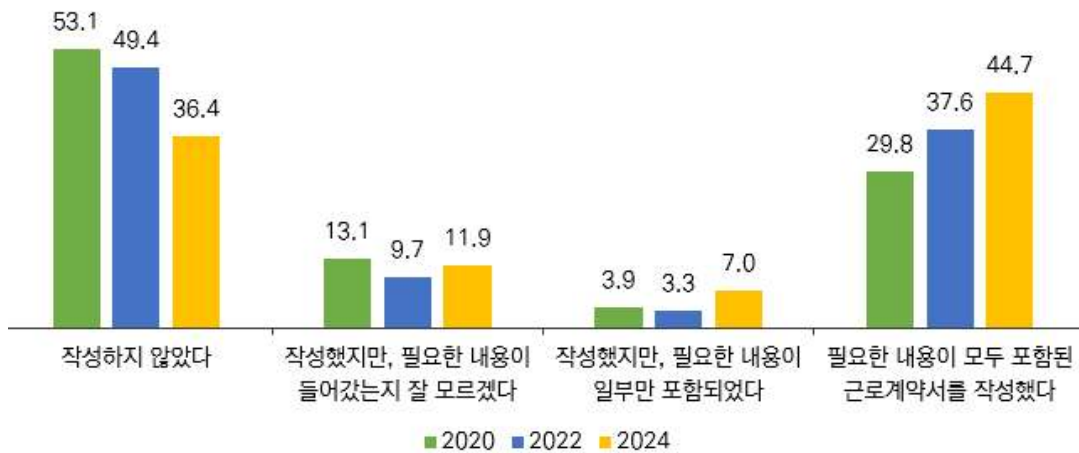
[시사점 및 제언]

- 아르바이트 급여 지급 방식으로 시급은 감소하고 월급은 증가, 연도별 최저 시급 미만의 급여를 받는 비율도 증가
 - 이는 경기침체와 최저 임금 증가로 인한 고용주의 부담이 청소년 아르바이트 급여 지급 방식 변경 등의 형태로 청소년에게로 전가될 가능성이 있음을 시사함.
 - 최저임금 준수에 대한 추가적인 실태 파악이 요구되며, 청소년 아르바이트 고용이 많이 이루어지는 주요 업종들에 대한 최저임금 준수 여부 점검과 사업장 관리·감독 강화가 필요함.

③ 근로계약서 미작성 비율 지속적으로 감소

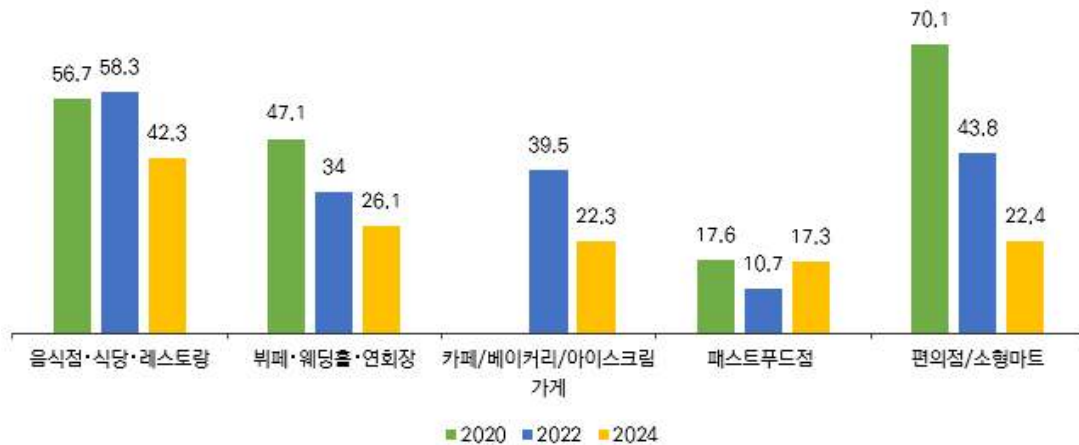
[분석결과]

- 아르바이트 경험이 있는 청소년 가운데 근로계약서를 작성하지 않은 비율은 36.4%로, '20년 이후 지속적으로 감소함.
- '필요한 내용이 모두 포함된 근로계약서 작성' 비율은 44.7%로, '20년 이후 지속적으로 증가한 것으로 나타남.



【그림 II-64】 연도별 근로계약서 작성 여부

- 청소년의 아르바이트가 가장 많이 이루어지는 업종별로도 근로계약서 미작성 비율은 전반적으로 감소하였으나, '음식점, 식당, 레스토랑' 업종의 아르바이트 미작성 비율은 42.3%로 타업종 대비 상대적으로 높게 나타남.



【그림 II-65】 연도별 업종별 근로계약서 미작성 비율

[시사점 및 제언]

○ 근로기준법 제17조에 의거, 근로계약체결 시 근로조건을 명시한 근로계약서를 작성하여 근로자에게 교부해야 하는데, 청소년 아르바이트에서 근로계약서 미작성 비율이 감소하고 동시에 필요한 내용이 모두 포함된 근로계약서 작성이 증가한 결과는 그동안의 청소년 근로환경 개선 등으로 청소년 아르바이트 시 근로계약서 작성이 어느 정도 정착되고 있는 것으로 볼 수 있음.

- 그럼에도 불구하고, 일부 업종(음식점·식당·레스토랑 등) 근로계약서 미작성 비율은 여전히 높게 나타나, 주요 업종에 대한 근로기준법 준수 여부 지도·점검은 지속되어야 함.

④ 근로권익 교육, ‘스스로 인터넷 정보 또는 동영상으로 학습’이 도움 된다는 응답 가장 높음.

[분석결과]

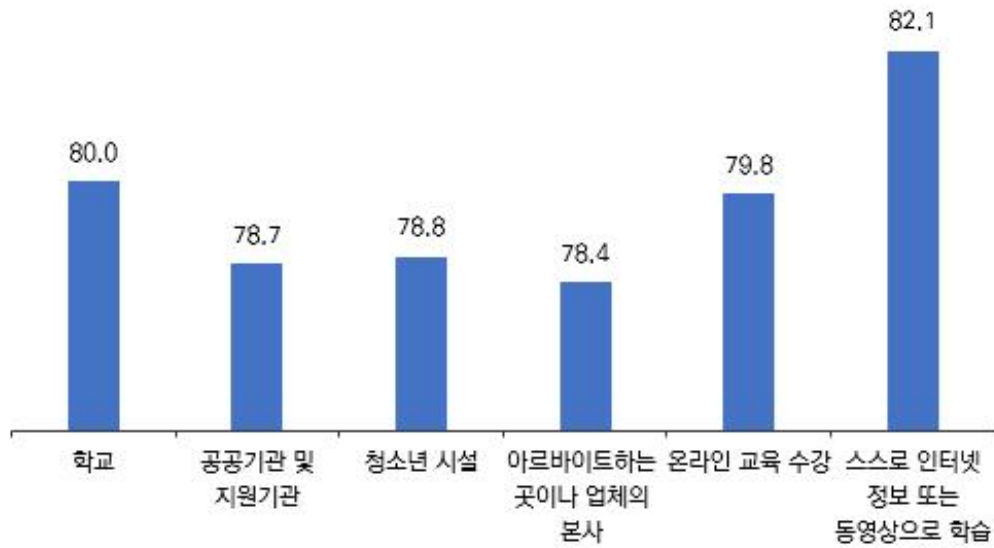
○ 청소년의 근로권익 교육 경험률은 장소별로 ‘학교’(67.6%) > ‘공공기관 및 지원기관’(30.7%) > ‘청소년 시설’(28.7%) > ‘아르바이트하는 곳이나 업체의 본사’(19.9%) 등의 순으로 나타나며, 모든 장소에서의 교육 경험이 ‘20년 이후 지속적으로 증가한 것으로 나타남.

○ ‘24년 추가 측정된 ‘온라인 교육’(25.2%)과 ‘스스로 인터넷 정보 또는 동영상으로 학습’(27.0%)을 통해서도 근로권익 교육이 이루어지는 것으로 나타남.



[그림 II-66] 근로권익 교육 장소 및 방법별 교육경험률

○ 근로권익 교육 장소 및 방법별로 교육이 ‘도움된다(약간 도움된다+매우 도움된다)’는 응답을 살펴보면, ‘스스로 인터넷 정보 또는 동영상으로 학습’(82.1%)이 가장 높게 나타나며, 다음으로 ‘학교’(80.0%), ‘온라인 교육 수강’(79.8%) 등으로 나타나, 인터넷이나 동영상 활용 교육의 만족도가 높은 편으로 나타남.



【그림 II-67】 근로권익교육 만족도 '도움된다' 응답률(중복응답)

[시사점 및 제언]

- 청소년을 대상으로 한 그동안의 근로권익 교육은 학교 등의 특정 장소나 시설에서 이루어진 집체 교육이 주를 이루었으나, 그러한 교육 이외에도 청소년들은 온라인이나 동영상 등을 활용해 자신에게 필요한 내용을 스스로 찾아보는 학습을 병행하고 있는 것으로 나타남.
- 교육방식별로는 오히려 온라인이나 동영상을 활용해 필요한 내용을 스스로 학습하는 방법의 만족도가 상대적으로 높으므로, 향후 다양한 매체를 활용하여 청소년 스스로가 원하는 수준과 필요한 내용 및 상황별 콘텐츠를 선택하여 학습할 수 있는 콘텐츠 제공 및 학습 기회 확대가 필요함.

제 Ⅲ 장

조사 결과 분석

1. 매체 영역
2. 행위 영역
3. 약물 영역
4. 업소 영역
5. 근로·보호 영역

제 Ⅲ 장

조사 결과 분석

1. 매체 영역

1-1. 매체 이용 실태

① 매체종류별 이용률

- 청소년의 이용률이 가장 높은 매체는 스포츠 콘텐츠(94.2%)로 나타남.
 - 남학생은 온라인/모바일 게임의 이용률이 94.4%로 가장 높고, 여학생은 스포츠 콘텐츠의 이용률이 95.2%로 가장 높음.
 - 초등학생은 스포츠 콘텐츠(88.9%)의 이용률이 가장 높고, 중·고등학생은 인터넷/모바일 메시지의 이용률이 각각 98.0%, 98.2%로 가장 높음.
- '22년보다 메타버스(64.6%), 온라인 동영상 제공서비스(OTT)(83.7%)의 이용률이 크게 증가하고, 화상회의 플랫폼(44.2%)의 이용률은 감소함.

▶ 관련 정책: 1-1 청소년 이용자 보호 및 유해성 점검 확대

- 최근 1년 동안 매체별 이용률을 살펴본 결과, 스포츠 콘텐츠(94.2%)가 가장 높은 이용률을 보임. 다음으로 인터넷/모바일 메시지(92.6%), 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트(91.1%), TV방송(89.7%), 온라인/모바일 게임(88.3%), 온라인 동영상 제공 서비스(OTT)(83.7%) 순임.
 - 메타버스의 이용률은 64.6%로 청소년의 10명 중 6명 정도가 메타버스를 이용함.
 - 생성형AI 이용률은 49.9%로 청소년의 절반 이상이 생성형 AI를 이용함.
 - 종이책(69.0%)은 인터넷 잡지 전자책(25.4%)에 비해 높았으며, 인터넷 신문(28.3%)은 종이신문(15.1%)에 비해 이용률이 높음.
- 남학생은 온라인/모바일 게임의 이용률이 94.4%로 가장 높고, 여학생은 스포츠 콘텐츠의 이용률이 95.2%로 가장 높음.
 - 남학생의 매체 이용률은 온라인/모바일 게임(94.4%), 스포츠 콘텐츠(93.4%), 인터넷 개인방송

및 동영상 사이트(92.3%) 순으로 나타남.

- 여학생의 매체 이용률은 숏폼 콘텐츠(95.2%), 인터넷/모바일 메신저(94.0%), TV방송(91.8%) 순으로 나타남.
- 남학생은 여학생보다 온라인/모바일 게임(남: 94.4%, 여: 81.8%), 메타버스(남: 68.1%, 여: 60.9%) 이용률이 특히 높았으며, 여학생은 남학생보다 SNS(남: 63.5%, 여: 75.7%), 인터넷 만화(웹툰)(남: 55.5%, 여: 63.3%), 종이책(남: 65.5%, 여: 72.8%) 이용률이 특히 높음.

○ 초등학생은 숏폼 콘텐츠(88.9%)의 이용률이 가장 높고, 중고등학생은 인터넷/모바일 메신저의 이용률이 각각 98.0%, 98.2%로 가장 높음.

- 초등학생의 매체 이용률은 숏폼 콘텐츠(88.9%)가 가장 높고, TV방송(88.7%), 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트(87.7%) 순으로 나타남.
- 중·고등학생의 매체 이용률은 인터넷/모바일 메신저가 가장 높고, 숏폼 콘텐츠, 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트 순으로 나타남.
- SNS, 생성형AI, 인터넷 만화(웹툰), 인터넷 신문의 이용률은 초·중고 학교급 간에 큰 차이를 보이며, 학교급이 높아질수록 급격히 증가하는 경향을 보임.
- 포털 미디어 플랫폼, 화상회의 플랫폼, 메타버스, 종이신문, 종이책 등 5개 매체의 이용률은 초등학생이 중·고등학생보다 높음. 특히 메타버스의 이용률은 초등학생이 두드러지게 높음.
- 온라인/모바일게임의 이용률은 중학생이 가장 높고, 초등학생, 고등학생 순으로 나타남.

○ 메타버스, 온라인 동영상 제공서비스(OTT)의 이용률은 각각 64.6%, 83.7%로 '22년 대비 23.2%p, 8.8%p 크게 증가하였으며, 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트의 이용률은 91.1%로 '22년 대비 5.6%p 감소함.

'22년 대비 이용률 증가 매체	'22년 대비 이용률 감소 매체
TV방송 : '22년 87.6% → '24년 89.7% 온라인 동영상 제공서비스(OTT) : '22년 74.9% → '24년 83.7% SNS : '22년 69.2% → '24년 69.5% 메타버스 : '22년 41.4% → '24년 64.6% 인터넷 신문 : '22년 26.1% → '24년 28.3% 종이신문 : '22년 10.1% → '24년 15.1% 종이책 : '22년 62.9% → '24년 69.0%	인터넷 개인방송 및 동영상 사이트 : '22년 96.7% → '24년 91.1% 인터넷/모바일 메신저 : '22년 95.3% → '24년 92.6% 화상회의 플랫폼 : '22년 62.7% → '24년 44.2% 인터넷만화(웹툰) : '22년 62.7% → '24년 59.3% 인터넷 잡지 전자책(E-book) : '22년 19.8% → '24년 25.4%

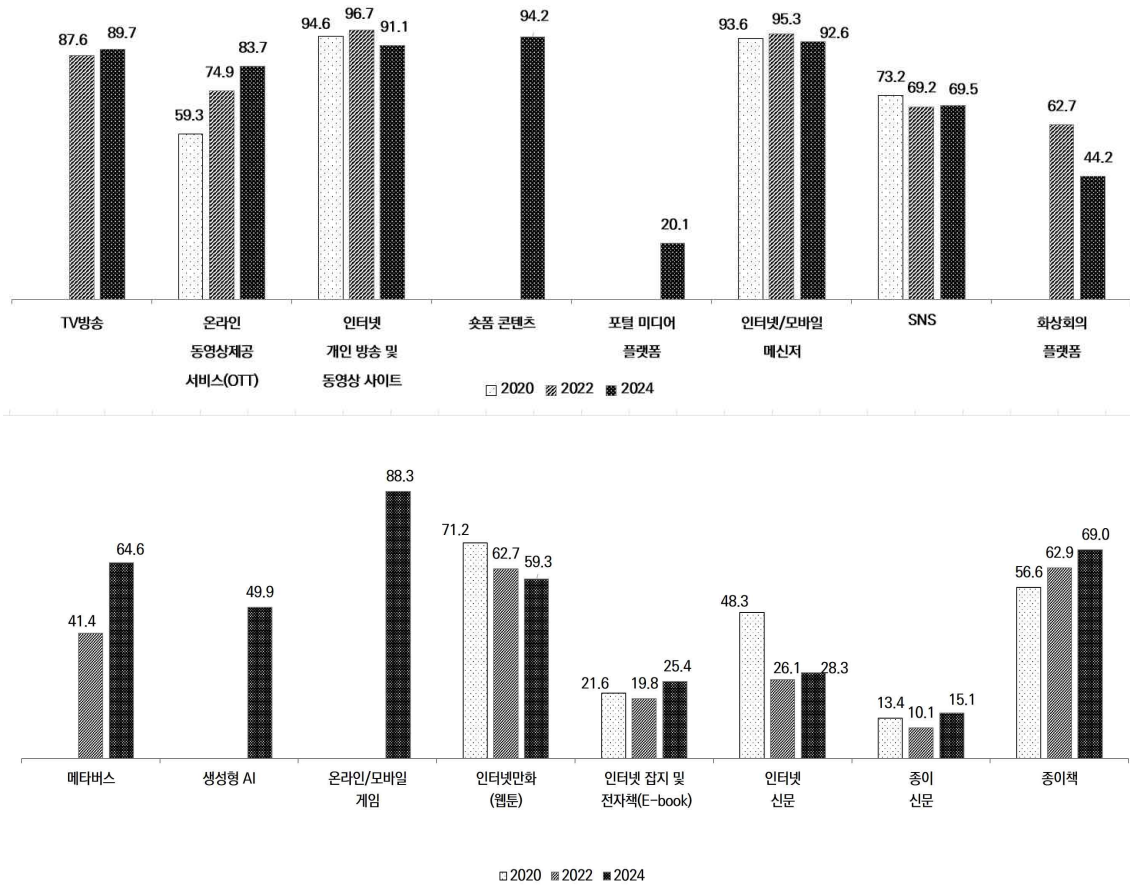
표 III-1 최근 1년 간 매체별 이용률(중복응답)

(단위: %)

구분	TV 방송	지상파 TV	지상파 제외 TV	온라인 서비스														종이 매체		종이 만화책	파일 다운로드 사이트	
				동영상 서비스				온라인 서비스										종이 신문	종이책			
				온라인 동영상 서비스(OTT)	인터넷 개인 방송 및 동영상 사이트	숏폼 콘텐츠	포털 미디어 플랫폼	인터넷 모바일 메신저	SNS	화상 회의 플랫폼	메타버스	생성형 AI	온라인 모바일 게임	인터넷 만화(웹툰)	인터넷 잡지 및 전자책(E-book)							
전체	2020	-	88.0	84.7	59.3	94.6	-	-	93.6	73.2	-	-	-	-	71.2	21.6	48.3	13.4	56.6	45.3	26.3	
	2022	87.6	-	-	74.9	96.7	-	-	95.3	69.2	62.7	41.4	-	-	62.7	19.8	26.1	10.1	62.9	-	-	
	2024	89.7	-	-	83.7	91.1	94.2	20.1	92.6	69.5	44.2	64.6	49.9	88.3	59.3	25.4	28.3	15.1	69.0	-	-	
성별	남자	2020	-	84.3	81.1	53.4	93.7	-	-	91.8	67.4	-	-	-	-	65.9	18.2	42.5	13.5	52.1	43.8	22.9
		2022	84.5	-	-	70.5	96.2	-	-	93.8	62.4	57.3	42.1	-	-	57.9	16.6	24.1	11.0	58.6	-	-
		2024	87.7	-	-	81.2	92.3	93.4	20.8	91.3	63.5	42.9	68.1	49.7	94.4	55.5	22.0	26.3	16.3	65.5	-	-
	여자	2020	-	92.0	88.7	65.8	95.5	-	-	95.6	79.5	-	-	-	-	76.9	25.3	54.5	13.2	61.5	47.0	29.9
		2022	90.9	-	-	79.6	97.2	-	-	96.8	76.5	68.4	40.6	-	-	67.9	23.2	28.3	9.2	67.5	-	-
		2024	91.8	-	-	86.4	89.8	95.2	19.4	94.0	75.7	45.5	60.9	50.0	81.8	63.3	29.1	30.5	13.8	72.8	-	-
학교급	초등학교	2020	-	88.9	81.4	55.3	91.3	-	-	85.5	45.5	-	-	-	-	56.4	21.0	34.9	17.1	66.1	68.4	19.1
		2022	90.3	-	-	69.7	93.5	-	-	88.9	38.6	62.8	70.6	-	-	47.0	14.7	18.7	11.8	65.5	-	-
		2024	88.7	-	-	80.1	87.7	88.9	25.8	82.2	37.4	46.0	79.2	27.7	87.1	42.1	16.5	18.4	15.8	70.7	-	-
	중학교	2020	-	89.1	87.6	61.2	96.9	-	-	98.0	85.1	-	-	-	-	78.3	20.7	49.2	11.0	53.9	41.3	29.1
		2022	88.6	-	-	76.5	98.2	-	-	98.6	81.4	64.0	37.3	-	-	67.4	17.9	25.3	8.5	60.5	-	-
		2024	90.6	-	-	85.6	92.6	96.7	17.5	98.0	82.4	43.4	65.0	47.8	90.9	65.0	23.2	27.3	14.8	67.6	-	-
	고등학교	2020	-	86.1	85.3	61.5	95.5	-	-	97.4	89.1	-	-	-	-	78.9	23.1	60.3	11.9	50.1	26.7	30.5
		2022	83.7	-	-	78.7	98.3	-	-	98.4	88.1	61.1	15.2	-	-	74.2	26.9	34.7	10.1	62.7	-	-
		2024	89.8	-	-	85.6	93.1	97.4	16.8	98.2	90.1	43.0	48.7	75.7	86.8	71.6	37.3	40.0	14.7	68.8	-	-

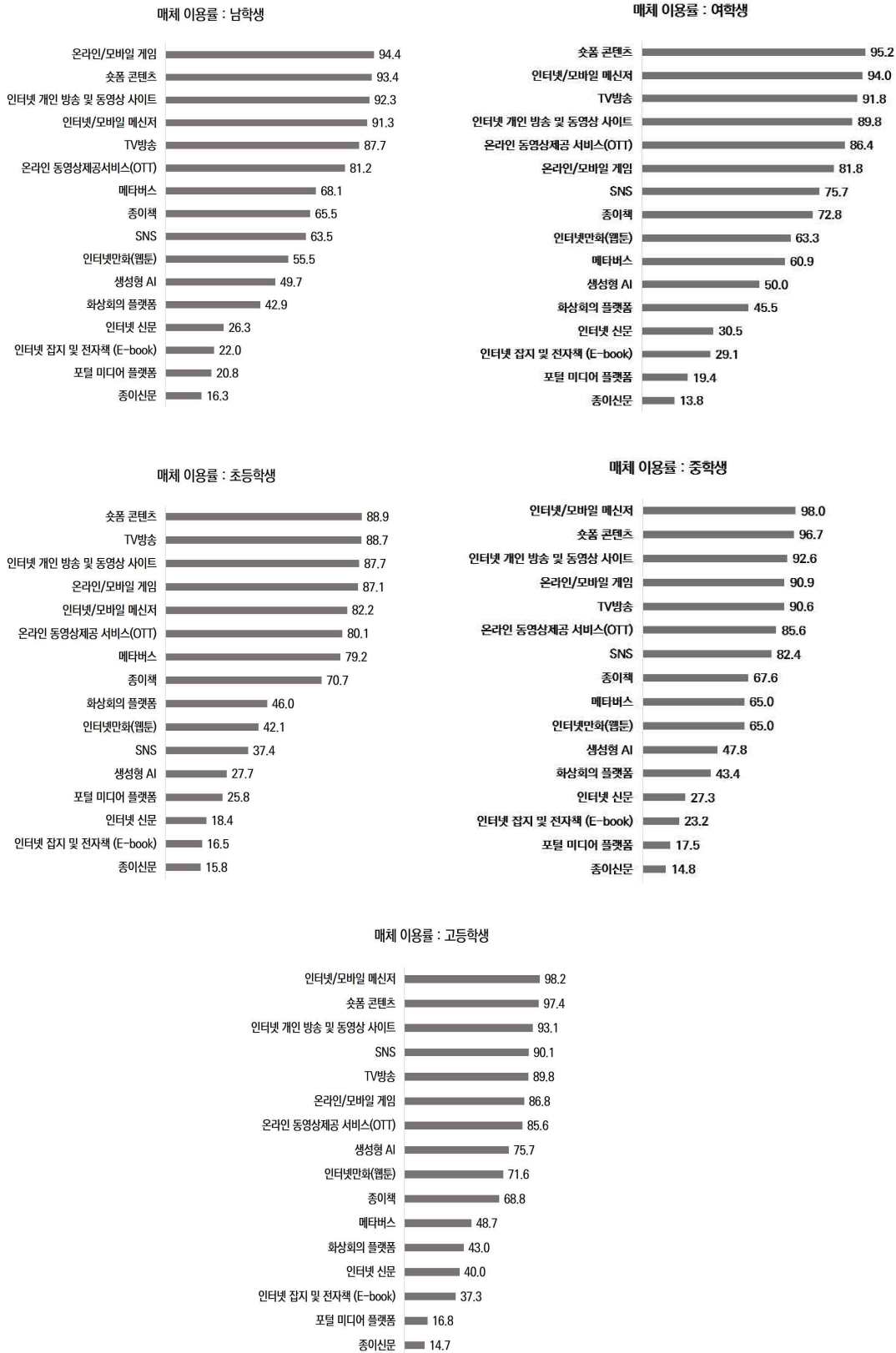
- * 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 2) '20년도에는 지상파TV방송, 지상파를 제외한 TV방송으로 구분하여 질의하였으나, '22년도에는 TV방송으로 통합하여 질의함.
 3) '20년에는 '온라인동영상제공서비스(OTT)(IPTV, 넷플릭스, WAVE, tving 등)'에 대한 질의를 추가함. '22년에는 온라인동영상제공서비스(OTT)의 예시를 넷플릭스, 웨이브, 티빙, 쿠팡플레이, 왓챠 등으로 변경함. '24년에는 온라인동영상제공서비스(OTT)의 예시를 넷플릭스, 티빙, 쿠팡플레이, 웨이브, 디즈니플러스, 왓챠 등으로 변경하여 질의함.
 4) '인터넷 개인 방송 및 동영상 사이트'의 예시는 각 년도 다름. '20년도 '인터넷 개인 방송 및 동영상 사이트(유튜브, 팟캐스트, 아프리카TV, 틱톡 등)', '22년도 '인터넷 개인 방송 및 동영상 사이트(유튜브, 틱톡 등)', '24년도 '인터넷 개인 방송 및 동영상 사이트(유튜브, 아프리카TV, 트위치, 치지직 등)임.
 5) 인터넷/모바일 예시는 각 년도별로 다름. '20년도는 '인터넷/모바일 메신저(카카오톡, 라인, 페이스북 메신저, 텔레그램, 디스코드 등)', '22년도는 '인터넷/모바일 메신저(카카오톡, 라인, 페이스북 메신저, 텔레그램 등)임. '24년도는 '인터넷/모바일 메신저(카카오톡, 인스타그램 DM, 텔레그램, 디스코드, 라인, 페이스북, 메신저 등)임.
 6) '20년도 SNS 예시는 각 년도별로 다름. '20년도에는 '페이스북, 카카오톡, 트위터, 틱톡, 인스타그램, 블로그, 인터넷 카페, 팬드 등으로 질의하였고 '22년도에는 페이스북, 인스타그램, 카카오톡, 에스크 등으로 변경하여 질의함. '24년도에는 페이스북, 인스타그램, 카카오톡, 에스크, 트위터 등으로 변경하여 질의함.
 7) '20년도는 '파일 다운로드 사이트(웹하드, 클라우드, 토렌트, 프루나, 파일구리 등)'로 질의하였으며, '22년도에는 '파일 다운로드 사이트'에 대한 문항 삭제함.
 8) '20년도에는 종이 잡지 또는 책(참고서나 문제집 제외)으로 측정함. '22년도에는 종이책(참고서나 문제집 제외)으로 측정함.
 9) '22년도에 종이만화책 삭제함.
 10) '22년도에 '화상회의 플랫폼(줌, 구글 미트 등)'을 신규로 측정함.
 11) '22년도에 '메타버스(체포도, 로블록스, 이프랜드 등)'의 이용여부 신규로 측정함. '24년도에는 예시에 마인크래프트, 본디 추가하여 질의함.
 12) '20년도에는 이용여부를 '이용했음', '전혀 이용 안함'으로 측정하였으나, '22년도, '24년도에는 '이용함', '전혀 이용 안함' 등 현재 시점을 기준으로 측정함.

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-1】 최근 1년 간 매체별 이용률(중복응답)

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-2】 성별 및 학교급별 최근 1년 간 매체별 이용률(중복응답)

② 최근 1년 동안 자주 이용한 매체(1, 2, 3순위)

- 청소년이 최근 1년 동안 자주 이용한 매체 1순위는 슷폼 콘텐츠(23.1%), 2순위 슷폼 콘텐츠(25.1%), 3순위는 인터넷/모바일 메신저(16.9%)로 나타남.
- 성별에 따라서 자주 이용하는 매체가 다르며, 남학생이 자주 이용한 매체 1순위는 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트(26.5%), 여학생은 슷폼 콘텐츠(26.8%)임.
- 학교급에 따라서는 초등학생(24.6%)과 중학생(25.4%)은 모두 슷폼 콘텐츠를 자주 이용하는 매체 1순위로, 고등학생은 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트(28.4%)를 자주 이용하는 매체 1순위로 응답함.

▶ 관련 정책: 1-1 청소년 이용자 보호 및 유해성 점검 확대

- 청소년이 최근 1년 동안 자주 이용한 매체 1순위를 조사한 결과, 슷폼 콘텐츠가 23.1%로 가장 높은 비율을 차지함.
 - 자주 이용한 매체 1순위 : 슷폼 콘텐츠(23.1%) > 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트(21.2%) > TV방송(14.9%)
 - 자주 이용한 매체 2순위 : 슷폼 콘텐츠(25.1%) > 인터넷/모바일 메신저(17.0%) > 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트(15.5%)
 - 자주 이용한 매체 3순위 : 인터넷/모바일 메신저(16.9%) > 온라인/모바일 게임(14.4%) > 슷폼 콘텐츠(13.6%)
- 남학생은 자주 이용한 매체 1순위로 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트(26.5%)를, 여학생은 슷폼 콘텐츠(26.8%)을 응답함.
 - 자주 이용한 매체 2순위로는 남학생(25.1%)과 여학생(25.4%) 모두 슷폼 콘텐츠를 가장 많이 응답함.
 - 자주 이용한 매체 3순위로는 남학생은 온라인/모바일 게임(20.7%), 여학생은 인터넷/모바일 메신저(18.6%)를 가장 많이 응답함.
- 자주 이용한 매체 1순위는 초등학생(24.6%)과 중학생(25.4%) 모두 슷폼 콘텐츠였으며, 고등학생은 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트(28.4%)임.
 - 자주 이용한 매체 2순위로 초등학생(23.3%), 중학생(25.6%), 고등학생(26.6%) 모두 슷폼 콘텐츠를 응답함.
 - 자주 이용한 매체 3순위로 초등학생은 온라인/모바일 게임(15.7%), 중학생은 인터넷/모바일 메신저(17.4%), 고등학생은 인터넷/모바일 메신저(20.5%)를 응답함.

표 III-2 최근 1년 동안 자주 이용한 매체(1, 2, 3순위)

(단위: %)

구분		1순위	2순위	3순위
전체		숏폼 콘텐츠(23.1%)	숏폼 콘텐츠(25.1%)	인터넷/모바일 메신저(16.9%)
성별	남자	인터넷 개인방송 및 동영상 사이트(26.5%)	숏폼 콘텐츠(25.1%)	온라인/모바일 게임(20.7%)
	여자	숏폼 콘텐츠(26.8%)	숏폼 콘텐츠(25.4%)	인터넷/모바일 메신저(18.6%)
학교급	초등학교	숏폼 콘텐츠(24.6%)	숏폼 콘텐츠(23.3%)	온라인/모바일 게임(15.7%)
	중학교	숏폼 콘텐츠(25.4%)	숏폼 콘텐츠(25.6%)	인터넷/모바일 메신저(17.4%)
	고등학교	인터넷 개인방송 및 동영상 사이트(28.4%)	숏폼 콘텐츠(26.6%)	인터넷/모바일 메신저(20.5%)

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 2) '24년도부터 신규 측정된 문항임.
 3) 1순위, 2순위, 3순위 중 가장 응답률이 높은 항목을 제시함.

■ 관련 통계

○ 과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원(2024)에서 실시한 「2023 인터넷이용 실태조사」에 따르면, 청소년의 인터넷 이용률(99.5%), 모바일 인터넷 이용률(99.0%), 스마트폰을 통한 무선인터넷 이용률(97.6%)은 매우 높아 청소년 대부분이 인터넷에 쉽게 접근 가능함. 청소년의 컴퓨터 이용률(95.6%)과 이동전화 이용률(99.8%)도 높은 수준으로 다양한 청소년은 디지털 기기를 활용하고 있음. 반면, 인터넷뱅킹(44.1%), 클라우드 서비스(29.3%), 생성형 AI서비스(22.8%) 경험률은 낮아 해당 서비스는 아직 청소년 사이에서 보편적이지 않은 것으로 확인됨.

표 III-관련통계1 청소년 인터넷 관련 이용 현황

(단위: %)

구분	인터넷 이용률	모바일 인터넷 이용률	스마트폰을 통한 무선인터넷 이용률	인터넷 뱅킹 이용률	클라우드 서비스 이용률	생성형 AI서비스 경험률	컴퓨터 이용률	이동전화 이용률
내용	99.5	99.0	97.6	44.1	29.3	22.8	95.6	99.8

* 출처: 과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원 (2024). 2023 인터넷이용 실태조사.
 * 주: 1) 조사대상은 10~19세 청소년임.
 2) 인터넷뱅킹 이용률, 클라우드서비스 이용률, 생성형 AI서비스 경험률 응답 대상은 12~19세 청소년임.

- 과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원(2024)에서 실시한 「2023 인터넷이용 실태조사」에 따르면, 청소년들은 인터넷을 주로 커뮤니케이션(99.1%)과 여가활동(99.2%)의 수단으로 활용하며, 교육·학습(98.3%)과 자료 및 정보 획득(95.8%)에서도 높은 활용도를 보여 학습과 정보 습득 도구로 적극 이용하고 있음. 홈페이지 등 운영은 68.6%로 창작 활동이나 콘텐츠 운영에 활용되며, 직업·직장 관련 인터넷 이용(3.5%)은 상대적으로 낮아 직업과 관련된 활용은 제한적인 것으로 나타남.

표 III-관련통계2 청소년 인터넷 이용목적(복수응답) (단위: %)

구분	커뮤니케이션	여가활동	자료 및 정보 획득	홈페이지 등 운영	교육·학습	직업·직장	기타
내용	99.1	99.2	95.8	68.6	98.3	3.5	48.6

* 출처: 과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원 (2024). 2023 인터넷이용 실태조사.

* 주: 1) 조사대상은 10~19세 청소년임.

1-2. 성인용 영상물

① 성인용 영상물 이용 여부

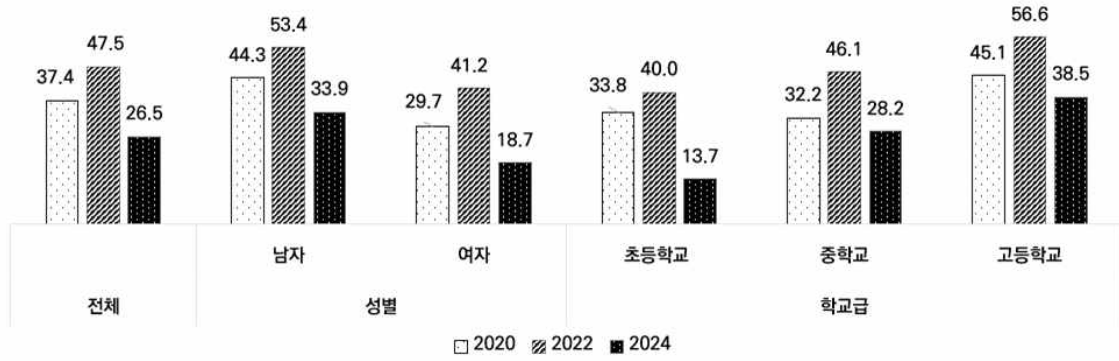
- 성인용 영상물 이용률은 '22년(47.5%) 대비 '24년(26.5%) 감소하였고, 특히 초등학생의 감소폭이 큼('22년 40.0% → '24년 13.7%).
 - 남학생(33.9%)과 고등학생(38.5%)의 성인용 영상물 이용률이 높은 수준을 보임.
- ▶ 관련 정책: 1-1-1 디지털 미디어 윤리성 정립 및 청소년 이용자 보호 강화
1-1-3 온라인 유해정보 점검·차단 등 보호조치강화
- '24년 조사 결과, 최근 1년 동안 '청소년관람불가', '19세이상시청가'로 표시된 성인용 TV 프로그램, 영화, 동영상 등을 본 적이 있다고 응답한 비율은 26.5%로 나타남.
 - 성별에 따라서는 남학생(33.9%)이 여학생(18.7%)보다 성인용 영상물 이용률이 높음.
 - 학교급별로는 초등학생(13.7%)보다 중학생(28.2%), 고등학생(38.5%)의 이용률이 높아, 학교급이 높을수록 성인용 영상물 이용률이 증가하는 경향이 확인됨.
 - 성인용 영상물 이용률은 '22년 대비 감소하였으며, 특히 초등학생의 이용률이 급감함.
 - 전체 : ('22년) 47.5% → ('24년) 26.5%
 - 초등학생 : ('22년) 40.0% → ('24년) 13.7%

표 III-3 성인용 영상물 이용률 (단위: %)

구분	전체	성별		학교급		
		남자	여자	초등학교	중학교	고등학교
2020	37.4	44.3	29.7	33.8 (5-6학년 29.3)	32.2	45.1
2022	47.5	53.4	41.2	40.0 (5-6학년 38.6)	46.1	56.6
2024	26.5	33.9	18.7	13.7 (5-6학년 13.3)	28.2	38.5

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-3】 성인용 영상물 이용률

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

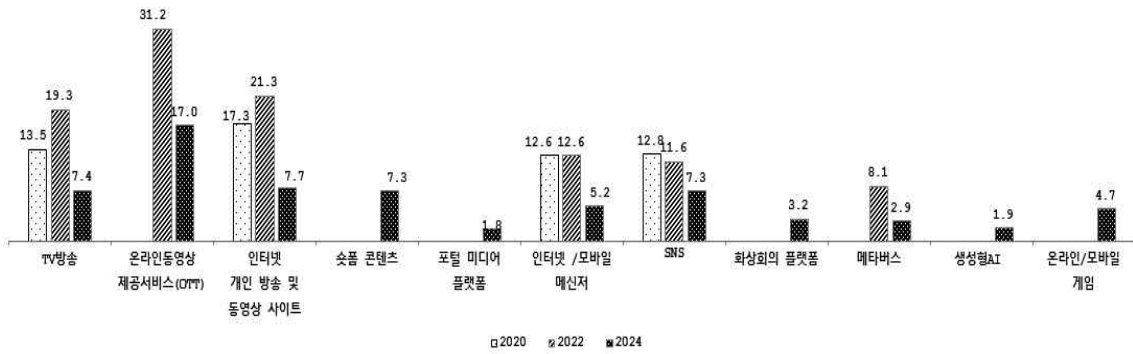
② 성인용 영상물 이용 경로

- 청소년의 17.0%가 넷플릭스, 티빙 등 온라인 동영상 제공 서비스(OTT)를 통해 성인용(19금) 영상물을 접함.
- 남학생은 온라인 동영상 제공 서비스(OTT)(19.9%), 인터넷 개인 방송 및 동영상 사이트(10.9%), 여학생은 OTT(13.9%), TV방송(5.7%)을 통해 성인용 영상물을 주로 이용함.
- 학교급이 높을수록 온라인 동영상 제공 서비스(OTT), 숏폼 콘텐츠 등을 통한 접촉이 증가하며, 메타버스와 온라인/모바일 게임을 통한 성인용 영상물 접촉은 초등학생에게서 더 높게 나타남.

▶ 관련 정책: 1-1-1 디지털 미디어 윤리성 정립 및 청소년 이용자 보호 강화
1-1-3 온라인 유해정보 점검·차단 등 보호조치강화

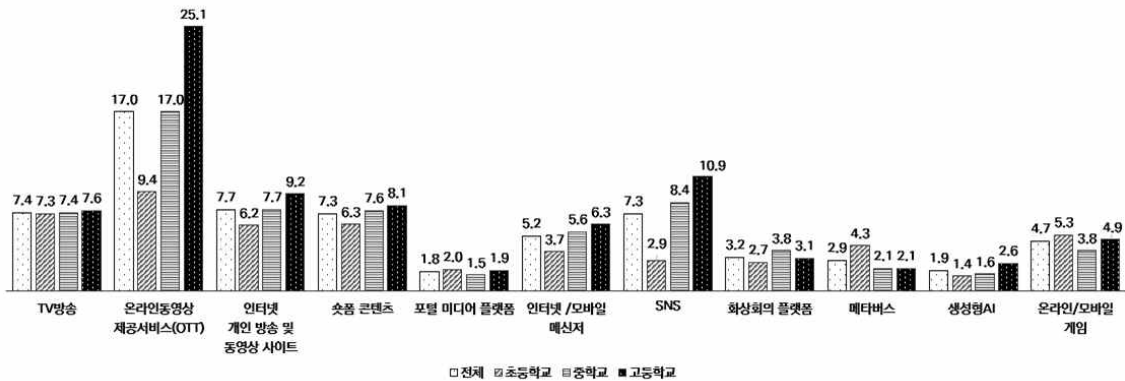
- 청소년의 17.0%가 온라인 동영상 제공 서비스(OTT)를 통해 성인용(19금) 영상물을 본다고 응답하여, 넷플릭스, 웨이브, 티빙, 쿠팡플레이, 디즈니플러스, 왓챠 등 OTT 서비스가 청소년이 성인용 영상물을 접하는 주요 매체로 확인됨.
 - 다음으로 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트(7.7%), TV방송(7.4%), 숏폼 콘텐츠(7.3%), SNS(7.3%), 온라인/모바일 게임(4.7%)을 통해 성인용(19금) 영상물을 접하는 것으로 나타남
 - 화상회의 플랫폼(3.2%), 메타버스(2.9%), 생성형 AI(1.9%)를 통해 성인용(19금) 영상물을 접하는 비율도 일부 확인됨.
 - '24년 이용경로별 성인용(19금) 영상물 시청 경험은 모두 감소함.
- 남학생은 온라인 동영상 제공 서비스(OTT)(19.9%)를, 여학생은 온라인 동영상 제공 서비스(OTT)(13.9%)와 TV방송(5.7%)을 통해 성인용(19금) 영상물을 주로 접했으며, 남학생이 모든 매체에서 성인용(19금) 영상물 경험 비율이 더 높음.
 - 남학생이 성인용(19금) 영상물을 주로 접하는 매체는 온라인 동영상 제공 서비스(OTT)(19.9%)이고, 다음으로 인터넷 개인 방송 및 동영상 사이트(10.9%), 숏폼 콘텐츠(9.7%) 순으로 나타남.
 - 여학생이 성인용(19금) 영상물을 주로 접하는 매체는 온라인 동영상 제공 서비스(OTT)(13.9%)이고, 다음으로 TV방송(5.7%), SNS(5.4%) 순으로 나타남.
 - 남학생이 여학생보다 TV방송, 온라인 동영상 제공 서비스(OTT), 인터넷 개인 방송 및 동영상 사이트, 숏폼 콘텐츠, 포털 미디어 플랫폼, 인터넷/모바일 메신저 등 모든 매체에서 성인용(19금) 영상물을 접하는 비율이 높음.

- 학교급별로 성인용 영상물을 접하는 주요 매체가 다른 경향을 보임.
 - 초등학교생이 성인용 영상물을 주로 접하는 매체는 온라인 동영상 제공 서비스(OTT)(9.4%), TV방송(7.3%), 숏폼 콘텐츠(6.3%) 순으로 나타난 반면, 중고등학생은 온라인 동영상 제공 서비스(OTT), SNS, 인터넷 개인 방송 및 동영상 사이트 순으로 나타남.
 - 온라인 동영상 제공 서비스(OTT), 인터넷 개인 방송 및 동영상, 숏폼 콘텐츠, 인터넷/모바일 메신저, 생성형 AI를 통한 성인용(19금) 영상물 시청 경험은 학교급이 높을수록 증가함.
 - 메타버스와 온라인/모바일 게임을 통한 성인용(19금) 영상물 시청 경험은 초등학교생이 중고등 학생보다 높음.



【그림 III-4】 최근 1년 간 이용 경로별 성인용 영상물 시청 경험(중복응답)

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-5】 학교급별 최근 1년 간 이용 경로별 성인용 영상물 시청 경험(중복응답)

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

표 III-4 최근 1년 간 이용 경로별 성인용(19금) 영상물 시청 경험(중복응답)

구분	TV방송			온라인 서비스																								인터넷 포털 사이트	파일 다운로드 사이트	스마트폰 앱													
				동영상 서비스									인터넷/모바일 메신저	SNS	화상회의 플랫폼	메타버스	생성형 AI	온라인/모바일 게임																									
				온라인동영상 제공 서비스 (OTT)			인터넷 개인 방송 및 동영상 사이트			숏폼 콘텐츠									포털 미디어 플랫폼																								
2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024											
전체	13.5	19.3	7.4	-	31.2	17.0	17.3	21.3	7.7	-	-	7.3	-	-	1.8	12.6	12.6	5.2	12.8	11.6	7.3	-	-	3.2	-	8.1	2.9	-	-	1.9	-	-	4.7	23.9	25.2	-	5.7	-	-	13.4	-	-	
성별	남자	14.5	19.8	9.1	-	32.0	19.9	19.9	24.9	10.9	-	-	9.7	-	-	2.5	13.6	13.9	7.4	12.8	12.1	9.1	-	-	4.8	-	9.0	3.9	-	-	2.7	-	-	6.9	31.3	34.4	-	6.9	-	-	14.7	-	-
	여자	12.5	18.8	5.7	-	30.4	13.9	14.6	17.5	4.2	-	-	4.8	-	-	1.0	11.6	11.1	2.8	12.8	11.2	5.4	-	-	1.4	-	7.2	1.7	-	-	1.0	-	-	2.3	15.9	15.3	-	4.4	-	-	11.9	-	-
학교급	초등학교	16.1	24.3	7.3	-	24.2	9.4	21.6	24.9	6.2	-	-	6.3	-	-	2.0	18.4	17.1	3.7	11.1	8.8	2.9	-	-	2.7	-	17.5	4.3	-	-	1.4	-	-	5.3	19.4	18.8	-	6.9	-	-	18.5	-	-
	중학교	11.0	16.1	7.4	-	29.7	17.0	14.4	19.4	7.7	-	-	7.6	-	-	1.5	10.5	10.6	5.6	12.5	13.1	8.4	-	-	3.8	-	4.4	2.1	-	-	1.6	-	-	3.8	20.1	24.3	-	4.4	-	-	11.2	-	-
	고등학교	13.3	17.7	7.6	-	39.7	25.1	15.9	19.6	9.2	-	-	8.1	-	-	1.9	9.0	9.9	6.3	14.6	13.1	10.9	-	-	3.1	-	2.5	2.1	-	-	2.6	-	-	4.9	31.8	32.5	-	5.7	-	-	10.3	-	-

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 2) '20년도'는 '성인용 TV 프로그램, 영화, 동영상 등'으로, '22년도'에는 '성인용(19금) TV 프로그램, 영화, 동영상 등'으로 질의함.
 3) TV방송의 예시는 각 년도별로 다름. '20년도'에는 'TV방송(지상파, 케이블, IPTV 등)', '22년도', '24년도'에는 'TV방송(KBS, MBC, SBS, EBS, tvN, Mnet, OCN, JTBC 등)'임.
 4) '22년도'에는 온라인동영상제공서비스(OTT)의 예시를 넷플릭스, 웨이브, 티빙, 쿠팡플레이, 왓차 등으로 제시함. '24년도'에는 온라인동영상제공서비스(OTT)의 예시를 넷플릭스, 티빙, 쿠팡플레이, 웨이브, 디즈니플러스, 왓차 등으로 변경하여 질의함.
 5) '인터넷 개인 방송 및 동영상 사이트'의 예시는 각 년도별로 다름. '20년도'는 '인터넷 개인 방송 및 동영상 사이트(유튜브, 팟콘TV, 팟캐스트, 아프리카TV, 틱톡 등)', '22년도'는 '인터넷 개인 방송 및 동영상 사이트(유튜브, 틱톡 등)'임. '24년도'는 '인터넷 개인 방송 및 동영상 사이트(유튜브, 아프리카TV, 트위치, 치지직 등)'임.
 6) 인터넷/모바일 메신저 예시는 각 년도별로 다름. '20년도'는 '인터넷/모바일 메신저(카카오톡, 라인, 페이스북 메신저, 텔레그램, 디스코드 등)', '22년도'는 '인터넷/모바일 메신저(카카오톡, 라인, 페이스북 메신저, 텔레그램 등)'임. '24년도'는 '인터넷/모바일 메신저(카카오톡, 인스타그램 DM, 텔레그램, 디스코드, 라인, 페이스북 메신저 등)'임.
 7) '20년도 SNS 예시는 각 년도별로 다름. '20년도'에는 '페이스북, 카카오톡스토리, 트위터, 틱톡, 인스타그램, 블로그, 인터넷 카페, 밴드 등으로 질의하였고 '22년도'에는 페이스북, 인스타그램, 카카오톡스토리, 에스크 등으로 변경하여 질의함. '24년도'에는 페이스북, 인스타그램, 카카오톡스토리, 에스크, 트위터 등으로 변경하여 질의함.
 8) '22년도'에 '메타버스(제페토, 로블록스, 이프랜드 등)'를 신규로 측정함. '24년도'에는 예시에 마인크래프트, 본디 추가하여 질의함.
 9) '22년도'에는 '파일 다운로드 사이트', '스마트폰 앱(어플리케이션)'에 대한 문항 삭제함. '24년도'에는 인터넷 포털 사이트 삭제함.
 10) '24년도'에 '숏폼 콘텐츠', '포털 미디어 플랫폼', '화상회의 플랫폼', '생성형 AI', '온라인/모바일 게임'을 신규로 측정함.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

③ 성인용 영상물 이용 시 성인 인증을 위한 나이 확인

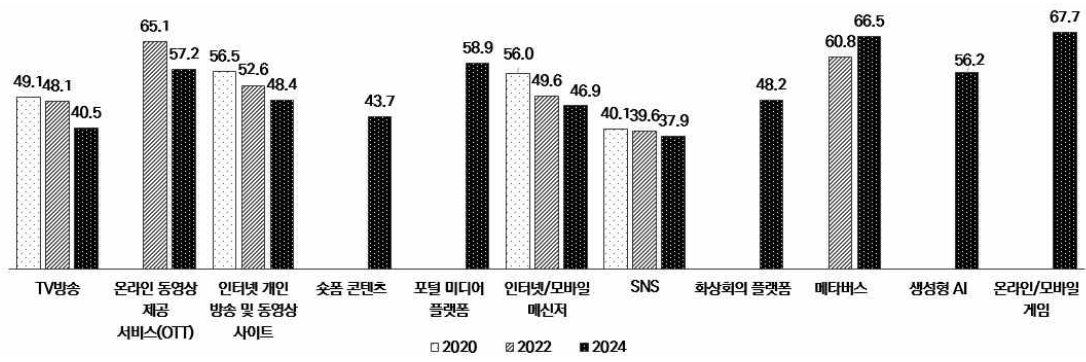
- 청소년이 성인용 영상물을 이용할 때 성인 인증을 위해 나이 확인을 가장 많이 한 매체는 온라인 모바일 게임(67.7%)이며, 성인 인증 없이 이용한 비율이 가장 높은 매체는 SNS(36.6%)임.
- 성인 인증을 위한 나이 확인을 했다는 응답 비율은 '22년 대비 대부분의 매체에서 감소한 반면, 메타버스는 '22년 대비 증가함.

▶ 관련 정책: 1-1-1 디지털 미디어 윤리성 정립 및 청소년 이용자 보호 강화
1-1-3 온라인 유해정보 점검·차단 등 보호조치강화

- 성인용 영상물 이용 시 성인 인증을 한 매체는 온라인 모바일 게임의 비율이 67.7%로 가장 높고, 성인 인증을 하지 않은 매체는 SNS(36.6%)가 가장 높음.
 - 나이를 확인했다는 비율은 온라인 모바일 게임(67.7%)이 가장 높고, 다음으로 메타버스(66.5%), 포털 미디어 플랫폼(58.9%), 온라인 동영상 제공 서비스(OTT)(57.2%) 순임.
 - 나이를 확인하지 않았다는 비율은 SNS가 36.6%로 가장 높고, 다음으로 숏폼 콘텐츠(32.2%), 화상회의 플랫폼(29.3%), 인터넷/모바일 메신저(28.9%) 순임.
 - 나이를 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었다는 비율은 TV방송(31.5%)이 가장 높고, 다음으로 인터넷 개인 방송 및 동영상 사이트(26.7%), SNS(25.5%), 인터넷/모바일 메신저(24.3%) 순임.
- 성인용 영상물을 이용할 때 성인 인증을 위한 나이를 확인했다는 비율은 '22년 대비 감소한 경향을 보임.
 - TV방송, 온라인 동영상 제공 서비스(OTT), 인터넷 개인 방송 및 동영상 사이트, 인터넷 모바일 메신저, SNS를 통해 성인용 영상물을 이용 시 성인 인증을 위한 나이 확인을 했다는 응답 비율은 '22년 대비 모두 감소함.
 - 메타버스를 통해 성인용 영상물 이용시 성인 인증을 위한 나이 확인을 했다는 응답 비율은 '22년 대비 증가함.

매체 종류		사례수			확인했음			확인하지 않았음			확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음		
		2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024
TV방송		1,901	3,166	1,121	49.1	48.1	40.5	26.3	25.8	27.9	24.6	26.0	31.5
온라인 서비스	온라인 동영상 제공 서비스 (OTT)	-	5,073	2,556	-	65.1	57.2	-	19.9	18.6	-	15.0	24.2
	인터넷 개인 방송 및 동영상 사이트	2,414	3,439	1,153	56.5	52.6	48.4	22.1	24.6	24.8	21.4	22.9	26.7
	숏폼 콘텐츠	-	-	1,102	-	-	43.7	-	-	32.2	-	-	24.1
	포털 미디어 플랫폼	-	-	270	-	-	58.9	-	-	21.0	-	-	20.1
	인터넷/모바일 메신저	1,758	2,019	778	56.0	49.6	46.9	27.0	31.6	28.9	17.0	18.8	24.3
	SNS	1,792	1,873	1,098	40.1	39.6	37.9	39.3	40.6	36.6	20.6	19.8	25.5
	화상회의 플랫폼	-	-	477	-	-	48.2	-	-	29.3	-	-	22.5
	메타버스	-	1,314	430	-	60.8	66.5	-	22.7	17.7	-	16.5	15.7
	생성형 AI	-	-	282	-	-	56.2	-	-	25.5	-	-	18.3
	온라인/모바일 게임	-	-	704	-	-	67.7	-	-	16.4	-	-	15.8
	인터넷 포털 사이트	3,351	4,060	-	36.2	39.7	-	39.8	34.0	-	24.0	26.3	-
파일 다운로드 사이트	798	-	-	34.7	-	-	41.2	-	-	24.1	-	-	
스마트폰 앱	1,865	-	-	56.5	-	-	23.1	-	-	20.5	-	-	

* 주: 1) 해당 매체를 통해 성인용 영상물을 본 적이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 3) '20년도는 '성인용 TV 프로그램, 영화, 동영상 등'으로, '22년도에는 '성인용(19금) TV 프로그램, 영화, 동영상 등'으로 질의함.
 4) TV방송의 예시는 각 년도별로 다름. '20년도에는 'TV방송(지상파, 케이블, IPTV 등)', '22년도, '24년도에는 'TV방송(KBS, MBC, SBS, EBS, tvN, Mnet, OCN, JTBC 등)'임.
 5) '22년에는 온라인동영상제공서비스(OTT)의 예시를 넷플릭스, 웨이브, 티빙, 쿠팡플레이, 왓챠 등으로 제시함. '24년에는 온라인동영상제공서비스(OTT)의 예시를 넷플릭스, 티빙, 쿠팡플레이, 웨이브, 디즈니플러스, 왓챠 등으로 변경하여 질의함.
 6) '인터넷 개인 방송 및 동영상 사이트'의 예시는 각 년도별로 다름. '20년도는 '인터넷 개인 방송 및 동영상 사이트(유튜브, 팟콘TV, 팟캐스트, 아프리카TV, 틱톡 등)', '22년도는 '인터넷 개인 방송 및 동영상 사이트(유튜브, 틱톡 등)'임. '24년도는 '인터넷 개인 방송 및 동영상 사이트(유튜브, 아프리카TV, 트위치, 치지직 등)'임.
 7) 인터넷/모바일 메신저 예시는 각 년도별로 다름. '20년도는 '인터넷/모바일 메신저(카카오톡, 라인, 페이스북 메신저, 텔레그램, 디스코드 등)', '22년에는 '인터넷/모바일 메신저(카카오톡, 라인, 페이스북 메신저, 텔레그램 등)'임. '24년도는 '인터넷/모바일 메신저(카카오톡, 인스타그램 DM, 텔레그램, 디스코드, 라인, 페이스북 메신저 등)'임.
 8) '20년 SNS 예시는 각 년도별로 다름. '20년에는 '페이스북, 카카오톡스토리, 트위터, 틱톡, 인스타그램, 블로그, 인터넷 카페, 밴드 등으로 질의하였고 '22년에는 페이스북, 인스타그램, 카카오톡스토리, 에스크 등으로 변경하여 질의함. '24년에는 페이스북, 인스타그램, 카카오톡스토리, 에스크, 트위터 등으로 변경하여 질의함.
 9) '22년에 '메타버스(제페토, 로블록스, 이프랜드 등)'를 신규로 측정함. '24년도에는 예시에 마인크래프트, 본디 추가하여 질의함.
 10) '22년에는 '파일 다운로드 사이트', '스마트폰 앱(어플리케이션)'에 대한 문항 삭제함. '24년도에는 인터넷 포털 사이트 삭제함.
 11) '24년에는 '숏폼 콘텐츠', '포털 미디어 플랫폼', '화상회의 플랫폼', '생성형 AI', '온라인/모바일 게임'을 신규로 측정함.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-6】 성인용 영상물 이용 시 성인 인증 비율

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

1-3. 성인용 간행물

① 성인용 간행물 이용 여부

- 최근 1년 동안 성인용 간행물을 본 적이 있다고 답한 청소년 비율은 11.2%로, '22년(24.1%) 대비 12.9%p 낮아짐.
- 성별·학교급별로는 남학생(14.9%)과 고등학생(16.1%)의 이용률이 높음.
- 초·중·고등학생의 '24년 성인용 간행물 이용률은 '22년 대비 모두 감소하고, 특히 초등학생의 이용률('22년 22.7% → '24년 6.0%)이 낮아짐.

▶ 관련 정책: 1-1-3 온라인 유해정보 점검·차단 등 보호조치강화

- 청소년의 11.2%는 최근 1년 동안 '청소년이용불가', '19세이상 이용가'로 표시된 성인용 간행물(만화, 소설, 잡지, 사진 등)을 본 적이 있다고 응답하여, '22년도 결과 대비 12.9%p 낮아짐.
 - 성별로는 남학생(14.9%)이 여학생(7.2%)보다 7.7%p 높음.
 - 학교급별로는 고등학생이 16.1%로 가장 높고, 중학생(11.7%), 초등학생(6.0%) 순으로 나타남.
- 성인용 영상물 이용률 결과와 비교하면, 청소년들의 성인용 영상물 이용률(26.5%)이 성인용 간행물 이용률(11.2%)에 비해 약 2배 정도 높은 수준임.
- 성인용 간행물 이용률은 '22년(24.1%) 대비 '24년도(11.2%)에 급감함.
 - 초·중·고등학생의 '24년 성인용 간행물 이용률은 '22년 대비 모두 감소하였는데, 특히 초등학생의 이용률이 중학생 및 고등학생에 비해 큰 폭으로 낮아짐.

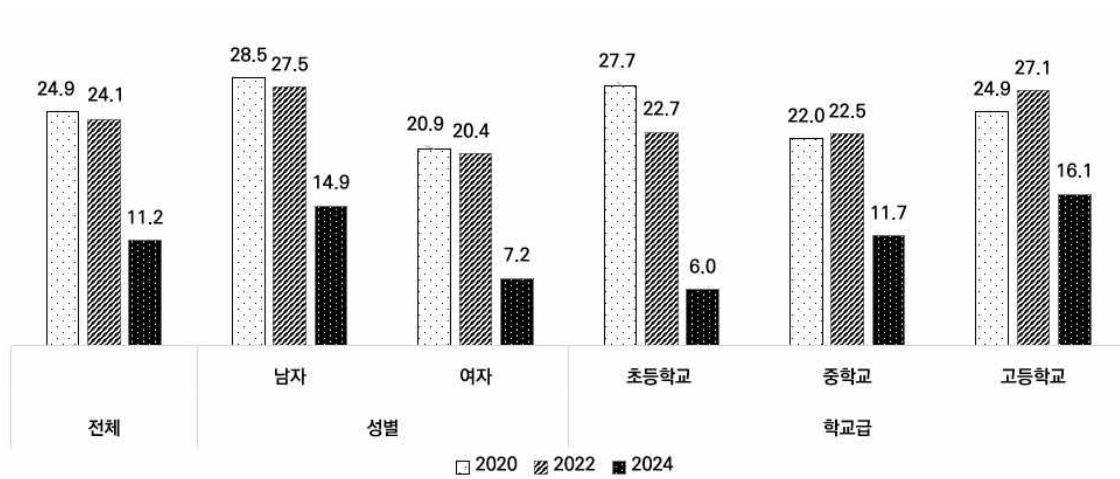
표 III-6 성인용 간행물 이용률 (단위: %)

구분	전체	성별		학교급		
		남자	여자	초등학교	중학교	고등학교
2020	24.9	28.5	20.9	27.7 (5-6학년 24.3)	22.0	24.9
2022	24.1	27.5	20.4	22.7 (5-6학년 20.4)	22.5	27.1
2024	11.2	14.9	7.2	6.0 (5-6학년 6.1)	11.7	16.1

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-7】 성인용 간행물 이용률

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

② 성인용 간행물 이용 경로

- 청소년의 주요 성인용 간행물 이용 경로는 인터넷 만화(웹툰)(6.8%)과 인터넷 소설(웹소설, 팬픽 등)(4.0%)로, 종이 매체보다 디지털 매체를 통한 성인용 간행물 접촉이 더 많음.
- 남학생이 여학생보다 신문, 잡지, 만화책, 사진집, 소설책 등을 통한 성인용 간행물 이용률이 모두 높고, 특히 인터넷 만화(웹툰) 이용률은 남학생(9.0%)이 여학생(4.4%)보다 특히 높음.
- 초등학생은 종이만화책(2.4%)과 인터넷 만화(2.1%)를, 중·고등학생은 인터넷 만화(중: 7.0%, 고: 11.6%)와 인터넷 소설(중: 4.1%, 고: 6.1%)을 주로 이용하여 성인용 간행물을 접하는 것으로 나타남.

▶ 관련 정책: 1-1-3 온라인 유해정보 점검·차단 등 보호조치강화

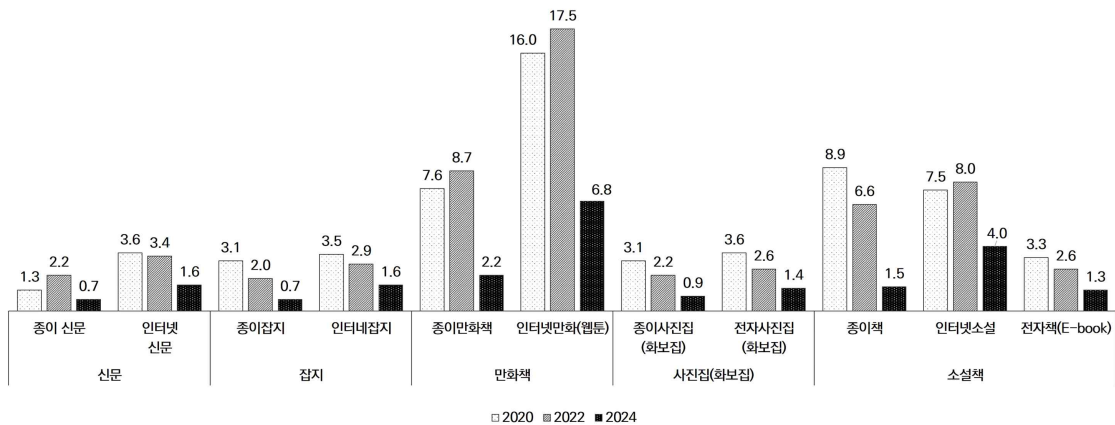
- 청소년이 성인용 간행물을 이용하는 주요 경로에 대해 조사한 결과, 인터넷 만화(웹툰)(6.8%)과 인터넷 소설(웹소설, 팬픽 등)(4.0%)이 주요 경로인 것으로 확인됨.
 - 성인용 간행물 주요 이용 경로는 인터넷 만화(웹툰)가 6.8%로 가장 많고, 다음으로 인터넷소설(웹소설, 팬픽 등)(4.0%), 종이만화책(2.2%), 인터넷 잡지(1.6%), 인터넷 신문(1.6%) 순으로 나타남.
- 청소년의 성인용 간행물 주요 이용경로는 집단별로 다른 양상을 보임.
 - 남학생이 여학생보다는 신문, 잡지, 만화책, 사진집(화보집), 소설책 등 모든 매체를 통한 성인용 간행물 이용률이 높음. 특히, 남학생(9.0%)은 여학생(4.4%)보다 인터넷 만화(웹툰)을 통해 성인용 간행물을 경험하는 비율이 높음.
 - 성인용 간행물을 주로 이용하는 경로는 초등학생은 종이만화책(2.4%), 인터넷 만화(웹툰)(2.1%)이었으며, 중·고등학생은 인터넷 만화(웹툰)(중: 7.0%, 고: 11.6%), 인터넷 소설(중: 4.1%, 고: 6.1%)인 것으로 확인되었음.
- 인쇄된 간행물에 비해 디지털 매체를 통한 간행물에서 성인용 간행물 이용 경험이 높음.
 - 인터넷 신문(1.6%) > 종이신문(0.7%)
 - 인터넷 잡지(1.6%) > 종이잡지(0.7%)
 - 인터넷 만화(웹툰)(6.8%) > 종이만화책(2.2%)
 - 전자사진집(1.4%) > 종이사진집(0.9%)
 - 인터넷 소설(웹소설 팬픽 등)(4.0%) > (종이소설)책(1.5%) > 전자책(e-book)(1.3%)

표 III-7 최근 1년 간 이용 경로별 성인용 간행물 이용 경험(중복응답)

단위: %

구분		신문		잡지		만화책		사진집(화보집)		소셜책			
		종이신문	인터넷신문	종이잡지	인터넷잡지	종이만화책	인터넷만화(웹툰)	종이사진집(화보집)	전자사진집(화보집)	종이책	인터넷소셜(웹소설, 팬픽 등)	전자책(E-book)	
전체	2020	1.3	3.6	3.1	3.5	7.6	16.0	3.1	3.6	8.9	7.5	3.3	
	2022	2.2	3.4	2.0	2.9	8.7	17.5	2.2	2.6	6.6	8.0	2.6	
	2024	0.7	1.6	0.7	1.6	2.2	6.8	0.9	1.4	1.5	4.0	1.3	
성별	남자	2020	1.5	3.7	3.8	4.3	8.7	18.6	3.6	4.5	9.8	6.4	3.9
		2022	2.4	3.6	2.2	3.7	9.1	20.4	2.4	3.5	6.9	6.9	2.3
		2024	1.0	2.1	0.9	2.3	2.6	9.0	1.2	2.1	1.7	4.4	1.4
	여자	2020	1.2	3.5	2.3	2.7	6.4	13.2	2.4	2.6	7.9	8.8	2.7
		2022	1.9	3.0	1.8	2.1	8.3	14.4	1.9	1.6	6.3	9.2	2.8
		2024	0.4	1.0	0.4	0.8	1.9	4.4	0.5	0.8	1.2	3.5	1.1
학교급	초등학교	2020	2.3	4.1	5.6	5.4	15.0	12.6	5.5	5.1	17.6	7.5	5.8
		2022	3.5	4.0	3.3	3.3	14.8	12.0	3.1	2.3	12.7	6.4	2.9
		2024	0.5	1.1	0.5	0.9	2.4	2.1	0.5	0.8	1.8	1.9	0.8
	중학교	2020	1.0	3.3	1.9	2.6	4.4	15.7	1.9	2.6	5.3	7.3	2.3
		2022	1.4	3.2	1.3	2.6	5.5	17.7	1.6	2.4	3.3	7.7	1.7
		2024	0.7	1.7	0.6	1.5	1.9	7.0	1.0	1.4	1.1	4.1	0.8
	고등학교	2020	0.8	3.5	1.7	2.6	3.4	19.6	1.7	3.0	3.8	7.7	1.9
		2022	1.6	2.9	1.6	2.8	5.9	22.9	1.8	3.1	4.0	10.0	3.1
		2024	0.9	2.0	0.9	2.4	2.4	11.6	1.2	2.2	1.6	6.1	2.2

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 2) '20년도'는 '책, 인터넷소셜(웹소설, 팬픽 등), 전자책(E-Book)'으로 제시함. '22년도'에는 '종이책, 인터넷소셜(웹소설, 팬픽 등), 전자책(E-Book)'으로 제시함.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-8】 최근 1년 간 이용 경로별 성인용 간행물 이용 경험(중복응답)

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

③ 성인용 간행물 이용 시 성인 인증을 위한 나이 확인

- 성인용 간행물 이용 시 나이를 확인했다는 응답은 전자책(54.2%), 종이책(54.0%)에서, 나이를 확인하지 않았다는 응답은 전자 사진집(37.5%), 인터넷 잡지(32.6%)에서 높음.
- 성인 인증을 위해 나이 확인을 했다는 비율은 잡지, 사진집에서는 '22년 대비 증가, 종이 만화책, 소설책 종류에서는 '22년 대비 감소함.

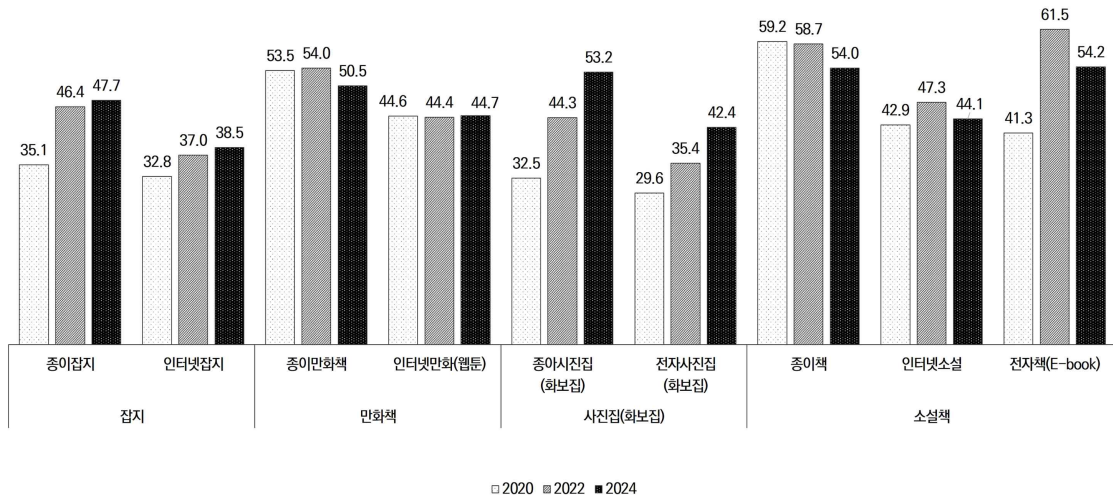
▶ 관련 정책: 1-1-3 온라인 유해정보 점검·차단 등 보호조치강화

- 성인용 간행물 이용 시 성인 인증을 위해 나이를 확인했는지 조사한 결과, 나이를 확인했다는 비율은 전자책(E-Book)(54.2%), 종이책(54.0%), 종이 사진집(53.2%) 순으로 나타남.
 - 나이를 확인하지 않았다는 응답은 전자 사진집(37.5%), 인터넷 잡지(32.6%)에서 높음.
 - 나이를 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었다는 응답은 인터넷 잡지(28.9%), 인터넷소설(웹소설, 팬픽 등)(28.2%), 인터넷 만화(웹툰)(27.0%)에서 높음.
- 종이 만화책과 소설책 종류에서 성인 인증 확인 비율이 감소한 추세를 보임.
 - 종이 잡지, 인터넷 잡지, 종이 사진집, 전자 사진집은 '22년 대비 성인 인증을 했다는 비율이 증가함.
 - 종이만화책(50.5%), 종이책(54.0%), 인터넷 소설(웹소설, 팬픽 등)(44.1%), 전자책(E-Book)(54.2%)은 '22년 대비 성인 인증을 했다는 비율이 감소함.

표 III-8 성인용 간행물 이용 시 성인 인증을 위한 나이 확인 여부 (단위: 명%)

간행물 종류	사례수	확인했음			확인하지 않았음			확인하는 곳도 있었고 확인하지 않는 곳도 있었음					
		2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024			
잡지	종이 잡지	425	308	101	35.1	46.4	47.7	46.0	34.1	25.4	18.8	19.4	26.9
	인터넷 잡지	483	429	238	32.8	37.0	38.5	42.3	42.2	32.6	24.9	20.8	28.9
만화책	종이 만화책	1,033	1,333	335	53.5	54.0	50.5	30.6	32.0	30.0	15.9	14.0	19.6
	인터넷 만화(웹툰)	2,206	2,721	1,023	44.6	44.4	44.7	36.4	34.6	28.4	19.0	21.0	27.0
사진집	종이 사진집	422	326	133	32.5	44.3	53.2	48.6	36.5	24.7	18.9	19.2	24.7
	전자 사진집	492	390	218	29.6	35.4	42.4	49.6	39.6	37.5	20.8	25.0	20.2
소설책	종이책	1,198	995	223	59.2	58.7	54.0	26.3	28.6	24.2	14.6	12.7	21.9
	인터넷소설 (웹소설, 팬픽 등)	1,039	1,253	601	42.9	47.3	44.1	34.8	26.4	27.7	22.3	26.3	28.2
	전자책(E-Book)	461	405	188	41.3	61.5	54.2	40.8	23.6	23.4	17.8	15.0	22.3

* 주: 1) 각 간행물별로 성인물 이용 경험이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 3) '20년도'는 '책, 인터넷소설(웹소설, 팬픽 등), 전자책(E-Book)'으로 제시함. '22년도'에는 '종이책, 인터넷소설(웹소설, 팬픽 등), 전자책(E-Book)'으로 제시함.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-9】 성인용 간행물 이용 시 성인 인증 비율

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

1-4. 신·변종 유해매체물 이용 경험

① 신·변종 유해매체물 이용 여부

- 청소년이 가장 많이 이용하는 신·변종 유해매체는 중고거래 앱 또는 사이트(24.5%)로 나타남.
- 성인 인증을 받은 사람과 OTT 계정 공유 비율은 16.8%로 '22년 대비 9.0%p 증가함.
- 남학생은 여학생보다 19세 이상(19금) 이용 인터넷 게임(9.6%)과 도박성 게임(3.2%)에 서 이용률이 높고, 여학생은 남학생보다 중고거래 앱 또는 사이트(29.0%)와 익명기반 앱 또는 사이트(16.4%) 이용률이 높음.
- 대부분의 신·변종 유해매체 이용률은 고등학생이 높으나, 익명기반 앱 또는 사이트 이용률은 중학생(19.7%)이 가장 높음.

▶ 관련 정책: 1-1-2 불법·유해 정보 신속차단 등 규제 체계 정비

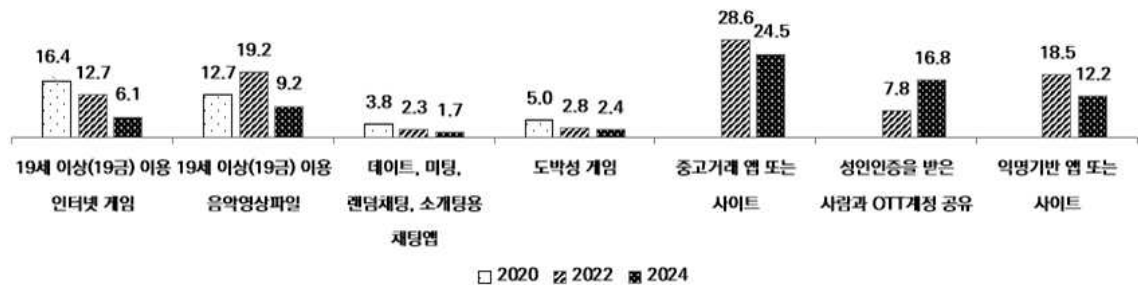
- 청소년이 가장 많이 이용하는 신·변종 유해매체물은 중고거래 앱 또는 사이트(24.5%)로 나타남.
 - 다음으로 OTT 계정 공유(16.8%), 익명기반 앱 또는 사이트(12.2%), 19세 이상(19금) 이용 음반, 음원, 뮤직비디오 등 음악영상파일(9.2%), 19세 이상(19금) 이용 인터넷 게임(6.1%), 도박성 게임(2.4%), 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱(1.7%) 순으로 나타남.
- 성별에 따라 이용하는 신·변종 유해매체물 이용에 차이 있음.
 - 남학생은 여학생보다 19세 이상(19금) 이용 인터넷 게임(남: 9.6%, 여: 2.4%), 19세 이상(19금) 이용 음반, 음원, 뮤직비디오 등 음악영상파일(남: 10.0%, 여: 8.3%), 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱(남: 1.8%, 여: 1.5%), 도박성 게임(남: 3.2%, 여자: 1.5%)을 이용하는 비율이 높음.
 - 여학생은 남학생보다 중고거래 앱 또는 사이트(남: 20.3%, 여: 29.0%), 성인 인증을 받은 사람과 OTT계정 공유(남: 14.2%, 여: 19.7%), 익명기반 앱 또는 사이트(남: 8.2%, 여: 16.4%)를 사용하는 비율이 높음.
- 학교급이 높을수록 신·변종 유해매체물 이용률이 높은 경향을 보이나, 익명기반 앱 또는 사이트의 경우 중학생(19.7%)이 특히 높은 것으로 확인됨.
 - 19세 이상(19금) 이용 인터넷 게임, 19세 이상(19금) 이용 음반, 음원, 뮤직비디오 등 음악영상 파일, 중고거래 앱 또는 사이트, 성인 인증을 받은 사람과 OTT 계정 공유 등 4가지 신·변종 유해매체에서 고등학생의 이용률이 가장 높고, 중학생, 초등학생 순으로 나타남.
 - 익명기반 앱 또는 사이트는 중학생이 19.7%로 가장 높고, 고등학생(12.0%), 초등학생(4.9%) 순으로 나타남.

- 19세 이상(19급) 이용 인터넷 게임, 19세 이상(19급) 이용 음반, 음원, 뮤직비디오 등 음악영상파일, 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱, 도박성 게임, 중고거래 앱 또는 사이트, 익명기반 앱 또는 사이트 등 5가지 신·변종 유해매체 이용률은 '22년 대비 모두 감소함.
- 반면, 성인 인증을 받은 사람과 OTT계정 공유는 16.8%로 '22년(7.8%) 대비 9.0%p 증가함.

표 III-9 신·변종 유해매체 이용률(중복응답) (단위: %)

구분	19세 이상(19급) 이용 인터넷 게임			19세 이상(19급) 이용 음반, 음원, 뮤직비디오 등 음악영상파일			데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱			도박성 게임			중고거래 앱 또는 사이트		성인 인증을 받은 사람과 OTT계정 공유		익명기반 앱 또는 사이트		
	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2022	2024	2022	2024	2022	2024	
전체	16.4	12.7	6.1	12.7	19.2	9.2	3.8	2.3	1.7	5.0	2.8	2.4	28.6	24.5	7.8	16.8	18.5	12.2	
성별	남자	24.1	19.7	9.6	13.4	21.3	10.0	4.2	1.9	1.8	7.0	4.0	3.2	25.9	20.3	7.0	14.2	12.7	8.2
	여자	8.1	5.2	2.4	12.0	17.1	8.3	3.3	2.8	1.5	2.8	1.4	1.5	31.4	29.0	8.7	19.7	24.7	16.4
학교급	초등학교	9.8	5.4	3.0	7.1	7.2	2.5	5.5	1.9	1.8	6.2	2.2	3.3	18.4	12.5	2.1	9.1	5.8	4.9
	중학교	17.5	13.8	5.9	11.4	20.4	9.9	3.0	2.3	1.4	3.4	2.6	2.0	32.0	28.6	6.3	17.0	28.2	19.7
	고등학교	21.8	19.3	9.8	19.2	30.5	15.6	2.8	2.8	1.8	5.2	3.6	1.8	35.5	33.2	15.3	25.0	21.5	12.0
	일반계고	20.5	18.6	9.3	19.8	31.5	16.5	2.7	2.7	1.7	4.8	3.1	1.7	34.9	33.0	16.6	25.7	21.7	12.3
직업계고	28.0	22.9	12.4	16.3	25.4	10.4	3.5	3.4	2.4	7.3	5.7	2.5	38.9	33.9	8.6	20.8	20.7	10.4	

- * 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
- 2) '22년도에 '19급'이라는 용어 추가하여, '19세 이상(19급) 이용 인터넷 게임', '19세 이상(19급) 이용 음반, 음원, 뮤직비디오 등 음악영상 파일'로 질의함. '24년도에는 '성인용 게임 및 음악파일, 채팅앱, 도박성 게임, 중고거래, OTT계정공유, 익명기반 앱/서비스'로 질의함.
- 3) 20년도에는 '조건만남 메신저 또는 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱'으로, '22년도에는 '조건만남 메신저'를 삭제하고, '데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱'을 변경하여 질의함.
- 4) '22년도에 '중고거래 앱 또는 사이트(당근마켓, 번개장터, 중고나라 등) 이용', '성인 인증을 받은 사람과 OTT 계정 공유' 이용여부 추가함.
- 5) '22년도에는 '에스크 앱' 이용여부 신규로 측정함. '24년도에는 '에스크 앱'을 삭제하고, '익명 기반 앱 또는 사이트(에스크, 디시이사이드, 텀블러, 스테디, 이스티즈, NGL, OMG)로 변경하여 측정함
- * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-10】 신·변종 유해매체 이용률(중복응답)

- * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

② 신·변종 유해매체물 이용 시 성인 인증을 위한 나이 확인

- 신·변종 유해매체 이용 시 성인 인증을 위해 나이를 확인했다는 응답은 19세 이상(19금) 이용 인터넷 게임(59.2%)에서 가장 높음.
- 도박성 게임(34.5%)과 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱(32.8%)에서 성인 인증을 위한 나이를 확인하지 않은 비율이 상대적으로 높게 나타남.
- 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱에서 성인 인증을 위해 나이를 확인한 비율은 47.7%로, '22년(36.5%) 대비 11.2%p 증가, 19세 이상(19금) 이용 인터넷 게임에서 성인 인증을 위한 나이 확인 비율은 '22년보다 감소함.

▶ 관련 정책: 1-1-2 불법·유해 정보 신속차단 등 규제 체계 정비

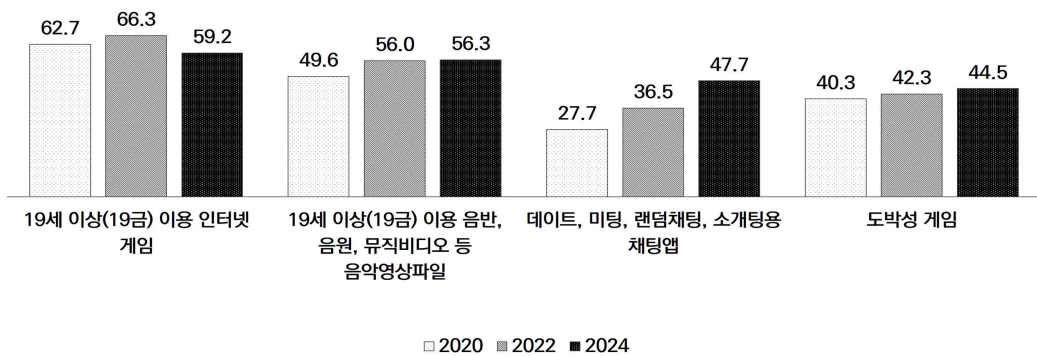
- 신·변종 유해매체 이용 시 성인 인증을 위해 나이를 확인했다는 응답이 가장 높은 매체는 19세 이상(19금) 이용 인터넷 게임(59.2%)임.
 - 다음으로 19세 이상(19금) 이용 음반, 음원, 뮤직비디오 등 영상과일(56.3%), 데이트·미팅·랜덤 채팅·소개팅용 채팅앱(47.7%), 도박성 게임(44.5%) 순으로 나타남.
 - 중·고등학생이 초등학생에 비해 신·변종 유해매체물 이용 시 성인 인증을 위한 나이 확인을 했다는 응답이 높음.

- 신·변종 유해매체 이용 시 성인 인증을 위한 나이 확인이 이루어지지 않은 비율은 도박성 게임이 34.5%로 가장 높았으며, 다음으로는 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱(32.8%)인 것으로 나타남.
 - 19세 이상(19금) 이용 인터넷 게임, 19세 이상(19금) 이용 음반, 음원, 뮤직비디오 등 영상과일, 데이트·미팅·랜덤채팅·소개팅용 채팅앱은 초등학생 및 중학생이 고등학생보다 나이 확인을 하지 않았다는 응답이 상대적으로 높음.
 - 도박성 게임 이용 시 나이를 확인하지 않았다는 응답 비율은 중학생(41.6%)이 높음.

- 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱 이용 시 나이를 확인했다는 비율은 47.7%로, '22년(36.5%) 대비 11.2%p 크게 증가함.
 - '20년, '22년 조사 결과와 비교해보면, 19세 이상(19금) 이용 음반, 음원, 뮤직비디오 등의 음악영상과일, 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱, 도박성 게임 이용 시 성인 인증을 위한 나이를 확인했다는 비율이 높아짐. 특히, 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱에서 나이 확인을 했다는 비율이 11.2%p 크게 증가함.
 - 반면, 19세 이상(19금)이용 인터넷게임 이용 시 성인 인증을 위한 나이 확인이 이루어졌다는 비율은 '22년보다 감소함.

매체 종류		사례수			확인했음			확인하지 않았음			확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음			
		2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	
1) 19세 이상(19급) 이용 인터넷 게임	전체	2,317	2,108	924	62.7	66.3	59.2	21.3	19.0	20.3	16.0	14.7	20.5	
	성별	남자	1,763	1,693	746	64.0	67.0	59.1	20.4	18.5	20.2	15.6	14.5	20.7
		여자	554	415	178	58.7	63.4	59.8	24.0	21.0	20.3	17.3	15.7	19.8
	학교급	초등학교	462	299	155	43.4	57.2	50.2	36.1	27.1	23.4	20.5	15.7	26.3
		중학교	788	776	298	64.6	64.9	55.0	20.4	21.3	25.5	15.0	13.8	19.5
고등학교	1,067	1,032	471	69.8	70.0	64.8	15.5	14.9	15.9	14.7	15.1	19.3		
2) 19세 이상(19급) 이용 음반, 음원, 뮤직비디오 등 음악영상파일	전체	1,772	3,142	1,383	49.6	56.0	56.3	30.0	22.2	22.1	20.5	21.8	21.6	
	성별	남자	963	1,785	779	50.1	58.1	57.9	33.2	22.4	23.4	16.7	19.6	18.7
		여자	810	1,358	605	48.9	53.2	54.3	26.1	22.1	20.3	25.0	24.7	25.4
	학교급	초등학교	331	397	132	32.1	43.6	42.4	45.7	32.0	33.6	22.2	24.4	24.0
		중학교	503	1,132	499	47.2	52.1	51.3	33.0	24.9	24.8	19.8	23.0	24.0
고등학교	938	1,613	752	57.0	61.7	62.1	22.8	18.0	18.2	20.2	20.3	19.7		
3) 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱	전체	530	378	250	27.7	36.5	47.7	50.4	41.5	32.8	22.0	22.0	19.6	
	성별	남자	305	160	140	27.9	42.5	48.6	51.1	36.3	33.5	21.0	21.3	17.9
		여자	225	218	110	27.4	32.1	46.5	49.4	45.4	31.8	23.2	22.5	21.7
	학교급	초등학교	262	101	90	24.3	38.6	37.9	54.2	39.6	37.0	21.5	21.8	25.1
		중학교	133	132	73	28.5	34.1	46.6	47.5	42.4	31.1	23.9	23.5	22.3
고등학교	136	146	86	33.3	37.0	58.8	45.7	41.8	29.7	21.0	21.2	11.5		
4) 도박성 게임	전체	700	440	360	40.3	42.3	44.5	38.9	40.5	34.5	20.8	17.3	21.0	
	성별	남자	509	334	247	42.3	44.0	45.5	37.2	40.4	35.1	20.5	15.6	19.4
		여자	191	106	113	34.9	36.8	42.2	43.3	40.6	33.1	21.7	22.6	24.7
	학교급	초등학교	295	113	170	33.2	42.5	43.3	45.3	36.3	29.1	21.4	21.2	27.6
		중학교	151	138	102	44.7	32.6	46.8	39.4	52.9	41.6	15.9	14.5	11.5
고등학교	255	188	88	45.9	49.5	44.0	31.1	34.0	36.5	23.1	16.5	19.4		

* 주: 1) 신·변종 유해매체별로 이용해 본 적이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 3) '22년도에 '19급'이라는 용어 추가하여, '19세 이상(19급) 이용 인터넷 게임', '19세 이상(19급) 이용 음반, 음원, 뮤직비디오 등 음악영상 파일'로 질의함. '24년도에는 '성인용 게임 및 음악파일, 채팅앱, 도박성 게임, 중고거래, OTT계정공유, 익명 기반 앱/서비스'로 질의함.
 4) 20년도에는 '조건만남 메신저 또는 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱'으로, '22년도에는 '조건만남 메신저'를 삭제하고, '데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱'을 변경하여 질의함.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-11】 신·변종유해매체 이용 시 성인 인증 비율

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

1-5. 스마트폰 청소년유해사이트 차단 프로그램 또는 앱 설치

① 스마트폰 청소년유해사이트 차단 프로그램 또는 앱 설치율

- 청소년의 17.7%가 현재 사용하는 스마트폰에 청소년 유해사이트 차단 프로그램 또는 앱이 설치되어 있으며, 이는 '22년(20.9%)보다 3.2%p 감소한 수치임.
- 스마트폰 청소년 유해사이트 차단 프로그램 또는 앱이 설치된 비율은 초등학생(24.9%), 설치되어 있지 않은 비율은 고등학생(50.2%)이 상대적으로 높게 나타남.

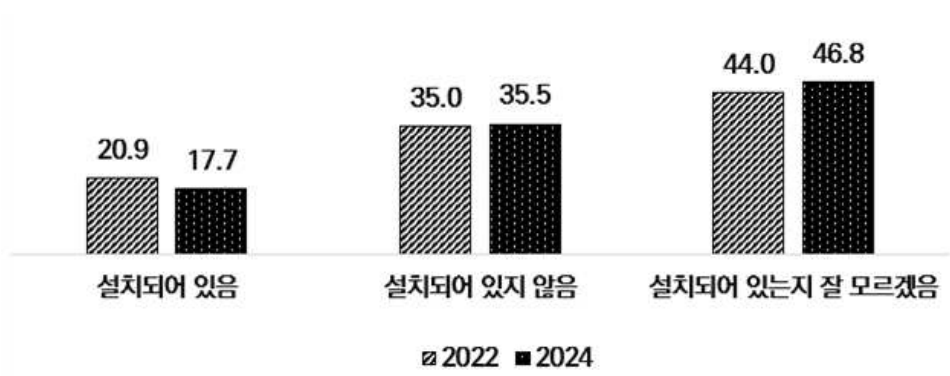
▶ 관련 정책: 1-1-3 온라인 유해정보 점검·차단 등 보호조치강화

- 청소년이 사용하는 스마트폰에 청소년 유해사이트 차단 프로그램 또는 앱이 설치된 비율은 17.7%임.
 - 설치되어 있지 않은 비율은 35.5%, 설치되어 있는지 잘 모르겠다고 응답한 비율은 46.8%임.
 - '22년(20.9%)보다 스마트폰에 청소년 유해사이트 차단 프로그램 또는 앱이 설치되어 있는 비율은 3.2%p 감소하였으며, 설치되어 있는지 잘 모르겠다는 비율은 2.8%p 증가함.
- 청소년이 사용하는 스마트폰에 청소년 유해사이트 차단 프로그램이 설치되어 있는 비율은 남학생(19.7%)이 여학생(15.7%)보다, 초등학생(24.9%)이 중학생(16.9%), 고등학생(10.9%)보다 높은 것으로 나타남.
 - 설치되어 있지 않은 비율은 중학생(37.1%), 고등학생(50.2%)에게서 높게 나타남.
 - 설치되어 있는지 잘 모르겠다는 비율은 초등학생(55.0%)이 높게 나타남.

표 III-11 스마트폰 청소년유해사이트 차단 프로그램 또는 앱 설치율 (단위: 명, %)

구분	사례수		청소년 유해사이트 차단 프로그램 설치 여부						
	2022	2024	설치되어 있음		설치되어 있지 않음		설치되어 있는지 잘 모르겠음		
			2022	2024	2022	2024	2022	2024	
전체	15,086	15,053	20.9	17.7	35.0	35.5	44.0	46.8	
성별	남자	7,744	7,759	23.5	19.7	36.8	36.4	39.6	43.9
	여자	7,341	7,294	18.2	15.7	33.1	34.5	48.7	49.9
학교급	초등학교	4,993	5,163	29.1	24.9	24.8	20.1	46.1	55.0
	중학교	5,112	5,059	19.8	16.9	36.7	37.1	43.5	46.0
	고등학교	4,981	4,830	14.0	10.9	43.5	50.2	42.6	38.8

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 2) '22년도에 신규로 추가한 문항임. 청소년유해사이트 차단 프로그램 또는 앱은 'T청소년유해차단, 사이버안심존, KT 인터넷 가족안심, 맘프리 스페셜 등'을 의미함.
 * 자료: 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-12】 스마트폰 청소년유해사이트 차단 프로그램 또는 앱 설치율

* 자료: 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

② 스마트폰 청소년유해사이트 차단 프로그램 또는 앱 미설치 이유

- 스마트폰에 청소년 유해사이트 차단 프로그램 또는 앱을 미설치한 이유는 ‘설치의 필요성을 못 느껴서’가 79.8%로 가장 많음.
- 청소년 유해사이트 차단 프로그램 또는 앱 설치의 필요성을 못 느낀다는 응답은 남학생(81.2%)와 고등학생(86.8%)이 높음.

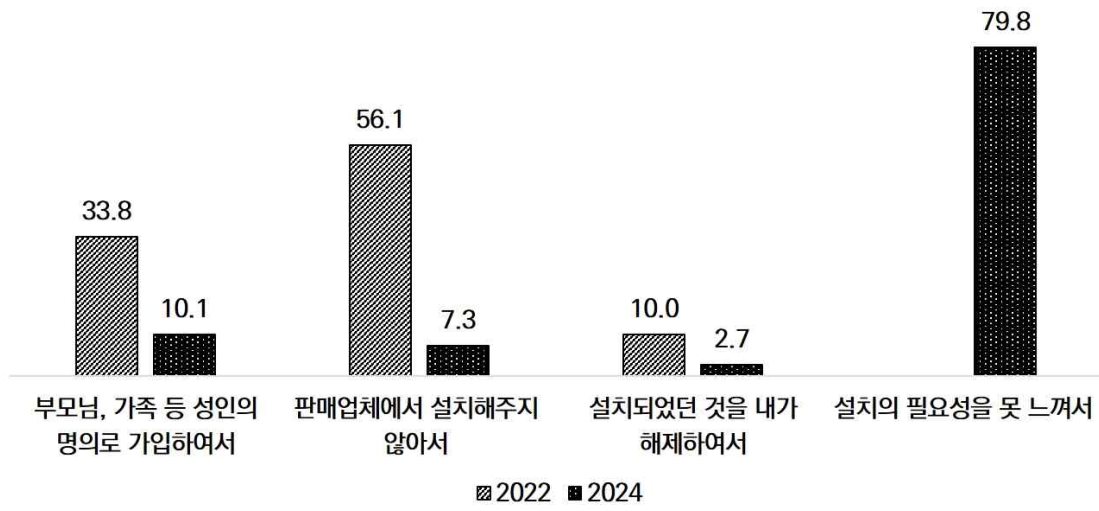
▶ 관련 정책: 1-1-3 온라인 유해정보 점검·차단 등 보호조치강화

- 스마트폰에 청소년 유해사이트 차단 프로그램 또는 앱이 설치되어 있지 않은 이유에 대해 조사한 결과, ‘설치의 필요성을 못 느껴서’가 79.8%로 가장 많음. 다음으로 ‘부모님, 가족 등 성인의 명의로 가입하여서(10.1%)’, ‘판매업체에서 설치해주지 않아서(7.3%)’, ‘설치되었던 것을 내가 해제하여서(2.7%)’ 순으로 나타남.
- 청소년 유해사이트 차단 프로그램 또는 앱 미설치 이유는 집단별로 다른 경향을 보임.
 - 초등학생은 타집단보다 ‘부모님, 가족 등 성인의 명의로 가입해서(21.7%)’, ‘판매업체에서 설치해주지 않아서(13.1%)’ 미설치했다는 응답이 높음.
 - ‘설치되었던 것을 내가 해제해서’라는 응답은 남학생(3.4%)과 중학생(3.5%)이 높음.
 - ‘설치의 필요성을 못 느껴서’는 응답은 남학생(81.2%)과 고등학생(86.8%)이 높음.

표 III-12 청소년유해사이트 차단 프로그램 또는 앱 미설치 이유 (단위: 명, %)

구분	사례수		청소년 유해사이트 차단 프로그램 미설치 이유							
			부모님, 가족 등 성인의 명의로 가입하여서		판매업체에서 설치해주지 않아서		설치되었던 것을 내가 해제하여서		설치의 필요성을 못 느껴서	
			2022	2024	2022	2024	2022	2024	2022	2024
전체	4,532	5,342	33.8	10.1	56.1	7.3	10.0	2.7	79.8	
성별	남자	2,396	2,827	29.4	9.0	57.4	6.3	13.2	3.4	81.2
	여자	2,136	2,514	38.8	11.4	54.7	8.4	6.5	2.0	78.2
학교급	초등학교	1,057	1,038	51.8	21.7	38.2	13.1	10.0	2.2	63.0
	중학교	1,640	1,877	35.5	9.7	53.7	6.9	10.8	3.5	80.0
	고등학교	1,835	2,426	22.0	5.6	68.7	5.2	9.3	2.4	86.8

* 주: 1) 청소년 유해사이트 차단 프로그램이나 앱이 설치되어 있다고 응답한 경우만 분석함.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 3) '22년도에 신규로 추가한 문항임.
 * 자료: 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-13】 청소년유해사이트 차단 프로그램 또는 앱 미설치 이유

* 자료: 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

1-6. 인터넷 이용 시 타인의 정보 도용 경험

① 인터넷 이용 시 타인의 정보 도용 경험

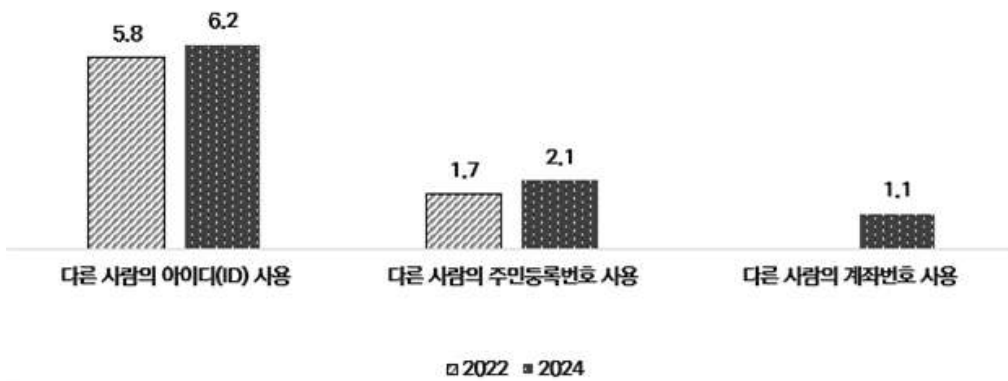
- 청소년이 인터넷 이용 시 타인의 정보를 도용한 경험을 살펴보면, 다른 사람의 아이디(ID)를 사용한 비율이 6.2%로 가장 높고, 다른 사람의 주민등록번호, 계좌번호를 사용한 비율은 각각 2.1%, 1.1%로 나타남.
- 남학생의 경우, 인터넷 사용 시 다른 사람의 아이디(ID)(8.3%), 주민등록번호(2.5%), 계좌번호(1.3%)를 사용하는 비율이 상대적으로 높음.

▶ 관련 정책: 1-2-1 교육기반 마련 및 연령별·특성별 미디어 역량 강화 지원
1-2-2 건강한 디지털 미디어 이용 문화 조성

- 최근 1년 동안 인터넷 사용 시 다른 사람의 아이디(ID)를 사용한 경험이 있는 청소년은 6.2%로 나타났으며, '22년(5.8%)보다 0.4%p 증가함.
 - 집단별로는 남학생(8.3%)이 여학생(3.9%)보다, 학교급이 높아질수록(초: 4.3%, 중: 7.6%, 고: 6.7%) 인터넷 사용 시 다른 사람의 아이디(ID)를 사용한 비율이 높음.
- 최근 1년 동안 인터넷 사용 시 다른 사람의 주민등록번호를 사용한 경험이 있는 청소년은 2.1%로 나타났으며, '22년(1.7%)보다 0.4%p 증가함.
 - 집단별로는 남학생(2.5%)이 여학생(1.7%)보다, 학교급이 높아질수록(초: 1.4%, 중: 2.6%, 고: 2.3%) 인터넷 사용 시 다른 사람의 주민등록번호를 사용한 비율이 높음.
- 최근 1년 동안 인터넷 사용 시 다른 사람의 계좌번호를 사용한 경험이 있는 청소년은 1.1%로 나타남.
 - 집단별로는 남학생(1.3%)이 여학생(0.8%)보다, 중·고등학생(중: 1.3%, 고: 1.2%)은 초등학생(0.7%)보다 인터넷 사용 시 다른 사람의 주민등록번호를 사용한 비율이 높음.

구분	다른 사람의 아이디(ID) 사용				다른 사람의 주민등록번호 사용				다른 사람의 계좌번호 사용		
	2022		2024		2022		2024		2024		
	사례수	있음	사례수	있음	사례수	있음	사례수	있음	사례수	있음	
전체	16,476	5.8	15,053	6.2	16,459	1.7	15,053	2.1	15,053	1.1	
성별	남자	8,481	8.4	7,759	8.3	8,472	2.1	7,759	2.5	7,759	1.3
	여자	7,994	3.1	7,294	3.9	7,987	1.2	7,294	1.7	7,294	0.8
학교급	초등학교	5,587	3.3	5,163	4.3	5,575	1.0	5,163	1.4	5,163	0.7
	중학교	5,580	6.9	5,059	7.6	5,580	1.9	5,059	2.6	5,059	1.3
	고등학교	5,308	7.3	4,830	6.7	5,305	2.2	4,830	2.3	4,830	1.2

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 2) '20년에는 '인터넷 게임 외에 인터넷(채팅, 검색, 동영상 등)을 할 때 타인정보를 도용한 경험을 질의했으며, '22년에는 인터넷 사용 시(SNS, 게임, 채팅, 동영상, 쇼핑 등) 타인정보를 도용한 경험을 질의함.
 3) '24년도에는 다른 사람의 계좌번호 사용 경험을 신규로 측정함.
 * 자료: 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-14】 인터넷 사용시 타인의 정보 도용 경험

* 자료: 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

② 유해매체 이용 경험에 따른 타인정보 도용 경험

- 유해매체 유경험 청소년 중 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱(아이디 28.0%, 주민번호 17.6%, 계좌번호 13.2%)과 도박성 게임(아이디 26.9%, 주민번호 16.7%, 계좌번호 13.9%) 이용자의 타인정보 도용 경험률이 높음.
- 유해매체 유경험 청소년의 타인정보 도용 경험률은 '22년보다 전반적으로 증가했으며, 특히 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱 이용 청소년의 다른 사람 아이디, 주민번호 도용 경험률이 크게 증가함.

▶ 관련 정책: 1-2-1 교육기반 마련 및 연령별·특성별 미디어 역량 강화 지원
1-2-2 건강한 디지털 미디어 이용 문화 조성

- 성인용 영상물 및 성인용 간행물 이용 청소년의 타인정보 도용 경험이 전체 평균보다 높음.
 - 성인용 영상물 이용 청소년의 다른 사람 아이디, 주민번호, 계좌번호 도용 경험률은 각각 12.4%, 4.8%, 2.6%로 확인됨.
 - 성인용 간행물 이용 청소년의 다른 사람 아이디, 주민번호, 계좌번호 도용 경험률은 각각 15.1%, 7.5%, 4.1%로 확인됨.
- 신·변종 유해매체 이용 청소년의 타인정보 도용 경험이 높으며, 특히 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱, 돈 또는 포인트, 마일리지, 사이버머니를 걸고 하는 도박성 게임 이용자의 타인정보 도용 경험이 높음.
 - 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱 이용자가 다른 사람의 아이디, 주민번호, 계좌번호를 사용한 비율은 각각 28.0%, 17.6%, 13.2%로 나타남.
 - 돈 또는 포인트, 마일리지, 사이버머니를 걸고 하는 도박성 게임 이용자가 다른 사람의 아이디, 주민번호, 계좌번호를 사용한 비율은 각각 26.9%, 16.7%, 13.9%로 나타남.
- 유해매체 이용 청소년의 타인정보 도용 비율은 '22년 대비 대부분 상승함. 특히 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱과 도박성 게임 이용자에게서 급격히 증가함.
 - 유해매체 이용 청소년의 다른 사람 아이디(ID) 도용 경험률은 증가함. 특히, 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱 이용자의 다른 사람 아이디(ID) 도용 경험률은 '22년 14.8%에서 '24년 28.0%로 2배 가까이 증가하였으며, 같은 기간 도박성 게임 이용자의 다른 사람 아이디(ID) 도용 경험률은 '22년 20.7%에서 '24년 26.9%로 상승함.
 - 유해매체 이용 청소년의 다른 사람 주민번호 도용 비율 또한 증가함. 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱('22년 5.0% → '24년 17.6%)과 도박성 게임 이용자('22년 9.8% → '24년 16.7%)의 증가세가 두드러짐.

표 III-14 유해매체 이용 청소년의 타인정보 도용 경험

(단위: %)

구분	다른 사람의 아이디(ID) 사용		다른 사람의 주민등록번호 사용		다른 사람의 계좌번호 사용	
	2022	2024	2022	2024	2024	
전체	5.8	6.2	1.7	2.1	1.1	
성인용 영상물	8.8	12.4	2.5	4.8	2.6	
성인용 간행물	10.4	15.1	3.1	7.5	4.1	
신·변종 매체 이용경험	19세 이상(19금) 이용 인터넷 게임	14.6	19.7	4.5	10.2	6.6
	19세 이상(19금) 이용 음반, 음원, 뮤직비디오 등 음악영상파일	12.4	16.9	3.1	7.5	5.1
	데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱	14.8	28.0	5.0	17.6	13.2
	돈 또는 포인트, 마일리지, 사이버머니를 걸고 하는 도박성 게임	20.7	26.9	9.8	16.7	13.9
	중고거래 앱 또는 사이트 이용	8.5	10.1	2.5	4.3	2.4
	성인 인증을 받은 사람과 OTT 계정 공유	14.2	12.9	5.2	5.4	3.2
	익명 기반 앱 또는 사이트	9.3	12.0	2.5	6.0	3.7

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 2) 성인용 영상물, 성인용 간행물, 신·변종 매체 이용자에 대해 분석한 결과임.
 * 자료: 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

1-7. 개인정보 피해경험

① 개인정보 피해경험

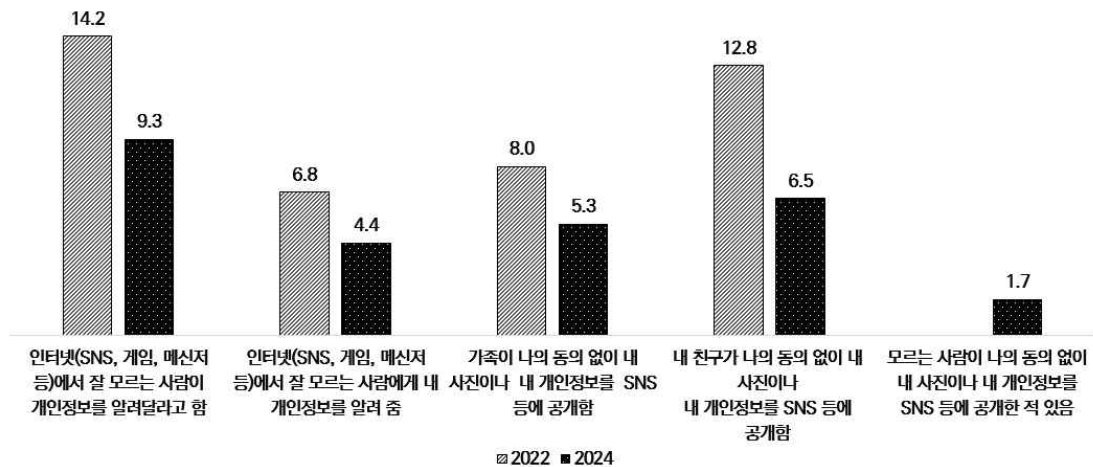
- 청소년의 개인정보 피해 중 가장 높은 비율을 보이는 것은 ‘인터넷(SNS, 게임, 메신저 등)에서 잘 모르는 사람이 개인정보를 요청한 경험(9.3%)’임.
- ‘22년에 비해 개인정보 피해 경험률은 감소하였으나, 여전히 여학생과 중학생의 피해경험률이 상대적으로 높게 나타남.

▶ 관련 정책: *개인정보보호대책

- 최근 1년 동안 개인정보 피해경험을 조사한 결과, 가장 많은 피해경험으로는 ‘인터넷(SNS, 게임, 메신저 등)에서 잘 모르는 사람이 개인정보를 알려달라고 했던 경험(9.3%)’임.
 - 두 번째로 많은 피해경험은 ‘내 친구가 나의 동의 없이 내 사진이나 내 개인정보를 SNS 등에 공개한 적이 있다(6.5%)’임.
 - 다음으로는 ‘가족이 나의 동의 없이 내 사진이나 내 개인정보를 SNS 등에 공개한 적이 있다(5.3%)’, ‘인터넷(SNS, 게임, 메신저 등)에서 잘 모르는 사람에게 내 개인정보를 알려 준 적이 있다(4.4%)’, ‘모르는 사람이 나의 동의 없이 내 사진이나 내 개인정보를 SNS 등에 공개한 적 있다(1.7%)’ 순임.
 - 개인정보 피해경험률은 ‘22년 대비 모든 항목에서 감소함.
- 특히 여학생과 중학생의 개인정보 피해경험률이 다른 집단보다 높게 나타남.
 - 여학생, 중학생은 타 집단보다 상대적으로 인터넷(SNS, 게임, 메신저 등)에서 잘 모르는 사람이 개인정보를 알려달라고 하거나 알려 준 경험, 가족과 친구가 동의 없이 사진이나 개인정보를 SNS 등에 공개한 경험, 내 친구 또는 모르는 사람이 나의 동의 없이 내 사진이나 개인정보를 SNS 등에 공개한 경험 등 개인정보 피해경험률이 모두 높음.

구분	개인정보 피해경험									
	인터넷(SNS, 게임, 메신저 등)에서 잘 모르는 사람이 개인정보를 알려달라고 함		인터넷(SNS, 게임, 메신저 등)에서 잘 모르는 사람에게 내 개인정보를 알려 줌		가족이 나의 동의 없이 내 사진이나 내 개인정보를 SNS 등에 공개한 적 있음		내 친구가 나의 동의 없이 내 사진이나 내 개인정보를 SNS 등에 공개한 적 있음		모르는 사람이 나의 동의 없이 내 사진이나 내 개인정보를 SNS 등에 공개한 적 있음	
	2022	2024	2022	2024	2022	2024	2022	2024	2024	
전체	14.2	9.3	6.8	4.4	8.0	5.3	12.8	6.5	1.7	
성별	남자	13.4	8.8	5.8	4.1	6.5	3.9	12.7	6.2	2.0
	여자	15.1	9.8	7.9	4.8	9.5	6.8	12.9	6.9	1.5
학교급	초등학교	11.3	9.8	4.2	3.9	7.2	5.6	7.5	4.9	1.3
	중학교	18.6	10.6	8.4	5.5	9.8	6.9	16.5	8.0	2.1
	고등학교	12.7	7.3	7.8	3.8	6.8	3.5	14.5	6.6	1.8

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 2) '22년도에 '인터넷(SNS, 게임, 메신저 등)에서 잘 모르는 사람이 개인정보를 알려달라고 함', '인터넷(SNS, 게임, 메신저 등)에서 잘 모르는 사람에게 내 개인정보를 알려 줌', '가족이 나의 동의 없이 내 사진이나 내 개인정보를 SNS 등에 공개한 적 있음', '내 친구가 나의 동의 없이 내 사진이나 내 개인정보를 SNS 등에 공개한 적 있음' 등 4개 문항을 측정함.
 3) '24년도부터 '모르는 사람이 나의 동의 없이 내 사진이나 내 개인정보를 SNS 등에 공개한 적 있음'을 신규로 측정함.
 * 자료: 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-15】 개인정보 피해경험률

* 자료: 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

② 유해매체 이용자의 개인정보 피해경험

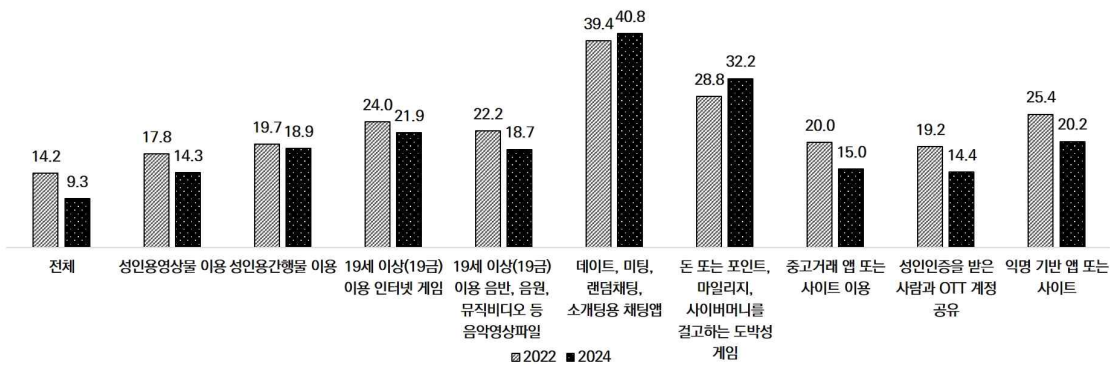
- 전체 수준에서 볼 때, 성인용 영상물 및 간행물 이용을 비롯하여 신·변종매체 이용 경험이 있는 청소년의 개인정보 피해경험률은 '22년 대비 대체로 감소함.
- 그러나 신·변종매체 중 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱과 도박성 게임 이용 경험이 있는 청소년의 개인정보 피해경험률은 유독 '22년 대비 증가함.
- '24년 조사에서 추가로 측정한 '모르는 사람이 나의 동의 없이 내 사진이나 개인정보를 SNS 등에 공개한 적 있음'의 경험률은 신·변종매체 중 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱 사용 청소년(20.0%)에게서 가장 높은 수준으로 나타남.

▶ 관련 정책: 아동·청소년 개인정보 보호 기본계획

- 전체 수준에서 볼 때, 유해매체 이용 경험이 있는 청소년의 개인정보 피해경험률은 '22년 대비 대체로 감소한 것으로 나타남.
 - 단, 신·변종매체 중 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱 이용 경험이 있는 청소년과 도박성 게임 이용 청소년들의 개인정보 피해경험률은 '22년 대비 증가함.
- 성인용 영상물 및 간행물 등 성인용 매체를 이용한 청소년의 개인정보 피해경험률은 '22년 대비 다소 감소함.
 - 성인용 영상물 이용 경험이 있는 청소년의 인터넷에서 모르는 사람이 개인정보를 알려달라고 한 경험률(14.3%)과 개인정보를 직접 알려 준 경험률(7.6%)은 '22년 대비 감소하였고, 모르는 사람이 동의 없이 내 사진이나 개인정보를 공개한 피해경험률은 3.5% 수준임.
 - 유사하게 성인용 간행물 이용 경험이 있는 청소년의 경우도 인터넷에서 모르는 사람이 개인정보를 알려달라고 한 경험률(18.9%)과 개인정보를 직접 알려 준 경험률(9.9%)이 '22년 대비 감소하였고, 모르는 사람이 동의 없이 내 사진이나 개인정보를 공개한 경험률은 5.6% 수준으로 나타남.
- 신·변종매체 중 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱과 도박성 게임 이용 경험이 있는 청소년의 개인정보 피해경험률은 '22년 대비 다소 증가함.
 - 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱 이용 청소년의 인터넷에서 모르는 사람이 개인정보를 알려달라고 경험률(40.8%)과 개인정보를 직접 알려 준 경험률(26.8%)은 '22년 대비 다소 증가하였고, 모르는 사람이 동의 없이 내 사진이나 개인정보를 공개한 경험률(20.0%) 또한 다른 유해매체물 이용 경험이 있는 청소년들의 경험률을 크게 상회 하는 것으로 나타남.

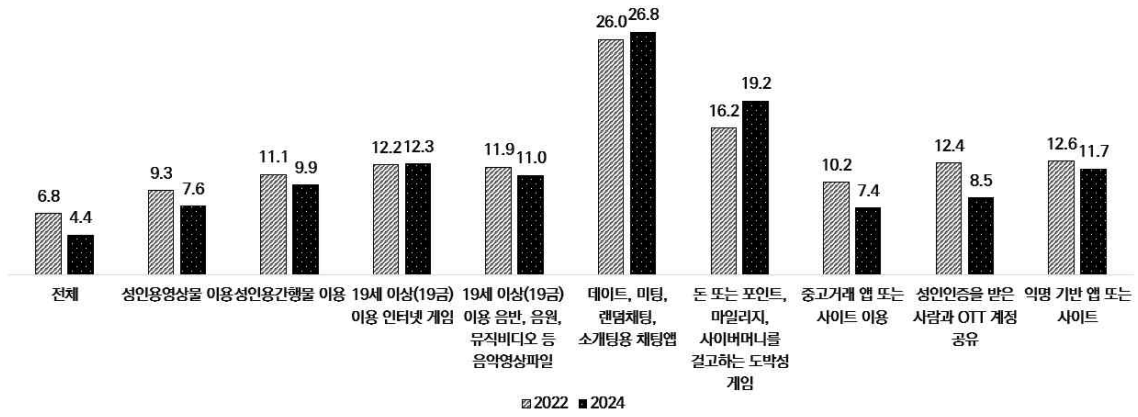
구분	인터넷(SNS, 게임, 메신저 등)에서 잘 모르는 사람이 개인정보를 알려달라고 함		인터넷(SNS, 게임, 메신저 등)에서 잘 모르는 사람에게 내 개인정보를 알려 줌		모르는 사람이 나의 동의 없이 내 사진이나 내 개인정보를 SNS 등에 공개한 적 있음	
	2022	2024	2022	2024	2024	
전체	14.2	9.3	6.8	4.4	1.7	
성인용영상물 이용	17.8	14.3	9.3	7.6	3.5	
성인용간행물 이용	19.7	18.9	11.1	9.9	5.6	
신·변종 매체	19세 이상(19금) 이용 인터넷 게임	24.0	21.9	12.2	12.3	7.1
	19세 이상(19금) 이용 음반, 음원, 뮤직비디오 등 음악영상파일	22.2	18.7	11.9	11.0	6.3
	데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱	39.4	40.8	26.0	26.8	20.0
	돈 또는 포인트, 마일리지, 사이버머니를 걸고하는 도박성 게임	28.8	32.2	16.2	19.2	14.4
	중고거래 앱 또는 사이트 이용	20.0	15.0	10.2	7.4	3.5
	성인인증을 받은 사람과 OTT 계정 공유	19.2	14.4	12.4	8.5	3.7
	익명 기반 앱 또는 사이트	25.4	20.2	12.6	11.7	5.7

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 2) 성인용 영상물, 성인용 간행물, 신·변종매체 이용자에게 한해 분석함.
 3) 22년에는 에스스앱으로, 24년에는 익명 기반 앱 또는 사이트로 측정함.
 * 자료: 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



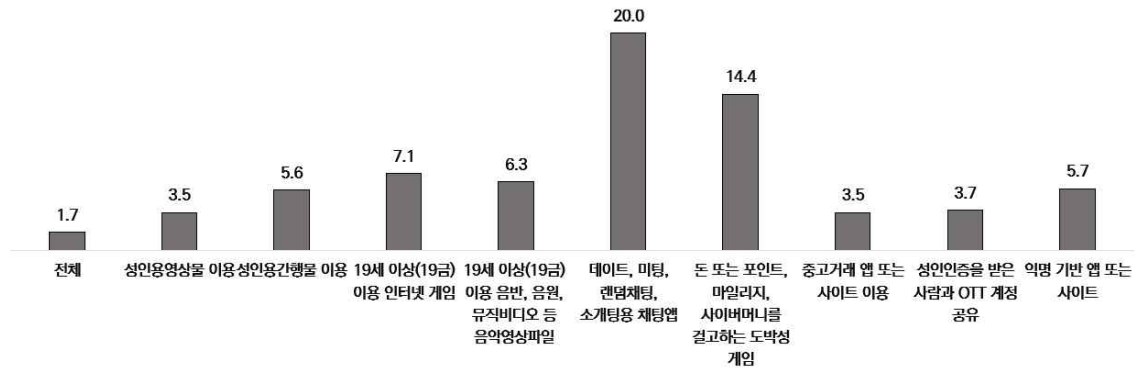
【그림 III-16】 유해매체 이용자의 개인정보 피해경험: 잘 모르는 사람이 개인정보를 알려달라고 한 비율

* 자료: 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-17】 유해매체 이용자의 개인정보 피해경험: 잘 모르는 사람에게 개인정보를 알려 준 비율

* 자료: 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-18】 유해매체 이용자의 개인정보 피해경험: 모르는 사람이 내 사진이나 개인정보 SNS 등에 공개한 비율

1-8. 온라인 도박성 게임 경험

① 온라인 도박성 게임 경험

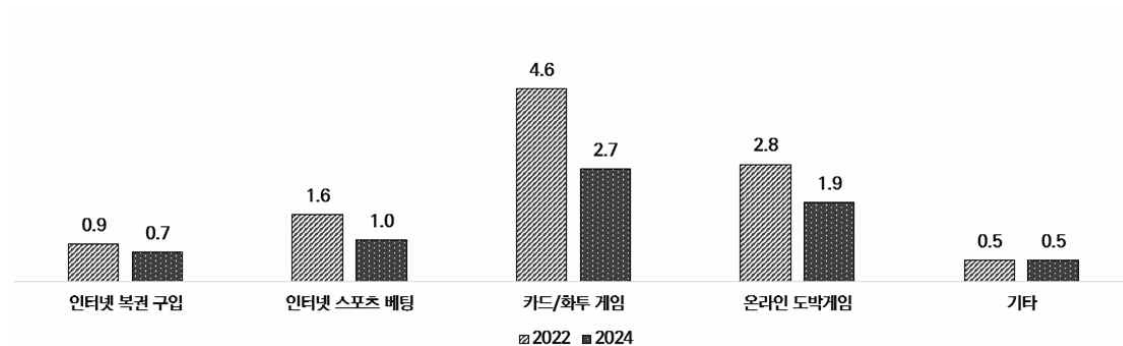
- 중·고등학생의 온라인 도박성 게임 경험률은 '22년 대비 전반적으로 감소함.
- 온라인 도박성 게임 이용률은 남학생과 중학생이 높으며, 남학생과 중학생의 카드/화투 게임 경험률은 각각 3.5%, 2.9%, 온라인 도박 게임 이용률은 각각 2.0%, 2.1%로 나타남.

▶ 관련 정책: 1-1-2 불법·유해 정보 신속차단 등 규제 체계 정비

- 중·고등학생을 대상으로 최근 1년 동안 돈을 걸고 하는 온라인 도박성 게임을 해본 적이 있는지 조사하였으며, 그 결과 온라인 도박성 게임 중 카드/화투 게임의 이용률이 2.7%로 가장 높음.
 - 다음으로 온라인사다리, 다리다리, 빙고, 달팽이, 그래프 게임 등 온라인 도박 게임이 1.9%로 많았으며, 인터넷 스포츠 베팅(1.0%), 인터넷 복권 구입(0.7%) 순으로 나타남.
 - 돈을 걸고 하는 온라인 도박성 게임 비율은 '22년 대비 모두 감소한 것으로 확인됨.
- 돈을 걸고 하는 온라인 도박성 게임 경험 비율은 특히 남학생, 중학생에게서 높게 나타남.
 - 남학생은 인터넷 복권 구입(0.9%), 인터넷 스포츠 베팅(1.6%), 카드/화투 게임(3.5%), 온라인 도박 게임(2.0%), 기타 온라인 도박성 게임(0.7%) 경험 비율이 높음.
 - 중학생의 경우는 한게임, 넷마블, 피망 등에 있는 카드/화투 게임(2.9%), 온라인 도박 게임(2.1%) 경험 비율이 높음.

구분	인터넷 복권 구입(더블잭마이더스, 트래져헌터, 트래플러, 캐치미, 스피드키노 등)		인터넷 스포츠 베팅('베트맨' 또는 다른 사이트를 이용한 도토/프로토 등)		한게임, 넷마블, 피망 등에 있는 카드/화투 게임		온라인 도박게임 (온라인사다리, 다리다리, 빙고, 달팽이, 그래프 게임 등)		기타		
	2022	2024	2022	2024	2022	2024	2022	2024	2022	2024	
전체	0.9	0.7	1.6	1.0	4.6	2.7	2.8	1.9	0.5	0.5	
성별	남자	1.2	0.9	2.5	1.6	6.1	3.5	2.9	2.0	0.6	0.7
	여자	0.5	0.4	0.6	0.4	3.0	1.8	2.5	1.8	0.5	0.2
학교급	중학교	0.5	0.6	1.1	1.0	4.0	2.9	2.8	2.1	0.5	0.5
	고등학교	1.2	0.7	2.1	1.0	5.2	2.5	2.7	1.7	0.6	0.4

- * 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
- 2) '22년도에 신규로 추가한 문항임.
- 3) 중고등학생을 대상으로 조사한 문항임.
- 4) '24년도에 '인터넷 복권 구입'과 '인터넷 스포츠 베팅'의 예시를 업데이트하여 제시함.
- * 자료: 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-19】 온라인 도박성 게임 경험률

* 자료: 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

② 온라인 도박으로 인한 피해예방교육에 따른 온라인 도박성 게임 경험률

- 온라인 도박 피해 예방 교육을 받은 경우는 받지 않은 경우보다 온라인 도박성 게임 경험률이 낮음.
- 온라인 도박 피해 예방 교육이 도움이 됐다고 응답한 경우는 도움이 되지 않았다고 응답한 경우보다 온라인 도박성 게임 경험률이 낮음.

▶ 관련 정책: 1-2-1 교육기반 마련 및 연령별·특성별 미디어 역량 강화 지원
1-2-2 건강한 디지털 미디어 이용 문화 조성

- 온라인 도박 피해 예방 교육 경험 및 도움정도에 따른 온라인 도박성 게임 경험률을 살펴본 결과, 교육의 경험 및 도움정도에 따라 온라인 도박성 게임 경험률에 차이가 있음.
- 온라인 도박 피해 예방 교육을 받은 청소년이 교육을 받지 않은 청소년보다 인터넷 복권 구입(있음: 0.6%, 없음: 0.9%), 인터넷 스포츠 베팅(있음: 0.9%, 없음: 1.4%), 온라인 도박 게임(있음: 1.7%, 없음: 2.6%) 이용률이 모두 낮음.
 - 온라인 도박 피해 예방 교육이 도움이 됐다고 인식한 청소년은 도움이 되지 않았다고 인식한 청소년보다 인터넷 복권, 인터넷 스포츠 베팅, 한게임, 카드/화투 게임, 온라인 도박게임, 기타 온라인 도박성 게임 이용률이 모두 낮음.

표 III-18 온라인 도박 피해예방교육에 따른 온라인 도박성 게임 경험률 (단위: %)

구분		인터넷 복권 구입(더블잭마이 다스, 트레저헌터, 트래플럭, 캐치미, 스피드키노 등)	인터넷 스포츠 베팅('베트맨' 또는 다른 사이트를 이용한 토토/프로토 등)	한게임, 넷마블, 피망 등에 있는 카드/화투 게임	온라인 도박게임 (온라인사다리, 다리다리, 빙고, 달팽이, 그래프 게임 등)	기타
전체		0.7	1.0	2.7	1.9	0.5
교육경험	있음	0.6	0.9	2.8	1.7	0.5
	없음	0.9	1.4	2.5	2.6	0.5
교육의 도움정도	도움됨	0.3	0.5	2.1	1.2	0.3
	도움되지 않음	1.3	2.3	4.9	3.0	0.9

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
2) '18년, '20년도에는 성인용 영상물을 보지 않으려고 노력한다는 문항을 활용함. '22년도에는 성인용 영상물/간행물을 보지 않으려고 노력한다는 문항 활용함.
3) '24년도에 '인터넷 복권 구입'과 '인터넷 스포츠 베팅'의 예시를 업데이트하여 제시함.

1-9. 소액대출서비스(대리입금) 이용경험

① 소액대출서비스(대리입금) 이용경험

- 중·고등학생의 소액대출서비스(대리입금) 이용률은 3.1%로 '22년(3.4%) 대비 감소했으나, 고등학생은 증가함.
- 소액대출서비스 이용자 중 절반 이상(51.4%)이 1-2회 이용했으나, 10회 이상 이용 비율(16.2%)도 낮지 않고, 남학생과 중학생에서 상대적으로 높게 나타남.
- 소액대출서비스(대리입금) 1회 이용금액은 대체로 5만원 미만이나 10만원 이상 이용 비율도 낮지 않고, 여학생과 고등학생에서 상대적으로 높게 나타남.

▶ 관련 정책: 3-1-3 청소년 불법 사금융 등 대응 강화

- 최근 1년 동안 콘서트 티켓, 굿즈, 게임아이템 등을 구입하기 위하여 구입금액을 대신 지불해주는 소액대출서비스(대리입금)를 이용한 경험이 있는 중·고등학생의 비율은 3.1%임.
 - 소액대출서비스(대리입금) 이용률은 남학생(3.3%)이 여학생(2.8%)보다, 고등학생(3.2%)이 중학생(2.9%)보다 높음.
 - 소액대출서비스(대리입금) 이용률은 '22년 대비 감소하였으며, 고등학생만 증가함('22년 3.0% → '24년 3.2%).
- 소액대출서비스(대리입금)를 1-2회 이용했다는 비율이 51.4%로 가장 많았으며, 3-5회(27.2%), 10회 이상(16.2%) 순으로 나타남.
 - 소액대출서비스(대리입금)를 10회 이상한 비율은 남학생(21.4%)이 여학생(10.3%)보다, 중학생(17.4%)이 고등학생(14.9%)보다 상대적으로 높음.
- 소액대출서비스(대리입금) 1회 이용금액으로는 5만원 미만이 65.8%로 가장 많고, 10만원 이상(17.3%), 5만원 이상-10만원 미만(16.8%) 순으로 나타남.
 - 소액대출서비스(대리입금) 1회 이용금액이 10만원 이상인 비율은 여학생(22.1%)이 남학생(13.4%)보다, 고등학생(19.8%)이 중학생(14.7%)보다 높음.
 - 소액대출서비스(대리입금) 1회 이용금액이 5만원 미만인 비율은 65.8%로 '22년(67.8%) 대비 감소, 10만원 이상인 비율은 17.3%로 '22년(16.2%) 대비 증가함.

- 소액대출서비스(대리입금) 이용으로 인해 현재 갚아야 하는 금액은 없다는 응답이 90.9%로 가장 많았고, 5만원 미만(4.9%), 10만원 이상(2.5%), 5만원 이상-10만원 미만(1.7%) 순임.
- 소액대출서비스(대리입금)로 인해 갚아야 하는 금액이 없는 비율은 여학생이 남학생보다, 중학생이 고등학생보다 많음.
- 갚아야 하는 금액이 10만원 미만인 비율은 남학생(7.3%)이 여학생(5.7%)보다, 고등학생(8.4%)이 중학생(4.6%)보다 많으며, 10만원 이상인 비율은 여학생(2.8%)이 남학생(2.3%)보다, 고등학생(2.6%)이 중학생(2.4%)보다 많음.

표 III-19 소액대출서비스(대리입금) 이용 경험률, 경험횟수, 이용금액(중복응답) (단위: 명, %)

구분	사례수	소액대출 서비스(대리입금 포함) 이용 경험률	소액대출서비스(대리입금 포함) 이용 횟수					소액대출서비스 1회 이용금액			소액대출서비스 이용으로 인해 현재 갚아야 하는 금액					
			1~2회	3~5회	6~9회	10회 이상	평균	5만원 미만	5만원 이상 - 10만원 미만	10만원 이상	없음	5만원 미만	5만원 이상 - 10만원 미만	10만원 이상		
전체	2022	10,826	3.4	49.8	21.1	6.8	22.2	6.21	67.8	16.0	16.2	-	-	-	-	
	2024	9,890	3.1	51.4	27.2	5.2	16.2	6.20	65.8	16.8	17.3	90.9	4.9	1.7	2.5	
성별	남자	2022	5,612	3.7	45.4	21.1	7.7	25.8	7.05	69.9	15.0	15.0	-	-	-	-
		2024	5,114	3.3	44.0	28.0	6.5	21.4	7.70	72.9	13.7	13.4	90.3	5.4	1.9	2.3
	여자	2022	5,215	3.1	55.1	20.9	5.7	18.4	5.19	64.8	17.3	17.9	-	-	-	-
		2024	4,776	2.8	60.3	25.7	3.7	10.3	4.30	57.1	20.8	22.1	91.5	4.3	1.4	2.8
학교급	중학교	2022	5,504	3.8	47.3	22.9	8.0	21.9	6.61	66.2	16.9	16.9	-	-	-	-
		2024	5,059	2.9	47.7	29.5	5.4	17.4	6.50	73.2	12.1	14.7	92.9	3.5	1.1	2.4
	고등학교	2022	5,323	3.0	53.6	18.5	4.6	23.2	5.69	70.0	15.0	15.0	-	-	-	-
		2024	4,830	3.2	55.2	24.7	5.2	14.9	5.80	58.8	21.3	19.8	88.9	6.2	2.2	2.6

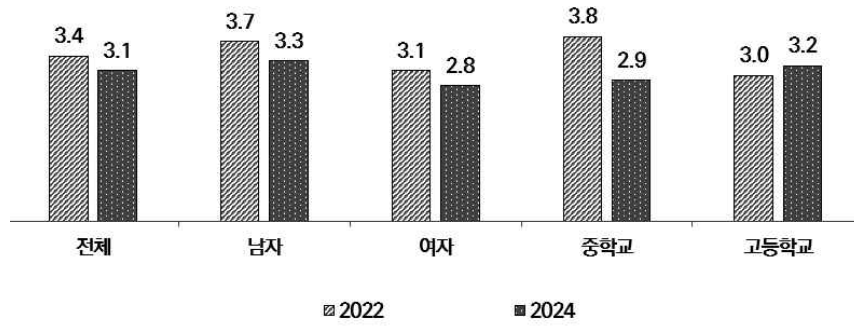
* 주: 1) 최근 1년 동안, 콘서트 티켓, 굿즈, 게임 아이템 등을 구입하기 위해 구입금액을 대신 지불해주는 소액대출서비스를 이용한 경험이 있다고 답한 응답자에 한함. 본 문항은 '22년도에 신규로 추가한 문항임.

2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

3) 소액대출서비스(대리입금)를 이용한 경험이 있다고 응답한 사람에 한해 분석함.

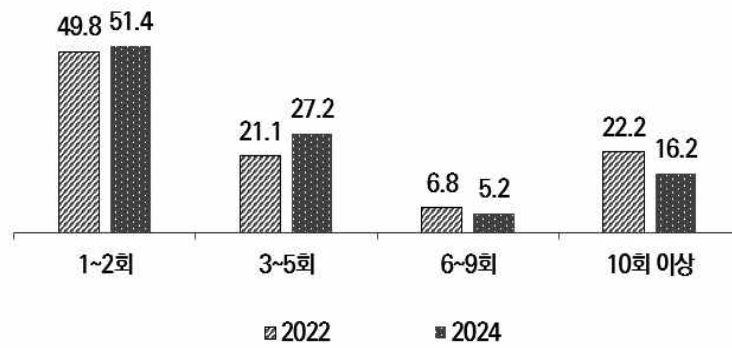
4) '24년도에 신규로 '소액대출서비스 이용으로 인해 현재 갚아야 하는 금액' 문항 추가함.

* 자료: 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-20】 소액대출서비스(대리입금) 이용 경험률

* 자료: 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-21】 소액대출서비스(대리입금) 이용 횟수

* 자료: 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

② 유해매체 및 유해환경 경험과 소액대출서비스(대리입금 포함) 이용 경험

- 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱(18.2%), 메타버스(16.5%), 도박성 게임 이용 청소년(14.2%)의 소액대출(대리입금) 경험률이 전체 평균(3.1%)에 비해 약 4~6배 가량 높음.
- 도박성 게임 이용 청소년의 경우 소액대출서비스(대리입금) 이용 횟수가 평균 17.0회, 1회 이용금액이 10만원 이상인 경우(25.9%)도 낮지 않음. 또한 소액대출서비스(대리입금)로 인해 갚아야 할 금액이 10만원 이상(18.5%)인 경우도 낮지 않음.

▶ 관련 정책: 3-1-3 청소년 불법 자금유 등 대응 강화

- 성인용 영상물, 성인용 간행물, 신·변종매체 이용자의 소액대출서비스(대리입금) 이용률을 살펴본 결과, 성인용 영상물, 성인용 간행물, 신·변종매체 이용자의 소액대출서비스(대리입금)를 이용한 경험이 전체 평균(3.1%)보다 높음.
 - 특히 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱(18.2%), 메타버스(16.5%), 돈 또는 포인트, 마일리지, 사이버머니를 걸고 하는 도박성 게임 이용 청소년(14.2%)의 소액대출서비스(대리입금) 사용 경험이 높음.
 - 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱, 돈 또는 포인트, 마일리지, 사이버머니를 걸고 하는 도박성 게임 이용 청소년의 경우, 소액대출서비스(대리입금) 이용 횟수가 10회 이상인 경우, 1회 이용금액이 10만원 이상인 경우, 소액대출서비스 이용으로 갚아야 하는 금액이 10만원 이상인 경우가 많은 것으로 확인됨.

구분	소액 대출 서비스 (대리입금 포함) 이용 경험률	소액대출서비스(대리입금 포함) 이용 횟수					평균	소액대출서비스 1회 이용금액			소액대출서비스 이용으로 인해 현재 갚아야 하는 금액			
		1~2회	3~5회	6~9회	10회 이상	5만원 미만		5만원 이상 - 10만원 미만	10만원 이상	없음	5만원 미만	5만원 이상 - 10만원 미만	10만원 이상	
														평군
전체	3.1	51.4	27.2	5.2	16.2	6.2	65.8	16.8	17.3	90.9	4.9	1.7	2.5	
성인용 영상물	성인용영상물 전체	4.6	45.3	24.0	7.3	23.3	8.4	64.0	15.3	20.7	89.3	4.7	1.3	4.7
	인터넷 개인방송 및 동영상 사이트	7.3	49.2	18.0	6.6	26.2	10.9	60.7	16.4	23.0	77.0	11.5	3.3	8.2
	인터넷/모바일 메신저	10.0	46.6	22.4	6.9	24.1	9.0	74.6	8.5	16.9	75.9	12.1	3.4	8.6
	SNS	8.3	50.6	21.5	3.8	24.1	9.1	66.7	17.9	15.4	82.1	9.0	2.6	6.4
	메타버스	16.5	54.3	14.3	8.6	22.9	9.1	79.4	5.9	14.7	69.7	18.2	6.1	6.1
성인용 간행물	7.1	43.3	23.7	7.2	25.8	10.1	66.3	17.3	16.3	85.6	6.2	1.0	7.2	
신·변종 매체	19세 이상(19급) 이용 인터넷 게임	9.2	46.5	22.5	5.6	25.4	9.9	72.9	10.0	17.1	82.9	8.6	1.4	7.1
	19세 이상(19급) 이용 음반, 음원, 뮤직비디오 등 음악영상파일	5.8	47.9	20.5	5.5	26.0	9.4	73.0	16.2	10.8	82.2	9.6	1.4	6.8
	데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱	18.2	43.3	13.3	10.0	33.3	13.7	65.5	10.3	24.1	60.0	20.0	3.3	16.7
	돈 또는 포인트, 마일리지, 사이버머니를 걸고 하는 도박성 게임	14.2	29.6	11.1	11.1	48.1	17.0	70.4	3.7	25.9	55.6	22.2	3.7	18.5
	중고거래 앱 또는 사이트 이용	4.7	58.7	21.7	6.3	13.3	5.5	63.4	16.2	20.4	88.9	6.9	2.1	2.1
	성인 인증을 받은 사람과 OTT 계정 공유	5.1	56.6	20.8	5.7	17.0	7.0	59.0	22.9	18.1	87.6	7.6	1.9	2.9
	익명 기반 앱 또는 사이트	4.8	58.1	18.9	4.1	18.9	7.6	62.7	13.3	24.0	78.9	10.5	3.9	6.6

* 주: 1) 최근 1년 동안, 콘서트 티켓, 굿즈, 게임 아이템 등을 구입하기 위해 구입금액을 대신 지불해주는 소액대출서비스를 이용한 경험이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 3) 소액대출서비스(대리입금)를 이용한 경험이 있다고 응답한 사람에 한해 분석함.
 4) '24년도에 신규로 '소액대출서비스 이용으로 인해 현재 갚아야 하는 금액' 문항 추가함.

1-10. 매체이용 교육 경험 및 효과

① 매체 이용 교육 경험

- 최근 1년간 청소년의 매체 이용 경험률을 살펴보면, 건전한 인터넷/스마트폰 이용 교육 경험률이 75.3%로 가장 높았으며, 다음으로 온라인 도박 피해 예방 교육 경험률이 73.8%로 높음.
- 성인용 콘텐츠 피해 예방 교육(62.6%), 건전한 인터넷/스마트폰 이용 교육(79.7%), 개인정보보호 교육(77.2%) 등 매체 이용 교육 경험률은 초등학생이 높음.
- '22년 대비 온라인 도박 예방 교육 경험률(73.8%)은 큰 폭으로 증가한 반면, 중고등학생의 매체 이용 교육 경험률이 전반적으로 감소함.

▶ 관련 정책: 1-2-1 교육기반 마련 및 연령별·특성별 미디어 역량 강화 지원
1-2-2 건강한 디지털 미디어 이용 문화 조성

- 청소년의 매체 이용 교육 경험을 살펴본 결과, 건전한 인터넷/스마트폰 이용 교육 경험이 75.3%로 가장 높고, 다음으로 온라인 도박 피해 예방 교육(73.8%), 개인정보보호 교육(72.2%), 성인용 콘텐츠 피해 예방 교육(57.4%) 순으로 나타남.
- 성별과 집단별로 매체 이용 교육 경험이 다른 경향을 보임. 초등학생이 중·고등학생보다 온라인 도박 피해 예방 교육을 제외한 매체교육 경험률이 전반적으로 높음.
 - 남학생은 여학생보다 성인용 콘텐츠 예방 교육(남: 61.7%, 여: 52.8%)을 받은 비율이 높고, 여학생은 남학생보다 건전한 인터넷/스마트폰 교육(남: 73.7%, 여: 77.0%)을 받은 비율이 높음.
 - 성인용 콘텐츠 피해 예방 교육(62.6%), 건전한 인터넷/스마트폰 이용 교육(79.7%), 개인정보보호 교육 경험(77.2%)은 초등학생이 가장 많음. 온라인 도박 피해 예방 교육의 경우는 중학생이 79.3%로 가장 높음.
- 온라인 도박 예방 교육과 개인정보보호 교육 경험률은 각각 73.8%, 72.2%로 '22년 대비 18.3%p, 3.5%p 증가함. 특히, 초등학생의 온라인 도박 예방 교육, 개인정보보호 교육 경험률 증가폭이 큼.
 - 건전한 인터넷/스마트폰 이용 교육 경험률(75.3%)은 '22년(80.9%) 대비 5.6%p 감소함.
 - 학교급별로 시계열 변화에 차이가 있어 초등학생의 경우, 성인용 콘텐츠 피해 예방교육, 온라인 도박 피해 예방교육, 개인정보 보호 교육 경험률이 지속적으로 증가하고 있는 경향을

보임. 반면, 중·고등학생의 경우, 온라인 도박 피해 예방 교육을 제외한 매체 이용 교육 경험이 전반적으로 감소하는 경향을 보임.

표 III-21 매체 이용 교육 경험(중복응답) (단위: %)

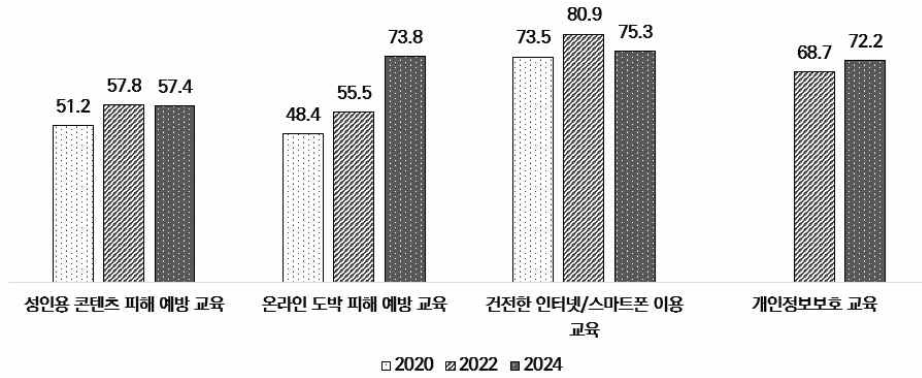
구분	성인용 콘텐츠 피해 예방 교육			온라인 도박 피해 예방 교육			건강한 인터넷/스마트폰 이용 교육			개인정보보호 교육		
	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2022	2024	
전체	51.2	57.8	57.4	48.4	55.5	73.8	73.5	80.9	75.3	68.7	72.2	
성별	남자	55.0	61.4	61.7	52.5	57.9	73.6	73.3	79.3	73.7	67.4	72.2
	여자	47.1	54.1	52.8	44.0	53.0	74.0	73.6	82.5	77.0	70.0	72.3
학교급	초등학교	50.3	57.4	62.6	42.4	43.8	69.9	78.4	80.9	79.7	66.2	77.2
	중학교	55.4	62.1	59.0	51.7	62.0	79.3	75.2	85.2	76.7	75.4	73.9
	고등학교	48.3	53.9	50.1	51.3	60.8	72.2	67.1	83.0	69.1	64.1	65.1

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

2) '22년도부터 'SNS 등 이용 시 개인정보보호 관련 교육' 문항 추가함. '24년도에 '개인정보보호 교육'으로 질의 수정함.

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-22】 매체이용 교육 경험(중복응답)

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

② 매체이용 교육의 도움 정도

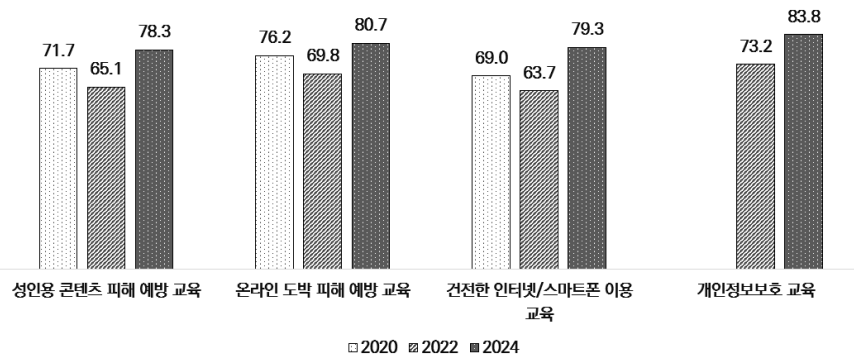
- 매체 이용 교육 중 개인정보보호 교육이 도움이 됐다는 비율이 83.8%로 가장 높았으며, 다음으로 온라인 도박 피해 예방 교육(80.7%)으로 나타남.
- 매체 이용 교육이 도움 됐다는 긍정적 응답 비율은 '22년 대비 모두 증가함.
- 초등학생의 경우, 매체 이용 교육이 도움이 됐다는 비율이 90% 이상으로 높음.

▶ 관련 정책: 1-2-1 교육기반 마련 및 연령별·특성별 미디어 역량 강화 지원
1-2-2 건강한 디지털 미디어 이용 문화 조성

- 매체이용 교육이 도움이 됐다는 응답은 개인정보보호 교육이 83.8%로 가장 높으며, 다음으로 온라인 도박 피해 예방 교육(80.7%), 건전한 인터넷/스마트폰 이용 교육(79.3%), 성인용 콘텐츠 피해 예방 교육(78.3%) 순임.
- 성인용 콘텐츠 피해 예방 교육, 온라인 도박 피해 예방 교육, 건전한 인터넷/스마트폰 이용 교육, 개인정보보호 교육 등 매체이용 교육이 도움이 됐다고 응답한 비율은 '22년 대비 모두 증가함.
 - 본 조사 결과, 매체 이용 교육이 도움됐다고 인식할 때 유해매체 이용률도 감소하는 것으로 나타남. 따라서 청소년의 실질적 요구와 필요를 반영하여 매체 이용 교육의 내용을 지속적으로 보완할 필요 있음.
- 학교급별 비교 결과, 학교급이 낮을수록 교육 효과를 긍정적으로 인식하는 경향이 뚜렷함.
 - 성인용 콘텐츠 피해 예방 교육(초: 91.1%, 중: 75.9%, 고: 64.2%), 온라인 도박 피해 예방 교육(초: 92.3%, 중: 79.6%, 고: 69.9%), 건전한 인터넷/스마트폰 이용 교육(초: 90.3%, 중: 77.5%, 고: 67.7%), 개인정보보호 교육(초: 93.9%, 중: 82.2%, 고: 73.0%) 등 매체 이용 교육이 도움이 됐다고 응답한 비율은 초등학생이 가장 높음. 다음으로 중학생, 고등학생 순으로 나타남.
 - 중·고등학생의 매체 이용 교육 효과에 대한 긍정적 응답 비율이 '22년 대비 증가함. 이러한 결과는 긍정적이나 초등학생에 비해 도움이 됐다는 응답 비율이 낮은 것을 고려할 때, 이들의 발달 단계와 특성에 맞춘 교육내용 및 방법 개선이 필요하다고 보임.

매체 종류		사례수	전혀 도움이 안 됨			별로 도움이 안 됨			약간 도움이 됨			매우 도움이 됨			
			2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	
1) 성인용 콘텐츠 피해 예방 교육	전체	9,723	12.6	13.4	6.7	15.7	21.4	15.0	52.0	39.9	39.6	19.7	25.2	38.7	
	성별	남자	5,319	17.0	17.4	8.4	15.8	20.5	15.0	48.6	38.3	38.5	18.7	23.7	38.1
		여자	4,404	7.1	8.5	4.5	15.6	22.5	15.1	56.3	41.9	41.0	21.1	27.0	39.4
	학교급	초등학교	3,251	4.5	2.1	2.8	5.7	8.0	6.1	51.0	38.3	32.3	38.8	51.6	58.8
		중학교	3,541	11.9	15.0	6.5	16.8	25.6	17.6	57.1	45.1	44.5	14.3	14.3	31.4
		고등학교	2,931	21.4	24.0	12.0	24.5	31.2	23.8	47.6	35.5	43.4	6.6	9.2	20.8
2) 온라인 도박 피해 예방 교육	전체	9,300	11.4	11.9	6.0	12.4	18.4	13.3	51.3	38.8	38.9	24.9	31.0	41.8	
	성별	남자	5,005	14.9	15.2	7.7	11.7	16.8	12.7	47.9	35.8	35.5	25.5	32.1	44.0
		여자	4,295	7.0	8.0	4.2	13.3	20.2	13.9	55.6	42.3	42.4	24.1	29.6	39.5
	학교급	초등학교	2,477	4.7	2.9	2.2	4.3	6.9	5.4	46.5	31.2	27.3	44.5	59.0	65.0
		중학교	3,533	8.1	12.0	5.8	12.3	19.1	14.6	56.5	43.4	42.5	23.1	25.5	37.1
		고등학교	3,290	19.9	18.5	10.2	19.0	26.2	19.9	50.1	39.5	46.7	11.1	15.7	23.2
3) 건전한 인터넷/스마트폰 이용 교육	전체	13,543	12.8	14.0	6.4	18.1	22.3	14.3	50.9	39.9	40.3	18.1	23.8	39.0	
	성별	남자	6,865	16.0	17.7	8.2	16.5	20.6	14.2	48.9	38.3	37.1	18.7	23.5	40.5
		여자	6,678	9.5	10.2	4.5	19.9	24.0	14.5	53.1	41.6	43.5	17.5	24.2	37.5
	학교급	초등학교	4,815	3.9	3.3	2.8	8.8	10.9	6.9	54.8	41.9	31.4	32.5	43.9	58.9
		중학교	4,713	12.9	16.5	6.4	20.5	26.2	16.1	52.8	41.8	44.0	13.9	15.6	33.5
		고등학교	4,016	22.7	23.9	10.8	26.0	31.3	21.4	44.6	35.3	46.9	6.6	9.5	20.8
4) 개인정보 보호 관련 교육	전체	11,505	-	10.4	5.3	-	16.4	10.9	-	42.4	37.0	-	30.8	46.8	
	성별	남자	5,827	-	14.0	7.1	-	16.1	10.5	-	39.1	34.6	-	30.8	47.7
		여자	5,678	-	6.8	3.3	-	16.6	11.4	-	45.8	39.6	-	30.8	45.8
	학교급	초등학교	3,740	-	2.7	1.6	-	7.4	4.5	-	35.7	25.4	-	54.1	68.5
		중학교	4,289	-	11.4	5.3	-	17.8	12.6	-	47.1	41.4	-	23.7	40.8
		고등학교	3,476	-	17.5	9.9	-	24.2	17.1	-	43.8	46.6	-	14.5	26.4

* 주: 1) 교육을 받은 적이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 3) '22년도부터 'SNS 등 이용 시 개인정보보호 관련 교육' 문항 추가함. '24년도에 '개인정보보호 교육'으로 질의 수정함.
 4) '22년도에 '도움이 안 됨'을 '별로 도움이 안 됨'으로, '도움이 됨'을 '약간 도움이 됨'으로 수정함.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-23】 매체이용 교육의 도움 정도

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

③ 매체이용 교육 경험의 효과

- 성인용 콘텐츠 피해 예방 교육, 건전한 인터넷/스마트폰 이용 교육이 도움이 되었다고 응답한 청소년은 성인용 영상물/간행물 이용률, 신·변종매체 이용률, 타인정보 도용 경험률, 개인정보 피해경험률이 모두 낮음.
- 개인정보보호 교육이 도움이 되었다고 응답한 청소년은 타인정보 도용 경험률과 개인정보 피해경험률이 모두 낮은 것으로 나타남.

▶ 관련 정책: 1-2-1 교육기반 마련 및 연령별·특성별 미디어 역량 강화 지원
1-2-2 건강한 디지털 미디어 이용 문화 조성

- 성인용 콘텐츠 피해 예방 교육의 도움 정도에 따라 유해매체 접촉 경험률, 타인정보 도용 경험률, 개인정보 피해경험률에 차이가 있음.
 - 성인용 콘텐츠 피해 예방 교육 경험이 있는 청소년은 교육 경험이 없는 청소년보다 성인용 영상물/간행물 이용률, 신·변종매체 이용률, 타인정보 도용 경험률, 개인정보 피해경험률이 상대적으로 높음.
 - 그에 비해 성인용 콘텐츠 피해 예방 교육이 도움이 됐다고 응답한 청소년은 도움이 되지 않았다고 응답한 청소년보다 성인용 영상물/간행물 이용률, 신·변종매체 이용률, 타인정보 도용 경험률, 개인정보 피해경험률이 모두 낮음. 즉, 교육 경험 자체보다 청소년에게 도움이 되는 효과적 교육내용과 방법이 요구됨.
- 건전한 인터넷/스마트폰 이용 교육의 도움 정도에 따라 유해매체 접촉 경험률, 타인정보 도용 경험률, 개인정보 피해경험률에 차이가 있음.
 - 건전한 인터넷/스마트폰 이용 교육 경험이 있는 청소년은 교육 경험이 없는 청소년보다 성인용 콘텐츠 이용률과 일부 신변종 매체 사용률이 낮음. 그러나 타인정보(다른 사람의 아이디) 도용 경험률과 개인정보 피해경험률은 상대적으로 높게 나타나, 교육의 효과성을 강화할 필요가 있음.
 - 건전한 인터넷/스마트폰 예방 교육이 도움이 됐다고 응답한 청소년은 도움이 되지 않았다고 응답한 청소년보다 성인용 영상물/간행물 이용률, 신·변종매체 이용률, 타인정보 도용 경험률, 개인정보 피해경험률이 모두 낮음.
- 개인정보보호교육을 받은 청소년이 받지 않은 청소년보다 다른 사람의 아이디(ID) 사용 경험, 개인정보 피해경험이 많음. 한편, 개인정보보호교육이 도움이 됐다고 인식한 청소년은 도움이 되지 않았다고 인식한 청소년보다 타인정보 도용 경험률, 개인정보 피해경험률이 낮음.

표 III-23

성인용 콘텐츠 피해예방 교육 경험에 따른 유해매체 접촉경험, 타인정보 도용경험, 개인정보 피해경험 (단위: %)

	성인용영상품/ 간행물 이용경험		신·변종매체 이용경험							타인정보 도용경험			개인정보 피해경험		
	성인용 영상품 이용률	성인용 간행물 이용률	19세 이상 (19급) 이용 인터넷 게임	19세 이상 (19급) 이용 음반, 뮤직비 디오 등 음악영 상파일	데이트, 미팅, 랜덤 채팅, 소개팅 용 채팅앱	도박성 게임	중고 거래 앱 또는 사이트	성인 인증을 받은 사람과 OTT 계정 공유	익명 기반 앱 또는 사이트	다른 사람의 아이디 (ID) 사용	다른 사람의 주민등 록번호 사용	다른 사람의 계좌번 호 사용	인터넷 (SNS, 게임, 메신저 등)에서 잘 모르는 사람이 내 개인 정보를 알려 달라고 함	인터넷 (SNS, 게임, 메신저 등)에게 내 개인 정보를 알려 줌	
전체	26.5	11.2	6.1	9.2	1.7	2.4	24.5	16.8	12.2	6.2	2.1	1.1	9.3	4.4	
교육경험	있음	27.3	12.2	6.8	9.6	1.7	2.4	24.5	16.6	12.5	7.0	2.3	1.1	10.8	4.8
	없음	25.5	9.9	5.2	8.7	1.5	2.4	24.6	17.1	11.8	5.0	1.8	1.0	7.2	3.9
교육의 도움정도	도움됨	22.1	8.9	4.7	6.7	1.1	1.8	21.6	13.7	10.2	5.8	1.7	0.8	9.2	3.9
	도움되지 않음	46.1	23.9	14.2	20.0	3.9	4.7	34.9	27.2	20.5	11.4	4.4	2.2	16.4	8.1

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

표 III-24

건전한 인터넷/스마트폰 이용 교육 경험에 따른 유해매체 접촉경험, 타인정보 도용경험, 개인정보 피해경험 (단위: %)

	성인용영상품/ 간행물 이용경험		신·변종매체 이용경험							타인정보 사용경험			개인정보 피해 경험		
	성인용 영상품 이용률	성인용 간행물 이용률	19세 이상 (19급) 이용 인터넷 게임	19세 이상 (19급) 이용 음반, 뮤직비 디오 등 음악영 상파일	데이트, 미팅, 랜덤 채팅, 소개팅 용 채팅앱	도박성 게임	중고 거래 앱 또는 사이트	성인 인증을 받은 사람과 OTT 계정 공유	익명 기반 앱 또는 사이트	다른 사람의 아이디 (ID) 사용	다른 사람의 주민등 록번호 사용	다른 사람의 계좌번 호 사용	인터넷 (SNS, 게임, 메신저 등)에서 잘 모르는 사람이 내 개인 정보를 알려 달라고 함	인터넷 (SNS, 게임, 메신저 등)에게 내 개인 정보를 알려 줌	
전체	26.5	11.2	6.1	9.2	1.7	2.4	24.5	16.8	12.2	6.2	2.1	1.1	9.3	4.4	
교육경험	있음	25.7	11.0	5.9	9.2	1.5	2.1	25.2	17.2	12.7	6.2	2.1	0.9	9.9	4.6
	없음	28.9	11.8	6.7	9.2	2.2	3.3	22.5	15.6	10.4	6.1	2.1	1.7	7.3	3.9
교육의 도움정도	도움됨	21.2	8.5	4.4	6.6	1.1	1.6	22.2	14.4	10.7	5.2	1.6	0.7	8.5	3.8
	도움되지 않음	34.5	15.1	8.7	13.0	2.5	3.5	28.0	20.5	14.3	7.6	2.8	1.6	10.4	5.4

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

표 III-25 SNS 등 이용시 개인정보보호교육에 따른 타인정보 사용경험 및 개인정보 피해경험 (단위: %)

구분	타인정보 사용경험			개인정보 피해 경험		
	다른 사람의 아이디(ID) 사용	다른 사람의 주민등록번호 사용	다른 사람의 계좌번호 사용	인터넷(SNS, 게임, 메신저 등)에서 잘 모르는 사람이 내 개인정보를 알려달라고 함	인터넷(SNS, 게임, 메신저 등)에게 내 개인정보를 알려 줌	
전체	6.2	2.1	1.1	9.3	4.4	
교육경험	있음	6.3	2.1	1.0	10.1	4.6
	없음	5.8	2.1	1.3	7.2	4.1
교육의 도움정도	도움됨	5.5	1.7	0.7	9.1	3.8
	도움되지 않음	10.6	4.2	2.3	14.9	8.7

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

2. 행위 영역

2-1. 청소년폭력

① 청소년폭력 피해 경험

- 최근 1년 동안 청소년폭력 피해율은 22.6%로, 2020년(5.9%), 2022년(16.3%) 결과에 비해 증가함.
- 청소년폭력 피해유형은 학교 안과 밖에서 욕설이나 무시하는 말을 듣는 경우가 16.0%로 가장 많음.
- 학교급별로는 초등학교의 피해율이 31.0%로 가장 높고, 중학생(24.4%), 고등학생(11.8%) 순으로 나타남.

▶ 관련 정책: 3-1-1 사이버 폭력 등 조기 감지 및 위기청소년 조기 발견

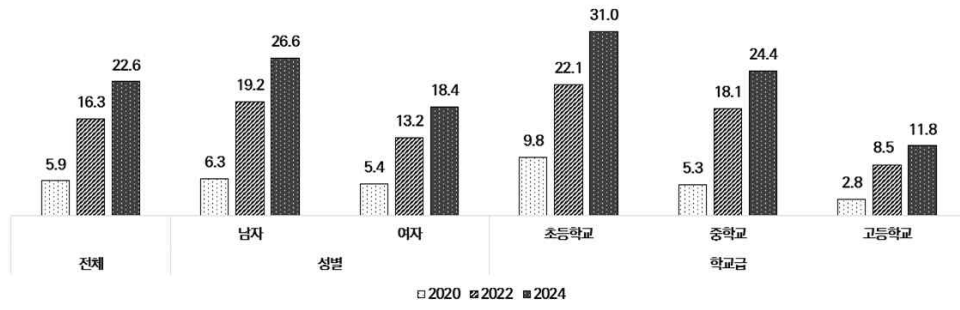
- 최근 1년 동안의 청소년폭력 피해율은 22.6%로 '22년(16.3%)에 비해 증가하였고, 청소년폭력 피해 유형별로는 학교 안과 밖에서 욕설이나 무시하는 말을 듣는 경우가 16.0%로 가장 많음.
 - 학교 안과 밖에서 일어나는 청소년폭력 피해형은 '욕설이나 무시하는 말을 듣는 경우'가 16.0%로 가장 많았으며, '손, 발 또는 물건으로 맞거나 그로 인해 다치는 경우(7.5%)', '때리거나 괴롭히겠다고 위협을 당하는 경우(3.5%)' 순으로 나타남.
 - 사이버공간에서의 청소년폭력 피해 유형은 '온라인(인터넷)에서 욕설이나 무시하는 말을 듣는 경우'가 9.1%로 가장 많았으며, 다음으로 '온라인(인터넷)에서 사이버머니나 게임 아이템, 데이터(와이파이서플) 등을 빼앗긴 경우(2.4%)'가 많음.
 - 청소년폭력 피해 유형은 온·오프라인 모두 욕설이나 무시하는 말을 듣는 경우가 많음.
- 성별에 따라서는 남학생(26.6%)이 여학생(18.4%)보다 청소년폭력 피해율이 높음.
 - 학교 안과 밖에서의 청소년폭력 피해율은 남학생이 여학생보다 상대적으로 높음.
 - 사이버공간에서의 청소년폭력 피해는 남학생이 여학생보다 온라인에서 욕설이나 무시하는 말을 듣는 경우, 사이버머니, 데이터 등을 빼앗기는 경우, 괴롭히겠다고 위협을 당하는 경우, 대화방에서 괴롭힘을 당하는 경우 등 4개 유형에서의 피해율이 높음.

- 학교급별로는 초등학생의 피해율이 31.0%로 가장 높고, 중학생(24.4%), 고등학생(11.8%) 순임.
- 학교 안과 밖, 사이버공간에서 일어나는 총 12개 폭력 유형에서 초등학생의 피해율이 가장 높은 것으로 확인됨.

표 III-26 청소년폭력 피해 경험률(중복응답) (단위: 명, %)

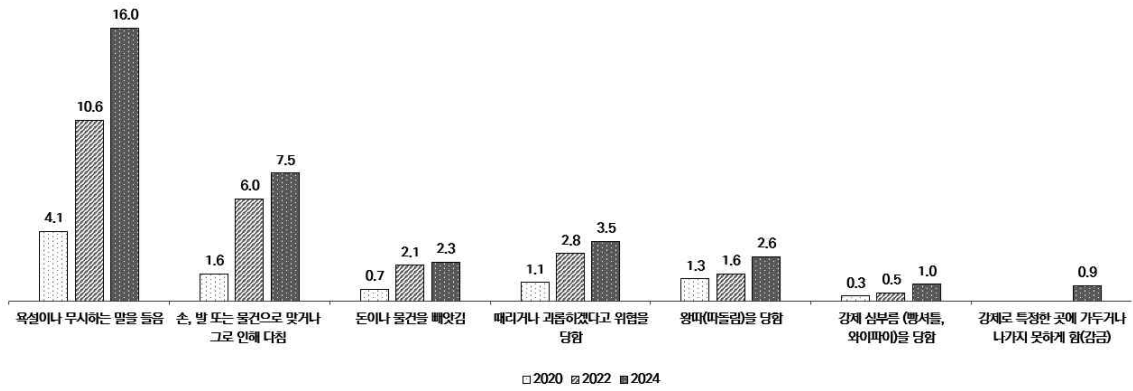
구분	사례수	청소년 폭력 피해율 ²⁾	청소년폭력 유형별 피해율(중복 응답)														
			학교 안과 밖에서							사이버공간에서							
			욕설이나 무시하는 말을 들음	손, 발 또는 물건으로 맞거나 그로 인해 다침	돈이나 물건을 빼앗김	따라가거나 괴롭히겠다고 위협을 당함	왕따(따돌림)를 당함	강제 심부름(빵셔틀, 와이파이 셔틀, 게임셔틀 등)을 당함	강제로 특정한 곳에 가두거나 나가지 못하게 함(감금)	온라인(인터넷)에서 욕설이나 무시하는 말을 들음	온라인(인터넷)에서 사이버머니나 게임아이템, 데이터(와이파이셔틀 등)를 빼앗김	온라인(인터넷)에서 괴롭히겠다고 위협을 당함	온라인(인터넷) 대화방에서 괴롭힘을 당함	온라인(인터넷)에서 괴롭힘이나 따돌림을 당함	온라인(인터넷)에서 나인 척하거나 나에 대한 안 좋은 평판을 퍼트리는 일을 당함		
전체	2020	13,796	5.9	4.1	1.6	0.7	1.1	1.3	0.3	-	-	-	-	-	1.1	-	
	2022	16,627	16.3	10.6	6.0	2.1	2.8	1.6	0.5	-	7.3	1.4	1.7	1.0	-	-	
	2024	15,053	22.6	16.0	7.5	2.3	3.5	2.6	1.0	0.9	9.1	2.4	2.1	1.1	-	2.2	
성별	남자	2020	7,212	6.3	4.7	2.0	0.8	1.4	0.9	0.3	-	-	-	-	-	1.0	-
		2022	8,601	19.2	12.4	7.5	2.5	3.8	1.3	0.6	-	10.0	1.9	2.2	0.9	-	-
		2024	7,759	26.6	18.4	9.4	2.6	4.5	2.7	1.3	1.3	11.8	3.0	2.6	1.2	-	2.2
	여자	2020	6,584	5.4	3.5	1.1	0.7	0.8	1.8	0.2	-	-	-	-	-	1.2	-
		2022	8,026	13.2	8.7	4.4	1.6	1.8	1.9	0.4	-	4.5	0.8	1.2	1.1	-	-
		2024	7,294	18.4	13.4	5.5	2.0	2.5	2.4	0.6	0.6	6.2	1.8	1.6	0.9	-	2.3
학교급	초등학교	2020	4,494	9.8	6.5	3.1	1.1	1.9	2.3	0.4	-	-	-	-	-	1.8	-
		2022	5,556	22.1	13.6	9.3	2.9	4.3	2.6	0.8	-	8.1	2.6	2.0	1.6	-	-
		2024	5,163	31.0	21.0	12.5	3.4	5.3	3.8	1.2	1.1	11.2	4.4	2.7	1.7	-	2.9
	중학교	2020	4,435	5.3	3.9	1.2	0.7	1.1	1.2	0.2	-	-	-	-	-	1.0	-
		2022	5,654	18.1	12.5	6.7	2.4	2.9	1.5	0.4	-	9.2	1.0	1.9	1.0	-	-
		2024	5,059	24.4	18.2	7.1	2.2	3.6	2.3	0.8	0.8	10.4	1.7	2.1	0.8	-	2.2
	고등학교	2020	4,866	2.8	2.2	0.5	0.5	0.5	0.6	0.2	-	-	-	-	-	0.6	-
		2022	5,416	8.5	5.6	1.9	0.9	1.3	0.8	0.4	-	4.5	0.5	1.2	0.4	-	-
		2024	4,830	11.8	8.5	2.5	1.3	1.6	1.6	0.8	0.9	5.6	1.0	1.5	0.6	-	1.5

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 2) 제시된 12가지 유형 중 한 가지라도 경험해 본 적이 있는 응답자 비율임.
 3) '22년도부터 사이버공간에서의 청소년 폭력 피해경험을 세분화하여 측정함. '온라인(인터넷)에서 따돌림에서 괴롭힘을 당함'을 온라인(인터넷)에서 욕설이나 무시하는 말을 지속적으로 들음', '강제 심부름(빵셔틀, 와이파이셔틀, 게임셔틀 등)을 당함', '온라인(인터넷)에서 사이버머니나 게임아이템, 데이터(와이파이셔틀) 등을 빼앗김', '온라인(인터넷)에서 괴롭히겠다고 위협을 당함', '온라인(인터넷)에서 강제로 대화방에 초대되거나 초대받아 들어간 후 나만 대화방에 남고 모두 나가는 등의 괴롭힘을 당함'으로 구분하여 측정함.
 4) '24년도에 '강제로 특정한 곳에 가두거나 나가지 못하게 함(감금)', '온라인(인터넷)에서 나인 척하거나 나에 대한 안 좋은 평판을 퍼트리는 일을 당함'을 신규로 측정함.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



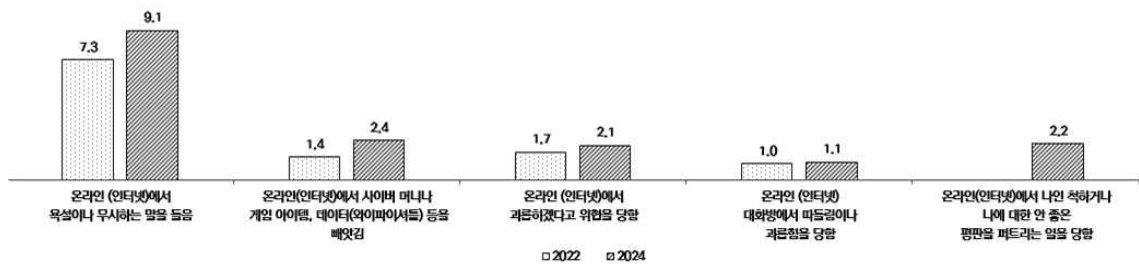
【그림 III-24】 청소년 폭력 피해경험률(중복응답)

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-25】 청소년 폭력 피해유형(학교 안과 밖)

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-26】 청소년 폭력 피해유형(사이버 공간)

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

■ 관련 통계

- 교육부가 실시한 「2024년 학교폭력 실태조사 결과」에서 학교폭력 피해경험률은 2.1%로 나타남. '20년(0.9%)에는 코로나19 영향으로 학교폭력 피해경험률이 일시적으로 감소하였으나, '20년 이후 지속적으로 증가하는 경향을 보임.
- 학교폭력 피해유형별로는 언어폭력이 39.4%로 가장 높고, 다음으로 신체폭력(15.5%), 집단따돌림(15.5%), 사이버폭력(7.4%) 순으로 나타남.

표 III-관련통계3 학교폭력 피해응답률 및 피해유형 (단위: %, 건)

구분	피해 유형별 비율(복수응답, 건수 기준)								
	피해 응답률	언어폭력	집단 따돌림	스토킹	신체폭력	사이버 폭력	금품갈취	성폭력	강요
2013년 1차	2.3	34.0	16.6	9.2	11.7	9.1	10.0	3.3	6.1
2014년 1차	1.4	34.6	17.0	11.1	11.5	9.3	8.0	3.8	4.7
2015년 1차	1.1	33.3	17.3	12.7	11.9	9.2	7.2	4.2	4.2
2016년 1차	0.9	34.0	18.3	10.9	12.1	9.1	6.8	4.5	4.3
2017년 1차	0.9	34.1	16.6	12.3	11.7	9.8	6.4	5.1	4.0
2018년 1차	1.3	34.7	17.2	11.8	10.0	10.8	6.4	5.2	3.9
2019년 1차	1.6	35.6	23.2	8.7	8.6	8.9	6.3	3.9	4.9
2020년	0.9	33.5	26.0	6.7	7.9	12.3	5.4	3.7	4.4
2021년 1차	1.1	41.7	14.5	6.2	12.4	9.8	5.8	4.1	5.4
2022년 1차	1.7	41.8	13.3	5.7	14.6	9.6	5.4	4.3	5.3
2023년 1차	1.9	37.1	15.1	5.5	17.3	6.9	5.1	5.2	7.8
2024년 1차	2.1	39.4	15.5	5.3	15.5	7.4	5.4	5.9	5.7

* 출처: 교육부 (2021.9.7.). 「2021년 1차 학교폭력 실태조사 결과 발표」 보도자료.
 교육부 (2022.9.6.). 「2022년 1차 학교폭력 실태조사 결과 발표」 보도자료.
 교육부 (2023.12.14.). 「2023년 1차 학교폭력 실태조사 결과 발표」 보도자료.
 교육부 (2023.9.25.). 「2024년 1차(전수조사) 및 2023년 2차(표본조사) 학교폭력 실태조사 결과 발표」 보도자료.
 * 주: 1) 조사 대상은 초등학교 4학년~고등학교 3학년임.

- 교육부가 실시한 「2024년 학교폭력 실태조사 결과」에서 학교폭력 피해는 ‘학교 안’에서 발생한 비율이 70.9%, ‘학교 밖’에서 발생한 비율은 26.7%임.
 - 학교 안은 교실이 29.3%로 가장 높고, 복도, 계단(17.1%), 운동장, 강당 등(9.6%) 순으로 나타남. 학교 밖은 놀이터 등(6.6)이 가장 높고, 사이버 공간(6.2%), 학원, 학원 주변(5.4%) 순으로 나타남.
- 학교 안에서 발생하는 폭력 피해는 '21년 이후 증가했고, 학교 밖에서 발생하는 폭력 피해는 '21년 이후 감소함.
 - 구체적으로 교실, 화장실, 급식실, 매점 등 학교 안에서 발생하는 폭력 피해경험률은 '21년 이후 증가하고 있으며, 놀이터, 사이버 공간 등 학교 밖에서의 폭력 피해경험률은 '21년 이후 감소하고 있음.

표 III-관련통계4 청소년폭력 피해 주 경험 장소 (단위: %)

구분	학교 안								학교 밖							기타
	전체	교실안	복도, 계단	운동장, 강당등	화장실	특별실 등	기숙사	급식실, 매점등	전체	놀이터 등	사이버 공간	학원, 학원 주변	학교밖 체험	집, 집근처	PC 노래방 등	
2017년 1차	67.1	28.9	14.1	9.6	8.4	2.0	0.6	8.4	26.7	6.9	5.3	5.1	4.5	3.9	1.0	6.2
2018년 1차	66.8	29.4	14.1	8.1	3.4	2.1	0.5	9.2	26.6	6.3	5.7	4.9	5.0	3.6	1.1	6.6
2019년 1차	69.5	30.6	14.5	9.9	3.5	1.9	0.4	8.7	30.5	5.6	5.4	4.2	5.0	3.2	0.9	6.2
2020년	64.2	32.5	11.5	7.4	3.4	1.6	0.5	7.3	28.3	6.6	9.2	3.7	4.1	3.9	0.8	7.4
2021년 1차	55.3	22.1	14.7	8.6	4.2	2.6	0.5	2.6	40.6	14.3	9.0	6.5	3.2	6.9	0.7	4.2
2022년 1차	61.8	26.6	16.1	9.2	4.1	2.9	0.4	2.5	34.3	11.1	8.5	5.7	3.2	5.2	0.6	3.9
2023년 1차	68.8	29.0	17.7	10.4	4.4	3.7	0.4	3.2	27.3	9.0	6.3	5.0	4.2	2.0	0.8	3.9
2024년 1차	70.9	29.3	17.1	9.6	5.3	4.9	0.5	4.2	26.7	6.6	6.2	5.4	3.4	4.0	1.1	2.4

* 출처: 교육부 (2017.7.11.). 「2017년 1차 학교폭력 실태조사 결과 발표」 보도자료.
 교육부 (2018.8.28.). 「2018년 1차 학교폭력 실태조사 결과 발표」 보도자료.
 교육부 (2019.8.27.). 「2019년 1차 학교폭력 실태조사 결과 발표」 보도자료.
 교육부 (2021.1.21.). 「2020년 학교폭력 실태조사 결과 발표」 보도자료.
 교육부 (2021.9.7.). 「2021년 1차 학교폭력 실태조사 결과 발표」 보도자료.
 교육부 (2022.9.6.). 「2022년 1차 학교폭력 실태조사 결과 발표」 보도자료.
 교육부 (2023.12.14.). 「2023년 1차 학교폭력 실태조사 결과 발표」 보도자료.
 교육부 (2023.9.25.). 「2024년 1차(전수조사) 및 2023년 2차(표본조사) 학교폭력 실태조사 결과 발표」 보도자료.
 * 주: 1) 조사대상은 초등학교 4학년~고등학교 3학년임.

② 청소년폭력 가해자 유형

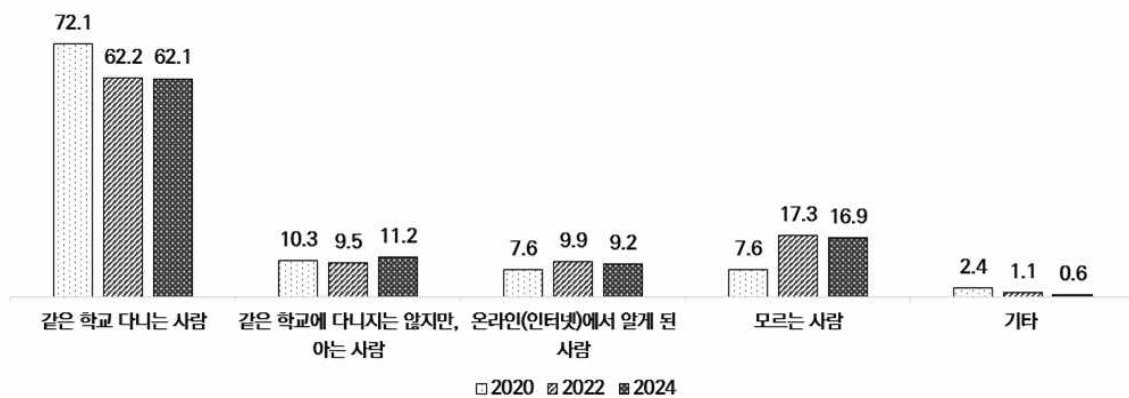
- 청소년폭력 가해자 유형 1순위는 같은 학교 다니는 사람이 62.1%로 가장 많음.
- 같은 학교 다니지 않지만, 아는 사람으로부터 피해를 당했다는 비율(11.2%)은 '22년(9.5%) 대비 증가함.
- 학교급이 낮을수록 같은 학교에 다니지는 않지만 아는 사람, 온라인(인터넷)에서 알게 된 사람으로부터, 학교급이 높을수록 모르는 사람에게 피해를 당했다는 비율이 높음.

▶ 관련 정책: 3-1-1 사이버 폭력 등 조기 감지 및 위기청소년 조기 발견

- 청소년폭력의 가해자 유형 1순위는 같은 학교 다니는 사람이 62.1%로 가장 많음.
 - 다음으로 모르는 사람(16.9%), 같은 학교에 다니지는 않지만 아는 사람(11.2%), 온라인(인터넷)에서 알게 된 사람(9.2%) 순임.
- 여학생은 남학생보다 같은 학교 다니는 사람(남: 58.0%, 여: 68.2%), 같은 학교에 다니지는 않지만, 아는 사람(남자: 10.6%, 여자: 12.2%)에게 폭력 피해를 당했다는 응답이 높음.
 - 남학생은 여학생보다 온라인(인터넷)에서 알게 된 사람(남: 10.0%, 여: 7.9%), 모르는 사람(남: 20.8%, 여: 11.1%)으로부터 폭력 피해를 당했다는 응답이 높음.
- 학교급이 낮을수록 같은 학교에 다니지는 않지만 아는 사람, 온라인(인터넷)에서 알게 된 사람으로부터, 학교급이 높을수록 모르는 사람에게 피해를 당했다는 비율이 높음.
 - 같은 학교 다니는 사람에게 피해를 당했다는 비율은 중학생(65.3%)이 가장 높음.
 - 같은 학교에 다니지는 않지만 아는 사람, 온라인(인터넷)에서 알게 된 사람으로부터 피해를 당했다는 비율은 초등학생이 중학생, 고등학생보다 높음.
 - 학교급이 높을수록 모르는 사람에게 피해를 당했다는 비율이 높으며, 고등학생이 24.4%로 특히 높음.
- 시계열로 조사결과를 비교하면, 같은 학교 다니지 않지만 아는 사람으로부터 피해를 당했다는 비율(11.2%)은 '22년(9.5%) 대비 증가함.
 - 모르는 사람으로부터 피해를 당했다는 비율은 16.9%로 '22년(17.3%) 대비 다소 감소했으나, 고등학생의 경우는 증가한 것으로 나타남('22년 21.6% → '24년 24.4%).

구분		사례수	같은 학교 다니는 사람	같은 학교에 다니지는 않지만, 아는 사람	온라인(인터넷)에서 알게 된 사람	모르는 사람	기타	
전체	2020	698	72.1	10.3	7.6	7.6	2.4	
	2022	2,572	62.2	9.5	9.9	17.3	1.1	
	2024	3,080	62.1	11.2	9.2	16.9	0.6	
성별	남자	2020	382	67.1	12.3	8.3	10.0	2.2
		2022	1,568	57.5	8.8	11.0	21.6	1.1
		2024	1,851	58.0	10.6	10.0	20.8	0.5
	여자	2020	316	78.0	7.9	6.8	4.7	2.6
		2022	1,004	69.6	10.5	8.2	10.5	1.3
		2024	1,229	68.2	12.2	7.9	11.1	0.6
학교급	초등학교	2020	362	68.3	9.3	9.9	8.9	3.6
		2022	1,171	63.9	11.3	8.5	15.0	1.3
		2024	1,452	60.6	14.6	9.7	14.4	0.8
	중학교	2020	211	70.9	14.0	6.1	7.4	1.6
		2022	966	62.4	8.3	10.2	17.9	1.1
		2024	1,102	65.3	8.3	9.2	16.7	0.5
	고등학교	2020	124	84.8	7.1	3.7	4.4	0.0
		2022	435	57.7	7.1	12.6	21.6	0.9
		2024	527	59.5	8.1	7.9	24.4	0.0

- * 주: 1) 최근 1년 동안 청소년폭력을 당한 적이 있다고 답한 응답자에 한함.
- 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
- 3) '20년에는 주로 피해를 준 사람을 질의하였으며, '22년에는 최근 1년 동안 피해를 많이 준 사람을 1, 2, 3순위로 응답하도록 함. 여기서는 1순위 자료를 제시함.
- 4) '20년도 '같은 학교에 다니지는 않지만 같은 동네 사는 사람'을 '22년도에는 '같은 학교에 다니지는 않지만, 아는 사람'으로 수정함.
- 5) '20, '22년 '온라인(인터넷)에서 새로 알게 된 사람'을 '24년도에는 '온라인(인터넷)에서 알게 된 사람'으로 수정함.
- 6) '20년, '22년 '잘 모르는 사람'을 '24년도에는 '모르는 사람'으로 수정함.
- * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-27】 청소년 폭력 가해자 유형(1순위)

- * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

표 III-28 폭력 가해자 유형(2순위)

(단위: 명, %)

구분	사례수	같은 학교 다니는 사람	같은 학교에 다니지는 않지만, 아는 사람	온라인(인터넷)에서 알게 된 사람	모르는 사람	기타	
전체	1,484	16.4	39.6	22.3	20.8	0.9	
성별	남자	895	16.2	37.1	24.6	21.7	0.4
	여자	589	16.6	43.3	18.9	19.5	1.6
학교급	초등학교	749	19.3	39.3	19.4	20.7	1.3
	중학교	508	14.6	39.6	23.4	21.7	0.7
	고등학교	227	10.9	40.2	29.6	19.3	0.0

- * 주: 1) 최근 1년 동안 청소년 폭력을 당한 적이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 3) '22년에는 최근 1년 동안 피해를 많이 준 사람을 1, 2, 3순위로 응답하도록 함.
 4) '20년 '같은 학교에 다니지는 않지만 같은 동네 사는 사람'을 '22년에는 '같은 학교에 다니지는 않지만, 아는 사람'으로 수정함.
 5) '20년, '22년 '온라인(인터넷)에서 새로 알게 된 사람'을 '24년도에는 '온라인(인터넷)에서 알게 된 사람'으로 수정함.
 6) '20년, '22년 '잘 모르는 사람'을 '24년도에는 '모르는 사람'으로 수정함.

표 III-29 폭력 가해자 유형(3순위)

(단위: 명, %)

구분	사례수	같은 학교 다니는 사람	같은 학교에 다니지는 않지만, 아는 사람	온라인(인터넷)에서 알게 된 사람	모르는 사람	기타	
전체	851	12.6	24.2	31.9	30.6	0.8	
성별	남자	547	12.1	25.3	32.6	29.0	1.0
	여자	305	13.5	22.2	30.7	33.4	0.3
학교급	초등학교	412	14.6	24.8	31.4	28.0	1.2
	중학교	308	10.0	23.5	35.4	30.9	0.2
	고등학교	132	12.4	23.8	25.2	37.8	0.7

- * 주: 1) 최근 1년 동안 청소년 폭력을 당한 적이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 3) '22년에는 최근 1년 동안 피해를 많이 준 사람을 1, 2, 3순위로 응답하도록 함.
 4) '20년 '같은 학교에 다니지는 않지만 같은 동네 사는 사람'을 '22년에는 '같은 학교에 다니지는 않지만, 아는 사람'으로 수정함.
 5) '20년, '22년 '온라인(인터넷)에서 새로 알게 된 사람'을 '24년도에는 '온라인(인터넷)에서 알게 된 사람'으로 수정함.
 6) '20년, '22년 '잘 모르는 사람'을 '24년도에는 '모르는 사람'으로 수정함.

③ 청소년폭력 피해 사실 알림 여부

- 청소년폭력 피해자가 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에게 알렸다는 비율은 32.7%로, '20년 62.4%, '22년 44.0%에 비해 감소함.
- 청소년폭력 피해자가 피해 사실을 알리지 않은 비율은 남학생(71.2%)과 고등학생(72.4%)이 높은 것으로 나타남.

▶ 관련 정책: 3-2 폭력 등 유해행위에 대한 대응 능력 및 민감성 제고

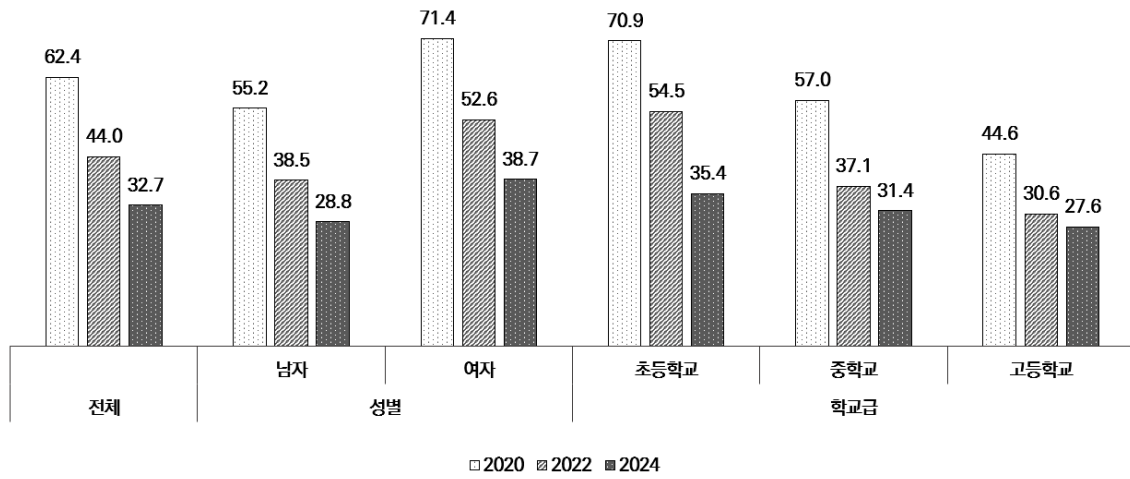
- 청소년폭력 피해자의 67.3%가 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에게 알린 적이 없다고 응답하여 알린 적이 있다고 응답한 비율(32.7%)보다 34.6%p 많음.
 - 남학생이 청소년 폭력 피해 사실을 알리지 않은 비율은 71.2%로 여학생(61.3%)보다 높음.
 - 학교급이 높을수록 청소년 폭력 피해 사실을 알리지 않은 비율이 높았는데, 고등학생이 72.4%로 가장 높고, 다음으로 중학생(68.6%), 초등학생(64.6%) 순임.
- 청소년폭력 피해 사실을 알렸다는 응답 비율은 '20년 62.4%, '22년 44.0%, '24년 32.7%로 지속 감소하고 있음.

표 III-30 청소년 폭력 피해 사실 알림 여부 (단위: 명, %)

구분		사례수	알린 적이 있다	알린 적이 없다	
전체	2020	765	62.4	37.6	
	2022	2,658	44.0	56.0	
	2024	3,406	32.7	67.3	
성별	남자	2020	426	55.2	44.8
		2022	1,622	38.5	61.5
		2024	2,061	28.8	71.2
	여자	2020	339	71.4	28.6
		2022	1,036	52.6	47.4
		2024	1,344	38.7	61.3
학교급	초등학교	2020	410	70.9	29.1
		2022	1,219	54.5	45.5
		2024	1,603	35.4	64.6
	중학교	2020	226	57.0	43.0
		2022	992	37.1	62.9
		2024	1,235	31.4	68.6
	고등학교	2020	128	44.6	55.4
		2022	447	30.6	69.4
		2024	568	27.6	72.4

* 주: 1) 최근 1년 동안 청소년폭력 피해를 당한 적이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 3) '24년에는 '신고뿐만 아니라 상담/문의 등을 통해 알린 것도 포함됩니다.'라고 응답자들이 응답을 명확하게 이해할 수 있도록 지시문으로 추가함.

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-28】 청소년 폭력 피해 사실 알린 비율

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

④ 청소년폭력 피해 사실을 알리지 않은 이유

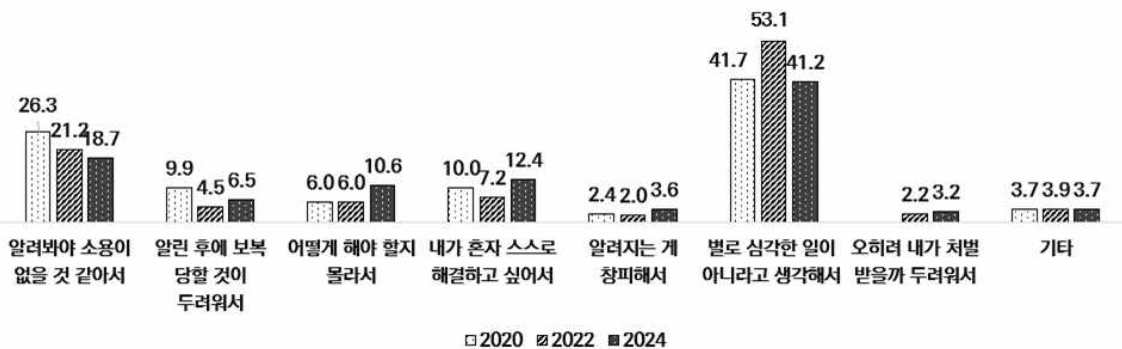
- 폭력 피해 사실을 알리지 않은 주된 이유는 ‘별로 심각한 일이 아니라고 생각해서’가 41.2%로 가장 많고, ‘알려봐야 소용이 없을 것 같아서(18.7%)’가 많음.
- 초등학생은 ‘어떻게 해야 할지 몰라서(14.9%)’, ‘알려지는 게 창피해서(4.2%)’, ‘내가 처벌받을까 두려워서(4.2%)’라는 응답이 상대적으로 많음.
- ‘20년, ‘22년과 비교했을 때, ‘어떻게 해야 할지 몰라서’, ‘내가 혼자 스스로 해결하고 싶어서’라고 응답한 비율이 증가함.

▶ 관련 정책: 3-2 폭력 등 유해행위에 대한 대응 능력 및 민감성 제고

- 청소년폭력 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에게 알린 적 없다고 응답한 청소년에게 그 이유를 조사한 결과, ‘별로 심각한 일이 아니라고 생각해서’가 41.2%로 가장 많음.
 - 다음으로는 ‘알려봐야 소용이 없을 것 같아서(18.7%)’, ‘내가 혼자 스스로 해결하고 싶어서(12.4%)’, ‘어떻게 해야 할지 몰라서(10.6%)’, ‘알린 후에 보복당할 것이 두려워서(6.5%)’ 순으로 나타남.
- 성별, 학교급에 따라 피해 사실을 알리지 않은 이유에 차이가 나타남.
 - 남학생은 여학생에 비해 ‘어떻게 해야 할지 몰라서’, ‘내가 혼자 스스로 해결하고 싶어서’, ‘별로 심각한 일이 아니라고 생각해서’라고 응답한 비율이 높았으며, 여학생은 남학생에 비해 ‘알려봐야 소용이 없을 것 같아서’, ‘알린 후 보복이 두려워서’라고 응답한 비율이 높음.
 - 초등학생은 중·고등학생에 비해 ‘어떻게 해야 할지 몰라서’, ‘알려지는 게 창피해서’, ‘내가 처벌받을까 두려워서’라고 응답한 비율이 높음. 중학생은 초등학생 및 고등학생에 비해 ‘알린 후 보복이 두려워서’라는 응답 비율이 높고, 학교급이 높아질수록 ‘알려봐야 소용없을 것 같아서’, ‘별로 심각한 일이 아니라고 생각해서’라는 응답 비율이 증가함.
- ‘20년, ‘22년과 비교했을 때, ‘알려봐야 소용이 없을 것 같아서’라고 응답한 비율은 감소하였고, ‘어떻게 해야 할지 몰라서’, ‘내가 혼자 스스로 해결하고 싶어서’라고 응답한 비율은 증가함.
 - 알려봐야 소용이 없을 것 같아서 : (‘20년) 26.3% → (‘22년) 21.2% → (‘24년) 18.7%
 - 어떻게 해야 할지 몰라서 : (‘20년) 6.0% → (‘22년) 6.0% → (‘24년) 10.6%
 - 내가 혼자 스스로 해결하고 싶어서 : (‘20년) 10.0% → (‘22년) 7.2% → (‘24년) 12.4%

구분	사례수	알려줘야 소용이 없을 것 같아서	알린 후에 보복 당할 것이 두려워서	어떻게 해야 할지 몰라서	내가 혼자 스스로 해결하고 싶어서	알려지는 게 창피해서	별로 심각한 일이 아니라고 생각해서	오히려 내가 처벌받을까 두려워서	기타		
전체	2020	261	26.3	9.9	6.0	10.0	2.4	41.7	-	3.7	
	2022	1,354	21.2	4.5	6.0	7.2	2.0	53.1	2.2	3.9	
	2024	2,007	18.7	6.5	10.6	12.4	3.6	41.2	3.2	3.7	
성별	남자	2020	175	21.4	7.1	6.9	12.2	2.5	44.9	-	5.0
		2022	911	19.7	4.2	6.3	6.7	1.9	55.8	1.9	3.6
		2024	1,261	16.3	5.5	11.9	13.3	3.8	42.3	3.2	3.6
	여자	2020	86	36.3	15.6	4.2	5.5	2.1	35.3	-	1.1
		2022	442	24.2	5.2	5.6	8.1	2.0	47.4	2.9	4.5
		2024	746	22.7	8.3	8.5	10.8	3.4	39.4	3.3	3.7
학교급	초등학교	2020	107	20.5	13.3	8.5	10.9	0.4	40.0	-	6.4
		2022	488	23.2	5.7	8.4	9.2	2.0	42.4	3.5	5.5
		2024	905	18.2	6.8	14.9	12.9	4.2	34.6	4.2	4.3
	중학교	2020	85	23.4	11.0	6.1	9.6	3.5	45.6	-	0.8
		2022	567	18.0	4.4	5.1	7.9	1.9	57.8	1.8	3.0
		2024	731	18.9	7.8	8.2	11.8	3.5	43.5	2.1	4.2
	고등학교	2020	69	38.9	3.3	1.9	9.1	4.0	39.6	-	3.2
		2022	299	23.7	2.7	3.7	2.3	2.0	61.3	1.0	3.3
		2024	371	19.6	3.4	5.0	12.4	2.5	53.0	3.3	0.9

* 주: 1) 최근 1년 동안 경험한 폭력 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에게 알린 적이 없다고 답한 응답자에 한함.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 3) '22년도에 '내가 처벌받을까 두려워서'를 추가하여 질의하였으며, '24년도에 '오히려 내가 처벌받을까 두려워서'로 수정함.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-29】 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에 알리지 않은 주된 이유

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

⑤ 청소년 폭력 피해 사실을 알린 대상

- 청소년이 폭력 피해 사실을 알린 대상은 가족(68.2%)을 가장 많이 꼽았으며, 다음으로 선생님(48.8%), 친구나 선후배(40.1%) 순임.
- 여학생, 초등학생의 경우 가족에 알리는 비율이 상대적으로 높고, 남학생, 고등학생의 경우 청소년 지원기관, 경찰(112)에 알리는 비율이 상대적으로 높음.
- '20년, '22년 대비 선생님, 청소년 지원기관, 경찰(112)에 알린 비율은 증가함.

▶ 관련 정책: 3-3 피해 회복 등 일상 복귀지원 및 재발 방지 시스템 강화

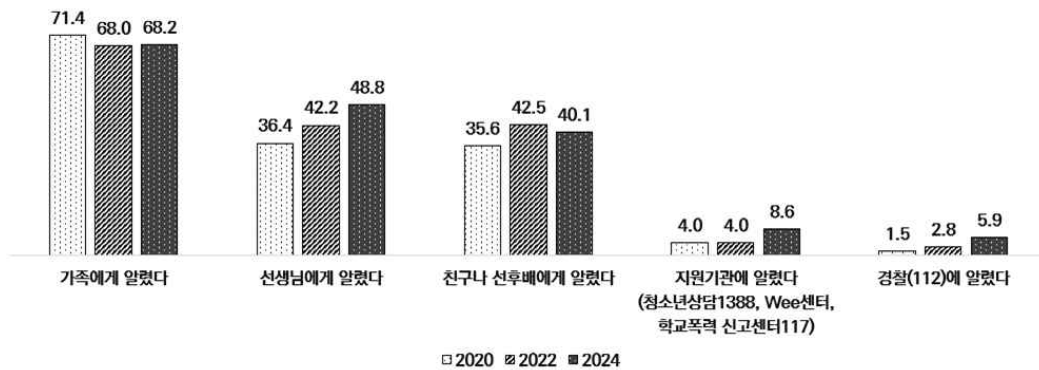
- 청소년 폭력 피해 사실을 알린 대상을 조사한 결과, 가족에게 알렸다는 응답이 68.2%로 가장 많았고, 선생님(48.8%), 친구나 선후배(40.1%)에게 알렸다는 응답이 많음.
 - 청소년 지원기관에 알렸다는 응답은 8.6%, 경찰(112)에 알렸다는 응답은 5.9%임.
- 성별에 따라 피해 사실을 알린 대상이 다른 경향을 보임.
 - 여학생은 남학생보다 가족(남: 65.4%, 여: 71.3%), 선생님(남: 47.6%, 여: 50.1%), 친구나 선후배(남: 31.6%, 여: 49.8%)에 알린 비율이 높음.
 - 남학생은 여학생보다 청소년 지원기관(남: 9.8%, 여: 7.3%), 경찰(112)(남: 8.1%, 여: 3.4%)에 알린 비율이 높음.
- 학교급에 따라 피해 사실을 알린 대상이 다른 경향을 보임.
 - 초등학생은 가족에게 알린 비율(78.6%)이 상대적으로 높음.
 - 고등학생이 초등학생 및 중학생보다 선생님, 친구나 선후배, 청소년 지원기관, 경찰(112)에 알린 비율이 높음. 학교급이 높을수록 가족 외 다른 지인 및 기관에 알린 비율이 높음.
- '20년, '22년 조사 결과와 비교했을 때, 선생님, 청소년 지원기관, 경찰(112)에 알린 비율은 증가함.
 - 선생님 : ('20년) 36.4% → ('22년) 42.2% → ('24년) 48.8%
 - 청소년 지원기관 : ('20년) 4.0% → ('22년) 4.0% → ('24년) 8.6%
 - 경찰(112) : ('20년) 1.5% → ('22년) 2.8% → ('24년) 5.9%

표 III-32 피해 사실을 알린 대상(중복응답)

(단위: 명, %)

구분		사례수	가족에게 알렸다	선생님에게 알렸다	친구나 선후배에게 알렸다	청소년지원 기관에 알렸다 (청소년상담 1388, Wee센터, 학교폭력 신고센터(117) 등)	경찰(112)에 알렸다	기타	
전체	2020	477	71.4	36.4	35.6	4.0	1.5	3.7	
	2022	1,130	68.0	42.2	42.5	4.0	2.8	2.5	
	2024	1,106	68.2	48.8	40.1	8.6	5.9	5.5	
성별	남자	2020	235	69.2	34.1	24.0	4.0	2.1	4.0
		2022	605	64.4	39.8	35.4	3.6	4.1	4.0
		2024	588	65.4	47.6	31.6	9.8	8.1	6.0
	여자	2020	242	73.6	38.5	46.9	4.0	1.0	3.4
		2022	524	72.3	45.0	50.6	4.5	1.4	0.7
		2024	518	71.3	50.1	49.8	7.3	3.4	5.0
학교급	초등학교	2020	291	80.5	31.3	25.0	0.7	0.8	4.8
		2022	645	78.4	38.7	35.2	3.1	2.4	1.9
		2024	561	78.6	45.8	35.1	6.6	6.1	5.8
	중학교	2020	129	63.8	45.5	46.4	7.2	3.8	3.0
		2022	355	55.8	45.9	49.8	4.8	3.0	3.5
		2024	388	58.1	52.0	44.8	10.1	4.1	5.4
	고등학교	2020	57	42.5	41.5	65.5	13.9	0.0	0.0
		2022	130	50.0	49.2	58.5	6.5	4.2	2.9
		2024	157	55.8	51.4	46.5	12.2	9.5	4.7

* 주: 1) 최근 1년 동안 청소년 폭력 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에 알린 적이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 3) '22년도에 지원기관의 예시를 변경하여 질의함. 즉 '20년도 '상담 기관, Wee센터, 학교폭력신고센터(117) 등'에서 '청소년 상담1388, Wee센터, 학교폭력신고센터(117) 등'으로 변경함. '24년도에 '청소년 지원기관'으로 수정함.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-30】 피해 사실을 알린 대상(중복응답)

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

⑥ 청소년 폭력 피해 사실을 알린 것이 도움이 된 정도

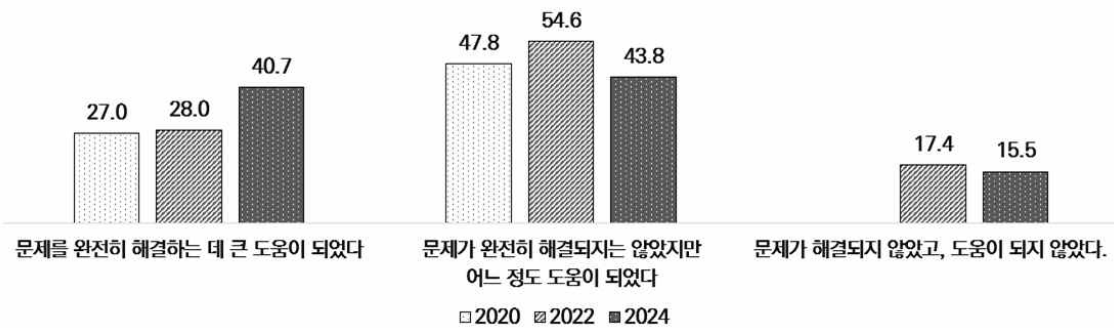
- 폭력 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에게 알린 것이 도움이 되었다는 긍정적 응답은 84.5%로, '22년 조사(82.6%)와 비교했을 때 증가함.

▶ 관련 정책: 3-3 피해 회복 등 일상 복귀지원 및 재발 방지 시스템 강화

- 청소년 폭력 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에게 알린 응답자 중 청소년 폭력 피해 사실을 알린 것이 도움이 되었다고 응답한 비율은 84.5%로 나타남.
 - '문제를 해결하는 데 큰 도움이 되었다'는 40.7%, '문제가 해결되지는 않았지만, 어느 정도 도움이 되었다'는 43.8%임.
 - 한편, '문제가 해결되지 않았고, 도움이 되지 않았다'는 15.5%임.
- 성별, 학교급에 따라 피해 사실을 알린 것에 대한 도움 정도를 다르게 인식함.
 - 남학생은 여학생보다 피해 사실을 알린 것이 큰 도움이 되었다고 응답한 비율이 높고, 여학생은 남학생보다 어느 정도 도움이 되었다, 도움이 되지 않았다고 응답한 비율이 높음.
 - 학교급이 낮을수록 피해 사실을 알린 것이 큰 도움이 되었다고 응답한 비율이 높으며, 초등학생의 46.5%가 피해 사실을 알린 것이 큰 도움이 되었다고 응답함.
 - 어느 정도 도움이 되었다고 응답한 비율은 중학생(51.5%)이, 도움이 되지 않았다고 응답한 비율은 고등학생(29.6%)이 높음.
- '20년, '22년 조사 결과와 비교했을 때, '문제를 해결하는 데 큰 도움이 되었다'는 응답은 증가하였으며, '문제가 해결되지 않았고, 도움이 되지 않았다'는 응답은 감소함.
 - 문제를 해결하는 데 큰 도움이 되었다 : ('20년) 27.0% → ('22년) 28.0% → ('24년) 40.7%
 - 문제를 해결되지는 않았지만 어느 정도 도움이 되었다 : ('20년) 47.8% → ('22년) 54.6% → ('24년) 43.8%
 - 문제가 해결되지 않았고, 도움이 되지 않았다 : ('22년) 17.4% → ('24년) 15.5%

구분	사례수	문제를 해결하는 데 큰 도움이 되었다	문제가 해결되지는 않았지만 어느 정도 도움이 되었다	문제가 해결되지 않았고, 도움이 되지 않았다.	문제가 해결되지 않고 오히려 더 피해를 보게 되었다	도움이 되지 않았지만 추가적인(후속) 피해도 없었다		
전체	2020	466	27.0	47.8	-	7.3	17.9	
	2022	1,115	28.0	54.6	17.4	-	-	
	2024	1,113	40.7	43.8	15.5	-	-	
성별	남자	2020	231	34.0	42.6	-	6.9	16.5
		2022	596	35.2	46.8	18.0	-	-
		2024	593	47.0	38.6	14.4	-	-
	여자	2020	235	20.1	52.8	-	7.7	19.3
		2022	519	19.7	63.6	16.8	-	-
		2024	568	33.5	49.8	16.7	-	-
학교급	초등학교	2020	281	29.4	47.7	-	7.6	15.3
		2022	635	30.2	56.1	13.7	-	-
		2024	568	46.5	39.3	14.2	-	-
	중학교	2020	128	24.7	49.8	-	4.9	20.5
		2022	350	25.4	52.6	22.0	-	-
		2024	388	36.8	51.5	11.7	-	-
	고등학교	2020	57	19.9	43.7	-	11.1	25.2
		2022	130	23.8	53.1	23.1	-	-
		2024	157	29.1	41.4	29.6	-	-

* 주: 1) 최근 1년 동안 경험한 청소년 폭력 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에 알린 적이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 3) '22년도에는 '문제가 해결되지 않고 오히려 더 피해를 보게 되었다'와 '도움이 되지 않았지만 추가적인(후속) 피해도 없었다'를 통합하여 '문제가 해결되지 않았고, 도움이 되지 않았다'로 측정함.
 4) '24년도 '문제를 완전히 해결하는 데 큰 도움이 되었다', '문제가 완전히 해결되지는 않았지만 어느 정도 도움이 되었다'를 각각 '문제를 해결하는 데 큰 도움이 되었다', '문제가 해결되지는 않았지만 어느 정도 도움이 되었다'로 수정함.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-31】 피해 사실 알린 것의 도움 정도

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

㉓ 청소년폭력 피해에 대해 지원기관의 도움을 받은 경험

- 청소년폭력 피해를 경험한 청소년의 27.5%가 피해를 당한 후 지원기관의 도움을 받은 적이 있다고 응답하였으며, 이는 '22년(19.8%) 대비 7.7%p 증가한 것임.
- 도움 받은 지원기관의 유형은 학교(Wee클래스 등 교내 상담실)라는 응답이 76.3%로 가장 많음.
- '20년, '22년에 비해 학교(Wee클래스 등 교내 상담실), 병원/보건소 등 의료기관, 학교폭력신고센터(117), 청소년시설을 통해 도움받은 비율이 증가함.

▶ 관련 정책: 3-3 피해 회복 등 일상 복귀지원 및 재발 방지 시스템 강화

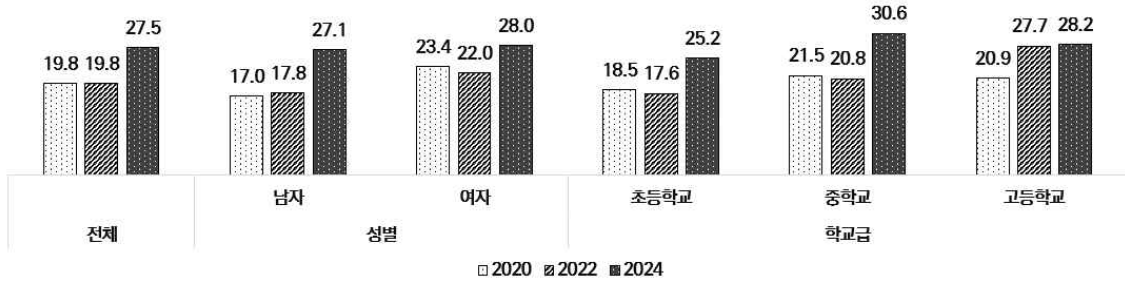
- 청소년폭력 피해를 경험한 청소년의 27.5%가 피해를 당한 후 지원기관의 도움을 받은 적이 있다고 응답함. 이는 '22년(19.8%) 대비 7.7%p 증가한 수치임.
 - 폭력 피해를 당한 후 지원기관의 도움을 받은 비율은 중학생(30.6%)과 고등학생(28.2%)이 초등학생(25.2%)보다 높은 것으로 나타남.
 - '20년(19.8%), '22년(19.8%) 조사 결과와 비교했을 때, 폭력 피해를 당한 후 지원기관의 도움을 받은 비율은 증가함.

- 도움을 받은 지원기관의 유형을 살펴보면, 학교(Wee클래스 등 교내 상담실)가 76.3%로 가장 많음.
 - 다음으로 청소년 전문상담기관(20.8%), 병원/보건소 의료기관(20.4%), 학교폭력신고센터(117)(12.4%), 청소년시설(11.2%) 순으로 나타남.
 - 학교(Wee클래스 등 교내 상담실)(83.9%)과 청소년전문상담기관(23.7%)의 도움을 받은 비율은 고등학생이 특히 높음.
 - 병원/보건소 등 의료기관(26.0%), 청소년시설(13.0%)의 도움을 받은 비율은 남학생이 높았으며, 학교폭력신고센터(117)의 도움을 받은 비율은 남학생(16.7%)과 초등학생(16.4%)이 높은 것으로 확인되었음.
 - '20년, '22년 조사 결과와 비교했을 때, 학교(Wee클래스 등 교내 상담실), 병원/보건소 등 의료기관, 학교폭력신고센터(117), 청소년시설을 통해 도움받은 비율이 증가함.

표 III-34 폭력 피해에 대해 지원기관의 도움을 받은 경험 및 도움을 받은 기관(중복응답) (단위: 명, %)

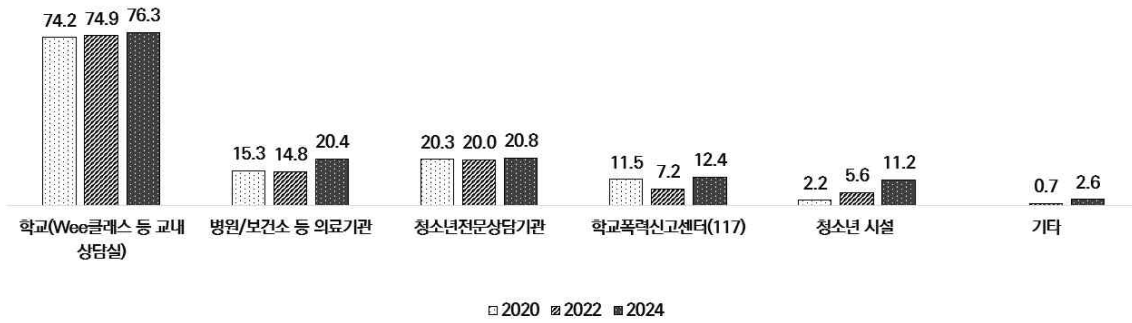
구분	사례수	도움 받은 적 있음	도움을 받은 지원기관(중복응답) ¹⁾							
			학교 (Wee클래스 등 교내 상담실)	병원/보건소 등 의료기관	청소년전문 상담 기관 (청소년상담 1388, 청소년 상담복지센터, Wee센터 등)	학교폭력 신고센터 (117)	청소년 시설 (청소년쉼터, 청소년자립 지원관 등)	기타		
전체	2020	710	19.8	74.2	15.3	20.3	11.5	2.2	0.0	
	2022	1,117	19.8	74.9	14.8	20.0	7.2	5.6	0.7	
	2024	1,113	27.5	76.3	20.4	20.8	12.4	11.2	2.6	
성별	남자	2020	395	17.0	60.8	21.8	18.4	16.6	0.0	0.0
		2022	594	17.8	77.7	15.9	14.1	11.7	6.2	0.0
		2024	593	27.1	73.2	26.0	20.7	16.7	13.0	3.0
	여자	2020	315	23.4	86.0	9.7	22.0	7.1	4.2	0.0
		2022	523	22.0	72.3	13.7	25.5	3.0	5.0	1.3
		2024	520	28.0	79.6	14.4	20.8	7.7	9.2	2.3
학교급	초등학교	2020	377	18.5	63.0	19.2	17.6	12.7	0.0	0.0
		2022	635	17.6	68.0	18.6	18.0	12.6	2.7	1.4
		2024	568	25.2	71.1	20.5	21.6	16.4	10.9	5.4
	중학교	2020	212	21.5	83.8	12.0	23.4	11.2	6.7	0.0
		2022	351	20.8	78.7	8.5	24.0	2.4	12.6	0.0
		2024	388	30.6	79.7	20.4	18.6	8.7	11.7	0.3
	고등학교	2020	121	20.9	85.5	11.7	21.6	8.8	0.0	0.0
		2022	130	27.7	89.0	15.4	17.8	0.0	0.0	0.0
		2024	157	28.2	83.9	19.9	23.7	9.2	10.5	0.0

* 주: 1) 폭력 피해를 당한 후 지원기관의 도움을 받은 적이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 3) '20년도부터 학교폭력신고센터(117)를 조사함.
 4) '20년도에는 '전문상담기관(청소년상담복지센터, Wee센터, 단체 또는 개인이 운영하는 상담센터 등)'으로, '22년도에는 '전문 상담기관(청소년상담1388, 청소년상담복지센터, Wee센터 등)'으로 조사함. '24년도에 '청소년지원기관'으로 수정함.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-32】 폭력 피해에 대해 지원기관의 도움을 받은 경험

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-33】 폭력 피해에 대해 도움을 받은 기관(중복응답)

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

2-2. 청소년 성폭력

① 성폭력 피해경험

- 청소년의 성폭력 피해율은 5.2%로, '22년(5.5%)에 비해 소폭 감소함.
- 학교 안과 밖에서는 말이나 눈짓, 몸짓으로 성적 모욕감을 느끼는 괴롭힘을 당하는 비율(2.7%)이 높고, 사이버 공간에서는 온라인에서 스토킹이나 성적인 대화 또는 성적인 행위 유인, 성희롱 피해를 당하는 비율(1.4%)이 높음.
- 남학생과 여학생의 성폭력 피해율은 모두 5.2%로, 남학생의 피해율은 '22년(4.8%) 대비 증가, 여학생의 피해율은 '22년(6.2%) 대비 감소함.
- 학교급에 따라서는 초등학생(6.9%)의 피해율이 가장 높음. 초등학생의 경우 학교 안과 밖에서의 성폭력 피해율이 중·고등학생보다 높은 경향 보임.

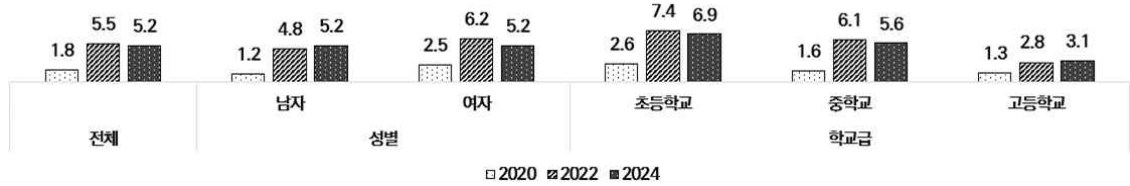
▶ 관련 정책: 3-1-2 아동·청소년 대상 성범죄 근절

- 최근 1년 동안 청소년 성폭력 피해율을 조사한 결과, 전체 성폭력 피해율은 5.2%로 나타나, '22년(5.5%)에 비해 소폭 감소함.
 - 학교 안과 밖에서는 말이나 눈짓, 몸짓으로 성적 모욕감을 느끼는 괴롭힘을 당하는 비율(2.7%), 고의적인 신체 접촉이나 노출 등의 괴롭힘을 당하는 비율(1.4%)이 높음.
 - 사이버 공간에서는 온라인에서 스토킹이나 성적인 대화 또는 성적인 행위 유인, 성희롱 피해를 당하는 비율(1.4%)과 온라인(채팅앱, 게임, 메타버스)에서 성적인 사진이나 동영상 링크 등을 전송받는 비율(1.3%)이 높음.
- 성별로는 남학생과 여학생 모두 성폭력 피해율이 5.2%로 나타남. 남학생의 성폭력 피해율은 '22년(4.8%) 대비 증가, 여학생의 성폭력 피해율은 '22년(6.2%) 대비 감소함.
 - 남학생이 여학생보다 의도적으로 계속 따라다니면서 괴롭히는 스토킹을 당하는 경우, 고의적인 신체 접촉이나 노출 등의 괴롭힘을 당하는 경우, 강제로 성관계 시도나 피해를 당하는 경우 등 학교 안과 밖에서 당하는 성폭력 피해율이 다소 높음.
- 학교급별로는 초등학생의 성폭력 피해율이 6.9%로 가장 높고, 다음으로 중학생(5.6%), 고등학생(3.1%) 순임. 초등학생, 중학생의 성폭력 피해율은 '22년 대비 감소, 고등학생은 '20년 이후 지속적으로 증가함.
 - 초등학생의 경우 학교 안과 밖에서의 성폭력 피해율이 중·고등학생보다 높음.
 - 온라인에서 스토킹이나 성적인 대화 또는 성적인 행위 유인, 성희롱 피해를 당하거나 온라인에서 성적인 사진이나 동영상 링크 등을 전송받는 비율은 중학생이 높은 것으로 나타남.

구분	사례수	청소년 성폭력 피해율	성폭력 유형별 피해율(중복응답)										
			학교 안과 밖에서					사이버 공간에서					
			의도적으로 계속 따라다니면서 괴롭히는 것(성폭행 포함)	말이나 눈짓, 몸짓 등으로 모욕감을 느끼는 것(성희롱 포함)	고의적 신체 접촉이나 노출 등의 괴롭힘	강제관나를 당함	온라인에서 스토킹이나 성적 대화 또는 성적 행위 유인, 성희롱 피해(성희롱 포함)	온라인에서 돈이나 물품을 주고 만나자고 하거나 만남을 강요받음	온라인에서 신체 촬영 강요받거나, 신체 부위가 노출된 사진이나 영상 요구, 성적 이미지 합성 및 유포 협박 등의 피해(성희롱 포함)	온라인에서 성적 사진이나 동영상 링크 등을 전송받음	타인이 성적 이미지 합성 사진을 제작하여 온라인 상으로 유포하거나 유포한 피해를 당함		
전체	2020	13,761	1.8	0.3	0.9	0.3	0.1	0.6	0.2	0.2	-	-	
	2022	16,677	5.5	0.7	2.5	1.1	0.3	1.7	0.6	0.5	1.6	-	
	2024	15,053	5.2	1.0	2.7	1.4	0.5	1.4	0.5	0.5	1.3	0.4	
성별	남자	2020	7,190	1.2	0.3	0.6	0.3	0.1	0.3	0.1	0.1	-	-
		2022	8,626	4.8	0.6	2.2	1.5	0.2	1.2	0.5	0.2	1.6	-
		2024	7,759	5.2	1.3	2.7	1.9	0.6	1.4	0.5	0.4	1.2	0.5
	여자	2020	6,571	2.5	0.4	1.1	0.2	0.2	1.0	0.3	0.4	-	-
		2022	8,051	6.2	0.9	2.8	0.8	0.3	2.1	0.8	0.8	1.5	-
		2024	7,294	5.2	0.7	2.8	0.9	0.3	1.5	0.6	0.6	1.3	0.3
학교급	초등학교	2020	4,492	2.6	0.6	1.5	0.5	0.1	0.5	0.1	0.3	-	-
		2022	5,587	7.4	1.0	4.0	1.6	0.4	1.4	0.7	0.3	1.8	-
		2024	5,163	6.9	1.4	4.0	1.9	0.5	1.4	0.7	0.5	1.2	0.3
	중학교	2020	4,420	1.6	0.2	0.7	0.2	0.1	0.7	0.3	0.3	-	-
		2022	5,657	6.1	0.8	2.7	1.1	0.2	2.3	0.6	0.5	2.0	-
		2024	5,059	5.6	0.9	2.8	1.4	0.5	1.8	0.4	0.4	1.5	0.4
	고등학교	2020	4,849	1.3	0.2	0.4	0.1	0.1	0.7	0.2	0.1	-	-
		2022	5,433	2.8	0.4	0.8	0.6	0.3	1.3	0.6	0.5	0.9	-
		2024	4,830	3.1	0.7	1.3	0.9	0.4	1.0	0.5	0.6	1.0	0.4

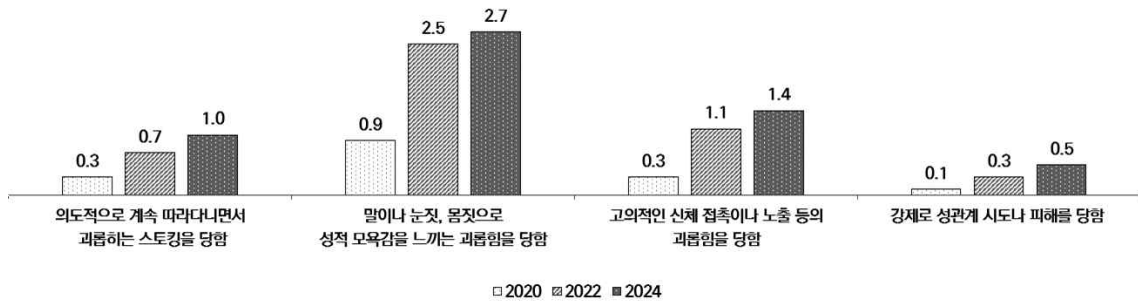
* 주: 1) 제시된 성폭력 유형에 대해 한 가지라도 경험해 본 적이 있는 응답자 비율임.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 3) '20년도 '온라인(인터넷, 채팅앱)에서 스토킹이나 성희롱피해를 당함'을 22년도에는 '온라인(채팅앱, 게임, 메타버스)에서 스토킹이나 성적 대화 또는 성적 행위 유인, 성희롱 피해를 당함'으로 변경하여 질의함.
 4) '20년도 '온라인(인터넷, 채팅앱)에서 조건만남(성매매)을 제안 또는 강요 받음'을 22년도에는 '온라인(채팅앱, 게임, 메타버스)에서 돈이나 물품을 주고 만나자고 하거나 만나고 하거나 만남을 강요받음'으로 변경하여 질의함.
 5) '20년도 '온라인(인터넷, 채팅앱)에서 신체 촬영 강요, 성적 이미지 합성 및 유포 협박 등의 피해를 당함'을 22년도에는 '온라인(채팅앱, 게임, 메타버스)에서 신체 촬영 강요, 신체 부위가 노출된 사진이나 영상 요구, 성적 이미지 합성 및 유포 협박 등의 피해를 당함'으로 변경하여 질의함. '24년도 '온라인(채팅앱, 게임, 메타버스)'을 '온라인'으로, '온라인(채팅앱, 게임, 메타버스)에서 신체 촬영 강요, 신체 부위가 노출된 사진이나 영상 요구, 성적 이미지 합성 및 유포 협박 등의 피해를 당함'을 '온라인에서 내 신체 촬영을 강요받거나, 내 신체 부위가 노출된 사진이나 영상을 요구받거나, 유포 협박 등의 피해를 당함'으로 수정함.
 6) '22년도에는 '온라인(채팅앱, 게임, 메타버스)에서 성적 사진이나 동영상 링크 등을 전송받음'을 신규로 측정함.
 7) '24년도에는 '타인이 내 성적 이미지 합성사진을 제작하여 온라인 상으로 유포 협박하거나 유포한 피해를 당함'을 신규로 측정함.

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



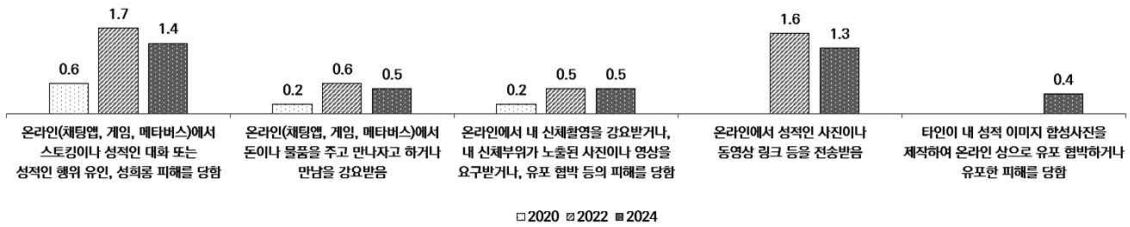
【그림 III-34】 청소년 성폭력 피해율

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-35】 청소년 성폭력 피해 유형(중복응답)(학교 안과 밖)

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-36】 청소년 성폭력 피해 유형(중복응답)(사이버 공간)

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

② 성폭력 가해자 유형

- 성폭력 가해자 유형 1순위는 같은 학교 다니는 사람이 60.0%로 가장 많음. '22년(47.6%) 대비 12.4%p 증가함.
- 같은 학교 다니는 사람으로부터의 성폭력 피해율은 남학생(63.4%), 초등학생(62.6%)이 높음.
- 모르는 사람으로부터의 성폭력 피해율은 중학생(26.0%), 고등학생(26.7%)이 특히 높음.

▶ 관련 정책: 3-1-2 아동·청소년 대상 성범죄 근절

- 최근 1년 동안 성폭력 피해를 경험한 청소년을 대상으로 가해자 유형을 조사함. 그 결과, 같은 학교에 다니는 사람이라는 응답이 60.0%로 가장 많음. 다음으로는 모르는 사람(18.5%), 온라인(인터넷)에서 알게 된 사람(10.6%), 같은 학교에 다니지는 않지만 아는 사람(10.5%) 순으로 나타남.
- 여학생은 남학생보다 같은 학교에 다니지는 않지만 아는 사람(남: 7.4%, 여: 13.7%), 온라인(인터넷)에서 새로 알게 된 사람(남: 10.1%, 여: 11.1%)에게 성폭력 피해를 입은 비율이 높음.
 - 한편, 남학생은 여학생보다 같은 학교 다니는 사람(남: 63.4%, 여: 56.4%), 모르는 사람(남: 19.1%, 여: 17.9%)에게 성폭력 피해를 입은 비율이 높음.
- 학교급이 낮을수록 같은 학교에 다니는 사람(초: 62.6%, 중: 62.2%, 고: 49.7%)으로부터 피해를 입은 비율이 높음.
 - 같은 학교에 다니지는 않지만 아는 사람, 온라인(인터넷)에서 알게 된 사람으로부터 성폭력 피해를 경험했다는 비율은 초등학생과 고등학생이 중학생보다 높음.
 - 모르는 사람으로부터 성폭력 피해를 경험했다는 비율은 중학생(20.4%)과 고등학생(26.7%)이 특히 높은 것으로 나타남.
- '22년 조사 결과와 비교했을 때, 같은 학교 다니는 사람('22년 47.6% → '24년 60.0%), 같은 학교에 다니지는 않지만 아는 사람('22년 8.8% → '24년 10.5%)이라고 응답한 비율은 증가했으며, 온라인(인터넷)에서 알게 된 사람('22년 17.3% → '24년 10.6%), 모르는 사람('22년 25.5% → '24년 18.5%)이라고 응답한 비율은 감소함.

구분		사례수	같은 학교 다니는 사람	같은 학교에 다니지는 않지만 아는 사람	온라인(인터넷)에서 알게 된 사람	모르는 사람	기타	
전체	2020	221	47.4	9.1	9.9	33.3	0.2	
	2022	874	47.6	8.8	17.3	25.5	0.8	
	2024	733	60.0	10.5	10.6	18.5	0.4	
성별	남자	2020	79	64.2	7.6	4.1	23.3	0.7
		2022	391	54.0	7.7	15.1	22.0	1.3
		2024	376	63.4	7.4	10.1	19.1	0.0
	여자	2020	143	38.2	9.8	13.2	38.8	0.0
		2022	483	42.5	9.5	19.1	28.4	0.4
		2024	357	56.4	13.7	11.1	17.9	0.8
학교급	초등학교	2020	97	64.3	8.6	5.4	21.7	0.0
		2022	395	55.3	9.8	13.4	20.5	1.0
		2024	328	62.6	11.4	11.6	13.6	0.8
	중학교	2020	66	39.1	6.4	18.6	35.1	0.8
		2022	334	47.0	8.1	18.3	26.0	0.6
		2024	264	62.2	9.0	8.4	20.4	0.0
	고등학교	2020	59	29.0	12.9	7.6	50.5	0.0
		2022	145	26.9	7.6	26.2	37.9	1.4
		2024	141	49.7	11.1	12.4	26.7	0.1

* 주: 1) 최근 1년 동안 다른 학생이나 친구, 선후배 등으로부터 성폭력을 당한 적이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 3) '8년도, '20년도에는 '같은 학교에 다니지는 않지만 같은 동네 사는 사람'로 정의하였고, '22년도에는 '같은 학교에 다니지는 않지만, 아는 사람'으로 정의함.
 4) '20년, '22년 '온라인(인터넷)에서 새로 알게 된 사람'을 '24년도에는 '온라인(인터넷)에서 알게 된 사람'으로 수정함.
 5) '20년, '22년 '잘 모르는 사람'을 '24년도에는 '모르는 사람'으로 수정함.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-37】 성폭력 가해자 유형(1순위)

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

표 III-37 성폭력 가해자 유형(2순위)

(단위: 명, %)

구분	사례수	같은 학교 다니는 사람	같은 학교에 다니지는 않지만, 아는 사람	온라인 (인터넷)에서 알게 된 사람	모르는 사람	기타	
전체	328	7.6	47.9	24.8	18.4	1.2	
성별	남자	185	6.9	51.8	24.6	15.5	1.2
	여자	143	8.4	43.0	25.2	22.1	1.3
학교급	초등학교	170	9.5	51.8	18.9	17.5	2.4
	중학교	112	6.5	46.8	29.0	17.7	0.0
	고등학교	46	3.2	36.5	36.7	23.7	0.0

- * 주: 1) 최근 1년 동안 청소년 폭력을 당한 적이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 3) '22년에는 최근 1년 동안 피해를 많이 준 사람을 1, 2, 3순위로 응답하도록 함.
 4) '20년도 '같은 학교에 다니지는 않지만 같은 동네 사는 사람'을 '22년도에는 '같은 학교에 다니지는 않지만, 아는 사람'으로 수정함.
 5) '20년, '22년 '온라인(인터넷)에서 새로 알게 된 사람'을 '24년도에는 '온라인(인터넷)에서 알게 된 사람'으로 수정함.
 6) '20년, '22년 '잘 모르는 사람'을 '24년도에는 '모르는 사람'으로 수정함.

표 III-38 성폭력 가해자 유형(3순위)

(단위: 명, %)

구분	사례수	같은 학교 다니는 사람	같은 학교에 다니지는 않지만, 아는 사람	온라인 (인터넷)에서 알게 된 사람	모르는 사람	기타	
전체	187	12.9	18.1	38.5	30.5	0.0	
성별	남자	120	14.3	20.4	39.1	26.2	0.0
	여자	67	10.4	13.9	37.6	38.1	0.0
학교급	초등학교	96	14.3	14.7	39.2	31.8	0.0
	중학교	64	12.1	24.0	36.3	27.6	0.0
	고등학교	28	10.1	16.0	41.2	32.7	0.0

- * 주: 1) 최근 1년 동안 청소년 폭력을 당한 적이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 3) '22년에는 최근 1년 동안 피해를 많이 준 사람을 1, 2, 3순위로 응답하도록 함.
 4) '20년도 '같은 학교에 다니지는 않지만 같은 동네 사는 사람'을 '22년도에는 '같은 학교에 다니지는 않지만, 아는 사람'으로 수정함.
 5) '20년, '22년 '온라인(인터넷)에서 새로 알게 된 사람'을 '24년도에는 '온라인(인터넷)에서 알게 된 사람'으로 수정함.
 6) '20년, '22년 '잘 모르는 사람'을 '24년도에는 '모르는 사람'으로 수정함.

③ 성폭력 피해 사실 알림 여부

- 성폭력 피해 청소년 중 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에게 알린 비율은 36.6%로, '20년(65.3%) 이후 지속적으로 감소함.
- 남학생(31.8%)이 여학생(41.8%)보다, 학교급이 높을수록(초: 39.8%, 중: 36.9%, 고: 28.5%) 성폭력 피해 사실을 알린 비율이 낮음.

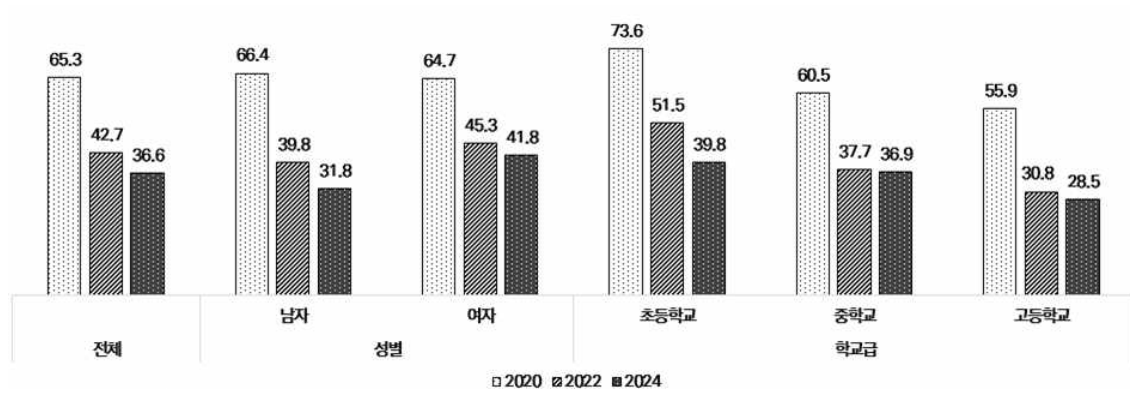
▶ 관련 정책: 3-2 폭력 등 유해행위에 대한 대응 능력 및 민감성 제고

- 성폭력 피해 청소년 중 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에 알렸다고 응답한 비율은 36.6%이며, 알리지 않은 비율은 63.4%임. 즉, 성폭력을 경험한 청소년 10명 중 6명 정도가 성폭력 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에 알리지 않았음.
 - 남학생(31.8%)이 여학생(41.8%)보다 성폭력 피해 사실을 알린 비율이 낮음.
 - 학교급이 높을수록 성폭력 피해 사실을 알린 비율이 낮음(초: 39.8%, 중: 36.9%, 고: 28.5%).
- 성폭력 피해 사실을 알린 비율은 '20년 65.3%, '22년 42.7%, '24년 36.6%로 지속적으로 감소함.

표 III-39 성폭력 피해 사실 알림 여부: 성별·학교급별 비교 (단위: 명, %)

구분		사례수	알린 적이 있다	알린 적이 없다	
전체	2020	240	65.3	34.7	
	2022	913	42.7	57.3	
	2024	786	36.6	63.4	
성별	남자	2020	84	66.4	33.6
		2022	420	39.8	60.2
		2024	404	31.8	68.2
	여자	2020	155	64.7	35.3
		2022	492	45.3	54.7
		2024	382	41.8	58.2
학교급	초등학교	2020	109	73.6	26.4
		2022	412	51.5	48.5
		2024	357	39.8	60.2
	중학교	2020	69	60.5	39.5
		2022	344	37.7	62.3
		2024	282	36.9	63.1
	고등학교	2020	62	55.9	44.1
		2022	156	30.8	69.2
		2024	148	28.5	71.5

* 주: 1) 최근 1년 동안 다른 학생이나 친구, 선후배 등으로부터 성폭력을 당한 적이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과 임.
 3) 응답자들이 문항을 명확하게 이해할 수 있도록 '알린 경험의 범위'를 지시문('신고뿐만 아니라 상담/문의 등을 통해 알린 것도 포함됩니다.')으로 추가함.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-38】 성폭력 피해 사실 알림 여부

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

④ 성폭력 피해 사실을 알리지 않은 이유

- 성폭력 피해 사실을 주변에 알리지 않은 주된 이유는 ‘별로 심각한 일이 아니라고 생각해서’가 37.0%로 가장 많음.
- ‘별로 심각한 일이 아니라고 생각해서’라고 응답한 비율은 중학생(44.7%), 고등학생(44.5%)이 높음.
- 초등학생은 ‘알린 후에 보복당할 것이 두려워서(8.2%)’, ‘어떻게 해야 할지 몰라서(14.3%)’, ‘스스로 해결하고 싶어서(10.9%)’, ‘오히려 내가 처벌받을까 두려워서(7.3%)’ 알리지 않은 비율이 상대적으로 높음.

▶ 관련 정책: 3-2 폭력 등 유해행위에 대한 대응 능력 및 민감성 제고

- 성폭력 피해 사실을 알리지 않은 주된 이유는 ‘별로 심각한 일이 아니라고 생각해서’가 37.0%로 가장 많음.
 - 다음으로 ‘알려줘야 소용이 없을 것 같아서(16.2%)’, ‘기타(12.2%)’, ‘어떻게 해야 할지 몰라서(9.7%)’, ‘내가 혼자 스스로 해결하고 싶어서(9.2%)’ 순으로 나타남.
- 성별에 따라 성폭력 피해 사실을 알리지 않은 이유가 다른 것으로 나타남.
 - 남학생은 여학생보다 ‘별로 심각한 일이 아니라고 생각해서(남: 38.6%, 여: 34.9%)’라고 응답한 비율이 높음.
 - 여학생은 남학생보다 ‘알려줘야 소용이 없을 것 같아서(남: 15.0%, 여: 17.6%)’, ‘내가 혼자 스스로 해결하고 싶어서(남: 8.9%, 여: 9.5%)’라고 응답한 비율이 높음.
- 학교급에 따라 성폭력 피해 사실을 알리지 않은 이유가 다른 것으로 나타남.
 - 초등학생은 ‘알린 후에 보복당할 것이 두려워서(8.2%)’, ‘어떻게 해야 할지 몰라서(14.3%)’, ‘스스로 해결하고 싶어서(10.9%)’, ‘오히려 내가 처벌받을까 두려워서(7.3%)’ 알리지 않은 비율이 상대적으로 높음.
 - 중학생은 ‘알려줘야 소용이 없을 것 같아서(17.5%)’, ‘스스로 해결하고 싶어서(10.4%)’, ‘별로 심각한 일이 아니라고 생각해서(44.7%)’ 알리지 않은 비율이 상대적으로 높음.
 - 고등학생은 ‘알려지는 게 창피해서(7.1%)’, ‘별로 심각한 일이 아니라고 생각해서(44.5%)’ 알리지 않은 비율이 상대적으로 높음.
- ‘20년, ’22년 조사 결과와 비교해보면, ‘알려줘야 소용이 없을 것 같아서’, ‘내가 혼자 스스로

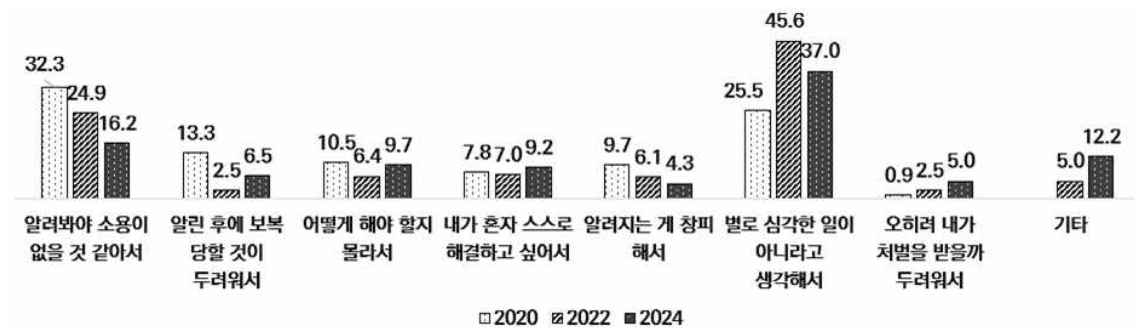
해결하고 싶어서’, ‘오히려 내가 처벌받을까 두려워서’라고 응답한 비율은 증가, ‘알려지는 게 창피해서’라고 응답한 비율은 감소함.

- 알려봐야 소용이 없을 것 같아서 : ('20년) 32.3% → ('22년) 24.9% → ('24년) 16.2%
- 내가 혼자 스스로 해결하고 싶어서 : ('20년) 7.8% → ('22년) 7.0% → ('24년) 9.2%
- 오히려 내가 처벌받을까 두려워서 : ('20년) 0.9% → ('22년) 2.5% → ('24년) 5.0%
- 알려지는 게 창피해서 : ('20년) 9.7% → ('22년) 6.1% → ('24년) 4.3%

표 III-40 성폭력 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에 알리지 않은 주된 이유 (단위: 명, %)

구분	사례수	알려봐야 소용이 없을 것 같아서	알린 후에 보복 당할 것이 두려워서	어떻게 해야 할지 몰라서	내가 혼자 스스로 해결하고 싶어서	알려지는 게 창피해서	별로 심각한 일이 아니라고 생각해서	오히려 내가 처벌을 받을까 두려워서	기타		
전체	2020	74	32.3	13.3	10.5	7.8	9.7	25.5	0.9	0.0	
	2022	472	24.9	2.5	6.4	7.0	6.1	45.6	2.5	5.0	
	2024	459	16.2	6.5	9.7	9.2	4.3	37.0	5.0	12.2	
성별	남자	2020	26	22.2	28.8	3.2	12.3	11.0	19.8	2.7	0.0
		2022	227	22.9	2.2	7.0	5.3	4.0	49.8	4.0	4.8
		2024	250	15.0	6.2	9.7	8.9	4.2	38.6	5.5	11.8
	여자	2020	48	37.7	5.0	14.4	5.4	8.9	28.6	0.0	0.0
		2022	245	26.9	2.4	6.1	8.6	7.8	41.6	1.2	5.3
		2024	209	17.6	6.9	9.7	9.5	4.3	34.9	4.4	12.6
학교급	초등학교	2020	24	31.7	20.7	15.5	9.5	10.8	11.7	0.0	0.0
		2022	183	27.3	2.7	10.4	8.2	3.8	37.2	4.9	5.5
		2024	198	15.4	8.2	14.3	10.9	3.1	26.9	7.3	13.9
	중학교	2020	27	42.2	12.7	5.6	5.2	12.2	19.4	2.6	0.0
		2022	193	23.8	3.1	5.2	5.7	7.3	48.2	0.5	6.2
		2024	162	17.5	5.0	5.5	10.4	3.9	44.7	2.2	10.7
	고등학교	2020	24	21.4	6.7	11.1	9.1	5.5	46.1	0.0	0.0
		2022	96	21.9	1.0	1.0	8.3	7.3	57.3	1.0	2.1
		2024	100	15.3	5.6	7.3	3.6	7.1	44.5	5.2	11.2

* 주: 1) 최근 1년 동안 경험한 성폭력 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에게 알린 적이 없다고 답한 응답자에 한함.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 3) '20년, '22년 '내가 처벌을 받을까 두려워서'를 '오히려 내가 처벌을 받을까 두려워서'로 수정함.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-39】 성폭력 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에 알리지 않은 주된 이유

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

⑤ 성폭력 피해 사실을 알린 대상

- 성폭력 피해 청소년이 피해 사실을 알린 대상은 가족이 60.6%로 가장 많음. 청소년지원기관, 경찰(112), 성폭력 피해지원시설에 알린 비율은 각각 16.3%, 9.5%, 6.7%로 상대적으로 낮음.
- 남학생은 성폭력 피해지원시설(9.3%), 경찰(112)(11.6%)에 알린 비율이 여학생보다 높고, 여학생은 선생님(53.7%), 친구나 선후배(58.6%)에게 알린 비율이 더 높음.
- 청소년지원기관(22.0%), 성폭력 피해지원시설(12.3%), 경찰(112)(19.9%) 등 전문기관에 알린 비율은 고등학생이 상대적으로 높음.
- '20년, '22년 대비 선생님, 청소년지원기관, 성폭력 피해지원시설, 경찰(112)에 알린 비율이 증가함.

▶ 관련 정책: 3-3 피해 회복 등 일상 복귀지원 및 재발 방지 시스템 강화

- 성폭력 피해 사실을 알린 경험이 있는 청소년을 대상으로 조사한 결과, 가족에게 알린 비율 (60.6%)이 가장 많음.
 - 다음으로 친구나 선후배(51.2%), 선생님(50.0%) 순으로 나타남.
 - 청소년지원기관, 경찰(112), 성폭력 피해지원시설에 알린 비율은 각각 16.3%, 9.5%, 6.7%로 상대적으로 낮아, 청소년이 성폭력 피해 사실을 전문기관에 알리는 경우는 낮은 것으로 확인됨.

- 성별 및 학교급에 따라 성폭력 피해 사실을 알린 대상이 다소 다른 경향을 보임.
 - 남학생은 여학생보다 성폭력 피해지원시설(남: 9.3%, 여: 4.6%), 경찰(112)(남: 11.6%, 여: 7.8%)에 알린 비율이 높은 반면, 여학생은 남학생보다 선생님(남: 45.3%, 여: 53.7%), 친구나 선후배(남: 41.8%, 여: 58.6%)에게 알린 비율이 높음.
 - 학교급에 따라서 초등학생은 가족(73.0%), 중학생(53.9%)과 고등학생(67.2%)은 친구나 선후배에게 알렸다는 비율이 가장 높음.
 - 청소년지원기관(22.0%), 성폭력 피해지원시설(12.3%), 경찰(112)(19.9%)에 알렸다는 비율은 고등학생이 상대적으로 높음.

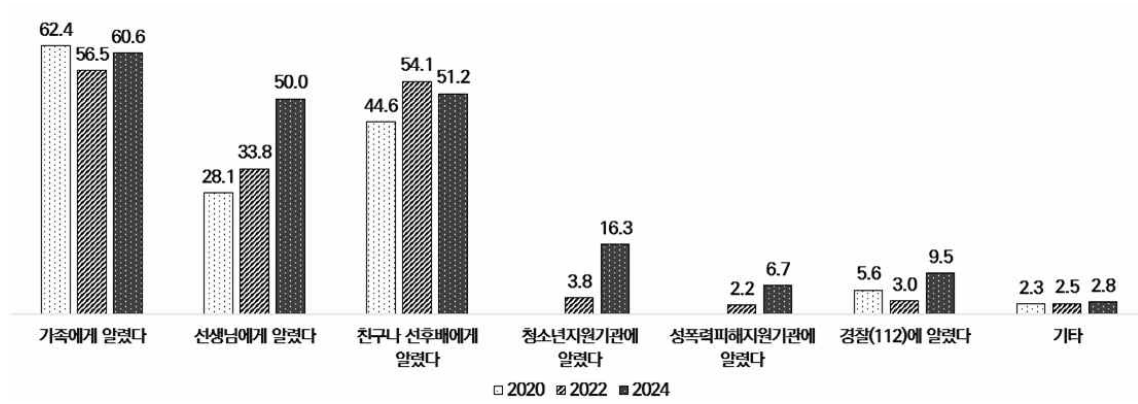
- '20년, '22년 조사결과와 비교해보면, 선생님, 청소년지원기관, 성폭력 피해지원시설, 경찰(112)에 알린 비율은 증가함.
 - 선생님께서 알렸다 : ('20년) 28.1% → ('22년) 33.8% → ('24년) 50.0%
 - 청소년지원기관에 알렸다 : ('22년) 3.8% → ('24년) 16.3%

- 성폭력 피해지원시설에 알렸다 : ('22년) 2.2% → ('24년) 6.7%
- 경찰(112)에 알렸다 : ('22년) 5.6% → ('22년) 3.0% → ('24년) 9.5%

표 III-41 성폭력 피해 사실 알린 대상(중복응답) (단위: 명, %)

구분	사례수	가족에게 알렸다	선생님에게 알렸다	친구나 선후배에게 알렸다	청소년지원기관에 알렸다 (청소년상담1388, Wee센터, 학교폭력신고센터(117) 등)	성폭력 피해지원시설에 알렸다 (디지털성범죄피해자지원센터, 1366여성긴급전화, 해바라기센터, 성폭력 피해상담소 등)	지원기관에 알렸다 (상담기관, Wee센터, 학교폭력신고센터(117), 성폭력상담소 등)	경찰(112)에 알렸다	기타		
전체	2020	154	62.4	28.1	44.6	-	-	8.2	5.6	2.3	
	2022	370	56.5	33.8	54.1	3.8	2.2	-	3.0	2.5	
	2024	287	60.6	50.0	51.2	16.3	6.7	-	9.5	2.8	
성별	남자	2020	55	69.1	36.2	23.8	-	-	14.3	0.0	0.0
		2022	158	59.7	35.8	38.1	3.8	2.8	-	4.7	4.1
		2024	127	60.3	45.3	41.8	16.3	9.3	-	11.6	4.1
	여자	2020	99	58.7	23.5	56.2	-	-	4.8	8.6	3.6
		2022	213	54.2	32.4	65.9	3.9	1.7	-	1.8	1.3
		2024	160	60.9	53.7	58.6	16.3	4.6	-	7.8	1.7
학교급	초등학교	2020	80	77.8	35.0	33.9	-	-	4.6	0.9	0.0
		2022	200	68.0	32.2	42.5	3.9	1.6	-	1.8	2.8
		2024	142	73.0	54.8	44.5	14.8	5.4	-	9.2	2.7
	중학교	2020	40	51.5	22.6	41.6	-	-	12.1	7.6	8.8
		2022	125	42.4	39.6	65.3	3.0	1.7	-	2.4	2.6
		2024	103	45.3	44.5	53.9	16.1	6.3	-	5.6	1.8
	고등학교	2020	35	39.7	18.5	72.8	-	-	12.0	13.8	0.0
		2022	45	45.1	25.1	74.3	5.9	5.8	-	9.7	1.0
		2024	42	56.1	46.8	67.2	22.0	12.3	-	19.9	5.4

* 주: 1) 최근 1년 동안 경험한 성폭력 피해를 다른 사람(또는 기관)에게 알린 적이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 3) '18년도, '20년에는 '지원기관에 알렸다(상담기관, Wee센터, 학교폭력 신고센터(117), 성폭력상담소 등)'로 질의하였으며, '22년에는 '청소년지원기관에 알렸다(청소년상담1388, Wee센터, 학교폭력신고센터(117) 등)', '성폭력 피해지원기관에 알렸다(디지털성범죄피해자 지원센터, 1366여성긴급전화, 성폭력상담소 등)'로 구분하여 질의함. '24년에는 '성폭력 피해자지원 시설에 알렸다(디지털성범죄피해자지원센터, 1366여성긴급전화, 해바라기센터, 성폭력 피해상담소 등)'로 수정함.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-40】 성폭력 피해 사실 알린 대상(중복응답)

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

⑥ 성폭력 피해 사실을 알린 것이 도움이 된 정도

- 성폭력 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에 알린 것이 도움이 되었다는 긍정적 응답은 77.8%로, '22년(75.2%)보다 2.6%p 증가함.
- '문제를 해결하는 데 큰 도움이 되었다'는 응답은 남학생(36.2%)과 초등학생(44.5%)이 높음.
- 고등학생은 '문제를 해결하는 데 큰 도움이 되었다(16.2%)'는 응답 비율이 낮고, '문제가 해결되지 않았고, 도움이 되지 않았다(31.7%)'는 응답 비율이 높음.

▶ 관련 정책: 3-3 피해 회복 등 일상 복귀지원 및 재발 방지 시스템 강화

- 성폭력 피해 사실을 알린 청소년 중 피해 사실을 알린 것이 도움이 되었다는 응답은 77.8%로 나타남.
 - '문제를 해결하는 데 큰 도움이 되었다'는 응답이 32.0%, '문제가 해결되지는 않았지만, 어느 정도 도움이 되었다'는 응답이 45.8%로 나타남.
 - 한편, '문제가 해결되지 않았고, 도움이 되지 않았다'는 응답은 22.2%임.
- 성별, 학교급에 따라 피해 사실을 알린 것에 대한 도움정도가 다른 것으로 나타남.
 - 성별에 따라서는 남학생이 여학생보다 '문제를 해결하는데 큰 도움이 되었다(남: 36.2%, 여: 28.6%)'는 긍정적 응답과 '문제가 해결되지 않았고, 도움이 되지 않았다(남: 24.4%, 여: 20.4%)'는 부정적 응답 모두 높음.
 - 학교급에 따라서는 학교급이 낮을수록 '문제를 해결하는 데 큰 도움이 되었다(초: 44.5%, 중: 21.3%, 고: 16.2%)'는 응답이 높음. '문제가 해결되지 않았고, 도움이 되지 않았다'는 부정적 응답은 중학생(27.2%)과 고등학생(31.7%)이 초등학생(15.7%)보다 높음.
- '22년 조사와 비교했을 때, '문제를 해결하는 데 큰 도움이 되었다'는 긍정적 응답은 증가, '문제가 해결되지 않았고, 도움이 되지 않았다'는 부정적 응답은 감소함. 그러나 고등학생의 경우, '문제가 해결되지 않았고, 도움이 되지 않았다'는 응답이 증가함.
 - 문제를 해결하는 데 큰 도움이 되었다 : ('22년) 23.9% → ('24년) 32.0%
 - 문제를 해결되지 않았고, 도움이 되지 않았다 : ('22년) 24.8% → ('24년) 22.2%
 - 초등학생, 중학생과 달리 고등학생은 '문제를 해결하는 데 큰 도움이 되었다'는 응답 감소('22년 22.2% → '24년 16.2%), '문제가 해결되지 않았고, 도움이 되지 않았다'는 응답이 증가함('22년 28.9% → '24년 31.7%).

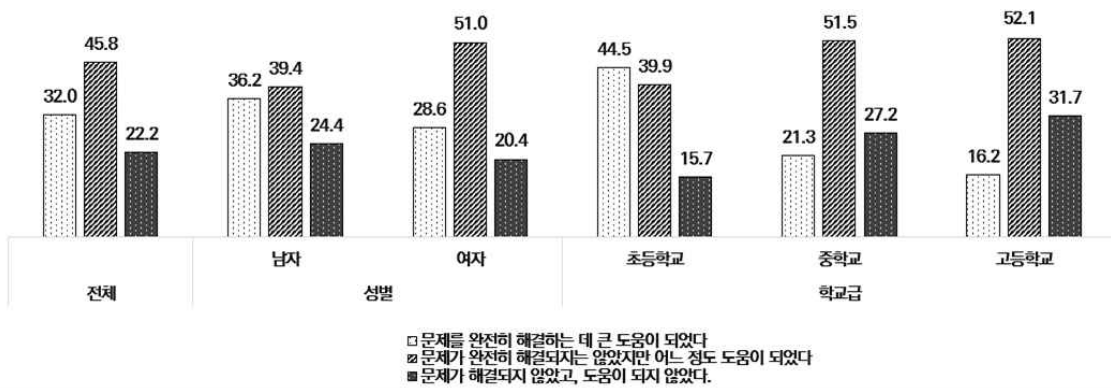
표 III-42 성폭력 피해 사실을 알린 것이 도움이 된 정도

(단위: 명, %)

구분	사례수	문제를 해결하는 데 큰 도움이 되었다	문제가 해결되지는 않았지만 어느 정도 도움이 되었다	문제가 해결되지 않았고, 도움이 되지 않았다	문제가 해결되지 않고 오히려 더 피해를 보게 되었다	도움이 되지 않았지만 추가적인(후속) 피해도 없었다		
전체	2020	152	23.0	45.8	-	9.2	22.0	
	2022	364	23.9	51.3	24.8	-	-	
	2024	288	32.0	45.8	22.2	-	-	
성별	남자	2020	53	24.5	49.4	-	14.1	12.0
		2022	153	32.7	41.8	25.5	-	-
		2024	128	36.2	39.4	24.4	-	-
	여자	2020	98	22.1	43.9	-	6.5	27.4
		2022	211	17.5	58.3	24.2	-	-
		2024	160	28.6	51.0	20.4	-	-
학교급	초등학교	2020	79	22.0	47.5	-	13.1	17.4
		2022	196	27.2	51.8	21.0	-	-
		2024	142	44.5	39.9	15.7	-	-
	중학교	2020	41	24.2	48.0	-	4.1	23.7
		2022	123	19.5	51.2	29.3	-	-
		2024	104	21.3	51.5	27.2	-	-
	고등학교	2020	32	23.9	38.9	-	6.3	30.9
		2022	45	22.2	48.9	28.9	-	-
		2024	42	16.2	52.1	31.7	-	-

* 주: 1) 최근 1년 동안 경험한 성폭력 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에 알린 적이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 3) '22년도에는 '문제가 해결되지 않고 오히려 더 피해를 보게 되었다'와 '도움이 되지 않았지만 추가적인(후속) 피해도 없었다'를 통합하여 '문제가 해결되지 않았고, 도움이 되지 않았다'로 추정함. '24년도에는 '문제를 완전히 해결하는 데 큰 도움이 되었다', '문제가 완전히 해결되지는 않았지만 어느 정도 도움이 되었다'를 각각 '문제를 해결하는 데 큰 도움이 되었다', '문제가 해결되지는 않았지만 어느 정도 도움이 되었다'로 수정함.

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-41】 성폭력 피해 사실을 알린 것이 도움이 된 정도

7 성폭력 피해에 대해 지원기관의 도움을 받은 경험

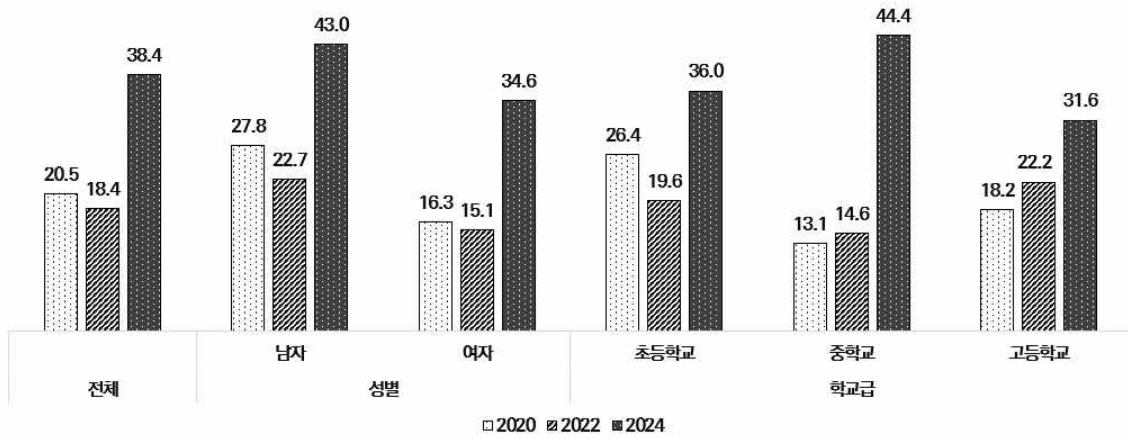
- 성폭력 피해경험이 있는 청소년 중 지원기관(학교 상담실, 병원, 전문상담센터 등)의 도움을 받은 경험이 있는 비율은 38.4%로, '22년(18.4%) 대비 20.0%p 증가함.
- 도움을 받은 지원기관은 학교(Wee클래스 등 교내 상담실)가 65.4%로 가장 많음.
- '22년 대비 병원/보건소 등 의료기관('22년 16.3% → '24년 28.1%), 청소년전문상담기관('22년 15.3% → '24년 29.3%) 이용 비율이 큰 폭으로 증가함.

▶ 관련 정책: 3-3 피해 회복 등 일상 복귀지원 및 재발 방지 시스템 강화

- 성폭력 피해경험이 있는 청소년 중 지원기관(학교 상담실, 병원, 전문상담센터 등)의 도움을 받은 경험이 있는 비율은 38.4%로 나타나, '22년(18.4%) 대비 20.0%p 증가함.
 - 남학생(43.0%)이 여학생(34.6%)보다, 중학생(44.4%)이 초등학생(36.0%)과 고등학생(31.6%)보다 지원기관에서 도움을 받은 비율이 높음.
 - 초·중·고등학생은 22년 대비 성폭력 피해경험 후 지원기관의 도움을 받은 비율이 증가했으나, 특히 중학생의 증가 폭이 큼('22년: 14.6% → '24년 44.4%, 29.8%p 증가).
- 성폭력 피해를 당한 후 도움을 받은 지원기관은 학교(Wee클래스 등 교내 상담실)가 65.4%로 가장 많고, 다음으로 청소년전문상담기관(29.3%), 병원/보건소 등 의료기관(28.1%), 학교폭력 신고센터(117)(13.3%), 성폭력 피해자지원시설(11.0%) 순으로 나타남.
 - 여학생(76.0%)은 남학생(54.9%)보다 학교(Wee클래스 등 교내 상담실)를 이용하는 비율이 높고, 남학생은 여학생보다 청소년전문상담기관, 성폭력 피해자지원시설, 전문상담기관, 학교폭력신고센터(117) 등 학교외 기관을 이용하는 비율이 높음.
 - 고등학생은 타집단보다 학교(Wee클래스 등 교내 상담실)(73.2%), 청소년전문상담기관(51.6%), 성폭력 피해자지원시설(17.0%)을 이용하는 비율이 높음.
 - '22년 대비 학교(Wee클래스 등 교내 상담실), 병원/보건소 등 의료기관, 청소년전문기관, 성폭력 피해자지원시설 이용 비율은 증가함. 특히, 청소년전문기관, 성폭력 피해자지원시설 이용 비율이 큰 폭으로 증가함. 반면, 학교폭력신고센터(117), 청소년시설 이용 비율은 감소함.

구분	사례 수	도움 받은 적 있음	도움을 받은 지원기관(중복응답) ¹⁾										
			학교 (Wee 클래스 등 교내 상담실)	병원/보건소 등 의료 기관	청소년전문상담기관(청소년상담1388, 청소년상담복지센터, Wee센터 등)	성폭력피해지원시설(디지털성범죄피해지원센터, 1366여성긴급전화, 해바라기센터, 성폭력피해상담소 등)	전문상담기관(청소년상담복지센터, Wee센터, 해바라기센터, 성폭력상담소 등)	학교폭력신고센터(117)	청소년시설(청소년상담복지센터, 청소년자립지원관 등)	사회복지시설 및 단체(성폭력피해지원시설 및 단체·기관 등)	기타		
전체	2020	225	20.5	60.0	23.1	-	-	30.5	20.1	6.2	7.8	0.0	
	2022	366	18.4	62.7	16.3	15.3	9.5	-	15.1	12.6	9.9	0.0	
	2024	288	38.4	65.4	28.1	29.3	11.0	-	13.3	10.6	-	2.8	
성별	남자	2020	82	27.8	43.9	23.8	-	-	40.7	19.4	0.0	8.8	0.0
		2022	154	22.7	51.7	24.5	19.8	6.2	-	19.7	13.0	13.3	0.0
		2024	128	43.0	54.9	30.0	34.4	15.1	-	19.9	16.6	-	3.1
	여자	2020	144	16.3	76.1	22.3	-	-	20.3	20.7	12.4	6.8	0.0
		2022	212	15.1	75.5	6.7	10.0	13.4	-	9.8	12.3	6.0	0.0
		2024	160	34.6	76.0	26.2	24.1	7.0	-	6.7	4.7	-	2.6
학교급	초등학교	2020	104	26.4	51.3	23.0	-	-	16.3	19.0	0.0	8.9	0.0
		2022	198	19.6	60.2	19.9	9.6	5.0	-	17.7	12.1	2.8	0.0
		2024	142	36.0	66.0	26.8	25.5	7.8	-	11.0	5.0	-	6.1
	중학교	2020	66	13.1	77.6	41.2	-	-	58.8	23.0	23.0	0.0	0.0
		2022	123	14.6	81.7	15.3	30.8	8.2	-	15.6	12.1	12.1	0.0
		2024	104	44.4	62.6	30.6	27.0	12.9	-	14.7	16.3	-	0.0
	고등학교	2020	55	18.2	68.1	7.4	-	-	43.6	20.5	8.1	11.7	0.0
		2022	45	22.2	39.6	4.9	9.1	27.7	-	5.2	15.7	31.7	0.0
		2024	42	31.6	73.2	24.4	51.6	17.0	-	17.0	13.0	-	0.0

* 주: 1) 폭력 피해를 당한 후 지원기관의 도움을 받은 적이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 학교폭력신고센터(117)는 '20년도부터 조사함.
 3) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 4) '18년, '20년에는 '전문상담 기관(청소년 상담복지센터, Wee센터, 해바라기센터, 성폭력 상담소 등'로 질의하였으며, '22년에는 지원기관을 '청소년전문상담기관(청소년상담1388, 청소년상담복지센터, Wee센터 등)', '성폭력전문상담기관(디지털성범죄피해지원센터, 1366여성긴급전화, 해바라기센터 등)'으로 구분하여 질의함. '24년도에는 '성폭력 피해지원시설(디지털성범죄피해지원센터, 1366여성긴급전화, 해바라기센터, 성폭력 피해상담소 등)'로 수정함.
 5) '24년도에는 '사회복지시설 및 단체(성폭력 피해자 지원시설 및 단체·기관 등)'를 삭제함.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-42】 성폭력 피해에 대해 지원기관의 도움을 받은 경험률

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

2-3. 매체 이용과 사이버폭력 피해경험

- 성인용 영상물/간행물 이용자, 신·변종매체 이용자의 사이버 폭력/성폭력 피해경험률은 전체 평균보다 높은 경향을 보임.
- 특히, 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱, 돈 또는 포인트, 마일리지, 사이버머니를 걸고 하는 도박성 게임, 19세 이상(19금) 이상 인터넷 게임 이용 청소년의 사이버 폭력 및 성폭력 피해율이 전체 평균보다 최소 2배 이상 높음.

▶ 관련 정책: 3-1-1 사이버 폭력 등 조기 감지 및 위기청소년 조기 발견

- 매체 이용자(SNS, 메타버스), 성인용 영상물/간행물 이용자, 신·변종매체 이용자의 사이버 폭력/성폭력 피해경험을 살펴봄. 그 결과, 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱, 돈 또는 포인트, 마일리지, 사이버머니를 걸고 하는 도박성 게임, 19세 이상(19금) 이용 인터넷 게임 이용자의 사이버폭력 및 성폭력 경험률이 두드러지게 높은 것으로 확인됨.
 - 19세 이상(19금) 이상 인터넷 게임, 도박성 게임 이용자의 경우, 온라인(인터넷)에서 욕설이나 무시하는 말을 듣는 경우가 가장 많고, 온라인에서 괴롭히겠다고 위협을 당하는 경우가 다음으로 많았음. 즉, 사이버 폭력 피해를 상대적으로 많이 경험함.
 - 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱 이용자의 경우, 온라인(인터넷)에서 욕설이나 무시하는 말을 듣거나, 온라인(채팅앱, 게임, 메타버스)에서 스토킹이나 성적인 대화 또는 성적인 행위 유인, 성희롱 피해를 당하는 등의 사이버 폭력 및 성폭력 피해율이 모두 높음.

구분	사이버 폭력					사이버 성폭력					
	온라인(인터넷)에서 욕설이나 무시하는 말을 들음	온라인(인터넷)에서 사이버머니가 게임 아이템, 데이터(와이프이서들) 등을 빼앗김	온라인(인터넷)에서 괴롭히고 위협을 당함	온라인(인터넷) 대화방에서 괴롭힘을 당함	온라인(인터넷)에서 허거나 허나에 대한 안 좋은 평판을 퍼트리거나 일을 당함	온라인(채팅앱, 게임, 메타버스)에서 스토킹이나 성적인행위 유인 성희롱 피해를 당함	온라인(채팅앱, 게임, 메타버스)에서 돈이나 물품을 주고 만나자고 하거나 만남을 강요받음	온라인(채팅앱, 게임, 메타버스)에서 신체활동 강요 신체부위가 노출된 사진이나 영상요구성적이미지 합성 및 유인 협박 등의 피해를 당함	온라인(채팅앱, 게임, 메타버스)에서 성적인 사진이나 동영상 링크 등을 전송 받음	타인이 내 성적이 이미지를 합성사진을 제작하여 온라인 상으로 유포하거나 유포한 피해를 당함	
전체	9.1	2.4	2.1	1.1	2.2	1.4	0.5	0.5	1.3	0.4	
매체 이용	SNS 이용자	9.7	2.3	2.3	1.0	2.4	1.6	0.7	0.6	1.6	0.5
	메타버스 이용자	11.3	3.3	2.7	1.3	2.8	1.6	0.6	0.5	1.5	0.5
성인용 영상물/간행물 이용	성인용 영상물 이용	14.6	3.6	4.1	2.0	3.9	3.0	1.3	1.3	2.9	1.0
	성인용 간행물 이용	18.9	5.2	6.0	3.8	6.4	4.6	2.1	2.2	4.7	1.8
신·변종 매체	19세 이상(19금) 이용 인터넷 게임	21.2	6.0	7.8	4.7	6.1	5.4	3.1	3.0	5.1	2.8
	19세 이상(19금) 이용 음반, 음원, 뮤직비디오 등 음악영상파일	15.5	4.9	5.5	3.7	5.4	5.3	2.3	2.5	4.9	2.5
	데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱	24.3	13.7	15.0	11.5	13.8	16.7	10.6	10.8	13.5	9.5
	돈 또는 포인트, 마일리지, 사이버머니를 걸고 하는 도박성 게임	25.5	11.3	12.6	11.1	10.7	9.9	7.8	6.6	9.6	6.5
	중고거래 앱 또는 사이트 이용	11.4	3.0	3.1	1.7	3.7	2.4	1.1	1.0	2.1	0.9
	성인 인증을 받은 사람과 OTT 계정 공유	12.0	3.6	3.5	1.9	3.7	3.1	1.3	1.5	2.7	1.3
	익명 기반 앱 또는 사이트	13.9	3.5	4.8	2.9	6.5	4.9	2.2	2.1	4.0	1.7

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

○ 2023년 방송통신위원회의 사이버폭력실태조사 결과, 청소년의 사이버폭력 피해경험률은 36.8%, 가해경험률은 19.3%로 나타남. 사이버폭력 피해유형으로는 ‘사이버언어폭력’이 33.1%로 가장 많았으며, 다음으로 ‘사이버명예훼손(15.2%)’, ‘사이버스토킹(6.5%)’ 순으로 나타남. 본 조사결과에서도 이와 유사하게 ‘온라인(인터넷)에서 욕설이나 무시하는 말을 경험’한 비율이 가장 높음.

표 III-관련통계5 청소년의 사이버 폭력 피해경험(2024) (단위: %)

구분	온라인(인터넷)에서 욕설이나 무시하는 말을 들음	온라인(인터넷)에서 사이버머니가 게임 아이템, 데이터(와이파이서들) 등을 빼앗김	온라인(인터넷)에서 괴롭히겠다고 위협을 당함	온라인(인터넷)대화방에서 괴롭힘을 당함.	온라인(인터넷)에서 나인 척하거나 나에 대한 안 좋은 평판을 퍼트리는 일을 당함	온라인(채팅앱, 게임, 메타버스)에서 스토킹이나 성적인 대화 또는 성적인 행위 유인, 성희롱 피해를 당함	온라인(채팅앱, 게임, 메타버스)에서 돈이나 물품을 주고 만나자고 하거나 만남을 강요받음	온라인(채팅앱, 게임, 메타버스)에서 신체촬영 강요, 신체부위가 노출된 사진이나 영상요구, 성적이미지 합성 및 5포 협박 등의 피해를 당함	온라인(채팅앱, 게임, 메타버스)에서 성적인 사진이나 동영상 링크 등을 전송받음	타인이 내 성적이 이미지 합성사진을 제작하여 온라인 상으로 유포 협박하거나 유포한 피해를 당함
피해율	9.1	2.4	2.1	1.1	2.2	1.4	0.5	0.5	1.3	0.4

표 III-관련통계6 청소년의 사이버 폭력 가해 및 피해경험: 2023 사이버폭력실태조사 (단위: %)

구분	경험률	사이버언어폭력	사이버명예훼손	사이버스토킹	사이버성폭력	신상정보 유출	사이버따돌림	사이버갈취	사이버강요
가해	19.3	18.1	4.7	2.0	1.8	2.5	2.0	1.4	1.5
피해	36.8	33.1	15.2	6.5	5.3	4.8	4.0	2.9	2.7

* 출처: 방송통신위원회, 한국지능정보사회진흥원 (2024). 2023 사이버폭력실태조사.

* 주: 1) 조사 대상은 초등학교 4학년~고등학교 3학년임.

2-4. 학교폭력 및 성폭력 예방 교육

① 학교폭력 예방교육 경험 및 도움 정도

- 학교폭력 및 사이버폭력 예방교육 경험률은 88.1%이며, 교육받은 청소년 중 도움이 되었다고 응답한 비율은 83.0%임.
- '22년에 비해 학교폭력 및 사이버폭력 예방교육 경험률은 7.7%p 감소했으나, 학교폭력 및 사이버폭력 예방교육이 매우 도움이 되었다는 응답('22년 33.4% → 43.9%)은 증가, 전혀 또는 별로 도움이 안 되었다는 응답은 감소함.
- 학교폭력 및 사이버폭력 예방교육이 도움이 됐다고 긍정적으로 응답한 비율은 초등학생이 93.6%로 가장 높고, 중학생은 81.7%, 고등학생은 71.3% 순으로 나타남.

▶ 관련 정책: 3-2-1 폭력 등 유해행위에 대한 대응능력 제고

- 학교폭력 및 사이버폭력 예방교육 경험을 조사한 결과, 전체 응답자의 88.1%가 교육을 받은 적이 있다고 응답함.
 - 학교폭력 및 사이버폭력 예방교육 경험률은 여학생(91.0%)이 남학생(85.4%)보다, 초등학생(94.5%)과 중학생(88.2%)이 고등학생(81.2%)보다 높게 나타남.
 - 학교폭력 및 사이버폭력 예방교육 경험률은 '20년(92.9%)과 '22년(95.8%)에 비해 감소함.
- 학교폭력 및 사이버폭력 예방교육을 받은 청소년을 대상으로 교육의 도움 정도를 조사한 결과, 도움이 되었다고 응답한 비율은 83.0%로('매우 도움이 됨' 43.9%+'약간 도움이 됨' 39.1%), '22년(72.4%)에 비해 10.6%p 높아짐.
 - 성별에 따라서는 여학생(83.8%)이 남학생(82.3%)보다 학교폭력 및 사이버폭력 예방교육이 도움이 됐다고 인식하는 비율이 높음.
 - 학교급에 따라서는 학교급이 낮을수록 학교폭력 및 사이버폭력 예방교육이 도움이 됐다고 인식한 비율이 높음(초: 93.6%, 중: 81.7%, 고: 71.3%).
 - '22년 조사결과와 비교했을 때, 학교폭력 및 사이버폭력 예방교육이 매우 도움이 되었다는 응답('22년 33.4% → '24년 43.9%)은 증가하였으며, 전혀 도움이 안 되었다('22년 10.4% → '24년 4.9%)와 별로 도움이 안되었다는 응답('22년 17.2% → '24년 12.1%)은 감소함. 특히, 중학생이 매우 도움이 되었다고 응답한 비율('22년 22.8% → '24년 36.5%)이 크게 증가함.

구분		학교폭력 및 사이버폭력 예방교육 경험률	학교폭력 및 사이버폭력 예방교육 도움 정도 ¹⁾				
			전혀 도움이 안 됨	별로 도움이 안 됨	약간 도움이 됨	매우 도움이 됨	
전체	2020	92.9	8.6	14.3	52.1	25.0	
	2022	95.8	10.4	17.2	39.0	33.4	
	2024	88.1	4.9	12.1	39.1	43.9	
성 별	남자	2020	91.8	10.8	12.7	50.8	25.6
		2022	95.0	13.1	16.4	37.2	33.3
		2024	85.4	6.4	11.3	36.9	45.4
	여자	2020	94.1	6.4	16.0	53.4	24.3
		2022	96.6	7.6	18.0	40.9	33.5
		2024	91.0	3.3	12.8	41.4	42.4
학 교 급	초등학교	2020	94.1	2.5	5.4	45.6	46.4
		2022	97.9	3.0	6.7	29.0	61.3
		2024	94.5	1.5	4.8	25.2	68.4
	중학교	2020	94.4	7.6	14.8	57.1	20.5
		2022	97.7	12.3	19.2	45.6	22.8
		2024	88.2	4.6	13.7	45.2	36.5
	고등학교	2020	90.4	15.7	22.7	53.6	8.0
		2022	91.5	16.6	26.6	42.7	14.1
		2024	81.2	9.4	19.3	49.6	21.7

* 주: 1) 교육을 받은 적이 있다고 답한 응답자에 한함.

2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

3) '22년도에 '도움이 안 됨'을 '별로 도움이 안 됨'으로, '도움이 됨'을 '약간 도움이 됨'으로 변경함.

4) '20년, '22년도에 '학교폭력 예방교육'에 대한 질의를 '학교폭력 및 사이버폭력 예방교육'으로 수정함.

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

② 성폭력 및 디지털 성폭력/성범죄 예방교육 경험 및 도움 정도

- 최근 1년 간 청소년의 86.0%가 성폭력 예방교육을 받았다고 응답하였으며, 교육받은 청소년 중 도움이 되었다고 응답한 비율은 83.3%임.
- '22년에 비해 성폭력 예방교육 경험률은 감소했으나, 도움이 되었다고 응답한 비율은 증가함.
- 성폭력 예방교육이 도움이 됐다고 인식한 비율은 고등학생(71.7%)에게서 특히 낮게 나타남(초: 93.7%, 중: 82.3%).

▶ 관련 정책: 3-2-1 폭력 등 유해행위에 대한 대응능력 제고

- 성폭력 및 디지털 성폭력/성범죄 예방교육 경험을 조사한 결과, 전체 응답자의 86.0%가 교육을 받은 적이 있다고 응답함.
 - 성폭력 및 디지털 성폭력/성범죄 예방교육 경험률은 여학생(88.7%)이 남학생(83.6%)보다, 초등학생(90.9%)이 중학생(86.9%)과 고등학생(79.9%)보다 높게 나타남.
 - 성폭력 및 디지털 성폭력/성범죄 예방교육 경험률은 '20년 89.3%에서 '22년 91.1%로 증가하였다가 '24년 86.0%로 감소함.
- 성폭력 및 디지털 성폭력/성범죄 예방교육을 받은 청소년을 대상으로 교육의 도움 정도를 조사한 결과, 도움이 되었다고 긍정적으로 응답한 비율은 83.3%로('매우 도움이 되었다' 44.7%+'약간 도움이 되었다' 38.6%), '22년(73.5%)에 비해 9.8%p 증가함.
 - 성별에 따라서는 여학생(84.7%)이 남학생(81.9%)보다 성폭력 및 디지털 성폭력/성범죄 예방교육이 도움이 됐다고 인식하는 비율이 높음.
 - 학교급에 따라서는 학교급이 낮을수록 성폭력 예방교육이 도움이 됐다고 인식한 비율이 높음(초: 93.7%, 중: 82.3%, 고: 71.7%).
 - '22년 조사결과와 비교했을 때, 매우 도움이 되었다는 응답('22년 33.4% → '24년 44.7%)은 증가, 전혀 도움이 되지 않았다('22년 10.6% → '24년 5.0%)와 별로 도움이 되지 않았다는 응답('22년 15.9% → '24년 11.7%)은 감소함.

구분		성폭력 및 디지털 성폭력/성범죄 예방교육 경험률	성폭력 및 디지털 성폭력/성범죄 예방교육 도움 정도 ¹⁾				
			전혀 도움이 안 됨	별로 도움이 안 됨	약간 도움이 됨	매우 도움이 됨	
전체	2020	89.3	9.1	12.7	52.8	25.5	
	2022	91.1	10.6	15.9	40.1	33.4	
	2024	86.0	5.0	11.7	38.6	44.7	
성별	남자	2020	88.7	11.3	11.1	51.7	25.9
		2022	90.4	13.8	15.3	37.7	33.2
		2024	83.6	6.8	11.3	35.8	46.1
	여자	2020	89.9	6.7	14.4	53.8	25.1
		2022	91.9	7.3	16.5	42.6	33.6
		2024	88.7	3.3	12.0	41.4	43.3
학교급	초등학교	2020	89.7	2.3	4.4	46.8	46.5
		2022	90.3	2.7	6.8	30.6	59.9
		2024	90.9	1.6	4.6	24.2	69.5
	중학교	2020	91.0	8.0	13.3	57.7	21.1
		2022	94.8	12.0	17.1	46.3	24.5
		2024	86.9	4.5	13.2	44.4	37.9
	고등학교	2020	87.3	16.9	20.1	53.7	9.3
		2022	88.0	17.4	24.3	43.1	15.3
		2024	79.9	9.8	18.5	49.4	22.3

* 주: 1) 교육을 받은 적이 있다고 답한 응답자에 한함.

2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

3) '22년도에 '도움이 안 됨'을 '별로 도움이 안 됨'으로, '도움이 됨'을 '약간 도움이 됨'으로 변경함.

4) '20년도, '22년도에 '성폭력 예방교육'에 대한 질의를 '성폭력 및 디지털 성폭력/성범죄 예방교육'으로 수정함.

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

3. 약물 영역

3-1. 음주 경험

① 최근 1개월 간 음주 경험

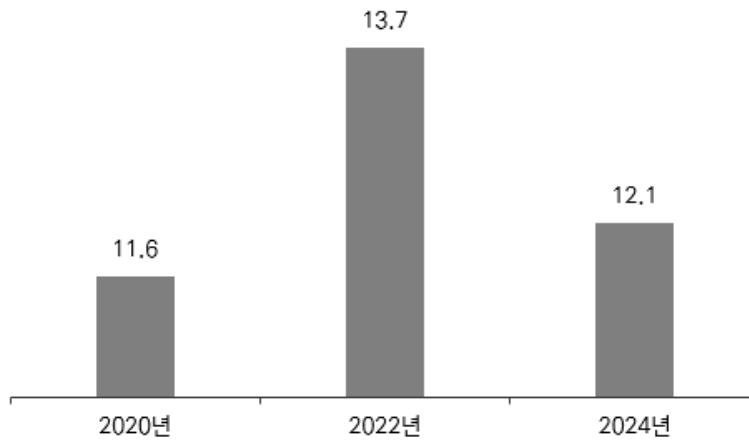
- 청소년의 최근 1개월 간 음주 경험률은 12.1%로, '22년 대비 1.6%p 감소함.
- 청소년의 음주 경험률 감소폭이 가장 큰 집단은 고등학생(3.3%p)임.
 - 단, 중학교 1,2학년의 음주 경험률은 '20년 이후 지속적으로 증가하고 있는 것으로 나타남.

▶ 관련 정책: ②-2 음주·흡연 등 예방교육 강화 및 청소년 보호의식 제고

- 청소년의 최근 1개월 간 음주 경험률은 12.1%로 나타남.
 - 성별로 살펴보면 남학생의 음주 경험률은 '22년 대비 감소했으나 '20년보다는 높으며('20년 12.3%→'22년 16.4%→'24년 14.3%), 여학생의 경우 '20년 이후 지속적으로 감소하는 것으로 나타남('20년 10.8%→'22년 10.7%→'24년 9.7%)
 - 학교급별로는 중학생의 음주 경험률은 '20년 이후 지속적으로 증가하는 반면('20년 5.9%→'22년 8.5%→'24년 8.7%) 고등학생은 '22년에 증가했다 '24년에는 감소한 것으로 나타남('20년 16.8%→'22년 19.0%→'24년 15.7%)
 - 학년별로는 대부분 '22년 대비 음주 경험률이 감소하였으나, 중학교 1, 2학년은 '20년 이후 음주 경험률이 지속적으로 증가한 것으로 나타남(중1: '20년 2.6%→'22년 4.9%→'24년 7.5%, 중2: '20년 6.3%→'22년 9.0%→'24년 9.2%).

구분	사례수	없다			있다			
		2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024
전체	9,890		88.4	86.3	87.9	11.6	13.7	12.1
성별	남자	5,114	87.7	83.6	85.7	12.3	16.4	14.3
	여자	4,776	89.2	89.3	90.3	10.8	10.7	9.7
학교급	중학교	5,059	94.2	91.5	91.3	5.9	8.5	8.7
	고등학교	4,830	83.2	81.0	84.3	16.8	19.0	15.7
학년	중1	1,631	97.5	95.1	92.5	2.6	4.9	7.5
	중2	1,723	93.7	91.0	90.8	6.3	9.0	9.2
	중3	1,705	91.1	88.5	90.8	8.9	11.5	9.2
	고1	1,902	87.2	83.2	87.4	12.8	16.8	12.6
	고2	1,662	84.3	79.8	80.8	15.7	20.2	19.2
	고3	1,267	79.0	79.4	84.3	21.0	20.6	15.7

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-43】 최근 1개월 간 음주 경험률

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

② 최근 1개월 간 주류 직접 구입 경험

○ 최근 1개월 간 술을 직접 구입한 경험이 있는 청소년은 1.3%이며, 직업계 고등학생의 술 직접 구입 경험률이 3.3%로 상대적으로 가장 높게 나타남.

▶ 관련 정책: ②-2 음주·흡연 등 예방교육 강화 및 청소년 보호의식 제고

- 청소년의 최근 1개월 간 술 직접 구입 경험은 1.3%로 나타나며, 직업계고(3.3%) 학생의 술 구입 경험률이 상대적으로 가장 높게 나타남.
 - 남학생(1.8%)이 여학생(0.7%)에 비해 술 직접 구매 경험이 높게 나타남.
 - 고등학생(1.9%) 중 직업계 고등학생의 술 직접 구매 경험이 3.3%로 가장 높게 나타남.
 - 중학생(0.7%)에 비해 고등학생(1.9%)의 술 직접 구매 경험이 높은 가운데, 고등학교 2학년 학생들의 구매 경험은 2.5%로 가장 높게 나타남.

표 III-48 최근 1개월 간 술 직접 구입 경험 (단위: 명, %)

구분		사례수	없다	있다
전체		9,890	98.7	1.3
성별	남자	5,114	98.2	1.8
	여자	4,776	99.3	0.7
학교급	중학교	5,059	99.3	0.7
	고등학교	4,830	98.1	1.9
	└ 일반계고	4,117	98.4	1.6
	└ 직업계고	714	96.7	3.3
학년	중1	1,631	99.5	0.5
	중2	1,723	99.4	0.6
	중3	1,705	98.9	1.1
	고1	1,902	98.8	1.2
	고2	1,662	97.5	2.5
	고3	1,267	97.9	2.1

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

③ 술을 직접 구입한 장소

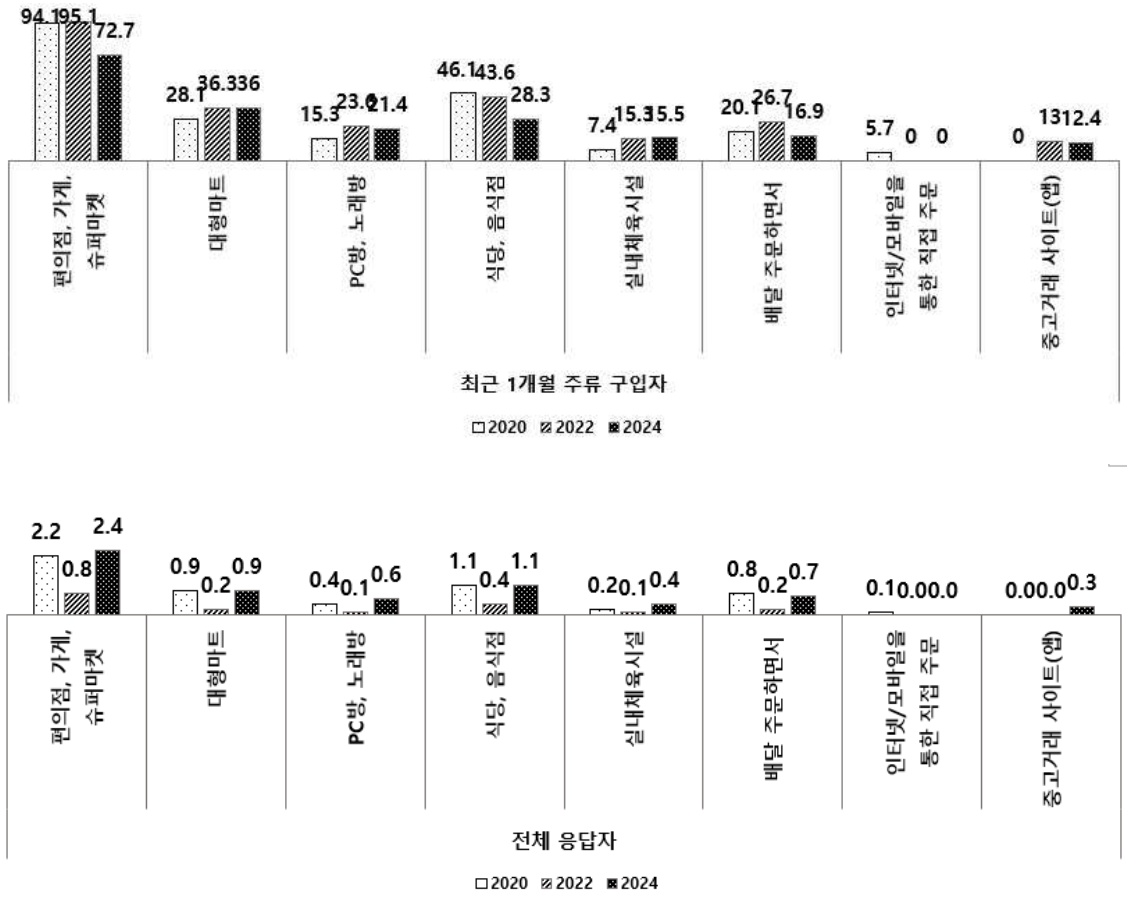
- 최근 1개월 간 술을 직접 구입한 경험이 있는 청소년의 주요 술 구입처는 ‘편의점, 가게, 슈퍼마켓’(72.7%)이며, ‘20년 이후 구매율이 지속적으로 감소함에도 불구하고 여전히 구매율 1위 장소로 나타남(‘20년 94.1%→’22년 95.1%→’24년 72.7%).
- ‘24년에 추가 측정된 ‘인터넷 사이트 또는 인터넷 쇼핑몰’(12.2%)과 ‘무인매장’(16.4%)을 통한 구입도 10% 이상으로 나타남.
- 여학생은 남학생보다 비대면 거래 비율이 높고, 대면 거래는 고등학생의 비율이 높음.

▶ 관련 정책: ②-2 음주·흡연 등 예방교육 강화 및 청소년 보호의식 제고

- 최근 1개월 간 술을 직접 구매한 적이 있는 청소년의 주요 구매 장소는, ‘편의점, 가게, 슈퍼마켓’(72.7%)으로 나타남.
 - 「청소년 보호법」 상 주류는 유해약물로 지정되어 있어, 청소년을 대상으로 판매해서는 안 되나(「청소년보호법」 제28조 제1항), 청소년이 술을 직접 구입하는 주요 장소 3순위는 ‘편의점, 가게, 슈퍼마켓’(72.7%), ‘대형마트’(36.0%), ‘식당, 음식점’(28.3%)으로 나타남.
 - ‘24년 추가 측정된 ‘인터넷 사이트 또는 인터넷 쇼핑몰(인터넷스토어)’와 ‘무인매장(무인편의점)’에서 술을 구입하는 비율도 각각 12.2%와 16.4%로 나타남.
 - 성별로는 남학생과 여학생의 구입처별 응답 비율 차이가 크지 않으나, 여학생은 남학생에 비해 ‘배달 주문하면서’, ‘인터넷사이트 또는 인터넷쇼핑몰’, ‘무인매장’과 같은 비대면 거래를 통한 주류 구입 비율이 높음.
- 학교급간 차이가 크게 나타나는 구입 장소는 대면거래가 이루어지는 장소로 나타남.
 - 중학생과 고등학생의 구입 비율 차이가 큰 장소는 ‘편의점, 가게, 슈퍼마켓’(32.1%p), ‘대형마트’(9.9%p), ‘실내체육시설’(8.9%p), ‘식당’(7.3%p) 등으로, 주로 대면거래가 이루어지는 곳에서의 주류 구입의 학교급간 차이가 크게 나타남.
- ‘편의점, 가게, 슈퍼마켓’ 등은 규제에도 불구하고 지속적으로 술 직접 구매율이 가장 높은 장소로 나타남(‘20년 94.1%→’22년 95.1%→’24년 72.7%).
 - ‘편의점, 가게, 슈퍼마켓’, ‘대형마트’, ‘PC방, 노래방’, ‘식당’, ‘배달주문하면서’, ‘중고거래사이트’를 통해 술을 구입한 비율은 ‘22년 대비 감소하였음.
 - ‘실내체육시설’을 통해 구입한 비율은 ‘22년 대비 소폭 증가한 것으로 나타남

구분		편의점, 가게, 슈퍼마켓	대형마트	PC방, 노래방	식당, 음식점	실내체육 시설 (럭볼링장, 스크린야구장 등)	배달 주문 하면서	인터넷/모바일을 통한 직접 주문 (직거래, 심부름앱 등)	중고거래 사이트 (앱)	인터넷 사이트 또는 인터넷 쇼핑몰 (인터넷 스토어)	무인매장 (무인편의점 등)		
최근 1개월 주류 구입자 ²⁾	전체	2020	94.1	28.1	15.3	46.1	7.4	20.1	5.7	-	-	-	
		2022	95.1	36.3	23.6	43.6	15.3	26.7	-	13.0	-	-	
		2024	72.7	36.0	21.4	28.3	15.5	16.9	-	12.4	12.2	16.4	
	성별	남자	2020	95.3	27.6	8.9	37.9	8.1	19.9	6.9	-	-	-
			2022	95.0	37.2	22.3	42.8	16.3	26.1	-	13.9	-	-
			2024	71.8	41.2	21.9	28.4	16.7	14.9	-	12.7	12.0	15.7
		여자	2020	92.0	29.0	25.2	58.9	6.1	20.4	3.8	-	-	-
			2022	95.1	35.0	25.5	45.0	14.0	27.3	-	11.0	-	-
			2024	75.1	22.2	20.2	28.1	12.2	21.9	-	11.8	12.4	18.3
	학교급	중학교	2020	96.1	25.4	13.3	29.7	7.9	15.3	7.9	-	-	-
			2022	93.1	34.3	27.1	31.9	20.0	27.5	-	24.3	-	-
			2024	49.9	28.9	16.8	23.2	9.2	15.5	-	13.0	12.5	13.0
고등학교		2020	93.8	28.6	15.6	48.7	7.3	20.9	5.3	-	-	-	
		2022	95.7	37.1	22.5	47.4	13.9	26.5	-	9.5	-	-	
		2024	82.0	38.8	23.4	30.5	18.1	17.4	-	12.2	12.0	17.8	
전체 응답자 ³⁾	전체	2020	0.8	0.2	0.1	0.4	0.1	0.2	0.0	-	-	-	
		2022	2.4	0.9	0.6	1.1	0.4	0.7	-	0.3	-	-	
		2024	0.9	0.5	0.3	0.4	0.2	0.2	-	0.2	0.2	0.2	
	성별	남자	2020	1.0	0.3	0.1	0.4	0.1	0.2	0.1	-	-	-
			2022	2.9	1.1	0.7	1.3	0.5	0.8	-	0.4	-	-
			2024	0.9	0.5	0.3	0.4	0.2	0.2	-	0.2	0.2	0.2
		여자	2020	0.6	0.2	0.2	0.4	0.0	0.1	0.0	-	-	-
			2022	1.8	0.6	0.5	0.8	0.3	0.5	-	0.2	-	-
			2024	0.6	0.2	0.2	0.2	0.1	0.2	-	0.1	0.1	0.1
	학교급	중학교	2020	0.4	0.1	0.0	0.1	0.0	0.1	0.0	-	-	-
			2022	1.2	0.4	0.3	0.4	0.2	0.3	-	0.3	-	-
			2024	0.4	0.2	0.1	0.2	0.1	0.1	-	0.1	0.1	0.1
고등학교		2020	2.1	0.6	0.3	1.0	0.2	0.4	0.1	-	-	-	
		2022	3.6	1.4	0.8	1.8	0.5	1.0	-	0.4	-	-	
		2024	1.5	0.7	0.4	0.6	0.3	0.3	-	0.2	0.2	0.3	

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 2) 최근 1개월 동안 술을 직접 구입한 경험이 있다고 답한 응답자에 한함.
 3) '배달음식 주문하면서'의 용어를 '22년도에는 '배달 주문하면서'로 변경하여 질의함.
 4) '인터넷/모바일을 통한 직접 주문'은 '22년도에는 삭제함.
 5) '22년에는 '중고거래 사이트(앱)'이 추가됨.
 6) '24년에는 무인매장 관련 항목이 추가됨.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-44】 술을 직접 구입한 장소(중복응답)

* 주: 1) '24년 추가 항목(인터넷 사이트 또는 인터넷쇼핑몰, 무인매장)은 제외
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지연 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

④ 술 직접 구입 시 성인 인증을 위한 나이 및 본인 확인 여부

- 청소년이 술을 직접 구입할 때 나이 및 본인 확인이 이루어지는 비율은 ‘인터넷 사이트 또는 인터넷 쇼핑몰’(68.3%)이 가장 높은 반면 ‘편의점, 가게, 슈퍼마켓’(22.9%)은 가장 낮게 나타남.
- 본인을 확인하지 않았다는 응답은 ‘무인매장’(41.5%)이 가장 높게 나타남.
- 술 구입처별 '22년 대비 본인 확인율은 ‘대형 마트’를 제외한 모든 구입처에서 증가한 것으로 나타나며, ‘중고거래 사이트(앱)’의 본인 확인율 증가폭(39.9%p)이 가장 크게 나타남.

▶ 관련 정책: ②-2 음주·흡연 등 예방교육 강화 및 청소년 보호의식 제고

- 술 구입 장소별 청소년 나이 및 본인 확인율은 ‘인터넷 사이트 또는 인터넷 쇼핑몰’(68.3%)이 가장 높은 반면 ‘편의점, 가게, 슈퍼마켓’(22.9%)은 가장 낮게 나타남.
 - 술 구입처 중 본인 확인율이 가장 높은 곳은 ‘인터넷 사이트 또는 인터넷 쇼핑몰’(68.3%)이며, ‘중고거래 사이트(앱)’(68.1%), ‘배달 주문하면서’(53.3%) 등의 순으로 나타남.
 - 본인 확인율이 가장 낮은 곳은 ‘편의점, 가게, 슈퍼마켓’(22.9%), ‘대형 마트’(29.2%), ‘식당, 음식점’(35.5%) 등의 순으로 나타남.
- 본인을 확인하지 않았다는 응답은 ‘무인매장’(41.5%)이 가장 높게 나타남.
 - 본인을 확인하지 않았다는 응답이 가장 높은 곳 3순위는 ‘무인 매장(무인 편의점 등)’(41.5%), ‘편의점, 가게, 슈퍼마켓’(40.4%), ‘식당, 음식점’(38.9%)임.
 - ‘인터넷 사이트 또는 인터넷 쇼핑몰’(21.0%)과 ‘중고거래 사이트(앱)’(21.5%)는 본인 확인을 하지 않았다는 응답이 상대적으로 가장 낮은 구입처로 나타남
- ‘대형 마트’(29.2%)를 제외한 모든 술 구입처의 청소년 본인 확인율은 '22년 대비 증가한 것으로 나타남.
 - '22년 대비 본인 확인율이 가장 크게 증가한 구입처는 ‘중고거래 사이트(앱)’(39.9%p)이며, ‘배달 주문하면서’(19.2%p), ‘식당, 음식점’(12.4%p) 등의 순으로 나타남.
 - ‘대형 마트’의 청소년 본인 확인율은 2.7%p 감소한 것으로 나타남.

구분	사례수	확인했음	확인하지 않았음	확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음	
1) 편의점, 가게, 슈퍼마켓	2020	117	18.9	29.6	51.6
	2022	263	18.5	47.9	33.5
	2024	128	22.9	40.4	36.7
2) 대형 마트	2020	30	22.7	39.6	37.7
	2022	97	31.9	38.8	29.3
	2024	128	29.2	38.0	32.8
3) PC방, 노래방	2020	18	26.3	30.0	43.7
	2022	62	27.2	40.7	32.1
	2024	128	37.0	27.3	35.7
4) 식당, 음식점	2020	54	21.1	36.0	42.9
	2022	118	23.1	49.5	27.4
	2024	128	35.5	38.9	25.6
5) 실내체육시설(탁볼탁장, 스크린 야구장 등)	2020	9	54.0	4.4	41.6
	2022	40	44.4	23.2	32.3
	2024	128	52.6	33.4	14.0
6) 배달 주문하면서	2020	24	29.0	48.6	22.4
	2022	72	34.1	48.8	17.1
	2024	128	53.3	35.7	11.0
7) 인터넷/모바일을 통한 직접주문 (직거래, 심부름앱 등)	2020	6	10.5	68.4	21.0
8) 중고거래 사이트(앱)	2020	-	-	-	-
	2022	34	28.2	43.4	28.4
	2024	128	68.1	21.5	10.5
9) 인터넷 사이트 또는 인터넷 쇼핑몰 (인터넷 스토어)	2020	-	-	-	-
	2022	-	-	-	-
	2024	128	68.3	21.0	10.7
10) 무인 매장(무인 편의점 등)	2020	-	-	-	-
	2022	-	-	-	-
	2024	128	44.9	41.5	13.6

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

2) 최근 1개월 동안 술을 직접 구입한 경험이 있고, 해당 장소를 이용한 경험이 있는 응답자에 한함.

3) '배달음식 주문하면서'의 용어를 '22년도에는 '배달 주문하면서'로 변경하여 질의함.

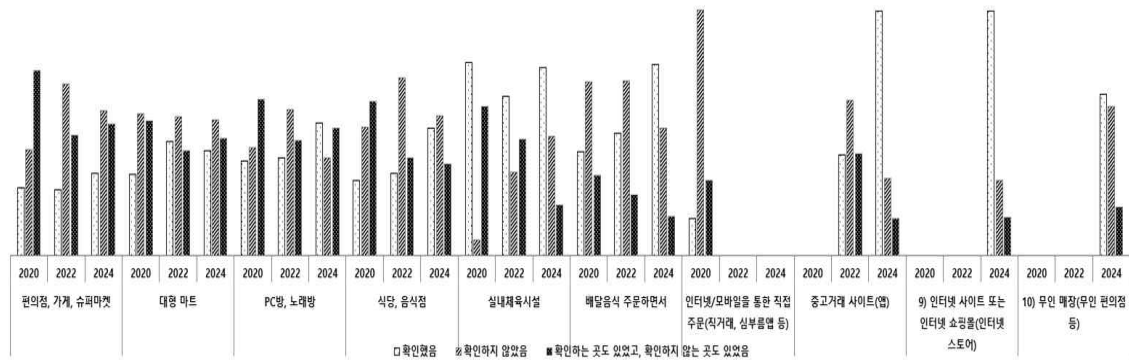
4) '인터넷/모바일을 통한 직접 주문'은 '22년도, '24년도에는 삭제함.

5) '22년에는 '중고거래 사이트(앱)'이 추가됨.

6) '24년에는 인터넷 사이트 또는 인터넷 쇼핑몰(인터넷 스토어), 무인매장 관련 항목이 추가됨.

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-45】 주류 구입 시 성인 인증을 위한 나이 및 본인확인 여부

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

⑤ 최근 1개월 간 타인을 통해 술을 구입한 경험

○ 최근 1개월 간 타인을 통해 술을 구입한 경험이 있는 청소년은 1.4%로 나타나며, 남학생(1.8%), 직업계고 고등학생(3.1%), 고3(2.6%)의 주류 대리 구입이 상대적으로 높게 나타남.

▶ 관련 정책: ②-2 음주·흡연 등 예방교육 강화 및 청소년 보호의식 제고
②-3-2 법 위반 유발 청소년 선도·보호 강화

- 최근 1개월 간 타인을 통해 술을 구입한 청소년은 1.4%로 나타남.
- 성별로는 남학생(1.8%)이 여학생(1.0%)보다 술 대리 구매율이 상대적으로 높게 나타남.
 - 고등학생(2.2%)은 중학생(0.7%)에 비해 술 대리 구입률이 상대적으로 높으며, 직업계고(3.1%) 학생의 술 대리 구매율은 일반계고(2.0%)의 대리 구매율에 비해 상대적으로 높게 나타남.
 - 학년이 높아지면서 술 대리 구매율이 증가하는데, 대리 구매율이 가장 낮은 중학교 1학년(0.5%)에 비해 고등학교 3학년(2.6%)의 대리 구매율은 5.2배 높은 것으로 나타남.

표 III-51 최근 1개월 간 타인을 통해 술을 구입한 경험 (단위: 명, %)

구분		사례수	없다	있다
전체		9,890	98.6	1.4
성별	남자	5,114	98.2	1.8
	여자	4,776	99.0	1.0
학교급	중학교	5,059	99.3	0.7
	고등학교	4,830	97.8	2.2
	└ 일반계고	4,117	98.0	2.0
	└ 직업계고	714	96.9	3.1
학년	중1	1,631	99.5	0.5
	중2	1,723	99.4	0.6
	중3	1,705	98.9	1.1
	고1	1,902	98.3	1.7
	고2	1,662	97.5	2.5
	고3	1,267	97.4	2.6

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

⑥ 주류 대리 구입 방법

- 타인을 통해 술을 구입한 경험이 있는 청소년의 술 대리 구입 방법으로는 ‘잘 아는 어른’이 41.6%로 가장 높게 나타남.
- 사람(잘 아는 어른+친구+모르는 어른+가족 등+부모)을 통한 대리 구입의 응답(99.8%)은 매체(내가 인터넷에 대리구매 의뢰 글+인터넷에 올린 글 보고 연락+심부름 앱 이용)를 통한 대리 구입(40.1%)에 비해 높게 나타남.
- 대리 구입 방법별 응답률을 '22년과 비교해보면, 매체 활용 구입 방법(인터넷에 올린 글 보고 연락, 내가 인터넷에 대리구매 의뢰 글, 심부름 앱 이용)의 응답은 모두 증가한 반면, 사람을 통한 구입 방법(친구, 가족, 부모, 잘 아는 어른)의 응답은 모두 감소한 것으로 나타남.

▶ 관련 정책: ②-2 음주·흡연 등 예방교육 강화 및 청소년 보호의식 제고
 ②-3-2 법 위반 유발 청소년 선도·보호 강화

- 최근 1개월 간 술 대리 구입 경험이 있는 청소년의 술 대리 구입 방법으로는 ‘내가 잘 아는 어른’이 41.6%로 가장 높게 나타나, 중·고등학생의 음주에 어른들이 비교적 허용적인 것으로 나타남.
 - 술 대리 구입 방법은 ‘잘 아는 어른’(41.6%)이 가장 높고, ‘친구’(30.1%), ‘내가 인터넷에 대리구매 의뢰 글’(15.8%) 등의 순으로 나타남.
 - '24년에 추가로 측정한 ‘모르는 어른’을 통해 술 대리 구입이 이루어지는 비율은 13.2%로 나타남.
 - 사람을 통한 대리 구매 응답은 99.8%(잘 아는 어른 41.6%+친구 30.1%+모르는 어른 13.2%+가족 등 8.9%+부모 6.0%)로, 매체를 통한 구매 응답 40.1%(내가 인터넷에 대리구매 의뢰 글 15.8%+인터넷에 올린 글 보고 연락 14.4%+심부름 앱 이용 9.9%)에 비해 높게 나타남.
- 여학생의 매체를 이용한 술 대리 구입이 남학생보다 높게 나타남.
 - 여학생의 매체를 통한 술 대리 구매 비율은 54.0%로, 남학생의 32.8%보다 높게 나타남
- 중학생의 경우 매체를 통한 술 대리 구입 비율이 높게 나타나며, 중학교 1학년의 경우 사람보다 매체를 통한 술 대리 구입 비율이 높은 유일한 집단으로 나타남.
 - 중학생의 매체를 통한 대리구매는 59.2%로, 고등학생(33.5%)보다 매체를 통한 술 대리 구매 비율이 높게 나타났으며, 술 대리 구입의 저연령화가 나타남.
 - 특히 중학교 1학년 학생들의 경우 사람(46.8%)보다 매체(136.9%)를 통한 술 대리 구입

비율이 더 높은 유일한 학년으로 나타남.

- '22년 대비 응답이 증가한 대리 구입 방법은 매체 활용 구입 방법들이며, 사람을 통한 구입 방법의 응답은 감소한 것으로 나타남.
 - '22년 대비 응답이 증가한 대리 구입 방법은 '인터넷에 올린 글 보고 연락' 10.8%p, '내가 인터넷에 대리구매 의뢰 글' 10.5%p, '심부름 앱 이용' 6.6%p로 나타남.
 - '22년 대비 응답이 감소한 대리 구입 방법은 사람을 통한 대리 구입 방법들이며, '친구' 4.3%p, '가족 등' 2.0%p, '부모' 0.8%p, '잘 아는 어른' 0.1%p 감소한 것으로 나타남.

표 III-52 술 대리 구입 방법(중복응답) (단위: %)

구분		내가 인터넷 (SNS, 중고거래 사이트(앱), 채팅앱 등)에 직접 대리구매 글을 올려서 사달라고 했다	인터넷 (SNS, 중고거래 사이트(앱), 채팅앱 등)에 대신 사주겠다고 올린 글을 보고 내가 연락했다	내가 잘 아는 어른에게 대신 사달라고 했다	모르는 어른에게 수고비를 주고 대신 사달라고 했다	내가 심부름 앱(배달 앱 포함) 등을 이용했다	기타	친구	부모	가족 등	
											전체
	2024	15.8	14.4	41.6	13.2	9.9	45.1	30.1	6.0	8.9	
성별	남자	2022	2.3	3.5	38.9	-	3.1	56.3	38.9	4.9	12.5
		2024	12.9	11.0	34.2	10.4	8.9	55.5	38.9	7.8	8.8
	여자	2022	8.8	3.8	45.0	-	3.5	47.1	29.0	9.0	9.0
		2024	21.2	21.0	56.0	18.7	11.8	25.0	13.2	2.7	9.1
학교급	중학교	2022	10.1	13.1	31.1	-	5.9	49.7	29.2	7.8	12.6
		2024	26.1	22.9	31.0	10.5	10.2	36.8	28.9	1.1	6.9
	고등학교	2022	3.7	0.5	45.2	-	2.4	52.9	36.1	6.4	10.4
		2024	12.2	11.5	45.3	14.2	9.8	48.0	30.5	7.8	9.7
	└ 일반계고	2022	3.7	0.6	46.4	-	2.5	50.8	35.9	4.9	10.1
		2024	13.8	12.1	43.5	16.1	11.5	48.9	32.5	7.3	9.1
	└ 직업계고	2022	3.6	0.0	40.3	-	1.8	61.4	37.0	13.1	11.4
		2024	5.9	9.2	52.4	6.7	3.3	44.4	23.1	9.6	11.7
학년	중1	2022	16.3	32.7	4.2	-	24.6	22.1	11.4	10.7	0.0
		2024	62.4	51.1	23.4	23.4	23.4	9.9	0.0	0.0	0.0
	중2	2022	9.6	5.9	34.7	-	0.0	59.7	27.4	9.7	22.6
		2024	0.0	9.0	46.9	0.0	0.0	44.1	36.4	0.0	7.7
	중3	2022	8.3	10.4	38.5	-	2.9	53.5	36.6	5.7	11.1
		2024	26.3	19.4	25.2	11.3	10.7	43.4	36.2	2.1	5.2
	고1	2022	3.0	0.0	49.7	-	1.4	53.1	30.4	10.2	12.5
		2024	11.8	12.6	37.0	20.5	6.3	49.3	32.8	11.6	4.9
	고2	2022	0.6	0.0	45.5	-	3.7	50.9	32.4	4.0	14.6
		2024	9.6	10.7	53.9	13.6	13.3	43.8	28.2	3.1	12.6
	고3	2022	6.7	1.2	40.9	-	2.3	54.1	43.8	4.9	5.4
		2024	15.7	11.3	42.5	8.8	8.8	51.9	31.4	10.0	10.5

* 주: 1) 최근 1개월 간 타인을 통해 술을 직접 구입한 적이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 3) '24년도에는 '모르는 어른에게 수고비를 주고 대신 사달라고 했다' 추가함.
 * 자료: 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

⑦ 음주 예방 교육 경험 및 교육에 대한 만족도

- 청소년의 음주 예방 교육 경험률은 59.2%로, '22년 대비 1.8%p 감소한 것으로 나타남.
- 음주 예방 교육 경험률이 상대적으로 높은 집단은 남학생(61.6%)과 중학생(64.6%)으로 나타남.
- 음주 예방 교육이 도움된다(매우 도움이 됨+약간 도움이 됨)는 응답은 79.6%로 나타났으며, '20년 이후 가장 높은 응답을 보임.
- 음주 예방 교육이 도움된다는 응답은 여학생(81.0%)과 중학생(84.9%)의 경우 상대적으로 높게 나타남.
- 음주 경험이 없는 청소년의 음주 예방 교육 경험률(59.4%)과 교육이 도움된다는 응답률(81.7%)은 음주 경험이 있는 청소년의 교육 경험(57.8%)과 도움된다는 응답(63.5%)에 비해 상대적으로 높게 나타남.

▶ 관련 정책: ②-2-1 아동·청소년 음주·흡연 등 예방교육 강화

- 음주 예방 교육을 받은 경험이 있다는 응답은 59.2%이며, 남학생과 중학생의 교육 경험이 상대적으로 높게 나타남.
 - 성별로 남학생(61.6%)은 여학생(56.6%)에 비해 음주 예방 교육 경험률이 상대적으로 높음.
 - 학교급별로 중학생(64.6%)은 고등학생(53.6%)보다 음주 예방 교육 경험률이 높음.
- 음주 예방 교육이 '도움된다(매우 도움이 됨+약간 도움이 됨)'는 응답은 79.6%임.
 - 성별로 여학생(81.0%)이 남학생(78.4%)보다 교육이 도움된다는 응답이 상대적으로 높게 나타남.
 - 학교급별로 중학생(84.9%)은 고등학생(72.9%)보다 교육이 도움된다는 응답이 상대적으로 높게 나타남.
- 음주 예방 교육을 받은 경험은 '22년에 비해 1.8%p 감소한 것으로 나타남.
 - 음주 예방 교육 경험률: '20년 57.2%→'22년 61.0%→'24년 59.2%
- 음주 예방 교육이 '도움된다(매우 도움이 됨+약간 도움이 됨)'는 응답은 '20년 이후 가장 높게 나타남.
 - 음주 예방 교육이 도움된다는 응답 비율: '20년 71.0%→'22년 62.3%→'24년 79.6%

표 III-53 음주 예방 교육 경험 및 도움 정도

(단위: 명, %)

구분	사례수	음주 예방 교육 경험				음주 예방 교육 만족도 ¹⁾											
		있다				전혀 도움이 안 됨			별로 도움이 안 됨			약간 도움이 됨			매우 도움이 됨		
		2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024
전체	9,890	57.2	61.0	59.2	13.2	15.6	6.8	15.7	22.0	13.6	54.5	41.1	43.8	16.5	21.2	35.8	
성별	남자	5,114	58.9	63.0	61.6	15.9	19.3	8.3	14.2	19.5	13.2	52.4	38.7	40.4	17.5	22.5	38.0
	여자	4,776	55.4	58.8	56.6	10.1	11.4	5.1	17.5	24.9	14.0	57.0	44.0	47.8	15.4	19.7	33.2
학교급	중학교	5,059	58.8	62.4	64.6	8.0	12.2	4.4	12.0	18.6	10.7	56.9	43.2	42.8	23.1	26.0	42.1
	고등학교	4,830	55.7	59.5	53.6	18.4	19.4	9.9	19.4	25.9	17.3	52.1	38.9	45.1	10.1	15.9	27.8

* 주: 1) 음주 예방 교육을 받은 경험이 있다고 응답한 응답자에 한함. 교육 만족도는 '전혀 도움이 안 됨', '도움이 안 됨', '도움이 됨', '매우 도움이 됨'의 용어를 '22년에는 '전혀 도움이 안 됨', '별로 도움이 안 됨', '약간 도움이 됨', '매우 도움이 됨'으로 명목화하여 측정함.

2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

○ 최근 1개월 간 음주 경험이 없는 청소년의 59.4%는 음주 예방 교육을 받았으며, 이들의 81.7%는 도움된다(매우 도움이 됨+약간 도움이 됨)고 응답함.

- 반면 최근 1개월 간 음주 경험이 있는 청소년의 57.8%는 음주 예방 교육을 받은 경험이 있으며, 이들의 63.5%는 도움이 된 것으로 응답해, 음주 경험 있는 청소년의 교육 경험률과 도움 된다는 응답이 상대적으로 낮게 나타남.

표 III-54 음주 경험 유무에 따른 음주 예방 교육 경험 및 도움 정도

(단위: 명, %)

구분	사례수	음주 예방 교육 경험		음주 예방 교육에 대한 만족도 ¹⁾				
		무	유	전혀 도움이 안 됨	별로 도움이 안 됨	약간 도움이 됨	매우 도움이 됨	
음주 경험	있음	1,195	42.2	57.8	15.3	21.1	38.6	24.9
	없음	8,695	40.6	59.4	5.7	12.6	44.5	37.2

* 주: 1) 음주 예방 교육을 받은 경험이 있다고 응답한 응답자에 한함.

2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

3-2. 흡연 경험

① 최근 1개월 간 흡연 경험

- 최근 1개월 간 담배를 피운 경험이 있다고 응답한 청소년은 2.4%로 나타났으며, 청소년 흡연율은 '20년 이후 지속적으로 감소하는 것으로 나타남('20년 4.6%→'22년 4.2%→'24년 2.4%).
- 남학생(3.4%), 직업계 고등학생(7.7%)의 흡연율은 상대적으로 높게 나타남.
- 모든 집단별로 '22년 대비 흡연율은 감소하였으며, 고등학교 3학년의 흡연율 감소폭(2.7%p)이 가장 크게 나타남.

▶ 관련 정책: ②-1-1 신종 유해약물·업소 청소년 노출 차단을 위한 제도 개선
②-2 음주·흡연 등 예방교육 강화 및 청소년 보호의식 제고

- 최근 1개월 간 담배를 피운 경험이 있다는 응답은 2.4%로 나타남.
 - 성별로는 남학생 흡연율(3.4%)이 여학생 흡연율(1.4%)에 비해 상대적으로 높게 나타남.
 - 고등학생(3.2%)의 흡연율은 중학생(1.7%)보다 높게 나타나며, 특히 직업계 고등학생의 흡연율(7.7%)이 상대적으로 가장 높게 나타남.
 - 대체로 학년이 높을수록 흡연율은 증가하며, 흡연율이 가장 낮은 중학교 1학년 흡연율은 1.0%, 고등학교 2학년의 흡연율은 4.0%로 가장 높게 나타남.
- 청소년의 흡연 경험률은 '20년 조사 이후 지속적으로 감소하는 것으로 나타남('20년 4.6%→'22년 4.2%→'24년 2.4%).
 - 남학생과 여학생의 흡연율 모두 지속적으로 감소하는 것으로 나타남(남자: '20년 6.0%→'22년 5.7%→'24년 3.4%, 여자: '20년 3.0%→'22년 2.6%→'24년 1.4%).
 - 고등학생의 흡연율은 지속적으로 감소하는 추이를 보이며('20년 6.7%→'22년 5.3%→'24년 3.2%), 중학생의 흡연율 역시 지난 조사 대비 감소하였음('20년 2.3%→'22년 3.1%→'24년 1.7%).

표 III-55 최근 1개월 간 흡연경험률

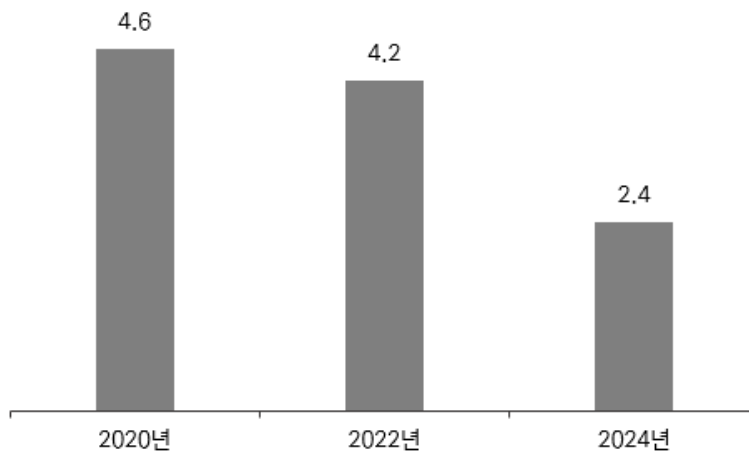
(단위: 명, %)

구분	사례수	없다			있다			
		2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024
전체	9,890		95.4	95.8	97.6	4.6	4.2	2.4
성별	남자	5,114	94.0	94.3	96.6	6.0	5.7	3.4
	여자	4,776	97.0	97.4	98.6	3.0	2.6	1.4
학교급	중학교	5,059	97.7	96.9	98.3	2.3	3.1	1.7
	고등학교	4,830	93.3	94.7	96.8	6.7	5.3	3.2
	└ 일반계고	4,117	94.1	95.6	97.6	5.9	4.4	2.4
	└ 직업계고	714	89.7	90.2	92.3	10.3	9.8	7.7
학년	중1	1,631	99.3	98.6	99.0	0.7	1.4	1.0
	중2	1,723	97.6	96.6	98.1	2.4	3.4	1.9
	중3	1,705	96.1	95.5	97.8	3.9	4.5	2.2
	고1	1,902	94.7	95.1	97.3	5.3	4.9	2.7
	고2	1,662	94.3	94.6	96.0	5.7	5.4	4.0
	고3	1,267	91.4	94.3	97.0	8.6	5.7	3.0

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



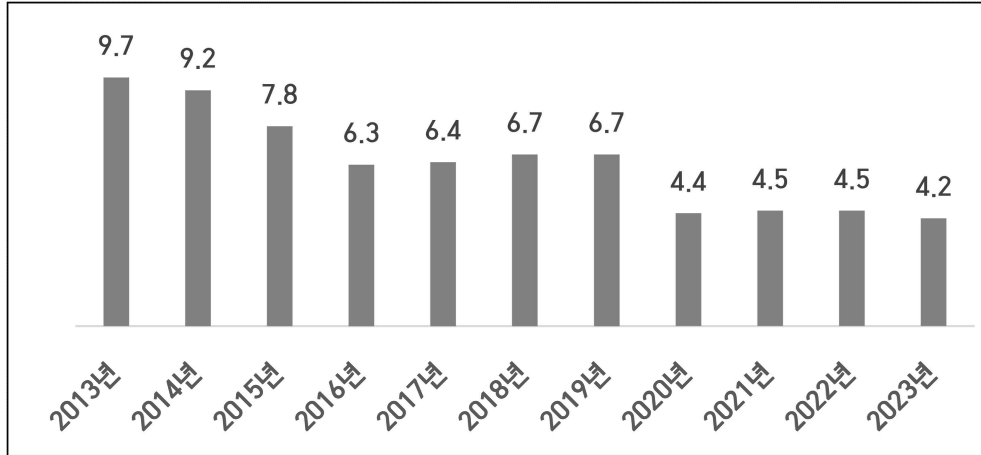
【그림 III-46】 최근 1개월 간 흡연경험률

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

■ 관련 통계

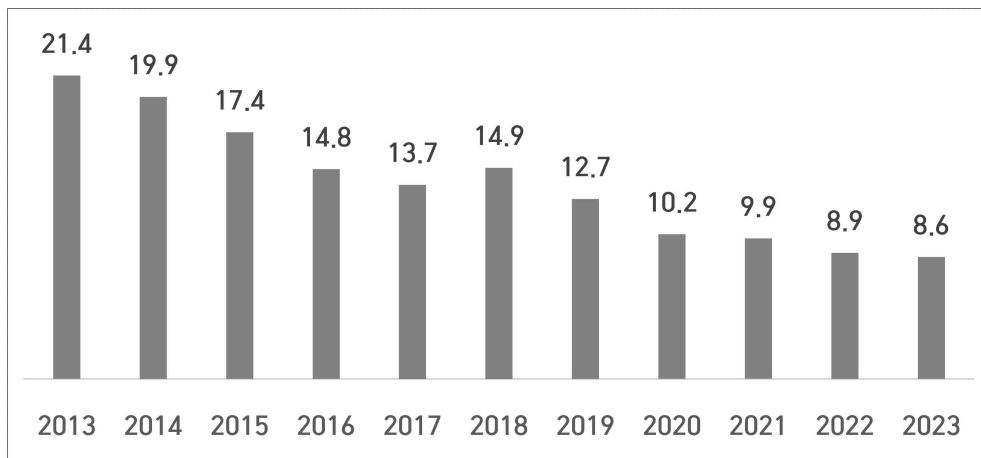
- 「청소년건강행태온라인조사」의 중·고등학생의 최근 1개월 간 흡연 경험률 조사 결과를 살펴보면, '13년 9.7%에서 지속적으로 하락하여 '16년(6.3%)부터 '19년(6.7%)까지 6%대를 유지하다가 '20년(4.4%)부터는 4%대에 진입하여 유지하고 있음('23년 4.2%).



* 출처: 질병관리청 (2024). 제19차(2023년) 청소년건강행태온라인조사 통계.

【그림 III-관련통계1】 최근 1개월 간 흡연경험률

- 「청소년건강행태온라인조사」의 중·고등학생의 흡연 생애 경험률 조사 결과를 살펴보면, '13년 21.4%에서 시작하여 '17년(13.7%)까지 하락하다 '18년에 상승(14.9%), 이후 지속적으로 하락하여 '23년에는 8.6%를 나타냄.



* 출처: 질병관리청 (2024). 제19차(2023년) 청소년건강행태온라인조사 통계.

【그림 III-관련통계2】 흡연 생애 경험률

② 최근 1개월 간 피워 본 담배 종류 및 가향 여부

- 청소년이 피워본 담배 종류는 일반담배(84.0%) > 액상형 전자담배(68.5%) > 껌련형 전자담배(34.6%) 순으로 나타남.
- 청소년이 피워 본 담배의 83.4%는 향이 첨가된 가향 담배인 것으로 나타남.
 - 특히, 여학생, 중학생의 가향 담배 흡연율이 높게 나타나, 담배의 가향 여부가 흡연 진입 문턱을 낮추는 요인으로 작용하는 것으로 보임.

- 최근 1개월 간 흡연해 본 경험이 있는 중고등학생들이 가장 많이 피워 본 담배는 일반담배(84.0%)이며, 다음으로 액상형 전자담배(68.5%), 껌련형 전자담배(34.6%), 기타(1.7%)의 순으로 나타남.
 - 성별로 남학생은 여학생에 비해 일반담배(86.3%)와 껌련형 전자담배(39.2%), 여학생은 남학생에 비해 액상형 전자담배(71.2%)를 상대적으로 더 많이 피워 본 것으로 나타남.
 - 학교급별로 고등학생은 중학생에 비해 일반담배(89.7%)와 껌련형 전자담배(39.7%), 중학생은 고등학생에 비해 액상형 전자담배(78.2%)를 상대적으로 더 많이 피워 본 것으로 나타남.
 - 일반계 고등학생은 직업계 고등학생에 비해 액상형 전자담배(65.0%), 직업계 고등학생은 일반계 고등학생에 비해 일반담배(91.1%)와 껌련형 전자담배(40.0%)의 응답이 상대적으로 높게 나타남.
 - 학년별로 중학교 2학년과 3학년을 제외한 모든 학년에서 일반담배의 응답이 가장 높게 나타는데, 중학교 2학년은 액상형 전자담배(81.8%)의 응답이 가장 높고, 중학교 3학년은 일반담배(89.5%)와 액상형 전자담배(89.5%)의 응답이 모두 가장 높게 나타남.

구분		일반담배 (퀵련)	액상형 전자담배	퀵련형 전자담배	기타	
최근 1개월 흡연자 ²⁾	전체	84.0	68.5	34.6	1.7	
	성별	남자	86.3	67.6	39.2	1.1
		여자	78.8	71.2	22.7	3.0
	학교급	중학교	74.4	78.2	25.6	0.0
		고등학교	89.7	62.8	39.7	2.6
		└ 일반계고	88.1	65.0	39.0	3.0
		└ 직업계고	91.1	60.0	40.0	1.8
	학년	중1	75.0	50.0	12.5	0.0
		중2	57.6	81.8	24.2	0.0
		중3	89.5	89.5	34.2	0.0
		고1	92.2	72.5	37.3	3.8
		고2	90.8	59.1	39.4	3.0
		고3	84.6	55.3	42.1	0.0
	전체 응답자 ³⁾	전체	2.1	1.7	0.8	0.0
성별		남자	3.0	2.3	1.3	0.0
		여자	1.1	1.0	0.3	0.0
학교급		중학교	1.3	1.3	0.4	0.0
		고등학교	2.9	2.0	1.3	0.1
		└ 일반계고	2.2	1.6	1.0	0.1
		└ 직업계고	7.1	4.6	3.1	0.2
학년		중1	0.7	0.5	0.1	0.0
		중2	1.1	1.5	0.4	0.0
		중3	2.0	2.0	0.8	0.0
		고1	2.5	2.0	1.0	0.1
		고2	3.6	2.4	1.6	0.1
		고3	2.6	1.7	1.3	0.0

* 주: 1) 최근 1개월 동안 흡연한 경험이 있다고 답한 응답자에 한함.

2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

○ 청소년이 피워본 담배 종류별 가향 여부를 조사한 결과, 일반담배와 전자담배 모두 가향 비율이 높게 나타남

- 기타를 제외한 일반담배(78.1%), 액상형 전자담배(89.2%), 퀵련형 전자담배(87.7%) 모두 향이 있는 담배의 경험이 높게 나타남에 따라, 청소년은 향이 없는 담배보다 향이 있는 담배를 주로 피워본 것으로 나타남.

표 III-57 최근 1개월 간 피워본 담배 종류별 가향 여부

(단위: %)

구분	향이 있는 담배(캡슐 담배)		향이 없는 담배	
	2022	2024	2022	2024
1) 일반담배(퀵런)	78.7	78.1	36.5	21.9
2) 액상형 전자담배	94.0	89.2	13.8	10.8
3) 퀵런형 전자담배	93.3	87.7	15.7	12.3
4) 기타	52.4	27.2	53.6	72.8

* 주: 1) 최근 1개월 동안 흡연한 경험이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 3) '22년과 '24년 측정 방식에 차이가 있음. '22년에는 담배 종류별 가향과 무향 중복 응답이 허용되어 합이 100.0% 초과, '24년의 경우 종류별 가향과 무향 중 하나만 응답하도록 함.

○ 청소년이 피워본 담배 전체를 토대로 가향 여부를 조사한 결과, 83.4%는 향이 있는 담배인 것으로 나타남.

- 최근 1개월 간 흡연 경험이 있는 청소년이 피워 본 모든 종류의 담배를 토대로 가향 여부를 살펴보면, 여학생(86.0%)과 중학생(86.0%)의 가향 담배 흡연율이 상대적으로 높게 나타나, 담배의 가향 여부가 흡연 진입을 수월하게 하는 요인으로 작용하는 것으로 보임.

표 III-58 최근 1개월 간 피워본 담배 전체의 가향 여부(중복응답)

(단위: %)

구분		향이 있는 담배 (캡슐담배)	향이 없는 담배
전체		83.4	16.6
성별	남자	82.6	17.4
	여자	86.0	14.0
학교급	중학교	86.0	14.0
	고등학교	82.1	17.9
	└ 일반계고	81.1	18.9
	└ 직업계고	83.9	16.1
학년	중1	84.7	15.3
	중2	84.0	16.0
	중3	87.7	12.3
	고1	83.7	16.3
	고2	79.8	20.2
	고3	83.8	16.2

* 주: 1) 최근 1개월 동안 흡연한 경험이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 비율(%)은 총 피워본 모든 담배의 가향 여부 응답수를 기준으로 산출함.
 3) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

③ 최근 1개월 간 담배 직접 구입 경험

- 최근 1개월 간 담배를 직접 구입한 경험이 있다는 응답은 1.2%로, '22년 대비 0.9%p 감소한 것으로 나타남.
- 담배 직접 구매율은 남학생(1.8%), 직업계 고등학생(4.6%), 고등학교 2, 3학년(1.9%)이 상대적으로 높게 나타남.
 - 이들은 '22년에 비해 담배 구매율 감소폭이 상대적으로 크게 나타남에도 불구하고, 직접 구입한 비율이 여전히 높은 것으로 나타남.

▶ 관련 정책: ②-1-1 신종 유해약물·업소 청소년 노출 차단을 위한 제도 개선
 ②-2 음주·흡연 등 예방교육 강화 및 청소년 보호의식 제고

○ 청소년이 담배를 직접 구입한 경험을 조사한 결과, 청소년의 1.2%는 최근 1개월 간 담배를 직접 구입한 것으로 응답함.

- 성별로는 남학생(1.8%)이 여학생(0.6%)에 비해 담배 직접 구매율이 상대적으로 높게 나타남.
- 학교급별로는 고등학생(1.7%)이 중학생(0.8%)보다 응답이 높게 나타났으며, 특히 직업계 고등학생의 담배 직접 구매율(4.6%)이 가장 높게 나타남.
- 학년이 높을수록 담배 직접 구입 경험 응답이 높게 나타났으며, 고등학교 2학년과 3학년 학생들의 담배 직접 구입 비율은 1.9%로 가장 높았음.

○ 시계열로 살펴보면, 담배 직접 구매율은 '22년 대비 0.9%p 감소한 것으로 나타남.

- 성별, 학교급별, 학년별로도 모두 직접 구매한 비율이 감소한 것으로 나타나며, 남학생(1.3%p), 고등학생(1.3%p), 직업계고(1.3%p), 고등학교 3학년(1.9%p)의 직접 구입한 비율은 '22년 대비 감소폭이 상대적으로 크게 나타남.

표 III-59 최근 1개월 간 담배 직접 구입 경험 (단위: 명, %)

구분	사례수		없다		있다		
	2022	2024	2022	2024	2022	2024	
전체	11,163	9,890	97.9	98.8	2.1	1.2	
성별	남자	5,787	5,114	96.9	98.2	3.1	1.8
	여자	5,375	4,776	98.9	99.4	1.1	0.6
학교급	중학교	5,685	5,059	98.7	99.2	1.3	0.8
	고등학교	5,478	4,830	97.0	98.3	3.0	1.7
	└ 일반계고	4,574	4,117	97.6	98.8	2.4	1.2
	└ 직업계고	904	714	94.1	95.4	5.9	4.6
학년	중1	1,860	1,631	99.5	99.7	0.5	0.3
	중2	1,901	1,723	98.6	99.2	1.4	0.8
	중3	1,923	1,705	98.1	98.9	1.9	1.1
	고1	2,108	1,902	97.7	98.7	2.3	1.3
	고2	1,695	1,662	96.9	98.1	3.1	1.9
	고3	1,675	1,267	96.2	98.1	3.8	1.9

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

* 자료: 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

④ 담배를 직접 구입한 장소

- 직접 담배를 구입한 경험이 있는 청소년의 담배 구입이 가장 많이 이루어지는 장소는 ‘편의점, 가게, 슈퍼마켓’ (80.2%)로, ‘22년 대비 11.6%p 감소했음에도 여전히 주요 구입처로 나타남.
- ‘24년에 추가로 측정한 장소인 ‘인터넷 사이트 또는 인터넷 쇼핑몰’(20.5%)과 ‘무인매장’(21.9%)도 청소년 담배 구입의 새로운 경로로 나타남.
- 여학생과 중학생은 ‘편의점, 가게, 슈퍼마켓’과 ‘대형마트’를 제외한 나머지 모든 구입처들에서 구입한 비율이 남학생이나 고등학생보다 상대적으로 높게 나타남.
- ‘편의점, 가게, 슈퍼마켓’과 ‘대형 마트’에서의 담배구입은 ‘22년 대비 감소한 반면 나머지 모든 구입처에서의 구매율은 증가한 것으로 나타남.

▶ 관련 정책: ②-1-1 신종 유해약물·업소 청소년 노출 차단을 위한 제도 개선
②-2 음주·흡연 등 예방교육 강화 및 청소년 보호의식 제고

- 담배를 직접 구입한 경험이 있는 청소년들의 주된 담배 구입처는 ‘편의점, 가게, 슈퍼마켓’ (80.2%)으로 나타남.
 - 담배를 직접 구입한 경험이 있는 청소년의 담배 구입처로는 ‘편의점, 가게, 슈퍼마켓’(80.2%) > ‘대형 마트’(32.4%) > ‘담배 및 전자담배 판매(충전)점’(31.5%) 등의 순으로 나타남.
 - ‘24년에 추가 측정된 장소인 ‘인터넷 사이트 또는 인터넷 쇼핑몰’과 ‘무인매장’의 응답도 각 20.5%와 21.9%로 나타나, 청소년 담배 구입의 새로운 경로가 되고 있는 것으로 나타남.
 - 여학생과 중학생은 ‘편의점, 가게, 슈퍼마켓’과 ‘대형마트’를 제외한 나머지 모든 구입처들에서 구입한 비율이 남학생이나 고등학생보다 상대적으로 높게 나타남.
- ‘22년 대비 구매율이 감소한 장소는 ‘편의점, 가게, 슈퍼마켓’, ‘대형 마트’로 나타남.
 - ‘편의점, 가게, 슈퍼마켓’(11.6%p)과 ‘대형 마트’(0.1%p)에서의 담배 구입은 ‘22년 대비 감소한 것으로 나타남.
- ‘편의점, 가게, 슈퍼마켓’을 제외한 모든 구입처의 담배 구입 응답은 ‘22년에 비해 모두 증가한 것으로 나타남.
 - ‘22년 대비 담배 구입이 증가한 장소는 ‘담배 및 전자담배 판매(충전)점’(7.4%p), ‘중고거래 사이트(앱)’(5.8%p), ‘실내체육시설’(3.5%p), ‘PC방, 노래방’(2.4%p), ‘식당, 음식점’(1.2%p), ‘배달 주문하면서’(0.4%p)로 나타남.

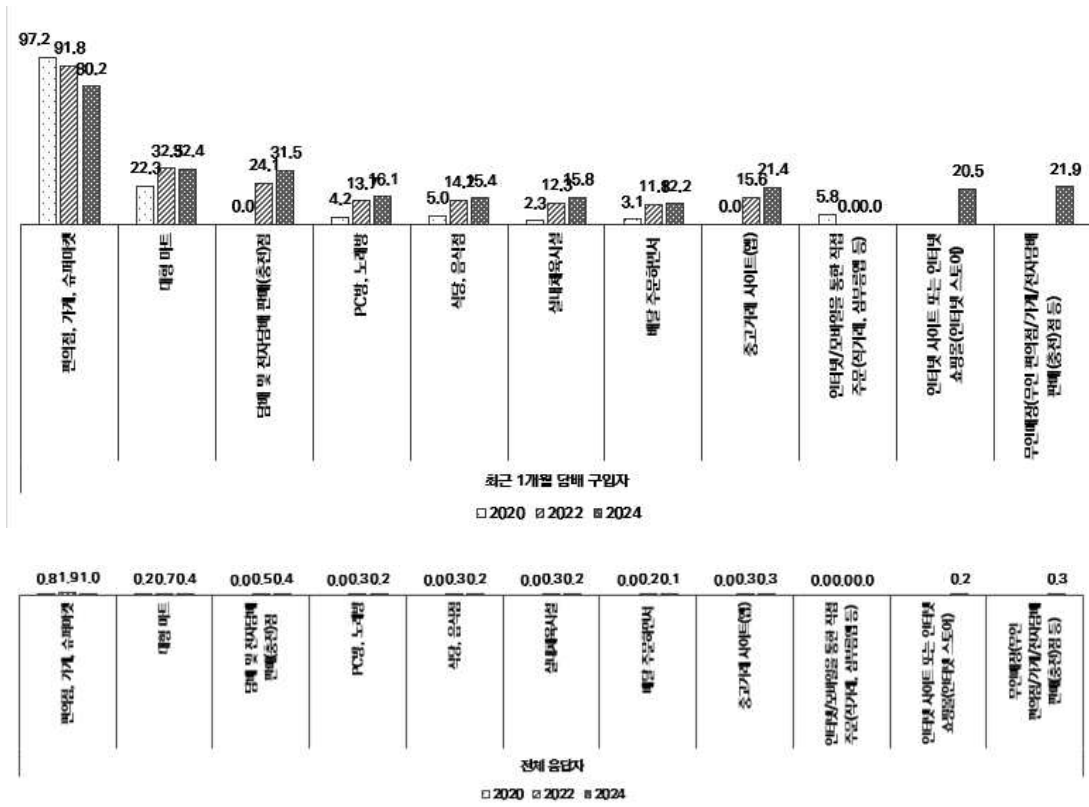
표 III-60

담배를 직접 구입한 장소(중복응답)

(단위: %)

구분	편의점, 가게, 슈퍼마켓			대형 마트			담배 및 전자담배 판매(충전)점			PC방, 노래방			식당, 음식점			실내체육시설 (라볼링장, 스크린야구장 등)			배달 주문하면서			중고거래 사이트(앱)			인터넷/모바일을 통한 직접 주문 (직거래, 심부름앱 등)			인터넷 사이트 또는 인터넷 쇼핑몰 (인터넷 스토어)			무인매장(무인 편의점/가게/ 전자담배 판매 (충전)점 등)				
	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024		
최근 1개월 담배 구입 경험자 ²⁾	전체	97.2	91.8	80.2	22.3	32.5	32.4	-	24.1	31.5	4.2	13.7	16.1	5.0	14.2	15.4	2.3	12.3	15.8	3.1	11.8	12.2	-	15.6	21.4	5.8	-	-	-	-	20.5	-	-	21.9	
	성별	남자	95.5	92.7	81.9	22.3	30.5	33.7	-	22.6	30.2	3.6	10.2	14.4	5.5	10.7	13.3	2.6	9.6	14.7	3.8	9.6	9.9	-	13.0	20.1	6.2	-	-	-	-	20.2	-	-	19.4
		여자	100.0	89.7	74.3	22.4	39.7	27.8	-	27.6	36.1	5.3	24.6	21.7	4.2	24.1	23.0	1.8	20.3	19.9	1.8	19.0	20.3	-	2.7	25.8	5.0	-	-	-	-	21.7	-	-	30.7
	학교급	중학교	97.3	85.9	75.6	17.7	31.0	27.1	-	20.8	38.0	5.5	13.9	16.8	9.6	13.9	16.5	5.5	14.1	21.1	5.5	12.7	13.2	-	26.8	29.4	5.5	-	-	-	-	26.7	-	-	32.0
		고등학교	97.1	94.5	82.5	23.6	33.1	34.9	-	25.6	28.4	3.9	13.5	15.7	3.7	14.1	14.9	1.4	11.6	13.3	2.4	11.0	11.7	-	10.4	17.6	5.9	-	-	-	-	17.6	-	-	17.1
전체 응답자 ³⁾	전체	0.8	1.9	1.0	0.2	0.7	0.4	-	0.5	0.4	0.0	0.3	0.2	0.0	0.3	0.2	0.0	0.3	0.2	0.0	0.2	0.1	-	0.3	0.3	0.0	-	-	-	-	0.2	-	-	0.3	
	성별	남자	1.0	2.8	1.5	0.2	0.9	0.6	-	0.7	0.6	0.0	0.3	0.3	0.1	0.3	0.2	0.0	0.3	0.3	0.0	0.3	0.2	-	0.4	0.4	0.1	-	-	-	-	0.4	-	-	0.4
		여자	0.6	1.0	0.4	0.1	0.4	0.2	-	0.3	0.2	0.0	0.3	0.1	0.0	0.3	0.1	0.0	0.2	0.1	0.0	0.2	0.1	-	0.3	0.1	0.0	-	-	-	-	0.1	-	-	0.2
	학교급	중학교	0.5	1.1	0.6	0.1	0.4	0.2	-	0.3	0.3	0.0	0.2	0.1	0.1	0.2	0.1	0.0	0.2	0.2	0.0	0.2	0.1	-	0.3	0.2	0.0	-	-	-	-	0.2	-	-	0.2
		고등학교	1.8	2.8	1.4	0.4	1.0	0.6	-	0.8	0.5	0.1	0.4	0.3	0.1	0.4	0.2	0.0	0.3	0.2	0.0	0.3	0.2	-	0.3	0.3	0.1	-	-	-	-	0.3	-	-	0.3

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 2) 최근 1개월 동안 담배를 직접 구입한 적이 있다고 답한 응답자에 한함.
 3) '배달음식 주문하면서'의 용어를 '22년도에는 '배달 주문하면서'로 변경하여 질의함.
 4) '인터넷/모바일을 통한 직접 주문'은 '22년도에는 삭제함.
 5) '중고거래 사이트(앱)'를 '22년도에 추가하여 질의함.
 6) '24년에는 인터넷 사이트 또는 인터넷 쇼핑몰(인터넷 스토어), 무인매장 관련 항목이 추가됨.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-47】 담배를 직접 구입한 장소(중복응답)

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

⑤ 담배 구입 시 성인 인증을 위한 나이 및 본인 확인 여부

- 구입처별 청소년 담배 직접 구입 시 나이 및 본인 확인이 이루어졌다는 응답은 ‘배달 주문’(56.1%)에서 가장 높고, 본인을 확인하지 않았다는 응답은 ‘중고거래 사이트(앱)’(42.4%)에서 가장 높게 나타남.
- 모든 담배 구입처에서의 청소년 본인 확인 응답은 ‘22년 대비 증가한 것으로 나타남.

▶ 관련 정책: ②-1-1 신종 유향약물·업소 청소년 노출 차단을 위한 제도 개선
②-2 음주·흡연 등 예방교육 강화 및 청소년 보호의식 제고

- 구입처별로 청소년이 담배를 구입할 때 성인 인증을 위한 나이 및 본인 확인이 이루어졌는지를 조사한 결과, 본인 확인율이 가장 높게 나타난 곳은 ‘배달 주문’(56.1%)으로 나타남.
 - 본인을 확인했다는 응답은 ‘배달주문’(56.1%) > ‘PC방, 노래방’(50.8%) > ‘인터넷 사이트 또는 인터넷 쇼핑몰(인터넷 스토어)’(49.8%) 등의 순으로 나타남.
- 본인을 확인하지 않았다는 응답은 ‘중고거래 사이트(앱)’(42.4%)가 가장 높게 나타남.
 - 본인을 확인하지 않았다는 응답은 ‘중고거래 사이트(앱)’(42.4%) > ‘실내 체육시설’(36.6%) > ‘대형마트(34.7%)’ 등의 순으로 나타남.
- 청소년 담배 구입 시 본인 확인을 했다는 응답은 ‘22년 대비 모든 종류의 구입처에서 증가한 것으로 나타남.
 - 모든 담배 구입처의 청소년 담배 구입 시 본인 확인을 했다는 응답이 ‘22년 대비 증가했으며, 응답이 가장 크게 증가한 구입처는 ‘중고거래 사이트’(24.8%p)로 나타남.

표 III-61 담배 구입 시 성인 인증을 위한 나이 및 본인 확인 여부

(단위 명%)

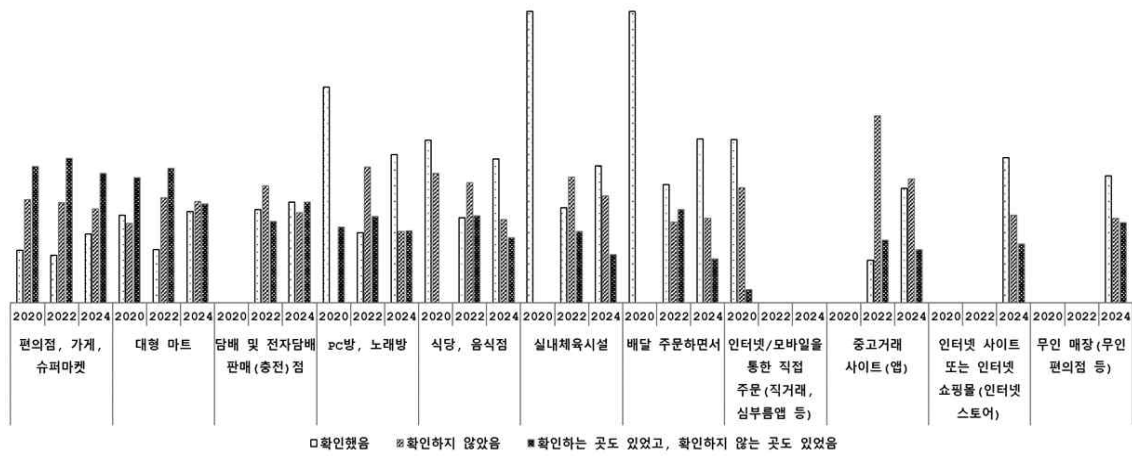
구분	사례수	확인했음	확인하지 않았음	확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음	
1) 편의점, 가게, 슈퍼마켓	2020	113	17.9	35.3	46.8
	2022	209	16.2	34.2	49.6
	2024	120	23.5	32.1	44.4
2) 대형 마트	2020	23	29.9	27.2	42.9
	2022	71	18.1	35.9	46.0
	2024	120	31.3	34.7	33.9
3) 담배 및 전자담배 판매(충전)점	2020	-	-	-	-
	2022	52	32.0	40.1	27.8
	2024	120	34.6	30.8	34.5
4) PC방, 노래방	2020	4	74.0	0.0	26.0
	2022	27	24.0	46.5	29.5
	2024	120	50.8	24.5	24.6
5) 식당, 음식점	2020	5	55.7	44.3	0.0
	2022	30	29.1	41.2	29.7
	2024	120	49.2	28.5	22.3
6) 실내 체육시설 (라켓볼장, 스크린 야구장 등)	2020	2	100.0	0.0	0.0
	2022	24	32.6	43.0	24.4
	2024	120	47.0	36.6	16.5
7) 배달 주문하면서	2020	2	100.0	0.0	0.0
	2022	23	40.4	27.6	32.0
	2024	120	56.1	29.0	14.9
8) 인터넷/모바일을 통한 직접주문 (직거래, 심부름앱 등)	2020	6	56.0	39.5	4.5
9) 중고거래 사이트(앱)	2020	-	-	-	-
	2022	32	14.5	64.0	21.5
	2024	120	39.3	42.4	18.3
9) 인터넷 사이트 또는 인터넷 쇼핑몰(인터넷 스토어)	2020	-	-	-	-
	2022	-	-	-	-
	2024	120	49.8	30.1	20.1
10) 무인 매장(무인 편의점 등)	2020	-	-	-	-
	2022	-	-	-	-
	2024	120	43.5	29.0	27.5

* 주: 1) 최근 1개월 동안 담배를 직접 구입한 경험이 있고, 해당 장소에서 구입한 경험이 있는 응답자에 한함.

2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-48】 담배 구입 시 성인 인증을 위한 나이 및 본인 확인 여부

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

⑥ 최근 1개월 간 타인을 통해 담배를 구입한 경험

- 최근 1개월 간 담배 대리구입 경험이 있는 청소년은 1.2%로, '22년 대비 0.5%p 감소함.
- 남학생(1.6%), 고등학생(1.5%), 직업계고(3.3%), 고등학교 2학년(1.7%)의 담배 대리구입 응답이 상대적으로 높게 나타남.
- 직업계 고등학생은 '22년 대비 담배 대리구입 응답이 가장 크게 감소(1.4%p)했음에도 불구하고, 담배 대리구입 응답이 가장 높은 집단으로 나타남.

▶ 관련 정책: ②-2 음주·흡연 등 예방교육 강화 및 청소년 보호의식 제고
②-3-2 법 위반 유발 청소년 선도·보호 강화

- 최근 1개월 간 타인을 통한 담배 구입 경험이 있는 청소년은 1.2%로 나타남.
 - 성별로 남학생(1.6%)은 여학생(0.7%)에 비해 담배 대리 구입 경험률이 높음.
 - 학교급별로 고등학생(1.5%)은 중학생(0.9%)보다 담배 대리 구입 경험률이 높으며, 특히 직업계 고등학생의 담배 대리 구입 경험률은 3.3%로 가장 높게 나타남.
 - 학년이 높을수록 담배 대리 구입 비율이 대체로 증가하는데, 대리 구입 비율이 가장 높은 학년은 고등학교 2학년(1.7%)으로, 중학교 1학년(0.5%)의 3.4배로 나타남
- 담배 대리구입은 '22년에 비해 0.5%p 감소한 것으로 나타남.
 - 중학교 1학년은 '22년과 대리 구입 응답이 동일(0.5%)하게 나타났으나, 나머지 모든 집단의 담배 대리구입 응답은 '22년 대비 감소한 것으로 나타남.
 - '22년 대비 담배 대리구입의 응답이 가장 크게 감소한 집단은 직업계고(1.4%p)로 나타남.

표 III-62 최근 1개월 간 타인을 통해 담배를 구입한 경험 (단위: 명, %)

구분	사례수		없다		있다		
	2022	2024	2022	2024	2022	2024	
전체	11,071	9,890	98.3	98.8	1.7	1.2	
성별	남자	5,738	5,114	98.0	98.4	2.0	1.6
	여자	5,333	4,776	98.6	99.3	1.4	0.7
학교급	중학교	5,629	5,059	98.7	99.1	1.3	0.9
	고등학교	5,442	4,830	97.9	98.5	2.1	1.5
	└ 일반계고	4,549	4,117	98.4	98.8	1.6	1.2
	└ 직업계고	893	714	95.3	96.7	4.7	3.3
학년	중1	1,840	1,631	99.5	99.5	0.5	0.5
	중2	1,887	1,723	98.5	99.0	1.5	1.0
	중3	1,903	1,705	98.2	98.8	1.8	1.2
	고1	2,089	1,902	98.0	98.6	2.0	1.4
	고2	1,690	1,662	97.9	98.3	2.1	1.7
	고3	1,662	1,267	97.7	98.5	2.3	1.5

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

* 자료: 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

㉞ 담배 대리 구입 방법

- 담배 대리구입 경험이 있는 청소년의 주요 대리구입 방법은 ‘친구’(37.5%)로 나타남.
- 사람을 통해 이루어지는 대리구입(89.9%)이 매체를 통해 이루어지는 대리구입(34.6%)에 비해 높게 나타남.
- 중학교 1학년은 매체(76.5%)를 통한 담배 대리구입이 사람(67.9%)을 통한 방법에 비해 높게 나타나는 집단으로, ‘인터넷에 올린 글을 보고 연락’(43.5%) 하는 응답이 상대적으로 가장 높게 나타남.

▶ 관련 정책: ㉞-2 음주·흡연 등 예방교육 강화 및 청소년 보호의식 제고
 ㉞-3-2 법 위반 유발 청소년 선도·보호 강화

- 담배 대리구입 경험이 있는 청소년의 구입 방법은 ‘친구’(37.5%)라는 응답이 가장 높게 나타남.
 - 청소년의 담배 대리구입 방법은 ‘친구’(37.5%) > ‘잘 아는 어른’(31.7%) > ‘내가 인터넷에 대리구매 글을 올려’(14.3%) 등의 순으로 나타남.
 - 사람을 통해 이루어지는 대리구입은 89.9%(친구 37.5%+잘 아는 어른 31.7%+모르는 어른 11.1%+아는 형(언니) 9.6%)로, 매체를 통해 이루어지는 대리구입인 34.6%(내가 인터넷에 대리구매 의뢰 글 14.3%+인터넷에 올린 글 보고 연락 12.4%+심부름 앱 이용 7.9%)에 비해 높게 나타남.
- 매체를 이용한 담배 대리구입 응답은 여학생, 고등학생(일반계)이 상대적으로 높게 나타남.
 - 여학생의 매체를 통한 담배 대리구입 비율(61.2%)은 남학생(23.6%)보다 높게 나타났으며, 특히 ‘인터넷에 올린 글 보고 내가 연락’의 응답(26.8%)이 남학생(6.4%)에 비해 20.4%p 높게 나타남.
 - 고등학생(36.7%)은 중학생(31.3%)에 비해 매체를 이용한 담배 대리 구입 비율이 높음.
 - 일반계 고등학생(45.1%)이 직업계 고등학생(19.2%)에 비해 매체를 통한 구입 비율이 높음.
- 중학교 1학년의 경우 매체를 이용한 담배 대리 구입이 사람을 이용한 구입 비율에 비해 높게 나타남.
 - 중학교 1학년의 경우 담배 대리구입이 매체(76.5%) > 사람(67.9% : 아는 어른 22.2%+모르는 어른 22.2%+친구 23.5%)으로 나타나는 유일한 집단임.
 - 중학교 1학년은 ‘인터넷에 올린 글 보고 내가 연락’의 응답(43.5%)이 타 학년 대비 가장 높게 나타남.

표 III-63 담배 대리 구입 방법(중복응답)

(단위: %)

구분		내가 인터넷(SNS, 중고거래 사이트(앱), 채팅앱 등)에 직접 대리구매 글을 올려서 사달라고 했다	인터넷(SNS, 중고거래 사이트(앱), 채팅앱 등)에 대신 사주겠다고 올린 글을 보고 내가 연락했다	내가 잘 아는 어른에게 대신 사달라고 했다	모르는 어른에게 수고비를 주고 대신 사달라고 했다	내가 심부름 앱(배달 앱 포함) 등을 이용했다	기타	친구	아는 형 등 (언니) 등
전체		14.3	12.4	31.7	11.1	7.9	47.1	37.5	9.6
성별	남자	9.7	6.4	28.4	9.1	7.5	52.1	40.5	11.6
	여자	25.4	26.8	39.7	16.1	9.0	34.9	30.2	4.7
학교급	중학교	16.7	8.6	25.7	8.1	6.0	48.0	33.3	14.7
	고등학교	12.9	14.7	35.4	13.0	9.1	46.5	40.1	6.4
	└ 일반계고	14.6	18.0	30.8	18.1	12.5	44.2	39.3	4.9
	└ 직업계고	9.3	7.9	44.7	2.4	2.0	51.3	41.8	9.5
학년	중1	10.8	43.5	22.2	22.2	22.2	23.5	23.5	0.0
	중2	20.4	0.0	10.4	11.0	5.7	63.9	45.8	18.1
	중3	15.8	2.5	40.8	0.0	0.0	43.4	26.0	17.5
	고1	12.6	20.4	25.3	13.5	7.4	48.2	40.2	8.0
	고2	10.9	15.9	44.1	16.2	7.9	41.7	35.0	6.7
	고3	16.1	4.9	36.7	7.5	13.2	51.1	47.5	3.6

* 주: 1) 최근 1개월 간 타인을 통해 담배를 구입한 적이 있다고 답한 응답자에 한함.

2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

⑧ 흡연 예방 교육 및 교육에 대한 만족도

- 흡연 예방 교육을 받은 경험이 있는 청소년은 80.4%로, '20년 이후 가장 낮게 나타남.
- 흡연 예방 교육이 '도움되었다'(매우 도움이 됨+약간 도움이 됨)는 응답은 79%로, '20년 이후 가장 높게 나타남.
- 여학생과 중학생은 흡연 예방 교육 경험과 교육이 '도움되었다'는 응답이 상대적으로 높게 나타남.
- 흡연 경험이 없는 청소년의 흡연 예방 교육 경험(80.4%)과 '도움되었다'는 응답(79.7%)이 흡연 경험 있는 청소년에 비해 높은 것으로 나타남.

②-2-1 아동·청소년 음주·흡연 등 예방교육 강화

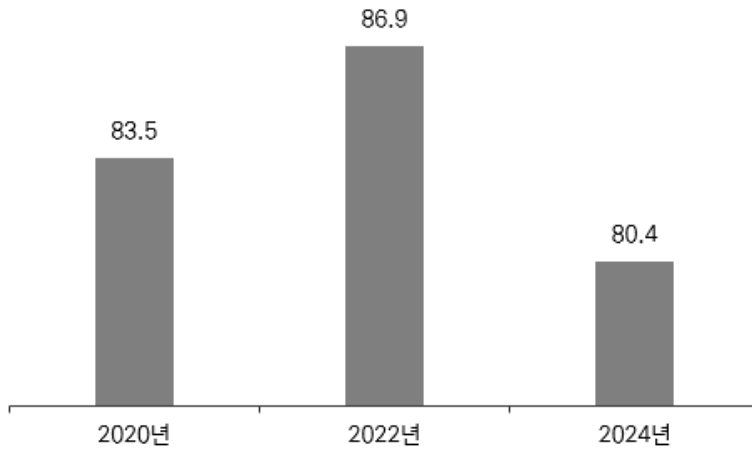
- 청소년의 80.4%는 흡연 예방 교육 경험이 있는 것으로 나타남.
 - 여학생(82.9%)이 남학생(78.0%)에 비해, 중학생(84.5%)이 고등학생(76.0%)에 비해 흡연 예방 교육 경험률이 높게 나타남.
- 흡연 예방 교육이 '도움되었다'(매우 도움이 됨+약간 도움이 됨)는 응답은 79%로 나타남.
 - 흡연 예방 교육이 도움되었다는 응답은 79.0%(약간 도움이 됨 44.4%+매우 도움이 됨 34.6%)로 나타남.
 - 여학생(80.7%)은 남학생(77.4%)에 비해, 중학생(83.9%)은 고등학생(73.3%)에 비해 흡연 예방 교육이 도움된다는 응답이 상대적으로 높게 나타남.
- 흡연 예방 교육 경험이 있다는 응답은 과거 조사들에 비해 가장 낮았음
 - 흡연 예방 교육 경험률 : '20년 83.5%→'22년 86.9%→'24년 80.4%
- 흡연 예방 교육 경험이 '도움되었다'(매우 도움이 됨+약간 도움이 됨)는 응답은 과거 조사들에 비해 가장 높게 나타남.
 - 흡연 예방 교육이 '도움되었다' 응답 : '20년 74.0%→'22년 65.8%→'24년 79.0%

구분	사례수	흡연 예방 교육 경험			흡연 예방 교육 만족도 ¹⁾												
		있다			전혀 도움이 안 됨			별로 도움이 안 됨			약간 도움이 됨			매우 도움이 됨			
		2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024
전체	9,890	83.5	86.9	80.4	11.9	14.4	6.5	14.1	19.9	14.4	55.0	39.9	44.4	19.0	25.9	34.6	
성별	남자	5,114	82.6	85.8	78.0	14.4	18.0	8.5	12.5	17.8	14.1	52.3	36.7	40.5	20.8	27.5	36.9
	여자	4,776	84.4	88.0	82.9	9.3	10.6	4.6	15.7	22.0	14.7	57.8	43.2	48.3	17.2	24.2	32.4
학교급	중	5,059	85.9	90.4	84.5	7.0	12.0	4.2	10.6	16.4	11.8	55.7	39.2	41.5	26.7	32.4	42.4
	고	4,830	81.2	83.2	76.0	16.8	17.2	9.2	17.5	23.7	17.4	54.3	40.6	47.8	11.5	18.4	25.5

* 주: 1) 흡연 예방 교육을 받은 경험이 있다고 응답한 응답자에 한함. 교육 만족도는 '전혀 도움이 안 됨', '도움이 안됨', '도움이 됨', '매우 도움이 됨'의 용어를 '22년에는 '전혀 도움이 안 됨', '별로 도움이 안 됨', '약간 도움이 됨', '매우 도움이 됨'으로 명확화하여 측정함.

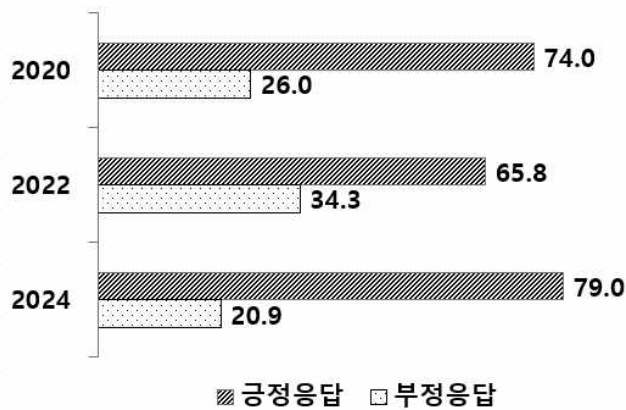
2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-49】 흡연 예방 교육 경험률

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-50】 흡연 예방 교육 경험 유무 및 교육에 대한 만족도

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

- 최근 1개월 간 담배를 피워본 경험이 있는 청소년 가운데 흡연 예방 교육을 받은 경험이 있는 학생은 76.9%로, 흡연 경험이 없는 학생(80.4%)에 비해 교육 경험률이 낮게 나타남.
- 흡연 예방 교육에 대한 만족도를 살펴보면, 흡연 경험이 있는 학생들의 52.7%(매우 도움이 됨 22.6%+약간 도움이 됨 30.1%)는 교육이 도움된다고 응답함.
 - 반면 흡연 경험이 없는 학생들의 79.7%(매우 도움이 됨 34.9%+약간 도움이 됨 44.8%)는 교육이 도움 된다고 응답하여, 흡연 여부에 따른 교육 만족도가 차이를 나타냄.

표 III-65 흡연 경험 유무에 따른 흡연 예방 교육 경험 및 도움 정도 (단위: 명, %)

구분	사례수	흡연 예방 교육 경험		흡연 예방 교육에 대한 만족도 ¹⁾			
		무	유	전혀 도움이 안 됨	별로 도움이 안 됨	약간 도움이 됨	매우 도움이 됨
흡연 경험	있음	242	76.9	23.7	23.7	30.1	22.6
	없음	9,648	80.4	6.1	14.2	44.8	34.9

* 주: 1) 흡연 예방 교육을 받은 경험이 있다고 응답한 응답자에 한함.
2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

3-3. 환각성 물질 및 약물 경험

① 최근 1년 간 환각성 물질 및 약물 복용 경험 및 구매 방법

- 청소년의 의료용 마약성 진통제(펜타닐, 옥시코돈 등) 복용 경험은 0.3%이며, 이들의 31.8%는 ‘다른 사람(성인)에게 얻어서’ 복용한 것으로 나타남.
- 의료용 마약류 식욕억제제(펜타민-나비약, 푸링정 등)의 복용 경험은 0.3%로, 이들의 구매방법은 주로 ‘친구 또는 선배에게 얻어서’(30.6%)로 나타남.
- 고등학교 2학년은 의료용 마약성 진통제(펜타닐, 옥시코돈 등) 복용 경험(0.7%)과 마약류 식욕억제제(펜타민-나비약, 푸링정 등) 복용 경험(0.5%)이 가장 높게 나타남.

▶ 관련 정책: ②-1-2 온·오프라인 청소년 대상 불법 유통 근절

- 최근 1년 간 환각성 물질 및 약물 복용 경험 및 구매 방법을 조사한 결과, 의료용 마약성 진통제(펜타닐, 옥시코돈 등) 복용 경험은 0.3%이며, 이들의 구매 방법에 대한 응답은 ‘다른 사람(성인)에게 얻어서’(31.8%)가 가장 높음.
 - 의료용 마약성 진통제(펜타닐, 옥시코돈 등) 복용 경험은 고등학교 2학년(0.7%)의 응답이 상대적으로 가장 높게 나타남.
 - 의료용 마약성 진통제(펜타닐, 옥시코돈 등) 복용한 경우, 구매 방법으로는 ‘다른 사람(성인)에게 얻어서’(31.8%)의 응답이 가장 높으며, 다음으로 ‘인터넷(SNS)을 통해’(27.3%), ‘친구 또는 선배에게 얻어서’(23.0%) 등으로 나타남.
- 의료용 마약류 식욕억제제(펜타민-나비약, 푸링정 등) 복용 경험률은 0.3%로 나타났으며, 이들의 30.6%는 ‘친구 또는 선배에게 얻어서’ 구매한 것으로 나타남.
 - 의료용 마약류 식욕억제제(펜타민-나비약, 푸링정 등)의 복용 경험은 특히 고등학교 2학년(0.5%)의 응답이 가장 높게 나타남.
 - 의료용 마약류 식욕억제제(펜타민-나비약, 푸링정 등)을 복용한 경우, 구매 방법으로는 ‘친구 또는 선배에게 받아서’(30.6%)의 응답이 가장 높으며, 다음으로 ‘기타’(28.5%), ‘인터넷(SNS) 등을 통해’(28.4%) 등의 순으로 나타남.

표 III-66

최근 1년 간 치료를 목적으로 병원에서 처방받지 않고 환각성 물질 및 약물 복용 경험 및 구매 방법
(단위: 명, %)

구분	사례수	복용(사용)한 적이 있다	구매 방법(중복응답)1)						
			인터넷 (SNS 등)을 통해	친구 또는 선배에게 얻어서	다른 사람 (성인)에게 얻어서	기타			
1) 의료용 마약성 진통제 (펜타닐, 옥시코돈 등)	전체	9,890	0.3	27.3	23.0	31.8	17.9		
	성별	남자	5,114	0.3	26.4	33.4	23.9	16.2	
		여자	4,776	0.2	28.5	7.1	43.9	20.5	
	학교급	중학교	5,059	0.2	15.2	44.0	20.6	20.1	
		고등학교	4,830	0.4	33.6	11.9	37.7	16.8	
		└ 일반계고	4,117	0.3	37.6	10.5	31.8	20.1	
		└ 직업계고	714	0.4	12.9	19.3	67.8	0.0	
	학년	중1	1,631	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	
		중2	1,723	0.1	0.0	63.2	36.8	0.0	
		중3	1,705	0.4	12.1	42.5	17.9	27.4	
		고1	1,902	0.2	19.9	38.3	41.8	0.0	
		고2	1,662	0.7	37.8	4.6	38.6	19.0	
		고3	1,267	0.1	35.4	0.0	16.7	47.8	
	2) 의료용 마약류 식욕억제제 (펜타민-나비악, 푸링정 등)	전체	9,890	0.3	28.4	30.6	12.5	28.5	
		성별	남자	5,114	0.3	17.9	29.5	16.4	36.1
			여자	4,776	0.2	42.1	32.1	7.4	18.5
학교급		중학교	5,059	0.2	29.5	16.5	15.7	38.3	
		고등학교	4,830	0.3	27.5	41.8	10.0	20.6	
		└ 일반계고	4,117	0.3	30.4	38.7	8.1	22.8	
		└ 직업계고	714	0.2	0.0	72.1	27.9	0.0	
학년		중1	1,631	0.3	64.8	0.0	0.0	35.2	
		중2	1,723	0.1	0.0	63.2	36.8	0.0	
		중3	1,705	0.3	0.0	17.4	25.7	57.0	
		고1	1,902	0.3	20.4	58.5	21.1	0.0	
		고2	1,662	0.5	36.0	32.6	2.2	29.3	
		고3	1,267	0.1	0.0	35.4	16.7	47.8	

* 주: 1) 최근 1년간 환각성 물질 및 약물을 복용(사용)해 본 적이 있다고 답한 응답자에 한함.
2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

② 환각성 물질 및 약물 위험에 대한 교육 및 교육에 대한 만족도

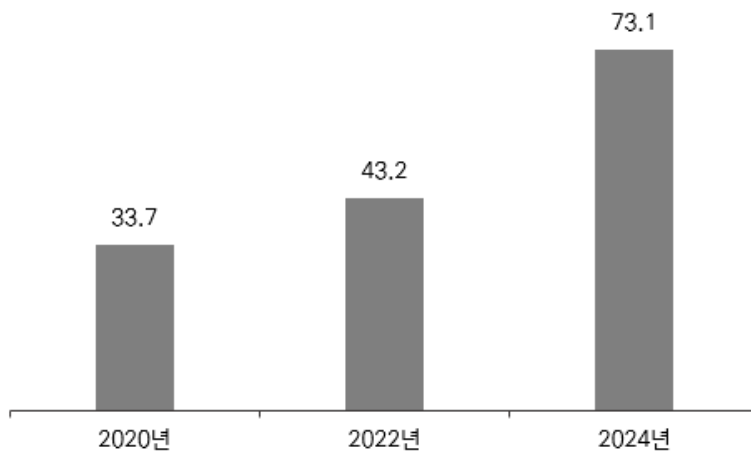
- 환각성 물질 및 약물 위험에 대한 교육을 받은 청소년은 73.1%이며, 이들 중 80.9%는 교육이 '도움되었다'(매우 도움이 됨+약간 도움이 됨)고 응답해, 교육경험과 교육만족도 모두 '20년 이후 가장 높게 나타남.
- 환각성 물질 및 약물 복용 경험 유무별 교육 경험을 비교하면, 무경험자의 교육경험(73.2%)과 교육이 도움되었다는 응답(81.0%)이 유경험자에 비해 상대적으로 높게 나타남.

▶ 관련 정책: ②-2-1 아동·청소년 음주·흡연 등 예방교육 강화

- 환각성 물질 및 약물 위험에 대한 교육을 받아 본 경험이 있는 청소년은 73.1%로 나타남.
 - 여학생(73.8%)이 남학생(72.4%)의 성별 교육 경험 차이(1.4%p)보다 중학생(77.0%)과 고등학생(69.1%)의 학교급 간 교육 경험 차이(7.9%p)가 더욱 크게 나타남.
- 환각성 물질 및 약물 위험에 대한 교육이 '도움되었다'(매우 도움이 됨+약간 도움이 됨)는 응답은 80.9%로 나타남.
 - 교육이 도움되었다는 응답은 80.9%(매우 도움이 됨 36.8%+약간 도움이 됨 44.1%)로 나타남.
 - 교육이 도움이 된다는 응답은 여학생(82.8%)이 남학생(79.0%)보다 높았으며, 중학생(85.6%)이 고등학생(75.5%)에 비해 높게 나타나, 교육 만족도의 학교급간 차이가 크게 나타남.
- 환각성 물질 및 약물 위험에 대한 교육을 받았다는 응답은 지속적으로 증가하고 있는 것으로 나타남
 - 환각성 물질 및 약물 위험 교육 경험률: '20년 33.7%→'22년 43.2%→'24년 73.1%
- 환각성 물질 및 약물 위험에 대한 교육이 '도움되었다'(매우 도움이 됨+약간 도움이 됨)는 응답은 기존 조사 대비 가장 높게 나타남
 - 환각성 물질 및 약물 위험에 대한 교육이 '도움되었다'(매우 도움이 됨+약간 도움이 됨)는 응답: '20년 73.6%→'22년 65.9%→'24년 80.9%

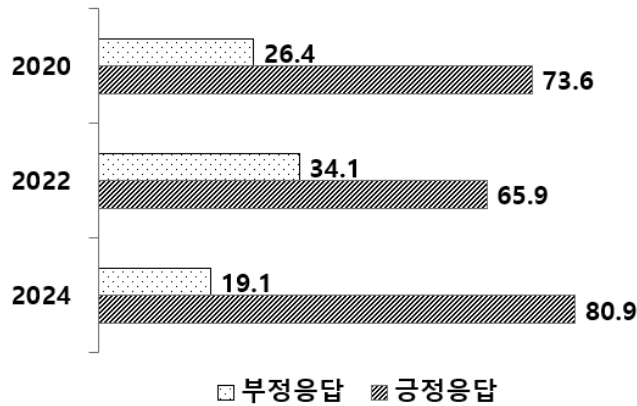
구분	사례 수	환각성 물질 약물 및 마약(류) 예방교육 만족도 ²⁾																
		있다			사례 수	전혀 도움이 안 됨			별로 도움이 안 됨			약간 도움이 됨			매우 도움이 됨			
		2020	2022	2024		2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	2020	2022	2024	
전체	9,890	33.7	43.2	73.1	7,231	14.8	15.1	6.2	11.6	19.0	12.9	54.1	40.8	44.1	19.5	25.1	36.8	
성별	남자	5,114	38.1	47.4	72.4	3,703	18.2	18.9	8.4	10.9	16.7	12.5	50.3	38.2	40.3	20.7	26.2	38.7
	여자	4,776	28.9	38.7	73.8	3,526	10.1	10.2	3.9	12.6	21.9	13.3	59.4	44.3	48.1	17.9	23.6	34.7
학교급	중학교	5,059	32.6	42.8	77.0	3,895	9.1	12.2	4.1	9.2	15.6	10.4	54.3	42.0	41.5	27.4	30.3	44.1
	고등학교	4,830	34.7	43.7	69.1	3,337	19.8	18.1	8.7	13.7	22.5	15.8	53.8	39.7	47.2	12.7	19.7	28.3

* 주: 1) '20년도 '환각성 물질 위험에 관한 교육'의 용어를 '22년에는 '환각성 물질 및 약물 위험에 대한 교육'으로 변경하여 질의함. '24년에는 '환각성 물질 약물 및 마약(류) 예방교육'으로 질의함.
 2) 환각성 물질 위험 교육을 받은 경험이 있다고 응답한 응답자에 한함. 교육 만족도는 '전혀 도움이 안 됨', '도움이 안 됨', '도움이 됨', '매우 도움이 됨'의 용어를 '22년에는 '전혀 도움이 안 됨', '별로 도움이 안 됨', '약간 도움이 됨', '매우 도움이 됨'으로 명확화하여 측정함.
 3) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-51】 환각성 물질 및 약물 위험에 관한 교육 경험률

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-52】 환각성 물질 및 약물 위험에 관한 교육 경험 유무 및 교육에 대한 만족도

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

○ 환각성 물질 및 약물 복용 경험 유무별 교육 경험을 비교한 결과, 복용 경험 무경험자의 교육경험(73.2%)과 교육이 도움되었다는 응답(81.0%)이 유경험자에 비해 상대적으로 높게 나타남.

표 III-68 환각성 물질 약물 및 마약(류) 예방교육 경험 및 만족도와 약물 복용 경험 유무 (단위: 명, %)

구분	사례수	환각성 물질 약물 및 마약(류) 예방교육		환각성 물질 약물 및 마약(류) 예방교육에 대한 만족도 ²⁾			
		무	유	전혀 도움이 안 됨	별로 도움이 안 됨	약간 도움이 됨	매우 도움이 됨
환각성 물질 및 약물 복용 경험	있음	35	62.9	40.9	22.7	9.1	27.3
	없음	9,854	73.2	6.1	12.8	44.2	36.8

* 주: 1) 환각성 물질 및 약물 위험에 관한 교육을 받은 경험이 있다고 응답한 응답자에 한함.
2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

4. 업소 영역

4-1. 청소년 출입 제한적 허용 업소 이용 실태

① 이용 경험

- 최근 1년 간 청소년 출입 제한적 허용 업소 중 가장 높은 이용률을 나타낸 곳은 ‘코인노래방’(75.8%)으로, ‘22년 대비 1.0%p 감소한 것으로 나타남(‘20년 70.7%→’22년 74.8%→’24년 75.8%).
 - ‘24년 추가 측정한 업소들의 이용 실태는 ‘룸카페’ 12.6%, ‘멀티방’ 4.4%, ‘홀덤펍/홀덤펍카페’ 1.5%로 나타남.
- 남학생은 ‘PC방(70.9%)’, 여학생은 ‘코인노래방’(85.6%)의 이용률이 상대적으로 높게 나타남.
- ‘22년 대비 청소년의 이용률이 증가한 업소는 ‘코인노래방’, ‘PC방’, ‘찜질방’, ‘술집’이며, ‘일반노래방’과 ‘VR체험카페’의 이용률은 감소함.

▶ 관련 정책: ②-2-2 청소년 보호의식 제고 및 신분 확인 생활화 유도

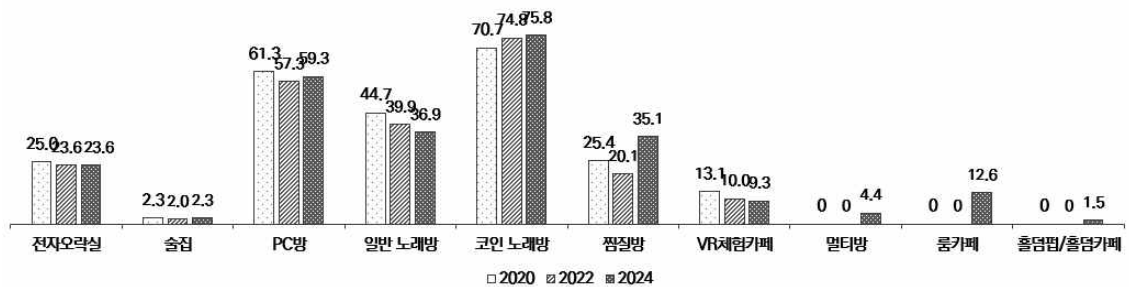
- 최근 1년 동안 청소년 출입 제한적 허용 업소 이용 경험을 조사한 결과 ‘코인노래방’ 이용률이 가장 높게 나타남.
 - 청소년 출입 제한 업소 이용 경험은 ‘코인노래방’(75.8%) > ‘PC방’(59.3%) > ‘일반노래방’(36.9%) 등의 순으로 나타남.
 - ‘24년에 추가로 측정한 업소들의 이용률은 ‘룸카페’ 12.6%, ‘멀티방’ 4.4%, ‘홀덤펍/홀덤펍카페’ 1.5%로 나타남.
 - 남학생의 이용률이 가장 높은 업소는 ‘PC방’(70.9%)이며, 여학생의 경우 ‘코인노래방’(85.6%)으로 나타남.
 - 중학생(72.8%)과 고등학생(78.9%) 모두 ‘코인노래방’의 이용률이 가장 높음.
- ‘22년 대비 이용률이 증가한 업소는 ‘코인노래방’, ‘PC방’, ‘찜질방’, ‘술집(소주방, 호프집)’으로 나타남.
 - ‘코인노래방’, ‘PC방’, ‘찜질방’, ‘술집(소주방, 호프집)’의 이용률은 ‘22년 대비 증가한 것으로 나타남.
 - 성별로 남학생과 여학생 모두 ‘코인노래방’, ‘PC방’, ‘찜질방’ 이용이 ‘22년 대비 증가한 것으로 나타남.

- 학교급별로 중학생은 '코인노래방'을 제외한 모든 업소 이용이 '22년 대비 증가하였으며, 고등학생은 '코인노래방', 'PC방', '찜질방'의 응답이 증가한 것으로 나타남.
- '22년 대비 이용률이 감소한 업소는 '일반노래방'과 'VR체험카페'로 나타남.

표 III-69 청소년 출입 제한적 허용 업소 연간 이용률(중복응답) (단위: %)

구분		전자 오락실	술집 (소주방, 호프집)	PC방	노래방		찜질방	VR체험 카페	멀티방	룸카페	홀덤편/홀덤편카페	
					일반 노래방	코인 노래방						
전체	2020	25.0	2.3	61.3	44.7	70.7	25.4	13.1	-	-	-	
	2022	23.6	2.0	57.3	39.9	74.8	20.1	10.0	-	-	-	
	2024	23.6	2.3	59.3	36.9	75.8	35.1	9.3	4.4	12.6	1.5	
성별	남자	2020	26.0	2.6	71.8	40.0	62.7	26.2	11.7	-	-	-
		2022	25.4	2.6	70.5	38.0	68.2	22.4	9.2	-	-	-
		2024	24.4	2.8	70.9	36.7	66.6	35.3	9.0	4.8	9.2	1.8
	여자	2020	24.0	1.9	49.8	49.8	79.4	24.4	14.7	-	-	-
		2022	21.7	1.3	43.2	41.9	81.9	17.6	10.9	-	-	-
		2024	22.7	1.7	46.8	37.0	85.6	34.9	9.6	4.0	16.2	1.1
학교급	중학교	2020	25.3	1.4	56.7	37.3	63.6	24.4	14.8	-	-	-
		2022	26.4	1.4	55.8	36.5	72.9	23.1	11.6	-	-	-
		2024	27.0	2.6	59.5	37.6	72.8	39.0	10.9	4.8	11.6	1.6
	고등학교	2020	24.8	3.1	65.6	51.2	77.1	26.2	11.6	-	-	-
		2022	20.7	2.6	58.9	43.3	76.8	16.9	8.3	-	-	-
		2024	20.0	2.0	59.0	36.1	78.9	31.1	7.6	4.0	13.6	1.3

* 주: 1) 오락실, PC방, 노래방, 찜질방은 심야시간대 이용이 제한되며, 소주방·호프집은 일반음식점이지만 주류 이용을 목적으로는 이용할 수 없음.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 3) '24년도에 '멀티방', '룸카페' 분리, '홀덤편/홀덤편카페' 추가함.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-53】 청소년 출입 제한적 허용 업소 연간 이용률(중복응답)

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

② 심야시간 이용 경험 및 나이 확인 여부

- 청소년 출입 제한적 허용 업소 가운데 심야시간대 이용 시도 비율이 가장 높은 업소는 ‘코인노래방’(9.9%)으로, ‘22년 대비 6.0%p 감소한 것으로 나타남.
- ‘찜질방’을 제외한 나머지 모든 업소들의 청소년 심야시간 이용 시도는 ‘22년 대비 감소한 것으로 나타남.
- 청소년 출입 제한적 허용 업소의 심야시간대 이용 시도에 대해 모든 업소에서 출입 허용(확인하고 들어가게 함+확인하지 않고 그냥 들어가게 함) 비율이 출입 금지 비율보다 높게 나타남.
 - 심야시간대 청소년 나이 확인 여부에 관계없이 출입 허용이 이루어진 비율은 ‘코인노래방’(6.7%), ‘찜질방’(3.7%), ‘일반노래방’(2.8%) 등의 순으로 나타남.
- 청소년 출입제한 업소를 심야시간대에 이용 시도한 경험 여부별 환각성 물질/약물 복용 경험을 분석한 결과, 심야시간대 이용 시도 경험이 있는 청소년의 환각성 물질/약물 복용 경험이 상대적으로 높게 나타남.

▶ 관련 정책: ②-2-2 청소년 보호의식 제고 및 신분 확인 생활화 유도

- 최근 1년 간 청소년 출입 제한적 허용 업소를 심야시간(밤 10시 이후)에 이용하려고 한 경험이 있는지 조사한 결과, 이용 시도가 가장 많이 이루어진 업소는 ‘코인노래방’으로 나타남.
 - 청소년의 심야시간대 이용 시도 응답이 가장 높은 곳은 ‘코인노래방’(9.9%) > ‘찜질방’(5.0%) > ‘PC방’(4.9%) 등의 순으로 나타남.
 - ‘코인노래방’을 제외한 모든 업소의 심야시간대 이용시도 경험은 남학생이 여학생에 비해 높게 나타남.
 - 중학생은 고등학생에 비해 ‘PC방’, ‘일반노래방’, ‘찜질방’, ‘VR 체험카페’ 이용 시도 경험이 높게 나타나며, 고등학생은 중학생에 비해 ‘코인노래방’, ‘멀티방’, ‘룸카페’, ‘홀덤뽑/홀덤카페’의 심야시간 대 이용 시도가 높게 나타남.
- 청소년 출입 제한적 허용 업소 가운데 ‘찜질방’은 청소년의 심야시간 이용 시도가 ‘22년 대비 증가하였으나(‘22년 4.4%→’24년 5.0%), 나머지 업소들의 심야시간 이용 시도는 ‘22년 대비 감소한 것으로 나타남.
- 청소년 출입 금지된 심야시간 청소년의 이용 시도에 대해 모든 업소에서 출입 금지된 비율보다 나이 확인 상관없이 출입 허용(확인하고 들어가게 함+확인하지 않고 그냥 들어가게 함)된 비율이 높게 나타남.

○ 청소년들의 출입이 금지된 업소를 심야시간에 이용하려고 한 청소년들 중 나이 확인 여부에 관계없이 출입이 허용된 비율은 ‘코인노래방’이 가장 높게 나타남.

– 심야시간 출입 허용 비율은 ‘코인노래방(6.7%) > ‘점질방(3.7%) > ‘일반노래방(2.8%) > ‘PC방(2.6%) > ‘VR 체험카페’(0.7%) > ‘멀티방’·‘룸카페’(0.5%) > ‘홀덤편/홀덤편카페’(0.3%) 순임.

* 심야시간에 청소년 출입 제한적 허용업소 이용을 시도한 청소년 중 ‘나이를 확인하고 들어가게 함’과 ‘나이를 확인하지 않고 그냥 들어가게 함’에 응답한 청소년의 비율임.

표 III-70 청소년 출입 제한적 허용 업소 심야시간대 이용 시도 및 나이 확인 여부 (단위: 명, %)

구분	사례수	심야시간에 이용하려고 한 적 있다	나이 확인 여부 ¹⁾²⁾					
			확인하고 못들어 가게 함	확인하고 들어가게 함	확인하지 않고 그냥 들어가게 함			
			2020	9,532	8.7	5.0	1.3	2.1
1) PC방	전체	2022	9,187	8.4	4.4	0.9	2.8	
		2024	9,890	4.9	2.3	1.0	1.6	
		성별	남자	2020	4,996	11.6	7.0	1.6
	2022			4,650	11.9	6.3	1.3	3.7
	2024			5,114	7.4	3.6	1.5	2.2
	여자	2020	4,536	5.4	2.9	1.0	1.5	
		2022	4,537	4.8	2.4	0.5	1.8	
		2024	4,776	2.3	0.8	0.4	1.0	
	학교급	중학교	2020	4,580	6.1	3.7	1.0	1.3
			2022	4,677	6.5	3.5	0.8	1.9
			2024	5,059	5.3	2.4	1.2	1.8
		고등학교	2020	4,951	11.0	6.2	1.6	3.0
2022			4,509	10.4	5.3	1.0	3.6	
2024			4,830	4.4	2.2	0.8	1.5	
2) 일반 노래방 ³⁾	전체	2020	9,256	6.2	2.3	1.3	2.1	
		2022	8,778	6.3	2.4	1.1	2.6	
		2024	9,890	4.3	1.5	1.0	1.8	
	성별	남자	2020	4,780	6.2	2.4	1.3	2.0
			2022	4,379	7.3	2.8	1.5	2.8
			2024	5,114	5.1	1.8	1.3	1.9
		여자	2020	4,476	6.1	2.3	1.3	2.2
			2022	4,400	5.4	2.0	0.7	2.5
			2024	4,776	3.6	1.2	0.7	1.7
	학교급	중학교	2020	4,413	4.9	1.7	1.1	1.7
			2022	4,453	5.2	2.0	1.1	1.9
			2024	5,059	4.6	1.6	1.2	1.8
고등학교		2020	4,843	7.3	2.9	1.5	2.5	
		2022	4,325	7.5	2.8	1.0	3.4	
		2024	4,830	4.1	1.5	0.8	1.8	

구분		사례수	심야시간에 이용하려고 한 적 있다	나이 확인 여부 ¹⁾²⁾				
				확인하고 못들어 가게함	확인하고 들어가게함	확인하지 않고 그냥 들어가게 함		
3) 코인 노래방	전체	2020	9,487	13.6	4.9	1.8	6.4	
		2022	9,168	15.9	5.5	1.8	8.1	
		2024	9,890	9.9	3.3	1.9	4.8	
	성별	남자	2020	4,918	13.1	4.5	1.7	6.2
			2022	4,589	16.2	5.8	2.0	7.9
			2024	5,114	9.9	3.3	2.2	4.5
		여자	2020	4,569	14.1	5.3	2.0	6.6
			2022	4,578	15.5	5.2	1.6	8.3
			2024	4,776	10.0	3.3	1.6	5.1
	학교급	중학교	2020	4,542	8.2	2.5	1.4	4.0
			2022	4,661	12.1	4.2	1.7	5.8
			2024	5,059	8.4	2.6	2.0	3.8
고등 학교		2020	4,945	18.5	7.1	2.3	8.7	
		2022	4,197	19.7	6.8	2.0	10.5	
		2024	4,830	11.6	4.0	1.7	5.9	
4) 찜질방	전체	2020	9,336	5.3	1.9	1.9	1.2	
		2022	8,941	4.4	1.2	1.5	1.5	
		2024	9,890	5.0	1.3	1.9	1.8	
	성별	남자	2020	4,841	6.5	2.5	2.3	1.3
			2022	4,467	5.1	1.4	1.7	1.6
			2024	5,114	6.3	1.9	2.4	2.0
		여자	2020	4,495	4.0	1.3	1.5	1.1
			2022	4,474	3.7	1.0	1.2	1.4
			2024	4,776	3.6	0.7	1.3	1.6
	학교급	중학교	2020	4,499	4.8	1.7	1.7	1.1
			2022	4,595	5.3	1.4	1.8	1.7
			2024	5,059	5.9	1.5	2.1	2.2
고등 학교		2020	4,836	5.9	2.1	2.1	1.3	
		2022	4,346	3.5	0.9	1.1	1.3	
		2024	4,830	4.1	1.1	1.7	1.4	
5) VR 체험카페	전체	2020	9,307	1.6	0.8	0.3	0.3	
		2022	8,909	1.2	0.5	0.3	0.4	
		2024	9,890	0.8	0.2	0.3	0.4	
	성별	남자	2020	4,821	1.6	0.9	0.3	0.2
			2022	4,445	1.3	0.5	0.4	0.2
			2024	5,114	1.1	0.3	0.4	0.4
		여자	2020	4,486	1.6	0.6	0.4	0.5
			2022	4,464	1.1	0.4	0.2	0.5
			2024	4,776	0.6	0.1	0.1	0.3
	학교급	중학교	2020	4,495	1.7	0.8	0.5	0.3
			2022	4,579	1.4	0.5	0.3	0.5
			2024	5,059	0.9	0.2	0.3	0.4

구분			사례수	심야시간에 이용하려고 한 적 있다	나이 확인 여부 ¹⁾²⁾			
					확인하고 못들어 가게함	확인하고 들어가게함	확인하지 않고 그냥 들어가게 함	
	고등 학교	2020	4,812	1.5	0.7	0.2	0.4	
		2022	4,330	1.1	0.4	0.3	0.2	
		2024	4,830	0.7	0.2	0.2	0.3	
6) 멀티방	전체		2024	9,890	0.6	0.2	0.2	0.3
	성별	남자	2024	5,114	0.8	0.2	0.3	0.3
		여자	2024	4,776	0.5	0.1	0.1	0.2
	학교급	중학교	2024	5,059	0.6	0.2	0.2	0.2
		고등학교	2024	4,830	0.7	0.2	0.2	0.3
7) 룸카페	전체		2024	9,890	0.8	0.3	0.2	0.3
	성별	남자	2024	5,114	1.0	0.3	0.4	0.4
		여자	2024	4,776	0.6	0.2	0.1	0.3
	학교급	중학교	2024	5,059	0.7	0.2	0.2	0.3
		고등학교	2024	4,830	0.9	0.3	0.3	0.4
8) 홀덱펍/ 홀덱카페	전체		2024	9,890	0.5	0.1	0.1	0.2
	성별	남자	2024	5,114	0.6	0.2	0.2	0.2
		여자	2024	4,776	0.4	0.1	0.1	0.1
	학교급	중학교	2024	5,059	0.4	0.1	0.1	0.1
		고등학교	2024	4,830	0.6	0.2	0.2	0.2

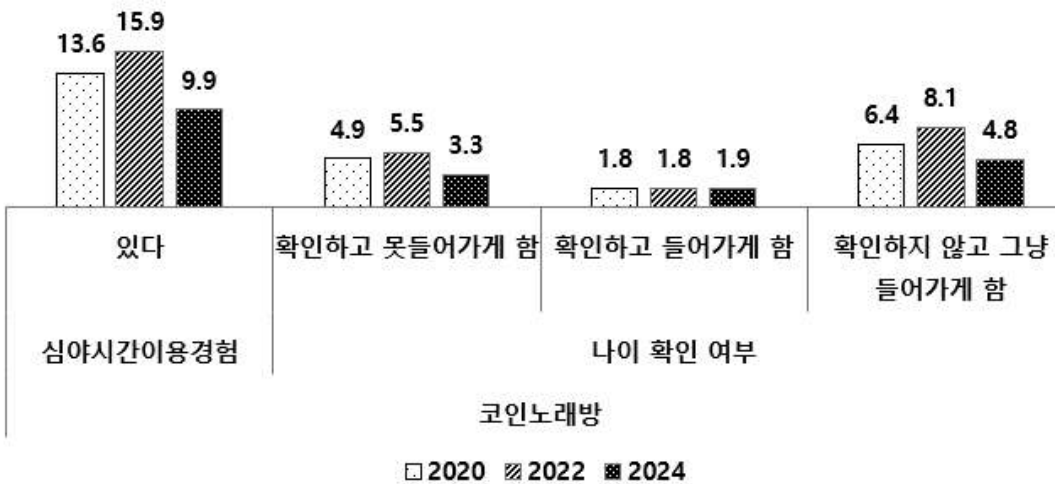
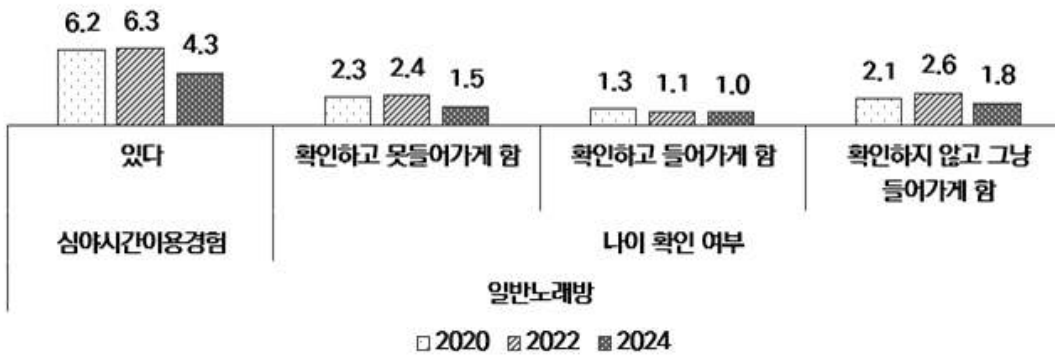
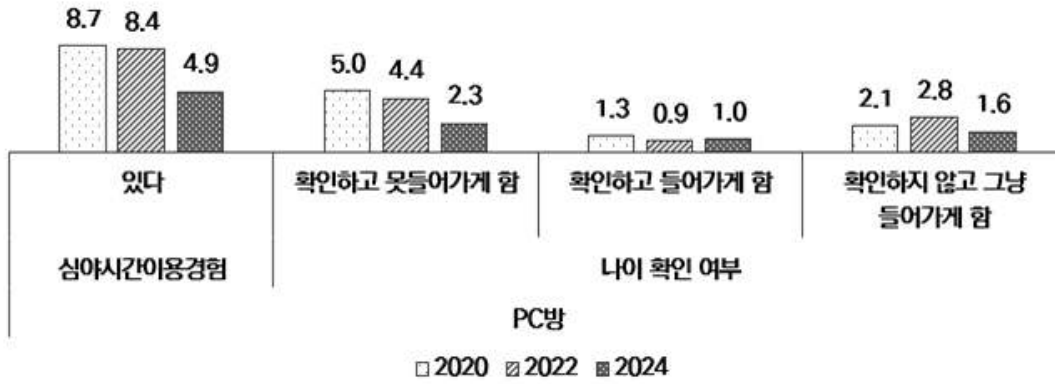
* 주: 1) 전체 응답자를 기준으로 재산출하였음.

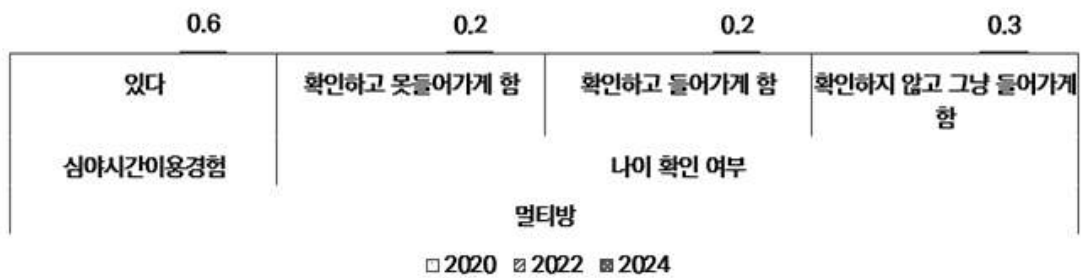
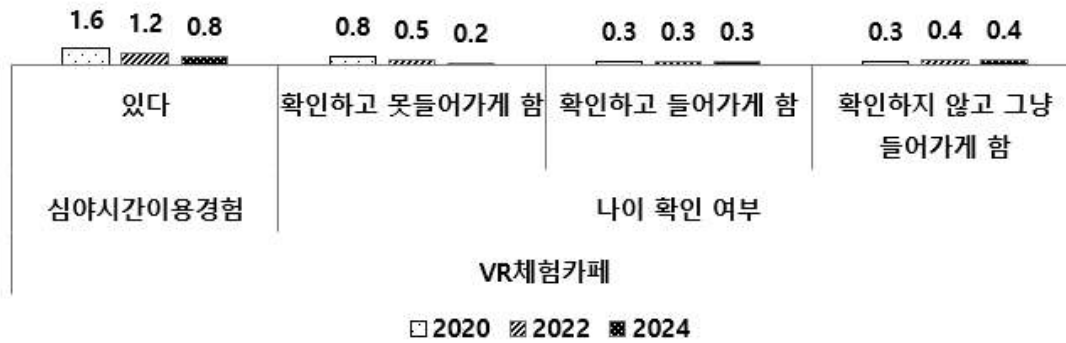
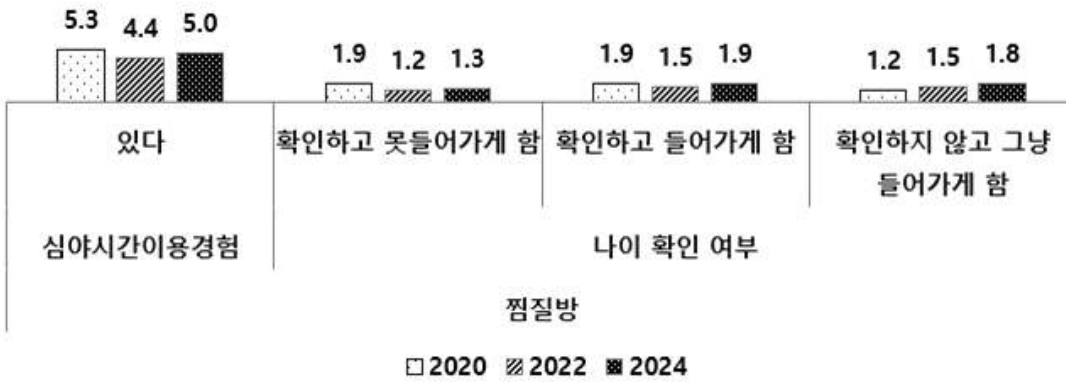
2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

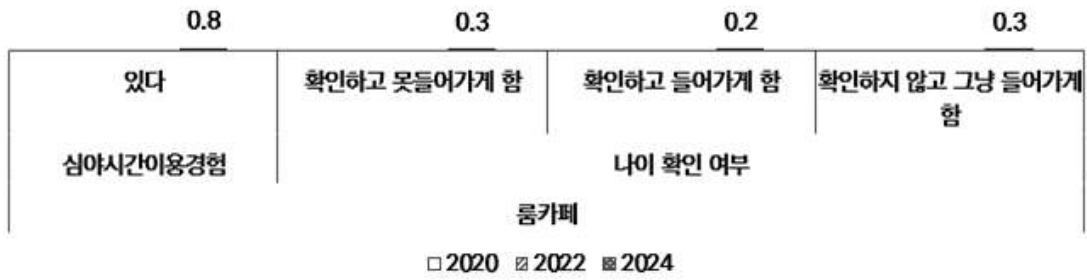
3) '24년도에 '멀티방', '룸카페' 분리, '홀덱펍/홀덱카페' 추가함.

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.







【그림 III-54】 청소년 출입 제한적 허용 업소 심야 시간대 이용 시도 및 나이 확인 여부

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

○ 출입 제한적 허용업소 심야시간대 이용 시도 경험 여부별 최근 1년 간 환각성 물질 및 약물의 복용 경험을 분석한 결과, 심야시간 이용 시도 경험이 있는 청소년의 환각성 물질/약물 복용 경험(1.8%)이 이용 시도 경험 없는 학생들의 약물 복용 경험(0.1%)에 비해 높게 나타남.

표 III-71 청소년 출입 제한적 허용 업소 심야시간대 이용 시도 및 최근 1년 간 환각성 물질 약물 및 마약(류) 복용 경험 (단위: 명, %)

구분	사례수	환각성 물질 약물 및 마약(류) 복용 경험	
		있다	없다
청소년 출입 제한적 허용업소 심야시간대 이용 시도 경험	있다	1,354	98.2
	없다	8,535	99.9

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

4-2. 청소년 출입·고용금지업소 이용 실태

① 청소년 출입·고용금지업소 연간 이용률 및 나이 확인 여부

- 청소년 출입과 고용이 금지된 업소 가운데 최근 1년 간 청소년의 이용률이 가장 높았던 곳은 ‘롭카페’(12.6%)이며, 여학생(16.2%)과 고등학생(13.6%)의 이용률이 높게 나타남.
- 청소년이 업소를 이용한 경우, 나이를 확인하지 않고 출입허용이 이루어지는 비율 역시 ‘롭카페’가 가장 높게 나타남.
- ‘22년 대비 이용이 증가한 업소는 ‘비디오/DVD방’, ‘유흥/단란주점’, ‘나이트클럽/음악클럽’이며, 반면 ‘(부모(보호자)가 동행하지 않은) 일반숙박업소’와 ‘(부모(보호자)가 동행하지 않은) 무인숙박업소(무인텔 등)’는 이용이 감소하였음.

▶ 관련 정책: ②-2-2 청소년 보호의식 제고 및 신분 확인 생활화 유도

- 청소년이 최근 1년간 청소년 출입·고용이 금지되는 업소를 이용한 적이 있는지 조사한 결과, ‘롭카페’ 이용률이 가장 높게 나타남.
 - 청소년 출입·고용이 금지되는 업소의 이용률이 가장 높은 업소는 ‘롭카페’(12.6%) > ‘멀티방’(4.4%) > ‘비디오/DVD방’(2.2%) 등의 순으로 나타남.
 - ‘롭카페’ 이용은 여학생(16.2%)과 고등학생(13.6%)의 이용률이 상대적으로 높게 나타남.
 - ‘멀티방’ 이용은 남학생(4.8%)과 중학생(4.8%)의 이용률이 상대적으로 높게 나타남.
 - ‘비디오/DVD방’ 이용은 여학생(2.3%)과 중학생(2.6%)의 이용률이 상대적으로 높게 나타남.
- ‘24년 조사에서 새롭게 측정한 ‘멀티방’, ‘롭카페’, ‘홀덤펍/홀덤펍카페’, ‘무인 성인용품 판매점’을 제외하면, ‘22년 대비 ‘비디오/DVD방’, ‘유흥/단란주점’, ‘나이트클럽/음악클럽’의 이용률은 ‘22년 대비 증가한 반면, ‘(부모(보호자)가 동행하지 않은) 일반숙박업소’와 ‘(부모(보호자)가 동행하지 않은) 무인숙박업소(무인텔 등)’ 이용률은 감소하였음.
- 청소년 출입·고용이 금지되는 업소를 이용한 청소년을 대상으로 업소 이용 시 나이 확인 여부를 조사한 결과, ‘롭카페’의 경우 ‘나이를 확인하지 않고 들어가게 함’의 응답이 6.1%로 가장 높게 나타났으며, 특히 여학생(8.7%)과 고등학생(6.7%)의 경우 나이 확인이 이루어지지 않은 비율이 높았음.

구분	사례수	이용한 적 있다	나이 확인 여부 ³⁾					
			나이를 확인 하고 들어가게 함	나이를 확인하지 않고 들어가게 함	응답하지 않음			
1) 비디오/ DVD방	전체	2020	9,536	2.0	0.6	0.7	-	
		2022	11,163	1.7	0.5	1.1	-	
		2024	9,890	2.2	1.1	1.0	-	
	성별	남자	2020	4,971	2.0	0.7	0.6	-
			2022	5,765	1.6	0.6	1.0	-
			2024	5,114	2.1	1.3	0.8	-
		여자	2020	4,565	1.9	0.5	0.7	-
			2022	5,399	1.8	0.5	1.2	-
			2024	4,776	2.3	1.0	1.3	-
	학교급	중학교	2020	4,587	1.9	1.0	0.8	-
			2022	5,707	1.6	0.6	1.0	-
			2024	5,059	2.6	1.3	1.2	-
고등학교		2020	4,949	2.0	0.7	1.2	-	
		2022	5,456	1.7	0.5	1.2	-	
		2024	4,830	1.8	0.9	0.8	-	
2) 유흥/ 단란주점	전체	2020	9,532	1.0	0.3	0.3	-	
		2022	11,191	0.5	0.2	0.4	-	
		2024	9,890	0.6	0.3	0.3	-	
	성별	남자	2020	4,968	1.2	0.4	0.3	-
			2022	5,781	0.7	0.2	0.4	-
			2024	5,114	0.7	0.4	0.3	-
		여자	2020	4,564	0.7	0.3	0.2	-
			2022	5,409	0.4	0.1	0.3	-
			2024	4,776	0.5	0.2	0.3	-
	학교급	중학교	2020	4,582	0.7	0.5	0.2	-
			2022	5,735	0.2	0.1	0.1	-
			2024	5,059	0.5	0.2	0.2	-
고등학교		2020	4,950	1.2	0.6	0.6	-	
		2022	5,455	0.9	0.3	0.6	-	
		2024	4,830	0.8	0.4	0.3	-	
3) 나이트클럽/ 음악클럽	전체	2020	9,504	0.7	0.3	0.2	-	
		2022	11,163	0.3	0.1	0.1	-	
		2024	9,890	0.5	0.3	0.2	-	
	성별	남자	2020	4,957	0.9	0.3	0.2	-
			2022	5,775	0.4	0.2	0.2	-
			2024	5,114	0.6	0.3	0.3	-
		여자	2020	4,547	0.5	0.2	0.1	-
			2022	5,388	0.1	0.1	0.1	-
			2024	4,776	0.4	0.2	0.2	-
	학교급	중학교	2020	4,571	0.6	0.4	0.1	-
			2022	5,722	0.2	0.1	0.1	-
			2024	5,059	0.3	0.1	0.2	-
고등학교		2020	4,934	0.8	0.4	0.3	-	
		2022	5,441	0.4	0.2	0.2	-	
		2024	4,830	0.6	0.4	0.2	-	
4) 멀티방/ 룸카페 ¹⁾	전체	2020	9,510	14.4	2.2	7.1	-	
		2022	11,168	13.8	2.6	10.9	-	
		2024	-	-	-	-	-	
	성별	남자	2020	4,955	7.7	1.6	3.3	-
			2022	5,772	9.2	2.2	6.7	-
			2024	-	-	-	-	-

구분			사례수	이용한 적 있다	나이 확인 여부 ³⁾			
					나이를 확인하고 들어가게 함	나이를 확인하지 않고 들어가게 함	응답하지 않음	
	여자	2020	4,556	21.8	2.9	11.2	-	
		2022	5,397	18.8	3.0	15.5	-	
		2024	-	-	-	-	-	
	학교급	중학교	2020	4,570	12.8	3.3	9.1	-
			2022	5,725	11.9	2.2	9.4	-
			2024	-	-	-	-	-
		고등학교	2020	4,940	16.0	3.4	12.1	-
			2022	5,444	15.8	3.0	12.5	-
			2024	-	-	-	-	-
5) 멀티방	전체	2024	9,890	4.4	0.8	0.9	2.8	
	성별	남자	2024	5,114	4.8	1.0	0.8	3.0
		여자	2024	4,776	4.0	0.5	1.0	2.5
	학교급	중학교	2024	5,059	4.8	0.7	0.9	3.2
		고등학교	2024	4,830	4.0	0.8	1.0	2.3
6) 룸카페	전체	2024	9,890	12.6	2.7	6.1	3.8	
	성별	남자	2024	5,114	9.5	2.2	3.6	3.4
		여자	2024	4,776	16.2	3.2	8.7	4.3
	학교급	중학교	2024	5,059	11.6	2.4	5.5	3.6
		고등학교	2024	4,830	13.6	3.0	6.7	4.0
7) 홀덤편/홀덤편카페	전체	2024	9,890	1.5	0.3	0.2	1.0	
	성별	남자	2024	5,114	1.8	0.3	0.3	1.2
		여자	2024	4,776	1.1	0.3	0.1	0.7
	학교급	중학교	2024	5,059	1.6	0.2	0.2	1.2
		고등학교	2024	4,830	1.3	0.4	0.2	0.7
8) (이성이 동행한) 숙박업소	전체	2020	9,524	1.6	0.5	0.4	-	
		2022	-	-	-	-	-	
		2024	-	-	-	-	-	
	성별	남자	2020	4,966	1.8	0.6	0.5	-
			2022	-	-	-	-	-
			2024	-	-	-	-	-
		여자	2020	4,558	1.3	0.4	0.4	-
			2022	-	-	-	-	-
			2024	-	-	-	-	-
	학교급	중학교	2020	4,581	1.0	0.7	0.3	-
			2022	-	-	-	-	-
			2024	-	-	-	-	-
고등학교		2020	4,943	2.1	0.9	1.1	-	
		2022	-	-	-	-	-	
		2024	-	-	-	-	-	
9) (부모(보호자)가 동행하지 않은) 일반숙박업소	전체	2020	-	-	-	-	-	
		2022	11,193	3.1	1.5	1.5	-	
		2024	9,890	2.1	1.5	1.6	-	
	성별	남자	2020	-	-	-	-	-
			2022	5,787	4.0	1.8	2.1	-
			2024	5,114	2.6	1.9	0.7	-
		여자	2020	-	-	-	-	-
			2022	5,407	2.1	1.2	0.9	-
			2024	4,776	1.5	1.1	0.4	-
	학교급	중학교	2020	-	-	-	-	
			2022	5,733	1.4	0.6	0.7	-
		2024	5,059	0.8	0.4	0.4	-	
고등학교	2020	-	-	-	-	-		

구분			사례수	이용한 적 있다	나이 확인 여부 ³⁾			
					나이를 확인하고 들어가게 함	나이를 확인하지 않고 들어가게 함	응답하지 않음	
10) (부모(보호자)가 동행하지 않은) 무인숙박업소(무인텔 등)			2022	5,460	4.9	2.4	2.3	-
			2024	4,830	3.4	2.6	0.8	-
	전체		2020	-	-	-	-	-
			2022	11,197	1.4	0.3	1.1	-
			2024	9,890	0.8	0.4	0.4	-
			2020	-	-	-	-	-
	성별	남자	2022	5,788	1.8	0.3	1.4	-
			2024	5,114	0.9	0.5	0.4	-
		여자	2020	-	-	-	-	-
			2022	5,409	1.0	0.2	0.8	-
	학교급	중학교	2020	-	-	-	-	-
			2022	5,737	0.6	0.1	0.5	-
			2024	5,059	0.4	0.2	0.2	-
		고등학교	2020	-	-	-	-	-
2022			5,460	2.3	0.5	1.7	-	
2024			4,830	1.1	0.6	0.5	-	
11) 무인 성인용품 판매점	전체		2024	9,890	0.4	0.2	0.2	-
			2024	9,890	0.4	0.2	0.2	-
	성별	남자	2024	5,114	0.5	0.3	0.2	-
		여자	2024	4,776	0.3	0.1	0.1	-
	학교급	중학교	2024	5,059	0.2	0.1	0.2	-
		고등학교	2024	4,830	0.6	0.4	0.2	-

* 주: 1) 룸카페는 멀티방과 유사형태로 운영되어 '멀티방/룸카페'를 병기하여 조사하였음. '24년도에는 '멀티방', '룸카페'를 분리하여 조사하였음.

2) '(이성이 동행한) 숙박업소'를 '22년에는 '(부모(보호자)가 동행하지 않은 일반숙박업소와 '(부모(보호자)가 동행하지 않은 무인숙박업소(무인텔 등)'로 구분하여 조사하였음.

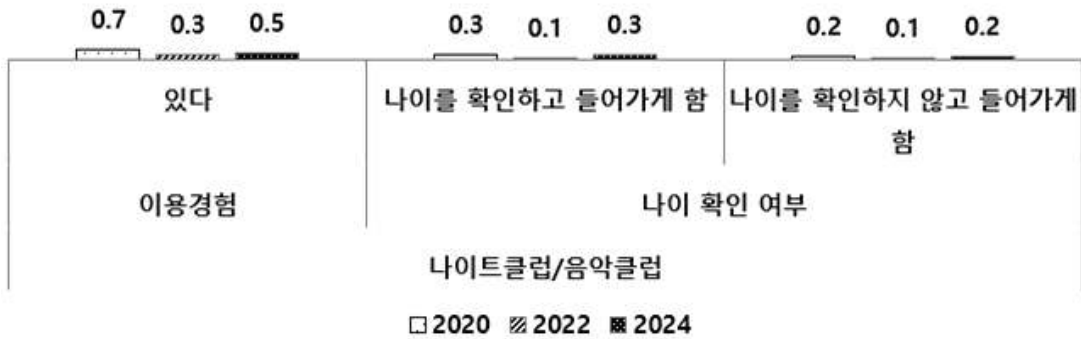
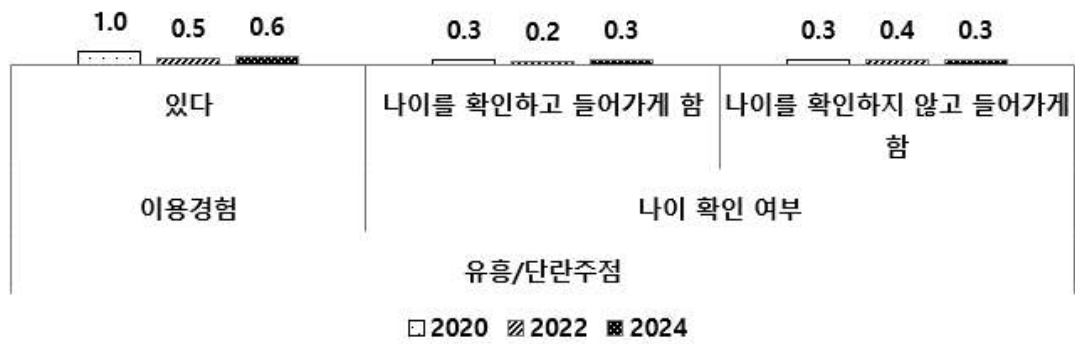
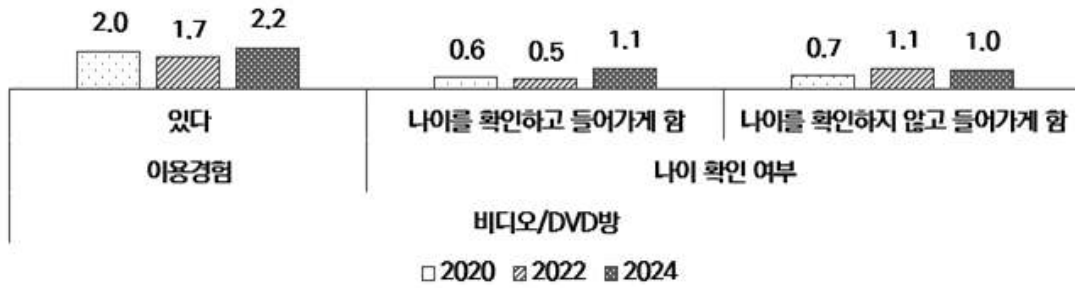
3) 전체 응답자를 기준으로 재산출한 결과임.

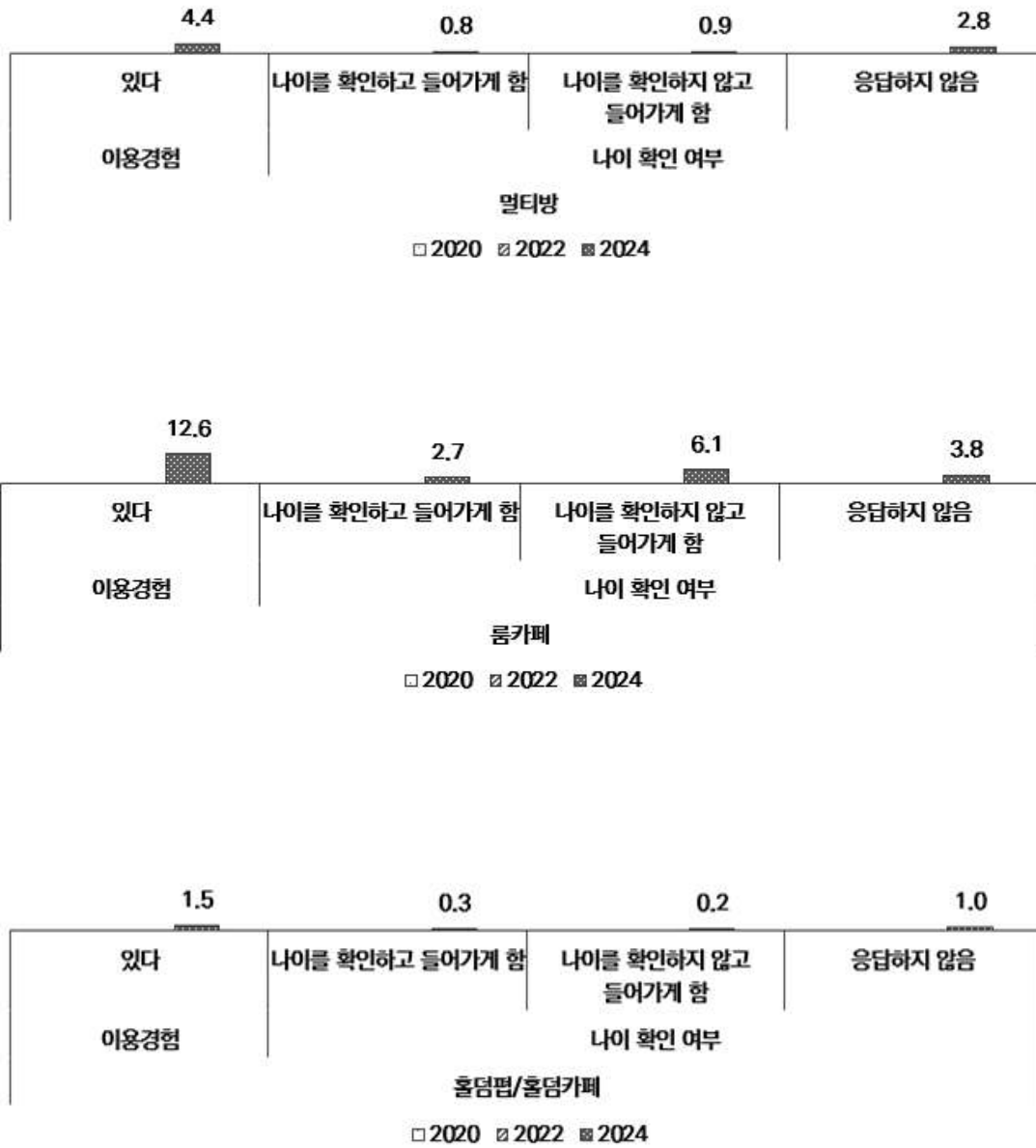
4) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

5) '24년도에는 '홀덤펍/홀덤펍카페', '무인 성인용품 판매점' 추가하였음.

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.





【그림 III-55】 청소년 출입·고용금지업소 연간 이용률 및 나이 확인 여부

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

② 청소년 고용금지업소에서의 아르바이트 경험

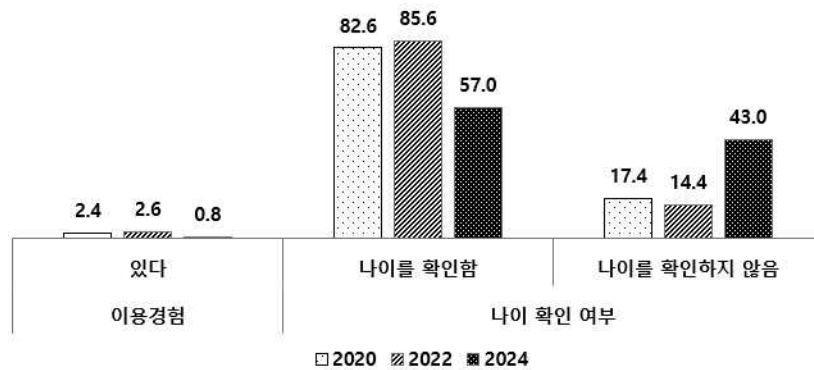
- 청소년 고용금지업소에서 아르바이트를 한 경험이 있는 청소년은 0.8%로, '20년 이후 가장 낮은 수치를 보임('20년 2.4%→'22년 2.6%→'24년 0.8%).
 - 남학생(1.1%), 고등학생(1.0%), 특히 직업계 고등학생(1.9%)의 응답이 상대적으로 높음.
- 청소년 고용금지업소에서 아르바이트를 한 경우, 나이 확인이 이루어지지 않은 비율이 43.0%로, '22년 대비 28.6%p 급증한 것으로 나타남.

▶ 관련 정책: ④-1-2 청소년고용 사업장 범의무 이행 점검 강화

- 최근 1년간 청소년 고용금지업소에서 아르바이트를 한 경험이 있다는 응답은 0.8%로 나타남.
 - 청소년 고용금지업소에서의 아르바이트 경험은 과거 조사에 비해 가장 낮은 수치를 보임('20년 2.4%→'22년 2.6%→'24년 0.8%).
 - 청소년 고용금지업소에서 아르바이트한 경험이 상대적으로 높은 집단은 남학생(1.1%)과 고등학생(1.0%), 특히 직업계 고등학생(1.9%)으로 나타남.
 - 청소년의 모든 특성별로도 청소년 고용금지업소에서의 아르바이트 경험률이 급감한 것으로 나타남.
- 최근 1년 간 청소년 고용금지업소에서 아르바이트를 한 경험이 있는 청소년을 대상으로 아르바이트 시 나이를 확인했는지 여부를 확인한 결과, 나이를 확인하지 않은 경우가 43.0%임.
 - 청소년 고용금지업소에서 아르바이트 나이를 확인하지 않았다는 응답 비율은 남학생(44.7%), 중학생(52.5%), 일반계 고등학생(39.0%)이 상대적으로 높게 나타남.
 - 청소년 고용금지업소에서 아르바이트 시 나이 확인을 하지 않았다는 응답은 과거 조사 대비 가장 높게 나타남('20년 17.4%→'22년 14.4%→'24년 43.0%).
 - 청소년 고용금지업소에서 아르바이트 시 나이 확인을 하지 않은 비율은 성별, 학교급별로도 과거 조사 대비 모두 가장 높게 나타남.

구분	사례수	아르바이트 경험 있음	아르바이트 시 나이 확인 여부 ¹⁾			
			나이를 확인함	나이를 확인하지 않음		
전체	2020	9,600	2.4	82.6	17.4	
	2022	11,268	2.6	85.6	14.4	
	2024	9,890	0.8	57.0	43.0	
성별	남자	2020	5,014	3.0	81.0	19.0
		2022	5,829	3.1	83.0	17.0
		2024	5,114	1.1	55.3	44.7
	여자	2020	4,586	1.9	85.4	14.6
		2022	5,439	2.2	89.6	10.4
		2024	4,776	0.5	61.4	38.6
학교급	중학교	2020	4,609	1.3	72.7	27.3
		2022	5,763	0.7	73.2	26.8
		2024	5,059	0.6	47.5	52.5
	고등학교	2020	4,991	3.5	86.0	14.0
		2022	5,505	4.7	87.6	12.4
		2024	4,830	1.0	63.5	36.5
	└ 일반계	2020	4,135	2.7	81.8	18.2
		2022	4,599	3.8	85.4	14.6
		2024	4,117	0.8	61.0	39.0
	└ 직업계	2020	856	7.1	93.8	6.2
		2022	907	8.9	92.5	7.5
		2024	714	1.9	69.6	30.4

- * 주: 1) 청소년고용이 금지된 업소에서 아르바이트를 한 적이 있다고 답한 응답자에 한함.
- 2) '22년에 청소년 출입제한 및 고용금지업소의 예시를 PC방, 일반노래방/코인노래방, 찜질방, VR체험카페, 비디오/DVD방, 유흥/단란주점, 나이트클럽/음악클럽, 멀티방/룸카페, 일반숙박업소/무인숙박업소로 명확화하여 질문함. '24년에 청소년 출입제한 및 고용금지업소의 예시를 PC방, 일반노래방/코인노래방, 찜질방, VR체험카페, 비디오/DVD방, 유흥/단란주점, 나이트클럽/음악클럽, 멀티방, 룸카페, 홀덤펍/홀덤펍카페, 일반숙박업소/무인숙박업소, 무인성인용품 판매점 등으로 구분하였음.
- 3) '22년에 '최근 1년 동안'으로 응답 시점 기준을 명확하게 제시하여 질문함.
- 4) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
- * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-56】 청소년 고용금지업소에서의 아르바이트 경험

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

4-3. 업소 이용방법 인지 여부 및 인지 경로

① 청소년 출입 제한적 허용업소에 대한 이용방법 인지 여부 및 인지 경로

- 청소년 출입 제한적 허용업소의 이용방법 인지율이 가장 높은 업소는 'PC방'(81.5%)이며, 인지율이 가장 낮은 업소는 '(부모(보호자)가 동행하지 않은) 무인 숙박업소(무인텔 등)'(22.3%)로 나타남.
- 남학생과 중학생의 청소년 출입 제한적 허용업소의 이용방법 인지율이 상대적으로 낮게 나타남.
- 청소년 출입에 관해 '잘 모르겠다'는 응답이 가장 높은 업소는 '멀티방'(53.9%)임.
- 청소년 출입 제한적 허용업소의 이용방법에 대한 인지 경로는 '언론매체'(36.9%)의 응답이 가장 높으며, '20년 이후 지속적으로 증가하는 것으로 나타남('20년 24.1%→'22년 28.9%→'24년 36.9%).
- 반면, '22년까지 가장 높게 응답되었던 '업소에 부착된 출입금지 표지'의 응답은 지속적으로 감소하는 것으로 나타남('20년 57.2%→'22년 51.6%→'24년 35.2%)

- ▶ 관련 정책: ②-2-2 청소년 보호의식 제고 및 신분 확인 생활화 유도
②-3-2 법 위반 유발 청소년 선도·보호 강화

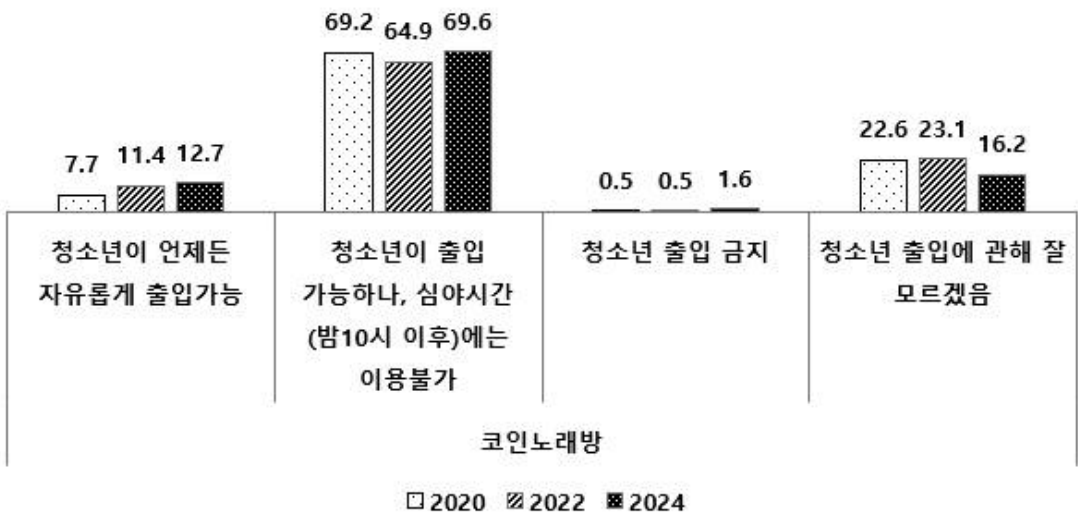
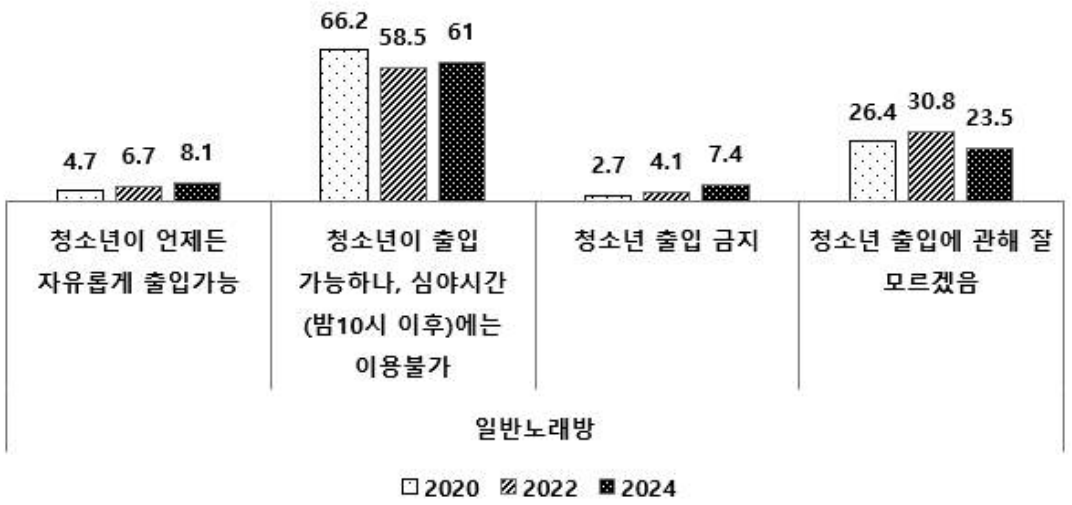
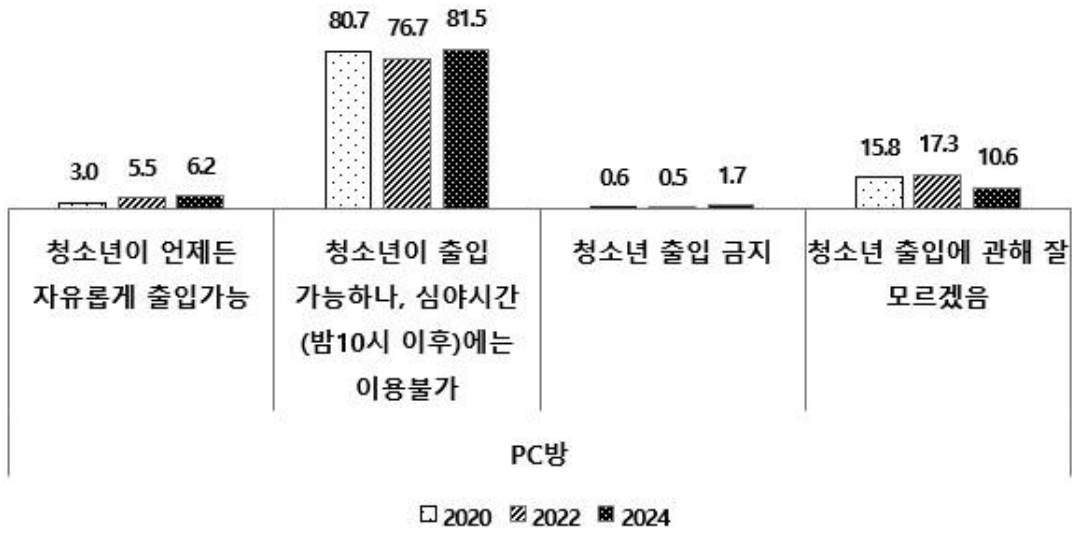
- 청소년 출입 제한적 허용 업소의 이용방법 인지 여부를 조사한 결과, 이용방법을 정확하게 인지하고 있는 비율이 가장 높은 업소는 'PC방'이며, 가장 낮은 업소는 '(부모(보호자)가 동행하지 않은) 무인 숙박업소(무인텔 등)'로 나타남.
- 이용방법 인지율은 'PC방'(81.5%) > '코인노래방'(69.6%) > '일반노래방'(61.0%) > '찜질방'(50.3%) > '룸카페'(35.5%) > 'VR체험카페'(34.7%) > '멀티방'(30.4%) > '(부모(보호자)가 동행하지 않은) 일반 숙박업소'(24.0%) > '(부모(보호자)가 동행하지 않은) 무인 숙박업소(무인텔 등)'(22.3%) 순으로 나타남.
- 여학생은 남학생보다 '(부모(보호자)가 동행하지 않은) 일반 숙박업소'와 '(부모(보호자)가 동행하지 않은) 무인 숙박업소(무인텔 등)'를 제외한 모든 업소의 이용방법 인지율이 높게 나타남.
- 고등학생은 중학생보다 모든 업소의 이용방법 인지율이 높음.
- '청소년 출입에 관해 잘 모르겠다'는 응답이 가장 높은 업소는 '멀티방'으로 나타남.
- '청소년 출입에 관해 잘 모르겠다'는 응답률은 '멀티방'(53.9%) > 'VR체험카페'(46.3%) > '룸카페'(42.6%) > '찜질방'(27.5%) > '(부모(보호자)가 동행하지 않은) 무인 숙박업소(무인텔 등)'(27.2%) > '(부모(보호자)가 동행하지 않은) 일반 숙박업소'(27.0%) > '일반노래방'(23.5%) > '코인노래방'(16.2%) > 'PC방'(10.6%) 순으로 나타남.

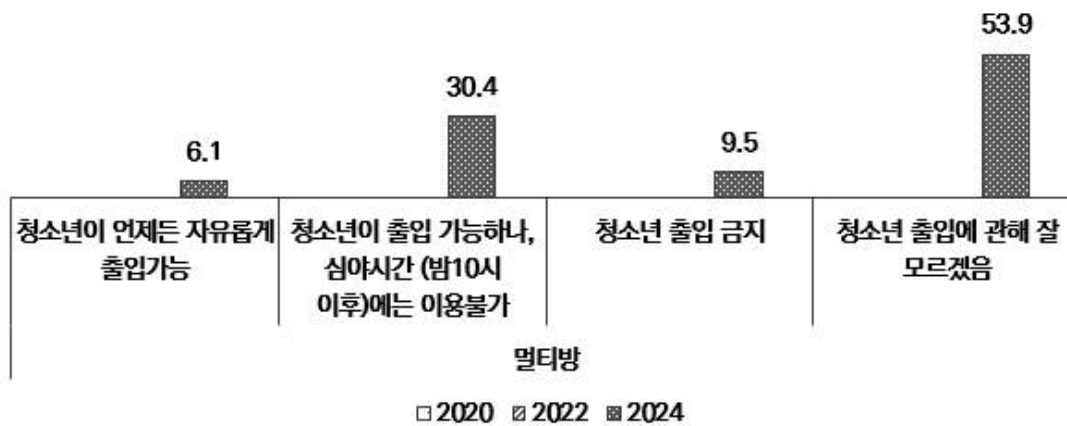
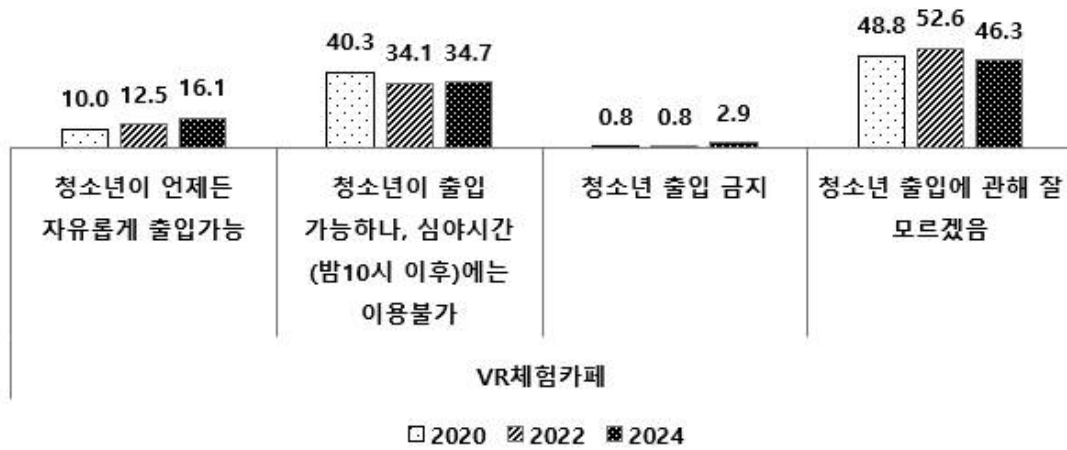
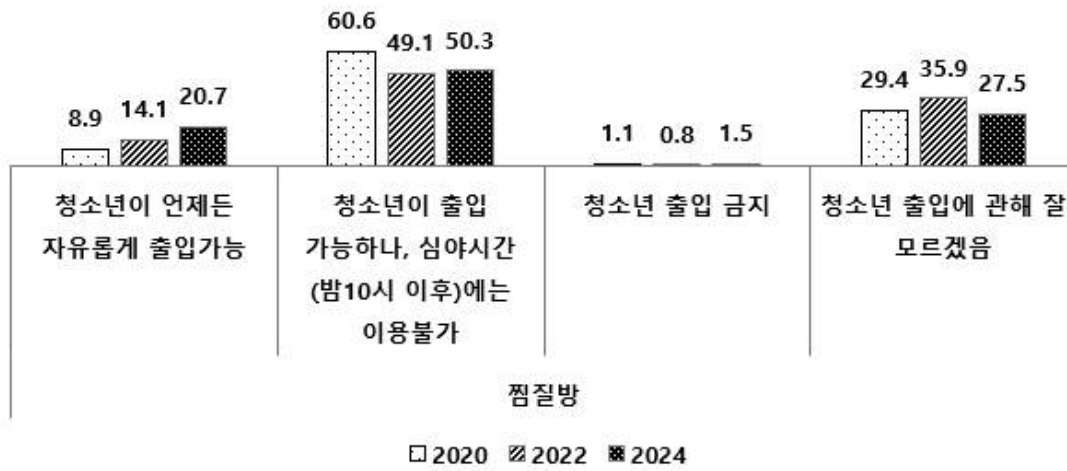
업소유형		사례수	청소년이 언제든지 자유롭게 출입가능	청소년이 출입 가능하나, 심야시간 (밤10시 이후)에는 이용불가 ²⁾	청소년 출입 금지	청소년 출입에 관해 잘 모르겠음	이성 청소년 동반 출입 금지		
1) PC방	전체	2020	9,548	3.0	80.7	0.6	15.8	-	
		2022	1,1242	5.5	76.7	0.5	17.3	-	
		2024	9,890	6.2	81.5	1.7	10.6	-	
	성별	남자	2020	4,996	3.2	77.5	0.8	18.5	-
			2022	5,816	6.8	74.3	0.6	18.4	-
			2024	5,114	8.0	77.7	2.3	12.0	-
		여자	2020	4,552	2.8	84.2	0.3	12.8	-
			2022	5,426	4.1	79.3	0.4	16.2	-
			2024	4,776	4.3	85.5	1.1	9.1	-
	학교급	중학교	2020	4,580	3.8	78.5	0.6	17.1	-
			2022	5,739	6.5	72.9	0.5	20.1	-
			2024	5,059	6.9	79.9	1.7	11.6	-
고등학교		2020	4,969	2.2	82.7	0.5	14.6	-	
		2022	5,504	4.4	80.7	0.5	14.4	-	
		2024	4,830	5.5	83.1	1.8	9.6	-	
2) 일반 노래방 ¹⁾	전체	2020	9,542	4.7	66.2	2.7	26.4	-	
		2022	11,231	6.7	58.5	4.1	30.8	-	
		2024	9,890	8.1	61.0	7.4	23.5	-	
	성별	남자	2020	4,990	4.8	59.1	2.9	33.3	-
			2022	5,809	7.5	53.8	4.4	34.3	-
			2024	5,114	10.0	54.7	7.8	27.5	-
		여자	2020	4,552	4.6	73.9	2.5	18.9	-
			2022	5,422	5.8	63.5	3.7	27.0	-
			2024	4,776	6.0	67.8	6.9	19.2	-
	학교급	중학교	2020	4,574	6.1	57.9	3.3	32.6	-
			2022	5,728	7.9	51.1	4.7	36.3	-
			2024	5,059	9.6	55.2	7.6	27.5	-
고등학교		2020	4,967	3.4	73.8	2.1	20.7	-	
		2022	5,503	5.3	66.2	3.4	25.1	-	
		2024	4,830	6.5	67.1	7.1	19.3	-	
3) 코인 노래방	전체	2020	9,539	7.7	69.2	0.5	22.6	-	
		2022	11,235	11.4	64.9	0.5	23.1	-	
		2024	9,890	12.7	69.6	1.6	16.2	-	
	성별	남자	2020	4,992	7.3	61.8	0.8	30.1	-
			2022	5,812	11.9	59.2	0.6	28.2	-
			2024	5,114	13.8	61.9	2.3	22.0	-
		여자	2020	4,547	8.1	77.4	0.2	14.3	-

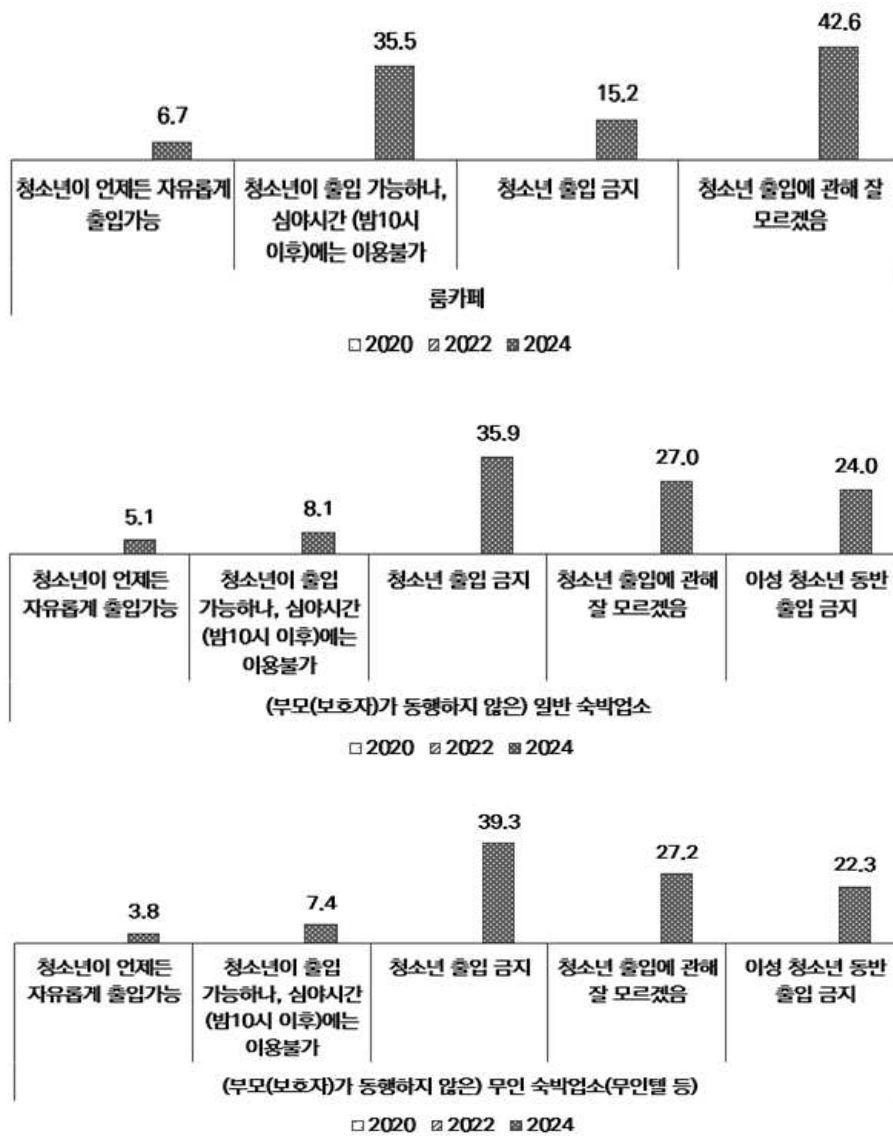
업소유형			사례수	청소년이 언제든지 자유롭게 출입가능	청소년이 출입 가능하나, 심야시간 (밤10시 이후)에는 이용불가 ²⁾	청소년 출입 금지	청소년 출입에 관해 잘 모르겠음	이성 청소년 동반 출입 금지		
4) 찜질방	전체		2022	5,423	10.9	70.9	0.4	17.7	-	
			2024	4,776	11.4	77.9	0.8	9.9	-	
			2020	4,571	9.8	61.9	0.5	27.7	-	
	학교급	중학교		2022	5,731	14.0	58.6	0.6	26.9	-
				2024	5,059	14.9	63.8	1.7	19.5	-
				2020	4,968	5.7	76.0	0.5	17.9	-
		고등학교		2022	5,505	8.8	71.4	0.5	19.3	-
				2024	4,830	10.3	75.6	1.4	12.6	-
				2020	9,535	8.9	60.6	1.1	29.4	-
	5) VR 체험카페	전체		2022	11,232	14.1	49.1	0.8	35.9	-
				2024	9,890	20.7	50.3	1.5	27.5	-
				2020	4,989	9.5	54.1	1.4	35.1	-
성별		남자		2022	5,809	14.8	46.3	0.9	38.0	-
				2024	5,114	20.8	45.6	2.1	31.5	-
				2020	4,545	8.2	67.8	0.7	23.2	-
		여자		2022	5,422	13.4	52.1	0.7	33.8	-
				2024	4,776	20.6	55.4	0.8	23.2	-
				2020	4,567	11.1	52.7	1.2	35.0	-
학교급		중학교		2022	5,729	16.3	40.8	0.9	42.1	-
				2024	5,059	24.1	44.2	1.4	30.3	-
				2020	4,968	6.8	67.9	1.0	24.2	-
	고등학교		2022	5,503	11.9	57.8	0.8	29.5	-	
			2024	4,830	17.2	56.7	1.5	24.6	-	
			2020	9,536	10.0	40.3	0.8	48.8	-	
6) 멀티방	전체		2022	11,235	12.5	34.1	0.8	52.6	-	
			2024	9,890	16.1	34.7	2.9	46.3	-	
			2020	4,985	7.9	39.6	1.2	51.3	-	
	성별	남자		2022	5,810	11.6	34.9	1.0	52.5	-
				2024	5,114	15.2	33.7	3.8	47.2	-
				2020	4,551	12.2	41.2	0.5	46.1	-
		여자		2022	5,426	13.5	33.2	0.6	52.8	-
				2024	4,776	17.1	35.7	2.0	45.2	-
				2020	4,573	10.3	36.7	0.9	52.1	-
	학교급	중학교		2022	5,734	12.5	29.9	0.9	56.7	-
				2024	5,059	15.0	32.0	3.5	49.5	-
				2020	4,963	9.7	43.7	0.8	45.8	-
고등학교			2022	5,501	12.6	38.4	0.6	48.4	-	
			2024	4,830	17.3	37.5	2.4	42.9	-	
			2024	9,890	6.1	30.4	9.5	53.9	-	

업소유형			사례수	청소년이 언제든지 자유롭게 출입가능	청소년이 출입 가능하다, 심야시간(밤10시 이후)에는 이용불가 ²⁾	청소년 출입 금지	청소년 출입에 관해 잘 모르겠음	이성 청소년 동반 출입 금지	
	성별	남자	2024	5,114	7.4	29.6	10.1	52.9	-
		여자	2024	4,776	4.8	31.3	8.9	55.1	-
	학교급	중학교	2024	5,059	6.1	27.5	9.9	56.5	-
		고등학교	2024	4,830	6.2	33.5	9.1	51.2	-
7) 룸카페	전체		2024	9,890	6.7	35.5	15.2	42.6	-
	성별	남자	2024	5,114	7.2	30.5	15.4	46.9	-
		여자	2024	4,776	6.2	40.9	15.0	37.9	-
	학교급	중학교	2024	5,059	6.1	30.9	16.2	46.8	-
		고등학교	2024	4,830	7.4	40.3	14.1	38.2	-
8) (부모(보호자)가 동행하지 않은) 일반 숙박업소	전체		2024	9,890	5.1	8.1	35.9	27.0	24.0
	성별	남자	2024	5,114	5.6	8.8	33.5	27.0	25.1
		여자	2024	4,776	4.5	7.3	38.4	26.9	22.8
	학교급	중학교	2024	5,059	4.6	7.6	38.4	29.6	19.8
		고등학교	2024	4,830	5.5	8.6	33.2	24.2	28.5
9) (부모(보호자)가 동행하지 않은) 무인 숙박업소(무인텔 등)	전체		2024	9,890	3.8	7.4	39.3	27.2	22.3
	성별	남자	2024	5,114	4.6	8.2	36.0	27.5	23.7
		여자	2024	4,776	2.9	6.5	42.8	26.9	20.9
	학교급	중학교	2024	5,059	3.1	6.8	41.6	28.9	19.6
		고등학교	2024	4,830	4.5	7.9	36.9	25.5	25.3

- * 주: 1) 노래방의 경우 '청소년실에 한해 이용할 수 있지만, 심야시간(밤 10시 이후)에는 이용할 수 없다'고 제시되었음.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 3) '24년도에 '멀티방', '룸카페' 추가하였으며, '(부모(보호자)가 동행하지 않은) 일반 숙박업소', '(부모(보호자)가 동행하지 않은) 무인 숙박업소(무인텔 등)'에 ⑤ 이성 청소년 동반 출입 금지' 선택지를 추가
- * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.







【그림 III-57】 청소년 출입 제한적 허용 업소에 대한 이용방법 인지 여부

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

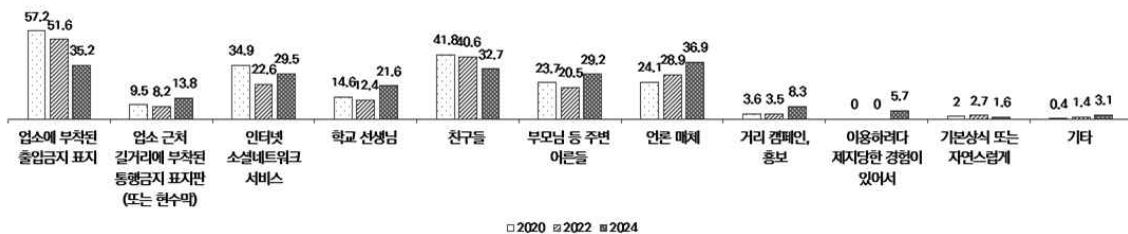
- 청소년 출입 제한적 허용업소의 이용방법에 대한 인지 경로를 확인한 결과, ‘언론매체’(36.9%) > ‘업소에 부착된 출입금지 표지’(35.2%) > ‘친구들’(32.7%) 등의 순으로 나타남.
- ‘언론매체’의 응답은 ‘20년 이후 지속적으로 증가한 반면(‘20년 24.1%→’22년 28.9%→’24년 36.9%), ‘업소에 부착된 출입금지’(‘20년 57.2%→’22년 51.6%→’24년 35.2%)와 ‘친구들’(‘20년 41.8%→’22년 40.6%→’24년 32.7%)의 응답은 지속적으로 감소한 것으로 나타남.
- ‘업소 근처 길거리에 부착된 통행금지 표지 표지판 (또는 현수막)’, ‘인터넷 소셜네트워크서비스’, ‘학교 선생님’, ‘부모님 등 주변 어른들’, ‘거리 캠페인, 홍보’ 등은 ‘22년 대비 증가한 것으로 나타남.

- 여학생은 '인터넷 소셜네트워크서비스'(34.2%)와 '부모님 등 주변 어른들'(31.5%), 중학생은 '부모님 등 주변 어른들'(33.5%), 고등학생은 '언론매체'(40.0%)의 응답이 타 집단에 비해 상대적으로 높게 나타남.

표 III-75 청소년 출입 제한적 허용 업소 이용방법 인지 경로(중복응답) (단위명%)

구분	사례수	업소에 부착된 출입금지 표지	업소 근처 길거리에 부착된 통행금지 표지판 (또는 현수막)	인터넷 소셜네트워크 서비스	학교 선생님	친구들	부모님 등 주변 어른들	언론 매체	거리 캠페인, 홍보	이용하려다 제지당한 경험이 있어서	기본 상식 또는 자연스럽게 ⁴⁾	기타		
													2020	2022
전체	2020	7,330	57.2	9.5	34.9	14.6	41.8	23.7	24.1	3.6	-	2.0	0.4	
	2022	7,434	51.6	8.2	22.6	12.4	40.6	20.5	28.9	3.5	-	2.7	1.4	
	2024	9,597	35.2	13.8	29.5	21.6	32.7	29.2	36.9	8.3	5.7	1.6	3.1	
성별	남자	2020	3,598	51.4	8.4	34.1	14.3	45.1	21.7	21.0	3.9	-	2.7	0.6
		2022	3,680	46.0	8.2	19.7	13.7	44.7	18.1	26.6	3.2	-	3.3	1.6
		2024	4,919	32.4	14.1	24.9	24.2	34.9	26.9	34.9	8.9	6.6	2.1	4.4
	여자	2020	3,732	62.8	10.7	35.6	14.9	38.6	25.7	27.2	3.4	-	1.4	0.2
		2022	3,755	57.1	8.3	25.5	11.7	36.7	23.0	31.1	3.8	-	2.0	1.2
		2024	4,679	38.1	13.6	34.2	19.0	30.3	31.5	39.0	7.6	4.7	1.1	1.8
학교급	중학교	2020	3,513	51.9	9.4	34.3	16.0	39.7	28.2	22.2	3.2	-	1.8	0.4
		2022	3,916	46.8	7.9	23.6	13.6	40.6	22.9	28.2	3.3	-	2.8	1.4
		2024	4,893	35.5	14.1	27.8	25.7	33.9	33.5	33.9	8.7	5.1	1.5	3.8
	고등학교	2020	3,816	62.1	9.7	35.4	13.3	43.8	19.6	25.9	4.0	-	2.3	0.4
		2022	3,518	56.9	8.6	21.5	11.2	40.7	17.9	29.6	3.7	-	2.5	1.4
		2024	4,705	34.9	13.5	31.2	17.5	31.3	24.6	40.0	7.9	6.3	1.7	2.4

- * 주: 1) 업소별 이용방법에 '잘 모르겠다'고 답한 응답자를 제외하고 산출한 결과임.
 2) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 3) '길거리에 부착된 통행금지 표지판', '인터넷'의 용어를, '22년도는 각각 '업소 근처 길거리에 부착된 통행금지 표지판 (또는 현수막)', '인터넷 소셜네트워크서비스'로 변경하여 질의함. '24년도에 '청소년 출입 제한적 허용업소'의 예시로 '일반 및 무인 숙박업소'를 추가하였음.
 4) '기본 상식 또는 자연스럽게'는 조사표에 포함되지 않았으나 기타 사유에 다수 포함되어 별도 제시하였음.
 5) '24년도에 '이용하려다 제지당한 경험이 있어서'를 추가하였음.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-58】 청소년 출입 제한적 허용 업소 이용방법 인지 경로(중복응답)

- * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

② 청소년 출입·고용 금지업소에 대한 출입 및 이용방법 인지 여부 및 인지 경로

- 청소년의 출입과 고용이 금지된 업소 가운데 중·고등학생이 출입 및 이용방법에 대해 인지율이 가장 높은 업소는 ‘나이트클럽/음악클럽’(63.5%)으로 나타나며, 반면 인지율이 가장 낮은 업소는 ‘비디오/DVD방’(19.6%)으로 나타남.
 - 모든 업소의 출입 및 이용방법 인지율은 남학생과 중학생이 상대적으로 낮게 나타남.
- 모든 청소년 출입·고용 금지업소에 대한 이용방법 인지율은 ‘22년 대비 증가한 것으로 나타남.
- 청소년 출입·고용 금지업소 이용방법의 주요 인지 경로는 ‘언론매체’(40.1%)로, ‘20년 이후 응답이 지속적으로 증가하는 것으로 나타남(‘20년 31.5%→’22년 36.1%→’24년 40.1%).
 - 반면, ‘22년까지 가장 높게 응답되었던 ‘업소에 부착된 출입금지 표지’의 응답은 지속적으로 감소하는 것으로 나타남(‘20년 44.2%→’22년 43.2%→’24년 35.3%).

▶ 관련 정책: ②-2-2 청소년 보호의식 제고 및 신분 확인 생활화 유도
②-3-2 법 위반 유발 유발 청소년 선도·보호 강화

- 청소년의 출입과 고용이 금지된 업소 이용방법 인지 여부를 조사한 결과, 출입 및 이용방법에 관해 정확히 인지하고 있는 비율이 가장 높은 업소는 ‘나이트클럽/음악클럽’이며, 인지율이 가장 낮은 업소는 ‘비디오/DVD방’으로 나타남.
 - 청소년 출입·고용 금지 업소의 이용방법 인지율은 ‘나이트클럽/음악클럽’(63.5%) > ‘무인 성인용품 판매점’(61.1%) > ‘유흥/단란주점’(59.9%) > ‘홀덤펍/홀덤펍카페’(48.1%) > ‘비디오/DVD방’(19.6%)의 순으로 나타남.
 - ‘비디오/DVD방’을 제외한 모든 업소의 출입 및 이용방법 인지율은 여학생이 남학생에 비해, 고등학생이 중학생에 비해 높게 나타남.
- ‘업소에 대해 들어보았지만 청소년 출입에 관해 잘 모르겠다’는 응답은 ‘비디오/DVD방’이 가장 높게 나타남.
 - ‘비디오/DVD방’(30.6%) > ‘나이트클럽/음악클럽’(16.9%) > ‘무인 성인용품 판매점’(16.2%) > ‘유흥/단란주점’(15.7%) > ‘홀덤펍/홀덤펍카페’(15.5%) 순으로 나타남.
 - ‘업소에 대해 들어보았지만 청소년 출입에 관해 잘 모르겠다’는 응답은 ‘비디오/DVD방’을 제외한 모든 업소에 대해 남학생이 여학생보다 높았으며, ‘비디오/DVD방’, ‘홀덤펍/홀덤펍카페’, ‘무인 성인용품 판매점’은 고등학생 응답이 상대적으로 높은 반면, ‘유흥/단란주점’과 ‘나이트클럽/음악클럽’의 응답은 중학생이 높게 나타남.

- '24년에 추가된 '홀덤펍/홀덤펍카페'와 '무인 성인용품 판매점'을 제외하면 나머지 모든 업소들은 '22년에 비해 이용방법 인지율이 모두 증가하고 '업소에 대해 들어보았지만 청소년 출입에 대해 잘 모르겠다'는 응답은 감소함. 그러나 '업소에 대해 처음 들음' 응답은 '22년 대비 모두 증가함.

표 III-76 청소년 출입·고용 금지업소에 대한 출입 및 이용방법 인지 여부 (단위: %)

업소유형		사례수	청소년이 인제든 자유롭게 출입가능	청소년이 출입 가능하나, 심야시간 (밤10시 이후)에는 이용불가	청소년 출입 금지	업소에 대해 들어보았지 만, 청소년 출입에 관해 잘 모르겠음	업소에 대해 처음 들어봄		
1) 비디오/ DVD방	전체	2020	9,096	1.6	20.9	19.8	37.4	20.3	
		2022	10,550	3.1	20.5	14.8	43.9	17.8	
		2024	9,890	3.8	20.1	19.6	30.6	25.9	
	성별	남자	2020	4,784	1.6	17.6	19.0	36.2	25.6
			2022	5,462	3.3	17.9	15.3	43.2	20.3
			2024	5,114	4.3	15.7	22.1	28.6	29.3
		여자	2020	4,312	1.7	24.5	20.7	38.8	14.4
			2022	5,089	2.8	23.2	14.3	44.6	15.1
			2024	4,776	3.3	24.8	16.9	32.8	22.2
	학교급	중학교	2020	4,357	1.5	17.5	17.9	38.2	24.9
			2022	5,472	3.0	17.6	12.7	43.6	23.1
			2024	5,059	3.9	18.6	18.7	27.4	31.4
고등학교		2020	4,738	1.7	24.0	21.6	36.7	16.0	
		2022	5,077	3.2	23.6	17.2	44.1	12.0	
		2024	4,830	3.7	21.7	20.5	34.0	20.0	
2) 유흥/ 단란주점	전체	2020	9,089	0.3	3.4	53.6	22.2	20.4	
		2022	10,570	0.5	2.9	51.9	27.6	17.2	
		2024	9,890	0.6	2.9	59.9	15.7	20.9	
	성별	남자	2020	5,602	1.2	6.5	49.7	16.9	25.7
			2022	5,465	0.7	3.0	46.2	31.3	18.8
			2024	5,114	0.9	3.2	54.5	17.6	23.8
		여자	2020	4,310	0.4	3.3	62.8	19.2	14.4
			2022	5,105	0.3	2.7	57.9	23.7	15.4
			2024	4,776	0.4	2.6	65.6	13.7	17.7
	학교급	중학교	2020	4,349	0.3	3.0	46.7	23.0	27.0
			2022	5,474	0.2	2.7	44.7	29.2	23.1
			2024	5,059	0.4	2.9	54.6	15.8	26.3
고등학교		2020	4,740	0.3	3.8	60.0	21.6	14.4	
		2022	5,096	0.7	3.0	59.5	26.0	10.8	
		2024	4,830	0.9	3.0	65.4	15.5	15.2	
3) 나이트 클럽/음악 클럽	전체	2020	9,091	0.4	3.3	55.8	24.6	16.0	
		2022	10,575	0.5	2.9	53.5	31.8	11.2	
		2024	9,890	0.7	2.9	63.5	16.9	16.1	

업소유형			사례수	청소년이 언제든지 자유롭게 출입가능	청소년이 출입 가능하나, 심야시간 (밤10시 이후)에는 이용불가	청소년 출입 금지	업소에 대해 들어보았지만, 청소년 출입에 관해 잘 모르겠음	업소에 대해 처음 들어봄		
	성별	남자	2020	4,781	0.4	3.5	47.1	27.6	21.5	
			2022	5,470	0.7	3.3	47.2	35.4	13.4	
			2024	5,114	0.9	3.2	56.8	19.0	20.0	
		여자	2020	4,310	0.4	3.0	65.4	21.4	9.8	
			2022	5,104	0.2	2.6	60.2	28.0	8.9	
			2024	4,776	0.4	2.5	70.5	14.7	11.9	
	학교급	중학교	2020	4,353	0.4	2.9	50.9	26.9	18.8	
			2022	5,480	0.2	2.8	48.2	35.5	13.3	
			2024	5,059	0.5	2.8	60.4	17.6	18.7	
		고등학교	2020	4,738	0.3	3.6	60.2	22.6	13.3	
			2022	5,094	0.7	3.2	59.2	28.0	9.0	
			2024	4,830	0.9	2.9	66.7	16.2	13.3	
4) 멀티방/룸카페 ²⁾	전체	2020	9,093	4.9	28.3	14.7	32.1	20.0		
		2022	10,555	6.1	28.5	11.1	39.4	14.8		
		2024	-	-	-	-	-	-		
	성별	남자	2020	4,779	3.2	21.0	17.2	31.9	26.7	
			2022	5,461	5.2	23.5	12.3	40.5	18.6	
			2024	-	-	-	-	-	-	
		여자	2020	4,315	6.8	36.3	12.0	32.4	12.6	
			2022	5,094	7.1	34.0	9.9	38.3	10.7	
			2024	-	-	-	-	-	-	
	학교급	중학교	2020	4,353	4.1	23.2	14.3	33.4	25.0	
			2022	5,467	4.9	23.6	11.1	42.1	18.3	
			2024	-	-	-	-	-	-	
		고등학교	2020	4,740	5.7	32.9	15.1	31.0	15.4	
			2022	5,088	7.4	33.8	11.2	36.5	11.1	
			2024	-	-	-	-	-	-	
	5) 홀덤편/홀덤편카페	전체	2024	9,890	0.8	4.0	48.1	15.5	31.6	
		성별	남자	2024	5,114	1.1	4.0	48.0	17.1	29.8
			여자	2024	4,776	0.5	4.0	48.3	13.8	33.4
학교급		중학교	2024	5,059	0.6	3.9	44.3	15.0	36.2	
		고등학교	2024	4,830	1.1	4.0	52.2	16.0	26.7	
6) 무인 성인용품 판매점	전체	2024	9,890	1.4	2.6	61.1	16.2	18.7		
	성별	남자	2024	5,114	1.6	2.8	56.5	16.9	22.1	
		여자	2024	4,776	1.2	2.3	66.1	15.4	15.0	
	학교급	중학교	2024	5,059	0.8	2.6	59.3	15.2	22.1	
		고등학교	2024	4,830	2.1	2.5	63.0	17.2	15.1	
7) (이성이 동행한) 숙박업소	전체	2020	9,091	1.8	4.8	42.3	32.0	19.0		
		2022	-	-	-	-	-	-		
		2024	-	-	-	-	-	-		
	성별	남자	2020	2020	4,778	2.0	4.7	36.5	32.0	

업소유형			사례수	청소년이 언제든지 자유롭게 출입가능	청소년이 출입 가능하나, 심야시간 (밤10시 이후)에는 이용불가	청소년 출입 금지	업소에 대해 들어보았지만, 청소년 출입에 관해 잘 모르겠음	업소에 대해 처음 들어봄	
	여자	2022	-	-	-	-	-	-	
		2024	-	-	-	-	-	-	
		2020	4,314	1.6	5.0	48.8	32.1	12.6	
		2022	-	-	-	-	-	-	
		2024	-	-	-	-	-	-	
		2020	4,352	1.8	4.4	37.7	32.7	23.5	
	중학교	2022	-	-	-	-	-	-	
		2024	-	-	-	-	-	-	
		2020	4,739	1.8	5.2	46.6	31.4	14.9	
		2022	-	-	-	-	-	-	
		2024	-	-	-	-	-	-	
		2020	4,739	1.8	5.2	46.6	31.4	14.9	
8) (부모(보호자)가 동행하지 않은 일반 숙박업소	전체	2022	10,580	4.4	4.8	37.6	39.8	13.3	
		2024	-	-	-	-	-	-	
	성별	남자	2022	5,473	5.1	5.2	33.0	40.9	15.8
			2024	-	-	-	-	-	-
		여자	2022	5,107	3.7	4.4	42.6	38.7	10.6
			2024	-	-	-	-	-	-
	학교급	중학교	2022	5,483	3.3	4.1	33.5	42.0	17.1
			2024	-	-	-	-	-	-
		고등학교	2022	5,097	5.6	5.6	42.1	37.5	9.2
			2024	-	-	-	-	-	-
	9) (부모(보호자)가 동행하지 않은 무인 숙박업소(무인텔 등)	전체	2022	10,576	3.4	4.4	38.9	38.0	15.4
			2024	-	-	-	-	-	-
성별		남자	2022	5,469	4.1	4.8	33.8	39.2	18.0
			2024	-	-	-	-	-	-
		여자	2022	5,106	2.5	4.0	44.3	36.6	12.6
			2024	-	-	-	-	-	-
학교급		중학교	2022	5,478	2.5	3.9	34.0	39.9	19.6
			2024	-	-	-	-	-	-
		고등학교	2022	5,098	4.3	4.9	44.1	35.9	10.8
			2024	-	-	-	-	-	-

* 주: 1) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

2) 룸카페는 현행 법령상 청소년출입금지업소에 포함되지 않으나, 멀티방과 유사 형태로 운영되어 '멀티방/룸카페'로 병기하여 조사하였음.

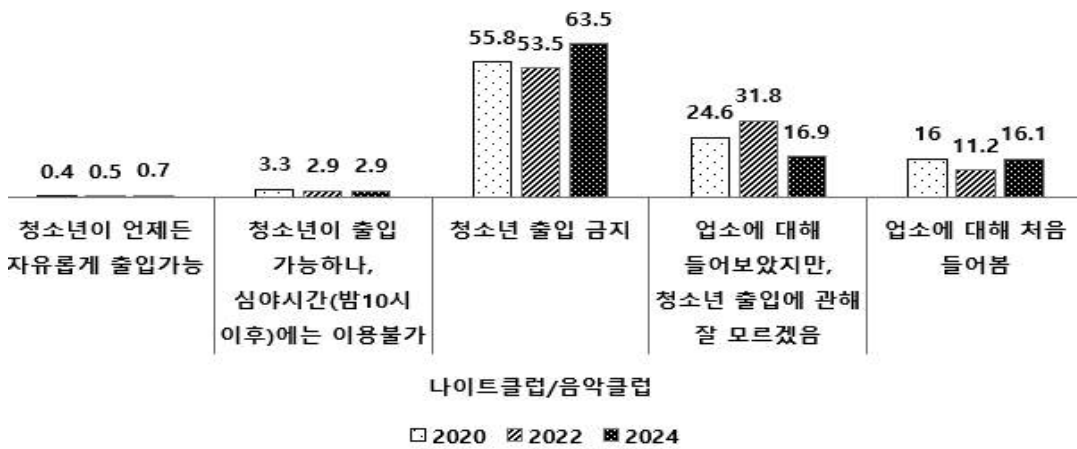
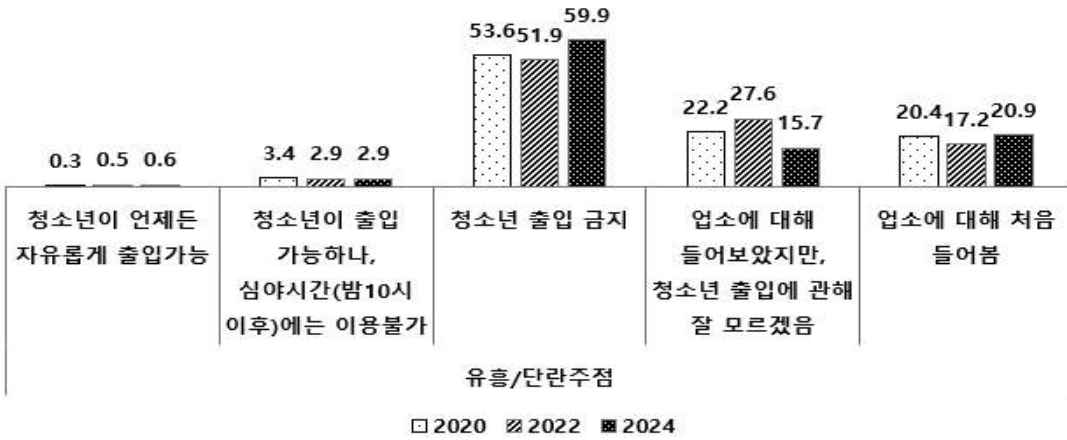
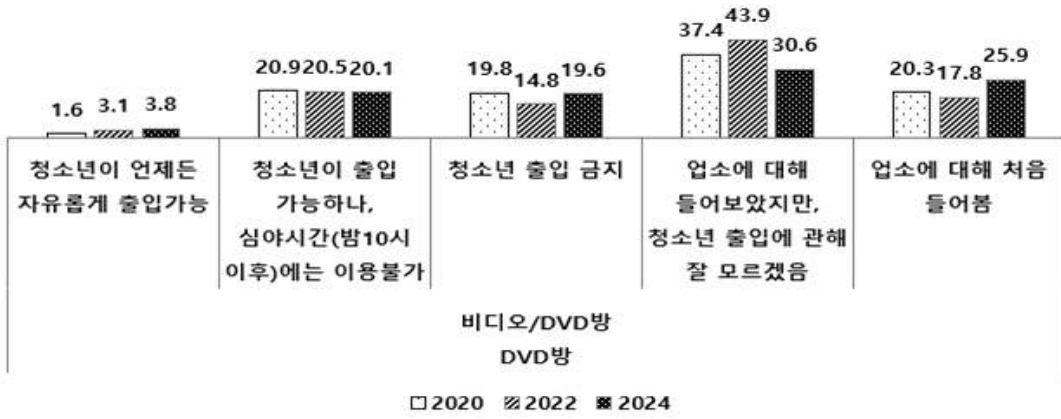
3) '(이성이 동행한) 숙박업소'를 '22년에는 '(부모(보호자)가 동행하지 않은 일반숙박업소'와 '(부모(보호자)가 동행하지 않은 무인 숙박업소(무인텔 등)'로 구분하여 조사하였음.

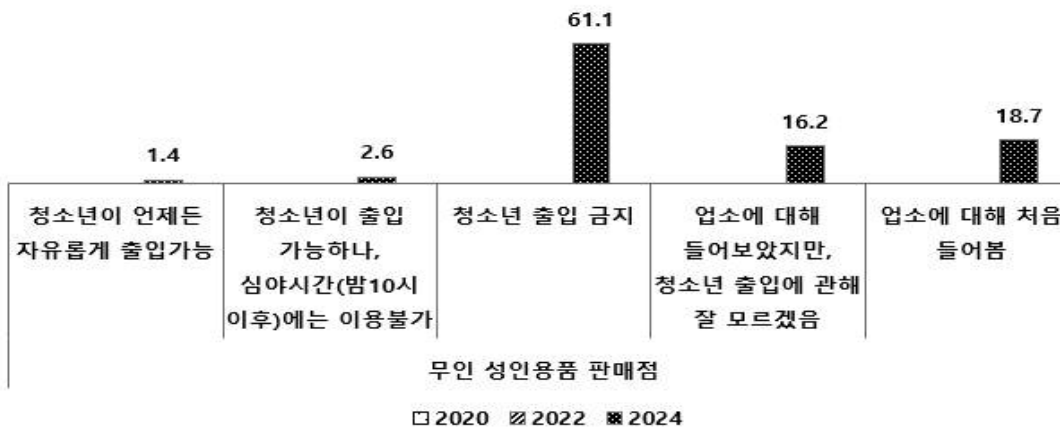
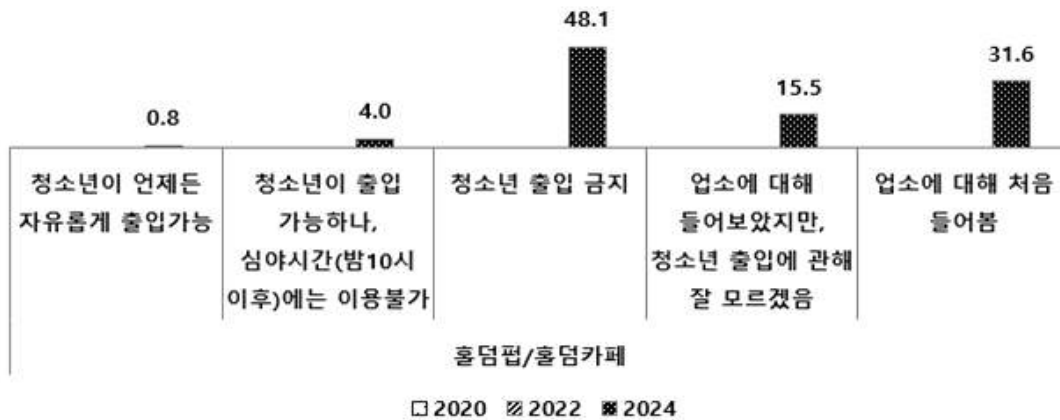
4) '들어보았지만, 청소년 출입에 관해 잘 모르겠음', '처음 들어봄'의 용어를 '22년도에 각각 '업소에 대해 들어보았지만, 청소년 출입에 관해 잘 모르겠음', '업소에 대해 처음 들어봄'으로 변경하여 질의함.

5) '24년도에는 '홀더킴/홀담카페', '무인 성인용품 판매점' 항목을 추가하고, '멀티방/룸카페', '(이성이 동행한) 숙박업소', '(부모(보호자)가 동행하지 않은 일반 숙박업소', '(부모(보호자)가 동행하지 않은 무인 숙박업소(무인텔 등)'를 삭제함.

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.





【그림 III-59】 청소년 출입·고용 금지업소에 대한 이용방법 인지 여부

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

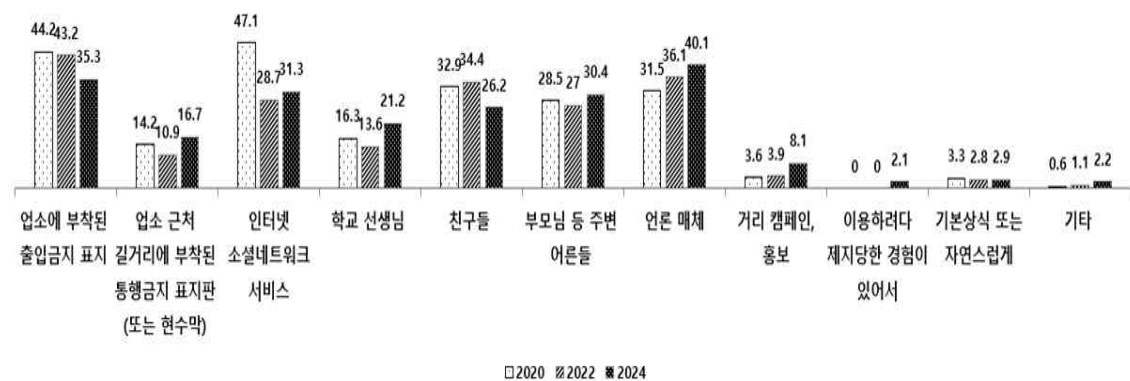
- 청소년 출입·고용 금지업소 이용방법 인지 경로를 확인한 결과, ‘언론매체’의 응답이 가장 높게 나타남.
 - 청소년 출입·고용 금지업소 이용방법 인지 경로는 ‘언론매체’(40.1%) > ‘업소에 부착된 출입금지 표지’(35.3%) > ‘인터넷 소셜네트워크’(31.3%) 등의 순으로 나타남.
 - 성별이나 학교급에 관계없이 청소년 출입·고용금지 이용방법 인지경로의 1순위는 모두 ‘언론매체’로 나타남.
 - ‘24년에 추가된 ‘이용하려다 제지당한 경험이 있어서’를 제외하면 ‘업소에 부착된 출입금지 표지’, ‘친구들’을 제외한 나머지 모든 경로의 응답은 ‘22년 대비 증가하였음.’

구분	사례수	업소에 부착된 출입금지 표지	업소 근처 길거리에 부착된 통행금지 표지판	인터넷 소셜네트워크 서비스	학교 선생님	친구들	부모님 등 주변 어른들	언론 매체	거리 캠페인, 홍보	이용하려다 제지당한 경험이 있어서	기본 상식 또는 자연스럽게	기타		
전체	2020	5,002	44.2	14.2	47.1	16.3	32.9	28.5	31.5	3.6	-	3.3	0.6	
	2022	4,906	43.2	10.9	28.7	13.6	34.4	27.0	36.1	3.9	-	2.8	1.1	
	2024	6,954	35.3	16.7	31.3	21.2	26.2	30.4	40.1	8.1	2.1	2.9	2.2	
성별	남자	2020	2,191	40.1	14.1	44.7	17.6	34.4	25.7	27.8	4.2	-	4.3	1.0
		2022	2,215	41.8	11.3	25.6	14.7	37.8	23.0	32.9	3.6	-	2.8	1.3
		2024	3,267	35.2	17.0	27.3	24.8	30.6	29.4	37.6	9.3	3.5	3.7	2.9
	여자	2020	2,811	47.4	14.3	49.0	15.2	31.8	30.7	34.4	3.2	-	2.5	0.4
		2022	2,691	44.4	10.5	31.2	12.8	31.6	30.3	38.7	4.1	-	2.7	0.8
		2024	3,687	35.3	16.4	34.8	18.0	22.4	31.4	42.2	7.1	0.8	2.2	1.6
학교급	중학교	2020	2,192	37.6	12.8	48.1	18.9	28.7	35.6	32.0	3.5	-	3.4	0.8
		2022	2,470	39.3	9.6	29.5	15.0	33.0	29.0	35.1	3.2	-	2.9	0.9
		2024	3,413	34.9	16.6	29.8	25.6	29.2	35.0	36.9	8.4	2.3	2.9	3.0
	고등학교	2020	2,810	49.3	15.3	46.4	14.2	36.2	23.1	31.2	3.8	-	3.2	0.5
		2022	2,435	47.3	12.2	27.9	12.2	35.8	24.9	37.1	4.6	-	2.6	1.2
		2024	3,541	35.7	16.8	32.7	16.9	23.4	26.0	43.1	7.9	1.8	2.9	1.6

* 주: 1) '길거리에 부착된 통행금지 표지판', '인터넷'의 용어를, '22년도는 각각 '업소 근처 길거리에 부착된 통행금지 표지판 (또는 현수막)', '인터넷 소셜네트워크서비스'로 변경하여 질의함.

- 2) '기본 상식 또는 자연스럽게'는 조사표에 포함되지 않았으나 기타 사유에 다수 포함되어 별도 제시하였음.
- 3) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
- 4) '24년도에 '이용하려다 제지당한 경험이 있어서' 항목 추가하였음.

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-60】 청소년출입·고용금지업소 출입 및 이용방법 인지 경로(중복응답)

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

5. 근로·보호 영역

5-1. 아르바이트 경험 여부

- 청소년의 아르바이트 경험률은 6.2%(현재 하고 있다 2.5%+현재 하고 있지만, 올해 한 적 있다 3.7%)로 나타나며, 이는 '22년 대비 1.1%p 감소한 결과임.
- 아르바이트 경험률이 상대적으로 높은 집단은 여학생(6.2%), 고등학생(10.7%)이며, 특히 직업계 고등학생(27.3%)의 경험률이 가장 높게 나타남
- '22년 대비 전반적으로 아르바이트 경험률은 감소(1.1%p)한 것으로 나타남
 - 아르바이트 경험률 감소한 집단: 고등학생(2.8%p), 일반계 고등학생(2.6%p), 직업계 고등학교(2.0%p), 여학생(1.5%p), 남학생(0.9%p)
 - 아르바이트 경험률 증가한 집단: 중학생(0.5%p)

▶ 관련 정책: ④-1 근로청소년의 기본 권리 보장

- 청소년의 아르바이트 경험률은 6.2%(현재 하고 있다 2.5%+현재 하고 있지만, 올해 한 적 있다 3.7%)로 나타남.
 - 성별로는 남학생(6.1%)과 여학생(6.2%) 간 아르바이트 경험률이 비슷하게 나타남.
 - 학교급별로는 고등학생(10.7%)의 아르바이트 경험률이 중학생(1.9%)보다 높으며, 특히 직업계 고등학생의 아르바이트 경험률은 27.3%로 가장 높은 것으로 나타남.
 - 연령별로 만15세 이상(8.6%) 청소년의 아르바이트 경험률은 15세 미만(1.4%)에 비해 높음.
- 청소년 아르바이트 경험률은 '22년 대비 1.1%p 감소한 것으로 나타남.
 - 청소년 아르바이트 경험률은 '20년 이후 '22년에 증가했다가 '24년에는 감소한 것으로 나타남('20년 4.6%→'22년 7.3%→'24년 6.2%).
 - 성별로 여학생이 남학생과 여학생 모두 '22년에 비해 아르바이트 경험률이 있다는 응답이 증가했으며, 여학생(1.5%p)이 남학생(0.9%p)보다 감소폭이 크게 나타남.
 - 학교급별로 중학생의 아르바이트 경험률은 '22년에 비해 0.5%p 증가하였고, 고등학생은 2.8%p 감소한 것으로 나타나며, 일반계고(2.6%p) 학생이 직업계고(2.0%p) 학생에 비해 아르바이트 경험률 감소폭이 크게 나타남.
 - 연령별로 만15세 미만 청소년의 아르바이트 경험률은 '22년에 비해 0.5%p 증가한 반면, 만15세 이상의 경험률은 2.0%p 감소한 것으로 나타남.

표 III-78 아르바이트 경험 여부

(단위: 명, %)

구분		사례수	한 적 있다 ¹⁾	한 적 없다	
전체	2020	9,303	4.6	95.3	
	2022	11,009	7.3	92.7	
	2024	9,890	6.2	93.8	
성별	남자	2020	4,862	4.4	95.6
		2022	5,691	7.0	93.0
		2024	5,114	6.1	93.9
	여자	2020	4,441	4.9	95.0
		2022	5,318	7.7	92.3
		2024	4,776	6.2	93.8
학교급	중학교	2020	4,412	1.4	98.6
		2022	5,589	1.4	98.6
		2024	5,059	1.9	98.1
	고등학교	2020	4,891	7.6	92.4
		2022	5,420	13.5	86.5
		2024	4,831	10.7	89.3
	└ 일반계고	2020	4,061	5.7	94.2
		2022	4,537	10.4	89.6
		2024	4,117	7.8	92.2
	└ 직업계고	2020	830	16.7	83.3
		2022	884	29.3	70.7
		2024	714	27.3	72.7
연령	만15세 미만 ¹⁾	2020	2,928	0.8	99.2
		2022	3,701	0.9	99.1
		2024	3,369	1.4	98.6
	만15세 이상	2020	6,338	6.4	93.6
		2022	7,308	10.6	89.4
		2024	6,520	8.6	91.4

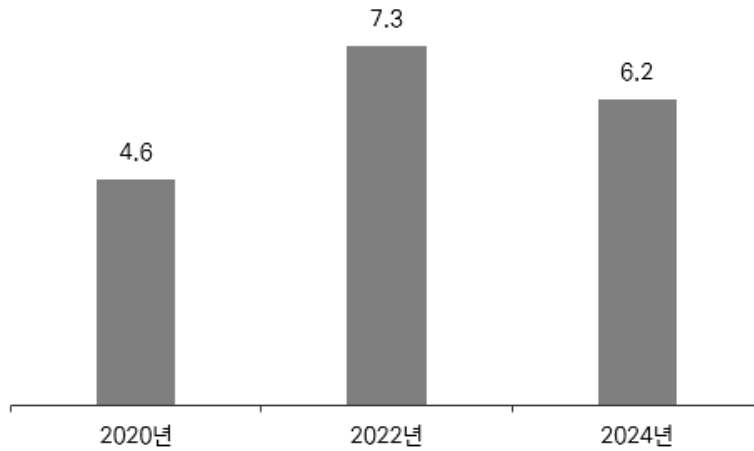
* 주: 1) '한 적 있다'는 '현재 하고 있다'와 '현재 하고 있지 않지만, 올해 한 적 있다'를 의미하고, '한 적 없다'는 '현재 하고 있지도 않고, 올해 한 적 없다'를 의미함.

2) '20년 조사는 2006년 1월 1일 이후 출생자, '22년 조사는 2008년 1월 1일 이후 출생자, '24년 조사는 2010년 1월 1일 이후 출생자를 의미함.

3) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

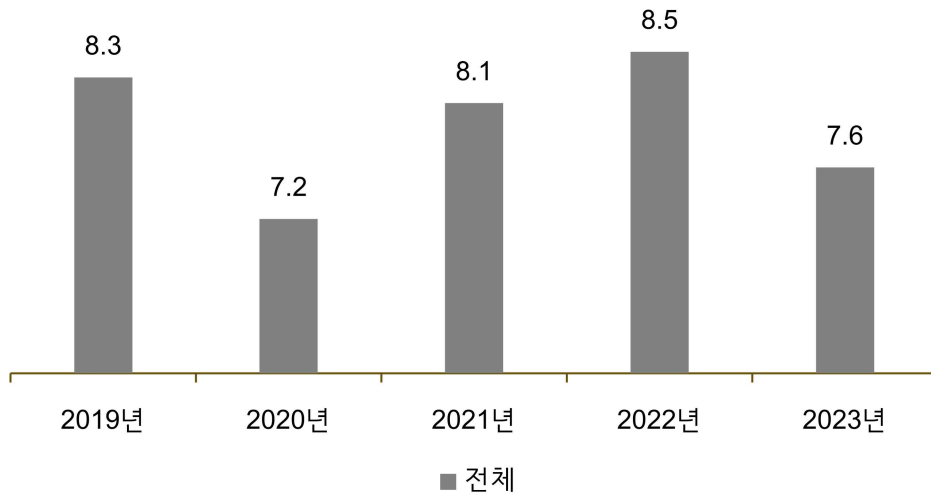


【그림 III-61】 아르바이트 경험률

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

■ 관련 통계

○ 「경제활동인구조사」의 15~19세의 경제활동 참가율을 살펴보면, '19년 8.3%에서 '20년에 7.2%로 저점을 찍고, '21년에 반등하여 '22년에 8.5%로 고점을 찍은 후 '23년에는 7.6% 하락함.



* 출처: 통계청 (2019). 경제활동인구조사.
통계청 (2020). 경제활동인구조사.
통계청 (2021). 경제활동인구조사.
통계청 (2022). 경제활동인구조사.
통계청 (2023). 경제활동인구조사.

【그림 III-관련통계3】 15~19세 경제활동 참가율

5-2. 아르바이트를 하는 이유

- 청소년이 아르바이트를 하는 가장 주된 이유는 ‘부모님(보호자)에게 용돈을 받지만, 원하는 것을 하기에는 돈이 부족해서’(38.0%)이며, ‘22년 대비 7.9%p 감소한 것으로 나타남.
- 가정형편 때문에 아르바이트를 한다는 응답 비율은 13.2%(‘생활비를 벌거나 보태야 하기 때문에’ 2.9%+‘용돈을 받을 형편이 아니라서’ 10.3%)로, ‘22년 조사(9.9%) 대비 3.3%p 상승한 수치임.
- ‘22년 대비 응답이 가장 크게 증가한 항목은 ‘사회경험을 해보고 싶어서’(6.1%p)이며, ‘용돈은 받지만 내가 원하는 것을 하기에는 돈이 부족해서’는 ‘22년 대비 가장 크게 감소(7.9%p)함.

▶ 관련 정책: ㉠-1 근로청소년의 기본 권리 보장

- 아르바이트 경험이 있는 청소년의 아르바이트를 하는 주된 이유를 조사한 결과, ‘원하는 것을 하기에는 돈이 부족해서’라는 응답이 38.0%로 가장 높게 나타남.
 - 청소년 아르바이트의 주된 이유는 ‘원하는 것을 하기에는 돈이 부족해서’(38.0%) > ‘사회경험을 해보고 싶어서’(31.3%) > ‘용돈을 받을 형편이 아니라서’(10.3%) 등의 순으로 나타남.
 - 성별로 살펴보면, 여학생은 남학생보다 ‘생활비를 벌거나 보태야 해서’, ‘용돈을 받을 형편이 아니라서’, ‘내가 원하는 것을 하기에는 돈이 부족해서’의 응답이 남학생보다 높으며, 남학생은 ‘사회 경험을 해보고 싶어서’, ‘친구가 같이 하자고 해서’, ‘재미있을 것 같아서’, ‘기타’ 응답이 상대적으로 높게 나타남.
 - 학교급별로는 고등학생은 중학생보다 ‘내가 원하는 것을 하기에는 돈이 부족해서’, ‘사회 경험을 해보고 싶어서’, ‘재미있을 것 같아서’의 응답이 높게 나타나며, 일반계 고등학생은 직업계 고등학생에 비해 ‘친구가 같이 하자고 해서’, ‘재미있을 것 같아서’ 응답이 상대적으로 높게 나타남.
- 가정형편 때문에 아르바이트를 한다는 응답 비율은 13.2%로 나타남.
 - 가정형편 때문에 아르바이트를 한다는 응답은 13.2%(‘생활비를 벌거나 보태야 하기 때문에’ 2.9%+‘용돈을 받을 형편이 아니라서’ 10.3%)로 나타남.
 - 이러한 결과는 ‘22년에 비해 3.3%p 증가한 수치임.
- ‘22년 대비 응답 증가폭이 가장 큰 항목은 ‘사회경험을 해보고 싶어서’로 나타남.
 - ‘22년 대비 응답이 증가한 아르바이트 이유는 ‘사회경험을 해보고 싶어서’(6.1%p), ‘용돈을

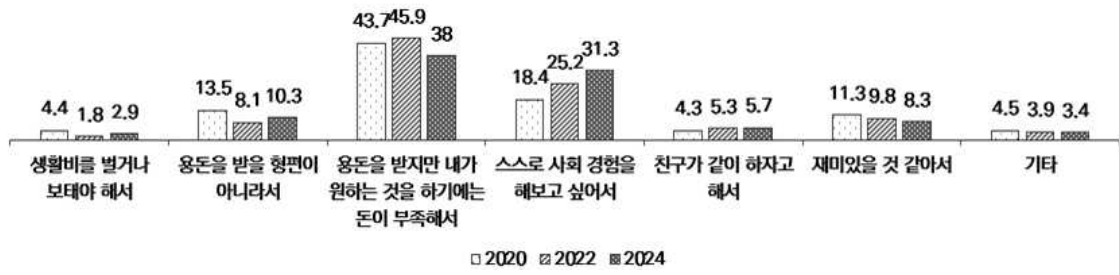
받을 형편이 아니라서'(2.2%p), '생활비를 벌거나 보태야 해서'(1.1%p), '친구가 같이 하자고 해서'(0.4%p)로 나타남.

- '22년 대비 응답 감소폭이 가장 큰 항목은 '원하는 것을 하기에는 돈이 부족해서'로 나타남.
- '22년 대비 응답이 감소한 항목은 '원하는 것을 하기에는 돈이 부족해서'(7.9%p), '재미있을 것 같아서'(1.5%p), '기타'(0.5%p)로 나타남.

표 III-79 아르바이트를 하는 주된 이유 (단위: 명, %)

구분	사례수	생활비를 벌거나 보태야 해서	용돈을 받을 형편이 아니라서	용돈을 받지만 내가 원하는 것을 하기에는 돈이 부족해서	스스로 사회 경험을 해보고 싶어서	친구가 같이 하자고 해서	재미있을 것 같아서	기타		
전체	2020	413	4.4	13.5	43.7	18.4	4.3	11.3	4.5	
	2022	798	1.8	8.1	45.9	25.2	5.3	9.8	3.9	
	2024	611	2.9	10.3	38.0	31.3	5.7	8.3	3.4	
성별	남자	2020	204	4.1	12.5	41.5	16.9	7.2	13.4	4.5
		2022	401	1.7	7.7	41.6	25.9	6.7	11.0	5.2
		2024	314	2.7	9.8	33.4	34.3	8.0	8.8	3.1
	여자	2020	209	4.6	14.4	46.0	19.9	1.5	9.2	4.5
		2022	398	1.8	8.5	50.3	24.4	3.8	8.5	2.8
		2024	297	3.2	10.9	42.9	28.2	3.3	7.8	3.7
학교 급	중학교	2020	53	8.8	4.5	36.3	16.0	5.3	17.5	11.7
		2022	80	1.3	10.0	45.0	17.5	6.3	3.8	16.3
		2024	94	5.4	11.6	29.1	26.3	8.3	7.4	11.9
	고등학교	2020	360	3.7	14.8	44.8	18.7	4.1	10.4	3.4
		2022	718	1.9	7.8	46.1	26.0	5.2	10.4	2.5
		2024	517	2.5	10.1	39.7	32.2	5.2	8.5	1.9
	└ 일반계고	2020	224	4.1	15.3	45.2	15.8	4.8	11.7	3.2
		2022	462	2.2	5.0	47.4	26.4	5.4	10.8	2.8
		2024	322	2.5	10.0	38.5	31.4	6.4	9.4	1.8
	└ 직업계고	2020	136	3.1	13.9	44.3	23.6	3.0	8.2	3.8
		2022	255	1.2	12.9	43.9	25.9	4.7	9.4	2.0
		2024	195	2.5	10.3	41.6	33.6	3.2	6.9	1.9
연령	만15세 미만	2020	18	8.3	6.3	34.6	15.1	6.7	18.0	11.1
		2022	34	0.0	11.8	44.1	14.7	5.9	2.9	20.6
		2024	48	11.4	13.8	22.8	20.1	12.1	8.6	11.3
	만15세 이상	2020	388	3.6	14.0	44.9	18.3	4.0	11.1	4.1
		2022	766	2.0	7.8	46.0	25.6	5.2	10.2	3.3
		2024	563	2.2	10.0	39.3	32.3	5.1	8.3	2.7

* 주: 1) 아르바이트를 한 경험이 있다('현재 하고 있다'와 '현재 하고 있지 않지만, 올해 한 적 있다')고 답한 응답자에 한함.
 2) 연령의 경우 '20년 조사는 2006년 1월 1일 이후 출생자, '22년 조사는 2008년 1월 1일 이후 출생자, '24년 조사는 2010년 1월 1일 이후 출생자 의미함.
 3) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 4) '24년도에 '③ 부모님(보호자)에게 용돈을 받지만, 원하는 것을 하기에는 돈이 부족해서', '④ 부모님(보호자)에게 용돈을 받지만, 스스로 사회 경험을 해보고 싶어서'를 '③ 원하는 것을 하기에는 돈이 부족해서', '④ 스스로 사회 경험을 해보고 싶어서'로 수정하였음.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-62】 아르바이트를 하는 주된 이유

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

5-3. 아르바이트 업종 및 배달 아르바이트 방식

① 주된 아르바이트 업종

- 청소년이 가장 오랜 기간 일한 아르바이트 업종은 ‘음식점·식당·레스토랑’(47.9%)이며, '22년 대비 0.3%p 감소한 것으로 나타남.
- 상위 5개 업종은 ‘음식점·식당·레스토랑’, ‘뷔페·웨딩홀·연회장’, ‘카페/베이커리/아이스크림 가게’, ‘패스트푸드점’, ‘편의점/소형마트’로, '22년 상위 5개 업종과 동일하게 나타남.
 - ‘음식점·식당·레스토랑’ : 남학생, 중학생, 만15세 이상 응답이 상대적으로 높게 나타남.
 - ‘뷔페·웨딩홀·연회장’ : 남학생, 고등학생(일반계), 만15세 이상 응답이 상대적으로 높게 나타남.
 - ‘카페/베이커리/아이스크림’ : 여학생, 고등학생(직업계), 만15세 이상 응답이 상대적으로 높게 나타남.
 - ‘패스트푸드점’ : 여학생, 고등학생(일반계), 만15세 미만 응답이 상대적으로 높게 나타남.
 - ‘편의점/소형마트’ : 남학생, 중학생, 만15세 미만 응답이 높게 나타남.

- ▶ 관련 정책: ④-1-1 청소년 근로권의 보호를 위한 법·제도 정비
 ④-1-2 청소년 고용사업장 범의무 이행 점검 강화

- '24년에 아르바이트를 했거나 아르바이트 중인 청소년이 가장 오랜 기간 일했던 아르바이트 업종을 조사한 결과, ‘음식점·식당·레스토랑’(47.9%)의 응답이 가장 높게 나타남.
 - 청소년의 주된 아르바이트 업종은 ‘음식점·식당·레스토랑’(47.9%) > ‘뷔페·웨딩홀·연회장’(10.2%) > ‘패스트푸드점’(7.7%) 등으로 나타남.
- 아르바이트 업종 중 상위 3순위의 주된 업종을 시계열로 살펴보면, 상위 1,2순위는 '22년과 동일한 업종이지만 '24년에 응답비율이 감소하였으며, 상위 3순위는 '24년에 새롭게 추가되었는데, '20년 이후 지속적으로 증가세를 보이는 것으로 나타남.
 - ‘음식점·식당·레스토랑’(1순위)를 선택한 비율은 '20년 37.2%→'22년 48.2%→'24년 47.9%로 나타남.
 - ‘뷔페·웨딩홀·연회장’(2순위)를 선택한 비율은 '20년 6.4%→'22년 14.0%→'24년 10.2%로 나타남.
 - ‘카페/베이커리/아이스크림’(3순위)를 선택한 비율은 '20년 3.9%→'22년 5.8%→'24년 7.7%로 나타남.

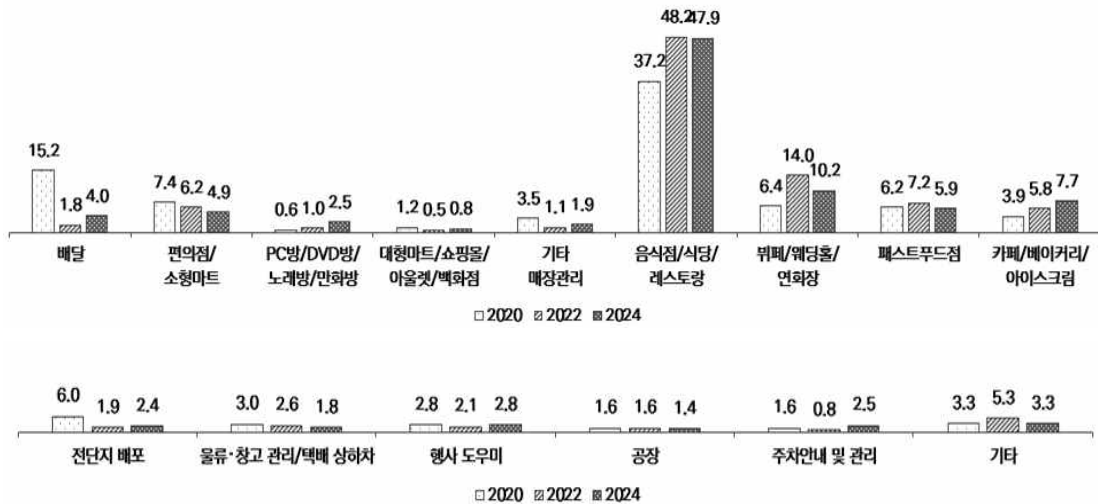
○ 학교급간 업종별 응답 차이가 나타남.

- 중학생이 고등학생에 비해 일한 비율이 높은 업종은 ‘배달’, ‘편의점/소형마트’, ‘PC방/DVD방/노래방/만화방’, ‘대형마트/쇼핑몰/아울렛/백화점’, ‘기타 매장관리’, ‘전단지 배포(스티커 붙이기)’, ‘주차안내 및 관리’, ‘기타’ 업종임.
- 고등학생은 중학생에 비해 ‘음식점/식당/레스토랑’, ‘뷔페/웨딩홀/연회장’, ‘패스트푸드점’, ‘카페/베이커리/아이스크림’, ‘물류·창고·관리/택배 상하차’, ‘행사 도우미’, ‘공장’ 업종임.

표 III-80 주된 아르바이트 업종(학교급별) (단위: 명, %)

구분	사례수	배달	편의점/ 소형마트	PC방/DVD 방/노래방/만 화방	대형마트/ 쇼핑몰/아울 렛/백화점	기타 매장관리	음식점/ 식당/레스 토랑	뷔페/웨딩홀/ 연회장	패스트푸드점 (피자, 치킨, 햄버거)	카페/ 베이커리/ 아이스크림		
											구분	사례수
전체	2020	404	15.2	7.4	0.6	1.2	3.5	37.2	6.4	6.2	3.9	
	2022	770	1.8	6.2	1.0	0.5	1.1	48.2	14.0	7.2	5.8	
	2024	611	4.0	4.9	2.5	0.8	1.9	47.9	10.2	5.9	7.7	
학교급	중학교	2020	50	22.5	5.8	1.4	1.4	4.2	16.0	4.0	1.6	1.4
		2022	71	12.7	7.0	2.8	0.0	0.0	38.0	7.0	0.0	5.6
		2024	94	8.3	10.0	11.2	2.6	3.1	33.2	3.5	1.2	3.7
	고등학교	2020	354	14.1	7.7	0.4	1.2	3.4	40.2	6.8	6.8	4.3
		2022	698	0.7	6.0	0.7	0.6	1.3	49.3	14.8	8.0	5.9
		2024	517	3.2	4.0	1.0	0.5	1.7	50.6	11.4	6.7	8.4
	일반계고	2020	223	14.9	7.4	0.4	1.6	2.4	36.9	9.3	7.4	4.6
		2022	448	0.2	6.9	1.1	0.7	1.1	48.9	13.6	8.3	5.8
		2024	322	3.5	4.4	0.8	0.2	1.6	49.8	11.7	7.3	7.2
	직업계고	2020	131	12.7	8.2	0.4	0.6	5.2	45.8	2.5	5.7	3.8
		2022	250	1.6	4.4	0.4	0.4	1.6	50.0	16.8	7.2	6.0
		2024	195	2.8	3.5	1.2	0.9	1.8	51.9	10.8	5.7	10.4
전체	2020	404	-	6.0	3.0	-	2.8	1.6	-	1.6	3.3	
	2022	770	-	1.9	2.6	-	2.1	1.6	-	0.8	5.3	
	2024	611	-	2.4	1.8	-	2.8	1.4	-	2.5	3.3	
학교급	중학교	2020	50	-	15.7	7.2	-	2.3	3.0	-	2.5	11.1
		2022	71	-	7.0	2.8	-	0.0	4.2	-	0.0	12.7
		2024	94	-	10.2	0.0	-	1.7	0.7	-	4.7	5.9
	고등학교	2020	354	-	4.7	2.4	-	2.9	1.4	-	1.5	2.2
		2022	698	-	1.3	2.6	-	2.3	1.3	-	0.9	4.4
		2024	517	-	1.0	2.1	-	3.0	1.5	-	2.1	2.8
	일반계고	2020	223	-	4.7	1.4	-	3.7	1.7	-	1.8	1.8
		2022	448	-	1.3	3.1	-	2.7	0.9	-	0.4	4.9
		2024	322	-	0.9	2.8	-	4.1	1.7	-	1.6	2.3
	직업계고	2020	131	-	4.7	4.1	-	1.6	1.0	-	0.9	2.8
		2022	250	-	1.2	1.6	-	1.6	2.0	-	1.6	3.6
		2024	195	-	1.1	0.9	-	1.3	1.2	-	2.9	3.5

* 주: 1) 아르바이트를 한 경험이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) '18년도, '20년도 '배달/운전(오토바이배달, 배달앱을 통한 배달 알바)'의 용어를 '22년도는 '배달'로 변경하여 질의함.
 3) '카페', '공사현장', '사무보조'는 '20년도부터 삭제함.
 4) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-63】 주된 아르바이트 업종

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

- '24년에 아르바이트를 가장 많이 한 것으로 나타난 상위 5개 업종을 대상으로 살펴본 결과, 각 업종별로 다음과 같은 특성을 보임.
 - '음식점·식당·레스토랑'은 모든 특성에서 응답이 가장 높게 나타나는 업종으로, 특히 남학생(66.7%), 중학생(66.0%), 만15세 이상(62.9%)의 응답이 상대적으로 높게 나타남.
 - '뷔페·웨딩홀·연회장'의 경우 남학생(15.1%), 고등학생(14.0%)과 특히 일반계 고등학생(14.7%), 만15세 이상(13.6%)의 응답이 상대적으로 높게 나타남.
 - '카페·베이커리·아이스크림'의 경우 여학생(15.7%), 고등학생(10.5%)과 특히 직업계 고등학생(12.5%), 만15세 이상(10.3%)의 응답이 상대적으로 높게 나타남.
 - '패스트푸드점'의 경우 여학생(10.1%), 고등학생(8.3%), 특히 일반계 고등학생(9.3%), 만15세 미만(15.1%)의 응답이 상대적으로 높게 나타남.
 - '편의점·소형마트'의 경우 남학생(9.6%), 중학생(19.1%), 만15세 미만(20.0%)의 응답이 높게 나타남.

표 III-81 '24년 상위 5개 업종

(단위: 명, %)

구분	사례수	음식점· 식당· 레스토랑	뷔페· 웨딩홀· 연회장	카페/ 베이커리/ 아이스크림 가게	패스트 푸드점	편의점/ 소형마트	
전체	468	62.6	13.3	10.0	7.7	6.5	
성별	남자	219	66.7	15.1	3.7	5.0	9.6
	여자	248	58.9	11.7	15.7	10.1	3.6
학교급	중학교	47	66.0	6.4	6.4	2.1	19.1
	고등학교	420	62.0	14.0	10.5	8.3	5.0
	└ 일반계고	259	61.8	14.7	8.9	9.3	5.4
	└ 직업계고	160	63.1	13.1	12.5	6.9	4.4
연령 ²⁾	만15세 미만	20	55.0	5.0	5.0	15.0	20.0
	만15세 이상	448	62.9	13.6	10.3	7.4	5.8

- * 주: 1) 아르바이트를 한 경험이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 만15세 미만은 2010년 1월 1일 이후 출생자를 의미함.
 3) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

② 배달 아르바이트 방식

- 배달 업종 아르바이트를 경험한 청소년을 대상으로 근로 방식을 조사한 결과, '배달대행 앱에서 호출이나 주문을 받는 개인사업자' 형태가 54.0%, '매장이나 업체 직접 고용'이 46.0%로 나타남.

- ▶ 관련 정책: ④-1-1 청소년 근로권의 보호를 위한 법·제도 정비
④-1-2 청소년 고용사업장 법의무 이행 점검 강화

- 배달 아르바이트 경험이 있는 경우의 근로 방식을 조사한 결과, '배달대행 앱에서 호출이나 주문을 받아서' 개인사업자 형태로 일을 했다는 응답이 54.0%, '매장이나 업체에 직접 고용'되었다는 응답이 46.0%로 나타났음.

표 III-82 배달 아르바이트 방식

(단위: 명, %)

구분		사례수	매장이나 업체 직접 고용	배달대행 앱에서 호출이나 주문을 받아서 (개인사업자)	기타
전체		24	46.0	54.0	0.0
성별	남자	17	56.1	43.9	0.0
	여자	7	23.1	76.9	0.0
학교급	중학교	8	27.1	72.9	0.0
	고등학교	17	55.0	45.0	0.0
	└ 일반계고	11	72.6	27.4	0.0
	└ 직업계고	5	18.3	81.7	0.0
연령 ²⁾	만15세 미만	8	58.2	41.8	0.0
	만15세 이상	17	40.3	59.7	0.0

* 주: 1) '24년에 배달 아르바이트를 한 경험이 있다고 답한 응답자를 대상으로 함.

2) 만15세 미만은 2010년 1월 1일 이후 출생자를 의미함.

3) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

- 배달업 아르바이트 경험이 있는 청소년을 대상으로 '24년에 배달 대기시간이 근로시간에 포함되었는지를 추가하여 조사한 결과, 배달 대기시간이 근로시간에 포함되었다는 응답은 58.1%, 근로시간에서 제외되었다는 응답은 41.9%로 나타났음.

표 III-83 배달 대기시간의 근로시간 포함 여부

(단위: 명, %)

구분		사례수	포함	제외
전체		11	58.1	41.9
성별	남자	10	50.5	49.5
	여자	2	100.0	0.0
학교급	중학교	2	100.0	0.0
	고등학교	9	48.3	51.7
	└ 일반계고	8	42.1	57.9
	└ 직업계고	1	100.0	0.0
연령 ²⁾	만15세 미만	5	100.0	0.0
	만15세 이상	7	29.5	70.5

- * 주: 1) '24년에 배달 아르바이트를 한 경험이 있다고 답한 응답자를 대상으로 함.
 2) 만15세 미만은 2020년 1월 1일 이후 출생자를 의미함.
 3) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 4) '24년도에 신규 추가함.

5-4. 아르바이트 정보 획득 경로

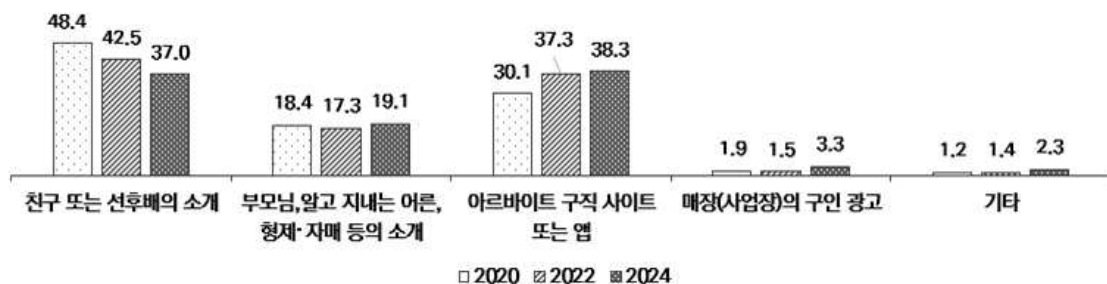
- 청소년이 가장 오래 일한 아르바이트의 정보 획득 경로는 ‘아르바이트 구직 사이트 또는 앱’(38.3%)으로, '22년 대비 1.0%p 증가한 것으로 나타남.
- 남학생과 중학생은 ‘친구 또는 선후배의 소개’, ‘부모님 등의 소개’를 통해 아르바이트 정보를 구한다는 응답이 높은 반면, 여학생과 고등학생은 ‘아르바이트 구직 사이트 또는 앱’을 활용하는 비율이 상대적으로 더 높음.
- 청소년 아르바이트 정보 획득 응답이 가장 높은 ‘아르바이트 구직 사이트 또는 앱’의 응답은 '20년 이후 지속적으로 증가한 반면 '22년까지 응답이 가장 높았던 ‘친구 또는 선후배의 소개’는 지속적으로 감소한 것으로 나타남.

▶ 관련 정책: ④-1-1 청소년 근로권의 보호를 위한 법·제도 정비
 ④-1-2 청소년 고용사업장 범의무 이행 점검 강화

- 아르바이트 경험이 있는 청소년의 해당 아르바이트 정보를 얻은 주된 경로를 조사한 결과, ‘아르바이트 구직 사이트 또는 앱’이라는 응답이 가장 높게 나타남.
 - 아르바이트 획득 경로는 ‘아르바이트 구직 사이트 또는 앱’(38.3%) > ‘친구 또는 선후배의 소개’(37.0%) > ‘부모님, 알고 지내는 어른, 형제·자매 등의 소개’(19.1%) > ‘매장(사업장)의 구인 광고’(3.3%) 등의 순으로 나타남.
- 성별에 따라 아르바이트 정보 주요 획득 경로가 다르게 나타남.
 - 여학생은 ‘아르바이트 구직 사이트 또는 앱’(47.7%)의 응답이 가장 높은 반면, 남학생은 ‘친구 또는 선후배의 소개’(42.8%)가 가장 높게 나타남.
- 학교급별 비교에서는 고등학생은 중학생에 비해 매체를 활용한 아르바이트 정보 획득 비율이 상대적으로 높고, 중학생은 사람 활용 비율이 더 높게 나타남.
 - 중학생은 ‘부모님 또는 알고 지내는 어른, 형제·자매 등의 소개’(35.4%)의 응답이 가장 높은 반면, 고등학생은 ‘아르바이트 구직 사이트 또는 앱’(40.3%)의 응답이 가장 높게 나타남.
 - 일반계 고등학생과 직업계 고등학생 모두 ‘아르바이트 구직 사이트 또는 앱’(일반계고 40.9%, 직업계고 39.3%)의 응답이 가장 높음.
- 청소년 아르바이트 정보 획득의 주요 경로로 나타나는 ‘아르바이트 구직 사이트 또는 앱’의 응답은 '20년 이후 지속적으로 증가한 반면, ‘친구 또는 선후배의 소개’는 지속적으로 감소한 것으로 나타남.
 - ‘아르바이트 구직 사이트 또는 앱’ 응답: '20년 30.1%→'22년 37.3%→'24년 38.3%
 - ‘친구 또는 선후배의 소개’ 응답: '20년 48.4%→'22년 42.5%→'24년 37.0%

구분	사례수	친구 또는 선후배의 소개	부모님, 알고 지내는 어른, 형제·자매 등의 소개	아르바이트 구직 사이트 또는 앱	매장(사업장)의 구인 광고	특정 분야 아르바이트 소개 업체 또는 사이트	생활 정보지 구인 광고	학교, 공공기관 모집 공고	기타		
전체	2020	418	48.4	18.4	30.1	1.9	-	-	1.2		
	2022	816	42.5	17.3	37.3	1.5	-	-	1.4		
	2024	611	37.0	19.1	38.3	3.3	-	-	2.3		
성별	남자	2020	204	53.8	19.4	23.4	2.7	-	-	0.8	
		2022	407	45.9	18.9	31.7	1.5	-	-	2.0	
		2024	314	42.8	21.0	29.4	4.1	-	-	2.6	
	여자	2020	214	43.2	17.4	36.5	1.2	-	-	1.7	
		2022	410	39.0	15.6	42.9	1.7	-	-	0.7	
		2024	297	30.9	17.0	47.7	2.5	-	-	2.0	
학교급	중학교	2020	55	49.1	27.9	15.0	4.3	-	-	3.7	
		2022	83	33.7	37.3	25.3	1.2	-	-	2.4	
		2024	94	27.1	35.4	27.4	4.8	-	-	5.3	
	고등학교	2020	363	48.3	17.0	32.4	1.5	-	-	0.8	
		2022	733	43.5	15.0	38.7	1.5	-	-	1.2	
		2024	517	38.8	16.1	40.3	3.0	-	-	1.8	
	일반계고	2020	226	47.1	18.3	31.9	1.8	-	-	0.9	
		2022	470	41.7	16.6	39.6	0.9	-	-	1.3	
		2024	322	39.0	14.9	40.9	3.6	-	-	1.6	
		직업계고	2020	136	50.1	14.7	33.3	1.1	-	-	0.8
			2022	262	46.6	12.2	37.4	2.7	-	-	1.1
			2024	195	38.5	18.1	39.3	2.1	-	-	2.1

* 주: 1) 아르바이트를 한 경험이 있다고 답한 응답자에 한하며, 주된 아르바이트에 응답한 업종을 기준으로 함.
 2) 아르바이트 정보 획득 경로에 대해 '18년에는 '알바천국, 알바몬 등 아르바이트 전문 포털 사이트', '호텔리어, 웨딩잡 등 특정 분야 아르바이트 소개 업체 또는 사이트'로 질문하였던 것을 '20년 조사부터 '알바천국, 알바몬 등 아르바이트 구직 사이트 또는 앱'으로 통일하였음. 또한 '매장(사업장)에 붙어 있는 구인 광고', '생활 정보지(벼룩시장, 가로수 등)의 구인 광고', '학교, 공공기관의 모집 공고'는 '20년 조사에는 미포함하였음.
 3) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지영 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-64】 아르바이트 정보 획득 경로

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지영 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

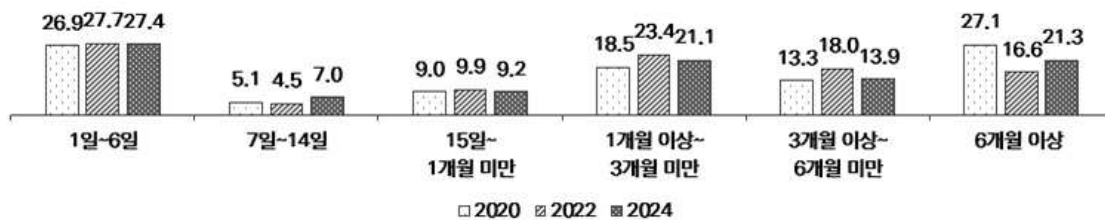
5-5. 아르바이트 근로 여건

① 아르바이트 근속 기간

- 아르바이트 경험이 있는 청소년의 주된 아르바이트 근속 기간은 '1일~6일'의 단기 근로 비율이 27.4%로 나타났으며, '22년 대비 0.3%p 감소한 것으로 나타남.
 - '1일~6일'의 단기 아르바이트 응답은 남학생, 중학생, 뷔페·웨딩홀·연회장 업종의 경우 상대적으로 높은 반면, '6개월 이상'의 장기 아르바이트는 남학생, 직업계 고등학생, 카페/베이커리/아이스크림 가게 업종의 응답이 상대적으로 높게 나타남.
- ▶ 관련 정책: ④-1-1 청소년 근로권의 보호를 위한 법·제도 정비
④-1-2 청소년 고용사업장 법의무 이행 점검 강화
- '24년도에 청소년이 경험한 주된 아르바이트를 기준으로 근속 기간을 조사한 결과 '1~6일'의 단기 근로 비율이 가장 높게 나타남.
 - 주된 아르바이트 근속 기간 응답은 '1일~6일'(27.4%) > '6개월 이상'(21.3%) > '1개월 이상~3개월 미만'(21.1%) > '3개월 이상~6개월 미만'(13.9%) 등의 순으로 나타남.
 - '1일~6일'의 단기 아르바이트의 응답 비율은 '20년 이후 '22년에 증가했다가 '24년에 소폭 하락함('20년 26.9%→'22년 27.7%→'24년 27.4%).
 - 아르바이트의 근속기간을 '1일~6일'로 응답한 비율이 상대적으로 높은 집단은 남학생과 중학생으로 나타남.
 - 남학생(31.5%)이 여학생(23.1%)에 비해, 중학생(41.7%)이 고등학생(24.8%)에 비해 근속 기간을 '1일~6일'로 응답한 비율이 상대적으로 높게 나타남.
 - 반면 아르바이트의 근속기간을 '6개월 이상'의 장기간으로 응답한 비율이 상대적으로 높은 집단은 남학생, 고등학생, 직업계 고등학생 집단임.
 - 남학생(22.5%)은 여학생(20.1%)에 비해, 고등학생(23.0%)은 중학생(12.1%)에 비해, 직업계 고등학생(31.3%)은 일반계 고등학생(18.0%)에 비해 아르바이트 근속기간을 '6개월 이상'으로 응답한 비율이 상대적으로 높게 나타남.
 - 업종별로 나누어 살펴본 결과, 업종에 따라 근속기간에 차이를 보임.
 - 뷔페·웨딩홀·연회장 업종: '1일~6일'(48.6%)
 - 음식점·식당·레스토랑, 패스트푸드점: '1개월 이상~3개월 미만'(음식점·식당·레스토랑 27.0%, 패스트푸드점 38.3%)
 - 카페/베이커리/아이스크림 가게: '6개월 이상'(34.9%)
 - 편의점/소형마트: '1일~6일'(24.6%), '6개월 이상'(24.6%)

구분		사례수	1일~6일	7일~14일	15일~1개월 미만	1개월 이상~3개월 미만	3개월 이상~6개월 미만	6개월 이상	
전체	2020	425	26.9	5.1	9.0	18.5	13.3	27.1	
	2022	826	27.7	4.5	9.9	23.4	18.0	16.6	
	2024	611	27.4	7.0	9.2	21.1	13.9	21.3	
성별	남자	2020	208	26.7	4.3	11.9	18.4	11.9	26.9
		2022	410	31.7	5.1	10.5	20.5	18.3	13.9
		2024	314	31.5	6.0	10.6	18.4	11.0	22.5
	여자	2020	217	27.2	5.9	6.2	18.7	14.7	27.3
		2022	417	23.7	4.1	9.4	26.1	17.7	18.9
		2024	297	23.1	8.1	7.8	23.9	16.9	20.1
학교급	중학교	2020	54	51.9	7.1	7.0	23.6	2.1	8.4
		2022	80	31.3	7.5	10.0	18.8	22.5	10.0
		2024	94	41.7	10.2	11.5	15.7	8.7	12.1
	고등학교	2020	371	23.3	4.8	9.3	17.8	15.0	29.8
		2022	746	27.2	4.3	9.9	23.9	17.4	17.3
		2024	517	24.8	6.5	8.8	22.1	14.8	23.0
	└ 일반계고	2020	232	26.9	5.7	10.7	18.1	14.7	23.8
		2022	480	30.6	4.2	10.4	24.4	17.3	13.1
		2024	322	28.7	7.5	9.9	22.3	13.6	18.0
	└ 직업계고	2020	138	17.2	3.3	7.0	17.3	15.4	39.9
		2022	268	21.3	4.5	9.0	22.8	17.9	24.6
		2024	195	18.4	4.8	7.1	21.7	16.8	31.3
주요 업·직종 ³⁾	음식점·식당·레스토랑	2020	149	17.4	4.6	5.5	22.7	22.5	27.4
		2022	370	20.3	4.9	11.9	28.4	20.8	13.8
		2024	293	18.1	5.2	8.6	27.0	14.7	26.4
	뷔페·웨딩홀·연회장	2020	26	54.0	5.0	7.9	4.7	14.9	13.5
		2022	109	56.9	4.6	5.5	10.1	9.2	13.8
		2024	62	48.6	6.9	2.1	19.6	10.8	12.0
	카페/베이커리/아이스크림 가게	2022	44	11.4	6.8	6.8	29.5	20.5	25.0
		2024	47	10.2	5.3	10.1	15.4	24.2	34.9
	패스트푸드점	2020	25	5.9	0.0	3.0	18.3	21.6	51.3
		2022	57	3.5	3.5	8.8	35.1	22.8	26.3
		2024	36	8.8	12.3	3.8	38.3	28.1	8.8
	편의점/소형마트	2020	30	12.2	4.4	6.6	29.6	9.7	37.4
2022		48	10.4	6.3	4.2	29.2	20.8	29.2	
2024		30	24.6	3.4	9.5	16.9	21.0	24.6	

* 주: 1) 아르바이트를 한 경험이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 주요 업·직종은 '24년도 상위 5개 업·직종을 대상으로 함.
 3) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-65】 근속 기간

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

② 일주일 평균 근로일수

- 아르바이트 경험이 있는 청소년의 일주일 평균 근로일수는 2.7일, '22년(2.7일)과 동일한 수준으로 나타남.
- 주요 업종에 따라 평균 근로일수에 차이를 보이며, '음식점·식당·레스토랑'과 '패스트푸드점'(2.9일)의 일주일 평균 근로일수가 가장 많은 반면 '뷔페·웨딩홀·연회장'(1.6일)의 평균 근로일수가 가장 적은 것으로 나타남.

▶ 관련 정책: ④-1-1 청소년 근로권의 보호를 위한 법·제도 정비

④-1-2 청소년 고용사업장 법의무 이행 점검 강화

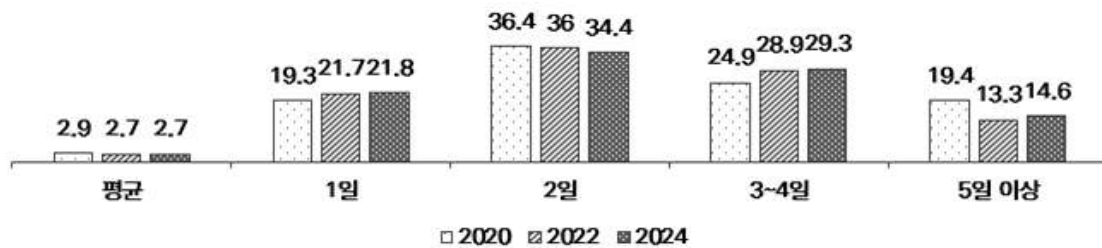
- 아르바이트 경험이 있는 중·고등학생의 일주일 평균 근로일수는 2.7일로 나타남.
 - '24년 일주일 평균 근로일수는 2.7일로, '22년과 동일한 수준으로 나타남('20년 2.9일→'22년 2.7일→'24년 2.7일).
- 성별, 학교급간 평균 근로일수는 크게 차이를 보이지 않는 것으로 나타남.
 - 성별 평균 근로일수는 남학생 2.8일, 여학생 2.6일로 나타남.
 - 학교급별 근로일수는 중학생 2.9일, 고등학생 2.7일로 나타나며, 일반계고 2.5일, 직업계고 2.9일로 나타남.
- 청소년이 아르바이트한 업종별로 평균 근로일수에 차이를 보임.
 - 업종별로 '음식점·식당·레스토랑'과 '패스트푸드점'의 일주일 평균 근로일수는 2.9일로 가장 많은 반면, '뷔페·웨딩홀·연회장'의 평균 근로일수는 1.6일로 가장 적게 나타남. 이는 뷔페·웨딩홀·연회장은 업종의 특성 상, 주로 주말이나 휴일에 근로가 이루어지는 특성이 반영된 결과로 볼 수 있음.

표 III-86 일주일 평균 근로일수

(단위: 명, %, 일)

구분		사례수	1일	2일	3~4일	5일 이상	평균 (표준편차)	
전체		2020	412	19.3	36.4	24.9	19.4	2.9(1.7)
		2022	816	21.7	36.0	28.9	13.3	2.7(1.5)
		2024	611	21.8	34.4	29.3	14.6	2.7(1.5)
성별	남자	2020	199	17.4	33.1	25.0	24.5	3.1(1.8)
		2022	405	24.0	32.1	26.7	17.3	2.8(1.7)
		2024	314	25.5	26.8	31.2	16.6	2.8(1.6)
	여자	2020	213	21.0	39.5	24.8	14.6	2.7(1.6)
		2022	412	19.4	39.8	31.3	9.5	2.6(1.4)
		2024	297	17.8	42.4	27.3	12.5	2.6(1.4)
학교급	중학교	2020	51	37.4	26.3	17.3	19.1	2.6(1.9)
		2022	78	34.6	30.8	17.9	16.7	2.5(1.7)
		2024	95	24.2	23.2	32.6	20.0	2.9(1.7)
	고등학교	2020	361	16.8	37.8	26.0	19.5	2.9(1.7)
		2022	738	20.3	36.6	30.1	13.0	2.7(1.5)
		2024	516	21.3	36.4	28.7	13.6	2.7(1.5)
	└ 일반계고	2020	227	17.3	39.2	26.4	17.1	2.9(1.7)
		2022	475	21.5	37.1	28.6	12.8	2.7(1.5)
		2024	322	24.2	37.6	26.4	11.8	2.5(1.5)
	└ 직업계고	2020	134	15.9	35.4	25.2	23.5	3.0(1.7)
		2022	264	18.2	35.6	33.0	13.3	2.8(1.5)
		2024	195	16.4	34.4	32.8	16.4	2.9(1.5)
주요 업·직종	음식점·식당· 레스토랑	2020	148	14.0	30.3	35.7	19.9	3.1(1.6)
		2022	368	12.2	37.8	34.0	16.0	2.9(1.4)
		2024	293	15.0	32.4	37.5	15.0	2.9(1.5)
	뷔페·웨딩홀· 연회장	2020	25	52.1	43.2	3.1	1.6	1.6(0.7)
		2022	107	57.0	33.6	6.5	2.8	1.6(0.9)
		2024	62	53.2	40.3	6.5	0.0	1.6(0.8)
	카페/베이커리/ 아이스크림 가게	2022	44	2.3	54.5	36.4	6.8	2.8(1.3)
		2024	48	2.1	62.5	22.9	12.5	2.8(1.3)
	패스트푸드점	2020	24	11.3	36.5	31.1	21.1	3.1(1.5)
		2022	55	0.0	40.0	54.5	5.5	3.0(1.0)
		2024	35	2.9	40.0	48.6	8.6	2.9(1.1)
	편의점/소형마트	2020	30	18.7	47.6	11.8	22.0	2.9(1.9)
		2022	47	29.8	38.3	19.1	12.8	2.5(1.7)
		2024	31	22.6	38.7	25.8	12.9	2.6(1.5)

* 주: 1) 아르바이트를 한 경험이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 주요 업·직종은 '24년도 상위 5개 업·직종을 대상으로 함.
 3) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-66】 일주일 평균 근로일수

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

③ 하루 평균 근로시간

- 아르바이트 경험이 있는 청소년의 하루 평균 근로시간은 5.6시간으로 나타나며, '22년 대비 0.5시간 감소한 것으로 나타남.
 - 근로시간을 구간으로 나누어보면 '4시간 초과~6시간 이하'(30.6%)의 응답이 가장 높게 나타남.
 - 남학생(5.9시간)과 고등학생(5.7시간), 뷔페·웨딩홀·연회장 업종(7.7시간), 일주일 평균 근로일수 '2일 이상 3일 미만' 일한 집단(5.9시간)의 평균 근로시간이 상대적으로 높게 나타남.
- 근로기준법 상 연소근로자 하루 최대 근로시간인 8시간을 초과한 비율은 13.8%로 나타나며, '22년 대비 2.6%p 감소한 것으로 나타남.
 - 남학생(18.4%), 중학생(14.4%), 뷔페·웨딩홀·연회장 업종(38.9%), 일주일 평균 근로일수 '1일 이상 2일 미만'(23.3%)인 일자리인 경우 하루 근로시간 8시간 초과 비율이 상대적으로 높게 나타남.

- ▶ 관련 정책: ④-1-1 청소년 근로권의 보호를 위한 법·제도 정비
 ④-1-2 청소년 고용사업장 범의무 이행 점검 강화

- 아르바이트 경험이 있는 청소년의 하루 평균 근로시간을 조사한 결과, 평균 5.6시간으로 나타남.
 - 하루 평균 근로시간은 5.6시간으로, '20년 이후 가장 적게 나타남('20년 6.0시간→'22년 6.1시간→'24년 5.6시간).
 - 하루 평균 근로시간을 구간별로 나누어 살펴보면, '4시간 초과~6시간 이하'(30.6%) > '2시간 초과~4시간 이하'(30.1%) > '6시간 초과~8시간 이하'(17.7%) > '8시간 초과'(13.8%) > '2시간 이하'(7.8%) 순으로 나타남.
 - 성별 비교에서는 남학생(5.9시간)이 여학생(5.3시간)에 비해 높게 나타남.
 - 학교급별로 살펴보면, 고등학생(5.7시간)이 중학생(5.2시간)에 비해 높게 나타남.
- 업종별로 살펴보면, 하루 평균 근로시간은 뷔페·웨딩홀·연회장(7.7시간) > 편의점/소형마트(6.6시간) > 카페/베이커리/아이스크림가게·패스트푸드점(5.3시간) > 음식점·식당·레스토랑(5.2시간) 순으로 나타남.

- 일주일 평균 근로일수 구간별로 살펴보면, 일주일에 ‘2일 이상 3일 미만’ 일하는 집단의 하루 평균 근로시간은 5.9시간으로 가장 길게 나타난 반면, 일주일에 ‘3일 이상 5일 미만’ 일하는 집단의 하루 평균 근로시간은 5.1시간으로 가장 짧음.
- 「근로기준법」 [법률 제15513호, 2018.3.20. 일부개정] 제69조(근로시간)에 따르면, 15세 이상 18세 미만인 자의 근로시간은 1일에 7시간, 1주에 35시간을 초과하지 못함. 다만, 당사자 사이의 합의에 따라 1일에 1시간, 1주에 5시간을 한도로 연장할 수 있음.
 - 근로기준법 상 연소근로자 하루 최대 근로시간인 8시간을 초과한 비율은 평균 13.8%로, '22년 대비 2.6%p 감소함.
 - 남학생(18.4%), 중학생(14.4%), 뷔페·웨딩홀·연회장 업종(38.9%), 일주일 평균 근로일수 ‘1일 이상 2일 미만’(23.3%)인 일자리인 경우, 근로시간 8시간 초과 비율이 상대적으로 높게 나타남.

표 III-87 하루 평균 근로시간

(단위: 명, %, 시간)

구분		사례수	2시간 이하	2시간 초과~4시간이하	4시간 초과~6시간이하	6시간 초과~8시간이하	8시간 초과	평균 (표준편차)	
전체	2020	415	5.7	27.6	33.4	18.2	15.2	6.0(2.9)	
	2022	815	2.9	25.9	32.9	21.9	16.4	6.1(2.5)	
	2024	605	7.8	30.1	30.6	17.7	13.8	5.6(2.6)	
성별	남자	2020	201	4.4	26.0	30.4	20.2	19.0	6.3(3.1)
		2022	402	3.2	23.4	28.4	25.6	19.4	6.4(2.6)
		2024	312	8.4	25.7	28.4	19.0	18.4	5.9(2.7)
	여자	2020	214	6.8	29.1	36.2	16.3	11.6	5.7(2.6)
		2022	411	2.4	28.5	37.5	18.2	13.4	5.9(2.5)
		2024	294	7.1	34.7	33.0	16.3	8.9	5.3(2.4)
학교급	중학교	2020	51	21.5	17.6	30.3	14.1	16.5	5.6(3.3)
		2022	77	7.8	27.3	27.3	22.1	15.6	5.8(2.6)
		2024	92	22.6	22.7	26.0	14.3	14.4	5.2(3.3)
	고등학교	2020	365	3.5	29.0	33.8	18.7	15.0	6.1(2.8)
		2022	738	2.4	25.7	33.5	21.8	16.5	6.2(2.5)
		2024	513	5.2	31.4	31.4	18.3	13.7	5.7(2.4)
	└ 일반계고	2020	231	3.8	28.6	34.0	18.4	15.1	6.1(2.9)
		2022	474	3.2	26.6	31.9	22.8	15.6	6.1(2.6)
		2024	320	5.2	30.4	31.2	18.5	14.8	5.8(2.4)
	└ 직업계고	2020	134	2.9	29.7	33.3	19.2	14.8	6.0(2.5)
		2022	265	1.1	24.5	36.2	20.0	18.1	6.3(2.4)
		2024	193	5.1	33.2	31.9	18.0	11.9	5.5(2.3)
주요 업·직종	음식점·식당·레스토랑	2020	149	0.5	43.4	29.2	13.5	13.4	5.8(3.2)
		2022	367	1.4	36.0	36.5	14.4	11.7	5.6(2.2)
		2024	292	3.4	41.6	34.6	11.1	9.2	5.2(2.1)
	뷔페·웨딩홀·연회장	2020	25	0.0	11.1	22.1	49.3	17.6	7.2(1.9)
		2022	107	0.0	3.7	17.8	40.2	38.3	8.2(2.1)
		2024	62	2.3	6.9	22.7	29.2	38.9	7.7(2.5)
	카페/베이커리/아이스크림 가게	2022	44	4.5	27.3	45.5	18.2	4.5	5.3(1.8)
		2024	47	4.8	33.9	36.6	19.8	5.0	5.3(2.1)
		2020	24	0.0	37.0	49.3	13.7	0.0	5.1(1.3)
	패스트푸드점	2022	56	0.0	21.4	64.3	12.5	1.8	5.4(1.4)
		2024	36	3.6	26.4	42.3	26.5	1.3	5.3(1.7)
		2020	30	3.1	15.1	43.2	13.4	25.3	6.8(2.7)
편의점/소형마트	2022	48	4.2	16.7	31.3	37.5	10.4	6.4(2.2)	
	2024	30	7.6	10.0	37.9	27.1	17.4	6.6(3.0)	
	2020	79	7.6	18.4	37.5	26.0	10.5	6.0(3.0)	
일주일 평균 근로 일수	1일 이상 2일미만	2022	178	5.1	11.8	18.5	36.0	28.7	7.2(2.7)
		2024	133	17.0	18.7	22.9	18.1	23.3	5.8(3.0)
		2020	149	4.2	17.4	33.4	22.0	23.0	6.7(2.7)
	2일 이상 3일미만	2022	292	2.1	19.9	39.4	22.3	16.4	6.3(2.3)
		2024	210	6.2	24.8	36.8	18.3	13.9	5.9(2.5)
		2020	102	3.6	45.3	35.0	7.4	8.7	5.3(2.8)
	3일 이상 5일미만	2022	233	1.7	40.3	38.6	12.4	6.9	5.2(2.0)
		2024	179	4.2	46.1	26.9	14.9	7.8	5.1(2.2)
		2020	80	9.4	34.3	25.5	17.9	12.9	5.5(2.8)
	5일 이상	2022	105	4.8	34.3	28.6	17.1	15.2	5.8(2.9)
		2024	84	5.0	27.1	35.4	21.3	11.3	5.8(2.4)

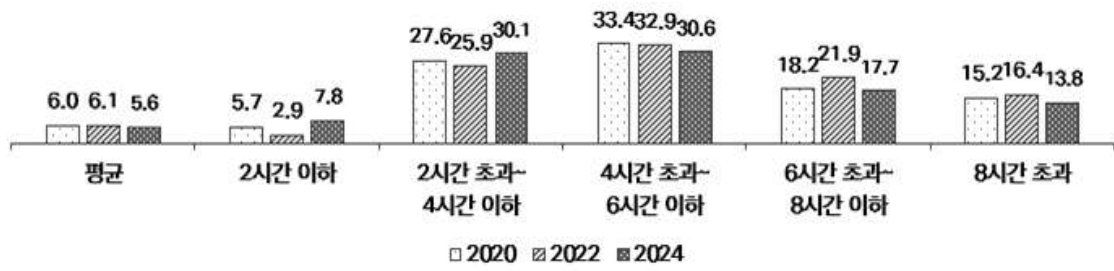
* 주: 1) 아르바이트를 한 경험이 있다고 답한 응답자에 한함.

2) 주요 업·직종은 '24년도 상위 5개 업·직종을 대상으로 함.

3) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-67】 하루 평균 근로시간

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

④ 주당 평균 근로시간

- 아르바이트 경험이 있는 청소년의 주당 평균 근로시간은 14.9시간으로, '20년 이후 가장 적게 나타남('20년 16.8시간→'22년 15.5시간→'24년 14.9시간).
- 남학생(16.3시간), 중학생(16.6시간), 편의점/소형마트(17.6시간)의 평균 근로시간이 상대적으로 많은 것으로 나타남.
- 연소근로자 주당 최대 근로시간(40시간)을 초과한 비율은 3.7%로 '22년과 동일한 수준임.
- 주당 최대 근로시간(40시간) 초과 비율은 업종별로는 편의점/소형마트(6.7%) 업종이 가장 높게 나타남.

▶ 관련 정책: ④-1-1 청소년 근로권의 보호를 위한 법·제도 정비
④-1-2 청소년 고용사업장 법의무 이행 점검 강화

- 아르바이트 경험이 있는 청소년의 주당 평균 근로시간은 14.9시간으로 나타남.
 - 성별로는 남학생(16.3시간)의 주당 평균 근로시간이 여학생(13.5시간)보다 많음.
 - 학교급별로는 중학생(16.6시간)의 주당 평균 근로시간이 고등학생(14.6시간)보다 많음.
 - 업종별로 주당 근무시간이 가장 긴 업종은 편의점/소형마트(17.6시간)이며, 다음으로 패스트푸드점(15.7시간), 음식점·식당·레스토랑(14.5시간) 등의 순으로 나타남.
- 청소년의 주당 평균 근로시간은 '20년 이후 지속적으로 감소하는 것으로 나타남('20년 16.8시간→'22년 15.5시간→'24년 14.9시간).
- 「근로기준법」 제69조(근로시간)에 따르면, 15세 이상 18세 미만인 자의 근로시간은 1일에 7시간, 1주에 35시간을 초과하지 못함. 다만, 당사자 사이의 합의에 따라 1일에 1시간, 1주에 5시간을 한도로 연장할 수 있음. 즉, 연장근로까지 합산하여 연소근로자가 1주일에 가능한 최대 근로시간은 40시간으로 산정됨.
 - 「근로기준법」 상 연소근로자 주당 최대 근로시간인 40시간을 초과한 비율은 3.7%로, '22년과 동일한 수준으로 나타남.
 - 남학생(6.1%)과 중학생(8.7%)의 주당 최대 근로시간 초과 비율이 여학생(1.4%)과 고등학생(2.9%)에 비해 높게 나타남.
 - 업종별로는 편의점/소형마트의 경우 주당 최대 근로시간 초과 비율이 6.7%로 가장 높음.

표 III-88 주당 평균 근로시간

(단위: 명, %, 시간)

구분		사례수	8시간 이하	8시간 초과~10시간이하	10시간 초과~15시간이하	15시간 초과~20시간이하	20시간 초과~40시간이하	40시간 초과~	평균 (표준편차)	
전체	2020	411	26.3	9.4	21.8	20.7	15.9	5.9	16.8(13.6)	
	2022	807	24.4	13.9	25.8	17.4	14.7	3.7	15.5(11.2)	
	2024	605	29.0	12.8	24.4	14.1	16.0	3.7	14.9(11.3)	
성별	남자	2020	198	21.1	8.5	18.6	25.1	18.0	8.7	19.1(15.0)
		2022	400	23.5	12.8	23.0	18.8	17.3	4.8	16.6(11.8)
		2024	311	28.0	10.6	22.8	13.5	19.0	6.1	16.3(12.7)
	여자	2020	213	31.3	10.2	24.7	16.7	13.8	3.3	14.7(11.8)
		2022	406	25.1	15.0	28.8	16.3	12.3	2.5	14.5(10.4)
		2024	293	30.0	15.0	25.9	14.7	13.0	1.4	13.5(9.4)
학교급	중학교	2020	51	54.8	2.8	10.2	15.2	5.7	11.3	15.2(17.6)
		2022	75	36.0	13.3	21.3	14.7	9.3	5.3	13.7(11.5)
		2024	92	39.1	5.4	19.6	5.4	21.7	8.7	16.6(14.8)
	고등학교	2020	360	22.3	10.3	23.4	21.5	17.3	5.1	17.0(12.9)
		2022	732	23.1	13.9	26.4	17.8	15.3	3.6	15.7(11.1)
		2024	514	27.2	14.0	25.3	15.6	15.0	2.9	14.6(10.6)
	└ 일반 계고	2020	227	24.5	12.0	21.2	20.3	16.5	5.6	16.9(13.4)
		2022	471	24.8	14.6	28.7	14.0	14.2	3.6	15.4(11.4)
		2024	320	30.0	15.9	25.3	12.2	13.8	2.8	14.1(10.7)
	└ 직업 계고	2020	133	18.7	7.5	27.1	23.6	18.7	4.4	17.3(12.2)
		2022	260	20.0	12.7	22.3	24.6	17.3	3.1	16.3(10.5)
		2024	194	22.7	10.8	25.3	21.1	17.0	3.1	15.5(10.2)
주요 업·직종	음식점·식당·레스토랑	2020	148	19.5	7.8	26.0	24.3	19.1	3.3	17.0(12.0)
		2022	366	21.0	13.1	30.6	18.0	15.6	1.6	15.2(8.5)
		2024	292	23.6	13.7	30.1	16.1	15.1	1.4	14.5(9.3)
	뷔페·웨딩홀·연회장	2020	25	48.9	0.0	24.8	24.8	1.6	0.0	11.4(6.4)
		2022	106	35.8	14.2	19.8	19.8	10.4	0.0	12.4(5.8)
		2024	62	35.5	19.4	14.5	19.4	11.3	0.0	12.3(7.2)
	카페/베이커리/아이스크림가게	2022	46	15.2	17.4	26.1	26.1	13.0	2.2	14.5(7.5)
		2024	46	21.7	17.4	30.4	15.2	15.2	0.0	14.1(7.6)
	패스트푸드점	2020	24	18.5	21.6	15.0	21.1	22.2	1.7	15.8(9.5)
		2022	56	8.9	19.6	30.4	19.6	19.6	1.8	16.1(7.2)
		2024	35	17.1	14.3	31.4	8.6	28.6	0.0	15.7(8.6)
	편의점/소형마트	2020	30	20.2	7.1	21.3	22.5	21.1	7.8	18.9(16.2)
		2022	47	38.3	8.5	27.7	4.3	12.8	8.5	15.8(12.3)
		2024	30	23.3	13.3	23.3	13.3	20.0	6.7	17.6(12.4)

* 주: 1) 아르바이트를 한 경험이 있다고 답한 응답자에 한함.

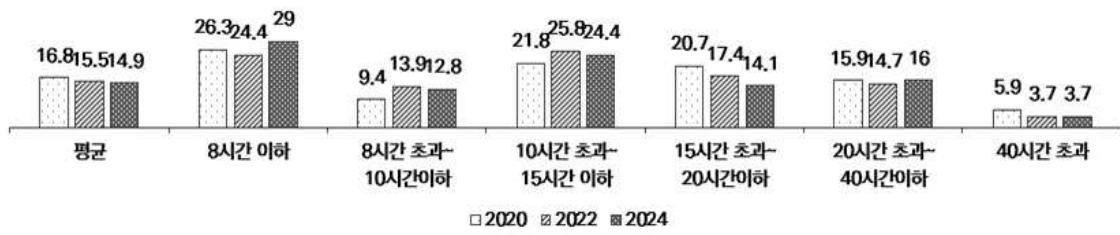
2) 주당 평균 근로시간=일주일 평균 근로일수×하루 평균 근로시간.

3) 주요 업·직종은 '24년도 상위 5개 업·직종을 대상으로 함.

4) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-68】 주당 평균 근로시간

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

구분		사례수	주당 최대 근무시간초과	평균 (표준편차)	
전체	2020	411	5.9	16.8(13.6)	
	2022	807	3.7	15.5(11.2)	
	2024	605	3.7	14.9(11.3)	
성별	남자	2020	198	8.7	19.1(15.0)
		2022	400	4.8	16.6(11.8)
		2024	311	6.1	16.3(12.7)
	여자	2020	213	3.3	14.7(11.8)
		2022	406	2.5	14.5(10.4)
		2024	293	1.4	13.5(9.4)
학교급	중학교	2020	51	11.3	15.2(17.6)
		2022	75	5.3	13.7(11.5)
		2024	92	8.7	16.6(14.8)
	고등학교	2020	360	5.1	17.0(12.9)
		2022	732	3.6	15.7(11.1)
		2024	514	2.9	14.6(10.6)
	└ 일반계고	2020	227	5.6	16.9(13.4)
		2022	471	3.6	15.4(11.4)
		2024	320	2.8	14.1(10.7)
	└ 직업계고	2020	133	4.4	17.3(12.2)
		2022	260	3.1	16.3(10.5)
		2024	194	3.1	15.5(10.2)
주요 업·직종	음식점·식당·레스토랑	2020	148	3.3	17.0(12.0)
		2022	366	1.6	15.2(8.5)
		2024	292	1.4	14.5(9.3)
	뷔페·웨딩홀·연회장	2020	25	0.0	11.4(6.4)
		2022	106	0.0	12.4(5.8)
		2024	62	0.0	12.3(7.2)
	카페/베이커리/ 아이스크림 가게	2022	46	2.2	14.5(7.5)
		2024	46	0.0	14.1(7.6)
	패스트푸드점	2020	24	1.7	15.8(9.5)
		2022	56	1.8	16.1(7.2)
		2024	35	0.0	15.7(8.6)
	편의점/소형마트	2020	30	7.8	18.9(16.2)
		2022	47	8.5	15.8(12.3)
		2024	30	6.7	17.6(12.4)

* 주: 1) 아르바이트를 한 경험이 있다고 답한 응답자에 한함.

2) 주당 평균 근로시간=일주일 평균 근로일수×하루 평균 근로시간

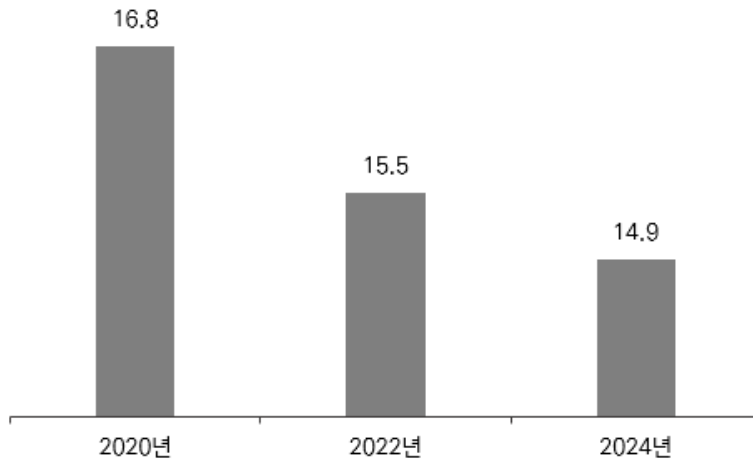
3) 주당 최대 근무시간 기준은 40시간임.

4) 주요 업·직종은 '24년 상위 5개 업·직종을 대상으로 함.

5) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

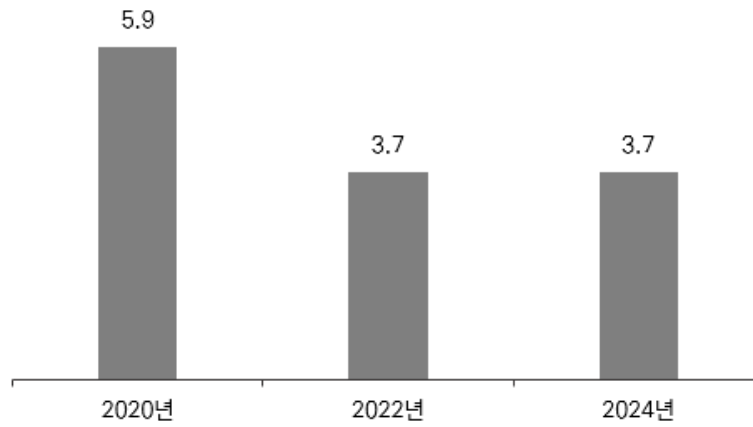
* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-69】 주당 평균 근로시간

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-70】 주당 최대 근무시간 초과 비율

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

5-6. 아르바이트 급여

① 급여 지급 방식

- 아르바이트 급여 지급 방식은 ‘시급’이 41.9%로 가장 높게 나타나며, ‘22년 대비 29.4%p 감소한 수치임.
 - 음식점·식당·레스토랑(40.1%), 뷔페·웨딩홀·연회장(59.6%), 카페/베이커리/아이스크림 가게(42.8%) 업종에서 급여를 ‘시급’으로 받았다는 응답이 높게 나타남.
- ‘시급’의 응답은 ‘22년에 비해 29.4%p 감소한 반면 ‘월급’의 응답은 ‘22년 대비 21.1%p 증가한 것으로 나타남.

- ▶ 관련 정책: ④-1-1 청소년 근로권의 보호를 위한 법·제도 정비
④-1-2 청소년 고용사업장 범의무 이행 점검 강화

- 아르바이트 경험이 있는 청소년의 아르바이트 급여 지급 방식을 조사한 결과, ‘시급’의 응답이 가장 높게 나타남.
 - 청소년 아르바이트 지급 방식은 ‘시급’(41.9%) > ‘월급’(31.1%) > ‘일당’(11.1%) > ‘주급’(10.9%) > ‘건당’(3.2%) 등의 순으로 응답됨.
- 모든 특성별로 ‘시급’의 응답이 가장 높은 가운데, 시급 이외의 급여 지급 방식의 응답은 성별 차이를 보임.
 - 남학생은 여학생에 비해 ‘일당’(남학생 16.5%, 여학생 5.4%), ‘주급’(남학생 12.4%, 여학생 9.3%), ‘건당’(남학생 4.6%, 여학생 1.9%) 지급 비율이 상대적으로 높은 편임.
- 주요 업종별로 지급 방식의 응답비율에 차이를 보이며, 시급으로 지급받았다는 응답 비율이 가장 높은 업종은 뷔페·웨딩홀·연회장(59.6%)으로 나타남.
 - ‘시급’으로 지급받았다는 응답이 가장 높은 업종은 음식점·식당·레스토랑(40.1%), 뷔페·웨딩홀·연회장(59.6%), 카페/베이커리/아이스크림 가게(42.8%)임.
 - ‘월급’으로 지급받았다는 응답이 가장 높은 업종은 패스트푸드점(47.5%), 편의점/소형마트(30.9%)로 나타남.
 - ‘일당’ 방식은 뷔페·웨딩홀·연회장(18.0%)의 응답이 타 업종 대비 가장 높게 나타남.
 - ‘주급’ 방식은 편의점/소형마트(19.8%)에서 가장 높게 나타남.
- ‘시급’으로 지급받았다는 응답은 ‘22년에 소폭 증가하였지만, ‘24년에 큰 폭으로 하락함(‘20년 70.8%→’22년 71.3%→’24년 41.9%).

- ‘시급’을 제외한 ‘일당’, ‘주급’, ‘월급’, ‘건당’의 급여 지급방식의 응답 비율은 '22년 대비 증가하였으며, 특히 ‘월급’ 방식의 응답은 '22년 대비 가장 큰 폭으로 증가함(‘20년 9.6%→’22년 10.0%→’24년 31.1%).

표 III-90 급여 지급 방식

(단위: 명, %)

구분		사례수	시급	일당	주급	월급	건당	기타	
전체	2020	401	70.8	11.9	6.7	9.6	1.0	0.0	
	2022	816	71.3	10.2	5.7	10.0	0.9	1.9	
	2024	611	41.9	11.1	10.9	31.1	3.2	1.8	
성별	남자	2020	190	69.2	11.6	8.3	10.1	0.9	0.0
		2022	407	70.8	13.0	5.7	8.1	1.0	1.5
		2024	314	39.1	16.5	12.4	25.6	4.6	1.9
	여자	2020	211	72.3	12.1	5.3	9.2	1.0	0.0
		2022	410	71.7	7.6	5.9	12.0	0.7	2.2
		2024	297	44.8	5.4	9.3	36.9	1.9	1.7
학교급	중학교	2020	45	66.6	25.6	5.2	0.0	2.6	0.0
		2022	78	61.5	17.9	5.1	2.6	3.8	9.0
		2024	94	44.0	16.0	12.9	15.2	6.9	4.9
	고등학교	2020	357	71.4	10.2	6.9	10.8	0.8	0.0
		2022	740	72.2	9.5	5.8	10.7	0.7	1.2
		2024	517	41.5	10.2	10.6	34.0	2.6	1.2
	└ 일반계고	2020	223	73.1	10.0	6.7	10.1	0.0	0.0
		2022	473	71.9	10.8	7.0	9.1	0.6	0.6
		2024	322	41.9	11.3	10.4	32.7	2.7	0.8
	└ 직업계고	2020	134	68.4	10.3	7.2	12.0	2.0	0.0
		2022	264	73.1	7.2	3.4	13.6	0.8	1.9
		2024	195	40.8	8.2	10.8	36.0	2.3	1.8
주요 업·직종	음식점·식당· 레스토랑	2020	149	73.1	10.0	6.7	10.1	0.0	0.0
		2022	370	74.3	5.7	8.4	10.5	0.0	1.1
		2024	293	40.1	7.3	12.5	39.3	0.0	0.8
	뷔페·웨딩홀· 연회장	2020	26	61.6	20.5	10.0	7.8	0.0	0.0
		2022	107	85.0	9.3	1.9	3.7	0.0	0.0
		2024	62	59.6	18.0	19.1	3.0	0.3	0.0
	카페/베이커리/ 아이스크림 가게	2022	44	70.5	9.1	4.5	13.6	0.0	2.3
		2024	47	42.8	6.0	8.5	41.2	0.8	0.8
	패스트 푸드점	2020	24	78.7	6.0	5.3	10.1	0.0	0.0
		2022	56	76.8	1.8	1.8	17.9	0.0	1.8
		2024	36	44.2	2.8	4.2	47.5	1.2	0.0
	편의점/ 소형마트	2020	30	73.0	6.6	3.6	16.7	0.0	0.0
		2022	47	68.1	6.4	4.3	19.1	0.0	2.1
		2024	30	27.9	10.6	19.8	30.9	3.7	7.1

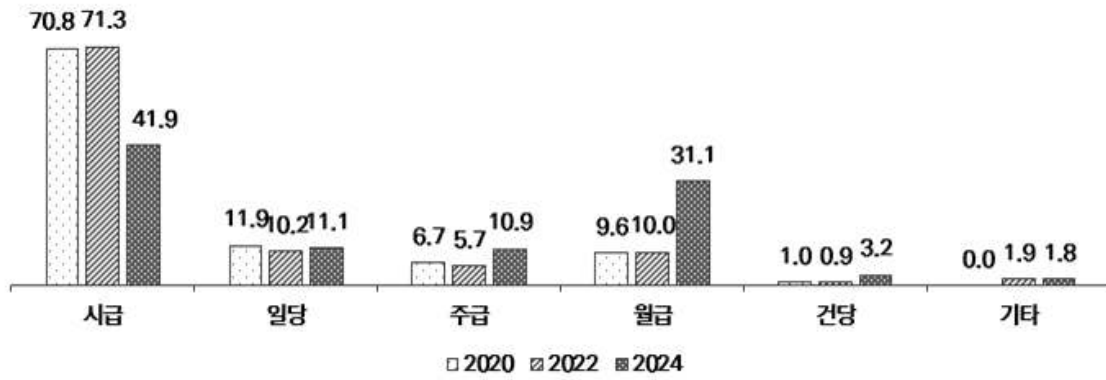
* 주: 1) 아르바이트를 한 경험이 있다고 답한 응답자에 한함.

2) 주요 업·직종은 '24년도 상위 5개 업·직종을 대상으로 함.

3) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-71】 급여 지급 기준

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

② 급여 수준

- 아르바이트 경험이 있는 청소년의 평균 시급은 10,657원으로, '22년 대비 636.5원 증가한 것으로 나타남.
 - 남학생(11,101.7원), 중학생(11,511.7원), 만15세 미만(12,665.5원), 편의점/소형마트업종의 평균 시급(10,964.3)이 상대적으로 높게 나타남.
- 급여를 법정 최저 시급인 9,860원 미만으로 지급받은 비율은 29.4%로, '22년 대비 15.5%p 증가한 것으로 나타남('20년 29.9%→'22년 13.9%→'24년 29.4%).
 - 급여가 최저 시급 미만인 응답 비율은 여학생(32.8%) 만15세 미만(37.7%)과 '패스트푸드점(52.3%)', '편의점/소형마트(47.2%)' 업종에서 높게 나타남.

- ▶ 관련 정책: ④-1-1 청소년 근로권의 보호를 위한 법·제도 정비
 ④-1-2 청소년 고용사업장 범의무 이행 점검 강화

- 아르바이트 경험이 있는 청소년의 평균 시급은 10,657원으로 나타남.
 - 급여 구간별로 살펴보면 '10,000원 초과' 36.7% > '9,860원 미만' 29.4% > '10,000원' 26.2% > '9,860원' 5.7% > '9,860원 초과~10,000원 미만' 2.1% 순으로 나타남.
 - 성별로 남학생(11,101.7원)이 여학생(10,222.2원)보다 평균 시급이 높게 나타남.
 - 학교급별로 중학생(11,511.7원)이 고등학생(10,530.6원)보다 평균 시급이 높게 나타남.
 - 연령별로는 만15세 미만(12,665.5원)이 만15세 이상(10,539.4원)보다 평균 시급이 높게 나타남.
 - 주요 업종별로는 편의점/소형마트의 평균 시급(10,964.3)이 다른 업종에 비해 높게 나타나는 반면 패스트푸드점의 평균 시급(9,294.8)이 가장 낮게 나타남.
- 최저 시급 미만의 급여를 받은 응답은 29.4%를 차지하며, 최저 시급 미만으로 지급받았다는 응답은 연령과 업종 차이가 뚜렷하게 나타남.
 - 급여를 최저 시급 미만으로 지급받았다는 응답은 29.4%로, '22년 이후 증가하였지만, '20년 수준(29.9%)에는 미치지 못함('20년 29.9%→'22년 13.9%→'24년 29.4%).
 - 여학생(32.8%)은 남학생(25.9%)에 비해, 고등학생(29.6%)은 중학생(27.5%)에 비해 최저 시급 미만으로 지급받은 응답이 높게 나타남.
 - 연령별로 만 15세 미만(37.7%)은 최저 시급 미만의 급여를 받은 비율이 만 15세 이상(28.9%)에 비해 높은 것으로 나타나며, '20년 이후로 가장 높게 나타남('20년 25.4%→'22년 22.7%→'24년 37.7%).
 - 업종별로는 패스트푸드점의 최저 시급 미만 지급 비율이 52.3%로 주요 업종들 가운데

가장 높고('20년 23.1%→'22년 15.7%→'24년 52.3%), '22년에 최저 시급 미만 급여 비율이 가장 높았던 편의점/소형마트의 경우도 47.2%로 나타남.

표 III-91 급여 수준 (단위: 명, %, 원)

구분	사례수	9,860원 미만	9,860원	9,860원 초과 ~10,000원 미만	10,000원	10,000원 초과	평균 (표준편차)	
전체	550	29.4	5.7	2.1	26.2	36.7	10,657.0 (4,965.2)	
성별	남자	272	25.9	3.4	2.4	28.4	39.9	11,101.7 (5,564.1)
	여자	278	32.8	8.0	1.7	24.0	33.5	10,222.2 (4,265.5)
학교급	중학교	71	27.5	0.0	1.4	32.7	38.3	11,511.7 (6,060.7)
	고등학교	479	29.6	6.6	2.2	25.2	36.4	10,530.6 (4,776.6)
	└ 일반계고	299	28.7	5.7	2.3	25.1	38.1	10,676.5 (4,787.3)
	└ 직업계고	180	31.1	8.1	1.9	25.3	33.6	10,287.5 (4,762.1)
연령	만15세 미만	30	37.7	0.0	0.0	21.5	40.8	12,665.5 (8,233.2)
	만15세 이상	519	28.9	6.1	2.2	26.4	36.4	10,539.4 (4,691.0)
주요 업·직종	음식점·식당·레스토랑	281	26.1	2.2	1.0	26.7	44.0	10,742.5 (4,277.2)
	뷔페·웨딩홀·연회장	60	23.8	8.8	4.8	28.8	33.8	10,376.4 (2,612.8)
	카페/베이커리/아이스크림 가게	46	32.8	17.4	2.6	17.9	29.2	10,134.0 (2,637.9)
	패스트푸드점	35	52.3	22.7	1.6	6.5	16.9	9,294.8 (5,233.8)
	편의점/소형마트	26	47.2	3.0	3.5	8.9	37.3	10,964.3 (7,586.1)

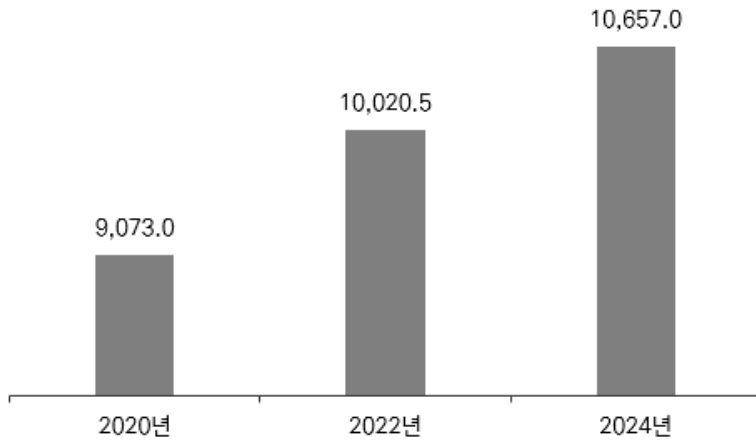
* 주: 1) 아르바이트를 한 경험이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 만 15세 미만은 2010년 1월 1일 이후 출생자를 의미함.
 3) 주요 업·직종은 '24년도 상위 5개 업·직종을 대상으로 함.
 4) 급여 지급 기준을 토대로 시간당 금액으로 환산함. 시급, 일당, 주급, 월급은 시간당으로 환산하되, 건당, 기타는 제외함.
 5) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.

표 III-92 급여 수준 비교

(단위: 명, %, 원)

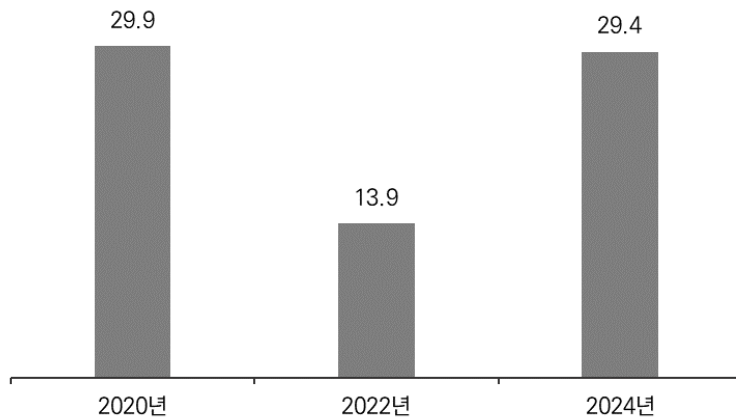
구분		사례수	최저시급 미만	평균(표준편차)	
전체	2020	372	29.9	9,073.0(2,549.9)	
	2022	734	13.9	10,020.5(2,312.1)	
	2024	550	29.4	10,657.0(4,965.2)	
성별	남자	2020	178	30.6	9,195.1(2,819.3)
		2022	368	14.1	10,280.1(2,651.0)
		2024	272	25.9	11,101.7(5,564.1)
	여자	2020	194	29.2	8,960.7(2,276.0)
		2022	367	13.6	9,759.7(1,879.8)
		2024	278	32.8	10,222.2(4,265.5)
학교급	중학교	2020	40	37.0	10,146.2(5,440.7)
		2022	63	11.1	10,590.4(3,534.3)
		2024	71	27.5	11,511.7(6,060.7)
	고등학교	2020	332	29.0	8,943.2(1,906.1)
		2022	671	14.2	9,967.0(2,158.3)
		2024	479	29.6	10,530.6(4,776.6)
	└ 일반계고	2020	209	27.2	9,019.8(1,881.5)
		2022	437	14.4	10,078.4(2,241.1)
		2024	299	28.7	10,676.5(4,787.3)
	└ 직업계고	2020	123	32.1	8,812.9(1,948.0)
		2022	235	14.0	9,758.3(1,982.0)
		2024	180	31.1	10,287.5(4,762.1)
연령	만15세 미만	2020	16	25.4	10,851.4(5,545.3)
		2022	22	22.7	10,975.0(5,037.8)
		2024	30	37.7	12,665.5(8,233.2)
	만15세 이상	2020	352	30.1	8,968.8(2,256.5)
		2022	712	13.6	9,991.0(2,175.4)
		2024	519	28.9	10,539.4(4,691.0)
주요 업·직종	음식점·식당· 레스토랑	2020	141	25.4	8,774.7(1,345.9)
		2022	348	12.4	9,912.3(1,626.2)
		2024	281	26.1	10,742.5(4,277.2)
	뷔페·웨딩홀· 연회장	2020	21	33.4	9,032.3(981.3)
		2022	98	5.1	9,891.8(1,071.2)
		2024	60	23.8	10,376.4(2,612.8)
	카페/베이커리/ 아이스크림 가게	2022	40	10.0	10,178.8(3,068.1)
		2024	46	32.8	10,134.0(2,637.9)
	패스트푸드점	2020	24	23.1	8,830.2(1,731.4)
		2022	51	15.7	9,073.0(1,203.0)
		2024	35	52.3	9,294.8(5,233.8)
	편의점/ 소형마트	2020	27	64.1	7,740.1(1,377.9)
		2022	41	41.5	8,977.8(1,346.8)
		2024	26	47.2	10,964.3(7,586.1)

- * 주: 1) 아르바이트를 한 경험이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 만15세 미만은 '20년은 2006년 1월 1일 이후 출생자, '22년은 2008년 1월 1일 이후 출생자, '24년은 2010년 1월 1일 이후 출생자를 의미함.
 3) '20년은 8,590원, '22년은 9,160원, '24년은 9,860원.
 4) 주요 업·직종은 '22년 상위 5개 업·직종을 대상으로 함.
 5) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-72】 평균 급여

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-73】 최저 시급 미만 비율

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

5-7. 근로계약서 작성 및 교부

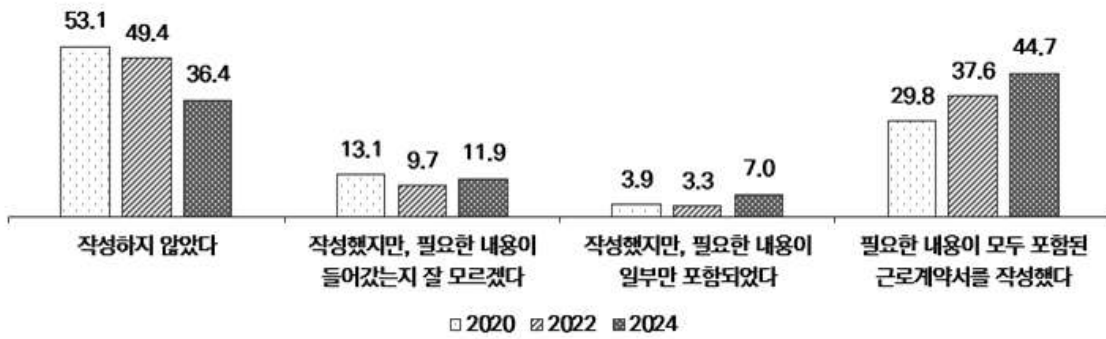
- 아르바이트 경험이 있는 청소년의 근로계약서 미작성 비율은 36.4%로, '20년 이후 지속적으로 감소하는 것으로 나타남('20년 53.1%→'22년 49.4%→'24년 36.4%).
 - 중학생(47.0%), 음식점·식당·레스토랑 업종(42.3%)의 근로계약서 미작성 비율이 상대적으로 높게 나타남.
- 필요한 내용이 모두 포함된 근로계약서를 작성했다는 응답은 44.7%로, 제대로 근로계약서를 작성한 비율은 '20년 이후 지속적으로 증가함('20년 29.8%→'22년 37.6%→'24년 44.7%).
- 근로계약서를 작성한 경우, 근로계약서를 교부받은 비율은 61.9%로 '22년 대비 감소하였고('20년 54.6%→'22년 63.0%→'24년 61.9%), 중학생(45.2%)과 만 15세 미만(30.4%)의 근로계약서 교부받은 응답은 상대적으로 낮은 수준을 보임.

- ▶ 관련 정책: ④-1-1 청소년 근로권의 보호를 위한 법·제도 정비
 ④-1-2 청소년 고용사업장 법의무 이행 점검 강화

- 아르바이트 경험이 있는 청소년을 대상으로, 업무 내용, 급여, 근로시간, 휴일 등의 내용이 포함된 근로계약서를 작성했는지에 대해 조사한 결과, 작성하지 않은 비율은 36.4%로 나타남.
 - 근로계약서 미작성 비율은 '20년 이후 지속적으로 감소 추이를 보임('20년 53.1%→'22년 49.4%→'24년 36.4%).
 - 성별로 남학생(37.6%)은 여학생(35.1%)에 비해 근로계약서 미작성 비율이 높게 나타남.
 - 학교급별로는 중학생(47.7%)이 고등학생(34.5%)에 비해 근로계약서 미작성 비율이 높게 나타남.
 - 연령별로는 만15세 미만의 근로계약서를 미작성 비율은 33.6%로 만 15세 이상(36.7%)에 비해 낮았으며, 특히 만15세 미만의 근로계약서 미작성 비율은 '22년 대비 42.9%p 감소해 '20년 이후로 최저치를 보임.
- 업종별로 비교해 보면, 근로계약서 미작성 비율은 음식점·식당·레스토랑(42.3%) 업종에서 타 업종에 비해 상대적으로 높게 나타남.
 - 반면 패스트푸드점의 경우, 미작성 비율은 17.3%로 가장 낮고, '필요한 내용이 모두 포함된 근로계약서를 작성했다'는 응답 비율은 71.3%로 가장 높음.

구분		사례수	작성하지 않았다	작성했지만, 필요한 내용이 들어갔는지 잘 모르겠다	작성했지만, 필요한 내용이 일부만 포함되었다	필요한 내용이 모두 포함된 근로계약서를 작성했다
전체		2020	415	53.1	13.1	29.8
		2022	796	49.4	9.7	37.6
		2024	611	36.4	11.9	44.7
성별	남자	2020	202	53.8	10.0	32.5
		2022	390	52.8	8.7	33.3
		2024	314	37.6	13.4	41.7
	여자	2020	213	52.5	16.2	27.3
		2022	406	46.1	10.6	41.6
		2024	297	35.1	10.4	47.9
학교급	중학교	2020	49	69.6	15.3	12.7
		2022	77	68.8	6.5	20.8
		2024	97	47.0	13.2	28.2
	고등학교	2020	366	50.9	12.9	32.1
		2022	718	47.4	10.0	39.4
		2024	517	34.5	11.7	47.7
	└ 일반계고	2020	229	55.7	14.1	26.5
		2022	461	48.6	10.8	37.5
		2024	322	34.8	11.8	47.5
	└ 직업계고	2020	136	42.8	10.7	41.5
		2022	257	45.1	8.6	42.8
		2024	195	33.9	11.5	48.1
연령	만15세 미만	2020	18	80.4	4.0	15.6
		2022	34	76.5	2.9	14.7
		2024	48	33.6	18.6	30.1
	만15세 이상	2020	393	51.8	13.4	30.7
		2022	761	48.2	10.0	38.6
		2024	563	36.7	11.3	46.0
주요 업·직종	음식점·식당·레스토랑	2020	149	56.7	11.1	27.9
		2022	357	58.3	6.4	33.6
		2024	293	42.3	8.6	45.8
	뷔페·웨딩홀·연회장	2020	26	47.1	14.4	38.5
		2022	106	34.0	21.7	39.6
		2024	62	26.1	15.5	47.4
	카페/베이커리/아이스크림 가게	2022	43	39.5	18.6	39.5
		2024	47	22.3	13.3	60.9
	패스트푸드점	2020	25	17.6	22.0	59.8
		2022	56	10.7	8.9	80.4
		2024	36	17.3	10.6	71.3
	편의점/소형마트	2020	30	70.1	15.4	10.4
		2022	48	43.8	6.3	47.9
		2024	30	22.4	17.8	48.2

* 주: 1) 아르바이트를 한 경험이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) 근로계약서를 '작성했지만, 그러한 내용이 들어갔는지 잘 모르겠다'의 용어를 '22년 조사에서 '작성했지만, 그러한 내용이 있는지 잘 모르겠다'로 변경하여 질의함.
 3) 만15세 미만은 '20년은 2006년 1월 1일 이후 출생자, '22년은 2008년 1월 1일 이후 출생자, '24년은 2010년 1월 1일 이후 출생자를 의미함.
 4) 주요 업·직종은 '24년도 상위 5개 업·직종을 대상으로 함.
 5) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



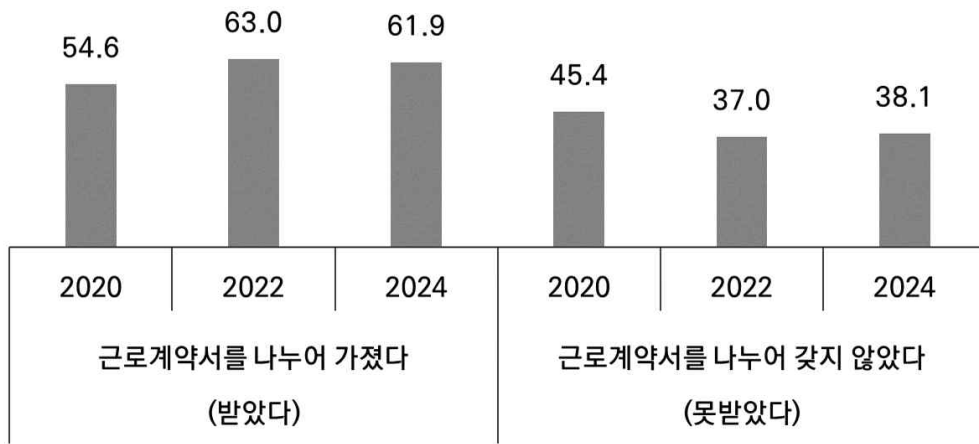
【그림 III-74】 근로계약서 작성 여부

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

- 「근로기준법」 [법률 제15513호, 2018.3.20. 일부개정] 제17조(근로조건 명시)에 따르면 근로계약서 작성뿐 아니라 근로계약서를 교부하도록 되어 있음.
- 아르바이트 경험자 중 근로계약서를 작성한 경우에 한하여 근로계약서를 교부받았는지 조사한 결과, 근로계약서를 교부받았다는 응답은 61.9%로 나타남.
 - 중학생(45.2%)과 만15세 미만(30.4%) 집단 경우 근로계약서를 교부받았다는 응답이 상대적으로 낮게 나타남.
- 근로계약서를 교부받았다는 응답은 '22년 대비 1.1%p 감소한 것으로 나타남.
 - 근로계약서 교부받았다는 응답: '20년 54.6%→'22년 63.0%→'24년 61.9%
 - '22년 대비 근로계약서를 교부받았다는 응답의 감소폭이 상대적으로 크게 나타난 집단은 중학생(23.0%p)과 만15세 미만(26.7%p)로 나타남.

구분		사례수	근로계약서를 나누어 가졌다 (받았다)	근로계약서를 나누어 갖지 않았다 (못받았다)	
전체		2020	182	54.6	45.4
		2022	383	63.0	37.0
		2024	389	61.9	38.1
성별	남자	2020	86	60.0	40.0
		2022	176	67.6	32.4
		2024	196	63.4	36.6
	여자	2020	96	49.6	50.4
		2022	206	59.2	40.8
		2024	193	60.4	39.6
학교급	중학교	2020	15	67.9	32.1
		2022	22	68.2	31.8
		2024	50	45.2	54.8
	고등학교	2020	167	53.4	46.6
		2022	361	62.6	37.4
		2024	338	64.4	35.6
	└ 일반계고	2020	94	47.0	53.0
		2022	228	60.5	39.5
		2024	210	65.1	34.9
	└ 직업계고	2020	73	61.6	38.4
		2022	133	66.2	33.8
		2024	129	63.2	36.8
연령 ²⁾	만15세 미만	2020	4	56.8	43.2
		2022	7	57.1	42.9
		2024	32	30.4	69.6
	만15세 이상	2020	177	54.2	45.8
		2022	376	63.0	37.0
		2024	357	64.7	35.3
주요 업·직종	음식점·식당·레스토랑	2020	61	45.1	54.9
		2022	145	61.4	38.6
		2024	169	69.6	30.4
	뷔페·웨딩홀·연회장	2020	12	42.1	57.9
		2022	68	55.9	44.1
		2024	46	55.9	44.1
	카페/베이커리/ 아이스크림 가게	2022	24	66.7	33.3
		2024	37	58.5	41.5
	패스트푸드점(피자, 치킨)	2020	20	53.7	46.3
		2022	50	62.0	38.0
		2024	30	57.9	42.1
	편의점/소형마트	2020	9	40.9	59.1
		2022	25	76.0	24.0
		2024	23	74.0	26.0
	배달	2020	18	66.0	34.0
2022		4	100.0	0.0	
2024		14	54.7	45.3	

* 주: 1) 아르바이트를 한 경험이 있다고 답한 응답자 중 근로계약서를 작성한 경우에 한함.
 2) 만15세 미만은 '20년은 2006년 1월 1일 이후 출생자, '22년은 2008년 1월 1일 이후 출생자, '24년은 2010년 1월 1일 이후 출생자를 의미함.
 3) 주요 업·직종은 각 연도 상위 5개 업·직종을 대상으로 함. 단, 배달은 '20년 상위 5개 업·직종에 포함됨. '24년 상위 5개 업·직종은 음식점·식당·레스토랑, 뷔페·웨딩홀·연회장, 카페/베이커리/아이스크림 가게, 패스트푸드점, 편의점/소형마트임.
 4) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-75】 근로계약서 교부 여부

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

5-8. 부당행위 및 처우 경험

① 부당행위 및 처우 경험률

- 아르바이트를 한 청소년이 가장 많이 경험하는 주요 부당행위 3순위는 ‘일하기로 약속한 시간 또는 약속한 날이 아닌데도 초과근무를 요구받았다’(17.8%)와 ‘일을 하면서 휴게시간을 받지 못했다’(14.7%), ‘급여를 약속한 날 받지 못했거나, 약속한 금액보다 적게 받았다’(14.6%)로 나타남.
- 연도별 부당행위 항목의 변화가 있긴 하지만, 전체적인 부당행위 경험률은 ‘20년 이후 ‘22년에 감소했다가 ‘24년에는 증가한 것으로 나타남(‘20년 34.5%→‘22년 28.5%→‘24년 32.6%).
- 근로계약서를 작성한 집단은 근로계약서를 작성하지 않은 집단(작성 안함/잘 모름/일부 포함)에 비해 주요 부당행위 3항목의 경험률이 낮은 것으로 나타남.

▶ 관련 정책: ④-3-1 부당처우 피해 청소년 구제 및 지원 강화

- 아르바이트 경험이 있는 청소년을 대상으로 부당행위 및 처우가 있었는지 조사한 결과, 청소년이 경험한 주요 부당 행위 3순위는 ‘일하기로 약속한 시간 또는 약속한 날이 아닌데도 초과근무를 요구받았다’(17.8%)와 ‘일을 하면서 휴게시간을 받지 못했다’(14.7%), ‘급여를 약속한 날 받지 못했거나, 약속한 금액보다 적게 받았다’(14.6%)로 나타남.
 - 그 밖에 ‘1주일 15시간 이상 근무하였고 일하기로 한 날 모두 일하였지만 주휴수당을 받지 못하였다’(12.1%), ‘일을 하다가 다쳤으나 적절한 치료와 보상을 받지 못하였다’(8.1%) 등의 순으로 나타남.
 - 연도별 부당행위 항목의 변화가 있었지만, 전체 부당행위 경험률은 ‘20년 이후 ‘22년에 감소했다가 ‘24년에는 증가한 것으로 나타남(‘20년 34.5%→‘22년 28.5%→‘24년 32.6%).
- 성별로는 여학생의 주요 부당행위 경험률이 상대적으로 높게 나타남.
 - 여학생은 남학생에 비해 ‘초과근무를 요구받았다’(18.8%)와 ‘일을 하면서 휴게시간을 받지 못했다’(17.3%)의 응답이 높은 반면, ‘급여를 약속한 날 받지 못했거나, 약속한 금액보다 적게 받았다’의 경우는 남학생과 여학생의 경험률 차이가 미미하게 나타남.
- 주요 업종별로 살펴보면, 업종별로 응답이 상대적으로 높게 나타난 부당행위가 다름.
 - ‘초과근무를 요구 받았다’는 패스트푸드점(21.5%) 업종에서 경험률이 가장 높음.

- ‘일을 하면서 휴게시간을 받지 못했다’는 카페/베이커리/아이스크림 가게(23.3%) 업종에서 경험률이 가장 높음.
- ‘급여를 약속한 날 받지 못했거나, 약속한 금액보다 적게 받았다’는 음식점·식당·레스토랑 업종에서 경험률이 가장 높음.

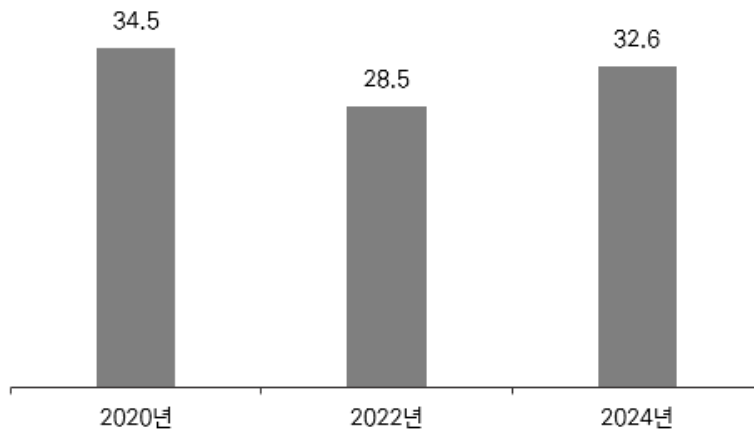
○ 근로계약서 작성 여부별로 살펴보면, 근로계약서를 작성하지 않은 집단(작성 안함/잘 모름/일부 포함)은 제대로 된 계약서를 작성한 집단에 비해 주요 부당행위 세 항목 모두 경험했다는 응답이 더 높게 나타남.

표 III-95 부당행위 경험 여부 (단위: %)

구분	내용	2020	2022	2024
전체	부당행위 경험	34.5	29.5	32.6
항목별	1. 급여를 약속한 날 받지 못했거나, 약속한 금액보다 적게 받았다.	-	9.1	14.6
	※ 임금 또는 급여(시급, 일당, 수당)를 약속한 날짜보다 늦게 받았다	15.7	-	-
	※ 임금을 못 받거나, 약속된 금액보다 적게 받았다	6.4	-	-
	※ 일하기로 약속한 시간 또는 날짜보다 일을 더 많이 했지만, 초과로 일한 만큼의 돈을 받지 못했다	5.1	-	-
	임금체불 소계	18.9	9.1	
	2. 일하기로 약속한 시간 또는 약속한 날이 아닌데도 초과근무를 요구받았다	14.7	14.7	17.8
	3. 일하기로 약속한 시간 또는 약속한 날이 아닌데도 밤 10시부터 새벽 6시까지 또는 휴일근무를 요구받았다	-	2.9	7.1
	4. 일을 하면서 휴게시간을 받지 못했다 (4시간 일할 경우 30분, 8시간 일할 경우 1시간)	13.2	14.2	14.7
	5. 1주일 15시간 이상 근무하였고 일하기로 한 날 모두 일하였지만 주 휴수당을 받지 못했다	5.8	4.3	12.1
	6. 일을 하다가 다쳤으나 적절한 치료와 보상을 받지 못하였다	3.2	2.7	8.1
	7. 고용주나 관리자로부터 언어폭력이나 성희롱 또는 물리적 폭행을 당한 적이 있다	3.4	3.6	7.0
	8. 손님(고객)으로부터 언어폭력이나 성희롱 또는 물리적 폭행을 당한 적이 있다	5.4	4.3	6.8
	9. 고용주, 관리자나 동료로부터 직장 내 괴롭힘을 당한 적이 있다	2.2	3.5	5.5
	10. 일을 하다 실수로 손실이 발생해서 내 돈으로 물어낸 적이 있다	4.3	3.6	6.6
	※ 최저임금 인상 후 내가 원하지 않은 휴게시간을 강제로 요구받았다	2.0	-	-
※ 기타	1.6	-	-	

- * 주: 1) 아르바이트를 한 경험이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) '22년 조사에서 「근로기준법」 연소자 근로 관련 조항(제64조→제72조)에 기초하여 유사 내용 및 항목을 통합하였고, 이에 따라 ※ 표시 항목들은 '22년부터 삭제되었음.
 3) 임금체불은 '1) 임금 또는 급여(시급, 일당, 수당)를 약속한 날짜보다 늦게 받았다', '2) 임금을 못 받거나, 약속된 금액보다 적게 받았다', '4) 일하기로 약속한 시간 또는 날짜보다 일을 더 많이 했지만, 초과로 일한 만큼의 돈을 받지 못했다' 3개 항목에 대하여 한 개라도 응답한 응답자의 비율을 산출함.

- 4) 전체 부당행위 경험은 전체 8개 항목, '18년은 전체 11개 항목, '20년은 전체 13개 항목, '22년은 10개 항목에 대하여 한 개라도 응답한 응답자의 비율을 산출함.
 - 5) '20년, '22년도 조사에서 '내가 동의하지 않은 바 10시부터 새벽 6시까지 근로 또는 휴일근로를 요구받았다.', '1주일 15시간 이상 근무하였고 1주일을 개근하였으나 유급휴가를 받지 못했다'로 질의한 내용을 '24년도 조사에서 '일하기로 약속한 시간 또는 약속한 날이 아닌데도 밤 10시부터 새벽 6시까지 또는 휴일근무를 요구받았다.', '1주일 15시간 이상 근무하였고 일하기로 한 날 모두 일하였지만 주휴수당을 받지 못했다'로 각각 수정하였음.
 - 6) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
- * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-76】 부당행위 경험률

- * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

표 III-96 주요 부당행위 및 처우 유형현황

(단위: %)

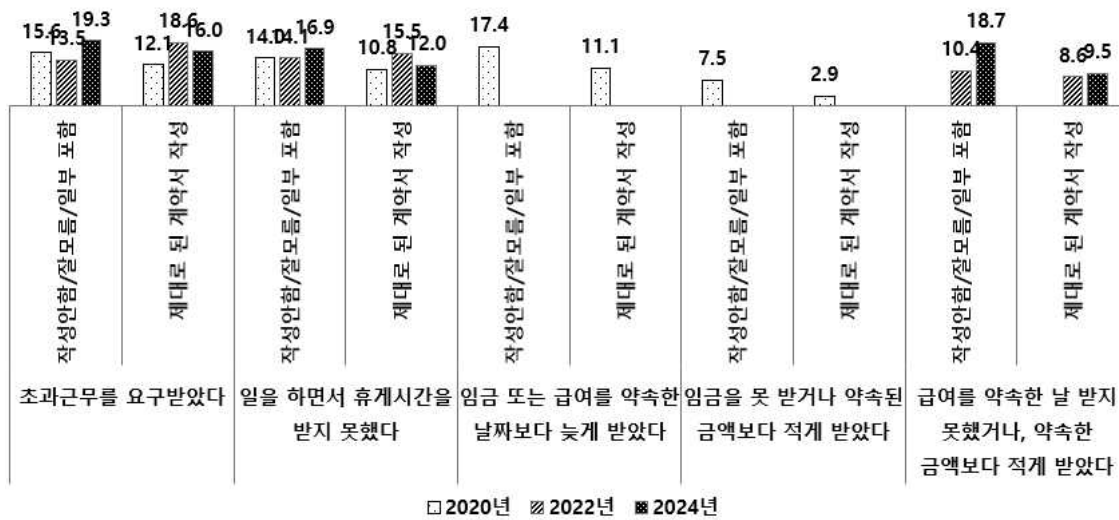
구분		초과근무를 요구받았다	일을 하면서 휴게시간을 받지 못했다	임금 또는 급여를 약속한 날짜보다 늦게 받았다	임금을 못 받거나 약속된 금액보다 적게 받았다	급여를 약속한 날 받지 못했거나, 약속한 금액보다 적게 받았다	
전체	2020	14.7	13.2	15.7	6.4	-	
	2022	14.7	14.2	-	-	9.1	
	2024	17.8	14.7	-	-	14.6	
성별	남자	2020	12.5	12.6	13.4	7.5	-
		2022	11.7	10.5	-	-	6.6
		2024	16.9	12.2	-	-	14.7
	여자	2020	16.9	13.8	17.9	5.4	-
		2022	17.7	17.7	-	-	11.7
		2024	18.8	17.3	-	-	14.5
주요 업·직종	음식점·식당· 레스토랑	2020	19.3	17.5	16.5	4.7	-
		2022	18.4	17.9	-	-	11.0
		2024	20.2	14.4	-	-	14.8
	뷔페·웨딩홀· 연회장	2020	1.8	4.5	11.1	12.8	-
		2022	9.9	10.9	-	-	10.9
		2024	5.4	8.6	-	-	4.3
	카페/베이커리/ 아이스크림 가게	2022	20.9	21.4	-	-	11.9
		2024	19.2	23.3	-	-	13.4
	패스트푸드점	2020	19.3	22.2	31.2	3.8	-
		2022	14.3	12.7	-	-	5.5
		2024	21.5	19.1	-	-	14.3
	편의점/소형마트	2020	26.8	12.9	8.5	5.8	-
2022		14.9	10.6	-	-	2.1	
2024		16.3	13.4	-	-	10.0	
근로 계약서 작성 여부	작성안함/잘모름 /일부포함	2020	15.6	14.0	17.4	7.5	-
		2022	13.5	14.1	-	-	10.4
		2024	19.3	16.9	-	-	18.7
	제대로 된 계약서 작성	2020	12.1	10.8	11.1	2.9	-
		2022	18.6	15.5	-	-	8.6
		2024	16.0	12.0	-	-	9.5

* 주: 1) 아르바이트를 한 경험이 있다고 답한 응답자에 한함.
 2) '20년 조사에서 공통으로 도출된 상위 4개의 주요 부당행위 항목에 대하여 분석함. 항목 통합 및 변경으로 '22년, '24년도 조사는 상위 3개 주요 부당행위 항목에 대해 분석함.
 3) 주요 업·직종은 '24년도 상위 5개 업·직종을 대상으로 함.
 4) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-77】 주요 부당행위 및 처우 유경험률

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-78】 근로계약서 작성 여부별 주요 부당행위 및 처우 유경험률

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

② 부당행위 및 처우 경험 시 대처 방법

- 아르바이트를 하면서 부당행위 및 처우 경험 시 ‘참고 계속 일했다’는 응답이 57.4%로 가장 높고, 다음으로 ‘그냥 일을 그만 두었다’는 응답이 34.2%로 나타나, 대부분 소극적인 대처(‘참고 계속 일했다’+‘그냥 일을 그만두었다’)에 그치는 것으로 나타남.
- ‘22년에 비해 ‘참고 계속 일했다’는 응답은 감소(‘20년 74.1%→’22년 69.2%→’24년 57.4%)한 반면 ‘그냥 일을 그만 두었다’ 응답은 증가한 것으로 나타남(‘20년 17.6%→’22년 14.2%→’24년 34.2%).
- 적극적 대처(‘고용주 혹은 관리자에게 항의하였다’+‘지원기관에 도움을 요청하였다’)의 응답은 소극적 대처에 비해 상대적으로 낮지만, 남학생, 중학생, 근로계약서를 작성하지 않은 집단은 상대적으로 적극적 대처의 응답 비율이 높은 것으로 나타남.

▶ 관련 정책: ④-3-1 부당처우 피해 청소년 구제 및 지원 강화

- 아르바이트를 하면서 부당행위 및 처우를 경험한 응답자를 대상으로, 어떻게 대처했는지 조사한 결과, ‘참고 계속 일했다’(57.4%)의 응답이 가장 높게 나타남.
 - ‘참고 계속 일했다’(57.4%) 다음으로 ‘그냥 일을 그만두었다’(34.2%) 응답이 높게 나타남에 따라, 소극적인 대처가 91.6%(‘참고 계속 일했다’ 57.4%+‘그냥 일을 그만두었다’ 34.2%)를 차지하는 것으로 나타남.
 - 이러한 소극적 대처 방법은 ‘20년과 ’22년 공통으로 대처 방법 1, 2순위이나, ‘참고 계속 일했다’ 응답은 지속적으로 감소(‘20년 74.1%→’22년 69.2%→’24년 57.4%)하는 반면 ‘그냥 일을 그만두었다’는 ‘20년 이후 감소했다가 ’24년도에 크게 증가하였음(‘20년 17.6%→’22년 14.2%→’24년 34.2%).
 - 적극적인 대처는 ‘고용주 혹은 관리자에게 항의하였다’(15.2%), ‘지원기관에 도움을 요청하였다’(4.3%)로 소극적 대처에 비해 응답 비율이 낮게 나타남.
- 적극적 대처(‘고용주 혹은 관리자에게 항의하였다’+ ‘지원기관에 도움을 요청하였다’)의 응답이 높은 집단은 남학생, 중학생, 근로계약서 미작성한 경우 등으로 나타남.
 - 성별로는 남학생(27.3%)이 여학생(13.1%)에 비해 부당행위에 대한 적극적 대처 비율이 높음.
 - 학교급별로는 중학생(46.4%)이 고등학생(15.6%)에 비해 적극적 대처 비율이 높음.
 - 근로계약서 작성여부별로는 제대로 된 근로계약서를 작성한 집단(14.6%)이 그렇지 않은 집단(작성 안함/잘 모름/일부 포함)에 비해 적극적 대처 비율이 낮게 나타남

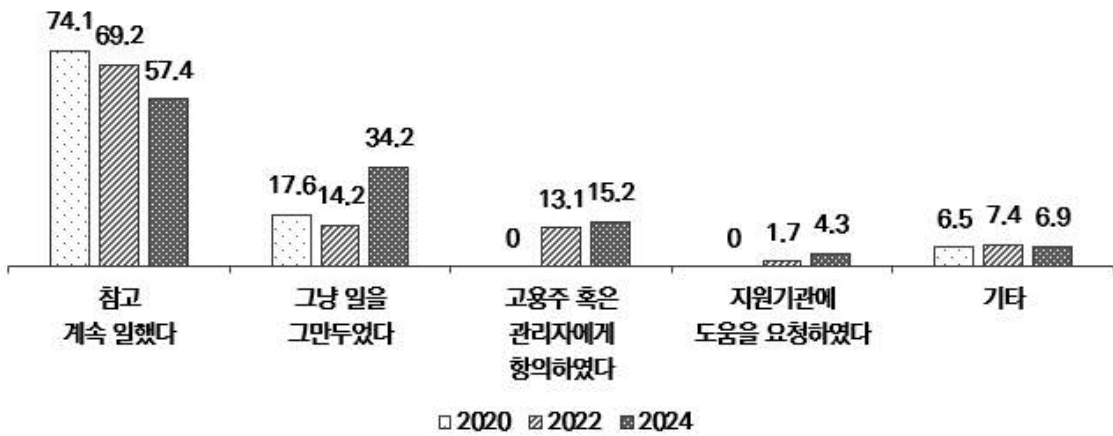
표 III-97 부당행위 및 처우 경험 시 대처 방법(중복응답)

(단위: 명, %)

구분	사례수	참고 계속 일했다	그냥 일을 그만 두었다	고용주 혹은 관리자 에게 항의 하였다	나 혼자 묻고 따졌다	가족과 함께 가서 항의 하였다	친구나 아는 사람과 함께 가서 항의 하였다	지원 기관에 도움을 요청 하였다	선생님 에게 알렸다	인터넷 알바 사이트에서 제공하는 노무 상담을 통해 상담이나 안내를 받았다	청소년근로 보호센터, 청소년근로 권익센터, 고용노동부 고용노동지청, 등 노동상담 센터에 도움을 청했다	고용노동부/고용지청 이나 경찰에 신고하였다	기타			
														2020	2022	2024
전체	2020	125	74.1	17.6	-	9.6	2.5	3.5	-	0.0	2.1	0.7	0.6	6.5		
	2022	232	69.2	14.2	13.1	-	-	-	1.7	-	-	-	-	7.4		
	2024	199	57.4	34.2	15.2	-	-	-	4.3	-	-	-	-	6.9		
성별	남자	2020	58	78.7	11.7	-	8.0	1.4	6.2	-	0.0	2.6	1.5	0.0	5.0	
		2022	85	67.1	19.9	11.3	-	-	-	2.3	-	-	-	-	8.4	
		2024	90	49.9	38.3	20.5	-	-	-	6.8	-	-	-	-	4.3	
	여자	2020	67	70.1	22.6	-	11.0	3.4	1.1	-	0.0	1.6	0.0	1.1	7.7	
		2022	147	70.3	11.0	14.2	-	-	-	1.3	-	-	-	-	6.9	
		2024	109	63.6	30.7	10.9	-	-	-	2.2	-	-	-	-	9.1	
학교급	중학교	2020	8	77.2	22.8	-	9.0	17.8	9.0	-	0.0	9.0	0.0	9.0	9.0	
		2022	18	54.8	4.9	18.2	-	-	-	7.5	-	-	-	-	19.4	
		2024	26	46.3	31.9	31.3	-	-	-	15.1	-	-	-	-	0.0	
	고등학교	2020	117	73.9	17.2	-	9.7	1.4	3.1	-	0.0	1.6	0.7	0.0	6.3	
		2022	214	70.3	15.0	12.7	-	-	-	1.2	-	-	-	-	6.5	
		2024	174	59.0	34.5	12.9	-	-	-	2.7	-	-	-	-	7.9	
	일반 계고	2020	70	69.9	20.7	-	13.4	1.1	3.8	-	0.0	0.0	1.2	0.0	7.4	
		2022	142	71.1	14.9	13.4	-	-	-	0.9	-	-	-	-	6.0	
		2024	114	55.0	39.2	12.8	-	-	-	1.8	-	-	-	-	7.5	
		직업 계고	2020	47	79.9	11.9	-	4.0	1.7	2.1	-	0.0	4.0	0.0	0.0	4.5
			2022	72	68.9	15.1	11.3	-	-	-	1.9	-	-	-	-	7.4
			2024	60	66.6	25.5	13.1	-	-	-	4.4	-	-	-	-	8.8
근로 계약서 작성 여부	작성안함/잘 모름/일부 포함	2022	141	71.2	15.1	12.1	-	-	-	1.1	-	-	-	7.0		
		2024	121	52.4	38.9	17.6	-	-	-	5.1	-	-	-	5.8		
	제대로 된 계약서 작성	2022	86	66.0	12.6	13.6	-	-	-	2.7	-	-	-	8.6		
		2024	78	65.2	26.8	11.5	-	-	-	3.1	-	-	-	8.6		
아르바이트 정보 획득 경로	친구 또는 선후배	2022	91	70.8	14.5	7.2	-	-	-	2.1	-	-	-	11.6		
		2024	73	58.1	39.3	14.2	-	-	-	2.9	-	-	-	6.3		
	부모님, 알고 지내는 어른, 형제·자매	2022	21	80.8	1.7	11.0	-	-	-	3.1	-	-	-	6.4		
		2024	22	42.2	34.5	14.6	-	-	-	8.7	-	-	-	13.5		

구분		사례수	참고 계속 일했다	그냥 일을 그만 두었다	고용주 혹은 관리자에게 항의하였다	나 혼자 묻고 따졌다	가족과 함께 가서 항의 하였다	친구나 아는 사람과 함께 가서 항의 하였다	지원 기관에 도움을 요청 하였다	선생님에게 알렸다	인터넷 알바 사이트에서 제공하는 노무 상담을 통해 상담이나 안내를 받았다	청소년근로보호센터, 청소년근로권익센터, 고용노동부 고용노동지청, 등 노동상담 센터에 도움을 청했다	고용노동부/고용지청이나 경찰에 신고하였다	기타
아르바이트 구직 사이트 또는 앱	2022	110	65.8	16.4	19.5	-	-	-	1.2	-	-	-	-	3.2
	2024	97	60.9	31.8	14.0	-	-	-	3.3	-	-	-	-	4.6
매장 구인광고	2022	2	18.5	63.2	0.0	-	-	-	0.0	-	-	-	-	18.3
	2024	5	54.3	24.1	68.9	-	-	-	26.6	-	-	-	-	0.0
기타	2022	3	100.0	0.0	0.0	-	-	-	0.0	-	-	-	-	0.0
	2024	3	43.4	0.0	0.0	-	-	-	0.0	-	-	-	-	56.6

- * 주: 1) 부당행위 및 처우를 경험한 적이 있다고 답한 응답자에 한함.
- 2) '20년 대처방법 항목을 '22년부터 재범주화하여 선택항목을 축소 수정하여 조사함.
- 3) '22년도에 '청소년근로보호센터, 청소년근로권익센터, 고용지청, 경찰 등' 질의 내용을 '24년도 조사에서는 '청소년근로보호센터, 청소년근로권익센터, 고용노동부 고용노동지청, 경찰 등'으로 수정함.
- 4) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
- * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-79】 부당행위 및 처우 경험 시 대처 방법(중복응답)

- * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

③ 부당행위 및 처우에 적극적으로 대처하지 않은 이유

- 청소년이 아르바이트 중 부당행위 및 처우를 당해도 적극적으로 대처하지 않은 이유는 신고하거나 항의하는 것이 ‘귀찮고 번거로워서’라는 응답이 38.4%로 가장 높게 나타나며, ‘22년에 비해 1.6%p 증가한 결과임.
 - 남학생(41.5%), 고등학생(39.8%), 직업계고(46.0%), 근로권의 교육 경험이 없는 경우(40.2%)의 응답이 상대적으로 높게 나타남.
- ‘22년 대비 응답이 가장 크게 증가한 항목은 ‘신고/항의를 해도 별 도움이 될 것 같지 않아서’(6.1%p)이며, 가장 크게 감소한 항목은 ‘신고할 만큼 큰일이라고 생각하지 않거나 금방 해결되어서’(6.0%p)로 나타남.

▶ 관련 정책: ④-3-1 부당처우 피해 청소년 구제 및 지원 강화

- 부당행위 및 처우를 당했을 때 항의나 신고를 하지 않은 주된 이유를 조사한 결과, 신고하거나 항의하는 것이 ‘귀찮고 번거로워서’라는 응답이 38.4%로 가장 높게 나타났음.
 - 그 다음으로는 ‘신고할 만큼 큰일이라고 생각하지 않거나 금방 해결되어서’(17.6%), ‘신고/항의를 해도 별 도움이 될 것 같지 않아서’(14.5%), ‘일 자리를 잃게 될까봐’(9.6%), ‘어디에 어떻게 도움을 요청해야 하는지 몰라서’(7.0%) 등의 순으로 나타남.
- 성별에 따른 비교 결과, ‘귀찮고 번거로워서’의 응답이 남학생(41.5%)이 여학생(36.0%)에 상대적으로 높게 나타남.
 - 특히 남학생은 부당행위 및 처우에 적극적으로 대처하지 않은 이유의 응답이 ‘귀찮고 번거로워서’의 비율이 ‘20년 이후 지속적으로 증가한 것으로 나타남(‘20년 38.4%→’22년 40.7%→’24년 41.5%)
 - 여학생은 남학생에 비해 ‘신고할 만큼 큰일이라고 생각하지 않거나 금방 해결되어서’(여학생 19.7%, 남학생 15.0%), ‘일 자리를 잃게 될까봐’(여학생 10.4%, 남학생 8.6%) 등의 응답이 상대적으로 높음.
- 학교급별로는 고등학생(39.8%)이 중학생(26.8%)에 비해 ‘귀찮고 번거로워서’의 응답이 상대적으로 높게 나타남.
 - 반면 중학생은 고등학생보다 ‘일 자리를 잃게 될까봐’(중학생 21.7%, 고등학생 8.1%), ‘신고/항의를 해도 별 도움이 될 것 같지 않아서’(중학생 18.7%, 고등학생 14.0%), ‘어디에 어떻게 도움을 요청해야 하는지 몰라서’(중학생 19.8%, 고등학생 5.5%) 등의 이유가 상대적으로 높게 나타남.

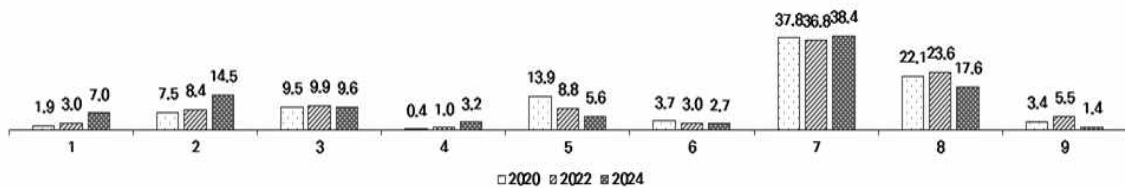
- 근로권익교육 경험을 받은 경우 ‘어디에 어떻게 도움을 요청해야 하는지 몰라서’ 적극적으로 대처하지 않았다는 응답 비율(5.3%)이 교육을 받지 않은 경우(12.9%)에 비해 낮게 나타남.
 - 근로권익교육 경험을 받은 경우는 ‘귀찮고 번거로워서’의 적극적으로 대처하지 않았다는 응답이(37.8%) 교육을 받지 않은 경우(40.2%)에 비해 상대적으로 낮게 나타남.

- ‘22년 대비 응답이 가장 크게 증가한 항목은 ‘신고/항의를 해도 별 도움이 될 것 같지 않아서’로 나타남.
 - ‘22년 대비 응답이 증가한 항목은 ‘신고/항의를 해도 별 도움이 될 것 같지 않아서’(6.1%p), ‘어디에 어떻게 도움을 요청해야 하는지 몰라서’(4.0%p), ‘보복이 두려워서’(2.2%p), ‘귀찮고 번거로워서’(1.6%p)로 나타남.

- ‘22년 대비 응답이 가장 크게 감소한 항목은 ‘신고할 만큼 큰일이라고 생각하지 않거나 금방 해결되어서’로 나타남.
 - ‘22년 대비 응답이 감소한 항목은 ‘신고할 만큼 큰일이라고 생각하지 않거나 금방 해결되어서’(6.0%p), ‘기타’(4.1%p), ‘고용주가 평소에 잘해줬기 때문에’(3.2%p), ‘일자리를 잃게 될까봐’(0.3%p)로 나타남.

구분		사례수	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
전체	2020	104	1.9	7.5	9.5	0.4	13.9	3.7	37.8	22.1	3.4	
	2022	163	3.0	8.4	9.9	1.0	8.8	3.0	36.8	23.6	5.5	
	2024	163	7.0	14.5	9.6	3.2	5.6	2.7	38.4	17.6	1.4	
성별	남자	2020	47	2.6	8.7	12.1	0.8	14.4	6.6	38.4	15.6	0.8
		2022	59	0.0	6.8	13.6	1.7	10.2	0.0	40.7	23.7	3.4
		2024	70	10.3	14.0	8.6	3.5	2.0	3.4	41.5	15.0	1.8
	여자	2020	56	1.3	6.4	7.3	0.0	13.5	1.2	37.3	27.5	5.5
		2022	103	3.9	8.7	8.7	1.0	7.8	4.9	35.0	23.3	6.8
		2024	92	4.5	14.9	10.4	2.9	8.3	2.2	36.0	19.7	1.2
학교급	중학교	2020	5	0.0	0.0	0.0	0.0	41.2	23.7	0.0	35.0	0.0
		2022	8	12.5	0.0	37.5	0.0	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0
		2024	18	19.8	18.7	21.7	0.0	0.0	4.9	26.8	8.1	0.0
	고등학교	2020	98	2.0	7.9	10.0	0.4	12.5	2.6	39.8	21.4	3.5
		2022	155	2.6	9.0	8.4	1.3	9.0	3.2	36.1	24.5	5.8
		2024	145	5.5	14.0	8.1	3.6	6.3	2.4	39.8	18.8	1.6
	└ 일반계고	2020	58	2.6	10.6	8.2	0.0	14	1.4	41.8	20.2	1.2
		2022	103	2.9	5.8	10.7	1.0	10.7	2.9	35.0	23.3	7.8
		2024	96	5.7	16.1	8.9	2.3	6.0	3.4	36.6	19.9	1.1
	└ 직업계고	2020	40	1.0	3.8	12.6	1.0	10.3	4.4	36.8	23.1	7.0
		2022	51	2.0	13.7	3.9	2.0	5.9	3.9	39.2	27.5	2.0
		2024	49	5.0	9.9	6.6	6.2	6.7	0.5	46.0	16.7	2.5
근로 권익 교육 경험	없음	2020	37	3.2	8.4	18.3	1.1	5.9	0.0	28.4	32.9	1.8
		2022	64	3.1	4.7	7.8	1.6	12.5	6.3	42.2	17.2	4.7
		2024	37	12.9	14.6	14.7	2.5	7.1	0.0	40.2	8.0	0.0
	있음	2020	65	0.0	7.1	4.5	0.0	18.9	5.8	44.1	16.3	3.3
		2022	99	3.0	11.1	11.1	1.0	6.1	1.0	33.3	27.3	6.1
		2024	126	5.3	14.5	8.1	3.4	5.1	3.5	37.8	20.5	1.8

* 주: 1) 부당행위 및 처우에 대해 '참고 계속 일했다', '그냥 일을 그만두었다'고 답한 응답자에 한함.
 2) 1. 어디에 어떻게 도움을 요청해야 하는지 몰라서/ 2. 신고/항의를 해도 별 도움이 될 것 같지 않아서/ 3. 일자리를 잃게 될까봐/ 4. 보복이 두려워서/ 5. 고용주가 평소에 잘해줬기 때문에/ 6. 나보다 나이가 많은 어른이라 말하기 무서워서/ 7. 귀찮고 번거로워서/ 8. 신고할 만큼 큰일이라고 생각하지 않거나 금방 해결되어서/ 9. 기타
 3) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-80】 부당행위 및 처우에 적극적으로 대처하지 않은 이유

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

5-9. 근로권익교육 경험

① 근로권익교육 경험률

- 최근 1년 동안 근로권익교육을 받은 청소년은 전체의 71.1%로 나타나며, 근로권익 경험률은 지속적으로 증가한 것으로 나타남('20년 50.2%→'22년 64.0%→'24년 71.1%).
- 장소별로 '학교'에서 교육 받은 경험이 67.6%로 가장 높았으나, 학교를 포함한 모든 장소에서의 교육을 받아 본 경험이 '22년 대비 증가한 것으로 나타나며, '온라인 교육 수강'(25.2%), '스스로 인터넷 정보 또는 동영상으로 학습'(27.0%)과 같은 방법으로도 교육이 이루어지는 것으로 나타남.
 - 직업계 고등학생의 경우 근로권익교육 경험률(81.1%)이 가장 높으며, 학교(79.4%)에서의 교육경험이 가장 높은 집단으로 나타남.
 - 아르바이트 경험 있는 청소년의 근로권익 교육 경험률(69.5%)은 아르바이트 경험 없는 청소년(71.2%)에 비해 낮게 나타남

▶ 관련 정책: ④-2-1 청소년 노동인권 및 직업윤리 의식 제고를 위한 교육 확대

- 최근 1년 동안 청소년의 근로권익(노동인권)에 대한 교육을 받은 적이 있는지, 받았다면 어디에서 받았는지를 조사한 결과, 교육을 '받은 적이 있다'고 답한 응답자 비율은 71.1%로 나타남.
 - 근로권익에 대한 교육 경험률은 지속적으로 증가한 것으로 나타남('20년 50.2%→'22년 64.0%→'24년 71.1%).
- 근로권익 교육을 어디서 교육을 받았는지를 조사한 결과, '학교'에서 받았다는 응답이 67.6%로 가장 높게 나타남.
 - 근로권익 교육 장소 및 방법별 경험률은 '학교' 67.6% > '공공기관 및 지원기관' 30.7% > '청소년시설' 28.7% > '스스로 인터넷 정보 또는 동영상으로 학습' 27.0% > '온라인 교육 수강' 25.2% > '아르바이트 하는 곳이나 업체의 본사' 19.9%의 순으로 나타남.
- 근로권익 교육 장소별 교육 경험률은 모두 '20년 이후 지속적으로 증가한 것으로 나타남.
 - 학교: '20년 49.1%→'22년 63.5%→'24년 67.6%
 - 공공기관 및 지원기관: '20년 9.4%→'22년 15.7%→'24년 30.7%
 - 청소년 시설: '20년 8.2%→'22년 15.0%→'24년 28.7%

- 아르바이트하는 곳이나 업체의 본사: '20년 4.8%→'22년 8.7%→'24년 19.9%

○ 학교급별로 나누어 살펴보면, 중학생의 근로권익(노동인권)교육 경험률은 69.6%로 나타난 반면, 고등학생은 72.7%로 3.1%p 높게 나타남.

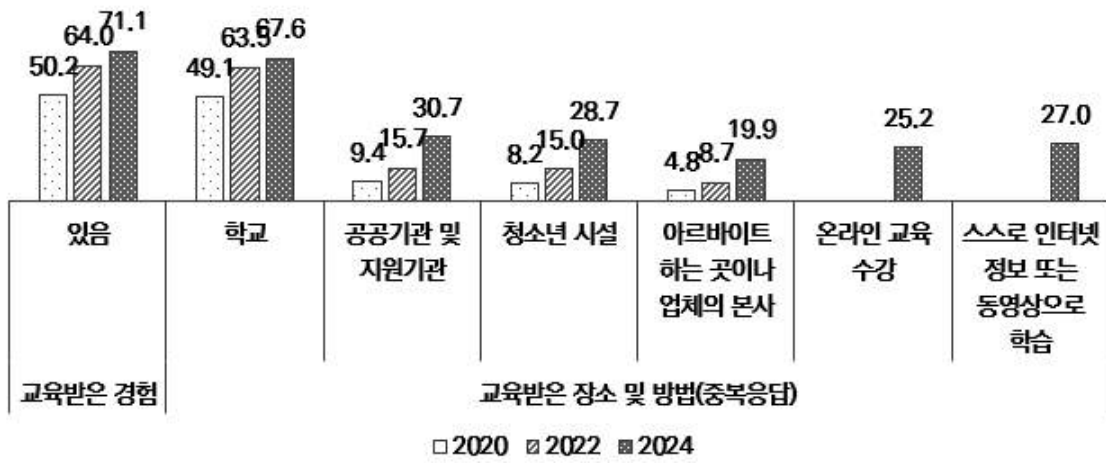
- 특히 직업계고 학생의 근로권익(노동인권)교육 경험률은 81.1%로 가장 높았고, 응답자의 79.4%는 학교에서 해당 교육을 받은 것으로 조사되었음.

○ 아르바이트 경험 여부별로는 아르바이트 경험이 있는 청소년(69.5%)이 그렇지 않은 경우 (71.2%)에 비해 근로권익교육 경험률이 1.7%p 낮게 나타남.

표 III-99 근로권익교육 경험 여부 및 교육받은 장소 및 방법(중복응답) 단위: %

구분	사례수	교육 받은 적 있음	교육받은 장소 및 방법(중복응답)							
			학교	공공기관 및 지원기관	청소년 시설	아르바이트 하는 곳이나 업체의 본사	온라인 교육 수강	스스로 인터넷 정보 또는 동영상으로 학습		
전체	2020	9,568	50.2	49.1	9.4	8.2	4.8	-	-	
	2022	11,344	64.0	63.5	15.7	15.0	8.7	-	-	
	2024	9,890	71.1	67.6	30.7	28.7	19.9	25.2	27.0	
학교급	중학교	2020	4,594	44.5	43.2	8.5	7.9	3.9	-	-
		2022	5,799	61.1	60.2	15.0	14.5	7.1	-	-
		2024	5,059	69.6	64.9	31.8	31.3	20.0	26.6	27.7
	고등학교	2020	4,974	55.5	54.6	10.3	8.4	5.7	-	-
		2022	5,544	67.1	66.9	16.4	15.5	10.4	-	-
		2024	4,830	72.7	70.5	29.6	25.9	19.8	23.6	26.3
	└ 일반계고	2020	4,122	53.5	52.7	9.3	7.8	5.1	-	-
		2022	4,631	65.0	64.8	14.8	14.4	9.3	-	-
		2024	4,117	71.2	68.9	27.5	24.1	18.2	21.9	25.0
	└ 직업계고	2020	852	65.1	64.1	15.4	11.7	8.6	-	-
		2022	913	77.7	77.6	24.5	21.3	16.1	-	-
		2024	714	81.1	79.4	42.2	36.3	29.0	33.6	33.5
아르바이트 경험	있음	2022	809	66.3	66.1	18.9	18.1	17.2	-	-
		2024	611	69.5	66.0	30.6	28.2	25.7	24.1	29.1
	없음	2022	10,200	64.1	63.4	15.2	14.5	7.8	-	-
		2024	9,279	71.2	67.7	30.7	28.7	19.6	25.2	26.9

* 주: 1) 교육받은 적 있음은 교육기관 중 하나라도 교육경험이 있는 경우임.
 2) '24년도 조사에서 '온라인 교육 수강', '스스로 인터넷 정보 또는 동영상으로 학습' 조사 항목을 추가하였음.
 3) 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
 * 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.



【그림 III-81】 근로권익교육 경험 여부 및 교육받은 장소(중복응답)

* 자료: 김지연 외 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.
김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사.

② 근로권익교육 도움 정도

- 교육장소별로 근로권익교육이 도움이 되었다는 긍정적 응답 비율을 비교한 결과, ‘스스로 인터넷 정보 또는 동영상으로 학습’이 82.1%로 가장 높게 나타남.
- 교육이 도움이 되었다는 응답 비율: ‘스스로 인터넷 정보 또는 동영상으로 학습’(82.1%) > ‘학교’(80.0%) > ‘온라인 교육 수강’(79.8%) 등
- 여학생, 중학생, 직업계 고등학생 집단은 교육기관이나 방법과 관계없이 근로권익 교육의 긍정적 응답이 그렇지 않은 경우에 비해 높게 나타남.
- 아르바이트 경험이 있는 경우는 근로권익 교육이 ‘도움된다’는 응답이 상대적으로 낮게 나타남.

▶ 관련 정책: ④-2-1 청소년 노동인권 및 직업윤리 의식 제고를 위한 교육 확대

- 근로권익교육을 받은 청소년을 대상으로, 교육이 얼마나 도움이 되었는지를 교육받은 장소와 방법별로 조사한 결과, 도움이 된다는 긍정적 응답(약간 도움이 됨+매우 도움이 됨)은 ‘스스로 인터넷 정보 또는 동영상으로 학습’이 가장 높게 나타난 반면, ‘아르바이트 하는 곳이나 업체의 본사’에서 교육을 받은 경우에 가장 낮게 파악되었음.
- 도움이 된다는 긍정적 응답(약간 도움이 됨+매우 도움이 됨)은 ‘학교’ 80.0%(약간 도움이 됨 49.0%+매우 도움이 됨 31.0%), ‘공공기관 및 지원기관’ 78.7%(약간 도움이 됨 45.2%+매우 도움이 됨 33.5%), ‘청소년 시설’ 78.8%(약간 도움이 됨 45.0%+매우 도움이 됨 33.8%), ‘아르바이트 하는 곳이나 업체의 본사’ 78.4%(약간 도움이 됨 43.0%+매우 도움이 됨 35.4%), ‘온라인 교육 수강’ 79.8%(약간 도움이 됨 45.0%+매우 도움이 됨 34.8%), ‘스스로 인터넷 정보 또는 동영상으로 학습’ 82.1%(약간 도움이 됨 46.4%+매우 도움이 됨 35.7%)으로 나타남.
- 모든 교육 장소에서 성별, 학교급, 아르바이트 경험 여부와 관계없이 근로권익교육의 긍정적 응답이 부정적 응답에 비해 높게 나타남.
- 성별로 살펴보면, 교육기관이나 방법과 관계없이 근로권익교육에 대한 긍정적 응답이 일관적으로 여학생이 남학생보다 높게 나타나며, 학교급별로는 중학생이 고등학생보다 높게 나타남.
- 특히 직업계 고등학생은 교육기관을 막론하고 근로권익교육에 대한 긍정 응답이 일반계 고등학생에 비해 높을 뿐만 아니라, 긍정 응답 비율이 전체 중 가장 높게 나타남.
- 아르바이트 경험별로는 교육 기관이나 방법과 관계없이 아르바이트 경험이 없는 청소년이 아르바이트 경험 있는 청소년에 비해 근로권익 교육의 긍정 응답 비율이 상대적으로 높게 나타남.

표 III-100 근로권익교육 도움 정도

(단위: 명, %)

교육 장소	구분	사례수	전혀 도움이 안 됨	별로 도움이 안 됨	약간 도움이 됨	매우 도움이 됨	
(1) 학교	전체	6,685	5.6	14.3	49.0	31.0	
	성별	남자	3,530	7.8	13.4	44.4	34.4
		여자	3,155	3.2	15.3	54.2	27.3
	학교급	중학교	3,282	4.6	12.4	45.7	37.4
		고등학교	3,403	6.7	16.1	52.2	25.0
		└ 일반계고	2,836	7.2	16.9	52.8	23.1
		└ 직업계고	567	4.0	12.1	49.6	34.3
	아르바이트 경험	있음	403	8.2	18.9	46.9	26.1
없음		6,282	5.5	14.0	49.2	31.4	
(2) 공공기관 및 지원기관	전체	3,040	6.7	14.6	45.2	33.5	
	성별	남자	1,731	8.0	14.1	41.3	36.6
		여자	1,309	5.0	15.2	50.3	29.4
	학교급	중학교	1,608	5.6	13.5	42.1	38.8
		고등학교	1,432	8.0	15.8	48.6	27.6
		└ 일반계고	1,131	9.0	16.8	49.0	25.3
		└ 직업계고	301	4.4	12.0	47.1	36.5
	아르바이트 경험	있음	187	10.2	17.7	45.2	27.0
없음		2,853	6.5	14.4	45.2	33.9	
(3) 청소년 시설	전체	2,836	6.3	15.0	45.0	33.8	
	성별	남자	1,641	7.6	15.0	40.8	36.7
		여자	1,195	4.5	15.0	50.7	29.8
	학교급	중학교	1,585	5.2	13.3	42.9	38.7
		고등학교	1,251	7.8	17.0	47.6	27.6
		└ 일반계고	992	8.7	18.3	47.8	25.1
		└ 직업계고	259	4.1	12.0	47.0	36.8
	아르바이트 경험	있음	172	7.6	16.9	49.1	26.3
없음		2,664	6.2	14.8	44.7	34.2	
(4) 아르바이트 하는 곳이나 업체의 본사	전체	1,972	8.4	13.2	43.0	35.4	
	성별	남자	1,204	10.1	13.1	39.7	37.1
		여자	768	5.7	13.3	48.2	32.8
	학교급	중학교	1,014	7.4	11.5	39.9	41.2
		고등학교	958	9.5	14.9	46.3	29.3
		└ 일반계고	751	10.6	16.1	46.0	27.3
		└ 직업계고	207	5.6	10.6	47.2	36.7
	아르바이트 경험	있음	157	9.8	14.3	43.4	32.6
없음		1,815	8.3	13.1	43.0	35.6	
(5) 온라인 교육 수강	전체	2,488	6.8	13.3	45.0	34.8	
	성별	남자	1,431	8.1	12.7	41.3	37.9
		여자	1,057	5.1	14.2	50.2	30.6
	학교급	중학교	1,347	5.0	11.2	42.7	41.0
		고등학교	1,141	8.9	15.8	47.8	27.5
		└ 일반계고	901	9.7	17.0	47.9	25.4
		└ 직업계고	240	6.0	11.6	47.1	35.4
	아르바이트 경험	있음	147	9.3	15.7	44.2	30.8
없음		2,341	6.7	13.2	45.1	35.1	
(6) 스스로 인터넷 정보 또는 동영상으로 학습	전체	2,672	6.2	11.7	46.4	35.7	
	성별	남자	1,556	7.4	12.2	43.1	37.3
		여자	1,116	4.6	11.0	50.9	33.5
	학교급	중학교	1,402	5.2	10.9	43.8	40.1
		고등학교	1,270	7.4	12.5	49.2	30.8
		└ 일반계고	1,031	8.0	13.1	49.8	29.1
		└ 직업계고	239	4.8	10.0	46.7	38.5
	아르바이트 경험	있음	178	9.3	13.6	46.7	30.5
없음		2,494	6.0	11.5	46.4	36.1	

* 주: 1) 최근 1년 동안 근로권익교육을 받은 적이 있다고 답한 응답자에 한함.

2) '24년도 조사에서 '온라인 교육 수강', '스스로 인터넷 정보 또는 동영상으로 학습' 조사 항목을 추가하였음.

3) 무응답을 제외하고 분석한 결과임

제 IV 장

종합 분석 및 정책 제언

1. 실태조사 측면에서의 제언
2. 주요 분석 결과에 기초한 정책
측면에서의 제언

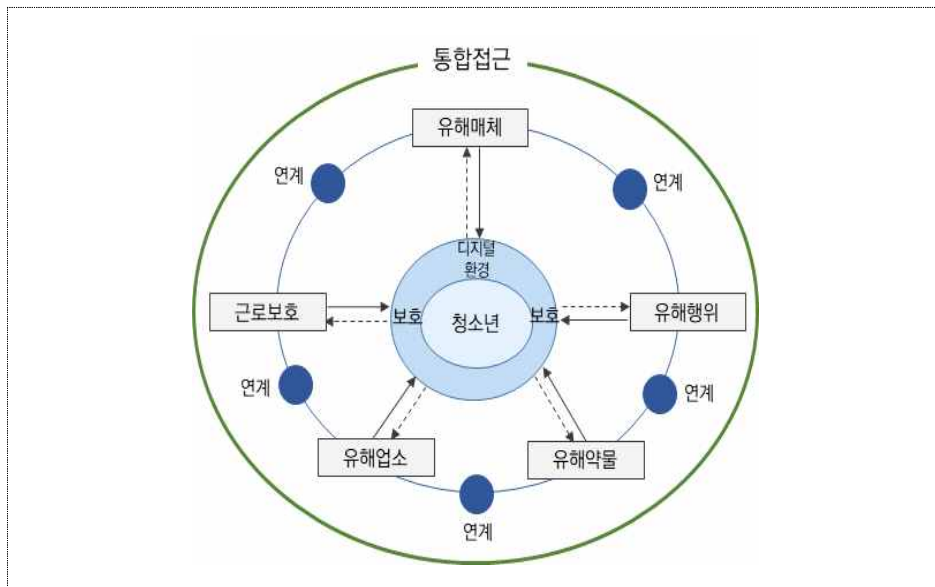
제 IV 장

종합 분석 및 정책 제언

1. 실태조사 측면에서의 제언

1-1. 청소년의 유해환경 접촉 구조를 고려한 측정 문항 작성 지속 유지

- 빠르게 변화하는 디지털 환경 속에서 그 어떤 세대보다도 디지털 기기 활용의 수준이 높은 청소년의 생활 특성만을 고려한다면, 매체 이용에 대한 실태조사는 현행과 같은 2년 주기보다는 매년 조사가 적절한 것으로 볼 수 있음.
- 그러나 '22년 조사 결과 종합 분석에서 논의한 바와 같이, 청소년의 유해환경 접촉은 온라인 매체 이용이 주요 매개체가 되어 청소년 생활 전반의 유해환경 접촉과 연계되어 있고, 그러한 구조하에서 빚어지는 문제에 통합적으로 대응하기 위해서는 매체 영역만 분리하여 주기를 달리하는 것은 현재로서는 적절하다고 보기 어려움.



자료: 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사. p.354 [그림 IV-1] 일부 발췌.

【그림 IV-1】 디지털 환경을 매개로 연계된 청소년의 유해환경 접촉

- 이와 같은 구조하에서 매체 이용의 빠른 변화를 적시에 적절하게 포착하여 측정하고, 그 결과를 분석하여 정책에 활용하기 위해서는 시간 가변성을 고려한 측정 문항 수정·보완이 불가피함.
 - 올해 매체 영역 조사에서는 시계열 변화를 파악할 수 있으면서도 구조를 체계화하는 방향으로 측정 문항을 개선하였고, '22년 조사에 반영되지 않았던 '숏폼' 콘텐츠 등 청소년의 이용률이 급격하게 증가하는 동영상 서비스의 측정 방식의 체계성을 개선한 결과 청소년의 매체 이용의 변화를 현실 밀착도 높게 파악할 수 있었음.
 - 신·변종 매체 이용을 통한 청소년폭력 및 성폭력 피해, 유해 약물의 구매를 비롯하여 청소년 고용금지업소에서의 아르바이트 경험 유무에 따라 마약성 진통제, 식욕억제제와 같은 약물 복용 경험률에 매우 큰 차이가 있다는 결과도 청소년 유해환경 접촉 구조에 대한 기본 이해를 바탕으로 분석되는 것임.

1-2. 조사자료의 질적 수준 제고 및 응답자 부담 완화를 위한 반복측정 문항 관리

- 시계열 변화의 양상을 살펴보고자 하는 목적으로 기존 문항의 수정 또는 삭제에 대해 대체로 보수적인 입장을 취하는 것이 보통이나, 문항 측정의 목적을 다하였거나 더 이상 시계열 반복측정의 의미가 무의미한 문항에 대해서는 수정 사용 또는 삭제가 필요함.
- 특히, 당해연도 정책 현안 대응을 목적으로 신규 작성된 문항들에 대해서는 지속 측정의 필요성에 대한 검토가 불가피하며, 지속 측정의 목적 또한 분명하게 제시할 수 있어야 함.
- '22년에 이어 '24년에도 측정되었으나 더 이상 측정의 의미가 없다고 판단되는 사례 중 하나가 최근 1개월 내 흡연 경험이 있는 청소년들에게 피워본 담배 종류별 가향 담배 경험을 측정한 것임.
 - 이미 담배 시장에 가향 담배가 차지하는 비율이 높아 흡연 청소년 또한 80% 이상이 경험하고 있다는 것이 반복적으로 확인되어 일차적으로 측정의 목적을 다하였기에 동일한 목적으로 시계열적 반복측정의 필요성 낮음.
- 따라서 차년도('26년) 조사에서 조사 문항의 측정 목적과 계속 측정의 필요성에 대한 문항별 검토가 요구되며, 그에 따른 문항 수정 및 삭제 또는 대체 추가 등이 이루어지는 방식으로의 관리가 필요함.

1-3. 실태조사 효율성 확보를 위한 조사 방법으로서 온라인 조사 지속 유지

- '22년까지 종이 설문으로 진행하였고, '24년도 조사에서 온라인 설문조사로 조사 도구를 변경함으로써 자료처리 기간의 단축과 외부인의 학교 방문 거절로 인해 우편조사로 실시되는

문제를 해소하고자 하였음.

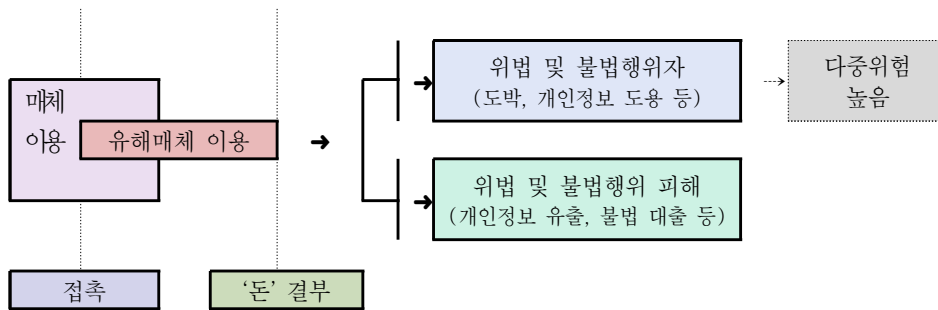
- 시계열 변화를 안정적으로 포착해 내야 하는 주기성 실태조사이자 국가승인통계로서 일정 수준 이상 질적 수준이 확보되어야 하기에 조사 도구 변경으로 인한 영향(mode effect)에 촉각을 세우며 조사 내용 설계부터 자료수집 및 분석의 전 과정을 진행하였음.
- 결과적으로 조사 도구 변경으로 인한 영향은 분석 단계까지 발견되지는 않았고, 이는 안정된 실사 관리의 영향으로 볼 수 있음.

2. 주요 분석 결과에 기초한 정책 측면에서의 제언

2-1. 매체 영역

① 유해매체 이용에서 이어지는 위법행위로부터 보호 강화

- 온라인 매체 이용이 일상화되면서 유해매체의 접촉 가능성이 높아졌고, 그에 따른 청소년 보호 수단도 강화되고 있으나, 유해매체 접촉을 넘어 이용하는 청소년들의 경우 경계 없이 이어지는 위법과 불법행위의 장(場)으로 빨려 들어가기 쉬운 환경임.
- 청소년들은 쉽게 위법행위나 불법행위자가 되기도 하고, 피해 당사자가 되기도 하는 상황임.
- 유해매체 이용과 위법행위의 모호한 경계에는 ‘돈’의 문제가 결부되어 있어, 그것이 온라인 도박, 개인정보 도용(주민번호, ID, 금융계좌 또는 가상계좌)의 형태로 나타나기도 하고, 개인정보유출의 피해나 불법 소액 대출 이용에 따른 피해 문제로 나타나기도 한다는 사실이 본 조사 결과를 통해 확인됨.
- 이는 매체 이용 리터러시 교육이나 온라인 도박, 불법 사금융 피해 교육 등이 각각 하나의 주체로서 분절된 내용을 다루기보다 청소년들의 일상적 매체 이용자가 어떻게 위법 또는 불법행위자가 되는지 또는 그 피해자가 될 수 있는지, 청소년 중심의 연계된 과정의 하나로 다루어질 필요가 있음을 제기함.



【그림 IV-2】 유해매체 이용으로부터 이어지는 위법 및 불법행위의 흐름

- ② 중·고등학생의 성인용 콘텐츠 접촉 및 이용률이 높은 매체의 보호 수단 작동 강화
- '22년 대비 청소년들의 성인용 콘텐츠 접촉 및 이용률이 전반적으로 낮아진 것이 확인됨.
 - 그간 청소년 성인용 콘텐츠 접촉이 온라인 매체 이용이 일상화되면서 저연령화되는 문제가 지속 제기되었고, 그에 따라 온라인 플랫폼을 비롯한 각 매체의 접촉 차단 도구의 작동 수준을 강화하는 방향으로 정책이 실행되었고, 그에 따른 정책적 효과가 어느 정도 발휘되어 나타나는 것이라 할 수 있음.
 - 그럼에도 불구하고, '24년 조사 결과를 통해 주목해야 할 것은 청소년들이 주로 이용하는 매체가 빠르게 변화하여 '숏폼'이나 'OTT'와 같이 '22년에 주요 이용 매체로 나타나지 않았던 매체가 올해 조사에서는 주요 매체라는 점임.
 - 중·고등학생의 경우 이들 매체를 통해 성인용 콘텐츠를 이용하는 비율이 상대적으로 높게 나타난다는 점, 그리고 인터넷 만화나 인터넷 소설과 같은 간행물을 통해 성인용 콘텐츠를 접하는 비율이 상대적으로 높은 수준을 보인다는 사실임.
 - 이에 따라 청소년의 성인용 콘텐츠에 대한 접촉과 이용을 차단하는 제도적 수단이 청소년 이용이 집중되는 새로운 매체들에서도 원활하게 작동되는지 지속적인 모니터링이 필요하고, 인터넷 소설에 대한 간행물윤리위원회의 심의 강화, 그리고 정부 규제가 아닌 업계 자율규제로 청소년 보호제도가 운영되는 인터넷 만화 분야의 자율규제 강화 촉구가 요구됨.
- ③ 대상자 특성에 기초한 분화된 매체 이용 교육으로의 개선
- 매체와 관련하여 측정된 4가지 예방 교육(①성인용 콘텐츠 피해 예방 교육, ②온라인 도박 피해 예방 교육, ③건강한 인터넷/스마트폰 이용 교육, ④개인정보보호 교육)이 '도움이 되었다'는 긍정 응답률이 '22년 대비 전반적으로 증가하였음.
 - 교육이 도움이 되었다는 청소년들의 주관적 평가는 정책 현안 이슈에 대한 대응으로 온라인 도박 피해 예방 교육률 증가('22년: 55.5% → '24년: 73.8%)나 개인정보보호 교육률 증가('22년: 68.7% → '24년: 72.2%)와 같은 양적인 교육에 대한 만족이 아닌, 교육 내용에 대한 질적인 만족을 의미함.
 - 이와 같은 결과는 그간 예방 정책 일환으로 시행된 매체 이용 교육의 양적·질적인 측면에서 어느 정도 성과가 있다고 볼 수 있음.
 - 그러나 이미 유해매체를 접촉하거나 이용해 본 경험이 있거나 그로 인해 피해 경험이 있는 청소년들의 경우 매체 이용 교육에 대해 '도움이 되지 않았다'는 응답 비율이 전반적으로 높다는 결과에 기초해 본다면, 기존에 실시되는 예방 교육을 유해매체 접촉·이용 여부 및 피해 경험 여부에 따라 세분화하여 교육 내용을 구성하고 대상자 특성을 고려하여 선택적으로 실시될 필요가 있음.

2-2. 행위 영역

- ① 청소년폭력 피해에 대응하는 기존 정책 수단의 작동 한계에 대한 검토 필요
- 코로나 팬데믹 이후 청소년폭력 피해 경험률은 지속 증가 경향을 보이고, 이러한 경향은 성별 및 학교급, 폭력 피해 유형이나 온·오프라인 공간에 상관없이 전반의 공통된 사항임.
 - 초등학교에서 폭력 피해를 증가가 상대적으로 높게 나타나고, 언어폭력 피해 경험률이 학교안팎과 사이버공간에서 경험하는 주요 피해 유형이라는 점은 '22년과 같은 결과임.
 - 한 가지 주목할 것은 대체로 이는 사람에게 의한 폭력 피해율이 증가하였고, 그 증가는 초등학생에게서 상대적으로 높게 나타나지만, 고등학생의 경우 모르는 사람에게 의한 폭력 피해율도 증가하였다는 점임.
 - 이에 따라 학교폭력 대응을 비롯한 청소년폭력에 대한 대응이 지속되고 있음에도 불구하고, 일상생활에서 이는 사람에게 의한 청소년폭력 경험이 특정 폭력 유형만이 아닌 전반적으로 증가하고 있다는 점에서 그간의 대응이 갖는 한계에 대한 검토가 이루어질 필요가 있음.
 - 기존 정책 수단이 현실의 청소년폭력 발생의 맥락과 원인에 적절하게 대응하지 못하는 걸림돌에 대한 실증분석을 기초로 그간의 대응 전략 개선 필요
- ② 절대 경험률 수치는 낮으나 이는 사람으로부터 피해율이 증가하는 성폭력 대응 강화
- 전체 수준에서 성폭력 피해 경험률은 '22년 대비 소폭 감소('22년: 5.5% → '24년: 5.2%)한 것으로 나타나지만, 남학생('22년: 4.8% → '24년: 5.2%)과 고등학생('22년: 2.8% → '24년: 3.1%)의 경우 증가한 것으로 나타남.
 - 절대 경험률 수치는 낮지만, 학교 안과 밖에서의 스토킹 피해나 성적 모욕감을 느끼는 괴롭힘 등 측정된 피해 유형 모두에서 경험률이 증가하였으며, 올해 처음으로 측정한 사이버공간에서의 덤페이킹 피해 경험률(0.4%)도 가시적으로 포착됨.
 - 이는 사람에게 의한 성폭력 경험률은 증가하고, 모르는 사람으로부터의 피해 경험률이 감소하였다는 결과에 비추어 보면, 청소년 성폭력은 절대 경험률 수치는 낮을지라도 이는 사람에게 의해 일상의 온·오프라인 생활 공간 안에서 지속성을 가지고 이루어질 가능성이 높으므로 이에 대한 대응이 요구됨.
 - 일차적으로 학교와 같은 생활 공간 안에서의 성폭력 발생 시, 즉각적인 분리 조치가 요구되며 그러한 제도적 장치가 원활하게 작동될 수 있는 여건인지에 대한 점검은 물론 사안 발생 시 작동 수준에 대한 분석과 그에 따른 개선이 요구됨.

- ③ 청소년폭력 및 성폭력 피해 수준에 상관없이 발생 시, 피해자 지원기관 연계 강화
- 전체적으로 청소년폭력 또는 성폭력을 알린 비율은 지속 감소하는 경향을 보이지만, 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에 알린 것이 도움이 되었다는 비율은 '22년 대비 증가한 것으로 나타남('22년: 82.6% → '24년: 84.5%).
 - 청소년폭력 피해 사실을 알리지 않은 주된 이유 중 '알려봐야 소용이 없을 것 같아서'의 응답 비율('22년: 21.2% → '24년: 18.7%)이나 '별로 심각한 일이 아니라고 생각해서'의 응답 비율('22년: 53.1% → '24년: 41.2%)은 감소하고, '알린 후에 보복당할 것이 두려워서'('22년: 4.5% → '24년: 6.5%), '어떻게 할지 몰라서'('22년: 6.0% → '24년: 10.6%), '내가 혼자 스스로 해결하고 싶어서'('22년: 7.2% → '24년: 12.4%), '알려지는 게 창피해서'('22년: 2.0% → '24년: 3.6%)의 응답 비율이 증가한 것에 기초해 볼 때, 피해자 지원이 필요한 이들은 증가한 것으로 볼 수 있음.
 - 이에 따라 청소년폭력 및 성폭력 피해 수준에 상관없이 피해 발생 시, 피해자 지원기관에 우선 연계하고, 연계된 이후 피해자 지원을 받을지의 여부를 선택할 수 있는 구조가 될 수 있도록 체계화 필요

2-3. 약물 영역

- ① 중학교 1학년 음주 예방 교육 집중 강화
- 전체 수준에서의 음주 및 흡연 경험률은 감소 경향으로 나타나지만, 학교급별로 나누어 분석한 결과를 보면 중학교 1학년과 2학년에서의 음주 경험률은 코로나 팬데믹 이후 지속 증가한 것으로 나타남.
 - 특히 중학교 1학년생의 음주 경험률의 '22년 대비 증가율('22년: 4.9% → '24년: 7.5%)이 상대적으로 높아 이들 학년의 음주 예방 교육의 강화가 요구됨.
- ② 중고거래 사이트 및 쇼핑몰, 무인 매장에서의 술 및 담배 구매 시 나이 확인 강화
- 청소년이 술과 담배를 구매하는 구매처로 올해 '인터넷 쇼핑몰(스토어)'과 '무인 매장(무인 편의점/가게)'를 추가하여 측정한 결과, 술을 직접 구매해 본 청소년 중 각각 12.2%, 16.4%가 담배를 구매해 본 청소년 중 각각 20.5%, 21.9%가 인터넷 쇼핑몰과 무인 매장에서 구매 경험이 있는 것으로 파악됨.
 - 인터넷 쇼핑몰이나 무인 매장에서 술이나 담배 구매자에 대한 나이를 확인하기는 하나, 청소년들이 직접 구매 시 나이 및 본인 확인했던 비율이 술의 경우 인터넷 쇼핑몰이 68.3%, 무인 매장이 44.9%, 담배의 경우 인터넷 쇼핑몰이 49.8%, 무인 매장이 43.5%인 것에 비추어 본다면, 이들 업체의 구매자 나이 확인 강화가 요구됨.

③ 마약성 진통제 및 식욕억제제 오남용에 대한 예방 교육 지속 강화 및 청소년대상 불법 유통자 처벌 강화

- 청소년의 의료용 마약성 진통제 복용이나 식욕억제제 복용 경험은 각각 0.3% 수준이지만, 학교급과 학년별로 나누어 분석했을 때, 고등학교 2학년의 복용 경험률(마약성 진통제: 0.7%, 식욕억제제: 0.5%)이 전체 수준을 상회함.
 - 어떠한 이유로 고등학교 2학년생의 경험률이 상대적으로 높은지 그 원인에 대해서는 본 조사의 결과만으로는 알 수 없으나, 분명한 것은 고등학교 2학년생이 이들 약물에 대한 노출 수준이 높다는 것임.
- 정책 현안 이슈로 강화된 마약류 예방 교육과 언론 등을 통한 사회적 경각심의 수준이 높아지기는 하였으나, 절대 수치는 낮을지라도 복용 경험이 있는 청소년이 마약성 진통제나 식욕억제제를 구하는 주된 경로가 ‘사람’이라는 점에 주목할 필요가 있음.
- 특히, 마약성 진통제 구입의 주된 경로가 ‘다른 사람(성인)’(31.8%)과 ‘인터넷(SNS 등)’(27.3%)이라는 사실에 비추어 볼 때, 청소년의 미시적 성장 환경으로서 주변 성인이 유해 약물 접촉 및 제공의 근원이므로 청소년을 대상으로 불법 유해 약물 유통자에 대한 처벌 강화가 요구됨.
- 동시에 마약성 식욕억제제의 경우, ‘친구 또는 선배’(30.6%)가 주된 경로가 되므로 예방 교육 시, 오남용은 물론 유통 행위에 대한 불법행위에 대한 예방 교육 또한 필요함.

2-4. 업소 영역

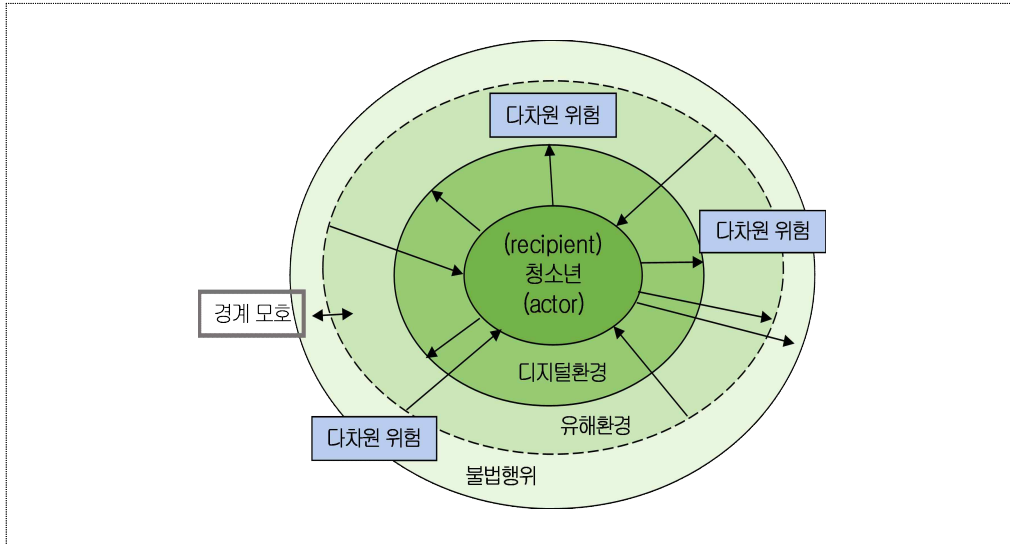
① 심야시간대 청소년 출입 제한 업소의 규정 준수 계도 강화

- 청소년이 밤 10시 이후 출입이 제한된 업소를 이용하고자 시도하는 비율은 대체로 감소하였으나, 이용하려고 시도하였을 때 나이 확인을 하고도 들어가게 하거나 아예 나이 확인하지 않고 들어가게 하는 등 출입을 제한하지 않는 비율은 증가한 것으로 나타남.
 - 확인하지 않고 그냥 들어가게 하는 비율은 청소년 이용 비율이 높은 코인노래방(4.8%)이 상대적으로 높은 수준을 보임.
- 이에 대해 지자체와 합동 점검 시, 심야시간대 청소년 출입을 제한 업소가 규정을 준수할 수 있도록 지도 및 계도 강화

② 다차원 고위험 대응 측면에서의 출입·고용금지업소 지정 및 관리

- 유해환경의 접촉과 위법 또는 불법행위의 경계 모호해지고, 청소년을 보호하고자 법률로 규정된 사항을 준수하지 않는 순간 위법 또는 불법행위로 바로 이어지는 영역 중 하나가 업소 영역임.

- 온라인에서 유해매체 이용에 따른 위험이 다양한 측면으로 확대된다면, 오프라인에서는 유해업소 이용에 따른 위험이 불법행위라는 고위험으로 바로 이어질 가능성이 높음.



자료: 김지경 외 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사. p.355 [그림 IV-2] 일부 발췌·수정 사용.

[그림 IV-3] 경계가 모호한 유해환경 접촉·이용 환경과 불법행위로 이어지는 다차원 고위험

- 전반적인 규제 완화의 기조가 강화되면서 심야시간대 청소년 출입을 제한하거나 출입 자체를 금지하는 업소뿐만 아니라 청소년 고용이 금지된 일부 업소에서 이를 완화하고자 하는 움직임이 입법을 통해 이루어지고 있음.
- 업체나 사업장의 이해관계자 측면이 아닌, 청소년보호를 우선으로 하는 정책 측면에서 볼 때, 청소년 출입·고용금지업소에 대한 기존 정책의 완화와 관련해서는 기본적으로 신중 검토가 필요함.
- 아울러 한 개의 영역 또는 하나의 유해환경 접촉 경험이 청소년에게는 단순히 경험 하나에 그치지 않고 다른 영역이자 중첩된 고위험으로 연계된다는 점에 주지하여 출입·고용금지업소 지정 및 관리가 필요함.

③ 다양한 정보 제공 창구 통한 청소년 출입·금지 업소 인지도 향상

- 업소에 대한 기존 규제와 더불어 청소년들에게 청소년 출입을 제한적으로 허용하는 업소의 이용과 출입·고용금지 업소에 대한 인지 수준을 높이기 위한 정보 접촉의 창구를 다양화가 필요함.
- 출입·고용금지 업소에 대해서는 표지 부착 규제를 통해 관리해 왔으나, 청소년들이 출입 제한 업소나 금지업소에 대해 이용 방법을 인지하는 경로로서 부착된 표지의 응답 비율('22년:

51.6% → '24년: 35.2%)은 감소하고, 언론매체('22년: 28.9% → '24년: 36.9%)와 인터넷 소셜네트워크서비스('22년: 22.6% → '24년: 29.5%)의 응답 비율은 증가함.

- 이에 따라 청소년 스스로가 자기 보호를 할 수 있도록 출입 및 이용 제한 업소와 출입·고용 금지 업소에 대한 정보를 제공하는 창구를 다양하게 운영하여 청소년들의 인지율을 높이는 방향으로 정책 강화 필요

2-5. 근로보호 영역

① 최저임금 지급 미준수 사업장 점검·단속 및 고용계약 감독 강화

- 그간 노동인권에 대한 사회적 인식 수준의 향상과 관심, 그에 대응하는 노동교육과 지자체 합동 근로감독 강화의 영향으로 일하는 청소년들의 근로계약서 작성 비율은 지속 증가함.
 - 여전히 근로계약서를 작성하지 않는 비율(36.4%)이 낮지는 않으므로 이에 대한 계속 모니터링을 통해 지속적인 개선 여부를 파악하는 것이 필요함.
- 개선되고 있는 근로계약서 작성 비율과는 달리, 최저임금 미준수 비율은 '22년 대비 큰 폭으로 증가함('22년: 13.9% → '24년: 29.4%).
 - 월급제로 급여를 지급하는 비율의 급격하게 증가('22년: 10.0% → '24년: 31.1%)한 것 또한 최저임금 수준이 오르면서 높아진 최저임금을 시급으로 지급하지 않고 월급제의 방식으로 급여를 지급하면서 최저 시급보다 낮은 금액을 지급하는 비율이 증가한 것으로 우려됨.
- 청소년 근로보호 점검 및 근로감독 시, 최저임금 준수에 대한 사업장 점검·단속 필요
 - 차년도('26년) 최저임금 미준수 비율과 급여 지급 기준에 대한 조사 결과를 통해 계속 모니터링이 필요한 사안이며, 일하는 청소년에 대해 차별적으로 낮은 시급이 지급되는 관행이나 위법행위가 일어나는 맥락과 상황에 대한 관계 부처의 면밀한 조사가 요구됨.
 - 이는 고용노동부의 연소근로자 보호와 더불어 보건복지부의 유엔아동권리협약 제44조 이행과 관련된 사항임.

② 예방 정책으로서 근로교육 효과 높이기 위한 온라인 교육콘텐츠 제공 다양화 필요

- 그간 근로권의 교육은 학교를 비롯한 특정 장소나 시설에서 집체 교육을 중심으로 이루어졌으나, 올해 조사에서 추가하여 측정한 온라인 교육(25.2%)이나 스스로 정보를 찾아보며 학습하는 방식의 교육 경험 비율(27.0%)이 낮지 않은 것으로 나타남.
- 무엇보다도 온라인 교육이나 동영상 활용해 필요한 내용을 스스로 학습하는 방식의 근로 교육이 '도움된다'고 응답한 비율(82.1%)이 가장 높게 나타남.
- 이에 따라 청소년 스스로가 정보를 찾아보고 학습할 수 있는 다양한 콘텐츠 제공이 필요함.



참 고 문 헌

참 고 문 헌

- 과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원 (2024). 2023 인터넷이용 실태조사. 대구: 한국지능정보사회진흥원.
- 교육부, 질병관리청 (2023). 제19차(2023년) 청소년건강행태조사 통계. 충북: 질병관리청.
- 교육부, 한국교육개발원 (2023). 2023 교육통계연보. 충북: 한국교육개발원.
- 김지경, 송현주, 김균희, 정윤미 (2022). 2022년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사. 서울: 여성가족부.
- 김지경, 황여정, 유흥식, 정윤미 (2016). 청소년 매체이용 실태조사와 유해환경 접촉 종합실태조사 통합에 따른 조사항목 등 개선 연구. 서울: 여성가족부.
- 김지연, 김승경, 백혜정, 황여정 (2020). 2020년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사. 서울: 여성가족부.
- 방송통신위원회, 한국지능정보사회진흥원 (2024). 2023 사이버폭력실태조사. 경기: 방송통신위원회, 대구: 한국지능정보사회진흥원.
- 통계청 (2019). 경제활동인구조사.
- 통계청 (2020). 경제활동인구조사.
- 통계청 (2021). 경제활동인구조사.
- 통계청 (2022). 경제활동인구조사.
- 통계청 (2023). 경제활동인구조사.

[참고 법률]

- 「근로기준법」
- 「청소년 보호법」
- 「청소년 출입·고용금지업소 결정 고시」

[언론 기사]

- 교육부 (2017.7.11.). 「2017년 1차 학교폭력 실태조사 결과 발표」 보도자료.
- 교육부 (2018.8.28.). 「2018년 1차 학교폭력 실태조사 결과 발표」 보도자료.
- 교육부 (2019.8.27.). 「2019년 1차 학교폭력 실태조사 결과 발표」 보도자료.
- 교육부 (2021.1.21.). 「2020년 학교폭력 실태조사 결과 발표」 보도자료.
- 교육부 (2021.9.7.). 「2021년 1차 학교폭력 실태조사 결과 발표」 보도자료.
- 교육부 (2022.9.6.). 「2022년 1차 학교폭력 실태조사 결과 발표」 보도자료.
- 교육부 (2023.12.14.). 「2023년 1차 학교폭력 실태조사 결과 발표」 보도자료.

교육부 (2023.9.25). 「2024년 1차(전수조사) 및 2023년 2차(표본조사) 학교폭력 실태조사 결과 발표」
보도자료.

[참고 누리집]

한국교육개발원 교육통계센터 (2023.10.). 2023 교육통계연보.

부 록

1. 2024년 조사표 변경내역
2. 「2024 청소년 매체 이용 및
유해환경 실태조사」 초등학생
조사표
3. 「2024 청소년 매체 이용 및
유해환경 실태조사」 중·고등학생
조사표

부 록

1. 2024년 조사표 변경내역

1-1. 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사 문항 수 변화

- 표지에 대한 문항을 제외 한 문항 수
- 하위 문항 수 포함

영역		초등용						중고등용					
		유지	수정	삭제	추가	영역별 계		유지	수정	삭제	추가	영역별 계	
						2022년 (삭제 포함)	2024년 (삭제 제외)					2022년 (삭제 포함)	2024년 (삭제 제외)
1. 매체영역	주문항	3	5	1	0	9	8	3 ¹⁾	7 ²⁾	1	0	9	10
	하위문항	5	2	1	1	8	8	7	2	1	2	8	11
	계	8	7	2	1	17	16	10	9	2	2	17	21
2. 행위영역	주문항	0	7	3	0	10	7	0	7	3	0	12	7
	하위문항	3	8	0	0	12	11	3	8	0	0	14	11
	계	3	15	3	0	22	18	3	15	3	0	26	18
3. 약물영역	주문항	0	0	1	0	1	0	4	2	2	0	10	6
	하위문항	0	0	0	0	0	0	6	6	0	0	10	12
	계	0	0	1	0	1	0	10	8	2	0	20	18
4. 업소영역	주문항	-	-	-	-	-	-	0	5	1	0	6	5
	하위문항	-	-	-	-	-	-	3	3	0	0	6	6
	계	-	-	-	-	-	-	3	8	1	0	12	11
5. 근로보호영역	주문항	-	-	-	-	-	-	4	7	0	0	11	11
	하위문항	-	-	-	-	-	-	4	1	0	1	5	6
	계	-	-	-	-	-	-	8	8	0	1	16	17
6. 사회인구학적 배경	주문항	2	0	4	0	6	2	2	0	4	0	6	2
	계	2	0	4	0	6	2	2	0	4	0	6	2
총계		13	22	10	1	46	36	36	48	12	3	97	87

1) 문항9-1(최근 1년 동안 소액대출서비스 이용 경험 횟수) & 문항9-2(소액대출서비스 1회 이용 시 이용 금액) : ('22년) 행위 영역 → ('24년) 매체 영역으로 이동하고 문항 유지

2) 문항8(최근 1년 동안 온라인 도박성 게임 경험 여부) & 문항9(최근 1년 동안 소액대출서비스(달입: 대리입금 포함) 이용 경험 여부) : ('22년) 행위 영역 → ('24년) 매체 영역으로 이동하고 문항 수정

1-2. 조사표 변경 내역 대조표

2024년		2022년		비고
영역*	주요 문항	영역*	주요 문항	
I. 매체	1. 매체종류별 이용 여부 및 자주 이용하는 매체 3순위 2. 성인용 매체 이용 경험 및 성인인증 확인 3. 유해사이트 차단앱 설치 여부 및 미설치 이유 4. 개인정보 관련 위법 및 불법행위 경험 여부 5. 매체이용 관련 교육(4가지) 경험 여부 6. 도박성 게임 및 대리입금 이용 경험 (→ 행위에서 매체로 이동)	I. 매체	1. 매체종류별 이용 여부 및 빈도 2. 성인용 매체 이용 경험 및 성인인증 확인, 접촉 여건 인식 3. 유해사이트 차단앱 설치 및 미설치 이유 4. 개인정보 관련 위법 및 불법행위 경험 여부 5. 매체이용 관련 교육(4가지) 경험 여부	2. 주관적 인식 측정 문항 삭제 6. 행위에서 매체로 영역 이동
II. 행위	1. 온/오프라인 폭력 및 성폭력 피해 경험 여부, 가해자 유형 2. 피해 사실을 알리고 지원받은 경험 3. 예방교육(2가지) 경험 여부 및 도움 정도	II. 행위	1. 온/오프라인 폭력 및 성폭력 피해 경험 여부, 가해자 유형 2. 피해 사실을 알리고 지원받은 경험 3. 예방교육(5가지) 경험 여부 및 도움 정도 4. 보호/상담기관 인지 및 이용 경험 여부 (→ 삭제) 5. 도박성 게임 및 대리입금 이용 경험	4. 위기청소년실태조사 중복 측정 문항 삭제
III. 약물	1. 음주 및 흡연 경험, 구입 장소 및 나이 확인 여부 2. 술 및 담배 대리구매 경험과 방법 3. 마약류 복용 경험 및 구한 방법 (→ 항목 전면 수정) 4. 약물 예방교육(3가지) 경험 여부	III. 약물	1. 정서저해식품 이용 빈도 (→ 삭제) 2. 음주 및 흡연 경험, 구입 장소 및 나이 확인 여부 3. 술 및 담배 대리구매 경험과 방법 4. 술 및 담배 구매 여건 인식 (→ 삭제) 5. 마약류 복용 경험 및 구한 방법 6. 약물 예방교육(4가지) 경험 여부	1. 청소년보호법 제2조제4호 규정 범위 외 해당하여 삭제 4. 주관적 인식 측정 문항 삭제
IV. 업소	1. 출입 제한 및 금지업소 이용 경험 및 나이 확인 2. 고용 금지업소에서의 아르바이트 경험 및 나이 확인 3. 출입 제한 및 금지업소 이용 방법에 대한 인지 및 인지 경로	IV. 업소	1. 출입 제한 및 금지업소 이용 경험 및 나이 확인 2. 고용 금지업소에서의 아르바이트 경험 및 나이 확인 3. 출입 제한 및 금지업소 이용 방법에 대한 인지 및 인지 경로 4. 출입 제한 및 금지업소가 많다는 인식 정도 (→ 삭제)	4. 주관적 인식 측정 문항 삭제
V. 근로보호	1. 아르바이트 경험(사유, 직종, 구직 경로, 근로기간 및 시간, 급여지급 방식, 계약서 작성 여부) 2. 부당노동행위 경험 및 대처 방식 3. 근로권익 교육 경험 및 도움 정도	V. 근로보호	1. 아르바이트 경험(사유, 직종, 정보접근경로, 근로기간 및 시간, 급여지급 방식, 계약서 작성 여부) 2. 부당노동행위 경험 및 대처 방식 3. 근로권익 교육 경험 및 도움 정도	
VI. 응답자 특성 및 Special Module	1. 사회인구학적 배경(성별, 생년월일)	VI. 응답자 특성	1. 사회인구학적 배경(성별, 생년월일) 2. 자율적 통제 능력 (→ 삭제) 3. 가족(보호자), 또래, 학교교사와의 관계 (→ 삭제)	2, 3. 정책 활용도 낮은 측정 문항 삭제

* 「청소년보호법 시행 규칙」 제8조의5제2항 각호에 따라 영역(I~V) 구성

1-3. 문항별 검토(※ 문항 번호 중고등용 조사표 기준)

영역	조사표 문항		조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유																																																													
	2024년	2022년	초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가																																																														
1. 매체	<p>1. 최근 1년 동안 매체 항목별 이용 여부</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>매체</th> <th>이용 여부</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TV</td> <td>1) TV방송 (KBS, MBC, SBS, EBS, tvN, Mnet, OCN, JTBC 등)</td> </tr> <tr> <td rowspan="4">2) 동영상 서비스</td> <td>2-1) 온라인 동영상 제공서비스(OTT) (넷플릭스, 티빙, 쿠팡플레이, 웨이브, 디즈니플러스, 왓챗 등)</td> </tr> <tr> <td>2-2) 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트 (유튜브, 아프리카TV, 트위치, 치지직 등)</td> </tr> <tr> <td>2-3) 숏폼 콘텐츠 (유튜브 쇼츠, 틱톡, 인스타그램 릴스 등)</td> </tr> <tr> <td>2-4) 포털 미디어 플랫폼 (네이버TV, 카카오TV 등)</td> </tr> <tr> <td rowspan="11">온라인 서비스</td> <td>3) 인터넷/모바일 메시지 (카카오톡, 인스타그램 DM, 텔레그램, 디스코드, 라인, 페이스북 메시지 등)</td> </tr> <tr> <td>4) 인터넷 소셜네트워크서비스(SNS) (페이스북, 인스타그램, 카카오톡스토리, 에스크, 트위터 등)</td> </tr> <tr> <td>5) 화상회의 플랫폼(줌, 구글 미트 등)</td> </tr> <tr> <td>6) 메타버스 (제페토, 로블록스, 마인크래프트, 이프랜드, 본디 등)</td> </tr> <tr> <td>7) 생성형 AI (챗GPT, 클로바X, AI 노래커버, AI 그림생성기, 소라, 제미나이 등)</td> </tr> <tr> <td>8) 온라인/모바일 게임</td> </tr> <tr> <td>9) 인터넷 만화(웹툰)</td> </tr> <tr> <td>10) 인터넷 잡지 및 전자책(E-book)</td> </tr> <tr> <td>11) 인터넷 신문</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">종이 매체</td> <td>12) 종이 신문</td> </tr> <tr> <td>13) 종이책(참고서나 문제집 제외)</td> </tr> </tbody> </table>	매체	이용 여부	TV	1) TV방송 (KBS, MBC, SBS, EBS, tvN, Mnet, OCN, JTBC 등)	2) 동영상 서비스	2-1) 온라인 동영상 제공서비스(OTT) (넷플릭스, 티빙, 쿠팡플레이, 웨이브, 디즈니플러스, 왓챗 등)	2-2) 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트 (유튜브, 아프리카TV, 트위치, 치지직 등)	2-3) 숏폼 콘텐츠 (유튜브 쇼츠, 틱톡, 인스타그램 릴스 등)	2-4) 포털 미디어 플랫폼 (네이버TV, 카카오TV 등)	온라인 서비스	3) 인터넷/모바일 메시지 (카카오톡, 인스타그램 DM, 텔레그램, 디스코드, 라인, 페이스북 메시지 등)	4) 인터넷 소셜네트워크서비스(SNS) (페이스북, 인스타그램, 카카오톡스토리, 에스크, 트위터 등)	5) 화상회의 플랫폼(줌, 구글 미트 등)	6) 메타버스 (제페토, 로블록스, 마인크래프트, 이프랜드, 본디 등)	7) 생성형 AI (챗GPT, 클로바X, AI 노래커버, AI 그림생성기, 소라, 제미나이 등)	8) 온라인/모바일 게임	9) 인터넷 만화(웹툰)	10) 인터넷 잡지 및 전자책(E-book)	11) 인터넷 신문	종이 매체	12) 종이 신문	13) 종이책(참고서나 문제집 제외)	<p>1. 최근 1년 동안 매체 항목별 이용 여부 및 빈도</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>매체</th> <th>1. 이용 여부</th> <th>1-1. 이용 빈도</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) TV방송 (KBS, MBC, SBS, EBS, tvN, Mnet, OCN, JTBC 등)</td> <td>①이용함→ ②전혀 이용 안함</td> <td>①거의 매일 ②1주 1~2회 ③1달 1~2회 ④1년 3~4회</td> </tr> <tr> <td>2) 온라인 동영상 제공서비스(OTT) (넷플릭스, 웨이브, 티빙, 쿠팡플레이, 왓챗 등)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3) 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트 (유튜브, 틱톡 등)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4) 인터넷/모바일 메시지 (카카오톡, 라인, 페이스북 메시지, 인스타그램 DM, 텔레그램 등)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5) 인터넷 소셜네트워크서비스 (페이스북, 인스타그램, 카카오톡스토리, 에스크 등)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6) 화상회의 플랫폼 (줌, 구글 미트 등)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>7) 메타버스 (제페토, 로블록스, 이프랜드 등)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>8) 인터넷 만화(웹툰)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>9) 인터넷 잡지 및 전자책(E-book)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>10) 인터넷 신문</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>11) 종이 신문</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>12) 종이책 (참고서나 문제집 제외)</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	매체	1. 이용 여부	1-1. 이용 빈도	1) TV방송 (KBS, MBC, SBS, EBS, tvN, Mnet, OCN, JTBC 등)	①이용함→ ②전혀 이용 안함	①거의 매일 ②1주 1~2회 ③1달 1~2회 ④1년 3~4회	2) 온라인 동영상 제공서비스(OTT) (넷플릭스, 웨이브, 티빙, 쿠팡플레이, 왓챗 등)			3) 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트 (유튜브, 틱톡 등)			4) 인터넷/모바일 메시지 (카카오톡, 라인, 페이스북 메시지, 인스타그램 DM, 텔레그램 등)			5) 인터넷 소셜네트워크서비스 (페이스북, 인스타그램, 카카오톡스토리, 에스크 등)			6) 화상회의 플랫폼 (줌, 구글 미트 등)			7) 메타버스 (제페토, 로블록스, 이프랜드 등)			8) 인터넷 만화(웹툰)			9) 인터넷 잡지 및 전자책(E-book)			10) 인터넷 신문			11) 종이 신문			12) 종이책 (참고서나 문제집 제외)			○	○			√	√		<p><수정></p> <ul style="list-style-type: none"> 매체 종류의 구분을 TV, 온라인 서비스, 종이 매체로 체계화하여 제시 시대의 변화를 반영하여 온라인 동영상 서비스와 신규 매체 추가 매체 종류에 생성형 AI, 온라인/모바일 게임, 숏폼 콘텐츠, 포털 미디어 플랫폼 추가 <ul style="list-style-type: none"> 10대 청소년 생성형 AI 서비스 경험률 22.8%(과기정통부 [’23 인터넷이용실태조사 보고서]) 참조 매체별 괄호 예시 업데이트하여 제시 <p><삭제></p> <ul style="list-style-type: none"> 기존 매체 이용 빈도 측정의 정보로서의 가치가 낮아 하위문항 1-1 삭제 <ul style="list-style-type: none"> 매일 휴대전화로 다수의 매체 동시 이용하는 생활로 변화된 점 반영
매체	이용 여부																																																																						
TV	1) TV방송 (KBS, MBC, SBS, EBS, tvN, Mnet, OCN, JTBC 등)																																																																						
2) 동영상 서비스	2-1) 온라인 동영상 제공서비스(OTT) (넷플릭스, 티빙, 쿠팡플레이, 웨이브, 디즈니플러스, 왓챗 등)																																																																						
	2-2) 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트 (유튜브, 아프리카TV, 트위치, 치지직 등)																																																																						
	2-3) 숏폼 콘텐츠 (유튜브 쇼츠, 틱톡, 인스타그램 릴스 등)																																																																						
	2-4) 포털 미디어 플랫폼 (네이버TV, 카카오TV 등)																																																																						
온라인 서비스	3) 인터넷/모바일 메시지 (카카오톡, 인스타그램 DM, 텔레그램, 디스코드, 라인, 페이스북 메시지 등)																																																																						
	4) 인터넷 소셜네트워크서비스(SNS) (페이스북, 인스타그램, 카카오톡스토리, 에스크, 트위터 등)																																																																						
	5) 화상회의 플랫폼(줌, 구글 미트 등)																																																																						
	6) 메타버스 (제페토, 로블록스, 마인크래프트, 이프랜드, 본디 등)																																																																						
	7) 생성형 AI (챗GPT, 클로바X, AI 노래커버, AI 그림생성기, 소라, 제미나이 등)																																																																						
	8) 온라인/모바일 게임																																																																						
	9) 인터넷 만화(웹툰)																																																																						
	10) 인터넷 잡지 및 전자책(E-book)																																																																						
	11) 인터넷 신문																																																																						
	종이 매체	12) 종이 신문																																																																					
		13) 종이책(참고서나 문제집 제외)																																																																					
매체	1. 이용 여부	1-1. 이용 빈도																																																																					
1) TV방송 (KBS, MBC, SBS, EBS, tvN, Mnet, OCN, JTBC 등)	①이용함→ ②전혀 이용 안함	①거의 매일 ②1주 1~2회 ③1달 1~2회 ④1년 3~4회																																																																					
2) 온라인 동영상 제공서비스(OTT) (넷플릭스, 웨이브, 티빙, 쿠팡플레이, 왓챗 등)																																																																							
3) 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트 (유튜브, 틱톡 등)																																																																							
4) 인터넷/모바일 메시지 (카카오톡, 라인, 페이스북 메시지, 인스타그램 DM, 텔레그램 등)																																																																							
5) 인터넷 소셜네트워크서비스 (페이스북, 인스타그램, 카카오톡스토리, 에스크 등)																																																																							
6) 화상회의 플랫폼 (줌, 구글 미트 등)																																																																							
7) 메타버스 (제페토, 로블록스, 이프랜드 등)																																																																							
8) 인터넷 만화(웹툰)																																																																							
9) 인터넷 잡지 및 전자책(E-book)																																																																							
10) 인터넷 신문																																																																							
11) 종이 신문																																																																							
12) 종이책 (참고서나 문제집 제외)																																																																							

영역	조사표 문항		조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유																			
	2024년	2022년	초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가																				
	1-1. 최근 1년 동안 자주 이용한 매체 (1, 2, 3순위)		○	○					√	<추가> · 기존 매체 이용 빈도 측정 문항을 대체하여 일상에서 가장 자주 이용하는 매체를 우선순위로 파악하는 문항 추가																			
	2. 최근 1년 동안 ‘청소년관람불가’, ‘19세이상시청가’로 표시된 성인용 영상물 접촉 경험 여부 ① 있다 ② 없다	2. 최근 1년 동안 ‘청소년관람불가’, ‘19세이상시청가’로 표시된 성인용 영상물 접촉 경험 여부 ① 있다 ② 없다	○	○	√																								
	2-1. 최근 1년 동안 성인용 영상물 접촉 경로 및 접촉 시 연령 확인 여부	2-1. 최근 1년 동안 성인용 영상물 접촉 경로 및 접촉 시 연령 확인 여부	○	○			√			<수정> · 문항1.에서 수정 및 추가된 매체 종류의 항목과 예시를 동일하게 적용·반영																			
	<table border="1"> <tr> <th>2-1. 아래 매체에서</th> <th>본 적이</th> <th>2-1-1. 성인인증을 위한 나이 확인</th> </tr> <tr> <td>TV</td> <td>1) TV방송 (KBS, MBC, SBS, EBS, tvN, Mnet, OCN, JTBC 등)</td> <td>①있다 ②없다</td> </tr> <tr> <td>온라인 서비스</td> <td>2-1) 온라인 동영상 제공서비스(OTT) (넷플릭스, 티빙, 쿠팡플레이, 웨이브, 디즈니플러스, 왓챠 등) 2-2) 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트 (유튜브, 아프리카TV, 트위치, 지지직 등) 2-3) 숏폼 콘텐츠 (유튜브 쇼츠, 틱톡, 인스타그램 릴스 등) 2-4) 포털 미디어 플랫폼 (네이버TV, 카카오TV 등)</td> <td>①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음</td> </tr> <tr> <td></td> <td>3) 인터넷/모바일 메신저 (카카오톡, 인스타그램 DM,</td> <td></td> </tr> </table>	2-1. 아래 매체에서	본 적이	2-1-1. 성인인증을 위한 나이 확인	TV	1) TV방송 (KBS, MBC, SBS, EBS, tvN, Mnet, OCN, JTBC 등)	①있다 ②없다	온라인 서비스	2-1) 온라인 동영상 제공서비스(OTT) (넷플릭스, 티빙, 쿠팡플레이, 웨이브, 디즈니플러스, 왓챠 등) 2-2) 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트 (유튜브, 아프리카TV, 트위치, 지지직 등) 2-3) 숏폼 콘텐츠 (유튜브 쇼츠, 틱톡, 인스타그램 릴스 등) 2-4) 포털 미디어 플랫폼 (네이버TV, 카카오TV 등)	①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음		3) 인터넷/모바일 메신저 (카카오톡, 인스타그램 DM,		<table border="1"> <tr> <th>2-1. 아래 매체에서</th> <th>본 적이</th> <th>2-1-1. 성인인증을 위한 나이 확인</th> </tr> <tr> <td>TV</td> <td>1) TV방송 (KBS, MBC, SBS, EBS, tvN, Mnet, OCN, JTBC 등)</td> <td>①있다 ②없다</td> </tr> <tr> <td>온라인 서비스</td> <td>2) 온라인 동영상 제공서비스(OTT) (넷플릭스, 웨이브, 티빙, 쿠팡플레이, 왓챠 등) 3) 인터넷 포털 사이트 (다음, 구글, 네이버 등) 4) 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트(유튜브, 틱톡 등) 5) 인터넷/모바일 메신저 (카카오톡, 라인, 페이스북 메신저, 텔레그램 등) 6) 인터넷 소셜네트워크 서비스 (페이스북, 인스타그램, 카카오톡스토리 등) 7) 메타버스 (제페토, 로블록스, 이프랜드 등)</td> <td>①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음</td> </tr> </table>	2-1. 아래 매체에서	본 적이	2-1-1. 성인인증을 위한 나이 확인	TV	1) TV방송 (KBS, MBC, SBS, EBS, tvN, Mnet, OCN, JTBC 등)	①있다 ②없다	온라인 서비스	2) 온라인 동영상 제공서비스(OTT) (넷플릭스, 웨이브, 티빙, 쿠팡플레이, 왓챠 등) 3) 인터넷 포털 사이트 (다음, 구글, 네이버 등) 4) 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트(유튜브, 틱톡 등) 5) 인터넷/모바일 메신저 (카카오톡, 라인, 페이스북 메신저, 텔레그램 등) 6) 인터넷 소셜네트워크 서비스 (페이스북, 인스타그램, 카카오톡스토리 등) 7) 메타버스 (제페토, 로블록스, 이프랜드 등)	①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음						
2-1. 아래 매체에서	본 적이	2-1-1. 성인인증을 위한 나이 확인																											
TV	1) TV방송 (KBS, MBC, SBS, EBS, tvN, Mnet, OCN, JTBC 등)	①있다 ②없다																											
온라인 서비스	2-1) 온라인 동영상 제공서비스(OTT) (넷플릭스, 티빙, 쿠팡플레이, 웨이브, 디즈니플러스, 왓챠 등) 2-2) 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트 (유튜브, 아프리카TV, 트위치, 지지직 등) 2-3) 숏폼 콘텐츠 (유튜브 쇼츠, 틱톡, 인스타그램 릴스 등) 2-4) 포털 미디어 플랫폼 (네이버TV, 카카오TV 등)	①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음																											
	3) 인터넷/모바일 메신저 (카카오톡, 인스타그램 DM,																												
2-1. 아래 매체에서	본 적이	2-1-1. 성인인증을 위한 나이 확인																											
TV	1) TV방송 (KBS, MBC, SBS, EBS, tvN, Mnet, OCN, JTBC 등)	①있다 ②없다																											
온라인 서비스	2) 온라인 동영상 제공서비스(OTT) (넷플릭스, 웨이브, 티빙, 쿠팡플레이, 왓챠 등) 3) 인터넷 포털 사이트 (다음, 구글, 네이버 등) 4) 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트(유튜브, 틱톡 등) 5) 인터넷/모바일 메신저 (카카오톡, 라인, 페이스북 메신저, 텔레그램 등) 6) 인터넷 소셜네트워크 서비스 (페이스북, 인스타그램, 카카오톡스토리 등) 7) 메타버스 (제페토, 로블록스, 이프랜드 등)	①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음																											

영역	조사표 문항			조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유																																												
	2024년		2022년	초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가																																													
	텔레그램, 디스코드, 라인, 페이스북 메시지 등) 4) 인터넷 소셜네트워크서비스(SNS) (페이스북, 인스타그램, 카카오톡, 에스키, 트위터 등) 5) 화상회의 플랫폼 (줌, 구글 미트 등) 6) 메타버스 (제페토, 로블록스, 마인크래프트 이프랜드, 본디 등) 7) 생성형 AI (챗GPT, 클로바X, AI 노래커버, AI 그림생성기, 소라, 제미나이 등) 8) 온라인/모바일 게임																																																						
	3. 최근 1년 동안 ‘청소년이용불가’, ‘19세이상이용가’로 표시된 성인용 간행물 접촉 경험 여부 ① 있다 ② 없다		3. 최근 1년 동안 ‘청소년이용불가’, ‘19세이상이용가’로 표시된 성인용 간행물 접촉 경험 여부 ① 있다 ② 없다		○	○	√																																																
	3-1. 최근 1년 동안 성인용 간행물 접촉 경로 및 접촉 시 연령 확인 여부 <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">3-1. 아래 매체에서</th> <th>본 적이</th> <th>3-1-1. 성인인증을 위한 나이 확인</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">1) 신문</td> <td>1-1) 종이 신문</td> <td>①있다 ②없다</td> <td style="text-align: center;">①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음</td> </tr> <tr> <td>1-2) 인터넷 신문</td> <td>①있다 ②없다</td> <td style="text-align: center;">①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">2) 잡지</td> <td>2-1) 종이 잡지</td> <td>①있다 ②없다</td> <td>①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음</td> </tr> <tr> <td>2-2) 인터넷 잡지</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3) 만화책</td> <td>3-1) 종이 만화책</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		3-1. 아래 매체에서		본 적이	3-1-1. 성인인증을 위한 나이 확인	1) 신문	1-1) 종이 신문	①있다 ②없다	①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음	1-2) 인터넷 신문	①있다 ②없다	①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음	2) 잡지	2-1) 종이 잡지	①있다 ②없다	①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음	2-2) 인터넷 잡지			3) 만화책	3-1) 종이 만화책			3-1. 최근 1년 동안 성인용 간행물 접촉 경로 및 접촉 시 연령 확인 여부 <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">3-1. 아래 매체에서</th> <th>본 적이</th> <th>3-1-1. 성인인증을 위한 나이 확인</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">1) 신문</td> <td>종이 신문</td> <td>①있다 ②없다</td> <td style="text-align: center;">①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음</td> </tr> <tr> <td>인터넷 신문</td> <td>①있다 ②없다</td> <td style="text-align: center;">①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">2) 잡지</td> <td>종이 잡지</td> <td>①있다 ②없다</td> <td>①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음</td> </tr> <tr> <td>인터넷 잡지</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3) 만화책</td> <td>종이 만화책</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		3-1. 아래 매체에서		본 적이	3-1-1. 성인인증을 위한 나이 확인	1) 신문	종이 신문	①있다 ②없다	①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음	인터넷 신문	①있다 ②없다	①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음	2) 잡지	종이 잡지	①있다 ②없다	①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음	인터넷 잡지			3) 만화책	종이 만화책			○	○	√				
3-1. 아래 매체에서		본 적이	3-1-1. 성인인증을 위한 나이 확인																																																				
1) 신문	1-1) 종이 신문	①있다 ②없다	①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음																																																				
	1-2) 인터넷 신문	①있다 ②없다	①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음																																																				
2) 잡지	2-1) 종이 잡지	①있다 ②없다	①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음																																																				
	2-2) 인터넷 잡지																																																						
3) 만화책	3-1) 종이 만화책																																																						
3-1. 아래 매체에서		본 적이	3-1-1. 성인인증을 위한 나이 확인																																																				
1) 신문	종이 신문	①있다 ②없다	①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음																																																				
	인터넷 신문	①있다 ②없다	①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음																																																				
2) 잡지	종이 잡지	①있다 ②없다	①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음																																																				
	인터넷 잡지																																																						
3) 만화책	종이 만화책																																																						

영역	조사표 문항				조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유						
	2024년		2022년		초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가							
4) 사진집 (화보집)	3-2) 인터넷 만화 (웹툰)			인터넷 만화(웹툰)														
	4-1) 종이 사진집 (화보집)			4) 사진집 (화보집) 종이 사진집(화보집) 전자 사진집(화보집)														
5) 소셜책	4-2) 전자 사진집 (화보집)			종이책														
	5-1) 종이책			5) 소셜책 인터넷 소셜 (웹소설, 팬픽 등)														
	5-2) 인터넷 소셜 (웹소설, 팬픽 등)			전자책(E-book)														
	5-3) 전자책 (E-book)																	
	4. 성인용 영상물/간행물 접촉 환경 및 청소년의 자율적 보호 능력 * 성인용 영상물 : '청소년관람불가', '19세이상시청가'로 표시된 성인용 TV 프로그램, 영화, 동영상 등 * 성인용 간행물 : '청소년이용불가', '19세이상이용가'로 표시된 성인용 만화, 소설, 잡지, 사진 등				○	○					√	<삭제> · 주관적 인식을 측정하는 문항으로, 정보의 활용성이 낮아 문항 삭제						
	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">문항</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) 청소년들이 일상생활에서 성인용 영상물 또는 성인용 간행물을 보려고 하면 쉽게 볼 수 있다</td> <td>①전혀 그렇지 않다 ②별로 그렇지 않다 ③약간 그렇다 ④매우 그렇다</td> </tr> <tr> <td>2) 나는 성인용 영상물 또는 성인용 간행물을 보지 않으려고 스스로 노력한다</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				문항		1) 청소년들이 일상생활에서 성인용 영상물 또는 성인용 간행물 을 보려고 하면 쉽게 볼 수 있다	①전혀 그렇지 않다 ②별로 그렇지 않다 ③약간 그렇다 ④매우 그렇다	2) 나는 성인용 영상물 또는 성인용 간행물 을 보지 않으려고 스스로 노력한다		○	○					√	<수정> · 신·변종 유해매체물 예시 업데이트하여 제시 - 도박성 게임 사이트 내 배너 광고나 유튜브/SNS 댓글에 링크를 달아 홍보하는 도박성 게임의 예시(온라인 카드/화투 게임, 사다리/그래프 게임)를 추가하고 유사 예시 재범주화 - 응답자들이 용어를 쉽게 이해할 수 있도록 OTT 예시 추가 - '22년 조사에서 익명 기반 서비스
문항																		
1) 청소년들이 일상생활에서 성인용 영상물 또는 성인용 간행물 을 보려고 하면 쉽게 볼 수 있다	①전혀 그렇지 않다 ②별로 그렇지 않다 ③약간 그렇다 ④매우 그렇다																	
2) 나는 성인용 영상물 또는 성인용 간행물 을 보지 않으려고 스스로 노력한다																		
4. 최근 1년 동안 19세 이상 이용 온라인 게임, 19세 이상 이용 음악영상 파일, 채팅앱, 도박, 중고거래 앱 및 사이트, OTT 계정 공유, 익명 기반 앱/서비스 접촉 경험 및 접촉 시 연령 확인 여부	4. 성인용 게임 및 음악파일, 채팅앱, 도박성 게임, 중고거래, OTT 계정 공유, 익명 기반 앱/서비스	이용한 적이 있다	4-1. 성인인증을 위한 나이 확인	5. 최근 1년 동안 19세 이상 이용 온라인 게임, 19세 이상 이용 음악영상 파일, 채팅앱, 도박, 중고거래 앱 및 사이트, OTT 계정 공유, 에스크 앱 접촉 경험 및 접촉 시 연령 확인 여부	○	○					√	<수정> · 신·변종 유해매체물 예시 업데이트하여 제시 - 도박성 게임 사이트 내 배너 광고나 유튜브/SNS 댓글에 링크를 달아 홍보하는 도박성 게임의 예시(온라인 카드/화투 게임, 사다리/그래프 게임)를 추가하고 유사 예시 재범주화 - 응답자들이 용어를 쉽게 이해할 수 있도록 OTT 예시 추가 - '22년 조사에서 익명 기반 서비스						
1) 19세 이상(19금) 이용 인터넷 게임		①있다→ ②없다	①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도	5. 성인용 게임 및 음악파일, 채팅앱, 도박성 게임, 중고거래, OTT 계정 공유, 에스크 앱	이용한 적이 있다	5-1. 성인인증을 위한 나이 확인	1) 19세 이상(19금) 이용 인터넷 게임	①있다→ ②없다	①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음									

영역	조사표 문항			조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유		
	2024년			2022년		초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정		문항 삭제	신규 추가
			있었음	2) 19세 이상(19급) 이용 음반, 음원, 뮤직비디오 등 음악영상 파일									이용을 특정 앱(에스크앱) 하나만 제시하였으나, 전문가 검토 의견을 반영하여 익명 기반 앱 또는 서비스로 항목을 수정하고 해당 앱과 청소년 이용률이 높은 익명 기반 앱/사이트 예시를 추가 제시
				3) 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱									
				4) 돈 또는 포인트, 마일리지, 사이버머니를 걸고 하는 도박성 게임 (온라인 카드/화투 게임, 사다리/그래프 게임, 스포츠 토토 등)									
				5) 중고거래 앱 또는 사이트 이용 (당근마켓, 번개장터, 중고나라 등)									
				6) 성인인증을 받은 사람과 OTT(넷플릭스, 티빙 등) 계정 공유									
				7) 익명 기반 앱 또는 사이트 (에스크, 디시인사이드, 텀블러, 스테디, 인스타그램, NGL, OMG 등)									
	5. 스마트폰 유해사이트 차단 프로그램 및 앱 설치 여부			6. 스마트폰 유해사이트 차단 프로그램 및 앱 설치 여부			○	○	√				
	① 설치되어 있다 ② 설치되어 있지 않다 ③ 설치되어 있는지 잘 모르겠다			① 설치되어 있다 ② 설치되어 있지 않다 ③ 설치되어 있는지 잘 모르겠다									
	5-1. 스마트폰 유해사이트 차단 프로그램 및 앱 미설치 이유 (1개만 선택)			6-1. 스마트폰 유해사이트 차단 프로그램 및 앱 미설치 이유 (1개만 선택)			○	○			√		<수정> · 전문가 검토 의견을 반영하여 '설치의 필요성을 못 느껴서' 보기 추가
	① 부모님, 가족 등 성인의 명의로 가입하여서 ② 판매업체에서 설치해주지 않아서 ③ 설치되어 있던 것을 내가 해제하여서 ④ 설치의 필요성을 못 느껴서			① 부모님, 가족 등 성인의 명의로 가입하여서 ② 판매업체에서 설치해주지 않아서 ③ 설치되어 있던 것을 내가 해제하여서									
	6. 최근 1년 동안 타인의 아이디 및 주민등록번호, 계좌번호를 무단 도용한			7. 최근 1년 동안 타인의 아이디 및 주민등록번호를 무단 도용한 인터넷 사용			○	○			√		<수정> · 불법 사이트의 경우 주민번호 인증 없이

영역	조사표 문항		조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유		
	2024년	2022년	초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가			
인터넷 사용 경험 여부	6. 문항 허락 없이 사용한 적이 1) 다른 사람의 아이디(ID) 사용 2) 다른 사람의 주민등록번호 사용 3) 다른 사람의 계좌번호		경험 여부 7. 문항 허락 없이 사용한 적이 1) 다른 사람의 아이디(ID) 사용 2) 다른 사람의 주민등록번호 사용								계좌번호 정보만으로도 이용 가능하며, 「전자금융거래법」 제49조 제2항에 따른 접근매체(계좌번호) 관련 항목 추가	
	7. 최근 1년 동안 매체 이용 시 개인정보 관련 경험 여부 7. 문항 경험한 적이 1) 인터넷(SNS, 게임, 메신저 등)에서 모르는 사람이 내 개인정보를 알려달라고 했던 적이 있다 2) 인터넷(SNS, 게임, 메신저 등)에서 모르는 사람에게 내 개인정보를 알려준 적이 있다 3) 가족이 나의 동의 없이 내 사진이나 내 개인정보를 SNS 등에 공개한 적이 있다 4) 내 친구가 나의 동의 없이 내 사진이나 내 개인정보를 SNS 등에 공개한 적이 있다 5) 모르는 사람이 나의 동의 없이 내 사진이나 내 개인정보를 SNS 등에 공개한 적이 있다		8. 최근 1년 동안 매체 이용 시 개인정보 관련 경험 여부 8. 문항 경험한 적이 1) 인터넷(SNS, 게임, 메신저 등)에서 잘 모르는 사람이 내 개인정보를 알려달라고 했던 적이 있다 2) 인터넷(SNS, 게임, 메신저 등)에서 잘 모르는 사람에게 내 개인정보를 알려준 적이 있다 3) 가족이 나의 동의 없이 내 사진이나 내 개인정보를 SNS 등에 공개한 적이 있다 4) 내 친구가 나의 동의 없이 내 사진이나 내 개인정보를 SNS 등에 공개한 적이 있다		○	○			√			<수정> · 응답자들이 문항을 명확하게 이해할 수 있도록 질문 기술 수정(잘 모르는 → 모르는) · 온라인 그룹밍의 경우 친밀한 관계로 위장한 성인들에 의해 사진이나 개인정보 등이 공개될 수 있다는 전문가 의견을 반영하여 5) 문항 추가
	8. 최근 1년 동안 온라인 도박성 게임 경험 여부 8. 게임 이용한 적이 1) 인터넷 복권 구입(더블잭마이터스, 트래저헌터, 트래플릭, 캐치미, 스워드키노 등) 2) 인터넷 스포츠 베팅('베트맨' 또는 다른 사이트를 이용한 토트/프로토 등) 3) 한게임, 넷마블, 피망 등에 있는 카드/화투 게임 4) 온라인 도박게임(온라인 사다리, 다리다리, 빙고, 달팽이, 그래프 게임 등) 5) 기타(내용을 써주세요: _____)		20. 최근 1년 동안 온라인 도박성 게임 경험 여부 20. 게임 이용한 적이 1) 인터넷 복권 구입(더블잭마이터스, 트래저헌터, 트래플릭, 캐치미/파워볼 등) 2) 인터넷 스포츠 베팅(토트/프로토, '베트맨' 또는 다른 사이트를 이용한 베팅) 3) 한게임, 넷마블 등에 있는 카드/화투 게임 4) 온라인 도박게임(온라인 사다리, 다리다리, 빙고, 달팽이, 그래프 게임 등) 5) 기타(내용을 써주세요: _____)		×	○		√	√			

영역	조사표 문항		조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유
	2024년	2022년	초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가	
										인터넷 버전에 해당하여 동일한 예시의 반복에 해당하고, 토트/프로토의 경우 오프라인 매장에서 종이 형태로 구매하는 것이라는 인식이 있어 관련 예시의 의미를 명확하게 수정하여 제시
	9. 최근 1년 동안 소액대출서비스(달입: 대리입금 포함) 이용 경험 여부 ① 있다 ② 없다	21. 최근 1년 동안 소액대출서비스(달입: 대리입금) 이용 경험 여부 ① 있다 ② 없다	×	○		√	√			<문항 영역 이동> · ('22) 행위 영역 → ('24) 매체 영역 · '22년 행위 영역에 위치했던 소액대출서비스 이용 경험 측정 문항을 매체영역으로 위치 이동함으로써, 응답자 중심에서 유사한 문항을 이어 응답할 수 있도록 함. <수정> · 달입(대리입금)의 경우 소액대출서비스의 한 형태(종류)에 해당하여, 질문의 의미를 명확하게 수정하여 제시(달입: 대리입금 → 달입: 대리입금 포함)
	9-1. 최근 1년 동안 소액대출서비스 이용 경험 횟수 _____회	21-1. 최근 1년 동안 소액대출서비스 이용 경험 횟수 _____회	×	○	√	√				<문항 영역 이동> · ('22) 행위 영역 → ('24) 매체 영역 · 문항9.의 영역 이동 내용을 동일하게 적용·반영
	9-2. 소액대출서비스 1회 이용 시 이용 금액 ① 5만원 미만 ② 5만원 이상 ~ 10만원 미만 ③ 10만원 이상	21-2. 소액대출서비스 1회 이용 시 이용 금액 ① 5만원 미만 ② 5만원 이상 ~ 10만원 미만 ③ 10만원 이상	×	○	√	√				<문항 영역 이동> · ('22) 행위 영역 → ('24) 매체 영역 · 문항9.의 영역 이동 내용을 동일하게 적용·반영
	9-3. 소액대출서비스 이용으로 인해 현재 갚아야 하는 금액		×	○					√	<추가> · 소액대출서비스 특성상 이자 누적에 따른 빚이 더 문제일 수 있다는 전문가

영역	조사표 문항		조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유																													
	2024년	2022년	초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가																														
	① 없음 ② 5만원 미만 ③ 5만원 이상 ~ 10만원 미만 ④ 10만원 이상									의견 반영하여 해당 문항 추가																													
	10. 최근 1년 동안 유해매체 피해 예방 교육 경험 여부 및 도움 정보 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>10. 교육 종류</th> <th>교육 받은 적어</th> <th>10-1. 도움 정도</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) 19세 이상 이용 가능 성인물(영화, 게임, 동영상, 잡지, 사진 등) 피해 예방 교육</td> <td>①있다→ ②없다</td> <td>①전혀 도움이 안 됨 ②별로 도움이 안 됨 ③약간 도움이 됨 ④매우 도움이 됨</td> </tr> <tr> <td>2) 온라인 도박 피해 예방 교육</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3) 건전한 인터넷/스마트폰 이용 교육 (미디어교육, 허위정보 대응 교육 등)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4) 개인정보보호 교육</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	10. 교육 종류	교육 받은 적어	10-1. 도움 정도	1) 19세 이상 이용 가능 성인물(영화, 게임, 동영상, 잡지, 사진 등) 피해 예방 교육	①있다→ ②없다	①전혀 도움이 안 됨 ②별로 도움이 안 됨 ③약간 도움이 됨 ④매우 도움이 됨	2) 온라인 도박 피해 예방 교육			3) 건전한 인터넷/스마트폰 이용 교육 (미디어교육, 허위정보 대응 교육 등)			4) 개인정보보호 교육			9. 최근 1년 동안 유해매체 피해 예방 교육 경험 여부 및 도움 정보 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>9. 교육 종류</th> <th>교육 받은 적어</th> <th>9-1. 도움 정도</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) 19세 이상 이용 가능한 영화, 게임, 동영상, 잡지, 사진 등으로 인한 피해 예방 교육</td> <td>①있다→ ②없다</td> <td>①전혀 도움이 안 됨 ②별로 도움이 안 됨 ③약간 도움이 됨 ④매우 도움이 됨</td> </tr> <tr> <td>2) 온라인 도박으로 인한 피해 예방 교육</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3) 건전한 인터넷/스마트폰 이용 교육</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4) SNS 등 이용 시 개인정보보호 관련 교육</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	9. 교육 종류	교육 받은 적어	9-1. 도움 정도	1) 19세 이상 이용 가능한 영화, 게임, 동영상, 잡지, 사진 등으로 인한 피해 예방 교육	①있다→ ②없다	①전혀 도움이 안 됨 ②별로 도움이 안 됨 ③약간 도움이 됨 ④매우 도움이 됨	2) 온라인 도박으로 인한 피해 예방 교육			3) 건전한 인터넷/스마트폰 이용 교육			4) SNS 등 이용 시 개인정보보호 관련 교육			○	○			√		<수정> · 응답자들이 문항을 명확하게 이해할 수 있도록 질문 기술 수정 · '3) 건전한 인터넷/스마트폰 이용 교육' 관련 예시 추가하여 제시 - 초등용 설문 의 경우, 응답 대상자의 문항(용어) 이해도를 고려하여 3) 예시를 '(미디어교육, <u>가짜정보</u> 대응 교육 등)'으로 제시
10. 교육 종류	교육 받은 적어	10-1. 도움 정도																																					
1) 19세 이상 이용 가능 성인물(영화, 게임, 동영상, 잡지, 사진 등) 피해 예방 교육	①있다→ ②없다	①전혀 도움이 안 됨 ②별로 도움이 안 됨 ③약간 도움이 됨 ④매우 도움이 됨																																					
2) 온라인 도박 피해 예방 교육																																							
3) 건전한 인터넷/스마트폰 이용 교육 (미디어교육, 허위정보 대응 교육 등)																																							
4) 개인정보보호 교육																																							
9. 교육 종류	교육 받은 적어	9-1. 도움 정도																																					
1) 19세 이상 이용 가능한 영화, 게임, 동영상, 잡지, 사진 등으로 인한 피해 예방 교육	①있다→ ②없다	①전혀 도움이 안 됨 ②별로 도움이 안 됨 ③약간 도움이 됨 ④매우 도움이 됨																																					
2) 온라인 도박으로 인한 피해 예방 교육																																							
3) 건전한 인터넷/스마트폰 이용 교육																																							
4) SNS 등 이용 시 개인정보보호 관련 교육																																							

영역	조사표 문항		조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유																																																
	2024년	2022년	초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가																																																	
II. 행위	<p>11. 최근 1년 동안 학교 안팎 및 사이버공간에서의 청소년폭력 피해 경험 여부</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>11. 문항</th> <th>피해를 당한 적이</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) 욕설이나 무시하는 말을 지속적으로 들음</td> <td>①있다 ②없다</td> </tr> <tr> <td>2) 손, 발 또는 물건으로 맞거나 그로 인해 다침</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3) 돈이나 물건을 빼앗김</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4) 때리거나 괴롭히겠다고 위협을 당함</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5) 왕따(집단따돌림)를 당함</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6) 강제 심부름(빵셔틀, 게임셔틀, 와이파이셔틀 등)을 당함</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7) 강제로 특정한 곳에 가두거나 나가지 못하게 함(감금)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8) 온라인(인터넷)에서 욕설이나 무시하는 말을 지속적으로 들음</td> <td></td> </tr> <tr> <td>9) 온라인(인터넷)에서 사이버머리나 게임아이템, 데이터 등을 빼앗김</td> <td></td> </tr> <tr> <td>10) 온라인(인터넷)에서 괴롭히겠다고 위협을 당함</td> <td></td> </tr> <tr> <td>11) 온라인(인터넷)에서 강제로 대화방에 초대되거나 초대받아 들어간 후 나만 대화방에 남고 모두 나가는 등의 괴롭힘을 당함</td> <td></td> </tr> <tr> <td>12) 온라인(인터넷)에서 나인 척하거나 나에게 대한 안 좋은 평판을 퍼트리는 일을 당함</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	11. 문항	피해를 당한 적이	1) 욕설이나 무시하는 말을 지속적으로 들음	①있다 ②없다	2) 손, 발 또는 물건으로 맞거나 그로 인해 다침		3) 돈이나 물건을 빼앗김		4) 때리거나 괴롭히겠다고 위협을 당함		5) 왕따(집단따돌림)를 당함		6) 강제 심부름(빵셔틀, 게임셔틀, 와이파이셔틀 등)을 당함		7) 강제로 특정한 곳에 가두거나 나가지 못하게 함(감금)		8) 온라인(인터넷)에서 욕설이나 무시하는 말을 지속적으로 들음		9) 온라인(인터넷)에서 사이버머리나 게임아이템, 데이터 등을 빼앗김		10) 온라인(인터넷)에서 괴롭히겠다고 위협을 당함		11) 온라인(인터넷)에서 강제로 대화방에 초대되거나 초대받아 들어간 후 나만 대화방에 남고 모두 나가는 등의 괴롭힘을 당함		12) 온라인(인터넷)에서 나인 척하거나 나에게 대한 안 좋은 평판을 퍼트리는 일을 당함		<p>10. 최근 1년 동안 학교 안팎 및 사이버공간에서의 청소년폭력 피해 경험 여부</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>10. 문항</th> <th>피해를 당한 적이</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) 욕설이나 무시하는 말을 지속적으로 들음</td> <td>①있다 ②없다</td> </tr> <tr> <td>2) 손, 발 또는 물건으로 맞거나 그로 인해 다침</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3) 돈이나 물건을 빼앗김</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4) 때리거나 괴롭히겠다고 위협을 당함</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5) 왕따(집단따돌림)를 당함</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6) 강제 심부름(빵셔틀, 게임셔틀 등)을 당함</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7) 온라인(인터넷)에서 욕설이나 무시하는 말을 지속적으로 들음</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8) 온라인(인터넷)에서 사이버머리나 게임아이템, 데이터(와이파이 셔틀) 등을 빼앗김</td> <td></td> </tr> <tr> <td>9) 온라인(인터넷)에서 괴롭히겠다고 위협을 당함</td> <td></td> </tr> <tr> <td>10) 온라인(인터넷)에서 강제로 대화방에 초대되거나 초대받아 들어간 후 나만 대화방에 남고 모두 나가는 등의 괴롭힘을 당함</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	10. 문항	피해를 당한 적이	1) 욕설이나 무시하는 말을 지속적으로 들음	①있다 ②없다	2) 손, 발 또는 물건으로 맞거나 그로 인해 다침		3) 돈이나 물건을 빼앗김		4) 때리거나 괴롭히겠다고 위협을 당함		5) 왕따(집단따돌림)를 당함		6) 강제 심부름(빵셔틀, 게임셔틀 등)을 당함		7) 온라인(인터넷)에서 욕설이나 무시하는 말을 지속적으로 들음		8) 온라인(인터넷)에서 사이버머리나 게임아이템, 데이터(와이파이 셔틀) 등을 빼앗김		9) 온라인(인터넷)에서 괴롭히겠다고 위협을 당함		10) 온라인(인터넷)에서 강제로 대화방에 초대되거나 초대받아 들어간 후 나만 대화방에 남고 모두 나가는 등의 괴롭힘을 당함		○	○			√			<p><수정></p> <ul style="list-style-type: none"> · 「학교폭력예방 및 대책에 관한 법률」 제2조 1의 학교폭력 정의 내용 중 '22년 측정 항목에 감금(7번) 및 사이버명예훼손(12번)이 누락되었던 점 발견하여 해당 항목 추가 - 초등용 설문문의 경우, 응답 대상자의 문항(용어) 이해도를 고려하여 12) 워딩을 '온라인(인터넷)에서 나인 척하거나 나에게 대한 안 좋은 <u>이야기</u>를 퍼트리는 일을 당함'으로 제시 · 와이파이 셔틀은 사이버 공간에서 이루어지기보다 학교 안과 밖에서 데이터 갈취 형태로 이루어지는 경우가 많아 9번의 예시에서 삭제(데이터(와이파이 셔틀) → 데이터)하고 6번 예시로 추가(빵셔틀, 게임셔틀 등 → 빵셔틀, 게임셔틀, 와이파이셔틀 등)
	11. 문항	피해를 당한 적이																																																								
1) 욕설이나 무시하는 말을 지속적으로 들음	①있다 ②없다																																																									
2) 손, 발 또는 물건으로 맞거나 그로 인해 다침																																																										
3) 돈이나 물건을 빼앗김																																																										
4) 때리거나 괴롭히겠다고 위협을 당함																																																										
5) 왕따(집단따돌림)를 당함																																																										
6) 강제 심부름(빵셔틀, 게임셔틀, 와이파이셔틀 등)을 당함																																																										
7) 강제로 특정한 곳에 가두거나 나가지 못하게 함(감금)																																																										
8) 온라인(인터넷)에서 욕설이나 무시하는 말을 지속적으로 들음																																																										
9) 온라인(인터넷)에서 사이버머리나 게임아이템, 데이터 등을 빼앗김																																																										
10) 온라인(인터넷)에서 괴롭히겠다고 위협을 당함																																																										
11) 온라인(인터넷)에서 강제로 대화방에 초대되거나 초대받아 들어간 후 나만 대화방에 남고 모두 나가는 등의 괴롭힘을 당함																																																										
12) 온라인(인터넷)에서 나인 척하거나 나에게 대한 안 좋은 평판을 퍼트리는 일을 당함																																																										
10. 문항	피해를 당한 적이																																																									
1) 욕설이나 무시하는 말을 지속적으로 들음	①있다 ②없다																																																									
2) 손, 발 또는 물건으로 맞거나 그로 인해 다침																																																										
3) 돈이나 물건을 빼앗김																																																										
4) 때리거나 괴롭히겠다고 위협을 당함																																																										
5) 왕따(집단따돌림)를 당함																																																										
6) 강제 심부름(빵셔틀, 게임셔틀 등)을 당함																																																										
7) 온라인(인터넷)에서 욕설이나 무시하는 말을 지속적으로 들음																																																										
8) 온라인(인터넷)에서 사이버머리나 게임아이템, 데이터(와이파이 셔틀) 등을 빼앗김																																																										
9) 온라인(인터넷)에서 괴롭히겠다고 위협을 당함																																																										
10) 온라인(인터넷)에서 강제로 대화방에 초대되거나 초대받아 들어간 후 나만 대화방에 남고 모두 나가는 등의 괴롭힘을 당함																																																										
	<p>12. 최근 1년 동안 학교 안팎 및 사이버공간에서의 청소년폭력 가해자 유형 (1, 2, 3순위 선택)</p> <p>① 같은 학교 다니는 사람 ② 같은 학교에 다니지는 않지만, 아는 사람 ③ 온라인(인터넷)에서 알게 된 사람</p>	<p>11. 최근 1년 동안 학교 안팎 및 사이버공간에서의 청소년폭력 가해자 유형 (1, 2, 3순위 선택)</p> <p>① 같은 학교 다니는 사람 ② 같은 학교에 다니지는 않지만, 아는 사람 ③ 온라인(인터넷)에서 새로 알게 된 사람</p>	○	○			√			<p><수정></p> <ul style="list-style-type: none"> · 응답자들이 명확하게 응답에 방해가 될 수 있는 수식 워딩을 삭제하는 방식으로 선택항목 기술 수정 (새로 알게 된 → 알게 된, 잘 모르는 → 모르는) 																																																

영역	조사표 문항		조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유
	2024년	2022년	초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가	
	④ 모르는 사람 ⑤ 기타(내용을 써주세요: _____)	④ 잘 모르는 사람 ⑤ 기타(내용을 써주세요: _____)								
	13. 청소년폭력 피해 유경험자의 피해 사실을 알린 경험 여부 * 신고뿐만 아니라 상담/문의 등을 통해 알린 것도 포함됩니다. ① 알린 적이 있다 ② 알린 적이 없다	12. 청소년폭력 피해 유경험자의 피해 사실을 알린 경험 여부 ① 알린 적이 있다 ② 알린 적이 없다	○	○			√			<수정> · 응답자들이 응답을 명확하게 이해할 수 있도록 '알린 경험의 범위'를 지시문으로 추가
	13-1. 청소년폭력 피해 유경험자의 피해 사실을 알리지 않은 이유 (1개만 선택) ① 알려줘야 소용이 없을 것 같아서 ② 알린 후에 보복 당할 것이 두려워서 ③ 어떻게 해야 할지 몰라서 ④ 내가 혼자 스스로 해결하고 싶어서 ⑤ 알려지는 게 창피해서 ⑥ 별로 심각한 일이 아니라고 생각해서 ⑦ 오히려 내가 처벌을 받을까 두려워서 ⑧ 기타(내용을 써주세요: _____)	12-1. 청소년폭력 피해 유경험자의 피해 사실을 알리지 않은 이유 (1개만 선택) ① 알려줘야 소용이 없을 것 같아서 ② 알린 후에 보복 당할 것이 두려워서 ③ 어떻게 해야 할지 몰라서 ④ 내가 혼자 스스로 해결하고 싶어서 ⑤ 알려지는 게 창피해서 ⑥ 별로 심각한 일이 아니라고 생각해서 ⑦ 내가 처벌을 받을까 두려워서 ⑧ 기타(내용을 써주세요: _____)	○	○			√			<수정> · 응답자들이 문항을 명확하게 이해할 수 있도록 선택항목의 내용 기술 수정(내가 처벌을 받을까 두려워서 → 오히려 내가 처벌을 받을까 두려워서)
	13-2. 청소년폭력 피해 유경험자의 피해 사실을 알린 대상 및 기관 (모두 선택) ① 가족에게 알렸다 ② 선생님에게 알렸다 ③ 친구나 선후배에게 알렸다 ④ 청소년지원기관에 알렸다(청소년상담1388, Wee센터, 학교폭력신고센터(117) 등) ⑤ 경찰(112)에 알렸다 ⑥ 기타(내용을 써주세요: _____)	12-2. 청소년폭력 피해 유경험자의 피해 사실을 알린 대상 및 기관 (모두 선택) ① 가족에게 알렸다 ② 선생님에게 알렸다 ③ 친구나 선후배에게 알렸다 ④ 지원기관에 알렸다(청소년상담1388, Wee센터, 학교폭력신고센터(117) 등) ⑤ 경찰(112)에 알렸다 ⑥ 기타(내용을 써주세요: _____)	○	○			√			<수정> · 응답자들이 문항을 명확하게 이해할 수 있도록 선택항목의 용어 수정(지원기관에 알렸다 → 청소년지원기관에 알렸다)
	13-3. 청소년폭력 피해 유경험자의 피해 사실을 알린 것의 도움 정도 ① 문제를 해결하는 데 큰 도움이 되었다	12-3. 청소년폭력 피해 유경험자의 피해 사실을 알린 것의 도움 정도 ① 문제를 완전히 해결하는 데 큰 도움이	○	○			√			<수정> · 응답자들이 명확하게 응답에 방해가 될 수 있는 수식 위딩을 삭제하는 방식으로 선택항목 기술 수정(완전히

영역	조사표 문항		조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유																			
	2024년	2022년	초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가																				
	② 문제가 해결되지 는 않았지만 어느 정도 도움이 되었다 ③ 문제가 해결되지 않았고, 도움이 되지 않았다	되었다 ② 문제가 완전히 해결되지는 않았지만 어느 정도 도움이 되었다 ③ 문제가 해결되지 않았고, 도움이 되지 않았다								해결 → 해결)																			
	13-4. 청소년폭력 피해 유경험자가 지원기관으로부터 도움 받은 여부 ① 있다 ② 없다	12-4. 청소년폭력 피해 유경험자가 지원기관으로부터 도움 받은 여부 ① 있다 ② 없다	○	○	✓																								
	13-4-1. 청소년폭력 피해 유경험자가 도움 받은 지원기관 유형 (모두 선택) ① 학교(Wee클래스 등 교내 상담실) ② 병원/보건소 등 의료기관 ③ 청소년전문상담기관 (청소년상담1388, 청소년상담복지센터, Wee센터 등) ④ 학교폭력신고센터(117) ⑤ 청소년시설 (청소년쉼터, 청소년자립지원관 등) ⑥ 기타(내용을 써주세요: _____)	12-4-1. 청소년폭력 피해 유경험자가 도움 받은 지원기관 유형 (모두 선택) ① 학교(Wee클래스 등 교내 상담실) ② 병원/보건소 등 의료기관 ③ 전문상담기관(청소년상담1388, 청소년상담복지센터, Wee센터 등) ④ 학교폭력신고센터(117) ⑤ 청소년시설 (청소년쉼터, 청소년자립지원관 등) ⑥ 기타(내용을 써주세요: _____)	○	○			✓		<수정> · 응답자들이 문항을 명확하게 이해할 수 있도록 선택항목의 용어 수정 (전문상담기관 → 청소년전문상담기관)																				
	14. 최근 1년 동안 학교 안팎 및 사이버공간에서의 청소년 성폭력 피해 경험 여부 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%;">14. 문항</th> <th style="width: 50%;">파해를 당한 적이</th> </tr> <tr> <td>1) 의도적으로 계속 따라다니면서 괴롭히는 스토킹 피해를 당함</td> <td>①있다 ②없다</td> </tr> <tr> <td>2) 말이나 눈짓, 몸짓으로 성적 모욕감을 느끼는 괴롭힘을 당함</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3) 고의적인 신체 접촉이나 노출 등의 괴롭힘을 당함</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4) 강제로 성관계 시도나</td> <td></td> </tr> </table>	14. 문항	파해를 당한 적이	1) 의도적으로 계속 따라다니면서 괴롭히는 스토킹 피해를 당함	①있다 ②없다	2) 말이나 눈짓, 몸짓으로 성적 모욕감을 느끼는 괴롭힘을 당함		3) 고의적인 신체 접촉이나 노출 등의 괴롭힘을 당함		4) 강제로 성관계 시도나		13. 최근 1년 동안 학교 안팎 및 사이버공간에서의 청소년 성폭력 피해 경험 여부 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 50%;">13. 문항</th> <th style="width: 50%;">파해를 당한 적이</th> </tr> <tr> <td>1) 의도적으로 계속 따라다니면서 괴롭히는 스토킹 피해를 당함</td> <td>①있다 ②없다</td> </tr> <tr> <td>2) 말이나 눈짓, 몸짓으로 성적 모욕감을 느끼는 괴롭힘을 당함</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3) 고의적인 신체 접촉이나 노출 등의 괴롭힘을 당함</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4) 강제로 성관계 시도나</td> <td></td> </tr> </table>	13. 문항	파해를 당한 적이	1) 의도적으로 계속 따라다니면서 괴롭히는 스토킹 피해를 당함	①있다 ②없다	2) 말이나 눈짓, 몸짓으로 성적 모욕감을 느끼는 괴롭힘을 당함		3) 고의적인 신체 접촉이나 노출 등의 괴롭힘을 당함		4) 강제로 성관계 시도나		○	○			✓		<수정> · 응답자들이 문항을 명확하게 이해할 수 있도록 질문 기술 수정 및 여성가족부 소관 부서(아동청소년 성보호과) 검토 사항 반영 - 온라인(채팅앱, 게임, 메타버스) → 온라인 - 온라인(채팅앱, 게임, 메타버스)에서 신체촬영 강요, 신체부위가 노출된 사진이나 영상요구, 성적이미지 합성 및 유포 협박 등의 피해를 당함 → 7) 온라인에서 내 신체촬영을 강요받거나, 내 신체부위가 노출된
14. 문항	파해를 당한 적이																												
1) 의도적으로 계속 따라다니면서 괴롭히는 스토킹 피해를 당함	①있다 ②없다																												
2) 말이나 눈짓, 몸짓으로 성적 모욕감을 느끼는 괴롭힘을 당함																													
3) 고의적인 신체 접촉이나 노출 등의 괴롭힘을 당함																													
4) 강제로 성관계 시도나																													
13. 문항	파해를 당한 적이																												
1) 의도적으로 계속 따라다니면서 괴롭히는 스토킹 피해를 당함	①있다 ②없다																												
2) 말이나 눈짓, 몸짓으로 성적 모욕감을 느끼는 괴롭힘을 당함																													
3) 고의적인 신체 접촉이나 노출 등의 괴롭힘을 당함																													
4) 강제로 성관계 시도나																													

영역	조사표 문항				조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유
	2024년		2022년		초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가	
사이버 공간에서	피해를 당함		피해를 당함									사진이나 영상을 요구받거나, 유포 협박 등의 피해를 당함 · AI 기술 등을 활용한 성폭력 변화 양상을 고려하여 딥페이크 기술을 이용한 성적 이미지 합성사진 피해 경험 측정 항목 9) 추가
	5) 온라인에서 스토킹이나 성적인 대화 또는 성적인 행위 유인, 성희롱 피해를 당함		5) 온라인(채팅앱, 게임, 메타버스)에서 스토킹이나 성적인 대화 또는 성적인 행위 유인, 성희롱 피해를 당함									
	6) 온라인에서 돈이나 물품을 주고 만나자고 하거나 만남을 강요받음		6) 온라인(채팅앱, 게임, 메타버스)에서 돈이나 물품을 주고 만나자고 하거나 만남을 강요받음									
	7) 온라인에서 내 신체촬영을 강요받거나, 내 신체부위가 노출된 사진이나 영상을 요구받거나, 유포 협박 등의 피해를 당함		7) 온라인(채팅앱, 게임, 메타버스)에서 신체촬영 강요, 신체부위가 노출된 사진이나 영상요구, 성적이미지 합성 및 유포 협박 등의 피해를 당함									
	8) 온라인에서 성적인 사진이나 동영상 링크 등을 전송받음		8) 온라인(채팅앱, 게임, 메타버스)에서 성적인 사진이나 동영상 링크 등을 전송받음									
	9) 타인이 내 성적 이미지 합성사진을 제작하여 온라인 상으로 유포 협박하거나 유포한 피해를 당함		8) 온라인(채팅앱, 게임, 메타버스)에서 성적인 사진이나 동영상 링크 등을 전송받음									
	15. 최근 1년 동안 학교 안팎 및 사이버공간에서의 청소년 성폭력 가해자 유형 (1, 2, 3순위 선택)		14. 최근 1년 동안 학교 안팎 및 사이버공간에서의 청소년 성폭력 가해자 유형 (1, 2, 3순위 선택)		○	○			√			<수정> · 응답자들이 명확하게 응답에 방해가 될 수 있는 수식 위딩을 삭제하는 방식으로 선택항목 기술 수정(새로 알게 된 → 알게 된, 잘 모르는 → 모르는)
	① 같은 학교 다니는 사람 ② 같은 학교에 다니지는 않지만, 아는 사람 ③ 온라인(인터넷)에서 알게 된 사람 ④ 모르는 사람 ⑤ 기타(내용을 써주세요: _____)		① 같은 학교 다니는 사람 ② 같은 학교에 다니지는 않지만, 아는 사람 ③ 온라인(인터넷)에서 새로 알게 된 사람 ④ 잘 모르는 사람 ⑤ 기타(내용을 써주세요: _____)						√			<수정> · 응답자들이 응답을 명확하게 이해할 수 있도록 '알린 경험의 범위'를 지시문으로 추가
	16. 청소년 성폭력 피해 유형별 피해 사실을 알린 경험 여부 * 신고뿐만 아니라 상담/문의 등을 통해 알린 것도 포함됩니다.		15. 청소년 성폭력 피해 유형별 피해 사실을 알린 경험 여부		○	○			√			
	① 알린 적이 있다 ② 알린 적이 없다		① 알린 적이 있다 ② 알린 적이 없다									

영역	조사표 문항		조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유
	2024년	2022년	초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가	
	16-1. 청소년 성폭력 피해 유경험자의 피해 사실을 알리지 않은 이유 (1개만 선택) ① 알려줘야 소용이 없을 것 같아서 ② 알린 후에 보복 당할 것이 두려워서 ③ 어떻게 해야 할지 몰라서 ④ 내가 혼자 스스로 해결하고 싶어서 ⑤ 알려지는 게 창피해서 ⑥ 별로 심각한 일이 아니라고 생각해서 ⑦ 오히려 내가 처벌을 받을까 두려워서 ⑧ 기타(내용을 써주세요: _____)	15-1. 청소년 성폭력 피해 유경험자의 피해 사실을 알리지 않은 이유 (1개만 선택) ① 알려줘야 소용이 없을 것 같아서 ② 알린 후에 보복 당할 것이 두려워서 ③ 어떻게 해야 할지 몰라서 ④ 내가 혼자 스스로 해결하고 싶어서 ⑤ 알려지는 게 창피해서 ⑥ 별로 심각한 일이 아니라고 생각해서 ⑦ 내가 처벌을 받을까 두려워서 ⑧ 기타(내용을 써주세요: _____)	○	○			✓			<수정> · 응답자들이 문항을 명확하게 이해할 수 있도록 선택항목의 내용 기술 수정(내가 처벌을 받을까 두려워서 → 오히려 내가 처벌을 받을까 두려워서)
	16-2. 청소년 성폭력 피해 유경험자의 피해 사실을 알린 대상 및 기관 (모두 선택) ① 가족에게 알렸다 ② 선생님에게 알렸다 ③ 친구나 선후배에게 알렸다 ④ 청소년지원기관에 알렸다 (청소년상담1388, Wee센터, 학교폭력신고센터(117) 등) ⑤ 성폭력피해지원시설 에 알렸다 (디지털성범죄피해지원센터, 1366여성긴급전화, 해마라기센터, 성폭력피해상담소 등) ⑥ 경찰(112)에 알렸다 ⑦ 기타(내용을 써주세요: _____)	15-2. 청소년 성폭력 피해 유경험자의 피해 사실을 알린 대상 및 기관 (모두 선택) ① 가족에게 알렸다 ② 선생님에게 알렸다 ③ 친구나 선후배에게 알렸다 ④ 청소년지원기관에 알렸다 (청소년상담1388, Wee센터, 학교폭력신고센터(117) 등) ⑤ 성폭력피해지원기관에 알렸다 (디지털성범죄피해지원센터, 1366여성긴급전화, 성폭력상담소 등) ⑥ 경찰(112)에 알렸다 ⑦ 기타(내용을 써주세요: _____)	○	○			✓			<수정> · 여성가족부 소관 부서(성폭력방지구) 검토 의견을 반영하여 대상 기관의 용어를 수정하고(⑤ 성폭력피해지원기관 → 성폭력피해지원시설), 관련 예시를 구체화하여 제시
	16-3. 청소년 성폭력 피해 유경험자의 피해 사실을 알린 것의 도움 정도 ① 문제를 해결하는 데 큰 도움이 되었다 ② 문제가 해결되는 않았지만 어느 정도 도움이 되었다 ③ 문제가 해결되지 않았고, 도움이 되지 않았다	15-3. 청소년 성폭력 피해 유경험자의 피해 사실을 알린 것의 도움 정도 ① 문제를 완전히 해결하는 데 큰 도움이 되었다 ② 문제가 완전히 해결되지는 않았지만 어느 정도 도움이 되었다 ③ 문제가 해결되지 않았고, 도움이 되지	○	○			✓			<수정> · 응답자들이 명확하게 응답에 방해가 될 수 있는 수식 위딩을 삭제하는 방식으로 선택항목 기술 수정(완전히 해결 → 해결)

영역	조사표 문항		조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유
	2024년	2022년	초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가	
		않았다								
	16-4. 청소년 성폭력 피해 유경험자가 지원기관으로부터 도움 받은 여부 ① 있다 ② 없다	15-4. 청소년 성폭력 피해 유경험자가 지원기관으로부터 도움 받은 여부 ① 있다 ② 없다	○	○	✓					
	16-4-1. 청소년 성폭력 피해 유경험자가 도움 받은 지원기관 유형 (모두 선택) ① 학교(Wee클래스 등 교내 상담실) ② 병원/보건소 등 의료기관 ③ 청소년전문상담기관(청소년상담1388, 청소년상담복지센터, Wee센터 등) ④ 성폭력피해자지원시설 (디지털성범죄피해자지원센터, 1366여성긴급전화, 해바라기센터 , 성폭력피해상담소 등) ⑤ 학교폭력신고센터(117) ⑥ 청소년시설 (청소년쉼터, 청소년자립지원관 등) ⑦ 기타(내용을 써주세요: _____)	15-4-1. 청소년 성폭력 피해 유경험자가 도움 받은 지원기관 유형 (모두 선택) ① 학교(Wee클래스 등 교내 상담실) ② 병원/보건소 등 의료기관 ③ 청소년전문상담기관(청소년상담1388, 청소년상담복지센터, Wee센터 등) ④ 성폭력전문상담기관 (디지털성범죄피해자지원센터, 1366여성긴급전화, 해바라기센터 등) ⑤ 학교폭력신고센터(117) ⑥ 청소년시설 (청소년쉼터, 청소년자립지원관 등) ⑦ 사회복지시설 및 단체 (성폭력피해자지원시설 및 단체·기관, 성폭력상담소 등) ⑧ 기타(내용을 써주세요: _____)	○	○			✓			<수정> · 여성가족부 소관 부서(성폭력방지과) 검토 의견을 반영하여 대상 기관의 용어를 수정하고(④) 성폭력전문상담기관 → 성폭력피해자지원시설), 관련 예시를 구체화하여 제시
	17. 최근 1년 동안 학교폭력 및 사이버폭력 예방교육, 성폭력 및 디지털 성폭력/성범죄 예방교육 경험 여부 및 도움 정도 17. 교육 종류 교육 받은 적이 17-1. 이해하는데 도움이 된 정도 1) 학교폭력 및 사이버폭력 예방교육 ①있다→ ②없다	16. 최근 1년 동안 학교폭력 예방교육, 성폭력 예방교육, 디지털 성범죄 예방교육, 성교육, 성매매 예방교육 경험 여부 및 도움 정도 16. 교육 종류 교육 받은 적이 16-1. 이해하는데 도움이 된 정도 1) 학교폭력 예방교육 ①있다→ ②없다	○	○			✓			<수정> · 학교폭력과 성폭력 교육 등이 온/오프라인으로 구분되어 이루어지지 않고, 또한 통합된 내용으로 다루어지므로 추정 문항을 크게 학교폭력과 성폭력으로만 나누어 제시

영역	조사표 문항			조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유													
	2024년		2022년	초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가														
		④매우 도움이 됨	2) 성폭력 예방교육 3) 디지털 성범죄 예방교육 4) 성교육 5) 성매매 예방교육																					
	2) 성폭력 및 디지털 성폭력/성범죄 예방교육																							
			17. 최근 1년 동안 가출을 고려한 경험 여부 ※ 가출이란 18세 미만의 청소년이 부모나 보호자의 동의 없이 집을 떠나서 24시간 이상 집으로 돌아가지 않는 경우를 말합니다. ① 있다 ② 없다	○	○					√		<삭제> · ‘위기청소년 지원기관 이용자 생활실태조사’와 중복 측정 불필요하여 문항 삭제 - ‘22년 당시, 약칭 위기청소년실태조사가 통계청 승인통계로 작성되지 못할 가능성이 있어 남겨두었으나, 승인 통계로 작성되고 있음.												
			18. 최근 1년 동안 가출 경험 여부 ① 있다 ② 없다	○	○					√		<삭제> · ‘위기청소년 지원기관 이용자 생활실태조사’와 중복 측정 불필요하여 문항 삭제												
			19. 가출청소년 보호/상담기관에 대한 인지 및 이용 여부 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>19. 보호/상담기관</th> <th>보호/상담기관을</th> <th>19-1. 이용한 적이</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) 청소년쉼터</td> <td>①알고 있다 ②모른다</td> <td>→ ①있다 ②없다</td> </tr> <tr> <td>2) 청소년상담복지센터</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3) 청소년전화1388</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	19. 보호/상담기관	보호/상담기관을	19-1. 이용한 적이	1) 청소년쉼터	①알고 있다 ②모른다	→ ①있다 ②없다	2) 청소년상담복지센터			3) 청소년전화1388			○	○					√		<삭제> · ‘위기청소년 지원기관 이용자 생활실태조사’와 중복 측정 불필요하여 문항 삭제
19. 보호/상담기관	보호/상담기관을	19-1. 이용한 적이																						
1) 청소년쉼터	①알고 있다 ②모른다	→ ①있다 ②없다																						
2) 청소년상담복지센터																								
3) 청소년전화1388																								

영역	조사표 문항		조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유																							
	2024년	2022년	초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가																								
Ⅲ. 약물		22. 최근 1개월 동안 고카페인(에너지)음료 및 흡입제, 정서 저해 식품 이용 빈도 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">문항</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 50%;">1) 스누피 더 진한 커피우유, 핫식스(HOT6), 레드불(RedBull), 몬스터 등 카페인이 많이 들어 있는 음료</td> <td style="width: 50%;">①거의 매일 ②1주일에 1~2번 ③1달에 1~2번 ④전혀 없다</td> </tr> <tr> <td>2) 고카페인(또는 에너지) 음료와 감기약·두통약 등 다른 약을 함께 복용</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3) 비타스틱과 같은 담배모양 형태의 비타민제</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4) 담배모양, 술병모양, 술킬모양의 형태를 지닌 사탕, 젤리, 과자류</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	문항		1) 스누피 더 진한 커피우유, 핫식스(HOT6), 레드불(RedBull), 몬스터 등 카페인이 많이 들어 있는 음료	①거의 매일 ②1주일에 1~2번 ③1달에 1~2번 ④전혀 없다	2) 고카페인(또는 에너지) 음료와 감기약·두통약 등 다른 약을 함께 복용		3) 비타스틱과 같은 담배모양 형태의 비타민제		4) 담배모양, 술병모양, 술킬모양의 형태를 지닌 사탕, 젤리, 과자류		○	○				√		<삭제> · 「청소년보호법」에서 규정하는 유해 약물의 범위에 포함되지 않으며, 전문가 검토의견 반영 삭제													
문항																																	
1) 스누피 더 진한 커피우유, 핫식스(HOT6), 레드불(RedBull), 몬스터 등 카페인이 많이 들어 있는 음료	①거의 매일 ②1주일에 1~2번 ③1달에 1~2번 ④전혀 없다																																
2) 고카페인(또는 에너지) 음료와 감기약·두통약 등 다른 약을 함께 복용																																	
3) 비타스틱과 같은 담배모양 형태의 비타민제																																	
4) 담배모양, 술병모양, 술킬모양의 형태를 지닌 사탕, 젤리, 과자류																																	
	18. 최근 1개월 동안 술 경험 여부 ※ 제사, 차례 또는 성찬식(종교 의식) 때 몇 모금 마셔본 것은 제외하고 응답해 주세요. ① 있다 ② 없다	23. 최근 1개월 동안 술 경험 여부 ※ 제사, 차례 또는 성찬식(종교 의식) 때 몇 모금 마셔본 것은 제외하고 응답해 주세요. ① 있다 ② 없다	×	○	√																												
	19. 최근 1개월 동안 술 직접 구입 경험 여부 ① 있다 ② 없다	24. 최근 1개월 동안 술 직접 구입 경험 여부 ① 있다 ② 없다	×	○	√																												
	19-1. 술 직접 구입 시 접촉 경로 및 연령/본인 확인 여부 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>19-1. 술을 직접 구입한 곳</th> <th>구입한 적이</th> <th>19-1-1. 술을 판매하는 곳에서 나이 및 본인 확인 여부</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) 편의점, 가게, 슈퍼마켓</td> <td>①있다→ ②없다</td> <td>①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음</td> </tr> <tr> <td>2) 대형마트</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3) PC방, 노래방</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	19-1. 술을 직접 구입한 곳	구입한 적이	19-1-1. 술을 판매하는 곳에서 나이 및 본인 확인 여부	1) 편의점, 가게, 슈퍼마켓	①있다→ ②없다	①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음	2) 대형마트			3) PC방, 노래방			24-1. 술 직접 구입 시 접촉 경로 및 연령/본인 확인 여부 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>24-1. 술을 직접 구입한 곳</th> <th>구입한 적이</th> <th>24-1-1. 술을 판매하는 곳에서 나이 및 본인 확인 여부</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) 편의점, 가게, 슈퍼마켓</td> <td>①있다→ ②없다</td> <td>①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음</td> </tr> <tr> <td>2) 대형마트</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3) PC방, 노래방</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	24-1. 술을 직접 구입한 곳	구입한 적이	24-1-1. 술을 판매하는 곳에서 나이 및 본인 확인 여부	1) 편의점, 가게, 슈퍼마켓	①있다→ ②없다	①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음	2) 대형마트			3) PC방, 노래방			×	○			√		<수정> · 인터넷의 경우 중고거래 사이트뿐만 아니라 인터넷 사이트나 쇼핑몰(스토어)에서도 판매하는 경우가 있어 세분화하여 제시 · 무인으로 운영되는 편의점/가게/전자담배 판매점을 이용하는 청소년 이용 등을 고려하여 무인매장 관련 항목 추가
19-1. 술을 직접 구입한 곳	구입한 적이	19-1-1. 술을 판매하는 곳에서 나이 및 본인 확인 여부																															
1) 편의점, 가게, 슈퍼마켓	①있다→ ②없다	①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음																															
2) 대형마트																																	
3) PC방, 노래방																																	
24-1. 술을 직접 구입한 곳	구입한 적이	24-1-1. 술을 판매하는 곳에서 나이 및 본인 확인 여부																															
1) 편의점, 가게, 슈퍼마켓	①있다→ ②없다	①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음																															
2) 대형마트																																	
3) PC방, 노래방																																	

영역	조사표 문항				조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유
	2024년		2022년		초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가	
	4) 식당, 음식점		4) 식당, 음식점									
	5) 실내 체육시설(탁볼링장, 스크린 야구장 등)		5) 실내 체육시설(탁볼링장, 스크린 야구장 등)									
	6) 배달 주문하면서		6) 배달 주문하면서									
	7) 중고거래 사이트(앱)		7) 중고거래 사이트(앱)									
	8) 인터넷 사이트 또는 인터넷 쇼핑몰(인터넷 스토어)											
	9) 무인 매장(무인 편의점 등)											
	19-2. 최근 1개월 동안 타인에게 술 대리 구입 경험 여부 ① 있다 ② 없다		24-2. 최근 1개월 동안 타인에게 술 대리 구입 경험 여부 ① 있다 ② 없다	×	○	√						
	19-2-1. 타인에게 술 대리 구입 경로 유형 (모두 선택) ① 내가 인터넷(SNS, 중고거래 사이트(앱), 채팅앱 등)에 직접 대리구매 글을 올려서 사달라고 했다 ② 인터넷(SNS, 중고거래 사이트(앱), 채팅앱 등)에 대신 사주겠다고 올린 글을 보고 내가 연락했다 ③ 내가 잘 아는 어른에게 대신 사달라고 했다 ④ 모르는 어른에게 수고비를 주고 대신 사달라고 했다 ⑤ 내가 심부름 앱(배달 앱 포함) 등을 이용했다 ⑥ 기타(내용을 써주세요: _____)		24-2-1. 타인에게 술 대리 구입 경로 유형 (모두 선택) ① 내가 인터넷(SNS, 중고거래 사이트(앱), 채팅앱 등)에 직접 대리구매 글을 올려서 사달라고 했다 ② 인터넷(SNS, 중고거래 사이트(앱), 채팅앱 등)에 대신 사주겠다고 올린 글을 보고 내가 연락했다 ③ 내가 잘 아는 어른에게 대신 사달라고 했다 ④ 내가 심부름 앱(배달 앱 포함) 등을 이용했다 ⑤ 기타(내용을 써주세요: _____)	×	○			√			<수정> · 술과 담배 모두 모르는 어른에게 수고비를 주고 대리구입하는 경우가 언론기사 등을 통해 다뤄 보도된 바 있고, 전문가 검토 의견을 반영하여 선택 항목에 추가	
	20. 최근 1개월 동안 담배 이용 경험 여부 ① 있다 ② 없다		25. 최근 1개월 동안 담배 이용 경험 여부 ① 있다 ② 없다	×	○	√						

영역	조사표 문항				조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유	
	2024년		2022년		초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가		
	20-1. 최근 1개월 동안 이용한 담배 종류 및 가향(캡슐)담배 유무				25-1. 최근 1개월 동안 이용한 담배 종류 및 가향(캡슐)담배 유무		×	○			√		<수정> · 청소년에게 인지도가 높거나 최근 많이 판매되는 담배 예시 업데이트하여 제시
	20-1. 담배 종류	피운 적이	20-1-1. 피워본 담배가 향이 있는 담배(캡슐 담배)였는지 유무	25-1. 담배 종류	피운 적이	25-1-1. 피워본 담배가 향이 있는 담배(캡슐 담배)였는지 유무							
	1) 일반 담배 (예세, 더윈, 레종, 디스, 말보로, 메비우스 등)	①있다→ ②없다	①향이 있는 담배 (캡슐 담배) ②향이 없는 담배	1) 일반 담배 (예세, 더윈, 타임, 레종, 디스, 던힐 등)	①있다→ ②없다	①향이 있는 담배 (캡슐 담배) ②향이 없는 담배							
	2) 액상형 전자담배 (쥘, 몬스터엑스팟, 비엔토, 버블론, 발라리안 등)			2) 액상형 전자담배 (쥘, 몬스터엑스팟, 비엔토 액상 카트리지 등)									
	3) 궐련형 전자담배 (아이코스, 글로, 릴, 하카 뉴블레이드, 일루코스 등)			3) 궐련형 전자담배 (가열담배, 아이코스, 글로, 릴 등)									
	4) 기타(내용을 써주세요: _____)			4) 기타(내용을 써주세요: _____)									
	21. 최근 1개월 동안 담배 직접 구입 여부				26. 최근 1개월 동안 담배 직접 구입 여부		×	○	√				
	① 있다 ② 없다				① 있다 ② 없다								
	21-1. 담배 직접 구입 시 접촉 경로 및 연령/본인 확인 여부				26-1. 담배 직접 구입 시 접촉 경로 및 연령/본인 확인 여부		×	○			√		<수정> · 인터넷의 경우 중고거래 사이트뿐만 아니라 인터넷 사이트나 쇼핑몰(스토어)에서도 판매하는 경우가 있어 세분화하여 제시 · 무인으로 운영되는 편의점/가게/전자담배 판매점을 이용하는 청소년 이용 등을 고려하여 무인매장 관련 항목 추가
	21-1. 담배를 직접 구입한 곳	구입한 적이	21-1-1. 담배를 판매하는 곳에서 나이 및 본인 확인 여부	26-1. 담배를 직접 구입한 곳	구입한 적이	26-1-1. 담배를 판매하는 곳에서 나이 및 본인 확인 여부							
	1) 편의점, 가게, 슈퍼마켓	①있다→ ②없다	①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음	1) 편의점, 가게, 슈퍼마켓	①있다→ ②없다	①확인했음 ②확인하지 않았음 ③확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음							
	2) 대형마트			2) 대형마트									

영역	조사표 문항						조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유
	2024년			2022년			초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가	
	3) 담배 및 전자담배 판매(충전)점			3) 담배 및 전자담배 판매(충전)점										
	4) PC방, 노래방			4) PC방, 노래방										
	5) 식당, 음식점			5) 식당, 음식점										
	6) 실내 체육시설(탁볼링장, 스크린 야구장 등)			6) 실내 체육시설(탁볼링장, 스크린 야구장 등)										
	7) 배달 주문하면서			7) 배달 주문하면서										
	8) 중고거래 사이트(앱)			8) 중고거래 사이트(앱)										
	9) 인터넷 사이트 또는 인터넷 쇼핑몰(인터넷 스토어)													
	10) 무인매장(무인 편의점/가게/전자담배 판매(충전)점 등)													
	21-2. 최근 1개월 동안 타인에게 담배 대리 구입 경험 여부			26-2. 최근 1개월 동안 타인에게 담배 대리 구입 경험 여부			×	○	√					
	① 있다 ② 없다			① 있다 ② 없다										
	21-2-1. 타인에게 담배 대리 구입 경로 유형 (모두 선택)			26-2-1. 타인에게 담배 대리 구입 경로 유형 (모두 선택)			×	○		√				
	① 내가 인터넷(SNS, 중고거래 사이트(앱), 채팅앱 등)에 직접 대리구매 글을 올려서 사달라고 했다 ② 인터넷(SNS, 중고거래 사이트(앱), 채팅앱 등)에 대신 사주겠다고 올린 글을 보고 내가 연락했다 ③ 내가 잘 아는 어른에게 대신 사달라고 했다 ④ 모르는 어른에게 수고비를 주고 대신 사달라고 했다 ⑤ 내가 심부름 앱(배달 앱 포함) 등을 이용했다 ⑥ 기타(내용을 써주세요: _____)			① 내가 인터넷(SNS, 중고거래 사이트(앱), 채팅앱 등)에 직접 대리구매 글을 올려서 사달라고 했다 ② 인터넷(SNS, 중고거래 사이트(앱), 채팅앱 등)에 대신 사주겠다고 올린 글을 보고 내가 연락했다 ③ 내가 잘 아는 어른에게 대신 사달라고 했다 ④ 내가 심부름 앱(배달 앱 포함) 등을 이용했다 ⑤ 기타(내용을 써주세요: _____)										
				27. 술/담배 접촉 환경에 대한 청소년의			×	○				√		<삭제>

<수정>
· 술과 담배 모두 모르는 어른에게 수고비를 주고 대리구입하는 경우가 언론기사 등을 통해 다회 보도된 바 있고, 전문가 검토의견을 반영하여 선택 항목에 추가

영역	조사표 문항		조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유																	
	2024년	2022년	초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가																		
		<p>주관적 평가 및 자율적 보호 능력</p> <table border="1"> <tr> <th colspan="2">문항</th> </tr> <tr> <td>1) 청소년들이 일상생활에서 술 또는 담배를 구하려고 하면, 쉽게 구할 수 있다</td> <td>①전혀 그렇지 않다 ②별로 그렇지 않다 ③약간 그렇다 ④매우 그렇다</td> </tr> <tr> <td>2) 나는 술 또는 담배를 이용하지 않으려고 스스로 노력한다</td> <td></td> </tr> </table>	문항		1) 청소년들이 일상생활에서 술 또는 담배를 구하려고 하면, 쉽게 구할 수 있다	①전혀 그렇지 않다 ②별로 그렇지 않다 ③약간 그렇다 ④매우 그렇다	2) 나는 술 또는 담배를 이용하지 않으려고 스스로 노력한다									· 주관적 인식을 측정하는 문항으로, 정보의 활용성이 낮아 문항 삭제											
문항																											
1) 청소년들이 일상생활에서 술 또는 담배를 구하려고 하면, 쉽게 구할 수 있다	①전혀 그렇지 않다 ②별로 그렇지 않다 ③약간 그렇다 ④매우 그렇다																										
2) 나는 술 또는 담배를 이용하지 않으려고 스스로 노력한다																											
	<p>22. 최근 1년 동안 치료를 목적으로 병원에서 처방받지 않고 다음에 제시된 약물 복용 경험 및 구한 경로</p> <table border="1"> <tr> <th>22. 약 종류</th> <th>복용한 적이</th> <th>22-1. 어떻게 구했나요?</th> </tr> <tr> <td>1) 의료용 마약성 진통제 (펜타닐, 옥시코돈 등)</td> <td>①있다→ ②없다</td> <td>①인터넷(텔레그램 등 SNS)을 통해 구매 ②친구 또는 선배에게 얻어서 ③모르는 사람에게 얻어서 ④기타(내용을 써주세요: _____)</td> </tr> <tr> <td>2) 의료용 마약류 식욕억제제 (펜타민-나비약, 푸링정 등)</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	22. 약 종류	복용한 적이	22-1. 어떻게 구했나요?	1) 의료용 마약성 진통제 (펜타닐, 옥시코돈 등)	①있다→ ②없다	①인터넷(텔레그램 등 SNS)을 통해 구매 ②친구 또는 선배에게 얻어서 ③모르는 사람에게 얻어서 ④기타(내용을 써주세요: _____)	2) 의료용 마약류 식욕억제제 (펜타민-나비약, 푸링정 등)			<p>28. 최근 1년 동안 제시된 약물 복용 및 구한 경로</p> <table border="1"> <tr> <th>28. 약 종류</th> <th>복용한 적이</th> <th>28-1. 어떻게 구했나요?</th> </tr> <tr> <td>1) 식욕억제제 (나비약(디에타민정))</td> <td>①있다→ ②없다</td> <td>①병원에서 처방 받아서 ②인터넷(SNS 등)을 통해 구매 ③친구 또는 선배에게 얻어서 ④다른 사람(성인)에게 얻어서 ⑤기타(내용을 써주세요: _____)</td> </tr> <tr> <td>2) 진통제(펜타닐패취)</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	28. 약 종류	복용한 적이	28-1. 어떻게 구했나요?	1) 식욕억제제 (나비약(디에타민정))	①있다→ ②없다	①병원에서 처방 받아서 ②인터넷(SNS 등)을 통해 구매 ③친구 또는 선배에게 얻어서 ④다른 사람(성인)에게 얻어서 ⑤기타(내용을 써주세요: _____)	2) 진통제(펜타닐패취)			×	○			√		<p><수정></p> <ul style="list-style-type: none"> · 식약처, '23년 마약류 폐해인식 실태조사 발표(2024.4.12.)'의 [붙임2]에 제시된 마약류 물질(16종)을 참조하여 마약성진통제와 식욕억제제 두 가지로 제시 · 여성가족부 및 식약처 검토 의견 반영, 불법적인 약물 복용 경험 여부를 묻는 질문의 의미를 명확하게 하기 위해 문항22. 질문 및 문항22-1. 선택항목 수정 - (문항22.) 다음에 제시된 약을 복용해 본 적이 있나요? → 치료를 목적으로 병원에서 처방 받지 않고 다음에 제시된 약을 복용해 본 적이 있나요? - (문항22-1.) 선택 항목 '① 병원에서 처방 받아서'를 삭제 · 응답자들이 문항을 명확하게 이해할 수 있도록 선택 항목의 용어 수정 - ① 인터넷(SNS 등) → 인터넷(텔레그램 등 SNS) - ③ 다른 사람(성인)에게 얻어서 → 모르는 사람에게 얻어서
22. 약 종류	복용한 적이	22-1. 어떻게 구했나요?																									
1) 의료용 마약성 진통제 (펜타닐, 옥시코돈 등)	①있다→ ②없다	①인터넷(텔레그램 등 SNS)을 통해 구매 ②친구 또는 선배에게 얻어서 ③모르는 사람에게 얻어서 ④기타(내용을 써주세요: _____)																									
2) 의료용 마약류 식욕억제제 (펜타민-나비약, 푸링정 등)																											
28. 약 종류	복용한 적이	28-1. 어떻게 구했나요?																									
1) 식욕억제제 (나비약(디에타민정))	①있다→ ②없다	①병원에서 처방 받아서 ②인터넷(SNS 등)을 통해 구매 ③친구 또는 선배에게 얻어서 ④다른 사람(성인)에게 얻어서 ⑤기타(내용을 써주세요: _____)																									
2) 진통제(펜타닐패취)																											

영역	조사표 문항				조사 대상		검토 사항				변경 내용 및 근거 사유	
	2024년		2022년		초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제		신규 추가
	23. 최근 1년 동안 음주/흡연 예방 교육, 환각성 물질·약물 및 마약(류) 예방 교육 경험 여부 및 해로움 인식 도움 정도		29. 최근 1년 동안 음주/흡연 예방 교육, 고카페인 음료에 대한 건강 교육, 환각성 물질·약물 위험에 대한 교육 경험 여부 및 해로움 인식 도움 정도		×	○			√			<수정> · 「청소년보호법」에서 규정하는 유해약물 범주에 포함되지 않는 고카페인(에너지) 음료관련 건강교육 항목 삭제
	23. 교육 종류	교육 받은 적이	23-1. 얼마나 해로운지 아는 데 도움이 된 정도	29. 교육 종류	교육 받은 적이	29-1. 얼마나 해로운지 아는 데 도움이 된 정도						
	1) 음주 예방 교육	①있다→ ②없다	①전혀 도움이 안 됨 ②별로 도움이 안 됨 ③약간 도움이 됨 ④매우 도움이 됨	1) 음주 예방 교육	①있다→ ②없다	①전혀 도움이 안 됨 ②별로 도움이 안 됨 ③약간 도움이 됨 ④매우 도움이 됨						
	2) 흡연 예방 교육			2) 흡연 예방 교육								
	3) 환각성 물질·약물 및 마약(류) 예방교육			3) 고카페인(또는 에너지) 음료에 관한 건강 교육								
				4) 환각성 물질 및 약물 위험에 관한 교육								

영역	조사표 문항		조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유																																																		
	2024년	2022년	초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가																																																			
IV. 업소	<p>24. 최근 1년 동안 청소년 출입 제한적 허용업소(전자오락실, 술집, PC방, 노래방, 찜질방, VR체험카페, 멀티방, 룸카페, 홀덤펍/홀덤펍카페) 이용 여부</p> <table border="1"> <tr> <th colspan="2">24. 장소</th> <th>이용한 적이</th> </tr> <tr> <td>1) 전자오락실</td> <td></td> <td>①있다 ②없다</td> </tr> <tr> <td>2) 술집(소주방, 호프집 등)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3) PC방</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4) 노래방</td> <td>4-1) 일반노래방 4-2) 코인노래방</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5) 찜질방</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6) VR체험카페</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>7) 멀티방</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>8) 룸카페</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>9) 홀덤펍/홀덤펍카페</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	24. 장소		이용한 적이	1) 전자오락실		①있다 ②없다	2) 술집(소주방, 호프집 등)			3) PC방			4) 노래방	4-1) 일반노래방 4-2) 코인노래방		5) 찜질방			6) VR체험카페			7) 멀티방			8) 룸카페			9) 홀덤펍/홀덤펍카페			<p>30. 최근 1년 동안 청소년 출입 제한적 허용업소(전자오락실, 술집, PC방, 노래방, 찜질방, VR체험카페) 이용 여부</p> <table border="1"> <tr> <th colspan="2">30. 장소</th> <th>이용한 적이</th> </tr> <tr> <td>1) 전자오락실</td> <td></td> <td>①있다 ②없다</td> </tr> <tr> <td>2) 술집(소주방, 호프집 등)</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3) PC방</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4) 노래방</td> <td>일반노래방 코인노래방</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5) 찜질방</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6) VR체험카페</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	30. 장소		이용한 적이	1) 전자오락실		①있다 ②없다	2) 술집(소주방, 호프집 등)			3) PC방			4) 노래방	일반노래방 코인노래방		5) 찜질방			6) VR체험카페			×	○			√		<p><수정> · 「청소년출입고용금지업소 결정 고시」 개정에 따라 '22년까지 멀티방/룸카페를 묶어 제시했던 것을 나누어 이용률을 측정하고자 항목 분리5 · 「도박 및 사행심 조장 게임 제공업소의 청소년 출입·고용금지업소 결정 고시」(여성가족부 2024-21)에 따라 홀덤펍/홀덤펍카페 항목 추가</p>
	24. 장소		이용한 적이																																																									
	1) 전자오락실		①있다 ②없다																																																									
2) 술집(소주방, 호프집 등)																																																												
3) PC방																																																												
4) 노래방	4-1) 일반노래방 4-2) 코인노래방																																																											
5) 찜질방																																																												
6) VR체험카페																																																												
7) 멀티방																																																												
8) 룸카페																																																												
9) 홀덤펍/홀덤펍카페																																																												
30. 장소		이용한 적이																																																										
1) 전자오락실		①있다 ②없다																																																										
2) 술집(소주방, 호프집 등)																																																												
3) PC방																																																												
4) 노래방	일반노래방 코인노래방																																																											
5) 찜질방																																																												
6) VR체험카페																																																												
	<p>24-1. 최근 1년 동안 청소년 출입 제한적 허용업소(PC방, 노래방, 찜질방, VR체험카페, 멀티방, 룸카페, 홀덤펍/홀덤펍카페) 심야시간대 이용 경험 및 이용 시 연령 확인 여부</p> <table border="1"> <tr> <th colspan="2">24-1. 장소</th> <th>밤 10시 이후에 이용하려고 한 적이</th> <th>24-1-1. 밤 10시 이후에 이용하려고 할 때, 나이를 확인했나요?</th> </tr> <tr> <td>1) PC방</td> <td></td> <td>①있다→ ②없다</td> <td>①확인하고 못 들어가게 함 ②확인하고 들어가게 함 ③확인하지 않고 그냥 들어가게 함</td> </tr> <tr> <td>2) 노래방</td> <td>2-1) 일반노래방 2-2) 코인노래방</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3) 찜질방</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4) VR체험카페</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5) 멀티방</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6) 룸카페</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>7) 홀덤펍/홀덤펍카페</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	24-1. 장소		밤 10시 이후에 이용하려고 한 적이	24-1-1. 밤 10시 이후에 이용하려고 할 때, 나이를 확인했나요?	1) PC방		①있다→ ②없다	①확인하고 못 들어가게 함 ②확인하고 들어가게 함 ③확인하지 않고 그냥 들어가게 함	2) 노래방	2-1) 일반노래방 2-2) 코인노래방			3) 찜질방				4) VR체험카페				5) 멀티방				6) 룸카페				7) 홀덤펍/홀덤펍카페				<p>30-1. 최근 1년 동안 청소년 출입 제한적 허용업소(PC방, 노래방, 찜질방, VR체험카페) 심야시간대 이용 경험 및 이용 시 연령 확인 여부</p> <table border="1"> <tr> <th colspan="2">30-1. 장소</th> <th>밤 10시 이후에 이용하려고 한 적이</th> <th>30-1-1. 밤 10시 이후에 이용하려고 할 때, 나이를 확인했나요?</th> </tr> <tr> <td>1) PC방</td> <td></td> <td>①있다→ ②없다</td> <td>①확인하고 못 들어가게 함 ②확인하고 들어가게 함 ③확인하지 않고 그냥 들어가게 함</td> </tr> <tr> <td>2) 노래방</td> <td>일반노래방 코인노래방</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3) 찜질방</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4) VR체험카페</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	30-1. 장소		밤 10시 이후에 이용하려고 한 적이	30-1-1. 밤 10시 이후에 이용하려고 할 때, 나이를 확인했나요?	1) PC방		①있다→ ②없다	①확인하고 못 들어가게 함 ②확인하고 들어가게 함 ③확인하지 않고 그냥 들어가게 함	2) 노래방	일반노래방 코인노래방			3) 찜질방				4) VR체험카페				×	○			√	<p><수정> · 「청소년출입고용금지업소 결정 고시」 개정에 따라 '22년까지 멀티방/룸카페를 묶어 제시했던 것을 나누어 이용률을 측정하고자 항목 분리 · 「도박 및 사행심 조장 게임 제공업소의 청소년 출입·고용금지업소 결정 고시」(여성가족부 2024-21)에 따라 홀덤펍/홀덤펍카페 항목 추가</p>
24-1. 장소		밤 10시 이후에 이용하려고 한 적이	24-1-1. 밤 10시 이후에 이용하려고 할 때, 나이를 확인했나요?																																																									
1) PC방		①있다→ ②없다	①확인하고 못 들어가게 함 ②확인하고 들어가게 함 ③확인하지 않고 그냥 들어가게 함																																																									
2) 노래방	2-1) 일반노래방 2-2) 코인노래방																																																											
3) 찜질방																																																												
4) VR체험카페																																																												
5) 멀티방																																																												
6) 룸카페																																																												
7) 홀덤펍/홀덤펍카페																																																												
30-1. 장소		밤 10시 이후에 이용하려고 한 적이	30-1-1. 밤 10시 이후에 이용하려고 할 때, 나이를 확인했나요?																																																									
1) PC방		①있다→ ②없다	①확인하고 못 들어가게 함 ②확인하고 들어가게 함 ③확인하지 않고 그냥 들어가게 함																																																									
2) 노래방	일반노래방 코인노래방																																																											
3) 찜질방																																																												
4) VR체험카페																																																												
	<p>25. 최근 1년 동안 청소년 출입·고용금지업소(비디오/DVD방,</p>	<p>31. 최근 1년 동안 청소년 출입·고용금지업소(비디오/DVD방,</p>	×	○			√		<p><수정> · 「청소년출입고용금지업소 결정 고시」</p>																																																			

영역	조사표 문항			조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유		
	2024년			2022년		초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정		문항 삭제	신규 추가
	유희/단란주점, 나이트클럽/음악클럽, 멀티방, 톱카페, 홀덤편/홀덤편카페, 일반 및 무인숙박업소, 무인 성인용품 판매점) 이용 경험 및 이용 시 연령 확인 여부			유희/단란주점, 나이트클럽/음악클럽, 멀티방/톱카페, 일반 및 무인숙박업소) 이용 경험 및 이용 시 연령 확인 여부									개정에 따라 '22년까지 멀티방/톱카페를 묶어 제시했던 것을 나누어 이용률을 측정하고자 항목 분리 · 「도박 및 사행심 조장 게임 제공업소의 청소년 출입·고용금지업소 결정 고시」(여성가족부 2024-21)에 따라 홀덤편/홀덤편카페 항목 추가 · 최근 언론보도에서 지적된 청소년의 무인 성인용품점 출입 등의 상황을 반영, 이용 경험률 파악을 위해 무인 성인용품 판매점 추가
	25. 장소 1) 비디오/DVD방 2) 유희/단란주점 3) 나이트클럽/음악클럽 4) 멀티방 5) 톱카페 6) 홀덤편/홀덤편카페 7) (부모(보호자)가 동행하지 않은) 일반숙박업소 8) (부모(보호자)가 동행하지 않은) 무인숙박업소(무인텔 등) 9) 무인 성인용품 판매점	이용한 적이 ①있다→ ②없다	25-1. 이용할 때, 나이를 확인했나요? ①나이를 확인하고 들어가게 함 ②나이를 확인하지 않고 들어가게 함	31. 장소 1) 비디오/DVD방 2) 유희/단란주점 3) 나이트클럽/음악클럽 4) 멀티방/톱카페 5) (부모(보호자)가 동행하지 않은) 일반숙박업소 6) (부모(보호자)가 동행하지 않은) 무인숙박업소(무인텔 등)	이용한 적이 ①있다→ ②없다	31-1. 이용할 때, 나이를 확인했나요? ①나이를 확인하고 들어가게 함 ②나이를 확인하지 않고 들어가게 함							
	26. 최근 1년 동안 다음의 업소에서 아르바이트 경험 및 아르바이트 시 연령 확인 여부 ※ PC방, 일반노래방/코인노래방, 찜질방, VR체험카페, 비디오/DVD방, 유희/단란주점, 나이트클럽/음악클럽, 멀티방, 톱카페, 홀덤편/홀덤편카페, 일반숙박업소/무인숙박업소, 무인성인용품 판매점 등을 말합니다.			32. 최근 1년 동안 청소년 고용금지업소에서의 아르바이트 경험 및 아르바이트 시 연령 확인 여부 ※ 청소년출입제한 및 고용금지업소: PC방, 일반노래방/코인노래방, 찜질방, VR체험카페, 비디오/DVD방, 유희/단란주점, 나이트클럽/음악클럽, 멀티방/톱카페, 일반숙박업소/무인숙박업소 등을 말합니다.		×	○			√			<수정> · 청소년출입제한 및 고용금지업소 위당이 불법을 명시하고 있어 해당 단어를 '다음의 업소'로 대체하고 관련 예시(업소)를 제시
	아르바이트를 한 적이 ①있다→ ②없다	26-1. 아르바이트를 하려고 했을 때, 나이를 확인했나요? ①나이를 확인함 ②나이를 확인하지 않음		아르바이트를 한 적이 ①있다→ ②없다	32-1. 아르바이트를 하려고 했을 때, 나이를 확인했나요? ①나이를 확인함 ②나이를 확인하지 않음								
	27. 청소년 출입 제한적 허용업소(PC방, 일반노래방, 코인노래방, 찜질방, VR체험카페, 멀티방, 톱카페, 일반 및			33. 청소년 출입 제한적 허용업소(PC방, 일반노래방, 코인노래방, 찜질방, VR체험카페) 출입 및 이용 방법 인지 유형		×	○			√			<수정> · 신·변종 유해업소(멀티방, 톱카페) 등장에 따라 관련 항목 추가

영역	조사표 문항		조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유																																
	2024년	2022년	초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가																																	
	<p>무인 숙박업소 출입 및 이용 방법 인지 유형</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>장소</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) PC방</td> <td>①청소년이 언제든지 자유롭게 출입 가능 ②청소년이 출입 가능하나, 심야 시간(밤 10시 이후)에는 이용 불가 ③청소년 출입 금지 ④청소년 출입에 관해 잘 모르겠음</td> </tr> <tr> <td>2) 일반노래방</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3) 코인노래방</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4) 찜질방</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5) VR체험카페</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6) 멀티방</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7) 톱카페</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8) (부모(보호자)가 동행하지 않은) 일반 숙박업소</td> <td>①청소년이 언제든지 자유롭게 출입 가능 ②청소년이 출입 가능하나, 심야 시간(밤 10시 이후)에는 이용 불가 ③청소년 출입 금지 ④청소년 출입에 관해 잘 모르겠음 ⑤이성 청소년 동반 출입 금지</td> </tr> <tr> <td>9) (부모(보호자)가 동행하지 않은) 무인 숙박업소 (무인텔 등)</td> <td>①청소년이 언제든지 자유롭게 출입 가능 ②청소년이 출입 가능하나, 심야 시간(밤 10시 이후)에는 이용 불가 ③청소년 출입 금지 ④청소년 출입에 관해 잘 모르겠음 ⑤이성 청소년 동반 출입 금지</td> </tr> </tbody> </table>	장소		1) PC방	①청소년이 언제든지 자유롭게 출입 가능 ②청소년이 출입 가능하나, 심야 시간(밤 10시 이후)에는 이용 불가 ③청소년 출입 금지 ④청소년 출입에 관해 잘 모르겠음	2) 일반노래방		3) 코인노래방		4) 찜질방		5) VR체험카페		6) 멀티방		7) 톱카페		8) (부모(보호자)가 동행하지 않은) 일반 숙박업소	①청소년이 언제든지 자유롭게 출입 가능 ②청소년이 출입 가능하나, 심야 시간(밤 10시 이후)에는 이용 불가 ③청소년 출입 금지 ④청소년 출입에 관해 잘 모르겠음 ⑤이성 청소년 동반 출입 금지	9) (부모(보호자)가 동행하지 않은) 무인 숙박업소 (무인텔 등)	①청소년이 언제든지 자유롭게 출입 가능 ②청소년이 출입 가능하나, 심야 시간(밤 10시 이후)에는 이용 불가 ③청소년 출입 금지 ④청소년 출입에 관해 잘 모르겠음 ⑤이성 청소년 동반 출입 금지	<table border="1"> <thead> <tr> <th>장소</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) PC방</td> <td>①청소년이 언제든지 자유롭게 출입 가능 ②청소년이 출입 가능하나, 심야 시간(밤 10시 이후)에는 이용 불가 ③청소년 출입 금지 ④청소년 출입에 관해 잘 모르겠음</td> </tr> <tr> <td>2) 일반노래방</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3) 코인노래방</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4) 찜질방</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5) VR체험카페</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	장소		1) PC방	①청소년이 언제든지 자유롭게 출입 가능 ②청소년이 출입 가능하나, 심야 시간(밤 10시 이후)에는 이용 불가 ③청소년 출입 금지 ④청소년 출입에 관해 잘 모르겠음	2) 일반노래방		3) 코인노래방		4) 찜질방		5) VR체험카페									<p>· 여가부 검토 의견 반영하여 ‘일반 및 무인 숙박업소’를 청소년 출입·고용금지업소(‘22년)에서 청소년 출입 제한적 허용업소(‘24년)로 이동하고, 관련 이용 방법 인지 유형에 ‘⑤ 이성 청소년 동반 출입 금지’ 선택지를 추가</p>
장소																																										
1) PC방	①청소년이 언제든지 자유롭게 출입 가능 ②청소년이 출입 가능하나, 심야 시간(밤 10시 이후)에는 이용 불가 ③청소년 출입 금지 ④청소년 출입에 관해 잘 모르겠음																																									
2) 일반노래방																																										
3) 코인노래방																																										
4) 찜질방																																										
5) VR체험카페																																										
6) 멀티방																																										
7) 톱카페																																										
8) (부모(보호자)가 동행하지 않은) 일반 숙박업소	①청소년이 언제든지 자유롭게 출입 가능 ②청소년이 출입 가능하나, 심야 시간(밤 10시 이후)에는 이용 불가 ③청소년 출입 금지 ④청소년 출입에 관해 잘 모르겠음 ⑤이성 청소년 동반 출입 금지																																									
9) (부모(보호자)가 동행하지 않은) 무인 숙박업소 (무인텔 등)	①청소년이 언제든지 자유롭게 출입 가능 ②청소년이 출입 가능하나, 심야 시간(밤 10시 이후)에는 이용 불가 ③청소년 출입 금지 ④청소년 출입에 관해 잘 모르겠음 ⑤이성 청소년 동반 출입 금지																																									
장소																																										
1) PC방	①청소년이 언제든지 자유롭게 출입 가능 ②청소년이 출입 가능하나, 심야 시간(밤 10시 이후)에는 이용 불가 ③청소년 출입 금지 ④청소년 출입에 관해 잘 모르겠음																																									
2) 일반노래방																																										
3) 코인노래방																																										
4) 찜질방																																										
5) VR체험카페																																										
	<p>27-1. 청소년 출입 제한적 허용업소(PC방, 일반노래방, 코인노래방, 찜질방, VR체험카페, 멀티방, 톱카페, 일반 및 무인 숙박업소) 출입 및 이용 방법 인지 경로 (모두 선택)</p> <p>① 업소에 부착된 출입금지 표지를 보고 ② 업소 근처 길거리에 부착된 통행금지 표지판(또는 현수막)을 보고 ③ 인터넷 소셜네트워크 서비스(페이스북, 인스타그램, 카카오톡 등)를 통해서 ④ 학교 선생님을 통해서 ⑤ 친구들을 통해서</p>	<p>33-1. 청소년 출입 제한적 허용업소(PC방, 일반노래방, 코인노래방, 찜질방, VR체험카페) 출입 및 이용 방법 인지 경로 (모두 선택)</p> <p>① 업소에 부착된 출입금지 표지를 보고 ② 업소 근처 길거리에 부착된 통행금지 표지판(또는 현수막)을 보고 ③ 인터넷 소셜네트워크 서비스(페이스북, 인스타그램, 카카오톡 등)를 통해서 ④ 학교 선생님을 통해서 ⑤ 친구들을 통해서 ⑥ 부모님 등 주변 어른들을 통해서</p>	×	○			√		<p><수정> · 직접 경험을 통한 인지 경로가 기존 선택항목에는 누락되어 있어 전문가 검토의견을 반영, ‘이용하려다 제지당한 경험’ 선택 항목으로 추가</p>																																	

영역	조사표 문항		조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유																									
	2024년	2022년	초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가																										
	⑥ 부모님 등 주변 어른들을 통해서 ⑦ 언론 매체(TV, 방송, 신문 등)를 통해서 ⑧ 거리 캠페인, 홍보 등을 통해서 ⑨ 이용하려다 제지당한 경험이 있어서 ⑩ 기타(내용을 써주세요: _____)	⑦ 언론 매체(TV, 방송, 신문 등)를 통해서 ⑧ 거리 캠페인, 홍보 등을 통해서 ⑨ 기타(내용을 써주세요: _____)																																	
	28. 청소년 출입·고용금지업소(비디오방/ DVD방, 유흥/단란주점, 나이트클럽/음악클럽, 홀덤펍/홀덤펍카페, 무인 성인용품 판매점) 출입 및 이용 방법 인지 유형 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">장소</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) 비디오방/DVD방</td> <td>①청소년이 언제든지 자유롭게 출입 가능 ②청소년이 출입 가능하나, 심야 시간(밤 10시 이후)에는 이용 불가 ③청소년 출입 금지 ④업소에 대해 들어보았지만, 청소년 출입에 대해 잘 모르겠음 ⑤업소에 대해 처음 들어봄</td> </tr> <tr> <td>2) 유흥/단란주점</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3) 나이트클럽/ 음악클럽</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4) 홀덤펍/홀덤펍카페</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5) 무인 성인용품 판매점</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	장소		1) 비디오방/DVD방	①청소년이 언제든지 자유롭게 출입 가능 ②청소년이 출입 가능하나, 심야 시간(밤 10시 이후)에는 이용 불가 ③청소년 출입 금지 ④업소에 대해 들어보았지만, 청소년 출입에 대해 잘 모르겠음 ⑤업소에 대해 처음 들어봄	2) 유흥/단란주점		3) 나이트클럽/ 음악클럽		4) 홀덤펍/홀덤펍카페		5) 무인 성인용품 판매점		34. 청소년 출입·고용금지업소(비디오방/ DVD방, 유흥/단란주점, 나이트클럽/음악클럽, 멀티방/룸카페, 일반 및 무인숙박업소) 출입 및 이용 방법 인지 유형 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">장소</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) 비디오방/DVD방</td> <td>①청소년이 언제든지 자유롭게 출입 가능 ②청소년이 출입 가능하나, 심야 시간(밤 10시 이후)에는 이용 불가 ③청소년 출입 금지 ④업소에 대해 들어보았지만, 청소년 출입에 대해 잘 모르겠음 ⑤업소에 대해 처음 들어봄</td> </tr> <tr> <td>2) 유흥/단란주점</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3) 나이트클럽/ 음악클럽</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4) 멀티방/룸카페</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5) (부모(보호자)가 동행하지 않은) 일반 숙박업소</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6) (부모(보호자)가 동행하지 않은) 무인 숙박업소 (무인텔 등)</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	장소		1) 비디오방/DVD방	①청소년이 언제든지 자유롭게 출입 가능 ②청소년이 출입 가능하나, 심야 시간(밤 10시 이후)에는 이용 불가 ③청소년 출입 금지 ④업소에 대해 들어보았지만, 청소년 출입에 대해 잘 모르겠음 ⑤업소에 대해 처음 들어봄	2) 유흥/단란주점		3) 나이트클럽/ 음악클럽		4) 멀티방/룸카페		5) (부모(보호자)가 동행하지 않은) 일반 숙박업소		6) (부모(보호자)가 동행하지 않은) 무인 숙박업소 (무인텔 등)		×	○			√		<수정> · 「도박 및 사행심 조장 게임 제공업소의 청소년 출입·고용금지업소 결정 고시」(여성가족부 2024-21)에 따라 홀덤펍/홀덤펍카페 항목 추가 · 최근 언론보도에서 지적된 청소년의 무인 성인용품점 출입 등의 상황을 반영 이용 경험률 파악을 위해 무인 성인용품 판매점 추가
장소																																			
1) 비디오방/DVD방	①청소년이 언제든지 자유롭게 출입 가능 ②청소년이 출입 가능하나, 심야 시간(밤 10시 이후)에는 이용 불가 ③청소년 출입 금지 ④업소에 대해 들어보았지만, 청소년 출입에 대해 잘 모르겠음 ⑤업소에 대해 처음 들어봄																																		
2) 유흥/단란주점																																			
3) 나이트클럽/ 음악클럽																																			
4) 홀덤펍/홀덤펍카페																																			
5) 무인 성인용품 판매점																																			
장소																																			
1) 비디오방/DVD방	①청소년이 언제든지 자유롭게 출입 가능 ②청소년이 출입 가능하나, 심야 시간(밤 10시 이후)에는 이용 불가 ③청소년 출입 금지 ④업소에 대해 들어보았지만, 청소년 출입에 대해 잘 모르겠음 ⑤업소에 대해 처음 들어봄																																		
2) 유흥/단란주점																																			
3) 나이트클럽/ 음악클럽																																			
4) 멀티방/룸카페																																			
5) (부모(보호자)가 동행하지 않은) 일반 숙박업소																																			
6) (부모(보호자)가 동행하지 않은) 무인 숙박업소 (무인텔 등)																																			
	28-1. 청소년 출입·고용금지업소 (비디오방/DVD방, 유흥/단란주점, 나이트클럽/음악클럽, 홀덤펍/홀덤펍카페, 무인 성인용품 판매점) 출입 및 이용 방법 인지 경로 (모두 선택) ① 업소에 부착된 출입금지 표지를 보고 ② 업소 근처 길거리에 부착된 통행금지 표지판(또는 현수막)을 보고 ③ 인터넷 소셜네트워크 서비스(페이스북, 인스타그램, 카카오톡 등)를 통해서 ④ 학교 선생님을 통해서	34-1. 청소년 출입·고용금지업소 (비디오방/DVD방, 유흥/단란주점, 나이트클럽/음악클럽, 멀티방/룸카페, 일반 및 무인숙박업소) 출입 및 이용 방법 인지 경로 (모두 선택) ① 업소에 부착된 출입금지 표지를 보고 ② 업소 근처 길거리에 부착된 통행금지 표지판(또는 현수막)을 보고 ③ 인터넷 소셜네트워크 서비스(페이스북, 인스타그램, 카카오톡 등)를 통해서 ④ 학교 선생님을 통해서	×	○			√		<수정> · 직접 경험을 통한 인지 경로가 기존 선택항목에는 누락되어 있어 전문가 검토의견을 반영, '이용하려다 제지당한 경험' 선택 항목으로 추가																										

영역	조사표 문항		조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유						
	2024년	2022년	초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가							
	⑤ 친구들을 통해서 ⑥ 부모님 등 주변 어른들을 통해서 ⑦ 언론 매체(TV, 방송, 신문 등)를 통해서 ⑧ 거리 캠페인, 홍보 등을 통해서 ⑨ 이용하려다 제지당한 경험이 있어서 ⑩ 기타(내용을 써주세요: _____)	⑤ 친구들을 통해서 ⑥ 부모님 등 주변 어른들을 통해서 ⑦ 언론 매체(TV, 방송, 신문 등)를 통해서 ⑧ 거리 캠페인, 홍보 등을 통해서 ⑨ 기타(내용을 써주세요: _____)														
		35. 등하굣길, 집 주변에서의 청소년출입제한 및 고용금지업소 노출 인식 정도 * 청소년출입제한 및 고용금지업소: PC방, 일반노래방/코인노래방, 찜질방, VR체험카페, 비디오/DVD방, 유흥/단란주점, 나이트클럽/음악클럽, 멀티방/뽕카페, 일반숙박업소/무인숙박업소 등을 말합니다.	×	○				√		<삭제> · 주관적 인식을 측정하는 문항으로, 정보의 활용성이 낮아 문항 삭제						
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>문항</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) 등하굣길</td> <td> ①전혀 없다5 ②거의 없다 ③조금 있다 ④매우 많다 </td> </tr> <tr> <td>2) 집 주변</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	문항		1) 등하굣길	①전혀 없다5 ②거의 없다 ③조금 있다 ④매우 많다	2) 집 주변									
문항																
1) 등하굣길	①전혀 없다5 ②거의 없다 ③조금 있다 ④매우 많다															
2) 집 주변																

영역	조사표 문항		조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유
	2024년	2022년	초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가	
V. 근로보호	29. 현재 및 2024년 기준 아르바이트 경험 ① 현재 하고 있다 ② 현재 하고 있지 않지만, 올해(2024년) 한 적 있다 ③ 현재 하고 있지도 않고, 올해(2024년) 한 적 없다	36. 현재 및 2022년 기준 아르바이트 경험 ① 현재 하고 있다 ② 현재 하고 있지 않지만, 올해(2022년) 한 적 있다 ③ 현재 하고 있지도 않고, 올해(2022년) 한 적 없다	×	○			√			<수정> · 조사 년도 표기 2024년으로 수정
	30. 아르바이트를 하는 이유 (1개만 선택) ① 집안 형편이 어려워 내가 가족의 생활비를 벌거나 보태야 하기 때문에 ② 내가 가족의 생활비를 벌거나 보태야 하지는 않지만, 용돈을 받을 형편은 아니라서 ③ 원하는 것을 하기에는 돈이 부족해서 ④ 스스로 사회 경험을 해보고 싶어서 ⑤ 경제적 형편과는 상관없이 친구가 같이 하자고 해서 ⑥ 경제적 형편과는 상관없이 재미있을 것 같아서 ⑦ 기타(내용을 써주세요: _____)	37. 아르바이트를 하는 이유 (1개만 선택) ① 집안 형편이 어려워 내가 가족의 생활비를 벌거나 보태야 하기 때문에 ② 내가 가족의 생활비를 벌거나 보태야 하지는 않지만, 용돈을 받을 형편은 아니라서 ③ 부모님(보호자)에게 용돈을 받지만, 원하는 것을 하기에는 돈이 부족해서 ④ 부모님(보호자)에게 용돈을 받지만, 스스로 사회 경험을 해보고 싶어서 ⑤ 경제적 형편과는 상관없이 친구가 같이 하자고 해서 ⑥ 경제적 형편과는 상관없이 재미있을 것 같아서 ⑦ 기타(내용을 써주세요: _____)	×	○			√			<수정> · 간결한 선택항목 제시를 위해 전문가 검토 의견 반영하여 ③, ④의 '부모님(보호자)에게 용돈을 받지만' 문구 삭제
	31. 2024년 기준 아르바이트 중 일한 기간이 가장 길었던 업종 (1개만 선택) 플랫폼 ①배달 판매·서비스 ②편의점/소형마트 ③PC방/DVD방/노래방/만화방 ④대형마트/소형몰/아울렛/백화점 ⑤기타(의류·잡화/가전·휴대폰/화장품·뷰티업종) 서빙·주방 ⑥음식점·식당·레스토랑 ⑦뷔페/웨딩홀/연회장 ⑧패스트푸드점 (피자/치킨/햄버거) ⑨카페/베이커리/아이스크림 가게 기타 ⑩전단지 배포(스티커 붙이기)	38. 2022년 기준 아르바이트 중 일한 기간이 가장 길었던 업종 (1개만 선택) 플랫폼 ①배달 판매·서비스 ②편의점/소형마트 ③PC방/DVD방/노래방/만화방 ④대형마트/소형몰/아울렛/백화점 ⑤기타(의류·잡화/가전·휴대폰/화장품·뷰티업종) 서빙·주방 ⑥음식점·식당·레스토랑 ⑦뷔페/웨딩홀/연회장 ⑧패스트푸드점 (피자/치킨/햄버거) ⑨카페/베이커리/아이스크림 가게 기타 ⑩전단지 배포(스티커 붙이기)	×	○			√			<수정> · 조사 년도 표기 2024년으로 수정

영역	조사표 문항		조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유
	2024년	2022년	초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가	
	㉠물류·창고 관리/택배 상하차 ㉡행사 도우미 (이벤트/지역축제/놀이공원 등) ㉢공장(제조·가공/포장·조립) ㉣주차안내 및 관리 ㉤기타 분류할 수 없는 분야 (내용을 써주세요: _____)	㉠물류·창고 관리/택배 상하차 ㉡행사 도우미 (이벤트/지역축제/놀이공원 등) ㉢공장(제조·가공/포장·조립) ㉣주차안내 및 관리 ㉤기타 분류할 수 없는 분야 (내용을 써주세요: _____)								
	31-1. 일한 기간이 가장 길었던 배달 아르바이트 근로 방식 ① 매장이나 업체에 직접 고용되어서 ② 배달대행앱에서 호출이나 주문을 받아서(개인사업자) ③ 기타(내용을 써주세요: _____)	38-1. 일한 기간이 가장 길었던 배달 아르바이트 근로 방식 ① 매장이나 업체에 직접 고용되어서 ② 배달대행앱에서 호출이나 주문을 받아서(개인사업자) ③ 기타(내용을 써주세요: _____)	×	○	√					
	31-1-1. 배달 대기시간의 근로시간 포함 여부 ① 포함된다 ② 제외된다		×	○					√	<추가> · 플랫폼을 통해 배달 일을 하는 청소년이 증가하는 상황에서, 배달기사의 대기시간이 「근로기준법」에서 규정하는 근로시간인지 또는 휴게시간으로 간주되고 있는지가 이슈이므로, 이에 대한 실태 파악을 위해 문항 추가
	32. 일한 기간이 가장 길었던 아르바이트를 하게 된 방법 (1개만 선택) ① 친구 또는 선후배의 소개 ② 부모님, 알고 지내는 어른, 형제·자매 등의 소개 ③ 알바천국, 알바몬 등 아르바이트 구직 사이트 또는 앱 ④ 매장(사업장)에 붙어있는 구인 광고 ⑤ 기타(내용을 써주세요: _____)	39. 일한 기간이 가장 길었던 아르바이트의 구직 경로 (1개만 선택) ① 친구 또는 선후배의 소개 ② 부모님, 알고 지내는 어른, 형제·자매 등의 소개 ③ 알바천국, 알바몬 등 아르바이트 구직 사이트 또는 앱 ④ 매장(사업장)에 붙어있는 구인 광고 ⑤ 기타(내용을 써주세요: _____)	×	○			√			<수정> · 아르바이트 구직 정보를 알게 된 방법과 아르바이트를 하게 된(구직) 방법을 혼동하여 응답할 수 있다는 전문가 검토의견 반영, 아르바이트를 하게 된 방법으로 질문을 구체화하여 수정
	33. 일한 기간이 가장 길었던 아르바이트 근로 기간 * 2024년 전부터 했던 아르바이트의 경우, 그 일을 시작한	40. 일한 기간이 가장 길었던 아르바이트 근로 기간	×	○			√			<수정> · 응답자들이 측정 내용을 명확하게 이해할 수 있도록 지시문 추가

영역	조사표 문항		조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유
	2024년	2022년	초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가	
	<p>시기부터 현재까지의 기간을 합해서 응답해 주세요.</p> <p>① 1일 ~ 6일 ② 7일 ~ 14일 ③ 15일 ~ 1개월 미만 ④ 1개월 이상 ~ 3개월 미만 ⑤ 3개월 이상 ~ 6개월 미만 ⑥ 6개월 이상</p>	<p>① 1일 ~ 6일 ② 7일 ~ 14일 ③ 15일 ~ 1개월 미만 ④ 1개월 이상 ~ 3개월 미만 ⑤ 3개월 이상 ~ 6개월 미만 ⑥ 6개월 이상</p>								
	<p>34. 일한 기간이 가장 길었던 아르바이트 주평균 근로일</p> <p>일주일(7일) 평균 ____일</p>	<p>41. 일한 기간이 가장 길었던 아르바이트 주평균 근로일</p> <p>일주일(7일) 평균 ____일</p>	×	○	√					
	<p>35. 일한 기간이 가장 길었던 아르바이트 일평균 근로 시간</p> <p>* 식사 시간은 제외하고 적어주세요. * 배달대행인 경우는 배달에 소요되는 시간만 적어주세요.</p> <p>1일 평균 ____시간</p>	<p>42. 일한 기간이 가장 길었던 아르바이트 일평균 근로 시간</p> <p>* 식사 시간은 제외하고 적어주세요. * 배달대행인 경우는 배달에 소요되는 시간만 적어주세요.</p> <p>1일 평균 ____시간</p>	×	○	√					
	<p>36. 일한 기간이 가장 길었던 아르바이트 임금 수준 및 지급 방식 (1개만 선택)</p> <p>① 시급 (시간당 ____원) ② 일당 (일당 ____원) ③ 주급 (주급 ____원) ④ 월급 (1개월에 ____원) ⑤ 건당 (1건당 ____원) ⑥ 기타 (급여 지급방법과 금액을 써주세요: __)</p>	<p>43. 일한 기간이 가장 길었던 아르바이트 임금 수준 및 지급 방식 (1개만 선택)</p> <p>① 시급 (시간당 ____원) ② 일당 (일당 ____원) ③ 주급 (주급 ____원) ④ 월급 (1개월에 ____원) ⑤ 건당 (1건당 ____원) ⑥ 기타 (급여 지급방법과 금액을 써주세요: __)</p>	×	○	√					
	<p>37. 일한 기간이 가장 길었던 아르바이트의 근로계약서 작성 여부</p> <p>① 작성하지 않았다 ② 작성했지만, 그러한 내용이 있는지 잘</p>	<p>44. 일한 기간이 가장 길었던 아르바이트의 근로계약서 작성 여부</p> <p>① 작성하지 않았다 ② 작성했지만, 그러한 내용이 있는지 잘</p>	×	○	√					

영역	조사표 문항		조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유																																												
	2024년	2022년	초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가																																													
	모르겠다 ③ 작성했지만, 그러한 내용이 일부만 포함되었다 ④ 그러한 내용이 모두 포함된 근로계약서를 작성했다	모르겠다 ③ 작성했지만, 그러한 내용이 일부만 포함되었다 ④ 그러한 내용이 모두 포함된 근로계약서를 작성했다																																																				
	37-1. 근로계약서 교부 여부 ① 근로계약서를 나누어 가졌다(받았다) ② 근로계약서를 나누어 갖지 않았다(못 받았다)	44-1. 근로계약서 교부 여부 ① 근로계약서를 나누어 가졌다(받았다) ② 근로계약서를 나누어 갖지 않았다(못 받았다)	×	○	✓																																																	
	38. 아르바이트 시 부당행위 및 처우 경험 여부 <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width:50%;">문항</th> <th style="width:50%;">경험한 적이</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) 급여를 약속한 날짜에 받지 못했거나, 약속한 금액보다 적게 받았다</td> <td>①있다 ②없다</td> </tr> <tr> <td>2) 일하기로 약속한 시간 또는 약속한 날이 아닌데도 초과근무를 요구받았다</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3) 일하기로 약속한 시간 또는 약속한 날이 아닌데도 밤 10시부터 새벽 6시까지 또는 휴일근무를 요구받았다</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4) 일을 하면서 휴게시간을 받지 못했다 (4시간 일할 경우 30분, 8시간 일할 경우 1시간)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5) 1주일 15시간 이상 근무하였고 일하기로 한 날 모두 일하였지만 주휴수당을 받지 못했다</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6) 일을 하다가 다쳤으나 적절한 치료와 보상을 받지 못했다</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7) 고용주나 관리자로부터 언어폭력이나 성희롱 또는 물리적 폭행을 당한 적이 있다</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8) 손님(고객)으로부터 언어폭력이나 성희롱 또는 물리적 폭행을 당한 적이 있다</td> <td></td> </tr> <tr> <td>9) 고용주, 관리자나 동료로부터 직장 내 괴롭힘(따돌림, 모욕, 일감 떠넘기기, 사생활에 대한 간섭과 소문 등)을 당한 적이 있다</td> <td></td> </tr> <tr> <td>10) 일을 하다 실수로 손실이 발생해서 내 돈으로 물어낸 적이 있다</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	문항	경험한 적이	1) 급여를 약속한 날짜에 받지 못했거나, 약속한 금액보다 적게 받았다	①있다 ②없다	2) 일하기로 약속한 시간 또는 약속한 날이 아닌데도 초과근무를 요구받았다		3) 일하기로 약속한 시간 또는 약속한 날이 아닌데도 밤 10시부터 새벽 6시까지 또는 휴일근무를 요구받았다		4) 일을 하면서 휴게시간을 받지 못했다 (4시간 일할 경우 30분, 8시간 일할 경우 1시간)		5) 1주일 15시간 이상 근무하였고 일하기로 한 날 모두 일하였지만 주휴수당을 받지 못했다		6) 일을 하다가 다쳤으나 적절한 치료와 보상을 받지 못했다		7) 고용주나 관리자로부터 언어폭력이나 성희롱 또는 물리적 폭행을 당한 적이 있다		8) 손님(고객)으로부터 언어폭력이나 성희롱 또는 물리적 폭행을 당한 적이 있다		9) 고용주, 관리자나 동료로부터 직장 내 괴롭힘(따돌림, 모욕, 일감 떠넘기기, 사생활에 대한 간섭과 소문 등)을 당한 적이 있다		10) 일을 하다 실수로 손실이 발생해서 내 돈으로 물어낸 적이 있다		45. 아르바이트 시 부당행위 및 처우 경험 여부 <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width:50%;">문항</th> <th style="width:50%;">경험한 적이</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) 급여를 약속한 날짜에 받지 못했거나, 약속한 금액보다 적게 받았다</td> <td>①있다 ②없다</td> </tr> <tr> <td>2) 일하기로 약속한 시간 또는 약속한 날이 아닌데도 초과근무를 요구받았다</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3) 내가 동의하지 않은 밤 10시부터 새벽 6시까지 또는 휴일근무를 요구받았다</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4) 일을 하면서 휴게시간을 받지 못했다 (4시간 일할 경우 30분, 8시간 일할 경우 1시간)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5) 1주일 15시간 이상 근무하였고 1주일을 개근하였으나 유급휴가를 받지 못했다</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6) 일을 하다가 다쳤으나 적절한 치료와 보상을 받지 못했다</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7) 고용주나 관리자로부터 언어폭력이나 성희롱 또는 물리적 폭행을 당한 적이 있다</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8) 손님(고객)으로부터 언어폭력이나 성희롱 또는 물리적 폭행을 당한 적이 있다</td> <td></td> </tr> <tr> <td>9) 고용주, 관리자나 동료로부터 직장 내 괴롭힘(따돌림, 모욕, 일감 떠넘기기, 사생활에 대한 간섭과 소문 등)을 당한 적이 있다</td> <td></td> </tr> <tr> <td>10) 일을 하다 실수로 손실이 발생해서 내 돈으로 물어낸 적이 있다</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	문항	경험한 적이	1) 급여를 약속한 날짜에 받지 못했거나, 약속한 금액보다 적게 받았다	①있다 ②없다	2) 일하기로 약속한 시간 또는 약속한 날이 아닌데도 초과근무를 요구받았다		3) 내가 동의하지 않은 밤 10시부터 새벽 6시까지 또는 휴일근무를 요구받았다		4) 일을 하면서 휴게시간을 받지 못했다 (4시간 일할 경우 30분, 8시간 일할 경우 1시간)		5) 1주일 15시간 이상 근무하였고 1주일을 개근하였으나 유급휴가를 받지 못했다		6) 일을 하다가 다쳤으나 적절한 치료와 보상을 받지 못했다		7) 고용주나 관리자로부터 언어폭력이나 성희롱 또는 물리적 폭행을 당한 적이 있다		8) 손님(고객)으로부터 언어폭력이나 성희롱 또는 물리적 폭행을 당한 적이 있다		9) 고용주, 관리자나 동료로부터 직장 내 괴롭힘(따돌림, 모욕, 일감 떠넘기기, 사생활에 대한 간섭과 소문 등)을 당한 적이 있다		10) 일을 하다 실수로 손실이 발생해서 내 돈으로 물어낸 적이 있다		×	○			✓			<수정> · 응답자들이 측정 내용을 보다 명확하게 이해할 수 있도록 항목의 기술 내용 수정 - 3) 내가 동의하지 않은 → 일하기로 약속한 시간 또는 약속한 날이 아닌데도 · 「근로기준법」 제55조(휴일)의 적용 내용을 이해하기 쉽게 풀어서 제시하고, 응답자에게 생소하고 자주 접하지 못한 단어인 유급휴가를 대체하여 같은 의미의 주휴수당으로 수정(5번)
문항	경험한 적이																																																					
1) 급여를 약속한 날짜에 받지 못했거나, 약속한 금액보다 적게 받았다	①있다 ②없다																																																					
2) 일하기로 약속한 시간 또는 약속한 날이 아닌데도 초과근무를 요구받았다																																																						
3) 일하기로 약속한 시간 또는 약속한 날이 아닌데도 밤 10시부터 새벽 6시까지 또는 휴일근무를 요구받았다																																																						
4) 일을 하면서 휴게시간을 받지 못했다 (4시간 일할 경우 30분, 8시간 일할 경우 1시간)																																																						
5) 1주일 15시간 이상 근무하였고 일하기로 한 날 모두 일하였지만 주휴수당을 받지 못했다																																																						
6) 일을 하다가 다쳤으나 적절한 치료와 보상을 받지 못했다																																																						
7) 고용주나 관리자로부터 언어폭력이나 성희롱 또는 물리적 폭행을 당한 적이 있다																																																						
8) 손님(고객)으로부터 언어폭력이나 성희롱 또는 물리적 폭행을 당한 적이 있다																																																						
9) 고용주, 관리자나 동료로부터 직장 내 괴롭힘(따돌림, 모욕, 일감 떠넘기기, 사생활에 대한 간섭과 소문 등)을 당한 적이 있다																																																						
10) 일을 하다 실수로 손실이 발생해서 내 돈으로 물어낸 적이 있다																																																						
문항	경험한 적이																																																					
1) 급여를 약속한 날짜에 받지 못했거나, 약속한 금액보다 적게 받았다	①있다 ②없다																																																					
2) 일하기로 약속한 시간 또는 약속한 날이 아닌데도 초과근무를 요구받았다																																																						
3) 내가 동의하지 않은 밤 10시부터 새벽 6시까지 또는 휴일근무를 요구받았다																																																						
4) 일을 하면서 휴게시간을 받지 못했다 (4시간 일할 경우 30분, 8시간 일할 경우 1시간)																																																						
5) 1주일 15시간 이상 근무하였고 1주일을 개근하였으나 유급휴가를 받지 못했다																																																						
6) 일을 하다가 다쳤으나 적절한 치료와 보상을 받지 못했다																																																						
7) 고용주나 관리자로부터 언어폭력이나 성희롱 또는 물리적 폭행을 당한 적이 있다																																																						
8) 손님(고객)으로부터 언어폭력이나 성희롱 또는 물리적 폭행을 당한 적이 있다																																																						
9) 고용주, 관리자나 동료로부터 직장 내 괴롭힘(따돌림, 모욕, 일감 떠넘기기, 사생활에 대한 간섭과 소문 등)을 당한 적이 있다																																																						
10) 일을 하다 실수로 손실이 발생해서 내 돈으로 물어낸 적이 있다																																																						
	38-1. 부당행위 경험 시 대처 방법 (모두 선택)	45-1. 부당행위 경험 시 대처 방법 (모두 선택)	×	○				✓		<수정> · 응답자들이 의미를 명확하게 이해할																																												


영역	조사표 문항		조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유															
	2024년	2022년	초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가																
	① 참고 계속 일했다 ② 그냥 일을 그만두었다 ③ 고용주 혹은 관리자에게 항의하였다 ④ 지원기관에 도움을 요청하였다 (청소년근로보호센터, 청소년근로권익센터, 고용노동부 고용노동지청, 경찰 등) ⑤ 기타(내용을 써주세요: _____)	① 참고 계속 일했다 ② 그냥 일을 그만두었다 ③ 고용주 혹은 관리자에게 항의하였다 ④ 지원기관에 도움을 요청하였다 (청소년근로보호센터, 청소년근로권익센터, 고용노동부/고용지청, 경찰 등) ⑤ 기타(내용을 써주세요: _____)								수 있도록 용어(단어) 수정(고용지청 → 고용노동부 고용지청)															
	38-1-1. 부당행위 경험 시 미대처 이유 (1개만 선택) ① 어디에 어떻게 도움을 요청해야 하는지 몰라서 ② 신고/항의를 해도 별 도움이 될 것 같지 않아서 ③ 일자리를 잃게 될까봐 ④ 보복이 두려워서 ⑤ 고용주가 평소에 잘해줬기 때문에 ⑥ 나보다 나이 많은 어른이라 말하기 무서워서 ⑦ 귀찮고 번거로워서 ⑧ 신고할 만큼 큰 일이라고 생각하지 않거나 급방 해결되어서 ⑨ 기타(내용을 써주세요: _____)	45-1-1. 부당행위 경험 시 미대처 이유 (1개만 선택) ① 어디에 어떻게 도움을 요청해야 하는지 몰라서 ② 신고/항의를 해도 별 도움이 될 것 같지 않아서 ③ 일자리를 잃게 될까봐 ④ 보복이 두려워서 ⑤ 고용주가 평소에 잘해줬기 때문에 ⑥ 나보다 나이 많은 어른이라 말하기 무서워서 ⑦ 귀찮고 번거로워서 ⑧ 신고할 만큼 큰 일이라고 생각하지 않거나 급방 해결되어서 ⑨ 기타(내용을 써주세요: _____)	×	○	√																				
	39. 최근 1년 동안 청소년 근로 권익(노동 인권) 교육 경험 장소 및 방법, 도움 정도 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">39. 장소 및 방법</th> <th style="width: 15%;">교육 받은 적이</th> <th style="width: 15%;">39-1. 도움 정도</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) 학교</td> <td>①있다→ ②없다</td> <td>①전혀 도움이 안 됨 ②별로 도움이 안 됨 ③약간 도움이 됨 ④매우 도움이 됨</td> </tr> </tbody> </table>	39. 장소 및 방법	교육 받은 적이	39-1. 도움 정도	1) 학교	①있다→ ②없다	①전혀 도움이 안 됨 ②별로 도움이 안 됨 ③약간 도움이 됨 ④매우 도움이 됨	46. 최근 1년 동안 청소년 근로 권익(노동 인권) 교육 경험 장소 및 도움 정도 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">46. 장소</th> <th style="width: 15%;">교육 받은 적이</th> <th style="width: 15%;">46-1. 도움 정도</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1) 학교</td> <td>①있다→ ②없다</td> <td>①전혀 도움이 안 됨 ②별로 도움이 안 됨 ③약간 도움이 됨 ④매우 도움이 됨</td> </tr> <tr> <td>2) 공공기관 및 지원기관 (고용지청, 교육청,</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	46. 장소	교육 받은 적이	46-1. 도움 정도	1) 학교	①있다→ ②없다	①전혀 도움이 안 됨 ②별로 도움이 안 됨 ③약간 도움이 됨 ④매우 도움이 됨	2) 공공기관 및 지원기관 (고용지청, 교육청,			×	○			√			<수정> · 유튜브 등을 통한 온라인 교육 수강이나 인터넷 정보 또는 동영상 등을 통해 학습하는 경우가 많다는 전문가 검토 의견을 반영하여 항목 2개 추가 · 응답자들이 의미를 명확하게 이해할 수 있도록 용어(단어) 수정(고용지청
39. 장소 및 방법	교육 받은 적이	39-1. 도움 정도																							
1) 학교	①있다→ ②없다	①전혀 도움이 안 됨 ②별로 도움이 안 됨 ③약간 도움이 됨 ④매우 도움이 됨																							
46. 장소	교육 받은 적이	46-1. 도움 정도																							
1) 학교	①있다→ ②없다	①전혀 도움이 안 됨 ②별로 도움이 안 됨 ③약간 도움이 됨 ④매우 도움이 됨																							
2) 공공기관 및 지원기관 (고용지청, 교육청,																									

영역	조사표 문항				조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유
	2024년		2022년		초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가	
	2) 공공기관 및 지원기관 (고용노동부 고용노동지청, 교육청, 청소년근로보호센터, 청소년근로권익센터, 고용노동연수원 등)			청소년근로보호센터, 청소년근로권익센터, 고용노동연수원 등)								→ 고용노동부 고용지청)
	3) 청소년시설 (청소년쉼터, 청소년수련관, 청소년문화의집, 청소년상담복지센터 등)			3) 청소년시설 (청소년쉼터, 청소년수련관, 청소년문화의집, 청소년상담복지센터 등)								
	4) 아르바이트 하는 곳이나 업체의 본사			4) 아르바이트 하는 곳이나 업체의 본사								
	5) 온라인 교육 수강											
	6) 스스로 인터넷 정보 또는 동영상으로 학습											

영역	조사표 문항		조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유
	2024년	2022년	초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가	
VI. 응답자 특성 및 Special Module	40. 성별 ① 남자 ② 여자	47. 성별 ① 남자 ② 여자	○	○	√					
	41. 태어난 해 _____ 년도에 태어남	48. 태어난 해 _____ 년도에 태어남	○	○	√					
		49. 자율적 대응역량에 대한 인식 항목 1) 나는 어떤 행동을 할지 결정하기 전에 결과를 예측한다 2) 나는 장기적인 관점에서 바람직하다고 판단되는 방향으로 행동한다 3) 나는 미래를 예측하고 그에 따라 행동 계획을 수정한다 4) 나는 행동의 결과가 내 미래에 도움이 되도록 행동한다 5) 나는 내 행동에 따른 결과를 미리 생각한다 6) 나는 내 행동이 다른 사람에게 어떤 영향을 미치는지 생각하고 행동한다	○	○				√		<삭제> · 정책 활용도 낮은 측정 문항 삭제
		50. 가족(보호자)에 대한 인식 우리 가족(또는 나의 보호자)은... 1) 내가 사랑과 보살핌을 받고 있다고 느끼게 해준다 2) 내가 고민되는 문제에 대해 이야기하면 기꺼이 들어줄 것이다 3) 내가 마음 놓고 의지할 수 있다 4) 항상 나의 일에 관심을 갖고 걱정해준다 5) 내가 결단을 내리지 못하고 망설일 때에 격려해주고 용기를 줄 것이다	○	○				√		<삭제> · 정책 활용도 낮은 측정 문항 삭제
		51. 친구에 대한 인식	○	○				√		<삭제>

영역	조사표 문항		조사 대상		검토 사항					변경 내용 및 근거 사유
	2024년	2022년	초등생	중고생	문항 유지	문항 이동	문항 수정	문항 삭제	신규 추가	
		<p>내 친구들은...</p> <p>1) 내가 사랑과 보살핌을 받고 있다고 느끼게 해준다</p> <p>2) 내가 고민되는 문제에 대해 이야기하면 기꺼이 들어줄 것이다</p> <p>3) 내가 마음 놓고 의지할 수 있다</p> <p>4) 항상 나의 일에 관심을 갖고 걱정해준다</p> <p>5) 내가 결단을 내리지 못하고 망설일 때에 격려해주고 용기를 줄 것이다</p>								· 정책 활용도 낮은 측정 문항 삭제
		<p>52. 학교 선생님에 대한 인식</p> <p>우리 선생님은...</p> <p>1) 내가 사랑과 보살핌을 받고 있다고 느끼게 해준다</p> <p>2) 내가 고민되는 문제에 대해 이야기하면 기꺼이 들어줄 것이다</p> <p>3) 내가 마음 놓고 의지할 수 있다</p> <p>4) 항상 나의 일에 관심을 갖고 걱정해준다</p> <p>5) 내가 결단을 내리지 못하고 망설일 때에 격려해주고 용기를 줄 것이다</p>	○	○				√		<p><삭제></p> <p>· 정책 활용도 낮은 측정 문항 삭제</p>

2. 「2024 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사」 초등학생 조사표



승인(협의)번호
제 167001호

통계법 제33조(비밀의 보호)

① 통계작성과정에서 알리진 사항으로서 개인 또는 법인이나 단체의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.
 ② 통계작성을 위하여 수집된 개인 또는 법인이나 단체의 비밀에 속하는 기초자료는 통계작성의 목적 외에 사용하여서는 아니 된다.

학교 ID

--	--	--	--

2024년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사 (초등용)


인사말씀

2024년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사는 여러분이 매체를 얼마나 이용하고 있으며, 여러분 주변의 유해한 환경이 여러분에게 미치는 영향을 어떠한지를 알아보고자 하는 조사입니다.

응답해주신 소중한 자료는 청소년들이 보다 나은 환경에서 성장하도록 돕는 국가 정책 자료로 활용 되오니 바쁘시더라도 잠시 시간을 내어 응답해 주시기 바랍니다. 응답해 주신 내용은 절대로 다른 사람 혹은 학교에 공개되지 않고 비밀은 철저히 보장됩니다. 감사합니다.

♣ 본 조사는 통계법 제18조에 의거한 국가승인(협의)통계입니다.

이 조사에서 수집된 자료는 **통계법 제33조(비밀의 보호)**에 따라 비밀이 엄격히 보호되며 통계작성 외의 목적으로는 사용하지 못하게 되어 있습니다.



여성가족부



한국청소년정책연구원
National Youth Policy Institute



Hankook Research

■ 조사 연구 : 한국청소년정책연구원 김지경 선임연구위원 ✉ jkkim@nypi.re.kr

■ 조사 수행 : ㈜한국리서치 여론조사 사업 1본부 박종경 수석 ☎ 080-430-1000

1. 나는 이 조사의 목적과 내용에 대한 충분한 설명을 들었으며, 언제라도 이 조사의 참여를 그만 둘 수 있고 이러한 결정이 나에게 어떠한 해도 되지 않을 것이라는 것을 압니다.
2. 나는 이 조사에 참여하는 것에 스스로 동의합니다.

동의함
 동의하지 않음

I. 매체 영역

1 최근 1년 동안, 다음의 매체를 이용한 적이 있나요?

매체		1 이용 여부	
TV	1) TV방송 (KBS, MBC, SBS, EBS, tvN, Mnet, OCN, JTBC 등)	① 이용함	
		② 전혀 이용 안함	
온라인 서비스	2) 동영상 서비스	2-1) 온라인 동영상 제공서비스(OTT) (넷플릭스, 티빙, 쿠팡플레이, 웨이브, 디즈니플러스, 왓챠 등)	① 이용함
		② 전혀 이용 안함	
		2-2) 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트 (유튜브, 아프리카TV, 트위치, 치지직 등)	① 이용함
		② 전혀 이용 안함	
	2-3) 숏폼 콘텐츠 (유튜브 쇼츠, 틱톡, 인스타그램 릴스 등)	① 이용함	
	② 전혀 이용 안함		
	2-4) 포털 미디어 플랫폼 (네이버TV, 카카오TV 등)	① 이용함	
	② 전혀 이용 안함		
	3) 인터넷/모바일 메시지 (카카오톡, 인스타그램 DM, 텔레그램, 디스코드, 라인, 페이스북 메시지 등)	① 이용함	
	② 전혀 이용 안함		
	4) 인터넷 소셜네트워크서비스(SNS) (페이스북, 인스타그램, 카카오톡스토리, 에스크, 트위터 등)	① 이용함	
② 전혀 이용 안함			
5) 화상회의 플랫폼(줌, 구글 미트 등)	① 이용함		
② 전혀 이용 안함			
6) 메타버스 (제페토, 로블록스, 마인크래프트, 이프랜드, 본디 등)	① 이용함		
② 전혀 이용 안함			
7) 생성형 AI (챗GPT, 클로바X, AI 노래커버, AI 그림생성기, 소라, 제미나이 등)	① 이용함		
② 전혀 이용 안함			
8) 온라인/모바일 게임	① 이용함		
② 전혀 이용 안함			
9) 인터넷 만화(웹툰)	① 이용함		
② 전혀 이용 안함			
10) 인터넷 잡지 및 전자책(E-book)	① 이용함		
② 전혀 이용 안함			
11) 인터넷 신문	① 이용함		
② 전혀 이용 안함			
종이 매체	12) 종이 신문	① 이용함	
		② 전혀 이용 안함	
13) 종이책(참고서나 문제집 제외)	① 이용함		
	② 전혀 이용 안함		

1-1

최근 1년 동안, 자주 이용한 매체는 무엇인가요?
자주 이용한 순서대로 1, 2, 3 순위를 골라 해당 번호를 적어 주세요.

1순위: _____ 2순위: _____ 3순위: _____

- ① TV방송(KBS, MBC, SBS, EBS, tvN, Mnet, OCN, JTBC 등)
- ② 온라인 동영상 제공서비스(OTT)(넷플릭스, 티빙, 쿠팡플레이, 웨이브, 디즈니플러스, 왓챠 등)
- ③ 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트(유튜브, 아프리카TV, 트위치, 치지직 등)
- ④ 숏폼 콘텐츠(유튜브 쇼츠, 틱톡, 인스타그램 릴스 등)
- ⑤ 포털 미디어 플랫폼(네이버TV, 카카오TV 등)
- ⑥ 인터넷/모바일 메신저(카카오톡, 인스타그램 DM, 텔레그램, 디스코드, 라인, 페이스북 메신저 등)
- ⑦ 인터넷 소셜네트워크서비스(SNS)(페이스북, 인스타그램, 카카오톡스토리, 에스크, 트위터 등)
- ⑧ 화상회의 플랫폼(줌, 구글 미트 등)
- ⑨ 메타버스(제페토, 로블록스, 마인크래프트, 이프랜드, 본디 등)
- ⑩ 생성형 AI(챗GPT, 클로바X, AI 노래커버, AI 그림생성기, 소라, 재미나이 등)
- ⑪ 온라인/모바일 게임
- ⑫ 인터넷 만화(웹툰)
- ⑬ 인터넷 잡지 및 전자책(E-book)
- ⑭ 인터넷 신문
- ⑮ 종이 신문
- ⑯ 종이책(참고서나 문제집 제외)

2

최근 1년 동안, '청소년관람불가', '19세이상시청가'로 표시된 성인용 TV 프로그램, 영화, 동영상 등을 본 적 있나요?

① 있다 → **2-1** 로 가십시오. ② 없다 → **3** 으로 가십시오.

2-1

성인용(19금) TV 프로그램, 영화, 동영상 등을 어디에서 보았나요?
사거나 빌리는 등 이용을 할 때, 이용자 나이를 확인하였나요?

2-1 아래 매체에서		본 적이	2-1-1 성인인증을 위한 나이 확인	
TV	1) TV방송 (KBS, MBC, SBS, EBS, tvN, Mnet, OCN, JTBC 등)	① 있다 →	① 확인했음	
		② 없다	② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음	
온라인 서비스	2) 동영상 서비스	2-1) 온라인 동영상 제공서비스(OTT) (넷플릭스, 티빙, 쿠팡플레이, 웨이브, 디즈니플러스, 왓챠 등)	① 있다 →	① 확인했음
		② 없다	② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음	
		2-2) 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트 (유튜브, 아프리카TV, 트위치, 지지직 등)	① 있다 →	① 확인했음
		② 없다	② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음	
	2-3) 숏폼 콘텐츠 (유튜브 쇼츠, 틱톡, 인스타그램 릴스 등)	① 있다 →	① 확인했음	
	② 없다	② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음		
	2-4) 포털 미디어 플랫폼 (네이버TV, 카카오TV 등)	① 있다 →	① 확인했음	
	② 없다	② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음		
온라인 서비스	3) 인터넷/모바일 메시지 (카카오톡, 인스타그램 DM, 텔레그램, 디스코드, 라인, 페이스북 메시지 등)	① 있다 →	① 확인했음	
		② 없다	② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음	
	4) 인터넷 소셜네트워크서비스(SNS) (페이스북, 인스타그램, 카카오톡스토리, 에스크, 트위터 등)	① 있다 →	① 확인했음	
		② 없다	② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음	
	5) 화상회의 플랫폼(줌, 구글 미트 등)	① 있다 →	① 확인했음	
	② 없다	② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음		
	6) 메타버스 (제페토, 로블록스, 마인크래프트, 이프랜드, 본디 등)	① 있다 →	① 확인했음	
	② 없다	② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음		
7) 생성형 AI (챗GPT, 클로바X, AI 노래커버, AI 그림생성기, 소라, 재미나이 등)	① 있다 →	① 확인했음		
② 없다	② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음			
8) 온라인/모바일 게임	① 있다 →	① 확인했음		
	② 없다	② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음		

3 최근 1년 동안, '청소년이용불가', '19세이상이용가'로 표시된 성인용 만화, 소설, 잡지, 사진 등을 본 적 있나요?

① 있다 → **3-1** 로 가십시오. ② 없다 → **4** 로 가십시오.

3-1 성인용(19금) 만화, 소설, 잡지, 사진 등을 어디에서 보았나요?
사거나 빌리는 등 이용을 할 때, 이용자 나이를 확인하였나요?

3-1 아래 매체에서		본 적이	3-1-1 성인인증을 위한 나이 확인
1) 신문	1-1 종이 신문	① 있다	
		② 없다	
	1-2 인터넷 신문	① 있다	
		② 없다	
2) 잡지	2-1 종이 잡지	① 있다 →	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
		② 없다	
	2-2 인터넷 잡지	① 있다 →	
		② 없다	
3) 만화책	3-1 종이 만화책	① 있다 →	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
		② 없다	
	3-2 인터넷 만화 (웹툰)	① 있다 →	
		② 없다	
4) 사진집 (화보집)	4-1 종이 사진집 (화보집)	① 있다 →	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
		② 없다	
	4-2 전자 사진집 (화보집)	① 있다 →	
		② 없다	
5) 소설책	5-1 종이책	① 있다 →	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
		② 없다	
	5-2 인터넷 소설 (웹소설, 팬픽 등)	① 있다 →	
		② 없다	
	5-3 전자책 (E-book)	① 있다 →	
		② 없다	

4

최근 1년 동안, 아래에 제시된 것들을 이용해 본 적이 있나요? 이용해 본 것이 있다면, 이용할 때 이용자의 나이를 확인했나요?

<p>4 성인용 게임 및 음악파일, 채팅앱, 도박성 게임, 중고거래, OTT 계정공유, 익명 기반 앱/서비스</p>	<p>이용한 적이</p>	<p>4-1 성인인증을 위한 나이 확인</p>
<p>1) 19세 이상(19급) 이용 인터넷 게임</p>	<p>① 있다 → ② 없다</p>	<p>① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음</p>
<p>2) 19세 이상(19급) 이용 음반, 음원, 뮤직비디오 등 음악영상 파일</p>	<p>① 있다 → ② 없다</p>	<p>① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음</p>
<p>3) 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱</p>	<p>① 있다 → ② 없다</p>	<p>① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음</p>
<p>4) 돈 또는 포인트, 마일리지, 사이버머니를 갖고 하는 도박성 게임 (온라인 카드/화투 게임, 사다리/그래프 게임, 스포츠 토토 등)</p>	<p>① 있다 → ② 없다</p>	<p>① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음</p>
<p>5) 중고거래 앱 또는 사이트(당근마켓, 번개장터, 중고나라 등) 이용</p>	<p>① 있다 ② 없다</p>	<p style="text-align: center;">① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음</p>
<p>6) 성인인증을 받은 사람과 OTT(넷플릭스, 티빙 등) 계정 공유</p>	<p>① 있다 ② 없다</p>	<p style="text-align: center;">① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음</p>
<p>7) 익명 기반 앱 또는 사이트 (에스크, 디지인사이드, 텀블러, 스퀘드, 인스타그램, NGL, OMG 등)</p>	<p>① 있다 ② 없다</p>	<p style="text-align: center;">① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음</p>

5

현재 사용하는 스마트폰에 청소년 유해사이트 차단 프로그램이나 앱(청소년유해차단, 아이버안심존, KT 인터넷 가족안심, 맘프리 스페셜 등)이 설치되었나요?

- ① 설치되어 있다 → **6** 으로 가십시오.
- ② 설치되어 있지 않다 → **5-1** 로 가십시오.
- ③ 설치되어 있는지 잘 모르겠다 → **6** 으로 가십시오.

5-1

설치되어 있지 않은 이유는 무엇입니까? **1개만** 선택해 주세요.

- ① 부모님, 가족 등 성인의 명의로 가입하여서
- ② 판매업체에서 설치해주지 않아서
- ③ 설치되었던 것을 내가 해제하여서
- ④ 설치의 필요성을 못 느껴서

6 최근 1년 동안, 인터넷 사용 시(SNS, 게임, 채팅, 동영상, 쇼핑 등) 다른 사람의 아이디(ID)나 주민등록번호, 계좌번호를 허락 없이 사용 한 적이 있나요?

6 문항	허락 없이 사용 한 적이	
1) 다른 사람의 아이디(ID) 사용	① 있다	② 없다
2) 다른 사람의 주민등록번호 사용	① 있다	② 없다
3) 다른 사람의 계좌번호	① 있다	② 없다

7 최근 1년 동안, 다음의 경험이 있나요?

7 문항	경험한 적이	
1) 인터넷(SNS, 게임, 메신저 등)에서 모르는 사람이 내 개인정보를 알려달라고 했던 적이 있다	① 있다	② 없다
2) 인터넷(SNS, 게임, 메신저 등)에서 모르는 사람에게 내 개인정보를 알려 준 적이 있다	① 있다	② 없다
3) 가족이 나의 동의 없이 내 사진이나 내 개인정보를 SNS 등에 공개한 적이 있다	① 있다	② 없다
4) 내 친구가 나의 동의 없이 내 사진이나 내 개인정보를 SNS 등에 공개한 적이 있다	① 있다	② 없다
5) 모르는 사람이 나의 동의 없이 내 사진이나 내 개인정보를 SNS 등에 공개한 적이 있다	① 있다	② 없다

8 최근 1년 동안, 다음의 교육을 받은 적이 있나요?
교육을 받은 적이 있다면, 그 교육은 여러분에게 얼마나 도움이 되었나요?

8 교육 종류	교육 받은 적이	8.1 도움 정도			
1) 19세 이상 이용 가능 성인물(영화, 게임, 동영상, 잡지, 사진 등) 피해 예방 교육	① 있다 → ② 없다	① 전혀 도움이 안 됨	② 별로 도움이 안 됨	③ 약간 도움이 됨	④ 매우 도움이 됨
2) 온라인 도박 피해 예방 교육	① 있다 → ② 없다	① 전혀 도움이 안 됨	② 별로 도움이 안 됨	③ 약간 도움이 됨	④ 매우 도움이 됨
3) 건전한 인터넷/스마트폰 이용 교육 (미디어교육, 가짜정보 대응 교육 등)	① 있다 → ② 없다	① 전혀 도움이 안 됨	② 별로 도움이 안 됨	③ 약간 도움이 됨	④ 매우 도움이 됨
4) 개인정보보호 교육	① 있다 → ② 없다	① 전혀 도움이 안 됨	② 별로 도움이 안 됨	③ 약간 도움이 됨	④ 매우 도움이 됨

II. 행위 영역

9 최근 1년 동안, 다른 학생이나 친구, 선후배 등으로부터 다음과 같은 피해를 당한 적이 있나요?

9 문항		피해를 당한 적이	
학교 안과 밖에서	1) 욕설이나 무시하는 말을 지속적으로 들음	① 있다	② 없다
	2) 손, 발 또는 물건으로 맞거나 그로 인해 다침	① 있다	② 없다
	3) 돈이나 물건을 빼앗김	① 있다	② 없다
	4) 때리거나 괴롭히겠다고 위협을 당함	① 있다	② 없다
	5) 왕따(집단따돌림)를 당함	① 있다	② 없다
	6) 강제 심부름(방서름, 게임서름, 와이파이서름 등)을 당함	① 있다	② 없다
	7) 강제로 특정한 곳에 가두거나 나가지 못하게 함(갑금)	① 있다	② 없다
사이버 공간에서	8) 온라인(인터넷)에서 욕설이나 무시하는 말을 지속적으로 들음	① 있다	② 없다
	9) 온라인(인터넷)에서 사이버머신나 게임아이템, 데이터 등을 빼앗김	① 있다	② 없다
	10) 온라인(인터넷)에서 괴롭히겠다고 위협을 당함	① 있다	② 없다
	11) 온라인(인터넷)에서 강제로 대화방에 초대되거나 초대받아 들어간 후 나만 대화방에 남고 모두 나가는 등의 괴롭힘을 당함	① 있다	② 없다
	12) 온라인(인터넷)에서 나인 척하거나 나에 대한 안 좋은 이야기를 퍼트리는 일을 당함	① 있다	② 없다

12가지 문항 중 하나라도 '① 있다'로 응답한 경우는 **10** 으로 가십시오.

12가지 문항에 모두 '② 없다'로 응답한 경우만 **12** 로 가십시오.

10 최근 1년 동안, 피해를 준 사람은 누구였나요? 피해를 많이 준 순서대로 1, 2, 3 순위를 골라 해당 번호를 적어 주세요.

1순위: _____ 2순위: _____ 3순위: _____

- ① 같은 학교 다니는 사람
- ② 같은 학교에 다니지는 않지만, 아는 사람
- ③ 온라인(인터넷)에서 알게 된 사람
- ④ 모르는 사람
- ⑤ 기타(내용을 써주세요: _____)

11 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에 알린 적이 있나요?

※ 신고뿐만 아니라 상담/문의 등을 통해 알린 것도 포함됩니다.

① 알린 적이 있다 → **11-2** 로 가십시오.

② 알린 적이 없다 → **11-1** 로 가십시오.

**11-1 다른 사람(또는 기관)에 피해 사실을 알리지 않은 주된 이유는 무엇인가요?
1개만 선택해 주세요.**

- ① 알려줘야 소용이 없을 것 같아서
- ② 알린 후에 보복 당할 것이 두려워서
- ③ 어떻게 해야 할지 몰라서
- ④ 내가 혼자 스스로 해결하고 싶어서
- ⑤ 알려지는 게 창피해서
- ⑥ 별로 심각한 일이 아니라고 생각해서
- ⑦ 오히려 내가 처벌을 받을까 두려워서
- ⑧ 기타(내용을 써주세요.: _____)

→ **12** 로 가십시오.

11-2 누구 또는 어디에 알렸나요? 해당하는 것을 모두 선택해 주세요.

- ① 가족에게 알렸다
- ② 선생님에게 알렸다
- ③ 친구나 선후배에게 알렸다
- ④ 청소년지원기관에 알렸다(청소년상담1388, Wee센터, 학교폭력신고센터(117) 등)
- ⑤ 경찰(112)에 알렸다
- ⑥ 기타(내용을 써주세요.: _____)

11-3 다른 사람(또는 기관)에 피해 사실을 알린 것이 얼마나 도움이 되었나요?

- ① 문제를 해결하는 데 큰 도움이 되었다
- ② 문제가 해결되지는 않았지만 어느 정도 도움이 되었다
- ③ 문제가 해결되지 않았고, 도움이 되지 않았다

11-4 피해를 당한 후 지원기관(학교 상담실, 병원, 전문상담센터 등)의 도움을 받은 적이 있나요?

① 있다 → **11-4-1** 로 가십시오. ② 없다 → **12** 로 가십시오.

11-4-1 도움을 받은 곳은 어디인가요? 다음 중 해당되는 곳을 모두 선택해 주세요.

- ① 학교(Wee클래스 등 교내 상담실)
- ② 병원/보건소 등 의료기관
- ③ 청소년전문상담기관(청소년상담1388, 청소년상담복지센터, Wee센터 등)
- ④ 학교폭력신고센터(117)
- ⑤ 청소년시설(청소년쉼터, 청소년자립지원관 등)
- ⑥ 기타(내용을 써주세요.: _____)

12 최근 1년 동안, 다른 학생이나 친구, 선후배 등으로부터 다음과 같은 피해를 당한 적이 있나요?

12 문항		피해들 당한 적이	
학교 안과 밖에서	1) 의도적으로 계속 따라다니면서 괴롭히는 스토킹 피해를 당함	① 있다	② 없다
	2) 말이나 눈짓, 몸짓으로 성적 모욕감을 느끼는 괴롭힘을 당함	① 있다	② 없다
	3) 고의적인 신체 접촉이나 노출 등의 괴롭힘을 당함	① 있다	② 없다
	4) 강제적 성관계 시도로 피해를 당함	① 있다	② 없다
사이버 공간에서	5) 온라인에서 스토킹이나 성적인 대화 또는 성적인 행위 유인, 성희롱 피해를 당함	① 있다	② 없다
	6) 온라인에서 돈이나 물품을 주고 만나자고 하거나 만남을 강요받음	① 있다	② 없다
	7) 온라인에서 내 신체촬영을 강요받거나, 내 신체부위가 노출된 사진이나 영상을 요구받거나, 유포 협박 등의 피해를 당함	① 있다	② 없다
	8) 온라인에서 성적인 사진이나 동영상 링크 등을 전송받음	① 있다	② 없다
	9) 타인이 내 성적 이미지 합성사진을 제작하여 온라인 상으로 유포 협박하거나 유포한 피해를 당함	① 있다	② 없다

9가지 문항 중 하나라도 '① 있다'로 응답한 경우는 **13** 으로 가십시오.

9가지 문항에 모두 '② 없다'로 응답한 경우만 **15** 로 가십시오.

13 최근 1년 동안, 피해를 준 사람은 누구였나요?
피해를 많이 준 순서대로 1, 2, 3 순위를 골라 해당 번호를 적어 주세요.

1순위: _____ 2순위: _____ 3순위: _____

- ① 같은 학교 다니는 사람
- ② 같은 학교에 다니지는 않지만, 아는 사람
- ③ 온라인(인터넷)에서 알게 된 사람
- ④ 모르는 사람
- ⑤ 기타(내용을 써주세요.: _____)

14 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에 알린 적이 있나요?
※ 신고뿐만 아니라 상담/문의 등을 통해 알린 것도 포함됩니다.

① 알린 적이 있다 → **14-2** 로 가십시오.

② 알린 적이 없다 → **14-1** 로 가십시오.

14-1 다른 사람(또는 기관)에 피해 사실을 알리지 않은 주된 이유는 무엇인가요?
1개만 선택해 주세요.

- ① 알려줘야 소용이 없을 것 같아서
- ② 알린 후에 보복 당할 것이 두려워서
- ③ 어떻게 해야 할지 몰라서
- ④ 내가 혼자 스스로 해결하고 싶어서
- ⑤ 알려지는 게 창피해서
- ⑥ 별로 심각한 일이 아니라고 생각해서
- ⑦ 오히려 내가 처벌을 받을까 두려워서
- ⑧ 기타(내용을 써주세요.: _____)

→ **15** 로 가십시오.

14-2 누구 또는 어디에 알렸나요? 해당하는 것을 모두 선택해 주세요.

- ① 가족에게 알렸다
- ② 선생님에게 알렸다
- ③ 친구나 선후배에게 알렸다
- ④ 청소년지원기관에 알렸다(청소년상담1388, Wee센터, 학교폭력신고센터(117) 등)
- ⑤ 성폭력피해자지원시설에 알렸다(디지털성범죄피해자지원센터, 1366여성긴급전화, 해바라기센터, 성폭력피해상담소 등)
- ⑥ 경찰(112)에 알렸다
- ⑦ 기타(내용을 써주세요.: _____)

14-3 다른 사람(또는 기관)에 피해 사실을 알린 것이 얼마나 도움이 되었나요?

- ① 문제를 해결하는 데 큰 도움이 되었다
- ② 문제가 해결되지는 않았지만 어느 정도 도움이 되었다
- ③ 문제가 해결되지 않았고, 도움이 되지 않았다

14-4 피해를 당한 후 지원기관(학교 상담실, 병원, 전문상담센터 등)의 도움을 받은 적이 있나요?

- ① 있다 → **14-4-1** 로 가십시오.
- ② 없다 → **15** 로 가십시오.

14-4-1 도움을 받은 곳은 어디인가요? 다음 중 해당되는 곳을 모두 선택해 주세요.

- ① 학교(Wee클래스 등 교내 상담실)
- ② 병원/보건소 등 의료기관
- ③ 청소년전문상담기관(청소년상담1388, 청소년상담복지센터, Wee센터 등)
- ④ 성폭력피해자지원시설(디지털성범죄피해자지원센터, 1366여성긴급전화, 해바라기센터, 성폭력피해상담소 등)
- ⑤ 학교폭력신고센터(117)
- ⑥ 청소년시설(청소년쉼터, 청소년자립지원관 등)
- ⑦ 기타(내용을 써주세요.: _____)

15 최근 1년 동안, 다음과 같은 교육을 받은 적이 있나요? 교육을 받은 적이 있다면, 그 교육은 학교 폭력 및 사이버폭력과 성폭력 및 디지털 성폭력/성범죄 예방을 이해하는데 얼마나 도움이 되었나요?

15 교육 종류	교육 받은 적이	15-1 이해하는데 도움이 된 정도
1) 학교폭력 및 사이버폭력 예방교육	① 있다 → ② 없다	① 전혀 도움이 안 됨 ② 별로 도움이 안 됨 ③ 약간 도움이 됨 ④ 매우 도움이 됨
2) 성폭력 및 디지털 성폭력/성범죄 예방교육	① 있다 → ② 없다	① 전혀 도움이 안 됨 ② 별로 도움이 안 됨 ③ 약간 도움이 됨 ④ 매우 도움이 됨

III. 사회 인구학적 배경

16 성별은 무엇인가요?

① 남자


② 여자

17 태어난 해는 몇 년도 인가요?

--	--	--	--	--

년도

3. 「2024 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사」 중·고등학생 조사표



승인(협의)번호
제 167001호

통계법 제33조(비밀의 보호)

① 통계작성과정에서 알려진 사항으로서 개인 또는 법인이나 단체의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.
 ② 통계작성을 위하여 수집된 개인 또는 법인이나 단체의 비밀에 속하는 기초자료는 통계작성의 목적 외에 사용하어서는 아니 된다.

학교 ID

--	--	--	--

2024년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사 (중고등용)

인사말씀

2024년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사는 여러분이 매체를 얼마나 이용하고 있으며, 여러분 주변의 유해한 환경이 여러분에게 미치는 영향을 어떠한지를 알아보고자 하는 조사입니다.

응답해주신 소중한 자료는 청소년들이 보다 나은 환경에서 성장하도록 돕는 국가 정책 자료로 활용 되오니 바쁘시더라도 잠시 시간을 내어 응답해 주시기 바랍니다. 응답해 주신 내용은 절대로 다른 사람 혹은 학교에 공개되지 않고 비밀은 철저히 보장됩니다. 감사합니다.

♣ 본 조사는 통계법 제18조에 의거한 국가승인(협의)통계입니다.


이 조사에서 수집된 자료는 **통계법 제33조(비밀의 보호)**에 따라 비밀이 엄격히 보호되며 통계작성 외의 목적으로는 사용하지 못하게 되어 있습니다.



여성가족부



한국청소년정책연구원
National Youth Policy Institute



Hankook Research

■ 조사 연구 : 한국청소년정책연구원 김지경 선임연구위원 ✉ jkkim@nypi.re.kr

■ 조사 수행 : ㈜한국리서치 여론조사 사업 1본부 박종경 수석 ☎ 080-430-1000

1. 나는 이 조사의 목적과 내용에 대한 충분한 설명을 들었으며, 언제라도 이 조사의 참여를 그만 둘 수 있고 이러한 결정이 나에게 어떠한 해도 되지 않을 것이라는 것을 압니다.

2. 나는 이 조사에 참여하는 것에 스스로 동의합니다.

동의함
 동의하지 않음

I. 매체 영역

1 최근 1년 동안, 다음의 매체를 이용한 적이 있나요?

매체		1 이용 여부	
TV	1) TV방송 (KBS, MBC, SBS, EBS, tvN, Mnet, OCN, JTBC 등)	① 이용함	
		② 전혀 이용 안함	
온라인 서비스	2) 동영상 서비스	2-1) 온라인 동영상 제공서비스(OTT) (넷플릭스, 티빙, 쿠팡플레이, 웨이브, 디즈니플러스, 왓챠 등)	① 이용함
			② 전혀 이용 안함
		2-2) 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트 (유튜브, 아프리카TV, 트위치, 치지직 등)	① 이용함
			② 전혀 이용 안함
		2-3) 숏폼 콘텐츠 (유튜브 쇼츠, 틱톡, 인스타그램 릴스 등)	① 이용함
		② 전혀 이용 안함	
		2-4) 포털 미디어 플랫폼 (네이버TV, 카카오TV 등)	① 이용함
		② 전혀 이용 안함	
	3) 인터넷/모바일 메신저 (카카오톡, 인스타그램 DM, 텔레그램, 디스코드, 라인, 페이스북 메신저 등)	① 이용함	
		② 전혀 이용 안함	
	4) 인터넷 소셜네트워크서비스(SNS) (페이스북, 인스타그램, 카카오톡스토리, 에스크, 트위터 등)	① 이용함	
		② 전혀 이용 안함	
	5) 화상회의 플랫폼(줌, 구글 미트 등)	① 이용함	
	② 전혀 이용 안함		
6) 메타버스 (제페토, 로블록스, 마인크래프트, 이프랜드, 본디 등)	① 이용함		
	② 전혀 이용 안함		
7) 생성형 AI (챗GPT, 클로바X, AI 노래커버, AI 그림생성기, 소라, 제미나이 등)	① 이용함		
	② 전혀 이용 안함		
8) 온라인/모바일 게임	① 이용함		
	② 전혀 이용 안함		
9) 인터넷 만화(웹툰)	① 이용함		
	② 전혀 이용 안함		
10) 인터넷 잡지 및 전자책(E-book)	① 이용함		
	② 전혀 이용 안함		
11) 인터넷 신문	① 이용함		
	② 전혀 이용 안함		
종이 매체	12) 종이 신문	① 이용함	
		② 전혀 이용 안함	
13) 종이책(참고서나 문제집 제외)	① 이용함		
	② 전혀 이용 안함		

1-1

최근 1년 동안, 자주 이용한 매체는 무엇인가요?
자주 이용한 순서대로 1, 2, 3 순위를 골라 해당 번호를 적어 주세요.

1순위: _____ 2순위: _____ 3순위: _____

- ① TV방송(KBS, MBC, SBS, EBS, tvN, Mnet, OCN, JTBC 등)
- ② 온라인 동영상 제공서비스(OTT)(넷플릭스, 티빙, 쿠팡플레이, 웨이브, 디즈니플러스, 왓챠 등)
- ③ 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트(유튜브, 아프리카TV, 트위치, 치지직 등)
- ④ 숏폼 콘텐츠(유튜브 쇼츠, 틱톡, 인스타그램 릴스 등)
- ⑤ 포털 미디어 플랫폼(네이버TV, 카카오TV 등)
- ⑥ 인터넷/모바일 메신저(카카오톡, 인스타그램 DM, 텔레그램, 디스코드, 라인, 페이스북 메신저 등)
- ⑦ 인터넷 소셜네트워크서비스(SNS)(페이스북, 인스타그램, 카카오톡스토리, 에스크, 트위터 등)
- ⑧ 화상회의 플랫폼(줌, 구글 미트 등)
- ⑨ 메타버스(제페토, 로블록스, 마인크래프트, 이프랜드, 본디 등)
- ⑩ 생성형 AI(챗GPT, 클로바X, AI 노래커버, AI 그림생성기, 소라, 재미나이 등)
- ⑪ 온라인/모바일 게임
- ⑫ 인터넷 만화(웹툰)
- ⑬ 인터넷 잡지 및 전자책(E-book)
- ⑭ 인터넷 신문
- ⑮ 종이 신문
- ⑯ 종이책(참고서나 문제집 제외)

2

최근 1년 동안, '청소년관람불가', '19세이상시청가'로 표시된 성인용 TV 프로그램, 영화, 동영상 등을 본 적 있나요?

① 있다 → **2-1** 로 가십시오. ② 없다 → **3** 으로 가십시오.

2-1

성인용(19금) TV 프로그램, 영화, 동영상 등을 어디에서 보았나요?
사거나 빌리는 등 이용을 할 때 이용자 나이를 확인하였나요?

2-1 아래 매체에서		본 적이	2-1-1 성인인증을 위한 나이 확인	
TV	1) TV방송 (KBS, MBC, SBS, EBS, tvN, Mnet, OCN, JTBC 등)	① 있다 →	① 확인했음	
		② 없다	② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음	
온라인 서비스	2) 동영상 서비스	2-1) 온라인 동영상 제공서비스(OTT) (넷플릭스, 티빙, 쿠팡플레이, 웨이브, 디즈니플러스, 왓챠 등)	① 있다 →	① 확인했음
			② 없다	② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
		2-2) 인터넷 개인방송 및 동영상 사이트 (유튜브, 아프리카TV, 트위치, 치치직 등)	① 있다 →	① 확인했음
			② 없다	② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
		2-3) 숏폼 콘텐츠 (유튜브 쇼츠, 틱톡, 인스타그램 릴스 등)	① 있다 →	① 확인했음
			② 없다	② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
		2-4) 포털 미디어 플랫폼 (네이버TV, 카카오TV 등)	① 있다 →	① 확인했음
			② 없다	② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
		3) 인터넷/모바일 메시지 (카카오톡, 인스타그램 DM, 텔레그램, 디스코드, 라인, 페이스북 메시지 등)	① 있다 →	① 확인했음
			② 없다	② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
		4) 인터넷 소셜네트워크서비스(SNS) (페이스북, 인스타그램, 카카오톡스토리, 에스크, 트위터 등)	① 있다 →	① 확인했음
			② 없다	② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
	5) 화상회의 플랫폼(줌, 구글 미트 등)	① 있다 →	① 확인했음	
		② 없다	② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음	
	6) 메타버스 (제페토, 로블록스, 마인크래프트, 이프랜드, 본디 등)	① 있다 →	① 확인했음	
		② 없다	② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음	
	7) 생성형 AI (챗GPT, 클로바X, AI 노래커버, AI 그림생성기, 소라, 제미나이 등)	① 있다 →	① 확인했음	
		② 없다	② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음	
	8) 온라인/모바일 게임	① 있다 →	① 확인했음	
		② 없다	② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음	

3 최근 1년 동안, '청소년이용불가', '19세이상이용가'로 표시된 성인용 만화, 소설, 잡지, 사진 등을 본 적 있나요?

① 있다 → **3.1** 로 가십시오. ② 없다 → **4** 로 가십시오.

3-1 성인용(19금) 만화, 소설, 잡지, 사진 등을 어디에서 보았나요?
사거나 빌리는 등 이용을 할 때, 이용자 나이를 확인하였나요?

3.1 아래 매체에서		본 적이	3.1-1 성인인증을 위한 나이 확인
1) 신문	1-1 종이 신문	① 있다	
		② 없다	
	1-2 인터넷 신문	① 있다	
		② 없다	
2) 잡지	2-1 종이 잡지	① 있다 →	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
		② 없다	
	2-2 인터넷 잡지	① 있다 →	
		② 없다	
3) 만화책	3-1 종이 만화책	① 있다 →	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
		② 없다	
	3-2 인터넷 만화 (웹툰)	① 있다 →	
		② 없다	
4) 사진집 (화보집)	4-1 종이 사진집 (화보집)	① 있다 →	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
		② 없다	
	4-2 전자 사진집 (화보집)	① 있다 →	
		② 없다	
5) 소설책	5-1 종이책	① 있다 →	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
		② 없다	
	5-2 인터넷 소설 (웹소설, 팬픽 등)	① 있다 →	
		② 없다	
	5-3 전자책 (E-book)	① 있다 →	
		② 없다	

4

최근 1년 동안, 아래에 제시된 것들을 이용해 본 적이 있나요? 이용해 본 것이 있다면, 이용할 때 이용자의 나이를 확인했나요?

<p>4 성인용 게임 및 음악파일, 채팅앱, 도박성 게임, 중고거래, OTT 계정공유, 익명 기반 앱/서비스</p>	<p>이용한 적이</p>	<p>4-1 성인인증을 위한 나이 확인</p>
<p>1) 19세 이상(19급) 이용 인터넷 게임</p>	<p>① 있다 → ② 없다</p>	<p>① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음</p>
<p>2) 19세 이상(19급) 이용 음반, 음원, 뮤직비디오 등 음악영상 파일</p>	<p>① 있다 → ② 없다</p>	<p>① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음</p>
<p>3) 데이트, 미팅, 랜덤채팅, 소개팅용 채팅앱</p>	<p>① 있다 → ② 없다</p>	<p>① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음</p>
<p>4) 돈 또는 포인트, 마일리지, 사이버머니를 갖고 하는 도박성 게임 (온라인 카드/화투 게임, 사다리/그래프 게임, 스포츠 토토 등)</p>	<p>① 있다 → ② 없다</p>	<p>① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음</p>
<p>5) 중고거래 앱 또는 사이트(당근마켓, 번개장터, 중고나라 등) 이용</p>	<p>① 있다 ② 없다</p>	<p>① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음</p>
<p>6) 성인인증을 받은 사람과 OTT(넷플릭스, 티빙 등) 계정 공유</p>	<p>① 있다 ② 없다</p>	<p>① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음</p>
<p>7) 익명 기반 앱 또는 사이트 (에스크, 디지인사이드, 텀블러, 스퀘드, 인스타그램, NGL, OMG 등)</p>	<p>① 있다 ② 없다</p>	<p>① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음</p>

5

현재 사용하는 스마트폰에 청소년 유해사이트 차단 프로그램이나 앱(청소년유해차단, 아이버안심존, KT 인터넷 가족안심, 맘프리 스페셜 등)이 설치되었나요?

- ① 설치되어 있다 → **6** 으로 가십시오.
- ② 설치되어 있지 않다 → **5-1** 로 가십시오.
- ③ 설치되어 있는지 잘 모르겠다 → **6** 으로 가십시오.

5-1

설치되어 있지 않은 이유는 무엇입니까? **1개만** 선택해 주세요.

- ① 부모님, 가족 등 성인의 명의로 가입하여서
- ② 판매업체에서 설치해주지 않아서
- ③ 설치되었던 것을 내가 해제하여서
- ④ 설치의 필요성을 못 느껴서

6 최근 1년 동안, 인터넷 사용 시(SNS, 게임, 채팅, 동영상, 쇼핑 등) 다른 사람의 아이디(ID)나 주민등록번호, 계좌번호를 허락 없이 사용 한 적이 있나요?

6 문항	허락 없이 사용 한 적이	
1) 다른 사람의 아이디(ID) 사용	① 있다	② 없다
2) 다른 사람의 주민등록번호 사용	① 있다	② 없다
3) 다른 사람의 계좌번호	① 있다	② 없다

7 최근 1년 동안, 다음의 경험이 있나요?

7 문항	경험한 적이	
1) 인터넷(SNS, 게임, 메신저 등)에서 모르는 사람이 내 개인정보를 알려달라고 했던 적이 있다	① 있다	② 없다
2) 인터넷(SNS, 게임, 메신저 등)에서 모르는 사람에게 내 개인정보를 알려 준 적이 있다	① 있다	② 없다
3) 가족이 나의 동의 없이 내 사진이나 내 개인정보를 SNS 등에 공개한 적이 있다	① 있다	② 없다
4) 내 친구가 나의 동의 없이 내 사진이나 내 개인정보를 SNS 등에 공개한 적이 있다	① 있다	② 없다
5) 모르는 사람이 나의 동의 없이 내 사진이나 내 개인정보를 SNS 등에 공개한 적이 있다	① 있다	② 없다

8 최근 1년 동안, 돈을 걸고 다음과 같은 온라인 도박성 게임을 해 본 적이 있나요?

8 게임	이용한 적이	
1) 인터넷 복권 구입(더블잭마이너스, 트레저헌터, 트래플러, 캐지미, 스피드키노 등)	① 있다	② 없다
2) 인터넷 스포츠 베팅('베트맨' 또는 다른 사이트를 이용한 토트/프로토 등)	① 있다	② 없다
3) 한게임, 넷마블, 피망 등에 있는 카드/화투 게임	① 있다	② 없다
4) 온라인 도박게임(온라인 사다리, 다리다리, 빙고, 달팽이, 그래프 게임 등)	① 있다	② 없다
5) 기타()	① 있다	② 없다

9 최근 1년 동안, 콘서트 티켓, 굿즈, 게임아이템 등을 구입하기 위하여 구입 금액을 대신 지불해주는 소액대출서비스(델입: 대리입금 포함)를 이용한 적이 있습니까?

① 있다 → **9-1** 로 가십시오. ② 없다 → **10** 으로 가십시오.

9-1 최근 1년 동안, 몇 번이나 이용했습니까?

_____회

9-2 1회 이용 시 이용금액은 얼마나 되나요?

① 5만원 미만 ② 5만원 이상 ~ 10만원 미만 ③ 10만원 이상

9-3 소액대출서비스(델입: 대리입금 포함) 이용으로 인해 현재 갚아야 하는 금액은 얼마나 되나요?

① 없음 ② 5만원 미만 ③ 5만원 이상 ~ 10만원 미만 ④ 10만원 이상

10 최근 1년 동안, 다음의 교육을 받은 적이 있나요?
교육을 받은 적이 있다면, 그 교육은 여러분에게 얼마나 도움이 되었나요?

10 교육 종류	교육 받은 적이	10-1 도움 정도
1) 19세 이상 이용 가능 성인물(영화, 게임, 동영상, 잡지, 사진 등) 피해 예방 교육	① 있다 → ② 없다	① 전혀 도움이 안 됨 ② 별로 도움이 안 됨 ③ 약간 도움이 됨 ④ 매우 도움이 됨
2) 온라인 도박 피해 예방 교육	① 있다 → ② 없다	① 전혀 도움이 안 됨 ② 별로 도움이 안 됨 ③ 약간 도움이 됨 ④ 매우 도움이 됨
3) 안전한 인터넷/스마트폰 이용 교육 (미디어교육, 허위정보 대응 교육 등)	① 있다 → ② 없다	① 전혀 도움이 안 됨 ② 별로 도움이 안 됨 ③ 약간 도움이 됨 ④ 매우 도움이 됨
4) 개인정보보호 교육	① 있다 → ② 없다	① 전혀 도움이 안 됨 ② 별로 도움이 안 됨 ③ 약간 도움이 됨 ④ 매우 도움이 됨

II. 행위 영역

11 최근 1년 동안, 다른 학생이나 친구, 선후배 등으로부터 다음과 같은 피해를 당한 적이 있나요?

11 문항		피해를 당한 적이	
학교 안과 밖에서	1) 욕설이나 무시하는 말을 지속적으로 들음	① 있다	② 없다
	2) 손, 발 또는 물건으로 맞거나 그로 인해 다침	① 있다	② 없다
	3) 돈이나 물건을 빼앗김	① 있다	② 없다
	4) 때리거나 괴롭히겠다고 위협을 당함	① 있다	② 없다
	5) 왕따(집단따돌림)를 당함	① 있다	② 없다
	6) 강제 심부름(방서를, 게임서를, 와이파이어서를 등)을 당함	① 있다	② 없다
	7) 강제로 특정한 곳에 가두거나 나가지 못하게 함(갑금)	① 있다	② 없다
사이버 공간에서	8) 온라인(인터넷)에서 욕설이나 무시하는 말을 지속적으로 들음	① 있다	② 없다
	9) 온라인(인터넷)에서 사이버머신나 게임아이템, 데이터 등을 빼앗김	① 있다	② 없다
	10) 온라인(인터넷)에서 괴롭히겠다고 위협을 당함	① 있다	② 없다
	11) 온라인(인터넷)에서 강제로 대화방에 초대되거나 초대받아 들어간 후 나만 대화방에 남고 모두 나가는 등의 괴롭힘을 당함	① 있다	② 없다
	12) 온라인(인터넷)에서 나인 척하거나 나에 대한 안 좋은 평판을 퍼트리는 일을 당함	① 있다	② 없다

12가지 문항 중 하나라도 '① 있다'로 응답한 경우는 **12**로 가십시오.

12가지 문항에 모두 '② 없다'로 응답한 경우만 **14**로 가십시오.

12 최근 1년 동안, 피해를 준 사람은 누구였나요?
피해를 많이 준 순서대로 1, 2, 3 순위를 골라 해당 번호를 적어 주세요.

1순위: _____ 2순위: _____ 3순위: _____

- ① 같은 학교 다니는 사람
- ② 같은 학교에 다니지는 않지만, 아는 사람
- ③ 온라인(인터넷)에서 알게 된 사람
- ④ 모르는 사람
- ⑤ 기타(내용을 써주세요: _____)

13 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에 알린 적이 있나요?

※ 신고뿐만 아니라 상담/문의 등을 통해 알린 것도 포함됩니다.

① 알린 적이 있다 → **13-2** 로 가십시오.

② 알린 적이 없다 → **13-1** 로 가십시오.

13-1 다른 사람(또는 기관)에 피해 사실을 알리지 않은 주된 이유는 무엇인가요?
1개만 선택해 주세요.

- ① 알려줘야 소용이 없을 것 같아서
- ② 알린 후에 보복 당할 것이 두려워서
- ③ 어떻게 해야 할지 몰라서
- ④ 내가 혼자 스스로 해결하고 싶어서
- ⑤ 알려지는 게 창피해서
- ⑥ 별로 심각한 일이 아니라고 생각해서
- ⑦ 오히려 내가 처벌을 받을까 두려워서
- ⑧ 기타(내용을 써주세요.: _____)

→ **14** 로 가십시오.

13-2 누구 또는 어디에 알렸나요? 해당하는 것을 모두 선택해 주세요.

- ① 가족에게 알렸다
- ② 선생님에게 알렸다
- ③ 친구나 선후배에게 알렸다
- ④ 청소년지원기관에 알렸다(청소년상담1388, Wee센터, 학교폭력신고센터(117) 등)
- ⑤ 경찰(112)에 알렸다
- ⑥ 기타(내용을 써주세요.: _____)

13-3 다른 사람(또는 기관)에 피해 사실을 알린 것이 얼마나 도움이 되었나요?

- ① 문제를 해결하는 데 큰 도움이 되었다
- ② 문제가 해결되지는 않았지만 어느 정도 도움이 되었다
- ③ 문제가 해결되지 않았고, 도움이 되지 않았다

13-4 피해를 당한 후 지원기관(학교 상담실, 병원, 전문상담센터 등)의 도움을 받은 적이 있나요?

① 있다 → **13-4-1** 로 가십시오. ② 없다 → **14** 로 가십시오.

13-4-1 도움을 받은 곳은 어디인가요? 다음 중 해당되는 곳을 모두 선택해 주세요.

- ① 학교(Wee클래스 등 교내 상담실)
- ② 병원/보건소 등 의료기관
- ③ 청소년전문상담기관(청소년상담1388, 청소년상담복지센터, Wee센터 등)
- ④ 학교폭력신고센터(117)
- ⑤ 청소년시설(청소년쉼터, 청소년자립지원관 등)
- ⑥ 기타(내용을 써주세요.: _____)

14 최근 1년 동안, 다른 학생이나 친구, 선후배 등으로부터 다음과 같은 피해를 당한 적이 있나요?

14 문항		피해들 당한 적이	
학교 안과 밖에서	1) 의도적으로 계속 따라다니면서 괴롭히는 스토킹 피해를 당함	① 있다	② 없다
	2) 말이나 눈짓, 몸짓으로 성적 모욕감을 느끼는 괴롭힘을 당함	① 있다	② 없다
	3) 고의적인 신체 접촉이나 노출 등의 괴롭힘을 당함	① 있다	② 없다
	4) 강제적 성관계 시도로 피해를 당함	① 있다	② 없다
사이버 공간에서	5) 온라인에서 스토킹이나 성적인 대화 또는 성적인 행위 유인, 성희롱 피해를 당함	① 있다	② 없다
	6) 온라인에서 돈이나 물품을 주고 만나자고 하거나 만남을 강요받음	① 있다	② 없다
	7) 온라인에서 내 신체촬영을 강요받거나, 내 신체부위가 노출된 사진이나 영상을 요구받거나, 유포 협박 등의 피해를 당함	① 있다	② 없다
	8) 온라인에서 성적인 사진이나 동영상 링크 등을 전송받음	① 있다	② 없다
	9) 타인이 내 성적 이미지 합성사진을 제작하여 온라인 상으로 유포 협박하거나 유포한 피해를 당함	① 있다	② 없다

9가지 문항 중 하나라도 '① 있다'로 응답한 경우는 **15** 토 가십시오.

9가지 문항에 모두 '② 없다'로 응답한 경우만 **17** 토 가십시오.

15 최근 1년 동안, 피해를 준 사람은 누구였나요?
피해를 많이 준 순서대로 1, 2, 3 순위를 골라 해당 번호를 적어 주세요.

1순위: _____ 2순위: _____ 3순위: _____

- ① 같은 학교 다니는 사람
- ② 같은 학교에 다니지는 않지만, 아는 사람
- ③ 온라인(인터넷)에서 알게 된 사람
- ④ 모르는 사람
- ⑤ 기타(내용을 써주세요.: _____)

16 피해 사실을 다른 사람(또는 기관)에 알린 적이 있나요?
※ 신고뿐만 아니라 상담/문의 등을 통해 알린 것도 포함됩니다.

① 알린 적이 있다 → **16-2** 로 가십시오.

② 알린 적이 없다 → **16-1** 로 가십시오.

16-1 다른 사람(또는 기관)에 피해 사실을 알리지 않은 주된 이유는 무엇인가요?
1개만 선택해 주세요.

- ① 알려줘야 소용이 없을 것 같아서
- ② 알린 후에 보복 당할 것이 두려워서
- ③ 어떻게 해야 할지 몰라서
- ④ 내가 혼자 스스로 해결하고 싶어서
- ⑤ 알려지는 게 창피해서
- ⑥ 별로 심각한 일이 아니라고 생각해서
- ⑦ 오히려 내가 처벌을 받을까 두려워서
- ⑧ 기타(내용을 써주세요.: _____)

→ **17** 로 가십시오.

16-2 누구 또는 어디에 알렸나요? 해당하는 것을 모두 선택해 주세요.

- ① 가족에게 알렸다
- ② 선생님에게 알렸다
- ③ 친구나 선후배에게 알렸다
- ④ 청소년지원기관에 알렸다(청소년상담1388, Wee센터, 학교폭력신고센터(117) 등)
- ⑤ 성폭력피해자지원시설에 알렸다(디지털성범죄피해자지원센터, 1366여성긴급전화, 해바라기센터, 성폭력피해상담소 등)
- ⑥ 경찰(112)에 알렸다
- ⑦ 기타(내용을 써주세요.: _____)

16-3 다른 사람(또는 기관)에 피해 사실을 알린 것이 얼마나 도움이 되었나요?

- ① 문제를 해결하는 데 큰 도움이 되었다
- ② 문제가 해결되지는 않았지만 어느 정도 도움이 되었다
- ③ 문제가 해결되지 않았고, 도움이 되지 않았다

16-4 피해를 당한 후 지원기관(학교 상담실, 병원, 전문상담센터 등)의 도움을 받은 적이 있나요?

- ① 있다 → **16-4-1** 로 가십시오. ② 없다 → **17** 로 가십시오.

16-4-1 도움을 받은 곳은 어디인가요? 다음 중 해당되는 곳을 모두 선택해 주세요.

- ① 학교(Wee클래스 등 교내 상담실)
- ② 병원/보건소 등 의료기관
- ③ 청소년전문상담기관(청소년상담1388, 청소년상담복지센터, Wee센터 등)
- ④ 성폭력피해자지원시설(디지털성범죄피해자지원센터, 1366여성긴급전화, 해바라기센터, 성폭력피해상담소 등)
- ⑤ 학교폭력신고센터(117)
- ⑥ 청소년시설(청소년쉼터, 청소년자립지원관 등)
- ⑦ 기타(내용을 써주세요.: _____)

17 최근 1년 동안, 다음과 같은 교육을 받은 적이 있나요? 교육을 받은 적이 있다면, 그 교육은 학교 폭력 및 사이버폭력과 성폭력 및 디지털 성폭력/성범죄 예방을 이해하는데 얼마나 도움이 되었나요?

17 교육 종류	교육 받은 적이	17-1 이해하는데 도움이 된 정도
1) 학교폭력 및 사이버폭력 예방교육	① 있다 → ② 없다	① 전혀 도움이 안 됨 ② 별로 도움이 안 됨 ③ 약간 도움이 됨 ④ 매우 도움이 됨
2) 성폭력 및 디지털 성폭력/성범죄 예방교육	① 있다 → ② 없다	① 전혀 도움이 안 됨 ② 별로 도움이 안 됨 ③ 약간 도움이 됨 ④ 매우 도움이 됨

III. 약물 영역

18

최근 1개월 동안, 한 잔 이상 술을 마신 적이 있나요?

※ 제사, 차례 또는 성찬식(중교 의식) 때 몇 모금 마셔본 것은 제외하고 응답해 주세요.

- ① 있다 ② 없다

19

최근 1개월 동안, 본인이 직접 술을 구입한 적이 있나요?

- ① 있다 → **19.1** 로 가십시오. ② 없다 → **19.2** 로 가십시오.

19-1

술을 직접 구입한 곳은 어디인가요?

또, 술을 판매하는 곳에서 나이 및 본인 여부를 확인했나요?

19.1 술을 직접 구입한 곳	구입한 적이	19.1.1 술을 판매하는 곳에서 나이 및 본인 확인 여부
1) 편의점, 가게, 슈퍼마켓	① 있다 → ② 없다	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
2) 대형마트	① 있다 → ② 없다	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
3) PC방, 노래방	① 있다 → ② 없다	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
4) 식당, 음식점	① 있다 → ② 없다	① 확인했음 ② 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음 ③ 확인하지 않았음
5) 실내 체육시설 (탁볼링장, 스크린 야구장 등)	① 있다 → ② 없다	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
6) 배달 주문하면서	① 있다 → ② 없다	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
7) 중고거래 사이트(앱)	① 있다 → ② 없다	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
8) 인터넷 사이트 또는 인터넷 쇼핑몰 (인터넷 스토어)	① 있다 → ② 없다	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
9) 무인매장(무인 편의점 등)	① 있다 → ② 없다	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음

19-2 최근 1개월 동안, 다른 사람에게 대신 술을 사달라고 부탁한 적이 있나요?

① 있다 → **19-2-1** 로 가십시오. ② 없다 → **20** 으로 가십시오.

19-2-1 어떤 방법으로 다른 사람에게 대신 사달라고 했나요?
다음 중 해당하는 방법을 모두 선택해 주세요.

- ① 내가 인터넷(SNS, 중고거래 사이트(앱), 채팅앱 등)에 직접 대리구매 글을 올려서 사달라고 했다
- ② 인터넷(SNS, 중고거래 사이트(앱), 채팅앱 등)에 대신 사주겠다고 올린 글을 보고 내가 연락했다
- ③ 내가 잘 아는 어른에게 대신 사달라고 했다
- ④ 모르는 어른에게 수고비를 주고 대신 사달라고 했다
- ⑤ 내가 심부름 앱(배달 앱 포함) 등을 이용했다
- ⑥ 기타(내용을 써주세요: _____)

20 최근 1개월 동안, 담배를 피워본 적이 있나요?

① 있다 → **20-1** 로 가십시오. ② 없다 → **21** 로 가십시오.

20-1 최근 1개월 동안, 피워본 담배를 모두 선택해 주세요.

20-1 담배 종류	피운 적이	20-1-1	
		피워본 담배가 향이 있는 담배(캡슐담배)였는지 여부	
1) 일반 담배(예세, 더윈, 레종, 디스, 말보로, 메비우스 등)	①있다 → ②없다	①향이 있는 담배(캡슐담배)	②향이 없는 담배
2) 예상형 전자담배(썸, 몬스터엑스팟, 비엔토, 버블론, 발라리안 등)	①있다 → ②없다	①향이 있는 담배(캡슐담배)	②향이 없는 담배
3) 필러형 전자담배 (아이코스, 글로, 릴, 하카 뉴블레이드, 일루코스 등)	①있다 → ②없다	①향이 있는 담배(캡슐담배)	②향이 없는 담배
4) 기타(내용을 써주세요: _____)	①있다 → ②없다	①향이 있는 담배(캡슐담배)	②향이 없는 담배

21 최근 1개월 동안, 본인이 직접 담배를 구입한 적이 있나요?

① 있다 → **21-1** 로 가십시오. ② 없다 → **21-2** 로 가십시오.

21-1

담배를 직접 구입한 곳은 어디인가요?
또, 담배를 판매하는 곳에서 나이 및 본인 여부를 확인했나요?

21-1 담배를 직접 구입한 곳	구입한 적이	21-1 담배를 판매하는 곳에서 나이 및 본인 확인 여부
1) 편의점, 가게, 슈퍼마켓	① 있다 → ② 없다	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
2) 대형마트	① 있다 → ② 없다	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
3) 담배 및 전자담배 판매(충전)점	① 있다 → ② 없다	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
4) PC방, 노래방	① 있다 → ② 없다	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
5) 식당, 음식점	① 있다 → ② 없다	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
6) 실내 체육시설 (라플링장, 스크린 야구장 등)	① 있다 → ② 없다	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
7) 배달 주문하면서	① 있다 → ② 없다	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
8) 중고거래 사이트(앱)	① 있다 → ② 없다	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
9) 인터넷 사이트 또는 인터넷 쇼핑몰 (인터넷 스토어)	① 있다 → ② 없다	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음
10) 무인매장(무인 편의점/가게/전자담배 판매(충전)점 등)	① 있다 → ② 없다	① 확인했음 ② 확인하지 않았음 ③ 확인하는 곳도 있었고, 확인하지 않는 곳도 있었음

21-2 최근 1개월 동안, 다른 사람에게 대신 담배를 사달라고 부탁한 적이 있나요?

- ① 있다 → **21-2-1** 로 가십시오. ② 없다 → **22** 로 가십시오.

21-2-1 어떤 방법으로 다른 사람에게 대신 사달라고 했나요?
다음 중 해당하는 방법을 모두 선택해 주세요.

- ① 내가 인터넷(SNS, 중고거래 사이트(앱), 채팅앱 등)에 직접 대리구매 글을 올려서 사달라고 했다
- ② 인터넷(SNS, 중고거래 사이트(앱), 채팅앱 등)에 대신 사주겠다고 올린 글을 보고 내가 연락했다
- ③ 내가 잘 아는 어른에게 대신 사달라고 했다
- ④ 모르는 어른에게 수고비를 주고 대신 사달라고 했다
- ⑤ 내가 심부름 앱(배달 앱 포함) 등을 이용했다
- ⑥ 기타(내용을 써주세요: _____)

22 최근 1년 동안, 치료를 목적으로 병원에서 처방 받지 않고 다음에 제시된 약을 복용해 본 적이 있나요? 복용해 본 적이 있다면, 어떻게 구했나요?

22 약 종류	복용한 적이	22.1 어떻게 구했나요?
1) 의료용 마약성 진통제 (펜타닐, 옥시코돈 등)	① 있다 →	① 인터넷(텔레그램 등 SNS)을 통해 구매 ② 친구 또는 선배에게 얻어서 ③ 모르는 사람에게 얻어서 ④ 기타(내용을 써주세요: _____)
	② 없다	
2) 의료용 마약류 식욕억제제 (펜타민-나비약, 푸링정 등)	① 있다 →	① 인터넷(텔레그램 등 SNS)을 통해 구매 ② 친구 또는 선배에게 얻어서 ③ 모르는 사람에게 얻어서 ④ 기타(내용을 써주세요: _____)
	② 없다	

23 최근 1년 동안, 다음과 같은 교육을 받은 적이 있나요? 교육을 받은 적이 있다면, 술/담배/환각성 물질·약물 및 마약(류)이 얼마나 해로운지 아는 데 도움이 되었나요?

23 교육 종류	교육 받은 적이	23-1 얼마나 해로운지 아는 데 도움이 된 정도
1) 음주 예방 교육	① 있다 → ② 없다	① 전혀 도움이 안 됨 ② 별로 도움이 안 됨 ③ 약간 도움이 됨 ④ 매우 도움이 됨
2) 흡연 예방 교육	① 있다 → ② 없다	① 전혀 도움이 안 됨 ② 별로 도움이 안 됨 ③ 약간 도움이 됨 ④ 매우 도움이 됨
3) 환각성 물질·약물 및 마약(류) 예방교육	① 있다 → ② 없다	① 전혀 도움이 안 됨 ② 별로 도움이 안 됨 ③ 약간 도움이 됨 ④ 매우 도움이 됨

IV. 업소 영역

24 최근 1년 동안, 다음의 장소를 이용해 본 적이 있나요? 단, 부모님(보호자)과 함께 이용했던 경우는 제외하고 응답해 주세요.

24 장소	이용한 적이	
1) 전자오락실	① 있다	② 없다
2) 술집(소주방, 호프집 등)	① 있다	② 없다
3) PC방	① 있다	② 없다
4) 노래방	4-1) 일반노래방	① 있다 ② 없다
	4-2) 코인노래방	① 있다 ② 없다
5) 짬뽕방	① 있다	② 없다
6) VR체험카페	① 있다	② 없다
7) 멀티방	① 있다	② 없다
8) 퐁카페	① 있다	② 없다
9) 홀덤펍/홀덤펍카페	① 있다	② 없다

PC방, 노래방, 짬뽕방, VR체험카페, 멀티방, 퐁카페, 홀덤펍/홀덤펍카페에 **하나라도 '① 있다'**로 응답한 경우는

24-1 로 가십시오.

PC방, 노래방, 짬뽕방, VR체험카페, 멀티방, 퐁카페, 홀덤펍/홀덤펍카페에 **모두 '② 없다'**로 응답한 경우만 **25** 로 가십시오.

24-1 최근 1년 동안, 다음의 장소를 심야 시간(밤 10시 이후)에 이용하려고 한 적이 있나요?

24-1 장소		심야 시간에 이용하려고 한 적이	24-1-1 심야 시간에 이용하려고 할 때, 나이들 확인했나요? (※ 가장 최근의 이용 경험을 기준으로 응답해 주세요.)
1) PC방		① 있다 → ② 없다	① 확인하고 못 들어가게 함 ② 확인하고 들어가게 함 ③ 확인하지 않고 그냥 들어가게 함
2) 노래방	2-1) 일반노래방	① 있다 → ② 없다	① 확인하고 못 들어가게 함 ② 확인하고 들어가게 함 ③ 확인하지 않고 그냥 들어가게 함
	2-2) 코인노래방	① 있다 → ② 없다	① 확인하고 못 들어가게 함 ② 확인하고 들어가게 함 ③ 확인하지 않고 그냥 들어가게 함
3) 낚시방		① 있다 → ② 없다	① 확인하고 못 들어가게 함 ② 확인하고 들어가게 함 ③ 확인하지 않고 그냥 들어가게 함
4) VR체험카페		① 있다 → ② 없다	① 확인하고 못 들어가게 함 ② 확인하고 들어가게 함 ③ 확인하지 않고 그냥 들어가게 함
5) 멀티방		① 있다 → ② 없다	① 확인하고 못 들어가게 함 ② 확인하고 들어가게 함 ③ 확인하지 않고 그냥 들어가게 함
6) 룸카페		① 있다 → ② 없다	① 확인하고 못 들어가게 함 ② 확인하고 들어가게 함 ③ 확인하지 않고 그냥 들어가게 함
7) 홀덤편/홀덤편카페		① 있다 → ② 없다	① 확인하고 못 들어가게 함 ② 확인하고 들어가게 함 ③ 확인하지 않고 그냥 들어가게 함

25 최근 1년 동안, 다음의 장소를 이용해 본 적이 있나요?

25 장소	이용한 적이	25-1 이용할 때, 나이를 확인했나요? (※ 가장 최근의 이용 경험을 기준으로 응답해 주세요.)
1) 비디오/DVD방	① 있다 → ② 없다	① 나이를 확인하고 들어가게 함 ② 나이를 확인하지 않고 들어가게 함
2) 유흥/단란주점	① 있다 → ② 없다	① 나이를 확인하고 들어가게 함 ② 나이를 확인하지 않고 들어가게 함
3) 나이트클럽/음악클럽	① 있다 → ② 없다	① 나이를 확인하고 들어가게 함 ② 나이를 확인하지 않고 들어가게 함
4) 멀티방	① 있다 → ② 없다	① 나이를 확인하고 들어가게 함 ② 나이를 확인하지 않고 들어가게 함
5) 룸카페	① 있다 → ② 없다	① 나이를 확인하고 들어가게 함 ② 나이를 확인하지 않고 들어가게 함
6) 홀덤펍/홀덤카페	① 있다 → ② 없다	① 나이를 확인하고 들어가게 함 ② 나이를 확인하지 않고 들어가게 함
7) (부모(보호자)가 동행하지 않은) 일반숙박업소	① 있다 → ② 없다	① 나이를 확인하고 들어가게 함 ② 나이를 확인하지 않고 들어가게 함
8) (부모(보호자)가 동행하지 않은) 무인숙박업소 (무인텔 등)	① 있다 → ② 없다	① 나이를 확인하고 들어가게 함 ② 나이를 확인하지 않고 들어가게 함
9) 무인 성인용품 판매점	① 있다 → ② 없다	① 나이를 확인하고 들어가게 함 ② 나이를 확인하지 않고 들어가게 함

26 최근 1년 동안 다음의 업소에서 아르바이트를 한 적이 있나요?

(※ PC방, 일반노래방/코인노래방, 필름방, VR체험카페, 비디오/DVD방, 유흥/단란주점, 나이트클럽/음악클럽, 멀티방, 룸카페, 홀덤펍/홀덤카페, 일반 및 무인숙박업소, 무인성인용품 판매점 등을 말합니다.)

26 아르바이트를 한 적이	26-1 아르바이트를 하려고 했을 때, 나이를 확인했나요?
① 있다 → ② 없다	① 나이를 확인함 ② 나이를 확인하지 않음

27 다음 각 장소의 청소년 출입 및 이용방법에 대해 어떻게 알고 있나요?

장소	청소년이 언제든지 자유롭게 출입 가능	청소년이 출입가능하나, 심야 시간(밤 10시 이후)에는 이용 불가	청소년 출입 금지	청소년 출입에 관해 잘 모르겠음	이성 청소년 동반 출입 금지
1) PC방	①	②	③	④	⑤
2) 일반노래방	①	②	③	④	⑤
3) 코인노래방	①	②	③	④	⑤
4) 찜질방	①	②	③	④	⑤
5) VR 체험카페	①	②	③	④	⑤
6) 멀티방	①	②	③	④	⑤
7) 룸카페	①	②	③	④	⑤
8) (부모(보호자)가 동행하지 않은) 일반 숙박업소	①	②	③	④	⑤
9) (부모(보호자)가 동행하지 않은) 무인 숙박업소(무인텔 등)	①	②	③	④	⑤

9개 장소 모두 '④ 청소년 출입에 관해 잘 모르겠음'으로 응답한 경우만 **28**로 가십시오.

27-1 위 업소들의 출입 및 이용방법에 대해 어떻게 알게 되었나요? 해당하는 것을 모두 선택해 주세요.

- ① 업소에 부착된 출입금지 표지를 보고
- ② 업소 근처 길거리에 부착된 통행금지 표지판(또는 현수막)을 보고
- ③ 인터넷 소셜네트워크서비스(페이스북, 인스타그램, 카카오톡스토리 등)를 통해서
- ④ 학교 선생님을 통해서
- ⑤ 친구들을 통해서
- ⑥ 부모님 등 주변 어른들을 통해서
- ⑦ 언론 매체(TV, 방송, 신문 등)를 통해서
- ⑧ 거리 캠페인, 홍보 등을 통해서
- ⑨ 이용하려다 제지당한 경험이 있어서
- ⑩ 기타(내용을 써주세요. : _____)

28 다음 각 장소의 청소년 출입 및 이용방법에 대해 어떻게 알고 있나요?

장소	청소년이 언제나 자유롭게 출입 가능	청소년이 출입가능하나, 심야 시간(밤 10시 이후)에는 이용 불가	청소년 출입 금지	업소에 대해 들어보았지만, 청소년 출입에 관해 잘 모르겠음	업소에 대해 처음 들어봄
1) 비디오방/DVD방	①	②	③	④	⑤
2) 유흥/단란주점	①	②	③	④	⑤
3) 나이트클럽/음악클럽	①	②	③	④	⑤
4) 홀덤편/홀덤편카페	①	②	③	④	⑤
5) 무인 성인용품 판매점	①	②	③	④	⑤

5개 장소 모두 '④ 업소에 대해 들어보았지만, 청소년 출입에 관해 잘 모르겠음' 또는 '⑤ 업소에 대해 처음 들어봄'으로 응답한 경우만 **29**로 가십시오.

28-1 위 업소들의 출입 및 이용방법에 대해 어떻게 알게 되었나요? 해당하는 것을 모두 선택해 주세요.

- ① 업소에 부착된 출입금지 표지를 보고
- ② 업소 근처 길거리에 부착된 통행금지 표지판(또는 현수막)을 보고
- ③ 인터넷 소셜네트워크서비스(페이스북, 인스타그램, 카카오톡스토리 등)를 통해서
- ④ 학교 선생님을 통해서
- ⑤ 친구들을 통해서
- ⑥ 부모님 등 주변 어른들을 통해서
- ⑦ 언론 매체(TV, 방송, 신문 등)를 통해서
- ⑧ 거리 캠페인, 홍보 등을 통해서
- ⑨ 이용하려다 제지당한 경험이 있어서
- ⑩ 기타(내용을 써주세요.: _____)

V. 근로보호 영역

29 현재 아르바이트를 하고 있거나, 올해(2024년) 아르바이트를 한 적이 있나요?

- ① 현재 하고 있다 → **30** 으로 가십시오.
- ② 현재 하고 있지 않지만, 올해(2024년) 한 적 있다
- ③ 현재 하고 있지도 않고, 올해(2024년) 한 적 없다 → **39** 로 가십시오.

30 아르바이트를 하는 주된 이유는 무엇인가요? 1개만 선택해 주세요.

- ① 집안 형편이 어려워 내가 가족의 생활비를 벌거나 보태야 하기 때문에
- ② 내가 가족의 생활비를 벌거나 보태야 하지는 않지만, 용돈을 받을 형편은 아니어서
- ③ 원하는 것을 하기에는 돈이 부족해서
- ④ 스스로 사회 경험을 해보고 싶어서
- ⑤ 경제적 형편과는 상관없이 친구가 같이 하자고 해서
- ⑥ 경제적 형편과는 상관없이 재미있을 것 같아서
- ⑦ 기타(내용을 써주세요: _____)

31 올해(2024년) 가장 오랜 기간 일했던 아르바이트는 무엇인가요?
다음 보기에서 1개만 선택해 주세요.

플랫폼	① 배달	→ 31.1 로 가십시오.
판매 서비스	② 편의점/소형마트	
	③ PC방/DVD방/노래방/만화방	
	④ 대형마트/쇼핑몰/아울렛/백화점	
	⑤ 기타(의류점화/가전·휴대폰/화장품뷰티용품 등)	
서빙·주방	⑥ 음식점·식당·레스토랑	→ 32 로 가십시오.
	⑦ 뷔페/웨딩홀/연회장	
	⑧ 패스트푸드점(피자/치킨/햄버거)	
기타	⑨ 카페/베이커리/아이스크림 가게	
	⑩ 전단지 배포(스티커 붙이기)	
	⑪ 물류·창고 관리/택배 상하차	
	⑫ 행사 도우미(이벤트/지역축제/놀이공원 등)	
	⑬ 공장(제조·가공/포장·조립)	
⑭ 주차안내 및 관리		
⑮ 기타 분류할 수 없는 분야 (내용을 써주세요: _____)		

31-1 다음 중 어떤 방식으로 배달 아르바이트를 했나요?

- ① 매장이나 업체에 직접 고용되어서 → **31-1-1** 로 가십시오.
- ② 배달대행업체에서 호출이나 주문을 받아서(개인사업자) → **32** 로 가십시오.
- ③ 기타(내용을 써주세요: _____)

31-1-1 배달 대기시간이 근로시간에 포함되나요?

- ① 포함된다
- ② 제외된다

32 에서 **38** 까지는 **31** 에서 선택한 아르바이트들 기준으로 응답해 주십시오.

32 일한 기간이 가장 길었던 아르바이트는 어떻게 하게 되었나요? 1개만 선택해 주세요.

- ① 친구 또는 선후배의 소개
- ② 부모님, 알게 지내는 어른, 형제자매 등의 소개
- ③ 알바천국, 알바몬 등 아르바이트 구직 사이트 또는 앱
- ④ 매장(사업장)에 붙어있는 구인 광고
- ⑤ 기타(내용을 써주세요: _____)

33 그 아르바이트를 한 기간은 얼마나 되나요?

※ 2024년 전부터 했던 아르바이트의 경우, 그 일을 시작한 시기부터 현재까지의 기간을 합해서 응답해 주세요.

- ① 1일 ~ 6일
- ② 7일 ~ 14일
- ③ 15일 ~ 1개월 미만
- ④ 1개월 이상 ~ 3개월 미만
- ⑤ 3개월 이상 ~ 6개월 미만
- ⑥ 6개월 이상

34 그 아르바이트를 일주일에 평균 며칠 일했나요?

일주일(7일) 평균 일

35 그 아르바이트를 할 때, 하루에 평균 몇 시간 일했나요?

※ 식사 시간은 제외하고 적어주세요.
※ 배달대행인 경우는 배달에 소요되는 시간만 적어주세요.

1일 평균 시간

36

그 아르바이트의 급여 또는 보수는 주로 어떤 방법으로 얼마나 받았나요?
1개만 선택해서 금액을 적어 주세요.

- ① 시급 (시간당 원)
- ② 일당 (일당 원)
- ③ 주급 (주당 원)
- ④ 월급 (1개월에 원)
- ⑤ 건당 (1건당 원)
- ⑥ 기타 (급여 지급방법과 금액을 써주세요.: _____)

37

그 아르바이트를 할 때,
업무 내용, 급여, 근로 시간, 휴일 등의 내용이 포함된 근로계약을 작성했나요?

- ① 작성하지 않았다
- ② 작성했지만, 그러한 내용이 있는지 잘 모르겠다
- ③ 작성했지만, 그러한 내용이 일부만 포함되었다
- ④ 그러한 내용이 모두 포함된 근로계약을 작성했다



37-1

작성한 근로계약을 고용주(또는 관리자)와 한 부씩 나누어 가졌나요?

- ① 근로계약을 나누어 가졌다(받았다)
- ② 근로계약을 나누어 갖지 않았다(못 받았다)

38 그 아르바이트를 할 때 다음과 같은 경우가 있었나요?

문항	경험한 적이	
1) 급여를 약속한 날 받지 못했거나, 약속한 금액보다 적게 받았다	① 있다	② 없다
2) 일하기로 약속한 시간 또는 약속한 날이 아닌데도 초과근무를 요구받았다	① 있다	② 없다
3) 일하기로 약속한 시간 또는 약속한 날이 아닌데도 밤 10시부터 새벽 6시까지 또는 휴일근무를 요구받았다	① 있다	② 없다
4) 일을 하면서 휴게시간을 받지 못했다 (4시간 일할 경우 30분, 8시간 일할 경우 1시간)	① 있다	② 없다
5) 1주일 15시간 이상 근무하였고 일하기로 한 날 모두 일하였지만 주휴수당을 받지 못했다	① 있다	② 없다
6) 일을 하다가 다쳤으나 적절한 치료와 보상을 받지 못했다	① 있다	② 없다
7) 고용주나 관리자로부터 언어폭력이나 성희롱 또는 물리적 폭행을 당한 적이 있다	① 있다	② 없다
8) 손님(고객)으로부터 언어폭력이나 성희롱 또는 물리적 폭행을 당한 적이 있다	① 있다	② 없다
9) 고용주, 관리자나 동료로부터 직장 내 괴롭힘(따돌림, 모욕, 일감 떠넘기기, 사생활에 대한 간섭과 소문 등)을 당한 적이 있다	① 있다	② 없다
10) 일을 하다 실수로 손실이 발생해서 내 돈으로 물어낸 적이 있다	① 있다	② 없다

10가지 문항 중 하나라도 '① 있다'로 응답한 경우는 **38.1** 로 가십시오.

10가지 문항에 모두 '② 없다'로 응답한 경우만 **39** 로 가십시오.

38-1 그 상황에서 어떻게 대처했나요? 해당하는 것을 모두 선택해 주세요.

- ① 참고 계속 일했다 → **38.1.1** 로 가십시오
- ② 그냥 일을 그만두었다
- ③ 고용주 혹은 관리자에게 항의하였다
- ④ 지원기관(청소년근로보호센터, 청소년근로권익센터, 고용노동부 고용노동지청, 경찰 등)에 도움을 요청하였다 → **39** 로 가십시오
- ⑤ 기타(내용을 써주세요: _____)

38-1-1 항의나 신고를 하지 않은 가장 주된 이유는 무엇인가요?
1개만 선택해 주세요.

- ① 어디에 어떻게 도움을 요청해야 하는지 몰라서
- ② 신고/항의를 해도 별 도움이 될 것 같지 않아서
- ③ 일자리를 잃게 될까봐
- ④ 보복이 두려워서
- ⑤ 고용주가 평소에 잘해줬기 때문에
- ⑥ 나보다 나이 많은 어른이라 말하기 무서워서
- ⑦ 귀찮고 번거로워서
- ⑧ 신고할 만큼 큰일이라고 생각하지 않거나 금방 해결되어서
- ⑨ 기타(내용을 써주세요: _____)

39 최근 1년 동안, 다음의 장소에서 청소년의 근로 권익(노동 인권)에 대한 교육을 받은 적이 있나요?
교육을 받은 적이 있다면, 그 교육은 여러분에게 얼마나 도움이 되었나요?

39 장소 및 방법	교육 받은 적이	39-1 도움 정도
1) 학교	① 있다 → ② 없다	① 전혀 도움이 안 됨 ② 별로 도움이 안 됨 ③ 약간 도움이 됨 ④ 매우 도움이 됨
2) 공공기관 및 지원기관 (고용노동부 고용노동지청, 교육청, 청소년근로보호센터, 청소년근로권익센터, 고용노동연수원 등)	① 있다 → ② 없다	① 전혀 도움이 안 됨 ② 별로 도움이 안 됨 ③ 약간 도움이 됨 ④ 매우 도움이 됨
3) 청소년시설 (청소년쉼터, 청소년수련관, 청소년문화의집, 청소년상담복지센터 등)	① 있다 → ② 없다	① 전혀 도움이 안 됨 ② 별로 도움이 안 됨 ③ 약간 도움이 됨 ④ 매우 도움이 됨
4) 아르바이트 하는 곳이나 업체의 본사	① 있다 → ② 없다	① 전혀 도움이 안 됨 ② 별로 도움이 안 됨 ③ 약간 도움이 됨 ④ 매우 도움이 됨
5) 온라인 교육 수강	① 있다 → ② 없다	① 전혀 도움이 안 됨 ② 별로 도움이 안 됨 ③ 약간 도움이 됨 ④ 매우 도움이 됨
6) 스스로 인터넷 정보 또는 동영상으로 학습	① 있다 → ② 없다	① 전혀 도움이 안 됨 ② 별로 도움이 안 됨 ③ 약간 도움이 됨 ④ 매우 도움이 됨

VI. 사회 인구학적 배경

40 성별은 무엇인가요?

- ① 남자 ② 여자

41 태어난 해는 몇 년도 인가요?

□ □ □ □ 년도

연구보고 24-수탁17

2024년 청소년 매체 이용 및 유해환경 실태조사

발행일 2024년 12월 30일 인쇄

2024년 12월 30일 발행

발행인 신 영 숙

발행처 여성가족부 청소년보호환경과

서울시 종로구 세종대로 209

전화 / 02-2100-6000(代)

인쇄처 (주)다원기획

사전 승인없이 보고서 내용의 무단복제를 금함.

행정간행물등록번호 11-1383000-100057-11