

미디어 속 학교폭력 양상 분석을 통한 학교폭력 예방 및 대응 방안 도출

배상률



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

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

AI 디자인 _ 곽진희(한국청소년정책연구원 행정원)

실사 디자인 _ 변지현(한국청소년정책연구원 청년인턴)

연구보고23-수시02

미디어 속 학교폭력 양상 분석을 통한 학교폭력 예방 및 대응 방안 도출

저 자 배상률

연 구 진 연구책임자_배상률(한국청소년정책연구원 선임연구위원)



한국청소년정책연구원
National Youth Policy Institute

미디어 속 학교폭력 양상 분석을 통한 학교폭력 예방 및 대응 방안 도출

연구보고23-수시02

I. 서론

- 1. 연구의 배경과 목적 3
- 2. 연구내용 4

II. 이론적 배경

- 1. 학교폭력의 현황과 추세 9
- 2. 미디어 폭력의 효과 15

III. 설문조사

- 1. 설문조사 개요 및 문항 구성 23
- 2. 조사결과 기초분석 30
- 3. 조사결과 심층분석 110

IV. 정책제언

- 1. 미디어 리터러시 교육 강화 117
- 2. 온라인 유해 콘텐츠에 대한 필터링 119
- 3. 부모 미디어 교육 프로그램 강화 120

참고문헌	123
------------	-----

부 록(설문지)	129
----------------	-----

표 목차

표 II -1. 학교폭력 피해유형별 비율(교급별; %)	10
표 II -2. 학교폭력 피해 사실을 알리지 않은 이유(교급별; %)	11
표 II -3. 학교폭력 가해 이유(교급별; %)	12
표 II -4. 사이버폭력 가해 동기(교급별; %)	15
표 II -5. 미디어 폭력의 효과이론	17
표 III -1. 설문조사 주요 영역 및 조사내용	24
표 III -2. 응답자 특성	29
표 III -3. 디지털 기기 보유 여부(%)	31
표 III -4. 디지털 기기 보유 시 이용시간(%)	32
표 III -5. 디지털 기기 보유 이용시간(스마트폰 - 평일)(%)	33
표 III -6. 디지털 기기 보유 이용시간(스마트폰 - 주말) (%)	34
표 III -7. 디지털 기기 보유 이용시간(컴퓨터/태블릿PC - 평일) (%)	35
표 III -8. 디지털 기기 보유 이용시간(컴퓨터/태블릿PC - 주말) (%)	36
표 III -9. 디지털 기기 보유 이용시간(텔레비전 - 평일) (%)	37
표 III -10. 디지털 기기 보유 이용시간(텔레비전 - 주말) (%)	38
표 III -11. 미디어 플랫폼 및 서비스 하루 평균 이용시간 (%)	40
표 III -12. 미디어 플랫폼 및 서비스 하루 평균 이용시간 (유튜브-학습) (%)	41
표 III -13. 미디어 플랫폼 및 서비스 하루 평균 이용시간 (유튜브-비학습) (%)	42
표 III -14. 미디어 플랫폼 및 서비스 하루 평균 이용시간 (메타버스 서비스) (%)	43
표 III -15. 미디어 플랫폼 및 서비스 하루 평균 이용시간 (온라인 게임) (%)	44
표 III -16. 미디어 플랫폼 및 서비스 하루 평균 이용시간 (구독형 OTT) (%)	45
표 III -17. 미디어 플랫폼 및 서비스 하루 평균 이용시간 (웹툰) (%)	46

표 III-18. 스마트폰 과의존 (%)	47
표 III-19. 영화 및 드라마별 시청여부 (%)	49
표 III-20. 영화 및 드라마별 시청여부 - 범죄도시 1편 (%)	50
표 III-21. 영화 및 드라마별 시청여부 - 범죄도시 2, 3편 (%)	51
표 III-22. 영화 및 드라마별 시청여부 - 어벤져스 (%)	52
표 III-23. 영화 및 드라마별 시청여부 - 스즈메의 문단속 (%)	53
표 III-24. 영화 및 드라마별 시청여부 - 아바타 (%)	54
표 III-25. 영화 및 드라마별 시청여부 - 엘리멘탈 (%)	55
표 III-26. 영화 및 드라마별 시청여부 - 청년경찰 (%)	56
표 III-27. 영화 및 드라마별 시청여부 - 최악의 악 (%)	57
표 III-28. 영화 및 드라마별 시청여부 - 무빙 (%)	58
표 III-29. 영화 및 드라마별 시청여부 - 더 글로리 (%)	59
표 III-30. 영화 및 드라마별 시청 경로 (%)	61
표 III-31. 영화 및 드라마별 시청 경로 - 범죄도시 1편 (%)	62
표 III-32. 영화 및 드라마별 시청 경로 - 범죄도시 2, 3편 (%)	63
표 III-33. 영화 및 드라마별 시청 경로 - 어벤져스 (%)	64
표 III-34. 영화 및 드라마별 시청 경로 - 스즈메의 문단속 (%)	65
표 III-35. 영화 및 드라마별 시청 경로 - 아바타 (%)	66
표 III-36. 영화 및 드라마별 시청 경로 - 엘리멘탈 (%)	67
표 III-37. 영화 및 드라마별 시청 경로 - 청년경찰 (%)	68
표 III-38. 영화 및 드라마별 시청 경로 - 최악의 악 (%)	69
표 III-39. 영화 및 드라마별 시청 경로 - 무빙 (%)	70
표 III-40. 영화 및 드라마별 시청 경로 - 더 글로리 (%)	71
표 III-41. 부정적 콘텐츠 노출 정도 (%)	73
표 III-42. 부정적 콘텐츠 노출 정도 - 유튜브/폭력적 콘텐츠 (%)	74
표 III-43. 부정적 콘텐츠 노출 정도 - 유튜브/혐오표현 (%)	75
표 III-44. 부정적 콘텐츠 노출 정도 - 유튜브/선정적 콘텐츠 (%)	76
표 III-45. 부정적 콘텐츠 노출 정도 - 온라인 게임/폭력적 콘텐츠 (%)	77
표 III-46. 부정적 콘텐츠 노출 정도 - 온라인 게임/선정적 콘텐츠 (%)	78
표 III-47. 부정적 콘텐츠 노출 정도 - OTT/폭력적 콘텐츠 (%)	79
표 III-48. 부정적 콘텐츠 노출 정도 - OTT/선정적 콘텐츠 (%)	80
표 III-49. 부정적 콘텐츠 노출 정도 - 웹툰/폭력적 콘텐츠 (%)	81
표 III-50. 부정적 콘텐츠 노출 정도 - 웹툰/선정적 콘텐츠 (%)	82
표 III-51. 미디어 이용 경험 (%)	84

표 III-52. 미디어 이용 경험 - 청소년 이용 불가 온라인 게임 (%)	85
표 III-53. 미디어 이용 경험 - 청소년 관람/시청 불가 영화 및 드라마 (%)	86
표 III-54. 미디어 이용 경험 - 청소년 이용 불가 웹툰 (%)	87
표 III-55. 미디어 이용 경험 - 15세 미만 이용 불가 온라인 게임 (%)	88
표 III-56. 영화, 드라마의 폭력장면에 대한 인식 (%)	90
표 III-57. 영화, 드라마의 폭력장면에 대한 인식 - 1) 폭력적 장면이 포함된 영화나 드라마를 좋아하는 편이다 (%)	91
표 III-58. 영화, 드라마의 폭력장면에 대한 인식 - 2) 폭력적 장면이 포함된 영화나 드라마를 보면 통쾌함이나 카타르시스를 느낀다 (%)	92
표 III-59. 영화, 드라마의 폭력장면에 대한 인식 - 3) 폭력적 장면이 포함된 영화나 드라마는 청소년들에게 폭력성을 심어줄 수 있다 (%)	93
표 III-60. 영화, 드라마의 폭력장면에 대한 인식 - 4) 폭력적 장면이 포함된 영화나 드라마는 나에게 폭력성을 심어줄 수 있다 (%)	94
표 III-61. 영화, 드라마의 폭력장면에 대한 인식 - 5) 액션영화의 주인공(예: 마블영화, 미션임파서블 등)은 내게 동경의 대상이다 (%)	95
표 III-62. 영화, 드라마의 폭력장면에 대한 인식 - 6) 영화, 드라마, 웹툰 등에서 폭력적 콘텐츠를 보고 따라해 본 적이 있다 (%)	96
표 III-63. 폭력 예방 및 대응 방안에 대한 인식 (%)	98
표 III-64. 폭력 예방 및 대응 방안에 대한 인식 - 1) 청소년에게 유해한 폭력적 콘텐츠의 소비가 쉽게 이뤄지지 않도록 적극적 정책 시행이 필요하다 (%)	99
표 III-65. 폭력 예방 및 대응 방안에 대한 인식 - 2) 학교폭력 발생 시 대응방법에 대한 교육이 적절히 이뤄지고 있다고 생각한다 (%)	100
표 III-66. 폭력 예방 및 대응 방안에 대한 인식 - 3) 학교폭력 사건의 가해자에 대한 보다 엄격한 제재와 처벌이 필요하다 (%)	101
표 III-67. 폭력 예방 및 대응 방안에 대한 인식 - 4) 폭력적 콘텐츠에 대한 비판적 이해 교육이 이루어질 필요가 있다 (%)	102
표 III-68. 부모님의 미디어 중재 유형 (%)	104

표 III-69. 온라인 폭력 가해 경험 (%)	105
표 III-70. 오프라인 비행 경험 (%)	108
표 III-71. 오프라인 폭력 피해 경험 (%)	110
표 III-72. 폭력 허용도에 대한 회귀분석 결과	111
표 III-73. 실제 폭력행동 경향성에 대한 회귀분석 결과	113
표 IV-1. 2022 개정 교육과정 총론 주요사항	118

그림 목차

그림 II-1. 전체응답자의 피해 응답률 및 학교급	9
그림 II-2. (2021년 ~ 2022년) 피해유형별 비중(%)	10
그림 II-3. 사이버폭력 경험률(청소년 vs. 성인)	13
그림 II-4. 청소년의 사이버폭력 피해 경험률(교급별, 성별)	13
그림 II-5 청소년의 사이버폭력 피해 유형	14
그림 III-1. 디지털 기기 보유 여부	31
그림 III-2. 디지털 기기 보유 시 이용시간	32
그림 III-3. 미디어 플랫폼 및 서비스 하루 평균 이용시간	39
그림 III-4. 스마트폰 과의존	47
그림 III-5. 영화 및 드라마별 시청여부	49
그림 III-6. 영화 및 드라마별 시청 경로	60
그림 III-7. 부정적 콘텐츠 노출 정도	72
그림 III-8. 미디어 이용 경험	83
그림 III-9. 영화, 드라마의 폭력장면에 대한 인식	89
그림 III-10. 폭력 예방 및 대응 방안에 대한 인식	97
그림 III-11. 부모님의 미디어 중재 유형	103
그림 III-12. 온라인 폭력 가해경험	105
그림 III-13. 온라인 폭력 가해 대상자	106
그림 III-14. 온라인 폭력 피해 경험	107
그림 III-15. 오프라인 비행 경험	108
그림 III-16. 학교폭력 제재 및 처벌 경험 여부	109
그림 III-17. 오프라인 폭력 피해 경험	110
그림 IV-1. 청소년의 건강한 미디어 이용습관과 미디어 리터러시 제고 정책과제 IPA(전체)	120

○———— 제1장 서론

- 1. 연구의 배경과 목적
- 2. 연구내용

1. 연구의 배경과 목적

학교폭력예방 및 대책에 관한 법률(2023. 10. 24. 일부 개정 내용)에 따르면 ‘학교폭력’이란 학교 내외에서 학생을 대상으로 발생한 상해, 폭행, 감금, 협박, 약취·유인, 명예훼손·모욕, 공갈, 강요·강제적인 심부름 및 성폭력, 따돌림¹⁾, 사이버폭력²⁾ 등에 의하여 신체·정신 또는 재산상의 피해를 수반하는 행위를 말한다(국가법령정보센터, 2023). 범정부 차원의 폭력 없는 안전한 학교환경 조성 노력에도 불구하고, 학교폭력 유형이 다각화되고 지속적으로 증가하는 추세이다.

학교폭력을 야기하는 여러 요소 중 디지털 세대인 청소년에게 미치는 미디어의 영향력도 빼놓을 수 없다. 스마트폰 및 각종 디지털 미디어의 편재와 코로나19 팬데믹의 영향으로 청소년의 미디어 사용량이 현저하게 증가하였다(배상률 외, 2021, 정보통신정책연구원, 2022). 텔레비전 영상물, 영화, 온라인 게임, 유튜브 등 미디어를 통해 빈번히 접하는 폭력적 장면들은 폭력행위에 대한 유희, 폭력행위가 초래하는 결과에 대한 사소화(trivialization), 가해자의 영웅화 등으로 인해 폭력의 허용성 태도 형성 및 강화, 모방 범죄 등의 부작용을 초래할 수 있다. 특히, 아동기와 청소년기는 가치관 정립과 사회화가 왕성히 이루어지는 시기로

1) “따돌림”이란 학교 내외에서 2명 이상의 학생들이 특정인이나 특정집단의 학생들을 대상으로 지속적이거나 반복적으로 신체적 또는 심리적 공격을 가하여 상대방이 고통을 느끼도록 하는 모든 행위를 말한다(국가법령정보센터, 2023).

2) “사이버폭력”이란 정보통신망(「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호의 정보통신망을 말한다)을 이용하여 학생을 대상으로 발생한 따돌림과 그 밖에 신체·정신 또는 재산상의 피해를 수반하는 행위를 말한다(국가법령정보센터, 2023).

이들은 미디어가 반복적으로 제공하는 메시지에 보다 쉽게 영향을 받을 수 있다(배상률, 2012; Macionis, 1995).

미디어는 청소년들의 사회화 과정에 중요한 역할을 하고 있다. 이데올로기 전달의 핵심 수단(core systems for the distribution of ideology)으로 작용하는 미디어는 특정 콘텐츠와 메시지를 반복적으로 제공함으로써, 미디어 이용자들은 이러한 콘텐츠와 메시지를 내재화하는 과정을 겪게 된다(배상률, 2012).

미디어 콘텐츠 내에서 폭력적 장면의 반복된 노출이 청소년에게 미치는 영향에 대한 우려가 지속되고 있으며, 이에 따른 적절한 대응 방안의 필요성이 강조되고 있다. 이에 따라, 본 연구는 청소년이 즐겨 소비하는 미디어에 나타나는 폭력장면들의 양상을 살피고, 청소년의 폭력성, 폭력허용도를 높이는 요인으로 미디어의 종류, 미디어 이용 행태, 미디어콘텐츠 유형 등의 영향력을 살펴보고자 한다.

2. 연구내용

정부 부처와 연구기관에서 발행한 학교폭력의 현황 및 추세를 살폈다. 관련 분야의 대표적인 조사로 교육부의 학교폭력 실태조사를 들 수 있다. 초등학교 4학년생부터 고등학교 3학년생을 대상으로 매년 2회에 걸쳐 이뤄지는 조사로 온오프라인에서 발생하는 학교폭력의 실태를 조사하고 있다. 방송통신위원회와 한국지능정보사회진흥원은 사이버폭력 실태조사를 통해 학교폭력 중 온라인상에서 이뤄지는 각종 폭력들의 추이를 파악하고 있다. 푸른나무재단(청소년폭력예방재단)이 매년 실시하는 ‘전국학교폭력실태조사’는 설문과 인터뷰를 통해 학교폭력의 실태뿐만 아니라 예방 및 대응 방안을 위한 청소년과 현장전문가의 의견을 수렴하는 시도를 하고 있다.

우리 사회와 언론은 청소년이 반사회적 행동을 할 때 종종 그 원인을 미디어에 돌리는 경향이 있다. 물론, 미디어가 이러한 문제에 일정 부분 영향을 미친다는

것은 부인할 수 없다. 하지만 관련 이론과 연구 결과들은 미디어의 영향이 일관되고 강력하며 즉시 나타나지 않는다는 것을 보여준다. 미디어 사용 패턴, 인구 사회학적 배경, 부모와 자녀 간의 관계 등 다양한 요인에 따라 미디어의 영향력은 다르게 나타난다. 본 보고서는 학교폭력 현황 및 추세 분석에 이어서, 수용자의 인지, 태도, 행동에 영향을 미치는 미디어 효과를 설명한 주요 이론을 고찰하고 미디어 폭력이 청소년에게 미치는 영향력을 측정한 선행연구를 살폈다.

중고등학생 연령대 청소년을 대상으로 온라인 설문조사를 하였다. 미디어가 전달하는 폭력적 콘텐츠의 소비 실태를 파악하고, 폭력적 콘텐츠 소비가 청소년의 폭력성 및 폭력 허용도에 미치는 영향력을 분석하였다. 본 연구가 학교폭력 감소와 청소년의 건강한 미디어 이용을 위한 정책 마련을 위한 기초자료와 시사점을 제공할 것으로 기대된다.

○ — 제2장 이론적 배경

- 1. 학교폭력의 현황과 추세
- 2. 미디어 폭력의 효과

1. 학교폭력의 현황과 추세

2022년도 4월부터 5월까지 전국의 초등학교 4학년부터 고등학교 3학년 재학생 전체 인원을 대상으로 설문 조사한 교육부의 〈학교폭력 실태조사〉 결과에 따르면, 피해 응답률은 초등학교 3.8%, 중학교 0.9%, 고등학교 0.3%로 나타났다. 이는 모든 학교급에서 전년도 1차 조사 대비 0.6% 포인트 증가한 수치이며, 2014년 이래 가장 높은 수치이다. 교급별로 자세히 살펴보면, 중학생과 고등학생에게서는 수치의 증가세가 크게 나타나지 않은 반면, 초등학생의 피해 응답률은 20년 1.8%, 21년 2.5%, 22년 3.8%로 급격한 증가세를 보였다.

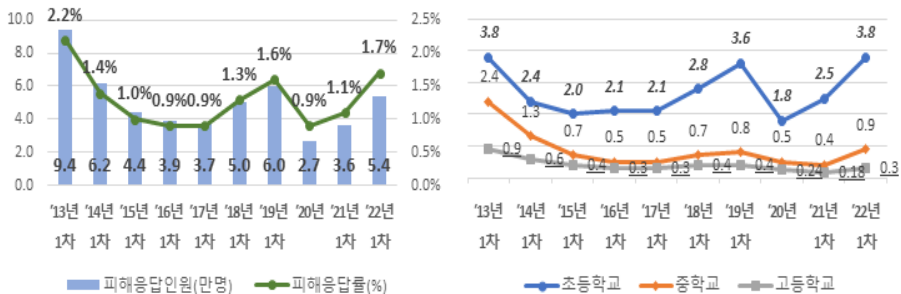


그림 II-1. 전체응답자의 피해 응답률 및 학교급

* 출처: 교육부(2022). 2022년 1차 학교폭력 실태조사 결과 발표(보도자료), p. 2

피해유형별로 살펴보면, 언어폭력(41.8%), 신체폭력(14.6%), 집단따돌림(13.3%), 사이버폭력(9.6%) 순으로 학교폭력이 빈번하게 발생하였음을 알 수 있다. 전년도 1차 조사 결과와 전반적으로 비슷한 양상을 보였으나, 신체폭력이 전년도 대비 2.2% 포인트 증가했다는 점이 눈여겨볼 지점이다.

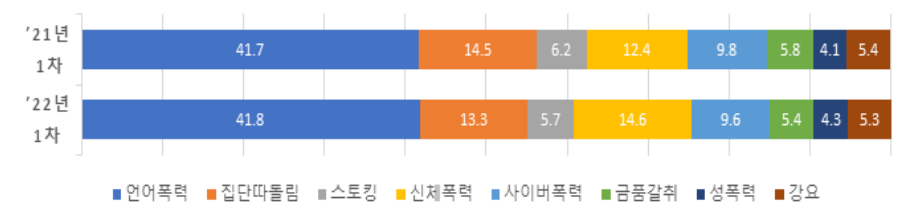


그림 II-2. (2021년 ~ 2022년) 피해유형별 비중(%)

* 출처: 교육부(2019). 2022년 1차 학교폭력 실태조사 결과 발표(보도자료), p. 2

피해유형별 비중을 교급별로 살펴보면, 초등학생은 언어폭력(42.8%), 신체폭력(14.6%), 집단따돌림(12.9%), 사이버폭력(8.7%) 순이며, 중학생은 언어폭력(37.8%), 신체폭력(15.5%), 집단따돌림(14.3%), 사이버폭력(12.9%) 순으로 top 4 유형 순위는 같은 것으로 조사되었다. 반면, 고등학생은 언어폭력(40.0%), 집단따돌림(15.4%), 사이버폭력(12.6%), 신체폭력(11.8%) 순으로 나타났다. 중학교가 신체폭력이 가장 큰 비중을 차지하는 교급이며, 고등학교가 가장 낮은 비중을 차지하였다. 교급이 높아질수록 언어나 신체폭력과 같은 노골적이고 직접적인 폭력보다 집단따돌림이나 사이버폭력의 비중이 눈에 띄게 증가하는 것을 알 수 있다.

표 II-1. 학교폭력 피해유형별 비율(교급별; %)

구분	언어 폭력	신체 폭력	집단 따돌림	사이버 폭력	스토킹	금품 갈취	성폭력
전체	41.8	14.6	13.3	9.6	5.7	5.4	4.3
초	42.8	14.6	12.9	8.7	6.3	5.5	3.6
중	37.8	15.5	14.3	12.9	3.4	5.4	6.6
고	40.0	11.8	15.4	12.6	3.9	4.4	7.1

* 출처: 교육부(2019). 2022년 1차 학교폭력 실태조사 결과 발표(보도자료), p. 6

학교폭력 피해 후 ‘주위에 알리지나 신고했다’고 응답한 비율은 90.8%로 전년도 응답률인 89.3%보다 높게 나타났다. 학교폭력 피해경험이 있으나 피해사실을 학교 선생님이나 부모 등 주위 어른에게 알리지 않은 학생에게 그 이유를 물었다. ‘별일이 아니라고 생각해서’라는 응답이 30.4%로 가장 높은 응답률을 보였다. 그 뒤를 이어 ‘스스로 해결하려고’(21.1%), ‘이야기해도 소용이 없을 것 같아서’(17.3%)가 2, 3위를 각각 차지하였다.

표 II-2. 학교폭력 피해 사실을 알리지 않은 이유(교급별; %)

구분	별일이 아니라고 생각해서	더 괴롭힘을 당할 것 같아서	스스로 해결 하려고	이야기해도 소용이 없을 것 같아서	선생님/ 부모님의 야단이나 걱정때문에	어디에 도움을 요청할지 몰라서
전체	30.4	14.0	21.1	17.3	14.4	2.8
초	30.0	14.8	20.8	16.6	14.9	2.9
중	32.9	9.8	23.0	19.3	12.7	2.3
고	29.0	12.6	18.2	27.1	10.0	3.0

* 출처: 교육부(2022). 2022년 1차 학교폭력 실태조사 결과 발표(보도자료), p. 6

학교폭력의 가해경험이 있다고 응답한 비율은 0.6%로 전년도 대비 0.2% 포인트 증가하였다. 학교폭력 가해경험이 있다고 응답한 학생에게 가해이유를 물은 결과, 응답자의 삼분의 일가량인 34.5%가 ‘장난이나 특별한 이유 없이’ 학교폭력을 행사했다’고 답했다. 그 뒤를 이어 ‘상대방이 먼저 괴롭혀서(22.1%),’ ‘오해와 갈등으로(12.2%),’ ‘화풀이 또는 스트레스 때문에(9.4%)’라는 응답이 각각 2, 3, 4위를 차지했다. 교급별로 살펴본 결과, ‘장난이나 특별한 이유 없이’ 학교폭력을 가한 경우가 초등학교, 중학교, 고등학교 모두에서 가장 높은 비율을 차지했다. 초등학교에서는 ‘상대방이 먼저 괴롭혀서’(24.3%)와 ‘오해와 갈등으로’(10.0%)가 2위와 3위를 차지했다. 중학교에서는 ‘오해와 갈등으로’(19.6%)와 ‘상대방이 먼저 괴롭혀서’(14.6%), 고등학교에서는 ‘오해와 갈등으로’(19.2%)와 ‘상대방의 행동

이 마음에 들지 않아서'(14.3%)가 각각 2위와 3위에 올랐다. 이 결과는 교급이 높아질수록, 상대방이 아닌 자신의 동기나 태도로 인한 학교폭력이 증가한다는 것을 나타낸다.

표 II-3. 학교폭력 가해 이유(교급별: %)

구분	전체	초	중	고
상대방이 먼저 괴롭혀서	22.1	24.3	14.6	10.0
장난이나 특별한 이유 없이	34.5	34.2	37.2	29.1
오해와 갈등으로	12.2	10.2	19.6	19.2
상대방의 행동이 마음에 안 들어서	8.9	8.2	10.9	14.3
다른 친구가 하니까	3.8	3.7	3.8	4.8
화풀이 또는 스트레스 때문에	9.4	9.9	7.0	9.9
강해 보이려고	4.6	4.9	3.3	5.4
보호자나 선생님의 관심을 받고 싶어서	1.6	1.6	1.2	3.5
선배나 친구가 시켜서	2.9	2.9	2.4	3.8

* 출처: 교육부(2019). 2022년 1차 학교폭력 실태조사 결과 발표(보도자료), p. 7

상술한 학교폭력 유형 중 전체 응답자 순위에서 4위를 차지한 사이버폭력의 정확한 실태를 파악하기 위해서 방송통신위원회와 한국정보사회진흥원이 매년 조사·발표하는 <사이버폭력 실태조사>를 살펴보았다. 조사 결과에 따르면, 청소년의 사이버폭력 경험률(가해, 피해, 목격 경험)은 41.6%로 나타나 전년도 조사 대비 12.4% 포인트 증가하여, 전년 대비 경험률의 감소세를 보인 성인과 다른 양상을 보였다. 청소년의 사이버폭력 경험률 중, 사이버폭력 피해 경험률의 증가세가 두드러진다. 2021년도 23.4%에서 2022년도 37.5%로 14.1% 포인트 증가하였다.



그림 II-3. 사이버폭력 경험률(청소년 vs. 성인)

* 출처: 방송통신위원회·한국지능정보사회진흥원(2022). 2022년 사이버폭력 실태조사, p. 21

사이버폭력 가해 및 피해 경험률은 중학교, 초등학교, 고등학교 순으로 나타났으며, 여학생보다 남학생이 가해경험률이 높은 것으로 조사되었다. 피해 경험률은 중학생이 41.3%, 초등학생이 39.3%, 고등학생이 31.5%이며, 남학생이 42.1%로 여학생보다 9.6% 포인트 높은 수치를 보였다. 피해유형별 비중은 언어폭력(33.3%), 명예훼손(16.1%), 스토킹(7.7%), 성폭력(6.1%) 순으로 집계되었다. 가해 경험률은 중학생이 24.8%, 초등학생이 22.1%, 고등학생이 14.5%로 조사되었다.



그림 II-4. 청소년의 사이버폭력 피해 경험률(교급별, 성별)

* 출처: 방송통신위원회·한국지능정보사회진흥원(2022). 2022년 사이버폭력 실태조사, p. 22



그림 II-5 청소년의 사이버폭력 피해 유형

* 출처: 방송통신위원회·한국지능정보사회진흥원(2022). 2022년 사이버폭력 실태조사, p. 22

사이버폭력을 경험한 청소년 중 32.4%가 사이버폭력 피해 이후 취한 조치에 관한 질문에 아무런 대응도 하지 않았다고 답변했다. 아무런 행동을 취하지 않는 이유로 ‘별일 아니라고 생각해서’가 72.5%로 압도적인 1위를 차지하였다. 사이버폭력 가해 경험 청소년을 대상으로 한 조사 결과에 따르면, ‘상대방이 먼저 그런 행동을 해서 보복하기 위해’(38.4%), ‘상대방이 싫어서, 상대방에게 화가 나서’(24.2%), ‘재미나 장난으로, 스트레스 해소를 위해서’(21.2%)가 사이버폭력 가해행위를 하는 주된 이유인 것으로 조사되었다. 초등학생은 ‘그냥 특별한 이유 없이’ 가해했다는 응답이 17.5%로 ‘상대방이 먼저 그런 행동을 해서 보복하기 위해’(38.5%) 다음으로 높은 비율을 차지했다. 중학생의 경우 ‘주변에서 함께 하므로, 친구들과 어울리기 위해서’라는 응답률이 8.3%로 초등학생이나 고등학생과 비교해 매우 높은 응답률을 보였다. 교급이 높아질수록 ‘재미나 장난으로, 스트레스 해소를 위해’ 가해했다는 응답률이 높게 나타났다.

표 II-4 사이버폭력 가해 동기(교급별; %)

구분	상대방이 먼저 그런 행동을 해서, 보복하기 위해	상대방이 싫어서, 상대 방에게 화가 나서	재미나 장난으로, 스트레스 해소를 위해	그냥 특별한 이유 없이	내 의견과 달라서, 상대방이 틀린 말을 해서	주변에서 함께 하므로, 친구들과 어울리기 위해
전체	38.4	24.2	21.2	17.5	14.3	6.1
초	38.5	20.8	18.0	22.0	11.7	4.9
중	38.5	23.6	22.9	16.4	13.1	8.3
고	38.0	30.5	23.2	12.5	20.5	4.3

* 출처: 방송통신위원회·한국지능정보사회진흥원(2022). 2022년 사이버폭력 실태조사, p. 55

20여 년간 학교폭력 실태조사를 수행하는 푸른나무재단(舊 청소년폭력예방재단)의 2022년도 조사 결과에 따르면, 학교폭력 유형 중 사이버폭력이 역대 최고치인 31.6%로 나타났다. 피해 학생 다섯 명 중 한 명꼴로 학교폭력 피해를 당해도 주변에 도움을 구하지 않는 것으로 조사되었다. 본 재단의 설문 내용에서 흥미로운 점은 ‘영상대체가 학교폭력에 미치는 영향력’을 묻는 문항에 설문조사에 참여한 청소년의 54.9%가 ‘영향을 미친다’고 응답했다는 것이다(청예단, 2012). 최근 학교폭력이 우리 사회의 이슈로 또다시 대두되면서 푸른나무재단이 〈학교폭력 상황에 대한 대책 촉구〉 성명문을 발표하였다. 재단은 지난 20여 년간 학교폭력 문제가 사회적 이슈로 오르내리길 반복하고 있음을 지적하며 근본적 문제해결의 필요성을 강조하였다(푸른나무재단, 2023).

2. 미디어 폭력의 효과

선행연구에 따르면, 폭력적인 미디어 콘텐츠에 노출될수록 사람들의 폭력적 경향성이 강화된다(박용한, 2014; 배상률, 문수정, 2018). 특히, 심각한 문제는 청소년들의 모방 행위/범죄로, 영화나 TV에서 묘사하는 폭력 장면들을 청소년들이 현실에서 모방하는 현상이다. 기존의 미디어와 폭력성의 인과관계에 대한 선행

연구들은 폭력적인 미디어 이미지에 노출된 어린이들은 성인이 된 이후에도 공격적인 성향을 나타낼 가능성이 높다(Bushman & Huesmann, 2006).

청소년들의 폭력 행위에 미치는 미디어의 영향에 대한 연구는 1970년대부터 시작되었다. 이 시기에 TV 폭력 연구가 체계적으로 진행되었으며, 특히 계발/배양 효과(cultivation effect) 이론이 주목받았다. 이 이론은 TV 속 상징적 세계가 시청자들의 실제 세상에 대한 인식에 영향을 미친다는 가설을 실증적으로 검증한 것으로, 1970년대 미국에서 TV 폭력이 심각한 사회 문제로 부각되면서 활발하게 연구가 이루어졌다. 문화배양이론을 주창한 미국의 George Gerbner 교수와 그의 동료들은 ① 많은 텔레비전 프로그램들이 폭력적 행동을 묘사하고 있으며, ② 이러한 폭력적 묘사에 장시간 노출된 사람들(heavy viewers)에게 부정적인 감정적 효과를 초래하고, ③ 그 결과, 세상을 더 어둡고 위험한 곳으로 인식하는 '천박한 세상 증후군'을 유발할 수 있다는 것을 밝혔다(Gerbner & Gross, 1976; Gerbner, Gross, Morgan, Signorielli, & Shanahan, 2002; Griffin, 2009).

텔레비전뿐만 아니라 유튜브, 온라인 게임과 같은 다른 매체의 폭력적 콘텐츠에 노출되어도 비슷한 배양효과를 경험할 수 있다.(배상률, 2012; 배상률 2023). 게임을 평소 많이 즐기던 청소년이 학년이 올라가면서 게임 이용을 줄일 경우 동네안전 인식이 긍정적으로 개선된 반면, 게임이용 시간이 적었던 경이용자가 학년이 올라가면서 게임이용을 늘린 경우에는 동네안전 인식률이 이전보다 나빠지는 현상이 나타났다(배상률, 2012). 폭력적인 콘텐츠의 반복적 소비가 청소년들의 감정적·정서적인 부분뿐만 아니라 실제 반사회적 비행에도 직·간접적으로 영향을 미칠 수 있다(Potter, 2006). 초등학생의 폭력허용도를 높이는 요인으로 온라인 게임의 폭력적 콘텐츠 노출 빈도와 게임 콘텐츠 관련 유튜브 시청 빈도가 주요인으로 작용함을 밝힌 배상률(2023)의 연구결과는 시사하는 바가 크다. Strasburger와 Wilson(2006)도 장시간의 게임 몰입은 미성숙한 청소년들이 현실 판단을 중단하게 하여, 중재 없이 폭력적 내용을 수용할 경우 실제 생활에서 폭력적 행위를 촉발할 수 있다고 강조하였다.

〈표 II-5〉는 개인과 사회로 구분하여 미디어 폭력이 미치는 효과성을 감정적, 행동적, 인지적 측면에서 정리한 것이다.

표 II-5. 미디어 폭력의 효과이론

	감정적 효과 (emotional effect)	행동적 효과 (behavioral effect)	인지적 효과 (cognitive effect)
개 인	카타르시스(cartharsis) 흥분이론 (arousal theory) 무감각화 효과 (desensitization effect)	사회학습이론(social learning theory) 탈억제 이론 (disinhibition theory)	인지점화효과 (cognitive priming effect) 인지스크립트 이론 (cognitive script theory)
사 회		*전염이론 (epidemic theory)	배양이론 (cultivation theory) 사회인지이론 (social cognitive theory)

* 출처: 박진희(2004). 디지털 시대 미디어 폭력 연구, p. 61

〈표 II-5〉에 소개된 10개의 효과/이론 중 미디어 소비로 억눌린 욕구의 해소와 대리만족으로 폭력적 언행이 감소한다는 카타르시스 효과만이 미디어 폭력이 긍정적인 영향을 미칠 수 있다고 주장한다. 반면, 다른 이론들은 미디어 폭력이 청소년들의 폭력성 및 공격성에 직·간접적으로 영향을 미친다고 보며, 미디어의 이러한 영향은 단기적이거나 장기적일 수 있다고 지적한다.

감정적 효과 이론에는 '흥분 이론'과 '무감각화 효과'가 포함된다. 흥분 이론은 자극적이고 폭력적인 콘텐츠가 사람들을 흥분시킬 수 있다고 주장한다. 반면, 무감각화 효과는 미디어 폭력에 자주 노출되는 아동 및 청소년이 실제 폭력적 상황에 대해 심리적으로 무감각해지고, 이로 인해 폭력을 경시하게 된다고 주장한다.

행동적 효과를 설명하는 이론으로 Bandura의 사회학습 이론과 Berkowitz의 탈억제 이론이 대표적이다. 사회학습 이론은 사람들이 타인의 행동을 관찰하고 학습하는 능력을 강조한다. 이 이론에 따르면, 미디어를 통해 폭력적 행위를 소비하는 것은 동시에 이러한 행동을 학습하는 과정이며, 궁극적으로는 행동 모델링을

통해 특정 폭력 행위를 모방할 수 있다고 주장한다. 이는 미디어 콘텐츠가 개인의 행동에 영향을 미칠 수 있음을 의미한다(Bandura, Ross & Ross, 1961, 1963). 탈억제 이론은 폭력적 콘텐츠에 노출되었을 때, 사람들이 폭력 행위에 대한 내부적인 억제감을 잃어가는 과정을 설명하는 이론이다. 탈억제 이론은 미디어가 보여주는 폭력적 행위의 정당화와 보상을 목격한 청소년이 실제 생활에서 더 공격적으로 변할 가능성이 높다고 주장한다. 이 이론에 따르면, 평소 윤리적 이유로 억제되었던 폭력적 성향이 매체에서 자주 접하는 폭력적 콘텐츠 소비를 통해 활성화될 수 있다는 것이다(Berkowitz & Rawlings, 1963). 전염 이론은 베르테르 효과와 유사한 개념으로, 미디어 폭력이 사회적으로 확산되어 모방 범죄를 유발할 수 있음을 설명한다(곽진희, 2004). 최근 발생한 신림역 및 서현역 칼부림 사건(세계일보, 2023. 08. 24) 이후 일련의 모방범죄를 암시하는 예고성 메시지가 소셜미디어를 통해 끊임없이 생산되어 사회적 불안을 야기하고 있는 현상을 전염이론으로 설명할 수 있다.

인지적 접근은 미디어 메시지의 정신적 처리 과정을 분석하며, 메시지에 대한 단기적 반응을 설명하는 인지 점화 효과와 미디어의 폭력적 메시지에 대한 장기 노출의 영향을 설명하는 인지 스크립트 이론, 배양이론, 사회인지 이론 등이 포함된다. 인지 스크립트 이론과 점화효과는 미디어의 폭력적 메시지가 실제 행동의 대본이나 기폭제 역할을 할 수 있음을 제시한다. 사회인지 이론은 사회학습이론을 발전시켜 미디어 메시지의 사회적 해석 요소를 포함한다. 곽진희(2004)에 따르면, 미디어에서 폭력을 묘사하는 방식이 유해한 행동을 도덕적으로 정당화하고, 희생자에 대한 비난과 탈인간화를 조장하며, 개인적 책임을 대체하거나 확산시키고, 파괴적 결과를 누락하는 등의 방식으로 도덕적 정당화의 장치로 작동한다.

미디어 문화 연구자들은 미디어 이미지가 단순히 현실을 반영하는 것이 아니라는 점을 강조한다. Hall (1982)은 미디어를 “주어진 의미를 단순히 전달하는 것이 아니라 의미를 창출하는 적극적인 과정”(Croteau, Hoynes, & Milan, 2011, p. 185)으로 묘사한다. 이 관점에서 볼 때, TV 드라마나 영화가 표현하는 남녀간

의 성차별적 역할, 계급적 관점, 외모 중시주의, 폭력의 정당화나 미화 등은 이를 접한 청소년들에게 현실을 이해하는 데 영향을 미칠 수 있는 관점을 제공한다.

다양한 선행 연구들은 미디어가 청소년의 폭력성에 영향을 미칠 수 있다는 것을 보여주고 있다. 미디어가 폭력의 주요 원인이라는 주장에 동의하지 않는 학자들조차도, 미디어가 청소년의 폭력적 행동을 유발하는 촉매 역할을 할 수 있다는 점에 대해서는 대체로 동의하는 경향이 있다. 이를 고려할 때, 청소년들이 건강한 미디어 사용 습관을 갖출 수 있도록 지속적이고 체계적인 지도와 감독이 중요하다. 미디어 콘텐츠에 대한 비판적 이해 능력을 키우는 교육을 통해 학교 폭력 예방에 기여할 수 있을 것이다.



제3장 설문조사

- 1. 설문조사 개요 및 문항 구성
- 2. 조사결과 기초분석
- 3. 조사결과 심층분석

1. 설문조사 개요 및 문항 구성

1) 조사 개요

전국의 중·고등학생 연령대인 2005년생부터 2010년생에 해당하는 청소년 1,038명을 대상으로 2023년 11월에 온라인 설문조사를 하였다. 2장에서 살펴본 바와 같이, 중학교는 신체 폭력이 큰 비중을 차지하는 교급으로 나타났다. 교급이 높아질수록 노골적이고 직접적인 신체 및 언어 폭력보다는 집단 따돌림이나 사이버폭력과 같은 형태의 폭력이 증가하는 경향이 있었다. 이러한 점을 고려하여, 제한된 예산으로 청소년 전 연령대를 대상으로 조사가 어려운 상황에서, 본 조사는 중·고등학생 연령대 청소년을 주요 대상으로 선정하여 설문조사를 진행했다.

본 조사는 조사전문업체인 (주)에스티아이가 맡았으며, 2023년 11월 본원의 기관생명윤리위원회 승인(승인번호: NYPI-202311-HR-수시-004-01)을 받았다. 설문조사 데이터를 활용하여 주요 문항에 대한 빈도분석, 교차분석, t검정, 분산분석을 하였다. 또한, 청소년의 폭력 허용도와 폭력 경향성의 주요인을 파악하기 위한 다중 회귀분석을 실시하였다.

2) 문항 구성

설문 문항 구성은 청소년의 미디어 이용행태 및 활용수준, 폭력적 콘텐츠가 포함된 미디어 콘텐츠 소비, 온·오프라인 폭력 가·피해, 학교폭력 관련 정책에

대한 의견 및 태도, 미디어 폭력 관련 정책에 대한 의견 및 태도, 부모 및 가족 관계, 공감능력, 자존감 등을 포함한 배경질문 영역으로 이루어졌다.

표 Ⅲ-1. 설문조사 주요 영역 및 조사내용

영역	하위영역	조사내용
미디어 이용 행태 및 활용 수준	Q1. 스마트폰, 컴퓨 터, 텔레비전 보유여부 & 이용시간	1) 스마트폰 2) 컴퓨터(데스크톱, 노트북 등)/태블릿 PC 3) 텔레비전
	Q2. 미디어 플랫폼 및 서비스 이용 시간	1) 유튜브(학습 관련) 2) 유튜브(비학습 관련) 3) 메타버스 서비스 4) 온라인/모바일 게임(메타버스 제외) 5) 구독형 OTT 서비스 6) 웹툰(인터넷 만화)
	Q3. 스마트폰 과의존	1) 스마트폰 이용시간을 조절하는 것이 어렵다 2) 스마트폰 이용하고 싶은 충동을 강하게 느낀다 3) 스마트폰 때문에 일이나 학업 수행에 어려움이 있다 4) 스마트폰을 사용할 수 없게 된다면 견디기 힘들 것이다
	Q4. 스마트폰 보유기간	스마트폰 소지하며 이용한 총 기간 합산
	Q5. 스마트폰 유해콘텐츠 차단 앱 설치 여부	유해콘텐츠나 특정 사이트 차단 위한 프로그램이나 앱 설치 여부
	Q6. 즐거이용/ 소비하는 유튜브, 게임, 웹툰 영화/ 드라마	1) 가장 즐겨본 유튜브 채널명 2) 가장 즐겨한 온라인 게임명 3) 가장 즐겨본 웹툰 제목 4) 가장 즐겨본 영화나 드라마 제목
미디어 콘텐츠 소비	Q1. 영화 및 드라마 콘텐츠 소비 여부 및 이용 장소/채널	1) 범죄도시 1편 2) 범죄도시 2, 3편 3) 어벤저스 시리즈 4) 스즈메의 문단속 5) 아바타 시리즈 6) 엘리멘탈 7) 청년경찰

영역	하위영역	조사내용
		8) 최악의 악 9) 무빙 10) 더 글로리
	Q2. 각종 미디어를 통한 폭력적/ 선정적 콘텐츠 노출 수준	1) 유튜브 2) 온라인 게임 3) OTT 4) 웹툰
	Q3. 청소년 이용불가 콘텐츠 이용 경험	1) 청소년 이용 불가 게임 이용 2) 청소년 관람/시청 불가 영화나 드라마 3) 청소년 이용 불가 웹툰 4) 15세미만 이용 불가 온라인 게임
	Q4. 뉴스 소비	1) 나는 평소 시사 관련 뉴스에 관심이 많다 2) 나는 평소 청소년 관련 뉴스나 정보에 관심이 많다 3) 유튜브를 통해 시사 관련 뉴스나 정보를 얻는다
사이버 불링	Q1. 가해경험	1) 나는 온라인 공간에서 다른 사람을 따돌리거나 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다 2) 나는 상대방이 싫다는데도 이메일이나 쪽지를 계속 보내거나, 블로그나 SNS에 계속 방문해 글이나 사진을 남긴 적이 있다 3) 나는 인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 다른 사람을 퇴장하지 못하게 막고 놀리거나, 욕하거나, 대화에 참여하지 못하게 한 적이 있다 4) 나는 다른 사람의 사이버 게임머니, 스마트폰 데이터, 게임 아이템, 카카오톡ID 등을 강제로 빼앗은 적이 있다 5) 나는 온라인 공간에서 다른 사람에게 그 사람이 원치 않는 말/행동을 하도록 강요하거나 심부름을 시킨 적이 있다 6) 강제로 누군가를 인터넷 대화방에 초대하거나 들어오게 한 후 대화방에 그 사람만 남기고 모두 나간 적 있다
	Q2. 피해자와의 관계	온라인 공간에서 행한 괴롭힘의 대상
	Q3. 피해경험	1) 온라인 공간에서 누군가 나를 따돌리거나, 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다 2) 누군가 내가 싫어하는데도 이메일이나 쪽지를 계속 보내거나, 블로그나 SNS에 계속 방문해 글이나 사진을 남긴 적이 있다 3) 인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 나를 퇴장하지 못하게 막고 놀리거나, 욕하거나, 대화에 참여하지 못하게 한 적이 있다 4) 누군가 나의 다른 사람의 사이버 게임머니, 스마트폰데이터, 게임아이템, 카카오톡ID 등을 강제로 빼앗은 적이 있다

영역	하위영역	조사내용
		5) 누군가 온라인 공간에서 내가 원치 않는 말/행동을 하도록 나에게 강요하거나 심부름을 시킨적이 있다 6) 인터넷에서 강제로 대화방에 초대되거나 초대방아 들어간 후 나만 대화방에 남고 모두 나가는 괴롭힘을 당한 적이 있다
지식, 의견, 행동	Q1.-1)~3), 9) 동네/사회 안전	1) 우리 동네가 안전하다고 느낀다 2) 우리 사회는 폭력사건이 자주 발생한다 3) 우리 사회는 범죄가 자주 발생한다 9) 내 주변(가정, 학교 등)에 폭력이 자주 발생한다
	Q1-4)~6). 폭력 허용도	4) 또래 친구가 시비를 걸면 신체적 폭력을 행사해도 된다 5) 문제해결을 위한 신체적 폭력은 상황에 따라 허용될 수 있다 6) 목적이 정당하면 폭력의 행사는 정당화될 수 있다
	Q1-7)~8) 폭력/범죄 피해 우려	7) 나는 폭력사건의 피해자가 될까봐 걱정된다 8) 나는 범죄의 피해자가 될까봐 걱정된다
	Q1-10)~11) 폭력적 성향	10) 내 주변 사람들에게 자주 화를 내는 편이다 11) 나는 실제 화가 나면 폭력적으로 행동하는 경향이 있다
	Q1.-12) 폭력 피해자에 대한 태도	12) 폭력이 발생하는데는 피해자도 일부 책임이 있다
	Q1.-13)~14) 언론과 사회가 청소년 폭력을 대하는 태도	13) 언론은 청소년 사회에서 발생하는 폭력사건을 과장하여 요란스럽게 보도하는 경향이 있다 14) 청소년 사회에 발생하는 폭력사건에 우리 사회가 더 많은 관심을 기울여야 한다
	Q1.-15)~16) 외국인 범죄에 대한 태도	15) 외국인 범죄가 내국인 범죄 발생빈도에 비해 더 높다 16) 외국인 범죄가 내국인 범죄보다 더 잔혹한 경우가 많다
	Q2. 미디어 폭력에 대한 태도	1) 좋아한다 2) 통쾌하고 카타르시스를 느낀다 3) 청소년에게 폭력성을 심어줄 수 있다 4) 나에게 폭력성을 심어줄 수 있다 5) 액션영화 주인공은 동경의 대상이다 6) 폭력장면을 따라해 본 적이 있다
	Q3. 미디어폭력 및 학교폭력 대응 정책에 대한 의견	1) 폭력적 콘텐츠의 소비가 이뤄지지 않도록 정책의 시행 필요 2) 학교폭력 발생시 대응방법에 대한 교육 필요 3) 학교폭력 가해자에 대한 엄격한 제재와 처벌 필요 4) 폭력적 콘텐츠에 대한 비판적 이해 교육 필요
	Q4. 학교폭력 제재/처벌 경험	최근 1년 간 학교폭력에 가해자나 가담자로 제재나 처벌을 받은 경험

영역	하위영역	조사내용
배경 질문	배문1. 보호자 최종학력	부모님(보호자) 최종 학력
	배문2. 보호자 디지털미디어 중재유형	1) 나의 디지털 미디어 이용과 관련하여 부모님(보호자)은 간섭하거나 통제 하신다 2) 부모님(보호자)은 나의 디지털 미디어의 이용이 내게 미치는 좋은 점과 나쁜 점을 설명해주신다 3) 부모님(보호자)은 나의 디지털 미디어 이용에 대해 무관심하시다. 4) 부모님(보호자)은 내가 이용하는 콘텐츠에 대한 적정연령 등급 해당 여부를 확인하신다 5) 부모님(보호자)은 나의 미디어 이용을 가급적 못하게 하신다
	배문3. 형/오빠 유무	가족 중 형이나 오빠 수
	배문4. 성적 수준	학급에서의 성적 수준
	배문5. 가정 소득수준	가정의 전반적인 소득 수준
	배문6. 오프라인 비행	1) 담배 피우기(전자담배 포함) 2) 술 마시기(제사, 성찬식 등에서 소량 마신 정도는 제외) 3) 무단결석(보호자나 선생님께 알리지 않고 학교가지 않은 경우) 4) 가출(하룻밤 이상 보호자의 허락 받지 않고 귀가하지 않은 경우) 5) 다른 사람 돈이나 물건 훔치기 6) 다른 사람 면전에서 심하게 놀리거나 조롱하기 7) 다른 사람 심하게 때리기 8) 다른 사람에게 면전에서 욕설과 폭언하기 9) 다른 사람 돈이나 물건 뺏기
	배문7. 오프라인 학교폭력 피해	1) 심한 놀림이나 조롱당하기 2) 집단 따돌림 당하기 3) 심한 구타/폭행 당하기 4) 협박당하기 5) 돈이나 물건 뺏기기 6) 심한 욕설이나 폭언 듣기
	배문8. 또래동조성	1) 친한 친구들과 PC방 앞을 지나가다가 친구들은 PC방에서 놀다가자고 하지만 나는 그냥 집에 가고 싶어서 혼자 집으로 간다 2) 친한 친구들이 대화중에 은어를 쓰는데 듣기에 거슬린다. 친구들은 은어를 같이 쓰자고 하지만 나는 내키지 않아 쓰지 않는다 3) 친한 친구들과 우연히 선생님의 책상 밑에서 내일 보게 될 시험답안지를 발견했다. 친구들은 선생님께 돌려주지 말자고 하지만 나는 답안지를 선생님께 돌려드린다

영역	하위영역	조사내용
		4) 일요일 오후 집에서 웹툰을 재미있게 보고 있는데, 친한 친구들이 와서 다른 친구 집에서 넷플릭스 드라마를 보러 가자고 한다. 그러나 나는 웹툰이 보고 싶어 혼자 집에서 웹툰을 본다
	배문9. 자아존중감	1) 나는 나 자신에 대해서 긍정적인 태도를 가지고 있다 2) 나는 내 삶에 대해 대체적으로 만족한다 3) 나는 요즘 의욕이 많이 떨어진다 4) 나는 내 자신이 아무 쓸모없는 사람이라고 느낀다
	배문9. 외모 만족	5) 나는 외모에 만족한다
	배문9. 가족 화목	6) 나의 가족은 화목하다
	배문9. 부모님 양육방식	7) 부모님(보호자)은 나의 의견을 존중해주시다 15) 부모님(보호자)은 나를 믿어주신다 16) 부모님(보호자)은 나를 있는 그대로 받아주신다 17) 부모님(보호자)은 내게 문제가 있을 때 어떻게 해결해야할지 도움을 주신다
	배문9. 경제수준 만족	8) 나는 우리 집의 경제적 여건/수준에 만족한다
	배문9. 호전적 태도	9) 별 것 아니니 일로 싸우곤 한다 10) 하루 종일 화가 날 때가 있다
	배문9. 안전한 동네거주, 타인 도움 제공, 물질적 풍요, 외모 중요성 인식	11) 안전한 동네에서 사는 것이 중요하다 12) 다른 사람을 돕는 것이 중요하다 13) 물질적 풍요를 누리는 것이 중요하다 14) 외모에 관심을 갖고 꾸미는 것이 중요하다
	배문9. 다문화 감수성	18) 문화적 배경이 다른 이민자 가정에서 자란 청소년과 단짝이 될 수 있다 19) 문화적 배경이 다른 외국에서 온 이민자 가정에서 자란 청소년과 이성친구로 사귄 수 있다 20) 조선족은 같은 민족이라 보다 친근한 느낌이 든다 21) 국내 거주 조선족이 한국에서 잘 정착할 수 있도록 지원해줄 필요가 있다
	배문9. 공감능력	22) 기운 없이 앉아 있는 친구가 있으면 내가 먼저 말을 건다 23) 고통 받는 사람이 있으면 그 상황에서 내가 도움 줄 수 있는 일을 찾는다 24) 다른 사람이 고통받는 것을 보면 마음이 아프다

3) 기본 응답자 특성

조사대상은 조사업체가 확보한 청소년 패널 중 2005년생 ~ 2010년생 청소년으로, 총 1,038명이 응답하였다. 조사 대상자의 일반적인 인구통계학적 특성은 <표 Ⅲ-2>에 기술되어 있다. 전체 응답자 중 남자는 514명으로 49.5%에 해당되며, 여자는 524명으로 50.5%로 나타났다. 출생년도를 묻는 질문에서는 ‘2008년생’(31.9%)이라는 응답이 가장 많이 나타났으며, 다음으로 ‘2007년생’(19.1%), ‘2009년생’(16.9%) 순으로 나타났다.

표 Ⅲ-2. 응답자 특성

		사례수(명)	비율(%)
전체		(1038)	100.0
성별	남	(514)	49.5
	여	(524)	50.5
교급	중학교	(508)	48.9
	고등학교	(507)	48.8
	학교밖청소년	(23)	2.2
출생년도	2010	(10)	1.0
	2009	(175)	16.9
	2008	(331)	31.9
	2007	(198)	19.1
	2006	(167)	16.1
	2005	(157)	15.1
성적	상	(408)	39.3
	중	(334)	32.2
	하	(296)	28.5
가구 소득	상	(281)	27.1
	중	(537)	51.7
	하	(220)	21.2
오프라인 폭력 가해 경험	유	(201)	19.4
	무	(837)	80.6
자녀 미디어 이용 관심도	상	(715)	68.9
	하	(323)	31.1

학업 성적으로는 '상'(중상위권+상위권)이 408명(39.3%)으로 가장 높은 비율로 관찰되었고, '중'(중위권)이 334명(32.2%), '하'(중하위권+하위권) 296명(28.5%) 순으로 나타났다. 가구 소득을 묻는 질문에는 '중'(51.7%)이라는 응답이 가장 많이 나타났으며, '상'(27.1%), '하'(21.2%) 순으로 나타났다.

오프라인 폭력 가해 관련하여 '다른 사람 돈이나 물건 훔치기', '다른 사람 면전에서 심하게 놀리거나 조롱하기', '다른 사람 심하게 때리기', '다른 사람에게 면전에서 욕설과 폭언하기', '다른 사람 돈이나 물건 뺏기' 5가지 항목의 경험 여부를 물었을 때, 모두 '전혀 없다'고 응답한 사례가 837명(80.6%)으로 하나라도 '있다'고 응답한 사례(201명, 19.4%)보다 많았다. 부모님(보호자)의 자녀 미디어 이용에 대한 관심도³⁾를 물었을 때, '상'이라고 응답한 사례가 715명(68.9%)으로 '하'로 응답한 사례(323명, 31.1%)보다 많았다.

2. 조사결과 기초분석

1) 청소년의 미디어 이용 행태

(1) 디지털 기기 보유 여부 이용시간

디지털 기기를 보유하고 있는지 물었을 때 스마트폰, 컴퓨터/태블릿PC, 텔레비전 모두 '갖고 있다'라는 응답이 '갖고 있지 않다'라는 응답보다 많았으며, 스마트폰(99.6%)의 보유율이 가장 많았고, 그 뒤를 이어 텔레비전(95.3%), 컴퓨터/태블릿PC(87.0%) 순으로 나타났다.

디지털 기기를 보유하고 있다고 응답한 경우에 한해 최근 6개월 간 평일과 주말 하루 평균 이용시간을 물었을 때, 평일의 경우 스마트폰은 '3시간 이상 ~ 4시간 미만'(21.5%)이라고 응답한 비율이 가장 많았으며, 컴퓨터/태블릿PC는 '1시간

3) 배문2-3) '부모님은 나의 미디어에 대해 무관심하시다'는 항목에 '전혀 그렇지 않다'와 '그렇지 않다'로 응답한 경우 관심도를 '상'으로, '그렇다'와 '매우 그렇다'로 응답한 경우 관심도를 '하'로 분류하였음.

미만’(26.7%)이라는 응답이 가장 많았다. 텔레비전의 경우 ‘이용 안함’(37.0%)이라는 응답이 가장 많았다. 주말의 경우 스마트폰은 ‘6시간 이상’(40.1%)이라고 응답한 경우가 가장 많았으며, 컴퓨터/태블릿PC와 텔레비전은 ‘1시간 미만’이라는 응답이 각각 20.2%, 33.3%로 가장 많았다.

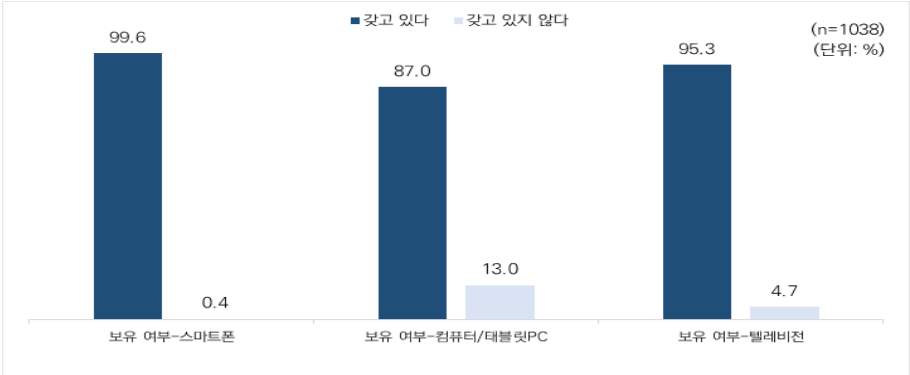


그림 Ⅲ-1. 디지털 기기 보유 여부

표 Ⅲ-3. 디지털 기기 보유 여부(%)

	사례수	가 갖고 있다 (%)	가 갖고 있지 않다 (%)
1) 스마트폰	(1038)	99.6	0.4
2) 컴퓨터/태블릿PC	(1038)	87.0	13.0
3) 텔레비전	(1038)	95.3	4.7

스마트폰 사용과 관련한 조사 결과에서는 몇 가지 흥미로운 경향이 발견되었다. 여성이 남성보다 스마트폰을 더 많이 사용하는 것으로 나타났으며, 중학생에 비해 고등학생, 그리고 고등학생에 비해 학교 밖 청소년들이 스마트폰을 월등히 더 많이 사용하는 것으로 조사되었다. 또한, 성적 수준이 낮거나 가구 소득이 낮은 경우 스마트폰 사용 시간이 더 길었다. 부모의 미디어 이용에 대한 관심 부족한 그룹에서 자녀의 스마트폰 사용 시간이 더 많은 것으로 나타났다.

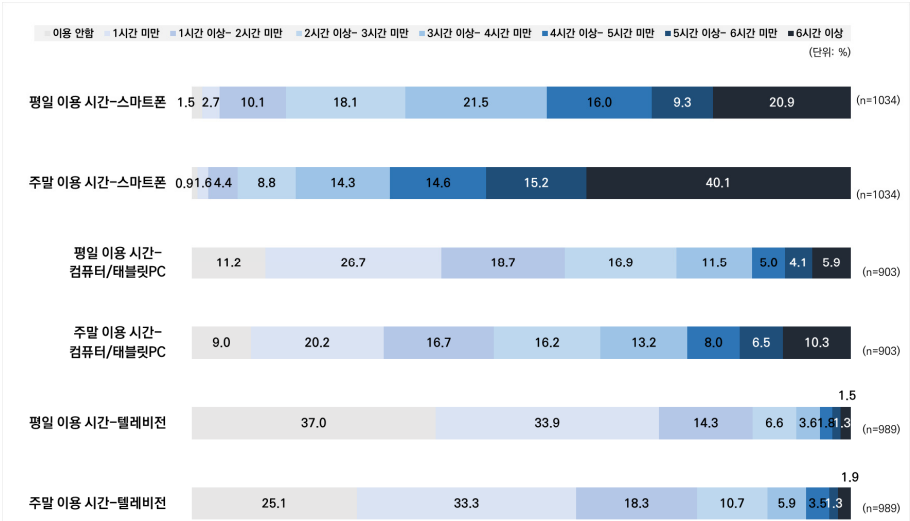


그림 Ⅲ-2. 디지털 기기 보유 시 이용시간

표 Ⅲ-4. 디지털 기기 보유 시 이용시간(%)

	구분	사례수	이용 안함	1시간 미만	1시간 이상 - 2시간 미만	2시간 이상 - 3시간 미만	3시간 이상-4시간 미만	4시간 이상-5시간 미만	5시간 이상-6시간 미만	6시간 이상
1) 스마트폰	평일	(1034)	1.5	2.7	10.1	18.1	21.5	16.0	9.3	20.9
	주말	(1034)	0.9	1.6	4.4	8.8	14.3	14.6	15.2	40.1
2) 컴퓨터 /태블릿PC	평일	(903)	11.2	26.7	18.7	16.9	11.5	5.0	4.1	5.9
	주말	(903)	9.0	20.2	16.7	16.2	13.2	8.0	6.5	10.3
3) TV	평일	(989)	37.0	33.9	14.3	6.6	3.6	1.8	1.3	1.5
	주말	(989)	25.1	33.3	18.3	10.7	5.9	3.5	1.3	1.9

표 Ⅲ-5. 디지털 기기 보유 이용시간(스마트폰 - 평일)(%)

		사례수	이용 안함	1시간 미만	1시간 이상- 2시간 미만	2시간 이상 - 3시간 미만	3시간 이상- 4시간 미만	4시간 이상- 5시간 미만	5시간 이상- 6시간 미만	6시간 이상
전체		(1034)	1.5	2.7	10.1	18.1	21.5	16.0	9.3	20.9
성별	남	(511)	2.5	3.9	12.5	20.0	22.7	11.9	9.0	17.4
	여	(523)	0.6	1.5	7.6	16.3	20.3	19.9	9.6	24.3
교급	중학교	(507)	1.8	3.4	10.7	21.1	20.7	16.4	9.1	17.0
	고등학교	(504)	1.2	2.2	9.7	15.1	22.4	15.9	9.1	24.4
	학교밖	(23)	4.3	0.0	4.3	17.4	17.4	8.7	17.4	30.4
출생 년도	2010	(10)	40.0	10.0	10.0	30.0	0.0	0.0	0.0	10.0
	2009	(175)	0.6	4.0	11.4	24.6	20.6	18.9	8.0	12.0
	2008	(330)	1.2	3.3	10.9	18.8	21.8	15.5	9.7	18.8
	2007	(197)	2.0	1.5	7.1	18.8	24.9	16.2	8.6	20.8
	2006	(166)	0.0	1.8	12.7	16.3	22.9	12.7	9.6	24.1
	2005	(156)	1.9	1.9	7.7	9.6	17.3	17.9	10.9	32.7
성적	상	(406)	1.7	3.4	13.3	20.7	22.4	15.5	8.4	14.5
	중	(332)	0.9	1.8	9.0	19.0	21.7	18.1	9.0	20.5
	하	(296)	2.0	2.7	6.8	13.5	19.9	14.2	10.8	30.1
가구 소득	상	(279)	2.2	3.6	11.8	18.3	22.9	15.8	7.5	17.9
	중	(535)	1.1	2.6	10.3	21.1	21.3	15.7	9.7	18.1
	하	(220)	1.8	1.8	7.3	10.5	20.0	16.8	10.5	31.4
자녀 미디어 이용 관심	상	(713)	1.1	2.5	10.5	19.6	21.2	17.5	8.8	18.7
	하	(321)	2.5	3.1	9.0	14.6	22.1	12.5	10.3	25.9

표 Ⅲ-6. 디지털 기기 보유 이용시간(스마트폰 - 주말) (%)

		사례수	이용 안함	1시간 미만	1시간 이상- 2시간 미만	2시간 이상 - 3시간 미만	3시간 이상- 4시간 미만	4시간 이상- 5시간 미만	5시간 이상- 6시간 미만	6시간 이상
전체		(1034)	0.9	1.6	4.4	8.8	14.3	14.6	15.2	40.1
성별	남	(511)	1.4	2.9	5.7	11.2	16.0	15.7	14.9	32.3
	여	(523)	0.4	0.4	3.3	6.5	12.6	13.6	15.5	47.8
교급	중학교	(507)	1.0	1.8	4.5	7.7	14.2	16.2	14.4	40.2
	고등학교	(504)	0.8	1.4	4.6	9.9	14.1	13.7	15.7	39.9
	학교밖	(23)	0.0	4.3	0.0	8.7	21.7	0.0	21.7	43.5
출생 년도	2010	(10)	10.0	10.0	20.0	30.0	0.0	0.0	20.0	10.0
	2009	(175)	1.1	2.9	4.6	7.4	14.9	18.3	16.0	34.9
	2008	(330)	0.6	0.9	4.5	8.5	14.2	14.8	13.3	43.0
	2007	(197)	1.0	2.0	3.0	10.7	11.7	17.8	16.8	37.1
	2006	(166)	0.0	0.6	4.8	10.8	19.9	12.7	14.5	36.7
	2005	(156)	1.3	1.9	4.5	5.1	12.2	9.0	16.7	49.4
성적	상	(406)	0.5	2.0	5.2	11.3	16.3	14.3	16.7	33.7
	중	(332)	0.3	1.5	3.9	7.8	15.4	16.3	15.7	39.2
	하	(296)	2.0	1.4	4.1	6.4	10.5	13.2	12.5	50.0
가구 소득	상	(279)	0.7	2.9	6.1	10.4	15.4	15.8	17.2	31.5
	중	(535)	0.7	0.9	3.9	8.6	16.8	15.7	14.4	38.9
	하	(220)	1.4	1.8	3.6	7.3	6.8	10.5	14.5	54.1
자녀 미디어 이용 관심	상	(713)	0.6	1.3	5.0	9.0	14.2	16.5	15.7	37.7
	하	(321)	1.6	2.5	3.1	8.4	14.6	10.3	14.0	45.5

표 III-7. 디지털 기기 보유 이용시간(컴퓨터/태블릿PC - 평일) (%)

		사례수	이용 안함	1시간 미만	1시간 이상- 2시간 미만	2시간 이상 - 3시간 미만	3시간 이상- 4시간 미만	4시간 이상- 5시간 미만	5시간 이상- 6시간 미만	6시간 이상
전체		(903)	11.2	26.7	18.7	16.9	11.5	5.0	4.1	5.9
성별	남	(433)	9.7	25.6	18.9	18.0	13.6	5.1	3.5	5.5
	여	(470)	12.6	27.7	18.5	16.0	9.6	4.9	4.7	6.2
교급	중학교	(432)	14.4	31.9	21.3	12.5	9.3	4.4	2.8	3.5
	고등학교	(453)	8.2	22.1	16.8	21.2	13.7	5.5	5.3	7.3
	학교밖	(18)	11.1	16.7	5.6	16.7	11.1	5.6	5.6	27.8
출생 년도	2010	(9)	22.2	22.2	22.2	22.2	11.1	0.0	0.0	0.0
	2009	(147)	14.3	39.5	19.7	12.2	8.2	2.7	1.4	2.0
	2008	(283)	14.5	29.0	21.9	12.7	9.2	5.3	3.2	4.2
	2007	(177)	8.5	24.9	18.1	16.9	13.6	6.8	3.4	7.9
	2006	(152)	5.3	21.7	17.1	23.7	10.5	5.3	7.9	8.6
	2005	(135)	10.4	16.3	13.3	23.0	18.5	4.4	5.9	8.1
성적	상	(362)	9.1	32.0	22.1	16.9	10.5	3.6	2.5	3.3
	중	(286)	11.5	25.5	18.2	17.8	11.9	4.9	4.2	5.9
	하	(255)	13.7	20.4	14.5	16.1	12.5	7.1	6.3	9.4
가구 소득	상	(248)	9.7	29.0	16.1	17.3	12.5	5.2	5.2	4.8
	중	(472)	10.6	26.9	21.4	15.9	11.9	5.1	3.4	4.9
	하	(183)	14.8	23.0	15.3	19.1	9.3	4.4	4.4	9.8
자녀 미디어 이용 관심	상	(619)	10.8	29.6	19.1	16.8	10.8	5.0	3.1	4.8
	하	(284)	12.0	20.4	18.0	17.3	13.0	4.9	6.3	8.1

표 III-8. 디지털 기기 보유 이용시간(컴퓨터/태블릿PC - 주말) (%)

		사례수	이용 안함	1시간 미만	1시간 이상- 2시간 미만	2시간 이상 - 3시간 미만	3시간 이상- 4시간 미만	4시간 이상- 5시간 미만	5시간 이상- 6시간 미만	6시간 이상
전체		(903)	9.0	20.2	16.7	16.2	13.2	8.0	6.5	10.3
성별	남	(433)	7.2	15.5	16.2	16.4	16.2	10.2	8.3	10.2
	여	(470)	10.6	24.5	17.2	16.0	10.4	6.0	4.9	10.4
교급	중학교	(432)	10.0	22.0	18.5	16.0	10.2	8.8	5.8	8.8
	고등학교	(453)	7.9	19.0	15.0	16.3	16.1	7.1	7.1	11.5
	학교밖	(18)	11.1	5.6	16.7	16.7	11.1	11.1	11.1	16.7
출생 년도	2010	(9)	11.1	11.1	33.3	11.1	11.1	0.0	11.1	11.1
	2009	(147)	11.6	25.9	17.0	17.0	10.9	8.8	3.4	5.4
	2008	(283)	9.2	20.8	19.4	14.8	9.9	9.2	6.4	10.2
	2007	(177)	8.5	19.8	17.5	15.8	13.0	7.3	9.0	9.0
	2006	(152)	6.6	17.8	14.5	18.4	13.8	6.6	7.9	14.5
	2005	(135)	8.9	16.3	11.1	16.3	22.2	7.4	5.2	12.6
성적	상	(362)	5.8	22.7	19.3	19.6	11.6	8.8	4.1	8.0
	중	(286)	9.1	18.9	15.0	16.8	15.4	7.7	6.6	10.5
	하	(255)	13.3	18.0	14.9	10.6	12.9	7.1	9.8	13.3
가구 소득	상	(248)	5.2	23.8	13.7	18.5	13.7	7.3	8.5	9.3
	중	(472)	9.5	18.2	19.5	16.3	13.3	8.5	5.7	8.9
	하	(183)	12.6	20.2	13.7	12.6	12.0	7.7	6.0	15.3
자녀 미디어 이용 관심	상	(619)	8.2	22.6	17.8	17.0	12.8	7.4	6.5	7.8
	하	(284)	10.6	14.8	14.4	14.4	14.1	9.2	6.7	15.8

표 Ⅲ-9. 디지털 기기 보유 이용시간(텔레비전 - 평일) (%)

		사례수	이용 안함	1시간 미만	1시간 이상- 2시간 미만	2시간 이상 - 3시간 미만	3시간 이상- 4시간 미만	4시간 이상- 5시간 미만	5시간 이상- 6시간 미만	6시간 이상
전체		(989)	37.0	33.9	14.3	6.6	3.6	1.8	1.3	1.5
성별	남	(484)	37.4	34.3	11.6	7.2	4.1	2.7	1.0	1.7
	여	(505)	36.6	33.5	16.8	5.9	3.2	1.0	1.6	1.4
교급	중학교	(486)	35.0	36.0	15.2	5.1	3.5	2.5	1.2	1.4
	고등학교	(481)	39.3	31.8	13.5	7.7	3.7	1.2	1.0	1.7
	학교밖	(22)	31.8	31.8	9.1	13.6	4.5	0.0	9.1	0.0
출생 년도	2010	(8)	25.0	37.5	12.5	12.5	0.0	0.0	12.5	0.0
	2009	(166)	34.3	39.2	14.5	3.0	5.4	3.0	0.0	0.6
	2008	(320)	34.4	34.7	15.6	6.3	2.8	2.2	2.2	1.9
	2007	(189)	38.1	28.0	19.0	5.3	5.8	1.6	0.5	1.6
	2006	(161)	44.1	31.1	11.8	7.5	1.2	1.2	1.9	1.2
	2005	(145)	37.2	36.6	7.6	11.7	3.4	0.7	0.7	2.1
성적	상	(393)	38.4	36.6	13.2	5.9	2.0	1.3	1.0	1.5
	중	(317)	36.9	34.1	13.9	6.9	3.2	1.6	1.6	1.9
	하	(279)	35.1	29.7	16.1	7.2	6.5	2.9	1.4	1.1
가구 소득	상	(268)	38.8	33.6	12.3	5.2	4.5	1.1	1.5	3.0
	중	(511)	33.7	37.6	15.3	6.8	3.3	1.6	1.2	0.6
	하	(210)	42.9	25.2	14.3	7.6	3.3	3.3	1.4	1.9
자녀 미디어 이용 관심	상	(685)	35.8	34.7	14.3	7.6	3.6	1.5	1.5	1.0
	하	(304)	39.8	31.9	14.1	4.3	3.6	2.6	1.0	2.6

표 III-10. 디지털 기기 보유 이용시간(텔레비전 - 주말) (%)

		사례수	이용 안함	1시간 미만	1시간 이상- 2시간 미만	2시간 이상 - 3시간 미만	3시간 이상- 4시간 미만	4시간 이상- 5시간 미만	5시간 이상- 6시간 미만	6시간 이상
전체		(989)	25.1	33.3	18.3	10.7	5.9	3.5	1.3	1.9
성별	남	(484)	27.1	34.3	15.9	11.2	5.2	3.5	1.2	1.7
	여	(505)	23.2	32.3	20.6	10.3	6.5	3.6	1.4	2.2
교급	중학교	(486)	23.3	32.3	21.2	10.5	5.8	3.7	1.6	1.6
	고등학교	(481)	27.0	33.7	15.6	11.4	5.6	3.5	0.8	2.3
	학교밖	(22)	22.7	45.5	13.6	0.0	13.6	0.0	4.5	0.0
출생 년도	2010	(8)	25.0	25.0	25.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2009	(166)	21.7	34.9	22.3	11.4	3.6	3.0	2.4	0.6
	2008	(320)	23.4	31.3	20.9	9.4	7.5	4.1	1.3	2.2
	2007	(189)	25.4	36.5	14.3	10.1	7.9	3.2	1.1	1.6
	2006	(161)	29.2	34.8	16.8	8.7	2.5	5.0	1.2	1.9
	2005	(145)	27.6	30.3	14.5	15.2	6.2	2.1	0.7	3.4
성적	상	(393)	22.6	35.6	20.9	9.9	5.9	2.0	1.3	1.8
	중	(317)	26.8	34.7	15.5	10.7	5.7	3.5	0.6	2.5
	하	(279)	26.5	28.3	17.9	11.8	6.1	5.7	2.2	1.4
가구 소득	상	(268)	24.6	32.8	19.4	7.1	7.1	3.4	2.2	3.4
	중	(511)	21.9	36.8	18.2	12.1	5.5	3.5	1.0	1.0
	하	(210)	33.3	25.2	17.1	11.9	5.2	3.8	1.0	2.4
자녀 미디어 이용 관심	상	(685)	23.1	33.7	19.1	10.5	6.4	3.9	1.6	1.6
	하	(304)	29.6	32.2	16.4	11.2	4.6	2.6	0.7	2.6

(2) 미디어 플랫폼 및 서비스 하루 평균 이용시간

최근 6개월 간 미디어 플랫폼 및 서비스를 얼마나 자주 이용했는지 하루 평균 이용 시간을 물었을 때 유튜브(학습 관련)의 경우 ‘30분 미만’(28.6%)이라는 응답이 가장 많았으며, 유튜브(비학습 관련)의 경우 ‘1시간 이상 ~ 2시간 미만’(23.2%)이라는 응답이 가장 많았다. 메타버스 서비스, 온라인/모바일 게임, 구독형 OTT, 웹툰 모두 ‘전혀 이용하지 않았다’의 응답이 각각 53.4%, 25.3%, 31.1%, 31.1%로 가장 많았다.

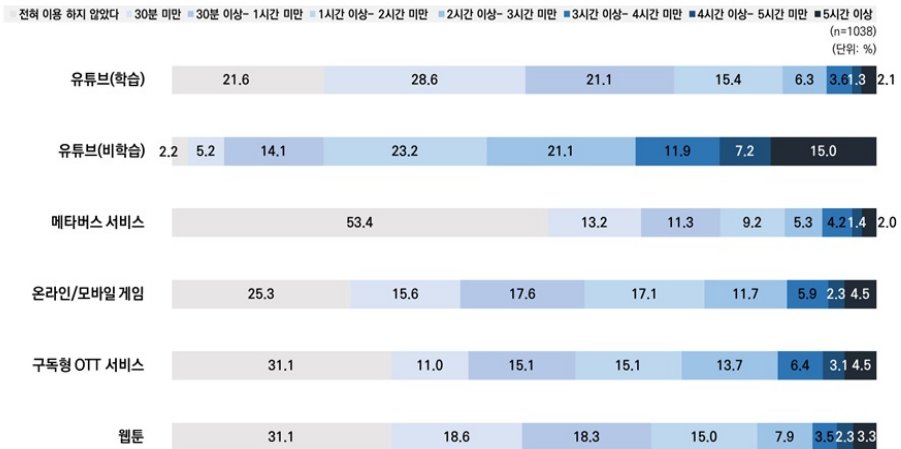


그림 III-3. 미디어 플랫폼 및 서비스 하루 평균 이용시간

표 III-11. 미디어 플랫폼 및 서비스 하루 평균 이용시간 (%)

	사례수	전혀 이용 안함	30분 미만	30분 이상 - 1시간 미만	1시간 이상 - 2시간 미만	2시간 이상 - 3시간 미만	3시간 이상- 4시간 미만	4시간 이상- 5시간 미만	5시간 이상
1) 유튜브(학습)	(1038)	21.6	28.6	21.1	15.4	6.3	3.6	1.3	2.1
2) 유튜브(비학습)	(1038)	2.2	5.2	14.1	23.2	21.1	11.9	7.2	15.0
3) 메타버스 서비스	(1038)	53.4	13.2	11.3	9.2	5.3	4.2	1.4	2.0
4) 온라인/모바일 게임	(1038)	25.3	15.6	17.6	17.1	11.7	5.9	2.3	4.5
5) 구독형 OTT	(1038)	31.1	11.0	15.1	15.1	13.7	6.4	3.1	4.5
6) 웹툰	(1038)	31.1	18.6	18.3	15.0	7.9	3.5	2.3	3.3

미디어 플랫폼과 서비스 이용에 있어서 성별 차이가 나타났다. 유튜브는 남녀 간 차이가 거의 없는 미디어 활동으로 조사되었는데, 남성의 97.1%, 여성의 98.5%가 유튜브를 비학습 목적으로 이용한다고 밝혔다. 온라인 게임의 경우 남성이 여성보다 이용률 및 이용시간에서 높은 비율을 보였다. 그러나 구독형 OTT 서비스와 웹툰의 이용률은 여성이 남성보다 더 높게 나타났다.

특히 주목할 점은 부모의 관심도가 높다고 응답한 그룹이 유튜브를 제외한 다른 모든 미디어 플랫폼 및 서비스의 이용률이 상대적으로 낮았다는 것이다. 예를 들어, 부모의 관심이 높다고 응답한 '관심 그룹' 중 33.7%가 웹툰을 이용하지 않는다고 응답했으나, 부모의 관심이 낮다고 응답한 '무관심 그룹'에서는 25.4%만이 웹툰 이용을 하지 않는다고 밝혔다. 이는 부모의 관심이 자녀의 미디어 이용 패턴에 영향을 미칠 수 있음을 시사한다.

표 III-12. 미디어 플랫폼 및 서비스 하루 평균 이용시간 (유튜브-학습) (%)

		사례수	전혀 이용 안함	30분 미만	30분 이상 - 1시간 미만	1시간 이상 - 2시간 미만	2시간 이상 - 3시간 미만	3시간 이상- 4시간 미만	4시간 이상- 5시간 미만	5시간 이상
전체		(1038)	21.6	28.6	21.1	15.4	6.3	3.6	1.3	2.1
성별	남	(514)	20.8	28.4	20.4	16.5	5.6	4.5	1.0	2.7
	여	(524)	22.3	28.8	21.8	14.3	6.9	2.7	1.7	1.5
교급	중학교	(508)	25.2	30.7	20.9	12.8	3.7	3.3	1.4	2.0
	고등학교	(507)	17.4	27.0	21.3	18.5	8.3	3.9	1.4	2.2
	학교밖	(23)	34.8	17.4	21.7	4.3	17.4	0.0	0.0	4.3
출생 년도	2010	(10)	40.0	10.0	30.0	10.0	10.0	0.0	0.0	0.0
	2009	(175)	24.6	33.7	21.7	14.9	1.1	1.1	1.7	1.1
	2008	(331)	26.0	28.7	20.8	11.8	4.8	4.2	1.2	2.4
	2007	(198)	16.7	27.3	21.2	18.7	8.1	5.1	0.5	2.5
	2006	(167)	15.6	26.3	22.2	18.0	10.2	3.0	3.6	1.2
	2005	(157)	20.4	28.0	19.1	17.2	8.3	3.8	0.0	3.2
성적	상	(408)	19.4	32.6	23.0	13.7	6.4	2.5	0.5	2.0
	중	(334)	19.2	26.9	22.2	17.7	6.0	3.9	0.9	3.3
	하	(296)	27.4	25.0	17.2	15.2	6.4	4.7	3.0	1.0
가구 소득	상	(281)	18.5	26.0	23.8	16.0	7.5	3.2	1.8	3.2
	중	(537)	19.0	29.6	21.2	16.8	6.3	4.1	1.1	1.9
	하	(220)	31.8	29.5	17.3	11.4	4.5	2.7	1.4	1.4
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	19.6	29.4	22.0	16.2	6.4	3.4	1.3	1.8
	하	(323)	26.0	26.9	19.2	13.6	5.9	4.0	1.5	2.8

표 Ⅲ-13. 미디어 플랫폼 및 서비스 하루 평균 이용시간 (유튜브-비학습) (%)

		사례수	전혀 이용 안함	30분 미만	30분 이상 - 1시간 미만	1시간 이상 - 2시간 미만	2시간 이상 - 3시간 미만	3시간 이상- 4시간 미만	4시간 이상- 5시간 미만	5시간 이상
전체		(1038)	2.2	5.2	14.1	23.2	21.1	11.9	7.2	15.0
성별	남	(514)	2.9	6.0	13.2	21.4	21.8	14.2	6.2	14.2
	여	(524)	1.5	4.4	14.9	25.0	20.4	9.7	8.2	15.8
교급	중학교	(508)	2.2	6.3	15.6	24.2	21.3	8.9	6.3	15.4
	고등학교	(507)	2.2	4.3	12.4	22.9	21.7	14.4	7.9	14.2
	학교밖	(23)	4.3	0.0	17.4	8.7	4.3	26.1	13.0	26.1
출생 년도	2010	(10)	0.0	30.0	40.0	0.0	0.0	20.0	0.0	10.0
	2009	(175)	3.4	6.3	17.7	25.1	14.3	10.3	6.3	16.6
	2008	(331)	2.4	5.7	13.6	23.9	25.4	8.2	6.3	14.5
	2007	(198)	3.0	3.5	12.6	23.2	24.7	12.1	5.6	15.2
	2006	(167)	0.0	4.2	17.4	21.6	20.4	16.8	6.0	13.8
	2005	(157)	1.9	4.5	7.6	22.9	17.2	15.9	14.0	15.9
성적	상	(408)	2.5	6.9	16.7	29.4	22.8	8.3	4.9	8.6
	중	(334)	0.6	3.9	15.0	20.7	20.4	14.7	7.2	17.7
	하	(296)	3.7	4.4	9.5	17.6	19.6	13.9	10.5	20.9
가구 소득	상	(281)	3.2	6.4	17.1	27.8	18.9	9.3	5.7	11.7
	중	(537)	1.5	4.3	14.7	22.2	24.0	12.8	7.8	12.7
	하	(220)	2.7	5.9	8.6	20.0	16.8	13.2	7.7	25.0
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	2.1	5.3	14.7	24.2	23.2	11.9	6.6	12.0
	하	(323)	2.5	5.0	12.7	21.1	16.4	12.1	8.7	21.7

표 III-14. 미디어 플랫폼 및 서비스 하루 평균 이용시간 (메타버스 서비스) (%)

		사례수	전혀 이용 안함	30분 미만	30분 이상 - 1시간 미만	1시간 이상 - 2시간 미만	2시간 이상 - 3시간 미만	3시간 이상- 4시간 미만	4시간 이상- 5시간 미만	5시간 이상
전체		(1038)	53.4	13.2	11.3	9.2	5.3	4.2	1.4	2.0
성별	남	(514)	48.1	13.0	11.3	12.1	6.2	5.3	1.6	2.5
	여	(524)	58.6	13.4	11.3	6.3	4.4	3.2	1.3	1.5
교급	중학교	(508)	51.8	13.2	9.8	11.8	5.7	3.5	2.0	2.2
	고등학교	(507)	55.0	13.2	12.6	6.7	4.9	4.7	1.0	1.8
	학교밖	(23)	52.2	13.0	13.0	4.3	4.3	8.7	0.0	4.3
출생 년도	2010	(10)	10.0	20.0	20.0	40.0	0.0	0.0	0.0	10.0
	2009	(175)	54.3	11.4	8.0	12.0	6.3	3.4	3.4	1.1
	2008	(331)	51.7	14.5	10.6	11.2	5.4	3.0	1.2	2.4
	2007	(198)	53.5	11.6	12.6	8.1	6.1	4.5	1.5	2.0
	2006	(167)	59.3	13.2	12.0	3.6	3.6	7.2	0.0	1.2
	2005	(157)	52.2	14.0	13.4	7.0	5.1	4.5	1.3	2.5
성적	상	(408)	59.6	14.0	9.3	7.6	3.9	2.7	2.0	1.0
	중	(334)	53.0	12.3	10.5	11.1	4.8	4.8	0.3	3.3
	하	(296)	45.3	13.2	14.9	9.1	7.8	5.7	2.0	2.0
가구 소득	상	(281)	53.0	13.5	10.0	8.2	5.7	3.6	2.8	3.2
	중	(537)	52.0	12.8	12.8	10.8	4.7	4.8	0.9	1.1
	하	(220)	57.3	13.6	9.1	6.4	6.4	3.6	0.9	2.7
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	55.9	12.6	11.7	8.1	4.9	3.9	1.5	1.3
	하	(323)	47.7	14.6	10.2	11.5	6.2	5.0	1.2	3.7

표 III-15. 미디어 플랫폼 및 서비스 하루 평균 이용시간 (온라인 게임) (%)

		사례수	전혀 이용 안함	30분 미만	30분 이상 - 1시간 미만	1시간 이상 - 2시간 미만	2시간 이상 - 3시간 미만	3시간 이상- 4시간 미만	4시간 이상- 5시간 미만	5시간 이상
전체		(1038)	25.3	15.6	17.6	17.1	11.7	5.9	2.3	4.5
성별	남	(514)	16.9	14.2	17.3	20.2	14.4	8.2	2.7	6.0
	여	(524)	33.6	17.0	17.9	13.9	9.0	3.6	1.9	3.1
교급	중학교	(508)	23.8	19.7	15.2	16.7	11.2	5.3	3.0	5.1
	고등학교	(507)	27.0	11.4	20.5	17.8	11.8	6.3	1.8	3.4
	학교밖	(23)	21.7	17.4	8.7	8.7	17.4	8.7	0.0	17.4
출생 년도	2010	(10)	10.0	30.0	10.0	10.0	10.0	20.0	0.0	10.0
	2009	(175)	28.0	17.1	14.9	17.1	12.0	4.0	1.1	5.7
	2008	(331)	21.5	20.5	16.6	16.0	10.9	6.0	3.6	4.8
	2007	(198)	28.8	9.1	20.2	17.7	11.6	6.6	3.0	3.0
	2006	(167)	30.5	13.2	19.8	15.6	13.2	3.0	1.2	3.6
	2005	(157)	21.7	13.4	17.8	20.4	11.5	8.9	1.3	5.1
성적	상	(408)	25.0	21.1	19.1	16.9	8.6	3.7	2.0	3.7
	중	(334)	28.1	12.0	18.9	17.1	10.8	6.9	2.1	4.2
	하	(296)	22.6	12.2	14.2	17.2	16.9	7.8	3.0	6.1
가구 소득	상	(281)	27.0	16.4	17.8	18.9	8.5	4.6	2.5	4.3
	중	(537)	24.2	15.5	18.4	16.9	12.8	6.3	2.4	3.4
	하	(220)	25.9	15.0	15.5	15.0	12.7	6.4	1.8	7.7
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	27.1	15.5	18.5	17.9	10.6	5.7	2.1	2.5
	하	(323)	21.4	15.8	15.8	15.2	13.9	6.2	2.8	9.0

표 III-16. 미디어 플랫폼 및 서비스 하루 평균 이용시간 (구독형 OTT) (%)

		사례수	전혀 이용 안함	30분 미만	30분 이상 - 1시간 미만	1시간 이상 - 2시간 미만	2시간 이상 - 3시간 미만	3시간 이상- 4시간 미만	4시간 이상- 5시간 미만	5시간 이상
전체		(1038)	31.1	11.0	15.1	15.1	13.7	6.4	3.1	4.5
성별	남	(514)	34.4	12.6	14.6	13.4	12.3	5.8	3.3	3.5
	여	(524)	27.9	9.4	15.6	16.8	15.1	6.9	2.9	5.5
교급	중학교	(508)	34.6	10.8	13.0	15.7	11.6	6.3	3.1	4.7
	고등학교	(507)	27.8	11.2	17.2	14.4	16.0	6.1	3.0	4.3
	학교밖	(23)	26.1	8.7	17.4	17.4	8.7	13.0	4.3	4.3
출생 년도	2010	(10)	10.0	30.0	30.0	10.0	10.0	0.0	0.0	10.0
	2009	(175)	36.6	12.0	12.6	17.7	9.1	6.9	2.3	2.9
	2008	(331)	34.1	10.9	12.7	14.8	12.7	6.3	3.6	4.8
	2007	(198)	28.3	10.6	19.7	15.7	13.6	5.1	3.5	3.5
	2006	(167)	29.9	10.2	16.2	15.6	15.0	7.2	1.8	4.2
	2005	(157)	24.8	10.2	15.3	12.1	19.7	7.0	3.8	7.0
성적	상	(408)	34.3	11.3	15.4	15.4	13.0	4.4	3.2	2.9
	중	(334)	30.8	8.7	14.1	15.9	14.4	6.9	3.6	5.7
	하	(296)	27.0	13.2	15.9	13.9	13.9	8.4	2.4	5.4
가구 소득	상	(281)	33.1	9.3	15.7	17.4	8.9	6.4	4.6	4.6
	중	(537)	29.2	12.1	15.5	13.8	16.8	6.7	2.6	3.4
	하	(220)	33.2	10.5	13.6	15.5	12.3	5.5	2.3	7.3
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	35.9	10.6	14.3	14.3	13.6	5.3	2.9	3.1
	하	(323)	20.4	11.8	17.0	17.0	13.9	8.7	3.4	7.7

표 III-17. 미디어 플랫폼 및 서비스 하루 평균 이용시간 (웹툰) (%)

		사례수	전혀 이용 안함	30분 미만	30분 이상 - 1시간 미만	1시간 이상 - 2시간 미만	2시간 이상 - 3시간 미만	3시간 이상- 4시간 미만	4시간 이상- 5시간 미만	5시간 이상
전체		(1038)	31.1	18.6	18.3	15.0	7.9	3.5	2.3	3.3
성별	남	(514)	33.5	16.7	19.3	13.4	8.2	3.9	2.3	2.7
	여	(524)	28.8	20.4	17.4	16.6	7.6	3.1	2.3	3.8
교급	중학교	(508)	33.1	16.9	17.3	14.4	8.5	3.5	2.6	3.7
	고등학교	(507)	29.4	20.5	19.3	15.6	7.1	3.6	2.0	2.6
	학교밖	(23)	26.1	13.0	17.4	17.4	13.0	0.0	4.3	8.7
출생 년도	2010	(10)	20.0	20.0	30.0	0.0	20.0	0.0	0.0	10.0
	2009	(175)	36.0	17.7	17.7	12.0	9.1	2.9	2.9	1.7
	2008	(331)	30.8	16.6	17.2	16.0	8.2	3.9	2.1	5.1
	2007	(198)	29.3	20.2	18.7	19.7	5.1	3.0	1.5	2.5
	2006	(167)	30.5	21.6	19.8	12.6	8.4	3.0	3.0	1.2
	2005	(157)	29.9	18.5	18.5	14.0	8.3	4.5	2.5	3.8
성적	상	(408)	32.1	20.8	19.4	14.5	6.9	2.5	1.5	2.5
	중	(334)	31.1	16.8	17.4	16.2	7.2	4.2	3.3	3.9
	하	(296)	29.7	17.6	17.9	14.5	10.1	4.1	2.4	3.7
가구 소득	상	(281)	31.0	19.2	17.8	13.5	7.1	3.6	3.9	3.9
	중	(537)	30.0	18.8	18.6	16.0	8.8	4.1	1.5	2.2
	하	(220)	34.1	17.3	18.2	14.5	6.8	1.8	2.3	5.0
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	33.7	18.9	17.5	14.4	7.7	3.4	2.0	2.5
	하	(323)	25.4	18.0	20.1	16.4	8.4	3.7	3.1	5.0

(3) 스마트폰 과의존

스마트폰을 보유하고 있다고 답한 응답자에 한해 스마트폰 이용에 대해 어떻게 느끼고 있는지 4점 척도⁴⁾로 물었을 때, ‘스마트폰 이용시간을 조절하는 것이 어렵

다’라는 응답의 평균이 2.52점으로 가장 높았으며, ‘스마트폰 때문에 일이나 학업 수행에 어려움이 있다’는 응답이 2.33점으로 평균이 가장 낮게 나타났다.

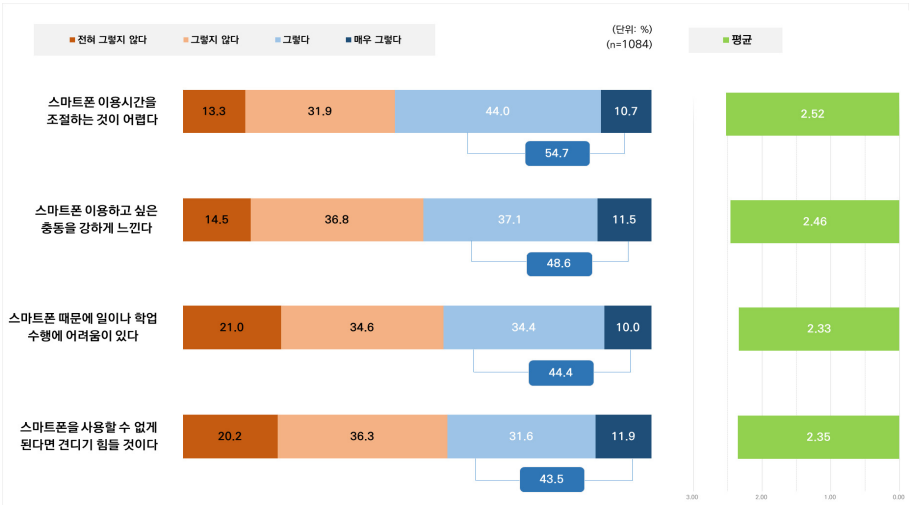


그림 Ⅲ-4. 스마트폰 과의존

표 Ⅲ-18. 스마트폰 과의존 (%)

	사례수	전혀 그렇지 않다 (1)	그렇지 않다 (2)	그렇다 (3)	매우 그렇다 (4)	그렇지 않다 (1+2)	그렇다 (3+4)	평균 (표준 편차)
1) 스마트폰 이용시간을 조절하는 것이 어렵다	(1034)	13.3	31.9	44.0	10.7	45.3	54.7	2.52 (.86)
2) 스마트폰 이용하고 싶은 충동을 강하게 느낀다	(1034)	14.5	36.8	37.1	11.5	51.4	48.6	2.46 (.88)
3) 스마트폰 때문에 일이나 학업 수행에 어려움 있다	(1034)	21.0	34.6	34.4	10.0	55.6	44.4	2.33 (.92)
4) 스마트폰을 사용할 수 없게 된다면 견디기 힘들 것이다	(1034)	20.2	36.3	31.6	11.9	56.5	43.5	2.35 (.93)

4) 전혀 그렇지 않다 1점 ~ 매우 그렇다 4점

2) 미디어 콘텐츠 소비 현황

(1) 즐겨 이용하는 미디어 콘텐츠

조사에 참여한 청소년을 대상으로 자신이 가장 즐겨보는 또는 즐겨 이용하는 유튜브 채널, 온라인 게임, 웹툰, 영화/드라마의 이름을 적도록 하였다. 유튜브를 전혀 이용하지 않는다고 답한 응답자를 제외하고 최근 6개월 간 가장 즐겨본 유튜브 채널명을 물었을 때, ‘주둥이방송’, ‘미미미누’, ‘혜안’, ‘갬스트GAMST’, ‘SEVENTEEN’, ‘핫소스’ 등의 순으로 나타났다. 온라인 게임을 전혀 이용하지 않는다고 답한 응답자를 제외하고 최근 6개월 간 가장 즐겨한 온라인 게임명을 물었을 때, ‘리그 오브 레전드’, ‘발로란트’, ‘브롤스타즈’, ‘FC온라인’, ‘배틀그라운드’ 등의 순으로 나타났다. 웹툰을 전혀 이용하지 않는다고 답한 응답자를 제외하고 최근 6개월 간 가장 즐겨본 웹툰 제목을 물었을 때, ‘외모지상주의’, ‘연애혁명’, ‘화산귀환’, ‘싸움독학’, ‘작전명 순정’ 등의 순으로 나타났다. 최근 6개월 간 가장 즐겨본 영화나 드라마 제목을 물었을 때, ‘반짝이는 워터멜론’, ‘이두나’, ‘정신병동에도 아침이 와요’, ‘엘리멘탈’, ‘연인’, ‘힘쎈여자 강남순’, ‘도깨비’ 등의 순으로 나타났다. 청소년이 이용하는 미디어 콘텐츠의 상당수가 폭력을 소재로 하고 있음을 알 수 있다.

(2) 시청한 영화 및 드라마 콘텐츠

최근 1년 간 시청한 영화 및 드라마 콘텐츠에 대해 물었다. 청소년이 미성년자 관람 불가 영화나 드라마 콘텐츠를 어느 정도 보았는지, 그리고 어떤 방법으로 해당 영상을 소비했는지를 파악하기 위해 범죄도시, 어벤저스 등의 영화와 더 글로리, 무빙 등의 OTT 드라마를 포함한 총 10개의 작품을 선정하여 조사 참여자들에게 해당 콘텐츠 소비 여부와 소비 장소/채널을 물었다. 청소년 관람불가인 ‘더 글로리’의 경우 ‘전혀 본 적 없다’는 응답이 34.1%인 반면, ‘일부 내용 보았다’(41.9%)와 ‘전체 내용 보았다’(24.0%)의 응답률 합산 수치가 65.9%를 차지하였다. 범죄도시 1편 역시 미성년자 관람 제한 영화임에도 응답자의 절반 이상이

일부 내용이라도 보았다는 점은 시사하는 바가 크다. 응답자의 사분의 일은 범죄도시의 전체 내용을 보았다고 답하였다.

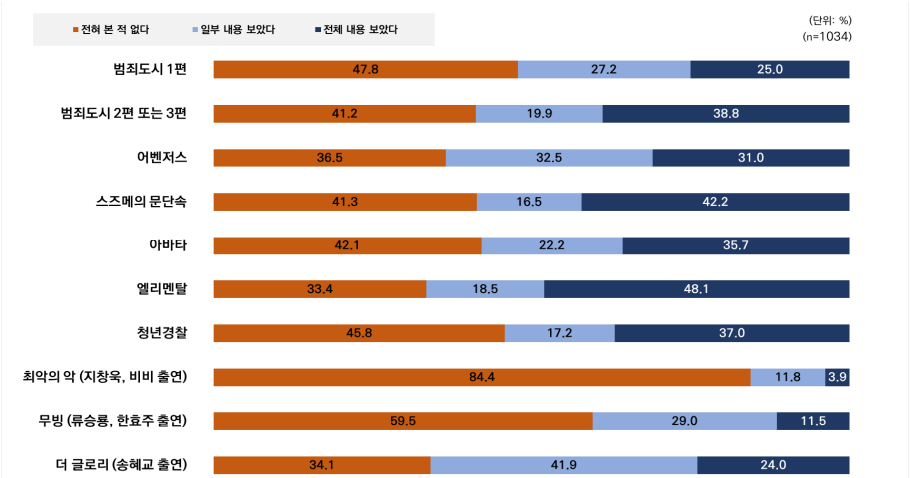


그림 III-5. 영화 및 드라마별 시청여부

표 III-19. 영화 및 드라마별 시청여부 (%)

	사례수	전혀 본 적 없다	일부 내용 보았다	전체 내용 보았다
1) 범죄도시 1편	(1038)	47.8	27.2	25.0
2) 범죄도시 2편 또는 3편	(1038)	41.2	19.9	38.8
3) 어벤저스	(1038)	36.5	32.5	31.0
4) 스즈메의 문단속	(1038)	41.3	16.5	42.2
5) 아바타	(1038)	42.1	22.2	35.7
6) 엘리멘탈	(1038)	33.4	18.5	48.1
7) 청년경찰	(1038)	45.8	17.2	37.0
8) 최악의 악	(1038)	84.4	11.8	3.9
9) 무빙	(1038)	59.5	29.0	11.5
10) 더 글로리	(1038)	34.1	41.9	24.0

표 Ⅲ-20. 영화 및 드라마별 시청여부 - 범죄도시 1편 (%)

		사례수	전혀 본 적 없다	일부 내용 보았다	전체 내용 보았다	χ^2
전체		(1038)	47.8	27.2	25.0	
성별	남	(514)	36.2	29.2	34.6	67.505 (2) ***
	여	(524)	59.2	25.2	15.6	
교급	중	(508)	53.5	24.6	21.9	15.756 (4) **
	고	(507)	41.6	30.2	28.2	
	학교밖	(23)	56.5	17.4	26.1	
출생 년도	2010	(10)	40.0	40.0	20.0	27.784 (10) **
	2009	(175)	58.3	22.9	18.9	
	2008	(331)	52.6	25.1	22.4	
	2007	(198)	42.9	27.3	29.8	
	2006	(167)	36.5	37.1	26.3	
	2005	(157)	44.6	24.8	30.6	
성적	상	(408)	52.9	25.0	22.1	10.729 (4) *
	중	(334)	47.9	26.9	25.1	
	하	(296)	40.5	30.4	29.1	
가구 소득	상	(281)	49.8	23.5	26.7	4.166 (4)
	중	(537)	45.6	29.4	25.0	
	하	(220)	50.5	26.4	23.2	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	49.0	27.6	23.5	2.989 (2)
	하	(323)	45.2	26.3	28.5	

표 Ⅲ-21. 영화 및 드라마별 시청여부 - 범죄도시 2, 3편 (%)

		사례수	전혀 본 적 없다	일부 내용 보았다	전체 내용 보았다	χ^2
전체		(1038)	41.2	19.9	38.8	
성별	남	(514)	29.0	26.1	44.9	66.009 (2) ***
	여	(524)	53.2	13.9	32.8	
교급	중	(508)	47.2	20.3	32.5	23.746 (4) ***
	고	(507)	34.5	20.1	45.4	
	학교밖	(23)	56.5	8.7	34.8	
출생 년도	2010	(10)	20.0	60.0	20.0	42.813 (10) ***
	2009	(175)	52.6	19.4	28.0	
	2008	(331)	46.2	19.9	33.8	
	2007	(198)	38.9	19.7	41.4	
	2006	(167)	28.1	19.8	52.1	
	2005	(157)	36.3	18.5	45.2	
성적	상	(408)	45.3	18.9	35.8	5.069 (4)
	중	(334)	39.5	20.7	39.8	
	하	(296)	37.5	20.6	41.9	
가구 소득	상	(281)	41.6	19.2	39.1	2.910 (4)
	중	(537)	39.9	19.6	40.6	
	하	(220)	44.1	21.8	34.1	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	42.8	19.9	37.3	2.671 (2)
	하	(323)	37.8	20.1	42.1	

표 III-22. 영화 및 드라마별 시청여부 - 어벤저스 (%)

		사례수	전혀 본 적 없다	일부 내용 보았다	전체 내용 보았다	χ^2
전체		(1038)	36.5	32.5	31.0	
성별	남	(514)	26.3	29.0	44.7	94.917 (2) ***
	여	(524)	46.6	35.9	17.6	
교급	중	(508)	41.3	28.7	29.9	17.328 (4) **
	고	(507)	30.8	36.7	32.5	
	학교밖	(23)	56.5	21.7	21.7	
출생 년도	2010	(10)	30.0	40.0	30.0	27.15 (10) **
	2009	(175)	50.9	23.4	25.7	
	2008	(331)	38.1	30.2	31.7	
	2007	(198)	33.8	36.4	29.8	
	2006	(167)	26.9	37.1	35.9	
	2005	(157)	31.2	36.9	31.8	
성적	상	(408)	38.5	33.6	27.9	5.402 (4)
	중	(334)	36.8	29.0	34.1	
	하	(296)	33.4	34.8	31.8	
가구 소득	상	(281)	32.7	32.4	34.9	7.539 (4)
	중	(537)	35.8	33.0	31.3	
	하	(220)	43.2	31.4	25.5	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	36.4	34.5	29.1	5.833 (2)
	하	(323)	36.8	27.9	35.3	

표 III-23. 영화 및 드라마별 시청여부 - 스즈메의 문단속 (%)

		사례수	전혀 본 적 없다	일부 내용 보았다	전체 내용 보았다	χ^2
전체		(1038)	41.3	16.5	42.2	
성별	남	(514)	42.4	19.1	38.5	7.701 (2) *
	여	(524)	40.3	13.9	45.8	
교급	중	(508)	39.2	15.0	45.9	6.391 (4)
	고	(507)	43.2	17.8	39.1	
	학교밖	(23)	47.8	21.7	30.4	
출생 년도	2010	(10)	20.0	60.0	20.0	31.578 (10) ***
	2009	(175)	41.7	18.9	39.4	
	2008	(331)	40.2	12.1	47.7	
	2007	(198)	48.5	15.2	36.4	
	2006	(167)	36.5	16.2	47.3	
	2005	(157)	40.8	22.3	36.9	
성적	상	(408)	40.9	16.4	42.6	4.309 (4)
	중	(334)	45.2	14.7	40.1	
	하	(296)	37.5	18.6	43.9	
가구 소득	상	(281)	39.5	16.4	44.1	1.967 (4)
	중	(537)	43.0	15.6	41.3	
	하	(220)	39.5	18.6	41.8	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	41.3	15.8	42.9	0.927 (2)
	하	(323)	41.5	18.0	40.6	

표 Ⅲ-24. 영화 및 드라마별 시청여부 - 아바타 (%)

		사례수	전혀 본 적 없다	일부 내용 보았다	전체 내용 보았다	χ^2
전체		(1038)	42.1	22.2	35.7	
성별	남	(514)	42.0	22.4	35.6	0.028(2)
	여	(524)	42.2	21.9	35.9	
교급	중	(508)	40.6	20.1	39.4	6.858(4)
	고	(507)	43.6	23.9	32.5	
	학교밖	(23)	43.5	30.4	26.1	
출생 년도	2010	(10)	50.0	30.0	20.0	10.518 (10)
	2009	(175)	42.3	21.1	36.6	
	2008	(331)	40.2	19.9	39.9	
	2007	(198)	46.5	22.2	31.3	
	2006	(167)	38.9	22.2	38.9	
	2005	(157)	43.3	27.4	29.3	
성적	상	(408)	39.2	21.8	39.0	4.578(4)
	중	(334)	44.6	20.7	34.7	
	하	(296)	43.2	24.3	32.4	
가구 소득	상	(281)	38.1	23.1	38.8	2.789(4)
	중	(537)	43.4	22.2	34.5	
	하	(220)	44.1	20.9	35.0	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	40.8	21.4	37.8	4.090(2)
	하	(323)	44.9	23.8	31.3	

표 III-25. 영화 및 드라마별 시청여부 - 엘리멘탈 (%)

		사례수	전혀 본 적 없다	일부 내용 보았다	전체 내용 보았다	χ^2
전체		(1038)	33.4	18.5	48.1	
성별	남	(514)	40.1	23.2	36.8	52.446 (2) ***
	여	(524)	26.9	13.9	59.2	
교급	중	(508)	28.5	18.9	52.6	13.217 (4) *
	고	(507)	38.7	18.1	43.2	
	학교밖	(23)	26.1	17.4	56.5	
출생 년도	2010	(10)	20.0	50.0	30.0	16.788 (10)
	2009	(175)	26.3	18.9	54.9	
	2008	(331)	30.8	18.4	50.8	
	2007	(198)	37.9	18.2	43.9	
	2006	(167)	37.7	16.8	45.5	
	2005	(157)	37.6	18.5	43.9	
성적	상	(408)	30.6	17.9	51.5	6.081(4)
	중	(334)	36.2	16.5	47.3	
	하	(296)	34.1	21.6	44.3	
가구 소득	상	(281)	29.2	17.4	53.4	5.262(4)
	중	(537)	34.8	18.2	46.9	
	하	(220)	35.5	20.5	44.1	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	33.7	18.9	47.4	0.444(2)
	하	(323)	32.8	17.6	49.5	

표 III-26. 영화 및 드라마별 시청여부 - 청년경찰 (%)

		사례수	전혀 본 적 없다	일부 내용 보았다	전체 내용 보았다	χ^2
전체		(1038)	45.8	17.2	37.0	
성별	남	(514)	38.3	20.6	41.1	23.563 (2) ***
	여	(524)	53.1	13.9	33.0	
교급	중	(508)	51.4	15.9	32.7	15.704 (4) **
	고	(507)	39.6	18.5	41.8	
	학교밖	(23)	56.5	17.4	26.1	
출생 년도	2010	(10)	20.0	30.0	50.0	28.753 (10) **
	2009	(175)	54.9	14.9	30.3	
	2008	(331)	50.5	16.6	32.9	
	2007	(198)	46.0	18.2	35.9	
	2006	(167)	31.1	21.6	47.3	
	2005	(157)	42.7	14.6	42.7	
성적	상	(408)	50.7	16.2	33.1	7.479(4)
	중	(334)	44.0	17.4	38.6	
	하	(296)	40.9	18.6	40.5	
가구 소득	상	(281)	47.3	16.4	36.3	2.540(4)
	중	(537)	46.7	17.5	35.8	
	하	(220)	41.4	17.7	40.9	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	45.7	17.5	36.8	0.103(2)
	하	(323)	45.8	16.7	37.5	

표 III-27. 영화 및 드라마별 시청여부 - 최악의 악 (%)

		사례수	전혀 본 적 없다	일부 내용 보았다	전체 내용 보았다	χ^2
전체		(1038)	84.4	11.8	3.9	
성별	남	(514)	78.8	15.8	5.4	24.393 (2) ***
	여	(524)	89.9	7.8	2.3	
교급	중	(508)	84.3	11.8	3.9	1.280 (4)
	고	(507)	84.2	12.0	3.7	
	학교밖	(23)	91.3	4.3	4.3	
출생 년도	2010	(10)	20.0	40.0	40.0	50.057 (10) ***
	2009	(175)	85.1	11.4	3.4	
	2008	(331)	85.2	10.9	3.9	
	2007	(198)	83.3	14.1	2.5	
	2006	(167)	87.4	10.2	2.4	
	2005	(157)	84.1	10.8	5.1	
성적	상	(408)	85.0	9.8	5.1	8.620 (4)
	중	(334)	85.9	10.8	3.3	
	하	(296)	81.8	15.5	2.7	
가구 소득	상	(281)	80.8	13.9	5.3	4.375(4)
	중	(537)	85.5	11.2	3.4	
	하	(220)	86.4	10.5	3.2	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	86.6	10.1	3.4	8.307(2) *
	하	(323)	79.6	15.5	5.0	

표 III-28. 영화 및 드라마별 시청여부 - 무빙 (%)

		사례수	전혀 본 적 없다	일부 내용 보았다	전체 내용 보았다	χ^2
전체		(1038)	59.5	29.0	11.5	
성별	남	(514)	54.1	30.9	15.0	17.380 (2) ***
	여	(524)	64.9	27.1	8.0	
교급	중	(508)	58.9	30.1	11.0	1.123(4)
	고	(507)	60.0	28.2	11.8	
	학교밖	(23)	65.2	21.7	13.0	
출생 년도	2010	(10)	60.0	30.0	10.0	9.344 (10)
	2009	(175)	57.1	33.7	9.1	
	2008	(331)	60.4	27.8	11.8	
	2007	(198)	63.1	26.8	10.1	
	2006	(167)	56.9	26.3	16.8	
	2005	(157)	58.6	31.8	9.6	
성적	상	(408)	57.8	30.6	11.5	1.133(4)
	중	(334)	61.4	27.2	11.4	
	하	(296)	59.8	28.7	11.5	
가구 소득	상	(281)	57.3	30.6	12.1	1.892(4)
	중	(537)	59.2	29.1	11.7	
	하	(220)	63.2	26.8	10.0	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	60.4	29.0	10.6	1.699(2)
	하	(323)	57.6	29.1	13.3	

표 III-29. 영화 및 드라마별 시청여부 - 더 글로리 (%)

		사례수	전혀 본 적 없다	일부 내용 보았다	전체 내용 보았다	χ^2
전체		(1038)	34.1	41.9	24.0	
성별	남	(514)	43.2	39.3	17.5	44.119 (2) ***
	여	(524)	25.2	44.5	30.3	
교급	중	(508)	36.8	41.5	21.7	5.495 (4)
	고	(507)	31.6	42.6	25.8	
	학교밖	(23)	30.4	34.8	34.8	
출생 년도	2010	(10)	40.0	40.0	20.0	24.630 (10) **
	2009	(175)	32.6	46.3	21.1	
	2008	(331)	40.2	36.9	23.0	
	2007	(198)	36.4	45.5	18.2	
	2006	(167)	22.8	43.7	33.5	
	2005	(157)	31.8	41.4	26.8	
성적	상	(408)	33.6	40.7	25.7	3.851(4)
	중	(334)	34.7	40.1	25.1	
	하	(296)	34.1	45.6	20.3	
가구 소득	상	(281)	33.8	38.4	27.8	5.584(4)
	중	(537)	33.9	42.1	24.0	
	하	(220)	35.0	45.9	19.1	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	34.4	42.5	23.1	1.061(2)
	하	(323)	33.4	40.6	26.0	

(3) 영화 및 드라마 시청 경로

최근 1년간 영화 및 드라마 시청 경로에 대한 조사에서 '전혀 본 적 없다'는 응답을 제외하고 분석한 결과, '청년경찰'은 OTT 플랫폼을 통한 시청이 30.7%로 가장 높았다. '범죄도시 1편', '최악의 악', '무빙', '더 글로리' 등은 유튜브를 통한 시청이 각각 40.2%, 51.2%, 50.7%, 50.7%로 가장 많았다. 반면, '범죄도시 2편 또는 3편', '어벤저스', '스즈메의 문단속', '아바타', '엘리멘탈'은 영화관을 통한 시청이 각각 55.7%, 50.1%, 66.5%, 56.7%, 58.9%로 높은 비율을 차지했다.

이 결과는 미성년자 시청 제한이 있는 콘텐츠의 노출이 청소년이 쉽게 접근할 수 있는 환경임을 시사한다. 특히, 유튜브는 폭력적 콘텐츠 노출에 있어 주요한 경로로 기능하고 있다는 사실이 드러났다. 이는 청소년 보호 및 미디어 이용에 대한 관리 방안에 대한 중요한 고려사항을 제공한다.

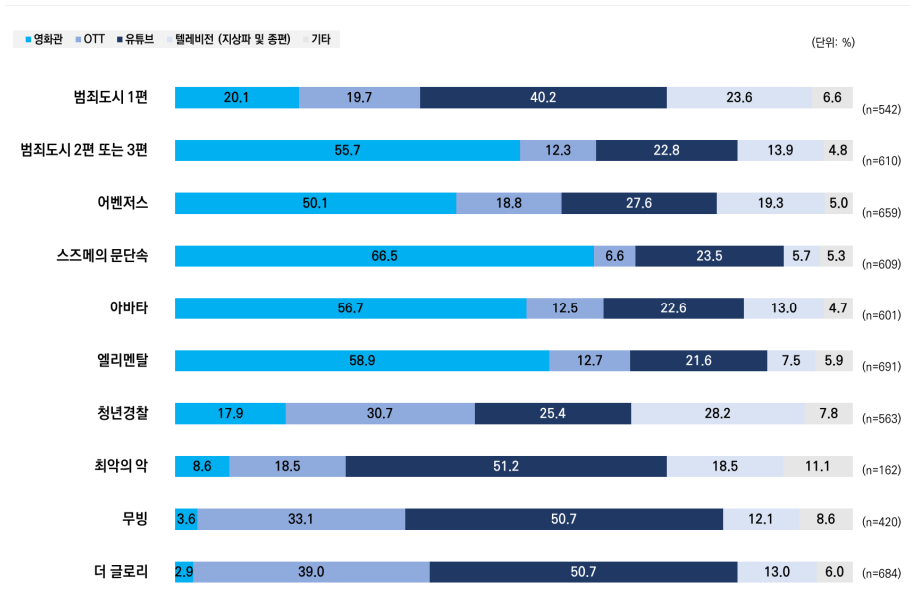


그림 III-6. 영화 및 드라마별 시청 경로

표 III-30. 영화 및 드라마별 시청 경로 (%)

	사례수	영화관	OTT	유튜브	텔레비전	기타
1) 범죄도시 1편	(542)	20.1	19.7	40.2	23.6	6.6
2) 범죄도시 2편 / 3편	(610)	55.7	12.3	22.8	13.9	4.8
3) 어벤저스	(659)	50.1	18.8	27.6	19.3	5.0
4) 스즈메의 문단속	(609)	66.5	6.6	23.5	5.7	5.3
5) 아바타	(601)	56.7	12.5	22.6	13.0	4.7
6) 엘리멘탈	(691)	58.9	12.7	21.6	7.5	5.9
7) 청년경찰	(563)	17.9	30.7	25.4	28.2	7.8
8) 최악의 악	(162)	8.6	18.5	51.2	18.5	11.1
9) 무빙	(420)	3.6	33.1	50.7	12.1	8.6
10) 더 글로리	(684)	2.9	39.0	50.7	13.0	6.0

표 III-31. 영화 및 드라마별 시청 경로 - 범죄도시 1편 (%)

		사례수	영화관	OTT	유튜브	텔레비전	기타	χ^2
전체		(542)	20.1	19.7	40.2	23.6	6.6	
성별	남	(328)	22.0	21.0	40.9	22.3	6.4	3.698 (5)
	여	(214)	17.3	17.8	39.3	25.7	7.0	
교급	중	(236)	17.8	16.5	34.7	30.1	10.2	31.803 (10) ***
	고	(296)	21.6	22.0	45.3	18.2	4.1	
	학교밖	(10)	30.0	30.0	20.0	30.0	0.0	
출생 년도	2010	(6)	16.7	0.0	50.0	16.7	16.7	64.424 (25) ***
	2009	(73)	16.4	8.2	34.2	41.1	12.3	
	2008	(157)	19.1	20.4	33.8	26.1	8.9	
	2007	(113)	24.8	22.1	38.9	18.6	6.2	
	2006	(106)	11.3	26.4	51.9	20.8	1.9	
	2005	(87)	29.9	18.4	43.7	14.9	3.4	
성적	상	(192)	17.7	21.4	38.0	25.5	7.3	9.212 (10)
	중	(174)	19.5	21.3	41.4	19.0	8.0	
	하	(176)	23.3	16.5	41.5	26.1	4.5	
가구 소득	상	(141)	23.4	24.1	40.4	18.4	7.1	14.715 (10)
	중	(292)	17.1	19.5	38.7	26.4	7.9	
	하	(109)	23.9	14.7	44.0	22.9	2.8	
자녀 미디어 이용 관심	상	(365)	21.9	19.5	40.5	20.8	6.8	5.416 (5)
	하	(177)	16.4	20.3	39.5	29.4	6.2	

표 III-32. 영화 및 드라마별 시청 경로 - 범죄도시 2, 3편 (%)

		사례수	영화관	OTT	유튜브	텔레비전	기타	χ^2
전체		(610)	55.7	12.3	22.8	13.9	4.8	
성별	남	(365)	52.1	13.7	27.7	12.3	5.8	22.937 (5) ***
	여	(245)	61.2	10.2	15.5	16.3	3.3	
교급	중	(268)	46.3	11.6	23.5	18.3	8.2	40.499 (10) ***
	고	(332)	63.6	12.7	22.0	10.8	2.1	
	학교밖	(10)	50.0	20.0	30.0	0.0	0.0	
출생 년도	2010	(8)	12.5	12.5	62.5	12.5	0.0	84.210 (25) ***
	2009	(83)	43.4	3.6	22.9	30.1	9.6	
	2008	(178)	48.3	15.2	23.0	13.5	7.3	
	2007	(121)	68.6	9.9	19.0	10.7	1.7	
	2006	(120)	56.7	19.2	22.5	10.8	3.3	
	2005	(100)	66.0	9.0	24.0	9.0	2.0	
성적	상	(223)	52.9	13.9	25.6	11.2	5.8	8.730 (10)
	중	(202)	56.9	11.4	21.8	13.4	3.5	
	하	(185)	57.8	11.4	20.5	17.8	4.9	
가구 소득	상	(164)	54.9	15.2	23.2	14.0	4.3	3.034 (10)
	중	(323)	56.7	10.8	22.6	14.6	5.3	
	하	(123)	54.5	12.2	22.8	12.2	4.1	
자녀 미디어 이용 관심	상	(409)	57.0	12.5	23.5	13.2	4.4	2.725 (5)
	하	(201)	53.2	11.9	21.4	15.4	5.5	

표 III-33. 영화 및 드라마별 시청 경로 - 어벤저스 (%)

		사례수	영화관	OTT	유튜브	텔레비전	기타	χ^2
전체		(659)	50.1	18.8	27.6	19.3	5.0	
성별	남	(379)	51.2	20.8	28.8	19.0	5.0	3.468 (5)
	여	(280)	48.6	16.1	26.1	19.6	5.0	
교급	중	(298)	48.7	18.8	25.2	22.5	7.7	17.858 (10)
	고	(351)	51.6	18.2	29.6	16.5	2.8	
	학교밖	(10)	40.0	40.0	30.0	20.0	0.0	
출생 년도	2010	(7)	42.9	28.6	0.0	42.9	0.0	31.624 (25)
	2009	(86)	45.3	19.8	31.4	30.2	5.8	
	2008	(205)	50.2	18.5	23.4	19.5	8.3	
	2007	(131)	52.7	16.0	26.7	13.0	3.8	
	2006	(122)	50.0	19.7	33.6	18.9	3.3	
	2005	(108)	50.9	20.4	28.7	16.7	1.9	
성적	상	(251)	51.0	20.3	24.7	21.5	5.6	18.877 (10) *
	중	(211)	51.2	21.8	24.6	17.1	2.4	
	하	(197)	47.7	13.7	34.5	18.8	7.1	
가구 소득	상	(189)	56.1	19.6	21.7	13.8	5.3	20.104 (10) *
	중	(345)	49.6	18.3	27.5	22.0	4.6	
	하	(125)	42.4	19.2	36.8	20.0	5.6	
자녀 미디어 이용 관심	상	(455)	49.0	18.9	27.5	20.0	4.8	12.837 (5) *
	하	(204)	52.5	18.6	27.9	17.6	5.4	

표 III-34. 영화 및 드라마별 시청 경로 - 스즈메의 문단속 (%)

		사례수	영화관	OTT	유튜브	텔레비전	기타	χ^2
전체		(609)	66.5	6.6	23.5	5.7	5.3	
성별	남	(296)	58.8	8.8	28.4	7.4	5.7	30.993 (5) ***
	여	(313)	73.8	4.5	18.8	4.2	4.8	
교급	중	(309)	68.3	7.1	20.1	7.1	4.2	11.097 (10)
	고	(288)	64.6	5.9	27.4	4.2	6.6	
	학교밖	(12)	66.7	8.3	16.7	8.3	0.0	
출생 년도	2010	(8)	12.5	12.5	62.5	12.5	0.0	47.040 (25) **
	2009	(102)	61.8	6.9	29.4	8.8	2.9	
	2008	(198)	73.2	7.1	14.6	5.6	5.1	
	2007	(102)	65.7	4.9	26.5	5.9	4.9	
	2006	(106)	69.8	6.6	22.6	4.7	5.7	
	2005	(93)	59.1	6.5	30.1	3.2	8.6	
성적	상	(241)	68.5	6.6	23.2	5.8	6.2	5.201 (10)
	중	(183)	67.2	6.0	21.3	4.9	6.0	
	하	(185)	63.2	7.0	25.9	6.5	3.2	
가구 소득	상	(170)	68.2	5.9	22.4	7.6	4.1	5.751 (10)
	중	(306)	67.6	6.9	22.9	4.6	5.2	
	하	(133)	61.7	6.8	26.3	6.0	6.8	
자녀 미디어 이용 관심	상	(420)	68.3	6.0	22.6	5.0	4.8	13.748 (5) *
	하	(189)	62.4	7.9	25.4	7.4	6.3	

표 III-35. 영화 및 드라마별 시청 경로 - 아바타 (%)

		사례수	영화관	OTT	유튜브	텔레비전	기타	χ^2
전체		(601)	56.7	12.5	22.6	13.0	4.7	
성별	남	(298)	49.7	16.1	26.8	15.8	5.7	30.718 (5) ***
	여	(303)	63.7	8.9	18.5	10.2	3.6	
교급	중학교	(302)	56.3	13.6	20.9	13.2	5.3	7.163 (10)
	고	(286)	57.7	11.2	23.8	13.3	3.8	
	학교밖	(13)	46.2	15.4	38.5	0.0	7.7	
출생 년도	2010	(5)	60.0	40.0	20.0	20.0	0.0	19.201 (25)
	2009	(101)	56.4	10.9	28.7	13.9	3.0	
	2008	(198)	54.5	14.6	18.7	12.6	6.6	
	2007	(106)	63.2	10.4	21.7	8.5	4.7	
	2006	(102)	56.9	12.7	21.6	14.7	2.9	
	2005	(89)	53.9	10.1	27.0	15.7	4.5	
성적	상	(248)	61.7	12.1	19.0	12.5	3.2	15.406 (10)
	중	(185)	56.8	11.9	21.6	11.9	5.9	
	하	(168)	49.4	13.7	29.2	14.9	5.4	
가구 소득	상	(174)	60.3	16.1	19.5	11.5	3.4	9.182 (10)
	중	(304)	56.3	11.8	24.3	12.5	5.3	
	하	(123)	52.8	8.9	22.8	16.3	4.9	
자녀 미디어 이용 관심	상	(423)	58.9	13.7	23.4	12.1	3.1	9.935 (5)
	하	(178)	51.7	9.6	20.8	15.2	8.4	

표 III-36. 영화 및 드라마별 시청 경로 - 엘리멘탈 (%)

		사례수	영화관	OTT	유튜브	텔레비전	기타	χ^2
전체		(691)	58.9	12.7	21.6	7.5	5.9	
성별	남	(308)	43.5	17.9	27.6	8.8	8.4	86.969 (5) ***
	여	(383)	71.3	8.6	16.7	6.5	3.9	
교급	중	(363)	57.3	13.5	21.2	8.5	6.9	9.742 (10)
	고	(311)	61.1	11.6	22.5	5.8	5.1	
	학교밖	(17)	52.9	17.6	11.8	17.6	0.0	
출생 년도	2010	(8)	12.5	50.0	25.0	12.5	0.0	28.002 (25)
	2009	(129)	58.9	14.0	21.7	8.5	5.4	
	2008	(229)	56.8	12.2	21.4	8.7	7.9	
	2007	(123)	65.9	9.8	22.8	5.7	4.1	
	2006	(104)	56.7	15.4	21.2	6.7	5.8	
	2005	(98)	61.2	10.2	20.4	6.1	5.1	
성적	상	(283)	60.1	17.0	21.6	5.3	4.2	26.571 (10) **
	중	(213)	62.4	9.4	16.0	8.0	7.5	
	하	(195)	53.3	10.3	27.7	10.3	6.7	
가구 소득	상	(199)	61.3	12.1	22.1	7.0	3.5	16.068 (10)
	중	(350)	59.7	14.0	18.6	8.9	6.0	
	하	(142)	53.5	10.6	28.2	4.9	9.2	
자녀 미디어 이용 관심	상	(474)	59.1	13.1	22.2	7.2	6.5	20.039 (5) **
	하	(217)	58.5	12.0	20.3	8.3	4.6	

표 III-37. 영화 및 드라마별 시청 경로 - 청년경찰 (%)

		사례수	영화관	OTT	유튜브	텔레비전	기타	χ^2
전체		(563)	17.9	30.7	25.4	28.2	7.8	
성별	남	(317)	21.1	26.2	28.1	28.7	6.6	16.322 (5) **
	여	(246)	13.8	36.6	22.0	27.6	9.3	
교급	중	(247)	15.0	27.1	24.7	31.2	10.1	13.505 (10)
	고	(306)	20.3	33.7	26.5	25.5	6.2	
	학교밖	(10)	20.0	30.0	10.0	40.0	0.0	
출생 년도	2010	(8)	37.5	25.0	37.5	25.0	0.0	27.744 (25)
	2009	(79)	7.6	27.8	24.1	30.4	13.9	
	2008	(164)	17.1	25.6	25.6	32.3	8.5	
	2007	(107)	20.6	34.6	19.6	25.2	5.6	
	2006	(115)	18.3	36.5	28.7	27.0	6.1	
	2005	(90)	23.3	31.1	27.8	24.4	6.7	
성적	상	(201)	19.9	32.3	23.4	25.4	7.5	6.707 (10)
	중	(187)	16.6	31.0	23.0	30.5	9.1	
	하	(175)	17.1	28.6	30.3	29.1	6.9	
가구 소득	상	(148)	22.3	32.4	25.7	25.7	6.8	8.055 (10)
	중	(286)	15.0	30.1	24.5	31.5	7.7	
	하	(129)	19.4	30.2	27.1	24.0	9.3	
자녀 미디어 이용 관심	상	(388)	18.6	28.9	25.5	30.7	6.4	3.648 (5)
	하	(175)	16.6	34.9	25.1	22.9	10.9	

표 III-38. 영화 및 드라마별 시청 경로 - 최악의 악 (%)

		사례수	영화관	OTT	유튜브	텔레비전	기타	χ^2
전체		(162)	8.6	18.5	51.2	18.5	11.1	
성별	남	(109)	9.2	20.2	50.5	19.3	10.1	1.286 (5)
	여	(53)	7.5	15.1	52.8	17.0	13.2	
교급	중	(80)	8.8	17.5	43.8	22.5	18.8	17.146 (10)
	고	(80)	8.8	20.0	58.8	13.8	3.8	
	학교밖	(2)	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0	
출생 년도	2010	(8)	12.5	25.0	62.5	12.5	0.0	31.661 (25)
	2009	(26)	7.7	19.2	42.3	26.9	19.2	
	2008	(49)	8.2	14.3	44.9	20.4	20.4	
	2007	(33)	15.2	21.2	60.6	9.1	3.0	
	2006	(21)	4.8	33.3	38.1	23.8	4.8	
	2005	(25)	4.0	8.0	68.0	16.0	4.0	
성적	상	(61)	8.2	18.0	47.5	19.7	18.0	19.085 (10) *
	중	(47)	4.3	23.4	61.7	6.4	6.4	
	하	(54)	13.0	14.8	46.3	27.8	7.4	
가구 소득	상	(54)	9.3	18.5	48.1	18.5	11.1	2.711 (10)
	중	(78)	6.4	20.5	52.6	19.2	10.3	
	하	(30)	13.3	13.3	53.3	16.7	13.3	
자녀 미디어 이용 관심	상	(96)	8.3	13.5	56.3	15.6	10.4	0.746 (5)
	하	(66)	9.1	25.8	43.9	22.7	12.1	

표 III-39. 영화 및 드라마별 시청 경로 - 무빙 (%)

		사례수	영화관	OTT	유튜브	텔레비전	기타	χ^2
전체		(420)	3.6	33.1	50.7	12.1	8.6	
성별	남	(236)	5.1	34.3	50.8	11.9	7.6	4.604 (5)
	여	(184)	1.6	31.5	50.5	12.5	9.8	
교급	중	(209)	3.8	27.8	48.8	13.4	13.4	22.409 (10) *
	고	(203)	3.4	37.4	53.2	10.8	3.9	
	학교밖	(8)	0.0	62.5	37.5	12.5	0.0	
출생 년도	2010	(4)	0.0	0.0	100.0	25.0	0.0	44.983 (25) **
	2009	(75)	4.0	26.7	50.7	13.3	10.7	
	2008	(131)	3.8	29.0	44.3	15.3	15.3	
	2007	(73)	6.8	32.9	53.4	13.7	2.7	
	2006	(72)	0.0	44.4	48.6	9.7	6.9	
	2005	(65)	3.1	38.5	60.0	4.6	1.5	
성적	상	(172)	4.7	34.9	48.3	14.0	7.0	5.209 (10)
	중	(129)	2.3	32.6	54.3	10.1	10.9	
	하	(119)	3.4	31.1	50.4	11.8	8.4	
가구 소득	상	(120)	4.2	36.7	44.2	15.8	6.7	8.609 (10)
	중	(219)	2.7	31.5	54.8	11.0	9.6	
	하	(81)	4.9	32.1	49.4	9.9	8.6	
자녀 미디어 이용 관심	상	(283)	3.9	32.2	52.7	10.6	8.8	9.239 (5)
	하	(137)	2.9	35.0	46.7	15.3	8.0	

표 III-40. 영화 및 드라마별 시청 경로 - 더 글로리 (%)

		사례수	영화관	OTT	유튜브	텔레비전	기타	χ^2
전체		(684)	2.9	39.0	50.7	13.0	6.0	
성별	남	(292)	4.1	35.6	52.4	12.7	6.5	5.881 (5)
	여	(392)	2.0	41.6	49.5	13.3	5.6	
교급	중	(321)	3.1	32.4	52.6	14.3	7.8	20.246 (10) *
	고	(347)	2.6	45.2	49.3	12.1	4.0	
	학교밖	(16)	6.3	37.5	43.8	6.3	12.5	
출생 년도	2010	(6)	0.0	33.3	33.3	33.3	16.7	54.722 (25) ***
	2009	(118)	3.4	21.2	58.5	17.8	8.5	
	2008	(198)	3.5	39.4	50.0	11.1	7.6	
	2007	(126)	3.2	38.1	50.8	12.7	5.6	
	2006	(129)	0.8	55.0	41.1	13.2	3.9	
	2005	(107)	3.7	40.2	56.1	10.3	2.8	
성적	상	(271)	3.7	40.6	52.8	11.8	5.5	18.066 (10)
	중	(218)	2.8	41.7	46.3	9.2	7.8	
	하	(195)	2.1	33.8	52.8	19.0	4.6	
가구 소득	상	(186)	4.8	40.3	45.2	14.0	6.5	22.795 (10) *
	중	(355)	2.3	40.6	48.7	14.1	7.0	
	하	(143)	2.1	33.6	62.9	9.1	2.8	
자녀 미디어 이용 관심	상	(469)	1.7	37.1	52.9	12.8	6.2	22.917 (5) ***
	하	(215)	5.6	43.3	46.0	13.5	5.6	

(4) 부정적 콘텐츠 노출 정도

유튜브, 온라인 게임, OTT, 웹툰 등의 미디어 사용 과정에서 부정적 콘텐츠 노출 빈도를 조사하기 위해 1점(전혀 그렇지 않다)부터 4점(매우 그렇다)까지의 4점 척도로 설문을 진행했을 때, '유튜브 시청 중 특정 민족이나 그룹에 대한 혐오표현을 쉽게 접하게 된다'는 응답의 평균이 2.64점으로 가장 높았다. 또한, '유튜브 시청 중 폭력적 콘텐츠에 쉽게 노출된다'는 응답의 평균이 2.60점으로 뒤를 이었다. '웹툰을 보다보면 선정적 콘텐츠에 쉽게 노출되곤 한다'는 응답은 평균 2.25점으로 가장 낮았다.

이 조사 결과에 따르면, 청소년들은 유튜브, 온라인 게임, OTT, 웹툰을 이용하며 상당수가 폭력적 콘텐츠에 쉽게 노출된다고 응답했다. 유튜브 이용자 중 61.5%가 이러한 응답을 했으며, 온라인 게임, OTT, 웹툰 이용자 중에서는 각각 49.3%, 54.7%, 48.0%가 이와 같은 응답을 보였다. 이는 청소년들이 이용하는 미디어 플랫폼에서 부정적 콘텐츠 노출이 상당히 빈번하다는 것을 시사한다.

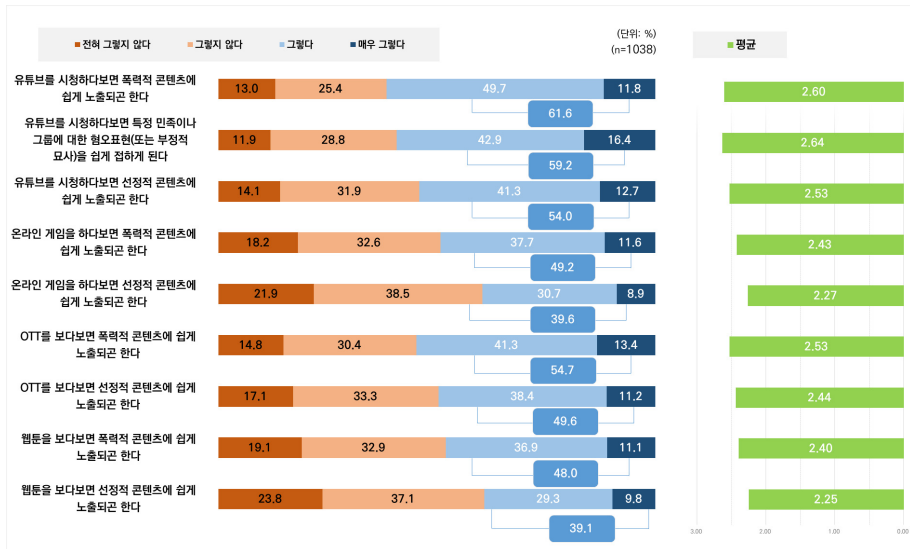


그림 III-7. 부정적 콘텐츠 노출 정도

표 III -41. 부정적 콘텐츠 노출 정도 (%)

	사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차
1) 유튜브를 시청하다보면 폭력적 콘텐츠에 쉽게 노출되곤 한다	(1038)	13.0	25.4	49.7	11.8	2.60	0.86
2) 유튜브를 시청하다보면 특정 민족이나 그룹에 대한 혐오표현을 쉽게 접하게 된다	(1038)	11.9	28.8	42.9	16.4	2.64	0.89
3) 유튜브를 시청하다보면 선정적 콘텐츠에 쉽게 노출되곤 한다	(1038)	14.1	31.9	41.3	12.7	2.53	0.89
4) 온라인 게임을 하다보면 폭력적 콘텐츠에 쉽게 노출되곤 한다	(1038)	18.2	32.6	37.7	11.6	2.43	0.92
5) 온라인 게임을 하다보면 선정적 콘텐츠에 쉽게 노출되곤 한다	(1038)	21.9	38.5	30.7	8.9	2.27	0.90
6) OTT를 보다보면 폭력적 콘텐츠에 쉽게 노출되곤 한다	(1038)	14.8	30.4	41.3	13.4	2.53	0.90
7) OTT를 보다보면 선정적 콘텐츠에 쉽게 노출되곤 한다	(1038)	17.1	33.3	38.4	11.2	2.44	0.90
8) 웹툰을 보다보면 폭력적 콘텐츠에 쉽게 노출되곤 한다	(1038)	19.1	32.9	36.9	11.1	2.40	0.92
9) 웹툰을 보다보면 선정적 콘텐츠에 쉽게 노출되곤 한다	(1038)	23.8	37.1	29.3	9.8	2.25	0.93

표 III-42. 부정적 콘텐츠 노출 정도 - 유튜브/폭력적 콘텐츠 (%)

		사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차	t/F
전체		(1038)	13.0	25.4	49.7	11.8	2.60	0.86	
성별	남	(514)	14.8	28.2	45.3	11.7	2.54	0.88	-2.425 *
	여	(524)	11.3	22.7	54.0	12.0	2.67	0.83	
교급	중학교	(508)	17.1	25.2	47.6	10.0	2.51	0.89	11.913 ***
	고등학교	(507)	9.5	26.0	52.3	12.2	2.67	0.81	
	학교밖	(23)	0.0	17.4	39.1	43.5	3.26	0.75	
출생 년도	2010	(10)	20.0	40.0	30.0	10.0	2.30	0.95	5.055 ***
	2009	(175)	16.6	23.4	50.3	9.7	2.53	0.88	
	2008	(331)	17.8	26.6	45.6	10.0	2.48	0.90	
	2007	(198)	11.1	28.8	49.0	11.1	2.60	0.83	
	2006	(167)	5.4	21.0	59.3	14.4	2.83	0.74	
	2005	(157)	8.9	24.8	49.7	16.6	2.74	0.84	
성적	상	(408)	13.0	26.5	50.2	10.3	2.58	0.84	0.672
	중	(334)	13.8	25.4	48.5	12.3	2.59	0.87	
	하	(296)	12.2	24.0	50.3	13.5	2.65	0.86	
가구 소득	상	(281)	13.5	26.0	46.6	13.9	2.61	0.89	0.092
	중	(537)	13.2	24.4	52.1	10.2	2.59	0.84	
	하	(220)	11.8	27.3	47.7	13.2	2.62	0.86	
오프라인 폭력 가해경험	유	(201)	11.4	28.4	43.8	16.4	2.65	0.89	0.877
	무	(837)	13.4	24.7	51.1	10.8	2.59	0.85	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	12.6	27.1	50.6	9.7	2.57	0.83	-1.711
	하	(323)	13.9	21.7	47.7	16.7	2.67	0.91	

표 III -43. 부정적 콘텐츠 노출 정도 - 유튜브/혐오표현 (%)

		사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차	t/F
전체		(1038)	11.9	28.8	42.9	16.4	2.64	0.89	
성별	남	(514)	15.0	32.1	39.9	13.0	2.51	0.90	-4.580 ***
	여	(524)	9.0	25.6	45.8	19.7	2.76	0.87	
교급	중학교	(508)	14.8	29.5	42.5	13.2	2.54	0.90	6.865 **
	고등학교	(507)	9.7	28.0	43.4	18.9	2.72	0.88	
	학교밖	(23)	0.0	30.4	39.1	30.4	3.00	0.80	
출생 년도	2010	(10)	20.0	60.0	20.0	0.0	2.00	0.67	4.536 ***
	2009	(175)	13.1	27.4	44.6	14.9	2.61	0.90	
	2008	(331)	14.8	31.4	41.1	12.7	2.52	0.90	
	2007	(198)	13.1	25.8	46.0	15.2	2.63	0.90	
	2006	(167)	6.6	25.7	44.9	22.8	2.84	0.85	
	2005	(157)	8.3	29.9	40.1	21.7	2.75	0.89	
성적	상	(408)	11.8	26.2	44.1	17.9	2.68	0.90	0.871
	중	(334)	12.3	28.7	44.0	15.0	2.62	0.89	
	하	(296)	11.8	32.4	39.9	15.9	2.60	0.89	
가구 소득	상	(281)	11.7	26.7	42.3	19.2	2.69	0.91	0.932
	중	(537)	11.4	29.1	44.7	14.9	2.63	0.87	
	하	(220)	13.6	30.9	39.1	16.4	2.58	0.92	
오프라인 폭력 가해경험	유	(201)	8.0	31.8	42.3	17.9	2.70	0.85	1.143
	무	(837)	12.9	28.1	43.0	16.0	2.62	0.90	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	11.2	30.5	43.8	14.5	2.62	0.87	-1.074
	하	(323)	13.6	25.1	40.9	20.4	2.68	0.95	

표 III-44. 부정적 콘텐츠 노출 정도 - 유튜브/선정적 콘텐츠(%)

		사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차	t/F
전체		(1038)	14.1	31.9	41.3	12.7	2.53	0.89	
성별	남	(514)	16.3	31.9	41.8	9.9	2.45	0.88	-2.660 **
	여	(524)	11.8	31.9	40.8	15.5	2.60	0.89	
교급	중학교	(508)	17.3	33.1	38.4	11.2	2.44	0.90	8.892 ***
	고등학교	(507)	11.4	31.0	44.4	13.2	2.59	0.86	
	학교밖	(23)	0.0	26.1	39.1	34.8	3.09	0.79	
출생 년도	2010	(10)	50.0	10.0	40.0	0.0	1.90	0.99	4.922 ***
	2009	(175)	17.7	37.1	35.4	9.7	2.37	0.89	
	2008	(331)	16.0	32.6	39.3	12.1	2.47	0.90	
	2007	(198)	14.6	32.8	39.9	12.6	2.51	0.89	
	2006	(167)	6.0	32.9	49.7	11.4	2.66	0.76	
	2005	(157)	11.5	23.6	45.2	19.7	2.73	0.91	
성적	상	(408)	13.2	31.9	42.4	12.5	2.54	0.87	0.111
	중	(334)	15.0	30.8	41.0	13.2	2.52	0.90	
	하	(296)	14.2	33.1	40.2	12.5	2.51	0.89	
가구 소득	상	(281)	13.9	29.9	42.3	13.9	2.56	0.90	0.405
	중	(537)	13.0	34.8	40.8	11.4	2.50	0.86	
	하	(220)	16.8	27.3	41.4	14.5	2.54	0.94	
오프라인 폭력 가해경험	유	(201)	11.9	31.8	42.8	13.4	2.58	0.87	0.893
	무	(837)	14.6	31.9	41.0	12.5	2.51	0.89	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	13.8	33.8	41.1	11.2	2.50	0.87	-1.649
	하	(323)	14.6	27.6	41.8	16.1	2.59	0.93	

표 III-45. 부정적 콘텐츠 노출 정도 - 온라인 게임/폭력적 콘텐츠 (%)

		사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차	t/F
전체		(1038)	18.2	32.6	37.7	11.6	2.43	0.92	
성별	남	(514)	20.4	32.5	36.0	11.1	2.38	0.93	-1.685
	여	(524)	16.0	32.6	39.3	12.0	2.47	0.90	
교급	중학교	(508)	20.9	31.1	37.8	10.2	2.37	0.93	1.845
	고등학교	(507)	15.4	34.7	37.5	12.4	2.47	0.90	
	학교밖	(23)	21.7	17.4	39.1	21.7	2.61	1.08	
출생 년도	2010	(10)	40.0	30.0	30.0	0.0	1.90	0.88	1.856
	2009	(175)	22.3	29.1	37.1	11.4	2.38	0.96	
	2008	(331)	19.3	33.8	37.8	9.1	2.37	0.90	
	2007	(198)	19.2	31.3	36.9	12.6	2.43	0.94	
	2006	(167)	10.8	38.9	37.7	12.6	2.52	0.85	
	2005	(157)	16.6	28.7	39.5	15.3	2.54	0.94	
성적	상	(408)	16.4	35.3	37.0	11.3	2.43	0.90	0.106
	중	(334)	20.1	28.4	39.2	12.3	2.44	0.95	
	하	(296)	18.6	33.4	36.8	11.1	2.41	0.92	
가구 소득	상	(281)	20.3	32.7	33.5	13.5	2.40	0.96	1.312
	중	(537)	16.2	31.8	41.0	11.0	2.47	0.89	
	하	(220)	20.5	34.1	35.0	10.5	2.35	0.92	
오프라인 폭력 가해경험	유	(201)	16.4	29.4	35.8	18.4	2.56	0.97	2.353 *
	무	(837)	18.6	33.3	38.1	9.9	2.39	0.90	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	18.6	34.1	38.0	9.2	2.38	0.89	-2.378 *
	하	(323)	17.3	29.1	36.8	16.7	2.53	0.97	

표 III-46. 부정적 콘텐츠 노출 정도 - 온라인 게임/선정적 콘텐츠 (%)

		사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차	t/F
전체		(1038)	21.9	38.5	30.7	8.9	2.27	0.90	
성별	남	(514)	23.9	38.1	29.6	8.4	2.22	0.91	-1.495
	여	(524)	19.8	38.9	31.9	9.4	2.31	0.89	
교급	중학교	(508)	23.4	36.4	31.5	8.7	2.25	0.91	0.407
	고등학교	(507)	19.9	40.8	30.2	9.1	2.28	0.89	
	학교밖	(23)	30.4	34.8	26.1	8.7	2.13	0.97	
출생 년도	2010	(10)	60.0	30.0	10.0	0.0	1.50	0.71	1.961
	2009	(175)	24.0	34.9	33.1	8.0	2.25	0.91	
	2008	(331)	22.4	38.7	30.8	8.2	2.25	0.89	
	2007	(198)	23.7	37.4	28.8	10.1	2.25	0.93	
	2006	(167)	15.0	43.7	30.5	10.8	2.37	0.87	
	2005	(157)	21.0	38.9	31.8	8.3	2.27	0.89	
성적	상	(408)	21.8	39.7	29.7	8.8	2.25	0.90	0.050
	중	(334)	22.5	37.1	31.1	9.3	2.27	0.91	
	하	(296)	21.3	38.5	31.8	8.4	2.27	0.89	
가구 소득	상	(281)	24.2	37.7	24.9	13.2	2.27	0.97	0.410
	중	(537)	20.1	39.1	33.1	7.6	2.28	0.87	
	하	(220)	23.2	38.2	32.3	6.4	2.22	0.87	
오프라인 폭력 가해경험	유	(201)	17.4	35.8	36.8	10.0	2.39	0.89	2.234 *
	무	(837)	22.9	39.2	29.3	8.6	2.24	0.90	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	22.0	41.4	28.8	7.8	2.23	0.88	-2.115 *
	하	(323)	21.7	32.2	35.0	11.1	2.36	0.94	

표 III -47. 부정적 콘텐츠 노출 정도 - OTT/폭력적 콘텐츠 (%)

		사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차	t/F
전체		(1038)	14.8	30.4	41.3	13.4	2.53	0.90	
성별	남	(514)	16.5	32.7	38.3	12.5	2.47	0.91	-2.333 *
	여	(524)	13.2	28.2	44.3	14.3	2.60	0.89	
교급	중학교	(508)	19.1	31.5	37.6	11.8	2.42	0.93	9.221 ***
	고등학교	(507)	11.2	29.6	44.6	14.6	2.63	0.87	
	학교밖	(23)	0.0	26.1	52.2	21.7	2.96	0.71	
출생 년도	2010	(10)	20.0	70.0	10.0	0.0	1.90	0.57	4.107 **
	2009	(175)	20.0	32.6	33.7	13.7	2.41	0.96	
	2008	(331)	18.1	30.5	40.2	11.2	2.44	0.91	
	2007	(198)	12.6	28.3	46.0	13.1	2.60	0.87	
	2006	(167)	9.0	30.5	48.5	12.0	2.63	0.81	
	2005	(157)	10.8	28.0	40.8	20.4	2.71	0.91	
성적	상	(408)	15.7	27.0	42.9	14.5	2.56	0.92	0.466
	중	(334)	15.3	31.1	42.2	11.4	2.50	0.89	
	하	(296)	13.2	34.5	38.2	14.2	2.53	0.89	
가구 소득	상	(281)	15.7	28.5	41.3	14.6	2.55	0.93	0.250
	중	(537)	15.6	30.4	41.0	13.0	2.51	0.91	
	하	(220)	11.8	33.2	42.3	12.7	2.56	0.86	
오프라인 폭력 가해경험	유	(201)	10.4	29.4	42.8	17.4	2.67	0.88	2.436 *
	무	(837)	15.9	30.7	41.0	12.4	2.50	0.90	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	15.5	32.2	41.5	10.8	2.48	0.88	-3.052 **
	하	(323)	13.3	26.6	40.9	19.2	2.66	0.94	

표 III -48. 부정적 콘텐츠 노출 정도 - OTT/선정적 콘텐츠 (%)

		사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차	t/F
전체		(1038)	17.1	33.3	38.4	11.2	2.44	0.90	
성별	남	(514)	20.6	32.3	36.6	10.5	2.37	0.93	-2.405 *
	여	(524)	13.5	34.4	40.3	11.8	2.50	0.87	
교급	중학교	(508)	21.7	33.7	35.2	9.4	2.32	0.92	8.047 ***
	고등학교	(507)	12.6	33.1	41.8	12.4	2.54	0.87	
	학교밖	(23)	13.0	30.4	34.8	21.7	2.65	0.98	
출생 년도	2010	(10)	40.0	40.0	10.0	10.0	1.90	0.99	4.666 ***
	2009	(175)	21.7	32.0	37.7	8.6	2.33	0.91	
	2008	(331)	20.5	35.3	34.7	9.4	2.33	0.91	
	2007	(198)	15.7	34.8	37.9	11.6	2.45	0.89	
	2006	(167)	9.0	31.7	47.3	12.0	2.62	0.81	
	2005	(157)	13.4	29.9	40.1	16.6	2.60	0.92	
성적	상	(408)	17.9	30.1	39.2	12.7	2.47	0.93	1.345
	중	(334)	15.6	33.8	39.2	11.4	2.46	0.89	
	하	(296)	17.6	37.2	36.5	8.8	2.36	0.87	
가구 소득	상	(281)	17.8	33.5	36.3	12.5	2.43	0.92	0.051
	중	(537)	15.8	35.4	38.5	10.2	2.43	0.88	
	하	(220)	19.1	28.2	40.9	11.8	2.45	0.93	
오프라인 폭력 가해경험	유	(201)	14.4	31.8	40.3	13.4	2.53	0.90	1.578
	무	(837)	17.7	33.7	38.0	10.6	2.42	0.90	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	17.2	35.4	38.2	9.2	2.39	0.88	-2.226 *
	하	(323)	16.7	28.8	39.0	15.5	2.53	0.95	

표 III-49. 부정적 콘텐츠 노출 정도 - 웹툰/폭력적 콘텐츠 (%)

		사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차	t/F
전체		(1038)	19.1	32.9	36.9	11.1	2.40	0.92	
성별	남	(514)	22.2	32.3	33.5	12.1	2.35	0.96	-1.588
	여	(524)	16.0	33.6	40.3	10.1	2.44	0.88	
교급	중학교	(508)	23.0	31.7	35.6	9.6	2.32	0.93	4.569 *
	고등학교	(507)	15.2	34.7	38.3	11.8	2.47	0.89	
	학교밖	(23)	17.4	21.7	34.8	26.1	2.70	1.06	
출생 년도	2010	(10)	20.0	50.0	30.0	0.0	2.10	0.74	2.178
	2009	(175)	24.0	28.0	37.7	10.3	2.34	0.96	
	2008	(331)	22.1	33.8	35.0	9.1	2.31	0.92	
	2007	(198)	17.7	34.8	36.4	11.1	2.41	0.91	
	2006	(167)	12.0	34.7	41.9	11.4	2.53	0.85	
	2005	(157)	16.6	31.2	35.7	16.6	2.52	0.96	
성적	상	(408)	19.4	31.4	36.8	12.5	2.42	0.94	0.339
	중	(334)	19.8	33.5	36.8	9.9	2.37	0.91	
	하	(296)	17.9	34.5	37.2	10.5	2.40	0.90	
가구 소득	상	(281)	20.6	35.2	31.0	13.2	2.37	0.95	0.582
	중	(537)	18.8	32.6	38.9	9.7	2.39	0.90	
	하	(220)	17.7	30.9	39.5	11.8	2.45	0.92	
오프라인 폭력 가해경험	유	(201)	18.4	28.9	37.3	15.4	2.50	0.97	1.681
	무	(837)	19.2	33.9	36.8	10.0	2.38	0.91	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	19.3	35.4	35.2	10.1	2.36	0.91	-2.036 *
	하	(323)	18.6	27.6	40.6	13.3	2.49	0.94	

표 III-50. 부정적 콘텐츠 노출 정도 - 웹툰/선정적 콘텐츠 (%)

		사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차	t/F
전체		(1038)	23.8	37.1	29.3	9.8	2.25	0.93	
성별	남	(514)	25.7	36.0	29.0	9.3	2.22	0.93	-1.086
	여	(524)	21.9	38.2	29.6	10.3	2.28	0.92	
교급	중학교	(508)	28.1	35.2	28.1	8.5	2.17	0.94	4.701 **
	고등학교	(507)	19.7	39.3	30.4	10.7	2.32	0.91	
	학교밖	(23)	17.4	30.4	30.4	21.7	2.57	1.04	
출생 년도	2010	(10)	30.0	40.0	30.0	0.0	2.00	0.82	2.041
	2009	(175)	28.6	32.0	30.3	9.1	2.20	0.96	
	2008	(331)	26.6	37.2	27.8	8.5	2.18	0.92	
	2007	(198)	25.3	38.4	24.7	11.6	2.23	0.96	
	2006	(167)	18.0	40.7	32.9	8.4	2.32	0.86	
	2005	(157)	16.6	36.9	33.1	13.4	2.43	0.92	
성적	상	(408)	24.0	38.0	27.9	10.0	2.24	0.93	0.051
	중	(334)	23.4	37.1	29.6	9.9	2.26	0.93	
	하	(296)	24.0	35.8	30.7	9.5	2.26	0.93	
가구 소득	상	(281)	23.8	38.8	24.6	12.8	2.26	0.96	1.063
	중	(537)	25.1	36.3	30.4	8.2	2.22	0.92	
	하	(220)	20.5	36.8	32.7	10.0	2.32	0.91	
오프라인 폭력 가해경험	유	(201)	24.4	29.9	34.3	11.4	2.33	0.97	1.264
	무	(837)	23.7	38.8	28.1	9.4	2.23	0.92	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	24.2	38.9	28.8	8.1	2.21	0.90	-2.159 *
	하	(323)	22.9	33.1	30.3	13.6	2.35	0.98	

(5) 비적정 연령 미디어 콘텐츠 이용 경험

최근 6개월간 청소년들의 미디어 이용 행태를 조사한 결과, '청소년 이용 불가 온라인 게임을 이용한 적이 있다', '청소년 관람/시청 불가 영화나 드라마를 본 적이 있다', '청소년 이용 불가 웹툰을 본 적이 있다', '15세 미만 이용 불가 온라인 게임을 이용한 적이 있다' 등 4개의 항목에 대해 조사했다.

'청소년 관람/시청 불가 영화나 드라마를 본 적이 있다'는 항목에서 '전혀 없다'는 응답이 33.4%로, 조사된 4개 항목 중 가장 낮은 비율을 보였다. 조사에 참여한 청소년 중 약 삼분의 일(32.7%)이 청소년 이용 불가 온라인 게임을 이용한 적이 있는 것으로 나타났으며, 열 명 중 한 명꼴로 한 달에 한 번 이상 미성년자 불가 게임을 이용하는 것으로 조사되었다. 이러한 결과는 청소년들이 연령 제한이 있는 미디어 콘텐츠에 접근하는 빈도가 상당함을 시사한다.

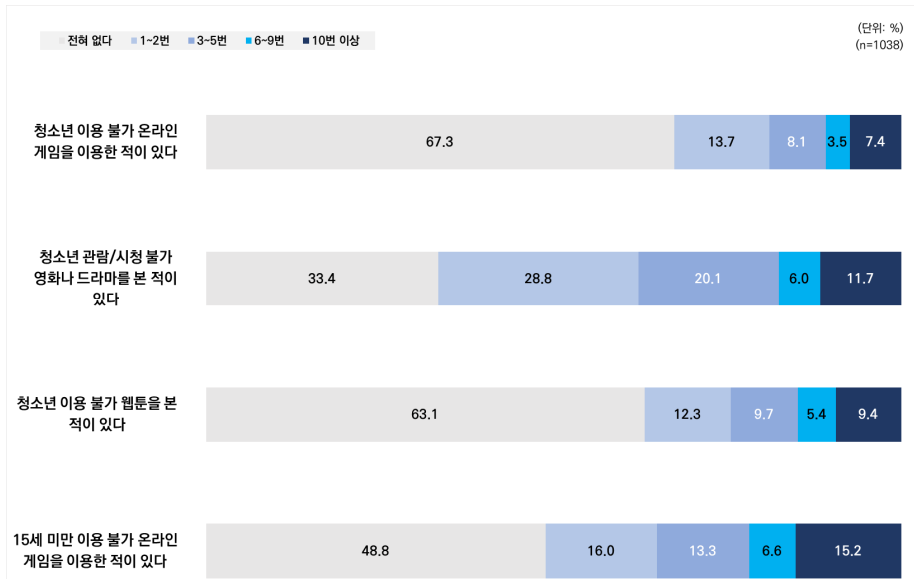


그림 III-8. 미디어 이용 경험

표 III-51. 미디어 이용 경험 (%)

	사례수	전혀 없다	1~2번	3~5번	6~9번	10번 이상
1) 청소년 이용 불가 온라인 게임을 이용한 적이 있다	(1038)	67.3	13.7	8.1	3.5	7.4
2) 청소년 관람/시청 불가 영화나 드라마를 본 적이 있다	(1038)	33.4	28.8	20.1	6.0	11.7
3) 청소년 이용 불가 웹툰을 본 적이 있다	(1038)	63.1	12.3	9.7	5.4	9.4
4) 15세 미만 이용 불가 온라인 게임을 이용한 적이 있다	(1038)	48.8	16.0	13.3	6.6	15.2

〈표 III-53〉부터 〈표 III-56〉까지의 내용은 청소년 이용 불가 또는 관람/시청 불가 미디어 콘텐츠 이용 빈도에 관한 것으로, 성별, 교급별, 출생년도, 성적 수준, 가구소득 수준, 오프라인 폭력 가해 경험 유무⁵⁾, 자녀의 미디어 이용 관심 수준에 따른 차이를 분석했다. 조사 결과, 여학생이 남학생보다 모든 항목에서 '경험이 전혀 없다'고 응답한 비율이 높게 나타났다. 교급이 낮을수록 '전혀 없다'고 응답하는 비율이 높았으며, 성과와 가구소득 수준은 경험 유무에 큰 영향을 미치지 않았다.

특히 주목할 점은 오프라인 폭력 가해 경험과 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 관심 여부에 따라 청소년 이용 불가 콘텐츠 소비 행태에 큰 차이가 있었다는 것이다. 구체적으로, 오프라인에서 폭력이나 비행 경험이 있는 청소년 중 42.8%만이 청소년 이용 불가 온라인 게임을 이용하지 않았다고 답한 반면, 비폭력 그룹에서는 73.2%가 이용하지 않았다고 답했다. 또한, 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 관심이 높은 그룹에서는 비이용률이 71.2%로, 관심이 낮은 그룹의 58.8%보다 12.4% 포인트 높게 나타났다.

5) 설문조사 배경질문 영역 내 6번 오프라인 비행 여부와 횟수를 묻는 총 9개의 항목 중 5)번부터 9)번까지 총 5개 항목에 하나라도 경험 있다고 응답한 청소년은 가해 경험 있는 그룹으로 분류하여 분석이 이루어졌음.

표 III-52. 미디어 이용 경험 - 청소년 이용 불가 온라인 게임 (%)

		사례수	전혀 없다	1~2번	3~5번	6~9번	10번 이상	χ^2
전체		(1038)	67.3	13.7	8.1	3.5	7.4	
성별	남	(514)	51.0	19.6	11.5	5.1	12.8	129.239 (4) ***
	여	(524)	83.4	7.8	4.8	1.9	2.1	
교급	중학교	(508)	68.7	14.0	6.3	3.7	7.3	7.254 (8)
	고등학교	(507)	65.7	13.8	9.7	3.4	7.5	
	학교밖	(23)	73.9	4.3	13.0	0.0	8.7	
출생 년도	2010	(10)	40.0	20.0	20.0	0.0	20.0	22.172 (20)
	2009	(175)	74.9	12.6	5.7	1.7	5.1	
	2008	(331)	67.7	13.6	6.3	4.8	7.6	
	2007	(198)	65.7	13.1	10.1	1.5	9.6	
	2006	(167)	65.3	15.6	9.6	3.6	6.0	
	2005	(157)	64.3	13.4	9.6	5.1	7.6	
성적	상	(408)	69.9	13.2	7.4	2.2	7.4	14.876 (8)
	중	(334)	70.4	13.5	6.0	3.3	6.9	
	하	(296)	60.5	14.5	11.5	5.4	8.1	
가구 소득	상	(281)	65.1	13.2	7.5	4.6	9.6	6.123 (8)
	중	(537)	68.0	13.8	8.0	3.5	6.7	
	하	(220)	68.6	14.1	9.1	1.8	6.4	
오프라인 폭력 가해경험	유	(201)	42.8	20.4	13.4	7.5	15.9	75.085 (4) ***
	무	(837)	73.2	12.1	6.8	2.5	5.4	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	71.2	13.1	6.7	3.2	5.7	20.132 (4) ***
	하	(323)	58.8	14.9	11.1	4.0	11.1	

표 III-53. 미디어 이용 경험 - 청소년 관람/시청 불가 영화 및 드라마 (%)

		사례수	전혀 없다	1~2번	3~5번	6~9번	10번 이상	χ^2
전체		(1038)	33.4	28.8	20.1	6.0	11.7	
성별	남	(514)	32.3	24.9	21.6	7.0	14.2	14.324 (4) **
	여	(524)	34.5	32.6	18.7	5.0	9.2	
교급	중학교	(508)	35.0	30.9	18.5	5.7	9.8	8.647 (8)
	고등학교	(507)	32.0	26.4	21.7	6.5	13.4	
	학교밖	(23)	30.4	34.8	21.7	0.0	13.0	
출생 년도	2010	(10)	30.0	30.0	30.0	0.0	10.0	26.549 (20)
	2009	(175)	38.9	32.0	15.4	6.9	6.9	
	2008	(331)	35.0	30.2	19.0	4.8	10.9	
	2007	(198)	34.3	28.8	21.2	3.5	12.1	
	2006	(167)	32.3	22.2	23.4	7.8	14.4	
	2005	(157)	24.2	29.3	22.3	8.9	15.3	
성적	상	(408)	34.1	27.2	21.6	5.1	12.0	10.996 (8)
	중	(334)	35.6	31.1	19.2	4.5	9.6	
	하	(296)	30.1	28.4	19.3	8.8	13.5	
가구 소득	상	(281)	29.2	30.6	22.1	4.3	13.9	12.101 (8)
	중	(537)	35.4	28.7	19.9	6.9	9.1	
	하	(220)	34.1	26.8	18.2	5.9	15.0	
오프라인 폭력 가해경험	유	(201)	16.9	32.8	26.9	9.0	14.4	32.703 (4) ***
	무	(837)	37.4	27.8	18.5	5.3	11.0	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	36.6	29.8	18.2	4.9	10.5	19.382 (4) ***
	하	(323)	26.3	26.6	24.5	8.4	14.2	

표 III-54. 미디어 이용 경험 - 청소년 이용 불가 웹툰 (%)

		사례수	전혀 없다	1~2번	3~5번	6~9번	10번 이상	χ^2
전체		(1038)	63.1	12.3	9.7	5.4	9.4	
성별	남	(514)	53.7	14.2	12.1	7.2	12.8	41.455 (4) ***
	여	(524)	72.3	10.5	7.4	3.6	6.1	
교급	중학교	(508)	66.5	11.6	9.4	4.5	7.9	9.551 (8)
	고등학교	(507)	59.8	13.4	9.7	6.1	11.0	
	학교밖	(23)	60.9	4.3	17.4	8.7	8.7	
출생 년도	2010	(10)	30.0	30.0	30.0	0.0	10.0	41.108 (20) **
	2009	(175)	72.0	11.4	4.0	6.3	6.3	
	2008	(331)	66.2	10.3	12.1	3.6	7.9	
	2007	(198)	59.6	13.1	8.6	6.1	12.6	
	2006	(167)	62.3	13.2	8.4	3.6	12.6	
	2005	(157)	54.1	14.6	12.7	9.6	8.9	
성적	상	(408)	64.0	12.3	8.1	5.1	10.5	4.704 (8)
	중	(334)	64.4	11.7	9.6	5.4	9.0	
	하	(296)	60.5	13.2	12.2	5.7	8.4	
가구 소득	상	(281)	57.7	12.1	11.4	5.7	13.2	14.695 (8)
	중	(537)	66.3	12.7	9.7	4.7	6.7	
	하	(220)	62.3	11.8	7.7	6.8	11.4	
오프라인 폭력 가해경험	유	(201)	46.8	12.4	14.9	12.4	13.4	44.582 (4) ***
	무	(837)	67.0	12.3	8.5	3.7	8.5	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	67.1	11.9	8.7	3.6	8.7	23.545 (4) ***
	하	(323)	54.2	13.3	12.1	9.3	11.1	

표 III-55. 미디어 이용 경험 - 15세 미만 이용 불가 온라인 게임 (%)

		사례수	전혀 없다	1~2번	3~5번	6~9번	10번 이상	χ^2
전체		(1038)	48.8	16.0	13.3	6.6	15.2	
성별	남	(514)	34.4	15.2	17.1	8.2	25.1	123.705 (4) ***
	여	(524)	63.0	16.8	9.5	5.2	5.5	
교급	중학교	(508)	50.4	15.2	13.8	7.3	13.4	6.120 (8)
	고등학교	(507)	47.7	16.8	13.0	5.9	16.6	
	학교밖	(23)	39.1	17.4	8.7	8.7	26.1	
출생 년도	2010	(10)	40.0	10.0	20.0	20.0	10.0	26.528 (20)
	2009	(175)	53.1	18.9	9.1	7.4	11.4	
	2008	(331)	49.8	13.3	15.4	7.3	14.2	
	2007	(198)	44.9	20.2	14.1	3.5	17.2	
	2006	(167)	51.5	17.4	9.0	6.6	15.6	
	2005	(157)	44.6	12.1	16.6	7.6	19.1	
성적	상	(408)	50.7	14.5	11.8	6.6	16.4	7.363 (8)
	중	(334)	50.3	16.2	12.6	7.5	13.5	
	하	(296)	44.6	17.9	16.2	5.7	15.5	
가구 소득	상	(281)	45.9	14.2	14.2	8.5	17.1	9.352 (8)
	중	(537)	50.8	16.6	13.8	6.0	12.8	
	하	(220)	47.7	16.8	10.9	5.9	18.6	
오프라인 폭력 가해경험	유	(201)	29.4	17.9	17.9	11.9	22.9	44.079 (4) ***
	무	(837)	53.5	15.5	12.2	5.4	13.4	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	52.9	15.5	12.4	5.3	13.8	18.165 (4) **
	하	(323)	39.9	17.0	15.2	9.6	18.3	

3) 미디어폭력 및 학교폭력 관련 태도, 의견, 행동

폭력장면이 묘사되는 영화나 드라마 관련 6개의 항목에 대해 얼마나 동의하는지 7점 척도⁶⁾로 물었을 때, ‘폭력적 장면이 포함된 영화나 드라마는 청소년들에게 폭력성을 심어줄 수 있다’라는 응답의 평균이 4.12점으로 가장 높게 나타났다.

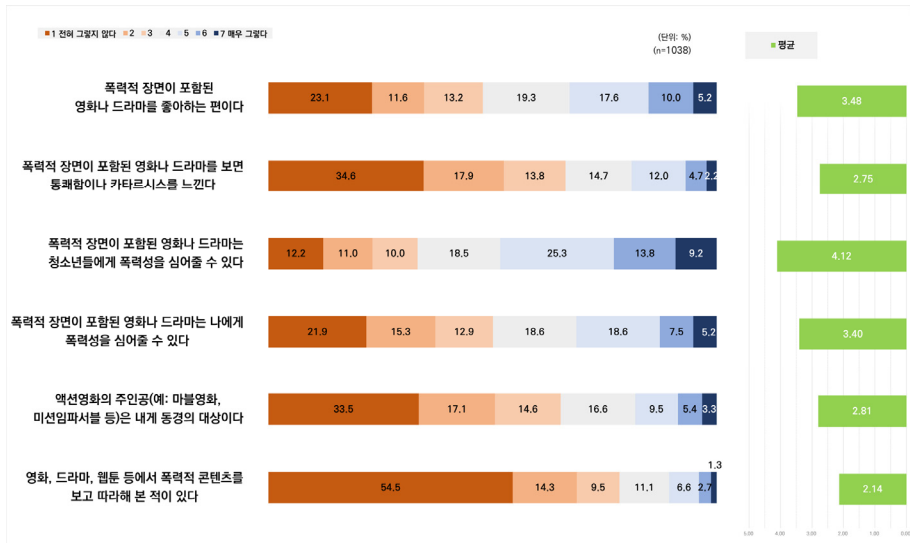


그림 III-9. 영화, 드라마의 폭력장면에 대한 인식

남성 청소년이 여성 청소년보다 미디어 폭력에 대한 긍정 평가와 호응도가 높은 것으로 나타났다. 전반적으로 연령별, 가구소득, 성적 수준에 따른 차이는 두드러지지 않은 것으로 나타났다. 주목할 점은 각 항목별 오프라인 가해경험 유무와 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 관심 수준에 따른 평균 차이가 두드러지게 나타난다는 것이다. 실제 오프라인에서 타인에 대한 가해 경험이 있는 청소년이 그렇지 않은 청소년보다 폭력적 콘텐츠를 좋아하고 미디어에서 본 폭력적 내용을 따라해 볼 가능성이 높다는 점은 시사하는 바가 크다.

6) 전혀 그렇지 않다 1점 ~ 매우 그렇다 7점

표 III-56. 영화, 드라마의 폭력장면에 대한 인식 (%)

	사례 수	전혀 그렇지 않다 ①	②	③	④	⑤	⑥	매우 그렇다 ⑦	평균	표준 편차
1) 폭력적 장면이 포함된 영화나 드라마를 좋아하는 편이다	(1038)	23.1	11.6	13.2	19.3	17.6	10.0	5.2	3.48	1.86
2) 폭력적 장면이 포함된 영화나 드라마를 보면 통쾌함이나 카타르시스를 느낀다	(1038)	34.6	17.9	13.8	14.7	12.0	4.7	2.2	2.75	1.71
3) 폭력적 장면이 포함된 영화나 드라마는 청소년들에게 폭력성을 심어줄 수 있다	(1038)	12.2	11.0	10.0	18.5	25.3	13.8	9.2	4.12	1.81
4) 폭력적 장면이 포함된 영화나 드라마는 나에게 폭력성을 심어줄 수 있다	(1038)	21.9	15.3	12.9	18.6	18.6	7.5	5.2	3.40	1.82
5) 액션영화의 주인공(예: 마블영화, 미션임파서블 등)은 내게 동경의 대상이다	(1038)	33.5	17.1	14.6	16.6	9.5	5.4	3.3	2.81	1.74
6) 영화, 드라마, 웹툰 등에서 폭력적 콘텐츠를 보고 따라해 본 적이 있다	(1038)	54.5	14.3	9.5	11.1	6.6	2.7	1.3	2.14	1.55

표 III-57. 영화, 드라마의 폭력장면에 대한 인식 - 1) 폭력적 장면이 포함된 영화나 드라마를 좋아하는 편이다 (%)

		사례 수	전혀 그렇지 않다 ①	②	③	④	⑤	⑥	매우 그렇다 ⑦	평균	표준 편차	t/F
전체		(1038)	23.1	11.6	13.2	19.3	17.6	10.0	5.2	3.48	1.86	
성별	남	(514)	16.3	8.6	13.0	21.8	21.2	12.3	6.8	3.87	1.80	6. 916 ***
	여	(524)	29.8	14.5	13.4	16.8	14.1	7.8	3.6	3.09	1.83	
교급	중	(508)	25.0	14.2	12.2	17.5	16.1	9.4	5.5	3.36	1.89	2. 306
	고	(507)	20.7	9.1	14.4	20.9	19.7	10.5	4.7	3.60	1.81	
	학교밖	(23)	34.8	8.7	8.7	21.7	4.3	13.0	8.7	3.26	2.14	
출생 년도	2010	(10)	30.0	20.0	10.0	20.0	0.0	10.0	10.0	3.10	2.13	1. 937
	2009	(175)	25.1	17.1	11.4	15.4	16.6	9.7	4.6	3.29	1.88	
	2008	(331)	26.0	13.0	12.4	18.1	15.7	9.1	5.7	3.35	1.90	
	2007	(198)	23.2	12.1	12.1	18.7	19.2	9.6	5.1	3.47	1.86	
	2006	(167)	19.8	7.2	15.0	22.8	18.6	11.4	5.4	3.69	1.81	
	2005	(157)	17.8	5.7	16.6	22.9	21.0	11.5	4.5	3.76	1.74	
성적	상	(408)	23.5	14.5	14.2	18.1	16.9	9.8	2.9	3.32	1.79	9. 067 ***
	중	(334)	26.0	11.7	15.3	16.5	16.8	8.4	5.4	3.33	1.87	
	하	(296)	19.3	7.4	9.5	24.0	19.6	12.2	8.1	3.86	1.88	
가구 소득	상	(281)	25.6	9.3	12.5	18.5	16.0	11.4	6.8	3.51	1.95	0. 716
	중	(537)	22.9	13.6	13.2	17.5	19.2	9.5	4.1	3.41	1.83	
	하	(220)	20.5	9.5	14.1	24.5	15.9	9.5	5.9	3.58	1.81	
오프 라인 가해 경험	유	(201)	11.4	10.9	14.9	18.9	16.4	18.4	9.0	4.09	1.83	5. 284 ***
	무	(837)	25.9	11.7	12.8	19.4	17.9	8.0	4.3	3.33	1.84	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	24.5	12.2	14.5	19.2	17.3	8.7	3.6	3.33	1.80	-3. 715 ***
	하	(323)	20.1	10.2	10.2	19.5	18.3	13.0	8.7	3.79	1.94	

표 III-58. 영화, 드라마의 폭력장면에 대한 인식 - 2) 폭력적 장면이 포함된 영화나 드라마를
보면 통쾌함이나 카타르시스를 느낀다 (%)

		사례 수	전혀 그렇지 않다 ①	②	③	④	⑤	⑥	매우 그렇다 ⑦	평균	표준 편차	t/F
전체		(1038)	34.6	17.9	13.8	14.7	12.0	4.7	2.2	2.75	1.71	
성별	남	(514)	25.7	15.2	15.2	17.7	16.5	5.8	3.9	3.17	1.77	8. 199 ***
	여	(524)	43.3	20.6	12.4	11.8	7.6	3.6	0.6	2.33	1.53	
교급	중	(508)	36.6	17.5	14.0	12.8	12.6	4.7	1.8	2.69	1.70	1. 717
	고	(507)	31.8	18.5	13.8	16.8	11.8	4.5	2.8	2.83	1.71	
	학교밖	(23)	52.2	13.0	8.7	13.0	4.3	8.7	0.0	2.30	1.72	
출생 년도	2010	(10)	20.0	20.0	20.0	10.0	30.0	0.0	0.0	3.10	1.60	2. 032
	2009	(175)	38.3	14.3	11.4	12.0	17.1	5.7	1.1	2.77	1.77	
	2008	(331)	37.8	18.4	15.1	13.0	9.7	3.9	2.1	2.59	1.66	
	2007	(198)	38.9	19.2	10.6	14.1	10.6	3.0	3.5	2.62	1.74	
	2006	(167)	28.1	18.0	15.6	16.8	12.0	6.0	3.6	2.99	1.76	
	2005	(157)	26.1	19.1	15.3	20.4	12.1	6.4	0.6	2.95	1.62	
성적	상	(408)	36.0	20.8	13.2	11.8	11.5	5.4	1.2	2.63	1.67	5. 347 **
	중	(334)	36.5	17.4	13.2	17.4	11.1	2.1	2.4	2.65	1.65	
	하	(296)	30.4	14.5	15.2	15.9	13.9	6.8	3.4	3.02	1.80	
가구 소득	상	(281)	34.2	19.2	12.8	13.2	13.2	4.3	3.2	2.78	1.75	2. 372
	중	(537)	36.3	18.6	13.0	14.7	11.7	4.1	1.5	2.65	1.66	
	하	(220)	30.9	14.5	16.8	16.8	11.4	6.8	2.7	2.95	1.75	
오프 라인 가해 경험	유	(201)	18.9	18.4	13.4	17.9	18.9	8.0	4.5	3.41	1.78	6. 270 ***
	무	(837)	38.4	17.8	13.9	14.0	10.4	3.9	1.7	2.59	1.65	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	37.2	18.6	13.8	14.5	11.2	3.6	1.0	2.59	1.61	-4. 301 ***
	하	(323)	28.8	16.4	13.6	15.2	13.9	7.1	5.0	3.10	1.86	

표 III-59. 영화, 드라마의 폭력장면에 대한 인식 - 3) 폭력적 장면이 포함된 영화나 드라마는
청소년들에게 폭력성을 심어줄 수 있다 (%)

		사례 수	전혀 그렇지 않다 ①	②	③	④	⑤	⑥	매우 그렇다 ⑦	평균	표준 편차	t/F
전체		(1038)	12.2	11.0	10.0	18.5	25.3	13.8	9.2	4.12	1.81	
성별	남	(514)	13.8	13.8	12.5	21.2	22.0	9.3	7.4	3.81	1.77	-5. 436 ***
	여	(524)	10.7	8.2	7.6	15.8	28.6	18.1	10.9	4.41	1.79	
교급	중	(508)	14.0	11.2	9.4	17.9	23.2	15.0	9.3	4.07	1.86	0. 596
	고	(507)	10.5	10.8	10.7	18.9	28.4	12.0	8.7	4.15	1.74	
	학교밖	(23)	13.0	8.7	8.7	21.7	4.3	26.1	17.4	4.43	2.06	
출생 년도	2010	(10)	20.0	40.0	10.0	30.0	0.0	0.0	0.0	2.50	1.18	1. 944
	2009	(175)	10.9	11.4	12.0	15.4	25.1	14.3	10.9	4.19	1.83	
	2008	(331)	15.4	10.9	7.9	18.7	23.6	14.8	8.8	4.04	1.88	
	2007	(198)	12.1	9.1	9.6	21.2	27.3	12.1	8.6	4.13	1.75	
	2006	(167)	8.4	11.4	13.8	21.0	20.4	13.2	12.0	4.21	1.77	
	2005	(157)	10.8	10.8	8.9	14.6	33.8	14.6	6.4	4.19	1.73	
성적	상	(408)	12.3	10.3	10.3	15.4	24.3	15.4	12.0	4.24	1.87	1. 878
	중	(334)	11.1	12.0	9.6	18.9	26.9	14.7	6.9	4.10	1.75	
	하	(296)	13.5	10.8	10.1	22.3	25.0	10.5	7.8	3.97	1.77	
가구 소득	상	(281)	14.6	9.6	10.0	17.1	20.6	16.0	12.1	4.16	1.93	1. 244
	중	(537)	12.5	10.6	11.2	19.2	26.1	14.0	6.5	4.04	1.75	
	하	(220)	8.6	13.6	7.3	18.6	29.5	10.5	11.8	4.25	1.77	
오프 라인 가해 경험	유	(201)	4.5	12.4	10.4	18.9	28.9	12.4	12.4	4.42	1.66	2. 687 **
	무	(837)	14.1	10.6	9.9	18.4	24.5	14.1	8.4	4.04	1.83	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	12.3	10.3	10.1	18.9	27.0	14.0	7.4	4.10	1.76	-0. 555
	하	(323)	12.1	12.4	9.9	17.6	21.7	13.3	13.0	4.16	1.89	

표 III-60. 영화, 드라마의 폭력장면에 대한 인식 - 4) 폭력적 장면이 포함된 영화나 드라마는 나에게 폭력성을 심어줄 수 있다 (%)

		사례 수	전혀 그렇지 않다 ①	②	③	④	⑤	⑥	매우 그렇다 ⑦	평균	표준 편차	t/F
전체		(1038)	21.9	15.3	12.9	18.6	18.6	7.5	5.2	3.40	1.82	
성별	남	(514)	20.8	13.2	14.0	20.6	19.6	7.6	4.1	3.44	1.76	0. 717
	여	(524)	22.9	17.4	11.8	16.6	17.6	7.4	6.3	3.36	1.87	
교급	중	(508)	22.2	16.3	11.0	17.9	20.5	7.3	4.7	3.39	1.82	0. 027
	고	(507)	20.9	14.6	15.2	19.3	17.0	7.7	5.3	3.41	1.80	
	학교밖	(23)	34.8	8.7	4.3	17.4	13.0	8.7	13.0	3.43	2.25	
출생 년도	2010	(10)	20.0	40.0	10.0	10.0	20.0	0.0	0.0	2.70	1.49	0. 541
	2009	(175)	20.6	16.0	12.0	17.7	22.3	6.9	4.6	3.44	1.80	
	2008	(331)	23.3	16.0	10.9	17.8	19.3	7.6	5.1	3.37	1.85	
	2007	(198)	23.2	14.6	13.1	19.7	17.2	8.6	3.5	3.33	1.79	
	2006	(167)	18.6	16.8	18.0	18.6	14.4	5.4	8.4	3.43	1.83	
	2005	(157)	22.3	10.8	12.7	20.4	19.1	9.6	5.1	3.52	1.84	
성적	상	(408)	21.3	14.2	12.3	16.4	20.3	8.8	6.6	3.53	1.88	2. 045
	중	(334)	20.7	18.6	14.4	21.0	15.6	5.4	4.5	3.26	1.73	
	하	(296)	24.0	13.2	12.2	18.9	19.6	8.1	4.1	3.38	1.82	
가구 소득	상	(281)	23.1	14.2	12.1	19.9	13.9	9.3	7.5	3.45	1.91	0. 371
	중	(537)	21.6	15.5	13.6	18.6	20.3	6.9	3.5	3.35	1.76	
	하	(220)	20.9	16.4	12.3	16.8	20.5	6.8	6.4	3.45	1.85	
오프 라인 가해 경험	유	(201)	15.4	15.4	12.9	22.4	17.4	10.0	6.5	3.67	1.79	2. 313 *
	무	(837)	23.4	15.3	12.9	17.7	18.9	6.9	4.9	3.34	1.82	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	21.7	15.4	14.4	18.6	18.3	8.0	3.6	3.35	1.77	-1. 304
	하	(323)	22.3	15.2	9.6	18.6	19.2	6.5	8.7	3.51	1.93	

표 III-61. 영화, 드라마의 폭력장면에 대한 인식 - 5) 액션영화의 주인공(예: 마블영화, 미션 임파서블 등)은 내게 동경의 대상이다 (%)

		사례 수	전혀 그렇지 않다 ①	②	③	④	⑤	⑥	매우 그렇다 ⑦	평균	표준 편차	t/F
전체		(1038)	33.5	17.1	14.6	16.6	9.5	5.4	3.3	2.81	1.74	
성별	남	(514)	25.1	15.0	13.6	20.4	12.6	8.2	5.1	3.25	1.83	8.400***
	여	(524)	41.8	19.1	15.6	12.8	6.5	2.7	1.5	2.37	1.53	
교급	중	(508)	34.6	16.5	13.4	15.7	11.0	5.1	3.5	2.81	1.77	0.155
	고	(507)	32.0	17.8	16.2	17.6	7.7	5.7	3.2	2.81	1.71	
	학교밖	(23)	43.5	13.0	8.7	13.0	17.4	4.3	0.0	2.61	1.75	
출생 년도	2010	(10)	30.0	10.0	20.0	20.0	0.0	10.0	10.0	3.20	2.10	0.256
	2009	(175)	32.6	20.0	12.6	14.3	10.9	5.7	4.0	2.84	1.80	
	2008	(331)	36.0	15.4	13.3	15.7	11.2	5.4	3.0	2.79	1.77	
	2007	(198)	36.4	17.2	13.1	17.7	6.1	5.6	4.0	2.73	1.77	
	2006	(167)	31.1	19.2	18.0	13.8	8.4	6.0	3.6	2.81	1.73	
	2005	(157)	28.7	15.3	17.8	22.3	10.8	3.8	1.3	2.88	1.58	
성적	상	(408)	35.5	18.4	14.7	14.0	9.8	5.1	2.5	2.69	1.70	3.046*
	중	(334)	32.9	18.6	14.4	17.4	10.2	3.0	3.6	2.77	1.70	
	하	(296)	31.4	13.5	14.9	19.3	8.4	8.4	4.1	3.01	1.83	
가구 소득	상	(281)	31.3	18.1	15.3	15.7	8.5	6.8	4.3	2.89	1.80	1.293
	중	(537)	35.2	17.5	13.2	17.3	9.5	5.0	2.2	2.72	1.70	
	하	(220)	32.3	14.5	17.3	15.9	10.9	4.5	4.5	2.90	1.78	
오프 라인 가해 경험	유	(201)	20.4	13.4	17.9	20.9	12.4	7.5	7.5	3.44	1.83	5.794***
	무	(837)	36.7	17.9	13.9	15.5	8.8	4.9	2.3	2.66	1.69	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	35.8	17.9	14.7	16.5	7.1	5.7	2.2	2.67	1.68	-3.597***
	하	(323)	28.5	15.2	14.6	16.7	14.9	4.6	5.6	3.11	1.83	

표 Ⅲ-62. 영화, 드라마의 폭력장면에 대한 인식 - 6) 영화, 드라마, 웹툰 등에서 폭력적 콘텐츠를 보고 따라해 본 적이 있다 (%)

		사례 수	전혀 그렇지 않다 ①	②	③	④	⑤	⑥	매우 그렇다 ⑦	평균	표준 편차	t/F
전체		(1038)	54.5	14.3	9.5	11.1	6.6	2.7	1.3	2.14	1.55	
성별	남	(514)	37.9	15.2	13.6	16.9	10.1	4.3	1.9	2.67	1.68	11.432***
	여	(524)	70.8	13.4	5.5	5.3	3.2	1.1	0.6	1.63	1.21	
교급	중	(508)	53.1	15.0	8.5	12.0	7.5	2.4	1.6	2.19	1.58	0.597
	고	(507)	55.4	14.2	10.3	10.3	5.7	3.2	1.0	2.10	1.53	
	학교밖	(23)	65.2	0.0	17.4	8.7	8.7	0.0	0.0	1.96	1.43	
출생 년도	2010	(10)	50.0	10.0	0.0	20.0	20.0	0.0	0.0	2.50	1.78	0.861
	2009	(175)	52.6	15.4	6.9	13.7	6.9	2.9	1.7	2.22	1.62	
	2008	(331)	53.5	15.7	8.8	10.9	7.9	1.8	1.5	2.15	1.55	
	2007	(198)	55.6	14.1	13.1	7.6	6.1	2.0	1.5	2.07	1.50	
	2006	(167)	61.1	11.4	9.6	10.2	3.0	3.6	1.2	1.98	1.51	
	2005	(157)	51.0	13.4	10.2	13.4	7.6	4.5	0.0	2.27	1.58	
성적	상	(408)	58.8	13.7	10.0	8.6	6.4	1.7	0.7	1.98	1.44	5.403**
	중	(334)	53.6	15.0	9.3	12.6	6.6	1.8	1.2	2.14	1.52	
	하	(296)	49.7	14.2	9.1	12.8	7.1	5.1	2.0	2.37	1.71	
가구 소득	상	(281)	53.0	16.0	10.0	10.0	7.5	2.1	1.4	2.15	1.54	0.366
	중	(537)	55.1	14.3	8.9	11.7	6.5	2.8	0.6	2.11	1.51	
	하	(220)	55.0	11.8	10.5	10.9	5.9	3.2	2.7	2.21	1.67	
오프라인 가해 경험	유	(201)	30.8	15.9	13.9	17.4	14.4	3.0	4.5	2.96	1.77	7.505***
	무	(837)	60.2	13.9	8.5	9.6	4.8	2.6	0.5	1.95	1.43	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	55.9	16.1	8.8	10.9	6.3	1.5	0.4	2.02	1.42	-3.516***
	하	(323)	51.4	10.2	11.1	11.5	7.4	5.3	3.1	2.41	1.79	

미디어 폭력과 학교 폭력 예방 및 대응 정책 방안 관련 4개의 항목을 구성하여 조사에 참여한 청소년의 동의수준을 4점 척도로 물었다: 청소년에게 유해한 폭력적 콘텐츠의 소비가 쉽게 이뤄지지 않도록 보다 적극적인 정책의 시행이 필요하다; 학교폭력 발생 시 대응방법에 대한 교육이 적절히 이뤄지고 있다고 생각한다; 학교폭력 사건의 가해자에 대한 보다 엄격한 제재와 처벌이 필요하다; 폭력적 콘텐츠에 대한 비판적 이해(제작 목적, 폭력적 묘사의 적정성, 콘텐츠 소비에 따른 효과) 교육이 이루어질 필요 있다. 이 중 ‘학교폭력 사건의 가해자에 대한 보다 엄격한 제재와 처벌이 필요하다’라는 응답의 평균이 3.34점으로 가장 높았으며, ‘학교폭력 발생 시 대응방법에 대한 교육이 적절히 이뤄지고 있다고 생각한다’는 응답이 2.35점으로 평균이 가장 낮게 나타났다.

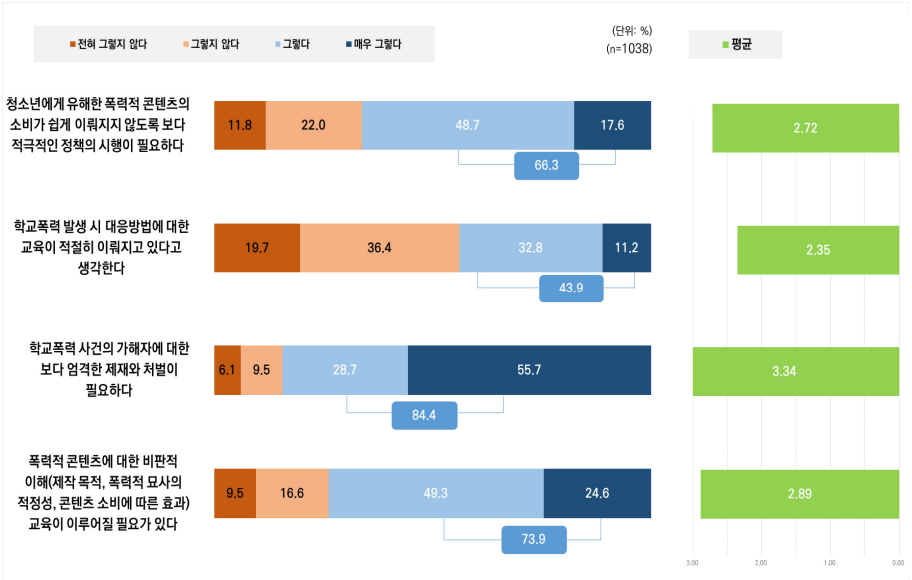


그림 III-10. 폭력 예방 및 대응 방안에 대한 인식

표 III-63. 폭력 예방 및 대응 방안에 대한 인식 (%)

	사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차
1) 청소년에게 유해한 폭력적 콘텐츠의 소비가 쉽게 이뤄지지 않도록 보다 적극적인 정책의 시행이 필요하다	(1038)	11.8	22.0	48.7	17.6	2.72	0.89
2) 학교폭력 발생 시 대응방법에 대한 교육이 적절히 이뤄지고 있다고 생각한다	(1038)	19.7	36.4	32.8	11.2	2.35	0.92
3) 학교폭력 사건의 가해자에 대한 보다 엄격한 제재와 처벌이 필요하다	(1038)	6.1	9.5	28.7	55.7	3.34	0.88
4) 폭력적 콘텐츠에 대한 비판적 이해(제작 목적, 폭력적 묘사의 적정성, 콘텐츠 소비에 따른 효과) 교육이 이루어질 필요가 있다	(1038)	9.5	16.6	49.3	24.6	2.89	0.88

청소년에게 유해한 폭력적 콘텐츠 소비가 쉽게 이뤄지지 않도록 적극적 정책이 필요하다는데 남녀 간의 동의 비율은 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 여자가 남자보다 해당 정책을 더 적극적으로 지지하는 것으로 나타났다. 학교폭력 발생 시 대응방법에 대한 교육이 적절히 이뤄지고 있다는 동의수준은 남성이 여성보다 높은 것으로 조사되었다. 학교폭력 가해자에 대한 엄격한 제재나 처벌의 필요성에 대한 동의 비율은 여성이 남성보다 높게 나타났다. 해당 항목에 오프라인 가해경험자 그룹이 비경험자 그룹에 비해 동의 수준이 낮게 나타났다. 폭력적 콘텐츠에 대한 비판적 이해 교육의 필요성은 여성이 남성보다 더 크게 느끼는 것으로 조사되었다.

표 Ⅲ-64. 폭력 예방 및 대응 방안에 대한 인식 - 1) 청소년에게 유해한 폭력적 콘텐츠의 소비가 쉽게 이뤄지지 않도록 적극적 정책 시행이 필요하다 (%)

		사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차	t/F
전체		(1038)	11.8	22.0	48.7	17.6	2.72	0.89	
성별	남	(514)	16.7	26.7	42.4	14.2	2.54	0.93	-6.614 ***
	여	(524)	6.9	17.4	54.8	21.0	2.90	0.81	
교급	중학교	(508)	14.4	20.7	47.6	17.3	2.68	0.92	2.000
	고등학교	(507)	9.1	23.7	50.3	17.0	2.75	0.84	
	학교밖	(23)	13.0	13.0	34.8	39.1	3.00	1.04	
출생 년도	2010	(10)	20.0	30.0	20.0	30.0	2.60	1.17	1.340
	2009	(175)	9.7	21.1	48.6	20.6	2.80	0.88	
	2008	(331)	16.6	19.0	49.2	15.1	2.63	0.93	
	2007	(198)	11.1	21.7	49.0	18.2	2.74	0.88	
	2006	(167)	6.6	26.3	47.3	19.8	2.80	0.83	
	2005	(157)	9.6	24.2	50.3	15.9	2.73	0.84	
성적	상	(408)	10.8	22.3	48.5	18.4	2.75	0.88	0.731
	중	(334)	10.5	21.0	52.7	15.9	2.74	0.85	
	하	(296)	14.5	22.6	44.3	18.6	2.67	0.94	
가구 소득	상	(281)	9.3	26.0	44.8	19.9	2.75	0.88	0.466
	중	(537)	11.7	20.9	50.8	16.6	2.72	0.88	
	하	(220)	15.0	19.5	48.2	17.3	2.68	0.93	
오프라인 폭력 가해경험	유	(201)	11.4	32.3	41.3	14.9	2.60	0.88	-2.218 *
	무	(837)	11.8	19.5	50.4	18.3	2.75	0.89	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	11.2	22.4	49.9	16.5	2.72	0.87	-0.221
	하	(323)	13.0	21.1	45.8	20.1	2.73	0.93	

표 III-65. 폭력 예방 및 대응 방안에 대한 인식 - 2) 학교폭력 발생 시 대응방법에 대한 교육
이 적절히 이뤄지고 있다고 생각한다 (%)

		사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차	t/F
전체		(1038)	19.7	36.4	32.8	11.2	2.35	0.92	
성별	남	(514)	17.9	35.0	34.6	12.5	2.42	0.92	2.148 *
	여	(524)	21.4	37.8	30.9	9.9	2.29	0.91	
교급	중학교	(508)	18.5	33.7	34.3	13.6	2.43	0.94	4.106 *
	고등학교	(507)	20.5	39.6	32.0	7.9	2.27	0.88	
	학교밖	(23)	26.1	26.1	17.4	30.4	2.52	1.20	
출생 년도	2010	(10)	10.0	30.0	30.0	30.0	2.80	1.03	3.232 **
	2009	(175)	14.3	34.3	36.0	15.4	2.53	0.92	
	2008	(331)	19.9	33.2	33.5	13.3	2.40	0.95	
	2007	(198)	22.7	40.4	30.3	6.6	2.21	0.87	
	2006	(167)	20.4	38.9	32.9	7.8	2.28	0.88	
	2005	(157)	21.0	38.2	30.6	10.2	2.30	0.92	
성적	상	(408)	18.1	36.5	33.8	11.5	2.39	0.91	0.777
	중	(334)	19.5	35.6	34.1	10.8	2.36	0.92	
	하	(296)	22.0	37.2	29.7	11.1	2.30	0.94	
가구 소득	상	(281)	18.5	35.2	33.8	12.5	2.40	0.93	0.765
	중	(537)	19.9	36.1	32.8	11.2	2.35	0.92	
	하	(220)	20.5	38.6	31.4	9.5	2.30	0.90	
오프라인 폭력 가해경험	유	(201)	17.9	38.3	32.8	10.9	2.37	0.90	0.234
	무	(837)	20.1	36.0	32.7	11.2	2.35	0.92	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	19.7	37.5	33.1	9.7	2.33	0.90	-1.385
	하	(323)	19.5	34.1	31.9	14.6	2.41	0.96	

표 III-66. 폭력 예방 및 대응 방안에 대한 인식 - 3) 학교폭력 사건의 가해자에 대한 보다 엄격한 제재와 처벌이 필요하다 (%)

		사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차	t/F
전체		(1038)	6.1	9.5	28.7	55.7	3.34	0.88	
성별	남	(514)	7.8	12.8	34.6	44.7	3.16	0.93	-6.499 ***
	여	(524)	4.4	6.3	22.9	66.4	3.51	0.80	
교급	중학교	(508)	6.9	10.4	30.1	52.6	3.28	0.91	2.501
	고등학교	(507)	5.5	8.9	27.0	58.6	3.39	0.86	
	학교밖	(23)	0.0	4.3	34.8	60.9	3.57	0.59	
출생 년도	2010	(10)	0.0	40.0	30.0	30.0	2.90	0.88	1.561
	2009	(175)	5.7	7.4	33.7	53.1	3.34	0.85	
	2008	(331)	7.3	10.6	28.7	53.5	3.28	0.92	
	2007	(198)	7.1	10.6	25.3	57.1	3.32	0.93	
	2006	(167)	4.2	7.2	25.7	62.9	3.47	0.81	
	2005	(157)	5.1	8.9	30.6	55.4	3.36	0.85	
성적	상	(408)	4.7	7.8	30.1	57.4	3.40	0.82	2.813
	중	(334)	5.7	9.9	28.1	56.3	3.35	0.88	
	하	(296)	8.4	11.5	27.4	52.7	3.24	0.96	
가구 소득	상	(281)	6.0	10.0	29.9	54.1	3.32	0.88	0.124
	중	(537)	6.1	8.9	29.4	55.5	3.34	0.88	
	하	(220)	5.9	10.5	25.5	58.2	3.36	0.89	
오프라인 폭력 가해경험	유	(201)	7.5	16.9	33.8	41.8	3.10	0.94	-4.337 ***
	무	(837)	5.7	7.8	27.5	59.0	3.40	0.86	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	6.4	9.0	27.0	57.6	3.36	0.89	0.975
	하	(323)	5.3	10.8	32.5	51.4	3.30	0.86	

표 III-67. 폭력 예방 및 대응 방안에 대한 인식 - 4) 폭력적 콘텐츠에 대한 비판적 이해 교육
이 이루어질 필요가 있다 (%)

		사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차	t/F
전체		(1038)	9.5	16.6	49.3	24.6	2.89	0.88	
성별	남	(514)	13.2	20.6	46.5	19.6	2.73	0.93	-5.994 ***
	여	(524)	5.9	12.6	52.1	29.4	3.05	0.81	
교급	중학교	(508)	12.0	16.7	49.2	22.0	2.81	0.91	6.044 **
	고등학교	(507)	7.5	16.8	49.5	26.2	2.94	0.85	
	학교밖	(23)	0.0	8.7	47.8	43.5	3.35	0.65	
출생 년도	2010	(10)	20.0	20.0	20.0	40.0	2.80	1.23	2.198
	2009	(175)	8.0	18.9	48.6	24.6	2.90	0.86	
	2008	(331)	13.0	15.4	50.8	20.8	2.79	0.92	
	2007	(198)	9.6	18.2	48.0	24.2	2.87	0.89	
	2006	(167)	3.6	14.4	53.9	28.1	3.07	0.75	
	2005	(157)	9.6	16.6	45.9	28.0	2.92	0.91	
성적	상	(408)	8.3	16.4	49.3	26.0	2.93	0.87	0.855
	중	(334)	8.4	17.1	52.4	22.2	2.88	0.85	
	하	(296)	12.5	16.2	45.9	25.3	2.84	0.95	
가구 소득	상	(281)	7.1	21.4	43.4	28.1	2.93	0.88	0.452
	중	(537)	9.7	14.5	53.3	22.5	2.89	0.86	
	하	(220)	12.3	15.5	47.3	25.0	2.85	0.94	
오프라인 폭력 가해경험	유	(201)	10.4	24.9	43.3	21.4	2.76	0.91	-2.327 *
	무	(837)	9.3	14.6	50.8	25.3	2.92	0.88	
자녀 미디어 이용 관심	상	(715)	9.4	15.7	51.3	23.6	2.89	0.87	0.168
	하	(323)	9.9	18.6	44.9	26.6	2.88	0.91	

4) 부모의 자녀 미디어 이용 중재 방식

미디어 이용 관련 부모님(보호자)의 태도에 대해 4점 척도(7)로 물었을 때, ‘부모님(보호자)은 나의 미디어(인터넷, 스마트폰, 게임, 텔레비전 등)의 이용이 내게 미치는 좋은 점과 나쁜 점을 설명해주신다’라는 응답의 평균이 2.45점으로 가장 높았으며, ‘부모님은 나의 미디어(인터넷, 스마트폰, 게임, 텔레비전 등) 이용을 가급적 못하게 하신다’는 응답이 1.97점으로 평균이 가장 낮게 나타났다. ‘부모님은 나의 미디어 이용에 무관심 하시다’는 항목에 ‘그렇다’는 동의비율이 31.1%에 달했다. 자녀의 적정연령 등급에 맞는 콘텐츠 소비가 이루어지는지 확인하는 부모님의 비율은 30.5%에 머물렀다.

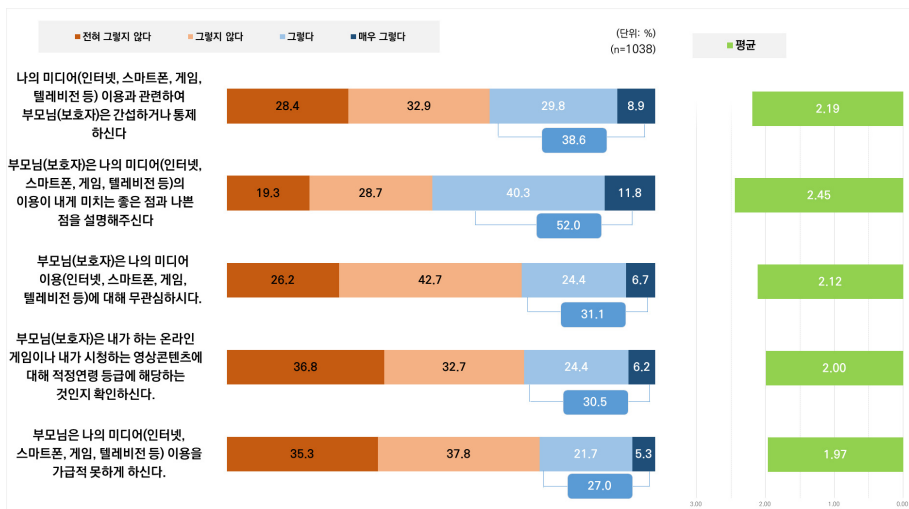


그림 III-11. 부모님의 미디어 중재 유형

7) 전혀 그렇지 않다 1점 ~ 매우 그렇다 4점

표 III-68. 부모님의 미디어 중재 유형 (%)

	사례수	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	평균	표준 편차
1) 나의 미디어(인터넷, 스마트폰, 게임, 텔레비전 등) 이용과 관련하여 부모님(보호자)은 간섭하거나 통제 하신다	(1038)	28.4	32.9	29.8	8.9	2.19	0.95
2) 부모님(보호자)은 나의 미디어(인터넷, 스마트폰, 게임, 텔레비전 등)의 이용이 내게 미치는 좋은 점과 나쁜 점을 설명해주신다	(1038)	19.3	28.7	40.3	11.8	2.45	0.93
3) 부모님(보호자)은 나의 미디어 이용(인터넷, 스마트폰, 게임, 텔레비전 등)에 대해 무관심하시다	(1038)	26.2	42.7	24.4	6.7	2.12	0.87
4) 부모님(보호자)은 내가 하는 온라인 게임이나 내가 시청하는 영상 콘텐츠에 대해 적정연령 등급에 해당하는 것인지 확인하신다	(1038)	36.8	32.7	24.4	6.2	2.00	0.93
5) 부모님은 나의 미디어(인터넷, 스마트폰, 게임, 텔레비전 등) 이용을 가급적 못하게 하신다	(1038)	35.3	37.8	21.7	5.3	1.97	0.88

5) 온·오프라인 폭력 가·피해 경험

(1) 온라인 폭력 가해 경험

최근 6개월간 사이버불링과 관련된 6개의 항목에 대한 조사에서, 각 항목에 대해 '전혀 없다'는 응답이 가장 많았다. 특히 '나는 온라인 공간에서 다른 사람을 따돌리거나 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다'는 항목에서 '전혀 없다'는 응답이 73.6%로, 조사된 6개 항목 중 가장 낮은 비율을 보였다.

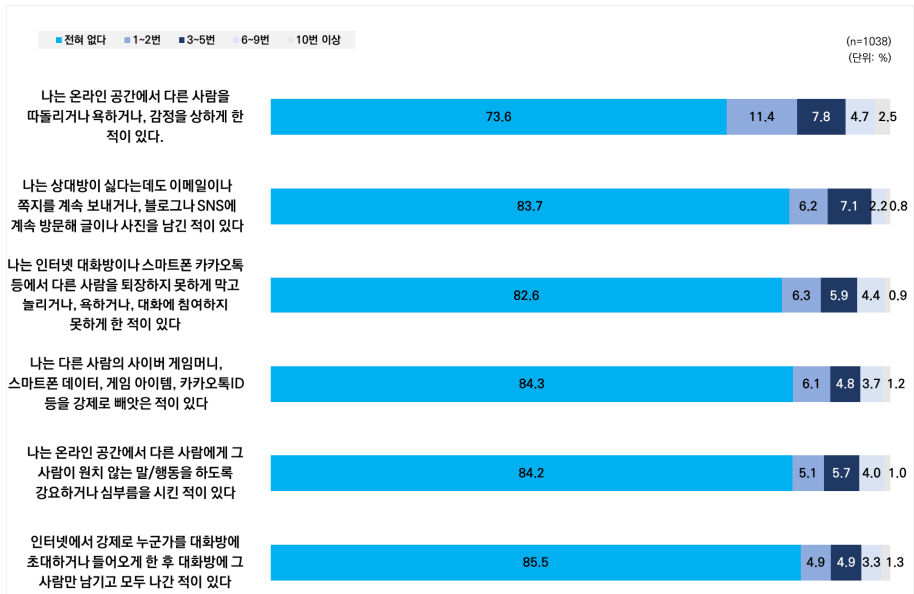


그림 III-12. 온라인 폭력 가해경험

표 III-69. 온라인 폭력 가해 경험 (%)

	사례수	전혀 없다	1~2번	3~5번	6~9번	10번 이상
1) 나는 온라인 공간에서 다른 사람을 따돌리거나 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다	(1038)	73.6	11.4	7.8	4.7	2.5
2) 나는 상대방이 싫다는데도 이메일이나 쪽지를 계속 보내거나, 블로그나 SNS에 계속 방문해 글이나 사진을 남긴 적이 있다	(1038)	83.7	6.2	7.1	2.2	0.8
3) 나는 인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 다른 사람을 퇴장하지 못하게 막고 놀리거나, 욕하거나, 대화에 참여하지 못하게 한 적이 있다	(1038)	82.6	6.3	5.9	4.4	0.9
4) 나는 다른 사람의 사이버 게임머니, 스마트폰 데이터, 게임 아이템, 카카오톡ID 등을 강제로 빼앗은 적이 있다	(1038)	84.3	6.1	4.8	3.7	1.2

	사례수	전혀 없다	1~2번	3~5번	6~9번	10번 이상
5) 나는 온라인 공간에서 다른 사람에게 그 사람이 원치 않는 말/행동을 하도록 강요하거나 심부름을 시킨 적이 있다	(1038)	84.2	5.1	5.7	4.0	1.0
6) 인터넷에서 강제로 누군가를 대화방에 초대하거나 들어오게 한 후 대화방에 그 사람만 남기고 모두 나간 적이 있다	(1038)	85.5	4.9	4.9	3.3	1.3

사이버불링의 가해 경험이 한 번이라도 있다고 답한 응답자들에게 가해 대상에 대해 물었을 때, '친구'(32.8%)라는 응답이 가장 많았다. 그다음으로 '모르는 사람(불특정인)'(29.4%)이 두 번째로 높은 비율을 차지했으며, '온라인에서 알게 된 사람'(13.1%)이 그 뒤를 이었다. 이 결과는 사이버불링의 가해자들이 주로 자신의 친구나 알고 있는 사람들을 대상으로 행동한다는 것을 보여주며, 불특정인이나 온라인에서 만난 사람들도 흔한 대상이 될 수 있음을 시사한다.

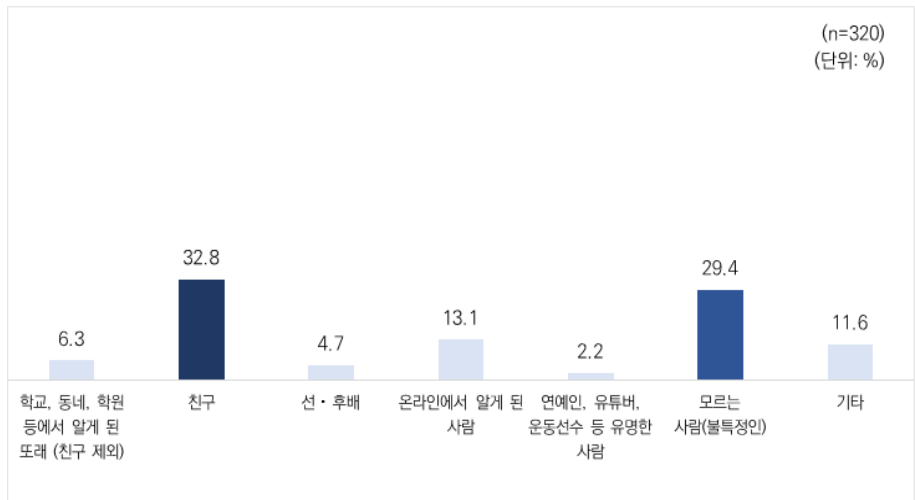


그림 III-13. 온라인 폭력 가해 대상자

(2) 온라인 폭력 피해 경험

최근 6개월간 온라인 공간에서 사이버불링 관련 6개의 항목에 대해 다음과 같은 일을 겪은 적이 있는지, 있다면 얼마나 자주 겪었는지 물었다. 6개 항목 모두 각각 10% 이상의 피해 경험 비율을 보였다. 그 중 ‘온라인 공간에서 누군가 나를 따돌리거나, 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다’ 항목의 경우 ‘전혀 없다’(79.9%)는 응답이 6개의 항목 중 가장 적게 나타나 온라인상에서의 언어폭력 문제가 상대적으로 빈번히 일어남을 알 수 있다. 즉, 다섯 명의 청소년 중 한 명꼴로 인터넷상에서의 따돌림이나 언어폭력을 경험하는 것이다.

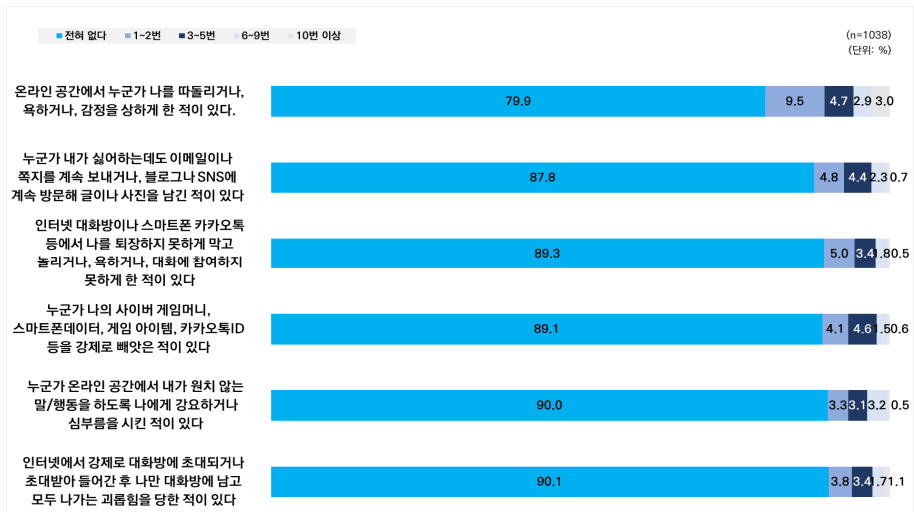


그림 III-14. 온라인 폭력 피해 경험

(3) 오프라인 비행/가해 경험

최근 6개월 동안 오프라인 비행 경험이 있는지, 있다면 얼마나 자주 했는지 물었다. 총 9개 항목 중 4가지 항목(담배 피우기, 술 마시기, 무단결석, 가출)은 지위비행으로 타인에 대한 가해가 이루어지지 않는 유형이며 나머지 5개 항목(다른 사람 돈이나 물건 훔치기, 다른 사람 면전에서 심하게 놀리거나 조롱하기, 다른

사람 심하게 때리기, 다른사람에게 욕설과 폭언하기, 다른 사람 돈이나 물건 뺏기)는 타인에 대한 가해가 수반되는 비행이다. ‘술 마시기(제사, 성찬식 등에서 소량 마신 정도는 제외)’ 항목이 청소년들이 가장 빈번히 경험하는 비행으로 ‘전혀 없다’(81.7%)는 응답이 9개의 항목 중 가장 적게 나타났다. 청소년 10명 중 1명꼴로 흡연을 하는 것으로 조사되었다. 타인에 대한 가해 경험을 묻는 총 5개의 항목에서 ‘전혀 없다’는 응답률은 모두 10% 내외로 나타났다.

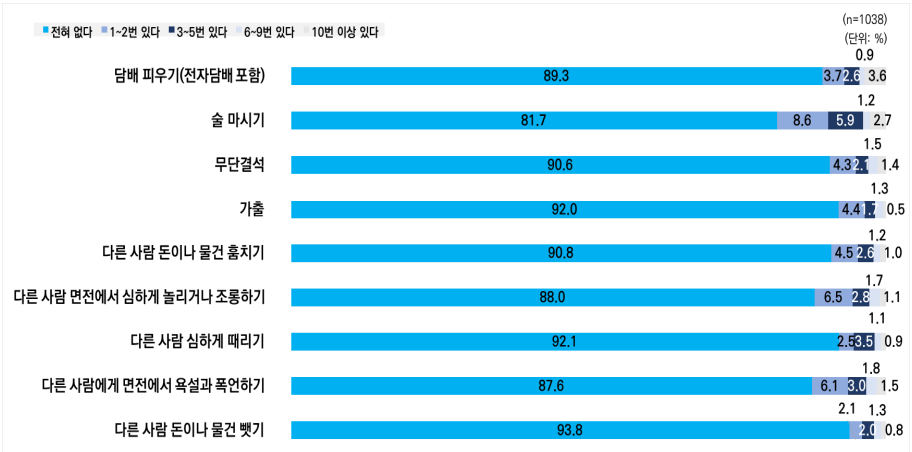


그림 III-15. 오프라인 비행 경험

표 III-70. 오프라인 비행 경험 (%)

	사례수	전혀 없다	1~2번	3~5번	6~9번	10번 이상
1) 담배 피우기(전자담배 포함)	(1038)	89.3	3.7	2.6	0.9	3.6
2) 술 마시기	(1038)	81.7	8.6	5.9	1.2	2.7
3) 무단결석	(1038)	90.6	4.3	2.1	1.5	1.4
4) 가출(하룻밤 이상 귀가하지 않은 경우)	(1038)	92.0	4.4	1.7	1.3	0.5
5) 다른 사람 돈이나 물건 훔치기	(1038)	90.8	4.5	2.6	1.2	1.0
6) 다른 사람 심하게 놀리거나 조롱하기	(1038)	88.0	6.5	2.8	1.7	1.1
7) 다른 사람 심하게 때리기	(1038)	92.1	2.5	3.5	1.1	0.9
8) 다른 사람에게 면전에서 욕설과 폭언하기	(1038)	87.6	6.1	3.0	1.8	1.5
9) 다른 사람 돈이나 물건 뺏기	(1038)	93.8	2.1	2.0	1.3	0.8

최근 1년 간 학교폭력에 가해자나 가담자로 제재나 처벌을 받은 경험이 있는지 물었다. 전체 응답자 중 ‘아니오’라고 응답한 청소년이 97.0%, ‘예’라고 응답한 청소년이 3.0%로 조사되었다.

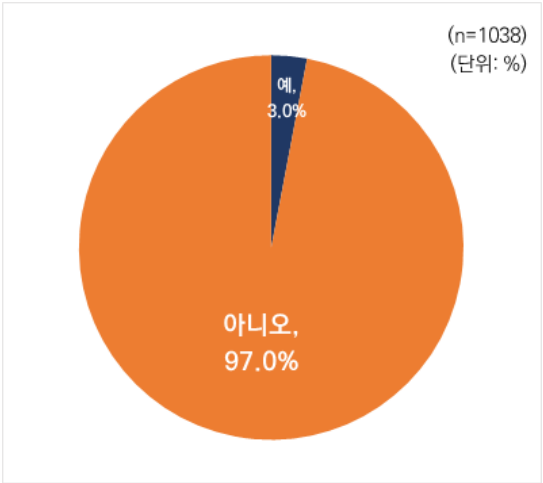


그림 III-16. 학교폭력 제재 및 처벌 경험 여부

(4) 오프라인 폭력 피해 경험

최근 6개월 동안 오프라인 공간에서 다음 6개의 항목에 대해 다음과 같은 일을 겪은 적이 있는지, 있다면 얼마나 자주 겪었는지 물었다: 심한 놀림이나 조롱 당하기, 집단따돌림(왕따) 당하기, 심한 구타/폭행 당하기, 협박당하기, 돈이나 물건 뺏기기, 심한 욕설이나 폭언 듣기. 6개의 항목 중 ‘전혀 없다’는 응답률이 가장 적은 항목은 사이버 폭력에서와 마찬가지로 ‘심한 욕설이나 폭언 듣기’ 항목으로 나타났다. 해당 항목의 ‘전혀 없다’(87.0%)는 응답이 6개의 항목 중 가장 적었으며, 그 뒤를 이어 ‘심한 놀림이나 조롱당하기’의 ‘전혀 없다’는 비율은 89.7%를 차지하였다. 구타나 폭행, 협박, 돈이나 물건 뺏기기 항목의 경험률은 세 항목 공통적으로 6%가량 차지하는 것으로 조사되었다.

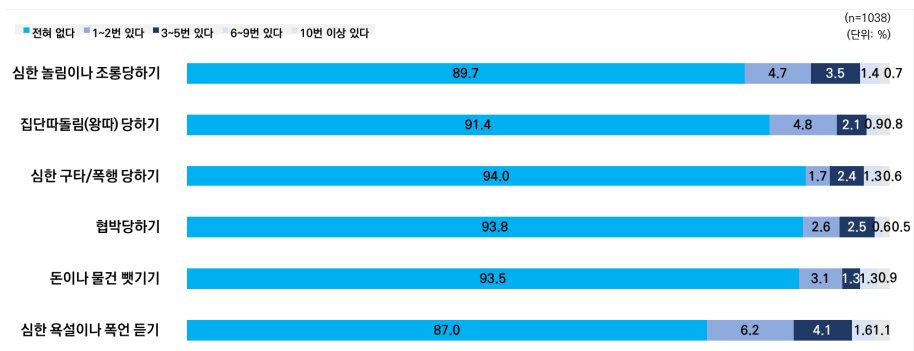


그림 III-17. 오프라인 폭력 피해 경험

표 III-71. 오프라인 폭력 피해 경험 (%)

	사례수	전혀 없다	1~2번	3~5번	6~9번	10번 이상
1) 심한 놀림이나 조롱당하기	(1038)	89.7	4.7	3.5	1.4	0.7
2) 집단따돌림(왕따) 당하기	(1038)	91.4	4.8	2.1	0.9	0.8
3) 심한 구타/폭행 당하기	(1038)	94.0	1.7	2.4	1.3	0.6
4) 협박당하기	(1038)	93.8	2.6	2.5	0.6	0.5
5) 돈이나 물건 뺏기기	(1038)	93.5	3.1	1.3	1.3	0.9
6) 심한 욕설이나 폭언 듣기	(1038)	87.0	6.2	4.1	1.6	1.1

3. 조사결과 심층분석

1) 폭력 허용도에 영향을 미치는 요인

폭력 허용도는 친구 간, 연인 간, 부모-자녀 간 등 대인관계에서 발생하는 갈등 상황의 해결방식으로 폭력을 사용하는데 정당성을 수용하는 태도로 정의할 수 있다. 청소년의 폭력 허용도에 영향을 미치는 요인으로 어떠한 것들이 있는지 알아보았다. 성별, 연령대, 성적수준, 가정소득 수준, 스마트폰 이용시간, 유튜브,

온라인게임, OTT, 웹툰 이용시간, 청소년 이용 불가 온라인 게임 이용 빈도, 폭력적 장면의 영화나 드라마 콘텐츠 선호도, 액션영화 주인공에 대한 동경심, 부모의 자녀 미디어 이용에 대한 무관심 수준, 가족 화목 수준을 독립변수로 하여, 이들 변수들이 청소년의 폭력 허용도에 미치는 영향에 대해 회귀분석을 실시하였다 (Adjusted R²=.121, P<.001). VIF 계수를 통해 살펴본 결과, 투입된 독립변수 간의 다중공선성에 대해서는 우려하지 않는 수준임을 알 수 있다.

표 III-72. 폭력 허용도에 대한 회귀분석 결과

	B	β	t	p	VIF
(상수)	1.576	.	4.770	.000	.
성별	.250	.096	2.874	.004	1.314
연령	.090	.035	1.159	.247	1.052
성적 수준	-.023	-.020	-.595	.552	1.270
가정 소득 수준	.075	.051	1.530	.126	1.277
스마트폰 이용시간	.074	.103	2.962	.003	1.421
유튜브 이용시간	.017	.023	.661	.509	1.477
온라인게임 이용시간	.006	.009	.269	.788	1.352
OTT 이용시간	-.030	-.048	-1.463	.144	1.239
웹툰 이용시간	.006	.009	.278	.781	1.210
청소년 이용불가 게임 이용 빈도	.077	.072	2.169	.030	1.277
폭력적 장면 포함된 영화/드라마 선호 수준	.139	.198	5.954	.000	1.292
액션영화 주인공 동경심	.098	.131	3.994	.000	1.267
자녀의 미디어 이용 무관심 수준	.124	.083	2.716	.007	1.093
가족 화목 수준	-.095	-.063	-2.040	.042	1.101
	Adjusted R ² =.121(p<.001)				

폭력 허용도는 다음 세 문항을 합친 후 평균 점수를 사용하였다(Cronbach의 $\alpha = .816$): 또래 친구가 시비를 걸면 신체적 폭력을 행사해도 된다; 문제해결을 위한 신체적 폭력은 상황에 따라 허용될 수 있다; 목적이 정당하면 폭력의 행사는 정당화될 수 있다.

분석결과에 따르면, 독립변수들 중 성별($\beta = .093$; $P = .006$), 스마트폰 이용시간($\beta = .097$; $P = .005$), 청소년 이용 불가 온라인 게임 이용 빈도($\beta = .075$; $P = .024$), 폭력적 장면이 포함된 영화나 드라마 선호도($\beta = .191$; $P = .000$), 액션영화 주인공에 대한 동경심($\beta = .136$; $P = .000$), 부모의 자녀 미디어 이용에 대한 무관심 수준($\beta = .080$; $P = .009$), 가족 화목 수준($\beta = -.066$; $P = .032$)이 청소년의 폭력 허용도에 통계적으로 유의한 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다. 그러나 유튜브, 게임, OTT 등의 이용시간은 청소년의 폭력 허용도에 영향을 미치지 않는 것으로 조사되었다. 폭력적 게임이나 영상 콘텐츠를 소비하는 경우 청소년의 폭력 허용도를 높이는데 투입한 다른 독립변인들보다 강력한 영향력을 행사한다는 것을 알 수 있다. 또한, 부모가 자녀의 미디어 이용에 대한 관심이 높을 때, 자녀의 폭력 허용도가 낮아진다는 조사결과도 시사하는 바가 크다.

2) 실제 폭력적 행동 경향성에 영향을 미치는 요인

앞선 분석에서 폭력 허용도를 결정하는 주요 요인 중 하나로 폭력적 미디어 콘텐츠가 파악되었다. 이에 따라, 실제 갈등 상황에서의 폭력적 행동에 폭력적 미디어 콘텐츠 소비가 어느 정도 영향을 미치는지 파악하기 위해 추가 분석을 진행했다. 이 분석에서는 이전에 종속변인으로 사용된 폭력 허용도를 독립변인 리스트에 포함시켜, '화가 났을 때 폭력적으로 행동하는 경향'이라는 새로운 종속변인으로 회귀분석을 실시했다(Adjusted $R^2=.273$, $P<.001$).

분석 결과, 성별($\beta = -.100$; $P = .001$), 성적 수준($\beta = -.095$; $P = .001$), 청소년 이용 불가 온라인 게임 이용 빈도($\beta = .109$; $P = .000$), 폭력적 장면이 포함된 영화나 드라마 선호도($\beta = .067$; $P = .030$), 액션영화 주인공에 대한

동경심($\beta = .085$; $P = .005$), 가족 화목도($\beta = -.089$; $P = .001$), 폭력 허용도($\beta = .369$; $P = .000$) 등이 청소년의 폭력적 행동 경향성에 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이러한 결과는 단순한 미디어/플랫폼의 이용 시간이 아닌, 폭력적 콘텐츠의 실제 소비가 청소년의 폭력 행동 경향성에 영향을 미치는 중요한 요인임을 보여준다. 특히 폭력 행동에 가장 큰 영향을 미치는 변인은 폭력 허용도로 나타났으며, 자녀의 미디어 이용 관심도보다 가족의 화목도가 폭력 경향성에 더 큰 영향을 미치는 것으로 조사되었다.

표 III-73. 실제 폭력행동 경향성에 대한 회귀분석 결과

	B	β	t	p	VIF
(상수)	1.748		4.732	.000	
성별	-.318	-.100	-3.285	.001	1.324
연령	-.163	-.051	-1.884	.060	1.053
성적 수준	-.134	-.095	-3.187	.001	1.271
가정 소득 수준	.050	.028	.925	.355	1.280
스마트폰 이용시간	-.032	-.037	-1.155	.249	1.433
유튜브 이용시간	-.017	-.020	-.617	.537	1.477
온라인게임 이용시간	.029	.036	1.170	.242	1.352
OTT 이용시간	-.020	-.026	-.894	.372	1.242
웹툰 이용시간	.025	.029	.983	.326	1.210
청소년 이용불가 게임 이용 빈도	.142	.109	3.618	.000	1.283
폭력적 장면 포함된 영화/드라마 선호 수준	.057	.067	2.179	.030	1.337
액션영화 주인공 동경심	.077	.085	2.817	.005	1.287
자녀의 미디어 이용 무관심 수준	.054	.030	1.062	.289	1.101
가족 화목 수준	-.165	-.089	-3.202	.001	1.106
폭력 허용도	.449	.369	12.967	.000	1.151
Adjusted R2=.273(p<.001)					



제4장 정책제언

- 1. 미디어 리터러시 교육 강화
- 2. 온라인 유해 콘텐츠에 대한
필터링
- 3. 부모 미디어 교육 프로그램
강화

1. 미디어 리터러시 교육 강화




미디어 리터러시 교육은 미디어에 대해 배우고 가르치는 과정을 의미한다. 미디어의 역기능은 최소화하고 순기능은 최대한 발휘될 수 있도록 미디어 이용자의 역량을 키우는 것이 미디어 리터러시 교육의 목적이다. 미디어의 역기능 중에 하나로 유해 콘텐츠의 접근성이 높아진 것을 들 수 있다. 본 설문조사에서도 드러났듯이 스마트폰은 청소년에게 필수품과도 같다. 이 같은 미디어 환경에서 디지털 기기와 미디어 이용을 최소화함으로써 유해 콘텐츠의 원천적 차단을 기대하는 것은 비현실적이다.

유해 콘텐츠로부터 청소년이 피해를 최소화하기 위해서는 미디어 리터러시 교육이 어린 나이에서부터 체계적으로 이루어지는 것이 필요하다. 그러나 학교 현장에서의 미디어 리터러시 교육 현실은 개선의 여지가 많은 것이 사실이다. 배상률 외(2020, 2021)가 초중고 학생들을 대상으로 미디어 리터러시 교육이 어느 정도로 이루어졌는지 조사한 결과에 따르면, 미디어 교육이란 이름으로 개인정보 보호 교육, 동영상 제작 교육 등에 상당한 시간을 할애하고 있으나 정작 중요한 미디어 콘텐츠에 대한 비판적 이해 역량을 키우는 교육은 상대적으로 소홀히 다루고 있음을 알 수 있다. 초등학생의 경우 ‘미디어가 제공하는 드라마나 영상에 대한 비판적 해석 교육’의 경험률은 22.9%에 머물렀다. 중고등학생 역시 이 같은 교육을 받았다고 응답한 비율이 낮은 수준(중학생 47.4%; 고등학생 42%)을 보였다.

폭력적 콘텐츠가 어떤 목적으로 생산되고 보급되는지, 폭력이 어떤 방식으로 묘사되고 있는지(영웅화 전략, 웃음의 소재 이용 등), 폭력에 따른 부정적 결과가 충분히 묘사가 되고 있는지(사소화 전략 등)에 대한 비판적 이해 역량을 키워 폭력적 콘텐츠의 배양 효과를 예방하고 최소화할 필요가 있다.

최근 두드러지는 미디어 이용의 저연령화 현상에 대응하기 위해 초등학교 저학년년부터 이 같은 미디어 리터러시 교육이 이루어질 필요가 있으며, 효과적인 교육의 시행을 위해 교사의 역량을 키우고 관련 교육자료의 생산 및 보급이 적극적으로 이루어질 필요가 있다. 2022년 개정된 교육과정에 따라 미디어 리터러시 교육이 학교 현장에서 보다 체계적으로 진행될 수 있는 기반이 마련되었다. 그러나 교사의 관심과 역량 부족으로 인해 미디어 리터러시 교육의 중요한 부분인 비판적 이해 교육이 제대로 이뤄지지 않을 위험이 있다. 이를 극복하기 위해, 교사 양성 과정과 연수 과정에 비판적 이해 교육 역량을 강화하는 커리큘럼을 포함시키고, 미디어 리터러시 교육 과정의 의무적 이수를 도입하는 것이 필요하다. 이는 교사들이 미디어 리터러시 교육을 보다 효과적으로 수행할 수 있게 하여, 학생들에게 비판적 사고와 미디어 이해력을 키울 수 있는 기회를 제공할 것이다.

표 IV-1. 2022 개정 교육과정 총론 주요사항

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

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

2. 온라인 유해 콘텐츠에 대한 필터링

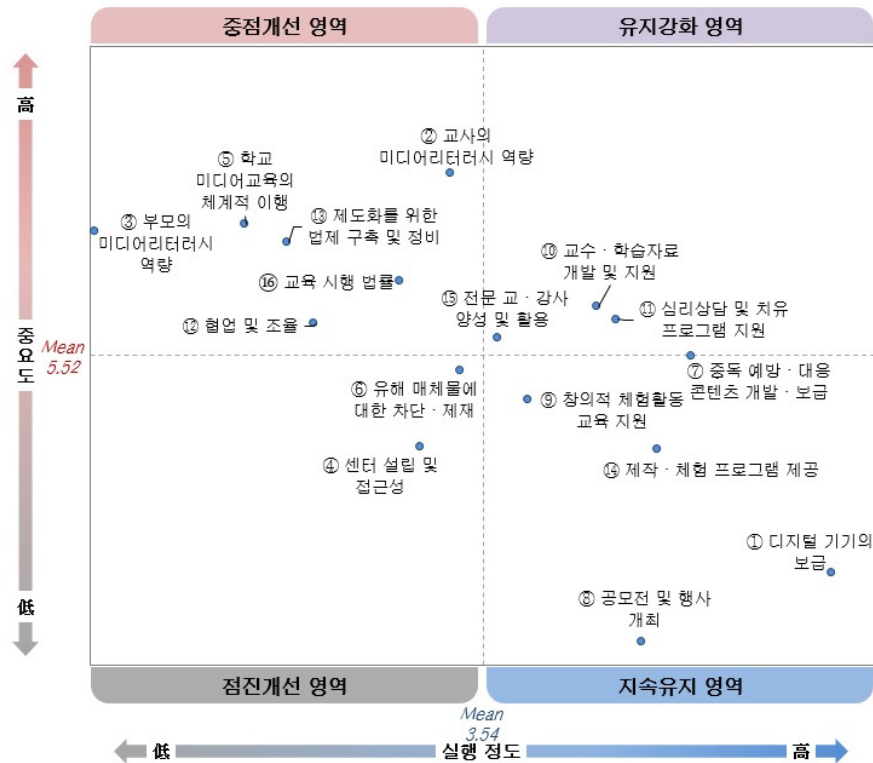
앞서 살핀 설문 조사 결과는 청소년 연령대 시청/관람 제한이 이뤄지는 콘텐츠의 소비가 공공연히 이뤄지는 것을 보여주고 있다. 유튜브가 청소년 시청/관람 제한 콘텐츠를 접하는 주요 통로가 되고 있다. 유튜브는 남녀 청소년 대부분 이용하는 플랫폼으로 이를 통해 다양한 콘텐츠를 비교적 장시간 소비하고 있는 것으로 나타났다. 인터넷상의 콘텐츠에 대한 적절한 연령등급 분류가 사실상 어려운 환경에서, 청소년은 별다른 제재 없이 마음만 먹으면 폭력적·선정적 콘텐츠를 쉽게 접할 수 있는 상황이다.

디지털 환경의 특성상 유해 콘텐츠의 빠른 확산을 방지하기 위해서는 신속하고 효과적인 대응이 필수적이다. 하지만 이러한 대응이 표현의 자유에 대한 침해 우려를 낳아 신중한 접근이 필요하다. 이를 위한 해결책으로는 청소년과 부모가 스마트폰 및 PC를 통해 노출되는 부적절한 콘텐츠를 필터링할 수 있는 맞춤형 접근 방식을 개발하는 것이다. 이미 청소년 유해정보 필터링 소프트웨어가 보급되어 있지만, AI 기술의 발전을 활용하여 딥러닝 기반의 이미지 AI 필터링 기술로 유튜브와 같은 플랫폼에서도 선정적 콘텐츠를 실시간으로 차단하는 기능을 제공할 수 있다.

이러한 맞춤형 AI 필터링은 청소년의 연령과 인지 발달 수준을 고려하고, 청소년과 부모의 합의에 따라 필터링 범위를 선택하여 적용할 수 있어야 한다. AI 기술을 활용해 특정 사이트의 차단, 특정 콘텐츠의 모자이크 처리, 묵음 처리 등 다양한 기능을 제공함으로써 유해 콘텐츠 노출을 미연에 방지하는 것이 효과적일 것이다. 이러한 접근은 청소년 보호와 표현의 자유 사이에서 균형을 찾는 데 기여할 수 있다.

3. 부모 미디어 교육 프로그램 강화

설문조사의 기초분석 및 심층분석 결과에 따르면, 부모의 미디어 이용에 대한 관심이 자녀의 건강한 미디어 이용에 긍정적인 영향을 미친다는 사실이 드러났다. 부모가 미디어 리터러시 역량을 갖추는 것이 중요하므로, 이를 향상시키기 위한 정책이 필요하다. 배상률(2021)이 미디어교육 전문가 81명을 대상으로 조사한 결과, 부모의 미디어 리터러시 역량 제고가 청소년의 건강한 미디어 이용습관 및 미디어 리터러시 제고를 위한 중점개선 정책 과제로 지목되었다.



* 출처: 배상률(2021). 학교미디어교육센터 설치 유형별 지역 안착방안. p.37의 그림을 발췌함.

그림 IV-1. 청소년의 건강한 미디어 이용습관과 미디어 리터러시 제고 정책과제 IPA(전제)

현재 부모의 미디어교육 참여는 접근성의 한계로 인해 제대로 이루어지지 않고 있다. 따라서 부모가 온·오프라인 미디어 교육에 보다 적극적으로 참여할 수 있도록 인센티브 제도를 도입하는 것이 필요하다. 오프라인 교육의 효과성이 온라인 교육보다 상대적으로 우수하기 때문에, 가능한 한 부모가 오프라인 교육에 참여하도록 유도해야 하며, 오프라인 교육 참여가 어려운 경우에는 동영상 교육을 제공하는 시스템을 마련하는 것이 좋다.

교육 접근성을 높이기 위해서는 자녀가 다니는 학교, 주민센터, 지역 미디어센터 등에서 무료 교육을 제공하고, 온라인 교육 동영상 및 교육 자료에 대한 보다 적극적인 안내와 홍보가 필요하다. 이를 위해 교육부, 방송통신위원회, 여성가족부 등 관계부처 간의 긴밀한 협의가 이루어져야 한다.



참고문헌

참고문헌

- 교육부 (2022). 2022년 1차 학교폭력 실태조사 결과 발표(보도자료).
- 교육부(2021.11.24.). 2022 개정 교육과정 총론 주요사항(시안). <https://if-blog.tistory.com/12821> 에서 2023년 10월 10일 인출.
- 곽진희(2004). 디지털 시대 미디어 폭력 연구. 한울아카데미.
- 국가법령정보센터 (2023). 학교폭력예방 및 대책에 관한 법률
- 박용한(2014). 폭력적 미디어물체의 노출이 공격성 및 공격행동에 미치는 영향에 대한 고찰. 교육연구논총, 35(1), 125-146.
- 방송통신위원회·한국지능정보사회진흥원 (2022). 2022년 사이버폭력 실태조사.
- 배상률 (2023). 온라인 게임 이용행태 및 부모중재 요인이 초등학교의 폭력 허용도에 미치는 영향. 청소년학연구, 30(5), 187-208.
- 배상률 (2021). 학교미디어교육센터 설치 유형별 지역 안착방안 (연구보고 21-R24). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 배상률 (2012). 미디어가 청소년에게 미치는 문화배양효과 연구 (연구보고 12-R14-3). 서울: 한국청소년정책연구원
- 배상률, 이창호, 김남두 (2021). 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 II: 10대 청소년 (연구보고 21-R17). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 배상률, 이창호, 이정림 (2020). 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I: 초등학교 (연구보고 20-R17). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 세계일보(2023. 08. 04). 신림역 사건 2주 만에 또... 분당 서현역서 공포의 흥기 난동. <https://www.segye.com/newsView/20230803519379?OutUrl=naver>에서 2023. 10. 22일 인출.
- 정보통신정책연구원 (2022). 2022 한국미디어 패널조사 (정책자료 22-08-02). 진천:

정보통신정책연구원.

청소년폭력예방재단 (2012). 전국 학교폭력 실태조사. 청소년폭력예방재단.

푸른나무재단 (2023). 2022 전국 학교폭력·사이버폭력 실태조사.

푸른나무재단 (2023). 최근 학교폭력 상황에 대한 대책 촉구 성명문 발표(보도자료).

Bandura, A., Ross, D. & Ross, S. A. (1963). Imitation of film-mediated aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66(1), 3-11.

Bandura, A., Ross, D. & Ross, S. A. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63(3), 572-582.

Berkwitz, L. & Rawlings, E. (1963). Effects of film violence on inhibitions against subsequent aggression. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66(3), 405-412.

Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2006). Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 160(4), 348-352.

Croteau, D., Hoynes, W., & Milan S. (2012). *Media Society* (4th ed). Thousand Oaks, California: Sage Publications.

Feshbach, S. (1961). The stimulating versus cathartic effects of a vicarious aggressive activity. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63(2), 381-385.

Gerbner, G., & Gross, L. P. (1976). Living with television: The violence profile. *Journal of Communication*, 26(2), 172-199.

Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., Signorielli, N. & Shanahan, J. (2002). Growing up with television: Cultivation process. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: Advances in Theory and Research*, 2nd ed. (pp. 43-67). Mahwah, NJ: Erlbaum.

Griffin, E. (2012). 첫눈에 반한 커뮤니케이션 이론. 커뮤니케이션북스.

Macionis, J. J. (1995). *Sociology* (5th ed). New Jersey: Prentice Hall.

- Potter, W. J. (2006). The 11 myths of media violence. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Severin, W. J. & Tankard Jr. J. W. (2001). Communication Theories: Origins, Methods, and Uses in the Mass Media. New York: Longman.
- Strasburger, V. C. & Wilson, B. J. (2006). 어린이, 청소년, 미디어. 커뮤니케이션스북스.

○ — 부 록

청소년의 미디어 콘텐츠 소비 실태 조사

안녕하세요?

한국청소년정책연구원은 국무총리 산하 정부출연 연구 기관으로 청소년의 인성 함양과 잠재력 개발, 디지털, 글로벌 역량 강화를 위해 노력하고 있습니다.

이번에 본원은 디지털 환경에서의 청소년의 안전과 건강한 성장을 위한 연구를 진행하고 있습니다. 이와 관련하여 여러분의 소중한 의견을 듣고 이에 대한 정책 방안을 마련하고자 합니다. 여러분의 의견은 저희 연구에 매우 중요한 역할을 할 것입니다. 이 연구를 통해 디지털 환경에서 청소년들의 안전과 권리를 지키는 데 도움을 줄 수 있기를 기대합니다.

여러분께서 응답하신 내용은 무기명으로(이름을 밝히지 않고) 처리되며 개인의 비밀이 철저히 보장됩니다. 조사 결과는 관련 정책 수립을 위한 연구 자료로만 활용될 것입니다.

여러분의 응답 내용은 학교 선생님이 절대로 볼 수 없으며, 모든 질문에는 맞고 틀린 답이 없습니다. 따라서 각 조사 문항에 대한 귀하의 의견을 솔직하고 성실하게 응답해주시길 부탁드립니다. 학업으로 바쁘신 중에도 본 조사에 응해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

2023년 11월

조사연구기관 : 국무총리 산하 한국청소년정책연구원

연구책임자 : 배상률 선임연구위원 (drbai@nypire.kr, 044-415-2220)

조사수행기관 : ㈜에스티아이 (담당자 : 박재균 책임연구원, 02-785-9124)

연구 참여 설명문

연구과제명 : 미디어 속 학교폭력 양상 분석을 통한 학교폭력 예방 및 대응 방안 연구

본 연구는 한국청소년정책연구원(국무총리실 산하 국책연구기관)이 청소년을 대상으로 미디어 콘텐츠 소비/이용 및 미디어 폭력에 대한 소비 실태를 파악하고 이를 통해 관련 효과성을 분석하여 정책 제언을 제시하는 데 그 목적이 있습니다. 이를 위해 본 조사는 자발적으로 참여 의사를 밝힌 청소년들을 대상으로 관련 의견을 수집하여 연구에 이용할 예정입니다.

1. 무엇을 위한 조사이며 결과는 어떻게 이용되니까?

본 연구는 미디어 콘텐츠 소비 실태를 파악하고 미디어 콘텐츠 이용 및 소비에 따른 효과를 체계적 분석 방법을 통해 파악하여 실효성 있는 증거기반 정책대응 방안을 마련하고자 합니다.

2. 조사 참여 절차 및 방법 등은 어떻게 됩니까?

본 조사는 전국의 중고등학교를 통해 약 1,000명을 목표로 웹/모바일 설문조사 방식으로 진행합니다. 조사대상 청소년들은 본 설명문을 읽고 연구 참여에 동의 의사를 표시한 후, 조사에 참여할 수 있습니다.

3. 수집되는 자료는 무엇이며, 어떻게 활용되고 관리될까?

본 설문조사는 디지털 기기 및 미디어 이용행태, 미디어 콘텐츠 소비, 사이버불링, 학교폭력 등 오프라인 일탈 행위, 폭력적 미디어 콘텐츠에 대한 경험 및 의견 등을 묻는 질문으로 구성되어 있습니다. 수집된 정보는 청소년의 건전한 미디어 이용 및 미디어폭력으로부터의 청소년 보호 관련 정책 마련을 위한 자료로 활용될 예정이며, 수집된 자료는 통계 목적 이외에는 절대로 사용하지 않을 것입니다.

4. 조사에 참여함으로써 예상되는 위험 및 이득은 무엇입니까?

여러분이 원하지 않을 경우 본 연구(조사)에 참여하지 않을 수 있으며, 참여하는 도중이라도 언제든지 그만 둘 수 있습니다. 또한 그로 인한 어떠한 불이익도 없을 것이라는 점을 미리 알려드립니다. 조사 참여 과정에서 원하지 않는 정보나 부정적 경험에 대해 응답하게 되어 심리적 불안 또는 불편감을 경험하게 될 수도 있습니다. 만일 조사 참여 도중 발생할 수 있는 부작용이나 위험 요소에 대한 질문이 있으시면 담당 연구책임자에게 즉시 문의해 주십시오. 여러분이 이 연구(조사)에 참여하는 데 있어 직접적인 이득은 없습니다. 다만, 여러분이 제공하는 정보는 디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태를 파악하고, 관련 청소년정책을 개발하는 데에 큰 도움이 될 것입니다.

5. 조사 참여를 철회할 수 있습니까?

조사 참여 후에도 언제든지 조사 참여를 그만둘 수 있으며, 조사에 참여하지 않아도 어떠한 불이익은 없습니다. 설문 후에도 조사 참여를 철회하겠다는 의사를 표시한 경우, 이미 응답한 정보나 기록 등은 저장되지 않고 삭제될 것입니다.

6. 개인정보 보호 및 처리절차는 어떻게 됩니까?

본 연구의 참여로 수집되는 개인정보는 성별, 학년, 휴대전화 번호, 부모(보호자) 학력 등입니다. 이 정보는 연구를 위해서만 사용되며, 개인정보보호법에 따라 적절히 관리됩니다. 관련 정보는 개인이 누구인지 알아볼 수 없도록 변환 처리된 후 연구에 이용되며, 정보의 비밀 보장을 위해 최선을 다할 것입니다.

7. 조사 관련 문의는 누구에게 할까요?

본 조사에 대해 궁금한 점이나 질문이 있으시면 언제든지 다음의 담당자에게 연락 주시기 바랍니다.

연구주관기관 : 한국청소년정책연구원

연구책임자 : 배상률 선임연구위원 (044-415-2220)

조사실시기관 : ㈜에스티아이

조사책임자 : 박재균 책임연구원 (02-785-9124)

만일 어느 때라도 조사 참여자로서 귀하의 권익에 대한 문의사항이 있으시다면 언제든지 한국청소년정책연구원 기관생명윤리위원회로 문의주시기 바랍니다.

한국청소년정책연구원 기관생명윤리위원회 ☎ 전화번호 : 044-415-2152

연구 참여 동의서

1. 나는 이 조사의 목적과 내용에 대한 충분한 설명을 들었습니다.
2. 나는 내가 원하면 조사에 참여하지 않거나, 중간에 그만 둘 수도 있다는 것을 잘 알고 있습니다.
3. 나는 내가 응답한 내용이 연구목적으로 제3자(연구자)에게 제공되는 것에 동의합니다.
4. 나는 이 조사에 참여하는 것에 스스로 동의합니다.

[동의 여부] 본 조사에 자발적으로 참여하는 데 동의하시면 해당 항목을 선택해 주세요.

① 동의함

② 동의하지 않음 ➡ 조사종단

개인정보 수집 및 이용 동의서

● 개인정보의 수집·이용 목적

- <청소년 인터넷 이용 및 디지털 유해환경 실태> 관련 의견 수렴

● 개인정보 수집 항목

- 성별, 출생연도, 학년, 부모(보호자) 학력 등

● 개인정보 보유 및 이용 기간

- 연구 종료일로부터 3년
- 보유 및 이용기간 경과 후 또는 기간 내 정보 주체가 개인정보 삭제를 요청할 시 즉시 파기함

[동의 여부] 위와 같이 개인정보를 수집·이용하는 것에 관해 동의하십니까?

① 동의함

② 동의하지 않음 ➡ 조사종단

[선문1] 귀하의 성별을 선택해 주세요.

① 남자

② 여자

[선문2] 귀하의 출생연도를 선택해주세요.

① 2011년

② 2010년

③ 2009년

④ 2008년

⑤ 2007년

⑥ 2006년

⑦ 2005년

⑧ 2004년

[선문3] 귀하의 현재 중학교 또는 고등학교에 다니고 있나요?

① 예 ➡ 선문4로 이동

② 아니오 ➡ 선문4 skip

[선문4] 귀하의 현재 학년을 선택해 주세요.

① 중학교 1학년

② 중학교 2학년

③ 중학교 3학년

④ 고등학교 1학년

⑤ 고등학교 2학년

⑥ 고등학교 3학년

I. 청소년 미디어 이용행태 및 활용수준

1. 귀하는 다음의 기기/미디어를 보유하고 있습니까? 보유한 경우, 최근 6개월 간 각 기기/미디어의 하루 평균 이용한 시간을 평일과 주말로 구분하여 해당하는 번호에 표시하여 주시기 바랍니다.

- 평일(월요일부터 금요일까지 학교 수업 있는 날)
- 주말(토요일부터 일요일까지 학교 수업 없는 날이나 공휴일)

	A. 보유여부		B. 이용시간(A에서 보유한다고 응답한 경우만)									
	갖고 있다	갖고 있지 않다	구분	이용 안함	1시간 미만	1시간 이상 - 2시간 미만	2시간 이상 - 3시간 미만	3시간 이상 - 4시간 미만	4시간 이상 - 5시간 미만	5시간 이상 - 6시간 미만	6시간 이상	
1) 스마트폰	①	②	평일	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	
			주말	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	
2) 컴퓨터/태블릿PC (갤럭시탭, 아이패드 등)	①	②	평일	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	
			주말	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	
3) 텔레비전 (※ 귀하 가정 보유 포함)	①	②	평일	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	
			주말	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	

2. 귀하는 다음의 미디어 플랫폼 및 서비스를 얼마나 자주 이용했나요? 다음에 제시한 각각의 활동에 최근 6개월 간 하루 평균 귀하의 이용 시간을 해당하는 번호에 표시하여 주시기 바랍니다.

※ 주중과 주말 구분 없이 일주일간 귀하의 전체 이용시간을 7일로 나눈 평균시간으로 응답하여 주세요.

미디어 이용	전혀 이용하지 않았다	30분 미만	30분 이상 - 1시간 미만	1시간 이상 - 2시간 미만	2시간 이상 - 3시간 미만	3시간 이상 - 4시간 미만	4시간 이상 - 5시간 미만	5시간 이상
1) 유튜브(학습 관련)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
2) 유튜브(비 학습 관련)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
3) 메타버스 서비스(제페토, 동물원슈, 이프랜드, 로블록스, 마인크래프트 등)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
4) 온라인/모바일 게임(메타버스 제외)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
5) 구독형 OTT 서비스(넷플릭스, 티빙, 디즈니플러스, 웨이브 등)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
6) 웹툰(인터넷 만화)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧

※ OTT(over the top): 넷플릭스, 티빙 등 인터넷을 통해 드라마나 영화 등의 다양한 미디어 콘텐츠를 구독형으로 제공하는 서비스. 스마트폰TV 앱이나 미러링 등을 통해 OTT 서비스를 이용하는 경우도 포함.

3. (문1-1번 스마트폰 보유여부에 ① '갖고 있다'에 응답한 사람만) 스마트폰 이용에 대해 자신이 어떻게 느끼고 있는지 각 항목별 해당번호를 선택해 주세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 스마트폰 이용시간을 조절하는 것이 어렵다	①	②	③	④
2) 스마트폰 이용하고 싶은 충동을 강하게 느낀다	①	②	③	④
3) 스마트폰 때문에 일이나 학업 수행에 어려움이 있다	①	②	③	④
4) 스마트폰을 사용할 수 없게 된다면 건디기 힘들 것이다	①	②	③	④

4. (문1-1번 스마트폰 보유여부에 ① '맞고 있다'에 응답한 사람만) 귀하가 지금까지 살면서 자기 소유의 스마트폰을 사용한 총 기간은 얼마나 되었나요?

(※ 현재 보유한 스마트폰을 포함하여 귀하가 살면서 지금까지 스마트폰을 소지하며 이용했던 총 기간을 합산하여 응답)

- ① 6개월 미만 ② 6개월 이상 ~ 1년 미만 ③ 1년 이상 ~ 2년 미만
④ 2년 이상 ~ 3년 미만 ⑤ 3년 이상 ~ 4년 미만 ⑥ 4년 이상 ~ 5년 미만
⑦ 5년 이상 ~ 6년 미만 ⑧ 6년 이상 ~ 7년 미만 ⑨ 7년 이상

5. (문1-1번 스마트폰 보유여부에 ① '있고 있다'에 응답한 사람만) 현재 귀하의 스마트폰에는 유해 콘텐츠나 특정 사이트 차단을 위한 프로그램이나 앱이 설치되어 있나요?

- (1) 여 (2) 아나오 (3) 모음

6. (문 1-2-1번과 문2-2번 유튜브 시청여부에 모두 ① '전혀 이용하지 않는다'로 응답한 사람 제외) 귀하가 최근 6개월 간 가장 즐겨본 유튜브 채널명 2개를 순서대로 적어주세요.

1순위 채널명(직접 기재): _____

2순위 채널명(직접 기재):

7. (문 1-2-4면 온라인 게임 이용여부에 ① '전혀 이용하지 않는다'로 응답한 사람 제외) 귀하가 최근 6개월 간 가장 즐겨한 온라인 게임명 2개를 순서대로 적어주세요.

1순위 게임명(직접 기재): _____

2순위 게임명(직접 기재):

8. (문 1-2-6번 웹툰 이용여부에 ① '전혀 이용하지 않는다'로 응답한 사람 제외) 귀하가 최근 6개월 간 가장 즐겨본 웹툰 제목 2개를 수서대로 적어주세요.

1순위 웹투명(직접 기재): _____

2순위 원투명(직전 기재):

9. 귀하가 최근 6개월 간 가장 즐겨본 영화나 드라마 제목 2개를 순서대로 적어주세요.

1순위 영화/드라마 제목(직접 기재):

2순위 영화/드라마 제목(직접 기재):

II. 미디어 콘텐츠 소비

1. 다음은 귀하가 최근 1년 간 시청한 영화 및 드라마 콘텐츠에 대한 질문입니다. 해당하는 번호를 선택해 주세요.

※ 시리즈물의 경우, 1편부터 지금까지 상영된 시리즈 중 최근 1년 간 하나라도 본 경우에 시청한 것으로 응답해주세요.

※ 유튜브 등을 통한 영화요약 영상을 본 경우도 최소 일부 내용 시청한 것에 해당됩니다.

※ 단순 영화 광고를 본 경우는 시청한 것에 해당하지 않습니다.

	A. 최근 1년 간 시청여부			B. 어디에서/어디를 통해 시청하셨는지 해당하는 번호를 모두 선택해주세요 (복수 응답 가능)				
	전혀 본 적 없다	일부 내용 보았다	전체 내용 보았다	영화관	OTT	유튜브	텔레비전	기타
1) 범죄도시 1편	(1)	(2)	(3)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
2) 범죄도시 2편 또는 3편	(1)	(2)	(3)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
3) 어벤저스	(1)	(2)	(3)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
4) 스즈메의 문단속	(1)	(2)	(3)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
5) 아바타	(1)	(2)	(3)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
6) 엘리멘탈	(1)	(2)	(3)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
7) 청년경찰	(1)	(2)	(3)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
8) 최악의 악 (지창욱, 비비 출연)	(1)	(2)	(3)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
9) 무빙 (류승룡, 한효주 출연)	(1)	(2)	(3)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
10) 더 글로리 (송혜교 출연)	(1)	(2)	(3)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

2. 다음의 각 항목에 대한 귀하의 동의수준에 해당하는 번호를 선택해주세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 유튜브를 시청하다보면 폭력적 콘텐츠에 쉽게 노출되곤 한다	(1)	(2)	(3)	(4)
2) 유튜브를 시청하다보면 특정 민족이나 그룹에 대한 혐오표현을 쉽게 접하게 된다	(1)	(2)	(3)	(4)
3) 유튜브를 시청하다보면 선정적 콘텐츠에 쉽게 노출되곤 한다	(1)	(2)	(3)	(4)
4) 온라인 게임을 하다보면 폭력적 콘텐츠에 쉽게 노출되곤 한다	(1)	(2)	(3)	(4)
5) 온라인 게임을 하다보면 선정적 콘텐츠에 쉽게 노출되곤 한다	(1)	(2)	(3)	(4)
6) OTT를 보다보면 폭력적 콘텐츠에 쉽게 노출되곤 한다	(1)	(2)	(3)	(4)
7) OTT를 보다보면 선정적 콘텐츠에 쉽게 노출되곤 한다	(1)	(2)	(3)	(4)
8) 웹툰을 보다보면 폭력적 콘텐츠에 쉽게 노출되곤 한다	(1)	(2)	(3)	(4)
9) 웹툰을 보다보면 선정적 콘텐츠에 쉽게 노출되곤 한다	(1)	(2)	(3)	(4)

3. 최근 6개월 간 귀하의 미디어 이용에 관한 경험에 대한 질문입니다. 각 항목별 해당하는 번호를 선택해주세요.

항목	전혀 없다	1~2번	3~5번	6~9번	10번 이상
1) 청소년 이용 불가 온라인 게임을 이용한 적이 있다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
2) 청소년 관람/시청 불가 영화나 드라마를 본 적이 있다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
3) 청소년 이용 불가 웹툰을 본 적이 있다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
4) 15세 미만 이용 불가 온라인 게임을 이용한 적이 있다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

4. 뉴스와 관련된 다음의 각 항목에 대한 귀하의 동의수준에 해당하는 번호를 선택해주세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 평소 정치, 경제, 사회 등 시사 관련 뉴스에 관심이 많다	①	②	③	④
2) 나는 평소 청소년 관련 뉴스나 정보에 관심이 많다	①	②	③	④
3) 주로 유튜브를 통해 시사 관련 뉴스나 정보를 얻는다	①	②	③	④

III. 사이버불링

1. (가해경험) 귀하는 최근 6개월간 온라인 공간에서 다음의 행위를 한 적이 있습니까? 있으시다면 6개월 이내에 얼마나 자주 아래의 행위를 하셨는지 해당하는 번호를 선택해주시기 바랍니다.

항목	전혀 없다	1~2번	3~5번	6~9번	10번 이상
1) 나는 온라인 공간에서 다른 사람을 따돌리거나 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
2) 나는 상대방이 싫다는데도 이메일이나 쪽지를 계속 보내거나, 블로그나 SNS에 계속 방문해 글이나 사진을 남긴 적이 있다	①	②	③	④	⑤
3) 나는 인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 다른 사람을 퇴장하지 못하게 막고 놀리거나, 욕하거나, 대화에 참여하지 못하게 한 적이 있다	①	②	③	④	⑤
4) 나는 다른 사람의 사이버 게임머니, 스마트폰 데이터, 게임 아이템, 카카오톡ID 등을 강제로 빼앗은 적이 있다	①	②	③	④	⑤
5) 나는 온라인 공간에서 다른 사람에게 그 사람이 원치 않는 말/행동을 하도록 강요하거나 심부름을 시킨 적이 있다	①	②	③	④	⑤
6) 인터넷에서 강제로 누군가를 대화방에 초대하거나 들어오게 한 후 대화방에 그 사람만 남기고 모두 나가한 적이 있다	①	②	③	④	⑤

2. (문1의 6개 항목마다 가해 경험 있다고 응답한 경우 2번 질문 제시) 귀하가 응답한 온라인 공간에서 괴롭히는 행위는 주로 누구를 대상으로 하였나요?

- | | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| ① 학교, 동네, 학원 등에서 알게 된 또래 (친구 제외) | ② 친구 |
| ③ 선·후배 | ④ 온라인(게임, 메타버스, SNS 등)에서 알게 된 사람 |
| ⑤ 연예인, 유투버, 운동선수 등 유명한 사람 | ⑥ 모르는 사람(불특정인) |
| ⑦ 기타 | |

3. (피해경험) 귀하는 최근 6개월간 온라인 공간에서 아래와 같은 괴롭힘을 당한 적이 있습니까? 있다면, 6개월 이내 얼마나 자주 괴롭힘을 당했는지 해당하는 번호를 선택해주시기 바랍니다.

항목	전혀 없다	1~2번	3~5번	6~9번	10번 이상
1) 온라인 공간에서 누군가 나를 따돌리거나, 욕하거나, 감정을 상하게 한 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
2) 누군가 내가 싫어하는데도 이메일이나 쪽지를 계속 보내거나, 블로그나 SNS에 계속 방문해 글이나 사진을 남긴 적이 있다	①	②	③	④	⑤
3) 인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 나를 퇴장하지 못하게 막고 놀리거나, 욕하거나, 대화에 참여하지 못하게 한 적이 있다	①	②	③	④	⑤
4) 누군가 나의 다른 사람의 사이버 게임머니, 스마트폰데이터, 게임 아이템, 카카오톡ID 등을 강제로 빼앗은 적이 있다	①	②	③	④	⑤
5) 누군가 온라인 공간에서 내가 원치 않는 말/행동을 하도록 나에게 강요하거나 심부름을 시킨 적이 있다	①	②	③	④	⑤
6) 인터넷에서 강제로 대화방에 초대되거나 초대방아 들어간 후 나만 대화방에 남고 모두 나가는 괴롭힘을 당한 적이 있다	①	②	③	④	⑤

IV. 지식, 의견, 행동

1. 다음의 각 항목에 대하여 1(전혀 그렇지 않다)부터 7(매우 그렇다) 숫자 중 귀하의 동의수준에 가장 가깝다고 생각되는 숫자를 선택해주세요. 각 문항에서 의미하는 폭력은 신체적 폭력을 의미합니다.

항목	전혀 그렇지 않다	←————→						매우 그렇다
1) 나는 우리 동네가 안전하다고 느낀다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
2) 우리 사회는 폭력 사건이 자주 발생한다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
3) 우리 사회는 범죄가 자주 발생한다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
4) 또래 친구가 시비를 걸면 신체적 폭력을 행사해도 된다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
5) 문제해결을 위한 신체적 폭력은 상황에 따라 허용될 수 있다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
6) 목적이 정당하면 폭력의 행사는 정당화될 수 있다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
7) 나는 폭력사건의 피해자가 될까봐 걱정된다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
8) 나는 범죄의 피해자가 될까봐 걱정된다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
9) 내 주변(가정, 학교 등)에 폭력이 자주 발생한다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
10) 내 주변 사람들(친구, 가족 등)에게 자주 화를 내는 편이다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
11) 나는 실제 화가 나면 폭력적으로 행동하는 경향이 있다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
12) 폭력이 발생하는데는 피해자도 일부 책임이 있다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
13) 언론은 청소년 사회에서 발생하는 폭력사건을 과장하여 요란스럽게 보도하는 경향이 있다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
14) 청소년 사회에 발생하는 폭력사건에 우리 사회가 더 많은 관심을 기울여야 한다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
15) 국내 거주 외국인에 의한 범죄가 내국인에 의한 범죄 발생빈도에 비해 더 높다고 생각한다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
16) 국내 거주 외국인에 의한 범죄가 전반적으로 내국인에 의한 범죄보다 더 잔혹한 경우가 많다고 생각한다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	

2. 폭력장면이 묘사되는 영화나 드라마에 대한 귀하의 생각을 묻는 질문입니다. 다음의 각 항목에 대하여 1(전혀 그렇지 않다)부터 7(매우 그렇다) 숫자 중 귀하의 동의수준에 가장 가깝다고 생각되는 숫자를 선택해주세요.

항목	전혀 그렇지 않다							매우 그렇다
1) 폭력적 장면이 포함된 영화나 드라마를 좋아하는 편이다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
2) 폭력적 장면이 포함된 영화나 드라마를 보면 흥쾌함이나 카타르시스를 느낀다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
3) 폭력적 장면이 포함된 영화나 드라마는 청소년들에게 폭력성을 심어줄 수 있다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
4) 폭력적 장면이 포함된 영화나 드라마는 나에게 폭력성을 심어줄 수 있다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
5) 액션영화의 주인공(예: 마블영화, 미션임파서블 등)은 내게 동경의 대상이다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
6) 영화, 드라마, 웹툰 등에서 폭력적 콘텐츠를 보고 따라해 본 적이 있다	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	

배문5. 귀하가 속한 **가정의 전반적인 소득 수준**이 어떻다고 생각하세요?

- ① 하위권 ② 중하위권 ③ 중위권 ④ 중상위권 ⑤ 상위권

배문6. 귀하는 최근 6개월 동안 다음과 같은 행동을 한 경험이 있습니까? 각 항목별 해당하는 번호를 선택해 주세요.

항목	전혀 없다	1~2번 있다	3~5번 있다	6~9번 이상 있다	10번 이상 있다
1) 담배 피우기(전자담배 포함)	①	②	③	④	⑤
2) 술 마시기(제사, 성찬식 등에서 소량 마신 정도는 제외)	①	②	③	④	⑤
3) 무단결석(보호자나 선생님께 알리지 않고 학교가지 않은 경우)	①	②	③	④	⑤
4) 가출(하룻밤 이상 보호자의 허락 받지 않고 귀가하지 않은 경우)	①	②	③	④	⑤
5) 다른 사람 돈이나 물건 훔치기	①	②	③	④	⑤
6) 다른 사람 면전에서 심하게 놀리거나 조롱하기	①	②	③	④	⑤
7) 다른 사람 심하게 때리기	①	②	③	④	⑤
8) 다른 사람에게 면전에서 욕설과 폭언하기	①	②	③	④	⑤
9) 다른 사람 돈이나 물건 훔치기	①	②	③	④	⑤

배문7. 귀하는 최근 6개월 동안 실제 오프라인상에서(온라인상에서 발생한 것 제외) 다른 청소년들로부터 아래와 같은 피해를 당한 적이 있습니까? 각 항목별 해당하는 번호를 선택해 주세요.

항목	전혀 없다	1~2번 있다	3~5번 있다	6~9번 이상 있다	10번 이상 있다
1) 심한 놀림이나 조롱당하기	①	②	③	④	⑤
2) 집단따돌림(왕따) 당하기	①	②	③	④	⑤
3) 심한 구타/폭행	①	②	③	④	⑤
4) 협박당하기	①	②	③	④	⑤
5) 돈이나 물건 훔치기	①	②	③	④	⑤
6) 심한 욕설이나 폭언	①	②	③	④	⑤

배문8. 다음에 제시하는 각 상황을 잘 읽고 귀하의 평소 태도와 얼마나 비슷한지 해당하는 번호를 선택하세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 친한 친구들과 PC방 앞을 지나가다가 친구들은 PC방에서 놀다 가자고 하지만 나는 그냥 집에 가고 싶어서 혼자 집으로 간다.	①	②	③	④
2) 친한 친구들이 대화중에 은어를 쓰는데 듣기에 거슬린다. 친구들은 은어를 같이 쓰자고 하지만 나는 내키지 않아 쓰지 않는다.	①	②	③	④
3) 친한 친구들과 우연히 선생님의 책상 밑에서 내일 보게 될 시험답안지를 발견했다. 친구들은 선생님께 돌려주지 말자고 하지만 나는 답안지를 선생님께 돌려드린다.	①	②	③	④
4) 일요일 오후 집에서 웹툰을 재미있게 보고 있는데, 친한 친구들이 와서 다른 친구 집에서 넷플릭스 드라마를 보러 가자고 한다. 그러나 나는 웹툰이 보고 싶어 혼자 집에서 웹툰을 본다.	①	②	③	④

배문9. 귀하께서는 아래의 문항에 동의하는 정도에 대해서 해당하는 번호를 선택해주세요.

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 나 자신에 대해서 긍정적인 태도를 가지고 있다	①	②	③	④
2) 나는 내 삶에 대해 대체적으로 만족한다	①	②	③	④
3) 나는 요즘 의욕이 많이 떨어진다	①	②	③	④
4) 나는 내 자신이 아무 쓸모없는 사람이라고 느낀다	①	②	③	④
5) 나는 나의 외모에 만족한다	①	②	③	④
6) 나의 가족은 화목하다	①	②	③	④
7) 부모님(보호자)은 나의 의견을 존중해준다	①	②	③	④
8) 나는 우리 집의 경제적 여건/수준에 만족한다	①	②	③	④
9) 별 것 아닌 일로 싸우곤 한다	①	②	③	④
10) 하루 종일 화가 날 때가 있다	①	②	③	④
11) 안전한 동네에서 사는 것이 중요하다	①	②	③	④
12) 다른 사람을 돕는 것이 중요하다	①	②	③	④
13) 물질적 풍요를 누리는 것이 중요하다	①	②	③	④
14) 외모에 관심을 갖고 꾸미는 것이 중요하다	①	②	③	④
15) 부모님(보호자)은 나를 믿어준다	①	②	③	④
16) 부모님(보호자)은 나를 있는 그대로 받아준다	①	②	③	④
17) 부모님(보호자)은 내게 문제가 있을 때 어떻게 해결해야할지 도움을 준다	①	②	③	④
18) 문화적 배경이 다른 외국에서 온 이민자 가정에서 자란 청소년과 단짝이 될 수 있다	①	②	③	④
19) 문화적 배경이 다른 외국에서 온 이민자 가정에서 자란 청소년과 이성친구로 사귄 수 있다	①	②	③	④
20) 조선족은 같은 민족이라 보다 친근한 느낌이 든다	①	②	③	④
21) 국내 거주 조선족이 한국에서 잘 정착할 수 있도록 지원해줄 필요가 있다	①	②	③	④
22) 기운 없이 앉아 있는 친구가 있으면 내가 먼저 말을 건다	①	②	③	④
23) 고통 받는 사람이 있으면 그 상황에서 내가 도움 줄 수 있는 일을 찾는다	①	②	③	④
24) 다른 사람이 고통 받는 것을 보면 마음이 아프다	①	②	③	④

★ 응답을 모두 마쳤습니다. 귀중한 시간을 내시어 응답해 주셔서 감사합니다. ★

연구보고23-수시02

**미디어 속 학교폭력 양상 분석을 통한
학교폭력 예방 및 대응 방안 도출**

인 쇄 2023년 12월 31일

발 행 2023년 12월 31일

발행처 한국청소년정책연구원
세종특별자치시 시청대로 370

발행인 김 현 철

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 (주)다원기획

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.
구독문의 : (044) 415-2125(학술정보관)

미디어 속 학교폭력 양상 분석을 통한 학교폭력 예방 및 대응 방안 도출