

[이슈리서치 17] 2024 아동행복지수 심층 분석

- 아동행복지수 상·하위 지역비교와 스마트폰 기반 생활 현황조사-

2024.10.24. 아동복지연구소

※ 조사 개요

구분	2024 아동행복지수	아동청소년 스마트폰 기반 생활 현황조사
조사 지역	전국	전국
조사 방법	이메일/모바일을 이용한 웹조사(timediary, 설문 조사)	이메일/모바일을 이용한 웹조사
조사 대상	초등 1학년~고등 2학년 아동청소년	초등 4학년~고등 2학년 아동청소년 및 보호자
표본 크기	10,140명 (일반 가구 10,020명, 저소득 가구 120명)	1,287쌍 (아동 1,287명, 보호자 1,287명)
표본추출방법	층화추출법(95% 신뢰수준에서 $\pm 0.97\%p$)	층화추출법(95% 신뢰수준에서 $\pm 2.73\%p$)
조사 기간	2023년 12월 4일 ~ 2023년 12월 29일 (4주)	2024년 9월 9일 ~ 2024년 10월 7일 (4주)
조사기관	(주)한국리서치	(주)한국리서치

※ 조사 대상자의 일반적 특성

2024 아동행복지수			스마트폰 기반 생활 현황조사		
■ 전체 ■	(10,140)	100.0	■ 전체 ■	(1,287)	100.0
성별			성별		
남자	(5,210)	51.4	남자	(661)	51.4
여자	(4,930)	48.6	여자	(626)	48.6
연령			연령		
초등 1학년	(854)	8.4	초등 1학년	-	-
초등 2학년	(873)	8.6	초등 2학년	-	-
초등 3학년	(907)	8.9	초등 3학년	-	-
초등 4학년	(885)	8.7	초등 4학년	(167)	13.0
초등 5학년	(982)	9.7	초등 5학년	(157)	12.2
초등 6학년	(969)	9.6	초등 6학년	(153)	11.9
중등 1학년	(930)	9.2	중등 1학년	(193)	15.0
중등 2학년	(891)	8.8	중등 2학년	(158)	12.2
중등 3학년	(924)	9.1	중등 3학년	(131)	10.2
고등 1학년	(965)	9.5	고등 1학년	(156)	12.1
고등 2학년	(958)	9.5	고등 2학년	(173)	13.5
거주권역			거주권역		
서울	(1,560)	15.4	서울	(198)	15.4
경기/인천	(3,512)	34.6	경기/인천	(444)	34.5
대전/충청/세종	(1,168)	11.5	대전/충청/세종	(149)	11.6
광주/전라/제주	(1,161)	11.4	광주/전라/제주	(149)	11.6
대구/경북/강원	(1,214)	12.0	대구/경북/강원	(154)	12.0
부산/울산/경남	(1,525)	15.0	부산/울산/경남	(193)	15.0
지역크기			지역크기		
대도시	(4,062)	40.1	대도시	(535)	41.6
중소도시	(4,834)	47.7	중소도시	(610)	47.4
농어촌	(1,244)	12.3	농어촌	(142)	11.0

차 례

I. 아동행복지수 관련 영향 요인 분석	3
1. 아동행복지수 지역별 비교	5
1) 17개 시도별 아동행복지수 비교	5
2) 상·하위지역간 아이들의 생활상 비교	5
① 하루 일상 차이	6
② 심리정서 차이	7
3) 아동행복지수 하위지역 특징 ①	9
4) 아동행복지수 하위지역 특징 ②	10
2. 아동행복지수 대표 하위지역의 아동 미디어 생활의 특징	12
1) 스마트폰 과의존 생활상 비교	12
2) 스마트폰 과의존이 아이들에게 미치는 영향	13
3. 아동행복지수 대표 하위지역의 과의존 미디어 생활 개선	16
II. 요즘 아이들의 ‘스마트폰 기반 생활’ 현황조사	19
1. 스마트폰 과의존 실태와 원인	22
1) 스마트폰 보유 현황	22
2) 스마트폰 과의존 현황	23
3) 가정에서의 스마트폰 사용 현황	24
4) 디지털 기기 사용에 대한 아동의 생각	26
2. 스마트폰 과의존 영향과 위험 상황	30
1) 스마트폰 과의존과 아동의 변화	30
2) 스마트폰 과의존과 심리적·신체적 변화	31
3) 아동의 디지털 콘텐츠 이용 현황	33
① 부모의 생각 vs 자녀의 실제 사용	33
② 자녀의 위험 콘텐츠 이용 현황	37
4) 온라인에서의 아동 범죄 피해 노출 위험	39
3. 스마트폰 과의존 예방을 위한 제안	48
1) 아동 의견	48
2) 부모 의견	51
※부록: 구체적인 스마트폰 사용 현황	55

**Part I . 아이들의 미디어 생활시간 중심으로 살펴본
‘2024 아동행복지수’ 지역별 차이**

요약

- 아동행복지수는 아동 발달과 권리적 관점에서 우리나라 아동들에게 바람직하다고 여겨지는 권장시간을 기준으로 주요 생활시간(수면, 공부, 운동, 미디어)을 지수화함
- 고르게 하루 일상을 균형적으로 보내는 아이들은 아동행복지수가 높고, 4대 주요 생활시간이 한쪽으로 쏠린 모습으로 하루하루의 일상을 보내는 아이들은 아동행복지수 점수가 낮음
- 본 지수는 우리나라 아이들에게 균형적인 일상을 되찾아 줌으로써 OECD 하위권을 벗어나지 못하는 ‘주관적 행복감’을 증진 위한 사회적 캠페인의 일환으로 진행함
- 「2024년 아동행복지수」 조사에서는 17개 시도별 비교 수치를 기준으로 ‘아동행복지수’가 낮은 지역의 특징을 찾아 증진을 위한 개선안을 모색함
- 17개 시도별로 ‘아동행복지수’를 비교하면 상위지역은 세종(1위)과 제주(2위) 등이며 하위지역은 강원(15위)과 인천(17위) 등으로 상·하위 지역간 격차는 수면시간과 미디어 시간의 불균형에서 두드러짐
- 아동의 전반적인 심리정서 상태가 하위지역에서 모두 부정적으로 것으로 나타났고, 하위지역은 불면(수면시간)과 미디어 시간과 상관관계를 보여, 아동행복지수 저해 요인으로서 부족한 ‘수면 시간’과 과도한 ‘미디어 시간’과의 관계를 엿볼 수 있었음
- 특히 아동행복지수 하위지역 중에서 ‘미디어 시간양’, ‘미디어 여기 시간 비율’, ‘온라인 학교폭력 피해 비율’이 모두 높아 미디어 시간의 영향력이 큰 것으로 꼽힌 지역은 ‘강원’과 ‘인천’으로 이들 두 지역을 중심으로 아이들의 미디어 중심 생활을 심층적으로 살펴봄
- 그 결과, 아동행복지수의 대표적인 하위 지역인 ‘강원’과 ‘인천’이 상위지역인 ‘세종’과 ‘제주’에 비해 스마트폰 과의존이 더 심각했고(이는 부모와 자녀 모두 공통적인 결과) 이에 따라 아이들은 신체적인 증상을 더 호소하고 온라인 범죄피해 위험에 더 노출되어 있었으며, 부모들은 자녀들과의 갈등을 더 보고하였음
- 이에 ‘아동행복지수’ 증진을 위해서 가장 먼저 ‘과도한 미디어 중심의 생활’을 개선하는 노력이 우선 되어야 함을 제언함. 구체적으로는 가정에서는 가급적 자녀가 ‘디지털 기기에 노출되는 시기’와 ‘개인용 스마트폰을 마련해주는 연령’을 최대한 늦추기 위한 노력이 필요하며, 부모부터 스크린타임을 줄이는 노력이 전제되어야 함. 사회적으로는 집콕하며 디지털 기기만 바라보는 생활이 아닌 집밖에 나와 그린타임을 즐길 수 있도록 다양한 지역사회 여건과 기회를 마련해주어야 할 것. 그뿐만 아니라 법적 제도적인 보완도 함께 논의되고 준비되어야 할 중요한 시점으로 여겨짐

1. 아동행복지수 지역별 비교

1) 17개 시도별 아동행복지수 비교

» 아동행복지수의 전국 평균은 45.3점이며, 1위 세종(49.8점)과 17위 인천(43.7점)은 6.1점 차이를 보임

□ 아동행복지수¹⁾

- 아동행복지수의 전체 평균은 45.3점이며, 아동행복지수 1위는 세종(49.8점), 17위는 인천(43.7점)으로 세종이 인천보다 아동행복지수가 6.1점▲ 더 높음

〈표 1〉 17개 시도별 아동행복지수 및 순위

		단위(점)																
순위 지역	전체	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
		세종	제주	부산	전남	경남	대구	울산	광주	충남	대전	충북	경북	경기	서울	강원	전북	인천
아동행 복지수	45.3	49.8	48.6	47.2	46.5	46.2	46.1	46.1	46	45.9	45.1	45	44.8	44.8	44.8	44.5	43.9	43.7

주: 1) '아동행복지수' = 권장기준 충족영역의 합계. 이는 아동·청소년이 수면, 공부, 미디어, 운동 주요 4개 생활 영역 중에서 '권장(적정)'기준에 해당하는 시간을 보내는 즉, '권장기준을 충족하는' 영역의 개수를 합산해 '아동행복지수'로 산출함
2) 아동행복지수 산출기준표 (행복지수는 총 100점 만점)
3) 지수가 조사된 시점은 2023년 11월~12월임

2) 상·하위지역간 아이들의 생활상 비교

» 아동행복지수를 기반으로 상위 5개 지역(세종, 제주, 부산, 전남, 경남), 하위 5개 지역(경기, 서울, 강원, 전북, 인천)을 선정함. 상위지역의 아동행복지수 평균이 3.4점▲

□ 상하위 지역 선정

- 17개 시도별 아동행복지수를 기반으로, 상위 5개 지역과 하위 5개 지역을 선정함
- 상위지역은 세종(49.8점), 제주(48.6점), 부산(47.2점), 전남(46.5점), 경남(46.2점)이며 하위지역은 경기(44.8점), 서울(44.8점), 강원(44.5점), 전북(43.9점), 인천(43.7점)임
- 아동행복지수 전체 17개 시도별 평균은 45.3점으로 1위 지역인 세종(49.8점)은 4.5점 더 높으며, 17위 지역인 인천(43.7점)은 1.6점▼ 더 낮음

1) 아이들이 발달에 적정한 권장시간에(수면, 공부, 미디어, 운동) 기반해 '일상밸런스'를 지수화함

〈표 2〉 17개 시도별 아동행복지수 상위, 하위 5개 지역 선정지역

단위(시도, 점)

구분	상위지역	구분	하위지역
1위	세종(49.8)	13위	경기(44.8)
2위	제주(48.6)	14위	서울(44.8)
3위	부산(47.2)	15위	강원(44.5)
4위	전남(46.5)	16위	전북(43.9)
5위	경남(46.2)	17위	인천(43.7)

① 하루 일상 차이

» 상위지역은 ‘수면’과 ‘운동’ 시간이 더 긴 반면, 하위지역은 학교 수업 외 학습시간(10분▲)과 미디어 여가 시간(11분▲) 더 긴 차이를 보임

» 하위지역이 방과 후 ‘집콕’ 시간이나 ‘혼자 있는’ 시간이 더 긴 편으로 나타남

〈표 3〉 17개 시도별 및 상·하위지역별 주요시간

단위(명, 시간:분)

아동행복지수	상위지역						전체	하위지역						평균 차이
	세종	제주	부산	전남	경남	평균		경기	서울	강원	전북	인천	평균	
□ 필수시간	11:15	10:58	11:00	10:53	11:02	11:01	10:59	11:04	10:48	11:05	10:54	10:59	10:58	0:03
수면	8:35	8:23	8:27	8:25	8:26	8:27	8:25	8:29	8:14	8:31	8:22	8:21	8:23	0:04
식사	1:59	1:59	1:57	1:49	1:56	1:56	1:55	1:56	1:56	1:50	1:51	1:57	1:54	0:02
개인유지	0:41	0:36	0:36	0:39	0:40	0:38	0:39	0:39	0:38	0:44	0:41	0:41	0:40	0:02
□ 학습시간	8:37	8:22	8:46	8:27	8:28	8:32	8:34	8:26	8:59	8:15	8:40	8:24	8:32	0:00
학교수업	5:53	6:04	5:52	6:11	5:55	5:59	5:49	5:35	5:51	5:50	6:11	5:39	5:49	0:10
학교수업 외 학습	2:44	2:18	2:54	2:16	2:33	2:33	2:45	2:51	3:08	2:25	2:29	2:45	2:43	0:10
□ 여가시간	4:08	4:40	4:14	4:40	4:30	4:26	4:27	4:30	4:13	4:40	4:26	4:37	4:29	0:03
대면교제	1:09	1:01	0:47	0:47	0:49	0:54	0:52	0:54	0:47	0:51	0:54	0:46	0:50	0:04
미디어 외 여가	0:22	0:36	0:25	0:29	0:26	0:27	0:27	0:28	0:30	0:23	0:25	0:31	0:27	0:00
미디어 여가	1:23	1:31	1:38	2:06	1:56	1:42	1:49	1:49	1:36	2:05	1:55	2:01	1:53	0:11
운동 및 신체활동	0:15	0:18	0:23	0:18	0:17	0:18	0:16	0:15	0:15	0:18	0:12	0:16	0:15	0:03
아무것도 하지 않는 휴식	0:22	0:28	0:20	0:24	0:22	0:23	0:23	0:23	0:25	0:22	0:21	0:25	0:23	0:00
기타	0:37	0:46	0:41	0:36	0:40	0:40	0:40	0:41	0:40	0:41	0:39	0:38	0:39	0:01

□ (방과 후 시간)

- 하위지역 아이들이 상위지역 아이들보다 방과 후 집콕 시간(9분▲)과 혼자 있는 시간(13분▲) 차이를 보였고 부적(-) 상관관계를 가짐

[그림 1] 아동행복지수 상·하위지역별 방과 후 시간(시간:분)



〈표 4〉 아동행복지수 상·하위지역별 방과 후 시간 비교

		단위(명, 시간:분)				
		N	평균	표준편차	t	유의확률
방과 후 집콕시간	하위지역	5,693	9:45	2:34	2.225	0.026
	상위지역	1,899	9:36	2:29		
방과 후 혼자 있는 시간	하위지역	5,694	7:28	2:30	3.181	0.001
	상위지역	1,899	7:15	2:29		

〈표 5〉 아동행복지수 상·하위지역과 방과 후 시간 간의 상관관계

구분	방과 후 집콕시간	방과 후 혼자있는 시간
상관계수	-.026*	-.036**

***p<.001, **p<.01, *p<.05

② 심리정서 차이

- » 하위지역일수록 상위지역보다 긍정 정서(삶의 만족도, 자존감, 주관적 행복감)는 낮고, 부정 정서(고립감, 미래 불안감, 스트레스, 우울·불안)는 높음
- » 하위지역에서 ‘미디어로 인해 갈등’을 겪거나, 건강 문제로 인한 결석도 더 잦음

□ (심리·정서)

- 상위지역 아이들이 하위지역보다 건강문제로 인해 결석한 적이 있는지에 대한 비율(3.35%p▼), 부정 정서인 고립감(0.07점▼), 미디어로 인한 갈등(0.05점▼), 미래 불안

감(0.20점▼), 스트레스(0.06점▼), 우울·불안(0.02점▼)이 더 낮음

○ 반면, 긍정 정서인 삶의 만족도(0.12점▲), 자존감(0.04점▲), 주관적 행복감(0.15점▲)은 더 높았으며, 상·하위지역 간 이러한 심리·정서요인이 통계적으로 유의한 차이를 보임

○ 즉, 아동행복지수 상위지역일수록 긍정정서가 높고, 하위지역일수록 부정정서가 높다는 점을 알 수 있음

〈표 6〉 아동행복지수 상·하위지역별 심리정서 기술통계 및 차이검증

단위(명, %, 점)

		N	평균	표준편차	t	유의확률
건강문제 결석비율(%)	하위지역	5,694	35.26	3.41	56.907	0.000
	상위지역	1,899	31.91	1.64		
미디어 갈등	하위지역	4,219	1.99	0.71	2.426	0.015
	상위지역	1,393	1.94	0.70		
고립감	하위지역	4,219	2.12	1.04	2.137	0.033
	상위지역	1,393	2.05	1.03		
미래 불안감	하위지역	4,219	5.78	2.57	2.507	0.012
	상위지역	1,393	5.58	2.56		
스트레스	하위지역	4,219	2.03	0.63	2.934	0.003
	상위지역	1,393	1.97	0.63		
우울·불안	하위지역	4,219	1.29	0.37	1.985	0.047
	상위지역	1,393	1.27	0.36		
삶의 만족도	하위지역	4,219	7.58	1.92	-2.011	0.044
	상위지역	1,393	7.70	1.92		
자존감*	하위지역	5,694	3.43	0.63	-2.380	0.017
	상위지역	1,899	3.47	0.63		
주관적 행복감*	하위지역	5,694	7.51	1.93	-3.024	0.003
	상위지역	1,899	7.67	1.95		

주: 고립감(5점 만점), 미디어 갈등(4점 만점), 미래 불안감(4점 만점), 스트레스(4점 만점), 우울불안(3점 만점), 삶의 만족도(10점 만점), 자존감(4점 만점), 주관적 행복감(10점 만점)

*건강 문제 결석, 불면, 자존감, 주관적 행복감은 초등 저학년 포함

〈표 7〉 아동행복지수 상·하위지역과 심리정서 간의 상관관계

구분	건강문제 결석	미디어 갈등	고립감	미래 불안감	스트레스	우울·불안	삶의 만족도	자존감*	주관적 행복감*
상관계수	-.428**	-.032*	-.029*	-.033*	-.039**	-.026*	.027*	.027*	.035**

***p<.001, **p<.01, *p<.05

3) 아동행복지수 하위지역 특징①: 수면시간과 미디어시간의 상관관계

- » 하위지역일수록 상위지역보다 ‘불면을 경험한’ 아이들이 더 많음(3%p▲)
- » 불면을 겪는 아이들은 ‘수면시간’이 더 짧고, ‘미디어 시간’은 더 긴 편
- » 즉, 수면시간 감소는 ‘미디어 시간’의 증가로 이어지는 부적(-) 상관관계를 보여줌
- » 아동행복지수 하위지역은 더 짧은 수면시간과 더 긴 미디어 시간이 특징적임
- » 미디어 시간이 길어질수록 ‘우울·불안’ 높아지고, 충동적 ‘자살 생각’도 더 잦아짐
- » 아동행복지수 하위 지역 아이들의 ‘미디어 생활’에 좀 더 추가적인 분석이 필요함

□ (불면 경험)

- 하위지역이 상위지역보다 ‘밤에 쉽게 잠들지 못 한다’는 응답이 더 많음(3%p▲)

〈표 8〉 아동행복지수 상·하위지역별 불면여부

불면			없음	있음	전체	χ^2	유의확률
상·하위 지역	하위지역	빈도	4,890	804	5,694	11.537	0.001
		비율	85.9	14.1	100.0		
	상위지역	빈도	1,689	210	1,899		
		비율	88.9	11.1	100.0		
전체		빈도	6,579	1014	7,593		
		비율	86.6	13.4	100.0		

□ (불면 경험과 수면 시간양, 미디어 시간양 차이)

- 수면 시간은 ‘미디어 시간’과 부적(-) 상관관계임(-.322, $p<.01$). 즉, 하위지역 아이들의 더 높은 불면 경험은, 이 지역 아이들의 더 많은 미디어 시간양과 상호 관련되어 있음

〈표 9〉 불면 경험에 따른 수면 시간 비교

수면 시간		학생 수	평균	표준편차	f	유의확률
불면경험	있음	1,332	7:55	2:04	122.765	0.000
	없음	8,808	8:29	1:38		

단위(점)

〈표 10〉 불면 경험에 따른 미디어 시간 비교

미디어 시간		학생 수	평균	표준편차	f	유의확률
불면경험	있음	1,332	1:56	1:59	8.667	0.003
	없음	8,808	1:47	1:40		

단위(점)

〈표 11〉 자살 생각 여부에 따른 미디어 시간 차이

미디어 시간		학생 수	평균	표준편차	f	유의확률
자살 생각 경험	있음	720	2:24	2:11	39.917	0.003
	없음	6,785	1:57	1:47		

단위(점)

〈표 12〉 미디어 시간과 우울·불안 간의 상관관계

구분	미디어시간 x 우울·불안
상관계수	-.054**

***p<.001, **p<.01, *p<.05

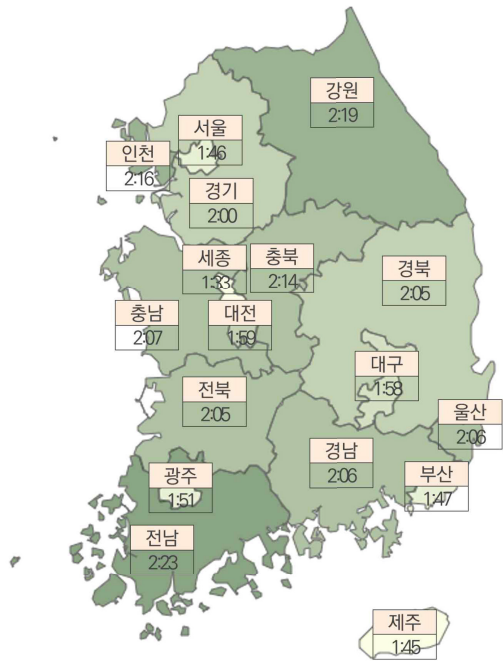
4) 아동행복지수 하위지역 특징②: 미디어 여가, 온라인 학교폭력 피해율

- » 17개 시도별로 미디어 시간양, 총 여가 시간 중 미디어 여가 시간의 비율, 온라인 학교폭력 피해 경험률(초등 저학년생 제외) 비교함
- » 그 결과 미디어 시간양과 미디어 여가의 비율이 높은 시도에서 온라인 학교폭력 피해 경험도 더 많은 것으로 드러남
- » 공통적으로 ‘강원, 인천, 충북’에서 부정적인 결과가 나타남
- » 특히 ‘강원도’와 ‘인천’은 ‘아동행복지수’의 대표적인 하위지역으로, 일상 불균형을 만드는데 아이들의 ‘미디어’ 생활이 중심요인으로 작용하고 있다는 점을 알 수 있음

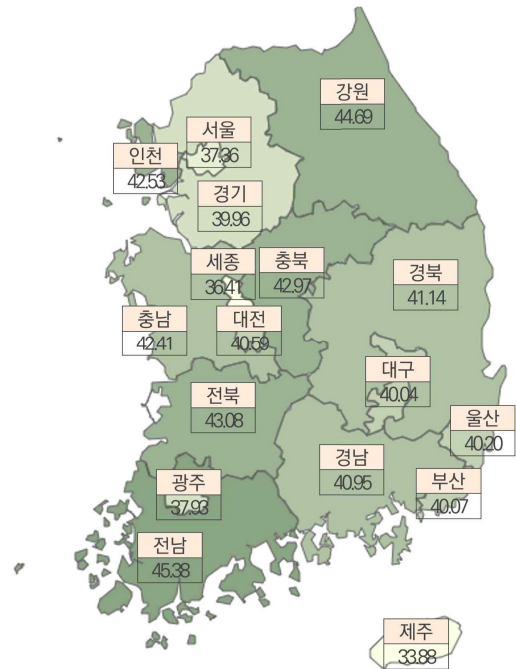
□ 17개 시도별 미디어 시간, 미디어-여가 비율, 온라인 학교폭력 피해 경험 비교

- 평균 미디어 시간이 가장 많은 상위 5개 지역은 전남(143.18분), 강원(138.56분), 인천(135.65분), 충북(134.16분), 충남(126.91분)
- 전체 여가 시간에서 미디어 시간이 차지하는 평균 비율이 높은 상위 5개 지역은 전남(45.38%), 강원(44.69%), 전북(43.08%), 충북(42.97%), 인천(42.53%)
- 온라인 학교폭력 피해 경험은 충북(5.12%), 강원(4.08%), 인천(3.15%), 충남(2.83%), 서울(2.74%) 순

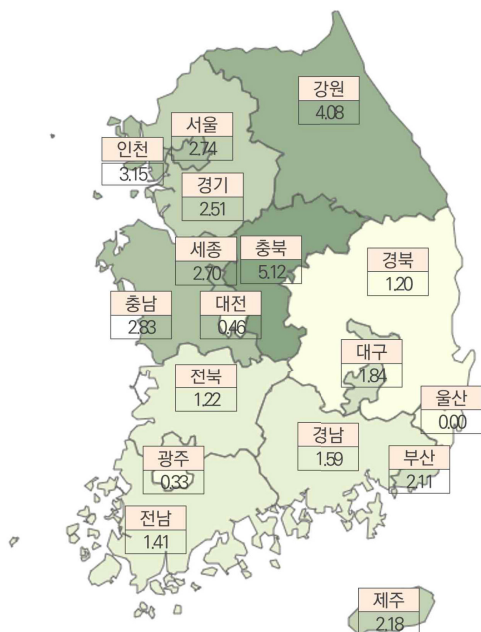
[그림 2] 17개 시도별 미디어 시간



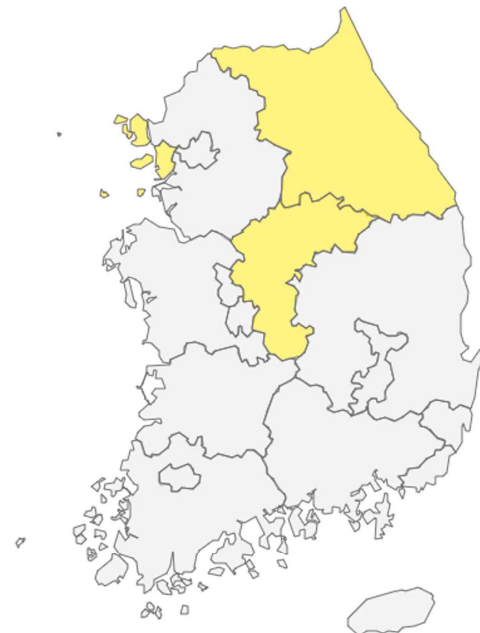
[그림 3] 17개 시도별 미디어-여가 비율



[그림 4] 17개 시도별 온라인 학교폭력 피해 경험



[그림 5] 미디어 시간, 미디어-여가 비율, 온라인 학교폭력 피해 경험 중복 시도(강원, 인천, 충북)



2. 아동행복지수 대표 하위지역(강원, 인천)의 아동 미디어 생활의 특징

1) 스마트폰 과의존 생활상 비교

» 아동행복지수 대표 하위지역인 ‘강원’과 ‘인천’이 대표 상위지역인 ‘세종’과 ‘제주’보다 아이들의 ‘스마트폰 과의존’ 양상이 더 심각한 것으로 나타남

» 아동뿐만 아니라 ‘강원’과 ‘인천’이 ‘세종’과 ‘제주’에 비해 부모들의 ‘스마트폰 과의존’ 양상도 더 심각한 것으로 조사됨

□ 대표 하위지역(강원, 인천)에서의 스마트폰 이용 시간양, 스마트폰 과의존 여부 비율

○ 강원, 인천의 부모들이 자녀의 스마트폰 이용시간이 더 과하다(13.3%p▲)고 보고함

〈표 13〉 아동행복지수 상·하위 대표 지역별 양육자의

자녀의 스마트폰 이용 시간에 대한 생각 비교

자녀의 하루 평균 스마트폰 이용시간		과하지 않다	보통이다	과하다	단위(명, %)
					전체(명)
아동행복지수	상위 (세종, 제주)	16.9	36.3	46.8	100.0% (146)
	하위 (인천, 강원)	11.2	28.6	60.1	100.0% (199)
조사 표본 전체 평균		13.0	32.6	54.3	100.0% (1,287)

Q. 귀하는 자녀의 하루 평균 스마트폰 이용시간이 과도하다고 생각하십니까?

○ 강원, 인천지역의 스마트폰 과의존 고위험군, 잠재적 위험군에 해당하는 아이들이 더 많았음($\chi^2=8.076$, $p<.05$)

- 고위험군 비율: 하위 지역(인천, 강원) 9.1% > 상위 지역(세종, 제주) 5.5%
- 잠재적위험군 비율: 하위 지역(인천, 강원) 33.3% > 상위 지역(세종, 제주) 21.3%

○ 강원, 인천지역의 스마트폰 과의존 고위험군, 잠재적 위험군에 해당하는 부모 역시 더 많음($\chi^2=2.370$)

- 고위험군 비율: 하위 지역(인천, 강원) 7.1% > 상위 지역(세종, 제주) 3.4%
- 잠재적위험군 비율: 하위 지역(인천, 강원) 18.3% > 상위 지역(세종, 제주) 17.1%

〈표 14〉 아동행복지수 상·하위 대표 지역별 아동 스마트폰 과의존 비교

단위(명, %)

아동 스마트폰 과의존			고위험군	잠재적 위험군	보통	전체
아동행복지수	상위 (세종, 제주)	빈도	7	27	93	127
		%	5.5%	21.3%	73.2%	100.0%
	하위 (인천, 강원)	빈도	17	62	107	186
		%	9.1%	33.3%	57.5%	100.0%
전체		빈도	24	89	200	313
		%	7.7%	28.4%	63.9%	100.0%

〈표 15〉 아동행복지수 상·하위 대표 지역별 부모 스마트폰 과의존 비교

단위(명, %)

부모 스마트폰 과의존			고위험군	잠재적 위험군	보통	전체
아동행복지수	상위 (세종, 제주)	빈도	5	25	116	146
		%	3.4%	17.1%	79.5%	100.0%
	하위 (인천, 강원)	빈도	14	36	147	197
		%	7.1%	18.3%	74.6%	100.0%
전체		빈도	19	61	263	343
		%	5.5%	17.8%	76.7%	100.0%

2) 스마트폰 과의존이 아이들에게 미치는 영향

≫ 아동행복지수 대표 하위지역인 ‘강원’과 ‘인천’이 대표 상위지역인 ‘세종’과 ‘제주’보다 아이들의 ‘스마트폰 과의존’ 양상이 생활에 미치는 영향이 더 큰 것으로 나타남

≫ ‘강원’과 ‘인천’ 아이들은 ‘세종’과 ‘제주’에 비해 스마트폰 과의존으로 인한 ‘체중 증가’, 목, 어깨 및 두통’ 등의 신체 증상을 더 호소함. 몰래 촬영 당함, 개인정보 노출 등 온라인 범죄 피해 노출 위험도 더 높았음

≫ ‘강원’과 ‘인천’ 부모들도 자녀가 디지털 기기 사용 문제로 주변에 ‘무관심’하고 ‘가족들과 자주 싸운다’는 갈등 상황이 더 잦은 것으로 보고함

□ 대표 하위지역(강원, 인천)에서의 스마트폰 과의존 양상이 아이들에게 미치는 영향

- 강원, 인천의 아동들이 ‘디지털 기기 이용 시간이 길어지면서 체중이 더 늘었다’(3%p ▲), ‘디지털 기기를 오래 사용하고 나면 목, 어깨 통증 및 두통이 있다’(6.9%p ▲) 등의 스마트폰 과의존으로 인한 신체 증상의 변화를 보고함

- 강원, 인천의 아동들이 ‘내 동의 없이, 나의 신체 일부가 촬영된 적이 있다’(2.7%p▲), ‘나는 메신저, SNS, 랜덤채팅앱, 커뮤니티 사이트 등 온라인 상에서 대화를 나눈 사람들에게 내 개인정보를 알려준 적이 있다’(3.9%p▲) 등의 온라인 상에서의 범죄피해 노출 위험을 보고함
- 강원, 인천의 부모들이 ‘디지털 기기 사용문제로 내 자녀는 가족들과 자주 싸운다’(6.4%p▲), ‘디지털 기기 사용으로 인해 내 자녀는 주변 사람들의 시선이나 반응에 무관심하다’(4.6%p▲) 등의 부모-자녀 갈등상황을 더 보고함

〈표 16〉 아동행복지수 상·하위 대표 지역별 아동 생활의 변화 ①

단위(명, %)

디지털 기기 이용시간이 길어지면서 체중이 늘었다		그렇지 않다	보통이다	그렇다	전체(명)
아동행복지수	상위(세종, 제주)	63.8	19.8	16.4	100.0%(146)
	하위(인천, 강원)	58.9	21.7	19.4	100.0%(199)
조사 표본 전체 평균		58.6	22.0	19.4	100.0%(1,287)

〈표 17〉 아동행복지수 상·하위 대표 지역별 아동 생활의 변화 ②

단위(명, %)

디지털 기기를 오래 사용하고 나면 목, 어깨 통증 및 두통이 있다		그렇지 않다	보통이다	그렇다	전체(명)
아동행복지수	상위(세종, 제주)	51.3	26.9	21.7	100.0%(146)
	하위(인천, 강원)	39.6	31.8	28.6	100.0%(199)
전체		42.1	28.3	29.6	100.0%(1,287)

〈표 18〉 아동행복지수 상·하위 대표 지역별 아동 생활의 범죄피해 노출위험 ①

단위(명, %)

내 동의 없이, 나의 신체 일부(다리, 가슴 등)가 촬영된 적이 있다		있었음	없었음	전체(명)
아동행복지수	상위(세종, 제주)	1.3	98.7	100.0%(146)
	하위(인천, 강원)	4.0	96.0	100.0%(199)
조사 표본 전체 평균		3.4	96.6	100.0%(1,287)

〈표 19〉 아동행복지수 상·하위 대표 지역별 아동 생활의 범죄피해 노출위험 ②

단위(명, %)

나는 메신저, SNS(익명계정 포함), 랜덤채팅앱, 커뮤니티사이트 등 온라인 상에서 대화를 나눈 사람들에게 내 개인정보를 알려준 적이 있다		있었음	없었음	전체(명)
아동행복지수	상위(세종, 제주)	9.3	90.7	100.0%(146)
	하위(인천, 강원)	13.2	86.8	100.0%(199)
조사 표본 전체 평균		12.0	88.0	100.0%(1,287)

〈표 20〉 아동행복지수 상·하위 대표 지역별 부모-자녀 갈등 ①

단위(명, %)

디지털 기기 사용 문제로 내 자녀는 가족들과 자주 싸운다		그렇지 않다	그렇다	전체(명)
아동행복지수	상위(세종, 제주)	67.5	32.5	100.0%(146)
	하위(인천, 강원)	61.1	38.9	100.0%(199)
조사 표본 전체 평균		63.6	36.4	100.0%(1,287)

〈표 21〉 아동행복지수 상·하위 대표 지역별 부모-자녀 갈등 ②

단위(명, %)

디지털 기기 사용으로 인해 내 자녀는 주변 사람들의 시선이나 반응에 무관심하다		그렇지 않다	그렇다	전체(명)
아동행복지수	상위(세종, 제주)	65.3	34.7	100.0%(146)
	하위(인천, 강원)	60.7	39.3	100.0%(199)
조사 표본 전체 평균		63.8	36.2	100.0%(1,287)

3. 아동행복지수 대표 하위지역(강원, 인천)의 과의존 미디어 생활 개선

- » 아동행복지수 상·하위 대표 지역별 비교 결과, 다음과 같은 증진 노력이 요구됨
- » 아동행복지수 하위지역 아이들의 ‘과한 미디어 중심의 생활’ 개선이 가장 중요하며 이를 위해서는 가정·사회적 각각의 노력이 모두 필요함

□ 상·하위 대표 지역비교를 통해 본 아동행복지수 증진을 위한 가정의 노력

- 아동행복지수 하위지역에서 자녀에게 디지털 기기 노출을 한 첫 연령이 더 어린 편으로 나타남(※ 첫 노출 연령: 만3세 미만 1.3%p▲, 만3~5세 10.3%p▲)
- 아동행복지수 하위지역에서 자녀의 개인용 스마트폰을 마련해준 나이도 더 어렸던 것으로 조사됨(※ 첫 자녀 소유 스마트폰 연령: 0.7세▼)
- 아동행복지수 하위지역의 자녀들이 더 ‘부모님은 온라인 게임을 자주 하신다’고 보고해(7.2%p▲) 자녀의 미디어 생활에 부모가 미치는 영향이 있음을 시사함
- 가정에서는 가급적 자녀가 ‘디지털 기기에 노출’되는 시기와 ‘개인용 스마트폰’을 마련해주는 연령도 늦추는 노력이 필요함. 또 자녀는 부모의 디지털 기기 사용 모습에 영향을 많이 받아 부모의 스마트폰 과의존이 자녀의 스마트폰 과의존과 함께 가는 경향이 있으므로 부모부터 스크린타임을 가정에서 줄이는 노력이 중요함

〈표 22〉 아동행복지수 상·하위 대표 지역별 ‘디지털 기기 노출’ 첫 연령 비교

단위(명, %)

자녀에게 디지털 기기 노출 첫 연령			만 3세 미만	만 3~5세	만 6세 이상	전체
아동행복지수	상위 (세종, 제주)	빈도	26	40	80	146
		%	17.8%	27.4%	54.8%	100.0%
	하위 (인천, 강원)	빈도	38	75	86	199
		%	19.1%	37.7%	43.2%	100.0%
전체		빈도	64	115	166	345
		%	18.6%	33.3%	48.1%	100.0%

〈표 23〉 아동행복지수 상·하위 대표 지역별 자녀의 개인용 스마트폰 마련 나이 비교

단위(세)

		평균 연령	표준 편차	전체(명)
아동행복지수	상위(세종, 제주)	9.5	2.2	125
	하위(인천, 강원)	8.8	2.0	188
조사 표본 전체 평균		9.4	2.3	1,155

Q. 자녀 개인의 스마트폰을 자녀 나이 몇 세에 마련해 주었습니까?

〈표 24〉 아동행복지수 상·하위 대표 지역별 자녀가 생각하는 부모 모습 비교

단위(명, %)

부모님은 온라인 게임을 자주 하신다		그렇지 않다	보통이다	그렇다	전체(명)
아동행복지수	상위 (세종, 제주)	73.2	17.0	9.8	100.0%(146)
	하위 (인천, 강원)	58.5	24.5	17.0	100.0%(199)
조사 표본 전체 평균		63.5	23.5	13.0	100.0%(1,287)

□ 상·하위 대표 지역비교를 통해 본 아동행복지수 증진을 위한 사회적 노력

- 아동행복지수 하위지역에서 자녀들은 과의존이 해결이 어려운 요인으로 ‘스마트폰보다 재미있는 것이 없음’을 더 꼽아(8.5%p) 지역에서 아이들의 집밖으로 나와 다양한 외부 활동을 할 수 있는 기회를 제공할 필요가 있음
- 실제 지역여건을 비교해도 아동행복지수 하위지역이 상위지역에 비해, ‘문화시설수’ ‘체육시설수’ ‘도시공원면적’이 모두 더 열악한 것으로 나타나 환경여건의 개선이 요구됨
- 또 아동행복지수 하위지역의 부모들도 ‘자녀의 미디어 사용을 규제하는 법이 필요하다’는 의견을 더 피력해(5.4%p) 제도적인 보완 노력을 위한 사회적 노력이 전제되어야 함

〈표 25〉 아동행복지수 상·하위 대표 지역별 스마트폰 과의존 해결의 장애요인

단위(명, %)

스마트폰 과의존 해결에 가장 큰 장애요인		스마트폰보다 재미있는 것이 없음	친구들과의 소통 때문	스마트폰이 없으면 불안함	학습에 필요하기 때문	기타	전체(명)
아동행복지수	상위 (세종, 제주)	31.4	34.4	16.1	15.1	3.1	100.0%(146)

	하위 (인천, 강원)	39.9	34.8	11.2	10.1	4.0	100.0%(199)
조사 표본 전체 평균		37.0	34.0	15.0	11.2	2.8	100.0%(1,287)

〈표 26〉 아동행복지수 상·하위지역별 인프라 비교

단위(% , 만원, 개, km², 명, 건, 명/km²)

			N	평균	표준편차	t	유의확률
문화인프라	문화시설수 ²⁾	하위지역	5,694	5.50	2.80	-26.444	0.000
		상위지역	1,899	8.40	4.49		
	체육시설수 ³⁾	하위지역	5,694	109.94	4.97	-6.254	0.000
		상위지역	1,899	111.36	9.49		
	도시공원면적 ⁴⁾	하위지역	5,694	10.71	4.89	-38.504	0.000
		상위지역	1,899	21.24	11.58		

〈표 27〉 아동행복지수 상·하위지역과 지역 인프라 간의 상관관계

구분	문화인프라		
	문화시설수	체육시설수	도시공원면적
상관계수	.355**	.096**	.537**

***p<.001, **p<.01, *p<.05

〈표 28〉 아동행복지수 상·하위 대표 지역별 ‘미디어 규제, 법 제정’ 필요성 비교

단위(명, %)

자녀의 미디어 사용을 규제, 법 제정 필요성			필요함	필요하지 않음	전체
아동행복지수	상위(세종, 제주)	빈도	116	30	146
		%	79.5%	20.5%	100.0%
	하위(인천, 강원)	빈도	169	30	199
		%	84.9%	15.1%	100.0%
전체		빈도	285	60	345
		%	82.6%	17.4%	100.0%

2) 문화시설수(문화체육관광부 「전국 문화기반시설 총람」, 2022) : 인구 십만명당 문화시설(도서관, 박물관, 미술관, 문예회관, 지방문화원, 문화의 집) 수(개), [(문화기반시설수(개))÷(주민등록인구(명))×100,000] (개)

3) 체육시설수(문화체육관광부 「전국등록·신고체육시설업현황」, 2021 재구성) : 인구 십만명당 등록·신고 체육시설 업소수(개), [(체육시설수(개))÷(주민등록인구(명))×100,000]

4) 도시공원면적(LX한국국토정보공사 「도시계획현황」, 2022) : 인구 천명당 도시공원의 조성면적(km²), [(총공원면적(km²))÷(도시지역인구(명))×1,000]

Part II . 요즘 아이들의 ‘스마트폰 기반 생활’ 현황조사

요약

- 본 조사는 아동행복지수에 영향을 미치는 주요 요인인 미디어 생활을 특히, ‘스마트폰 기반 생활상’을 중심으로 심층적으로 아이들의 생활을 살펴보기 위해 기획됨
- 본 조사의 응답자 중 89.8%의 부모가 ‘자녀와의 연락을 위해’ 개인용 스마트폰을 자녀에게 마련해 주었는데, 전체 응답 아동 중 7.4%가 스마트폰 과의존 고위험군이고 31.1%가 잠재적 위험군으로 집계됨
- 대도시에서 사는 아동일수록 스마트폰 과의존 ‘고위험군’, ‘잠재위험군’ 해당 비율이 더 높고, 행복감과 학업성적 수준이 낮은 아동일수록 ‘고위험군’과 ‘잠재적 위험군’에 해당하는 비율이 더 많음
- 스마트폰 과의존 고위험군의 28.5%는 부모가 ‘만3세 이하’ 시기부터 디지털 기기를 자녀에게 노출하였던 것으로 조사되었는데, 부모는 ‘온라인 교육을 위해’, ‘공공장소에서 조용히 시키려고’, ‘자녀 방해 없는 일(업무) 때문’ 등으로 해당 시기에 자녀에게 디지털 기기를 보여주게 되었다고 이유를 밝힘
- 스마트폰 과의존 고위험군 아동들의 50.9%는 하루 4시간 이상 스마트폰을 사용하고 있는데, 아이들은 디지털 기기 사용(유튜브, SNS, 온라인/모바일 게임)에 대해 대부분 긍정적인 인식과 태도를 가지고 있음
- 자녀들은 부모에 대해 ‘부모님도 자주 사용하고, 온라인 게임도 자주 하신다’고 답변하였고, 실제 부모와 자녀의 ‘스마트폰 과의존’은 상호간의 정적(+) 상관관계를 보임
- 부모들은 과도한 ‘디지털 기기’ 사용으로 인한 자녀의 변화에 대해 걱정하고 있는데, 특히 스마트폰 과의존 고위험군에 해당할수록 자녀의 변화가 더 큰 것으로 나타남
- 아동들 역시 ‘디지털 기기 사용’으로 인해 경험하게 되는 심리적·신체적 변화를 밝혔는데, 특히 스마트폰 과의존 고위험군 아동들은 부정적인 심신의 변화를 더 경험하고 있음
- 아이들은 ‘여가’와 ‘소통’을 위한 활동으로서 디지털 콘텐츠를 많이 사용하고 있는데, 특히 자녀가 주로 이용하는 디지털 콘텐츠는 부모들의 생각과 큰 차이가 없었음. 다만, ‘뉴스 보기’ ‘성인용 콘텐츠’ ‘사행성 게임’ 등은 부모 생각보다는 더 많은 아이들이 실제 이용하고 있는 것으로 집계됨

- 성인용 콘텐츠를 이용하는 아동은 초중고 학교급별 비슷하게 20% 수준이었고, 사행성 게임을 이용은 중고생보다 초등학생의 비율이 더 높은 것으로 조사되었는데 특히 스마트폰 과의존 고위험군인 아이들이 성인용 콘텐츠와 사행성 게임을 더 이용하고 있는 것으로 나타남
- 아이들은 ‘온라인 공간에서 모르는 사람이 욕을 하고, 원치 않는 연락을 받고, 따돌림 당하는’ 등의 부정적인 경험을 함. 특히 스마트폰 과의존 고위험군 아이들과 성인용 콘텐츠나 사행성 게임을 이용하는 아이들은 이러한 온라인 상의 범죄 피해에 노출될 위험이 더 높은 것으로 나타남
- 아이들은 자신의 중요한 개인정보(나이, 이름, 지역, 생년월일, 핸드폰 번호)를 온라인에서 대화를 나눈 사람들에게 알려준 경험이 상당히 많은 편으로 조사되어, 아동청소년이 안전하게 이용할 수 있는 온라인 환경 안전이 부족하다는 현실을 확인할 수 있었음
- 초중고 학교(학급) 62.6%가 ‘휴대전화를 개인이 소지하지 못하도록’ 하도록 지도하고 있음. 아동들은 ‘스마트폰보다 더 재미있는 것이 없고’ ‘친구들과의 중요한 소통 방식’이기 때문에 스마트폰을 손에서 놓기가 어렵다고 장애 요인으로 밝힘. 이에 ‘자기 조절 능력 강화’와 ‘가족과 함께하는 시간 확대’ 그리고 ‘시간관리 조절 앱 개발’ 등의 방안을 제안하였음
- 56.7%의 부모들은 자녀에게 스마트폰을 처음 마련해 줄 때, ‘인터넷 금지’ ‘전화만 사용하기’ ‘사용시간 제한 지키기’ 등의 사용조건이 있었지만 45.3%가 지키지 않고 있다고 응답함. 자녀의 디지털 기기 이용 제한을 위한 ‘기술’을 적용해 본 적 있는지 물어본 바, 48.1%의 부모는 ‘별로 소용이 없을 것 같아서’ 적용하지 않았다고 답함. 특히 ‘자녀가 이용하는 모든 콘텐츠를 확인하기 어렵고’, ‘내가 적절한 지도를 하고 있는지 잘 모르겠다’는 점을 부모들은 자녀 교육의 어려움으로 꼽음. 이에 83.4%가 ‘규제나 법이 필요하다’고 의견을 밝혔고 ‘학교에서의 사용금지 강화’를 더 강조함
- 본 조사에서 부모와 자녀 모두 스마트폰 사용 시간과 사용 패턴이 서로 비슷한 상관관계가 확인되어, 가정에서 부모는 자녀의 롤모델이 되어야 함. 요즘 아이들의 삶에는 스마트폰이 일상의 중심이 되어있으므로, 균형 잡힌 디지털 사용 교육과 다양한 프로그램 참여 활동을 통해 스마트폰 사용 시간을 관리하여 일상생활을 안정적으로 유지할 수 있도록 지원해야 함. 또 아이들도 스스로 ‘자기 절제’의 필요성을 요청하고 있으므로 학교와 부모는 자녀들에게 스마트폰 사용에 있어 자기 통제 기술을 가르치는 노력이 필요하며 부모는 자녀의 시간 사용량 확인뿐만 아니라 스마트폰을 어떻게 사용했는지 질적 관리 노력도 요구된다.

1. 스마트폰 과의존 실태와 원인

1) 스마트폰 보유 현황

» 응답자 중 89.8% 부모가 ‘연락을 위해’ 스마트폰을 자녀에게 마련해줌

□ 자녀의 스마트폰 보유 현황

- 부모가 스마트폰을 마련해준 자녀는 전체의 89.8%로 집계됨
- 부모는 스마트폰을 자녀에게 마련해준 이유로 ‘자녀와의 연락을 위해’(77.9%)로 가장 많았고, ‘자녀가 친구들과 어울리려면 필요할 것 같아서’(7.0%) 순으로 꼽음
- 반면 자녀에게 스마트폰을 마련해주지 않은 부모는 ‘미디어 중독과 노출에 대한 위험 때문’(39.6%), ‘유해 콘텐츠를 자녀가 접할 수 있기 때문’(28.1%)를 주요 이유로 꼽음

〈표 29〉 자녀의 개인용 스마트폰 보유 여부

(단위 : %)

전체	사례수 (명)	그렇다	아니다	계
	(1,287)	89.8	10.2	100.0

〈표 30〉 자녀에게 개인용 스마트폰을 마련해준 이유

(단위 : %)

사례수 (명)	자녀와의 연락을 위해	자녀가 친구들과 어울리려면 필요할 것 같아서	자녀가 시대의 흐름에 뒤처지지 않도록 하기 위해서	유익하게 활용하면 자녀 교육에 도움이 될 것 같아서	자녀가 졸라서 어쩔 수 없이	사주지 않으면 자녀가 기죽을 것 같아서	친척, 이웃, 친구 등이 자녀에게 선물해 주어서	기타	계
1,155	77.9	7.0	5.2	3.4	3.2	0.7	0.7	2.0	100.0

〈표 31〉 자녀에게 개인용 스마트폰을 마련해주지 않은 이유

(단위 : %)

사례수 (명)	미디어 중독과 노출에 대한 위험 때문에	유해 콘텐츠를 자녀가 접할 수 있기 때문에(연령에 부적합한 내용)	스마트폰 기기 구입비, 요금 등 비용이 부담되어서	신체/인지 발달에 좋지 못하므로	개인신상 정보 노출의 위험 때문에(사진, 주소, 전화 번호 등)	기타	계
132	39.6	28.1	8.2	7.9	6.7	9.5	100.0

2) 스마트폰 과의존 현황

- » 대도시에 사는 아동일수록 스마트폰 과의존 ‘고위험군’, ‘잠재위험군’에 해당하는 비율이 더 높은 반면 읍면지역에 사는 아동일수록 ‘보통’ 비율이 더 많음
- » 행복감과 학업성적 수준이 낮은 아동일수록 스마트폰 과의존 ‘고위험군’과 ‘잠재적 위험군’에 더 해당됨

□ 아동 스마트폰 과의존 현황: 스마트폰 과의존 통합척도(한국지능정보사회진흥원, 2016)

- 지역규모에 따라 아동의 스마트폰 과의존 비율 차이가 존재함
 - 고위험군 아동 비율: 대도시 9.0% > 읍면 7.0% > 중소도시 6.1%
 - 잠재적위험군 아동 비율: 대도시 34.1% > 중소도시 30.3% > 읍면 23.3%
- 주관적 행복감에 따라 아동의 스마트폰 과의존 비율 차이가 나타남
 - 주관적 행복감 ‘하’: 고위험군(11.3%), 잠재적 위험군(36.6%) 비율이 더 높음
- 주관적 학업성적 수준에 따라 아동의 스마트폰 과의존 비율 차이가 나타남
 - 주관적 학업수준 ‘하’: 고위험군(13.2%), 잠재적 위험군(41.2%) 비율이 더 높음

〈표 32〉 지역규모별 아동의 스마트폰 과의존 비교

			아동 스마트폰 과의존			
			고위험군	잠재적 위험군	보통	전체
지역규모	대도시	빈도	44	166	277	487
		%	9.0%	34.1%	56.9%	100.0%
	중소도시	빈도	34	168	352	554
		%	6.1%	30.3%	63.5%	100.0%
	읍면	빈도	9	30	90	129
		%	7.0%	23.3%	69.8%	100.0%
전체		빈도	87	364	719	1170
		%	7.4%	31.1%	61.5%	100.0%

〈표 33〉 아동의 주관적 행복감에 따른 스마트폰 과의존 비교

			아동 스마트폰 과의존			
			고위험군	잠재적 위험군	보통	전체
아동 주관적 행복감	상	빈도	12	45	200	257
		%	4.7%	17.5%	77.8%	100.0%
	중	빈도	26	167	303	496
		%	5.2%	33.7%	61.1%	100.0%
	하	빈도	47	152	216	415
		%	11.3%	36.6%	52.0%	100.0%
전체		빈도	85	364	719	1168
		%	7.3%	31.2%	61.6%	100.0%

〈표 34〉 아동의 주관적 행복감에 따른 스마트폰 과의존 비교

			아동 스마트폰 과의존			
			고위험군	잠재적 위험군	보통	전체

아동 주관적 학업성적	상	빈도	35	149	407	591
		%	5.9%	25.2%	68.9%	100.0%
	중	빈도	33	158	249	440
		%	7.5%	35.9%	56.6%	100.0%
	하	빈도	18	56	62	136
		%	13.2%	41.2%	45.6%	100.0%
전체		빈도	86	363	718	1167
		%	7.4%	31.1%	61.5%	100.0%

3) 가정에서의 스마트폰 사용 현황

≫ 스마트폰 과의존 고위험군의 28.5%가 ‘만3세 이하’부터 디지털 기기를 이용함 ≫ 부모는 ‘온라인 교육’, ‘공공장소에서 조용히 시키려고’, ‘자녀 방해 없는 일(업무)’ 등의 이유로 자녀에게 디지털 기기를 보여주게 되었다고 밝힘 ≫ 스마트폰 과의존 고위험군의 50.9%가 하루 4시간 이상 스마트폰을 사용하고 있음

□ 가정에서 자녀의 스마트폰 사용 현황

- 스마트폰 과의존 고위험군의 28.5%는 ‘만3세 이하’부터 ‘디지털 기기를 이용’한 것으로 조사됨. 특히 만 0세 3.8%, 만1세 5.2%, 만 2세 10.9%가 디지털 기기에 노출되었음
- 자녀에게 디지털 기기 이용을 처음 허락하게 된 이유는 ‘교육용 온라인 수업’ ‘공공장소에서 조용히 시키려고’ ‘자녀 방해 없는 일(업무)’ 순으로 특히 스마트폰 과의존의 경우 모든 상황에서의 이유에 대한 응답비율이 더 높음
- 전체 아동의 73.2%가 하루에 2시간 이상 스마트폰을 이용한다고 응답함. 특히 스마트폰 과의존 고위험 아동의 경우 50.9%가 하루에 4시간 이상 사용하는 것으로 조사됨
- 부모의 54.3%는 자녀의 하루 스마트폰 이용 시간이 너무 과도하다고 생각함. 특히 스마트폰 과의존 고위험 자녀를 둔 경우 83.6%가 자녀가 과도하게 사용한다고 느낌

〈표 35〉 자녀의 디지털 기기 이용시작 시기

스마트폰 과의존 정도	(단위 : %)								전체(명)
	만 0세	만 1세	만 2세	만 3세	(소계) 만 3세 이하	만 4세	만 5세	만 6세 이상	
고위험군	3.8	5.2	10.9	8.6	28.5	15.3	5.0	51.2	100.0% (86)
잠재적 위험군	0.8	3.8	8.4	12.0	25	11.1	13.7	50.2	100.0% (364)
보통	1.6	6.1	7.8	8.9	24.4	9.5	12.0	54.2	100.0% (719)
조사 표본 전체 평균	1.5	5.2	8.0	9.8	24.5	10.5	12.5	52.5	100.0% (1,287)

〈표 36〉 자녀의 디지털 기기 이용을 처음 허락하게 된 이유(모두 응답)

(단위 : %)

스마트폰 과의존 정도	아침 잠 깨우려고	등원, 등교 준비	빠른 식사를 위해	공공장소 에서 조용히 시키려고	자녀 방해 없는 일(업무)	교육용 온라인 수업	칭찬, 보상으로	잠을 잘 재우기 위해	아이가 원할 때
고위험군	20.0	36.0	41.7	77.0	65.7	90.3	62.9	18.7	53.5
잠재적 위험군	9.9	26.4	40.1	70.8	64.1	80.6	59.6	15.4	42.3
보통	5.3	17.9	27.0	56.9	51.5	83.5	49.2	9.7	31.1
조사 표본 전체 평균	8.4	21.9	31.7	62.3	56.6	83.3	53.3	12.4	35.4

〈표 37〉 자녀에게 개인용 스마트폰을 마련해준 나이

(단위 : 세(만 나이))

자녀가 개인용 스마트폰이 있는 경우		사례수 (명)	평균	표준편차
		(1,155)	9.4	2.3
스마트폰 과의존	고위험군	(86)	9.3	2.0
	잠재적위험군	(358)	9.4	2.5
	보통	(703)	9.4	2.3

〈표 38〉 아동의 하루 평균 스마트폰 이용 시간

(단위 : %)

개인용 스마트폰 이 있는 경우	사례수 (명)	30분 미만	30분 이상~ 1시간 미만	1시간 이상~ 2시간 미만	2시간 이상~ 3시간 미만	3시간 이상~ 4시간 미만	4시간 이상	계
	(1,169)	2.5	6.5	17.7	26.1	21.5	25.6	100.0
아동 주관적 행복감								
상	(257)	5.1	12.4	17.5	23.5	19.4	22.0	100.0
중	(496)	1.5	5.3	20.5	26.8	22.0	24.0	100.0
하	(416)	1.9	4.4	14.5	27.0	22.3	29.8	100.0
아동 스마트폰 과의존								
고위험군	(86)	1.4	5.5	9.7	15.5	17.0	50.9	100.0
잠재적 위험군	(364)	0.9	4.1	14.9	23.8	24.8	31.5	100.0
보통	(719)	3.4	7.9	20.0	28.6	20.4	19.6	100.0
아동 주관적 학업성적								
상	(591)	4.4	9.5	23.8	25.3	18.6	18.3	100.0
중	(441)	0.4	3.8	12.7	28.4	24.8	29.9	100.0
하	(137)	0.6	2.8	7.1	22.4	23.4	43.7	100.0

〈표 39〉 자녀의 하루 평균 스마트폰 이용 시간이 과도하다고 생각하는지 여부

(단위 : %, 점)

사례수 (명)		그렇지 않다	보통이다	그렇다	계
(1,287)		13.0	32.6	54.3	100.0
지역규모					
대도시	(535)	12.3	32.4	55.3	100.0
중소도시	(610)	13.4	31.9	54.7	100.0
읍면	(142)	14.2	36.3	49.5	100.0
아동 주관적 행복감					
상	(277)	22.2	33.6	44.2	100.0
중	(556)	13.0	36.1	50.9	100.0
하	(454)	7.5	27.7	64.8	100.0
아동 스마트폰 과의존					
고위험군	(86)	0.0	16.4	83.6	100.0
잠재적위험군	(364)	4.0	29.2	66.8	100.0
보통	(719)	16.7	34.4	48.9	100.0

4) 디지털 기기 사용에 대한 아동의 생각

- » 아동은 디지털 기기 사용(유튜브, SNS, 온라인/모바일 게임)에 대해 대부분 긍정적인 생각과 태도를 가지고 있음
- » 그러나 아이들은 디지털 기기 사용에 대해 ‘부모님도 자주 사용하고, 온라인 게임도 자주 하신다’고 보고함(※ 하루 평균 2시간 이상 스마트폰 사용하는 부모: 73.6%)
- » 실제 부모와 자녀의 ‘스마트폰 과의존’은 상호간의 정적(+) 상관관계를 가지고 있음

□ 디지털 기기 사용(유튜브, SNS, 온라인/모바일 게임)에 대한 생각

- 아이들은 유튜브에서 ‘원하는 정보를 쉽게 얻고’(66.3%) ‘학습에 도움이 되며’(40.0%), ‘유튜브는 친구관계에 도움이 된다’(36.5%)고 생각함
- 아이들은 SNS로 ‘다른 사람 일상을 관찰하거나 엿볼 수 있고’(52.4%) ‘나의 감정이나 의견을 표출할 수 있으며’(51.8%), ‘새로운 사람을 알거나 친구관계에 도움이 된다’(46.1%)고 생각함
- 온라인/모바일 게임은 ‘스트레스 해소나 여가 생활에 도움이 되고’(66.1%) ‘친구관계에 도움이 된다’(52.0%)고 생각함
- 아이들은 ‘부모님의 간섭이나 통제를 받고 있다’(47.9%)면서 하지만 ‘부모님도 스마트폰을 자주 사용하신다’(52.3%), ‘부모님도 온라인 게임을 자주 하신다’(13.0%)고 응답함
- 이에 보호자의 ‘스마트폰 과의존’과 자녀의 ‘스마트폰 과의존’ 수준을 비교한 결과, 응답자 평균 스마트폰 과의존 고위험군은(아동) 7.4%이나 부모도 스마트폰 과의존 고위험군인 경우 아동 고위험군 비율도 29.8%로 높은 상관관계를 확인함

〈표 40〉 아동의 유튜브 시청 방식이나 태도

(단위 : %)

나는	그렇지 않다	보통이다	그렇다	전체(명)
1) 유튜브 추천 동영상을 주로 시청하는 편이다	17.8	28.9	53.3	100.0(1,274)
2) 보고싶은 내용이나 주제를 유튜브 검색창으로 검색해 시청하는 편이다	9.9	23.6	66.5	100.0(1,274)
3) 유튜브에서 원하는 정보를 쉽게 얻을 수 있다	8.9	24.7	66.3	100.0(1,274)
4) 유튜브는 학습에 도움이 된다	24.0	36.0	40.0	100.0(1,274)
5) 유튜브는 친구관계에 도움이 된다	26.3	37.1	36.5	100.0(1,274)
6) 유튜브 하는 것이 가족여행 보다 더 좋다	63.7	21.1	15.1	100.0(1,274)
7) 유튜브 하는 것이 친구들과 노는 것보다 더 좋다	62.1	22.7	15.2	100.0(1,274)
8) 유튜브 하는 것이 온라인 게임하는 것보다 더 좋다	42.3	31.1	26.6	100.0(1,274)
9) 나는 유튜브, BJ, 인터넷방송 진행자가 되고 싶다	62.5	21.4	16.1	100.0(1,274)

〈표 41〉 아동이 생각하는 SNS의 장점

(단위 : %)

항목	동의하지 않는다	보통이다	동의한다	전체(명)
1) 정보탐색 시간을 절약할 수 있다	28.2	38.2	33.6	100.0(1,048)
2) 다른 사람의 일상을 관찰하거나 엿볼 수 있다	17.3	30.3	52.4	100.0(1,048)
3) 나의 감정이나 의견을 표출할 수 있다	17.2	30.9	51.8	100.0(1,048)
4) 새로운 사람을 알거나 친구관계에 도움이 된다	24.7	29.3	46.1	100.0(1,048)
5) 인터넷 상에서 나의 영향력을 확인할 수 있다	34.1	36.3	29.6	100.0(1,048)
6) 나는 인플루언서가 되고 싶다	57.8	24.7	17.5	100.0(1,048)

〈표 42〉 아동이 생각하는 온라인/모바일 게임

(단위 : %)

항목	그렇지 않다	보통이다	그렇다	전체(명)
1) 나는 게임이 스트레스 해소나 여가 생활에 도움이 된다고 생각한다	11.6	22.3	66.1	100.0(1,242)
2) 나는 게임이 친구관계에 도움이 된다고 생각한다	22.6	25.4	52.0	100.0(1,242)
3) 나는 게임에서 폭력적인 장면을 자주 접한다	46.7	30.1	23.2	100.0(1,242)
4) 나는 프로그래머가 되고 싶다	71.3	16.4	12.4	100.0(1,242)
6) 나는 게임 개발자가 되고 싶다	65.5	21.2	13.2	100.0(1,242)

〈표 43〉 ‘디지털 기기 사용’ 관련 아동의 생각 ①

: 나의 디지털 기기 이용과 관련해 부모님은 간섭하거나 통제 하신다

(단위 : %)

사례수 (명)	그렇지 않다	보통이다	그렇다	계
(1,287)	28.5	23.6	47.9	100.0
아동 스마트폰 과의존				
고위험군 (86)	11.6	17.8	70.6	100.0
잠재적위험군 (364)	25.3	21.0	53.7	100.0
보통 (719)	34.6	25.1	40.3	100.0

〈표 44〉 ‘디지털 기기 사용’ 관련 아동의 생각 ②

： 부모님은 스마트폰을 자주 사용하신다

(단위 : %)

사례수 (명)		그렇지 않다	보통이다	그렇다	계
(1,287)		12.7	35.0	52.3	100.0
아동 스마트폰 과의존					
고위험군	(86)	5.0	18.1	77.0	100.0
잠재적위험군	(364)	9.6	39.7	50.7	100.0
보통	(719)	15.6	35.3	49.1	100.0

〈표 45〉 ‘디지털 기기 사용’ 관련 아동의 생각 ③ : 부모님은 온라인게임을 자주 하신다

(단위 : %)

사례수 (명)		그렇지 않다	보통이다	그렇다	계
(1,287)		63.5	23.5	13.0	100.0
아동 스마트폰 과의존					
고위험군	(86)	55.6	22.5	22.0	100.0
잠재적위험군	(364)	59.5	25.0	15.5	100.0
보통	(719)	66.7	22.3	10.9	100.0

〈표 46〉 부모의 하루 평균 스마트폰 이용 시간

(단위 : %)

사례수 (명)	30분 미만	30분 이상~1시간 미만	1시간 이상~2시간 미만	2시간 이상~3시간 미만	3시간 이상~4시간 미만	4시간 이상	스마트폰 없음	계
(1,287)	1.0	5.9	19.5	28.5	21.4	23.7	0.1	100.0

〈표 47〉 부모의 스마트폰 과의존 자녀의 스마트폰 과의존 비교

			아동 스마트폰 과의존			
			고위험군	잠재적 위험군	보통	전체
보호자 스마트폰 과의존	고위험군	빈도	28	32	34	94
		%	29.8%	34.0%	36.2%	100.0%
	잠재적 위험군	빈도	21	87	85	193
		%	10.9%	45.1%	44.0%	100.0%
	보통	빈도	37	244	599	880
		%	4.2%	27.7%	68.1%	100.0%
전체		빈도	86	363	718	1167
		%	7.4%	31.1%	61.5%	100.0%

〈표 48〉 부모의 스마트폰 의존도 x 자녀의 스마트폰 의존도 간의 상관관계

구분	부모 스마트폰 의존도 x 자녀 스마트폰 의존도
상관계수	.338**

***p<.001, **p<.01, *p<.05

2. 스마트폰 과의존 영향과 위험 상황

1) 스마트폰 과의존과 아동의 변화

- » 부모는 ‘디지털기기’ 사용으로 인한 자녀의 변화에 대해 걱정함
- » 특히 스마트폰 과의존 고위험군에 해당할수록 자녀의 변화가 더 큰 것으로 나타남

□ 부모가 생각하는 ‘과도한 디지털 기기 사용’으로 인한 자녀의 변화

- 스마트폰 과의존 고위험군인 경우 ‘디지털 기기 사용문제로 가족들과 자주 싸운다’(70.6%), ‘디지털기기 사용으로 인해 주변 사람들의 시선이나 반응에 무관심하다’(66.8%), ‘디지털기기 사용으로 인해 자녀의 학교성적이 떨어졌다’(51.8%) 등의 변화된 모습을 보임

〈표 49〉 자녀의 ‘디지털 기기 사용’ 모습 ①
: 디지털 기기 사용 문제로 자녀는 가족들과 자주 싸운다

(단위 : %)

사례수 (명)		그렇지 않다	그렇다	계
(1,287)		63.6	36.4	100.0
아동 스마트폰 과의존				
고위험군	(86)	29.4	70.6	100.0
잠재적위험군	(364)	56.4	43.6	100.0
보통	(719)	70.5	29.5	100.0

〈표 50〉 자녀의 ‘디지털 기기 사용’ 모습 ②
: 디지털 기기 사용으로 인해 자녀는 주변 사람들의 시선이나 반응에 무관심하다

(단위 : %)

사례수 (명)		그렇지 않다	그렇다	계
(1,287)		63.8	36.2	100.0
아동 스마트폰 과의존				
고위험군	(86)	33.2	66.8	100.0
잠재적위험군	(364)	53.1	46.9	100.0
보통	(719)	71.1	28.9	100.0

〈표 51〉 자녀의 ‘디지털 기기 사용’ 모습 ③
: 디지털 기기 사용으로 인해 자녀의 학교성적이 떨어졌다

(단위 : %)

사례수 (명)		그렇지 않다	그렇다	계
(1,287)		72.7	27.3	100.0
아동 스마트폰 과의존				

고위험군	(86)	48.2	51.8	100.0
잠재적위험군	(364)	59.1	40.9	100.0
보통	(719)	80.8	19.2	100.0

2) 스마트폰 과의존과 심리적·신체적 변화

- » 아동이 ‘디지털 기기 사용’으로 인해 경험하게 되는 심리적·신체적 변화를 밝힘
- » 특히 스마트폰 과의존 고위험군 아동들은 더 부정적인 심신의 변화를 경험하고 있음

□ 자녀가 스스로 밝힌 ‘디지털 기기 사용’으로 인한 심신의 변화

- 스마트폰 과의존 고위험군인 경우 디지털 기기 사용으로 인해 ‘운동시간이 줄어든다’(87.9%), ‘디지털 기기를 이용하며 식사나 간식을 하게 된다’(63.7%), ‘체중이 늘었다’(49.1%), ‘눈이 피로하다’(84.8%), ‘시력이 나빠졌다’(85.1%), ‘기분이 우울할 때 더 사용하게 된다’(78.6%), ‘목, 어깨, 두통이 있다’(66.5%), ‘오래 이용하면 잠들기 어렵다’(67.4%) 등의 신체적 변화를 경험함

〈표 52〉 ‘디지털 기기 사용’으로 인한 영향 ①
: 디지털 기기 이용 시간이 길어지면 운동(스포츠)시간이 줄어든다

(단위 : %)

사례수 (명)		그렇지 않다	보통이다	그렇다	계
(1,287)		26.0	22.3	51.7	100.0
아동 스마트폰 과의존					
고위험군	(86)	6.0	6.1	87.9	100.0
잠재적위험군	(364)	10.5	23.3	66.1	100.0
보통	(719)	37.0	22.9	40.1	100.0

〈표 53〉 ‘디지털 기기 사용’으로 인한 영향 ②
: 디지털 기기를 이용하면서 식사나 간식을 먹게 된다

(단위 : %)

사례수 (명)		그렇지 않다	보통이다	그렇다	계
(1,287)		28.0	26.5	45.4	100.0
아동 스마트폰 과의존					
고위험군	(86)	14.6	21.7	63.7	100.0
잠재적위험군	(364)	15.1	28.4	56.6	100.0
보통	(719)	35.5	25.7	38.8	100.0

〈표 54〉 ‘디지털 기기 사용’으로 인한 영향 ③
: 디지털 기기를 이용시간이 길어지면서 체중이 늘었다

(단위 : %)

사례수 (명)		그렇지 않다	③ 보통이다	그렇다	계
(1,287)		58.6	22.0	19.4	100.0
아동 스마트폰 과의존					
고위험군	(86)	26.4	24.5	49.1	100.0
잠재적위험군	(364)	41.1	28.0	30.8	100.0
보통	(719)	72.5	17.5	10.0	100.0

〈표 55〉 ‘디지털 기기 사용’으로 인한 영향 ④
: 디지털 기기를 이용시간이 길어지면 눈이 피로하다

(단위 : %)

사례수 (명)		그렇지 않다	보통이다	그렇다	계
(1,287)		26.3	25.1	48.6	100.0
아동 스마트폰 과의존					
고위험군	(86)	8.9	6.3	84.8	100.0
잠재적위험군	(364)	10.5	27.4	62.0	100.0
보통	(719)	36.2	26.7	37.0	100.0

〈표 56〉 ‘디지털 기기 사용’으로 인한 영향 ⑤
: 디지털 기기를 이용시간이 길어지면서 시력이 나빠졌다

(단위 : %)

사례수 (명)		그렇지 않다	보통이다	그렇다	계
(1,287)		26.9	25.9	47.2	100.0
아동 스마트폰 과의존					
고위험군	(86)	5.9	9.0	85.1	100.0
잠재적위험군	(364)	13.7	26.5	59.9	100.0
보통	(719)	36.4	26.4	37.2	100.0

〈표 57〉 ‘디지털 기기 사용’으로 인한 영향 ⑥
: 기분이 우울할 때 디지털 기기를 더 사용하게 된다

(단위 : %)

사례수 (명)		그렇지 않다	보통이다	그렇다	계
(1,287)		31.6	26.7	41.7	100.0
아동 스마트폰 과의존					
고위험군	(86)	7.6	13.8	78.6	100.0
잠재적위험군	(364)	15.1	30.5	54.3	100.0
보통	(719)	42.0	25.5	32.5	100.0

〈표 58〉 ‘디지털 기기 사용’으로 인한 영향 ⑦
: 디지털 기기를 오래 사용하고 나면 목, 어깨, 두통 등이 있다

(단위 : %)

사례수 (명)		그렇지 않다	보통이다	그렇다	계
(1,287)		42.1	28.3	29.6	100.0
아동 스마트폰 과의존					

고위험군	(86)	13.5	20.0	66.5	100.0
잠재적위험군	(364)	23.2	33.6	43.3	100.0
보통	(719)	55.7	25.3	18.9	100.0

〈표 59〉 ‘디지털 기기 사용’으로 인한 영향 ⑧
: 디지털 기기를 오래 이용하면 잠들기가 어렵다

(단위 : %)

사례수 (명)		그렇지 않다	보통이다	그렇다	계
(1,287)		53.3	22.6	24.1	100.0
아동 스마트폰 과의존					
고위험군	(86)	14.2	18.4	67.4	100.0
잠재적위험군	(364)	34.7	29.4	36.0	100.0
보통	(719)	68.2	18.2	13.6	100.0

3) 아동의 디지털 콘텐츠 이용 현황

- » 아이들이 많이 사용하는 디지털 콘텐츠는 ‘여가’와 ‘소통’을 위한 활동이 많음
- » 부모들의 생각하는 자녀가 주로 사용하는 디지털 콘텐츠도 아이들의 응답과 큰 차이가 없었으나, ‘뉴스 보기’ ‘성인용 콘텐츠’ ‘사행성 게임’ 등은 부모의 생각보다 더 많은 아이들이 실제 이용하는 것으로 나타남
- » 성인용 콘텐츠는 학교급별 차이가 없고, 사행성 게임은 초등학생에게 더 이용 비율이 높은 것으로 집계됨
- » 스마트폰 과의존 고위험군인 아이들이 성인용 콘텐츠, 사행성 게임을 더 이용함

① 부모의 생각 vs 자녀의 실제 사용

□ 디지털 기기로 사용하는 콘텐츠에 대해 부모(생각)와 자녀(실제 사용)가 모두 응답함

- 실제 자녀들이 가장 많이 사용하는 디지털 콘텐츠는 ‘영화, TV, 동영상(유튜브, 넷플릭스)’(88.3%), ‘메신저(카카오톡, 페이스북 메신저, 텔레그램, 라인 등)’(85.5%), ‘관심사, 취미 검색’(85.3%), ‘음악’(81.5%), ‘게임’(77.9%), ‘SNS(페이스북, 인스타그램, X, 카카오토리, 밴드, 네이버카페, 다음카페 등)’(77.4%), ‘학업용 검색’(68.5%) 순
- 부모들의 생각도 대부분 비슷했는데, ‘뉴스 보기’(△10.1%p), ‘성인용 콘텐츠’(△11.3%p), ‘사행성 게임(스포츠 베팅, 온라인 도박 등)’(△13.6%p) 등에서 차이를 보임

〈표 60〉 자녀의 콘텐츠 이용 정도

1) 뉴스 보기

부모	빈도	퍼센트	자녀	빈도	퍼센트	부모-자녀 ‘이용함’ 응답 차이
이용X	614	79.3	이용X	551	69.2	
이용O	160	20.7	이용O	246	30.8	-10.1%p
전체	774	100.0	전체	797	100.0	

2) 학업용 검색

부모	빈도	퍼센트	자녀	빈도	퍼센트	부모-자녀 ‘이용함’ 응답 차이
이용X	299	29.7	이용X	310	31.5	
이용O	706	70.3	이용O	673	68.5	1.8%p
전체	1004	100.0	전체	983	100.0	

3) 관심사(취미) 검색

부모	빈도	퍼센트	자녀	빈도	퍼센트	부모-자녀 ‘이용함’ 응답 차이
이용X	121	10.9	이용X	161	14.7	
이용O	986	89.1	이용O	933	85.3	3.8%p
전체	1106	100.0	전체	1094	100.0	

4) 상품/서비스 정보 검색

부모	빈도	퍼센트	자녀	빈도	퍼센트	부모-자녀 ‘이용함’ 응답 차이
이용X	382	39.6	이용X	382	40.4	
이용O	583	60.4	이용O	564	59.6	0.8%p
전체	965	100.0	전체	946	100.0	

5) 교통 및 위치정보 검색

부모	빈도	퍼센트	자녀	빈도	퍼센트	부모-자녀 ‘이용함’ 응답 차이
이용X	518	56.4	이용X	446	48.9	
이용O	400	43.6	이용O	466	51.1	-7.5%p
전체	918	100.0	전체	912	100.0	

6) 기타 일반적인 웹서핑

부모	빈도	퍼센트	자녀	빈도	퍼센트	부모-자녀 ‘이용함’ 응답 차이
이용X	384	41.0	이용X	385	43.0	
이용O	553	59.0	이용O	510	57.0	2.0%p
전체	937	100.0	전체	895	100.0	

7) 게임

부모	빈도	퍼센트	자녀	빈도	퍼센트	부모-자녀 '이용함' 응답 차이
이용X	190	17.9	이용X	230	22.1	
이용O	872	82.1	이용O	811	77.9	
전체	1062	100.0	전체	1041	100.0	4.2%p

8) 영화, TV, 동영상(유튜브, 넷플릭스)

부모	빈도	퍼센트	자녀	빈도	퍼센트	부모-자녀 '이용함' 응답 차이
이용X	171	15.4	이용X	131	11.7	
이용O	943	84.6	이용O	993	88.3	
전체	1114	100.0	전체	1125	100.0	-3.7%p

9) 음악

부모	빈도	퍼센트	자녀	빈도	퍼센트	부모-자녀 '이용함' 응답 차이
이용X	215	20.1	이용X	194	18.5	
이용O	856	79.9	이용O	858	81.5	
전체	1071	100.0	전체	1052	100.0	-1.6%p

10) 라디오, 팟캐스트

부모	빈도	퍼센트	자녀	빈도	퍼센트	부모-자녀 '이용함' 응답 차이
이용X	524	78.5	이용X	458	75.3	
이용O	144	21.5	이용O	150	24.7	
전체	667	100.0	전체	608	100.0	-3.2%p

11) 전자책(e-book), 웹툰, 웹소설 등

부모	빈도	퍼센트	자녀	빈도	퍼센트	부모-자녀 '이용함' 응답 차이
이용X	412	52.3	이용X	383	49.0	
이용O	375	47.7	이용O	399	51.0	
전체	787	100.0	전체	783	100.0	-3.3%p

12) 성인용 콘텐츠

부모	빈도	퍼센트	자녀	빈도	퍼센트	부모-자녀 '이용함' 응답 차이
이용X	292	89.1	이용X	216	77.8	
이용O	36	10.9	이용O	62	22.2	
전체	328	100.0	전체	278	100.0	-11.3%p

13) 사행성 게임(스포츠 베팅, 온라인 도박 등)

부모	빈도	퍼센트	자녀	빈도	퍼센트	부모-자녀 '이용함' 응답 차이
이용X	208	84.0	이용X	133	70.4	
이용O	40	16.0	이용O	56	29.6	
전체	247	100.0	전체	189	100.0	-13.6%p

14) 이메일

부모	빈도	퍼센트	자녀	빈도	퍼센트	부모-자녀 '이용함' 응답 차이
이용X	454	68.2	이용X	443	63.6	
이용O	211	31.8	이용O	253	36.4	
전체	666	100.0	전체	696	100.0	-4.6%p

15) 메신저(카카오톡, 페이스북, 메신저, 텔레그램, 라인 등)

부모	빈도	퍼센트	자녀	빈도	퍼센트	부모-자녀 '이용함' 응답 차이
이용X	167	15.6	이용X	156	14.5	
이용O	902	84.4	이용O	916	85.5	
전체	1069	100.0	전체	1072	100.0	-1.1%p

16) SNS(페이스북, 인스타그램, X(트위터), 카카오톡, 밴드, 네이버카페, 다음카페 등)

부모	빈도	퍼센트	자녀	빈도	퍼센트	부모-자녀 '이용함' 응답 차이
이용X	240	26.3	이용X	210	22.6	
이용O	671	73.7	이용O	718	77.4	
전체	911	100.0	전체	928	100.0	-3.7%p

17) 새로운 친구 만남(애플리케이션)

부모	빈도	퍼센트	자녀	빈도	퍼센트	부모-자녀 '이용함' 응답 차이
이용X	408	76.1	이용X	280	71.6	
이용O	128	23.9	이용O	111	28.4	
전체	536	100.0	전체	391	100.0	-4.5%p

18) 상품/서비스 구매(온라인 쇼핑몰, 소셜커머스, 중고거래 등 예약, 예매 포함)

부모	빈도	퍼센트	자녀	빈도	퍼센트	부모-자녀 '이용함' 응답 차이
이용X	376	54.0	이용X	294	45.4	
이용O	321	46.0	이용O	353	54.6	
전체	697	100.0	전체	647	100.0	-8.6%p

19) 상품/서비스 판매(중고거래 포함)

부모	빈도	퍼센트	자녀	빈도	퍼센트	부모-자녀 '이용함' 응답 차이
이용X	373	63.9	이용X	316	58.9	-5.0%p
이용O	211	36.1	이용O	220	41.1	
전체	584	100.0	전체	536	100.0	

20) 생활관리(가계부, 달력, 목표관리, 일기 등)

부모	빈도	퍼센트	자녀	빈도	퍼센트	부모-자녀 '이용함' 응답 차이
이용X	455	71.4	이용X	420	70.1	-1.3%p
이용O	182	28.6	이용O	180	29.9	
전체	637	100.0	전체	600	100.0	

21) 학교수업(온라인 강의)

부모	빈도	퍼센트	자녀	빈도	퍼센트	부모-자녀 '이용함' 응답 차이
이용X	315	33.5	이용X	372	44.3	10.8%p
이용O	627	66.5	이용O	468	55.7	
전체	943	100.0	전체	840	100.0	

22) 학원수업(온라인 강의)

부모	빈도	퍼센트	자녀	빈도	퍼센트	부모-자녀 '이용함' 응답 차이
이용X	294	33.0	이용X	334	41.7	8.7%p
이용O	597	67.0	이용O	466	58.3	
전체	891	100.0	전체	800	100.0	

② 자녀의 위험 콘텐츠 이용 현황

□ 성인용 콘텐츠, 사행성 게임을 이용하는 아동 현황

- 성인용 콘텐츠는 학교급별 큰 차이 없이 응답자의 22%가 이용하고 있음
- 사행성 게임은 초등학생이 33.3%로 중고생보다 이용하는 비율이 더 높음
- 성인용 콘텐츠와 사행성 게임 이용은 성별에 따라 큰 차이가 없음
- 스마트폰 과의존 고위험군 아이들의 성인용 콘텐츠, 사행성 게임 이용 비율이 더 높음

〈표 61〉 자녀의 위험 콘텐츠 이용 현황

1) 학교급 X 성인용 콘텐츠 이용

			부모 생각			실제 자녀 응답		
			이용X	이용O	전체	이용X	이용O	전체
학교급	초등	빈도	45	11	56	52	14	66
		%	80.4%	19.6%	100.0%	78.8%	21.2%	100.0%
	중등	빈도	118	17	135	81	25	106
		%	87.4%	12.6%	100.0%	76.4%	23.6%	100.0%
	고등	빈도	129	7	136	83	22	105
		%	94.9%	5.1%	100.0%	79.0%	21.0%	100.0%
전체		빈도	292	35	327	216	61	277
		%	89.3%	10.7%	100.0%	78.0%	22.0%	100.0%

2) 학교급 X 사행성 게임(스포츠 베팅, 온라인 도박 등)

			부모 생각			실제 자녀 응답		
			이용X	이용O	전체	이용X	이용O	전체
학교급	초등	빈도	52	10	62	38	19	57
		%	83.9%	16.1%	100.0%	66.7%	33.3%	100.0%
	중등	빈도	68	14	82	49	18	67
		%	82.9%	17.1%	100.0%	73.1%	26.9%	100.0%
	고등	빈도	87	15	102	45	19	64
		%	85.3%	14.7%	100.0%	70.3%	29.7%	100.0%
전체		빈도	207	39	246	132	56	188
		%	84.1%	15.9%	100.0%	70.2%	29.8%	100.0%

3) 성별 X 성인용 콘텐츠, 사행성 게임 이용

			성인용 콘텐츠			사행성 게임(스포츠 베팅, 온라인 도박 등)		
			이용X	이용O	전체	이용X	이용O	전체
성별	남성	빈도	130	39	169	76	32	108
		%	76.9%	23.1%	100.0%	70.4%	29.6%	100.0%
	여성	빈도	85	22	107	57	24	81
		%	79.4%	20.6%	100.0%	70.4%	29.6%	100.0%
전체		빈도	215	61	276	133	56	189
		%	77.9%	22.1%	100.0%	70.4%	29.6%	100.0%

4) 스마트폰 과의존 X 성인용 자녀의 콘텐츠 이용

			부모 생각			실제 자녀 응답		
			이용X	이용O	전체	이용X	이용O	전체
스마트폰 과의존	고위험	빈도	18	10	28	19	14	33
		%	64.3%	35.7%	100.0%	57.6%	42.4%	100.0%
	잠재적 위험군	빈도	94	17	111	86	25	111
		%	84.7%	15.3%	100.0%	77.5%	22.5%	100.0%
	보통	빈도	159	6	165	94	16	110
		%	96.4%	3.6%	100.0%	85.5%	14.5%	100.0%
전체		빈도	271	33	304	199	55	254
		%	89.1%	10.9%	100.0%	78.3%	21.7%	100.0%

5) 스마트폰 과의존 X 사행성 게임(스포츠 베팅, 온라인 도박 등)

			부모 생각			실제 자녀 응답		
			이용X	이용O	전체	이용X	이용O	전체
스마트폰 과의존	고위험	빈도	19	9	28	15	11	26
		%	67.9%	32.1%	100.0%	57.7%	42.3%	100.0%
	잠재적 위험군	빈도	80	14	94	57	23	80
		%	85.1%	14.9%	100.0%	71.3%	28.7%	100.0%
	보통	빈도	93	13	106	48	17	65
		%	87.7%	12.3%	100.0%	73.8%	26.2%	100.0%
전체		빈도	192	36	228	120	51	171
		%	84.2%	15.8%	100.0%	70.2%	29.8%	100.0%

4) 온라인에서의 아동 범죄 피해 노출 위험

- » 온라인 공간에서 ‘욕을 먹고, 원치 않는 연락을 받고, 따돌림 당하는 등의 경험을 함
- » 특히 스마트폰 과의존 고위험군이 아이들과 성인용 콘텐츠와 사행성 게임을 이용하는 아이들이 온라인 상의 범죄 피해에 노출될 위험이 높음
- » 아이들은 자신의 중요한 개인정보(나이, 이름, 지역, 생년월일, 핸드폰 번호)를 온라인에서 대화를 나눈 사람들에게 알려준 경험이 상당히 많았음

□ 온라인에서의 아동대상 범죄 피해경험

- 응답자 중 많은 아이들이 ‘온라인 공간에서 누군가 나에게 욕을 했다’(21.3%), ‘원치 않는 사람으로부터 지속적인 연락을 받았다’(12.5%), ‘온라인 공간에서 누군가에게 따돌림을 당한 적이 있다’(6.7%), ‘온라인에서 내 신상정보가 노출되어 모르는 사람으로부터 메시지나 연락을 받은 적이 있다’(6.6%) 순으로 피해경험을 밝힘
- 특히 스마트폰 과의존 고위험군인 경우와 성인용 콘텐츠와 사행성 게임을 이용한다고 답한 아이들의 경우, 온라인에서의 범죄 피해 경험 비율이 모든 항목에서 더 높았음
- 스마트폰 과의존 고위험군 아동의 경우 ‘모르는 사람에게 금품을 받은 경험’(22.5%)과 ‘온라인에서 대화를 나눈 사람에게 자신의 개인정보를 알려준 경험’(20.8%)이 더 많음
- 온라인에서 대화를 나눈 사람에게 알려준 개인정보는 ‘나이’(66.0%), ‘이름’(53.3%), ‘사는 지역’(33.3%), ‘SNS 아이디’(27.3%), ‘생년월일’(22.2%), ‘핸드폰 번호’(19.9%) 순으로 조사됨

〈표 62〉 온라인 피해경험 ①
: 원치 않는 사람으로부터 지속적으로 연락을 받은 적이 있다

(단위 : %)

사례수 (명)		있다	없다	계
(1,287)		12.5	87.5	100.0
아동 스마트폰 과의존				
고위험군	(86)	28.2	71.8	100.0
잠재적위험군	(364)	14.7	85.3	100.0
보통	(719)	10.4	89.6	100.0

Q. 성인용 콘텐츠, 사행성 게임 이용 여부 X 원치 않는 사람으로부터 지속적 연락 받은 경험

			있다	없다	전체
성인용 콘텐츠	이용X	빈도	43	173	216
		%	19.9%	80.1%	100.0%
	이용O	빈도	20	42	62
		%	32.3%	67.7%	100.0%
	전체	빈도	63	215	278
		%	22.7%	77.3%	100.0%
사행성 게임(스포츠 베팅, 온라인 도박 등)	이용X	빈도	34	99	133
		%	25.6%	74.4%	100.0%
	이용O	빈도	20	36	56
		%	35.7%	64.3%	100.0%
	전체	빈도	54	135	189
		%	28.6%	71.4%	100.0%

〈표 63〉 온라인 피해경험 ②
: 내 동의 없이, 알몸 사진이나 음란물을 전송 받은 적이 있다

(단위 : %)

사례수 (명)		있다	없다	계
(1,287)		4.1	95.9	100.0
아동 스마트폰 과의존				
고위험군	(86)	7.5	92.5	100.0
잠재적위험군	(364)	4.1	95.9	100.0
보통	(719)	3.4	96.6	100.0

Q. 성인용 콘텐츠, 사행성 게임 이용 여부 X 동의 없이 알몸 사진이나 음란물을 전송받은 경험

			있다	없다	전체
성인용 콘텐츠	이용X	빈도	15	201	216
		%	6.9%	93.1%	100.0%
	이용O	빈도	15	46	61
		%	24.6%	75.4%	100.0%
	전체	빈도	30	247	277
		%	10.8%	89.2%	100.0%
사행성 게임(스포츠 베팅, 온라인 도박 등)	이용X	빈도	10	123	133
		%	7.5%	92.5%	100.0%
	이용O	빈도	14	42	56
		%	25.0%	75.0%	100.0%
	전체	빈도	24	165	189
		%	12.7%	87.3%	100.0%

〈표 64〉 온라인 피해경험 ③

: 노출 사진이나 음란물 영상에 내 얼굴 또는 지인의 얼굴이 합성된 것을 본 적이 있다
(단위 : %)

사례수 (명)		있다	없다	계
(1,287)		4.8	95.2	100.0
아동 스마트폰 과의존				
고위험군	(86)	10.4	89.6	100.0
잠재적위험군	(364)	6.8	93.2	100.0
보통	(719)	3.4	96.6	100.0

Q. 성인용 콘텐츠, 사행성 게임 이용 여부 X 노출 사진이나 음란물 영상에 내 얼굴 또는 지인의 얼굴이 합성된 것을 본 경험

			있다	없다	전체
성인용 콘텐츠	이용X	빈도	20	196	216
		%	9.3%	90.7%	100.0%
	이용O	빈도	14	47	61
		%	23.0%	77.0%	100.0%
	전체	빈도	34	243	277
		%	12.3%	87.7%	100.0%
사행성 게임(스포츠 베팅, 온라인 도박 등)	이용X	빈도	20	113	133
		%	15.0%	85.0%	100.0%
	이용O	빈도	12	44	56
		%	21.4%	78.6%	100.0%
	전체	빈도	32	157	189
		%	16.9%	83.1%	100.0%

〈표 65〉 온라인 피해경험 ④

: 내 동의 없이, 나의 신체 일부(다리, 가슴 등)가 촬영된 적이 있다

(단위 : %)

사례수 (명)		있다	없다	계
(1,287)		3.4	96.6	100.0
아동 스마트폰 과의존				
고위험군	(86)	9.0	91.0	100.0
잠재적위험군	(364)	3.0	97.0	100.0
보통	(719)	3.0	97.0	100.0

Q. 성인용 콘텐츠, 사행성 게임 이용 여부 X 내 동의 없이, 나의 신체 일부(다리, 가슴 등)가 촬영된 경험

			있다	없다	전체
성인용 콘텐츠	이용X	빈도	14	202	216
		%	6.5%	93.5%	100.0%
	이용O	빈도	11	51	62
		%	17.7%	82.3%	100.0%
	전체	빈도	25	253	278
		%	9.0%	91.0%	100.0%
사행성 게임(스포츠 베팅, 온라인 도박 등)	이용X	빈도	11	122	133
		%	8.3%	91.7%	100.0%
	이용O	빈도	9	47	56
		%	16.1%	83.9%	100.0%
	전체	빈도	20	169	189
		%	10.6%	89.4%	100.0%

	전체	빈도	20	169	189
		%	10.6%	89.4%	100.0%

〈표 66〉 온라인 피해경험 ⑤
: 내 신체 일부를 찍은 사진이나 영상을 보내달라고 요구받은 적이 있다

(단위 : %)

사례수 (명)		있다	없다	계
(1,287)		4.5	95.5	100.0
아동 스마트폰 과의존				
고위험군	(86)	11.9	88.1	100.0
잠재적위험군	(364)	6.0	94.0	100.0
보통	(719)	3.1	96.9	100.0

Q. 성인용 콘텐츠, 사행성 게임 이용 여부 X 내 신체 일부를 찍은 사진이나 영상을 보내달라고 요구받은 경험

			있다	없다	전체
성인용 콘텐츠	이용X	빈도	18	198	216
		%	8.3%	91.7%	100.0%
	이용O	빈도	17	44	61
		%	27.9%	72.1%	100.0%
	전체	빈도	35	242	277
		%	12.6%	87.4%	100.0%
사행성 게임(스포츠 베팅, 온라인 도박 등)	이용X	빈도	13	119	132
		%	9.8%	90.2%	100.0%
	이용O	빈도	13	43	56
		%	23.2%	76.8%	100.0%
	전체	빈도	26	162	188
		%	13.8%	86.2%	100.0%

〈표 67〉 온라인 피해경험 ⑥
: 내 신체 또는 내가 등장하는 사진이나 영상물을 퍼뜨리겠다고 협박받아 본 적이 있다

(단위 : %)

사례수 (명)		있다	없다	계
(1,287)		3.3	96.7	100.0
아동 스마트폰 과의존				
고위험군	(86)	6.2	93.8	100.0
잠재적위험군	(364)	4.0	96.0	100.0
보통	(719)	2.6	97.4	100.0

Q. 성인용 콘텐츠, 사행성 게임 이용 여부 X 내 신체 또는 내가 등장하는 사진이나 영상물을 퍼뜨리겠다고 협박 받아본 경험

			있다	없다	전체
성인용 콘텐츠	이용X	빈도	12	203	215
		%	5.6%	94.4%	100.0%
	이용O	빈도	12	49	61
		%	19.7%	80.3%	100.0%
	전체	빈도	24	252	276
		%	8.7%	91.3%	100.0%
사행성	이용X	빈도	8	124	132

게임(스포츠 베팅, 온라인 도박 등)	이용O	%	6.1%	93.9%	100.0%
		빈도	10	46	56
	전체	%	17.9%	82.1%	100.0%
		빈도	18	170	188
		%	9.6%	90.4%	100.0%

〈표 68〉 온라인 피해경험 ⑦

: 불법촬영된 내 사진이나 영상이 온라인이나 채팅방(단톡방 포함)에 공개된 적이 있다
(단위 : %)

사례수 (명)		있다	없다	계
(1,287)		4.1	95.9	100.0
아동 스마트폰 과의존				
고위험군	(86)	8.9	91.1	100.0
잠재적위험군	(364)	5.2	94.8	100.0
보통	(719)	3.2	96.8	100.0

Q. 성인용 콘텐츠, 사행성 게임 이용 여부 X 불법촬영 된 내 사진이나 영상이 온라인이나 채팅방(단톡방 포함)에 공개된 경험

			있다	없다	전체
성인용 콘텐츠	이용X	빈도	14	202	216
		%	6.5%	93.5%	100.0%
	이용O	빈도	17	45	62
		%	27.4%	72.6%	100.0%
	전체	빈도	31	247	278
		%	11.2%	88.8%	100.0%
사행성 게임(스포츠 베팅, 온라인 도박 등)	이용X	빈도	11	122	133
		%	8.3%	91.7%	100.0%
	이용O	빈도	13	43	56
		%	23.2%	76.8%	100.0%
	전체	빈도	24	165	189
		%	12.7%	87.3%	100.0%

〈표 69〉 온라인 피해경험 ⑧

: 돈이나 금품 등 대가를 미끼로 내 사진이나 영상물, 개인정보를 보내달라고 요구받은 적이 있다
(단위 : %)

사례수 (명)		있다	없다	계
(1,287)		3.1	96.9	100.0
아동 스마트폰 과의존				
고위험군	(86)	5.8	94.2	100.0
잠재적위험군	(364)	3.0	97.0	100.0
보통	(719)	3.0	97.0	100.0

Q. 성인용 콘텐츠, 사행성 게임 이용 여부 X 돈이나 금품 등 대가를 미끼로 내 사진이나 영상물, 개인정보를 보내달라고 요구받은 경험

			있다	없다	전체
성인용 콘텐츠	이용X	빈도	12	204	216
		%	5.6%	94.4%	100.0%
	이용O	빈도	11	51	62

사행성 게임(스포츠 베팅, 온라인 도박 등)	전체	%	17.7%	82.3%	100.0%
		빈도	23	255	278
		%	8.3%	91.7%	100.0%
	이용X	빈도	9	124	133
		%	6.8%	93.2%	100.0%
	이용O	빈도	8	47	55
		%	14.5%	85.5%	100.0%
	전체	빈도	17	171	188
		%	9.0%	91.0%	100.0%

〈표 70〉 온라인 피해경험 ⑨
: 온라인에서 성관계를 제안받은 적이 있다(스팸 제외)

(단위 : %)

사례수 (명)		있다	없다	계
(1,287)		4.0	96.0	100.0
아동 스마트폰 과의존				
고위험군	(86)	10.0	90.0	100.0
잠재적위험군	(364)	5.1	94.9	100.0
보통	(719)	2.9	97.1	100.0

Q. 성인용 콘텐츠, 사행성 게임 이용 여부 X 온라인에서 성관계를 제안 받은 경험(스팸 제외)

			있다	없다	전체
성인용 콘텐츠	이용X	빈도	16	200	216
		%	7.4%	92.6%	100.0%
	이용O	빈도	16	45	61
		%	26.2%	73.8%	100.0%
	전체	빈도	32	245	277
		%	11.6%	88.4%	100.0%
사행성 게임(스포츠 베팅, 온라인 도박 등)	이용X	빈도	12	121	133
		%	9.0%	91.0%	100.0%
	이용O	빈도	12	44	56
		%	21.4%	78.6%	100.0%
	전체	빈도	24	165	189
		%	12.7%	87.3%	100.0%

〈표 71〉 온라인 피해경험 ⑩
: 온라인에서 내 신상정보가 노출되어 모르는 사람으로부터 메시지나 연락을 받은 적이 있다
(단위 : %)

사례수 (명)		있다	없다	계
(1,287)		6.6	93.4	100.0
아동 스마트폰 과의존				
고위험군	(86)	12.0	88.0	100.0
잠재적위험군	(364)	8.8	91.2	100.0
보통	(719)	5.2	94.8	100.0

Q. 성인용 콘텐츠, 사행성 게임 이용 여부 X 온라인에서 내 신상정보가 노출되어 모르는 사람으로부터 메시지나 연락을 받은 경험

	있다	없다	전체
--	----	----	----

성인용 콘텐츠	이용X	빈도	21	194	215
		%	9.8%	90.2%	100.0%
	이용O	빈도	14	48	62
		%	22.6%	77.4%	100.0%
	전체	빈도	35	242	277
		%	12.6%	87.4%	100.0%
사행성 게임(스포츠 베팅, 온라인 도박 등)	이용X	빈도	14	119	133
		%	10.5%	89.5%	100.0%
	이용O	빈도	13	43	56
		%	23.2%	76.8%	100.0%
	전체	빈도	27	162	189
		%	14.3%	85.7%	100.0%

〈표 72〉 온라인 피해경험 ⑪
: 온라인공간에서 누군가에 의해 따돌림 당한 적이 있다

(단위 : %)

사례수 (명)		있다	없다	계
(1,287)		6.7	93.3	100.0
아동 스마트폰 과의존				
고위험군	(86)	15.1	84.9	100.0
잠재적위험군	(364)	8.1	91.9	100.0
보통	(719)	5.3	94.7	100.0

Q. 성인용 콘텐츠, 사행성 게임 이용 여부 X 온라인공간에서 누군가에 의해 따돌림 당한 경험

			있다	없다	전체
성인용 콘텐츠	이용X	빈도	21	195	216
		%	9.7%	90.3%	100.0%
	이용O	빈도	16	46	62
		%	25.8%	74.2%	100.0%
	전체	빈도	37	241	278
		%	13.3%	86.7%	100.0%
사행성 게임(스포츠 베팅, 온라인 도박 등)	이용X	빈도	14	119	133
		%	10.5%	89.5%	100.0%
	이용O	빈도	11	44	55
		%	20.0%	80.0%	100.0%
	전체	빈도	25	163	188
		%	13.3%	86.7%	100.0%

〈표 73〉 온라인 피해경험 ⑫
: 온라인공간에서 누군가가 나에게 욕을 한 적이 있다

(단위 : %)

사례수 (명)		있다	없다	계
(1,287)		21.3	78.7	100.0
아동 스마트폰 과의존				
고위험군	(86)	34.1	65.9	100.0
잠재적위험군	(364)	24.8	75.2	100.0
보통	(719)	19.4	80.6	100.0

Q. 성인용 콘텐츠, 사행성 게임 이용 여부 X 온라인공간에서 누군가로부터 욕을 먹은 경험

			있다	없다	전체
성인용 콘텐츠	이용X	빈도	57	159	216
		%	26.4%	73.6%	100.0%
	이용O	빈도	23	39	62
		%	37.1%	62.9%	100.0%
	전체	빈도	80	198	278
		%	28.8%	71.2%	100.0%
사행성 게임(스포츠 베팅, 온라인 도박 등)	이용X	빈도	23	109	132
		%	17.4%	82.6%	100.0%
	이용O	빈도	17	39	56
		%	30.4%	69.6%	100.0%
	전체	빈도	40	148	188
		%	21.3%	78.7%	100.0%

〈표 74〉 온라인에서 모르는 사람에게 금품을 받은 경험

(단위 : %)

사례수 (명)		받아본 적 없다	1~2명	3~4명	5~9명	10~29명	30명 이상	잘 모르겠다	계
(1,287)		92.3	3.9	2.0	0.5	0.1	0.3	1.0	100.0
아동 스마트폰 과의존									
고위험군	(86)	77.5	7.4	6.6	1.4	0.0	2.6	4.4	100.0
잠재적 위험군	(364)	89.5	4.7	3.4	0.6	0.4	0.4	0.9	100.0
보통	(719)	95.0	3.6	0.4	0.4	0.0	0.0	0.6	100.0

〈표 75〉 온라인에서 대화를 나누는 사람에게 자신의 개인정보를 알려준 경험

(단위 : %)

사례수 (명)		알려준 적 있다	알려준 적 없다	계
(1,287)		12.0	88.0	100.0
아동 스마트폰 과의존				
고위험군	(86)	20.8	79.2	100.0
잠재적위험군	(364)	13.9	86.1	100.0
보통	(719)	10.5	89.5	100.0

〈표 76〉 온라인에서 대화를 나누는 사람들에게 알려준 정보

(단위 : %)

사례수 (명)	나이	이름	사는 지역	SNS 아이디	생년 월일	핸드폰 번호	이메일	다니는 학교	집 전화 번호	집 주소	기타
(154)	66.0	53.3	33.3	27.3	22.2	19.9	15.6	11.2	3.4	2.8	3.0
아동 스마트폰 과의존											

고위 험군	(18)	59.6	65.5	45.6	24.3	24.0	47.8	16.0	20.3	0.0	0.0	0.0
잠재 적위 험군	(51)	65.1	48.5	41.5	32.1	18.6	17.7	16.6	10.0	7.4	2.8	1.3
보통	(76)	68.0	53.5	25.6	25.2	24.2	16.7	15.7	9.9	1.9	2.4	4.6

3. 스마트폰 과의존 예방을 위한 제안

1) 아동 의견

- » 초등학생과 중학생의 경우, 스마트폰에 ‘이용 제한 프로그램’이 설치된 비율이 높음
- » 62.6%의 초·중·고 학생들이 학교(학급)에서 ‘휴대전화 개인소지를 하지 못 한다’고 답함. 특히 중학생의 80.9%가 학교에서의 사용하지 못한다고 보고하였음
- » 대부분의 아이들은 스마트폰 중독의 원인으로 ‘개인’과 ‘사회문화적 특성’을 꼽은 반면 스마트폰 과의존 고위험군에 놓인 아이들은 ‘기업’이나 ‘정부’의 책임을 더 꼽았음
- » 아동들은 ‘스마트폰보다 더 재밌는 것이 없고’, ‘친구들과의 중요한 소통 방식’이기 때문에 스마트폰에 몰입하게 된다고 장애 원인을 밝힘
- » 아이들이 제안한 과의존 예방을 위한 방안으로 ‘자기조절 능력 강화’, ‘가족과 함께 하는 시간 확대’, ‘시간관리 등 사용조절 앱 개발’ 등이 있음

□ 아동이 생각하는 스마트폰 과의존 예방을 위한 방안

- 현재 스마트폰에 ‘이용제한 프로그램’이 설치되어 있는 아동은 전체 응답자의 33.0%으로, 초등학생 45.9% 중학생 31.0% 고등학생 17.4% 순으로 집계됨
- 현재 학급에서 ‘휴대전화 개인소지를 허용하지 않는’ 아동은 전체 응답자의 62.6%이며 중학교가 80.9%로 제재하는 비율이 높음(※초등학교: 49.1%, 고등학교:55.6%)
- 대부분의 아이들은 스마트폰 중독(과의존)의 원인이 ‘개인’(62.6%)과 ‘사회문화적 특성’(27.8%)에 있다고 답하였으나, 지금 스마트폰 과의존 고위험군에 놓인 아동들은 상대적으로 ‘기업’(7.4%)과 ‘정부’(7.5%)에 책임이 있다고 더 생각하고 있음
- 스마트폰 중독(과의존)의 장애요인으로 ‘스마트폰보다 더 재밌는 것이 없어서’(37.0%), ‘친구, 지인과의 소통’(34.0%)을 꼽았는데, 특히 스마트폰 과의존 고위험군에 놓인 아동들은 상대적으로 더 ‘스마트폰보다 재미있는 것이 없어서’(48.9%)를 꼽음
- 이에 아이들은 스마트폰 중독(과의존) 예방 방안으로 ‘자기조절 능력 강화’와 ‘양육시간 등 가족과 함께 하는 시간 확대’ ‘시간관리 등 사용조절 앱 개발’ 등의 순서로 제안함

〈표 77〉 스마트폰 내 이용 제한 프로그램 설치 여부

(단위 : %)

사례수 (명)	예	아니오	모름	계
(1,287)	33.0	46.6	20.4	100.0

〈표 78〉 학교급 * 스마트폰 내 이용 제한 프로그램 설치 여부

(단위 : %)

			예	아니오	모름	전체
학교급	초등	빈도	219	152	106	477
		%	45.9%	31.9%	22.2%	100.0%
	중등	빈도	149	230	102	481
		%	31.0%	47.8%	21.2%	100.0%
	고등	빈도	57	217	54	328
		%	17.4%	66.2%	16.5%	100.0%
전체		빈도	425	599	262	1286
		%	33.0%	46.6%	20.4%	100.0%

〈표 79〉 학급에서의 휴대전화 소지 및 이용 허용 여부

(단위 : %)

사례수 (명)	예	아니오	모름	계
(1,287)	33.0	62.6	4.4	100.0

〈표 80〉 학교급 * 학급에서의 휴대전화 소지 및 이용 허용 여부

(단위 : %)

			예	아니오	모름	전체
학교급	초등	빈도	213	234	30	477
		%	44.7%	49.1%	6.3%	100.0%
	중등	빈도	70	389	22	481
		%	14.6%	80.9%	4.6%	100.0%
	고등	빈도	142	183	4	329
		%	43.2%	55.6%	1.2%	100.0%
전체		빈도	425	806	56	1287
		%	33.0%	62.6%	4.4%	100.0%

〈표 81〉 우리 사회의 스마트폰 중독이나 과의존 문제에 대한 원인이 어디에 있다고 생각하나요?

(단위 : %)

사례수 (명)		개인 (성향, 이용 행태 등)	사회문화적 특성 (가족 간의 소통, 맞벌이 등)	기업 (스마트폰 제조사, 이통사, 서비스 제공업체 등)	정부 (정책, 규제 등)	기타	계
(1,287)		62.6	27.8	4.4	3.8	1.4	100.0
아동 스마트폰 과의존							
고위험군	(86)	58.1	24.3	7.4	7.5	2.6	100.0
잠재적위험군	(364)	60.0	31.0	5.9	2.3	0.8	100.0
보통	(719)	64.4	27.0	3.4	3.6	1.7	100.0

〈표 82〉 스마트폰 중독 및 과의존 해결의 장애 요인

(단위 : %)

사례수 (명)		스마트폰보다 재미있는 것이 없어서	친구, 지인과의 소통 때문	스마트폰이 주위에 없으면 불안해서	학습에 필요하기 때문	기타	계
(1,287)		37.0	34.0	15.0	11.2	2.8	100.0
아동 스마트폰 과의존							
고위험군	(86)	48.9	17.5	22.1	10.2	1.4	100.0
잠재적위험군	(364)	39.4	27.5	20.8	10.6	1.7	100.0
보통	(719)	35.0	39.6	10.9	11.2	3.3	100.0

〈표 83〉 스마트폰 중독, 과의존 예방 방안(1순위)

(단위 : %)

전체 (명)	자기 조절 능력 강화	양육 시간 등 가족과 함께하는 시간 확대	시간관리 사용조절 앱 개발	예방교육의 확대 실시	학교에서의 사용금지 강화	인식제고 캠페인 강화	법제도 개선	기타	계
1,287	42.3	15.7	12.9	9.6	8.4	6.1	4.8	0.3	100.0

〈표 84〉 스마트폰 중독, 과의존 예방 방안(1+2순위)

(단위 : %)

전체 (명)	자기 조절 능력 강화	양육 시간 등 가족과 함께하는 시간 확대	시간관리 등 사용조절 앱 개발	예방교육의 확대 실시	학교에서의 사용금지 강화	인식제고 캠페인 강화	법제도 개선	기타
1,287	65.1	32.3	26.6	22.2	17.1	11.6	8.9	0.9

2) 부모 의견

- » 부모들은 자녀에게 스마트폰을 마련해줄 때, 약속받은 사용조건이 있었지만 거의 지켜지지 않았고 이에 ‘시간제한’ 방식을 사용하고 있음
- » 하지만 42.2%의 자녀들이 ‘시간제한’ 규칙을 준수하지 않으며 특히 스마트폰 과의존 수준이 높을수록 더 지키지 않는 것으로 나타남
- » 부모들은 자녀의 디지털 기기 이용지도에 어려움으로 ‘이용하는 모든 콘텐츠 확인이 어렵고’ ‘내가 적절히 지도하고 있는지도 잘 모르겠다’는 점을 토로함
- » 이에 부모들은 ‘학교에서의 사용금지 강화’나 ‘규제나 법제도의 필요성’ 등을 강조함

□ 부모가 생각하는 스마트폰 과의존 예방을 위한 방안

- 부모의 56.7%는 자녀에게 스마트폰을 마련해줄 때, 사용조건이 있었다고 응답함
 - 사용조건은 ‘인터넷 금지’, ‘전화만 사용하기’, ‘사용시간 제한 지키기’ 등(주관식)
 - 하지만 부모의 45.3%가 자녀가 사용조건을 지키지 않았다고 응답함
- ‘시간제한’을 하고 있는 부모는 전체 응답자의 53.7%로 이 중 47.6%가 ‘하루 단위 총 이용시간을 제한’ 방식을 선택하고 있음(※초등: 67.9%)
 - 그러나 부모의 42.2%는 자녀가 ‘시간제한’을 준수하지 않는다고 응답하였고 특히 스마트폰 과의존 고위험군에 해당하는 경우 71.9%가 지키지 않고 있다고 밝힘
- 디지털 기기 이용제한을 위한 ‘기술’을 적용해보았는지 물어본 결과, ‘콘텐츠 제한(필터) 설정’(45.2%), ‘핸드폰 키즈모드 설정’(38.5%), ‘이용관리 앱 설치’(37.5%) 등을 사용함
 - 적용해보지 않은 부모는 ‘별로 소용이 없을 것 같아서’(48.1%)라고 응답함
- 부모의 34.6%는 ‘자녀가 이용하는 모든 콘텐츠를 확인하기 어렵고’, 15.7%의 부모는 ‘내가 적절한 지도를 하고 있는지 모른다’는 점을 자녀 지도의 어려움으로 꼽음
- 이에 부모들은 83.4%가 ‘자녀의 미디어 사용에 관한 규제나 법이 필요하다’고 생각하고 있으며, 특히 스마트폰 중독(과의존) 예방 방안으로 ‘학교에서의 사용금지 강화’를 아동들의 의견에 비해 더 강조하고 있음

〈표 85〉 자녀에게 개인용 스마트폰을 마련해줄 때, 사용조건이 있었는지 여부

(단위 : %)

전체	사례수 (명)	있었음	없었음	계
	(1,155)	56.7	43.3	100.0

〈표 86〉 자녀가 사용조건을 잘 지키는지 여부

(단위 : %)

부모와 약속한 사용조건이 있었던 경우	사례수 (명)	그렇다	아니다	계
	(655)	54.7	45.3	100.0

〈표 87〉 학교급별 부모의 ‘자녀 디지털 기기 이용시간 제한’ 여부 비교

(단위 : 명, %)

부모의 ‘자녀 디지털 기기’ 이용시간 제한			하루 단위로 총 이용시간을 제한함	횟수 단위로 이용시간을 제한함	이용제한을 하지 않음	전체
학교급	초등	빈도	324	40	113	477
		%	67.9%	8.4%	23.7%	100.0%
	중등	빈도	205	23	253	481
		%	42.6%	4.8%	52.6%	100.0%
	고등	빈도	84	15	230	329
		%	25.5%	4.6%	69.9%	100.0%
전체		빈도	613	78	596	1,287
		%	47.6%	6.1%	46.3%	100.0%

〈표 88〉 자녀의 ‘디지털 기기 이용 시간 제한’ 시간 비교

(단위 : %)

제한 방식	30분 미만	30분~1시간 미만	1시간~2시 간 미만	2시간~3시 간 미만	3시간~4시 간 미만	4시간 이상	하루 평균 제한 시간 / 1회 평균 제한 시간 (시:분:초)	전체(명)
하루 단위 총 이용 시간 제한	1.2	5.8	23.9	36.2	20.4	12.6	2:21:39	100.0% (612)
횟수 단위 총 이용 시간 제한	3.7	23.4	48.0	15.5	6.2	3.3	1:22:28	100.0% (78)

〈표 89〉 자녀의 ‘디지털 기기 이용 시간 제한’ 준수 여부

(단위 : 명, %)

자녀는 ‘시간 제한’을 잘 지키는가?		그렇다	그렇지 않다	전체(명)
스마트폰 과의존 정도	고위험군	28.1	71.9	100.0%(47)
	잠재적 위험군	49.9	50.1	100.0%(191)
	보통	63.2	36.8	100.0%(366)
조사 표본 전체 평균		57.8	42.2	100.0%(690)

〈표 90〉 자녀의 ‘디지털 기기 미디어 이용 제한’을 위한 기술방안 적용 여부

(단위 : %)

기술적 방안	잘 모른다	알고 있지만 적용하지 않았다	알고 있으며 실제 적용해 봤다	전체(명)
1) 기기 비밀번호 설정	11.1	59.5	29.4	100.0%(1,287)
2) 콘텐츠 제한(필터) 설정	11.8	43.0	45.2	100.0%(1,287)
3) 핸드폰 키즈모드 설정	12.3	49.2	38.5	100.0%(1,287)
4) 미디어 이용 관리를 위한 프로그램/앱 설치	13.6	48.9	37.5	100.0%(1,287)

〈표 91〉 기술방안을 알고 있지만 적용하지 않은 이유

(단위 : %)

제한 방안을 알고 있으나 적용하지 않은 경우	사례수 (명)	별로 소용이 없을 것 같아서	나의 자녀에게는 필요하지 않아서	설치/적용 방법이 어렵거나 번거로워서	시간 여유가 없어서	기타	계
	(984)	48.1	31.6	12.3	3.7	4.3	100.0
아동 스마트폰 과의존							
고위험군	(86)	72.8	7.8	14.9	2.8	1.7	100.0
잠재적위험군	(364)	56.2	20.6	13.3	3.9	5.9	100.0
보통	(719)	42.5	39.0	10.9	3.1	4.5	100.0

〈표 92〉 자녀의 미디어 기기 이용 지도에 어려움 점

(단위 : %)

사례수 (명)		자녀가 이용하는 모든 콘텐츠를 확인하기 어려워서	자녀가 이용 시간 및 장소 약속을 지키지 않아서	지도하고 있으나, 적절한 지도를 하고 있는지 몰라서	기타	큰 어려움 없음	계
(1,287)		34.6	27.6	15.7	1.5	20.6	100.0
아동 스마트폰 과의존							
고위험군	(86)	32.3	43.2	19.6	1.2	3.7	100.0
잠재적위험군	(364)	37.2	34.7	15.8	1.0	11.3	100.0
보통	(719)	33.3	22.7	15.2	1.9	26.9	100.0

〈표 93〉 자녀의 미디어 사용에 관한 규제나 법 필요성

(단위 : %)

사례수 (명)		필요함	필요 안 함	계
(1,287)		83.4	16.6	100.0
아동 스마트폰 과의존				
고위험군	(86)	90.7	9.3	100.0
잠재적위험군	(364)	85.4	14.6	100.0
보통	(719)	80.5	19.5	100.0

〈표 94〉 부모가 생각하는 스마트폰 중독, 과의존 예방 방안(1순위)

(단위 : %)

전체 (명)	자기 조절 능력 강화	시간관리 등 사용조절 앱 개발	학교에서의 사용금지 강화	양육 시간 등 가족 함께하는 시간 확대	법 제도 개선	예방 교육 확대	인식제고 캠페인 강화	기 타	계
1,287	34.7	19.3	12.9	12.0	9.4	7.1	3.9	0.6	100.0

〈표 95〉 부모가 생각하는 스마트폰 중독, 과의존 예방 방안(1+2순위)

(단위 : %)

전체 (명)	자기 조절 능력 강화	시간관리 등 사용조절 앱 개발	양육 시간 등 가족과 함께하는 시간 확대	학교에서의 사용금지 강화	예방교육의 확대 실시	법제도 개선	인식제고 캠페인 강화	기타
1,287	59.8	40.5	27.8	23.1	18.0	15.8	11.5	0.8

※부록: 구체적인 스마트폰 사용 현황

〈표 96〉 하루 평균 스마트폰 기능별 이용시간(1순위)

(단위 : 시간/분)

개인용 스마트폰 이 있는 경우	사례수 (명)	전화통화	카카오휄 채팅	게임	긴 영상 시청 (유튜브, 넷플릭스, 티빙 등)	짧은 영상 시청 (틱톡, 숏츠, 릴스 등)	음악 듣기	사진/ 동영상 촬영	TV 시청	SNS 소통 (영상시청 제외)	시간 보기/ 알람	인터넷 이용 (포털사이트, 웹서핑)	문자 메시지	기타
전체	(1,169)	1:06:46	1:43:49	2:05:10	2:19:15	1:54:07	2:20:12	1:40:03	1:32:02	2:14:43	0:45:47	2:13:37	1:50:24	1:54:49

〈표 97〉 하루 평균 스마트폰 기능별 이용시간(2순위)

(단위 : 시간/분)

2순위 응답한 경우	사례수 (명)	전화통화	카카오휄 채팅	게임	긴 영상 시청(유튜브, 넷플릭스, 티빙 등)	짧은 영상 시청 (틱톡, 숏츠, 릴스 등)	음악 듣기	사진/ 동영상 촬영	TV 시청	SNS 소통 (영상 시청 제외)	시간 보기/ 알람	인터넷 이용 (포털사이트, 웹서핑)	문자 메시지	기타
전체	(1,152)	0:44:39	1:08:56	1:30:22	1:36:49	1:24:18	1:23:47	0:36:15	1:28:36	1:24:10	0:37:01	1:13:02	1:07:07	0:59:40

〈표 98〉 원하는 정보를 찾을 때 가장 많이 이용하는 서비스 또는 플랫폼

(단위 : %)

전체(명)	네이버 (Naver)	유튜브 (Youtube)	구글 (Google)	인스타그램 (Instagram)	챗지피티 (chat GPT)	다음 (Daum)	네이트 (Nate)	줌(ZUM)	빙(Bing)	엠에스엔 (MSN)	기타	계
1,287	42.2	26.4	19.2	7.3	2.4	1.0	0.4	0.2	0.1	0.1	0.7	100.0

〈표 99〉 현재 활동 중인 SNS 아이디 개수

(단위 : %)

전체 (명)		없음	1개	2개	3개	4개	5개 이상	계
1,287		18.6	31.3	22.5	14.5	5.4	7.7	100.0
스마트폰 과의존								
고위험군	(86)	8.2	32.7	30.9	11.5	8.5	8.2	100.0
잠재적위험군	(364)	13.3	30.9	24.9	18.4	6.6	5.9	100.0
보통	(719)	18.4	30.0	22.1	14.4	5.2	9.9	100.0

〈표 100〉 최근 한 달 동안 가장 자주 사용한 SNS(1순위)

(단위 : %)

전체 (명)		인스타그램	틱톡	카카오 스토리	네이버 밴드	X(트위터)	블로그	페이스북	핀터레스트	스냅챗	클럽하우스	피카캐스트	텀블러	기타	계
(1,048)		51.6	14.8	6.0	4.7	4.1	2.9	2.7	1.4	0.5	0.1	0.1	0.1	10.9	100.0
스마트폰 과의존															
고위험군	(79)	47.7	19.2	10.7	1.7	1.6	0.0	8.5	1.6	0.0	0.0	1.4	0.0	7.6	100.0
잠재적 위험군	(315)	54.6	17.3	4.6	4.1	3.8	2.6	3.8	0.8	0.9	0.3	0.0	0.2	7.0	100.0
보통	(587)	52.9	13.1	4.7	5.5	5.0	3.4	1.2	1.8	0.4	0.0	0.0	0.0	12.0	100.0

〈표 101〉 최근 한 달 동안 가장 자주 사용한 SNS(1+2순위)

(단위 : %)

전체 (명)		인스타그램	틱톡	X (트위터)	카카오 스토리	페이스북	네이버 밴드	블로그	핀터레스트	클럽하우스	스냅챗	텀블러	피키캐스트	기타
(1,048)		66.1	29.4	11.2	9.9	9.1	7.0	5.4	4.3	0.7	0.6	0.3	0.2	13.8
스마트폰 과의존														
고위험군	(79)	67.0	30.9	6.8	14.1	22.9	4.9	2.5	6.1	0.0	0.0	1.6	2.7	8.5
잠재적 위험군	(315)	70.6	29.6	10.2	10.4	12.8	7.6	4.1	2.4	1.9	1.1	0.2	0.0	9.0
보통	(587)	66.2	30.1	13.1	7.6	5.1	7.1	6.2	5.6	0.2	0.4	0.3	0.0	16.1

〈표 102〉 디지털 기기로 온라인/모바일 게임을 처음 시작한 나이

(단위 : %)

사례수 (명)		초등학교 입학 전	초등학교 1~2학년	초등학교 3~4학년	초등학교 5~6학년	중학교 1학년	중학교 2학년	중학교 3학년	고등학교 1학년	고등학교 2학년	게임 경험 없음	계
(1,287)		17.4	26.4	30.5	15.0	3.7	1.1	1.0	0.8	0.6	3.5	100.0
스마트폰 과의존												
고위험군	(86)	25.0	28.6	26.3	10.4	4.9	2.4	0.0	1.5	0.0	1.0	100.0
잠재적 위험군	(364)	17.7	22.4	31.2	17.7	4.4	1.2	2.5	0.9	0.8	1.2	100.0
보통	(719)	15.3	28.6	31.3	14.7	2.9	0.9	0.4	0.7	0.7	4.5	100.0

〈표 103〉 자주 이용하는 게임의 하루 평균 이용 시간(1순위, 2순위)

(단위 : %, 시간:분)

온라인/모바일 게임을 해본 경험이 있는 경우	사례수 (명)	1순위	사례수 (명)	2순위
	(1,242)	1:14:26	(789)	0:46:33
지역규모				
대도시	(518)	1:12:33	(325)	0:47:52
중소도시	(586)	1:13:42	(376)	0:44:10
읍면	(139)	1:24:31	(88)	0:51:57
스마트폰 과의존				
고위험군	(85)	2:08:02	(52)	1:25:31
잠재적위험군	(359)	1:18:39	(221)	0:46:52
보통	(686)	1:06:18	(458)	0:41:54

〈표 104〉 밤을 새며 주로 하는 미디어 활동(1+2+3순위)

(단위 : %)

미디어 활동으로 밤을 새운 경험이 있는 경우	사례수 (명)	방송/동영상 시청(유튜브, 넷플릭스 등)	온라인/모바일 게임	SNS(페이스북, 틱톡, 카카오토티, 인스타그램 등) 탐방	도서/만화 보기(웹툰, 웹소설 등)	채팅	음악/라디오 듣기(팟 캐스트, 멜론, 스포티파이 등)	정보 검색, 콘텐츠 관람 등 포털사이트 이용	기타
	(335)	71.3	52.9	45.8	31.1	21.7	17.6	12.2	0.9
스마트폰 과의존									
고위험군	(43)	69.0	61.9	35.1	25.1	32.7	19.7	14.1	0.0
잠재적위험군	(120)	68.5	51.0	47.4	28.4	22.0	23.1	13.4	0.0
보통	(159)	74.6	50.9	49.8	31.6	19.7	12.1	9.3	1.9

〈표 105〉 디지털 기기로 하는 여가가 아닌 경우, 주로 하는 활동(1+2+3순위)

(단위 : %)

사례수 (명)	휴식 활동(낮잠, 산책, 목욕 등 활동)	스포츠 참여활동 (내가 직접 하는 활동)	외식 하기	나들이 ·관광	책 읽기 (도서관 가기)	노래방 가기	취미 동호회나 대면모임	쇼핑	예술 관람활동	스포츠 관람활동 (경기장에서 직접 관람)	반려동물 돌보기	문화예술 참여활동 (직접 참여)	종교 활동	이성 교제	기타
(1,287)	44.0	34.2	24.0	23.2	23.0	20.3	19.4	12.6	12.5	11.8	11.3	10.3	7.7	4.0	4.3