

# 클릭 후, 우리가 겪는 진짜 이야기

안전한 디지털 환경을 만들기 위한  
504명 아동의 목소리



# 클릭 후, 우리가 겪는 진짜 이야기

안전한 디지털 환경을 만들기 위한  
504명 아동의 목소리

## 목차

### 01. 우리의 소개

초록우산 소개	09
집필진(초록우산 아동권리옹호단) 소개	09
집필과정	10

### 02. 우리가 살아가는 디지털 환경

가. 이해하지 못한 약속, 보호받지 못한 개인정보	13
나. 아동을 위협하는 콘텐츠	15
다. 디지털 환경 속 위험한 관계와 소통	18
라. Si와 가상공간 속, 너무 빠르게 다가온 위험	20

### 03. 대한민국에 바라는 우리의 목소리

가. 약속을 이해하고, 개인정보가 지켜지는 대한민국을 위해	24
나. 유해한 콘텐츠에서 보호받는 대한민국을 위해	24
다. 디지털 환경 속 안전한 관계와 소통이 시작되는 대한민국을 위해	25
라. 새로운 위험에서 안전한 대한민국을 위해	25

### 04. 부록

‘아동의 안전한 디지털 환경 조성을 위한 아동 설문조사’ 결과	27
------------------------------------	----

### 05. 참고자료

#### 집필진 안내

집필진  
초록우산 아동권리옹호단

주요 집필 아동  
강다희, 강민권, 강서준, 강소희,  
강예림, 강태웅, 김민아, 김민우,  
김민주, 김세은, 김승희, 김지우,  
양가현, 양민서, 양현승, 이건호,  
이민현, 이슬지, 이예린, 이준성,  
임현지, 장연수, 정연승, 허 현

아동감수단  
김도경, 김묘주, 김지형, 김태경,  
김태희, 손예원, 송지유, 심정민,  
유서현, 윤희준, 전서현, 조서진,  
조채훈



## 발간사

### 아동보고서에 담긴

아동의 목소리가 단지 ‘참고용 의견’이 아니라,

법과 제도를 바꾸는

출발점이 되기를 바랍니다.

안녕하세요, 초록우산 아동권리옹호단입니다.

우리는 대한민국 제7차 유엔아동권리협약 심의를 앞두고 아동의 시선으로 디지털 환경 속 아동 권리를 살펴보고 우리의 목소리를 전하기 위해 아동보고서를 집필하게 되었습니다.

디지털 환경은 우리에게 다양한 배움과 새로운 소통의 기회를 열어주었지만 동시에 ‘개인정보 유출, 유해콘텐츠, 사이버 괴롭힘, AI기술에 따른 새로운 위험’ 등 수많은 문제도 함께 생기고 있습니다.

우리는 단지 보호받아야 할 존재가 아니라 디지털 세상을 살아가는 ‘사용자’이자 온라인 환경 속 아동권리의 ‘주체자’이기도 합니다. 이 보고서에는 전국 504명의 아동, 청소년의 경험과 바라는 변화의 목소리가 담겨 있습니다. 우리의 이야기가 대한민국 정책과 제도에 반영되어, 지금보다 더 안전하고 건강한 디지털 환경이 만들어지기를 바랍니다.

이 아동보고서가 어른들에게 전하고 싶은 질문은 명확합니다.

- 우리의 개인정보는 안전하게 지켜지고 있나요?
- 우리가 사용하는 온라인 공간 속에 유해한 콘텐츠가 너무 많지 않나요?
- 온라인에서 처음 만나는 사람과 이야기해도 괜찮을까요?
- AI기술이 점점 발달하는 지금, 우리의 권리도 함께 지켜지고 있나요?



우리는 이 질문들에 어른들이 진심으로 귀 기울여 주시기를 바랍니다. 그리고 아동보고서에 담긴 아동의 목소리가 단지 ‘참고용 의견’이 아니라, 법과 제도를 바꾸는 출발점이 되기를 바랍니다.

디지털 환경은 빠르게 변화하고 있습니다. 그래서 아동을 위한 정책도 그만큼 빠르고 세심하게 움직여야 한다고 생각합니다. 앞으로도 초록우산 아동권리옹호단은 우리가 살아가는 세상에 대해 계속 질문할 것입니다. 그리고 그 질문이 더 많은 이들에게 닿고, 함께 답을 함께 찾아가며 더 많은 변화가 만들어지길 바랍니다.

감사합니다.

2025년 12월

초록우산 아동권리옹호단 일동

## 축사

디지털 세상에 모든 아동이 안전하고,  
권리를 존중받으며  
행복하게 살아갈 수 있도록  
언제나 어린이 곁에 함께하겠습니다.

안녕하십니까, 초록우산 회장 황영기입니다.

디지털 기술의 발달은 아동들에게도 많은 일상의 변화를 가져왔습니다. 대한민국 초·중학생 99.5%가 스마트기기를 사용하고 하루 평균 3시간 이상을 온라인에서 보낸다는 지금, 온라인은 이미 아이들의 학습, 교류, 소통이 이뤄지는 또 다른 삶의 공간이 되었습니다. 디지털 일상을 보내고, 인공지능(AI)과 함께 살아가게 될 아동들에게 안전한 온라인 공간을 만들어 주는 일은 우리 모두의 과제이자 사회적 책무라 할 것입니다.

초록우산은 이러한 문제의식 아래 아동에게 안전한 온라인 환경 조성을 위한 ‘온라인 세이프티’를 강조해 왔습니다. 다양한 법제 개선 노력과 더불어 사회적 인식 개선을 위한 2024년 ‘세상에서 가장 위험한 방’ 캠페인, 아동을 위한 디지털 방패법 마련을 촉구하는 2025년 ‘지금, 끝내야 할 때’ 캠페인 등 아이들이 안심하고 살아갈 수 있는 디지털 생태계를 위한 다양한 노력을 기울이고 있습니다.

이번에 초록우산 아동권리옹호단이 집필한 『클릭 후, 우리가 겪는 진짜 이야기』는 왜 한국 사회가 아이들에게 안전한 디지털 생태계 구축에 나서야 하는지를 아동 당사자들이 직접 말한다는 점에서 특별한 의미가 있습니다. ‘아동의 안전한 디지털 환경 조성을 위한 설문조사’ 참여 아동의 71.4%는 디지털 환경이 위험하다고 느끼고, 41.3%가 개인정보를 온라인에 공유한 경험이 있다는 결과는 아동권리 보호에 취약한 디지털 생태계의 실태를 보여준다고 할 것입니다.

또한, 경험을 바탕으로 안전한 디지털 생태계를 촉구하는 아동 당사자들의 생생한 목소리에 우리는 주목해야 합니다. 보고서에 담긴 ‘개인정보가 지켜지는 대한민국’, ‘유해한 콘텐츠에서 보호받는 대한민국’, ‘디지털 환경 속 안전한 관계와 소통이 시작되는 대한민국’, ‘AI 악용 등 새로운 위험에서 안전한 대한민국’이라는 아이들의 희망을 현실로 만들 수 있는 사회적 노력이 이번 보고서 발간을 계기로 활성화되기를 기대합니다.



앞으로도 초록우산은 아동권리를 존중하고 보장하는 안전한 디지털 생태계가 구축될 수 있도록 대중적 인식 변화를 선도하며, 여러 사회 주체들과의 다양한 연대와 협력을 이어갈 것입니다. 정부와 국회, 플랫폼 기업 등에서도 아동 당사자들이 이번 보고서를 통해 우리에게 던지는 메시지를 진지하게 생각하며, 온라인 세이프티를 위한 고민과 실천에 나서주시길 부탁드립니다.

끝으로, 보고서 작성을 위해 애써준 초록우산 아동권리옹호단 아동들, 초록우산과 함께 아동권리 보장을 위해 고민하고 노력해 주고 계신 모든 분들께 다시 한번 감사 인사드립니다. 디지털 세상에 모든 아동이 안전하고, 권리를 존중받으며 행복하게 살아갈 수 있도록 언제나 어린이 곁에 함께하겠습니다.

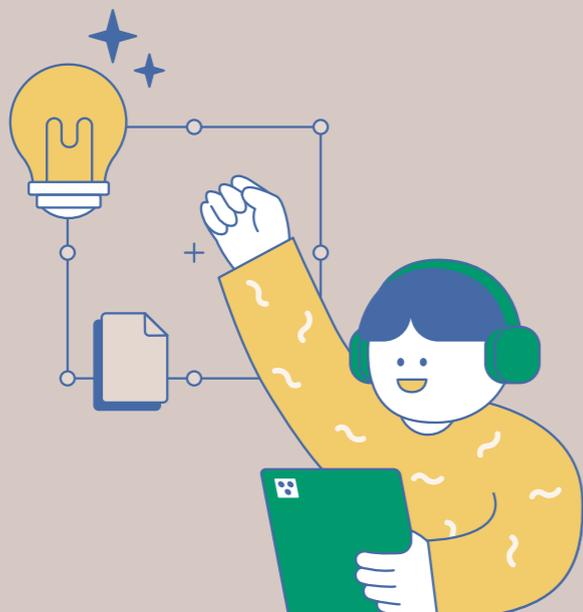
감사합니다.

2025년 12월  
초록우산 회장 황영기

클릭 후,  
우리가 겪는 진짜 이야기

01

## 우리의 소개



### 초록우산 소개

#### 국내 아동을 가장 잘 돕는 기관

전국 18개 지역본부와 7개 복지관, 6개 가정위탁지원센터, 4개 아동보호전문기관 및 4개 직영기관(시흥다어울림아동센터, 한사랑공동체)에서 촘촘한 네트워크를 기반으로 도움이 손길이 필요한 아동을 살피고 지원하며 국내 아동복지 분야를 선도하고 있다.

#### 전 세계 아동을 지원하는 대표 아동복지전문기관

영유아교육, 디지털교육, 인재양성지원, 아동보호, 온라인 세이프티, 인도적 지원을 중심으로 전 세계 아이들이 안전한 환경에서 건강하게 성장할 수 있도록 돕고 있다. 다방면의 지원을 통해 아이들이 배움의 기회를 얻고, 보호받으며, 미래를 꿈꿀 수 있도록 함께하고 있다.

### 집필진 소개

초록우산 아동권리옹호단

초록우산 아동권리옹호단은 자신과 타인의 권리를 이해하고, 아동의 권리를 증진시키기 위해 필요한 법과 정책을 개선하는데 자신의 목소리를 내는 아동참여 조직이다.



## 집필 과정

### 1 주제 선택 이유

디지털 기술이 발전하고 확산하면서 디지털 기기 사용자의 연령이 점점 낮아져, 우리와 같이 현재와 가까운 시기에 태어난 사람들을 ‘스마트폰을 쥐고 태어난 세대’라고 표현하고 있다. 이처럼 아동에게 온라인 환경은 교육을 위한 학습의 장이자 친구들과 소통하며 놀 수 있는 공간이다. 우리는 누가 굳이 가르쳐 주지 않아도 다양한 플랫폼에서 필요한 정보를 검색하고, SNS에서 모르는 사람과도 쉽게 친해지는 등 온라인 환경을 적극적으로 활용하고 있다.

특히 아동이 적절한 디지털 기술을 사용한다면 시민권, 참여권 및 문화적·경제적·사회적 권리를 온전히 행사할 수 있으며, 디지털 시민으로 성장할 수 있다. 그리고 지속 가능한 미래를 준비하는 과정이라는 점에서 온라인 환경에서 아동의 권리를 보장하고 위험을 예방하는 일은 매우 중요하다. (디지털 환경에서의 아동권리 보장 방안 연구, 2022).

하지만 디지털 환경의 확장은 우리 아동에게 수많은 문제도 함께 일으키고 있으며, 우려되는 사건도 지속적으로 발생하고 있다. 실제로 대한민국에서는 <N번방 사건><sup>1</sup>과 <웰컴투비디오 사건><sup>2</sup>과 같이 온라인 환경 속 아동권리 침해 사례가 사회적으로 큰 문제로 부각되기 시작했다. 이러한 사건을 계기로 디지털 환경 속 아동 권리 침해를 예방하고, 아동의 권리를 존중하고 증진하는 국가의 역할과 책임이 더욱 강조되고 있지만 아직까지는 안전한 디지털 환경을 만드는 제도적·정치적 대응이 충분하지 않은 실정이다.

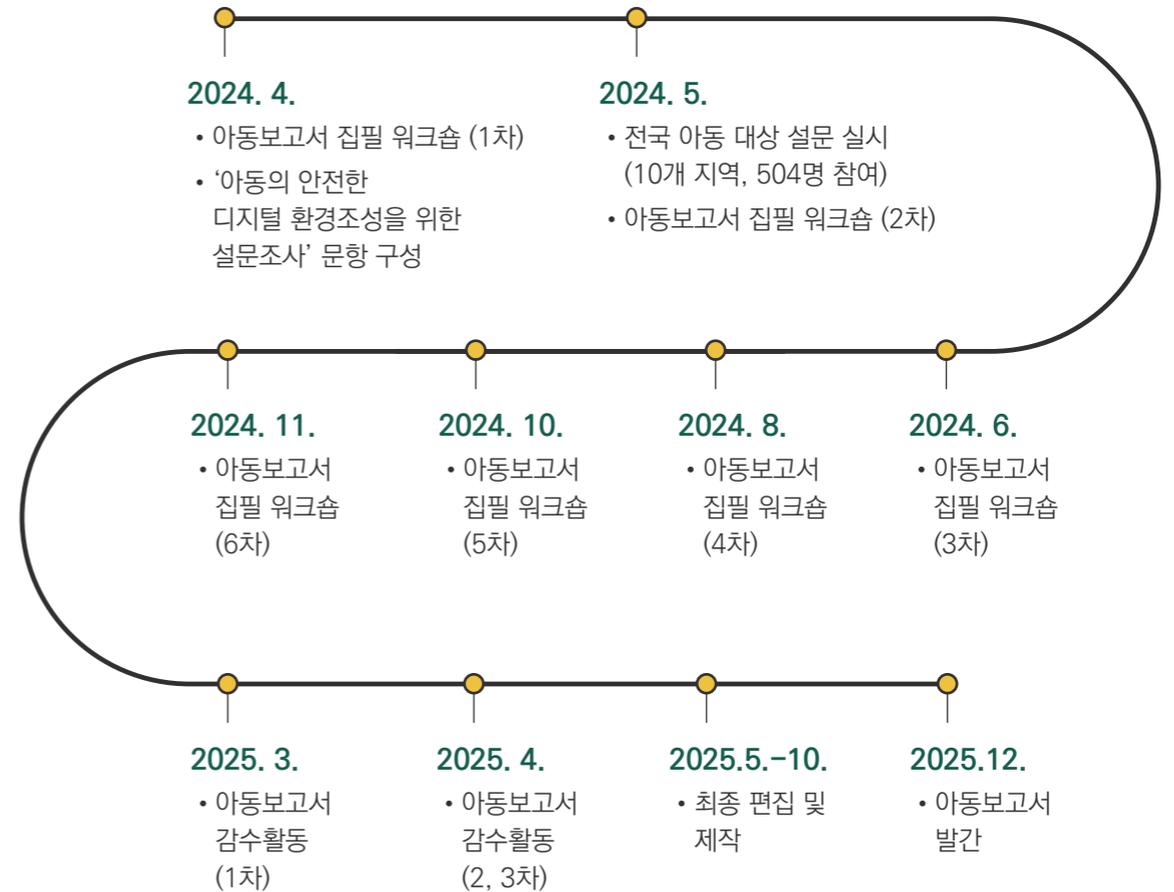
특히 대한민국 제5·6차 국가보고서에 대해 유엔아동권리위원회는 ‘온라인 성매매와 그루밍 그리고 교사의 성희롱을 포함하여 아동을 대상으로 한 모든 형태의 성적 착취 및 학대를 방지하고 대응하는 실효성 있는 조치를 취할 것’을 권고했다. 또 2021년 2월, 유엔아동권리위원회는 ‘디지털 환경에서의 아동권리’에 관한 일반논평 25호를 발표하며 디지털 환경에서 아동의 권리를 증진하고 보호하며 이행하려면 고려해야 할 기회와 위험 요소를 강조했다.

이에 초록우산 아동권리옹호단은 디지털 환경의 주요 이용자로서 위와 같은 문제 상황과 우려에 깊이 공감하며, 일상에서 경험한 디지털 환경 속 아동의 권리 침해 요소를 되짚어 보고 이 보고서로 우리의 목소리를 국제사회에 전달하고자 한다.

<sup>1</sup> 2018년 하반기부터 2020년 3월까지 텔레그램, 디스코드, 라인,<sup>118</sup> 위커, 와이어<sup>119</sup>, 카카오톡 등등의 메신저 앱을 이용하여 피해자들을 유인한 뒤 협박해 성착취물을 찍게 하고 이를 유포한 디지털 성범죄, 성 착취 사건이다.

<sup>2</sup> 2015년 다크웹에 개설된 ‘웰컴 투 비디오’ (일명 W2V) 웹사이트를 통해 32개국의 약 128만명 회원(유료회원 4천여명)이 아동 성착취 영상물을 거래한 사건이다.

### 2 아동보고서 집필 일정



### 3 아동의 안전한 디지털 환경 조성을 위한 설문조사 개요

설문기간	설문대상	참여인원	설문내용	설문방법
2024. 5. 2.- 2024. 5. 20.	전국 아동	504명	아동이 경험한 디지털 환경 속 아동권리 침해 수준	아동권리옹호단이 직접 설문 문항을 구성하여 전국으로 배포

클릭 후,  
우리가 겪는 진짜 이야기

02

## 우리가 살아가는 디지털 환경



### 가 이해하지 못한 약속, 보호받지 못한 개인정보

#### 1 약관의 어려움

“제 동생이 서비스 약관을 제대로 읽지 않아서 동생 나이에 맞지 않는 광고에 노출된 적이 있어요.”

3 컨슈머타임스, 2025. “게임서 먹튀 논란 매년 반복... 이제 그 만해야”

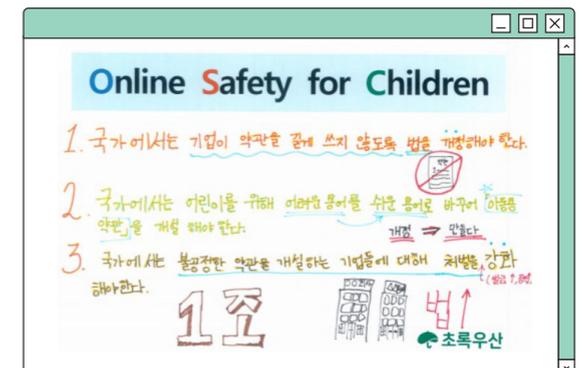
앱을 설치하거나 온라인 서비스에 가입할 때 가장 먼저 마주하는 것이 ‘이용약관’이다. 디지털 기기와 가까이에서 자란 아동은 다양한 온라인 플랫폼을 이용하며 수많은 약관에 동의해 왔지만, 실제로 약관의 내용을 충분히 이해하고 동의하는 아동은 많지 않다. 집필진이 실시한 설문조사에 따르면, ‘인터넷 사이트에서 약관을 꼼꼼히 읽어 보고 동의하고 있나요?’라는 질문에 ‘꼼꼼히 읽는다’고 답한 아동은 전체의 21.4%(108명)에 불과했다.

실제로 약관의 ‘길이’와 ‘용어’의 수준은 아동친화적이지 않다. 단순히 회원가입을 위해 약관에 들어가 보면 그 길이는 수천 자에 달하며, ‘법적 책임’, ‘면책 조항’, ‘제3자 제공’ 등 아동이 이해하기 어려운 단어로 가득하다. 이러한 표현은 아동의 이해를 방해하며 결국 이해하지 못한 채 그냥 동의하는 상황에 이르는 것이다.

약관에 대한 부주의는 다양한 피해로 이어질 수 있다. 실제로 일부 해외 게임 회사는 ‘서비스 종료 시 보상을 제공하지 않는다’는 문구를 약관에 작은 글씨로 포함한 뒤 실제로 서비스 종료 후 아무런 보상을 제공하지 않은 사례가 있었고, 게임의 주요 이용자인 아동과 청소년은 고스란히 피해를 봐야만 했다. 3

이처럼 약관의 복잡성과 불공정성은 아동이 정보를 이해하고 선택하는 권리를 침해할 수 있으며 이는 유엔아동권리협약 제3조(아동 이익 최우선), 제12조(아동 의견 존중), 17조(유익한 정보 얻기)를 침해할 수 있다.

이에 따라 국가는 아동이 약관의 내용을 이해하고 스스로 판단하도록 돕는 교육을 정규 교육과정에 포함시켜야 하며, 실제 사례를 중심으로 체험형 교육 콘텐츠를 개발하여 적용해야 한다. 더불어 디지털 플랫폼은 아동 이용자에게 ‘쉬운 약관’을 별도로 제공하도록 법제화하고 특히 개인정보 제공, 유료 서비스 이용 등 주요 조항은 명확한 시각적 표시나 별도 확인 절차를 거쳐 아동의 이해를 돕는 시스템을 마련해야 한다.



## 2 부주의한 개인정보 관리

"내 스마트폰에 저장했던 개인정보가 다른 곳에 유출된 적이 있는데 그 뒤로 모르는 번호로 자주 전화가 오고 보이스 피싱 문자도 오고 있어요."

"우리 학교의 한 학생이 SNS에 학교 생활 사진을 게시해 별로 친하지 않은 저에게까지 신상이 공개된 적이 있었어요."

- 4 서울경제, 2023, "모바일 게임이 140만명 아동 정보 불법 수집... 英, 틱톡에 벌금 200억원"
- 5 보안뉴스, 2024, "커리어넷 개인 정보 유출 인정... 악명 높은 해커 '인텔 브로커'에게 160만건"
- 6 과학기술정보통신부, 2024, "정보보호실태조사" 스마트 기기 사용 여부

최근 들어 개인정보를 적절하게 관리하지 못해 유출되는 문제가 날로 심각해지고 있다. 개인정보 유출이란, 기업이나 기관이 보유한 개인 식별 정보를 고의 또는 과실로 외부에 유출하거나, 제3자에게 무단으로 제공하는 행위를 말한다.

특히 이와 같은 사례는 전 세계적으로도 유사한 문제가 지속적으로 발생하고 있다. 2023년, 글로벌 동영상 플랫폼 틱톡(TikTok)은 해외 아동 약 140만 명의 개인정보를 불법 수집해 맞춤형 콘텐츠를 제공한 혐의로 200억 원 이상 벌금을 부과받았다. 4 또 2018년에는 진로·진학 정보 제공 사이트인 커리어넷이 해킹당해 회원 160만 명의 정보가 유출되기도 했다. 5

반면 아동의 부주의나 경각심 부족으로 신상정보가 노출되는 상황이 발생한다. 통계청 자료에 따르면, 대한민국 초·중학생의 99.5%가 스마트 기기를 사용하고 있으며 이들 대다수가 스마트폰, 태블릿 등 디지털 기기를 일상적으로 접하고 있다. 6 또한 집필진이 실시한 설문조사에 따르면, '온라인에서 나이, 이름, 학교, 집 주소 등 개인정보를 공유한 적이 있나요?'라는 질문에 41.3%(208명)가 '그렇다'고 응답했다.

이러한 현상은 단순히 아동 개인의 부주의나 경각심 부족 때문이 아니다. 아동의 발달단계에 따라 이해하는 수준에 차이가 있고, 또래관계나 소속감을 형성하고 싶어 하는 욕구가 있으며, 디지털 플랫폼 또한 다양한 개인정보를 쉽게 노출하는 등 다양한 원인에서 비롯될 수 있다. 따라서 이를 단순히 개인의 책임으로 한정 짓기보다는 아동이 개인정보 보호의 중요성을 충분히 이해하고 스스로를 지킬 수 있도록 교육과 인식 개선이 무엇보다 중요하다. 특히 집필진이 실시한 설문조사 주관식 응답에서도 '개인정보 유출 사례 중심의 교육'이 필요하다는 의견도 제시되었다.

더불어 국가는 디지털 플랫폼이 아동의 개인정보를 수집·활용하는 과정을 철저히 관리하도록 실시간 모니터링 체계를 구축하고, 정보 유출 시 책임 있는 보상과 후속조치를 의무화해야 한다. 또 SNS나 커뮤니티에 글이나 사진을 게시할 때 '개인정보 포함 여부를 확인하세요'와 같은 경고 문구를 자동으로 띄우는 기능을 도입하여 아동 스스로 자신의 정보를 지킬 수 있는 습관을 기르도록 해주어야 한다.

## 나 아동을 위협하는 콘텐츠

### 1 거짓 정보

"친구들과 이야기할 때, 허위 정보나 가짜 뉴스를 통해 서로 다른 정보를 알게 되며 오해나 다툼이 생길 때가 많아요."

7 EBS, 2018, "SNS에 떠도는 거짓정보"

기사, 유튜브 영상, 숏폼 등 아동이 자주 이용하는 콘텐츠는 빠르게 정보와 지식을 습득할 수 있다는 장점이 있지만, 우리는 온라인 콘텐츠에 포함된 거짓 정보 때문에 정확한 사실을 구별하는 데 어려움을 겪고 있다. 사실이 아닌데도 사실처럼 전달되는 정보가 확산하고 있는 것이다.

실제 기사에 따르면, 한 프랜차이즈에서 인기 있는 빙수를 하루 동안 1,000원에 판매한다는 거짓 정보가 SNS상에 게재되었고, 그 가게를 찾아가 학생과 점주 모두 당황한 사례가 있다고 한다. 또 태풍이 심각할 때 전국 모든 학교가 오전 수업만 시행한다는 거짓 정보가 퍼졌고, 오후 수업을 준비하지 않고 등교해 피해를 본 학생도 있었다고 한다. 7

특히 청소년 세대는 디지털 기기나 인터넷으로 뉴스 정보를 접하고 전달하는 데 익숙하기 때문에 가짜 뉴스나 거짓 정보에 더 취약할 수 있다. 그리고 그중 비판적 사고 역량이 충분하지 않은 청소년이라면 제대로 검증하거나 확인하지 않고 이를 수용할 가능성이 높다.

실제로 집필진이 실시한 설문조사에 따르면, 응답 아동 약 62%(314명)가 온라인에서 허위 정보를 접한 경험이 있다고 응답했다. 이는 유엔아동권리협약 제 17조(유익한 정보 얻기)에 위배되며 아동이 신뢰할 수 있는 정보를 접할 권리를 막고 있는 것이다.

따라서 국가는 아동이 거짓 정보를 비판적으로 판별하고 대응하도록 아동 눈높이에 맞춘 디지털 역량 교육을 체계화해야 한다. 또 유튜브, 숏폼 등 아동이 자주 접속하는 플랫폼과 협력하여 허위조작정보를 신속히 삭제하거나 차단하는 신고 및 검토 시스템을 구축해야 한다.



### Online Safety for Children

첫째 국가에서는 기업의 개인정보에 대한 규제를 강화해야 한다.  
 둘째 국가에서는 기업이 기업사이트에서 개인정보를 빼돌리지 않는지 한층 더 엄격히 감시해야 한다.  
 셋째 국가에서는 개인정보 유출과 그에 따른 범죄의 처벌을 강화해야 한다.  
 넷째 기업이나 정부에서는 개인정보를 '피해'를 책임지고 '강화'해야 한다.  
 다섯째 정부에서는 '6개월에 한번씩' 보이스피싱 범죄예방 공익광고를 만들어야 한다.



### Online Safety for Children

거짓정보

- 정부는 UN아동권리협약 제 17조(국가의 역할), 제 8조(신변의 자유권), 제 16조(생존권과 발달권)에 근거하여 거짓정보가 포함된 기사의 검열을 강화하고, 거짓기사가 유출되지 않도록 신문사는 바른게 거짓기사를 삭제한다.
- 거짓정보가 함유된 기사는 특히 디지털리터러시 능력이 떨어지는 아동들에게 더 큰 피해를 입히기 때문에 국회에서는 여러 국회의원들과 시민단체들이 힘을 모아 유익한 사람들의 처벌을 강화해야 한다.
- 국가는 거짓정보에 아동들이 유출되어 직간접적인 피해를 입히지 않도록 정부유족

## 2 자극적인 콘텐츠

“뉴스나 웹툰을 자주 보는데 선정적인 광고가 너무 많이 떠서 보기 민망해요.”

“유튜브에 폭력적이고 자극적인 영상이 화면에 보일 때가 있어 불편해요.”

8 박용한(2014), 폭력적 미디어물  
에의 노출이 공격성 및 공격행동  
에 미치는 영향에 대한 고찰

자극적인 미디어는 강한 이미지, 폭력적인 장면, 선정적인 표현 등으로 시청자의 관심을 끌려고 제작된 영상이나 게시물을 의미한다.

최근 세계적으로 유명해진 ‘오징어 게임’을 예로 들 수 있다. 넷플릭스에서는 해당 콘텐츠를 ‘청소년 관람 불가’ 등급으로 제한하고 있지만 청소년이 흔히 사용하는 SNS에서 사용자들이 불법적으로 짧은 영상을 유포하여 많은 아동, 청소년들이 자극적인 콘텐츠를 비교적 쉽게 접할 수 있다.

그리고 본인의 의사와 상관없이 한 번 시청한 영상과 유사한 콘텐츠가 알고리즘을 통해 계속 추천되면서 점점 더 수위가 높은 콘텐츠에 노출되기도 한다. 또 국내에서 유통되는 자극적인 미디어는 대부분 해외 플랫폼을 통해 파장되는데, 국내법으로만 제재를 가하기에는 어려운 상황이다.

미디어는 자극히 폭력적이거나 선정적인 행동을 조장하며 아동의 인지적·정서적 사고에도 부정적인 영향을 미친다. 특히 폭력적인 미디어를 자주 접한 아동에게서 공격적 행동과 언어가 증가하며, 장기적으로 어른이 된 이후에도 공격성이 높을 수 있다는 연구결과도 있다. 8

그리고 집필진의 설문조사에 따르면, ‘온라인에서 욕설이나 폭력적인 장면을 본 경험이 있다’고 응답한 아동은 71.4%(360명)나 됐으며, 이는 유엔아동권리협약 제3조(아동 이익 최우선), 제19조(폭력과 학대로부터 보호)에 위배될 수 있다.

이에 따라 국가는 자극적인 콘텐츠에서 아동을 보호하는 규제 방안을 강화해야 한다. 아동 계정에 선정적·폭력적 영상이 노출되지 않도록 연령 기반 필터링 기능을 플랫폼에 의무화하고, 광고 심의 기준을 명확히 하여 반복 위반 시에는 강력한 제재를 가해야 한다. 또 AI 기술 등을 활용해 자극적인 콘텐츠를 자동 감지해 사전 차단하고, 업로드 된 유해한 콘텐츠는 신속히 삭제될 수 있도록 국가와 플랫폼의 책무가 강화되어야 한다.

## 3 불법정보

“제가 모르고 실수로 들어간 사이트가 도박 사이트였어요.”

“친구가 좋은 약이라고 알려 줬는데, 약국에서는 마약 성분이 있다고 했어요.”

9 동아일보, 2023, “국민 88.5%  
청소년 마약 노출 위험 심각... 절  
반 ‘예방 교육 강화’

10 세계일보, 2024, “판돈 2억 도박  
서버... 총책은 중학생이었다.”

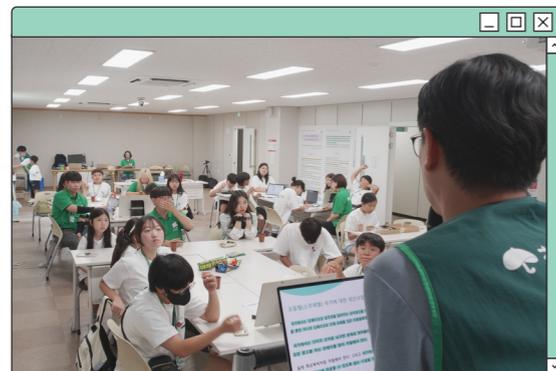
온라인에서 접할 수 있는 불법 정보란, 해당 국가의 법률에 따라 소지, 유포, 열람, 공유, 판매가 금지된 정보를 뜻한다. 최근에는 도박, 마약, 음란물 등 불법정보에 아동이 노출되는 사례가 증가하고 있으며, 이는 단순 노출을 넘어 아동의 인지·정서 발달과 건강에 심각한 영향을 미친다.

특히 마약과 관련된 정보는 이제 더는 성인만의 문제가 아니다. 온라인 공간에서는 마약 판매에 사용되는 은어를 쉽게 찾아볼 수 있으며, SNS를 유통 경로로 활용하면서 아동과 청소년이 무방비로 노출되고 있다. 실제로 국가권익위원회의 설문조사에 따르면, 응답자의 88.5%(3,250명)가 청소년의 마약 노출 위험이 매우 심각하다고 답했다. 9

청소년 사이버 도박 문제도 빼놓을 수 없다. 최근 기사에 따르면 ‘바카라’를 비롯한 불법 카지노 게임에서 검거된 10대는 2022년엔 단 2명에 불과했지만, 2023년 16명을 거쳐 2024년에는 93명으로 급증했다고 한다. 특히 스마트폰이 보편화되면서 불법정보를 포함한 사이트에 쉽게 접근할 수 있게 되었고, SNS에서 자동으로 광고가 나오면서 아동과 청소년을 유혹하고 있다. 그리고 2024년에는 중학생이 직접 사이버도박 서버를 운영해 그 규모가 2억 원대에 이른다는 기사가 보도되며 우리 사회에 큰 파장을 일으켰다. 10 이는 아동이 불법정보에 단순히 노출되는 것을 넘어 유포와 운영에까지 연결되는 심각한 문제임을 보여 준다.

집필진의 설문조사에 따르면, ‘온라인에서 범죄(사기, 도박, 마약거래 등)를 목격한 경험이 있나요?’라는 질문에 응답 아동 9.5%(48명)가 ‘그렇다’고 답했다. 이러한 상황은 유엔아동권리협약 제24조(건강), 제33조(해로운 약물로부터 보호)에 위배될 수 있다.

국가는 불법정보에 즉각적 대응체계를 갖추도록 해외 디지털 플랫폼과 협업을 제도화하고, 도박과 마약 유입을 막는 필터링 및 감지 기술을 확대 적용해야 한다. 이와 동시에 실효성 있는 불법정보(마약·사이버도박)에 대응하는 교육과 정보를 제공하고, 적극적으로 피해자를 지원 해야한다.



### Online Safety for Children

자극적인 광고

① 자극적인 광고가 많아지는 문제를 해결하기 위해 국가와 정부기관은 일주일에 몇몇 사이트를 하루 선정하여 선정된 사이트에 자극적인 광고를 만들지 않도록 요청할 수 있다. 선정된 사이트에 광고업자를 제재할 것 검토한다.

② 국가와 방송통신위원회가 심의사이트다. 8 관련 부서를 만들어 자극적인 광고가 나지 않도록 유해한 광고를 새로운 심의사이트나 관련 부서에 새로운 광고를 만들 때 마다 검사받도록 한다.

초록우산



### Online Safety for Children

1. 정부와 국회의원들은 비영리 활동을 함으로써 리빙 서비스를 제공하는 방안을 마련한다.

2. SNS 플랫폼을 온라인 상에서 마약 유통 내용이 공유되는 상황을 발견할 때 마약 제재 서비스를 강화한다.

3. 교육부에서는 심각해지는 학생들의 마약 유통 단계를 예방하기 위해 학교에서 합계마다 학생들의 마약 예방교육을 시행한다.

4. 중앙정보위원회에서는 마약의 위험성과 마약 사범의 처벌 수위를 강경하게 감시성을 제정하여 대한민국 국민들과 아동들이 위험성을 모두 감지하도록 한다.

초록우산

다 디지털 환경 속 위험한 관계와 소통

1 그루밍

"채팅 앱에서 만난 오빠가 사위하는 사진을 보내 달라고 했던 피해자 기사를 본 적 있어요."

- 11 뉴시안, 2025, "성착취 피해 아동 연령대 낮아졌다... 채팅앱, SNS 피해 다수"
- 12 전북연합신문, 2024, "경찰청, 미성년 상대 아동성착취물 제작, 협박 혐의자 구속 등"

그루밍이란 아동의 인정 욕구와 애정 욕구를 이용해 가해자가 아동과 신뢰 관계를 형성한 뒤 점차적으로 학대와 착취로 이어지도록 유도하는 행위이다. 특히 아동은 가해자에 대한 호감과 신뢰 때문에 자신의 상황을 인식하지 못하거나 자발적으로 동의하는 것처럼 보이는 경우도 많아 매우 위험한 상황에 놓인다. 이때 가해자는 다정한 말로 아동이나 청소년을 길들여 성적 촬영물을 직접 촬영해 건네 주도록 만들거나 오프라인에서 성폭력이나 조건 만남의 상황으로 유인한다.

그루밍 피해자는 자신이 피해자인지조차 인지하지 못하는 경우가 많아, 우리 주변에 신고되지 않은 잠재적 피해자가 다수 존재한다는 점을 잊어서는 안 된다.

실제 보도된 사례를 보더라도 아동의 온라인 그루밍 노출이 증가하고 있음을 알 수 있다. 초등학교 A(만 12세)는 오픈채팅방에서 성인 가해자가 도래인 척 접근해 교체 관계를 맺었고, 이후 성 착취 사진을 요구 받았다고 한다. 11 이 외에도 채팅 앱에서 미성년 피해자에게 약 3개월간 온라인 그루밍으로 신체 사진을 전송 받고, 이를 아동 성 착취물로 제작하고 협박한 가해자를 구속·송치한 사례도 있었다. 12

집필진이 실시한 설문 중 '온라인에서 모르는 사람이 개인정보를 요청한 적이 있나요?' 라는 질문에 응답 아동 약 14.1%(71명)가 '그렇다'고 답변했으며, 연령이 높아질수록 더 높은 비율을 나타냈다. 이는 연령이 높아질수록 스마트폰 이용 시간과 활용 능력이 증가되어 접촉하는 사람이 많아지기 때문이라고 판단된다. 이러한 그루밍 범죄는 유엔 아동권리협약 제19조(폭력과 학대로부터 보호), 제34조(성 착취와 성 학대로부터 보호), 제36조(모든 착취로부터 보호) 등 아동의 권리를 심각하게 침해하는 행위이다.

따라서 국가는 전화, 메시지, 영상 등 다양한 수단에서 발생할 수 있는 온라인 그루밍을 포괄적으로 규제할 법적 근거를 마련하고, 그루밍이 발생할 수 있는 디지털 수단에 연령 확인 절차를 의무화하여 신고 시스템을 확대해 즉각적이고 실효성 있게 작동하도록 해야 한다. 또 플랫폼은 아동이 자주 사용하는 서비스에 성적인 언어와 위험 대화를 자동으로 필터링하는 기능을 강화해야 하며, 반복적인 가해자에게는 경고, 계정 정지, 플랫폼 간 정보 공유 등이 가능하도록 법적 기반도 마련되어야 한다.

2 사이버폭력

"인스타그램이나 다른 SNS 속 욕설을 사용한 댓글(악성댓글) 때문에 상처를 받기도 해요."

"초등학생인 제가 게임을 못해서 유저들한테 '초딩, 당초, 잼민이'라고 놀림받았어요."

- 13 미디어파인, 2024, "새학기 어린이, 청소년 사이버폭력 급증... 대응 골든타입 지켜야"
- 14 내일신문, 2025, "사이버불링 피해 중학생, 사회적 고립 14% 높아"
- 15 선예진(2021), 온라인 오프라인 학교 폭력과 아동방임의 중복피해경험이 초기 청소년의 우울과 불안에 미치는 영향

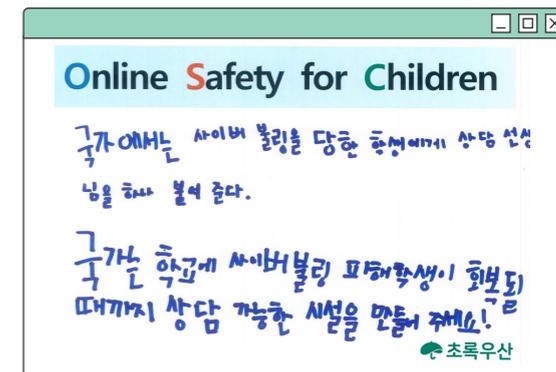
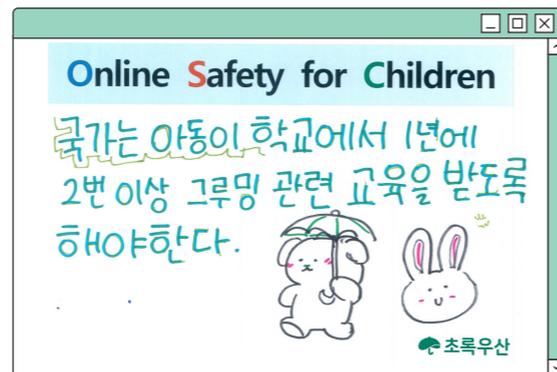
디지털 환경에서 아동·청소년이 경험하는 사이버폭력은 점점 더 심각해지고 있다. 푸른나무재단의 '2024 전국 학교폭력·사이버폭력 실태조사'에 따르면, 학교 폭력 피해자 중 사이버폭력 경험자의 자살·자해 총동 비율이 45.5%로 나타나, 비경험자(34.0%)보다 비율이 현저히 높았다. 또 학교폭력 신고전화(117)에 접수된 사이버폭력 관련 신고는 2020년 5,555건에서 2023년 8,654건으로 약 55.8% 증가하며 그 위협이 더욱 확산하고 있다. 13 이렇게 온라인에서 당한 사이버폭력은 오프라인에서와 마찬가지로 우울 및 높은 불안 수준을 일으켜 피해자는 큰 정신적 충격을 경험하게 되며 아동의 정신건강, 사회적 발달, 학습 환경 전반에 영향을 미치는 중대한 권리 침해이다.

특히 사이버폭력은 온라인이라는 특성 때문에 가해 사실이 은폐되거나 피해가 장기간 지속되는 경우가 많다. 그리고 그 심각성은 오프라인 폭력 못지않게 아동·청소년에게 깊은 상처를 남길 수 있다.

이 과정에서 발생하는 사이버불링은 특정 아동을 온라인상에서 집단적으로 괴롭히거나 따돌리는 행위이다. 사이버불링을 경험한 중학생은 그렇지 않은 학생보다 사회적 고립감을 14% 더 많이 느끼는 것으로 나타났으며, 한국 청소년의 사이버불링 피해율은 세계 2위 수준으로 매우 심각한 상황이다. 14

또 비대면과 익명성이 보장되는 디지털 환경에서는 욕설과 차별적 표현이 쉽게 퍼지고, 특히 나이가 어린 아동을 향한 혐오 발언이 일상화하고 있다. 온라인 게임 등에서 흔히 접할 수 있는 '초딩', '잼민이' 등 아동을 비하하는 발언은 아동의 자존감과 정신건강에 해로운 영향을 미친다는 연구결과도 있었다. 15 실제로 집필진이 실시한 설문조사에서도 응답 아동 71.4%(360명)가 온라인에서 욕설을 접한 적이 있다고 응답했으며, 그중 약 27%(74명)는 사이버불링을 당한 경험이 있다고 답했다. 이는 유엔아동권리협약 제2조(차별 금지), 제13조(표현의 자유), 제19조(폭력과 학대로부터 보호)에 위배된다.

국가는 이러한 사이버폭력을 오프라인 학교폭력과 동등하게 다루는 법적 체도를 강화하고, 피해 아동을 위한 전문 상담과 치유 프로그램을 전국적으로 확대해야 한다. 더불어 플랫폼 내에서 혐오 표현과 폭언이 통제되도록 자동 필터링 기능을 강화하고, 이용자 보호 중심으로 가이드라인을 정비해야 한다



가 AI와 가상공간 속, 너무 빠르게 다가온 위험

1 생성형 AI의 학습적 오남용

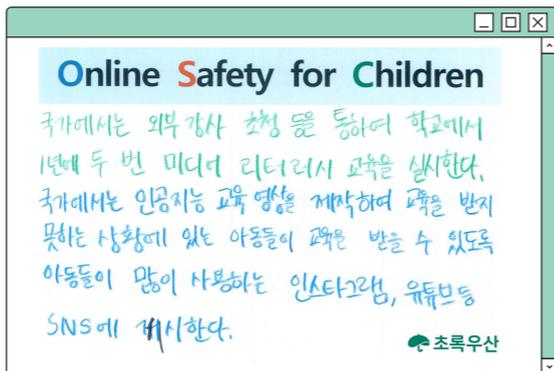
“다른 아이가 학교나 학원에서 내주는 숙제를 자기가 하는 것이 아니라 AI(ChatGPT 등)를 이용해서 검색하고 숙제를 한다는 얘기를 들은 적이 있어요.”

인공지능(AI)은 인간의 사고를 모방해 다양한 분야에 활용되고 있다. 그 중에서도 생성형 AI는 이용자의 요구에 따라 텍스트, 영상, 이미지 등 새로운 결과물을 만들어 내는 기술이며, 생활 전반과 의료, 금융, 제조, 교통 등 다양한 영역에서 활용되고 있다. 집필진의 설문조사에 따르면, ‘인공지능으로 만든 이미지나 영상을 접해 본 적이 있다’고 답한 응답 아동은 64.3%(324명)에 달했으며, 우리의 일상 속 다양한 영역에 스며들고 있다. 그리고 AI의 편의성 때문에 몇몇 아동은 생성형 AI 의존도가 높아져 학교 숙제나 학원 숙제에 활용하는 경우도 많다고 한다.

실제 보도된 기사에 따르면, 요즘 초등학생들이 숙제를 할 때 “챗GPT한테 물어보면 되잖아.”라는 말을 자주 하고, 생성형 AI에게 책 줄거리를 요약해 달라고 하거나 읽지도 않은 책의 독후감을 맡기는 경우도 많다고 한다.<sup>16</sup> 이러한 현상은 고학년이 되면서 더 심화한다. 특히 한국청소년정책연구원이 지난해 5월부터 7월까지 전국 중·고등학생 5,778명을 대상으로 조사한 결과에 따르면, 전체 응답자의 67.9%가 생성형 AI를 사용한 경험이 더 많은 것으로 나타났다. 이 중 고등학생이 중학생보다, 학업 성적과 경제 수준이 높은 학생일수록 AI 활용 경험이 더 많았다고 한다. 이처럼 AI 중심 학습이 확대되면 아동이 학습 과정에서 본인의 의견을 표현하고 존중받을 기회가 줄어들 수 있다.<sup>17</sup>

이러한 생성형 AI 과의존과 학습 부정행위는 아동의 교육받을 권리를 침해하는 행위이며, 아동의 발달과정 중 사고력과 판단력 향상에 부정적인 영향을 미칠 수 있다. 더불어 현재의 AI는 오류를 포함한 정보를 생성할 수 있으므로 이를 비판적으로 판단할 능력이 부족한 아이들은 잘못된 정보를 그대로 믿게 될 수 있다. 이는 유엔아동권리협약 17조(유익한 정보 얻기), 제28조(교육받을 권리), 제29조(교육의 목적)에 위배된다. 이에 국가는 생성형 AI가 제공하는 부정확하거나 편향된 정보에서 아동을 보호해야 하며, 아동 눈높이에 맞춘 AI 이해 교육과 함께, 교사 중심이 아니라 아동 참여 중심으로 실물 학습자료나 활동 기반 교육을 강화해 AI를 사용하지 않더라도 학습 성취감을 경험할 수 있는 교육환경을 조성해야 한다

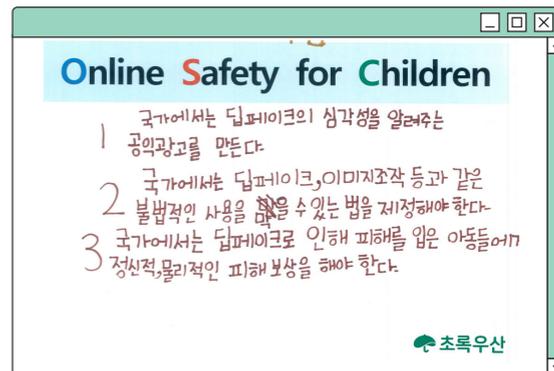
<sup>16</sup> 한겨레, 2025, “AI에 물어보면 된다 고요? 사고의 외주화 시대 글쓰기가 중요한 이유”  
<sup>17</sup> 디지털타임스, 2025, “이른 나이부터 AI에 노출된 아이들... 혼란에 대한 책임은 누가?”



2 딥페이크를 활용한 이미지 조작

“축구선수나 셀럽, 대통령 등 유명한 사람의 이미지를 조작하여 퍼트리는 콘텐츠를 본 적이 있어요.”  
 “딥페이크 기술로 미성년자를 성적으로 표현한 음란물을 본 적이 있어요.”

딥페이크(Deepfake) 기술을 활용해 지인, 운동선수, 배우, 정치인 등 실존 인물을 누드 콘텐츠에 합성하거나 이미지를 조작하는 사례가 많아지고 있다. 불과 몇 년 전까지만 해도 포토샵 같은 프로그램을 활용해 이미지를 심하게 보정하거나, 비현실적인 미의 기준을 만들어 사회적 이슈가 되기도 했다. 하지만 현재의 딥페이크는 기존의 포토샵이나 합성기술과 달리 더욱 자동화·고도화된 방식으로 빠르고 정교하게 성 착취물을 제작할 수 있어서 명예훼손과 성범죄로 이어지는 심각한 문제를 초래한다. 이 과정에서 수많은 아동 피해자를 만들 뿐만 아니라 아동 스스로 유해 콘텐츠를 제작하는 사례마저 발생시키는 부작용을 낳고 있다. 물론 남에게 피해를 주지 않는 선에서 이미지를 생성하고 수정하는 것은 자유이지만, 타인의 동의 없이 실존 인물을 활용하거나 성적·폭력적 맥락으로 이미지를 조작하는 행위는 명백한 범죄이다. 이처럼 생성형 AI 기술의 발전은 창작의 자유를 넓히는 동시에, 그에 따른 윤리적 책임과 규제의 필요성도 더욱 커지고 있다. 이러한 문제는 유엔아동권리협약 제17조(유익한 정보 얻기), 제34조(성 착취와 성학대로부터 보호), 제36조(모든 착취로부터 보호)를 명백히 침해하는 행위이다. 국가는 딥페이크 콘텐츠 식별 표시를 의무화해 아동이 조작된 정보를 인식할 수 있게 하고, 성 착취물의 생성과 유포에 대해서는 형사처벌 수위를 강화하고 수사 범위를 확대하는 등 법적 대응을 더욱 강화해야 한다.



### ③ 메타버스 속 왜곡된 가상 캐릭터

“온라인 게임을 하고 있는데  
야하게 생긴 가상 캐릭터를  
본 적이 있어요.”

15 세계일보, 2024, “메타버스에  
서 성폭행 당해... 英 경찰 공식  
수사”

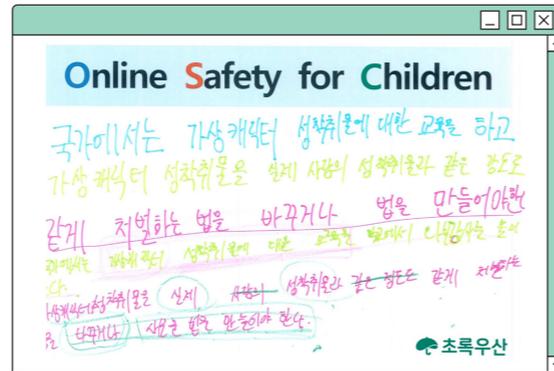
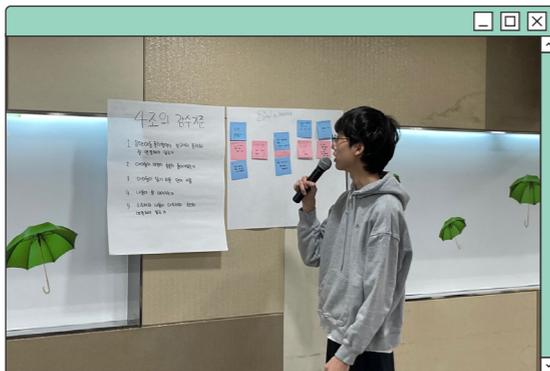
메타버스는 현실과 유사한 경험을 온라인 공간에서 가능하게 만드는 기술이다. 다양한 연령대 사용자들이 몰입형 서비스로 놀이, 교육, 사회적 소통을 이어 가고 있다. 특히 아동·청소년에게는 친구들과 함께 아바타로 활동하며 즐거움을 느낄 수 있는 공간이기도 하다.

실제 집필진의 설문조사에서도 응답 아동 약 74%(373명)가 ‘온라인에서 가상 캐릭터를 활용한 게임이나 영상을 본 적이 있다’고 응답했다. 이는 시를 활용한 콘텐츠가 우리의 삶이나 일상에서 매우 흔하게 접할 수 있는 존재임을 보여 준다. 하지만 이러한 공간에서의 올바른지 못한 소통방식은 아동의 성장에 심각한 영향을 줄 수 있다. 특히 AI 기반 가상 캐릭터와 선정적이거나 폭력적인 대화를 이어나가는 사례도 보고되고 있으며, 이는 아동의 인지·정서 발달에 부정적 영향을 미칠 우려가 크다.

또 메타버스 속에서 왜곡된 가상 캐릭터를 활용해 ‘아바타 스토킹’, ‘아바타 성희롱’과 같은 일도 벌어지고 있다. 특히 이러한 성범죄는 실제 오프라인에서 피해자와 동일한 심리적 정서적 트라우마를 겪게 할 수 있다고 한다.<sup>15</sup>

이러한 문제는 유엔아동권리협약 제16조(사생활 보호), 17조(유익한 정보 얻기), 제19조(폭력과 학대로부터 보호), 제34조(성 착취와 성 학대로부터 보호), 제36조(모든 착취로부터 보호)에 반하는 것이다.

국가는 가상 캐릭터 표현에 대한 연령 필터링 기준을 마련하고, 선정적·폭력적 캐릭터 디자인에 명확한 가이드라인을 수립해 위반 시 서비스 제한 등의 조치를 취해야 한다. 또 메타버스 내 유사 성범죄도 실질적으로 처벌할 수 있도록 법적 근거를 마련하고 적극적으로 대응해야 한다.



## 클릭 후, 우리가 겪는 진짜 이야기

03

# 대한민국에 바라는 우리의 목소리



## 가 약속을 이해하고, 개인정보가 지켜지는 대한민국을 위해

### ① 아동의 눈높이에 맞는 관련된 교육을 만들어 주세요.

- ☞ 국가 차원에서 아동에게 약관의 의미와 위험 요소를 쉽고 친근하게 설명하는 교육용 콘텐츠를 제작하고, 애니메이션 등 익숙한 매체로 제공해 주세요.
- ☞ 학교 교육과정에 '약관 이해 교육'과 디지털 역량 교육을 포함해, 실제 사례와 체험형 학습으로 아동이 스스로 판단할 수 있게 해 주세요.

### ② 아동 친화적인 '쉬운 약관'을 제공해 주세요.

- ☞ 디지털 플랫폼이 아동용 쉬운 약관을 별도로 제공하도록 법적 기준을 마련하고, 과도하게 복잡하거나 전문적인 용어 사용은 제한해 주세요.
- ☞ 약관 등의 시 개인정보 제공, 결제 등 중요한 조항은 별도로 강조 표시되도록 시스템을 개선해 주세요.

### ③ 아동의 개인정보를 철저히 관리할 수 있는 시스템과 환경을 조성해 주세요.

- ☞ 개인정보를 수집·활용하는 디지털 플랫폼에 대한 실시간 모니터링을 강화하고, 유출 시 책임 있는 보상 의무를 명확히 해 주세요.
- ☞ SNS게시물에 개인정보 포함 여부를 알려주는 자동 경고 문구 기능을 필수화 해, 아동이 스스로 개인정보 보호의 중요성을 인식할 수 있게 해 주세요.

## 나 유해한 콘텐츠에서 보호받는 대한민국을 위해

### ① 아동이 거짓 정보에 대응할 수 있는 교육과 시스템을 마련해 주세요.

- ☞ 아동이 허위조작정보, 가짜 뉴스 등을 구분할 수 있게 체계적인 디지털 역량 교육을 마련해 주세요.
- ☞ 아동도 쉽게 거짓 정보를 신고·차단할 수 있는 간단하고 접근성 높은 시스템을 구축해 주세요.

### ② 자극적이고 유해한 콘텐츠의 노출을 막아 주세요.

- ☞ 아동이 자주 사용하는 플랫폼에서 자극적 영상이나 광고가 아동 계정에 노출되지 않도록 연령 기반 필터링을 강화해 주세요.
- ☞ 아동 대상 광고 심의 기준을 명확히 하고, 반복 위반 시 강력히 제재해 주세요.
- ☞ 국가와 플랫폼이 협력하여 유해 콘텐츠가 신속히 삭제될 수 있도록 책임 체계를 마련해 주세요.

### ③ 불법정보 차단과 피해 예방을 강화해 주세요.

- ☞ 해외 플랫폼과의 협력 체계를 제도화하고, 필터링·감지 기술을 적극 활용해 불법정보(마약, 사이버도박 등)에 대응해 주세요.
- ☞ 불법정보(마약, 사이버도박 등) 대응 교육과 피해 아동 치료·상담 기관을 전국 단위로 확대하고, 아동이 쉽게 접근할 수 있는 신뢰할 수 있는 정보 플랫폼을 마련해 주세요.

## 다 디지털 환경 속 안전한 관계와 소통이 시작되는 대한민국을 위해

### ① 온라인 그루밍 전반을 규제하고 플랫폼 내 아동 보호 장치를 강화해 주세요.

- ☞ 전화, 메시지, 영상 등 다양한 수단에서 발생할 수 있는 온라인 그루밍을 포괄적으로 규제할 법적 근거를 마련해 주세요.
- ☞ 폐쇄형 대화방 등 다양한 매체에 실효성 있는 연령 확인 절차를 도입하고, 피해 발생 시 아동이 쉽게 신고할 수 있는 체계를 갖추어 주세요.
- ☞ 아동이 자주 사용하는 대화형 서비스에 성적 대화 폭언 등을 필터링할 수 있는 기능을 강화하고, 반복 가해자의 경우 계정 정지 및 신규 계정 생성 제한 조치를 강화해 주세요.

### ② 디지털 환경 속 다양한 폭력으로부터 아동을 보호해 주세요.

- ☞ 사이버폭력도 오프라인 학교폭력과 동일한 수준으로 처벌하고, 법적 기준과 절차를 명확히 해 주세요.
- ☞ 피해 아동을 위한 전문 상담 및 치유 프로그램을 확대해 주세요.
- ☞ 아동이 이해할 수 있는 안전한 이용자 행동 가이드라인을 마련해, 플랫폼 전반에 적용해 주세요.

## 라 새로운 위험에서 안전한 대한민국을 위해

### ① 생성형 시를 올바르게 활용할 수 있는 맞춤형 교육을 마련해 주세요.

- ☞ AI 기술의 원리, 한계, 주의할 점을 쉽게 설명하는 교육과 교재를 개발해 주세요.
- ☞ 시를 활용하지 않더라도 아동이 스스로 성취감을 느낄 수 있도록 실물 자료와 활동 중심의 학습 환경을 마련해 주세요.

### ② 딥페이크 등 AI 성 착취물에 대한 법적 대응을 강화해 주세요.

- ☞ 딥페이크 콘텐츠에는 식별 표시를 의무화하여 아동이 조작된 정보를 쉽게 구별할 수 있게 해 주세요.
- ☞ 딥페이크 성 착취물 생성과 유포에 대한 처벌 수위와 수사 범위를 확대해 주세요.

### ③ 왜곡된 가상 캐릭터와 가상공간의 위험으로부터 아동을 보호해 주세요.

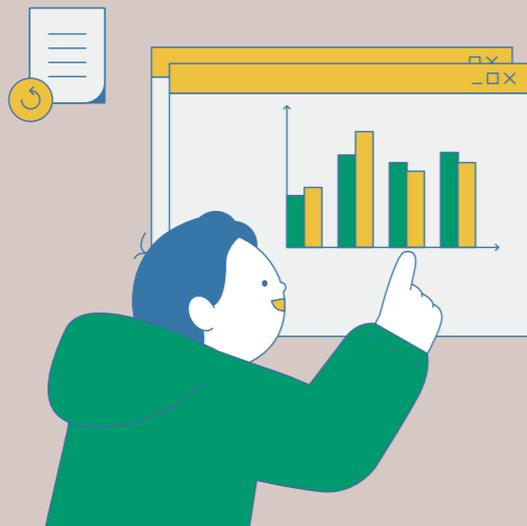
- ☞ 게임, 영상 등에 등장하는 가상 캐릭터의 표현에 연령 필터링 기준을 적용해 주세요.
- ☞ 가상 캐릭터와 관련된 아동친화적 디자인 가이드라인을 수립하고, 위반 시 서비스 제한 등 제재를 마련해 주세요.
- ☞ 가상공간에서 아바타를 이용한 스토킹, 성희롱 등은 오프라인 범죄와 동일한 수준으로 처벌해 주세요.

클릭 후,  
우리가 겪는 진짜 이야기

04

## 부록

'아동의 안전한 디지털 환경  
조성을 위한 아동 설문조사'  
결과



### 1 인구학적 특징

#### 가 총 참여자

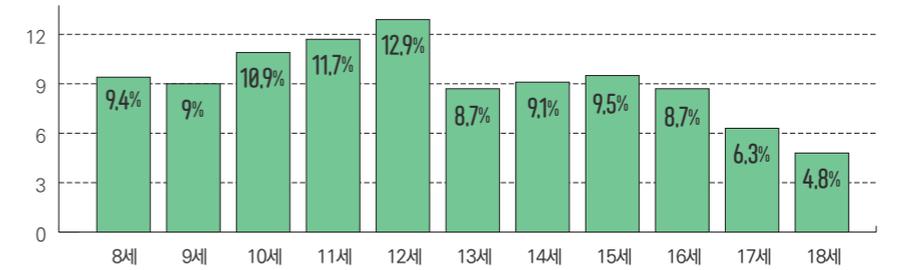
504명

여자  
293명

남자  
211명

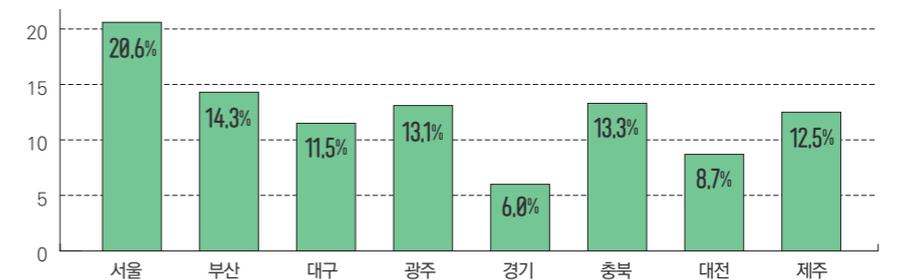
#### 나 참여자 연령 구분

연령	참여자	연령	참여자
8세	47명 9.4%	14세	46명 9.1%
9세	40명 9%	15세	48명 9.5%
10세	55명 10.9%	16세	44명 8.7%
11세	59명 11.7%	17세	32명 6.3%
12세	65명 12.9%	18세	24명 4.8%
13세	44명 8.7%		



#### 다 참여자 지역 구분

지역	참여자	연령	참여자
서울	104명 20.6%	경기	30명 6.0%
부산	72명 14.3%	충북	67명 13.3%
대구	58명 11.5%	대전	44명 8.7%
광주	66명 13.1%	제주	63명 12.5%

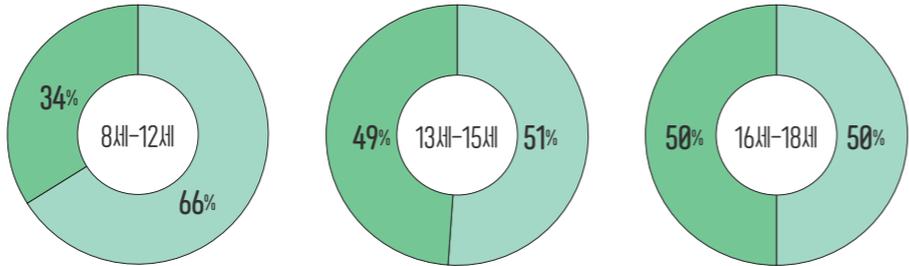


2 객관적 분석 < >

가 이해하지 못한 약속, 보호받지 못한 개인정보

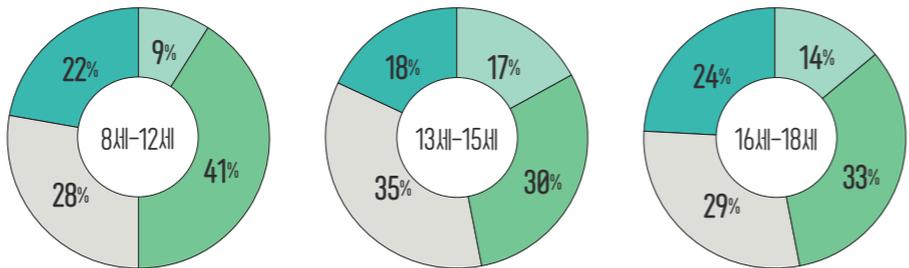
• 온라인에서 나이, 학교, 집, 주소 등 개인정보를 공유한 적이 있나요?

연령	있다	없다
8세~12세 266명	90명 34%	176명 66%
13세~15세 138명	68명 49%	70명 51%
16세~18세 100명	50명 50%	50명 50%
합계	208명 41.3%	296명 58.7%



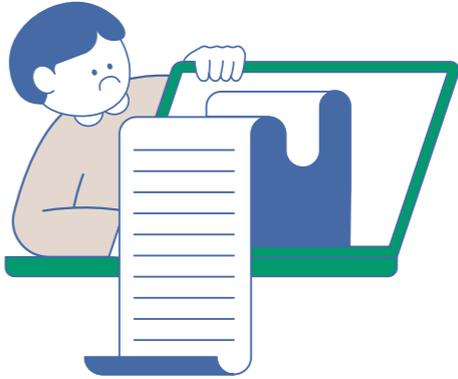
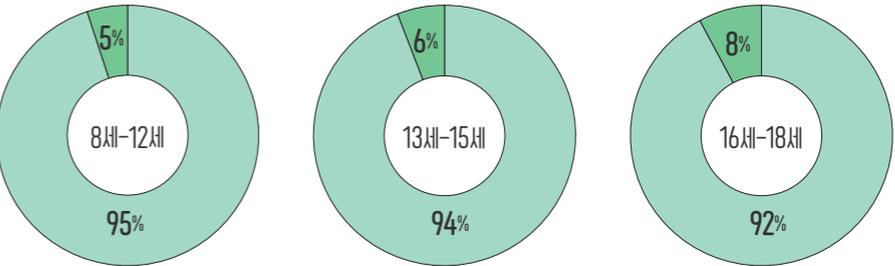
• 인터넷 사이트에서 약관(온라인 서비스, 프로그램을 이용하는 데 필요한 규칙)을 꼼꼼히 읽어 보고 동의하고 있나요?

연령	읽지 않는다	한 번 읽어본다	대충 읽어본다	꼼꼼히 읽는다
8세~12세 266명	24명 9%	109명 41%	74명 28%	59명 22%
13세~15세 138명	24명 17%	42명 30%	47명 35%	25명 18%
16세~18세 100명	14명 14%	33명 33%	29명 29%	24명 24%
합계	62명 12.3%	184명 36.5%	150명 29.8%	108명 21.4%



• 온라인에서 개인정보가 노출되어 피해를 본 적이 있나요?

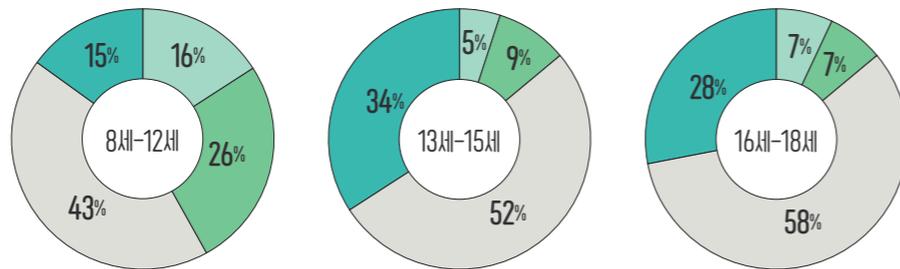
연령	있다	없다
8세~12세 266명	14명 5%	252명 95%
13세~15세 138명	9명 6%	129명 94%
16세~18세 100명	8명 8%	92명 92%
합계	31명 6.2%	473명 93.8%



📌 **아동을 위협하는 콘텐츠**

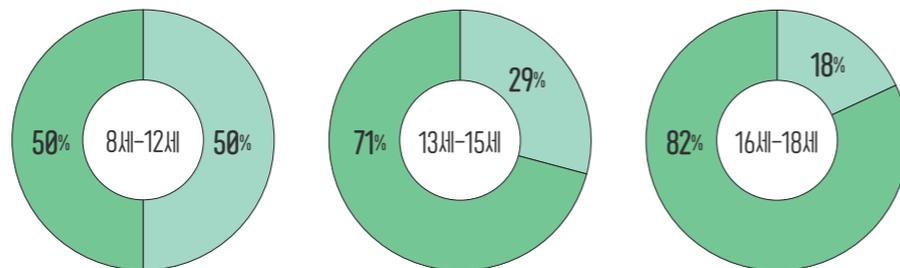
• 온라인에서 욕설이나 폭력적인 장면을 본 적이 있나요?

연령	한 번도 본적 없다	거의 보지 못한다	가끔 본다	자주 보게 된다
8세~12세 266명	43명 16%	68명 26%	114명 43%	41명 15%
13세~15세 138명	7명 5%	12명 9%	72명 52%	47명 34%
16세~18세 100명	7명 7%	7명 7%	58명 58%	28명 28%
합계	57명 11.3%	87명 17.3%	244명 48.4%	116명 23%



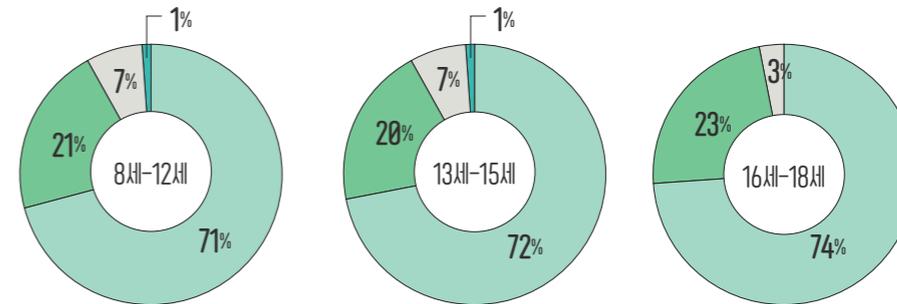
• 온라인에서 사실이 아닌 거짓 정보를 접한 적이 있나요?

연령	있다	없다
8세~12세 266명	134명 50%	132명 50%
13세~15세 138명	98명 71%	40명 29%
16세~18세 100명	82명 82%	18명 18%
합계	314명 62.3%	190명 37.7%



• 온라인에서 돈이나 상품을 걸고 하는 게임을 해 본 적 있나요?

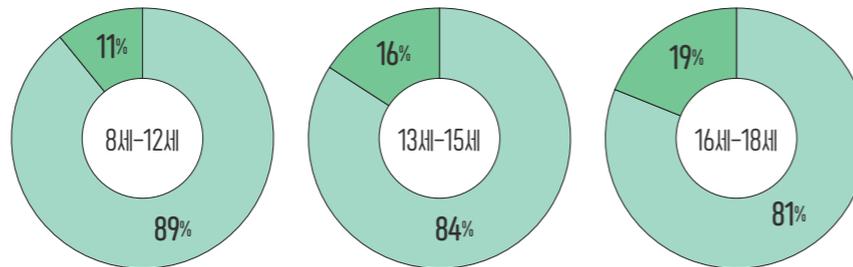
연령	없다	들어본적 있다	조금 해봤다	많이 해봤다
8세~12세 266명	189명 71%	56명 21%	19명 7%	2명 1%
13세~15세 138명	99명 72%	27명 20%	10명 7%	2명 1%
16세~18세 100명	74명 74%	23명 23%	3명 3%	-
합계	362명 71.8%	106명 21%	32명 6.3%	4명 0.8%



㉔ 디지털 환경 속 위험한 관계와 소통

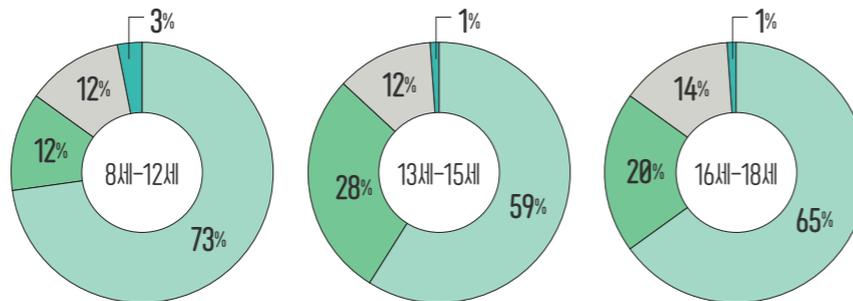
• 온라인에서 모르는 사람이 개인정보를 요청한 적이 있나요?

연령	● 있다	○ 없다
8세~12세 266명	30명 11%	236명 89%
13세~15세 138명	22명 16%	116명 84%
16세~18세 100명	19명 19%	81명 81%
합계	71명 14.1%	433명 85.9%



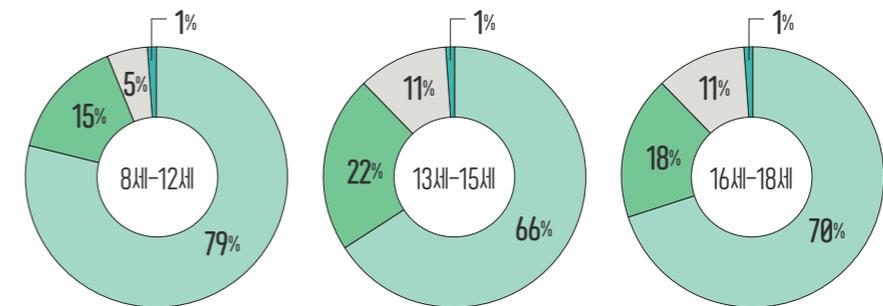
• 온라인에서 괴롭힘이나 욕설 등의 폭력을 당한 경험이 있나요?

연령	○ 없다	● 거의 없다	○ 조금 있다	● 많이 있다
8세~12세 266명	193명 73%	33명 12%	33명 12%	7명 3%
13세~15세 138명	81명 59%	38명 28%	17명 12%	2명 1%
16세~18세 100명	65명 65%	20명 20%	14명 14%	1명 1%
합계	339명 67.3%	91명 18.1%	64명 12.7%	10명 2%



• 온라인에서 범죄(사기, 도박, 성폭력, 마약을 거래하는 일 등)를 목격한 적이 있나요?

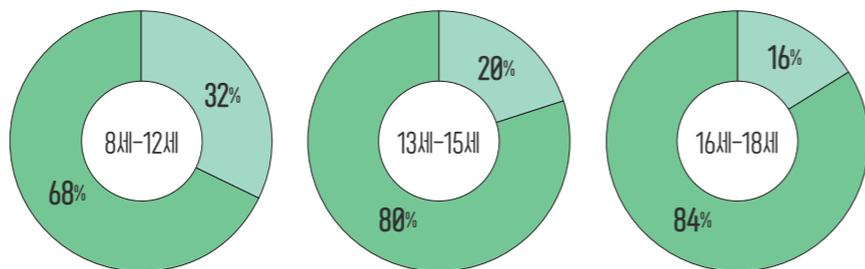
연령	○ 없다	● 거의 없다	○ 조금 있다	● 많이 있다
8세~12세 266명	207명 79%	39명 15%	17명 5%	3명 1%
13세~15세 138명	91명 66%	31명 22%	15명 11%	1명 1%
16세~18세 100명	70명 70%	18명 18%	11명 11%	1명 1%
합계	368명 73%	88명 17.5%	43명 8.5%	5명 1%



2 AI와 가상공간 속  
너무 빠르게  
다가온 위험

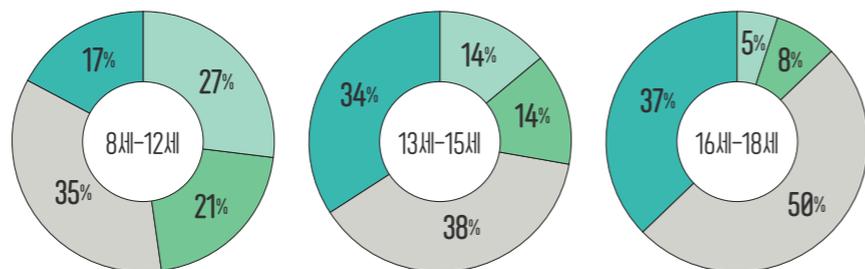
• 온라인에서 가상 캐릭터를 활용한 게임이나 영상을 본 적이 있나요?

연령	● 있다	○ 없다
8세~12세 266명	180명 68%	86명 32%
13세~15세 138명	109명 80%	29명 20%
16세~18세 100명	84명 84%	16명 16%
합계	373명 74%	131명 26%



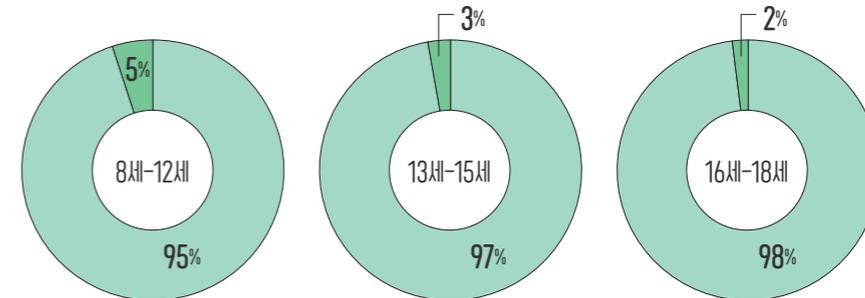
• 인공지능(AI)으로 만든 이미지나 영상을 접한 적이 있나요?

연령	○ 없다	● 거의 없다	○ 조금 있다	● 많이 있다
8세~12세 266명	71명 27%	57명 21%	92명 35%	46명 17%
13세~15세 138명	19명 14%	20명 14%	52명 38%	47명 34%
16세~18세 100명	5명 5%	8명 8%	50명 50%	37명 37%
합계	95명 18.8%	85명 16.9%	194명 38.5%	130명 25.8%



• 가상으로 만든 이미지나 영상 때문에 피해를 본 적이 있나요?

연령	● 있다	○ 없다
8세~12세 266명	13명 5%	253명 95%
13세~15세 138명	4명 3%	134명 97%
16세~18세 100명	2명 2%	98명 98%
합계	19명 3.8%	485명 96.2%



클릭 후,  
우리가 겪는 진짜 이야기

05

참고자료



가 이해하지  
못한 약속,  
보호받지  
못한  
개인정보

- KBS, 2024, “이 수법에 또 당했다...27만 명 개인정보 유출 확인”, <https://news.kbs.co.kr/news/pc/view/view.do?ncd=7875024>
- 컨슈머타임스, 2025, “게임사 ‘먹튀’ 논란 매년 반복...이젠 그만해야”
- 뉴시스, 2024, “11만명 개인정보 유출된 쇼핑물...法 '과징금 정당'”, [https://www.newsis.com/view/?id=NISX20240607\\_0002764710&cID=10201&pID=10200](https://www.newsis.com/view/?id=NISX20240607_0002764710&cID=10201&pID=10200)
- 서울경제, 2023, “모바일 게임이 140만명 아동 정보 불법 수집...英, 틱톡에 벌금 200억원”, <https://v.daum.net/v/20230406102800801>
- 보안뉴스, 2024, “커리어넷, 개인정보 유출 인정... 악명 높은 해커 '인텔 브로커'에게 160만건 털렸다”, <http://www.boannews.com/media/view.asp?idx=132247>
- 과학기술정보통신부, 2024, 「정보보호실태조사」 스마트 기기 사용 여부, [https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=127&tblId=DT\\_342005\\_B039&conn\\_path=I2](https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=127&tblId=DT_342005_B039&conn_path=I2)

나 아동을  
위협하는  
콘텐츠

- 박용한(2014), 폭력적 미디어물체의 노출이 공격성 및 공격행동에 미치는 영향에 대한 고찰, 교육연구논총, 35(1), 125-146.
- 동아일보, 2023, “국민 88.5% 청소년 마약 노출 위험 심각”... 절반 “예방 교육 강화”
- KBS, 2018, “가짜뉴스, SNS에서 진짜뉴스보다 6배 빨리 퍼진다”, <https://news.kbs.co.kr/news/pc/view/view.do?ncd=3616215&ref=A>
- EBS, 2018, “SNS에 떠도는 ‘거짓 정보’”, <https://news.ebs.co.kr/ebsnews/allView/10958067/H>
- 대한민국 정책브리핑, 2023, “청소년 마약 예방교육, 지금보다 더 강화해야” ...국민 절반 요청”, <https://www.korea.kr/news/policyNewsView.do?newsId=148919387>
- 세계일보, 2024, “판돈 2억 도박서버...총책은 중학생이었다”, <https://www.segye.com/newsView/20240418527836>

## ㉔ 디지털 환경 속 위험한 관계와 소통

- 경찰청 공식 블로그, 2024, “[웹툰] 사랑으로 포장된 검은 그림자! 온라인 그루밍”, <https://blog.naver.com/polinlove2/223419370040>
- 뉴시안, 2025, “성착취 피해 아동 연령대 낮아졌다…채팅앱·SNS 피해 다수”, <https://www.newsian.co.kr/news/articleView.html?idxno=79041>
- 전북연합신문, 2024, “경찰청, 미성년 상대 아동성착취물 제작·협박 피의자 구속 등 '23년 디지털성범죄 105명 검거”, <https://www.jbyonhap.com/news/articleView.html?idxno=413362>
- 미디어파인, 2024, “새학기 어린이·청소년 사이버폭력 급증…대응 골든타임 지켜야 [박용선 칼럼]”, <https://www.mediafine.co.kr/news/articleView.html?idxno=55881>
- 내일신문, 2025, “사이버불링 피해 중학생, 사회적 고립 14% 높아”, <https://www.naeil.com/news/read/548095>
- 선예진, 2021, “온라인·오프라인 학교폭력과 아동방임의 중복피해경험이 초기 청소년의 우울과 불안에 미치는 영향”, 연세대학교 사회복지대학원 석사학위논문, <https://dcollection.yonsei.ac.kr/common/orgView/000000539239>

## ㉕ 시와 가상공간 속 너무 빠르게 다가온 위험

- 한국소비자원, 2024, “미디어 이슈 트렌드 55호”, [https://www.kca.kr/Media\\_Issue\\_Trend/vol55/pdf/Media\\_Issue\\_Trend\(vol55\)\\_22.pdf](https://www.kca.kr/Media_Issue_Trend/vol55/pdf/Media_Issue_Trend(vol55)_22.pdf)
- 경향신문, 2024, “AI 학습 데이터에서 ‘아동 성착취물’ 2000장 넘게 나왔다”, <https://www.khan.co.kr/world/world-general/article/202408311315001>
- 여성신문, 2024, “뉴진스 게임 캐릭터에 비키니 입혀 ‘인증샷’...성적 대상화 피해”, <https://www.womennews.co.kr/news/articleView.html?idxno=249042>
- 한겨레, 2025, “AI에 물어보면 된다고요? ‘사고의 외주화’ 시대 글쓰기가 중요한 이유”, <https://www.hani.co.kr/arti/society/schooling/1199437.html>
- 디지털타임스, 2025, “이른 나이부터 AI에 노출된 아이들… 혼란에 대한 책임은 누가?”, <https://www.dt.co.kr/article/11664085>
- 세계일보, 2024, “메타버스에서 성폭행 당해… 英 경찰 공식 수사”, <https://www.segye.com/newsView/20240102504297>
- 이코리아, 2021, “판 커지는 메타버스, 규제는 어떻게?”, <https://www.ekoreanews.co.kr/news/articleView.html?idxno=52274>



# 클릭 후, 우리가 겪는 진짜 이야기

안전한 디지털 환경을 만들기 위한  
504명 아동의 목소리



## 초록우산

---

발행일 2025.12.

발행인 황 영 기

편집인 김 승 현

발행처 초록우산 아동옹호본부

주 소 서울시 중구 무교로 20, 어린이재단 빌딩

번 호 1588-1940

---

[www.chorogusan.or.kr](http://www.chorogusan.or.kr)

# 클릭 후, 우리가 겪는 진짜 이야기

안전한 디지털 환경을 만들기 위한  
504명 아동의 목소리



제7차 유엔아동권리협약 심의 대응을 위한 아동보고서

클릭 후, 우리가 겪는 진짜 이야기

초록우산

제7차 유엔아동권리협약 심의 대응을 위한 아동보고서

# 클릭 후, 우리가 겪는 진짜 이야기

안전한 디지털 환경을 만들기 위한  
504명 아동의 목소리

