

발간등록번호

11-1241000-100007-12

CHILDREN AND YOUTH WELL-BEING IN KOREA

아동·청소년 삶의 질

2025



국가데이터처
국가통계연구원

발간사

국가통계연구원에서는 생애주기별로 세분화된 삶의 질 측정의 하나로 아동·청소년의 전반적인 삶의 질을 종합적으로 제시하는 「아동·청소년 삶의 질」 지표 보고서를 발간하고 있습니다. 이번 보고서는 2022년 첫 발간 이후 두 번째로 건강, 관계, 학습·역량 등 8개 영역에서 각 영역을 대표하는 62개의 지표를 선별하여 아동·청소년의 삶의 질을 파악하기 쉽게 보여주고 있습니다.

아동·청소년은 스스로 자신의 권리를 주장하기 어렵고, 자립적인 생활 영위가 힘들기 때문에 사회와 가정의 돌봄을 필요로 합니다. 그러나 아직도 우리 사회에는 제대로 된 돌봄을 받지 못하는 아이들이 많이 있습니다. 과거에 비해 물질적인 상황, 주거환경, 안전에서의 개선이 이뤄졌지만, 지역이나 소득수준별 격차가 존재하며, 정신건강이나 가족 및 또래 관계 측면에서의 삶의 질은 낮은 편입니다. 또한 최근의 디지털 관련 사회변화로 인한 기회와 위험은 아동·청소년의 삶과 더 밀접하게 연관되어 있습니다.

아동·청소년 시기의 삶의 질은 생애 전반에 걸쳐 영향을 미칠 수 있기 때문에 더욱 중요하고, 아이들의 삶의 질 개선을 위해서는 사회 전체의 관심이 필요합니다. 보고서에서 지표를 통해 제시하고 있는 다양한 영역의 아동·청소년 삶의 질 측정 결과가 아동·청소년의 삶과 권리 보장에 대한 사회적 관심을 높이고 정책수립 과정에서 널리 활용되어, 아이들의 삶의 질 개선으로 이어지기를 기대합니다.

이번 보고서에서는 최근 이슈가 되고 있는 디지털 변화 및 정신건강이 아동·청소년의 삶과 어떻게 관련되고 있는지를 주제로 하는 ‘아동·청소년의 디지털 웰빙 실태 분석’, ‘아동·청소년의 정신건강’에 대한 이슈분석을 포함하였습니다. 이슈분석 원고를 작성해 주신 한국지능정보사회진흥원의 오연주 수석연구원과 한국보건사회연구원의 전진아 연구위원께 감사를 전합니다. 또한 아동·청소년 삶의 질 지표 검토 및 결과분석 과정에서 다양한 의견으로 보고서 작성에 도움을 주신 유민상 선임연구위원을 비롯한 아동·청소년 분과 지표검토위원 분들께 감사의 인사를 전합니다.

2025년 10월

국가통계연구원장

가진

일러두기

1 이 지표보고서는 「아동·청소년 삶의 질 2022」에 이은 두 번째 보고서로 경제인문사회연구회에서 3차연도(2019~2022년)의 협동연구과제로 진행된 「한국 아동·청소년 삶의 질 지표 구축 방안 연구」를 기반으로 하여 작성되었으며, 기존 연구에서 검토되었던 측정 프레임워크와 지표체계 등을 토대로 구성하였다.

• 「한국 아동·청소년 삶의 질 지표 구축 방안 연구」는 한국 아동·청소년의 삶의 질 측정 지표체계 구축을 위한 연구로 아동·청소년 삶의 질 프레임워크와 지표체계 구축, 측정결과에 대한 분석, 주요 이슈 분석, 데이터베이스 구축 방안 등의 연구가 이루어졌다.

2 이 보고서에서 아동·청소년은 만 0~18세를 의미하며, 고등학생까지를 포함한다.

• 청소년기본법 상에서의 청소년(만 9~24세) 중 후기청소년(만 19~24세)을 제외하였다. 만 18세 이하의 아동·청소년과 후기청소년은 같은 생애주기 특성을 공유한다고 보기 어렵다. 또한 후기청소년은 성인으로 아동·청소년기의 성장·발달 과정이나 양육과 보호의 개념보다는 자립이나 독립이 중요시되는 시기로 이러한 특성이 삶의 질 프레임워크에 반영될 필요가 있어 아동·청소년 삶의 질 프레임워크와는 차이가 있다.

• 2022년 보고서 작성 당시의 연령기준은 고등학생까지 포함한 만 0~17세를 대상으로 하였으나, 아동·청소년 다음 생애주기라 할 수 있는 ‘청년’의 연령을 청년기본법 상에서 19~34세로 정의함에 따라 만 18세의 포함 기준을 검토하는 과정에서 ‘아동·청소년’에서 만 18세까지 다루는 것으로 결정하였다. 생애주기별 특성과 법정 연령기준 등 자세한 내용은 본문에서 언급되어 있다.

• 2022년 발간 보고서와 연령기준이 변경됨에 따라 연령이 변경된 지표는 62개 지표 중 7개 지표*이다.

아동·청소년 추계인구, 10만 명당 사망자 수, 한부모 가구 아동 비율, 기초생활보장수급 아동 비율, 상대적 빈곤율, 최저주거기준 미달가구 거주 비율, 자살률

3 아동·청소년 삶의 질 지표는 기 공표된 승인통계를 활용하여 작성되고 있어, 기존 통계자료의 연령 기준을 따라야 하는 한계가 있다. 따라서 본 보고서의 연령기준은 만 0~18세이지만, 활용통계에 따라 연령기준을 벗어나거나, 일부 연령만 포함하는 경우가 있다.

4 이번 보고서는 2022년 보고서에서 작성하였던 8개 영역 60개 지표에서 사회변화를 반영하여 2개 지표*를 신규로 추가하여 8개 영역 62개 지표로 구성된다.

이주배경 아동·청소년 인구 비율, 범불안장애 경험률

CONTENTS

PART 1 개요

1 작성배경 및 목적	10
2 아동·청소년 삶의 질이란?	11
3 아동·청소년 연령기준	12
4 아동·청소년 삶의 질 프레임워크	14
5 지표 선정과정	16
6 지표체계	17
7 활용자료의 한계	19
8 아동·청소년 삶의 질 지표 발전방안	21

PART 2 아동·청소년 삶의 질

1. 사회적 배경	24
1-1. 사회적 배경	24
1-2. 사회적 배경	24
2. 물질적 상황 및 주거환경	32
2-1. 물질적 결핍지수	33
2-2. 가정경제 어려움에 대한 걱정	34
2-3. 상대적 빈곤율	35
2-4. 거주지역 편의성	36
2-5. 최저주거기준 미달 가구 거주 비율	38
2-6. 초미세먼지 농도	39
3. 건강	40
3-1. 스트레스 인지율	41
3-2. 자살률	42
3-3. 범불안장애 경험률	44
3-4. 저체중 출생아 비율	45
3-5. 비만율	46
3-6. 주관적 건강 인지율	47
3-7. 수면시간	48
3-8. 예방접종률	49
3-9. 영양결핍률	50
3-10. 규칙적 운동 실천율	51
4. 학습·역량	52
4-1. 학습시간	53
4-2. 사교육 참여율	54
4-3. 주관적 학업성취 정도	55
4-4. 학교생활 만족도	56
4-5. 학업중단율	57
4-6. 영유아 언어발달 정도	58

5. 여가·활동·참여	60
5-1. 평일 여가시간	61
5-2. 방과 후 활동	62
5-3. 여가생활 만족도	64
5-4. 동아리 참여율	65
5-5. 사회문제 관심 정도	66
5-6. 아동·청소년 인권 존중에 대한 인식	67

6. 안전·위협행동	68
6-1. 아동학대 피해 경험률	69
6-2. 방과 후 방치 정도	70
6-3. 또래폭력 피해 경험률	71
6-4. 교통사고 사망률	72
6-5. 강력범죄 피해율	73
6-6. 흡연율	74
6-7. 음주율	75
6-8. 소년범죄 발생률	76
6-9. 가출 경험률	77
6-10. 스마트폰 과의존 위험률	78

7. 관계	80
7-1. 부모와 함께 보내는 시간	81
7-2. 가족과의 식사빈도	82
7-3. 가족 내 의사결정에 대한 인식	83
7-4. 가족관계 만족도	84
7-5. 친구와 자주 노는 비율	85
7-6. 이야기 상대가 있는 사람의 비율	86
7-7. 친구관계 만족도	87
7-8. 사회 신뢰도	88

8. 주관적 웰빙	90
8-1. 삶의 만족도	91
8-2. 긍정정서	92
8-3. 부정정서	93
8-4. 삶의 가치에 대한 인식	94

PART 3 이슈분석

아동·청소년의 디지털 웰빙 실태 분석	98
아동·청소년의 정신건강	116

PART 4 부록

지표 정의서	128
(아동·청소년 분과) 삶의 질 지표검토위원회	149

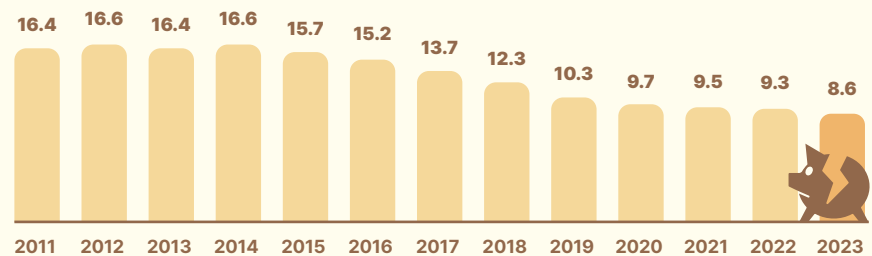
아동·청소년 삶의 질 요약

0~18세 아동·청소년의 비율은 2025년 전체 인구의 13.7%로 2000년 27.5%에서 지속적으로 감소 추세이다. 전체 아동·청소년 중 이주배경 아동·청소년의 비율은 2025년 6.3%로 2017년 3.0%에서 지속적으로 증가하고 있다. 학급당 학생 수는 감소하고, 국공립 어린이집 비율은 증가 추세로 전체적인 교육환경은 개선되고 있다. 다만 초·중·고의 장애아동이 통합교육을 받는 비율은 2010년과 거의 비슷한 수준으로 정체되어 있음을 보여준다.

물질적 상황과 주거환경은 지속적인 개선 추세, 거주지역 편의성은 지역간 편차 존재

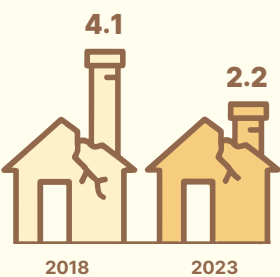
아동·청소년의 물질적 상황과 주거환경 측면에서 삶의 질을 보면 전반적으로 개선되고 있으나 저소득 가구나 농어촌 지역에서 상대적으로 낮은 편이다. 아동·청소년이 있는 가구의 상대적 빈곤율은 2011년 이후 꾸준히 감소하고 있으며, 전체 가구보다 낮은 수준이다. 유니세프 기준으로 작성된 물질적 결핍지수는 2023년 17.6%로 2018년 대비 개선되었으며, 물질적 상황에 대한 아동·청소년의 주관적인 인식을 보여주는 가정경제 어려움에 대한 걱정 또한 2018년에 비해서 소폭으로 감소하였다. 최저주거기준 미달가구 비율은 최근 소폭으로 증가하였지만 2017년 이후 지속적인 개선 추세를 보이고 있다. 아동·청소년의 지역환경을 보여주는 거주지역 내 편의시설 접근성은 소폭으로 개선되고 있으나 여전히 농어촌 지역에서는 대도시나 중소도시에 비해 낮아 지역별 차이를 보여준다. 아동·청소년의 외부활동과 밀접한 연관이 있는 초미세먼지 농도는 코로나19 시기 개선된 이후 비슷한 수준을 유지하고 있다.

상대적 빈곤율(단위: %)



신체건강은 개선 후 유지되고 있으며, 정신건강을 보여주는 스트레스, 불안, 자살률은 악화 건강과 관련된 아동·청소년의 삶의 질을 보면, 신체건강이 영양과 발달 정보가 충분해지면서 좋아지는 것과 다르게 정신건강은 악화하는 추세를 보인다. 신체건강을 보면 영아기의 건강상태를 보여줄 수 있는 저체중 출생아 비율은 지속적으로 증가하였으나 2022년 이후

최저주거기준 미달가구 비율(단위: %)



7.7%~7.8% 정도로 정체되어 있다. 아동·청소년의 신체건강을 대표적으로 보여주는 지표인 비만율은 코로나19 시기 악화된 이후 소폭으로 감소하고 있다. 건강과 밀접하게 관련되는 수면시간은 눈에 띄는 변화 없이 6.2~6.4시간 정도를 유지하고 있으나 여학생이 남학생에 비해 수면시간이 짧은 편이다. 아동·청소년들이 주관적으로 평가하는 본인의 건강 평가는 코로나19 시기에 낮아졌으나 그 이후 다시 상승하고 있다.

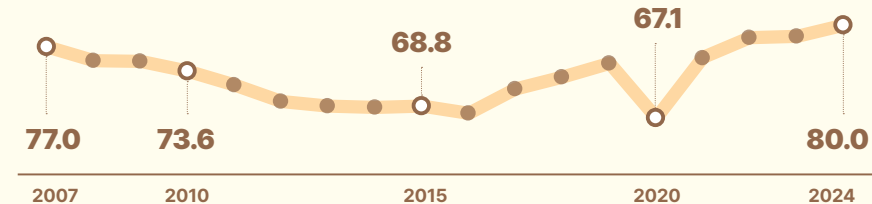
정신건강을 보여주는 지표들은 전체적으로 악화된 것으로 나타났다. 스트레스 인지율과 범불안장애 경험률은 최근에 증가하는 추세이며, 이와 비슷하게 자살률도 2016년 이후 계속 증가하고 있다. 특히 2021~2023년에 12~14세의 자살률이 두드러지게 증가하였다.

건강행동 영역 지표 중 예방접종률은 연령이 높아질수록 점차 낮아지나 만 6세의 예방접종률은 최근 개선되었다. 영양결핍률은 1~9세의 경우 큰 변화를 보이지는 않으나 10~18세는 계속 높아져서 2023년에는 22.8%로 나타났다. 동시에 규칙적 운동 실천율은 전반적으로 상승하고 있으며, 특히 남학생과 중학생에서 증가폭이 두드러진다.

지난 10년간 학습시간은 감소하였으나 사교육 참여율은 증가

학습·역량 측면에서 아동·청소년의 삶의 질을 살펴보면, 학생들의 일상생활에서 가장 많은 부분을 차지하고 있는 학습시간은 지난 10년 동안 모든 학교급에서 감소하였다. 그러나 학교학습과 학교 외 학습으로 나누어보면, 학교 외 학습시간은 증가 추세로 고등학생의 경우 10년 전에 비해 한 시간 가까이 증가하였다. 마찬가지로 같은 기간 사교육 참여율은 코로나19 시기를 제외하고 지속적으로 증가하여, 2024년에는 80.0%이다. 중·고등학생들의 주관적인 학업성취 정도는 최근에 소폭으로 감소하였으며, 주관적인 학교생활 만족도 또한 2014년 이후 조금씩 감소하는 추세이다. 주관적 학업성취 정도와 학교생활 만족도는 대도시나 중소도시에 비해 농산어촌에서 낮은 편이고, 가구소득이 올라갈수록 높게 나타났다. 학업중단율을 보면 초·중학생과 중학생은 1% 미만에서 큰 변화가 없으나 고등학생의 학업중단율은 최근 증가하여 2023년에 2.0%로 나타났다.

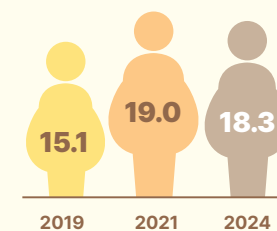
사교육 참여율(단위: %)



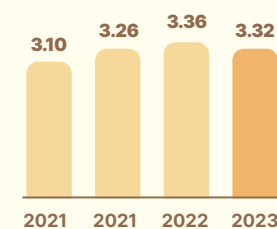
평일 방과 후 활동은 학원이나 스마트폰 이용에 집중, 동아리 참여율은 지속적으로 감소

여가·활동·참여 영역에서 아동·청소년의 삶의 질은 크게 여가활동과 사회참여 부분으로 나누어서 살펴볼 수 있다. 평일 방과 후에 주로 하는 활동은 '학원·과외'가 42.8%로 비중이 가장 높고, '스마트폰 사용'이 20.1%로 그 다음으로 높게 나타났다. 그러나 연령별로 차이가 있

비만율(단위: %)



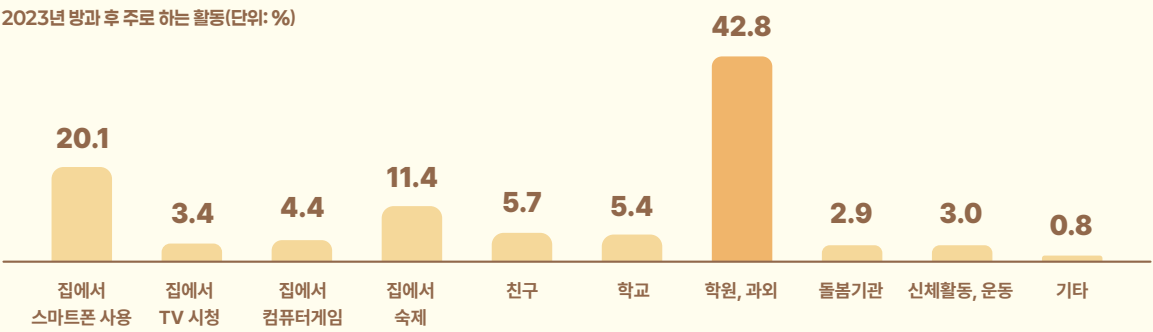
주관적 학업성취 정도(단위: 점/5점)



며 스마트폰 사용과 컴퓨터 게임은 12~17세에서 9~11세에 비해 높게 나타난 반면, 집에서 숙제, 친구와 놀기, 방과 후 학교 등은 9~11세에서 더 높은 비율을 보였다. 또한 방과 후 주로 활동하는 공간을 보면 초등학교 저학년은 예체능학원의 비율이 높고, 초등학교 고학년은 예체능보다 교과목 학원의 비율이 높다. 중학생은 오후 5~7시에 50% 이상이 학원에 있으며, 오후 8시에 집에 있는 비율이 61% 정도이다. 10대 중에서 여가생활에 만족하는 비율은 2023년 50.3% 정도이긴 하나 2011년 이후 증가 추세이다.

아동·청소년의 사회활동 참여 정도를 보면 사회문제에 관한 관심 정도는 비슷한 수준이지만 소폭으로 증가하고 있다. 그러나 적극적인 사회참여 활동을 보여주는 동아리 참여율은 2017년 이후 계속 감소하고 있다.

2023년 방과 후 주로 하는 활동(단위: %)



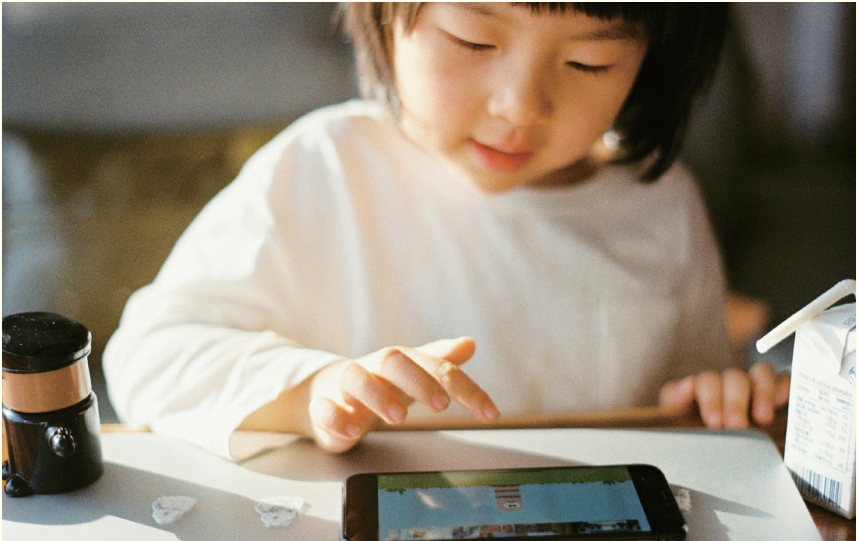
아동학대 피해 경험률은 감소, 또래폭력 피해 경험률은 증가하고 있음

아동·청소년의 안전환경은 전반적으로 개선되고 있지만, 디지털 전환으로 온라인 공간에서의 위험에 더 노출되고 있다. 아동학대 피해 경험률은 사회적 인식의 변화에 따른 신고 증가와 정책 대응으로 지속적으로 증가했으나 최근 감소세를 보이고 있으며, 보호자 없이 혼자 또는 형제나 자매끼리 집에 있는 아동의 비율은 5년 전에 비해 감소하였다. 그러나 또래폭력 피해 경험률은 증가하고 있으며, 최근에는 온라인 공간에서 또래폭력 피해 경험의 증가폭이 큰 편이다.

강력범죄 피해율과 가출 경험률의 증가는 모두 중학생에서 두드러짐

강력범죄 피해율과 소년범죄 발생률은 2012년 이후 전반적으로 감소 추세였으나 2021년 이후 다시 소폭 증가 추세를 보인다. 최근의 추세를 보면 강력범죄 피해율은 중학생에서 두드러지며, 소년범죄에서 주로 재산범죄가 증가하였다.

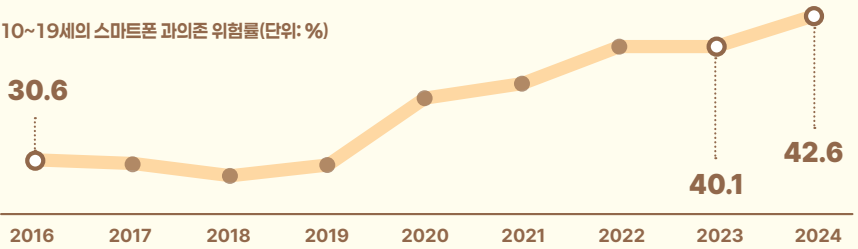
아동·청소년들의 일탈행동 중 하나인 흡연율과 음주율은 지속적으로 감소하고 있어 2024년 흡연율은 4.5%, 음주율은 9.7%이다. 가출 경험률은 2013년 5.1%에서 감소하고 있지만 2024년에는 3.0%로 전년 대비 증가하였으며, 이러한 추세는 특히 중학생에서 두드러진다. 또한 가출 경험률의 경우 2018년까지는 남학생의 가출 경험률이 여학생보다 1~2%p 정도 높았으나 이후 성별 차이가 1%p 미만으로 감소하였다.



초등학생의 스마트폰 과의존 위험률은 지속적인 증가

디지털 환경 변화로 인해 스마트폰 과의존 위험률은 지속적으로 증가하고 있으며, 코로나19 시기를 거치며 이러한 추세가 가속화되었다. 코로나19 시기 증가한 이후 유치원생은 다시 감소하고 있는 반면 10~19세의 스마트폰 과의존 위험률은 계속 증가했으며, 특히 초등학생에서 더 두드러진다.

10~19세의 스마트폰 과의존 위험률(단위: %)



가족과 같이 보내는 시간은 감소하였으나, 아버지와 함께하는 시간은 증가 추세

관계 측면에서의 아동·청소년 삶의 질은 코로나19 시기 증가하였던 가족과 함께 보내는 시간이 코로나19 시기 이후 감소하였다. 미취학 아동이 부모와 함께 보내는 시간은 아버지와 어머니가 서로 다르게 나타나고 있는데, 코로나19 시기를 제외하면 아버지와 같이 보내는 시간은 평일과 주말 모두 증가하는 추세인 반면, 평일에 어머니와 함께 보내는 시간은 감소 추세

주말 부모와 함께 보내는 시간

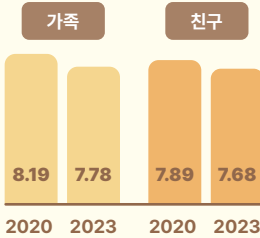


이다. 9~18세의 가족과의 저녁식사 빈도는 2017년보다는 증가했지만 코로나19 시기였던 2020년보다는 감소하였다. 또래관계를 보면 3~8세 아동이 친구와 주 1회 이상 노는 비율은 2023년 84.8%로 2018년보다 소폭 증가하였다. 그러나 13~18세에서 낙심하거나 우울할 때 이야기 상대가 있다고 응답한 비율은 2023년 83.7%로 2021년(84.2%)보다 소폭 감소하였다.

가족관계 만족도와 친구관계 만족도는 2020년에 비해 소폭 감소

관계에 대한 주관적인 만족도는 모두 감소하여 가족관계 만족도는 2020년 8.19점에서 2023년 7.78점으로, 친구관계 만족도는 2020년 7.89점에서 2023년 7.68점으로 감소하였다. 가족 내 의사결정에서 자신의 의견이 존중받고 있다고 느끼는 아동·청소년의 비율은 증가 추세이지만, 학교성적별로 보면 학교성적이 ‘하’라고 응답한 집단에서 자신의 의견이 존중 받는다고 느끼는 비율이 낮은 편이다.

관계 만족도(단위: 점/10점)



삶의 만족도와 긍정적 정서는 개선되었지만 부정적 정서 또한 증가

아동·청소년의 주관적 웰빙은 크게 변화를 보이고 있지 않으나 삶의 만족도와 어제 느낀 행복을 보여주는 긍정적 정서 모두 2020년에 소폭 감소한 이후 2023년에 다시 증가하였다. 근심·걱정과 우울 정도를 보여주는 부정적 정서는 2017년 2.67점에서 2020년 2.94점, 2023년 2.99점으로 증가하였다. 자신의 삶이 가치있다고 느끼는 정도는 2023년 10점에서 6.89점으로 나타났으며, 삶의 만족도나 긍정적 정서와 비슷한 추세를 보인다.



삶의 만족도

2017년 **6.99**점 → 2020년 **6.80**점 → 2023년 **6.91**점



긍정정서

2017년 **7.29**점 → 2020년 **7.19**점 → 2023년 **7.23**점



부정정서

2017년 **2.67**점 → 2020년 **2.94**점 → 2023년 **2.99**점

PART

1

개요

01

작성배경 및 목적

- 전 세계적으로 삶의 질 개선은 중요한 정책목표 중 하나이며, 활용도 제고를 위해 인구집단 별로 세분화된 측정의 중요성이 강조되고 있다. 유엔아동권리협약^{United Nations Convention on the Right of the Child: UNCRC}의 비준 이후, 아동·청소년의 삶의 질을 모니터링하고 삶의 질을 증진시키기 위한 사회정책을 펼치는 것은 국가의 책무로 인식되고 있다. UNICEF, OECD, EU 등의 국제기구와 아일랜드, 영국, 캐나다와 같은 국가에서는 아동·청소년 삶의 질 또는 웰빙 수준을 측정 및 모니터링하고, 이를 활용한 증거기반 정책을 추진하고 있다(유민상 외, 2019).¹
- 아동·청소년의 삶의 질은 그 자체로서도 중요할 뿐 아니라 부모의 삶의 질에도 중요한 영향을 미친다. 인생 초기인 아동·청소년기의 삶의 질은 인생 전반에 걸쳐서 영향을 미칠 수 있기 때문에 다른 연령대보다 삶의 질 개선을 위한 정책적 개입의 효과가 더 크게 나타날 수 있다.²
- 우리 사회에서 투표권이 없는 아동·청소년들을 위한 정책은 우선 순위에서 밀려나고 있고, 스스로 권리를 주장하기 어렵기 때문에 아동·청소년들의 권리에 대한 사회적 옹호가 필요하다. 또한 우리나라 아동·청소년은 높은 학업성취에도 불구하고 주관적으로 느끼는 삶에 대한 만족도는 낮은 편이다. 예방적이고 종합적인 관점에서 아동·청소년의 삶의 질이 어떠한지를 보여줌으로써 아동·청소년 사회정책과 관련된 기초자료를 제공하는 것이 매우 중요하다.
- 아동·청소년 삶의 질에 대한 사회적 관심을 이끌어내기 위해서는 이들의 삶의 질 현황을 요약적으로 보여줄 필요가 있다. 아동·청소년 삶의 질 현황을 종합적으로 보여주는 지표체계를 구축하고 이를 기반으로 정기적인 지표보고서가 작성되어, 아동·청소년의 삶이 어떠한지를 시계열 및 하위집단별 분석을 통해 입체적으로 제시되어야 한다. 이렇게 작성된 자료들은 증거기반 정책수립의 기초자료로서 아동·청소년 삶의 질 개선을 위한 정책에 반영될 수 있다.

¹ 국제기구 및 각 나라별 측정사례는 「한국 아동·청소년 삶의 질 지표 구축 방안 연구」(유민상 외, 2019) 1차년도 보고서에 정리되어 있음.

² 이희길 외, 2019, 「아동·청소년 사회지표 프레임워크 구축」, 통계개발원 연구보고서.

02

아동·청소년 삶의 질이란?

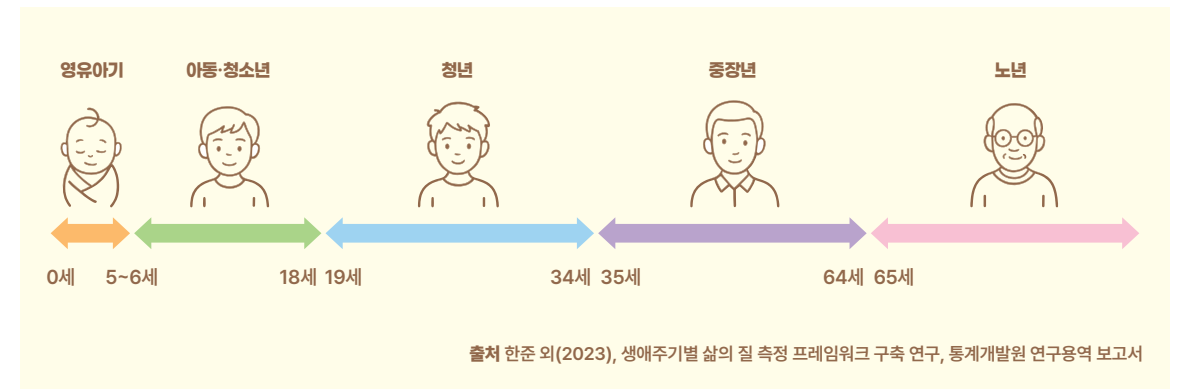
- ‘삶의 질’은 삶을 가치있게 만드는 모든 요소를 포함하는 개념으로 객관적 생활조건과 이에 대한 주관적 인지 및 평가로 구성된다. 개인적이면서도 사회와 관계되어 있고, 상태와 변화를 동시에 반영하는 개념으로 다차원적인 특성과 규범적인 특성을 지니고 있어 매우 포괄적이다. 해외에서는 일반적으로 삶의 질^{quality of life}과 웰빙^{well-being}이 유사한 의미로 사용되고 있다.
- 아동·청소년 삶의 질 개념은 연구자의 사회적, 문화적, 철학적 배경에 의해 달라질 수 있어 한마디로 정의하기는 어렵지만, 대부분의 학자들은 다차원적인 개념으로 구성된다는 것에 동의한다. 다차원적인 접근은 아동·청소년기의 발달적 특성, 아동·청소년과 이들을 둘러싼 환경과의 상호작용, 아동의 권리, 주관적인 인식을 모두 포괄한다.
- 아동·청소년 삶의 질에 대한 다차원적인 접근은 아동·청소년의 삶의 특성을 반영하여 차원과 영역을 다양하게 구성하는 것을 의미한다. 아동·청소년의 삶은 성인의 삶과 차이가 있어 생활환경이 주로 가족-학교-지역사회이며, 주요한 관계도 부모, 교사, 친구 등으로 성인보다 범위가 좁다. 아동·청소년기는 자립보다는 양육 및 보호가 더 중요시되고, 성장과 발달적인 측면은 성인기와 구분되는 핵심적인 차이로 삶의 질을 측정하는 차원과 영역 또한 성인과는 구분될 필요가 있다.
- 아동·청소년의 삶의 질이란 현재를 건강하고 행복하게 살아가는 동시에 미래를 위한 역량을 개발하는 바람직한 상태를 의미한다. 삶의 질은 객관적인 환경뿐 아니라 주관적 인식과 감정을 동시에 포함하는 개념으로 정의할 수 있으며, 사회경제적 발전에 따라 함께 변화할 수 있다.



- 이 보고서에서 아동·청소년의 연령은 만 0~18세이며, 고등학생까지 포함하고 있다. 「아동·청소년 삶의 질 2022」에서 연령기준은 만 0~17세였으나, 이후 생애주기 단계인 청년(19~34세)의 연령기준과 통계작성 상의 효율성을 고려하여 0~18세로 변경하였다. 그러나 생애주기 단계상 고등학생까지 포함한다는 점은 동일하다. 아동복지법상 아동 연령(만 0~17세)과 청소년기본법상 청소년 연령(만 9~24세)을 고려한다면 “아동 삶의 질 지표”라는 표현이 더 정확할 수 있다. 그러나 일반적으로 ‘아동’이라고 하면 중·고등학생까지 포함한다고 생각하지 않고, ‘청소년’이라고 지칭할 때 고등학교를 졸업한 성인보다는 중·고등학생을 지칭하는 것이 일반적이다. 이에 ‘아동·청소년 삶의 질 지표’로 명명하였다. 아동·청소년 관련 법령에서의 연령 규정은 다양하고 각 법의 목적에 부합하는 맥락에서 이루어지고 있으며, 관련 부처의 업무와 관련되어 서로 상이한 법적 아동·청소년 연령 규정들을 일정한 기준으로 조정하는 것은 현실적으로 불가능하다. 또한 현재 작성되고 있는 통계들의 연령 기준 또한 다양하여 하나의 기준으로 통일하는 것은 불가능하다.

법령	주요 내용
아동돌봄지원법	제2조(정의) “아이”란 만 12세 이하 아동을 말한다.
아동복지법	제3조(정의) “아동”이란 18세 미만인 사람을 말한다.
청소년기본법	제3조(정의) “청소년”이란 9세 이상 24세 이하인 사람을 말한다.
청소년보호법	제2조(정의) “청소년”이란 만 19세 미만인 사람을 말한다. 다만, 만 19세가 되는 해의 1월 1일을 맞이한 사람은 제외한다.
민법	제4조(성년) 사람은 19세로 성년에 이르게 된다.
UN아동권리협약	제1조 이 협약의 목적상, 아동은 아동에게 적용되는 법에 의하여 보다 조기에 성인연령에 달하지 아니하는 한 18세 미만의 모든 사람을 의미한다.

삶의 질 측정을 위한 생애주기별 연령 구분(안)



- 아동·청소년 삶의 질 지표의 작성목적은 생애주기 관점에서 접근하여 다른 인구집단과 구분되는 특성을 중심으로 아동·청소년의 삶의 질을 측정하는 데 있다. 생애주기를 구분하는 주요 기준은 생물학적으로 큰 변화를 경험하는 사건과 사회적인 역할이 변화하는 사건으로 구분될 수 있다. 이러한 맥락에서 볼 때 인간의 삶은 영유아(영아-유아)-아동·청소년-성인(청년, 중년, 장년, 노년)의 단계로 구성될 수 있다.
- 아동·청소년기의 생애주기에서 중요한 사건은 초등학교 입학, 중학교 진학과 사춘기 시작, 고등학교를 졸업하고 성인이 되는 시기로 나눌 수 있다. 이를 고려했을 때 초등학교 입학 전후로 영유아와 아동으로 나눌 수 있을 것이고, 중학교 진학과 사춘기 시작 등의 큰 변화는 아동과 청소년을 구분하는 기준으로 고려될 수 있을 것이다. 또한 고등학교를 졸업하고 성인이 되면 경제적인 독립을 하지는 않더라도 양육과 보호보다는 자립과 개인의 책임이 중요시되는 시기이며, 대학진학 또는 사회생활 등 다양한 경로로 이어질 수 있다. 따라서 특정 집단의 삶의 질을 측정하는데 있어서 후기 청소년의 연령대에 해당하는 만 19~24세 연령 집단과 만 18세 이하 연령을 같은 프레임워크로 측정하는 데는 한계가 있을 수 있다.
- 이 보고서에서 보고자 하는 대상은 생애주기상에서 성장과 발달의 과정에 있으며, 성인 이 아닌 양육과 보호를 받아야 하는 대상으로 한정하고자 한다. 이에 ‘아동·청소년’은 만 0~18세인 고등학생까지 대상으로 한다. 또한 지표별로 차이는 있지만, 하위연령별 비교에 있어서는 미취학 아동 또는 영유아(만 5세 이하), 초등학생 또는 아동(만 6~11세), 중·고등학생 또는 청소년(만 12~18세)을 기준으로 비교하고자 한다. 이러한 연령 구분은 법령을 기준으로 하는 연령이 아닌 비교적 동질적인 집단별 특성을 비교하기 위한 통계 분류 기준으로 활용하기 위한 것이다.

- 아동·청소년 삶의 질 프레임워크 구축과정에서는 이론 중심의 접근, 데이터 중심의 접근, 아동·청소년 목소리 중심의 접근 등을 포괄하는 종합적인 방법이 고려되었다.

이론 중심 접근

아동·청소년 삶의 질 지표 관련 이론 및 선행연구, 국제기구나 개별국가의 작성 사례를 중심으로 검토하여 지표체계와 세부 지표에 반영

데이터 중심 접근

이론 중심으로 구축된 지표체계를 현재 작성중인 국가승인통계를 활용하여 작성가능한 지표로 구축하고 신규개발이 필요한 지표 도출

아동·청소년 목소리 중심 접근

아동·청소년을 대상으로 초점집단인터뷰(FGI)를 실시하여 아동·청소년들이 생각하는 인생에서 가장 중요한 것, 행복한 삶이 무엇인지를 파악하여 지표체계에 반영

- 이러한 종합적인 관점을 반영하여 아동·청소년 삶의 질 프레임워크는 거시적 사회환경을 반영하는 사회적 배경 지표, 미시적 환경과 삶의 질 영역을 반영하는 아동·청소년 삶의 질 지표로 구성된다. 이와 함께 시간의 변화를 고려하여 아동·청소년기의 연령별 특징과 종단적 변화를 고려하고자 한다.



아동·청소년 중심의 삶의 질 지표



- 아동·청소년의 삶의 질을 측정하는 각 영역이 의미하는 바는 다음과 같다.

물질적 상황 및 주거환경 아동·청소년이 물질적인 재화를 누리고, 안전한 지역사회 내에서 적절한 주거를 보장받고 있는지를 보여주는 영역

건강 아동·청소년이 태아 시기에서부터 출산, 양육까지 안전하고 예방적인 의료서비스를 받고, 건강하게 성장하고 있는지를 보여주는 영역

학습·역량 아동·청소년이 교육을 잘 받으며 성장하고, 민주시민으로서의 역량을 기르면서 자라나고 있는지를 보여주는 영역

여가·활동·참여 아동·청소년이 일상생활 속에서 여가를 즐기며 휴식하고, 원하는 활동에 참여하고 있는지를 보여주는 영역

안전·위험행동 아동·청소년이 안전한 환경속에서 위험과 폭력에 노출되지 않고, 위험한 행동을 하지 않고 성장하고 있는지를 보여주는 영역

관계 아동·청소년이 가정, 학교, 동네 등 일상생활에서 타인들과 긍정적 관계를 맺고 살아 가고 있는지를 보여주는 영역

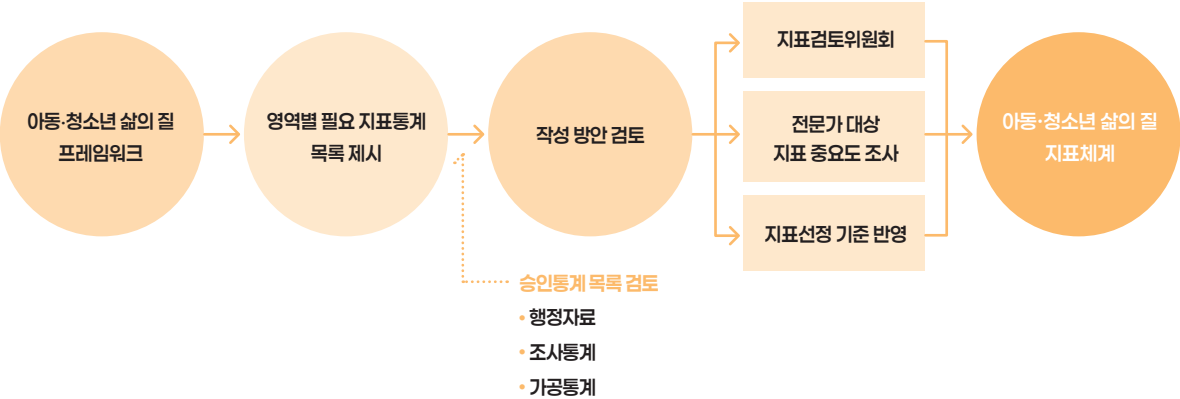
주관적 웰빙 아동·청소년이 주관적으로 일상생활 속에서 자신의 생활에 만족하고 의미있게 살아가고 있다고 생각하는지를 보여주는 영역

05 지표 선정과정

- 아동·청소년 삶의 질 지표의 각 영역별 지표목록은 기존의 작성 중인 승인통계를 활용하여 각 영역에서 필요로 하는 지표로 구성하였다. 필요한 지표 목록을 정하고 이를 작성할 수 있는 기존의 승인통계자료를 검토하여 지표체계를 확정하였다. 3차 연구로 추진된 「한국 아동·청소년 삶의 질 지표 구축 방안 연구」에서는 지표체계의 전문성을 높이기 위해서 관련 분야 전문가로 구성된 지표검토위원회를 통해 지표검토를 진행하였고, 관련 분야 전문가 약 50여명을 대상으로 지표 중요도 조사를 실시하였다. 이러한 과정을 거쳐 사회적 배경을 포함한 8개 영역의 120여개 지표가 선정되었고, 지표보고서 작성을 위해 다음과 같은 기준을 토대로 2022년 보고서에서는 60개 지표로 구성하였으며, 사회변화에 맞춰 2025년 보고서에서는 2개 지표를 추가하여 62개 지표로 구성하였다.

타당성	전문가 대상 지표중요도 선정결과 높은 점수를 받은 지표를 중심으로 아동·청소년 삶의 질을 측정하는데 있어 타당성이 높은 지표를 선정
대표성(신뢰성)	아동·청소년을 대표할 수 있는 신뢰성있는 통계자료 선정
포괄성	만 0~18세를 포함할 수 있도록 가능하면 포괄범위가 높은 지표를 선정
시의성과 작성주기	작성주기가 짧고, 공표시기가 빠른 통계를 중심으로 선정

아동·청소년 삶의 질 지표 선정 과정



06 지표체계

- 이 보고서에서 작성하고 있는 지표체계는 8개 영역의 62개 지표로 구성되며, 영역별 지표와 출처, 작성대상 연령은 다음과 같다.

영역	하위영역	지표명	출처	대상연령
사회적 배경 (12개)	인구	아동청소년 추계인구	통계청, 장래인구추계	0~18세
		이주배경 아동·청소년 인구 비율	통계청, 내외국인 인구추계	0~18세
		10만명당 사망자 수	통계청, 인구동향조사	0~18세
		맞벌이 가구 아동 비율	통계청, 지역별 고용조사	0~17세
		한부모 가구 아동 비율	통계청, 인구총조사	0~18세
	사회정책	어린이집 및 유치원 이용률	보건복지부, 어린이집 및 이용자 통계 교육부, 교육기본통계	0~5세
		국공립보육시설 비율	보건복지부, 어린이집 및 이용자 통계	0~5세
		학급당 학생 수	한국교육개발원, 교육기본통계	유·초·중·고
		장애아동 통합교육 비율	교육부, 특수교육통계	유·초·중·고
		기초생활보장수급 아동 비율	보건복지부, 국민기초생활보장수급자현황	0~18세
		보호대상아동 발생률	보건복지부, 보호대상아동현황보고	0~17세
		시설가정위탁보호아동 수	보건복지부, 보건복지통계연보	0~19세
물질적 상황 및 주거환경 (6개)	빈곤 및 생활수준	물질적 결핍지수	보건복지부, 아동종합실태조사	0~17세
		가정경제 어려움에 대한 걱정	보건복지부, 아동종합실태조사	9~17세
		상대적 빈곤율	통계청, 가계금융복지조사	0~18세
	주거환경	거주지역 편의성	보건복지부, 아동종합실태조사	0~17세
		최저주거기준 미달 가구 거주 비율	국토교통부, 주거실태조사	0~18세
		초미세먼지농도	환경부, 대기환경연보	-
건강 (10개)	정신건강	스트레스 인지율	질병관리청, 청소년건강행태조사	중·고등학생
		자살률	통계청, 사망원인통계	0~18세
		범불안장애 경험률	질병관리청, 청소년건강행태조사	중·고등학생
	신체건강	저체중 출생아 비율	통계청, 인구동향조사	0세
		비만율	교육부, 학생건강검사표본통계	초·중·고
		주관적 건강 인지율	질병관리청, 청소년건강행태조사	중·고등학생
		수면시간	질병관리청, 청소년건강행태조사	중·고등학생
		건강행동	질병관리청, 전국어린이예방접종률현황	1~6세
	건강행동	영양결핍률	질병관리청, 국민건강영양조사	1~18세
		규칙적 운동 실천율	질병관리청, 청소년건강행태조사	중·고등학생

영역	하위영역	지표명	출처	대상연령
학습·역량 (6개)	학습	학습시간	통계청, 생활시간조사	10세~고3
		사교육 참여율	통계청, 초중고사교육비조사	초·중·고
		주관적 학업성취 정도	여성가족부, 청소년종합실태조사	13~18세
		학교생활 만족도	여성가족부, 청소년종합실태조사	9~18세
		학업중단율	한국교육개발원, 교육기본통계	초·중·고
	역량	영유아 언어발달 정도	보건복지부, 아동종합실태조사	0~5세
여가 활동 참여 (6개)	여가 및 활동	평일 여가시간	한국청소년정책연구원, 아동·청소년인권실태조사	초4~고3
		방과 후 활동	보건복지부, 아동종합실태조사	9~17세
		여가생활 만족도	통계청, 사회조사	13~19세
	사회경제 정치 참여	동아리 참여율	여성가족부, 청소년종합실태조사	9~18세
		사회문제 관심정도	여성가족부, 청소년종합실태조사	13~18세
		아동청소년 인권 존중에 대한 인식	한국청소년정책연구원, 아동·청소년인권실태조사	초4~고3
안전·위험행동 (10개)	안전	아동학대 피해 경험률	보건복지부, 학대피해아동보호현황	0~17세
		방과 후 방치 정도	보건복지부, 아동종합실태조사	0~12세
		도래폭력 피해 경험률	여성가족부, 청소년매체이용 및 유해환경 실태조사	초4~고3
		교통사고 사망률	도로교통공단, 교통사고분석시스템	0~20세
		강력범죄 피해율	검찰청, 범죄분석통계	0~20세
	위험행동	흡연율	질병관리청, 청소년건강행태조사	중·고등학생
		음주율	질병관리청, 청소년건강행태조사	중·고등학생
		소년범죄 발생률	검찰청, 범죄분석통계	14~18세
		가출 경험률	한국청소년정책연구원, 아동·청소년인권실태조사	초4~고3
		스마트폰 과의존 위험률	과학기술정보통신부, 스마트폰 과의존 실태조사	3~19세
관계 (8개)	가족관계	부모와 함께 보내는 시간	보건복지부, 전국보육실태조사	0~5세
		가족과의 식사 빈도	여성가족부, 청소년종합실태조사	9~18세
		가족 내 의사결정에 대한 인식	한국청소년정책연구원, 아동·청소년인권실태조사	초4~고3
		가족관계 만족도	여성가족부, 청소년종합실태조사	9~18세
	도래관계 및 일반관계	친구와 자주 노는 비율	보건복지부, 아동종합실태조사	3~8세
		이야기 상대가 있는 사람의 비율	통계청, 사회조사	13~18세
		친구관계 만족도	여성가족부, 청소년종합실태조사	9~18세
		사회 신뢰도	여성가족부, 청소년종합실태조사	13~18세
주관적 웰빙 (4개)	삶의 만족도	삶의 만족도	여성가족부, 청소년종합실태조사	9~18세
	정서경험	긍정정서	여성가족부, 청소년종합실태조사	9~18세
		부정정서	여성가족부, 청소년종합실태조사	9~18세
	삶의 의미	삶의 가치에 대한 인식	여성가족부, 청소년종합실태조사	9~18세

07

활용자료의 한계

• 아동·청소년 삶의 질 지표는 기존에 작성되고 있는 승인통계를 활용하고 있어 조사별로 작성주기, 조사대상과 연령이 상이하고 공표범위와 시기도 달라 모든 지표의 통계자료 시점과 연령기준을 통일하는 데는 한계가 있다.

• 대부분의 활용 통계가 1년 주기이나 2~5년 주기인 경우도 있어 일관된 기준으로 지표의 연도를 통일하는 것이 불가능하다. 또한 1년 주기인 경우에도 공표시점에서 차이가 있어 지표별 작성연도가 일치하지 않으며, 각 지표별로 시계열도 서로 상이하다. 예를 들면 2000년부터 2024년까지 매년 자료가 생산되는 경우도 있고(저체중 출생아 비율, 학업중단율 등), ‘아동종합실태조사’의 경우 2023년까지 5년 주기로 조사되었고 앞으로 3년 주기 조사로 변경될 예정이다.

• 아동·청소년 삶의 질 지표의 작성연령 기준은 만 0~18세지만, 지표체계에 포함된 모든 지표가 동일한 연령기준으로 작성되는 것은 아니다. 지표에 따라 특정 연령만을 대상으로 하는 지표(예, 미취학 아동 대상, 초·중·고 학생 대상)가 있으며, 조사대상 선정 시 연령을 기준으로 하는 경우와 학년을 기준으로 하는 경우도 있다. 조사대상 선정 시 만 연령 기준이면 같은 학년이라도 조사기준 시점에 따라 조사대상자의 포함 여부가 달라질 수 있다. 또한 조사통계의 경우 영유아를 대상으로 하는 경우는 대부분 보호자의 대리응답이고, 이 또한 항목이 매우 제한적이다. 따라서 지표별로 대상이 되는 연령범위에서 차이가 있고, 일부 지표의 경우 19~20세도 포함되어 있다.

• 이는 기존 통계자료를 활용하면서 발생하는 한계로 별도의 단일조사를 시행하지 않는 이상 해결하기 어렵다. 그리고 모든 지표를 행정자료가 아닌 조사통계로 작성하는 데는 한계가 있다. 다만 행정자료나 조사통계를 작성하는데 있어 연령 기준의 통일이나 영유아를 대상으로 하는 통계생산 등을 통해 장기적으로 개선되고 보완될 필요는 있다. 다음은 보고서의 지표작성에서 활용한 전체 통계목록이며, 각 통계에서의 작성대상과 본 보고서에서 활용한 연령범위에서는 차이가 있다.



통계명	작성기관	작성주기	구분	작성대상	지표 작성연령
장래인구추계	통계청	1년	가공통계	전연령	0~18세
대기환경연보	환경부	1년	가공통계	전국	-
인구동향조사	통계청	1년	조사통계	전연령	0~18세
지역별 고용조사	통계청	1년	조사통계	15세 이상	0~17세
인구총조사	통계청	1년	가공통계	전연령	0~18세
어린이집 및 이용자 통계	보건복지부	1년	보고통계	어린이집	0~5세
교육기본통계	한국교육개발원	1년	보고통계	유·초·중·고	유·초·중·고
특수교육통계	교육부	1년	보고통계	유·초·중·고	유·초·중·고
국민기초생활보장수급자현황	보건복지부	1년	보고통계	전연령	0~18세
보호대상아동현황보고	보건복지부	1년	보고통계	0~17세	0~17세
보건복지통계연보	보건복지부	1년	보고통계	-	0~19세
아동종합실태조사	보건복지부	5년	조사통계	0~17세	0~17세
가계금융복지조사	통계청	1년	조사통계	전체가구	0~18세
주거실태조사	국토교통부	1년	조사통계	전체가구	0~18세
청소년건강행태조사	질병관리청	1년	조사통계	중·고등학생	중·고등학생
사망원인통계	통계청	1년	가공통계	전연령	0~18세
학생건강검사표본통계	교육부	1년	보고통계	초·중·고	초·중·고
전국어린이예방접종률현황	질병관리청	1년	보고통계	1~6세	1~6세
국민건강영양조사	질병관리청	1년	조사통계	1세 이상	1~18세
생활시간조사	통계청	5년	조사통계	10세 이상	초·중·고
초중고사교육비조사	통계청	1년	조사통계	초·중·고	초·중·고
청소년종합실태조사	여성가족부	3년	조사통계	9~24세	9~18세
아동·청소년인권실태조사	한국청소년정책연구원	1년	조사통계	초4~고3	초4~고3
사회조사	통계청	2년	조사통계	13세 이상	13~19세
청소년매체이용 및 유해환경실태조사	여성가족부	2년	조사통계	초4~고3	초4~고3
학대피해아동보호현황	보건복지부	1년	보고통계	0~17세	0~17세
교통사고분석시스템	도로교통공단	1년	보고통계	전연령	0~20세
범죄분석통계	검찰청	1년	보고통계	전연령	0~20세
스마트폰 과의존 실태조사	과학기술정보통신부	1년	조사통계	3~69세	3~19세
전국보육실태조사	보건복지부	3년	조사통계	미취학 아동	0~5세

08

아동·청소년 삶의 질 지표 발전방안

유민상 선임연구위원, 한국청소년정책연구원

“평균을 넘어” 다양한 대상과 영역을 포괄하는 지표체계로 발전

이 보고서는 다차원적인 지표를 통해 우리나라 아동·청소년의 삶의 질을 입체적으로 보여주고 있다. 하지만 이 지표체계를 통해 “평균을 넘어” 다양한 인구집단의 삶의 질을 보여주는 것에는 한계가 있다. 유엔아동권리위원회는 대한민국 제5~6차 국가 보고서에 대한 최종견해에서 “협약의 이행을 위한 일반 조치에 관한 위원회의 일반논평 제5호(2003)를 고려하여, 위원회는 협약 전 분야에 걸쳐 연령, 성별, 장애(disability status), 지리적 위치, 출신 민족과 출신 국적, 사회경제적 배경 및 이주 배경 등에 따라 세분화된 자료를 수집하는 중앙화된 시스템(centralized system) 구축을 당사국에 촉구한다”고 권고하였다.* 아직 측정되지 않은 다양한 인구집단 및 위기·취약집단에 대한 삶의 질이 측정되고, 보고되어 모든 아동·청소년의 삶의 질 개선을 위한 실증적 정책 토대로 기능해야 할 필요가 있다.

아동·청소년의 삶의 공간을 파악할 수 있는 지역별 데이터베이스 구축

아동·청소년의 생활 공간은 놀이터, 동네, 학교, 공원 주변으로 범위가 한정되어 있는 경우가 많다. 하지만 우리나라 아동·청소년 삶의 질 지표는 동네나 마을 단위가 아닌, 기초자치단체, 17개 광역시도로도 나누어지기 어려운 경우가 많다. 우리나라 아동·청소년 삶의 질을 보여주는 아동종합실태조사, 청소년종합실태조사는 17개 시도별로 세분화되지 않는다. 지역별로 세분화된 통계는 아동·청소년을 둘러싼 삶의 공간을 파악하는데 중요한 정보를 제공하며, 이를 기반으로 지역을 변화시키는데 핵심이 될 수 있다.

아동·청소년 삶의 질 측정의 적시성 및 포괄성 강화

아동·청소년을 둘러싼 환경은 매우 빠르게 변화하고 있다. 디지털 전환과 기후 변화 역시 아동·청소년들에 중요한 영향을 미치고 있으나, 아동종합실태조사(보건복지부)와 청소년종합실태조사(여성가족부)의 조사 주기는 3년으로 매우 길어 이러한 변화를 측정하기에는 한계가 있다. 부처간 분절적으로 측정되고 있는 두 조사의 주기를 단축하고 조사를 통합하여 더 정교하고 세부적인 지표 생산이 이루어져야 할 필요가 있다. 또한, 생애초기 경험의 중요성을 고려할 때, 현재 지표체계에서 상대적으로 과소보고되고 있는 영유아의 발달, 건강, 양육환경을 보여줄 수 있는 지표 생산이 이루어져야 한다.

국제비교 가능한 아동 삶의 질 지표 생산

우리나라 아동·청소년의 삶이 국제적으로 어느 정도 수준인지 살펴보는 것은 정책적으로도 매우 중요하다. 이를 위해서는 국제기구의 조사 참여 및 비교 가능한 지표 생산 등이 활발히 이루어져야 할 필요가 있다. 또한, OECD, UNICEF의 아동 웰빙 지표체계는 삶의 질 뿐만 아니라 각국 정책 상황을 제시하는 방향으로 지표체계를 개선하고 있다. 아동·청소년 삶의 질 지표가 국제적 수준에서 아동·청소년의 삶과 그들을 둘러싼 환경, 그리고 정책을 비교하는 틀로 구성된다면 우리나라 아동·청소년의 삶의 질 개선에 있어 중요한 정책적 토대가 될 것이다.

* 보건복지부, 국제아동인권센터(2020). 대한민국 제5~6차 국가보고서에 대한 아동권리위원회 최종견해. 세종: 보건복지부, 국제아동인권센터.



PART

2

아동·청소년 삶의 질

01 사회적 배경

사회적 배경 지표는 아동·청소년의 삶의 질 측정결과라기 보다는 아동·청소년을 둘러싼 거시적인 환경을 보여주는 지표라 할 수 있다. 아동 삶의 질 개선 및 악화와 직접적인 관련성은 낮지만, 아동인구의 현황과 추세, 아동 관련 사회정책을 살펴보는 것은 아동 삶의 질 측정에 있어서 필요한 부분이라고 할 수 있다. 여기에서는 아동의 인구와 가구, 사회정책 관련하여 주요 현황을 중심으로 간단히 살펴보하고자 한다.

- 우리나라의 0~18세 이하 아동·청소년은 2025년 7,082천 명으로 2000년 12,904천 명에서 지속적으로 감소하는 추세이다. 아동·청소년 인구 비율은 2025년 전체 인구의 13.7%로, 2000년 25.7%에서 2010년에 21.7%, 2020년 15.8%로 지속적인 감소 추세이며, 2040년에는 9.6%까지 감소할 것으로 예상된다. **그림 1**
- 이주배경 아동·청소년은 2025년 444천 명으로 전체 아동·청소년의 6.3%로, 전체 아동·청소년 중 이주배경 아동·청소년이 차지하는 비율은 2017년 3.0%에서 지속적으로 증가 추세이다. 연령별로 보면 미취학 아동이 8.4%로 가장 높고, 연령이 증가할수록 낮아져서 중·고등학생은 5% 정도이며 모든 연령에서 지속적인 증가 추세를 보인다. **그림 2**
- 아동·청소년 인구의 감소에도 불구하고 건강상태는 지속적으로 개선되고 있어 아동·청소년 인구 10만 명당 사망자 수는 2000년 54.0명에서 2021년 19.0명으로 큰 폭으로 감소하였으나 2023년 20.3명으로 소폭 증가하였다. 모든 연령에서 사망자 수는 전반적으로 감소하고 있으나, 최근 이러한 추세가 정체되어 있다. 15~18세는 2015년 이후 10만 명당 20명 전후로 정체되었으나 2023년 23.4명으로 증가하였다. 그러나 0세 사망자 수는 2000년 10만 명당 484.1명에서 2023년 239.9명으로 지속적인 감소를 보인다. **그림 3** 사망원인을 살펴보면, 2000년에는 운수사고가 사망원인 1순위였으나, 2023년 1~11세는 암으로 인한 사망이, 12~18세는 자살이 사망원인 1순위이며, 다른 사망원인에 비해 월등히 높다. 또한 0~11세는 가해로 인한 사망이 주요 사망원인 중 상대적으로 높은 순위를 보이고 있다.

그림 1. 아동·청소년 인구 비율 (2000~2040)

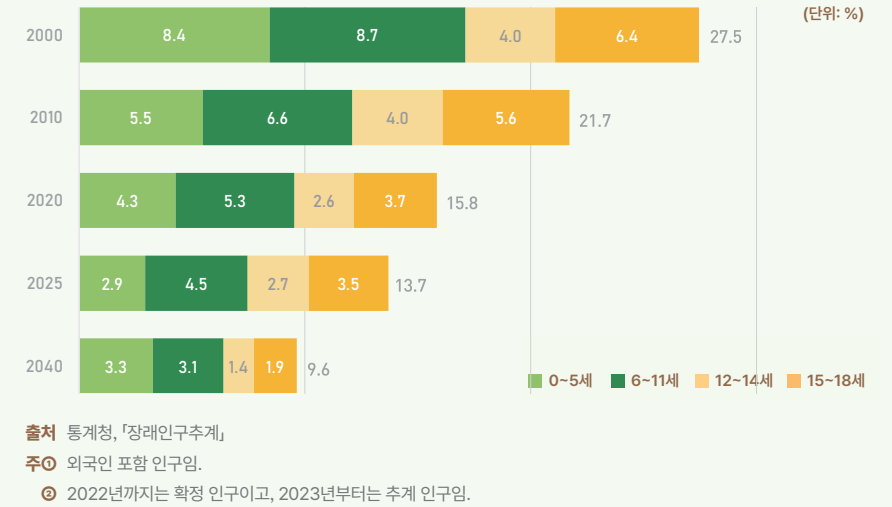


그림 2. 이주배경 아동·청소년 인구 비율 (2017~2025)

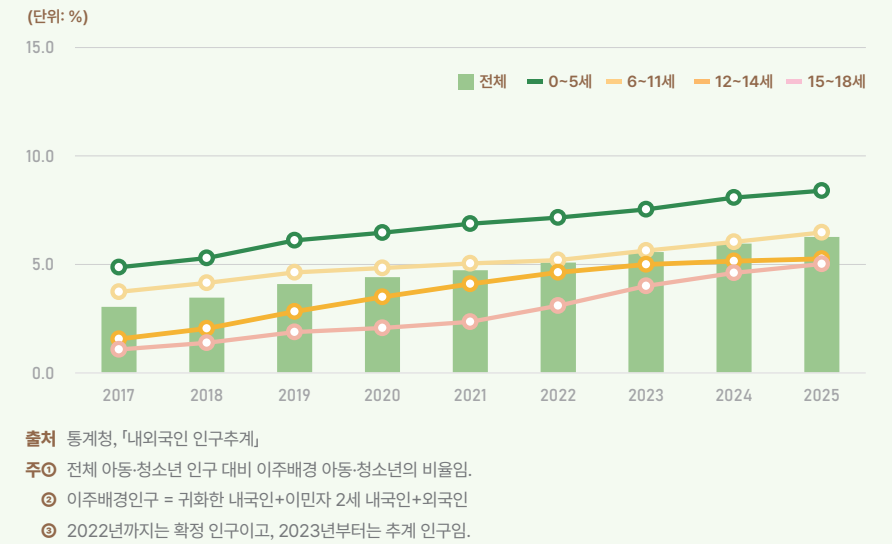
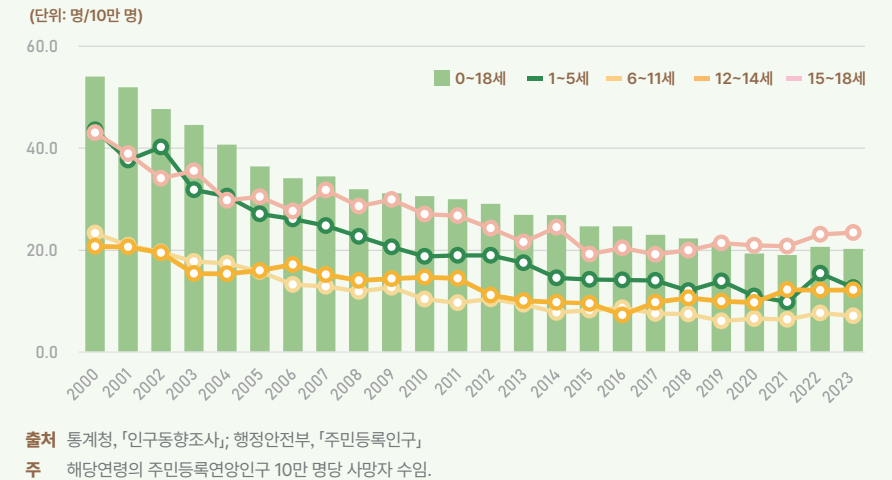


그림 3. 연령별 사망률 (2000~2023)



• 아동·청소년의 가구구성과 관련해서 한부모 가구의 경우 양부모 가구에 비해 상대적으로 부모의 보살핌이나 경제적인 측면에서 취약할 수 있다. 18세 이하 자녀가 있는 가구 중 한부모 가구 비율은 2024년 7.7%로 나타났으며, 2016년 8.0%에서 약간 감소한 7.6~7.8%에서 큰 변화없이 비슷한 수준이다. 그러나 지역별로는 차이를 보여, 세종시의 경우 2024년 4.9%로 가장 낮고, 서울, 경기 지역에서 6%대로 나타났으며, 전북과 제주에서 9.9% 이상으로 높은 편이다. 18세 이하 자녀를 양육하는 한부모 가구 중 69%는 어머니가 양육을 하는 것으로 나타나고 있다. **그림 4**

표 1. 18세 이하 자녀가 있는 가구의 한부모 양육 비율(2016~2024) (단위: %)

연도	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024
한부모 가구 비율	8.0	7.8	7.7	7.6	7.5	7.6	7.6	7.6	7.7

출처 통계청, 「인구총조사」

• 18세 미만 자녀가 있는 가구 중 아동의 부모가 맞벌이인 경우는 2024년 58.5%로, 2015년 47.2%에서 지속적으로 증가하는 추세이다. 아동의 연령이 증가할수록 부모가 맞벌이를 하는 비율이 증가하고 있어 막내자녀 연령 기준으로 6세 이하인 경우 맞벌이 비율은 53.2%이지만, 7~12세는 59.8%, 13~17세는 64.1%로 높아진다. 6세 이하 아동이 있는 가구의 맞벌이 비율은 2015년 38.1%에서 2024년 15.1%p가 증가하여 상대적으로 증가 폭이 크다. 공적인 돌봄서비스는 지속적으로 확대¹되고 있으며, 2023년부터 초등학교 방과 후 학교와 돌봄을 통합 개선한 늘봄학교를 도입하여 연차별로 확대할 계획이다. **그림 5**

• 아동과 관련된 정책은 주로 교육정책과 사회복지 정책 중심으로 살펴보았다. 미취학 아동의 어린이집과 유치원 이용률은 지속적으로 증가 추세를 보이고 있어 3~5세의 경우 2024년 94.1%이며, 0~2세의 어린이집 이용률 또한 2024년 82.5%이다. 만 1세 이후부터 어린이집과 유치원 이용률은 90% 이상으로 나타나 0세를 제외한 대부분의 아이들은 취학전 보육 또는 교육기관을 이용하는 것으로 나타났다. 2002년과 비교해보면 미취학 아동의 보육 및 교육기관 이용은 급격히 증가하고 있으며, 90% 이상으로 넘어선 이후 정체된 것을 보여준다. **그림 6** 미취학 아동의 보육 및 교육기관을 선택하는데 있어 국공립 보육시설에 대한 수요가 높은 편이나 국공립 보육시설의 비율은 2024년 23.8% 정도로 여전히 낮은 수준이다. 그러나 2000~2018년까지 10% 이내였던 국공립 보육시설 비율이 2019년 11.6%에서 매년 2%p 이상 증가하여 최근 빠른 증가를 보이고 있다. **그림 7**

¹ 교육부 이외에도 보건복지부에서 다함께돌봄과 지역아동센터, 여성가족부에서 청소년방과 후아카데미를 운영하고 있다.

그림 4.
시도별 18세 이하 자녀가 있는 가구의
한부모 양육 비율(2024)

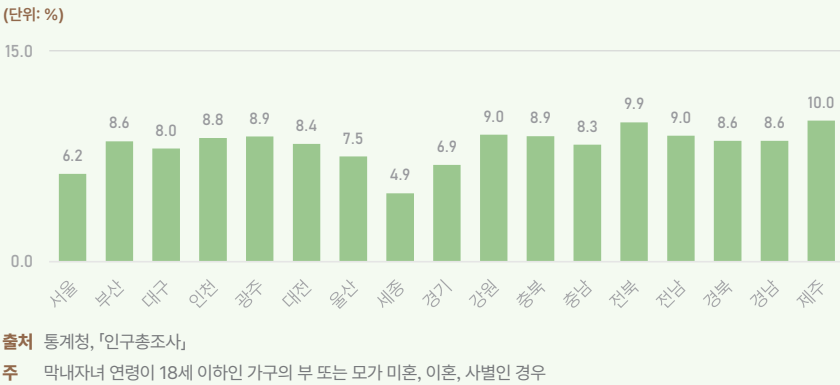


그림 5.
18세 미만 아동 가구의
맞벌이 비율(2015~2024)

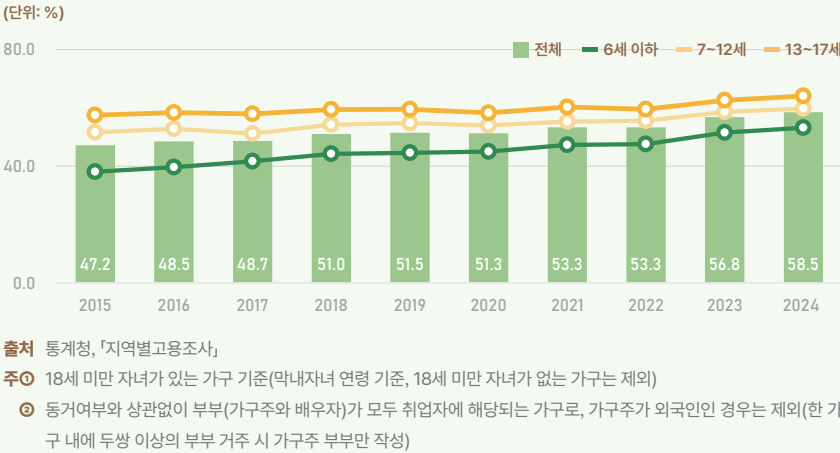


그림 6.
유치원 및 어린이집 이용률
(2002~2024)

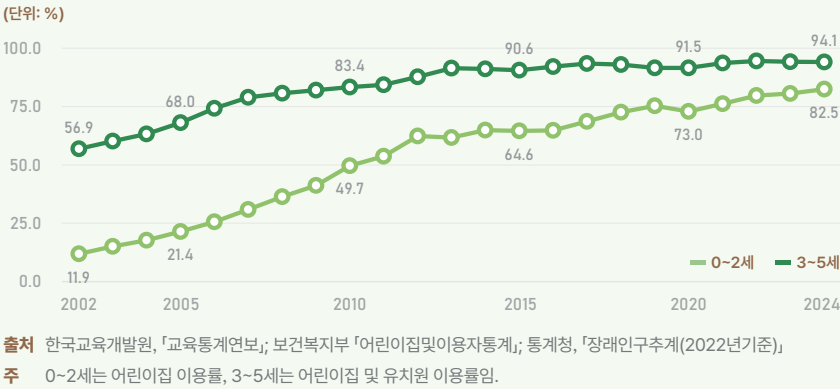
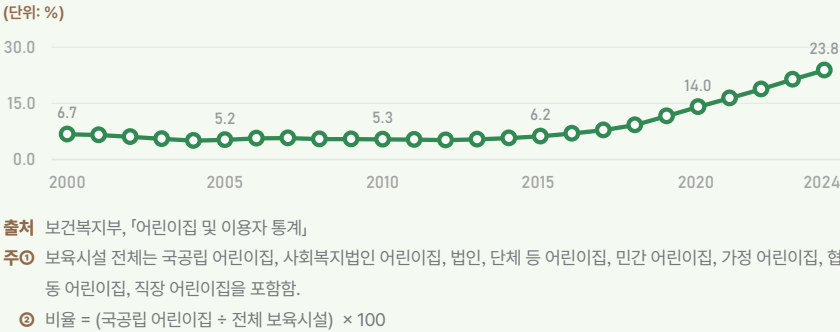


그림 7.
국공립 보육시설 비율
(2000~2024)



• 교육시설과 관련해서는 학급당 학생 수와 교과교사 1인당 학생 수는 꾸준히 감소하는 추세이다. 이는 교원 수의 증가와 함께 학생 수의 감소 또한 영향을 미치고 있어 공급 측면의 지표이기는 하지만 학급당 학생 수는 교육과정에서의 질을 객관적이면서 가장 대표적으로 보여주는 지표이다. 2000년 학급당 학생 수는 유치원 26.3명, 초등학교 35.8명, 중학교 38.0명, 고등학교 42.7명에서 2024년에는 유치원 15.7명, 초등학교 20.0명, 중학교 24.5명, 고등학교 23.4명으로 감소하였다. 특히 고등학교에서 감소폭이 컸으나 2020년 이후에는 정체된 것을 보여준다. **그림 8**

• 보편적인 교육 정책과 관련해서 장애아동 통합교육은 “특수교육대상자가 일반학교에서 장애유형·장애정도에 따라 차별을 받지 아니하고 또래와 함께 개개인이 교육적 요구에 적합한 교육을 받는 것²⁾”을 의미한다. 특히 장애아동의 교육은 공적인 측면에서의 지원이 더 필요한 부분으로 교육에 대한 국가책임이 강조되면서 특수학급 증설, 통합유치원 설립 등 통합교육 확대정책이 추진되고 있지만, 장애아동 통합교육 비율은 유치원(4세와 5세)을 제외하면 20% 미만으로 15~18% 정도에 그치고 있다. 지난 10여 년간 초·중·고등학교의 통합교육 비율은 거의 변화를 보이지 않고 있으며, 상대적으로 비율이 높은 유치원의 경우 2010년과 비교해 거의 절반 수준으로 낮아졌다. **그림 9**

• 기초생활보장 수급아동 비율은 저소득층 빈곤가구의 아동현황을 보여주는 지표로 2024년 전체 아동인구 대비 4.9% 정도이다. 2015년 7월 국민기초생활보장제도의 개편과 함께 맞춤형 급여체제로 전환되어 기준이 완화된에 따라 2014년 1.5%에서 2015년 4.4%로 증가하였다. 이후로는 비슷한 수준이나 최근 소폭으로 증가하였다. 6~11세가 4.4%, 12~14세가 6.2%, 15~18세가 6.9%인데 비해 0~5세는 2.1% 정도로 낮다. **그림 10**

• 보호대상아동은 보호자가 없거나 보호자가 아동을 양육하기에 적합하지 않은 경우로 공적인 영역에서의 돌봄과 보호가 필요한 아동이라 할 수 있다. 보호대상아동은 2003년 10,222명에서 지속적인 감소 추세로 2024년 1,978명이다. 아동인구 10만 명당 발생건수는 2001년 89.2명에서 2024년 28.8명으로 감소하였다. 보호대상아동의 발생원인은 2024년 학대가 43.9%로 가장 높고, 부모사망(13.5%), 미혼부모/혼외자(11.1%), 부모이혼(8.6%) 등의 순서로 나타난다. 학대의 경우 2008년 9.6%에서 지속적인 증가 추세에서 최근 정체되었고, 부모이혼도 감소 추세이다. 부모사망으로 인한 보호아동발생은 최근 증가하고 있다. **그림 11**

2 장애인에 대한 특수교육법 제2조 6항

그림 8.
학급당 학생 수(2000~2024)

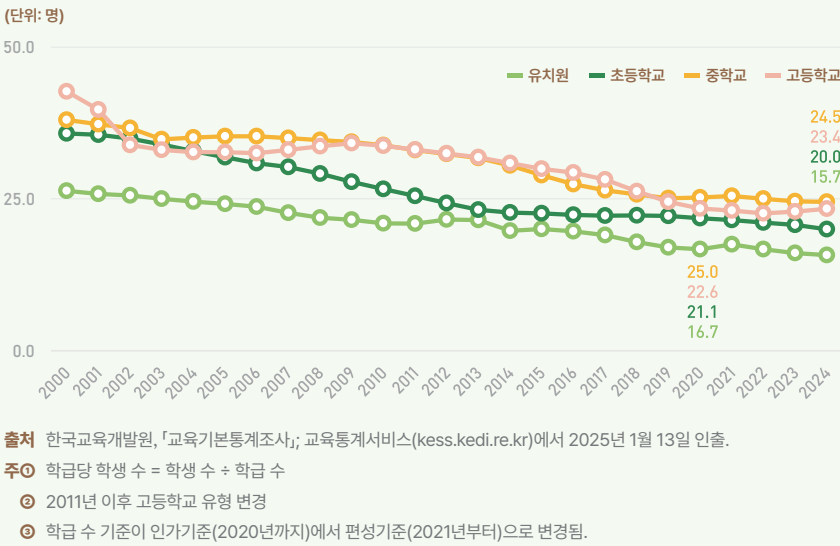


그림 9.
장애아동통합교육 비율
(2010, 2024)

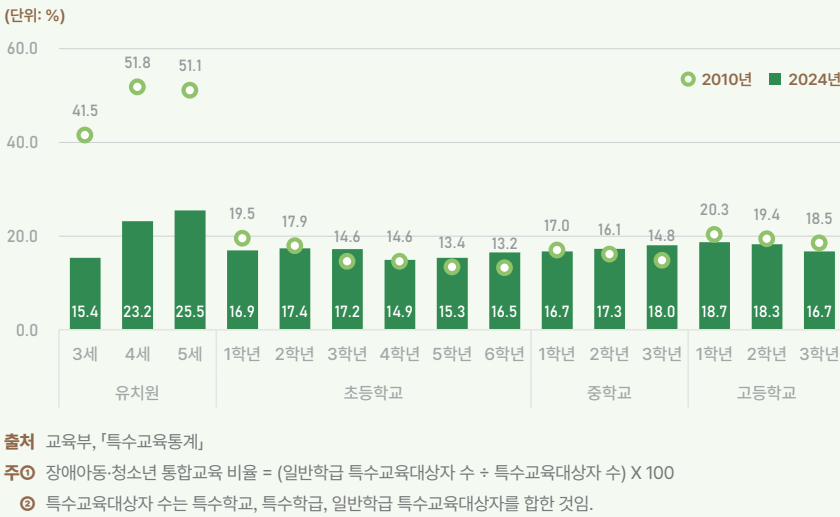
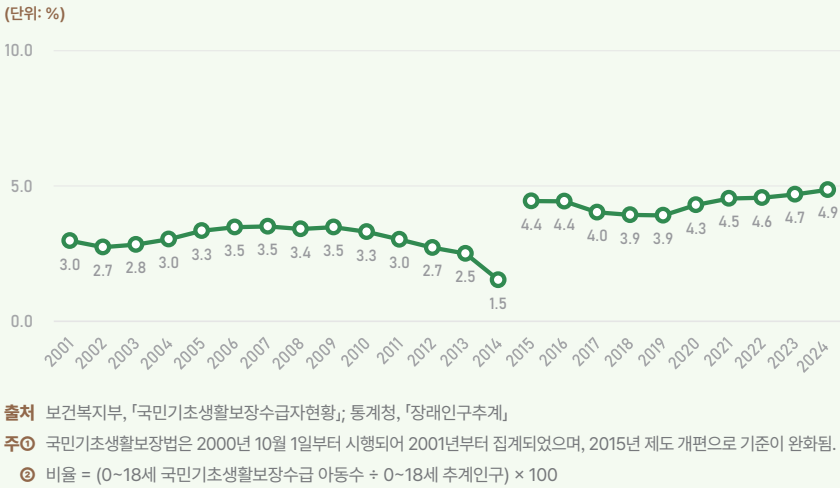


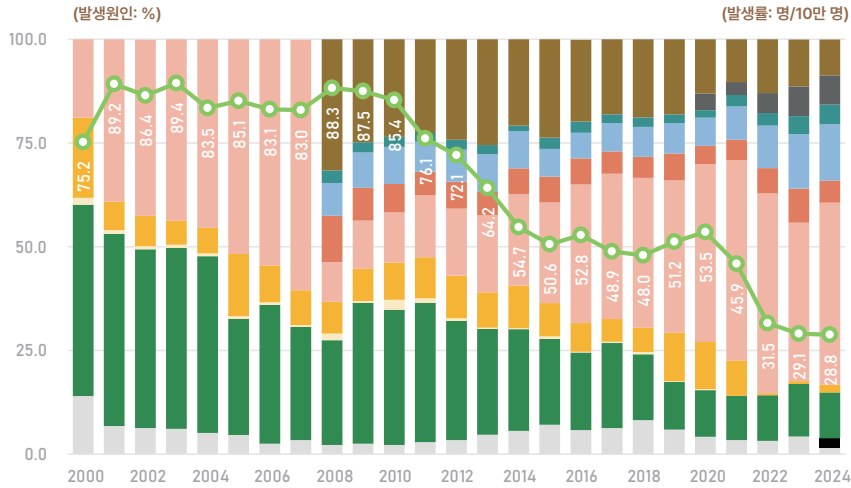
그림 10.
기초생활보장 수급아동 비율
(2001~2024)



- 보호대상아동을 위한 정책으로는 새로운 가족의 형태로 가는 국내외 입양과 시설이나 가정 위탁 등에서 보호하는 것으로 구분된다. 아동입양은 2000년 이후 지속적으로 감소 추세이며(2000년 4,046명 → 2024년 212명), 국내외 입양비율은 국내입양이 증가하는 추세로 2000년 41.7%에서 2024년 72.6%로 증가하였다³. 입양이 아닌 시설이나 가정위탁 등을 통해 보호되는 아동의 수를 보면 지속적인 감소 추세로 2023년 아동복지시설은 9,893명, 가정위탁 보호아동은 9,526명, 아동공동생활 보호아동은 2,578명이다⁴.

그림 11.
보호대상아동 발생률 및
발생원인(2000~2024)

- 보호대상아동 발생률
- 유기
- 보호출산
- 미혼부모, 혼외자
- 미아
- 비행, 가출, 부랑
- 학대
- 부모빈곤, 실직
- 부모 사망
- 부모 질병
- 부모 교정시설 입소
- 부모 이혼 등



출처 보건복지부, 「보호대상아동현황보고」, 통계청, 「장래인구추계」

주) 2017년부터 기아(=유기)를 유기로 변경

- ③ 발생원인 항목 변경(2008년 부모빈곤, 실직/부모사망/부모질병/부모이혼, 2020년 부모교정시설 입소, 2024년 보호출산 추가)
- ④ 발생률 = (신규로 발생한 보호대상아동÷0~17세 추계인구)×100,000

³ 보건복지부, '가정위탁 국내입양소년소녀가정 현황'

⁴ 보건복지통계연보, 시설가정위탁보호 아동 수

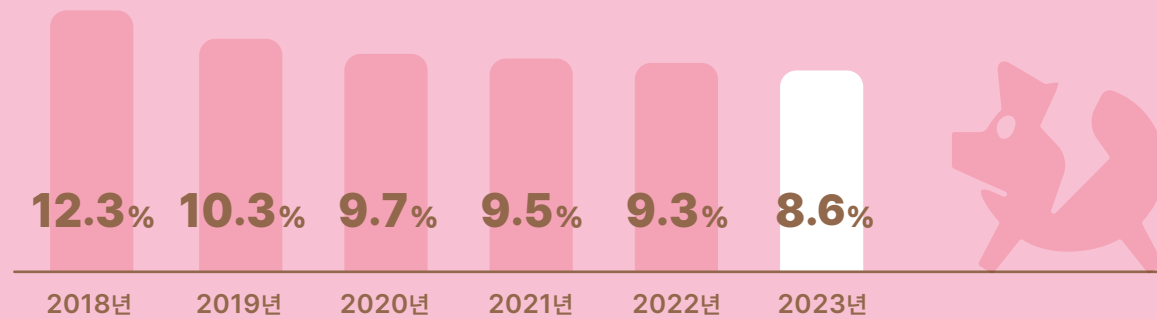
아동·청소년이 물질적인 재화를 누리고, 안전한 지역사회내에서
적절한 주거를 보장받고 있는지를 보여주는 영역

Key Indicators

최저주거기준 미달가구 비율



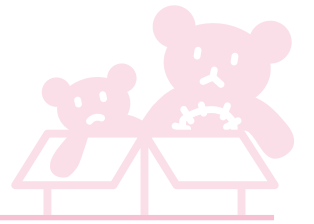
상대적 빈곤율



Indicators

세부영역	지표명	이전년도	최근년도	해당연령	최근 변화
빈곤 및 생활 수준	물질적 결핍지수	31.5%(2018)	17.6%(2023)	0~17세	●
	가정경제 어려움에 대한 걱정	1.84점/4점(2018)	1.60점/4점(2023)	9~17세	●
	상대적 빈곤율	9.3%(2022)	8.6%(2023)	0~18세	●
주거환경	거주지역 편의성(문화체육시설)	73.1%(2018)	74.7%(2023)	0~17세	●
	최저주거기준 미달 가구 거주 비율	1.9%(2022)	2.2%(2023)	0~18세	●
	초미세먼지 농도	18μg/m³(2022)	19μg/m³(2023)	-	●

최근 변화는 지퓏값의 변화로 인한 아동·청소년의 삶의 질 개선 및 악화 여부임(● 개선, ● 악화, ○ 변화 없음, — 판단유보)



지표정의 아동을 기준으로 하여 필수적인 물질적 요건을 충족하지 못하는 아동·청소년의 비율

해당연령 만 0~17세

측정방법 물질적 결핍지수를 측정하는 14개 항목 중 2개 이상 항목에서 결핍으로 응답한 비율

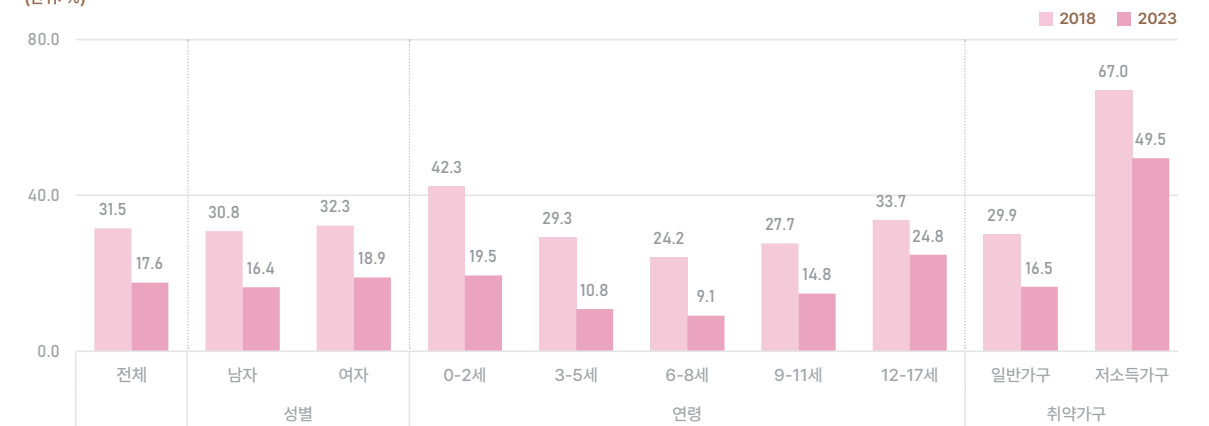
- 아동을 기준으로 하는 최소한의 물질적 수준에서 결핍된 아동은 2023년 기준 17.6%로 2018년 31.5%와 비교할 때 개선된 수치이다. 5년 동안 물질적인 상황이 개선된 것으로 볼 수 있으나, 일부 질문 내용의 변경이 지표값에 영향을 미쳤을 수도 있다. 보호자 응답 대상인 8세 이하에서는 세부항목에서 전체적으로 개선된 비율이 높았으며, 9세 이상에서는 식사 관련 항목(질문내용 변경) 그래프 주② 참고에서 개선 비율이 높다.
- 취약가구** 저소득가구 아동·청소년의 결핍지수는 49.5%로 일반가구의 아동·청소년의 결핍지수 16.5%보다 2배 이상 높다.
- 연령** 연령별로 보면 6~8세를 기준으로 감소하였다가 연령

이 올라갈수록 결핍지수가 증가하는 경향을 보여준다. 이는 일부 하위항목이 아동의 연령 특성을 반영하기 때문일 수 있다. 예를 들면 ‘악기, 태권도 등 정기적인 여가활동’ 또는 ‘친구들을 집으로 초대’ 등의 항목은 영유아나 초등학교 고학년에서는 물질적 결핍과 별개로 응답률이 낮은 항목일 수 있다.

● **하위항목** ‘정기적인 여가활동’에서 결핍 비율이 가장 높았으며, ‘친구들을 집으로 초대’, ‘야외활동 기구 여부’에서 결핍 비율이 높은 편이다. 전체적으로 2018년보다 감소하였지만, 9~17세 아동의 경우 ‘친구들을 집으로 초대할 기회’가 없다는 비율은 소폭 증가하였다(14.9% → 15.2%).

연령·가구특성별 물질적 결핍지수(2018, 2023)

(단위: %)



출처 보건복지부, 「아동종합실태조사」

주① 0~8세는 보호자가 응답한 내용임.

② 저소득가구는 기초생활보장수급자 중 만 0~18세 미만 아동이 있는 가구임.

③ 2023년도 조사 세부항목 변경: ‘하루에 세끼를 먹는다’ → ‘원한다면 하루에 세끼를 먹는다’, ‘신선한 과일이나 채소를 매일 섭취한다’ → ‘원한다면 신선한 과일이나 채소를 매일 섭취할 수 있다’, (12~17세 조사표) ‘생일파티를 할 기회가 있다’ → ‘생일파티나 가족행사를 할 기회가 있다’

가정경제 어려움에 대한 걱정



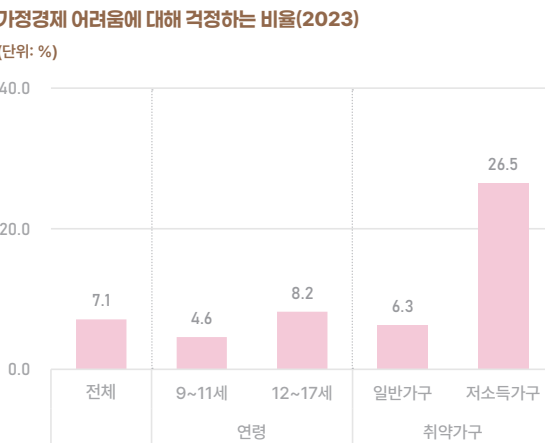
지표정의 아동·청소년이 가정의 경제적 어려움에 대해서 걱정하고 있는 정도

해당연령 만 9~17세

측정방법 돈 문제 때문에 얼마나 걱정하는지에 대한 4점 척도('전혀 걱정하지 않는다'~'항상 걱정한다') 응답의 평균점수

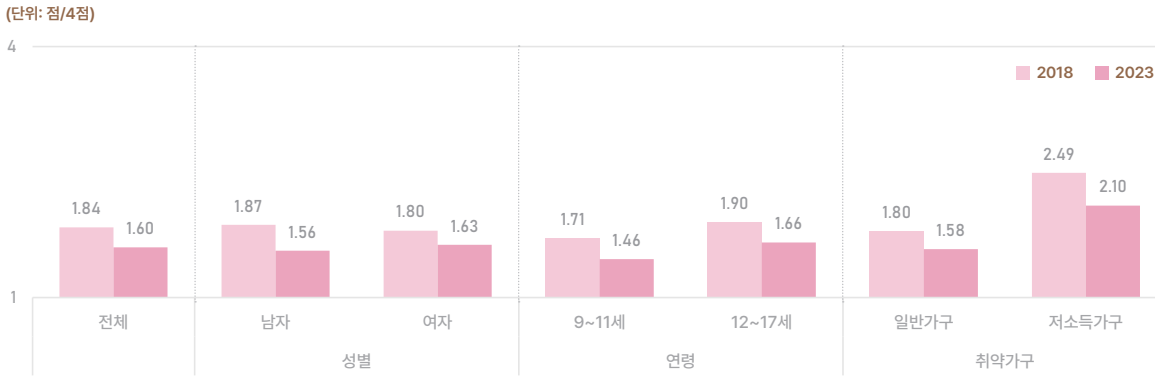
- 가정의 경제적 어려움에 대한 아동들의 주관적 인식을 보여주는 지표로 만 9~17세 응답자의 4점 척도 평균값은 2023년 1.60점으로 2018년 1.84점보다 개선되었다. 2023년 기준 '항상 또는 자주 걱정한다'는 비율은 7.1%이며, '전혀 걱정하지 않는다'는 비율은 49.4%이다. 2018년 '항상 또는 자주 걱정한다'는 비율이 12.1%인 것과 비교하면 개선된 것을 보여준다.
- 연령** 9~11세 아동(1.46점)보다 12~17세 아동(1.66점)이 0.2점 더 높아 연령이 높을수록 가정경제의 어려움에 대해 더 걱정하고 있음을 보여준다. '항상 또는 자주 걱정한다'는 비율은 9~11세는 4.6%, 12~17세는 8.2%로 차이를 보인다.
- 취약가구** 저소득가구의 평균은 2.10점으로 일반가구(1.58점)보다 높게 나타나고 있으며, '항상 또는 자주 걱정한다'는

비율은 저소득가구에서는 26.5%로 일반가구(6.3%)와 차이를 보인다.



출처 보건복지부, 「아동종합실태조사」
주 ① '항상 또는 자주 걱정한다'고 응답한 비율임.
② 저소득가구는 기초생활보장수급자 중 만 0~18세 미만 아동이 있는 가구임.

아동·청소년의 가정경제 어려움에 대한 걱정(2018, 2023)



출처 보건복지부, 「아동종합실태조사」
주 저소득가구는 기초생활보장수급자 중 만 0~18세 미만 아동이 있는 가구임.

상대적 빈곤율



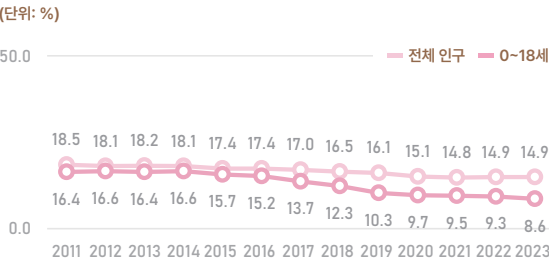
지표정의 상대적인 빈곤선 아래에 있는 아동·청소년의 비율

해당연령 만 0~18세

측정방법 가구소득이 상대적 빈곤선(균등화처분가능소득의 중위 50%) 이하인 아동·청소년의 비율

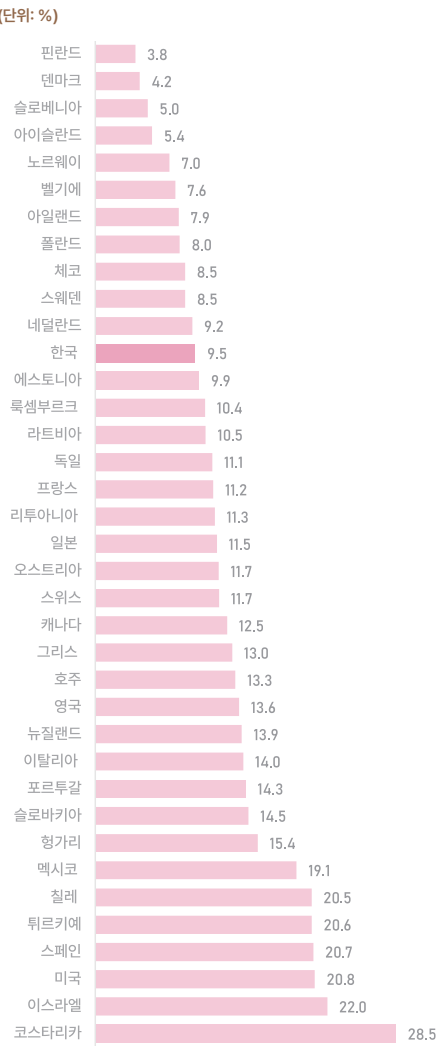
- 상대적 빈곤율은 빈곤층에 해당하는 아동·청소년의 분포를 보여주는 지표로, 2023년 만 0~18세의 상대적 빈곤율은 8.6%로 나타났다. 상대적 빈곤율은 2011년 16.4%에서 2019년 10.3%, 2020년부터는 10% 미만으로 감소하였다.
- 전체 인구의 상대적 빈곤율이 14.9%인 것과 비교해보면 아동·청소년의 상대적 빈곤율은 낮은 수준이며, 전체 인구의 상대적 빈곤율이 2020년 이후 정체된 반면, 아동·청소년의 상대적 빈곤율은 지속적으로 감소 추세이다.
- 국제비교** OECD 국가들과 비교할 때 한국 아동·청소년의 상대적 빈곤율은 2022년 9.5%로 OECD 국가 중에서 비교적 낮은 편이다. 핀란드, 덴마크의 경우 아동·청소년의 상대적 빈곤율은 5% 미만으로 OECD 국가 중에서 가장 낮으며, 프랑스(11.2%), 일본(11.5%) 등은 우리나라보다 약간 높고, 영국 13.6%, 미국 20.8%로 우리보다 높은 편이다.

아동·청소년의 상대적 빈곤율(2011~2023)



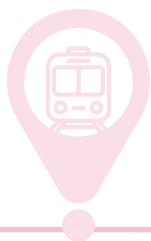
출처 통계청, 「가계금융복지조사」 각 연도 RAS 분석
주 ① 상대적빈곤선은 균등화처분가능소득의 중위 50%임.
② 연도는 소득 기준연도임(즉, 2023년 상대적 빈곤율은 2023년 소득을 기준으로 조사한 2024년 가계금융복지조사 결과임).

OECD 회원국의 아동·청소년 상대적 빈곤율(2022)



출처 OECD Income Distribution Database(2025. 8.)
주 ① 분석대상은 0~17세임.
② 2022년 기준이며, 2017년(아이슬란드), 2020년(호주), 2021년(독일, 일본) 수치가 포함됨.

거주지역 편의성



지표정의 아동·청소년의 거주지역 내에 이용가능한 유형별 편의시설의 유무

해당연령 만 0~17세

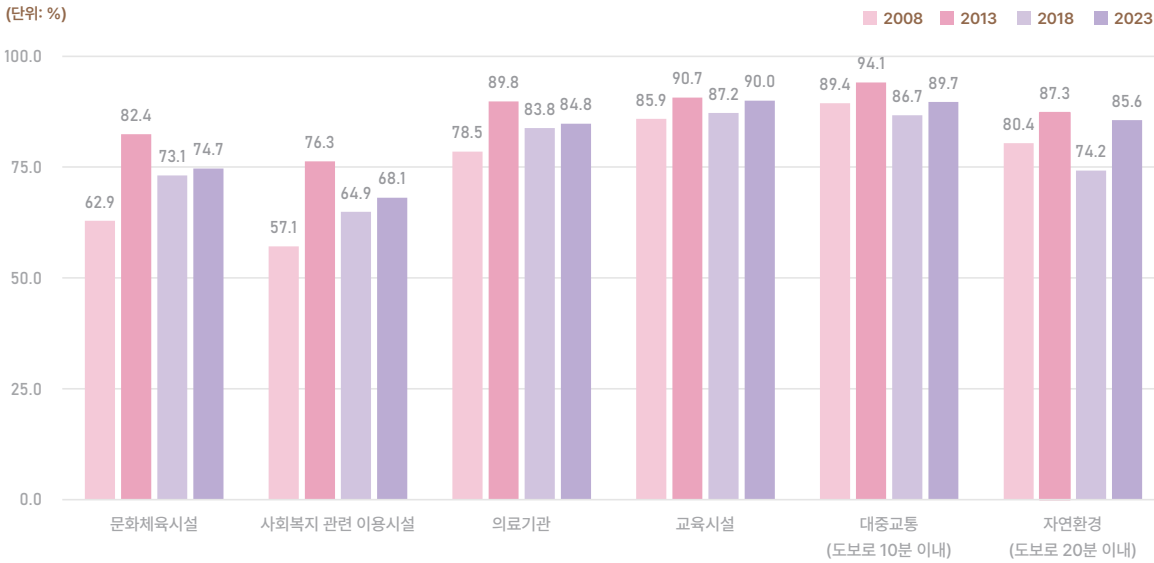
측정방법 지역사회에서 문화체육시설, 사회복지 관련 이용시설, 의료기관, 교육시설, 대중교통(도보 10분 이내), 자연환경(도보 20분 이내)이 있다고 응답한 비율

- 거주지역 편의성은 거주지역 내에서 이용하는 편의시설의 접근성과 편의성의 정도를 보여주는 지표이다. 2023년 의료기관과 교육시설, 대중교통, 자연환경 접근성은 80% 이상으로 높게 나타난 반면, 문화체육시설은 74.7%, 사회복지시설은 68.1%로 상대적으로 낮은 편이다.
- 거주지역의 편의성은 2013년을 제외하면 전반적으로 증가 추세이며, 2018년과 비교해 2023년에는 모두 개선되었다.
- 시설** 문화체육시설과 사회복지 관련 이용 시설의 경우 소득

계층이나 지역에 따라 접근성의 편차가 큰 편이다. 상대적으로 의료기관이나 교육시설의 경우 소득계층별 차이가 다른 항목에 비해 적은 편이다.

- 지역** 농어촌 지역의 경우 자연환경을 제외한 모든 편의시설의 접근성이 대도시나 중소도시에 비해 10%p 이상의 차이를 보인다. 특히 문화체육시설, 교육시설, 대중교통은 대도시와 중소도시의 차이는 거의 없는 반면, 농어촌 지역과는 큰 차이를 보인다.

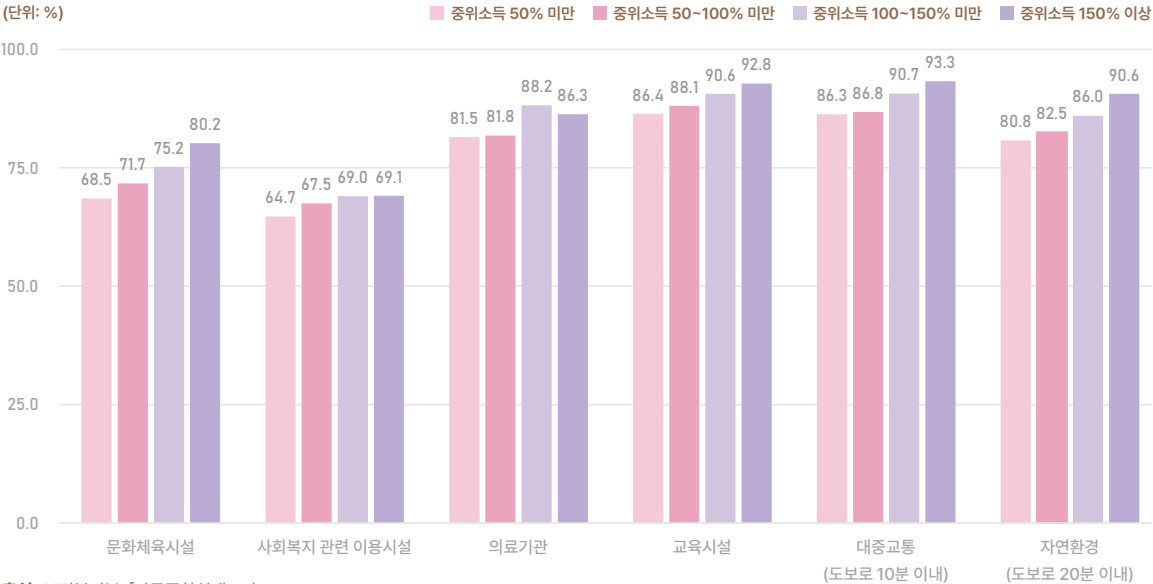
거주지역 편의성(2008~2023)



출처 보건복지부, 「아동종합실태조사」

주 아동의 보호자 응답 비율임.

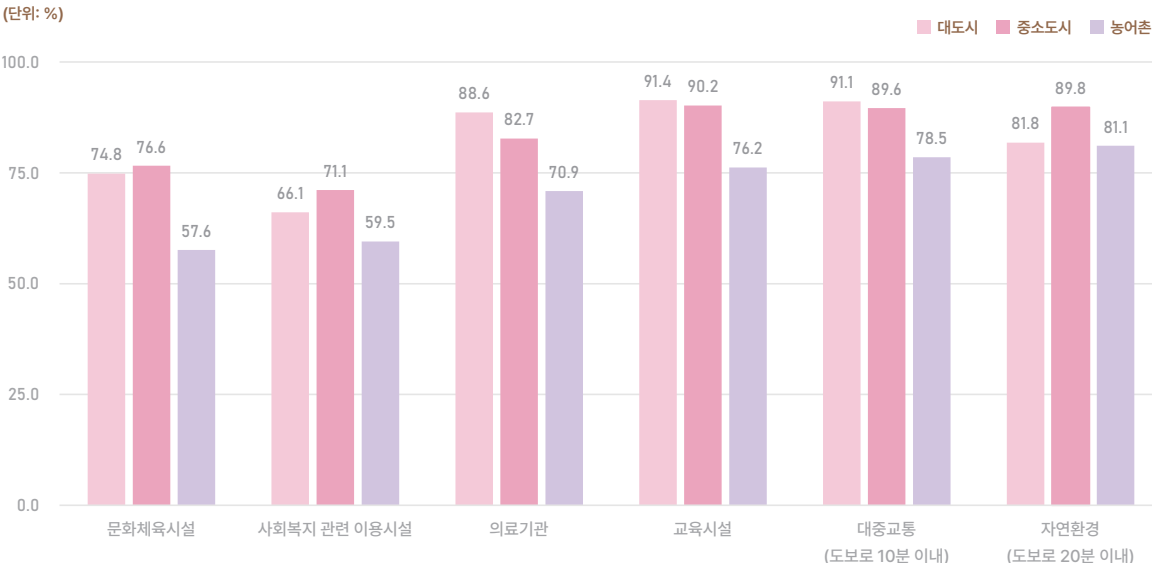
소득계층별 거주지역 편의성(2023)



출처 보건복지부, 「아동종합실태조사」

주 소득계층은 가구 균등화 중위소득이며, 무응답은 제외하였음.

지역규모별 거주지역 편의성(2023)



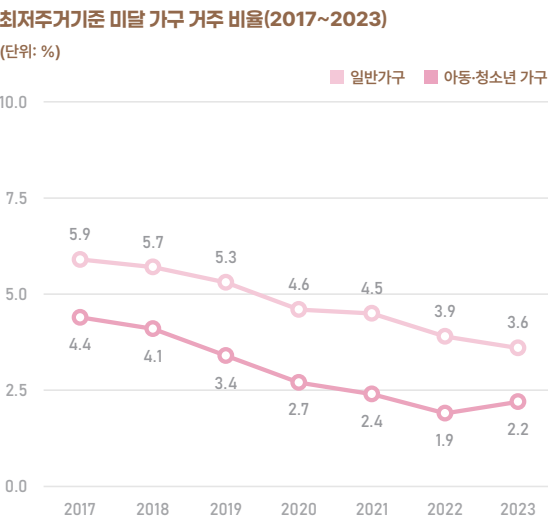
출처 보건복지부, 「아동종합실태조사」

최저주거기준 미달 가구 거주 비율

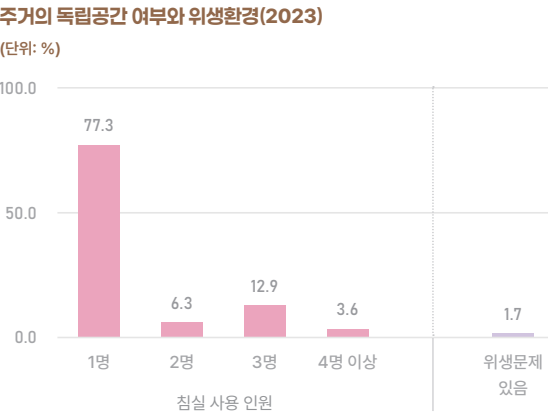


지표정의 최저주거기준을 충족하지 못하는 주택에 거주하는 아동·청소년의 비율
해당연령 만 0~18세
측정방법 (0~18세 아동이 거주하는 최저주거기준 미달가구÷0~18세가 있는 가구) × 100

- 아동·청소년은 일반적으로 집에서 보내는 시간이 많으므로 질적으로나 양적으로나 최소한의 주거기준이 보장되는 것이 아동·청소년 삶의 질에서 중요한 요인이 된다. 최저주거기준에 미달하는 주택에 거주하는 아동·청소년의 비율은 2017년 4.4%에서 2023년 2.2%로 감소하였다.
- 전체 일반가구의 최저주거기준 미달가구 비율이 2017년 5.9%에서 2023년 3.6%로 감소한 것과 비교하면 아동·청소년이 포함된 가구의 최저주거기준 미달 비율은 낮은 편이다.
- 최저주거기준이 아닌 0~17세 아동 가구를 대상으로 한 침실의 독립사용 비율을 보면 77.3%가 혼자서 침실을 사용하고 있으며, 4명 이상이 함께 사용하는 경우는 3.6%에 불과하다. 주택 내 벌레나 곰팡이 등 위생문제가 있다는 비율 또한 1.7%에 그쳐 주거환경은 양호한 것으로 볼 수 있다.

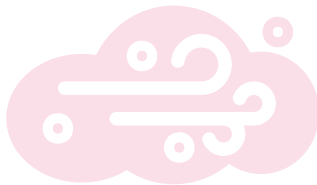


출처 국토교통부, 「주거실태조사」 원자료
주 아동·청소년 가구는 만 18세 이하 아동이 포함된 가구임.



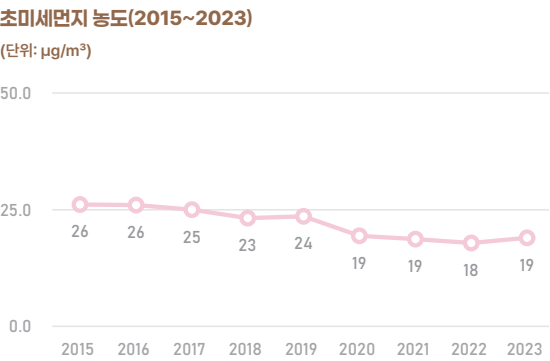
출처 국토교통부, 「주거실태조사」 원자료
주 ① 만 18세 미만 아동·청소년이 있는 가구를 대상으로 함.
② 위생환경은 주택 내 벌레나 곰팡이 등 위생문제가 있다고 응답한 비율임.

초미세먼지 농도

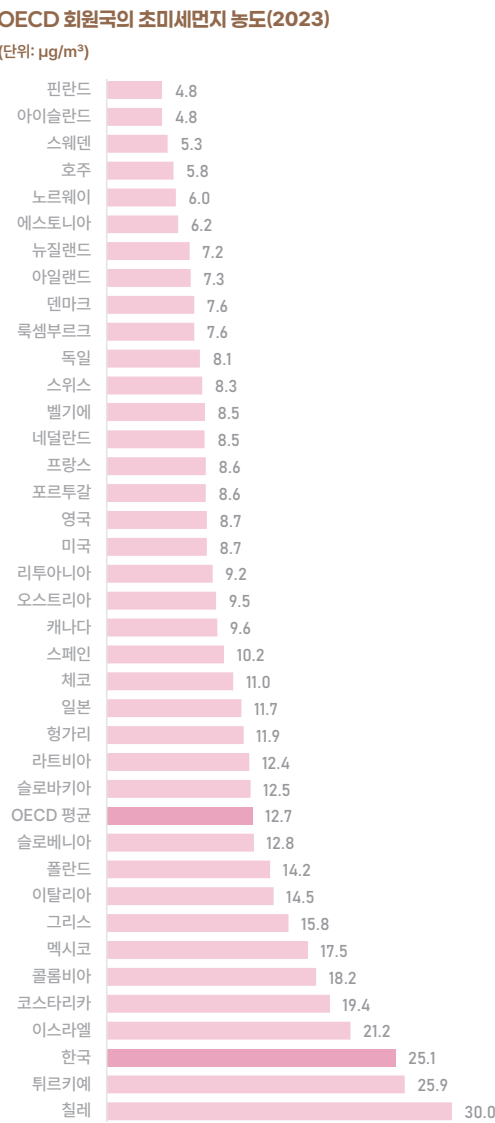


지표정의 대기 중 미세먼지(PM_{2.5})의 농도
해당연령 전국 기준
측정방법 17개 시도의 연평균 초미세먼지 농도를 해당 시도 추계인구로 가중한 평균농도

- 초미세먼지 농도는 호흡기의 발달이 진행 중이고 외부활동이 많은 아동·청소년의 특성을 고려하면 삶의 질에 중요한 요인이다. 또한 미세먼지 농도에 따라 유치원, 학교 등에서의 외부활동이 제한됨에 따라 아동·청소년의 발달 특성에도 중요한 영향을 미친다.
- 미세먼지 농도는 2015년 26μg/m³에서 2019년 24μg/m³으로 비슷한 추세였으나, 코로나19의 영향으로 차량 이용과 공장가동률이 감소함에 따라 2020년 19μg/m³로 감소한 이후 비슷한 수준을 유지하고 있다. 2023년에도 19μg/m³로 2020년 이전보다 공기의 질이 개선되었다.
- **국제비교** 국제비교 기준으로 측정된 우리나라의 미세먼지 농도는 2023년 25.1μg/m³로, OECD 회원국 중에서 높은 편이다. OECD 국가들 중에서 초미세먼지 농도가 20μg/m³ 이상인 몇 안 되는 국가들 중 하나로, OECD 평균 미세먼지 농도 12.7μg/m³과 비교했을 때 2배 이상 높다.



출처 환경부, 「대기환경연보」, 각 연도.
주 17개 시도 연평균 미세먼지(PM_{2.5})농도의 인구가중 평균값임.

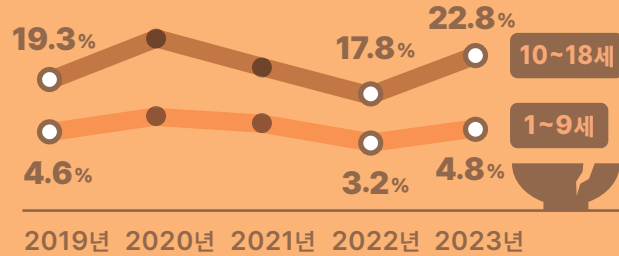


출처 Sustainable Development Report, <https://dashboards.sdgindex.org/explorer>
주 국가별 미세먼지(PM_{2.5}) 농도는 위성관측 자료를 이용한 추정치임.

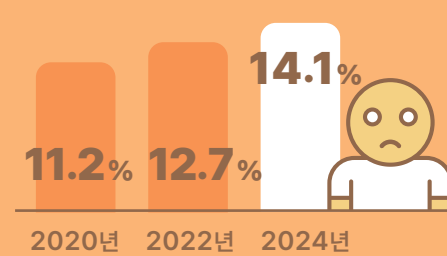
아동·청소년이 태아 시기에서부터 출산, 양육까지 안전하고 예방적인 의료서비스를 받고, 건강하게 성장하고 있는지를 보여주는 영역

Key Indicators

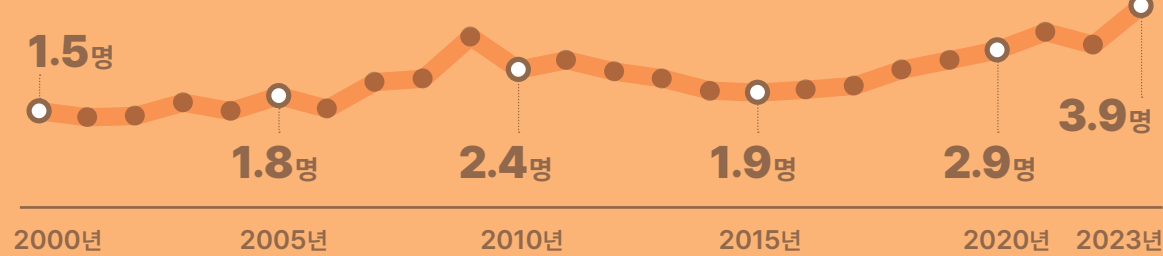
영양결핍률



범불안장애 경험률



자살률



Indicators

세부영역	지표명	이전년도	최근년도	해당연령	최근 변화
정신건강	스트레스 인지율	37.3%(2023)	42.3%(2024)	중·고등학생	●
	자살률	3.0명/10만 명당(2022)	3.9명/10만 명당(2023)	0~18세	●
	범불안장애 경험률	12.6%(2023)	14.1%(2024)	중·고등학생	●
신체건강	저체중 출생아 비율	7.7%(2023)	7.8%(2024)	0세	●
	비만율	18.4%(2023)	18.3%(2024)	초·중·고	●
	주관적 건강 인지율	64.4%(2023)	66.1%(2024)	중·고등학생	●
	수면시간	6.2시간(2023)	6.2시간(2024)	중·고등학생	●
	규칙적 운동 실천율	17.1%(2023)	17.3%(2024)	중·고등학생	●
건강행동	예방접종률	89.8%(2023)	89.4%(2024)	6세	●
	영양결핍률	3.2%(2022)	4.8%(2023)	1~9세	●
	영양결핍률	17.8%(2022)	22.8%(2023)	10~18세	●

최근 변화는 지퓏값의 변화로 인한 아동·청소년의 삶의 질 개선 및 악화 여부임(● 개선, ● 악화, ● 변화 없음, — 판단유보)



지표정의 평상시 스트레스를 느끼는 아동·청소년의 비율

해당연령 중·고등학생

측정방법 평상시 스트레스를 얼마나 느끼는지에 대한 5점 척도 응답 중 '대단히 많이' 또는 '많이' 느낀다고 응답한 비율

정신건강을 측정하는 지표 중 하나인 스트레스 인지율은 학생들이 일상생활에서 얼마나 스트레스를 받고 있다고 느끼는지를 보여주는 지표이다. 스트레스 인지율은 2005~2007년에 45% 이상으로 높았다가 감소하는 추세를 보였으나 최근 40% 전후의 스트레스 인지율을 보이고 있다. 2020년 스트레스 인지율이 34.2%로 가장 낮았으나, 이후 다시 증가하여 2024년에는 42.3%이다.

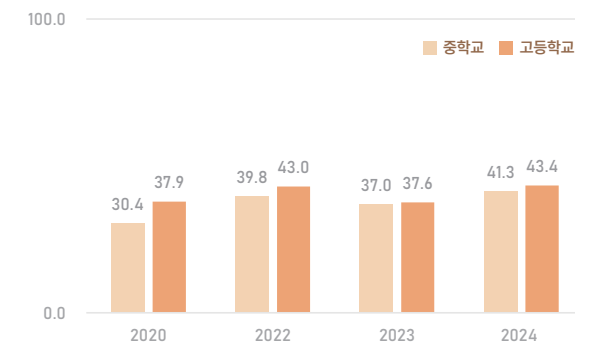
성별 스트레스 인지율은 남학생(35.2%)에 비해 여학생(49.9%)이 높으며, 연도별로 차이는 있지만 10%p 이상 여학생이 더 높다.

학교급 2024년 중학생은 41.3%, 고등학생은 43.4%로 전반적으로 중학생보다 고등학생의 스트레스 인지율이 높다. 그러나 최근 학교급별 차이가 감소하여 2020년까지는

고등학생이 5%p 이상 높았으나, 2023년에는 그 차이가 0.6%p에 그쳤다.

학교급별 스트레스 인지율(2020~2024)

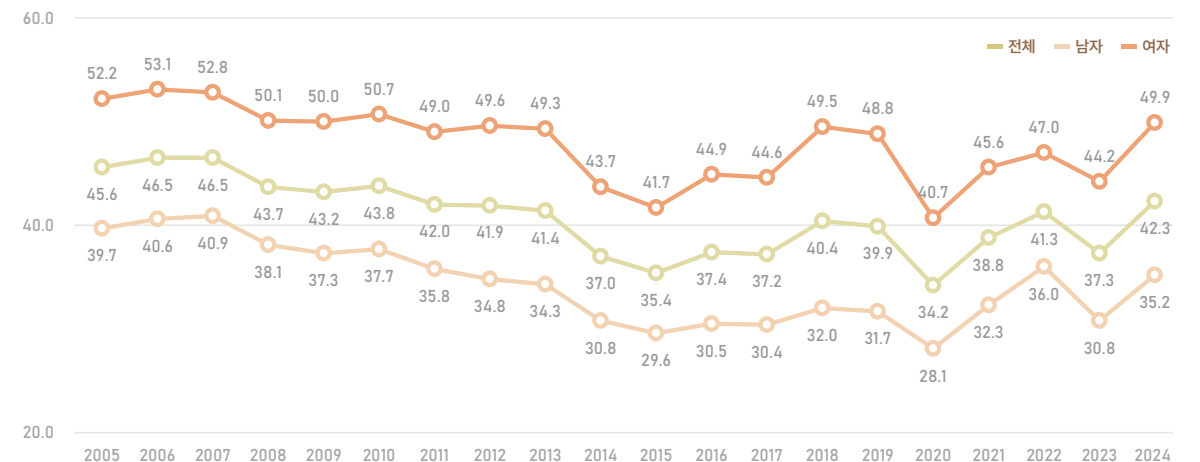
(단위: %)



출처 질병관리청, 「청소년건강행태조사」

스트레스 인지율(2005~2024)

(단위: %)



출처 질병관리청, 「청소년건강행태조사」



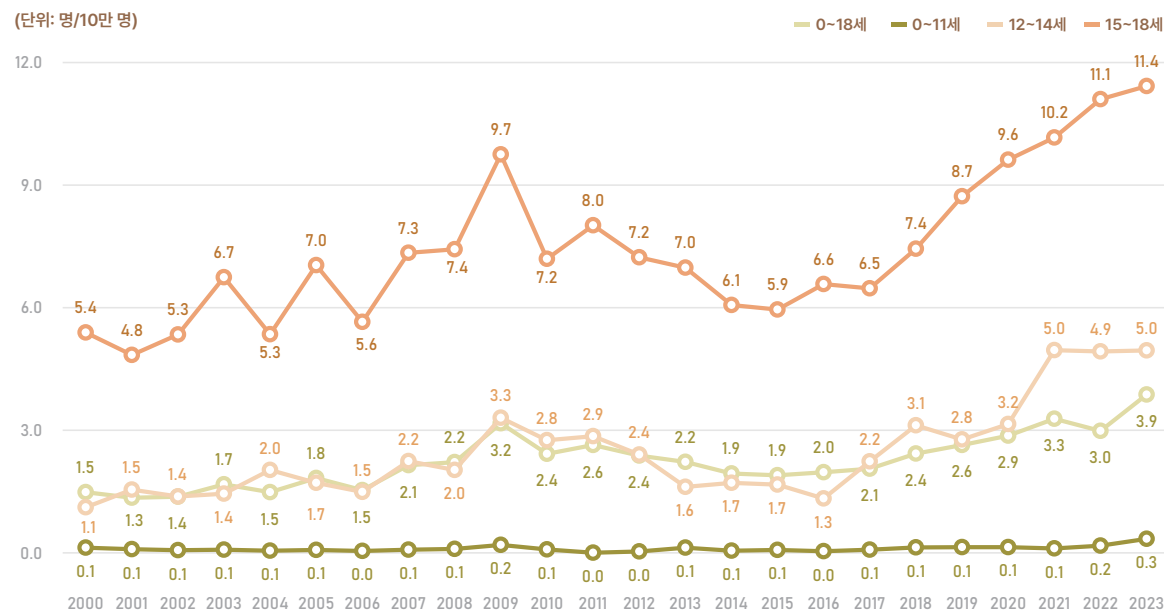
지표정의 해당 연령 인구 대비 자살로 인한 아동·청소년 사망자 수
해당연령 만 0~18세
측정방법 (0~18세 자살자 수 ÷ 0~18세 주민등록연앙인구) × 100,000

- 아동·청소년의 사망원인 1위를 차지하고 있는 자살은 개인의 정신건강과 사회적 요인이 합쳐져서 발생한다. 자살률은 2009년 인구 10만 명당 3.2명으로 증가한 이후 지속적인 감소 추세를 보여 2014년 1.9명까지 감소하였으나 2018년부터 다시 증가 추세이다. 2021년 자살률은 인구 10만 명당 3.3명으로 2000년 이후 최고치를 찍었으며, 2023년에는 3.9명으로 증가하였다.
- **성별** 성인의 자살률은 남자가 월등히 높게 나타나지만, 아동·청소년의 경우 연도에 따라 차이가 있어 특정한 추세를 보이지는 않는다. 2021년에는 남녀 모두 3.3명으로 동일하였

으나, 남자의 자살률은 2022년 3.2명에서 2023년 3.4명으로 소폭 증가한 반면, 여자는 같은 기간 2.8명에서 4.4명으로 증가하였다.

- **연령** 12~14세 자살률이 점점 증가하는 추세로, 2000년 11명에서 2009년 3.3명으로 증가한 이후 2016년 1.3명까지 감소하였으나, 2021년 5.0명으로 증가한 이후 비슷한 수치를 유지하고 있다. 15~18세는 2009년 9.7명에서 감소 추세를 보이다 2015년 이후 증가하여 2021년 10.2명으로 인구 10만 명당 10명을 초과하였으며, 2023년에는 11.4명으로 증가했다.

자살률(2000~2023)



출처 통계청, 「사망원인통계」

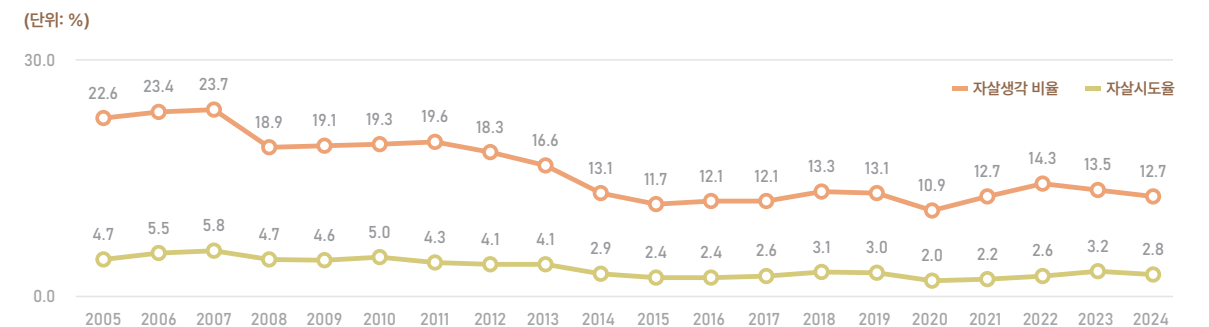
주 0~18세 사망자 중 자살로 인한 사망자 수를 해당 연령 인구 10만 명당 자살 사망자 수로 계산한 수치임.

- 자살생각 비율¹과 시도율²은 정신건강의 한 측면을 보여주는 지표로 자살 시도 포기 또는 실패로 실제 자살률에 반영되지 않더라도 차후에 재시도할 여지가 있어 모니터링이 필요한 지표이다.
- 지난 1년간 자살을 생각한 적이 있는 비율인 **자살생각 비율**은 2007년 23.7%에서 지속적인 감소 추세를 보였으나 2016년 이후 10~14%에서 증감을 반복하고 있다. 2024년에는 12.7%로 2023년(13.5%) 보다 소폭 감소하였다.
- **자살시도율**은 실제로 자살을 행동으로 옮겼다는 점에서 자

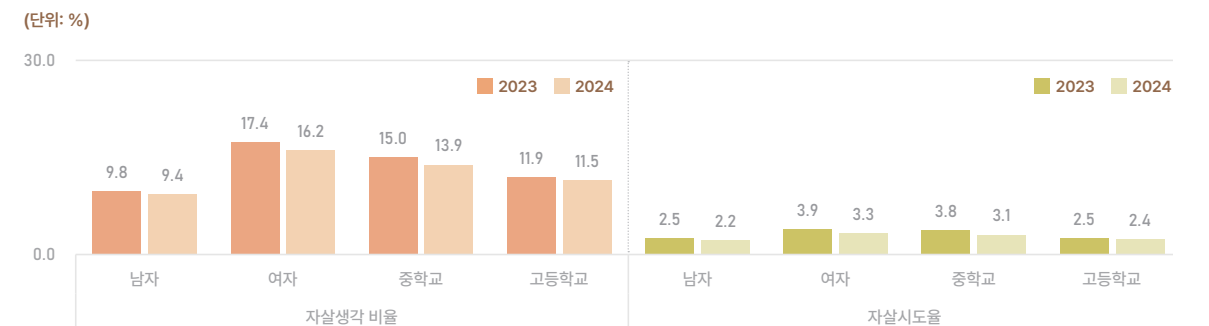
살로 이어질 가능성이 더 높다. 자살시도율 또한 자살생각 비율과 마찬가지로 2007년 5.8% 이후 감소 추세이며, 2014년 이후 2~3%에서 정체되고 있다. 2024년에는 2.8%로 2023년(3.2%)보다 소폭 감소하였다.

- **성별** 자살생각 비율과 자살시도율 모두 여자가 남자보다 지속적으로 높은 경향을 보이고 있으며, 2024년 자살생각 비율은 6.8%p, 자살시도율은 1.1%p 여자가 더 높다.
- **학교급** 2024년 중학생의 자살생각 비율(13.9%)과 자살시도율(3.1%)은 고등학생(각각 11.5%, 2.4%)보다 더 높다.

자살생각 비율과 자살시도율(2005~2024)



성별·학교급별 자살생각 비율과 시도율(2023, 2024)



출처 질병관리청, 「청소년건강행태조사」

주 중·고등학생을 대상으로 함.

- 1 자살생각 비율은 중·고등학생 응답자 중 최근 12개월 동안 심각하게 자살을 생각한 적이 있다고 응답한 비율
- 2 자살시도율은 중·고등학생 응답자 중 최근 12개월 동안 자살을 시도한 적이 있다고 응답한 비율

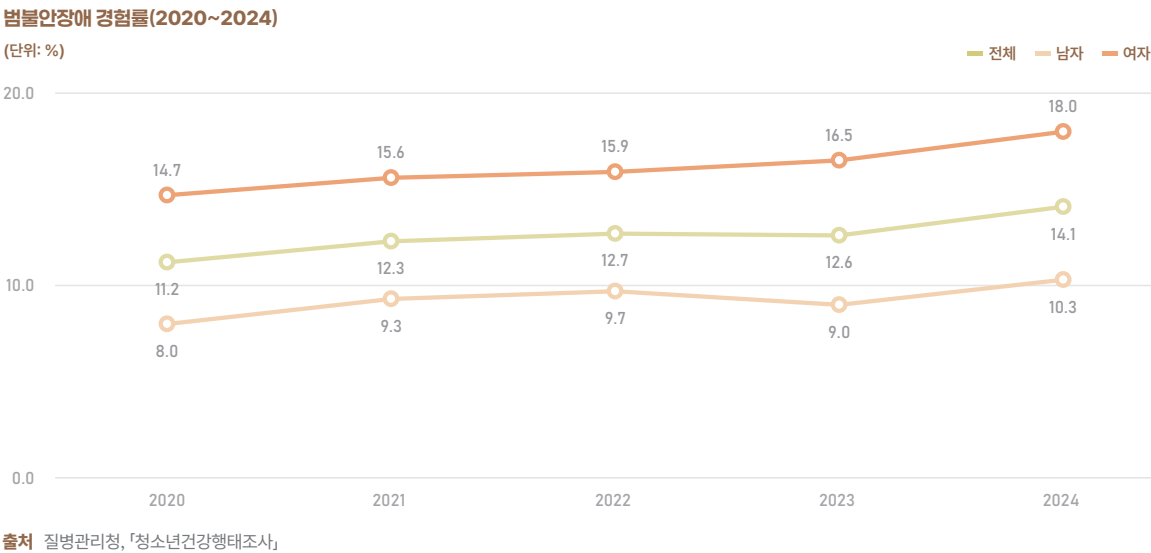
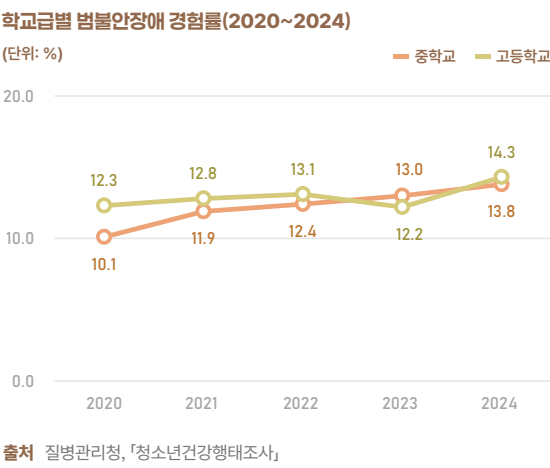
범불안장애 경험률



지표정의 일상생활에서 불안장애를 경험하고 있는 아동·청소년의 비율
해당연령 중·고등학생
측정방법 범불안장애 선별도구(7개 항목) 총점 21점 중 10점(중등도 불안) 이상인 사람의 비율

- 불안장애 경험률은 정신건강 상태를 보여주는 지표 중 하나로 불안감이나 초조함, 걱정, 두려움 등으로 인해서 일상생활이 얼마나 방해받고 있는지를 보여준다.
- 범불안장애 경험률은 중등도 이상 불안을 느끼는 아동·청소년의 비율로 2024년 14.1%로 나타났으며, 2020년 11.2%에서 비슷한 수준을 보이다, 2024년에 전년대비 1.5%p 증가하였다.
- **성별** 범불안장애 경험률은 남자가 10.3%, 여자가 18.0%로 여자가 7.7%p 더 높다. 지속적으로 여자의 비율이 6~7%p 가량 더 높게 나타나고 있다.
- **학교급** 중학생의 범불안장애 경험률은 13.8%, 고등학생은 14.3%로 고등학생이 더 높긴 하나 큰 차이는 없다. 2020년 중학생 10.1%, 고등학생 12.3%에서 2023년 중학생이

13.0%, 고등학생 12.2%로 증가하여 중학생에서 증가폭이 더 크다.

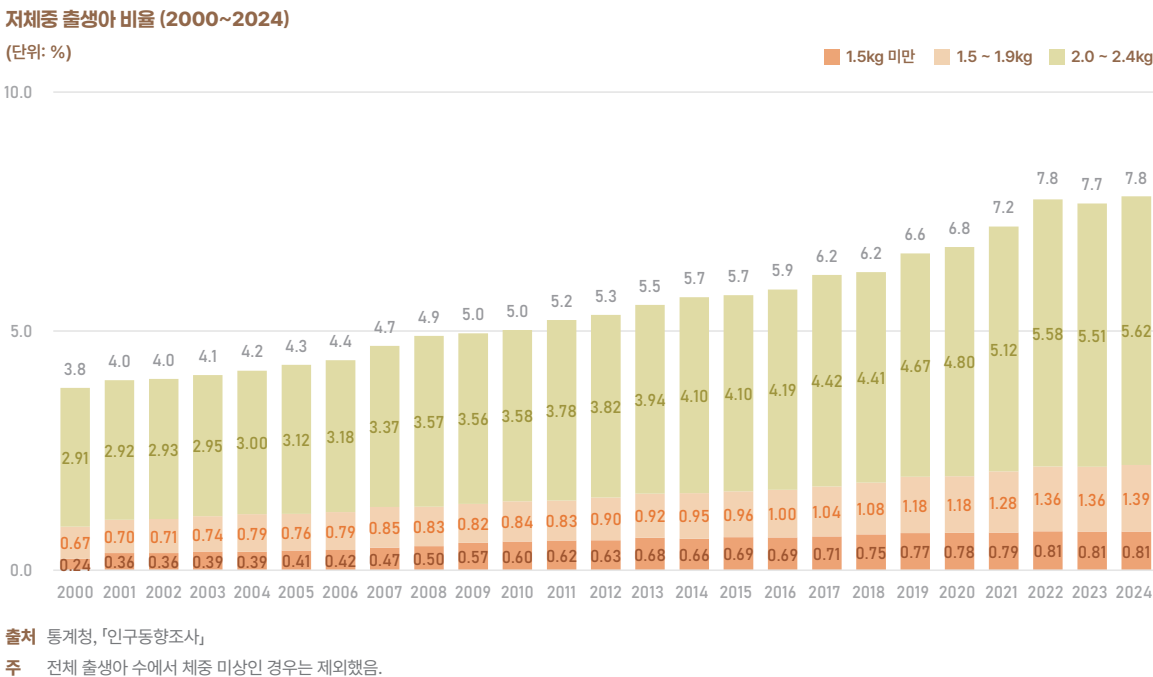


저체중 출생아 비율

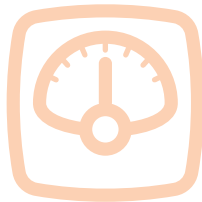


지표정의 전체 출생아 중에서 출생시 저체중으로 태어난 출생아의 비율
해당연령 0세
측정방법 (출생시 체중 2.5kg 미만 출생아 수 ÷ 한 해 동안 태어난 출생아 수) × 100

- 저체중 출생은 사망 위험이 높고 장기적으로 심혈관질환 및 당뇨병 등의 원인이 될 수 있어 성인이 되었을 때 건강상태에 영향을 미치는 중요한 지표 중 하나이다. 저체중 출생아 비율은 2000년 3.8%에서 지속적인 증가 추세이며, 2024년에는 전체 출생아 중 7.8%가 2.5kg 미만인 저체중으로 태어났다. 저체중 출생아 비율은 2023년 7.7%에서 소폭 증가하였다.
- 저체중 출생아 중에서 2.0~2.4kg로 태어난 출생아가 가장 많은 비율을 차지한다. 1.5kg 미만인 저체중 출생아의 비율은 1% 미만이지만, 2000년 0.24%에서 2024년 0.81%로 증가한 것을 보여준다.
- 저체중 출생아의 성별을 보면 남아가 8,690명, 여아가 9,805명으로 여아의 저체중 비율이 더 높다.



비만율



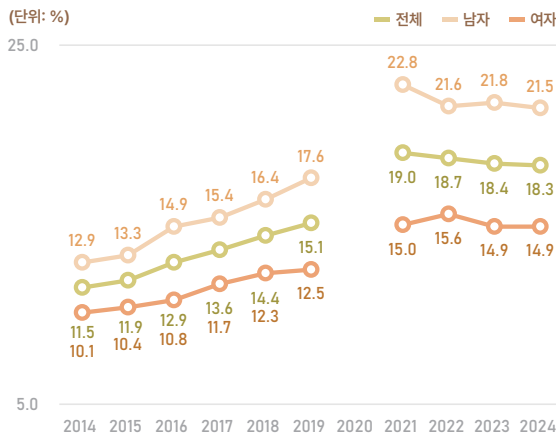
지표정의 체질량지수(BMI) 기준 비만에 해당하는 아동·청소년의 비율

해당연령 초·중·고등학생

측정방법 체질량지수(BMI)가 소아청소년 성장도표 기준 95백분위수 이상인 아동·청소년의 비율

- 아동·청소년기의 비만은 성장과 성호르몬에 악영향을 줄 뿐만 아니라 나중에 성인이 되어서 합병증으로 이어질 수 있다. 그러나 아동·청소년 뿐 아니라 성인들도 스마트폰 및 컴퓨터 이용 비율이 증가함에 따라 신체활동 시간이 줄어들고 있어 비만율은 증가 추세이다.
- 아동·청소년의 비만율은 2014년 11.5% 이후로 계속 증가하고 있으며 특히 2021년 비만율은 19.0%로 2019년 15.1%에서 3.9%p 증가했다. 코로나19로 인한 외부활동 감소가 비만율의 증가로 이어졌음을 짐작할 수 있다. 이후로는 소폭 감소하고 있어 2024년 비만율은 18.3%이다.
- **성별** 남학생의 비만율은 2024년 21.5%로 여학생 비만율(14.9%)보다 6.6%p 더 높다. 남녀 비만율의 차이는 2014년 이후로 격차가 더 벌어지는 추세이나, 2021년 이후 남학생 비만율은 감소 추세인 반면, 여학생의 비만율은 정체되어 있다.
- **학교급** 학교급이 올라갈수록 비만율이 더 높은 편이었으나 코로나19 이후 학교급별 차이는 줄어들었다. 고등학생의 경우 코로나19 시기 큰 변화없이 비슷한 수준에서 증가 추세를 보이고 있는 반면, 초등학생은 2021년 18.7%로 증가한 이후 정체되어 있고, 중학생은 2022년 21.7%로 증가한 이후 감소 추세로 2023년부터 초등학생보다 비만율이 낮아졌다.

성별 비만율(2014~2024)



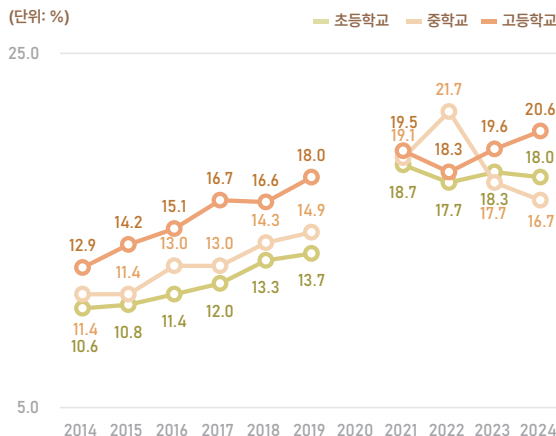
출처 교육부, 「학생 건강검사 표본통계」 보도자료

주① 체질량지수(BMI) = 체중(kg)/[신장(m)]²

② 2014년부터 2017년까지는 2017 소아청소년 성장도표기준으로 재분석했음.

③ 코로나19로 인하여 2020년 건강검사가 실시되지 않았음.

학교급별 비만율(2014~2024)



출처 교육부, 「학생 건강검사 표본통계」 보도자료

주① 체질량지수(BMI) = 체중(kg)/[신장(m)]²

② 2014년부터 2017년까지는 2017 소아청소년 성장도표기준으로 재분석했음.

③ 코로나19로 인하여 2020년 건강검사가 실시되지 않았음.

주관적 건강 인지율



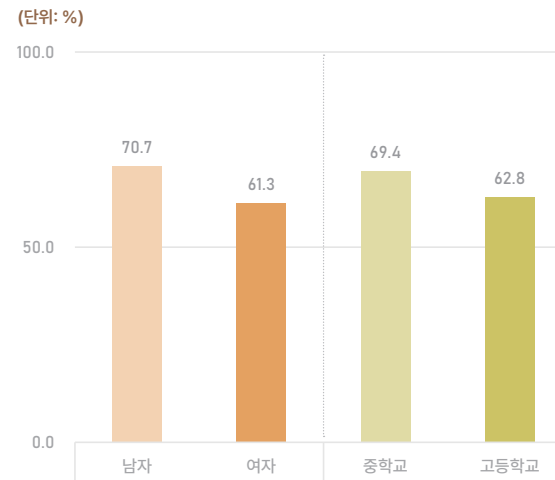
지표정의 본인의 건강상태가 좋다고 인지하고 있는 아동·청소년의 비율

해당연령 중·고등학생

측정방법 자신의 건강상태가 어떠한지에 대한 5점 척도 응답 중 '매우 양호' 또는 '양호'한 편이라고 응답한 비율

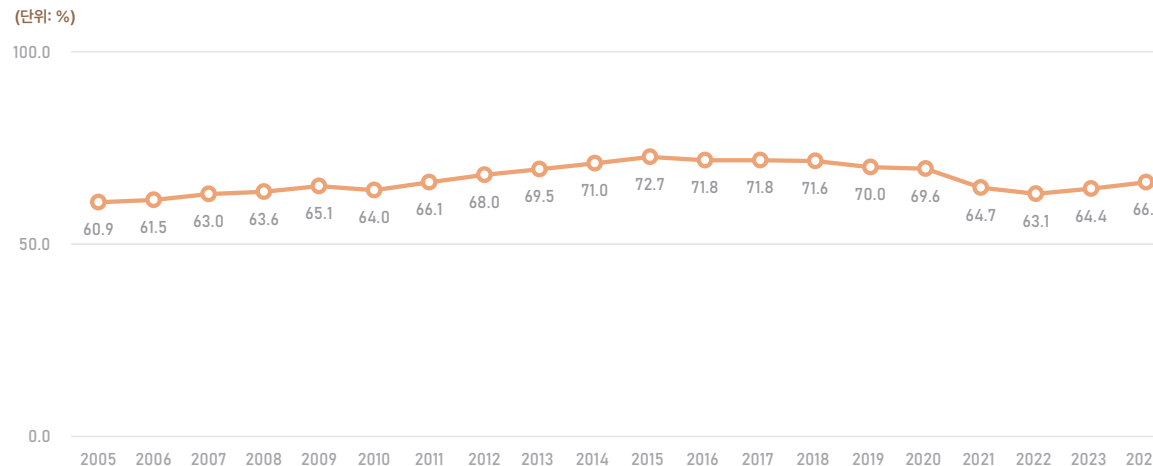
- 주관적 건강 인지율은 자신의 건강상태에 대한 주관적인 평가로 객관적인 건강상태와는 상이할 수 있지만, 자신의 건강에 대해서 어떻게 인지하고 있는지는 개인의 웰빙에 중요한 영향을 미칠 수 있다.
- 아동·청소년의 주관적 건강 인지율은 2005년 60.9%에서 2015년 72.7%까지 증가하였으나 그 이후 감소 추세이다. 특히 2020년 69.6%에서 2022년 63.1%로 감소하였으며, 2024년에는 66.1%로 증가하였다.
- **성별** 2024년 기준 남학생이 70.7%로 여학생(61.3%)보다 본인이 건강하다고 생각하는 비율이 더 높으며, 지속적으로 남학생의 주관적 건강 인지율이 여학생보다 높게 나타났다.
- **학교급** 2024년 중학생의 주관적 건강 인지율은 69.4%, 고등학생은 62.8%로 중학생이 더 높다.

성·학교급별 주관적 건강 인지율(2024)



출처 질병관리청, 「청소년건강행태조사」

주관적 건강 인지율(2005~2024)



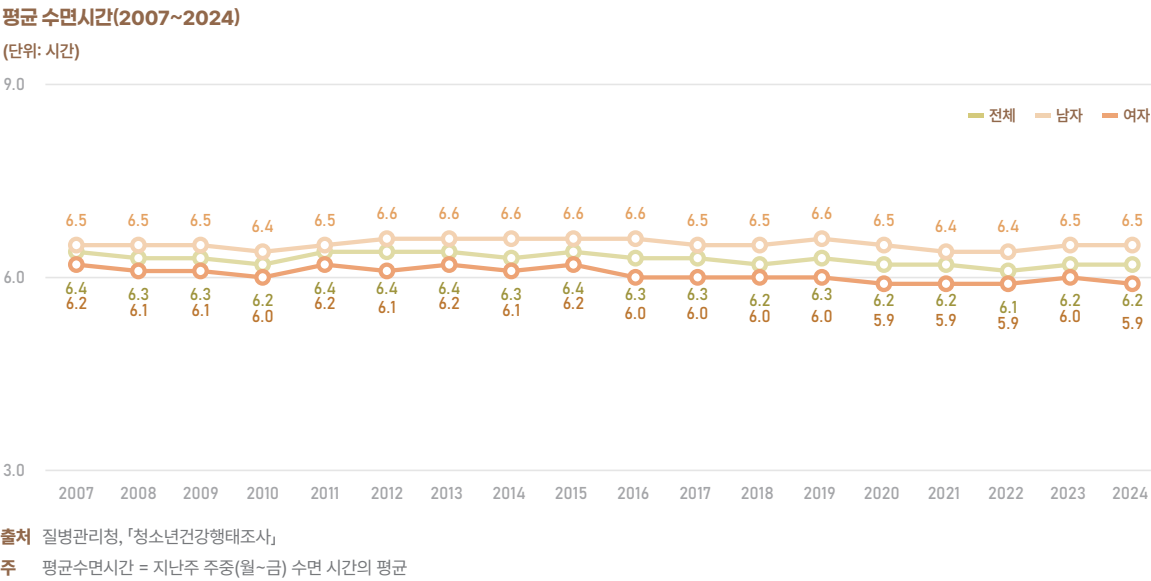
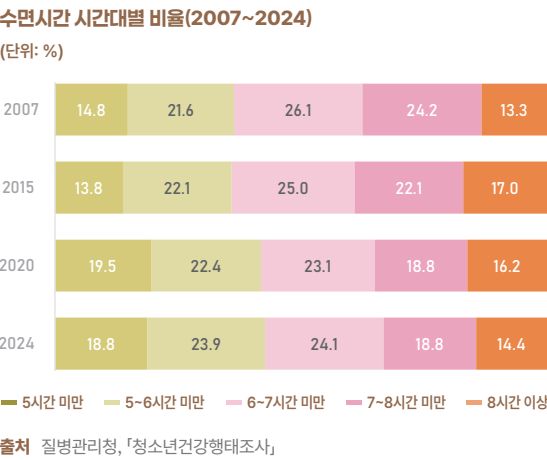
출처 질병관리청, 「청소년건강행태조사」

수면시간



지표정의 아동·청소년의 주중 평균 수면시간
해당연령 중·고등학생
측정방법 조사대상자가 응답한 지난주 주중(월~금) 수면시간의 평균

- 수면시간은 행동·사고·기분·학습 등 낮 시간의 생활에 직접적으로 영향을 미치고 생애전반의 발달과 건강상태의 결정요인이 되기 때문에 아동·청소년 삶의 질과 건강에 중요한 지표이다. 중·고등학생의 평균 수면시간은 2007년부터 2024년까지 최근에 소폭 감소하였지만, 6.2~6.4시간 정도로 큰 변화없이 유지되고 있다.
- 성별** 남학생의 평균 수면시간은 지속적으로 여학생에 비해서 더 긴 것으로 나타내며, 최근에는 0.5~0.6시간 정도 차이를 보인다.
- 주중 수면시간의 비율을 보면, 7~8시간은 2007년 24.2%에서 2024년 18.8%로 감소 추세인 반면, 5~6시간과 5시간 미만인 비율은 2024년 각각 23.9%, 18.8%로 지속적인 증가 추세이다.

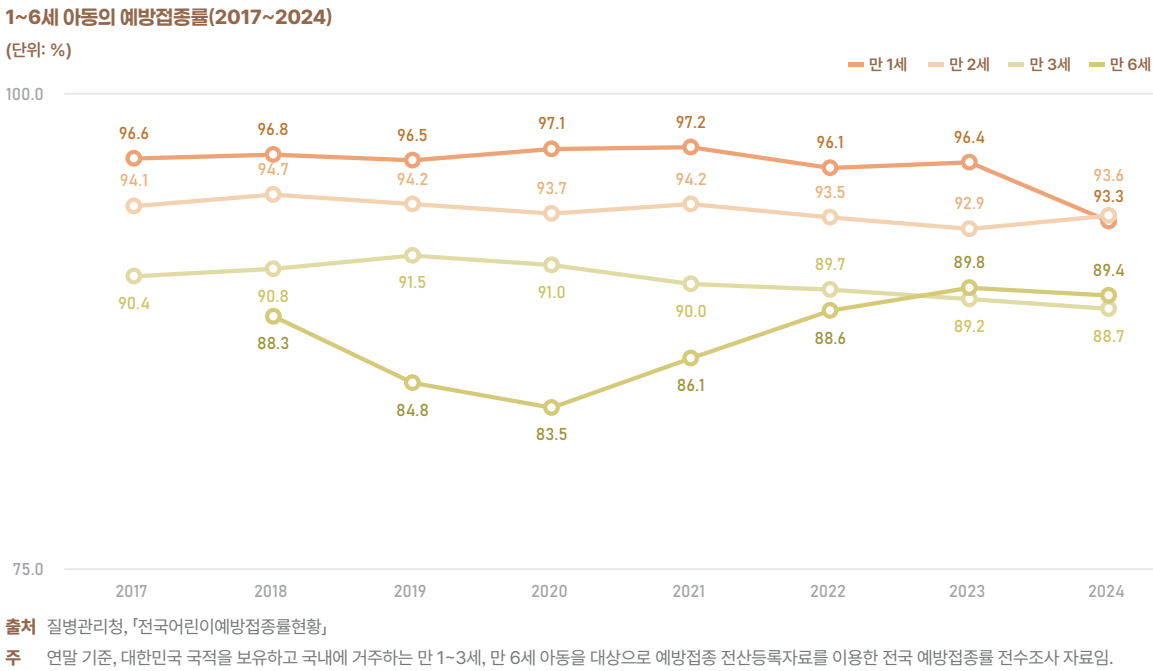


예방접종률



지표정의 필수 백신을 모두 접종받은 아동의 비율
해당연령 만 1~6세
측정방법 생후 72개월에 접종해야 하는 백신을 모두 접종한 아동의 비율

- 예방접종률은 건강검진과 함께 0~6세 아동의 건강이 잘 관리되고 있는지를 보여주는 지표이면서, 아동의 신체적 건강을 유지하는 역할을 하기도 한다. 특히 최근에는 아동학대나 방임에 대해 확인할 수 있는 자료로 활용되기도 한다.
- 연령** 예방접종은 아동의 연령에 따라 필수로 접종해야 하는 백신에서 차이가 있다. 만 1세 아동의 예방접종 완료율은 2024년 93.3%로 거의 대부분의 아동이 예방접종을 완료하는 것으로 나타났다. 그러나 연령이 증가하면서 예방접종 완료율이 감소하여 만 6세 아동의 예방접종률은 89.4%이다.
- 시계열로 보면 큰 폭의 변동은 없지만, 2024년에는 만 1세의 예방접종 완료율이 전년대비 낮아졌으며, 만 6세의 경우 2019년과 2020년에 예방접종 완료율이 감소하였으나 이후 다시 증가 추세이다.



영양결핍률



지표정의 에너지 및 영양소를 충분히 섭취하지 못한 아동·청소년의 비율

해당연령 만 1~18세

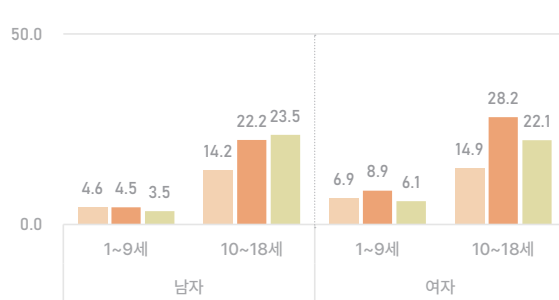
측정방법 에너지 섭취량이 필요추정량의 75% 미만이면서 칼슘, 철, 비타민 A, 리보플라빈의 섭취량이 모두 평균 필요량 미만인 응답자의 비율

- 아동기의 영양결핍은 성장기 뿐만 아니라 성인기의 건강상 태에도 지속적인 영향을 미칠 수 있어 아동·청소년의 삶의 질을 보여주는 중요 지표이다. 영양결핍률은 2001년 이후 전반적인 감소 추세였으나, 2015년 전후로 다시 증가 추세에서 코로나19 시기인 2020년 가장 높은 수치를 보였다. 2020년 영양결핍률의 증가는 코로나19로 인한 등교중지와 외부활동의 제한 등이 아동의 식생활에 영향을 미쳤음을 짐작하게 한다.
- **연령** 영양결핍률은 10세 미만과 10세 이상의 차이가 매우 크다. 1~9세의 경우 2001년 15.2%에서 2017년 4.3%까지 감소하였으나, 2020년 6.6%로 증가하였으며, 10~18세는 2001년 21.2%에서 2011년 13.2%로 감소한 이후 다시 증가 추세를 보이다 2020년에는 24.9%로 증가하였다. 코로나19 이후 감소한 영양결핍률은 2023년에 다시 소폭 증가하여 1~9세는 4.8%, 10~18세는 22.8%이다.

- **성별** 1~9세는 여자가 남자보다 영양결핍률이 더 높은 반면, 10~18세는 연도에 따라 차이를 보인다. 2023년 10~18세의 경우 남자의 영양결핍률이 조금 더 높게 나타났다.

성별 영양결핍률(2015~2023)

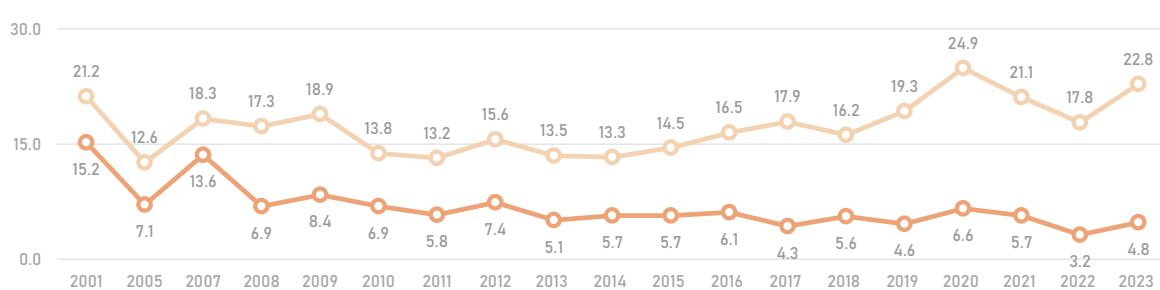
(단위: %)



출처 질병관리청, 「국민건강영양조사」

연령별 영양결핍률(2001~2023)

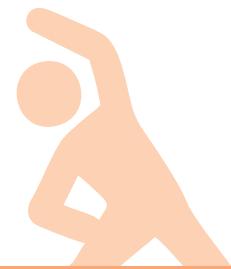
(단위: %)



출처 질병관리청, 「국민건강영양조사」

주 본 지표는 1998년부터 생산되었으며, 1998년, 2001년, 2005년, 2007년 주기로 생산되다가 2007년 이후부터 1년 단위로 생산됨.

규칙적 운동 실천율



지표정의 일상생활에서 규칙적으로 일정 강도의 신체활동을 하는 아동·청소년의 비율

해당연령 중·고등학생

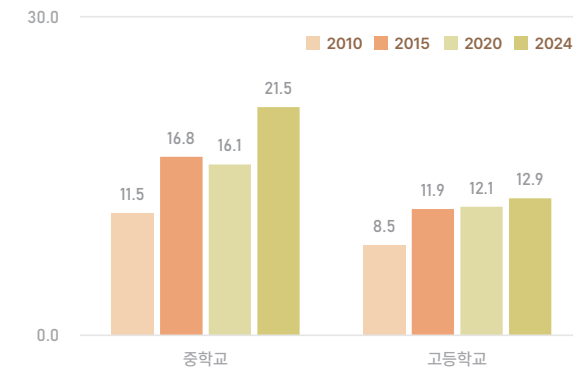
측정방법 최근 7일 동안 신체활동(운동종류 상관없이 심장박동이 평상시 보다 증가하거나 숨이 찬 정도)을 하루에 60분 이상, 5일 이상 했다고 응답한 비율

- 규칙적인 운동은 건강증진 방법 중 하나이며, 특히 성장기 아동·청소년에게는 더 중요하다. 그러나 대기오염, 입시 등 학업 부담, 스마트폰 이용 증가 등 여러 요인은 아동·청소년의 신체활동에 부정적인 영향을 미친다.
- 규칙적 운동 실천율은 2024년 17.3%로 2009년 10.9%에서 꾸준히 증가하고 있다. 2015년 이후 13~14%에서 정체되어 있었으나 코로나19 이후 다시 증가하는 추세이다.
- **성별** 남학생이 2024년 25.1%로 여학생(8.9%)보다 2배 이상 규칙적인 운동을 많이 하고 있다. 여학생의 경우 코로나19 시기 전후로도 큰 변화없이 비슷한 수준의 운동 실천율을 보여준다.
- **학교급** 중학생의 규칙적 운동 실천율이 2024년 21.5%로 고등학생(12.9%)보다 높아 신체활동을 더 활발히 하고 있

다. 중학생의 규칙적 운동 실천율은 2010년 이후 10.0%p 증가한 반면, 고등학생은 4.4%p 증가했다.

학교급별 규칙적 운동 실천율(2010~2024)

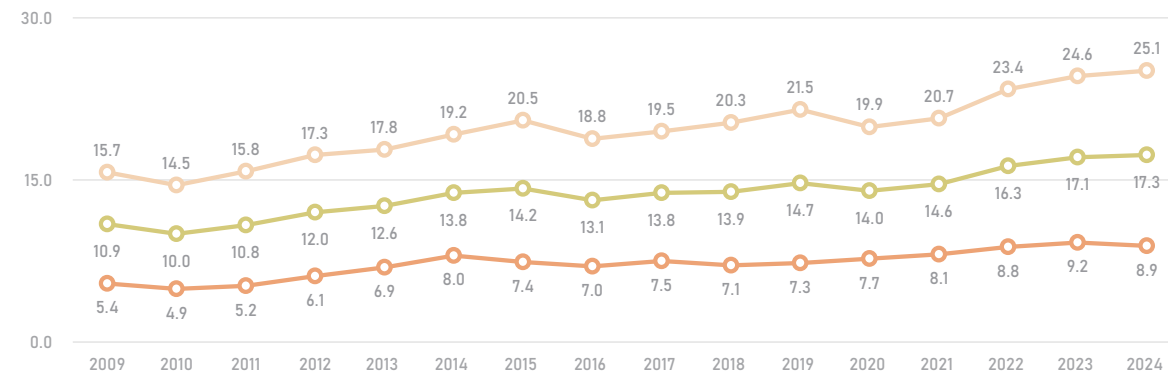
(단위: %)



출처 질병관리청, 「청소년건강행태조사」

규칙적 운동 실천율(2009~2024)

(단위: %)



출처 질병관리청, 「청소년건강행태조사」

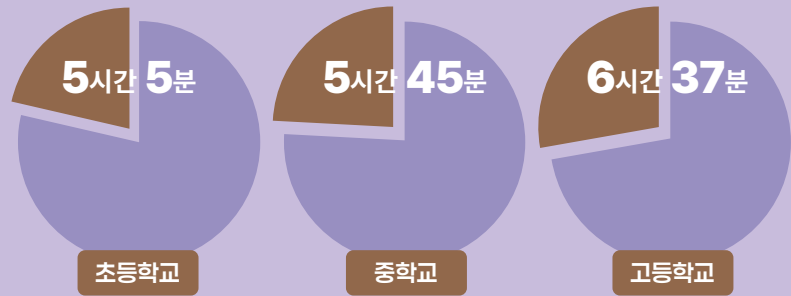
04

학습·역량

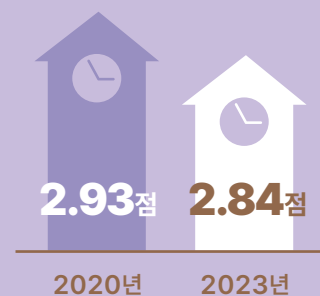
아동·청소년이 교육을 잘 받으며 성장하고,
민주시민으로서의 역량을 기르면서 자라나고 있는지를 보여주는 영역

Key Indicators

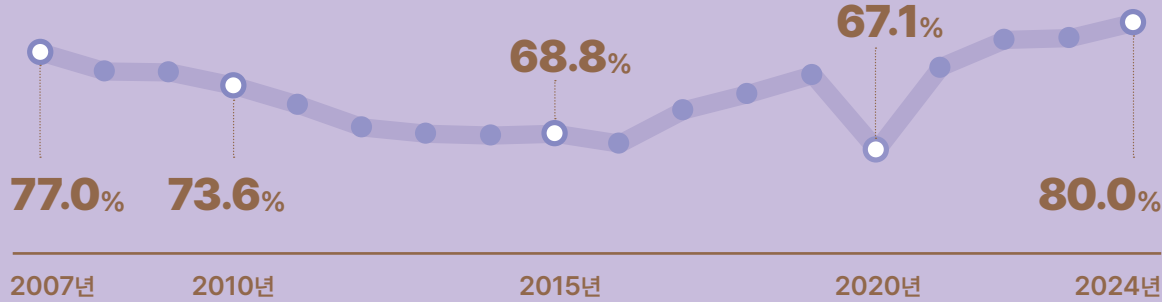
학습시간(2024)



학교생활 만족도



사교육 참여율



Indicators

세부영역	지표명	이전년도	최근년도	해당연령	최근변화
학습	학습시간	4시간 46분(2019)	5시간 5분(2024)	만 10세 이상 초등학생	—
		5시간 57분(2019)	5시간 45분(2024)	중학생	—
		6시간 44분(2019)	6시간 37분(2024)	고등학생	—
	사교육 참여율	78.5%(2023)	80.0%(2024)	초·중·고	—
	주관적 학업성취 정도	3.36점/5점(2020)	3.32점/5점(2023)	13~18세	●
	학교생활 만족도	2.93점/4점(2020)	2.84점/4점(2023)	9~18세	●
	학업중단율	1.9%(2022)	2.0%(2023)	고등학생	●
역량	영유아 언어발달 정도	2.25점/4점(2018)	2.40점/4점(2023)	0~5세	●

최근 변화는 지퓏값의 변화로 인한 아동·청소년의 삶의 질 개선 및 악화 여부임(●개선, ●악화, ○변화 없음, — 판단유보)

학습시간



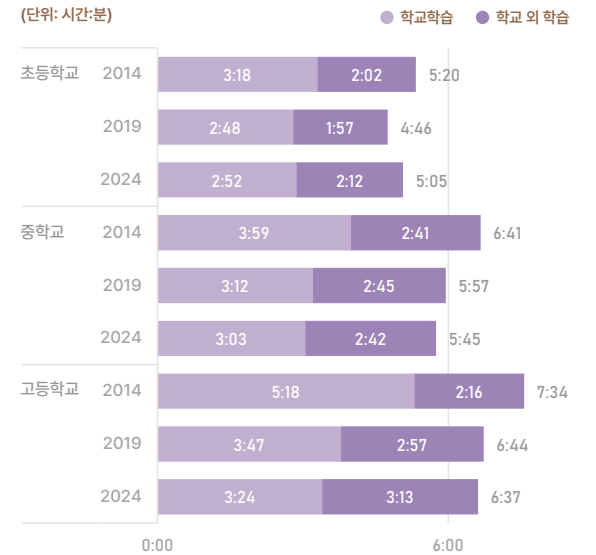
지표정의 아동·청소년이 하루 중에서 학습에 할당하는 시간

해당연령 만 10세 ~ 고등학생

측정방법 하루 24시간 중 주행동을 기준으로 하여 '학교활동 학습' 시간과 '학교활동 외 학습' 시간을 합한 값

- 학습활동은 아동·청소년의 중요 활동 중 하나로 기본 역량 습득 및 자기개발의 측면과 함께 아동·청소년들에게는 스트레스의 요인이 되기도 한다.
- **학교급** 전체적으로 학교급이 올라갈수록 학습시간이 증가하며, 2024년 기준 초등학생은 5시간 5분, 중학생은 5시간 45분, 고등학생은 6시간 37분으로 나타났다. 학교학습 시간은 초등학교에서 중학교로 진학할 때 약 10분, 중학교에서 고등학교로 진학하며 약 20분 가량 길어지는 반면, 학교 외 학습시간에서는 학교급이 올라갈수록 약 30분 가량 길어진다.
- 2014년부터 2024년 기간 중 총 학습시간의 변화를 살펴보면, 모든 학교급에서 전반적으로 감소하고 있다. 초등학생의 경우 2014년 5시간 20분에서 2019년 5시간 미만으로 줄었다가 2024년 5시간 5분으로 늘었다. 중·고등학생의 2024년 학습시간은 2014년 대비 한 시간 가량 줄었다.
- 학습시간은 공교육 정책에 영향을 받을 수 있는데, 학생들의 학습시간 감소는 주로 학교학습 시간의 감소이다. 고등학생의 학교 외 학습시간은 2014년 2시간 16분에서 2024년 3시간 13분으로 증가했다. 초등학생의 학교 외 학습시간도 증가하였으며, 중학생은 2014년과 비슷하다.
- **요일별 학습시간** 2024년 평일의 학습시간은 초등학생이 6시간 36분이며 중학생과 고등학생은 각각 40분과 80분 더 길게 나타난다. 주말에는 학교급별로 한 시간 이상의 차이를 보이는데 특히 토요일 고등학생의 학습시간은 3시간 51분으로 중학생보다 1시간 40분 더 길다.

학교급별 학습시간(2019~2024)



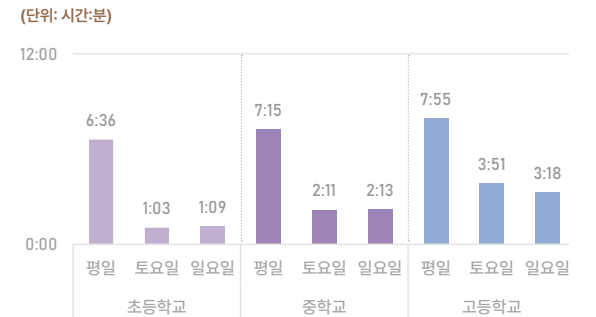
출처 통계청, 「생활시간조사」

주 ① 학교급별에서 수학여부는 '재학'인 경우에만 해당됨.

② 2014년과 2019년은 7월, 9월, 12월 시간량을 조사하였으며, 2024년에는 3월, 7월, 9월, 12월의 시간량을 조사하였음.

③ 주행동을 기준으로 작성된 요일 평균시간임.

요일·학교급별 학습시간(2024)



출처 통계청, 「생활시간조사」

주 ① 학교급별에서 수학여부는 '재학'인 경우에만 해당됨.

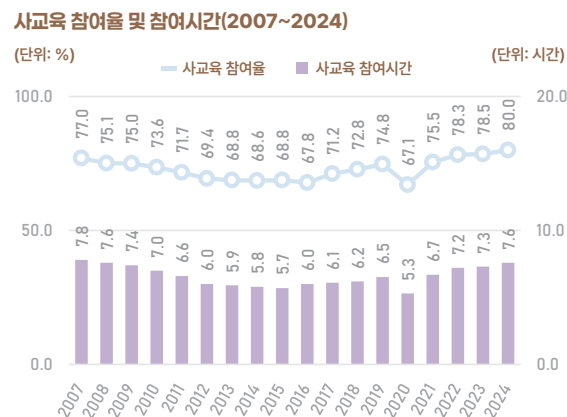
② 주행동을 기준으로 작성됨.

사교육 참여율

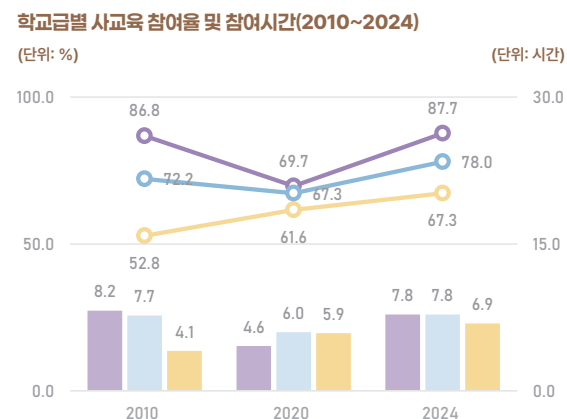


지표정의 유료 사교육에 참여하고 있는 학생의 비율
해당연령 초·중·고등학생
측정방법 유료로 일반교과목, 논술, 예체능, 교양, 취미, 취업 등을 목적으로 사교육을 받은 적이 있다고 응답한 학생의 비율
(방과 후 활동, EBS 강의는 미포함)

- 사교육은 긍정적인 측면도 있지만 공교육이나 입시에 대한 불안감에 따른 학습시간 증가와도 연관되어 있어 아동·청소년 삶의 질에 영향을 미친다. 사교육 참여율은 학교급별로 차이가 있지만, 2007년 77.0% 이후 감소 추세였으나 최근 다시 증가하고 있다. 2020년에는 코로나19의 영향으로 2019년 74.8%에서 2020년 67.1%로 감소하였으나 2021년에는 75.5%, 2024년에는 80.0%까지 증가하였다.
- **학교급** 사교육 참여율은 학교급이 올라갈수록 낮아져, 2024년 초등학생 87.7%, 중학생 78.0%, 고등학생 67.3%이다. 최근에는 고등학생에서 증가 추세가 두드러지고 있다. 고등학생은 다른 학교급과는 달리 코로나19 시기와 관계없이 2013년 이후 지속적인 증가 추세이다.
- **참여시간** 사교육 참여학생의 주당 평균 참여시간도 참여율과 마찬가지로 2007년 7.8시간에서 2015년 5.7시간까지 감소하였다. 그러나 이후 2020년을 제외하면 다시 증가 추세로 2024년에는 7.6시간이다. 사교육 참여시간은 초등학교와 중학교는 비슷한 수준이고, 고등학생이 약간 적은 편으로 2024년 초등학생 7.8시간, 중학생 7.8시간, 고등학생 6.9시간이다. 사교육 참여율과 마찬가지로 사교육 참여시간도 고등학생의 증가 추세가 두드러지게 나타난다.



출처 통계청·교육부, 「초중고사교육비조사」
주 ㉠ 유료 사교육에 참여한 적이 있는 학생의 비율임.
㉡ 사교육 참여 학생의 주당 평균 참여시간임.



출처 통계청·교육부, 「초중고사교육비조사」
주 ㉠ 사교육 참여 학생의 주당 평균 참여시간임.
㉡ 고등학교에는 일반고와 특성화고가 포함됨.

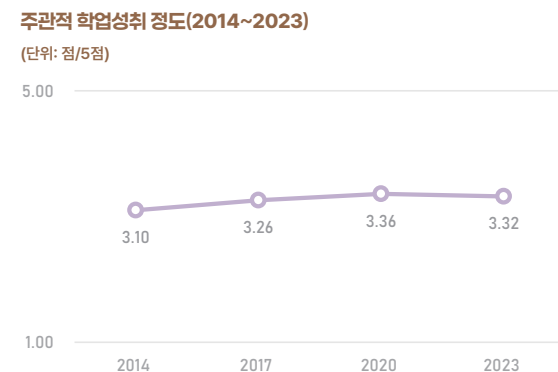
주관적 학업성취 정도



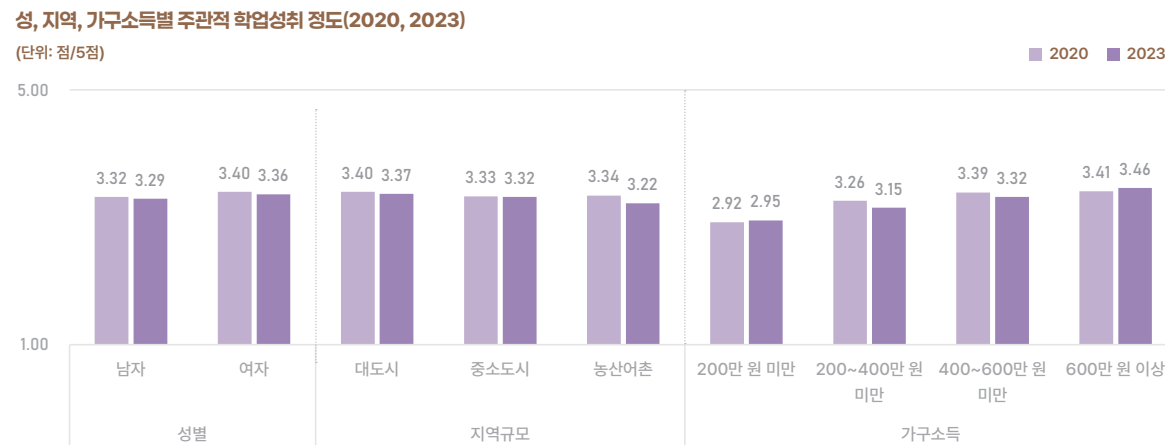
지표정의 자신의 학업성취에 대한 주관적인 인식 정도
해당연령 만 13~18세
측정방법 '현재 학업 성적이 어떻다고 생각하는지'에 대한 주관적 평가로 5점 척도('매우 못한다'~ '매우 우수하다') 응답의 평균점수

- 주관적 학업성취 정도는 실제 학업성취 결과와 다소 상이할 수 있지만 자신의 학업성취 수준에 대한 본인의 주관적 인식을 알아볼 수 있는 지표이다. 실제 학업성취도가 높고 낮은지보다 본인의 학업성취도에 대해 어떻게 인식하고 있는지가 아동·청소년의 삶의 만족도에 미치는 영향이 더 클 수 있다.
- 중·고등학생의 주관적 학업성취도는 2014년 5점 만점 중 3.10점에서 2020년 3.36점으로 증가하였지만, 2023년에는 3.32점으로 소폭 하락하였다.
- **성별** 남학생보다 여학생의 주관적 학업성취도가 약간 높은 수준으로 2023년 여학생은 3.36점, 남학생은 3.29점이다.
- **지역규모** 대도시(3.37점)가 중소도시(3.32점)나 농산어촌(3.22점)보다 주관적 학업성취 정도가 약간 높은 편이며, 2020년과 비교해보면 농산어촌에서 상대적으로 감소폭이 크다.

- **가구소득** 가구소득이 높을수록 주관적 학업성취 정도가 높아 600만 원 이상에서 주관적 학업성취도는 3.46점인 반면, 200만 원 미만에서는 2.95점으로 차이를 보인다.



출처 여성가족부, 「청소년종합실태조사」



출처 여성가족부, 「청소년종합실태조사」

학교생활 만족도



지표정의 전반적인 학교생활에 만족하는 아동·청소년의 비율

해당연령 만 9~18세

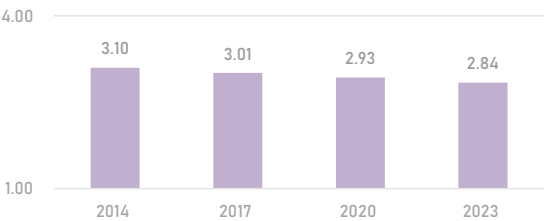
측정방법 '현재 학교생활이 만족스럽다'는 질문에 대한 4점 척도('전혀 그렇지 않다' ~ '매우 그렇다') 응답의 평균점수

- 아동·청소년은 일반적으로 하루 중 많은 시간을 학교에서 보내는 만큼 학교생활에 대한 주관적인 만족도는 아동·청소년의 삶에서 중요한 요소이다. 학교생활 만족도는 2014년 3.10점에서 2017년 3.01점, 2020년 2.93점, 2023년 2.84점으로 0.1점 이내로 소폭이지만 감소 추세이다. 2020년에는 경우 코로나19로 인해 학교생활에서 변화를 경험하였지만, 학교생활 만족도에서는 큰 변화가 없음을 보여준다.
- **성별** 2017년을 제외하면 여학생의 학교생활 만족도가 남학생보다 약간 높은 편이나 2023년 남학생 2.84점, 여학생 2.85점으로 비슷한 수준이다.
- **연령** 2023년 9~12세 2.92점, 13~18세 2.78점으로 중·고등학생의 학교생활 만족도가 더 낮다.
- **지역규모** 대도시 지역 학생의 학교생활 만족도는 2.87점이 고, 중소도시는 2.84점, 농산어촌은 2.76점으로 지역규모별로 학교생활 만족도에 차이를 보인다.

- **가구소득** 가구소득이 400만 원 미만인 경우 학교생활 만족도는 2.78점 이하인 반면, 400~600만 원 미만은 2.85점, 600만 원 이상은 2.88점으로 가구소득에 따라 소폭으로 차이를 보인다.

학교생활 만족도(2014~2023)

(단위: 점/4점)

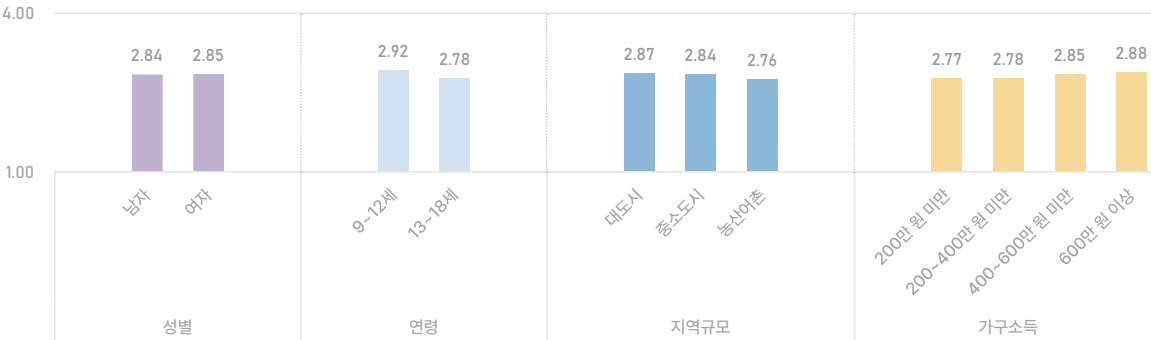


출처 여성가족부, 「청소년종합실태조사」

주 2020년까지는 '선생님, 친구등과의 관계를 고려하면, 현재 다니고 있는 학교의 생활이 만족스럽다'에서 2023년 '현재 학교생활이 만족스럽다'로 질문문항이 변경되었음.

성·연령·가구소득별 학교생활 만족도(2023)

(단위: 점/4점)



출처 여성가족부, 「청소년종합실태조사」

학업중단율



지표정의 학업을 중단한 학생의 비율

해당연령 초·중·고등학생

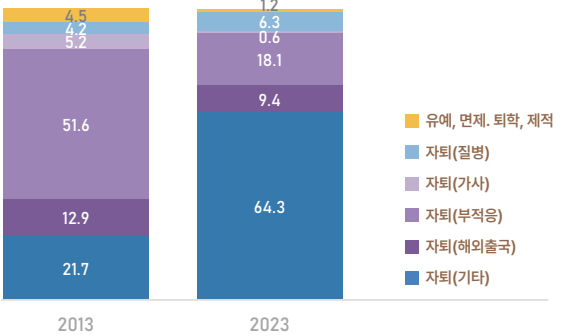
측정방법 (학업중단자 수 ÷ 학생 수) × 100

- 학업중단율은 현재 학교에 다니고 있는 학생들 중에서 해당 연도에 학교를 그만둔 학생의 비율을 보여주는 것으로 교육의 범위에서 벗어난 아동·청소년의 비율을 보여준다. 학업중단율은 2000년 1.1%에서 0.7% 사이에서 증감을 반복하였으나 코로나19 시기 0.6%에서 낮아졌다가 2023년에는 1.0%로 다시 증가하였다.
- **학교급** 중학교까지는 의무교육으로 학업중단 사유가 면제나 유예만 해당되며, 0.7% 내외로 낮은 편이다. 고등학생은 2000년대 초반 2.5%에서 감소하여 대부분 2.0% 미만이었으나, 2023년 2.0%까지 다시 증가하였다.
- 고등학생의 학업중단 사유를 보면 자퇴(98.7%)가 대부분으로 자퇴 사유 중 기타가 차지하는 비율이 64.3%로 가장 높고, 그 다음으로는 부적응(18.1%), 해외출국(9.4%) 순으로 높다. 2013년과 비교해보면 퇴학과 제적, 자퇴 중 부적응은 지속적으로 감소한 반면, 자퇴(기타)는 21.7%에서

64.3%로 증가하였다. 해외출국의 경우 2013년 12.9%에서 코로나19 시기인 2020년 9.0%로 감소하였으나 2023년 9.4%로 다시 소폭 증가하였다.

고등학교 학업중단 사유(2013, 2023)

(단위: %)

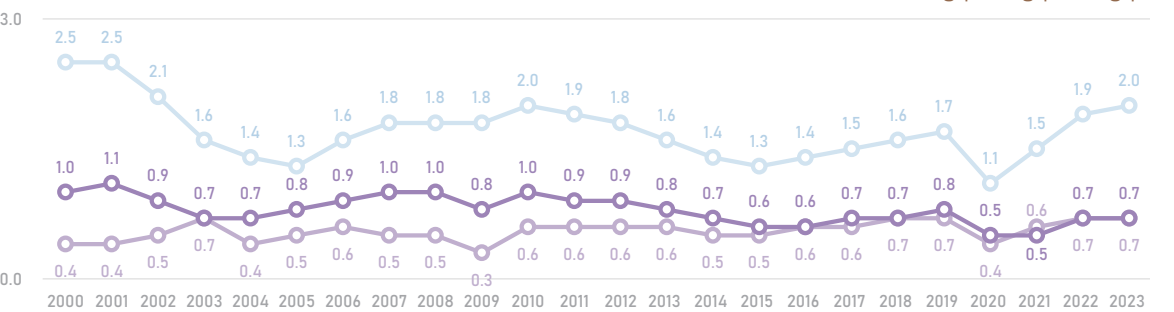


출처 한국교육개발원 교육통계서비스

주 고등학교 학업중단 사유는 유예, 면제, 자퇴(질병, 가사, 부적응, 해외출국, 기타), 퇴학(포행), 제적, 장기결석임.

학업중단율(2000~2023)

(단위: %)



출처 한국교육개발원 교육통계서비스

주 구간의 연도는 학년도임.

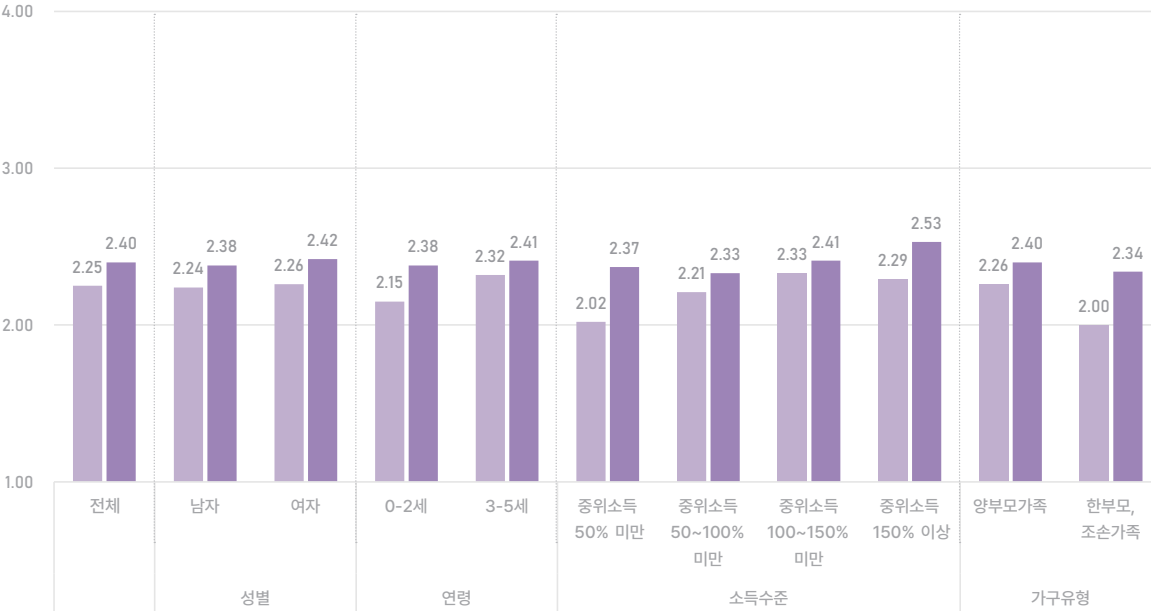
영유아 언어발달 정도



지표정의 영유아의 전반적인 언어발달 정도
해당연령 만 0~5세
측정방법 주양육자가 응답한 아동의 전반적 언어발달 정도에 대한 4점 척도('전혀 할 수 없다' ~ '잘 할 수 있다') 응답의 평균점수

- 영유아 시기의 언어발달은 차후에 사회성과 의사소통 역량을 키우는 데 영향을 미친다는 점을 고려하면 아동 삶의 질에서 중요한 요소이다. 영유아 언어발달 척도의 평균은 4점 중 2018년 2.25점에서 2023년 2.40점으로 증가하였다.
- **성별** 남자 아동의 언어발달 평균점수는 2023년 2.38점, 여자 아동의 언어발달은 2.42점으로 여자 아동의 평균점수가 약간 더 높다.
- **가구소득** 소득수준별로 보면 중위소득 150% 이상인 가구 아동의 평균점수가 2.53점으로 높고, 중위소득 50% 미만인 경우는 2.37점으로 소득수준에 따라 차이를 보인다.
- **가구유형** 한부모가구나 조손가구 아동의 평균점수는 2.34점으로 양부모가족(2.40점)에 비해 낮은 하나 큰 차이를 보이지는 않는다.

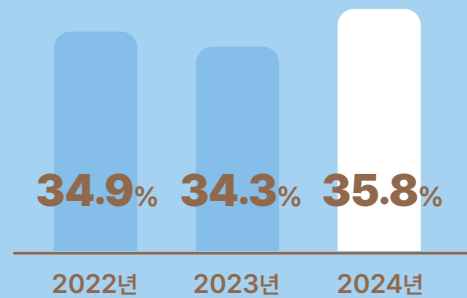
영유아 언어발달 정도(2018, 2023)
 (단위: 점/4점)



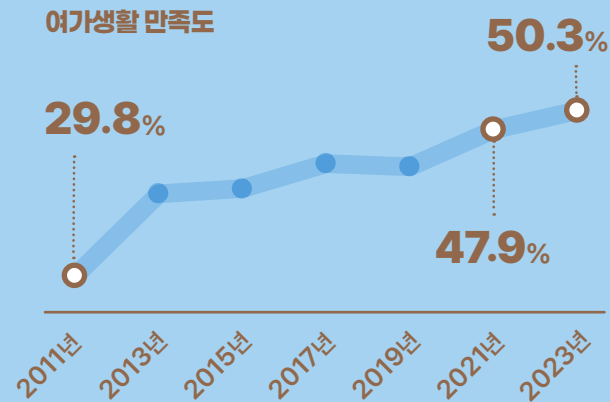
출처 보건복지부, 「아동종합실태조사」
주 ㉠ 주양육자를 대상으로 조사함.
 ㉡ 소득수준은 가구 균등화 중위소득이며, 무응답은 제외하였음.

Key Indicators

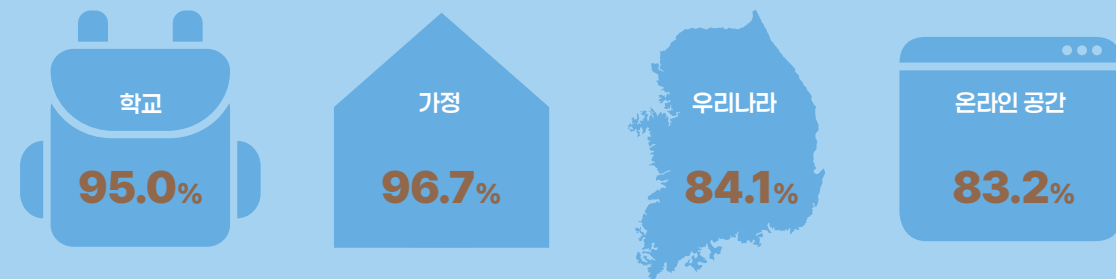
평일 여가시간(2시간 미만)



여가생활 만족도



아동·청소년 인권 존중에 대한 인식



Indicators

세부영역	지표명		이전년도	최근년도	해당연령	최근 변화
여가 및 활동	평일 여가시간(2시간 미만인 비율)		34.3%(2023)	35.8%(2024)	초4~고3	—
	방과 후 활동(학원/과외 비율)		47.3%(2018)	42.8%(2023)	9~17세	—
	여가생활 만족도		47.9%(2021)	50.3%(2023)	13~19세	●
사회경제 정치참여	동아리 참여율	청소년 단체	10.9%(2020)	6.9%(2023)	9~18세	●
		인터넷 단체	5.4%(2020)	2.0%(2023)	9~18세	●
		기타 단체	8.5%(2020)	6.3%(2023)	9~18세	●
	사회문제 관심 정도		4.91점/10점(2020)	4.97점/10점(2023)	13~18세	●
	아동·청소년 인권 존중에 대한 인식(우리나라 전체)		84.0%(2023)	84.1%(2024)	초4~고3	●

최근 변화는 지퓏값의 변화로 인한 아동·청소년의 삶의 질 개선 및 악화 여부임(●개선, ●악화, ○변화 없음, — 판단유보)

**지표정의** 아동·청소년이 평일 하루 중 여가활동으로 보내는 시간**해당연령** 초등학교 4학년~고등학교 3학년**측정방법** 평일에 자유롭게 활동할 수 있는 여가시간을 1시간 단위(1시간 미만 ~ 5시간 이상)로 응답한 각 시간대별 비율

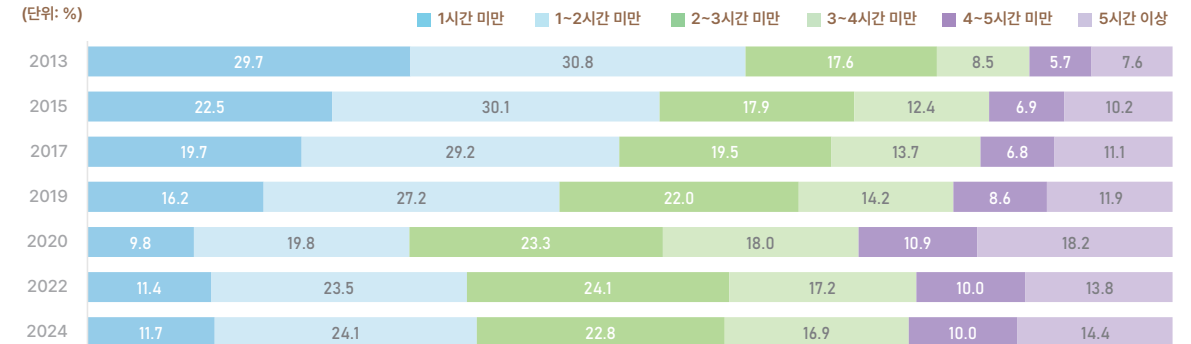
- 평일 일과 이후의 적절한 여가시간은 아동·청소년의 신체 및 정신건강과 삶의 질에 중요한 부분이다. 2013년부터 코로나19 이전인 2019년까지 평일 여가시간을 보면 2시간 미만인 비율은 60.5%에서 43.4%로 감소하였고, 4시간 이상은 13.3%에서 20.5%로 증가했다.
- 2020년에는 코로나19로 인한 학교 및 학원 등이 중단되어 집에서 머무는 시간이 증가하면서 평일 여가시간이 증가하였다. 2시간 미만인 비율은 29.6%로 감소하였고, 5시간

이상인 비율은 2019년 11.9%에서 18.2%로 증가하였다. 2024년에는 2시간 미만인 비율은 35.8%로 2019년보다 감소하였고, 5시간 이상인 비율은 14.4%로 증가하였다.

- **학교급** 평일 여가시간이 4시간 이상인 비율은 초등학교 29.4%, 중학생 24.5%, 고등학생 19.0%로 학교급이 올라갈수록 낮아지며, 2시간 미만인 비율은 초등학생과 중학생은 33~34%로 비슷하나, 고등학생은 40.4%로 나타났다.

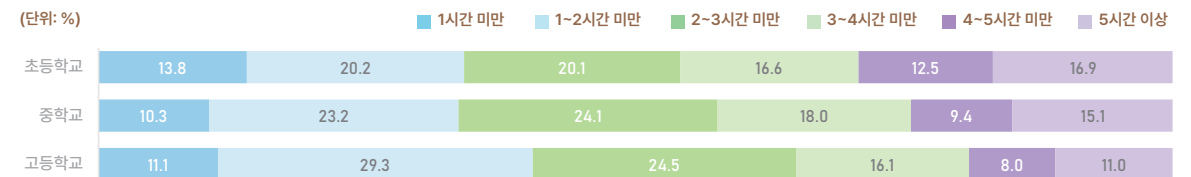
평일 여가시간 (2013~2024)

(단위: %)

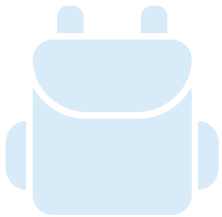
**출처** 한국청소년정책연구원, 「아동·청소년인권실태조사」**주** 평일 여가시간의 양을 1시간 단위로 응답함.

학교급별 평일 여가시간 (2024)

(단위: %)

**출처** 한국청소년정책연구원, 「아동·청소년인권실태조사」**주** 평일 여가시간의 양을 1시간 단위로 응답함.

방과 후 활동



지표정의 아동·청소년이 평일 방과 후에 주로 하는 활동

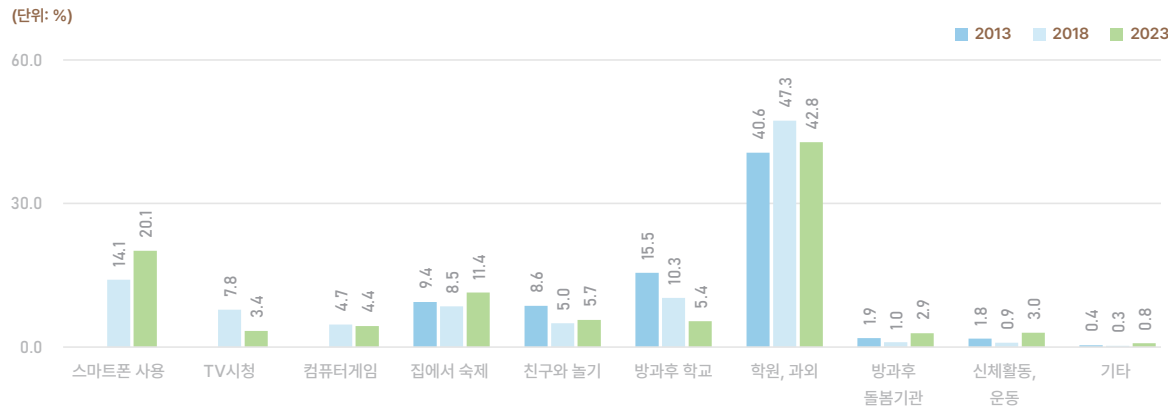
해당연령 만 9~17세

측정방법 평일 방과 후에 주로 무엇을 하면서 보냈는지에 대한 1순위 응답 비율

- 아동·청소년이 방과 후에 주로 무엇을 하며 시간을 보내는지는 아동·청소년의 삶의 질을 살펴보는 데에 중요한 부분이라 할 수 있다. 특히 아동·청소년의 여가 활동과 관심이 대부분 스마트폰이나 게임 등에 집중되고 있어 이에 대한 모니터링이 필요하다.
- 2018년과 비교하면 2023년 학원에 가거나 과외를 받는다고 응답한 아동·청소년의 비율은 47.3%에서 42.8%로 감소한 한편 집에서 숙제, 친구와 놀기, 신체활동이나 운동을 한다고 응답한 비율은 소폭으로 증가했다. 방과 후 학교는 2013년 15.5%에서 2018년 10.3%, 2023년 5.4%로 감소하고 있다. 스마트폰 사용은 2018년 14.1%에서 2023년 20.1%로 증가한 반면, TV시청은 7.8%에서 3.4%로 감소했으며 컴퓨터 게임도 소폭 감소하였다.

- 연령** 연령별로 보면 12~17세 청소년들의 스마트폰 사용은 24.2%로 9~11세 아동(11.1%)에 비해 두 배 이상 높으며, 컴퓨터게임도 9~11세는 1.9%인 반면, 12~17세는 5.6%로 나타났다. 집에서 숙제, 친구와 놀기, 학원, 방과 후 학교 등의 비율도 9~11세 아동이 12~17세에 비해 높은 편이다.
- 방과 후 공간** 초등학생과 중학생들이 방과 후에 주로 시간을 보내는 장소를 시간대별로 살펴보면, 학교급별 차이를 볼 수 있다. 초등학교 저학년의 경우 방과 후 학교나 돌봄교실에 참여하는 비율이 높아 고학년보다 오후 3시에 학교에 있는 비율이 더 높으며, 고학년은 2~3시에 집에 있는 비율이 저학년보다 약간 더 높다. 초등학교 저학년은 예체능 학원의 비율이 높고, 오후 5시 이후에 집에 있는 비율이 월등히 높다. 중학생은 오후 4시에 집에 있는 비율이 가장 높으며, 이후에 학원으로 이동하는 것으로 보인다.

방과 후 주로 하는 활동(2013~2023)



출처 보건복지부, 「아동종합실태조사」

주 2013년 집에서 쉬기(TV 시청, 인터넷하기, 스마트폰 사용하기, 게임하기 등)가 2018년 '스마트폰 사용' 'TV시청' '컴퓨터게임'으로 세분화됨.

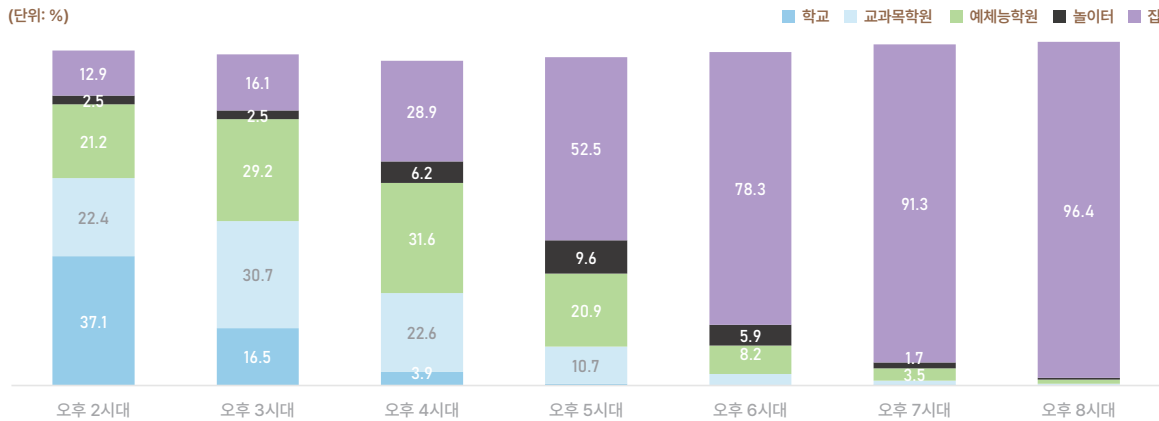
② '방과 후 돌봄기관'은 방과 후 돌봄기관(지역아동센터, 복지관 등)이나 청소년시설(청소년수련관, 문화의 집)을 포함.

③ 2023년에 아르바이트 문항이 추가되면서 아르바이트가 '기타'에 포함됨.

시간대별 주로 활동하는 공간(2024)

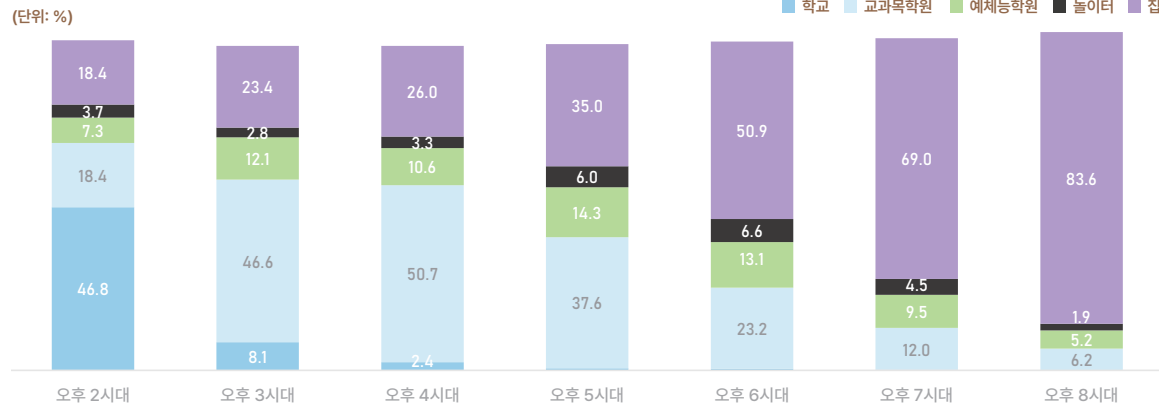
1. 초등학교 저학년

(단위: %)



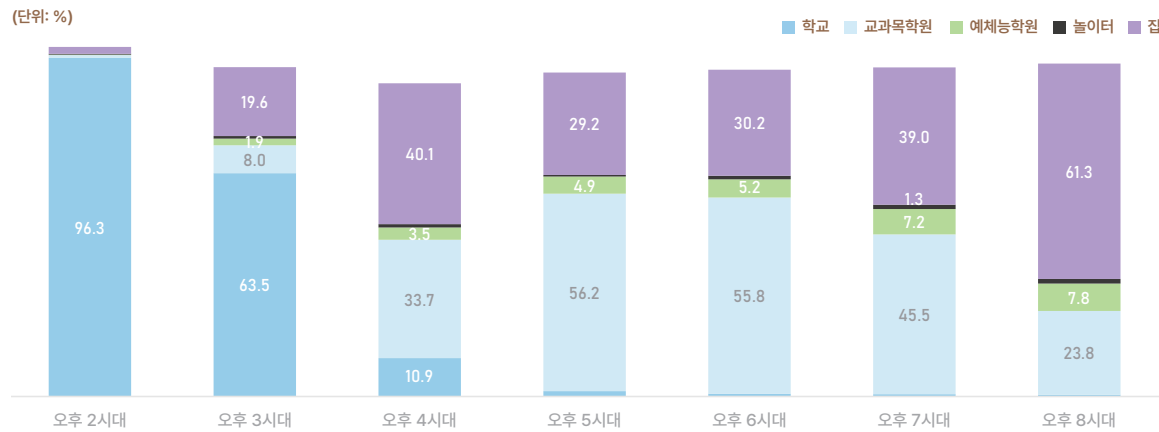
2. 초등학교 고학년

(단위: %)



3. 중학생

(단위: %)



출처 한국청소년활동진흥원, 「청소년 방과 후 활동 수요 및 현황조사」

주 ① 평일 해당 시간대에 주로 시간을 보낸다고 응답한 장소의 비율임.

② 지역아동센터, 도서관, 이웃집, 편의점, 오락시설, 기타는 제시하지 않음.

③ 학교에는 정규수업과 방과 후 학교가 포함되고, 예체능학원은 태권도 등 운동학원과 미술, 음악학원이 포함됨.

여가생활 만족도



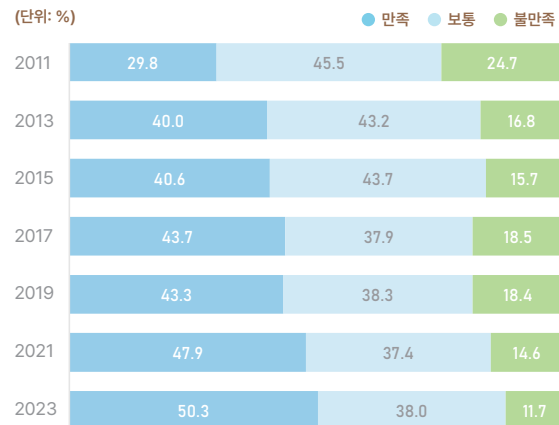
지표정의 자신의 여가생활에 대해 주관적으로 만족하는 아동·청소년의 비율

해당연령 만 13~19세

측정방법 자신의 여가생활에 얼마나 만족하는지에 대해 5점 척도 응답 중 '약간 만족' 또는 '매우 만족'으로 응답한 비율

- 여가활동은 개인별 선호가 다양하여 어떤 여가활동을 얼마만큼 했는지도 개인이 자신의 여가생활에 얼마나 만족하고 있는지가 더 중요하다고 할 수 있다. 아동·청소년의 여가생활에 대한 높은 만족도는 정신건강과 삶의 만족도에도 긍정적인 영향을 미칠 수 있다.
- 여가생활 만족도는 2011년 29.8%에서 2013년 40.0%로 상승한 이후 2019년 43.3%로 비슷한 수준을 유지하였다. 코로나19 시기인 2021년에는 원격수업 등으로 인해 여가시간이 증가하였고, 여가생활 만족도 또한 2021년 47.9%로 증가했으며, 2023년에는 50.3%까지 증가하였다.
- 코로나19 시기 전후로 여가생활 만족도를 비교해보면 코로나19로 인해 여가시간은 증가하였지만, 방역지침에 따라 외부활동이 제한되면서 여가활동에도 제약이 있었다. 이러한 것이 반영되어 다른 연령에서는 여가생활 만족도가 코로나19 이전에 비해 감소하였으나, 13~19세에서는 오히려 만족도가 증가하였다(2019년 43.3%에서 2021년 47.9%). 이는 13~19세 청소년의 여가생활이 타연령과는 차이가 있음을 짐작하게 한다. 이후 2023년에는 모든 연령층에서 여가생활 만족도가 증가하여 코로나19 이전보다 더 높은 수치를 보이고 있다.

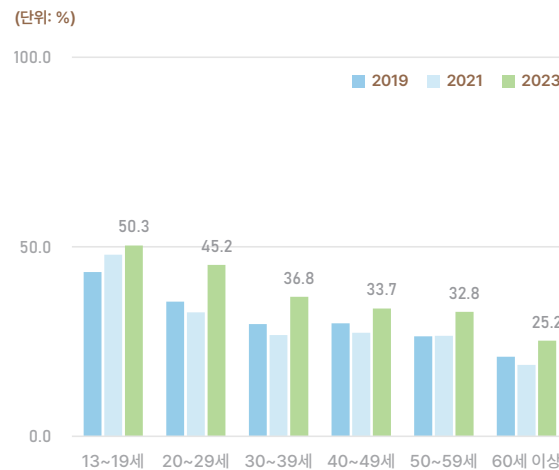
여가생활 만족도(2011~2023)



출처 통계청, 「사회조사」

주 만족은 '매우 만족' 또는 '약간 만족'으로 응답한 비율이며, 불만족은 '매우 불만족' 또는 '약간 불만족'으로 응답한 비율임.

연령별 여가생활 만족도(2019~2023)



출처 통계청, 「사회조사」

주 자신의 여가생활에 대해 '매우 만족' 또는 '약간 만족'으로 응답한 연령별 비율임.

동아리 참여율



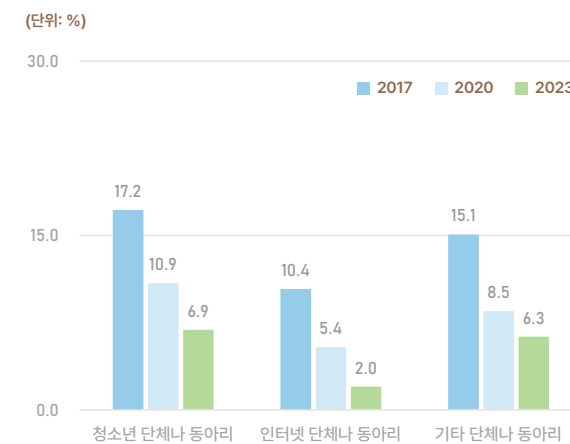
지표정의 동아리나 기타 단체에 가입하여 활동하고 있는 아동·청소년의 비율

해당연령 만 9~18세

측정방법 '청소년 단체나 동아리', '인터넷을 통한 사이버 단체나 동아리', '기타 단체나 동아리' 중 현재 가입하여 활동하고 있다고 응답한 비율

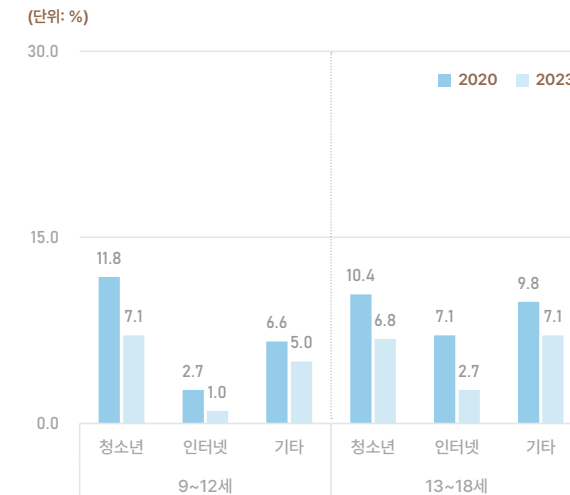
- 아동·청소년의 사회참여를 보여주는 지표 중 하나로 '동아리 참여율'은 자신의 관심사에 따라 자발적으로 참여하는 사회단체 활동을 보여주는 지표이다. 동아리 참여율은 청소년 단체나 동아리, 인터넷단체나 동아리, 기타 단체나 동아리로 나뉘어져 조사되며, 2023년 기준 청소년 단체나 동아리 참여율이 6.9%로 가장 높고, 인터넷단체(2.0%)보다는 기타 단체나 동아리 참여율(6.3%)이 더 높게 나타났다.
- 2017년과 2020년 동아리 참여율을 비교해보면 코로나19로 인한 외부활동의 제한으로 모든 유형의 동아리 참여율이 거의 절반 가까이 감소했음을 확인할 수 있다. 2017년과 비교해 청소년 단체는 6.3%p, 인터넷 단체는 5.0%p, 기타 단체는 6.6%p 감소하였다. 그러나 코로나19가 어느 정도 안정화된 2023년에도 동아리 참여율은 오히려 더 감소하여 2020년 대비 청소년 단체는 4.0%p, 인터넷 단체는 3.4%p, 기타 단체는 2.2%p 감소하였다.
- 연령** 초등학교와 중·고등학교 모두 2020년에 비해서 모든 동아리 참여율이 감소한 것으로 나타났다. 2023년 9~12세는 청소년 단체나 동아리 참여율이 7.1%로 가장 많고, 인터넷 단체나 동아리의 경우 1.0%에 불과하여 인터넷 단체나 동아리의 참여율이 낮다. 반면, 중·고등학생인 13~18세의 경우 기타 단체의 참여율이 7.1%로 가장 많고, 청소년 단체나 동아리 참여율 6.8%, 인터넷 단체 2.7%로 초등학교보다 다양한 단체에서 활동하고 있음을 보여준다.

동아리 참여율(2017~2023)



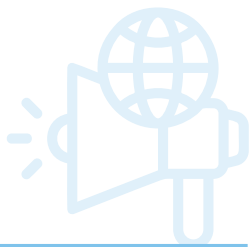
출처 여성가족부, 「청소년종합실태조사」

연령별 동아리 참여율(2020, 2023)



출처 여성가족부, 「청소년종합실태조사」

사회문제 관심 정도



지표정의 아동·청소년이 사회문제에 관심을 가지고 있는 정도

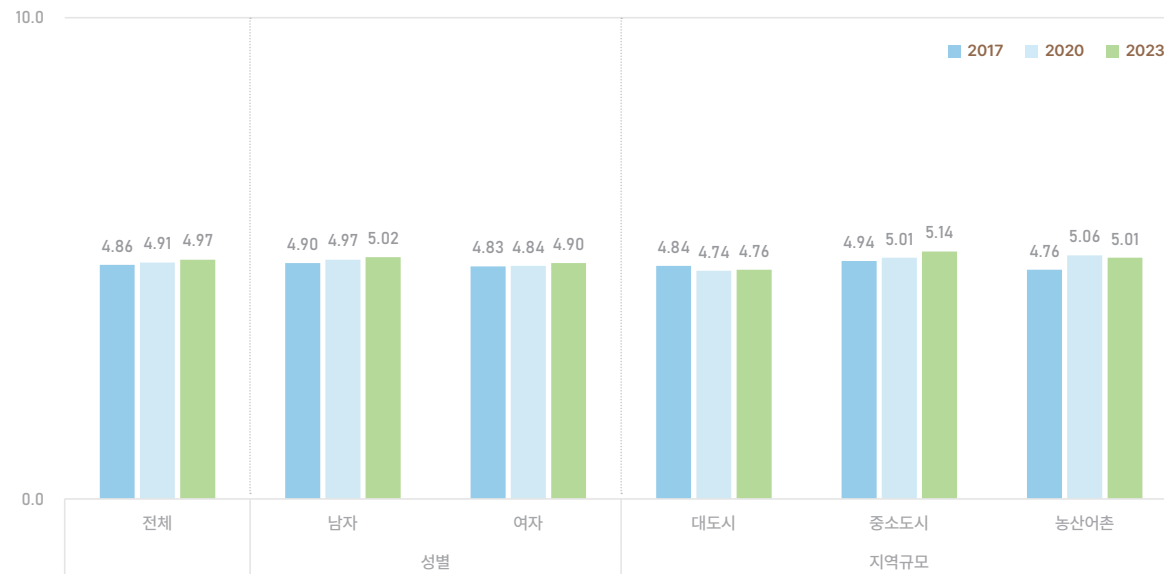
해당연령 만 13~18세

측정방법 사회적 이슈나 쟁점, 정치문제에 얼마나 관심이 있는지에 대한 11점 척도(0~10점) 응답의 평균점수

- 아동·청소년의 사회적 이슈나 정치문제에 대한 관심은 건강한 가치관과 시민의식 형성에 있어 중요하다. 사회문제에 대한 높은 관심은 활동 참여로 이어지는 경우가 많아 청소년 개인의 성장뿐만 아니라 건강한 민주주의 사회를 만드는 데에도 기여할 수 있다.
- 사회문제 관심 정도는 2017년 4.86점에서 2020년 4.91점, 2023년 4.97점으로 상승했다. 하지만 0~10점 척도의 평균 점수라는 것을 고려하면 전체적으로 아동·청소년의 사회문제 관심 정도는 중간보다 약간 낮은 수준인 것을 보여준다.
- **성별** 남자가 5.02점으로 여자(4.90점)보다 소폭(0.18점) 높으며, 남녀 모두 2017년 이후 증가 추세이다.
- **지역규모** 대도시(4.76점) 보다는 중소도시(5.14점)와 농산어촌(5.01점)에서 사회문제 관심 정도가 높게 나타났다.
- **연령** 고등학교 졸업 이후인 19~24세의 사회문제 관심 정도는 5.26점으로 나타나 성인이 된 이후 사회문제에 대한 관심 정도가 증가하는 것으로 볼 수 있다.

사회문제 관심정도(2017~2023)

(단위: 점/10점)



출처 여성가족부, 「청소년종합실태조사」

아동·청소년 인권 존중에 대한 인식



지표정의 자신의 인권이 존중받고 있다고 생각하는 아동·청소년의 비율

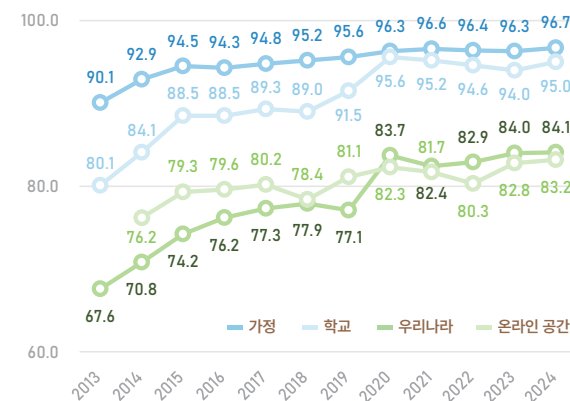
해당연령 초등학교 4학년~고등학교 3학년

측정방법 우리나라, 학교, 가정, 온라인 공간 각각에서 얼마나 존중받고 있는지에 대한 4점 척도 응답 중 '존중받는 편이다' 또는 '매우 존중받는다'로 응답한 비율

- 아동·청소년 인권 존중에 대한 인식은 우리 사회가 아동·청소년을 얼마나 존중하고 있다고 느끼는지에 대한 아동·청소년들의 주관적인 인식을 보여준다. 직접적인 사회활동 참여는 아니지만 우리 사회에 대한 주관적 인식은 장기적으로 사회활동이나 참여에 영향을 미칠 수 있다.
- 2024년 기준 가정과 학교에서 자신의 인권이 존중받는다고 느끼는 비율은 각각 96.7%, 95.0%로 높은 편이지만, 우리나라 전체와 온라인 공간에 대해서는 각각 84.1%, 83.2%로 상대적으로 낮다.
- 아동·청소년 인권 존중에 대한 인식은 2013년 이후로 증가 추세였으나 2020년 이후에는 온라인 공간을 제외하고는 정체된 것을 보여준다. 하위항목별로 보면 가정은 2013년 90.1%에서 2024년 96.7%로 증가하였고, 같은 기간 학교는 80.1%에서 95.0%, 우리나라 전체는 67.6%에서 84.1%로 증가하였다. 한편, 온라인 공간에서의 존중 정도는 2014년 76.2%에서 2024년 83.2%로 증가하였다. 그러나 가정, 학교, 우리나라 모두 2020년 이후에는 증가폭이 크지 않다. 반면 온라인 공간에서의 존중은 가장 낮은 수준이지만, 2021년에서 2022년 사이 정체된 것을 제외하면 소폭이지만 증가 추세이다.
- 아동·청소년 인권 존중에 대한 인식은 성별이나 지역규모별로는 큰 차이가 없다. 다만 학업성적이 '하'인 집단과 경제적 수준이 '하'인 집단의 경우 인권이 존중받고 있다고 응답한 비율이 상대적으로 낮게 나타났다.

아동·청소년 인권 존중에 대한 인식(2013~2024)

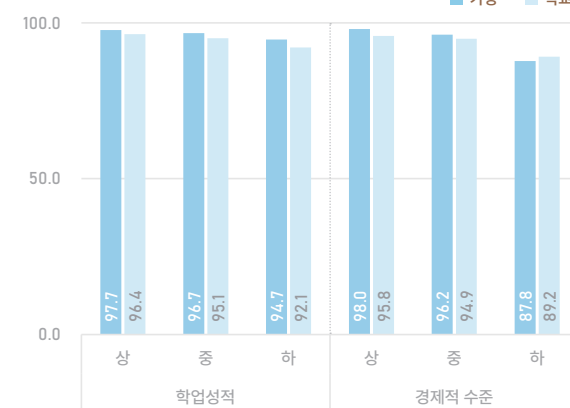
(단위: %)



출처 한국청소년정책연구원, 「아동·청소년인권실태조사」

학업성적 및 경제적 수준별 가정과 학교에서의 인권 존중에 대한 인식(2024)

(단위: %)

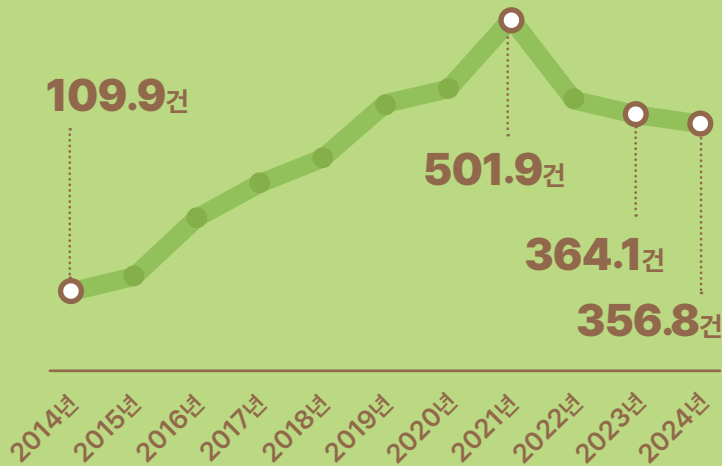


출처 한국청소년정책연구원, 「아동·청소년인권실태조사」

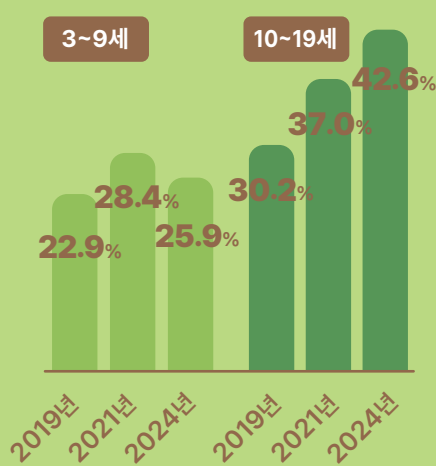
아동·청소년이 안전한 환경속에서 위험과 폭력에 노출되지 않고,
위험한 행동을 하지 않고 성장하고 있는지를 보여주는 영역

Key Indicators

아동학대 피해 경험률(아동 10만 명당)



스마트폰 과의존 위험률



Indicators

세부영역	지표명	이전년도	최근년도	해당연령	최근 변화
안전	아동학대 피해 경험률	10만 명당 364.1건(2023)	10만 명당 356.8건(2024)	0~17세	●
	방과 후 방치 정도	1.4%(2018)	0.6%(2023)	0~5세	●
		11.9%(2018)	10.0%(2023)	6~12세	●
	도래폭력 피해 경험률	16.3%(2022)	22.6%(2024)	초4~고3	●
	교통사고 사망률	10만 명당 0.9명(2023)	10만 명당 0.9명(2024)	0~20세	●
	강력범죄 피해율	10만 명당 311.5명(2022)	10만 명당 322.4명(2023)	0~20세	●
위험행동	흡연율	5.1%(2023)	4.5%(2024)	중·고등학생	●
	음주율	11.1%(2023)	9.7%(2024)	중·고등학생	●
	소년범죄 발생률	10만 명당 788.0명(2022)	10만 명당 862.1명(2023)	14~18세	●
	가출 경험률	2.7%(2023)	3.0%(2024)	초4~고3	●
	스마트폰 과의존 위험률	25.0%(2023)	25.9%(2024)	3~9세	●
		40.1%(2023)	42.6%(2024)	10~19세	●

최근 변화는 지숫값의 변화로 인한 아동·청소년의 삶의 질 개선 및 악화 여부임(● 개선, ● 악화, ● 변화 없음, — 판단유보)



지표정의 아동·청소년 인구 대비 아동학대 피해 건수

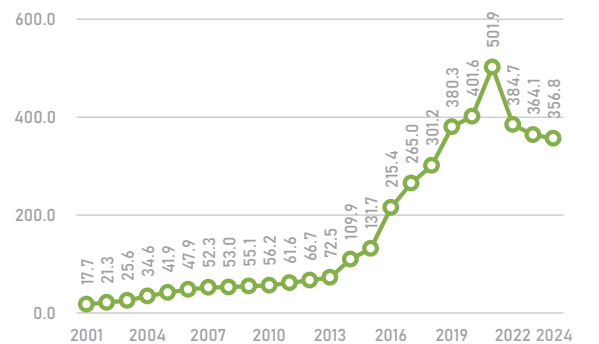
해당연령 만 0~17세

측정방법 (신고접수된 아동학대 의심사례 중 아동학대로 판단된 사례수 ÷ 0~17세 추계인구) × 100,000

- 아동학대는 보호자를 포함한 성인에 의한 아동의 건강과 복지를 해치거나 정서적 발달을 저해할 수 있는 신체적·정서적·성적 폭력 및 가혹행위, 유기나 방임을 말한다. 보호받아야 되는 시기인 어린 시절의 학대 경험은 아동의 생애 전반에 걸쳐 영향을 미칠 수 있어 이를 최대한 방지하는 것이 중요하다. 최근에는 어린이집이나 유치원에서의 학대와 가정 내 학대로 인한 사망사고 등이 발생함에 따라 사회적 관심이 높아지고 있다.
- 아동학대 피해 경험률은 2001년 10만 명당 17.7건이었으나 2013년 72.5건에서 2014년 109.9건으로 증가했으며, 이후로도 매년 큰 폭으로 증가하는 추세이다. 이는 아동학대에 대한 경각심이 커지고 주목도가 높아지면서 신고건수가 급증한 데 따른 것으로 보인다. 코로나19 시기인 2020년 401.6건에서 2021년 501.9건으로 100건 이상 증가했으나, 이후 다시 감소하여 2024년 356.8건으로 나타났다. 코로나19 시기 일부 사건으로 인한 언론 및 사회의 관심과 적극적인 정책 대응으로 아동학대 발견 빈도가 높아진 것으로 볼 수 있다.
- 아동학대 유형** 중복을 포함한 아동학대 유형별로 살펴보면 2000년대에는 방임의 비율이 가장 높았으나 2010년 이후부터 정서학대의 비율이 높아져 2021년부터는 절반 이상이 정서학대이다. 신체학대의 비율은 2010년 이후 증가하였으나 최근 감소 추세이다.

아동학대 피해 경험률(2001~2024)

(단위: 건/10만 명)

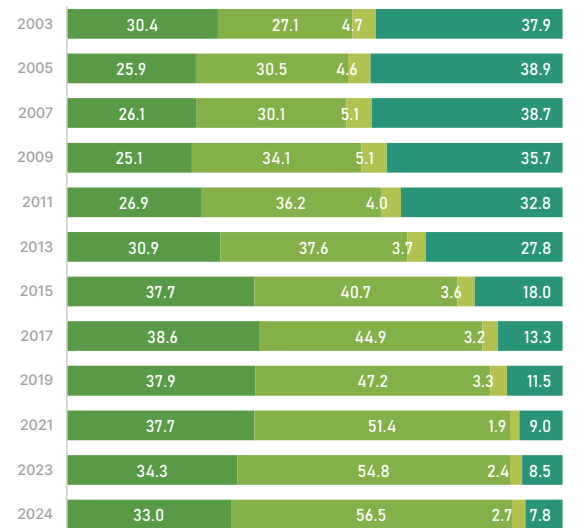


출처 보건복지부, 「학대피해아동보호현황」; 통계청, 「장래인구추계(2022년 기준)」

주 아동학대사례건수는 최종 학대 판단건수임.

아동학대 유형별 비율(2003~2024)

(단위: %)



출처 보건복지부, 「학대피해아동보호현황」

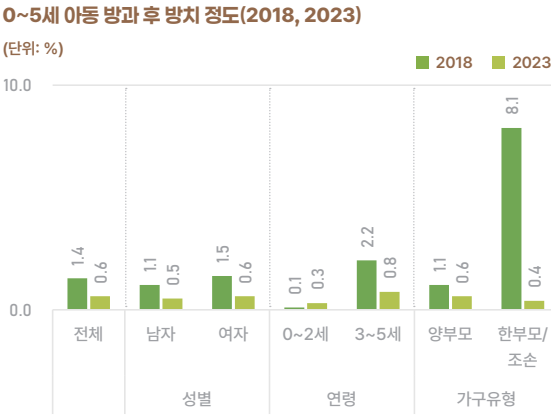
주 유형별 중복이 포함되어 집계된 비율임.

방과 후 방치 정도

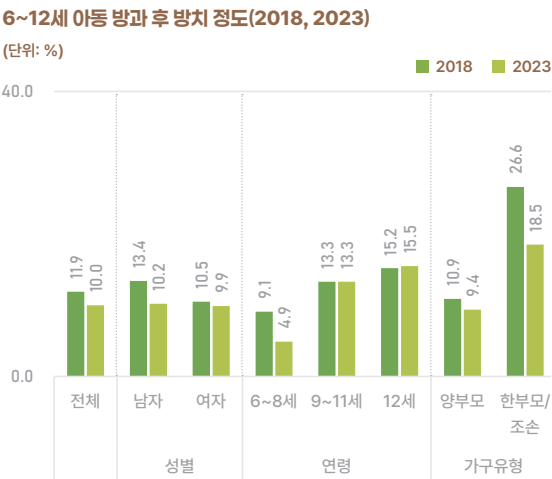


지표정의 방과 후 보호자 없이 방치되어 있는 아동의 비율
해당연령 만 0~12세
측정방법 방과 후 일정시간 이상(0~5세 30분 이상, 6~12세 한 시간 이상) 집에서 성인이나 보호자 없이 혼자 혹은 형제·자매끼리만 있었던 날이 지난 일주일 동안 3일 이상인 아동의 비율

- 돌봄이 필요한 아동이 혼자 남겨져 있는 경우 안전사고의 위험과 위험행동으로 이어질 가능성이 있고 방임과도 관련될 수 있다. 2023년 0~5세 아동 중에서 30분 이상 혼자 또는 형제·자매끼리만 있었던 날이 지난 일주일동안 3일 이상인 비율은 0.6%이다. 2018년 1.4%보다는 개선된 수치를 보여주고 있다.
- 0~5세 아동 중 30분 이상 혼자 있었던 날이 전혀 없었다는 비율도 2018년 87.9%에서 2023년 95.5%로 개선된 것을 보여준다. 0~2세보다 3~5세가 혼자 있는 비율이 더 높다. 양부모와 한부모/조손 부모 간의 차이는 2018년에는 7.0%p였으나 2023년에는 차이가 0.2%p로 거의 없는 것으로 나타났다.
- 6~12세 아동이 방과 후 한 시간 이상 보호자 없이 있는 날이 일주일에 3일 이상인 비율은 10.0%로 미취학 아동과 비교하면 매우 높으나, 2018년 11.9%에서 감소하였다.
- 초등학교 저학년에 해당하는 6~8세는 4.9%인 반면, 9~11세는 13.3%, 12세는 15.5%로 연령과 비례하는 것을 보여준다. 2018년과 비교했을 때 6~8세는 9.1%에서 4.9%로 감소하였으나, 9세 이상에서는 2018년과 비슷한 수준이다. 한부모나 조손가구 아동의 경우 18.5%로 다른 집단에 비해 높은 편이나, 2018년보다는 감소하였다.



출처 보건복지부, 「아동종합실태조사」
주 ① 0~5세 아동의 부모를 대상으로 조사함.
② 30분 이상 보호자 없는 날이 주 3일 이상인 비율임.



출처 보건복지부, 「아동종합실태조사」
주 ① 6~12세 아동의 부모를 대상으로 조사함.
② 한 시간 이상 보호자 없는 날이 주 3일 이상인 비율임.

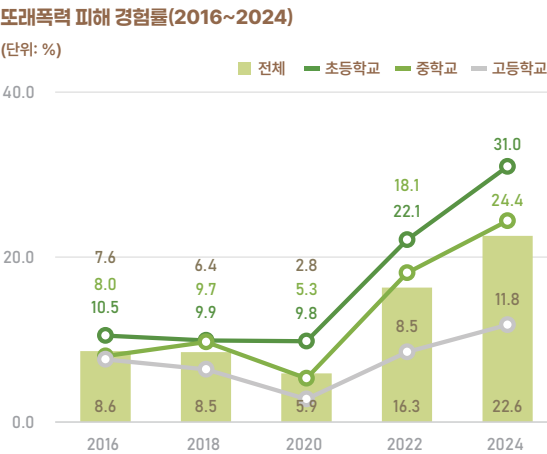
또래폭력 피해 경험률



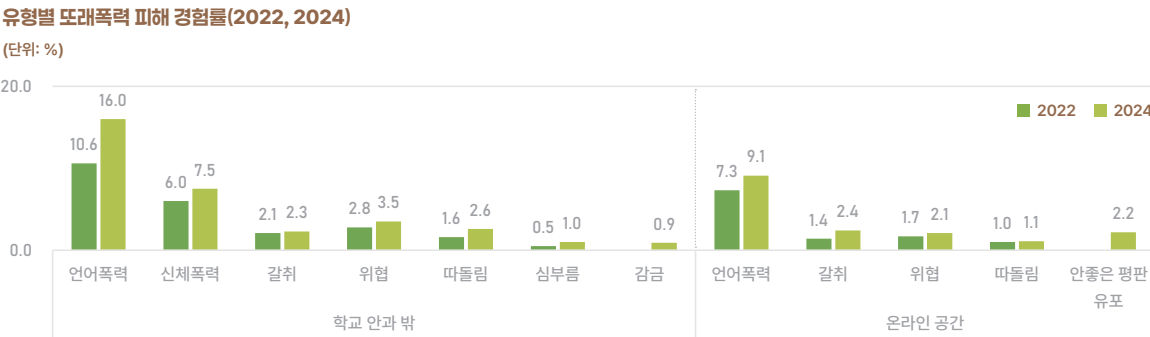
지표정의 또래로부터 폭력을 당한 경험이 있는 아동·청소년의 비율
해당연령 초등학교 4학년~고등학교 3학년
측정방법 최근 1년 동안 다른 학생, 친구, 선후배로부터 폭력* 피해를 하나라도 경험했다고 응답한 비율
* 유형별 폭력: **학교 안과 밖**(언어폭력, 신체폭력, 돈/물건 갈취, 위협, 따돌림, 강제 심부름, 감금) **온라인 공간**(언어폭력, 갈취, 위협, 따돌림, 망신)

- 일과 중에 학교나 학원에서 보내는 시간이 많고 또래와의 관계에 민감한 아동·청소년의 특성상 또래폭력 피해 경험은 아동·청소년의 삶의 질에 중요한 영향을 미치고 있다.
- 또래폭력 피해 경험률은 2016년 8.6%에서 2018년 8.5%로 차이가 거의 없었지만 2020년 코로나19로 인한 등교 횟수와 외부활동이 줄어들며 따라 또래폭력 피해 경험률도 5.9%로 감소하였다. 2022년부터 온라인 공간에서의 폭력 피해 항목이 세분화되면서 2022년 16.3%, 2024년에는 22.6%로 증가하였다.
- **학교급** 초등학생의 피해 경험률이 31.0%로 가장 높고, 중학생 24.4%, 고등학생 11.8%로 나타나, 학교급이 낮을수록 피해 경험률이 높다.
- **유형별** 또래폭력 유형 중 욕설이나 무시하는 말을 지속적으로 듣는 '언어폭력'이 16.0%로 가장 높고, 증가 추세이다. 온라인 공간에서의 '언어폭력'도 9.1%로 그 다음으로 높으며,

‘신체폭력’ 또한 7.5%로 그 다음으로 높다. 최근 온라인 공간에서의 폭력피해 경험은 전반적으로 증가하였다.



출처 여성가족부, 「청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사」
주 ① 제시된 12가지 유형 중 한 가지라도 경험해 본 적이 있는 응답자 비율임.
② 무응답을 제외하고 분석한 결과임.
③ '인터넷 상의 따돌림이나 괴롭힘'이 2022년과 2024년에 세분화됨.



출처 여성가족부, 「청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사」
주 ① 제시된 12가지 유형을 경험했다고 응답한 비율로 중복 응답임.
② '인터넷 상의 따돌림이나 괴롭힘을 당함' 항목은 2022년 4개로 세분화(언어폭력, 갈취, 위협, 따돌림), 2024년 '온라인에서 나에 대한 평판을 낮추는 일을 당함' 항목이 추가됨.

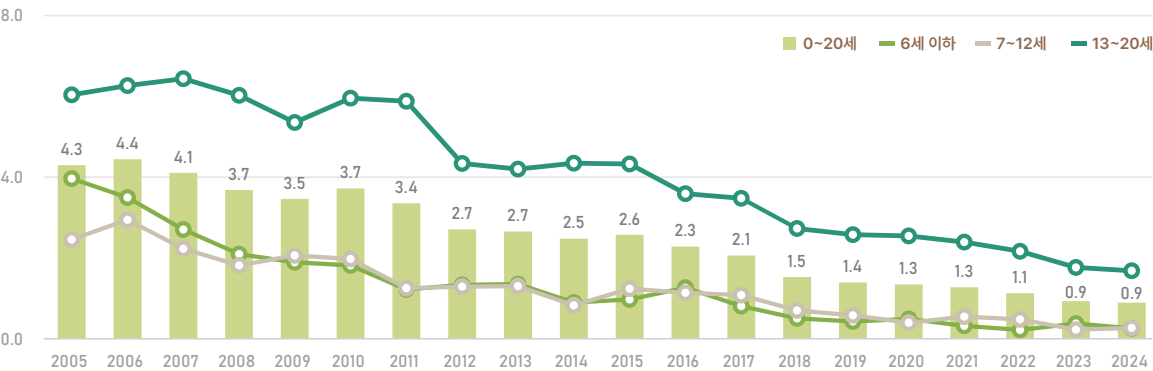
교통사고 사망률



지표정의 해당 연령 인구 대비 교통사고로 인한 아동·청소년 사망자 수
해당연령 만 0~20세
측정방법 (0~20세 교통사고 사망자 수 ÷ 0~20세 추계인구) × 100,000

- 교통사고는 일상생활에서 쉽게 발생할 수 있는 사고이고, 아동·청소년의 사망원인 중에서 운수사고가 2~3위를 차지한다. 0~20세 10만 명당 교통사고 사망률은 2005년 4.3명에서 2012년 2.7명, 2018년에는 1.5명으로 감소하였으며, 2023년 0.9명으로 한 명 미만으로 감소한 이후 2024년에는 동일하게 유지되었다.
- 연령** 아동·청소년 교통사고 사망자 수는 2024년 13~20세가 1.7명인 반면, 12세 이하는 0.3명으로 차이를 보인다. 6세 이하와 7~12세의 교통사고 사망률은 연령별 차이 없이 비슷한 수준이다.
- 사망자 수만큼 급격하지는 않지만 교통사고 부상자 수도 감소 추세이며, 최근 감소폭이 두드러진다. 2024년 기준 13~20세의 부상자 수는 12,312명, 7~12세는 7,086명, 6세 이하는 4,233명으로 최근 13~20세에서 감소폭이 큰 편이다.

교통사고 사망률(2005~2024)
(단위: 명/10만 명)



출처 도로교통공단, 「교통사고분석시스템」; 통계청, 「장래인구추계」

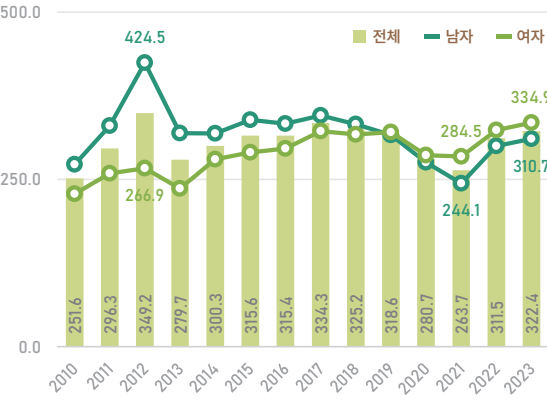
강력범죄 피해율



지표정의 해당 연령 인구 대비 강력범죄(홍악, 폭력) 피해 아동·청소년 수
해당연령 만 0~20세
측정방법 (0~20세 강력범죄 피해자 수 ÷ 0~20세 주민등록인구) × 100,000

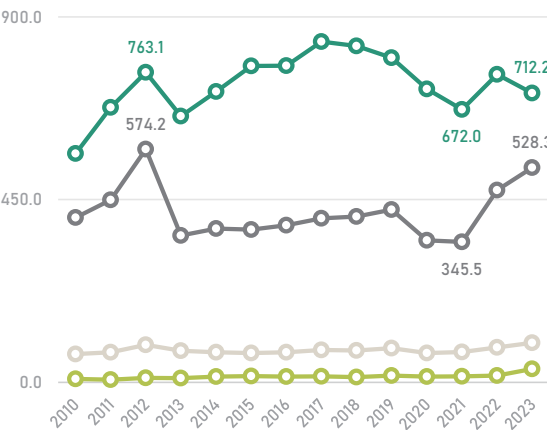
- 범죄로 인한 피해는 아동·청소년 뿐 아니라 개인의 안전을 위협하는 요인 중 하나이며, 그 중 강력범죄는 피해나 두려움이 다른 범죄에 비해 더 크다고 할 수 있다. 아동·청소년은 이러한 범죄 피해에 더 취약할 수 있다.
- 홍악범죄와 폭력범죄를 포함하는 전체 강력범죄 피해율은 2013년 10만 명당 279.7명으로 집계된 이후 2017년 334.3명까지 계속 증가하다가 이후 감소 추세이다. 특히 코로나19 영향으로 2019년 318.6명에서 2020년 280.7명, 2021년 263.7명으로 감소하였으나 이후 다시 증가하여 2023년에는 322.4명으로 코로나19 이전과 비슷하다.
- 성별** 2018년까지는 남자가 여자보다 더 많았지만 2019년 이후부터는 여자가 더 많은 것으로 나타나 2023년 남자의 피해율은 310.7명인 반면, 여자는 334.9명이다.
- 연령** 강력범죄 피해율은 아동의 연령이 올라갈수록 증가하여 2023년 기준 16~20세는 712.2명, 13~15세는 528.3명인 반면, 7~12세는 97.0명, 6세 이하는 32.8명으로 급격히 낮아진다. 코로나19 시기를 제외한 최근 시계열 자료를 보면 16~20세는 감소 추세인 반면 13~15세에서는 증가 추세를 보인다.

성별 강력범죄 피해율(2010~2023)
(단위: 명/10만 명)



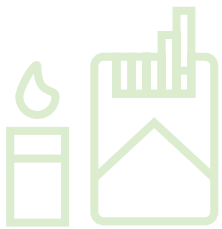
출처 검찰청, 「범죄분석통계」
주 강력범죄에는 홍악범죄와 폭력범죄가 포함됨.

연령별 강력범죄 피해율(2010~2023)
(단위: 명/10만 명)



출처 검찰청, 「범죄분석통계」
주 강력범죄에는 홍악범죄와 폭력범죄가 포함됨.

흡연율

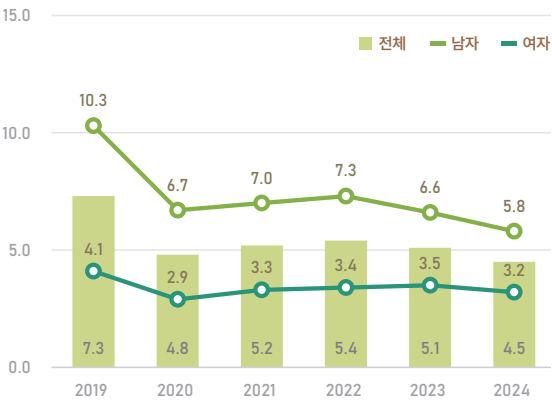


지표정의 흡연하는 청소년의 비율
해당연령 중·고등학생
측정방법 최근 30일 동안 한 번이라도 흡연(일반담배, 전자담배) 했다고 응답한 비율

- 흡연은 아동·청소년의 건강에 영향을 미치는 요인이자, 위험 행동 중 하나이다. 신체발달이 덜 끝난 청소년의 신체에 흡연이 미치는 영향이 성인보다 더 위험할 수 있으며, 청소년은 성인에 비해 충동 조절이 어려운 경우가 많아 중독의 위험이 높고, 다른 비행행동으로 이어질 가능성이 높다.
- 일반담배와 전자담배를 포함한 흡연율은 2024년 4.5%로 2019년 7.3%에서 지속적으로 줄어드는 추세이다. 전자담배 구분 없이 흡연여부를 조사했던 과거와 비교해도 2010년 이전 흡연율이 11~13%인 것과 비교하면 지속적으로 감소 추세이다.
- **성별** 남학생 흡연율은 2024년 5.8%, 여학생은 3.2%로 남학생이 2.6%p 더 높으나, 남학생의 흡연율은 2019년 10.3%의 절반 가량으로, 여학생과 비교하여 더 큰 폭으로 줄어들었다.
- **학교급** 고등학생의 흡연율은 2024년 6.8%이고 중학생은 2.3%이다. 중학생의 경우 2019년을 제외하고 2%대를 유지한 반면, 고등학생의 흡연율은 2019년 10.7%에서 지속적인 감소 추세이다.

성별 흡연율(2019~2024)

(단위: %)

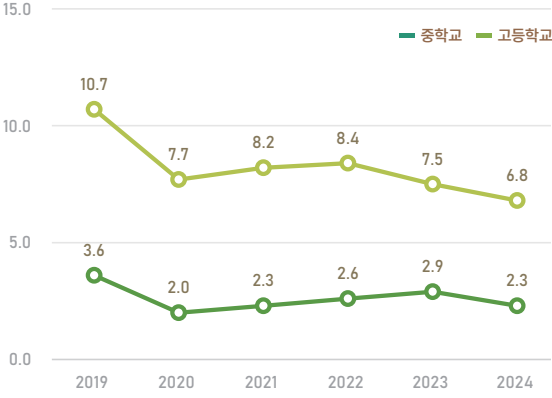


출처 질병관리청, 「청소년건강행태조사」

주 2019년부터 일반담배와 전자담배 등으로 세분화하여 질문

학교급별 흡연율(2019~2024)

(단위: %)



출처 질병관리청, 「청소년건강행태조사」

주 2019년부터 일반담배와 전자담배 등으로 세분화하여 질문

음주율

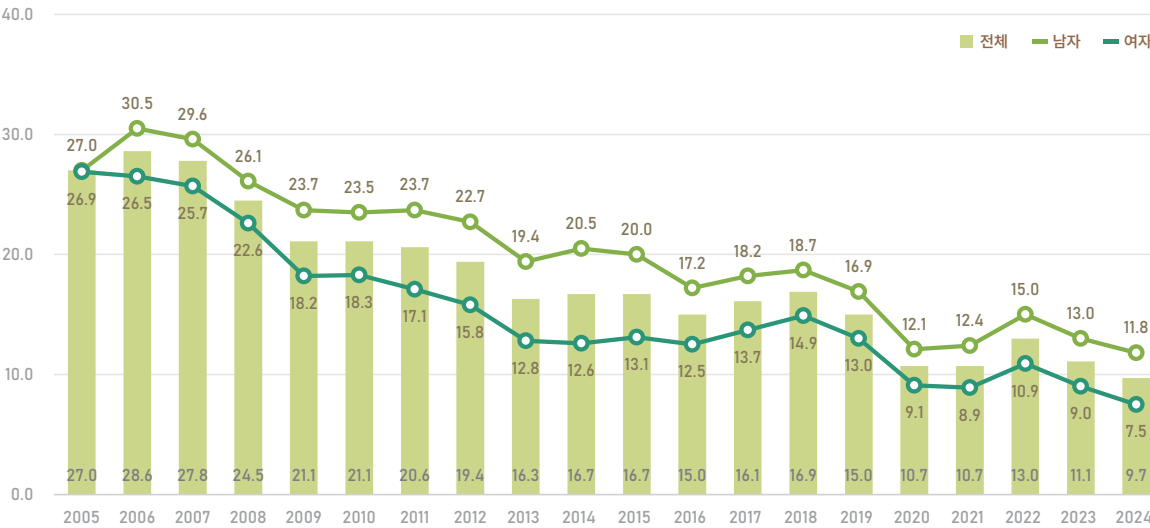


지표정의 음주하는 청소년의 비율
해당연령 중·고등학생
측정방법 최근 30일 동안 1잔 이상 술을 마신 적 있다고 응답한 비율

- 흡연과 마찬가지로 음주 또한 아동·청소년들의 건강 뿐만 아니라 비행행동으로 이어질 수 있는 위험요인이다. 또한 음주를 하는 과정에서 유해환경에 노출되고 다른 범죄행동이나 범죄피해로 이어질 위험도 커진다.
- 아동·청소년의 음주율은 2005~2007년에는 20% 후반으로 다소 높은 편이었으나 이후 지속적으로 지속적으로 감소하였다. 코로나19의 영향으로 2020년과 2021년에는 감소폭이 커져서 10.7% 정도로 나타났다. 2022년에는 13.0%로 증가하였으나 2023년 11.1%, 2024년에는 9.7%로 가장 낮은 수치를 보인다.
- **성별** 2024년 남학생의 음주율은 11.8%로 여학생(7.5%)보다 높으며, 남학생과 여학생 모두 지속적으로 감소하였다.
- **학교급** 중학생의 음주율은 4.9%, 고등학생은 14.6%로 고등학생이 중학생보다 약 3배 이상 더 높다.

음주율(2005~2024)

(단위: %)



출처 질병관리청, 「청소년건강행태조사」

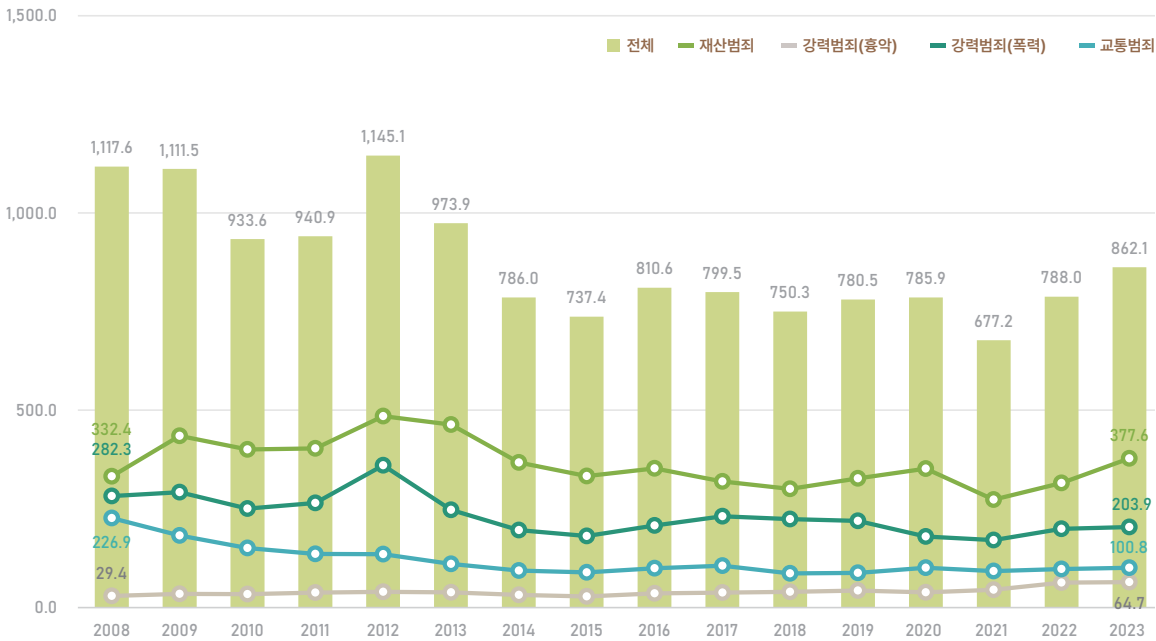
소년범죄 발생률



지표정의 해당 연령 인구 대비 범죄로 인해 수사기관에 입건된 청소년 범죄 발생 건수
해당연령 만 14~18세
측정방법 (14~18세 인구의 범죄발생 건수 ÷ 14~18세 주민등록인구) × 100,000

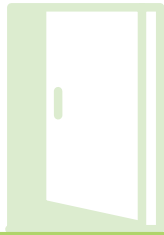
- 아동·청소년 시기에는 주변에 휩쓸려 범죄 상황에 노출되기 쉽고 소년범죄는 성인이 되어서까지 영향을 미칠 수 있으므로, 발생 초기에 개입이 중요하다.
- 소년범죄 발생률은 2008년 인구 10만 명당 1,117.6명에서 증감을 반복하였으나 2013년 973.9명, 2018년 750.3명으로 감소하였다. 그러나 2019년부터 다시 증가하는 추세로 2023년에 862.1명까지 증가하였다. 다만 코로나19 시기인 2021년에는 677.2명으로 일시적인 하락을 보여줬다.
- **유형별** 소년범죄 유형 중에 재산범죄가 2023년 인구 10만 명당 377.6명으로 가장 많고, 그 다음으로 폭력범죄가 203.9명이다. 흉악범죄는 64.7명으로 10만 명당 발생 건수는 가장 적으나 최근으로 오면서 점차 증가하는 추세를 보이고 있다. 2023년에는 전년대비 재산범죄의 증가가 두드러진다.

소년범죄 발생률(2008~2023)
(단위: 건/10만 명)



출처 대검찰청, 「검찰청 범죄분석통계」
주 소년법에 따라 19세 미만의 피의자를 의미하며, 2018년 이전은 10~18세, 2018년부터 14세 미만은 제외되어 14~18세임.

가출 경험률

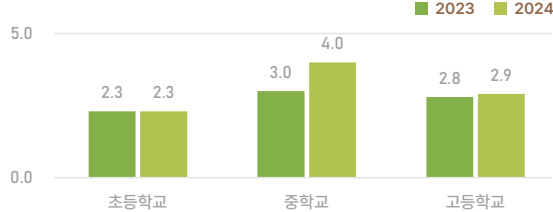


지표정의 가출한 경험이 있는 아동·청소년의 비율
해당연령 초등학교 4학년 ~ 고등학교 3학년
측정방법 지난 1년간 가출한 경험이 있다고 응답한 비율

- 가출은 보호자로부터의 돌봄에서 벗어난 상황으로 아동·청소년은 다양한 유해환경에 노출될 수밖에 없고, 의식주의 해결을 위해서 범죄에 연루될 가능성이 높다.
- 아동·청소년의 가출 경험률은 2013년 5.1%에서 2015년 3.5%로 감소한 이후 전체적으로 3% 정도에서 2020년 2.9%, 2023년 2.7%로 감소하였으나, 2024년에는 3.0%로 다시 소폭 증가하였다.
- **성별** 2024년 남자 청소년의 가출 경험률은 3.3%, 여자 청소년은 2.8%로 남자가 더 높다. 2013년부터 2018년까지 남자 청소년이 가출 경험률이 여자 청소년보다 1~4%p 정도 더 높았으나 2019년 이후로 성별 간 가출 경험률 차이가 1%p 이내로 줄어들었다.

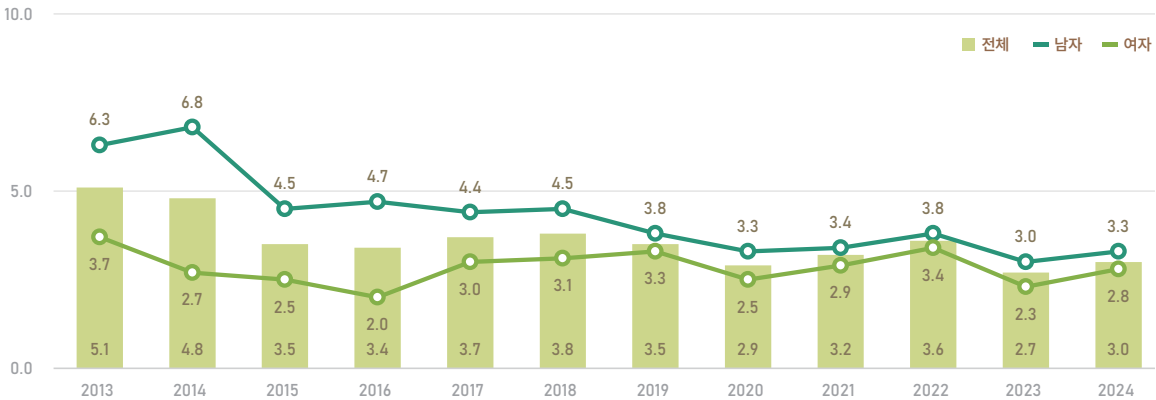
- **학교급** 2024년 기준 중학생의 가출 경험률이 4.0%로 고등학생(2.9%)보다 높으며, 2023년에 비해 그 차이가 더 커졌다.

학교급별 가출 경험률(2023~2024)
(단위: %)



출처 한국청소년정책연구원, 「아동·청소년인권실태조사」

가출 경험률(2013~2024)
(단위: %)



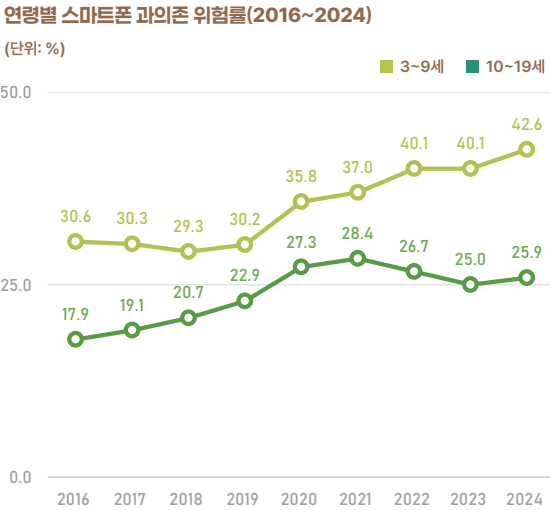
출처 한국청소년정책연구원, 「아동·청소년인권실태조사」

스마트폰 과의존 위험률

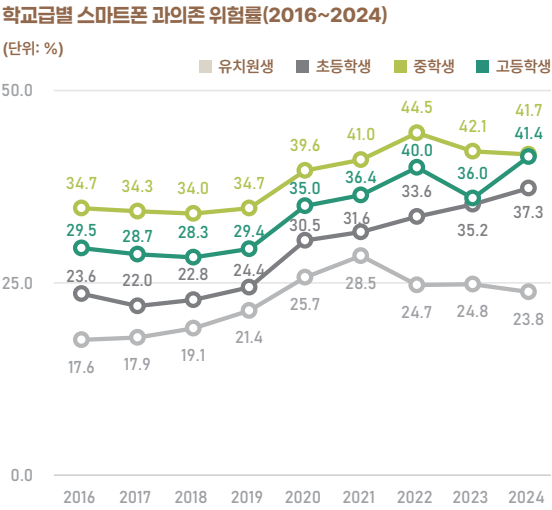


지표정의 스마트폰 과의존 위험군(고위험군 및 잠재적위험군)에 해당되는 아동·청소년의 비율
해당연령 만 3~19세
측정방법 스마트폰 이용에 대한 10개 문항의 4점 척도(‘전혀 그렇지 않다’ ~ ‘매우 그렇다’)에서 세 가지 유형별 특성(조절실패, 현저성, 문제적 결과) 중 한 개 이상의 특성을 나타내는 비율

- 스마트폰은 일상생활의 편의를 도와주는 도구인 동시에 과의존하게 되면 학업이나 일상생활 유지에 어려움이 생길 수 있다. 최근에는 스마트폰의 이용연령이 점차 낮아지는 추세이다.
- 연령** 아동·청소년의 스마트폰 과의존 위험률은 2016년 이후 지속적인 증가 추세로 특히 2020년을 기점으로 증가폭이 더 커졌다. 2024년 기준으로 3~9세의 25.9%, 10~19세의 42.6%가 과의존 위험군으로 나타났다. 3~9세의 경우 2021년 28.4% 이후 다시 소폭 감소하였으나, 10~19세는 지속적인 증가 추세이다.
- 학교급** 2024년 기준 중학생의 스마트폰 과의존 위험률이 41.7%로 가장 높으며, 고등학생도 41.4%로 비슷한 수준이다. 유치원생과 초등학생의 스마트폰 과의존 위험률 또한 각각 23.8%, 37.3%로 높은 편이다. 코로나19 시기의 증가 이후 유치원생은 감소 추세를 보이는 반면, 초등학생은 지속적으로 증가 추세를 보이고 있어 중·고등학생과의 차이가 감소하였다.



출처 과학기술정보통신부, 「스마트폰 과의존 실태조사」
주 ① 최근 1개월 이내 1회 이상 스마트폰을 이용한 사람을 대상으로 함.
 ② 3~9세는 보호자가 응답한 내용임.



출처 과학기술정보통신부, 「스마트폰 과의존 실태조사」
주 ① 최근 1개월 이내 1회 이상 스마트폰을 이용한 사람을 대상으로 함.
 ② 3~9세는 보호자가 응답한 내용임.

Key Indicators

주말 부모와 함께 보내는 시간

어머니



2021년

13.2시간

2024년

12.7시간

아버지



2021년

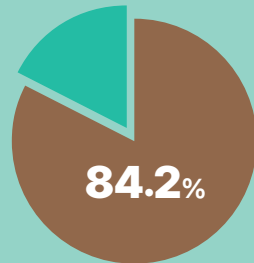
11.6시간

2024년

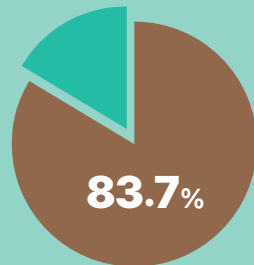
10.9시간

이야기 상대가 있는 사람

2021년



2023년



Indicators

세부영역	지표명		이전년도	최근년도	해당연령	최근 변화
가족관계	부모와 함께 보내는 시간	어머니, 주말	13.2시간(2021)	12.7시간(2024)	0~5세	●
		아버지, 주말	11.6시간(2021)	10.9시간(2024)	0~5세	●
	가족과의 식사 빈도(주 4회 이상)		69.4%(2020)	68.3%(2023)	9~18세	●
	가족 내 의사결정에 대한 인식 (공부시간 및 방법)		90.1%(2023)	89.3%(2024)	초4~고3	●
또래관계 및 일반관계	가족관계 만족도		8.19점/10점(2020)	7.78점/10점(2023)	9~18세	●
	친구와 자주 노는 비율(일주일에 1회 이상)		83.7%(2018)	84.8%(2023)	3~8세	●
	이야기 상대가 있는 사람의 비율		84.2%(2021)	83.7%(2023)	13~18세	●
	친구관계 만족도		7.89점/10점(2020)	7.68점/10점(2023)	9~18세	●
	사회 신뢰도		-	55.3%(2023)	13~18세	—

최근 변화는 지퓏값의 변화로 인한 아동·청소년의 삶의 질 개선 및 악화 여부임(● 개선, ● 악화, ○ 변화 없음, — 판단유보)

부모와 함께 보내는 시간



지표정의 영유아가 평일과 주말에 부모와 함께 보내는 시간

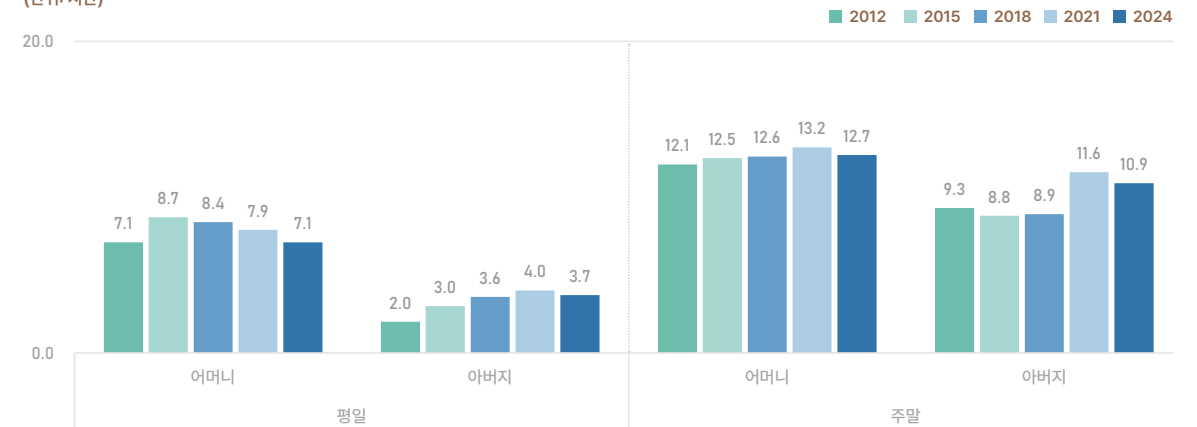
해당연령 만 0~5세

측정방법 아동의 주양육자가 응답한 아동이 평일과 주말에 아버지, 어머니랑 같이 보낸 평균 시간

- 부모와의 친밀한 관계는 영유아의 언어와 사회성 발달에 큰 역할을 한다. 부모와 함께 보내는 시간의 양보다 질이 더 중요하지만 영유아기의 부모와의 관계를 보여주는 측정가능한 지표로 부모와 함께 보내는 시간을 살펴보았다.
- 평일 평일 어머니와 함께 보내는 평균 시간은 2012년 7.1시간에서 2015년 8.7시간으로 증가한 이후로 점차 줄어드는 추세로, 2024년에는 7.1시간으로 감소하였다. 직장에 다니는 어머니들이 증가하면서 평균 시간이 자연스럽게 줄어든 것으로 보인다. 아버지와 함께 보내는 평균 시간은 2024년 3.7시간으로 거의 절반 정도이다. 그러나 아버지와 함께 보내는 시간은 2012년 2.0시간에서 지속적인 증가 추세로 2021년에는 코로나19의 영향으로 4.0시간까지 증가하였다.
- 주말 주말에 부모와 함께 보내는 시간은 평일에 비해 길며, 부모 간 시간 차이도 적다. 어머니와 함께 보내는 시간은 2024년 12.7시간으로 2021년을 제외하면 코로나19 이전과 거의 비슷한 수준이다. 아버지와 함께 보내는 시간은 2024년 10.9시간으로 2021년을 제외하면 2015년 이후 지속적인 증가 추세로 2018년 대비 2시간 가량 길어졌다.
- 아버지의 육아 참여도가 늘어나면서 매년 평일과 주말 모두 아버지하고 보내는 시간이 증가하였다. 부모와 함께 보내는 시간을 비교해보면, 2015년 평일 5.7시간, 주말 3.7시간만큼 어머니와 함께 보내는 시간이 더 많았으나, 이러한 차이가 2024년에는 평일 3.4시간, 주말 1.8시간으로 감소하였다.

부모와 함께 보내는 시간(2012~2024)

(단위: 시간)



출처 보건복지부, 「전국보육실태조사」

주 이동의 주양육자가 응답한 내용임.

가족과의 식사빈도



지표정의 저녁식사를 가족과 함께하는 아동·청소년의 비율
해당연령 만 9~18세
측정방법 최근 1년 동안 부모님(또는 양육자)과 함께하는 저녁 식사가 주 4회 이상이라고 응답한 비율

- 가족과의 관계가 어떠한지를 보여주는 다양한 활동 중에서 식사는 필수적인 활동으로 가족과의 식사빈도는 가족들끼리 기본적인 생활시간을 얼마나 같이 공유하고 있는지를 보여주는 지표이다.
- 일주일에 4회 이상 부모님과 저녁식사를 함께 하는 아동·청소년의 비율은 2023년 68.3%로 2017년 63.0%에서 2020년 69.4%로 증가하였으나 이후 소폭 감소하였다.
- 연령** 2023년 9~12세는 80.2%, 13~18세는 60.2%로 9~12세가 부모님과 같이 저녁식사를 하는 비율이 20.0%p 더 높게 나타났다. 9~12세는 2017년 79.9%로 큰 변화가 없으나 13~18세는 2017년(53.6%) 대비 증가하였다.
- 지역규모** 부모님과 같이 저녁식사하는 비율은 2023년 대도시가 71.7%로 높은 수준이다. 다음으로 중소도시 거주 아동·청소년은 68.5%, 농산어촌은 58.8%로 나타난다.
- 가구소득** 가구소득이 높을수록 부모님과 저녁식사를 같이 하는 비율이 높다. 600만 원 이상인 집단은 70.2%, 200만 원 미만인 가구에서는 61.5%로 약 9%p 가량의 차이를 보인다.

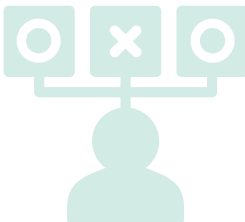
가족과의 식사빈도(2023)

(단위: %)



출처 여성가족부, 「청소년종합실태조사」

가족 내 의사결정에 대한 인식

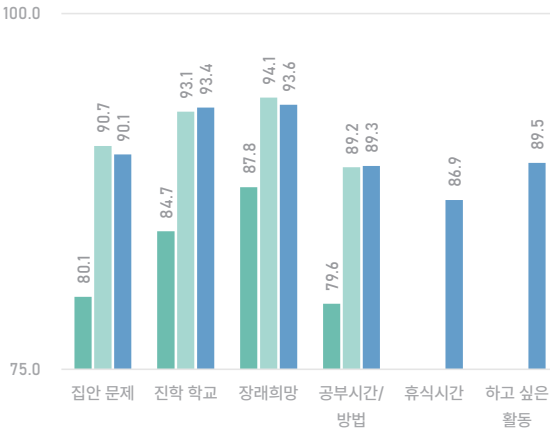


지표정의 가족 내 의사결정 상황에서 자신의 의견이 존중된다고 느끼는 아동·청소년의 비율
해당연령 초등학교 4학년~고등학교 3학년
측정방법 가족 내 의사결정 상황*에서 자신의 의견이 존중되는지에 대한 4점 척도 응답 중 '그런 편이다', 또는 '매우 그렇다'로 응답한 비율
* 집 안의 중요문제, 진학학교, 장래희망, 공부시간/방법, 휴식시간, 하고 싶은 활동

- 가족 내 의사결정 과정에서 아동·청소년의 의견이 존중받고, 의사결정권이 있다고 느낄수록 가족 간 관계 또한 원만할 가능성이 높다. 가족 내 의사결정과정에서 자신의 의견이 존중받고 있는지에 대해서는 2024년 기준 진학학교와 장래희망은 약 93% 수준으로 가장 높고, 집안의 중요문제는 90.1%, 하고 싶은 활동과 공부시간/방법은 약 89%, 휴식시간은 86.9%이다.
- 2013년 기준 집안 문제나 공부시간/방법에 대한 자신의 의견이 존중받는다고 응답한 비율이 약 80% 정도로 진학 학교(84.7%)나 장래희망(87.8%)보다 낮았으나 2024년 기준 집안문제 및 공부시간/방법에 대해 존중받는다고 응답한 비율이 각각 90.1%, 89.3%로 많이 개선되었다. 또한 진학 학교와 장래희망에 대해 존중받는다는 비율이 각각 93.4%, 93.6%로 증가하였다. 의사결정 시 자신의 의견이 존중받는다는 인식은 2013년에 비해 2017년에 개선되었으며, 2017년 이후로는 비슷한 수준이다.
- 학교 성적** 학교 성적이 높을수록 가족 내에서 자신의 의견이 존중받는다는 비율이 높다. 성적이 '상'인 집단과 '중'인 집단은 가족 내 의사결정에서 비슷한 수준으로 자신의 의견이 존중받는다고 느끼는 반면, 성적이 '하'인 집단은 상대적으로 낮은 편이다. 다만 '하고 싶은 활동'은 성적이 '상'인 집단에서 가장 낮게 나타났다.

가족 내 의사결정에 대한 인식(2013~2024)

(단위: %)

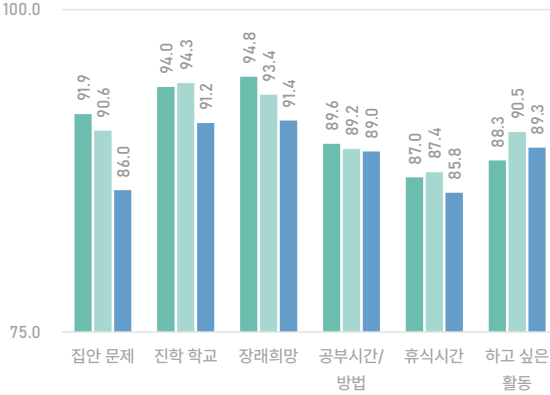


출처 한국청소년정책연구원, 「아동·청소년인권실태조사」

주 2023년부터 휴식시간, 하고싶은 활동이 추가됨.

학교성적별 가족 내 의사결정에 대한 인식(2024)

(단위: %)



출처 한국청소년정책연구원, 「아동·청소년인권실태조사」

가족관계 만족도



지표정의 아동·청소년이 가족관계 전반에 대해 주관적으로 만족하는 정도

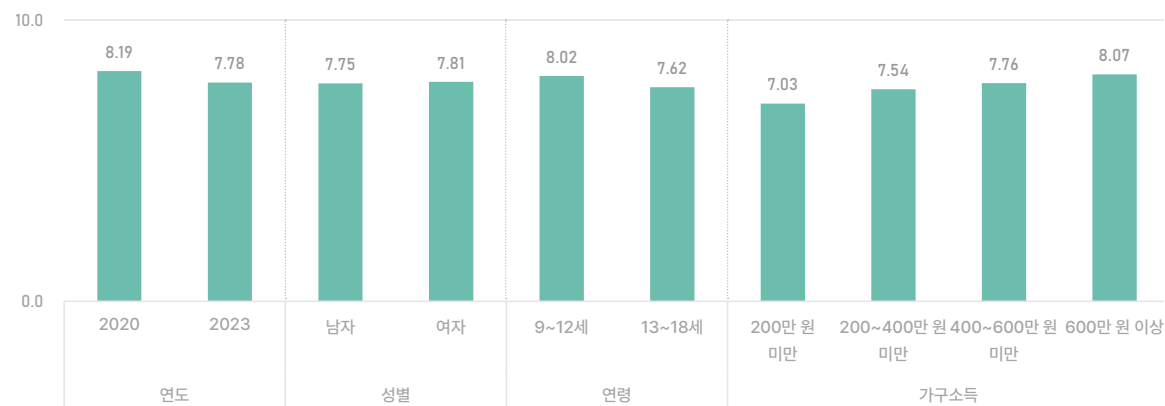
해당연령 만 9~18세

측정방법 현재의 가정생활에 얼마나 만족하는지에 대한 11점(0~10점) 척도 응답의 평균점수

- 가족관계 만족도는 가족관계에 대해 만족하는 정도를 보여주는 주관적 지표로, 가족과 많은 시간을 보내고 가족의 돌봄을 필요로 하는 아동·청소년의 특성상 건강한 정서 발달에 가족관계가 적지 않은 영향을 끼치며, 삶의 질에 영향을 미치는 중요한 요인이다.
- 2023년 기준 아동·청소년의 가족관계 만족도는 10점 중 7.78점으로 2020년 8.19점에 비해서 감소하였다. 2020년은 코로나19 시기로 이러한 감소가 지속적인 추세인지, 2020년에 일시적으로 높았던 것인지는 추후 시계열 비교를 통해 살펴볼 필요가 있다.
- **성별** 남자 아동·청소년의 가족관계 만족도는 7.75점, 여자는 7.81점으로 여자가 약간 높으나 큰 차이를 보이지는 않는다.
- **연령** 9~12세의 가족관계 만족도는 8.02점, 13~18세는 7.62점으로 초등학생과 중·고등학생의 가족관계 만족도는 약 0.4점 가량의 차이를 보인다.
- **가구소득** 가구소득이 200만 원 미만인 아동·청소년의 가족관계 만족도는 2023년 기준 7.03점인 반면, 600만 원 이상인 아동·청소년의 가족관계 만족도가 8.07점으로 약 1점 가량의 차이를 보인다. 특히 200만 원을 전후로 만족도의 차이가 크게 나타난다.

가족관계 만족도(2023)

(단위: 점/10점)



출처 여성가족부, 「청소년종합실태조사」

친구와 자주 노는 비율



지표정의 또래 친구와 어울려 노는 아동의 비율

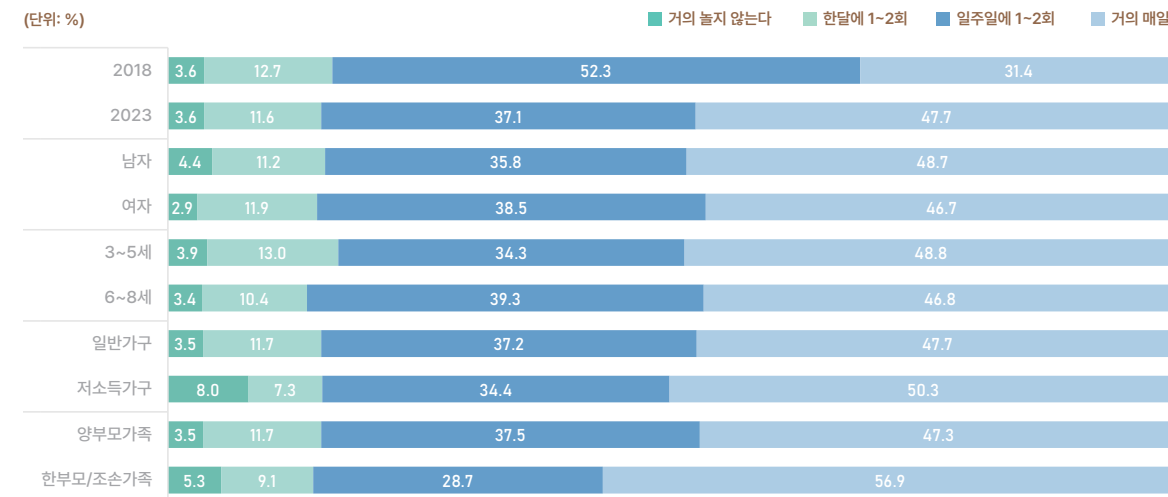
해당연령 만 3~8세

측정방법 주 양육자가 해당 아동이 친구들과 어울려 노는 횟수가 일주일에 1회 이상이라고 응답한 비율

- 아동·청소년기에 또래집단은 삶의 질에 중요한 영향을 미치는 요소 중 하나이다. 아동에게는 가족과의 교류도 중요하지만 또래와의 관계형성 역시 아동의 사회성과 정서 발달에 중요하므로 또래와 건강한 관계를 형성하는 것이 필요하다. 2023년 기준 만 3~8세 아동이 일주일에 1회 이상 친구와 노는 비율은 84.8%로 나타나 2018년(83.7%)에 비해 증가하였다. 이 중 거의 매일 논다는 비율은 2023년 47.7%로 2018년에 31.4%인 것과 비교하면 큰 폭으로 증가하였다.
- **성별** 남자 아동보다 여자 아동이 주 1회 이상 친구와 노는 비율이 약간 더 높으며, ‘거의 놀지 않는다’(남자 4.4%, 여자 2.9%)와 ‘거의 매일’(남자 48.7%, 여자 46.7%) 논다는 비율은 남자 아동이 여자 아동보다 더 높다.
- **연령** 또래집단과의 관계가 더 많아지는 6~8세의 취학연령에서 친구들과 주 1회 이상 노는 비율은 86.1%로 3~5세(83.1%)보다 높다.
- **취약가구** 주 1회 이상 친구와 노는 비율은 일반가구와 저소득가구가 비슷한 수준이다. 반면, ‘거의 놀지 않는다’는 비율은 일반가구가 3.5%인데 비해 저소득가구 아동은 8.0%로 높은 편이다.
- **가구유형** 한부모나 조손가족의 아동 중에서 ‘거의 매일’ 친구와 노는 아동의 비율이 56.9%이며, 주 1회 이상 논다는 비율도 85.6%로 양부모가족 아동에 비해 약간 높은 편이다. 한편, ‘거의 놀지 않는다’는 비율 또한 5.3%로 다른 집단에 비해서는 높은 편이다.

친구와 자주 노는 비율(2023)

(단위: %)



출처 보건복지부, 「아동종합실태조사」

주요 주양육자를 대상으로 조사함.

② 저소득가구는 기초생활보장급여 수급가구임.

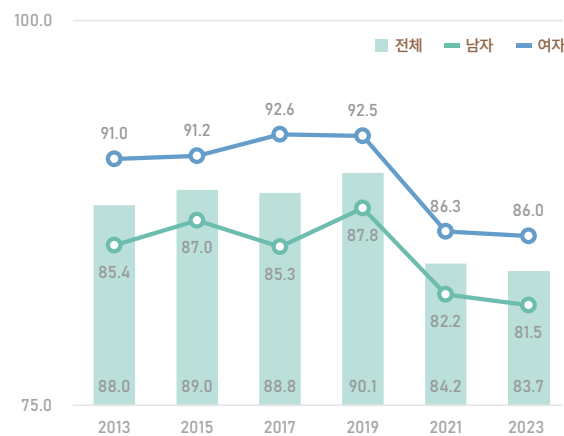
이야기 상대가 있는 사람의 비율



지표정의 이야기 상대가 필요할 때 이야기를 할 사람이 주변에 있는 청소년의 비율
해당연령 만 13~18세
측정방법 '낙심하거나 우울하여 이야기할 상대가 필요한 경우' 이야기 상대가 있다고 응답한 비율

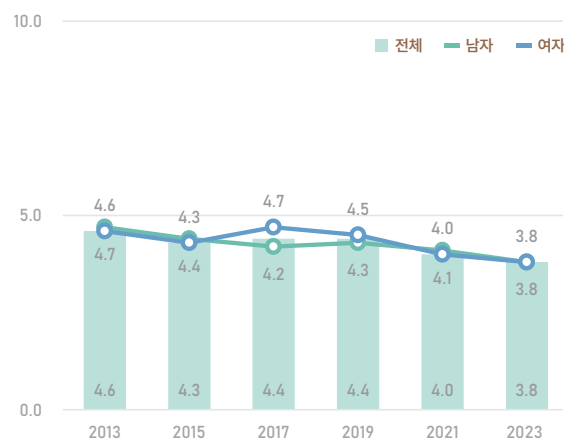
- 청소년 시기의 또래관계는 단순히 놀이를 위한 관계라기보다는 다양한 활동과 생각을 공유하는 등 밀접한 관계를 형성하기 시작하는 연령으로 청소년이 정서적으로 힘들 때 주변에 이야기를 나눌 상대가 있다는 것은 매우 중요하다.
- 청소년이 낙심하거나 우울할 때 이야기할 사람이 있다고 응답한 비율은 2023년 83.7%이다. 2013년 88.0%에서 2019년 90.1%까지 증가하였으나, 2021년 84.2%로 감소한 이후 최저치를 기록하고 있다. 다만 2021년부터의 감소가 코로나19로 인한 일시적인 것인지, 지속적인 추세인지는 이후 시계열 자료를 통해 확인할 필요가 있다.
- **성별** 이야기 상대가 있다는 비율은 여자 86.0%, 남자 81.5%로 여자가 남자보다 4.5%p 높다. 이러한 차이는 2013년의 성별 격차(5.6%p)보다는 감소한 것이다.
- **평균인원** 이야기 상대가 있는 사람들 중 평균 이야기 상대 인원을 보면 2023년 3.8명으로 2013년 4.6명에서 2019년 4.4명으로 큰 변화가 없었으나, 코로나19 영향으로 2021년에 4.0명으로 감소한 이후 최저치이다.

이야기 상대가 있는 사람의 비율(2013~2023)
(단위: %)



출처 통계청, 「사회조사」

이야기 상대의 평균 인원(2013~2023)
(단위: 명)



출처 통계청, 「사회조사」

주 이야기 상대가 있는 사람들의 평균 이야기 상대 인원임.

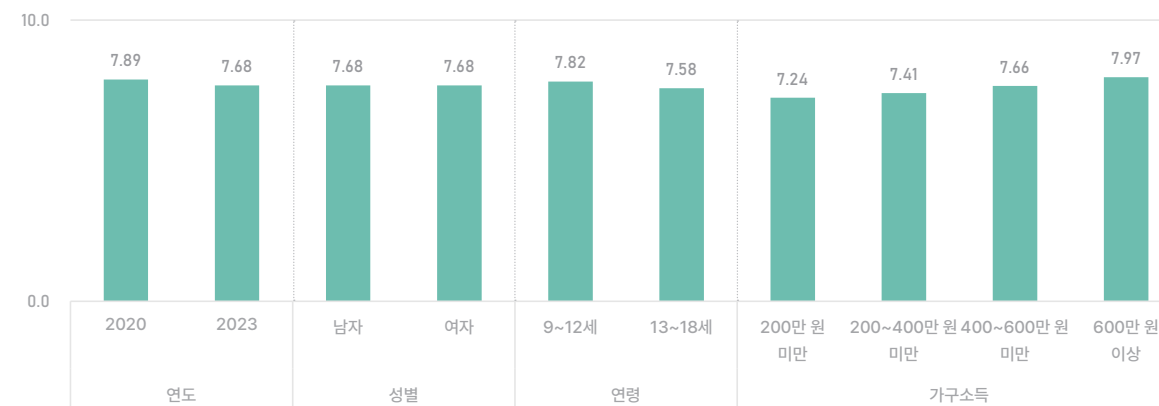
친구관계 만족도



지표정의 아동·청소년이 친구와의 관계에 주관적으로 만족하는 정도
해당연령 만 9~18세
측정방법 친구들과의 관계에 얼마나 만족하는지에 대한 11점(0~10점) 척도 응답의 평균점수

- 아동·청소년기에 맺는 또래와의 건강한 관계 형성은 차후에 인격 형성과 사회성 발달에 중요한 요소가 된다. 특히 청소년은 또래와의 관계를 중시하고 민감한 경우가 많아 친구관계 만족도는 아동·청소년의 삶의 질에 중요한 요인이다.
- 2023년 기준 아동·청소년의 친구관계 만족도는 10점 중 7.68점으로 나타나 2020년 7.89점에 비해 소폭으로 감소하였다. 2020년은 코로나19로 친구들과의 대면 만남이 제한되었던 시기였던 점을 고려하면, 관계의 변화로 인한 영향 인지는 이후 시계열 자료를 통해 확인할 필요가 있다.
- **연령** 9~12세의 친구관계 만족도는 7.82점인 반면 13~18세의 친구관계 만족도는 7.58점으로 나타나 가족관계 만족도와 마찬가지로 초등학교(9~12세) 시기에 친구관계 만족도가 높았다.
- **가구소득** 가구소득이 200만 원 미만인 아동·청소년의 친구관계 만족도는 7.24점인 반면, 600만 원 이상인 아동·청소년은 7.97점으로 가구소득이 높아질수록 아동·청소년의 친구관계 만족도가 상승하는 경향이 있다. 그러나 가구소득수준별 가족관계 만족도와 비교하면 가구소득수준별 차이는 친구관계 만족도가 상대적으로 작은 편이다.

친구관계 만족도(2023)
(단위: 점/10점)



출처 여성가족부, 「청소년종합실태조사」

사회 신뢰도



지표정의 아동·청소년들이 생각하는 우리 사회에 대한 신뢰 정도
해당연령 만 13~18세
측정방법 우리 사회가 어느 정도 믿을 수 있는 사회라고 생각하는지에 대한 4점 척도 응답 중 ‘그렇다’ 또는 ‘매우 그렇다’로 응답한 비율

- 우리 사회가 얼마나 믿을 수 있는 사회인지에 대한 주관적 인식을 보여주는 아동·청소년의 사회 신뢰도는 2023년 55.3%로 절반 정도만이 우리 사회가 믿을 수 있는 사회라고 인식하였다.
- 2020년 이전과 측정방식의 변경(11점 → 4점)으로 비교는 불가능하지만 과거 중간 이상인 6~10점으로 응답한 사람의 비율이 2017년 50.3%, 2020년 61.3%인 것과 비교하면 2020년보다는 낮아진 수치이다.
- **성별** 남자의 사회 신뢰도는 56.3%로 여자(54.2%) 보다 약간 높다.
- **지역규모** 대도시 거주 아동·청소년의 사회 신뢰도는 55.6%이고, 중소도시는 57.1%로 비슷한 수준인 반면 농산어촌 거주 아동·청소년의 사회 신뢰도는 48.9%로 가장 낮다.
- **가구소득** 가구소득이 400~600만 원 미만인 아동·청소년은 57.0%로 가장 높았고, 200~400만 원 미만에서는 54.6%, 600만 원 이상에서는 53.4%로 큰 차이가 없이 비슷한 수준이다. 반면, 200만 원 미만인 가구 아동·청소년의 사회 신뢰도는 48.2%로, 200만 원 이상 가구와 차이를 보인다.

사회 신뢰도(2023)

(단위: %)



출처 여성가족부, 「청소년종합실태조사」

주 2023년도 조사에서 문항 통합 및 척도 변경(10점→4점)으로 이전 시계열과의 비교가 불가능함.

아동·청소년이 주관적으로 일상생활 속에서 자신의 생활에 만족하고
의미있게 살아가고 있다고 생각하는지를 보여주는 영역

Key Indicators

삶의 만족도

2020년 **6.80**점2023년 **6.91**점

삶의 가치에 대한 인식

2020년 **6.86**점2023년 **6.89**점

Indicators

세부영역	지표명	이전년도	최근년도	해당연령	최근 변화
삶의 만족도	삶의 만족도	6.80점/10점(2020)	6.91점/10점(2023)	9~18세	●
정서경험	긍정정서	7.19점/10점(2020)	7.23점/10점(2023)	9~18세	●
	부정정서	2.94점/10점(2020)	2.99점/10점(2023)	9~18세	●
삶의 의미	삶의 가치에 대한 인식	6.86점/10점(2020)	6.89점/10점(2023)	9~18세	●

최근 변화는 지푃값의 변화로 인한 아동·청소년의 삶의 질 개선 및 악화 여부임(●개선, ●악화, ○변화 없음, — 판단유보)



지표정의 아동·청소년의 전반적인 삶에 대한 주관적인 만족 정도

해당연령 만 9~18세

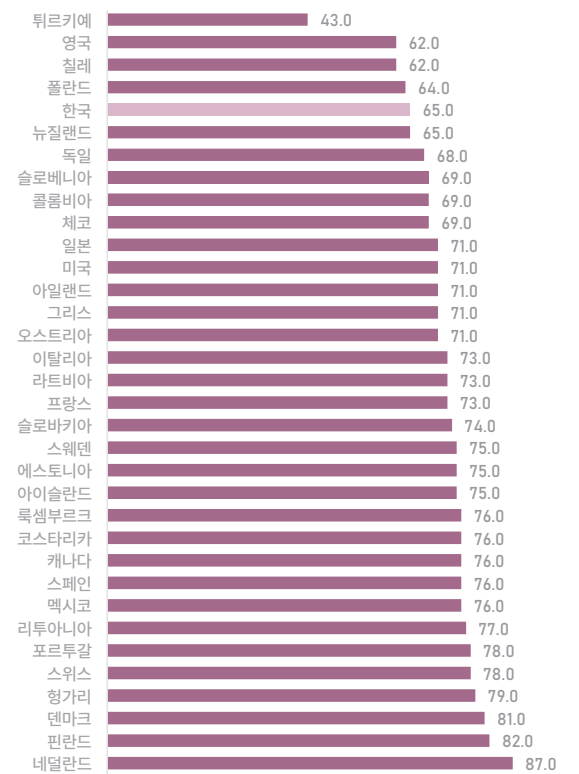
측정방법 전반적인 삶에 얼마나 만족하고 있는지에 대한 11점(0~10점) 척도 응답의 평균점수

- 인지적 측면에서 자신의 삶에 대한 전반적인 만족 정도를 측정하는 지표인 삶의 만족도는 아동·청소년의 삶의 질 핵심 지표 중 하나이다. 아동·청소년의 삶의 만족도는 2023년 10점 만점 중 6.91점으로 코로나19가 발생했던 2020년(6.8점) 보다는 증가했으나, 2017년 6.99점에서 소폭 감소했다.
- **성별** 삶의 만족도는 남자 6.90점, 여자 6.92점으로 성별에 따른 차이는 크지 않다.
- **연령** 2023년 9~12세의 삶의 만족도는 7.19점, 13~18세 6.72점으로 낮은 연령에서 삶의 만족도가 높다.
- **가구소득** 2023년 가구소득이 600만 원 이상인 경우 삶의 만족도는 7.10점인 반면, 200만 원 미만에서 삶의 만족도는 6.43점으로 가구소득이 증가할수록 삶의 만족도가 높게 나타났다.
- **국제비교** 2022년 만 15세 청소년의 삶의 만족도 국제비교 결과를 보면 우리나라 청소년의 삶의 만족도 6점 이상인 비

율은 65%로 OECD 비교 대상국가 중 낮은 수준이다. 네덜란드가 87%로 가장 높았으며, 이 외 핀란드, 덴마크 등 전체 인구의 삶의 만족도가 높은 국가들은 청소년들의 만족도 역시 높은 편이다. 일본은 71%로 우리나라보다 높고, 영국(62%)과 튀르키예(43%) 등은 우리나라보다 낮은 편이다.

OECD 국가의 삶의 만족도(2022)

(단위: %)



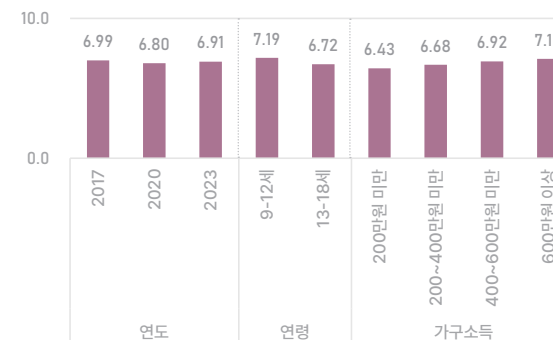
출처 UNICEF(2025), Innocenti Report Card 19: Child Well-Being in an Unpredictable World(원출처: OECD PISA)

주 만 15세 대상 삶의 만족도(0~10점 척도) 6점 이상 응답비율임.

미국 및 룩셈부르크는 2018년도 값임.

삶의 만족도(2023)

(단위: 점/10점)



출처 여성가족부, 「청소년종합실태조사」

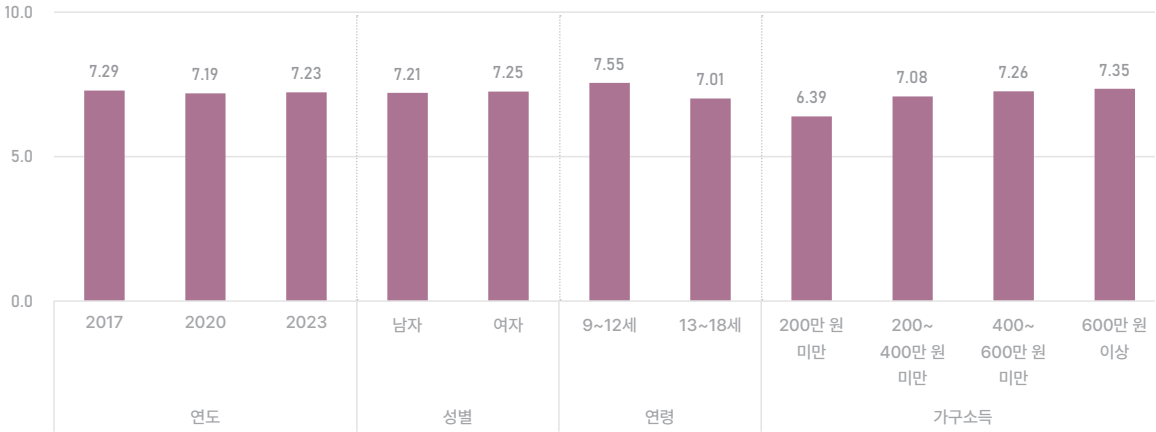
긍정정서



지표정의 아동·청소년이 일상생활에서 긍정정서(행복)를 느끼는 정도
해당연령 만 9~18세
측정방법 어제 어느 정도 행복했는지에 대한 11점(0~10점) 척도 응답의 평균점수

- 주관적 웰빙의 정서적 측면 중 긍정적인 정서경험을 측정하는 지표인 긍정정서는 어제 얼마나 ‘행복’했는지로 측정된다. 2023년 긍정정서는 10점 만점 중 7.23점으로 2020년인 7.19점에 비하면 증가하였지만, 2017년의 7.29점에 비하면 약간 낮은 수준이다. 긍정정서는 삶의 만족도와 유사한 패턴으로 2020년에 코로나19의 영향이 관찰된다.
- **성별** 남자와 여자의 긍정정서는 비슷한 수준이나 여자는 7.25점, 남자는 7.21점으로 여자가 약간 높다.
- **연령** 2023년 9~12세가 7.55점으로 13~18세(7.01점)보다 긍정적 정서경험이 더 높다.
- **가구소득** 삶의 만족도와 동일하게 가구소득이 증가할수록 긍정정서가 더 높다. 다만 600만 원 이상이 7.35점인 반면, 200만 원 미만에서는 6.39점으로 나타나 소득에 따른 차이는 긍정정서보다 삶의 만족도가 더 크다. 특히 가구소득 200만 원을 기점으로 긍정정서의 차이가 크게 나타났다.

긍정정서(2023)
(단위: 점/10점)



출처 여성가족부, 「청소년종합실태조사」

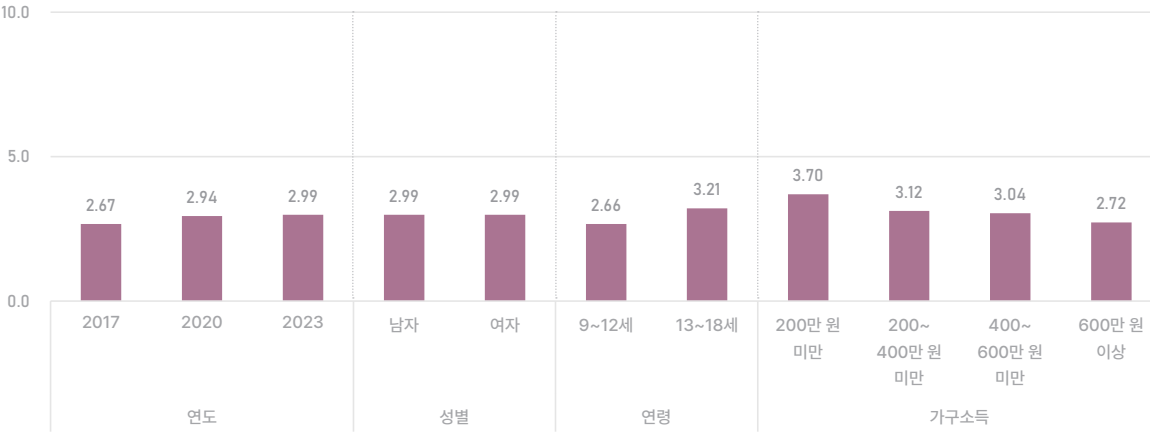
부정정서



지표정의 아동·청소년이 일상생활에서 부정정서(근심·걱정, 우울)를 느끼는 정도
해당연령 만 9~18세
측정방법 어제 얼마나 근심 또는 걱정을 하였는지, 우울하였는지에 대한 11점(0~10점) 척도 응답의 평균점수

- 주관적 웰빙의 정서적 측면 중 부정적인 정서경험을 측정하는 지표인 부정정서는 어제 ‘근심·걱정’과 ‘우울’을 얼마나 경험했는지로 측정된다. 아동·청소년의 부정정서는 2023년 10점 만점 중 2.99점으로 2017년 2.67점, 2020년 2.94점에서 지속적으로 증가했음을 보여준다. 삶의 만족도와 긍정정서가 2020년 하락한 이후 다시 소폭으로 회복한 것과는 차이를 보인다.
- **성별** 남자와 여자의 부정정서는 2023년 2.99점으로 동일하다.
- **연령** 연령별 부정정서는 삶의 만족도나 긍정정서와 비슷한 경향을 보인다. 9~12세의 부정정서는 2023년 2.66점이고, 13~18세는 3.21점으로 13~18세의 부정정서가 더 높다. 초등학생과 중·고등학생 모두 2020년에 비해 부정정서가 증가하였다.
- **가구소득** 긍정정서와 유사하게 가구소득에 따라 부정정서에 차이를 보이고 있는데, 600만 원 이상인 경우 2.72점으로 낮은 반면, 200만 원 미만인 경우 3.70점으로 높다. 특히 600만 원 이상에서는 2017년 3.04점에서 2020년 2.89점으로 감소하여 코로나19 시기에도 부정정서가 악화되지 않았음을 보여준다.

부정정서(2023)
(단위: 점/10점)



출처 여성가족부, 「청소년종합실태조사」

삶의 가치에 대한 인식

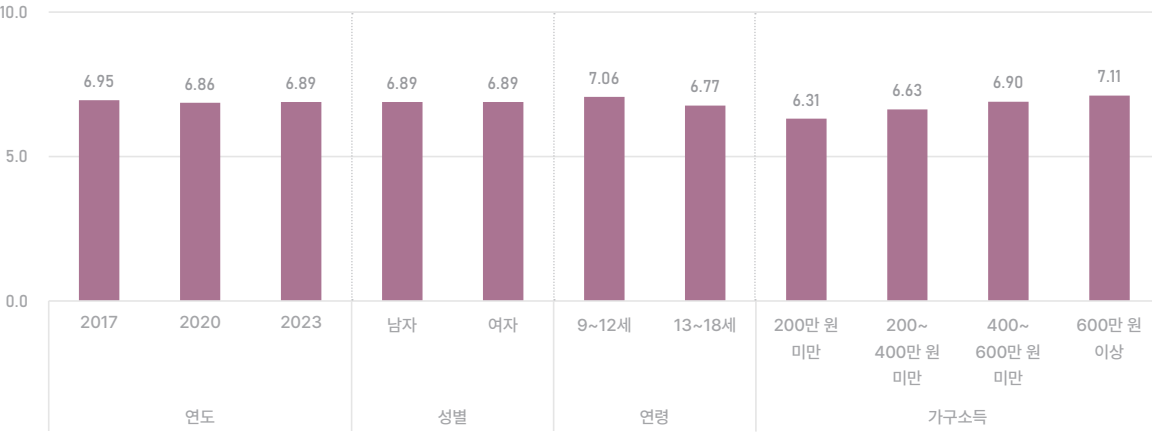


지표정의 아동·청소년이 자신의 삶에 대해 가치있다고 생각하는 정도
해당연령 만 9~18세
측정방법 요즘 자신이 하고 있는 일이 전반적으로 얼마나 가치 있다고 생각하는지에 대한 11점(0~10점) 척도 응답의 평균점수

- 삶의 가치에 대한 인식은 현재의 삶이 아닌 미래적인 측면에서 자신이 하는 모든 일들이 얼마나 가치있다고 생각하는지를 보여주는 지표로 주관적 웰빙을 측정하는 지표 중 하나이다. 2023년 만 9~18세 아동·청소년의 삶의 가치에 대한 인식은 6.89점으로 2020년 6.86점에서 소폭 증가했으나, 2017년(6.95점)에는 못 미치고 있다.
- **성별** 남자와 여자 모두 2023년 6.89점으로, 주관적 웰빙 영역의 4개 지표 모두 성별에 따른 차이는 없는 것으로 나타났다.
- **연령** 9~12세의 삶의 가치에 대한 인식은 2023년 7.06점으로 13~18세의 6.77점에 비해 높게 나타나 주관적 웰빙 영역의 다른 지표인 삶의 만족도, 긍정, 부정정서 경험과 유사한 패턴을 보여주고 있다.
- **가구소득** 가구소득 또한 주관적 웰빙의 타 지표와 마찬가지로 소득수준이 높을수록 삶의 가치에 대한 인식이 높게 나타났다. 다만 2023년 200만 원 미만은 6.31점, 600만 원 이상은 7.11점으로 긍정정서나 부정정서보다 소득에 따른 차이는 작은 편이다.

삶의 가치에 대한 인식(2023)

(단위: 점/10점)



출처 여성가족부, 「청소년종합실태조사」



PART

3

이슈 분석

1. 아동·청소년의 디지털 웰빙 실태 분석
오연주 수석연구원, 한국지능정보사회진흥원
2. 아동·청소년의 정신건강
전진아 연구위원, 한국보건사회연구원

아동·청소년의 디지털 웰빙 실태 분석¹

1. 서론

디지털 환경은 오늘날 아동·청소년의 일상 및 삶의 질과 가장 밀접하게 연관된 조건 중 하나로 자리 잡았다. 디지털 기술의 급속한 발전과 보급으로 아동·청소년은 그 어느 세대보다 일찍부터 디지털 세계와 만나고 있으며, 이는 그들의 학습, 놀이, 관계 형성, 자아 발달에 광범위한 영향을 미치고 있다. 디지털 웰빙은 아동이 디지털 세계에서 무엇을 경험하고, 어떻게 성장하며, 어떤 방식으로 보호받을 수 있는지를 함께 고려해야 하는 복합적인 개념이다. 아동·청소년의 디지털 웰빙을 이해할 때 기본적인 출발점은 접근성, 즉 디지털 환경에 안정적으로 접속할 수 있는 인프라와 기기의 확보 여부다. 둘째는 기회로, 디지털 기술이 아동·청소년에게 제공하는 학습, 창작, 참여 등의 가능성을 의미한다. 셋째는 위험으로 디지털 환경에서 발생할 수 있는 다양한 부정적 영향과 해로운 경험들이다. 이러한 관점은 최근 국제기구들의 연구에서도 일관되게 강조되고 있다.

OECD에서 발표한 보고서 「디지털 시대, 아동의 삶은 어떤가?(How’s Life for Children in the Digital Age?)」(2025)는 디지털 환경이 아동에게 제공하는 기회와 동반되는 위험을 함께 조망하며, 단순한 스크린 타임 측정을 넘어 이용 맥락과 상호작용 방식의 중요성을 강조하였다. 유니세프의 보고서 「디지털 세계에서의 아동기(Childhood in a Digital World)」(2025)는 접근성, 디지털 역량, 정신 건강 간의 상호 연결성을 바탕으로, 아동 권리 보장과 디지털 격차 해소를 위한 전략적 접근을 제시하였다.

본 보고서는 이러한 접근성-기회-위험의 세 개 축을 중심으로 우리나라 아동·청소년의 디지털 웰빙 현황을 살펴보고자 한다. 더불어 이러한 기회와 위험을 증폭시키거나 완화하는 요인으로서 개인정보보호와 가정과 사회의 역할을 함께 다룰 것이다. 개인정보보호는 아동·청소년이 디지털 환경에서 안전하게 활동할 수 있는 기본 조건이며, 가정과 사회의 적절한 지원과 개입은 디지털 기회를 극대화하고 위험을 최소화하는 핵심 토대이기 때문이다.

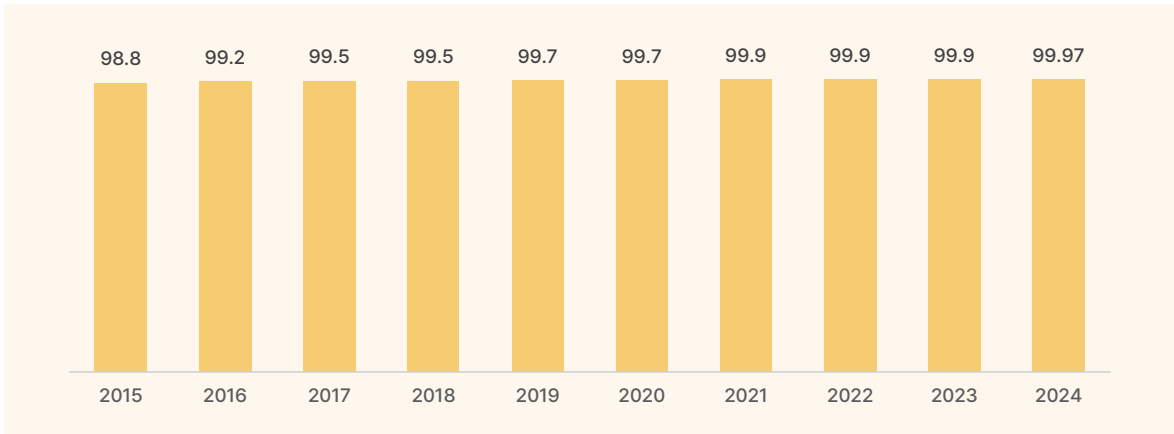
구체적으로 본론은 다음과 같이 다섯 개의 부분으로 구성된다. 디지털 접근성에서는 우리나라 아동·청소년의 디지털 인프라 보급 현황과 사회경제적 배경에 따른 격차를 살펴본다. 디지털 환경의 탐색과 기회에서는 아동·청소년이 디지털 환경에서 경험하는 학습, 창작, 사회 참여 등의 긍정적 가능성을 분석한다. 디지털 위험에서는 스마트폰 과의존, 사이버폭력 등 디지털 환경에서 발생하는 주요 위험 요인과 그 영향을 검토한다. 개인정보보호 영역에서는 아동·청소년의 개인정보보호에 대한 인식과 개인정보동의 및 처리방침 확인 과정에서의 행동 양상을 파악한다. 마지막으로 가정과 사회의 역할 부분에서는 디지털 웰빙 증진을 위한 부모, 학교, 사회의 지원 현황과 그에 대한 아동·청소년의 인식을 살펴본다.

¹ UN 아동권리협약은 만 18세 미만을 아동으로 정의하고 있으나, 본 보고서에서 참고한 통계자료는 발달단계와 교육과정을 고려하여 연령을 세분화하고 있다. 대부분의 통계자료는 만 3세부터 만 9세(또는 초등학교 3학년 이하)와 만 10세부터 만 18세(또는 초등학교 4학년부터 고등학교 3학년)로 구분되어 있으며, 본 보고서에서는 전자를 '아동', 후자를 '청소년'으로 지칭한다.

2. 디지털 접근성

2015년부터 2024년까지 우리나라의 가구 인터넷 접속률은 꾸준히 증가하여, 2016년 이후 99% 이상을 유지하고 있으며 2024년에는 99.97%에 도달하였다. 이러한 수치는 국제적으로도 매우 높은 수준으로, 2023년 기준 OECD 평균인 92.0%를 크게 상회하며, G7 국가인 프랑스(93.3%), 이탈리아(91.9%), 독일(91.7%), 미국(84.8%)과 비교해도 현저히 높다. 이는 디지털 인프라가 널리 보급되어 대부분의 가정이 안정적인 인터넷 접속 환경을 확보하고 있음을 의미한다. 2024년 기준 만 3~9세 아동의 인터넷 이용률은 92%, 10대 청소년은 99.5%로 나타났으며, 일부 아동이 인터넷을 사용하지 않는 이유는 인터넷 인프라의 부족보다는 부모의 사용 제한 등 보호자의 지도 및 가정 내 결정에 따른 것으로 해석할 수 있다.

그림 1-1 가구 인터넷 접속률 (단위: %)



출처 과학기술정보통신부, 「인터넷이용 실태조사」, 각 연도.

주 전국 가구를 대상으로 조사함.

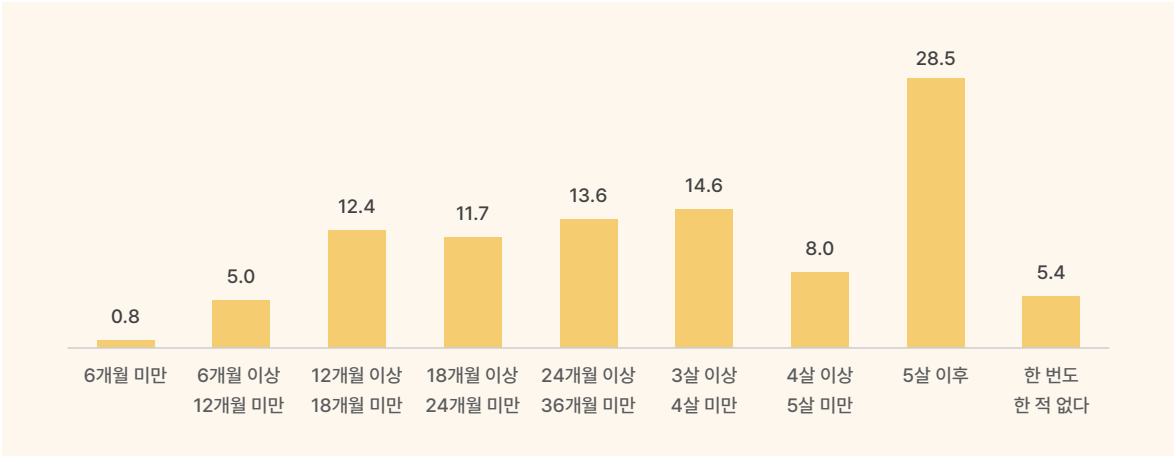
전체 가구의 인터넷 접속률이 매우 높은 수준에 도달하고 아동의 디지털 접근이 일상화되면서, 디지털 기기와의 접촉 시점 역시 점점 앞당겨지고 있다. 2023년 기준, 만 2세 미만 스마트폰을 이용하기 시작한 아동의 비율은 29.9%에 이른다. 미국소아과 학회에 따르면, 만 2세 미만 아동은 물리적 세계를 탐색하며 학습하고 성장하는 시기로, 스크린을 통해 접하는 내용을 현실과 연결하여 이해하는 데 어려움을 겪는다. 따라서 이 시기의 미디어 이용은 성인의 동반하에 대화와 설명을 통한 학습 지원이 이루어질 때만 극히 제한적으로 권장된다. 또한 만 2~5세 아동에게도 하루 1시간 이내의 제한된 사용, 상호작용적이고 교육적인 콘텐츠 선택, 성인과의 공동 시청이 권고된다. 우리나라는 인터넷 연결이 이미 충분히 이루어진 상황이므로 이제는 아동의 디지털 접근에 대해 그 시기, 방식, 내용이 아동의 최선의 이익에 부합하는지를 중심으로 정책적 논의가 이루어져야 할 시점이다.

사회경제적 배경에 따라 가정 간 미디어 기기 보유 수준에 차이가 있으며, 이는 디지털 환경의 질과 다양성에도 영향을 미친다. 스마트폰 보유율은 95.7%로 계층 간 큰 차이가 없지만, 교육이나 창작 활동에 더 자주 활용되는 기기들에서는 명확한 격차가 나타난다. 예를 들어, 컴퓨터 보유율은 보호자의 학력에 따라 고등학교 졸업 가구는 76.9%, 대학원 재학 이상 가구는 87.9%로 11.0%p 차이를 보인다. 가구소득 기준으로는 400만 원 미만 가구가 74.6%, 600만 원 이상 가구가 89.8%로 15.2%p의 격차가 나타난다. 이처럼 사회경제적 수준이 높을수록 스마트폰 외에도 다양한 종류의 디지털 기기에 접근할 가능성이 크며, 아동이 경험하는 디지털 환경의 범위와 내용 역시 보다 다채롭고 확장된 형태로 구성될 수 있다. 이는 가구 간 인터넷 접속률이나 스마트

폰 보유율 등 기초적인 디지털 접근 수준이 유사하더라도, 아동이 실제로 경험하는 디지털 환경의 교육적 잠재력과 창의적 활용 가능성에는 사회경제적 배경에 따른 질적 차이가 존재함을 보여준다.

한편, 최근 디지털 서비스 환경은 구독경제 모델로 급속히 전환되고 있으며, 교육 분야에서도 프리미엄 학습 콘텐츠, AI 기반 개인 맞춤형 학습 서비스 등이 유료 구독 방식으로 제공되는 추세가 확산 중이다. 특히 생성형 AI 서비스의 경우 무료 버전과 유료 버전 간 기능과 성능에서 현저한 차이를 보이고 있어, 경제적 여건에 따라 아동·청소년이 접근할 수 있는 디지털 도구의 수준이 달라지고 있다. 이러한 변화는 단순한 기기 보유나 인터넷 접속을 넘어서, 양질의 디지털 서비스에 대한 경제적 접근 능력이 새로운 디지털 격차 요인으로 부상하고 있음을 시사한다.

그림 1-2 스마트폰 이용 시작 시기(2023) (단위: %)



출처 한국언론진흥재단, 「어린이 미디어 이용 조사」, 2023.
주 만 3~9세 아동의 보호자를 대상으로 조사함.

표 1-1 미디어 기기 보유 현황(2023) (단위: %)

구분		스마트폰	컴퓨터	태블릿PC	스마트TV	게임 콘솔	AI 스피커	일반TV	가상현실 기기
전체		95.7	83.2	80.0	77.8	39.2	32.2	20.0	2.8
보호자 학력	고등학교 졸업	95.8	76.9	67.2	71.2	35.9	32.5	29.2	1.4
	대학 재학·졸업	96.0	83.6	81.5	79.1	40.5	31.7	18.9	2.8
	대학원 재학 이상	97.8	87.9	84.3	78.9	35.9	33.7	18.2	4.1
월평균 가구소득	400만 원 미만	94.5	74.6	73.2	71.5	31.0	28.0	22.6	2.5
	400~600만 원 미만	96.0	83.4	82.6	79.8	43.0	33.0	18.1	2.3
	600만 원 이상	96.4	89.8	82.5	80.5	41.6	34.6	20.1	3.5

출처 한국언론진흥재단, 「어린이 미디어 이용 조사」, 2023.
주 ㉠ 만 3~9세 아동의 보호자를 대상으로 조사함.
㉡ 초등학교 졸업 이하 및 중학교 졸업 이하 응답자는 각각 4명 및 10명으로, 전체 평균에는 포함하였으나 사례 수가 적어 표에는 포함하지 않음.

3. 디지털 환경의 탐색과 기회

2023년 조사에 따르면 만 3~9세 아동은 다양한 디지털 미디어를 하루 평균 113분(약 1시간 53분) 이용하는 것으로 나타났다. 이 중 스마트폰 이용 시간이 62.8분으로 전체의 55%를 차지하며, 태블릿PC(37.9분)와 컴퓨터(12.3분)의 이용 시간은 상대적으로 적었다. 특히 스마트폰의 경우 41.2%의 아동이 하루 1시간 이상 이용하고 있어, 휴대성과 접근성을 바탕으로 아동의 주요 디지털 미디어 활동 수단으로 자리 잡았음을 확인할 수 있다. 보호자의 학력에 따른 격차는 주로 스마트폰 이용에서 두드러진다. 반면, 태블릿PC와 컴퓨터 이용 시간은 보호자 학력에 따른 차이가 상대적으로 크지 않았다.

학령이 증가함에 따라 디지털 미디어 이용 시간도 급격히 늘어나는 경향을 보인다. 2019년 조사에서 모바일과 PC를 포함한 인터넷 이용 시간은 초등학생(4~6학년) 159.2분, 중학생 295.7분, 고등학생 338.5분으로 학령이 올라갈수록 크게 증가하는 양상을 보였다. 2022년에는 청소년의 하루 인터넷 이용 시간 평균이 479.6분으로 급증했는데, 이는 코로나19라는 특수 상황이 일부 반영된 결과로 해석되지만, 이용 시간의 증가는 일반적인 추세로 보인다.² 실제로 다른 조사에서도 이러한 높은 이용 시간이

표 1-2 하루 평균 디지털 미디어 이용 시간(주중+주말)_전체 응답자(2023) (단위: %, 분)

구분		시간대별 비율					평균
		1시간 미만	1시간 이상 2시간 미만	2시간 이상 4시간 미만	4시간 이상 6시간 미만	6시간 이상	
스마트폰		58.8	22.9	14.0	3.2	1.0	62.8
보호자 학력	고등학교 졸업	41.7	29.1	21.1	5.4	2.7	90.0
	대학 재학·졸업	59.4	22.5	14.1	3.2	0.8	61.6
	대학원 재학 이상	73.6	18.8	6.0	1.0	0.6	40.6
태블릿PC		74.2	17.8	6.2	1.0	0.8	37.9
보호자 학력	고등학교 졸업	71.5	19.1	6.4	2.3	0.7	38.0
	대학 재학·졸업	73.8	17.9	6.6	0.8	0.9	39.1
	대학원 재학 이상	79.1	16.2	3.6	0.9	0.3	31.2
컴퓨터		90.9	7.0	1.9	0.2	0.0	12.3
보호자 학력	고등학교 졸업	89.6	9.5	0.9	0.1	0.0	10.8
	대학 재학·졸업	91.1	6.8	1.9	0.2	0.0	12.2
	대학원 재학 이상	91.9	5.8	2.1	0.1	0.1	14.1

출처 한국언론진흥재단, 「어린이 미디어 이용 조사」, 2023.
주 ㉠ 만 3~9세 아동의 보호자가 아동을 대신하여 응답함.
㉡ 초등학교 졸업 이하 및 중학교 졸업 이하 응답자는 각각 4명 및 10명으로, 전체 평균에는 포함하였으나 사례 수가 적어 표에는 포함하지 않음.

2 디지털 미디어 이용 시간은 조사 설계와 상황에 따라 차이가 발생할 수 있다. 문항 구성, 조사원의 설명 방식, 응답 시 보호자 또는 교사의 동석 여부, 적극적 이용(예: 게임, 동영상 시청)과 수동적 이용(예: 음악 듣기)의 포함 범위, 여러 기기를 동시에 사용하는 경우의 처리 방식 등에 따라 수치가 달라진다. 본 보고서에서는 다양한 기기 이용 시간을 포함하고, 청소년을 주요 조사 대상으로 설정한 자료를 우선적으로 인용하였다.

표 1-3 하루 평균 인터넷 이용 시간 (단위: 분)

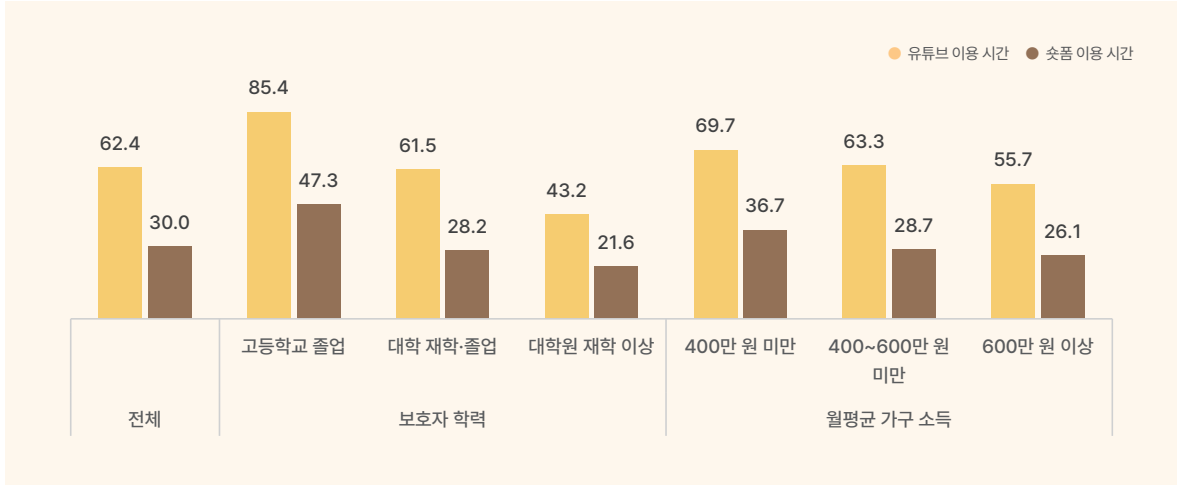
구분	2016				2019				2022			
	전체	초등학생	중학생	고등학생	전체	초등학생	중학생	고등학생	전체	초등학생	중학생	고등학생
모바일+PC	199.9	115.2	235.9	232.2	267.2	159.2	295.7	338.5	479.6	342.3	462.5	609.1
모바일	139.0	80.0	167.2	158.7	197.8	123.7	218.7	245.5	364.0	261.2	351.7	460.4
PC	60.9	35.2	68.7	73.5	69.4	35.5	76.9	93.0	115.6	81.1	110.8	148.7

출처 한국언론진흥재단, 「10대 청소년 미디어 이용 조사」, 2022.
주 초등학교 4학년부터 고등학교 3학년까지의 학생을 대상으로 조사함.

확인되었다. 「청소년건강행태조사」에 따르면 2020년부터 2024년 기간 동안 중·고등학생의 스마트폰 이용 시간은 주중 평균 약 5시간, 주말 평균 약 7시간 수준을 유지했다. 이는 스마트폰만을 대상으로 한 조사이므로, 태블릿PC나 컴퓨터 등을 포함한 전체 디지털 미디어 이용 시간은 이보다 더 길 것으로 추정할 수 있다. 청소년들의 장시간 디지털 미디어 이용 현상은 우리나라만의 특수한 상황이 아니다. Pew Research Center(2025)에 따르면 미국 청소년 중 “거의 항상 인터넷을 사용한다”고 응답한 비율은 2015년 24%에서 2024년 46%로 약 2배 증가하였다.

전문가들은 디지털 미디어 이용의 핵심이 이용 시간이 아니라 그 시간을 어떻게 보내느냐에 있다고 강조해 왔다. 이러한 맥락에서 아동의 디지털 미디어 이용이 동영상 시청에 집중되어 있다는 점은 주목할 필요가 있다. 2023년 기준, 만 3~9세 아동의 하루 평균 디지털 미디어 이용 시간 113분 중 동영상 시청이 압도적인 비중을 차지하였다. 유튜브 이용 시간이 62.4분으로 전체의 55%를 차지하며, 여기에 숏폼 콘텐츠 시청 시간 30분을 포함하면 동영상 시청이 전체 미디어 이용 시간의 82%에 달한다. 보호자의 사회경제적 배경에 따른 격차도 뚜렷하다. 고등학교 졸업 보호자의 자녀는 유튜브 85.4분, 숏폼 47.3분으로 총 132.7분 동

그림 1-3 하루 평균 유튜브 및 숏폼 이용 시간_전체 이용자(2023) (단위: 분)



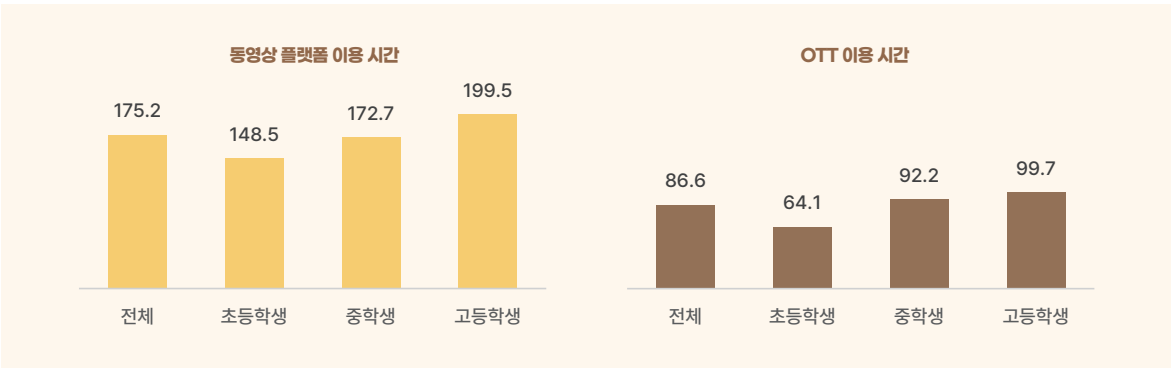
출처 한국언론진흥재단, 「어린이 미디어 이용 조사」, 2023.
주 ㉠ 만 3~9세 아동의 보호자가 아동을 대신하여 응답함.
㉡ 초등학교 졸업 이하 및 중학교 졸업 이하 응답자는 각각 4명 및 10명으로, 전체 평균에는 포함하였으나 사례 수가 적어 그래프에는 포함하지 않음.

안 동영상을 시청하는 반면, 대학원 재학 이상 보호자의 자녀는 유튜브 43.2분과 숏폼 21.6분을 합쳐 총 64.8분 시청에 머물러 2배 이상의 차이를 보인다. 이는 아동의 디지털 미디어 이용이 게임이나 학습 앱과 같은 능동적이고 상호작용적인 활동보다는 수동적 콘텐츠 소비에 집중되어 있으며, 사회경제적 지위가 낮을수록 이러한 편중이 심화됨을 보여준다.

청소년에게서도 동영상 시청은 디지털 미디어 이용의 상당 비중을 차지한다. 2022년 조사에 따르면, 청소년의 하루 평균 동영상 플랫폼 이용 시간은 175.2분, OTT 서비스 이용 시간은 86.6분으로, 총 261.8분(약 4시간 22분)이 동영상 시청에 사용되었다. 학령이 높아질수록 이용 시간도 증가하는 양상이 뚜렷하게 나타나며, 초등학생은 동영상 플랫폼과 OTT 서비스를 합쳐 총 212.6분(약 3시간 33분), 중학생은 264.9분(4시간 25분), 고등학생은 299.2분(약 5시간)을 사용하는 것으로 조사되었다.

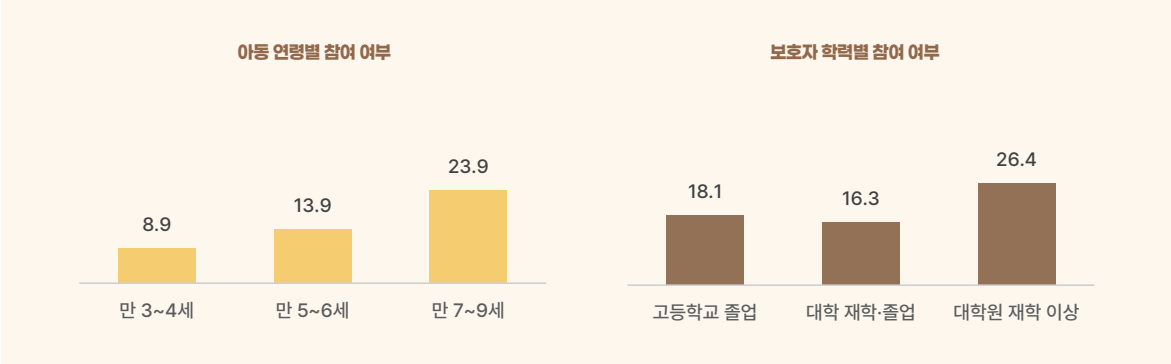
나아가, 디지털 환경이 제공하는 다양한 기회가 고르게 수용되고 활용될 수 있도록 하는 것 역시 중요하다. 디지털 미디어는 단순한 콘텐츠 소비 도구를 넘어, 지식 확장, 창작 활동, 타인과의 교류, 사회적 참여 등 다양한 방식의 성장 기회를 제공한다. 2023년 조사에 따르면, 만 3~9세 아동의 온라인 동영상 콘텐츠 제작 참여율은 연령에 따라 뚜렷한 차이를 보였다. 만 3~4세 아동의 참여율은 8.9%에 그쳤으나, 만 7~9세 아동의 참여율은 23.9%로 연령이 높아질수록 수동적 시청에서 능동적 창작으로의 전환

그림 1-4 하루 평균 동영상 플랫폼 및 OTT 이용 시간_전체 이용자(2022) (단위: 분)



출처 한국언론진흥재단, 「10대 청소년 미디어 이용 조사」, 2022.
주 초등학교 4학년부터 고등학교 3학년까지의 학생을 대상으로 조사함.

그림 1-5 온라인 동영상 콘텐츠 제작 참여 여부(2023) (단위: %)



출처 한국언론진흥재단, 「어린이 미디어 이용 조사」, 2023.
주 ㉠ 만 3~9세 아동의 보호자가 아동을 대신하여 응답함.
㉡ 초등학교 졸업 이하 및 중학교 졸업 이하 응답자는 각각 4명 및 10명으로, 전체 평균에는 포함하였으나 사례 수가 적어 그래프에는 포함하지 않음.

가능성이 높아지는 경향을 확인할 수 있다. 특히 주목할 점은 보호자 학력에 따른 격차다. 미디어 이용 시간에서는 고학력 보호자의 자녀일수록 이용량이 낮은 경향을 보였으나, 콘텐츠 제작 참여에서는 오히려 대학원 재학 이상 학력을 가진 보호자의 자녀가 26.4%로 가장 높은 참여율을 기록하였다. 이는 가정에서의 지원 환경의 중요성을 보여주는 것으로, 디지털 창의성 발현의 기회를 사회 전반으로 확산시키기 위한 정책의 중요성을 시사한다.

청소년들은 독립적으로 디지털 환경을 탐색하면서 정보 습득과 관점 확장의 기회를 적극 활용하고 있다. 청소년들이 인식하는 유튜브의 주요 혜택을 보면, ‘시간 때우기’(76.7%)가 최상위에 있지만 ‘원하는 정보를 손쉽게 찾기’(74.0%)와 ‘동영상으로 정보를 쉽게 이해하기’(72.6%)가 근소한 차이로 뒤를 잇는다. 소셜미디어에서는 ‘타인과의 의사소통’(71.8%)이 가장 높은 응답을 기록했으며, ‘새로운 관계 형성’(59.5%)과 ‘새로운 시각 확장’(53.7%)도 상당한 비율을 보인다. 이는 청소년이 디지털 플랫폼을 통해 학습과 사회적 연결, 시야 확장의 기회를 얻고 있음을 보여준다.

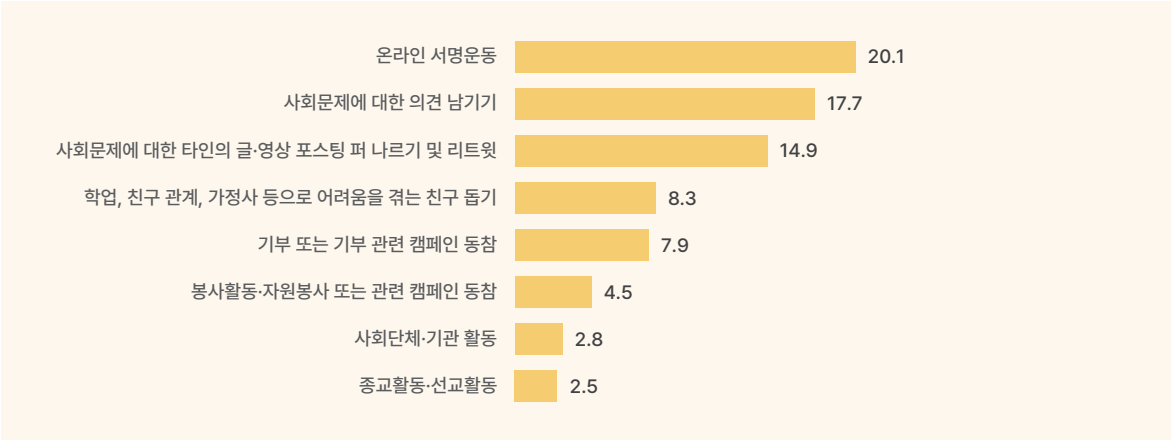
표 1-4 아동·청소년이 인식하는 유튜브 및 소셜미디어를 통해 얻을 수 있는 혜택(상위 7개, 2021) (단위: %)

유튜브 혜택	
1	시간을 때우거나 노닥거릴 수 있다.
2	내가 원하는 정보를 손쉽게 찾을 수 있다.
3	동영상이라 알고 싶은 정보를 쉽게 이해할 수 있다.
4	기분 전환이 되거나 즐거워진다.
5	다른 사람들의 의견이나 생각을 파악할 수 있다.
6	유익한 정보를 습득할 수 있다.
7	스트레스가 해소된다.
소셜미디어 혜택	
1	타인과 손쉽게 의사소통할 수 있다.
2	나의 고민이나 문제를 해결할 수 있다.
3	새로운 관계를 형성할 수 있고, 사람을 사귀거나 인맥을 확장시킬 수 있다.
4	기준에 알고 있던 친구관계를 강화시킬 수 있다.
5	새로운 시각이 확장될 수 있으며, 타인의 의견을 파악할 수 있다.
6	신속하게 정보를 전달할 수 있다.
7	오프라인 친구들과 대화할 화제나 이슈를 얻을 수 있다.

출처 한국청소년정책연구원, 「청소년 미디어 이용 실태 및 정책대응방안 연구 II : 10대 청소년 – 기초분석보고서」, 2021
주 중학교 1학년부터 고등학교 3학년까지 학생을 대상으로 조사함.

그러나 사회 참여 측면에서는 여전히 제한적인 모습을 보인다. 소셜미디어를 통한 사회 활동 중 가장 높은 비율을 차지하는 것은 ‘온라인 서명운동’(20.1%)이며, ‘사회문제에 대한 의견 남기기’(17.7%)가 그 뒤를 잇는다. 반면 실질적인 행동이 요구되는 ‘봉사 활동 참여’(4.5%)나 ‘사회단체 활동’(2.8%)은 현저히 낮은 참여율을 보인다. ‘어려움을 겪는 친구 돕기’(8.3%) 또한 비율이 낮아, 전반적으로 청소년의 디지털 사회 참여는 의견 개진이나 온라인 캠페인 등 상징적 참여에 집중되는 경향을 보인다.

그림 1-6 최근 1년 소셜미디어를 통한 사회참여활동 여부(2021) (단위: %)



출처 한국청소년정책연구원, 「청소년 미디어 이용 실태 및 정책대응방안 연구 II : 10대 청소년 – 기초분석보고서」, 2021
주 중학교 1학년부터 고등학교 3학년까지 학생을 대상으로 조사함.

4.1. 디지털 환경 속 위험: 스마트폰 과의존

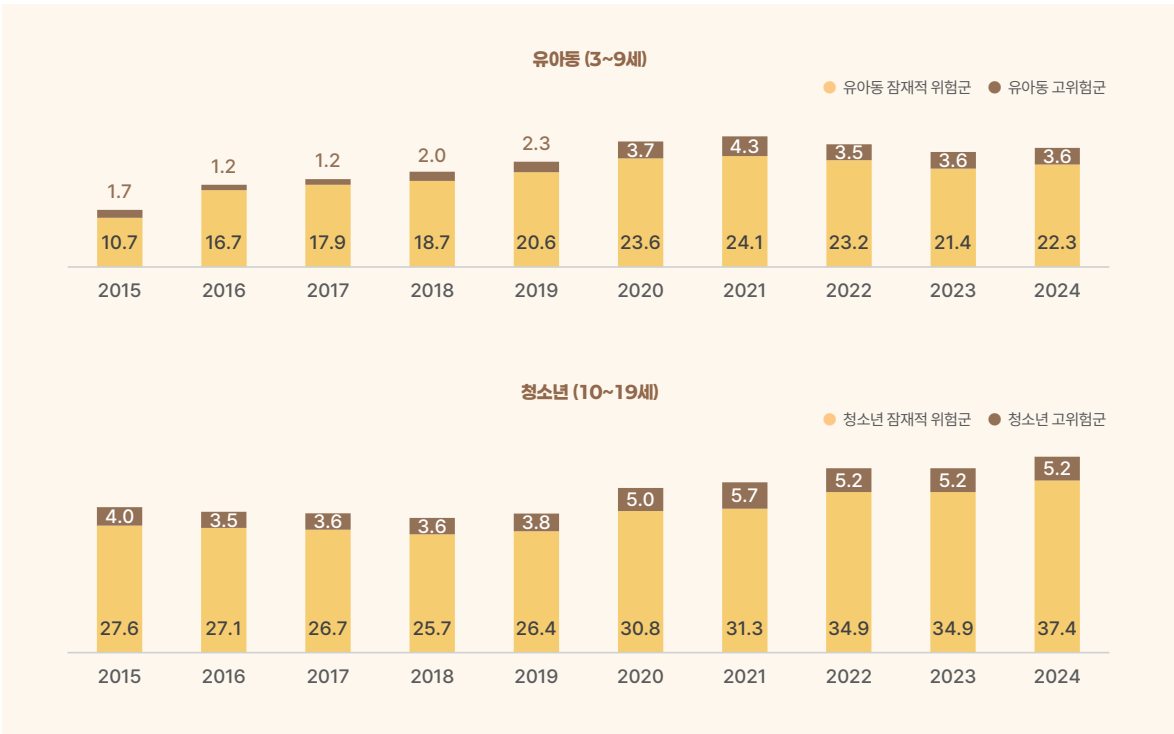
스마트폰 과의존 위험군은 지난 10년간 아동·청소년 전 연령대에서 꾸준히 증가해 왔다. 특히 청소년의 경우, 전체 위험군 비율이 2015년 31.6%에서 2024년 42.6%로 상승하였으며, 고위험군 비율은 5.2% 수준에서 정체되어 있으나 여전히 높은 수준이라고 할 수 있다. 아동의 경우에도 위험군 비율이 같은 기간 동안 약 2배 가까이 증가하였고, 고위험군 비율 역시 점진적으로 증가하는 추세다. 결과적으로 아동 10명 중 3명, 청소년 10명 중 4명이 스마트폰 과의존 위험군에 해당하며, 상당수의 아동·청소년이 예방적 관리 또는 전문적 개입이 필요한 상황임을 보여준다.

스마트폰 과의존을 이해할 때 주의해야 할 점은 단순히 사용 시간의 문제가 아니라는 것이다. 스마트폰 과의존은 종종 장시간 사용을 의미하는 것으로 오해되지만, 실제로는 스마트폰이 다른 활동보다 과도하게 중요해지고, 사용 시간을 스스로 조절하는 데 어려움을 겪으며, 이로 인해 신체적·심리적·사회적 문제가 나타나는 상태를 의미한다. 따라서 과의존 문제에 접근할 때는 단순한 이용 시간의 제한보다는, 사용 패턴과 그로 인해 발생하는 기능적 손상에 주목할 필요가 있다.

스마트폰 과의존 청소년은 일반 사용자군에 비해 건강, 사회적 관계, 과업 수행 등 모든 측면에서 부정적인 영향을 훨씬 더 많이 경험하고 있다. 특히 ‘계획한 일을 미룬다’거나 ‘해야 할 일을 자주 깜빡한다’는 응답은 과의존 위험군에서 40% 이상에 이르러, 자기조절력 저하와 일상적인 과업 수행에서 어려움이 두드러지게 나타난다. 또한 우울감·불안감과 같은 정신 건강 지표 역시 일반군과 비교하여 4배 이상 높은 수준으로, 스마트폰 과의존이 단순한 습관 문제가 아니라 학업과 삶 전반에 영향을 미치는 복합적 위험 요인으로 작용하고 있음을 보여준다.

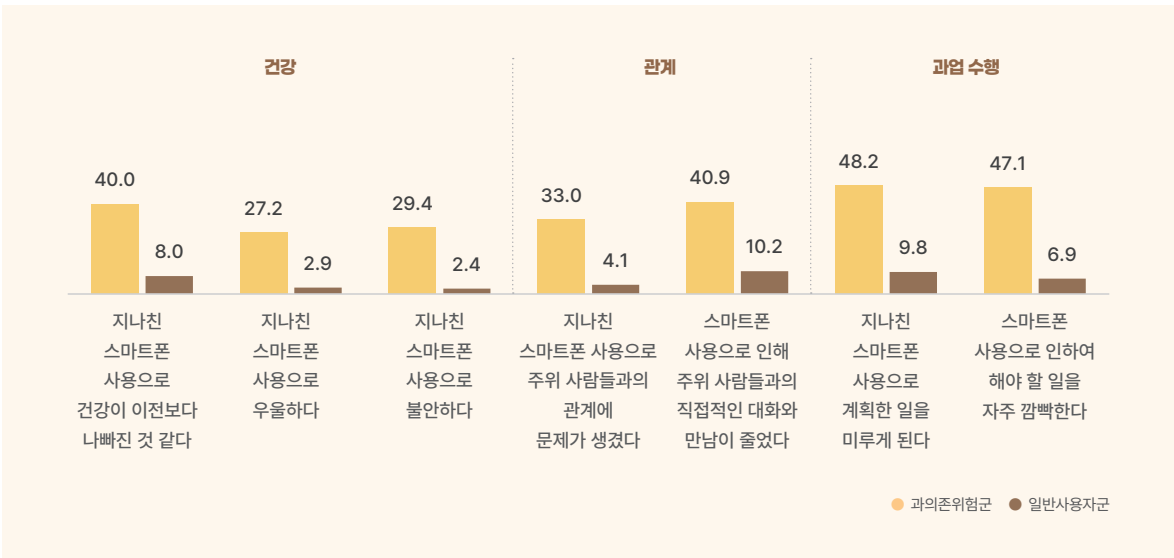
본 조사에서 발견된 가장 주목할 만한 현상은 스마트폰 과의존 위험군이 일반사용자군보다 높은 디지털 역량을 보인다는 점이다. 과의존 위험군은 정보 검색(92.2%), 정보 신뢰성 판단(76.1%), 콘텐츠 제작·편집(49.7%) 등 모든 디지털 역량 영역에서 일반사용자군을 상회하는 수치를 보였다. 이는 디지털 리터러시가 높으면 건전한 이용이 가능하다는 기존의 통념과 상반되는 결과로, 디지털 기술 숙련도와 건전한 사용 습관이 별개의 차원임을 보여준다. 이러한 역설적 현상은 단순히 디지털 역량을 높여 과의존을 예방하기보다는, 높은 디지털 역량을 건설적이고 다양한 방향으로 발휘할 기회를 제공하는 것이 중요함을 시사한다.

그림 1-7 연도 및 연령별 스마트폰 과의존 위험군 비율 (단위: %)



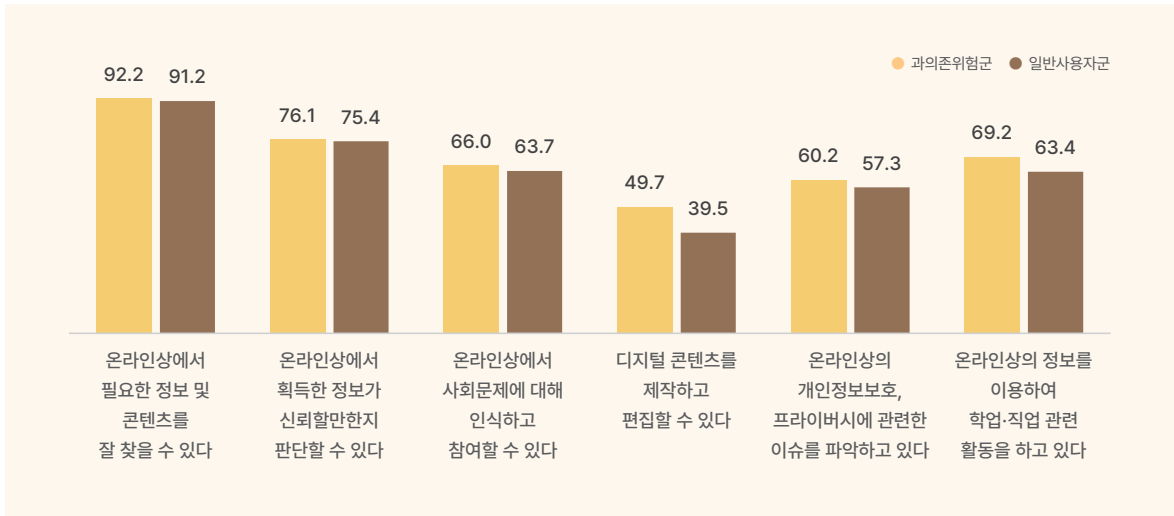
출처 과학기술정보통신부, 「스마트폰 과의존 실태조사」, 각 연도.
주 ① 만 3~9세 아동에 대한 항목은 보호자가 아동을 대신하여 응답함.
② 만 10~19세 청소년에 대한 항목은 본인이 직접 응답함.

그림 1-8 스마트폰 이용에 따른 영향(2024) (단위: %)



출처 과학기술정보통신부, 「스마트폰 과의존 실태조사」, 2024.
주 만 10~19세 청소년을 대상으로 조사함.

그림 1-9 스마트폰 과의존 수준별 디지털 역량(2024) (단위: %)



출처 과학기술정보통신부, 「스마트폰 과의존 실태조사」, 2024.
주 만 10~19세 청소년을 대상으로 조사함.

4.2 디지털 환경 속 위험 : 사이버폭력

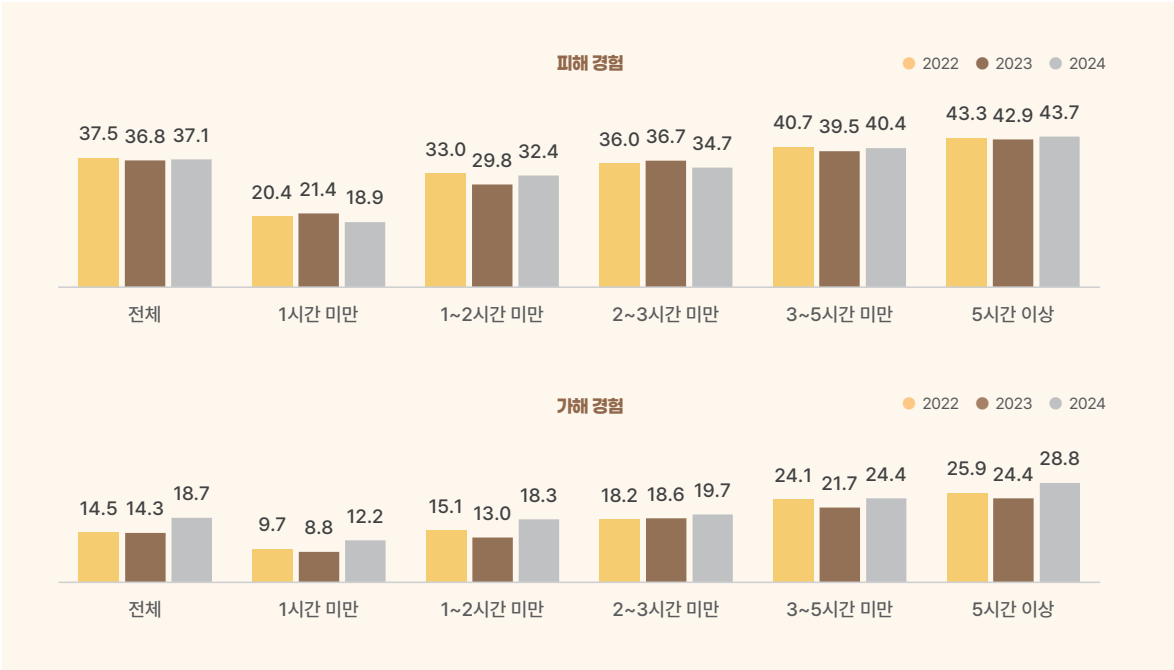
2022년부터 2024년까지 최근 3년 동안 일관되게 10대 청소년은 인터넷 이용 시간이 늘어날수록 사이버폭력 경험률도 함께 증가하는 경향을 보였다. 인터넷 이용 시간이 1시간 미만인 학생의 사이버폭력 피해 경험률이 약 20%인 반면, 5시간 이상 이용하는 학생의 피해율은 43%를 넘어 두 배 이상의 차이를 보인다. 가해 경험의 경우 이용 시간에 따른 격차가 더욱 두드러지는데, 2024년 기준 1시간 미만 이용군은 가해 경험이 약 12%인 반면, 5시간 이상 이용군은 29%에 달해 2.4배에 이르는 차이를 나타낸다. 이 같은 결과는 단순히 디지털 미디어 이용 시간 자체의 문제라기보다, 디지털 환경에 더 오래 노출될수록 상호작용 경험이 누적되고, 그 과정에서 사이버폭력을 접하거나 가해에 연루될 가능성 또한 자연스럽게 증가함을 보여주는 것이다. 즉, 인터넷 사용 시간은 사이버폭력의 원인이기보다 위험에 대한 노출 수준을 설명하는 지표로 해석할 수 있다.

사이버폭력 피해를 경험한 학생들 중 46.1%가 주변 누구에게도 피해 사실을 알리지 않는 것으로 나타나, 사이버폭력의 은밀성과 고립성이 심각한 수준임을 보여준다. 성별에 따른 차이도 뚜렷하게 나타나는데, 남학생의 51.1%가 아무에게도 알리지 않은 반면, 여학생은 40.7%로 상대적으로 낮다. 도움이 필요할 때 가장 많이 의지하는 대상은 친구(39.4%)였으며, 가족을 선택한 비율은 16.7%에 불과했다. 공식적 지원체계인 학교 선생님에게 피해 사실을 알린 비율은 4.3%, 전문 상담 기관은 1.0%에 불과해 제도적 개입이 매우 제한적임을 알 수 있다. 특히 남학생의 경우 친구(35.5%)와 가족(12.1%) 모두에서 여학생보다 현저히 낮은 도움 요청률을 보이고 있어, 성별에 따른 대처 방식의 차이가 명확하다.

사이버폭력 피해 이후 아동·청소년의 70.1%는 ‘별다른 생각이 들지 않았다’고 응답하였으나, 30.0%는 가해자에게 복수심을 느꼈고, 18.0%는 우울·불안 또는 심한 스트레스를 경험한 것으로 나타났다. 특히 여학생은 우울·불안(23.8%), 일상 기피(16.8%), 신체 증상(10.3%), 자살·자해 충동(7.9%) 등에서 남학생보다 높은 응답률을 보여, 성별에 따른 정서적 반응의 차이가 뚜렷하게 나타났다. 주목할 점은 피해를 겪은 학생이 이를 심각하게 인식하지 않더라도 정서적·신체적 후유증이 발생할 수 있다는 점이다.

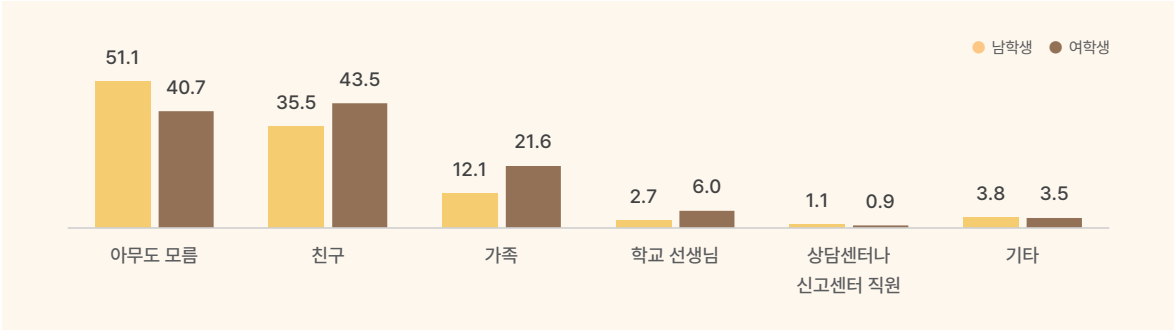
최근 연구에 따르면, 가벼운 학교폭력이나 간접적 피해조차 우울, 불안, 수면장애, 자살 사고 등과 유의미하게 연관된다는 사실이 확인되었다(Zhao et al., 2020; Han et al., 2025). 따라서 ‘별다른 생각이 들지 않았다’는 응답이 반드시 회복 상태를 의미하지는 않으며, 드러나지 않은 고통의 가능성에 주목할 필요가 있다.

그림 1-10 인터넷 이용 시간별 사이버폭력 피해 및 가해 경험률 (단위: %)



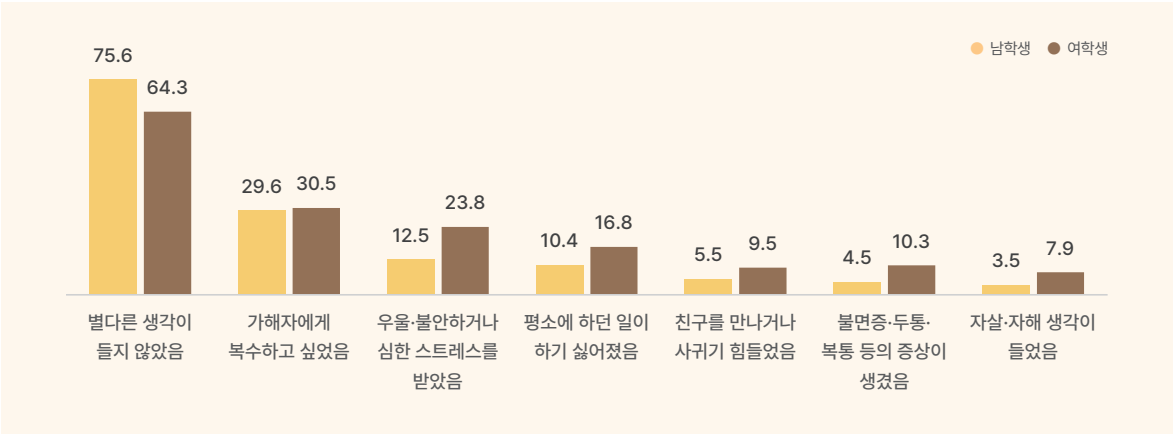
출처 방송통신위원회, 「사이버폭력 실태조사», 2024.
주 초등학교 4학년부터 고등학교 3학년까지의 학생을 대상으로 조사함.

그림 1-11 사이버폭력 피해 경험 청소년 주변인의 피해 사실 인지 현황(2024) (단위: %)



출처 방송통신위원회, 「사이버폭력 실태조사», 2024.
주 초등학교 4학년부터 고등학교 3학년까지의 학생을 대상으로 조사함.

그림 1-12 사이버폭력 피해 경험 청소년의 사이버폭력 피해 경험 후 심리상태(2024) (단위: %)



출처 방송통신위원회, 「사이버폭력 실태조사», 2024.
주 초등학교 4학년부터 고등학교 3학년까지의 학생을 대상으로 조사함.

청소년이 생각하는 사이버폭력 예방 방안으로는 가해자 접속 제한(28.8%)이 1순위로 나타났으며, 신고 기능 마련(20.4%), 콘텐츠 삭제(13.9%), 예방 교육(13.5%) 순으로 선호도를 보였다. 학교급별로는 뚜렷한 차이가 나타나는데, 초등학교의 경우 예방 교육(18.1%)에 대한 선호가 상대적으로 높은 반면, 고등학생은 가해자 접속 제한(36.0%)을 가장 선호한다. 중학생(31.7%)과 고등학생(36.0%)은 초등학교(19.2%)과 비교하여 가해자에 대한 직접적 제재를 더 중요하게 생각하는 경향을 보인다. 반면, 콘텐츠 검색 차단(6.3%)이나 기술적 식별 및 표시 제한(6.0%) 등 보다 즉각적이고 직접적인 조치들은 상대적으로 낮은 선호도를 보였는데, 이는 학생들이 표현의 자유를 침해할 가능성이 있는 광범위한 제한보다는 가해자를 대상으로 한 선별적 조치를 더 선호함을 보여준다. 예방 캠페인(3.9%)은 최하위 선호도를 보여, 교육이나 홍보보다는 즉각적이고 구체적인 차단 및 제재를 우선 시하고 있음을 알 수 있다.

표 1-5 사이버폭력 예방을 위해 필요한 활동 1순위(2024) (단위: %)

구분	사이버폭력에 해당하는 콘텐츠 게시자 접속 제한	사이버폭력에 해당하는 콘텐츠 신고 기능 마련	사이버폭력에 해당하는 콘텐츠 삭제	사이버폭력 예방 교육	사이버폭력 피해자 지원 프로그램 운영	사이버폭력에 해당하는 콘텐츠 검색 차단	사이버폭력에 해당하는 콘텐츠를 기술적으로 식별하거나 표시 제한	사이버폭력 예방 캠페인
전체	28.8	20.4	13.9	13.5	7.3	6.3	6.0	3.9
초등학생	19.2	21.9	16.1	18.1	6.4	7.4	5.3	5.7
중학생	31.7	20.6	12.8	12.8	6.5	5.9	6.3	3.4
고등학생	36.0	18.7	12.6	9.4	9.0	5.5	6.4	2.4

출처 방송통신위원회, 「사이버폭력 실태조사», 2024.
주 초등학교 4학년부터 고등학교 3학년까지의 학생을 대상으로 조사함.

5. 디지털 환경에서의 개인정보보호

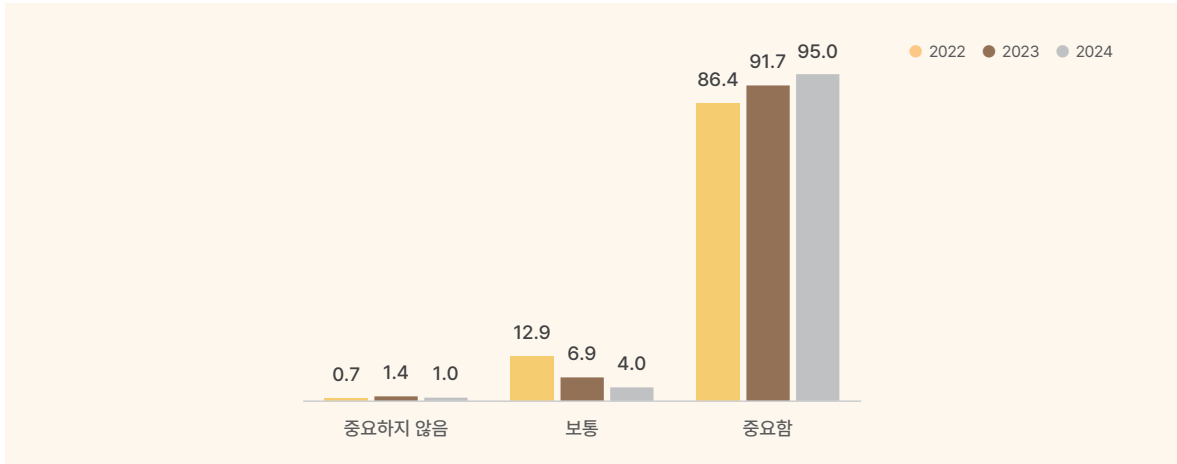
아동·청소년의 개인정보보호에 대한 인식은 지속적으로 개선되고 있다. 2022년부터 2024년까지의 조사 결과를 보면, 개인정보보호를 “중요함”이라고 응답한 아동·청소년 비율이 86.4%에서 95.0%로 8.6%p 상승했다. “중요하지 않음”이라고 응답한 비율은 1% 내외로 지속적으로 낮은 수준을 유지하고 있어, 대부분의 청소년이 개인정보보호의 필요성을 인식하고 있다는 것을 확인할 수 있다.

개인정보보호의 중요성에 대한 높은 인식에도 불구하고, 실제 개인정보 동의 내용을 확인하는 청소년은 37.4%에 그쳤으며, 62.6%는 확인하지 않는 것으로 나타났다. 확인하지 않는 주요 이유로는 “내용이 많고 읽어도 이해가 안 가서”(34.8%)와 “확인하는 것이 귀찮고 번거로워서”(31.0%)가 가장 높게 나타났다. 이는 현재의 개인정보 동의서가 청소년의 눈높이에 맞지 않음을 시사한다. 개인정보 동의서는 서비스 가입 시 사용자가 자신의 개인정보 수집·이용에 대해 동의하는 문서로, 주로 서비스 이용을 위해 필요한 최소한의 정보 처리에 대한 동의를 구하는 것이다.

개인정보 처리방침을 확인하지 않는 청소년은 65.9%로, 동의서보다 3.3%p 더 높았다. 가장 큰 미확인 이유는 “방침 내용과 상관없이 해당 상품·서비스를 이용해야 해서”(39.0%)였으며, 이는 동의서의 동일 이유(20.7%)보다 18.3%p 높았다. 개인정보 처리방침은 동의서와 달리 기업이 개인정보를 어떻게 수집, 이용, 보관, 파기하는지에 대한 전반적인 정책을 설명하는 문서로, 보통 더 길고 복잡하며 법적 용어가 많이 사용된다. 청소년들이 “개인정보 처리방침을 찾지 못해서”(8.5%)라고 응답한 것은 이러한 문서들에 대한 접근성이 떨어진다는 구조적 문제를 드러낸다.

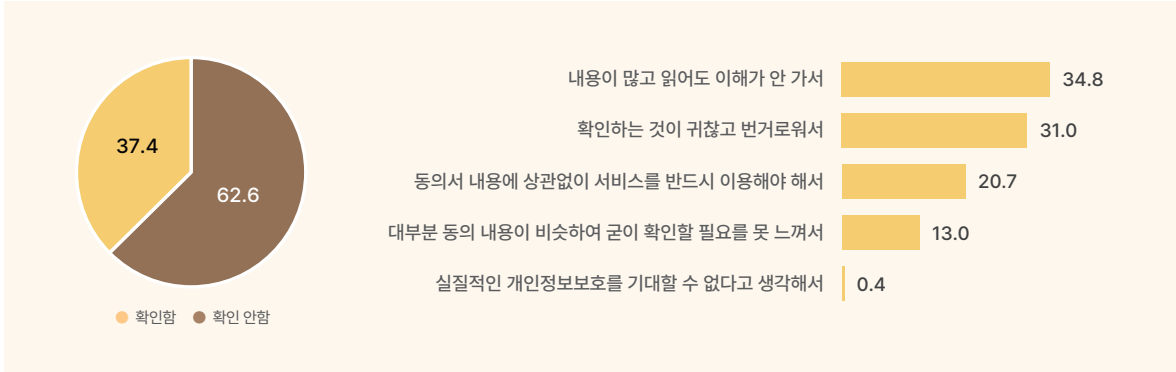
이러한 문제를 해결하기 위해 우리나라는 이미 법적 개선 조치를 마련했다. 2020년 개정된 「개인정보보호법」 제22조의2 제3항은 “개인정보처리자는 만 14세 미만의 아동에게 개인정보 처리와 관련한 사항의 고지 등을 할 때에는 이해하기 쉬운 양식과 명확하고 알기 쉬운 언어를 사용하여야 한다”고 명시하고 있다. 또한 2022년 개인정보보호위원회가 발표한 「아동·청소년 개인정보 보호 가이드라인」은 만 14세 이상 청소년에게도 눈높이에 맞는 안내를 권장하며, 별도의 아동·청소년용 개인정보처리방침 작성을 예시로 제시하였다.

그림 1-13 개인정보보호 중요성 (단위: %)



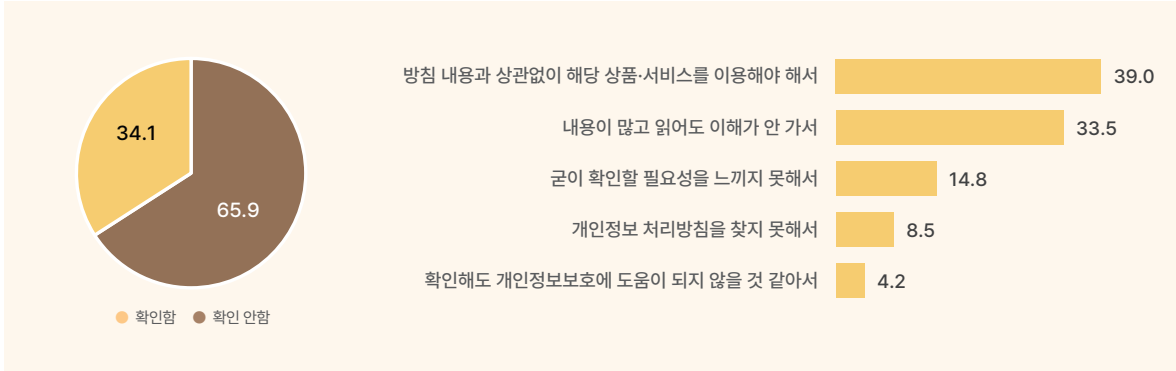
출처 개인정보보호위원회, 「개인정보보호 및 활용조사」, 각 연도.
주 9~19세의 아동·청소년을 대상으로 조사함.

그림 1-14 개인정보 동의 내용 확인 여부 및 미확인 이유(2024) (단위: %)



출처 개인정보보호위원회, 「개인정보보호 및 활용조사」, 2024.
주 9~19세의 아동·청소년을 대상으로 조사함.

그림 1-15 개인정보 처리방침 확인 여부 및 미확인 이유(2024) (단위: %)



출처 개인정보보호위원회, 「개인정보보호 및 활용조사」, 2024.
주 9~19세의 아동·청소년을 대상으로 조사함.

이는 국제적 동향과도 일치한다. 유럽연합의 「일반정보보호규정」은 아동 대상 서비스에서 아동이 쉽게 이해할 수 있는 명확하고 평이한 언어 사용을 의무화하였다. 영국은 「개인정보 보호법」에 근거하여 ‘연령 적합 설계 규약’을 제정하고, 아동 연령을 총 5개로 나누어 연령별 보호조치를 규정하였다. 미국의 「아동 온라인 개인정보 보호법」도 13세 미만 아동 대상 서비스에서 이해하기 쉬운 개인정보 처리방침 제공을 요구하고 있다. 우리나라의 법제화 수준은 이러한 선진국들과 유사한 수준이지만, 실제 현장에서의 이행과 청소년들이 체감하는 개선 효과는 아직 충분하지 않은 것으로 보인다.

6. 디지털 환경 개선을 위한 가정과 사회의 역할

디지털 환경의 대표적 위험으로 여겨지는 스마트폰 과의존 문제의 해결 주체를 묻는 조사에서, 응답자의 44.5%가 개인 및 가정을 가장 중요한 해결 주체로 인식하는 것으로 나타났다. 교육시설(27.2%), 기업(16.4%), 정부(11.9%) 순으로 뒤를 이었으며,

과의존 위험군과 일반사용자군 모두 유사한 인식을 보였다. 이러한 결과는 디지털 미디어 이용을 개인의 영역이자 개인의 책임으로 보는 사회적 인식이 광범위하게 내재화되어 있음을 시사한다. 그러나 이는 최근 테크 기업들이 정교한 알고리즘을 활용해 아동·청소년들의 주의를 끌도록 설계된 서비스를 개발하고 있다는 중요한 구조적 요인을 간과하는 한계를 드러낸다.

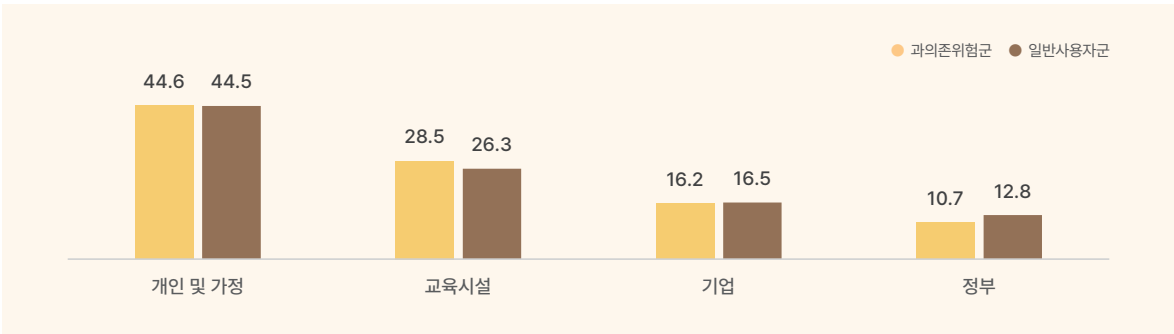
부모들 역시 자녀의 스마트폰 과의존 원인을 주로 자신들의 양육 방식에서 찾고 있었다. 맞벌이 증가로 인한 훈육 시간 부족(36.7%)과 적절한 훈육 방법을 모르는 것(32.8%)을 주요 원인으로 꼽았으며, 부모의 편의에 의한 방임(17.1%)과 대체 놀이 환경 부족(13.4%)이 뒤를 이었다. 특히 과의존위험군 부모들은 훈육 방법 부족(34.4%)과 편의적 방임(19.3%)을 더 높게 인식해 자기 성찰적 태도를 보였다. 그러나 이러한 인식에서도 스마트폰 과의존을 유발하는 공급자인 기업의 역할은 원인으로 고려되지 않았다. 이는 개인 책임론에 기반한 사고방식이 사회 전반에 확산되어 있음을 보여준다.

이러한 상황에서 보호자는 자녀가 디지털 미디어를 적절히 활용할 수 있도록 다양한 노력을 기울이고 있으며, 디지털 페어런팅이 중요한 양육 방식으로 부상하고 있다. 기술적 방안에 대한 조사 결과, 만 3~9세 아동의 보호자 대부분이 비밀번호 설정(90.1%), 콘텐츠 제한 설정(87.8%), 관리 프로그램 설치(87.8%) 등을 인지하고 있었으며, 50% 이상의 보호자가 이들 방안을 실제 적용한 것으로 나타났다. 실제 적용해 본 보호자의 만족도는 4점대로 효과가 비교적 높은 것으로 인식하였다. 그러나 기술적 통제 중심의 접근은 아동·청소년의 정보 접근권과 프라이버시권을 침해할 우려가 있어, 아동·청소년의 권리를 존중하면서도 효과적인 보호가 이루어질 수 있도록 다층적인 정책 설계가 요구된다.

보호자의 디지털 페어런팅 역량 강화를 위한 정보 습득 경로를 살펴보면, 인터넷(46.4%)이 가장 주요한 정보원으로 활용되고 있으며, 교육기관(38.7%)과 가족·친구(36.0%)가 뒤를 이었다. 이는 보호자가 즉시성과 접근성을 중시하면서도 신뢰할 수 있는 기관과 경험 기반의 조언을 함께 활용하고 있음을 보여준다. 그러나 16.2%의 보호자가 관련 정보나 조언을 받은 적이 없다고 응답한 것은 미디어 이용을 위한 정보를 얻는 데 사각지대가 존재함을 의미한다. 특히 다양한 정보원이 제공하는 조언의 일관성과 신뢰성을 확보하고, 정보 접근이 어려운 취약계층을 위한 체계적 지원 방안이 마련되어야 할 필요가 있다.

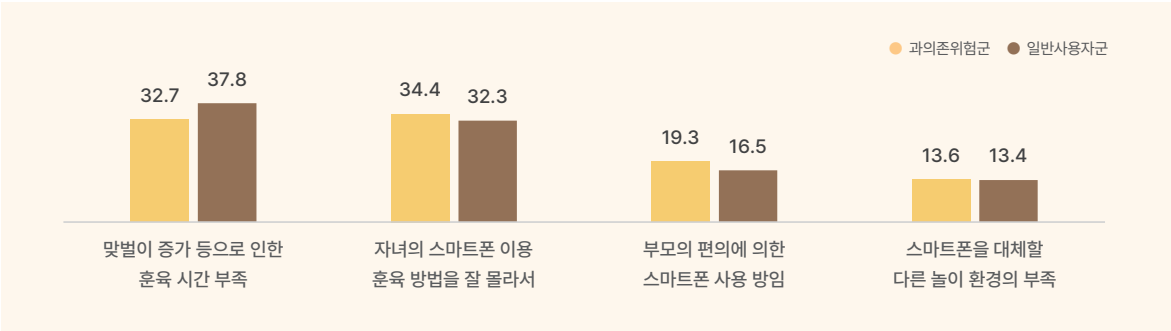
2024년 조사에 따르면, 청소년들은 온라인 환경에서 아동·청소년의 권리를 보호하기 위해 다양한 주체들이 노력하고 있는지에 대해 서로 다르게 인식하고 있는 것으로 나타났다. 전체적으로는 정부(72.9%)와 학교(79.0%)가 권리 보호를 위해 노력하고 있다고 응답한 비율이 가장 높았으며, 인터넷 업체(54.8%)와 온라인 게임 기업(60.2%)에 대해서는 상대적으로 낮게 나타났다. 학교급별로 살펴보면, 초등학생은 정부(86.1%)와 학교(91.0%)의 노력에 대해 가장 높게 평가하였으며, 중학생과 고등학생으로 갈수록 이들 주체의 노력을 인정하는 비율은 점차 하락하였다. 특히 고등학생의 경우 정부(61.4%), 학교(68.9%)의 노력에 대

그림 1-16 스마트폰 과의존 문제 해결 주체(2024) (단위: %)



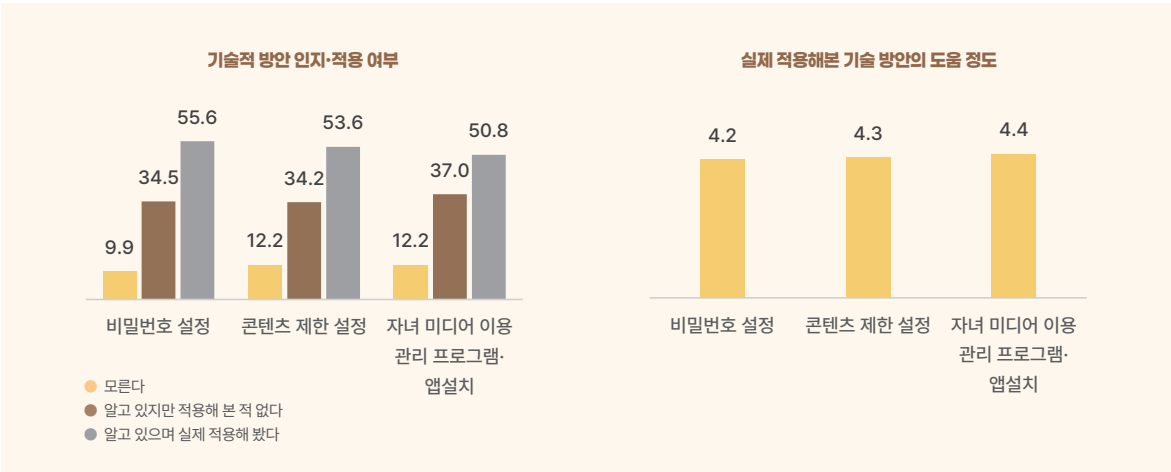
출처 과학기술정보통신부, 「스마트폰 과의존 실태조사」, 2024.
주 만 10~19세 청소년을 대상으로 조사함.

그림 1-17 자녀의 스마트폰 과의존 주요 원인(2024) (단위: %)



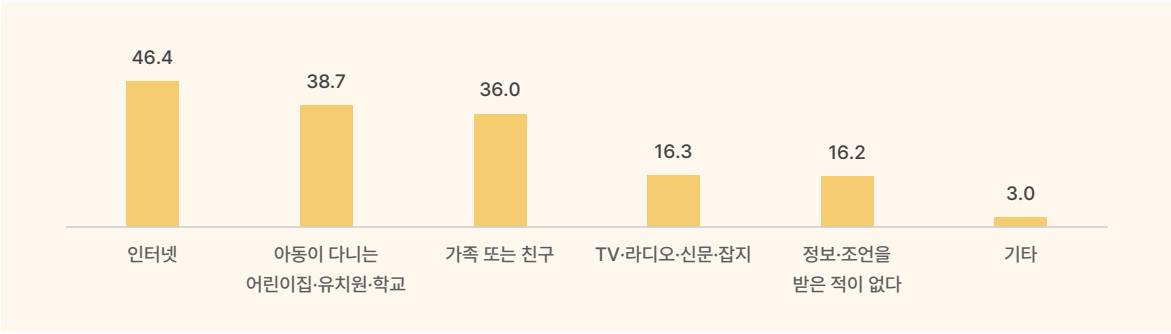
출처 과학기술정보통신부, 「스마트폰 과의존 실태조사」, 2024.
주 만 3~9세 자녀를 둔 학부모를 대상으로 조사

그림 1-18 미디어 이용 제한을 위한 기술적 방안 인지·적용 여부 및 적용 기술 방안의 도움 정도(2023) (단위: %, 점/5점)



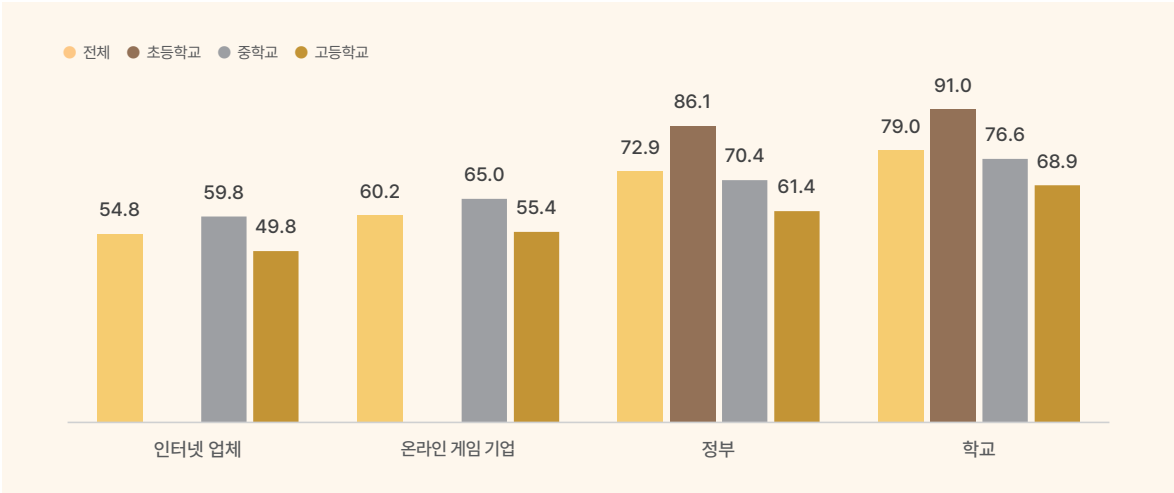
출처 한국언론진흥재단, 「어린이 미디어 이용 조사」, 2023.
주 만 3~9세 아동의 보호자를 대상으로 조사함.

그림 1-19 미디어 이용 지도를 위한 정보 습득 경로(2023) (단위: %)



출처 한국언론진흥재단, 「어린이 미디어 이용 조사」, 2023.
주 만 3~9세 아동의 보호자를 대상으로 조사함.

그림 1-20 주제별 온라인 환경에서의 아동·청소년 권리 보호를 위한 노력 여부(2024) (단위: %)



출처 한국청소년정책연구원, 「아동·청소년 인권실태조사, 2024.

주 ① 초등학교 4학년부터 고등학교 3학년까지의 학생을 대상으로 조사함.
② 응답 항목 중 '그런 편이다'와 '매우 그렇다'를 '그렇다'로 합산하여 계산함.
③ 초등학생은 '정부'와 '학교'의 노력에 대한 문항만 응답하였음.

해 상대적으로 낮은 신뢰를 보였고, 민간 부문인 인터넷 업체(49.8%)와 온라인 게임 기업(55.4%)에 대해서는 더 낮은 평가를 내렸다. 이러한 결과는 연령이 높아질수록 공공 및 민간 주체의 보호 노력에 대한 체감 수준이 낮아지는 경향이 있음을 보여준다.

7. 아동·청소년의 디지털 웰빙 관련 통계의 공백과 개선 방향

본 보고서는 기존 통계자료를 바탕으로 아동·청소년의 디지털 웰빙을 구성하는 다섯 가지 핵심 영역을 중심으로 현황을 점검하였다. 현재의 아동·청소년 디지털 웰빙 관련 통계는 주요한 공백들을 가지고 있다. 우선 접근성 측면에서는 인프라 보급이 일정 수준 이상 이루어진 상황에서 디지털 서비스에 대한 경제적 접근 가능성을 측정하는 것이 보다 중요해지고 있다. 유료 구독 서비스, 프리미엄 기능, AI 기반 맞춤형 교육 서비스 등 새로운 형태의 유료 디지털 서비스는 소득 수준에 따라 격차를 심화할 수 있는 요인으로 부상하고 있기 때문이다. 또한 여전히 아동·청소년의 디지털 미디어 이용을 위험의 관점에서 바라보는 경향이 강해, 아동·청소년이 디지털 환경에서 얻는 창작 경험, 사회 참여 기회, 학습 성과, 정체성 탐색 등의 긍정적 기회들을 체계적으로 파악할 수 있는 문항들이 필요하다. 지원체계와 관련해서도, 위험으로부터의 보호 경험뿐 아니라, 기회 확장을 위한 교육 프로그램, 창작 활동 지원, 멘토링 등에 대한 접근성과 체감 수준 역시 함께 조사할 필요가 있다.

이용자 중심의 시각을 넘어 디지털 산업 생태계 전반이 아동·청소년 친화적으로 작동하고 있는지에 대한 조사도 병행될 필요가 있다. 기업이 아동의 기회를 확장하는 서비스를 얼마나 개발하고 있으며, 위험을 줄이기 위한 안전 설계나 유해 콘텐츠 차단 등의 조치를 실제로 이행하고 있는지에 대한 인식 및 실태에 대한 파악도 요구된다. 개인정보보호 측면에서도, 아동·청소년이 현재의 법적·기술적 보호 조치를 충분히 이해하고, 이를 실질적인 보호로 체감하고 있는지에 대한 조사도 필요하다. 더 나아가 산업 관행이나 정부 정책 수립 과정에서 아동·청소년의 의견이 실제로 반영되고 있다고 느끼는지, 그리고 참여 경로가 실효성과 정당성을

갖추고 있는지에 대해서도 파악해야 한다. 이러한 요소들을 포괄하는 조사는, 디지털 환경을 위험으로부터의 보호 중심에서 아동·청소년의 기회 보장과 권리 보장 중심으로 전환하기 위한 기반이 될 수 있을 것이다.

참고문헌

American Academy of Pediatrics. (2020). *Beyond screen time: Help your kids build healthy media use habits*. HealthyChildren.org. <https://www.healthychildren.org/English/family-life/Media/Pages/healthy-digital-media-use-habits-for-babies-toddlers-preschoolers.aspx>

Han, Z. Y., Chen, M. L., & Xu, J. (2025). The hidden burden: Psychosocial impacts of indirect school bullying among adolescents. *Journal of Adolescent Health and Development*, 64(2). <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC11982999/>

OECD. (2025). *How's life for children in the digital age?*. OECD Publishing. Paris; France. <https://doi.org/10.1787/0854b900-en>

Pew Researcch Center. (2025, 7, 10). *Teens and internet, device access fact sheet*. <https://www.pewresearch.org/internet/fact-sheet/teens-and-internet-device-access-fact-sheet/>

UNICEF Innocenti. (2025). *Childhood in a digital world: Screen time, skills and mental health*. UNICEF Innocenti. Florence, Italy. <https://www.unicef.org/innocenti/reports/childhood-digital-world>

Zhao, N., Liu, H., Wang, Y., & Zhang, L. (2024). School bullying and mental health among adolescents: A narrative review. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1279872>

참고한 조사

조사 주제	조사명	조사 대상	아동·청소년 디지털 웰빙 관련 조사 내용
개인정보보호위원회	개인정보보호 및 활용조사	개인정보처리자, 정보주체 (아동·청소년 대상 별도 설문지 포함)	개인정보보호 보호에 대한 인식 및 관련 노력, 개인정보 제공 경험 등
과학기술정보통신부	인터넷이용 실태조사	만 3세 이상	인터넷 접근성, 온라인상 소통·생활, 인터넷 신기술 이용 현황 등
과학기술정보통신부	스마트폰 과의존 실태조사	만 3세 이상(아동·청소년 및 보호자 대상 별도 문항 포함)	스마트폰 과의존 위험군 현황, 과의존 원인 및 영향 요인, 해결 방안에 대한 인식 등
방송통신위원회	사이버폭력 실태조사	초등학교 4학년~(아동·청소년 대상 별도 설문지 포함)	사이버폭력 피해·가해 경험, 대응 방식, 주변 인지 현황, 예방 방안
질병관리청	청소년건강행태조사	중학교 1학년 ~ 고등학교 3학년	청소년의 스마트폰 이용 시간
한국언론진흥재단	10대 청소년 미디어 이용조사	초등학교 4학년 ~ 고등학교 3학년	미디어별 이용 행태, 미디어별 뉴스 이용 행태, 매체별 인식 등
한국언론진흥재단	어린이 미디어 이용조사	만 3~9세	아동의 미디어 기기 이용 시간, 콘텐츠 유형별 이용 실태, 보호자 지도 현황 등
한국청소년정책연구원	아동·청소년인권 실태조사	초등학교 4학년~ 고등학교 3학년	온라인 환경에서의 권리 보호에 대한 인식, 주제별 노력 평가 등
한국청소년정책연구원	청소년 미디어 이용 실태 및 정책대응방안 연구 II	중학교 1학년~ 고등학교 3학년	청소년의 미디어 이용 동기, 미디어별 태택 인식, 사회 참여 활동, 권리 보호 인식 등

「청소년 미디어 이용 실태 및 정책대응방안 연구 II」를 제외한 모든 조사는 국가승인통계임. 「10대 청소년 미디어 이용조사」는 2025년 국가승인통계로 지정됨.

아동·청소년의 정신건강¹

1. 서론

아동·청소년의 정신건강 상태를 체계적으로 파악하고, 이를 증진하기 위한 다각적인 정책적 노력을 기울이는 일은 매우 중요하다. 전진아 외(2023)의 연구에서도 지적하였듯이, 아동·청소년기는 단순한 신체적 성장에 그치지 않고 자아정체감 형성, 감정 조절 능력 습득 등 정서적 발달 과업이 집중적으로 이루어지는 시기이다. 이 시기에 경험하는 정신건강 문제는 삶의 질 전반에 영향을 미칠 수 있으며, 장기적으로는 사회적 기능과 성인기 적응에도 중대한 영향을 줄 수 있다. 따라서 아동·청소년이 어떤 정신건강 문제를 경험하고 있는지, 이러한 문제를 어떻게 예방하고 정신건강을 증진할 것인지에 대한 정책을 개발하고 실효성 있게 이행하는 것은 중요한 과제라 할 수 있다.

선행연구에 따르면, 아동·청소년이 겪는 정신건강 문제는 성인의 문제와 본질적으로 다르지 않으며, 그 심각성 또한 결코 가볍지 않다(전진아 외, 2022; 전진아 외, 2023). 특히 만 15~19세 청소년의 자살 사망률은 2023년 인구 10만 명당 12.3명으로 성인에 비해 낮지만, 청소년 사망 원인 중 1위를 차지할 만큼 심각한 수준이다. 또한 아동·청소년이 경험하는 스트레스 수준은 매우 높은 것으로 나타나고 있으며, 자해 행동, 약물 사용, 도박, 문제적 게임 이용 등 다양한 형태의 정신건강 문제가 확인되고 있다. 이러한 점을 고려하여, 우리나라의 아동·청소년 정책에서는 정신건강 증진을 핵심 영역 중 하나로 설정하고 관련 정책을 지속적으로 추진하고 있다(전진아 외, 2023).

이 글에서는 아동·청소년 정신건강 현황을 파악하기 위한 주요 조사들을 소개하고, 각 조사에서 보고된 아동·청소년의 정신건강 실태를 중심으로 주요 현황을 제시하고자 한다. 더불어 이러한 조사 결과에 대한 이해를 바탕으로, 향후 아동·청소년의 정신건강 증진을 위해 우리 사회가 어떠한 정책적 노력을 기울일 수 있을지에 대해서도 탐색적으로 고찰해 보고자 한다.

2. 아동·청소년 정신건강 현황을 파악하는 주요 실태조사

가. 아동종합실태조사

아동·청소년의 정신건강 상태를 파악하기 위한 대표적인 조사로는 「아동복지법」에 근거해 5년 주기로 실시되는 아동종합실태조사가 있다. 이 조사는 만 0세부터 18세 미만의 아동·청소년이 있는 가구를 대상으로 실시되며, 조사 응답 방식은 연령에 따라 구분된다. 만 0~8세 이하 아동·청소년은 주양육자가 설문에 응답하고 만 9세 이상은 조사 대상자 본인이 직접 응답하는 방식으로

¹ 이 글은 한국보건사회연구원이 발행한 『보건복지포럼』 제343호 「이달의 초점」에 실린 *아동의 정신건강 현황과 정책과제*(전진아, 2025)의 내용을 바탕으로 수정·보완하여 작성한 것이다. 기존 글과 달리, 본문에는 아동·청소년의 정신건강 현황을 파악하기 위한 주요 실태조사를 소개하는 내용을 추가하였으며, 특히 보건복지부가 2022년에 수행한 ‘2022년 정신건강실태조사(소아·청소년)’ 결과 중 소아·청소년의 정신장애 유병률 관련 내용을 포함하였다.

진행된다. 정신건강 관련 문항은 만 9세 이상을 대상으로 포함하며, 2023년 조사에서는 총 5,500명(일반가구 4,500명, 저소득가구 1,000명)을 표본으로 조사하여 전국 대표성을 갖추고 있다.² 조사에서는 스트레스, 우울과 불안, 자해 및 자살행동, 스마트폰 과의존, 문제적 게임 이용군의 비율을 중심으로 아동·청소년의 정신건강 상태를 파악하고 있다. 특히 2023년 조사에서는 우울감 경험 여부, 범불안장애(GAD) 경험률, 자해행동 여부 등 정신건강 문제를 보다 다각적으로 측정하기 위한 항목들이 새롭게 추가되었다. 5년 주기로 실시되는 이 조사는 아동·청소년 정신건강 수준의 변화 추이를 파악하는 데에도 유용한 기초자료로 활용되고 있다(이상정 외, 2023).

나. 정신건강실태조사(소아·청소년)

보건복지부 국립정신건강센터는 2022년에 「정신건강실태조사(소아·청소년)」를 실시하여, 전국 단위에서 아동·청소년의 정신건강 유병률과 서비스 이용 현황을 파악하였다. 본 조사는 아동·청소년을 대상으로 실시된 국가 차원의 최초의 포괄적 실태조사로서, 만 6~11세 소아 2,893명, 만 12~17세 청소년 3,382명, 총 6,275명을 대상으로 진행되었다. 조사는 가구방문 면접 및 자기입식 설문을 통해 실시되었으며, 응답 방식은 연령에 따라 차이를 두었는데, 6~11세는 보호자가 보고하는 방식, 12~17세는 보호자 혹은 본인의 응답 방식이 병행되었다. 이 조사를 통해 정신장애 유병률, 정신건강 문제를 경험한 아동·청소년의 서비스 접근성과 이용 현황 등을 종합적으로 파악할 수 있으며, 향후 정책 수립을 위한 기초자료로서 중요한 의의를 지닌다(보건복지부 국립정신건강센터, 2024).³

다. 통계청의 사망원인통계

통계청의 사망원인통계는 전체 사망자를 대상으로 사망원인을 분석하고, 이를 성별, 연령별, 사망원인별로 세분화하여 제공하는 국가통계이다. 아동·청소년의 자살 현황 또한 이 통계를 통해 확인할 수 있으며, 자살률의 연도별 변화, 생애주기별 주요 사망 원인 중 자살이 차지하는 비중 등을 분석하는 데 활용된다. 특히 청소년(15~19세)의 경우 자살이 사망 원인 중 가장 높은 비율을 차지하고 있어, 본 통계는 아동·청소년 자살 예방 정책의 근거자료로서 매우 중요한 역할을 한다.

3. 아동·청소년의 정신건강 현황

이 부분은 앞서 소개한 주요 실태조사들을 바탕으로 아동·청소년의 정신건강 현황을 구체적으로 살펴본 것이다. 아동종합실태조사 결과를 통해 스트레스, 우울과 불안, 자해 및 자살행동, 스마트폰 과의존, 문제적 게임 이용군의 비율을 제시하였으며, 정신건강실태조사(소아·청소년) 결과를 활용해 아동·청소년의 정신장애 평생유병률을 함께 소개하였다.

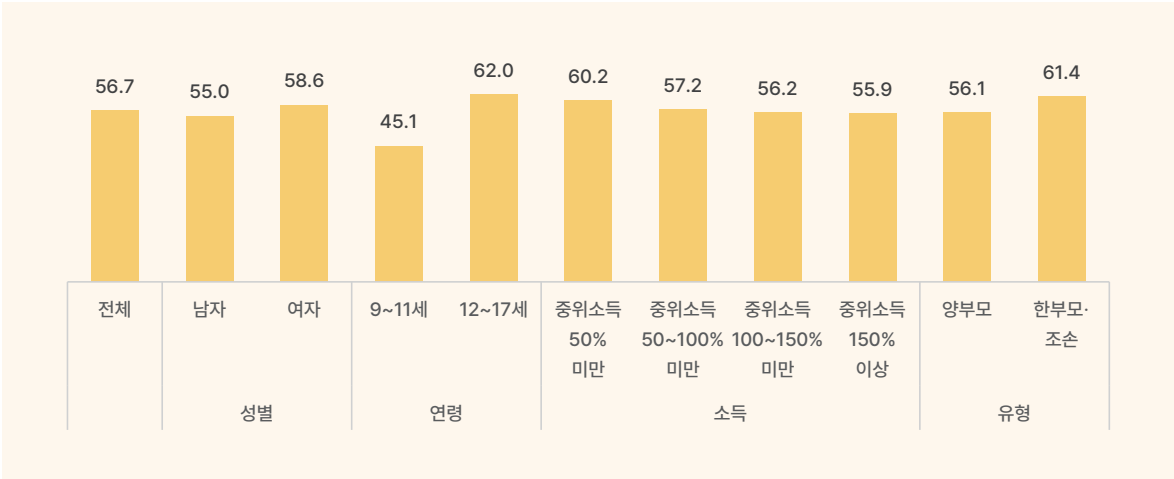
가. 아동·청소년이 경험하는 스트레스

2023년 아동종합실태조사에서는 아동·청소년이 경험하는 스트레스를 스트레스 인지도와 스트레스 요인으로 구분하여 파악하고 있다. 이 중 스트레스 인지도는 평상시 스트레스를 ‘대단히 많이’, ‘많이’, ‘조금’ 느낀다고 응답한 비율로 측정되며, 2023년 기

² 보다 상세한 조사 내용은 이상정 외(2023)의 연구보고서를 통해 확인할 수 있다.

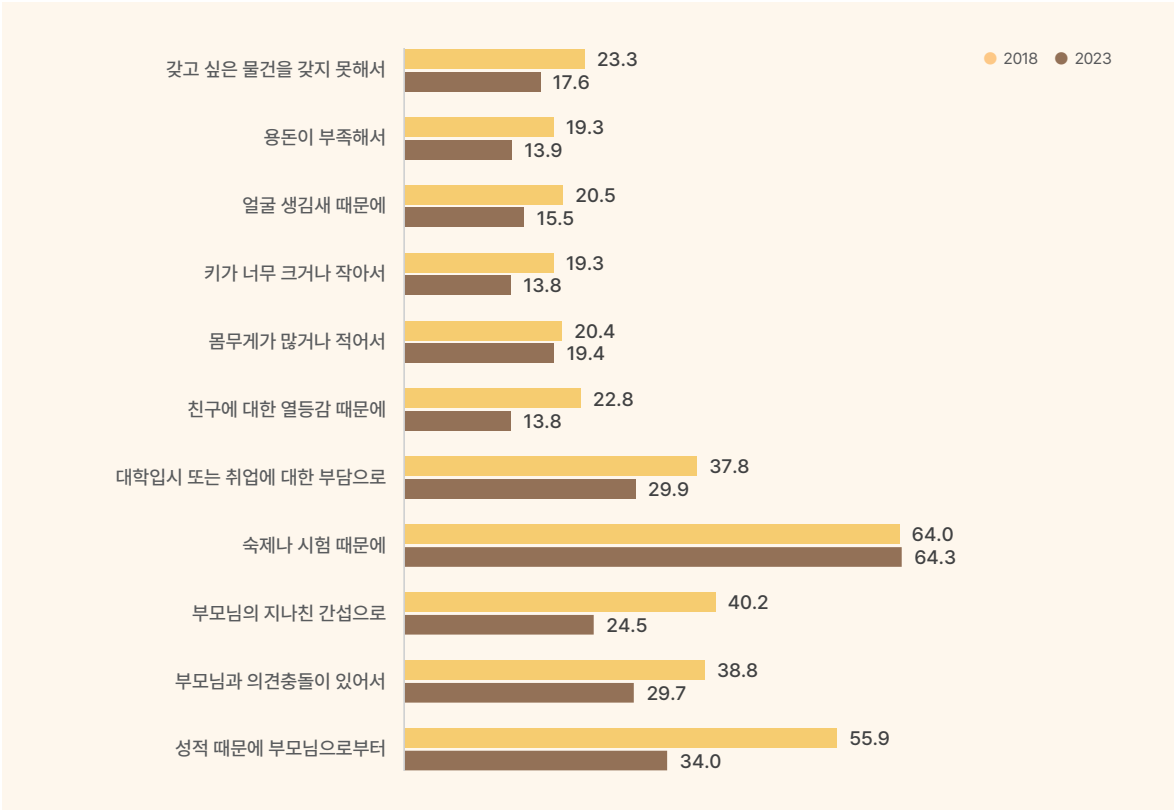
³ 보다 자세한 내용은 보건복지부 국립정신건강센터(2024) 보고서를 참고할 수 있다.

그림 2-1 아동·청소년의 평상시 스트레스 인지도(2023) (단위: %)



출처 보건복지부, 「아동종합실태조사」, 2023.
주① 평상시 스트레스를 느낀다고 응답한 아동의 비율임.
② 소득 수준에서 무응답인 가구는 제외되었음.

그림 2-2 9~17세 아동·청소년의 스트레스 요인(중복응답) (단위: %)



출처 “2023 아동종합실태조사”, 이상정 외, 2023, 보건복지부 한국보건사회연구원, 174~175페이지의 내용을 필자가 수정하여 그림으로 제시하였음.
주① 평상시 스트레스를 ‘대단히 많이’, ‘많이’, ‘조금’ 느낀다고 응답한 아동에 한해서 응답함.
② 각 스트레스 요인에 대해 “예”라고 응답한 아동의 비율.

준 스트레스를 인지하고 있는 아동·청소년의 비율은 56.7%로, 전체의 절반을 넘어서는 수준이다. 또한, <그림 2-1>에 나타난 바와 같이 연령이 높은 집단(12~17세), 소득 수준이 낮은 가구의 아동·청소년, 한부모 및 조손 가정의 아동·청소년에게서 스트레스 인지도가 상대적으로 더 높게 나타나는 경향이 있다.

평상시 스트레스를 ‘대단히 많이’, ‘많이’, ‘조금’ 느낀다고 응답한 아동·청소년을 대상으로 스트레스의 주요 원인이 무엇인지 추가로 질문한 결과, ‘숙제나 시험 때문에’(64.3%)가 가장 높은 응답률을 보였다. 그 외에도 ‘성적 때문에 부모님으로부터 받는 압박’(34.0%), ‘대학입시 또는 취업에 대한 부담’(29.9%), ‘부모님과 의견 충돌’(29.7%) 등의 항목이 주요 스트레스 요인으로 나타났다. 이러한 결과는 아동·청소년이 학업 및 진로와 관련된 스트레스뿐만 아니라, 부모와의 관계에서 비롯된 정서적 스트레스도 함께 경험하고 있음을 보여준다. 또한, 이러한 경향은 2018년 조사에서 확인된 스트레스 요인과 유사한 양상을 보인다.

나. 아동·청소년이 경험하는 우울과 불안 수준

2023년 아동종합실태조사에서는 아동·청소년의 우울 및 불안 수준을 보다 정밀하게 파악하기 위해 K-CBCL 척도 외에도 우울감 경험률과 범불안장애(GAD) 경험률을 추가로 측정하였다. K-CBCL은 아동의 내면화된 정신건강 문제를 평가하는 대표적 도

표 2-1 9~17세 아동·청소년의 우울·불안(2023) (단위: 점, %)

구분		K-CBCL 우울 및 불안(점)	우울감 경험률(%)	중등도 이상 범불안장애 경험률(%)
전체		1.77	4.9	2.0
아동 성	남자	1.50	3.4	1.4
	여자	2.06	6.4	2.5
아동 연령	9~11세	1.61	4.5	1.2
	12~17세	1.84	5.0	2.3
소득수준	중위소득 50% 미만	2.05	7.3	5.0
	중위소득 50~100% 미만	1.71	4.8	1.9
	중위소득 100~150% 미만	1.67	4.5	1.2
	중위소득 150% 이상	1.84	4.4	1.7
가구유형	양부모	1.76	4.5	1.7
	한부모·조손	1.85	7.0	3.4
맞벌이 여부	맞벌이	1.83	3.6	1.6
	외벌이	1.66	5.9	2.4
	기타	2.25	9.1	2.8

출처 “2023 아동종합실태조사”, 이상정 외, 2023, 보건복지부 한국보건사회연구원, 177~179페이지의 내용을 필자가 수정하여 제시하였음.
주① K-CBCL 우울 및 불안의 평균값은 13개 문항 합의 평균을 의미함. 점수가 높을수록 우울 및 불안 수준이 높은 것을 의미함.
② 우울감 경험률은 최근 12개월 동안 2주 내내 일상생활을 중단할 정도로 슬프거나 절망감이 있다고 응답한 비율을 제시하였음.
③ 범불안장애 선별도구(GAD-7)의 총합계로 ‘불안감 없음(0~4점)’, ‘경미(5~9점)’, ‘중간(10~14점)’, ‘심각(15~21점)’으로 분류되며, 표에서는 10점 이상인 아동의 비율로 제시하였음.
④ 소득 수준에서 무응답인 가구는 제외되었음.

구로, 2023년 조사에서는 2018년과의 비교를 위해 동일한 척도를 활용하였다. 그 결과, 아동·청소년의 평균 우울·불안 점수는 1.77점으로, 이는 2018년에 비해 소폭 감소한 수치이다. 그러나 다음의 표에서 확인할 수 있는 것처럼 성별, 소득수준, 가구 형태에 따라 우울·불안 수준의 차이가 뚜렷하게 나타났다.

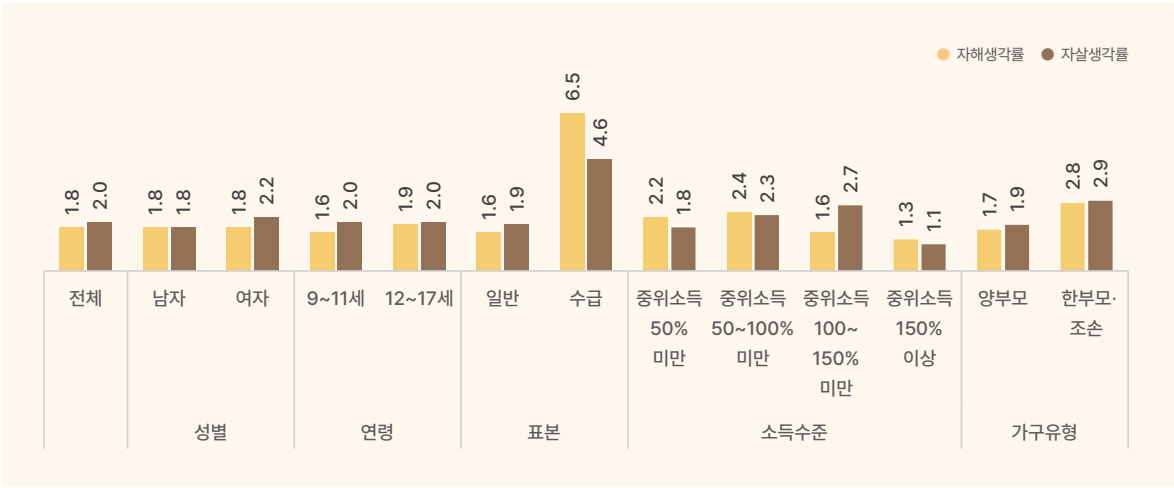
추가적으로 실시한 우울감 경험 조사에서는, 최근 12개월 내에 2주 연속 일상생활이 어려울 정도로 슬프거나 절망감을 느낀 경험이 있는 아동·청소년의 비율이 전체의 약 5%에 이르는 것으로 나타났다. 또한, 범불안장애 선별도구(GAD-7)를 활용한 분석 결과, 전체 아동·청소년의 약 2%가 중등도 이상의 범불안장애 증상을 보이는 것으로 파악되었다. 이러한 불안 증상과 우울감은 연령이 높을수록, 특히 12~17세 청소년에게서 더 두드러지게 나타났으며, 한부모 및 조손 가정 아동·청소년에게서도 공통적으로 높은 수준이 확인되었다.

다. 아동·청소년의 자해 및 자살 행동

2023년 아동종합실태조사에서는 기존의 자살행동(자살생각, 자살계획, 자살시도) 항목에 더해 아동의 자해행동을 파악하기 위해 자해생각과 자해시도에 대한 문항이 새롭게 포함되었다. 본 글에서는 자해와 자살 생각을 중심으로 실태를 제시하였으며⁴, 분석 결과 전체 아동의 1.8%가 지난 1년 동안 자해를 생각해 본 경험이 있고, 2.0%는 심각하게 자살을 생각한 적이 있는 것으로 나타났다. 특히 기초생활수급 가구에 속한 아동에게서 자해 및 자살생각률이 상대적으로 높게 나타나, 사회경제적 취약성이 아동의 정신건강 위기와 밀접한 관련이 있음을 보여준다.

지난 1년 동안 심각하게 자살을 생각해 본 적이 있다고 응답한 아동을 대상으로 그 이유를 물어본 결과 가족 간 갈등이 27.4%로 가장 높은 비율을 차지하였으며, 다음으로 학교 성적에 대한 부담이 17.6%로 나타났다. 해당 문항은 응답 사례 수가 많지 않아 해

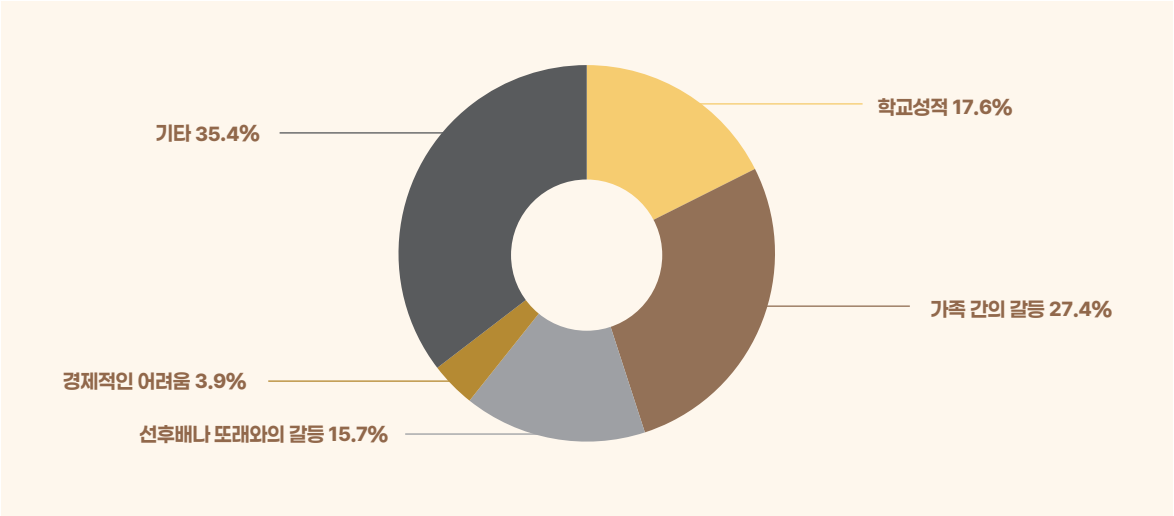
그림 2-3 9~17세 아동·청소년의 자해 및 자살 생각률(2023) (단위: %)



출처 “2023 아동종합실태조사”, 이상정 외, 2023, 보건복지부, 한국보건사회연구원, 180~181페이지의 내용을 필자가 수정하여 제시하였음.
주① 자해생각률은 지난 1년 동안 자해를 생각해 본 적이 있다고 응답한 아동의 비율을 의미하며, 자살생각률은 지난 1년 동안 심각하게 자살을 생각한 적이 있다고 응답한 아동의 비율을 의미함.
② 수급가구는 기초생활보장수급자 및 저소득층 한부모 지원금 수급자 중 만 0~18세 미만 아동이 있는 가구임.
③ 소득 수준에서 무응답인 가구는 제외되었음.

4 자해시도, 자살계획 및 자살시도의 경우 사례수가 적어서 제시하지 않았다.

그림 2-4 9~17세 아동·청소년의 자살생각 이유(2023) (단위: %)



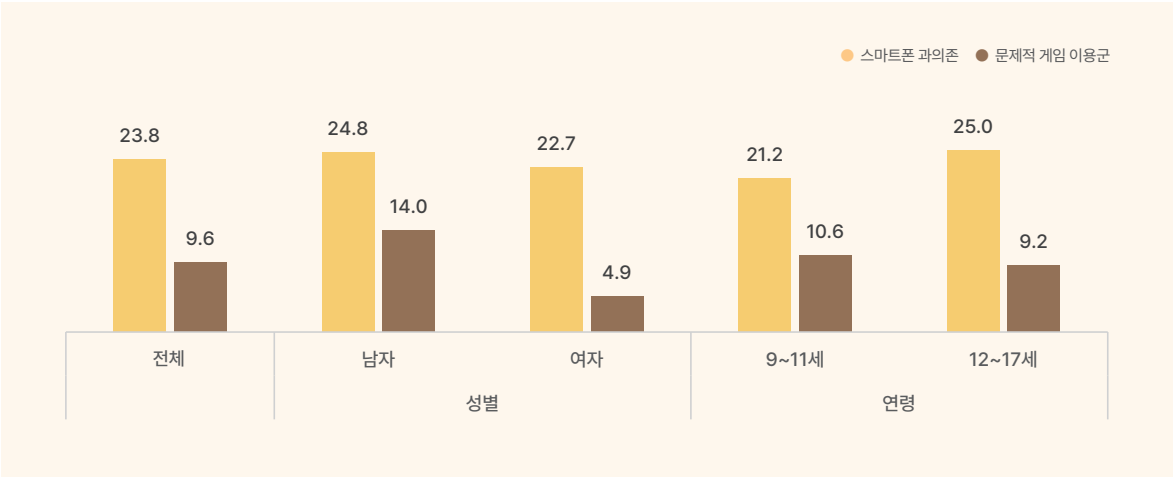
출처 “2023 아동종합실태조사”, 이상정 외, 2023, 보건복지부, 한국보건사회연구원, 182페이지 내용의 일부를 그림으로 제시하였음.

석에 신중을 기할 필요가 있으나, 이는 앞서 살펴본 바와 같이 아동·청소년의 주요 스트레스 요인으로 부모와의 관계, 시험 및 성적 관련 압박이 공통적으로 나타난 점과 일맥상통하는 결과로 해석될 수 있다.

라. 아동의 스마트폰 과의존 및 문제적 게임 이용

아동종합실태조사에서는 아동의 정신건강을 파악하는 한 영역으로 스마트폰 과의존 수준과 문제적 게임 이용군의 비율을 2018

그림 2-5 9~17세 아동·청소년의 스마트폰 과의존 비율과 문제적 게임 이용군 비율(2023) (단위: %)



출처 “2023 아동종합실태조사”, 이상정 외, 2023, 보건복지부, 한국보건사회연구원, 185~186페이지의 내용을 필자가 수정하여 제시하였음.
주① 스마트폰 과의존 척도(10개 항목)의 총합계로 ‘일반사용자군(23점 미만)’, ‘잠재적 위험군(23~30점)’, ‘고위험군(31점 이상)’으로 측정하며, 표에서는 고위험군과 잠재적 위험군 비율의 합을 제시하였음.
② 문제적 게임 이용 척도(14개 항목)의 각 하위 요인 평균이 4점 이상인 요인의 수가 3개 미만이면 ‘정상군’, 3개 이상이면 ‘문제군’으로 구분하며, 표에서는 문제군의 비율을 제시하였음.

년부터 지속적으로 조사하고 있다. 2023년 조사 결과에 따르면 전체 아동의 23.8%가 스마트폰 과의존 위험군에 해당하는 것으로 나타났으며, 이 중 2.0%는 고위험군, 21.8%는 잠재적 위험군으로 분류되었다. 또한 문제적 게임 이용 척도를 활용해 분석한 결과, 전체 아동의 9.6%가 문제적 게임 이용군에 해당하는 것으로 나타났다.

마. 아동·청소년의 정신장애 유병률

보건복지부 국립정신건강센터가 주관한 「2022년 정신건강실태조사(소아·청소년)」에 따르면, 우리나라 만 6~17세 소아·청소년의 정신장애 현재 유병률은 7.1%로 나타났다. 이는 전체 소아·청소년 인구 중 7.1%가 현재 주요우울장애 및 양극성장애, 강박장애, 신경발달장애, 파괴적·충동조절 및 품행장애, 물질사용장애, 섭식장애, 배설장애, 외상 및 스트레스 관련 장애 중 하나 이상의 정신장애를 겪고 있음을 의미한다. 연령별로 보면, 소아기(만 6~11세)의 유병률은 4.7%, 청소년기(만 12~17세)는 9.5%로 청소년기에서 정신장애 현재 유병률이 상대적으로 더 높게 나타났다.

표 2-2 6~17세 아동·청소년의 정신장애 현재 유병률(2022) (단위: %)

구분	전체	소아		청소년			
		남자	여자	전체	남자	여자	전체
주요우울장애 및 양극성 장애	0.6	0.3	0.4	0.4	0.4	1.2	0.8
강박장애	0.3	0.1	0.2	0.1	0.5	0.4	0.4
신경발달장애	2.6	3.4	2.0	2.7	3.7	1.0	2.4
파괴적, 충동조절 및 품행장애	2.9	2.3	1.3	1.8	4.8	3.3	4.1
물질사용장애	1.1	0.1	0.1	0.1	3.3	0.8	2.1
섭식장애	1.1	0.9	0.2	0.5	1.1	2.0	1.6
배설장애	0.0	0.1	0.1	0.1	-	-	-
외상 및 스트레스 관련 장애	0.2	0.0	-	0.0	0.3	0.3	0.3
모든 정신장애	7.1	5.6	3.8	4.7	11.6	7.2	9.5

출처 보건복지부 국립정신건강센터(2024). 2022년 정신건강실태조사 보고서(소아·청소년). 보건복지부 국립정신건강센터 50페이지 <표 II-1>의 일부 내용을 발췌하여 제시하였음.

주 현재 유병률은 조사를 실시한 시점에 증상 지속기간을 포함하여 DSM-5 장애진단 기준을 완전히 충족한 경우를 의미함.

4. 아동·청소년의 정신건강 변화 추이

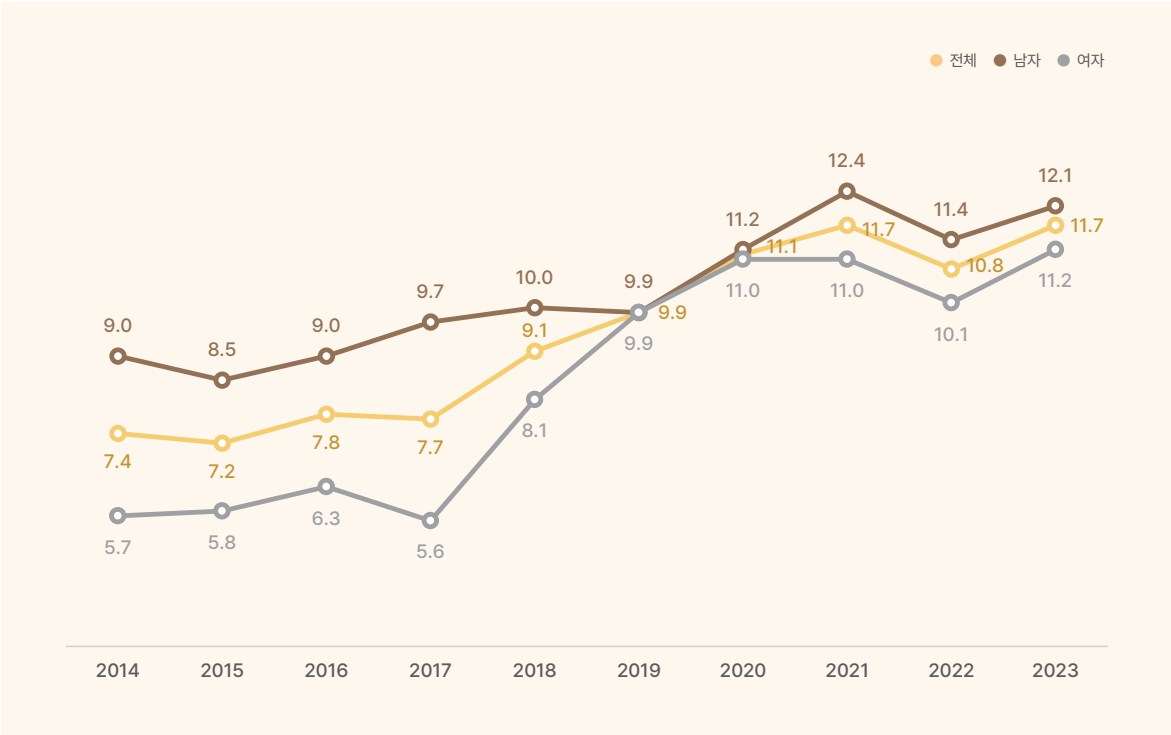
이 부분은 앞서 살펴본 아동·청소년의 정신건강 현황을 바탕으로, 정신건강 지표의 변화 추이에 초점을 두고 정리한 것이다. 「2022년 정신건강실태조사(소아·청소년)」는 이번이 첫 조사이므로 시계열 비교에는 한계가 있어, 이 글에서는 5년 주기로 실시되는 아동종합실태조사를 중심으로 변화 양상을 살펴보고자 하였다. 아동종합실태조사에서도 일부 문항이 새롭게 추가되었지만, 2018년과 동일하게 조사된 지표인 스트레스, 우울과 불안 수준, 자살생각 비율을 중심으로 비교가 가능하였다. 아울러, 매년

표 2-3 9~17세 아동·청소년의 정신건강 수준 비교 (단위: %, 점)

구분	스트레스 인지도 (단위:%)	우울·불안 수준 (단위:점)	자살생각률 (단위:%)
2018년	65.4	1.88	1.3
2023년	56.7	1.77	2.0

출처 “2023 아동종합실태조사”, 이상정 외, 2023, 보건복지부, 한국보건사회연구원, 173~176페이지의 내용을 필자가 수정하여 제시하였음.

그림 2-6 9~24세 아동·청소년의 성별 자살률 추이 (단위: 인구 10만 명당 명)



출처 “2025 자살통계연보”, 한국생명존중희망재단, 2025, 보건복지부, 한국생명존중희망재단, 31페이지 <표 4-4>를 발췌하여 그림으로 제시하였음.

주 성비는 남자의 자살률을 여자의 자살률로 나눈 값을 의미함.

공표되는 통계청의 사망원인 통계를 함께 활용하여 아동·청소년의 자살사망률의 변화 역시 함께 제시하였다.

이 지표들을 종합해보면, 2023년 아동·청소년의 정신건강 수준은 전반적으로 2018년에 비해 다소 개선된 양상을 보이고 있으나, 자살생각과 같이 자살행동과 관련된 지표는 오히려 악화된 것으로 나타났다. 실제로 통계청의 「사망원인통계」(한국생명존중희망재단, 2025)에 따르면, 2014년부터 2023년까지 9~24세 청소년의 자살률은 꾸준히 증가하는 추세를 보이고 있다. 특히 성별 자살률 추이에서도 남녀 간의 격차가 거의 나타나지 않고 있는 상황으로, 자살 위험이 특정 성별에 국한되지 않고 전반적인 청소년 집단에서 고르게 나타나고 있음을 알 수 있다.

5. 결론

이 글에서는 아동·청소년의 정신건강 현황을 파악하는 주요 조사에 대한 소개와 더불어 아동·청소년의 정신건강 현황을 스트레스, 우울과 불안, 자해와 자살생각, 스마트폰 과의존과 문제적 게임 이용, 정신장애 유병률을 통해 살펴보았다. 변화 추이를 살펴본 내용을 고려해 볼 때, 2018년에 비해 아동의 정신건강 수준이 전반적으로 나아지기는 하였으나, 자살생각률은 이전에 비해 높아졌다. 또한 취약한 사회경제적 특성을 가진 아동의 정신건강 수준은 2018년 아동종합실태조사에 이어 2023년 아동종합실태조사에서도 여전히 낮게 나타남을 확인할 수 있었다. 아동·청소년 정신건강 문제를 단순한 개인 문제가 아닌 사회 구조와 환경의 영향을 받는 문제로 인식하고 접근해야 함을 시사한다.

그렇다면 아동·청소년의 정신건강을 증진하기 위해서는 어떠한 정책적 노력이 필요할까? 전진아(2025) 연구에서는 다음의 사항을 제시하고 있다. 우선, 무엇보다도 중요한 첫걸음은 아동·청소년이 실제로 어떤 정신건강 문제를 겪고 있는지를 정확히 이해하는 것이다. 정신건강 문제를 예방하고 적절히 대응하기 위해서는 문제의 실체를 제대로 파악해야 하며, 특히 어떤 집단이 더 취약한지를 아는 것이 중요하다. 해외에서는 우울뿐만 아니라 관계 갈등, 학교폭력, 약물중독, 자해와 자살, 섭식장애 등 다양한 정신건강 문제를 폭넓게 조사하고 있는 반면(민소영 외, 2024), 국내 조사들은 아직 특정 항목에 국한되는 경향이 있다. 따라서 기존 실태조사를 보완하거나, 아동 정신건강에 초점을 맞춘 독립된 조사를 통해 보다 다양한 문제 유형과 심각성, 인식 수준까지 포함한 종합적인 이해를 확보할 필요가 있다. 특히 사회경제적 취약성을 가진 아동을 대상으로 한 심층적 조사와 연구가 필요하며, 단순한 문제 파악을 넘어 이들의 목소리를 반영하고 실질적인 서비스 수요를 파악하는 접근이 함께 이루어져야 한다.

또한 아동·청소년 정신건강 정책은 다양한 기관과 부처에서 운영되고 있지만, 현장에서는 여전히 정책과 서비스의 분절성 문제가 반복적으로 지적되고 있다. 교육청의 위(Wee) 프로젝트, 여성가족부의 청소년상담복지센터 및 청소년안전망, 보건복지부의 정신건강복지센터와 자살예방센터 등은 각기 다른 기관에 속해 있으나 유사한 역할을 수행하고 있으며, 주로 상담이나 사례관리 중심의 서비스를 제공하고 있다. 이들 기관은 이미 지역사회에 설치되어 있으므로, 이제는 서로의 기능과 한계를 이해하고 협력 체계를 구축하는 방향으로 전환할 필요가 있다. 각 기관의 사업을 개별적으로 확장하는 것도 중요하지만, 무엇보다도 지역사회 내에서 통합적이고 연계된 서비스 체계를 통해 아동·청소년의 정신건강을 보다 효과적으로 지원할 수 있어야 한다.

마지막으로 아동·청소년이 스스로 자신의 정신건강을 이해하고 도움을 요청할 수 있는 환경을 만드는 것이 중요하다. 정신건강에 대한 정보를 전문가나 서비스 제공자만 알고 있는 것이 아니라, 아동·청소년 자신도 정신건강 문제의 유형과 대처 방법을 이해할 수 있어야 한다. 특히 자신의 감정이나 어려움을 인식하고, 필요할 때 지원을 요청하는 능력은 학령기부터 길러질 필요가 있다. 이를 위해 학교 교육을 통한 정신건강 예방 교육을 강화하고, 단순한 정보 전달을 넘어 도움을 요청하는 데 따르는 심리적 장벽을 낮출 수 있는 내용이 포함되어야 한다. 이러한 노력을 통해 아동·청소년 스스로가 정신건강의 주체가 되고, 자신과 또래의 마음 건강을 지키는 데 필요한 역량을 갖추도록 도울 수 있을 것으로 기대한다.

참고문헌

류정희, 이상정, 전진아, 박세경, 여유진, 이주연, 김지민, 송현종, 유민상, 이봉주. (2019). 아동종합실태조사. 보건복지부, 한국보건사회연구원. pp. 175~187.

민소영, 장희선, 김경희, 김희진, 김희주, 류상일, 박소연, 신현정, 양소남, 이은주, 이현숙, 임세희, 전진아, 정연, 정희진, 유한별, 김하은. (2024). 아동정책영향평가 전문평가 대상정책별 현안분석 연구. 아동권리보장원. pp. 344~370.

보건복지부 국립정신건강센터(2024). 2022년 정신건강실태조사 보고서(소아·청소년). 보건복지부 국립정신건강센터. pp. 1~74.

이상정, 이주연, 전진아, 김수진, 임성은, 신영규, 류정희, 하태정, 권영지, 김시아, 김지현, 유민상. (2023). 2023 아동종합실태조사. 보건복지부, 한국보건사회연구원. pp. 172~186.

전진아, 김수경, 박은자, 이수빈. (2022). 정신건강증진사업 특성성별영향평가. 여성가족부, 한국보건사회연구원. pp. 1~224.

전진아, 이상정, 정연, 김수경, 손선옥. (2023). 2023년 아동정책영향평가 정신건강 위기아동 지원 정책 전문영향평가. 아동권리보장원, 한국보건사회연구원. pp. 1~186.

전진아(2025). 아동의 정신건강 현황과 정책 과제. 보건복지포럼. 제343호. 한국보건사회연구원. pp. 4~15.

한국생명존중희망재단. (2025). 2025 자살통계연보. 보건복지부, 한국생명존중희망재단.

4

부록

1. 지표 정의서
2. (아동·청소년 분과) 삶의 질 지표검토위원회

1. 지표 정의서

01 사회적 배경

아동·청소년 추계인구

정의	전체 추계인구 대비 0~18세 추계인구 비율
의의	아동·청소년 인구의 시계열 변화와 앞으로의 아동·청소년 인구 변화를 보여주는 지표
출처	통계청, 「장래인구추계」
측정방법	(0~18세 인구 ÷ 총인구) × 100
작성주기	1년
해당연령	만 0~18세

이주배경 아동·청소년 인구 비율

정의	전체 아동·청소년 추계인구 대비 이주배경 아동·청소년 추계인구의 비율
의의	전체 아동 중에서 이주배경 아동의 비율을 파악하여 다문화가족 정책의 기초자료로 활용
출처	통계청, 「내외국인 인구추계」
측정방법	[0~18세 이주배경(귀화한 내국인+이민자 2세 내국인+외국인) 인구 ÷ 0~18세 총인구] × 100
작성주기	1년
해당연령	만 0~18세

10만 명당 사망자 수

정의	0~18세 인구 10만 명당 사망자 수
의의	사망자 수와 사망원인 변화를 통해 아동을 대상으로 하는 보건정책의 기초자료로 활용
출처	통계청, 「인구동향조사」
측정방법	(사망자 수 ÷ 주민등록연앙인구) × 100,000
작성주기	1년
해당연령	만 0~18세

맞벌이 가구 아동 비율

정의	18세 미만 자녀가 있는 유배우 가구 중에서 맞벌이인 가구의 비율
의의	맞벌이 가구의 아동은 돌봄 공백이 발생할 가능성이 높으므로 아동돌봄 정책의 기초자료 활용
출처	통계청, 「지역별 고용조사」
측정방법	[맞벌이 가구 ÷ (막내자녀 기준) 18세 미만 자녀가 있는 유배우 가구] × 100
작성주기	1년
해당연령	만 0~17세

한부모 가구 아동 비율

정의	18세 이하 자녀가 있는 가구 중에서 부 또는 모가 미혼, 이혼 및 사별인 가구의 비율
의의	한부모 가구의 아동은 돌봄공백 뿐 아니라 경제적으로 취약할 수 있어 아동돌봄 정책의 기초자료로 활용
출처	통계청, 「인구총조사」
측정방법	[부 또는 모가 미혼, 이혼 및 사별인 가구의 비율 ÷ (막내자녀 기준) 18세 이하 자녀가 있는 가구] × 100
작성주기	1년
해당연령	만 0~18세

어린이집 및 유치원 이용률

정의	만 0~5세 아동 중 어린이집 또는 유치원을 이용하는 아동의 비율
의의	취학전 아동의 보육 및 교육현황을 대표적으로 보여주는 지표
출처	보건복지부, 「어린이집및이용자통계」; 한국교육개발원, 「교육기본통계」; 통계청, 「장래인구추계」
측정방법	(어린이집 또는 유치원을 이용하는 아동 ÷ 0~5세 추계인구) × 100
작성주기	1년
해당연령	만 0~5세

국공립보육시설 비율

정의	전체 어린이집 중 설립 주체가 국공립인 어린이집 수
의의	어린이집은 보호자의 위탁을 받아 영유아를 보육하는 기관으로 운영 주체에 따른 질적 차이가 매우 크며, 영유아 돌봄 분야 공공성 강화를 보여주는 지표
출처	보건복지부, 「어린이집및이용자통계」
측정방법	(국공립 어린이집 ÷ 전체 어린이집) × 100
작성주기	1년
해당연령	만 0~5세

학급당 학생 수

정의	학교급별 학급 수 대비 학생 수
의의	교육정책의 질을 대표적으로 보여주는 지표
출처	한국교육개발원, 「교육기본통계」
측정방법	학생 수 ÷ 학급 수
작성주기	1년
해당연령	유치원과 초·중·고등학생

장애아동 통합교육 비율

정의	특수교육대상자수 대비 일반학교 일반학급에서 교육받는 특수교육대상자 비율
의의	장애아동이 차별받지 않고 교육받을 수 있는 권리를 누리고 있는지를 점검할 수 있는 지표
출처	교육부, 「특수교육통계」
측정방법	(일반학급 특수교육대상자 수 ÷ 특수교육대상자 수) × 100 특수교육대상자수는 특수학교, 특수학급, 일반학급 특수교육대상자를 합한 수치임
작성주기	1년
해당연령	유치원과 초·중·고등학생

기초생활보장수급 아동 비율

정의	만 0~18세 인구 중 「국민기초생활보장법」 제25조에 의거 기초생활보장급여를 받는 아동의 비율
의의	국가의 보호를 필요로 하는 최저생계비 이하 저소득층 빈곤가구의 아동 및 청소년의 현황을 파악하고 정책적 지원을 제공하기 위한 기초 자료로 활용
출처	보건복지부, 「국민기초생활보장수급자현황」; 통계청, 「장래인구추계」
측정방법	(국민기초생활보장수급자수 ÷ 0~18세 추계인구) × 100
작성주기	1년
해당연령	만 0~18세

보호대상아동 발생률	
정의	만 0~17세 아동인구 10만 명 중 당해 연도에 신규로 발생한 보호대상아동의 수
의의	보호대상아동 발생 및 보호조치 현황 자료를 바탕으로 향후 아동보호정책의 개입방향을 검토하고 제시하기 위한 기초자료로 활용
출처	보건복지부, 「보호대상아동현황보고」; 통계청, 「장래인구추계」
측정방법	(신규발생한 보호대상아동 총계 ÷ 0~17세 추계인구) × 100,000
작성주기	1년
해당연령	만 0~17세

시설가정위탁보호아동 수	
정의	만 0~19세 인구 10만 명당 아동복지시설, 가정위탁시설, 아동공동생활가정에서 보호 중인 아동의 수
의의	보호가 필요한 아동이 어떻게 보호받고 있는지에 대한 현황을 보여주는 지표
출처	보건복지부, 「보건복지통계연보」
측정방법	아동복지시설 중 아동양육시설, 아동보호치료시설, 아동일시보호시설, 아동종합시설만 포함하였으며 가정위탁보호아동과 아동공동생활 가정의 경우 고등학생까지만 포함하여 집계함.
작성주기	1년
해당연령	만 0~19세(아동복지시설은 해당 시설의 전체 아동수를 기준으로 함.)

[보조지표] 국내외 아동 입양비율

정의	국내외 입양 아동의 비율
출처	보건복지부, 「가정위탁 국내입양소년소녀가정 현황」
측정방법	국내입양 비율 = (국내입양 아동 수 ÷ 총계) × 100, 국외입양 비율 = (국외입양 아동 수 ÷ 총계) × 100
작성주기	1년
해당연령	만 0~19세

02 물질적 상황 및 주거환경

물질적 결핍지수	
정의	아동을 기준으로 하여 필수적인 물질적 요건을 충족하지 못하는 아동·청소년의 비율
의의	소득 뿐 아니라 아동이 성장하고 발달하는 데 있어 필요한 기준으로 고려될 수 있는 다차원적인 측면의 결핍을 보여주는 지표 (국제비교가 가능하나 연령별 특수성을 반영하고 있지는 못함.)
출처	보건복지부, 「아동종합실태조사」
측정방법	물질적 결핍지수를 측정하는 14개 항목* 중 2개 이상 항목에서 결핍으로 응답한 비율 * 유니세프 이노센티Innocenti의 14개 항목 아동결핍지수를 활용
작성주기	5년(2023년 이후 3년주기 변경)
해당연령	만 0~17세
조사표 항목	0~8세는 보호자 응답항목

다음의 각 항목에 대하여 응답하여 주십시오		
항목	예	아니오
01. 원한다면 하루에 세끼를 먹는다	1	0
02. 하루에 적어도 한번은 육류 또는 생선을 섭취한다(채식인 경우, 콩류 및 두부류 포함)	1	0
03. 원한다면 신선한 과일이나 채소를 매일 섭취할 수 있다	1	0

항목	예	아니오
04. 내 연령과 수준에 맞는 책을 보유하고 있다 (학교 교재 제외)	1	0
05. 야외활동을 할 수 있는 기구들이 있다 (자전거, 스쿠터, 롤러스케이트 등)	1	0
06. 정기적인 여가활동을 하고 있다(수영, 악기, 태권도 등)	1	0
07. 실내에서 즐길 수 있는 게임이나 기구들이 있다 (적어도 형제자매 한명 당 한 개씩이 있으며, 교육적인 유아용 장난감, 보드게임, 블록, 컴퓨터 게임 등 포함)	1	0
08. 우리 집은 학교나 보육기관에서 주최하는 행사 또는 현장학습에 참가하기 위한 돈을 낼 수 있다	1	0
09. 우리 집은 학교나 보육기관에서 내주는 과제나 책을 읽기 위해 충분한 공간과 적당하게 밝은 조용한 공간이 있다	1	0
10. 인터넷이 연결되어 있다	1	0
11. 다른 사람에게 물려받지 않은 새 옷이 있다	1	0
12. 적어도 두 켤레의 신발을 가지고 있다(그 중 한 켤레는 모든 계절에 신을 수 있다)	1	0
13. 친구들을 집으로 초대하여 놀거나 식사를 같이 할 수 있는 기회들이 종종 있다	1	0
14. 생일파티나 가족행사를 할 기회가 있다	1	0

※ 2018년 항목 중 “하루에 세끼를 먹는다” 및 “신선한 과일이나 채소를 매일 섭취한다”에 “원한다면”이 추가되었음

※ 2018년 항목 중 “생일파티를 할 기회가 있다”에 “가족행사”가 추가되었음(12~17세 조사표)

가정경제 어려움에 대한 걱정

정의	아동·청소년이 가정의 경제적 어려움에 대해서 걱정하고 있는 정도
의의	가정의 경제적 어려움에 대한 아동들의 주관적 인식을 확인할 수 있는 지표
출처	보건복지부, 「아동종합실태조사」
측정방법	돈 문제 때문에 얼마나 걱정하는지에 대한 4점 척도(‘전혀 걱정하지 않는다’~‘항상 걱정한다’) 응답의 평균점수
작성주기	5년(2023년 이후 3년주기 변경)
해당연령	만 9~17세

조사표 항목
본인은 우리 가족의 돈 문제 때문에 얼마나 자주 걱정을 하나요? 1. 전혀 걱정하지 않는다 2. 가끔 걱정한다 3. 자주 걱정한다 4. 항상 걱정한다

상대적 빈곤율

정의	상대적인 빈곤선 아래에 있는 아동·청소년의 비율
의의	빈곤층에 해당하는 아동·청소년의 분포를 파악할 수 있음
출처	통계청, 「가계금융복지조사」
측정방법	가구소득이 상대적 빈곤선(균등화처분가능소득의 중위 50%) 이하인 아동·청소년의 비율
작성주기	1년
해당연령	만 0~18세

거주지역 편의성

정의	아동·청소년의 거주지역 내에 이용가능한 유형별 편의시설의 유무
의의	교육 및 의료시설을 비롯한 편의시설을 토대로 거주하고 있는 주거지역의 환경을 보여주는 지표
출처	보건복지부, 「아동종합실태조사」

측정방법 지역사회에서 문화체육시설, 사회복지 관련 이용시설, 의료기관, 교육시설, 대중교통(도보 10분 이내), 자연환경(도보 20분 이내)이 있다고 응답한 비율

작성주기 5년(2023년 이후 3년주기 변경)

해당연령 만 0~17세

조사표 항목 보호자 응답항목

귀댁의 거주지역 생활환경에 대한 물음입니다. 각 항목별로 응답하여 주십시오.		
지역 내 생활환경	예	아니오
1. 문화·체육시설(시립체육관, 도서관 등)이 이용하기 편리한 곳에 위치하고 있다	1	0
2. 사회복지관련 이용시설(사회복지관 등)이 이용하기 편리한 곳에 위치하고 있다	1	0
3. 의료기관(병원, 보건소 등)이 이용하기 편리한 곳에 위치하고 있다	1	0
4. 교육기관(유치원, 학교, 학원 등)이 이용하기 편리한 곳에 위치하고 있다	1	0
5. 대중교통(버스, 지하철 등)이 도보로 10분 이내의 거리에서 이용가능하다	1	0
6. 자연환경(공원, 녹지 등)이 도보로 20분 이내의 거리에 위치하고 있다	1	0

최저주거기준 미달 가구 주거 비율

정의 최저주거기준을 충족하지 못하는 주택에 거주하는 아동·청소년의 비율

최저주거기준 미달 기준(국토해양부 공고 제2100-490호, '11.5.27)

• 시설기준: 전용 입식 부엌, 전용 수세식 화장실, 전용 목욕시설 중 1개라도 없는 경우

• 침실기준 및 면적기준: 가구원수별 방수 및 면적 기준에 미달하는 경우

가구원수(인)	1	2	3	4	5	6
방수(개)	1	1	2	3	3	4
면적(m²)	14	26	36	43	46	55

의의 주거의 질적인 측면과 양적인 측면이 모두 고려된 지표임

출처 국토교통부, 「주거실태조사」

측정방법 (0~18세 아동이 거주하는 최저주거기준 미달가구수 ÷ 0~18세 아동이 있는 가구) × 100

작성주기 1년

해당연령 만 0~18세

[보조지표] 독립된 공간 및 위생환경

정의 아동의 침실 독립사용 여부와 사용인원, 주택 내 벌레나 곰팡이 등 위생문제 여부

출처 국토교통부, 「주거실태조사」

작성주기 1년

해당연령 만 0~17세

초미세먼지 농도

정의 대기 중 미세먼지(PM_{2.5})의 농도

의의 미세먼지 농도는 호흡기질환과 관련이 높을 뿐 아니라 아동의 외부활동과도 연관되어 아동의 삶의 질과 관련이 있음

출처 환경부, 「대기환경연보」

측정방법 17개 시도의 연평균 초미세먼지 농도를 해당 시도 추계인구로 가중한 평균농도

작성주기 1년

해당연령 전국기준

03 건강

스트레스 인지율

정의 평상시 스트레스를 느끼는 아동·청소년의 비율

의의 학생들이 일상생활에서 받는 스트레스 정도를 보여주는 지표

출처 질병관리청, 「청소년건강행태조사」

측정방법 평상시 스트레스를 얼마나 느끼는지에 대한 5점 척도 응답 중 ‘대단히 많이’ 또는 ‘많이’ 느낀다고 응답한 비율

작성주기 1년

해당연령 중·고등학생

조사표 항목

평상시 스트레스를 얼마나 느끼고 있습니까?

① 대단히 많이 느낀다 ② 많이 느낀다 ③ 조금 느낀다 ④ 별로 느끼지 않는다 ⑤ 전혀 느끼지 않는다

자살률

정의 해당 연령 인구 대비 자살로 인한 아동·청소년 사망자 수

의의 자살은 개인의 정신건강과 사회적 요인이 합쳐져서 발생하며, 자신의 삶을 포기하는 가장 극단적인 방법 중 하나로 아동·청소년 사망원인 중 가장 많은 비율을 차지

출처 통계청, 「사망원인통계」

측정방법 (0~18세 자살자 수 ÷ 0~18세 주민등록연앙인구) × 100,000

작성주기 1년

해당연령 만 0~18세

[보조지표] 자살생각 비율

정의 최근 12개월 동안 심각하게 자살을 생각한 적이 있는 사람의 비율

출처 질병관리청, 「청소년건강행태조사」

작성주기 1년

해당연령 중·고등학생

조사표 항목

최근 12개월 동안, 심각하게 자살을 생각한 적이 있었습니까?

① 최근 12개월 동안 없다 ② 최근 12개월 동안 있다

[보조지표] 자살시도를

정의 최근 12개월 동안 자살을 시도한 적이 있는 사람의 비율

출처 질병관리청, 「청소년건강행태조사」

작성주기 1년

해당연령 중·고등학생

조사표 항목

최근 12개월 동안, 자살을 시도한 적이 있었습니까?

① 최근 12개월 동안 없다 ② 최근 12개월 동안 있다

범불안장애 경험률

정의 일상생활에서 불안장애를 경험하고 있는 아동·청소년의 비율

의의 아동·청소년의 불안 정도를 보여주는 지표임

출처 질병관리청, 「청소년건강행태조사」

측정방법 범불안장애 선별도구(GAD-7) 총점 21점 중 10점(중등도 불안)이상인 사람의 비율

작성주기 1년

해당연령 중·고등학생

조사표 항목

지난 2주 동안, 다음의 문제들로 인해서 얼마나 자주 방해를 받았습니까?				
항목	㉠전혀 방해받지 않았다	㉡며칠동안 방해 받았다	㉢7일 이상 방해 받았다	㉣거의 매일 방해 받았다
1. 초조하거나 불안하거나 조마조마하게 느낀다				
2. 걱정하는 것을 멈추거나 조절할 수가 없다				
3. 여러 가지 것들에 대해 걱정을 너무 많이 한다				
4. 편하게 있기가 어렵다				
5. 너무 안절부절 못해서 가만히 있기가 힘들다				
6. 쉽게 짜증이 나거나 쉽게 성을 내게 된다				
7. 마치 끔찍한 일이 생길 것처럼 두렵게 느껴진다				

저체중 출생아 비율

정의 전체 출생아 중에서 출생시 저체중으로 태어난 출생아의 비율

의의 저체중 출생은 높은 사망위험, 장기적으로 심혈관질환, 당뇨병 등의 원인이 됨

출처 통계청, 「인구동향조사」

측정방법 (출생 시 체중 2.5kg 미만의 출생아 수 ÷ 한 해 동안 태어난 출생아 수) × 100

※ 전체 출생아 수에서 체중 미상인 경우는 제외

작성주기 1년

해당연령 0세

비만율

정의 체질량지수(BMI) 기준 비만에 해당하는 아동·청소년의 비율

의의 세계보건기구에서는 비만을 질병으로 분류하고 있으며, 비만인 경우 정상인에 비하여 질병발생 위험이 높음

출처 교육부, 「학생건강검사표본통계」

측정방법 체질량지수(BMI)가 소아청소년 성장도표 기준 95백분위수 이상인 아동·청소년의 비율, 체질량지수(BMI) = 체중(kg)/[신장(m)]²

작성주기 1년

해당연령 초·중·고등학생

주관적 건강 인지를

정의 본인의 건강상태가 좋다고 인지하고 있는 아동·청소년의 비율

의의 자신의 건강에 대한 주관적 인지상태를 통해 건강상태 뿐 아니라 건강에 대한 관심정도를 보여줌

출처 질병관리청, 「청소년건강행태조사」

측정방법 자신의 건강상태가 어떠한지에 대한 5점 척도 응답 중 '매우 양호' 또는 '양호'한 편이라고 응답한 비율

작성주기 1년

해당연령 중·고등학생

조사표 항목

평상시 자신의 건강상태가 어떻다고 생각합니까?				
㉠ 매우 건강한 편이다	㉡ 건강한 편이다	㉢ 보통이다	㉣ 건강하지 못한 편이다	㉤ 매우 건강하지 못한 편이다

수면시간

정의 아동·청소년의 주중 평균 수면시간

의의 수면은 아동·청소년기의 발달에 있어 중요한 생리적 요인으로, 아동·청소년의 수면정도는 낮 시간 동안의 행동, 사고, 기분, 학업 등의 생활에 직접적인 영향을 미치고 생애전반의 발달과 건강상태의 건강결정요인이 됨

출처 질병관리청, 「청소년건강행태조사」

측정방법 조사대상자가 응답한 지난주 주중(월~금) 수면 시간의 평균

작성주기 1년

해당연령 중·고등학생

조사표 항목

최근 7일 동안, 잠자리에 든 시각과 일어난 시각은 보통 몇 시, 몇 분입니까?				
잠자리에 든 시각		일어난 시각		
주중(월~금)	시 분	시 분		
주말(토~일)	시 분	시 분		

예방접종률

정의 필수 백신을 모두 접종받은 아동의 비율

의의 예방접종률은 건강검진과 함께 아동의 건강이 제대로 관리되고 있는지를 파악할 수 있는 기초자료이며, 동시에 예방접종으로 신체적 건강을 유지할 수 있음

출처 질병관리청, 「전국어린이예방접종률현황」

측정방법 생후 72개월에 접종해야 하는 백신에 대해 모두 접종한 아동의 비율

작성주기 1년

해당연령 만 1~6세

영양결핍률

정의 에너지 및 영양소를 충분히 섭취하지 못한 아동·청소년의 비율

의의 아동·청소년기 영양결핍은 성장기뿐만 아니라 성인기의 건강상태에 지속적인 영향을 미칠 수 있음

출처 질병관리청, 「국민건강영양조사」

측정방법 에너지 섭취량이 필요추정량의 75% 미만이면서 칼슘, 철, 비타민 A, 리보플라빈의 섭취량이 모두 평균필요량 미만인 응답자의 비율

※ 면접 2일 전에 응답자가 하루동안 섭취한 음식명과 섭취량에 대해 조사(사진이나 기록)한 것을 활용하여 영양결핍률 산출

작성주기 1년

해당연령 만 1~18세

규칙적 운동 실천율

정의	일상생활에서 규칙적으로 일정 강도의 신체활동을 하는 아동·청소년의 비율
의의	아동의 낮은 신체활동은 대기오염의 증가, 입시 등 학업의 부담, 게임, 스마트폰 등에 대한 의존성의 증가 등과 밀접한 관계를 가짐
출처	질병관리청, 「청소년건강행태조사」
측정방법	최근 7일 동안 신체활동*을 하루에 60분 이상, 5일 이상 했다고 응답한 비율 * 신체활동 운동종류 상관없이 심장박동이 평상시 보다 증가하거나 숨이 찬 정도
작성주기	1년
해당연령	중·고등학생
조사표 항목	

최근 7일 동안, 심장박동이 평상시보다 증가하거나, 숨이 찬 정도의 신체활동을(종류에 상관없이) 하루에 총합 60분 이상 한 날은 며칠입니까?
① 최근 7일 동안 없다 ② 주 1일 ③ 주 2일 ④ 주 3일 ⑤ 주 4일 ⑥ 주 5일 ⑦ 주 6일 ⑧ 주 7일

04 학습·역량

학습시간

정의	아동·청소년이 하루 중에서 학습에 할당하는 시간
의의	우리나라 아동은 공교육과 사교육을 포함해 학습시간이 긴 편으로 학교급별 차이를 통해 학습시간을 파악할 필요 있음
출처	통계청, 「생활시간조사」
측정방법	하루 24시간 중 주행동을 기준으로 하여 ‘학교활동 학습’ 시간과 ‘학교활동 외 학습’ 시간을 합한 값
작성주기	5년
해당연령	만 10세~고등학생

사교육 참여율

정의	유료 사교육에 참여하고 있는 학생의 비율
의의	아동·청소년이 공교육 이외에 얼마나 많은 사교육에 참여하고 있는지를 보여주는 지표
출처	통계청, 「초·중고사교육비조사」
측정방법	유료로 일반교과목, 논술, 예체능, 교양, 취미, 취업 등을 목적으로 사교육을 받은 적이 있다고 응답한 학생의 비율 * 방과 후 활동, EBS 강의는 미포함
작성주기	1년
해당연령	초·중·고등학생
조사표 항목	

자녀가 지난 3월부터 5월 사이에 일반교과 과목 및 논술과 / 예체능 및 기타(취미, 교양 등)와 관련하여 / 취업을 목적으로 사교육을 받은 적이 있습니까?
① 예 ② 아니요

자녀가 2021년 1월부터 2021년 6월 사이에 유료로 진로·진학 학습상담을 받았거나 받을 계획입니까?
① 예 ② 아니요

* 2017년부터 진로·진학 학습상담 비용이 사교육비에 포함됨.

주관적 학업성취 정도

정의	자신의 학업성취에 대한 주관적인 인식 정도
의의	학생들의 인지하는 자신의 학업성취 정도를 보여주는 지표
출처	여성가족부, 「청소년종합실태조사」
측정방법	‘현재 학업 성적이 어떻다고 생각하는지’에 대한 5점 척도(‘매우 못한다’ ~ ‘매우 우수하다’) 응답의 평균점수
작성주기	3년
해당연령	만 13~18세
조사표 항목	

현재 학업 성적은 어떠하다고 생각합니까?
① 매우 못한다 ② 못하는 편이다 ③ 보통이다 ④ 우수한 편이다 ⑤ 매우 우수하다

학교생활 만족도

정의	전반적인 학교생활에 만족하는 아동·청소년의 비율
의의	학교생활의 전반에 대한 학생들의 주관적인 만족정도를 파악하기 위한 지표
출처	여성가족부, 「청소년종합실태조사」
측정방법	‘현재 학교생활이 만족스럽다’는 질문에 대한 4점 척도(‘전혀 그렇지 않다’ ~ ‘매우 그렇다’) 응답의 평균점수
작성주기	3년
해당연령	만 9~18세
조사표 항목	

현재 다니고 있는 학교에 대해 응답해 주십시오.

5) 현재 학교생활이 만족스럽다.

전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다
①	②	③	④

* 2020년까지는 ‘선생님, 친구 등과의 관계를 고려하면, 현재 다니고 있는 학교의 생활이 만족스럽다’로 질문되었음

학업중단율

정의	학업을 중단한 학생의 비율
의의	공교육 과정의 밖에 있는 아동·청소년을 파악할 수 있는 지표로 학교에 다니다가 중간에 그만두는 학생의 비율을 보여주는 지표
출처	한국교육개발원, 「교육기본통계」
측정방법	(학업중단자 ÷ 학생 수) × 100
작성주기	1년
해당연령	초·중·고등학생

영유아 언어발달 정도

정의	영유아의 전반적인 언어발달 정도
의의	영유아의 인지 발달 중 언어발달 정도를 보여주는 지표임
출처	보건복지부, 「아동종합실태조사」
작성주기	5년(2023년 이후 3년주기 변경)
측정방법	주양육자가 응답한 해당 월령별 아동의 전반적 언어발달 정도에 대한 4점 척도(‘전혀 할 수 없다’ ~ ‘잘 할 수 있다’) 응답의 평균점수 주양육자가 해당 아동의 월령별로 제시된 언어발달 측정 8개 항목에 대해 응답
해당연령	만 0~5세

05 여가·활동참여

평일 여가시간

정의	아동·청소년이 평일 하루 중 여가활동으로 보내는 시간
의의	평일에 얼마만큼의 시간을 자유롭게 보내고 있는지를 보여주는 지표
출처	한국청소년정책연구원, 「아동·청소년인권실태조사」
측정방법	평일에 자유롭게 활동할 수 있는 여가시간을 1시간 단위(1시간 미만 ~ 5시간 이상)로 응답한 각 시간대별 비율
작성주기	1년
해당연령	초등학교 4학년~고등학교 3학년
조사표 항목	

[초등학생] 학교에 가는 날(평일) 자유롭게 보낼 수 있는 여가(자유)시간은 하루에 보통 몇 시간 정도인가요?		
[중·고등학생] 학교에 가는 날(평일) 학생이 자유롭게 활용할 수 있는 여가(자유)시간은 하루에 보통 몇 시간 정도인가요?		
① 1시간 미만	② 1시간 이상~2시간 미만	③ 2시간 이상~3시간 미만
④ 3시간 이상~4시간 미만	⑤ 4시간 이상~5시간 미만	⑥ 5시간 이상

방과 후 활동

정의	아동·청소년이 평일 방과 후에 주로 하는 활동
의의	평일 방과 후에 주로 어떤 활동을 하는 지를 통해 아동·청소년의 일상생활을 파악할 수 있음
출처	보건복지부, 「아동종합실태조사」
측정방법	평일 방과 후에 주로 무엇을 하면서 보냈는지에 대한 1순위 응답 비율
작성주기	5년(2023년 이후 3년주기 변경)
해당연령	만 9~17세
조사표 항목	

여러분은 평일 방과 후 시간에 주로 무엇을 하며 지냈습니까?		
• 방과 후 하는 활동(주로 했던 활동)	1순위: _____	2순위: _____
보기에서 선택하여 2순위까지 번호를 적어주세요.		
① 스마트폰 사용하기(TV 동영상 시청, 게임하기, SNS 활동 등)	② TV 시청	③ 컴퓨터 게임하기
④ 집에서 숙제하기	⑤ 친구들과 놀기 (놀이터, PC방 등)	
⑥ 학교에서 남아서 자율학습, 방과 후 학교 참여하기	⑦ 학원이나 과외	
⑧ 방과 후 돌봄기관(지역아동센터, 복지관 등)이나 청소년시설(청소년수련관, 문화의 집, 청소년센터 등)		
⑨ 신체활동 또는 운동하기	⑩ 아르바이트	⑪ 기타()

[보조지표] 방과 후 활동하는 공간

정의	아동·청소년이 평일 방과 후에 주로 활동하는 공간
의의	한국청소년활동진흥원, 「청소년 방과 후 활동 수요 및 현황조사」
작성주기	3년
해당연령	초·중학생

조사표 항목			
평일(월~금) 아래 제시된 각 시간대에 주로 어디에서 시간을 보내나요? (문항별 하나씩 고르세요)			
문항	시간	가장 많이 시간을 보내는 장소	번호를 적어 주세요.
2-1.	오후 2시~2시 59분	① 학교(수업) ② 학교(놀봄학교, 돌봄교실, 방과 후학교) ③ 교과목 관련 학원 ④ 태권도, 합기도 등 운동학원(스포츠클럽) ⑤ 미술, 음악학원 ⑥ 지역아동센터, 방과 후아카데미 등 ⑦ 도서관, 독서실 ⑧ 우리집 ⑨ 이웃(친구)집, 친척집 ⑩ 편의점, 분식점, 식당 등 ⑪ 주변 놀이터, 공원 등 ⑫ 오락시설(pc방, 노래방 등) ⑬ 기타(위에 해당하는 것이 없을 때)	
		* 2시부터 ~ 저녁 8시 이후 까지 시간대별로 선택	

여가생활 만족도

정의	자신의 여가생활에 대해 주관적으로 만족하는 아동·청소년의 비율
의의	자신의 여가생활에 대한 전반적인 만족정도를 보여주는 지표
출처	통계청, 「사회조사」
측정방법	자신의 여가생활에 얼마나 만족하는지에 대해 5점 척도 응답 중 ‘약간 만족’ 또는 ‘매우 만족’으로 응답한 비율
작성주기	2년
해당연령	만 13~19세
조사표 항목	

귀하는 평소 여가 생활에 어느 정도 만족하십니까?	
① 매우 만족한다	② 약간 만족한다 ③ 보통이다 ④ 약간 불만족한다 ⑤ 매우 불만족한다

동아리 참여율

정의	동아리나 기타 단체에 가입하여 활동하고 있는 아동·청소년의 비율
의의	사회단체에 얼마나 관심을 보이고 참여하여 활동하는 지를 보여주는 지표
출처	여성가족부, 「청소년종합실태조사」
측정방법	‘청소년 단체나 동아리’, ‘인터넷을 통한 사이버 단체나 동아리’, ‘기타 단체나 동아리’ 중 현재 가입하여 활동하고 있다고 응답한 비율
작성주기	3년
해당연령	만 9~18세
조사표 항목	

현재 가입하여 활동하고 있는 단체 또는 동아리가 있습니까?		
구분	있다	없다
청소년 단체나 동아리[스카우트, 아람단·누리단, 해양소년단 등 학교 등 공식 기관의 단체 포함(종교 단체 제외)]	1	2
인터넷을 통한 사이버 단체나 동아리(인터넷 카페 등)	1	2
기타 단체나 동아리(종교 단체 포함)	1	2

사회문제 관심정도

정의	아동·청소년이 사회문제에 관심을 가지고 있는 정도
의의	사회참여에 대한 인식을 보기 위한 지표로 사회적 이슈나 쟁점에 대한 관심정도로 파악
출처	여성가족부, 「청소년종합실태조사」

측정방법 사회적 이슈나 쟁점, 정치문제에 얼마나 관심이 있는지에 대한 11점 척도(0~10점) 응답의 평균점수

작성주기 3년

해당연령 만 13~18세

조사표 항목

사회적 이슈나 쟁점, 정치문제에 어느 정도 관심이 있습니까? 아래 해당하는 칸의 번호에 표시해 주십시오.

전혀 관심 없다		보통이다						매우 관심 있다		
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

* 2020년 조사항목 문구 변경(그저 그렇다 → 보통이다)

아동·청소년 인권 존중에 대한 인식

정의 자신의 인권이 존중받고 있다고 생각하는 아동·청소년의 비율

정의 우리 사회가 얼마나 아동·청소년의 인권을 존중해주는 사회인지에 대한 아동·청소년들의 인식정도를 보여주는 지표

출처 한국청소년정책연구원, 「아동·청소년인권실태조사」

측정방법 우리나라, 학교, 가정, 온라인 공간 각각에서 얼마나 존중받고 있는지에 대한 4점 척도 응답 중 ‘존중받는 편이다’ 또는 ‘매우 존중받는다’로 응답한 비율

작성주기 1년

해당연령 초등학교 4학년~고등학교 3학년

조사표 항목

가정, 학교, 사회 등에서 나의 인권이 얼마나 존중받고 있나요? 각 항목을 잘 읽고 해당하는 번호에 동그라미(○)표를 해주세요.

	전혀 존중받지 못한다	존중받지 못하는 편이다	존중받는 편이다	매우 존중받는다
가정	①	②	③	④
학교	①	②	③	④
우리나라 전체	①	②	③	④
인터넷과 같은 온라인 공간	①	②	③	④

06 안전·위험행동

아동학대 피해 경험률

정의 아동·청소년 인구 대비 아동학대 피해 건수

의의 스스로를 보호할 수 없는 아동·청소년에 대한 학대는 심각한 정신적, 신체적 피해로 이어질수 있어 아동의 안전에 중요한 요인임

출처 보건복지부, 「학대피해아동보호현황」

측정방법 (신고접수된 아동학대 의심사례 중 아동학대로 판단된 사례수 ÷ 0~17세 추계인구) × 100,000

작성주기 1년

해당연령 만 0~17세

방과 후 방치 정도

정의 방과 후 보호자 없이 방치되어 있는 아동의 비율

의의 방과 후 혼자 있는 시간이 많아질수록 방임으로 이어질 가능성이 높고, 위험한 상황에 노출될 가능성이 큼

출처 보건복지부, 「아동종합실태조사」

측정방법 방과 후 0~5세는 30분 이상, 6~12세는 한 시간 이상 집에서 성인이나 보호자 없이 혼자 혹은 형제·자매끼리만 있었던 날이 일주일에 3일 이상인 비율

작성주기 5년(2023년 이후 3년주기 변경)

해당연령 만 0~12세

조사표 항목 보호자 응답항목

지난 일주일 동안 △△(이)는 하루에 0~5세는 30분 이상, 6~12세는 한 시간 이상 집에서 성인이나 보호자 없이 혼자 혹은 형제나 자매끼리만 있었던 적이 있습니까?
① 전혀 없었다 ② 1~2일 정도 ③ 3~4일 정도 ④ 거의 매일

또래폭력 피해 경험률

정의 또래로부터 폭력을 당한 경험이 있는 아동·청소년의 비율

의의 또래와의 관계가 중요해지는 만큼 또래로부터의 폭력 피해는 아동·청소년에게 신체적, 정서적인 피해를 야기할 수 있음

출처 여성가족부, 「청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사」

측정방법 최근 1년동안 다른 학생, 친구, 선후배로부터 유형별 폭력*피해를 경험했다고 응답한 비율

***유형별 폭력** 학교 안과 밖(언어폭력, 신체폭력, 돈/물건 갈취, 위협, 따돌림, 강제 심부름, 감금) 사이버 공간(언어폭력, 갈취, 위협, 따돌림, 망신)

작성주기 2년

해당연령 초등학교 4학년~고등학교 3학년

조사표 항목

최근 1년 동안, 다른 학생이나 친구, 선후배 등으로부터 다음과 같은 피해를 당한 적이 있나요?

	문항	피해를 당한 적이	
학교 안과 밖에서	1) 욕설이나 무시하는 말을 지속적으로 들음	① 있다	② 없다
	2) 손, 발 또는 물건으로 맞거나 그로 인해 다침	① 있다	② 없다
	3) 돈이나 물건을 빼앗김	① 있다	② 없다
	4. 때리거나 괴롭히겠다고 위협을 당함	① 있다	② 없다
	5. 왕따(집단따돌림)를 당함	① 있다	② 없다
	6. 강제 심부름(뽕셔틀, 게임셔틀, 와이파이어틀 등)을 당함	① 있다	② 없다
	7. 강제로 특정한 곳에 가두거나 나가지 못하게 함(감금)**	① 있다	② 없다
사이버 공간에서*	8. 온라인(인터넷)에서 욕설이나 무시하는 말을 지속적으로 들음	① 있다	② 없다
	9. 온라인(인터넷)에서 사이버머니나 게임아이템, 데이터 등을 빼앗김	① 있다	② 없다
	10. 온라인(인터넷)에서 괴롭히겠다고 위협을 당함	① 있다	② 없다
	11. 온라인(인터넷)에서 강제로 대화방에 초대되거나 초대받아 들어간 후 나만 대화방에 남고 모두 나가는 등의 괴롭힘을 당함	① 있다	② 없다
	12. 온라인(인터넷)에서 나인 척하거나 나에 대한 안 좋은 이야기를 퍼트리는 일을 당함**	① 있다	② 없다

* 2022년도 조사부터 ‘사이버(인터넷)상의 따돌림이나 괴롭힘을 당함’ 항목이 구체화되었음

** 2024년도 조사부터 항목이 추가되었음

교통사고 사망률

정의	해당 연령 인구 대비 교통사고로 인한 아동·청소년 사망자 수
의의	교통사고는 일상생활에서 쉽게 발생하는 안전사고 중 하나이며, 아동·청소년기의 주요 사망원인 중 하나임
출처	도로교통공단, 「교통사고분석시스템」, 통계청, 「장래인구추계」
측정방법	(0~20세 교통사고 사망자 수 ÷ 0~20세 추계인구) × 100,000
작성주기	1년
해당연령	만 0~20세

강력범죄 피해율

정의	해당 연령 인구 대비 강력범죄(흉악, 폭력) 피해 아동·청소년 수
의의	범죄 피해의 증가는 범죄피해에 대한 두려움과 연결되어 전반적인 사회에 대한 불안감을 높일 수 있음
출처	검찰청, 「범죄분석통계」; 행정안전부, 「주민등록인구현황」
측정방법	(0~20세 강력범죄 피해자 수 ÷ 0~20세 주민등록인구) × 100,000
작성주기	1년
해당연령	만 0~20세

흡연율

정의	흡연하는 청소년의 비율
의의	청소년의 대표적인 비행행동 중 하나인 흡연율은 건강악화 뿐 아니라 다른 비행행동이나 범죄에 노출될 가능성이 높음
출처	질병관리청, 「청소년건강행태조사」
측정방법	최근 30일 동안 한 번이라도 흡연(일반담배, 전자담배)을 했다고 응답한 비율
작성주기	1년
해당연령	중·고등학교생
조사표 항목	

최근 30일 동안, 일반담배(꺄련)를 한 개비라도 피운 날은 며칠입니까?
① 최근 30일 동안 없다 ② 월 1~2일 ③ 월 3~5일 ④ 월 6~9일 ⑤ 월 10~19일 ⑥ 월 20~29일 ⑦ 매일
최근 30일 동안, 니코틴이 포함된 액상형 전자담배를 사용한 날은 며칠입니까?
① 최근 30일 동안 없다 ② 월 1~2일 ③ 월 3~5일 ④ 월 6~9일 ⑤ 월 10~19일 ⑥ 월 20~29일 ⑦ 매일
최근 30일 동안, 꺄련형 전자담배(가열담배, 예:아이코스, 글로, 릴 등)를 한 번이라도 사용한 날은 며칠입니까?
① 최근 30일 동안 없다 ② 월 1~2일 ③ 월 3~5일 ④ 월 6~9일 ⑤ 월 10~19일 ⑥ 월 20~29일 ⑦ 매일

음주율

정의	음주하는 청소년의 비율
의의	음주율은 청소년의 건강에 악영향을 미치는 것과 함께 음주로 인해 다른 비행행동이나 범죄피해 등 유해환경에 노출될 가능성이 높음
출처	질병관리청, 「청소년건강행태조사」
측정방법	최근 30일 동안 1잔 이상 술을 마신 적 있다고 응답한 비율
작성주기	1년
해당연령	중·고등학생
조사표 항목	

최근 30일 동안, 1잔 이상 술을 마신 날은 며칠입니까?
① 최근 30일 동안 없다 ② 월 1~2일 ③ 월 3~5일 ④ 월 6~9일 ⑤ 월 10~19일 ⑥ 월 20~29일 ⑦ 매일

소년범죄 발생률

정의	해당 연령 인구 대비 범죄로 인해 수사기관에 입건된 청소년 범죄 발생 건수
의의	범죄행동은 자신 뿐 아니라 주변에게도 범죄피해의 영향을 미칠 수 있음
출처	검찰청, 「범죄분석통계」
측정방법	(14~18세 인구의 범죄발생 건수 ÷ 14~18세 주민등록인구) × 100,000
작성주기	1년
해당연령	만 14~18세

가출 경험률

정의	가출한 경험이 있는 아동·청소년의 비율
의의	혼자서 독립할 수 없는 상태에서의 가출은 범죄피해나 범죄행동으로 이어질 수 있음
출처	한국청소년정책연구원, 「아동·청소년인권실태조사」
측정방법	지난 1년간 가출한 경험이 있다고 응답한 비율
작성주기	1년
해당연령	초등학교 4학년~고등학교 3학년
조사표 항목	

최근 1년 동안 가출한 적이 있나요?
① 가출한 적이 있다 ② 가출한 적이 없다
※ 가출이란 부모나 보호자의 동의 없이, 하루 이상 무단으로 집에 들어가지 않는 행위를 말합니다.

스마트폰 과의존 위험률

정의	스마트폰 과의존 위험군(고위험군 및 잠재적위험군)에 해당되는 아동·청소년의 비율
의의	스마트폰이 일상에서 많이 활용되고 있지만 점차 이용연령이 낮아지면서 중독의 문제도 제기되고 있음
출처	과학기술정보통신부, 「스마트폰 과의존 실태조사」
측정방법	‘조절실패, 현저성, 문제적 결과’ 세 개 하위항목의 10개 문항에 대한 4점척도(‘전혀 그렇지 않다’ ~ ‘매우 그렇다’) 응답 중 세 가지 유형별 특성 중 한 개 이상의 특성을 나타내는 비율
작성주기	1년
해당연령	만 3~19세
조사표 항목	

3~9세 보호자 응답항목				
	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
나의 자녀는 스마트폰 이용에 대한 부모의 지도를 잘 따른다	①	②	③	④
나의 자녀는 정해진 이용시간에 맞춰 스마트폰 이용을 잘 마무리한다	①	②	③	④
나의 자녀는 이용종인 스마트폰을 뺏지 않아도 스스로 그만둔다	①	②	③	④
나의 자녀는 항상 스마트폰을 가지고 놀고 싶어한다	①	②	③	④
나의 자녀는 다른 어떤 것보다 스마트폰을 갖고 노는 것을 좋아한다	①	②	③	④
나의 자녀는 하루에도 수시로 스마트폰을 이용하려 한다	①	②	③	④
스마트폰 이용 때문에 아이와 자주 싸운다	①	②	③	④
나의 자녀는 스마트폰을 하느라 다른 놀이나 학습에 지장이 있다	①	②	③	④
나의 자녀는 스마트폰 이용으로 인해 시력이나 자세가 안 좋아진다	①	②	③	④

10세 이상 응답항목				
	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
스마트폰 이용시간을 줄이려 할 때마다 실패한다	①	②	③	④
스마트폰 이용시간을 조절 하는 것이 어렵다	①	②	③	④
적절한 스마트폰 이용시간을 지키는 것이 어렵다	①	②	③	④
스마트폰이 옆에 있으면 다른 일에 집중하기 어렵다	①	②	③	④
스마트폰 생각이 머리에서 떠나지 않는다	①	②	③	④
스마트폰을 이용하고 싶은 충동을 강하게 느낀다	①	②	③	④
스마트폰 이용 때문에 건강에 문제가 생긴 적이 있다	①	②	③	④
스마트폰 이용 때문에 가족과 심하게 다툼 적이 있다	①	②	③	④
스마트폰 이용 때문에 친구 혹은 동료, 사회적 관계에서 심한 갈등을 경험한 적이 있다	①	②	③	④
스마트폰 때문에 업무(학업 혹은 직업 등) 수행에 어려움이 있다	①	②	③	④

07 관계

부모와 함께 보내는 시간

- 정의

영유아가 평일과 주말에 부모와 함께 보내는 시간
- 의의

같이 보내는 시간보다는 질이 더 중요하지만 함께 보내는 시간을 통해 부모와의 관계를 파악하고자 하는 지표
- 출처

보건복지부, 「전국보육실태조사」
- 측정방법

아동의 주양육자가 응답한 아동이 평일과 주말에 아버지, 어머니랑 같이 보낸 평균 시간
- 작성주기

3년
- 해당연령

만 0~5세
- 조사표 항목

아동의 보호자(주양육자) 응답항목

이 아이가 어제, 그리고 지난 주말에 어머니 혹은 아버지와 함께 지내는 시간은 몇 시간 정도이었습니까?

* 부모 부재일 경우 해당 칸에 88 기입함. 아이가 잠자는 시간은 제외함.

어머니	최근 평일(하루)	(	) 시간
	지난 주말(하루)	(	) 시간
아버지	최근 평일(하루)	(	) 시간
	지난 주말(하루)	(	) 시간

가족과의 식사 빈도

- 정의

저녁식사를 가족과 함께하는 아동·청소년의 비율
- 의의

저녁식사를 통해 가족이 같은 시간을 보내고 같은 행동을 공유함으로써 가족간 관계에 긍정적인 영향을 미칠 수 있음
- 출처

여성가족부, 「청소년종합실태조사」
- 측정방법

최근 1년간 부모님(또는 양육자)과 저녁 식사를 주 4회 이상 함께한다고 응답한 비율
- 작성주기

3년

해당연령 만 9~18세

조사표 항목

최근 1년 동안 부모님(또는 주양육자)과 다음 활동 각각을 얼마나 자주 하셨습니까?

	거의 하지 않았다	월 1~3회	주 1~3회	주 4~6회	매일 한다
6) 저녁 식사	①	②	③	④	⑤

가족 내 의사결정에 대한 인식

- 정의

가족 내 의사결정 상황에서 자신의 의견이 존중된다고 느끼는 아동·청소년의 비율
- 의의

자신의 의견이 반영되고 존중된다고 느낄수록 가족간 관계도 원만할 수 있음
- 출처

한국청소년정책연구원, 「아동·청소년인권실태조사」
- 측정방법

가정 내 의사결정 상황*에서 자신의 의견이 존중되는지에 대한 4점 척도 응답 중 ‘그런 편이다’ 또는 ‘매우 그렇다’로 응답한 비율
- * 집 안의 중요한 문제, 진학할 상급학교, 장래희망, 공부시간이나 방법, 휴식시간, 하고싶은 활동

작성주기 1년

해당연령 초등학교 4학년~고등학교 3학년

조사표 항목

다음은 의사결정 시 부모님(보호자)의 태도에 관한 질문입니다. 각 항목을 잘 읽고 해당하는 번호에 동그라미(○)표를 해주세요.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다
부모님(보호자)은 집안의 중요한 문제를 결정할 때 나의 의견을 듣고 존중해 주신다	①	②	③	④
진학할 상급학교(고등학교, 대학교 등)를 결정할 때 내가 원하는 학교를 부모님(보호자)도 존중해 주신다	①	②	③	④
장래희망을 결정할 때 내가 원하는 진로(직업)를 부모님(보호자)도 존중해 주신다	①	②	③	④
부모님(보호자)은 공부시간이나 방법(학원 또는 학습지 선택 등)을 결정할 때 나의 의견을 듣고 존중해 주신다	①	②	③	④
부모님(보호자)은 평소 내가 편안히 쉬고 싶을 때 쉴 수 있도록 나의 선택을 존중해 주신다*	①	②	③	④
부모님(보호자)은 평소 내가 하고 싶은 것을 하면서 시간을 보낼 수 있도록 나의 선택을 존중해 주신다*	①	②	③	④

* 표시 항목은 2023년 조사부터 추가된 항목임

가족관계 만족도

- 정의

아동·청소년이 가족관계 전반에 대해 주관적으로 만족하는 정도
- 의의

가족관계에 대한 아동·청소년의 주관적인 인식정도를 보여주는 지표
- 출처

여성가족부, 「청소년종합실태조사」
- 측정방법

현재의 가정생활에 얼마나 만족하는지에 대한 11점 척도(0~10점) 응답의 평균점수
- 작성주기

3년
- 해당연령

만 9~18세
- 144
- 145

조사표 항목	다음 각각에 대해 얼마나 만족하십니까?											
	전혀 만족하지 않는다				보통이다				매우 만족한다			
	1) 가족과의 관계	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

친구와 자주 노는 비율

- 정의** 또래 친구와 어울려 노는 아동의 비율
- 의의** 또래와의 관계가 원만한지를 보여주는 지표임
- 출처** 보건복지부, 「아동종합실태조사」
- 측정방법** 해당 아동이 친구들과 어울려 노는 횟수가 일주일에 1회 이상이라고 응답한 비율
- 작성주기** 5년(2023년 이후 3년주기 변경)
- 해당연령** 만 3~8세
- 조사표 항목** 보호자 응답항목

△△(이)는 친구와 얼마나 자주 놀니까?

① 거의 놀지 않는다 ② 한달에 1~2회 ③ 일주일에 1~2회 논다 ④ 거의 매일 논다

이야기 상대가 있는 사람의 비율

- 정의** 이야기 상대가 필요할 때 이야기를 할 사람이 주변에 있는 청소년의 비율
- 의의** 고민이나 생각이 많아지는 시기인 청소년기에 이야기를 나눌 상대가 주변에 있는지를 보여주는 지표
- 출처** 통계청, 「사회조사」
- 측정방법** ‘낙심하거나 우울하여 이야기할 상대가 필요한 경우’ 이야기 상대가 있다고 응답한 비율
- 작성주기** 2년
- 해당연령** 만 13~18세
- 조사표 항목**

귀하는 다음과 같은 상황에서, 도움을 받을 수 있는 사람(함께 살지 않는 가족, 친척, 친구, 이웃, 직장 동료 등)이 몇 명 있으십니까?

3. 낙심하거나 우울해서 이야기 상대가 필요한 경우

① 있다 ()명 ② 없다

※ “도움받을 수 있는 사람”에는 가사 도우미 등 돈을 주고 고용한 사람, 사회 복지 단체의 활동가 등은 포함되지 않습니다.

친구관계 만족도

- 정의** 아동·청소년이 친구와의 관계에 주관적으로 만족하는 정도
- 의의** 또래와의 관계에 대한 아동·청소년의 주관적인 만족 정도를 보여주는 지표임
- 출처** 여성가족부, 「청소년종합실태조사」
- 측정방법** 친구들과의 관계에 얼마나 만족하는지에 대한 11점 척도(0~10점) 응답의 평균점수
- 작성주기** 3년
- 해당연령** 만 9~18세

조사표 항목	다음 각각에 대하여 얼마나 만족하십니까?											
	전혀 만족하지 않는다				보통이다				매우 만족한다			
	4) 친구들과의 관계	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

사회 신뢰도

- 정의** 아동·청소년들이 생각하는 우리 사회에 대한 신뢰 정도
- 의의** 사회적 신뢰정도는 삶의 질과 연관성이 높은 지표로 아동·청소년이 우리 사회에 대해서 얼마나 신뢰하는 지를 파악하는 지표임
- 출처** 여성가족부, 「청소년종합실태조사」
- 측정방법** 우리 사회가 믿을 수 있는 사회라고 생각하는지에 대한 4점 척도(1~4점) 응답 중 ‘그렇다’ 또는 ‘매우 그렇다’로 응답한 비율
- 작성주기** 3년
- 해당연령** 만 13~18세
- 조사표 항목**

다음 각 문항에 대해 귀하의 생각과 가장 가까운 것 하나를 응답해 주십시오.

구분	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다
5) 우리 사회는 믿을 수 있다	①	②	③	④

08 주관적 웰빙

삶의 만족도

- 정의** 아동·청소년의 전반적인 삶에 대한 주관적인 만족 정도
- 의의** 주관적 웰빙 측정 요소 중 하나로 인지적 측면에서의 자신의 삶에 대한 전반적인 만족정도를 측정하는 지표임
- 출처** 여성가족부, 「청소년종합실태조사」
- 측정방법** 전반적인 삶에 얼마나 만족하고 있는지에 대한 11점 척도(0~10점) 응답의 평균점수
- 작성주기** 3년
- 해당연령** 만 9~18세
- 조사표 항목**

요즘 자신의 삶(생활)에 대해 전반적으로 얼마나 만족하고 있습니까?

전혀 만족하지 않는다				보통				매우 만족한다			
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

긍정정서

- 정의** 아동·청소년이 일상생활에서 긍정정서(행복)를 느끼는 정도
- 의의** 주관적 웰빙 측정 요소 중 하나로 정서적 측면에서의 긍정적 정서경험을 측정하는 지표임
- 출처** 여성가족부, 「청소년종합실태조사」
- 측정방법** 어제 어느 정도 행복했는지에 대한 11점 척도(0~10점) 응답의 평균점수
- 작성주기** 3년

해당연령 만 9~18세

조사표 항목

어제 어느 정도 행복했다고 생각합니까?

전혀 행복하지 않았다					보통					매우 행복했다	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

부정정서

정의 아동·청소년이 일상생활에서 부정정서(근심걱정, 우울)를 느끼는 정도

의의 주관적 웰빙 측정 요소 중 하나로 정서적 측면에서의 부정적 정서경험을 측정하는 지표임

출처 여성가족부, 「청소년종합실태조사」

측정방법 어제 얼마나 근심 또는 걱정을 하였는지, 우울하였는지에 대한 11점 척도(0~10점) 응답의 평균점수

작성주기 3년

해당연령 만 9~18세

조사표 항목

어제 어느 정도 근심 또는 걱정을 하였습니까?

전혀 하지 않았다					보통					매우 많이 했다	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

어제 어느 정도 우울하였습니까?

전혀 우울하지 않았다					보통					매우 우울 했다	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

삶의 가치에 대한 인식

정의 아동·청소년이 자신의 삶에 대해 가치있다고 생각하는 정도

의의 미래지향적인 측면에서 아동·청소년이 자신의 삶이 얼마나 가치있다고 생각하는지를 보여주는 지표임

출처 여성가족부, 「청소년종합실태조사」

측정방법 요즘 자신이 하고 있는 일이 전반적으로 얼마나 가치 있다고 생각하는지에 대한 11점 척도(0~10점) 응답의 평균점수

작성주기 3년

해당연령 만 9~18세

조사표 항목

요즘 자신이 하고 있는 일이 전반적으로 얼마나 가치 있다고 생각합니까?

전혀 가치 없다					보통					매우 가치 있다	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

※ 학생의 경우, 일이란 학교생활, 숙제, 공부 등을 말합니다.

2. (아동·청소년 분과) 삶의 질 지표검토위원회

분과위원장

유민상 한국청소년정책연구원 선임연구위원

분과위원

강미정 세이브더칠드런 부장

김혜자 한국교육개발원 연구위원

류정희 한국보건사회연구원 연구위원

오연주 한국지능정보사회진흥원 수석연구원

유성렬 백석대학교 사회복지학부 교수

유조안 서울대학교 사회복지학과 교수

진미정 서울대학교 아동가족학과 교수

아동·청소년 삶의 질 2025

집필진 심수진, 국가데이터처 국가통계연구원 사무관
김은아, 국가데이터처 국가통계연구원 주무관

발행일 2025년 10월

발행인 김진, 국가통계연구원장

발행처 국가데이터처 국가통계연구원
대전광역시 서구 한밭대로 713 나라키움 통계센터 8층
042-366-7133

디자인 동그란북
eumeumeum20@gmail.com

ISSN 3092-0302



