

왜 청소년은 AI 거버넌스에 없을까?

청소년 참여형 AI 설계 거버넌스와 K-Youth AI Impact Index 제안을 중심으로

조윤이

현대고등학교 교사 · 울산과학기술원(UNIST) 기술경영학 석사

청소년 AI 거버넌스

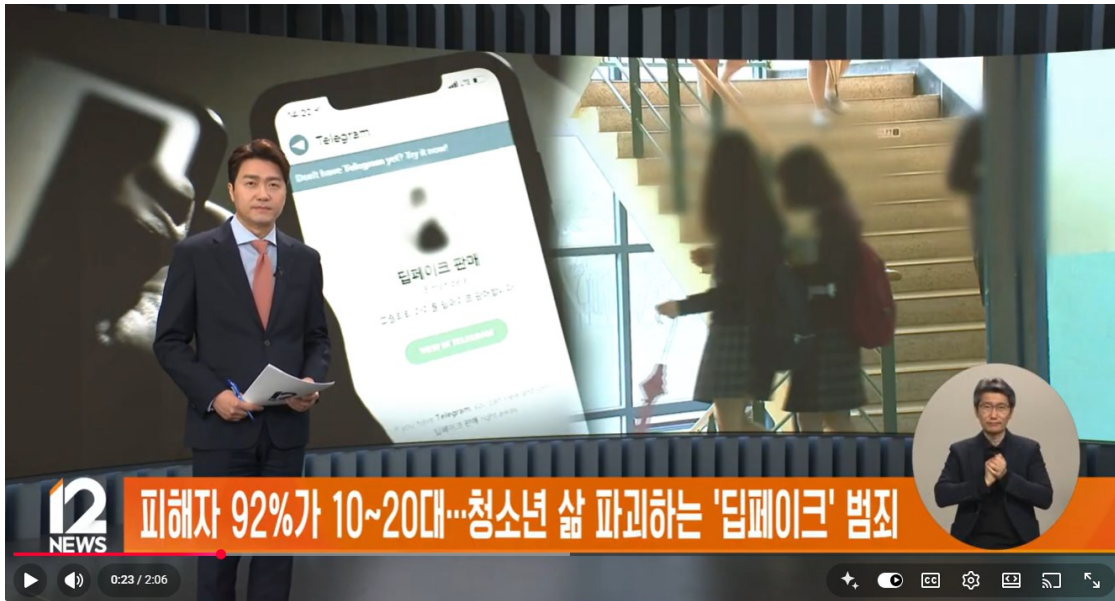
청소년 안전·관리

플랫폼 설계 책임

청소년 AI 영향지수

AI 추천 · 광고 · 생성형 콘텐츠는
청소년의 학습과 판단, 데이터와 노출을 매일 형성함

그런데 그 규칙을 만드는 자리에는 왜 청소년이 없을까?



피해자 92%가 10~20대...청소년 삶 파괴하는 '딥페이크' 범죄 / EBS뉴스 2025. 04. 10

- 생성형 이미지 콘텐츠는 청소년, 유튜브, SNS 등 디지털 네이티브 세대의 활용이 가장 활발한데, 해당 세대의 윤리 교육, 미디어 리터러시 문제 등은 상대적으로 소외되었음.
- 향후에는 10대·20대 이용자 경험, 미디어 교육 전문가 의견 등을 포함해 균형 잡힌 시각 제공 필요.

청소년 참여는 실질적 권리와 대표성 보장

청소년은 AI 기반 디지털 환경의 직접 이해관계자이지만,
설계 규칙을 만드는 자리에는 부재하면서 대표자 공백이 발생함

거버넌스는 AI 사용 교육을 넘어
‘누가 설계 규칙을 만드는가’

1

직접 영향

AI는 청소년의 학습 · 추천 · 광고 ·
데이터 제공에 매일 개입함



2

성인 대리의 한계

성인은 보호 기준을 만들 수 있지만
청소년의 실제 사용 맥락을 대신 경험
할 수 없음



3

보호만으로 부족

피해 발생 이후의
신고 · 삭제 · 배상만으로는 설계 단계의
위험을 막기 어려움

연구 질문 | 청소년은 '보호 객체'를 넘어 AI 환경의 설계 기준을 만드는 주체가 될 수 있는가?

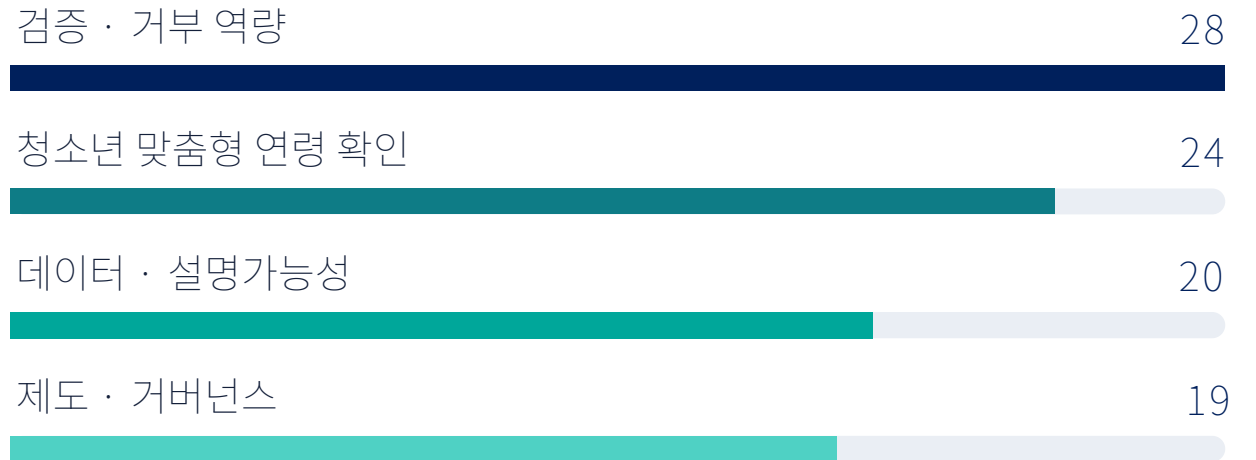
연구 방법

고등학생 대상 반구조화 심층 인터뷰를 텍스트 마이닝
· 주제 분석 진행

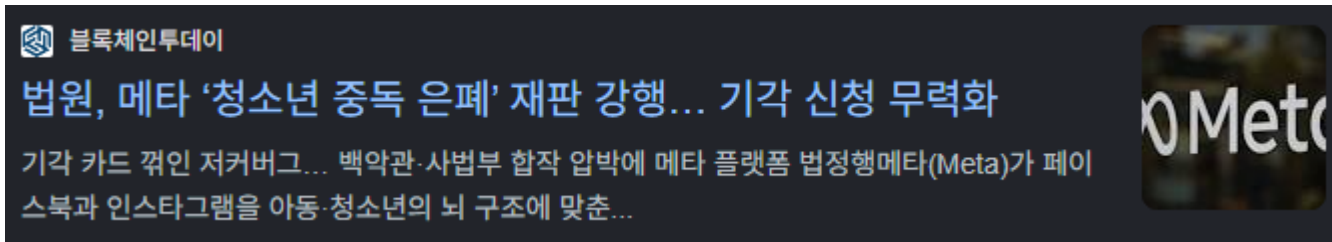
청소년 경험 = AI가 학습 · 판단 · 노출 · 데이터 ·
자기이해에 실제로 사용된 것



대화에 나타난 네 주제 (언급 강도 순)



청소년에게 필요한 것은 연령과 위험 수준에 민감한 플랫폼 설계



연령 맥락

“나이에 따라 광고를 달리했으면...”
동일한 추천·광고가 다른 연령에게 같은 방식으로 노출됨

사용 단계

AI가 과제의 기획·탐색·작성·검토 전 과정을 대체할 때, 학생의 판단과 표현 기회가 줄어들음

위험 신호

딥페이크·성착취물·유해 추천·신고 실패는 사후 대응만으로 충분하지 않음

메타 사례에서 법원이 '청소년에게 해가 될 정도의 강박적 사용을 유도하도록 설계됐는지'를 재판 쟁점으로 본 것은 청소년도 사용하는 AI 플랫폼이 사용 단계·연령·위험 신호를 민감하게 설계해야 함을 보여주는 참고 사례로 해석 가능함.

청소년 발화에서 찾은 설계 요구

발화 ①

“주제 · 방향은 학생이 결정”

설계 요구: 단계적 AI 사용 규약
학생 결정 영역과 AI 보조 영역을 구분

발화 ②

“내가 무엇을 원하는지 알아야 질문”

설계 요구: 질문 · 검증 · 거부 교육
프롬프트보다 먼저 자기 판단을 세움

발화 ③

“나이에 따라 광고를 달리했으면”

설계 요구: 연령 적합 추천 · 광고
AI 표시와 유해도 안내를 함께 제공

따라서 청소년 참여는 의견 수렴 행사가 아니라, 설계 기준을 만드는 절차여야 함

해결 방안: 참여 구조 · 설계 기준 · 책임 공시

1 KrIGF 청소년 AI 거버넌스 트랙

청소년·기업·정부·시민사회가 같은 테이블에서 청소년 AI 위험과 설계 기준을 논의하는 상설 트랙 형성

2 청소년 경험 기반 체크리스트

학습 단계, 연령 적합 노출, 데이터 최소화, AI 표시, 신고·구제 기준을 체크리스트화

3 청소년 AI 영향지수

플랫폼이 기준을 얼마나 이행했는지 100점으로 평가·공시하고 개선 권고에 연결

청소년 경험을 설계 기준으로, 설계 기준을 공개 지수로,
공개 지수를 플랫폼 책임으로 연결

(1) 청소년 트랙 신설

왜 필요한가

청소년은 AI 기반 위험을 가장 먼저 경험함. 당사자 경험 없이는 연령 적합 설계와 위험 신호를 놓치기 쉬움

기업의 기대효과

초기 리스크 탐지 · 신뢰 확보 · 규제 대응 준비 · 청소년 친화 UX 개선
문제가 커진 뒤 소송 · 평판 비용을 치르는 것보다 예방 설계가 유리함

운영 방식

사전 워크숍 → 포럼 발표 → 청소년 패널 심의
산출물: 경험 보고서, 설계 개선 권고안, YAII 시범평가

참고 사례

WEF AI Youth Council

14~21세 청소년이 AI 윤리·거버넌스를 논의하고, 기업용 AI for Children Toolkit 제작에 참여



BTF 청소년 대표 발언

청소년은 주요 피해자인 동시에 새로운 위험을 가장 먼저 인식하는 주체이며, 경험과 관점이 설계 단계에 반영되어야 함



(2) 사전 설계 체크리스트

1 사용 맥락

- 청소년은 이 서비스를 언제, 왜 사용하는가?
- 학습·친구관계·정서지원 등 민감한 사용 맥락이 포함되는가?

2 연령 적합성

- 추천·광고·자동재생이 발달 단계에 맞게 조정되는가?
- 유해 콘텐츠 차단과 야간·과몰입 완화 장치가 있는가?

3 데이터·투명성

- 어떤 데이터를 수집하는지 쉽게 알 수 있는가?
- AI 생성물 표시, 추천 이유 설명, 삭제 요청 경로가 보이는가?

4 선택권·주체성

- 끄기·거부·맞춤설정 변경이 청소년도 이해할 수 있게 제공되는가?
- 다크패턴이나 과도한 의존을 줄이고, 스스로 멈출 수 있는 설계인가?

5 신고·구제

- 피해 신고, 콘텐츠 삭제, 보호자·학교·상담 연계가 가능한가?
- 신고 이후 처리 결과와 회복 지원이 청소년 친화적 언어로 안내되는가?

청소년의 경험을 출시 전 점검 가능한 설계 질문으로 바꾸기

(3) 플랫폼의 책임 영향지수

BTF 조사: 신고된 사이버폭력 사건의 81.4%에 대해 플랫폼 기업이 아무 조치도 하지 않았다는 문제 제기

정기적 모니터링과 벤치마킹이 없으면, 기업 책무성은 약화됨

K-youth impact index는 공백을 공개 지표로 메우고 청소년에 대한 플랫폼의 책임 강화

청소년

선택 · 거부 정보

앱의 청소년 영향 정도를 라벨처럼 확인
유해 추천 · 광고 거부 근거

기업

설계 개선 압력

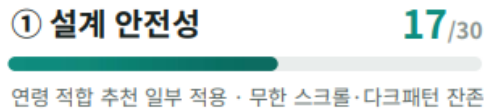
연령 적합 추천 · 최소수집 · AI 표시
신고 · 구제 절차 개선 요구

정책

규제 · 지원 근거

저점수 플랫폼 개선 권고
청소년 패널 재심의

적용 예시 'OO 슷폼·AI 추천 앱' 1분기 영향지수 산출 (예시)



종합 영향지수
52/100

등급
D · 유의

청소년 공시 배지 (앱 내 노출)

⚠ 이 앱의 청소년 영향지수 **52점(D)** — 광고·추천 설계 개선 권고, 청소년 패널 재심의 대상

청년이 되기 전에 존재하는 청소년

청소년에게도
실질적인 힘을 통해 실질적 거버넌스를
함께 만들어가기를 바랍니다.

경청해 주셔서 감사합니다.