



[목차]

제1절. 조사 개요	19
1. 조사 목적	19
2. 조사 연혁	19
3. 조사 내용 및 범위	20
1) 학생 및 성인	20
2) 교사 및 학부모	21
4. 사이버폭력 정의	22
5. 조사 설계	23
6. 응답자 특성	24
1) 학생	24
2) 교사	25
3) 학부모	25
4) 성인	26
제2절. 주요결과 요약	27
1. 사이버폭력 실태	27
1) 17년도 사이버폭력 경험	27
2) 사이버폭력 가해·피해 유형	27
(1) 사이버폭력 가해 유형	27
(2) 사이버폭력 피해 유형	28
2. 사이버폭력 경험자 특성	29
1) 사이버폭력 가해 경험 매체	29
2) 사이버폭력 피해 경험 매체	30
3) 사이버폭력 가해 이유 및 가해 후 심리 변화	31
4) 유튜브 이용 현황	32
3. 사이버폭력 인식 및 예방대책	33
1) 사이버폭력의 심각성 인지	33
2) 필요 규정 및 프로그램	33
3) 사이버폭력 대응 교육 우선순위	34

제3절. 학생 대상 조사결과	35
1. 사이버폭력 경험	35
1) 사이버폭력 경험 및 유형	35
(1) 가·피해 경험률	35
(2) 사이버폭력 가해 유형	36
(3) 사이버폭력 가해 유형별 빈도	37
(4) 사이버폭력 피해 유형	38
(5) 사이버폭력 피해 유형별 빈도	39
(6) 사이버폭력 ‘갈취’ 유형 경험률	40
2) 사이버폭력 목격 경험	41
(1) 목격 현황	41
(2) 목격 후 대응	42
(3) 목격 후 미대응 이유	43
3) 사이버폭력 신고 및 처벌 인지	44
2. 사이버폭력 특성	45
1) 사이버폭력 가해 특성	45
(1) 가해 대상	45
(2) 가해 수단 및 방식	46
(3) 가해 이유	47
(4) 가해 후 심리	48
2) 사이버폭력 피해 특성	49
(1) 가해 주체	49
(2) 피해 수단 및 방식	50
(3) 피해 후 대응	51
(4) 피해 후 미대응 이유	52
(5) 피해 후 심리	53
3) 사이버폭력 주변 인지	54
(1) 가해 후 주변 인지	54
(2) 피해 후 주변 인지	55
3. 사이버폭력 유형별 특성	56
1) 가해 유형별 특성	56
(1) 가해 대상	56
(2) 가해 수단 및 방식	57
(3) 가해 이유	58
(4) 가해 후 심리	59
2) 피해 유형별 특성	60
(1) 가해 주체	60

(2) 피해 수단 및 방식	61
(3) 피해 후 대응	62
(4) 피해 후 심리	63
4. 사이버폭력 원인	64
1) 인터넷 이용특성별	64
(1) 인터넷 이용목적별 사이버폭력 경험	64
(2) 인터넷 이용서비스별 사이버폭력 경험	65
(3) 유해 콘텐츠에 대한 인식별 사이버폭력 경험	66
2) 환경요인별	67
(1) 개인 환경요인별 사이버폭력 경험	67
(2) 가정 및 학교 환경요인별 사이버폭력 경험	68
3) 사이버폭력 가·피해 상관성	69
5. 유튜브(YouTube) 이용 행태	70
1) 이용 현황	70
(1) 이용 시간	70
(2) 이용 기기	71
(3) 시청 영상 종류	72
(4) 시청 방식	73
2) 유해 영상물 시청 및 공유 현황	74
(1) 유해 영상물 시청 및 공유 경험	74
(2) 유해 영상물 시청 시 제약	75
제4절. 성인 대상 조사결과	76
1. 사이버폭력 경험	76
1) 사이버폭력 경험 및 유형	76
(1) 가·피해 경험률	76
(2) 사이버폭력 가해 유형	77
(3) 사이버폭력 가해 유형별 빈도	78
(4) 사이버폭력 피해 유형	79
(5) 사이버폭력 피해 유형별 빈도	80
(6) 사이버폭력 ‘갈취’ 유형 경험률	81
2) 사이버폭력 목격 경험	82
(1) 목격 현황	82
(2) 목격 후 대응	83
(3) 목격 후 미대응 이유	84
3) 사이버폭력 신고 및 처벌 인지	85

2. 사이버폭력 특성	86
1) 사이버폭력 가해 특성	86
(1) 가해 대상	86
(2) 가해 수단 및 방식	87
(3) 가해 이유	88
(4) 가해 후 심리	89
2) 사이버폭력 피해 특성	90
(1) 가해 주체	90
(2) 피해 수단 및 방식	91
(3) 피해 후 대응	92
(4) 피해 후 미대응 이유	93
(5) 피해 후 심리	94
3) 사이버폭력 주변 인지	95
(1) 가해 후 주변 인지	95
(2) 피해 후 주변 인지	96
3. 사이버폭력 유형별 특성	97
1) 가해 유형별 특성	97
(1) 가해 대상	97
(2) 가해 수단 및 방식	98
(3) 가해 이유	99
(4) 가해 후 심리	100
2) 피해 유형별 특성	101
(1) 가해 주체	101
(2) 피해 수단 및 방식	102
(3) 피해 후 대응	103
(4) 피해 후 심리	104
4. 사이버폭력 원인	105
1) 인터넷 이용특성별	105
(1) 인터넷 이용목적별 사이버폭력 경험	105
(2) 인터넷 이용서비스별 사이버폭력 경험	106
(3) 유해 콘텐츠에 대한 인식별 사이버폭력 경험	107
2) 환경요인별	108
3) 사이버폭력 가·피해 상관성	109
5. 유튜브(YouTube) 이용 행태	110
1) 이용 현황	110
(1) 이용 시간	110
(2) 이용 기기	111

(3) 시청 영상 종류	112
(4) 시청 방식	113
2) 유해 영상물 시청 및 공유 현황	114
(1) 유해 영상물 시청 및 공유 경험	114
(2) 유해 영상물 시청 시 제약	115

제5절. 교사 대상 조사결과 116

1. 학생의 인터넷 이용 인식	116
1) 학생의 인터넷 이용에 대한 견해	116
2) 학생의 인터넷 이용에 대한 인지	117
3) 학생과의 온라인 교류 경험	118
2. 사이버폭력 인식 및 대응	119
1) 사이버폭력 및 사이버폭력 심각성 인지	119
2) 교내 사이버폭력 발생 현황	120
3) 사이버폭력 가·피해 대응	121
(1) 관련 규정/프로그램 운영 여부	121
(2) 운영 중인 규정/프로그램	122
(3) 가·피해 대응법	123
3. 사이버폭력 대응 및 예방 역할	124
1) 사이버폭력 관련 규정 및 프로그램	124
(1) 규정 및 프로그램 효과성 평가	124
(2) 도입 필요 규정 및 프로그램	125
2) 사이버폭력 관련 교육	126
(1) 사이버폭력 대응교육 이수 경험 및 평가	126
(2) 대응교육 대상 우선순위	127
3) 사이버폭력 보호기관의 중요성	128

제6절. 학부모 대상 조사결과 129

1. 자녀의 인터넷 이용 인식	129
1) 자녀의 인터넷 이용에 대한 견해	129
2) 자녀의 인터넷 이용에 대한 인지	130
3) 자녀와의 온라인 교류 경험	131
2. 사이버폭력 인식 및 대응	132
1) 사이버폭력 및 사이버폭력 심각성 인지	132
2) 자녀의 사이버폭력 경험 여부	133

3) 자녀의 사이버폭력 가·피해 인지 후 대응	134
(1) 자녀의 사이버폭력 가해행동 인지 후 대응	134
(2) 자녀의 사이버폭력 피해 인지 후 대응	135
(3) 사이버폭력 예방대책	136
3. 사이버폭력 대응 및 예방 역할	137
1) 예방대책 효과성 평가	137
2) 사이버폭력 관련 교육	138
(1) 사이버폭력 대응교육 이수 경험	138
(2) 대응교육 대상 우선순위	139
3) 사이버폭력 보호기관의 중요성	140
부록1. 설문지	141

[그림 목차]

제2절. 주요결과 요약	27
1. 사이버폭력 실태	27
1) 17년도 사이버폭력 경험	27
[그림 2-1-1] 사이버폭력 경험	27
2) 사이버폭력 가해·피해 유형	27
[그림 2-1-2] 사이버폭력 가해 유형	28
[그림 2-1-3] 사이버폭력 피해 유형	28
2. 사이버폭력 경험자 특성	29
1) 사이버폭력 가해 경험 매체	29
[그림 2-2-1] 사이버폭력 가해 수단(매체)	29
2) 사이버폭력 피해 경험 매체	30
[그림 2-2-2] 사이버폭력 피해 수단(매체)	30
3) 사이버폭력 가해 이유 및 가해 후 심리	31
4) 유튜브 이용 현황	32
[그림 2-2-3] 사이버폭력 가해 경험자의 YouTube 시청 영상물 종류	32
[그림 2-2-4] 사이버폭력 가해 경험자의 유해 영상물 시청 경험	32
3. 사이버폭력 인식 및 예방대책	33
1) 사이버폭력의 심각성 인지	33
[그림 2-3-1] 사이버폭력의 심각성 인지(교사, 학부모)	33
2) 필요 규정 및 프로그램	33
[그림 2-3-2] 학교 도입 필요 규정 및 프로그램	33
3) 사이버폭력 대응 교육 우선순위	34
[그림 2-3-3] 사이버폭력 대응교육 대상 우선순위	34
제3절. 학생 대상 조사결과	35
1. 사이버폭력 경험	35
1) 사이버폭력 경험 및 유형	35
[그림 3-1-1] 학생 사이버폭력 경험률 (%)	35
[그림 3-1-2] 학생 사이버폭력 가해 유형 (복수응답, %)	36
[그림 3-1-3] 학생 사이버폭력 가해 유형별 빈도 (%)	37
[그림 3-1-4] 학생 사이버폭력 피해 유형 (복수응답, %)	38
[그림 3-1-5] 학생 사이버폭력 피해 유형별 빈도 (%)	39
[그림 3-1-6] '갈취' 유형 포함 전후 전체 사이버폭력 경험률 비교 (%)	40
2) 사이버폭력 목격 경험	41
[그림 3-1-7] 학생 사이버폭력 목격 경험 (%)	41
[그림 3-1-8] 학생 사이버폭력 목격 후 대응 (복수응답, %)	42

[그림 3-1-9] 학생 사이버폭력 목격 후 미대응 이유 (%)	43
3) 사이버폭력 신고 및 처벌 인지	44
[그림 3-1-10] 학생 사이버폭력 신고기관 및 법적처벌 인지 (%)	44
2. 사이버폭력 특성	45
1) 사이버폭력 가해 특성	45
[그림 3-2-1] 학생 사이버폭력 가해 대상 (복수응답, %)	45
[그림 3-2-2] 학생 사이버폭력 가해 수단 및 방식 (%)	46
[그림 3-2-3] 학생 사이버폭력 가해 이유 (복수응답, %)	47
[그림 3-2-4] 학생 사이버폭력 가해 후 심리 (%)	48
2) 사이버폭력 피해 특성	49
[그림 3-2-5] 학생 사이버폭력 가해 주체 (복수응답, %)	49
[그림 3-2-6] 학생 사이버폭력 피해 수단 및 방식 (%)	50
[그림 3-2-7] 학생 사이버폭력 피해 후 대응 (복수응답, %)	51
[그림 3-2-8] 학생 사이버폭력 피해 후 미대응 이유 (복수응답, %)	52
[그림 3-2-9] 학생 사이버폭력 피해 후 심리 (%)	53
3) 사이버폭력 주변 인지	54
[그림 3-2-10] 학생 사이버폭력 가해 후 주변 인지 (복수응답, %)	54
[그림 3-2-11] 학생 사이버폭력 피해 후 주변 인지 (복수응답, %)	55
3. 사이버폭력 유형별 특성	56
1) 가해 유형별 특성	56
[그림 3-3-1] 사이버폭력 가해 유형별 가해 대상 (복수응답, %)	56
[그림 3-3-2] 사이버폭력 가해 유형별 가해 수단 (복수응답, %)	57
[그림 3-3-3] 사이버폭력 가해 유형별 가해 방식 (%)	57
[그림 3-3-4] 사이버폭력 가해 유형별 가해 이유 (복수응답, %)	58
[그림 3-3-5] 사이버폭력 가해 유형별 가해 후 심리 (%)	59
2) 피해 유형별 특성	60
[그림 3-3-6] 사이버폭력 피해 유형별 가해 주체 (복수응답, %)	60
[그림 3-3-7] 사이버폭력 피해 유형별 피해 수단 (복수응답, %)	61
[그림 3-3-8] 사이버폭력 피해 유형별 피해 방식 (%)	61
[그림 3-3-9] 사이버폭력 피해 유형별 피해 후 대응 (복수응답, %)	62
[그림 3-3-10] 사이버폭력 피해 유형별 피해 후 심리 (%)	63
4. 사이버폭력 원인	64
1) 인터넷 이용특성별	64
[그림 3-4-1] 학생 인터넷 이용목적별 사이버폭력 경험 (%)	64
[그림 3-4-2] 학생 인터넷 이용서비스별 사이버폭력 경험 (%)	65
[그림 3-4-3] 학생 유해 콘텐츠에 대한 인식별 사이버폭력 경험 (%)	66
2) 환경요인별	67
[그림 3-4-4] 학생 개인 환경요인별 사이버폭력 경험 (%)	67
[그림 3-4-5] 학생 가정 및 학교 환경요인별 사이버폭력 경험 (%)	68
3) 사이버폭력 가·피해 상관성	69

[그림 3-4-6] 학생 사이버폭력 가·피해 상관성 (%) 69

5. 유튜브(YouTube) 이용 행태 70

1) 이용 현황 70

[그림 3-5-1] 학생 유튜브 평균 이용 시간 (분) 70

[그림 3-5-2] 학생 유튜브 시청 시 이용 기기 (복수응답, %, 기타응답 제외) 71

[그림 3-5-3] 학생 유튜브 시청 영상 종류 (복수응답, %) 72

[그림 3-5-4] 학생 유튜브 시청 방식 (%) 73

2) 유해 영상물 시청 및 공유 현황 74

[그림 3-5-5] 학생 유튜브를 통한 유해 영상물 시청 및 공유 경험 (%) 74

[그림 3-5-6] 학생 유튜브를 통한 유해 영상물 시청 시 제약 (복수응답, %) 75

제4절. 성인 대상 조사결과 76

1. 사이버폭력 경험 76

1) 사이버폭력 경험 및 유형 76

[그림 4-1-1] 성인 사이버폭력 경험률 (%) 76

[그림 4-1-2] 성인 사이버폭력 가해 유형 (복수응답, %) 77

[그림 4-1-3] 성인 사이버폭력 가해 유형별 빈도 (%) 78

[그림 4-1-4] 성인 사이버폭력 피해 유형 (복수응답, %) 79

[그림 4-1-5] 성인 사이버폭력 피해 유형별 빈도 (%) 80

[그림 4-1-6] ‘갈취’ 유형 포함 전후 전체 사이버폭력 경험률 비교 (%) 81

2) 사이버폭력 목격 경험 82

[그림 4-1-7] 성인 사이버폭력 목격 경험 (%) 82

[그림 4-1-8] 성인 사이버폭력 목격 후 대응 (복수응답, %) 83

[그림 4-1-9] 성인 사이버폭력 목격 후 미대응 이유 (%) 84

3) 사이버폭력 신고 및 처벌 인지 85

[그림 4-1-10] 성인 사이버폭력 신고기관 및 법적처벌 인지 (%) 85

2. 사이버폭력 특성 86

1) 사이버폭력 가해 특성 86

[그림 4-2-1] 성인 사이버폭력 가해 대상 (복수응답, %) 86

[그림 4-2-2] 성인 사이버폭력 가해 수단 및 방식 (%) 87

[그림 4-2-3] 성인 사이버폭력 가해 이유 (복수응답, %) 88

[그림 4-2-4] 성인 사이버폭력 가해 후 심리 (%) 89

2) 사이버폭력 피해 특성 90

[그림 4-2-5] 성인 사이버폭력 가해 주체 (복수응답, %) 90

[그림 4-2-6] 성인 사이버폭력 피해 수단 및 방식 (%) 91

[그림 4-2-7] 성인 사이버폭력 피해 후 대응 (복수응답, %) 92

[그림 4-2-8] 성인 사이버폭력 피해 후 미대응 이유 (복수응답, %) 93

[그림 4-2-9] 성인 사이버폭력 피해 후 심리 (%) 94

3) 사이버폭력 주변 인지 95

[그림 4-2-10] 성인 사이버폭력 가해 후 주변 인지 (복수응답, %)	95
[그림 4-2-11] 성인 사이버폭력 피해 후 주변 인지 (복수응답, %)	96
3. 사이버폭력 유형별 특성	97
1) 가해 유형별 특성	97
[그림 4-3-1] 사이버폭력 가해 유형별 가해 대상 (복수응답, %)	97
[그림 4-3-2] 사이버폭력 가해 유형별 가해 수단 (복수응답, %)	98
[그림 4-3-3] 사이버폭력 가해 유형별 가해 방식 (%)	98
[그림 4-3-4] 사이버폭력 가해 유형별 가해 이유 (복수응답, %)	99
[그림 4-3-5] 사이버폭력 가해 유형별 가해 후 심리 (복수응답, %)	100
2) 피해 유형별 특성	101
[그림 4-3-6] 사이버폭력 피해 유형별 가해 주체 (복수응답, %)	101
[그림 4-3-7] 사이버폭력 피해 유형별 피해 수단 (복수응답, %)	102
[그림 4-3-8] 사이버폭력 피해 유형별 피해 방식 (%)	102
[그림 4-3-9] 사이버폭력 피해 유형별 피해 후 대응 (복수응답, %)	103
[그림 4-3-10] 사이버폭력 피해 유형별 피해 후 심리 (복수응답, %)	104
4. 사이버폭력 원인	105
1) 인터넷 이용특성별	105
[그림 4-4-1] 성인 인터넷 이용목적별 사이버폭력 경험 (%)	105
[그림 4-4-2] 성인 인터넷 이용서비스별 사이버폭력 경험 (%)	106
[그림 4-4-3] 성인 유해 콘텐츠에 대한 인식별 사이버폭력 경험 (%)	107
2) 환경요인별	108
[그림 4-4-4] 성인 개인 환경요인별 사이버폭력 경험 (%)	108
3) 사이버폭력 가·피해 상관성	109
[그림 4-4-5] 성인 사이버폭력 가·피해 상관성 (%)	109
5. 유튜브(YouTube) 이용 행태	110
1) 이용 현황	110
[그림 4-5-1] 성인 유튜브 평균 이용 시간 (분)	110
[그림 4-5-2] 성인 유튜브 시청 시 이용 기기 (복수응답, %)	111
[그림 4-5-3] 성인 유튜브 시청 영상 종류 (복수응답, %, 기타응답 제외)	112
[그림 4-5-4] 성인 유튜브 시청 방식 (%)	113
2) 유해 영상물 시청 및 공유 현황	114
[그림 4-5-5] 성인 유튜브를 통한 유해 영상물 시청 및 공유 경험 (%)	114
[그림 4-5-6] 성인 유튜브를 통한 유해 영상물 시청 시 제약 (복수응답, %)	115

제5절. 교사 대상 조사결과 116

1. 학생의 인터넷 이용 인식	116
1) 학생의 인터넷 이용에 대한 견해	116
[그림 5-1-1] 학생의 인터넷 이용에 대한 견해 (%)	116
2) 학생의 인터넷 이용에 대한 인지	117

[그림 5-1-2] 학생의 인터넷 이용에 대한 인지 (복수응답, %)	117
3) 학생과의 온라인 교류 경험	118
[그림 5-1-3] 학생과의 온라인 교류 경험 (%)	118
2. 사이버폭력 인식 및 대응	119
1) 사이버폭력 및 사이버폭력 심각성 인지	119
[그림 5-2-1] 사이버폭력 및 사이버폭력 심각성 인지 (%)	119
2) 교내 사이버폭력 발생 현황	120
[그림 5-2-2] 교내 사이버폭력 발생 현황 (복수응답, %)	120
3) 사이버폭력 가·피해 대응	121
[그림 5-2-3] 관련 규정/프로그램 운영 여부 (%)	121
[그림 5-2-4] 운영 중인 규정/프로그램 (복수응답, %)	122
[그림 5-2-5] 교내 사이버폭력 발생 시 대응조치 (복수응답, %)	123
3. 사이버폭력 대응 및 예방 역할	124
1) 사이버폭력 관련 규정 및 프로그램	124
[그림 5-3-1] 사이버폭력 관련 규정 및 프로그램 효과성 평가 (단위: %)	124
[그림 5-3-2] 도입이 필요한 사이버폭력 관련 정책 (%)	125
2) 사이버폭력 관련 교육	126
[그림 5-3-3] 사이버폭력 대응교육 이수 경험 및 교육 효과성 인식 (단위: %)	126
[그림 5-3-4] 사이버폭력 대응교육 대상 우선순위 (복수응답, %)	127
3) 사이버폭력 보호기관의 중요성	128
[그림 5-3-5] 사이버폭력 보호기관의 중요성 인식 (단위: %)	128
제6절. 학부모 대상 조사결과	129
1. 자녀의 인터넷 이용 인식	129
1) 자녀의 인터넷 이용에 대한 견해	129
[그림 6-1-1] 자녀의 인터넷 이용에 대한 견해 (%)	129
2) 자녀의 인터넷 이용에 대한 인지	130
[그림 6-1-2] 자녀의 인터넷 이용에 대한 인지 (%)	130
3) 자녀와의 온라인 교류 경험	131
[그림 6-1-3] 자녀와의 온라인 교류 경험 (%)	131
2. 사이버폭력 인식 및 대응	132
1) 사이버폭력 및 사이버폭력 심각성 인지	132
[그림 6-2-1] 사이버폭력 및 사이버폭력 심각성 인지 (%)	132
2) 자녀의 사이버폭력 경험 여부	133
[그림 6-2-2] 자녀 사이버폭력 경험 여부 (복수응답, %)	133
3) 자녀의 사이버폭력 가·피해 인지 후 대응	134
[그림 6-2-3] 자녀 사이버폭력 가해 시 대응 (%)	134
[그림 6-2-4] 자녀 사이버폭력 피해 시 대응 (%)	135
[그림 6-2-5] 부모의 사이버폭력 예방 대책 (복수응답, %)	136

3. 사이버폭력 대응 및 예방 역할	137
1) 예방대책 효과성 평가	137
[그림 6-3-1] 자녀 사이버폭력 예방대책의 효과성 인식 (%)	137
2) 사이버폭력 관련 교육	138
[그림 6-3-2] 사이버폭력 대응교육 경험 (%)	138
[그림 6-3-3] 사이버폭력 대응교육 대상 우선순위 (복수응답, %)	139
3) 사이버폭력 보호기관의 중요성	140
[그림 6-3-4] 사이버폭력 보호기관의 중요성 인식(%)	140

[표 목차]

제2절. 주요결과 요약	27
2. 사이버폭력 경험자 특성	29
1) 사이버폭력 가해 경험 매체	29
2) 사이버폭력 피해 경험 매체	30
3) 사이버폭력 가해 이유 및 가해 후 심리 변화	31
[표 2-2-1] 사이버폭력 가해 이유별 가해 후 심리 상태(학생)	31
[표 2-2-2] 사이버폭력 가해 이유별 가해 후 심리 상태(성인)	31
제3절. 학생 대상 조사결과	35
1. 사이버폭력 경험	35
1) 사이버폭력 경험 및 유형	35
[표 3-1-1] 학생 사이버폭력 가해 유형 (복수응답, %)	36
[표 3-1-2] 학생 사이버폭력 가해 유형별 빈도 (%)	37
[표 3-1-3] 학생 사이버폭력 피해 유형 (복수응답, %)	38
[표 3-1-4] 학생 사이버폭력 피해 유형별 빈도 (%)	39
[표 3-1-5] 학생 사이버폭력 '갈취' 유형 경험률 (%)	40
2) 사이버폭력 목격 경험	41
[표 3-1-6] 학생 사이버폭력 목격 후 대응 (복수응답, %)	42
[표 3-1-7] 학생 사이버폭력 목격 후 미대응 이유 (%)	43
3) 사이버폭력 신고 및 처벌 인지	44
[표 3-1-8] 학생 사이버폭력 신고기관 및 법적처벌 인지 (%)	44
2. 사이버폭력 특성	45
1) 사이버폭력 가해 특성	45
[표 3-2-1] 학생 사이버폭력 가해 대상 (복수응답, %)	45
[표 3-2-2] 학생 사이버폭력 가해 수단 및 방식 (%)	46
[표 3-2-3] 학생 사이버폭력 가해 이유 (복수응답, %)	47
[표 3-2-4] 학생 사이버폭력 가해 후 심리 (%)	48
2) 사이버폭력 피해 특성	49
[표 3-2-5] 학생 사이버폭력 가해 주체 (복수응답, %)	49
[표 3-2-6] 학생 사이버폭력 피해 수단 및 방식 (%)	50
[표 3-2-7] 학생 사이버폭력 피해 후 대응 (복수응답, %)	51
[표 3-2-8] 학생 사이버폭력 피해 후 미대응 이유 (복수응답, %)	52
[표 3-2-9] 학생 사이버폭력 피해 후 심리 (%)	53
3) 사이버폭력 주변 인지	54
[표 3-2-10] 학생 사이버폭력 가해 후 주변 인지 (복수응답, %)	54
[표 3-2-11] 학생 사이버폭력 피해 후 주변 인지 (복수응답, %)	55

5. 유튜브(YouTube) 이용 행태	70
1) 이용 현황	70
[표 3-5-1] 학생 유튜브 평균 이용 시간 (분)	70
[표 3-5-2] 학생 유튜브 시청 시 이용 기기 (복수응답, %, 기타응답 제외)	71
[표 3-5-3] 학생 유튜브 시청 영상 종류 (복수응답, %)	72
[표 3-5-4] 학생 유튜브 시청 방식 (%)	73
2) 유해 영상물 시청 및 공유 현황	74
[표 3-5-5] 학생 유튜브를 통한 유해 영상물 시청 경험 (복수응답, %)	74
[표 3-5-6] 학생 유튜브를 통한 유해 영상물 공유 경험 (%)	74
[표 3-5-7] 학생 유튜브를 통한 유해 영상물 시청 시 제약 (복수응답, %)	75

제4절. 성인 대상 조사결과

1. 사이버폭력 경험	76
1) 사이버폭력 경험 및 유형	76
[표 4-1-1] 성인 사이버폭력 가해 유형 (복수응답, %)	77
[표 4-1-2] 성인 사이버폭력 가해 유형별 빈도 (%)	78
[표 4-1-3] 성인 사이버폭력 피해 유형 (복수응답, %)	79
[표 4-1-4] 성인 사이버폭력 피해 유형별 빈도 (%)	80
[표 4-1-5] 성인 사이버폭력 ‘갈취’ 유형 경험률 (%)	81
2) 사이버폭력 목격 경험	82
[표 4-1-6] 성인 사이버폭력 목격 후 대응 (복수응답, %)	83
[표 4-1-7] 성인 사이버폭력 목격 후 미대응 이유 (%)	84
3) 사이버폭력 신고 및 처벌 인지	85
[표 4-1-8] 성인 사이버폭력 신고기관 및 법적처벌 인지 (%)	85
2. 사이버폭력 특성	86
1) 사이버폭력 가해 특성	86
[표 4-2-1] 성인 사이버폭력 가해 대상 (복수응답, %)	86
[표 4-2-2] 성인 사이버폭력 가해 수단 및 방식 (%)	87
[표 4-2-3] 성인 사이버폭력 가해 이유 (복수응답, %)	88
[표 4-2-4] 성인 사이버폭력 가해 후 심리 (%)	89
2) 사이버폭력 피해 특성	90
[표 4-2-5] 성인 사이버폭력 가해 주체 (복수응답, %)	90
[표 4-2-6] 성인 사이버폭력 피해 수단 및 방식 (%)	91
[표 4-2-7] 성인 사이버폭력 피해 후 대응 (복수응답, %)	92
[표 4-2-8] 성인 사이버폭력 피해 후 미대응 이유 (복수응답, %)	93
[표 4-2-9] 성인 사이버폭력 피해 후 심리 (%)	94
3) 사이버폭력 주변 인지	95
[표 4-2-10] 성인 사이버폭력 가해 후 주변 인지 (복수응답, %)	95
[표 4-2-11] 성인 사이버폭력 피해 후 주변 인지 (복수응답, %)	96

5. 유튜브(YouTube) 이용 행태 110

1) 이용 현황 110

 [표 4-5-1] 성인 유튜브 평균 이용 시간 (분) 110

 [표 4-5-2] 성인 유튜브 시청 시 이용 기기 (복수응답, %) 111

 [표 4-5-3] 성인 유튜브 시청 영상 종류 (복수응답, %, 기타응답 제외) 112

 [표 4-5-4] 성인 유튜브 시청 방식 (%) 113

2) 유해 영상물 시청 및 공유 현황 114

 [표 4-5-5] 성인 유튜브를 통한 유해 영상물 시청 경험 (복수응답, %) 114

 [표 4-5-6] 성인 유튜브를 통한 유해 영상물 공유 경험 (%) 114

 [표 4-5-7] 성인 유튜브를 통한 유해 영상물 시청 시 제약 (복수응답, %) 115

제5절. 교사 대상 조사결과 116

1. 학생의 인터넷 이용 인식 116

1) 학생의 인터넷 이용에 대한 견해 116

 [표 5-1-1] 학생의 인터넷 이용에 대한 견해 (%) 116

2) 학생의 인터넷 이용에 대한 인지 117

 [표 5-1-2] 학생의 인터넷 이용에 대한 인지 (복수응답, %) 117

3) 학생과의 온라인 교류 경험 118

 [표 5-1-3] 학생과의 온라인 교류 경험 (%) 118

2. 사이버폭력 인식 및 대응 119

1) 사이버폭력 및 사이버폭력 심각성 인지 119

 [표 5-2-1] 사이버폭력 심각성 인지정도 (%) 119

2) 교내 사이버폭력 발생 현황 120

 [표 5-2-2] 교내 사이버폭력 발생 현황 (복수응답, %) 120

3) 사이버폭력 가·피해 대응 121

 [표 5-2-3] 관련 규정/프로그램 운영 여부 (%) 121

 [표 5-2-4] 운영 중인 규정/프로그램 (복수응답, %) 122

 [표 5-2-5] 교내 사이버폭력 발생 시 대응조치 (복수응답, %) 123

3. 사이버폭력 대응 및 예방 역할 124

1) 사이버폭력 관련 규정 및 프로그램 124

 [표 5-3-1] 사이버폭력 관련 규정 및 프로그램 효과성 평가 (%) 124

 [표 5-3-2] 도입이 필요한 사이버폭력 관련 정책 (%) 125

2) 사이버폭력 관련 교육 126

 [표 5-3-3] 사이버폭력 대응교육 이수 경험 (단위: %) 126

 [표 5-3-4] 사이버폭력 대응교육 효과성 인식 (단위: %) 126

 [표 5-3-5] 사이버폭력 대응교육 대상 우선순위 (복수응답, %) 127

3) 사이버폭력 보호기관의 중요성 128

 [표 5-3-6] 사이버폭력 보호기관의 중요성 인식 (단위: %) 128

제6절. 학부모 대상 조사결과	129
1. 자녀의 인터넷 이용 인식	129
1) 자녀의 인터넷 이용에 대한 견해	129
[표 6-1-1] 자녀의 인터넷 이용에 대한 견해 (%)	129
2) 자녀의 인터넷 이용에 대한 인지	130
[표 6-1-2] 자녀의 인터넷 이용에 대한 인지 (복수응답, %)	130
3) 자녀와의 온라인 교류 경험	131
[표 6-1-3] 자녀와의 온라인 교류 경험 (복수응답, %)	131
2. 사이버폭력 인식 및 대응	132
1) 사이버폭력 및 사이버폭력 심각성 인지	132
[표 6-2-1] 사이버폭력 심각성 인지 (%)	132
2) 자녀의 사이버폭력 경험 여부	133
[표 6-2-2] 자녀 사이버폭력 경험 여부 (복수응답, %)	133
3) 자녀의 사이버폭력 가·피해 인지 후 대응	134
[표 6-2-3] 자녀 사이버폭력 가해 시 대응 (%)	134
[표 6-2-4] 자녀 사이버폭력 피해 시 대응 (%)	135
[표 6-2-5] 부모의 사이버폭력 예방 대책 (복수응답, %)	136
3. 사이버폭력 대응 및 예방 역할	137
1) 예방대책 효과성 평가	137
[표 6-3-1] 자녀 사이버폭력 예방대책의 효과성 인식 (%)	137
2) 사이버폭력 관련 교육	138
[표 6-3-2] 사이버폭력 대응교육 경험 (%)	138
[표 6-3-3] 사이버폭력 대응교육 대상 우선순위 (복수응답, %)	139
3) 사이버폭력 보호기관의 중요성	140
[표 6-3-4] 사이버폭력 보호기관의 중요성 인식(%)	140

제1절. 조사 개요

1. 조사 목적

본 조사는 일반성인 및 학생 대상 온라인 공간에서의 사이버폭력 경험 비율을 파악하고, 학부모 및 교사 대상 사이버폭력에 대한 지도교육 현황 및 대응 방안에 대한 인식 수준을 확인하여 향후 사이버폭력 근절을 위한 정책 개발의 방향성을 제시하고자 함

2. 조사 연혁

조사 년도	자료수집 기간	특이사항
2013년	2013.10.30.~2013.11.30	<ul style="list-style-type: none"> - 초중고생 1,500명(학년별 각 500명), 성인 500명, 초중고 교사 250명, 초중고생 학부모 250명 대상 조사 진행 - 학생은 한국교육개발원 학생통계 기반 유의할당 및 층화비례 후 초등학생은 개별 면접조사, 중·고등학생은 온라인 조사 진행 - 성인은 「2012 인터넷이용실태조사」 인터넷 이용자 수 기반 층화비례 후 온라인 조사 진행 - 교사 및 학부모는 모두 온라인 조사 진행
2014년	2014.11.10.~2014.12.5	<ul style="list-style-type: none"> - 초중고생 3,000명(학년별 각 1,000명), 성인 1,500명으로 표본 규모 확대 - 학생 및 교사 대상 우편조사로 변경 - 학생 및 교사는 한국교육개발원 학생통계 기반 유의할당 및 층화비례 후 학교목록에서 Kn번째 학교를 계통 추출하여, 선택된 학교의 1개 학급 전원 및 담당 교사를 대상으로 자료수집
2015년	2015.10.22.~2015.12.15	<ul style="list-style-type: none"> - 학부모 대상 우편조사로 변경 및 응답 학생의 학부모 매칭하여 조사 실시 - 학생 및 교사는 한국교육개발원 학생통계 기반 유의할당 및 층화비례 후 학교목록에서 Kn번째 학교를 계통 추출하여, 선택된 학교의 1개 학급 전원 및 담당 교사를 대상으로 자료수집
2017년	2017.9.25.~2017.11.3	<ul style="list-style-type: none"> - 전국 16개 시도에서 전국 17개 시도(세종 포함)로 조사 지역 범위 확대 - 한국교육개발원 학교 통계자료 기반 교급/지역/학년별로 층화계통 추출하여 학생 대상 자료수집 - 학부모의 경우 조사 대상 학생의 학부모(부모 중 1명) 대상으로 자료수집 - 기존 6개 사이버폭력 유형(언어, 명예훼손, 스토킹, 성폭력, 신상유출, 따돌림)에서 '갈취' 유형 포함하여 경험 비율 확인

3. 조사 내용 및 범위

1) 학생 및 성인

구분	내용
인터넷 이용 행태	<ul style="list-style-type: none"> - 전체 인터넷 이용시간(PC, 노트북/스마트폰) - 인터넷 이용시간(학습/영상물/게임 등) - 목적별 인터넷 이용시간(메신저/커뮤니티/SNS 등) - 인터넷 이용 행태 - 유해 콘텐츠 시청 여부 및 인식
사이버폭력 가해 경험	<ul style="list-style-type: none"> - 가해 경험(사이버 언어폭력/사이버 명예훼손/사이버 스토킹/ 사이버 성폭력/신상정보 유출/사이버 따돌림/갈취) - 가해 대상(평소 지인, 같은 학교 친구 등) - 단독 행동 여부 - 주변 인지 여부 - 이용 서비스(채팅, 메신저/커뮤니티/SNS 등) - 가해 이유 - 가해 후 감정 - 그 외 가해 경험(이미지 불링/플레밍/사이버 명령/안티카페)
사이버폭력 피해 경험	<ul style="list-style-type: none"> - 피해 경험(사이버 언어폭력/사이버 명예훼손/사이버 스토킹/ 사이버 성폭력/신상정보 유출/사이버 따돌림) - 가해자(평소 지인, 같은 학교 친구 등) - 단독 행동 여부 - 주변 인지 여부 - 이용 서비스(채팅, 메신저/커뮤니티/SNS 등) - 피해 후 행동(상대방 차단/사과 요구/주변에 알림 등) - 피해 후 도움 요청하지 않은 이유 - 피해 후 감정 - 그 외 피해 경험(이미지 불링/플레밍/사이버 명령/안티카페)
사이버폭력 목격 경험	<ul style="list-style-type: none"> - 목격 경험 - 목격 시 취한 행동(가해자에게 사과 요구, 주변에 알림 등) - 목격 후 도움 요청하지 않은 이유 - 피해 시 신고, 가해 시 법적 처벌 인지 여부 - 현재 상태(관계, 정서, 취미 등)
유튜브 (YouTube) 이용 행태	<ul style="list-style-type: none"> - 유튜브 이용 시간(하루 평균) - 이용 매체 - 이용 방식(시청/ 시청, 업로드/ 시청, 업로드, 공유) - 주 시청 영상 종류 - 유해 영상물 시청 여부 - 유해 영상물 공유 여부 - 유해 영상물 시청 시 제약 사항
심리상태	<ul style="list-style-type: none"> - 부모님(가족 구성원)의 인터넷 및 스마트폰 규제 정도 - 친구, 가족과의 관계, 사회 적응도 - 주변에 사이버폭력 가해자 친구 존재 여부

2) 교사 및 학부모

구분	내용
자녀/학생 인터넷 이용 행태 파악	<ul style="list-style-type: none"> - 각 목적별 인터넷 이용 권장 정도(교육/스트레스 해소/소통/시사, 교양) - 이용 행태 파악 정도(인터넷 사용량/이용 서비스/SNS운영 등) - SNS 주기적 방문/친구 등록/ 메신저로 연락 여부
사이버폭력 인지 여부	(교사, 학부모) <ul style="list-style-type: none"> - 사이버폭력 인지 여부 - 사이버폭력 심각성 인지 여부 - 학생/자녀의 사이버폭력 피해/가해 대응 방식 - 그 외 학생 문제 심각도(학교폭력/언어폭력/심리적 문제 등) - 교외 사이버폭력 발생 시 학교 공식적 규정 적용 여부 (교사) <ul style="list-style-type: none"> - 사이버폭력 관련 상담, 주변 교사와 대화한 경험 - 근무 학교 사이버폭력 발생 여부 - 근무 학교 사이버폭력 심각도 - 근무 학교 사이버폭력 관련 공식 규정 또는 프로그램 운영 여부 - 운영 규정 또는 프로그램 형태 - 공식 규정 또는 프로그램의 효과성 - 도입되어야 할 규정 또는 프로그램
사이버폭력 대응 교육	<ul style="list-style-type: none"> - 우선 교육 이수 필요 대상자 - 사이버폭력 대응 교육 이수 여부 - 사이버폭력 교육의 효과성 - 그 외 학생 문제 관련 교육, 상담 빈도(학교폭력/언어폭력/심리적 문제 등) - 학생 보호 위한 각 기관 역할의 중요도

4. 사이버폭력 정의

본 조사에서는 사이버폭력을 다음과 같이 정의함. 사이버폭력이란, ‘사이버 언어폭력’, ‘사이버 명예훼손’, ‘사이버 스토킹’, ‘사이버 성폭력’, ‘신상정보 유출’, ‘사이버 따돌림’ 등 사이버(인터넷, 휴대전화 등) 공간에서 언어, 영상 등을 통해 타인에게 피해 혹은 불쾌감을 주는 행위를 의미함. 본 조사에서는 아래 7가지 유형으로 사이버폭력의 유형을 분류하였음.

유형		내용
1	사이버 언어폭력	인터넷, 휴대폰 문자 서비스 등을 통해 욕설, 거친 언어, 인신 공격적 발언 등을 하는 행위
2	사이버 명예훼손	사실여부에 상관없이 다른 사람/기관의 명예를 훼손하는 글을 인터넷, SNS 등에 올려 아무나(불특정 다수) 볼 수 있게 하는 행위
3	사이버 스토킹	특정인이 원치 않음에도 반복적으로 공포감, 불안감을 유발하는 이메일이나 쪽지를 보내거나, 블로그/미니홈피, SNS 등에 방문하여 댓글 등의 흔적을 남기는 행위
4	사이버 성폭력	특정인을 대상으로 성적인 묘사 혹은 성적 비하 발언, 성차별적 욕설 등 성적 불쾌감을 느낄 수 있는 내용을 인터넷이나 휴대폰을 통해 게시하거나 음란한 동영상, 사진을 퍼뜨리는 행위
5	신상정보 유출	개인의 프라이버시에 해당하는 내용을 언급 또는 게재하거나 신상 정보(이름, 거주지, 재학 중인 학교 등)를 유포시키는 행위
6	사이버 따돌림	인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 상대방을 따돌리거나 안티활동을 하는 행위
7	사이버 갈취 ¹⁾	온라인상에서 사이버 머니, 스마트폰 데이터, 게임 아이템 등을 강제로 뺏는 행위

1) 2017년도 조사에서 새롭게 추가된 사이버폭력 유형임

5. 조사 설계

정량조사를 통해 사이버폭력의 실태 및 지도 교육 수준을 파악하고, 정성조사를 통해 사이버폭력의 유형별 사례 등 심층적인 근거자료를 확보하고자 함. 각 조사대상별 조사방법 및 조사 규모는 아래와 같음.

구분	정량조사				정성조사	
	우편조사 ²⁾			온라인 조사 ³⁾	개별 심층면접	집단면접 (FGD)
조사 대상	학생	교사	학부모	성인	학생, 교사, 학부모, 성인	
응답 대상자	초등 고학년/ 중/고생	현직 초중고 교사	조사 대상 학생의 학부모 (부모 중 1명)	20~50대 성인 남녀	(학생) 고등학교 1학년 (교사) 중학교 담임교사 (학부모) 중고생 자녀 (성인) 20~30대 직장인	
조사 지역	전국 17개 시·도				서울	
조사 규모	4,500명	380명	1,028명	1,500명	대상별 6명씩, 총 24명 (1:1 개별 인터뷰 진행)	대상별 1개 그룹씩, 총 4개 그룹 (그룹당 6~8명씩 집단 인터뷰 진행)
표본추출방법	층화계통 추출	학생 표집 위해 선정된 학교 교사 대상으로 표집 ⁴⁾	설문 참여 학생들의 학부모 대상으로 표집	인구비례 할당	임의추출	임의추출
표본 오차 (95% 신뢰수준)	±1.46%p	±5.02%p	±3.05%p	±2.53%p	-	
조사 기간	2017.09.25.~2017.11.03.				2017.11.08.~11.15.	

2) 우편조사 자료수집 절차: 학교 리스트 추출 → 조사 대상 학교 선정 및 사전 전화 안내 → 선정된 학교로 공문, 설문 및 설문 안내서 발송 → 설문 수거 및 집계 → 최종 자료 검증

3) 온라인조사 자료수집 절차: 온라인 설문 제작 → 온라인 설문 로직 점검 및 최종 확정 → 패널 대상 온라인 설문 발송 → 최종 자료 검증

4) 1개 학교당 최대 2명의 교사 대상으로 표집(담임교사, 부장교사 혹은 학교폭력 지도 교사 등)

6. 응답자 특성

1) 학생

		사례수 (명)	비중 (%)	
전체		4,500	100.0	
학년	초등학교	1,470	32.7	
	중학교	1,530	34.0	
	고등학교	1,500	33.3	
학년별 소계		4,500	100.0	
성별	남학생	2,501	55.6	
	여학생	1,999	44.4	
성별 소계		4,500	100.0	
성별 by 교급	(남) 초등	703	15.6	
	(여) 초등	751	16.7	
	(남) 중등	921	20.5	
	(여) 중등	617	13.7	
	(남) 고등	877	19.5	
	(여) 고등	631	14.0	
성별 by 교급별 소계		4,500	100.0	
지역	서울	480	10.7	
	부산	216	4.8	
	대구	216	4.8	
	인천	216	4.8	
	광주	216	4.8	
	대전	216	4.8	
	울산	216	4.8	
	강원	216	4.8	
	경기	780	17.3	
	충북	216	4.8	
	충남	216	4.8	
	전북	216	4.8	
	전남	216	4.8	
	경북	216	4.8	
	경남	216	4.8	
	제주	216	4.8	
	세종	216	4.8	
	지역별 소계		4,500	100.0

2) 교사

		사례수 (명)	비중 (%)
전체		380	100.0
재직 학년	초등학교	128	33.7
	중학교	133	35.0
	고등학교	119	31.3
재직 학년별 소계		380	100.0
성별	남성	222	58.4
	여성	158	41.6
성별 소계		380	100.0
연령	20대	48	12.6
	30대	148	38.9
	40대	119	31.3
	50대 이상	65	17.1
연령별 소계		380	100.0

3) 학부모

		사례수 (명)	비중 (%)
전체		1,028	100.0
성별	남성	189	18.4
	여성	839	81.6
성별 소계		1,028	100.0
첫째 자녀 학년	초등학생	251	24.4
	중학생	379	36.9
	고등학생	398	38.7
첫째 자녀 학년별 소계		1,028	100.0
연령	30대	164	16.0
	40대	764	74.3
	50대	96	9.4
	60대	4	0.4
연령별 소계		1,028	100.0

4) 성인

		사례수 (명)	비중 (%)
전체		1,500	100.0
성별	남성	768	51.2
	여성	732	48.8
성별 소계		1,500	100.0
연령	20대	324	21.6
	30대	356	23.7
	40대	416	27.7
	50대	404	26.9
연령별 소계		1,500	100.0
가구 소득	200만 원 미만	128	8.5
	200~400만 원 미만	439	29.3
	400~600만 원 미만	541	36.1
	600~800만 원 미만	223	14.9
	800만 원 이상	169	11.3
가구 소득별 소계		1,500	100.0
지역	서울	299	19.9
	부산	99	6.6
	대구	72	4.8
	인천	89	5.9
	광주	43	2.9
	대전	45	3.0
	울산	35	2.3
	강원	383	25.5
	경기	42	2.8
	충북	44	2.9
	충남	58	3.9
	전북	49	3.3
	전남	49	3.3
	경북	72	4.8
	경남	95	6.3
	제주	18	1.2
	세종	8	0.5
지역별 소계		1,500	100.0

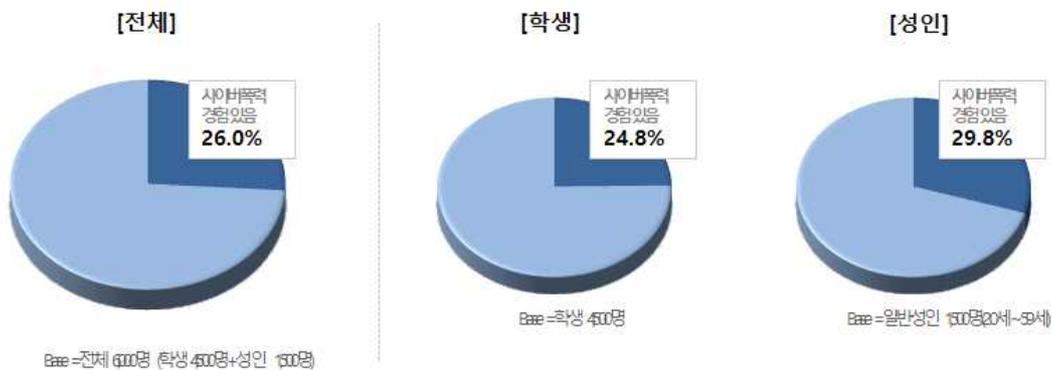
제2절. 주요결과 요약

1. 사이버폭력 실태

1) 17년도 사이버폭력 경험

- 2017년도 사이버폭력 가해 및 피해 전체 경험률은 26.0% 수준이며, 이는 국민 4명 중 1명은 온라인상에서 사이버폭력을 직접 경험한 적이 있는 것으로 집계된 결과임

[그림 2-1-1] 사이버폭력 경험



- 학생(24.8%)에 비해 성인(29.8%)의 사이버폭력 경험률이 높은 것이 특징임. 향후 사이버폭력 예방을 위해 학생뿐만 아니라 성인 대상의 인터넷 윤리·예절에 대한 프로그램을 확대할 필요가 있음

2) 사이버폭력 가해·피해 유형

(1) 사이버폭력 가해 유형

- 2017년도 사이버폭력 가해 경험률은 17.1% 수준이며, **학생 대비 성인의 사이버폭력 가해 경험률이 높음**
- 사이버폭력 가해 유형별로는 ‘사이버 언어폭력’의 경험률이 15.2%로 가장 높음
- 학생의 사이버폭력 가해 경험은 ‘사이버 언어폭력’에 집중되는 경향이 있으나, 성인의 경우 ‘사이버 언어폭력’ 외에 명예훼손, 스토킹, 성폭력, 신상정보유출 등 한 유형에 집중되지 않고 다양한 가해 경험이 있는 것으로 파악됨

[그림 2-1-2] 사이버폭력 가해 유형



(2) 사이버폭력 피해 유형

- 사이버폭력 피해 경험률은 19.0% 수준으로 가해 경험률(17.1%)보다 높음
- 가해와 마찬가지로 피해 경험률도 학생 대비 성인의 경험률이 높음
- 유형별로는 ‘사이버 언어폭력’ 피해 경험률(19.0%)이 가장 높으며, 그 외 성인의 ‘사이버 성폭력’ 피해 경험률이 11.9%로 다른 유형 대비 상대적으로 높음

[그림 2-1-3] 사이버폭력 피해 유형



(참고) 학생 및 성인 사이버폭력 유형별 특성⁵⁾

- ✓ 사이버 언어폭력과 성폭력 유형은 주로 모르는 사람으로부터 피해 받는 경우 많음
- ✓ 특히 최근 학생들 사이에서는 상대방뿐만 아니라 상대방의 부모님이나 가족에 대한 욕설 행위(사이버 언어폭력)가 빈번하게 이루어짐

“게임할 때 모르는 상대방이랑 보이스를 켜서 대화(음성채팅)를 해요. 어떤 사람들은 목소리를 듣고 여자면 무조건 욕해요. 아무 이유 없이 그냥 여자라고.” (박○○, 학생, 남성)

“카카오톡 친구 검색 기능이 켜져 있었는지, 전혀 모르는 분에게서 같이 자고 싶으니 연락 달라는 식의 메시지를 받은 적이 있어요.” (양○○, 직장인, 여성)

“학생들이 학교 끝날 시간에는 절대 게임을 안 해요. 패드립(부모님에 대한 성적 비하 발언 또는 욕설)하고 매너 없이 하는 아이들이 너무 많아요.” (김○○, 직장인, 남성)

“애들이 게임에서 욕해도 성인들은 그렇게까지는 안 하죠.” (민○○, 직장인, 여성)

☞ 오프라인과는 별개의 공간, 익명성에 의해 스스로를 숨길 수 있는 공간이라는 인식으로 인해 사이버폭력의 수위가 점점 더 높아지는 추세임. 학교는 물론 가정과 사회에서의 적극적인 사이버 예절교육 및 캠페인이 필요한 시점

2. 사이버폭력 경험자 특성

1) 사이버폭력 가해 경험 매체

- 사이버폭력 가해 경험자 중 학생은 ‘채팅/메신저(50.3%)’상에서의 경험이 가장 높음
- 성인의 경우 ‘SNS(40.6%)’가 가장 높음
- 학생은 ‘온라인 게임(41.5%)’에서의 가해 경험이 높은 반면, 성인 ‘온라인 게임(9.8%)’은 가해 경험이 가장 낮은 것으로 나타나 두 집단간 차이가 큰 것으로 확인됨

[그림 2-2-1] 사이버폭력 가해 수단(매체)



5) 사이버폭력 실태조사 좌담회 내용 정리

2) 사이버폭력 피해 경험 매체

- 사이버폭력 피해 경험 매체도 가해와 비슷한 양상을 보임
- 학생 피해 경험자의 45.6%는 ‘채팅/메신저’를 통해 사이버폭력 경험함
- 성인의 경우는 ‘SNS(35.2%)’에서의 피해 경험률이 높음

[그림2-2-2] 사이버폭력 피해 수단(매체)



(참고) 학생 및 성인 인터넷 이용 특성⁶⁾

- ✓ 학생은 ‘카카오톡’과 ‘페이스북 메신저’를, 성인은 대부분 ‘카카오톡’만 사용
- ✓ 학생은 성인에 비해 게임 이용률 높음
성인은 SNS, 커뮤니티, 뉴스 기사 등 게시물 게재 및 댓글 작성 활동 활발함

“주식, 펀드 같은 재테크 카페 활동을 자주 해요.” (김○○, 직장인, 남성)

“여행이나 공연 블로그를 많이 봐요. 공감이 되거나, 질문이 있는데 아무도 대답을 안 해준 게 있을 때 제가 답해줄 수 있는 내용이면 댓글을 달죠.” (김○○, 직장인, 남성)

☞ 게임에서의 사이버폭력 예방 교육은 학생을 주 타겟으로 하여 실시 필요

6) 사이버폭력 실태조사 좌담회 내용 정리

3) 사이버폭력 가해 이유 및 가해 후 심리⁷⁾

- 사이버폭력 가해 이유에 따라 가해 후 심리상태가 다른 것으로 파악됨
- 사이버폭력 가해 후 정당한 행동이라고 생각한 가해자들은 ‘상대방에게 보복하기 위해’ 혹은 ‘상대방이 틀린 말을 해서’ 등의 이유로 가해 행동을 하여, **의도적으로 사이버공간에서 상대방에게 피해를 준 경우가 많은 것으로 나타남**

[표 2-2-1] 사이버폭력 가해 이유별 가해 후 심리 상태(학생)

단위 (% , 긍정율)	사이버폭력 가해 이유						
	재미나 장난으로, 스트레스 해소를 위해	주변에서 함께 하므로, 친구들과 어울리기 위해	상대방이 먼저 그런 행동을 해서, 보복하기 위해	상대방이 싫어서, 상대방에게 화가 나서	내 의견과 달라서, 상대방이 틀린 말을 해서	그냥 특별한 이유 없이	
가해 후 심리	정당한 행동이라 생각	31.6	24.4	50.0	46.1	51.4	30.0
	상대에 미안, 후회	48.9	51.1	48.6	45.5	52.3	62.2
	문제 생길까 걱정	43.7	55.6	52.1	50.6	45.9	47.8
	흥미, 재밌었음	40.8	33.3	13.0	11.7	16.2	33.3
	아무 느낌 없음	42.0	35.6	27.4	27.6	27.9	43.3

- 반면, 성인의 경우 사이버폭력 가해 경험 이후, ‘상대에게 미안한 감정’을 느끼는 경우가 많은 것이 특징임

[표 2-2-2] 사이버폭력 가해 이유별 가해 후 심리 상태(성인)

단위 (% , 긍정율)	사이버폭력 가해 이유						
	재미나 장난으로, 스트레스 해소를 위해	주변에서 함께 하므로, 친구들과 어울리기 위해	상대방이 먼저 그런 행동을 해서, 보복하기 위해	상대방이 싫어서, 상대방에게 화가 나서	내 의견과 달라서, 상대방이 틀린 말을 해서	그냥 특별한 이유 없이	
가해 후 심리	정당한 행동이라 생각	44.0	50.0	44.4	49.5	58.7	27.8
	상대에 미안, 후회	60.0	71.1	58.6	64.5	45.3	61.1
	문제 생길까 걱정	62.0	59.2	49.5	55.9	48.0	44.4
	흥미, 재밌었음	54.0	61.8	47.5	33.3	34.7	11.1
	아무 느낌 없음	50.0	61.8	49.5	43.0	36.0	33.3

7) 본문 47쪽 ‘(3) 가해 이유’ 및 48쪽 ‘(4) 가해 후 심리’를 종합하여 분석한 결과임

4) 유튜브 이용 현황

- 사이버폭력 가해 경험자의 YouTube 시청 영상물의 종류는 학생과 성인 집단간의 차이가 있음
- 학생의 경우 'BJ 방송(49.9%)'를 즐겨 보며, 성인은 '음악/뮤직비디오(38.7%)'를 가장 즐겨 보는 것으로 파악됨

[그림 2-2-3] 사이버폭력 가해 경험자의 YouTube 시청 영상물 종류



- 사이버폭력 가해 경험 학생의 81.2%는 '폭력/잔인한 내용'의 영상물을 시청한 경험이 있으며, 가해 경험 성인의 대부분(93.6%)은 '야한/선정적 내용'의 영상물을 시청한 경험이 있음

[그림 2-2-4] 사이버폭력 가해 경험자의 유해 영상물 시청 경험



3. 사이버폭력 인식 및 예방대책

1) 사이버폭력의 심각성 인지

- 교사와 학부모 모두 사이버폭력 문제에 대해 심각성 인지하고 있음
- 교사의 경우, ‘매우 심각하다’고 응답한 비율 67.6%로 학부모(57.2%)에 비해 더 높음

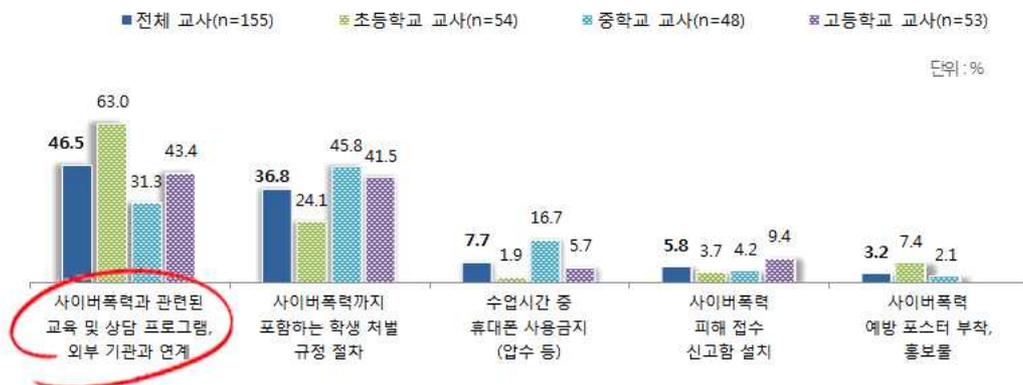
[그림 2-3-1] 사이버폭력의 심각성 인지(교사, 학부모)



2) 필요 규정 및 프로그램

- 현재 학교에서는 ‘사이버폭력 관련 교육 및 상담 프로그램, 외부 기관과 연계’와 ‘사이버폭력까지 포함하는 학생 처벌 규정 절차’에 대한 니즈가 가장 큼
- 특히 초등학교 교사의 교육 및 상담 프로그램에 대한 니즈가 두드러짐

[그림 2-3-2] 학교 도입 필요 규정 및 프로그램



3) 사이버폭력 대응 교육 우선순위

- 사이버폭력 대응에 관한 교육이 가장 필요한 대상은 **학부모와 교사**로 나타남
- 학부모와 교사, 즉 성인 대상의 사이버폭력 대응 교육이 충분히 이루어진다면 성인 사이버폭력은 물론 학생 사이버폭력 예방에도 긍정적인 영향을 끼칠 것으로 보임

[그림 2-3-3] 사이버폭력 대응교육 대상 우선순위



(참고) 교사 및 학부모 사이버폭력 교육 건의사항⁸⁾

✓ 교사와 학부모 집단 모두 사이버폭력 관련 현 제도가 강화되어야 한다는 목소리가 높았음

“학생들이 사이버폭력 가해자 입장이거나 피해자 입장이 되어 연극을 하면서 그 심각성을 느끼고, 피해자의 입장을 알 수 있는 기회가 있으면 좋겠어요.” (김○○, 교사, 여성)

“지금 학교에서 하는 사이버 교육은 1년에 1회밖에 안 돼요. 예전 HR처럼 정기적인 수업으로 사이버 교육이 이루어지면 좋을 것 같아요.” (윤○○, 학부모, 여성)

“엄마보다 전문가에게서 아이들이 사이버 교육을 받으면 좋겠어요.” (방○○, 학부모, 여성)

☞ 사이버폭력 관련 교육의 전문성 강화, 실질적인 피해 감정 및 여파에 대한 교육 필요

8) 사이버폭력 실태조사 좌담회 내용 정리

제3절. 학생 대상 조사결과

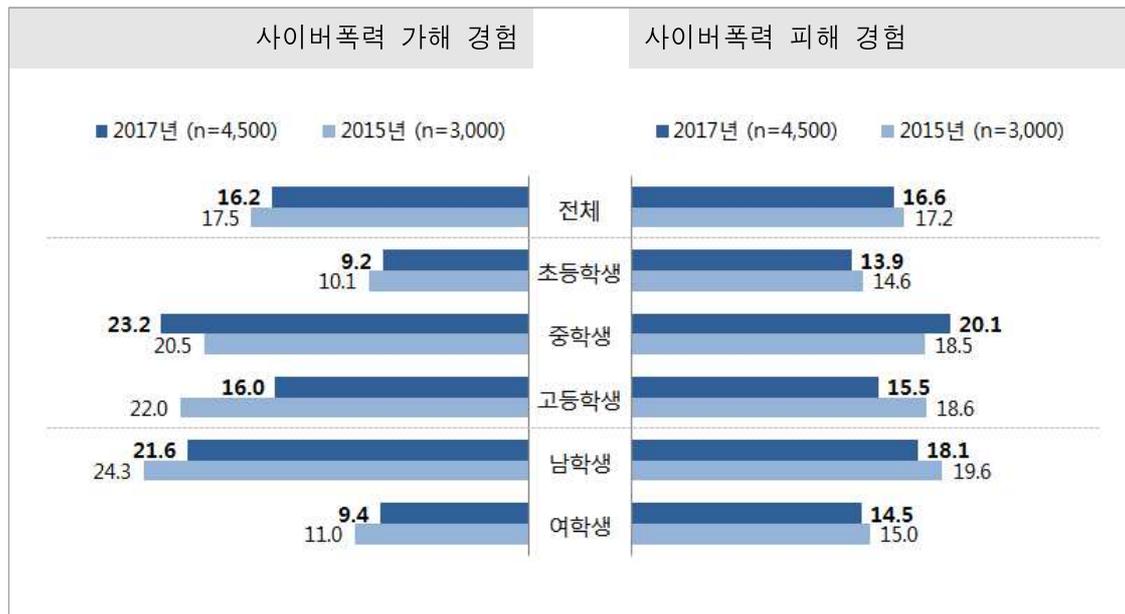
1. 사이버폭력 경험

1) 사이버폭력 경험 및 유형

(1) 가·피해 경험률⁹⁾

- 최근 1년 이내 사이버폭력 가해 경험 학생은 16.2%, 피해 경험 학생은 16.6%
- 사이버폭력 피해 경험률은 16.6%로 2015년도 피해 경험률 17.2%와 유사한 수준임. 가해 경험률은 16.2%로 2015년 대비 약 1.3%p 감소함
- 교급별로는 중학생의 사이버폭력 경험률(가해, 피해) 증가한 것이 특징적임
- 2015년 대비 초등학생과 중학생의 사이버폭력 피해 경험률은 증가한 반면 고등학생의 피해 경험률은 감소함

[그림 3-1-1] 학생 사이버폭력 경험률 (%)

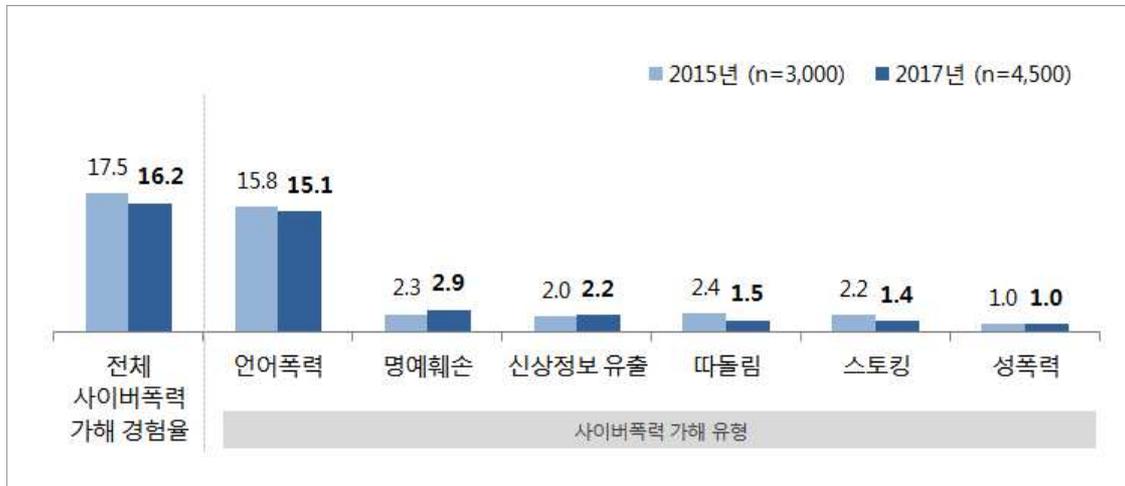


9) 6가지 사이버폭력 유형(언어폭력, 명예훼손, 스토킹, 성폭력, 신상유출, 따돌림) 중 하나라도 '지난 6개월간 한두 번' 이상 가해 또는 피해 경험이 있는 경우

(2) 사이버폭력 가해 유형

- 학생 사이버폭력 가해 유형은 ‘사이버 언어폭력’(15.1%)이 가장 많으며, 나머지 유형(명예훼손, 신상정보 유출, 따돌림, 스토킹, 성폭력)의 가해 경험률은 3%대 미만임
- 유형별 가해 경험률은 2015년도와 유사함
- 가해 경험률이 가장 높은 ‘사이버 언어폭력’의 경우, 교급별로는 중학생(22.0%) > 고등학생(15.3%) > 초등학생(7.7%) 순으로 높았으며, 남학생의 가해 비율이 20.3%로 여학생(9.4%)의 2배에 달하는 것으로 나타남

[그림 3-1-2] 학생 사이버폭력 가해 유형 (복수응답, %)



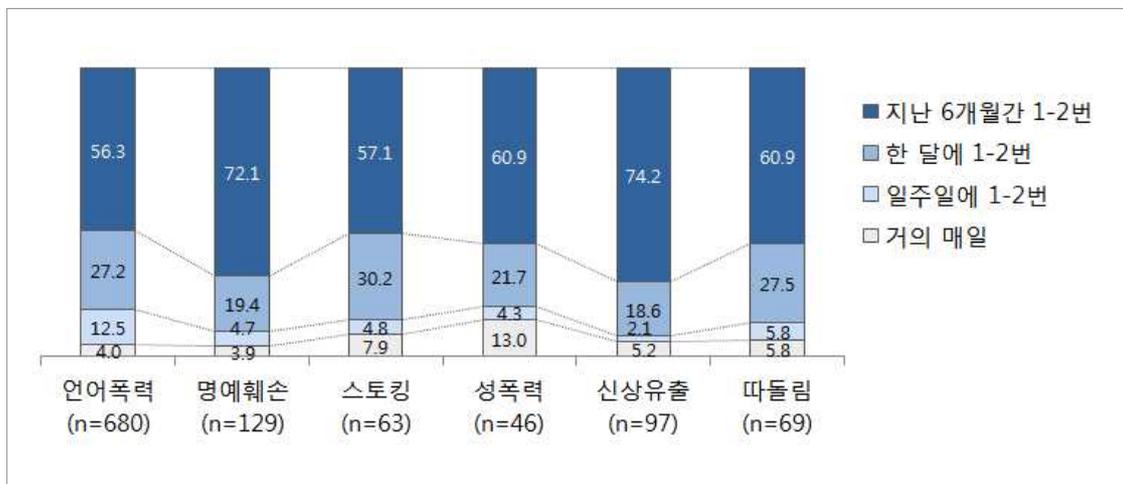
[표 3-1-1] 학생 사이버폭력 가해 유형 (복수응답, %)

base: 전체		전체	교급			성별	
			초등	중등	고등	남자	여자
(사례수)		(4,500)	(1,470)	(1,530)	(1,500)	(2,477)	(1,980)
전체 가해 경험률		16.5	9.3	23.4	16.6	22.0	9.4
가해 유형	언어폭력	15.1	7.7	22.0	15.3	20.3	8.5
	명예훼손	2.9	1.5	4.7	2.3	4.2	1.3
	신상정보 유출	2.2	1.4	3.1	1.9	2.9	1.2
	따돌림	1.5	0.8	2.0	1.8	2.1	0.7
	스토킹	1.4	0.7	1.9	1.5	2.1	0.6
	성폭력	1.0	0.2	1.6	1.3	1.6	0.3

(3) 사이버폭력 가해 유형별 빈도

- 사이버폭력 가해 경험 학생들의 가해 행동은 한 달에 1-2번 이하의 빈도로 이루어짐
- 가해 경험자가 가장 많았던 '사이버 언어폭력'의 경우 가해 학생의 27.2%는 '한 달에 1-2번', 가해 학생의 12.5%는 '일주일에 1-2번' 가해 행동을 하는 것으로 나타남
- '사이버 성폭력'은 상대적으로 가해 경험자 수는 적지만 가해 행위를 '일주일에 1-2번' 이상 한다는 응답비율이 17.3%로 타 유형 대비 가장 높음

[그림 3-1-3] 학생 사이버폭력 가해 유형별 빈도 (%)



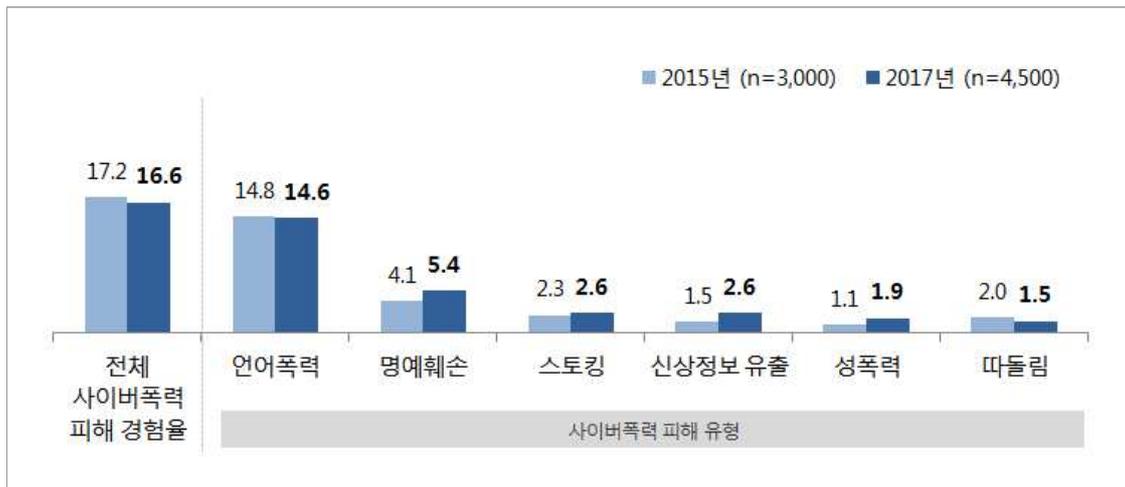
[표 3-1-2] 학생 사이버폭력 가해 유형별 빈도 (%)

base: 전체 (사례수)	가해 유형					
	언어폭력 (680)	명예훼손 (129)	스토킹 (63)	성폭력 (46)	신상유출 (97)	따돌림 (69)
가해 비율	15.1	2.9	1.4	1.0	2.2	1.5
지난 6개월간 1-2번	56.3	72.1	57.1	60.9	74.2	60.9
한 달에 1-2번	27.2	19.4	30.2	21.7	18.6	27.5
일주일에 1-2번	12.5	4.7	4.8	4.3	2.1	5.8
거의 매일	4.0	3.9	7.9	13.0	5.2	5.8

(4) 사이버폭력 피해 유형

- 앞서 제시된 가해유형과 마찬가지로 피해 유형 역시 ‘사이버 언어폭력’이 14.6%로 가장 많음. 그 외 ‘사이버 명예훼손’ > ‘스토킹’ > ‘신상정보 유출’ > ‘성폭력’ > ‘따돌림’의 순서로 많이 발생함
- 2015년 결과 대비 명예훼손, 스토킹, 신상정보유출, 성폭력 유형의 경험률이 상승함

[그림 3-1-4] 학생 사이버폭력 피해 유형 (복수응답, %)



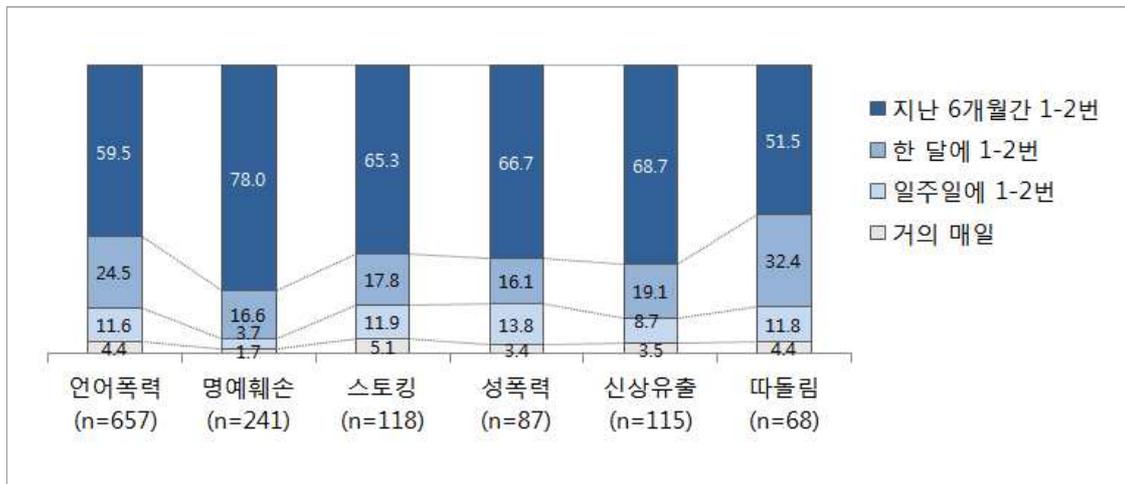
[표 3-1-3] 학생 사이버폭력 피해 유형 (복수응답, %)

base: 전체 (사례수)	전체 (4,500)	교급			성별		
		초등 (1,470)	중등 (1,530)	고등 (1,500)	남자 (2,477)	여자 (1,980)	
전체 피해 경험률	16.6	13.9	20.1	15.5	18.1	14.5	
피해 유형	언어폭력	14.6	11.6	18.0	14.1	16.6	12.0
	명예훼손	5.4	4.5	6.9	4.7	5.6	5.2
	스토킹	2.6	2.7	3.1	2.0	2.2	3.2
	신상정보 유출	2.6	2.0	3.5	2.1	3.0	1.8
	성폭력	1.9	1.0	2.7	2.1	2.0	1.8
	따돌림	1.5	1.6	1.7	1.3	1.8	1.1

(5) 사이버폭력 피해 유형별 빈도

- 피해 경험률이 가장 높은 ‘사이버 언어폭력’의 경우 피해 경험 학생 중 11.6%가 ‘일주일에 1-2번’ 괴롭힘을 당했다고 응답했으며, ‘거의 매일’ 경험한다는 학생도 4.4%임
- ‘따돌림’ 유형은 피해 경험 학생 수는 상대적으로 적지만, 타 유형에 비해 피해를 당하는 빈도가 매우 높음(피해 학생의 48.6%가 한 달에 1-2번 이상 피해 경험)

[그림 3-1-5] 학생 사이버폭력 피해 유형별 빈도 (%)



[표 3-1-4] 학생 사이버폭력 피해 유형별 빈도 (%)

base: 전체 (사례수)	피해 유형					
	언어폭력 (657)	명예훼손 (241)	스토킹 (118)	성폭력 (87)	신상유출 (115)	따돌림 (68)
가해 비율	14.6	5.4	2.6	1.9	2.6	1.5
지난 6개월간 1-2번	59.5	78.0	65.3	66.7	68.7	51.5
한 달에 1-2번	24.5	16.6	17.8	16.1	19.1	32.4
일주일에 1-2번	11.6	3.7	11.9	13.8	8.7	11.8
거의 매일	4.4	1.7	5.1	3.4	3.5	4.4

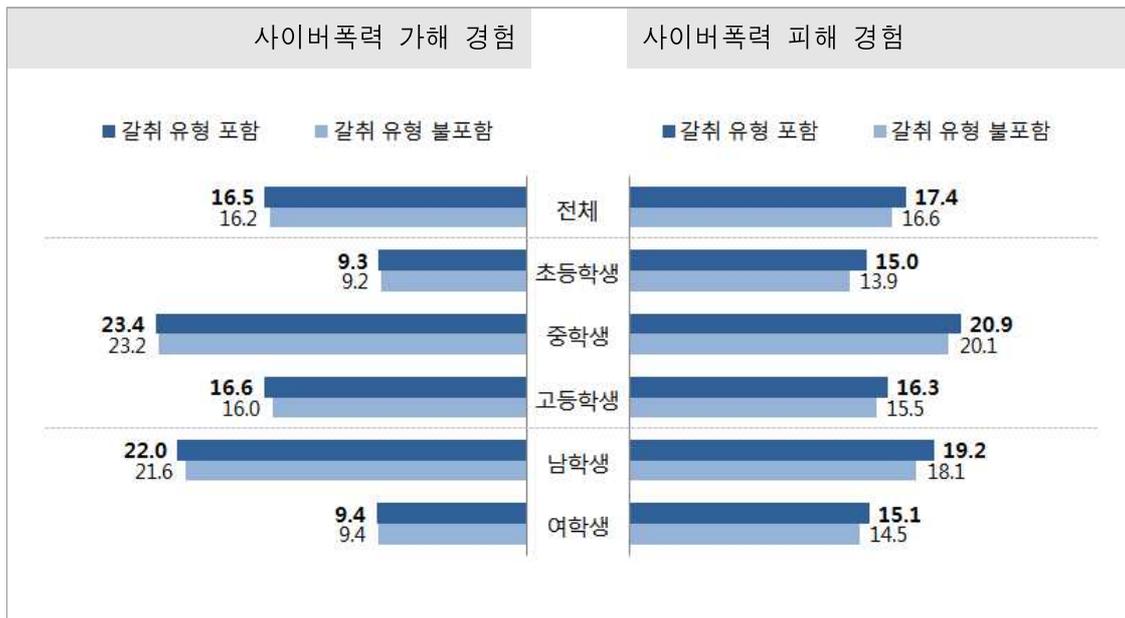
(6) 사이버폭력 ‘갈취’¹⁰⁾ 유형 경험률

- ‘사이버 갈취’ 유형의 가해 경험률은 0.6%, 피해 경험률은 1.7%임
- 타 교급 대비 중학생의 피해 경험률 2.2%로 가장 높음
- 갈취 유형을 포함하여 전체 사이버폭력 가·피해 경험률 산출 시 평균 1%p 정도 경험 비율 상승함

[표 3-1-5] 학생 사이버폭력 ‘갈취’ 유형 경험률 (%)

base: 전체		전체 (4,500)	교급			성별	
(사례수)			초등 (1,470)	중등 (1,530)	고등 (1,500)	남자 (2,477)	여자 (1,980)
갈취 유형	가해 경험률	0.6	0.2	0.5	0.9	0.9	0.1
	피해 경험률	1.7	1.8	2.2	1.2	2.4	1.0

[그림 3-1-6] ‘갈취’ 유형 포함 전후 전체 사이버폭력 경험률 비교 (%)



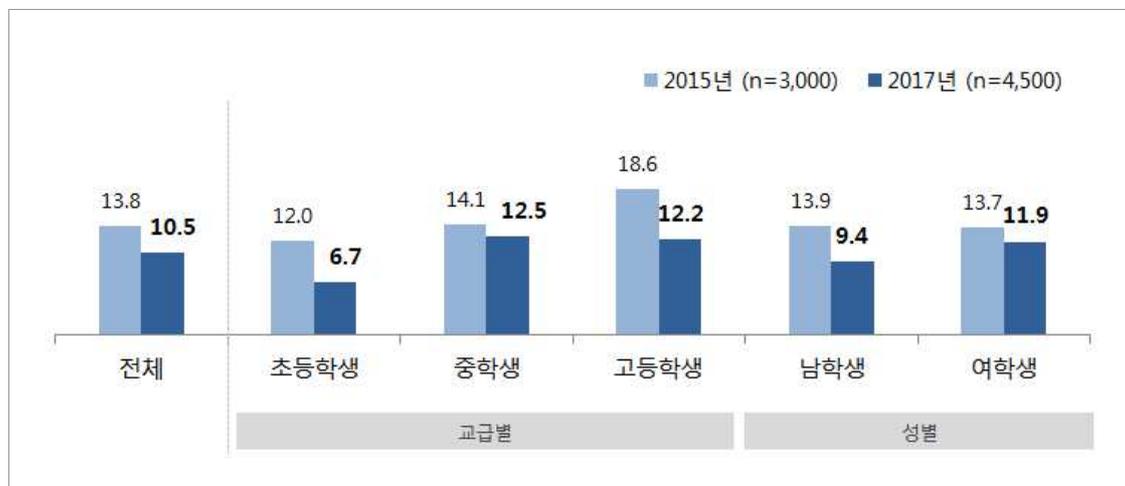
10) 사이버 갈취란 온라인상에서 사이버머니, 스마트폰 데이터, 게임 아이템 등을 강제로 뺏는 행위를 의미함. 2017년 조사에서 신규 추가된 사이버폭력 유형으로, 설문지 상에서는 기존 6가지 유형과는 별개로 경험률 확인하였음 ('부록' 편의 설문지 참고)

2) 사이버폭력 목격 경험

(1) 목격 현황

- 조사에 응한 초·중·고등학생의 10.5%가 최근 1년 이내 인터넷이나 스마트폰을 통해서 친구나 주변 사람이 피해를 당하거나 피해를 입히는 모습을 ‘본 적 있다’고 응답함
- 사이버폭력 목격 경험률은 2015년 대비 3.3%p 감소함
- 2015년에는 교급이 높아질수록 목격 경험률이 증가하는 추세였던 반면, 올해는 중학생과 고등학생이 각각 12.5%, 12.2%로 유사한 목격 경험률을 보임

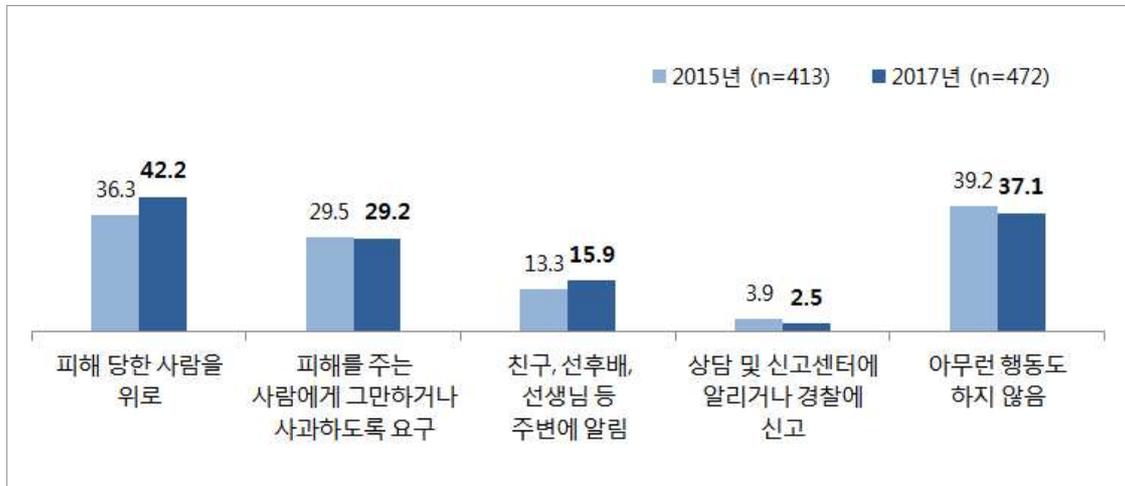
[그림 3-1-7] 학생 사이버폭력 목격 경험 (%)



(2) 목격 후 대응

- 사이버폭력 목격 후 행동에 대해 ‘피해 당한 사람을 위로했다’는 응답이 42.4%로 가장 많았음. 다음으로 ‘피해를 주는 사람에게 그만하거나 사과하도록 요구했다’(29.2%) > ‘친구, 선후배, 선생님 등 주변에 알렸다’(15.9%) > ‘상담 및 신고센터에 알리거나 경찰에 신고했다’(2.5%) 순으로 대응함
- 2015년 대비 ‘아무런 행동도 하지 않았다’고 응답한 비율은 39.2%에서 37.1%로 하락한 반면, 위로나 중단/사과 요구, 주변 알림 등의 대응 행동을 했다는 응답 비율은 전반적으로 상승함

[그림 3-1-8] 학생 사이버폭력 목격 후 대응 (복수응답, %)



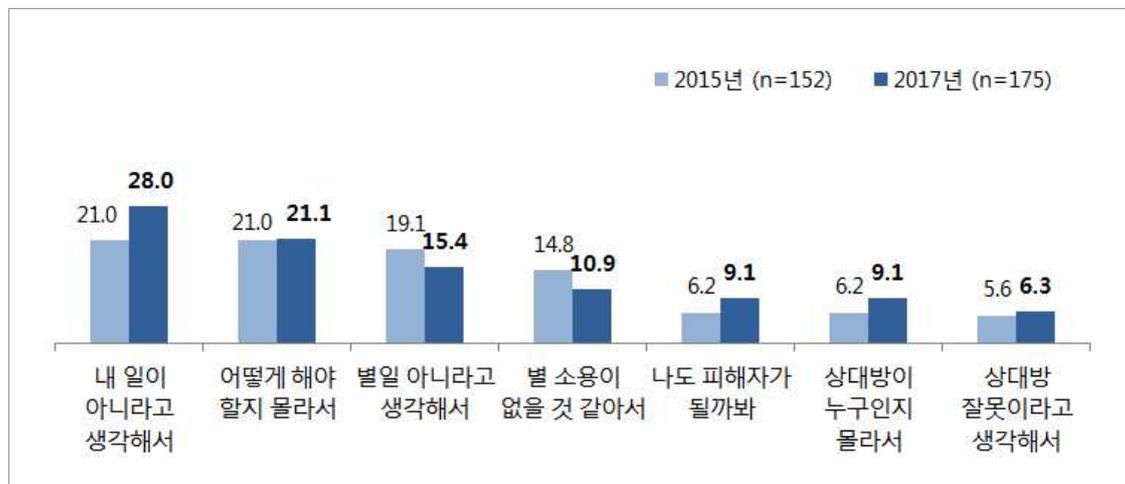
[표 3-1-6] 학생 사이버폭력 목격 후 대응 (복수응답, %)

base: 사이버폭력 목격 경험자 (사례수)	전체 (472)	교급			성별	
		초등 (98)	중등 (191)	고등 (183)	남자 (232)	여자 (235)
피해 당한 사람을 위로	42.2	46.9	44.0	37.7	34.9	48.9
피해를 주는 사람에게 그만하거나 사과하도록 요구	29.2	46.9	29.8	19.1	31.5	26.0
친구, 선후배, 선생님 등 주변에 알림	15.9	18.4	16.2	14.2	12.5	19.6
상담 및 신고센터에 알리거나 경찰에 신고	2.5	3.1	1.0	3.8	3.0	2.1
아무런 행동도 하지 않음	37.1	22.4	35.6	46.4	39.2	35.3

(3) 목격 후 미대응 이유

- 사이버폭력 목격 후 아무런 행동도 하지 않은 이유는 ‘내 일이 아니라고 생각해서’ (28.0%) 또는 ‘어떻게 해야 할지 몰라서’(21.1%)가 가장 많았음
- 2015년에 비해 ‘내 일이 아니라고 생각해서’ 또는 ‘나도 피해자가 될까봐’ 아무런 도움을 요청하지 않았다는 응답률은 각각 7.0%p, 2.9%p 상승함
- 초등학교의 경우 ‘어떻게 해야 할지 몰라서’에 대한 응답이 27.3%로 타 교급 대비 높게 나타나, 사이버폭력 대응 방법에 대한 교육이 초등학교 때부터 활발히 이루어져야 함을 보여줌

[그림 3-1-9] 학생 사이버폭력 목격 후 미대응 이유 (%)



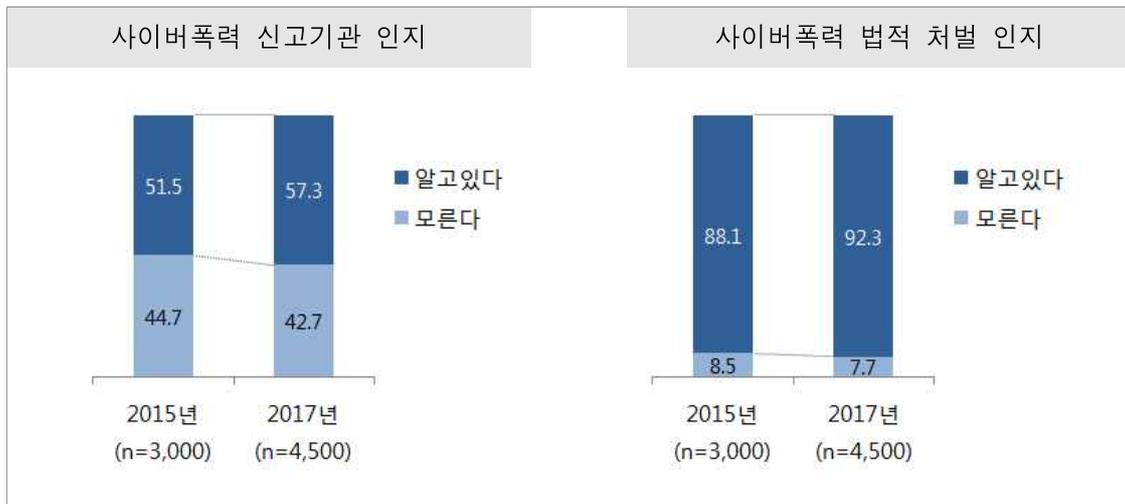
[표 3-1-7] 학생 사이버폭력 목격 후 미대응 이유 (%)

base: 사이버폭력 목격 후 미대응 응답자 (사례수)	전체 (175)	교급			성별	
		초등 (22)	중등 (68)	고등 (85)	남자 (91)	여자 (83)
내 일이 아니라고 생각해서	28.0	18.2	30.9	28.2	35.2	20.5
어떻게 해야 할지 몰라서	21.1	27.3	20.6	20.0	15.4	27.7
별일 아니라고 생각해서	15.4	4.5	14.7	18.8	26.4	3.6
별 소용이 없을 것 같아서	10.9	22.7	10.3	8.2	5.5	15.7
나도 피해자가 될까봐	9.1	13.6	10.3	7.1	2.2	16.9
상대방이 누구인지 몰라서	9.1	4.5	7.4	11.8	7.7	10.8
상대방 잘못이라고 생각해서	6.3	9.1	5.9	5.9	7.7	4.8

3) 사이버폭력 신고 및 처벌 인지

- 응답 학생의 57.3%는 사이버 공간에서 다른 사람으로부터 피해를 당했을 경우 상담이나 신고를 할 수 있는 전화번호나 사이트를 알고 있음. 이는 2015년에 비해 5.8%p 증가한 결과로, 사이버폭력 신고기관에 대한 인지도가 개선된 것을 확인할 수 있음
- 사이버폭력을 통해 다른 사람에게 피해를 주었을 경우 법적인 처벌을 받을 수 있다는 사실을 인지하는 비율은 92.3%(10명 중 9명꼴)로 역시 2015년 대비 증가한 수치를 보임
- 세부 집단별로 살펴보면, 고등학생의 신고기관 인지율이 타 교급 대비 가장 낮으며 법적 처벌에 대한 인지도는 초등학생 집단에서 가장 낮게 나타남

[그림 3-1-10] 학생 사이버폭력 신고기관 및 법적처벌 인지 (%)



[표 3-1-8] 학생 사이버폭력 신고기관 및 법적처벌 인지 (%)

base: 전체 (사례수)	전체 (4,500)	교급			성별	
		초등 (1,470)	중등 (1,530)	고등 (1,500)	남자 (2,477)	여자 (1,980)
신고기관 인지	57.3	59.0	61.3	51.5	58.7	55.6
법적처벌 인지	92.3	88.3	93.7	94.9	92.5	92.2

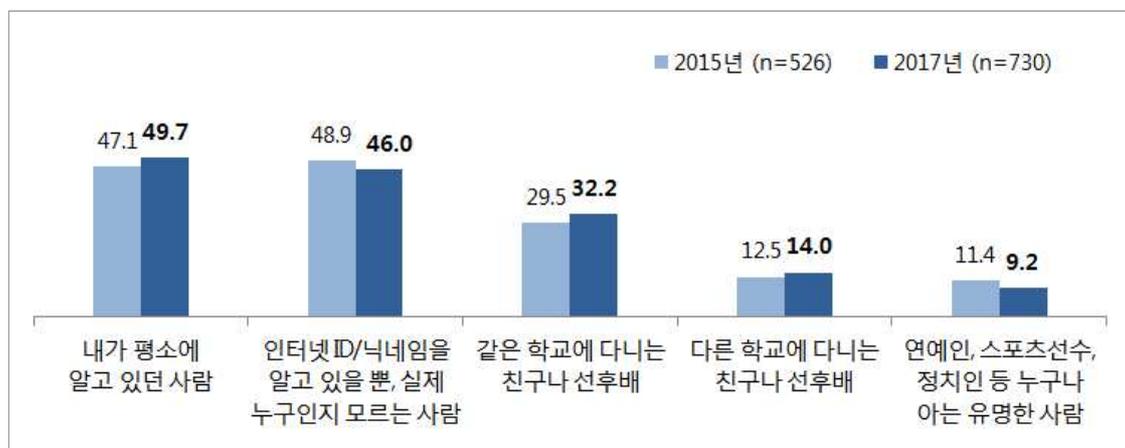
2. 사이버폭력 특성

1) 사이버폭력 가해 특성

(1) 가해 대상

- 사이버폭력의 대부분은 주로 ‘내가 평소에 알고 있던 사람’ 또는 ‘인터넷 아이디나 닉네임을 알고 있지만 실제로는 누구인지 모르는 사람’을 대상으로 나타남
- 2015년도 조사 결과 대비 ‘평소에 알고 있던 사람’에게서 폭력이 이루어지는 비율은 소폭 상승하고 ‘모르는 사람’에 대한 가해 비율은 낮아짐
- 세부 집단별로는 남학생의 경우 ‘모르는 사람’을 대상으로 가해 경험이 있다는 비율이 52.6%로 여학생(28.5%)보다 더 높음

[그림 3-2-1 학생 사이버폭력 가해 대상 (복수응답, %)]



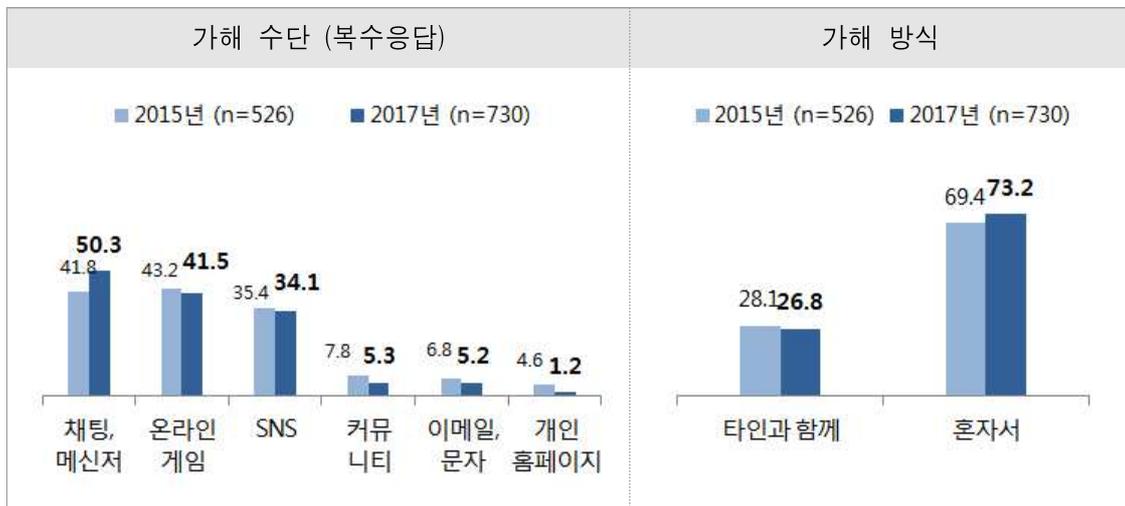
[표 3-2-1] 학생 사이버폭력 가해 대상 (복수응답, %)

base: 사이버폭력 가해 경험자 (사례수)	전체 (730)	교급			성별	
		초등 (135)	중등 (355)	고등 (240)	남자 (534)	여자 (186)
내가 평소에 알고 있던 사람	49.7	52.6	50.4	47.1	46.4	58.6
인터넷 ID/닉네임을 알고 있을 뿐, 실제 누구인지 모르는 사람	46.0	44.4	45.6	47.5	52.6	28.5
같은 학교 친구/선후배	32.2	34.1	31.8	31.7	30.3	36.0
다른 학교 친구/선후배	14.0	9.6	12.7	18.3	13.5	16.1
연예인, 스포츠선수 등 누구나 아는 유명한 사람	9.2	3.0	10.7	10.4	7.3	15.1

(2) 가해 수단 및 방식

- 학생들의 사이버폭력 가해 행위가 가장 많이 일어나는 공간은 카카오톡, 라인, 위챗 등의 ‘채팅, 메신저’(50.3%)임. 2015년에는 ‘온라인 게임’의 응답률이 43.2%로 가장 높았으나, 올해 조사에서는 41.5%, 2위로 조사됨
- 가해 방식은 2015년과 동일하게 ‘혼자서 했다’는 응답이 73.2%로 더 높음
- 중학생은 ‘채팅, 메신저’, ‘온라인 게임’ 뿐만 아니라 ‘SNS’를 통한 가해 경험률 (40.0%)도 타 교급 대비 높게 나타남(초등학생 27.4%, 고등학생 29.2%)

[그림 3-2-2] 학생 사이버폭력 가해 수단 및 방식 (%)



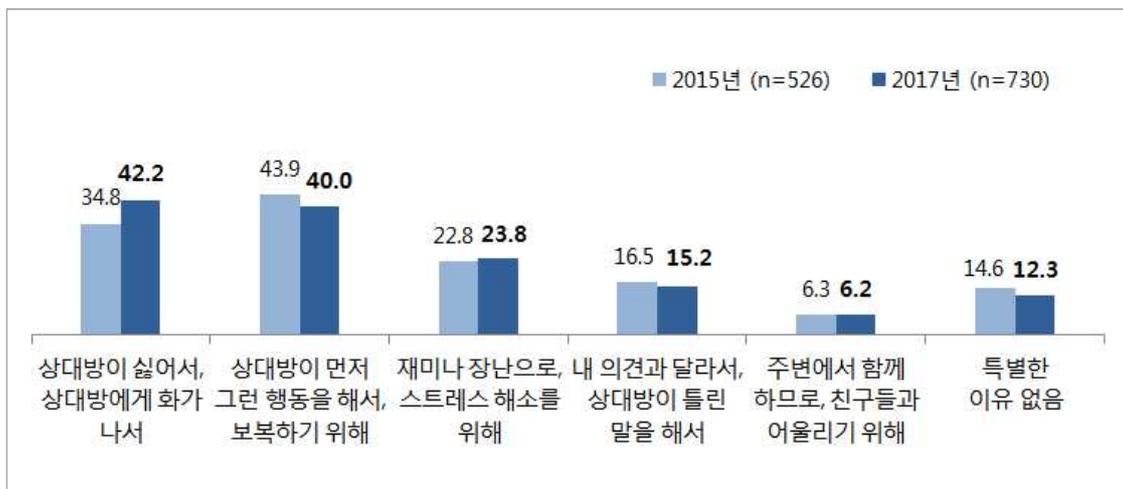
[표 3-2-2] 학생 사이버폭력 가해 수단 및 방식 (%)

base: 사이버폭력 가해 경험자 (사례수)		전체 (730)	교급			성별	
			초등 (135)	중등 (355)	고등 (240)	남자 (534)	여자 (186)
가해 수단 (복수 응답)	채팅, 메신저	50.3	58.5	48.2	48.8	43.1	69.9
	온라인 게임	41.5	35.6	42.5	43.3	51.7	11.3
	SNS	34.1	27.4	40.0	29.2	30.7	45.2
	커뮤니티	5.3	4.4	5.4	5.8	5.1	6.5
	이메일, 문자	5.2	11.9	3.9	3.3	3.9	8.6
	개인 홈페이지	1.2	1.5	0.6	2.1	1.5	0.5
가해 방식	타인과 함께	26.8	28.1	27.9	24.6	21.5	43.0
	혼자서	73.2	71.9	72.1	75.4	78.5	57.0

(3) 가해 이유

- 학생들의 사이버폭력 가해 이유는 ‘상대방이 싫어서/화가 나서’ 또는 ‘상대방이 먼저 그런 행동을 해서/보복을 하기 위해서’인 경우가 가장 많음
- 2015년 대비 ‘상대방이 싫어서’ 응답 비율 7.4%p 증가했으며, ‘상대방이 먼저 그런 행동을 해서’의 응답률은 3.9%p 감소함

[그림 3-2-3] 학생 사이버폭력 가해 이유 (복수응답, %)



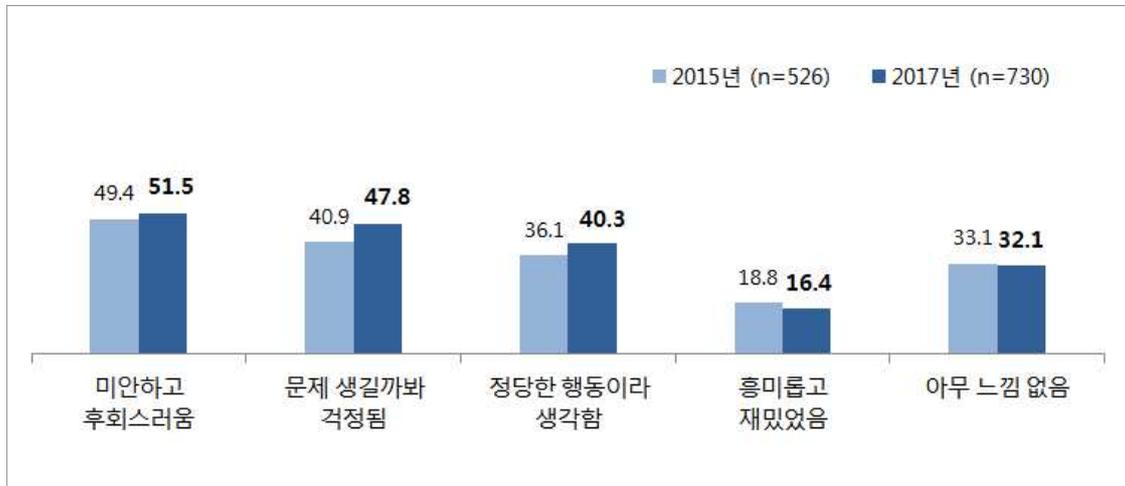
[표 3-2-3] 학생 사이버폭력 가해 이유 (복수응답, %)

base: 사이버폭력 가해 경험자 (사례수)	전체 (730)	교급			성별	
		초등 (135)	중등 (355)	고등 (240)	남자 (534)	여자 (186)
상대방이 싫어서, 상대방에게 화가 나서	42.2	38.5	40.0	47.5	39.5	50.5
상대방이 먼저 그런 행동을 해서, 보복하기 위해	40.0	41.5	42.0	36.3	41.0	37.1
재미나 장난으로, 스트레스 해소를 위해	23.8	11.9	23.9	30.4	28.3	10.2
내 의견과 달라서, 상대방이 틀린 말을 해서	15.2	8.1	15.8	18.3	14.2	17.7
주변에서 함께 하므로, 친구들과 어울리기 위해	6.2	7.4	5.9	5.8	6.6	4.8
특별한 이유 없음	12.3	18.5	9.3	13.3	12.7	11.3

(4) 가해 후 심리

- 사이버폭력 가해 경험 학생들은 가해 후 ‘미안하고 후회스러움’(51.5%), ‘문제가 생길까봐 걱정됨’(47.8%)의 반응을 보이는 경우가 가장 많음
- 2015년 대비 ‘문제가 생길까봐 걱정됨’과 ‘정당한 행동이라 생각함’ 응답 비율은 각각 6.9%p, 4.2%p 증가함
- 교급이 높아질수록 ‘미안하고 후회스러움’, ‘문제가 생길까봐 걱정됨’ 비율은 낮아지고 ‘정당한 행동이라고 생각함’, ‘흥미롭고 재밌었음’ 비율은 높아짐. 사이버 공간에서의 잘못된 행위를 지속적으로 인지시키는 교육이 필요할 것으로 보임

[그림 3-2-4] 학생 사이버폭력 가해 후 심리 (%)



[표 3-2-4] 학생 사이버폭력 가해 후 심리 (%)

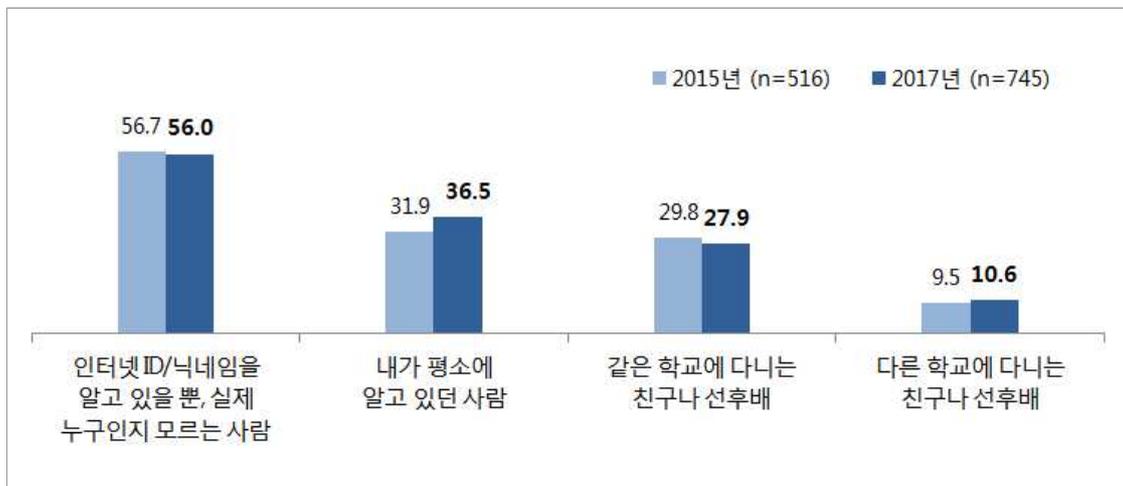
base: 사이버폭력 가해 경험자 (사례수)	전체 (730)	교급			성별	
		초등 (135)	중등 (355)	고등 (240)	남자 (534)	여자 (186)
미안하고 후회스러움	51.5	61.5	57.7	36.7	49.4	57.5
문제가 생길까봐 걱정됨	47.8	65.2	52.1	31.7	44.2	58.1
정당한 행동이라 생각함	40.3	22.2	36.9	55.4	41.4	37.6
흥미롭고 재밌었음	16.4	8.1	14.6	23.8	18.0	12.9
아무 느낌 없음	32.1	21.5	33.2	36.3	32.6	30.6

2) 사이버폭력 피해 특성

(1) 가해 주체

- 사이버폭력 피해 경험 학생 중 ‘인터넷 아이디나 닉네임만 알고 있을 뿐 실제 누구인지 모르는 사람’으로부터 괴롭힘을 당한 경우가 가장 많음(56.0%)
다음으로 ‘내가 평소에 알고 있던 사람’ > ‘같은 학교 친구/선후배’ > ‘다른 학교 친구/선후배’ 순으로 많음
- 2015년 결과 대비 ‘평소에 알고 있던 사람’으로부터 괴롭힘을 당한 적 있다는 비율이 4.6%p 상승함
- 여학생은 학교 친구(같은 학교 또는 다른 학교)나 선후배로부터 괴롭힘을 당했다는 응답 비율이 남학생에 비해 상대적으로 더 높게 나타남

[그림 3-2-5] 학생 사이버폭력 가해 주체 (복수응답, %)



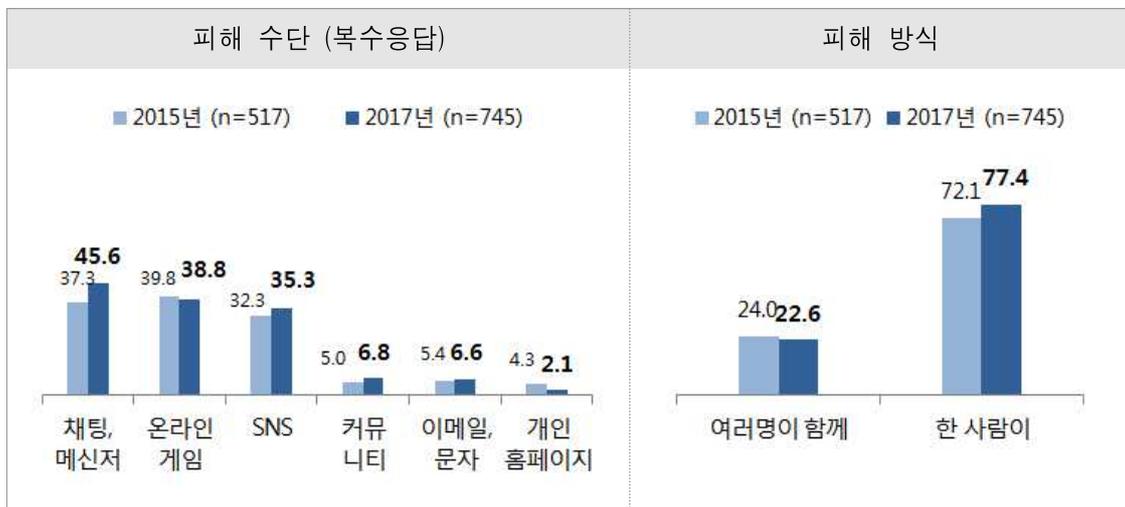
[표 3-2-5] 학생 사이버폭력 가해 주체 (복수응답, %)

base: 사이버폭력 피해 경험자 (사례수)	전체 (745)	교급			성별	
		초등 (204)	중등 (308)	고등 (233)	남자 (448)	여자 (287)
인터넷 ID/닉네임을 알고 있을 뿐, 실제 누구인지 모르는 사람	56.0	58.8	50.6	60.5	60.3	49.5
내가 평소에 알고 있던 사람	36.5	33.8	41.6	32.2	34.4	40.1
같은 학교에 다니는 친구나 선후배	27.9	22.5	31.2	28.3	25.7	31.4
다른 학교에 다니는 친구나 선후배	10.6	6.9	12.3	11.6	7.8	15.3

(2) 피해 수단 및 방식

- 사이버폭력 피해 학생은 주로 '채팅, 메신저'(45.6%), '온라인 게임'(38.8%), 'SNS'(35.3%) 공간에서 괴롭힘을 당함
- 2015년 대비 '채팅, 메신저'와 'SNS'의 비율은 각각 8.3%p, 3.0%p 증가함
- 피해 방식을 살펴보면, 여러 명보다는 한 사람에게 피해를 당한 경우가 대부분임(77.4%)
- 피해 중학생의 경우 '채팅, 메신저' 상에서 괴롭힘을 당했다는 비율이 51.0%로 초등학생(47.1%)이나 고등학생(37.3%) 보다 높게 나타남

[그림 3-2-6] 학생 사이버폭력 피해 수단 및 방식 (%)



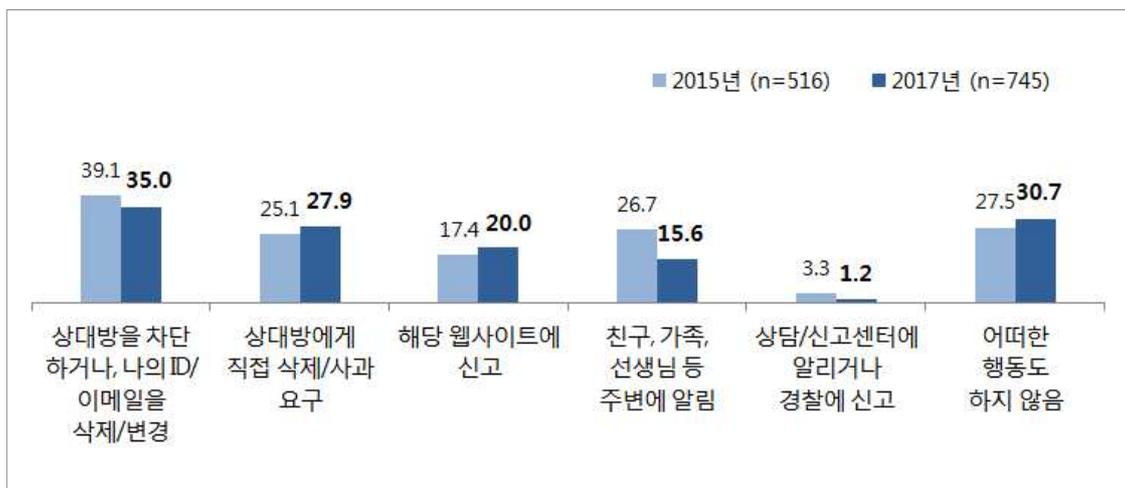
[표 3-2-6] 학생 사이버폭력 피해 수단 및 방식 (%)

base: 사이버폭력 피해 경험자 (사례수)		전체 (745)	교급			성별	
			초등 (204)	중등 (308)	고등 (233)	남자 (448)	여자 (287)
피해 수단 (복수 응답)	채팅, 메신저	45.6	47.1	51.0	37.3	41.3	52.6
	온라인 게임	38.8	40.2	34.7	42.9	52.5	16.7
	SNS	35.3	30.9	39.9	33.0	26.8	48.8
	커뮤니티	6.8	6.4	6.2	8.2	6.3	8.0
	이메일, 문자	6.6	8.8	4.2	7.7	5.1	9.1
	개인 홈페이지	2.1	2.9	1.0	3.0	2.5	1.7
피해 방식	여러 명이 함께	22.6	18.6	26.3	21.0	15.4	34.1
	한 사람이	77.4	81.4	73.7	79.0	84.6	65.9

(3) 피해 후 대응

- 사이버폭력 피해 후 학생들은 주로 ‘상대방을 차단하거나, 나의 아이디나 이메일을 삭제 또는 변경’(35.0%)하는 방식으로 대응함
- ‘친구, 가족, 선생님 등 주변에 알렸다’고 응답한 비율은 2015년에 비해 큰 폭(11.1%p)으로 감소함
- 교급이 높아질수록 ‘친구, 가족, 선생님 등 주변에 알렸다’는 응답 비율은 감소한 반면 ‘어떠한 대응도 하지 않았다’고 응답한 비율은 증가함

[그림 3-2-7] 학생 사이버폭력 피해 후 대응 (복수응답, %)



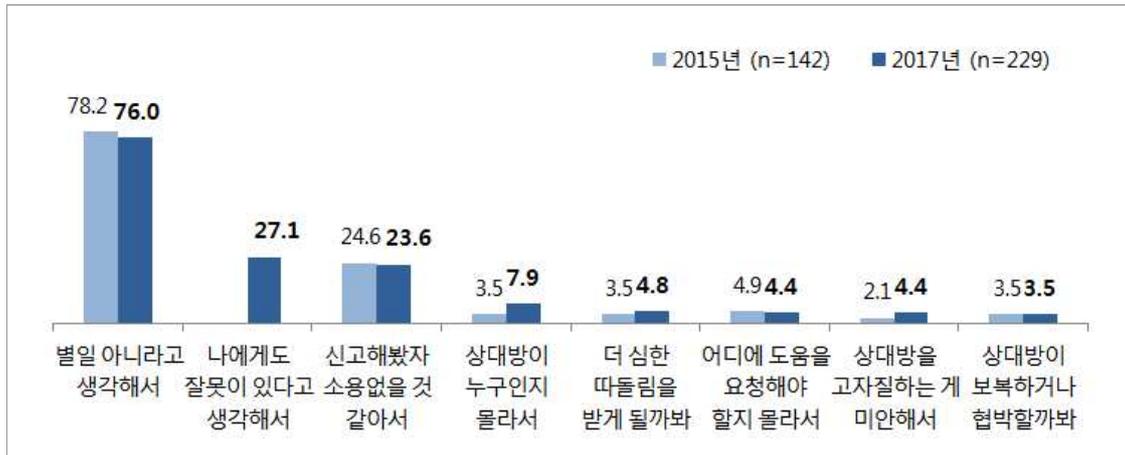
[표 3-2-7] 학생 사이버폭력 피해 후 대응 (복수응답, %)

base: 사이버폭력 피해 경험자 (사례수)	전체 (745)	교급			성별	
		초등 (204)	중등 (308)	고등 (233)	남자 (448)	여자 (287)
상대방을 차단하거나, 나의 ID/이메일을 삭제 또는 변경	35.0	41.7	31.5	33.9	33.9	36.2
상대방에게 직접 삭제/사과 요구	27.9	34.3	29.5	20.2	25.2	31.7
해당 웹사이트에 신고	20.0	17.6	18.2	24.5	22.3	16.7
친구, 가족, 선생님 등 주변에 알림	15.6	19.1	16.2	11.6	8.3	27.5
상담/신고센터에 알리거나 경찰에 신고	1.2	1.5	0.3	2.1	1.3	1.0
어떠한 행동도 하지 않음	30.7	26.0	31.5	33.9	34.4	25.8

(4) 피해 후 미대응 이유

- 피해를 당한 후 아무런 대응도 하지 않은 경우, ‘별일 아니라고 생각해서’인 경우가 76.0%로 대부분임. 다음으로 ‘나에게도 잘못이 있다고 생각해서’(27.1%), ‘신고해봤자 소용없을 것 같아서’(23.6%)의 응답이 많음
- 초등학생의 경우 ‘더 심한 따돌림을 받게 될까봐’ 응답이 11.3%로 타 교급 대비 높게 나타난 것이 특징임

[그림 3-2-8] 학생 사이버폭력 피해 후 미대응 이유 (복수응답, %)



[표 3-2-8] 학생 사이버폭력 피해 후 미대응 이유 (복수응답, %)

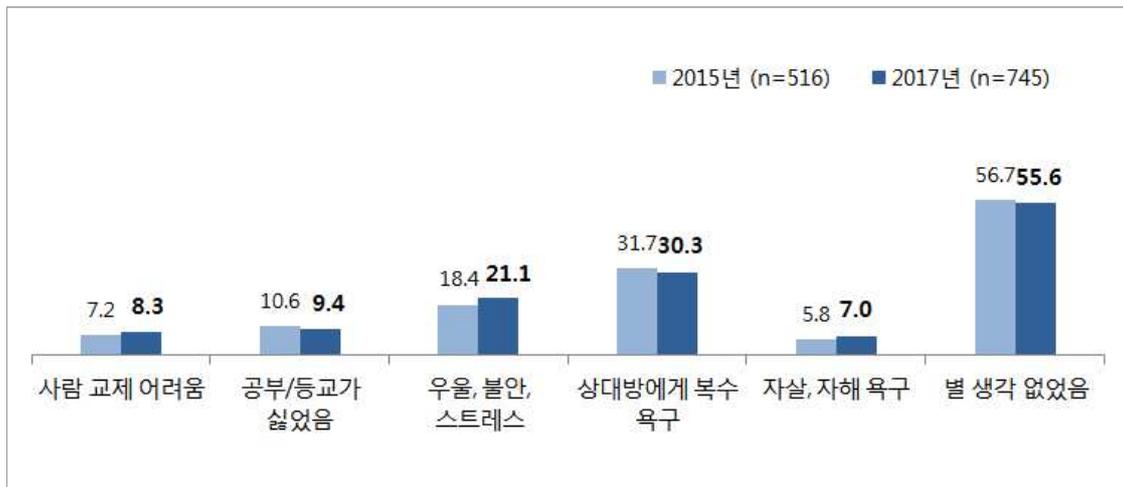
base: 사이버폭력 피해 후 미대응 응답자 (사례수)	전체 (229)	교급			성별	
		초등 (53)	중등 (97)	고등 (79)	남자 (154)	여자 (74)
별일 아니라고 생각해서	76.0	75.5	74.2	78.5	76.0	77.0
나에게도 잘못이 있다고 생각해서 ¹¹⁾	27.1	32.1	29.9	20.3	26.0	29.7
신고해봤자 소용없을 것 같아서	23.6	28.3	19.6	25.3	20.1	29.7
상대방이 누군지 몰라서	7.9	1.9	10.3	8.9	6.5	10.8
더 심한 따돌림을 받게 될까봐	4.8	11.3	4.1	1.3	2.6	9.5
어디에 도움을 요청해야 할지 몰라서	4.4	9.4	3.1	2.5	1.3	10.8
상대방을 고자질하는 게 미안해서	4.4	7.5	5.2	1.3	3.2	6.8
상대방이 보복하거나 협박할까봐	3.5	9.4	2.1	1.3	2.6	5.4

11) ‘나에게도 잘못이 있다고 생각해서’는 2017년 조사에서 신규 추가된 보기문항으로 2015년도 수치 없음

(5) 피해 후 심리

- 피해 학생 10명 3명은 괴롭힘을 당한 후 ‘상대방에게 복수하고 싶은 생각’을 함
- 2015년도 대비 ‘우울, 불안, 스트레스’를 느낀다고 응답한 비율은 18.4%에서 21.1%로 2.7%p 증가했으며, ‘자살이나 자해 욕구’를 느낀다고 응답한 비율 역시 5.8%에서 7.0%로 2.8%p 증가함

[그림 3-2-9] 학생 사이버폭력 피해 후 심리 (%)



[표 3-2-9] 학생 사이버폭력 피해 후 심리 (%)

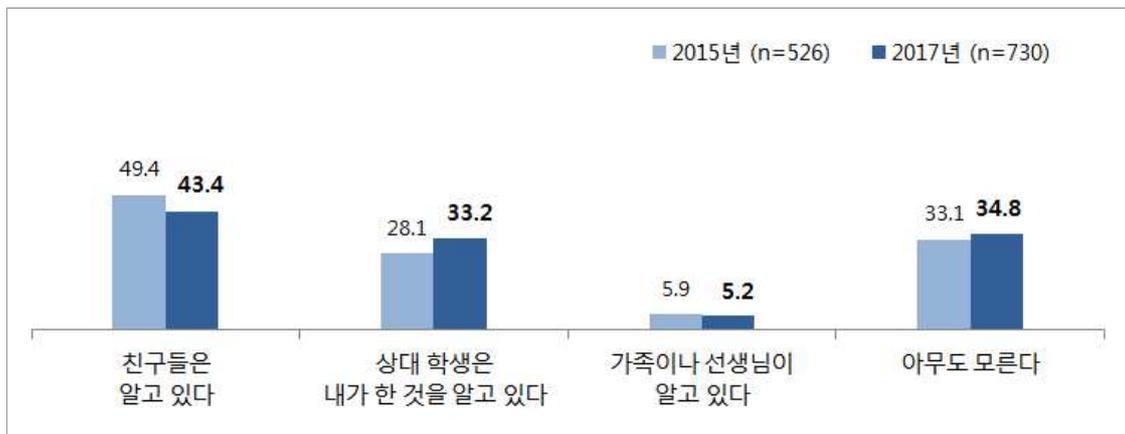
base: 사이버폭력 피해 경험자 (사례수)	전체 (745)	교급			성별	
		초등 (204)	중등 (308)	고등 (233)	남자 (448)	여자 (287)
사람 교제 어려움	8.3	8.3	6.8	10.3	5.4	12.9
공부/등교가 싫었음	9.4	8.8	8.8	10.7	6.5	13.9
우울, 불안, 스트레스	21.1	23.0	21.4	18.9	15.0	30.7
상대방에게 복수 욕구	30.3	29.4	29.2	32.6	29.2	31.7
자살, 자해 욕구	7.0	7.4	7.1	6.4	4.5	10.8
별 생각 없었음	55.6	52.0	53.9	60.9	60.0	48.8

3) 사이버폭력 주변 인지

(1) 가해 후 주변 인지

- 본인의 사이버폭력 가해 경험에 대한 주변 인지에 대해 ‘친구들은 알고 있다’(43.4%)와 ‘상대방은 내가 한 것을 알고 있다’(33.2%)에 대한 응답이 가장 많음. 가해 학생 10명 중 3명 정도 상대방은 물론 주변 친구들이 본인의 가해 사실을 알고 있는 것으로 해석됨
- 2015년에 비해 ‘친구들’의 인지율은 6.0%p 감소하고, ‘상대 학생’의 인지율은 5.1%p 증가함
- 교급이 높아질수록 가해 사실을 알리는 대상이 ‘친구, 가족, 선생님’에서 ‘친구’까지로 좁혀지는 것을 알 수 있음

[그림 3-2-10] 학생 사이버폭력 가해 후 주변 인지 (복수응답, %)



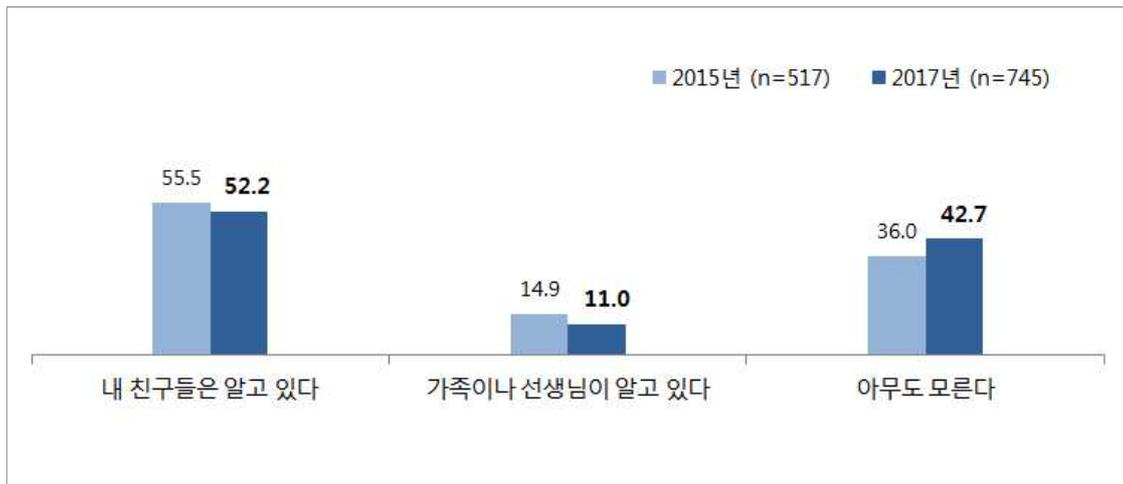
[표 3-2-10] 학생 사이버폭력 가해 후 주변 인지 (복수응답, %)

base: 사이버폭력 가해 경험자 (사례수)	전체 (730)	교급			성별	
		초등 (135)	중등 (355)	고등 (240)	남자 (534)	여자 (186)
친구들은 알고 있다	43.4	47.4	41.7	43.8	40.8	51.6
상대 학생은 내가 한 것을 알고 있다	33.2	32.6	32.4	34.6	30.9	38.7
가족이나 선생님이 알고 있다	5.2	14.8	2.8	3.3	3.9	9.1
아무도 모른다	34.8	26.7	36.6	36.7	39.9	21.0

(2) 피해 후 주변 인지

- 사이버폭력 피해 경험 학생은 피해 사실에 대해 ‘친구들은 알고 있다’(52.2%)에 대한 응답이 가장 많았으며, ‘아무도 모른다’도 42.7%로 높게 나타남
- ‘아무도 모른다’ 응답 비율은 2015년도(36.0%)에 비해 6.7%p 증가함
- 여학생은 친구나 가족, 선생님에게 피해 사실을 알리는 경우가 남학생에 비해 상대적으로 높게 나타남

[그림 3-2-11] 학생 사이버폭력 피해 후 주변 인지 (복수응답, %)



[표 3-2-11] 학생 사이버폭력 피해 후 주변 인지 (복수응답, %)

base: 사이버폭력 피해 경험자 (사례수)	전체	교급			성별	
		초등	중등	고등	남자	여자
	(745)	(204)	(308)	(233)	(448)	(287)
내 친구들은 알고 있다	52.2	48.0	56.5	50.2	46.2	61.7
가족이나 선생님이 알고 있다	11.0	17.6	9.4	7.3	7.8	16.4
아무도 모른다	42.7	41.7	40.6	46.4	50.0	31.0

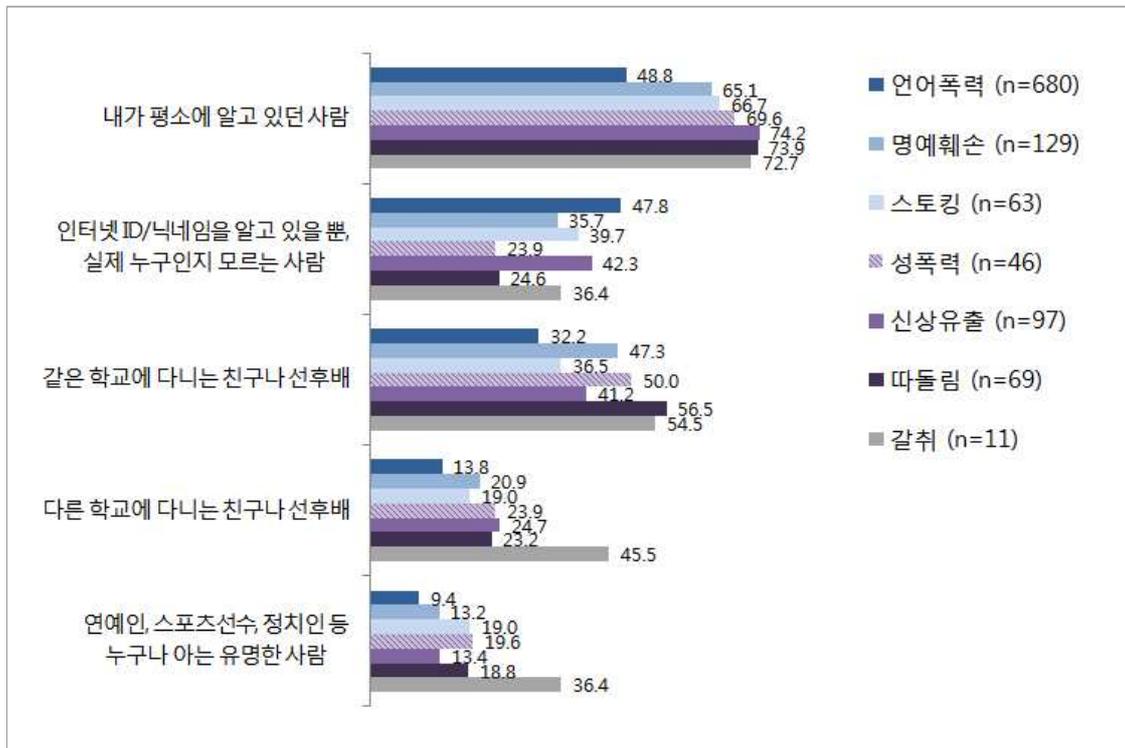
3. 사이버폭력 유형별 특성

1) 가해 유형별 특성

(1) 가해 대상

- 7개 유형 모두 사이버폭력 가해 대상은 '내가 평소에 알고 있던 사람'인 경우가 가장 많으나 가해 유형별로 그 비중이 차이 존재함
- 가장 가해 경험률이 높은 '사이버 언어폭력'의 경우 '평소에 알고 있던 사람'이 48.8%, '인터넷 아이디나 닉네임을 알고 있을 뿐 실제 누구인지 모르는 사람'이 47.8%로 유사함
- '사이버 명예훼손', '성폭력', '신상정보 유출', '따돌림', '갈취' 유형의 경우 '평소에 알고 있던 사람'과 함께 '같은 학교에 다니는 친구나 선후배' 대상으로 가해 행동이 이루어지는 경우 많음

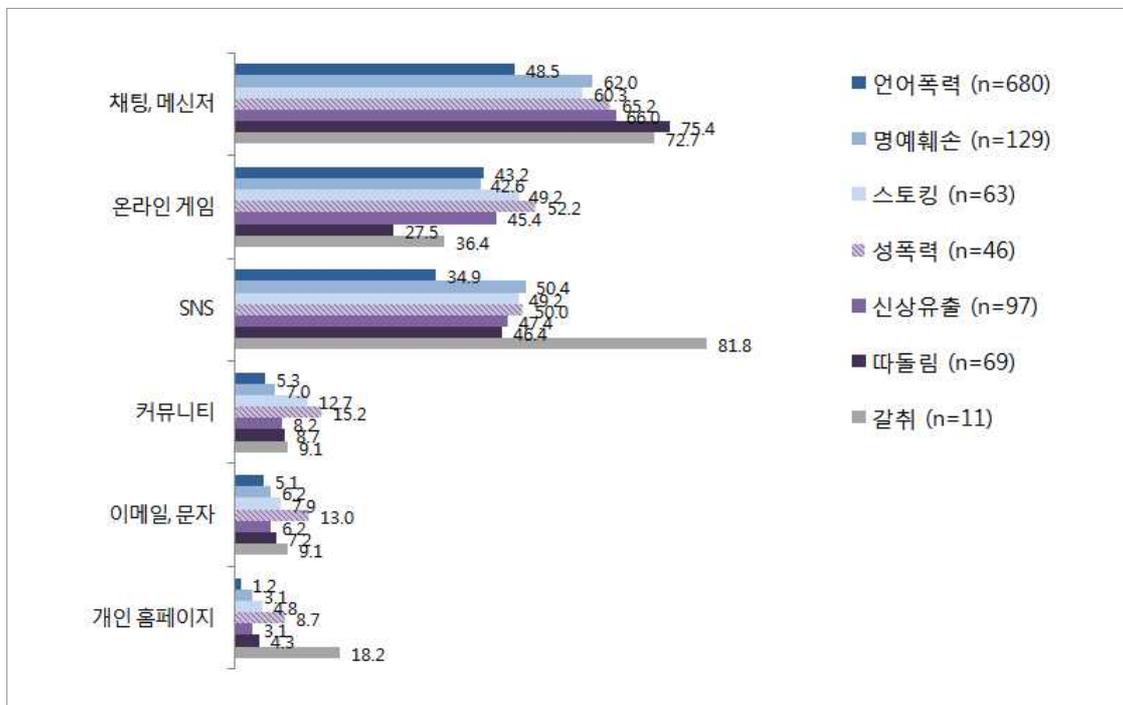
[그림 3-3-1] 사이버폭력 가해 유형별 가해 대상 (복수응답, %)



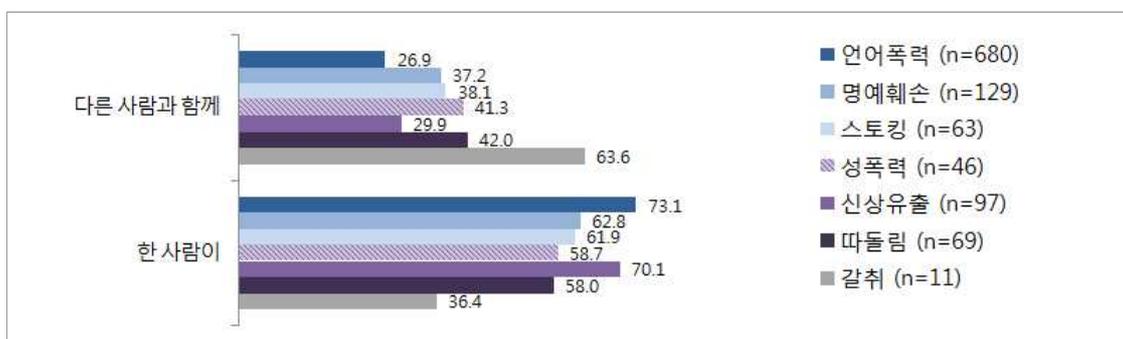
(2) 가해 수단 및 방식

- 모든 가해 유형이 가장 빈번하게 발생하는 공간은 카카오톡이나 라인, 위챗 등의 '채팅, 메신저'임
- '채팅, 메신저' 외 '온라인 게임' 공간에서 많이 이루어지는 유형은 '언어폭력', '스토킹', '성폭력', '신상유출'임. 'SNS'에서 가해 행동이 많이 일어나는 유형은 '명예훼손', '스토킹', '성폭력', '신상유출', '따돌림', '갈취' 유형임
- 가해 유형별 방식을 살펴보면, '언어폭력'과 '신상정보 유출'은 타 유형에 비해 상대적으로 '혼자서' 행동했다는 비율이 높은 반면 '성폭력'이나 '따돌림' 유형은 '다른 사람과 함께' 응답 비율 40% 이상으로 상대적으로 높게 나타남

[그림 3-3-2] 사이버폭력 가해 유형별 가해 수단 (복수응답, %)



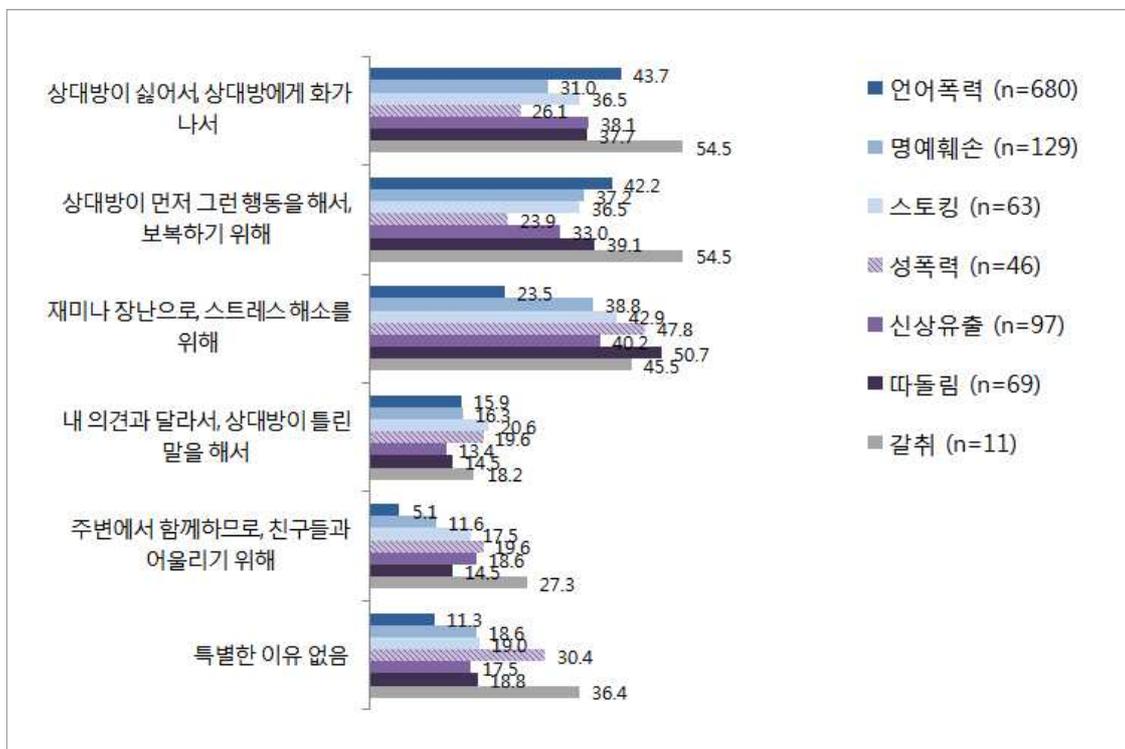
[그림 3-3-3] 사이버폭력 가해 유형별 가해 방식 (%)



(3) 가해 이유

- ‘사이버 언어폭력’과 ‘갈취’ 유형을 제외한 나머지 유형에서는 가해 행동을 한 이유에 대해 ‘재미나 장난으로, 스트레스 해소를 위해’라고 응답한 비율이 가장 높게 나타남
- 특히 ‘사이버 성폭력’과 ‘따돌림’은 타 유형 대비 ‘재미나 장난으로, 스트레스 해소를 위해’라고 응답한 비율 상대적으로 높게 나타남
- ‘언어폭력’과 ‘갈취’ 유형은 ‘상대방이 싫어서, 상대방에게 화가 나서’의 응답이 가장 많음

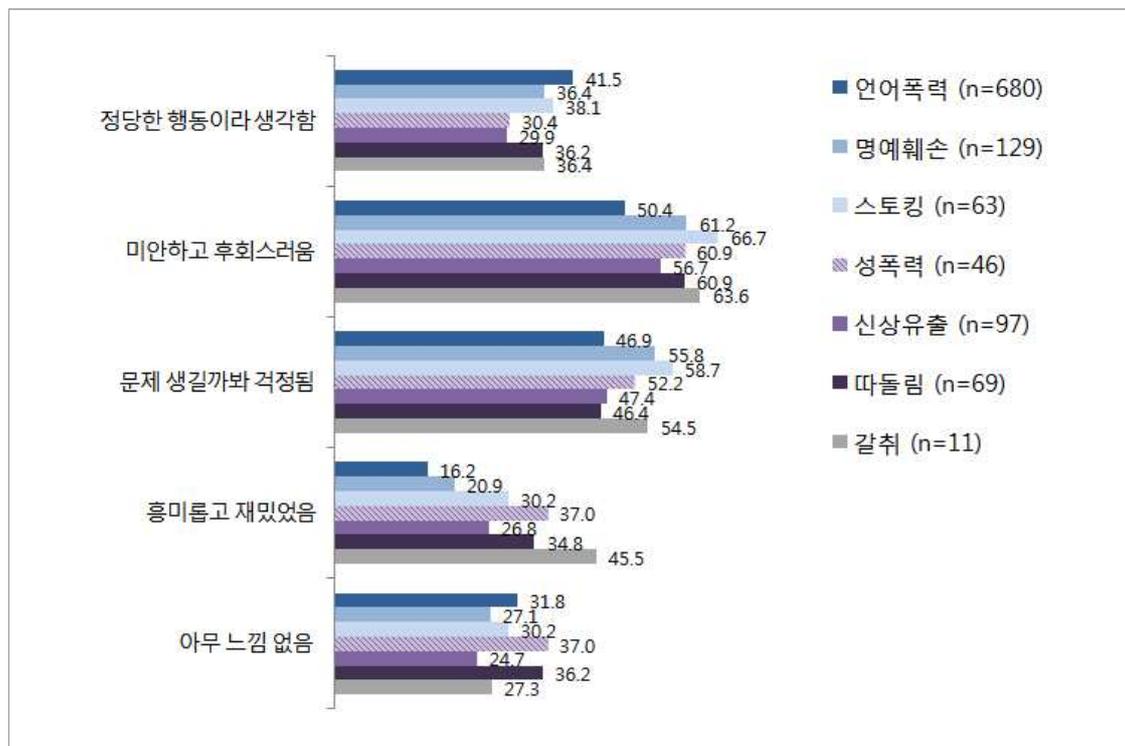
[그림 3-3-4] 사이버폭력 가해 유형별 가해 이유 (복수응답, %)



(4) 가해 후 심리

- 전체 폭력 유형의 가해 후 심리에 대하여 ‘미안하고 후회스러웠다’는 응답이 가장 많음
- 반면 ‘아무 느낌 없었음’ 또는 ‘흥미롭고 재밌었음’의 응답이 높게 나타난 유형은 ‘성폭력’, ‘따돌림’ 유형임

[그림 3-3-5] 사이버폭력 가해 유형별 가해 후 심리 (%)

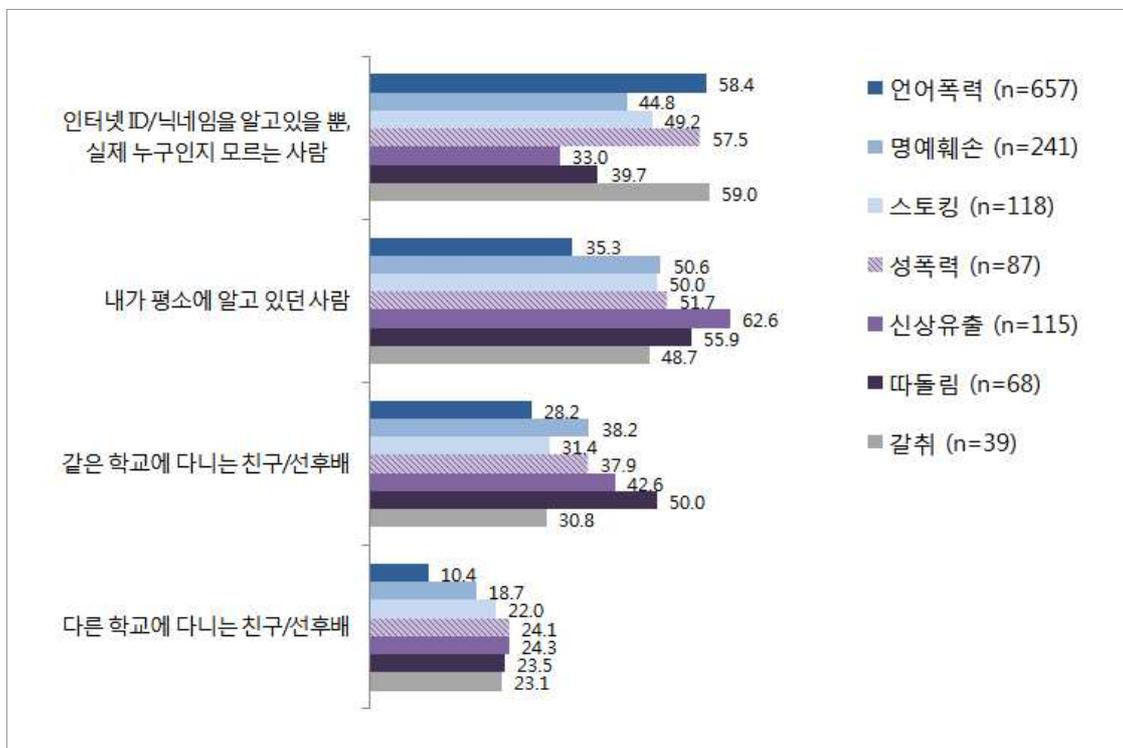


2) 피해 유형별 특성

(1) 가해 주체

- 사이버폭력 피해 유형별 가해 주체를 살펴보면, ‘사이버 언어폭력’, ‘성폭력’, ‘갈취’ 유형의 경우 ‘인터넷 아이디나 닉네임을 알고 있을 뿐 실제 누구인지 모르는 사람’ 으로부터 괴롭힘을 당했다는 경우가 가장 많음
- 반면 ‘사이버 명예훼손’, ‘스토킹’, ‘신상정보 유출’, ‘따돌림’ 유형의 피해 학생들은 ‘내가 평소에 알고 있던 사람’이 가해자였다는 응답 비율이 높아, 해당 유형의 사이버폭력은 주변인 또는 아는 사람 기반으로 더 빈번히 일어나고 있음을 보여줌

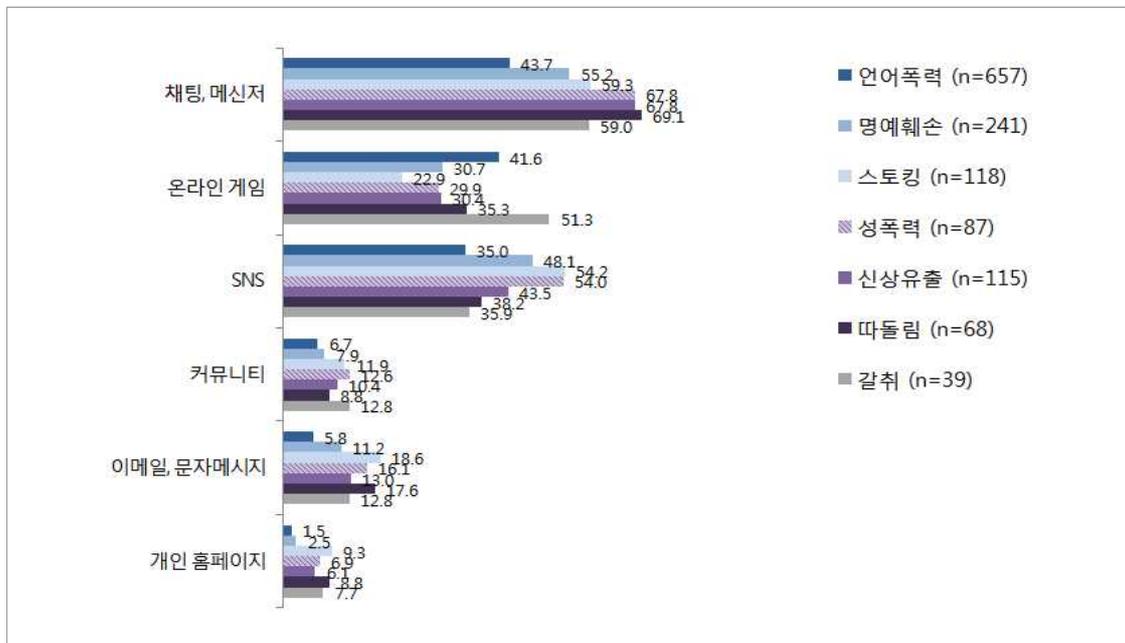
[그림 3-3-6] 사이버폭력 피해 유형별 가해 주체 (복수응답, %)



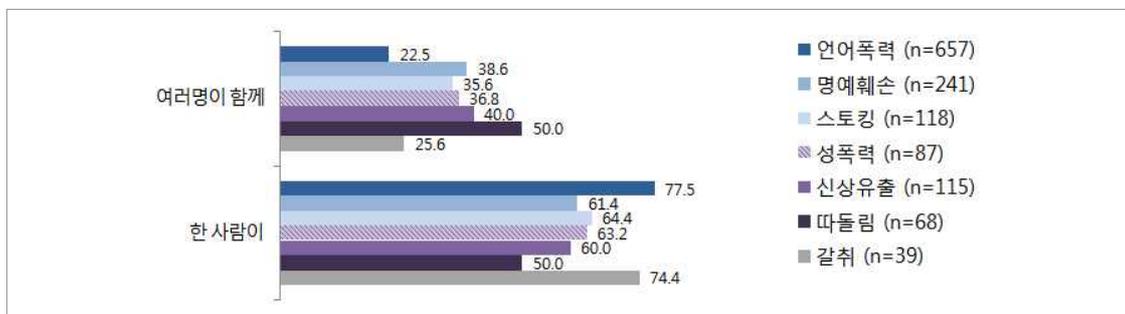
(2) 피해 수단 및 방식

- ‘사이버 언어폭력’과 ‘갈취’ 유형의 피해는 주로 ‘채팅, 메신저’와 ‘온라인 게임’ 공간에서 가장 빈번하게 발생함
- ‘사이버 명예훼손’, ‘스토킹’, ‘성폭력’, ‘신상정보 유출’, ‘따돌림’ 유형은 ‘채팅, 메신저’와 페이스북, 카카오토티와 같은 ‘SNS’ 상에서 피해가 발생하는 것으로 나타남. 특히 ‘스토킹’과 ‘성폭력’은 ‘SNS’ 공간에 대한 응답 비율이 54% 이상으로 불특정 다수에게 노출된 공간에서의 해당 유형에 대한 조치가 필요할 것으로 보임
- 피해 방식의 경우, 폭력 유형별로 비중에 차이는 있지만 ‘한 사람이’ 피해를 준 경우가 대부분임

[그림 3-3-7] 사이버폭력 피해 유형별 피해 수단 (복수응답, %)



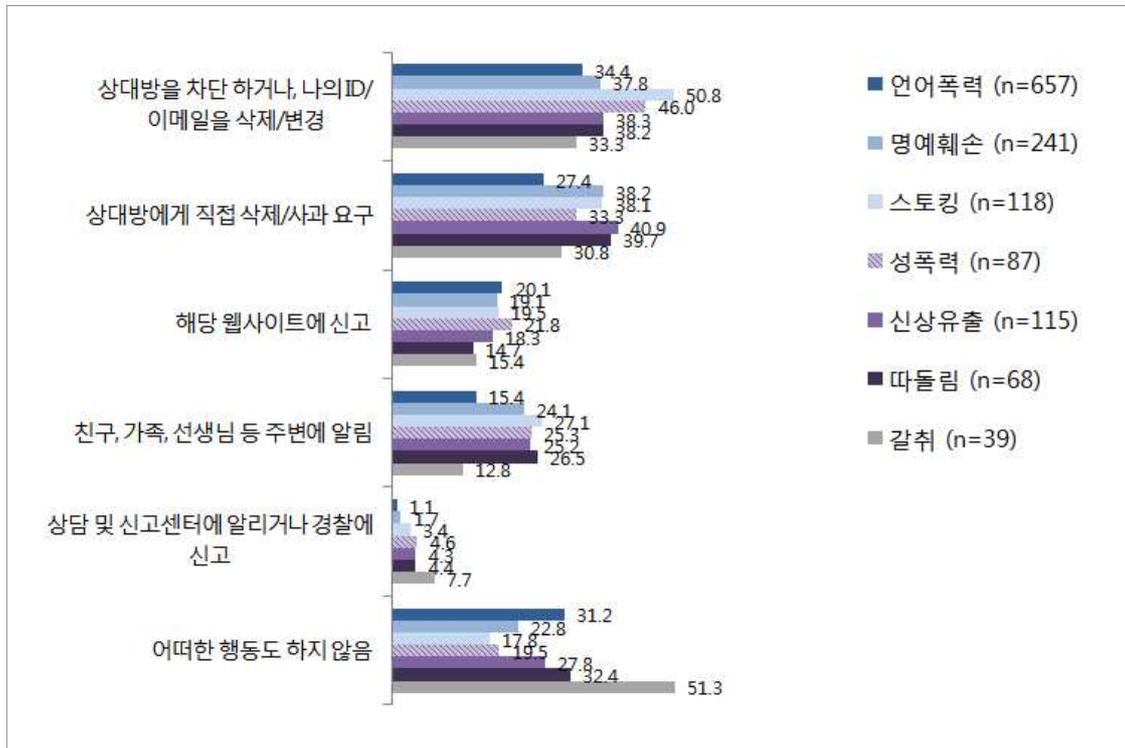
[그림 3-3-8] 사이버폭력 피해 유형별 피해 방식 (%)



(3) 피해 후 대응

- 대부분의 피해 유형에서 ‘피해를 준 상대방을 차단하거나 나의 아이디/이메일을 삭제 또는 변경하였다’, ‘피해를 준 상대방에게 직접 삭제나 사과를 요구하였다’ 등의 대응을 한 경우가 가장 많음. 그러나 ‘친구, 가족, 선생님 등 주변에 알렸다’, ‘해당 웹사이트에 신고했다’, ‘상담 및 신고센터에 알리거나 경찰에 신고했다’ 등 보다 적극적인 대응을 한 경우는 상대적으로 더 낮음
- 특히 ‘사이버 언어폭력’이나 ‘따돌림’ 유형의 경우 ‘어떠한 행동도 하지 않았다’는 응답 학생이 10명 중 3명꼴로 타 유형 대비 많음

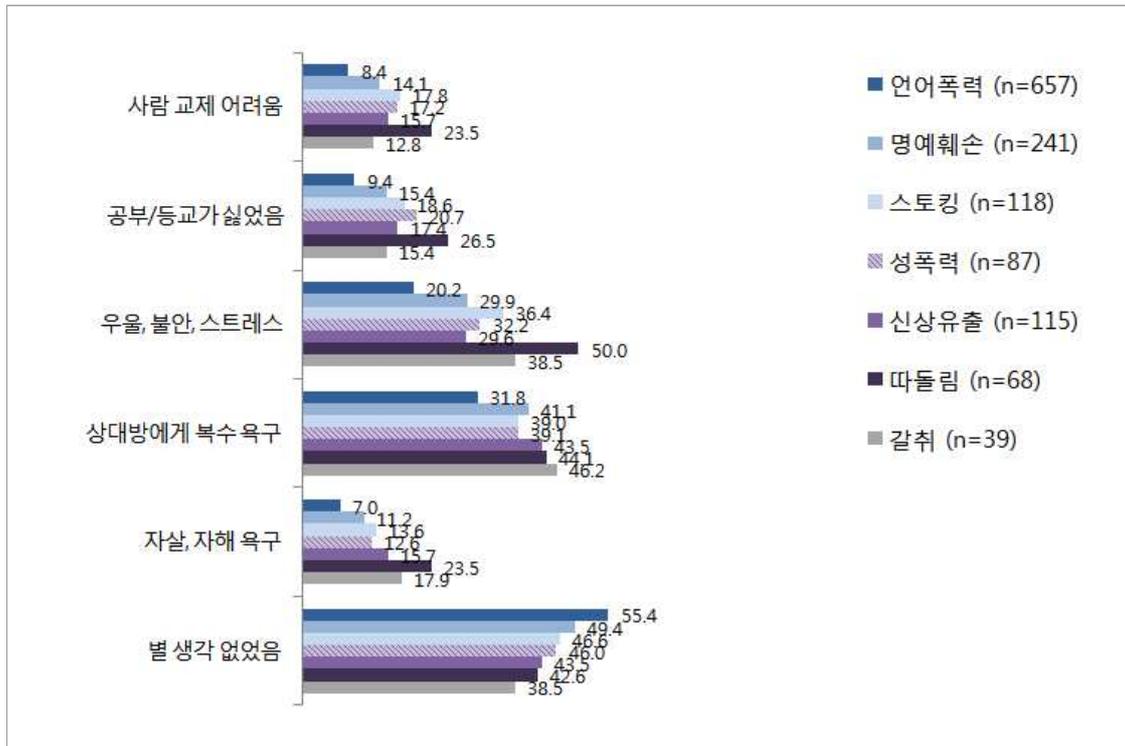
[그림 3-3-9] 사이버폭력 피해 유형별 피해 후 대응 (복수응답, %)



(4) 피해 후 심리

- 사이버 공간에서 ‘따돌림’ 유형의 경우 타 유형에 비해 괴롭힘을 당한 후 ‘우울, 불안, 스트레스’ 심리를 느끼는 경우가 50.0%로 가장 높음

[그림 3-3-10] 사이버폭력 피해 유형별 피해 후 심리 (%)



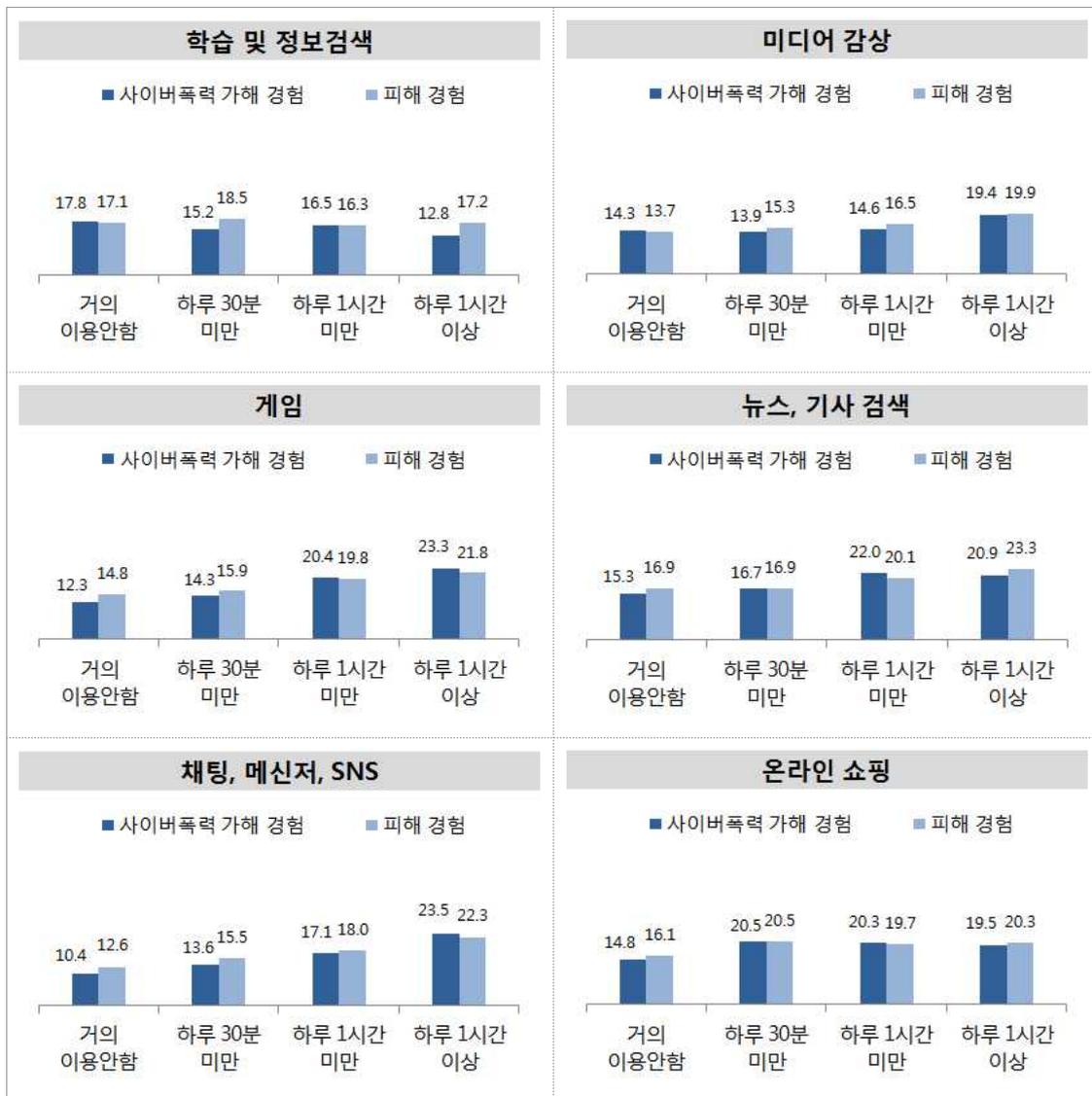
4. 사이버폭력 원인

1) 인터넷 이용특성별

(1) 인터넷 이용목적별 사이버폭력 경험

- 이용목적별로 정도에 차이가 있으나 전반적으로 이용시간이 증가할수록 사이버폭력 가해 및 피해 경험이 높아지는 경향을 보임
- 특히 ‘게임’과 ‘채팅, 메신저, SNS’ 이용 목적으로 인터넷을 이용하는 시간이 긴 학생일수록 사이버폭력 가해 및 피해 경험이 높음

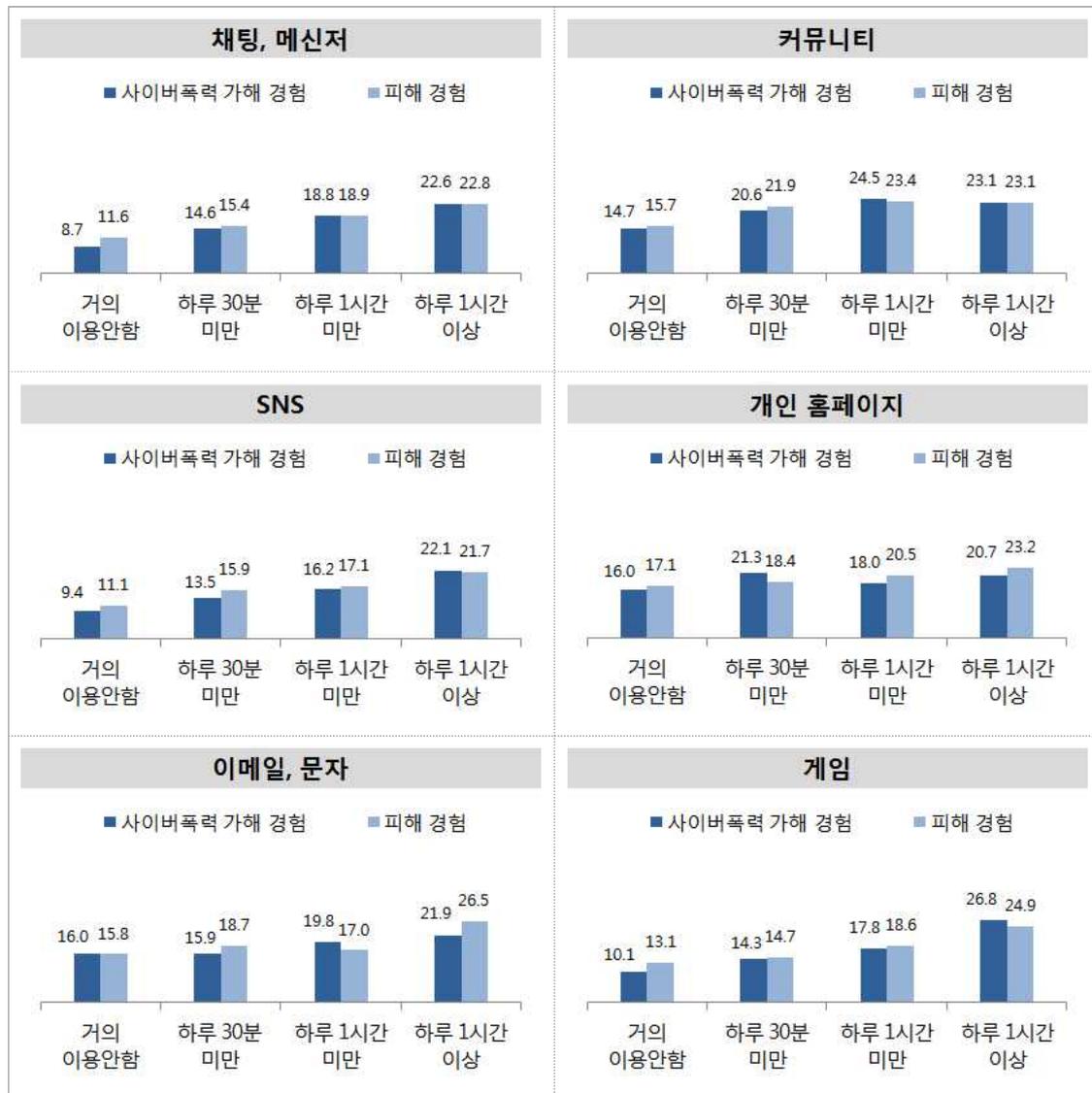
[그림 3-4-1] 학생 인터넷 이용목적별 사이버폭력 경험 (%)



(2) 인터넷 이용서비스별 사이버폭력 경험

- 이용서비스별 이용시간이 길수록 사이버폭력을 더 많이 경험하는 것으로 나타남
- 특히, '채팅, 메신저', 'SNS', '게임'의 경우 이용시간이 많을수록 사이버폭력 가·피해 경험률이 함께 높아지는 경향을 보임
- 인터넷을 통해 하루 1시간 이상 게임을 하는 학생의 경우 사이버폭력 가해 경험률이 26.8%로 가장 높았으며, 피해 경험률 역시 24.9%로 높음

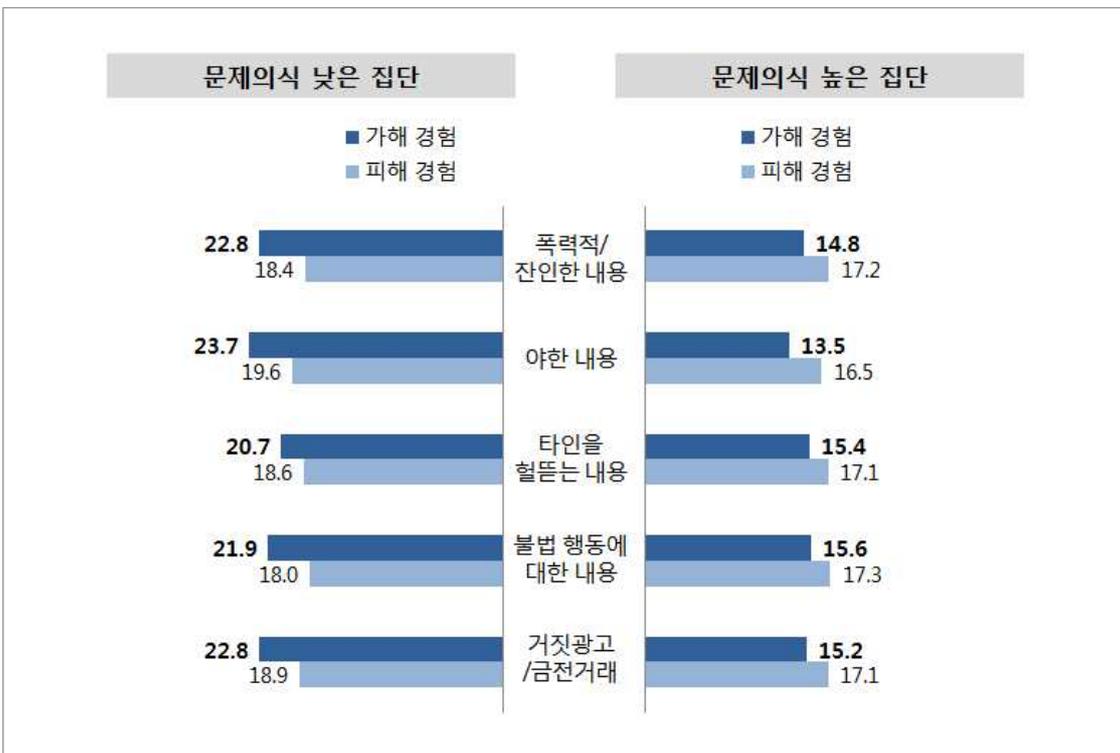
[그림 3-4-2] 학생 인터넷 이용서비스별 사이버폭력 경험 (%)



(3) 유해 콘텐츠에 대한 인식별 사이버폭력 경험

- 유해 콘텐츠에 대해 ‘사회적으로 문제가 되지 않는다’고 응답한 집단의 사이버폭력 가해 및 피해 경험률이 높은 것으로 조사됨(‘사회적으로 문제가 된다’는 집단의 가·피해 경험률은 20%미만인데 비해 ‘문제가 되지 않는다’ 집단의 경험률은 20% 초반대인 것으로 집계됨)
- 유해 콘텐츠에 대해 평소 가지고 있는 문제의식이 낮을수록 사이버공간에서 가해 또는 피해 상황에 더 많이 노출될 수 있음을 보여줌

[그림 3-4-3] 학생 유해 콘텐츠에 대한 인식별 사이버폭력 경험 (%)

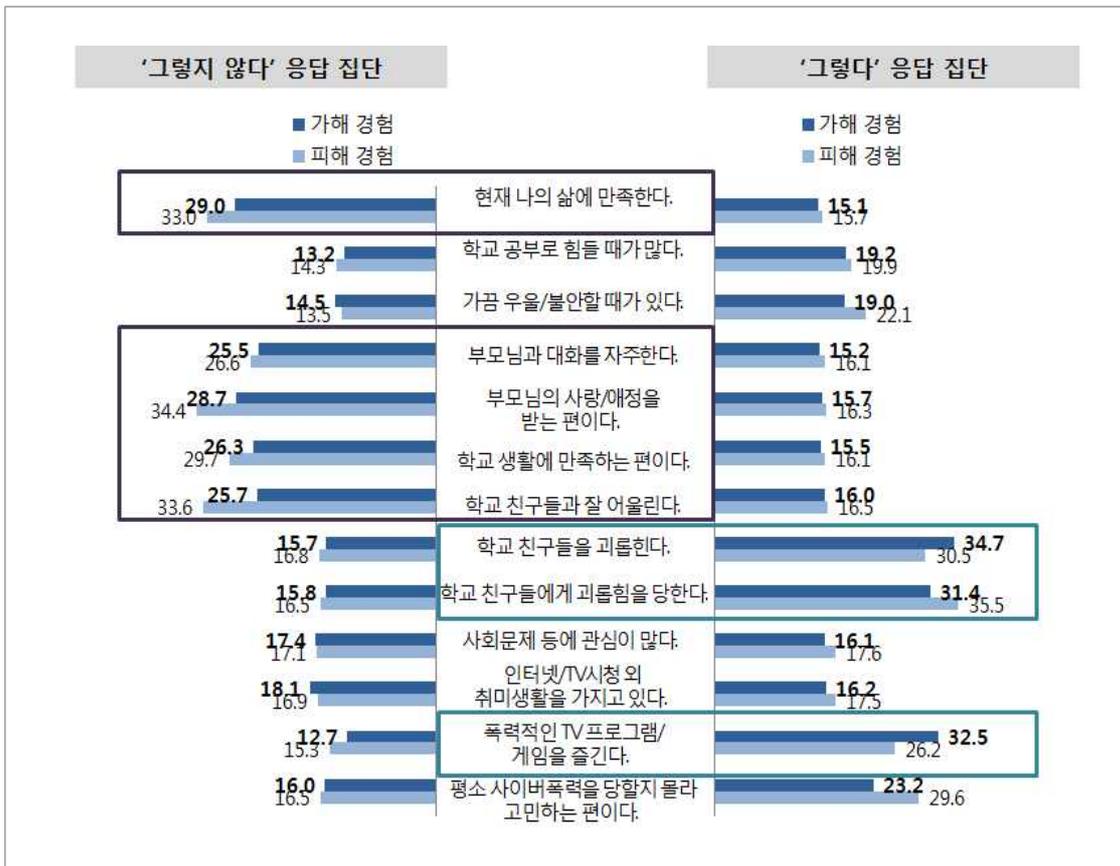


2) 환경요인별

(1) 개인 환경요인별 사이버폭력 경험

- 학생들의 개인 환경요인(삶 만족도, 스트레스 정도, 학교 만족도 등)에 따라 사이버폭력 가해 및 피해 경험에 차이가 존재함
- ‘현재 나의 삶에 만족한다.’, ‘부모님과 대화를 자주한다.’, ‘부모님의 사랑/애정을 받는 편이다.’, ‘학교 생활에 만족하는 편이다.’, ‘학교 친구들과 잘 어울린다.’에 대해 ‘그렇지 않다’고 응답한 집단은 긍정적인 응답을 한 집단에 비해 사이버폭력 가해 또는 피해 경험이 많음
- 또한 ‘학교 친구들을 괴롭힌다.’, ‘학교 친구들에게 괴롭힘을 당한다.’, ‘폭력적인 TV 프로그램/게임을 즐긴다’, ‘평소 사이버폭력을 당할지 몰라 고민하는 편이다’에 대한 경험 빈도가 높은(‘그렇다’ 응답) 집단일수록 그렇지 않은 집단 대비 사이버폭력 가·피해 경험률 높음

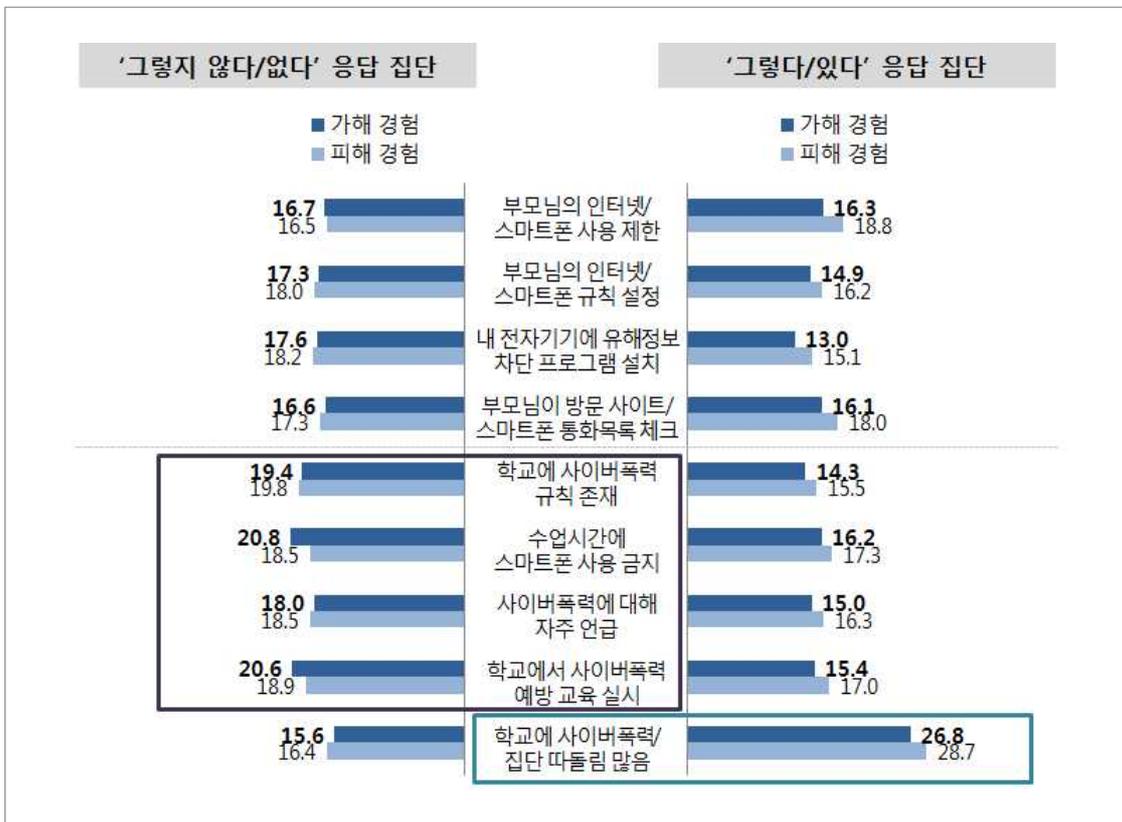
[그림 3-4-4] 학생 개인 환경요인별 사이버폭력 경험 (%)



(2) 가정 및 학교 환경요인별 사이버폭력 경험

- 가정 환경요인별 사이버폭력 경험률에는 큰 차이가 없는 반면, 학교 환경요인별 사이버폭력 경험률에는 차이 존재함
- ‘학교에 사이버폭력 규칙 존재’, ‘수업시간에 스마트폰 사용 금지’, ‘평소 선생님이 사이버폭력에 대해 자주 언급’, ‘학교에서 사이버폭력 예방 교육을 실시’ 항목에 대하여 ‘그렇지 않다’고 응답한 집단은 ‘그렇다’고 응답한 집단에 비해 상대적으로 사이버폭력 가·피해 경험률이 높음
- 특히 ‘우리 학교 내에 사이버폭력이나 집단 따돌림이 많은 편이다’ 항목에 ‘그렇다’고 응답한 학생 집단은 실제로도 사이버폭력 가해 및 피해 경험률이 각각 26.8%, 28.7%에 달하는 것으로 조사됨

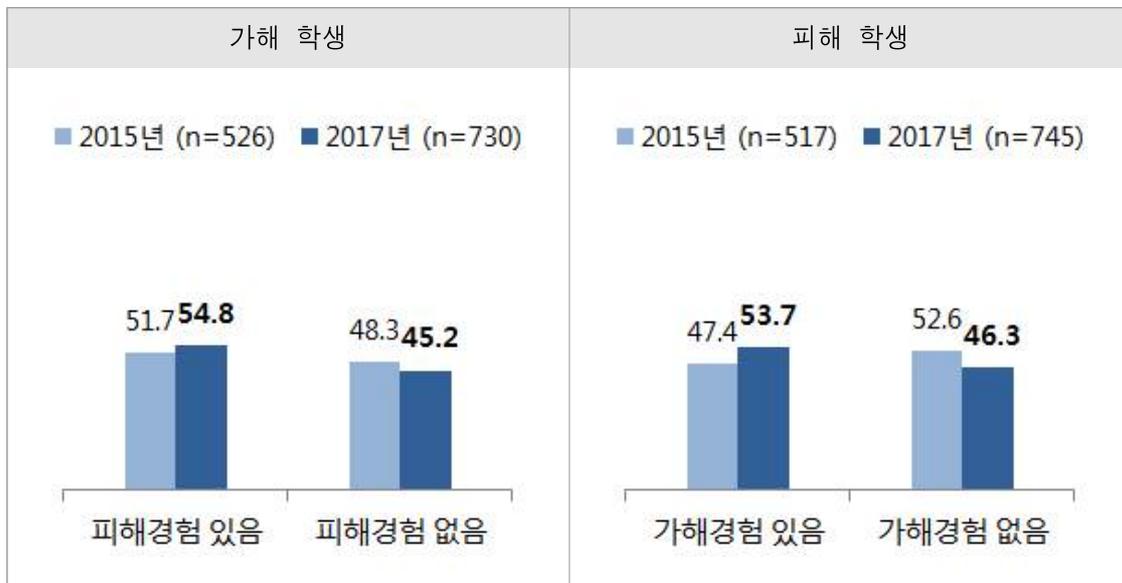
[그림 3-4-5] 학생 가정 및 학교 환경요인별 사이버폭력 경험 (%)



3) 사이버폭력 가·피해 상관성

- 사이버폭력 가해 경험이 있는 학생 중 54.8%가 동시에 피해 경험을 갖고 있으며, 반대로 사이버폭력 피해 경험이 있는 학생들 중 53.7%가 가해 경험이 있는 것으로 나타남
- 2015년 대비 가해 또는 피해 학생의 반대 상황 경험률이 증가하는 것으로 보아, 가해와 피해가 중첩하여 발생하는 경우가 증가한 것으로 해석됨

[그림 3-4-6] 학생 사이버폭력 가·피해 상관성 (%)



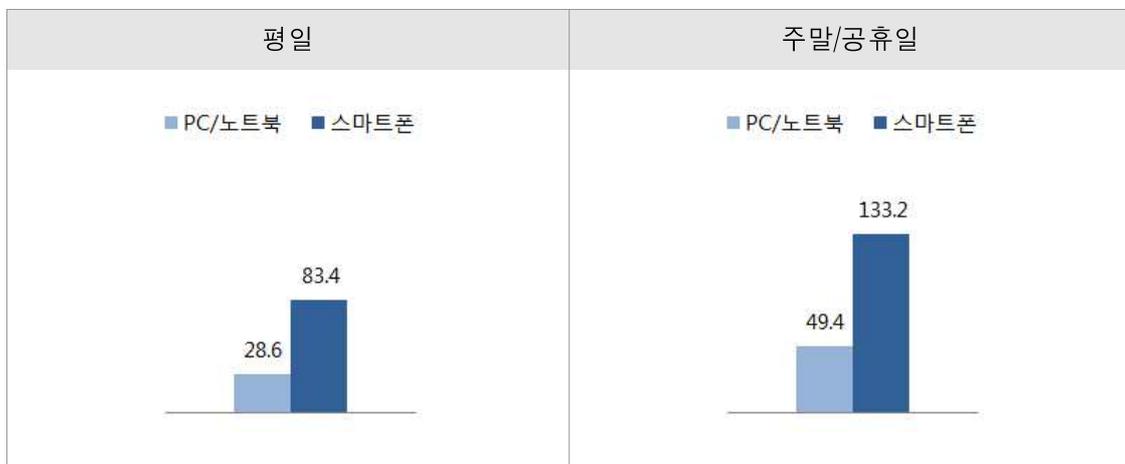
5. 유튜브(YouTube) 이용 행태

1) 이용 현황

(1) 이용 시간

- 평일보다는 주말/공휴일에, PC나 노트북보다는 스마트폰을 이용해서 유튜브 동영상 시청하는 경우 많음. 주말에는 평균 2시간 이상 스마트폰을 이용해서 유튜브 영상을 시청함
- 초등학교생이나 고등학교생 대비 중학교생의 평균 유튜브 동영상 시청 시간이 가장 짧

[그림 3-5-1] 학생 유튜브 평균 이용 시간 (분)



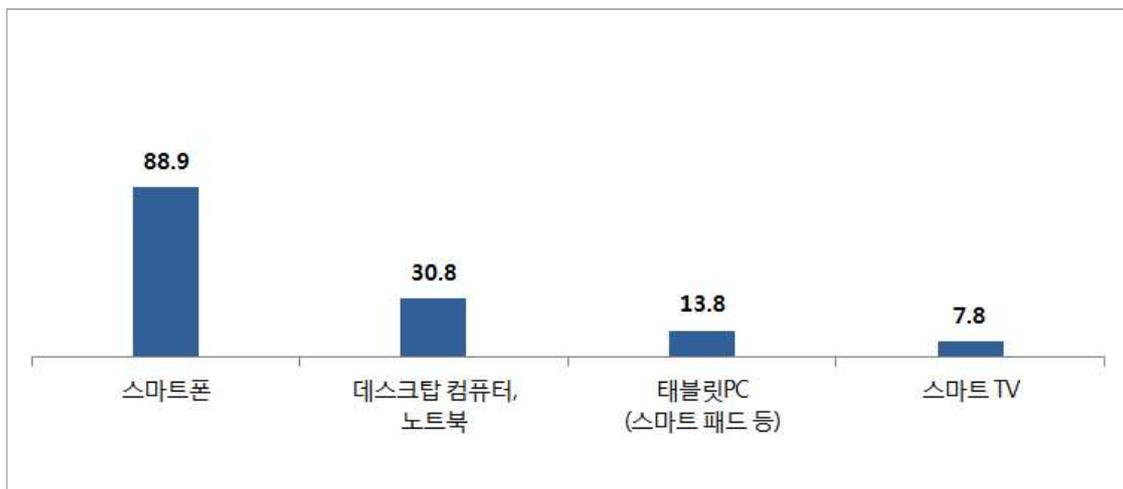
[표 3-5-1] 학생 유튜브 평균 이용 시간 (분)

base: 전체 (사례수)		전체 (4,500)	교급			성별	
			초등 (1,470)	중등 (1,530)	고등 (1,500)	남자 (2,477)	여자 (1,980)
평일	PC/노트북	28.6	24.2	33.6	27.7	32.7	23.3
	스마트폰	83.4	75.3	101.8	72.7	83.2	84.1
주말/ 공휴일	PC/노트북	49.4	39.8	58.7	49.4	56.8	40.0
	스마트폰	133.2	119.0	157.5	122.2	130.7	136.8

(2) 이용 기기

- 학생들은 유튜브 동영상 시청 시 ‘스마트폰’을 가장 많이 사용함(88.9%)
- 초·중·고생의 ‘데스크탑 컴퓨터 또는 노트북’ 사용 비율은 각각 24.9%, 33.0%, 34.1%로 교급이 높아질수록 ‘스마트폰’과 함께 ‘데스크탑 컴퓨터, 노트북’을 함께 이용하는 비율 높아지는 것으로 나타남

[그림 3-5-2] 학생 유튜브 시청 시 이용 기기 (복수응답, %, 기타응답 제외)



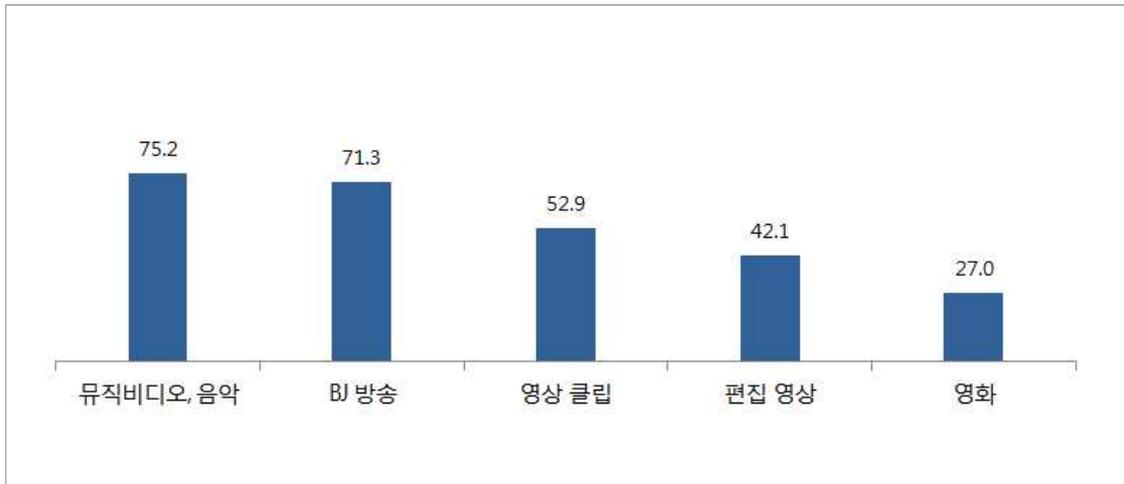
[표 3-5-2] 학생 유튜브 시청 시 이용 기기 (복수응답, %, 기타응답 제외)

base: 유튜브 이용자 (사례수)	전체 (4,383)	교급			성별	
		초등 (1,415)	중등 (1,508)	고등 (1,460)	남자 (2,406)	여자 (1,934)
스마트폰	88.9	85.7	93.0	87.7	86.5	91.9
데스크탑 컴퓨터, 노트북	30.8	24.9	33.0	34.1	33.7	27.0
태블릿PC (스마트패드 등)	13.8	14.0	9.0	18.6	12.8	15.0
스마트 TV	7.8	11.1	7.6	4.7	7.3	8.2

(3) 시청 영상 종류

- 학생들이 유튜브를 통해 주로 시청하는 영상의 종류는 '뮤직비디오, 음악', 'BJ 방송', '영상 클립', '편집 영상', '영화'의 순으로 집계됨
- 초등학생의 경우 'BJ 방송'을 가장 많이 시청한다고 응답함. 'BJ 방송'의 경우 일반 개인이 자유롭게 기획/촬영/편집한 영상으로 아직 판단력이나 절제력이 충분히 발달하지 않은 학생들에게는 혼란을 줄 가능성이 클 것으로 해석됨

[그림 3-5-3] 학생 유튜브 시청 영상 종류 (복수응답, %)



[표 3-5-3] 학생 유튜브 시청 영상 종류 (복수응답, %)

base: 유튜브 이용자 (사례수)	전체	교급			성별	
		초등	중등	고등	남자	여자
뮤직비디오, 음악 ¹²⁾	75.2	67.8	77.0	80.4	65.4	87.3
BJ 방송 ¹³⁾	71.3	78.0	72.5	63.7	82.3	57.5
영상 클립 ¹⁴⁾	52.9	44.2	52.9	61.5	47.5	59.7
편집 영상 ¹⁵⁾	42.1	40.1	42.2	44.0	40.6	44.2
영화 ¹⁶⁾	27.0	20.5	29.8	30.4	29.7	23.9

12) 뮤직비디오, 음악 및 연주 영상 등

13) 개인 진행자가 방송을 기획/촬영/편집하여 사전에 녹화한 것을 보여주는 영상

14) TV에서 방영된 음악 프로그램, 드라마, 뉴스 등을 짧게 편집해 놓은 영상

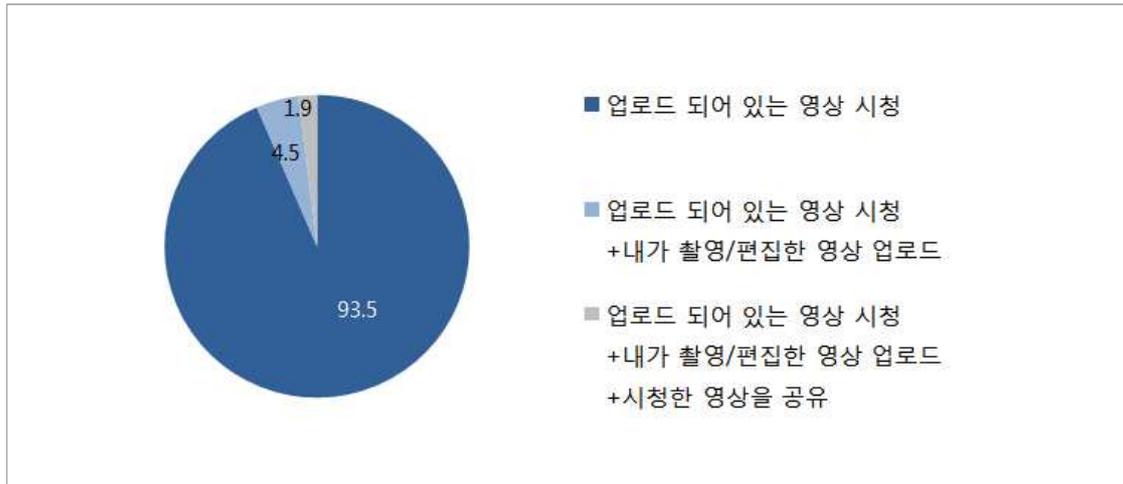
15) 특정 주제에 대한 사진을 수집/편집하여 만든 영상

16) 영화 및 영화 예고편, 무료 또는 유료 모두 포함

(4) 시청 방식

- 학생들이 유튜브를 시청하는 방식은 ‘업로드 되어 있는 영상 시청’을 하는 경우가 93.5%로 대부분임. 업로드 된 영상 시청은 물론 ‘직접 촬영/편집한 영상을 업로드’ 까지 하는 학생은 전체의 4.5%에 그침

[그림 3-5-4] 학생 유튜브 시청 방식 (%)



[표 3-5-4] 학생 유튜브 시청 방식 (%)

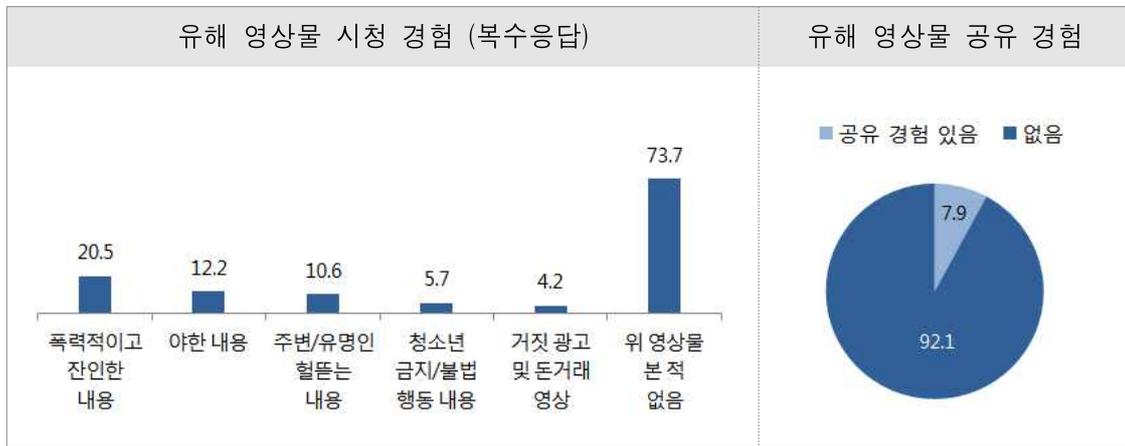
base: 유튜브 이용자 (사례수)	전체 (4,383)	교급			성별	
		초등 (1,415)	중등 (1,508)	고등 (1,460)	남자 (2,406)	여자 (1,934)
나는 업로드 되어 있는 영상을 시청한다	93.5	87.1	95.7	97.6	93.8	93.3
나는 업로드 되어 있는 영상을 시청하고, 내가 직접 촬영·편집한 영상을 업로드 하기도 한다	4.5	9.2	3.0	1.6	4.4	4.6
나는 업로드 되어 있는 영상을 시청하고, 내가 직접 촬영·편집한 영상을 업로드 하기도 하며, 내가 시청한 영상을 다른 사람들에게 공유한다	1.9	3.7	1.3	0.8	1.8	2.1

2) 유해 영상물 시청 및 공유 현황

(1) 유해 영상물 시청 및 공유 경험

- 유튜브 이용 학생 중 26.3%가 유튜브를 통해 유해 영상물을 시청한 경험 있으며, 시청 유해 영상물 종류로는 ‘폭력적이고 잔인한 영상’이 20.5%로 가장 많음
- 초등학교에서 중학교로 넘어가는 과정에서 유해 영상물 시청 경험비율이 큰 폭으로 상승하는 경향을 보임
- 유해 영상물 시청 후 남에게 공유하는 비율은 약 8% 수준임

[그림 3-5-5] 학생 유튜브를 통한 유해 영상물 시청 및 공유 경험 (%)



[표 3-5-5] 학생 유튜브를 통한 유해 영상물 시청 경험 (복수응답, %)

base: 유튜브 이용자 (사례수)	전체 (4,383)	교급			성별	
		초등 (1,415)	중등 (1,508)	고등 (1,460)	남자 (2,406)	여자 (1,934)
폭력적이고 잔인한 내용	20.5	10.3	22.5	28.3	22.1	18.7
야한 내용	12.2	2.6	12.9	20.8	15.4	8.2
주변/유명인 헐뜯는 내용	10.6	4.5	11.9	15.2	11.1	10.1
청소년 금지/불법행동 내용	5.7	2.2	6.8	8.0	7.2	4.0
거짓광고 및 돈거래 영상	4.2	1.8	5.0	5.8	4.7	3.6
위 영상물 본 적 없음	73.7	86.5	70.6	64.5	71.2	76.7

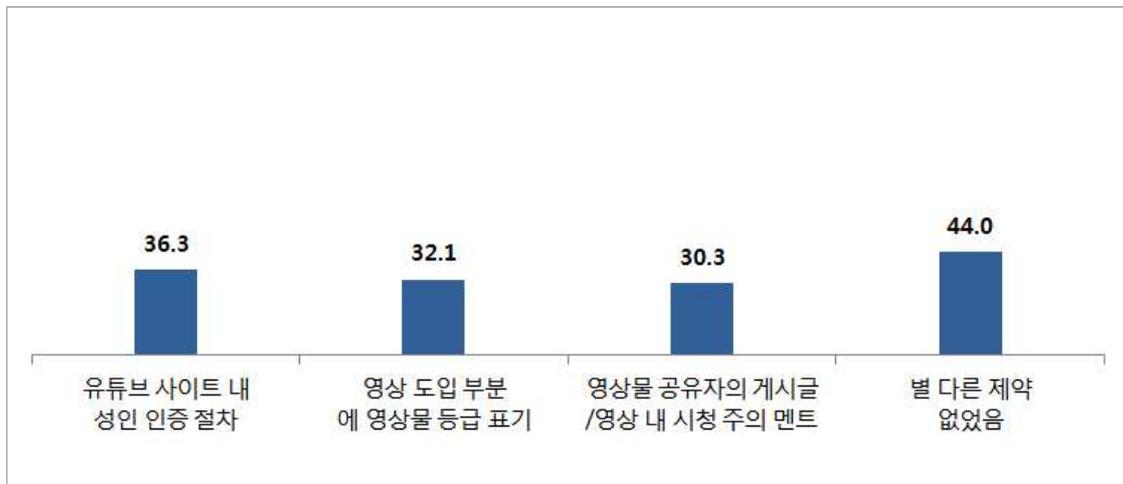
[표 3-5-6] 학생 유튜브를 통한 유해 영상물 공유 경험 (%)

base: 유튜브를 통한 유해 영상물 시청 경험자 (사례수)	전체 (1,154)	교급			성별	
		초등 (191)	중등 (444)	고등 (519)	남자 (692)	여자 (451)
공유 경험 있음	7.9	4.2	8.3	8.9	7.8	8.2
공유 경험 없음	92.1	95.8	91.7	91.1	92.2	91.8

(2) 유해 영상물 시청 시 제약

- 유튜브를 통해 유해 영상물을 시청한 경험이 있는 학생들에게 시청 시 어떤 제약을 경험하였는지 물었을 때, '별다른 제약 없었다'고 응답한 비율이 44.0%로 집계됨. 이는 학생 10명 중 4명은 아무런 제약 없이 유해 영상물을 시청했다는 의미로, 유튜브 상에서 공유되고 있는 여러 유해 콘텐츠에 학생들이 무분별하게 노출되어 있음을 보여줌

[그림 3-5-6] 학생 유튜브를 통한 유해 영상물 시청 시 제약 (복수응답, %)



[표 3-5-7] 학생 유튜브를 통한 유해 영상물 시청 시 제약 (복수응답, %)

base: 유튜브를 통한 유해 영상물 시청 경험자 (사례수)	전체 (1,154)	교급			성별	
		초등 (191)	중등 (444)	고등 (519)	남자 (692)	여자 (451)
유튜브 사이트 내 성인 인증 절차	36.3	11.5	36.9	44.9	41.3	29.0
영상 도입 부분에 영상물 등급 표기	32.1	16.2	32.4	37.8	36.1	26.4
영상물 공유자의 게시물 /영상 내 시청 주의 멘트	30.3	16.2	32.7	33.5	32.2	27.7
별다른 제약 없었음	44.0	70.7	42.6	35.5	38.3	51.9

제4절. 성인 대상 조사결과

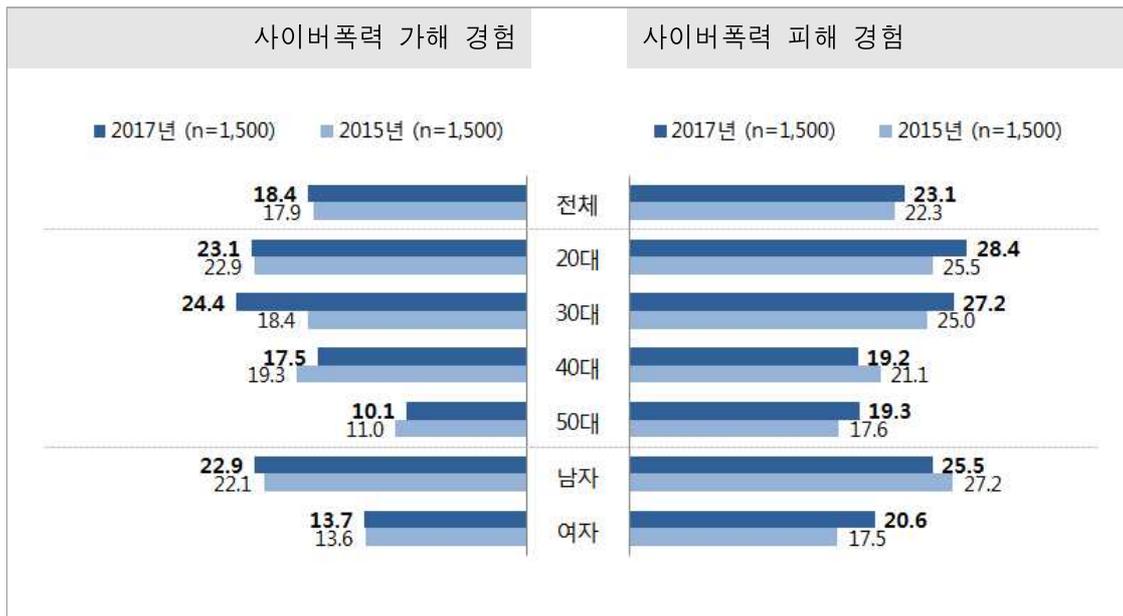
1. 사이버폭력 경험

1) 사이버폭력 경험 및 유형

(1) 가·피해 경험률¹⁷⁾

- 조사에 응한 20~50대 성인 1,500명 중 18.4%가 최근 1년 이내 사이버폭력 가해 경험이 있으며, 피해 경험자는 23.1%임
- 가해 경험은 2015년 대비 0.5%p 증가하여 유사한 결과치를 보이고 있으며 (40대 가해 경험률 감소, 30대 가해 경험률 증가), 피해 경험 역시 0.8%p 증가함(20~30대 피해 경험률 각각 2.9%p, 2.2%p 증가함)
- 여성보다는 남성의 가해 및 피해 경험률 높으며, 연령대 중에서는 사이버 공간에서 보내는 시간이 많은 20~30대의 가·피해 비율이 30~40대에 비해 상대적으로 높음

[그림 4-1-1] 성인 사이버폭력 경험률 (%)

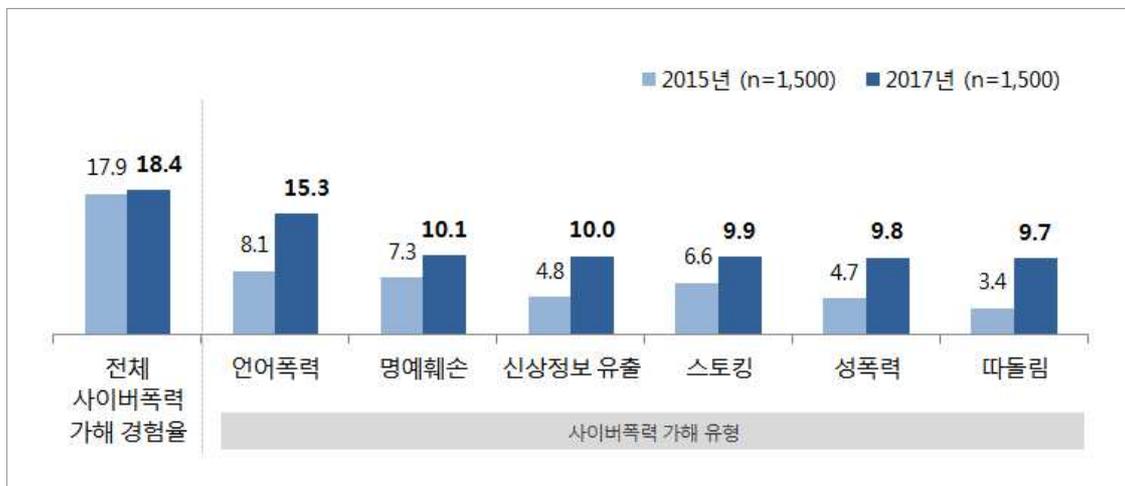


17) 6가지 사이버폭력 유형(언어폭력, 명예훼손, 스토킹, 성폭력, 신상정보 유출, 따돌림) 중 하나라도 '지난 6개월간 한두 번' 이상 가해 또는 피해 경험이 있는 경우

(2) 사이버폭력 가해 유형

- 사이버폭력 가해 유형은 ‘사이버 언어폭력’이 15.3%로 가장 많으며, 다음으로 ‘명예훼손’(10.1%) > ‘신상정보 유출’(10.0%) > ‘스토킹’(9.9%) > ‘성폭력’(9.8%) > ‘따돌림’(9.7%)의 순임
- 전체 유형에 있어 2015년 대비 성인의 사이버폭력 가해 경험률 증가함. 경험률이 가장 많이 증가한 유형은 ‘사이버 언어폭력’과 ‘따돌림’ 유형임
- 20~30대의 경우 ‘사이버 언어폭력’의 가해 경험 비율 매우 높았으며, 특히 30대의 ‘스토킹’, ‘성폭력’, ‘따돌림’ 유형의 가해 경험률 높음

[그림 4-1-2] 성인 사이버폭력 가해 유형 (복수응답, %)



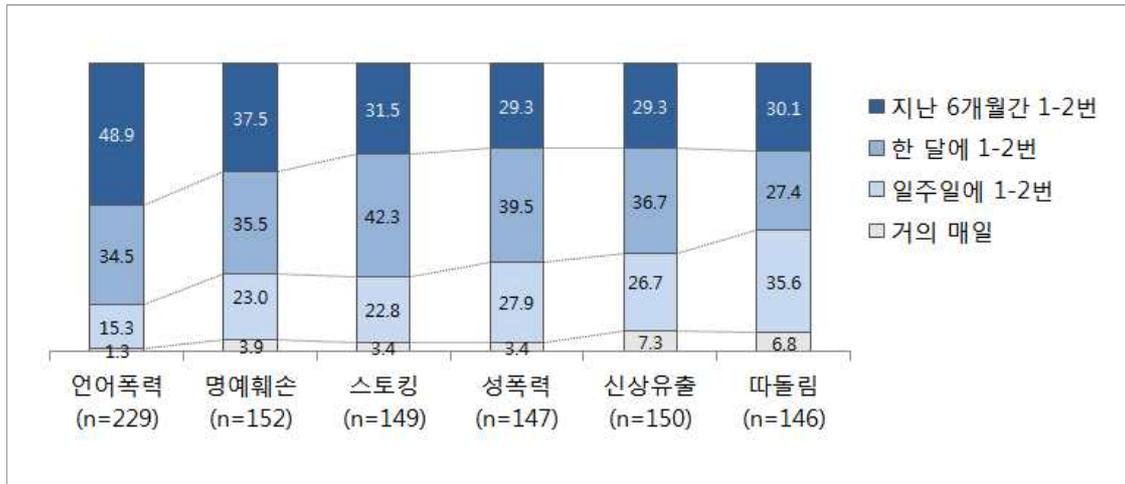
[표 4-1-1] 성인 사이버폭력 가해 유형 (복수응답, %)

base: 전체		전체	연령				성별	
			20대	30대	40대	50대	남자	여자
(사례수)		(1,500)	(324)	(356)	(416)	(404)	(768)	(732)
전체 가해 경험률		18.4	23.1	24.4	17.5	10.1	22.9	13.7
가해 유형	언어폭력	15.3	21.3	19.7	14.2	7.7	19.3	11.1
	명예훼손	10.1	12.0	14.0	10.1	5.2	11.6	8.6
	신상정보 유출	10.0	9.9	15.7	10.1	5.0	12.2	7.7
	스토킹	9.9	10.5	15.2	10.1	4.7	12.0	7.8
	성폭력	9.8	9.9	14.3	10.3	5.2	12.1	7.4
	따돌림	9.7	10.8	14.9	9.4	4.7	11.2	8.2

(3) 사이버폭력 가해 유형별 빈도

- 가장 가해 경험 빈도수가 높았던 ‘사이버 언어폭력’의 경우, ‘지난 6개월간 1-2번’이라는 응답이 48.9%, ‘한 달에 1-2번’은 34.5%, ‘일주일에 1-2번 이상’이라는 응답은 15.3%로 집계됨
- ‘신상정보 유출’과 ‘따돌림’ 유형의 경우 ‘일주일에 1-2번’ 이상 사이버폭력 가해 행동을 한다는 비율이 다른 유형에 비해 상대적으로 높음

[그림 4-1-3] 성인 사이버폭력 가해 유형별 빈도 (%)



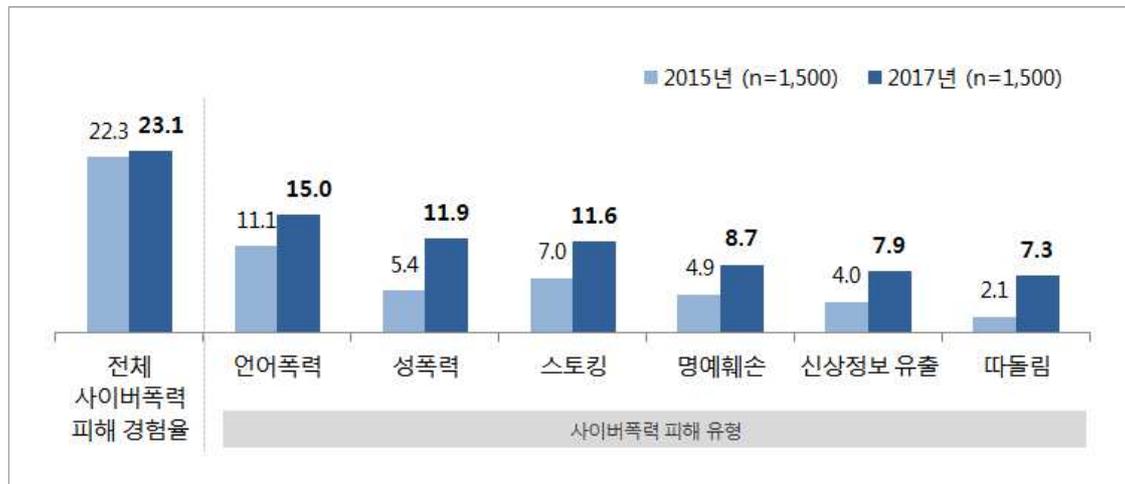
[표 4-1-2] 성인 사이버폭력 가해 유형별 빈도 (%)

base: 전체 (사례수)	가해 유형					
	언어폭력 (229)	명예훼손 (152)	스토킹 (149)	성폭력 (147)	신상유출 (150)	따돌림 (146)
가해 비율	15.3	10.1	9.9	9.8	10.0	9.7
지난 6개월간 1-2번	48.9	37.5	31.5	29.3	29.3	30.1
한 달에 1-2번	34.5	35.5	42.3	39.5	36.7	27.4
일주일에 1-2번	15.3	23.0	22.8	27.9	26.7	35.6
거의 매일	1.3	3.9	3.4	3.4	7.3	6.8

(4) 사이버폭력 피해 유형

- 성인의 사이버폭력 피해 유형은 가해 유형과 마찬가지로 ‘사이버 언어폭력’에 대한 경험률이 15.0%로 가장 높았으며, ‘성폭력’ 및 ‘스토킹’에 대한 피해 경험률이 각각 11.9%, 11.6%로 높게 집계된 것이 특징임
- 2015년 결과 대비 모든 유형에 대한 피해 경험률이 증가했으며, 가해 경험률과 마찬가지로 ‘성폭력’과 ‘따돌림’에 대한 피해 경험률 5%p 이상씩 증가함

[그림 4-1-4] 성인 사이버폭력 피해 유형 (복수응답, %)



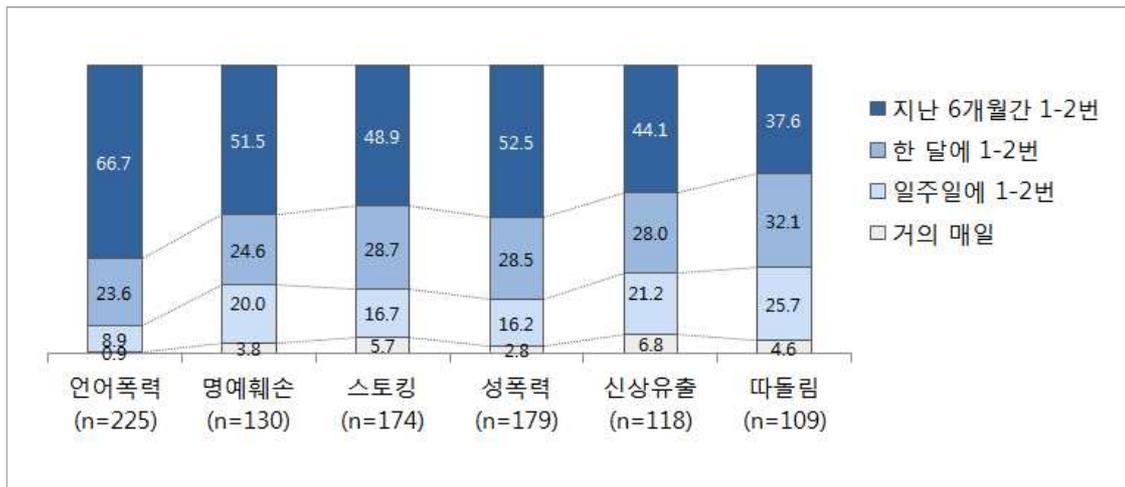
[표 4-1-3] 성인 사이버폭력 피해 유형 (복수응답, %)

base: 전체 (사례수)		전체 (1,500)	연령				성별	
			20대 (324)	30대 (356)	40대 (416)	50대 (404)	남자 (768)	여자 (732)
전체 피해 경험률		23.1	28.4	27.2	19.2	19.3	25.5	20.6
피해 유형	언어폭력	15.0	21.9	19.4	11.1	9.7	17.4	12.4
	성폭력	11.9	11.4	15.7	10.4	10.9	12.9	10.9
	스토킹	11.6	11.7	10.6	9.2	9.8	13.3	9.8
	명예훼손	8.7	10.8	16.0	3.7	6.6	10.7	6.6
	신상정보 유출	7.9	8.6	10.1	4.0	6.1	9.5	6.1
	따돌림	7.3	7.7	12.6	3.0	6.0	8.5	6.0

(5) 사이버폭력 피해 유형별 빈도

- 피해 경험률이 가장 높은 ‘사이버 언어폭력’은 피해 경험자의 9.8%가 ‘일주일에 1-2번’ 이상 괴롭힘을 당했다고 응답함
- ‘신상유출’과 ‘따돌림’의 경우 ‘일주일에 1-2번’ 이상 괴롭힘을 당한 경우가 각각 28.0%, 30.3%로 다른 폭력 유형에 비해 피해 빈도가 상대적으로 높음

[그림 4-1-5] 성인 사이버폭력 피해 유형별 빈도 (%)



[표 4-1-4] 성인 사이버폭력 피해 유형별 빈도 (%)

base: 전체 (사례수)	피해 유형					
	언어폭력 (225)	명예훼손 (130)	스토킹 (174)	성폭력 (179)	신상유출 (118)	따돌림 (109)
가해 비율	15.0	8.7	11.6	11.9	7.9	7.3
지난 6개월간 1-2번	66.7	51.5	48.9	52.5	44.1	37.6
한 달에 1-2번	23.6	24.6	28.7	28.5	28.0	32.1
일주일에 1-2번	8.9	20.0	16.7	16.2	21.2	25.7
거의 매일	0.9	3.8	5.7	2.8	6.8	4.6

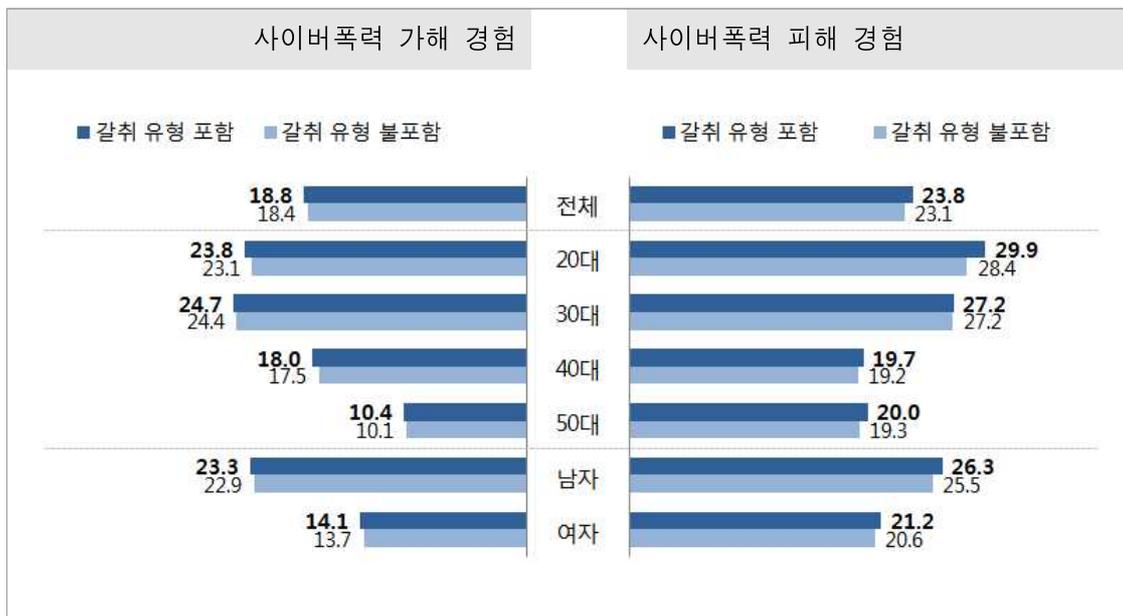
(6) 사이버폭력 ‘갈취’¹⁸⁾ 유형 경험률

- 성인의 사이버폭력 ‘갈취’ 유형 가·피해 경험률은 각각 4.3%와 4.5%임
- 전 연령대 중에서는 20~30대의 가해 및 피해 경험률이 높으며, 여성보다는 남성의 가·피해 경험률이 높음

[표 4-1-5] 성인 사이버폭력 ‘갈취’ 유형 경험률 (%)

base: 전체 (사례수)		전체 (1,500)	연령				성별	
			20대 (324)	30대 (356)	40대 (416)	50대 (404)	남자 (768)	여자 (732)
갈취 유형	가해 경험률	4.3	4.6	7.0	3.8	2.0	5.1	3.4
	피해 경험률	4.5	5.2	5.9	4.6	2.7	5.3	3.7

[그림 4-1-6] ‘갈취’ 유형 포함 전후 전체 사이버폭력 경험률 비교 (%)



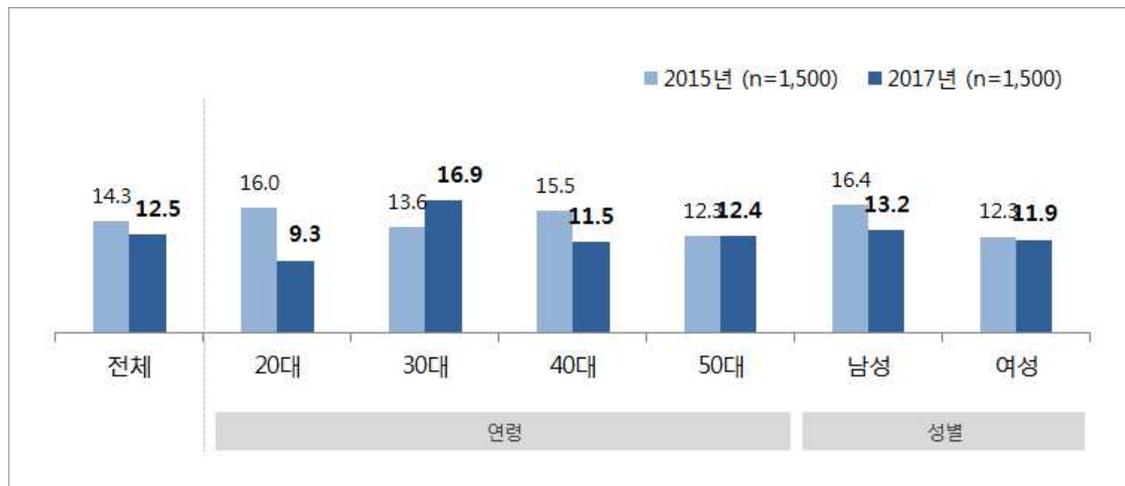
18) 사이버 갈취란 온라인상에서 사이버머니, 스마트폰 데이터, 게임 아이템 등을 강제로 뺏는 행위를 의미함. 2017년 조사에서 신규 추가된 사이버폭력 유형으로 설문지 상에서는 기존 6가지 유형과는 별개로 경험률 확인하였음 ('부록' 편의 설문지 참고)

2) 사이버폭력 목격 경험

(1) 목격 현황

- 성인의 12.5%가 최근 1년 이내 사이버 공간에서 주변 사람들이 타인을 괴롭히거나 괴롭힘을 당하는 것을 목격한 적 있다고 응답함
- 2015년 사이버폭력 목격 경험률은 14.3%로 2년 사이 1.8%p 하락함
- 연령별로 살펴보면 20대의 사이버폭력 목격 경험률은 하락한 반면, 30대의 경험률은 증가함

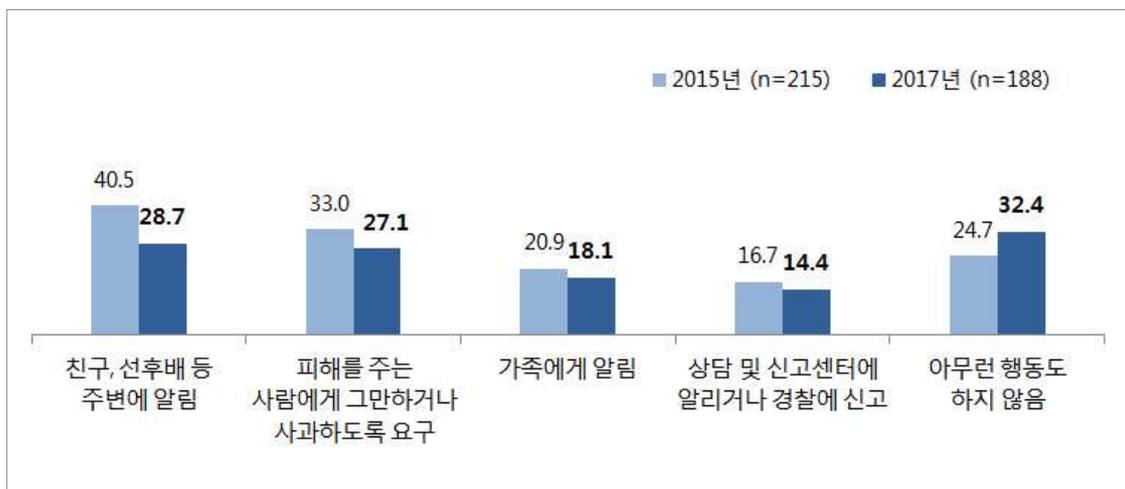
[그림 4-1-7] 성인 사이버폭력 목격 경험 (%)



(2) 목격 후 대응

- 사이버폭력 목격 경험자들은 목격 후 주로 ‘친구, 선후배 등 주변에 알림’(28.7%), ‘피해를 주는 사람에게 그만하거나 사과하도록 요구함’(27.1%)의 방식으로 대응함
- 2015년에 비해 주변인에게 알리거나 상담 및 신고센터에 신고하는 등의 대응 행동을 한 비율은 전반적으로 감소함. 반면 ‘아무런 행동도 하지 않음’ 응답 비율은 24.7%에서 32.4%로 7.8%p 증가함
- ‘아무런 행동도 하지 않았다’ 응답 비율은 50대와 여성 집단이 가장 높아, 타 집단에 비해 상대적으로 소극적인 대응 행동을 보이는 것으로 나타남

[그림 4-1-8] 성인 사이버폭력 목격 후 대응 (복수응답, %)



[표 4-1-6] 성인 사이버폭력 목격 후 대응 (복수응답, %)

base: 사이버폭력 목격 경험자 (사례수)	전체	연령				성별	
		20대	30대	40대	50대	남자	여자
친구, 선후배 등 주변에 알림	28.7	40.0	25.0	35.4	20.0	34.7	21.8
피해를 주는 사람에게 그만하거나 사과하도록 요구	27.1	26.7	21.7	20.0	30.0	28.7	25.3
가족에게 알림	18.1	20.0	30.0	31.3	8.0	19.8	16.1
상담 및 신고센터에 알리거나 경찰에 신고	14.4	20.0	13.3	30.0	8.0	13.9	14.9
아무런 행동도 하지 않음	32.4	23.3	33.3	12.5	42.0	27.7	37.9

(3) 목격 후 미대응 이유

- 사이버폭력 가해 또는 피해 상황 목격 후 아무런 대응도 하지 않은 이유는 ‘어떻게 해야 할지 몰라서’(24.6%)와 ‘별 소용이 없을 것 같아서’(24.6%)인 경우가 대부분임

[그림 4-1-9] 성인 사이버폭력 목격 후 미대응 이유 (%)



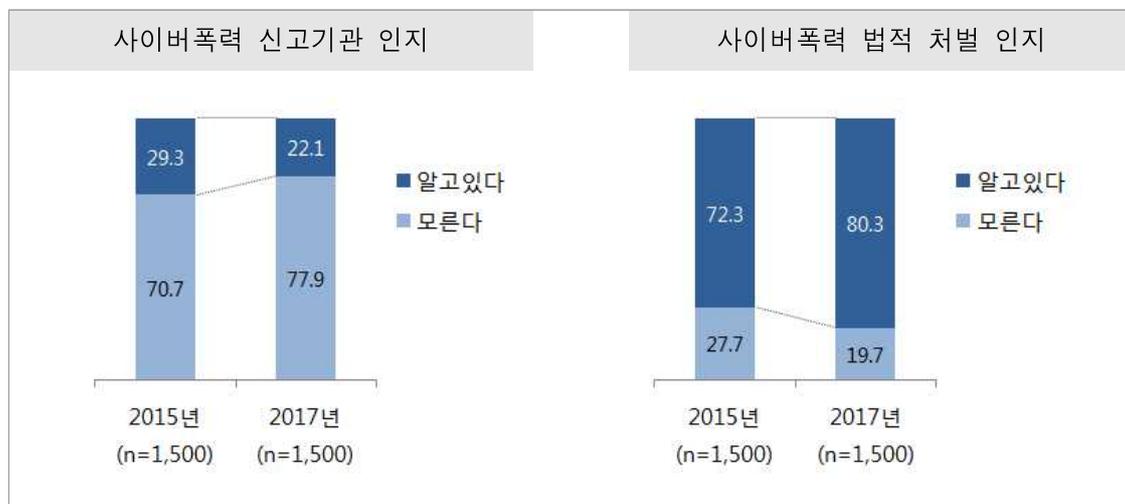
[표 4-1-7] 성인 사이버폭력 목격 후 미대응 이유 (%)

base: 사이버폭력 목격 후 미대응 응답자 (사례수)	전체 (61)	연령				성별	
		20대 (7)	30대 (20)	40대 (13)	50대 (21)	남자 (28)	여자 (33)
어떻게 해야 할지 몰라서	24.6	14.3	35.0	15.4	23.8	17.9	30.3
별 소용이 없을 것 같아서	24.6	42.9	5.0	30.8	33.3	25.0	24.2
내 일이 아니라고 생각해서	18.0	42.9	30.8	0.0	4.8	21.4	15.2
상대방이 누구인지 몰라서	18.0	0.0	35.0	23.1	23.8	10.7	24.2
별일 아니라고 생각해서	9.8	0.0	0.0	15.4	9.5	17.9	3.0
나도 피해자가 될까봐	4.9	0.0	15.0	15.4	4.8	7.1	3.0

3) 사이버폭력 신고 및 처벌 인지

- 성인 10명 중 2명 정도가 사이버폭력 관련 상담 또는 신고를 할 수 있는 신고기관을 알고 있다고 응답함. 이는 2015년 결과 대비 7.2%p 하락한 수치로, 신고 기관에 대한 성인의 인지 수준이 하락한 것으로 해석됨
- 반면 사이버폭력을 통해 다른 사람에게 피해를 주었을 경우 법적인 처벌을 받을 수 있다는 사실에 대해서는 ‘알고 있다’고 응답한 비율이 80.3%로 2015년(72.3%) 대비 증가함
- 사이버폭력 신고기관 인지도에 대해서는 20대부터 50대까지 유사한 인지율을 보인 가운데 30대의 인지율이 25.6%로 가장 높음. 사이버폭력 관련 법적 처벌에 대한 인지도는 20~30대보다 40~50대에서 상대적으로 높게 나타남

[그림 4-1-10] 성인 사이버폭력 신고기관 및 법적처벌 인지 (%)



[표 4-1-8] 성인 사이버폭력 신고기관 및 법적처벌 인지 (%)

base: 전체 (사례수)	전체 (1,500)	연령				성별	
		20대 (324)	30대 (356)	40대 (416)	50대 (404)	남자 (768)	여자 (732)
신고기관 인지	22.1	21.3	25.6	20.4	21.3	24.7	19.3
법적처벌 인지	80.3	78.4	77.5	80.5	84.2	81.3	79.4

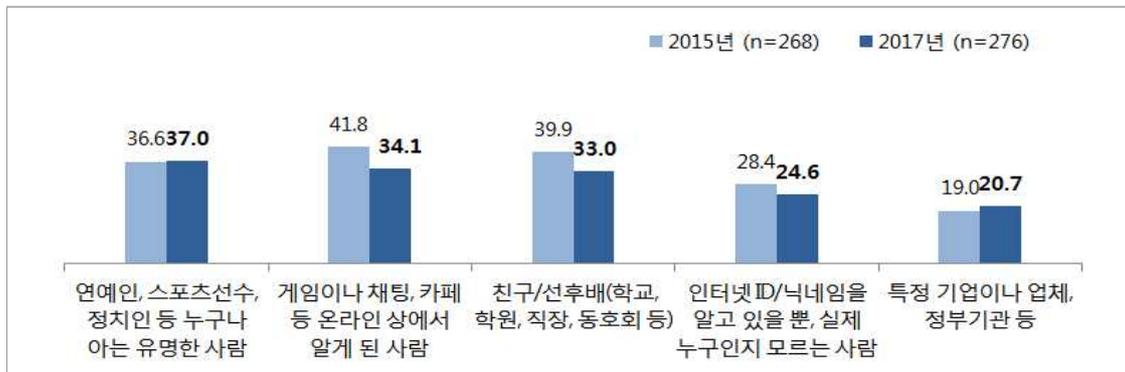
2. 사이버폭력 특성

1) 사이버폭력 가해 특성

(1) 가해 대상

- 성인들은 주로 ‘연예인, 스포츠 선수, 정치인 등 누구나 아는 유명한 사람’(37.0%), ‘게임이나 채팅, 카페 등 온라인에서 알게 된 사람’(34.1%)을 가해 대상으로 삼는 것으로 나타남. 또한, ‘친구나 동료’(33.0%) 역시 주 가해 대상으로 포함됨
- 20대 사이버폭력 가해 경험자의 경우 ‘인터넷 아이디만 알고 있을 뿐 실제 누구인지 모르는 사람’을 가해 대상으로 삼는 경우가 41.3%로 가장 많음
- 30대는 ‘게임이나 채팅, 카페 등 온라인상에서 알게 된 사람’(47.1%)에게 사이버폭력을 가하는 경우가 가장 많음

[그림 4-2-1] 성인 사이버폭력 가해 대상 (복수응답, %)



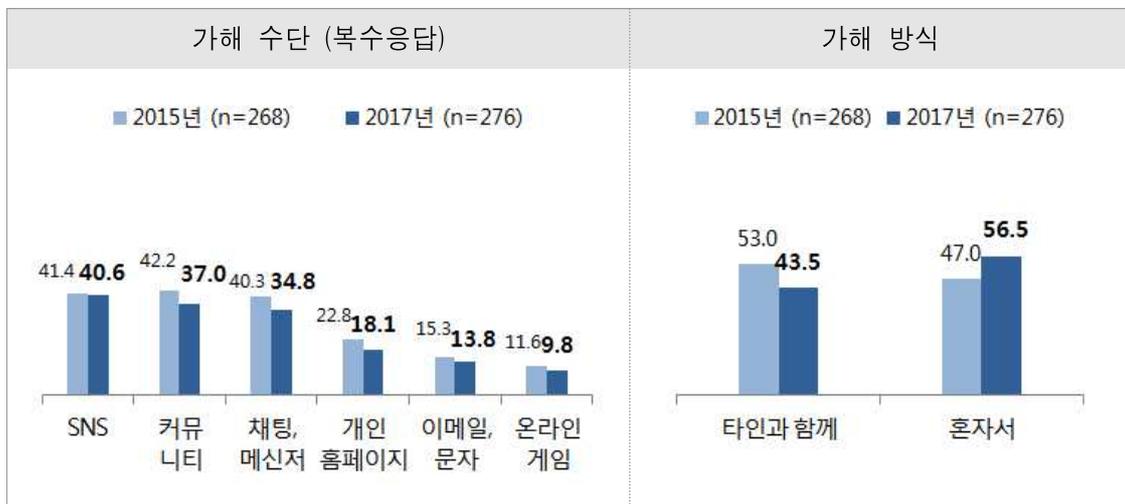
[표 4-2-1] 성인 사이버폭력 가해 대상 (복수응답, %)

base: 사이버폭력 가해 경험자 (사례수)	전체 (276)	연령				성별	
		20대 (75)	30대 (87)	40대 (73)	50대 (41)	남자 (176)	여자 (100)
연예인, 스포츠선수, 정치인 등 누구나 아는 유명한 사람	37.0	26.7	46.0	38.4	34.1	37.5	36.0
게임이나 채팅, 카페 등 온라인에서 알게 된 사람	34.1	25.3	47.1	32.9	24.4	30.1	41.0
친구/선후배(학교, 학원, 직장, 동호회 등)	33.0	25.3	29.9	35.6	48.8	35.2	29.0
인터넷ID/닉네임을 알고 있을 뿐, 실제 누구인지 모르는 사람	24.6	41.3	17.2	20.5	17.1	25.0	24.0
특정 기업이나 업체, 정부기관 등	20.7	21.3	19.5	21.9	19.5	21.6	19.0

(2) 가해 수단 및 방식

- 성인 사이버폭력 가해 행위가 가장 많이 일어나는 공간은 페이스북, 인스타그램 등 'SNS'(40.6%)와 온라인 카페, 클럽 등 '커뮤니티'(37.0%)로 2015년과 유사한 결과로 조사됨
- 가해 방식에 대해서는 '타인과 함께'에 대한 응답이 53.0%로 더 많았던 2015년 결과와는 반대로 '혼자서' 가해 행위를 했다는 응답이 56.5%로 더 높음
- 20대는 '커뮤니티'를, 30대는 'SNS'와 '커뮤니티'를, 40~50대는 'SNS'와 '채팅, 메신저'를 주 가해 수단으로 활용하는 특징을 보임

[그림 4-2-2] 성인 사이버폭력 가해 수단 및 방식 (%)



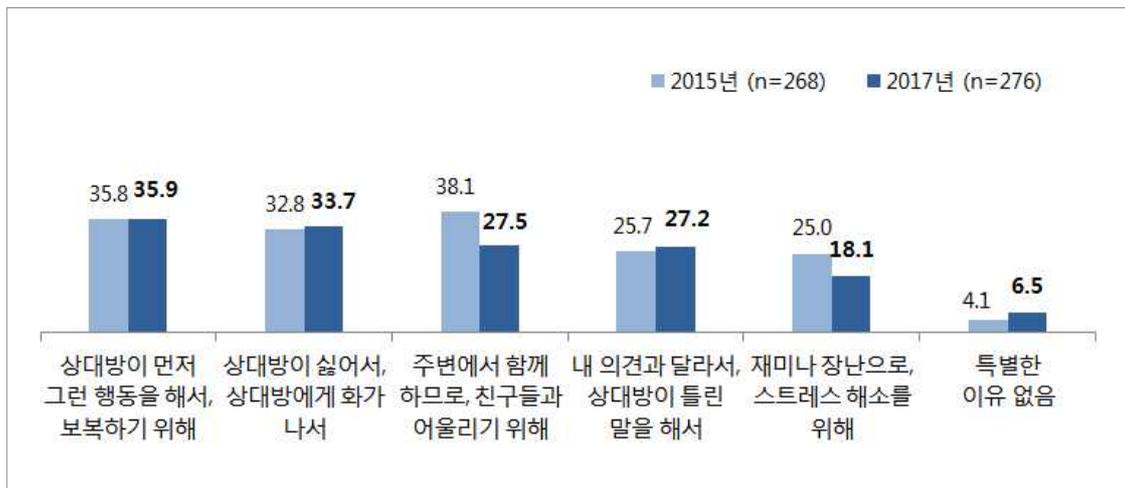
[표 4-2-2] 성인 사이버폭력 가해 수단 및 방식 (%)

base: 사이버폭력 가해 경험자 (사례수)		전체 (276)	연령				성별	
			20대 (75)	30대 (87)	40대 (73)	50대 (41)	남자 (176)	여자 (100)
가해 수단 (복수 응답)	SNS	40.6	33.3	43.7	42.5	43.9	43.8	35.0
	커뮤니티	37.0	52.0	42.5	23.3	22.0	36.9	37.0
	채팅, 메신저	34.8	21.3	33.3	41.1	51.2	31.8	40.0
	개인 홈페이지	18.1	13.3	25.3	13.7	19.5	18.8	17.0
	이메일, 문자메시지	13.8	8.0	11.5	24.7	9.8	14.2	13.0
	온라인 게임	9.8	18.7	8.0	8.2	0.0	10.8	8.0
가해 방식	타인과 함께	43.5	37.3	51.7	39.7	43.9	40.9	48.0
	혼자서	56.5	62.7	48.3	60.3	56.1	59.1	52.0

(3) 가해 이유

- 가해 이유에 대해서는 ‘상대방이 먼저 그런 행동을 해서, 보복하기 위해’(35.9%)와 ‘상대방이 싫어서, 상대방에게 화가 나서’(33.7%)의 응답이 가장 많음
- 2015년의 경우 ‘주변에서 함께 하므로, 어울리기 위해’라는 38.1%로 가장 많았으나 2017년 결과에서는 27.5%로 3순위 응답으로 집계됨
- 20대와 남성 집단의 경우 타 집단에 비해 ‘재미나 장난으로, 스트레스 해소를 위해’ 타인을 괴롭혔다는 응답이 20% 이상으로 높게 나타남

[그림 4-2-3] 성인 사이버폭력 가해 이유 (복수응답, %)



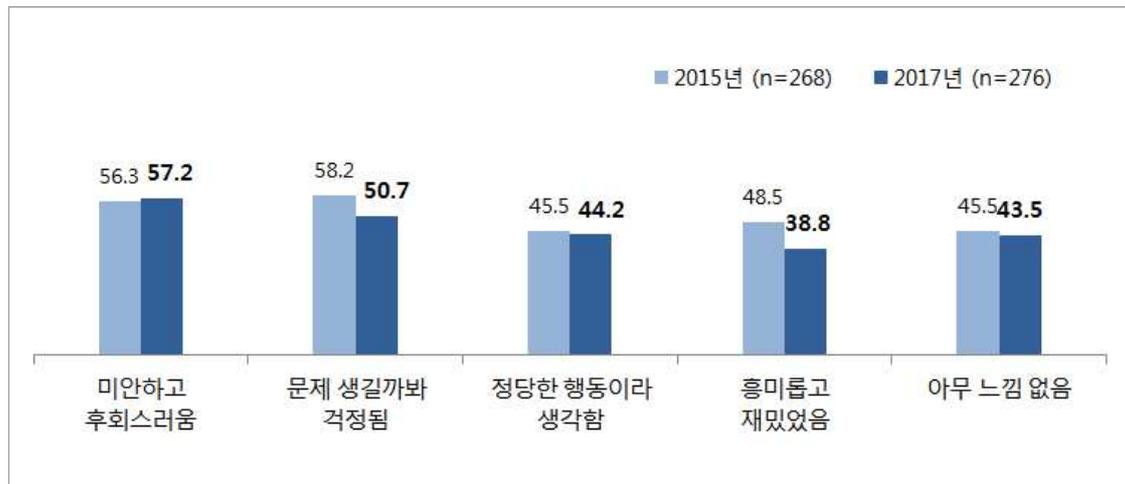
[표 4-2-3] 성인 사이버폭력 가해 이유 (복수응답, %)

base: 사이버폭력 가해 경험자 (사례수)	전체 (276)	연령				성별	
		20대 (75)	30대 (87)	40대 (73)	50대 (41)	남자 (176)	여자 (100)
상대방이 먼저 그런 행동을 해서, 보복하기 위해	35.9	38.7	46.0	30.1	19.5	42.0	25.0
상대방이 싫어서, 상대방에게 화가 나서	33.7	34.7	32.2	34.2	34.1	30.7	39.0
주변에서 함께 하므로, 친구들과 어울리기 위해	27.5	21.3	31.0	23.3	39.0	25.0	32.0
내 의견과 달라서, 상대방이 틀린 말을 해서	27.2	18.7	31.0	27.4	34.1	25.0	31.0
재미나 장난으로, 스트레스 해소를 위해	18.1	22.7	13.8	23.3	9.8	23.3	9.0
그냥 특별한 이유 없음	6.5	4.0	8.0	5.5	9.8	6.8	6.0

(4) 가해 후 심리

- 사이버폭력 가해 후 심리에 대하여 ‘미안하고 후회스러웠다’에 대한 비율이 57.2%로 가장 높음(10명 중 5~6명은 상대방에게 미안함을 느끼거나 본인의 행동에 대하여 후회스러운 기분을 느낌)
- 20~30대 가해 경험 집단의 경우 타 연령 집단에 비해 상대적으로 ‘흥미롭고 재밌었음’ 및 ‘아무 느낌 없음’ 응답 비율이 높음

[그림 4-2-4] 성인 사이버폭력 가해 후 심리 (%)



[표 4-2-4] 성인 사이버폭력 가해 후 심리 (%)

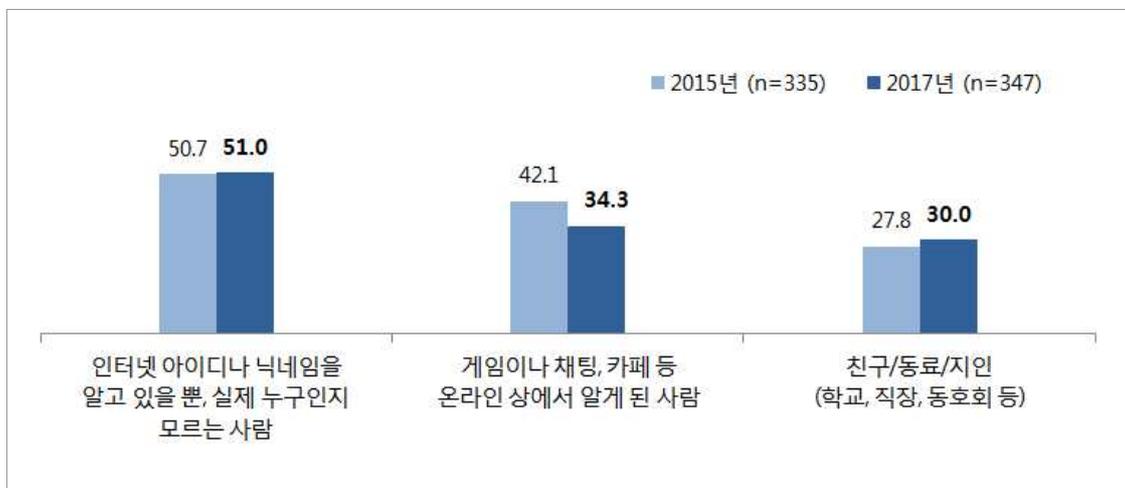
base: 사이버폭력 가해 경험자 (사례수)	전체 (276)	연령				성별	
		20대 (75)	30대 (87)	40대 (73)	50대 (41)	남자 (176)	여자 (100)
미안하고 후회스러움	57.2	52.0	55.2	61.6	63.4	60.8	51.0
문제 생길까봐 걱정됨	50.7	41.3	54.0	52.1	58.5	51.7	49.0
정당한 행동이라 생각함	44.2	45.3	44.8	47.9	34.1	39.2	53.0
흥미롭고 재밌었음	38.8	34.7	47.1	41.1	24.4	39.2	38.0
아무 느낌 없음	43.5	42.7	55.2	38.4	29.3	42.0	46.0

2) 사이버폭력 피해 특성

(1) 가해 주체

- 사이버폭력 피해 경험자 중 51.0%가 ‘인터넷 아이디나 닉네임을 알고 있을 뿐, 실제 누구인지 모르는 사람’으로부터 괴롭힘을 당한 적 있음.
다음으로 ‘게임이나 채팅, 카페 등 온라인상에서 알게 된 사람’(34.3%)과 ‘친구, 동료, 지인’(30.0%)의 순으로 조사됨
- 2015년 대비 ‘온라인상에서 알게 된 사람’에 대한 응답률은 7.8%p 감소한 반면, ‘친구, 동료, 지인’에 대한 응답률은 소폭 상승함

[그림 4-2-5] 성인 사이버폭력 가해 주체 (복수응답, %)



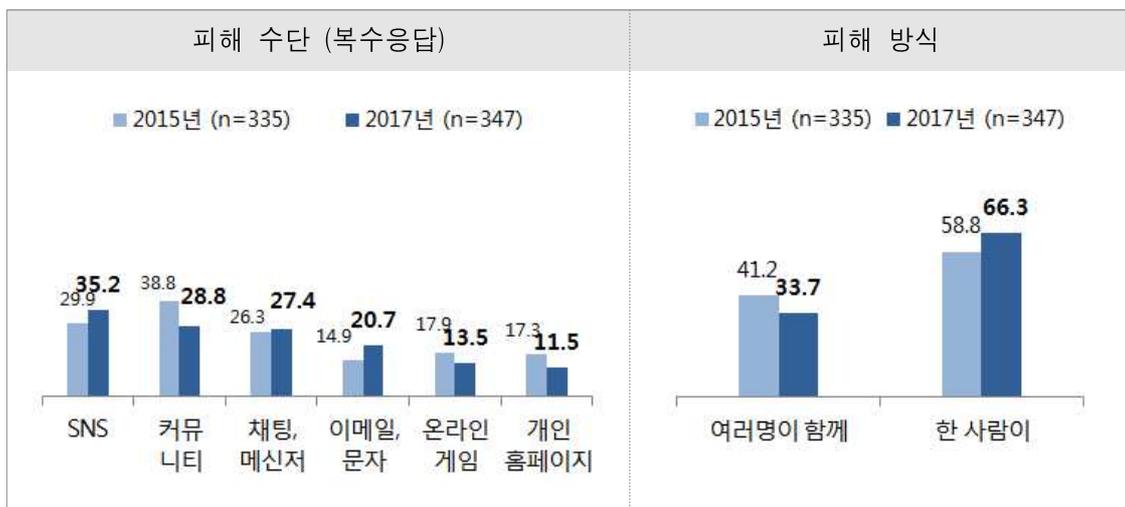
[표 4-2-5] 성인 사이버폭력 가해 주체 (복수응답, %)

base: 사이버폭력 피해 경험자 (사례수)	전체	연령				성별	
		20대	30대	40대	50대	남자	여자
인터넷 아이디나 닉네임을 알고 있을 뿐, 실제 누구인지 모르는 사람	51.0	60.9	42.3	50.0	51.3	44.9	58.9
게임이나 채팅, 카페 등 온라인에서 알게 된 사람	34.3	33.7	45.4	37.5	17.9	37.8	29.8
친구/동료/지인 (학교, 직장, 동호회 등)	30.0	18.5	27.8	37.5	38.5	33.2	25.8

(2) 피해 수단 및 방식

- 온라인 공간 중 ‘SNS’(35.2%)에서의 피해 경험이 가장 많음. 다음으로 ‘커뮤니티’(28.8%) > ‘채팅, 메신저’(27.4%) > ‘이메일, 문자’(20.7%)의 순임
- 2015년 대비 ‘커뮤니티’ 응답 비율은 감소한 반면 ‘SNS’의 응답 비율은 늘어나, SNS 이용률 증가에 따라 사이버폭력 발생 빈도 역시 증가한 것으로 해석됨
- 피해 방식으로는 ‘여러 명’보다 ‘한 사람’에게 괴롭힘을 당한 경우가 더 많음

[그림 4-2-6] 성인 사이버폭력 피해 수단 및 방식 (%)



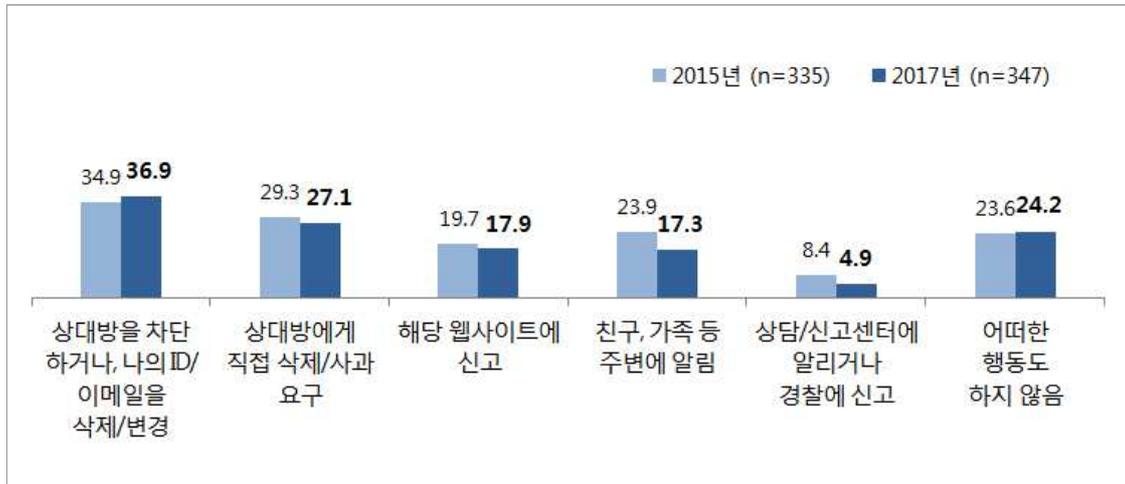
[표 4-2-6] 성인 사이버폭력 피해 수단 및 방식 (%)

base: 사이버폭력 피해 경험자 (사례수)		전체	연령				성별	
			20대	30대	40대	50대	남자	여자
		(347)	(92)	(97)	(80)	(78)	(196)	(151)
피해 수단 (복수 응답)	SNS	35.2	33.7	42.3	38.8	24.4	38.8	30.5
	커뮤니티	28.8	32.6	34.0	22.5	24.4	27.0	31.1
	채팅, 메신저	27.4	18.5	22.7	30.0	41.0	29.1	25.2
	이메일, 문자	20.7	6.5	23.7	22.5	32.1	18.9	23.2
	온라인 게임	13.5	25.0	9.3	13.8	5.1	15.8	10.6
	개인 홈페이지	11.5	6.5	18.6	16.3	3.8	10.2	13.2
피해 방식	여러 명이 함께	33.7	34.8	40.2	30.0	28.2	34.7	32.5
	한 사람이	66.3	65.2	59.8	70.0	71.8	65.3	67.5

(3) 피해 후 대응

- 사이버폭력 피해 경험 후 ‘상대방을 차단하거나 나의 아이디/이메일을 삭제 또는 변경’(36.9%)하는 방식으로 대응한 경우가 가장 많음. ‘상대방에게 직접 삭제 또는 사과를 요구한’ 경험률도 27.1%로 두 번째로 많음
- 반면 ‘어떠한 행동도 하지 않음’ 비율은 24.2%로 2015년 대비 소폭 상승함
- 아무런 대응도 하지 않았다는 응답 비율은 20대(35.9%)에서 가장 높게 나타남

[그림 4-2-7] 성인 사이버폭력 피해 후 대응 (복수응답, %)



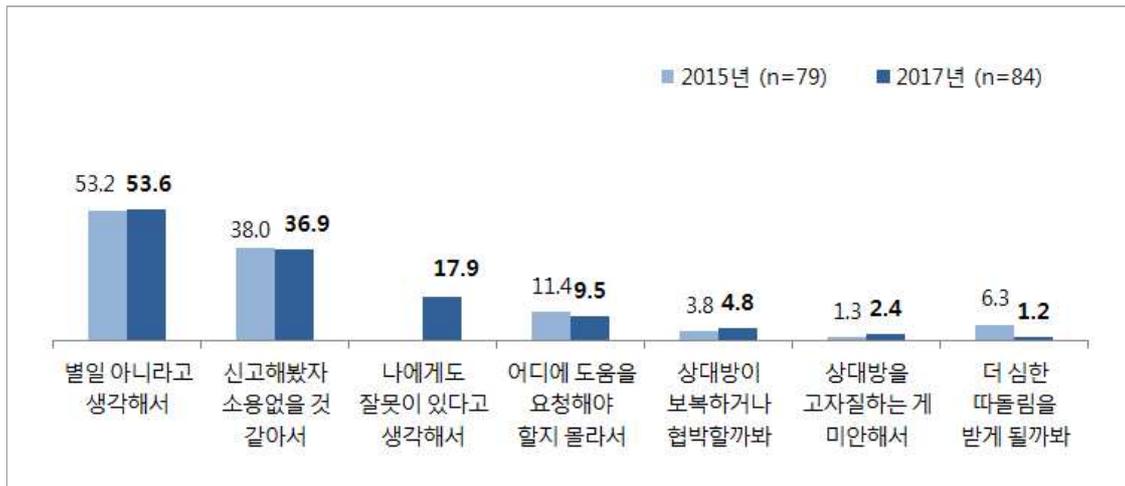
[표 4-2-7] 성인 사이버폭력 피해 후 대응 (복수응답, %)

base: 사이버폭력 피해 경험자 (사례 수)	전체 (347)	연령				성별	
		20대 (92)	30대 (97)	40대 (80)	50대 (78)	남자 (196)	여자 (151)
상대방을 차단하거나, 나의 ID/이메일을 삭제/변경	36.9	26.1	36.1	40.0	47.4	33.7	41.1
상대방에게 직접 삭제/사과 요구	27.1	16.3	30.9	28.8	33.3	28.6	25.2
해당 웹사이트에 신고	17.9	21.7	20.6	16.3	11.5	20.9	13.9
친구, 가족 등 주변에 알림	17.3	10.9	29.9	16.3	10.3	19.9	13.9
상담/신고센터에 알리거나 경찰에 신고	4.9	5.4	5.2	5.0	3.8	5.1	4.6
어떠한 행동도 하지 않음	24.2	35.9	18.6	23.8	17.9	23.0	25.8

(4) 피해 후 미대응 이유

- 사이버 공간에서 괴롭힘을 당한 후 아무런 대응도 하지 않은 이유는 ‘별일 아니라고 생각해서’와 ‘신고해봤자 소용없을 것 같아서’가 각각 53.6%와 36.9%로 가장 높게 나타남

[그림 4-2-8] 성인 사이버폭력 피해 후 미대응 이유 (복수응답, %)



[표 4-2-8] 성인 사이버폭력 피해 후 미대응 이유 (복수응답, %)

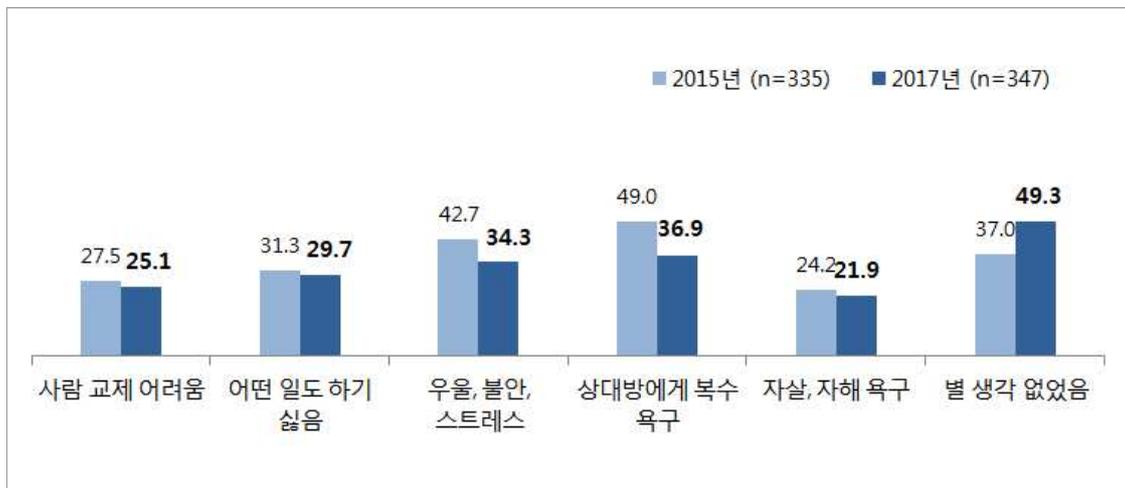
base: 사이버폭력 피해 후 미대응 응답자 (사례수)	전체 (84)	연령				성별	
		20대 (33)	30대 (18)	40대 (19)	50대 (14)	남자 (45)	여자 (39)
별일 아니라고 생각해서	53.6	60.6	55.6	47.4	42.9	55.6	51.3
신고해봤자 소용없을 것 같아서	36.9	42.4	38.9	31.6	28.6	42.2	30.8
나에게도 잘못이 있다고 생각해서 ¹⁹⁾	17.9	9.1	27.8	21.1	21.4	15.6	20.5
어디에 도움을 요청해야 할지 몰라서	9.5	12.1	11.1	0.0	14.3	8.9	10.3
상대방이 보복하거나 협박할까봐	4.8	0.0	5.6	10.5	7.1	4.4	5.1
상대방을 고자질하는 게 미안해서	2.4	0.0	0.0	10.5	0.0	0.0	5.1
더 심한 따돌림을 받게 될까봐	1.2	0.0	5.6	0.0	0.0	0.0	2.6

19) ‘나에게도 잘못이 있다고 생각해서’는 2017년 조사에서 신규 추가된 보기문항으로, 2015년도 수치 없음

(5) 피해 후 심리

- 사이버폭력 피해 경험자 10명 중 3명은 ‘우울, 불안, 스트레스’를 느끼고 ‘상대방에서 복수 욕구’를 느끼는 것으로 나타남. ‘자살, 자해 욕구’를 느끼는 경우도 10명 중 2명꼴인 것으로 집계됨
- 이처럼 사이버폭력 피해를 경험한 후 부정적인 심리상태를 야기하는 경우는 타 집단 대비 30대가 가장 많은 것으로 나타남. 남성과 여성 집단에서는 큰 차이 존재하지 않음

[그림 4-2-9] 성인 사이버폭력 피해 후 심리 (%)



[표 4-2-9] 성인 사이버폭력 피해 후 심리 (%)

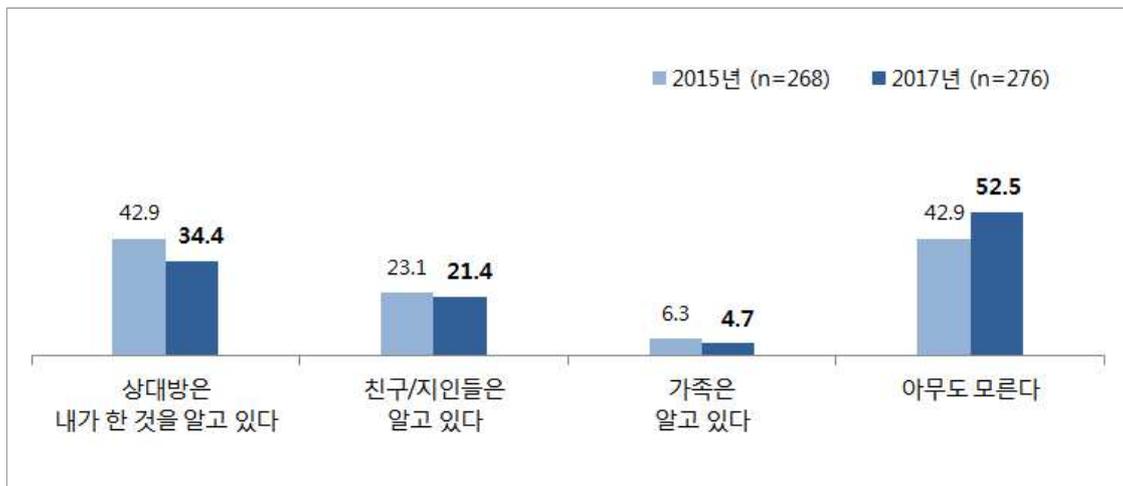
base: 사이버폭력 피해 경험자 (사례수)	전체	연령				성별	
		20대	30대	40대	50대	남자	여자
사람 교제 어려움	25.1	25.0	26.8	25.0	23.1	22.4	28.5
어떤 일도 하기 싫음	29.7	26.1	35.1	30.0	26.9	27.6	32.5
우울, 불안, 스트레스	34.3	32.6	42.3	32.5	28.2	32.1	37.1
상대방에게 복수 욕구	36.9	39.1	40.2	36.3	30.8	41.3	31.1
자살, 자해 욕구	21.9	17.4	33.0	18.8	16.7	25.0	17.9
별 생각 없었음	49.3	44.6	51.5	52.5	48.7	50.0	48.3

3) 사이버폭력 주변 인지

(1) 가해 후 주변 인지

- 사이버폭력 가해 사실에 대한 주변 인지를 물었을 때, ‘상대방은 내가 한 것을 알고 있다’는 응답이 34.4%, ‘친구나 지인들은 알고 있다’가 21.4%, ‘아무도 모른다’가 52.5%로 조사됨
- 2015년 대비 상대방이나 주변인, 가족이 인지하고 있는 비율은 전반적으로 낮아진 반면 ‘아무도 모른다’에 대한 응답 비율은 상승함
- 특히 20대의 사이버폭력 가해 사실에 대해 ‘아무도 모른다’ 비율이 30~50대 대비 높게 나타났으며(61.3%), 상대방이나 주변인, 가족이 인지하는 비율도 모두 낮은 특징을 보임

[그림 4-2-10] 성인 사이버폭력 가해 후 주변 인지 (복수응답, %)



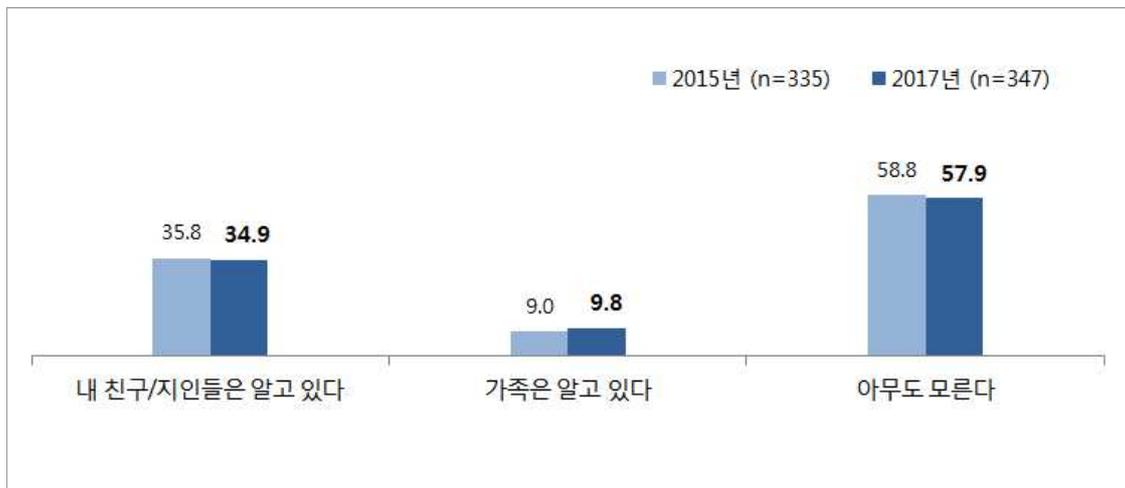
[표 4-2-10] 성인 사이버폭력 가해 후 주변 인지 (복수응답, %)

base: 사이버폭력 가해 경험자 (사례수)	전체 (276)	연령				성별	
		20대 (75)	30대 (87)	40대 (73)	50대 (41)	남자 (176)	여자 (100)
상대방은 내가 한 것을 알고 있다	34.4	26.7	37.9	37.0	36.6	35.8	32.0
친구/지인들은 알고 있다	21.4	17.3	24.1	21.9	22.0	25.0	15.0
가족은 알고 있다	4.7	2.7	8.0	4.1	2.4	4.5	5.0
아무도 모른다	52.5	61.3	48.3	50.7	48.8	50.0	57.0

(2) 피해 후 주변 인지

- 사이버폭력 피해 경험자의 경우, 피해 사실에 대해 ‘친구나 지인이 알고 있다’, ‘가족은 알고 있다’의 비율이 각각 34.9%, 9.8%로 높지 않음.
반면 ‘아무도 모른다’고 응답한 경우는 57.9%로 피해 경험자 10명 중 5~6명은 피해 사실에 대한 주변 인지 수준이 매우 낮은 것으로 나타남
- 20대의 ‘아무도 모른다’ 비율은 60.9%로 가·피해 경험에 대한 주변 인지 수준이 다른 연령대에 비해 상대적으로 낮은 것으로 해석됨

[그림 4-2-11] 성인 사이버폭력 피해 후 주변 인지 (복수응답, %)



[표 4-2-11] 성인 사이버폭력 피해 후 주변 인지 (복수응답, %)

base: 사이버폭력 피해 경험자 (사례수)	전체	연령				성별	
		20대	30대	40대	50대	남자	여자
내 친구/지인들은 알고 있다	34.9	34.8	39.2	36.3	28.2	42.3	25.2
가족은 알고 있다	9.8	5.4	9.3	11.3	14.1	4.1	17.2
아무도 모른다	57.9	60.9	55.7	57.5	57.7	55.1	61.6

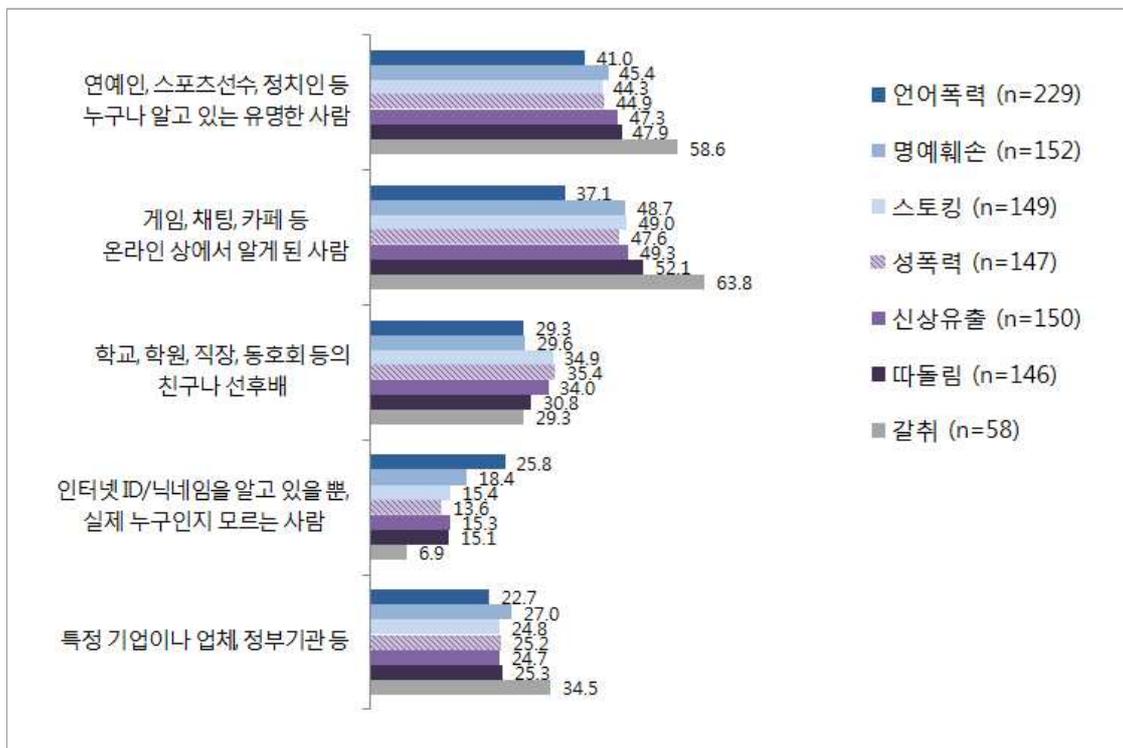
3. 사이버폭력 유형별 특성

1) 가해 유형별 특성

(1) 가해 대상

- 성인의 사이버폭력 가해 대상은 '연예인, 스포츠 선수, 정치인 등 누구나 알고 있는 유명한 사람'인 경우가 가장 많으나 가해 유형별로는 그 비중에 차이가 존재함
- 가장 가해 빈도가 높은 '사이버 언어폭력'의 경우 타 유형에 비해 특정 대상보다는 다양한 대상에게 고르게 가해 행동이 행해지는 것으로 나타남
- '사이버 명예훼손', '스토킹', '성폭력', '신상정보 유출', '따돌림', '갈취' 유형의 경우 '온라인상에서 알게 된 사람'과 '누구나 알고 있는 유명인'을 대상으로 가해 행동이 이루어지는 경우가 많음

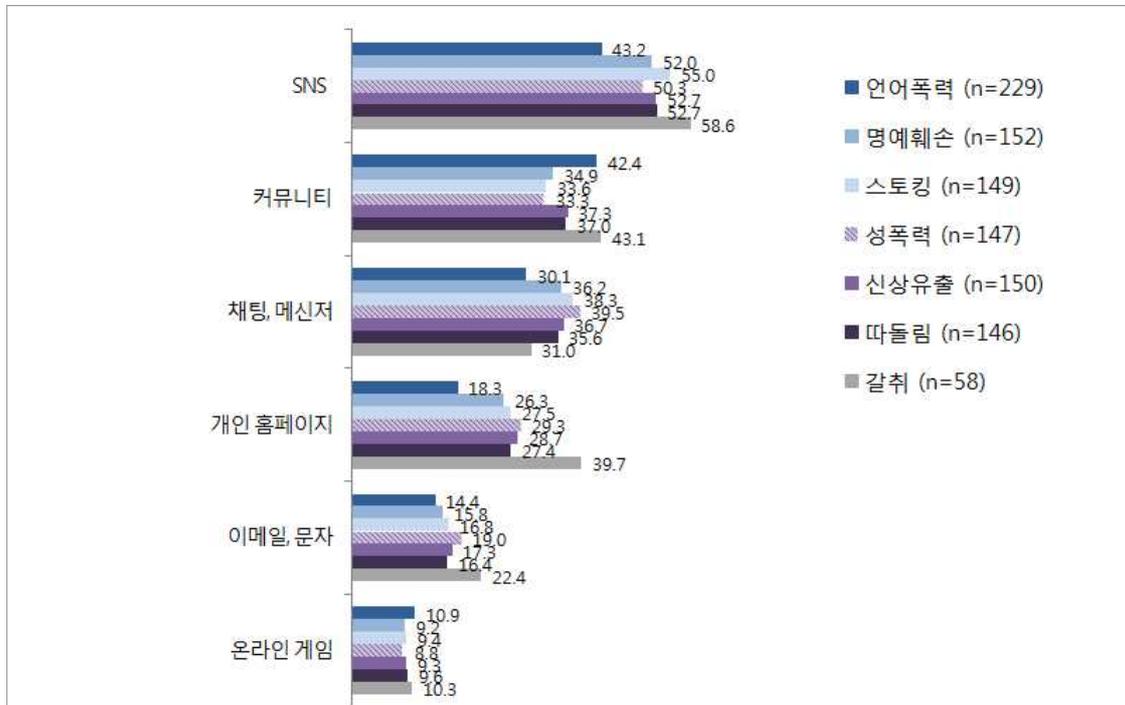
[그림 4-3-1] 사이버폭력 가해 유형별 가해 대상 (복수응답, %)



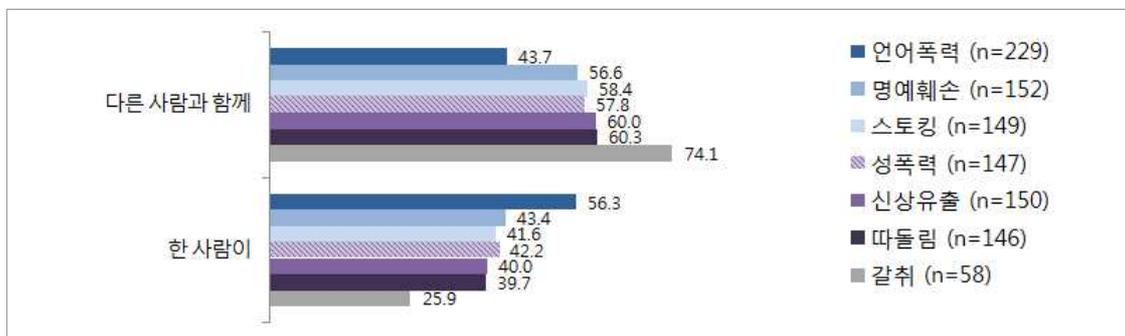
(2) 가해 수단 및 방식

- 모든 유형의 사이버폭력 가해가 가장 많이 발생하는 공간은 ‘SNS’임
- ‘사이버 언어폭력’은 타 유형에 비해 커뮤니티에서 가해 행동이 많이 나타나며, ‘사이버 명예훼손’과 ‘스토킹’의 경우 SNS와 채팅, 메신저에서 가해 행동이 빈번히 발생함
- 가해 유형별 가해 방식을 살펴보면 ‘언어폭력’이 타 유형에 비해 상대적으로 ‘혼자서’ 행동한 비율이 높은 반면, ‘신상유출’과 ‘따돌림’ 유형은 ‘다른 사람과 함께’ 행동한 비율이 상대적으로 높게 나타남

[그림 4-3-2] 사이버폭력 가해 유형별 가해 수단 (복수응답, %)



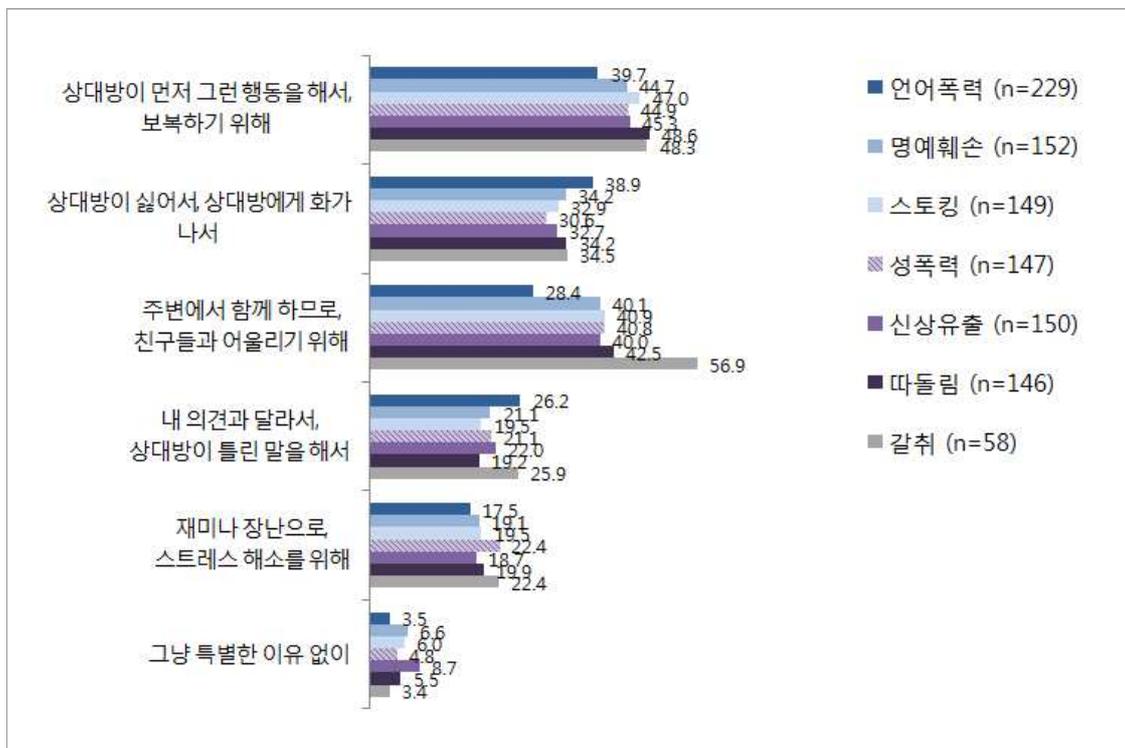
[그림 4-3-3] 사이버폭력 가해 유형별 가해 방식 (%)



(3) 가해 이유

- ‘갈취’ 유형을 제외한 나머지 유형에서는 ‘상대방이 먼저 그런 행동을 해서 보복하기 위해’ 가해 행동을 했다는 보복성 가해 비율이 가장 높음
- ‘사이버 언어폭력’의 경우 ‘상대방의 행동에 보복하기 위해’, ‘상대방이 싫어서, 상대방에게 화가 나서’의 응답이 가장 많음
- ‘언어폭력’을 제외한 나머지 유형은 ‘주변에서 함께 하므로, 친구들과 어울리기 위해’ 가해 행동을 하는 경우도 많은 것으로 나타남

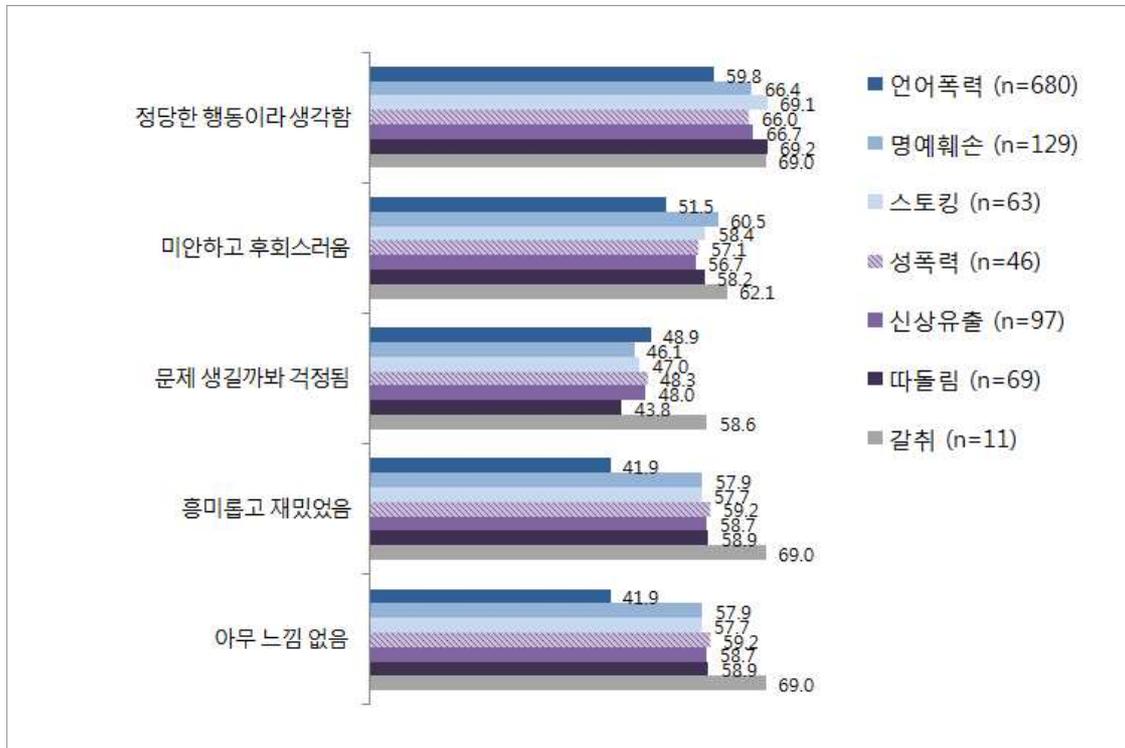
[그림 4-3-4] 사이버폭력 가해 유형별 가해 이유 (복수응답, %)



(4) 가해 후 심리

- 모든 사이버폭력 유형의 가해 후 심리에 대하여 ‘정당한 행동이라 생각한다’는 응답이 가장 높게 나타났으며, 이는 특히 ‘사이버 스토킹’과 ‘사이버 따돌림’ 유형에서 가장 높음
- 대부분의 유형들은 ‘문제가 생길까봐 걱정한다’는 응답이 낮음.
특히 ‘사이버 따돌림’이 타 유형에 비해 가장 낮은 응답률을 보이는데, ‘따돌림’의 특성 상 다수가 행하는 가해 행동이기 때문에 죄책감이 분산되기 때문인 것으로 해석됨

[그림 4-3-5] 사이버폭력 가해 유형별 가해 후 심리 (복수응답, %)

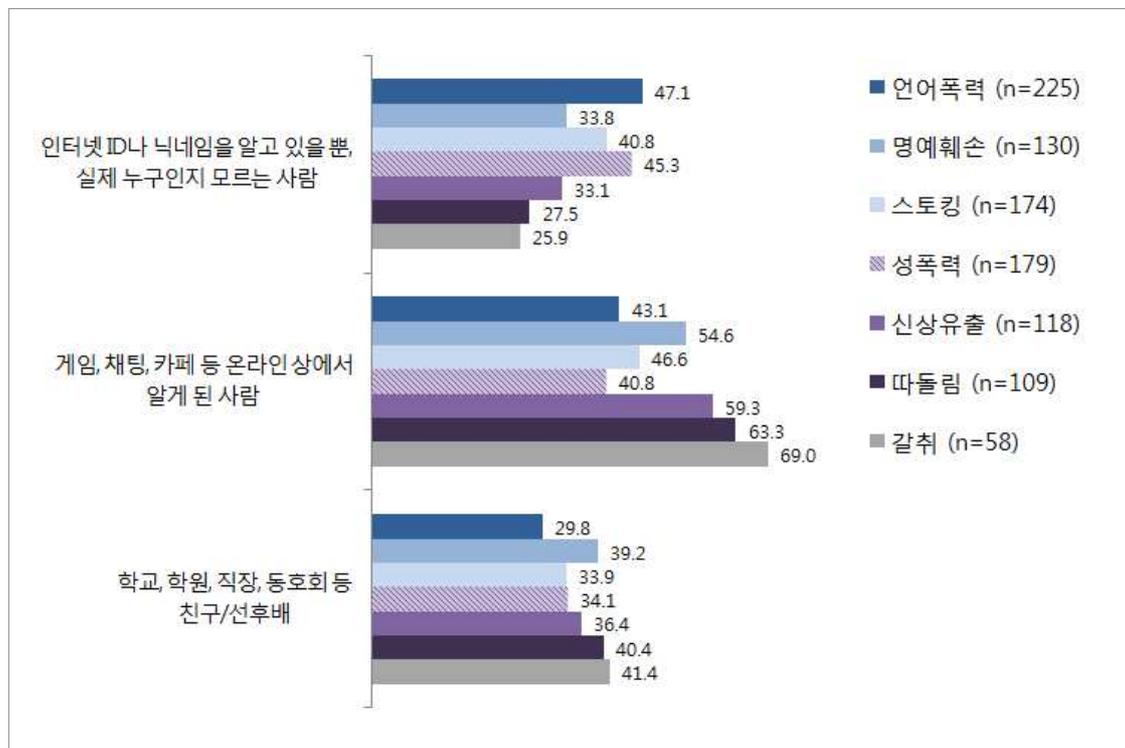


2) 피해 유형별 특성

(1) 가해 주체

- ‘사이버 언어폭력’과 ‘사이버 성폭력’ 피해 경험자들은 ‘인터넷 아이디나 닉네임을 알고 있을 뿐 실제 누구인지 모르는 사람’으로부터 괴롭힘을 당하는 경우가 많음
- 반면 ‘사이버 명예훼손’, ‘사이버 스토킹’, ‘신상정보 유출’, ‘사이버 따돌림’ 피해 경험자들은 ‘게임, 채팅, 카페 등 온라인상에서 알게 된 사람’에게 피해를 받았다는 응답이 가장 많음

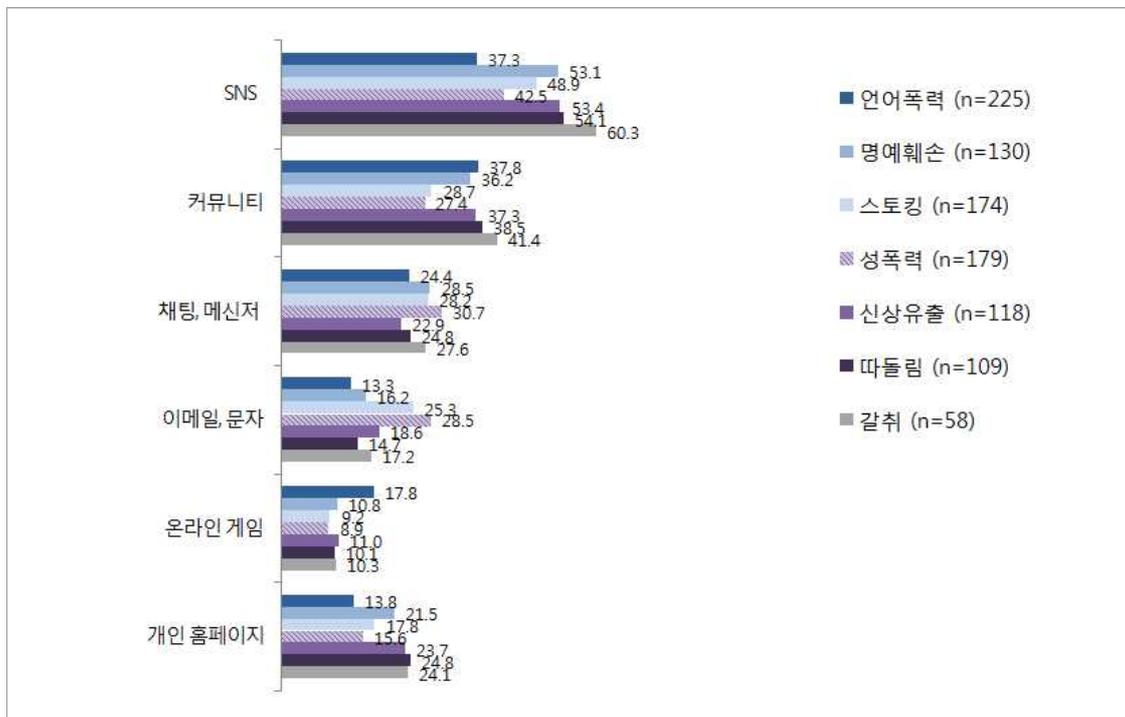
[그림 4-3-6] 사이버폭력 피해 유형별 가해 주체 (복수응답, %)



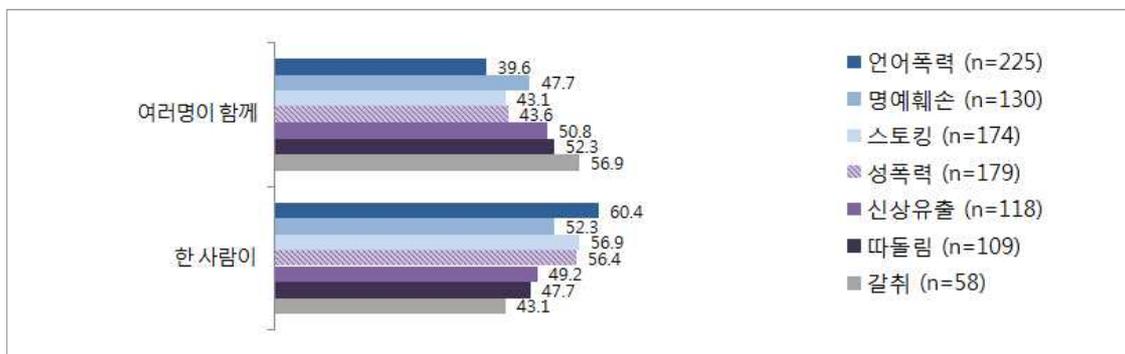
(2) 피해 수단 및 방식

- 모든 유형의 피해는 주로 ‘SNS’와 ‘커뮤니티’, ‘채팅, 메신저’ 공간에서 가장 빈번하게 발생함
- ‘사이버 명예훼손’, ‘신상정보 유출’, ‘따돌림’은 페이스북, 카카오토티와 같은 ‘SNS’ 상에서 피해가 많이 발생함
- ‘언어폭력’, ‘스토킹’, ‘성폭력’은 ‘한 사람이 피해를 준 경우’가 대부분이나, ‘명예훼손’, ‘신상정보 유출’은 다수가 피해를 준 경우가 많음

[그림 4-3-7] 사이버폭력 피해 유형별 피해 수단 (복수응답, %)



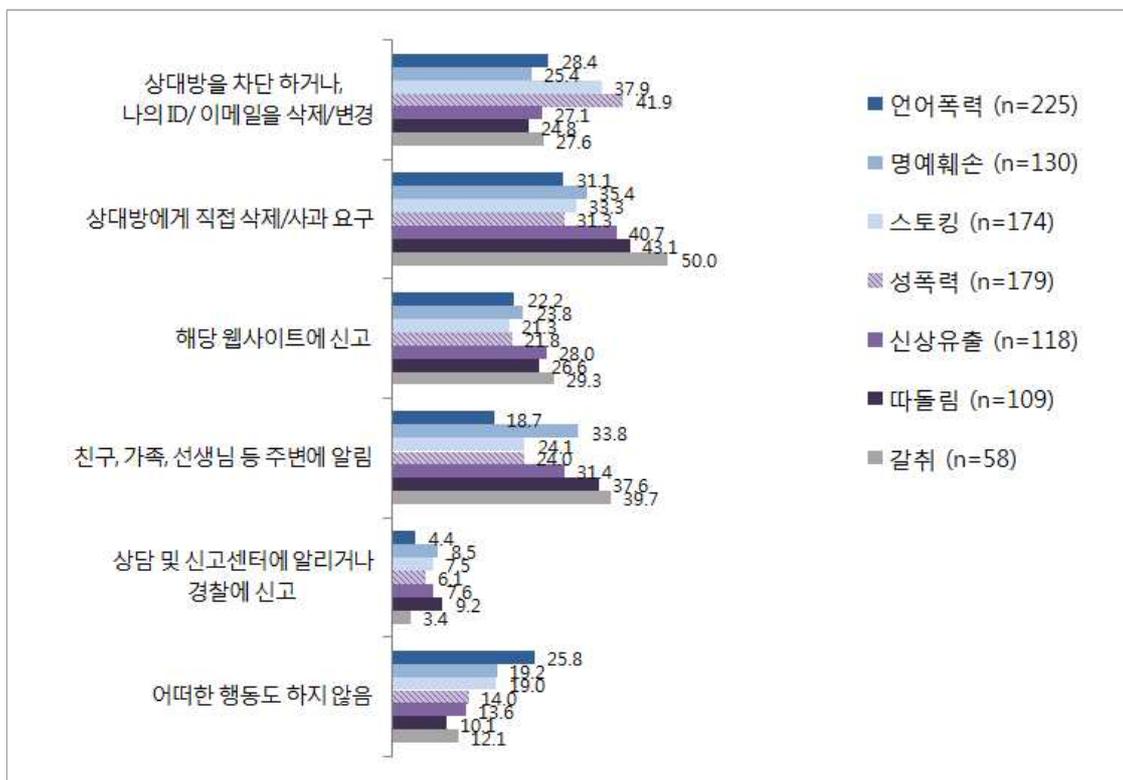
[그림 4-3-8] 사이버폭력 피해 유형별 피해 방식 (%)



(3) 피해 후 대응

- 대부분의 피해 유형에서 ‘피해를 준 상대방을 차단하거나 나의 아이디/이메일을 삭제 또는 변경하였다’, ‘피해를 준 상대방에게 직접 삭제나 사과를 요구하였다’는 대응 방식을 택함
- 반면 ‘해당 웹사이트에 신고했다’, ‘친구, 가족, 선생님 등 주변에 알렸다’, ‘상담 및 신고센터에 알리거나 경찰에 신고했다’ 등 적극적인 대응을 한 경우는 상대적으로 적음
- 특히 ‘사이버 성폭력’의 경우 상대방에게 직접 사과를 요구하기보다는 상대를 차단하거나 본인의 계정을 변경함으로써 스스로를 방어하는 경향이 있음
- ‘사이버 언어폭력’ 유형의 경우 ‘어떠한 행동도 하지 않았다’는 응답자가 타 유형에 비해 많음

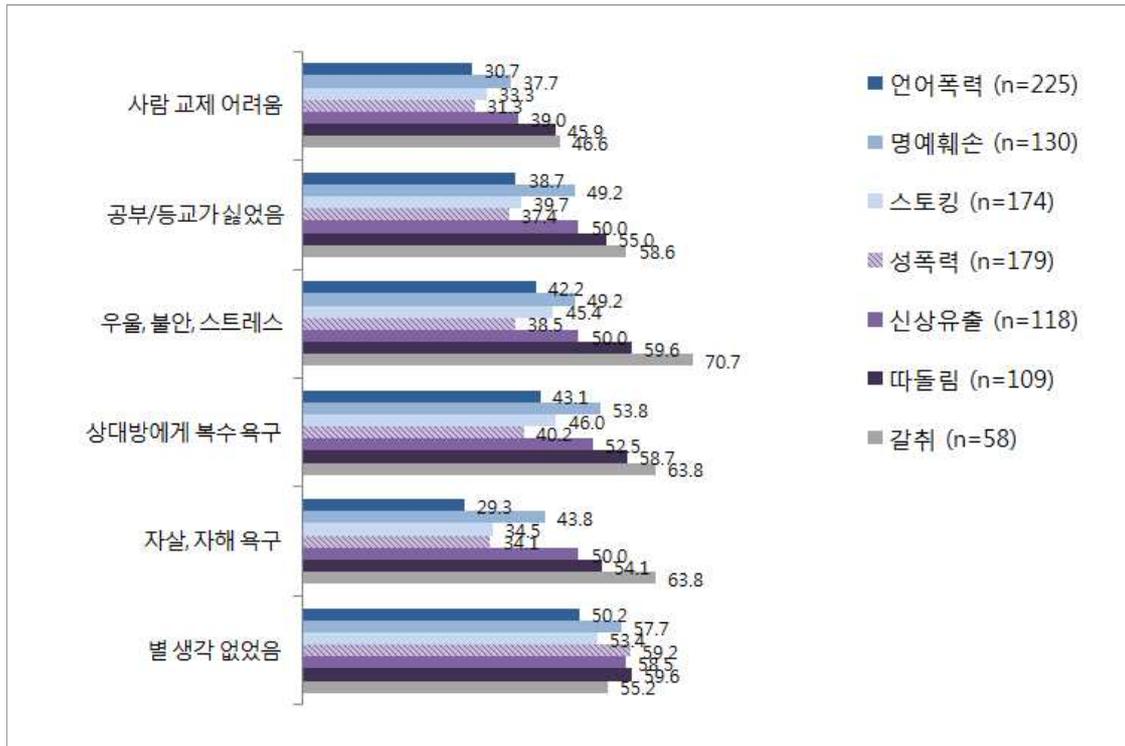
[그림 4-3-9] 사이버폭력 피해 유형별 피해 후 대응 (복수응답, %)



(4) 피해 후 심리

- ‘사이버 따돌림’ 유형은 타 유형에 비해 괴롭힘을 당한 후 부정적 심리상태에 대한 응답 비율이 높아, 해당 유형의 사이버폭력이 타 유형에 비해 피해자에게 가장 부정적인 영향을 주는 것을 알 수 있음
- 반면 ‘사이버 언어폭력’, ‘성폭력’, ‘신상정보 유출’의 경우 ‘별 생각 없었다’는 응답이 가장 많아 본인이 받은 피해를 대수롭지 않게 받아들이는 경향을 보임

[그림 4-3-10] 사이버폭력 피해 유형별 피해 후 심리 (복수응답, %)



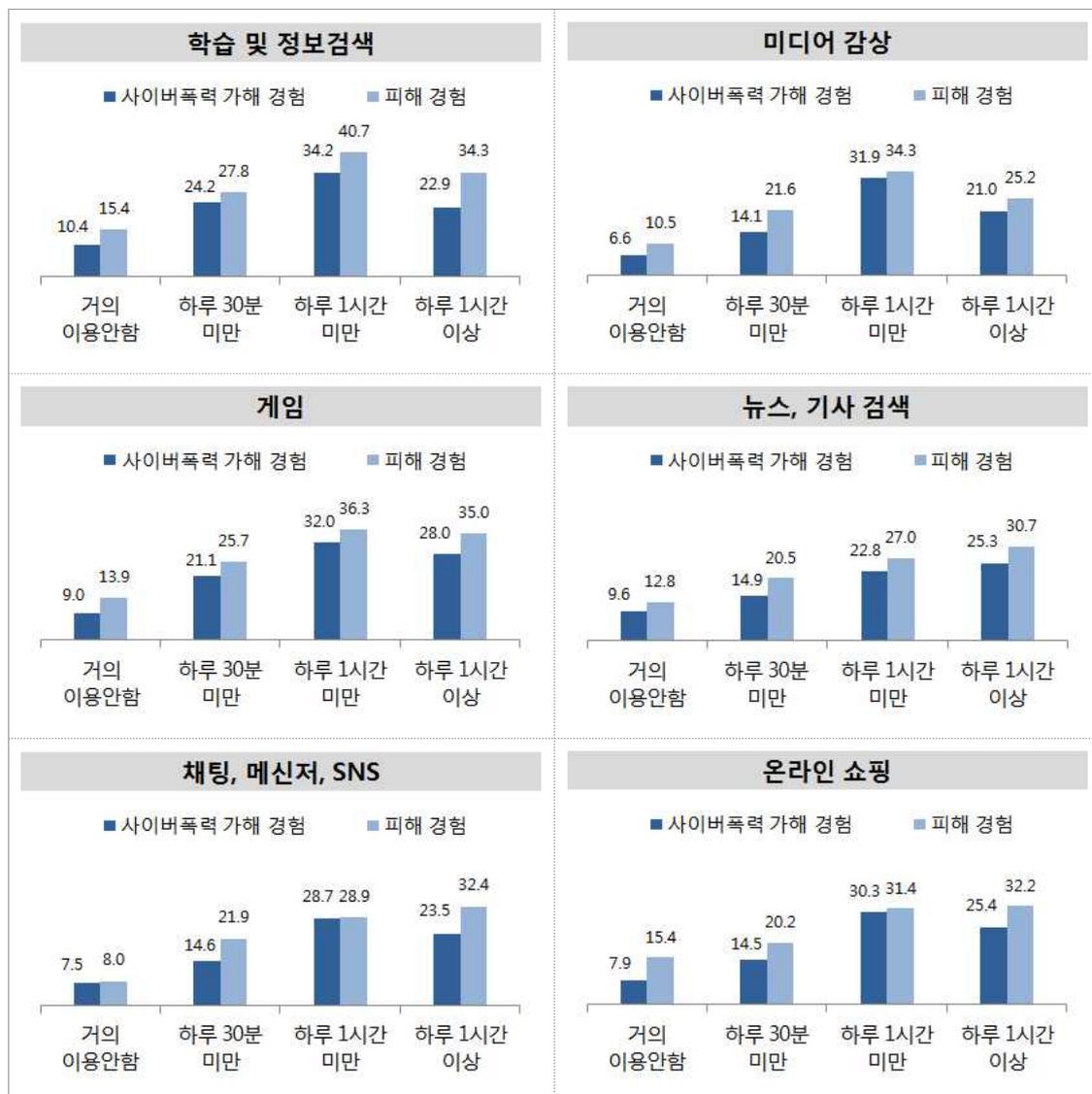
4. 사이버폭력 원인

1) 인터넷 이용특성별

(1) 인터넷 이용목적별 사이버폭력 경험

- 전반적으로 인터넷 이용목적별 이용 시간이 많을수록 사이버폭력 가해 또는 피해 경험률이 높아지는 경향을 보임
- 특히 ‘게임’, ‘채팅, 메신저, SNS’와 ‘온라인 쇼핑’을 위해 인터넷을 이용하는 시간이 많을수록 사이버폭력 피해 경험률 증가함

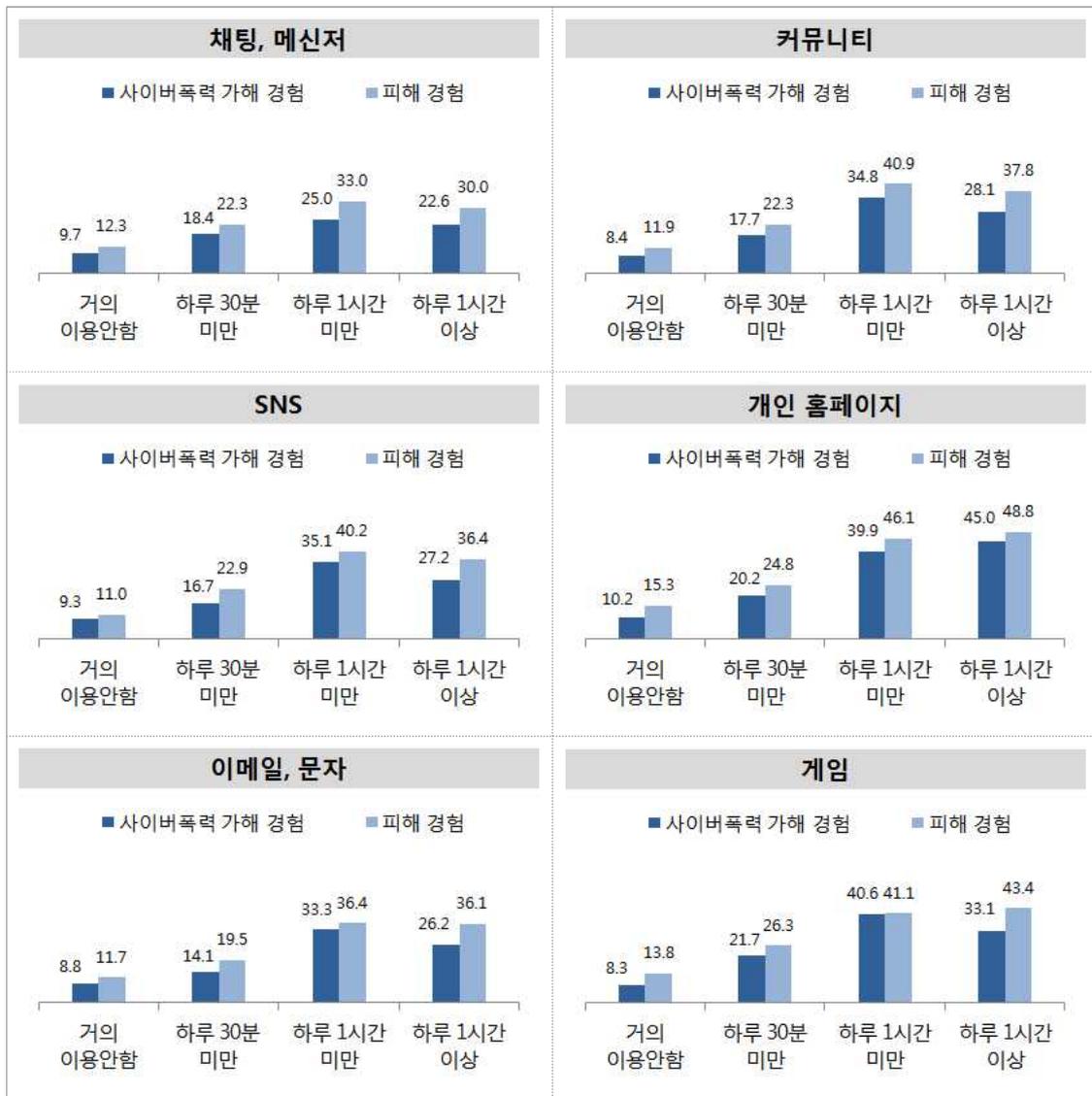
[그림 4-4-1] 성인 인터넷 이용목적별 사이버폭력 경험 (%)



(2) 인터넷 이용서비스별 사이버폭력 경험

- 인터넷 이용서비스별 사이버폭력 경험률 역시 이용시간이 높아질수록 증가하는 결과를 보임
- 블로그 등 ‘개인 홈페이지’ 또는 ‘게임’ 서비스를 이용하는 경우, 이용시간 증가에 따른 사이버폭력 피해 경험률이 특히 높음

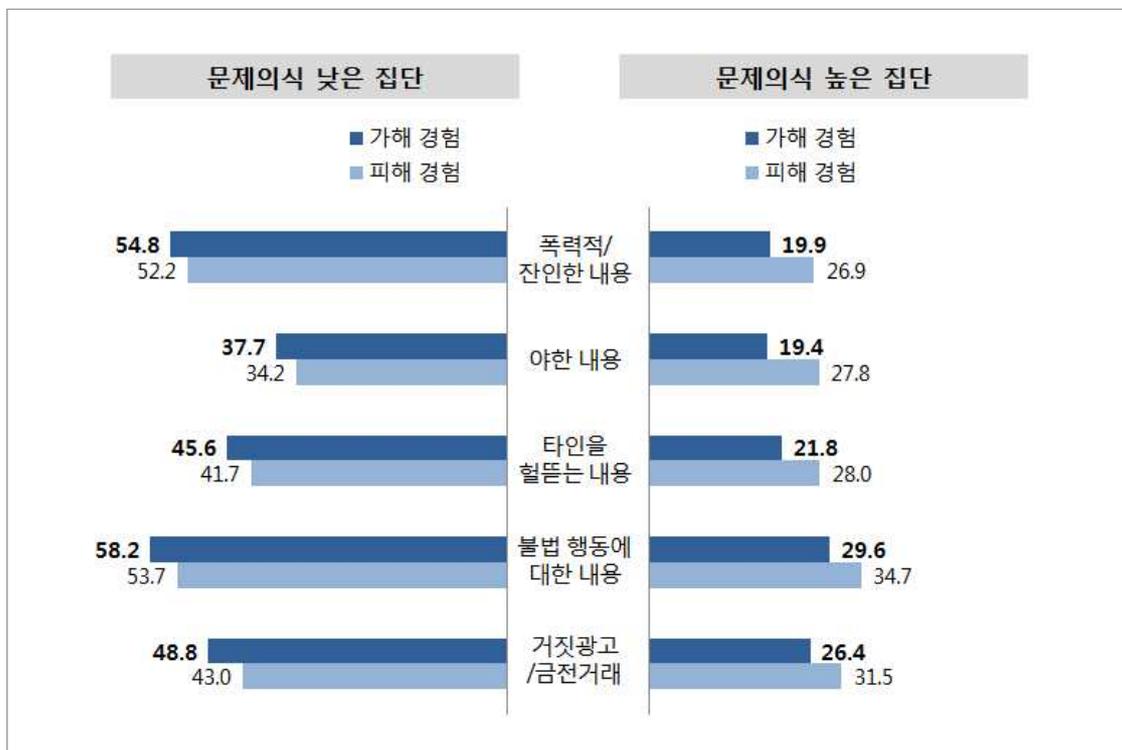
[그림 4-4-2] 성인 인터넷 이용서비스별 사이버폭력 경험 (%)



(3) 유해 콘텐츠에 대한 인식별 사이버폭력 경험

- 유해 콘텐츠에 대하여 평소 가지고 있는 문제의식의 높고 낮음에 따라 사이버폭력 가해 또는 피해 상황 경험률에도 확연한 차이 존재함
- ‘폭력적이거나 잔인한 콘텐츠’, ‘야하고 선정적인 콘텐츠’, ‘주변인, 유명인 등 타인에 대한 비방 및 욕설 내용의 콘텐츠’, ‘유해 행동 방법 및 유해 물품 구입정보 콘텐츠’, ‘허위 광고 및 금전거래 콘텐츠’에 문제의식이 낮은 집단은 문제의식이 높은 집단에 비해 사이버폭력 가해 및 피해 경험률이 크게는 2배 이상 높음
- 한 예로, ‘야하고 선정적인 콘텐츠’가 ‘사회적으로 문제가 된다’고 응답한 집단의 사이버폭력 가해 경험률은 19.4%인 반면, ‘사회적으로 문제로 보기 어렵다’고 응답한 집단의 가해 경험률은 37.7%로 약 18.3%p 차이 남

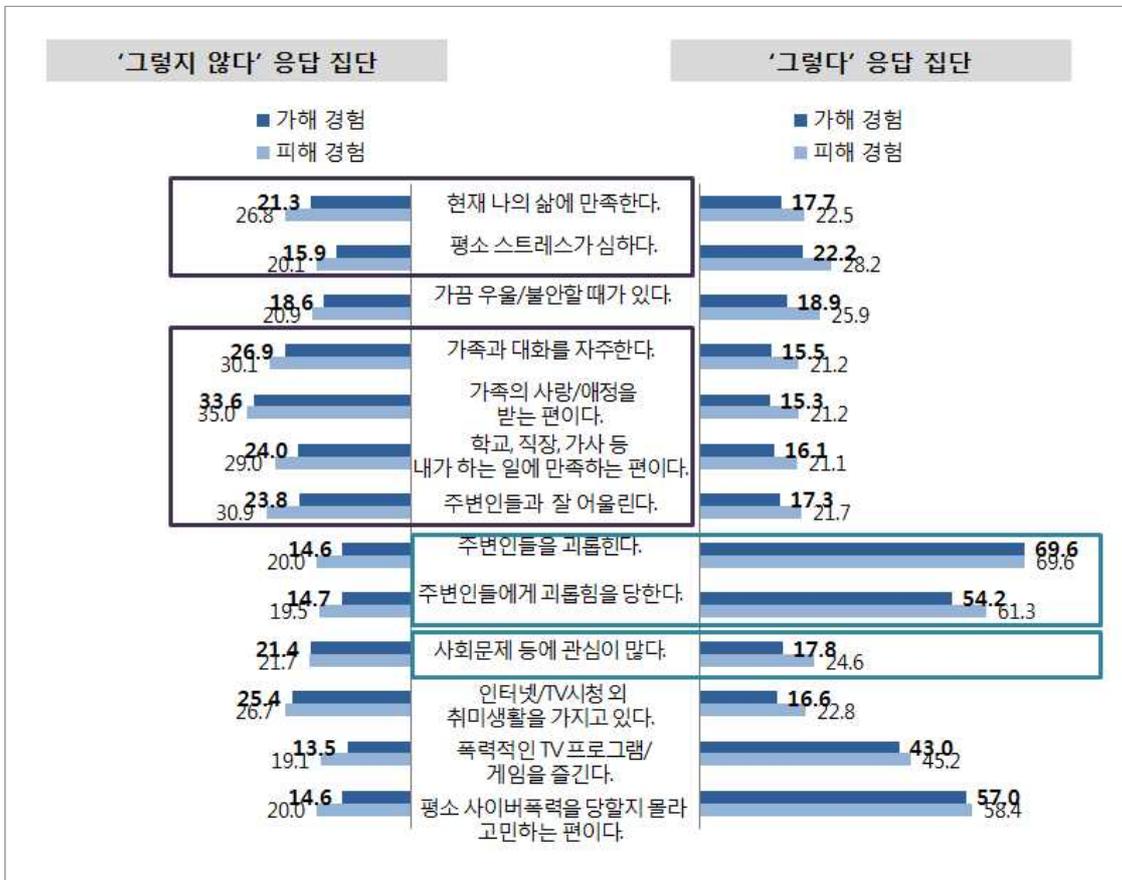
[그림 4-4-3] 성인 유해 콘텐츠에 대한 인식별 사이버폭력 경험 (%)



2) 환경요인별

- ‘현재 나의 삶에 만족한다.’, ‘가족과 대화를 자주한다.’, ‘가족의 사랑/애정을 받는 편이다.’, ‘내가 하는 일에 만족하는 편이다.’ 및 ‘주변인들과 잘 어울린다.’에 대해 부정적인 응답을 한 집단일수록 상대적으로 사이버폭력 가·피해 경험률 높음
- 특히 직장 등 주변인들을 괴롭힌 경험이 많거나 괴롭힘을 당한 경험이 많은 집단은 사이버폭력 가·피해 경험률이 60%대 이상으로 매우 높게 조사됨
- 반대로 ‘사회 관심도’가 높고 ‘인터넷이나 TV 시청 외에 취미생활을 가지고 있는’ 집단은 그렇지 않은 집단에 비해 사이버폭력 가·피해 경험률이 평균 3%p 낮음

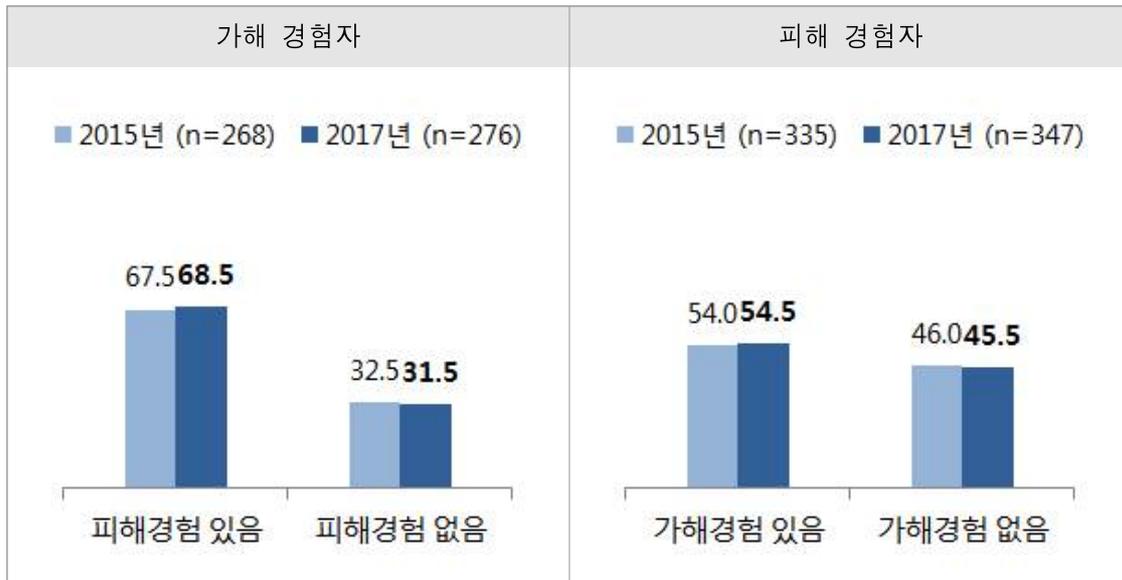
[그림 4-4-4] 성인 개인 환경요인별 사이버폭력 경험 (%)



3) 사이버폭력 가·피해 상관성

- 사이버폭력 가해 경험이 있는 성인들 중 68.5%가 사이버폭력 피해 경험이 있으며, 피해 경험자의 54.5%는 가해 경험도 있는 것으로 조사됨
- 사이버폭력 가해 및 피해 상관성 결과는 2015년도와 유사함

[그림 4-4-5] 성인 사이버폭력 가·피해 상관성 (%)



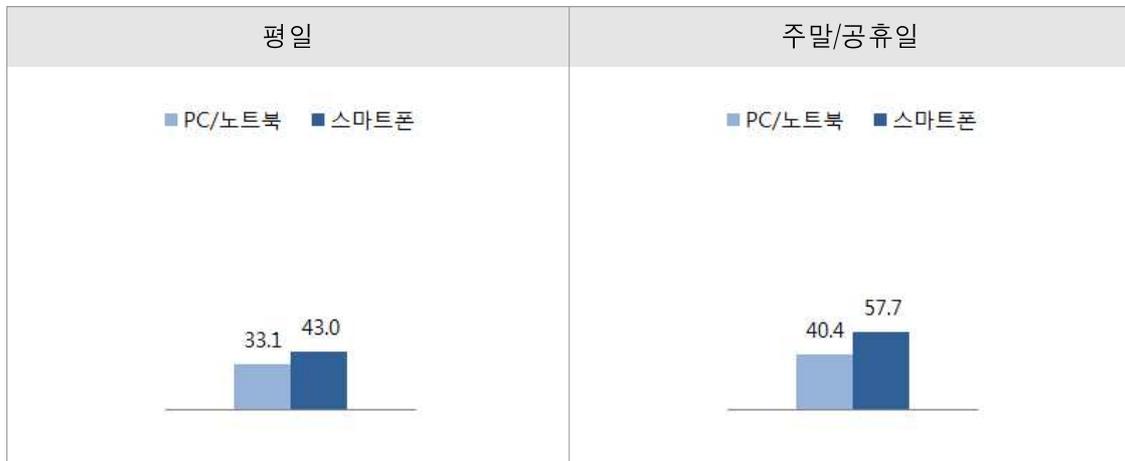
5. 유튜브(YouTube) 이용 행태

1) 이용 현황

(1) 이용 시간

- 평일보다는 시간적 여유가 많은 주말/공휴일에, 이동성 및 편의성이 높은 스마트폰을 이용하여 유튜브 동영상을 시청하는 경우 많음
- 20대가 타 연령대에 비하여 유튜브를 오래 이용하는 것으로 나타남

[그림 4-5-1] 성인 유튜브 평균 이용 시간 (분)



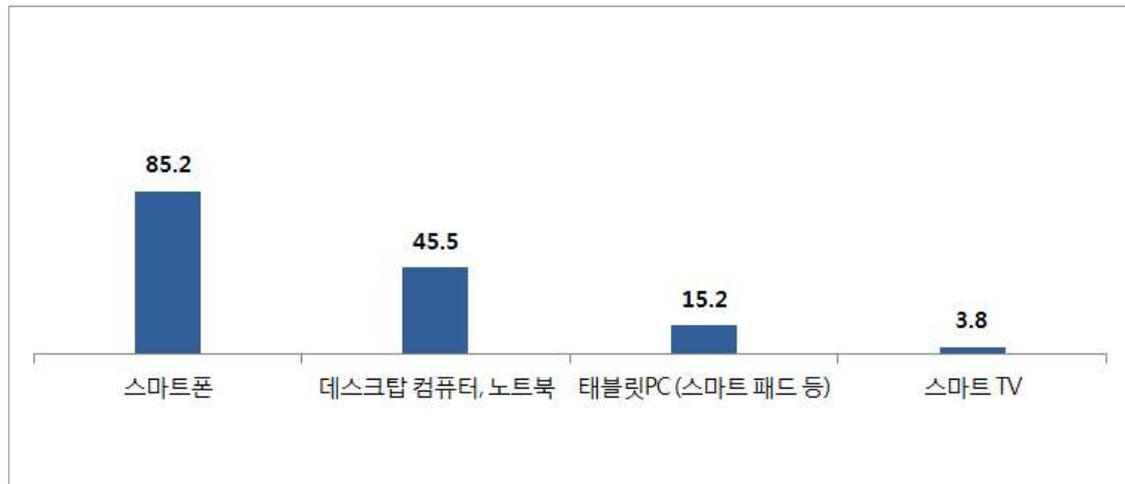
[표 4-5-1] 성인 유튜브 평균 이용 시간 (분)

base: 전체 (사례수)		전체 (1,500)	연령				성별	
			20대 (324)	30대 (356)	40대 (416)	50대 (404)	남자 (768)	여자 (732)
평일	PC,노트북	33.1	39.9	39.7	28.3	26.7	33.7	32.4
	스마트폰	43.0	59.2	50.9	36.0	30.4	43.5	42.5
주말/ 공휴일	PC,노트북	40.4	51.3	49.1	35.8	28.8	43.2	37.5
	스마트폰	57.7	83.2	69.1	47.6	37.8	57.4	58.1

(2) 이용 기기

- 성인들은 유튜브 동영상 시청 시 ‘스마트폰’을 가장 많이 사용함(85.2%)
- 연령이 높을수록 ‘데스크탑 컴퓨터 또는 노트북’ 사용 비율이 높게 나타나며, 20~30대에서 태블릿PC 이용률이 상대적으로 높음

[그림 4-5-2] 성인 유튜브 시청 시 이용 기기 (복수응답, %)



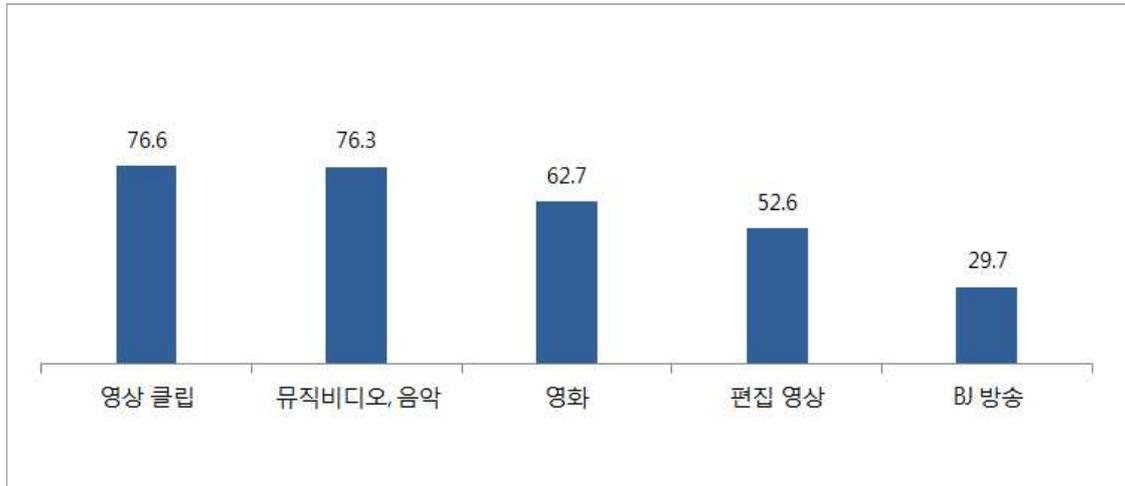
[표 4-5-2] 성인 유튜브 시청 시 이용 기기 (복수응답, %)

base: 유튜브 이용자 (사례 수)	전체 (1,353)	연령				성별	
		20대 (297)	30대 (328)	40대 (377)	50대 (351)	남자 (705)	여자 (648)
스마트폰	85.2	88.2	91.2	83.0	79.5	84.3	86.3
데스크탑 컴퓨터, 노트북	45.5	41.1	41.2	47.2	51.3	49.5	41.0
태블릿PC (스마트패드 등)	15.2	17.2	18.9	14.3	11.1	16.2	14.2
스마트 TV	3.8	3.4	4.0	4.5	3.1	3.7	3.9

(3) 시청 영상 종류

- 유튜브를 통하여 성인들이 주로 시청하는 영상물은 ‘영상 클립’, ‘뮤직비디오, 음악’, ‘영화’, ‘편집 영상’, ‘BJ 방송’의 순임
- 20대의 경우 응답자의 절반가량이 BJ 방송을 많이 시청하는 것으로 나타났으며, 타 연령대에 비해 BJ 방송에 대해 높은 시청률을 보임

[그림 4-5-3] 성인 유튜브 시청 영상 종류 (복수응답, %, 기타응답 제외)



[표 4-5-3] 성인 유튜브 시청 영상 종류 (복수응답, %, 기타응답 제외)

base: 유튜브 이용자 (사례 수)	전체 (1,353)	연령				성별	
		20대 (297)	30대 (328)	40대 (377)	50대 (351)	남자 (705)	여자 (648)
영상 클립 ²⁰⁾	76.6	70.7	79.3	78.2	77.5	75.3	78.1
뮤직비디오, 음악 ²¹⁾	76.3	76.4	73.5	76.1	78.9	71.8	81.2
영화 ²²⁾	62.7	47.8	64.0	69.8	66.4	61.6	63.9
편집 영상 ²³⁾	52.6	53.9	50.6	52.0	54.1	32.1	27.2
BJ 방송 ²⁴⁾	29.7	49.5	30.5	22.0	20.5	32.1	27.2

20) TV에서 방영된 음악 프로그램, 드라마, 뉴스 등을 짧게 편집해 놓은 영상

21) 뮤직비디오, 음악 및 연주 영상 등

22) 영화 및 영화 예고편, 무료 또는 유료 모두 포함

23) 특정 주제에 대한 사진을 수집/편집하여 만든 영상

24) 개인 진행자가 방송을 기획/촬영/편집하여 사전에 녹화한 것을 보여주는 영상

(4) 시청 방식

- 대부분의 성인들이 ‘업로드 되어 있는 영상 시청’하는 방식으로 유튜브를 이용함. ‘업로드 된 영상 시청을 하면서 직접 촬영/편집한 영상을 업로드’하는 경우는 전체의 5.8%에 불과함
- ‘업로드 영상 시청과 동시에 본인 제작 영상을 업로드’한다는 응답은 30대가 가장 높았으며, ‘업로드 영상 시청, 본인 제작 영상 업로드, 시청 영상을 타인과 공유’한다는 응답은 40~50대에서 가장 높게 나타남

[그림 4-5-4] 성인 유튜브 시청 방식 (%)



[표 4-5-4] 성인 유튜브 시청 방식 (%)

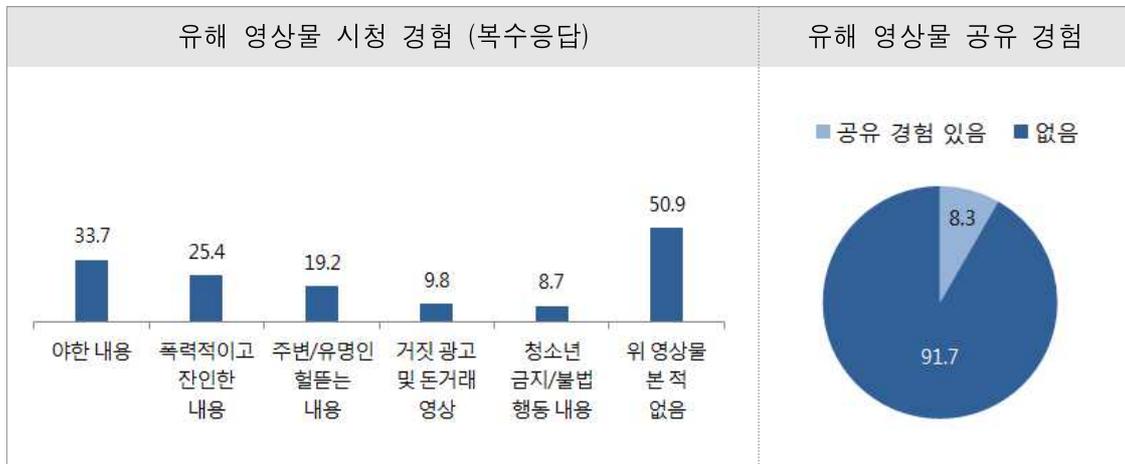
base: 유튜브 이용자 (사례 수)	전체 (1,353)	연령				성별	
		20대 (297)	30대 (328)	40대 (377)	50대 (351)	남자 (705)	여자 (648)
나는 업로드 되어 있는 영상을 시청한다	91.9	93.3	88.4	92.0	93.7	90.4	93.5
나는 업로드 되어 있는 영상을 시청하고, 내가 직접 촬영·편집한 영상을 업로드 하기도 한다	5.8	5.1	9.8	5.3	3.4	7.4	4.2
나는 업로드 되어 있는 영상을 시청하고, 내가 직접 촬영·편집한 영상을 업로드 하기도 하며, 내가 시청한 영상을 다른 사람들에게 공유한다	2.3	1.7	1.8	2.7	2.8	2.3	2.3

2) 유해 영상물 시청 및 공유 현황

(1) 유해 영상물 시청 및 공유 경험

- 유튜브 성인 이용자 중 절반(49.1%)이 유튜브를 통해 유해 영상물을 시청한 경험이 있으며, 시청한 유해 영상물 종류는 ‘야한 내용의 영상’이 33.7%로 가장 많음. 여성에 비해 남성의 유해 영상물 접촉 경험률이 높게 나타남
- 유튜브에서 유해 영상물을 시청한 후 남에게 공유한 경험이 있는 비율은 약 91.7%로 집계됨

[그림 4-5-5] 성인 유튜브를 통한 유해 영상물 시청 및 공유 경험 (%)



[표 4-5-5] 성인 유튜브를 통한 유해 영상물 시청 경험 (복수응답, %)

base: 유튜브 이용자 (사례 수)	전체 (1,353)	연령				성별	
		20대 (297)	30대 (328)	40대 (377)	50대 (351)	남자 (705)	여자 (648)
야한 내용	33.7	26.3	32.0	38.7	36.2	44.1	22.4
폭력적이고 잔인한 내용	25.4	21.9	25.0	28.9	25.1	29.5	21.0
주변/유명인 헐뜯는 내용	19.2	17.5	19.2	22.0	17.7	20.7	17.6
거짓광고 및 돈거래 영상	9.8	9.8	8.8	11.1	9.4	11.9	7.6
청소년 금지/불법행동	8.7	7.1	9.8	10.3	7.4	9.9	7.4
위 영상물 본 적 없음	50.9	57.9	50.6	46.2	50.4	41.3	61.4

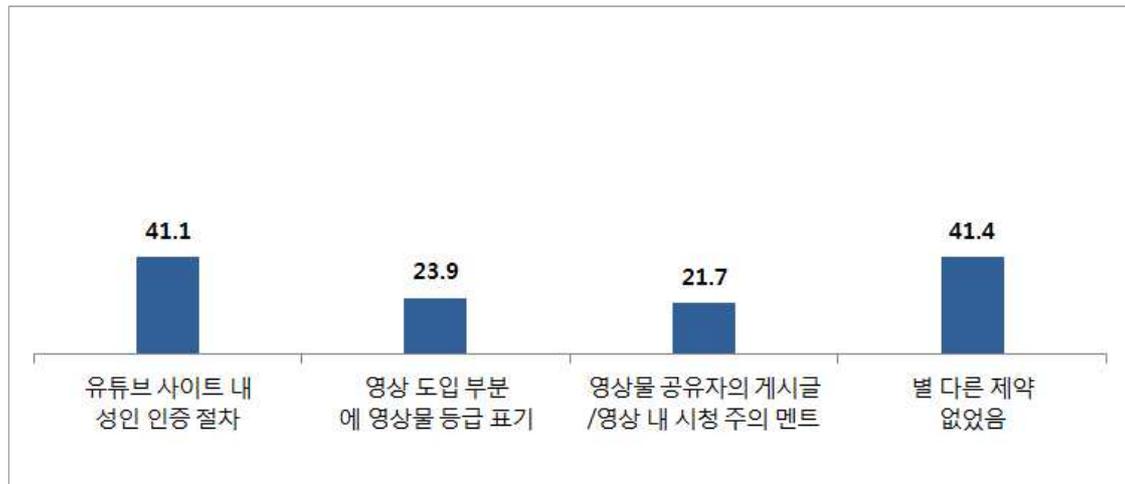
[표 4-5-6] 성인 유튜브를 통한 유해 영상물 공유 경험 (%)

base: 유튜브를 통한 유해 영상물 시청 경험자 (사례 수)	전체 (664)	연령				성별	
		20대 (125)	30대 (162)	40대 (203)	50대 (174)	남자 (414)	여자 (250)
공유 경험 있음	8.3	7.2	11.7	8.9	5.2	8.0	8.8
공유 경험 없음	91.7	92.8	88.3	91.1	94.8	92.0	91.2

(2) 유해 영상물 시청 시 제약

- 유튜브를 통해 유해 영상물 시청 시 ‘별다른 제약 없었다’고 응답한 비율이 41.4%로 가장 많음
- 유튜브 사이트 내 성인 인증 절차를 거쳤다는 응답은 10명 중 4명꼴로 나타남

[그림 4-5-6] 성인 유튜브를 통한 유해 영상물 시청 시 제약 (복수응답, %)



[표 4-5-7] 성인 유튜브를 통한 유해 영상물 시청 시 제약 (복수응답, %)

base: 유튜브를 통한 유해 영상물 시청 경험자 (사례 수)	전체 (664)	연령				성별	
		20대 (125)	30대 (162)	40대 (203)	50대 (174)	남자 (414)	여자 (250)
유튜브 사이트 내 성인 인증 절차	41.1	37.6	42.6	44.3	38.5	46.4	32.4
영상 도입 부분에 영상물 등급 표기	23.9	20.8	21.0	30.0	21.8	24.6	22.8
영상물 공유자의 게시물 /영상 내 시청 주의 멘트	21.7	19.2	27.2	23.6	16.1	21.7	21.6
별 다른 제약 없었음	41.4	44.8	35.8	38.4	47.7	37.0	48.8

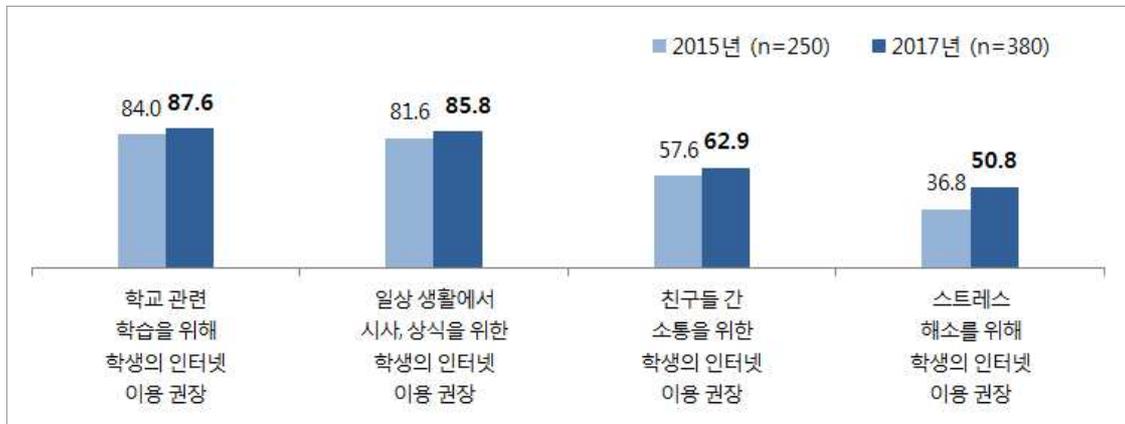
제5절. 교사 대상 조사결과

1. 학생의 인터넷 이용 인식

1) 학생의 인터넷 이용에 대한 견해

- 교사들 대부분 교육, 학습, 숙제 및 시사, 상식, 교양 등을 위한 학생들의 인터넷 이용을 긍정적으로 생각함
- 2015년도 조사 결과 대비 친구와의 소통이나, 개인적 놀이/스트레스 해소를 위한 인터넷 이용에 대해서도 긍정적으로 보는 비율이 상승함
- 담당 교급이 높고, 수도권 지역 학교일수록 학생의 인터넷 이용을 긍정적으로 보는 교사 비율이 상대적으로 높음

[그림 5-1-1] 학생의 인터넷 이용에 대한 견해 (%)



[표 5-1-1] 학생의 인터넷 이용에 대한 견해 (%)

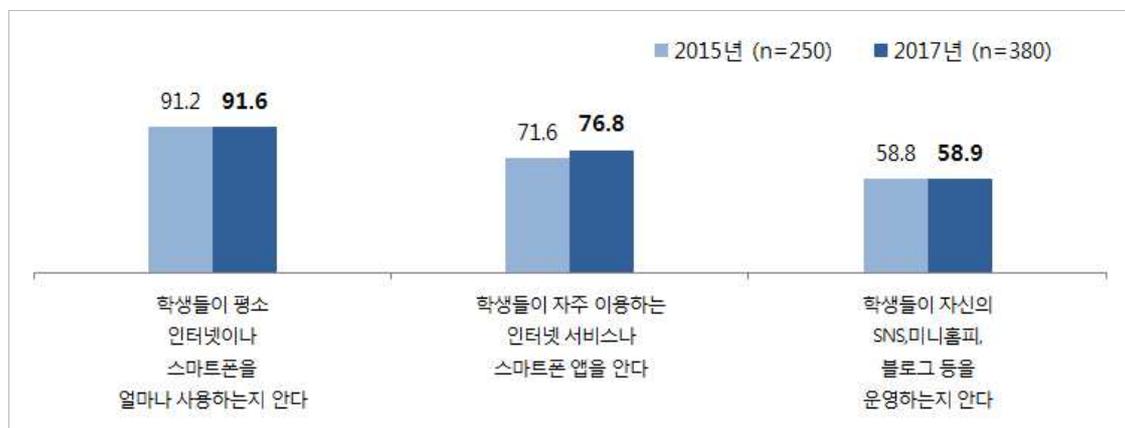
base: 교사 전체 (사례수)	전체 (380)	학생 교급			거주지역 ²⁵⁾	
		초등 (128)	중등 (133)	고등 (119)	수도권 (128)	비수도권 (252)
학교 관련 학습을 위해 학생의 인터넷 이용 권장	87.6	82.8	88.0	92.4	90.6	86.1
일상 생활에서 시사, 상식을 위한 인터넷 이용 권장	85.8	84.4	85.7	87.4	88.3	84.5
친구들 간 소통을 위한 학생의 인터넷 이용 허용	62.9	53.1	63.2	73.1	65.6	61.5
스트레스 해소를 위해 학생의 인터넷 이용 권장	50.8	46.9	49.6	56.3	53.1	49.6

25) 수도권: 서울, 경기도, 인천 / 비수도권: 수도권 이외 지역

2) 학생의 인터넷 이용에 대한 인지

- 교사의 대부분(91.6%)이 ‘학생들이 평소 인터넷이나 스마트폰 사용시간을 알고 있다’고 응답했으며, ‘학생들이 자주 이용하는 인터넷 서비스나 스마트폰 앱 등에 대해 알고 있다’는 응답 또한 높게 나타남(76.8%). 한편 ‘학생들의 SNS, 미니홈피, 블로그 등을 운영여부’에 대해 아는 교사 비율(58.9%)로 상대적으로 낮은 수준임
- 대체로 수도권 지역 교사들의 ‘학생의 인터넷 이용에 대한 인지비율’이 높음

[그림 5-1-2] 학생의 인터넷 이용에 대한 인지 (복수응답, %)



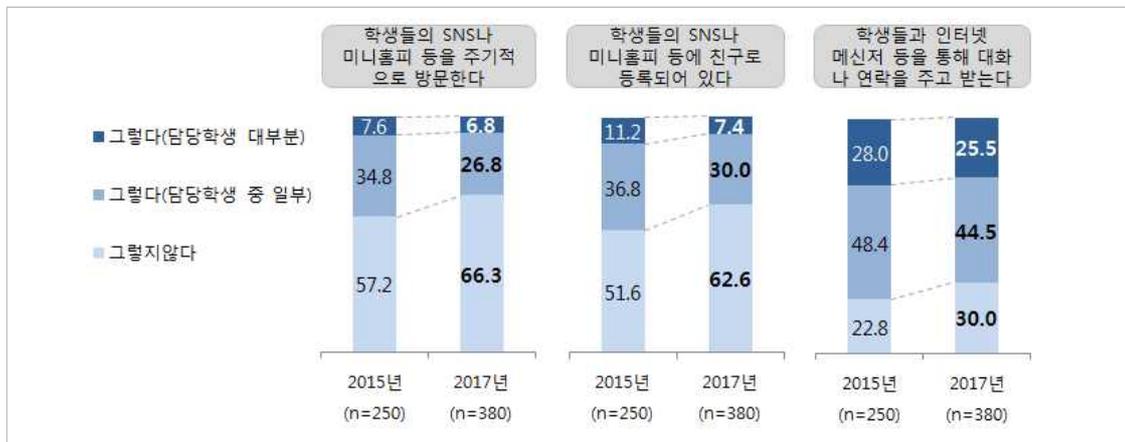
[표 5-1-2] 학생의 인터넷 이용에 대한 인지 (복수응답, %)

base: 교사 전체 (사례수)	전체 (380)	학생 교급			거주지역	
		초등 (128)	중등 (133)	고등 (119)	수도권 (128)	비수도권 (252)
학생들이 평소 인터넷이나 스마트폰을 얼마나 사용하는지 안다	91.6	88.3	95.5	90.8	93.0	90.9
학생들이 자주 이용하는 인터넷 서비스나 스마트폰 앱을 안다	76.8	82.8	77.4	69.7	77.3	76.6
학생들이 자신의 SNS, 미니홈피, 블로그 등을 운영하지 안다	58.9	56.3	63.2	57.1	60.9	57.9

3) 학생과의 온라인 교류 경험

- 학생들의 SNS(페이스북, 카카오토티, 인스타그램)나 미니홈피 등을 주기적으로 방문'하는지에 대하여 '그렇지 않다'는 응답이 가장 많음(66.3%)
- '학생들의 SNS(페이스북, 카카오토티, 인스타그램)나 미니홈피 등에 친구로 등록'되어 있는지에 대해서는 응답 교사의 62.6%가 '그렇지 않다'고 응답하였고, 다음으로 '담당 학생 중 일부만'(30.0%), '담당 학생 대부분'(7.4%) 순으로 나타남
- '학생들과 인터넷 메신저(카카오토티, 라인, 위챗) 등을 통해 대화나 연락'을 하는지에 대해서 교사 44.5%가 '담당 학생 중 일부만'이라고 응답함
- 전반적으로 2015년 대비 학생과의 온라인 교류 경험이 줄어들

[그림 5-1-3] 학생과의 온라인 교류 경험 (%)



[표 5-1-3] 학생과의 온라인 교류 경험 (%)

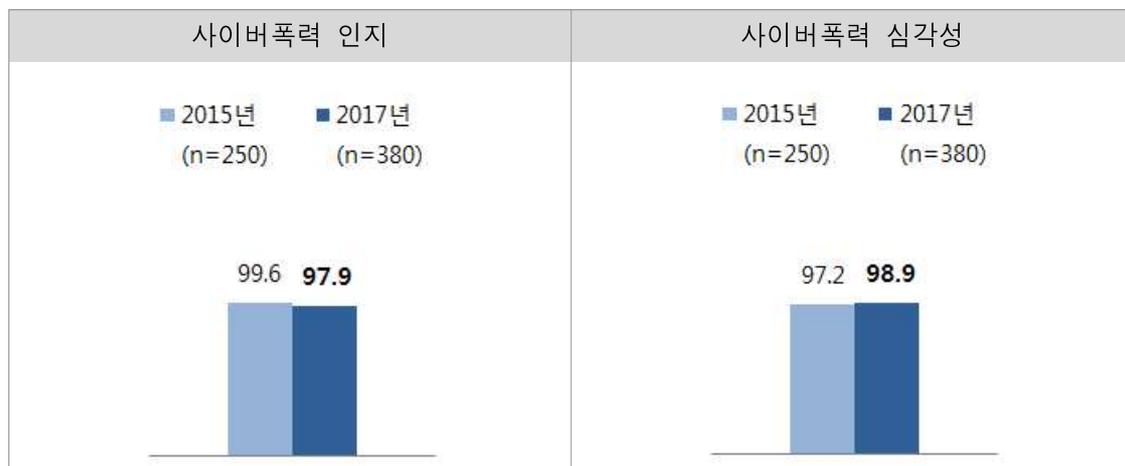
base: 교사 전체 (사례수)	전체 (380)	학생 교급			거주지역	
		초등 (128)	중등 (133)	고등 (119)	수도권 (128)	비수도권 (252)
학생들의 SNS나 미니홈피 등을 주기적으로 방문함	33.7	21.1	42.1	37.8	37.5	31.7
학생들의 SNS나 미니홈피 등에 친구로 등록됨	37.4	21.9	46.6	43.7	42.2	34.9
학생들과 인터넷 메신저 등을 통해 대화나 연락함	70.0	63.3	72.2	74.8	69.5	70.2

2. 사이버폭력 인식 및 대응

1) 사이버폭력 및 사이버폭력 심각성 인지

- 대부분의 교사가 사이버폭력 및 그 심각성을 인지함
- 사이버폭력 대응교육을 이수한 교사는 사이버폭력의 심각성에 대해 ‘매우 심각하다’라고 인식하는 비율(70.0%)이 교육 미이수자(58.4%) 대비 높음

[그림 5-2-1] 사이버폭력 및 사이버폭력 심각성 인지 (%)



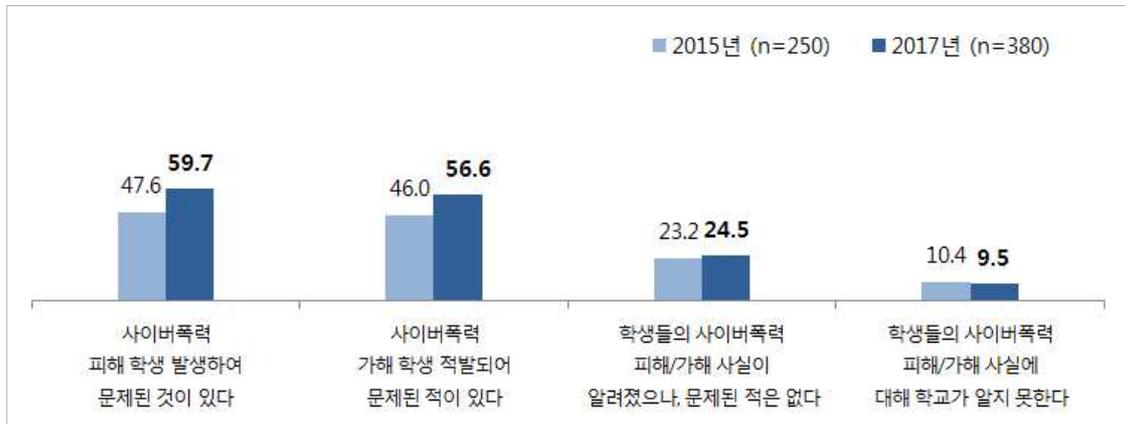
[표 5-2-1] 사이버폭력 심각성 인지정도 (%)

base: 교사 전체 (사례 수)	전체 (380)	학생 교급			사이버폭력 대응 교육 이수	
		초등 (128)	중등 (133)	고등 (119)	이수 (303)	미이수 (77)
① 전혀 심각하지 않다	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
② 심각하지 않다	1.1	1.6	0.8	0.8	0.7	2.6
③ 심각하다	31.3	22.7	28.6	43.7	29.4	39.0
④ 매우 심각하다	67.6	75.8	70.7	55.5	70.0	58.4
종합 결과						
①+② 심각하지 않음	1.1	1.6	0.8	0.8	0.7	2.6
③+④ 심각	98.9	98.4	99.2	99.2	99.3	97.4
평균 : (4점)	3.7	3.7	3.7	3.5	3.7	3.6

2) 교내 사이버폭력 발생 현황

- 교사 10명 중 5~6명은 사이버폭력 피해 또는 가해 학생이 발생/적발되어 문제를 겪은 경험이 있음
- 2015년 조사결과 대비 교내 사이버폭력 가/피해 학생 발생빈도가 높아짐
- 교내 사이버폭력 가/피해 학생 발생으로 문제된 경우는 중학교, 고등학교, 초등학교 순으로 높은 빈도를 보이며, 수도권 지역에서 비교적 많이 발생함

[그림 5-2-2] 교내 사이버폭력 발생 현황 (복수응답, %)



[표 5-2-2] 교내 사이버폭력 발생 현황 (복수응답, %)

base: 교사 전체 (사례수)	전체 (380)	학생 교급			거주지역	
		초등 (128)	중등 (133)	고등 (119)	수도권 (128)	비수도권 (252)
사이버폭력 피해 학생 발생으로 문제된 적 있음	59.7	43.8	77.4	57.1	69.5	54.8
사이버폭력 가해 학생이 적발로 문제된 적 있음	56.6	41.4	73.7	53.8	66.4	51.6
학생들의 사이버폭력 피해나 가해 사실이 있었으나, 문제된 적은 없음	24.5	31.3	19.5	22.7	28.9	22.2
학생들의 사이버폭력 피해나 가해 사실에 대해 학교가 알지 못함	9.5	7.0	12.8	8.4	14.1	7.1

3) 사이버폭력 가피해 대응

(1) 관련 규정/프로그램 운영 여부

- 교사 중 59.2%가 현재 재직 중인 학교에 사이버폭력 가/피해 관련 규정이나 프로그램이 운영되고 있다고 응답했으나, 상당수(25.3%)는 사이버폭력 가/피해 관련 교내 규정이나 프로그램 운영여부에 대해 알지 못함
- 2015년 대비 규정/프로그램 운영율 9.6%p 하락함
- 사이버폭력 가/피해 관련 교내 규정이나 프로그램 운영여부 인지율은 사이버폭력 대응교육 이수자 또는 수도권 지역 내 교사 집단이 상대적으로 더 높음

[그림 5-2-3] 관련 규정/프로그램 운영 여부 (%)



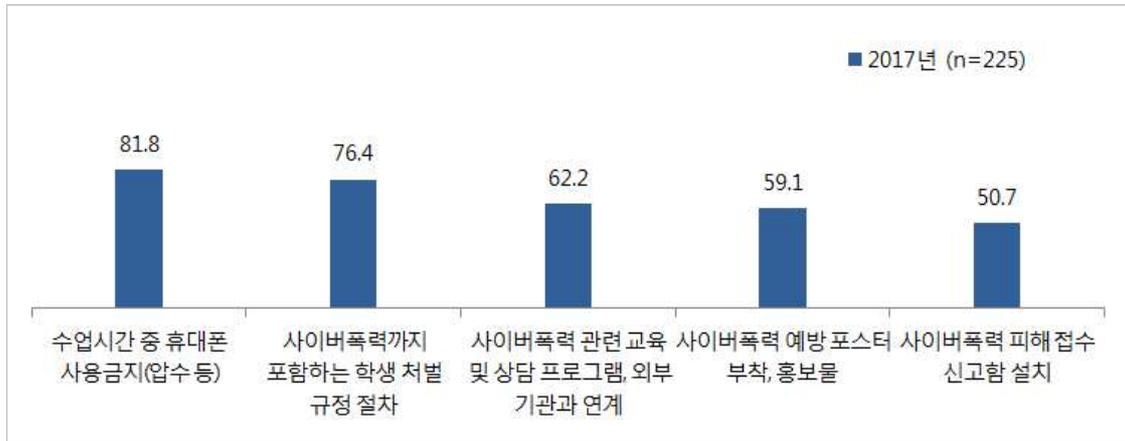
[표 5-2-3] 관련 규정/프로그램 운영 여부 (%)

base: 교사 전체 (사례수)	전체 (380)	사이버폭력 대응교육이수		거주지역	
		이수 (303)	비이수 (77)	수도권 (128)	비수도권 (252)
있음	59.2	61.7	49.4	69.5	54.0
없음	15.5	15.2	16.9	11.7	17.5
모름	25.3	23.1	33.8	18.8	28.6

(2) 운영 중인 규정/프로그램

- 사이버폭력 관련 교내 규정이나 프로그램으로는 ‘수업시간 중 휴대폰 사용금지’, ‘학생 처벌규정 절차’, ‘교육/상담 프로그램’, ‘사이버폭력 예방 홍보’, ‘사이버폭력 피해접수 신고함 설치’ 순으로 활발히 운영되고 있음
- ‘학생 처벌 규정 절차’의 경우는 중/고등학교 대부분이 해당되나, 초등학교의 경우는 약 과반수(52.3%) 정도만이 교내에 적용하고 있는 것으로 나타남

[그림 5-2-4] 운영 중인 규정/프로그램 (복수응답, %)



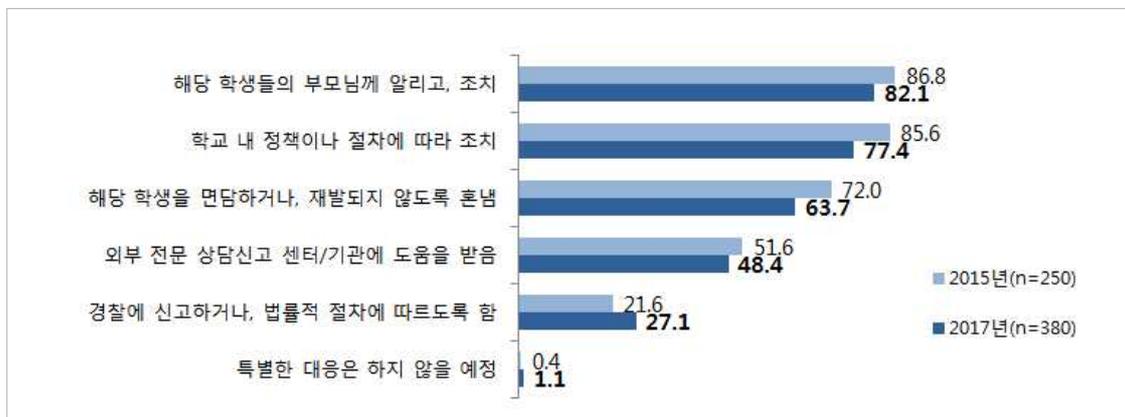
[표 5-2-4] 운영 중인 규정/프로그램 (복수응답, %)

base: 교사 전체 (사례수)	전체 (225)	학생 교급		
		초등 (74)	중등 (85)	고등 (66)
수업시간 중 휴대폰 사용금지(압수 등)	86.6	85.2	85.7	89.1
사이버폭력까지 포함하는 학생 처벌 규정 절차	71.3	52.3	82.0	79.8
사이버폭력 관련 교육/상담 프로그램, 외부 기관 연계	59.7	52.3	64.7	62.2
사이버폭력 예방을 위한 포스터 부착, 홍보물	57.1	54.7	51.1	66.4
사이버폭력 피해 접수를 위한 신고함 설치	54.7	46.9	58.6	58.8

(3) 가피해 대응법

- 교사들은 담당 학생의 사이버폭력 가해 및 피해 관련 대응방식에 대해 ‘해당 학생들의 부모님께 알리고, 조치’(82.1%) > ‘학교 내 정책이나 절차에 따라 조치’(77.4%) > ‘해당 학생을 면담하거나, 재발되지 않도록 훈육’(63.7%) 순으로 응답함
- 2015년에 비해 전반적으로 사이버폭력 대응 비율 낮아진 결과를 보임
- 상대적으로 수도권 소재 교사의 경우 '학교 내 정책이나 절차에 따른 조치' 또는 '외부 전문 상담신고 센터/기관'을 통한 대응이 비수도권 대비 활발함

[그림 5-2-5] 교내 사이버폭력 발생 시 대응조치 (복수응답, %)



[표 5-2-5] 교내 사이버폭력 발생 시 대응조치 (복수응답, %)

base: 교사 전체 (사례수)	전체 (380)	학생 교급			거주지역	
		초등 (128)	중등 (133)	고등 (119)	수도권 (128)	비수도권 (252)
해당 학생들의 부모님께 알리고, 조치함	82.1	89.1	82.7	73.9	82.8	81.7
학교 내 정책이나 절차에 따라 조치함	77.4	74.2	80.5	77.3	83.6	74.2
해당 학생 면담 또는 재발되지 않도록 훈육	63.7	75.8	61.7	52.9	63.3	63.9
외부 전문 상담신고 센터/기관에 도움을 받음	48.4	48.4	49.6	47.1	57.8	43.7
경찰에 신고하거나, 법률적 절차에 따르도록 함	27.1	21.9	31.6	27.7	28.9	26.2
특별한 대응은 하지 않을 예정	1.1	0.0	2.3	0.8	0.8	1.2

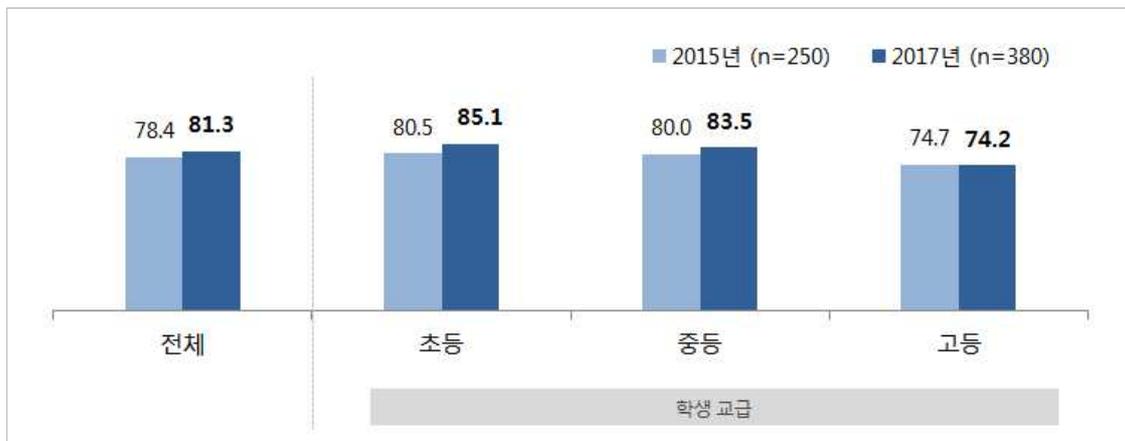
3. 사이버폭력 대응 및 예방 역할

1) 사이버폭력 관련 규정 및 프로그램

(1) 규정 및 프로그램 효과성 평가

- 교사 대부분(81.3%)은 사이버폭력 대응 및 예방 측면에서 교내 규정 및 프로그램의 효과를 긍정적으로 봄
- 2015년 대비 전반적으로 긍정적인 평가 비율 소폭 상승함
- 교급이 높아질수록 사이버폭력 관련 규정이나 프로그램의 효과에 대해 긍정적인 교사 비율 낮아지는 경향이 있으며, 사이버폭력 대응교육 이수자 및 수도권 소재 교사는 사이버폭력 관련 규정이나 프로그램의 효과에 대해 더 긍정적임

[그림 5-3-1] 사이버폭력 관련 규정 및 프로그램 효과성 평가 (단위: %)



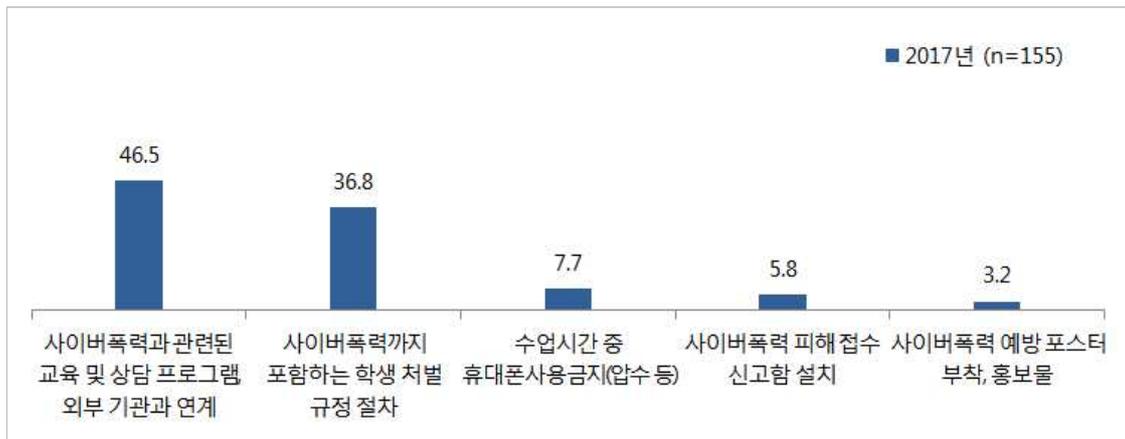
[표 5-3-1] 사이버폭력 관련 규정 및 프로그램 효과성 평가 (%)

base: 교사 전체 (사례수)	전체 (225)	사이버폭력 대응교육이수		거주지역	
		이수 (187)	비이수 (38)	수도권 (89)	비수도권 (136)
효과있다 + 매우 효과있다	81.3	84.0	68.4	85.4	78.7

(2) 도입 필요 규정 및 프로그램

- 학교에 도입이 필요한 규정 및 프로그램으로 '사이버폭력 관련 교육 및 상담 프로그램(46.5%)'과 '학생 처벌 규정 절차(36.8%)'에 대한 의견이 가장 많음
- 초등학교 교사의 경우 '사이버폭력과 관련된 교육 및 상담 프로그램, 외부 기관과 연계'가 필요하다고 인식하는 비율(63.0%)이 타 교급 교사 대비 상당히 높은 편임

[그림 5-3-2] 도입이 필요한 사이버폭력 관련 정책 (%)



[표 5-3-2] 도입이 필요한 사이버폭력 관련 정책 (%)

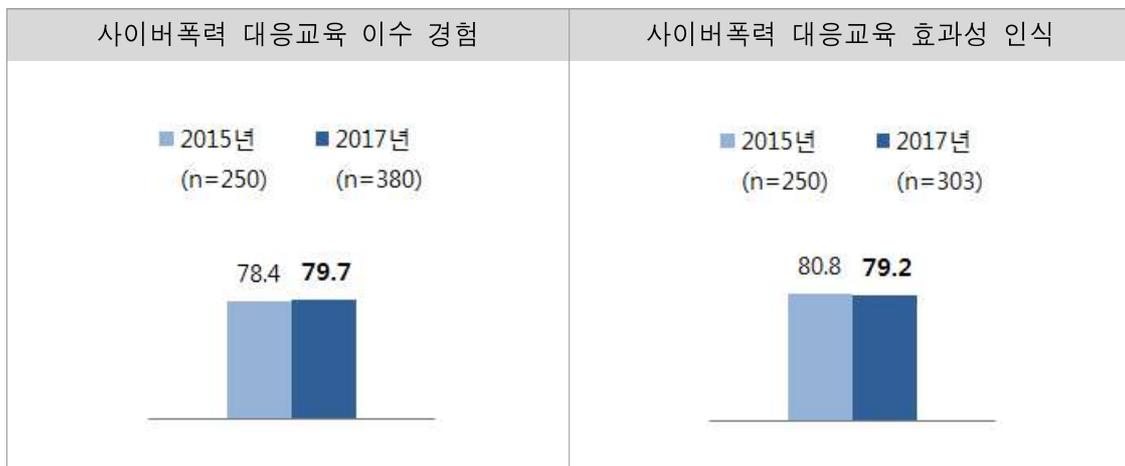
base: 교사 전체 (사례수)	전체 (155)	학생 교급			거주지역	
		초등 (54)	중등 (48)	고등 (53)	수도권 (39)	비수도권 (116)
사이버폭력과 관련된 교육 및 상담 프로그램, 외부 기관과 연계	46.5	63.0	31.3	43.4	46.2	46.6
사이버폭력까지 포함하는 학생 처벌 규정 절차	36.8	24.1	45.8	41.5	38.5	36.2
수업시간 중 휴대폰(스마트폰 사용금지(압수 등)	7.7	1.9	16.7	5.7	2.6	9.5
사이버폭력 피해 접수를 위한 신고함 설치	5.8	3.7	4.2	9.4	10.3	4.3
사이버폭력 예방을 위한 포스터 부착, 홍보물	3.2	7.4	2.1	0.0	2.6	3.4

2) 사이버폭력 관련 교육

(1) 사이버폭력 대응교육 이수 경험 및 평가

- 응답 교사의 약 80%가 사이버폭력 대응교육 이수 경험이 있으며, 이수자 중 대부분(79.2%)이 교육 효과에 대해 긍정적으로 평가함
- 2015년과 대응교육 이수 경험률 및 교육 효과성 평가 수준에 큰 차이 없음
- 교급이 낮고, 수도권 소재 교사일수록 참여한 교육에 대한 긍정 비율이 높음

[그림 5-3-3] 사이버폭력 대응교육 이수 경험 및 교육 효과성 인식 (단위: %)



[표 5-3-3] 사이버폭력 대응교육 이수 경험 (단위: %)

base: 교사 전체 (사례수)	전체 (380)	학생 교급			거주지역	
		초등 (128)	중등 (133)	고등 (119)	수도권 (128)	비수도권 (252)
사이버폭력 대응교육 이수 경험	79.7	81.3	81.2	76.5	85.9	76.6

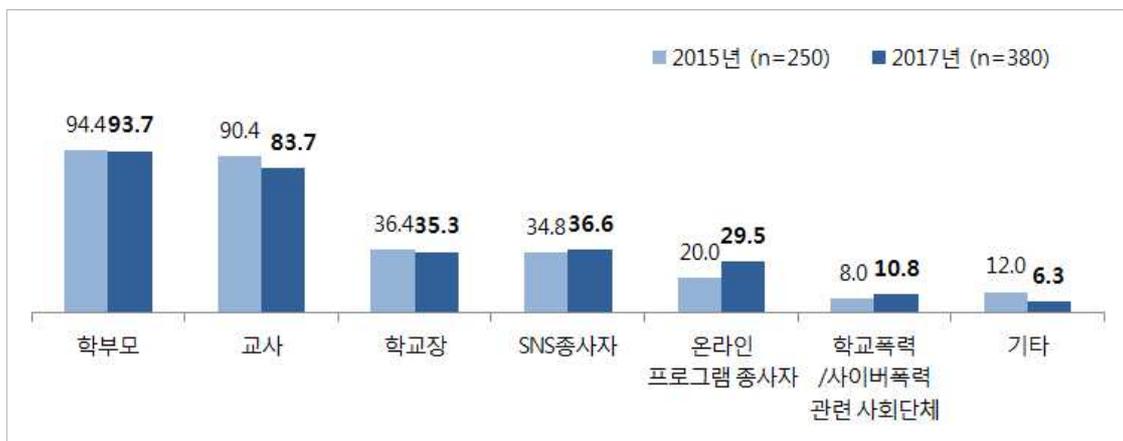
[표 5-3-4] 사이버폭력 대응교육 효과성 인식 (단위: %)

base: 교육 경험자 (사례수)	전체 (303)	학생 교급			거주지역	
		초등 (104)	중등 (108)	고등 (91)	수도권 (110)	비수도권 (193)
사이버폭력 대응교육 효과성 인식	79.2	87.5	79.6	69.2	83.6	76.7

(2) 대응교육 대상 우선순위

- 교사들은 ‘학부모’(93.7%)와 ‘교사’(83.7%)가 사이버폭력 대응교육을 우선적으로 받아야 한다고 생각하며, 다음으로 ‘SNS 종사자’(36.6%), ‘학교장(35.3%)’, ‘온라인 교육프로그램 종사자’(29.5%) 순의 빈도를 보임
- 2015년 대비 교육 대상자로 ‘교사’를 꼽은 응답자는 소폭 감소(6.7%p)했으며, 반대로 ‘SNS 종사자’와 ‘온라인 프로그램 종사자’ 응답 비율은 각각 1.8%p, 9.5%p 증가함

[그림 5-3-4] 사이버폭력 대응교육 대상 우선순위 (복수응답, %)



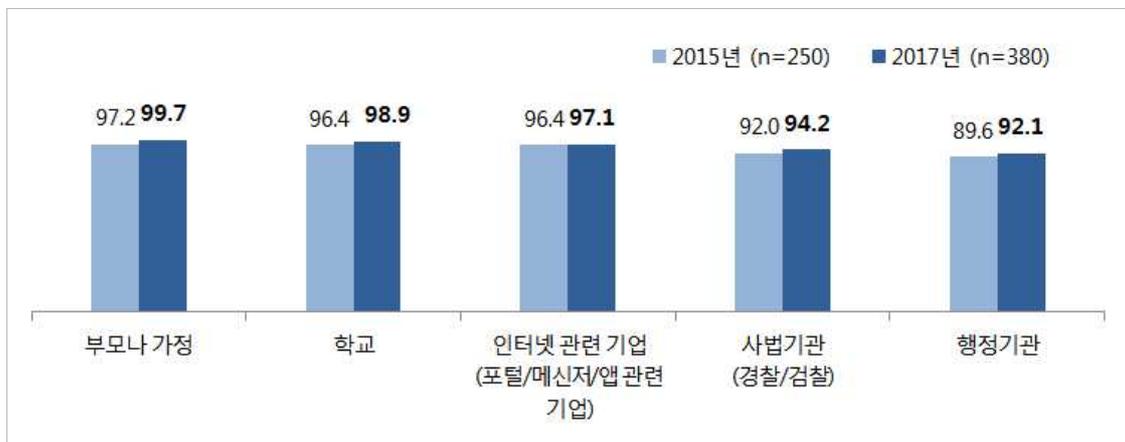
[표 5-3-5] 사이버폭력 대응교육 대상 우선순위 (복수응답, %)

base: 교사 전체 (사례수)	전체 (380)	학생 교급			거주지역	
		초등 (128)	중등 (133)	고등 (119)	수도권 (128)	비수도권 (252)
학부모	93.7	96.1	94.7	89.9	95.3	92.9
교사	83.7	80.5	85.0	85.7	86.7	82.1
SNS종사자	36.6	33.6	39.1	37.0	35.2	37.3
학교장	35.3	37.5	30.1	38.7	35.2	35.3
온라인 프로그램 종사자	29.5	36.7	29.3	21.8	25.0	31.7
학교폭력/사이버폭력 관련 사회단체	10.8	6.3	12.0	14.3	10.9	10.7
기타	6.3	6.3	5.3	7.6	7.8	5.6

3) 사이버폭력 보호기관의 중요성

- 교사의 대부분이 사이버폭력 보호기관 각각에 대해서 중요하다고 인식하고 있음.
응답 빈도(‘중요’+‘매우 중요’ 비율)로 볼 때는 ‘부모가정’ > ‘학교’ > ‘인터넷 관련 기업’ > ‘사법기관’ > ‘행정기관’ 순으로 중요하게 인식함
- 사이버폭력의 보호기관 중요성 순위에 있어서 교급 등 세부집단에 따른 큰 차이는 없음

[그림 5-3-5] 사이버폭력 보호기관의 중요성 인식 (단위: %)



[표 5-3-6] 사이버폭력 보호기관의 중요성 인식 (단위: %)

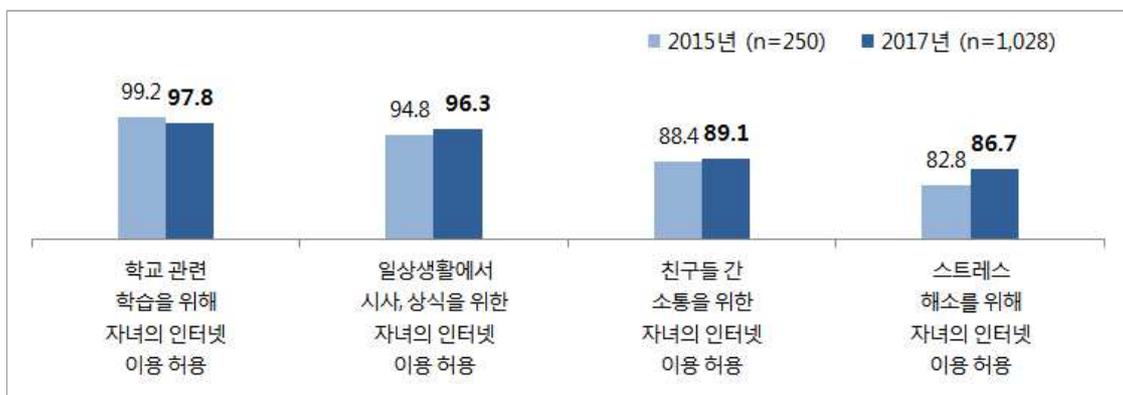
base: 교사 전체 (사례수)	전체 (380)	학생 교급			사이버폭력 대응교육 이수	
		초등 (128)	중등 (133)	고등 (119)	이수 (303)	비이수 (77)
부모나 가정	99.7	99.2	100.0	100.0	99.7	100.0
학교	98.9	97.7	100.0	99.2	98.7	100.0
인터넷 관련 기업 (포털/메신저/앱 관련 기업)	97.1	97.7	97.7	95.8	97.7	94.8
사법기관(경찰/검찰)	94.2	93.0	95.5	94.1	95.0	90.9
행정기관	92.1	90.6	94.7	90.8	93.4	87.0

제6절. 학부모 대상 조사결과

1. 자녀의 인터넷 이용 인식

1) 자녀의 인터넷 이용에 대한 견해

- 학부모들은 주로 자녀의 ‘학교 관련 학습’ 또는 ‘일상생활의 시사, 상식’을 학습하기 위한 인터넷 이용을 허용하는 견해를 보임
- 2015년도 대비 자녀의 ‘학교 관련 학습을 위해 인터넷 이용을 허용’하는 비율은 소폭 하락하고 나머지(상식 습득, 소통, 스트레스 해소 목적)는 소폭 상승함
- 자녀의 교급이 올라갈수록 전반적인 자녀의 인터넷 이용 유형에 대해 허용할 수 있는 비율이 증가함

[그림 6-1-1] 자녀의 인터넷 이용에 대한 견해²⁶⁾ (%)

[표 6-1-1] 자녀의 인터넷 이용에 대한 견해 (%)

base: 학부모 전체 (사례수)	전체 (1,028)	자녀 교급			거주지역 ²⁷⁾	
		초등 (251)	중등 (379)	고등 (398)	수도권 (293)	비수도권 (735)
학교 관련 학습을 위해 자녀의 인터넷 이용 허용	97.8	98.0	96.3	99.0	98.3	97.6
일상생활에서 시사, 상식을 위한 자녀의 인터넷 이용 허용	96.3	93.2	95.8	98.7	96.2	96.3
친구들 간 소통을 위한 자녀의 인터넷 이용 허용	89.1	78.1	90.5	94.7	87.7	89.7
스트레스 해소를 위해 자녀의 인터넷 이용 허용	86.7	79.3	86.8	91.2	84.3	87.6

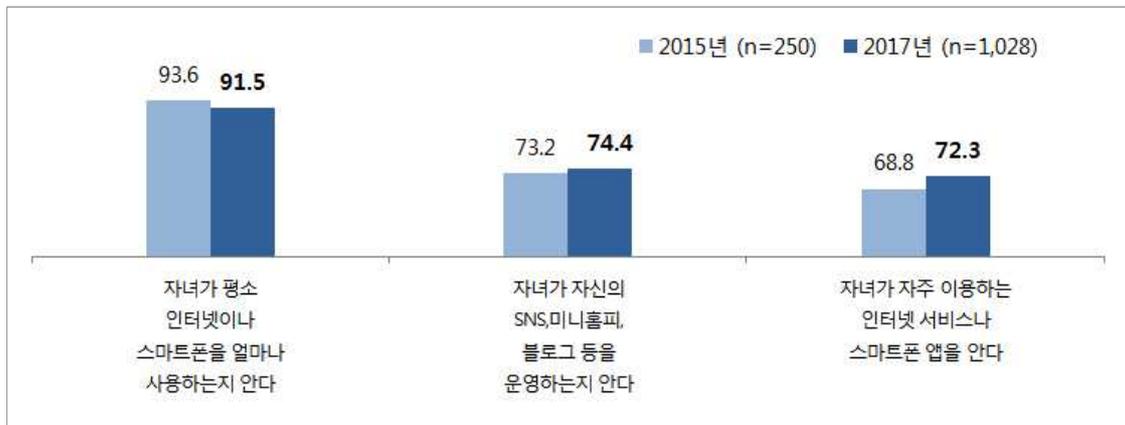
26) 각 항목에 대해 4점 척도(전혀 그렇지 않다/그렇지 않다/그렇다/매우 그렇다)로 측정.

[그림 6-1-1]은 ‘그렇다’와 ‘매우 그렇다’ 응답 비율임

2) 자녀의 인터넷 이용에 대한 인지

- 학부모의 대부분(91.5%)가 평소 자녀가 인터넷/스마트폰을 얼마나 사용하는지 알고 있음. 자녀의 SNS/미니홈피/블로그 운영 여부를 인지하는 경우는 그보다 낮은 74.4%였으며, 자녀가 사용하는 인터넷 서비스나 스마트폰 앱을 알고 있는 경우도 72.3%로 조사됨
- 2015년 대비 자녀의 ‘인터넷/스마트폰 이용량’ 인지 비율은 하락하고, ‘SNS/미니홈피/블로그 운영 여부’ 및 ‘이용 서비스/앱’ 인지율은 상승함
- 자녀의 교급이 올라감에 따라 자녀의 인터넷 이용량과 이용형태에 대한 인지가 낮아짐. 또한, 사이버폭력 교육을 이수 받지 않은 학부모가 이수 받은 학부모 대비 자녀의 인터넷 이용량과 이용형태에 대한 인지율 낮음

[그림 6-1-2] 자녀의 인터넷 이용에 대한 인지 (%)



[표 6-1-2] 자녀의 인터넷 이용에 대한 인지 (%)

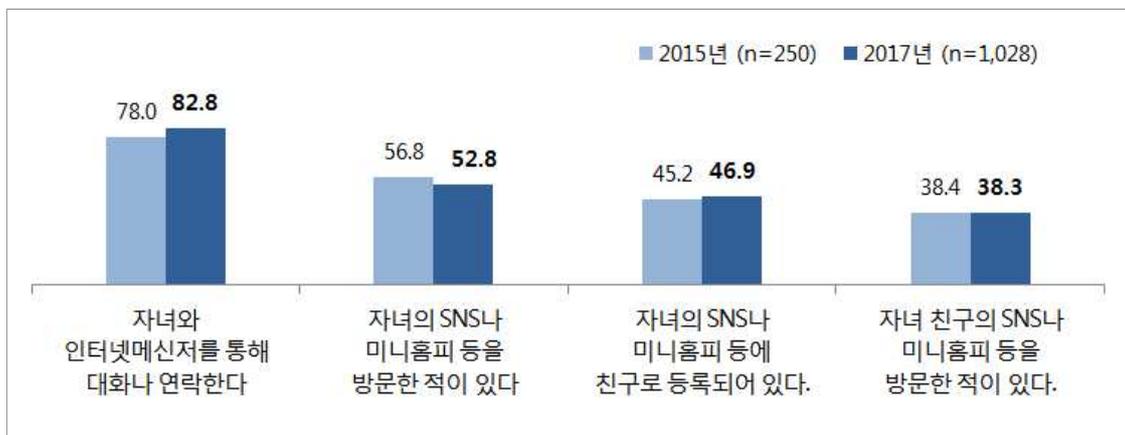
base: 학부모 전체 (사례수)	전체 (1,028)	자녀 교급			사이버폭력 대응 교육 이수	
		초등 (251)	중등 (379)	고등 (398)	이수 (389)	미이수 (636)
자녀가 평소 인터넷이나 스마트폰을 얼마나 사용하는지 안다	91.5	93.6	93.7	88.2	92.3	91.0
자녀가 자신의 SNS, 미니홈피, 블로그 등을 운영하지 안다	74.4	81.3	78.6	66.1	77.9	72.2
자녀가 자주 이용하는 인터넷 서비스나 스마트폰 앱을 안다	72.3	85.3	75.2	61.3	78.1	66.7

27) 수도권: 서울, 경기도, 인천/ 비수도권: 수도권 이외 지역

3) 자녀와의 온라인 교류 경험

- 자녀와의 온라인 교류 방법 중 ‘인터넷 메신저를 통해 대화나 연락’하는 방식의 경험률 가장 높음
- 자녀와 인터넷 메신저를 통해 연락하는 비율은 2015년도 대비 소폭 상승했으며 그 외 자녀와의 온라인 교류 형태는 비슷한 비율을 유지함
- 한편, 사이버폭력 대응 교육을 이수한 학부모는 이수하지 않은 학부모보다 상대적으로 자녀의 ‘SNS나 미니홈피 등을 방문(61.2%)’하거나 ‘친구로 등록(54.0%)’, ‘자녀 친구의 SNS나 미니홈피 등을 방문(39.6%)’하는 경험이 많은 것으로 나타남

[그림 6-1-3] 자녀와의 온라인 교류 경험 (%)



[표 6-1-3] 자녀와의 온라인 교류 경험 (%)

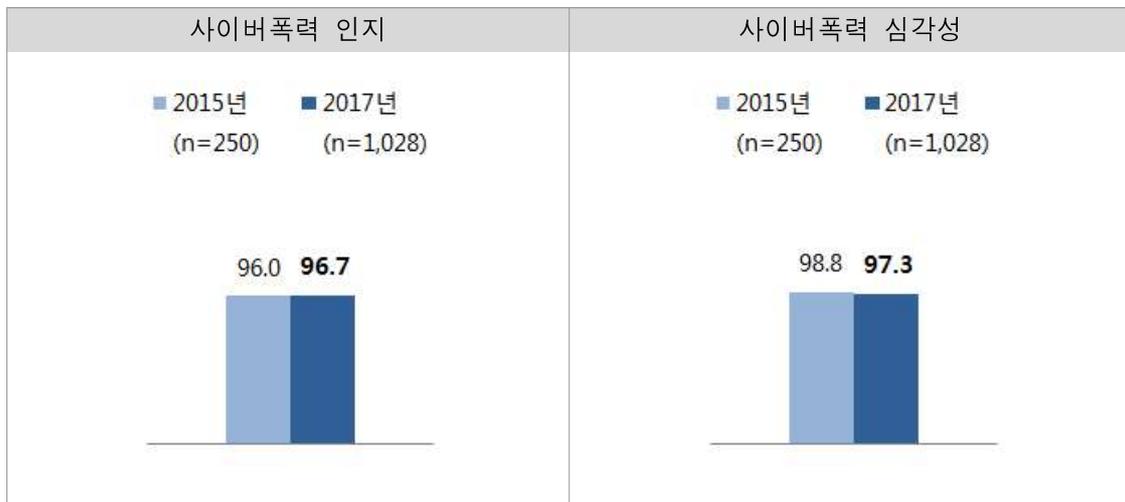
base: 학부모 전체 (사례수)	전체 (1,028)	자녀 교급			사이버폭력 대응 교육 이수	
		초등 (251)	중등 (379)	고등 (398)	이수 (389)	미이수 (636)
자녀와 인터넷메신저를 통해 대화나 연락한다	82.8	72.1	85.5	86.9	85.6	81.0
자녀의 SNS나 미니홈피 등을 방문한 적이 있다	52.8	51.0	57.5	49.5	61.2	47.8
자녀의 SNS나 미니홈피 등에 친구로 등록되어 있다	46.9	49.4	50.1	42.2	54.0	42.8
자녀 친구의 SNS나 미니홈피 등을 방문한 적이 있다	38.3	40.2	39.6	35.9	47.3	33.0

2. 사이버폭력 인식 및 대응

1) 사이버폭력 및 사이버폭력 심각성 인지

- 대부분의 학부모는 사이버폭력과 그 심각성을 인지하고 있는 것으로 나타남
- 사이버폭력 대응교육을 이수한 학부모는 이수하지 않은 학부모에 비해 사이버폭력의 심각성에 대해 더 많이 인지함

[그림 6-2-1] 사이버폭력 및 사이버폭력 심각성 인지 (%)



[표 6-2-1] 사이버폭력 심각성 인지 (%)

base: 학부모 전체 (사례수)	전체 (1,028)	자녀 교급			사이버폭력 대응 교육 이수		
		초등 (251)	중등 (379)	고등 (398)	미수 (389)	미이수 (636)	
① 전혀 심각하지 않다	0.4	0.0	0.5	0.5	0.0	0.6	
② 심각하지 않다	2.3	4.4	1.6	1.8	0.8	3.1	
③ 심각하다	40.1	31.9	42.7	42.7	30.6	46.1	
④ 매우 심각하다	57.2	63.7	55.1	55.0	68.6	50.2	
종합 결과	①+② 심각하지 않음	2.7	4.4	2.1	2.3	0.8	3.8
	③+④ 심각	97.3	95.6	97.9	97.7	99.2	96.2
평균 : (4점)	3.5	3.6	3.5	3.5	3.7	3.5	

2) 자녀의 사이버폭력 경험 여부

- 전체 학부모의 87.2%가 자녀의 사이버폭력과 관련된 경험이 없는 것으로 응답했으며 자녀의 사이버폭력과 관련된 경험이 있는 경우, 본인의 자녀를 피해자로 인식하는 경우가 상대적으로 많음
- 2015년 대비 자녀가 사이버폭력과 관련된 경험이 있는지 여부를 알지 못하는 비중이 6.0%에서 8.3%로 상승함

[그림 6-2-2] 자녀 사이버폭력 경험 여부 (복수응답, %)



[표 6-2-2] 자녀 사이버폭력 경험 여부 (복수응답, %)

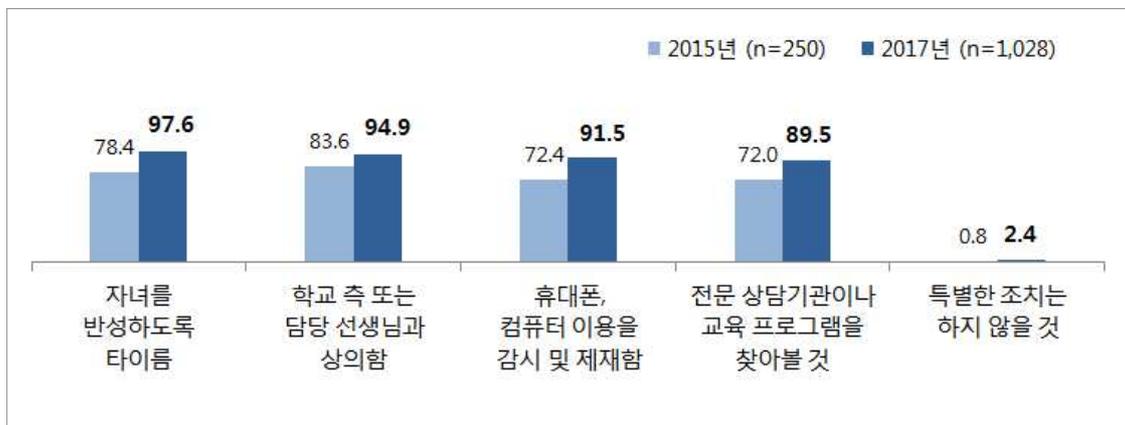
base: 학부모 전체 (사례수)	전체 (1,028)	자녀 교급			거주지역	
		초등 (251)	중등 (379)	고등 (398)	수도권 (293)	비수도권 (735)
사이버폭력 경험 없음	87.2	86.9	86.0	88.4	89.1	86.4
사이버폭력 경험 있음	4.7	5.6	4.7	4.0	4.1	4.9
피해자인 경우	2.4	3.6	1.8	2.3	2.0	2.6
목격자인 경우	1.3	1.2	1.3	1.3	0.7	1.5
피해자+가해자	0.6	0.4	0.8	0.5	0.7	0.5
가해자인 경우	0.4	0.4	0.8	0.0	0.7	0.3
모르겠음	8.3	7.6	9.5	7.5	6.8	8.8

3) 자녀의 사이버폭력 가피해 인지 후 대응

(1) 자녀의 사이버폭력 가해행동 인지 후 대응

- 본인의 자녀가 사이버폭력의 가해자인 것을 인지한 후 학부모들은 ‘자녀를 반성하도록 타이름’ 방식으로 대응한 경우가 가장 많았음(97.6%). 그 외 ‘학교 측 또는 상의함’(94.9%) > ‘휴대폰/컴퓨터 이용 감시/제재’(91.5%) > ‘전문 상담기관/교육프로그램 탐색’(89.5%) 순으로 경험률 높음
- 2015년에 비해 가해행동 인지 후 대응 경험률 전반적으로 상승함

[그림 6-2-3] 자녀 사이버폭력 가해 시 대응 (%)



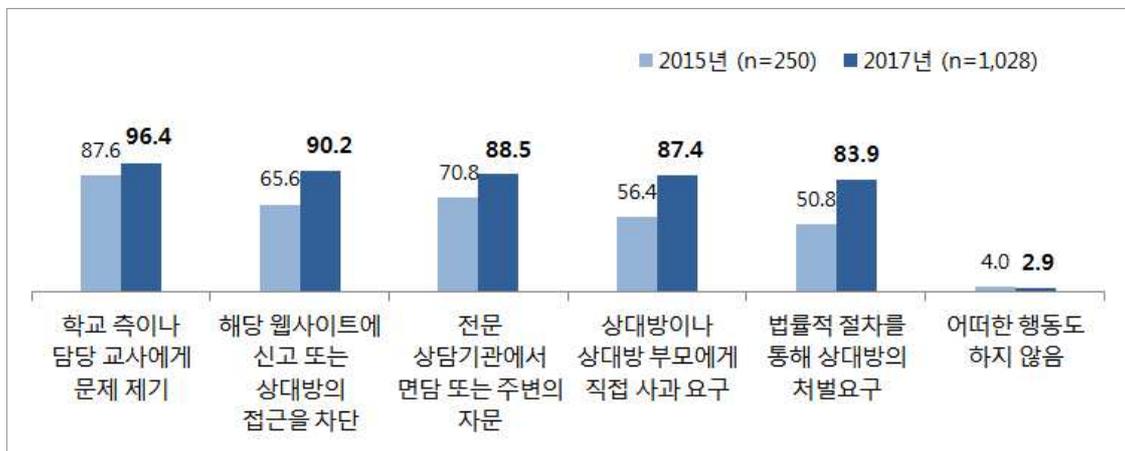
[표 6-2-3] 자녀 사이버폭력 가해 시 대응 (%)

base: 학부모 전체 (사례수)	전체 (1,028)	자녀 교급			거주지역	
		초등 (251)	중등 (379)	고등 (398)	수도권 (293)	비수도권 (735)
자녀를 반성하도록 타이름	97.6	98.0	97.4	97.5	98.0	97.4
학교 측 또는 담당 선생님과 상의함	94.9	96.4	96.0	93.0	94.9	95.0
휴대폰, 컴퓨터 이용을 감시 및 제재함	91.5	96.0	91.0	89.2	94.5	90.3
전문 상담기관이나 교육 프로그램을 찾아볼 것	89.5	92.8	87.9	88.9	88.1	90.1
특별한 조치는 하지 않을 것	2.4	2.8	2.9	1.8	2.7	2.3

(2) 자녀의 사이버폭력 피해 인지 후 대응

- 자녀가 사이버폭력의 피해자인 것을 인지한 후 학부모들은 ‘학교 측이나 담당교사에게 문제 제기’하는 방식으로 대응한 경우가 가장 많았음(96.4%)
- 2015년에 비해 전반적으로 대처 방법 경험률이 증가했으며, 이는 학부모가 자녀의 사이버폭력 피해 사실 인지 후 학교 및 전문기관의 도움을 받는 등 직접적으로 대응하는 경우가 늘어났다는 것을 보여줌
- 자녀 교급별로 살펴봤을 때 고등학생 학부모는 초등, 중등학생 학부모 대비 법률적 절차를 통한 처벌 방식에 보다 적극적인 모습을 보임(89.2%)

[그림 6-2-4] 자녀 사이버폭력 피해 시 대응 (%)



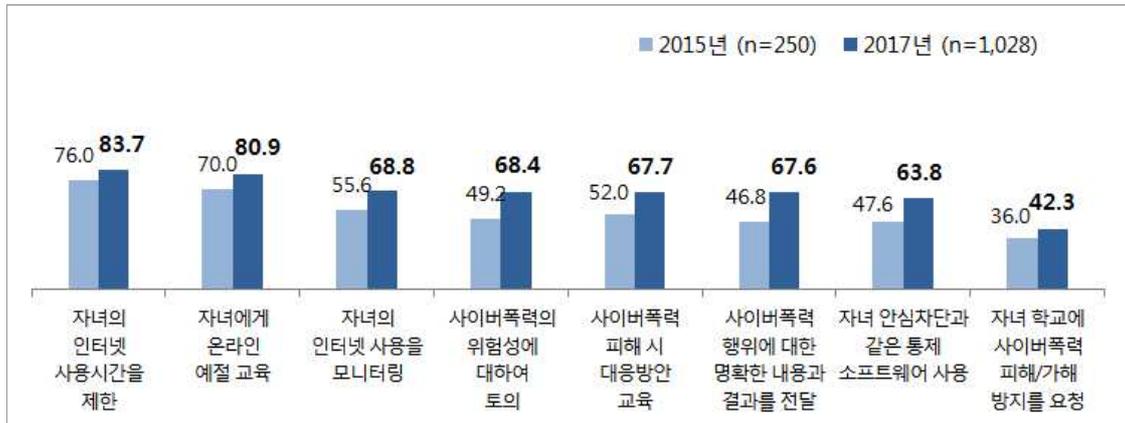
[표 6-2-4] 자녀 사이버폭력 피해 시 대응 (%)

base: 학부모 전체 (사례수)	전체 (1,028)	자녀 교급			거주지역	
		초등 (251)	중등 (379)	고등 (398)	수도권 (293)	비수도권 (735)
학교 측이나 담당 교사에게 문제 제기	96.4	97.2	95.5	96.7	96.9	96.2
해당 웹사이트에 신고 또는 상대방의 접근을 차단	90.2	92.4	87.9	91.0	92.2	89.4
전문 상담기관에서 면담 또는 주변의 자문을 구함	88.5	94.0	85.2	88.2	90.8	87.6
상대방이나 상대방 부모에게 직접 사과 요구	87.4	86.5	88.1	87.2	88.4	86.9
법률적 절차를 통해 상대방의 처벌요구	83.9	80.9	80.2	89.2	82.3	84.5
어떠한 행동도 하지 않음	2.9	1.6	3.7	3.0	3.1	2.9

(3) 사이버폭력 예방대책

- 학부모들은 자녀의 사이버폭력 예방대책으로 ‘인터넷 사용시간을 제한’(83.7%)과 ‘온라인 예절 교육’(80.9%)의 방식을 가장 많이 이용함
- 2015년에 비해 전반적으로 자녀 대상 사이버폭력 예방책 시행 비율이 늘어남
- 자녀의 교급이 고등학생이거나 비수도권 거주 학부모의 경우 타 학부모 집단 대비 자녀의 인터넷 이용에 대해 직접 확인하고 제한하는 비율이 낮은 경향을 보임

[그림 6-2-5] 부모의 사이버폭력 예방 대책 (복수응답, %)



[표 6-2-5] 부모의 사이버폭력 예방 대책 (복수응답, %)

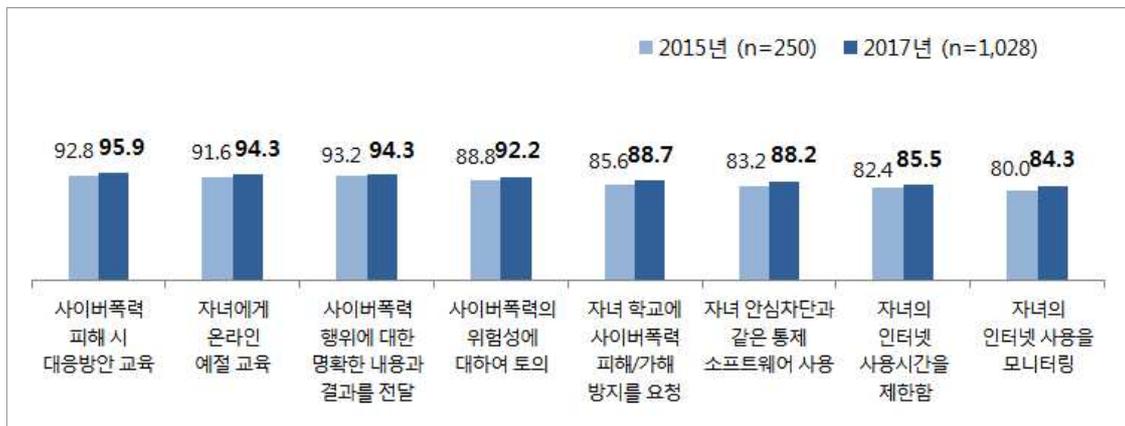
base: 학부모 전체 (사례 수)	전체 (1,028)	자녀 교급			사이버폭력 대응 교육 이수		거주지역	
		초등 (251)	중등 (379)	고등 (398)	경험 (389)	비경험 (636)	수도권 (293)	비수도권 (735)
인터넷 사용시간 제한	83.7	94.4	87.3	73.4	86.4	81.9	85.0	83.1
온라인 예절 교육	80.9	84.9	82.3	77.1	88.4	76.3	81.9	80.5
인터넷 사용 모니터링	68.8	86.1	73.6	53.3	76.3	64.0	73.7	66.8
사이버폭력의 위험성에 대하여 토의	68.4	70.5	70.7	64.8	77.4	62.7	72.0	66.9
사이버폭력 피해 시 대응방안 교육	67.7	68.1	70.4	64.8	79.2	60.5	65.2	68.7
사이버폭력 행위의 명확한 내용/결과 전달	67.6	72.1	70.7	61.8	78.4	60.8	66.6	68.0
자녀안심차단과 같은 통제 소프트웨어 사용	63.8	75.7	65.4	54.8	69.4	60.2	70.0	61.4
자녀가 다니는 학교에 사이버폭력 피해/가해 방지를 요청	42.3	49.0	42.2	38.2	51.9	36.6	42.3	42.3

3. 사이버폭력 대응 및 예방 역할

1) 예방대책 효과성 평가

- 사이버폭력으로부터 자녀를 보호하기 위한 대책에 대해 학부모들은 ‘대응방안 교육’이 가장 효과적인 방식이라고 응답했으며, 자녀의 인터넷 이용에 대해 직접 확인하고 제한하는 방식이 가장 덜 효과적이라고 조사됨

[그림 6-3-1] 자녀 사이버폭력 예방대책의 효과성 인식 (%)



[표 6-3-1] 자녀 사이버폭력 예방대책의 효과성 인식 (%)

base: 학부모 전체	전체	자녀 교급			사이버폭력 대응 교육 이수		거주지역	
		초등	중등	고등	이수	미이수	수도권	비수도권
(사례수)	(1,028)	(251)	(379)	(398)	(389)	(636)	(293)	(735)
사이버폭력 피해 시 대응방안 교육	83.7	94.4	87.3	73.4	86.4	81.9	97.3	95.4
온라인 예절 교육	80.9	84.9	82.3	77.1	88.4	76.3	95.9	93.6
사이버폭력 행위의 명확한 내용/결과 전달	68.8	86.1	73.6	53.3	76.3	64.0	95.2	93.9
사이버폭력 위험성에 대하여 토의	68.4	70.5	70.7	64.8	77.4	62.7	94.9	91.2
자녀가 다니는 학교에 사이버폭력 피해/가해 방지를 요청	67.7	68.1	70.4	64.8	79.2	60.5	88.1	89.0
자녀 안심차단과 같은 통제 소프트웨어 사용	67.6	72.1	70.7	61.8	78.4	60.8	89.8	87.6
인터넷 사용시간 제한	63.8	75.7	65.4	54.8	69.4	60.2	87.7	84.6
인터넷 사용 모니터링	42.3	49.0	42.2	38.2	51.9	36.6	87.4	83.1

2) 사이버폭력 관련 교육

(1) 사이버폭력 대응교육 이수 경험

- 사이버폭력 대응에 관한 교육 이수 경험이 있는 학부모는 37.8%임
- 2015년 대비 교육 이수 경험률 46.0%에서 37.8%로 8.2%p 하락함

[그림 6-3-2] 사이버폭력 대응교육 경험 (%)



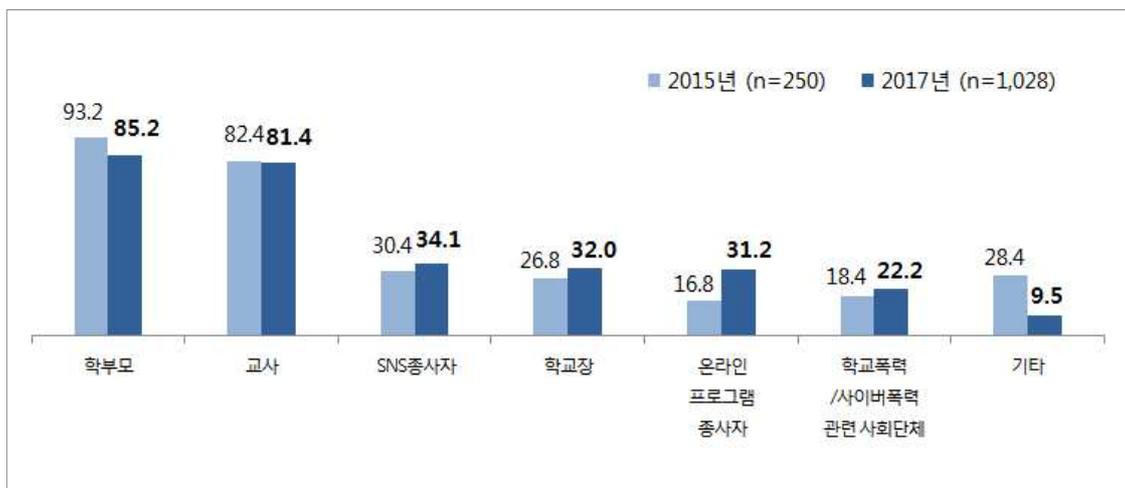
[표 6-3-2] 사이버폭력 대응교육 경험 (%)

base: 학부모 전체 (사례수)	전체 (1,028)	자녀 교급			거주지역	
		초등 (251)	중등 (379)	고등 (398)	수도권 (239)	비수도권 (735)
교육 이수 경험 있음	37.8	33.5	39.1	39.4	38.9	37.4
교육 이수 경험 없음	62.2	66.5	60.9	60.6	61.1	62.6

(2) 대응교육 대상 우선순위

- 사이버폭력 대응 교육이 우선적으로 필요한 대상으로 ‘학부모’ 자신과 ‘교사’에 대한 응답이 각각 85.2%, 81.4%로 가장 많았음
- 2015년에 비해 상대적으로 ‘학부모’ 응답비율은 감소했고, ‘SNS 종사자’, ‘학교장’, ‘온라인 프로그램 종사자’의 응답비율은 상승함
- 초등학교 자녀를 둔 학부모는 중고생 자녀를 학부모에 비해 교육 대상자로 ‘학부모’ 자신을 응답한 경우가 더 많음

[그림 6-3-3] 사이버폭력 대응교육 대상 우선순위 (복수응답, %)



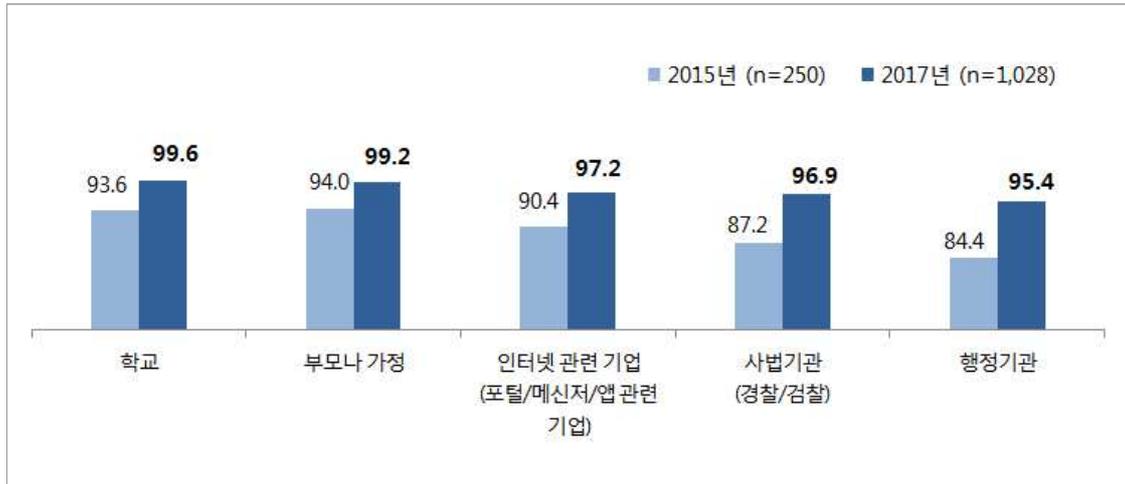
[표 6-3-3] 사이버폭력 대응교육 대상 우선순위 (복수응답, %)

base: 학부모 전체 (사례수)	전체 (1,028)	자녀 교급			거주지역	
		초등 (251)	중등 (379)	고등 (398)	수도권 (293)	비수도권 (735)
학부모	85.2	89.2	83.9	83.9	92.5	82.3
교사	81.4	81.7	81.3	81.4	84.6	80.1
SNS종사자	34.1	28.3	33.8	38.2	29.0	36.2
학교장	32.0	31.5	33.5	30.9	26.6	34.1
온라인 프로그램 종사자	31.2	33.9	30.9	29.9	35.8	29.4
학교폭력/사이버폭력 관련 사회단체	22.2	22.3	25.1	19.3	16.7	24.4
기타(학생 포함 등)	9.5	10.0	5.8	12.8	6.4	11.5

3) 사이버폭력 보호기관의 중요성

- 학부모들은 사이버폭력 보호기관의 중요성과 관련하여 ‘학교’, ‘부모나 가정’, ‘인터넷 관련 기업’, ‘사법기관’, ‘행정기관’ 순으로 그 역할이 중요하다고 인식함
- 2015년 대비 전반적으로 보호기관의 중요성을 인식하는 정도가 늘어남

[그림 6-3-4] 사이버폭력 보호기관의 중요성 인식(%)



[표 6-3-4] 사이버폭력 보호기관의 중요성 인식(%)

base: 학부모 전체 (사례수)	전체 (1,028)	자녀 교급			거주지역	
		초등 (251)	중등 (379)	고등 (398)	수도권 (239)	비수도권 (735)
학교	99.6	100.0	99.5	99.5	96.2	97.6
부모나 가정	99.2	99.2	99.2	99.2	97.6	96.6
인터넷 관련 기업 (포털/메신저/앱 관련 기업)	97.2	97.6	97.6	96.5	94.5	95.8
사법기관(경찰/검찰)	96.9	98.4	96.0	96.7	99.7	99.6
행정기관	95.4	98.8	93.4	95.2	99.7	99.0

부록1. 설문지

2017년 사이버폭력 실태조사 (학생용)						ID					
검증원 확인						코딩원 확인					

학생 여러분, 안녕하십니까?

이 조사는 한국정보화진흥원에서 주관하는 것으로서, 인터넷과 스마트폰을 통한 사이버폭력을 파악하여 여러분을 보호하기 위한 정책을 수립하는 데 참고하기 위한 것입니다. 모든 질문에는 맞고 틀림이 없으며, 답변 내용은 선생님이나 학교에서는 절대 확인할 수 없습니다.

학생 여러분의 경험과 생각에 대한 솔직하고 성실한 답변을 부탁드립니다.

■ 여러분의 응답 내용은 통계법 제33조(비밀의 보호) 및 제34조(통계종사자 등의 의무)에 의거하여 비밀이 철저히 보장되며, 설문에 대한 모든 응답과 내용은 통계분석과 정책개발 목적 이외에는 절대 사용되지 않습니다.

주최기관	 방송통신위원회	주관기관	 NIA 한국정보화진흥원	조사기관	 코리아리서치
조사문의	(주)코리아리서치센터 - 홈페이지 : http://www.kric.com - 담당자 : 이재인 전임연구원 (☎02-3415-5195)				

< 응답방법 >

- ※ 질문을 읽은 후 내 생각이나 모습을 가장 잘 나타내는 번호 또는 칸에 로 표시해 주세요.
- ※ 모든 문항에 빠짐없이 답하여 주세요.
- ※ 진행자(선생님)의 말씀이 있기 전까지는 다음 페이지로 넘기지 마세요.

0. 응답자 사항

학생 여러분의 성별, 학교 지역, 학년을 로 표시해 주세요. 몇 반인지, 이름이 무엇인지는 쓸 필요 없습니다.

성별	<input type="checkbox"/> 1) 남 <input type="checkbox"/> 2) 여	
학교지역	() (시/도) () (시/군/구) () (읍/면/동)	
학년	<input type="checkbox"/> 1) 초등학생	<input type="checkbox"/> 1) 4학년 <input type="checkbox"/> 2) 5학년 <input type="checkbox"/> 3) 6학년
	<input type="checkbox"/> 2) 중학생	<input type="checkbox"/> 1) 1학년 <input type="checkbox"/> 2) 2학년 <input type="checkbox"/> 3) 3학년
	<input type="checkbox"/> 3) 고등학생	<input type="checkbox"/> 1) 1학년 <input type="checkbox"/> 2) 2학년 <input type="checkbox"/> 3) 3학년
학교명		
설문 일시	2017년 () 월 () 일 (오전/오후) () 시 () 분	

(선생님의 지시가 있기 전까지는 다음 페이지로 넘기지 마세요.)

- 1 -

2017년 사이버폭력 실태조사

1. 인터넷 이용 형태

☞ '인터넷 이용'이란?

여기서 인터넷 이용은 개인용 컴퓨터(PC)뿐만 아니라, 스마트폰, 노트북 컴퓨터, 태블릿PC 등의 기기를 통해 여러분들이 하는 인터넷 관련 모든 활동을 의미합니다. (공부하기, 기사 검색하기, 카카오톡하기, 동영상보기, TV보기, 음악듣기, 게임하기 등)

문1번. 학생은 평상시에 인터넷을 얼마나 이용하나요? **평일과 주말/공휴일 칸을 모두** 채워주세요.

	PC, 노트북 등을 사용한 인터넷 이용시간	스마트폰을 이용한 인터넷 이용시간
평일	하루 평균 ()시간 ()분	하루 평균 ()시간 ()분
주말/공휴일	하루 평균 ()시간 ()분	하루 평균 ()시간 ()분

문2번. 학생은 평상시에 아래 각각의 내용에 대해 PC, 노트북 등을 사용한 인터넷 이용시간이 어느 정도인가요?

1)부터 6)까지 **6개 항목에 모두** 체크해 주세요.

내 용	거의 이용 안 함	하루 30분 미만	하루 1시간 미만	하루 1시간 이상
1) 교육·학습 사이트 이용 및 학습 정보검색	1□	2□	3□	4□
2) 동영상, 음악, 영화 등의 이용	1□	2□	3□	4□
3) 온라인 게임 이용	1□	2□	3□	4□
4) 뉴스 보기, 신문기사 검색	1□	2□	3□	4□
5) 채팅, 메신저 등 소셜 네트워크 서비스 이용	1□	2□	3□	4□
6) 온라인 쇼핑, 물품거래 등 이용	1□	2□	3□	4□

문3번. 학생은 평상시에 아래 각각의 내용에 대해 스마트폰을 이용한 인터넷 이용시간이 어느 정도인가요?

1)부터 6)까지 **6개 항목에 모두** 체크해 주세요.

내 용	거의 이용 안 함	하루 30분 미만	하루 1시간 미만	하루 1시간 이상
1) 교육·학습 사이트 이용 및 학습 정보검색	1□	2□	3□	4□
2) 동영상, 음악, 영화 등의 이용	1□	2□	3□	4□
3) 온라인 게임 이용	1□	2□	3□	4□
4) 뉴스 보기, 신문기사 검색	1□	2□	3□	4□
5) 채팅, 메신저 등 소셜 네트워크 서비스 이용	1□	2□	3□	4□
6) 온라인 쇼핑, 물품거래 등 이용	1□	2□	3□	4□

문4번. 학생은 평상시에 아래 각각의 내용에 대해 인터넷을 얼마나 자주 이용하나요?

1)부터 6)까지 **6개 항목에 모두** 체크해 주세요. 1)~6)에 해당하지 않는 것은 '7)기타' 에 기입해주세요.

내 용	거의 이용 안 함	하루 30분 미만	하루 1시간 미만	하루 1시간 이상
1) 채팅, 메신저 (카카오톡, 라인, 위챗 등)	1□	2□	3□	4□
2) 커뮤니티 (카페, 클럽 등)	1□	2□	3□	4□
3) SNS (페이스북, 카카오톡스토리, 인스타그램, 유튜브 등)	1□	2□	3□	4□
4) 개인 홈페이지 (미니홈피, 개인홈페이지, 개인블로그 등)	1□	2□	3□	4□
5) 이메일, 문자메시지	1□	2□	3□	4□
6) 온라인 게임	1□	2□	3□	4□
7) 기타 ()	1□	2□	3□	4□

문6번. 최근 1년간 아래와 같은 행동이나 경험을 한 적이 있나요? 해당되는 항목에 모두 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 인터넷에서 게시물이나 댓글을 작성하거나, 사진, 동영상 등을 올린 적이 있다.	1□
2) 인터넷에서 뉴스를 보거나, 다른 사람이 작성한 글, 사진, 동영상 등을 보고, 욕설이나 비난하는 댓글을 단 적이 있다.	2□
3) 인터넷에서 작성한 글이나 직접 올린 사진, 동영상 등으로 인하여 ID정지, 강제탈퇴 등의 기술적 차단 조치를 경험한 적이 있다.	3□
4) 인터넷에서 뉴스를 보거나, 다른 사람이 작성한 글, 사진, 동영상 등을 보고, 칭찬이나 격려, 위로하는 댓글을 단 적이 있다.	4□
5) 학교에서 올바른 인터넷 댓글 달기, 인터넷 이용에 관한 교육을 받은 적이 있다.	5□
6) 인터넷이나 다른 매체를 통하여 악성댓글과 같은 사이버폭력의 폐해에 대한 올바른 정보를 제공받은 경험이 있다.	6□
7) 위와 같은 행동이나 경험을 한 적이 없다.	7□

문6-1번. 학생은 다음의 인터넷 콘텐츠(글, 만화, 사진, 동영상) 등을 본 적이 있나요? (인터넷 창에 우연히 팝업되거나 채널 탐색을 하다가 원하지 않았으나 보게 된 것을 모두 포함합니다)

내 용	전혀 없음	1년에 1~2회	3~4개월에 1회 정도	1달에 1회 이상	1주일에 1회 이상
1) 폭력적이고 잔인한 내용 (예: 애완동물 학대, 폭행, 사고 현장 등)	1□	2□	3□	4□	5□
2) 야한 내용 (예: 신체 중요부위 노출, 성인 사이트 광고 등)	1□	2□	3□	4□	5□
3) 주변인, 혹은 유명인 등을 헐뜯는 내용 (예: 신상정보, 소문, 특정 집단 비하 등)	1□	2□	3□	4□	5□
4) 청소년이 하지 말아야 하는 불법 행동에 대한 내용 (예: 청소년이 담배 사는 법, 도둑질 등)	1□	2□	3□	4□	5□
5) 거짓 광고 및 뜬거레 영상 (예: 거짓 제품 후기, 돈을 걸고 하는 게임 등)	1□	2□	3□	4□	5□

문6-2. 학생이 의도하거나 의도하지 않게 보게 된 아래 콘텐츠들에 대해서 어떻게 생각하나요? 여러분의 의견을 솔직히 체크해 주세요.

내 용	사회적으로 문제가 전혀 되지 않는다	사회적인 문제로 보기 어렵다	그저 그렇다	사회적으로 문제가 된다	사회적으로 큰 문제가 된다
1) 폭력적이고 잔인한 내용 (예: 애완동물 학대, 폭행, 사고 현장 등)	1□	2□	3□	4□	5□
2) 야한 내용 (예: 신체 중요부위 노출, 성인 사이트 광고 등)	1□	2□	3□	4□	5□
3) 주변인, 혹은 유명인 등을 헐뜯는 내용 (예: 신상정보, 소문, 특정 집단 비하 등)	1□	2□	3□	4□	5□
4) 청소년이 하지 말아야 하는 불법 행동에 대한 내용 (예: 청소년이 담배 사는 법, 도둑질 등)	1□	2□	3□	4□	5□
5) 거짓 광고 및 뜬거레 영상 (예: 거짓 제품 후기, 돈을 걸고 하는 게임 등)	1□	2□	3□	4□	5□

2017년 사이버폭력 실태조사

2. 사이버폭력 가해 경험

지금부터는 사이버 공간에서 학교 친구나 선우배, 또는 모르는 사람에게 피해를 주었던 상황에 대해 묻겠습니다.

☞ **잠깐! <사이버폭력>이 무엇인지에 대해 알고 있나요?**

사이버폭력은 사이버(인터넷, 휴대전화 등) 공간에서 언어, 영상 등을 통해 타인에게 피해 혹은 불쾌감을 주는 행위로, '사이버 언어폭력', '사이버 명예훼손', '사이버 스토킹', '사이버 성폭력', '신상정보 유출', '사이버 따돌림' 등이 있습니다.

☞ **<사이버폭력>의 세부 유형에 대한 설명은 다음과 같습니다.**

1. **사이버 언어폭력**은 인터넷, 휴대폰 문자 서비스 등을 통해 욕설, 거친 언어, 인신 공격적 발언 등을 하는 행위
2. **사이버 명예훼손**은 사실여부에 상관없이 다른 사람/기관의 명예를 훼손하는 글을 인터넷, SNS 등에 올려 아무나(불특정 다수)를 수 있게 하는 행위
3. **사이버 스토킹**은 특정인이 원치 않음에도 반복적으로 공포감, 불안감을 유발하는 이메일이나 쪽지를 보내거나, 블로그/미니홈피, SNS 등에 방문하여 댓글 등의 흔적을 남기는 행위
4. **사이버 성폭력**은 특정인을 대상으로 성적인 묘사 혹은 성적 비하 발언, 성차별적 욕설 등 성적 불쾌감을 느낄 수 있는 내용을 인터넷이나 휴대폰을 통해 게시하거나 음란한 동영상, 사진을 퍼뜨리는 행위
5. **신상정보 유출**은 개인의 프라이버시에 해당하는 내용을 언급 또는 게재하거나 신상 정보(이름, 거주지, 재학 중인 학교 등)를 유포시키는 행위
6. **사이버 따돌림**은 인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡에서 상대방을 따돌리거나 안티활동을 하는 행위

문6번. 최근 1년간 인터넷이나 스마트폰을 이용하면서 아래와 같은 행동을 한 적이 있나요?

그런 일이 없었으면 '전혀 없음'을 선택하고, 있었다면 얼마나 많이 있었는지 선택해 주세요.

내 용	전혀 없음	지난 6개월간 한두번	한 달에 한두번	일주일에 한두번	거의 매일
1) 나는 인터넷에서 누군가를 욕하거나 감정을 상하게 한 적이 있다. (사이버 언어폭력)	1□	2□	3□	4□	5□
2) 나는 인터넷에서 다른 사람에 대한 거짓된 이야기나 잘못된 이야기를 퍼뜨린 적이 있다. (사이버 명예훼손)	1□	2□	3□	4□	5□
3) 나는 상대방이 싫어하는데도 이메일이나 쪽지를 계속 보내거나, 블로그, SNS에 계속 방문해 글이나 사진을 남긴 적이 있다. (사이버 스토킹)	1□	2□	3□	4□	5□
4) 나는 상대방이 싫어할 줄 알면서도 야한 글이나 사진, 동영상을 보낸 적이 있다. (사이버 성폭력)	1□	2□	3□	4□	5□
5) 나는 인터넷 공간에서 누군가의 신상 정보(이름, 사는 곳, 학교, 사진 등)를 퍼뜨린 적이 있다. (신상정보 유출)	1□	2□	3□	4□	5□
6) 인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 다른 사람을 퇴장하지 못하게 막고 놀리거나 욕하거나, 대화에 참여하지 못하게 한 적이 있다. (사이버 따돌림)	1□	2□	3□	4□	5□

☞ 1)~6)의 6개 항목에서 모두 '전혀 없음'을 선택한 응답자는 **문13번**으로 가서 계속 응답해 주세요.
 ☞ 나머지 응답자는 **문7번**으로 가서 계속 응답해 주세요.

문7번. 위에서 응답한 행동을 누구에게 했나요? 해당되는 항목에 모두 체크해 주세요.

내 용	선택
1) 내가 경소에 알고 있던 사람	1□
2) 연예인, 스포츠선수, 정치인 등 누구나 알고 있는 유명한 사람	2□
3) 같은 학교에 다니는 친구나 선배나 후배	3□
4) 다른 학교에 다니는 친구나 선배나 후배	4□
5) 인터넷 아이디나 닉네임을 알고 있을 뿐, 실제 누구인지 모르는 사람	5□

2017년 사이버폭력 실태조사

문8번. 위에서 응답한 행동을 다른 사람과 함께 했나요, 아니면 혼자 했나요? 하나만 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 친구들 혹은 선후배 등 다른 사람과 함께 했다.	1 <input type="checkbox"/>
2) 혼자서 했다.	2 <input type="checkbox"/>

문9번. 위에서 응답한 행동을 내가 했다는 사실을 주변에서 알고 있나요? 해당되는 항목에 모두 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 아무도 모른다.	1 <input type="checkbox"/>
2) 상대 학생은 내가 한 것을 알고 있다.	2 <input type="checkbox"/>
3) 친구들이 알고 있다.	3 <input type="checkbox"/>
4) 가족이나 선생님이 알고 있다.	4 <input type="checkbox"/>

문10번. 위에서 응답한 행동을 다음 중 어떤 서비스를 이용해서 했나요? 해당되는 항목에 모두 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 채팅, 메신저 (카카오톡, 라인, 왓츠 등)	1 <input type="checkbox"/>
2) 커뮤니티 (카페, 클럽 등)	2 <input type="checkbox"/>
3) SNS (페이스북, 카카오톡스토리, 인스타그램, 유튜브 등)	3 <input type="checkbox"/>
4) 개인 홈페이지 (미니홈피, 개인홈페이지, 개인블로그 등)	4 <input type="checkbox"/>
5) 이메일, 문자메시지	5 <input type="checkbox"/>
6) 온라인 게임	6 <input type="checkbox"/>
7) 기타 (_____)	7 <input type="checkbox"/>

문11번. 위에서 응답한 행동을 한 이유는 무엇인가요? 해당되는 항목에 모두 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 재미나 장난으로, 스트레스 해소를 위해	1 <input type="checkbox"/>
2) 주변에서 함께 하므로, 친구들과 어울리기 위해	2 <input type="checkbox"/>
3) 상대방이 먼저 그런 행동을 해서, 보복하기 위해	3 <input type="checkbox"/>
4) 상대방이 싫어서, 상대방에게 화가 나서	4 <input type="checkbox"/>
5) 내 의견과 달라서, 상대방이 틀린 말을 해서	5 <input type="checkbox"/>
6) 그냥 특별한 이유 없이	6 <input type="checkbox"/>

문12번. 위에서 응답한 행동을 한 후 어떤 감정을 느꼈나요? 1)부터 5)까지 5개 항목에 모두 체크해 주세요.

내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 정당한 행동이라고 생각했다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
2) 상대방에게 미안하고 후회스러웠다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
3) 문제가 생길까봐 걱정되었다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
4) 흥미롭고 재미있었다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
5) 아무런 느낌이 없었다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>

2017년 사이버폭력 실태조사

문13번. 앞에서 말한 것 외에 최근 1년간 인터넷이나 스마트폰을 통해 아래와 같은 행동을 한 적이 있나요?

해당되는 항목에 **모두** 체크해 주세요.

내 용	☑ 선택
1) 나는 특정인을 비방하거나 모욕하기 위한 목적으로 타인에게 알려지기를 원치 않는 사진이나 동영상을 퍼뜨린 적이 있다. (이미지 불링)	1 <input type="checkbox"/>
2) 나는 의도적으로 다른 사람을 자극하여 일부러 논쟁 또는 분란을 일으켜 그 사람이 문제 있음을 드러나도록 한 적이 있다. (플레밍)	2 <input type="checkbox"/>
3) 나는 인터넷이나 스마트폰을 이용해 다른 사람에게 원치 않는 행동을 강요하거나 심부름 시킨 적이 있다. (사이버 명령)	3 <input type="checkbox"/>
4) 나는 특정인을 비방, 욕설, 따돌림 등을 위해 사이버 상에 사이트나 게시판 등을 만들어 운영한 적이 있다. (안티카페)	4 <input type="checkbox"/>
5) 위와 같은 행동을 한 적이 없다.	5 <input type="checkbox"/>

3. 사이버폭력 피해 경험

지금부터는 사이버 공간에서 학교 친구나 선우배, 또는 모르는 사람으로부터 괴롭힘을 당했던 상황에 대해 묻겠습니다.

문14번. 최근 1년간 인터넷이나 스마트폰을 이용하면서 아래와 같은 **피해를 당한 적이** 있나요?

그런 일이 없었으면 '전혀 없음' 을 선택하고, 있었다면 얼마나 많이 있었는지 선택해 주세요.

내 용	전혀 없음	지난 6개월간 한두번	한 달에 한두번	일주일에 한두번	거의 매일
1) 누군가 인터넷을 통해 나를 욕하거나 감정을 상하게 한 적이 있다. (사이버 언어폭력)	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
2) 누군가 인터넷을 통해 나에 대해 거짓된 이야기나 잘못된 이야기를 퍼뜨린 적이 있다. (사이버 명예훼손)	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
3) 누군가 내가 싫어하는데도 이메일이나 쪽지를 계속 보내거나 블로그, SNS 등에 계속 방문해 글이나 사진을 남긴 적이 있다. (사이버 스토킹)	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
4) 누군가 인터넷을 통해 내가 싫어할 줄 알면서도 야한 글이나 사진, 동영상을 보낸 적이 있다. (사이버 성폭력)	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
5) 누군가 인터넷 공간에서 나의 신상 정보(이름, 사는 곳, 학교, 사진 등)를 퍼뜨린 적이 있다. (신상정보 유출)	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
6) 인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 나를 퇴장하지 못하게 막고 불러거나 욕하거나, 대화에 참여하지 못하게 한 적이 있다. (사이버 따돌림)	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>

☞ 1)~6)의 6개 항목에서 모두 '전혀 없음' 을 선택한 응답자는 **문22번**으로 가서 계속 응답해 주세요.
☞ 나머지 응답자는 **문15번**으로 가서 계속 응답해 주세요.

문15번. 위와 같은 피해를 누구로부터 당했나요? 해당되는 항목에 **모두** 체크해 주세요.

내 용	☑ 선택
1) 내가 평소에 알고 있던 사람	1 <input type="checkbox"/>
2) 같은 학교에 다니는 친구나 선배나 후배	2 <input type="checkbox"/>
3) 다른 학교에 다니는 친구나 선배나 후배	3 <input type="checkbox"/>
4) 인터넷 아이디나 닉네임을 알고 있을 뿐, 실제 누구인지 모르는 사람	4 <input type="checkbox"/>

문16번. 위와 같은 피해를 여러 사람이 함께 주었나요, 아니면 한 사람이 주었나요? **하나만** 체크해 주세요.

내 용	☑ 선택
1) 친구들, 혹은 선우배들이 함께 나에게 피해를 주었다.	1 <input type="checkbox"/>
2) 한 사람이 나에게 피해를 주었다.	2 <input type="checkbox"/>

2017년 사이버폭력 실태조사

문17번. 위와 같은 피해를 당한 사실을 주변에서 알고 있나요? 해당되는 항목에 모두 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 아무도 모른다.	1 <input type="checkbox"/>
2) 내 친구들은 알고 있다.	2 <input type="checkbox"/>
3) 가족이나 선생님이 알고 있다.	3 <input type="checkbox"/>

문18번. 위와 같은 피해를 다음 중 어떤 인터넷 서비스를 통해 당했나요? 해당되는 항목에 모두 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 채팅, 메신저 (카카오톡, 라인, 워챗 등)	1 <input type="checkbox"/>
2) 커뮤니티 (카페, 클럽 등)	2 <input type="checkbox"/>
3) SNS (페이스북, 카카오톡, 인스타그램, 유튜브 등)	3 <input type="checkbox"/>
4) 개인 홈페이지 (미니홈피, 개인홈페이지, 개인블로그 등)	4 <input type="checkbox"/>
5) 이메일, 문자메시지	5 <input type="checkbox"/>
6) 온라인 게임	6 <input type="checkbox"/>
7) 기타 (_____)	7 <input type="checkbox"/>

문19번. 위와 같은 피해를 당한 후 어떻게 하였나요? 해당되는 항목에 모두 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택	지시문
1) 나에게 피해를 준 상대방을 차단하거나, 나의 아이디나 이메일을 삭제 또는 변경하였다.	1 <input type="checkbox"/>	☞ 문21번으로 가서 계속 응답해 주세요.
2) 나에게 피해를 준 상대방에게 직접 삭제하도록 하거나 사과를 요구하였다.	2 <input type="checkbox"/>	
3) 친구, 가족, 선생님 등 주변에 알렸다.	3 <input type="checkbox"/>	
4) 해당 웹사이트에 신고하였다.	4 <input type="checkbox"/>	
5) 상담 및 신고센터(학교폭력신고센터 117 등)에 알리거나 경찰에 신고하였다.	5 <input type="checkbox"/>	
6) 어떠한 행동도 하지 않았다.	6 <input type="checkbox"/>	☞ 문20번으로 가서 계속 응답해 주세요.

문20번. 위와 같은 피해를 당하고도 아무런 도움을 요청하지 않은 이유는 무엇인가요? 해당되는 항목에 모두 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 친구들로부터 더 심한 따돌림을 받게 될까봐	1 <input type="checkbox"/>
2) 어디에 도움을 요청해야 할지 몰라서	2 <input type="checkbox"/>
3) 나에게 피해를 준 상대방이 누구인지 몰라서	3 <input type="checkbox"/>
4) 신고해봤자 별 소용없을 것 같아서	4 <input type="checkbox"/>
5) 나에게 피해를 준 상대방이 보복하거나 협박할까봐	5 <input type="checkbox"/>
6) 나에게 피해를 준 상대방을 고자질하는 게 미안해서	6 <input type="checkbox"/>
7) 별일 아니라고 생각해서	7 <input type="checkbox"/>
8) 나에게도 잘못이 있다고 생각해서	8 <input type="checkbox"/>

2017년 사이버폭력 실태조사

문21번. 위와 같은 피해를 당한 후 어떤 감정을 느꼈나요? 1)부터 6)까지 6개 항목에 모두 체크해 주세요.

내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 친구를 만나거나 사귀기가 힘들었다.	1□	2□	3□	4□
2) 공부를 하고 싶지 않고 학교에 가기 싫었다.	1□	2□	3□	4□
3) 자살/자해를 하고 싶은 생각이 들었다.	1□	2□	3□	4□
4) 우울·불안하거나 심한 스트레스를 받았다.	1□	2□	3□	4□
5) 나에게 피해를 준 상대방에게 복수를 하고 싶었다.	1□	2□	3□	4□
6) 별 생각이 들지 않았다.	1□	2□	3□	4□

문22번. 앞에서 말한 것 외에 최근 1년간 인터넷이나 스마트폰을 통해 아래와 같은 피해를 당한 적이 있나요?

해당되는 항목에 모두 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 누군가 나를 비방하거나 모욕하기 위한 목적으로 타인에게 알려지기를 원치 않는 사진이나 동영상상을 퍼뜨린 적이 있다. (이미지 블링)	1□
2) 누군가 의도적으로 나를 자극하여 일부러 논쟁 또는 토론을 일으켜 그 사람이 문제있음을 드러나도록 한 적이 있다. (플레밍)	2□
3) 누군가 인터넷이나 스마트폰을 이용해 나에게 원치 않는 행동을 강요하거나 심부름 시킨 적이 있다. (사이버 명령)	3□
4) 누군가 나를 비방, 욕설, 따돌림 등을 위해 사이버상에 사이트나 게시판 등을 만들어 운영한 적이 있다. (안타카페)	4□
5) 위와 같은 피해를 당한 적이 없다.	5□

4. 사이버폭력 목격 경험

지금부터는 사이버 공간에서 학교 친구나 선우배, 또는 모르는 사람이 괴롭힘 당하는 것을 목격한 적이 있는지 묻겠습니다.

문23번. 최근 1년 간 인터넷이나 스마트폰을 통해서 친구나 주변 사람이 피해를 당하거나 피해를 입히는 모습을 본 적이 있나요?

하나만 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택	지시문
1) 본 적이 있다.	1□	☞ 문24번으로 가서 계속 응답해 주세요.
2) 본 적이 없다.	2□	☞ 문26번으로 가서 계속 응답해 주세요.

문24번. 다른 사람의 피해를 목격했을 때, 어떠한 행동을 하였나요? 해당되는 항목에 모두 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택	지시문
1) 피해를 주는 사람에게 그만하거나 사과하도록 요구하였다.	1□	☞ 문26번으로 가서 계속 응답해 주세요.
2) 친구, 선우배, 선생님 등 주변에 알렸다.	2□	
3) 피해 당한 사람을 위로하였다.	3□	
4) 상담 및 신고센터(학교폭력신고센터 117 등)에 알리거나 경찰에 신고하였다.	4□	
5) 아무런 행동도 하지 않았다.	5□	☞ 문25번으로 가서 계속 응답해 주세요.

2017년 사이버폭력 실태조사

문25번. 다른 사람의 피해를 목격하고도 아무런 도움을 요청하지 않은 이유는 무엇인가요? **하나만** 체크해 주세요.

내 용	☑ 선택
1) 나도 피해자가 될까봐	1 <input type="checkbox"/>
2) 어떻게 해야 할지 몰라서	2 <input type="checkbox"/>
3) 피해를 준 사람이 누구인지 몰라서	3 <input type="checkbox"/>
4) 별일 아니라고 생각해서	4 <input type="checkbox"/>
5) 피해자의 잘못이라고 생각해서	5 <input type="checkbox"/>
6) 별 소용이 없을 것 같아서	6 <input type="checkbox"/>
7) 내 일이 아니라고 생각해서	7 <input type="checkbox"/>

문26번. 학생은 아래와 같은 사실을 알고 있나요? **아래 2개 항목에 모두** 체크해 주세요.

내 용	☑ 안다	☑ 모른다
1) 사이버폭력을 통해 다른 사람으로부터 피해를 당했을 경우 상담이나 신고를 할 수 있는 전화번호나 사이트를 알고 있다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>
2) 사이버폭력을 통해 다른 사람에게 피해를 주었을 경우 법적인 처벌을 받을 수 있다는 사실을 알고 있다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>

문27번. 학생은 아래와 같은 상황에 대해 어떻게 생각하세요? **1)부터 13)까지 13개 항목에 모두** 체크해 주세요.

내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 현재 나의 삶에 만족한다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
2) 나는 학교 공부 때문에 힘들 때가 많다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
3) 나는 가끔 우울하거나 불안할 때가 있다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
4) 나는 부모님과 대화를 자주하는 편이다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
5) 나는 부모님의 사랑과 애정을 받는 편이다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
6) 나는 학교 생활에 만족하는 편이다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
7) 나는 학교 친구들과 잘 어울리는 편이다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
8) 나는 학교 친구들을 괴롭히는 편이다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
9) 나는 학교 친구들에게 괴롭힘을 당하는 편이다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
10) 나는 주변 일들(사회문제 등)에 대해 관심이 많은 편이다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
11) 나는 인터넷이나 TV시청 외에 취미생활을 가지고 있다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
12) 나는 폭력적인 TV 프로그램이나 게임을 즐기는 편이다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
13) 나는 평상시 사이버폭력을 당할지 몰라 고민하는 편이다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>

5. 기타 사이버폭력 경험

지금부터는 사이버폭력 중 갈취 유형과 관련된 질문들입니다. 잘 읽고 빠짐없이 응답해주세요.

☞ **갈취** <사이버 갈취>가 무엇인가요? 온라인 상에서 사이버 머니, 스마트폰 데이터, 게임 아이템 등을 강제로 뺏는 행위입니다.

문28번. 최근 1년간 인터넷이나 스마트폰을 이용하면서 **아래와 같은 행동과 관련된 경험을 한 적이** 있나요?

내 용	있다	없다
나는 인터넷에서 다른 사람의 게임(사이버) 머니, 스마트폰 데이터 등을 뺏은 적이 있다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>
	☞ 문29번 으로 가서 계속 응답해주세요.	☞ 문31번 으로 가서 계속 응답해주세요.

2017년 사이버폭력 실태조사

문29번. 위에서 응답한 행동을 누구에게 했나요? **해당되는 항목에 모두** 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 내가 경소에 알고 있던 사람	1 <input type="checkbox"/>
2) 연예인, 스포츠선수, 정치인 등 누구나 알고 있는 유명한 사람	2 <input type="checkbox"/>
3) 같은 학교에 다니는 친구나 선배나 후배	3 <input type="checkbox"/>
4) 다른 학교에 다니는 친구나 선배나 후배	4 <input type="checkbox"/>
5) 인터넷 아이디나 닉네임을 알고 있을 뿐, 실제 누구인지 모르는 사람	5 <input type="checkbox"/>

문30번. 위에서 응답한 행동을 다음 중 어떤 서비스를 이용해서 했나요? **해당되는 항목에 모두** 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 채팅, 메신저 (카카오톡, 라인, 위챗 등)	1 <input type="checkbox"/>
2) 커뮤니티 (카페, 클럽 등)	2 <input type="checkbox"/>
3) SNS (페이스북, 카카오톡스토리, 인스타그램, 유튜브 등)	3 <input type="checkbox"/>
4) 개인 홈페이지 (미니홈피, 개인홈페이지, 개인블로그 등)	4 <input type="checkbox"/>
5) 이메일, 문자메시지	5 <input type="checkbox"/>
6) 온라인 게임	6 <input type="checkbox"/>
7) 기타 (_____)	7 <input type="checkbox"/>

문31번. 최근 1년간 인터넷이나 스마트폰을 이용하면서 **아래와 같은 행동과 관련된 경험을 한 적이** 있나요?

내 용	있다		없다	
	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>
나는 인터넷에서 다른 사람으로부터 게임(사이버)머니, 스마트폰 데이터 등을 뺏긴 적이 있다.	문32번으로 가서 계속 응답해주세요.		문34번으로 가서 계속 응답해주세요.	

문32번. 위와 같은 피해를 누구로부터 당했나요? **해당되는 항목에 모두** 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 내가 경소에 알고 있던 사람	1 <input type="checkbox"/>
2) 같은 학교에 다니는 친구나 선배나 후배	2 <input type="checkbox"/>
3) 다른 학교에 다니는 친구나 선배나 후배	3 <input type="checkbox"/>
4) 인터넷 아이디나 닉네임을 알고 있을 뿐, 실제 누구인지 모르는 사람	4 <input type="checkbox"/>

문33번. 위와 같은 피해를 다음 중 어떤 인터넷 서비스를 통해 당했나요? **해당되는 항목에 모두** 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 채팅, 메신저 (카카오톡, 라인, 위챗 등)	1 <input type="checkbox"/>
2) 커뮤니티 (카페, 클럽 등)	2 <input type="checkbox"/>
3) SNS (페이스북, 카카오톡스토리, 인스타그램, 유튜브 등)	3 <input type="checkbox"/>
4) 개인 홈페이지 (미니홈피, 개인홈페이지, 개인블로그 등)	4 <input type="checkbox"/>
5) 이메일, 문자메시지	5 <input type="checkbox"/>
6) 온라인 게임	6 <input type="checkbox"/>
7) 기타 (_____)	7 <input type="checkbox"/>

2017년 사이버폭력 실태조사

문34번. 최근 1년간 인터넷이나 스마트폰을 이용하면서 **아래와 같은 행동과 관련된 경험을 한 적이** 있나요?

내 용	있다	없다
나는 인터넷에서 누군가가 다른 사람으로부터 게임(사이버)머니, 스마트폰 데이터 등을 뺏기는 것을 본 적이 있다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>
	☞ 문35번으로 가서 계속 응답해주세요.	☞ "6. 유튜브 이용행태" 파트 로 가서 계속 응답해주세요.

문35번. 다른 사람의 피해를 목격했을 때, 어떠한 행동을 하였나요? **해당되는 항목에 모두** 체크해 주세요.

내 용	☑ 선택
1) 피해를 주는 사람에게 그만하거나 사과하도록 요구하였다.	1 <input type="checkbox"/>
2) 친구, 선후배, 선생님 등 주변에 알렸다.	2 <input type="checkbox"/>
3) 피해 당한 사람을 위로하였다.	3 <input type="checkbox"/>
4) 상담 및 신고센터(학교폭력신고센터 117 등)에 알려거나 경찰에 신고하였다.	4 <input type="checkbox"/>
5) 아무런 행동도 하지 않았다.	5 <input type="checkbox"/>

6. 유튜브(YouTube) 이용 행태

지금부터는 유튜브(YouTube) 사이트의 이용과 관련된 질문들입니다. 잘 읽고 해당되는 사항에 대하여 빠짐없이 응답해주세요.

문36번. 학생은 평상시에 인터넷 이용 시간 중 **유튜브 이용시간**은 하루 평균 얼마나 되나요? **평일과 주말/공휴일 칸을 모두** 채워주세요.

	PC, 노트북 등을 사용한 유튜브 이용시간	스마트폰을 이용한 유튜브 이용시간
평일	하루 평균 ()시간 ()분	하루 평균 ()시간 ()분
주말/공휴일	하루 평균 ()시간 ()분	하루 평균 ()시간 ()분

문37번. 학생은 주로 어떤 **매체로 유튜브를 이용**하나요? **해당되는 항목에 모두** 체크해 주세요.

내 용	☑ 선택
1) 데스크탑 컴퓨터, 노트북	1 <input type="checkbox"/>
2) 스마트폰	2 <input type="checkbox"/>
3) 태블릿PC (스마트 패드 등)	3 <input type="checkbox"/>
4) 스마트 TV	4 <input type="checkbox"/>
5) 기타()	5 <input type="checkbox"/>

문38번. 학생은 다음 이용방식 중 어떠한 것에 가장 가깝게 유튜브를 이용하나요? **한 가지만** 체크해 주세요.

내 용	☑ 선택
1) 나는 업로드 되어 있는 영상을 시청 한다.	1 <input type="checkbox"/>
2) 나는 업로드 되어 있는 영상을 시청하고, 내가 직접 촬영·편집한 영상을 업로드 하기도 한다.	2 <input type="checkbox"/>
3) 나는 업로드 되어 있는 영상을 시청하고, 내가 직접 촬영·편집한 영상을 업로드하기도 하며, 내가 시청한 영상을 다른 사람들에게 공유하기도 한다.	3 <input type="checkbox"/>

2017년 사이버폭력 실태조사

문39번. 학생이 **유튜브에서** 주로 시청하는 영상은 어떤 종류입니까? **많이 보는 순서대로 3순위를** 체크해 주세요.

1순위: _____ 2순위: _____ 3순위: _____

내 용	(순위)
1) 뮤직비디오, 음악 (뮤직비디오, 음악 영상 등)	1□
2) 영화 (영화 및 영화 예고편, 무료 또는 유료 모두 포함)	2□
3) 영상 클립 (TV에서 방영된 음악 프로그램, 드라마, 뉴스 등을 짧게 편집해 놓은 영상)	3□
4) BJ 방송 (개인 진행자가 방송을 기획/촬영/편집하여 사전에 녹화한 것을 보여주는 영상)	4□
5) 편집 영상 (특정 주제에 대한 사진을 수집/편집하여 영상으로 만든 것)	5□
6) 기타 (_____)	6□

문40번. 학생이 **유튜브에서** 시청했던 영상을 중에 **아래 내용이 포함된 영상**을 본 적이 있나요? 모두 선택해 주세요.

내 용	✓ 선택	지시문
1) 폭력적이고 잔인한 내용 (예: 애완동물 학대, 폭행, 사고 현장 등)	1□	문41번으로 가서 계속 응답해 주세요.
2) 야한 내용 (예: 신체 중요부위 노출, 성인 사이트 광고 등)	2□	
3) 주변인, 혹은 유명인 등을 힐끔는 내용 (예: 신상정보, 소문, 특정 집단 비하 등)	3□	
4) 청소년이 하지 말아야 하는 불법 행동에 대한 내용 (예: 청소년이 담배 사는 법, 도박질 등)	4□	
5) 거짓 광고 및 돈거래 영상 (예: 거짓 제품 후기, 돈을 걸고 하는 게임 등)	5□	
6) 위의 영상들을 본 적이 없음	6□	문43번으로

문41번. 학생은 위의 영상물을 남에게 공유한 적이 있나요?

예	아니오
1□	2□

문42번. 학생이 **유튜브에서** 위의 영상물을 볼 때에 겪었던 제약에 해당되는 것들을 **모두 체크**해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 영상의 도입 부분에 영상물 등급(청소년 관람불가 등급) 표기가 됨	1□
2) 유튜브 사이트 내에서 성인 인증 절차 화면이 됨	2□
3) 유튜브 영상물 공유자의 게시글이나 영상 내에서 시청 주의와 관련된 멘트가 있었음	3□
4) 별 다른 제약이 없었음	4□

7. 심리상태

지금부터는 평소 학생의 심리상태에 대해 질문하겠습니다. 맞고 틀리는 답이 없으므로 생각나는 대로 편하게 대답해주세요.

문43번. 다음 내용을 읽고 사이버폭력에 대해 본인이 동의하는 정도에 대해 표시해 주세요.

내 용	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	어느정도 그렇다	매우 그렇다
1) 나는 인터넷에서 누군가를 욕하거나 감정을 상하게 한 적이 있다. (사이버 언어폭력)	1□	2□	3□	4□	5□
2) 나는 인터넷에서 다른 사람에 대한 거짓된 이야기나 잘못된 이야기를 퍼뜨린 적이 있다. (사이버 명예훼손)	1□	2□	3□	4□	5□
3) 나는 상대방이 싫어하는데도 이메일이나 쪽지를 계속 보내거나, 블로그, SNS에 계속 방문해 글이나 사진을 남긴 적이 있다. (사이버 스토킹)	1□	2□	3□	4□	5□
4) 나는 상대방이 싫어할 줄 알면서도 야한 글이나 사진, 동영상을 보낸 적이 있다. (사이버 성폭력)	1□	2□	3□	4□	5□
5) 나는 인터넷 공간에서 누군가의 신상 정보(이름, 사는 곳, 학교, 사진 등)를 퍼뜨린 적이 있다. (신상정보 유출)	1□	2□	3□	4□	5□
6) 인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 다른 사람을 퇴장 하지 못하게 막고 놀리거나 욕하거나, 대화에 참여하지 못하게 한 적이 있다. (사이버 따돌림)	1□	2□	3□	4□	5□

문44번. 다음 내용을 읽고 본인에게 해당하는 보기를 선택해 주세요.

내 용	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	어느정도 그렇다	매우 그렇다
1) 부모님은 인터넷이나 스마트폰을 사용하지 못하게 하신다.	1□	2□	2□	3□	4□
2) 부모님은 인터넷이나 스마트폰으로 할 수 없는 것을 정해 주셨다.	1□	2□	2□	3□	4□
3) 부모님은 내 컴퓨터와 스마트폰에 사용조절 프로그램 또는 유해정보 차단 프로그램을 설치하셨다.	1□	2□	2□	3□	4□
4) 부모님은 내가 방문한 사이트나 스마트폰 통화목록을 수시로 체크하신다.	1□	2□	2□	3□	4□

문45번. 아래 문항 중 평소 내 모습에 해당하는 것을 선택해 주세요.

내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 친구들과 잘 어울리지 못한다.	1□	2□	3□	4□
2) 나는 친구들에게 인정을 받지 못한	1□	2□	3□	4□
3) 나는 친구들로부터 따돌림 또는 무시당하는 편이다	1□	2□	3□	4□
4) 나는 부모님과 의견이 많이 충돌한다	1□	2□	3□	4□
5) 나는 부모님과 대화가 잘 안 된다	1□	2□	3□	4□
6) 나는 부모님과 대화하기가 싫다	1□	2□	3□	4□
7) 나는 학교생활에 잘 적응하지 못한다	1□	2□	3□	4□
8) 나는 학교에 가기가 싫다	1□	2□	3□	4□
9) 나는 학교 진학 혹은 성적에 대한 부담감이 있다	1□	2□	3□	4□

문46번. 귀하가 평소에 친하게 지내는 친구들 중에 아래와 같은 행동을 하는 친구가 있나요? 없으면 '없음' 을 선택해주세요.

내 용	없음	1~3명	4~6명	7~9명	10명 이상
채팅, 문자, SNS(카카오톡, 인스타그램 등), 게시판 등에서 친구나 선우배 또는 모르는 사람에게 놀림, 따돌림, 위협 등으로 피해를 주는 친구	1□	2□	3□	4□	5□

2017년 사이버폭력 실태조사

문47번. 아래 문항 중 우리 학교와 선생님들에 해당되는 것을 선택해 주세요.

내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 우리 학교에는 사이버 폭력에 대한 규칙이 있다	1□	2□	3□	4□
2) 선생님은 수업시간에 스마트폰을 사용하지 못하게 한다	1□	2□	3□	4□
3) 선생님은 사이버 폭력에 대해 자주 언급한다	1□	2□	3□	4□
4) 우리 학교는 사이버 폭력 예방을 위한 교육을 실시하고 있다	1□	2□	3□	4□
5) 우리 학교 내에 사이버 폭력이나 집단 따돌림이 많은 편이다	1□	2□	3□	4□

설문에 응답해 주셔서 대단히 감사합니다.

2017년 사이버폭력 실태조사 (일반성인용)	ID				
---------------------------------	----	--	--	--	--

안녕하십니까?
 이 조사는 한국정보화진흥원에서 주관하는 것으로서, 국내 사이버폭력에 대한 정확한 실태를 파악하고, 관련된 정책 수립에 필요한 기초자료를 확보하기 위해 실시하는 조사입니다.
 여러분의 경험과 생각에 대한 솔직하고 성실한 답변을 부탁드립니다.

■ 귀하의 응답 내용은 통계법 제33조(비밀의 보호) 및 제34조(통계증여자 등의 의무)에 의거하여 비밀이 철저히 보장되며, 설문에 대한 모든 응답과 내용은 통계분석과 정책개발 목적 이외에는 절대 사용되지 않습니다.

주최기관	방송통신위원회	주관기관	NIA 한국정보화진흥원	조사기관	코리아리서치
조사문의	(주)코리아리서치센터 - 홈페이지 : http://www.kric.com - 담당자 : 이재인 전임연구원 (☎02-3415-5195)				

< 응답방법 >
 ※ 질문을 읽은 후 본인의 생각을 가장 잘 나타내는 번호 또는 칸에 로 표시해 주세요.
 ※ 모든 문항에 빠짐없이 답하여 주세요.

0. 응답자 사항

성별	<input type="checkbox"/> 1) 남 <input type="checkbox"/> 2) 여
연령	만 _____ 세
거주지역	(_____) (시/도) (_____) (시/군/구) (_____) (읍/면/동)
학력	<input type="checkbox"/> 1) 중졸 이하 <input type="checkbox"/> 2) 고졸 <input type="checkbox"/> 3) 대학 재학/졸업 <input type="checkbox"/> 4) 대학원 재학/졸업
직업	<input type="checkbox"/> 1) 전문/관리직 <input type="checkbox"/> 2) 사무직 <input type="checkbox"/> 3) 서비스/판매직 <input type="checkbox"/> 4) 생산관리직 <input type="checkbox"/> 5) 학생 <input type="checkbox"/> 6) 전업주부 <input type="checkbox"/> 7) 무직 <input type="checkbox"/> 8) 기타(_____)
월 평균 가구 소득	<input type="checkbox"/> 1) 100만 원 미만 <input type="checkbox"/> 2) 100~200만 원 미만 <input type="checkbox"/> 3) 200~300만 원 미만 <input type="checkbox"/> 4) 300~400만 원 미만 <input type="checkbox"/> 5) 400~500만 원 미만 <input type="checkbox"/> 6) 500~600만 원 미만 <input type="checkbox"/> 7) 600~700만 원 미만 <input type="checkbox"/> 8) 700~800만 원 미만 <input type="checkbox"/> 9) 800~900만 원 미만 <input type="checkbox"/> 10) 900~1,000만 원 미만 <input type="checkbox"/> 11) 1,000만 원 이상

2017년 사이버폭력 실태조사

1. 인터넷 이용 행태

☞ '인터넷 이용'이란?

여기서 인터넷 이용은 개인용 컴퓨터(PC)뿐만 아니라, 스마트폰, 노트북 컴퓨터, 태블릿PC 등의 기기를 통해 여러분들이 하는 인터넷 관련 모든 활동을 의미합니다.

문1번. 귀하께서는 평상시에 인터넷을 얼마나 이용하십니까? **평일과 주말/공휴일 칸을 모두** 채워주세요.

평일	인터넷	스마트폰
	하루 평균 () 시간 ()분	하루 평균 () 시간 ()분
주말/공휴일	인터넷	스마트폰
	하루 평균 () 시간 ()분	하루 평균 () 시간 ()분

문2번. 귀하께서는 평상시에 다음의 목적으로 인터넷을 얼마나 자주 이용하십니까? 1)부터 6)까지 **아래 6개 항목에 모두** 체크해 주세요.

내 용	거의 이용 안 함	하루 30분 미만	하루 1시간 미만	하루 1시간 이상
1) 교육·학습 사이트 이용 및 학습 정보검색	1□	2□	3□	4□
2) 동영상, 음악, 영화 등의 이용	1□	2□	3□	4□
3) 온라인 게임 이용	1□	2□	3□	4□
4) 뉴스 보기, 신문기사 검색	1□	2□	3□	4□
5) 채팅, 메신저 등 소셜 네트워크 서비스 이용	1□	2□	3□	4□
6) 온라인 쇼핑, 물품거래 등 이용	1□	2□	3□	4□

문3번. 귀하께서는 평상시에 아래 각각의 내용에 대해 **스마트폰을** 어느 정도 이용하나요? 1)부터 6)까지 **아래 6개 항목에 모두** 체크해 주세요.

내 용	거의 이용 안 함	하루 30분 미만	하루 1시간 미만	하루 1시간 이상
1) 교육·학습 사이트 이용 및 학습 정보검색	1□	2□	3□	4□
2) 동영상, 음악, 영화 등의 이용	1□	2□	3□	4□
3) 온라인 게임 이용	1□	2□	3□	4□
4) 뉴스 보기, 신문기사 검색	1□	2□	3□	4□
5) 채팅, 메신저 등 소셜 네트워크 서비스 이용	1□	2□	3□	4□
6) 온라인 쇼핑, 물품거래 등 이용	1□	2□	3□	4□

문4번. 귀하께서는 평상시에 아래 각각의 내용에 대해 인터넷을 얼마나 자주 이용하나요? 1)~6)에 해당하지 않는 것은 '7)기타'에 기입해주세요.

내 용	거의 이용 안 함	하루 30분 미만	하루 1시간 미만	하루 1시간 이상
1) 채팅, 메신저 (카카오톡, 라인, 위챗 등)	1□	2□	3□	4□
2) 커뮤니티 (카페, 클럽 등)	1□	2□	3□	4□
3) SNS (페이스북, 카카오톡스토리, 인스타그램, 유튜브 등)	1□	2□	3□	4□
4) 개인 홈페이지 (미니홈피, 개인홈페이지, 개인블로그 등)	1□	2□	3□	4□
5) 이메일, 문자메시지	1□	2□	3□	4□
6) 온라인 게임	1□	2□	3□	4□
7) 기타 ()	1□	2□	3□	4□

문5번. 최근 1년간 아래와 같은 경험을 한 적이 있나요? 해당되는 항목에 모두 체크해 주세요.

내 용	선택
1) 인터넷에서 게시물이나 댓글을 작성하거나, 사진, 동영상 등을 올린 적이 있다.	1 <input type="checkbox"/>
2) 인터넷에서 뉴스를 보거나, 다른 사람이 작성한 글, 사진, 동영상 등을 보고, 욕설이나 비난하는 댓글을 단 적이 있다.	2 <input type="checkbox"/>
3) 인터넷에서 작성한 글이나 직접 올린 사진, 동영상 등으로 인하여 ID정지, 강제탈퇴 등의 기술적 차단 조치를 경험한 적이 있다.	3 <input type="checkbox"/>
4) 인터넷에서 뉴스를 보거나, 다른 사람이 작성한 글, 사진, 동영상 등을 보고, 칭찬이나 격려, 위로하는 댓글을 단 적이 있다.	4 <input type="checkbox"/>
5) 학교, 직장 등 내가 속한 집단에서 올바른 인터넷 댓글 달기, 인터넷 이용에 관한 교육을 받은 적이 있다.	5 <input type="checkbox"/>
6) 인터넷이나 다른 매체를 통하여 악성댓글과 같은 사이버폭력의 피해에 대한 올바른 정보를 제공받은 경험이 있다.	6 <input type="checkbox"/>
7) 위와 같은 행동이나 경험을 한 적이 없다.	7 <input type="checkbox"/>

문5-1번. 귀하는 다음의 인터넷 콘텐츠(글, 만화, 사진, 동영상) 등을 본 적이 있나요? (인터넷 창에 우연히 팝업되거나 채널 탐색을 하다가 원하지 않았으나 보게 된 것을 모두 포함합니다.)

내 용	전혀 없음	1년에 1~2회	3~4개월에 1회 정도	1달에 1회 이상	1주일에 1회 이상
1) 폭력, 잔인한 콘텐츠 (예: 애완동물 학대, 폭행, 사고 현장 등)	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
2) 야한, 선정적인 콘텐츠 (예: 신체 중요부위 노출, 성인 사이트 광고 등)	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
3) 주변인, 혹은 유명인 등 타인에 대한 비방 및 욕설 콘텐츠 (예: 신상정보, 소문, 특정 집단 비하 등)	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
4) 유해 행동 방법 및 유해 물질 구입정보 콘텐츠 (예: 청소년이 담배 사는 법, 도둑질 등)	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
5) 허위 광고 및 금전거래 콘텐츠 (예: 불법 영화 다운로드, 돈을 걸고 하는 게임 등)	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>

문5-2. 귀하가 의도하거나 의도하지 않게 보게 된 아래 콘텐츠들에 대해서 어떻게 생각하나요? 여러분의 의견을 솔직히 체크해 주세요.

내 용	사회적으로 문제가 전혀 되지 않는다	사회적인 문제로 보기 어렵다	그저 그렇다	사회적으로 문제가 된다	사회적으로 큰 문제가 된다
1) 폭력, 잔인한 콘텐츠 (예: 애완동물 학대, 폭행, 사고 현장 등)	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
2) 야한, 선정적인 콘텐츠 (예: 신체 중요부위 노출, 성인 사이트 광고 등)	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
3) 주변인, 혹은 유명인 등 타인에 대한 비방 및 욕설 콘텐츠 (예: 신상정보, 소문, 특정 집단 비하 등)	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
4) 유해 행동 방법 및 유해 물질 구입정보 콘텐츠 (예: 청소년이 담배 사는 법, 도둑질 등)	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>
5) 허위 광고 및 금전거래 콘텐츠 (예: 불법 영화 다운로드, 돈을 걸고 하는 게임 등)	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>

2017년 사이버폭력 실태조사

2. 사이버폭력 가해 경험

지금부터는 사이버 공간에서 직장 동료나 친구, 또는 모르는 사람에게 피해를 주었던 상황에 대해 묻겠습니다.

☞ 잠깐 <사이버폭력>이 무엇인지에 대해 알고 있나요?

사이버폭력은 사이버(인터넷, 휴대전화 등) 공간에서 언어, 영상 등을 통해 타인에게 피해 혹은 불쾌감을 주는 행위로, '사이버 언어폭력', '사이버 명예훼손', '사이버 스토킹', '사이버 성폭력', '신상정보 유출', '사이버 따돌림' 등이 있습니다.

☞ <사이버폭력>의 세부 유형에 대한 설명은 다음과 같습니다.

1. **사이버 언어폭력**은 인터넷, 휴대폰 문자 서비스 등을 통해 욕설, 거친 언어, 인신 공격적 발언 등을 하는 행위
2. **사이버 명예훼손**은 사실여부에 상관없이 다른 사람/기관의 명예를 훼손하는 글을 인터넷, SNS 등에 올려 아무나(불특정 다수) 볼 수 있게 하는 행위
3. **사이버 스토킹**은 특정인이 원치 않음에도 반복적으로 공포감, 불안감을 유발하는 이메일이나 쪽지를 보내거나, 블로그/미니홈피, SNS 등에 방문하여 댓글 등의 흔적을 남기는 행위
4. **사이버 성폭력**은 특정인을 대상으로 성적인 묘사 혹은 성적 비하 발언, 성차별적 욕설 등 성적 불쾌감을 느낄 수 있는 내용을 인터넷이나 휴대폰을 통해 게시하거나 음란한 동영상, 사진을 퍼뜨리는 행위
5. **신상정보 유출**은 개인의 프라이버시에 해당하는 내용을 언급 또는 게재하거나 신상 정보(이름, 거주지, 재학 중인 학교 등)를 유포시키는 행위
6. **사이버 따돌림**은 인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡에서 상대방을 따돌리거나 안티활동을 하는 행위

문6번. 최근 1년간 인터넷이나 스마트폰을 이용하면서 아래와 같은 행동을 한 적이 있나요?

그런 일이 없었으면 '전혀 없음'을 선택하고, 있었다면 얼마나 많이 있었는지 선택해 주세요.

내 용	전혀 없음	지난 6개월간 한두번	한 달에 한두번	일주일에 한두번	거의 매일
1) 나는 인터넷에서 누군가를 욕하거나 감정을 상하게 한 적이 있다. (사이버 언어폭력)	1□	2□	3□	4□	5□
2) 나는 인터넷에서 다른 사람에 대한 거짓된 이야기나 잘못된 이야기를 퍼뜨린 적이 있다. (사이버 명예훼손)	1□	2□	3□	4□	5□
3) 나는 상대방이 싫어하는데도 이메일이나 쪽지를 계속 보내거나, 블로그, SNS에 계속 방문해 글이나 사진을 남긴 적이 있다. (사이버 스토킹)	1□	2□	3□	4□	5□
4) 나는 상대방이 싫어할 줄 알면서도 야한 글이나 사진, 동영상을 보낸 적이 있다. (사이버 성폭력)	1□	2□	3□	4□	5□
5) 나는 인터넷 공간에서 누군가의 신상 정보(이름, 사는 곳, 학교, 사진 등)를 퍼뜨린 적이 있다. (신상정보 유출)	1□	2□	3□	4□	5□
6) 인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 다른 사람을 퇴장 하지 못하게 막고 놀리거나 욕하거나, 대화에 참여하지 못하게 한 적이 있다. (사이버 따돌림)	1□	2□	3□	4□	5□
[Programmer: ☞ 1)~6)의 6개 항목에서 모두 '전혀 없음'을 선택한 응답자는 문13번으로 가서 계속 응답하게 해주세요. ☞ 나머지 응답자는 문7번으로 가서 계속 응답하게 해주세요.]					

문7번. 위에서 응답한 행동을 누구에게 했습니까? 해당되는 항목에 모두 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 친구/선우배(학교, 학원, 직장, 동호회 등)	1□
2) 연예인, 스포츠선수, 정치인 등 누구나 알고 있는 유명한 사람	2□
3) 게임이나 채팅, 카페 등 온라인 상에서 알게 된 사람	3□
4) 특정 기업이나 업체, 정부기관 등	4□
5) 인터넷 아이디나 닉네임을 알고 있을 뿐, 실제 누구인지 모르는 사람	5□

2017년 사이버폭력 실태조사

문8번. 위에서 응답한 행동을 주로 다른 사람과 함께 했습니까? 아니면 혼자 했습니까? **하나만** 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 사람들과 함께 했다.	1 <input type="checkbox"/>
2) 혼자서 했다.	2 <input type="checkbox"/>

문9번. 위에서 응답한 행동을 내가 했다는 사실을 주변에서 알고 있습니까? 해당되는 항목에 **모두** 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 아무도 모른다.	1 <input type="checkbox"/>
2) 상대방은 내가 한 것을 알고 있다.	2 <input type="checkbox"/>
3) 친구/지인들은 알고 있다.	3 <input type="checkbox"/>
4) 가족은 알고 있다.	4 <input type="checkbox"/>

문10번. 위에서 응답한 행동을 다음 중 어떤 서비스를 이용해서 했나요? 해당되는 항목에 **모두** 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 채팅, 메신저 (카카오톡, 라인, 위챗 등)	1 <input type="checkbox"/>
2) 커뮤니티 (카페, 클럽 등)	2 <input type="checkbox"/>
3) SNS (페이스북, 카카오프로, 인스타그램, 유튜브 등)	3 <input type="checkbox"/>
4) 개인 홈페이지 (미니홈피, 개인홈페이지, 개인블로그 등)	4 <input type="checkbox"/>
5) 이메일, 문자메시지	5 <input type="checkbox"/>
6) 온라인 게임	6 <input type="checkbox"/>
7) 기타 (_____)	7 <input type="checkbox"/>

문11번. 위에서 응답한 행동을 한 이유는 무엇인가요? 해당되는 항목에 **모두** 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 재미나 장난으로, 스트레스 해소를 위해	1 <input type="checkbox"/>
2) 주변에서 함께 하므로, 친구들과 어울리기 위해	2 <input type="checkbox"/>
3) 상대방이 먼저 그런 행동을 해서, 보복하기 위해	3 <input type="checkbox"/>
4) 상대방이 싫어서, 상대방에게 화가 나서	4 <input type="checkbox"/>
5) 내 의견과 달라서, 상대방이 틀린 말을 해서	5 <input type="checkbox"/>
6) 그냥 특별한 이유 없이	6 <input type="checkbox"/>

문12번. 위에서 응답한 행동을 한 후 어떤 감정을 느꼈나요? 해당되는 항목에 **모두** 체크해 주세요.

내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 정당한 행동이라고 생각했다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
2) 상대방에게 미안하고 후회스러웠다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
3) 문제가 생길까봐 걱정되었다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
4) 흥미롭고 재미있었다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
5) 아무런 느낌이 없었다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>

2017년 사이버폭력 실태조사

문13번. 앞에서 말한 것 외에 최근 1년간 인터넷이나 스마트폰을 이용하면서 아래와 같은 행동을 한 적이 있나요?
해당되는 항목에 **모두** 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 나는 특정인을 비방하거나 모욕하기 위한 목적으로 타인에게 알려지기를 원치 않는 사진이나 동영상을 퍼뜨린 적이 있다. (이미지 불링)	1□
2) 나는 의도적으로 다른 사람을 자극하여 일부러 논쟁 또는 분란을 일으켜 그 사람이 문제 있음을 드러나도록 한 적이 있다. (플레밍)	2□
3) 나는 인터넷이나 스마트폰을 이용해 다른 사람에게 원치 않는 행동을 강요하거나 심부름 시킨 적이 있다. (사이버 명령)	3□
4) 나는 특정인을 비방, 욕설, 따돌림 등을 위해 사이버 상에 사이트나 게시판 등을 만들어 운영한 적이 있다. (안티카페)	4□
5) 위와 같은 행동을 한 적이 없다.	5□

문14번. 평소 귀하는 인터넷이나 스마트폰을 이용하면서 아래와 같은 경험이 있나요? 있다면, 얼마나 자주 있었나요?
최근 1년 동안을 기준으로 체크해 주세요.

내 용	그런 적 없음	한두번	여러번
1) 나는 소셜 미디어에 어떤 사람을 비난하고 상처 주는 글을 쓴 적이 있다.	1□	2□	3□
2) 어떤 사람이 다른 사람에게 상처 주는 말을 올린 것을 보고 나도 '공감'을 누르거나 우스운 댓글을 달았던 적이 있다.	1□	2□	3□
3) 나는 다른 사람을 창피하게 만들거나 수치스럽게 만드는 동영상을 만들거나 공유한 적이 있다.	1□	2□	3□
4) 나는 다른 사람을 놀릴 목적으로 온라인 프로필을 허위로 만든 적이 있다.	1□	2□	3□
5) 나는 다른 사람에게 상처를 주기 위하여 문자로 위협한 적이 있다.	1□	2□	3□
6) 나는 주변 사람으로부터 내가 사이버 폭력을 행사하고 있다는 말을 들은 적이 있다.	1□	2□	3□
7) 나는 잔인하고 거부감을 유발하는 문자를 보낸 적이 있다.	1□	2□	3□
8) 나는 나의 주변 사람이 사이버 폭력을 당하고 있는 것을 알았지만, 그것을 멈추기 위한 어떤 조치도 취하지 않았다.	1□	2□	3□
9) 나는 지인을 꼬드켜 온라인에서 다른 사람에게 잔인한 말을 하도록 한 적이 있다.	1□	2□	3□
10) 나는 사이버폭력 때문에 생활에 곤경에 처하거나 가족과 다툰 적이 있다.	1□	2□	3□
11) 나는 다른 사람에 대한 악성 소문을 퍼뜨리기 위하여 이메일이나 문자 같은 것을 보낸 적이 있다.	1□	2□	3□
12) 나는 다른 사람을 놀리는 웹페이지에 가담한 적이 있다.	1□	2□	3□
13) 나는 다른 사람의 수치스러운 사진이나 동영상을 찍거나 올린 적이 있다.	1□	2□	3□
14) 온라인 게임을 하다가 상대방이 나를 자극하는 말을 한 것에 대해서 여러 번 화를 낸 적이 있다.	1□	2□	3□
15) 소셜 미디어 글에 잔인하고, 비열하고, 모욕적인 댓글이나 해시태그를 단 적이 있다.	1□	2□	3□

3. 사이버폭력 피해 경험

지금부터는 사이버 공간에서 직장 동료나 친구, 또는 모르는 사람으로부터 괴롭힘을 당했던 상황에 대해 묻겠습니다.

문15번. 최근 1년간 인터넷이나 스마트폰을 이용하면서 **아래와 같은 피해를 당한 적이** 있나요?

그런 일이 없었으면 '전혀 없음' 을 선택하고, 있었다면 얼마나 많이 있었는지 선택해 주세요.

내 용	전혀 없음	지난 6개월간 한 두번	한 달에 두번	일주일에 한 두번	거의 매일
1) 누군가 인터넷을 통해 나를 욕하거나 감정을 상하게 한 적이 있다. (사이버 언어폭력)	1□	2□	3□	4□	5□
2) 누군가 인터넷을 통해 나에게 거짓된 이야기나 잘못된 이야기를 퍼뜨린 적이 있다. (사이버 명예훼손)	1□	2□	3□	4□	5□
3) 누군가 내가 싫어하는데도 이메일이나 쪽지를 계속 보내거나 블로그, SNS 등에 계속 방문해 글이나 사진을 남긴 적이 있다. (사이버 스토킹)	1□	2□	3□	4□	5□
4) 누군가 인터넷을 통해 내가 싫어할 줄 알면서도 야한 글이나 사진, 동영상을 보낸 적이 있다. (사이버 성폭력)	1□	2□	3□	4□	5□
5) 누군가 인터넷 공간에서 나의 신상 정보(이름, 사는 곳, 학교, 사진 등)를 퍼뜨린 적이 있다. (신상정보 유출)	1□	2□	3□	4□	5□
6) 인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 나를 퇴장하지 못하게 막고 불러거나 욕하거나, 대화에 참여하지 못하게 한 적이 있다. (사이버 따돌림)	1□	2□	3□	4□	5□

문16번. **위와 같은 피해를** 누구로부터 당했습니까? 해당되는 항목에 **모두** 체크해 주세요.

내 용	☑ 선택
1) 친구/선우배 (학교, 학원, 직장, 동호회 등)	1□
2) 게임이나 채팅, 카페 등 온라인 상에서 알게 된 사람	2□
3) 인터넷 아이디나 닉네임을 알고 있을 뿐, 실제 누구인지 모르는 사람	3□

문17번. **위와 같은 피해를** 여러 사람이 함께 주었습니까? 한 사람이 주었습니까? **하나만** 체크해 주세요.

내 용	☑ 선택
1) 여러 사람이 함께 나에게 피해를 주었다.	1□
2) 한 사람이 나에게 피해를 주었다.	2□

문18번. **위와 같은 피해를** 당한 사실을 주변에서 알고 있습니까? 해당되는 항목에 **모두** 체크해 주세요.

내 용	☑ 선택
1) 아무도 모른다.	1□
2) 내 친구/지인들은 알고 있다.	2□
3) 가족은 알고 있다.	3□
4) 기타()	4□

2017년 사이버폭력 실태조사

문19번. **위와 같은 피해를** 다음 중 어떤 인터넷 서비스로부터 당했습니까? 해당되는 항목에 **모두** 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 채팅, 메신저 (카카오톡, 라인, 위챗 등)	1□
2) 커뮤니티 (카페, 클럽 등)	2□
3) SNS (페이스북, 카카오토리, 인스타그램, 유튜브 등)	3□
4) 개인 홈페이지 (미니홈피, 개인홈페이지, 개인블로그 등)	4□
5) 이메일, 문자메시지	5□
6) 온라인 게임	6□
7) 기타 ()	7□

문20번. **위와 같은 피해를** 당한 후 어떻게 하였습니까? 해당되는 항목에 **모두** 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택	지시문
1) 나에게 피해를 준 상대방을 차단하거나, 나의 아이디나 이메일을 삭제 또는 변경하였다.	1□	☞ 문22번으로 가서 계속 응답해 주세요.
2) 나에게 피해를 준 상대방에게 직접 삭제하도록 하거나 사과를 요구하였다.	2□	
3) 친구, 가족, 선생님 등 주변에 알렸다.	3□	
4) 해당 웹사이트에 신고하였다.	4□	
5) 상담 및 신고센터(경찰 사이버수사대 등)에 알리거나 경찰에 신고하였다.	5□	
6) 어떠한 대응도 하지 않았다.	6□	☞ 문21번으로 가서 계속 응답해 주세요.

문21번. **위와 같은 피해를** 당하고도 아무런 도움을 요청하지 않은 이유는 무엇입니까? 해당되는 항목에 **모두** 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 주위로부터 더 심한 따돌림을 받게 될까봐	1□
2) 어디에 도움을 요청해야할지 몰라서	2□
3) 신고해봤자 별 소용없을 것 같아서	3□
4) 나에게 피해를 준 상대방이 보복하거나 협박할까봐	4□
5) 나에게 피해를 준 상대방을 고자질하는 게 미안해서	5□
6) 별일 아니라고 생각해서	6□
7) 나에게도 잘못이 있다고 생각해서	7□

문22번. **위와 같은 피해를** 당한 후 어떤 감정을 느꼈습니까? 해당되는 항목에 **모두** 체크해 주세요.

내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 사람들을 만나거나 사귀기가 힘들었다.	1□	2□	3□	4□
2) 학교'직장'가사 등 어떤 일도 하기 싫었다.	1□	2□	3□	4□
3) 자살'자해를 하고 싶은 생각이 들었다.	1□	2□	3□	4□
4) 우울·불안하거나 심한 스트레스를 받았다.	1□	2□	3□	4□
5) 나에게 피해를 준 상대방에게 복수를 하고 싶었다.	1□	2□	3□	4□
6) 별 생각이 들지 않았다.	1□	2□	3□	4□

2017년 사이버폭력 실태조사

문23번. **앞에서 말한 것 외에** 최근 1년간 인터넷이나 스마트폰을 이용하면서 아래와 같은 피해를 당한 적이 있나요?
해당되는 항목에 **모두** 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 누군가 나를 비방하거나 모욕하기 위한 목적으로 타인에게 알려지기를 원치 않는 사진이나 동영상상 퍼뜨린 적이 있다. (이미지 블링)	1 <input type="checkbox"/>
2) 누군가 의도적으로 나를 자극하여 일부러 논쟁 또는 분란을 일으켜 그 사람이 문제있음을 드러나도록 한 적이 있다. (플레밍)	2 <input type="checkbox"/>
3) 누군가 인터넷이나 스마트폰을 이용해 나에게 원치 않는 행동을 강요하거나 심부름 시킨 적이 있다. (사이버 명령)	3 <input type="checkbox"/>
4) 누군가 나를 비방, 욕설, 따돌림 등을 위해 사이버 상에 사이트나 게시판 등을 만들어 운영한 적이 있다. (안티카페)	4 <input type="checkbox"/>
5) 위와 같은 피해를 당한 적이 없다.	5 <input type="checkbox"/>

문24번. 평소 귀하는 인터넷이나 스마트폰을 이용하면서 **아래와 같은 경험**이 있나요? 있다면, 얼마나 자주 있었나요?
최근 1년 동안을 기준으로 체크해 주세요.

내 용	그런 적 없음	한두번	여러번
1) 나의 카카오토티스토리, 페이스북 등 SNS 보안 설정은 친구로 등록되지 않은 사람들도 나의 사진이나 프로필의 다른 것들을 볼 수 있도록 되어 있다	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>
2) 나는 나의 가족들이 보지 않았으면 하는 내용을 온라인에 게시한 적이 있다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>
3) 나의 주변 사람들은 소셜 미디어 계정을 본인만 접속할 수 있게 설정하지 않는다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>
4) 나의 지인들 중 일부가 나의 카카오토티스토리, 트위터, 페이스북 혹은 다른 소셜 미디어 사이트의 비밀번호를 알고 있다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>
5) 구글에서 나의 이름을 검색했을 때 나의 소셜 미디어 프로필이 결과에 나왔다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>
6) 나는 나의 휴대전화번호를 소셜 미디어 사이트에 게시한 적이 있다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>
7) 내가 함께하지 않기를 원하는 사람에 대해 소셜 미디어에 무언가를 게시한 적이 있다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>
8) 다른 사람이나 지인이 내가 온라인에 게시한 무언가에 대해서 걱정된다는 이야기를 한 적이 있다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>
9) 나는 한 번도 직접 만난 적 없는 사람과 페이스북 친구이다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>
10) 나는 나의 소셜 미디어 프로필에 나의 인적사항을 게시한 적이 있다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>

4. 사이버폭력 목격 경험

지금부터는 사이버 공간에서 직장 동료나 친구, 또는 모르는 사람이 괴롭힘 당하는 것을 목격한 적이 있는지 묻겠습니다.

문25번. **최근 1년** 간 인터넷이나 스마트폰을 통해서 가족이나 주변 사람이 피해를 당하거나 누군가에게 피해를 입히는 모습을 본 적이 있습니까? **하나만** 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택	지시문
1) 본 적이 있다.	1 <input type="checkbox"/>	☞ 문26번으로 가서 계속 응답해 주세요.
2) 본 적이 없다.	2 <input type="checkbox"/>	☞ 문28번으로 가서 계속 응답해 주세요.

2017년 사이버폭력 실태조사

문26번. 다른 사람의 피해를 목격했을 때, 어떠한 행동을 하였습니까? 해당되는 항목에 **모두** 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택	지시문
1) 피해를 주는 사람에게 그만하거나 사과하도록 요구하였다.	1 <input type="checkbox"/>	☞ 문28번 으로 가서 계속 응답해 주세요.
2) 친구, 선후배 등 주변에 알렸다.	2 <input type="checkbox"/>	
3) 가족에게 알렸다.	3 <input type="checkbox"/>	
4) 상담 및 신고센터(경찰 사이버수사대 등)에 알려거나 경찰에 신고하였다.	4 <input type="checkbox"/>	☞ 문27번 으로 가서 계속 응답
5) 아무런 행동도 하지 않았다.	5 <input type="checkbox"/>	

문27번. 다른 사람의 피해를 목격하고도 아무런 도움을 요청하지 않은 이유는 무엇인가요? **하나만** 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 나도 피해자가 될까봐	1 <input type="checkbox"/>
2) 어떻게 해야 할지 몰라서	2 <input type="checkbox"/>
3) 피해를 준 사람이 누구인지 몰라서	3 <input type="checkbox"/>
4) 별일 아니라고 생각해서	4 <input type="checkbox"/>
5) 피해자의 잘못이라고 생각해서	5 <input type="checkbox"/>
6) 대응해 봐야 별 소용이 없을 것 같아서	6 <input type="checkbox"/>
7) 내 일이 아니라고 생각해서	7 <input type="checkbox"/>

문28번. 귀하께서는 아래와 같은 사실을 알고 계십니까?

내 용	✓ 안다	✓ 모른다
1) 사이버폭력을 통해 다른 사람으로부터 피해를 당했을 경우 상담이나 신고를 할 수 있는 전화번호나 사이트를 알고 있다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>
2) 사이버폭력을 통해 다른 사람에게 피해를 주었을 경우 법적인 처벌을 받을 수 있다는 사실을 알고 있다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>

문29번. 아래와 같은 상황에 대해 어떻게 생각하십니까? 1)부터 13)까지 **13개 항목에 모두 응답**해 주십시오.

내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 현재 나의 삶에 만족한다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
2) 나는 평소 스트레스가 심한 편이다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
3) 나는 가끔 우울하거나 불안할 때가 있다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
4) 나는 가족과 대화를 자주하는 편이다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
5) 나는 가족의 사랑과 애정을 받는 편이다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
6) 나는 학교·직장·가사 등 내가 하는 일에 만족하는 편이다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
7) 나는 친구, 동료 등 주변인들과 잘 어울리는 편이다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
8) 나는 주변인들을 괴롭히는 편이다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
9) 나는 주변인들에게 괴롭힘을 당하는 편이다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
10) 나는 사회문제에 대해 관심이 많은 편이다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
11) 나는 인터넷이나 TV시청 외에 취미생활을 가지고 있다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
12) 나는 폭력적인 TV 프로그램이나 게임을 즐기는 편이다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
13) 나는 경성시 사이버폭력을 당할지 몰라 고민하는 편이다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>

5. 기타 사이버폭력 경험

지금부터는 사이버폭력 중 갈취 유형과 관련된 질문들입니다. 잘 읽고 빠짐없이 응답해주세요.

☞ **잠깐! <사이버 갈취>가 무엇인가요?** 온라인 상에서 사이버 머니, 스마트폰 데이터, 게임 아이템 등을 강제로 뺏은 행위입니다.

문30번. 최근 1년간 인터넷이나 스마트폰을 이용하면서 **아래와 같은 행동과 관련된 경험을 한 적이** 있나요?

내 용	있다	없다
	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>
나는 인터넷에서 다른 사람의 게임(사이버) 머니, 스마트폰 데이터 등을 뺏은 적이 있다.	☞ 문31번으로 가서 계속 응답해주세요.	☞ 문33번으로 가서 계속 응답해주세요.

문31번. 위에서 응답한 행동을 누구에게 했나요? 해당되는 항목에 **모두** 체크해 주세요.

내 용	☑ 선택
1) 친구/지인/동료 등 주변사람	1 <input type="checkbox"/>
2) 연예인, 스포츠선수, 정치인 등 누구나 알고 있는 유명한 사람	2 <input type="checkbox"/>
3) 게임이나 채팅, 카페 등 온라인 상에서 알게 된 사람	3 <input type="checkbox"/>
4) 특정 기업이나 업체, 정부기관 등	4 <input type="checkbox"/>
5) 인터넷 아이디나 닉네임을 알고 있을 뿐, 실제 누구인지 모르는 사람	5 <input type="checkbox"/>

문32번. 위에서 응답한 행동을 다음 중 어떤 서비스를 이용해서 했나요? 해당되는 항목에 **모두** 체크해 주세요.

내 용	☑ 선택
1) 채팅, 메신저 (카카오톡, 라인, 위챗 등)	1 <input type="checkbox"/>
2) 커뮤니티 (카페, 클럽 등)	2 <input type="checkbox"/>
3) SNS (페이스북, 카카오톡스토리, 인스타그램, 유튜브 등)	3 <input type="checkbox"/>
4) 개인 홈페이지 (미니홈피, 개인홈페이지, 개인블로그 등)	4 <input type="checkbox"/>
5) 이메일, 문자메시지	5 <input type="checkbox"/>
6) 온라인 게임	6 <input type="checkbox"/>
7) 기타 (_____)	7 <input type="checkbox"/>

문33번. 최근 1년간 인터넷이나 스마트폰을 이용하면서 **아래와 같은 행동과 관련된 경험을 한 적이** 있나요?

내 용	있다	없다
	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>
나는 인터넷에서 다른 사람으로부터 게임(사이버) 머니, 스마트폰 데이터 등을 뺏긴 적이 있다.	☞ 문34번으로 가서 계속 응답해주세요.	☞ 문36번으로 가서 계속 응답해주세요.

2017년 사이버폭력 실태조사

문34번. 위와 같은 피해를 누구로부터 당했나요? 해당되는 항목에 모두 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 친구/지인/동료 등 주변사람	1 <input type="checkbox"/>
2) 게임이나 채팅, 카페 등 온라인 상에서 알게 된 사람	2 <input type="checkbox"/>
3) 인터넷 아이디나 닉네임을 알고 있을 뿐, 실제 누구인지 모르는 사람	3 <input type="checkbox"/>

문35번. 위와 같은 피해를 다음 중 어떤 인터넷 서비스를 통해 당했나요? 해당되는 항목에 모두 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 채팅, 메신저 (카카오톡, 라인, 위챗 등)	1 <input type="checkbox"/>
2) 커뮤니티 (카페, 클럽 등)	2 <input type="checkbox"/>
3) SNS (페이스북, 카카오톡스토리, 인스타그램, 유튜브 등)	3 <input type="checkbox"/>
4) 개인 홈페이지 (미니홈피, 개인홈페이지, 개인블로그 등)	4 <input type="checkbox"/>
5) 이메일, 문자메시지	5 <input type="checkbox"/>
6) 온라인 게임	6 <input type="checkbox"/>
7) 기타 (_____)	7 <input type="checkbox"/>

문36번. 최근 1년간 인터넷이나 스마트폰을 이용하면서 아래와 같은 행동과 관련된 경험을 한 적이 있나요?

내 용	있다	없다
	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>
나는 인터넷에서 누군가가 다른 사람으로부터 게임(사이버)머니, 스마트폰 데이터 등을 뺏기는 것을 본 적이 있다.	문37번으로 가서 계속 응답해주세요.	문38번으로 가서 계속 응답해주세요.

문37번. 다른 사람의 피해를 목격했을 때, 어떠한 행동을 하였나요? 해당되는 항목에 모두 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 피해를 주는 사람에게 그만하거나 사과하도록 요구하였다.	1 <input type="checkbox"/>
2) 친구/동료/지인 등 주변에 알렸다.	2 <input type="checkbox"/>
3) 가족에게 알렸다.	3 <input type="checkbox"/>
4) 상담 및 신고센터(경찰 사이버수사대 등)에 알리거나 경찰에 신고하였다.	4 <input type="checkbox"/>
5) 아무런 행동도 하지 않았다.	5 <input type="checkbox"/>

6. 유튜브(YouTube) 이용 행태

지금부터는 유튜브(YouTube) 사이트의 이용과 관련된 질문들입니다. 잘 읽고 해당되는 사항에 대하여 빠짐없이 응답해주세요.

문38번. 평상시에 인터넷 이용 시간 중 **유튜브 이용시간**은 하루 평균 얼마나 되나요? **평일과 주말/공휴일 칸을 모두** 채워주세요.

	PC, 노트북 등을 사용한 유튜브 이용시간	스마트폰을 이용한 유튜브 이용시간
평일	하루 평균 ()시간 ()분	하루 평균 ()시간 ()분
주말/공휴일	하루 평균 ()시간 ()분	하루 평균 ()시간 ()분

문39번. 귀하는 주로 어떤 **매체로 유튜브를 이용**하나요? **해당되는 항목에 모두** 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 데스크탑 컴퓨터, 노트북	1 <input type="checkbox"/>
2) 스마트폰	2 <input type="checkbox"/>
3) 태블릿PC (스마트 패드 등)	3 <input type="checkbox"/>
4) 스마트 TV	4 <input type="checkbox"/>
5) 기타()	5 <input type="checkbox"/>

문40번. 귀하는 다음 이용방식 중 어떠한 것에 가장 가깝게 유튜브를 이용하나요?

내 용	✓ 선택
1) 나는 업로드 되어 있는 영상을 시청한다.	1 <input type="checkbox"/>
2) 나는 업로드 되어 있는 영상을 시청하고, 내가 직접 촬영·편집한 영상을 업로드 하기도 한다.	2 <input type="checkbox"/>
3) 나는 업로드 되어 있는 영상을 시청하고, 내가 직접 촬영·편집한 영상을 업로드하기도 하며, 내가 시청한 영상을 다른 사람들에게 공유하기도 한다.	3 <input type="checkbox"/>

문41번. 귀하가 **유튜브에서 주로 시청하는 영상**은 어떤 **종류**입니까? 많이 보는 **순서대로 3순위를** 체크해 주세요.

1순위: _____ 2순위: _____ 3순위: _____

내 용	(순위)
1) 뮤직비디오, 음악 (뮤직비디오, 음악 영상 등)	1 <input type="checkbox"/>
2) 영화 (영화 및 영화 예고편, 무료 또는 유료 모두 포함)	2 <input type="checkbox"/>
3) 영상 클립 (TV에서 방영된 음악 프로그램, 드라마, 뉴스 등을 짧게 편집해 놓은 영상)	3 <input type="checkbox"/>
4) BJ 방송 (개인 진행자가 방송을 기획/촬영/편집하여 사전에 녹화한 것을 보여주는 영상)	4 <input type="checkbox"/>
5) 편집 영상 (특정 주제에 대한 사진을 수집/편집하여 영상으로 만든 것)	5 <input type="checkbox"/>
6) 기타 ()	6 <input type="checkbox"/>

2017년 사이버폭력 실태조사

문42번. 유튜브에서 시청했던 영상물 중에 아래 내용이 포함된 영상을 본 적이 있나요? 모두 선택해 주세요.

내 용	✓ 선택	지시문
1) 폭력, 잔인한 영상 (예: 애완동물 학대, 폭행, 사고 현장 등)	<input type="checkbox"/>	문43번으로 가서 계속 응답해 주세요.
2) 야한, 선정적인 영상 (예: 신체 중요부위 노출, 성인 사이트 광고 등)	<input type="checkbox"/>	
3) 주변인, 혹은 유명인 등 타인에 대한 비방 및 욕설이 담긴 영상 (예: 신상정보, 소문, 특정 집단 비하 등)	<input type="checkbox"/>	
4) 유해 행동 방법 및 유해 물품 구입정보 영상 (예: 청소년이 담배 사는 법, 도둑질 등)	<input type="checkbox"/>	
5) 허위 광고 및 금전거래 영상 (예: 불법 영화 다운로드, 돈을 걸고 하는 게임 등)	<input type="checkbox"/>	
7) 위의 영상들을 본 적이 없음	<input type="checkbox"/>	45번으로

문43번. 위의 영상물을 남에게 공유한 적이 있나요?

예	아니오
1□	2□

문44번. 유튜브에서 위의 영상물을 볼 때에 겪었던 제약에 해당되는 것들을 모두 체크해 주세요.

내 용	✓ 선택
1) 영상의 도입 부분에 영상을 등급(청소년 관람불가 등급) 표기가 됨	1□
2) 유튜브 사이트 내에서 성인 인증 절차 화면이 뜸	2□
3) 유튜브 영상을 공유자의 게시물이나 영상 내에서 시청 주의와 관련된 멘트가 있었음	3□
4) 별 다른 제약이 없었음	4□

7. 심리상태

지금부터는 평소 귀하의 심리상태에 대해 질문하겠습니다. 맞고 틀리는 답이 없으므로 생각나는 대로 편하게 대답해주세요.

문45번. 다음 내용을 읽고 사이버폭력에 대해 본인이 동의하는 정도에 대해 표시해 주세요

내 용	전혀 그렇지 않다	별로 그렇지 않다	보통이다	어느정도 그렇다	매우 그렇다
1) 나는 인터넷에서 누군가를 욕하거나 감정을 상하게 한 적이 있다. (사이버 언어폭력)	1□	2□	3□	4□	5□
2) 나는 인터넷에서 다른 사람에 대한 거짓된 이야기나 잘못된 이야기를 퍼뜨린 적이 있다. (사이버 명예훼손)	1□	2□	3□	4□	5□
3) 나는 상대방이 싫어하는데도 이메일이나 쪽지를 계속 보내거나, 블로그, SNS에 계속 방문해 글이나 사진을 남긴 적이 있다. (사이버 스토킹)	1□	2□	3□	4□	5□
4) 나는 상대방이 싫어할 줄 알면서도 야한 글이나 사진, 동영상을 보낸 적이 있다. (사이버 성폭력)	1□	2□	3□	4□	5□
5) 나는 인터넷 공간에서 누군가의 신상 정보(이름, 사는 곳, 학교, 사진 등)를 퍼뜨린 적이 있다. (신상정보 유출)	1□	2□	3□	4□	5□
6) 인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 다른 사람을 회장 하지 못하게 막고 놀리거나 욕하거나, 대화에 참여하지 못하게 한 적이 있다. (사이버 따돌림)	1□	2□	3□	4□	5□

2017년 사이버폭력 실태조사

문46번. 아래 문항 중 평소 내 모습에 해당되는 것을 선택해 주세요.

내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 친구/동료들과 잘 어울리지 못한다.	1□	2□	3□	4□
2) 나는 친구/동료들에게 인정을 받지 못한	1□	2□	3□	4□
3) 나는 친구/동료들로부터 소외당하는 편이다	1□	2□	3□	4□
4) 나는 가족 구성원과 의견이 많이 충돌한다	1□	2□	3□	4□
5) 나는 가족 구성원과 대화가 잘 안 된다	1□	2□	3□	4□
6) 나는 가족 구성원과 대화하기가 싫다	1□	2□	3□	4□
7) 나는 직장/학교생활에 잘 적응하지 못한다	1□	2□	3□	4□
8) 나는 직장/학교에 가기가 싫다	1□	2□	3□	4□
9) 나는 승진/실적이나 성적에 대한 부담감이 있다	1□	2□	3□	4□

문47번. 귀하가 평소에 친하게 지내는 사람들 중에 아래와 같은 행동을 하는 친구나 동료가 있나요?

없으면 '없음' 을 선택해주세요.

내 용	없음	1~3명	4~6명	7~9명	10명 이상
채팅, 문자, SNS(카카오톡, 인스타그램 등), 게시판 등에서 친구나 선우배 또는 모르는 사람에게 놀림, 따돌림, 위협 등으로 피해를 주는 친구	1□	2□	3□	4□	5□

설문에 응답해 주셔서 대단히 감사합니다.

2017년 사이버폭력 실태조사 (교사용)	ID				
------------------------	----	--	--	--	--

검증원 확인	교당원 확인
--------	--------

안녕하십니까?
 이 조사는 한국정보화진흥원에서 주관하는 것으로서, 국내 사이버폭력에 대한 정확한 실태를 파악하고, 관련된 정책 수립에 필요한 기초자료를 확보하기 위해 실시하는 조사입니다.
 선생님들의 경험과 생각에 대한 솔직하고 성실한 답변을 부탁드립니다.

■ 귀하의 응답 내용은 통계법 제33조(비밀의 보호) 및 제34조(통계종사자 등의 의무)에 의거하여 비밀이 철저히 보장되며, 설문에 대한 모든 응답과 내용은 통계분석과 정책개발 목적 이외에는 절대 사용되지 않습니다.

주최기관	방송통신위원회	주관기관	NIA 한국정보화진흥원	조사기관	코리아리서치
조사문의	(주)코리아리서치센터 - 홈페이지 : http://www.kric.com - 담당자 : 이재인 전임연구원 (☎02-3415-5195)				

< 응답방법 >

- ※ 질문을 읽은 후 □ 칸에 ✓로 표시해 주세요.
- ※ 주관식 문항의 경우 해당란에 정확히 작성해 주세요.
- ※ 모든 문항에 빠짐없이 답하여 주세요.

0. 응답자 사항

성별	□ 1) 남 □ 2) 여	
연령	만 _____ 세	
학교지역(광역)	<input type="checkbox"/> 1)서울 <input type="checkbox"/> 2)부산 <input type="checkbox"/> 3)대구 <input type="checkbox"/> 4)인천 <input type="checkbox"/> 5)광주 <input type="checkbox"/> 6)대전 <input type="checkbox"/> 7)울산 <input type="checkbox"/> 8)세종 <input type="checkbox"/> 9)경기 <input type="checkbox"/> 10)강원 <input type="checkbox"/> 11)충북 <input type="checkbox"/> 12)충남 <input type="checkbox"/> 13)전북 <input type="checkbox"/> 14)전남 <input type="checkbox"/> 15)경북 <input type="checkbox"/> 16)경남 <input type="checkbox"/> 17)제주	
학교지역(기초)	() 시/군/구	
재직 교급 및 담당 학년	<input type="checkbox"/> 1) 초등학교	<input type="checkbox"/> 1) 4학년 <input type="checkbox"/> 2) 5학년 <input type="checkbox"/> 3) 6학년
	<input type="checkbox"/> 2) 중학교	<input type="checkbox"/> 1) 1학년 <input type="checkbox"/> 2) 2학년 <input type="checkbox"/> 3) 3학년
	<input type="checkbox"/> 3) 고등학교	<input type="checkbox"/> 1) 1학년 <input type="checkbox"/> 2) 2학년 <input type="checkbox"/> 3) 3학년
설문 일시	2017년 () 월 () 일 (오전/오후) () 시 () 분	

2017년 사이버폭력 실태조사

※ 사이버폭력	
☞ <사이버폭력>의 정의는 다음과 같습니다. 사이버폭력은 사이버(인터넷, 휴대전화 등) 공간에서 언어, 영상 등을 통해 타인에게 피해 혹은 불쾌감을 주는 행위로, '사이버 언어폭력', '사이버 명예훼손', '사이버 스토킹', '사이버 성폭력', '신상정보 유출', '사이버 따돌림' 등이 있습니다.	
☞ <사이버폭력>의 세부 유형에 대한 설명은 다음과 같습니다.	
1. 사이버 언어폭력 은 인터넷, 휴대폰 문자 서비스 등을 통해 욕설, 거친 언어, 인신 공격적 발언 등을 하는 행위	
2. 사이버 명예훼손 은 사실여부에 상관없이 다른 사람/기관의 명예를 훼손하는 글을 인터넷, SNS 등에 올려 아무나(불특정 다수)를 수 있게 하는 행위	
3. 사이버 스토킹 은 특정인이 원치 않음에도 반복적으로 공포감, 불안감을 유발하는 이메일이나 쪽지를 보내거나, 블로그/미니홈피, SNS 등에 방문하여 댓글 등의 흔적을 남기는 행위	
4. 사이버 성폭력 은 특정인을 대상으로 성적인 묘사 혹은 성적 비하 발언, 성차별적 욕설 등 성적 불쾌감을 느낄 수 있는 내용을 인터넷이나 휴대폰을 통해 게시하거나 음란한 동영상, 사진을 퍼뜨리는 행위	
5. 신상정보 유출 은 개인의 프라이버시에 해당하는 내용을 언급 또는 게재하거나 신상 정보(이름, 거주지, 재학 중인 학교 등)를 유포시키는 행위	
6. 사이버 따돌림 은 인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡에서 상대방을 따돌리거나 안티활동 등을 하는 행위	

문1번. 선생님께서는 아래와 같은 학생들의 인터넷 이용에 대하여 어떻게 생각하십니까? **아래 4개 항목에 모두** 체크해 주세요.

내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 학교와 관련된 교육, 학습, 숙제 등을 위한 학생들의 인터넷 이용은 권장되어야 한다.	1□	2□	3□	4□
2) 개인적인 놀이나 스트레스 해소 등을 위한 학생들의 인터넷 이용은 권장되어야 한다.	1□	2□	3□	4□
3) 친구들 간의 소통이나 커뮤니티 등을 위한 학생들의 인터넷 이용은 권장되어야 한다.	1□	2□	3□	4□
4) 일상생활에서 시사, 상식, 교양 등을 위한 학생들의 인터넷 이용은 권장되어야 한다.	1□	2□	3□	4□

문2번. 선생님께서는 학생들의 인터넷 이용과 관련하여 아래 각각의 내용에 대하여 알고 계십니까? **아래 3개 항목에 모두** 체크해 주세요.

내 용	그렇지 않다	그렇다
1) 학생들이 평소에 인터넷이나 스마트폰을 얼마나 사용하는지 알고 있다.	1□	2□
2) 학생들이 자주 이용하는 인터넷 서비스나 스마트폰 앱 등에 대해 알고 있다.	1□	2□
3) 학생들이 자신의 SNS, 미니홈피, 블로그 등을 운영하고 있는지 여부를 알고 있다.	1□	2□

문3번. 선생님께서는 평상시 아래와 같은 경험을 하고 계십니까? **아래 3개 항목에 모두** 체크해 주세요.

내 용	그렇지 않다	그렇다	
		담당 학생 중 일부만	담당 학생 대부분
1) 학생들의 SNS(페이스북, 카카오톡, 인스타그램)나 미니홈피 등을 주기적으로 방문한다.	1□	2□	3□
2) 학생들의 SNS(페이스북, 카카오톡, 인스타그램)나 미니홈피 등에 친구로 등록되어 있다.	1□	2□	3□
3) 학생들과 인터넷 메신저(카카오톡, 라인, 웨챗) 등을 통해 대화나 연락을 주고받는다.	1□	2□	3□

문4번. 선생님께서는 사이버폭력에 대하여 알고 계십니까?

전혀 알지 못함	알지 못함	알고 있음	잘 알고 있음
1□	2□	3□	4□

문5번. 선생님께서는 사이버폭력이 심각한 문제라고 생각하십니까?

전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1□	2□	3□	4□

문6번. 선생님께서는 아래 각각의 내용에 대하여 이야기해 본 경험이 있습니까? 아래 4개 항목에 모두 체크해 주세요.

내 용	그렇지 않다	문제가 될 때만 한다	주요적으로 한다
1) 인터넷 악성댓글이나, 사이버폭력 문제에 대해 학생들과 대화하거나 상담한 적이 있다.	1□	2□	3□
2) 인터넷 악성댓글이나, 사이버폭력 문제에 대해 주변 선생님들과 대화한 적이 있다.	1□	2□	3□
3) 학교폭력이나, 학교친구 간 괴롭힘 문제에 대해 학생들과 대화하거나 상담한 적이 있다.	1□	2□	3□
4) 학교폭력이나, 학교친구 간 괴롭힘 문제에 대해 주변 선생님들과 대화한 적이 있다.	1□	2□	3□

문7번. 선생님께서 근무하시는 학교에서 아래와 같은 사건이 발생한 적이 있습니까? 아래 4개 항목에 모두 체크해 주세요.

내 용	아니다	그렇다
1) 사이버폭력 피해 학생이 발생하여 문제된 적이 있다.	1□	2□
2) 사이버폭력 가해 학생이 적발되어 문제된 적이 있다.	1□	2□
3) 학생들의 사이버폭력 피해나 가해 사실이 알려졌으나, 문제된 적은 없다.	1□	2□
4) 학생들의 사이버폭력 피해나 가해 사실에 대해 학교가 알지 못한다.	1□	2□

문8번. 선생님께서 근무하시는 학교의 사이버폭력이 심각하다고 생각하십니까?

전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1□	2□	3□	4□

문9번. 선생님께서 근무하시는 학교에 사이버폭력 관련 공식적인 규정 혹은 프로그램 등이 운영 중입니까?

그렇다	아니다	잘 모르겠다
1□	2□	3□
☞ 문10으로 이동해주세요	☞ 문12로 이동해주세요	☞ 문12로 이동해주세요

문10번. (☞문9에서 1 응답자만) 다음 중 어떤 형태의 규정 혹은 프로그램이 운영되고 있나요? 모두 선택해주시기 바랍니다.

1)~5)까지의 보기 중에 없다면, '6)기타' 를 선택한 후 내용을 자세히 기입해 주십시오.

내 용	선택
1) 사이버폭력까지 포함하는 학생 처벌 규정 절차	1□
2) 사이버폭력과 관련된 교육 및 상담 프로그램, 외부 기관과 연계	2□
3) 사이버폭력 피해 접수를 위한 신고함 설치	3□
4) 사이버폭력 예방을 위한 포스터 부착, 홍보물	4□
5) 수업시간 중 휴대폰(스마트폰) 사용금지(압수 등)	5□
6) 기타(자세히 기입: _____)	6□

문11번. (☞문9에서 1 응답자만) 선생님께서 근무하는 학교에 사이버폭력 관련된 공식적 규정 혹은 프로그램이 효과적이라고 생각하십니까?

전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1□	2□	3□	4□

2017년 사이버폭력 실태조사

문12번. (☞문9에서 2 또는 3 응답자만) 선생님께서는 다음 중 어떤 형태의 사이버폭력 관련 규정 혹은 프로그램이 근무하시는 학교에 도입되어야 한다고 생각하시나요? 가장 필요한 (도입이 시급한) 것을 한 가지만 선택해 주십시오.

내 용	선택
1) 사이버폭력까지 포함하는 학생 처벌 규정 절차	1 <input type="checkbox"/>
2) 사이버폭력과 관련된 교육 및 상담 프로그램, 외부 기관과 연계	2 <input type="checkbox"/>
3) 사이버폭력 피해 접수를 위한 신고함 설치	3 <input type="checkbox"/>
4) 사이버폭력 예방을 위한 포스터 부착, 홍보물	4 <input type="checkbox"/>
5) 수업시간 중 휴대폰(스마트폰) 사용금지(압수 등)	5 <input type="checkbox"/>

문13번. 선생님께서는 담당 학생의 사이버폭력 피해나 가해에 대하여 어떻게 대응하실 생각이십니까?

해당되는 사항 모두 체크해 주세요.

내 용	선택
1) 특별한 대응은 하지 않을 것이다.	1 <input type="checkbox"/>
2) 해당 학생을 면담하거나, 재발되지 않도록 혼낼 것이다.	2 <input type="checkbox"/>
3) 해당 학생들의 부모님께 알리고, 조치하도록 할 것이다.	3 <input type="checkbox"/>
4) 학교 내 정책이나 절차에 따라 조치할 것이다.	4 <input type="checkbox"/>
5) 외부 전문 상담신고 센터/기관에 도움을 받을 것이다.	5 <input type="checkbox"/>
6) 경찰에 신고하거나, 법률적 절차에 따르도록 할 것이다.	6 <input type="checkbox"/>

문14번. 선생님께서는 사이버폭력 문제 외에 아래와 같은 학생들의 문제에 대하여 어떻게 생각하십니까?

아래 5개 항목에 모두 체크해 주세요.

내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 학생들의 집단 따돌림이나 학교폭력 문제가 심각하다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
2) 학생들의 욕설이나 비속어 등 언어폭력 문제가 심각하다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
3) 학생들의 스트레스, 우울증, 자살충동 등의 심리적 문제가 심각하다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
4) 학생들의 게임 중독, 인터넷 중독 문제가 심각하다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
5) 음란물, 폭력을 등 학생들의 유해 콘텐츠 노출 문제가 심각하다.	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>

문15번. 선생님께서는 학교 밖에서 사이버폭력이 발생했을 경우에도 학교의 공식적 규정을 적용시켜야 된다고 생각하십니까?

예	아니오
1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>

문16번. 선생님께서는 사이버폭력 대응에 관한 교육을 누가 우선하여 받아야 된다고 생각하십니까?

우선적으로 교육이 필요하다고 생각하시는 대상부터 **3순위까지 응답**하여 주십시오.

1순위: _____ 2순위: _____ 3순위: _____

내 용	(순위)
1) 교사	1□
2) 학교장	2□
3) 학부모	3□
4) 온라인 프로그램 중사자	4□
5) SNS중사자	5□
6) 학교폭력/ 사이버폭력 관련 사회단체	6□
7) 기타(자세히 기입: _____)	7□

문17번. 선생님께서는 사이버폭력 대응에 대한 교육을 받은 적이 있으십니까?

예	아니오
1□	2□
☞ 문18으로 이동해주세요	☞ 문19로 이동해주세요

문18번. (☞문17에서 1 응답자만) 선생님께서는 사이버폭력에 대한 교육이 효과적이라고 생각하십니까?

전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1□	2□	3□	4□

문19번. (☞문17에서 2 응답자만) 선생님께서는 사이버폭력에 대한 교육이 있다면 받으시겠습니까?

예	아니오
1□	2□

문20번. 선생님께서는 사이버폭력 외에 아래와 같은 문제에 대하여 학생들에게 교육이나 상담, 권고, 조언 등을 어느 정도 하십니까? **아래 5개 항목에 모두** 체크해 주세요.

내 용	전혀 하지 않는다	별로 하지 않는다	가끔 한다	매우 자주 한다
1) 학생들의 집단 따돌림이나 학교폭력 문제	1□	2□	3□	4□
2) 학생들의 욕설이나 비속어 등 언어폭력 문제	1□	2□	3□	4□
3) 학생들의 스트레스, 우울증, 자살충동 등의 심리적 문제	1□	2□	3□	4□
4) 학생들의 게임 중독, 인터넷 중독 문제	1□	2□	3□	4□
5) 음란물, 폭력물 등 학생들의 유해 콘텐츠 노출 문제	1□	2□	3□	4□

문21번. 선생님께서는 학생들을 사이버폭력으로부터 보호하는 데 보기에 제시된 각각의 역할이 얼마나 중요하다고 생각하십니까?

아래 5개 항목에 모두 응답해 주십시오.

내 용	전혀 중요하지 않다	중요하지 않다	중요하다	매우 중요하다
1) 부모나 가정	1□	2□	3□	4□
2) 학교	1□	2□	3□	4□
3) 행정기관	1□	2□	3□	4□
4) 사법기관(경찰/검찰)	1□	2□	3□	4□
5) 인터넷 관련 기업(포털/메신저/앱 관련 기업)	1□	2□	3□	4□

설문에 응답해 주셔서 대단히 감사합니다.

2017년 사이버폭력 실태조사 (학부모용)	ID				
--------------------------------	----	--	--	--	--

검증원 확인	코딩원 확인
--------	--------

안녕하십니까?
 이 조사는 한국정보화진흥원에서 주관하는 것으로서, 국내 사이버폭력에 대한 정확한 실태를 파악하고, 관련된 정책 수립에 필요한 기초자료를 확보하기 위해 실시하는 조사입니다.
 여러분의 경험과 생각에 대한 솔직하고 성실한 답변을 부탁드립니다.

■ 귀하의 응답 내용은 통계법 제33조(비밀의 보호) 및 제34조(통계증사자 등의 의무)에 의거하여 비밀이 철저히 보장되며, 설문에 대한 모든 응답과 내용은 통계분석과 정책개발 목적 이외에는 절대 사용되지 않습니다.

주최기관	방송통신위원회	주관기관	NIA 한국정보화진흥원	조사기관	코리아리서치
조사문의	(주)코리아리서치센터 - 홈페이지 : http://www.krio.com - 담당자 : 이재인 전임연구원 (☎02-3415-5195)				

0. 응답자 사항

성별	<input type="checkbox"/> 1) 남 <input type="checkbox"/> 2) 여
연령	만 _____ 세
거주지역(광역)	<input type="checkbox"/> 1)서울 <input type="checkbox"/> 2)부산 <input type="checkbox"/> 3)대구 <input type="checkbox"/> 4)인천 <input type="checkbox"/> 5)광주 <input type="checkbox"/> 6)대전 <input type="checkbox"/> 7)울산 <input type="checkbox"/> 8)세종 <input type="checkbox"/> 9)경기 <input type="checkbox"/> 10)강원 <input type="checkbox"/> 11)충북 <input type="checkbox"/> 12)충남 <input type="checkbox"/> 13)전북 <input type="checkbox"/> 14)전남 <input type="checkbox"/> 15)경북 <input type="checkbox"/> 16)경남 <input type="checkbox"/> 17)제주
거주지역(기초)	() 시/군/구
직업	<input type="checkbox"/> 1) 전문/관리직 <input type="checkbox"/> 2) 사무직 <input type="checkbox"/> 3) 서비스/판매직 <input type="checkbox"/> 4) 생산관리직 <input type="checkbox"/> 5) 학생 <input type="checkbox"/> 6) 전업주부 <input type="checkbox"/> 7) 무직 <input type="checkbox"/> 8) 기타()
결혼	<input type="checkbox"/> 1) 미혼 (☑ 설문 종료) <input type="checkbox"/> 2) 기혼
자녀	<input type="checkbox"/> 1) 없음 (☑ 설문 종료) <input type="checkbox"/> 2) 있음
첫째 자녀 연령	<input type="checkbox"/> 1) 미취학 (☑ 설문 종료)
	<input type="checkbox"/> 2) 초등학생 <input type="checkbox"/> 1) 1학년(☑ 설문 종료) <input type="checkbox"/> 2) 2학년(☑ 설문 종료) <input type="checkbox"/> 3) 3학년(☑ 설문 종료) <input type="checkbox"/> 4) 4학년 <input type="checkbox"/> 5) 5학년 <input type="checkbox"/> 6) 6학년
	<input type="checkbox"/> 3) 중학생 <input type="checkbox"/> 4) 고등학생 <input type="checkbox"/> 5) 대학생 (☑ 설문 종료)
설문 일시	2017년 () 월 () 일 (오전/오후) () 시 () 분

2017년 사이버폭력 실태조사

< 응답방법 >

※ 모든 응답은 첫째 자녀를 기준으로 응답하여 주십시오.

※ 사이버폭력

☞ <사이버폭력>의 정의는 다음과 같습니다.

사이버폭력은 사이버(인터넷, 휴대전화 등) 공간에서 언어, 영상 등을 통해 타인에게 피해 혹은 불쾌감을 주는 행위로, '사이버 언어폭력', '사이버 명예훼손', '사이버 스토킹', '사이버 성폭력', '신상정보 유출', '사이버 따돌림' 등이 있습니다.

☞ <사이버폭력>의 세부 유형에 대한 설명은 다음과 같습니다.

1. **사이버 언어폭력**은 인터넷, 휴대폰 문자 서비스 등을 통해 욕설, 거친 언어, 인신 공격적 발언 등을 하는 행위
2. **사이버 명예훼손**은 사실여부에 상관없이 다른 사람/기관의 명예를 훼손하는 글을 인터넷, SNS 등에 올려 아무나(블로그/미니홈피) 볼 수 있게 하는 행위
3. **사이버 스토킹**은 특정인이 원치 않음에도 반복적으로 공포감, 불안감을 유발하는 이메일이나 쪽지를 보내거나, 블로그/미니홈피, SNS 등에 방문하여 댓글 등의 흔적을 남기는 행위
4. **사이버 성폭력**은 특정인을 대상으로 성적인 묘사 혹은 성적 비하 발언, 성차별적 욕설 등 성적 불쾌감을 느낄 수 있는 내용을 인터넷이나 휴대폰을 통해 게시하거나 음란한 동영상, 사진을 퍼뜨리는 행위
5. **신상정보 유출**은 개인의 프라이버시에 해당하는 내용을 언급 또는 게재하거나 신상 정보(이름, 거주지, 재학 중인 학교 등)를 유포시키는 행위
6. **사이버 따돌림**은 인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡에서 상대방을 따돌리거나 안티활동을 하는 행위

문1번. 귀하께서는 아래와 같은 자녀의 인터넷 이용에 대하여 어떻게 생각하십니까? **아래 4개 항목에 모두** 체크해 주세요.

내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 학교와 관련된 교육, 학습, 숙제 등을 위한 자녀들의 인터넷 이용은 허용할 수 있다.	1□	2□	3□	4□
2) 개인적인 놀이나 스트레스 해소 등을 위한 자녀들의 인터넷 이용은 허용할 수 있다.	1□	2□	3□	4□
3) 친구들 간의 소통이나 커뮤니티 등을 위한 자녀들의 인터넷 이용은 허용할 수 있다.	1□	2□	3□	4□
4) 일상생활에서 시사, 상식, 교양 등을 위한 자녀들의 인터넷 이용은 허용할 수 있다.	1□	2□	3□	4□

문2번. 귀하께서는 자녀의 인터넷 이용과 관련하여 아래 각각의 내용에 대하여 알고 계십니까? **아래 3개 항목에 모두** 체크해 주세요.

내 용	그렇지 않다	그렇다
1) 자녀가 평소에 인터넷이나 스마트폰을 얼마나 사용하는지 알고 있다.	1□	2□
2) 자녀가 자주 이용하는 인터넷 서비스나 스마트폰 앱 등에 대해 알고 있다.	1□	2□
3) 자녀가 자신의 SNS, 미니홈피, 블로그 등을 운영하고 있는지 여부를 알고 있다.	1□	2□

문3번. 귀하께서는 자녀의 인터넷 이용과 관련하여 아래와 같은 경험을 하신 적이 있습니까? **아래 4개 항목에 모두** 체크해 주세요.

내 용	그렇지 않다	그렇다
1) 자녀의 SNS(페이스북, 카카오톡, 인스타그램)나 미니홈피 등을 방문한 적이 있다.	1□	2□
2) 자녀의 SNS(페이스북, 카카오톡, 인스타그램)나 미니홈피 등에 친구로 등록되어 있다.	1□	2□
3) 자녀 친구의 SNS(페이스북, 카카오톡, 인스타그램)나 미니홈피 등을 방문한 적이 있다.	1□	2□
4) 자녀와 인터넷메신저(카카오톡, 라인, 위챗) 등을 통해 대화나 연락을 주고받는다.	1□	2□

2017년 사이버폭력 실태조사

문4번. 귀하께서는 사이버폭력에 대하여 알고 계십니까?

전혀 알지 못함	알지 못함	알고 있음	잘 알고 있음
1□	2□	3□	4□

문5번. 귀하께서는 사이버폭력이 심각한 문제라고 생각하십니까?

전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1□	2□	3□	4□

문6번. 귀하의 자녀가 다니는 학교에서 문제 되는 청소년 비행은 무엇이라고 생각 하십니까? 해당되는 사항 모두 체크해 주세요.

내 용	예	아니오
1) 성비행(성희롱, 성관계, 신체적 성폭력)	1□	2□
2) 음주	1□	2□
3) 흡연	1□	2□
4) 가솔	1□	2□
5) 왕따	1□	2□
6) 사이버폭력	1□	2□
7) 신체폭력	1□	2□

문7번. 귀하의 자녀가 사이버폭력에 연관된 경우가 있습니까?

모르겠음	없음	자녀가 가해자인 경우	자녀가 피해자인 경우	자녀가 피해자이고 가해자인 경우	자녀가 목격자인 경우
1□	2□	3□	4□	5□	6□

문8번. 귀하께서는 자녀가 사이버폭력의 피해를 당한다면 어떻게 대응하실 생각입니까? 해당되는 사항 모두 체크해 주세요.

내 용	예	아니오
1) 특별한 대응은 하지 않을 것이다.	1□	2□
2) 상대방이나 상대방 부모에게 직접 사과를 요구할 것이다.	1□	2□
3) 학교 측이나 담당 교사에게 문제를 제기하여, 조치하도록 할 것이다.	1□	2□
4) 해당 웹사이트에 신고하거나, 상대방의 접근을 차단하도록 할 것이다.	1□	2□
5) 전문 상담기관에서 면담을 받거나, 주변의 자문을 구할 것이다.	1□	2□
6) 경찰에 신고하거나, 법률적 절차 등을 통해 상대방의 처벌을 요구할 것이다.	1□	2□

문9번. 귀하께서는 자녀가 사이버폭력을 행한 사실(가해 사실)을 알게 된다면, 어떻게 조치하실 생각입니까?

해당되는 사항 모두 체크해 주세요.

내 용	예	아니오
1) 특별한 조치는 하지 않을 것이다.	1□	2□
2) 자녀를 혼내거나 반성하도록 타이를 것이다.	1□	2□
3) 학교 측이나 담당 선생님과 상의할 것이다.	1□	2□
4) 휴대폰이나 컴퓨터 이용을 감시하거나 제재할 것이다.	1□	2□
5) 전문 상담기관이나 교육 프로그램을 찾아볼 것이다.	1□	2□

2017년 사이버폭력 실태조사

문10번. 귀하께서는 자녀의 사이버폭력 가해/피해를 막기 위해서 어떠한 방법을 취하고 계십니까?

해당되는 사항 모두 체크해 주세요.

내 용	예	아니오
1) 사이버폭력의 위험성에 대하여 토의	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>
2) 자녀의 인터넷 사용을 모니터링	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>
3) 자녀에게 온라인 예절 교육	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>
4) 사이버폭력 피해 시 대응방안 교육	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>
5) 사이버폭력 행위에 대한 명확한 내용과 결과를 전달	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>
6) 자녀의 인터넷 사용시간을 제한함	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>
7) 자녀안심차단과 같은 통제 소프트웨어 사용	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>
8) 자녀가 다니는 학교에 사이버폭력 피해/가해 방지를 요청	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>

문11번. 귀하께서는 자녀의 사이버폭력 가해/피해를 막기 위해 다음 각각의 방법이 효율적이라고 생각하십니까?

아래 8개 항목에 모두 체크해 주세요.

내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 사이버폭력의 위험성에 대하여 토의	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
2) 자녀의 인터넷 사용을 모니터링	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
3) 자녀에게 온라인 예절 교육	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
4) 사이버폭력 피해 시 대응방안 교육	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
5) 사이버폭력 행위에 대한 명확한 내용과 결과를 전달	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
6) 자녀의 인터넷 사용시간을 제한함	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
7) 자녀안심차단과 같은 통제 소프트웨어 사용	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
8) 자녀가 다니는 학교에 사이버폭력 피해/가해 방지를 요청	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>

문12번. 귀하의 자녀가 다니는 학교의 사이버폭력이 심각하다고 생각하십니까?

전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>

문13번. 귀하께서는 사이버폭력 대응에 대한 교육을 받은 적이 있으십니까?

예	아니오
1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>

문14번. 귀하께서는 향후 사이버폭력에 대한 교육이 있다면 받으시겠습니까?

예	아니오
1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>

2017년 사이버폭력 실태조사

문15번. 귀하께서는 사이버폭력 대응에 관한 교육을 누가 우선하여 받아야 한다고 생각하십니까?

우선적으로 교육이 필요하다고 생각하시는 대상부터 **3순위까지 응답**하여 주십시오.

1순위: _____ 2순위: _____ 3순위: _____

내 용	(순위)
1) 교사	1□
2) 학교장	2□
3) 학부모	3□
4) 온라인 프로그램 중사자	4□
5) SNS중사자	5□
6) 학교폭력/ 사이버폭력 관련 사회단체	6□
7) 기타(자세히 기입: _____)	7□

문16번. 귀하께서는 사이버폭력에 예방을 위하여 어떠한 교육이 필요하다고 생각하십니까?

(_____)

문17번. 귀하께서는 귀하의 자녀들을 사이버폭력으로부터 보호하는 데 다음 기관의 역할이 얼마나 중요하다고 생각하십니까?

5개 항목에 모두 응답해 주십시오.

내 용	전혀 중요하지 않다	중요하지 않다	중요하다	매우 중요하다
1) 부모나 가정	1□	2□	3□	4□
2) 학교	1□	2□	3□	4□
3) 행정기관	1□	2□	3□	4□
4) 사법기관(경찰/검찰)	1□	2□	3□	4□
5) 인터넷 관련 기업(포털/메신저/앱 관련 기업)	1□	2□	3□	4□

설문에 응답해 주셔서 대단히 감사합니다.

2017년 사이버폭력 실태조사

인 쇠 : 2017년 12월

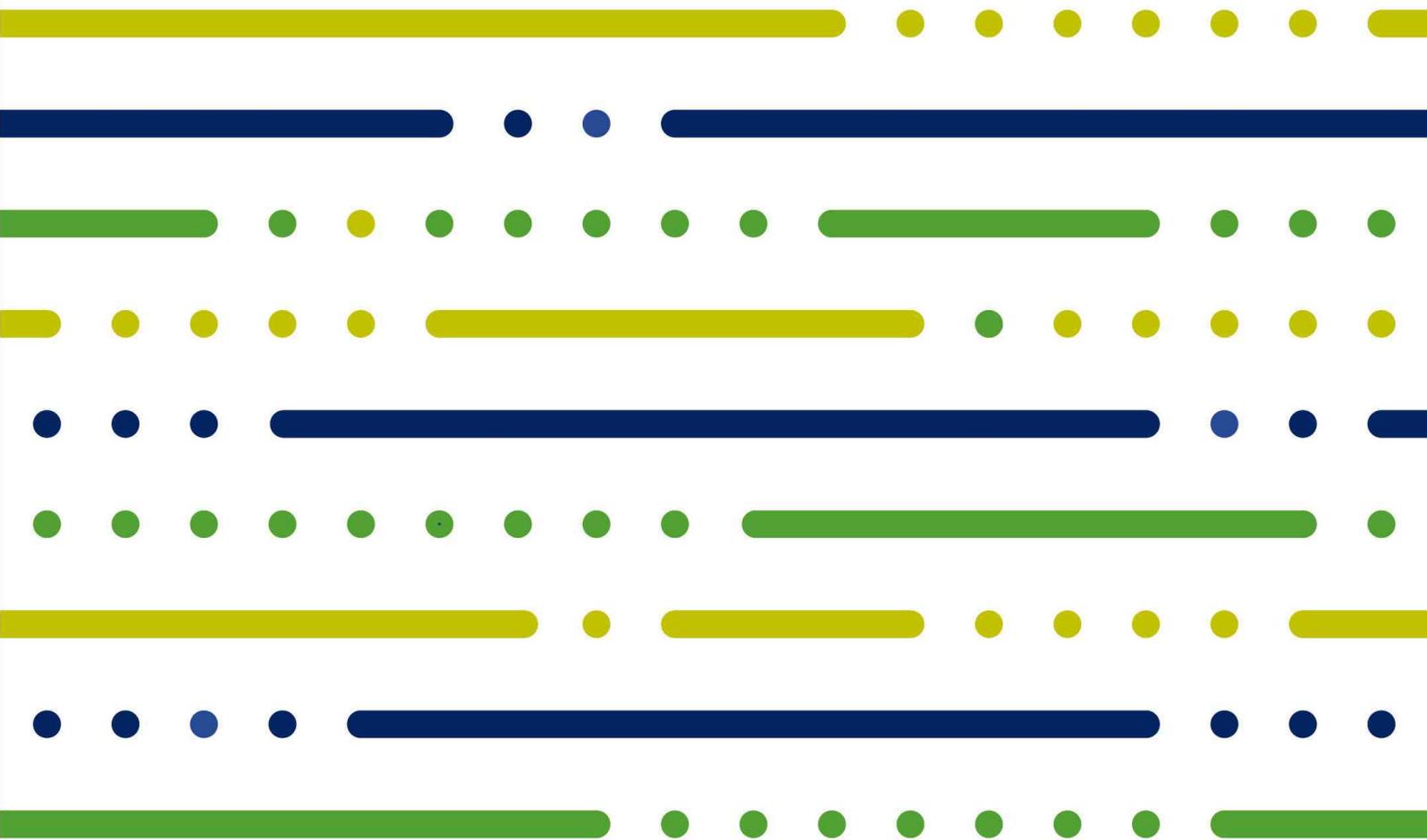
발 행 : 2017년 12월

발 행 처 : 한국정보화진흥원 (대구광역시 동구 첨단로 53)

분석기관 : (주)코리아리서치센터 (서울시 강남구 테헤란로 7길 12)

<비매품>

1. 본 보고서는 방송통신위원회의 출연금으로 수행한 사업의 결과입니다.
2. 본 보고서의 내용을 발표하거나 인용할 때는 반드시 한국정보화진흥원(NIA) 사업의 결과임을 밝혀야 합니다.
3. 본 보고서의 저작권은 한국정보화진흥원(NIA)이 소유하고 있으며, NIA의 허가 없이 무단 전재 및 복사를 금합니다.



방송통신위원회

NIA

한국정보화진흥원
NATIONAL INFORMATION SOCIETY AGENCY