

 방송통신위원회	보 도 자 료		다시 도약하는 대한민국 함께 잘사는 국민의 나라
보도 일시	2023. 3. 24.(금) 12:00	배포 일시	2023. 3. 24.(금) 09:00
담당 부서	이용자정책국 인터넷이용자정책과	책임자 담당자	과장 최윤정 (02-2110-1520) 주무관 이병수 (02-2110-1522)

## 청소년 10명 중 4명이 사이버폭력 경험 지난해 보다 1명 증가

- 청소년 : 29.2%('21) → 41.6%('22), 성인 : 15.8%('21)→9.6%('22)
- 방통위, 2022년 사이버폭력 실태조사 결과 발표

방송통신위원회(위원장 한상혁, 이하 방통위)와 한국지능정보사회진흥원(원장 황종성)은 청소년 및 성인 총 17,253명\*을 대상으로 실시한 2022년 사이버폭력 실태조사 결과(국가승인통계 164003호)를 발표했다.

\* 청소년 : 초4~고3 학생, 9,693명 / 성인 : 만19~69세, 7,560명

※ 조사방법 : 집단면접·온라인 조사(학교) 및 가구방문 등 직접조사

### □ 청소년 41.6%, 성인 9.6% 사이버폭력 경험

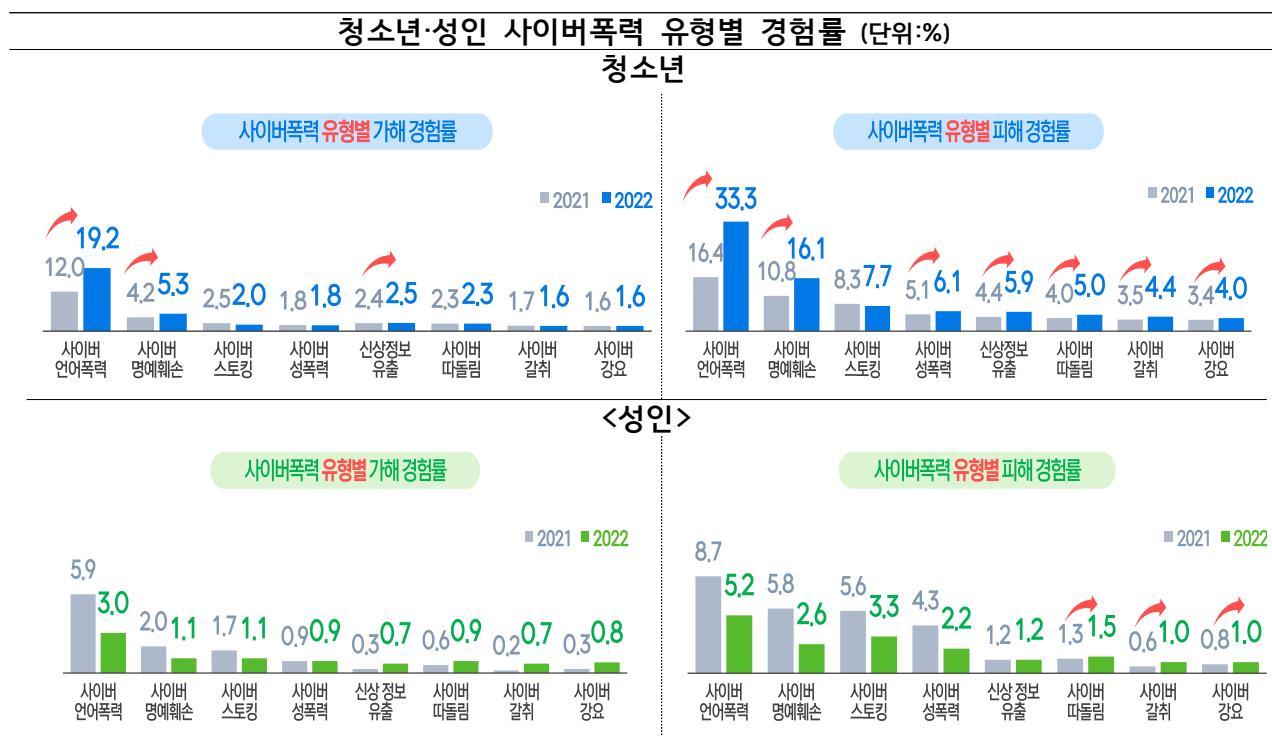
우리나라 청소년의 사이버폭력 경험률(가해+피해+가·피해)은 41.6%로 전년 대비 12.4%p 증가한 반면, 성인의 사이버폭력 경험률은 9.6%로 전년 대비 6.2%p 감소한 것으로 나타났다.

특히, 청소년과 성인 모두 가해 경험률(청소년 4.1%, 성인 1.1%)에 비해 피해 경험률(청소년 21.0%, 성인 5.8%)이 높은 경향을 보이는데, 이는 가해자가 가해를 폭력으로 인식 못하는 경우가 많고, 사이버폭력이 소수가 다수에게 피해를 줄 수 있음을 나타낸 것으로 볼 수 있다.

성별로는 청소년과 성인 모두 남성, 연령별로는 청소년은 중학생, 성인은 20대가 사이버폭력 가·피해 경험이 높은 것으로 나타났다.

## □ 청소년과 성인 모두 ‘언어폭력’ 을 이용한 사이버폭력 경험이 다수

사이버폭력은 가·피해 모두 ‘언어폭력’의 사례가 다른 유형에 비해 월등히 높게 나타났으며, 청소년의 경우 전년 대비 사이버 언어폭력 경험 비율이 대폭 상승한 반면, 성인은 하락한 것으로 보아 가장 빈번하게 발생하는 사이버 언어폭력이 전체 사이버폭력 경험률에 큰 영향을 미치는 것으로 나타났다.



사이버폭력이 벌어지는 주요 경로는 청소년의 경우 온라인 게임, 문자 및 인스턴트 메시지, SNS 순이었고, 성인의 경우 문자 및 인스턴트 메시지를 통한 가·피해 경험이 모두 가장 높았으며, 이어서 가해는 온라인게임, 피해는 SNS 순으로 높게 나타났다.

**사이버폭력 가·피해 경험 경로 (복수응답, 단위:%)**

구분	온라인 게임	문자 및 인스턴트 메시지	SNS	개인방송 서비스	커뮤니티·동호회	메타버스	기타
청소년	가해	48.9	38.9	16.4	4.3	2.8	1.6
	피해	47.5	38.4	21.2	4.9	4.0	2.6
성인	가해	31.7	47.0	15.0	4.5	17.4	0.8
	피해	19.1	48.8	28.7	5.1	21.8	0.3

## □ 주된 사이버폭력 가해 동기는 청소년의 경우 ‘복수심’ , 성인은 ‘재미 · 장난’

사이버폭력 가해 동기로 청소년은 ‘복수심(38.4%)’ 이 가장 높았으며, 성인은 ‘재미나 장난(39.2%)’ 이라는 응답이 가장 높았지만, 성인도 ‘복수심’ 이라는 응답이 두 번째로 높아 사이버폭력 피해자가 가해자가 되고 가해자가 피해자가 되는 사이버폭력 악순환 현상이 발생하는 것으로 나타났다.

사이버폭력 가해 동기 (복수응답, 단위:%)

구 분	복수심	상대 싫음	재미·장난	이유 없음	의견 차이	주변 동조
청소년	38.4	24.2	21.2	17.5	14.3	6.1
성인	31.9	13.0	39.2	9.6	7.7	11.2

사이버폭력 피해 후 정서 상태는 ‘별다른 생각이 들지 않음(청소년 59.2%, 성인 42.2%)’ 이 가장 높았지만, ‘복수심(청소년 28.8%, 성인 26.1%)’ 이 두 번째로 높게 나타났으며, 우울 · 불안, 무기력과 같은 부정적 정서뿐만 아니라 심한 경우 자살 충동 등 청소년과 성인 모두 정서적으로 불안함을 느끼는 것으로 나타났다.

또한, 사이버폭력 가해 후 심리상태는 청소년의 경우 ‘상대에 대한 미안함과 후회(61.0%)’ 가 가장 높은데 반해, 성인의 경우에는 ‘정당함(45.6%)’ , ‘아무 느낌없음(40.0%)’ , ‘흥미 · 재미(29.2%)’ 등에 대한 응답률이 높아 청소년에 비해 성인이 사이버폭력의 심각성이나 죄의식 등 인식이 매우 부족한 것으로 나타났다.

사이버폭력 피해 후 정서 (복수응답, 단위:%)

구 분	별다른 생각 없음	복수심	우울·불안·스트레스	무기력	불면증·두통·복통	대인관계 문제	자살충동
청소년	59.2	28.8	19.7	13.3	8.7	7.8	7.8
성인	42.2	26.1	21.9	20.5	13.5	16.1	8.0

사이버폭력 가해 후 정서 (복수응답, 단위:%)

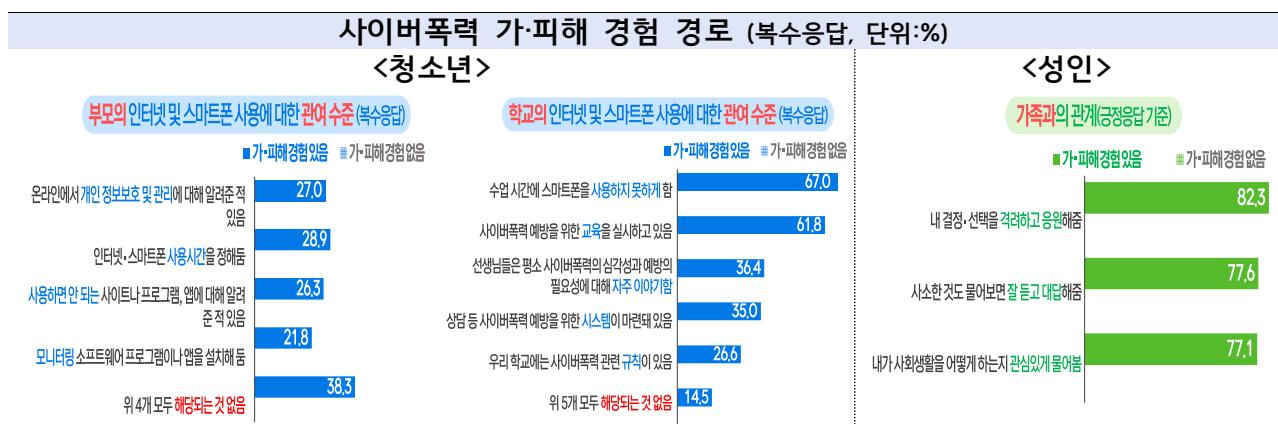
구 분	미안·후회	문제 발생 걱정	정당함	아무 느낌 없음	흥미·재미
청소년	61.0	51.2	32.7	31.0	13.3
성인	40.4	35.7	45.6	40.0	29.2

## □ 청소년과 성인의 사이버폭력 예방 교육 및 인식차이

사이버폭력 예방교육과 관련해서 청소년은 10명 중 9명(88.7%), 성인은 10명 중 1명(10.4%) 정도가 교육 경험이 있다고 응답하였으며, 사이버폭력에 대한 법적 처벌 수위 및 내용에 대해서도 사이버폭력 예방 교육경험이 많은 청소년(43.8%)보다 성인(52.8%)이 알지 못한다는 비율이 다소 높아, 성인을 대상으로 한 사이버폭력 예방 교육의 확대가 필요한 것으로 나타났다.

## □ 가족이나 학교 등 사회적 환경에 따라 사이버폭력 경험 유무 차이 발생

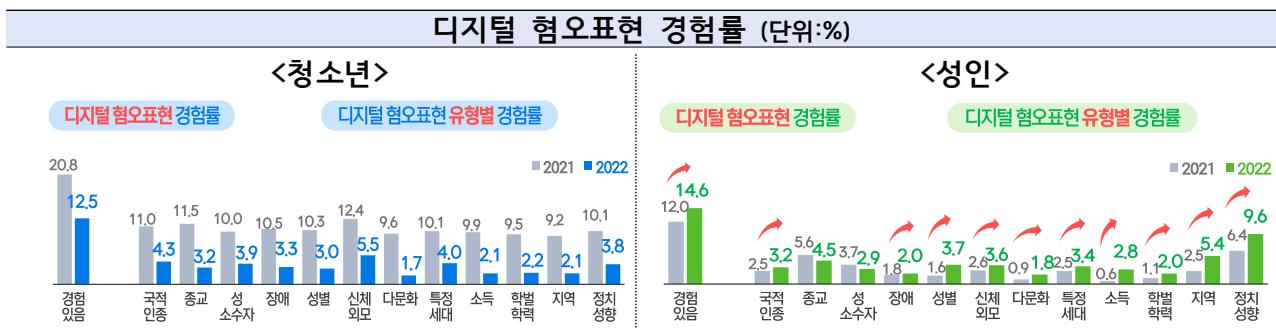
가족이나 학교 등의 역할과 관련해서 청소년은 부모와 학교에서 인터넷 및 스마트폰 사용에 관심이 있을수록 사이버폭력 경험이 적었으며(사이버폭력 유경험자와 무경험자 차이 최대 6.6%p), 성인의 경우 가족 안에서 지지를 받을수록 경험률이 낮은 것으로 나타났다(사이버폭력 유경험자와 무경험자 차이 최대 8.7%p).



## □ 청소년 12.5%, 성인 14.6% 디지털 혐오 표현 경험

디지털 공간에서 성별·장애·종교 등이 다르다는 이유로 특정 개인이나 집단에 대한 편견과 차별을 표현하는 ‘디지털 혐오’ 와 관련해서는 청소년의 12.5%, 성인의 14.6%가 디지털 혐오 표현에 대한 경험이 있다고 응답했으며, 전년 대비 청소년은 8.3%p, 성인은 2.6%p 감소하였다.

세부적으로는 청소년의 경우 신체·외모(5.5%), 국적·인종(4.3%), 특정 세대(4.0%) 등의 순으로, 성인은 정치·성향(9.6%)이 가장 높았고 지역(5.4%), 종교(4.5%) 등에 대한 순으로 디지털 혐오 내용을 표현한 경험이 있는 것으로 조사되었다.



## □ 청소년 10.0%, 성인 14.5% 디지털 성범죄 목격 경험

디지털 성범죄 목격 경험률은 청소년이 전년 대비 0.7%p 증가한 10.0%, 성인은 0.4%p 감소한 14.5%로 나타났으며, 유형별로는 청소년과 성인 모두 불법 영상을 유포가 가장 많은 응답을 얻었으며, 다음으로 청소년은 몰래카메라(5.5%), 성인은 지인 능욕(8.7%)의 순이었다.

디지털 성범죄 확산 및 재생산 원인과 관련해서는 청소년의 경우 ‘약한 처벌(26.1%)’ 이, 성인은 ‘돈 벌기 위해(31.6%)’ 가 가장 많은 응답을 획득했다.



방통위 김재철 이용자정책국장은 “청소년의 사이버폭력 가·피해가 증가하고 있으며, 전반적으로 사이버폭력을 보복이나 장난으로 경시하는 경향이 보인다”며, “앞으로도 사이버폭력 예방교육을 확대하면서 디지털 윤리 의식제고를 위한 정책과 사업을 다양화하겠다.”고 밝혔다.

2022년 사이버폭력 실태조사 결과는 방송통신위원회([www.kcc.go.kr](http://www.kcc.go.kr))와 아름다운 인터넷 세상 홈페이지([www.아인세.kr](http://www.아인세.kr))에서 확인할 수 있다.

붙임 : 2022년도 사이버폭력 실태조사 주요 결과 및 인포그래픽

## ① 조사개요

- 조사대상 기간 : '22. 9. 16 ~ ' 22. 11. 24
- 조사대상 : 청소년(초등4학년~고등3학년, 9,693명), 성인(만19세~만69세, 7,560명)
- 조사방법 : 집단면접 · 온라인 조사(학교) 및 가구방문 등 직접조사
- 조사항목 : 사이버폭력 현황 · 특성, 디지털 혐오, 디지털성폭력 등

## ② 실태조사 주요 통계

### ① 조사 결과 요약

조사항목	청소년			성인		
	21년도	22년도	증감	21년도	22년도	증감
사이버폭력 경험 종합	29.2%	41.6%	12.4%p	15.8%	9.6%	△6.2%p
사이버 폭력	가해만	5.8%	4.1%	△1.7%p	2.9%	1.1%
	피해만	15.1%	21.0%	5.9%p	8.7%	5.8%
	가피해 모두	8.3%	16.4%	8.1%P	4.2%	2.7%
	목격	6.2%	7.4%	1.2%p	8.9	4.9%
사이버폭력 예방교육 경험률	89.5%	88.7%	△0.8%p	9.6%	10.4%	0.8%p
사이버폭력 법적 처벌 인지율	33.7%	56.2%	22.5%p	21.1%	47.2%	26.1%p
디지털 혐오표현 경험률	20.8%	12.5%	△8.3%p	12.0%	14.6%	2.6%p
디지털 성범죄 목격 경험률	9.3%	10.0%	0.7%p	14.9%	14.5%	△0.4%p

## ② 사이버폭력 경험률

### - 학령·연령별 사이버폭력 경험률

구 分		사이버폭력 피해 경험	사이버폭력 가해 경험	사이버폭력 목격 경험
청소년	초등학생	39.3	22.1	10.7
	중학생	41.3	24.8	7.5
	고등학생	31.5	14.5	3.9
성인	20대	18.8	7.4	9.7
	30대	11.6	4.2	6.4
	40대	6.4	3.9	5.7
	50대	4.0	2.0	2.4
	60대	3.3	1.6	1.1

### - 사이버폭력 가해 유형

구분	사이버 언어폭력	사이버 명예훼손	사이버 스토킹	사이버 성폭력	신상 정보유출	사이버 따돌림	사이버 갈취	사이버 강요
청소년	19.2%	5.3%	2.0%	1.8%	2.5%	2.3%	1.6%	1.6%
성인	3.0%	1.1%	1.1%	0.9%	0.7%	0.9%	0.7%	0.8%

### - 사이버폭력 가·피해 장소

구 分		온라인 게임	문자 및 인스턴트 메시지	SNS	개인방송 서비스	커뮤니티 동호회	메타버스	기타
가해	청소년	48.9%	38.9%	16.4%	4.3%	2.8%	1.6%	1.4%
	성인	31.7%	47.0%	15.0%	4.5%	17.4%	0.8%	1.5%
피해	청소년	47.5%	38.4%	21.2%	4.9%	4.0%	2.6%	1.4%
	성인	19.1%	48.8%	28.7%	5.1%	21.8%	0.3%	0.6%

### - 사이버폭력 가해 대상

구 分	전혀 모르는 사람	유명인	친한 친구	온라인 통해 알게된 사람	아는 사이	선후배	동료
청소년	38.6%	2.5%	36.7%	13.7%	6.1%	2.4%	-
성인	51.8%	16.3%	13.0%	10.1%	7.2%	4.2%	2.4

### - 사이버폭력 가해 동기

구분	상대방이 싫어	내 의견과 달라	상대방에 대한 복수심	재미나 장난	친구 등과 어울리기 위해	특별한 이유 없이
청소년	24.2	14.3	38.4	21.2	6.1	17.5
성인	13.0	7.7	31.9	39.2	11.2	9.6

### - 사이버폭력 피해후 심리

구 분	우울불안및 스트레스	가해자 복수	별다른 생각이 들지 않음	인간관계 곤란	불면·두통·복통 등	무기력	자해·자살 충동
청소년	19.7%	28.8%	<b>59.2%</b>	7.8%	8.7%	13.3%	7.8%
성인	21.9%	26.1%	<b>42.2%</b>	16.1%	13.5%	20.5%	8.0%

### - 사이버폭력 가해후 심리

구 분	미안·후회	문제 발생 걱정	정당한 행동	아무 느낌 없음	흥미·재미
청소년	<b>61.0%</b>	51.2%	32.7%	31.0%	13.3%
성인	40.4%	35.7%	<b>45.6%</b>	40.0%	29.2%

## ③ 디지털 혐오표현 및 디지털 성범죄

### - 디지털 혐오표현 유형별 경험률(청소년 12.5%, 성인 14.6% 경험)

구분	국적·인종	종교	성소수자	장애	성별	신체·외모	다문화	특정 세대	소득	학벌·학력	지역	정치 성향
청소년	4.3%	3.2%	3.9%	3.3%	3.0%	<b>55%</b>	1.7%	4.0%	2.1%	2.2%	2.1%	3.8%
성인	3.2%	4.5%	2.9%	2.0%	3.7%	3.6%	1.8%	3.4%	2.8%	2.0%	5.4%	<b>9.6%</b>

### - 디지털 성범죄 유형별 목격 경험률

구 分	경험 있음	몰카	불법 영상물 유포	지인능욕	디지털 성착취	몸캠
청소년	<b>10.0%</b>	5.5%	<b>5.8%</b>	5.1%	3.5%	3.3%
성인	<b>14.5%</b>	7.5%	<b>9.7%</b>	8.7%	5.3%	4.7%

## ④ 사이버 폭력 예방 및 대응

### - 사이버 폭력 예방교육 경험 및 법적 처벌 가능성 인지율

구 分	예방교육 경험	사이버폭력의 처벌가능성 인지
청소년	88.7%	56.2%
성인	10.4%	47.2%

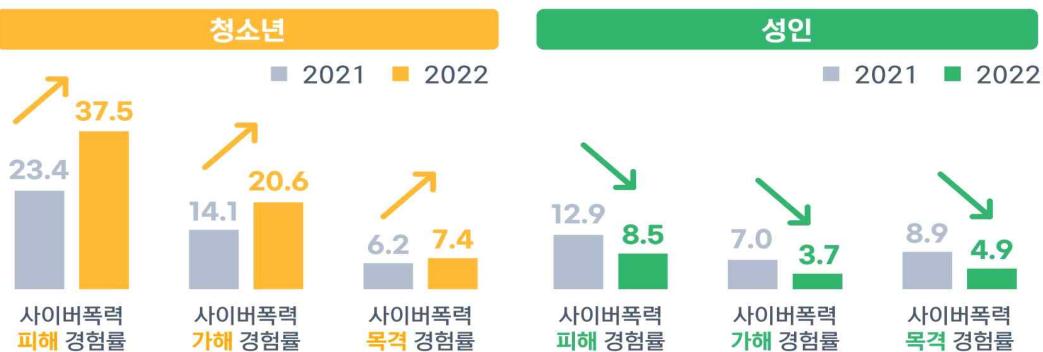
## ③ 관련 문의처

- 방송통신위원회 : 인터넷이용자정책과 이병수 주무관(02-2110-1522)
- 한국지능정보사회진흥원 : 역기능대응팀 김봉섭 연구위원(053-230-1366)

# 2022년 사이버폭력 현황은?

## 사이버폭력 피해, 가해, 목격 경험률 모두 전년 대비 청소년은 증가, 성인은 감소

사이버폭력 가해·피해·목격 경험률



## 피해자가 가해자가 되고 가해자가 피해자가 되는 악순환 발생

가·피해 경험



가해 동기



## 사이버폭력 대상자는 누구?

### 잘 모르는 사람

피해자가 꼽은 가해자(%)



전혀 모르는 사람 43.5%  
이름이나 얼굴만 아는 사이 9.2%



전혀 모르는 사람 62.5%  
이름이나 얼굴만 아는 사이 10.3%

가해자가 꼽은 가해 대상자(%)



전혀 모르는 사람 38.6%  
이름이나 얼굴만 아는 사이 6.1%

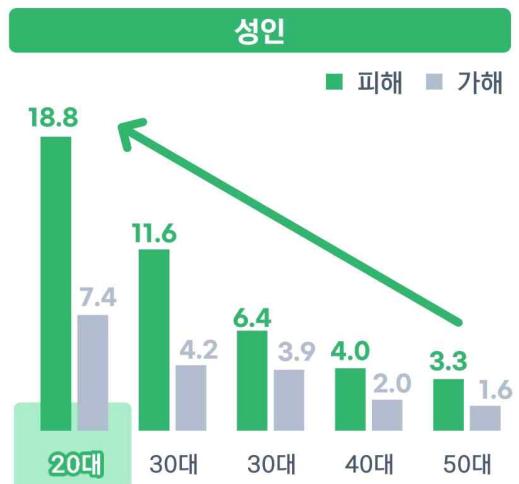
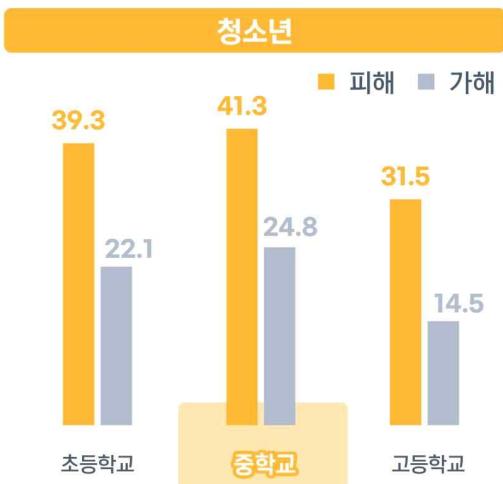


전혀 모르는 사람 51.8%  
이름이나 얼굴만 아는 사이 7.2%

## 사이버폭력 경험은 어느 세대에서?

### 청소년은 중학생, 성인은 연령이 낫을수록 높아

학교 유형별·연령별 사이버폭력 가·피해 경험률(%)

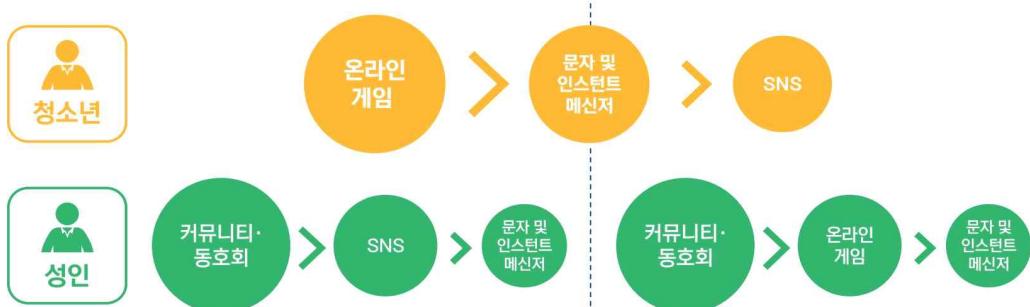


## 사이버폭력은 어디에서?

### 청소년은 온라인 게임, 성인은 문자 및 인스턴트 메신저를 통해

피해 경험 주 경로 (%), 복수응답)

가해 경험 주 경로 (%), 복수응답)



## 사이버폭력의 유형은?

### 사이버 언어폭력의 가·피해 경험이 가장 높아

33.3

19.2

사이버  
언어폭력

5.2

3.0



■ 피해 ■ 가해

16.1

5.3

사이버 명예훼손

2.6

1.1

7.7

2.0

사이버 스토킹

3.3

1.1

6.1

1.8

사이버 성폭력

2.2

0.9

5.9

2.5

신상정보 유출

1.2

0.7

5.0

2.3

사이버 따돌림

1.5

0.9

4.4

1.6

사이버 갈취

1.0

0.7

4.0

1.6

사이버 강요

1.0

0.8

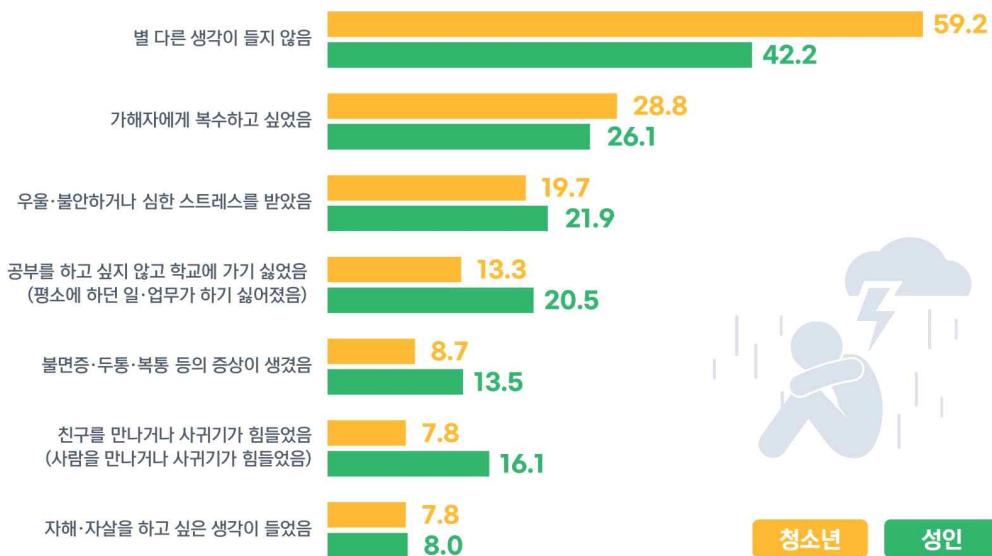


■ 피해 ■ 가해

## 사이버폭력 경험 이후는?

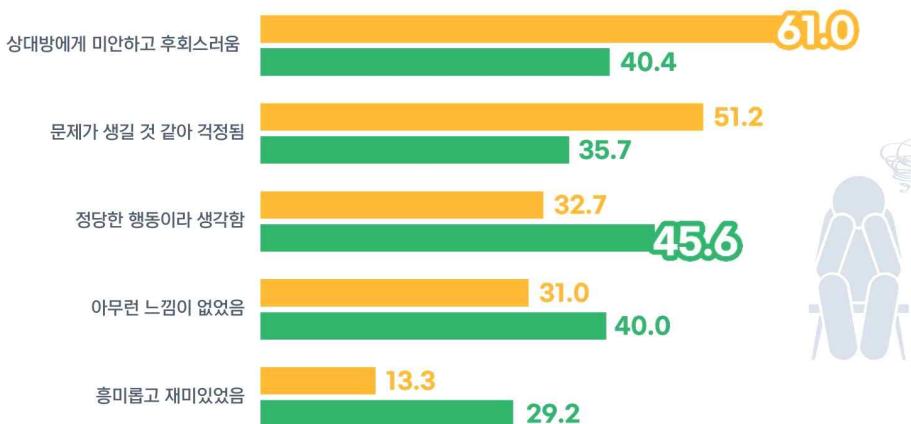
**피해 이후 10명 중 약 5명, 부정적 감정을 경험  
가해 이후 청소년은 미안함과 후회의 감정이,  
성인은 정당한 행동이란 생각이**

피해 이후 심리상태 (%,'그렇다 + 매우 그렇다' 응답)



청소년      성인

가해 이후 심리상태 (%,'그렇다 + 매우 그렇다' 응답)



## 왜, 어떤 경우에 사이버폭력을 경험하는 비율이 높은가?

사회환경  
요인

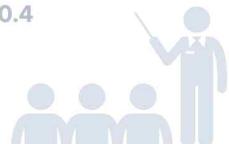
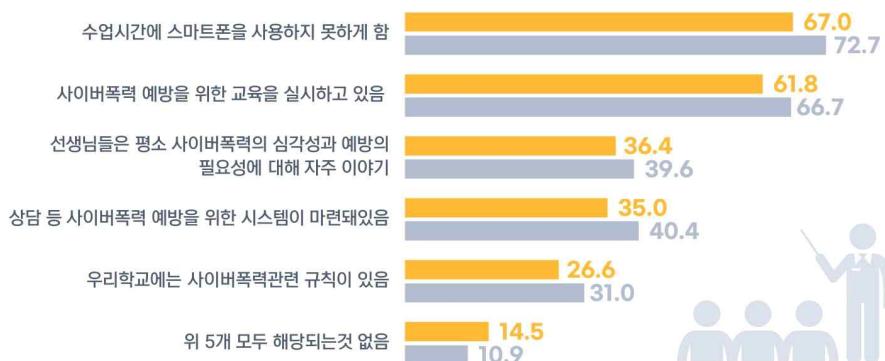
### 부모·학교의 관여 수준이 낮은 청소년에서 가족의 지지가 낮은 성인에서

#### 청소년

##### 부모의 인터넷 및 스마트폰 사용에 대한 관여 수준 (%), 복수응답)



##### 학교의 인터넷 및 스마트폰 사용에 대한 관여 수준 (%), 복수응답)



#### 성인

##### 가족과의 관계 (%), '그렇다 + 매우 그렇다' 응답)



## 온라인 공간에서 위험 행동을 많이 하는 사람이

온라인 공간에서 위험 행동 (%,'그렇다 + 매우 그렇다' 응답)

