

보도 일시	2022. 4. 7.(목) 12:00	배포 일시	2022. 4. 7. (목) 09:00
담당 부서	이용자정책국 인터넷이용자정책과	책임자	과 장 최윤정 (02-2110-1520)
		담당자	주무관 이병수 (02-2110-1522)

## 방통위, 2021년 사이버폭력 실태조사 결과 발표

- 청소년 29.2%, 성인 15.7% 사이버폭력 경험 -

방송통신위원회(위원장 한상혁, 이하 방통위)과 지능정보사회진흥원(원장 문용식)은 청소년 및 성인 총 16,500명\*을 대상으로 실시한 2021년 사이버폭력 실태조사 결과(국가승인통계 164003호)를 발표했다.

\* 청소년 : 초·중·고등학생, 9,000명 / 성인 : 20~69세, 7,500명

### □ 청소년 29.2%, 성인 15.7% 사이버폭력 경험

우리나라 청소년 29.2%, 성인 15.7%는 사이버폭력을 경험하였으며, 청소년이 성인보다 약 2배 가까이 높은 것으로 나타났다. 청소년은 가해 경험률 5.8%, 피해 경험률 15.1%, 가해·피해 모두 경험률 8.3%로 조사되었으며, 성인은 가해 경험률 2.9%, 피해 경험률 8.7%, 가해·피해 모두 경험률 4.2%로 청소년과 성인 모두 가해 경험자 대부분이 피해를 동시에 경험하는 것으로 조사되었다.

### □ 사이버폭력은 문자와 인스턴트메시지를 이용한 언어폭력이 다수

사이버폭력이 벌어지는 주요 경로는 청소년과 성인 모두 ‘문자 및 인스턴트 메시지\*가 대부분인 것으로 나타났다.

사이버폭력 가·피해 경험 경로 (복수응답, 단위:%)

구분	대상	문자 및 인스턴트메시지	SNS	온라인 게임	커뮤니티·동호회	이메일	개인 홈페이지	기타
가해	청소년	52.2	30.3	22.8	9.8	4.0	2.6	1.9
	성인	58.3	32.5	12.3	11.4	1.6	0.6	0.9
피해	청소년	55.6	34.5	18.4	6.3	2.7	2.3	1.7
	성인	64.2	30.5	11.0	9.8	9.3	1.5	0.1

\* 인스턴트 메시지 : 실시간으로 의사소통이 가능한 메시지 서비스(카카오톡, 페이스북, 줌 메신저 등)

이처럼 주로 사이버폭력이 사적 대화 수단을 통해 이뤄져 ‘언어폭력’의 사례가 가장 많았으며, 다른 유형에 비해 언어폭력이 압도적으로 높은 청소년과 달리 성인은 사이버 명예훼손, 스토킹, 성폭력 등 다양한 유형의 사이버폭력을 경험하고 있는 것으로 나타났다.

학생·성인 사이버폭력 유형별 경험률 (단위:%)									
구분	대상	사이버 언어폭력	사이버 명예훼손	사이버 스토킹	사이버 성폭력	신상정보 유출	사이버 따돌림	사이버 갈취	사이버 강요
가해	청소년	12.0	4.2	2.5	1.8	2.4	2.3	1.7	1.6
	성인	5.9	2.0	1.7	0.9	0.3	0.6	0.2	0.3
피해	청소년	16.4	10.8	8.3	5.1	4.4	4.0	3.5	3.4
	성인	8.7	5.8	5.6	4.3	1.2	1.3	0.6	0.8

□ 소수가 다수에게 사이버폭력을 행사하고, 주된 동기는 보복과 장난

학생의 69.9%, 성인의 73.%는 혼자서 사이버폭력 가해행위를 한다고 응답하였으며, 가해율보다 피해율이 높아 사이버폭력은 소수 또는 개인이 다수를 대상으로 행사하는 것으로 나타났다. 학생의 경우 보복(36.8%)과 장난(26.2%)으로 성인은 상대방이 싫거나 화가 나서(32.7%) 또는 자신의 의견과 달라서(26.9%) 사이버폭력을 하는 경우가 많은 것으로 나타났다.

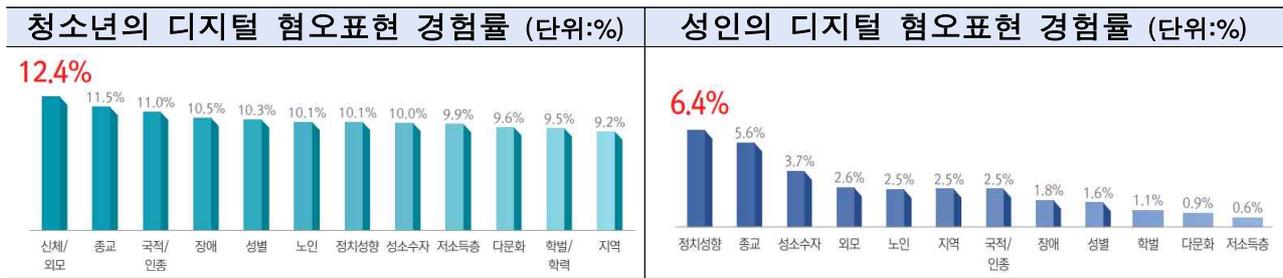
□ 사이버폭력 피해경험 후 학생과 성인 모두 우울, 불안 등 부정적 정서를 경험

사이버폭력의 피해를 당한 학생의 경우 우울·불안 및 스트레스(31.7%)와 가해자에 대한 복수(34.1%)를 느낀다고 응답하였으며, 성인의 경우도 우울·불안 및 스트레스(38.8%)와 가해자에 대한 복수(37.16%)를 포함하여 인간관계의 어려움(34.5%) 등을 경험하며 사이버폭력이 정신적인 고통뿐만 아니라 사회관계에도 부정적인 영향을 주는 것으로 나타났다.

□ 청소년의 20.8%, 성인의 12.0%가 디지털 혐오 표현을 경험

이번 조사에는 디지털 공간에서 성별·장애·종교 등이 다르다는 이유로 특정 개인이나 집단에 대한 편견과 차별을 표현하는 ‘디지털 혐오’ 현상에 대해 처음으로 다루어졌다. 그 결과 청소년의 20.8%, 성인의 12.0%가 디지털 혐오 표현에 대한 경험이 있다고 응답하여 인터넷 공간에서 디지털 혐오 표현이 심각한 것으로 나타났다.

특히, 청소년의 디지털 혐오 표현 경험이 성인보다 2배 가까이 많은 것으로 나타났으며, 성인은 정치, 종교, 성소수자에 대한 디지털 혐오 표현 경험에 집중된 반면 청소년은 신체·외모, 종교, 국적·인종 외에도 다양한 혐오를 표현함으로써 성인보다 특정 개인이나 집단에 대한 편견과 차별을 두루 나타내는 것으로 조사되었다.



### □ 디지털 성범죄 목격은 주로 ‘불법영상물유포’와 ‘지인능욕’

청소년의 9.3%, 성인의 14.9%가 디지털 성범죄를 목격한 경험이 있다고 응답했으며, 유형별로는 ‘불법영상물유포’, ‘지인능욕’, ‘몰카’ 등을 목격한 경험률이 높은 것으로 나타났다.

### □ 청소년과 성인의 사이버폭력 예방 교육 및 인식차 심각

청소년의 89.5%는 사이버폭력 예방 교육을 받은 적이 있고, 성인은 9.6%만이 교육 경험이 있는 것으로 나타났다. 특히 청소년의 33.7%는 사이버폭력의 법적 처벌 가능성을 인지하는 반면 성인은 21.1%만이 인지하는 것으로 나타나 사이버폭력 예방 교육의 중요성이 부각되었다.

방송통신위원회는 이번 실태조사 결과를 반영하여 사이버폭력에 대한 인식 제고를 위한 대상별 맞춤형 디지털윤리 교육을 확대 추진하고, 특히 성인 대상의 사이버폭력 예방 교육 콘텐츠를 다양화하는 등 홍보를 확대할 예정이다.

또한, 최근 심각한 디지털 역기능 현상이라 할 수 있는 디지털 혐오와 디지털 성범죄 예방을 위해 청소년, 성인 등 전 계층의 교육을 강화하고, 사회적 영향력이 큰 1인 미디어를 중심으로 효과적으로 디지털윤리의 중요성을 홍보하기 위해 지난 1월에 ‘크리에이터 디지털윤리 역량 가이드북’을

발간한 데 이어 유명 크리에이터와 협업하여 인식제고 활동을 적극적으로 추진해 나갈 계획이다.

2021년 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 : 2021년도 사이버폭력 실태조사 결과. 끝.



**① 조사개요**

○ 목적 : 청소년 및 성인을 대상으로 사이버폭력 경험여부 및 인식 등을 파악하여 사이버폭력 예방·대응 정책 기초통계 활용

구분	주요내용	
기간	'21. 9. 9 ~ '21. 11. 13	
대상	청소년 (초등4학년 ~ 고등3학년, 9,000명)	성인 (만20세 ~ 만69세, 7,500명)
조사방법	집단면접 또는 우편·온라인 조사	가구방문 및 직접조사
조사항목	사이버폭력 현황, 인식 등 8개 부분 55개 항목	사이버폭력 현황, 인식 등 8개 부분 52개 항목

※ 유의사항 : 사이버폭력 실태조사는 국가승인통계로 지정되는 과정(통계번호 : 164003호)에서 성인에 대한 ①모집단(온라인패널→통계청 인구총조사 조사군), ②조사방식(온라인→직접방문) 및 ③조사대상 연령(만59세 이하→만69세 이하) 등이 변경되어 과거통계와 시계열 비교곤란

**② 실태조사 주요통계**

**① 사이버폭력 경험률**

- 사이버폭력 가·피해 경험 및 목격 경험

구분	사이버폭력 경험 있음	사이버폭력 경험 있음			사이버폭력 경험 없음	사이버폭력 목격
		가해만	가·피해 모두	피해만		
학생	29.2%	5.8%	8.3%	15.1%	70.8%	6.2%
성인	15.7%	2.9%	4.2%	8.7%	84.3%	8.9%

- 사이버폭력 가해 장소

구분	문자 및 인스턴트메시지	SNS	온라인 게임	커뮤니티 동호회	개인 홈페이지	이메일	기타
청소년	55.2%	30.3%	22.8%	9.8%	4.0%	2.6%	1.9%
성인	58.3%	32.5%	12.3%	11.4%	0.6%	1.6%	0.9%

- 사이버폭력 가해 유형

구분	사이버 언어폭력	사이버 명예훼손	사이버 스토킹	사이버 성폭력	신상 정보유출	사이버 따돌림	사이버 갈취	사이버 강요
청소년	12.0%	4.2%	2.5%	1.8%	2.4%	2.3%	1.7%	1.6%
성인	5.9%	2.0%	1.7%	0.9%	0.3%	0.6%	0.2%	0.3%

- 사이버폭력 가해 가담형태(가담자 수)

구분	혼자(단독)	두명	세명	네명 이상
청소년	<b>69.9%</b>	16.8%	5.9%	7.4%
성인	<b>73.0%</b>	19.3%	4.8%	2.9%

- 사이버폭력 가해 대상

구분	친한 친구	얼굴만 아는 사이	선후배	동료	온라인으로 알게된사람	연예인 운동선수 등	전혀 모르는 사람
청소년	40.4%	12.5%	8.1%	-	5.0%	1.8%	39.5%
성인	25.8%	10.9%	14.1%	12.2%	10.3%	13.2%	13.5%

- 사이버폭력 가해 동기

구분	상대방이 싫어	내 의견과 달라	상대방에 대한 복수심	재미나 장난	친구 등과 어울리기 위해	특별한 이유 없이
청소년	24.5%	15.6%	<b>36.8%</b>	26.2%	17.1%	10.2%
성인	<b>32.7%</b>	26.9%	25.1%	12.8%	10.7%	6.9%

- 사이버폭력 피해후 심리

구분	우울 불안 및 스트레스	가해자 복수	별다른 생각이 들지 않음	인간관계의 어려움	불면 두통 복통 등	일 업무가 싫어짐	자해자살 충동
청소년	31.7%	34.1%	<b>44.7%</b>	26.4%	19.6%	26.4%	12.5%
성인	<b>38.8%</b>	37.6%	37.3%	34.5%	33.9%	28.0%	11.0%

## ② 사이버 폭력 예방 및 대응

- 사이버 폭력 예방교육 경험 및 법적처벌 가능성 인지도

구분	예방교육 경험	사이버폭력의 처벌가능성 인지
청소년	89.5%	33.7%
성인	9.6%	21.1%

## ③ 디지털 혐오표현

- 디지털 혐오표현 경험률 및 유형

구분	경험률	유형											
		국적 인종	종교	성소수자	장애	성별	신체 외모	다문화	특정 세대	저소득층	학벌 학력	지역	정치 성향
청소년	20.8%	11.0%	11.5%	10.0%	10.5%	10.3%	<b>12.4%</b>	9.6%	10.1%	9.9%	9.5%	9.2%	10.1%
성인	12.0%	2.5%	5.6%	3.7%	1.8%	1.6%	2.6%	0.9%	2.5%	0.6%	1.1%	2.5%	<b>6.4%</b>

## ④ 디지털 성범죄 목격 경험률

- 디지털 성범죄 목격률 및 중벌 필요를 느끼는 성범죄 유형

(복수응답, 1+2+3순위 단위 : %)

구분	목격률	중벌이 필요하다고 생각하는 디지털 성범죄 유형(1+2+3순위)				
		불법영상물유통	지인능욕	몰카	디지털 성착취	몸캠
청소년	9.3%	<b>81.2%</b>	72.7%	68.6%	56.6%	20.9%
성인	14.9%	<b>74.5%</b>	67.9%	64.8%	59.5%	33.3%

## ③ 관련 문의처

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