

청소년 42.3%, 성인 15.8% 사이버폭력 경험

- 생성형 인공지능 악용한 폭력도 청소년·성인 80% 이상 심각하다 인식 -

우리나라 청소년의 42.3%, 성인 15.8%가 사이버폭력을 경험한 것으로 나타났다.

이는 전년 대비 0.5%p 감소, 성인은 2.3%p 증가한 것으로, 청소년은 중학생, 성인은 20대에서 상대적으로 경험이 많았다.

방송미디어통신위원회(위원장 김종철)와 한국지능정보사회진흥원(원장 황종성)은 30일 이 같은 내용의 ‘2025년도 사이버폭력 실태조사 결과’를 발표했다.

이번 조사는 지난해 9~11월 초등 4학년~고등 3학년 청소년과 만 19~69세 성인 총 16,817명을 대상으로 실시됐으며, 청소년의 42.3%, 성인 15.8%가 가해, 피해, 가피해 모두 등 사이버폭력을 경험한 것으로 나타났다.

< 청소년·성인 사이버폭력 경험률 (단위:%) >

구분	연도	사이버폭력 경험 있음*				사이버폭력 경험 없음
			가해만	피해만	가·피해 모두	
청소년	2025년	42.3	4.9	23.3	14.2	57.7
	2024년	42.8	5.7	20.3	16.7	57.2
	증감(%p)	-0.5	-0.8	+3.0	-2.5	+0.5
성인	2025년	15.8	3.8	8.6	3.4	84.2
	2024년	13.5	3.3	8.6	1.6	86.5
	증감(%p)	+2.3	+0.5	-	+1.8	-2.3

* 종합 경험 비율의 합계 수치는 소수점 두 번째 자리에서 반올림된 것으로 세부 항목의 합이 전체 합계와 일치하지 않을 수 있음

사이버폭력 가·피해 경험을 성별로 보면 청소년과 성인 모두 남성이, 연령대별로는 청소년은 중학생, 성인은 20대에서 상대적으로 경험이 많은 것으로 조사됐다.

사이버폭력 발생 경로는 청소년(가해 43.8%, 피해 41.4%)과 성인(가해 51.4%, 피해 58.0%) 모두 ‘문자 및 인스턴트 메시지’에서 사이버폭력이 가장 많이 발생했다.

청소년은 ‘온라인 게임(가해 35.7%, 피해 35.3%)’, 성인은 ‘사회관계망서비스(SNS/가해 31.2%, 피해 33.5%)’에서 사이버폭력을 경험하는 비율이 높았다.

유형별로는 청소년과 성인 모두 ‘사이버 언어폭력’의 가·피해 경험이 가장 높은 비율을 차지했고, 특히 성인의 경우 전년 대비 사이버 언어폭력 가해 및 피해 경험이 모두 증가(가해 (‘24)3.4%→(‘25)6.0%, 피해 (‘24)6.3%→(‘25)9.1%)했다.

사이버폭력 피해 경험은 청소년과 성인 모두 ‘전혀 모르는 사람(각각 51.9%, 45.5%)’으로부터 가장 많이 발생했으며 전년 대비 증가했다.

‘온라인에서 알게 된 사람(각각 8.6%, 12.1%)’의 응답도 증가하며 익명의 타인이나 온라인을 매개로 형성된 관계에서 발생하는 사이버폭력 피해 비율이 높아진 것으로 나타났다.

사이버폭력 가해 동기로는 청소년과 성인 모두 ‘상대방의 행동에 대한 보복(각각 36.5%, 40.6%)’이 가장 높은 비율을 차지했다.

성인의 경우 ‘상대방이 싫거나 화가 나서((‘24)30.7%→(‘25)34.9%)’, ‘상대방과의견이 달라서((‘24)18.4%→(‘25)27.8%)’ 등 타인과의 관계에서 비롯된 이유를 가해 동기로 꼽은 응답 비율이 전년 대비 증가했다.

< 사이버폭력 가해 동기 (복수응답, 단위:%) >

대상	상대방의 행동에 대한 보복	특별한 이유 없이	상대방이 싫거나 화가 나서	재미나 장난	내 의견과 달라	친구 등과 어울리기 위해
청소년	36.5	24.4	23.2	17.1	9.1	6.6
성인	40.6	11.4	34.9	11.5	27.8	12.3

사이버폭력 가해 이후 느낀 심리상태는 성인은 ‘정당함(57.6%)’이 가장 높았으며, 전년 대비 큰 폭(18.9%p)으로 증가한데 반해 청소년은 ‘미안·후회(60.8%)’를 가장 많이 느낀 것으로 나타났다.

청소년의 19.3%, 성인의 21.0%가 디지털 혐오 표현을 사용한 경험이 있었으며, 이는 전년 대비 청소년과 성인 모두 증가한 수치이다.

청소년은 신체·외모(10.0%), 성인은 정치 성향(14.9%) 관련 혐오 표현이 전년에 이어 가장 높은 비율을 차지하며 응답률도 상승했다.

< 청소년·성인 디지털 혐오 표현 경험 및 유형별 경험 (단위:%) >

구분	연도	경험 있음	신체 외모	국적 인종	성 소수 자	정치 성향	장애 인	성별	종교	특정 연령 대	학벌 학력	지역	소득 수준	다문 화
청 소 년	2025년	19.3	10.0	8.7	7.6	6.8	6.0	6.0	4.7	4.2	3.6	3.3	2.9	2.7
	2024년	18.6	8.0	5.3	5.3	5.1	4.0	5.1	3.7	4.3	3.8	3.0	2.9	1.8
	증감(%p)	+0.7	+2.0	+3.4	+2.3	+1.7	+2.0	+0.9	+1.0	-0.1	-0.2	+0.3	-	+0.9
성 인	2025년	21.0	5.6	5.0	5.8	14.9	2.8	4.8	8.6	3.9	4.3	8.8	4.2	3.0
	2024년	16.4	6.0	5.2	6.1	9.6	3.4	5.9	7.2	5.3	4.7	6.7	4.7	3.9
	증감(%p)	+4.6	-0.4	-0.2	-0.3	+5.3	-0.6	-1.1	+1.4	-1.4	-0.4	+2.1	-0.5	-0.9

한편, 최근 생성형 인공지능의 확산으로 이를 악용한 사이버폭력에 대한 문제의식도 높아지고 있는 것으로 조사됐다.

실제 청소년의 89.4%, 성인의 87.6%가 인공지능을 활용한 사이버폭력이 심각하다고 인식하고 있었으며, 그 이유로 청소년은 ‘제작 용이성에 따른 피해 보편성(48.7%)’, 성인은 ‘반복·지속 피해 가능성(28.3%)’을 꼽았다.

< 인공지능 활용 사이버폭력 심각성 인식 및 이유 (단위:%) >

대상	심각함	제작 용이성에 따른 피해 보편성	현실 구분 어려움	반복·지속 피해 가능성	실제 일상생활 피해	발생·책임 소재 불분명
청소년	89.4	48.7	18.8	13.9	13.0	5.6
성인	87.6	23.6	23.5	28.3	10.8	13.9

방미통위는 이번 실태조사 결과를 반영해 변화하는 디지털 환경에 대응한 사이버폭력 예방 교육을 강화할 계획이다.

성인의 사이버폭력 경험률 증가와 교육 참여 기회 부족을 고려해 민간기업·공공기관과 협력해 성인 대상 디지털 윤리 교육을 확대하고, 디지털윤리의식 제고를 위한 교육을 중점 추진한다는 방침이다.

또한 생성형 인공지능 확산으로 첨단조작기술영상(딥페이크)을 악용한 가짜뉴스, 명예훼손 등 사이버폭력 우려가 커짐에 따라 청소년 대상 첨단조작기술영상(딥페이크) 및 생성형 인공지능 윤리 교육도 강화한다.

특히 청소년들이 스스로 기술의 양면성을 이해하고 첨단조작기술영상(딥페이크)의 범죄성과 윤리적 문제를 인식할 수 있도록 체험형 토론 교육도 추진한다.

낮선 사람과의 문자 및 인스턴트 메시지를 통한 사이버폭력이 상위권을 차지하고 있는 점을 고려해 청소년 및 대학생 등을 대상으로 언어폭력, 온라인 그루밍(Grooming) 등 피해 예방을 위한 디지털 소통 교육도 추진할 예정이다.

김종철 방미통위원장은 “사이버폭력은 단순히 온라인상의 윤리적 문제를 넘어 인간의 존엄성을 훼손하고 헌법상 보장된 국민의 행복추구권을 침해하는 사안”이라면서 “건전한 디지털 이용 문화를 확산하고 인공지능을 악용한 최신 사이버폭력 피해 예방에도 노력할 것”이라고 말했다.

‘2025년도 사이버폭력 실태조사 결과’는 국가데이터처 국가통계포털을 통해 국민에게 공개할 예정이며, 방미통위 누리집(www.kmcc.go.kr)과 디지털 윤리 누리집(디지털윤리.kr)에서도 확인 가능하다.

붙임. 2025년도 사이버폭력 실태조사 개요 및 주요 결과

담당 부서	방송통신이용자정책국 디지털이용자기반과	책임자	과 장	심아미 (02-2110-1520)
		담당자	사무관	김은자 (02-2110-1527)



① 조사 개요

구분	청소년	성인
조사대상	초등 4학년 ~ 고등 3학년, 9,296명	만 19세 ~ 만 69세, 7,521명
조사기간	'25. 9. 1. ~ '25. 11. 20.	'25. 9. 1. ~ '25. 11. 5.
조사방법	학교 방문 집단 면접·온라인 조사	가구 방문 면접 조사
조사내용	사이버폭력 가·피해·목격 현황, 사이버폭력 관련 주변 요인 등	

② 주요 결과표

① 주요 조사 결과 요약

조사 항목		청소년			성인		
		24년도	25년도	증감	24년도	25년도	증감
사이버폭력 경험 종합*		42.8%	42.3%	-0.5%p	13.5%	15.8%	+2.3%p
사이버 폭력	가해만	5.7%	4.9%	-0.8%p	3.3%	3.8%	+0.5%p
	피해만	20.3%	23.3%	+3.0%p	8.6%	8.6%	-
	가·피해 모두	16.7%	14.2%	-2.5%p	1.6%	3.4%	+1.8%p
	목격	8.0%	7.7%	-0.3%p	6.7%	7.3%	+0.6%p
디지털 혐오 표현 경험률		18.6%	19.3%	+0.7%p	16.4%	21.0%	+4.6%p

* 사이버폭력 경험 종합 : 사이버폭력 가해만 + 피해만 + 가·피해 모두

※ 종합 경험 비율의 합계 수치는 소수점 두 번째 자리에서 반올림 된 것으로, 세부 항목의 합이 전체 합계와 일치하지 않을 수 있음

② 사이버폭력 경험률

- 성별 사이버폭력 경험률

구분		사이버폭력 가해 경험	사이버폭력 피해 경험	사이버폭력 목격 경험
청소년	남학생	24.1%	41.5%	7.7%
	여학생	13.7%	33.2%	7.7%
성인	남성	8.0%	13.2%	8.0%
	여성	6.4%	10.8%	6.6%

- 학교급·연령대별 사이버폭력 경험률

구분		사이버폭력 가해 경험	사이버폭력 피해 경험	사이버폭력 목격 경험
청소년	초등학생	20.0%	40.2%	10.9%
	중학생	21.5%	40.8%	7.8%
	고등학생	15.6%	31.2%	4.4%
성인	20대	12.5%	21.5%	17.9%
	30대	9.1%	13.8%	9.5%
	40대	6.4%	12.2%	6.1%
	50대	5.4%	8.8%	3.5%
	60대	3.8%	5.5%	1.8%

- 사이버폭력 가·피해 유형

구분		사이버 언어폭력	사이버 명예훼손	개인정보 유출	사이버 성폭력	사이버 따돌림	사이버 스토킹	사이버 강요	사이버 갈취
가 해	청소년	17.6%	4.7%	2.1%	1.8%	1.8%	1.7%	1.4%	1.3%
	성인	6.0%	2.2%	0.8%	1.2%	1.2%	1.4%	1.0%	0.9%
피 해	청소년	32.0%	15.8%	5.3%	5.4%	3.6%	6.8%	4.4%	3.6%
	성인	9.1%	4.7%	1.3%	2.3%	1.4%	3.1%	1.5%	0.9%

- 사이버폭력 가·피해 경험 경로

구분		문자 및 인스턴트 메시지	온라인 게임	SNS	메타버스	개인방송 서비스	커뮤니티· 동호회	기타
가해	청소년	43.8%	35.7%	21.5%	20.7%	3.4%	1.0%	0.2%
	성인	51.4%	24.1%	31.2%	0.2%	9.6%	7.8%	0.6%
피해	청소년	41.4%	35.3%	23.7%	27.0%	4.9%	2.5%	0.6%
	성인	58.0%	19.7%	33.5%	0.2%	7.3%	10.8%	0.6%

- 사이버폭력 가해자 유형

구분	전혀 모르는 사람	친구	온라인에서 알게 된 사람	이름 얼굴만 아는 사람	선후배	동료	연인 등
청소년	51.9%	33.6%	8.6%	3.5%	2.4%	-	-
성인	45.5%	18.2%	12.1%	7.3%	4.0%	11.8%	1.1%

- 사이버폭력 가해 동기

구분	상대방의 행동에 대한 보복	특별한 이유 없이	상대방이 싫거나 화나서	재미나 장난	내 의견과 달라	친구 등과 어울리기 위해
청소년	36.5%	24.4%	23.2%	17.1%	9.1%	6.6%
성인	40.6%	11.4%	34.9%	11.5%	27.8%	12.3%

- 사이버폭력 가해 후 심리상태

구분	상대방에 미안·후회	문제 발생 걱정	정당함	아무 느낌 없음	흥미·재미
청소년	60.8%	52.0%	24.8%	24.1%	14.0%
성인	33.9%	28.9%	57.6%	35.5%	20.1%

③ 디지털 혐오 표현(청소년 19.3%, 성인 21.0% 경험)

구분	신체 외모	국적 인종	성 소수자	정치 성향	장애인	성별	종교	특정 연령대	학벌 학력	지역	소득 수준	다문화
청소년	10.0%	8.7%	7.6%	6.8%	6.0%	6.0%	4.7%	4.2%	3.6%	3.3%	2.9%	2.7%
성인	5.6%	5.0%	5.8%	14.9%	2.8%	4.8%	8.6%	3.9%	4.3%	8.8%	4.2%	3.0%

④ 인공지능 활용 사이버폭력 심각성 인식 및 이유

대상	심각함*	제작 용이성에 따른 피해 보편성	현실 구분 어려움	반복지속 피해 가능성	실제 일상생활 피해	발생책임 소재 불분명
청소년	89.4%	48.7%	18.8%	13.9%	13.0%	5.6%
성인	87.6%	23.6%	23.5%	28.3%	10.8%	13.9%

* 심각함 : 조금 심각함 + 매우 심각함

⑤ 사이버폭력 예방 교육 경험 및 인식

- 사이버폭력 예방 교육 경험 및 도움 정도, 필요성

구분	예방 교육 경험	예방 교육 도움 정도	예방 교육 필요성
청소년	90.0%	85.4%	92.0%
성인	10.0%	91.5%	85.7%