

2023년도 사이버폭력 실태조사 결과 발표

- 청소년 등 사이버폭력 경험률은 청소년 40.8%, 성인 8%로 전년 대비 감소, 코로나19 팬데믹 이후 일상 회복이 원인
- 청소년의 디지털 혐오 표현 경험률은 오히려 증가하고 있어 대책 마련 필요

방송통신위원회(위원장 김홍일, 이하 ‘방통위’)와 한국지능정보사회진흥원(원장 황종성)은 청소년 및 성인 총 16,868명*을 대상으로 실시한 2023년도 사이버폭력 실태조사 결과(국가승인통계 164003호)를 발표했다.

* 청소년 : 초4~고3 학생, 9,218명 / 성인 : 만 19~69세, 7,650명

조사 결과에 따르면, 우리나라 청소년 40.8%, 성인 8.0%가 사이버폭력(가해+피해+가·피해)을 경험한 것으로 나타났다. 이 수치는 전년 대비 청소년의 경우 0.8%p, 성인의 경우 1.6%p가 감소한 수치다. 이는 지난해 5월 정부에서 ‘코로나19 팬데믹’ 종식을 선언하면서 완전한 일상 회복이 이루어져 온라인 활동에 대한 의존도가 줄어든 결과로 보인다.

사이버폭력의 가·피해 경험은 청소년·성인 모두 남성, 청소년은 중학생, 성인은 20대가 높았고, 청소년은 온라인 게임(48.3%), 성인은 문자 및 인스턴트 메시지(64.2%)를 통해 가장 많은 사이버폭력을 행사했다. 특히 청소년과 성인 모두 메타버스 상에서의 사이버폭력 가해 경험이 전년 대비 증가(청소년: 1.6%→1.9%, 성인: 0.8%→3.5%)한 것으로 나타났다.

또한, 주된 사이버폭력의 가해 동기는 청소년은 ‘보복(38.6%)’, 성인은 ‘상대방이 싫거나 화가 나서(26.4%)’로 나타났으며, 청소년은 사이버폭력 가해 후 사안의 심각성이나 죄의식을 더 많이 인식하면서도 놀이 또는 유희적 행위로 인식하는 경향이 전년에 비해 증가(13.3%→17.2%)했다.

아울러, 청소년 14.2%(1.7% 증가), 성인 11.7%(2.9% 감소)가 디지털 혐오 표현*을 경험했으며, 청소년 10.0%(전년 동일), 성인 15.0%(0.5% 증가)는 디지털 성범죄를 목격했다고 응답했다.

* 국적·인종, 종교, 성소수자, 장애, 성별, 신체·외모, 다문화, 노인·특정세대, 저소득층, 학벌·학력, 지역, 정치성향

한편, 사이버폭력 예방 교육의 필요성에 대한 긍정적인 인식이 전년 대비 상승(청소년 91.1%→92.5%, 성인 86.4%→89.3%)했으며, 이번에 처음 조사한 정보통신서비스 기업의 사이버폭력 예방 활동 필요성에 대해서도 대부분의 응답자가 사이버폭력 예방을 위한 기업의 사회적 책무 부여를 강하게 요구하는 것으로 나타났다.

방송통신위원회는 이번 실태조사 결과를 반영하여 사이버폭력 예방을 위한 교육의 대상과 주제 등을 확대할 방침이다. 우선, 기존에 추진해 오던 사이버폭력(언어폭력, 명예훼손 등)에서 디지털 혐오 표현, 딥페이크(가짜뉴스), 메타버스 윤리교육 등으로 교육 주제를 확대할 예정이다.

또한, 성인들의 사이버폭력 예방 교육의 필요성에 대한 긍정적 인식이 89.3%로 높은 반면 사이버폭력 예방 교육 경험률은 10.4%로 청소년(90.1%)에 비해 매우 낮아 직장인 등 성인 대상의 디지털윤리 교육을 더욱 확대해 나갈 계획이다.

2023년도 사이버폭력 실태조사 결과는 방송통신위원회(www.kcc.go.kr)와 아름다운 디지털 세상 홈페이지(www.디지털윤리.kr)에서 확인할 수 있다.

붙임 2023년도 사이버폭력 실태조사 결과 1부. 끝.

담당 부서	이용자정책국	책임자	과 장	고남현 (02-2110-1520)
	디지털이용자기반과	담당자	사무관	권혜진 (02-2110-1504)



□ 청소년 40.8%, 성인 8.0% 사이버폭력 경험, 전년 대비 소폭 감소

우리나라 청소년 40.8%, 성인 8.0%가 사이버폭력(가해+ 피해+ 가·피해)을 경험한 것으로 나타났다. 전년 대비 청소년의 경우 0.8%p 감소했으며, 성인도 1.6%p 감소한 수치다. 지난해 5월 정부에서 ‘코로나19 팬데믹’ 종식을 선언 하면서 학교의 대면 수업을 포함하여 완전한 일상 회복이 이루어져 온라인 활동에 대한 의존도가 줄어든 데 따른 결과로 보인다.

세부적으로 살펴보면, 청소년은 가해 경험률 4.0%, 피해 경험률 21.6%, 가해·피해 모두 경험률 15.3%로 조사되었으며, 성인은 가해 경험률 0.8%, 피해 경험률 5.8%, 가해·피해 모두 경험률 1.4%였다. 특히, 청소년 사이버폭력 가해 경험자 10명 중 8명은 피해도 동시에 경험하고 있어 사이버폭력 가해자가 피해자가 되는 악순환이 발생하는 것으로 나타났다.

□ 청소년·성인 모두 남성, 청소년은 중학생, 성인은 20대가 높음

성별과 연령에 따른 사이버폭력 경험률을 보면 청소년과 성인 모두 남성, 연령별로는 청소년은 중학생, 성인은 20대가 사이버폭력 가·피해 경험이 높았다. 전년 대비 사이버폭력 경험률이 줄어든 것과 달리 청소년의 경우 사이버폭력 피해 경험은 초등학교(39.3%→39.4%)와 여학생(32.5%→33.3%)에서 전년 대비 소폭 증가했으며, 성인의 사이버폭력 피해 경험은 대부분의 연령층이 감소했으나 40대(6.4%→7.1%)와 50대(4.0%→5.2%)의 경우는 전년 대비 소폭 증가했다.

□ 청소년은 온라인 게임, 성인은 문자 및 인스턴트 메시지를 이용한 사이버언어폭력이 다수

사이버폭력이 발생하는 주요 장소로 청소년은 온라인 게임, 성인은 문자 및 인스턴트 메시지였으며, 전년 대비 청소년과 성인 모두 메타버스 상에서의 사이버폭력 가해(청소년: 1.6%→1.9%, 성인: 0.8%→3.5%) 경험이 증가하여 메타버스 상에서의 사이버폭력이 새롭게 발생하고 있음을 알 수 있었다.

사이버폭력 가·피해 경험 경로 (복수응답, 단위:%)								
구 분		온라인 게임	문자 및 인스턴트 메시지	SNS	개인방송 서비스	커뮤니티 동호회	메타버스	기타
가해	청소년	48.3%	38.3%	21.1%	4.1%	2.3%	1.9%	1.5%
	성인	28.2%	64.2%	15.5%	7.7%	18.0%	3.5%	0.0%
피해	청소년	46.2%	35.4%	23.6%	6.7%	4.2%	2.4%	1.4%
	성인	19.1%	63.0%	22.2%	5.8%	12.3%	1.5%	0.6%

사이버폭력의 하위 유형 중 청소년과 성인 모두 ‘언어폭력’을 이용한 가해 및 피해 경험이 월등히 높았으며, 청소년의 경우 모든 유형의 사이버폭력에서 전년 대비 큰 변화가 없었으나, 성인은 사이버 언어폭력 가·피해 경험률이 다른 유형에 비해 크게 하락함으로써 성인의 사이버폭력 경험률이 떨어진 이유로 파악됐다.

청소년·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	18.1	4.7	2.0	1.8	2.5	2.0	1.4	1.5
	성인	1.7	0.4	0.4	0.3	0.2	0.3	0.3	0.1
피해	청소년	33.1	15.2	6.5	5.3	4.8	4.0	2.9	2.7
	성인	4.0	1.5	2.4	1.9	0.4	0.5	0.5	0.2

□ 주된 사이버폭력 가해 동기는 청소년은 ‘보복’, 성인은 ‘상대방이 싫거나 화가 나서’

사이버폭력 가해 동기로 청소년은 ‘보복(38.6%)’, 성인은 ‘상대방이 싫거나 화가 나서(26.4%)’라는 응답이 가장 높아, 청소년과 성인 모두 자기 통제력 부족과 함께 타인에 대한 공감이나 이해 부족 등이 원인이 되어 사이버폭력이 발생하고 있음을 알 수 있었다. 특히, 청소년의 경우 주로 복수심 때문에 사이버폭력을 행사한다고 하여 사이버폭력 피해자가 가해자가 되고 가해자가 피해자가 되는 이유가 바로 이러한 가해 동기 때문인 것으로 확인되었다.

□ 청소년은 사이버폭력 가해 후 사안의 심각성이나 죄의식을 더 많이 인식하면서도 놀이 또는 유희적 행위로 인식하는 경향도 증가

사이버폭력 가해 후 심리상태와 관련하여 청소년은 ‘상대에 대한 미안함과 후회(55.2%)’가 가장 높았고, 성인은 ‘정당함(32.5%)’이 가장 높았으며, 청소년에게서 흥미·재미(13.3%→17.2%)의 경우 전년 대비 증가하여 사이버폭력을 놀이 또는 유희적 행위로 인식하는 경향이 늘어난 것으로 나타났다.

□ 청소년 14.2%, 성인 11.7% 디지털 혐오 표현 경험, 청소년 10.0%, 성인 15.0% 디지털 성범죄 목격 경험

디지털 공간에서 성별·장애·종교 등이 다르다는 이유로 특정 개인이나 집단에 대한 편견과 차별을 표현하는 ‘디지털 혐오’와 관련해서는 청소년은 14.2%로 전년 대비 1.7%p 증가한 반면, 성인은 전년 대비 2.9%p 감소한 11.7%가 혐오 표현을 경험한 적이 있다고 응답했다. 청소년은 신체·외모(7.2%), 국적·인종(5.2%), 특정 세대(4.3%) 순으로 디지털 혐오 표현을 했으며 대부분의 유형에서 전년 대비 증가했고, 성인은 정치 성향(4.7%), 지역(3.7%), 성별(3.2%) 순으로 디지털 혐오 표현을 했으며 대부분의 유형에서 전년 대비 감소했다.

청소년·성인 디지털 혐오 표현 유형별 경험률 (단위:%)

구분	국적 인종	종교	성소수자	장애	성별	신체 외모	다문화	특정 세대	소득	학벌 학력	지역	정치 성향
청소년	5.2%	3.2%	4.3%	3.8%	3.5%	7.2%	2.0%	4.3%	2.3%	2.8%	2.3%	3.6%
성인	1.8%	2.8%	2.0%	1.0%	3.2%	2.8%	1.2%	2.6%	1.7%	1.7%	3.7%	4.7%

디지털 성범죄 목격 경험률에서는 청소년은 전년과 동일한 10.0%, 성인은 0.5%p 증가한 15.0%가 사이버 상에서 성범죄 상황을 목격했으며, 청소년과 성인 모두에게서 불법 영상물 유포가 가장 많은 응답을 얻었으며 다음으로 스마트폰 사진편집 앱 이용이 보편화되면서 ‘지인능욕’이 뒤를 이었다.

청소년·성인 디지털 성범죄 유형별 목격 경험률 (단위:%)

구 분	경험 있음	몰카	불법 영상물 유포	지인능욕	디지털 성착취	몸캠
청소년	10.0%	4.6%	6.7%	5.2%	2.9%	3.7%
성인	15.0%	7.5%	11.0%	8.1%	4.6%	4.2%

□ 청소년은 성인보다 온라인 공간에서 안전 활동과 위험 활동 모두 높음

온라인 안전 행동과 관련해서는 청소년과 성인에서 모두 '정보 출처와 작성자 확인(청소년 69.6%, 성인 50.7%)'이 가장 많은 응답을 획득했고, 온라인 위험 행동과 관련해서는 청소년과 성인 모두 '모르는 사람의 친구 신청 수락(청소년 38.6%→33.1%, 성인 9.0%→8.6%)'에 가장 많은 응답을 했으며, 전년 대비 모두 유형의 온라인 위험 행동이 감소했고, 특히 '패스워드를 친구들과 공유한다.'는 응답이 가장 크게 줄어든 것으로 나타났다.



□ 청소년과 성인의 사이버폭력 예방 교육 및 가정과 학교 관여 활동 증가

사이버폭력 예방 교육과 관련하여 청소년은 10명 중 9명(90.1%), 성인은 10명 중 1명(10.4%) 정도가 교육 경험이 있다고 응답했으며, 청소년과 성인 모두 사이버폭력 예방 교육과 관련하여 필요성(청소년 91.1%→92.5%, 성인 86.4%→89.3%)에 대한 긍정적 인식이 전년 대비 상승했다.

청소년의 인터넷·스마트폰 사용과 관련한 부모와 학교의 관여 활동도 전년 대비 증가함으로써 청소년의 사이버폭력 가·피해 경험을 줄이는 데 일정 정도 기여한 것으로 보인다.



마지막으로 이번에 처음 조사한 정보통신서비스 기업 대상의 사이버폭력 예방 활동 필요성에 대한 청소년과 성인의 인식을 조사한 결과 대부분의 응답자가 사이버폭력 예방을 위한 기업의 사회적 책무를 강조하는 제도 도입을 강하게 요구하는 것으로 나타났다. 청소년은 ‘권리 침해 콘텐츠 게시자 접속 제한(78.1%)’을, 성인은 ‘권리 침해 콘텐츠 삭제 조치(76.2%)’를 가장 많이 응답했으며 이외에도 정보통신 서비스 사업자에 대한 다양한 제도의 도입 필요성에 대해 긍정적으로 답했다.

구분	권리 침해자 접속 제한	권리 침해 콘텐츠 삭제	콘텐츠 삭제 기능	검색 제한	관계기관 신고	기술적 식별 조치	가해자 정보제공
청소년	78.1%	77.3%	73.8%	72.9%	72.5%	70.8%	61.9%
성인	73.0%	76.2%	68.2%	72.9%	71.9%	75.1%	53.2%

참고1

2023년도 사이버폭력 실태조사 결과(표)

① 조사개요

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

구분	주요내용	
	청소년	성인
기간	'23. 9. 11 ~ '23. 11. 17	'23. 9. 11 ~ '23. 10. 20
대상	청소년 (초등4학년 ~ 고등3학년, 9,218명)	성인 (만19세 ~ 만69세, 7,650명)
조사방법	집단면접 또는 온라인 조사	가구방문 조사
조사항목	사이버폭력 현황, 인식 등 51개 문항	사이버폭력 현황, 인식 등 48개 항목

② 실태조사 주요통계

① 주요 조사 결과 요약

조사항목		청소년			성인		
		22년도	23년도	증감	22년도	23년도	증감
사이버폭력 경험 종합		41.6%	40.8%	-0.8%p	9.6%	8.0%	-1.6%p
사이버 폭력	가해만	4.1%	4.0%	-0.1%p	1.1%	0.8%	-0.3%p
	피해만	21.0%	21.6%	+0.6%p	5.8%	5.8%	-
	가피해 모두	16.4%	15.3%	-1.1%p	2.7%	1.4%	-1.3%p
	목격	7.4%	7.8%	+0.4%p	4.9%	4.8%	-0.1%p
사이버폭력 예방교육 경험률		88.7%	90.1%	+1.4%p	10.4%	10.4%	-
사이버폭력 예방교육 필요성		91.1%	92.5%	+1.4%p	86.4%	89.3%	+2.9%p
디지털 혐오 표현 경험률		12.5%	14.2%	+1.7%p	14.6%	11.7%	-2.9%p
디지털 성범죄 목격 경험률		10.0%	10.0%	-	14.5%	15.0%	+0.5%p

② 사이버폭력 경험률

- 학령·연령별 사이버폭력 경험률

구 분		사이버폭력 피해 경험	사이버폭력 가해 경험	사이버폭력 목격 경험
청소년	초등학생	39.4%	20.4%	11.5%
	중학생	40.3%	22.8%	8.1%
	고등학생	30.3%	14.3%	3.3%
성인	20대	11.3%	3.8%	8.4%
	30대	9.6%	3.2%	6.4%
	40대	7.1%	2.2%	4.8%
	50대	5.2%	1.6%	2.7%
	60대	3.2%	0.7%	2.2%

- 사이버폭력 가해 유형

구분	사이버 언어폭력	사이버 명예훼손	사이버 스토킹	사이버 성폭력	신상 정보유출	사이버 따돌림	사이버 갈취	사이버 강요
청소년	18.1%	4.7%	2.0%	1.8%	2.5%	2.0%	1.4%	1.5%
성인	1.7%	0.4%	0.4%	0.3%	0.2%	0.3%	0.3%	0.1%

- 사이버폭력 가·피해 장소

구 분		온라인 게임	문자 및 인스턴트 메시지	SNS	개인방송 서비스	커뮤니티 동호회	메타버스	기타
가해	청소년	48.3%	38.3%	21.2%	4.1%	2.3%	1.9%	1.5%
	성인	28.2%	64.2%	15.5%	7.7%	18.0%	3.5%	0.0%
피해	청소년	46.2%	35.4%	23.6%	6.7%	4.2%	2.4%	1.4%
	성인	19.1%	63.0%	22.2%	5.8%	12.3%	1.5%	0.6%

- 사이버폭력 가해 대상

구 분	전혀 모르는 사람	친구	온라인에서 알게 된 사람	아는 사이	선후배	유명인	동료	연인 등
청소년	37.0%	44.5%	12.2%	1.7%	1.0%	3.5%	-	-
성인	43.1%	24.4%	13.7%	3.8%	7.1%	-	6.6%	1.2%

- 사이버폭력 가해 동기

구 분	상대방이 싫어서	내 의견과 달라서	상대방에 대한 복수심	재미나 장난	친구 등과 어울리기 위해	특별한 이유 없이
청소년	30.0%	11.8%	38.6%	20.5%	7.4%	15.7%
성인	26.4%	24.6%	26.0%	21.6%	13.8%	18.4%

- 사이버폭력 피해 후 심리

구 분	우울 불안 및 스트레스	가해자 복수	별다른 생각이 들지 않음	인간관계 곤란	불면·두통·복통 등	무기력
청소년	16.3%	31.5%	69.0%	7.3%	7.8%	11.3%
성인	22.5%	20.9%	46.0%	22.0%	11.0%	19.6%

③ 디지털 혐오 표현 및 디지털 성범죄

- 디지털 혐오 표현 유형별 경험률(청소년 14.2%, 성인 11.7% 경험)

구분	국적 인종	종교	성소수자	장애	성별	신체 외모	다문화	특정 세대	소득	학벌 학력	지역	정치 성향
청소년	5.2%	3.2%	4.3%	3.8%	3.5%	7.2%	2.0%	4.3%	2.3%	2.8%	2.3%	3.6%
성인	1.8%	2.8%	2.0%	1.0%	3.2%	2.8%	1.2%	2.6%	1.7%	1.7%	3.7%	4.7%

- 디지털 성범죄 유형별 목격 경험률

구 분	경험 있음	몰카	불법 영상물 유포	지인능욕	디지털 성착취	몸캠
청소년	10.0%	4.6%	6.7%	5.2%	2.9%	3.7%
성인	15.0%	7.5%	11.0%	8.1%	4.6%	4.2%

④ 온라인 안전 및 위험 활동 경험률

- 온라인 안전 활동 경험률

구 분	정보 출처 확인	프로필 진위여부 확인	위치정보 기능 비활성화	정보공개 차별 설정	권리침해시 신고기능 이용
청소년	69.6%	51.8%	61.1%	65.1%	69.2%
성인	50.7%	43.9%	47.3%	34.5%	26.9%

- 온라인 위험 활동 경험률

구 분	패스워드 공유	타인 제안 수락	친구신청 수락	성적 대화	성인용 사이트 접속
청소년	9.3%	13.5%	33.1%	3.2%	9.2%
성인	7.0%	6.9%	8.6%	1.3%	1.8%

⑤ 사이버폭력 예방 교육 경험 및 인식

- 사이버폭력 예방교육 경험 및 도움정도, 필요성 등

구 분	예방교육 경험	예방교육 도움 정도	예방교육 필요성
청소년	90.1%	83.8%	92.5%
성인	10.4%	90.3%	89.3%

③ 관련 문의처

- 방송통신위원회 : 디지털이용자기반과 권혜진 사무관(02-2110-1504)
- 한국지능정보사회진흥원 : 역기능대응팀 김봉섭 연구위원(053-230-1366)

2023년 사이버폭력 현황은?

청소년은 사이버폭력
피해·가해 경험이
전년 대비 감소했고,
목적물만 소폭
증가했습니다.

성인은 사이버폭력
모든 경험이 전년
대비 감소했습니다.

사이버폭력 피해·가해·목적 경험률

(단위: %)

청소년



----- 피해 경험률 ----- 가해 경험률 ----- 목적 경험률 -----

성인



사이버폭력 유형별 피해 경험

(단위: %)

청소년

성인



사이버폭력 실태로 알게 된 사실은?

청소년과 성인 모두
사이버폭력
모든 유형에서
전년 대비
피해 경험이
줄었습니다.

피해 경험 후 취한 행동 ('그렇다'+마우 그렇다' 응답) (단위: %)



청소년과 성인 모두 사이버폭력 피해를 경험했을 때 전년보다 더 적극적인 조치를 취했습니다.



주변인의 가·피해 사실 인지 현황 (단위: %)



피해 사실인지 | 가해 사실인지



전년보다 사이버폭력 가해·피해 사실을 주변인이 알고 있는 경우가 늘었습니다.



사이버폭력 목격 후 취한 행동 ('그렇다'+매우 그렇다' 응답) (단위: %)



전년에 비해 사이버폭력을 목격한 후 피해를 당한 사람을 위로하는 공감 행동이 늘었습니다.



사이버폭력에 영향을 미친 환경 변화는?

전년보다 온라인상에서 사이버폭력 가·피해 경험에 영향을 미칠 수 있는 위험 행동을 더 적게 했습니다.



온라인 상에서 위험 행동 ('그렇다'+매우 그렇다' 응답) (단위: %)





전년에 비해
청소년의 인터넷 및
스마트폰 사용에 대한
가정과 학교의
관심과 참여도가
높아졌습니다.



전년 대비 사이버폭력
예방 교육을 받은
청소년이 늘었고
도움이 된다는
인식도 증가했습니다.

인터넷 및 스마트폰 사용에 대한 관여 수준 ('그렇다'+매우 그렇다' 응답)

(단위: %)

청소년의 인터넷 및 스마트폰 사용에 대한 **부모**의 관여 수준



청소년의 인터넷 및 스마트폰 사용에 대한 **학교**의 관여 수준



청소년의 사이버폭력 예방교육 경험률 및 도움 정도 (단위: %)

사이버폭력 **예방 교육 경험**



예방 교육 **도움 정도** (경험자)



전년보다
청소년과 성인 모두
사이버폭력 교육이
필요하다는 것에
공감하는 비율이
높아졌습니다.

사이버폭력 예방교육의 필요성 ('조금 필요'~'매우 필요' 응답) (단위: %)



피해 경험 후 심리 상태 ('그렇다'~'매우 그렇다' 응답) (단위: %)



사이버폭력 예방이 필요한 이유는?

청소년과 성인 모두 사이버폭력 피해를 경험한 이후 상당한 심리적 고통을 호소하는 반면,

가해동기 ('그렇다+왜우그렇다' 응답)

(단위: %)



사이버폭력 가해자는 사이버폭력을 행사하는 이유에 대해 가볍게 여기고 있습니다.



사이버폭력 예방을 위해 필요한 제도 (복수응답)

(단위: %)



사이버폭력 예방을 위해 SNS, 커뮤니티, 개인 방송 등 정보통신 서비스를 제공하는 사업자의 적극적인 참여와 노력이 필요합니다.