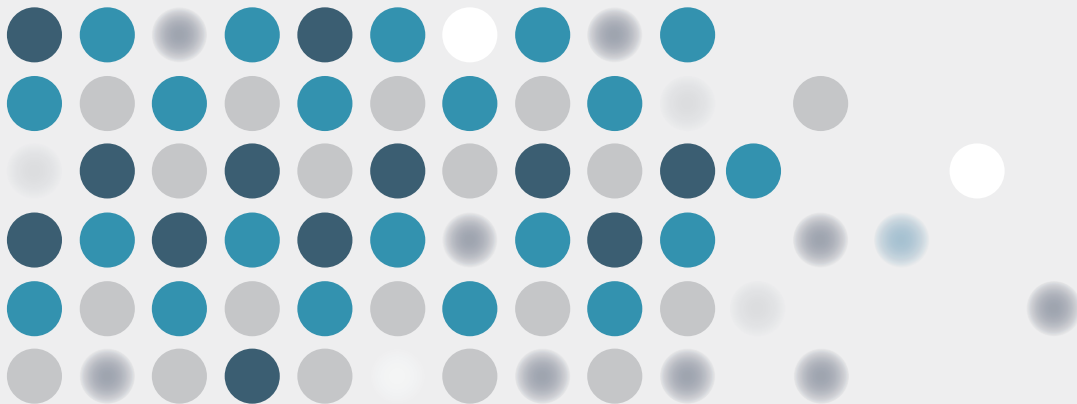


# 청소년 사이버폭력의 유형분석 및 대응방안 연구

*A Study on the Types and  
Countermeasures of Youth Cyber Violence*

이승현 | 강지현 | 이원상





---

## 발간사

최근 들어 청소년의 인터넷이용률과 스마트폰 보급률이 급증하면서 청소년들 사이에 인터넷 또는 스마트폰 의존율이 높아지고 이로 인한 범죄가 증가하고 있습니다. 전반적으로 학교폭력이 감소하고 있는 반면에, 사이버폭력은 오히려 증가하는 현상을 보이고 있습니다. 과거에는 사이버 명예훼손이나 사이버성폭력 등이 주류를 이루었다면 최근에는 카카오톡이나 SNS를 통한 사이버감금, 아이디도용, 사이버배제, 합성사진 보내기 등 다양한 형태의 사이버폭력 행위들이 나타나고 있습니다.

사이버폭력은 사이버공간에서 발생한다는 점에서 오프라인 폭력에 비하여 빠른 전파성과 광범위한 피해를 나타내고 있습니다. 사이버폭력 피해는 신체적 폭력처럼 피해가 잘 드러나지 않기 때문에 장기간의 피해가 반복된 이후에 피해가 노출되기도 합니다. 사이버폭력에 대한 우리 사회의 분위기도 아직은 냉담합니다. 우리 사회에서 사이버폭력의 위험성과 심각성에 대한 인식이 부족하고, 학교폭력의 한 유형으로 사이버따돌림을 규정해두고 있지만 학교현장에서는 사이버폭력을 신체적 폭력보다 가볍게 여겨 경미한 조치들을 취하고 있습니다.

현재 「형법」 및 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 등에 의해서 사이버폭력에 대한 처벌이 가능합니다. 하지만 청소년 사이버폭력의 경우 실제 청소년들이 미성년자이기에 사이버폭력 행위로 처벌받은 사례가 거의 없습니다. 「학교폭력예방 및 대책에 관한 법률」에 따라 사이버따돌림 행위에 대한 선도교육 조치가 가능하나, 사이버폭력과 관련된 명확한 증거나 목격자가 없는 경우가 많아 사안이 제대로 드러나지 않거나 드러나더라도 친구들 간의 장난으로 여겨지는 경우가 많기 때문에 학교 현장에서 사이버따돌림에 대한 판단 자체가 하기 어려운 실정입니다.

그동안 학교폭력 종합대책을 비롯하여 학교폭력과 관련해서 다양한 정책이 나왔지만 사이버폭력에 집중된 정책은 없었습니다. 사이버폭력을 어떻게 정의할지에 대하여

도 학자간에 이견을 보이고 있고, 그동안 학교폭력에 대한 실태조사는 많았지만 사이버폭력 유형을 제대로 파악할 수 있는 실태 분석을 찾아보기 힘듭니다.

이에 본 연구에서는 청소년의 사이버폭력 실태를 각각의 사이버폭력 행위 유형별로 구분하여 분석해보고, 전문가그룹의 인식조사를 통해 사이버폭력에 대한 정의개념과 유형별 대응방향에 대한 의견을 취합하고, 국내·외 청소년 사이버폭력 관련 정책들을 살펴보면서 청소년 사이버폭력 현상 및 유형에 맞는 대응책을 제시하는 것을 그 목표로 삼고 있습니다. 청소년과 전문가그룹에 대한 사이버폭력 인식조사 결과를 바탕으로 하여, 청소년 사이버폭력의 유형 및 현상을 파악하고, 각국의 사이버폭력 대응정책 현황과 우리나라의 사이버폭력 정책의 문제점을 고찰함으로써 본 연구가 청소년 사이버폭력의 향후 정책이 나아가야 할 방향을 제시하는데 기여할 것으로 기대합니다.

본 연구가 원만하게 수행될 수 있도록 설문협조와 관련자료 제공에 힘써주신 교육부 학교생활문화과 관계자와 전국 교육청 담당자, 법무부 소년과 관계자, 경찰청 사이버수사대 관계자에게 감사를 드립니다. 또한 설문에 적극적으로 응해주신 전국 초·중·고 90개교 대상 학생 및 직원 여러분, 전문가그룹 델파이조사에 응해주신 학계, 교육계, 관련부처 공무원, 민간단체 종사자 여러분께 감사를 드립니다. 마지막으로 지난 1년간 본 연구를 성실히 수행해준 이승현 박사와 공동연구진 울산대학교 강지현 교수, 조선대학교 이원상 교수의 노고를 진심으로 치하합니다.

2015년 12월

한국형사정책연구원

원장 **김진환**

# 목 차

국문요약 .....	1
제1장   서 론 (이승현) .....	5
제1절 연구의 필요성 및 목적 .....	7
제2절 연구내용 .....	11
제3절 연구방법 .....	12
제2장   청소년 사이버폭력의 개념과 유형 (이승현·이원상) ...	15
제1절 사이버폭력 개념 이해에 관한 개관 .....	17
1. 사이버(Cyber)의 개념요소 .....	19
가. '사이버'의 의미 .....	19
나. 사이버공간적 개념의 특징 .....	19
다. 사이버에서 도출되는 개념요소 .....	24
2. 폭력의 개념요소 .....	26
제2절 사이버폭력의 개념정의 .....	30
1. 사이버폭력의 개념 .....	30
2. 유사 개념과의 구별 .....	31
가. 사이버불링 .....	32
나. 사이버따돌림 .....	33
제3절 사이버폭력의 특징 .....	34
1. 성인 사이버폭력의 특징 .....	34
2. 청소년 사이버폭력의 특징 .....	36

제4절 청소년 사이버폭력의 개념과 특징 .....	37
1. 청소년 사이버폭력에 대한 개념 .....	37
가. 청소년의 개념범위 .....	38
나. 청소년기별 사이버폭력의 특징 .....	39
다. 청소년 사이버폭력에 대한 개념정리 .....	43
제5절 청소년 사이버폭력의 유형 .....	44

## | 제3장 | 한국의 청소년 사이버폭력 대응정책 분석 (이승현) ... 53

제1절 청소년 사이버폭력의 대응변화 추이 .....	55
제2절 사이버폭력 대응을 위한 입법정책 .....	56
1. 사이버명예훼손 대응 관련법률 .....	57
2. 사이버모욕 대응 관련법률 .....	57
3. 사이버따돌림 대응 관련법률 .....	57
4. 사이버성폭력 대응 관련법률 .....	58
5. 사이버스토킹 대응 관련법률 .....	59
6. 정보화 역기능 예방 관련법률 .....	59
제3절 부처별 사이버폭력 대응을 위한 정책 현황 .....	60
1. 교육부의 청소년 사이버폭력 대응정책 .....	60
가. 청소년 사이버폭력 대응입장 .....	60
나. 청소년 사이버괴롭힘 통계 현황 .....	61
다. 청소년 사이버폭력 대응정책 .....	63
2. 여성가족부의 청소년 사이버폭력 대응정책 .....	65
가. 청소년 사이버폭력 대응입장 .....	65
나. 청소년 사이버 중독현황 .....	65
다. 청소년 사이버폭력 대응정책 .....	67
3. 경찰청의 청소년 사이버폭력 대응정책 .....	68
가. 청소년 사이버폭력 대응입장 .....	68
나. 청소년 사이버폭력 현황 .....	68
다. 청소년 사이버폭력 대응정책 .....	69

- 4. 법무부의 청소년 사이버폭력 대응정책 ..... 71
  - 가. 청소년 사이버폭력 대응입장 ..... 71
  - 나. 청소년 사이버폭력 현황 ..... 71
  - 다. 청소년 사이버폭력 대응정책 ..... 72
- 5. 미래창조과학부의 청소년 사이버폭력 대응정책 ..... 73
  - 가. 청소년 사이버폭력 대응입장 ..... 73
  - 나. 청소년 사이버중독 현황 ..... 75
  - 다. 청소년 사이버폭력 대응정책 ..... 76
- 6. 방송통신위원회의 사이버폭력 대응정책 ..... 76
  - 가. 청소년 사이버폭력 대응입장 ..... 76
  - 나. 청소년 사이버폭력 통계현황 ..... 77
  - 다. 청소년 사이버폭력 대응정책 ..... 81
- 제4절 청소년 사이버폭력 선도 및 처벌 사례 분석 ..... 83
  - 1. 학교 내의 청소년 사이버폭력 선도형태 분석(행정심판사례) ..... 83
    - 가. 분석 배경 ..... 83
    - 나. 사이버폭력 관련 행정심판 통계 ..... 83
    - 다. 청소년 사이버폭력 관련 행정심판 사례 ..... 84
  - 2. 청소년 사이버폭력에 대한 민형사상 책임사례 ..... 105
- 제5절 청소년 사이버폭력 대응정책의 문제점 ..... 108
  - 1. 청소년 사이버폭력 관련 입법 체계 불완전 ..... 108
  - 2. 관련부처간 상담 및 신고서비스의 중복 ..... 108
  - 3. 부처간·관련기관간 협력체계 미비 ..... 109
  - 4. 중독 관련 대책 수립에 치중 ..... 110
  - 5. 지속적 예방정책 부족 ..... 110
  - 6. 민간에 의존한 차단프로그램 개발 ..... 111

**| 제4장 | 외국의 청소년사이버폭력 대응정책 분석 (이원상) .... 113**

- 제1절 미국의 청소년 사이버폭력 대응정책 ..... 115
  - 1. 청소년 사이버폭력의 발생현황 분석 ..... 115

2. 청소년 사이버폭력 관련 법률 규제 현황 .....	117
가. 연방차원의 규제 .....	117
나. 주정부 차원의 규제 .....	120
3. 청소년 사이버폭력 관련 정부 및 민간대응정책 분석 .....	126
제2절 독일의 청소년 사이버폭력 대응정책 .....	132
1. 청소년 사이버폭력의 발생현황 분석 .....	132
가. 마이크로소프트의 분석 .....	132
나. 독일 현지의 분석 .....	133
2. 청소년 사이버폭력 관련 법률 규제 현황 .....	135
가. 사이버스토킹 규제 .....	135
나. 유해 미디어 규제 .....	137
3. 청소년 사이버폭력 관련 정부 및 민간대응정책 분석 .....	138
가. Insafe .....	138
나. 의식고취 센터(Awareness Centre) .....	140
다. 핫라인(hotline) .....	142
라. 헬프라인(helpline) .....	144
제3절 호주의 청소년 사이버폭력 대응정책 .....	146
1. 청소년 사이버폭력의 발생현황 분석 .....	146
가. 마이크로소프트사의 분석 .....	146
나. 호주 현지의 분석 .....	148
2. 청소년 사이버폭력 관련 법률 규제 현황 .....	149
3. 청소년 사이버폭력 관련 정부 및 민간대응정책 분석 .....	150
가. eSafty(구 사이버스마트) .....	150
나. THINKUKNOW .....	153
제4절 일본의 청소년 사이버폭력 대응정책 .....	155
1. 청소년 사이버폭력의 발생현황 분석 .....	155
가. 마이크로소프트의 분석 .....	155
나. 일본 내에서의 분석 .....	157
2. 청소년 사이버폭력 관련 법률 규제 현황 .....	159
가. 청소년인터넷환경정비법률 .....	159
나. 이지매방지대책추진법 .....	160
다. 동경도 왕따 방지 대책 추진조례안 .....	163
3. 청소년 사이버폭력 관련 정부 및 민간대응정책 분석 .....	164

제5절 외국의 청소년 사이버폭력 대응정책을 통한 시사점 ..... 170

1. 법률적 대응에 대한 시사점 ..... 170
  - 가. 체계적인 법적 근거의 필요성 ..... 170
  - 나. 처벌 이외의 방안 규율 ..... 175
2. 제도적 대응에 대한 시사점 ..... 176
  - 가. 기본 이론 ..... 176
  - 나. 시장의 요소에 의한 시사점 ..... 178
  - 다. 사회규범의 요소에 의한 시사점 ..... 181
  - 라. 코드의 요소에 의한 시사점 ..... 185

**| 제5장 | 청소년 대상 사이버폭력 인식관련 조사결과 분석  
(강지현) ..... 189**

제1절 조사 개요 ..... 191

1. 조사의 핵심 ..... 191
2. 연구 대상 ..... 193
3. 조사 개요 ..... 194
4. 주요 변인의 측정 ..... 196
  - 가. 사이버폭력의 유형 ..... 196
  - 나. 사이버폭력의 발생원인과 영향 ..... 202
  - 다. 사이버폭력의 처벌에 대한 인식 ..... 203
  - 라. 사이버폭력 방지대책에 대한 효과성 평가 ..... 203
5. 조사 실시방법 ..... 203

제2절 조사대상자의 특성과 사이버폭력 발생실태 개관 ..... 204

1. 조사대상자의 특성 ..... 204
2. 인터넷 이용실태 ..... 205
  - 가. 인터넷 이용시간 ..... 205
  - 나. 인터넷 사용 시 실명사용 여부 ..... 208
  - 다. 인터넷 사용장소 ..... 210
  - 라. 인터넷 서비스 이용현황 ..... 211
  - 마. 사이버 자신감 ..... 212
3. 사이버폭력 가·피해 실태 개관 ..... 214

제3절 사이버폭력의 피해실태 .....	217
1. 전체 사이버폭력의 피해실태 .....	217
가. 전체 사이버폭력 피해실태 .....	217
나. 사이버폭력 피해유형 건수 분석: 다중피해 .....	219
다. 사이버폭력의 주요 가해자 및 가해방식 .....	220
2. 유형별 사이버폭력 피해실태 .....	224
가. 사이버비방 .....	224
나. 사이버감옥·스토킹 .....	226
다. 사이버갈취·명령 .....	228
라. 개인정보관련 .....	230
마. 이미지불링 .....	232
바. 사이버성폭력 .....	232
사. 플레이밍 .....	233
아. 사이버배제 .....	233
3. 사이버폭력의 피해에 대한 로짓 분석 .....	235
4. 사이버폭력 피해에 대한 대응 .....	239
5. 사이버폭력 피해의 영향 .....	242
6. 사이버폭력 피해경험의 온·오프라인 전이 .....	243
제4절 사이버폭력의 가해실태 .....	245
1. 전체 사이버폭력의 가해실태 .....	245
가. 전체 사이버폭력 가해실태 .....	245
나. 사이버폭력 가해유형 건수 분석 .....	246
다. 사이버폭력의 주요 피해자 및 피해방식 .....	247
2. 유형별 사이버폭력 가해실태 .....	252
가. 사이버비방 .....	252
나. 사이버감옥·스토킹 .....	254
다. 사이버갈취·명령 .....	256
라. 개인정보 관련 .....	258
마. 이미지불링 .....	259
바. 사이버성폭력 .....	260
사. 플레이밍 .....	260
아. 사이버배제 .....	260
3. 사이버폭력 가해에 대한 로짓 분석 .....	262

4. 사이버폭력 가해의 영향 - 가해 이후 느낌 .....	266
5. 사이버폭력 가해경험의 온·오프라인 전이 .....	269
6. 사이버폭력의 목격경험과 대응 .....	270
가. 사이버폭력의 목격경험 .....	270
나. 사이버폭력의 목격 이후 대응 .....	271
제5절 오프라인에서의 폭력경험과 사이버폭력 가·피해 경험 .....	273
1. 오프라인 학교폭력 가·피해 실태 .....	273
가. 학교폭력 피해 실태 .....	273
나. 학교폭력 가해 실태 .....	275
다. 학교폭력의 다중피해와 다중가해 실태 .....	277
라. 학교폭력 가·피해 경험의 중첩 .....	278
2. 사이버폭력 가·피해 경험의 중첩 .....	279
3. 사이버폭력과 학교폭력의 가·피해경험 중첩 .....	281
4. 가정폭력 피해와 학교폭력, 사이버폭력의 중첩 .....	282
제6절 사이버폭력에 대한 인식 .....	285
1. 사이버범죄에 대한 인식 .....	285
2. 유형별 사이버폭력 처벌필요성에 대한 의견 .....	291
가. 사이버폭력 처벌필요성에 대한 인식 .....	291
나. 사이버폭력 유형별 처벌필요성 인식 .....	294
제7절 사이버폭력 대책의 효과성 평가 .....	303
1. 인터넷 이용교육 이수여부 및 효과성 평가 .....	303
2. 사이버폭력 대책의 효과성 평가 .....	306
제8절 소결 (조사결과 요약 및 함의) .....	311
1. 사이버폭력 피해의 발생실태와 특성, 위험요인 .....	311
2. 사이버폭력 가해의 발생실태 및 특성, 영향요인 .....	312
3. 오프라인에서의 폭력경험과 사이버폭력의 가·피해경험 .....	314
4. 사이버폭력의 심각성과 처벌필요성에 대한 인식 .....	315
5. 사이버폭력 대책의 효과성 평가결과 및 정책적 함의 .....	317

- | 제6장 | 전문가 대상 사이버폭력 정책관련 의견조사결과 분석  
(이승현) ..... 319
- 제1절 조사대상과 방법 ..... 321
  - 1. 조사대상과 방법 ..... 321
  - 2. 조사내용과 도구 ..... 322
- 제2절 1차 전문가 의견조사 결과분석 ..... 324
  - 1. 청소년 사이버폭력 관련법제에 관한 의견 ..... 324
    - 가. 사이버폭력의 개념정의 ..... 324
    - 나. 사이버폭력과 사이버불링의 구별 ..... 326
    - 다. 학교폭력예방법상 사이버따돌림의 개념정의 적절성 ..... 328
    - 라. 학교폭력예방법에 사이버폭력 개념 추가 의견 ..... 330
    - 마. 학교폭력예방법에 사이버폭력 개념 추가시 필요요소 ..... 331
  - 2. 청소년 사이버폭력 예방정책에 관한 의견 ..... 333
    - 가. 청소년 사이버폭력 예방정책의 문제점 ..... 333
    - 나. 사이버폭력 예방교육의 단계별(학령기별) 구별 필요성 ..... 338
    - 다. 외국의 사이버폭력 예방정책의 도입 필요성 ..... 342
    - 라. 청소년 사이버폭력 예방정책의 방향 ..... 345
  - 3. 청소년 사이버폭력의 사안처리에 관한 의견 ..... 347
    - 가. 청소년 사이버폭력 사안처리의 문제점 ..... 347
    - 나. 사이버폭력 행위유형별 선도와 처벌 구별 ..... 353
    - 다. 사이버폭력 유형 중 선도의 영역 대상 ..... 355
  - 4. 청소년 사이버폭력 대응방안에 관한 의견 ..... 356
    - 가. 학교폭력예방법상 사이버폭력에 바람직한 선도조치 ..... 356
    - 나. 학교폭력예방법에 필요한 추가 선도조치 ..... 357
    - 다. 피해자 보호를 위한 잊혀질 권리 부여에 대한 의견 ..... 359
    - 라. 사이버폭력 해결을 위한 세부정책과제 ..... 360
- 제3절 2차 전문가 의견조사 결과분석 ..... 364
  - 1. 청소년 사이버폭력 개념정의에 관한 의견 ..... 364
    - 가. 사이버폭력의 개념정의 ..... 364
    - 나. 학교폭력예방법에서의 사이버따돌림 개념정의 ..... 366
    - 다. 학교폭력예방법에 추가될 '사이버폭력' 개념 ..... 368

- 2. 청소년 사이버폭력 예방정책에 관한 의견 ..... 369
  - 가. 현행 사이버폭력 예방정책에 대한 평가 ..... 369
  - 나. 현행 사이버폭력 예방정책의 문제점 ..... 369
  - 다. 외국의 사이버폭력 예방정책모델 도입 필요성 ..... 370
- 3. 청소년 사이버폭력 사안처리에 관한 의견 ..... 371
  - 가. 학교 내 사이버폭력 사안처리상의 문제점 ..... 371
  - 나. 학교 내 사이버폭력 선도조치의 문제점 ..... 371
  - 다. 학교 내 사이버폭력 상담절차상 문제점 ..... 372
  - 라. 사이버폭력에 대한 사법처리의 문제점 ..... 373
  - 마. 청소년 사이버폭력에 대한 선도와 처벌 구별기준 ..... 373
  - 바. 사이버폭력 유형별 위험군 분류 ..... 374
- 4. 청소년 사이버폭력 대응방안에 관한 의견 ..... 375
- 제4절 소결 ..... 380

## | 제7장 | 청소년 사이버폭력 해결을 위한 법제도적 대응방안 (이승현) ..... 383

- 제1절 청소년 사이버폭력 유형별 대응모델 개발 ..... 385
  - 1. 유형별 대응모델 마련의 한계 ..... 385
  - 2. (학교 내)선도와 (사법적)처벌의 구별기준 마련 ..... 385
  - 3. 중복피해·가해에 대한 개별화된 접근 필요 ..... 387
- 제2절 학교의 집중개입을 위한 방안 ..... 387
  - 1. 사이버폭력의 개념 설정을 위한 법개정방안 ..... 387
    - 가. 사이버폭력의 개념정의 ..... 387
    - 나. 사이버모욕죄의 신설 ..... 388
    - 다. 아이디도용에 대한 규제방안 마련 ..... 389
  - 2. 사안처리 전문화를 위한 학교체계 구축 ..... 390
  - 3. 사이버폭력 신고 및 상담 활성화방안 ..... 391
    - 가. 사이버폭력 신고의 활성화 방안 ..... 391
    - 나. 사이버폭력 상담의 활성화방안 ..... 391
  - 4. 학교의 적극적 감시활동 및 개입 ..... 392
  - 5. 화해조정 및 갈등해결을 위한 사안처리절차 마련 ..... 393

제3절 사이버폭력 예방교육모델의 변화 .....	393
1. 발달단계별(학령기별) 예방교육프로그램 개발 및 보급 .....	393
2. 체험형 예방교육프로그램 개발 .....	394
3. 학부모-교사와 연계한 예방교육프로그램 개발 .....	395
4. 표준화된 예방교육 모델안 개발 .....	396
5. 사이버윤리교육(미디어리터러시) 강화 .....	397
6. 사이버폭력 방관자를 위한 교육 강화 .....	397
7. 예방정책 및 교육프로그램 검증절차 마련 .....	398
제4절 청소년 사이버폭력 관련 선도조치의 현실화방안 .....	399
1. 사이버폭력 맞춤형 선도조치 개발 .....	399
2. 사이버폭력 맞춤형 특별교육프로그램 개발 .....	399
3. 공감능력 향상을 위한 프로그램 개발 및 보급 .....	400
4. 부모에 대한 제재 및 개입방안 .....	400
5. 교우관계 증진을 위한 프로그램 개발 .....	401
제5절 사이버폭력 피해자 보호방안 .....	401
1. 개별화된 피해상담 및 개입 .....	401
가. 온·오프라인 중복피해자에 대한 심층적 지원 .....	401
나. 사이버폭력 가·피해 중복자에 대한 개별적 지원 .....	402
2. 피해자의 잊혀질 권리 보장 .....	402
3. 피해학생 멘토링 지원 .....	403
제6절 관련기업(온라인사업자, 제조업자)의 사회적 책임 강화방안 .....	404
1. 피해자의 잊혀질 권리에 대한 기업의 적극적 대응 .....	404
2. 기업의 유해정보 필터링 및 모니터링 의무화 .....	404
3. 서비스이용에 대한 동의절차 마련 .....	405
4. 민간기업의 적극적 관여방안 .....	406
5. 시민단체를 중심으로 한 범국민 캠페인 및 공익광고 지원 확대 .....	406
제7절 사이버폭력 대응 위한 학교·가정·지역사회 협력체계 구축방안 .....	407
1. 사안발견-조사-조치의 유기적 연계를 위한 지역별 담당협의체 구축 .....	407
2. 전문상담을 위한 One-stop지원센터 설치 .....	407
3. 사이버폭력 전문상담인력 양성 .....	408

참고문헌 .....	409
Abstract .....	421
부록 .....	425
[부록1] 청소년대상 설문조사지 .....	425
[부록2] 전문가 대상 의견조사지(1차) .....	440
전문가 대상 의견조사지(2차) .....	448

## 표 차례

〈표 2-1〉 정완 연구에서의 사이버폭력 유형 .....	45
〈표 2-2〉 성동규 외 연구에서의 사이버폭력 유형 .....	45
〈표 2-3〉 정한호 연구에서의 사이버폭력 유형 .....	46
〈표 2-4〉 이인태 연구에서의 사이버폭력 유형 .....	47
〈표 2-5〉 사이버폭력 실태조사에서의 사이버폭력 유형 분류 .....	47
〈표 2-6〉 한국정보화진흥원 실태조사에서의 사이버폭력 유형분류 .....	48
〈표 2-7〉 안성진 외 연구에서의 사이버폭력 유형 .....	48
〈표 2-8〉 신중 사이버폭력 유형 .....	51
〈표 3-1〉 학교폭력 대비 사이버괴롭힘 발생비율 .....	61
〈표 3-2〉 학교폭력의 피해유형 .....	62
〈표 3-3〉 학교폭력 가해유형 .....	63
〈표 3-4〉 인터넷·스마트폰 중독 위험군 수 .....	66
〈표 3-5〉 학년별 인터넷중독 위험군 수 .....	66
〈표 3-6〉 학년별 스마트폰 중독 위험군 수 .....	67
〈표 3-7〉 사이버범죄 통계 .....	69
〈표 3-8〉 학교폭력 유형별 통계 .....	69
〈표 3-9〉 상담조사 대상자 현황 .....	72
〈표 3-10〉 상담조사 대상자 처분유형(2013~2015.6) .....	72
〈표 3-11〉 사이버폭력 가해 경험 및 유형(중복체크) .....	77
〈표 3-12〉 사이버폭력 가해대상(중복체크) .....	78
〈표 3-13〉 사이버폭력 가해이유(중복체크) .....	78
〈표 3-14〉 사이버폭력 피해 경험(중복체크) .....	79
〈표 3-15〉 사이버폭력 피해대상(중복체크) .....	80
〈표 3-16〉 사이버폭력 피해 후 대응방법(중복체크) .....	80
〈표 3-17〉 사이버폭력 피해 미대응 이유(중복체크) .....	81
〈표 3-18〉 중앙행정심판위원회에 접수된 재심결정 취소청구 사건 수 .....	83
〈표 3-19〉 학교폭력 관련 행정심판 사건 인용율 .....	84
〈표 3-20〉 학교폭력 유형별 재결건수 .....	84
〈표 3-21〉 사이버폭력 관련 행정심판 사례(2012~2014년) .....	84
〈표 3-22〉 부처별 사이버폭력 상담 및 신고서비스 .....	109
〈표 4-1〉 성별에 따른 독일 청소년들의 사이버 유해정보 비율 .....	134

<표 5-1> 권역별 표집 학교 수와 조사학급 수 ..... 194

<표 5-2> 설문지 주요내용과 항목 ..... 195

<표 5-3> 사이버폭력의 행위내용과 수법에 따른 유형구분 ..... 199

<표 5-4> 조사대상자의 특성 ..... 204

<표 5-5> 인터넷 이용시간 ..... 205

<표 5-6> 성별에 따른 인터넷 이용시간 ..... 207

<표 5-7> 학교급에 따른 인터넷 이용시간 ..... 207

<표 5-8> 인터넷 이용 시 실명사용 여부 ..... 208

<표 5-9> 성별에 따른 인터넷 실명사용 여부 ..... 208

<표 5-10> 학교급에 따른 인터넷 실명사용 여부 ..... 209

<표 5-11> 인터넷 이용시간에 따른 인터넷 실명사용 여부 ..... 210

<표 5-12> 인터넷 주 사용장소 ..... 210

<표 5-13> 인터넷 서비스 이용현황 ..... 211

<표 5-14> 성별과 학교급에 따른 인터넷 서비스 이용현황 ..... 212

<표 5-15> 사이버 자신감 ..... 213

<표 5-16> 성별과 학교급에 따른 사이버 자신감 ..... 213

<표 5-17> 평균 인터넷 이용시간에 따른 사이버 자신감 ..... 214

<표 5-18> 사이버폭력 유형별 피해 실태 ..... 218

<표 5-19> 사이버폭력의 다중피해 실태 ..... 220

<표 5-20> 사이버폭력 피해자 성별에 따른 주 가해자 ..... 221

<표 5-21> 사이버폭력 피해자 학교급에 따른 주 가해자 ..... 221

<표 5-22> 사이버폭력 피해자 성별에 따른 가해방식 ..... 222

<표 5-23> 사이버폭력 피해자 학교급에 따른 가해방식 ..... 223

<표 5-24> 사이버폭력 피해자 성별에 따른 가해 매체 ..... 223

<표 5-25> 사이버폭력 피해자 학교급에 따른 가해 매체 ..... 224

<표 5-26> 성별에 따른 피해실태: 사이버비방 ..... 225

<표 5-27> 학교급에 따른 피해실태: 사이버비방 ..... 225

<표 5-28> 인터넷 이용시간에 따른 피해실태: 사이버비방 ..... 226

<표 5-29> 성별에 따른 피해실태: 사이버감옥·스토킹 ..... 227

<표 5-30> 학교급에 따른 피해실태: 사이버감옥·스토킹 ..... 227

<표 5-31> 인터넷 이용시간에 따른 피해실태: 사이버감옥·스토킹 ..... 228

<표 5-32> 성별에 따른 피해실태: 사이버갈취·명령 ..... 229

<표 5-33> 학교급에 따른 피해실태: 사이버갈취·명령 ..... 229

<표 5-34> 인터넷 이용시간에 따른 피해실태: 사이버갈취·명령 ..... 230

〈표 5-35〉 성별에 따른 피해실태: 개인정보관련 .....	231
〈표 5-36〉 학교급에 따른 피해실태: 개인정보관련 .....	231
〈표 5-37〉 인터넷 이용시간에 따른 피해실태: 개인정보관련 .....	232
〈표 5-38〉 성별에 따른 피해실태: 이미지불링/사이버성폭력/플레이밍/사이버배제 ...	234
〈표 5-39〉 학교급에 따른 피해실태: 이미지불링/사이버성폭력/플레이밍/사이버배제 ...	234
〈표 5-40〉 인터넷 이용시간에 따른 피해실태: 이미지불링/사이버성폭력/플레이밍/사이버배제 ...	234
〈표 5-41〉 사이버폭력 피해 로지스틱 회귀분석 결과 .....	238
〈표 5-42〉 사이버폭력 피해자 성별에 따른 신고율 .....	240
〈표 5-43〉 사이버폭력 피해자 학교급에 따른 신고율 .....	240
〈표 5-44〉 사이버폭력 피해자의 피해사실 신고대상(중복응답) .....	241
〈표 5-45〉 사이버폭력 피해자의 대응(중복응답) .....	241
〈표 5-46〉 사이버폭력 피해자의 무대응 이유(중복응답) .....	242
〈표 5-47〉 피해자 성별에 따른 사이버폭력 피해경험의 온·오프라인 전이 .....	244
〈표 5-48〉 피해자 학교급에 따른 사이버폭력 피해경험의 온·오프라인 전이 .....	244
〈표 5-49〉 사이버폭력 유형별 가해 실태 .....	245
〈표 5-50〉 사이버폭력의 가해유형 건수 .....	247
〈표 5-51〉 사이버폭력의 가해자 성별에 따른 주 피해자 .....	248
〈표 5-52〉 사이버폭력의 피해자 학교급에 따른 주 가해자 .....	249
〈표 5-53〉 사이버폭력 가해자 성별에 따른 가해방식 .....	249
〈표 5-54〉 사이버폭력 가해자 학교급에 따른 가해방식 .....	250
〈표 5-55〉 사이버폭력 가해이유(중복응답) .....	250
〈표 5-56〉 가해자 성별에 따른 사이버폭력 가해이유(중복응답) .....	251
〈표 5-57〉 가해자 학교급에 따른 사이버폭력 가해이유(중복응답) .....	251
〈표 5-58〉 성별에 따른 가해실태: 사이버비방 .....	252
〈표 5-59〉 학교급에 따른 가해실태: 사이버비방 .....	253
〈표 5-60〉 인터넷 이용시간에 따른 가해실태: 사이버비방 .....	254
〈표 5-61〉 성별에 따른 가해실태: 사이버감옥·스토킹 .....	254
〈표 5-62〉 학교급에 따른 가해실태: 사이버감옥·스토킹 .....	255
〈표 5-63〉 인터넷 이용시간에 따른 가해실태: 사이버감옥·스토킹 .....	255
〈표 5-64〉 성별에 따른 가해실태: 사이버갈취·명령 .....	256
〈표 5-65〉 학교급에 따른 가해실태: 사이버갈취·명령 .....	257
〈표 5-66〉 인터넷 이용시간에 따른 가해실태: 사이버갈취·명령 .....	257
〈표 5-67〉 성별에 따른 가해실태: 개인정보관련 .....	258
〈표 5-68〉 학교급에 따른 가해실태: 개인정보관련 .....	258

<표 5-69> 인터넷 이용시간에 따른 가해실태: 개인정보관련 ..... 259

<표 5-70> 성별에 따른 가해실태: 이미지불링/사이버성폭력/플레이밍/사이버배제 ... 261

<표 5-71> 학교급에 따른 가해실태: 이미지불링/사이버성폭력/플레이밍/사이버배제 ... 261

<표 5-72> 인터넷 이용시간에 따른 가해실태: 이미지불링/사이버성폭력/플레이밍/사이버배제 ... 262

<표 5-73> 사이버폭력 가해 로지스틱 회귀분석 결과 ..... 265

<표 5-74> 사이버폭력 가해이후 느낌(중복응답) ..... 266

<표 5-75> 성별에 따른 사이버폭력 가해이후 느낌(중복응답) ..... 266

<표 5-76> 학교급에 따른 사이버폭력 가해이후 느낌(중복응답) ..... 267

<표 5-77> 사이버폭력 가해 이후 주변반응 ..... 267

<표 5-78> 성별에 따른 사이버폭력 가해 이후 주변반응 ..... 268

<표 5-79> 학교급에 따른 사이버폭력 가해 이후 주변반응 ..... 268

<표 5-80> 가해자 성별에 따른 사이버폭력 가해경험의 온·오프라인 전이 ..... 269

<표 5-81> 가해자 학교급에 따른 사이버폭력 가해경험의 온·오프라인 전이 ..... 270

<표 5-82> 성별과 학교급에 따른 사이버폭력 목격 경험 여부 ..... 271

<표 5-83> 사이버폭력 목격이후 대응 ..... 272

<표 5-84> 사이버폭력 목격자의 무대응 이유 ..... 273

<표 5-85> 학교폭력 피해 실태 ..... 273

<표 5-86> 성별에 따른 학교폭력 피해 실태 ..... 274

<표 5-87> 학교급에 따른 학교폭력 피해 실태 ..... 275

<표 5-88> 학교폭력 가해 실태 ..... 275

<표 5-89> 성별에 따른 학교폭력 가해 실태 ..... 276

<표 5-90> 학교급에 따른 학교폭력 가해 실태 ..... 276

<표 5-91> 학교폭력 가·피해 경험여부에 따른 집단 구별 ..... 278

<표 5-92> 사이버폭력 가·피해 경험여부에 따른 집단구별 ..... 280

<표 5-93> 성별에 따른 사이버폭력 가·피해 경험여부에 따른 집단 분포 ..... 281

<표 5-94> 오프라인 학교폭력과 사이버폭력 가·피해의 경험여부에 따른 집단 구별 ... 282

<표 5-95> 학교폭력 가·피해 경험집단별 가정폭력 피해점수 ..... 284

<표 5-96> 사이버폭력 가·피해 경험집단별 가정폭력 피해점수 ..... 284

<표 5-97> 사이버범죄의 법적 처벌가능성에 대한 인지여부 ..... 286

<표 5-98> 알고 있는 사이버폭력 신고·상담번호 갯수 ..... 287

<표 5-99> 사이버폭력 신고·상담번호 인지여부(중복응답) ..... 288

<표 5-100> 사이버 범죄에 대한 인식 ..... 289

<표 5-101> 성별에 따른 사이버 범죄에 대한 인식 ..... 289

<표 5-102> 학교급에 따른 사이버 범죄에 대한 인식 ..... 290

〈표 5-103〉 사이버폭력 가·피해 경험의 집단구별에 따른 사이버 범죄에 대한 인식	291
〈표 5-104〉 사이버폭력 처벌필요성 인식점수	292
〈표 5-105〉 성별과 학교급, 사이버폭력경험 따른 처벌필요성 인식점수 평균 차	293
〈표 5-106〉 사이버폭력 유형별 처벌필요성 인식	294
〈표 5-107〉 성별과 학교급, 사이버폭력경험 따른 처벌필요성 인식-사이버 비방	296
〈표 5-108〉 성별과 학교급, 사이버폭력경험 따른 처벌필요성 인식-사이버감옥·스토킹	297
〈표 5-109〉 성별과 학교급, 사이버폭력경험 따른 처벌필요성 인식-사이버갈취·명령	298
〈표 5-110〉 성별과 학교급, 사이버폭력경험 따른 처벌필요성 인식-개인정보관련	299
〈표 5-111〉 성별과 학교급, 사이버폭력경험 따른 처벌필요성 인식-이미지블링	299
〈표 5-112〉 성별과 학교급, 사이버폭력경험 따른 처벌필요성 인식-사이버성폭력	300
〈표 5-113〉 성별과 학교급, 사이버폭력경험 따른 처벌필요성 인식-플레이밍	301
〈표 5-114〉 성별과 학교급, 사이버폭력경험 따른 처벌필요성 인식-사이버배제	302
〈표 5-115〉 인터넷 이용교육 이수여부	304
〈표 5-116〉 성별과 학교급에 따른 인터넷 이용교육 이수여부	305
〈표 5-117〉 교육횟수와 방식에 따른 인터넷 이용교육 이수여부	306
〈표 5-118〉 사이버폭력 예방대책의 효과성 평가	307
〈표 5-119〉 성별과 학교급에 따른 사이버폭력 대책의 효과성 평가	309
〈표 5-120〉 사이버폭력 가·피해 경험에 따른 사이버폭력 대책의 효과성 평가	310
〈표 6-1〉 전문가 의견조사 대상자의 특징	322
〈표 6-2〉 사이버폭력 개념정의	365
〈표 6-3〉 사이버폭력과 사이버블링의 개념이 구별되어야 하는 이유	366
〈표 6-4〉 학교폭력예방법상 '사이버따돌림'의 개념정의를 부정적 이유	367
〈표 6-5〉 「학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률」에 '사이버폭력' 개념 추가에 따른 요소의 중요도	368
〈표 6-6〉 현행 사이버폭력 예방정책 중 잘 되고 있다고 생각하는 정책	369
〈표 6-7〉 현행 사이버폭력 예방정책의 문제점	370
〈표 6-8〉 외국의 사이버폭력 예방정책 중 시급하게 도입되어야 할 정책	370
〈표 6-9〉 사이버폭력에 대한 학교 내 사안처리의 문제점	371
〈표 6-10〉 사이버폭력에 대한 학교 내 선도조치의 문제점	372
〈표 6-11〉 사이버폭력 상담의 문제점	373
〈표 6-12〉 사이버폭력에 관한 사법처리의 문제점	373
〈표 6-13〉 사이버폭력에 대한 선도와 처벌 구별기준의 중요도	374
〈표 6-14〉 사이버폭력 유형별 위험군 분류	375
〈표 6-15〉 「학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률」에 필요한 추가조치	376

〈표 6-16〉 가해학생 선도 및 처벌에 있어 필요한 정책과제의 중요도 ..... 376

〈표 6-17〉 피해학생 보호 및 지원에 있어 필요한 정책과제의 중요도 ..... 377

〈표 6-18〉 기업의 사회적 책임 강화를 위한 정책과제의 중요도 ..... 378

〈표 6-19〉 전문인력 양성에 필요한 정책과제의 중요도 ..... 378

〈표 6-20〉 예방교육 활성화를 위해 필요한 정책과제의 중요도 ..... 379

〈표 6-21〉 민관협력체계 구축에 필요한 정책과제의 중요도 ..... 380

〈표 7-1〉 사이버폭력 유형별 처벌필요성 인정순위 ..... 386

〈표 7-2〉 사이버폭력 개념정의 개정안 ..... 388

## 그림 차례

[그림 2-1] 청소년 1기의 사이버폭력 특징 .....	40
[그림 2-2] 청소년 2기의 사이버폭력 특징 .....	41
[그림 2-3] 청소년 3기의 사이버폭력 특징 .....	42
[그림 2-4] 청소년 4기의 사이버폭력 특징 .....	42
[그림 3-1] 제2차 인터넷중독 예방 및 해소 종합계획의 정책비전 .....	74
[그림 3-2] 2014년 인터넷중독 실태조사 결과 .....	75
[그림 3-3] 인터넷 피해구제 처리절차도 .....	82
[그림 4-1] Microsoft사가 조사한 미국의 사이버불링 현황 .....	117
[그림 4-2] 미국 주별 사이버불링 법제현황 .....	122
[그림 4-3] 사이버불링 리서치 센터 홈페이지 .....	127
[그림 4-4] MouseMail 홈페이지 .....	128
[그림 4-5] A Thin Line 홈페이지 .....	129
[그림 4-6] Stopbullying 홈페이지 .....	130
[그림 4-7] Wired Safety 홈페이지 .....	131
[그림 4-8] Microsoft사가 조사한 독일의 사이버불링 현황 .....	133
[그림 4-9] Safer Internet Programm 홈페이지 .....	139
[그림 4-10] 의식고취 센터 홈페이지 .....	142
[그림 4-11] 핫라인 홈페이지 .....	143
[그림 4-12] 헬프라인 홈페이지 .....	145
[그림 4-13] Nummer gegen kummer 홈페이지 .....	146
[그림 4-14] Microsoft사에서 조사한 호주의 사이버불링 현황 .....	147
[그림 4-15] (구)사이버스마트 프로그램 홈페이지 .....	151
[그림 4-16] 새로운 사이버스마트 홈페이지 .....	152
[그림 4-17] ThinkUKnow 프로그램 홈페이지 .....	154
[그림 4-18] Microsoft사에서 조사한 일본의 청소년 사이버불링 현황 .....	157
[그림 4-19] 일본의 SNS 불링 .....	158
[그림 4-20] IT안심회의 홈페이지 .....	165
[그림 4-21] 자기 점검 홈페이지 및 합격증 .....	167
[그림 4-22] e-넷케어반 홈페이지 .....	168
[그림 4-23] 모의체험 관련 앱(App) .....	170
[그림 4-24] IWF의 이미지 태그 시스템 .....	180
[그림 4-25] 선플운동 홈페이지 .....	184

[그림 5-1] 인터넷 사용시간(평일 vs 휴일) ..... 206

[그림 5-2] 사이버폭력 유형별 가·피해율 ..... 215

[그림 5-3] 사이버폭력 유형별 피해 빈도 ..... 219

[그림 5-4] 사이버폭력 피해 후 대응: 유형별 신고율 ..... 239

[그림 5-5] 사이버폭력 피해 이후 감정과 생각 ..... 243

[그림 5-6] 사이버폭력 유형별 가해 빈도 ..... 246

[그림 5-7] 학교폭력 가·피해 경험유형의 건수 ..... 277

[그림 5-8] 학교폭력 가·피해 유무에 따른 집단구별 ..... 279

[그림 5-9] 사이버폭력 가·피해 유무에 따른 집단구별 ..... 280

[그림 5-10] 사이버폭력 유형별 처벌필요성 인식 ..... 295

[그림 5-11] 사이버폭력 대책의 효과성 평가 ..... 308

[그림 6-1] 사이버폭력과 사이버불링의 개념 구별 여부 ..... 365

[그림 6-2] 사이버따돌림에 대한 개념정의 적절성 여부 ..... 366

[그림 6-3] 학교폭력예방법의 사이버폭력 개념의 추가 필요성 여부 ..... 368

[그림 6-4] 사이버폭력 유형별 위험군 분류 ..... 375



## 국문요약

2000년대 후반부터 청소년의 인터넷 이용률과 스마트폰 보급률이 급증하면서 청소년의 스마트폰에 대한 의존도가 높아지고 실시간 채팅 등이 가능해짐으로 인해 청소년들이 24시간 사이버폭력에 노출되고 있다. 학교폭력 실태조사 결과를 보면 학교폭력 가·피해율은 해를 거듭할수록 감소하고 있으나, 사이버폭력은 오히려 증가하는 현상을 나타내고 있다. 사이버폭력의 유형도 초기에 사이버모욕, 사이버성폭력 등이 주류를 이루었으나, 최근에는 카카오톡·페이스북·SNS를 이용한 카따, 방폭, 카톡감옥, 와이파이셔틀, 게임셔틀 등 다양한 형태의 신종 사이버폭력이 나타나고 있다.

사이버폭력은 시공간을 초월하여 발생한다는 점에서 오프라인 폭력보다 영향력이 크다. 가해자는 대부분 장난으로 여기는 경우가 많아 사안을 심각하게 받아들이지 않는다. 반면 피해자는 피해를 즉각적으로 파악하기 어렵고, 피해가 장기간 반복된 이후에나 드러나는 경우가 많아 피해가 심각한 수준에 이르러 피해회복이 어렵다.

청소년 사이버폭력은 성인의 사이버폭력과 달리 현실과 사이버의 경계가 모호하여 학교폭력이 사이버폭력으로 연결되거나 사이버폭력이 현실상의 학교폭력으로 진행되는 경우 폭력의 고의성이 희박하다는 점에서 처벌하기 어려운 측면이 있다. 성인의 사이버폭력은 특정 행위유형에 집중하여 나타나는 반면에, 청소년의 사이버폭력은 여러 형태가 중복되어 나타나는 경우가 많다. 또한 청소년 사이버폭력의 경우 익명성과 무관하게 폭력행위를 하면서 자신을 과시하려는 경향을 보인다.

일반적으로 사이버폭력은 현행 형법이나 정보통신망법에 의해 처벌할 수도 있으나, 청소년 사이버폭력의 경우 행위자가 미성년자라는 이유로 처벌되는 사례가 극히 드물다. 그리고 청소년 사이버폭력은 사이버폭력과 관련된 명확한 증거나 목격자가 없는 경우가 많으므로 학교 내에서 폭력행위 자체를 파악하기 어렵기 때문에 학교폭력예방법에 따라 선도조치를 받는 사례도 많지 않다.

2012년부터 정부부처를 중심으로 학교폭력과 관련한 다양한 대책이 나오고 있으나

## 2 청소년 사이버폭력의 유형분석 및 대응방안 연구

대부분 신체적 폭력과 관련된 대책에 중점을 두고 있다. 부처별로 접근방식을 보면, 법무부와 경찰청에서는 사이버폭력에 대한 처벌과 선도에 중점을 두는 반면에, 여성가족부, 교육부, 보건복지부에서는 온라인 중독 폐해 예방을 위한 예방적 접근을 하고 있고, 미래부, 문화부, 산업자원부에서는 온라인산업발전을 위해 불가피하게 수반되는 역기능의 해소에 중점을 두고 있다. 각 부처에서 하고 있는 사이버폭력에 대한 대책을 보면 신고 및 상담서비스와 예방교육이 부처간 대부분 중복되거나, 부처간 협력체계가 제대로 구축되어 있지 않다. 또한 관련부처의 사이버폭력 예방 대책이 대부분 중독예방에 초점을 두고 있고, 장기적인 대책을 찾아보기 어렵다.

현재 학교폭력예방법에서 사이버따돌림에 대한 개념정의를 하고 있을뿐, 사이버폭력에 대한 개념정의는 없다. 사이버폭력은 형법·정보통신망법·성폭력처벌법 등 여러 법률에서 개별 유형별로 처벌규정을 두고 있다. 국내 학계에서는 사이버폭력과 사이버불링, 사이버따돌림을 구별하지 않고 혼용하고 있다.

반면에 외국에서는 규제의 대상으로 삼아야 할 유형에 대하여 보다 명확하게 개념정의를 하고 있고, 각국마다 형태는 조금씩 다르나 사이버폭력 예방정책 모델을 마련해 두고 있다. 호주의 경우 예방교육프로그램 활성화에 집중하고 있고, 미국의 경우 행위자 및 부모에 대한 처벌 강화정책에 중점을 두고 있다. 일본의 경우에는 관련 법률 제정을 통해 민관합동체계를 구축하고 이에 따라 사이버폭력 예방정책을 수립하고 있으며, 독일은 학교내 사안처리 권한을 강화하는 형태를 나타내고 있다.

청소년대상 사이버폭력 인식조사 결과를 보면, 사이버폭력 피해유형은 사이버상에서 욕하기나 나쁜 소문내기 등 다양하게 나타나고 있고, 2개 이상의 유형에서 피해를 당하고 있는 비율이 22.3%에 이르고 있다. 청소년사이버폭력은 주로 아는 가해자 즉, 같은반 학생이나 같은 학교 다른반 학생으로부터 당하는 경우가 많았다. 하루 평균 스마트폰의 이용시간이 길면 길수록, 사이버폭력 가해경험이 있을수록, 자기통제력이 낮을수록, 사이버자신감이 높을수록, 부모의 통제가 약할수록 사이버폭력 피해에 미치는 영향이 큰 것으로 나타났다. 사이버폭력 피해자 중 28.0%는 현실에서도 피해를 당하였고, 20.9%는 현실에서 학교폭력을 먼저 당하고 같은 가해자로부터 사이버폭력을 이후 당한 것으로 나타났다. 순수가해집단과 가피해경험 중첩집단이 처벌 필요성을 낮게 인식하고 있었다. 예방대책에 대하여는 가피해자 분리와 강력처벌이

효과적이라고 인식하였고, 인터넷 이용교육 횟수가 많을수록 사이버폭력 예방에 효과적이라고 인식하는 것으로 나타났다.

전문가그룹 인식조사 결과를 보면, '사이버불링'과는 달리 사이버폭력에 대한 개념 정의가 필요하다는데 인식을 같이 하고 있고, 사이버폭력에 대한 체험형 예방교육이 절실하다고 보았다. 학교내 사안처리에 있어서 가피해 구별이나 폭력내용 파악의 한계가 있으므로 선도와 처벌의 영역 구별이 필요하다고 보고, 행위유형별로 보자면 사이버불링, 사이버배제, 플레이밍 등은 선도의 영역에 들 수 있다고 보았다.

국내외 정책과 청소년 및 전문가그룹 인식조사 결과를 바탕으로 청소년사이버폭력 대응방안을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 학교현장에서의 정확한 판단 및 선도를 위해 청소년 사이버폭력 유형별 구별이 필요하고, 사이버비방, 사이버배제, 플레이밍은 선도의 영역으로, 사이버성폭력, 사이버갈취, 사이버스토킹은 사법적 처벌이 필요한 영역으로 구별할 수 있으며, 가피해 증복자에 대한 개별화된 접근이 필요하다.

둘째, 학교가 보다 사이버폭력에 적극적으로 대응할 수 있도록 하기 위해서는 학교 폭력예방법에 있는 사이버따돌림을 사이버폭력의 개념으로 변경하여 “인터넷, 휴대전화 등 정보통신기기를 이용하여 음란·폭력정보를 부호, 문언, 음향, 화상 등의 방법으로 전송하여 타인의 명예 또는 신체·정신·재산상 피해를 수반하는 행위”라고 규정하고, 정보통신망법상에 사이버모욕죄를 신설하며, 아이디도용 자체가 인격권 침해가 될 수 있으므로 이에 대한 처벌규정을 신설하도록 할 필요가 있다. 뿐만 아니라 교원 연수 등을 통해 사안처리 전문성 확보를 위한 학교체계를 구축하고, 미국의 『A Thin Line』과 같이 사이버폭력 신고 및 상담을 활성화하며, 일본의 『인터넷 패트롤제도』와 같이 학교의 적극적 감시활동과 개입노력이 필요하다. 사이버폭력 사안이 조기에 화해에 돌입하도록 하기 위해서는 화해조정시 피해자의 신청에 따라 화해절차를 진행하도록 하는 법적 장치를 마련해야 한다.

셋째, 사이버폭력 예방교육 모델이 변화해야 하는데, 발달단계별로 예방교육프로그램을 개발하고, 교육프로그램이 체험형 형태로 변화할 뿐만 아니라 학부모와 교사가 연계된 교육프로그램이 개발되어야 한다. 또한 부처별로 각각 실시되고 있는 예방교육프로그램을 통합하고 체계화하여 표준화된 예방교육모델안을 마련해야 한다. 청소년

#### 4 청소년 사이버폭력의 유형분석 및 대응방안 연구

년이 사이버매체에 접근할 때부터 사이버윤리교육을 강화하고, 사이버폭력 방관자를 위한 교육도 강화해야 한다.

넷째, 사이버폭력 선도조치의 현실화를 위해, 맞춤형 선도조치로 정보통신기기 사용제한, 학생자치벌금제 등을 고려하고, 사이버폭력 맞춤형 특별예방교육프로그램을 개발하고, 가해자의 공감능력 향상을 위한 프로그램, 교우관계 증진을 위한 프로그램을 개발 및 보급해야 한다.

다섯째, 사이버폭력 피해자에 대한 보호 및 지원을 위해 온오프라인 중복피해자에 대한 심층적 지원을 강화하고, 가피해 중복자에 대한 개별지원 뿐만 아니라 피해자의 잊혀질 권리 보장을 위해 관련기업에 대한 정보삭제권이 인정되도록 해야 한다. 또한 영국의 『사이버멘토』처럼 또래학생을 통한 멘토링 지원이 이루어지도록 할 필요가 있다.

여섯째, 사이버매체 접근을 용이하게 하는 관련기업에 대한 사회적 책임을 강화하기 위해 피해자의 잊혀질 권리에 대한 기업의 의무를 입법화하고, 기업 스스로 유해정보 필터링과 모니터링을 하도록 독일의 『자율규제시스템』과 같은 제도를 마련할 필요가 있다. 서비스이용에 대한 동의절차를 마련하여 이용자의 의사와 무관하게 폭력이 발생하는 것을 예방하고, 민간기업과 관련부처가 합동으로 대응기술을 개발하고 매뉴얼을 제시하도록 해야 한다.

마지막으로, 사이버폭력에 대한 적극적 대응을 위해 학교-가정-지역사회가 협력체계를 갖출 필요가 있다. 사안의 발견-조사-조치가 유기적으로 연계될 수 있도록 지역별 담당협의체를 구축하고, 사이버폭력 전문상담을 위한 One-Stop지원센터를 설치하고, 사이버폭력 이해를 위한 전문교육 실시뿐만 아니라 상담 전문인력을 양성해야 한다.

---

# 제1장

KOREAN INSTITUTE OF CRIMINOLOGY

# 서론

---

이 승 현



# 서론

### 제1절 연구의 필요성 및 목적

2014년 현재 10대 청소년의 인터넷 이용률은 99.7%를 차지하고 있다.<sup>1)</sup> 자료 및 정보 접근, 검색을 위해 인터넷을 가장 많이 활용하는 다른 연령대와 달리, 10대 청소년의 경우 커뮤니케이션(94.4%)과 여가활동(93.3%)을 위해 인터넷을 가장 많이 활용하는 것으로 나타났다.<sup>2)</sup> 만6세 이상 만19세 미만 청소년의 스마트기기 보유율을 보면, 2014년 81.6%로 2013년 74.1%에 비해 증가하는 추세에 있다.<sup>3)</sup> 이처럼 청소년의 스마트폰 보유율이 증가함에 따라 스마트폰에 대한 의존도가 높아지고, 실시간 모바일 채팅이 가능해지면서 청소년들이 사이버 언어폭력에 24시간 노출되고 있다. 캐나다의 연구결과에 따르면 컴퓨터 사용시간이 길어지면 길어질수록 폭력 피해에 자주 노출될 가능성이 있고, 이러한 노출이 오프라인 폭력으로 이어진다고 보고 있다.<sup>4)</sup>

최근 교육부가 실시한 학교폭력 실태조사 결과에 따르면, 꾸준한 학교폭력 예방교육의 결과로 학교폭력 피해율은 2012년 2차 8.5%에서 2013년 1차 2.2%, 2013년 2차 1.9%, 2014년 1차 1.4%, 2014년 2차 1.2%로 지속적으로 감소하고 있다. 반면에, 사이버폭력 피해율은 2012년 2차 7.3%에서 2013년 1차 9.2%, 2013년 2차 9.7%,

1) 한국인터넷진흥원, 2014년 인터넷이용실태조사, 2014, 26면.

2) 한국인터넷진흥원, 2014년 인터넷이용실태조사, 2014, 37면.

3) 한국인터넷진흥원, 2014년 인터넷이용실태조사 요약보고서, 2014, 18면.

4) Mishna, F., Khoury-Kassabri, M., Gadalla, T. and Daciuk, J. "Risk factors for involvement in cyber bullying: Victims, bullies and bully-victims", Children and Youth Services Review 34, 2012, p.67.

2014년 1차 9.2%, 2014년 2차 9.9%로 계속 증가하고 있다.<sup>5)</sup> 청소년폭력예방재단의 『전국 학교폭력 실태조사』에서도 학교폭력 피해율은 2011년 18.3%, 2012년 12.0%, 2013년 6.3%, 2014년 3.8%로 점차 낮아지는 수치를 보이나, 사이버폭력의 피해율은 2011년 1.2%, 2012년 4.5%, 2013년 14.2%, 2014년 6.8%로 높은 수치를 나타내고 있다.<sup>6)</sup> 방송통신위원회와 한국정보화진흥원에서 실시하는 『2014 사이버폭력 실태조사』 결과에서도 전체 조사대상자의 19.0%가 사이버폭력 피해경험이 있는 것으로 나타났다.<sup>7)</sup> 각종 실태조사 결과에서 보여주듯이 학교폭력은 감소하고 있으나 사이버폭력은 오히려 증가하는 현상을 보이고 있다.

사이버폭력의 유형은 과거에 사이버명예훼손이나 사이버성폭력 등이 주류를 이루었다면 최근에는 사이버따돌림뿐만 아니라 모바일 메신저 카카오톡이나 소셜네트워크서비스(SNS)의 카카오톡스토리, 페이스북 등을 통해 합성사진 보내기, 음란사이트에 신상 노출하기, 사이버언어폭력, 사이버감금, 아이디 도용, 사이버배제 등 다양한 형태로 발생하고 있다.

사이버폭력은 사이버공간에서 발생한다는 점에서 빠르게 전파되어 피해 및 후유증이 오프라인 폭력에 비해 매우 크다. 그러나 아직 우리 사회가 사이버폭력의 위험성과 심각성에 대한 인식이 부족하고, 학교폭력의 한 유형으로 사이버따돌림이 포함되어 있긴 하였지만 학교현장에서는 이를 신체적 폭력보다 가볍게 여기거나 심각한 학교폭력으로 받아들이지 않고 있다. 특히 사이버폭력은 신체적 폭력에 비하여 잘 드러나지 않기 때문에 일반적으로 피해 자체가 크지 않다고 여기는 경우가 많고, 피해자 역시 피해사실을 인지하지 못하는 경우도 많다.

현재 청소년 사이버폭력을 규제하는 법률로는 「정보통신망 및 정보보호 등에 관한 법률」과 「학교폭력예방 및 대책에 관한 법률(이하 ‘학교폭력예방법’이라 한다)」, 「형

5) 교육부, 2012년 2차 학교폭력 실태조사 결과 공개 보도자료, 2012, 3면; 교육부, “학교폭력, 현장에서 해결한다.”, 교육부 보도자료, 2013, 3면; 교육부, 2013년 1차 학교폭력 실태조사 결과 보고서, 2013, 26면; 교육부, 2013년 2차 학교폭력 실태조사 및 정보공시 분석결과 발표 보도자료, 2013, 3~4면; 교육부, 2014년 1차 학교폭력 실태조사 분석결과 발표 보도자료, 2014, 3면; 교육부, 2014년 2차 학교폭력 실태조사 분석결과 발표 보도자료, 2014, 2면.

6) 청소년폭력예방재단, 2011년 전국 학교폭력 실태조사 요약 및 제언, 2012, 5면; 청소년폭력예방재단, 2012년 전국 학교폭력 실태조사 결과발표 보도자료, 2013, 10면; 청소년폭력예방재단, 2013년 전국 학교폭력 실태조사 결과발표 보도자료, 2014, 11면; 청소년폭력예방재단, 2014년 전국 학교폭력 실태조사 주요 결과 보도자료, 2015, 4~5면.

7) 방송통신위원회/한국인터넷진흥원, 2014 사이버폭력 실태조사 요약보고서, 2014, 8면.

법]이 대표적이다. 학교폭력예방법에서는 사이버따돌림을 “인터넷, 휴대전화 등 정보통신기기를 이용하여 학생들이 특정 학생들을 대상으로 지속적·반복적으로 심리적 공격을 가하거나 특정 학생과 관련된 개인정보 또는 허위사실을 유포하여 상대방이 고통을 느끼도록 하는 일체의 행위”로 보아 학교폭력의 한 유형으로 보고 있다. 그러나 청소년들 사이에서 발생하는 사이버폭력은 단순히 따돌림의 형태로만 나타나는 것이 아니라 감금, 명예훼손, 아이디도용 등 다양한 형태로 나타나고 있지만 이에 대한 구체적인 분석과 대응이 부족한 실정이다. 「형법」 및 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」에 의해서도 청소년 사이버폭력에 대한 처벌이 가능하다. 하지만 실제 청소년들이 미성년자이기에 사이버폭력 행위로 처벌받은 사례는 거의 없고, 이와 관련된 선도교육이나 조치를 받는 경우도 그다지 많지 않다.

학교 현장에서의 사이버폭력 사안처리 역시 사이버폭력과 관련된 명확한 증거나 목격자가 없는 경우가 많아 사안이 드러나지 않거나 드러나더라도 친구들 간의 장난으로 여겨지는 경우가 많아 선도위원회 학칙에서 처리되는 사례도 종종 목격되고 있다. 그러나 사이버폭력 피해학생의 장기간 피해로 인한 후유증 등을 고려할 때 신체적 폭력보다 경미한 수준에서 단순히 학칙으로 처리되는 현행 사이버폭력 사안처리 방식은 문제가 있다.

정부는 그동안 학교폭력과 관련한 다양한 대책을 내놓았다. 2012년 2월 「학교폭력 근절 종합대책」, 2013년 7월 「현장중심 학교폭력 종합대책」, 2014년 2월 교육부 주관 「학교폭력 종합대책」 등 최근까지 학교폭력 근절을 위한 다양한 대책이 발표된 바 있다. 하지만 대책의 대부분이 신체적 폭력에 중점을 두고 있고 사이버폭력에 대한 대응정책으로는 사이버애플을 활용한 대책과 언어순화 교육 등에 그치고 있다. 그러나 사이버애플을 통한 규제는 부모 동의를 받아야 하고, 학교 이후 가정에서 벌어지는 사이버폭력에 대한 통제가 어렵다는 한계를 지니고 있다. 학교에서 사이버폭력에 대한 예방교육을 실시하고 있으나 관련 교육이 연 1-2회 실시에 불과하고 이마저도 시청각 교육 등 형식적인 시간 때우기 식으로 운영되고 있어 문제가 되고 있다.

현행 학교폭력 대책이나 학교 현장에서 이루어지는 자치위원회 조치결정들을 살펴보면, 사이버폭력을 신체적 폭력보다 경미한 수준으로 인식하고 있고, 사이버폭력에 대하여 즉각적으로 대응하지 못하고 있다. 반면 외국의 경우 사이버폭력에 대하여

강력하게 대응하고 있는 상황이다. 미국은 2006년 친구들의 사이버폭력으로 자살을 한 메간 마이어 사건 이후 사이버불링방지법(Megan Meier Cyber-bullying Prevention Act) 제정을 통해 보다 구체화되고 다양하게 접근하고 있다. 독일도 사이버폭력을 신체적 폭력만큼이나 중대한 사회적 문제로 인식하고 민간단체와 지역사회를 통한 구체적인 접근과 대응모형을 개발하고 있다. 일본의 경우 『청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비 등에 관한 법률(青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律)』이라는 별도의 법을 제정하여 온라인 사업자에 대하여 사이버폭력 근절을 위한 일정한 사회적 책임을 부여하고 있고, 학교장에게 청소년의 온라인 사용제한 권한 등을 부여하여 학교 자체적으로 관리하고 감독하는 형태로 운영하고 있다.

이에 본 연구에서는 청소년의 사이버폭력 실태를 유형별로 분석하고 이에 걸맞는 선도대책 및 개선방안을 제안하고자 한다. 먼저, 사이버폭력 예방 및 대처를 위한 교육이나 규제가 현재보다 더 높은 수준으로 강화될 필요가 있다고 판단하고, 현재 청소년 사이에 급속도로 퍼지고 있는 사이버폭력의 행위유형에 대한 정확한 분석과 이에 대한 법적 대응 및 선도적 대응이 얼마나 효과적인지에 대하여 분석하고자 한다.

또한 청소년들 간에 발생하고 있는 사이버폭력은 단순히 놀이문화가 아니라 범죄행위라는 인식 확산을 위한 대책 마련이 필요하고, 사이버폭력 유형별로 구체적인 대응 정책이 마련될 필요가 있다. 학교 현장에서는 사이버폭력을 신체적 폭력보다 경미하게 인식하는 문화에 대한 개선이 필요하고 학교폭력 관련정책 역시 신체적 폭력에 치중할 것이 아니라 보다 다양한 형태에 대한 세부적 접근방식으로 나아가야 할 필요가 있다. 이를 위해 본 연구에서는 학교폭력 중 신체적 폭력, 따돌림, 사이버폭력에 대한 일률적인 대책 접근이 아니라 학교폭력 가운데 사이버폭력의 특성과 유형에 맞는 구체적인 정책모형을 설계하고자 한다. 사이버폭력의 실태와 대응현황의 정확한 파악을 통해 사이버폭력 현상과 유형에 적합한 정책대안을 제시하고, 이와 관련된 법률의 입법 필요성 검토 및 제도적 대응방식에 대한 구체적인 내용을 제시하고자 한다. 사이버폭력 대응을 위해 필요한 학교, 가정, 사회의 다양한 자원이 체계적인 협력 시스템을 형성할 수 있도록 사이버폭력 사안 발생 시 신속대응이 가능한 모형을 제시하고자 한다.

## 제2절 연구내용

본 연구는 청소년사이버폭력의 개념과 유형, 국내 사이버폭력 대응정책과 외국의 사이버폭력 대응정책의 비교, 청소년사이버폭력 실태 및 인식을 청소년과 전문가그룹으로 나누어 분석한 조사결과 등을 바탕으로 사이버폭력 유형에 따른 적절한 대응방향을 제시하는 것으로 연구내용으로 삼고 있다.

본 연구는 크게 7개의 장으로 구성되어 있다.

제1장에서는 청소년 사이버폭력의 심각성에 대한 인식 및 청소년 사이버폭력 실태의 유형별 분석 필요성에 대한 내용을 담고 있다.

제2장에서는 현재 논란이 되고 있는 사이버폭력의 개념정의와 유형에 대하여 기존 선행연구를 중심으로 분석·정리하고, 청소년 사이버폭력의 고유한 특징에 대하여 검토한다.

제3장에서는 한국의 청소년 사이버폭력 대응정책이 어떠한지를 살펴보았다. 청소년 사이버폭력 대응정책의 변화추이를 검토하고, 대응을 위한 입법적 노력과 관련부처별 대응정책을 살펴본다. 실제 현장에서 청소년 사이버폭력 양상이 얼마나 나타나고 있는지를 파악하기 위해, 학교 내에서의 사이버폭력 선도형태 파악을 위해서는 국민권익위원회의 행정심판 사례를 분석하고, 사법단계에서 청소년사이버폭력 대응 현황을 보기 위해서는 관련 판례와 통계자료들을 검토하고자 한다. 이를 바탕으로 청소년 사이버폭력에 대한 한국의 대응정책의 문제점을 찾아본다.

제4장에서는 외국의 청소년 사이버폭력의 대응정책을 미국, 독일, 호주, 일본을 중심으로 살펴본다. 각국의 청소년사이버폭력 실태를 통계자료를 통해 파악하고, 청소년 사이버폭력 대응을 위한 입법적 노력과 관련 법률 내용을 상세히 파악한다. 또한 정부 및 민간단체의 청소년 사이버폭력 예방을 위한 각종 노력들을 검토하고 이를 바탕으로 한국의 청소년 사이버폭력 대응의 한계점과 시사점을 고찰해본다.

제5장은 전국 초중고 학생들을 대상으로 청소년 사이버폭력 경향 및 대응정책에 대한 인식을 설문조사 결과를 통해 파악한다. 실제 사이버폭력 가해 및 피해실태를 살펴보고, 오프라인 학교폭력과 사이버폭력의 가·피해 경험의 연관성을 파악해보고, 사이버폭력 각 유형에 대하여 청소년이 어느 정도 인식하고 있는지를 분석해 본다.

그리고 현행 사이버폭력 관련 대책을 살펴보고, 이들 대책에 대하여 적용대상인 청소년들은 얼마나 효과적이라고 인식하고 있는지에 대하여 평가해 본다.

제6장에서는 청소년 사이버폭력 관련 전문가를 대상으로 두 차례의 의견조사를 통해 현행 청소년 사이버폭력 대응정책의 문제점을 진단하고 청소년 사이버폭력 대응정책의 나아갈 방향에 대한 의견을 취합한다.

마지막으로 제7장에서는 청소년 사이버폭력 유형 및 실태에 대한 선행연구 분석결과, 현행 청소년 사이버폭력 대응정책, 외국의 청소년 사이버폭력 대응정책, 청소년 및 전문가그룹의 청소년 사이버폭력에 대한 인식 및 대응정책의 효과에 대한 의견들을 종합하여 청소년 사이버폭력 대응방안을 유형별 접근모델, 학교의 집중 개입을 위한 사안처리방안, 예방교육모델의 변화방향, 선도조치의 현실화방안, 피해자의 보호 및 지원방안, 관련기업의 책임강화방안, 사이버폭력 대응을 위한 민관협력체계 구축방안으로 나누어 살펴본다.

### 제3절 연구방법

본 연구는 크게 두 가지 연구방법을 활용하고 있다. 국내와 국외의 청소년 사이버폭력 대응정책에 대하여는 선행문헌 연구를 바탕으로 하고 있고, 청소년 사이버폭력 실태 및 대응정책의 문제점 파악을 위해서는 전국 초중고 대상청소년에 대한 설문조사와 청소년 사이버폭력 관련 전문가그룹에 대한 델파이조사 결과를 반영하였다.

먼저, 사이버폭력의 개념 및 유형 파악을 위해 1990년대 후반부터 현재에 이르기까지 국내외 선행 연구결과 및 관련 실태조사 결과를 분석하고 이를 통해 청소년 사이버폭력에 대한 개념 파악 및 청소년사이버폭력의 유형 분류형태, 청소년 사이버폭력의 특징 등을 살펴보았다.

청소년 대응정책을 파악하기 위해 교육부의 『학교폭력 실태조사』 결과 및 방송통신위원회의 『사이버폭력 실태조사』 결과 등 관련부처의 실태조사를 바탕으로 사이버폭력의 변화추이를 분석하였다. 사이버폭력 관련 국내 대응정책을 파악하고자 교육부, 미래창조과학부, 방송통신위원회, 여성가족부 등 관련부처의 사이버폭력 관련 통계자

료 및 관련기관의 보도자료, 관련 언론기사 등을 활용하였다. 학교 내 사이버폭력 사안처리 현황과 선도조치 상황을 파악하기 위해 국민권익위원회에 접수된 행정심판 사례들을 분석해보았다. 청소년 사이버폭력 관련 민형사상 책임을 파악하기 위해 국내 청소년사이버폭력 관련 민형사판례와 관련 언론자료를 활용하였다.

외국의 청소년 사이버폭력 대응정책을 파악하고자 미국, 독일, 호주, 일본의 사이버폭력 관련 통계와 마이크로소프트사의 세계 사이버폭력 관련 조사결과를 중심으로 살펴보고, 각국의 입법현황을 해당국가의 관련부처 사이트와 선행연구를 통해 한국의 대응입법과 비교분석하였다. 각국의 사이버폭력 대응정책은 관련부처와 민간단체를 불문하고 관련홈페이지 소개 자료를 적극 활용하여 대응사례를 분석하였다.

청소년 사이버폭력에 대한 대상청소년의 인식이 어떠한지를 파악하기 위해 전국 초·중·고(초등 5학년~고등 2학년) 학생 5,700여명을 대상으로 사이버매체 이용실태, 사이버폭력 가·피해 및 목격 경험, 오프라인 폭력 가·피해경험, 사이버폭력의 심각성 등에 대한 인식, 사이버폭력 관련정책의 효과성에 대한 평가, 인터넷 이용교육과 관련 중재 등에 대한 내용을 중심으로 설문조사를 진행하였다.

뿐만 아니라 청소년 사이버폭력 관련 부처공무원, 관련 연구기관 종사자, 관련 연구 경험이 있는 학계 교수, 사이버폭력 사안을 담당해본 경험이 있는 관련 변호사 및 민간단체 전문가 등을 대상으로 전문가 델파이조사를 두 차례 실시하여 현행 사이버폭력 현상에 대한 진단과 대응모델 방향에 대한 전문가의견을 취합하였다.

연구 과정 중에 사이버폭력 관련 업무를 담당하고 있는 경찰, 관련부처 공무원, 청소년 사이버폭력 관련 연구 전문가들을 대상으로 워크숍과 외부전문가 자문회의를 상시적으로 개최하여 연구방향의 틀을 잡았다.



---

## 제2장

KOREAN INSTITUTE OF CRIMINOLOGY

# 청소년 사이버폭력의 개념과 유형

---

이승현·이원상



# 청소년 사이버폭력의 개념과 유형

## 제1절 사이버폭력 개념 이해에 관한 개관

휴대폰과 같은 개인용 단말기의 보급이 연령층에 상관없이 급속히 증가하고 있고, 휴대폰 기기의 발전을 통해 스마트폰으로 전환되어 가면서 책상 위에서만 존재하던 사이버공간이 개개인에게까지 확장되기 시작하였다. 여기에 기존에는 단순히 음성이나 메시지에 의한 의사소통이 가능하던 것에서 SNS, 실시간 동영상·사진·파일 등의 자료교환, 다양한 기능을 수행하는 앱(APP) 등의 사용이 확산되어 가면서 현실공간에서 할 수 있는 행위와 일들을 동일한 수준으로 할 수 있게 되었다. 이와 같은 기술적 발전이 사이버공간의 익명성이나 집단성, 탈시공간성, 광역성 등과 같은 특성들과 결합되면서 사이버폭력이라는 부작용이 나타나게 되었다.

새롭게 등장하기 시작한 사이버폭력의 문제성은 다양하게 나타나고 있다. 단순히 피해자를 왕따 시키는 것에 그치는 것이 아니라 그 사람을 사망에 이르기 까지 몰아가기도 하고, 피해자 주변 사람들에게까지 악영향을 미치기도 한다. 그 피해 대상도 어린이나 청소년 등에만 국한 되는 것이 아니라 장년층에서 노년층에 이르기까지 다양하게 분포되고 있다. 또한 사이버폭력의 유형도 단순히 메시지 전달만이 아니라 동영상, 사진, 음성 및 그들의 조합을 통해 다양한 고통을 주고 있다. 그런데 문제는 사이버폭력에 대한 피해와 문제가 점차 확산되어 가는데 그에 대한 대책은 여전히 미흡하다는 것에 있다. 그 이유 가운데 하나로 사이버폭력을 너무 쉽게 생각하거나 현실공간에서의 폭력과 동일하게 취급하는 것에 있다. 사이버폭력은 단순히 인터넷 매체를 통해 욕을 하는 정도의 행위가 아니다. 사이버공간의 특성과 폭력의 공격성이 더해지면서 현실공간에서의 폭력 이상의 효과를 발휘하기도 하며, 현실공간의 폭력과

결합하면서 피해자에게 죽음 외에는 다른 대안을 선택할 수 없도록 강제하기도 한다. 따라서 사이버폭력에 대한 대응정책을 마련하기 위해서 우리는 먼저 사이버폭력에 대한 개념과 특성을 보다 면밀히 분석해 볼 필요가 있다.

우선 ‘사이버폭력’에 대한 개념을 명확히 할 필요가 있다. 사이버폭력은 단순히 사이버공간에서 벌어지는 말싸움 정도가 아니다. 그런데도 우리는 아직까지 사이버폭력에 대한 통일적 개념뿐만 아니라 용어조차 제대로 사용하고 있지 못하다. 그런 현상들은 사이버폭력이 결부된 사건에서 언론들이 사용하는 용어나 개념에서 보다 크게 나타나고 있다. 하지만 그 뿐 아니라 학문 분야에서도 교육학이나 범죄학, 법학 등 여러 학문분야들이 사이버폭력에 대한 개념을 다르게 보고 있으며, 법학 분야 내에서조차도 통일된 개념정의를 이루어지지 못하고 있다. 사이버폭력이라는 용어는 일반적으로 사이버폭력, 사이버불링, 사이버왕따, 사이버따돌림 등 다양한 용어들이 혼용되어 사용되고 있어 그 개념에 혼동이 발생하고 있으며, 그로 인해 법·제도적 대응방안을 마련하는 것에 있어서도 혼선이 야기되고 있다.<sup>8)</sup> 또한 일반적으로 사이버폭력에 대한 용어의 통일이나 개념정의를 있다고 하더라도 법률을 만들기 위해서는 반드시 다시금 적절한 법률적 정의가 필요하다.

그러므로 사이버폭력이라는 용어를 사용함에 있어 그 법적개념을 보다 확실히 하기 위해서는 그 개념요소들을 추출해 낼 필요가 있다. 그리고 개념요소를 바탕으로 법적 개념을 만들어 내어 그를 기반으로 한 법제도적 대응정책을 고려해 보아야 할 것이다. 다만, 사이버폭력 가운데 최근 가장 문제가 되고 있는 사이버불링 등과 같은 유형이 될 것이다. 그러므로 사이버폭력과 함께 사이버불링에 대한 개념도 보다 확실히 해 보고자 한다.

사이버폭력은 다양한 분야에서 다양한 모습으로 이해되고 있다. 일부에서는 ‘사이버’의 개념을 미디어의 한 종류로 이해하여 매우 제한적으로 이해하고 있기도 하며, 일부에서는 그와는 반대로 매우 광범위하게 파악하고 있기도 하다. 그러나 사이버폭력의 개념을 법적인 테두리 안에서 다루기 위해서는 법적인 개념정리와 범위확정이

8) 예를 들어, 해외의 Sameer Hinduja와 Justin W. Patchin의 공저인 “Bullying Beyond the Schoolyard”라는 책이 우리나라에서는 “사이버폭력”이라는 제목으로 번역 출간되었다. 그러나 불링이라는 개념과 사이버폭력이라는 개념은 동일한 개념이 아니다. 따라서 책의 내용을 보면 미국에서의 불링에 대한 개념과 상황, 대응 방안 등이 사이버폭력에 대한 것으로 나타나게 되어 문제가 발생할 수 있다.

전제되어야 한다. 그러나 법학 내에서도 사이버폭력의 개념정의와 범위를 확정하는 것이 쉽지 않은 상황이다. 그러므로 사이버폭력의 개념을 이해하기 위해서 우선 개념 요소들을 도출해 보고, 도출된 개념요소들을 바탕으로 법학적인 관점에서 사용할 수 있는 개념을 구축해 보고자 한다.

## 1. 사이버(Cyber)의 개념요소

### 가. ‘사이버’의 의미

사이버(Cyber)의 개념을 이해하기 위해 해당 용어가 함축하고 있는 의미를 한 번 살펴볼 필요가 있다. 사이버라는 용어는 본래 인공두뇌를 의미하는 사이버네틱스(Cybernetics)라는 말에서 유래되었다. 이 사이버네틱스의 어원은 그리스어인 ‘kubernetes’에서 왔는데, 이는 ‘키잡이’를 의미한다. 즉, 배의 키를 잡고 항해를 하며 먼 바다로 나아가는 개척의 의미를 담고 있다고 하겠다. 이것이 이후 라틴어에서는 ‘gubernetes’라는 조종과 통제를 의미하는 단어로 옮겨가게 된다. 그러므로 기본적으로 사이버라는 개념에는 그리스 어원에 따른 ‘개척’이라는 적극적인 측면과 라틴어 어원에서 유래하는 ‘조종과 통제’라는 수동적인 측면이 모두 담겨져 있다.<sup>9)</sup>

사이버공간과 관련해서는 유사한 개념들이 함께 사용되고 있다. 따라서 ‘사이버’란 개념과 함께 ‘온라인(online)’이나 ‘인터넷(internet)’, ‘버추얼(virtual)’등과 같은 개념이 함께 사용되기도 한다. 그러나 ‘사이버’라는 개념은 그런 개념들보다는 더 넓은 범위를 가지고 있으며, 독자적인 개념이다. 그러므로 사이버공간은 “가상공간, 유·무선 인터넷 공간, 인트라넷 공간뿐 아니라 앞으로 새롭게 만들어질 공간”까지도 포함하는 개념이라고 할 수 있다.

### 나. 사이버공간적 개념의 특징

사이버폭력의 특징은 사이버공간의 특징과 관련이 되어 있다. 그러므로 사이버공간의 특징을 이해하는 것이 필요하다. 하지만 사이버공간의 특징은 보는 관점에 따라

9) 이원상, “‘사이버’ 개념을 통한 사이버 모욕죄의 고찰과 대안”, 형사정책 제20권 제2호, 2008, 255~256면.

무수히 많이 나타날 수 있다. 따라서 아래에서는 사이버폭력과 관련 될 수 있는 사이버공간의 주요 특징들을 중심으로 살펴보고자 한다.

### 1) 비대면성

현실공간은 시공간이다. 그러므로 누군가를 만나서 의사소통을 하기 위해서는 반드시 장소적 이동이 있어야 하고, 시간을 정해 놓아야만 한다. 그러나 사이버공간은 실시간적이고 시공간을 초월한 공간이다. 그러므로 반드시 누군가를 만날 필요가 없고, 언제나 서로에게 접속하기만 하면 된다. 그러므로 의사소통에 있어 상대방에 대한 배려나 의식이 낮아질 수 있으며, 상대방의 고통을 느끼기 어렵기 때문에 보다 대담한 표현이 가능하며, 죄책감을 느끼는 것도 쉽지 않게 된다.<sup>10)</sup> 그러므로 비대면성은 사이버폭력이 보다 흥폭화 되는 것에 기여하는 측면이 크다고 하겠다.

### 2) 익명성

사이버공간의 가장 두드러진 특징은 바로 익명성이라고 할 수 있다. 그러므로 사이버공간에서 개인은 단지 '비트(bit)'로만 존재하게 된다. 좀 더 구체적으로 말해 아이디나 별명으로 존재하게 된다. 그래서 사이버공간에서는 현실공간에서와 다른 인성이 나타나기도 한다. 이는 현실공간에서 개인은 물리적 법칙의 영향을 받으며, 가변하기 어려운 육체에 속해서 현실이 규정해 놓은 모습으로 생활해야 하는 것에 반해 사이버공간에서는 개인이 원하는 인성과 모습을 창조해 내어 자신이 설정한 사이버 공간에서의 정체성에 따라 일정한 역할을 수행하며 살아갈 수 있기 때문이다.<sup>11)</sup> 그 뿐 아니라 사이버공간에서 개인은 타인이 ID를 도용하여 타인으로 생활하면서 살 수도 있다.<sup>12)</sup> 익명성은 현실공간에서 평소 하지 말아야 한다고 억제했던 자아 통제장치를 해제하는 탈억제 효과를 가져오게 한다.<sup>13)</sup> 특히 그로 인해 자신이 노출되지 않고, 절대로 발각되지 않겠다는 생각 때문에 상대방을 모욕하거나 명예훼손하기도 하고, 스토킹과 같은 행위도 서슴지 않고 행하기 때문에 사이버폭력의 커다란 원동력이 되기도 한다.

10) 이성식, 사이버범죄학, 그린, 2011, 29면.

11) 황상민, 사이버공간에 또다른 내가 있다: 인터넷세계의 인간심리와 행동, 김영사, 2000, 73면 이하.

12) 사이버공간에서 마치 자신이 연예인인 것처럼 사칭하며 행동하기도 한다.(MBN star, “연예계에 내린 ‘SNS 사칭 주의보’”, 2015년 4월 27일자(<http://star.mbn.co.kr/view.php?no=399406&year=2015&refer=portal>), 2015.11.10 최종검색).

13) 이성식, 앞의 책, 29면.

그 때문에 우리나라는 익명성을 완화하는 ‘인터넷 실명제’를 실시하기도 하였다.<sup>14)</sup> 최근 페이스북도 사업을 위해 익명성을 완화하도록 하여 사용자들의 거센 반발을 사기도 하였다.<sup>15)</sup>

### 3) 무경계성

현실공간에서는 공간적 개념이 존재하게 된다. 그러므로 현실공간에서 어떤 행위를 하기 위해서는 공간의 이동이 필요하고, 공간 속에서 행해진다. 그런 공간은 국가 사이에는 국경선을 통해서 구분되고, 지역 내에서는 시·군·구·동 등의 행정적인 기준에 따라 구분된다. 그로 인해 행위는 지역성 또는 국지성을 갖게 되어 각 국가마다 또는 행정지역마다 나름대로의 제도나 문화가 존재하여 서로 간에 차별화가 나타나게 된다. 그러나 사이버공간은 하나의 단일한 공간을 형성하고 있다. 물론 과거에는 컴퓨터를 통해 이루어진 공간과 휴대폰을 통해 이루어진 공간 등 사이버공간도 구분되어 있었다. 그러나 스마트폰이 등장하고, 컴퓨터를 통한 인터넷 공간과 인트라넷 공간이 통합되며, 각 국가의 정보통신망이 서로 연결되어 거대한 사이버공간을 형성하면서 사이버공간에는 더 이상 공간의 구분이 불필요하게 되었다. 물론 사이버공간이 단순히 비실재 공간으로 존재하는 것만은 아니다. 물리적인 요소로 서버가 존재하는 곳이 실정법에 따른 관할권으로 존재하게 되며, 스마트폰과 같은 단말기가 사용되는 장소가 사이버공간의 출입구가 되어 실질적인 통제를 받기도 한다. 하지만 사이버공간에서의 의사소통은 현실공간의 제약을 받지 않는다. 그러므로 동일한 앱(App)이나 프로그램을 사용하는 한 지구 어디에 있더라도 의사소통이 가능하게 되고, 사진이나 문자, 동영상 등을 자유롭게 주고받을 수 있다. 결국 무경계성이란 의사소통의 무경계성이라고 할 것이다.

### 4) 집단성

현실공간은 기본적으로 폐쇄된 공간이다. 그러므로 누군가가 무단으로 타인의 주거

14) 그러나 2007년 7월 도입된 본인 확인제(인터넷 실명제)는 2012년 8월 헌법재판소 재판관 전원일치로 위헌 결정이 이루어졌다(2010헌마47, 252(병합)). 따라서 익명성은 법적으로도 제거하기 어렵게 되었다.

15) 한겨레, “‘가입자 14억명’ 페이스북이 ‘익명’을 불허하는 배경엔 ...”, 2014년 5월 4일자 (<http://www.hani.co.kr/arti/economy/it/689749.html>, 2015.10.28 최종검색).

지나 건물 등에 들어가게 되면 주거침입죄가 성립되기도 한다. 다만, 주인이 허용을 하는 경우에는 양해가 되어 법적인 처벌을 받지 않게 되는 구조이다. 하지만 사이버공간은 기본적으로 열린 공간이다. 따라서 ID와 암호를 요구하거나 비공개로 되어 있지 않는 한 누구라도 다른 사람의 홈페이지나 블로그, 카페 등에 들어갈 수 있다. 이처럼 열린 공간에서는 누구라도 모여서 서로의 의견을 나누고, 자신의 견해를 공표할 수 있다. 따라서 불특정 다수가 하나의 목적을 위해 카페를 이루기도 하고, 지식을 공유하기도 하며, 소셜펀딩<sup>16)</sup>도 가능하고, 특정한 대상을 선정하여 온라인 기부(네이버의 해피빈 등)를 할 수도 있다. 이와 같이 사이버공간은 열린 공간의 특성에 사람들의 모임으로 인해 불특정 다수가 하나의 목적을 위해 행동할 수 있는 집단성을 갖게 된다. 하지만 집단성이 스스로 통제되지 않는 경우에는 마치 마녀사냥과 같은 위험이 초래된다. 긍정적으로 작용해야 할 집단성이 피해 대상을 물색하고, 피해 대상이 선정되면 마치 피라냐가 목표물을 공격하듯 대상을 물어뜯는 약육강식의 밀림이 형성되는 것이다. 그러므로 사이버공간에서 집단성이 긍정적으로 발현될 수 있도록 하는 방안을 마련하는 것이 중요한 과제가 될 것이다.

##### 5) 기술지배성

우리는 어릴적 슈퍼맨이 나오는 영화를 보면서 인간이 저렇게 초인적인 힘을 가질 수 있다면 좋겠다는 상상을 해 보았다. 그런데 그와 같은 상상이 보다 현실화 될 수 있다는 것은 ‘매트릭스’라는 영화를 통해서였다고 할 수 있다. 매트릭스라는 공간 속에서 주인공인 ‘네오’는 신과 같은 능력을 갖게 된다. 그런데 매트릭스는 현재 우리에게도 존재하고 있는데, 그것이 바로 사이버공간인 것이다. 사이버공간은 인간이 만들어낸 창조물이지만, 인간은 사이버공간 속에서 네오와 같은 능력을 발휘할 수 있다. 이는 사이버공간이 인간의 기술에 의해 창조되어 기술지배성을 가지고 있기 때문이다. 즉, 해킹능력이 뛰어난 사람은 사이버공간에서 신과 같은 지위에 설 수 있게 되는 것이다. 이와 같은 기술지배성으로 인해 사이버공간에서의 행위에 대해

16) 소셜펀딩(Social Funding)이란 “소셜 네트워크를 기반으로 창의적인 아이디어나 프로젝트를 홍보하고 프로젝트가 진행될 수 있도록 개인들에게 소액의 후원을 받는 새로운 소셜 웹 커뮤니티”이다; (네이버 국어사전, <http://krdic.naver.com/search.nhn?query=%EC%86%8C%EC%85%9C%ED%8E%80%EB%94%A9&autoConvert=false>, 2015.9.30 최종검색)

아무리 국가가 개입하려고 해도 개인의 기술이 뛰어나게 된다면 국가의 통제로부터 벗어날 수 있게 된다. 법률이나 공권력의 발동도 기술 앞에서는 무력할 뿐이다. 우리는 ‘어나니머스’ 사건을 통해 현실공간에서 잘 동작하고 있는 국가라는 조직체가 쉽게 허물어질 수도 있을 것이라는 위험을 목도하였다. 이런 기술지배성은 사이버공간의 지위를 역전시키기도 한다. 결국 사이버공간에서는 돈이나 명예, 권력이 지배하는 것이 아니라 기술이 곧 돈이고, 명예이며, 권력이 되는 것이다.

#### 6) 빠른 전파성

앞서 언급한 바와 같이 사이버공간은 기본적으로 시공의 영향을 받지 않는다. 따라서 사이버공간에서의 시간은 큰 의미가 없다. 현실공간에서는 한 지점에서 다른 지점으로 이동하기 위해 시간이 걸린다. 예를 들어, 서울에서 독일의 프랑크푸르트에 가기 위해서는 적어도 10시간 이상이 걸린다. 그러나 사이버공간에서의 시간은 거의 ‘찰나’라고 할 수 있다. 한국에서 송신자가 이메일을 보내는 즉시 독일의 수신자는 거의 시간차 없이 이메일을 받아 볼 수 있다. 또한 한국에서 만들어진 뮤직비디오가 사이버공간에 등장하는 즉시 지구 반대편의 칠레의 팬은 그 뮤직비디오를 볼 수 있다. 이처럼 사이버공간의 시간은 거의 동시라고 할 수 있다.

그런데 그와 같은 동시성은 사이버공간의 피해와 관련해서 심각한 문제를 일으키기도 한다. 예를 들어, 한 컴퓨터가 바이러스에 감염되었다고 한다면 그 컴퓨터에 연결되는 모든 컴퓨터들은 즉시 바이러스에 감염될 수 있으며, 그 피해는 그 지역에 국한되는 것이 아니라 전 세계에 이르게 된다. 따라서 바이러스 감염으로 인한 컴퓨터의 수나 피해액은 천문학적 수치를 나타내게 된다. 무엇보다도 피해는 실시간으로 확산되기 때문에 대응책을 마련하여 피해를 막거나 최소화하는 것이 쉽지 않다. 또한 사이버공간을 통한 모욕이나 명예훼손도 빠른 전파성으로 인해 순식간에 퍼져나가기 때문에 일단 사이버공간에 공표되는 순간 통제가 거의 불가능하게 된다.

#### 7) 영구성

현실공간에서의 의사소통은 녹음기를 통해 녹음을 하거나 비디오카메라로 촬영하지 않는 한 보관되지 않고 사라지게 된다. 그러나 사이버공간에서의 의사소통은 사이버공간 어딘가에 거의 영구하게 저장된다. 그러므로 예를 들어, 사이버공간에서의

모욕행위는 지워지지 않으며, 마치 디지털 주홍글씨가 되어 영구히 남게 되는 것이다.<sup>17)</sup> 최근에는 디지털 장의사란 직업도 생겨나서 사망 시 고인의 생존정보를 삭제해 주기도 하고,<sup>18)</sup> 유럽사법재판소의 구글 재판이후 ‘잊혀질 권리’라는 새로운 권리개념도 생겨나고 있으며,<sup>19)</sup> 정보통신망법상 삭제나 임시조치를 요청할 수도 있다.<sup>20)</sup> 그러나 일단 사이버공간에 등록된 글이나 사진, 동영상을 완벽히 제거하는 것은 거의 불가능에 가까운데, 이는 원본이 실린 곳의 정보를 삭제한다고 하더라도 구글이나 네이버와 같은 Search Engine을 통해 수집되는 정보가 무수히 많으며, 그 외에도 퍼나르기를 통해 정보가 공유되며, 클라우드 컴퓨터 환경에서는 정보가 구체적으로 어디에 저장되는지 파악하기가 쉽지 않기 때문이다.

### 8) 비물질성

사이버공간의 특성은 비물질성이라고 할 수 있다. 사이버공간은 0과 1로 만들어진 가상의 공간이기 때문에 현실공간에서 존재성으로 요구되는 물질이 필요하지 않고, 단순히 코드로 존재하게 된다. 즉, 사이버공간에서의 실재는 물질로 존재하는 것이 아니라 물질처럼 느껴지는 비물질로 존재하게 된다. 그러므로 사이버공간에서의 행동이나 물건 등은 코드의 집합이며, 행동의 변화나 물건의 이동도 코드의 변경일 뿐이다.

### 다. 사이버에서 도출되는 개념요소

‘사이버’에서 도출되는 개념요소는 기본적으로 ‘현실’ 또는 ‘실재공간’과 구분되는 것이 될 것이다. 이 때, 사이버를 통해서는 사이버폭력의 행위수단과 행위태양, 범위한정, 정도, 그리고 피해의 계속성과 지속성 등과 관련된 개념요소들이 도출될 수 있을 것이다. 또한 사이버라는 개념은 물리적인 개념과 대척점에서 제한적인 개념요소도 만들어낸다. 따라서 사이버폭력에서 보면 사이버라는 개념요소는 외형을 형성하는

17) 다니엘 솔로브(이승훈 옮김), 인터넷 세상과 평판의 미래, 비즈니스맵, 2008, 186면.

18) 스타서울TV, “디지털 장의사란, 고인의 인터넷 기록 삭제… 비용은?”(<http://www.starseoultv.com/news/articleView.html?idxno=276223>, 2015.10.28 최종검색).

19) YTN, “‘잊혀질 권리’ 국경 없는 인터넷 세상 화두로”, 2015년 5월 26일자([http://www.ytn.co.kr/\\_ln/0105\\_201505261556316686](http://www.ytn.co.kr/_ln/0105_201505261556316686), 2015.10.23 최종검색).

20) 국방일보, “내 험담이 인터넷에 돌아다닌다면 포털업체에 즉시 삭제요청”, 2014년 11월 11일자 ([http://kookbang.dema.mil.kr/kookbangWeb/view.do?ntt\\_writ\\_date=20141112&parent\\_no=3&bbs\\_id=BBSMSTR\\_00000000120](http://kookbang.dema.mil.kr/kookbangWeb/view.do?ntt_writ_date=20141112&parent_no=3&bbs_id=BBSMSTR_00000000120), 2015.10.12. 최종검색).

역할을 하고, 폭력이라는 개념이 그 안의 내용을 구성하고 있는 형국이라고 할 수 있다.

우선 전자를 보면 사이버라는 개념은 행위가 이루어지는 토대를 결정지워준다. 즉, 사이버라는 개념은 앞서 언급한 바와 같이 현실공간 또는 실재공간에 대비되는 공간으로 기술적으로 하드웨어를 이루고 있는 정보통신망과 해당 망에서 다양한 정보통신서비스가 바탕이 되는 공간이라고 할 수 있다. 따라서 사이버라는 개념에는 정보통신망과 정보통신서비스제공자가 등장하게 된다. 이 때, 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률(이하 ‘정보통신망법’이라고 한다)」에서는 정보통신망이란 “전기통신설비를 이용하거나 전기통신설비와 컴퓨터 및 컴퓨터의 이용기술을 활용하여 정보를 수집·가공·저장·검색·송신 또는 수신하는 정보통신체제”를 의미한다. 그리고 정보통신망법 제2조 제3호에 따르면 정보통신서비스제공자란 “전기통신사업법 제2조 제8호에 따라 전기통신역무를 제공하는 자”와 “영리를 목적으로 전기통신사업자의 전기통신역무를 이용하여 정보를 제공하거나 정보의 제공을 매개하는 자”를 의미한다. 따라서 사이버의 특징 가운데 하나인 기술지배성과 관련해서 정보통신서비스제공자는 정보통신망에서 실질적으로 기술지배성을 통해 사이버공간을 통제하는 역할을 수행하게 된다. 그러므로 사이버의 개념요소에는 정보통신망과 정보통신서비스제공자가 포함되어야 할 것이다.

다음으로 사이버의 개념은 행위수단을 결정하게 된다. 사이버라는 개념을 사이버공간이나 또는 좁은 의미로 매체라고 이해하게 될 때, 폭력이 이루어지는 사이버공간에서 이루어지게 되는 행위수단은 음향이나 문자, 부호, 동영상, 사진 등 ‘표현’을 통해서 이루어지게 된다. 따라서 법률문헌에서는 대개 사이버공간에서의 행위와 관련해서 “... 부호·문헌·화상 또는 영상...” 등의 행위수단을 열거하는 형태를 보이고 있다. 즉, 사이버폭력은 사이버공간을 통해 부호나 문헌, 화상, 영상 등의 수단을 통해 나타나게 된다. 그리고 사이버라는 개념은 행위태양도 결정하게 된다. 사이버폭력의 행위태양은 폭력의 내용을 게시, 배포, 링크, 전송, 전달 등의 방법을 통해 이루어지게 된다. 그러므로 사이버폭력의 행위는 유형력을 행사하는 것이 아니라 폭력의 내용을 상대방 또는 타인이 알도록 하는 것이 된다.

그리고 사이버의 개념에는 가해와 피해의 개념을 확장하는 동시에 한정하는 요소가

있다. 사이버공간의 특성인 무경계성을 고려해 보면 사이버폭력의 범위가 단순히 한 지역이나 국가에 머무르지 않고 전 사이버공간에까지 미치게 된다. 그러나 사이버폭력은 육신화(Incarnation)되지 않는 이상 사이버공간에 머무를 수밖에 없다. 그러므로 사이버폭력은 현실공간에 물리적인 폭력의 영향을 직접적으로 미칠 수는 없고 단지 정신적인 고통을 수반할 뿐이다. 그에 반해 사이버의 개념에는 정신적 폭력의 용이성과 함께 정도를 강화하는 요소가 있다. 이는 사이버공간의 비대면성과 익명성으로 인해 현실공간에서의 폭력에 비해 쉽게 저지를 수 있으며, 동시에 보다 강력한 표현을 통해 상대방의 정신적 고통의 정도를 강력하게 만들 수 있다. 또한 사이버공간의 집단성과 결합하는 경우에는 보다 큰 고통을 유발할 수 있다.

마지막으로 사이버 개념에는 피해의 계속성과 지속성의 요소를 가지고 있다. 사이버공간의 영구성을 바탕으로 사이버폭력은 한 번 이루어지면 결코 지워질 수 없게 된다. 아무리 시간이 흐른다고 하더라도 사이버폭력의 내용은 사이버공간에서 삭제할 수 없기 때문이다. 그러므로 사이버폭력의 개념요소로서 사이버에는 앞서 언급한 바와 같은 개념요소들이 있기 때문에 사이버폭력에 대한 개념정의를 함에 있어 그와 같은 요소들이 반영되어야 할 것이다.

## 2. 폭력의 개념요소

일반적으로 폭력의 개념은 매우 넓게 사용되고 있다. 사전적으로 볼 때, 폭력이란 “남을 거칠고 사납게 제압할 때에 쓰는, 주먹이나 발 또는 몽둥이 따위의 수단이나 힘” 또는 “넓은 뜻으로는 무기로 억누르는 힘” 등을 의미한다.<sup>21)</sup> 그러나 성폭력이라는 개념을 보면 “성희롱이나 성추행, 성폭행 등을 모두 포괄하는 개념으로 ‘성을 매개로 상대방의 의사에 반해 이뤄지는 모든 가해행위’”라고 하여 그 개념을 ‘희롱<sup>22)</sup>’까지 넓혀 사용하고 있다.<sup>23)</sup> 따라서 사전적으로는 남을 거칠게 제압하거나 억누르는 것을 의미하지만, 경우에 따라서는 말이나 행동으로 놀리는 행위 등도 일반인의 관념에서

21) 네이버 국어사전(<http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=40701400>, 2015.9.30 최종 검색).

22) 희롱이란 “말이나 행동으로 실없이 놀림”을 의미한다(네이버 국어사전, <http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=43926500>, 2015.9.30 최종검색).

23) 네이버 시사상식사전(<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=69288&cid=43667&categoryId=43667>, 2015.9.30 최종검색).

는 폭력이 될 수 있게 된다.

폭력이란 개념은 학문영역에서도 그 개념이 다소 상이하며, 개념범위도 다르게 나타나고 있다. 사회과학분야 가운데서도 범죄학이나 교육학 등에서는 그 개념이 다소 모호하면서도 개념범위가 넓게 사용되는 것에 반해 규범학인 법학에서는 그 범위가 보다 명확하면서도 개념범위가 좁게 형성된다. 특히 형법분야에서는 그 개념범위가 보다 더 좁게 나타나고 있다. 예를 들어, 법학 외의 분야에서 사이버폭력은 “상대방에게 정신적, 심리적 피해를 유발할 수 있는 가상공간에서의 욕설, 비난, 위협, 유언비어, 따돌림과 괴롭힘 등과 같은 행위”로 개념화되기도 하며,<sup>24)</sup> “공간적 특성을 고려해 컴퓨터를 이용한 언어적 공격이나 남의 권익을 침해하는 행위로 게시판이나 개인의 방명록 등에 비방적인 글을 작성하는 행위, 이메일과 인터넷 채팅으로 지속적인 괴롭힘을 하는 행위, 인터넷 채팅이나, 이메일로 성적불쾌감을 주는 행위, 이메일이나 음란물을 원하지 않는 사람에게 전송하는 행위”로 개념정의 되기도 한다.

그러나 폭력이란 개념이 법적으로 사용되기 위해서는 보다 명확하고 정제될 필요가 있다. 이를 위해 우선 폭력의 개념에 대해 우리 법률에서 사용하고 있는 용례를 살펴볼 필요가 있다. 우리 법률에서 ‘폭력’이란 개념을 사용하고 있는 법률로는 먼저 「가정폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법(이하 ‘가정폭력처벌법’이라고 한다)」이 있다. 동 법률 제2조 제1호에서는 가정폭력이란 “가족구성원 사이의 신체적, 정신적 또는 재산상 피해를 수반하는 행위”라고 정의하고 있으며, 제3조 제3호에서는 그에 해당하는 범죄로는 형법 및 다른 법률의 상해와 폭행죄 유기와 학대죄, 강간과 추행죄 등을 열거하고 있다. 그리고 「가정폭력방지 및 피해자보호 등에 관한 법률(이하 ‘가정폭력방지법’이라고 한다)」 제2조에서는 가정폭력처벌법의 정의규정을 참조하고 있다. 이를 보면 폭력의 개념에는 “신체적, 정신적 또는 재산상 피해”를 수반하는 행위임을 알 수 있다.

또한 「성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법(이하 ‘성폭력처벌법’이라고 한다)」 제2조 제1항에서는 성폭력범죄란 형법상 성풍속에 관한 죄, 성매매 목적 인신매매, 강간 및 유사강간, 강제추행죄, 강도강간죄 등과 같은 범죄와 함께 특별법에서 가중하고 있는 범죄도 포함하고 있다. 그리고 이를 「성폭력방지 및 피해자보호 등에 관한 법률

24) 정한호, “학교현장에서 발생하는 사이버폭력 실태와 대처방안에 대한 고찰”, 소년보호연구 제 20호, 2012, 208면.

(이하 ‘성폭력방지법’이라고 한다)」 제2조에서 참조하고 있다. 이에 반해 「성폭력범죄자의 성충동 약물치료에 관한 법률(이하 ‘성충동약물치료법’이라고 한다)」 제2조에서는 성폭력범죄의 범위에 「아동·청소년의 성보호에 관한 법률」 제7조의 아동·청소년에 대한 강간·강제추행 등의 죄와 성폭력처벌법 제3조(특수강도강간 등)부터 제13조(통신매체를 이용한 음란행위)까지의 죄 및 그 미수범, 형법상의 강간, 강제추행, 준강간 및 준강제추행 등의 죄, 그리고 해당 규정들과 관련된 가중처벌죄를 포함하고 있어 성폭력처벌법과는 다소 다른 범위를 가지고 있다. 이는 「특정 범죄자에 대한 보호관찰 및 전자장치 부착 등에 관한 법률(이하 ‘전자장치부착법’이라고 한다)」 제2조에서도 거의 동일하게 사용되고 있다. 그런데 성폭력범죄와 관련된 법률들은 폭력과 관련된 개념을 형법적 개념에서 차용하고 있기 때문에 별도의 개념을 규정하고 있지 않다.

폭력행위에 대한 규정을 찾아볼 수 있을 대표적인 법률로 「폭력행위 등 처벌에 관한 법률」이라고 할 수 있을 것이다. 그런데 해당 법률에서는 따로 정의의 규정을 두고 있지 않으며, 단지 상습적으로나 2인 이상이 공동으로 형법상 폭행 등의 죄를 범한 경우 가중처벌을 한다는 내용만을 규정하고 있을 뿐이다. 그런 가운데 학교폭력 예방법 제2조 제1호에는 학교폭력에 대한 개념정의를 하고 있는데, 그에 따르면 “...발생한 상해, 폭행, 감금, 협박, 약취·유인, 명예훼손·모욕, 공갈, 강요·강제적인 심부름 및 성폭력, 따돌림, 사이버 따돌림, 정보통신망을 이용한 음란·폭력 정보 등에 의하여 신체·정신 또는 재산상의 피해를 수반하는 행위”가 폭력이며, 그것이 학교 내외에서 학생을 대상으로 하는 경우가 학교폭력이라고 할 수 있다. 그런데 해당 개념을 보면 폭력의 유형을 열거하고 있을 뿐이며, 결국 “신체, 정신 또는 재산상의 피해를 수반하는 행위”가 폭력이 된다.

결론적으로 볼 때, 우리나라의 각종 법률들이 폭력의 개념을 사용하고 있지만, 그 개념과 개념의 범위는 형법의 기본 개념을 근간으로 사용하고 있다. 그러나 「형법」에서는 폭력이라는 용어가 오직 제12조(강요된 행위)에서만 나타나고 있으며, “저항할 수 없는 폭력이나 자기 또는 친족의 생명, 신체에 대한 위해를 방어할 방법이 없는 협박에 의하여 강요된 행위”라고 사용되고 있다. 이 때, 폭력이란 “상대방의 자유로운 의사활동을 제압하기 위하여 가해지는 유형력의 행사”로서 절대적 폭력과 상대적

폭력으로 나누고 있다.<sup>25)</sup> 전자는 “상대방의 의사활동이 전혀 개입하지 못하는 상태에서 일어나는 유형력의 행사”를 의미하고, 후자는 “절대적 폭력에 반하여 상대방의 의사활동에 영향을 미치는 유형력의 행사”를 의미하며, 형법 제12조의 폭력은 심리적 폭력이라고 한다.<sup>26)</sup> 그런데 앞서 살펴본 특별법 및 개별법들에서 폭력의 개념을 사용하고 있는 것을 고려해 볼 때, 우리 법체계에서 폭력의 개념은 적어도 형법 제12조에서의 논의보다는 넓게 사용되고 있는 것으로 보인다.

형법적 시각으로 볼 때, 폭력이라는 개념의 기본 최소단위는 ‘폭행’과 ‘협박’으로 보이는데, 유형력의 행사와 해악의 고지를 바탕으로 다양한 폭력행위가 발생하기 때문이다. 폭행은 기본적으로 사람의 신체에 대하여 유형력을 행사하는 것을 의미하고, 협박이란 사람에게 공포감을 불러일으킬 정도의 해악을 고지하는 것으로 특별한 형식을 요구하지 않아 유형·무형, 구두·서면·거동 등으로도 가능하다.<sup>27)</sup> 폭행은 최광의, 광의, 협의, 최협의의 4종류로 구분된다. 최광위 폭행은 사람이나 물건을 가리지 않고 유형력을 행사하는 모든 경우를 포함한다. 광의의 폭행은 사람에게 직·간접적인 유형력을 행사하는 것을 의미한다. 협의의 폭행은 사람에게 직접적인 유형력을 행사하는 경우이다. 그리고 최협의의 폭행의 개념은 상대방이 반항하지 못하거나 현저히 곤란할 정도의 강력한 유형력을 행사하는 행위이다.

유형력 행사의 방법에는 제한이 없다. 따라서 구타하거나 밀치는 행위, 돌이나 물건을 던지는 행위, 침을 뱉거나 옷을 당기는 행위, 흥기를 휘두르는 행위 모두 폭행이 된다. 또한 던진 돌이나 물건이 상대방을 스치거나 소지품에 맞는 경우와 같이 간접적인 경우도 폭행이 된다. 이와 함께 상대방에게 혐오감이나 불쾌감을 유발할 수 있는 소음을 지속적으로 내는 행위, 고함을 질러 상대방을 놀라게 하는 행위도 폭행이 될 수 있으며, 폭언을 반복하는 행위도 역시 폭행이 될 수 있다. 이처럼 폭행의 범위는 매우 넓다. 그러므로 폭력의 범위는 그와 같은 폭행의 범위에 형법에서 규정하고 있는 강도, 공갈, 약취, 유인, 강간, 성추행 등과 같은 다양한 행위유형들을 포함하기 때문에 그 범위를 설정하기가 어려울 정도이다. 그러나 사이버폭력에서 사용할 폭력의 개념에는 유형력의 행사가 아닌 표현 등을 통한 정신적 고통을 수반하는 폭력으로

25) 신동운, 형법총론(제7판), 법문사, 2011, 440면.

26) 신동운, 앞의 책, 441면.

27) 신동운, 앞의 책, 441면

그 범위가 한정되기 때문에 오히려 폭력의 범위가 축소되게 된다.

## 제2절 사이버폭력의 개념정의

### 1. 사이버폭력의 개념

사이버폭력은 앞에서 언급한 바와 같이 사이버공간에서 폭행을 저지르는 것이다. 다만, 사이버공간에서는 물질적인 유형력을 행사하는 것이 불가능하기 때문에 주로 언어나 이미지, 음향 등을 통한 폭력만이 문제가 된다. 이런 점을 고려하여 방송통신심의위원회는 사이버폭력을 “사이버 공간에서 정보통신망을 통하여 부호, 음향, 화상 등을 이용하여 타인을 모욕하거나 명예 또는 권익을 침해하는 온갖 형태의 폭력적인 표현과 행위”<sup>28)</sup>라고 규정하기도 한다.

앞서 살펴본 사이버폭력의 개념요소들을 바탕으로 사이버폭력의 개념을 법적인 관점에서 설정해 보자면 우선 사이버폭력이 이루어지는 공간은 ‘정보통신서비스제공자가 제공하는 정보통신망’이라고 할 수 있다. 그리고 사이버폭력의 형태는 물리적인 유형은 불가능하기 때문에 사이버공간을 통해서 전달될 수 있는 ‘음향이나 문자, 부호, 동영상, 사진 등 표현물’이 될 것이다. 이 때, 음향이나 문자, 부호, 동영상, 사진 등은 사이버공간을 이용한 표현물의 예시적인 열거에 불과하다. 그러므로 기술의 발달을 통해 새로운 유형의 표현물이 가능할 경우에는 해당 문구에 포함될 수 있게 된다. 이 때, 그런 형태 속을 채우고 있는 내용이 중요하게 된다. 그래서 그 내용에는 ‘음란, 욕설, 허위사실, 비난, 협박 등의 내용’ 등이 포함될 것이다. 그러나 그런 것이 친구간의 정말 단순한 장난에 불과하거나 매우 경미한 경우도 있을 수 있다. 따라서 그 내용은 ‘타인에게 정신적 및 심리적인 고통을 주기 위한 목적’이 필요하게 될 것이다. 그리고 그러한 형태의 표현물을 통해 사이버폭력이 행사되는 유형은 ‘게시, 배포, 링크, 전송, 전달 등의 방법’이 될 것이다. 이는 마치 현실공간에서의 폭력이 유형력을 행사하는 것과 같이 사이버공간에서의 행사방법이 되는 것이다.

28) 남재성/장정현, “청소년의 사이버폭력 피해에 관한 연구”, 한국범죄심리연구 제7권 제3호, 2011, 104면.

그러므로 그런 개념 요소들을 고려하여 사이버폭력에 대한 개념정의를 해보자면 “정보통신서비스제공자가 제공해주는 정보통신망에서 타인에게 정신적 및 심리적인 고통을 주기 위한 목적으로 음란, 욕설, 허위사실, 비난, 협박 등의 내용을 음향이나 문자, 부호, 동영상, 사진 등 표현물을 이용하여 게시, 배포, 링크, 전송, 전달 등을 하는 행위”라고 할 수 있을 것이다.

## 2. 유사 개념과의 구별

사이버폭력은 앞에서 개념정의를 한 것처럼 “컴퓨터 등 정보통신기기를 활용하여 사이버공간에서 타인에게 글, 이미지, 음성 등 적대적 표현 등으로 상대에게 정신적·물질적 피해를 입히는 행위”라고 할 수 있다.

사이버폭력의 개념에 대하여 안성진 외 연구(2015)에서는 “사이버범죄의 일종으로 인터넷이나 인터넷과 관련된 기술상에서 고의적 혹은 반복적으로 다른 사람에게 피해를 입히는 행위”로, 법률적 용어라기보다는 인터넷이 일반화되면서 나타나기 시작한 역기능 현상 중 사이버 공간 내에서 발생하는 폭력을 표현하는 용어라고 보기도 한다.<sup>29)</sup> 박종현 외 연구(2005)에서는 사이버폭력이 “정보통신망을 통해 부호, 문헌, 음향, 화상 등을 이용하여 타인의 명예 또는 권익을 침해하는 행위”라고 파악하고 있다.<sup>30)</sup> 성동규 외 연구(2006)에서는 사이버폭력을 “컴퓨터를 매개로 한 정보통신망을 통해 타인의 명예 혹은 권익을 침해하여 신체적·정신적 피해를 주는 행위”로<sup>31)</sup>, 황창근 외 연구(2009)에서는 사이버폭력 개념을 단순화하여 “인터넷을 이용하여 사람의 정신적 고통을 유발하는 행위”라고 보고 있다.<sup>32)</sup>

현재 국내에서는 ‘사이버폭력(Cyber Violence)’과 관련하여 다양한 표현들을 사용하고 있다. ‘사이버폭력’과 ‘사이버불링(Cyberbullying)’을 거의 구별하고 있지 않고,

29) 안성진 외, 사이버불링의 이해와 대책, 교육과학사, 2015, 15면.

30) 박종현/권도윤/서경원, “사이버폭력의 실태 및 대응방안”, 정보통신윤리위원회, 2005, 11면; 서경원, “사이버폭력의 실태 및 대응방안”, 법학연구 제9집 제2호, 인하대학교 법학연구소, 2006, 202면.

31) 성동규/김도희/이윤석/임성원, “청소년의 사이버폭력 유발요인에 관한 연구: 개인성향·사이버폭력 피해경험·윤리의식을 중심으로”, 사이버커뮤니케이션학보 통권 제19호, 2006, 82면.

32) 황창근 외, 인터넷상 욕설, 악플 등 사이버폭력 해소를 위한 법제도 개선방안 연구, 방송통신위원회, 2009, 6면.

‘사이버따돌림’ 등 다양한 용어를 사용하고 있다.

### 가. 사이버불링

국내에서 사이버폭력과 사이버불링을 거의 동일시 개념으로 사용하고 있다. 불링(우리 사전에는 ‘집단 따돌림’이란 용어로 사용하기도 함)이란 “상습적으로 힘없는 개인에 대한 집단 공격(group attack)이 지속적으로 이루어지는 학대”이다. 가해 학생과 피해 학생 간의 힘의 불균형(예를 들어, 연령, 신체 크기나 힘 등)에서 발생하는 부정적 행동이다. 여기에서 부정적인 행동은 의도적으로 해를 가할 목적으로 공격하는 행동을 의미하는 것으로, 폭행이나 위협, 못살게 굴기, 놀리기, 소외시키기 등을 포함하는 포괄적 행동을 말한다. 사이버공간의 게시판, 대화방, 채팅, 이메일 등 커뮤니케이션이 가능한 프로그램을 이용하여 다수가 상대방에게 인신공격을 하거나 인격 모독을 하는 행위를 통해서 엄청난 고통을 가하는 행위이다. Olweus는 ‘불링’을 “힘의 불균형으로 이루어지는 공격적인 행동의 하나이고, 한 학생이 반복적이고 지속적으로 한 명 또는 그 이상의 학생들로부터 부정적인 행동을 당하는 것”이라고 정의한 바 있다.<sup>33)</sup>

그런데 사이버불링에서 불링이라는 개념이 다소 모호하여 아직 우리나라에서는 불링을 정확하게 표현하고 있는 용어는 없다고 할 수 있다. 관련 문헌들을 볼 때, 불링은 집단따돌림이나 집단괴롭힘, 왕따, 구박, 이지메, 폭력 등의 용어로 대체되어 사용되며, 주로 약자를 괴롭힌다는 의미로 사용되고 있다. 이에 반해 독일에서는 불링(bullying)과 모빙(mobbing)이라는 개념을 구분해서 사용하는데, 불링은 주로 학교에서 청소년들 사이의 괴롭힘을 언급할 때 사용되는데 반해 모빙은 직장에서의 괴롭힘에 사용되고 있다.

미국에서는 ‘사이버불링’이라는 개념만이 존재한다. 사이버불링이란 용어는 2000년 미국 뉴햄프셔 대학의 연구에서 사이버불링이 등장하면서 비롯되었고, 2006년 미국 미주리에서 13세 소녀 메간 마이어(Megan Meier)가 인터넷 메신저를 통한 시달림을 견디다 못해 자살한 사건을 계기로, 캘리포니아의 민주당 하원의원인 산체스

33) Olweus, D., *Bullying at school: What we know and what we can do*, Wiley-Blackwell, 1993, p.14.

(Linda Sanchez)가 주도한 ‘메간 마이어법안’ 혹은 ‘사이버불링방지법안’이 2008년과 2009년 두 차례에 걸쳐 연방법으로서 입법 시도되었다가 실패하면서 사회적 이슈가 된 용어이다.<sup>34)</sup>

사이버불링이란 개념은 미국사회에서는 일반적으로 사이버불링을 “E-mail이나 채팅룸, 소셜네트워킹 웹사이트를 이용하여 친구들을 괴롭히는 행위”로 보고 있다.<sup>35)</sup> 또한, Willard(2007)에 따르면 “피해자의 거부사에도 불구하고 협박메시지를 이메일이나 문자로 보내거나 다양한 디지털 매체를 활용해 누군가를 정신적·심리적으로 괴롭히는 행위”라고 하기도 한다.<sup>36)</sup> 김은경(2012)은 ‘사이버불링’이란 개념을 그대로 사용하면서 “청소년이 컴퓨터나 휴대전화 등의 정보화기기를 매개로 온라인 상에서의 커뮤니케이션 활동 중 남에게 해를 끼치기 위한 의도적인 목적으로 욕설, 모욕적인 글이나 이미지를 통해 허위정보나 소문을 퍼뜨리기 등 일회적 행위뿐 아니라 지속적인 행위를 포함하는 개념”을 말한다.<sup>37)</sup>

## 나. 사이버따돌림

사이버따돌림은 학교폭력예방법이 2012년 3월 개정되면서 그 개념이 추가되었다. 학교폭력예방법 제2조에서 따돌림은 “학교 내외에서 2명 이상의 학생들이 특정인이나 특정집단의 학생들을 대상으로 지속적이거나 반복적으로 신체적 또는 심리적 공격을 가하여 상대방이 고통을 느끼도록 하는 일체의 행위”를 말하며, 사이버따돌림이란 “인터넷, 휴대전화 등 정보통신기기를 이용하여 학생들이 특정 학생들을 대상으로 지속적, 반복적으로 심리적 공격을 가하거나, 특정 학생과 관련된 개인정보 또는 허위 사실을 유포하여 상대방이 고통을 느끼도록 하는 일체의 행위”를 말한다(학교폭력예방법 제2조 1의3호).

34) 오태곤, “중학생의 사이버불링 피해경험과 정서행동과의 관계”, Journal of The Korea Society of Computer and Information Vol.18 No.12, 2013, 208-209면.

35) Justin W. Patchin & Sameer Hinduja, “Traditional and Nontraditional Bullying Among Youth: A Test of General Strain Theory”, Youth Society Vol. 43 No. 2, 2011, p.728.

36) Willard, N. E., Cyberbullying and Cyberthreats: Responding to the Challenge of Online Social Aggression, Threats, and Distress, Research press, 2007, p.27.

37) 김은경, 청소년의 사이버불링에 영향을 미치는 관련변인연구, 명지대학교 박사학위논문, 2013, 10면.

사이버따돌림은 학교폭력의 범위로 한정되어 있고, 학생들 사이의 폭력을 전제로 하는 반면에, 사이버폭력은 학교 내외의 폭력이자 학생과 성인간의 폭력도 포함하고 있기 때문에 사이버따돌림은 사이버폭력보다 협의의 개념이라 할 수 있다. 그리고 학교폭력예방법상 학교폭력의 범주에 사이버폭력이 포함되어 있지만 사이버따돌림으로만 규정되어 있어 사이버감금, 사이버성폭력, 사이버언어폭력 등 다양한 형태로 나타나는 학생들의 사이버폭력에 대하여는 적절한 대응을 하지 못하고 있다.

### 제3절 사이버폭력의 특징

#### 1. 성인 사이버폭력의 특징

사이버폭력은 현실공간에서의 폭력개념에 사이버공간의 특성을 더하게 된다. 그러므로 앞서 살펴보았던 사이버공간의 특성이 폭력의 개념과 결합하면서 피해자에게는 다양한 정신적인 고통을 수반하게 하는 사이버폭력의 유형이 창출된다. 특히 사이버폭력은 현실공간에서의 행위와 다시금 결합을 하게 되면서 그 위험성이 더욱 커지게 된다. 예를 들어, 사이버공간에서의 스토킹이 현실공간의 스토킹과 결합되어 피해자를 사망에까지 이르게 한 사례들도 종종 발생하고 있다.<sup>38)</sup> 그러므로 사이버폭력이 가지고 있는 특징들을 고려하여 대응방안을 모색해야 할 것이다.

##### 1) 빠른 피해확산속도

사이버폭력은 사이버공간의 빠른 전파성과 결합하여 피해확산속도도 빠르게 나타난다. 이는 사이버폭력의 대상이 한 명에 그치지 않고 다수일 경우도 문제가 되지만, 피해의 내용이 실시간 및 지속적으로 확산되기 때문에 그 피해를 막는 것이 쉽지 않게 된다.

38) 헤럴드경제, “짝사랑 선생님 스토킹하다 살해한 옛 제자 징역 35년”, 2014년 7월 29일자 ([http://news.heraldcorp.com/view.php?ud=20140729000225&md=20140801005649\\_BL](http://news.heraldcorp.com/view.php?ud=20140729000225&md=20140801005649_BL), 2015.10.18. 최종검색).

## 2) 가중된 피해

사이버폭력은 집단성과 결합하여 피해자에게 가중된 피해를 입히게 된다. 순식간에 집결한 다수의 가해자들이 피해자를 대상으로 사이버폭력을 가하는 것은 마치 DDoS 공격에 의해 서버가 더 이상 기능을 하지 못하고 다운되는 것과 같은 이치라고 할 수 있다. 따라서 피해자는 익명의 수많은 가해자들로부터 수인할 수 없을 정도의 피해를 입게 된다.

## 3) 가해자 특정의 어려움

사이버공간의 익명성으로 인해 가해자가 있다고 하더라도 현실공간에서 가해자를 특정하는 것이 쉽지 않다. 물론 IP추적을 통해서 가해자가 사용한 단말기를 추적하여 가해자의 위치를 알 수 있지만, 해당 단말기를 그 가해자로 지목된 자가 사용했는지를 밝히기는 쉽지 않다. 또한 ID를 알아낸다고 하더라도 해당 ID의 사용자가 사이버폭력을 정말로 행하였는지를 입증하기도 어렵다.

## 4) 가해진원지 추적의 어려움

사이버공간의 익명성과 집단성, 무경계성 및 기술지배성으로 인해 사이버폭력이 발생한 경로를 추적하는 것도 매우 어려우며, 최초 어디에서 발생하였고, 어떻게 확산되어 갔는지를 밝히기도 쉽지 않다.

## 5) 원상회복 불가능

사이버공간의 영구성은 원상회복을 어렵게 만든다. 비록 사이버폭력의 근원지를 발견하고 해당 가해자를 추적하여 손해배상이나 처벌을 할 수 있을지라도 사이버폭력의 자국을 모두 없애는 것은 거의 불가능하다. 이로 인해 가해자나 피해자 모두 평생 동안 사이버폭력의 이력이나 트라우마를 곁에 두고 살아야 할 수 밖에 없다.

## 6) 법률의 집행의 어려움

사이버폭력과 관련된 법률을 제정하고, 그에 따른 집행을 하려고 하더라도 사이버공간의 기술지배성으로 인해 많은 어려움을 겪게 된다. 물론 단순한 사이버폭력에 대해서는 가능하겠지만, 고도의 기술이 접합된 사이버폭력의 경우 수사기관이 그에

대해 적절히 대응하는 것이 쉽지 않다.

### 7) 2차 피해 가능성

대부분의 사이버폭력은 사이버공간에서만 존재하는 것이 아니라 현실공간으로 실재화(Incarnation)된다. 이는 사이버폭력은 신체적인 유형력이 포함되지 않기 때문에 정신적 고통으로 제한되기 때문에 사이버폭력 가해자들은 정신적 고통뿐 아니라 실제적인 고통을 주기 위해 현실공간에서도 폭력을 행사하는 경우가 많다. 반대로 사이버공간에서의 약자가 현실공간에서 복수를 하는 경우도 상정할 수 있다. 따라서 사이버폭력의 경우 반드시 2차 피해를 염두해 두어야 한다.

## 2. 청소년 사이버폭력의 특징

### 1) 현실과 사이버의 경계 모호

일반적인 사이버폭력의 경우 현실보다 사이버에서의 활동이 보다 활발하고 과감해지는 반면에, 청소년 사이버폭력의 경우 현실에서의 학교폭력 등이 연장선상에서 온라인으로 옮겨와 진행되는 경우가 많다. 그렇기 때문에 청소년 당사자도 현실과 사이버의 경계를 인식하지 못하고 있고, 행위의 형태만 달라질 뿐 가해 대상이나 방법 등에 있어서 큰 차이를 보이지 않는 것이 특징이다. 따라서 청소년 사이버폭력의 경우 가해자의 특징이 일반적 사이버폭력보다 쉬운 측면이 있고, 가해 진원지 추적이 용이하기도 하다.

### 2) 고의성 희박

청소년 사이버폭력의 경우 가장 큰 특징이자 문제점 중의 하나는 폭력의 고의성이 희박하다는 점이다. 성인의 경우 악의적 의도를 갖고 알지 못하는 상대에게 접근하여 사이버폭력을 행사하는 경우가 많은 반면에, 청소년의 경우 청소년들끼리의 놀이 과정에서 사이버폭력 행위를 하는 경우가 많기 때문에 상대에 대한 고의성이 성인에 비해 적다고 할 수 있다. 대부분 사이버폭력 행위를 장난으로나, 내가 친구들에게 왕따 되지 않기 위해서 가담하는 경우가 많은 것은 청소년 사이버폭력을 성인의 사이버폭력과 동일하게 처벌의 관점으로만 가져갈 수 없는 이유 중의 하나이다.

### 3) 행동의 비밀관성

성인과 달리 청소년의 경우 합리성 부족으로 인해 폭력행위의 일관성이 없는 경우가 많다. 가령 성인 사이버폭력의 경우 사이버스토킹을 주로 하는 행위자는 스토킹에 집중하는 행동패턴을 보이거나 청소년의 경우 사이버폭력의 행위 유형을 불문하고 다양한 형태의 폭력이 발현되는 것을 알 수 있다. 학교폭력의 연장에서 방법만 바뀌었을 뿐 괴롭히고자 하는 목적으로 스토킹을 하거나 사이버따돌림, 사이버명예훼손 등 행위 유형을 불문하고 다양한 형태로 폭력을 행사하고 있다.

### 4) 익명성과 무관

성인 사이버폭력의 경우 사이버공간에서 개인이 원하는 인성과 모습으로 자신을 설정하여 일정한 역할을 수행함으로써 현실공간에서 억제되었던 자아 통제장치를 해제하는 탈억제 효과를 가져오기도 한다.<sup>39)</sup> 자신이 노출되지 않고 발각되지 않는다는 생각 때문에 상대방을 모욕하거나 명예훼손하는 행위를 하게 된다.

그러나 청소년 사이버폭력의 경우 오히려 자신을 드러내면서 폭력행위를 하는 경우도 상당수 있다. 현실에서의 학교폭력이 사이버폭력으로 이어지면서 굳이 익명으로 할 필요성을 느끼지 못하고 있다. 일례로 청소년들은 자기가 싫어하는 상대에 대하여 안티카페나 홈페이지를 만들어 두고 대놓고 사이버폭력을 일삼는 사례도 종종 목격된다.

## 제4절 청소년 사이버폭력의 개념과 특징

### 1. 청소년 사이버폭력에 대한 개념

앞서 살펴본 개념은 청소년 사이버폭력에 대한 개념을 이해하기 위한 일반적인 개념이라고 할 수 있다. 청소년 사이버폭력이 일반적인 사이버폭력과 다르게 취급될 수 있는 이유는 바로 사이버폭력의 주체와 객체, 방관자 등이 청소년이기 때문이다. 그러므로 청소년 사이버폭력의 개념에서는 청소년의 개념이 매우 중요하게 될 것이다. 그리고 청소년은 기본적으로 학생으로서의 신분을 갖게 된다. 그러므로 청소년

39) 이성식, 앞의 책, 2011, 29면.

사이버폭력의 주요 무대는 학교를 중심으로 발생하게 된다. 따라서 학교와 학교 밖을 청소년 사이버폭력의 개념범위에서 어떻게 위치시킬지가 문제가 될 것이다. 그러므로 청소년 사이버폭력에 대한 개념에서는 앞서 살펴본 개념과 함께 그와 같은 개념들이 고려되어야 할 것이다.

### 가. 청소년의 개념범위

청소년이라는 개념범위가 확실히 통일되어 있다고는 하기 어렵다. 특히 청소년이라는 개념은 아동이라는 개념과 같이 살펴볼 필요가 있는데, 법적으로도 혼용해서 사용되고 있기 때문이다. 우리 법을 보면 「청소년 기본법」 제3조 제1호에서는 청소년의 범위를 '9세 이상 24세 미만'으로 하고 있으며, 다른 법률에서는 그에 따라 따로 정할 수 있도록 하고 있다. 그런데 「청소년 보호법」에서는 「청소년 기본법」과 같은 청소년의 개념을 사용하고 있지만, 제2조 제1호에서는 '19세 미만'을 청소년이라고 하고 있다. 그에 반해 「아동·청소년 성보호에 관한 법률」 제2조 제1호에서는 아동·청소년이라는 개념을 사용하여 아동·청소년의 범위를 '19세 미만'으로 정의하고 있다. 이처럼 청소년이라는 개념은 아동과 혼용해서 사용되기도 한다. 「아동복지법」 제3조 제1호에서는 '18세 미만의 사람'을 아동으로 정의하고 있으며, 「실종아동 등의 보호 및 지원에 관한 법률」 제2조 제1호에서도 '18세 미만'을 아동으로 정의하고 있다. 그리고 「아동학대범죄의 처벌 등에 관한 특례법」은 아동복지법의 정의를 따르고 있다. 하지만 「헤이그 국제아동탈취협약 이행에 관한 법률」 제2조 제1호에서는 『국제적 아동탈취의 민사적 측면에 관한 협약』에 따라 아동을 '16세 미만'으로 정의하고 있다.

이처럼 청소년, 아동의 개념범위는 해외의 경우에도 일치되어 있지는 않다. 『유엔 아동권리협약(U.N. Convention on the Rights of the Child)』 제1조는 '18세 미만의 모든 사람'을 아동으로 정의하고 있다. 또한 『사이버범죄방지협약(Cybercrime Convention)』에서는 제3장 제9조 제3호에서 아동포르노그래피와 관련하여 아동포르노그래피의 대상을 '18세 미만의 자'로 규정하며, 각 회원국들은 아동의 한계를 적어도 16세 이상으로 하도록 하고 있으므로, 동 협약에서 아동은 16세 이상~18세 미만의 범위를 갖게 된다.<sup>40)</sup>

40) 이원상, "아동포르노그래피 소지죄에 대한 온라인 서비스제공자의 형사책임에 관한 연구", 안암법학 제35권, 2011, 119면.

독일은 청소년과 아동에 대한 범위가 좀 더 다르다. 독일 「형법」 제176조에서는 아동(kinder)을 '14세 미만자'로 규정해 놓고 있고, 제180조에서는 '18세 미만의 자'를 미성년자(minderjähriger)로 표현하고 있다. 그리고 제180조에서는 '16세 미만'을 청소년(Jugend)으로 규정하고 있으며, 음란문서와 관련해서는 제184조에서 18세 미만의 자에게 제공하는 것을 금지하고 있다. 또한 제184e조에서는 '18세 미만'을 미성년자의 매춘에 대한 처벌을 규정하고 있다. 따라서 독일 「형법」에서는 14세 미만은 아동으로, 16세 미만은 청소년으로, 그리고 18세 미만은 미성년자로 구분된다고 할 수 있다.

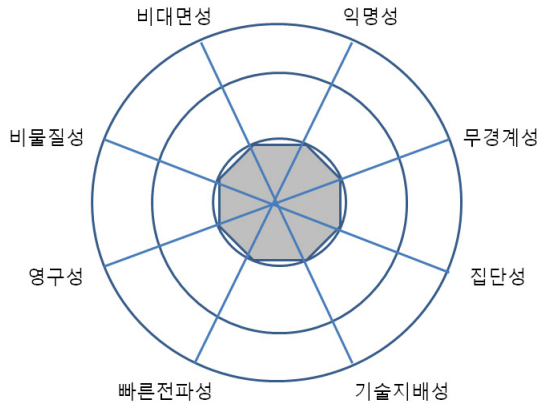
살피건대 청소년의 기준은 대학에 입학하기 이전인 고등학교 3학년의 나이에 해당하는 19세 미만에 해당하는 연령대라고 할 수 있을 것이다. 그러나 청소년이라고 하더라도 그 발달 수준이 다르기 때문에 모두 통칭해서 다룰 수는 없을 것이다. 따라서 청소년의 발달 정도에 따라서는 대개 11세 미만의 초등학교 저학년(청소년 1기), 14세 미만까지의 초등학교 고학년(청소년 2기), 17세 까지의 중등학교(청소년 3기), 그리고 19세 미만의 고등학교(청소년 4기)를 나누어 사이버폭력에 대한 특징을 살펴보는 것이 필요하다고 생각된다. 현재 청소년이나 아동 등에 대한 명확한 개념정의가 없기 때문에 이를 두고 아동이라고 하던, 청소년이라고 하던, 또는 아동·청소년이라고 하던 큰 차이는 없을 것 같다. 다만, 이 글에서는 청소년으로 사용하고자 한다.

#### 나. 청소년기별 사이버폭력의 특징

청소년의 경우 사이버공간의 특징이 어른과 다르게 어떻게 작용할 수 있을지가 의문이다. 앞서 살펴본 사이버공간의 특징을 비대면성, 익명성, 무경계성, 집단성, 기술지배성, 빠른 전파성, 영구성, 비물질성을 중심으로 각 단계별 특징을 살펴보면 다음과 같다고 생각된다.

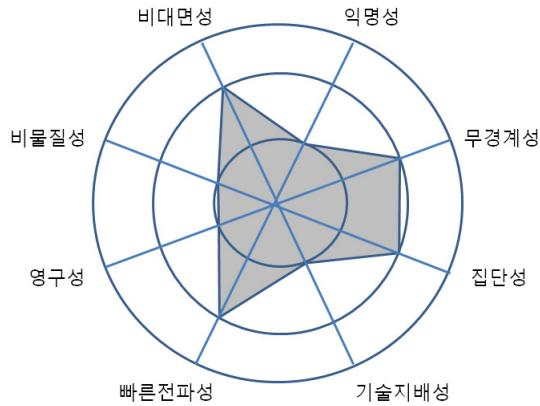
먼저 청소년 1기(11세 미만의 초등학교 저학년)의 경우를 보면 사이버공간의 특징이 큰 영향을 미치지 않을 것으로 예상된다. 1기에 속하는 연령대에서는 사이버공간에 대한 개념과 현실공간의 개념이 크게 구분되지 않고, 사이버공간은 단순히 현실공간의 의사소통의 연장으로 생각하고 있기 때문에 사이버공간에서의 행위가 현실공간에

서의 행위와 큰 구분이 없게 된다. 그러므로 청소년 1기의 경우에는 사이버공간의 특성이 모두에 걸쳐 가장 낮게 나타나게 될 것이다.



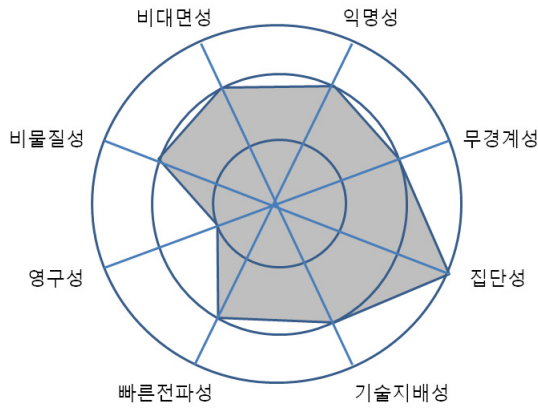
[그림 2-1] 청소년 1기의 사이버폭력 특징

청소년 2기(14세 미만까지의 초등학교 고학년)의 경우에는 사이버공간의 특성이 조금씩 영향을 미치기 시작할 것으로 보인다. 이 시기부터 학원 등 사교육이 증가하기 시작하므로 사이버공간의 비대면성과 무경계성의 비중이 점차 높아질 것이다. 또한 청소년 1기의 경우보다 또래 집단을 형성하는 비중이 높아지며, 또래 집단끼리 사이버 공간에서 정보 등을 공유하는 정도도 높아질 것이기 때문에 집단성도 보다 높아지게 될 것이다. 친구들끼리 신속하게 의사전달을 하는 비중이 높아지며, SNS를 사용하는 비중도 많아지게 되어 빠른 전파성의 영향도 다소 높아질 것이다. 하지만 익명성에 대한 인식은 여전히 다소 낮게 나타나게 될 것이며, 영구성과 기술지배성, 비물질성 등도 큰 영향을 미치지 못할 것이다.



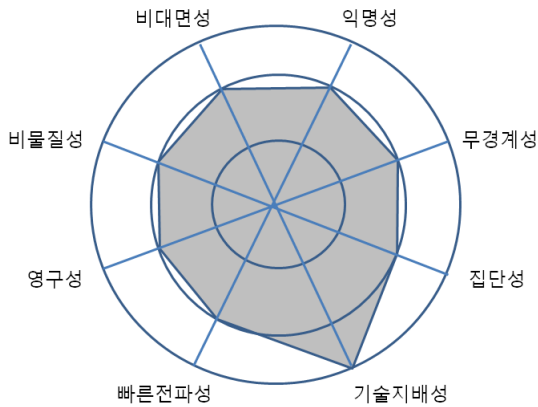
[그림 2-2] 청소년 2기의 사이버폭력 특징

청소년 3기(17세 까지의 중등학교)가 되면서부터 영구성을 제외한 모든 특징들의 영향력이 급격히 높아 질 것으로 보인다. 이는 청소년 3기의 경우에는 가장 반향이 심한 시기이기도 하며, 사이버공간의 의존도가 급격히 높아지는 시기이기 때문이다. 그러므로 일상생활이 주로 학원 등 위주로 이루어지기 때문에 비대면성과 무경계성, 빠른 전파성이 여전히 높을 것이며, 사이버공간에서의 익명적인 활동과 비물질성에도 익숙해지기 때문에 높게 나타날 것이다. 또한 기술지배성이 높아지게 될 것인데, 이는 중학생부터 스마트폰이나 컴퓨터의 여러 가지 툴을 사용하는 것에 익숙해지기 때문이다. 특히 우리나라 중학생들의 특성을 고려해 볼 때, 집단성의 경향이 매우 높게 나타나게 될 것이다. 하지만 영구성에 대한 인식은 여전히 크지 않을 것으로 보인다.



[그림 2-3] 청소년 3기의 사이버폭력 특징

그리고 청소년 4기(19세 미만의 고등학교)의 경우에는 대학입시라는 관문이 있기 때문에 현실 공간에서는 공부의 압박이 심해지기 때문에 사이버공간에 대한 의존도는 더욱 높아질 것이다. 또한 기술지배성의 영향도 높아지게 되는데 청소년 3기보다도 복잡하고 어려운 앱이나 툴 사용이 보다 친숙해지기 때문이다. 하지만 자아가 어느 정도 정립되기도 하고, 수험이라는 특수성이 작용하여 집단성은 오히려 감소할 것으로 여겨지며, 영구성에 대한 인식은 다소 올라갈 것이다.



[그림 2-4] 청소년 4기의 사이버폭력 특징

#### 다. 청소년 사이버폭력에 대한 개념정리

우리나라는 청소년 사이버폭력에 대한 명확한 법적 정의를 내리고 있지 않다. 일단 청소년 사이버폭력과 관련된 개념정의를 하고 있는 것이 학교폭력예방법이라고 할 수 있다. 먼저 학교폭력예방법 제2조 제1호에서는 학교폭력을 “학교 내외에서 학생을 대상으로 발생한 상해, 폭행, 감금, 협박, 약취·유인, 명예훼손·모욕, 공갈, 강요·강제적인 심부름 및 성폭력, 따돌림, 사이버 따돌림, 정보통신망을 이용한 음란·폭력 정보 등에 의하여 신체·정신 또는 재산상의 피해를 수반하는 행위”라고 정의하고 있다. 그리고 나서 제1의2호에서 따돌림을 따로 정의하고 있는데, 따돌림이란 “학교 내외에서 2명 이상의 학생들이 특정인이나 특정집단의 학생들을 대상으로 지속적이거나 반복적으로 신체적 또는 심리적 공격을 가하여 상대방이 고통을 느끼도록 하는 일체의 행위”라고 정의하고 있다. 그리고는 제1의3호에서 다시금 사이버 따돌림을 “인터넷, 휴대전화 등 정보통신기기를 이용하여 학생들이 특정 학생들을 대상으로 지속적, 반복적으로 심리적 공격을 가하거나, 특정 학생과 관련된 개인정보 또는 허위사실을 유포하여 상대방이 고통을 느끼도록 하는 일체의 행위”라고 정의하고 있다. 이 구조를 보면 사이버 따돌림은 수많은 학교폭력 가운데 단지 하나에 불과하게 된다.

우리는 앞서 사이버폭력에 대한 일반적 정의를 해보았다. 그에 따르면 사이버폭력이란 “정보통신서비스제공자가 제공해주는 정보통신망에서 타인에게 정신적 및 심리적인 고통을 주기 위한 목적으로 음란, 욕설, 허위사실, 비난, 협박 등의 내용을 음향이나 문자, 부호, 동영상, 사진 등 표현물을 이용하여 게시, 배포, 링크, 전송, 전달 등을 하는 행위”이다. 여기에 앞서 살펴본 청소년의 개념이 포함될 필요가 있다. 따라서 청소년 사이버폭력의 가해자 및 피해자의 대상은 19세 미만의 청소년이 포함되어야 할 것이다. 즉, 사이버폭력의 가해자나 피해자 가운데 19세 미만의 청소년이 포함될 경우에는 사이버폭력이 성립하게 되는 것이다. 따라서 청소년이 청소년에게 사이버폭력을 가하는 것은 당연히 사이버폭력이 되는 것이다. 또한 19세 미만의 청소년에 해당할 경우 그가 학생이건, 학생이 아니건 모두 포함된다고 할 수 있다. 그리고 사이버폭력에서는 앞서 살펴본 바와 같이 사이버공간의 무경계성으로 인해 장소적인 개념이 큰 의미를 갖지 않게 된다. 따라서 학교폭력예방법에서와 같은 ‘학교 내외’라는

장소적 의미는 크지 않다. 다만, 학교라는 물리적 공간이 갖는 의미는 학교 내에서 발생하는 청소년 사이버폭력의 경우에는 학교의 처리절차에 따라 해결될 수 있을 여지가 있지만, 학교 외에서 발생하는 경우에는 바로 형사사건이 되어 사법절차가 진행되는 것이다. 그러나 학교라는 장소적 개념은 청소년 사이버폭력의 범위를 한정해 주는 역할을 할 수 있게 된다. 따라서 학교 내외라는 의미는 학교와 학교주변, 그리고 가정에서 발생하는 청소년 사이버폭력으로 그 범위를 제한하여 학교가 처리할 수 있는 범위내로 한정시킬 필요가 있다.

그러므로 그와 같은 요소들을 고려해 볼 때, 청소년 사이버폭력이란 “(19세 미만의) 청소년이 학교 내외에서 정보통신서비스제공자가 제공해주는 정보통신망에서 타인에게 정신적 및 심리적인 고통을 주기 위한 목적으로 음란, 욕설, 허위사실, 비난, 협박 등의 내용을 음향이나 문자, 부호, 동영상, 사진 등 표현물을 이용하여 게시, 배포, 링크, 전송, 전달 등을 하는 행위”라고 할 수 있을 것이다.

## 제5절 청소년 사이버폭력의 유형

Willard(2007)는 사이버불링 유형으로 플레이밍, 사이버명예훼손, 사이버위협, 사이버스토킹, 허위사실 유포 등을 들고 있다.<sup>41)</sup> 사이버폭력과 사이버불링이 혼재된 선행연구에서 사이버폭력의 유형구분을 다양하게 하고 있다. 국내 선행연구를 살펴보면, 사이버폭력 유형이 과거에 사이버모욕, 사이버명예훼손, 사이버성폭력 등 전통적인 폭력 형태가 많았다면, 최근의 연구에서는 사이버폭력 사례들이 축적되면서 보다 다양한 형태로 발전되고 있다.

정완(2005) 연구에서는 사이버폭력의 일반적 사례를 바탕으로 사이버폭력을 다음과 같이 7가지 형태로 구분하고 있다.<sup>42)</sup>

41) Willard, N. E., Cyberbullying and Cyberthreats: Responding to the Challenge of Online Social Aggression, Threats, and Distress, Research press, 2007, p.29.

42) 정완, “사이버폭력에 대한 법제도적 대응방안 연구”, 사이버폭력 법제도적 대응방안 마련을 위한 정책토론회 자료집, 정보통신부/정보통신윤리위원회, 2005, 13면.

〈표 2-1〉 정완 연구에서의 사이버폭력 유형

	유형	정의
1	사이버모욕	인터넷 상에서 특정인에 대한 모욕적인 언사나 욕설을 하는 행위
2	사이버명예훼손	특정인에 대한 허위 글이나 명예에 관한 사실을 인터넷에 게시하여 불특정 다수인에게 공개하는 행위
3	사이버성희롱	인터넷상에 음란한 대화를 강요하거나 성적 수치심을 주는 대화로 상대방에게 정신적 피해를 주는 행위
4	음란스팸메일	이메일로 특정인 또는 불특정다수인에게 음란·폭력적인 내용의 글 또는 영상물을 발송하는 행위
5	사이버스토킹	인터넷, PC통신상의 대화방, 이메일 등 정보통신망을 이용하여 특정인에게 원하지 않는 접근을 지속적으로 시도하거나 성적 괴롭힘을 행사하는 행위
6	사이버 성매매	인터넷이나 PC통신망의 대화방을 이용하여 원조교제를 유도하거나 알선·중개하여 매매춘을 확산시키는 행위
7	사이버음란물	유명연예인의 몰래카메라 등 현실세계에서 만들어진 내용을 유통시키는 행위

서경원(2006)은 사이버모욕, 사이버명예훼손, 사이버성폭력, 사이버스토킹만을 사이버폭력의 유형으로 보고 있다.<sup>43)</sup> 성동규 외(2006)는 사이버폭력을 사이버모욕, 사이버스토킹, 사이버명예훼손, 사이버성폭력, 프라이버시 침해/신상정보 유포 등 5가지 항목으로 유형화하였다.<sup>44)</sup>

〈표 2-2〉 성동규 외 연구에서의 사이버폭력 유형

	유형	정의
1	사이버모욕	사이버공간에서 모욕적인 언사나 욕설, 인신공격성 발언을 하는 행위(성적 모욕감 제외)
2	사이버스토킹	인터넷을 이용하여 특정인에게 원치 않는 접근을 지속적으로 시도하는 행위
3	사이버명예훼손	특정인에 대한 허위의 글이나 명예에 관한 사실을 인터넷에 게시하여 불특정 다수에게 공개하는 행위
4	사이버성폭력	성적인 묘사 또는 여성비하발언, 여성에 대한 성차별적 욕설 등의 내용을 유포하거나 음란한 동영상, 사진 등을 유포하는 행위
5	프라이버시침해/신상정보유포	개인의 프라이버시에 해당하는 내용을 언급하거나 신상정보를 유포시키는 행위

정한호(2012)는 사이버폭력을 가상공간에서 나타나는 폭력행위 유형에 따라 사이

43) 서경원, “사이버폭력의 실태 및 대응방안”, 법학연구 제9집 제2호, 인하대학교 법학연구소, 2006, 203면.

44) 성동규/김도희/이윤석/임성원, “청소년의 사이버폭력 유발요인에 관한 연구: 개인성향·사이버폭력 피해경험·윤리의식을 중심으로”, 사이버커뮤니케이션학보 통권 제19호, 2006, 84면.

버욕설, 사이버모욕, 사이버명예훼손, 사이버위장, 사이버폭로, 사이버배제, 사이버스토킹으로 구분하였다.<sup>45)</sup>

〈표 2-3〉 정한호 연구에서의 사이버폭력 유형

	유형	정의
1	사이버욕설	다양한 정보통신 매체를 통해 욕을 전달하는 행위
2	사이버모욕	적어도 한 명 이상의 가해자가 한 명의 피해자에게 지속적으로 일반적으로 모욕하는 말을 전달하는 행위
3	사이버명예훼손	타인의 명예를 훼손하는 글, 사진, 동영상을 게시하거나 전자우편을 통해 유포하는 행위
4	사이버위장	제3자의 아이디를 도용하거나 그 사람인척 하면서 메시지나 사진을 올려 당사자를 곤란하게 하는 행위
5	사이버폭로	타인에게 알리고 싶어하지 않는 정보를 본인의 동의없이 유포하거나 공유하는 행위
6	사이버배제	의도적으로 특정인을 온라인상 모임에서 배제시키는 행위
7	사이버스토킹	인터넷 게시판, 대화방, 전자우편 등 통신망을 통해 상대방이 원하지 않는 접속을 시도하거나 욕설, 협박 내용을 담은 전자우편을 송신하는 행위

조희정(2012)은 ‘청소년 사이버불링’을 정의하면서 인터넷 서비스 아이디를 도용하여 거짓정보 올리기, 문자로 루머 퍼뜨리기, 동성애자라고 폭로하기, 휴대폰으로 음해 문자 보내기, 온라인에 거짓소문 퍼뜨리기, 인터넷 게시판에 피해학생에 대한 허위사실 유포하기, 성매매사이트 등 불법·음란사이트에 피해학생의 신상정보 노출하기 등으로 그 유형을 구분하였다.<sup>46)</sup>

이인태(2012)의 연구에서는 ‘사이버불링’을 언어적·비언어적·사이버따돌림으로 구분하고 있다.<sup>47)</sup>

45) 정한호, “학교현장에서 발생하는 사이버폭력 실태와 대처방안에 대한 고찰”, *소년보호연구* 제20호, 2012, 210면.

46) 조희정, “청소년 사이버불링의 현황과 대책”, *이슈와 논점* 제151호, *국회입법조사처*, 2012, 1~2면.

47) 이인태, “초등학생의 사이버불링 실태와 원인에 대한 조사연구: 경기도 초등학교 고학년 학생을 중심으로”, *청소년문화포럼* 제32권, 2012, 94면.

〈표 2-4〉 이인태 연구에서의 사이버폭력 유형

	유형	정의
1	언어적 사이버불링	폭언, 협박, 놀림이 포함되는 사이버상의 메시지 전달에 대한 행위
2	비언어적 사이버불링	원치 않는 정보의 전송 행위
3	사이버따돌림	인터넷 공동체 안에서 커뮤니티, 게임, 채팅 상에서 특정 대상을 따돌리는 행동

임상수(2011)의 연구에서 사이버불링은 디지털기기를 통해 이루어지므로 단문문자를 통한 유형, 사진 혹은 동영상을 전송하는 유형, 보이스메일을 통한 유형, 이메일을 이용한 유형, 채팅방을 통한 유형, 인터넷메신저 서비스를 통한 유형, 블로그나 SNS를 통한 유형, 온라인 게임의 상호작용을 통한 유형 등 8가지로 구분한다.<sup>48)</sup>

신나민/안화실(2013)연구에서는 사이버폭력을 매체유형에 따라 구분하였는데, 이메일, 소셜네트워크 서비스, 문자메시지, 스마트폰 채팅, 온라인 게임에 따라 구분하고 가·피해유형으로 놀림/무시, 욕설/협박, 허위사실이나 소문유포, 신상정보나 사생활노출, 몰래 촬영한 동영상이나 사진 및 합성사진 유포 등으로 세분화하였다.<sup>49)</sup>

방송통신위원회에서 실시한 『2014년 사이버폭력 실태조사』에서 사이버폭력의 유형을 크게 6가지로 보고 있다.<sup>50)</sup>

〈표 2-5〉 사이버폭력 실태조사에서의 사이버폭력 유형 분류

	유형	정의
1	사이버언어폭력	인터넷에서 누군가에게 욕설을 하거나 감정을 상하게 하는 행위
2	사이버명예훼손	인터넷에 다른 사람에 대한 거짓된 이야기나 잘못된 이야기를 퍼뜨리는 행위
3	사이버스토킹	상대방이 싫어하는데도 인터넷에서 이메일이나 쪽지를 계속 보내거나 블로그, SNS에 계속 최종검색해 글이나 사진을 남기는 행위
4	사이버성폭력	상대방이 싫어할 줄 알면서도 인터넷에서 야한 글이나 사진, 동영상을 보내는 행위
5	신상정보 유출	인터넷에서 누군가의 정보(사는 곳, 이름, 학교, 사진 등)를 퍼뜨리는 행위
6	사이버따돌림	인터넷 대화방이나 스마트폰 카카오톡 등에서 상대방을 퇴장하지 못하게 막고 놀리거나 욕하거나, 대화에 참여하지 못하게 하는 행위

과거의 선행연구에서는 사이버폭력의 유형이 단순했던 반면에, 최근 한국정보화진

48) 임상수, “사이버불링에 대한 윤리교육의 대응”, 윤리연구 제81호, 2011, 296면.

49) 신나민/안화실, “청소년 사이버폭력 현황 및 피해·가해 관련 변인에 관한 연구”, 교육문제연구 제26권 제4호, 2013, 9~10면.

50) 방송통신위원회/한국인터넷진흥원, 2014년 사이버폭력 실태조사 요약보고서, 2014, 3면.

흥원에서 상담사례를 바탕으로 구성한 청소년 사이버폭력 유형구분을 보면 다음과 같이 크게 12가지의 형태로 나타나고 있다.<sup>51)</sup>

〈표 2-6〉 한국정보화진흥원 실태조사에서의 사이버폭력 유형분류

	유형	정의
1	사이버 스토킹 (Cyber Stalking)	특정인이 싫다고 했음에도 인터넷이나 스마트폰을 통해 계속적으로 말·글·사진·그림 등을 보내 공포심과 불안감을 유발하는 행위
2	사이버 비방 (Cyber Slander)	인터넷이나 스마트폰을 통해 특정인에게 욕설, 비속어, 모욕적인 메시지 등을 전달하는 행위
3	이미지 불링 (Image Bullying)	특정인을 비난하거나 모욕하기 위해 타인에게 알려지기를 원치 않는 사진이나 동영상을 유포하는 행위
4	아이디 도용 (ID Theft)	특정인의 아이디를 이용하여 사이버 상에서 마치 그 사람인 것처럼 행동하는 행위
5	사이버 갈취 (Cyber Extortion)	인터넷이나 스마트폰을 이용해 특정인에게 돈이나, 사이버머니, 캐릭터 등을 요구하거나 데이터나 소액결제 등의 비용을 부담하게 하는 행위
6	사이버 성폭력 (Sexting)	특정인에게 성적인 메시지를 보내거나 성적인 모욕 등을 하는 행위
7	사이버 감옥 (Cyber Jail)	인터넷 대화방이나 스마트폰 카톡 등에서 특정인을 퇴장하지 못하게 막고 비방 또는 욕설하는 행위
8	사이버 따돌림 (Cyber Exclusion)	사이버 상에서 특정인을 친구목록에서 제외하거나 친구신청 거부 또는 배제하는 행위
9	플레이밍 (Flaming)	특정인을 자극하여 일부러 논쟁 또는 분란을 일으켜 특정인이 문제를 드러나도록 하는 의도적 행위
10	사이버명령 (Cyber-order)	인터넷이나 스마트폰을 이용해 특정인에게 원치 않는 행동을 강요하거나 심부름 시키는 행위
11	안티 카페 (Anti-cafe)	특정인을 비방, 욕설, 따돌림 등을 위해 사이버 상에 사이트나 게시판 등을 만들어 운영하는 행위
12	사이버 왕따놀이 (Cyberbullying Play)	사이버 상에서 특정 그룹에 소속된 사람들끼리 번갈아 가면서 소속된 사람을 일방적으로 욕설, 비방, 모욕하는 행위

2013년 안성진 외 연구진이 상다미썸 기관최종검색을 통해 수집된 사이버불링 사례를 바탕으로 사이버폭력(불링)의 유형은 보다 세분화되었다.<sup>52)</sup> 동 연구에서는 특이하게도 해피슬래핑(Happy Slapping)이라는 유형을 추가하였다.

51) 조운오, “新 사이버불링 유형과 문제점”, 학교폭력2.0, 사이버불링 실태와 해법 세미나 자료집, 한국정보화진흥원, 2013, 10면.

52) 안성진 외, 앞의 책, 61~71면.

〈표 2-7〉 안정진 외 연구에서의 사이버폭력 유형

	유형	정의
1	사이버 스토킹	인터넷 게시판, 대화방, 이메일 등 정보통신망을 통하여 상대방이 원하지 않는 접촉을 지속적으로 시도하거나 욕설, 협박 내용을 담고 있는 메일 송신행위를 지속하는 것
2	사이버 명예훼손	타인의 명예를 훼손하는 글·사진 등을 인터넷 게시판에 게시하거나 전자우편 등을 통해 유포하는 것
3	해피슬래핑	피해자가 본인의사에 반해서 예상치 못하게 가해자로부터 휴대폰 촬영을 당하는 것
4	ID 도용	친구끼리 자신의 ID를 공유하거나 특정 어플리케이션에 자동로그인 되도록 설정해 놓은 스마트폰을 남기고 자리를 비운 사이에 친구들이 원치않게 사용하게 되는 것
5	사진변조	상대의 사진을 허락없이 합성하여 그것을 다수와 함께 공유하거나 게시하여 상대방으로 하여금 수치심을 가지게 하는 행위
6	사이버갈취	사이버상의 특정수단을 통해 금품 갈취를 하거나 금전적 가치가 있는 대상(사이버머니, 캐릭터)을 얻거나 갈취하기 위해 지속적인 또는 억압적인 메시지를 보내는 행위
7	사이버성폭력	원치않는 성적 메시지(글, 부호)나 이미지(음향, 영상물)를 상대방에게 일방적으로 보냄으로써 상대방에게 심각한 정신적 피해를 유발하는 행위
8	카톡감옥	스마트폰 카카오톡 또는 이와 유사한 어플의 이용에 있어서 단체 대화방에서 퇴장한 대상을 지속적으로 재차 불러내어 원치않는 정보를 공유하거나 비방을 하는 행위 및 대화방에서 퇴장하면 불이익을 받거나 괴롭힘을 당하는 대상이 될 것이라는 분위기를 조성하여 대화방에서 나가지 못하도록 하는 행위
9	사이버차단	사이버상 또는 스마트폰 대화방에서 특정대상을 친구목록에서 제외시키거나 친구신청을 거부하는 행위
10	플레이밍	인터넷에서 상대방에게 욕설과 비속어를 사용하는 행위나 비방, 허위사실 유포, 인신공격, 게시판 도배, 성희롱 등 다양한 행위
11	사이버명령	사이버상 또는 스마트폰의 기능을 활용하여 시간과 거리에 구애받지 않고 특정 대상에게 원하지 않는 행동을 강요하거나 심부름 등을 시키는 행위
12	안티카페	어떤 특정한 사람을 싫어하는 사람들이 모여서 그 특정 대상에 대한 비방, 욕설, 사진변조 등을 하는 행위
13	사이버왕따놀이	사이버상 또는 스마트폰 등의 기능을 활용하여 카카오톡, SNS 등에서 한 친구를 왕따로 지목한 뒤 집단으로 괴롭히는 행위

그밖에도 최근 신종유형으로 카따, 떼카, 방폭, 감옥, 와이파이 셔틀, 하트셔틀 등이 언급되고 있다. 청소년들 사이에 카카오톡이 인기를 끌면서 카톡방 내에서 사이버폭력을 하는 사례가 늘고 있다. 주로, 피해학생을 카톡방에 초대한 뒤 여러 사람이 무조건 무시하는 ‘카따’, 피해학생을 카톡방으로 초대해 단체로 욕설을 퍼붓거나 굴욕적인 사진을 공개하는 ‘떼까’, 피해학생이 카톡방에서 빠져나갈 수 없도록 계속 ‘초대하기’

를 눌러 괴롭히는 ‘카톡감옥’, 다수의 학생이 카톡방에 있다가 한 학생을 방으로 초대 한 뒤 의미없는 말을 던지며 휴대전화를 마비시키는 형태들이 나타나고 있다. 2011년 4월부터 카톡 대화창을 통해 끊임없이 욕설메세지를 받던 김모양이 신천동 아파트에서 투신자살하는 사건도 카톡을 통한 사이버폭력 때문이다.<sup>53)</sup>

‘셔틀(Shuttle)’이란 표현이 청소년들 사이에서 많이 통용되고 있는데, 셔틀이란 원래 스타크래프트 게임에서 운송수단을 의미하는 단어로, 일진들을 위해 빵을 사다 나르는 것을 ‘빵셔틀’, 가방을 들어주는 것을 ‘가방셔틀’, 담배심부름을 하는 것을 ‘담배셔틀’이라고 하면서 이 용어가 통용되었다. ‘와이파이셔틀’이란 스마트폰 테더링 또는 핫스팟 기능을 이용하면 중계기처럼 다른 사람의 스마트폰이나 노트북을 무선인터넷으로 사용이 가능한데 학교폭력 가해학생들이 피해학생들을 강요해서 데이터 무제한 요금제에 가입시킨 뒤 공짜로 인터넷 데이터를 이용하는 형태를 말한다. 인터넷 커뮤니티 게시판에 스마트폰 55요금제가 괴롭다는 호소의 글이나 반에서 와이파이셔틀을 당하고 있다는 글들이 올라오면서 사이버폭력의 한 유형으로 나타나고 있다.<sup>54)</sup> 최근에는 게임을 대신해주거나 아이템을 상납하게 하는 ‘게임셔틀’, ‘아이템셔틀’ 등이 확산되고 있다. 2011년 12월 대구중학생 김모군이 자살사건에서도 가해학생 2명이 김군에게 메이플스토리 게임을 같이 키우자면서 아이템을 산다며 돈을 빼앗고 게임레벨을 올리라며 자신들 게임ID로 접속해 게임을 하도록 한 바 있다.<sup>55)</sup>

53) 경향신문, “「죽음 부르는 카톡왕따」(1) 스마트폰 알림음이 무서워요”, 2012년 8월 19일자 ([http://news.khan.co.kr/kh\\_news/khan\\_art\\_view.html?artid=201208192142255](http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201208192142255), 2015.10.18. 최종검색).

54) 한겨레, “진화하는 학교폭력, ‘와이파이셔틀’ 아시나요?”, 2012년 1월 4일자([http://www.hani.co.kr/arti/society/society\\_general/513315.html](http://www.hani.co.kr/arti/society/society_general/513315.html), 2015.10.18. 최종검색).

55) 조선닷컴, “「게임, 또 다른 마약 ⑥」 학교폭력 배후는 게임... ‘빵셔틀(일진에게 강제로 빵을 사다가 공급해주는 아이)’도 스타크래프트에서 나온 것”, 2012년 2월 6일자([http://news.chosun.com/site/data/html\\_dir/2012/02/06/2012020600233.html](http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2012/02/06/2012020600233.html), 2015.9.30 최종검색).

〈표 2-8〉 신종 사이버폭력 유형

	유형	정의
1	카따	카카오톡에서 집단 따돌림을 하는 행위
2	떼카	SNS를 이용하여 다수의 학생이 한 명의 학생에게 일시에 욕을 퍼붓는 행위
3	방폭	대화방에 초대한 뒤 한꺼번에 나가버려 피해학생만 카톡방에 남기는 행위
4	카톡감옥	한꺼번에 수백 명이 카카오톡 채팅방에서 특정인에 대한 욕설과 헐담을 올리고, 채팅방을 나가도 다수 이용자가 끊임없이 다시 초대하는 행위
5	와이파이셔틀	스마트폰 테더링 기능을 이용하여 피해학생의 스마트폰을 와이파이 공유기처럼 사용하는 행위
6	하트셔틀	스마트폰 게임 애니팡을 하기 위해 필요한 하트를 상납하도록 하는 행위
7	게임셔틀	게임을 대신해주거나 아이템을 상납하는 행위



---

# 제3장

KOREAN INSTITUTE OF CRIMINOLOGY

## 한국의 청소년 사이버폭력 대응정책 분석

---

이 승 현



# 한국의 청소년 사이버폭력 대응정책 분석

## 제1절 청소년 사이버폭력의 대응변화 추이

국내에서 청소년사이버폭력에 대한 관심은 민간단체를 중심으로 시작되었다. 1997년 민간주도 시민단체들이 인터넷 불건전 사이트 모니터링 및 학부모교육 활동을 시작한 것을 계기로 2007년 인터넷 게시판의 악성댓글 퇴치를 위한 '선플달기운동'이 전국적으로 확산되었다. 2010년 8월 한국인터넷진흥원과 방송통신위원회는 민간기업, 시민단체 등이 함께 참여한 '아름다운 인터넷 세상 범국민협의회'를 출범시키고, 공동으로 '아름다운 인터넷세상 만들기 연중캠페인'을 전개해오고 있다.

2005년 연예인 X파일, 여중생 가출사건 등 인터넷상 익명성으로 인한 사건이 연이어 발생하면서 2007년에 인터넷 게시판에 글을 작성하려는 이용자에게 실명인증을 거치도록 함으로써 인터넷 역기능의 원인 중 하나인 익명성을 제거하고자 '게시판 이용 본인확인제'가 실시되었다. 이 제도는 일정규모 이상의 사이트를 운영하는 정보통신서비스제공자가 게시판을 운영할 때에 이용자의 본인여부를 확인하도록 하는 제도이다. 정보통신망법에 국가기관, 일일 평균 이용자 수가 10만 명 이상 등을 요건으로 하는 정보통신서비스 제공자 등이 게시판을 설치·운영하려면 그 게시판 이용자의 본인 확인을 위한 방법 및 절차의 마련 등 대통령령으로 정하는 필요한 조치("본인확인조치")를 하여야 한다(제44조의5)를 규정하였다. 그러나 이 제도는 2012년 8월 23일 헌법재판소에서 "인터넷 실명제 시행 이후 불법 게시물이 의미 있게 감소하지 않았고 오히려 이용자들이 해외사이트로 도피했다는 점, 국내외 사업자 간 역차별 문제가 발생했다는 점 등을 고려하면 공익을 달성하고 있다고 보기 어렵다"고 보고

과잉금지원칙에 위배하여 표현의 자유, 언론의 자유 등 기본권을 침해한다고 보는 등 위헌판결을 내려서 사실상 폐지되었다.<sup>56)</sup>

2013년 9월에 방송통신위원회를 중심으로 인터넷 이용자와 인터넷업계, 사회구성원 모두가 책임의식을 갖고 자율적인 인터넷문화를 개선하자는 취지에서 '인터넷문화정책자문위원회'가 출범하였다. 자문위원회에는 법무부 법질서선진화과와 학계전문가, 선플달기 운동본부, 청소년폭력예방재단, 학교를 사랑하는 학부모모임 등 민간단체와 NHN, 다음, 카카오 등 인터넷업계, 디지털타임즈, 방송인 등 사회각계 전문가 등이 참여하도록 하고 있다.<sup>57)</sup>

인터넷사업자의 자정노력도 계속되고 있다. 2009년부터 주요 포털사들이 '한국인터넷 자율정책기구(KISO: Korea Internet Self-Governance Organization)'를 출범시켜 개별 회원사가 판단하기 어려운 사생활 침해, 명예훼손 등 권리침해 사건에 대하여 사업자 공동의 정책을 결정·심의하기 시작하였다.

학교 차원에서도 사이버폭력에 대한 적극적 대응을 위해 2012년 관계부처 합동으로 학교폭력 종합대책을 발표하고, 학교폭력예방법 개정안에 사이버따돌림을 학교폭력의 한 유형으로 추가하여 학교 내 선도조치를 할 수 있는 근거를 마련하였다.

그러나 2012년 8월 서울에서 한 여고생이 카카오톡 대화방에서 또래 학생들에게 집단 따돌림을 당해 아파트에서 목숨을 끊는 사건이 발생<sup>58)</sup>하는 등 사이버폭력이 청소년들 사이에서 계속되고 있다.

## 제2절 사이버폭력 대응을 위한 입법정책

사이버폭력을 규제하기 위한 통일된 법률은 없으나, 관련 법률에서 사이버폭력

56) ZD Net Korea, “현재 ‘위헌’...인터넷 실명제 폐지된다”, 2012년 8월 23일자([http://www.zdnet.co.kr/news/news\\_view.asp?artice\\_id=20120823154115](http://www.zdnet.co.kr/news/news_view.asp?artice_id=20120823154115), 2015.10.23. 최종검색)

57) 이투데이, “방통위, 사이버폭력 근절위한 인터넷문화정책자문위원회 출범”, 2013년 9월 25일자(<http://www.etoday.co.kr/news/section/newsview.php?idxno=795860>, 2015.10.23. 최종검색)

58) 경향신문, “‘카톡 왕따’ 여고생 투신자살”, 2012년 8월 17일자([http://news.khan.co.kr/kh\\_news/khan\\_art\\_view.html?artid=201208170002405&code=940202](http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201208170002405&code=940202), 2015.10.22 최종검색)

개별 유형에 대한 처벌 및 규제에 관한 내용을 담고 있다. 최근 청소년의 온라인 대화방(SNS) 등을 통한 사이버폭력이 증가하면서 대화방 초대시 사전동의를 의무화하는 내용으로 정보통신망법상 개정 입법발의가 되는 등 청소년의 온라인상 사이버폭력에 대한 사회적 규제움직임이 본격화되고 있다. 현재 청소년사이버폭력의 대표적인 유형인 사이버 명예훼손, 사이버모욕, 사이버성폭력, 사이버스토킹 등에 대한 법률적 규제가 어떠한 방식으로 이루어지고 있는지 살펴보고자 한다.

### 1. 사이버명예훼손 대응 관련법률

일반적인 명예훼손은 형법에 의해 규제되고 있으나 사이버상 명예훼손 행위에 대하여는 정보통신망법에서 규율되고 있다. 정보통신망법 제70조에서는 사람을 비방할 목적으로 정보통신망을 통하여 공공연하게 사실을 드러내어 다른 사람의 명예를 훼손한 자는 3년 이하의 징역 또는 3천만원 이하의 벌금에 처하고, 사람을 비방할 목적으로 정보통신망을 통하여 공공연하게 거짓의 사실을 드러내어 다른 사람의 명예를 훼손한 자는 7년 이하의 징역, 10년 이하의 자격정지 또는 5천만원 이하의 벌금에 처하고 있다. 만일, 비방의 목적이 없는 경우 형법 제307조의 단순명예훼손죄가 적용된다.

### 2. 사이버모욕 대응 관련법률

사이버모욕에 대한 개념이 없어서, 형법상 오프라인모욕과 동일하게 처벌된다. 사람을 공연히 모욕한 경우 형법 제311조에 따라 1년 이하의 징역이나 금고 또는 200만원 이하 벌금에 처한다.

### 3. 사이버따돌림 대응 관련법률

2012년 1월 17일 사이버따돌림방지법이 국회에 발의되었고, 2012년 3월 21일 학교폭력예방법에서 사이버따돌림이 학교폭력의 한 유형에 포함되었다. 학교폭력예방법 제2조 제1호에서는 학교폭력을 “학교 내외에서 학생을 대상으로 발생한 상해, 폭행, 감금, 협박, 약취·유인, 명예훼손·모욕, 공갈, 강요·강제적인 심부름 및 성폭력,

따돌림, 사이버 따돌림, 정보통신망을 이용한 음란·폭력 정보 등에 의하여 신체·정신 또는 재산상의 피해를 수반하는 행위”로 정의하였다. 또한 사이버따돌림이란 “인터넷, 휴대전화 등 정보통신기기를 이용하여 학생들이 특정 학생들을 대상으로 지속적, 반복적으로 심리적 공격을 가하거나, 특정 학생과 관련된 개인정보 또는 허위사실을 유포하여 상대방이 고통을 느끼도록 하는 일체의 행위”로 보고 있다(동법 제2조 제1호의3).

사이버따돌림은 다른 사이버폭력 유형과는 달리 학교폭력예방법에 규정되어 있어 피해학생의 보호 및 가해학생 선도를 위한 조치를 할 수는 있지만, 사이버성폭력이나 사이버 명예훼손과 같이 형사처벌을 할 수 없다는 점에서 차이가 있다.

#### 4. 사이버성폭력 대응 관련법률

자기 또는 다른 사람의 성적 욕망을 유발하거나 만족시킬 목적으로 전화, 우편, 컴퓨터, 그밖의 통신매체를 통하여 성적 수치심이나 혐오감을 일으키는 말, 음향, 글, 그림, 영상 또는 물건을 상대방에게 도달하게 한 자는 성폭력처벌법 제13조에 따라 통신매체 이용음란죄로 2년 이하의 징역 또는 500만원 이하 벌금에 처해진다.

카메라나 그밖에 유사한 기능을 갖춘 기계장치를 이용하여 성적 욕망 또는 수치심을 유발할 수 있는 다른 사람의 신체를 그 의사에 반하여 촬영하거나 그 촬영물을 반포·판매·임대·제공 또는 공공연하게 전시·상영하는 경우 성폭력처벌법 제14조의 카메라이용촬영죄로, 5년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금에 처해진다. 또한 촬영당시에는 촬영대상자의 의사에 반하지 않지만 사후에 그 의사에 반해서 촬영물을 반포·판매·임대·제공 또는 공공연하게 전시·상영하는 경우 3년 이하의 징역 또는 500만원 이하의 벌금에 처해진다. 이를 영리목적으로 정보통신망에 유포한 경우에는 7년 이하의 징역 또는 3천만원 이하의 벌금에 처해진다.

정보통신망법에서도 누구든지 정보통신망을 통하여 음란한 부호·문언·음향·화상 또는 영상을 배포·반포·임대하거나 공공연하게 전시하는 내용을 정보를 유통하지 않도록 하고 있고(제44조의7 제1항 제1호), 이를 위반한 자는 1년 이하의 징역 또는 1천만원 이하 벌금에 처하도록 하고 있다. 뿐만 아니라 「아동·청소년 성보호 등에 관한 법률」 제11조에 따라 아동·청소년이용음란물을 배포·제공하거나 공연히 전시

또는 상영한 자는 7년 이하의 징역 또는 5천만원 이하 벌금에 처해진다.

## 5. 사이버스토킹 대응 관련법률

사이버스토킹 전반을 규율하는 법률은 없다. 다만 정보통신망법에서는 사이버스토킹의 한 유형을 규율할 수 있는 내용을 담고있는 규정이 있다. 정보통신망법 제44조의 7 제1항 제3호에 의하면, 누구든지 정보통신망을 통하여 공포심이나 불안감을 유발하는 부호·문언·음향·화상 또는 영상을 반복적으로 상대방에게 도달하도록 하는 내용의 정보를 유통해서는 안되고, 이러한 공포심이나 불안감을 유발하는 부호·문언·음향·화상 또는 영상을 반복적으로 상대방에게 보내는 행위를 한 경우 정보통신망법 제74조 제1항 제3호에 따라 1년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금에 처해진다.

사이버스토킹과 관련하여 1999년 「스토킹 처벌에 관한 특례법(안)」(김병태의원 대표발의안, 제1966호)을 비롯하여, 2003년 「스토킹방지법(안)」(이강래의원 대표발의안, 제2733호), 2005년 「스토킹 등 대인공포 유발행위의 처벌에 관한 특례법(안)」(염동연의원 대표발의안, 제2815호)과 「지속적 괴롭힘 행위의 처벌에 관한 특례법(안)」(염동연의원 대표발의안, 제3472호), 2009년 「스토킹 처벌 및 방지에 관한 법률(안)」(김재균의원 대표발의안, 제3469호)이 계속해서 국회 발의되었다. 이들 법률안에서는 스토킹의 행위방법 중 하나로서 '컴퓨터 통신을 통해 반복하여 일방적으로 말이나 글 또는 사진이나 그림을 전달함으로써 심각한 공포심이나 불안감을 유발하는 행위'를 규제하고자 하고 있다.

## 6. 정보화 역기능 예방 관련법률

「국가정보화기본법」은 국가기관과 지방자치단체가 건전한 정보통신윤리를 확립하기 위하여 미풍양속을 해치는 불건전한 정보의 유통을 방지하고 건강한 국민정서를 함양하며, 불건전한 정보로부터 국민을 보호하기 위하여 정보통신윤리 확립을 위한 교육·전문인력 양성 및 홍보, 정보통신윤리 교육 콘텐츠 개발·보급, 정보통신윤리 관련 연구 및 개발, 정보통신윤리 관련 단체에 대한 지원, 건전한 정보이용 환경 조성을 위한 제도 마련을 포함한 시책을 마련하도록 하고 있다(동법 제40조).

이외에도 정보통신망법에서는 이용자가 사생활 침해 또는 명예훼손 등 타인의 권리를 침해하는 정보를 정보통신망에 유통시키지 않도록 해야 하고, 정보통신서비스 제공자가 자신이 운영·관리하는 정보통신망에 제1항에 따른 정보가 유통되지 아니하도록 노력하도록 하고 있다. 뿐만 아니라 방송통신위원회는 정보통신망에 유통되는 정보로 인한 사생활 침해 또는 명예훼손 등 타인에 대한 권리침해를 방지하기 위하여 기술개발·교육·홍보 등에 대한 시책을 마련하고 이를 정보통신서비스 제공자에게 권고할 수 있도록 하고 있다(동법 제44조). 반면에, 사업자인 정보통신서비스 제공자 단체는 이용자를 보호하고 안전하며 신뢰할 수 있는 정보통신서비스를 제공하기 위하여 정보통신서비스 제공자 행동강령을 정하여 시행할 수 있다(제44조의4).

### 제3절 부처별 사이버폭력 대응을 위한 정책 현황

사이버폭력과 관련하여 각 부처의 대응방식을 보면 부처별로 접근방식이 상이하다. 여성가족부·교육부·보건복지부는 온라인 중독 피해를 예방하기 위한 예방적 접근과 치유대상에 대한 교육·회복적 개입 및 접근을 하는 반면에, 미래부·산업자원부·문화부에서는 온라인 관련 산업 발전에서 불가피하게 수반되는 역기능의 해소에 중점을 두고 있다.

본 절에서는 각 부처의 사이버폭력 대응정책을 살펴봄으로써 사이버폭력 대응정책이 부처별로 중복되는 것은 없는지, 유기적 연계가 잘 이루어지고 있는지 등에 대하여 검토하고자 한다.

#### 1. 교육부의 청소년 사이버폭력 대응정책

##### 가. 청소년 사이버폭력 대응입장

교육부는 청소년 사이버폭력을 학교폭력의 일환으로 보아 접근하려는 대응정책이 많다. 스톱블링, 교육부 산하 Wee센터, 민간단체인 청소년폭력예방재단의 학교폭력 SOS지원단과 함께 사이버폭력 상담 및 신고서비스를 제공하고, 학교폭력 예방교육에

‘사이버따돌림’을 포함시켜 온라인관련 교육을 실시하고 있다.

#### 나. 청소년 사이버괴롭힘 통계 현황

교육부는 매년 2차례에 걸쳐 전국 초등학교 4학년 이상 고교생을 대상으로 『학교폭력 실태조사』를 실시하고 있다. 다만, 교육부에서 실시하는 학교폭력 실태조사의 경우 학교폭력 유형 가운데 일부분으로써 사이버괴롭힘만 다루고 있어 사이버폭력에 대한 전체 실태를 파악하기에는 무리가 있다. 따라서 본 통계에서는 사이버괴롭힘에 대한 통계만 파악한다.

학교폭력 피해율은 2012년부터 지속적으로 감소하고 있는 반면에, 사이버폭력 피해율은 증가하고 있다.

〈표 3-1〉 학교폭력 대비 사이버괴롭힘 발생비율

(단위: %)

	학교폭력 피해율	사이버괴롭힘 피해율
2012년 1차	12.3	-
2012년 2차	8.5	7.3
2013년 1차	2.2	9.2
2013년 2차	1.9	9.7
2014년 1차	1.4	9.2
2014년 2차	1.2	9.9

전체 학교폭력 피해 가운데 폭행이나 감금, 돈이나 물건을 빼앗기는 사례는 줄어든 반면에, 사이버괴롭힘은 2012년 7.3%에서 2014년 2차 9.9%로 증가하고 있다.

〈표 3-2〉 학교폭력의 피해유형

단위 : (%)

구분			전체 피해율	유형							
연도	차수	학급		심한 욕설, 놀림, 협박	돈(물건) 빼앗김	집단 따돌림	강제 심부름	폭행, 감금	사이버 괴롭힘	스토킹	강제추행/성폭력
12	2 <sup>59)</sup>	계	8.5	33.9	16.2	11.4	11.3	9.6	7.3	7.1	3.2
13	1 <sup>60)</sup>	계	2.2	34.0	10.0	16.6	6.1	11.7	9.1	9.2	3.3
13	2 <sup>61)</sup>	계	1.9	35.3	9.2	16.5	5.3	11.5	9.7	9.0	3.5
14	1 <sup>62)</sup>	초	2.4	35.1	7.0	17.2	4.2	12.5	7.2	12.7	4.1
		중	1.3	33.7	9.6	17.6	4.9	10.4	11.7	9.1	3.1
		고	0.6	34.8	8.0	15.0	6.0	10.9	10.8	10.1	4.4
		계	1.4	34.6	8.0	17.0	4.7	11.5	9.3	11.1	3.8
14	2 <sup>63)</sup>	초	1.8	35.8	6.1	18.0	3.7	12.0	8.7	11.6	4.0
		중	1.1	34.2	9.4	16.2	4.9	11.7	11.0	8.5	4.0
		고	0.6	37.5	5.5	13.7	5.5	11.3	10.7	9.2	4.4
		계	1.2	35.4	7.6	16.8	4.4	11.8	9.9	10.1	4.0

학교폭력 가해율을 보면 전체 가해율의 급격한 감소에도 불구하고, 사이버괴롭힘은 2012년 9.4%, 2013년 1차 19.1%, 2013년 2차 12.2%, 2014년 1차 11.4%, 2014년 2차 6.4%로 계속 높은 수치를 차지하고 있다.

- 59) 교육부, 2012년 2차 학교폭력 실태조사 결과 공개 보도자료, 2012, 3면(2012년 2차 학교폭력 실태조사는 전체 학생 약 514만명 중 2차 조사에는 대상학생의 73.7%인 약 379만명이 참여하였고, 피해응답 학생은 321천명으로 전체 응답자의 8.5%(중복체크)).
- 60) 교육부, “학교폭력, 현장에서 해결한다.”, 교육부 보도자료, 2013, 3면; 교육부, 2013년 1차 학교폭력 실태조사 결과 보고서, 2013, 26면(2013년 1차 학교폭력 실태조사는 전체 학생 약 519만명 중 1차 조사에는 대상학생의 81.7%인 약 424만명이 참여, 피해응답 학생은 94천명으로 전체 응답자의 2.2%(중복체크)).
- 61) 교육부, 2013년 2차 학교폭력 실태조사 및 정보공시 분석결과 발표 보도자료, 2013, 3-4면 (2013년 2차 학교폭력 실태조사는 전체 학생 약 454만명 중 2차 조사에는 대상학생의 89.4%인 약 406만명이 참여, 피해응답 학생은 77천명으로 전체 응답자의 1.9%(중복체크)).
- 62) 교육부, 2014년 1차 학교폭력 실태조사 분석결과 발표 보도자료, 2014, 3면(2014년 1차 학교폭력 실태조사는 전체 학생 약 498만명 중 1차 조사에는 대상학생의 91.6%인 약 456만명이 참여, 피해응답 학생은 62천명으로 전체 응답자의 1.4%(중복체크)).
- 63) 교육부, 2014년 2차 학교폭력 실태조사 분석결과 발표 보도자료, 2014, 2면(2014년 2차 학교폭력 실태조사는 전체 학생 약 434만명 중 2차 조사에는 대상학생의 94.4%인 약 410만명이 참여, 피해응답 학생은 48천명으로 전체 응답자의 1.2%(중복체크)).

〈표 3-3〉 학교폭력 가해유형

단위 : (%)

연도	구분 차수	전체		유형							
		사례수 (만명)	가해율	심한 욕 설, 놀 림, 협박	돈 (물건) 빼앗김	집단 따돌림	강제 심부름	폭행, 감금	사이버 괴롭힘	스토킹	강제추행 / 성폭력
12	2 <sup>64)</sup>	514	4.1	27.4	8.1	30.1	10.3	6.4	9.4	6.3	1.9
13	1 <sup>65)</sup>	472	1.1	47.3	13.7	48.2	14.2	17.8	19.1	13.8	5.3
13	2 <sup>66)</sup>	406	1.0	25.8	-	28.8	-	9.1	12.2	-	-
14	1 <sup>67)</sup>	456	0.6	26.6	-	27.1	-	-	11.4	9.9	-
14	2 <sup>68)</sup>	410	0.6	22.6	-	21.9	-	-	6.4	-	-

#### 다. 청소년 사이버폭력 대응정책

교육부는 2012년 학교폭력예방법에 ‘사이버따돌림’에 대한 근거규정을 마련해두고 다양한 대응정책을 펼치고 있다. 2014년부터는 사이버폭력 예방 및 정보통신윤리교육 활성화 사업을 통해 교원역량강화, 예방교육 콘텐츠 보급 등을 위한 노력을 하고 있다.

첫째, 경찰청과 협력하여 학교전담경찰관의 즉시개입을 가능하게 하고, 사이버폭력 신고 및 예방교육 활성화를 위해 노력하고 있다. 교육부는 사용자가 설정해둔 긴급전화번호로 전화 또는 문자를 발송하는 서비스인 『굿바이 학교폭력』 어플리케이션을

- 64) 교육부, 2차 학교폭력 실태조사 결과 공개 보도자료, 2012, 4면(2차 학교폭력 실태조사는 전체 학생 약 514만명 중 2차 조사에는 대상학생의 73.7%인 379만명이 참여. 가해응답 학생은 156천명으로 전체 응답자의 4.1%. 피해학생의 24.2%(77천명)가 가해 경험도 있는 것으로 응답).
- 65) 교육부, 2013년 1차 학교폭력 실태조사 결과 보고서, 2013, 31면(2013년 1차 학교폭력 실태 조사는 전체 학생 약 519만명 중 1차 조사에는 대상학생의 81.7%인 약 424만명이 참여. 가해 응답 학생은 47천명으로 전체 응답자의 1.1%(중복체크)).
- 66) 교육부, 2013년 2차 학교폭력 실태조사 및 정보공시 결과 분석 보고서, 2013, 6면(2013년 2차 학교폭력 실태조사는 전체 학생 약 454만명 중 2차 조사에는 대상학생의 89.4%인 약 406만명이 참여. 가해응답 학생은 38천명으로 전체 응답자의 1.0%(중복체크). 가해학생의 24.4%(9천명)는 피해 경험도 있는 것으로 응답).
- 67) 교육부, 2014년 1차 학교폭력 실태조사 분석결과 발표 보도자료, 2014, 8면(2014년 1차 학교폭력 실태조사는 전체 학생 약 498만명 중 1차 조사에는 대상학생의 91.6%인 약 456만명이 참여. 가해응답 학생은 27천명으로 전체 응답자의 0.6%(중복체크). 가해학생의 25.4%(7천명)는 피해 경험도 있는 것으로 응답).
- 68) 교육부, 2014년 2차 학교폭력 실태조사 분석결과 발표 보도자료, 2014, 6면(2014년 2차 학교폭력 실태조사는 전체 학생 약 434만명 중 2차 조사에는 대상학생의 94.4%인 약 410만명이 참여. 가해응답 학생은 23천명으로 전체 응답자의 0.6%(중복체크)).

개발하여, 학교폭력 예방교육 자료를 탑재해 두고 있다. 둘째, 『상다미쌤』을 통해 온라인 상담을 진행하고 있다. 상다미쌤은 2012년 8월 27일 다음에서 개발하고 교육과학기술부, 국민은행, 열린의사회가 지원하여 만들어진 어플리케이션으로, 다음의 마이피플에서 상다미쌤과 친구를 맺으면 스마트폰, PC에서 익명으로 전문상담사와 대화할 수 있고 상담결과에 따라 병원치료 및 멘토링 서비스를 지원하는 시스템을 운영하고 있다.<sup>69)</sup>

셋째, 『스마트미디어 청정학교』를 운영하고 있다. 스마트미디어 청정학교란 청소년의 인터넷·스마트미디어 중독을 예방하고 교내 건강한 이용문화를 정착시키기 위해 학생·학부모·교사·관련 전문가가 협력하여 다양하고 창의적인 스마트미디어 프로그램을 실천하는 학교를 말한다. 학교 및 가정 내 청소년의 스마트미디어의 사용 지도방안을 마련하고 건강한 이용 문화를 조성하기 위해 2014년 스마트미디어 청정학교를 시범운영하고 있다. 선정된 스마트미디어청정학교는 청소년 스스로 건강한 스마트미디어 사용을 주도하는 교내 자율운동프로그램을 개발·운영하고 청소년의 스마트미디어 이용 조절능력을 제고하기 위해 노력한다.<sup>70)</sup> 2014년 현재 대구교육청, 경기도교육청, 제주교육청 관내 초중고 23개교를 선정하여 시범운영 중이다.

넷째, 사이버폭력예방거점Wee센터를 운영·지원하고 상담인력을 배치하기 위한 노력을 하고 있다. 사이버폭력과 인터넷·게임중독으로 인해 전문적 지식과 경험을 갖춘 전문인력에 의한 치유지원시스템과 체계 구축이 필요하다고 판단하고, 이에 교육부는 2014년 특별교부금사업을 통해 사이버폭력 대응거점 Wee센터를 운영 지원하고 있다. 2014년 174개 Wee센터에서 34개 거점 Wee센터를 선정하고 운영을 위한 전문가 그룹 운영체계 기반을 마련하고 있다.

다섯째, 교육부는 사이버폭력 예방 및 정보통신윤리 온라인 콘텐츠 개발 및 교원 직무연수를 위해 노력하고 있다. 교육부는 2014년 교원대상 원격연수 콘텐츠와 학부모 대상 예방교육 콘텐츠를 개발하였다. 주로 사이버폭력 예방, 게임·인터넷·스마트폰 중독예방, 개인정보보호, 미디어리터러시 등의 콘텐츠를 개발하여 현장에 보급하

69) 교육과학기술부, “「보도자료」 상다미쌤 상담결과, 학교폭력 피해학생 집중치료 시작”, 2012년 12월 27일자, 1면.

70) 교육부 행복한 교육 홈페이지 자료([https://happyedu.moe.go.kr/happy/bbs/selectHappyNotice.do?bbsId=BBSMSTR\\_00000000231&nttId=490](https://happyedu.moe.go.kr/happy/bbs/selectHappyNotice.do?bbsId=BBSMSTR_00000000231&nttId=490), 2015.10.12 최종검색).

고 있다. 2014년 연말부터는 시도교육청 추천 초중등교원, 전문상담교사 등을 대상으로 사이버폭력 예방 및 정보통신윤리 교원연수를 추진하고 있다.

여섯째, 인터넷 유해정보 차단 및 예방을 위한 소프트웨어를 보급하고 있다.

교육부는 사이버폭력 예방을 위해 스마트폰PC용 유해정보차단 소프트웨어인 '모바일가디언'을 개발 보급하고 있다. 부모가 월이용료를 내고 회원가입 후 자녀의 휴대폰에 모바일가디언이라는 앱을 설치하면 자녀가 친구와의 대화내용을 부모가 문자나 이메일로 받아볼 수 있는 시스템이다.

## 2. 여성가족부의 청소년 사이버폭력 대응정책

### 가. 청소년 사이버폭력 대응입장

여성가족부는 청소년 사이버폭력의 전단계의 문제인 '사이버중독'에 집중하여 관련 대책을 수립하고 있다. 여성가족부는 청소년상담복지개발원, 청소년사이버상담센터, 헬프콜 청소년 전화 등 청소년 관련 산하기관들을 통하여 사이버중독상담 및 신고서비스를 담당하고 있을 뿐만 아니라 청소년상담복지개발원과 협력하여 중독예방사업의 일환으로 가족캠프와 인터넷치유학교 등을 운영하고 있다.

### 나. 청소년 사이버 중독현황

여성가족부는 교육부와 협력하여 매년 학령전환기 학생(초등학교 4학년, 중학교 1학년, 고등학교 1학년)을 대상으로 『인터넷·스마트폰 이용습관 진단조사』를 실시하고 있다. 한국정보화진흥원이 개발한 척도를 바탕으로 진단결과 위험군은 중독위험의 정도에 따라 '위험사용자군'과 '주의사용자군'으로 구분한다. '위험사용자군'은 인터넷·스마트폰으로 일상생활에서 심각한 장애를 겪고 금단현상을 보여 전문가의 도움이 필요한 수준을 말하고, '주의사용자군'은 사용시간이 점점 늘어나지만 자기조절에 어려움이 있어 중독에 대한 주의가 필요한 단계를 말한다.

인터넷중독 위험군은 2014년에 105,057명으로 위험사용자군은 9,541명, 주의사용자군은 95,516명이었으나, 2015년에 105,929명으로 위험사용자군 9,452명, 주의

사용자군 96,477명이다. 반면, 스마트폰 중독위험군은 2014년 186,599명으로 위험 사용자군은 26,296명이고 주의사용자군은 160,303명이었으나, 2015년에는 151,915명으로 위험사용자군이 18,720명이고 주의사용자군이 133,195명이다.

〈표 3-4〉 인터넷·스마트폰 중독 위험군 수

단위: (명)

연도	구분	재학생 수	인터넷 중독현황(명)				스마트폰 중독현황(명)			
			조사 인원	위험 사용자군	주의 사용자군	소계	조사 인원	위험 사용자군	주의 사용자군	소계
'14	초4	446,974	442,212	2,502	16,975	19,477	373,818	2,008	11,175	13,183
	중1	522,416	515,601	4,312	38,875	43,187	491,194	11,387	59,218	70,605
	고1	590,536	572,698	2,727	39,666	42,393	547,294	12,901	89,910	102,811
	<b>계</b>	<b>1,559,926</b>	<b>1,530,511</b>	<b>9,541</b>	<b>95,516</b>	<b>105,057</b>	<b>1,412,306</b>	<b>26,296</b>	<b>160,303</b>	<b>186,599</b>
'15	초4	420,490	408,680	3,068	20,415	23,483	352,534	2,531	14,204	16,735
	중1	465,239	451,582	3,736	36,852	40,588	432,691	7,231	44,379	51,610
	고1	590,698	563,004	2,648	39,210	41,858	537,875	8,958	74,612	83,570
	<b>계</b>	<b>1,476,427</b>	<b>1,423,266</b>	<b>9,452</b>	<b>96,477</b>	<b>105,929</b>	<b>1,323,100</b>	<b>18,720</b>	<b>133,195</b>	<b>151,915</b>

출처: 여성가족부, “「보도자료」 14년 청소년 인터넷·스마트폰 이용습관 진단결과 및 사후지원계획 발표, 2014년 6월 30일자, 1면; 여성가족부, “「보도자료」 초 4, 중 1, 고 1 인터넷 중독 위험군 10만 6천여명, 스마트폰 중독 위험군 15만2천여명”, 2015년 5월 28일자, 1~2면

자료: '스마트폰' 이용습관 진단조사는 스마트폰을 소지한 학생을 대상으로 실시하였기 때문에 '인터넷' 이용습관 진단조사와 전체 조사인원 수에서 차이가 있음

중학교 1학년과 고등학교 1학년의 인터넷중독 위험군은 2014년에 비해 2015년에 감소하였으나, 초등학교 4학년 위험군은 2014년에 비해 2015년 큰 폭으로 증가하여 인터넷·스마트폰 중독의 저연령 현상이 나타나고 있다.

〈표 3-5〉 학년별 인터넷중독 위험군 수

단위: (명)

구분	초등 4년			중등 1년			고등 1년			총 계		
	소계	위험군		소계	위험군		소계	위험군		소계	위험군	
		남	여		남	여		남	여		남	여
2014	19,477	14,708	4,769	43,187	26,507	16,680	42,393	25,231	17,162	105,057	66,446	38,611
2015	23,483	17,087	6,396	40,588	23,198	17,390	41,858	22,547	19,311	105,929	62,832	43,097

〈표 3-6〉 학년별 스마트폰 중독 위험군 수

단위 : (명)

구분	초등 4년			중등 1년			고등 1년			총 계		
	소계	위험군		소계	위험군		소계	위험군		소계	위험군	
		남	여		남	여		남	여		남	여
2014	13,183	8,915	4,268	70,605	24,940	45,665	102,811	38,302	64,509	186,599	72,157	114,442
2015	16,735	11,332	5,403	51,610	19,461	32,149	83,570	31,908	51,662	151,915	62,701	89,214

#### 다. 청소년 사이버폭력 대응정책

여성가족부는 인터넷·스마트폰 중독 예방 및 해소를 위한 사업에 중점을 두고 청소년 사이버폭력 대응정책을 펼치고 있다.

첫째, 사이버폭력 상담 및 치유지원을 위한 『인터넷 치유학교(인터넷RESCUE스쿨)』를 운영하고 있다. 인터넷 치유학교는 여성가족부가 주최하고 한국청소년상담복지개발원이 주관하는 인터넷중독 기숙형 치료캠프이다. 인터넷치유학교에서는 청소년 인터넷 중독문제를 해결하기 위해, 전문가들의 정확한 진단 및 평가, 개별적 원인에 따른 맞춤형 개인상담, 또래와 함께하는 집단상담, 가족의 환경에 맞도록 구성된 부모교육 및 가족상담, 인터넷을 대체할 대안놀이 체험 및 수련활동, 자율성·성취감·자존감을 높이는 자치활동, 캠프 종료 후 상담전문가와의 사후상담 등이 진행된다.<sup>71)</sup>

둘째, 『인터넷·스마트폰중독 청소년 가족치유캠프』를 운영하고 있다. 여성가족부는 한국청소년상담복지개발원과 함께 인터넷과 스마트폰 문제로 인해 학업이나 일상 생활에 어려움을 겪는 초등 4~6학년생과 보호자를 대상으로 2박3일간 진행되는 치료 캠프를 운영한다. 가족치유캠프에서는 청소년 대상 건강한 인터넷과 스마트폰 사용 관련 인식개선교육을 실시하고, 부모교육을 통해 인터넷과 스마트폰 문제와 관련한 청소년의 이해 및 지도방법을 습득하게 하고, 지역중심의 캠프운영을 통해 인터넷과 스마트폰 이외 다양한 대안활동을 체험하게 한다.<sup>72)</sup>

셋째, 여성가족부는 사이버전문심리상담센터인 『청소년사이버상담센터(e끌림, Cyber

71) 한국청소년상담복지개발원 홈페이지 인터넷치유학교 소개자료([https://www.kyci.or.kr/specialserv/specialserv07\\_1.asp](https://www.kyci.or.kr/specialserv/specialserv07_1.asp), 2015.10.10 최종검색)

72) 한국청소년상담복지개발원 홈페이지 인터넷·스마트폰중독 청소년 가족치유캠프 소개자료 ([https://www.kyci.or.kr/specialserv/specialserv07\\_1.asp](https://www.kyci.or.kr/specialserv/specialserv07_1.asp), 2015.10.10 최종검색)

1388)』을 운영하고 있다. 청소년 사이버상담센터는 여성가족부에서 주관하고 한국청소년 상담복지개발원에서 위탁 운영하고 있는 청소년대상 전문심리상담센터로, 인터넷을 활용하여 가족갈등, 교우관계문제, 학업중단, 가출, 인터넷중독 등을 청소년 상담서비스를 제공하고 있다.<sup>73)</sup>

### 3. 경찰청의 청소년 사이버폭력 대응정책

#### 가. 청소년 사이버폭력 대응입장

경찰청은 청소년 사이버폭력 사안을 학교폭력의 한 유형 안에서 판단하고 해결하는 형태를 보이고 있다. 경찰청 사이버안전국에서는 청소년 사이버폭력을 유발하는 관련 인터넷 사이트를 적발하고 폐쇄조치하는 노력을 하고 있고, 경찰청 여성청소년과에서 학교폭력 긴급전화인 117을 통해 신고되는 사이버 및 문자상담에 대한 대응노력을 펼치고 있다.

#### 나. 청소년 사이버폭력 현황

경찰청 사이버안전국에서는 매년 사이버범죄 통계를 발표하고 있으나 청소년사이버폭력 통계를 별도로 추출하지는 않는다. 따라서 사이버범죄 전체 현황과 학교폭력 중 사이버폭력의 유형 분석을 통해 청소년 사이버폭력 현황을 파악하고 있다.

경찰청 통계에 따르면 전체 사이버범죄 가운데 사이버폭력이 차지하는 비율이 10대가 사이버범죄를 저지르는 비율은 약 20%를 차지하는 것으로 나타났다. 그러나 이는 사이버폭력에만 한정된 수치는 아니다.

---

73) e클럽 홈페이지 자료([https://www.cyber1388.kr:447/new/sub05\\_1.asp](https://www.cyber1388.kr:447/new/sub05_1.asp), 2015.10.18 최종검색)

〈표 3-7〉 사이버범죄 통계

구분	전체				
	발생	검거		사이버폭력	10대의 비율
		인원	건수		
2008	136,619	128,635	122,227	13,819	26.6
2009	164,536	160,656	147,069	10,936	19.4
2010	122,902	111,772	103,809	8,638	19.5
2011	116,961	95,795	91,496	10,354	17.4
2012	108,223	86,513	84,932	9,055	19.9
2013	155,366	92,621	86,105	7,673	16.4

출처: 경찰청 사이버안전국 사이버범죄 통계자료<sup>74)</sup>

자료: 전체 발생 및 검거현황에서는 내사종결사건도 포함되었으나 10대 비율에는 내사종결사건이 제외된 수치임

또한 경찰청 생활안전국 여성청소년과에 접수된 학교폭력 사건을 중심으로 실태를 파악해보면, 기타의 유형에 속하는 형법상 모욕, 명예훼손, 정보통신망법 위반 행위들이 대체로 청소년 사이버폭력과 연관된 행위인 바 이들 수치는 2012년에는 2819건, 2013년에는 2,667건, 2014년에는 1,417건에 이른다.

〈표 3-8〉 학교폭력 유형별 통계

구분	전체	단순폭력	금품갈취	성폭력	기타
2012	23,877	14,637	5,912	509	2,819
2013	17,385	11,048	2,603	1,067	2,667
2014	13,268	8,974	1,582	1,295	1,417

출처: 경찰청 생활안전국 여성청소년과 내부통계자료(2015)

자료: 기타에는 형법상 모욕, 명예훼손, 재물손괴, 강요, 정보통신망법 위반 등이 포함됨.

#### 다. 청소년 사이버폭력 대응정책

경찰청은 청소년 사이버폭력 관련 단속과 117신고센터 운영 등을 통해 청소년 사이버폭력 예방을 위한 노력을 기울이고 있다.

첫째, 경찰청은 사이버안전국을 중심으로 청소년사이버폭력 관련 카페 폐쇄 및 관련자 선도에 주로 중점을 두고 있다. 사이버상에서 원정 길거리 싸움을 주선하거나

74) 경찰청 사이버안전국 사이버범죄 통계자료실(<http://cyberbureau.police.go.kr/share/sub3.jsp?mid=030300>, 2015.10.23 최종검색)

싸우는 방법과 술·담배 등을 구매하는 방법을 알려주며, 학교폭력을 조장하는 인터넷 카페인 ‘맛짱카페’를 적발하여 7개 카페를 폐쇄하고, 관련 청소년 회원 1,800여명을 탈퇴시키고, 청소년 8명에 대한 선도조치를 진행한 바 있다.<sup>75)</sup> 그리고 노골적인 욕설과 포토샵으로 얼굴을 일그러뜨리거나 폭력을 가하는 사진을 신는 ‘왕따카페(안티카페)’에 110개도 폐쇄조치하고 가해학생 및 피해학생에 대한 심리치료를 진행하였다.<sup>76)</sup>

둘째, 경찰청은 117신고센터를 운영하고 있다. 경찰청은 학교전담경찰관과 연계하여 117신고센터로 상담요청이 오는 경우 해당학교에 사이버폭력 사실을 확인하고, 담당교사를 통해 사이버폭력 예방교육을 실시하는 등의 노력을 기울이고 있다.

셋째, 또래지킴이도 운영하고 있다. 학교전담경찰관으로부터 사이버폭력 예방 특별교육을 이수한 자를 대상으로 또래상담자로서 또래지킴이 ‘사이버폴(Cyber Pol)’을 운영하여 학교전담경찰관과 피해학생 간에 매개자 역할을 하게 하거나, 학교전담경찰관들과 SNS 친구를 맺어 신분이 노출되는 것을 꺼려하는 피해학생에 대한 간접상담매개자 역할을 하는 정책을 펼치고 있다. 대구지역의 경우 초등학교 219개교 4, 5, 6학년과 중학교 123개교 전 학년을 대상으로 학급별로 1-2-2명을 선발하여 총 7,101명을 모집하였다.<sup>77)</sup>

넷째, 가해학생에 대한 선도프로그램을 개발 및 운영하고 있다. 경찰청은 사이버폭력에 국한된 것은 아니나 학교폭력 가해학생을 대상으로 다양한 선도프로그램을 진행하고 있다. 검찰 및 가정법원에 송치된 만 10세 이상 19세 미만 청소년을 대상으로 상담복지센터 및 수련관 등 청소년전문단체에서 심리극, 법교육, 예술·놀이치료 등을 받도록 하는 『사랑의 교실』을 운영하고 있다. 그리고 즉심 또는 훈방되는 만 14세 이상 19세 미만 청소년을 대상으로 대한신경정신의학회에서 주관하여 자기통제·문제해결·감정인식·의사소통기술 등을 체험하는 『표준선도프로그램』도 운영하고 있다. 뿐만 아니라 경찰관서 내에서 자체적으로 즉심·훈방·내사종결된 사건의 만14세 이상

75) 조선닷컴, “경찰, 인터넷 맛짱카페 적발”, 2012년 3월 14일자([http://news.chosun.com/site/data/html\\_dir/2012/03/14/2012031401469.html?Dep0=twitter&d=2012031401469](http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2012/03/14/2012031401469.html?Dep0=twitter&d=2012031401469), 2015.10.10. 최종검색)

76) KBS NEWS, “사이버 왕따카페 무더기 적발...폐쇄조치”, 2012년 2월 15일자(<http://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=2436202>, 2015.11.8 최종검색)

77) 이데일리, “대구경찰, 전국 최초 사이버학교폭력 근절 사이버폴 발대”, 2014년 4월 13일자(<http://www.edaily.co.kr/news/NewsRead.edy?SCD=JG21&newsid=01426806606055464&DCD=A00702&OutLnkChk=Y>, 2015.10.18. 최종검색).

19세 미만 청소년을 대상으로 경찰관서 견학·체험 예방교육 및 전문가교육 등을 받을 수 있는 『자체선도프로그램』도 운영하고 있다.

#### 4. 법무부의 청소년 사이버폭력 대응정책

##### 가. 청소년 사이버폭력 대응입장

법무부는 사이버폭력 가해학생 선도 및 사이버폭력 예방교육에 집중하고 있다. 사이버폭력과 관련한 문제행동 유발 전 학생에 대하여는 사이버폭력 관련 법률예방교육을 실시하는 한편, 사이버폭력과 관련한 문제행동이 이미 유발된 학생에 대하여는 청소년비행예방센터를 통해 재비행 방지교육을 실시하고 있다.

법무부는 가해학생 선도 및 예방교육 외에도 사이버 법질서 문화 확립을 위해 노력하고 있다. 2009년부터는 청소년 사이버질서 확립을 위해 관련부처(와 함께 공동으로 『아름다운 사이버세상 만들기 한마당』을 개최하고, 5개부처(법무부, 교육부, 행정안전부, 문화체육관광부, 방송통신위원회) 공동 정책협의체를 발족하고, 공동캠페인을 추진하고 있다. 법무부는 사이버범죄에 대한 수사공조체계를 강화하고, 사이버법질서 바로세우기 운동을 적극 전개하고 있다.<sup>78)</sup>

##### 나. 청소년 사이버폭력 현황

법무부 내에서 청소년 사이버폭력에 대하여 비행명으로 파악할 수 있는 공식통계는 없다. 다만, 법원소년부에서 상담조사를 의뢰한 소년들을 대상으로 비행개요를 중심으로 사이버폭력이나 언어폭력 대상을 산출해보면, 2013년부터 2015년 6월 현재까지 전체 상담조사 인원의 약 5%(455명)를 차지하고 있다.

78) 법무부, “「보도자료」 아름다운 세상만들기 한마당 행사개최”, 2009년 5월 18일자, 1면.

〈표 3-9〉 상담조사 대상자 현황

구분	상담조사 인원 전체	사이버 및 언어폭력 대상자			총계
		사이버폭력 대상자	언어폭력 대상자	소계	
2013	3,416	47 (1%)	66 (2%)	113 (3%)	455 (5%)
2014~2015.6	5,368	130 (2%)	212 (4%)	342 (6%)	

출처: 법무부 소년과 내부통계자료(2015)

법원소년부에 송치된 상담조사 사건 가운데 사이버폭력과 언어폭력을 저지른 대상자의 경우 대부분 1호~4호까지 사회내처분을 받고 있다. 시설내처우를 받은 경우는 1건에 불과하다.

〈표 3-10〉 상담조사 대상자 처분유형(2013~2015.6)

구분	1호	2호	3호	4호	5호	6호	7호	8호	9호	10호	소계
사이버 폭력	92 (55%)	29 (17%)	26 (16%)	18 (11%)	1 (1%)	0	0	0	0	0	166 (100)
언어 폭력	96 (56%)	23 (13%)	23 (13%)	26 (15%)	3 (2%)	0	0	0	1 (1%)	0	172 (100)

출처: 법무부 소년과 내부통계자료(2015)

자료: 병합처분은 중복 표기.

#### 다. 청소년 사이버폭력 대응정책

법무부는 청소년사이버폭력 대응을 위해 청소년꿈키움센터를 증설하고, 학생자치법정을 확대·운영하고 있다.

첫째, 법무부는 2015년 현재 청소년꿈키움센터를 4개소를 증설하고, 사이버폭력 가해학생과 보호자를 대상으로 심리상담, 법교육 등 특별교육을 실시하고, 일반 학생·학부모·교사를 대상으로 사이버폭력 예방교육을 실시하고 있다. 청소년꿈키움센터에서는 사이버폭력에 대하여 가족의 관심과 지도가 중요하다고 보아 가족단위 치유 및 교육프로그램인 소나기캠프 등을 운영하고 있다.

둘째, 학생자치법정 운영을 확대 및 내실화하고 있다. 학생자치법정은 판사팀, 변호사팀, 검사팀, 서기팀, 배심원팀, 피고인 등으로 구성하여 학생들이 학교에서 발생하

는 사이버폭력 사건을 토대로 직접 시나리오를 쓰고 모의재판에 참여함으로써 상대방의 입장을 이해하고 학생주도로 학교생활질서를 세워나가도록 하고 있다.<sup>79)</sup>

셋째, 사이버법질서 관련 법교육을 강화하고 있다. 법무부는 인터넷 중독, 사이버 명예훼손, 사이버성희롱 등으로 구성된 법교육 강의프로그램을 전국 학교에 보급하고, 법교육 시범학교 및 방과후 법교육 강좌에서 사이버범죄 예방가의를 실시하고 있으며, 사이버질서관련 UCC·사진·포스터 공모전을 개최하고 있다. 그리고 올바른 인터넷 이용법과 사이버범죄 예방을 위해 사이버범죄 유형에 따른 피해구제방법을 사례 중심으로 해설한 ‘아쁠사 알면서도 속는 사이버범죄’, 사이버범죄로부터 자녀를 보호하는데 도움을 주는 ‘엄마는 보디가드’ 책자도 발간하여 보급하고 있다.<sup>80)</sup>

넷째, 사이버범죄자에 대한 보호관찰을 강화하고 있다. 법무부는 청소년 사이버범죄 사범에 대한 수강명령 집행 효과성을 제고하고, 사이버사범 유형별 사회봉사명령 집행분야를 개발하고 있다. 보호관찰 청소년을 대상으로 인터넷 중독검사를 강화하고 사이버범죄 예방교육을 활성화하고 있다.<sup>81)</sup>

## 5. 미래창조과학부의 청소년 사이버폭력 대응정책

### 가. 청소년 사이버폭력 대응입장

미래창조과학부는 청소년사이버폭력 문제를 인터넷 중독 예방의 관점에서 접근하고 있다. 미래창조과학부는 2013년 6월 『제2차 인터넷 중독 예방 및 해소 종합계획』을 수립하고, 인터넷 중독뿐만 아니라 스마트폰 중독 대응을 포함하여 시의성을 갖춘 법무처 제2차 종합대책을 수립하였다.<sup>82)</sup>

79) 인천교육소식, “계산고, ‘사이버폭력 어떻게 할 것인가?’ 주제로 학생자치법정 열어”, 2013년 11월 22일자(<http://iss.ice.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=495&boardSeq=220076&lev=0&searchType=S&statusYN=Y&page=411&s=news&m=05&opType=N>, 2015.10.23. 최종검색); 순천광장신문, “순천강남여고서 모의학생자치법정 열려”, 2014년 3월 14일자(<http://www.agoranews.kr/news/articleView.html?idxno=1382>, 2015.10.14. 최종검색)

80) 법무부, “「보도자료」 아름다운세상만들기 한마당 행사개최”, 2009년 5월 18일자, 6면; 법무부, “보도자료” 사이버범죄, 이럴땐 이렇게 해요!: 법무부 ‘아쁠사! 알면서도 속는 사이버범죄 소책자 발간”, 2009년 4월 25일자, 1면.

81) 법무부, “「보도자료」 청소년 사이버범죄 예방교육 실시”, 2008년 8월 6일자, 1면; 법무부, “「보도자료」 아름다운 세상만들기 한마당 행사개최”, 2009년 5월 18일자, 7면.

제2차 종합대책에서는 ‘건강하고 행복한 인터넷 이용생활 구현’이라는 정책비전 실현을 위해 ① 중독예방의무화, ② 생애주기별 맞춤형 전문상담 강화, ③ 중독전문치료 체계화, ④ 중독 회복 사후관리 도입, ⑤ 국내외 협력체계 활성화, ⑥ 정책추진 통합기반 조성을 정책과제로 삼고 있다.<sup>83)</sup>



[그림 3-1] 제2차 인터넷중독 예방 및 해소 종합계획의 정책비전

출처: 미래창조과학부 외, 제2차 인터넷중독 예방 및 해소 종합계획, 2013, 6면.

이에 따라 2014년 3월 발표된 『2014년 인터넷중독 예방 및 해소 추진계획』에서는 ① 대상별 맞춤형 교육 실시·확대를 통한 선제적 예방교육 체계 확립, ② 현장 중심의 생애주기별·위험단계별 전문상담 지원강화, ③ 관계부처간 유관기관간 연계강화를 통한 국내외 협력체계 활성화, ④ 제도적 지원체계 구축, 전문시설 구축 확대 등 대응 역량 확보 등에 관한 추진계획을 수립하였다. 그리고 2015년 4월 발표된 『2015년 인터넷중독 예방 및 해소 추진계획』에서는 ① 유아동·청소년·성인 등 대상별로 차별화된 중독예방교육 제공, ② 인터넷중독에 대한 효과적 상담대응을 위한 상담기록

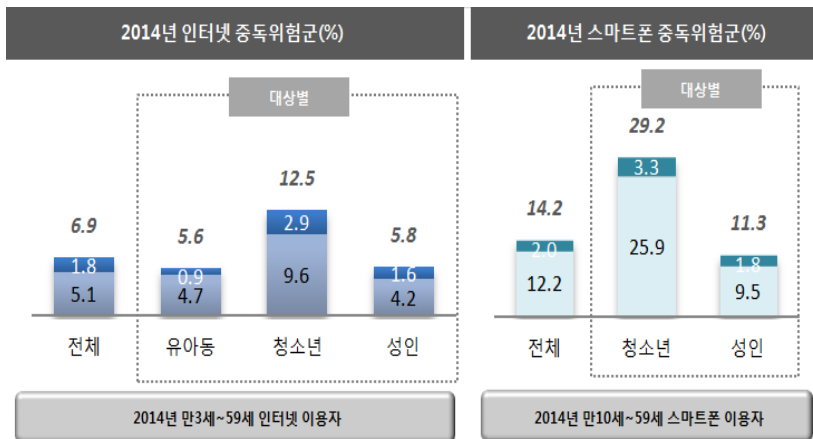
82) 2010년 『제1차 인터넷 중독 예방 및 해소 종합계획』을 수립하고, 이에 따라 2011년 4월 행정안전부, 여성가족부, 문화체육관광부, 교육과학기술부, 방송통신위원회, 보건복지부, 법무부, 국방부 중심으로 『2011년 인터넷중독 예방 및 해소 세부시행계획』이 수립되었다. 동 세부시행계획에서는 ① 인터넷 중독 확산 억제를 위한 포괄적 예방교육, ② 인터넷 중독 해소를 위한 체계적 전문상담 및 치유 지원, ③ 인터넷중독 예방·해소를 위한 지속적 전문인력 양성, ④ 인터넷중독 예방 관련 법제도 및 환경개선, ⑤ 인터넷중독 정책효과성 및 과학성 제고 등을 담고 있다(행정안전부 외, 인터넷중독 예방·해소 추진현황 및 11년 세부시행계획안, 2011.4, 5~8면).

83) 미래창조과학부 외, 제2차 인터넷중독 예방 및 해소 종합계획, 2013, 10~36면.

표준화 매뉴얼 제작, ③ 인터넷상담서비스에 대한 접근성 강화, ④ 광역시·도 중심 지역 인터넷중독대응센터 확대 및 유아동 스마트폰 중독 진단척도 개발 등에 대한 추진방향을 마련하였다.<sup>84)</sup>

### 나. 청소년 사이버중독 현황

미래창조과학부와 한국정보화진흥원은 만 3세 이상 59세 이하 인터넷 이용자 18,500명을 대상으로 가구최중검색 대인면접조사를 통해 『2014년 인터넷중독 실태조사』를 실시하였다. 조사에 따르면, 인터넷중독 위험군은 유아동, 청소년, 성인 등 전체 인터넷 이용자(3~59세)의 6.9%(인구수 2,621천명)로 전년(7.0%) 대비 0.1%p 감소하였다. 이 중 청소년은 위험군 전체의 12.5%(768천명)를 차지하여 다른 연령대에 비해 인터넷 중독위험이 가장 높은 것으로 나타났다. 스마트폰중독 위험군은 청소년, 성인 등 스마트폰 이용자(10~59세)의 14.2%(인구수 4,561천명)로 전년(11.8%) 대비 2.4%p 증가하였다. 이 중 청소년 스마트폰 중독 위험군은 29.2%(1,562천명)로 전년대비 3.7%p 증가하여 성인 위험군의 2.6배를 차지하는 것으로 나타났다.<sup>85)</sup>



[그림 3-2] 2014년 인터넷중독 실태조사 결과

출처: 미래창조과학부, 2014년 인터넷중독 실태조사 결과, 2015, 2면.

84) 미래창조과학부, 「「보도자료」 인터넷·스마트폰 과다사용 피해예방을 위한 범부처 협력-2015년 인터넷중독 예방 및 해소 추진계획 발표-」, 2015년 4월 14일자, 2~3면.

85) 미래창조과학부, 2014년 인터넷중독 실태조사 결과, 2015, 2면.

### 다. 청소년 사이버폭력 대응정책

미래창조과학부는 청소년의 사이버폭력 문제를 ‘인터넷과 스마트폰에 기반한 중독’의 관점에서 대응정책을 펼치고 있다.

첫째, 미래창조과학부는 한국정보화진흥원과 함께 전국 15개지역에 『인터넷중독 대응센터(스마트습센터)』를 설치·운영하고 있다. 인터넷중독대응센터는 하루 종일 인터넷과 스마트폰에 빠져있는 모든 이들에게 연령에 맞는 치유프로그램을 운영하여 인터넷·스마트미디어 중독에서 벗어날 수 있도록 도움을 주고 있다. 인터넷중독센터는 전국민을 대상으로 체계적·종합적인 도움을 주기 위해 생애주기별 인터넷·스마트미디어 중독예방교육, 개인·집단 전화·온라인 상담, 치료연계 및 캠페인 사업 등을 시행하고 있다.<sup>86)</sup>

둘째, 중독예방 실천강화를 위해 범국가적 차원의 『건강한 스마트폰 문화운동』을 추진하고 있다. 2014년 11월에는 미래창조과학부와 서울시가 공공기관, 시민단체, 관련기업들과 공동으로 국민 모두가 건강하게 스마트폰을 사용하는 문화를 조성하고자 ‘스마트폰습 캠페인’을 개최하였다. 이 캠페인에서는 건강한 스마트폰 사용 실천을 위해 스마트지킴이 위촉식, 스마트폰 사용수칙 다짐식, 가족체험행사, 문화공연 등이 제공되었다.<sup>87)</sup>

## 6. 방송통신위원회의 사이버폭력 대응정책

### 가. 청소년 사이버폭력 대응입장

방송통신위원회는 인터넷상에서 지속적으로 증가하는 불법유해정보, 명예훼손 등 권익 침해, 사이버 폭력 등에 적극 대응함으로써 이로 인한 사회적 폐해를 최소화하는 등 건전한 인터넷 이용환경 조성에 노력하고 있다. 방송통신위원회는 인터넷 윤리교

86) 미래창조과학부 미래이야기, “중독의 위협에서 치유한다.”, 2015년 5월호(<http://www.msip.go.kr/webzine/posts.do?postIdx=108>, 2015.10.12 최종검색).

87) 미래창조과학부, “「보도자료」 범국가적 차원의 건강한 스마트폰 문화운동 본격 전개”, 2014년 11월 3일자, 1-2면; 아시아경제, “미래부, 건강한 스마트폰 문화운동 본격전개”, 2014년 11월 2일자(<http://www.asiae.co.kr/news/view.htm?idxn=2014110118333906988>, 2015.10.10. 최종검색).

실(71개교), 순회강연(70개교), 창의적 체험활동 지원(96개교) 등을 통한 학생 대상 인터넷 윤리교육과 PC·스마트폰 유해정보 필터링 S/W 개발·보급 등을 추진하고 있다. 방송통신위원회는 1377 원스톱인터넷피해구제센터를 설치하여 인터넷 악성댓글과 사이버폭력을 신고하고 상담 받을 수 있는 시스템을 갖추어 두고 있다.

#### 나. 청소년 사이버폭력 통계현황

방송통신위원회는 한국인터넷진흥원과 함께 국내 사이버폭력 현황을 파악하여 대책을 마련하고자 매년 『사이버폭력 실태조사』를 실시하고 있다. 사이버폭력 실태조사에서는 사이버폭력 유형을 사이버언어폭력, 사이버따돌림, 사이버명예훼손, 신상정보 유출, 사이버스토킹, 사이버성폭력 등 6가지 유형으로 나누어 분석하였다. 초·중·고(초4~고3)생의 사이버폭력 가해경험은 2013년 29.2%, 2014년 14.0%이다. 가해유형을 보면 사이버언어폭력이 2013년 25.2%, 2014년 12.4%로 가장 높은 비율을 차지하는 것으로 나타났다.

〈표 3-11〉 사이버폭력 가해 경험 및 유형(중복체크)

단위 : (%)

연도	구분	전체		유형					
		사례수 (명)	가해율	사이버 언어폭력	사이버 명예훼손	사이버 스토킹	사이버 성폭력	신상정보 유출	사이버 따돌림
2013	초	500	7.0	6.0	0.6	0.8	0.0	0.4	0.4
	중	500	39.0	33.0	6.8	3.6	3.2	4.8	9.8
2014	고	500	38.4	33.6	6.4	2.0	2.2	5.2	6.0
	<b>계</b>	<b>1,500</b>	<b>29.2</b>	<b>25.2</b>	<b>4.8</b>	<b>2.2</b>	<b>1.9</b>	<b>3.6</b>	<b>5.6</b>
2014	초	1,000	8.1	6.5	0.4	0.4	0.1	0.7	2.1
	중	1,000	16.9	14.6	2.0	1.0	0.5	1.8	2.4
2014	고	1,000	17.1	16.1	2.2	1.4	0.8	2.1	2.4
	<b>계</b>	<b>3,000</b>	<b>14.0</b>	<b>12.4</b>	<b>1.5</b>	<b>0.9</b>	<b>0.5</b>	<b>1.5</b>	<b>2.3</b>

출처: 방송통신위원회/한국인터넷진흥원, 2013 사이버폭력 실태조사 요약보고서, 2013, 2면; 방송통신위원회/한국인터넷진흥원, 2014사이버폭력 실태조사 요약보고서, 2014, 4면.

사이버폭력 가해대상을 보면 대부분이 ‘전혀 모르는 사람’이라고 응답한 경우가 가장 많았고, ‘같은 학교에 다니는 아는 학생’인 경우도 그 비율이 높았다. 중·고등학교

생의 경우 ‘전혀 모르는 사람’에게 가해하는 경우가 많은 반면에, 초등학생의 경우 ‘전혀 모르는 사람’보다 같은 ‘학교에 다니는 아는 학생’이나 ‘내가 평소 때 알고 있던 사람’에게 사이버폭력을 많이 가하는 것으로 나타났다.

〈표 3-12〉 사이버폭력 가해대상(중복체크)

단위: (%)

구분		전체 사례수 (명)	유형					기타
연도	학급		같은 학교에 다니는 아는 학생	다른 학교에 다니는 아는 학생	누구나 알고 있는 유명한 사람	내가 평소에 알고 있던 사람	전혀 모르는 사람	
2014	초	1,000	40.7	4.9	3.7	39.5	34.6	3.7
	중	1,000	24.3	7.7	9.5	43.2	58.0	7.1
	고	1,000	29.2	12.9	11.7	36.8	53.8	9.3
	계	3,000	29.5	9.3	9.3	39.9	51.8	7.4

출처: 방송통신위원회/한국인터넷진흥원, 2014사이버폭력 실태조사 요약보고서, 2014, 5면.

사이버폭력 가해이유를 보면 학생들 40% 이상이 상대방이 먼저 사이버폭력 행동을 해서 ‘보복하기 위한 방법으로’ 가해를 하는 경우가 많은 것으로 나타났다. 그밖에도 ‘상대방이 싫거나 화가 나서’, ‘재미나 장난으로’ 가해를 하는 비율도 높게 나타났다. 초등학생의 경우 ‘상대방에게 보복하기 위해(46.9%)’ 가해를 하는 경우가 많으나 중학생과 고등학생의 경우 ‘재미나 장난으로(중학생 20.7%, 고등학생 31.0%)’, ‘그냥 이유 없이(중학생 10.1%, 고등학생 15.8%)’ 스트레스 해소를 위해 사이버폭력을 한다는 점에서 차이가 있다.

〈표 3-13〉 사이버폭력 가해이유(중복체크)

단위: (%)

구분		가해 이유					
연도	학급	상대방에게 보복하기 위해	상대방이 싫어서 (화가 나서)	재미나 장난으로	그냥 이유 없이	친구들과 어울리기 위해서	내 의견과 달라서
2014	초	46.9	28.4	16.0	8.6	9.9	11.1
	중	42.6	45.0	20.7	10.1	6.5	14.8
	고	40.4	35.7	31.0	15.8	5.3	20.5
	계	42.5	38.0	24.0	12.1	6.7	16.4

출처: 방송통신위원회/한국인터넷진흥원, 2014사이버폭력 실태조사 요약보고서, 2014, 7면.

사이버폭력 피해경험을 살펴보면, 2013년에는 전체학생의 30.3%, 2014년에는 전체학생의 19.0%가 최근 1년간 사이버폭력 피해를 경험하였다고 응답하였다. 고등학생의 사이버폭력 피해율이 가장 높게 나타났고, 피해유형을 보면 사이버언어폭력이 가장 높은 비율을 차지하고 다음으로 사이버명예훼손이 높은 비율을 차지한다. 2014년의 사이버폭력 피해경험을 유형별로 보면, 사이버언어폭력(16.0%), 사이버명예훼손(4.3%), 사이버스토킹(2.3%)과 사이버따돌림(2.3%), 신상정보 유출(2.0%), 사이버성폭력(1.1%) 순으로 나타났다.

〈표 3-14〉 사이버폭력 피해 경험(중복체크)

단위 : (%)

연도	구분 학급	전체		유형					
		사례수 (명)	피해율	사이버 언어폭력	사이버 명예훼손	사이버 스토킹	사이버 성폭력	신상정보 유출	사이버 따돌림
2013	초	500	7.4	6.0	2.0	1.2	0.8	1.0	0.6
	중	500	39.4	31.6	13.0	7.4	11.4	4.2	1.2
	고	500	40.6	32.2	11.2	7.6	11.8	4.2	1.8
	계	1,500	30.3	24.2	9.1	5.6	8.4	3.2	1.2
2014	초	1,000	16.3	13.3	2.8	2.1	0.5	1.8	2.8
	중	1,000	20.0	17.5	5.8	2.6	1.0	1.7	2.2
	고	1,000	20.7	17.3	4.2	2.2	1.7	2.6	1.9
	계	3,000	19.0	16.0	4.3	2.3	1.1	2.0	2.3

출처: 방송통신위원회/한국인터넷진흥원, 2013 사이버폭력 실태조사 요약보고서, 2013, 6면; 방송통신위원회/한국인터넷진흥원, 2014 사이버폭력 실태조사 요약보고서, 2014, 8면.

사이버폭력 피해를 경험한 학생 대부분은 실제 누구인지 '전혀 모르는 사람'으로부터 피해를 당하는 경우(57.7%)가 많은 것으로 나타났다. 전혀 모르는 사람으로부터 피해를 당한 비율을 보면, 고등학생이 63.3%로 가장 많았고, 중학생이 56.5%, 초등학교가 52.1% 순으로 나타났다.

〈표 3-15〉 사이버폭력 피해대상(중복체크)

단위 : (%)

구분		전체 사례수 (명)	피해대상 유형			
연도	학급		같은 학교에 다니는 아는 학생	다른 학교에 다니는 아는 학생	평소에 알고 있던 사람	전혀 모르는 사람
2014	초	1,000	32.5	3.7	27.6	52.1
	중	1,000	28.0	7.0	32.5	56.5
	고	1,000	25.1	8.7	23.7	63.3
	<b>계</b>	<b>3,000</b>	<b>28.2</b>	<b>6.7</b>	<b>27.9</b>	<b>57.7</b>

출처: 방송통신위원회/한국인터넷진흥원, 2014 사이버폭력 실태조사 요약보고서, 2014, 9면.

사이버 폭력을 당한 피해학생들이 대응하는 방법에 있어서 대부분은 ‘상대방을 차단하거나 나의 아이디나 이메일을 변경·삭제(37.7%)’하는 행위를 하거나 ‘어떠한 행동도 하지 않는(30.5%)’ 등 소극적 대응을 보이는 것으로 나타났다. 실제로 친구, 가족, 선생님 등 주변인에게 신고하거나, 해당웹사이트에 신고하거나, 상담·신고센터나 경찰에게 알리는 등 적극적 대응을 하는 경우는 적었다.

〈표 3-16〉 사이버폭력 피해 후 대응방법(중복체크)

단위 : (%)

구분		피해 후 대응방법					
연도	학교급	상대방 차단 / 나의 아이디나 이메일 삭제	가해자에게 직접 글 수정·삭제 요청/ 사과 요구함	친구, 가족, 선생님 등 주변인에게 알림	어떠한 행동도 하지 않았다	해당 웹사이트에 신고	상담 및 신고센터, 경찰에게 알림
2014	초	38.0	24.5	19.0	30.7	8.6	0.0
	중	35.0	25.5	17.5	31.0	13.0	1.5
	고	40.1	18.8	12.1	30.0	14.0	1.9
	<b>계</b>	<b>37.7</b>	<b>22.8</b>	<b>16.0</b>	<b>30.5</b>	<b>12.1</b>	<b>1.2</b>

출처: 방송통신위원회/한국인터넷진흥원, 2014 사이버폭력 실태조사 요약보고서, 2014, 11면.

사이버폭력 피해를 경험한 후 대응하지 않는 이유로는 ‘별일 아니라고 생각하는’ 경우가 가장 많은 것으로 나타났다. ‘신고해봤자 소용이 없거나’, ‘가해학생으로부터 보복·협박 등을 당할까봐’ 대응을 꺼리는 순으로 나타났다.

〈표 3-17〉 사이버폭력 피해 미대응 이유(중복체크)

단위 : (%)

연도	전체	피해 미대응 이유				
	학교급	신고해봤자 별 소용없을 것 같아서	친구들로부터 더 심한 따돌림을 받게 될까봐	별일 아니라고 생각해서	어디에 도움을 요청해야 할지 몰라서	가해학생이 보복·협박할까봐
2014	초	5.9	2.0	82.4	3.9	3.9
	중	36.7	6.7	86.7	5.0	8.3
	고	13.1	0.0	90.2	0.0	4.9
	<b>계</b>	<b>19.2</b>	<b>2.9</b>	<b>86.6</b>	<b>2.9</b>	<b>5.8</b>

출처: 방송통신위원회/한국인터넷진흥원, 2014사이버폭력 실태조사 요약보고서, 2014, 12면.

#### 다. 청소년 사이버폭력 대응정책

방송통신위원회는 인터넷상 유해정보 차단을 위한 다양한 정책을 펼치고 있다.

첫째, 건전한 인터넷 문화조성을 위해 『인터넷 윤리교실』을 운영하고 있다. 방송통신위원회는 한국인터넷진흥원과 함께 초등학생을 대상으로 건전한 인터넷 문화교육을 제공하기 위해 『인터넷 윤리교실』을 운영하고 있다. 인터넷상에서 불건전 정보 유포, 저작권 침해, 명예훼손 등의 역기능을 막고 건전한 문화를 정립하자는 취지로 지난 2008년부터 운영되는 인터넷 윤리교실은 지난해 전국 200개 초등학교, 100개 중학교를 대상으로 시행되어 호평을 받았다. 현재 인터넷 윤리교실의 교육 만족도는 86.6점으로써 상당히 높은 편이다.<sup>88)</sup>

둘째, PC·스마트폰 유해정보 필터링 S/W 개발·보급하고 있다. 방송통신위원회는 다양한 매체를 통해 유통되는 유해정보로부터 청소년을 보호하고, 자녀들의 건전하고 올바른 방송통신 정보 이용환경 조성을 위해 구축한 청소년이용안전망인 『그린i-Net』을 개발하였다. 그린i-Net을 통해 청소년 유해정보 등급표시 서비스를 제공하고 유해정보 필터링 지원시스템을 구축하며, 인터넷 정보이용 시간관리 지원서비스와 사이버권리침해예방 교육홍보 프로그램을 제공하고 있다. 또한 그린i-Net 홈페이지를 통하여 청소년정보이용안전망 관련 콘텐츠 제공 및 패밀리자원봉사단 운영에 관한 안내·

88) The Science Times, “사이버블링 막는 교육기부 활발”, 2015년 11월 1일자(<http://www.sciencetimes.co.kr/?news=%EC%82%AC%EC%9D%B4%EB%B2%84%EB%B6%88%EB%A7%81-%EB%A7%89%EB%8A%94-%EA%B5%90%EC%9C%A1%EA%B8%B0%EB%B6%80-%ED%99%9C%EB%B0%9C>, 2015.11.10 최종검색).

봉사프로그램 참여 신청을 받고 있으며, 그밖에도 청소년 유해정보신고와 안전망 개선 제안을 상시 운영하고 있다.<sup>89)</sup>

셋째, 권리피해 구제를 위해 『1377 원스톱인터넷피해구제센터』를 운영하고 있다. 인터넷을 통한 악성 게시물·댓글 등으로 명예훼손, 모욕, 스토킹 등 개인의 권리침해가 사회적으로 심각하게 발생함에 따라, 방송통신위원회는 정보통신망을 통하여 유통되는 정보 중 사생활의 침해 또는 명예훼손 등 타인의 권리를 침해하는 정보로 인한 민원인의 권리 피해를 최소화하고 신속한 처리를 위하여 2013년에 『원스톱인터넷피해구제센터』가 설치되었다. 인터넷피해구제센터는 권리침해정보 심의, 분쟁조정, 법률상담 등을 통해 사이버 공간에서 권리를 침해받은 이용자들의 피해를 신속하게 구제받을 수 있도록 돕고 있다.<sup>90)</sup>



[그림 3-3] 인터넷 피해구제 처리절차도

출처: 방송통신심의위원회 홈페이지 자료

89) 그린아이넷 홈페이지(<http://www.greeninet.or.kr/>) 참고.

90) 방송통신위원회 홈페이지 자료([https://www.kocsc.or.kr/01\\_onestop/onestop\\_info.php](https://www.kocsc.or.kr/01_onestop/onestop_info.php))

## 제4절 청소년 사이버폭력 선도 및 처벌 사례 분석

### 1. 학교 내의 청소년 사이버폭력 선도형태 분석(행정심판사례)

#### 가. 분석 배경

학교폭력예방법에 사이버폭력 등 학교폭력 사안이 발생하면 학교에서는 학교폭력 대책자치위원회를 통해 피해학생의 보호를 위한 조치와 가해학생 선도·교육을 위한 조치를 내릴 수 있도록 하고 있다. 학교 내에서 사이버폭력 사안처리를 어떻게 하는지를 평가하기 위해서는 학교폭력자치위원회 회의록 등 자료를 확인하면 좋겠지만 현재 자치위원회 회의록은 비공개 사항이고 교육부에서도 회의결과만을 통보받고 있는 상황이라 자치위원회 결정 내용을 통해 학교 내에서 청소년 사이버폭력 사안 발생이 어떠한 선도조치가 이루어지고 있는지를 파악하기 어려운 상황이다. 이에 본 연구에서는 자치위원회 결정 이후에 이의 있는 가·피해학생이 행정심판 청구한 재결사항을 중심으로 학교 내 청소년 사이버폭력 선도형태를 분석하고자 한다.

#### 나. 사이버폭력 관련 행정심판 통계

국민권익위원회에 접수된 행정심판 재결은 2012년 학교폭력예방법 시행 이후부터 중앙행정심판위원회에 학교폭력 재심결정 취소청구 사건이 접수되기 시작한 이후 꾸준히 증가하는 추세에 있다.

〈표 3-18〉 중앙행정심판위원회에 접수된 재심결정 취소청구 사건 수

단위: (건수)

구분	2012년	2013년	2014년 8월	합계
본안	0	66	59	125
집행	5	37	21	63

출처: 유현숙, “행정심판 사례로 본 학교폭력 현황 및 개선방안”, 「안전과 생명존중 강화방안」 세미나자료집, 국민권익위원회, 2014, 4면.

전체 재결사건 중 청구인의 청구가 전부 또는 일부 받아들여진 인용사건은 11.2%(14건)로 전체 행정심판 사건의 인용율 17.3%(2013년 기준)과 비교하면 상당히 낮은

수치이다.<sup>91)</sup>

〈표 3-19〉 학교폭력 관련 행정심판 사건 인용율

단위 : (건수)

재결사례	인용	기각	각하	인용률
125	14	106	5	11.2%

출처: 유현숙, “행정심판 사례로 본 학교폭력 현황 및 개선방안”, 「안전과 생명존중 강화방안」 세미나자료집, 국민권익위원회, 2014, 4면.

행정심판이 제기된 학교폭력 유형을 보면, 폭행·강요 등 유형력 행사 유형이 71건으로 가장 많았고, 집단따돌림 사건이 29건, 언어·사이버폭력이 14건으로 사이버폭력으로 행정심판이 제기되는 사례는 10% 미만인 것으로 나타났다.

〈표 3-20〉 학교폭력 유형별 재결건수

단위 : (건수)

재결사례	폭행, 강요 등 유형력 행사	집단따돌림	언어·사이버폭력	성폭력
125	71	29	14	12

출처: 유현숙, “행정심판 사례로 본 학교폭력 현황 및 개선방안”, 「안전과 생명존중 강화방안」 세미나자료집, 국민권익위원회, 2014, 4면.

#### 다. 청소년 사이버폭력 관련 행정심판 사례

2012년부터 2014년까지 국민권익위원회 홈페이지에 게시된 행정심판 사례 가운데 청소년 사이버폭력 관련 사례 16건을 검토하였다.

〈표 3-21〉 사이버폭력 관련 행정심판 사례(2012~2014년)

NO.	년도	분류	사건명	사건번호	재결일자	재결결과
1	2012	서면사과	학교폭력 가해학생 징계(서면사과 등) 처분 취소청구	행심2012-3	2012.11.1	인용
2	2012	서면사과	학교폭력 가해학생 징계(서면사과) 처분 취소청구	○○행심 2012-12	2012.11.1	기각
3	2012	서면사과	학교폭력 가해학생 징계(서면사과) 처분 취소청구	2012행심52	2012.12.20	인용

91) 유현숙, “행정심판 사례로 본 학교폭력 현황 및 개선방안”, 「안전과 생명존중 강화방안」 세미나 자료집, 국민권익위원회, 2014, 4면.

NO.	년도	분류	사건명	사건번호	재결일자	재결결과
4	2012	교내봉사	학교폭력 가해학생 징계(교내봉사 5일 등) 처분 취소청구	2012행심16	2012.9.14	기각
6	2012	교내봉사	학교폭력 가해학생 징계(교내봉사 1일) 처분 취소청구	2012행심45	2012.11.30	기각
7	2012	특별교육	학교폭력 가해학생 징계(특별교육 5일 등) 처분 취소청구	2012행심17	2012.9.14	기각
8	2013	서면사과	학교폭력 가해학생 징계(서면사과) 처분 취소청구	행심2012-10	2013.1.22	기각
9	2013	서면사과	학교폭력 가해학생 징계(서면사과) 처분 취소청구	행심2012-7	2013.2.19	기각
10	2013	서면사과	학교폭력 가해학생 징계(서면사과) 처분 취소청구	2013행심13	2013.5.8	기각
11	2013	퇴학	학교폭력 가해학생 징계(퇴학) 처분 취소청구	강교행심 2013-9	2013.10.8	일부인용
12	2013	교내봉사	학교폭력가해학생 징계(교내봉사 등) 처분 취소청구	2013행심8	2013.5.8	기각
13	2013	교내봉사	학교폭력 가해학생 징계(교내봉사 등) 처분 취소청구	행심2012-18	2013.6.11	기각
14	2013	교내봉사	학교폭력 가해학생 징계(교내봉사 등) 처분 취소청구	행심2013-7	2013.7.19	기각
15	2014	서면사과	학교폭력 가해학생 징계(서면사과) 처분 취소청구	행심2014-2	2014.3.6	인용
16	2014	교내봉사	학교폭력 가해학생 징계(교내봉사) 처분 취소청구	경교행심 2014-8	2014.6.23	일부인용, 일부각하

### 1) 사이버따돌림의 기간 산정문제(행심2012-3)<sup>92)</sup>

본 사건은 오프라인 따돌림과 사이버따돌림이 결합된 형태로 사이버따돌림이 성립되기 위해서는 따돌림 행위의 지속성과 반복성이 요구됨을 강조한 판결이다. A가 카카오토티리라는 SNS에 6.28 당일 놀이터에서 있었던 일을 언급한 것은 1회, 청구의 C가 본인의 사이월드에 올린 글에 위로의 댓글을 올린 것도 1회로 피해자에게 지속적·반복적으로 심리적 공격을 가하거나 피해자와 관련된 개인정보 또는 허위사실을 유포한 것으로 보기 어렵다고 보았다.

#### ① 사건개요

A는 초등학교 6학년 재학생으로 2012년 초부터 피해자 B를 비롯한 여러 아이들과 친하게 지내면서 특정친구와 더 친하게 지내자, oo이랑 놀지 말자 등을 반복하며

92) 국민권익위원회 행심2012-3, 2012.11.1 인용.

어울리던 중 B가 몇몇 친구에게 청구외 C의 험담을 한 사실을 B가 장염으로 결석한 6.18일 C가 알게 되고 다음날 C가 주축이 되어 B의 사과를 받지 않고 A를 포함한 몇 명 아이들이 B와 놀지 않게 되었다. 6.28일 놀이터에서 마주친 A와 B등은 서로 좋지 않은 감정을 표현하는 발언을 했고 이에 B의 부모가 학교에 학교폭력 피해신고를 하였다.

신고사실을 몰랐던 당일밤 A는 B에게 B와 놀지 않겠다는 취지의 글을 카카오토티에 올렸고 B의 부모의 피해신고에 따라 학교는 가해학생으로 지목된 학생과 학부모를 상담하였는데, 이때 상담 받은 C가 싸이월드에 불쾌한 심정을 올렸고, 6.30와 7.1에 가해자와 피해자 부모가 만났으나 합의점을 찾지 못하고 7.3 B의 부모가 카카오토티와 싸이월에 올린 글을 캡처하여 사이버폭력을 추가 신고하였다.

7.5 전담기구에서의 사안조사를 실시하고, 조정 시도를 하였으나 이루어지지 않자 7.13 자치위원회를 개최하고 7.17 A에게 조치결정을 통보하였다. A는 서면사과와 교육청 Wee센터 상담조치를 수용하고 이행하였으나 B의 부모가 자치위원회의 결정에 따른 처분이 경미하다며 학교폭력대책지역위원회에 재심을 청구하였다.

이에 A의 모가 A가 카카오토티에 올린 글은 B를 비방하거나 따돌리기 위한 목적이 아니고, B가 먼저 올린 글에 대한 답글로 올린 것을 이유로 따돌림의 가해자임을 부인하며 사건 취소심판을 청구하였다.

## ② 재결요지

이 사건 처분은 따돌림의 기간을 명확히 산정하기 어렵고, 청구인만이 피해자를 일방적으로 의도성을 가지고 적극적으로 계속하여 괴롭혔다고 인정하기에는 미진한 점이 있어 A를 따돌림의 가해자로 판단한 피청구인의 처분에 부당한 면이 있고, 설사 처분의 부당을 인정하지 않더라도 학교의 장이 아닌 자치위원회의 처분서가 통보되어 권한 없는 자의 처분이 되므로 형식상 하자있는 행정행위로서 위법하다.

## ③ 주문

A의 청구(A에게 대하여 한 서면사과 및 교육지원청 Wee센터 상담조치처분 취소) 인용한다.

## ④ 재결이유

따돌림과 사이버따돌림의 성립요건으로 가해행위의 지속성과 반복성을 요구한다.<sup>93)</sup> 그런데 이 사건의 따돌림의 지속성과 반복성을 판단해 보건대, 양당사자의 주장 관련 진술로는 따돌림 기간을 명확히 판단하기 어렵다. 다만 이 사건 자치위원회 결정은 6.19(피해자 B가 6.18 장염으로 결석한 이후 그전에 B가 청구 외의 C의 험담사실이 밝혀지면서 아이들이 B와 어울리지 않게 된 시작일)부터 6.28 놀이터에서 놀지 말자 그리고 이에 동조한 사실까지만을 문제삼는 것으로 보이므로, 비교적 짧은 기간이고 그 사유가 피해자의 험담으로 시작되어 아이들간의 사이가 멀어진 경우로 특정인을 대상으로 의도와 적극성을 가지고 지속적이면서도 반복적으로 관계에서 소외시키거나 괴롭히는 현상으로 보기 어렵다. 사이버따돌림의 경우는 A가 카카오토티리라는 SNS에 6.28 당일 놀이터에서 있었던 일을 언급한 것은 1회, 청구의 C가 본인의 사이 월드에 올린 글에 위로의 댓글을 올린 것도 1회로 피해자에게 지속적·반복적으로 심리적 공격을 가하거나 피해자와 관련된 개인정보 또는 허위사실을 유포한 것으로 보기 어렵다. 따라서 A를 따돌림 가해자로 판단한 피청구인의 처분에 부당한 면이 있고, 설사 처분의 부당을 인정하지 않더라도 학교의 장이 아닌 자치위원회 장의 처분서가 통보되어 권한 없는 자의 처분이 되므로 형식상 하자가 있는 행정행위로서 위법하다.

93) 대법원 2007.11.15 선고 2005다16034 판결에서 “집단따돌림이란 학교 또는 학급 등 집단에서 복수의 학생들이 한 명 또는 소수의 학생들을 대상으로 의도와 적극성을 가지고, 지속적이면서도 반복적으로 관계에서 소외시키거나 괴롭히는 현상을 의미한다. 집단따돌림으로 인하여 피해 학생이 자살한 경우, 자살의 결과에 대하여 학교의 교장이나 교사의 보호감독의무 위반의 책임을 묻기 위하여는 피해 학생이 자살에 이른 상황을 객관적으로 보아 교사 등이 예견하였거나 예견할 수 있었음이 인정되어야 한다. 다만, 사회통념상 허용될 수 없는 악질, 중대한 집단 따돌림이 계속되고 그 결과 피해 학생이 육체적 또는 정신적으로 궁지에 몰린 상황에 있었음을 예견하였거나 예견할 수 있었던 경우에는 피해 학생이 자살에 이른 상황에 대한 예견가능성도 있는 것으로 볼 수 있을 것이나, 집단따돌림의 내용이 이와 같은 정도에까지 이르지 않은 경우에는 교사 등이 집단따돌림을 예견하였거나 예견할 수 있었다고 하더라도 이것만으로 피해 학생의 자살에 대한 예견이 가능하였던 것으로 볼 수는 없으므로, 교사 등이 집단따돌림 자체에 대한 보호감독의무 위반의 책임을 부담하는 것은 별론으로 하고 자살의 결과에 대한 보호감독의무 위반의 책임을 부담한다고 할 수는 없다.”고 하여 따돌림의 요건으로 가해행위의 지속성과 반복성을 요구하고 있다.

## 2) 사이버폭력의 판단기준(oo행심2012-3)<sup>94)</sup>

본 사안은 사이버 상의 글들을 게시하면서 피해자의 성명을 언급하며 특정하지는 않았지만, 학교조사 과정에서 사이버 상에서 비난한 무리에 피해자가 포함되어 있는 것이 확인되었고, 개별적으로 이야기한 것이라도 교내 다수의 학생들에게 전파될 가능성이 있으므로 피해자에 대한 모욕이 성립된다고 본 결정이다. 비록 가해자가 이전 폭행으로 피해를 입었고 그 후 가해자와 피해자간의 진정한 화해가 이루어지지 못함으로써 본인의 괴로운 심정을 토로하는 과정에서 감정적이고 과장된 표현이 있었다는 주장을 고려하더라도, 그러한 표현에 명백한 비속어가 사용되었고, 모욕의 의도와 적극성 내지 반복성이 인정될 수 있는 점에서 청구인의 사이버폭력 행위에 해당한다고 보았다.

### ① 사건개요

A는 사건 당시 춘천 ○○초등학교 6학년에 재학 중인 여학생으로, 같은 학년 친구 B에게 사이버폭력을 행사한 사유로 서면사과 처분(이하 ‘이 사건 처분’이라고 한다)을 받은 자이다. 기록에 따르면 이 사건이 있기 전부터 A와 피해자 B는 사이가 별로 좋지 않았으며 그러한 관계는 또래집단을 형성하며 지속되어왔던 것으로 보인다. 그러던 중, 2012.9.24. 13:10경 A와 6명(이○○, 윤○○, 배○○, 김○○, 박○○, 심○○)의 아이들이 학교 쓰레기장 근처에서 말다툼을 하였고 배○○이 A를 폭행하였는데, 사건 장소에 있던 아이들은 폭행행위를 적극적으로 말리지 않은 것으로 학교조사에서 밝혀졌다.

2012.11.8. 학교폭력대책자치위원회(이하 ‘자치위원회’라 한다)에서는 9.24. 폭행 사건에 대하여 배○○은 서면사과 조치, 사건 장소에 있었던 5명의 학생들에게는 학교장 선도조치를 결정하였는데, 이러한 결정 후에도 아이들간의 관계는 좀처럼 개선되지 않았다. 이에 A는 사이버상에서 자신을 폭행한 무리들에 대하여 좋지 않은 감정을 드러내는 이야기를 하기 시작하였고, B를 비롯한 나머지 아이들도 이에 대응하여 자신의 카카오토티 등에 청구인과 청구인과 친한 무리들에 대하여 좋지 않은 이야기를 하였다.

94) 국민권익위원회 00행심2012-12, 2012.11.1 기각.

그렇게 사이버상에서 무리를 지어 상호 비방을 하던 중, 2012.11.12. B가 본인의 카카오토티에 A를 가르켜 ‘소셜 쓰냐 , 뭐 자꾸 힘들다고 하냐, ‘내 앞에서 얼쩡거리지 마라, 학교 다니기 싫으면 다니지 마라, 정신 차리고 공부나 해라’, ‘우리 모두 힘을 모아 무찌르자’라는 등의 빈정거림이나 헐박의 글을 올렸는데, 윤○○이 동조하는 의미로써‘맞다, 학교 다니기 싫으면 전학이나 가라, ○○중학교 가서 성폭행 당해서 춘천에서 살지 마라’ 등의 비방 수위가 높은 댓글을 달았다.

A의 모가 2012.11.26. A를 폭행하여 조치를 받은 학생들이 자숙과 반성 없이 A를 계속하여 괴롭힌다며 자치위원회 소집을 요구하였다. 그런데 피청구인이 A 모의 피해 신고 건에 관한 조사를 하던 중, 2012.12.6. B의 부가 B도 청구인으로부터 사이버폭력을 당했다며 학교폭력피해신고를 하였고, 피청구인은 A 모와 B 부의 자치위원회 소집 요구를 모두 수용하여, 서로를 가해자인 동시에 피해자로 각각 처분하였다.

## ② 재결요지

이 사건에서 청구인의 행위는 학교폭력예방법 상의 사이버 폭력에 해당하며, 이 사건 처분인 학교폭력예방법 상의 가해자에 대한 조치는 형사법적인 처벌과 구별되는 교육적 선도의 목적이 있는 조치이므로 청구인이 비속어를 사용한 것에 대한 제재가 필요하다고 여긴 피청구인의 판단은 존중되어야 할 것이다.

## ③ 주문

A의 청구(서면사과 처분 취소청구)를 기각한다.

## ④ 재결이유

학교폭력예방 및 대책에 관한 법률(이하 “학교폭력예방법”이라고 한다) 제2조 제1호는 “학교폭력이란 학교 내외에서 학생을 대상으로 발생한 상해, 폭행, 감금, 헐박, 약취·유인, 명예훼손·모욕, 공갈, 강요·강제적인 심부름 및 성폭력, 따돌림, 사이버 따돌림, 정보통신망을 이용한 음란·폭력 정보 등에 의하여 신체·정신 또는 재산상의 피해를 수반하는 행위를 말한다”라고 규정하고 있고, 교육과학기술부의 학교폭력 사안대응 기본지침에 따르면 학교폭력예방법 중 명예훼손, 모욕, 헐박과 관련있다고 분류된 언어폭력 유형의 예시로써 “여러 사람 앞에서 모욕적인 용어(생김새에 대한 놀림, 병신, 바보 등 상대방을 비하하는 내용)를 지속적으로 말하거나 그런 내용의

글을 인터넷, SNS 등으로 퍼뜨리는 행위”라고 나타나 있다.

피청구인이 제시한 이 사건 처분 사유는 ‘A 학생이 2012년 9월~10월 카카오토티리 및 카카오톡에서 B학생을 대상으로 사이버폭력을 행사한 학교폭력건’이다. 따라서 이 사건의 주요쟁점은 A가 피해자 B에게 사이버상에서 명예훼손이나 모욕 혹은 협박을 하였는지 여부의 판단으로, 청구인의 주장대로 청구인의 행위가 본인이 폭행피해를 입은 후 괴로운 심정을 토로한 것에 불과하거나 폭행사건 이후에 청구인을 괴롭힌 무리들(이 사건 처분 피해자 B포함)의 보복행위에 대한 대항에 불과한 것을 피청구인이 잘못 판단하여 A에게 가해행위가 있다고 처분한 것은 아닌지 고려하여야 한다. 또한 추가적으로 이 사건 처분을 함에 피청구인이 학교폭력사건 처리를 적법하고 정당하게 처리하였는지 여부를 살펴야 할 것이다.

A가 사이버 상의 글들을 게시하면서 피해자의 성명을 언급하며 특정하지는 않았지만, 학교조사 과정에서 사이버 상에서 비난한 무리에 피해자가 포함되어 있는 것이 확인되었고, 개별적으로 이야기한 것이라도 교내 다수의 학생들에게 전파될 가능성이 있으므로 피해자에 대한 모욕이 성립된다 할 것이다. 이는 A가 증전 폭행으로 피해를 입었고 그 후 가해자와 피해자간의 진정한 화해가 이루어지지 못함으로써 A가 본인의 괴로운 심정을 토로하는 과정에서 감정적이고 과장된 표현이 있었다는 주장을 고려하더라도, 그러한 표현에 명백한 비속어가 사용된 점과 모욕의 의도와 적극성 내지 반복성이 인정될 수 있는 점에서 청구인의 사이버폭력 행위를 정당화할 수는 없을 것으로 보인다. 또한 학교폭력예방법 상의 가해자에 대한 조치는 형사법적인 처벌과 구별되는 교육적 선도의 목적이 있는 조치이므로 청구인이 비속어를 사용한 것에 대한 제재가 필요하다고 여긴 피청구인의 판단 역시 존중되어야 할 것이다.

### 3) 사이버폭력과 매체를 이용한 폭력의 구별기준(2012행심52)<sup>95)</sup>

본 사건은 사춘기에 접어든 여학생이 비빔밥을 먹는 사진을 찍어 핸드폰 바탕화면에 저장하였으나 피해자의 요구에 따라 사진을 삭제한 사안에 대하여 이는 구체적 사실을 적시하여 명예를 훼손한 것이 아니므로 명예훼손으로 볼 수 없고, 경멸적 감정의 표현으로 상대방의 사회적 평가를 저해하는 모욕을 주었다고도 보기 어렵다고

95) 국민권익위원회 2012행심52, 2012.12.20, 인용

판단하였다. 가해자의 본 행위는 사이버폭력이 아니라 ‘매체를 이용한 폭력’에 해당한다고 보나, 피해자의 요구에 따라 사진을 지우려고 했던 점 등을 고려하여 악의나 고의성이 있다고 판단하기 어렵다고 본 결정이다.

#### ① 사건개요

청구인 김○○은 2011학년도 2학기에 청구 외 김○○ 학생이 비빔밥을 먹는 사진을 핸드폰으로 찍어 이를 핸드폰 바탕화면에 저장한 사실이 있다. 청구 외 김○○과 최○○가 청구인의 행위에 대하여 학교폭력 신고를 하기 이전에 청구인이 청구 외 김○○과 최○○를 포함한 8명의 학생으로부터 신체적 폭력, 사이버폭력, 협박, 욕설 등 피해사실에 대하여 피청구인에게 학교폭력 신고를 한 사실이 있으며, 청구인의 신고 이후 청구 외 김○○과 최○○가 피청구인에게 청구인의 가해사실에 대하여 신고를 하였다.

청구인 김○○은 ○○고등학교 2학년 학생으로 동급생인 김○○, 최○○에게 학교폭력을 가한 사실에 대하여 학교폭력대책자치위원회(이하 ‘자치위원회’라고 한다)의 심의 결과에 따라 2012. 9. 12. 피청구인으로부터 「학교폭력예방 및 대책에 관한 법률」제17조제1항의 징계(서면사과)처분을 받은 바, 청구인은 이 사건 징계 처분의 위법·부당함을 이유로 이를 취소하여 줄 것을 구하는 행정심판을 청구하였다.

#### ② 재결요지

사춘기에 접어든 여학생이 비빔밥을 먹는 사진을 찍는 것은 일부 수치심을 유발하는 행위일 수는 있으나 청구인이 이를 확산시키거나 외부에 알릴 목적으로 사진을 찍은 것이 아니고, 청구인이 사진을 찍은 이후 사진을 지워달라는 요구에 따라 사진을 지웠으나 프로그램 오류로 인하여 삭제되지 않은 사정, 청구인의 행위에 악의나 고의성이 있다고 할 수 없어 학교폭력이라 인정하기 어려운바, 청구인에 대한 피청구인의 이 사건 처분은 청구인의 행위에 비하여 과하다 할 수 있어 부당하다.

#### ③ 주문

피청구인이 2012. 9. 12. 청구인에 대하여 한 징계(서면사과)처분은 이를 취소한다.

#### ④ 재결이유

「학교폭력예방 및 대책에 관한 법률」 제2조에서 “학교폭력”이란 학교 내외에서

학생을 대상으로 발생한 상해, 폭행, 감금, 협박, 약취·유인, 명예훼손·모욕, 공갈, 강요·강제적인 심부름 및 성폭력, 따돌림, 사이버 따돌림, 정보통신망을 이용한 음란·폭력 정보 등에 의하여 신체·정신 또는 재산상의 피해를 수반하는 행위를 말하며, 일반적으로 학교폭력 유형 중 “언어폭력”은 타인을 협박하여 공포심을 갖도록 하거나 상습적으로 욕설을 하여 피해학생이 심리적 충격을 호소하는 경우와 공연히 진실된 사실 또는 허위의 사실을 알려 사람의 명예를 훼손하거나 타인에게 경멸의 의사를 표시하여 인격적으로 무시한 경우가 해당되고, “사이버 폭력”은 사이버상에서 악플, 허위사실 등으로 명예훼손을 하거나 타인을 비난·비방하여 모욕한 경우, 상대방 동의 없이 사진이나 동영상 촬영하고 사이버 매체를 이용하여 정신·재산상 피해를 수반하는 행위를 한 경우가 해당된다 할 수 있다.

피청구인이 청구인의 행위를 “언어폭력”, “사이버폭력”으로 규정하고 있는 바, 해당 행위를 “언어폭력”, “사이버폭력”으로 규정하기 위해서는 먼저 상대방에게 명예훼손, 모욕을 하여 신체·정신 또는 재산상의 피해가 수반되어야 할 것이나, 청구인이 청구인 외 김○○과 최○○에게 하였다는 언어폭력은 구체적 사실을 적시하여 명예를 침해하는 언사를 한 것은 아니므로 이를 명예훼손으로 볼 수 없고, 청구인이 하였다는 욕설에 대한 구체적 내용에 대한 조사가 이루어지지 않아 해당 욕설로 인한 경멸적 감정의 표현으로 상대방의 사회적 평가를 저해하는 등 피해를 주었다고 판단할 수 없어 이를 모욕으로 보기 어려운 점, 욕설이 통상 일반 학생들 사이에서 일상적으로 행해지고 있고 특별히 청구인이 이를 벗어난 행위를 하였다고 볼만한 특단의 사정이 없는 점, 청구인 외 김○○, 최○○, 김○○, 안○○이 청구인에 대해 한 욕설에 대해서는 자기방어적 행동이거나 친구들 사이에서 일어날 수 있는 사안으로 판단하여 별도 조치를 취하지 않았던 점 등을 고려하여 볼 때, 청구인의 행위를 언어폭력으로 판단하여 이 사건 처분을 한 것은 부당하다 할 것이다.

청구인이 청구인 외 김○○의 사진을 찍고 저장한 후 이를 삭제하지 않았던 사실과 청구인 외 최○○의 사진을 찍으려 한 행위를 “사이버폭력”으로 보기보다 “매체를 이용한 폭력”이라고 판단함이 적정하며, 카메라 또는 이와 유사한 기능을 갖춘 기계장치를 이용하여 수치심을 유발할 수 있는 타인의 신체를 그 의사에 반하여 촬영하는 행위를 처벌하는 것은 피해자가 함부로 촬영당하지 않을 자유를 보호하기 위한 것으로서

촬영한 부위가 수치심을 유발할 수 있는 타인의 신체에 해당하는지 여부는 객관적으로 피해자와 같은 성별, 연령대의 일반적이고도 평균적인 사람들의 입장에서 수치심을 유발할 수 있는 신체에 해당되는지 여부를 고려함과 아울러, 당해 피해자의 상태, 촬영자의 의도, 촬영에 이르게 된 경위 등을 종합적으로 고려하여 구체적·개별적·상대적으로 결정하여야 할 것인 바, 사춘기에 접어든 여학생이 비빔밥을 먹는 사진을 찍는 것은 일부 수치심을 유발하는 행위일 수 있다고 보이나, 청구인이 이를 확산시키거나 외부에 알릴 목적으로 사진을 찍은 것이 아니고 친구 간에 일어날 수 있는 장난으로 시작하여 다른 학생들과 함께 사진을 찍은 점, 청구인과 같이 피해학생의 사진을 찍은 다른 학생들의 행위에 대해서는 피해학생이 별다른 불쾌감이나 수치심을 느꼈다고 문제를 삼진 않았지만 청구인에 대해서만 사이가 좋지 않아 불쾌하였다고 진술하며 문제를 삼은 점, 청구인이 먼저 청구 외 김○○, 최○○ 학생의 학교폭력 가해사실을 신고한 이 후 청구 외 김○○, 최○○가 상당한 기간이 경과한 청구인의 행위에 대하여 신고한 점, 청구인이 사진을 찍은 이후 사진을 지워달라는 상대방의 요구에 따라 사진을 지웠으나 프로그램 오류로 인하여 삭제되지 않은 사정이 인정되는 점 등을 종합하여 볼 때, 상대학생의 사진을 찍은 행위가 일반적이고 평균적인 사람들 입장에서 수치심을 일으킬만한 행위라거나 명예훼손 또는 모욕에 해당한다고 보긴 어렵고, 당시 상대 학생들이 이를 통해 정신적 피해를 받았다고 볼 만한 사정이 있다하기 어려우며, 청구인의 행위에 악의나 고의성이 있다 할 수 없고, 또래 학생들 사이에서 일어날 수 있는 장난에 불과한 행위라 할 수 있으므로 이를 학교폭력이라 인정하긴 어렵다 할 것이다.

#### 4) 사이버따돌림의 판단기준(2012행심16)<sup>96)</sup>

본 사건은 안티카페에 댓글을 다는 행위를 한 가해학생의 행위에 대하여 행위의 엄중성, 불충분화 화해, 행위의 지속성, 2차 피해나 폭력의 가능성, 가해학생의 선도필

96) 국민권익위원회 2012행심16, 2012.9.14, 기각. 같은 취지의 재결을 한 국민권익위원회 2012행심17, 2012.9.14, 기각에서도 안피까페임을 인지하고 가입 후 피해학생에 대한 욕설 및 비방글에 악의적 댓글을 단 사안에서 이는 학교폭력의 심가성·지속성·고의성, 가해학생의 반성 정도, 해당조치로 인한 가해학생의 선도가능성, 가해학생 및 보호자와 피해학생 및 보호자간의 화해의 정도를 고려하여 사이버따돌림에 해당한다고 보아 특별교육 5일처분을 한 것은 위법하거나 재량권을 일탈·남용한 것으로 볼 수 없다고 판단하였다.

요성, 기존 학교폭력 처분 양정기준에 따른 형평성 등을 이유로 들어 교내봉사 5일 처분을 한 것을 합리적이라고 판단하였다.

### ① 사건개요

청구인 A는 ○○중학교 1학년 학생으로 동급생인 박○○, 김○○의 안티카페에 가입하였다. 2014년 4월~5월 카페에서 박○○, 김○○에 대한 욕설 및 비방글을 탑재하였고, A는 2012.5.6 카페에 게시된 피해학생에 대한 욕설 및 비방글에 “남자애들한테만??헐...대박!! 지가 예쁜줄 아나봐... 시발!!완전시려..”라는 댓글을 달았다. 이러한 사실에 대한 학교폭력대책자치위원회 심의결과, A의 행위는 사이버폭력에 해당되어 피청구인은 「학교폭력예방 및 대책에 관한 법률」제17조제1항 규정에 의하여 2012. 6. 18. 징계(서면사과, 협박 및 보복행위 금지, 교내봉사 5일)처분을 하였고 이에 A는 이 사건 징계 처분의 위법·부당함을 이유로 이에 대한 취소를 구하는 행정심판을 청구하였다.

### ② 재결요지

A는 안티카페임을 인지하고 가입한 후 피해학생에 대한 욕설 및 비방 글에 동조하여 피해학생에 대한 악의적 댓글을 달았으며 이러한 A의 행위로 인하여 피해학생이 정신적 피해를 받은 바, 청구인의 행위는 엄연히 「학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률」에서 규정한 “사이버 따돌림”에 해당하여 “학교폭력”이라 할 것이다.

가해학생들의 행위가 매우 엄중한 사안인 점, 위원회에 참석한 피해자 진술에 따르면 청구인과 피해자간에 진정성 있는 사과와 충분한 화해가 있었다고 보기 어려운 점, 청구인의 행위가 다른 가해학생들의 행위에 비해 그 정도가 약하다 할 수 있으나 가해학생들의 행위에 거리낌 없이 동조하였으며 이로 인해 지속적인 가해행위가 이어지게 된 점 및 이 사건 처분이 그동안 학교폭력 유형 및 가해정도에 따른 사례별 처분 양정기준에 비추어 형평성이 크게 어긋난다 할 수 없는 점, 자치위원회와 학교장이 관계 법령에 따라 내린 판단은 특별한 다른 사정이 없는 한 이를 최대한 존중하여야 할 필요가 있는 점, 교육과학기술부 질의회신 결과(학교폭력근절과-1132(2012.09.14.)호) 가해학생에 대한 교육·선도 및 피해학생 보호를 위하여 학교폭력대책자치위원회 결정에 따라 「학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률」 제17조 제1항 각 호의 조치를

병과할 수 있다고 법령해석을 한 점 등을 종합적으로 고려하여 볼 때, 피청구인이 이 사건 처분이 위법하거나 재량권을 일탈·남용하였다고 볼 수 없다.

### ③ 주문

A의 청구(피청구인이 2012. 6. 18. 청구인에 대하여 한 교내봉사5일 처분 취소청구)를 기각한다.

### ④ 재결이유

A의 행위가 학교폭력에 해당하는 지 여부를 살펴보면, 「학교폭력예방 및 대책에 관한 법률」 제2조에서 “학교폭력”이란 학교 내외에서 학생을 대상으로 발생한 상해, 폭행, 감금, 협박, 약취·유인, 명예훼손·모욕, 공갈, 강요·강제적인 심부름 및 성폭력, 따돌림, 사이버 따돌림, 정보통신망을 이용한 음란·폭력 정보 등에 의하여 신체·정신 또는 재산상의 피해를 수반하는 행위를 말하며, “사이버 따돌림”이란 인터넷, 휴대전화 등 정보통신기기를 이용하여 학생들이 특정 학생들을 대상으로 지속적, 반복적으로 심리적 공격을 가하거나, 특정 학생과 관련된 개인정보 또는 허위사실을 유포하여 상대방이 고통을 느끼도록 하는 일체의 행위를 말한다.

A는 안티카페라는 사실을 인지하지 못하고 가입을 하였다고 주장하나, 증거자료를 살펴보면 가해학생 중 한명이 올린 안티카페 초대 글에서 피해학생에 대한 안티카페임을 명백히 밝히고 있고, A가 해당 글에 가입 후 가입인사를 하였으며, 다른 가해학생들의 가입인사에서 안티카페임을 인지하고 가입하였음을 확인할 수 있는 여지가 충분하므로 안티카페임을 인지하지 못하고 가입하였다는 A의 주장은 받아들이기 어렵다. 또한 A는 안티카페임을 인지하고 가입한 후 피해학생에 대한 욕설 및 비방 글에 동조하여 피해학생에 대한 악의적 댓글을 달았으며 이러한 A의 행위로 인하여 피해학생이 정신적 피해를 받은 바, 청구인의 행위는 엄연히 「학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률」에서 규정한 “사이버 따돌림”에 해당하여 “학교폭력”이라 할 것이다.

「학교폭력예방 및 대책에 관한 법률 시행령」제19조에 따르면 학교폭력이 발생한 경우 자치위원회는 가해학생이 행사한 학교폭력의 심각성·지속성·고의성, 가해학생이 반성정도, 해당 조치로 인한 가해학생의 선도 가능성, 가해학생 및 보호자와 피해학생 및 보호자 간의 화해의 정도, 피해학생이 장애학생인지 여부를 고려하여 가해학생

에 대하여 같은 법 제17조제1항 각 호에 해당하는 조치를 결정하여 학교장에게 요청하고 학교장은 해당 조치를 하도록 하고 있는 바, A의 행위가 가해자들의 행위에 비하여 그 정도가 약하다 할지라도 이는 정도의 차이만 있을 뿐 같은 법 제2조의 “학교폭력”에 해당되는 바, 법률에 따른 조치를 피할 순 없다 할 것이다.

이에 A와 피청구인의 청구서 및 진술내용과 피해학생 측의 진술 내용 등을 종합하여 살펴건대, 가해학생들의 행위가 매우 엄중한 사안인 점, 위원회에 참석한 피해자 진술에 따르면 청구인과 피해자간에 진정성 있는 사과와 충분한 화해가 있었다고 보기 어려운 점, A의 행위가 다른 가해학생들의 행위에 비해 그 정도가 약하다 할 수 있으나 가해학생들의 행위에 거리낌 없이 동조하였으며 이로 인해 지속적인 가해행위가 이어지게 된 점, 이러한 동조행위와 가해사실들을 묵인한 행위가 잘못된 행위임을 청구인이 인식할 필요가 있는 점, 가해학생이 피해학생에게 서면으로 그동안의 폭력행위에 대하여 진심으로 사과함으로써 서로 화해하도록 조치할 필요가 있는 점, 폭력이 어느 한순간 갑작스럽게 이루어지는 것이 아니라 지속된 경우 피해학생에 대한 가해학생들의 접근을 막아 더 이상의 폭력이나 보복을 막을 필요가 있는 점, 가해학생에게 봉사를 통해 반성이 기회를 주고 이를 계기로 보다 나은 방향으로 성장할 수 있도록 선도할 필요성이 있는 점, 이 사건 처분이 그동안 학교폭력 유형 및 가해정도에 따른 사례별 처분 양정기준에 비추어 형평성이 크게 어긋난다 할 수 없는 점, 자치위원회와 학교장이 관계 법령에 따라 내린 판단은 특별한 다른 사정이 없는 한 이를 최대한 존중하여야 할 필요가 있는 점, 교육과학기술부 질의회신 결과(학교폭력근절과-1132(2012.09.14.)호) 가해학생에 대한 교육·선도 및 피해학생 보호를 위하여 학교폭력대책자치위원회 결정에 따라「학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률」제17조제1항 각 호의 조치를 병과할 수 있다고 법령해석을 한 점 등을 종합적으로 고려하여 볼 때, 피청구인의 이 사건 처분이 위법하거나 재량권을 일탈·남용하였다고 볼 수 없다 할 것이다.

##### 5) 사이버폭력의 반복성·지속성 판단 기준(강교행심2012-10)<sup>97)</sup>

본 사건은 카카오톡 단체채팅방에서 이루어진 가해행위가 비록 단 하루 동안 이루

97) 국민권익위원회 강교행심2012-10, 2013.1.22, 기각.

어진 것이라고 해도, 본인이 대화방을 직접 개설하여 대화를 주도하는 적극성을 보이며 대화를 회피하는 피해자를 대상으로 장시간에 걸쳐 여러 차례 모욕적인 표현을 하였으므로, 반복성과 지속성을 갖춘 사이버폭력에 해당한다고 본 재결이다.

### ① 사건개요

청구인은 현재 ○○ ○○중학교 1학년에 재학 중인 학생으로, 동급생인 한○○과 학년 초부터 친하게 지냈으나 2학기에 청구인이 해외문화탐방을 일주일 정도 다녀온 후 관계가 다소 소원해졌다. 2012.8.28. 태풍 불라벤으로 휴교한 날 오전 8:50경 청구인은 본인의 집에서 피해자 한○○에게 스마트폰 무료채팅 서비스인 카카오톡을 통하여 ‘니 번호 지울테니 할말 10시까지 만들어준다, 짜질이다’라고 한 후, 오전 11:50경부터 반 친구들(피해자 한○○을 포함)을 대상으로 카카오톡 단체채팅방을 개설하고 대화에 참여한 학생들이 모두 보는 가운데 계속해서 ‘용서해줄테니 빌어라’라는 취지의 발언을 하고, 이러한 상황이 불편한 피해자가 대화 참여를 회피하자, 대화에 참여하지 않는 것에 대하여 지속적으로 빈정거렸으며, 이러한 식의 대화는 밤 09:20경까지 이어졌다. 이러한 사실을 알게 된 한○○의 모가 2012.8.29. 학교폭력으로 학교에 신고하였다.

피청구인은 관련 학생들을 조사 후 경미한 사안으로 판단하고 상호 화해하는 것으로(중재) 결정하였다. 그러나 가·피해자 어머니들의 대면 후 서로의 감정이 더욱 악화되었고, 청구인의 모가 피해자 모의 교사로서의(피해자의 모는 ○○중학교 특수반인 도움반 지도교사임) 자질과 관련된 민원을 제기하는 등 비난을 시작하였다. 이에 피해자의 모는 2012.10.15. 피청구인에게 사건 당일 카카오톡 단체채팅이 사이버폭력임을 이유로 학교폭력대책자치위원회(이하 ‘자치위원회’라 한다) 개최를 요구하였고, 자치위원회의 회의 결과 청구인에게 서면사과 처분(이하 ‘이 사건 처분’이라고 한다)이 결정되었다.

### ② 재결요지

이 사건 처분은 이 사건 처분이 피해학생의 보호, 가해학생의 선도·교육 등을 통하여 학생의 인권을 보호와 학생을 건전한 사회구성원으로 육성함을 목적으로 하는 점, A의 가해행위(사이버폭력)가 인정되는 점, 피해자는 이 사건 발생 후 00중학교로

전화가게 된 점, 서면사과로 인하여 A가 입게 될 수 있는 불이익 등을 종합적으로 고려하면, 이 사건 처분이 재량권을 일탈·남용한 것으로 보기는 어렵다.

### ③ 주문

청구인의 청구(2012.11.19. 청구인에 대하여 한 서면사과 처분취소)를 기각한다.

### ④ 재결이유

학교폭력예방 및 대책에 관한 법률(이하 “학교폭력예방법”이라고 한다) 제2조 제1호는 “학교폭력이란 학교 내외에서 학생을 대상으로 발생한 상해, 폭행, 감금, 협박, 약취·유인, 명예훼손·모욕, 공갈, 강요·강제적인 심부름 및 성폭력, 따돌림, 사이버 따돌림, 정보통신망을 이용한 음란·폭력 정보 등에 의하여 신체·정신 또는 재산상의 피해를 수반하는 행위를 말한다.”라고 규정하고 있고, 같은 조 제1의3호는 “사이버 따돌림”이란 인터넷, 휴대전화 등 정보통신기기를 이용하여 학생들이 특정 학생들을 대상으로 지속적, 반복적으로 심리적 공격을 가하거나, 특정 학생과 관련된 개인정보 또는 허위사실을 유포하여 상대방이 고통을 느끼도록 하는 일체의 행위를 말한다고 한다. 그리고 교육과학기술부의 학교폭력 사안대응 기본지침에 따르면 학교폭력예방법 중 명예훼손, 모욕, 협박과 관련 있다고 분류된 언어폭력 유형의 예시로서 “여러 사람 앞에서 모욕적인 용어(생김새에 대한 놀림, 병신, 바보 등 상대방을 비하하는 내용)를 지속적으로 말하거나 그런 내용의 글을 인터넷, SNS등으로 퍼뜨리는 행위”라고 나타나 있다.

피청구인이 제시한 이 사건 처분 사유는 청구인 ‘이○○가 2012년 8월 28일 카카오톡 채팅에서 한○○에게 행한 사이버폭력’이므로, 이 사건의 쟁점은 청구인이 피해자 한○○에게 사이버따돌림을 하였는지나 사이버상에서 명예훼손이나 모욕 혹은 협박을 하였는지 여부의 판단이라 할 것이다. 또한 추가적으로 이 사건 처분을 함에 피청구인이 학교폭력사건 처리를 적법하고 정당하게 처리하였는지 여부를 살펴야 할 것이다.

이 사건의 카카오톡 대화내용을 볼 때 청구인이 피해자를 사이버상에서 따돌리고, 모욕하거나(실제 대화에 사용한 속어에는 ‘존나 지랄한다, 강 짜져라, 눈팅하는 새끼가 너무 싫다, 내가 좆같나, 병신 아니냐, 개소리, 찌질이, 띠껍다’ 등이 있음) 협박한(당장 사과할 것을 종용, 자신에게 용서를 빌지 않으면 본격적으로 따돌릴 것을 암시) 사정이

인정된다. 이러한 가해행위가 비록 단 하루동안 이루어진 것이라고 해도, 본인이 대화방을 직접 개설하여 대화를 주도하는 적극성을 보이며 대화를 회피하는 피해자를 대상으로 장시간에 걸쳐 여러 차례 모욕적인 표현을 하였으므로, 반복성과 지속성을 갖춘 사이버폭력에 해당함이 상당하다 할 것이다. 청구인은 2학년 상급생들이 피해자를 싫어하고 청구인과 피해자가 함께 어울리는 것을 못마땅하게 여겨, 이에 대한 심리적 압박으로 인해 2학년 상급생들에게 보여주기 위한 목적으로 카카오톡 단체채팅을 한 것이라고 주장하나 위와 같은 사정에 대한 입증은 부족하고 가사 위와 같은 사정이 인정된다고 하더라도, 청구인의 행위로 인하여 피해자가 모욕감 등 정신적 피해를 입었음이 경험칙상 명백하므로 피해자에 대한 사이버폭력이 정당화될 수는 없다.

#### 6) 가해학생 처분의 판단기준(강교행심2013-9)<sup>98)</sup>

본 사건은 가해학생에 대한 퇴학처분 조치에 대하여 두 가지 관점에서 판단하였다. 첫째, 피해자의 피해정도에 대한 판단에 있어서 비록 가해학생의 싸움 영상을 SNS에 올린 행동이 본인이 싸움에서 우세하다는 것을 과시하고 상대에게 굴욕감을 줄 의도가 있다고 보이고, 1인에게 전송하였으나 전송시 전파가능성을 인지할 수 있었다는 점에서 피해학생의 피해정도가 크다고 보았다. 둘째, 가해학생의 선도가능성 부분에 대한 판단이다. 본 사건에서 피해학생 보호자와 금전적 보상을 통한 합의노력, 학업중단의 가능성, 부모의 사안해결 노력 등을 감안하여 가해학생의 선도목적 달성에 퇴학조치는 바람직하지 않다고 판단하였다. 대체로 학교폭력 사안의 경우 피해자의 피해정도 및 감정에 치중하여 판단하고 있는 점을 감안할 때 본 재결은 피해자의 피해정도와 가해학생의 선도가능성의 균형성에 무게를 두었다는 점에서 참고할 만한 결정이다.

#### ① 사건개요

2013년 6월 10일과 11일 2일간 고등학교에 재학 중이었던 권○○은 같은 학교 학생인 강○○와 시비가 붙어 강○○에게 3회에 걸쳐 폭행을 행사하였다. 폭행 도중 권○○은 친구에게 핸드폰을 이용한 동영상 촬영을 요구하였고, 강○○가 맞는 장면이 촬영된 동영상은 권○○의 친구를 통해 사이버 상에 유포되었다. 이에 강○○가 신체

98)국민권익위원회 강교행심2013-9, 2013.10.8, 인용.

적인 폭행 피해 및 정신적 피해를 호소하여 ○○고등학교장은 권○○에게 퇴학을 처분하였다.

권○○의 아버지인 이 사건 청구인 권○○는 ○○도학생징계조정위원회에 퇴학처분을 보다 경한 처분으로 조정하여 줄 것을 요청하였으나 징계조정위원회에서는 가해학생인 권○○ 및 보호자인 권○○가 학교폭력의 심각성을 인지하지 못하고 있으며 선도가능성이 낮다고 판단하여 학교장 처분 유지를 결정하였다. 청구인 권○○는 싸움의 진실이 왜곡되었고 피해학생측과 원만히 합의한 만큼 학생징계 중 가장 중한 퇴학처분 조정결정(퇴학처분 유지)은 취소되어 한다고 주장하며 이 사건 심판 청구를 하였다.

#### ② 재결요지

이 사건 처분은 학생 징계 중 가장 중한 조치로 다른 퇴학처분 사례와의 형평을 고려할 때 피해학생의 피해 정도에 비하여 다소 과중한 면이 있다. 다만, 학교폭력 가해행위가 명확한 점과 피해학생이 현재에도 이 사건 결정의 원인이 된 폭력 피해로 인해 심리적인 고통을 호소하고 있는 점을 고려한다면 학교폭력예방법이 정하는 가해자에 대한 조치가 반드시 이루어져야 하고, 피해학생과의 분리 및 가해학생의 선도의 목적을 달성하기 위하여 전학조치 결정으로 변경되는 것이 보다 적절한 것이라 판단된다.

#### ③ 주문

피청구인이 2013.7.10. 청구인에 대하여 한 퇴학처분 조정결정(퇴학처분 유지)은 전학조치 결정으로 변경한다.

#### ④ 재결이유

이 사건 싸움의 가해행위에 대하여는 청구인도 인정하고 있으므로 폭행 행사 부분에 대하여는 사실관계에 다툼이 없는 것으로 보인다. 청구인은 동영상 유포에 관하여는 권○○에게 책임이 없다고 하나, 권○○이 강○○를 때리는 장면을 친구에게 촬영하도록 한 것은 본인이 싸움에서 우세하다는 것을 과시하고 강○○에게 굴욕감을 줄 의도가 있었음이 추정되고 또한 한 명에게만 전송했다고 하지만, 전송 시 그 동영상의 전파가능성을 인지하지 못했음은 인정하기 어려우므로 사이버폭력을 행사한 것으로 볼 수 있어 청구인의 주장은 수용하기 힘들다. 다만, 청구인의 주장대로 피해학생측

과 합의한 사실이 있음이 이 사건 결정에 영향을 줄 수 없는지와 피해의 정도에 비하여 퇴학처분이 과중하지 않은지 등이 고려되어야 할 것으로 보인다.

피청구인은 피해학생측이 청구인과 권○○으로부터 진정한 사과를 받지 못하였다고 주장하였기에 가·피해학생간의 화해가 성립되었다고 볼 수 없어 이 사건 처분을 하였다고 주장하나, 피해학생측이 주장하는 사과의 진정성은 피해학생측이 느끼는 매우 주관적인 심리상태로 제3자가 진정한 사과가 있었는지 여부를 명확하게 판단하기 어려운 점이 있다. 한편 청구인은 피해학생 보호자와 금전적 보상을 통한 합의를 한 바 있어 학교폭력 가해사실을 인정하고 원만히 해결하려고 노력하였던 점을 인정할 수 있다.

피청구인은 학생 징계 중 가장 중한 조치인 퇴학조치를 유지하는 결정을 했지만 퇴학처분을 받은 이후에도 권○○의 재입학이 가능함을 들어 이 사건 결정으로 인해 권○○의 학업이 완전히 중단되지 않음은 물론 이 사건 결정이 권○○에게 충분한 자숙의 시간을 부여하여 선도의 계기가 마련될 것이라 주장하지만, 권○○의 경우 재입학이 된다고 하더라도 당해 연도가 아닌 2014학년도에 1학년으로 입학하게 되어 추후 동학년 학생들로부터 소외되는 등 정상적이고 원만한 학교생활을 영위할 기대가 능성이 낮을 것으로 보이고 이로 인해 권○○이 받게 될 심리적 고통이 상당할 것으로 예상된다.

피청구인은 청구인과 권○○이 학교폭력의 심각성을 인지하지 못하고 선도 가능성도 희박하다고 주장하나, 이는 청구인의 표현력이 부족한 면에서 기인한 것으로 보이고 청구인이 생업을 중단하고 학교폭력 사안 해결에 노력하였던 점을 감안한다면 개선의 정이 부족하다고만도 볼 수 없다. 또한 이 사건 처분은 학생 징계 중 가장 중한 조치로 다른 퇴학처분 사례와의 형평을 고려할 때 피해학생의 피해 정도에 비하여 다소 과중한 면이 있다. 다만, 권○○의 학교폭력 가해행위가 명확한 점과 피해학생이 현재에도 이 사건 결정의 원인이 된 폭력 피해로 인해 심리적인 고통을 호소하고 있는 점을 고려한다면 권○○에게 학교폭력예방법이 정하는 가해자에 대한 조치가 반드시 이루어져야 하고, 이 경우 가장 중요한 부분은 피해학생과의 분리라 할 것이다. 따라서, 이 사건 처분은 피해학생과의 분리 및 가해학생의 선도의 목적을 달성하기 위하여 전학조치 결정으로 변경되는 것이 보다 적절한 것이라 판단된다.

7) 가해학생의 행위경중에 따른 별도처분의 타당성 판단(대교행심2013-7)<sup>99)</sup>

본 사건은 가해학생의 조롱이나 성희롱행위가 일회적인 것이 아니라 행위의 형태를 달리하며 지속적으로 진행한 경우 각각의 행위에 대한 선도조치 처분을 할 수 있다는 것을 판단한 결정이다.

① 사건개요

청구인은 2013.5.2. 21:00 경 피해학생인 정신지체 장애학생 정○○(이하 ‘피해학생’이라 한다)에게 사이버 대화를 시도하여 여학생 행세를 하여 ‘니 얼굴 보여줘’, ‘사귀자’, ‘헤어져’, ‘꺼져’라고 하였고, 22:40 경 청구외 박○○, 청구외 이○○, 피해학생이 참여한 사이버대화 중 피해학생의 성기사진을 받고 ‘깡변태’, ‘꼬추에 이물질 잇대어’라고 하면서 성희롱하는 등 학교폭력(이하 ‘이 사건’이라 한다)을 행사하였다.

피청구인은 학교폭력대책자치위원회(이하 ‘자치위원회’라 한다)의 심의결과에 따라 청구인에게 2013.5.24. 가해학생에 대한 처분으로서 (2호)피해학생 및 신고·고발 학생에 대한 접촉, 협박 및 보복행위 금지, (3호)학교에서의 봉사 6시간, (5호)특별교육 이수 또는 심리치료 5일(이하 ‘이 사건 처분’이라 한다)의 처분을 통보하였다.

② 재결요지

청구인은 피해학생의 전화번호를 알아내어 의도적으로 피해학생에게 여학생 행세를 하며 조롱한 점, 단체사이버대화에 초대되어 친구들의 피해학생에 대한 조롱과 성희롱에 동조한 점, 청구인 또한 직접 피해학생의 피해사진을 언급하며 성희롱을 한 점 등을 고려하여 청구인에게 행위의 경중에 따라 2단계 처분한 것을 불합리한 차별이라 하기 어려우므로, 청구인의 주장은 이유없다.

③ 주문

청구인의 청구(2012. 7. 18. 청구인에 대하여 한 전학 및 특별교육이수 처분을 취소)를 기각한다.

④ 재결이유

피해학생은 자신의 감정과 생각을 표현하는데 미숙하고 인지능력이 떨어지는 정신

99) 국민권익위원회 대교행심2013-7, 2013.7.19, 인용.

지체 학생인 점, 이 사건 가해학생들 중 다수의 학생들이 피해학생이 장애학생임을 알고 놀렸음을 진술하였고, 청구인 또한 카카오톡에서 주변학생들이 피해학생을 조롱하는 내용을 확인하고 재미있어 보여 여학생 행세를 하며 놀리기 시작한 것이라고 진술한 점, 피청구인이 2013.7.9. 청구인을 재조사한 결과 청구인은 피해학생이 '특수학생'임을 정확하게 인지하고 있었다고 한 점 등에 따라, 청구인이 비록 피해학생과 같은 학반은 아니지만 피해학생이 정신지체 장애학생임을 충분히 알 수 있었다고 판단되므로 청구인의 주장은 이유 없다.

피청구인이 2단계 처분을 한 청구인 등 학생 7명의 가해행위를 살펴보면, 청구인 등 5명의 학생은 피해학생에게 여학생 행세를 하며 사귀자고 하는 등 조롱을 하고 피해학생의 피해사진을 언급하며 성희롱하였거나 욕설을 하였고, 그 외 청구외 1명은 피해학생에게 여학생 행세를 하며 사귀자고 하는 조롱을 하였으며, 또 다른 청구외 1명은 피해학생을 놀리기 위하여 사이버 단체 채팅방에 피해학생을 초대해달라고 친구에게 부탁하였고 초대된 피해학생을 대화에 참여시키기 위해 수차례 부르는 등 놀리기 위한 의도를 가지고 대화에 참여하여 피해학생의 피해사진을 언급하며 성희롱을 하였다.

피청구인이 3단계 처분을 한 청구외 학생 3명의 가해행위를 살펴보면, 단체사이버대화에 초대받아 피해학생에 대한 조롱에 'ㅋ'라고 웃거나 함께 놀림으로써 동조하는 의사표현을 하였거나, 피해학생의 피해사진에 대하여 성희롱 한 학생을 대상으로 처분한 것임을 알 수 있다. 따라서 피청구인이 2단계 처분을 한 기준은 피해학생이 장애학생임을 알고 놀리기 위한 의도를 가지고 접근하여 조롱, 성희롱, 욕설 등을 한 수준, 3단계 처분을 한 기준은 의도를 가지고 접근하지는 않았으나 사이버단체 대화방에 초대되어 함께 조롱, 성희롱 한 수준의 가해행위에 적용한 것임을 알 수 있다.

청구인은 피해학생의 전화번호를 알아내어 의도적으로 피해학생에게 여학생 행세를 하며 조롱한 점, 단체사이버대화에 초대되어 친구들의 피해학생에 대한 조롱과 성희롱에 “ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ”라고 하여 동조한 점, 청구인 또한 직접 피해학생의 피해사진을 언급하며 성희롱을 한 점 등을 고려하여 청구인에게 행위의 경중에 따라 2단계 처분한 것을 불합리한 차별이라 하기 어려우므로, 청구인의 주장은 이유 없다. 따라서, 이 사건 처분은 재량권을 일탈 혹은 남용한 것이라 보기 어려워 위법하지 아니하다.

8) 개인욕설 메시지에 대한 판단<sup>100)</sup>

① 사건개요

서울의 한 중학교에 다니던 A학생은 갈등을 빚은 친구 두 명에게 ‘짤따’ 같은 욕설이 담긴 문자메시지를 보냈고, 두 학생은 이를 교내 학교폭력대책자치위원회에 신고했다. 결국 자치위원회는 A학생에게 학교 내 봉사 5일과 상담치료 처분을 내렸다. 이에 A학생은 불특정 다수에게 전파 가능성이 없어 통상 명예훼손죄가 성립하지 않는다면 학교 측의 처분을 취소해 달라고 소송을 제기했다.

② 판결요지

가해 학생이 공개적인 게시판이나 단체 대화창이 아닌 개인에게 욕설 메시지를 보냈기 때문에 전파가능성이 없다고 보아 정보통신망이용촉진법상 명예훼손에 해당하지 않지만, 욕설이 담긴 휴대전화 문자메시지를 친구에게 보낸 것은 학교폭력에 해당한다고 보았다. 학교폭력법상 명예훼손·모욕은 형법상 기준으로 성립 요건 등을 판단해선 안 되며 해당 법률의 목적 등을 고려해 학생 보호 및 교육 측면에서 달리 해석해야 한다.

9) 소결

사이버폭력과 관련된 행정심판사례를 보면, 대부분 학교폭력예방법상 사이버따돌림과 관련된 비교적 경미한 형태의 유형이 많았다. 예를 들면 안티카페나 카카오톡 채팅방 댓글, 관련 사진 유포 등이었고 이들 행위에 대하여 자치위원회는 주로 서면사과에서부터 교내봉사, 특별교육 조치 등을 하는 것으로 나타났다. 강교행심 2013-9 사례와 같이 퇴학 처분된 사례도 있으나, 이는 오프라인 폭력과 온라인상 싸움 동영상 유포행위가 결합된 것으로 자치위원회의 퇴학처분도 가해학생의 선도에 바람직하지 않다고 보아 전학조치결정으로 변경해야 한다고 행정심판 결정이 되었다.

사이버폭력 사안에 있어서 가해학생 조치의 적정성에 대한 판단은 가해행위의 심각성, 행위의 지속성·반복성 여부, 피해자와의 화해노력, 2차 피해나 보복의 가능성, 가해학생의 선도필요성, 기존 학교폭력 처분 양정기준에 따른 형평성 등을 두루 검토

100) 중앙일보, “「전문가칼럼」 정신적 고통을 부르는 문자메시지도 학교폭력입니다”, 2014년 9월 18일자(<http://news.joins.com/article/15838565>, 2015.10.8 최종검색)

하는 것으로 나타났다.

## 2. 청소년 사이버폭력에 대한 민형사상 책임사례

성인의 경우 사이버폭력 행위에 대한 형사처벌 사례들이 눈에 띈다. 밀양집단성폭행 사건과 관련하여 아무 관계없는 대학생 A를 비방하기 위해 인터넷 사이트에 A씨가 관련자인 것처럼 신상정보를 올린 B씨에 대하여 서울중앙지방법원은 징역 6월에 집행유예 2년을 선고한 바 있다.<sup>101)</sup> 또한 사귀던 애인 A가 다른 남자와 만나자 그 남자의 개인홈페이지에 접속하여 “그 따위로 살지 말라. 깊은 관계였다” 등의 글을 남기고 애인 A에게는 휴대전화로 청부살인을 하겠다는 협박성 문자를 지속적으로 보낸 B에 대하여 서울남부지방법원은 징역 8월 실형을 선고하였다.<sup>102)</sup>

청소년이 사이버관련 범죄로 경찰단계에서 구속되는 사례도 종종 볼 수 있다. 인터넷 게임아이템중개사이트에서 무료로 아이템을 생성하는 프로그램이 있다는 거짓 홍보글을 올려놓고 실제로는 해킹프로그램을 건네 852명에게 5800만원 상당의 사이버머니를 훔친 혐의(금융사기)로 이모군(19)이 구속된 경우<sup>103)</sup>, 사이버상 여자친구의 이별 통보에 앙심을 품고 여자친구의 알몸 사진을 유포한 10대가 검거된 경우<sup>104)</sup> 등이 있다.

그러나 청소년의 경우 사이버범죄가 사기, 도박 등 재산상 피해로까지 연결된 경우 경찰단계에 구속되는 사례는 많으나, 사이버폭력의 경우 대부분 경찰, 검찰단계에서 청소년임을 감안하여 선도처분되는 경우가 많다. 설사 법원까지 온다 하더라도 보호처분 중 1-4호처분인 사회내 처우로 처리되는 예가 많아 청소년 사이버폭력으로 실제 형사처벌된 사례는 찾아보기 어려웠다.

다만, 사이버폭력으로 인한 2차 피해발생시 학교가 감독자로서 책임을 다했는지에 판단한 민사판례는 볼 수 있었다. 여기에서 민사판례를 소개하고자 한다.

101) 서울중앙지방법원 2005.3.23 선고, 2005고단572 판결.

102) 서울남부지방법원 2005.5.12 선고, 2005고단1048 판결.

103) 전북일보, “사이버머니 수천만원 훔친 10대 해커 구속”, 2015년 9월 9일자(<http://www.jjan.kr/news/articleView.html?idxno=560134>, 2015.9.15 최종검색).

104) 뉴스1, “사이버상 여친 이별 통보에...여친 알몸 사진 유포한 10대”, 2015년 7월 24일자 (<http://news1.kr/articles/?2343996>, 2015.10.28 최종검색).

2차 피해에 대한 감독자 책임과 관련한 민사판결<sup>105)</sup>은 학교의 교장 및 교사는 학교 생활에서 통상 발생할 수 있다고 하는 것에 대한 예측가능성이 있는 경우 보호 및 감독의무 위반에 대한 책임을 지는데<sup>106)</sup>, 1차적 사이버폭력행위에 대하여 예방교육, 인터넷 예절교육, 가정통신문 발송 등의 조치가 취해졌으나 사이버폭력은 학교를 벗어난 인터넷이라는 가상공간을 통해 은밀하게 이루어지기 때문에 해당학교 학교장과 교사들이 예방을 위한 조치를 하는데 있어 불충분하거나 예측할 수 있었다는 점을 인정할 수 없다고 보았다. 그러나 사이버폭력 이후 학교장이 사이버폭력의 심각성을 제대로 인식하지 못하고 피해학생 부모의 가해학생과의 격리 요청을 거절하면서 가해학생에 대한 서면사과, 접촉 및 협박금지, 교내봉사활동 등 미온적 조치만 취한 채 피해학생에 대한 별다른 조치가 없어 2차 따돌림 피해가 발생된 것에 대하여는 관리감독의무 위반으로 손해배상 책임이 있다고 본 판결이라는 점에서 주목할 필요가 있다.

### ① 사건개요

원고는 2009. 9. 5.경 같은 학교 교우인 송○○의 초대를 받아 송○○의 사촌동생인 박○○의 생일잔치에 참석하게 되었고, 같은 날 송○○, 이○○ 등 3명과 함께 서울 ○○구 ○○동소재 ○○아파트 인근 놀이터에서 미끄럼틀 등의 기구를 이용한 일명 ‘지옥탈출’ 놀이(술래잡기의 일종)를 하고 있었는데, 원고는 위 놀이 중 송○○, 이○○과 사소한 말다툼을 하게 되었고, 송○○는 그 후 귀가한 원고에게 계속 연락하여 “다시 나와서 같이 놀자”고 하였으나 원고가 거부하자 이에 화가 나 문자로 절교를 통지하였고, 이에 원고는 송○○의 휴대전화번호에 대하여 문자메시지 스팸차단 설정을 하였다.

송○○는 위와 같이 원고와 다툰 사실을 정○○, 김○○ 등에게 알렸고, 정○○, 김○○은 원고에게 욕설 및 조롱의 내용을 담은 문자메시지를 발송하기 시작했으며, 원고는 정○○, 김○○의 휴대전화번호에 대하여도 문자메시지 스팸차단 설정을 하였다. 그러자 송○○, 정○○, 김○○은 ◎◎초등학교 내에 있는 ‘◎◎ 동산’에서 만나게 된 안○○, 최○○, 고○○, 전○○ 등에게 “원고의 싸이월드 홈페이지에 욕설 및 협박 게시물을 올려라”는 취지로 말하였고, 송○○, 정○○, 김○○은 그 외 조○○, 김○○,

105) 서울중앙지법 2014.2.17 선고 2013가단5051301 판결.

106) 대법원 1994, 8,23 선고, 93다60583 판결; 대법원 2001.4.24 선고, 2001다5760 판결.

강○○, 김○○, 김○○, 이○○, 권○○, 김○○ 등에게도 전화 및 인터넷 등을 통해 연락하여 위와 같은 지시를 하였다. 위와 같은 지시에 따라 위 조○○ 등 13명은 2009. 9. 10.부터 같은 달 12.까지 사이에, 아래와 같이 원고의 싸이월드 홈페이지 방명록에 성적인 모욕을 동반한 욕설 및 비속어, 협박성 발언을 게시하였다. 원고는 자신의 싸이월드 홈페이지에 접속하면서 이러한 게시물 내용을 확인하게 되었고, 다음날인 2009. 9. 11. 학교에 결석한 것을 시작으로 약 한 달간 등교를 하지 못하게 되었다.

그러던 중 원고의 이모인 소외 배○○은 2009. 9. 10. 23:00경 원고의 싸이월드 홈페이지에 접속 중 위와 같은 게시물을 확인하고 이를 캡처한 후 같은 날 및 같은 달 12. 2회에 걸쳐 가해학생들에게 위와 같은 행위에 대한 책임을 경고하는 글을 해당 홈페이지 방명록에 게시하였고, 이를 알게 된 정○○은 가해학생들에게 각 게시물을 삭제하여 달라고 부탁하였다. 원고의 모는 학교폭력대책자치위원회(이하 '폭대위'라고 한다)에 분쟁조정을 신청하였고, 2009. 9. 24., 2009. 10. 9., 2009. 10. 16. 3회에 걸쳐 개최된 폭대위 회의에서는 피해학생인 원고에게는 심리상담과 학습보충, 가해학생들에게는 서면사과, 피해학생에 대한 접촉 및 협박 금지, 교내봉사활동, 심리상담의 조치를 취할 것을 결정하였다.

원고 측은 가해학생들을 정보통신망에서의 명예훼손, 모욕, 협박 등으로 고소하였고, 위 가해학생들은 서울가정법원으로부터 각 소년보호처분을 받았다. 원고는 각 가해학생들의 소년보호 처분이 확정된 후 각 가해학생들의 부모에 대하여 그 감독의 무자로서의 임무해태에 따른 손해배상청구 소송을 제기하였고, 전원에 대하여 승소판결 또는 이행권고결정의 확정, 조정 등이 이루어졌다.

정○○은 1차 사이버 폭력 이후 원고가 결석하는 동안 원고의 절친한 친구였던 이○○에게 접근하여 원고에 대한 험담을 하면서 원고와 놀지 말 것을 종용하였다. 원고 측은 정○○의 위와 같은 2차적인 따돌림 행위에 대하여 폭대위에 분쟁조정신청을 하였으나, 2009. 12. 10. 개최된 폭대위 회의에서는 원고에 대한 학급에서의 따돌림 여부에 대해서는 부결되었고, 따돌림 방지에 대한 특강 1시간 지도를 명하는 결정을 하였다.

## ② 판결요지

원고는 초등학생인데, 사소한 시비가 원인이 되어 인터넷 상에서 모욕적인 방명록

등을 받게 되고 이 때문에 등교를 1달정도 거부하고 집단 따돌림을 당하였는데, 이에 대하여 학교측이 충분한 대응을 하였는지 여부가 문제되는 사안에서, 1차적으로 사이버 모욕에 대하여 학교측에서 사전 예방교육 등을 충분히 하였는지, 2차적으로 원고가 다시 학교에 돌아왔는데 가해 학생과 원고에게 적절한 조치를 취하였는지를 구분하여, 1차적인 예방교육 등은 충분히 다 하였으나 2차적인 조치는 제대로 하지 못하여 손해를 발생시킨 책임이 있다고 보아 원고 청구 일부를 인용하였다. 따라서 피고는 원고에게 5,000,000원 및 이에 대한 2013. 4. 11.부터 2014. 2. 17.까지는 연 5%, 그 다음날부터 다 갚는 날까지는 연 20%의 각 비율로 계산한 돈을 지급하여야 한다.

## 제5절 청소년 사이버폭력 대응정책의 문제점

### 1. 청소년 사이버폭력 관련 입법 체계 불완전

앞에서 살펴본 바와 같이 사이버명예훼손의 경우 정보통신망법으로, 사이버모욕의 경우 별도 처벌 규정이 없어 형법상 모욕죄로, 사이버스토킹의 경우 일부 유형만 정보통신망법으로, 사이버성폭력의 경우 성폭력처벌법으로, 사이버따돌림의 경우 학교폭력예방법으로 규율되고 있다. 더욱이 이들 관련 규정은 청소년 사이버폭력에 국한된 규율내용은 아니다. 따라서 실제로 관련 사안 발생시 법적 적용이 모호해지는 결과를 초래하고 있으며, 청소년 사이버폭력의 유형에 맞는 처벌 및 선도관련 입법이 마련될 필요가 있다.

### 2. 관련부처간 상담 및 신고서비스의 중복

제3절에서 살펴본 바와 같이 교육부를 비롯하여 여성가족부, 미래창조과학부, 방송통신위원회 등 각 부처별로 사이버폭력과 관련한 다양한 정책들을 추진하고 있다. 특히 각 부처별로 사이버폭력 및 사이버중독과 관련한 상담 및 신고서비스를 운영하고 있다. 그러나 이들 서비스가 중복되거나 관련 부처간 정보공유 등이 이루어지지 않아 사이버폭력 상담에 있어서 어려움을 호소하는 사례가 많다. 문제는 각 부처별로

상담 및 신고서비스를 운영하나, 사이버폭력 상담에 적합한 전문상담인력을 확보하지 못하고 있다는 점이다. 교육부에서 운영하는 사이버폭력 관련 상담기관 대부분은 학교폭력 상담 전문가인 경우가 많고, 여성가족부의 상담서비스의 경우 일반청소년 상담전문가들이 업무를 담당하는 경우가 많아 사이버폭력 유형에 맞는 적절한 서비스를 제공하지 못하고 있다.

〈표 3-22〉 부처별 사이버폭력 상담 및 신고서비스

부처	상담 및 신고 서비스
교육부	스톱볼링( <a href="http://www.stopbullying.or.kr">www.stopbullying.or.kr</a> ) Wee프로젝트( <a href="http://www.wee.or.kr">www.wee.or.kr</a> ) 학교폭력 SOS지원단(1588-9128)
여성가족부	청소년모바일문자상담(#1388) 한국청소년상담복지개발원( <a href="http://www.kyci.or.kr">www.kyci.or.kr</a> ) 헬프콜 청소년전화(1388) 청소년사이버상담센터( <a href="http://www.cyber1388.kr">www.cyber1388.kr</a> )
경찰청	학교폭력 긴급전화(117) 학교폭력 문자신고(#117) 안전Dream(아동여성장애인경찰지원센터, <a href="http://www.safe182.go.kr">www.safe182.go.kr</a> ) 사이버테러대응센터( <a href="http://www.ctrc.go.kr">http://www.ctrc.go.kr</a> )
방송통신위원회	불법청소년 유해정보 신고센터( <a href="http://www.singo.or.kr">www.singo.or.kr</a> ) 원스톱 인터넷 피해구제센터(1377)

### 3. 부처간·관련기관간 협력체계 미비

2010년 제1차 인터넷중독 예방 및 해소를 위한 종합계획 수립 이후 기존에 소관부처별로 운영되던 대응정책이 범정부적 차원에서 가동되기 시작되었다. 1차 종합계획부터는 범정부적 정책협의체가 발족되어 활동하기 시작하였고, 2차 종합계획에서는 여기에서 한걸음 나아가 통합 거버넌스 구축을 위한 각 부처별 움직임이 있었다.

그럼에도 불구하고 각 부처별 대책을 보면 실태조사부터 세부대응정책에 이르기까지 부처간 연계가 되지 않는 경우가 많고, 중복된 정책을 펼치는 경우가 눈에 띈다. 또한 관련기관의 통합 거버넌스 구축을 위해 민간단체, 언론, 관련기업 등의 참여를 유도하는 정책이 마련되어 있긴 하지만 지속적 협력 및 대응체계 구축이 없어서 일회성 캠페인에 그치고 있다.

사이버폭력 관련 실태조사의 경우 부처별로 사이버폭력을 바라보는 관점에 다르기 때문에 유사한 실태조사 내용이더라도 각 부처별로 개별적인 실태조사를 실시한 결과를 발표하고 있다. 교육부의 경우 매년 2회 실시되는 학교폭력 실태조사를, 방송통신위원회의 경우 매년 사이버폭력 실태조사를, 미래창조과학부의 경우 인터넷중독 실태조사를, 여성가족부는 인터넷·스마트폰 이용습관 진단조사를 매년 각각 실시하고 있다.

예방교육 관련 콘텐츠 개발에 있어서도 교육부, 법무부, 방송통신위원회, 여성가족부가 각각 동일대상자를 상대로 개별적 예방교육 교재 및 프로그램을 개발 및 보급하고 있어, 학교 및 실무교육현장에서 예방교육콘텐츠의 홍수 속에 있다. 그러나 이들 예방교육 프로그램 내용들을 보면 기관간 협조가 충분히 이루어지지 않은 경우가 많은 독자적으로 개발되거나 시급하게 만들어진 경우가 대부분이어서 실제 현장에서 도움이 될 수 있는 상세한 내용의 정보제공이 이루어지지 않고 활용도가 떨어지는 현상을 발견할 수 있다.

#### 4. 중독 관련 대책 수립에 치중

각 부처별 사이버폭력 대응정책을 살펴보면 대부분 정책들이 인터넷·스마트폰 중독, 게임 과몰입 등에 집중되어 있다. 여성가족부, 미래창조과학부, 방송통신위원회, 교육부 등의 정책을 보면 대부분 청소년사이버폭력 문제를 중독의 문제와 결부시켜 청소년 개인의 상담 및 예방교육을 통해 개선이 될 수 있는 것으로 판단하는 경우가 많다. 그러나 청소년 사이버폭력은 개인의 중독현상으로 인한 경우도 있지만 유해매체나 주변환경에 의해 폭력 상황에 노출되는 경우가 많기 때문에 각 부처의 대책 수립에 있어서도 이 부분을 놓치게 된다. 경찰청과 법무부의 경우 청소년의 사이버문제를 중독이 아니라 폭력의 문제로 보고 있긴 하나, 이들 기관의 경우에도 폭력예방의 관점에 보다 치중되어 있고, 청소년의 환경에 맞는 치료 및 대응책 마련에 관여하지 않는 듯하다.

#### 5. 지속적 예방정책 부족

최근에 인터넷·스마트폰 사용으로 인한 사이버폭력의 심각성 등의 문제가 제기되

면서 범정부적으로 사이버폭력 예방을 위한 프로그램 개발 및 예방교육을 위한 다양한 노력들이 진행되고 있다. 교육부의 어울림프로그램 등 예방교육프로그램 개발 및 Wee센터 상담, 여성가족부의 각종 중독예방프로그램 개발 및 보급 등이 대표적이라 할 수 있다. 그러나 이들 부처의 대책이 대부분 예방교육이나 상담에만 치중되어 있고, 가·피해대상 청소년의 치료 및 사후관리에까지 노력하는 모습은 보이지 않고 있다. 청소년 사이버폭력의 경우 가·피해경험이 교차되는 경우가 다수를 차지하고, 청소년의 가·피해경험에 대한 경계인지가 약한 경우가 많으며, 피해의 경우 상당기간 축적된 이후에 드러나는 경우가 다반사이므로 가·피해가 드러난 경우 즉각적인 개입 치료와 사후관리가 병행되어야 한다. 그러나 현재 청소년 사이버폭력 관련 대책들을 보면 이러한 지속적 개입노력이 부족한 실정이다.

## 6. 민간에 의존한 차단프로그램 개발

최근에 자녀의 핸드폰에 학교폭력 문자메시지가 수신될 때마다 이를 학부모에게 실시간으로 전송하는 서비스가 생겨났다. 국내벤처기업 블랙스톤이 개발하여 2012년 5월 22일 서비스를 개시한 것이 ‘모바일가디언’이다. 모바일가디언은 사이버불링 메시지가 주로 모바일을 통해 전송된다는 점에 주목해서 ‘맞을래’, ‘죽을래’와 같이 청소년이 사용하는 폭력적 단어나 비속어(욕설), 은어, 인터넷 신조어 등을 포함한 약 1,000여 개의 키워드를 추출했다. 이를 통해 관련 키워드가 들어있는 문자가 수신될 경우 부모에게도 자녀의 악성 문자수신 사실을 실시간으로 알려준다. 부모들은 월 이용료 2,900원을 이 서비스를 이용할 수 있다. 그러나 이와 같은 차단소프트웨어 등이 민간 개인에 의해서 개발되는 경우가 많고, 지속적인 개발관리가 되지 않아 장기적으로 활용할 수 있는 소프트웨어가 없다는 점이 문제이다.

실제로 사이버폭력 예방을 위해 각 부처에서 그린 i-Net, 스마트보안관, 모바일 가디언 등 모니터링 소프트웨어 및 유해콘텐츠 차단 앱 설치를 권장하고 있으나 이는 휴대폰을 초기화하면 프로그램이 사라지기 때문에 실제 청소년들은 효과가 없는 정책이라고 생각하고 있다. 부모들에게 제공되는 그린 i-Net과 같은 유해정보 필터링소프트웨어의 경우에도 사이버공간 활용이 익숙하지 않은 부모들이 이들 프로그램을 적극

적으로 활용할 수 있도록 상세한 사용매뉴얼 등이 제공되어야 하나, 이런 정보가 없다보니 적극적으로 활용되지 못하고 있다.

---

# 제4장

KOREAN INSTITUTE OF CRIMINOLOGY

## 외국의 청소년사이버폭력 대응정책 분석

---

이 원 상



# 외국의 청소년사이버폭력 대응정책 분석

## 제1절 미국의 청소년 사이버폭력 대응정책

### 1. 청소년 사이버폭력의 발생현황 분석

미국에서는 학교 내 뿐 아니라 학교 밖에서도 사이버폭력으로 인한 피해가 매우 많이 발생하고 있다.

미국에서 사이버폭력으로 인해 가장 큰 반향을 일으킨 사건으로 메건 마이어(Megan Meier)의 자살사건이 있다. 이 사건은 사실 전형적인 사이버폭력과는 다소 거리가 있는 사건이라고 할 수 있다. 2006년 13세 소녀인 메건 마이어가 마이스페이스라는 SNS에서 조쉬 에반스라는 학생을 사귀게 되었다가 헤어지게 되는 과정에서 이별통보와 함께 모욕적인 메시지를 받고 자살을 하게 되었다. 하지만 사실 조쉬 에반스는 실제 인물이 아니며, 동급생의 어머니가 마치 조쉬 에반스인 척하며 메건 마이어에게 고통을 가한 것이었다. 비록 그 사건은 결과적으로 사이버폭력을 목적으로 한 사건은 아니지만, 미국사회에서 사이버폭력에 대한 경각심을 일깨우는 사건이 되었다.

최근 2013년에는 가브리엘 모리나라는 학생이 남자친구 문제로 인해서 학급의 학생들과 갈등이 발생하여 결국은 자살에 이르게 되었는데, 자살의 동기가 명확하지 않지만 익명의 발신자들이 가브리엘 모리나에게 '매춘부'라는 내용의 문자메시지를 보냈기 때문에 그로 인해 정신적인 충격을 받고 자살을 한 것으로 추정되고 있다.

또한 레베카 앤 세드워 사건을 보면 남자친구로 인한 문제로 동급생들과 갈등이 생기게 되었는데, 15명의 동급생들이 지속적으로 모욕적인 메시지를 보내는 등 사이

버폭력을 가하여서 결국 레베카 앤 세드윅이 자살에 이르게 되었다. 이는 대표적으로 드러난 예에 불과하고 사이버폭력의 특성상 수면 아래에서 여전히 행해지고 있는 사이버폭력도 매우 많을 것으로 추정되고 있다.

그런 가운데 2012년 마이크로소프트사가 미국의 사이버불링현황에 대한 조사결과를 발표하였다.<sup>107)</sup> 마이크로소프트사는 미국의 8~17세 아동 및 청소년들을 대상으로 사이버불링과 관련된 조사를 하였는데, 그에 따르면 해당 아동 및 청소년들 가운데 사이버불링을 당하고 있다고 응답한 비율이 29%에 이르렀다(그에 반해 현실공간에서의 불링은 83%로 나타났다). 그 가운데 비열하거나 불친절하게 대함을 당했다는 응답이 17%이고, 놀림을 당했다는 응답이 15%, 욕을 당했다는 응답이 14%였다고 한다.<sup>108)</sup>

사이버불링에 대한 인식과 걱정에 대한 조사내용을 보면 58%의 아동 및 청소년들이 사이버불링에 대해 아주 잘 알고 있거나 어느 정도 알고 있다고 응답하였고, 33%는 사이버불링에 대해서 매우 또는 어느 정도 걱정을 하고 있는 것으로 나타났다.<sup>109)</sup> 또한 조사에 의하면 부모의 68%가 자녀들에게 사이버불링의 위험에 대해서 이야기하였고, 66%는 자녀들의 컴퓨터 사용에 대해서 모니터링을 하고 있다고 하였다. 그리고 47%는 그들의 자녀들에게 사이버공간에서의 매너에 대해 가르쳤다고 하였으며, 38%의 부모들은 자신의 자녀들에게 사이버불링을 당한적이 있는지에 대해 물어보았다고 한다.<sup>110)</sup>

사이버불링에 대한 학교의 공식적인 정책이 있는지 여부와 교육에 대한 조사에서 48%는 사이버불링에 대한 학교의 공식적인 정책이 있었다고 하였고, 42%는 학교에서 사이버불링과 관련된 교육을 제공하였다고 응답하였다(학생의 경우는 45%, 교사는 28%, 학부모는 28%). 다만, 공식적인 정책이나 교육이 사이버불링의 발생비율에 큰 영향을 미치지 못하였다고 대답하였다.<sup>111)</sup>

추가적인 조사내용을 살펴보면 여자가 남자에 비해 사이버불링을 당한 비중이나

107) WW Online Bullying Survey - Executive Summary - US\_Final.pdf, p.1. (<http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=30148>)

108) 위와 동일.

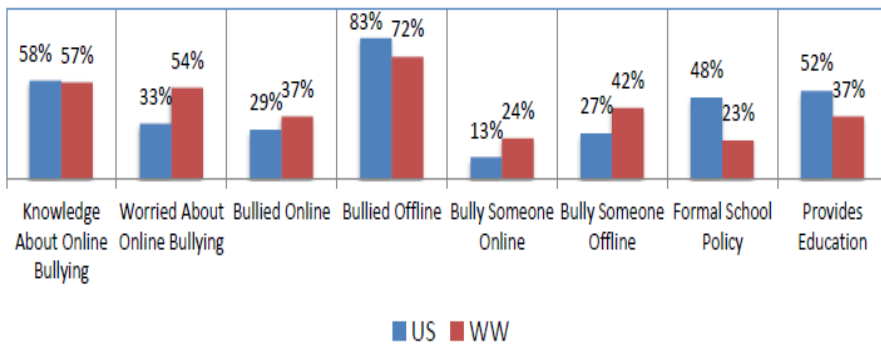
109) 위와 동일.

110) WW Online Bullying Survey - Executive Summary - US\_Final.pdf, p.1-2. (<http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=30148>)

111) WW Online Bullying Survey - Executive Summary - US\_Final.pdf, p.2. (<http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=30148>)

걱정하는 정도가 높게 나왔다. 또한 연령이 높은 아동 및 청소년들에게 발생하는 비율이 보다 높게 나타났다. 이는 어린 연령의 아동 및 청소년에 대해서는 컴퓨터 등의 사용에 대해 부모의 개입이나 통제가 많기 때문인 것으로 보인다. 또한 연령이 높은 아동 및 청소년의 경우에는 사이버불링에 대해 자신을 보호하는 방법에 대한 교육을 좀 더 많이 받은 것으로 나타나며, 특히 여자의 경우 남자에 비해 보다 더 두드러진 것으로 나타났다.<sup>112)</sup>

Online Bullying Metrics: U.S. vs. Worldwide Average



[그림 4-1] Microsoft사가 조사한 미국의 사이버불링 현황

출처: WW Online Bullying Survey – Executive Summary – US\_Final.pdf (<http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=30148>)

## 2. 청소년 사이버폭력 관련 법률 규제 현황

### 가. 연방차원의 규제

앞서 살펴본 바와 같이 미국의 경우 메건 마이어 사건이 발생한 후 2009년 민주당 의원인 린다 산체스(Linda Sanchez)가 “메건 마이어 사이버불링 방지법(Megan Meier Cyberbullying Prevention Act)”<sup>113)</sup>을 제정하고자 하였다. 해당 법안의 내용을 살펴보면 미연방법 제18장에 다음과 같은 내용을 추가하도록 하고 있다. 제1절에서는

112) 위와 동일.

113) 「Megan Meier Cyberbullying Prevention Act」, H. R.1966, 111<sup>th</sup> Congress(2009~2010).

해당 법률의 짧은 명칭은 “메건 마이어 사이버불링 방지법”이라고 하도록 하고 있다. 제2절에서는 사이버불링과 관련된 결과들을 서술하고 있다. 그에 따르면 2세에서 17세까지의 미국 아이들 가운데 5분의 4가 자신의 집에서 인터넷 접속을 하고 있는데, 주로 인터넷상에서 콘텐츠를 생산하거나 SNS를 사용하는 청소년들이 사이버불링의 주요 피해대상이 된다. 특히 사이버공간에서는 가해자 및 잠재적 가해자의 익명성으로 인해서 그들을 보다 위협하거나 잔인하게 만들기도 하고, 대중에게 널리 전파되기도 한다. 그러므로 온라인상에서의 피해는 주로 감정적인 고통이나 우울증을 포함한 정신적인 문제들과 연관되기도 한다. 특히 사이버불링은 우울증을 포함한 정신적인 위해의 원인이 되기도 하며, 학교에서는 청소년들의 학업성취나 안전성, 복지 등에 간접적으로 영향을 미치기도 한다. 피해청소년이 스스로 전학을 가거나 심하면 살인이나 자살과 같이 극단적인 폭력행위를 하기도 한다. 인터넷상에서의 정신건강 이슈와 관련된 보고서의 설문조사에 응답한 정신건강 전문의 60%가 지난 5년간 적어도 그와 같은 문제점과 관련된 환자 한명을 치료했다고 하며, 그 환자 가운데 54%는 18세 미만이라고 한다.

그에 따라 제3절에서는 연방법률 제881조에 “사이버불링(Cyberbullying)”에 대한 법률을 추가할 것을 서술하고 있다. 제a항에서는 국가간 또는 해외 상용 정보통신으로<sup>114)</sup> 전송하는 자가 고의로 타인에게 강요, 위협, 괴롭힘 또는 상당한 감정적인 고통을 유발하거나 전자적인 수단을<sup>115)</sup> 사용하여 심각하고, 반복적이며 적대적인 행위를 지원한 경우 이 장에 규정된 벌금이나 2년 이하의 징역에 처하며, 병과 할 수 있도록 하고 있다.

그러나 해당 법률은 지나친 표현의 자유 제약이 문제가 되어 법제화에는 실패하였다.<sup>116)</sup> 하지만 해당 법안과 관련된 논의는 여전히 진행 중이라고 할 수 있다.

사이버폭력과 관련해서 연방차원에서 청소년과 관련된 규정들을 두고 있지는 않다.

114) 제b항 제1호에 따르면 정보통신(communication)이라 함은 유저로 대변되는 포인트들 사이에서 정보의 형태나 내용에 변함이 없이 유저가 선택한 정보를 전자적으로 전송하는 것을 의미한다.

115) 제b항 제2호에 따르면 전자적인 수단(electronic means)이란 정보서비스에 접속할 수 있는 전력에 의한 장치로 이메일, 인스턴스 메시지, 블로그, 웹사이트, 전화 그리고 텍스트 메시지가 있다.

116) 오영환/김술, “해외 주요국의 사이버폭력 관련 법제도 분석”, Internet&Security Focus 2014. April, 한국인터넷진흥원, 2014, 57면.

하지만 몇몇 법에서 사이버폭력과 관련된 행위를 규제할 수 있다. 2006년 개정된 “전화 괴롭힘에 관한 법(Telephone Harassment Act)”에 따르면(제223조 제a항) 주간 또는 해외의 통신에 있어 정보통신기기를 수단으로 고의로 언급, 요청, 제의, 제안, 이미지 또는 고의로 타인을 학대, 위협, 괴롭히는 등의 기타 음란물이나 아동 포르노그래피 등을 만들거나, 게시하거나, 부추기는 경우 처벌된다. 또한 통신의 수취인이 18세 미만인 것을 알면서도 통신의 제작자가 전화를 신청하거나 통신을 게시하는 경우도 처벌된다. 그리고 전화를 하거나 정보통신기기를 사용하면서 자신의 신분을 숨기고는 고의로 특정한 사람을 학대, 위협 또는 괴롭히는 경우도 처벌된다. 고의로 특정인에게 반복적이고 지속적으로 전화벨을 울리는 경우도 처벌될 수 있으며, 오로지 타인을 괴롭힐 목적으로 대화나 통신 이후에 반복해서 전화를 하거나 정보통신기기로 통신내용을 게시하는 경우도 처벌 될 수 있다. 그리고 앞서 언급한 행위를 금지할 수 있는 자신의 제어하에 있는 정보통신설비를 가지고 고의로 앞의 행위를 하도록 승인한 경우에도 동일하게 처벌될 수 있다. 처벌의 수위는 제18장에서 규정한 벌금이나 2년 이하의 징역이며, 병과 될 수 있다. 그리고 또 하나 살펴볼 수 있는 규정이 “주간 스토킹 처벌 및 예방법(Federal Interstate Stalking Punishment and Prevention Act)”라고 할 수 있다.<sup>117)</sup>

117) Whoever-

- (1) travels in interstate or foreign commerce or is present within the special maritime and territorial jurisdiction of the United States, or enters or leaves Indian country, with the intent to kill, injure, harass, intimidate, or place under surveillance with intent to kill, injure, harass, or intimidate another person, and in the course of, or as a result of, such travel or presence engages in conduct that-
  - (A) places that person in reasonable fear of the death of, or serious bodily injury to-
    - (i) that person;
    - (ii) an immediate family member (as defined in section 115) of that person; or
    - (iii) a spouse or intimate partner of that person; or
  - (B) causes, attempts to cause, or would be reasonably expected to cause substantial emotional distress to a person described in clause (i), (ii), or (iii) of subparagraph (A); or
- (2) with the intent to kill, injure, harass, intimidate, or place under surveillance with intent to kill, injure, harass, or intimidate another person, uses the mail, any interactive computer service or electronic communication service or electronic communication system of interstate commerce, or any other facility of interstate or foreign commerce to engage in a course of conduct that?
  - (A) places that person in reasonable fear of the death of or serious bodily injury

하지만 사이버폭력과 관련해서 정확하게 일치하는 연방차원의 법령은 사실 존재하고 있지는 않다. 물론 연방차원에서 사이버불링을 처벌하기 위한 법률을 제정하기 위해서 여러 차례 시도가 있었지만 아직까지는 성공하지 못한 상황이라고 할 수 있다. 그에 반해 주정부 차원에서는 다양한 법률들이 만들어지고 있는 추세이다.

### 나. 주정부 차원의 규제

미국에서 사이버불링을 중점적으로 연구하고 있는 “사이버불링 리서치 센터”에서는 사이버불링과 관련된 미국 각 주의 입법현황을 알려주고 있다. 그에 따르면 미국에서 2015년 9월 현재 사이버불링에 대한 규정을 도입한 주들로는 아칸소주(Arkansas), 캘리포니아주(California), 하와이주(Hawaii), 매사추세츠주(Massachusetts), 뉴욕주(New York) 등을 비롯해서 총 20개 주에 이르고 있다. 또한 조지아주(Georgia), 일리노이주(Illinois), 네브라스카주(Nebraska) 등 3개 주와 연방에서는 입법안이 제출되어 있는 상황이다. 또한 비록 사이버불링이라는 용어를 사용하고 있지는 않더라도 미국의 여러 주에서는 관련 법률에서 전자통신, 괴롭히는 연락, 전자적인 행위, 전자통신상의 괴롭힘, 전자적 수단의 사용, 데이터나 컴퓨터 소프트웨어의 사용 등과 같이 우회적으로 사이버불링을 언급하고 있다. 그런 가운데 현재 미국에서 사이버불링과 관련해서 법률적 차원에서 논의되고 있는 내용들을 살펴보면 다음과 같다.

먼저 미국에서는 사이버불링의 대상범위를 어느 정도로 할지에 대한 문제가 제기되었다. 이는 사이버불링이 비단 학교에서만 일어나는 것이 아니라 일반에게도 일어나기 때문이다. 따라서 사이버불링의 법률 적용범위를 학교로 한정해야 할지, 아니면 모든 사람을 대상으로 할지에 대한 논란이 많았다. 하지만 일리노이주를 제외한 대부분의 주에서는 “학생들이 공공학교에서 다른 학생들의 위협, 협박, 괴롭힘 등으로부터 자유롭게 공공교육을 받을 권리”를 지키기 위해 사이버불링을 규제하고 있으므로 사이버불링의 대상은 학생이라고 하고 있다. 그러나 그 보호 대상이 오직 학생에 한정되어 있지는 않는데, 아칸소주를 포함해 몇몇 주에서는 교직원까지도 사이버불링

---

to a person described in clause (i), (ii), or (iii) of paragraph (1)(A); or  
(B) causes, attempts to cause, or would be reasonably expected to cause substantial emotional distress to a person described in clause (i), (ii), or (iii) of paragraph (1)(A), shall be punished as provided in section 2261 (b) of this title.

의 보호대상으로 삼고 있기 때문이다. 하지만 사이버불링의 적용범위가 보다 축소될 수 있는 이유로 메사추세츠를 제외한 대부분의 주에서 사이버불링의 적용대상을 공립 학교로 제한하고 있기 때문에 사이버불링 관련 규정이 적용될 수 있는 범위는 더욱 제한되어 있다.

다음으로 미국에서는 사이버불링을 독자적인 불링의 형태로 볼 것인지, 아니면 기존의 불링의 한 형태로 볼 것인지에 따라 다소 다른 입법 형태를 취하고 있다. 미국의 일부 주에서는 사이버불링을 특별한 불링의 형태로 취급하여 별도로 명확히 규정하는 형태를 취하는 반면, 다른 주들은 우리나라의 “학교폭력예방 및 대책에 관한 법률(이하 ‘학교폭력예방법’이라고 함)”과 같이 기존의 불링에 대한 정의에 사이버불링 유형을 추가하는 형태를 취하고 있기도 하다. 후자의 경우 조문에 주로 전자적 수단 등을 통해 범해지는 불링으로 정의되며, 일부 주에서는 전자적 수단의 예로 블로그나 웹사이트, 핸드폰 등과 같은 구체적인 예가 제시되기도 한다.

앞서 살펴보았던 것과 같이 사이버불링을 어떻게 이해할지에 대한 문제와 함께 사이버불링이 발생하였을 경우 어떻게 조치해야 할지에 대한 부분도 의견이 분분하다. 모든 주에서는 사이버불링에 대한 예방정책과 발견 시에 신고할 것을 의무화하고 있으며, 그와 함께 사이버불링을 신고하는 과정에서 발생하는 위반에 대해 면책을 해주는 조문을 포함하고 있다. 그리고 교직원들에 대한 전문적인 교육을 시행해야 할 의무를 부과하고 있으며, 사이버불링과 관련된 전문인력 시스템을 구축할 것을 요구하고 있다. 하지만 무엇보다 첨예하게 대립되고 있는 사안으로 과연 사이버불링을 형법적으로 처벌해야 하는지에 대한 것이다. 현재 아칸소주, 루이지아나주, 미주리주, 네바다주, 노스캐롤라이나주 등 14개 주에서 형사처벌규정을 두고 있으며, 하와이와 뉴욕 등 5개 주에서는 입법안이 제출되어 있는 상황이다.

종합적으로 볼 때, 미국에서는 사이버불링과 관련하여 활발하게 관련 법률이 제정되었거나 제정되고 있는 상황이다. 다만, 그 적용범위가 공립학교 중심으로 이루어지고 있기 때문에 다소 제한적이라고 할 수 있다. 하지만 이는 아래에서 살펴보겠지만 법률보다는 프로그램이나 법률 외적인 노력이 보다 활발하게 이루어지고 있다. 그러므로 비록 법률적으로는 그 제제범위가 다소 좁다고 하더라도 법률 외적인 방법을 통해 보완할 수 있게 되어 있다. 사실 미국의 몇몇 주와 일부 나라들을 제외하면

사이버불링과 관련된 법제를 발견하는 것은 쉽지 않다. 이는 아직까지도 상당수의 국가에서는 사이버불링이 사회적으로 이슈는 되고 있지만, 법제화 하는 과정이 쉽지 않기도 하고 아직까지 사이버불링 문제를 일반적인 불링의 한 형태로 파악하기 때문이다. 그러나 최근 몇 년간의 경과과정을 살펴보면 미국의 경향은 사이버불링에 대해 법제화를 하는 주가 늘어나고 있는 추세이다.<sup>118)</sup>

## State Cyberbullying Laws

A Brief Review of State Cyberbullying Laws and Policies



Sameer Hinduja, Ph.D. and Justin W. Patchin, Ph.D.

Updated: April 2015  
Created: July 2010

	Bullying law	Include "cyberbullying"	Include electronic harassment	Criminal sanction	School sanction	Requires School Policy	Include off campus behaviors?
Alabama	YES	NO	YES	NO	NO	YES	NO
Alaska	YES	NO	NO	YES	YES	YES	NO
Arizona	YES	NO	YES	NO	YES	YES	NO
Arkansas	YES	YES	YES	YES	YES	YES	YES
California	YES	YES	YES	NO	YES	YES	YES
Colorado	YES*	NO	YES	proposed	YES	YES	NO
Connecticut	YES	YES	YES	NO	YES	YES	YES
Delaware	YES	NO	YES	NO	YES	YES	NO
Florida	YES	YES	YES	NO	YES	YES	YES
Georgia	YES	proposed	YES	NO	YES	YES	proposed
Hawaii	YES	YES	YES	proposed	YES	YES	NO
Idaho	YES	NO	YES	YES	YES	YES	NO
Illinois	YES	YES	YES	NO	YES	YES	YES
Indiana	YES	NO	YES	NO	YES	YES	NO
Iowa	YES	NO	YES	YES	YES	YES	NO
Kansas	YES	YES	YES	NO	YES	YES	NO
Kentucky	YES	proposed	YES	YES	YES	YES	NO
Louisiana	YES	YES	YES	YES	YES	YES	YES
Maine	YES	YES	YES	NO	YES	YES	NO
Maryland	YES	NO	YES	NO	YES	YES	NO
Massachusetts	YES	YES	YES	NO	YES	YES	YES
Michigan	YES	YES	YES	proposed	NO	YES	NO
Minnesota	YES	YES	YES	NO	YES	YES	YES
Mississippi	YES	NO	YES	YES	YES	YES	NO
Missouri	YES	YES	YES	YES	YES	YES	NO
Montana	YES	NO	YES	YES	NO	NO	NO
Nebraska	YES	proposed	YES	NO	YES	YES	proposed
Nevada	YES	YES	YES	YES	NO	YES	NO
New Hampshire	YES	YES	YES	NO	NO	YES	YES
New Jersey	YES	NO	YES	NO	YES	YES	YES
New Mexico	YES	NO	YES	NO	YES	YES	NO
New York	YES	YES	YES	proposed	YES	YES	YES
North Carolina	YES	YES	YES	YES	YES	YES	NO
North Dakota	YES	NO	YES	YES	YES	YES	NO
Ohio	YES	NO	YES	NO	YES	YES	NO
Oklahoma	YES	NO	YES	NO	YES	YES	NO
Oregon	YES	YES	YES	NO	YES	YES	NO
Pennsylvania	YES	NO	YES	NO	YES	YES	NO
Rhode Island	YES	NO	YES	NO	NO	YES	NO
South Carolina	YES	NO	YES	NO	YES	YES	NO
South Dakota	YES	NO	YES	NO	YES	YES	YES
Tennessee	YES	YES	YES	YES	YES	YES	YES
Texas	YES	NO	YES	NO	YES	YES	NO
Utah	YES	YES	YES	NO	YES	YES	NO
Vermont	YES	NO	YES	NO	YES	YES	YES
Virginia	YES	YES	YES	NO	YES	YES	NO
Washington	YES	YES	YES	YES	YES	YES	NO
West Virginia	YES	NO	YES	NO	YES	YES	NO
Wisconsin	YES	NO	NO	YES	YES	YES	NO
Wyoming	YES	NO	YES	NO	YES	YES	NO
STATE TOTALS	90	22	48	14	44	49	14
FEDERAL	NO	proposed-2009	proposed	proposed	NO	NO	NO
Washington DC	YES	NO	YES	NO	YES	YES	YES

\*Indicates laws that actually include the terms "cyberbullying" or "cyber-harassment." This is compared to states that simply refer to electronic harassment or bullying using electronic means. See actual law for more details.  
\*Federal law allows schools to discipline students for off-campus behavior that results in a substantial disruption of the learning environment at school. These states have simply codified that standard in state statute. See specific state info below for more details.

Please let us know if you are aware of any updates not included in this summary.

Cyberbullying Research Center

www.cyberbullying.us

[그림 4-2] 미국 주별 사이버불링 법제현황

출처: <http://cyberbullying.org/Bullying-and-Cyberbullying-Laws.pdf>

118) <http://cyberbullying.us/Bullying-and-Cyberbullying-Laws.pdf>, 2015.10.31 최종검색.

앞서 언급한 바와 같이 미국의 많은 주들은 사이버불링과 관련된 규정을 두고 있다. 하지만 각 주들마다 다양한 형식과 내용들을 담고 있기 때문에 일일이 그 내용을 분석하고 판단하기는 쉽지 않다. 2012년 한국법제연구원에서 수행한 “사이버불링(Cyberbullying)에 관한 미국의 법제 분석”에서는 그 당시까지 사이버불링을 규정하고 있는 미국의 15개 주에 대한 법률을 분석하고 있다.<sup>119)</sup> 그에 따르면 미국의 주별 사이버불링 규정의 특징은 ① 규제의 범위를 교내에서 발생하는 사이버불링으로 제한하고 있으며, ② 사이버불링 행위가 학교가 소유하고 있는 전자통신기기를 사용하는 경우로 한정되고, ③ 피해의 정도를 규정하고 있으며, ④ 보호의 대상을 학생과 교직원으로 하고 있고, ⑤ 전자통신기기의 종류를 구체화 하고 있으며, ⑥ 공립학교와 사립학교 모두가 규제대상이 되고, ⑦ 사이버불링에 대한 신고 의무를 두고 있으며, ⑧ 신고한 사람에 대해서는 신고 도중에 발생하는 위반 사항을 면책해 주고, ⑨ 학교직원들에게 사이버불링에 대한 교육을 할 것을 의무화 하고 있으며, ⑩ 형벌규정까지도 두고 있다는 것이다.<sup>120)</sup>

따라서 아래에서는 그들 주 외에 사이버불링에 대해 의미 있는 몇몇 주들의 사례를 살펴보고자 한다.

#### 1) 델라웨어(Delaware)

델라웨어에서도 청소년 사이버불링에 대한 문제는 크게 부각되었다. 따라서 2013년 주시사와 주정부의 법무장관은 사이버폭력에 대한 정책을 마련하였는데, 델라웨어 행정규칙(Admin.Code) 624에 사이버불링에 대한 내용을 규정하였다. 그 내용은 다음과 같다<sup>121)</sup>

119) 해당 보고서는 아칸소, 캘리포니아, 코네티컷, 하와이, 캔자스, 루이지애나, 매사추세츠, 미주리, 네바다, 뉴햄프셔, 뉴욕, 노스캐롤라이나, 오래곤, 유타, 워싱턴 등 15개 주의 사이버불링에 대한 법률을 살펴보고 있다; 최유진/홍승희, “사이버불링(Cyberbullying)에 관한 미국의 법제 분석”, 한국법제연구원, 2012, 67면.

120) 최유진/홍승희, 앞의 논문, 85면.

121) 한국인터넷진흥원, “미국 델라웨어, 사이버폭력 관련 정책 공표”, Internet & Security Weekly 2013년 3월 3주, 2013, 6면 수정 재인용.

- 1.0 사이버불링 금지  
 텔라웨어 주법 4112D(b)(2)조에 따라 사이버불링 정책이 각 학교에 의해 시행될 것이다. 사이버불링 사건은 일반 불링 사건과 동일한 방식으로 취급되며, 각 학교의 사이버불링방지 정책에 대한 공고는 불링방지 정책 공고 시와 동일한 방식으로 학생 및 교직원에게 공지될 것이다
- 2.0 사이버불링의 정의
- 2.1 사이버불링은 특정 학생 혹은 학생집단을 대상으로 전자통신을 이용하여 원치 않는 행위를 하는 것을 의미하며, 이는 (1) 학생의 신체적 행복을 방해하거나 (2) 위협이나 협박을 하거나 (3) 심각하고, 지속적이거나 혹은 전반적으로 학생의 학급활동을 제한하는 것이다.
- 2.2 발언이 사이버불링에 해당하는지의 여부는 피해자와 동일 학년이고, 동일 환경에 있는 합리적인 학생의 관점에서 판단한다.
- 2.3 한편, 사이버불링에 해당하는지의 여부를 판단하는 데 있어 발언이 이루어진 장소나 학교 물품을 이용하였는지는 중요하지 않다.
- 2.4 학기 초마다, 학교는 학생에게 개인정보 설정 및 기타 제한에 관계없이 학교 내 광범위한 사람들이 볼 수 있다고 여겨지는 장소에 서면으로 이를 통지해야 한다. 2013-2014년도 말까지 정책 시행 시, 페이스북(Facebook), 트위터(Twitter), 마이스페이스(MySpace), 유튜브(YouTube), 핀터레스트(Pinterest)를 위에서 언급한 통지 장소에 포함한다.
- 2.5 학생의 사이버불링 행위를 규제하는 학교의 권한에 제한을 두지 않는다.

텔라웨어주의 행정규칙에서 눈에 띄는 것으로는 사이버폭력에 해당하는지 여부를 판단하는 기준을 제시하고 있는 것인데, 발언의 판단 기준을 피해자의 주관적인 측면에서 하는 것이 아니라 피해자와 유사한 환경에 있는 동년배인 제3자를 기준으로 하고 있고, 장소나 학교 물품의 사용 여부가 중요하지 않으며, 학교의 권한을 강화하고 있는 점이다. 이는 사이버폭력의 해당범위는 축소시키면서 물리적 적용범위는 확대시키는 정책이라고 할 수 있다. 이를 통해 텔라웨어주는 청소년 사이버범죄에 대한 경각심을 높이고, 인식을 재고하여 사이버폭력을 예방할 것을 기대하고 있다.<sup>122)</sup>

## 2) 플로리다(Florida)

플로리다주는 2013년 5월 30일에 주 교육법(Education Code)에 규정되어 있는 내용을 일부 수정하여 기존에는 폭력과 괴롭힘에 대한 금지를 규정하고 있던 것을 사이버불링이 포함되도록 하였다.<sup>123)</sup> 즉, 플로리다의 경우에는 기존의 학교폭력의

122) 한국인터넷진흥원, 앞의 논문, 5면.

123) 한국인터넷진흥원, “미국 플로리다주, 사이버불링을 폭력으로 규정”, Internet & Security Weekly 2013년 6월 1주, 2013, 15면.

개념에 사이버불링의 개념을 포함하여 사이버폭력을 규제하는 방식을 취하고 있다. 따라서 플로리다주 교육법에서는 사이버불링의 정의에 관한 규정이 좀 더 세분화되어 규정된 것을 볼 수 있다. 그에 따르면 다음과 같다.<sup>124)</sup>

※ 사이버불링(Cyberbullying)이란

- 기술이나 전자통신을 이용한 폭력을 의미
- 여기서 전자통신이란 신호, 소리, 데이터, 이미지 등을 포함하며 이메일, 인터넷 커뮤니케이션, 인스턴트 메시지 또는 팩스 등 어떠한 전송 형태로도 가능함
- 사이버불링에는 타인을 가장한 웹페이지나 블로그 만들기, 또는 게시 내용이나 메시지에서 타인을 사칭하는 것도 포함
- 전기통신기기를 이용하여 1인 이상의 사람에게 그를 배포하거나 1인 이상의 사람이 접근할 수 있는 전자 매체에 자료를 게시하는 행위도 사이버불링에 해당함

플로리다주의 사이버불링 정의를 살펴보면 타인을 가장하거나 사칭하여 글을 게시하거나 메시지를 보내는 것도 사이버불링의 개념에 포함하고 있다. 그것이 사이버불링이 될 수 있는 이유는 사이버불링은 적극적 공격과 배제가 포함되는데 타인 사칭의 경우는 결과적으로 배제를 유발할 수 있기 때문에 사이버불링의 개념에 포함된 것으로 사료된다.

### 3) 알래스카(Alaska)

알래스카주의 규정에서 눈에 띄는 것은 사이버불링이 발생하는 경우 학교가 언제부터 개입할 수 있는지와 관련된 규정이라고 할 수 있다. 사이버불링이 교내에서 발생하는 경우에는 당연히 학교가 개입하겠지만, 사이버불링이 외부에서 발생하는 경우에는 학교가 개입하는 것이 쉽지 않을 수 있기 때문이다. 다만, 학교 외에서 사이버불링이 행해지는 경우에도 그로 인한 피해가 학교 환경에 “물질적으로 그리고 실질적으로” 영향을 미치게 되었다면 학교가 개입할 수 있도록 규정하고 있다.<sup>125)</sup> 그러므로 알래스카주 공법 제115조에 따르면 “실질적인 피해란 제한 없이 폭력의 결과로서 일어나는 어떤 것 혹은 일어나는 여러 가지 것들”을 의미하며, 구체적으로 “① 강의나 교육활동이 중단되는 것, ② 적대적인 환경 때문에 교육적 학습이나 활동에 학생이나 교직원

124) 위와 동일(수정 재인용).

125) 사미르 힌두자/저스틴 패친(조아미 외 공역), 사이버폭력, 정민사, 2012, 195면.

집중할 수 없는 것, ③ 교육활동이나 교실에서 심각하거나 반복적인 혼육방법이 필요한 것, ④ 학생이나 교직원의 공개된 행위가 학습 환경에 실질적으로 방해를 주는 것”이라고 하고 있다.<sup>126)</sup>

이를 살펴보면 우리의 경우도 사이버폭력이 학교 내에서 발생하지 않고, 학교 밖에서 발생하는 경우가 많을 수 있는데, 그 경우 사이버폭력이 실질적으로 학교의 교육환경에 영향을 미쳤다고 판단되는 경우에는 학교가 적극적으로 개입할 수 있을 것이다. 우리나라의 경우 이미 예전에 교사들이 학교 주변을 순시하며 오락실이나 당구장 등을 출입하는 학생들을 규제하는 등 학교 외부에서의 활동도 벌여 본 경험이 있기 때문에 사이버폭력에 대한 그와 같은 대응도 그리 낯설지는 않을 것이다.

### 3. 청소년 사이버폭력 관련 정부 및 민간대응정책 분석

청소년 사이버불링과 관련해서 미국의 각 주들은 기본적으로 “강력한 무관용 정책(Zero Tolerance Policy)”을 표방하였고, 그에 따라 학교장은 사이버불링에 대한 반대 정책을 공표와 엄격한 처벌 정책, 사건의 공개적인 처리를 수행해야 했다.<sup>127)</sup> 하지만 강력한 무관용 정책으로는 청소년 사이버불링을 해결할 수 없다는 인식이 넓어지면서 사이버불링과 관련된 많은 연구를 수행하여 그 원인에 대해 보다 심도 깊게 분석을 하고 있으며, 다양한 프로그램을 통해 청소년 사이버불링에 대응하고 있다. 특히 청소년 사이버불링은 사이버공간이라는 매체의 특수성만 갖고 있는 것이 아니라 그 자체가 독립적이고 독자적인 문제라는 것을 인식하기 시작하였다. 그에 따라 청소년 사이버불링에 특화된 제도적 방법이나 기술적 방법들을 고안하고 있다.

그 가운데 특히 주목할 만한 것으로 미국에서는 비록 민간에 의해서 제공되고 있기는 하지만 사이버불링에 대한 전문적이고 지속적인 정보들이 집약되어 있는 사이버불링 리서치 센터(Cyberbullying Research Center)가 있다. 해당 센터는 우리나라에 “사이버폭력”이라는 제목으로 번역되어 발간된 책의 저자인 Justin W. Patchin 박사와 Sameer Hinduja 박사가 운영하고 있다.<sup>128)</sup> 홈페이지의 구성을 보면 RESOURCES

126) 위와 동일.

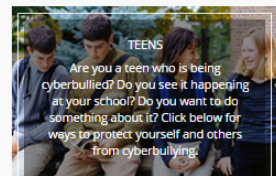
127) 안성진 외 12인, 사이버불링의 이해와 대책, 교육과학사, 2015, 200면.

128) <http://cyberbullying.org/about-us/>, 2015.10.31 최종검색.

에서는 교육자, 부모, 청소년, 성인 피해자 등으로 구분하여 그에 적합한 정보들을 제공해 주고 있다. 예를 들어, 교육자들에게는 사이버불링을 방지하기 위한 교육 자료들을 제공해 주기도 하고, 부모들에게는 자녀들의 사이버불링 가·피해를 예방할 수 있는 팁(Tip)들을 제공하며, 청소년들에 대해서는 사이버불링 대처 시나리오 등을 알려주고 있다. 그와 함께 RESEARCH에서는 사이버불링과 관련된 다양한 연구 자료들과 통계자료들, 관련 문헌들을 제공해 주고 있다. 이처럼 사이버불링 문제에 대해 지속적이고 전문적으로 관심을 갖고 유지되고 있는 센터의 홈페이지로 인해 청소년 사이버불링에 대한 체계적인 대응방안을 모색하는 것이 보다 용이해 질 수 있다.



Featured Resource



[그림 4-3] 사이버불링 리서치 센터 홈페이지

출처: <http://cyberbullying.org>

국내에서도 청소년 사이버불링에 대응하기 위해서 다양한 필터링 및 블로킹이나 모니터링, 검색 프로그램들이 사용되고 있는 것과 같이 미국에서도 다양한 기술적

방법들이 모색되고 있다. 가장 대표적인 프로그램으로 MouseMail이 있는데,<sup>129)</sup> 이는 청소년들의 이메일이나 웹텍스트(WebTXT) 메시지 내용을 발견하게 되면 그 부모에게 관련 내용을 전달해 주는 프로그램이다.<sup>130)</sup> 따라서 청소년 사이버불링이 발생할 수 있는 위험성을 미리 파악하여 그에 대한 대책을 마련해 주는 기술적 조치라고 할 수 있다.



[그림 4-4] MouseMail 홈페이지

출처: 마우스메일 홈페이지(<http://www.mousemail.com>)

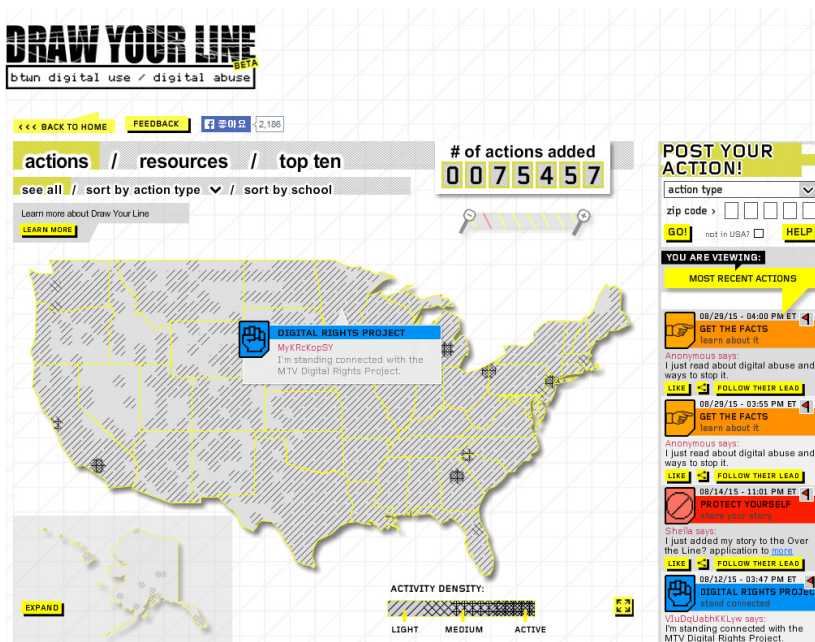
또한 MTV가 론칭한 “A Thin Line”이라는 캠페인이 있는데, 이 캠페인은 사이버공간에서 발생하는 섹스팅이나 문자폭력, 사이버불링과 같은 문제를 해결하기 위해서 피해자의 관점에서 접근한 기술적 방법이라고 할 수 있겠다. 해당 홈페이지에는 “get the facts”, “take control”, “your stories”, “draw your line”, 그리고 “blog”의 메뉴로 구성되어 있다. get the facts에서는 섹스팅과 지속적인 메시지 보내기, 스파이, 디지털에서의 무례함, 잔인성 등과 관련된 정보를 제공해 주고 있다. take control에서는

129) 마우스메일 홈페이지(<http://www.mousemail.com/>, 2015.10.31 최종검색).

130) 안성진 외 12인, 앞의 책, 226면.

그와 같은 행위들에 대해 대처할 수 있는 기관의 홈페이지나 전화번호, 방어방법(도메인 차단방법, 대처방법, 다른 사람의 도움을 받는 방법 등) 등을 알려주고 있다. your stories에서는 자신들의 이야기를 비디오나 Q&A를 통해 할 수 있도록 해주며, draw your line은 미국 각지에서 다른 친구들이 사이버불링 등의 방지를 위해서 어떤 활동들을 하고 있는지 확인할 수 있도록 해주고 있다.

따라서 이 캠페인에서 중요한 기술적 요소는 청소년들이 사이버불링 등과 관련된 자신의 내용을 공유하여 그에 공감하는 친구들과 연결될 수 있고, 그들이 미국 각지에서 현재 어떤 활동들을 하고 있는지 알 수 있다는 것이다. 해당 프로그램은 그 사이트에 포스팅 되는 글들을 30개의 주제로 분석하여 글을 올린 사람의 글과 유사한 글들을 보여주어 고립감을 해결해주는 기능도 하고 있다.<sup>131)</sup>



[그림 4-5] A Thin Line 홈페이지

출처: <http://www.athinline.org>

미국의 연방보건복지국에서도 불링과 사이버불링에 특화된 홈페이지를 제공하고

131) 안성진 외 12인, 앞의 책, 228면.

있다. 해당 홈페이지에서는 불링과 사이버불링이 무엇인지에 대해서 알려주고(WHAT IS BULLYING, CYBERBULLYING), 불링이나 사이버불링을 당하는 아동들의 증상이나 위험요소들, 효과 등에 대한 자료를 제공해 주며(WHO IS AT RISK), 그와 함께 불링과 사이버불링을 예방하는 방법(PREVENT BULLYING), 불링과 사이버불링에 대해서 대응하는 방법(RESPOND TO BULLYING), 그리고 불링과 사이버불링을 당할 경우 도움을 청할 수 있는 기관 등의 연락처(GET HELP NOW) 등을 제공해 주고 있다. 그러나 대부분의 정부의 홈페이지가 그러하듯 앞서 살펴보았던 프로그램이나 캠페인 등과 비교해 보면 해당 홈페이지는 단순한 정보제공에 그치는 경향이 있다.

특히 Stopcyberbullying에서는 7~10세, 11~13세, 14~17세, 부모 및 보호자, 교육자, 법집행자 등을 위한 구분된 정보들을 제공하고 있으며, 무엇보다 사이버불링에 대응할 수 있는 툴킷을 제공해 주고 있다.<sup>132)</sup>



[그림 4-6] Stopbullying 홈페이지

출처: 미국 사이버불링예방 홈페이지(<http://www.stopcyberbullying.org>)

132) 미국 사이버불링예방 홈페이지(<http://www.stopcyberbullying.org/index2.html>, 2015.10.31 최종검색).

또한 Tweenangels라는 10대 사이버안전 전문가 그룹을 운영하여 더 어린 아동들의 온라인에서의 활동을 도와주기도 한다.<sup>133)</sup> 그와 유사하게 Teenangels라는 것도 운영하고 있는데 이는 10대 소녀들이 온라인에서 안전하게 활동할 수 있는 것을 도와주는 것이다.<sup>134)</sup> 그 외에도 다양한 정보와 프로그램들을 제공해 주고 있다.

1995년에 자원봉사자들에 의해서 설립된 Wired Safety는 세계에서 가장 오래되었고 가장 큰 온라인 안전, 교육 및 도움을 주는 단체이다. 이 단체는 다양한 연령대의 네티즌들을 대상으로 일대일 도움(one-to-one), 다양한 정보와 교육 등을 제공하고 있다.<sup>135)</sup>



[그림 4-7] Wired Safety 홈페이지

출처: 미국 와이어드 세이프티 단체 홈페이지(<https://www.wiredsafety.org>)

133) 미국 10대 사이버안전 전문가 그룹 홈페이지(<http://www.tweenangels.org/index.html>, 2015.10.31 최종검색.)

134) 미국 10대 사이버안전 전문가 그룹 홈페이지([http://www.teenangels.org/about/what\\_is\\_teenangels.html](http://www.teenangels.org/about/what_is_teenangels.html), 2015.10.31 최종검색.)

135) 미국 와이어드 세이프티 단체 홈페이지(<https://www.wiredsafety.org/about/>, 2015.10.31 최종검색.)

와이어드 세이프티에서 주목할 만한 것은 사이버폭력에 대한 정보제공이나 활동 대상을 세분화 하고, 명확히 하여 그 대상이 정말로 필요로 하는 정보와 활동을 제공해 준다는 것이다. 특히 다양한 자원봉사자들을 통해서 운영이 되고 있기 때문에 수동적 이지 않고, 보다 적극적이고 활발하게 운영이 되고 있는 것으로 보인다. 이는 청소년 사이버폭력에 대한 문제의 대응에 있어 중요한 것은 행정적인 대응이 아니라 자발적이고 적극적으로 참여할 수 있는 단체가 담당하는 것이 중요하다는 것을 보여주는 것이라고 하겠다.

## 제2절 독일의 청소년 사이버폭력 대응정책

### 1. 청소년 사이버폭력의 발생현황 분석

#### 가. 마이크로소프트의 분석

마이크로소프트사에서 독일의 8~17세 청소년들을 대상으로 실시한 사이버불링 관련 내용을 살펴보면 39%의 청소년들이 사이버불링을 경험하였다고 한다. 이는 91%의 청소년들이 사이버불링 및 불링을 경험하였고, 79%의 청소년들이 불링을 경험한 것에 비하면 상대적으로 높은 수치는 아니며, 25개국 평균인 37%에 거의 근접하는 정도이다.<sup>136)</sup> 다른 사람에게 사이버불링을 한 적이 있는지에 대해서 16%가 다른 사람에게 사이버불링을 가했다고 하였으며, 43%는 다른 사람에게 불링을 가한 적이 있다고 응답하였다.<sup>137)</sup> 74%의 청소년들이 사이버불링에 대한 지식에 대해 알고있다고 응답하였고, 64%의 청소년들은 사이버불링에 대해 염려를 하고 있다고 하였다.<sup>138)</sup>

부모들이 자녀들을 사이버공간에서 어떻게 보호해 주고 있는지에 대해서 65%는 부모가 자녀들에게 사이버공간의 위험성에 대해 이야기해준다고 하였고, 53%는 부모가 자녀들의 컴퓨터 사용을 모니터링 하고 있다고 하였으며, 68%는 부모가 자녀에게

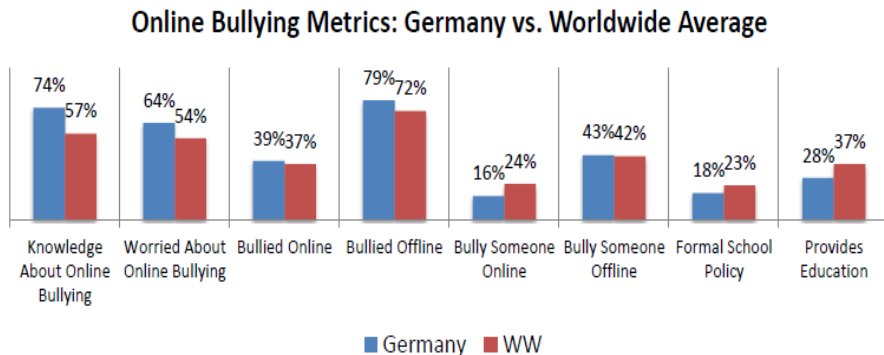
136) WW Online Bullying Survey - Executive Summary - Germany\_Final.pdf, p.1.  
(<http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=30148>)

137) 위와 동일.

138) 위와 동일.

사이버공간에서의 예절에 대해 가르치고 있다고 응답하였고, 40%의 부모는 자녀들이 사이버불링을 당하고 있는지 여부에 대해 물어보았다고 하였다.<sup>139)</sup> 그리고 학교가 사이버불링에 대한 정책이나 교육을 하고 있는지 여부에 대한 물음에 학교의 18%는 사이버불링에 대한 공식적인 정책을 가지고 있다고 하였으며, 28%의 학교는 사이버불링과 관련된 교육을 실시하고 있다고 응답하였다(교사에게 13%, 부모에게 13%, 학생들에게 21%).<sup>140)</sup>

독일의 경우 다른 함께 조사하였던 25개 국가들의 평균치와 비교해 보면 다음과 같은 결과를 나타내고 있다.



[그림 4-8] Microsoft사가 조사한 독일의 사이버불링 현황

출처: WW Online Bullying Survey – Executive Summary – Germany\_Final.pdf (<http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=30148>)

## 나. 독일 현지의 분석

독일의 경우 연방차원에서도 사이버폭력 방지를 위한 노력을 많이 기울이고 있지만, 각 주차원에서도 다양한 방안을 모색하고 있다. 바덴뷔르템베르크 주를 예로 들어 보면 청소년들의 사이버 유해정보와 관련된 연구에서 다음과 같은 결과가 도출되었다.<sup>141)</sup>

이를 살펴보면 갈취나 사기 범죄는 남자 청소년에게서 상대적으로 많이 발생하는

139) 위와 동일.

140) WW Online Bullying Survey – Executive Summary – Germany\_Final.pdf, p.2. (<http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=30148>)

141) Medienkompetenz “WEB@TRAIN”, p.7. ([http://service.edewechter-oberschule.de/Medienkompetenz/12\\_WEBTRAIN-Medienkompetenz-Seminarextrakt-N.pdf](http://service.edewechter-oberschule.de/Medienkompetenz/12_WEBTRAIN-Medienkompetenz-Seminarextrakt-N.pdf))

것에 반해 정보남용/정보절도와 사이버모빙(cybermobbing), 사진절도 및 조작 등과 같은 행위는 오히려 여자 청소년에게서 많이 발생하고 있다. 추측컨대, 사이버폭력의 경우는 직접 몸을 사용하는 것이 아니기 때문에 여자 청소년들이 쉽게 저지를 수 있기 때문에 남자 청소년에 비해 상대적으로 많이 발생하는 것으로 보인다.

그리고 뮌스터 대학에서 노르트라인 베스트팔렌주 학생 1,000명을 대상으로 한 사이버 모빙 경험에 대한 조사 결과도 주목할만 하다.<sup>142)</sup> 조사대상자의 22%가 사이버 공간에서 위협이나 모욕, 기타 불쾌한 소식을 접한적이 있다고 응답하였으며, 15%는 자신에 대한 모욕이나 소문이 퍼진 것을 알게 되었다고 응답하였다. 그리고 11%는 자신의 정보가 도용되었다고 답하기도 하였다. 특히 12세~19세의 청소년 가운데 4분의 1은 사이버모빙을 직·간접적으로 경험하였다고 하였다.

〈표 4-1〉 성별에 따른 독일 청소년들의 사이버 유해정보 비율

위험물 유형	여자 청소년(%)	남자 청소년(%)
갈취 / 사기	40	49
바이러스	29	55
정보남용 / 정보절도	33	23
사이버 모빙	31	20
백도어 결제	13	15
해킹 / 탐지	10	14
사진절도·조작	11	4
소아성애	7	4
잘못된 기부	6	4
잘못된 / 위험한 사람	7	2
모욕	6	4
사적 영역의 손실	7	3

출처: Medienkompetenz "WEB@TRAIN"([http://service.edewechter-oberschule.de/Medienkompetenz/12\\_WEBTRAIN-Medienkompetenz-Seminarextrakt-N.pdf](http://service.edewechter-oberschule.de/Medienkompetenz/12_WEBTRAIN-Medienkompetenz-Seminarextrakt-N.pdf))

사이버폭력 현상을 살펴보면 중등학교 이전의 학생의 경우 인터넷 및 SNS의 위험을 동일시하는 경향이 보다 크게 나타나고 있었으며,<sup>143)</sup> Jugendschutz.net의 보고에서는 독일의

142) Medienkompetenz "WEB@TRAIN", p.20. ([http://service.edewechter-oberschule.de/Medienkompetenz/12\\_WEBTRAIN-Medienkompetenz-Seminarextrakt-N.pdf](http://service.edewechter-oberschule.de/Medienkompetenz/12_WEBTRAIN-Medienkompetenz-Seminarextrakt-N.pdf))

143) Bündgens-Kosten/Wefelnberg, Sollte uns Facebook Angst machen?, 2014, p.4 (<http://www.medienpaed.com/globalassets/medienpaed/2014/buendgens-kosten>)

청소년들과 관련된 채팅에서 성희롱이 자주 일어나고 있다고 하였다.<sup>144)</sup> 특히 채팅을 통한 사이버 그루밍은 현실공간의 범죄로 이어지기도 하는데, 청소년 성범죄와 관련해서 76%의 가해자가 피해자를 사이버공간의 채팅에서 만났다고 하였으며, 61%의 가해자는 한 달 이상 피해자와 의사소통을 했다고 한다.<sup>145)</sup>

## 2. 청소년 사이버폭력 관련 법률 규제 현황

독일의 경우 사이버폭력과 관련해서는 주로 Klicksafe.de에서 많은 활동들을 벌이고 있다. Klicksafe.de에서 주로 사이버폭력과 관련해서 문제의식을 가지고 다루고 있는 문제들로는 포르노그래피의 남용, 섹스팅, 극우주의문제, 폭력적인 표현물 등이 라고 할 수 있다. 그와 함께 사이버폭력의 한 부분으로 사이버스토킹이 있는데, 이는 2007년 독일의 형법 개정을 통해서 관련 처벌규정이 만들어지게 되었다. 하지만 무엇보다도 문제가 되고 있는 것은 사이버불링이라고 할 수 있다. 그러므로 독일도 유럽차원에서 전개하고 있는 사이버불링 척결을 위한 프로그램에 주도적으로 참여하고 있으며, 독일 내에서도 다양한 방법을 통해 사이버불링 방지를 위해 노력하고 있다. 다만, 독일의 경우에도 청소년의 사이버폭력에 대한 포괄적인 규정을 담고 있는 법률은 발견되고 있지 않으며, 여러 곳에 산재되어 있는 법률들이 부분적으로 사이버폭력에 대한 대응을 가능하게 하고 있다.

### 가. 사이버스토킹 규제

우선 앞서 언급한 사이버스토킹을 살펴보면, 사이버스토킹이 청소년 사이버폭력에 국한된 것은 아니지만 청소년 사이버폭력의 한 부분을 이루고 있기 때문에 중요하다 할 수 있다. 독일의 경우 스토킹 범죄가 심각하게 대두되기 시작하면서 제40차 형법 개정을 통해 ‘스토킹 범죄의 처벌에 관한 법률’을 제정하고, 2007년 3월 31일부터 발효하게 되었다. 해당 법률은 “개인적인 생활영역으로서 피해자의 행위의 자유,

1402.pdf).

144) jugendschutz.net, Chatten ohne Risiko?, p.6; Medienkompetenz “WEB@TRAIN”, p.17.

145) Medienkompetenz “WEB@TRAIN”, p.44.([http://service.edewechter-oberschule.de/Medienkompetenz/12\\_WEBTRAIN-Medienkompetenz-Seminarextrakt-N.pdf](http://service.edewechter-oberschule.de/Medienkompetenz/12_WEBTRAIN-Medienkompetenz-Seminarextrakt-N.pdf))

결정의 자유, 더 나아가 생활형성의 자유”를 그 보호법익으로 삼고 있다.<sup>146)</sup> 그에 따라 개정된 법률의 골자를 살펴보면 독일형법 제238조에 스토킹 행위 처벌에 대한 근거규정을 두는 것과 스토킹 처벌을 위해 사인소추나 부대소송 등과 같은 형사절차적 규정을 포함시킨 것이다. 따라서 동조제1항은 스토킹의 행위유형을 나열해 놓고, 제2항은 생명이나 신체의 안전, 건강, 자유 등의 법익이 침해될 위험을 규정해 놓고 있다. 그리고 제3항은 결과적 가중범을 고려하여 피해자가 사망에 이른 경우에는 가중 처벌하는 규정을 두었다. 그러나 스토킹 범죄를 기본적으로 친고죄로 규정하여 그 가벌성을 제한하고 있으며, 다만, 특별한 공익적 목적이 있는 경우에 한하여 검찰이 직권으로 형사소추를 하는 것을 허용하고 있다.<sup>147)</sup>

독일형법 제238조를 보다 구체적으로 살펴보면 “1) 물리적으로 다른 사람의 근처로 접근하는 행위, 2) 전기통신수단 또는 그 밖의 통신수단을 이용하거나 제삼자를 통하여 그 사람과의 접촉을 시도하는 행위, 3) 다른 사람의 개인 관련 정보를 남용하여 그 사람을 위하여 물건을 주문, 서비스 신청, 제삼자에게 이러한 접촉을 하도록 하는 행위, 4) 다른 사람 또는 그와 친밀한 관계에 있는 사람의 생명, 신체의 안전, 건강 또는 자유의 침해로 다른 사람을 위협하는 행위, 5) 이에 비교할 수 있는 그 밖의 다른 행위 등을 집요하게 하여 다른 사람의 생활형성을 중대하게 침해함으로써, 권한 없이 다른 사람의 의사에 반하여 접촉한 자는 3년 이하의 징역 또는 벌금형”에 처하도록 규정하고 있다.<sup>148)</sup> 또한 “행위자가 앞의 행위로 인해서 피해자, 피해자의 친족, 또는 피해자와 친밀한 관계에 있는 사람에게 사망 또는 중대한 건강침해의 위험을 야기한 경우 3월이상 5년 이하의 자유형에 처해진다. 더 나아가 행위자가 앞의 행위로 인하여 피해자, 피해자 가족, 또는 피해자와 친밀한 관계에 있는 사람을 사망하도록 한 경우에는 1년 이상 10년 이하의 자유형”에 처해진다.<sup>149)</sup>

그런데 독일의 동조 제1항 제2호는 “전기통신수단 등을 통한 접촉”을 규정하고 있는데, 이는 사이버스토킹을 염두해 둔 규정이라고 할 수 있다. 이 때, “전기통신수단”에 속하는 방법으로는 전신이나 전화, 팩스 등과 같은 아날로그식 전기통신수단을

146) 이원상, “스토킹 처벌규정 도입에 대한 고찰”, 형사정책연구 제24권 제2호, 2013, 159면.

147) 위와 동일.

148) 법무부, 독일형법, 2008, 178~179면.

149) 위와 동일.

포함하여 카카오톡이나 페이스북과 같은 SNS, 메신저, 이메일, 휴대폰 메시지 등 디지털 방식의 전기통신도 해당되며, “접촉”이란 직접적으로 피해자에게 접속하는 것 외에 피해자의 가족이나 친족, 지인 등 피해자에게 간접적으로 접속이 가능한 경우까지도 해당된다고 하겠다.<sup>150)</sup> 또한 그 뿐 아니라 SNS의 특성상 피해자의 가족이나 친족, 지인의 페이스북 등에 스토킹과 관련된 글을 올릴 경우에도 피해자가 쉽게 접근하여 해당 글을 읽을 수 있기 때문에 그와 같은 경우도 포함될 수 있을 것이다.

### 나. 유해 미디어 규제

청소년 사이버폭력에 있어서 중요한 것은 유해 매체를 차단하여 청소년들이 사이버폭력을 저지를 수 있는 가능성을 최대한 줄이는 것이다. 따라서 여러나라들은 청소년 유해 매체를 줄이기 위해서 필터링 기술을 도입하거나 ISP의 의무와 책임을 강화하고 있다. 이는 독일에서도 유사하게 나타나고 있다. 독일은 기본적으로 미디어와 관련해서 “규제된 자율규제 시스템(Regulated self-regulation)”에 따라서 시스템을 운영하고 있다.<sup>151)</sup> 따라서 청소년미디어보호위(KJM), 청소년유해미디어연방심사청(BPJM), 주 미디어감독청(DLM) 등이 청소년 유해매체심사 및 청소년보호를 위한 주무기관이라고 할 수 있는데, 멀티미디어자율규제기구(FSM)의 역할이 보다 크다고 할 수 있다.<sup>152)</sup>

독일에서는 청소년 유해물을 크게 절대적 금지, 상대적 금지 및 청소년 성장을 저해하는 것으로 구분하여 대응하고 있다.<sup>153)</sup> 먼저, 일부의 경우 소지 자체도 금지하고 있는 절대적 금지물은 “인간존엄성 침해, 잔인하거나 비인간적인 특정 폭력묘사, 전쟁찬미, 대중선동, 위험적 조직의 선전수단 및 표시, 특정한 중범죄 지시, 아동포르노그래피, 폭력적 포르노그래피, 동물포르노그래피, 연방당국에 의해 형법위반으로 인정된 내용, 부자연스럽게 성을 강조한 자세로 미성년자를 묘사한 행위” 등을 담고 있는 것이다. 그리고 미성년자에게 배포를 금하고 있는 상대적 금지물에는 “포르노그

150) 이원상, 앞의 논문, 159면~160면.

151) 강진숙, “독일의 청소년미디어보호 자율규제제도와 국내 적용방안 연구: 청소년보호 및 미디어교육 전문가와의 심층인터뷰를 중심으로”, 2009년 한국언론정보학회 가을철 정기학술대회 미디어 독과점과 저널리즘의 위기 발표자료, 한국언론정보학회, 2009, 77면.

152) 위와 동일.

153) Fileccia, Knowhow für junge User, p.181.

라피, 명백하게 중대하게 청소년에게 유해한 내용, 연방당국에 의해 “청소년에게 유해한 것”으로 인정된 내용”을 포함하고 있다. 마지막으로 교부 및 배포가 제한되는 청소년의 성장 저해물에는 “허용연령 이하로 영화나 컴퓨터 게임을 청소년에게 접촉하게 하는 것, 특정 연령집단의 성장을 저해할 수 있는 기타 내용”이 속하게 된다.

이와 같은 내용을 통제하기 위해 독일의 방송과 인터넷을 규제하고 있는 법률은 정보통신서비스법(IuKDG), 텔레서비스이용에관한법률(TDG), 형법(음란물이나 폭력물, 선동물 등), 청소년 유해문서 및 미디어내용배포법, 청소년보호법(JuSchG), 그리고 청소년 보호에 관한 주간협약(JMStV), 방송국가협약(Rundfunkstaatsvertrag) 등이 있는데, 이들 법으로 미성년자 유해물 등급표시나 성인물 유통 시 미성년자에 대한 기술적 차단 의무, 사업자가 ‘청소년보호담당관’을 두거나 멀티미디어자율규제기구(FSM)에 의무적인 참여를 요구하고 있다.<sup>154)</sup> 특히 방송국가협약 제49a조에서는 “공공의 적합성, 아동이나 청소년에게 윤리적으로 심각한 위험을 야기할 수 있기 때문에 허용되지 않는 방송을 전송한 자”는 1년 이하의 징역이나 벌금형으로 처벌하고 있으며, 과실의 경우에도 6월 이하의 자유형 또는 180일 이하의 벌금형에 처하고 있다.<sup>155)</sup>

### 3. 청소년 사이버폭력 관련 정부 및 민간대응정책 분석

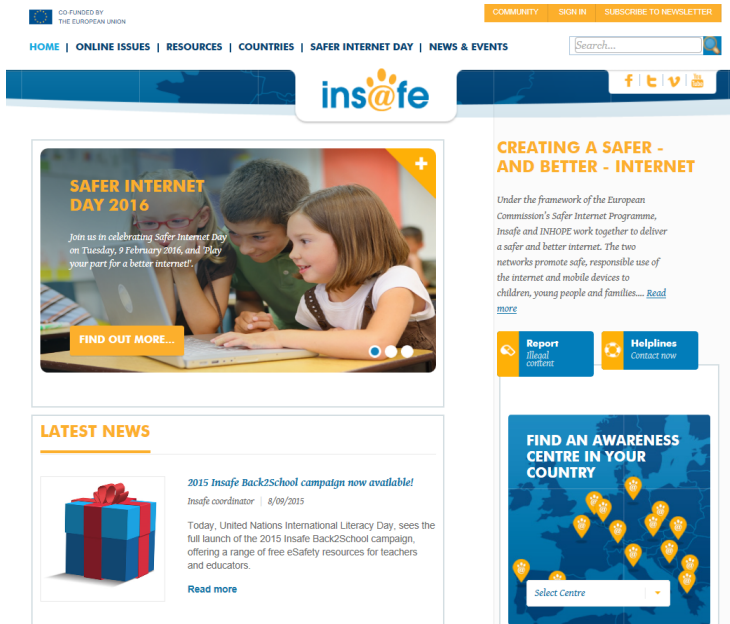
#### 가. Insafe

독일은 유럽연합을 이끌고 있는 국가이다. 따라서 유럽연합 차원에서의 정책에 가장 적극적으로 참여하고 있는 국가이기도 하다. 사이버폭력과 관련해서 유럽연합에서는 “Safer Internet Programm”을 시행하고 있다. Insafe는 유럽연합 회원국 27개국에 아이슬란드, 노르웨이, 러시아, 그리고 세르비아가 참여하고 있는 프로그램이다. 해당 국가들에는 해당 프로그램을 수행할 수 있는 센터를 설립하고, 그 센터에서는 시민들의 인터넷에 대한 의식고취나 교육, 캠페인, 헬프라인(helpline), 핫라인 운영 등 청소년들이 사이버공간을 안전하게 사용할 수 있는 서비스를 제공해 주며, 그와 같은 업무는 단순히 국가 뿐만 아니라 기관이나 단체, 기업들도 함께 참여하도록

154) 강진숙, 앞의 논문, 78면.

155) 이원상/안정민, 방송통신융합에 따른 처벌법규 정비방안 연구, 한국형사정책연구원, 2011, 160면.

하고 있다.<sup>156)</sup> 이는 사이버공간의 안전은 단순히 국가만이 관심을 가지고 책임을 지는 것이 아니라 교육자, 부모, 미디어, 산업 그리고 다른 관련 단체들도 함께 관심을 기울이고 책임을 분담해야 한다는 사고에 기인한다. 그러므로 Insafe의 파트너들은 잘된 실무나 정보, 자원들을 서로 공유하고 산업계와 학교, 가정이 각각의 영역에서 사이버공간의 안전을 위해 최선을 다할 수 있는 방안을 모색한다.<sup>157)</sup> 무엇보다 1999년 설립된 인터넷 핫라인을 위한 국제단체인 “INHOPE”와 연합하여 매년 Annual Report를 제작하여 그 해에 있었던 다양한 활동들을 알려주고 있다.<sup>158)</sup>



[그림 4-9] Safer Internet Programm 홈페이지

출처: 유럽연합 세이프 인터넷 홈페이지(<http://www.saferinternet.org>)

156) 유럽연합 세이프 인터넷 홈페이지(<http://www.saferinternet.org/about>, 2015.10.31 최종검색).

157) <http://www.saferinternet.org/about#mission>, 2015.10.31 최종검색.

158) 예를 들어, 2014년에는 Safer Internet Day 행사, Internet Governance 포럼, Safer Internet 포럼 등이 어떻게 진행되었는지, 그리고 최근 인터넷에서의 관련동향과 그에 대한 경험 및 정보들은 어떻게 공유하는지 등에 대한 내용이 수록되어 있다; [http://www.saferinternet.org/c/document\\_library/get\\_file?uuid=0f285af4-8fff-489d-8da8-2298a8ed898d&groupId=10137](http://www.saferinternet.org/c/document_library/get_file?uuid=0f285af4-8fff-489d-8da8-2298a8ed898d&groupId=10137), 2015.10.31 최종검색.

해당 프로그램에 따라 각 참여국에는 의식고양을 위한 센터를 설치하고 있으며 헬프라인과 핫라인을 운영하고, 2004년 이후 2월에 'Safer Internet Day'를 정하여 사이버안전과 관련된 각종 행사를 열고 있다. 특히 유럽연합은 2009~2013년 Safer Internet Programme에 5천 5백만 유로를 쏟아 부었으며 이를 통해 교사와 부모, 청소년들의 사이버안전 의식고양, 시민들에 대한 불법 콘텐츠 및 성적 남용 콘텐츠 방지 리포트 제공, 사이버공간의 안전에 청소년들의 동참 촉진, 그리고 사이버공간과 관련된 기술적 지식이나 연구자료 등을 제공하여 지식의 기반을 마련하고 있다.<sup>159)</sup> 또한, 이를 위해 예산의 거의 절반인 48%는 의식고취를 위해, 34%는 불법콘텐츠에 대한 대응을 위해, 10%는 안전한 사이버공간의 환경을 촉진하기 위해, 나머지 8%는 지식 기반을 확립하기 위해 사용하였다고 한다.<sup>160)</sup>

#### 나. 의식고취 센터(Awareness Centre)

독일의 사이버폭력 관련 활동은 앞서 살펴본 유럽연합의 프로그램의 범주에서 살펴볼 필요가 있다. 독일의 경우 유럽연합의 Safer Internet Programm은 Saferinternet DE 그룹에 의해서 수행되고 있다. 해당 그룹 내에서 Safer Internet Centre(SIC)는 2008년부터 개설되었으며, 앞서 살펴본 유럽연합의 Safer Internet Programm의 프레임워크 내에서 운영되고 있지만 별도의 재원을 마련하게 되었다. 다만, Safer Internet Programm에서 요구하고 있는 의식고취 센터, 헬프라인, 핫라인, 청소년을 위한 업무처리 등은 각각 klicksafe, internet-beschwerdestelle.de과 jugendschutz.net, Nummer gegen Kummer Association에 의해서 수행되고 있다.<sup>161)</sup>

먼저 의식고취 센터는 klicksafe가 담당하고 있다. klicksafe의 주요 활동은 인터넷과 새로운 미디어를 사용함에 있어 이를 이해시킴과 동시에 적절한 행위를 할 수 있도록 의식을 고취시키는 업무를 수행하고 있다.<sup>162)</sup> 이와 함께 인터넷을 통해 청소년

159) 유럽연합 세이퍼 인터넷 홈페이지(<http://www.saferinternet.org/about#mission>, 2015.10.31 최종검색).

160) 위와 동일.

161) 유럽연합 세이퍼 인터넷 홈페이지(<http://www.saferinternet.org/germany>, 2015.10.31 최종검색).

162) 독일 의식고취 센터 홈페이지(<http://www.klicksafe.de/ueber-klicksafe/die-initiative/project-information-en/what-does-klicksafe-do/>, 2015.10.31 최종검색).

에게 유해하거나 불법의 콘텐츠가 유입되는 것을 차단함과 동시에 내성을 강화시키기 위해 아동 그룹과 청소년 그룹으로 구분하여 학부모와 교육가, 교사, 사회사업 및 청소년 관련 업무를 수행하는 사람들과 함께 다양한 프로그램을 운영하고 있다.<sup>163)</sup> 이와 함께 인터넷 또는 새로운 미디어로 인해 발생할 수 있는 인터넷이나 게임중독에 대응하기 위한 다양한 노력들도 기울이고 있다.<sup>164)</sup> 이를 위해 유튜브(Youtube)의 올바른 사용에 대한 방법을 알려주고,<sup>165)</sup> 디지털 미디어 윤리와 관련된 내용들을 전달하고 있으며,<sup>166)</sup> 특히 사이버모빙(Cybermobbing)과 관련된 독립된 사이트도 운영하고 있다.<sup>167)</sup> 그리고 다양한 필터링 소프트웨어를 제공하여 유해한 콘텐츠가 청소년에게 전달되는 것을 막고 있다.<sup>168)</sup>

또한, 이와 함께 재미있는 동영상과 게임을 통해서 청소년들이 쉽게 관련 내용들을 습득할 수 있도록 돕고 있으며,<sup>169)</sup> 관련 내용을 수업할 수 있도록 교재도 제공해주고 있다.<sup>170)</sup> 그리고 관련 최신 동향을 퀴즈형식으로 풀 수 있도록 하는 프로그램도 제공하고 있고,<sup>171)</sup> 특히 부모들의 인터넷 능력과 이해 향상을 위한 코스를 운영하고 있기도 하다.<sup>172)</sup> 물론 이 외에도 관련 내용에 대한 다양한 동영상 자료나 문헌자료 등을 제공하기도 하고, 각종 앱(App)이나 모듈 등을 제공하여 기술적으로 돕기도 한다.<sup>173)</sup>

163) 위와 동일.

164) 위와 동일.

165) <http://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/youtube/>, 2015.10.31 최종검색.

166) <http://www.klicksafe.de/themen/medienethik/>, 2015.10.31 최종검색.

167) <http://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing/>, 2015.10.31 최종검색.

168) <http://www.klicksafe.de/jugendschutzfilter/>, 2015.10.31 최종검색.

169) <http://www.klicksafe.de/fuer-kinder/>, 2015.10.31 최종검색.

170) <http://www.klicksafe.de/service/fuer-lehrende/lehrerhandbuch/>, 2015.10.31 최종검색.

171) <http://www.klicksafe.de/service/aktuelles/quiz/>, 2015.10.31 최종검색.

172) <http://www.klicksafe.de/service/elternarbeit/materialien-elternkurs/>, 2015.10.31 최종검색.

173) <http://www.klicksafe.de/materialien/>, 2015.10.31 최종검색.



[그림 4-10] 의식고취 센터 홈페이지

출처: 독일 의식고취센터 홈페이지(<http://www.klicksafe.de>)

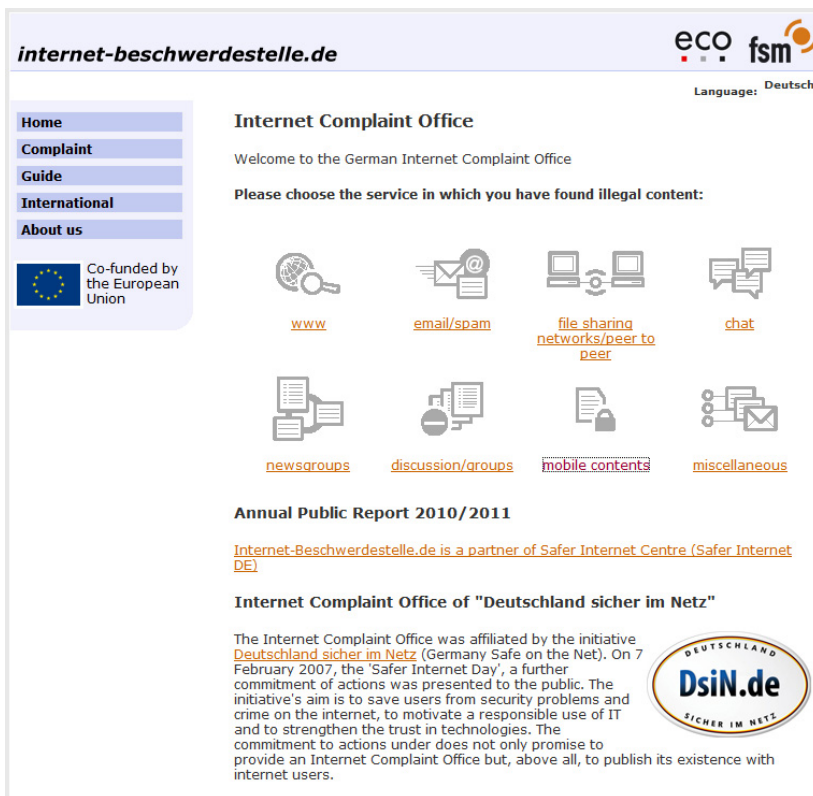
#### 다. 핫라인(hotline)

유럽의 Safer Internet Programm에서는 크게 4가지의 활동을 중요시 하는데 그 가운데 하나가 핫라인이다. 독일에서의 핫라인은 eco(Verband der deutschen Internetwirtschaft e.V.)와<sup>174)</sup> FSM(Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e. V)<sup>175)</sup>에 의해 핫라인인 ‘internet-beschwer destelle.de’가 운영되고 있다.

174) 독일 인터넷협회(Verband der deutschen Internetwirtschaft e.V.)는 800여개의 회원을 가지고 있는 유럽 제일의 협회이며, 1995년부터 독일의 인터넷 발전을 위해 설립되었다. 주로 인터넷 서비스 제공자와 사용자들이 투명한 환경에서 활동할 수 있도록 도와주고, 인터넷의 안전과 청소년 보호를 위한 활동을 전개하고 있다(독일 핫라인홈페이지(<https://www.eco.de/about.html>, 2015.10.31 최종검색)).

175) 멀티미디어서비스제공자 자율규제협회(Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e. V)는 민간자율기구인데 이 자율규제협회는 협회에 소속되어 있는 회원 및 다른 관련 기관들과 협력하여 청소년에게 유해하거나 불법한 콘텐츠를 억제하고, 청소년 위한 미디어보호 업무를 수행하고 있다.

이 핫라인의 주요 목적은 사이버공간에 있는 불법적이거나 유해한 인터넷 콘텐츠에 대한 신고를 받고 적절한 대응을 취하는 것이다. 인터넷 사용자가 www, 이메일, 파일공유, 채팅, 뉴스그룹, 토론그룹, 모바일 콘텐츠, 그 외 사이버공간에서 불법적이거나 유해한 콘텐츠를 접하게 되었다면 해당 신고란에서 신고를 할 수 있도록 하고 있다. 그와 함께 부모들을 위한 인터넷 안전 사용 가이드나 청소년을 위한 가이드, 스팸방지, 안전한 파일공유 방법 등 다양한 정보들도 제공하고 있으며,<sup>176)</sup> 유럽의 다른 핫라인과도 연계하고 있다.<sup>177)</sup>



[그림 4-11] 핫라인 홈페이지

출처: 핫라인 홈페이지(<http://www.internet-beschwerdestelle.de>)

176) 독일 핫라인 홈페이지(<http://www.internet-beschwerdestelle.de/en/guide/index.htm>, 2015.10.31. 최종검색).

177) 독일 핫라인 홈페이지(<http://www.internet-beschwerdestelle.de/en/international/index.htm>, 2015.10.31. 최종검색).

또한 annual report를 발간하여 현황을 알려주고 있는데, 예를 들어, 2010~2011년 자료를 보면 신고된 사안가운데 웹사이트는 81.89%가 아동포르노 관련 콘텐츠였고, 아동 포르노를 제공해주는 호스트는 독일과 러시아, 미국 순으로 나타나고 있다.<sup>178)</sup> 그 외에도 다양한 통계와 활동들에 대한 보고를 통해 독일 사이버공간의 안전성에 대해 살펴볼 수 있도록 해주고 있다.

#### 라. 헬프라인(helpline)

독일에서의 헬프라인은 jugendschuz.net과 Nummer gegen Kummer e.V.에 의해서 운영되고 있다. jugendschuz.net은 국가기관은 아니지만 청소년 보호 국가협약(Jugendmedienschutz-Staatsvertrag)에 따라 독일에서의 청소년보호와 관련된 업무를 위탁하여 수행하고 있다. 인터넷 서비스 제공자에게 유해한 콘텐츠를 변경하거나 삭제하도록 요청하고 청소년들의 사이버 안전과 관련된 업무를 수행하며, 청소년들이 사이버공간에서 안전하게 활동할 수 있도록 각종 지원을 하기도 하고, 청소년의 사이버공간에서의 불편사항에 대한 처리에 도움을 주고 있다.<sup>179)</sup> 이를 위해 사이버공간의 사항에 대한 처리절차를 안내해 주기도 하며,<sup>180)</sup> 연령에 맞게 인터넷을 안전하게 사용할 수 있는 방안도 소개해 주고,<sup>181)</sup> 인터넷 안전과 관련된 다양한 최신 정보들을 제공해 주고 있다.<sup>182)</sup> 무엇보다도 사이버공간에서의 위험성을 감소시키기 위해서 사이버모빙과 성적 학대 등 주요 주제를 선정하여 그에 걸맞는 정보를 제공해 주기도 한다.<sup>183)</sup>

178) Safer Internet plus, Annual public report for publishing, 2011, p.20.

179) <http://www.jugendschutz.net/ueber-jugendschutznet/>, 2015.10.31 최종검색.

180) <http://www.jugendschutz.net/beschwerdeverfahren/>, 2015.10.31 최종검색.

181) <http://www.jugendschutz.net/zeitgemaesser-schutz/>, 2015.10.31 최종검색.

182) <http://www.jugendschutz.net/materialien/>, 2015.10.31 최종검색.

183) <http://www.jugendschutz.net/risiken-reduzieren/>, 2015.10.31 최종검색.

The screenshot shows the homepage of Jugendenschutz.net. At the top, there is a navigation menu with 'News über jugendschutz.net Partner Impressum' and a search bar. The main header reads 'jugendschutz.net Mehr Rücksicht auf Kinder und Jugendliche im Internet'. The left sidebar contains a 'Startseite' menu with items like 'Verstoß melden', 'Zeitgemäßer Schutz', 'Risiken reduzieren', and 'Berichte und Materialien'. The main content area is titled 'JUGENDSCHUTZ IM NETZ' and features several news articles with thumbnails and titles: 'Jungen Usern unbeschwerte Teilhabe ermöglichen', 'Selbstgefährdung im Social Web', 'Kinder für den Dschihad instrumentalisiert', and 'Zeitgemäße Schutzkonzepte nötig'. A right sidebar titled 'AKTUELLE NEWS' lists recent news items with dates. The footer includes 'Seite drucken' and 'PDF erzeugen' buttons, along with logos for partner organizations like kjm, Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, bpb, LFK, and the European Union.

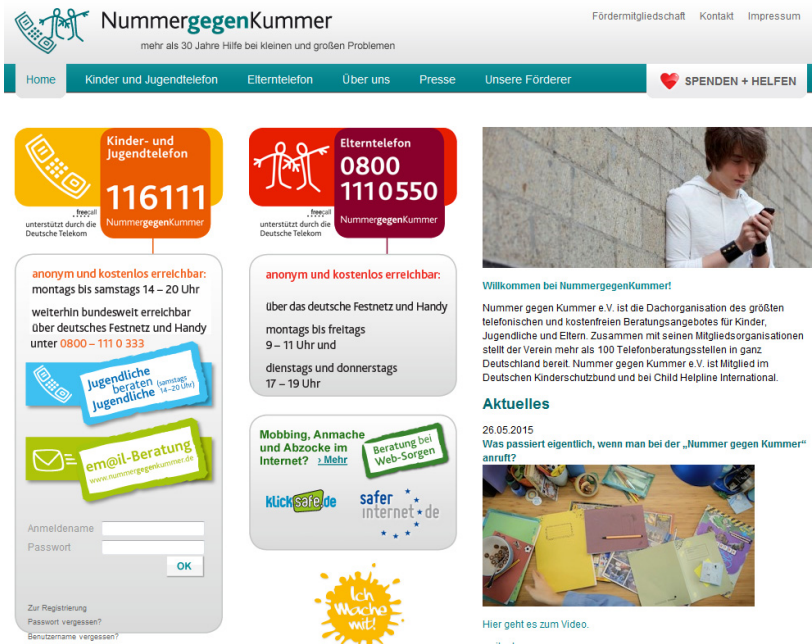
[그림 4-12] 헬프라인 홈페이지

출처: 독일 헬프라인 홈페이지(<http://www.jugendschutz.net>)

또한 nummer gegen kummer는 30년 동안 전화를 통해 청소년이나 부모들에게 조언이나 도움을 주고 있는 기관이다.<sup>184)</sup> 2008년 유럽에서 safer internet program이 시작된 이후 협력 기관으로 활동하고 있으며, 아동 및 청소년들을 위해서는 '116111', 부모들을 위해서는 '0800 1110550'의 번호를 통해서 도움을 주고 있다.

이처럼 독일의 경우에는 유럽연합과 연결된 차원에서의 사이버폭력 관련 활동이 눈에 띄며, 특히 해당 업무를 의식고취, 핫라인, 헬프라인 등 주요 활동으로 구분하여 협력기관 등을 설정하고, 해당 기관들이 유기적으로 협력하며 업무를 수행하고 있는 것이 인상적이라고 할 수 있다.

184) [https://www.nummergegenkummer.de/cms/website.php?id=/de/index/ueber\\_uns.htm](https://www.nummergegenkummer.de/cms/website.php?id=/de/index/ueber_uns.htm), 2015.10.31. 최종검색.



[그림 4-13] Nummer gegen kummer 홈페이지

출처: <https://www.nummergegenkummer.de>

### 제3절 호주의 청소년 사이버폭력 대응정책

#### 1. 청소년 사이버폭력의 발생현황 분석

##### 가. 마이크로소프트사의 분석

마이크로소프트사가 호주의 8~17세 청소년을 대상으로 사이버불링에 대한 조사를 한 결과에 따르면 불링이나 사이버불링을 당한 적이 있다고 응답한 청소년은 96%에 달하였으며, 그 가운데 84%는 오프라인에서 불링을 당하였다고 하였고, 36%는 사이버불링을 당하였다고 응답하였다. 이 수치는 조사한 25개국의 평균치인 37%에 비하면 조금 낮은 수치지만, 거의 평균적인 수치라고 할 수 있다.<sup>185)</sup> 36%의 사이버불링

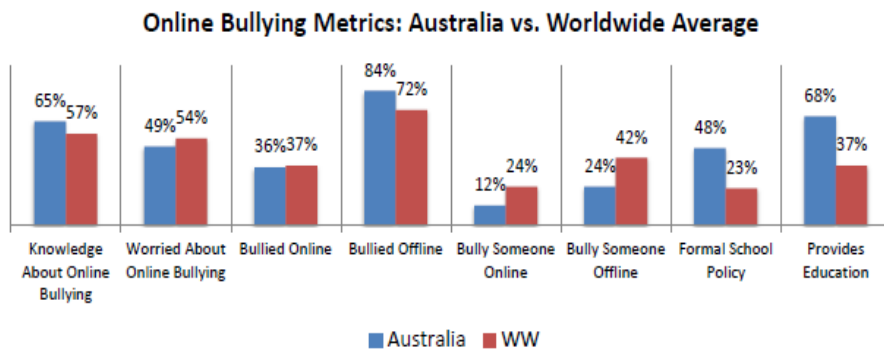
185) WW Online Bullying Survey - Executive Summary - Australia\_Final.pdf, p.1. (<http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=30148>)

피해를 입은 청소년들 가운데 25%는 비열하거나 비우호적인 대우를 받았으며, 16%는 놀림을 당했고, 19%는 욕을 들었다고 응답하였다.<sup>186)</sup>

사이버불링에 대한 지식과 걱정에 대한 설문에서 65%는 사이버불링에 대해 지식을 가지고 있다고 하였으며, 49%는 사이버불링에 대해 많은 적든 걱정을 하고 있다고 응답하였다. 또한 12%는 다른 사람을 사이버불링한 적이 있다고 하였으며, 24%는 다른 사람을 오프라인에서 불링한 적이 있다고 고백하기도 하였다.<sup>187)</sup>

부모들이 자녀들에게 사이버불링에 대해 어떤 도움을 주고 있는지에 대한 물음에서 65%의 부모들은 자녀들과 사이버공간의 위험성에 대해 이야기를 나누었다고 하였고, 54%는 자녀들의 컴퓨터를 모니터링하고 있다고 하였으며, 37%는 자녀들에게 사이버 공간에서의 매너를 가르치고 있다고 하였고, 40%는 자녀들이 혹시 사이버불링을 당하지는 않는지 물어보고 있다고 응답하였다.<sup>188)</sup> 또한 학교가 사이버불링에 대한 정책이나 교육을 실시하고 있는냐는 물음에 48%의 학교는 사이버불링과 관련된 공식적인 정책을 실시하고 있다고 하였으며 68%의 학교는 교사(34%)와 학부모(37%), 그리고 학생들(64%)을 위해서 사이버불링에 대한 각종 교육을 실시하고 있다고 응답하였다.

호주의 경우 다른 25개 국가들의 평균과 비교해 보면 다음과 같은 그래프가 나타나게 된다.



[그림 4-14] Microsoft사에서 조사한 호주의 사이버불링 현황

출처: WW Online Bullying Survey - Executive Summary - Australia\_Final.pdf (<http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=30148>)

186) 위와 동일.

187) 위와 동일.

188) 위와 동일.

## 나. 호주 현지의 분석

호주에서도 2006년 사이버폭력으로 인해 남호주의 애들레이드 동부 지역 2개 중학교의 학생 3명이 자살을 하면서 사이버폭력에 대한 이슈가 증폭되기 시작하였다.<sup>189)</sup> 그 이후 사이버폭력의 방지를 위해서 많은 노력을 기울이고 있다. 호주의 경우 특히 미디어 변화를 통해 아동 및 청소년들의 사이버폭력이 발생하는 변화를 살펴본 내용이 눈에 띈다. 호주의 경우 1996년 이미 모든 가정에 TV가 100% 보급되었고, CD플레이어나 카세트 및 라디오 등은 96%, 비디오 플레이어는 93%, 컴퓨터는 59%, 그리고 콘솔 게임기는 58%가 보급되어 있었으며, 휴대폰은 거의 보급이 이루어지지 않았다.<sup>190)</sup> 그런데 2007년 기준으로 94%에 이르는 가정에 개인용 컴퓨터가, 그리고 75%에 이르는 가정에 게임기 및 MP3 등의 기기가 보급되었고, 2012년 기준으로 5세에서 14세의 아동들 가운데 29%가 휴대폰을 가지고 다니게 되었다.<sup>191)</sup> 그런데 보다 주목해야 할 것은 아동 및 청소년들의 SNS 사용비율인데 8~9세 아동은 37%, 10~11세의 아동은 64%, 12~13세의 아동은 80%, 14~15세의 아동은 94%, 그리고 16~17세의 아동은 97%가 SNS를 사용하고 있는 것으로 나오고 있다.<sup>192)</sup> 호주의 미디어 변화추이를 보면 1990년대에는 TV나 라디오, CD 플레이어 등과 같은 단방향 미디어가 주류를 이룬 것에 반해 2000년대로 넘어오면서 개인용 컴퓨터나 콘솔, 게임기 등과 같은 양방향 기기에 의한 미디어의 사용이 대두되었고, 최근으로 오면서 스마트폰의 보급이 증가되고 SNS와 같은 미디어의 사용량이 절대적으로 증가하고 있는 추세라고 할 수 있다. 이는 우리나라도 유사하다고 할 수 있다.

그런데 문제는 2009년 ACMA의 조사에 따르면 사이버불링이 점차로 증가하기 시작하였는데 8~9세는 1%, 10~11세는 10%, 12~13세는 16%, 14~15세는 17%, 그리고 16~17세는 19%로 전체 63%의 아동 및 청소년들이 사이버불링을 당한 것으로 나오며, 2009년의 한 연구에서는 10~15세의 39%가, 그리고 2014년의 연구에서는 8~17

189) 정한라, “국내의 사이버폭력 사례 및 각국의 대응방안”, Internet&Security Focus 2013년 10월호, 한국인터넷진흥원, 2013, 39면.

190) Lesley-anne Ey, “I Wanna be connected: Australian Children and Social Networking”, University of South Australia, 2014, p.5.

191) Lesley-anne Ey, 앞의 논문, p.6.

192) Lesley-anne Ey, 앞의 논문, p.7.

세의 36%가 사이버불링을 경험한 것으로 나오고 있다.<sup>193)</sup> 사이버불링의 유형은 개인 정보공유, 성적인 메시지 전달, 사칭하기, 스토킹, 인터넷 사용정보 공개, 바이러스가 담긴 메일 보내기 등이며, 인터넷 친구를 현실공간에서 만나서 성폭력을 당한 9~16세의 아동의 숫자도 11%에 달하는 것으로 나오고 있다.<sup>194)</sup> 이를 보면 호주의 경우에도 아동 및 청소년의 사이버폭력의 피해 숫자가 상당히 많은 것으로 나타나며, 다양한 유형의 형태로 피해를 당하고 있는 것으로 보인다.

## 2. 청소년 사이버폭력 관련 법률 규제 현황

호주의 경우도 사이버폭력으로 인해 아동·청소년들의 피해가 지속적으로 증가하면서 사이버폭력을 규제하기 위한 많은 노력을 기울이고 있다. 다만, 호주의 경우 법률적인 방법을 통하기 보다는 민간의 다양한 프로그램을 통해 해결하려는 경향이 보다 두드러지기 때문에 정부차원의 법률적인 대처방안이 다소 미흡하다고 할 수 있다.<sup>195)</sup> 하지만 호주의 경우에도 기본적으로 필터링을 통해서 유해한 콘텐츠를 차단하고, 그를 통해서 사이버폭력에 대응하려는 경향이 강하게 나타나게 되었다. 그에 따라 호주 정부는 2007년부터 인터넷 사업자로 하여금 블랙리스트에 오른 유해 사이트들과 함께 키워드, 영상 분석 등과 같은 기술적 방법을 사용하여 유해 사이트를 필터링할 수 있는 기술을 개발하여 2008년 호주 태즈메니아 섬에서부터 시범서비스를 실시하기도 하였다.<sup>196)</sup>

하지만 필터링을 통해서 열린 공간인 인터넷을 검열하기 위해서는 우선 필터링 프로그램이 완벽하다는 가정이 필요한데, 어떤 필터링 프로그램도 유해한 사이트를 완전히 가려낼 수 없어서 실효성이 떨어지고, 더욱이 방대한 검열과정 가운데 인터넷 속도가 떨어지게 될 것이라고 구글, 야후, 마이크로소프트 등 IT 기업들 뿐 아니라 인터넷 사업자 등이 반대를 하였으며, 일렉트로닉 프론티어스 오스트레일리아(Electronic Frontiers Australia)를 포함해서 여러 시민단체들이 무분별한 검열은 사

193) Lesley-anne Ey, 앞의 논문, p.11.

194) Lesley-anne Ey, 앞의 논문, p.12~13.

195) 정한라, 앞의 논문, 45면.

196) 한국정보화진흥원 정보화기획총괄부, “호주, 인터넷 유해 콘텐츠 검열 제한적 추진”, IT Issues Weekly, 2012.11.22, 1면.

이버공간의 특징인 개방성을 저해하게 될 것이라고 하였고, 녹색당조차도 언론의 자유를 침해할 수 있다는 우려를 표명하면서 필터링은 결사적인 반대에 직면하게 되었다.<sup>197)</sup> 결국 호주 정부는 반대의견을 받아들여 유해 콘텐츠에 대한 전면적인 검열을 포기하되 호주의 통신커뮤니케이션법 제313조 규정을 적용하여 인터넷 사업자가 검열을 통해 아동음란물 사이트 1,400여 개만을 차단하도록 하였다.<sup>198)</sup>

이 외에도 “온라인서비스법(Online Service Act)”을 통해서 인터넷 콘텐츠 사용규제를 시도하기도 하였으며, 18세 이상의 성인만이 인터넷상의 성인용 콘텐츠에 접근할 수 있도록 성인 확인을 위한 기술적 장치 및 과정을 내용으로 하는 접근통제시스템에 관한 지침(Restricted Access System Declaration 1999)을 마련하기도 하였다.<sup>199)</sup>

### 3. 청소년 사이버폭력 관련 정부 및 민간대응정책 분석

#### 가. eSafty(구 사이버스마트)

사이버폭력과 관련해서 다양한 노력을 기울이고 있는 국가들 가운데 가장 적극적인 국가로 호주가 있다. 호주에서도 가장 큰 문제가 되고 있는 것이 바로 사이버불링이라고 할 수 있으며, 특히 섹스팅이나 공격적인 콘텐츠 전송 등으로 인해 많은 사회적 문제가 발생하고 있다. 따라서 호주에서는 그에 대한 대응방안으로 ‘Cybersmart’ 프로그램을 운영하고 있다. 이 프로그램은 안전한 사이버공간을 만들기 위해 노력하고 있는 여러 국가들에 의해 벤치마킹되기도 하였다.<sup>200)</sup>

197) 위와 동일.

198) 위와 동일.

199) 호주 법령사이트(<https://www.comlaw.gov.au/Details/F2007B00701>, 2015.10.31 최종 검색).

200) 호주 사이버스마트 구 홈페이지([www.cybersmart.gov.au](http://www.cybersmart.gov.au), 2015.10.31 최종검색).

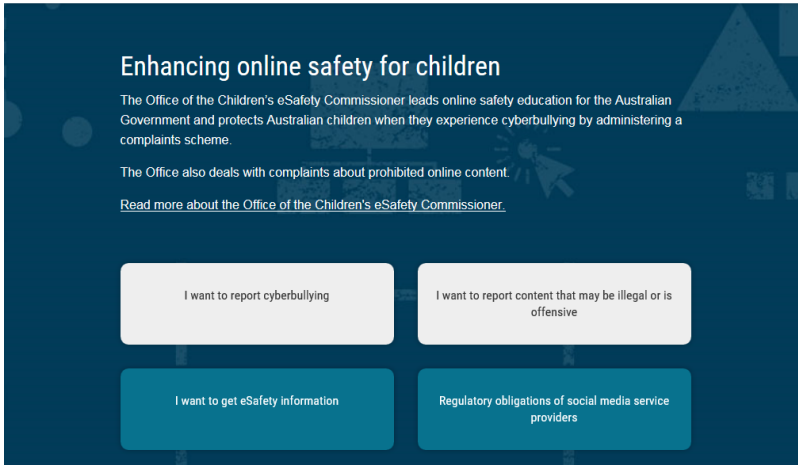


[그림 4-15] (구)사이버스마트 프로그램 홈페이지

출처: 구 사이버스마트 홈페이지 (www.cybersmart.gov.au)

그런데 최근 사이버스마트 프로그램이 강화되어 “Office of the Children’s eSafety Commissioner”으로 이관되면서 2015년 7월 1일부로 새로운 웹사이트에 등지를 하게 되었다.<sup>201)</sup> 이관 후에도 청소년, 부모, 보호자 그리고 교육자들을 위한 각종 정보와 조언들을 제공하며, 사이버불링과 관련된 심각한 콘텐츠들에 대한 신고기능을 강화하게 되었다.

201) 호주 사이버스마트 신 홈페이지(https://esafety.gov.au/, 2015.10.31 최종검색).



[그림 4-16] 새로운 사이버스마트 홈페이지

출처: 호주 사이버스마트 신 홈페이지(<https://esafety.gov.au>)

새로운 홈페이지에서도 기존의 프로그램과 같이<sup>202)</sup> 연령에 맞는 정보를 제공해 주고 있으며, 학부모, 교육자 등을 위한 구분된 정보를 제공해 주고 있다. 부모를 위한 정보는 크게 Cyberbullying(사이버불링에 대한 문답), Chatterbox(사이버안전의 최근 이슈), Parental controls(청소년의 사이버공간에서의 통제방안들), Inappropriate content(유해한 콘텐츠 방지 방법에 대한 문답), Online grooming(온라인상의 범죄자로부터 자녀들을 지키는 방법에 대한 문답), Too much time online(자녀들이 온라인

202) 기존의 “Cybersmart” 홈페이지에서는 홈페이지의 첫 화면에서 연령별·이용자별 프로그램을 보여 주었다. 따라서 아동 및 청소년의 경우 연령별(young kids(0-7세), kids(8-12세), teens(13-18세))로 분류하여 각 도래에 적합한 교육프로그램들을 운영하였다. 또한 사이버불링 외의 다양한 사이버 폭력에 대한 프로그램도 운영하고 있다. “Hector’s World”와 같은 만화를 통해 개인정보보호, 사이버불링, 사이버 안전의 문제점을 부각시키기도 하고, 트롤의 이미지(Trolling information poster)를 이용하여 사이버불링에서 자신을 보호하는 절차, 피해학생이나 부모의 대응방안, 사이버불링에 반대하는 포스터들 등을 제공하기도 한다. 그리고 “Cyber Quoll”과 같은 플래쉬 카툰을 이용하여 사이버불링의 폐해를 설명하거나 “Cybersmart Detectives”와 같은 온라인 안전게임을 통해 아동들이 안전한 온라인 이용을 학습하도록 한다. 그 뿐 아니라 Cybersmart Access에서 플래쉬 게임을 통해 사이버불링이 어떤 문제가 되는지를 직접 체험하도록 하며, “Le’s Fight It Together”와 같은 단편영화나 짧은 동영상에 관련 내용을 보여주면서 사이버불링 교재로 이용하기도 하고, “Parents guide to online safety”와 같은 인터랙티브 프로그램을 제공해 주고 있었다. 그 홈페이지가 eSafety로 이전하면서 그와 같은 기능들이 홈페이지의 여러 곳으로 나누어져서 자리 잡고 있다.

인을 너무 많이 사용하는 것에 대한 문답) 등으로 나누어져 제공되고 있다.<sup>203)</sup> 또한 교사들을 위한 정보에는 학급 내에서 필요한 정보, 부모님 및 보호자를 대상으로 전달해 주어야 하는 정보, 지원활동, 그리고 학교정책을 위한 국가 및 교육부의 방침 등이 포함되어 있다.<sup>204)</sup>

무엇보다 홈페이지가 이관되면서 사이버불링에 대한 신고기능(I want to report cyberbullying)과 유해 콘텐츠에 대한 신고기능(I want to report content that may be illegal or is offensive), eSafety에 대한 정보(I want to get eSafety information), 그리고 소셜미디어서비스 제공자의 의무사항(Regulatory obligations of social media service providers) 등에 대한 기능이 강화되었다.<sup>205)</sup>

## 나. THINKUKNOW

ThinkUKnow는 학부모와 보호자, 교육자들을 대상으로 하는 인터넷 안전 프로그램이다.<sup>206)</sup> 이 프로그램은 AFP, 마이크로소프트사, 데이터콤, 커먼웰스 은행 등 민간 기업이 “영국 아동착취 및 온라인보호 센터(CEOP)”가 개발한 프로그램을 호주의 실정에 맞게 적용시킨 프로그램으로 뉴 사우스 웨일즈 경찰과 노던 테리토리 경찰, 퀸즈랜드 경찰, 사우스 오스트렐리아 경찰, 테스마니아 경찰, 웨스턴 오스트렐리아 경찰, 그리고 Neighbourhood Watch Australasia 등의 지원을 받고 있다.

해당 프로그램에서는 크게 인터넷 기술들에 대한 설명(Technology and Youth: 각종 인터넷 관련 기술에 대한 정보제공), 프라이버시 관리(Privacy: 프라이버시의 관리에 관한 내용), 관계 관리(Relationships: 사이버불링, 온라인 그루밍, 섹스팅에 대한 내용), 명성 관리(Reputation Management: 온라인에서 명성을 관리하는 방법들), 신고방법(How to report: 성적착취나 유해콘텐츠, 사이버범죄를 신고하는 방법), 각

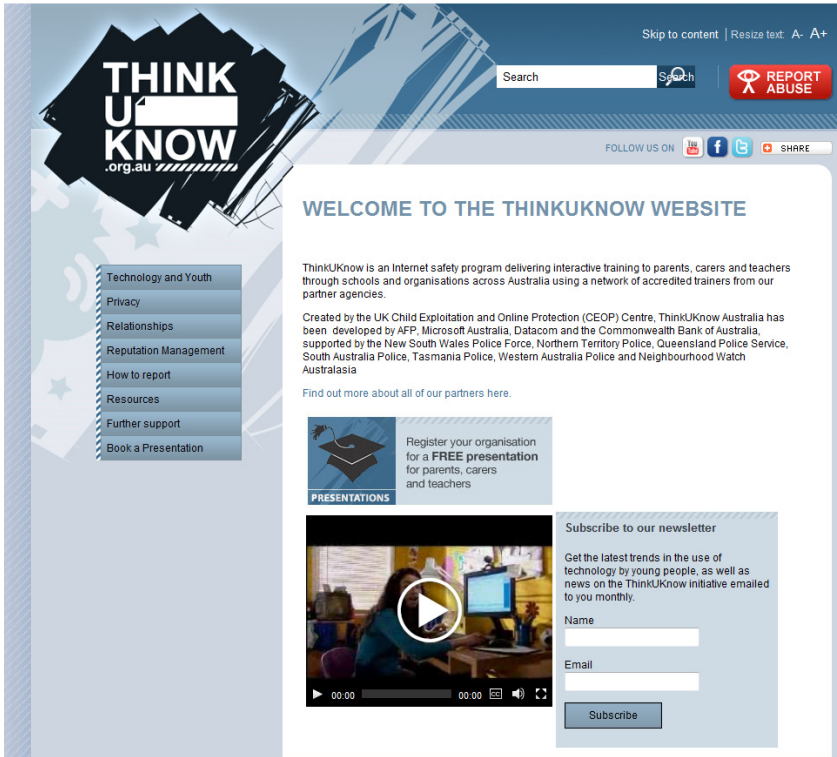
203) 호주 사이버스마트 신 홈페이지(<https://esafety.gov.au/education-resources/parent-resources>, 2015.10.31 최종검색).

204) 호주 사이버스마트 신 홈페이지(<https://esafety.gov.au/education-resources>, 2015.10.31 최종검색).

205) <https://esafety.gov.au/>의 홈페이지에서 가장 처음 접할 수 있게 되었다. 대신 다른 기능들은 이전보다는 접근하기가 다소 어려워지게 되었다.

206) 영국 인터넷 안전 프로그램 홈페이지(<http://www.thinkuknow.org.au/site/>, 2015.10.31 최종검색).

중 정보(Resources: 각종 지침이나 뉴스레터) 등에 대한 내용을 다루고 있다.



[그림 4-17] ThinkUKnow 프로그램 홈페이지

출처: 영국 인터넷 안전 프로그램 홈페이지(<http://www.thinkuknow.org.au>)

앞의 (구)사이버스마트에서도 볼 수 있듯이 사이버폭력에 대한 구체적인 신고기능을 강화하고 있는 경향이 두드러지고 있다. 즉, 사이버폭력의 경우 단순히 교육으로만 해결되는 것은 아니고 음지에 있는 사이버폭력을 양지로 끌어내는 것이 매우 중요하다. 그렇기 위해서는 피해당사자나 제3자 등이 구체적으로 사이버폭력의 내용을 보고 하거나 신고하는 것이 매우 중요하다. 그러므로 호주에서 사이버폭력에 대한 신고기능을 강화하되 그 절차를 잘 설명해 주면서 순차적으로 스스로 신고할 수 있도록 처리한 것은 매우 주목할 만하다.

## 제4절 일본의 청소년 사이버폭력 대응정책

아시아 지역에서도 청소년 사이버폭력의 문제는 매우 심각하게 대두되고 있다. 특히 아시아 지역 가운데서도 일본이 가장 큰 홍역을 치루고 있다고 할 수 있다. 일본의 경우 본래에도 '이지매'에 대한 문제가 매우 큰 사회 문제가 되었었다. 그러나 청소년들 사이에 스마트폰의 보급이 매우 많아지면서 사이버폭력 문제가 계속해서 부각되고 있는 것이다. 그러므로 일본은 청소년 사이버폭력과 관련된 법률이나 정책에 있어 상대적으로 다른 아시아 국가들에 비해 먼저 고민을 하게 되었다. 아시아의 청소년 사이버폭력 대응정책을 살펴보기 위해 우선 일본의 상황과 법률, 정책들을 살펴볼 필요가 있다.

### 1. 청소년 사이버폭력의 발생현황 분석

#### 가. 마이크로소프트의 분석

일본의 사이버폭력 발생현황에 있어 주목해야 할 것으로 2012년 마이크로소프트사가 일본의 8~17세 아동 및 청소년을 대상으로 한 사이버불링과 관련된 조사를 수행한 결과이다. 마이크로소프트사가 일본을 대상으로 사이버불링과 관련된 조사를 수행한 주요 이유는 미국과 비교해서 문화적으로 환경이 다른 아시아국가에서는 사이버불링과 관련해서 어떤 차이점이 있는지를 살펴보기 위해서였다. 조사결과를 살펴보면 일본의 경우 온라인상에서 활동을 하고 있는 8~17세의 아동 및 청소년 가운데 사이버불링을 당했다고 응답한 비율이 17%였다. 이는 마이크로소프트사가 조사한 다른 25개 국가들의 평균이 37%인 것에 비하면 상대적으로 낮은 수치라고 할 수 있다.<sup>207)</sup>

사이버불링에 대한 지식과 염려에 대한 조사에 대해서는 26%가 사이버불링에 대해

207) WW Online Bullying Survey - Executive Summary - Japan\_Final([http://download.microsoft.com/download/E/8/4/E84BEEAB-7B92-4CF8-B5C7-7CC20D92B4F9/W%20Online%20Bullying%20Survey%20-%20Executive%20Summary%20-%20Japan\\_Final.pdf](http://download.microsoft.com/download/E/8/4/E84BEEAB-7B92-4CF8-B5C7-7CC20D92B4F9/W%20Online%20Bullying%20Survey%20-%20Executive%20Summary%20-%20Japan_Final.pdf)), p.1. 참고로 다른 아시아 국가들의 상황을 살펴보면 중국이 70%로 상당히 높은 수치를 보이고 있으며, 싱가포르도 58%로 매우 높은 수치를 기록하였고, 인도는 53%, 말레이시아는 33%를 나타내고 있다. 하지만 일본의 경우 사이버불링 보다는 일반적인 불링이 67%나 되기 때문에(중국은 64%, 인도는 54%, 싱가포르는 56%, 말레이시아는 69%) 사이버불링 보다는 여전히 일반적인 불링이 많이 발생하고 있는 것으로 나타나고 있다.

많이 알고 있거나 어느 정도 알고 있다고 응답하였으며 63%는 사이버불링에 대해서 많거나 어느 정도 걱정을 하고 있는 것으로 나타났다.<sup>208)</sup> 청소년들의 사이버불링에 있어 학부모의 대처는 매우 중요하다. 일본의 경우 44%의 학부모들이 자신의 아이들과 사이버공간의 위험성에 대해서 이야기를 나누고, 14%의 부모들이 자녀들의 컴퓨터 사용에 대한 모니터링을 하는 것으로 나타났다.<sup>209)</sup> 그리고 38%의 부모들이 아이들에게 사이버공간의 매너에 대해서 가르치고 있으며, 9%의 부모들이 아이들에게 사이버불링을 당한 적이 있는지 물어본 것으로 드러났다.<sup>210)</sup>

사이버불링과 관련된 학교의 정책이나 교육정도에 대한 질문에 대해서 일본에서는 9%의 학교가 사이버불링을 고려한 공식적인 정책이 있다고 응답하였다. 그리고 28%의 학교에서 학생과 부모, 교사들을 위한 교육프로그램을 제공하고 있다고 하였다. 다만, 전체 프로그램들 가운데 교사를 위한 프로그램은 3%, 학부모를 위한 프로그램은 8%, 학생들을 위한 프로그램이 23%정도 제공되고 있다고 한다.<sup>211)</sup>

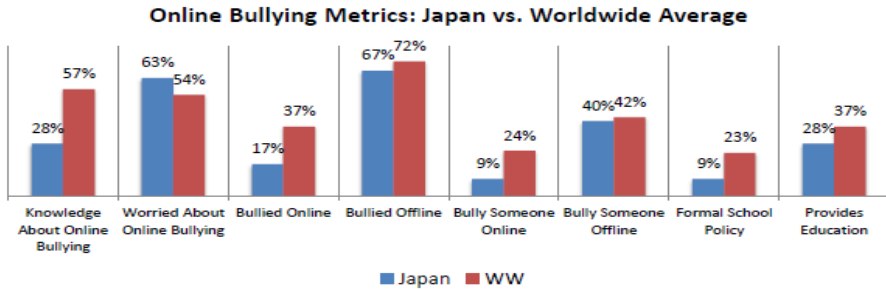
일본의 경우와 다른 아시아국가들 및 전세계의 경향을 비교해 보면 다음과 같이 나타나고 있다.

208) WW Online Bullying Survey - Executive Summary - Japan\_Final, p.1. (<http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=30148>)

209) 위와 동일.

210) 중국에서는 50%의 부모가 아이들에게 사이버공간의 매너에 대해 가르치고 있으며, 39%의 부모가 아이들에게 사이버불링을 당한적이 있는지 물어본 것으로 나타나고 있다; WW Online Bullying Survey - Executive Summary - China\_Final, p.2; 인도에서는 45%의 부모가 아이들에게 사이버공간의 매너에 대해 가르치고 있으며, 30%의 부모가 아이들에게 사이버불링을 당한적이 있는지 물어본 것으로 나타나고 있으며; WW Online Bullying Survey - Executive Summary - India\_Final, p.2; 싱가포르에서는 39%의 부모가 아이들에게 사이버공간의 매너에 대해 가르치고 있으며, 29%의 부모가 아이들에게 사이버불링을 당한적이 있는지 물어본 것으로 나타나고 있고; WW Online Bullying Survey - Executive Summary - Singapore\_Final, p.2; 말레이시아에서는 18%의 부모가 아이들에게 사이버공간의 매너에 대해 가르치고 있으며, 13%의 부모가 아이들에게 사이버불링을 당한적이 있는지 물어본 것으로 나타나고 있다; WW Online Bullying Survey - Executive Summary - Malaysia\_Final, p.2.

211) WW Online Bullying Survey - Executive Summary - Japan\_Final, 2면; 그에 비해 중국은 각각(교사-학부모-학생) 26%-31%-42%를 제공해 주고 있으며, 인도는 26%-32%-43%, 싱가포르는 23%-29%-58%, 말레이시아는 9%-7%-13%로 나타나고 있다.



[그림 4-18] Microsoft사에서 조사한 일본의 청소년 사이버불링 현황

출처: WW Online Bullying Survey - Executive Summary - Japan\_Final.pdf

## 나. 일본 내에서의 분석

기본적으로 일본에서는 개인이나 집단이 한 사람을 대상으로 괴롭이며 따돌리는 행위를 이지매(いじめ)라고 했는데, 흔히 이를 영어의 bullying와 같은 단어로 사용하고 있다. 일본의 이지매 현상은 1970년대 후반부터 사회적인 문제로 크게 주목을 받기 시작하였는데, 그로 인해 이지매에 대한 많은 연구들과 성찰들이 있어왔다. 특히 일본의 지성인으로 꼽히는 아카사카 노리오는 정돈되고 균질화 된 사회가 그에 해당하지 못한 사람을 이물질로 판단하며 이지매를 가하게 되고, 그런 현상은 일종의 끊임없는 희생양 찾기가 되어 우리가 사는 학교에서는 계속해서 발생할 수밖에 없다고 보기도 하였다.<sup>212)</sup> 그와 같은 현상이 사이버공간으로 이동한 것을 ‘넷포이지매(ネットいじめ)’ 또는 ‘사이버부링구(サイバーブリング)’라고 일컫고 있다.<sup>213)</sup>

최근 사이버폭력에서 중요한 역할을 수행하는 것이 스마트폰이라고 할 수 있다. 일본의 한 매체에 따르면, 스마트폰의 이용도에 따라 사이버폭력도 영향을 받고 있는 것으로 보인다. 일본의 경우에도 2014년 내각부에서 실시한 청소년 인터넷 이용 환경 실태 조사에 의하면 일본 초등학생은 13.6%, 중학생은 47.4%, 그리고 고등학생은 82.8%가 스마트폰을 소지하고 있다고 하였다.<sup>214)</sup> 인터넷 이용현황을 보면 인터넷 이용률 초등학생 2.0%, 중학생 32.6%, 그리고 고등학생 52.2%가 스마트폰을 통해서

212) 아카사카 노리오(최지안 옮김), 누가 왕따를 만드는가, 유아이북스, 2014, 22면.

213) 김혜진/김봉섭, 사이버불링 예방교육 프로그램 개발, 한국정보화진흥원, 2014, 67면.

214) [www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h25/net-jittai/pdf-index.html](http://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h25/net-jittai/pdf-index.html), 2015.10.31 최종검색.

인터넷에 접속한다고 응답하였으며, 초등학생 3.7%, 중학생 13.6%, 고등학생 15.7%가 PC를 통해 인터넷에 접속한다고 응답하였다.<sup>215)</sup> 초등학생과 중학생의 경우 인터넷을 통해 접속하는 비율보다 PC를 통해 접속하는 비율이 높았지만, 고등학생의 경우에는 스마트폰을 이용하는 비중이 월등하게 높게 나타났다. 이것이 문제가 되는 것은 최근 일본의 한 매체에 의해서도 보도가 되었지만 일본의 청소년들이 스마트폰을 사용하면서 주로 SNS를 많이 사용하게 되는데, 그에 따라 SNS를 통한 사이버폭력도 함께 증가하고 있다. 중학교 1학년 학생을 4명의 학우들이 때리는 동영상을 찍어서 라인을 통해 공유한 경우도 있었으며, 중학교 3학년 학생들이 그룹채팅을 열어놓고 잡담을 하다가 한 친구가 입장하자 그 친구를 무시하며 이야기를 나누거나 다른 그룹채팅방을 새로 만들어서 그 친구를 빼놓고 다시금 자기들끼리만 이야기를 나누는 경우도 있었다. 특히 일본에서는 SNS에서 메시지를 읽고 답하지 않는 것을 “kidoku suru”라고 해서 매우 무례한 행동으로 취급되는데 한 중학교 3학년 여학생이 친구의 답에 즉시 답을 하지 않은 것이 원인이 되어 사이버폭력을 당하게 되는 경우도 보도되었다.<sup>216)</sup>



[그림 4-19] 일본의 SNS 불링

출처: <http://www.japantimes.co.jp>

- 215) 송태민/진달래, “일본의 청소년 사이버폭력과 히키코모리 현황”, 보건복지포럼 2015년 1월 호, 2015, 87면.  
 216) The Japan Times News, “Bullying finds fertile ground in social media”, 2015년 1월 19일자(<http://www.japantimes.co.jp/news/2015/01/19/reference/bullying-finds-fertile-ground-social-media/#.VdrgYDMVgb0>, 2015.11.8 최종검색)

## 2. 청소년 사이버폭력 관련 법률 규제 현황

### 가. 청소년인터넷환경정비법률

일본에서도 사이버폭력이 사회적 문제로 크게 부각되면서 청소년들을 보호하기 위한 법적 근거를 마련하려는 움직임이 계속되었다. 그에 따라 2008년 6월18일 “청소년이안전하게안심하고인터넷을이용할수있는환경의정비등에관한법률”(평성20년 법률 제79호. 이하 ‘청소년인터넷환경정비법률, 青少年が安全に安心してインターネットを利用できる環境の整備等に関する法律’)이 공포되었다.<sup>217)</sup> 해당 법률이 제정된 목적은 “이 법률은 인터넷에서 청소년유해정보가 유통되고 있는 상황을 감안하여, 청소년이 인터넷을 적절하게 활용하는 능력을 습득하는 데에 필요한 조치를 강구함과 동시에, 청소년유해정보 필터링소프트웨어의 성능향상 및 이용보급, 그 외 청소년이 인터넷을 이용해서 청소년유해정보를 열람할 기회를 가능한 한 줄일 수 있도록 하기 위한 조치 등을 강구함으로써 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 청소년의 권리옹호에 이바지하는 것”에 있다(동법 제1조). 따라서 목적에 따르는 해당 법률은 사이버폭력 가운데 불법정보로 인한 피해에 그 주안점을 두고 있다고 할 수 있다. 그러나 이에 그치지 않고 청소년이 사이버공간에서 스스로를 보호할 수 있는 능력을 기르는 것까지도 그 목적으로 하고 있다고 할 수 있다.

동 법률에서는 국가 및 지방공공단체의 책무와 함께 관례사업자의 책무를 규정하고 있으며, 보호자가 청소년의 인터넷 사용현황에 대해서 제대로 이해하고, 적절히 관리하며, 동시에 청소년이 제대로 이용할 수 있는 능력을 기르도록 노력하도록 하고 있고, 이를 위해 국가와 지방공공단체는 관련 사업자와 민간단체 등과 연계협력체제를 구축하도록 촉구하고 있다.<sup>218)</sup> 좀 더 구체적으로 살펴보면, 내각부에 내각총리대신을 회장으로 하고, 내각관방장관, 관계행정기관장 및 내각부특명담당대신 등으로 구성된 “인터넷청소년유해정보대책·환경정비추진회의”를 두어 관련 계획을 수립하고, 시행 및 심의를 하도록 하고 있으며, 특히 크게 4가지의 기본계획을 수립하여 실천하

217) 이춘화, 인터넷채팅에서의 청소년 인권침해 현황과 대응방안, 한국청소년정책연구원, 2008, 133면.

218) 이춘화, 인터넷채팅에서의 청소년 인권침해 현황과 대응방안, 한국청소년정책연구원, 2008, 134면.

도록 하고 있다.<sup>219)</sup> 첫째로, “청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하기 위한 시책에 대한 기본적인 방침”을 설정하는 것이다.<sup>220)</sup> 둘째로, “인터넷의 적절한 이용에 관한 교육 및 계발(啓發)활동의 추진에 관한 시책에 관한 사항”을 결정하는 것이다. 이를 위해 국가 및 공공단체는 인터넷을 적절히 이용할 수 있도록 교육 등을 실시하며, 가정용 청소년 유해매체 필터링 프로그램을 보급하고, 적절한 인터넷 사용 방법에 대해 홍보하며, 관계사업자 등이 노력을 하도록 규정하고 있다.<sup>221)</sup> 셋째로, “청소년유해정보필터링 소프트웨어의 성능향상 및 이용보급 등에 관한 시책에 관한 사항”을 주관하는데, 이를 위해 휴대ISP, ISP, 그리고 PC메이커 등은 청소년 유해정보를 차단하기 위한 필터링서비스를 제공해야 하며, 필터링소프트웨어 사업자는 관련 기술 개발을 위해 노력해야 하고, 국가 및 지방공공단체 등이 관련 업무를 수행하는 기업이나 민간단체 등에 대해 지원을 하도록 규정하고 있다.<sup>222)</sup> 넷째로, “청소년의 적절한 인터넷 이용에 관한 활동을 시행하는 민간단체 등의 지원, 그 외 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있도록 하기 위한 시책에 관한 중요사항” 등을 수행해야 하는데, 이를 위해 필터링 추진기관을 선정하고, 관련 민간단체 등을 지원하도록 하고 있다.<sup>223)</sup>

그런데 해당 법률에 대해서는 국가기관에 의한 검열이 될 수 있어 일본 헌법상의 기본권인 “표현·이상의 자유”를 침해할 수 있고, 유해성 판단 기준이 모호하고, 관련 사이트의 삭제로 경우에 따라서는 인터넷 사용자의 알권리를 침해하며, 무엇보다 청소년들의 인터넷 자유를 침해할 수 있다는 비판이 제기되고 있다.<sup>224)</sup>

## 나. 이지매방지대책추진법

일본의 경우 이지매의 폐해가 점점 커져가면서 2013년 6월 28일 「이지매방지대책추진법(いじめ防止対策推進法)」이 제정되었다. 해당 법률은 총 35개 조문으로 구성되

219) 김경석, “일본의 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비 등에 관한 법률”, 최신외국법제정보, 한국법제연구원 2009.1, 60면.

220) 위와 동일.

221) 김경석, 앞의 논문, 61면.

222) 김경석, 앞의 논문, 62면.

223) 위와 동일.

224) 김경석, 앞의 논문, 63면.

어 있는데, 해당 법률에는 이지매방지 기본 방침, 기본 시책, 괴롭힘의 방지 등에 관한 조치, 중대한 사태에 대한 대처 등이 규정되어 있다.

동 법률에서는 왕따를 “아동 등에 대하여 해당 아동 등이 재학 중인 학교에 재적하고 있는 등 해당 아동 등과 지속적인 인적 관계에 있는 다른 아동 등이 심리적 또는 물리적 영향을 주는 행위(인터넷을 통해 이루어지는 것을 포함한다)로서, 당해 행위의 대상이 된 아동 등이 심신의 고통을 느끼는 것”이라고 규정하고 있다(제2조 제1호). 동 법률의 대상자인 아동 등은 학교에 재학 중인 아동으로 제한된다(동조 제3호). 따라서 국가, 지방공공단체, 학교 및 교직원 등은 이지매 방지를 위해 대책을 수립하고 실시할 책무를 지게 되며(제5조 ~ 제8조), 보호자도 보호 아동 등을 왕따에서 보호하기 위한 의무를 지고 있다(제9조). 무엇보다 중요한 것은 정책을 수행하기 위해서는 재정적인 조치가 뒤따라야 하는데 그에 대한 노력도 요구하고 있다(제10조).

이지매에 대한 기본방침은 문무과학대신이 관계 행정기관의 장과 연계하여 마련하고, 기본방침에는 “이지매 방지 등을 위한 대책의 기본 방향에 관한 사항, 이지매 방지 등을 위한 대책의 내용에 관한 사항, 기타 이지매 방지 등을 위한 대책에 관한 중요 사항” 등을 담고 있어야 한다(제11조). 이렇게 만들어진 기본방침에 따라 지방자치단체도 그 지역의 특성을 반영한 기본방침을 정하여야 하고(제12조), 학교는 두 기본방침을 고려하여 학교의 사정에 맞는 기본방침을 정하여야 한다(제13조). 그리고 지방자치단체 등은 이지매와 관련해서 유관 기관 및 단체와 협력하기 위한 이지매 문제 대책 전략 협의회를 둘 수 있다(제14조). 이처럼 해당 법률은 이지매의 해결을 위한 큰 밑그림을 제시해 주며, 유관 기관이 협력할 수 있는 장치를 마련하고 있다.

학교는 교육 활동을 통해 학생이 이지매 방지를 위한 소양을 기르도록 노력해야 하며(제15조 제1항), 그를 위해 학생의 보호자, 지역 주민 기타 관계자 등과의 협력을 도모함과 동시에 재학 중인 학생, 보호자 및 교직원에게 계몽 등 관련 조치를 취하여야 하고(동조 제2항), 이지매를 조기에 발견하기 위해 재학 중인 학생에 대한 정기적인 조사 등을 하여야 함과(제16조 제1항) 동시에 이지매 관련 상담을 할 수 있는 상담 체제를 만들어(동조 제3항) 이지매를 당하는 학생의 교육 이외의 권리 이익도 옹호하도록 하여야 한다(동조 제4항). 그를 위해 국가 및 지방공공단체는 학교의 상담 관련 체제를 위해 필요한 시책을 마련해야 하고(동조 제2항), 각 부처나 관련 단체, 학교,

가정, 지역사회 등이 연계할 수 있는 체계를 구축하여야 한다(제17조). 앞서 살펴본 바와 같이 이지매에 대한 기본방침은 하향식의 구조를 갖는 반면에 이지매에 대한 구체적인 대응체계는 상향식의 구조를 갖고 있다. 특히 이지매에 대한 대책에 있어 가장 첨두에 있는 것은 교원이라고 할 수 있다. 따라서 국가 및 지방자치단체는 교원이 이지매에 대해 적절한 대응을 할 수 있도록 양성 및 연수를 수행하고, 전문가 등을 통해 조언을 해 줄 수 있도록 해야 하며(제18조 제1항), 학교도 그를 위한 계획을 세우고 실시하여야 한다(동조 제2항).

해당 법률에서 무엇보다 눈에 띄는 것은 사이버불링에 대한 규정이다. 제19조 제1항에서는 학교의 설립자는 해당 학교에 재학 중인 학생 및 그 보호자가 발신된 정보의 유통, 발신자의 익명성, 기타 인터넷을 통해 전송되는 정보의 특성을 감안하여 인터넷을 통해 행해지는 이지매를 방지하고, 효과적으로 대처할 수 있도록 학생과 보호자에 대하여 필요한 계발 활동을 실시하도록 하고 있다. 제2항에서 국가 및 지방자치단체는 학생이 인터넷을 통한 이지매에 연루되어 있는지를 감시하는 관계 기관 또는 관계 단체의 활동을 지원하고, 인터넷을 통한 이지매 관련 사안에 대처하는 체계를 정비하기 위해 노력하도록 하고 있다. 그리고 제3항에서는 인터넷을 통한 이지매가 발생하게 될 경우 피해학생과 그 보호자가 해당 이지매에 대한 정보 삭제를 요구하거나 발신자 정보(“특정 전기통신 업무 제공자의 손해배상 책임 제한 및 발신자 정보의 공개에 관한 법률” 제4조 제1항에서 규정하는 발신자 정보를 의미함)의 공개를 청구하고자 할 때에는 필요에 따라 법무국 또는 지방 법무국의 협조를 요청할 수 있도록 하고 있다. 이는 사이버폭력이 점차 증가함에 따라 그에 대한 특별한 규정을 두고 있는 것이다.

또한 해당 법률에서는 국가 및 지방자치단체는 이지매 방지를 위한 대책 조사 및 연구를 추진하여 대책을 검증하고, 그 성과 등을 보급하도록 하고 있다(제20조). 이는 미국의 사이버불링 사이트에서 하고 있는 바와 같이 사이버폭력에 대한 지속적인 관심과 정보를 통해 사이버폭력에 대한 인식을 재고 하고, 보다 완성된 정책을 수행할 수 있도록 하는 것에 큰 도움이 될 것이다. 또한 상담 제도 및 구제 제도에 대한 홍보 및 계발 활동에도 최선을 다하도록 하고 있다(제21조).

다만, 해당 법률에서도 사이버폭력에 대한 특별한 조직 등의 제도는 두고 있지

않다. 그러므로 일반적인 이지매에 대한 조직과 절차가 사이버폭력에 대해서도 적용되는 구조이다. 이에 따르면 학교는 이지매 방지를 위해 교직원과 전문가 등으로 구성된 이지매 방지 대책 조직을 두어야 한다(제22조). 만일 교직원이나 지방공공단체의 직원 등이 이지매 관련 사실을 알게 되면 피해 학생이 재학 중인 학교에 통보를 하는 등 적절한 조치를 취하여야 하고(제23조 제1항), 이를 통보 받은 학교는 사실확인 및 적절한 조치를 취하여야 하며(제2항), 경우에 따라서는 가해 학생과 피해 학생을 격리하는 조치도 취할 수 있다(제4항). 무엇보다 학교는 여러 교직원 및 전문가들과 협력을 하면서 피해 학생에 대한 지원 및 가해 학생에 대한 지도를 수행하되(제3항), 피해 학생 보호자와 가해 학생 보호자 사이에 다툼이 없도록 정보 등을 공유하며(제5항), 경우에 따라서 이지매가 심하다고 판단하는 경우에는 경찰서와 연계하여 대응하여야 한다(제6항). 동일 학교에 속하지 않은 학생들 사이에 이지매가 발생한 경우에는 해당 학교 상호간에 연계협력을 통해 대응하도록 한다(제27조).

#### 다. 동경도 왕따 방지 대책 추진조례안

일본의 법적 대응 가운데 동경도의 조례안을 참조해 볼 필요가 있다. 동경도의 조례안을 보면 앞서 살펴본 이지매방지대책 추진법과 상당히 닮은 모습을 하고 있다. 해당 조례안은 “왕따(いじめ) 방지 대책의 기본이념에 따라 동경도, 학교설립자, 학교 교직원 및 학부의 책임을 분명히 함과 동시에 동경도 대책에 관한 기본적인 상황을 정하고 왕따 방지 등을 위한 대책을 종합적이고 효과적으로 추진하는 것을 목적”으로 하여 제정되었다(제1조). 동 조례안에서는 “아동 및 학교에 재학 중인 학생 등이 인적 관계에 있는 다른 아동에게 심리적 또는 물리적으로 영향을 주는 행동(인터넷을 통해 이루어지는 것을 포함)을 의미하여 이러한 행동의 대상이 된 아동 등이 심신의 고통을 느끼는 것”을 왕따라고 규정하고 있다(제2조 제1호).

해당 조례안에서는 기본지침을 “① 이지매 방지를 위한 대책은 왕따 아동의 생활, 심신의 안전한 성장과 인격 형성에 중요한 영향을 미칠 것을 감안하여 모든 아동이 안심하고 학습 또는 기타 활동을 할 수 있도록 학교안과 밖에서 왕따를 당하지 않도록 하는 것을 이념으로 이루어져야 한다, ② 이지매 방지를 위한 대책은 아동의 생활,

심신을 보호하여 아동이 이지매에서 확실히 보호되게 하고, 이지매에 대한 이해를 높이고, 이지매를 당하는 것을 알면서도 방치하지 않고 왕따 아동의 문제 해결을 위해 주체적으로 행동할 수 있도록 하는 것을 취지로 이루어져야 한다. ③ 학교에서 이지매 방지를 위한 대책은 이지매 조치가 실효적으로 실시되기 위해서는 학교 전체 조직으로 임하는 것을 취지로 이루어 져야 한다. ④ 이지매 방지 대책은 학교뿐만 아니라 도시, 구시마을, 지역주민, 가정과 기타 관계자의 연계 하에 사회 전체에서 이지매 문제를 극복하는 것을 목표로 이루어져야 한다”라고 정해 놓고 있으며, 이에 따라 동경도는 이지매 방지와 관련된 기관 및 단체와 연계하여 관련 대책을 마련하고 추진하는 책무를 진다(제5조). 동경도는 이지매 방지를 위한 기본적인 사고방식과 방지 대책 추진에 필요한 사항을 “동경도 집단 따돌림 방지 대책 추진 기본 방침”에 정하고, 해당 방침은 “이지매방지대책 추진법” 제12조의 규정에 근거하여 이지매 방지 대책을 종합적이고 효과적으로 추진하기 위한 기본 방침으로 하도록 한다(제9조).

학교설립자와 학교 및 교직원도 기본이념에 따라 이지매에 대한 신속하고 적절한 대처를 수행해야 하는 책무를 지며(제7조), 학부모 역시 자녀의 이지매와 관련된 보호 책임을 짐과 동시에 이지매 방지를 위해 동경도와 학교에 협력하여야 한다(제8조). 또한 관계 기관 및 단체와도 연계가 필요한데, 그를 위해 학교, 동경도 교육 위원회, 동경도 아동 상담센터, 동경 법무국, 경시청 관계자로 구성된 ‘이지매 문제 대책 연합 협의회’를 두고, 필요한 사항을 협의하도록 하고 있다(제10조). 그리고 동경도는 이지매 방지 등 대책의 실효성을 위해 동경교육위원회의 부속기관으로 동경교육위원회 이지매 문제 대책위원회를 두고 관련 업무를 수행하도록 하고 있고(제11조), 이지매 조사를 위해 학계전문가, 법률, 심리, 복지 등에 관한 전문가들로 구성된 조사위원회를 둘 수 있다(제12조).

### 3. 청소년 사이버폭력 관련 정부 및 민간대응정책 분석

청소년 사이버폭력에 대응하기 위해 일본에서는 다양한 제도를 시행하고 있다. 예를 들어, 일본에서는 2004년 8월부터 “청소년 육성 종합 대책 추진 본부”를 설치하고, 2008년부터 인터넷 상에서의 청소년 유해한 정보차단과 바른 인터넷 문화육성을

위해 각종 강좌 및 강연회를 개최하여 예방교육을 수행하고 있기도 하다.<sup>225)</sup> 하지만 우리나라와 같이 청소년 사이버폭력과 관련된 제도수행의 중심에는 정부기관이 있다.

内閣官房  
インターネット上の  
違法・有害情報対策

内閣官房 | IT戦略本部 | サイトマップ | 携帯サイト

ホーム

違法・有害情報の被害にあわないための情報

- 違法・有害情報から子どもを守るにはどうしたらよいか知りたい
- 違法・有害情報に関するQ & Aが見たい
- 違法・有害情報に関する通報・相談について知りたい

違法・有害情報に対する政府等の取組

- 違法・有害情報に対する対策の枠組について知りたい
- 政府・関係機関の取組について知りたい
- ・フィルタリングの導入促進
- ・相談窓口等の体制整備
- ・情報モラル教育の推進
- ・個別の問題への対応
- ・アンケート等の調査結果

インターネット上の違法・有害情報対策に関する政府等の取組や青少年を有害情報環境から守るための情報を紹介するポータルサイトです。

お知らせ

2011年9月5日 [「青少年インターネット環境の整備等に関する検討会」提言の取りまとめについて掲載しました。](#)

2011年2月14日 [コミュニティサイトの利用に起因する犯罪から子どもを守るための緊急対策について掲載しました。](#)

2010年3月11日 [第2回違法・有害情報対策官民実務家ラウンドテーブルを平成22年3月11日に開催しました。](#)

2010年2月9日 [著作権法の一部改正（違法な著作物流通の抑止のための措置）について掲載しました。](#)

2009年8月6日 [「違法・有害情報相談センター」の設立・運営について掲載しました。](#)

> [過去のお知らせ](#)

[그림 4-20] IT안심회의 홈페이지

출처: 일본 IT안심회의 홈페이지(<http://www.it-anshin.go.jp>)

일본에서는 내각관방에 속해있는 IT안심회의가 청소년 사이버폭력에 있어서는 중추적인 역할을 수행하고 있다.<sup>226)</sup> IT안심회의 홈페이지에서는 불법·유해 정보에 대한 기본지식, 정부 및 관계기관이 수행하고 있는 필터링 도입, 상담창구, 정보윤리교육, 개별사안에 대한 대처방법, 설문조사 등의 결과, 정부의 회의 결과 및 관련 법령에 대한 정보를 제공해 주고 있다. 그런데 해당 홈페이지를 검색해 본 결과 정부의 회의

225) 송태민/진달래, 앞의 논문, 88면.

226) 일본 IT안심회의 홈페이지(<http://www.it-anshin.go.jp/index.html>, 2015.10.31 최종검색).

결과나 Q&A 등의 게시판의 정보들이 최신 것은 아니고, 게시되는 내용들도 최신 것은 아닌 것으로 보아 활발하게 운영되는 홈페이지라기보다는 주로 정부의 홍보용으로만 사용되는 것으로 생각된다.

IT안심회의에서 제공하고 있는 정보를 살펴보면, 일본은 2009년 4월부터 초·중·등 학생들을 대상으로 한 '신학습지도요령'에서 정보통신윤리 교육을 본격적으로 실시하도록 하고 있으며, 그에 따라 도덕 교과서에서 정보통신윤리 교육이 실시되고 있다.<sup>227)</sup> 그와 함께 인터넷안전교실을 운영하고 있는데, 정보처리추진기구인 IPA가 가정이나 학교에서 인터넷에 액세스하는 일반 이용자를 대상으로 인터넷 안전 교육을 수행하는 것이다.<sup>228)</sup> 인터넷안전교실의 주체는 독립행정법인 정보처리추진기구인 IPA이고,<sup>229)</sup> 경찰청 및 각 대학, 신문사 등이 후원을 하고 있다. IPA의 활동가운데 특히 눈에 띄는 것으로 IT관련 교육을 제공하는 것과 동시에<sup>230)</sup> 전자 우편 지식과 이용법, 바이러스의 지식과 대처 방법, 인터넷 이용 방법과 주의점, 암호 지식과 관리, PC 사용상의 주의 사항, 사무실에서 정보 보안, 규칙 및 규정의 준수, 그리고 외부의 정보 보안 등과 같이 문제 분야를 구분해 놓고, 개인들이 자율적으로 계정을 만들고 등록하여 스스로 지식을 점검해 볼 수 있는 서비스를 제공하고 있는 것이다. 그리고 점검 결과에 대해서 좋은 성적을 받은 사람에 대해서는 명단을 공개하기도 하고, 100점을 획득한 사람 가운데 본인이 희망하는 경우 합격증을 발부하기도 한다.<sup>231)</sup>

227) 일본 문부과학성 홈페이지([http://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/new-cs/youryou/index.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/index.htm), 2015.10.31 최종검색).

228) 일본 정보처리추진기구 IPA(<http://www.ipa.go.jp/security/keihatsu/net-anzen.html>, 2015.10.31 최종검색).

229) IPA는 크게 정보 보안, 정보 처리 시스템의 신뢰성 향상, IT 인재 육성 등을 목표로 연계되는 사업을 수행하고 있다; <https://translate.google.co.kr/translate?hl=ko&sl=ja&u=http://www.ipa.go.jp/security/keihatsu/net-anzen.html&prev=search>, 2015.10.31 최종검색.

230) 일본 자기점검 홈페이지(<http://slb.jnsa.org/eslb/>, 2015.10.31 최종검색).

231) <http://slb.jnsa.org/slbm/>, 2015.10.31 최종검색.



[그림 4-21] 자기 점검 홈페이지 및 합격증

출처: 일본 자기점검 홈페이지(<http://slb.jnsa.org>)

총무성에서는 e-넷캐러반 운영협의회를 결성하여 학생과 보호자, 교직원들을 대상으로 인터넷 안전과 관련된 교육을 수행하고 있다.<sup>232)</sup> e-넷캐러반은 총무성이 행정적인 업무를 분담하고 있으며, 그 구성은 문부 과학성 e-넷캐러반 활동 자원 봉사 강사 파견 기업이나 단체 및 개인, e-넷캐러반 활동에 대한 자금을 제공하는 기업이나 단체 및 개인 또는 보급추진위원회가 협의회의 활동에 기여할 것으로 인정된 단체 및 개인 등으로 되어 있다.<sup>233)</sup>

232) e-넷캐러반 홈페이지(<http://www.e-netcaravan.jp>, 2015.10.31 최종검색).

233) 2015년 7월 31일 현재 문부과학성, 총무성 등 정기부처를 포함하여 350개의 단체가 참여하고 있다(<http://www.e-netcaravan.jp/list.html>, 2015.10.31 최종검색).



[그림 4-22] e-넷캐러반 홈페이지

출처: e-넷캐러반 홈페이지(<http://www.e-netcaravan.jp>)

청소년 사이버폭력은 주로 학교의 학생을 대상으로 하고 있기 때문에 중요한 대책은 학교교육에서 찾아야 할 필요가 있다. 그러므로 일본의 문부과학성은 새로운 시대에 있어 일본 학생들이 정보윤리를 갖추어야 한다고 판단하고 다양한 유형의 정보통신윤리 교육을 시행하고 있다. 그에 따라 앞서 설명한 바와 같이 신학습지도요령에서 정보통신윤리를 강조하고 있으며, 지도를 위한 가이드북 및 팸플릿을 제작하고 배포하고, 정보통신윤리 지도를 위한 포털사이트 구축하였으며, 관련 세미나 개최, 정보통신윤리 지도를 위해 모델이 되는 커리큘럼을 제공할 뿐 아니라, 전문가파견사업, 지도자양성사업 등을 수행하고 있다.<sup>234)</sup> 무엇보다 정보통신윤리 교육을 위해서는 학생들

234) 임상수/김항인/이원상/배은주, 정보화 역기능 예방 동향 및 정보통신윤리교육 내실화 방안

의 실태 파악이 중요한데, 학생의 정보화 사회에서의 행동이라든가 상황을 파악하기 위해 설문조사 등을 정기적으로 실시하여 그 분석결과라든가 동향을 토대로 정보통신 윤리 교육의 대상, 방법, 교육내용 등을 정하고, 설문조사 등은 학생 외에 보호자 등을 대상으로 하는 설문조사의 중요성을 인식하고 시행하고 있다.

청소년 사이버폭력에 대응하기 위해서는 기술적 대응방법도 매우 중요하다. 앞서 살펴본 바와 같이 일본의 경우에는 기본적으로 필터링을 통해 청소년에게 유입되는 불법·유해정보 등을 통제하여 청소년 사이버폭력을 차단하려는데 많은 노력을 기울이고 있다.

일본에서는 디지털 아트라는 한 기업이 스마트폰의 위험을 체험할 수 있는 모의체험 앱을 만들어서 청소년 스스로가 스마트폰으로 인해 발생할 수 있는 위험에 대비할 수 있도록 하고 있다.<sup>235)</sup> 이 앱을 통해 청소년들은 정보윤리를 터득할 수 있으며, 개인정보유출이나 사이버폭력 대비에 도움을 받을 수 있으며, 보호자는 자녀가 사이버폭력을 당할 경우 대처하는 방법에 대해서 모의체험 할 수도 있다.<sup>236)</sup> 이는 게임이나 애니메이션, 만화 등을 좋아하는 일본 청소년들의 경향을 잘 반영한 것이라고 할 수 있다. 일본의 경우 청소년들이 게임이나 애니메이션, 만화 등의 매체에 접근하는 비율이나 친숙도가 매우 높기 때문에 마치 게임과 같이 진행되는 해당 앱이 청소년들에게는 매우 익숙하고, 그로 인해 정보윤리에 대한 교육도 보다 쉽게 수행될 수 있을 것이다.

연구, 한국교육학술정보원, 2014, 81~82면.

235) 김혜진/김봉섭, 앞의 논문, 79면.

236) www.daj.jp/cs/sp/app, 2015.10.31 최종검색.

スマホにひそむ危険

疑似体験アプリ

無料ダウンロード

ANDROID アプリ Google play

App Store

大学生・高校生による新シナリオ追加!



ニュースだけではよくわからない  
スマートフォンの危険を疑似体験!

スマートフォンの普及とともに、未成年がスマートフォンの利用をきっかけとした犯罪の被害者になるケースが増え、ニュースとして頻りに取り上げられるようになりました。

しかしながら、保護者がまだスマートフォンに詳しくないために、そのような被害のニュースを見ても理解できなかったり、どのような対策をしたら良いかわからない事が多いのが実態です。

『スマホにひそむ危険 疑似体験アプリ』は、今、世の中で起きている「スマートフォン利用にともなう被害」を、ご自身のスマートフォンで疑似体験することができ、被害がどのような仕組みで起きているのか、そしてどのような結果になってしまうのか、ということを理解できるアプリです。

[그림 4-23] 모의체험 관련 앱(App)

출처: [www.daj.jp/cs/sp/app](http://www.daj.jp/cs/sp/app)

## 제5절 외국의 청소년 사이버폭력 대응정책을 통한 시사점

### 1. 법률적 대응에 대한 시사점

#### 가. 체계적인 법적 근거의 필요성

사이버폭력과 관련해서 가장 시급한 사안 가운데 하나가 바로 법적 근거를 마련하는 것이다. 사실 이는 비단 사이버폭력에만 국한되는 사안은 아니다. 현재 우리나라의

대부분의 법제를 보면 여전히 아날로그식 법제에 머물러 있는 상황이다. 예를 들어, 형사소송절차에서 현실적으로 디지털 증거의 생성과 활용이 전체의 80%가 넘어가고 있는 상황에서 우리 형사소송법은 여전히 아날로그식 법제에 머물러 있다. 사건의 진실을 밝히는 것에 디지털 증거가 매우 중요함에도 우리 형사소송법에서는 제106조 제3항에서 겨우 디지털 증거의 압수에 대한 방법을 단편적으로 정하고 있으며, 법률에 규정될 필요가 있는 사안들이 지침을 근거로 운용되고 있다. 이처럼 사이버폭력에 있어서도 사이버폭력은 일반적인 폭력의 약간 특수한 정도의 사안으로 다루어지기 때문에 정보통신망법이나 일부 규정에 다소 처벌에 관한 규정이 존재하는 것에 불과한 상황이다. 그런 상황에서 청소년의 사이버폭력에 대한 규정은 찾아보기 어려운 상황이다. 그렇다고 해서 청소년의 사이버폭력에 대한 무차별적인 처벌규정을 도입하자는 이야기는 아니다. 사이버폭력은 무관용적인 처벌로 해결될 수 있는 문제가 아니기 때문이다. 따라서 체계적인 법적 근거를 마련하는 것이 필요하다.

#### 1) 청소년 사이버폭력의 정의와 규제범위의 확정

청소년 사이버폭력에 대한 체계적 법적 근거마련을 위해 우선 청소년 사이버폭력에 대한 정의가 중요하다. 일반적으로 사이버폭력은 청소년에만 국한해서 다루어지고 있는 것이 아니라 일반적인 개념에서 출발하고 있다. 이는 사이버공간은 열린 공간이고, 사이버공간에서 자아는 남녀노소를 구분하는 것이 아니기 때문에 사이버폭력이 청소년에게만 집중된다고 할 수 없다. 그러나 청소년 사이버폭력은 일반적으로 청소년 범죄가 그러하듯 일반적인 사이버폭력과 구분되는 부분이 분명하게 존재한다. 그러므로 청소년 사이버폭력에 대한 정의를 출발점으로 그 규제범위를 설정하는 것이 매우 중요하다.

그런데 우리의 경우와 함께 해외의 경우도 법에 규정하고 있는 청소년 사이버폭력에 대한 정의가 다소 미흡한 부분이 있다. 일단 그 범위를 다소 축소하여 사이버불링에 대한 법적 정의에 있어 사이버불링의 입법에 가장 적극적인 미국을 살펴보면 다음과 같다. 먼저 예를 들어, 아칸소 주는 “다른 사람을 놀래키거나 강요, 놀림, 겁박, 위협, 학대, 괴롭힘 또는 경악케 하기 위해 전자적 수단을 통해 의사내용을 전송, 전달, 송신하는 행위로 그 정도는 심각하고, 반복적이거나 적대적인 행위”이어야 한다.<sup>237)</sup>

237) Arkansas Code Title 5, Chapter 71, Subchapter 2 (b).

따라서 사이버불링에 대한 규정이 일반성을 띄고 있다. 그에 반해 코네티컷주의 “An Act Concerning the Strengthening of School Bullying Laws”에서는 기본적으로 불링에 대한 개념을 정의해 놓고, 사이버불링을 추가하였다. 이에 따르면 “불링이란 한명 또는 그 이상의 학생들이 글, 말 또는 전자적 의사소통 또는 물리적 행위나 행동을 반복적으로 사용하여 직접적으로 다른 학생의 육체적 또는 정신적 해를 야기하거나 상처를 입히거나, 합리적인 피해의 두려움을 갖게 하거나 재산상 피해를 입히거나, 학교 환경을 적대적으로 조성하거나, 학교에서의 권리를 침해하거나, 학교의 교육과정이나 질서정연한 운영을 상당히 방해하는 행위”로 규정하고 있으며, “사이버불링은 인터넷, 상호적인 디지털 기술, 휴대폰 또는 다른 모바일 기기나 전자 의사전달장치를 사용하여 불링을 하는 것”이라고 규정하고 있다.<sup>238)</sup> 이에 따라 사이버불링의 적용범위가 학생이라는 것이 보다 명확하게 드러나고 있다. 또한 공간적 범위에 있어서도 “전자기기나 모바일 전자기기의 사용을 통하거나 연관되어 있는 학교가 아닌 곳에서의 장소나 활동 또는 프로그램이 행해지는 학교 환경의 밖”으로까지 넓히고 있다.

하지만 루이지아나의 경우 그 정의를 통해 사이버불링의 범위가 보다 확장되는 모습을 보이고 있다. 루이지아나주에서는 2010년 HS1259 법안이 통과였고, 그에 따라 사이버불링에 대한 정의가 새롭게 신설되었다.<sup>239)</sup> 그에 따르면 “사이버불링은 악의적이고 자의적인 목적으로 18세 미만의 사람을 강요, 학대, 고통 또는 겁박하기 위해 전자적인 문자나 구두, 문서, 또는 구술 통신을 전송하는 행위”라고 하여 사이버불링의 대상을 학생이 아닌 피해자의 연령으로 구분하고 있다.<sup>240)</sup>

우리나라는 학교폭력예방법 제2조 1호에서는 “‘학교폭력’이란 학교 내외에서 학생을 대상으로 발생한 상해, 폭행, 감금, 협박, 약취·유인, 명예훼손·모욕, 공갈, 강요·강제적인 심부름 및 성폭력, 따돌림, 사이버 따돌림, 정보통신망을 이용한 음란·폭력 정보 등에 의하여 신체·정신 또는 재산상의 피해를 수반하는 행위를 말한다”라고 규정하고 있어 따돌림을 학교폭력의 하나로 정의하고 있다. 그리고 1의2호에는 “따돌

238) 최유진/홍승희, 앞의 논문, 71면.

239) 최유진/홍승희, 앞의 논문, 75면.

240) New law defines cyberbullying as the transmission of any electronic textual, visual, written, or oral communication with the malicious and willful intent to coerce, abuse, torment, or intimidate a person under the age of 18(<http://www.legis.la.gov/legis/ViewDocument.aspx?d=722683>, 2015.10.31. 최종검색)

림'이란 학교 내외에서 2명 이상의 학생들이 특정인이나 특정집단의 학생들을 대상으로 지속적으로 신체적 또는 심리적 공격을 가하여 상대방이 고통을 느끼도록 하는 일체의 행위를 말한다"라고 규정하여 따돌림의 범위를 "학교 내외"로 잡고 있다. 그런데 1의3호에서는 "'사이버 따돌림'이란 인터넷, 휴대전화 등 정보통신 기기를 이용하여 학생들이 특정 학생들을 대상으로 지속적, 반복적으로 심리적 공격을 가하거나, 특정 학생과 관련된 개인정보 또는 허위사실을 유포하여 상대방이 고통을 느끼도록 하는 일체의 행위를 말한다"라고 규정하고 있어 1의 2호와 같은 범위가 설정되어 있지 않고, 가해자와 피해자가 학생인 경우에만 학교폭력예방법상의 사이버 따돌림에 해당하도록 하고 있다. 문제는 학생이 교원에게, 또는 교원이 학생에게 사이버불링을 하는 경우, 또한 학교를 다니지 않는 청소년이 학생에게, 학생이 학교를 다니지 않는 청소년에게 한 행위도 사이버불링에 해당하지 않게 된다.

그리고 제2조의 정의에서 학교폭력에 대한 정의는 있으면서 사이버폭력에 대한 정의는 규정하지 않고 사이버 따돌림에 대한 규정만을 두고 있는 이유도 이해하기 어렵다. 미국의 경우는 학교폭력을 불링과 사이버불링으로 나누고 있지만, 우리는 법에서 학교폭력을 규정하고 있고, 그 하위에 따돌림과 사이버 따돌림을 두고 있는데 학교폭력에 대해서도 사이버폭력을 규정하고 그 하위에 사이버 따돌림을 규정하는 것이 보다 적절하다고 할 것이다.

## 2) 조치규정의 필요

흔히 도덕과 법의 구분점 가운데 하나를 강제력에서 찾는다. 도덕을 강제하는 것은 내심의 도덕심이라고 할 수 있기 때문에 도덕심을 고양하는 것이 도덕에 의한 통제의 중심이라고 할 수 있다. 그에 반해 법은 공권력을 통해 강제집행할 수 있는 힘을 가지고 있다. 따라서 법을 위반한 경우에는 그에 상응하는 민사적, 행정적, 형사적 제재가 뒤따르게 되는 것이다. 이는 사회규범과 구분되는 점이라고 할 수 있는데 사회규범의 경우에도 강제적인 제재가 뒤따른다는 것은 법과 같지만, 그 제재의 형식은 공중의 비난이나 배제와 같은 것이 될 것이다.

그런 관점에서 보면 청소년의 사이버폭력에 대한 법적 규정을 만들어야 한다는 것에는 당연히 그에 대한 제재규정이 동반되어야 한다는 것을 의미한다. 어떤 행위를

법에서 규제하고 있으면서 그에 대한 제재규정이 동반되지 않는다면 법의 고유특성인 강제성을 잃게 되어 해당 규정은 있으나 마나한 것이 된다. 예를 들어, 미국의 루이지아나 주에서는 사이버불링을 범죄로 다루며 사이버불링을 행하는 경우 500달러 이하의 벌금이나 6개월 이하의 징역 및 병과가 가능하도록 규정하고 있다.<sup>241)</sup> 네바다 주에서는 사이버불링을 하는 경우 'misdemeanor'로 취급하여 처벌하도록 하고 있으며, 사이버불링의 피해가 보다 큰 경우에는 'gross misdemeanor'로 취급하여 처벌할 수 있도록 하고 있고,<sup>242)</sup> 노스캐롤라이나주의 경우에는 피해자가 18세이거나 그 이상인 경우는 Class 1 misdemeanor로, 피해자가 18세 미만인 경우는 Class 2 misdemeanor로 처벌을 받도록 규정하고 있다.<sup>243)</sup> 이 외에도 아칸소주는 사이버불링을 Class B misdemeanor의 형벌제재를, 미주리 등도 형벌제재를 하고 있으며, 뉴욕주도 입법안을 제시한 상황이다.<sup>244)</sup> 그에 반해 하와이에서는 사이버불링에 대해 교육당국이 민사제재벌(Civil Penalties)을 부과하도록 하여 사이버불링이 발생하는 경우에는 가해자의 아버지나 어머니, 법정관리인에게 각 행위시마다 100달러 이하의 민사제재벌을 물리도록 하고 있다.<sup>245)</sup> 미국에서도 법적으로 제재하는 것에 대해서 의견이 분분하고 있지만 사이버불링의 법적 제재수단을 선택하는 수가 늘어나고 있다고 할 수 있다.

그에 반해 우리나라는 앞서 언급한 바와 같이 학교폭력예방법의 정의 규정에 사이버 따돌림에 대한 규정을 해 놓고는 그 이외에는 아무런 규정을 두고 있지 않다. 물론 처리과정을 보면 법체계상 따돌림과 동일하게 취급되고, 다시금 학교폭력의 범주에 포함되게 되어서 학교폭력예방법에 규정되어 있는 처리과정으로 처리되는 것이다. 그러나 단순히 정의 규정에만 두고 일반적인 처리과정에 포함하여 처리하기에는 사이버불링의 규모가 너무 크다고 할 수 있다. 따라서 현재 학교폭력예방법과 같은 구조는 적절하지 않아 보이며, 사이버불링과 관련된 대응조치 내용이 함께 규정될

241) <http://ssl.csg.org/dockets/2012cycle/2012volume/2012volumeoriginalbills/1532a01alacyberbullying.pdf>, 2015.10.31 최종검색.

242) 미국 네바다주 홈페이지([https://www.leg.state.nv.us/Session/75th2009/Bills/SB/SB163\\_EN.pdf](https://www.leg.state.nv.us/Session/75th2009/Bills/SB/SB163_EN.pdf)), 2015.10.31 최종검색).

243) 미국 노스캐롤라이나 주의회 홈페이지 자료(<http://www.ncleg.net/Sessions/2009/Bills/House/PDF/H1261v4.pdf>), 2015.10.31 최종검색).

244) 최유진/홍승희, 앞의 논문, 87면.

245) 미국 하와이주법([http://www.capitol.hawaii.gov/session2010/bills/SB2094\\_.HTM](http://www.capitol.hawaii.gov/session2010/bills/SB2094_.HTM)), 2015.10.31 최종검색).

필요가 있다.

하지만 사이버불링의 개념에는 괴롭힘과 따돌림의 개념이 공존하고 있다. 대개 범죄학에서는 신체적 폭력(때리거나 때리기 등)이나 언어적 폭력(놀리거나 비웃기 등)으로 이루어진 직접공격과 단순히 따돌리고 겁만 주는 간접적 폭력으로 구분하기도 하고, 또는 공공연한 공격성(때리기, 욕하기 등)과 관계적 형태의 공격성(협담하기, 소문 퍼뜨리기 등)으로 구분하는데,<sup>246)</sup> 이와 같이 분류하는 경우 직접공격이나 공공연한 공격성 등은 제재할 수 있는 경우가 있겠지만,<sup>247)</sup> 간접적 폭력이나 관계적 형태의 공격성에 대해서는 법적으로 제재하는 것이 쉽지 않게 된다. 다만, 조직적으로 따돌림을 주도하는 경우는 법적으로 제재하는 것이 가능할 것이다.<sup>248)</sup> 그러므로 법적인 제재를 한다고 하더라도 그와 같은 부분들을 충분히 고려하여야 할 것이다.

#### 나. 처벌 이외의 방안 규율

청소년 사이버폭력은 단순히 처벌을 우선시 해서는 안된다. 반드시 해당 사이버폭력의 원인을 파악하고, 청소년들의 발달 정도에 맞는 통제를 할 필요가 있다. 그런데 우리나라의 교육방침은 상당부분 처벌에 방점을 두고 있는 모양새이다. 이는 청소년 사이버폭력의 경우 가·피해자가 혼동되어 있다는 점을 고려해 볼 때, 사이버폭력의 당사자들에게는 도움을 줄 수 없는 조치라고 할 수 있다. 그러므로 청소년 사이버폭력의 경우 처벌조치 이외의 방안들을 법률에 명시할 필요가 있다. 앞서 살펴본 해외의 사례를 보면, 미국의 경우에도 무관용 원칙을 취하고 있다가 처벌로는 결코 해결이 되지 않는다는 것을 알고 처벌 이외의 방법을 고심하고 있으며, 다른 국가들의 경우에도 처벌에 관한 규정을 두는 것보다는 지원하고 원조해 주는 방식에 집중하고 있는 것을 보게 된다.

청소년 사이버폭력에 대한 지원 방안 등을 법률에 구체적으로 규정되어야 하는데, 예를 들어, 이전에도 학교폭력이 문제가 되면서 학교에 상담교사를 배정하여 보다 적극적으로 학생들에 대한 상담을 강화한다고 했지만, 예산 문제나 상담교사의 처우

246) 사미르 힌두자/저스틴 패친(조아미 외 공역), 앞의 책, 33면.

247) 경제인문사회연구회, 학교폭력 위기 단기 응급처방, 2012, 191면.

248) 이원상, “형법적 관점에서의 사이버불링(Cyberbullying)에 대한 소고 - 개념 및 청소년 사이버불링을 중심으로”, 형사정책 제25권 제3호, 2013, 303면.

등으로 인해서 제도가 제대로 시행되지 못한 사례가 있는데, 그와 같은 경우는 여러 곳에서 발견된다. 그러므로 단순히 문제가 발생할 경우 여론을 의식해서 단편적인 제도를 운영하는 것 보다는 법률에 규정을 두고 예산과 처우 등을 명확히 하여 제도를 운영할 필요가 있다.

최근에도 교육부가 발표한 ‘초등학생 맞춤형 학교폭력 대책’에 따르면, 초등학교 학교폭력 예방을 위해 심리치료를 강화하겠다고 밝혔다. 학교폭력 위기학생을 위해 전국 시·도교육청에 스쿨닥터(정신과 의사)를 배치하고 간호사, 상담사, 사회복지사와 팀을 이루어 위기학생 조기발견과 심리치료를 지원할 것이라고 한다. 또한 초등생 폭력에 대한 담임교사의 상담·생활지도도 강화하여 ‘교육공무원 승진규정’ 개선을 통해 가산점을 부여하고, ‘사이버안심존’ 설치와 스마트폰 및 컴퓨터용 유해정보차단 소프트웨어의 보급도 확대할 것이라고 하였다.<sup>249)</sup> 그러나 염려되는 것은 이와 같은 제도들이 법령을 통해 예산과 인력 등을 충분히 공급받지 못한다면 이번 대책도 이전의 대책과 같이 보여주기식 대책에 그칠 가능성이 높다. 그러므로 청소년 사이버폭력에 대한 지원 등의 대책을 법령에 보다 명확히 규정하는 것이 필요하다.

## 2. 제도적 대응에 대한 시사점

### 가. 기본 이론

사이버폭력을 규제하기 위해서는 사이버폭력에 영향을 끼치고 있는 요소들을 살펴볼 필요가 있다. 물론 범죄학이나 교육학 등 다양한 학문분과에서 사이버폭력에 영향을 미치는 요소들을 분석해 내고 있지만, 사이버폭력의 ‘사이버’라는 부분에 초점을 맞추어 볼 때, 스탠퍼드 로스쿨 교수인 로렌스 레식(Lawrence Lessig)이 주창한 ‘행마법’ 이론을 토대로 구상해 볼 수 있을 것이다. 로렌스 레식의 이론은 발표된 이후 사이버공간에서의 행위를 규제하기 위해 사용되는 가장 대표적인 이론이 되었다. 따라서 그의 이론에 따라 사이버폭력을 규제할 수 있는 요소를 살펴보면 크게 법률, 사회규범, 시장(자본), 코드(기술)이 있다.<sup>250)</sup>

249) 교육부 보도자료 참고(<http://www.moe.go.kr/web/100026/ko/board/view.do?bbsId=294&pageSize=10&currentPage=1&encodeYn=Y&boardSeq=60248&mode=view>, 2015.10.31. 최종검색)

첫째로, 현대 사이버공간은 상당한 자본의 투입으로 인해서 자본화 되어 있다고 할 수 있다. 따라서 사이버공간에서의 행위를 실제적으로 통제하는 요소로 시장이 매우 중요하다고 하겠다.<sup>251)</sup> 예를 들어, 청소년들이 많이 사용하고 있는 스마트폰을 살펴본다면, 청소년들이 사용하게 되는 스마트폰 요금과 데이터양에 따라 청소년 사이버폭력에도 영향을 미칠 수 있는데, 만일 데이터 요금제가 무제한 이라면 동영상 이용에 제한이 없게 되고, 그로 인해 동영상을 이용한 사이버폭력이 많이 발생할 것이다. 그러나 데이터 양이 통제될 경우 청소년들은 데이터 사용에 제한을 받게 되고, 대용량 사진이나 동영상을 이용한 사이버폭력도 제한을 받게 될 것이다. 또한 사이버공간을 운영하는 기업들이 적극적으로 사이버폭력을 통제하는 조치(예를 들어 임시차단 조치 등)를 취하게 되면 보다 큰 효과를 발휘할 수 있게 된다. 물론 표현의 자유와 관련해서 비교형량을 할 필요가 발생하게 될 것이다.

둘째로, 사이버공간을 통제하는 요소로 사회규범이 있다. 사회규범의 사전적 정의는 “어떤 사항에 관하여 집단이나 사회가 구성원들에게 기대하고 있는 의견·태도·행동의 비교적 지속적 성격을 가진 태도 준칙”으로 되어 있는데,<sup>252)</sup> 이를 사이버공간으로 확장해 보면 사이버공간의 일원으로 지켜야 할 행동 준칙, 즉 ‘네티켓’이 대표적인 예라고 할 수 있을 것이다. 만일 사이버공간에서 요구되는 준칙에 어긋나는 경우에는 다양한 제재가 가해질 수 있는데, 자신의 명성이 떨어지거나 카페에서 강제 퇴장당하는 등 준칙에 어긋난 대가를 치러야 한다. 하지만 사회규범은 단순히 준칙과 통제만 존재하는 것은 아니다. 준칙을 만들어가는 과정 역시 사회규범의 범위에 포함된다고 할 수 있다. 그러므로 ‘선플달기’ 운동과 같이 사이버공간에서의 준칙을 만드는 캠페인이나 노력들도 사회규범의 범위에 들어간다.

셋째로, 사이버공간의 행위를 직·간접적으로 통제하는 요소로 법률을 들 수 있다. 직접적인 통제의 대표적인 경우로 사이버공간에서 상대방을 모욕하는 경우에는 형법에 의해서 처벌될 수 있으며, 비방을 목적으로 타인에 대한 사실을 적시하거나 허위사실을 적시하는 경우에는 정보통신망법에 따라 처벌을 받게 된다. 이처럼 법률은 사이

250) 로렌스 레식(김정오 옮김), 코드2.0, 나남, 2009, 253~259면.

251) 필자는 이를 ‘시장’ 대신 ‘자본’이라고 대체하였다(Won-Sang Lee, Die Verhältnismäßigkeit im Cyberstrafrecht, Logos Verlag Berlin, 2010, 51면).

252) <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1108186&cid=40942&categoryId=31614>, 2015.10.31 최종검색.

버공간의 행위를 통제하는 매우 강력한 수단이다. 따라서 가능한 한 제한되어 사용될 필요가 있게 된다. 특히 청소년의 처벌에 대해서는 매우 신중할 필요가 있게 된다. 그리고 간접적인 통제의 예를 보면 청소년 사이버폭력 예방 기관에 대해 보조금을 지급하거나 사이버공간을 운영하는 기업들에 대해 의무를 지우는 규정을 두는 것이 있을 것이다. 특히 법률은 강제력과 집행력이 매우 강력하기 때문에 사이버공간의 자율성과 잦은 충돌을 일으키게 된다. 그러므로 법률적 요소는 항상 비례성원칙을 고려해야 한다.

넷째로, 코드, 즉 기술적 요소가 있는데 이는 사이버공간을 가장 직접적이고 실질적으로 통제하는 요소라고 할 수 있다. 왜냐하면 청소년들은 코드로 구성된 사이버공간의 방식에 따라 행동하기 때문이다. 그러므로 기술적으로 불가능한 행위에 대해 청소년들은 쉽게 순응할 수밖에 없으므로, 그에 따라 행동하게 된다. 예를 들어, 아이폰의 운영체제인 IOS는 애플에서 제공하고 있는 서비스만을 이용할 수 있다. 따라서 애플 스토어에서 제공하는 앱만 실행이 가능하여 청소년들은 애플의 서비스 범위 내에서만 행동을 할 수 있게 된다.<sup>253)</sup> 그러므로 코드를 통한 통제는 청소년들의 반감을 적게 하면서 가장 효과적으로 할 수 있다. 그러나 코드의 통제는 코드제작자의 자유를 제하는 것이 되기 때문에 로렌스 레식도 상당히 경계하고 있다.

이와 같은 로렌스 레식의 이론과 앞서 살펴본 해외의 제도들을 관점으로 해서 제도적 대응에 대한 시사점을 살펴보고자 한다.

#### 나. 시장의 요소에 의한 시사점

청소년 사이버폭력에 대응하기 위해서는 학교나 학부모들의 노력만으로는 충분한 효과를 낼 수 없다. 사이버공간을 실제로 운영하고 있는 주체들은 민간 기업이라고 할 수 있다. 그리고 정부는 민간 기업을 통제하기 위해서 각종 법적 정책이나 재정지원 등을 하고 있다. 그런데 로렌스 레식은 시장이라는 요소를 제시했지만, 정부의 개입을 고려해보면 사실상 시장이라는 개념보다는 '자본'이라는 개념을 사용하는 것이 보다

253) 물론 루팅(Looting)이나 해킹을 통해 애플(Apple)이 만들어 놓은 코드를 변경하여 자신이 원하는 서비스를 이용할 수 있지만, 그와 같은 경우는 매우 제한적이라고 할 수 있기 때문에 논의에서는 일단 제외하기로 한다. 특히 최근 애플은 자신의 OS를 루팅이 불가능하도록 만들고 있다.

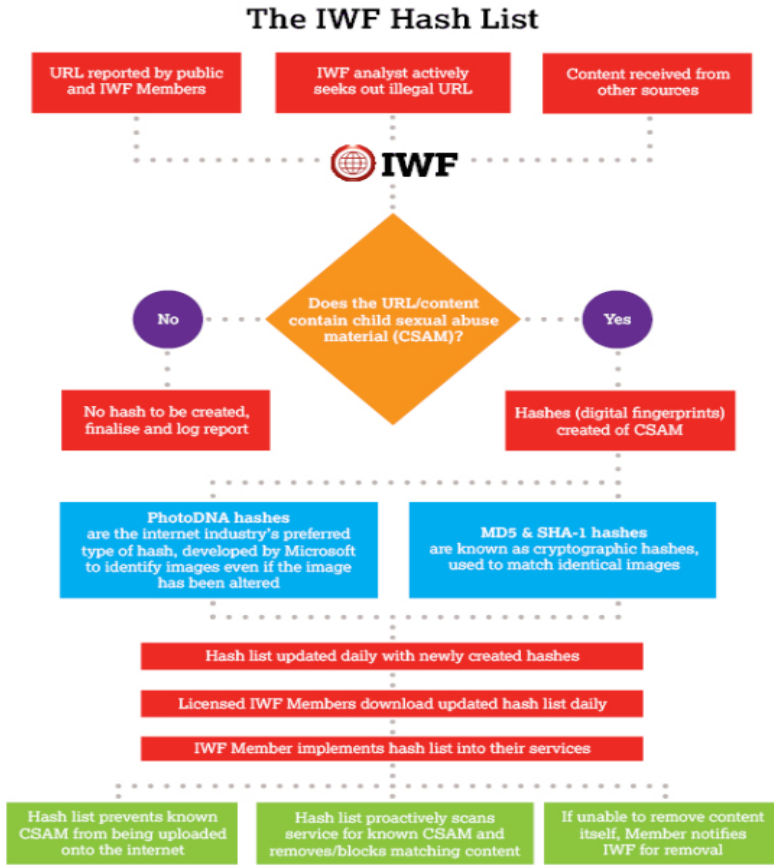
적절할 것으로 생각된다. 시장이라는 요소는 정부를 제외한 개념설정이라고 생각되고, 정부가 제공하는 각종 세제 혜택이나 보조금 등을 포함할 수 있기 때문이다.<sup>254)</sup>

어쨌든 시장이 청소년 사이버폭력에 개입하기 위해서는 우선 시장이 청소년 사이버범죄의 심각성을 인식해야 한다. 대표적인 예로 유럽에서 아동포르노와 관련된 사안을 살펴볼 필요가 있다. 최근 보도에 따르면 구글(Google), 페이스북(Facebook), 마이크로소프트(Microsoft), 야후(Yahoo!), 그리고 트위터(Twitter)가 인터넷 감시 재단(IWF : Internet Watch Foundation)과 함께 아동포르노물 공유를 방지하기 위해 아동포르노 이미지에 태그를 달아 공유된 웹사이트를 추적할 수 있는 새로운 시스템을 도입한다고 한다.<sup>255)</sup> 이에 대해서는 IWF가 매일 500개 이상의 아동포르노물이 포함된 웹페이지를 삭제해 왔지만 아동포르노물의 확산을 막는 것에는 역부족이었다. 이제까지 해 온 작업이지만 이번에 사이버공간에 중요한 영향력을 끼치고 있는 기업들이 적극적으로 참여하면서 아동포르노물의 보다 효과적인 통제가 가능해 질 것으로 예상되고 있다. 이는 그동안 IWF가 아동포르노물과의 전투를 시장이 제대로 인식하고 협력하면서 얻어낸 결과라고 할 수 있겠다.<sup>256)</sup>

254) 이에 대해 상세히는 Won-Sang Lee, Die Verhältnismäßigkeit im Cyberstrafrecht, Logos Verlag Berlin, 2010, 48~51면.

255) 아시아경제, “구글, 페이스북 연합 아동포르노 사진 못 올린다”, 2015년 8월 11일자 (<http://view.asiae.co.kr/news/view.htm?idxno=2015081109441977297>, 2015.10.31 최종검색).

256) 영국 인터넷 감시 재단 홈페이지(<https://www.iwf.org.uk/about-iwf/news/post/416-hash-list-could-be-game-changer-in-the-global-fight-against-child-sexual-abuse-images-online>, 2015.10.31 최종검색).



[그림 4-24] IWF의 이미지 태그 시스템

출처: 영국 인터넷감시 재단 홈페이지(<https://www.iwf.org.uk>)

이와 같은 메커니즘이 청소년 사이버폭력에도 함께 적용될 수 있을 것이다. 호주에서는 마이크로소프트사와 데이터콤과 같은 민간 기업들이 호주 연방 경찰과 연합하여 ThinkUKnow 프로그램을 시행하고 있는데,<sup>257)</sup> 이는 영국의 CEOP 센터가 만든 인터넷 보호 프로그램을 호주의 상황에 적응시킨 것이다. 또한 싱가포르의 경우에도 2009년부터 사이버폭력의 예방이 포함된 “BackPackLive” 프로젝트를 마이크로소프트사와 연계해서 수행하고 있다.<sup>258)</sup> 이처럼 각 국가에서 사이버공간에 많은 영향력을

257) 김혜진/김봉섭, 사이버불링 예방교육 프로그램 개발, 한국정보화진흥원, 2014, 87~88면.  
 258) 임상수/김항인/이원상/배은주, 앞의 책, 70면.

미치고 있는 기업들이 청소년 사이버폭력에 대한 대응에 참여하게 된다면 보다 실질적인 효과를 얻을 수 있을 것이다. 우리나라의 경우 청소년들의 사이버공간에서의 행위방식을 고려해 보면 네이버나 다음카카오와 같은 기업, 유튜브나 아프리카 TV, 그리고 KT, SK 텔레콤, LG 텔레콤 등과 같은 기업들이 보다 적극적으로 협력을 한다면 청소년 사이버폭력에 대한 대응이 보다 효과적이라고 할 수 있다.

그러나 이와 함께 정부의 자본도 함께 투입될 필요가 있다. 최근 정부의 정책 가운데 학교폭력 때문에 피해자가 다른 학교로 전학을 갈 경우에는 주거의 문제가 발생하게 되는데, 만일 거주지까지 옮겨야 하는 경우가 되면 기존에는 거주기간이 2년 미만일 경우 양도세를 내야 했던 것에 반해, 바뀐 정책에 따르면 1년만 넘으면 양도세가 면세가 된다고 한다.<sup>259)</sup> 이는 세제를 통해서 청소년 사이버폭력에 대한 대응을 간접적으로 지원하는 것이라고 할 수 있다.

#### 다. 사회규범의 요소에 의한 시사점

사이버공간에서 청소년 사이버폭력을 통제요소로 사회규범은 크게 준칙에 따른 통제방식과 준칙을 만든 것을 통한 통제방식을 고려해 볼 수 있을 것이다. 해외의 대응정책을 볼 때, 준칙에 따른 통제 방식으로는 뉴질랜드의 오클랜드 Clayton Park 초등학교에서 시행하고 있는 방법이 눈에 띈다. 해당 학교에서는 학생들의 휴대폰을 부모에게 맡겨두도록 하고, 주말에 부모와 받은 문자에 대해 대화를 하도록 하고 있다.<sup>260)</sup> 부모를 통해서 청소년 사이버폭력을 통제하는 방법이라고 할 수 있다. 또한 뉴질랜드의 보더폰(Vodafone)은 문자메시지를 통해 청소년들이 사이버폭력을 가하는 것을 방지하기 위해 문자메시지에 대해 불만신고 접수를 하고, 조사 및 심각성 판단을 통해 가입자를 강제해약 시키는 대책을 두고 있다.<sup>261)</sup>

일본에서는 인터넷패트롤이 있는데, 학교 비공식 사이트나 블로그 등을 점검하고, 점검을 통해 사이버폭력의 징후가 나타나는 경우 교육청과 학교가 대처해 나가는 방식으로 그 운영형태는 민간 기업 또는 NPO위탁 운영형, 교육위원회의 학교 인터넷

259) <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=shm&sid1=101&oid=214&aid=0000524835>. 2015.10.31. 최종검색

260) 임상수/김항인/이원상/배은주, 앞의 책, 63면.

261) 임상수/김항인/이원상/배은주, 앞의 책, 65면.

패트를 전담 인원 배치형, 자원 봉사자 등의 외부 인력 활용형, 교육위원회 등에 신고 창구 설치형, 교육위원회의 직원 혹은 학교 교직원이 정기, 수시로 학교 인터넷을 순찰하는 순찰 실시형 등이 제시되고 있으며, 나름대로의 장단점이 존재하고 있다.<sup>262)</sup>

사실 사회규범의 준칙에 따른 통제방식은 가장 느슨한 형태의 통제방식이라고 할 수 있다. 그러므로 통제력에 있어서는 법률보다는 매우 약하다고 할 수 있으며, 따라서 실질적으로 통제가 될 수 있을지 의문이다. 물론 악성댓글을 단 청소년을 카페에서 강제퇴장 시킨다거나 여러 사람들이 비난을 하여 명성을 낮추는 것은 어느 정도 효과가 있을 수도 있다. 더 나아가 그 청소년의 신상정보를 알아내어 공개하는 것도 가능할 것이다. 그러나 전자의 경우 ID를 바꾸어 간단하게 우회할 수 있고, 후자의 경우는 위법한 행위이기 때문에 적절한 통제라고 할 수 없을 것이다. 그렇기 때문에 사회규범에서는 청소년들이 사이버폭력을 저지르지 않도록 하는 준칙을 만드는 과정에서 통제하는 것이 보다 중요하다고 할 수 있다. 물론 준칙을 만든 과정은 청소년이나 교사, 학부모뿐 아니라 시민들이 사이버폭력에 대해 제대로 이해하고 지식을 습득하는 과정도 포함된다고 할 것이다. 이와 관련해서는 각 나라들이 많은 노력을 하고 있다.

유럽의 경우 EU는 Insafe 프로그램을 통해서 각 회원국들이 Safer Internet Center를 설치하고, 해당 센터들은 사이버공간에서의 최신 트렌드나 문제점들을 공유하고, 각종 캠페인이나 조정활동, 국가 간 업무 협조를 위해 노력하며, 상담 및 핫라인을 통한 문제해결을 도모하는 등 미디어 능력을 향상시키기 위한 노력을 기울이고 있다.<sup>263)</sup> 특히 Safer Internet Day를 만들어서 회원국 국민들의 사이버공간에서의 문제점에 대한 의식을 고취시키고 있다. 또한 klicksafe-Project를 통해 사이버폭력에 대한 브로슈어나 책, 동영상, 뉴스레터 등을 제작하여 유포하고, 여러 기관들과 협력하여 학교용 교재도 제작하여 인터넷을 통하여 보급하고 있다.<sup>264)</sup>

미국의 경우에는 I-Safe나 WiredSafety 등에서는 사이버폭력과 관련된 다양한 정보들과 교육 가이드, 프로그램 등을 제공해 주고 있으며, 특히 Cyberbullying Research Center에서는 미국에서 사이버불링과 관련된 각 주의 입법상황, 최신 동향, 관련 책자 등에 대한 상세한 정보를 제공해 주고 있으며, 사이버불링과 관련된 각종

262) 임상수/김향인/이원상/배은주, 앞의 글, 85~86면.

263) 김혜진/김봉섭, 앞의 책, 115면.

264) <http://www.klicksafe.de/materialien/>, 2015.10.31 최종검색.

대응방안과 관련된 자료들도 공개하고 있다.<sup>265)</sup> 호주도 최근 cybersmart 홈페이지를 eSafety로 개편하고, 홈페이지를 통해 사이버폭력과 관련해서 연령별 맞춤 정보뿐 아니라 사이버폭력에 대한 보고, 게임을 통한 가상체험 등을 통해 사이버공간에서의 안전한 활동이 가능할 수 있도록 노력하고 있다.<sup>266)</sup>

이처럼 사회규범을 위한 정보나 지식 등을 제공하는 것에 있어 중요한 것은 해당 내용의 대상을 누구로 하는지에 따라 차별화된 내용을 제공하는 것과 관련 내용을 일시적으로 그치는 것이 아니라 지속적으로 제공할 수 있도록 프로그램화 하며, 정보나 지식을 수용하는 측에서 손쉽게 이해할 수 있도록 전달하는 수단을 적절히 결정하는 것이다. 먼저 해외사례를 보면 사이버폭력과 관련된 내용들은 각 연령별, 그리고 학생과 학부모, 교사, 일반시민 등 그 대상에 따라 확실하게 구분하고 있다. 이는 사이버폭력의 유형이 각 대상에 따라 다르게 나타날 수 있기 때문에 그 정보의 내용도 각 대상마다 다르게 제공되는 것이 매우 필요하다. 또한 전달되는 내용이 대상자들에게 체득화 될 수 있도록 단순한 강연이나 일회성 홍보에 그쳐서는 안 되며, 프로그램의 형식으로 일정 기간 동안 충분히 제공되어야 할 필요가 있다. 이와 함께 사회운동의 형태를 띠는 것도 고려해 볼 수 있다. 예를 들어, 우리나라의 경우 선플달기 운동이 있는데, 이는 악성댓글로 사회적 문제가 되는 것에 대응하여 선한 댓글을 통해 사회적 문제를 해결하려는 운동이다. 특히 선플(sunfull)의 의미를 “햇살이 가득한 사이버 세상”으로 삼고, 그 상징을 해바라기(sunflower)로 하여 해바라기만 보면 선플이 생각나도록 한 것도 매우 의미있다고 할 것이다.<sup>267)</sup>

265) Cyberbullying Research Center (<http://cyberbullying.org/>, 2015.10.31 최종검색).

266) 호주 사이버스마트 신 홈페이지(<https://esafety.gov.au/>, 2015.10.31 최종검색).

267) 한국 선플운동 홈페이지([http://www.sunfull.or.kr/page/sub13\\_2.php](http://www.sunfull.or.kr/page/sub13_2.php), 2015.10.31 최종검색).



[그림 4-25] 선플운동 홈페이지

출처: 선플운동 홈페이지(<http://www.sunfull.or.kr>)

그런데 사이버폭력에 대한 정보나 지식만큼이나 중요한 것이 바로 전달방법이다. 현재 사이버폭력과 관련된 교육은 사이버폭력과 관련된 내용을 충분히 전달해 준다고는 할 수 없다. 또한 관련 홈페이지가 마련되어 있으나 청소년들이 관련 홈페이지 등을 직접 찾아와서 사이버불링을 찾아보는 경우는 일반적으로 흔하지 않다. 해외의 경우에도 이에 대해 많은 고민을 하고 있으며, 다양한 형식을 제공하고 있다. 호주의 eSafety에서는 게임형식을 빌리기도 하고 있으며, 만화가 대중화되어 있는 일본의 경우에는 만화의 형식을 띄기도 한다. 싱가포르의 경우에는 BackPackLive를 통해 학교 교육과 연계시키기도 했으며, 미국에서도 다양한 프로그램을 통해 전달하고 있다. 따라서 영국의 경우에는 사이버멘토(cybermentors) 채팅서비스를 통해 또래 상담 훈련을 받은 또래 청소년들이 사이버폭력과 관련된 경험들을 공유하고 조언을 해주는

프로그램을 운영하기도 하며,<sup>268)</sup> 싱가포르에서는 학부모인터넷자문단이 학부모들의 눈높이에 맞춰 그들에게 정보를 제공해주고 있는 것과 같은 형식들도 주목할 필요가 있다.<sup>269)</sup>

우리나라의 경우를 보면 해외의 이러한 동향들에 대해 충분히 정보를 수집하고, 적용하기 위한 노력을 기울이고 있다. 하지만 시민단체를 중심으로 일관성 있고 지속적인 프로그램에 따라 정부가 그에 대해 재정적 및 다양한 지원을 해주는 해외사례에 비해 우리나라는 대부분이 국가기관 및 공공기관의 사업으로 진행되고 있기 때문에 예산이 고갈되거나 정책의 변경, 담당자의 교체 등의 문제들이 발생하는 등 해당 사업이 쉽게 사라지기 때문에 충분한 효과를 발휘하기 쉽지 않은 실정이다. 그러므로 가능한 한 정부보다는 시민단체를 중심으로 사이버폭력에 대한 사회규범이 형성될 수 있도록 노력하는 것이 필요하며, 이에 대해 정부가 지원을 해주는 방향으로 진행되는 것이 보다 효과적일 것이다.

#### 라. 코드의 요소에 의한 시사점

청소년 사이버폭력에 대응하기 위한 침범의 역할을 수행할 수 있는 방법이 바로 코드의 요소를 이용하는 것이라고 할 것이다. 앞서 살펴본 바와 같이 사이버공간은 인간에 의해서 창조된 공간이기 때문에 인간에 의해서 운영되고, 인간에 의해서 통제될 수 있는 공간이기도 하다. 또한, 창조된 공간을 구성하고 있는 것이 바로 코드이다. 그러므로 사이버공간은 마치 인간의 몸에 DNA가 있는 것과 같이 코드로 만들어진 대로 그 역할을 수행하게 되는 것이며, 사이버폭력도 코드라는 기술적 요소에 의해서 통제될 수 있게 된다.

해외의 사례를 보면 코드를 적극적으로 활용하려는 모습을 보이고 있다. 이미 앞서서도 다른 요소들과 연결되어 있는 것을 볼 수 있을 것이다. 독일의 경우를 보면 유해 사이트의 목록을 연방검사소의 목록에 수록하고, 청소년보호필터 프로그램을 통해서 차단함으로써 청소년의 사이버폭력을 간접적으로 방지하려는 노력을 기울이

268) 영국 자원봉사센터 홈페이지(<http://www.volunteercentres.org.uk/index.php/beatbullying-cyber-mentor/>, 2015.10.31 최종검색).

269) 임상수/김항인/이원상/배은주, 앞의 글, 75~76면.

고 있다.<sup>270)</sup> 또한 앞서 살펴본 호주의 eSafety에서는 스마트폰 및 소셜네트워크와 관련된 앱(App)들을 소개해 줌과 동시에 바른 사용방법에 대해서 알려주고 있으며,<sup>271)</sup> 헥토스 월드(Hector's World)라든지<sup>272)</sup> 버디(Budd:e)와<sup>273)</sup> 같은 게임을 통해서 관련 지식을 전달해 주기도 한다. 유럽평의회는 경우에도 월드와이드웹(World Wide Web)을 형상화 시킨 “와일드 웹 우즈(Wild Web Woods)”라는 인터랙티브 게임을 통해서 사이버폭력에 대한 문제점을 교육시켜 주는데, 아이들이 “일렉트로닉 시티”에서 활동을 하면서 곳곳에 도사리고 있는 위험한 미로들을 통과해가며 스스로 위험에 대해 대응할 수 있는 방법을 습득할 수 있도록 해준다.<sup>274)</sup> 그리고 IWF에서처럼 태그를 이용해서 해당 콘텐츠를 추적하는 방법도 가능할 수 있다.

현재 상황을 보면 코드에 의한 방안은 주로 사이버폭력과 관련된 정보를 제공해 주거나 아이들이 쉽게 접근할 수 있는 게임을 제공해 주기도 하며, 필터링 등을 통해 직접적인 통제를 할 수 있도록 운영되기도 한다. SNS와 IT기술이 매우 활발한 우리나라의 경우에는 모바일가디언을 통해 학교폭력에 대응할 수 있는 방법을 찾거나<sup>275)</sup> 마스크 챗과 같이 익명의 SNS 앱을 통해 대응하는 방법도 모색되었다.<sup>276)</sup> 또한 서울 경찰청과 경기 경찰청에서는 마스크 챗과 유사하지만 경찰에게 직접적으로 상담을 받을 수 있는 117챗을 운영하기도 한다.<sup>277)</sup>

그런데 재미있는 것은 일본의 경우 사이버윤리와 관련해서 기업이 게임형식의 앱을 제작하여 무료로 배포하는 것이다. 이는 단순히 코드만을 이용하는 것이 아니라 일본 청소년들이 좋아하는 게임과 애니메이션, 만화 등의 매체를 이용하여 청소년들에게

270) 김혜진/김봉섭, 앞의 책, 119면.

271) 호주 사이버스마트 신 홈페이지(<https://esafety.gov.au/esafety-information/games-apps-and-social-networking>, 2015.10.31 최종검색).

272) <https://esafety.gov.au/education-resources/classroom-resources/hectors-world>, 2015.10.31 최종검색.

273) <https://esafety.gov.au/education-resources/classroom-resources/budde>, 2015.10.31 최종검색.

274) 유럽평의회 와일드 웹 우즈 홈페이지([http://www.wildwebwoods.org/popup\\_lang-Selection.php](http://www.wildwebwoods.org/popup_lang-Selection.php), 2015.10.31 최종검색).

275) 한국 모바일 가디언 홈페이지(<http://www.mguardian.co.kr/>, 2015.10.31 최종검색).

276) [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ucs.mask\\_chat&hl=ko](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ucs.mask_chat&hl=ko), 2015.10.31 최종검색.

277) [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ucs.police\\_chat&hl=ko](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ucs.police_chat&hl=ko), 2015.10.31 최종검색.

정보윤리에 대한 교육을 수행하는 것으로 그 아이디어가 매우 좋아 보인다. 단순히 차단이나 통제의 방법으로 접근하는 것도 필요할 수 있겠지만, 청소년들의 문화코드를 파악하고 청소년들에게 친숙한 방법인 게임이나 애니메이션, 만화 등의 코드를 이용해서 사이버폭력을 예방을 하는 것도 매우 실효성이 있다고 생각된다.

그러나 앞서도 언급했지만 코드의 요소를 대응방안으로 모색 할 경우 코딩을 하는 전문가들의 자유권 등과 충돌할 수 있을 여지가 있다. 또한 코드를 이용하는 경우 검열에 해당할 수도 있기 때문에 일부 방법은 상당한 저항을 받을 수 있다. 그리고 특히 코드를 사용하는 것에 있어 해당 국가의 청소년들의 정보사회화 정도, 정보 문화, 정보 사용습관 등 특수성들을 충분히 고려하지 않는다면 원하는 결과를 얻어낼 수 없다. 또한 코드의 기술수준도 고려해야 할 요소이다.



---

# 제5장

KOREAN INSTITUTE OF CRIMINOLOGY

## 청소년 대상 사이버폭력 인식관련 조사결과 분석

---

강 지 현



# 청소년 대상 사이버폭력 인식관련 조사결과 분석

## 제1절 조사 개요

### 1. 조사의 핵심

이 연구의 설문조사는 청소년들 사이에서 발생하는 사이버폭력을 보다 체계적으로 이해하고자 의도되었으며, 특히 기존의 사이버폭력 및 사이버불링 연구에서 거의 다루어지지 않은 주제인 청소년들이 인식하는 사이버폭력의 처벌 필요성과 관련 대책 효과성 평가를 살펴보고 이를 통해 사이버폭력의 범죄예방정책을 제시하고자 하는 목적으로 실시되었다. 구체적으로 본 연구에서는 다음의 몇 가지 연구목적을 지닌다.

첫째, 청소년들 사이에서 발생하는 다양한 형태의 사이버폭력을 세분화하여 이해하고, 이를 바탕으로 사이버폭력의 발생실태를 보다 정확하게 파악한다. 온라인의 다양한 프로그램 관련 기술의 발전, 이에 따른 폭력의 유형 변화 및 진화 등으로 인해 사이버폭력은 새로운 유형이 계속 생겨나고 기존의 유형들이 변형되거나 없어지기도 하므로 정확한 유형구분을 토대로 한 조사는 사이버폭력의 실태파악을 위해 매우 중요하다. 또한, 기존의 사이버폭력 관련 연구들이 유형구분에 있어 명확한 의견일치를 보이지 않아 연구자별로 상이한 유형을 규정하여 분석해왔다. 이에 따라 사이버폭력의 실태에 대한 인식에서 약간의 차이가 있으며, 연구결과들간의 비교분석이 어렵고 세부 유형별 특성을 고려하지 못하였다는 한계가 있다. 이러한 선행연구의 한계를 인식하여 본 연구에서는 사이버폭력을 그 행위내용과 수법을 기준으로 유형분류를 시도하고 실태를 살펴보며 부차적으로 현재 많이 발생하고 있는 유형에는 어떤 것들이 있는지, 최근에 없어지거나 새롭게 발생하는 사이버 폭력의 유형은 어떤 것인지

등을 선행연구와 비교하여 살펴보고자 한다. 즉, 다양한 사이버폭력 유형별로 실태를 살펴보고 유형에 따른 구분이나 분류를 시도하여 보다 체계적으로 사이버폭력의 실태를 이해하고자 하였다.

둘째, 사이버폭력의 유형별 발생원인과 영향을 비교한다. 선행연구에서 밝힌 다양한 사이버폭력의 발생원인은 그 가해와 피해원인에 약간의 차이는 있으나 사이버매체관련 요인(스마트폰 사용시간 등)<sup>278)</sup>, 가정환경 요인, 학교생활 요인, 친구관계 및 심리적 요인 등이 대표적이다<sup>279)</sup>. 그러나 사이버폭력의 발생원인이나 영향분석에 있어서 선행연구들은 상이한 유형별 차이를 섬세하게 고려하지는 못하였다. 이에 본 연구에서는 사이버폭력의 유형구분을 토대로 사이버폭력의 발생원인이나 영향에 차이가 있는지를 살펴본다. 다만, 본 연구의 목적이 사이버폭력의 발생원인에 대한 이론적 검증에 있기보다는 유형별 비교분석에 있으므로 발생원인이나 영향요인에서 고려한 변인들은 이론적 검증을 위해 구성하기 보다는 실증적 선행연구에서 유의하게 나타난 것들을 중심으로 구성하였다.

셋째, 청소년들이 느끼는 사이버폭력의 처벌필요성을 살펴보고 특히 다양한 사이버폭력의 유형에 따라 처벌필요성의 인식에 차이가 있는지를 살펴보고자 한다. 이를 통해 다양한 사이버폭력 혹은 사이버상의 일탈적인 행위유형들 가운데 심각성 정도에 따라 처벌이 요구되는 유형과 단순히 선도의 대상이 되는 유형의 구분을 시도해 보고자 한다. 선행연구의 실태조사 결과들은 발생빈도 및 피해빈도에 따라 사이버폭력을 일률적으로 이해하였고 유형별로 구별되는 사이버폭력의 심각성이나 처벌필요성에 대해서는 논의가 거의 이루어지지 않았다. 일부 사이버일탈 혹은 사이버상의 행위들은 청소년들의 사이버 문화 혹은 심각하지 않은 일탈 정도로 이해될 수도 있을 것이고 사이버폭력 유형별로 처벌필요성에 대한 인식차이가 있을 것으로 생각되나, 이에 대한 선행연구는 거의 실시된 적이 없다. 이 조사를 통해 사이버폭력 유형별로 처벌필요성에 대한 인식이 차이가 있는지를 알아보고 이를 토대로 청소년들의 관점을 반영하여 사이버폭력의 처벌대상을 선도대상과 구별하는 근거를 살펴보고자 한다.

278) 이창호/이경상, “소셜미디어 이용시간이 청소년의 사이버불링에 미치는 영향 탐구: 네트워크 특성을 중심으로”, 한국청소년연구 제24권 제3호, 2013, 275~276면.

279) Hinduja, S./Patchin, J. W., “Cyberbullying: an exploratory analysis of factors related to offending and victimization”, *Deviant Behavior* Volume 29 Issue 2, 2008, p.129~156.

넷째, 청소년들의 관점에서 사이버폭력의 효과적인 방지대책이 무엇인지를 살펴본다. 사이버불링이나 사이버폭력의 선행연구들이 주로 실태조사 및 관련 정책의 논의, 사이버 폭력의 유발요인이나 통제요인을 고려한 설명에 많이 주목한 경향이 있고, 사이버폭력 관련한 대책에 대한 평가연구나 관심은 상대적으로 부족한 편이다. 또한, 선행연구에서 살펴본 사이버폭력 관련 정책이나 대책들은 해외사례 소개와 정책을 중심으로 이루어진 경우가 대부분이며, 실제 대상자인 청소년들의 관점에서 사이버폭력 관련대책에 대한 평가는 거의 실시된 적이 없다. 이 조사에서는 청소년들의 관점에서 사이버폭력의 효과적인 방지대책이 무엇인지를 살펴보고 이를 사이버폭력 방지를 위한 정책제언에 활용할 수 있도록 해당 문항을 조사에 포함하였다.

마지막으로, 초등학교 고학년과 중학교, 고등학교 학생을 모두 설문대상에 포함하여 학령인구별 비교분석을 실시하고자 한다. 특히, 앞의 세 가지 연구문제들, 사이버폭력의 유형별 발생실태와 발생원인 및 영향, 유형별 처벌필요성에 대한 인식차이, 그리고 청소년이 평가한 사이버폭력의 효과적인 방지대책에 대한 의견이 초등학교와 중학교, 고등학교의 학령인구 청소년별로 어떠한 차이가 있는지를 비교분석해 보고자 한다.

## 2. 연구 대상

본 조사의 대상은 초등학교 5학년부터 고등학교 2학년까지로 한다. 연구대상자를 청소년기본법에서 규정한 9세부터 24세까지의 전체 청소년으로 포괄적으로 규정하고 해당 연령 전체를 조사대상에 포함하는 것이 가장 바람직할 것이다. 그러나 초등학교 5학년 미만의 청소년은 스마트폰과 인터넷의 사용빈도가 높지 않고 설문지의 가독력이 떨어진다는 점을 고려하였고, 대학생을 포함하는 고등학교 3학년 이상인 청소년들은 상대적으로 사이버폭력의 영향을 덜 받고 스마트폰이나 인터넷의 올바른 사용에 대한 인식이 보다 잘 확립되어 있을 것이라는 점을 고려하여, 조사대상을 초등학교 5학년부터 고등학교 2학년까지 남·녀 학생들로 한정하였다. 사이버폭력이나 사이버범죄의 경우가·피해 경험에서 중학생이 고등학생보다 높게 나타난다는 실증적 선행연구 결과를 토대로 조사대상을 초등학생<sup>280)</sup>이나 중학생<sup>281)</sup>으로만 한정하는 경우도 있다. 본 연구에

280) 예를 들면 이정숙/안윤영, “초등학생의 컴퓨터 사용과 사이버비행에 관한 연구”, 한국청소년연구 제16권 제1호, 2005, 225~254면.

281) 예를 들면, 이성식, “사이버범죄 의도에 대한 공식처벌의 억제효과: 일반청소년과 보호관찰 청소년의 비교”, 형사정책 제20권 제1호, 2008, 187~206면.

서는 청소년들의 주요 인터넷 사용매체인 스마트폰이 초등 고학년부터 고등학생까지 널리 확대되었다는 현실을 반영하여 조사대상에 초등 고학년생과 중학생, 고등학생을 모두 포함하고 이러한 학교급에 따른 차이를 비교분석해 보기로 한다.

조사를 위해 남녀 청소년 약 5,700명을 표본 선정할 것을 목표로 하고, 조사지역은 제주도를 제외한 전국으로 하였다. 초등학교 20개, 중학교 30개, 고등학교 20개 총 70개 학교를 선정하고자 했고, 학교별로 초등학교와 고등학교는 2학급, 중학교는 3개 학급을 조사하고자 하며 한 학급당 평균 30명(초등학생의 경우는 20명)으로 예상하여 전체 표본선정을 약 5,700명으로 계산하였다. 표본의 배분을 위해 지리적 접근성에 따라 전국을 6개 권역(서울, 인천/경기, 부산/울산/경남, 대구/경북/강원, 광주/전북/전남, 대전/충북/충남)으로 구분하고 권역별 학교 수 비율에 따라 표본을 위한 학교 수를 배분하는 방식을 취하였다. 2014년 교육통계연보를 활용하여 각 권역별로 학생 수를 확인하고 이를 기준으로 표집학교수를 선정하였는데, 권역별 구체적인 표집학교의 수와 조사학급의 수는 아래 표와 같다.

〈표 5-1〉 권역별 표집 학교 수와 조사학급 수

구분	초등학교			중학교			고등학교		
	표집 학교 수	조사 학급 수	예상 표본 수	표집 학교 수	조사 학급 수	예상 표본 수	표집 학교 수	조사 학급 수	예상 표본 수
서울	3	6	120	4	12	360	4(*)	8	240
인천+경기	8	16	320	7	21	630	7(*)	14	420
부산+울산+경남	3	6	120	5	15	450	5	10	300
대구+경북+강원	6	12	240	5	15	450	5	10	300
광주+전북+전남	6	12	240	5	15	450	5	10	300
대전+충북+충남	4	8	160	4	12	360	4	8	240
계	30	60	1200	30	90	2700	30	60	1800

(\*)특성화고가 포함되도록 추출

### 3. 조사 개요

본 연구의 청소년 대상 설문조사를 통해 다루어질 주요 내용은 앞의 연구목적에 반영하여 사이버폭력의 유형별 가·피해 실태, 사이버폭력의 발생원인과 영향, 사이버폭력 처벌필요성에 대한 인식, 그리고 사이버폭력 방지대책에 대한 평가 등으로 구성

하였다.

구체적으로 살펴보면, 사이버폭력의 유형별 실태를 가·피해경험과 목격경험으로 나누어 살펴보고, 가·피해 경험에서 동일한 유형구분을 활용하여 비교분석할 수 있도록 한다. 사이버폭력의 발생원인과 영향에 대한 선행연구결과를 기초로 사이버매체의 이용실태, 부모와 학교관련 요인, 친구관계 및 개인의 심리적 특성 등을 조사항목에 포함하였다. 사이버폭력의 처벌필요성에 대한 인식을 기초로 처벌과 선도의 대상을 구별하기 위해 유형별 처벌필요성에 대한 인식을 살펴보는 문항을 포함하였고, 가해자와의 관계 및 지속성, 가해의도 등이 처벌필요성이나 사이버폭력의 용인정도에 차별적으로 작용하는지를 살펴보는 문항을 포함하였다. 마지막으로, 사이버폭력의 방지대책의 효과성에 대한 청소년들의 의견을 살펴보기 위해 다양한 대책들에 대한 효과성 평가항목을 포함하였다. 주요 조사내용과 조사항목, 항목번호를 정리한 결과는 아래 <표 5-2>와 같다.

<표 5-2> 설문지의 주요내용과 항목

주요내용	설문항목	설문지 문항번호
사이버 매체 이용 실태	스마트폰과 인터넷 사용시간/사용장소/사용서비스 종류	1, 3, 4
	사이버 익명성/사이버자신감	2, 5
사이버폭력 가해경험	사이버폭력 가해경험	6
	주요 피해대상/집단행동 여부/가해 이유/가해 후 느낌/주변반응	7-11
	동일 피해자에 대한 온·오프라인 폭력전이 여부	12
사이버폭력 피해경험	사이버폭력 피해경험	13
	주요 가해대상/집단행동 여부/피해 매체/피해 후 대응과 느낌	14-21
	동일 가해자로부터의 온·오프라인 폭력전이 여부	22
사이버폭력 목격경험	목격 여부	23
	목격 후 대응/무대응 이유	24, 25
오프라인 폭력 가·피해경험	오프라인 폭력 가해경험	29
	오프라인 폭력 피해경험	30
사이버폭력에 대한 인식	온·오프라인 폭력의 심각성 비교	27
	사이버폭력 처벌에 대한 인식-유형별 처벌필요성에 대한 비교	26
	사이버폭력 처벌에 대한 인식-가해자와의관계, 지속성, 가해의도 법적 처벌 가능성에 대한 인지여부	41 42
사이버폭력 대책 평가	사이버폭력의 다양한 대책에 대한 효과성 평가	43

주요내용	설문항목	설문지 문항번호
인터넷 이용에 대한 교육과 중재	교육이수 여부 및 횟수/교육방법/효과성 평가	37-39
	사이버폭력 신고상담 방법 인지여부	40
	부모의 사이버 매체 이용 중재	32
개인적 특성	자기통제력/자아존중감	28
	인지적·정서적 공감능력	44
부모 관계	부모 애착/신뢰, 가정폭력 경험	31
학교 생활	학교생활 만족도/성적	33, 34
비행친구	비행친구/사이버 비행 친구	35, 36
인구사회학적 특성	성별, 학년	45
	가구원 수와 구성	45
	가정형편	46

#### 4. 주요 변인의 측정

##### 가. 사이버폭력의 유형

선행연구에서 사이버폭력 혹은 사이버불링, 사이버 피해 등은 연구자별로 각기 다른 방식으로 그 유형이나 수법구분을 하고 측정하였는데, 크게 행위내용과 수법을 구분하는 방식, 폭력가해에 사용된 매체를 구별하는 방식, 유사한 가해행위를 단계별로 구별하여 유형화하는 방식 등이 사용되는 것으로 보인다. 먼저 사이버불링의 행위내용과 세부적인 수법을 기초로 구분하는 방식을 살펴보면, Cetin, Yaman과 Peker의 2011년 연구<sup>282)</sup>의 구분이 대표적이다. 여기에서는 사이버불링의 가해와 피해경험을 각각 22가지 문항으로 측정하고 요인분석을 통해 이들 22개 수법을 사이버 위조(cyber fogery), 사이버 언어적 괴롭힘(cyber verbal bullying), 그리고 아이디 감추기(hiding ID)의 3개 상위 유형으로 묶어 구분하였다. 유럽 여러나라에서 사용되어 그 타당도와 신뢰도에 대한 평가가 이루어진 ECIPQ(European Cyberbullying Intervention Project Questionnaire)<sup>283)</sup>에서도 사이버불링을 해킹, 협박, 이미지 변경, 사칭, 사적정보 공개

282) Cetin, B./Yaman, E./Peker, A., "Cyber victim and bullying scale: A study of validity and reliability", Computers & Education, Volume 57 Issue 4, 2011, p.2261-2271.

283) Del Rey, R./Casas, J./Ortega-Ruiz, R./Schultze-Krumbholz, A./Scheithauer, H./Smith, P./Thompson, F./Barkoukis, V./Tsorbatzoudis, H./Brighi, A./Guarini, A./Pyzalski, J./Plichta, P., "Structural validation and cross-cultural robustness of

등을 포함하는 11개의 행위내용을 중심으로 유형을 구분하고 가해유형과 피해유형을 동일하게 질문하여 총 22개 문항으로 측정하였다. 방송통신위원회와 한국인터넷진흥원의 2013년 사이버폭력 실태조사<sup>284)</sup>에서도 행위내용을 중심으로 구분하였다고 볼 수 있는데, 사이버 언어폭력, 사이버 명예훼손, 사이버 스토킹, 사이버 성폭력, 신상정보 유출, 사이버 왕따의 여섯 가지로 구별하였다. 또한, 학교폭력 상담자들인 상다미쌤 7명을 대상으로 면접을 실시하고 면접과정에서 나타난 최신 학교폭력의 사례를 중심으로 유형을 구분한 경우<sup>285)</sup>도 있다. 여기에서는 상담 전문가들이 밝힌 학교폭력의 55가지 사례를 요인분석 하였고, 이에 따라 한국형 사이버불링을 집단적 모욕형, 반복적 협박형, ID 도용 익명형, 콘텐츠·루머 유포형의 4가지 유형으로 구분하였다.

이처럼 행위내용이나 수법 중심으로 유형을 구분하는 방법 이외에도 폭력가해에 사용된 매체를 구별하거나 동일한 가해행위를 그 정도에 따라 단계별로 구별하여 유형화에 반영하는 방식들이 사용된다. 예를 들면, Calvete와 동료들의 연구<sup>286)</sup>에서 고안된 사이버불링 설문지(Cyberbullying Questionnaire, CBQ)에서는 총 16개 문항으로 구분하였는데, 대표적인 것에는 이메일로 협박이나 모욕적인 메시지를 보내는 것, 핸드폰으로 협박이나 모욕적인 메시지를 보내는 것, 해킹, 핸드폰으로 동영상 등을 촬영하는 것과 이러한 촬영분을 인터넷에 공개하는 것 등이 있다. 즉, 여기에서는 행위내용과 수법 뿐 아니라 이메일이나 핸드폰 등 폭력가해에 사용된 매체를 구별하여 문항을 구성하였다. 또한, 매우 적극적인 형태의 사이버불링 행위(예를 들면, 특정인에 대한 루머나 소문, 헐담 등을 직접 작성하여 인터넷에 올리는 것)과 다소 소극적인 가담행위(앞의 루머나 소문, 헐담 등에 대한 링크를 전달만 하는 것)을 구별하여 문항구성에 반영하였다. 이처럼 행위유형을 고려하되 동일 혹은 유사한 가해행위를 그 정도에 따라 단계별로 구별하는 것은 영국의 폭력예방센터에서 발표한 사이버불링 유형구분<sup>287)</sup>에도 반영되었다. 예를 들면, 모욕적인 말이나 메시지를 전달하는 것,

the European Cyberbullying Intervention Project Questionnaire”, *Computers in Human Behavior* Volume 50, 2015, p.141-147.

284) 방송통신위원회/한국인터넷진흥원, “사이버폭력실태조사 요약보고서”, 2013.

285) 한국정보화진흥원, 학교폭력 2.0 사이버불링의 실태와 해법 세미나 자료집, 2013, 6-14면.

286) Calvete, E./Orue, I./Estévez, A./Villardón, L./Padilla, P., “Cyberbullying in adolescents: Modalities and aggressors’ profile”, *Computers in Human Behavior* Volume 26 Issue 5, 2010, p.1128-1135.

287) Beatbullying, *Children’s Online Risks and Safety*, London: Beatbullying, 2009.

아이디를 도용하는 것, 신상정보 공개 등 행위내용에 따른 구분을 반영하면서 또한 상대방에 대한 험담을 이메일이나 메시지로 직접 당사자에게 보내는 것과 이러한 험담이나 메시지를 당사자가 아닌 다른 사람들에게 보내는 것을 구별하여 가해행위를 정도에 따라 구분한 것으로 이해할 수 있다. 동 연구에서는 사이버 배제라 할 수 있는 따돌림에 대해서도 온라인 게임상에서의 배제 및 따돌림과 온라인 그룹에서의 배제 및 따돌림을 구별하였다. 신나민과 안화실의 2013년 연구<sup>288)</sup>에서도 사이버폭력이 발생하는 매체유형에 주목하여 이메일, SNS 서비스, 문자메시지, 스마트폰 채팅, 그리고 온라인 게임 등으로 나누어 사이버폭력의 유형을 구별하였고, 이러한 매체유형과 행위내용을 고려하여 구별하는 방식은 이창호·신나민의 2014년 연구<sup>289)</sup>에서도 사용되었다.

Patchin과 Hinduja의 연구<sup>290)</sup>에서도 매체유형과 행위내용을 함께 고려한 것으로 이해할 수 있다. 사이버불링을 괴롭히거나 놀릴 의도를 가지고 특정인에 대한 어떤 것을 온라인에 게시하는 것과 컴퓨터 메시지를 보내는 것, 허락 없이 사진을 온라인에 게시하는 것, 놀리거나 화나게 하기 위해 마이스페이스 등 SNS사이트에 어떤 것을 게시하는 것과 이메일을 보내는 것 등의 다섯 가지 행위로 구별하였다. 이러한 유형분류는 이메일을 보내는 행위와 SNS 등에 게시하는 행위를 구별하여 이용매체를 구별하고 동시에 이러한 매체가 가지는 가해행위의 정도를 구분하였다고 볼 수 있다.

선행연구의 사이버폭력 유형구분 및 측정도구를 살펴본 결과, 사이버폭력의 하위유형에 대한 정확한 기준이나 세부 요인에 대한 논의가 거의 진행되지 않았음을 알 수 있다. 특히, 측정도구의 타당도 및 신뢰도에 대한 검토가 부족하여 보편적으로 사용되는 측정도구가 없고 연구자별로 상이한 개념규정이나 측정방식을 사용해 비교 분석이 어렵다는 문제가 있다. 2010년까지 사이버불링 및 사이버폭력, 사이버 피해에 대해 발표된 실증적 선행연구 61편을 체계적으로 살펴본 연구<sup>291)</sup>에서도 유사한 비판

288) 신나민/안화실, “청소년 사이버폭력 현황 및 피해·가해 관련 변인에 관한 연구”, 교육문제연구 제26권 제4호, 2013, 1-21면.

289) 이창호/신나민, 청소년 사이버불링 실태 및 대응방안 연구, 한국청소년정책연구원, 2014, 69면.

290) Patchin, J./Hinduja, S., “Cyberbullying and self esteem”, Journal of School Health 80(12), 2010, p.614-621.

291) Berne, S./Frisen, A./Schultze-Krumbholz, A./Scheithauer, H./Naruskov, K./Luik, P./Katzer, C./Erentaite, R./Zukauskiene, R., “Cyberbullying assessment instruments: A systematic review”, Aggression and Violent Behavior Volume 18 Issue 2, 2013, p.320-334.

이 지적되었다. 이 연구에서는 2010년까지 사이버불링에 대한 실태조사 연구 61편에서 사용된 총 44가지의 사이버불링 측정도구를 분석하였다. 분석 결과, 44가지의 사이버불링 유형분류 및 측정도구들 가운데 25개의 측정도구만이 사이버불링을 2개 이상의 하위척도(subscale)을 활용해 측정한 것으로 나타났고 이들도 그 구체적인 개념이나 정의가 매우 자의적인 것으로 평가되었다. 또한, 선행연구에서는 행위 내용이나 수법, 가해정도 및 이용매체 등 여러 가지의 기준을 동시에 적용하여 행위내용의 하위수법을 구별하기 어렵다. 그리고, 영국이나 미국 등 다른 나라에서 이루어진 유형분류 및 이를 토대로 한 선행연구는 우리나라 청소년들의 인터넷 이용현실과 다소 맞지 않는 특성이 있고, 기술의 발전 및 디지털매체의 발전으로 인해 발생빈도가 감소하거나 새롭게 생겨나는 유형을 반영하지 못하였다는 한계도 있다. 이에 본 연구에서는 사이버폭력의 유형구분을 한국에서 발생하는 행위내용을 중심으로 구분하고 현재 청소년들 사이에서 사용되는 수법으로 유형화하는 방식으로 구성하기로 한다.

본 연구의 주요 변인인 사이버 폭력은 15개 항목으로 지난 1년 동안의 경험들을 질문하는 형태로 구성하였다. 이들 15개 항목은 사이버폭력의 행위내용에 따른 구분을 반영하며 일부 행위내용의 다양한 수법을 반영하는 문항으로 구성하였다.

본 연구에서 구별한 사이버폭력의 행위내용과 수법에 따른 유형구분은 아래 <표 5-3>과 같다.

<표 5-3> 사이버폭력의 행위내용과 수법에 따른 유형구분

행위내용	세부유형 구분	구체적 내용	유형번호 (설문지 참조)
사이버 비방	직접 욕하기	누군가에게 욕이나 험한 말을 직접 보내는 것	1
	나쁜 소문내기	누군가에 대한 욕이나 나쁜 소문을 다른 사람들에게 퍼뜨리는 것	2
	저격글	누군가를 괴롭힐 목적으로 저격글을 올려 여러 사람이 볼 수 있게 하는 것	13
	집중공격	사이버 상에서 집중공격(다구리) 하는 것	14
사이버 감옥· 스토킹	사이버 스토킹	상대방이 싫다는데 계속해서 말, 글, 그림 등을 보내 스토킹 하는 것	3
	사이버 감옥	인터넷 대화방에서 누군가를 퇴장하지 못하도록 하거나 싫다는데 반복적으로 대화방에 초대하는 것	10
개인정보 관련	사이버 도용	아이디를 도용해 가짜 계정을 만들거나 사이버 상에서 마치 그 사람인 것처럼 행동하는 것	5

행위내용	세부유형 구분	구체적 내용	유형번호 (설문지 참조)
	신상털기	누군가의 개인정보(이름, 나이, 학교, 전화번호 등)를 인터넷에 올리고 신상털기 하는 것	6
사이버 갈취·명령	사이버절취	게임머니, 게임 아이템, 사이버 머니, 돈을 빼앗는 것	7
	와이파이 셔틀	와이파이 셔틀이나 핫스팟 셔틀을 시키는 것	8
	사이버 명령	스마트폰 등을 이용해 원치 않는 행동을 억지로 시키거나 (담배) 심부름 등을 시키는 것	12
성폭력	사이버 성희롱	상대방이 원하지 않는 성적인 글이나 말(섹드립), 야한 사진(야사), 동영상 등을 보내는 것	9
이미지 불링	이미지유포	당사자가 원치 않는 사진이나 엽사, 이미지, 동영상을 다른 사람들에게 전달하는 것	4
플레이밍	플레이밍	사이버 상에서 일부러 시비 걸어 상대방이 먼저 욕하게 하거나 성격에 문제있어 보이게 하는 것	11
사이버 배제	따돌림	대화방에 일부러 상대방을 초대하지 않거나 댓글이나 말을 무시하는 것	15

먼저, 행위 유형별로는 사이버비방, 사이버감옥·스토킹, 개인정보관련, 사이버갈취·명령, 사이버성폭력, 이미지불링, 플레이밍, 사이버 배제 등 8개로 구분하였다. 이러한 사이버폭력의 행위내용 구분은 선행연구의 유형구분과 실태조사 결과 발생빈도가 높은 행위들을 반영하여 구성하였다. 선행연구에서 활용한 사이버폭력의 다양한 유형은 대부분 반영하였으나 안타카페 등 최근 발생빈도가 낮아지는 유형은 삭제하였다. 사이버비방과 사이버감옥·스토킹, 사이버 갈취·명령, 그리고 개인정보관련 피해의 경우에는 구체적인 수법을 구별하여 하위항목을 구성하였다. 먼저 사이버 비방의 경우에는 욕이나 험한 말을 직접 상대방에게 하는 것, 욕이나 소문을 다른 사람들에게 퍼뜨리는 것, 저격글을 올리는 것, 집중공격(다구리) 하는 것 등의 네 가지로 구분하였다. 이처럼 사이버비방은 다소 직접적인 비난이나 비방을 포함하는 행위수법들을 포함한다. 사이버감옥·스토킹의 경우에는 당사자의 명확한 거절이나 거부 의사에 있음에도 반복적으로, 지속적으로 괴롭히는 형태로 앞서 살펴본 사이버비방과는 달리 다소 간접적인 방식으로 괴롭히는 형태를 의미하며, 사이버스토킹과 사이버감옥을 세부 유형으로 구성하였다. 사이버갈취·명령의 경우에는 와이파이셔틀, 기타 사이버머니 혹은 돈을 빼앗는 것, 스마트폰 등을 이용해 원치않는 행동을 억지로 시키거나 (담배) 심부름 등을 시키는 것의 세 가지로 구분하였다. 개인정보관련 피해는 아이디도용과

신상털기의 두 가지로 구분하였다.

사이버폭력의 수법에 따른 유형구분을 반영한 문항구성은 크게 두 가지 작업을 통해 이루어졌다. 먼저 선행연구에서 사용한 사이버폭력의 유형구분을 비교·검토하여 유형 가안을 구성하였다. 이러한 유형구분 가안을 중학교 2학년과 3학년인 남녀 10명의 청소년들을 대상으로 집단면접을 실시(2015년 6월 1일, 서울 금천구 소재 ○○ 중학교)하고 면접참여자들에게 이러한 유형구분 및 유형에 대한 인식, 실제 발생 여부 및 유형구분에서 누락된 행위 등을 질문하여 수정하였다. 선행연구에서 사용되었던 이용매체를 중심으로 한 구분은 본 연구에서는 반영하지 않았다. 이는 최근 카카오톡의 카카오톡스토리 연동기능 및 페이스북의 채팅기능 신설 등으로 채팅서비스와 SNS의 경계가 다소 모호해졌다는 학생들의 지적과 이용매체에 따른 구별보다는 당사자 이외의 다른 사람에게 정보가 전달되거나 노출되는 경우를 개인적인 비방과 차별되게 인식한다는 점을 반영한 것이다.

중학생 집단면접을 통해 수정된 설문지는 고등학교 1학년 학생 1명과 중학교 2학년 학생 1명, 그리고 초등학교 5-6학년 학생 4명을 대상으로 파일럿 조사를 실시하였다. 유형구분을 비롯한 설문의 가독성을 확인하고 수정하는 작업을 거쳐 최종적으로 사이버폭력 실태파악을 위한 유형을 15문항으로 구성하였다.

요약하면, 본 연구의 사이버폭력 유형구분이 가지는 특성은 다음과 같다.

첫째, 사이버폭력을 행위내용에 따라 구분하고 몇몇 유형에 대해서는 최근 많이 사용되는 수법을 하위요소로 반영하여 유형을 구분하였다.

둘째, 사이버폭력의 유형을 발생여부에 따라 탈락 또는 첨가하는 작업을 거쳤다. 비교적 최근에 실시된 선행연구에서 나타난 사이버폭력의 유형일지라도 현재 청소년들 사이에서 많이 발생하지 않는다고 평가되는 유형의 경우에는 유형구분에서 삭제하였고, 기존의 유형분류가 반영하지 못하는 신종유형을 추가하는 작업을 거쳤다. 특히, 행위내용 가운데 안티카페는 그 발생빈도가 낮은 것으로 평가되어 삭제하였고, 사이버 비방의 수법유형으로 저격글과 집중공격(다구리)을 반영하였는데, 이는 집단면접에서 나온 의견을 반영한 것이다.

셋째, 선행연구에서 밝힌 사이버폭력 가·피해 경험의 증첩성<sup>292)</sup>을 고려하여 사이

292) 예를 들면, 이창호/신나민, 앞의 논문, 87면.

버폭력의 가해와 피해경험을 동일한 유형으로 함께 질문하였고, 이와 함께 사이버폭력과 오프라인 폭력과의 전이를 살펴보기 위한 문항을 추가하였다. 이를 통해 선행연구들에서 주목하지 못하였던 동일 가해자 혹은 동일피해자를 대상으로 한 사이버폭력의 전이형태를 구별하는 것이 가능할 것으로 예상한다. 특히, 선행연구들이 사이버폭력과 온·오프라인 폭력의 중첩성 및 연관성을 설명하면서 주로 피해 및 가해경험에만 주목<sup>293)</sup>하였고 가해자와 피해자가 동일한지를 고려하지 않았다. 즉, 사이버폭력이 동일한 피해자에게 오프라인 폭력에서 전이되는지 혹은 오프라인 폭력으로 전이되는지를 밝히지 못한 한계가 있어, 본 연구에서 이를 살펴보기로 한다.

#### 나. 사이버폭력의 발생원인과 영향

사이버매체 이용실태를 인터넷 이용시간과 사이버 익명성<sup>294)</sup>으로 측정하였다. 부모와 학교관련 변인으로는 부모애착 및 신뢰, 부모로부터의 체벌, 갈등적 부부관계 등을 포함하였고, 학교관련 변인으로는 주관적으로 평가하는 자신의 학업성적 수준과 학교생활 적응 등을 포함하였다. 개인의 심리적 특성으로는 자기통제력과 자아존중감, 공감능력을 포함하였는데, 자기통제력은 충동성, 위험 추구성, 단순작업 추구성, 활동성, 이기성, 화 기질 등 여섯 가지 특성에 대해 두 문항씩 질문한 총 12개 문항을 5점 척도로 사용<sup>295)</sup>하였고, 공감능력은 인지적 공감과 정서적 공감으로 구성된 문항을 활용<sup>296)</sup>하였다.

293) Hinduja/Patchin, 앞의 논문, p.129-156.

294) 이성식, “소셜네트워크 서비스상 범죄의 설명요인들과 익명성과의 상호작용효과 검증”, 형사정책연구 제26권 제1호, 2015, 161면에서는 세 문항 “SNS상에서 나는 익명의 상태에서 주로 아이디명을 사용한다”, “ SNS상에서 나는 실제 내 이름을 사용하지 않는다”, “ SNS상에서 나는 나 자신을 감추게 된다”으로 “사이버익명성”을 측정하였고, 이를 반영하여 본 연구에서는 “스마트폰이나 인터넷을 할 때 실명을 사용하는 편이다”로 측정하였다.

295) Grasmick, H./Tittle, C./Burski, R./Arneklev, B., “Testing the Core Empirical Implications of Gottfredson and Hirschi’s General Theory of Crime”, Journal of Research in Crime and Delinquency, Volume 30 No 1, 1993, p.5~29.

296) 이창호/신나민, 앞의 논문, 70면.

### 다. 사이버폭력의 처벌에 대한 인식

사이버폭력 유형별로 청소년들의 처벌필요성에 대한 인식에 차이가 있는지를 살펴보고 이를 바탕으로 처벌해야하는 유형과 그렇지 않은 유형에 대한 구분에 활용하기 위해 사이버폭력 15개 유형에 대해 처벌필요성을 ‘전혀 처벌할 필요 없다’, ‘처벌할 필요 없다’, ‘처벌해야 한다’, ‘반드시 처벌해야 한다’로 구별하여 구성하였다. 또한, 사이버 상에서의 놀림이나 욕, 괴롭힘에 대한 처벌필요성이 가해자와의 관계, 지속성, 피해정도, 가해 의도 등에 따라 어떻게 평가하는지를 질문하여, 이러한 특성들이 사이버폭력의 처벌필요성에 어떤 영향을 미치는지를 살펴보고자 하였다.

### 라. 사이버폭력 방지대책에 대한 효과성 평가

청소년들이 평가하는 사이버폭력 방지대책의 효과성을 살펴보기 위해 인터넷 사용 시간 통제, 기술적 통제(모니터링 소프트웨어 및 차단 앱), 피해자의 적극 신고, 가해자와 피해자의 화해 및 관계 회복, 가해자의 강력처벌, 가해자와 피해자의 분리, 학교의 감시활동, 예방교육 확대 등 다양한 예방 및 처벌, 방지대책에 대해 이들 각각이 사이버폭력을 줄이는데 도움이 되는지 여부를 질문하였다.

## 5. 조사 실시방법

조사는 다음과 같은 과정으로 이루어졌다. 먼저 교육부에서 설문조사대상 학교를 선정하고, 해당교육청의 공문을 조사대상 학교에 발송한 다음, 연구원에서 일괄적으로 조사대상 학교와 개별연락을 시도하였다. 학교담당자와의 직접 통화를 통해 조사의 취지를 설명하고 협조를 구한 다음, 학급편성 기준과 학년별 기본정보를 파악하고 조사대상 학급을 학년별로 1개급씩 무작위 선정하였다. 학급 담당교사와 일정을 확인한 후 설문지를 조사지침서와 함께 발송하였고, 조사지침서에 주의해야할 사항과 문항에 대한 이해도를 높이기 위한 부차적 설명을 첨부하였다. 조사는 2015년 7월 7일부터 8월 13일까지 이루어졌고, 우편으로 회수하였다.

## 제2절 조사대상자의 특성과 사이버폭력 발생실태 개관

### 1. 조사대상자의 특성

조사대상자의 특성을 간략히 살펴보면, 성별로는 남학생과 여학생이 각각 49.7%와 50.3%이었고 학년별로는 초등학교 5학년 12.4%, 6학년 13.3%, 중학교 1학년 14.9%, 2학년 14.3%, 3학년이 13.8%였으며, 고등학교 1학년과 2학년이 각각 13.3%와 18.0%로 나타났다. 3개 학년이 포함된 중학생들이 초등학생과 고등학생에 비해 더 많았고, 특히 고등학교 2학년이 다른 학년에 비해 약간 더 많았다. 가정유형을 살펴보면, 88.3%가 부모 양쪽 모두와 함께 동거하는 것으로 나타났고, 9.4%가 부모 중 한쪽과 동거, 1.0%가 조손가정이었으며, 기타 1%였다. 지역별로는 경기도가 14%로 가장 많았고, 서울 11.2%, 인천 11.7%, 부산 5.5%, 대구 7.5% 등의 순서였다.

〈표 5-4〉 조사대상자의 특성

구분		N(명)	%
전체		5,356	100
성별	남성	2,661	49.7
	여성	2,695	50.3
학년별	초등 5	665	12.4
	초등 6	710	13.3
	중등 1	798	14.9
	중등 2	766	14.3
	중등 3	740	13.8
	고등 1	715	13.3
	고등 2	962	18.0
	가정유형	양부모와 동거	4,727
한부모와 동거		506	9.4
조손가정		56	1.0
기타		53	1.0
모름/무응답		14	.3
지역별	서울	599	11.2
	경기	751	14.0
	인천	627	11.7
	부산	294	5.5
	대구	404	7.5
	대전	397	7.4
	광주	383	7.2
	울산	154	2.9
	강원	73	1.4
	충북	198	3.7
	충남	166	3.1
	전북	267	5.0
	전남	331	6.2
	경북	361	6.7
	경남	351	6.6

## 2. 인터넷 이용실태

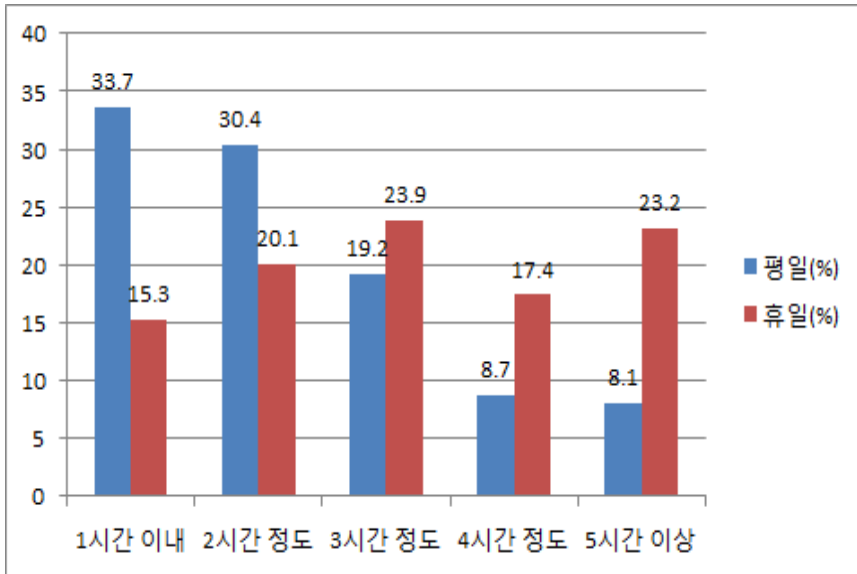
### 가. 인터넷 이용시간

조사에 참여한 청소년들의 인터넷 이용실태를 살펴보기 위해 하루 평균 인터넷 사용시간과 주로 사용하는 서비스의 종류, 주로 인터넷을 사용하는 장소 등을 질문하였다.

먼저, 대체로 인터넷을 얼마나 사용하는지, 학교에 가지 않는 날은 사용시간이 더 길어지는지를 살펴보기 위해 하루 평균 인터넷 사용시간을 '평일'과 '방학과 휴일 등 학교를 가지 않는 날'로 구분하여 질문하였다. 평일의 경우에는 '1시간 이내'가 33.7%로 가장 많고, 다음으로 '2시간 정도'(30.4%), '3시간 정도'(19.2%) 순이었으며, '4시간 정도', 혹은 '5시간 이상'이라는 응답도 각각 8.7%와 8.1%였다. 휴일이나 방학 등 학교에 가지 않는 날에는 전체적으로 인터넷 사용시간이 길어지는 것으로 나타났는데, '3시간 정도'라는 응답이 23.9%로 가장 많았고, '5시간 이상'(23.2%), '2시간 정도'(20.1%), '4시간 정도'(17.4%), '1시간 이내'(15.3%)의 순서였다.

〈표 5-5〉 인터넷 이용시간

구분	평일		휴일, 방학 등 학교에 가지 않는 날	
	N(명)	%	N	%
1시간 이내	1,781	33.7	802	15.3
2시간	1,606	30.4	1,053	20.1
3시간	1,016	19.2	1,248	23.9
4시간	458	8.7	912	17.4
5시간 이상	427	8.1	1,213	23.2
계	5,288	100.0	5,228	100.0



[그림 5-1] 인터넷 사용시간(평일 vs 휴일)

인터넷 이용시간이 성별에 따라 차이가 있는지를 살펴보면, 평일의 경우 남학생은 '1시간 이내'라는 응답이 39.5%로 가장 많았고 다음으로 '2시간 정도' 32.1%, '4시간 정도'와 '5시간 이상'이라는 응답은 각각 5.9%와 4.7%에 그쳤다. 여학생의 경우, 하루 평균 인터넷 이용시간이 '2시간 정도'라는 응답이 28.7%로 가장 높았고 다음으로 '1시간 이내' 28.0%, '3시간 정도' 20.5%였으나 '4시간 정도'와 '5시간 이상'이라는 응답이 모두 11.4%로 남학생보다 높았으며 이러한 차이는 통계적으로도 유의미하였다. 즉, 여학생들의 경우에 평일에 평균적으로 4시간이나 5시간 이상 인터넷을 사용한다는 비율이 남학생보다 더 높아 인터넷을 장시간 사용하는 비율이 높은 것을 알 수 있었다. 학교를 가지 않는 휴일이나 방학에도 여학생의 인터넷 이용시간이 남학생보다 다소 길게 나타난 점은 동일했고 특히, 휴일 등 학교에 가지 않는 날에는 하루 평균 '5시간 이상' 인터넷을 사용한다는 응답은 여학생 28.9%, 남학생 17.4%로 여학생이 훨씬 높았다.

〈표 5-6〉 성별에 따른 인터넷 이용시간

구분	평일					휴일 등					
	1시간	2시간	3시간	4시간	5시간+	1시간	2시간	3시간	4시간	5시간+	
남성	N	1,035	841	470	154	122	401	628	674	433	451
	%	39.5%	32.1%	17.9%	5.9%	4.7%	15.5%	24.3%	26.1%	16.7%	17.4%
여성	N	746	765	546	304	305	401	425	574	479	762
	%	28.0%	28.7%	20.5%	11.4%	11.4%	15.2%	16.1%	21.7%	18.1%	28.9%
전체	N	1,781	1,606	1,016	458	427	802	1,053	1,248	912	1,213
	%	33.7%	30.4%	19.2%	8.7%	8.1%	15.3%	20.1%	23.9%	17.4%	23.2%
카이제곱	183.379***					128.661***					

\*\*\*p&lt;.001, \*\*p&lt;0.01, p&lt;0.05

학교급에 따라서도 인터넷 이용시간에 차이가 있었다. 모든 학교급에서 평일 기준 '1시간 이내' 혹은 '2시간 정도' 인터넷을 사용한다는 응답이 가장 많다는 점은 같았지만, 학교급이 올라감에 따라 '3시간 정도', '4시간 정도', '5시간 이상'이라는 응답자의 비율이 높아지는 특성이 있었다. 이러한 차이, 즉 학교급이 올라감에 따라 하루평균 인터넷 이용시간이 길어진다는 점은 휴일 등 학교에 가지 않는 날의 인터넷 사용시간을 살펴본 응답결과에서도 동일하게 나타났다.

〈표 5-7〉 학교급에 따른 인터넷 이용시간

구분	평일					휴일 등					
	1시간	2시간	3시간	4시간	5시간+	1시간	2시간	3시간	4시간	5시간+	
초등	N	699	373	153	79	51	432	379	264	145	129
	%	51.6%	27.5%	11.3%	5.8%	3.8%	32.0%	28.1%	19.6%	10.7%	9.6%
중등	N	568	731	520	238	213	222	395	536	458	629
	%	25.0%	32.2%	22.9%	10.5%	9.4%	9.9%	17.6%	23.9%	20.4%	28.1%
고등	N	514	502	343	141	163	148	279	448	309	455
	%	30.9%	30.2%	20.6%	8.5%	9.8%	9.0%	17.0%	27.3%	18.9%	27.8%
전체	N	1,781	1,606	1,016	458	427	802	1,053	1,248	912	1,213
	%	33.7%	30.4%	19.2%	8.7%	8.1%	15.3%	20.1%	23.9%	17.4%	23.2%
카이제곱	315.014***					600.243***					

\*\*\*p&lt;.001, \*\*p&lt;0.01, p&lt;0.05

나. 인터넷 사용 시 실명사용 여부

인터넷 사용습관과 관련하여 평소 인터넷을 사용할 때 본인의 이름 그대로 실명을 사용하는지를 질문하였다. 응답자의 47.2%가 실명을 사용하지 않는다(‘절대 실명을 사용하지 않는다’ 12.6%와 ‘실명을 사용하지 않는 편’ 34.6%를 합친 결과)고 응답한 반면 52.8%가 실명을 사용하는 편이다(‘실명을 사용하는 편’ 39.4%와 ‘항상 실명을 사용한다’ 13.4%를 합친 결과)라고 응답하여, 실명을 사용한다는 비율이 약간 더 높게 나타났다.

〈표 5-8〉 인터넷 이용 시 실명사용 여부

구분	N	%
내 이름(실명)을 절대 사용하지 않는다	665	12.6
내 이름(실명)을 사용하지 않는다	1,824	34.6
내 이름 그대로 실명을 사용하는 편이다	2,075	39.4
내 이름 그대로 실명을 항상 사용한다	707	13.4
합계	5,271	100.0

성별에 따라 인터넷 사용시 실명사용 여부에 차이가 있는지를 살펴보았다. 여학생의 44.1%가 ‘내 이름 그대로 실명을 사용하는 편이다’이라고 응답했고, ‘항상 실명을 사용한다’는 응답도 15.7%에 달한 반면, 남학생은 ‘실명을 사용하는 편’이라는 응답이 34.5%, ‘항상 실명을 사용한다’는 응답이 11.0%로 여학생에 비해 낮았다. 즉, 인터넷 사용시 실명을 사용 비율은 남학생보다 여학생이 더 높은 것으로 나타났다.

〈표 5-9〉 성별에 따른 인터넷 실명사용 여부

구분		내 이름(실명)을 절대 사용하지 않는다	내 이름(실명)을 사용하지 않는다	내 이름 그대로 실명을 사용하는 편이다	내 이름 그대로 실명을 항상 사용한다
남성	N	398	1,021	900	288
	%	15.3%	39.2%	34.5%	11.0%
여성	N	267	803	1,175	419
	%	10.0%	30.1%	44.1%	15.7%
전체	N	665	1,824	2,075	707
	%	12.6%	34.6%	39.4%	13.4%
카이제곱		111.976***			

\*\*\*p<.001, \*\*p<0.01, p<0.05

학교급에 따라서도 실명사용 여부에 차이가 있었는데, 초등학생은 중학생이나 고등학생에 비해 ‘내 이름을 절대 사용하지 않는다’는 응답의 비율이 더 높았고 ‘내 이름 그대로 실명을 사용하는 편이다’라는 응답의 비율은 더 낮은 차이가 있었다. 즉, 학교급이 올라감에 따라 인터넷 사용시에 실명을 사용하는 비중이 늘어나는 것으로 나타났다. 이러한 차이는 초등학생이 부모님을 포함한 타인의 핸드폰을 사용하여 인터넷을 하는 경우가 종종 있음을 고려하여 해석에 주의해야 할 것으로 보인다.

〈표 5-10〉 학교급에 따른 인터넷 실명사용 여부

구분		내 이름(실명)을 절대 사용하지 않는다	내 이름(실명)을 사용하지 않는다	내 이름 그대로 실명을 사용하는 편이다	내 이름 그대로 실명을 항상 사용한다
초등	N	225	455	479	191
	%	16.7%	33.7%	35.5%	14.1%
중등	N	236	797	935	293
	%	10.4%	35.2%	41.4%	13.0%
고등	N	204	572	661	223
	%	12.3%	34.5%	39.8%	13.4%
전체	N	665	1,824	2,075	707
	%	12.6%	34.6%	39.4%	13.4%
카이제곱		35.221***			

\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < 0.01$ ,  $p < 0.05$

평균적으로 인터넷을 이용하는 시간이 길어짐에 따라 인터넷에서의 실명사용여부에 차이가 있는지를 살펴보았다. 평일을 기준으로 인터넷을 사용하는 시간이 1시간 이내일 때는 ‘절대 실명을 사용하지 않는다’는 응답이 15.0%였으나 2시간일 때는 11.6%로 급격히 줄어들었고 3시간 11.9%, 4시간 1.2%, 5시간 이상 10.1%으로 나타났다. 즉, 인터넷 사용시간이 늘어남에 따라 ‘절대 실명을 사용하지 않는다’는 응답의 비율은 줄어드는 경향이 있었다. 유사하게, 인터넷 사용시간이 늘어남에 따라 ‘항상 실명을 사용한다’는 응답은 늘어났는데, 1시간 이내로 인터넷을 사용할 경우에 ‘항상 실명을 사용한다’는 응답은 12.9%였으나 인터넷 이용시간이 4시간일 때는 14.7%, 5시간 이상인 경우에는 23.0%로 크게 증가하였다.

〈표 5-11〉 인터넷 이용시간에 따른 인터넷 실명사용 여부

구분		내 이름(실명)을 절대 사용하지 않는다	내 이름(실명)을 사용하지 않는다	내 이름 그대로 실명을 사용하는 편이다	내 이름 그대로 실명을 항상 사용한다
1시간 이내	N	264	585	680	227
	%	15.0%	33.3%	38.7%	12.9%
2시간	N	184	583	644	177
	%	11.6%	36.7%	40.6%	11.1%
3시간	N	119	359	395	130
	%	11.9%	35.8%	39.4%	13.0%
4시간	N	51	154	185	67
	%	11.2%	33.7%	40.5%	14.7%
5시간 +	N	42	120	159	96
	%	10.1%	28.8%	38.1%	23.0%
전체	N	660	1,801	2,063	697
	%	12.6%	34.5%	39.5%	13.3%
카이제곱		57.260***			

\*\*\*p<.001, \*\*p<0.01, p<0.05

#### 다. 인터넷 사용장소

학생들이 스마트폰이나 인터넷을 주로 사용하는 장소가 어디인지를 살펴보면, ‘집’이라는 응답이 89.2%로 압도적으로 많았고, 다음으로 ‘PC방’(4.1%), ‘이동할 때’(3.7%)의 순서였으며, ‘학교’(1.3%), ‘학원’(1.0%), ‘친구 집’(0.8%)이 뒤를 이었다.

〈표 5-12〉 인터넷 주 사용장소

구분	N	%
PC방	214	4.1
우리집	4655	89.2
학교	67	1.3
학원	50	1.0
친구집	41	.8
이동할 때	191	3.7
합계	5218	100.0

### 라. 인터넷 서비스 이용현황

평소에 어떤 인터넷 서비스를 사용하는지를 알아보기 위해 먼저 여러 인터넷 서비스의 사용여부, 즉 전혀 사용하지 않는지 가끔이라도 사용하는지를 살펴보았다. ‘문자 메시지’를 가끔이라도 사용한다는 응답이 91.2%로 가장 높았고, 다음으로 카카오톡, 마이피플, 라인 등의 ‘메신저’가 89.8%, 페이스북이나 트위터 등의 ‘SNS’가 75.9%, ‘온라인 게임’이 74.9%, 인터넷 카페 등을 의미하는 ‘인터넷 커뮤니티’가 70.7%였으며, ‘개인 이메일’을 사용한다는 응답이 55.1%로 가장 낮았다.

다음으로는 이러한 인터넷 서비스들의 사용빈도를 ‘가끔 사용한다’(1), ‘보통이다’(2), ‘자주 한다’(3), ‘거의매일 한다’(4)로 구분하여 계산한 평균값을 살펴보았다. 그 결과, 카카오톡, 마이피플, 라인 등 ‘메신저’의 평균값이 3.40으로 가장 높았고, 페이스북, 트위터 등의 ‘SNS’가 3.12점, ‘문자 메시지’ 2.91점, ‘온라인 게임’ 2.78점, ‘인터넷 커뮤니티’ 2.37점, ‘개인 이메일’ 1.82점의 순서였다.

〈표 5-13〉 인터넷 서비스 이용현황

구분		전혀 안한다	가끔 한다	보통이다	자주 한다	거의매일	계	평균	SD
		(0)	(1)	(2)	(3)	(4)			
메신저	N	547	1,055	1,046	1,123	1,573	5,344	3.40	1.36
	%	10.2	19.7	19.6	21.0	29.4	100.0		
인터넷 커뮤니티	N	1,565	1,647	1,127	582	414	5,335	2.37	1.23
	%	29.3	30.9	21.1	10.9	7.8	100.0		
SNS	N	1,285	750	807	1,022	1,474	5,338	3.12	1.54
	%	24.1	14.1	15.1	19.1	27.6	100.0		
문자 메시지	N	522	1,657	1,581	915	664	5,339	2.91	1.17
	%	9.8	31.0	29.6	17.1	12.4	100.0		
개인 이메일	N	2,394	1,934	705	193	106	5,332	1.82	0.93
	%	44.9	36.3	13.2	3.6	2.0	100.0		
온라인 게임	N	1,341	1,061	1,110	1,100	727	5,339	2.78	1.38
	%	25.1	19.9	20.8	20.6	13.6	100.0		

성별과 학교급에 따라 인터넷 서비스 이용빈도에 차이가 있는지도 살펴보았다. 인터넷 서비스의 사용빈도를 알아보기 위해 가끔 사용한다(1), 보통이다(2), 자주 한다

(3), 거의매일 한다(4)로 구분하여 계산한 평균값을 비교했다. 먼저 성별에 따른 차이를 살펴보면, ‘메신저’, ‘인터넷 커뮤니티’, ‘SNS’, ‘문자 메시지’에서는 여학생의 평균값이 남학생보다 높았고, ‘개인 이메일’과 ‘온라인 게임’은 남학생의 평균값이 여학생보다 높았다. 즉, 메신저, 인터넷 커뮤니티, SNS, 문자 메시지는 여학생들이, 개인 이메일과 온라인 게임은 남학생들이 더 많이 사용하는 것으로 나타났다.

학교급별 차이를 살펴보면, 전체적으로 학교급이 올라감에 따라 인터넷 서비스의 이용빈도가 높아지는 것으로 나타났다. 특히 ‘메신저’와 ‘인터넷 커뮤니티’, ‘SNS’는 초등학생보다는 중학생이, 중학생보다는 고등학생의 이용빈도가 높아진 반면, ‘문자 메시지’는 중학생과 고등학생의 이용빈도 평균값이 동일하게 나타났고, ‘개인 이메일’과 ‘온라인 게임’은 중학생의 이용빈도 평균값이 가장 높게 나타났다.

〈표 5-14〉 성별과 학교급에 따른 인터넷 서비스 이용현황

구분	메신저		인터넷 커뮤니티		SNS		문자 메시지		개인이메일		온라인게임		
	평균	SD	평균	SD	평균	SD	평균	SD	평균	SD	평균	SD	
성별	남	3.04	1.332	2.26	1.175	2.77	1.501	2.68	1.138	1.85	.966	3.40	1.234
	여	3.75	1.284	2.48	1.266	3.47	1.508	3.15	1.149	1.78	.898	2.16	1.235
	t	-19.861***		-6.601***		-17.014***		-14.961***		2.952**		36.471***	
학교급	초등	2.85	1.391	2.16	1.167	2.24	1.464	2.70	1.154	1.70	.929	2.77	1.364
	중등	3.57	1.316	2.42	1.240	3.34	1.511	2.99	1.172	1.87	.959	2.88	1.411
	고등	3.60	1.257	2.47	1.235	3.54	1.360	2.99	1.151	1.84	.891	2.65	1.340
	계	3.40	1.355	2.37	1.226	3.12	1.544	2.91	1.168	1.82	.933	2.78	1.380
	F	156.899***		26.907***		346.709***		32.313***		15.442***		13.152***	

\*\*\*p<.001, \*\*p<0.01, p<0.05

### 마. 사이버 자신감

현실에서보다 사이버공간에서 더 자신감을 느끼는지, 더 솔직한지, 자기표현을 더 잘하는지, 편안하다고 느끼는지 등의 문항을 통해 사이버 자신감을 살펴보았다. 각 문항에 대해 ‘전혀 그렇지 않다’에서부터 ‘매우 그렇다’까지 5점 척도로 질문하였는데 각 문항의 평균값을 살펴보면, ‘사이버공간에서 더 자기표현을 잘한다’는 응답이 2.01점으로 가장 높았고, 다음으로 ‘사이버공간에서 더 자신감이 있다’ 1.98점, ‘사이버공

간에서 더 솔직하다' 1.95점, '사이버 공간에서 더 편안하다' 1.90점으로 나타났다. 그러나 네 문항 모두 평균값이 1.90점에서 2.01점으로 '그렇지 않다(2점)'에 가까워 전체적으로 학생들의 사이버자신감은 그리 높지 않은 편으로 나타났다.

〈표 5-15〉 사이버 자신감

나는 현실보다 사이버공간에서		전혀 그렇 지 않다(1)	그렇지 않 다(2)	보통이다 (3)	그렇다 (4)	매우그렇 다(5)	계	평균	SD
더 자신감이 있다	N	2,102	1,662	1,241	258	85	5,348	1.98	.98
	%	39.3	31.1	23.2	4.8	1.6	100.0		
더 솔직하다	N	2,248	1,572	1,167	286	73	5,346	1.95	.99
	%	42.1	29.4	21.8	5.3	1.4	100.0		
더 자기표현을 잘한다	N	2,190	1,479	1,204	380	91	5,344	2.01	1.04
	%	41.0	27.7	22.5	7.1	1.7	100.0		
더 편안하다	N	2,460	1,397	1,155	238	94	5,344	1.90	1.00
	%	46.0	26.1	21.6	4.5	1.8	100.0		

전체적으로 사이버자신감이 낮은 편이기는 하나 성별로 구분한 비교에서는 남학생이 여학생보다 약간 더 높은 사이버자신감을 보였고, '사이버 공간에서 더 자기표현을 잘한다' 한 문항을 제외하고 나머지 세 문항에서는 이러한 성별에 따른 차이가 통계적으로도 유의하였다. 학교급에 따른 차이를 살펴보면, 사이버자신감을 측정한 네 항목 모두에서 중학생의 사이버자신감이 가장 높았고, 다음으로 고등학생과 초등학생 순이었으며 이러한 학교급에 따른 차이는 통계적으로도 유의하였다.

〈표 5-16〉 성별과 학교급에 따른 사이버 자신감

구분		더 자신감이 있다		더 솔직하다		더 자기표현을 잘한다		더 편안하다	
		평균	SD	평균	SD	평균	SD	평균	SD
성별	남	2.07	.995	1.98	.973	2.04	1.019	1.96	1.005
	여	1.90	.958	1.92	.999	1.98	1.052	1.84	.994
	t	6.292***		2.223*		1.893		4.263***	
학교급	초등	1.85	.988	1.76	.960	1.83	1.027	1.69	.973
	중등	2.07	.990	2.03	.997	2.08	1.038	1.99	1.008
	고등	1.97	.947	1.98	.974	2.05	1.023	1.94	.992
	계	1.98	.980	1.95	.986	2.01	1.036	1.90	1.001
	F	23.138***		33.821***		28.305***		40.715***	

\*\*\*p<.001, \*\*p<0.01, \*p<0.05

사이버 자신감이 인터넷 이용시간에 따라 차이가 있는지를 살펴보았다. 하루 평균 인터넷 이용시간에 따른 사이버 자신감의 차이를 보면, 인터넷 이용시간이 길어질수록 사이버자신감이 높아지는 특성이 있었다. 예를 들면, '사이버공간에서 더 자신감이 있다'는 항목의 평균값이 인터넷 사용시간이 1시간 이내일 경우에는 1.77점이었으나, 사용시간이 2시간일 때는 2.00점, 3시간일 경우에는 2.11점으로 높아졌으며, 4시간일 때에는 2.11점, 5시간 이상일 때는 2.15점으로 높아졌다. 이처럼 하루 평균 인터넷 이용시간이 길어짐에 따라 사이버자신감의 평균값이 높아지는 것은 네 가지 항목, 즉 '사이버공간에서 더 자신감이 있다', '더 솔직하다', '더 자기표현을 잘한다', '더 편안하다'에서 모두 공통적으로 나타난 특성이며, 이러한 차이는 통계적으로도 유의하였다.

〈표 5-17〉 평균 인터넷 이용시간에 따른 사이버 자신감

구분	더 자신감이 있다		더 솔직하다		더 자기표현을 잘한다		더 편안하다	
	평균	SD	평균	SD	평균	SD	평균	SD
1시간	1.77	.910	1.72	.909	1.78	.950	1.66	.886
2시간	2.00	.955	1.94	.940	2.00	1.001	1.89	.965
3시간	2.11	.991	2.05	.992	2.14	1.052	2.02	1.017
4시간	2.15	.974	2.16	1.018	2.25	1.041	2.11	1.028
5시간+	2.34	1.136	2.41	1.146	2.46	1.197	2.40	1.208
계	1.98	.980	1.95	.986	2.01	1.036	1.90	1.001
F	43.920***		56.347***		54.889***		63.511***	

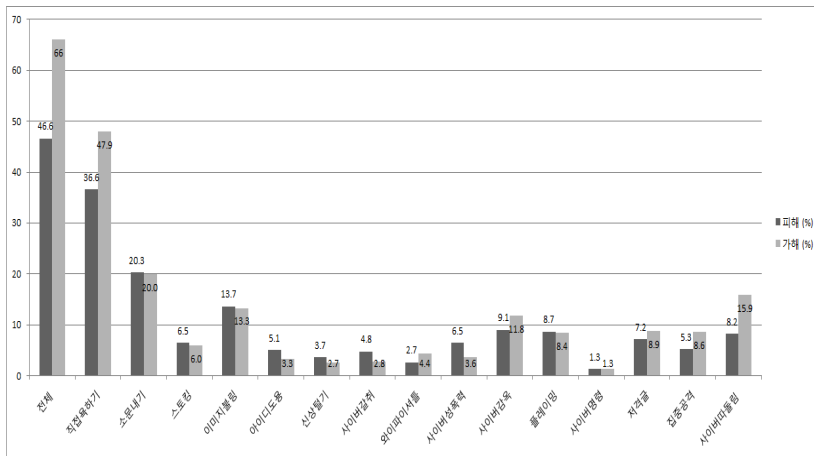
\*\*\*p<.001, \*\*p<0.01, p<0.05

### 3. 사이버폭력 가·피해 실태 개관

사이버폭력의 가해와 피해실태를 살펴보기 위해 15개 유형으로 동일하게 가해와 피해 경험을 질문하였다. 여기에서는 피해와 가해의 응답율을 비교하여 가·피해 실태를 개관하여 살펴보고자 하며, 보다 자세한 사이버폭력의 가해와 피해실태는 다음 절에서 각각 다루기로 하겠다.

먼저 피해와 가해경험 유무만으로 살펴본 결과는 아래 그림과 같다. 전체 사이버폭력 유형을 포함하여 실태를 확인한 결과, 조사 대상자 가운데 사이버폭력을 당한

피해 경험이 있는 학생은 46.6%였고, 사이버폭력을 행한 가해경험이 있는 학생은 56%로 나타나 사이버폭력을 해본 적이 있다는 가해학생의 비율이 피해학생의 비율에 비해 상대적으로 더 높았다. 유형별로 구분하여 살펴보면, 피해율이 가장 높은 유형은 직접 욕하기와 소문내기였고, 가해율이 가장 높은 유형도 직접 욕하기와 소문내기였다. 유형별로 가해와 피해율을 비교해보면, 직접 욕하기와 와이파이어서틀, 사이버 감옥, 저격글, 집중공격, 사이버 따돌림에서는 가해학생의 비율이 피해학생의 비율보다 상대적으로 더 높았고, 아이디 도용, 신상털기, 사이버갈취, 사이버성폭력 등에서는 피해학생의 비율이 상대적으로 더 높은 차이가 있었다.



[그림 5-2] 사이버폭력 유형별 가·피해율

이 연구의 전체적인 가·피해율은 선행연구결과들과 두 가지 면에서 차이를 보이는데, 가해경험자 비율이 피해경험자 비율에 비해 높게 나타난다는 점과 전체적으로 높은 가·피해율을 보인다는 점이다.

먼저 가·피해율을 다른 조사들과 비교해 보면, 본 연구에서는 가해 경험이 있다는 비율이 피해경험이 있다는 비율보다 더 높게 나온 점이 구별된다. 특히 동일한 학생들을 대상으로 가해경험과 피해경험을 함께 조사한 기존의 연구결과들과 비교해 보아도 그 차이를 알 수 있다. 예를 들면, 사이버불링을 조사한 선행연구<sup>297)</sup>에서는 피해율이

297) 이창호/신나민, 앞의 논문, 74면, 82면.

27.7%, 가해학생의 비율이 19.4%로 나타나 피해율이 더 높게 나타났으며, 윤해성과 박성훈의 연구<sup>298)</sup>에서도 중고등학생의 사이버불링 가·피해 경험비율이 피해율 17.5%, 가해경험자 비율 14.9%로 가해학생에 비해 피해학생의 비율이 상대적으로 높은 것으로 나타났다. 방송통신위원회와 한국인터넷진흥원의 2013년 조사<sup>299)</sup>에서는 초·중·고생의 29.2%가 가해경험이 있고 30.3%가 피해경험이 있다고 응답해 아주 근소한 차이기는 하지만 여전히 피해경험자 비율이 가해경험자 비율에 비해 더 높게 나타났다.

이처럼 본 연구의 사이버폭력 가해경험자 비율이 피해경험자 비율보다 높게 나온 것과 관련해서 유형별 비교를 실시할 필요가 있다. 사이버폭력의 유형 중에서는 그 행위내용이나 수법의 특성상 다수의 가해자가 1명 혹은 소수의 피해자를 대상으로 하는 경우들이 있으므로, 이러한 유형들을 다수 포함한 조사결과에서 가해경험자 비율이 피해경험자 비율보다 높게 나오는 것이 타당하다고 이해할 수 있다. 이 연구에서 포함된 15개 세부유형별로 가·피해율을 비교해보면, 직접 욕하기와 와이파이스터, 사이버 감옥, 저격글, 집중공격, 사이버 따돌림에서는 가해경험이 있다는 학생의 비율이 피해율보다 더 높았고, 아이디 도용, 신상털기, 사이버갈취, 사이버성폭력 등에서는 피해학생의 비율이 상대적으로 더 높은 차이가 있었다(그림 5-2참고). 가해학생의 비율이 더 높게 나온 저격글이나 사이버감옥, 집중공격, 사이버 따돌림 등은 그 행위내용과 방법이 다수의 가해자가 1명 혹은 소수를 공격 혹은 따돌리는 형태를 의미하므로 이러한 유형들에서 가해학생의 비율이 더 높게 나온 것은 그리 이상한 일은 아니다. 이와 함께 사이버폭력의 예방교육이나 홍보내용이 사이버폭력의 피해사실을 인지하도록 초점을 맞추기 보다는 가해행위, 금지되는 행위를 알려주는 방식으로 이루어진 결과, 학생들이 사이버폭력의 피해행위를 인지하는 것보다 더 민감하게 가해행위를 이해하고 인지한다고도 볼 수 있을 것이다. 즉, 교육내용이 가해행위의 방식이나 종류를 설명하고 정보를 제공하는 방식으로 이루어지기 때문일 수 있다.

둘째, 이 연구의 결과는 전체적으로 기존의 연구결과들보다 다소 높은 가·피해율을 보인다는 차이점이 있다. 이러한 차이는 모집단의 정의 및 표본대상의 선정과 표본크

298) 윤해성/박성훈, “SNS환경에서의 범죄현상과 형사정책적 대응에 관한 연구”, 한국형사정책연구원, 2013, 258면.

299) 방송통신위원회/한국인터넷진흥원, 앞의 논문, 2면, 6면.

기, 표집방법, 주요 변수의 측정방식 등에 영향을 받는데, 학생들에게 스마트폰 보급률이 높아지고 있다는 점과 각종 메신저 및 SNS의 이용률이 높아지고 있다는 점에서 그 일차적 원인을 찾을 수 있을 것이다. 또한, 측정방식의 차이일 수 있는데, 사이버폭력이나 사이버불링의 연구들은 연구자에 따라 변수의 측정방식이 매우 다르다는 특성이 있다. 예를 들면, 사이버불링으로 살펴본 선행연구<sup>300)</sup>에서는 사이버불링을 채팅서비스를 통한 괴롭힘, 소셜네트워크 서비스를 통한 괴롭힘, 온라인 게임을 통한 괴롭힘, 동영상·사진을 통한 괴롭힘, 텍스트(문자, 이메일)를 통한 괴롭힘, 카카오톡 친구신청 거부 또는 대화방 제외, 개인정보 온라인상 유출, 스마트폰을 통한 원치 않는 심부름·행동의 강요 등 8가지로 구별하였고, 최근 3개월간의 가·피해경험으로 측정하였다. 방송통신위원회와 한국인터넷진흥원의 2013년 조사<sup>301)</sup>에서는 사이버불링을 12개 유형으로 구분하여 측정하였는데, 사이버스토킹, 사이버비방, 동영상 유포, 아이디 도용, 사이버갈취, 사이버성폭력, 사이버감옥, 사이버배제, 플레이밍, 사이버강요, 안티카페, 사이버왕따로 구별하였고, 지난 1년 간의 경험으로 질문하였다. 이 연구에서는 선행연구에서 구별한 대부분의 사이버불링을 포함하면서 유사한 행위의 구별되는 정도(degree)와 방법 등을 모두 포함하여 가장 광범위하게 15개 유형을 고려하여 측정하였다는 점에서 차이가 있다. 즉, 전체적으로 높은 가·피해율은 부분적으로는 사이버폭력을 정의하고 측정하는 방식에서 기인한 것으로 이해되며, 특히 선행연구에서 누락되었거나 새롭게 생겨난 다양한 유형을 포함하였다는 본 연구의 특성에서 기인한 것으로 볼 수 있을 것이다.

### 제3절 사이버폭력의 피해실태

#### 1. 전체 사이버폭력의 피해실태

##### 가. 전체 사이버폭력 피해실태

사이버폭력의 15개 유형으로 구분하여 각 유형별 피해실태를 살펴본 결과, 이러한

300) 이창호/신나민, 앞의 논문, 71면.

301) 방송통신위원회/한국인터넷진흥원, 앞의 연구, 1면.

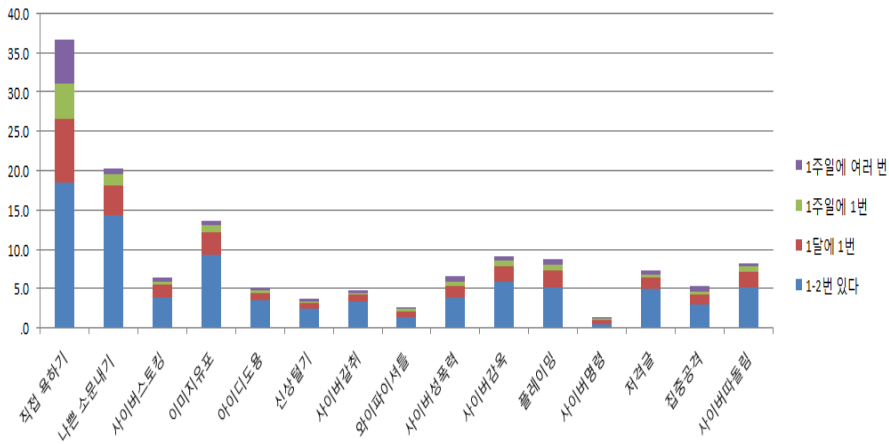
유형들에서 최소한 한 번이라도 피해경험이 있는 응답자의 비율은 46.6%였다. 피해를 이 높은 유형부터 순서를 살펴보면, 직접욕하기(36.6%), 소문내기(20.3%), 이미지불링(13.7%), 사이버감옥(9.1%), 플레이밍(8.7%), 사이버따돌림(8.2%), 저격글(7.2%), 사이버성폭력(6.5%), 스토킹(6.5%), 사이버집중공격(5.3%), 아이디도용(5.1%) 사이버갈취(4.8%), 신상털기(3.7%), 와이파이어셔틀(2.7%), 사이버명령(1.3%)의 순서로 나타났다.

〈표 5-18〉 사이버폭력 유형별 피해 실태

행위내용	하위유형 구분	전혀 없다		1년에 1~2번		한달에 1~2번		1주일에 1번		1주일에 여러 번		계	
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
사이버비방	직접 욕하기	3382	63.4	981	18.4	440	8.3	231	4.3	298	5.6	5332	100
	나쁜 소문내기	4253	79.7	765	14.3	196	3.7	77	1.4	43	0.8	5334	100
	저격글	4948	92.8	264	5.0	78	1.5	22	0.4	21	0.4	5333	100
	집중공격	5053	94.7	155	2.9	67	1.3	27	0.5	32	0.6	5334	100
사이버감옥 ·스토킹	사이버스토킹	4989	93.5	209	3.9	83	1.6	23	0.4	30	0.6	5334	100
	사이버감옥	4851	90.9	309	5.8	112	2.1	34	0.6	29	0.5	5335	100
개인정보 관련	아이디도용	5061	94.9	187	3.5	49	0.9	17	0.3	18	0.3	5332	100
	신상털기	5138	96.3	128	2.4	44	0.8	10	0.2	13	0.2	5333	100
사이버갈취 ·명령	사이버갈취	5087	95.2	181	3.4	42	0.8	16	0.3	15	0.3	5332	100
	와이파이어셔틀	5191	97.3	77	1.4	37	0.7	13	0.2	16	0.3	5356	100
	사이버명령	5264	98.7	24	0.5	26	0.5	10	0.2	9	0.2	5333	100
사이버 성폭력	사이버성희롱	4986	93.5	204	3.8	83	1.6	29	0.5	32	0.6	5334	100
이미지불링	이미지유포	4603	86.3	494	9.3	159	3.0	48	0.9	28	0.5	5332	100
플레이밍	플레이밍	4867	91.3	271	5.1	115	2.2	43	0.8	36	0.7	5332	100
사이버배제	사이버따돌림	4894	91.8	273	5.1	105	2.0	39	0.7	23	0.4	5334	100

유형별로 피해빈도를 살펴보면, '1-2번 당했다'는 응답이 가장 많고 다음으로 '1달에 1~2번 당했다'는 응답이 많았으며, 이는 모든 유형에서 동일하게 나타났다. 그러나 피해 빈도가 '1주일에 1번', 혹은 '1주일에 여러 번'이라는 응답의 비중이 다소 높게 나타난 유형들도 있는데, 피해율이 높게 나타난 '직접 욕하기'와 '욕이나 나쁜 소문내기'가 대표적이다. '직접 욕하기'의 경우, 4.3%와 5.6%의 학생들이 각각 1주일에 1번, 1주일에 여러 번 이러한 피해를 경험했다고 답했고, '욕이나 나쁜 소문내기'의 경우에도

1.4%와 0.8%의 학생들이 1주일에 1번, 1주일에 여러 번 이러한 피해를 경험한다고 답했다. ‘이미지유포’와 ‘플레이밍’의 경우에도, 이처럼 1주일에 1번 이상 피해를 당한다는 응답의 비중이 다소 높은 것으로 나타나, 이들 유형에서는 반복적으로 피해를 당하는 학생들의 비율이 다른 유형에 비해 높게 나타남을 알 수 있었다.



[그림 5-3] 사이버폭력 유형별 피해 빈도

#### 나. 사이버폭력 피해유형 건수 분석: 다중피해

한 가지 유형의 사이버폭력 피해를 당한 것과 같은 유형을 반복적으로 혹은 여러 유형을 중복적으로 피해를 당하는 것은 대상자가 느끼는 범죄로 인한 고통이나 후유증이 더 클 수 있다는 점에서, 그리고 반복피해 혹은 다중피해를 고려한 범죄예방 정책은 범죄피해의 감소에 미치는 영향이 훨씬 더 클 수 있다는 점에서 그 연구필요성 및 중요성이 인정된다. 사이버폭력의 선행연구는 물론 일반론적인 범죄피해 연구에서도 이러한 반복적 피해자 혹은 다중피해자에 대한 연구는 매우 부족한 실정<sup>302)</sup>이며, 사이버폭력의 선행연구에서는 이러한 다중피해 및 중복피해에 대한 학술적 관심이 다소 부족했던 것이 사실이다. 이 연구의 조사결과를 통해 나타난 다중피해 경험 결과를 간략히 살펴보면, 사이버폭력의 피해경험이 있는 청소년이 46.6%였고, 이들

302) 예를 들면., Grove, L./Farrell, G./Farrington, D./Johnson, S., “Preventing Repeat Victimization: A systematic Review.” The Swedish National Council for Crime Prevention, 2012에서도 이러한 선행연구의 한계가 지적되었다.

중 17.6%는 한 가지 유형의 피해만 경험한 것으로 나타났다. 각기 다른 두 가지 유형의 피해를 당한 경우가 9.9%, 세 가지 유형의 피해를 당한 경우가 6.4%, 네 가지 유형의 피해를 경험한 경우가 4.1%였으며 15개 유형 모두에서 피해 경험이 있다는 응답도 39명, 0.7%였다. 즉, 전체 피해경험자 46.6%의 학생들 가운데 17.6%는 1개 유형의 피해만 경험했으나 나머지 22.3%는 2개 이상의 유형에서 피해를 당한 것으로 나타나 사이버폭력의 다중범죄피해가 심각한 수준임을 알 수 있다.

〈표 5-19〉 사이버폭력의 다중피해 실태

피해를 경험한 유형의 건수	N	%
0개, 피해없음	2,842	53.4
1개	936	17.6
2개	526	9.9
3개	343	6.4
4개	220	4.1
5개	136	2.6
6개	94	1.8
7개	62	1.2
8개	47	.9
9개	22	.4
10개	16	.3
11개	13	.2
12개	8	.2
13개	11	.2
14개	7	.1
15개	39	.7
계	5,322	100.0

#### 다. 사이버폭력의 주요 가해자 및 가해방식

사이버폭력의 피해경험이 있다고 응답한 학생들 2480명을 대상으로, 주로 누구에게 피해를 당했는지, 가해자는 한 명인지 여러 명인지 등을 질문하였다. 다만 이러한 가해자 및 가해방식에 대한 질문들은 학생들이 응답하지 않은 결측율이 높아 이에 대한 분석은 유효한 응답수만을 대상으로 하였고 세부범죄유형별로는 분석을 하지 못하였다.

## 1) 사이버폭력의 가해자

먼저 주로 누구에게 피해를 당했는지를 살펴보면, 같은 반이나 같은 학교 학생에게 피해를 당했다는 응답이 대부분이었으나, 전혀 모르는 사람에게 피해를 당했다는 응답도 35.1%에 달했다. 사이버폭력 피해자의 성별에 따라 주 가해자가 누구인지에 차이가 있는지를 살펴보면, 남학생의 경우 전혀 모르는 사람에게 피해를 당한 경우가 여학생보다 높았고 여학생은 같은 반이나 같은 학교 학생에게 피해를 당한 경우가 남학생보다 더 많은 차이가 있었다.

〈표 5-20〉 사이버폭력 피해자 성별에 따른 주 가해자

		같은 반 학생	같은 학교 다른 반 학생	다른 학교 학생, 학교 밖 또래	전혀 모르는 사람
남성	N	297	186	99	496
	%	27.6%	17.3%	9.2%	46.0%
여성	N	320	253	100	183
	%	37.4%	29.6%	11.7%	21.4%
전체	N	617	439	199	679
	%	31.9%	22.7%	10.3%	35.1%
카이제곱		131.624***			

\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$

학교급별로 차이가 있는지도 살펴보았는데, 초등학생은 같은 반 학생에게 피해를 당한 경우가 중·고등학생에 비해 더 많았고, 고등학생은 전혀 모르는 사람과 다른 학교 학생 등 학교 밖의 또래에게 피해를 당한 경우가 상대적으로 더 많은 특성이 있었다.

〈표 5-21〉 사이버폭력 피해자 학교급에 따른 주 가해자

		같은 반 학생	같은 학교 다른 반 학생	다른 학교 학생, 학교 밖 또래	전혀 모르는 사람
초등	N	177	78	28	144
	%	41.5%	18.3%	6.6%	33.7%
중등	N	272	238	78	287
	%	31.1%	27.2%	8.9%	32.8%
고등	N	168	123	93	248
	%	26.6%	19.5%	14.7%	39.2%
전체	N	617	439	199	679
	%	31.9%	22.7%	10.3%	35.1%
카이제곱		56.471***			

\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$

2) 사이버폭력의 가해방식

사이버폭력의 가해방식을 살펴보기 위해 피해경험이 있다고 응답한 학생들에게 ‘주로 한 명에게 당했는지’ 아니면 ‘여러 명이 있는 사이버공간에서 당했는지’를 질문하였는데, 전체 응답자의 약 60%가 ‘주로 한 명에게’, 40%는 ‘여러 명이 있는 사이버공간에서’ 피해를 당했다고 응답했다. 피해자의 성별에 따라 차이가 있었는데, 남학생과 여학생 모두 50% 이상의 응답자들이 ‘주로 여러 명이 있는 사이버공간에서 피해를 당했다’고 대답하여 여러 명에 의한 가해방식을 경험한 경우가 더 많다는 점에서는 같았으나, 여학생들이 ‘주로 여러 명이 있는 사이버공간에서 피해를 당했다’는 응답이 44.2%로 남학생의 36.7%보다 더 높았다. 즉, 여학생이 남학생에 비해 여러 명이 있는 사이버 공간에서 피해를 당하는 경우가 더 많은 것으로 나타났다.

〈표 5-22〉 사이버폭력 피해자 성별에 따른 가해방식

		여러 명이 있는 사이버 공간에서 주로 피해를 당했다	한 사람으로부터 주로 피해를 당했다
남성	N	379	655
	%	36.7%	63.3%
여성	N	365	461
	%	44.2%	55.8%
전체	N	744	1,116
	%	40.0%	60.0%
카이제곱		10.863***	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

피해자의 학교급에 따른 사이버폭력 가해방식 차이를 살펴보면, 초등학생의 36.3%, 중학생의 39.6%, 고등학생의 43.1%가 ‘여러 명이 있는 사이버공간에서 주로 피해를 당했다’고 응답하여 학교급이 올라감에 따라 여러 명이 있는 사이버공간에서 피해를 당하는 비율이 약간 증가하는 것으로 나타났으나 이러한 차이는 통계적으로 유의한 수준은 아니었다.

〈표 5-23〉 사이버폭력 피해자 학교급에 따른 가해방식

		여러 명이 있는 사이버 공간에서 주로 피해를 당했다	한 사람으로부터 주로 피해를 당했다
초등	N	149	262
	%	36.3%	63.7%
중등	N	336	512
	%	39.6%	60.4%
고등	N	259	342
	%	43.1%	56.9%
전체	N	744	1,116
	%	40.0%	60.0%
카이제곱		4.853	

\*\*\*p&lt;.001, \*\*p&lt;.01, \*p&lt;.05

## 3) 사이버폭력의 가해 매체

사이버폭력의 피해를 주로 어떤 매체를 이용해서 당했는지를 살펴보았다. 전체적으로는 메신저(카카오톡 등)를 이용한 피해가 48.7%로 가장 많았고, 다음으로 온라인 게임(28.6%), 페이스북이나 트위터 등 SNS(17.7%)의 순서였고, 인터넷 카페 등을 포함하는 인터넷 커뮤니티나 문제메시지, 이메일 등은 사이버폭력의 피해매체로는 많이 사용되지 않는 것으로 나타났다. 사이버폭력 피해의 매체는 성별로 차이를 보였는데, 남학생은 온라인 게임 이용중에 피해를 당한 경우가 44.0%로 매우 높게 나타났고 여학생은 메신저와 SNS를 이용한 피해가 각각 60.7%, 24.7%로 남학생의 39.2%와 12.0%에 비해 훨씬 더 높게 나타난 차이가 있었다.

〈표 5-24〉 사이버폭력 피해자 성별에 따른 가해 매체

		메신저 (카카오톡)	커뮤니티 (인터넷카페)	SNS (페이스북)	문자 메시지	개인 이메일	온라인 게임
남성	N	410	24	126	19	7	460
	%	39.2%	2.3%	12.0%	1.8%	.7%	44.0%
여성	N	506	19	206	24	2	77
	%	60.7%	2.3%	24.7%	2.9%	.2%	9.2%
전체	N	916	43	332	43	9	537
	%	48.7%	2.3%	17.7%	2.3%	.5%	28.6%
카이제곱		286.175***					

\*\*\*p&lt;.001, \*\*p&lt;.01, \*p&lt;.05

피해자의 학교급에 따른 차이를 살펴보면, 초등학생은 메신저로 피해를 당한 경우가 54.3%로 중학생(49.5%)과 고등학생(43.8%)에 비해 높았고, SNS를 통해 피해율은 10.9%로 중학생(20.2%)과 고등학생(18.7%)에 비해 상대적으로 낮은 차이가 있었다.

〈표 5-25〉 사이버폭력 피해자 학교급에 따른 가해 매체

		메신저 (카카오톡)	커뮤니티 (인터넷카페)	SNS (페이스북)	문자 메시지	개인 이메일	온라인 게임
초등	N	225	4	45	16	1	460
	%	54.3%	1.0%	10.9%	3.9%	.2%	44.0%
중등	N	422	17	172	20	5	77
	%	49.5%	2.0%	20.2%	2.3%	.6%	9.2%
고등	N	269	22	115	7	3	0
	%	43.8%	3.6%	18.7%	1.1%	.5%	.0%
전체	N	916	43	332	43	9	537
	%	48.7%	2.3%	17.7%	2.3%	.5%	28.6%
카이제곱		43.048***					

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

## 2. 유형별 사이버폭력 피해실태

15개의 유형으로 구분된 사이버폭력을 크게 8개 유형으로 구분하고 여기에서는 이들 8개 유형 각각에 대해 피해실태를 자세히 살펴보고자 한다.

### 가. 사이버비방

사이버비방은 ‘직접 욕하기’, ‘나쁜 소문내기’, ‘저격글 올리기’, ‘사이버 집중공격’의 4 유형을 포함하는데 전체의 40.9%가 지난 1년간 이러한 사이버 비방을 경험한 것으로 나타났다. 성별에 따라 살펴보면, 사이버비방 전체에서 남학생의 46.1%와 여학생의 35.9%가 피해경험이 있는 것으로 나타나 남학생의 피해율이 더 높았다. 세부 유형별로는 ‘직접 욕하기’와 ‘사이버 집중공격’은 남학생의 피해율이 더 높았고, ‘나쁜 소문내기’와 ‘저격글’은 여학생의 피해율이 더 높은 차이가 있었다.

〈표 5-26〉 성별에 따른 피해실태: 사이버비방

		전체		직접 욕하기		나쁜 소문내기		저격글 올리기		사이버 집중공격	
		없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음
남성	N	1,427	1,219	1,493	1,153	2,149	498	2,510	137	2,473	174
	%	53.9%	46.1%	56.4%	43.6%	81.2%	18.8%	94.8%	5.2%	93.4%	6.6%
여성	N	1,722	963	1,889	797	2,104	583	2,438	248	2,580	107
	%	64.1%	35.9%	70.3%	29.7%	78.3%	21.7%	90.8%	9.2%	96.0%	4.0%
전체	N	3,149	2,182	3,382	1,950	4,253	1,081	4,948	385	5,053	281
	%	59.1%	40.9%	63.4%	36.6%	79.7%	20.3%	92.8%	7.2%	94.7%	5.3%
카이제곱		57.388***		111.067***		6.860**		32.767***		17.942***	

\*\*\*p&lt;.001, \*\*p&lt;.01, \*p&lt;.05

학교급별로 차이가 있는지를 살펴보았다. 전체 사이버 비방의 경우에는 초등학생 34.4%, 중학생 44.9%, 고등학생 40.9%의 피해율을 보여 중학생의 피해율이 가장 높고 다음으로 고등학생, 초등학생의 순서를 보였다. 세부 유형별로도 중학생의 피해율이 가장 높았고 다음이 고등학생, 초등학생의 순서로 나타났는데, 이는 ‘직접 욕하기’, ‘나쁜 소문내기’, ‘저격글 올리기’, ‘사이버 집중공격’ 등 세부 유형 모두에서 동일하게 나타났고, ‘집중공격’을 제외하고 나머지 유형들에서는 통계적으로도 유의한 차이를 보였다.

〈표 5-27〉 학교급에 따른 피해실태: 사이버비방

		전체		직접 욕하기		나쁜 소문내기		저격글 올리기		사이버 집중공격	
		없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음
초등	N	894	468	948	415	1,125	239	1,309	54	1,306	58
	%	65.6%	34.4%	69.6%	30.4%	82.5%	17.5%	96.0%	4.0%	95.7%	4.3%
중등	N	1,265	1,030	1,383	912	1,769	527	2,088	208	2,165	131
	%	55.1%	44.9%	60.3%	39.7%	77.0%	23.0%	90.9%	9.1%	94.3%	5.7%
고등	N	990	684	1,051	623	1,359	315	1,551	123	1,582	92
	%	59.1%	40.9%	62.8%	37.2%	81.2%	18.8%	92.7%	7.3%	94.5%	5.5%
전체	N	3,149	2,182	3,382	1,950	4,253	1,081	4,948	385	5,053	281
	%	59.1%	40.9%	63.4%	36.6%	79.7%	20.3%	92.8%	7.2%	94.7%	5.3%
카이제곱		39.122***		32.260***		18.789***		33.238***		3.875	

\*\*\*p&lt;.001, \*\*p&lt;.01, \*p&lt;.05

인터넷 이용시간(평일 기준)에 따라 사이버비방의 피해실태에 차이가 있는지를 살펴보면, 인터넷 이용시간이 늘어남에 따라 피해율도 높아짐을 알 수 있었다. 전체 사이버비방의 경우, 인터넷 이용시간이 '1시간 이내'인 경우에 피해율은 33.1%였으나, '2시간'인 경우는 42.2%, '4시간'인 경우는 49.2%, '5시간 이상'인 경우는 54.0%로 매우 급격히 높아짐을 알 수 있었고, '저격글'의 경우에도 하루 평균 '1시간 이내'로 인터넷을 사용하는 학생들의 피해율은 3.9%에 불과하나 '5시간 이상' 인터넷을 이용하는 경우에는 피해율이 16.5%로 매우 높아졌다. 이처럼 인터넷 이용시간이 늘어남에 따라 피해율도 높아지는 것은 전체 사이버 비방의 피해와 세부 유형모두에서 동일하게 나타났다.

〈표 5-28〉 인터넷 이용시간에 따른 피해실태: 사이버비방

		전체		직접 욕하기		나쁜 소문내기		저격글올리기		사이버 집중공격	
		없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음
1시간	N	1,186	587	1,243	530	1,506	268	1,704	70	1,712	62
	%	66.9%	33.1%	70.1%	29.9%	84.8%	15.2%	96.1%	3.9%	96.5%	3.5%
2시간	N	925	675	994	606	1,273	328	1,504	97	1,516	85
	%	57.8%	42.2%	62.1%	37.9%	79.5%	20.5%	93.9%	6.1%	94.7%	5.3%
3시간	N	562	448	615	396	793	218	923	87	946	65
	%	55.6%	44.4%	60.8%	39.2%	78.4%	21.6%	91.4%	8.6%	93.6%	6.4%
4시간	N	232	225	255	202	344	113	400	57	431	26
	%	50.8%	49.2%	55.8%	44.2%	75.3%	24.7%	87.5%	12.5%	94.3%	5.7%
5시간 +	N	195	229	225	199	283	141	354	70	384	40
	%	46.0%	54.0%	53.1%	46.9%	66.7%	33.3%	83.5%	16.5%	90.6%	9.4%
전체	N	3,100	2,164	3,332	1,933	4,199	1,068	4,885	382	4,989	278
	%	58.9%	41.1%	63.3%	36.7%	79.7%	20.3%	92.7%	7.3%	94.7%	5.3%
카이제곱		93.663***		69.142***		80.180***		107.775***		28.767***	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

### 나. 사이버감옥·스토킹

사이버감옥·스토킹의 전체 피해율은 12.5%이고, 남학생의 14.2%와 여학생의 10.8%가 이러한 피해를 경험한 것으로 나타나 남학생의 피해율이 더 높았다. 세부 유형별로도 '사이버스토킹'과 '사이버감옥' 모두에서 남학생의 피해율이 여학생보다 높게 나타났다.

〈표 5-29〉 성별에 따른 피해실태: 사이버감옥·스토킹

		전체		사이버스토킹		사이버감옥	
		없음	있음	없음	있음	없음	있음
남성	N	2,271	376	2,449	198	2,372	276
	%	85.8%	14.2%	92.5%	7.5%	89.6%	10.4%
여성	N	2,396	291	2,540	147	2,479	208
	%	89.2%	10.8%	94.5%	5.5%	92.3%	7.7%
전체	N	4,667	667	4,989	345	4,851	484
	%	87.5%	12.5%	93.5%	6.5%	90.9%	9.1%
카이제곱		13.881***		8.900**		11.629**	

\*\*\*p&lt;.001, \*\*p&lt;.01, \*p&lt;.05

사이버감옥·스토킹의 전체 피해율은 학교급에 따라 차이를 보였는데, 초등학생이 중학생과 고등학생에 비해 피해율이 높았다. 이러한 학교급에 따른 차이는 ‘사이버감옥’의 피해율 차이 때문이었는데, ‘사이버감옥’의 피해경험자 비율이 초등학생 14.0%로 중학생(7.7%)과 고등학생(6.9%)에 비해 높게 나타났기 때문이며, ‘사이버스토킹’에서는 학교급에 따른 피해율 차이는 나타나지 않았다.

〈표 5-30〉 학교급에 따른 피해실태: 사이버감옥·스토킹

		전체		사이버스토킹		사이버감옥	
		없음	있음	없음	있음	없음	있음
초등	N	1,131	233	1,278	86	1,173	191
	%	82.9%	17.1%	93.7%	6.3%	86.0%	14.0%
중등	N	2,038	258	2,145	151	2,120	177
	%	88.8%	11.2%	93.4%	6.6%	92.3%	7.7%
고등	N	1,498	176	1,566	108	1,558	116
	%	89.5%	10.5%	93.5%	6.5%	93.1%	6.9%
전체	N	4,667	667	4,989	345	4,851	484
	%	87.5%	12.5%	93.5%	6.5%	90.9%	9.1%
카이제곱		35.559***		0.105		54.717***	

\*\*\*p&lt;.001, \*\*p&lt;.01, \*p&lt;.05

하루 평균 인터넷 이용시간(평일 기준)에 따라 ‘사이버스토킹’과 ‘사이버감옥’의 피해실태에 차이가 있는지를 살펴보면, 인터넷 이용시간이 늘어남에 따라 피해율도

높아짐을 알 수 있다. ‘사이버스토킹’의 경우, 인터넷 이용시간이 1시간 이내일 때 피해율은 5.2%였으나, 2시간일 때 5.9%, 3시간일 때 6.7%, 4시간일 때 7.7%, 5시간 이상일 때는 12.0%로 높아졌다. 이처럼 인터넷 이용시간이 늘어남에 따라 피해율도 높아지는 것은 ‘사이버스토킹’과 ‘사이버감옥’ 모두에서 동일하게 나타났고 통계적으로도 유의하였다.

〈표 5-31〉 인터넷 이용시간에 따른 피해실태: 사이버감옥·스토킹

		전체		사이버스토킹		사이버감옥	
		없음	있음	없음	있음	없음	있음
1시간	N	1,580	194	1,682	92	1,641	133
	%	89.1%	10.9%	94.8%	5.2%	92.5%	7.5%
2시간	N	1,393	208	1,507	94	1,435	166
	%	87.0%	13.0%	94.1%	5.9%	89.6%	10.4%
3시간	N	894	117	943	68	930	82
	%	88.4%	11.6%	93.3%	6.7%	91.9%	8.1%
4시간	N	401	56	422	35	416	41
	%	87.7%	12.3%	92.3%	7.7%	91.0%	9.0%
5시간 +	N	340	84	373	51	369	55
	%	80.2%	19.8%	88.0%	12.0%	87.0%	13.0%
전체	N	4,608	659	4,927	340	4,791	477
	%	87.5%	12.5%	93.5%	6.5%	90.9%	9.1%
카이제곱		25.844***		28.663***		17.599**	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

#### 다. 사이버갈취·명령

사이버 갈취·명령의 경우, 전체 피해율은 6.0%이었으나 남학생 8.6%와 여학생 3.4%의 피해율을 보여 남학생의 피해율이 더 높았다. 이러한 성별에 따른 차이는 ‘사이버갈취’와 ‘와이파이셔틀’, ‘사이버명령’ 등 세부유형 모두에서 같았는데, 남학생의 피해율이 더 높게 나타났다.

〈표 5-32〉 성별에 따른 피해실태: 사이버갈취·명령

		전체		사이버갈취		와이파이셔틀		사이버명령	
		없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음
남성	N	2,417	228	2,460	186	2,546	101	2,597	49
	%	91.4%	8.6%	93.0%	7.0%	96.2%	3.8%	98.1%	1.9%
여성	N	2,594	92	2,618	68	2,645	42	2,667	20
	%	96.6%	3.4%	97.5%	2.5%	98.4%	1.6%	99.3%	.7%
전체	N	5,011	320	5,078	254	5,191	143	5,264	69
	%	94.0%	6.0%	95.2%	4.8%	97.3%	2.7%	98.7%	1.3%
카이제곱		63.740***		59.438***		25.932***		12.805***	

\*\*\*p&lt;.001, \*\*p&lt;.01, \*p&lt;.05

학교급별로 사이버갈취·명령 피해율에 차이가 있는지를 살펴보면, 학교급이 높아짐에 따라 피해율이 높아졌다. 초등학생의 4.8%, 중학생의 5.4%, 고등학생의 7.9%가 사이버갈취·명령의 피해를 당한 것으로 나타났다. 세부유형별로 살펴보면 ‘사이버갈취’의 피해율이 가장 높았는데, 역시 초등학생의 피해율이 3.2%로 중학생(4.4%)과 고등학생(6.5%)보다 높았으며, ‘와이파이셔틀’, ‘사이버명령’ 등 세부유형별 피해에서도 동일하게 학교급이 올라감에 따라 피해율이 더 높게 나타났다.

〈표 5-33〉 학교급에 따른 피해실태: 사이버갈취·명령

		전체		사이버갈취		와이파이셔틀		사이버명령	
		없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음
초등	N	1,299	65	1,320	44	1,338	26	1,362	2
	%	95.2%	4.8%	96.8%	3.2%	98.1%	1.9%	99.9%	.1%
중등	N	2,171	123	2,193	101	2,242	54	2,266	30
	%	94.6%	5.4%	95.6%	4.4%	97.6%	2.4%	98.7%	1.3%
고등	N	1,541	132	1,565	109	1,611	63	1,636	37
	%	92.1%	7.9%	93.5%	6.5%	96.2%	3.8%	97.8%	2.2%
전체	N	5,011	320	5,078	254	5,191	143	5,264	69
	%	94.0%	6.0%	95.2%	4.8%	97.3%	2.7%	98.7%	1.3%
카이제곱		15.932***		19.039***		11.609**		25.093***	

\*\*\*p&lt;.001, \*\*p&lt;.01, \*p&lt;.05

인터넷 이용시간에 따라 사이버갈취·명령의 피해율에 차이가 있는지를 보았다.

‘사이버갈취’의 경우에는 학생들의 하루 평균 인터넷 이용시간이 길어짐에 따라 피해율이 약간 증가하는 것으로 나타났으나 통계적으로 유의한 수준은 아니었다. ‘와이파이셔틀’과 ‘담배심부름’ 등의 ‘사이버명령’의 경우, 인터넷 이용시간이 1시간 이내인 경우에는 피해율이 각각 2.0%와 0.8%에 그쳤으나 인터넷 이용시간이 3시간인 경우 피해율이 2.7%와 1.7%로 증가했고, 5시간 이상인 경우에는 6.4%와 2.8%로 높아졌다. 즉, 학생들의 하루 평균 인터넷 이용시간이 길어짐에 따라 ‘와이파이셔틀’과 ‘사이버명령’의 피해율이 높아졌고 이는 통계적으로도 유의한 수준이었다.

〈표 5-34〉 인터넷 이용시간에 따른 피해실태: 사이버갈취·명령

		전체		사이버갈취		와이파이셔틀		사이버명령	
		없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음
1시간	N	1,685	89	1,703	71	1,738	36	1,759	15
	%	95.0%	5.0%	96.0%	4.0%	98.0%	2.0%	99.2%	.8%
2시간	N	1,498	102	1,518	83	1,565	36	1,583	17
	%	93.6%	6.4%	94.8%	5.2%	97.8%	2.2%	98.9%	1.1%
3시간	N	953	58	964	47	984	27	994	17
	%	94.3%	5.7%	95.4%	4.6%	97.3%	2.7%	98.3%	1.7%
4시간	N	427	30	434	23	441	16	450	7
	%	93.4%	6.6%	95.0%	5.0%	96.5%	3.5%	98.5%	1.5%
5시간+	N	382	40	393	29	397	27	412	12
	%	90.5%	9.5%	93.1%	6.9%	93.6%	6.4%	97.2%	2.8%
전체	N	4,945	319	5,012	253	5,125	142	5,198	68
	%	93.9%	6.1%	95.2%	4.8%	97.3%	2.7%	98.7%	1.3%
카이제곱		12.723*		7.050		27.151***		12.715*	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

### 라. 개인정보관련

개인정보관련 전체 피해율은 6.6%로 남학생(7.8%)이 여학생(5.4%)보다 높은 피해율을 보였다. 유형별로 구분해서 살펴보면, ‘아이디도용’의 경우, 남학생의 피해율이 6.2%으로 여학생(3.9%)보다 높았고, ‘신상털기’도 남학생의 피해율이 4.5%로 여학생(2.9%)보다 높았다.

〈표 5-35〉 성별에 따른 피해실태: 개인정보관련

		전체		아이디도용		신상털기	
		없음	있음	없음	있음	없음	있음
남성	N	2,437	207	2,480	165	2,528	118
	%	92.2%	7.8%	93.8%	6.2%	95.5%	4.5%
여성	N	2,543	144	2,581	106	2,610	77
	%	94.6%	5.4%	96.1%	3.9%	97.1%	2.9%
전체	N	4,980	351	5,061	271	5,138	195
	%	93.4%	6.6%	94.9%	5.1%	96.3%	3.7%
카이제곱		13.218***		14.531***		9.615**	

\*\*\*p&lt;.001, \*\*p&lt;.01, \*p&lt;.05

학교급별로 살펴보면, 초등학생보다는 중학생이, 중학생보다는 고등학생의 개인정보관련 피해율이 더 높은 경향을 보였는데, 이는 ‘아이디도용’과 ‘신상털기’의 두 세부 유형 모두에서 공통적으로 나타난 특성이었다.

〈표 5-36〉 학교급에 따른 피해실태: 개인정보관련

		전체		아이디도용		신상털기	
		없음	있음	없음	있음	없음	있음
초등	N	1,301	63	1,312	52	1,346	18
	%	95.4%	4.6%	96.2%	3.8%	98.7%	1.3%
중등	N	2,145	150	2,187	108	2,200	96
	%	93.5%	6.5%	95.3%	4.7%	95.8%	4.2%
고등	N	1,534	138	1,562	111	1,592	81
	%	91.7%	8.3%	93.4%	6.6%	95.2%	4.8%
전체	N	4,980	351	5,061	271	5,138	195
	%	93.4%	6.6%	94.9%	5.1%	96.3%	3.7%
카이제곱		16.151***		13.593**		29.608***	

\*\*\*p&lt;.001, \*\*p&lt;.01, \*p&lt;.05

인터넷 이용시간(평일 기준)에 따른 개인정보관련 사이버폭력 피해율에 차이가 있는지를 살펴보면, 개인정보관련 피해율도 인터넷 이용시간이 길어짐에 따라 높아지는 것으로 나타났다. ‘아이디도용’의 경우, 인터넷 이용시간이 1시간 이내일 때 피해율은 4.2%였으나 3시간일 때는 5.1%, 5시간 이상일 때는 9.4%로 높아졌고, ‘신상털기’도 유사한 경향을 보였다.

〈표 5-37〉 인터넷 이용시간에 따른 피해실태: 개인정보관련

		전체		아이디도용		신상털기	
		없음	있음	없음	있음	없음	있음
1시간	N	1,680	94	1,699	75	1,729	45
	%	94.7%	5.3%	95.8%	4.2%	97.5%	2.5%
2시간	N	1,507	93	1,531	69	1,550	51
	%	94.2%	5.8%	95.7%	4.3%	96.8%	3.2%
3시간	N	937	73	959	52	965	45
	%	92.8%	7.2%	94.9%	5.1%	95.5%	4.5%
4시간	N	418	38	424	32	437	20
	%	91.7%	8.3%	93.0%	7.0%	95.6%	4.4%
5시간+	N	376	48	384	40	393	31
	%	88.7%	11.3%	90.6%	9.4%	92.7%	7.3%
전체	N	4,918	346	4,997	268	5,074	192
	%	93.4%	6.6%	94.9%	5.1%	96.4%	3.6%
카이제곱		24.767***		24.806***		25.973***	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

### 마. 이미지블링

‘이미지블링’의 전체 피해율은 13.7%였고 남학생의 피해율이 13.5%, 여학생의 피해율이 13.8%로 성별에 따른 피해율 차이는 없었으나 학교급에 따라서는 차이가 있었다. 초등학교의 피해율은 7.6%에 그쳤으나 중학생과 고등학생은 각각 15.6%와 15.9%의 피해율을 보여 중·고등학생의 ‘이미지블링’ 피해율이 초등학교보다 훨씬 더 높은 차이가 있었다. 인터넷 이용시간에 따른 차이를 보면, 하루평균 인터넷을 1시간 이내로 사용할 때 피해율은 9.5%였으나, 3시간 일 때는 13.8%, 5시간 이상일 때 23.6%로 인터넷 이용시간이 길어짐에 따라 피해율이 높아지는 것으로 나타났다.

### 바. 사이버성폭력

‘사이버성폭력’의 경우, 남학생의 피해율이 7.4%로 여학생의 피해율 5.6%보다 더 높아 성별에 따른 피해율 차이를 보였다. 학교급별로는, 초등학교의 피해율이 3.4%인데 반해 중학생과 고등학생의 피해율이 각각 7.4%와 7.9%로 높게 나타나 초등학교에

비해 중·고등학생의 피해율이 높았다. 인터넷 이용시간에 따른 피해율 차이도 유의하게 나타났는데, 인터넷 이용시간이 1시간 이내에서 2시간, 3시간, 4시간으로 늘어날 때 피해율은 각각 4.7%, 5.6%, 7.1%, 7.9%로 높아졌고, 특히 5시간 이상 인터넷을 하는 경우의 피해율은 14.2%로 매우 높아지는 특성이 있었다.

### 사. 플레이밍

성별에 따른 '플레이밍'의 피해율 차이는 통계적으로도 유의하게 나타났는데, 남학생의 피해율이 10.4%로 여학생의 피해율 7.1%보다 높게 나타났다. 학교급별로는, 중학생의 피해율이 9.1%로 초등학생(8.6%)과 고등학생(8.4%)에 비해 약간 더 높았으나 통계적으로 유의한 수준은 아니었다. 인터넷 이용시간이 길어짐에 따라 '플레이밍'의 피해율도 높아지는 것으로 나타났는데, 하루 평균 1시간 이내로 인터넷을 사용할 경우의 피해율은 6.1%에 불과했으나 인터넷 이용시간이 2시간일 때는 9.3%, 5시간 이상인 경우에는 12.7%로 높아졌고 이러한 차이는 통계적으로도 유의하게 나타났다.

### 아. 사이버배제

대화창에 일부러 초대하지 않거나 댓글이나 말을 무시하는 '사이버배제'의 피해경험을 살펴보면, 남학생의 7.9%와 여학생의 8.6%가 각각 피해를 경험한 것으로 나타나 여학생의 피해율이 약간 더 높았으나 이러한 차이는 통계적으로 유의한 수준은 아니었다. 학교급별로는, 초등학생과 중학생의 피해율이 각각 9.0%와 8.8%로 고등학생의 피해율 8.2%보다 약간 더 높았으나 이 또한 통계적으로 유의한 수준은 아니었다. 인터넷 이용시간에 따른 '사이버배제'의 피해율을 살펴보면, 인터넷 이용시간이 1시간 이내에서 2시간, 3시간, 4시간으로 늘어남에 따라 사이버배제의 피해율도 5.8%에서 7.9%, 9.9%, 10.3%로 늘어났고 5시간 이상 인터넷을 하는 경우에는 피해율이 14.2%에 달했다. 이처럼 인터넷 이용시간이 늘어남에 따라 피해율이 높아지는 것은 통계적으로도 유의하게 나타났다.

〈표 5-38〉 성별에 따른 피해실태: 이미지불링/사이버성폭력/플레이밍/사이버배제

구분	이미지불링		사이버성폭력		플레이밍		사이버배제		
	없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음	
남성	N	2,288	357	2,450	197	2,371	275	2,437	210
	%	86.5%	13.5%	92.6%	7.4%	89.6%	10.4%	92.1%	7.9%
여성	N	2,315	372	2,536	151	2,496	190	2,457	230
	%	86.2%	13.8%	94.4%	5.6%	92.9%	7.1%	91.4%	8.6%
전체	N	4,603	729	4,986	348	4,867	465	4,894	440
	%	86.3%	13.7%	93.5%	6.5%	91.3%	8.7%	91.8%	8.2%
카이제곱	0.136		7.264**		18.449***		0.691		

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, p<.05

〈표 5-39〉 학교급에 따른 피해실태: 이미지불링/사이버성폭력/플레이밍/사이버배제

	이미지불링		사이버성폭력		플레이밍		사이버배제		
	없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음	
초등	N	1,259	104	1,318	46	1,246	117	1,241	123
	%	92.4%	7.6%	96.6%	3.4%	91.4%	8.6%	91.0%	9.0%
중등	N	1,937	358	2,126	170	2,087	208	2,095	201
	%	84.4%	15.6%	92.6%	7.4%	90.9%	9.1%	91.2%	8.8%
고등	N	1,407	267	1,542	132	1,534	140	1,558	116
	%	84.1%	15.9%	92.1%	7.9%	91.6%	8.4%	93.1%	6.9%
전체	N	4,603	729	4,986	348	4,867	465	4,894	440
	%	86.3%	13.7%	93.5%	6.5%	91.3%	8.7%	91.8%	8.2%
카이제곱	56.734***		30.218***		0.639		5.690		

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, p<.05

〈표 5-40〉 인터넷 이용시간에 따른 피해실태: 이미지불링/사이버성폭력/플레이밍/사이버배제

	이미지불링		사이버성폭력		플레이밍		사이버배제		
	없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음	
1시간	N	1,606	168	1,691	83	1,664	109	1,671	103
	%	90.5%	9.5%	95.3%	4.7%	93.9%	6.1%	94.2%	5.8%
2시간	N	1,373	226	1,511	90	1,452	149	1,474	127
	%	85.9%	14.1%	94.4%	5.6%	90.7%	9.3%	92.1%	7.9%
3시간	N	871	140	939	72	910	101	911	100
	%	86.2%	13.8%	92.9%	7.1%	90.0%	10.0%	90.1%	9.9%
4시간	N	371	86	421	36	409	47	410	47
	%	81.2%	18.8%	92.1%	7.9%	89.7%	10.3%	89.7%	10.3%
5시간+	N	324	100	364	60	370	54	364	60
	%	76.4%	23.6%	85.8%	14.2%	87.3%	12.7%	85.8%	14.2%
전체	N	4,545	720	4,926	341	4,805	460	4,830	437
	%	86.3%	13.7%	93.5%	6.5%	91.3%	8.7%	91.7%	8.3%
카이제곱	72.394***		54.820***		27.463***		39.593***		

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, p<.05

### 3. 사이버폭력의 피해에 대한 로짓 분석

선행연구에서 사이버폭력 및 사이버불링에 영향을 미치는 것으로 나타난 변인들을 고려하여 사이버폭력 피해경험에 영향을 미치는 요인을 살펴보기 위한 로짓분석을 실시하였다. 종속변인은 앞서 살펴 본 사이버폭력의 유형분류 각각에 대한 회귀분석과 함께 각 유형별 피해경험을 모두 포함하는 전체 피해 경험으로 하였다. 독립변인으로는, 성별과 학교급, 현재 함께 살고있는 가족수, 하루평균 인터넷 이용시간, 사이버익명성(실명사용경향), 사이버자신감, 낮은 자기통제력, 사이버비행친구 유무, 동일한 유형의 가해경험여부, 부모통제(부모의 관여), 인터넷 이용교육 이수여부 등을 포함하였다. 일반적으로 범죄피해를 예측하는 모형에서 독립변수의 선정은 범죄학적 이론에 기초하여 이루어지는 경우가 많은데, 일상활동이론과 사회통제이론, 사회학습이론, 자기통제이론 등을 활용한다. 그러나 사이버폭력 및 사이버불링 관련 연구에서는 피해에 영향을 미치는 요인에 대한 이론적 논의가 아직 활발하지 않아 특정이론에 대한 검증이나 상대적 우위에 기초한 분석모형의 구성이 어려운 현실이다. 따라서 여기에서는 특정이론에 대한 검증보다는 기존의 선행연구에서 밝힌 위험요인을 중심으로 살펴보기로 한다. 선행연구에서는 주로 피해자의 인구사회학적 특성(성별, 학교급 등)과 인터넷 사용습관<sup>303)</sup>이나 매체관련 변인<sup>304)</sup>, 미디어 및 인터넷 사용과 관련한 교육이나 중재<sup>305)</sup> 등의 요소에 주목하였고, 자기통제이론에 기초하여 자기통제력을 포함하거나<sup>306)</sup> 가해와 피해경험의 중첩성<sup>307)</sup>을 고려하여 가해경험을 포함하였다.

사이버폭력 전체 범죄피해에 대한 로짓모형에서는 성별, 학교급, 스마트폰 이용시간, 사이버자신감, 낮은 자기통제력, 사이버비행친구, 사이버폭력 가해경험, 부모통제, 인터넷 이용교육 이수여부 등의 변수들이 통계적으로 유의미하게 사이버폭력피해에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, (여학생에 비해) 남학생이, (중·고등학생에

303) 이성식, “초등학생들의 사이버비행에 있어서 일상긴장, 낮은 자기통제력, 인터넷 사용시간의 영향작용:세 이론의 검증을 중심으로”, 형사정책연구 제20권 제1호, 2009, 95~115면.

304) 예를 들면, Hinduja/Patchin, 앞의 논문, p.129~156.

305) Mesch, G., “Parental Mediation, Online Activity, and Cyberbullying”, *Cyber-Psychology and Behavior* 12(4), 2009, p.387~393.

306) 정혜원, “사이버비행 지속에 미치는 영향: 사회유대이론, 자기통제이론, 비행기회이론을 중심으로”, 정보화정책 제16권 제4호, 2009, 97~112면.

307) 이창호/이경상, 앞의 논문 285면; 윤해성/박성훈, 앞의 논문, 269면.

비해) 초등학교생이, 하루 평균 스마트폰 이용시간이 길수록, 사이버 자신감이 높을수록, 자기통제력이 낮을수록, 사이버 비행으로 처벌받은 친한 친구가 있는 경우, 자신도 사이버폭력 가해경험이 있는 경우, 부모의 통제가 약할수록, 인터넷 이용교육을 받은 경험이 있는 경우에, 사이버 범죄피해를 당할 오즈비가 높아지는 것으로 나타났다.

이러한 결과들 가운데 남학생이, 자기통제력이 낮을수록, 부모의 통제가 약할수록, 사이버 비행경험으로 처벌받은 친한 친구가 있는 경우, 자신의 사이버폭력 가해경험이 있는 경우에 사이버폭력 피해 오즈비가 높아진다는 사실은 기존의 범죄나 비행을 설명하는 범죄학적 설명과 일치하는 연구결과라 할 수 있을 것이다.

전체 사이버범죄 피해에 유의하게 영향을 미치는 것으로 나타난 변인들은 세부 사이버폭력 피해유형의 로짓 모형에서 그 영향력이 그대로 나타난 것도 있고 차이를 보이는 변인들도 있었다. 먼저 전체 사이버폭력 피해와 세부 유형별 사이버폭력 피해에 동일하게 영향을 미치는 변수들은 사이버 자신감과 낮은 자기통제력, 사이버비행 친구, 사이버 폭력 가해경험의 세 변인이었다. 즉, 사이버자신감이 높을수록, 자기통제력이 낮을수록, 친한친구 가운데 사이버폭력으로 처벌받은 친구가 있는 경우, 사이버폭력의 가해경험이 있는 경우에 사이버폭력 피해의 오즈비가 높아졌는데, 이는 거의 모든 세부유형별 범죄피해에서도 동일하게 나타났다. 사이버 비행친구가 있는 경우에 사이버폭력 피해의 오즈비가 높아진다는 점은 ‘사이버스토킹·감옥’을 제외하고 모든 유형 및 전체 범죄피해에서 동일하게 발견된 특성이었고, 낮은 자기통제력의 영향력도 ‘사이버갈취·명령’ 피해를 제외하고 모든 세부유형에서 유의하게 나타났다.

전체 범죄피해의 오즈비에 미치는 영향과 세부 유형별 오즈비에 미치는 영향이 다르게 나타난 변수들도 있었는데 대표적으로 성별과 학교급, 하루평균 인터넷 이용시간, 인터넷 이용교육 경험, 그리고 부모통제가 있었다. 전체 범죄피해를 기준으로 했을 때, 남학생이 여학생에 비해 피해를 당할 오즈비가 높은 것으로 나타났으나 세부 유형별 분석에서는 ‘사이버갈취·명령’의 피해를 당할 오즈비에서만 성별이 유의하게 나타났다.

또한, 전체 범죄피해의 오즈비는 초등학교생이 중·고등학생에 비해 높았으나, 이는 ‘스토킹 및 사이버감옥’과 ‘사이버배제’에서만 동일하게 나타났고, ‘이미지불링’의 경우에는 여학생의 피해 오즈비가 남학생보다 더 높게 나타났다. 하루평균 인터넷 이용

시간이 길어질수록 전체범죄발생의 오즈비를 높이는 것으로 나타났으나, 세부 유형별 분석에서는 '사이버성폭력'에서만 유의하게 나타났다. 전체 범죄피해의 오즈비를 높이는 것으로 나타난 인터넷 이용교육 경험도 세부유형별로 분석한 결과 '사이버비방'의 경우에만 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 부모의 통제는 전체 피해에만 긍정적인 영향을 미치고 세부유형별 분석에서는 유의하게 나타나지 않았다.

〈표 5-41〉 사이버폭력 피해 로지스틱 회귀분석 결과

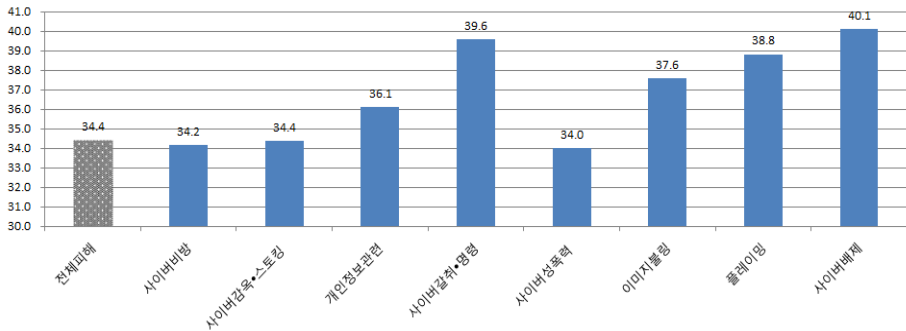
	전체피해		사이버비방		사이버감옥·스토킹		개인정보관련		사이버갈취·명령		사이버성폭력		이미지불링		플레이밍		사이버배제	
	B	exp(B)	B	exp(B)	B	exp(B)	B	exp(B)	B	exp(B)	B	exp(B)	B	exp(B)	B	exp(B)	B	exp(B)
성별(여성)	-.465	.628***	-.088	.916	-.015	.985	-.748	.473***	-.205	.814	.024	1.024	-.191	.826	-.077	.925	.157	1.170
학교급(중학교)	-.198	.820*	-.057	.945	-.675	509***	-.158	.142	1.152	.358	1.431***	.713*	.415	1.515*	-.238	.788	-.409	.664**
학교급(고등학교)	-.304	.738**	-.230	.795*	-.759	.468***	.143	.335	1.398	.339	1.403*	1.020	.385	1.470	-.321	.725*	-.503	.605**
총 가족수	.031	1.032	-.015	.985	-.001	.999	.023	1.024	-.006	.994	.024	1.024	.107	1.113*	.021	1.021	-.011	.989
스마트폰 이용시간	.094	1.099**	.042	1.043	-.018	.982	-.008	.992	.019	1.019	.069	1.072	.111	1.117*	.034	1.034	.021	1.021
실명사용경향	.021	1.021	-.049	.952	.033	1.034	-.022	.978	.000	1.000	.176	1.192**	-.013	.987	-.083	.920	-.009	.991
사이버자신감	.080	1.083***	.066	1.068***	.075	1.078***	.125	1.133***	.107	1.113***	.059	1.061***	.053	1.054***	.104	1.110***	.109	1.115***
낮은 자기통제력	.029	1.029***	.022	1.022***	.023	1.023***	.013	1.013	.022	1.022**	.017	1.017**	.029	1.029***	.020	1.020**	.029	1.030***
사이버비행친구	.479	1.615**	.430	1.537*	.394	1.483	.793	2.209**	.807	2.242**	.649	1.915**	.930	2.535***	.581	1.788*	.482	1.620*
가해경험	1.644	5.175***	2.036	7.662***	1.918	6.808***	1.889	6.610***	2.032	7.628***	2.174	8.792***	2.514	12.357	2.040	7.691***	2.081	8.010***
부모통제	-.022	.978**	-.017	.983*	.009	1.009	-.002	.998	.012	1.013	-.009	.991	.000	1.000	.008	1.008	.015	1.015
인터넷 이용교육	.176	1.193*	.237	1.267**	-.096	.909	-.192	.826	-.132	.877	.026	1.026	.038	1.038	-.050	.952	-.124	.883
상수	-1.471	.230	-2.627	.072	-4.112	.016	-3.185	.041	-4.159	.016	-3.995	.018	-4.995	.007	-3.948	.019	-4.971	.007
R제곱	.200		.328		.208		.181		.159		.245		.180		.198		.246	
-2LL	5663.571		5010.144		3037.958		1853.270		1999.752		3093.832		1941.478		2380.353		2207.992	
X제곱	751.207***		1296.552***		550.751***		326.353***		297.194***		679.885***		334.990***		437.719***		541.016***	
df	12		12		12		12		12		12		12		12		12	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

#### 4. 사이버폭력 피해에 대한 대응

사이버폭력을 당한 이후에 어떻게 대응했는지를 살펴보기 위해 피해사실을 다른 사람에게 알린 적이 있는지를 질문하였다. 전체 피해학생의 34.4%만이 피해사실을 다른 사람에게 알렸다고 응답해, 많은 학생들이 사이버폭력 피해를 당한 이후에 피해사실을 주위에 적극적으로 알리지는 않는 것으로 나타났다.

8개로 크게 구분한 피해유형별로 피해사실을 다른 사람에게 알린 비율을 살펴보면, 주위에 알렸다는 비율이 가장 높게 나타난 피해유형은 ‘사이버배제’로 피해자의 약 40.1%가 주위에 피해사실을 알린 것으로 나타났다. 다음으로 주위에 알린 비율이 높게 나타난 피해유형은 ‘개인정보관련’(39.6%), ‘플레이밍’(38.8%), ‘사이버성폭력’(37.6%), ‘사이버갈취·명령’(36.1%)의 순서였고, ‘사이버감옥·스토킹’(34.4%), ‘사이버비방’(34.2%), ‘이미지불링’(34.0%) 등의 유형에서는 피해사실을 주위에 알린 신고율이 상대적으로 낮았다.



[그림 5-4] 사이버폭력 피해 후 대응: 유형별 신고율

피해자의 성별이나 학교급 등의 특성에 따른 피해사실을 주위에 알린 신고율에 차이가 있는지를 살펴보면, 여학생의 약 49%가 주위에 피해사실을 알렸고 남학생은 23%만이 주위에 알린 것으로 나타나, 여학생이 사이버폭력의 피해사실을 주위에 알렸다는 신고율이 훨씬 높았다.

〈표 5-42〉 사이버폭력 피해자 성별에 따른 신고율

		피해사실을 주위에 알림	피해사실을 주위에 알리지 않음
남성	N	239	802
	%	23.0%	77.0%
여성	N	407	430
	%	48.6%	51.4%
전체	N	646	1,232
	%	34.4%	65.6%
카이제곱		135.454***	

\*\*\*p<.001, \*\*p<0.01, p<0.05

학교급별로는 초등학생의 40.1%가 피해사실을 주위에 알린 반면, 중학생과 고등학생은 각각 35.2%와 29.3%만이 주위에 피해사실을 알린 것으로 나타났다. 즉, 학교급이 올라갈수록 사이버폭력 피해사실을 주위에 알리지 않는 경향이 강한 것으로 보이고, 이러한 차이는 통계적으로도 유의하였다.

〈표 5-43〉 사이버폭력 피해자 학교급에 따른 신고율

		피해사실을 주위에 알림	피해사실을 주위에 알리지 않음
초등	N	169	252
	%	40.1%	59.9%
중등	N	299	551
	%	35.2%	64.8%
고등	N	178	429
	%	29.3%	70.7%
전체	N	646	1,232
	%	34.4%	65.6%
카이제곱		13.309**	

\*\*\*p<.001, \*\*p<0.01, p<0.05

피해사실을 주위에 알렸다는 응답자들을 대상으로 구체적으로 누구에게 피해사실을 알렸는지를 살펴보면, 친구나 선후배 등 또래집단에게 알렸다는 응답이 가장 많았고, 다음으로 부모님, 학교선생님, 형제자매 및 친척, 기타의 순서였다.

〈표 5-44〉 사이버폭력 피해자의 피해사실 신고대상(중복응답)

신고대상	N	%
친구나 선배 후배	460	71.7%
부모님	200	31.2%
형제자매 및 친척	81	12.6%
학교 선생님	87	13.6%
기타	39	6.1%
계	867	

피해사실을 주위에 알리는 것 이외에 다른 방식으로 피해에 대응했는지도 살펴보았는데, '문제가 되는 대화나 글, 그림, 사진 등을 캡처하여 증거를 모아두는' 대응방식을 가장 많이 행하는 것으로 나타났다. 이어, 적극적으로 '가해자에게 직접 사과를 요구'하거나 '글이나 그림 등을 수정 또는 삭제하도록 요구', 그리고 '가해자의 접속을 차단'하는 대응이 많았다. 그러나 '상담센터나 경찰에 신고'했다는 비율은 매우 낮게 나타나, 대다수의 피해자들이 상담센터나 경찰에의 신고를 통해 적극적으로 가해자에게 대응하기보다는 증거를 모아두거나 가해자에게 직접 대응하는 방식을 취하고 있는 것으로 나타났다.

〈표 5-45〉 사이버폭력 피해자의 대응(중복응답)

피해자의 대응	N	%
가해자에게 직접 글 그림 등을 수정 삭제하게 함	136	29.8%
가해자에게 직접 사과를 요구함	178	39.0%
가해자의 접속을 차단함	134	29.4%
상담센터나 경찰에 신고함	21	4.6%
캡처하여 증거를 모아둠	174	38.2%
계	643	

사이버폭력의 피해를 경험했으나 아무에게도 알리지 않거나 아무런 대응도 하지 않았다고 응답한 학생들을 대상으로, 알리거나 대응하지 않은 이유를 질문하였다. 응답결과를 보면, '신고할만큼 심각하다고 생각하지 않아서, 그냥 장난이니까'가 가장 높았고, 다음으로 '신고해봤자 별 소용없을 것 같아서'라는 응답이 많았으며, '친구들로부터 따돌림이나 괴롭힘을 받게 될까봐', '가해학생을 고자질하는 것 같아서', '어디

에 도움을 요청해야 할지 몰라서'의 순서였다.

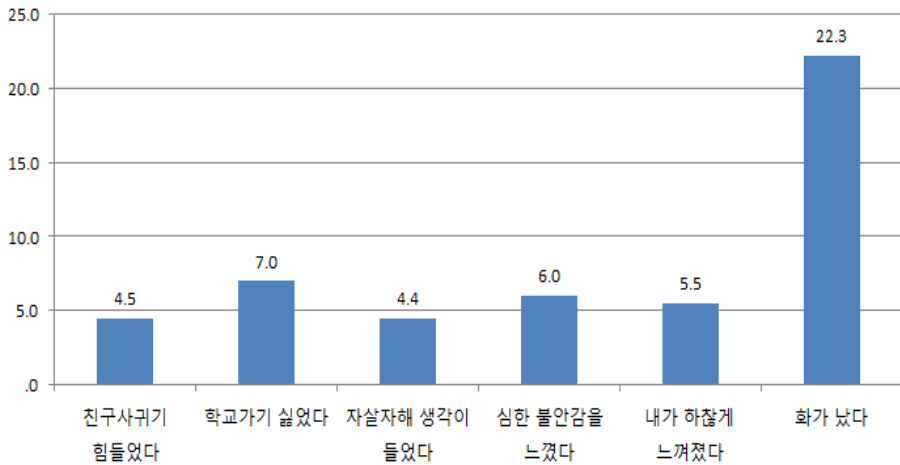
〈표 5-46〉 사이버폭력 피해자의 무대응 이유(중복응답)

피해자의 대응	N	%
친구들로부터 더 심한 따돌림이나 괴롭힘을 받게 될까봐	147	9.7%
어디에 도움을 요청해야할지 몰라서	92	6.1%
신고해봤자 별 소용없을 것 같아서	469	31.0%
가해학생을 고자질하는 것 같아서	106	7.0%
신고할만큼 심각하다고 생각하지 않아서 (그냥 장난이니까)	1,089	71.9%
계	1,903	

## 5. 사이버폭력 피해의 영향

사이버폭력의 피해경험이 있다고 응답한 2,480명을 대상으로 피해경험 이후에 어떤 감정이나 생각이 들었는지, 즉 사이버폭력의 피해로 인한 정신적인 고통이나 어려움에는 어떤 것들이 있는지를 질문하였다. 사이버폭력 피해로 인한 영향을 '친구를 만나거나 사귀기 힘들었다', '학교 가기가 싫었다', '자살·자해하고 싶다는 생각이 들었다', '심한 불안감을 느꼈다', '내가 하찮게 느껴졌다', '화가 났다' 등의 여섯 가지로 질문하였다.

응답결과를 살펴보면, '화가 났다'는 응답이 22.3%로 가장 높았고, '학교에 가기가 싫었다'는 응답과 '심한 불안감을 느꼈다'는 응답이 7.0%와 6.0%로 각각 나타났다. '스스로를 하찮게 느꼈다'는 피해자가 5.5%였으며 '친구를 사귀기 힘들었다'는 피해자가 4.5%, '자살이나 자해 생각이 들었다'는 피해자도 4.4%에 달했다. 즉, 사이버폭력 피해를 경험한 학생들은 화가 나는 감정적 동요 이외에도 불안감이나 자살, 자해의 생각 등 정신적 충격을 경험하는 것은 물론 친구를 사귀기 힘들거나 학교에 가기가 싫은 등의 사회적 관계에서도 그 피해의 영향을 느끼고 있는 것으로 나타났다.



[그림 5-5] 사이버폭력 피해 이후 감정과 생각

## 6. 사이버폭력 피해경험의 온·오프라인 전이

사이버폭력 피해자들이 동일한 가해자에게 학교폭력 피해를 당한 경험이 있는지를 살펴보았다. 대다수인 71.7%가 ‘사이버 상에서만 피해를 당했다’고 답한 반면, 20.9%는 ‘현실에서 학교폭력의 피해를 먼저 당하고 이후 같은 가해자들로부터 사이버 상에서도 피해를 당한’ 것으로 나타났으며, 7.6%는 ‘사이버 상에서 먼저 피해를 당하고 이후 같은 가해자들로부터 학교폭력도 당한’ 것으로 나타났다. 즉, 사이버폭력 피해자들의 약 72% 정도는 사이버 상에서만 피해를 당한 것으로 나타났지만 약 28%는 동일한 가해자들에게 현실에서도 피해를 당한 것으로 나타나 사이버폭력의 피해가 현실에서의 폭력 혹은 피해와 연결되어 있음을 알 수 있었다.

특히 남학생은 사이버 상에서만 피해를 당했다는 응답이 더 많았고 여학생의 경우에는 학교폭력이 사이버폭력으로 이어진 경우와 사이버폭력이 학교폭력 피해로까지 옮겨진 경우가 남학생에 비해 더 높게 나타난 차이가 있었다.

〈표 5-47〉 피해자 성별에 따른 사이버폭력 피해경험의 온·오프라인 전이

		현실에서 먼저 당함	사이버에서만 당함	사이버에서 먼저 당하고 현실에서도 당함
남성	N	119	524	45
	%	17.3%	76.2%	6.5%
여성	N	129	335	46
	%	25.3%	65.7%	9.0%
전체	N	248	859	91
	%	20.7%	71.7%	7.6%
카이제곱		15.902***		

\*\*\*p&lt;.001, \*\*p&lt;.01, p&lt;.05

학교급별로 차이가 있는지를 살펴보면, '사이버 상에서만 피해를 당했다'고 답한 중학생이 73.8%로 초등학생 68.0%와 고등학생 71.3%에 비해 높게 나타난 특성이 있었다. 또한, '현실에서 먼저 같은 가해자에게 피해를 당하고 이후 사이버폭력 피해로 까지 이어졌다'고 답한 초등학생의 비율이 26.3%로 중학생(19.1%)과 고등학생 (19.0%)에 비해 높은 특성이 있었다.

〈표 5-48〉 피해자 학교급에 따른 사이버폭력 피해경험의 온·오프라인 전이

		현실에서 먼저 당함	사이버에서만 당함	사이버에서 먼저 당하고 현실에서도 당함
초등	N	70	181	15
	%	26.3%	68.0%	5.6%
중등	N	103	397	38
	%	19.1%	73.8%	7.1%
고등	N	75	281	38
	%	19.0%	71.3%	9.6%
전체	N	248	859	91
	%	20.7%	71.7%	7.6%
카이제곱		9.759*		

\*\*\*p&lt;.001, \*\*p&lt;.01, p&lt;.05

## 제4절 사이버폭력의 가해실태

### 1. 전체 사이버폭력의 가해실태

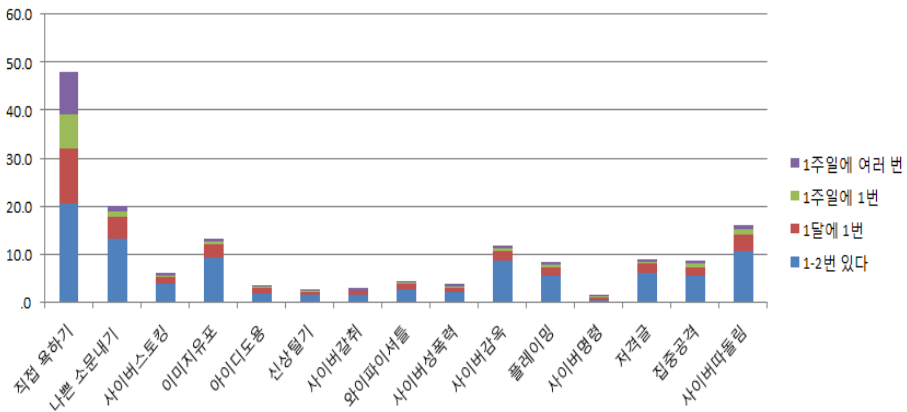
#### 가. 전체 사이버폭력 가해실태

사이버폭력의 피해실태와 마찬가지로 동일한 15개 유형에 대해 각 유형별 가해실태를 살펴본 결과, 최소한 한 가지 유형에서라도 가해경험이 있는 학생은 전체의 56%로 나타나 사이버폭력을 해본 적이 있다는 응답의 비율이 매우 높았다. 가해율이 높은 유형을 순서대로 살펴보면, ‘직접 욕하기’(47.9%), ‘나쁜 소문내기’(20.0%), ‘사이버따돌림’(15.9%), ‘이미지블링’(13.3%), ‘사이버감옥’(11.8%), ‘저격글’(8.9%), ‘사이버집중공격’(8.6%), ‘플레이밍’(8.4%), ‘사이버스토킹’(6.0%)등의 순서였다. 상대적으로 낮은 가해경험을 보인 유형은 ‘아이디도용’(3.3%), ‘사이버갈취’(2.8%), ‘신상털기’(2.7%), ‘사이버명령’(1.3%)이었다.

〈표 5-49〉 사이버폭력 유형별 가해 실태

행위내용	하위유형 구분	전혀 없다		1년에 1~2번		한달에 1~2번		1주일에 1번		1주일에 여러 번		계	
		명	(%)	명	(%)	명	(%)	명	(%)	명	(%)	명	(%)
사이버비방	직접 욕하기	2791	52.1	1105	20.6	605	11.3	390	7.3	462	8.6	5353	100
	나쁜 소문내기	4284	80.0	700	13.1	249	4.6	68	1.3	53	1.0	5354	100
	저격글	4876	91.1	321	6.0	106	2.0	24	0.4	23	0.4	5350	100
	집중공격	4890	91.4	289	5.4	102	1.9	36	0.7	34	0.6	5351	100
사이버감옥·스토킹	사이버스토킹	5036	94.0	202	3.8	74	1.4	17	0.3	27	0.5	5356	100
	사이버감옥	4717	88.2	457	8.5	106	2.0	32	0.6	35	0.7	5347	100
개인정보관련	사이버도용	571	96.7	101	1.9	48	0.9	15	0.3	12	0.2	5347	100
	신상털기	5207	97.3	73	1.4	41	0.8	17	0.3	13	0.2	5351	100
사이버갈취·명령	사이버갈취	5200	97.2	74	1.4	50	0.9	8	0.1	17	0.3	5349	100
	와이파이셔틀	5112	95.6	135	2.5	68	1.3	10	0.2	21	0.4	5346	100
	사이버명령	5277	98.7	20	0.4	33	0.6	8	0.1	10	0.2	5348	100
사이버성폭력	사이버성희롱	5154	96.4	103	1.9	58	1.1	13	0.2	21	0.4	5349	100
이미지블링	이미지유포	4638	86.7	493	9.2	158	3.0	28	0.5	34	0.6	5351	100
플레이밍	플레이밍	4897	91.6	287	5.4	94	1.8	36	0.7	33	0.6	5347	100
사이버배제	사이버따돌림	4498	84.1	570	10.7	188	3.5	50	0.9	44	0.8	5350	100

유형별로 가해빈도를 살펴보면, 1-2번 했다는 응답이 가장 많고 다음으로 1달에 1~2번 했다는 응답이 많았으며, 이는 모든 유형에서 동일하게 나타났다. 그러나 가해빈도가 1주일에 1번 혹은 1주일에 여러 번이라는 응답의 비중이 다소 높게 나타난 유형들도 있었는데, 가해율이 높게 나타난 ‘직접 욕하기’와 ‘나쁜 소문내기’가 대표적이었다. ‘직접 욕하기’의 경우, 응답자의 7.3%와 8.6%가 각각 1주일에 1번, 1주일에 여러 번 사이버 상에서 누군가에게 욕이나 험한 말을 직접 보낸 경험이 있다고 하였다. ‘사이버따돌림’의 경우에도, 응답자의 0.9%와 0.8%가 각각 1주일에 1번, 1주일에 여러 번 이런 행동을 한다고 응답하여 반복적으로 가해를 하는 것으로 나타났다.



[그림 5-6] 사이버폭력 유형별 가해 빈도

### 나. 사이버폭력 가해유형 건수 분석

앞서 사이버폭력의 피해유형 건수를 살펴보고 이를 통해 다중피해(multiple victimization)실태를 살펴보았다. 유사한 방식으로 사이버폭력의 가해유형 건수의 빈도를 통해 다중적으로, 여러 유형에 걸쳐서 가해행위를 하는 경험자들의 비율을 살펴보기로 한다. 전체적으로 사이버폭력의 가해경험이 전혀 없는 학생이 44%, 한 가지유형이라도 가해 경험이 있는 청소년이 56%였다. 특히, 22.3%는 1가지 유형의 가해경험만 있었고, 2가지 유형에서 가해경험이 있는 학생이 12.0%였으며, 3가지 유형에서 가해경험이 있는 경우가 7.2%, 4가지 유형에서 가해경험이 있는 경우가

5.1%였으며 15개 유형 모두에서 가해 경험이 있다는 응답도 41명, 0.8%였다. 즉, 전체 가해경험자는 56%이며, 22.3%는 1개 유형의 가해경험만 있으나 33.7%는 2개 이상의 유형에서 가해경험이 있는 것으로 나타나, 여러 유형에서 복합적으로 가해행위 경험이 있는 학생들의 비율이 높다는 것을 알 수 있다.

〈표 5-50〉 사이버폭력의 가해유형 건수

가해한 유형의 건수	N	%
0개, 가해경험 없음	2,341	44.0
1개	1,188	22.3
2개	636	12.0
3개	383	7.2
4개	269	5.1
5개	158	3.0
6개	108	2.0
7개	66	1.2
8개	56	1.1
9개	27	.5
10개	19	.4
11개	9	.2
12개	4	.1
13개	6	.1
14개	7	.1
15개	41	.8
계	5,318	100.0

#### 다. 사이버폭력의 주요 피해자 및 피해방식

전체 15개 유형 가운데 한 유형에서라도 사이버폭력의 가해경험이 있다고 응답한 2,977명을 대상으로 이러한 가해행위를 주로 누구를 대상으로 했는지, 대상자는 주로 한 명이었는지 여러 명이었는지 등을 질문하였다. 다만 이러한 피해자 및 피해방식에 대한 질문들에 응답하지 않은 결측율이 높아 이에 대한 분석은 유효한 응답수만을 대상으로 하였고 세부범죄유형별로 분석을 하지 않고 전체가해 경험이 있는 응답자를 대상으로 하였다.

1) 사이버폭력의 피해자

먼저 주로 누구에게 사이버폭력의 행위들을 했는지를 살펴보면, '같은 반 학생'에게, '같은 학교 학생'에게 했다는 응답이 각각 33.4%와 25.4%로 매우 높게 나타났고, '전혀 모르는 사람'을 대상으로 하였다는 응답도 26.9%에 달하는 것으로 나타났다. 가해자의 성별에 따른 차이를 살펴보면, 남학생의 경우에는 '전혀 모르는 사람'을 대상으로 했다는 응답이 여학생보다 높았고, 여학생은 '같은 반이나 같은 학교 학생'에게 주로 했다는 응답이 남학생보다 훨씬 많은 차이가 있었다.

〈표 5-51〉 사이버폭력의 가해자 성별에 따른 주 피해자

		같은반 학생	같은학교 다른 반 학생	다른 학교, 학교 밖 또래	선생님	연예인, 유명인	전혀 모르는 사람
남성	N	397	288	164	6	4	489
	%	29.5%	21.4%	12.2%	.4%	.3%	36.3%
여성	N	358	286	130	3	15	120
	%	39.3%	31.4%	14.3%	.3%	1.6%	13.2%
전체	N	755	574	294	9	19	609
	%	33.4%	25.4%	13.0%	.4%	.8%	26.9%
카이제곱		158.696***					

\*\*\*p<.001, \*\*p<0.01, p<0.05

학교급에 따라 주로 누구에게 사이버폭력을 했는지에 차이가 있는지를 살펴보았다. 초등학생은 '같은 반 친구'에게 사이버폭력을 행한 경우가 45.6%로 가장 많았고, '같은 학교 다른 반 학생'이 23.1%, '전혀 모르는 사람'이 24.1%였다. 중학생의 경우에도 '같은 반 학생'이 32.1%로 가장 많았고, '같은 학교 다른 반 학생'이 28.6%였으며, '전혀 모르는 사람'이 26.9%였다. 고등학생은 '같은 반 학생'이 28.8%, '같은 학교 다른 반 학생'이 22.0%였으며, '전혀 모르는 사람'이 28.6%였다. 초등학생은 중·고등 학생에 비해 같은 반 학생이 사이버폭력의 주요 대상인 경우가 더 많았고, 고등학생은 다른 학교 학생 등 학교 밖의 또래에게 이러한 가해행위를 한 경우가 상대적으로 더 많은 특성이 있었다.

〈표 5-52〉 사이버폭력의 피해자 학교급에 따른 주 가해자

		같은반 학생	같은학교 다른 반 학생	다른 학교, 학교 밖 또래	선생님	연예인, 유명인	전혀 모르는 사람
초등	N	182	92	29	0	0	96
	%	45.6%	23.1%	7.3%	.0%	.0%	24.1%
중등	N	355	316	119	6	12	297
	%	32.1%	28.6%	10.8%	.5%	1.1%	26.9%
고등	N	218	166	146	3	7	216
	%	28.8%	22.0%	19.3%	.4%	.9%	28.6%
전체	N	755	574	294	9	19	609
	%	33.4%	25.4%	13.0%	.4%	.8%	26.9%
카이제곱		77.720***					

\*\*\*p&lt;.001, \*\*p&lt;0.01, \*p&lt;0.05

## 2) 사이버폭력의 가해방식

사이버폭력의 행위를 주로 한 명에게 했는지 아니면 여러 명이 했는지를 살펴보면, 전체 응답자의 58.8%가 '주로 한 명을 대상으로', 41.2%가 '주로 여러 명을 대상으로' 했다고 응답했다. 성별로 구분해서 살펴보면, 여학생의 경우에는 '주로 여러 명이 함께 했다'는 응답과 '혼자 했다'는 응답이 거의 50%씩으로 나타난 반면, 남학생의 경우에는 약 65%가 '주로 혼자 이러한 가해행위를 했다'고 응답하여 여학생에 비해 혼자서 가해행동을 한 비율이 훨씬 더 높게 나타난 특성이 있었다.

〈표 5-53〉 사이버폭력 가해자 성별에 따른 가해방식

		주로 여러 명이 함께 했다	주로 혼자 했다
남성	N	469	859
	%	35.3%	64.7%
여성	N	452	453
	%	49.9%	50.1%
전체	N	921	1,312
	%	41.2%	58.8%
카이제곱		47.527***	

\*\*\*p&lt;.001, \*\*p&lt;0.01, \*p&lt;0.05

가해자의 학교급에 따라 사이버폭력 가해행위를 혼자서 주로 했는지 아니면 여러

명이 함께 했는지를 살펴보았다. 전체의 58.8%가 '주로 혼자 이러한 가해행위를 했다고 응답'했고 학교급별로 초등학생의 59.8%, 중학생의 57.7%, 고등학생의 59.7%로 나타나 중학생이 혼자 이러한 가해행동을 한 비율이 다른 교급에 비해 약간 낮았으나 이러한 차이는 통계적으로 유의하지 않았다.

〈표 5-54〉 사이버폭력 가해자 학교급에 따른 가해방식

		주로 여러 명이 함께 했다	주로 혼자 했다
초등	N	159	237
	%	40.2%	59.8%
중등	N	461	629
	%	42.3%	57.7%
고등	N	301	446
	%	40.3%	59.7%
전체	N	921	1,312
	%	41.2%	58.8%
카이제곱		.968	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

### 3) 사이버폭력의 가해 이유

왜 이런 행동을 했는지, 가해이유를 질문하였는데 '상대방에게 화가 나서'라는 응답이 가장 많았고, '재미있어서(장난으로)', '상대방이 잘난척하는 모습이 보기 싫어서' 등이 뒤를 이었다. '친구나 다른 사람이 시켜서', '내가 따돌림을 당할까봐/친구들과 어울리기 위해' 한다는 응답의 비율은 다소 낮게 나와, 사이버폭력의 가해이유로서 또래압박은 크지 않은 것으로 보인다.

〈표 5-55〉 사이버폭력 가해이유(중복응답)

가해이유	N	%
재미있어서(장난으로)	942	42.7%
친구나 다른 사람이 시켜서	50	2.3%
상대방에 화가 나서	1,047	47.5%
상대방이 싫어서/잘난척하는 모습이 보기 싫어서	613	27.8%
다른 사람들이 하나까	163	7.4%
그냥 이유 없이	348	15.8%
내가 따돌림 등을 당할까봐/친구들과 어울리기 위해	113	5.1%
계	3,276	

성별에 따라 가해이유에 차이가 있는지를 살펴보았다. 남학생들은 ‘재미있어서’, ‘장난으로’ 했다는 응답이 여학생에 비해 높았고 여학생들은 ‘상대방이 싫어서’, ‘잘난 척하는 모습이 보기 싫어서’ 했다는 응답이 남학생에 비해 많았다. 또한 전체적인 비중은 낮지만 ‘본인이 따돌림을 당하게 될까봐, 친구들과 어울리기 위해’ 했다는 응답의 비중이 여학생에게서 약간 더 높아, 또래압박으로 가해행위에 가담했다는 응답의 비율이 여학생에게서 상대적으로 높게 나타난 차이가 있었다.

〈표 5-56〉 가해자 성별에 따른 사이버폭력 가해이유(중복응답)

		재미있어서 (장난으로)	다른 사람 이 시켜서	상대방에 화가 나서	잘난척해 서, 싫어서	다른 사람 이 하니까	그냥 이유 없이	내가 당할 까봐
남성	N	606	33	621	275	90	223	51
	%	31.9%	1.7%	32.7%	14.5%	4.7%	11.7%	2.7%
여성	N	336	17	426	338	73	125	62
	%	24.4%	1.2%	30.9%	24.5%	5.3%	9.1%	4.5%
전체	N	942	50	1047	613	163	348	113
	%	28.8%	1.5%	32.0%	18.7%	5.0%	10.6%	3.4%

학교급에 따라 가해이유에 차이가 있는지를 살펴보면, 초등학생과 중학생은 ‘상대방에게 화가 나서’ 했다는 응답이 상대적으로 더 많은 반면 고등학생은 ‘재미있어서, 장난으로’ 했다는 응답의 비중이 높은 차이가 있었다. 또한, ‘자기가 따돌림을 당할까봐’, ‘친구들과 어울리기 위해서’ 했다는 응답의 비중이 초등학생에게서 가장 높게 나타났고, 다음으로 중학생, 고등학생의 순서여서 학교급이 낮을수록 친구들과 어울리기 위해 한다는 응답의 비중이 높게 나타나는 특성이 있었다.

〈표 5-57〉 가해자 학교급에 따른 사이버폭력 가해이유(중복응답)

		재미있어서 (장난으로)	다른 사람 이 시켜서	상대방에 화가 나서	잘난척해 서, 싫어서	다른 사람 이 하니까	그냥 이유 없이	내가 당할 까봐
초등	N	123	10	196	112	36	54	40
	%	21.5%	1.8%	34.3%	19.6%	6.3%	9.5%	7.0%
중등	N	433	24	562	340	84	167	55
	%	26.0%	1.4%	33.8%	20.4%	5.0%	10.0%	3.3%
고등	N	386	16	289	161	43	127	18
	%	37.1%	1.5%	27.8%	15.5%	4.1%	12.2%	1.7%
전체	N	942	50	1,047	613	163	348	113
	%	28.8%	1.5%	32.0%	18.7%	5.0%	10.6%	3.4%

## 2. 유형별 사이버폭력 가해실태

앞서 피해실태를 유형별로 살펴본 것과 같이, 15개 유형으로 구분된 사이버폭력을 크게 8개 유형으로 구분하고 여기에서는 이들 8개 유형 각각에 대해 가해실태를 자세히 살펴보려고 한다.

### 가. 사이버비방

사이버상에서 ‘직접 욕하기’, ‘나쁜 소문내기’, ‘저격글 올리기’, ‘집중공격’ 네 가지를 포함하는 사이버비방의 가해경험을 살펴보면, 전체의 51.6%가 지난 1년간 이러한 ‘사이버 비방’을 한 적이 있는 것으로 나타났다. 성별에 따른 차이를 살펴보면, ‘사이버 비방’ 전체에서 남학생의 60.9%와 여학생의 42.5%가 가해경험이 있는 것으로 나타나 남학생의 가해율이 더 높은 특성이 있었다. 세부 유형별로는 ‘직접 욕하기’와 ‘사이버 집중공격’에서는 남학생의 가해경험자 비율이 더 높았으나 ‘저격글’에서는 여학생의 가해경험자 비율이 높게 나타난 차이가 있었다.

〈표 5-58〉 성별에 따른 가해실태: 사이버비방

		전체		직접 욕하기		나쁜 소문내기		저격글 올리기		사이버 집중공격	
		없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음
남성	N	1,038	1,618	1,100	1,561	2,107	552	2,469	189	2,376	283
	%	39.1%	60.9%	41.3%	58.7%	79.2%	20.8%	92.9%	7.1%	89.4%	10.6%
여성	N	1,546	1,142	1,691	1,001	2,177	518	2,407	285	2,514	178
	%	57.5%	42.5%	62.8%	37.2%	80.8%	19.2%	89.4%	10.6%	93.4%	6.6%
전체	N	2,584	2,760	2,791	2,562	4,284	1,070	4,876	474	4,890	461
	%	48.4%	51.6%	52.1%	47.9%	80.0%	20.0%	91.1%	8.9%	91.4%	8.6%
카이제곱		181.778***		247.379***		1.982		20.016***		27.607***	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

학교급별로 살펴보면, 전체 ‘사이버비방’의 경우에는 초등학교 37.5%, 중학생 58.0%, 고등학생 54.5%의 가해경험이 있는 것으로 나타나 중학생과 고등학생이 초등학생에 비해 더 많이 이러한 사이버 비방을 한 것으로 나타났다. 세부 유형별로도 중학생의 가해경험자 비중이 가장 높고 다음이 고등학생, 초등학생의 순서를 보였고

이는 '직접 욕하기', '나쁜 소문내기', '저격글 올리기', '사이버 집중공격' 등 네 유형 모두에서 동일하게 나타났다.

〈표 5-59〉 학교급에 따른 가해실태: 사이버비방

		전체		직접 욕하기		나쁜 소문내기		저격글 올리기		사이버 집중공격	
		없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음
초등	N	855	514	911	464	1,135	238	1,312	59	1,281	92
	%	62.5%	37.5%	66.3%	33.7%	82.7%	17.3%	95.7%	4.3%	93.3%	6.7%
중등	N	967	1,333	1,055	1247	1,767	537	2,046	256	2,070	232
	%	42.0%	58.0%	45.8%	54.2%	76.7%	23.3%	88.9%	11.1%	89.9%	10.1%
고등	N	762	913	825	851	1,382	295	1,518	159	1,539	137
	%	45.5%	54.5%	49.2%	50.8%	82.4%	17.6%	90.5%	9.5%	91.8%	8.2%
전체	N	2,584	2,760	2,791	2,562	4,284	1070	4,876	474	4,890	461
	%	48.4%	51.6%	52.1%	47.9%	80.0%	20.0%	91.1%	8.9%	91.4%	8.6%
카이제곱		151.160***		152.215***		27.947***		50.624***		13.065**	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

인터넷 이용시간(평일 기준)에 따라 '사이버비방'의 가해경험에 차이가 있는지를 살펴보면, 인터넷 이용시간이 늘어남에 따라 가해율도 높아짐을 알 수 있다. 전체 '사이버비방'의 경우, 인터넷 이용시간이 1시간 이내인 경우에 가해경험자 비율은 39.4%였으나, 2시간인 경우는 53.3%, 4시간인 경우는 62.8%, 5시간 이상인 경우는 34.7%로 높아짐을 알 수 있었고, '저격글'의 경우에도 하루 평균 1시간 이내로 인터넷을 사용하는 학생들의 가해경험자 비율은 4.2%에 불과하나 5시간 이상 인터넷을 이용하는 경우에는 20.4%로 매우 높아졌다. 이처럼 인터넷 이용시간이 늘어남에 따라 가해경험자 비율도 높아지는 것은 전체 '사이버비방'의 가해와 세부 유형모두에서 동일하게 나타났다.

〈표 5-60〉 인터넷 이용시간에 따른 가해실태: 사이버비방

		전체		직접 욕하기		나쁜 소문내기		저격글 올리기		사이버 집중공격	
		없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음
1시간	N	1,076	700	1,140	640	1,551	230	1,703	75	1,693	85
	%	60.6%	39.4%	64.0%	36.0%	87.1%	12.9%	95.8%	4.2%	95.2%	4.8%
2시간	N	749	855	801	804	1,293	312	1,486	120	1,477	129
	%	46.7%	53.3%	49.9%	50.1%	80.6%	19.4%	92.5%	7.5%	92.0%	8.0%
3시간	N	405	608	463	553	770	245	895	119	911	103
	%	40.0%	60.0%	45.6%	54.4%	75.9%	24.1%	88.3%	11.7%	89.8%	10.2%
4시간	N	170	287	189	269	331	127	391	66	394	64
	%	37.2%	62.8%	41.3%	58.7%	72.3%	27.7%	85.6%	14.4%	86.0%	14.0%
5시간 +	N	148	278	161	265	281	146	340	87	352	75
	%	34.7%	65.3%	37.8%	62.2%	65.8%	34.2%	79.6%	20.4%	82.4%	17.6%
전체	N	2,548	2,728	2,754	2,531	4,226	1,060	4,815	467	4,827	456
	%	48.3%	51.7%	52.1%	47.9%	79.9%	20.1%	91.2%	8.8%	91.4%	8.6%
카이제곱		190.995***		178.700***		137.638***		149.686***		96.938***	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

### 나. 사이버감옥·스토킹

‘사이버감옥·스토킹’의 경우에는 전체 응답학생의 14.7%가 가해 경험이 있는 것으로 나타났는데 남학생의 19.3%와 여학생의 10.2%가 이러한 경험이 있는 것으로 나타나 남학생의 가해경험자 비율이 더 높았다. 세부유형별로도 ‘사이버스토킹’과 ‘사이버감옥’ 모두 남학생의 가해 경험자 비율이 여학생보다 높은 특성이 있었다.

〈표 5-61〉 성별에 따른 가해실태: 사이버감옥·스토킹

		전체		사이버감옥		사이버스토킹	
		없음	있음	없음	있음	없음	있음
남성	N	2,143	513	2,254	402	2,436	225
	%	80.7%	19.3%	84.9%	15.1%	91.5%	8.5%
여성	N	2,417	274	2,463	228	2,600	95
	%	89.8%	10.2%	91.5%	8.5%	96.5%	3.5%
전체	N	4,560	787	4,717	630	5,036	320
	%	85.3%	14.7%	88.2%	11.8%	94.0%	6.0%
카이제곱		88.819***		57.091***		57.940***	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

학교급에 따라 구분하여 살펴보면, '사이버감옥'의 경우에는 초등학생의 가해경험자 비율이 13.3%로 중학생(11.6%)과 고등학생(10.8%)에 비해 약간 더 높았다. '사이버스토킹'은 학교급에 따라 큰 차이는 없으나 초등학생의 가해경험자 비율이 더 낮았는데, 이러한 학교급에 따른 차이는 통계적으로 유의한 수준은 아니었다.

〈표 5-62〉 학교급에 따른 가해실태: 사이버감옥·스토킹

		전체		사이버감옥		사이버스토킹	
		없음	있음	없음	있음	없음	있음
초등	N	1,152	219	1,188	183	1,298	77
	%	84.0%	16.0%	86.7%	13.3%	94.4%	5.6%
중등	N	1,964	335	2,033	266	2,165	139
	%	85.4%	14.6%	88.4%	11.6%	94.0%	6.0%
고등	N	1,444	233	1,496	181	1,573	104
	%	86.1%	13.9%	89.2%	10.8%	93.8%	6.2%
전체	N	4,560	787	4,717	630	5,036	320
	%	85.3%	14.7%	88.2%	11.8%	94.0%	6.0%
카이제곱		2.669		4.911		.511	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, p<.05

인터넷 이용시간(평일 기준)이 늘어남에 따라 사이버감옥·스토킹의 가해경험자 비율도 높아지는 것으로 나타났다. '사이버스토킹'의 경우, 인터넷 이용시간이 1시간 이내일 때 가해경험자 비율은 3.1%였으나, 2시간일 때 6.5%, 3시간일 때 7.6%, 4시간일 때 6.6%, 5시간 이상일 때는 11.2%로 높아졌다. 이처럼 인터넷 이용시간이 늘어남에 따라 가해경험자 비율이 높아지는 것은 '사이버스토킹'과 '사이버감옥' 모두에서 동일하게 나타났다.

〈표 5-63〉 인터넷 이용시간에 따른 가해실태: 사이버감옥·스토킹

		전체		사이버감옥		사이버스토킹	
		없음	있음	없음	있음	없음	있음
1시간	N	1,605	170	1,635	140	1,725	56
	%	90.4%	9.6%	92.1%	7.9%	96.9%	3.1%
2시간	N	1,338	267	1,390	215	1,502	104
	%	83.4%	16.6%	86.6%	13.4%	93.5%	6.5%

		전체		사이버감옥		사이버스토킹	
		없음	있음	없음	있음	없음	있음
3시간	N	845	169	885	129	939	77
	%	83.3%	16.7%	87.3%	12.7%	92.4%	7.6%
4시간	N	379	79	392	66	428	30
	%	82.8%	17.2%	85.6%	14.4%	93.4%	6.6%
5시간 +	N	332	95	352	75	379	48
	%	77.8%	22.2%	82.4%	17.6%	88.8%	11.2%
전체	N	4,499	780	4,654	625	4,973	315
	%	85.2%	14.8%	88.2%	11.8%	94.0%	6.0%
카이제곱		66.537***		47.351***		52.264***	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, p<.05

#### 다. 사이버갈취·명령

‘사이버 갈취·명령’을 살펴보면, 전체 가해경험자 비율은 5.6%이었고 남학생 8.1%와 여학생 3.2%가 가해경험이 있는 것으로 나타나 남학생의 가해경험자 비율이 더 높았다. ‘사이버갈취’와 ‘와이파이셔틀’, ‘사이버명령’ 등의 세부유형들에서도 모두 일관하게 남학생의 가해경험자 비율이 더 높게 나타났다.

〈표 5-64〉 성별에 따른 가해실태: 사이버갈취·명령

		전체		사이버갈취		와이파이셔틀		사이버명령	
		없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음
남성	N	2,435	215	2,530	127	2,500	154	2,603	53
	%	91.9%	8.1%	95.2%	4.8%	94.2%	5.8%	98.0%	2.0%
여성	N	2,605	86	2,670	22	2,612	80	2,674	18
	%	96.8%	3.2%	99.2%	.8%	97.0%	3.0%	99.3%	.7%
전체	N	5,040	301	5,200	149	5,112	234	5,277	71
	%	94.4%	5.6%	97.2%	2.8%	95.6%	4.4%	98.7%	1.3%
카이제곱		60.709***		77.537***		25.587***		17.967***	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, p<.05

학교급별에 따른 차이를 보면 학교급이 올라갈수록 가해경험자 비율도 높아져 고등학생이 가장 높은 가해경험자 비율을 보였다. 이는 ‘사이버갈취’, ‘와이파이셔틀’, ‘사이버명령’ 등 세부유형별로 나누어 살펴본 결과에서도 동일하게 나타났다.

〈표 5-65〉 학교급에 따른 가해실태: 사이버갈취·명령

		전체		사이버갈취		와이파이셔틀		사이버명령	
		없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음
초등	N	1,311	54	1,354	17	1,325	45	1,368	1
	%	96.0%	4.0%	98.8%	1.2%	96.7%	3.3%	99.9%	.1%
중등	N	2,186	114	2,239	63	2,217	83	2,273	29
	%	95.0%	5.0%	97.3%	2.7%	96.4%	3.6%	98.7%	1.3%
고등	N	1,543	133	1,607	69	1,570	106	1,636	41
	%	92.1%	7.9%	95.9%	4.1%	93.7%	6.3%	97.6%	2.4%
전체	N	5,040	301	5,200	149	5,112	234	5,277	71
	%	94.4%	5.6%	97.2%	2.8%	95.6%	4.4%	98.7%	1.3%
카이제곱		25.906***		23.085***		22.338**		32.509***	

\*\*\*p&lt;.001, \*\*p&lt;.01, \*p&lt;.05

인터넷 이용시간에 따라 '사이버갈취·명령'의 가해경험자 비율에 차이가 있는지를 보면, '사이버갈취'와 '와이파이셔틀', '사이버명령' 모두에서 학생들의 하루 평균 인터넷 이용시간이 길어짐에 따라 가해율이 증가하는 것으로 나타났고 이는 통계적으로도 유의한 수준이었다. 특히 '와이파이셔틀'의 경우, 인터넷 이용시간이 1시간 이내인 경우에는 가해경험자 비율이 2.8%에 그쳤으나 인터넷 이용시간이 3시간인 경우 가해경험자 비율이 4.3%로 증가했고, 5시간 이상인 경우에는 9.4%로 높아졌다.

〈표 5-66〉 인터넷 이용시간에 따른 가해실태: 사이버갈취·명령

		전체		사이버갈취		와이파이셔틀		사이버명령	
		없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음
1시간	N	1,707	69	1,749	30	1,729	49	1,767	9
	%	96.1%	3.9%	98.3%	1.7%	97.2%	2.8%	99.5%	.5%
2시간	N	1,510	94	1,559	46	1,535	69	1,589	17
	%	94.1%	5.9%	97.1%	2.9%	95.7%	4.3%	98.9%	1.1%
3시간	N	955	57	982	32	969	44	994	19
	%	94.4%	5.6%	96.8%	3.2%	95.7%	4.3%	98.1%	1.9%
4시간	N	425	31	444	13	429	28	454	4
	%	93.2%	6.8%	97.2%	2.8%	93.9%	6.1%	99.1%	.9%
5시간+	N	382	45	403	24	387	40	407	20
	%	89.5%	10.5%	94.4%	5.6%	90.6%	9.4%	95.3%	4.7%
전체	N	4,979	296	5,137	145	5,049	230	5,211	69
	%	94.4%	5.6%	97.3%	2.7%	95.6%	4.4%	98.7%	1.3%
카이제곱		30.966***		21.439***		40.113***		50.547***	

\*\*\*p&lt;.001, \*\*p&lt;.01, \*p&lt;.05

라. 개인정보 관련

‘개인정보 관련’ 사이버폭력의 가해경험자 비율은 4.4%로 남학생(6.3%)이 여학생(2.5%)보다 높은 가해율을 보였다. 세부유형별로 살펴보면, ‘아이디도용’은 남학생 4.9%와 여학생 1.7%로 가해경험자 비율을 보였고, ‘신상털기’는 남학생 3.9%와 여학생 1.5%가 가해경험이 있는 것으로 나타나 두 세부유형 모두에서 남학생의 가해경험자 비율이 여학생보다 높게 나타났다.

〈표 5-67〉 성별에 따른 가해실태: 개인정보관련

구분	전체		아이디도용		신상털기		
	없음	있음	없음	있음	없음	있음	
남성	N	2,488	166	2,526	129	2,553	104
	%	93.7%	6.3%	95.1%	4.9%	96.1%	3.9%
여성	N	2,624	68	2,645	47	2,654	40
	%	97.5%	2.5%	98.3%	1.7%	98.5%	1.5%
전체	N	5,112	234	5,171	176	5,207	144
	%	95.6%	4.4%	96.7%	3.3%	97.3%	2.7%
카이제곱	44.393***		40.689***		30.149***		

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

‘개인정보 관련’ 사이버폭력의 가해경험자 비율은 초등학생이 2.6%, 중학생 4.3%, 고등학생 5.9%로 교급이 올라감에 따라 늘어나는 것으로 나타났다. 세부유형별로 살펴보면, ‘아이디도용’과 ‘신상털기’의 두 세부유형 모두에서 공통적으로 초등학생보다는 중학생이, 중학생보다는 고등학생의 가해경험자 비율이 높았다.

〈표 5-68〉 학교급에 따른 가해실태: 개인정보관련

구분	전체		아이디도용		신상털기		
	없음	있음	없음	있음	없음	있음	
초등	N	1,336	36	1,346	27	1,360	13
	%	97.4%	2.6%	98.0%	2.0%	99.1%	.9%
중등	N	2,198	99	2,225	72	2,237	64
	%	95.7%	4.3%	96.9%	3.1%	97.2%	2.8%
고등	N	1,578	99	1,600	77	1,610	67
	%	94.1%	5.9%	95.4%	4.6%	96.0%	4.0%
전체	N	5,112	234	5,171	176	5,207	144
	%	95.6%	4.4%	96.7%	3.3%	97.3%	2.7%
카이제곱	19.434***		16.654***		26.915***		

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, p<.05

인터넷 이용시간(평일 기준)에 따른 차이도 발견되었는데, 인터넷 이용시간이 길어짐에 따라 가해경험자 비율도 높아졌다. ‘아이디도용’의 경우, 인터넷 이용시간이 1시간 이내일 때는 가해율이 2.2%만이 가해경험이 있었으나 3시간일 때는 3.6%, 5시간 이상일 때는 6.1%로 높아졌고, ‘신상털기’도 유사한 경향을 보였다.

〈표 5-69〉 인터넷 이용시간에 따른 가해실태: 개인정보관련

구분	전체		아이디도용		신상털기		
	없음	있음	없음	있음	없음	있음	
1시간	N	1,728	50	1,738	40	1,753	26
	%	97.2%	2.8%	97.8%	2.2%	98.5%	1.5%
2시간	N	1,538	67	1,557	48	1,569	37
	%	95.8%	4.2%	97.0%	3.0%	97.7%	2.3%
3시간	N	967	45	976	36	984	30
	%	95.6%	4.4%	96.4%	3.6%	97.0%	3.0%
4시간	N	431	26	437	21	442	15
	%	94.3%	5.7%	95.4%	4.6%	96.7%	3.3%
5시간+	N	385	41	400	26	395	32
	%	90.4%	9.6%	93.9%	6.1%	92.5%	7.5%
전체	N	5,049	229	5,108	171	5,143	140
	%	95.7%	4.3%	96.8%	3.2%	97.3%	2.7%
카이제곱	40.800***		19.993**		50.409***		

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

#### 마. 이미지블링

‘이미지블링’의 경우, 전체 응답자 가운데 가해경험이 있는 사람은 13.3%이고 성별에 따른 가해경험자 비율의 차이는 없었으나 학교급에 따라서는 차이가 있었다. 초등학생 가운데 ‘이미지블링’ 가해경험이 있는 응답자는 6.7%에 그쳤으나 중학생과 고등학생은 각각 14.8%와 16.8%가 가해경험이 있다고 밝혀 초등학생에 비해 중·고등학생의 가해경험자 비율이 훨씬 더 높은 차이가 있었다. 인터넷 이용시간에 따른 차이를 보면, 하루평균 인터넷을 1시간 이내로 사용하는 학생들 가운데 가해경험이 있는 비율은 7.8%였으나, 3시간 일 때는 14.3%, 5시간 이상일 때 22.5%로 높아지는 것을 알 수 있었다.

### 바. 사이버성폭력

‘사이버성폭력’의 경우, 남학생의 5.1%와 여학생의 2.2%가 각각 가해경험이 있다고 응답하여 남학생 가해경험자 비율이 더 높은 것으로 나타났다. 학교급에 따른 차이를 보면, 초등학생은 0.7%인 9명만이 ‘사이버성폭력’ 가해경험이 있다고 응답한데 반해 중학생과 고등학생은 각각 3.7%와 6.0%가 ‘사이버성폭력’ 가해경험이 있다고 응답해 학교급이 올라감에 따라 가해경험자 비율도 높아지는 것으로 나타났다. 인터넷 이용 시간에 따른 가해경험자 비율 차이도 유의하게 나타났는데, 인터넷 이용시간이 1시간 이내에서 2시간, 3시간, 4시간으로 늘어날 때 가해율은 각각 1.9%, 3.2%, 4.1%, 5.5%로 높아졌고, 특히 5시간 이상 인터넷을 하는 학생들 가운데 가해경험자 비율은 9.4%로 매우 높게 나타났다.

### 사. 플레이밍

‘플레이밍’의 가해경험자 비율에서는 성별에 따른 차이가 뚜렷하게 나타났는데, 남학생 12.8%와 여학생 4.1%가 ‘플레이밍’의 가해경험이 있다고 응답해 남학생의 가해경험자 비율이 훨씬 더 높았다. 학교급별로는 초등학생에 비해 중학생이, 중학생에 비해 고등학생이 가해경험자 비율이 약간 더 높았으나 이는 통계적으로 유의한 수준은 아니었다.

인터넷 이용시간이 길어짐에 따라 ‘플레이밍’의 가해경험자 비율도 높아졌다. 하루 평균 1시간 이내로 인터넷을 사용하는 학생들의 가해 경험자 비율은 5.6%에 불과했으나 인터넷 이용시간이 2시간일 때는 8.8%, 5시간 이상인 경우에는 14.5%로 높아졌고 이러한 차이는 통계적으로도 유의하게 나타났다.

### 아. 사이버배제

대화창에 일부러 초대하지 않거나 댓글이나 말을 무시하는 ‘사이버배제’를 행한 경험을 살펴보면, 성별로는 남학생의 16.8%와 여학생의 15.0%가 이러한 가해경험이 있는 것으로 나타나 남학생의 가해경험자 비율이 약간 더 높았으나 이는 통계적으로

유의한 수준은 아니었다. 학교급별로는, 중학생의 18.5%가 이러한 ‘사이버배제’의 가해 경험이 있다고 밝혀 초등학생(13.6%)와 고등학생(14.3%)에 비해 가해경험자 비율이 더 높았고 이러한 차이는 통계적으로도 유의미하였다. 인터넷 이용시간에 따른 차이를 살펴보면, 인터넷 이용시간이 1시간이내에서 2시간, 3시간, 4시간으로 늘어남에 따라 ‘사이버배제’의 가해경험자 비율도 11.0%에서 16.2%, 19.2%, 19.7%로 늘어났고 5시간 이상 인터넷을 하는 경우에는 가해경험자 비율이 24.8%에 달했다. 이처럼 인터넷 이용시간이 늘어남에 따라 가해경험자 비율이 높아지는 것은 통계적으로도 유의하였다.

<표 5-70> 성별에 따른 가해실태: 이미지불링/사이버성폭력/플레이밍/사이버배제

구분	이미지불링		사이버성폭력		플레이밍		사이버배제		
	없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음	
남성	N	2,293	366	2,522	135	2,317	339	2,211	447
	%	86.2%	13.8%	94.9%	5.1%	87.2%	12.8%	83.2%	16.8%
여성	N	2,345	347	2,632	60	2,580	111	2,287	405
	%	87.1%	12.9%	97.8%	2.2%	95.9%	4.1%	85.0%	15.0%
전체	N	4,638	713	5,154	195	4,897	450	4,498	852
	%	86.7%	13.3%	96.4%	3.6%	91.6%	8.4%	84.1%	15.9%
카이제곱	.886		30.966***		129.421***		3.139		

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

<표 5-71> 학교급에 따른 가해실태: 이미지불링/사이버성폭력/플레이밍/사이버배제

구분	이미지불링		사이버성폭력		플레이밍		사이버배제		
	없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음	
초등	N	1,280	92	1,362	9	1,268	102	1,185	187
	%	93.3%	6.7%	99.3%	.7%	92.6%	7.4%	86.4%	13.6%
중등	N	1,962	340	2,215	86	2,109	192	1,876	425
	%	85.2%	14.8%	96.3%	3.7%	91.7%	8.3%	81.5%	18.5%
고등	N	1,396	281	1,577	100	1,520	156	1,437	240
	%	83.2%	16.8%	94.0%	6.0%	90.7%	9.3%	85.7%	14.3%
전체	N	4,638	713	5,154	195	4,897	450	4,498	852
	%	86.7%	13.3%	96.4%	3.6%	91.6%	8.4%	84.1%	15.9%
카이제곱	73.308***		60.569***		3.420		19.793***		

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

〈표 5-72〉 인터넷 이용시간에 따른 가해실태: 이미지불링/사이버성폭력/플레이밍/사이버배제

구분	이미지불링		사이버성폭력		플레이밍		사이버배제		
	없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음	
1시간	N	1,642	139	1,745	33	1,676	100	1,584	195
	%	92.2%	7.8%	98.1%	1.9%	94.4%	5.6%	89.0%	11.0%
2시간	N	1,371	233	1,554	51	1,463	141	1,345	260
	%	85.5%	14.5%	96.8%	3.2%	91.2%	8.8%	83.8%	16.2%
3시간	N	868	145	972	42	916	98	818	195
	%	85.7%	14.3%	95.9%	4.1%	90.3%	9.7%	80.8%	19.2%
4시간	N	369	89	432	25	413	45	368	90
	%	80.6%	19.4%	94.5%	5.5%	90.2%	9.8%	80.3%	19.7%
5시간+	N	331	96	387	40	365	62	321	106
	%	77.5%	22.5%	90.6%	9.4%	85.5%	14.5%	75.2%	24.8%
전체	N	4,581	702	5,090	191	4,833	446	4,436	846
	%	86.7%	13.3%	96.4%	3.6%	91.6%	8.4%	84.0%	16.0%
카이제곱	95.870***		62.520***		41.886***		70.835***		

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

### 3. 사이버폭력 가해에 대한 로짓 분석

앞서 사이버폭력 피해에 대한 로짓 분석과 마찬가지로 가해행동여부에 영향을 미치는 변인들을 포함하여 분석해보고자 하였다. 사이버폭력의 가해행동 여부로 측정하는 종속변인은 피해경험과 마찬가지로 모든 유형의 가해경험여부를 합친 전체 사이버폭력에 대한 가해경험 여부와 8개 유형구분을 반영한 각각의 가해경험여부로 구분하여 구성하였다.

초·중·고등학생의 사이버폭력의 가해를 설명하기 위한 독립변인을 구성하기 위한 이론적 논의가 아직 활발하지 않아 특정이론에 대한 검증이나 상대적 우위에 기초한 분석모형의 구성이 어려운 현실이므로, 기존의 선행연구에서 밝힌 영향요인을 중심으로 분석모형을 구성하였고 앞서 살펴본 피해의 설명을 위해 변인들과 거의 유사하게 구성하되, 사이버비행으로 처벌받은 친한 친구가 있는지와 학교생활에서의 긴장도를 포함하였다.

독립변인을 구체적으로 살펴보면, 성별과 학교급, 현재 함께 살고 있는 가족 수, 하루평균 인터넷 이용시간, 사이버익명성(실명사용경향), 사이버자신감, 낮은 자기통

제력, 사이버비행친구, 부모통제(부모의 관여), 인터넷 이용교육 이수여부 등을 사이버폭력의 피해예측 변인과 동일하게 포함하였고 해당 유형의 피해경험 여부도 포함하였다. 이와 함께, 낮은 가족긴장, 낮은 학교생활 긴장을 일반긴장이론을 고려하여 포함하고, 선행연구에서 유의하게 영향을 미치는 것으로 나타난 공감능력을 포함하였다. 낮은 가족긴장은 선행연구에서 측정된 방식<sup>308)</sup>과 유사하게 부모(또는 주 양육자)와의 관계 및 부모의 이해, 부모와의 활동 등을 포함하는 5점 척도 문항 ‘부모님은 나와 많은 시간을 보내려고 노력하신다’, ‘부모님은 나에게 늘 사랑과 애정을 보여주신다’, ‘부모님은 나를 잘 이해해주신다’, ‘나는 내 생각이나 밖에서 있었던 일을 부모님과 자주 이야기한다’, ‘부모님(보호자)은 나를 자랑스럽게 생각한다’, ‘부모님(보호자)은 내가 어떤 일을 하든 나를 믿는다’ 여섯 항목으로 구성하였고, 이들의 Cronbach’s alpha는 .935이다. 낮은 학교긴장은 ‘나는 학교 친구들과 잘 어울린다’, ‘선생님은 나를 잘 이해해주신다’, ‘나는 학교수업이 재미있다’, ‘나는 공부를 열심히 하는 편이다’, ‘나는 학교행사에 열심히 참가한다’, ‘나는 학교규칙을 잘 지킨다’의 여섯 항목으로 구성하여 측정하였는데, 이들의 Cronbach’s alpha는 .859이다. 공감능력은 7개 항목으로 측정하였는데, ‘함께 놀 친구가 없어서 혼자인 아이를 보면 마음이 슬퍼진다’, ‘다친 아이를 보면 정말 마음이 아프다’, ‘텔레비전 드라마나 영화를 보다가 우는 때가 있다’, ‘어떤 노래는 너무 슬퍼서 듣다가 울고 싶어진다’, ‘다른 친구를 욕하기 전에 그 친구가 어떻게 느낄 것인지를 생각해 본다’, ‘어떤 일이 생겼을 때 가능한 여러 측면에서 바라보려고 노력한다’, ‘어떤 결정을 내리기 전에 다른 사람들의 의견을 들어본다’로 구성되었으며, Cronbach’s alpha는 .842이다.

분석결과, 전체 사이버폭력의 가해행동을 기준으로 살펴본 로짓모델에서는 성별, 학교급, 인터넷 이용시간, 실명사용경향, 사이버자신감, 낮은 자기통제력, 사이버비행친구와 사이버폭력 피해경험, 학교긴장과 공감능력 등의 변수들이 통계적으로 유의하게 나타났다. 즉, (여학생에 비해)남학생이, (초등학생에 비해)중·고등학생이, 하루평균 인터넷 이용시간이 길수록, 실명사용 경향이 높을수록, 사이버자신감이 높을수록, 자기통제력이 낮을수록, 사이버 비행으로 처벌받은 친한 친구가 있는 경우, 자신도

308) 예를 들면, 이성식, “청소년 폭력 비행에 있어서 일반긴장이론의 검증: 상황론적 논의를 통해”, 형사정책 제15권 제1호, 2003, 85~105면.

사이버폭력 피해경험이 있는 경우, 학교긴장이 낮을수록, 공감능력이 낮을수록 사이버 범죄행동을 할 오즈비가 높아지는 것으로 나타났다. 전체 사이버범죄 가해행동에 유의하게 영향을 미치는 것으로 나타난 변인들은 세부 사이버폭력 가해유형의 로짓 모형에서 그 영향력이 그대로 나타난 것도 있고 차이를 보이는 변인들도 있었다. 먼저 전체 사이버폭력 가해행동과 세부 유형별 사이버폭력 가해행동에 동일하게 영향을 미치는 변수들은 인터넷 이용시간, 사이버자신감, 낮은 자기통제력, 사이버폭력 피해경험, 그리고 공감능력의 5개 변인이었다. 즉, 하루 평균 인터넷 이용시간이 길수록, 사이버자신감이 높을수록, 자기통제력이 낮을수록, 동일한 유형의 사이버폭력 피해경험이 있는 경우, 공감능력이 낮을수록 사이버폭력 가해행동의 오즈비가 높아졌다. 성별의 경우에도 비교적 일관된 영향을 보였는데 '이미지블링'과 '사이버배제'를 제외한 다른 모든 유형에서 남학생이 가해행동을 할 오즈비가 여학생보다 높았고, 사이버 비행으로 처벌받은 친한 친구가 있는 경우 가해행동의 오즈비가 높아지는 것도 '사이버감옥·스토킹'과 '사이버성폭력'을 제외하고 모든 유형에서 동일하게 나타났다.

학교급에 따른 차이는 유형별로 다소 다르게 나타났는데, '사이버비방'과 '이미지블링', '사이버성폭력'에서는 중·고등학생의 가해행동 오즈비가 초등학생보다 높았으나, '사이버감옥·스토킹'에서는 초등학생의 오즈비가 중·고등학생보다 높았다. 학교긴장의 경우, 낮은 학교긴장이 오히려 전체 사이버폭력 가해행동과 '사이버비방'의 오즈비는 높였으나, '개인정보관련' 범행에서는 학교긴장이 낮을수록 가해행동의 오즈비가 낮아졌다. 전체 가해행동 오즈비를 높이는 것으로 나타난 실명사용경향은 세부유형별 분석에서는 '사이버비방'에만 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 인터넷 이용교육의 경우에는, 오히려 이용교육을 받은 학생들이 가해행동을 할 오즈비가 이용교육을 받지 않은 학생들보다 높게 나타났으나, 이러한 영향력은 '사이버배제'에서만 유의하게 나타났다.

〈표 5-73〉 사이버폭력 가해 로지스틱 회귀분석 결과

	전체가해		사이버비방		사이버감옥·스토킹		개인정보관련		사이버갈취·명령		사이버성폭력		이미지불링		플레이밍		사이버배제	
	B	exp(B)	B	exp(B)	B	exp(B)	B	exp(B)	B	exp(B)	B	exp(B)	B	exp(B)	B	exp(B)	B	exp(B)
성별(여성)	-.740	.477***	-.784	.457***	-.805	.447***	-.727	.483***	-.800	.449***	-.050	.951	-.924	.397***	-1.263	.283***	-.106	.899
학교급(중학교)	.654	1.922***	.592	1.807***	-.259	.772*	-.100	.904	-.066	.936	.513	1.670***	1.286	3.618**	-.094	.910	.261	1.298*
학교급(고등학교)	.484	1.623***	.477	1.612***	-.365	.694**	.427	1.532*	.229	1.257	.672	1.958***	1.924	6.849***	-.096	.908	-.020	.980
총 가족수	.028	1.028	.020	1.021	.070	1.072	.011	1.011	.040	1.041	.037	1.037	.029	1.030	.019	1.019	.033	1.033
인터넷 이용시간	.189	1.208***	.199	1.220***	.146	1.158***	.127	1.135*	.164	1.178*	.090	1.094*	.196	1.217**	.165	1.180**	.102	1.107**
실명사용경향	.123	1.130**	.117	1.124**	.033	1.033	.009	1.009	.074	1.077	.091	1.096	.076	1.079	.020	1.021	-.035	.966
사이버자신감	.069	1.071***	.065	1.067***	.061	1.063***	.054	1.055**	.112	1.119***	.042	1.043**	.070	1.072**	.081	1.084***	.047	1.048***
낮은 자기통제력	.032	1.033***	.031	1.031***	.043	1.044***	.047	1.048***	.031	1.032***	.040	1.040***	.034	1.035**	.056	1.058***	.043	1.044***
사이버비행친구	.743	2.102**	.841	2.319***	.375	1.455	.826	2.283**	.748	2.113**	.477	1.611*	.341	1.406	.679	1.971**	.682	1.979***
피해경험	2.098	8.148***	2.040	7.694***	1.945	6.993***	1.866	6.465***	2.031	7.619***	2.203	9.050***	2.525	12.486***	2.046	7.734***	2.080	8.005***
부모통제	-.008	.992	-.006	.994	-.013	.987	.045	1.047**	.017	1.017	-.010	.990	.027	1.027	.007	1.007	.009	1.009
인터넷이용교육	-.076	.927	-.093	.911	.041	1.042	-.198	.820	-.056	.945	.081	1.084	.190	1.209	.144	1.155	.323	1.382**
낮은 가족긴장	-.077	.926	-.047	.954	-.098	.906	-.123	.884	-.135	.874	-.036	.964	-.033	.968	-.105	.901	-.092	.912
낮은 학교긴장	.127	1.135*	.121	1.129*	-.007	.993	-.157	.854	-.235	.791*	.078	1.082	-.200	.819	.080	1.083	-.020	.980
공감능력	-.186	.830***	-.231	.794***	-.141	.869*	-.296	.744**	-.253	.776*	-.160	.852*	-.138	.871	-.244	.783**	-.174	.840**
상수	-1.670	.188	-1.539	.215	-2.385	.092	-3.142	.043	-3.294	.037	-4.581	.010	-5.654	.004	-3.390	.034	-3.308	.037
R제곱	.409		.253		.251		.224		.250		.272		.295		.286		.220	
-2LL	4542.866		3172.877		3194.267		1618.512		1288.687		2935.656		1065.505		2077.413		3463.255	
X제곱	1649.278***		716.278***		713.597***		376.329***		359.723***		743.994***		380.603***		625.216***		639.819***	
df	15		14		14		14		14		14		14		14		14	

\*\*\*p&lt;.001, \*\*p&lt;.01, \*p&lt;.05

#### 4. 사이버폭력 가해의 영향 - 가해 이후 느낌

전체 15개 유형 가운데 한 가지라도 사이버폭력의 가해경험이 있다고 응답한 2,977명을 대상으로 이러한 행동들을 했을 때 어떤 느낌이 들었는지, 부모님이나 선생님 등 주변의 반응이 어땠는지를 질문하였다. 먼저, 사이버폭력 가해 이후의 느낌을 질문한 결과, ‘괜히 한 것 같아 후회가 된다’는 응답과 ‘상대방에게 미안한 마음이 든다’는 응답이 가장 많았고, ‘상대방이 원인제공을 했으므로 잘못했다고 생각하지 않는다’는 응답도 상당 수 있었다. 또한 ‘아무런 느낌이 없다’는 응답도 513건에 달했다.

〈표 5-74〉 사이버폭력 가해이후 느낌(중복응답)

가해 이후 느낌	N	%
그냥 재미로 해서 잘못했다고 생각하지 않는다	314	14.2%
상대방이 원인 제공을 했으므로 잘못했다고 생각하지 않는다	589	26.6%
상대방에게 미안한 마음이 든다	716	32.4%
괜히 한 것 같아 후회가 된다	729	33.0%
문제가 생길까봐 걱정이 된다	549	24.8%
아무런 느낌이 없다	513	23.2%
계	3,410	154.2%

가해이후 느낌에 대한 응답이 성별에 따라 차이가 있는지를 살펴보면, 여학생의 경우 ‘문제가 생길까봐 걱정이 된다’는 응답이 남학생보다 월등히 많았고, ‘상대방에게 미안한 마음이 든다’, ‘괜히 한 것 같아 후회가 된다’는 응답도 남학생보다 높게 나타났다.

〈표 5-75〉 성별에 따른 사이버폭력 가해이후 느낌(중복응답)

		재미로 해서 잘못했다고 생각하지 않는다	상대가 원인, 잘못했다고 생각하지 않는다	상대방에게 미안한 마음이 든다	괜히 한 것 같아 후회가 된다	문제가 생길까봐 걱정이 된다	아무런 느낌이 없다
남성	N	204	356	408	403	271	301
	%	15.5%	27.0%	30.9%	30.6%	20.5%	22.8%
여성	N	110	233	308	326	278	212
	%	12.3%	26.1%	34.5%	36.5%	31.1%	23.7%
전체	N	314	589	716	729	549	513

학교급에 따른 차이를 살펴보면, 초등학생은 ‘상대방에게 미안한 마음이 든다’, ‘괜히 한 것 같아 후회가 된다’, ‘문제가 생길까봐 걱정이 된다’는 등 본인의 행동을 후회하거나 걱정하는 응답이 상대적으로 더 많았고 중, 고등학생에게서는 ‘상대방이 원인제공을 했으므로 잘못했다고 생각하지 않는다’, ‘아무런 느낌이 없다’는 응답이 많았다. 특히 고등학생의 경우에는 ‘그냥 재미로 해서 잘못했다고 생각하지 않는다’는 응답이 초등학생이나 중학생에 비해 높게 나타난 차이가 있었다.

〈표 5-76〉 학교급에 따른 사이버폭력 가해이후 느낌(중복응답)

		재미로 해서 잘못했다고 생각하지 않는다	상대가 원인, 잘못했다고 생각하지 않는다	상대방에게 미안한 마음이 든다	괜히 한 것 같아 후회가 된다	문제가 생길까봐 걱정이 된다	아무런 느낌이 없다
초등	N	29	77	167	185	138	60
	%	7.4%	19.6%	42.6%	47.2%	35.2%	15.3%
중등	N	127	306	349	368	312	245
	%	11.7%	28.2%	32.2%	33.9%	28.8%	22.6%
고등	N	158	206	200	176	99	208
	%	21.5%	28.0%	27.2%	23.9%	13.5%	28.3%
전체	N	314	589	716	729	549	513

사이버폭력 가해 이후의 주변반응을 질문하였는데, 가해경험이 있는 2977명 가운데 791명의 응답이 결측이라서 2186명의 유효응답만을 살펴보았다. 응답자의 49.2%인 1076명이 주변 사람들이 자신의 가해사실을 모른다고 응답했다. 주변에서 가해사실을 알게 된 경우, 다시는 하지 말라고 크게 혼나거나 하지 말라는 얘기를 들은 경우는 각각 16.9%와 18.1%였으며 응답자의 15.8%는 주변에서 혼을 내거나 문제 삼지 않은 것으로 나타났다.

〈표 5-77〉 사이버폭력 가해 이후 주변반응

가해 이후 느낌	N	%
다시는 하지 말라고 크게 혼났다	370	16.9
하지 말라는 얘기는 들었지만 크게 혼나지는 않았다	395	18.1
혼을 내거나 문제 삼지 않았다	345	15.8
주변 사람들이 내가 한 것을 아무도 모른다	1,076	49.2
계	2,186	100.0

성별 및 학교급에 따라 가해이후 주변반응에 차이가 있는지를 살펴보면, 남학생의 경우 주변사람들이 본인의 행동을 모르는 경우가 여학생보다 더 높은 것으로 나타났고, 여학생의 경우 주변에서 혼을 내거나 문제 삼지 않은 경우가 남학생보다 더 높게 나타난 차이가 있었다.

〈표 5-78〉 성별에 따른 사이버폭력 가해 이후 주변반응

		다시는 하지 말라고 크게 혼났다	하지 말라는 얘기는 들었지만 크게 혼나지는 않았다	혼을 내거나 문제 삼지 않았다	주변 사람들이 내가 한 것을 아무도 모른다
남성	N	223	236	177	666
	%	17.1%	18.1%	13.6%	51.2%
여성	N	147	159	168	410
	%	16.6%	18.0%	19.0%	46.4%
전체	N	370	395	345	1,076
	%	16.9%	18.1%	15.8%	49.2%
카이제곱		12.283**			

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, p<.05

학교급별로는, 중고등학생은 주변에서 모르는 경우와 알더라도 혼을 내거나 문제 삼지 않은 경우가 더 많았고, 초등학생의 경우 다시는 하지 말라고 혼나거나 주의를 받는 경우가 중고등학생보다 많았다.

〈표 5-79〉 학교급에 따른 사이버폭력 가해 이후 주변반응

		다시는 하지 말라고 크게 혼났다	하지 말라는 얘기는 들었지만 크게 혼나지는 않았다	혼을 내거나 문제 삼지 않았다	주변 사람들이 내가 한 것을 아무도 모른다
초등	N	100	93	64	132
	%	25.7%	23.9%	16.5%	33.9%
중등	N	197	195	145	534
	%	18.4%	18.2%	13.5%	49.9%
고등	N	73	107	136	410
	%	10.1%	14.7%	18.7%	56.5%
전체	N	370	395	345	1,076
	%	16.9%	18.1%	15.8%	49.2%
카이제곱		84.990**			

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, p<.05

## 5. 사이버폭력 가해경험의 온·오프라인 전이

사이버폭력의 가해경험이 오프라인의 학교폭력과 연관성이 있는지, 혹은 학교폭력의 선행 혹은 후행 형태로 나타나는지를 살펴보기 위해 동일한 피해자에게 사이버폭력 가해 이전 혹은 이후에 학교폭력을 행한 경험이 있는지를 질문하였다. 응답자의 결측치가 높아 유효 응답자만을 살펴보았다. 전체의 약 66%가 현실에서 한 적은 없고 사이버 상에서만 했다고 응답했으나, 26.3%는 현실에서 먼저, 7.8%는 사이버 상에서 먼저 했다고 응답해 사이버폭력과 학교폭력이 함께 발생한 것으로 응답하였다. 여학생의 경우 사이버 상에서만 했다는 응답이 남학생보다 상대적으로 낮았고, 현실에서 먼저, 또는 사이버 상에서 먼저 했고 이후 현실에서도 이어졌다는 응답이 남학생보다 많았는데, 이는 여학생의 경우 학교폭력과 사이버 폭력의 연계성이 남학생보다 더 높게 나타난다는 의미로 이해할 수 있다.

〈표 5-80〉 가해자 성별에 따른 사이버폭력 가해경험의 온·오프라인 전이

		현실에서 먼저 괴롭힘	사이버에서만 함	사이버에서 먼저 하고 현실에서도 괴롭힘
남성	N	231	642	63
	%	24.7%	68.6%	6.7%
여성	N	156	328	52
	%	29.1%	61.2%	9.7%
전체	N	387	970	115
	%	26.3%	65.9%	7.8%
카이제곱		9.217*		

\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$

학교급별로 살펴보면, 초등학생의 64.4%가 ‘사이버 상에서만’ 했고 나머지 35.6%는 동일한 피해자에게 사이버 상에서의 폭력과 오프라인에서의 폭력이 함께 행해지는 온·오프라인 전이가 일어난 것으로 나타났는데, 26.7%는 ‘현실에서 먼저’, 8.9%는 ‘사이버 상에서 먼저’ 괴롭힘 것으로 나타나 현실에서의 폭력이 사이버폭력으로 전이된 비중이 더 높게 나타났다. 중학생과 고등학생의 경우에도 각각 66.4%와 65.9%가 ‘사이버 상에서만’ 괴롭힘 것으로 나타났고, 현실에서 먼저 괴롭힘 후 사이버 상으로가

지 확대된 비중이 그 반대의 경우보다 많아, 학교급에 따른 사이버폭력 가해경험의 온·오프라인 전이는 차이가 없는 것으로 나타났다.

〈표 5-81〉 가해자 학교급에 따른 사이버폭력 가해경험의 온·오프라인 전이

		현실에서 먼저 괴롭힘	사이버에서만 함	사이버에서 먼저 하고 현실에서도 괴롭힘
초등	N	63	152	21
	%	26.7%	64.4%	8.9%
중등	N	196	486	50
	%	26.8%	66.4%	6.8%
고등	N	128	332	44
	%	25.4%	65.9%	8.7%
전체	N	387	970	115
	%	26.3%	65.9%	7.8%
카이제곱		2.143		

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, p<.05

## 6. 사이버폭력의 목격경험과 대응

### 가. 사이버폭력의 목격경험

사이버폭력의 목격경험을 살펴보기 위해, 지난 1년간 (본인이 포함된 경우를 제외하고) 다른 친구나 주변의 누군가가 사이버상에서 피해를 당하는 모습이나 피해를 가하는 모습을 목격했는지 여부를 질문하였다. 결론이 많아 유효한 응답만을 분석하였는데, 응답자 4452명 가운데 14.3%인 636명만이 목격경험이 있다고 응답하였다. 이처럼 사이버폭력의 목격경험자 비율이 낮은 것은 비대면성과 익명성이 높은 사이버공간의 특성과, 사이버폭력이 사이버공간에서 일대일로 이루어지는 경우가 많아 목격경험이 낮을 수 밖에 없다는 점을 고려하면 이해가 가능한 결과로 보인다. 또한, 질문 방식이 특정행위유형을 포함하기 보다는 사이버상에서의 피해 및 가해로 구성되어 있으므로 사이버상에서의 피해와 단순한 장난을 학생들이 스스로 구분하여 단순한 장난은 포함되지 않은 결과로도 이해할 수 있을 것이다.

성별과 학교급에 따른 사이버폭력의 목격경험에 차이가 있는지를 살펴보면, 남학생의 15.5%와 여학생의 13.1%가 사이버폭력의 목격경험이 있는 것으로 나타나 남학생

의 목격경험자 비율이 더 높은 차이가 있었고, 학교급에 따른 차이는 없었다.

〈표 5-82〉 성별과 학교급에 따른 사이버폭력 목격 경험 여부

			사이버폭력의 목격 경험	
			있다	없다
성별	남성	N	342	1868
		%	15.5%	84.5%
	여성	N	294	1948
		%	13.1%	86.9%
	카이제곱		5.070*	
	학교급	초등	N	148
%			12.9%	87.1%
중등		N	288	1589
		%	15.3%	84.7%
고등		N	200	1230
		%	14.0%	86.0%
전체		N	636	3816
		%	14.3%	85.7%
카이제곱		3.50		

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

#### 나. 사이버폭력의 목격 이후 대응

사이버폭력 목격경험이 있다고 응답한 636명을 대상으로, 어떤 대응을 했는지, 이러한 대응이 효과적이라고 생각하는지를 질문하였는데, 결측율이 높아 유효한 응답만 분석하였다. 먼저 목격이후의 대응행동 가운데 응답자의 절반이 넘는 57.5%가 피해자를 위로하였다고 답했고, 다음으로 39.4%가 가해자에게 직접 문제가 된 글이나 그림을 고치거나 사과하도록 요구한 것으로 나타났다. 다음으로는, 친구나 선·후배에게 알렸다는 응답이 31.6%, 나의 가족에게 알린 경우가 24.4%, 학교선생님과 피해자의 가족에게 알린 경우도 각각 21.7%와 16.3%였으며, 경찰이나 상담센터에 신고한 경우는 13.3%로 다소 낮게 나타났다.

제시된 대응방식을 행한 경험이 있는 목격자들에게 이러한 대응의 효과성을 평가하도록 하였는데, ‘효과있다’는 응답의 비율이 가장 높은 것은 “피해자를 위로하는 것”으로 74%가 이러한 대응이 효과 있다고 답했다. 다음으로, 피해자의 가족에게 알리는

것(54%), 가해자에게 직접 문제가 된 글이나 그림을 고치거나 사과하게 하는 것(53%), 학교 선생님에게 알리는 것(53%), 친구나 선·후배에게 알리는 것(50%), 목격자 본인의 가족에게 알리는 것(48%) 등의 순서였고, 상담센터나 경찰 등에 신고하는 것이 효과적이었다는 응답은 45%로 가장 낮았다.

즉, 사이버폭력 목격자들은 피해자를 직접 위로하는 대응방식은 효과있다고 생각하는 비율이 높았지만, 주위에 알려거나 신고하는 것, 그리고 가해자에게 직접 문제가 되는 글이나 그림을 고치거나 사과하게 하는 등 보다 적극적인 방식들에 대해서는 그 효과성이 그리 높다고 인식하지는 않는 것으로 나타났다.

〈표 5-83〉 사이버폭력 목격이후 대응

목격 이후 대응	그렇다		아니다		계		효과성 평가 (0:효과 없음, 1:효과있음)	
	명	(%)	명	(%)	명	(%)	평균	SD
가해자에게 직접 문제가 된 글 그림을 고치거나 사과하게 함	235	39.4	361	60.6	596	100	0.53	0.50
피해자를 위로함	343	57.5	254	42.5	597	100	0.74	0.44
친구나 선·후배에게 알림	188	31.6	407	68.4	595	100	0.50	0.50
나의 가족에게 알림	145	24.4	450	75.6	595	100	0.48	0.50
피해자의 가족에게 알림	97	16.3	498	83.7	595	100	0.54	0.50
학교 선생님에게 알림	129	21.7	466	78.3	595	100	0.53	0.50
상담센터, 경찰 등에 신고함.	79	13.3	514	86.7	593	100	0.45	0.50

주위에서 사이버폭력을 목격하고도 아무런 대응을 하지 않는 182명에게 이처럼 아무런 대응을 하지 않은 이유가 무엇인지를 질문하였다. 유효한 158명의 응답을 살펴보면, '별일 아니라고 생각해서'라는 응답이 43.7%로 가장 높았고, 다음으로 '대응해봐야 소용이 없을 것 같아서'(23.4%), '어떻게 해야할지 몰라서'(17.1%)의 순서였고, '나도 피해자가 될까봐' 혹은 '피해자의 잘못이라고 생각해서' 아무런 대응을 하지 않았다는 응답은 각각 10.8%와 5.1%에 그쳤다.

〈표 5-84〉 사이버폭력 목격자의 무대응 이유

피해자의 무대응 이유	N	%
나도 피해자가 될까봐	17	10.8
어떻게 해야 할지 몰라서	27	17.1
별일 아니라고 생각해서	69	43.7
피해자의 잘못이라고 생각해서	8	5.1
대응해봐야 소용이 없을 것 같아서	37	23.4
계	158	100.0

## 제5절 오프라인에서의 폭력경험과 사이버폭력 가·피해 경험

### 1. 오프라인 학교폭력 가·피해 실태

#### 가. 학교폭력 피해 실태

사이버공간이 아닌 현실에서의 학교폭력 발생 실태를 살펴보기 위해 5개 문항으로 학교폭력의 가해와 피해실태를 측정하였다. 먼저 학교폭력의 피해실태를 살펴보면, ‘심한 말이나 욕을 들은 적이 있다’는 응답이 제일 높아 응답자의 18.1%가 이러한 경험이 있는 것으로 나타났는데, 7.2%는 1-2번, 2.7%는 한달에 2-3번 이러한 피해를 경험했고 1.8%와 2.5%는 각각 1주일에 1번, 1주일에 여러 번 이러한 피해를 경험한 것으로 나타났다. 다음으로, ‘누군가에게 맞은 적이 있다’는 응답자가 14.2%, ‘따돌림을 당한 적이 있다’가 6.4%, ‘돈이나 물건을 빼앗긴 적이 있다’ 3.7%, ‘강제로 심부름을 당한 적이 있다’ 2.9%의 순이었다.

〈표 5-85〉 학교폭력 피해 실태

행위내용 하위유형 구분	전혀 없다		1년에 1~2번		한달에 1~2번		1주일에 1번		1주일에 여러 번		계	
	명	(%)	명	(%)	명	(%)	명	(%)	명	(%)	명	(%)
누군가에게 맞은 적이 있다	4,540	85.8	382	7.2	141	2.7	96	1.8	134	2.5	5,293	100
돈, 물건을 빼앗긴 적이 있다	5,095	96.3	123	2.3	35	0.7	21	0.4	19	0.4	5,293	100
강제로 심부름 당한 적이 있다	5,141	97.1	76	1.4	33	0.6	18	0.3	25	0.5	5,293	100
심한 말, 욕을 들은 적이 있다	4,336	81.9	523	9.9	234	4.4	86	1.6	113	2.1	5,292	100
따돌림을 당한 적이 있다	4,955	93.6	206	3.9	62	1.2	28	0.5	40	0.8	5,291	100

학교폭력의 피해 경험이 성별에 따라 차이가 있는지를 살펴보면, 남성의 19.5%가 폭행을 경험한 반면 여성은 9.0%만이 '폭행'을 경험해 남성의 피해율이 더 높았다. 이처럼 남성의 피해율이 더 높은 것은 '폭행', '돈이나 물건 빼앗김', '강제 심부름', '심한 말이나 욕설'의 네 문항 모두에서 공통적으로 나타났다. '따돌림' 피해의 경우에는, 남성의 5.9%와 여성의 6.7%가 피해를 당해 여성의 피해율이 약간 더 높았으나, 이러한 차이는 통계적으로 유의한 수준은 아니었다.

〈표 5-86〉 성별에 따른 학교폭력 피해 실태

구분	폭행		돈, 물건 빼앗김		강제 심부름		심한 말, 욕설		따돌림		
	없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음	
남성	N	2,113	513	2,490	135	2,518	107	2,048	577	2,468	156
	%	80.5%	19.5%	94.9%	5.1%	95.9%	4.1%	78.0%	22.0%	94.1%	5.9%
여성	N	2,427	240	2,605	63	2,623	45	2,288	379	2,487	180
	%	91.0%	9.0%	97.6%	2.4%	98.3%	1.7%	85.8%	14.2%	93.3%	6.7%
전체	N	4,540	753	5,095	198	5,141	152	4,336	956	4,955	336
	%	85.8%	14.2%	96.3%	3.7%	97.1%	2.9%	81.9%	18.1%	93.6%	6.4%
카이제곱	120.383***		28.430***		27.086***		53.963***		1.438		

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

학교급별로 차이가 있는지를 살펴보면, '폭행'과 '심한 말이나 욕설', '따돌림'은 학교급이 올라감에 따라 피해율이 낮아지는 것으로 나타났다. '폭행'을 예를 들면, 초등학생의 20.2%가 피해경험이 있고, 중학생과 고등학생은 각각 14.1%와 9.4%만이 피해경험이 있는 것으로 나타났다. '돈이나 물건을 빼앗김' 피해경험은 초등학생과 중학생, 고등학생 각각에서 피해율이 3.2%, 4.1%, 3.7%로 나타나 학교급에 따른 유의한 차이는 없었다. '강제 심부름'을 당했다는 피해는, 초등학생의 1.9%와 중학생 3.1%, 고등학생 3.3%가 경험이 있는 것으로 나타나 초등학생에 비해 중학생과 고등학생의 피해율이 더 높은 차이가 있었다.

〈표 5-87〉 학교급에 따른 학교폭력 피해 실태

구분		폭행		돈, 물건 빼앗김		강제 심부름		심한 말, 욕설		따돌림	
		없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음
초등	N	1,084	274	1,315	43	1,332	26	1,056	302	1,249	110
	%	79.8%	20.2%	96.8%	3.2%	98.1%	1.9%	77.8%	22.2%	91.9%	8.1%
중등	N	1,948	323	2,178	93	2,200	71	1,863	407	2,124	146
	%	85.8%	14.2%	95.9%	4.1%	96.9%	3.1%	82.1%	17.9%	93.6%	6.4%
고등	N	1,508	156	1,602	62	1,609	55	1,417	247	1,582	80
	%	90.6%	9.4%	96.3%	3.7%	96.7%	3.3%	85.2%	14.8%	95.2%	4.8%
전체	N	4,540	753	5,095	198	5,141	152	4,336	956	4,955	336
	%	85.8%	14.2%	96.3%	3.7%	97.1%	2.9%	81.9%	18.1%	93.6%	6.4%
카이제곱		71.499***		2.037		6.110*		27.675***		13.575**	

\*\*\*p&lt;.001, \*\*p&lt;.01, \*p&lt;.05

#### 나. 학교폭력 가해 실태

오프라인 학교폭력의 피해와 동일한 문항내용으로 가해실태를 살펴보았다. 가해경험이 있다는 응답이 가장 높은 문항은 ‘누군가를 때린 적이 있다’로 전체의 25.4%가 이러한 경험이 있다고 응답했다. 다음으로, ‘심한 말이나 욕설을 한 적이 있다’가 21.2%, ‘따돌린 적이 있다’는 응답이 8.6%, ‘강제로 심부름을 시킨 적이 있다’ 3.8%, ‘돈이나 물건을 빼앗은 적이 있다’ 3.4%의 순서였다.

〈표 5-88〉 학교폭력 가해 실태

행위내용 하위유형 구분	전혀 없다		1년에 1~2번		한달에 1~2번		1주일에 1번		1주일에 여러 번		계	
	명	(%)	명	(%)	명	(%)	명	(%)	명	(%)	명	(%)
누군가를 때린 적이 있다	3,957	74.6	710	13.4	299	5.6	147	2.8	192	3.6	5,305	100
돈, 물건을 빼앗은 적이 있다	5,122	96.6	114	2.1	39	0.7	10	0.2	19	0.4	5,304	100
강제로 심부름 시킨 적이 있다	5,102	96.2	108	2.0	53	1.0	17	0.3	23	0.4	5,303	100
심한 말, 욕을 한 적이 있다	4,177	78.8	643	12.1	266	5.0	121	2.3	96	1.8	5,303	100
따돌린 적이 있다	4,846	91.4	339	6.4	70	1.3	14	0.3	34	0.6	5,303	100

학교폭력의 가해경험에 성별에 따른 차이가 있는지를 살펴보면, ‘폭행’과 ‘돈이나 물건 빼앗기’, ‘강제 심부름 시키기’, ‘심한 말이나 욕하기’에서는 남학생의 가해경험자

비율이 여학생보다 월등히 높았다. 예를 들면, 남학생의 35.2%와 여학생의 15.8%가 ‘폭행’의 가해경험이 있어, 남학생의 가해경험자 비율이 훨씬 높았다. ‘따돌림’의 경우에는, 남학생과 여학생 9.0%와 8.2%가 가해경험이 있는 것으로 나타나 성별에 따른 유의한 차이는 없는 것으로 나타났다.

〈표 5-89〉 성별에 따른 학교폭력 가해 실태

구분		폭행		돈, 물건 빼앗기		강제 심부름		심한 말, 욕설		따돌림	
		없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음
남성	N	1,706	927	2,501	131	2,495	137	1,879	753	2,394	237
	%	64.8%	35.2%	95.0%	5.0%	94.8%	5.2%	71.4%	28.6%	91.0%	9.0%
여성	N	2,251	421	2,621	51	2,607	64	2,298	373	2,452	220
	%	84.2%	15.8%	98.1%	1.9%	97.6%	2.4%	86.0%	14.0%	91.8%	8.2%
전체	N	3,957	1,348	5,122	182	5,102	201	4,177	1,126	4,846	457
	%	74.6%	25.4%	96.6%	3.4%	96.2%	3.8%	78.8%	21.2%	91.4%	8.6%
카이제곱		264.728***		37.677***		28.686***		169.994***		1.010	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

학교급별로 나누어 살펴보면, ‘폭행’과 ‘따돌림’은 학교급이 올라감에 따라 가해경험자 비율이 줄어드는 것으로 나타났다. ‘돈이나 물건 빼앗기’와 ‘강제 심부름’의 경우에는 학교급이 올라감에 따라 가해경험자 비율이 약간 늘어났으나, 이러한 학교급에 따른 차이는 통계적으로 유의한 수준은 아니었다.

〈표 5-90〉 학교급에 따른 학교폭력 가해 실태

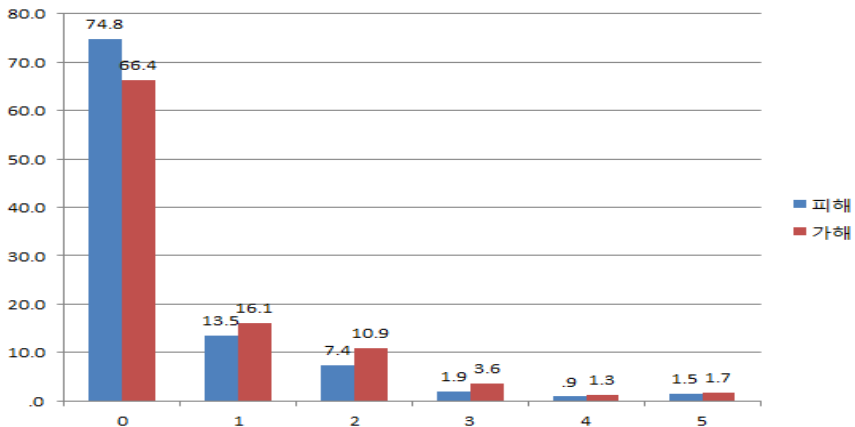
구분		폭행		돈, 물건 빼앗기		강제 심부름		심한 말, 욕설		따돌림	
		없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음	없음	있음
초등	N	903	462	1,325	40	1,325	40	1,069	296	1,212	153
	%	66.2%	33.8%	97.1%	2.9%	97.1%	2.9%	78.3%	21.7%	88.8%	11.2%
중등	N	1,707	568	2,192	82	2,188	85	1,772	501	2,058	215
	%	75.0%	25.0%	96.4%	3.6%	96.3%	3.7%	78.0%	22.0%	90.5%	9.5%
고등	N	1,347	318	1,605	60	1,589	76	1,336	329	1,576	89
	%	80.9%	19.1%	96.4%	3.6%	95.4%	4.6%	80.2%	19.8%	94.7%	5.3%
전체	N	3,957	1,348	5,122	182	5,102	201	4,177	1,126	4,846	457
	%	74.6%	25.4%	96.6%	3.4%	96.2%	3.8%	78.8%	21.2%	91.4%	8.6%
카이제곱		86.478***		1.392		5.521		3.216		36.319***	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

### 다. 학교폭력의 다중피해와 다중가해 실태

학교폭력의 피해경험이 전혀 없는 학생들이 74.8%이고 한 가지라도 피해경험이 있는 학생들이 25.2%였다. 이들 가운데, 13.5%는 한 유형의 피해만 당했으나, 7.4%는 2가지 유형에서 피해를, 1.9%는 3가지에서, 0.9%는 4가지에서 피해를 당한 것으로 나타났으며, 1.5%는 5개 항목 모두에서 피해를 당한 것으로 나타났다. 즉, 학교폭력을 전혀 경험하지 않은 학생이 74.8%였고, 13.5%는 한 가지 유형에서 학교폭력 피해를 당했으나 나머지 11.7%는 2가지 이상의 학교폭력 피해를 경험한 것으로 나타나 학교폭력의 다중범죄피해 경험자 비중이 다소 높은 것을 알 수 있다.

학교폭력의 가해경험의 경우, 전혀 가해경험이 없다고 응답한 학생이 66.4%였고 33.6%는 다섯 개 항목 가운데 한 가지라도 가해경험이 있다고 응답했다. 특히, 16.1%는 1가지 유형의 가해경험이 있다고 응답한 반면, 10.9%, 3.6%, 1.3%는 각각 2가지, 3가지, 4가지 유형에서 가해경험이 있었고, 1.7%는 5가지 유형 모두에서 학교폭력 가해경험이 있는 것으로 나타났다. 학교폭력의 피해경험에서 다중범죄피해 경험자의 비중이 높은 것과 마찬가지로, 학교폭력 가해경험에서도 다중가해경험자의 비중이 높게 나타났는데, 가해경험이 한 가지 유형에서만 있다는 응답이 16.1%인데 반해 두 가지 유형 이상에서 가해경험이 있다고 답한 비율이 17.5%로 높게 나타난 특성이 있었다.



[그림 5-7] 학교폭력 가·피해 경험유형의 건수

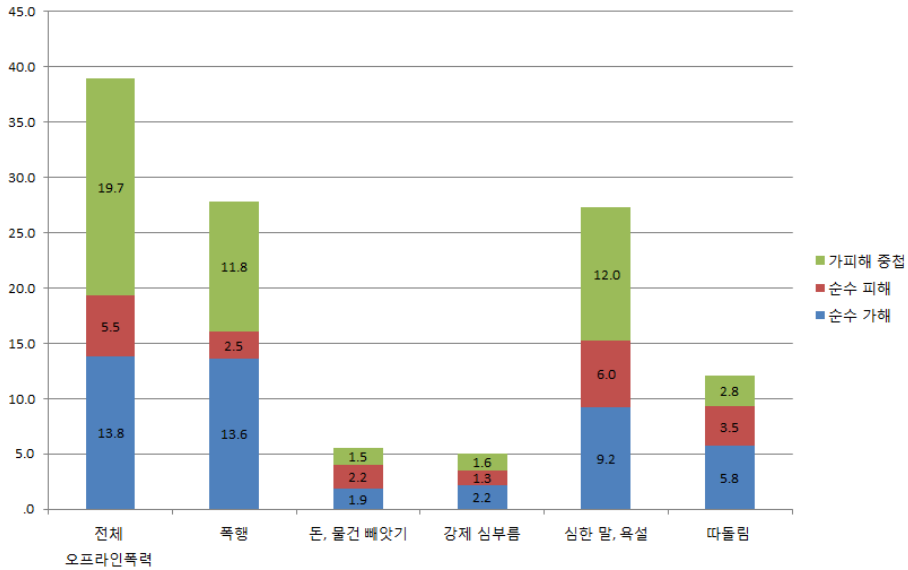
### 라. 학교폭력 가·피해 경험의 중첩

5개 유형으로 측정한 오프라인 학교폭력의 가해와 피해경험유무를 교차시켜 가해와 피해가 전혀 없는 집단, 가해 경험만 있는 집단, 피해 경험만 있는 집단, 가해와 피해 경험이 모두 있는 집단으로 구분하고 각각의 분포를 살펴보았다. 이러한 가해와 피해경험 유무에 따른 집단 구별은 전체 학교폭력 경험과 5개의 학교폭력 세부유형 각각에 대한 집단구별로 구분하여 살펴본 결과는 아래 <표 5-91>와 같다. 먼저 전체 학교폭력의 가·피해 경험유무에 따른 집단구별을 살펴보면, 61.0%가 가해와 피해 경험이 전혀 없었고, 13.8%는 가해만, 5.5%는 피해만 경험했으나, 19.4%는 가해와 피해 모두를 경험한 것으로 나타났다.

<표 5-91> 학교폭력 가·피해 경험여부에 따른 집단 구별

구분	가·피해 전혀 없음		순수 가해		순수 피해		가·피해 중첩		합계	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
전체 학교폭력	3,223	61.0	731	13.8	290	5.5	1,039	19.4	5,283	100.0
폭행	3,818	72.1	722	13.6	131	2.5	622	11.9	5,293	100
돈, 물건 빼앗기	4,996	94.4	98	1.9	115	2.2	82	1.5	5,291	100
강제 심부름	5,022	94.9	117	2.2	69	1.3	83	1.6	5,291	100
심한 말, 욕설	3,848	72.7	487	9.2	320	6.0	636	12.0	5,291	100
따돌림	4,648	87.9	305	5.8	186	3.5	150	2.8	5,289	100

학교폭력의 세부 유형별로 구분하여 살펴보면, ‘폭행’과 ‘심한 말이나 욕하기’에서 가해와 피해의 중첩집단 비율이 높게 나타난 특성이 있었다. ‘폭행’의 경우, 가해와 피해경험이 전혀 없는 비율이 72.1%였고 가해만 경험한 비율이 13.6%, 피해만 경험한 비율이 2.5%였으나 가해와 피해 모두를 경험한 비율은 11.9%였다. ‘심한 말이나 욕하기’의 경우에도, 가해와 피해경험이 전혀 없는 비율이 72.7%였고 가해 혹은 피해만을 경험한 비율이 각각 9.2%와 6.0%였으며, 가해와 피해를 모두 경험한 비율은 12.0%로 높게 나타났다.



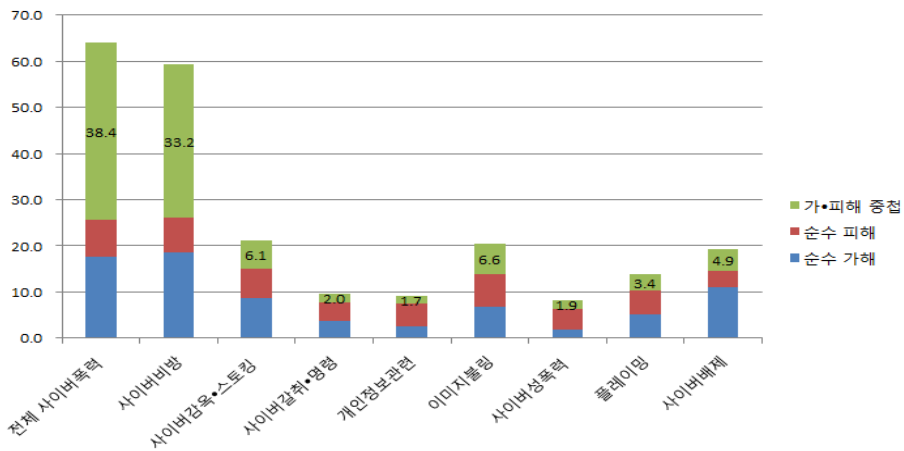
[그림 5-8] 학교폭력 가·피해 유무에 따른 집단구별

## 2. 사이버폭력 가·피해 경험의 중첩

사이버폭력의 가해경험과 피해경험 유무를 교차하여 가해와 피해가 전혀 없는 집단, 가해 경험만 있는 집단, 피해 경험만 있는 집단, 가해와 피해 경험이 모두 있는 집단으로 구분하고 각각의 분포를 살펴보았다. 가·피해경험 유무를 기준으로 한 집단구별을 전체 사이버폭력 가해와 피해경험 유무에 따라 구별해 보고, 8개의 유형구분을 적용한 유형별로도 구별해 보았다. 전체 사이버폭력의 가·피해 경험을 기준으로 한 집단구별을 살펴보면, 35.9%는 전혀 사이버폭력의 경험이 없는 집단으로 나타났고, 나머지는 사이버폭력의 경험이 있는 것으로 나타났다. 특히, 전체의 38.4%에 해당하는 집단이 사이버폭력의 가해와 피해를 모두 경험한 것으로 나타났고, 17.6%는 사이버폭력의 가해만을, 8.1%는 가해의 경험 없이 피해만을 경험한 것으로 나타났다. 전체 범죄유형을 모두 고려한 경우에, 사이버폭력의 가해와 피해를 모두 경험하는 비율이 가장 많고, 가해만을 경험하는 비율이 피해만을 경험하는 비율보다 상대적으로 높다는 사실을 알 수 있다.

〈표 5-92〉 사이버폭력 가·피해 경험여부에 따른 집단구별

구분	가·피해 전혀 없음		순수 가해		순수 피해		가·피해 중첩		합계	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
전체사이버폭력	1,898	35.9	930	17.6	430	8.1	2,031	38.4	5,289	100.0
사이버비방	2,161	40.6	984	18.5	409	7.7	1,768	33.2	5,322	100
사이버감옥·스토킹	4,203	78.9	459	8.6	343	6.4	323	6.1	5,328	100
사이버갈취·명령	4,806	90.4	194	3.6	214	4.0	105	2.0	5,319	100
개인정보관련	4,836	90.8	139	2.6	256	4.8	93	1.7	5,324	100
이미지블링	4,238	79.5	362	6.8	379	7.1	349	6.6	5,328	100
사이버성폭력	4,887	91.7	95	1.8	248	4.7	100	1.9	5,330	100
플레이밍	4,593	86.2	269	5.1	284	5.3	180	3.4	5,326	100
사이버배제	4,300	80.7	591	11.1	180	3.4	260	4.9	5,331	100



[그림 5-9] 사이버폭력 가·피해 유무에 따른 집단구별

성별에 따라 사이버폭력 유형별 가·피해 집단 분포에 차이가 있는지를 살펴보면, 여학생이 남학생에 비해 가·피해경험이 전혀 없는 비율이 높았고, 가해만을 경험한 비율은 남학생에 비해 더 낮았으나 피해만을 경험한 비율은 남학생보다 더 많았다. 가해와 피해경험을 모두 가진 중첩집단의 비율은 남학생이 여학생보다 월등하게 많았다. 이러한 성별에 따른 사이버폭력 가·피해 경험집단 분포에 차이는 통계적으로도 유의한 수준이었다.

〈표 5-93〉 성별에 따른 사이버폭력 가·피해 경험여부에 따른 집단 분포

		가·피해 전혀 없음	순수 가해	순수 피해	가·피해 중첩
남성	N	739	526	181	1,173
	%	28.2%	20.1%	6.9%	44.8%
여성	N	1,159	404	249	858
	%	43.4%	15.1%	9.3%	32.1%
전체	N	1,898	930	430	2,031
	%	35.9%	17.6%	8.1%	38.4%
카이제곱		168.077***			

\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$ ,  $p < .05$ 

### 3. 사이버폭력과 학교폭력의 가·피해경험 중첩

앞서 사이버폭력과 학교폭력 각각에 대해 가·피해경험 유무에 따른 집단구별을 살펴보고, 이를 통해 가해와 피해를 함께 경험하는 가·피해 중첩집단의 비율이 오프라인 학교폭력에서는 19.4%, 사이버폭력에서는 38.4%로 매우 높게 나타난다는 사실을 밝혔다. 학교폭력과 사이버폭력의 연관성을 살펴보기 위해 학교폭력과 사이버폭력의 가해경험 유무에 따른 집단구별을 교차시켜 살펴보았다. 이를 통해, 오프라인 학교폭력에서 가해만을 경험한 학생이 사이버폭력에서도 가해만을 경험하는 비율이 더 높은지, 오프라인 학교폭력의 가·피해 중첩집단은 사이버폭력의 가·피해 경험도 중첩해서 가지는 비율이 높은지 등을 알아보고자 한다.

교차분석 결과, 오프라인에서 학교폭력의 가·피해 경험과 사이버폭력 가·피해 경험 유무에 따른 집단구별은 매우 큰 연관성을 가지는 것으로 나타났다. 오프라인 학교폭력에서 가해와 피해를 전혀 경험하지 않은 학생들의 48.5%가 사이버상에서도 가해와 피해를 전혀 경험하지 않은 것으로 나타난 반면, 오프라인 학교폭력의 가해와 피해, 가·피해를 모두 경험한 학생들은 각각 20.3%와 18.9%, 12.2%만이 사이버상에서 가해와 피해경험이 없는 것으로 나타난 차이가 있었다. 또한, 오프라인 학교폭력의 가해경험이 있는 학생들이 사이버폭력의 가해 비율이 27.9%로 다른 집단에 비해 다소 높고 사이버폭력에서 피해만 당할 비율은 4.3%로 낮았다. 유사하게, 오프라인 학교폭력에서 가해경험 없이 피해만을 당한 학생들은 사이버폭력에서도 피해만을 당할 확률이 다른 집단에 비해 높게 나타났다. 특히, 오프라인 학교폭력의 가·피해 경험을 중첩적

으로 모두 가지는 학생들의 70.9%가 사이버폭력에서도 가·피해경험을 중첩적으로 가지는 것으로 나타나, 연관성이 매우 높게 나타난다는 것을 알 수 있었다. 그러나 한편으로는, 오프라인 학교폭력의 가해와 피해를 모두 경험한 중첩집단 학생들의 12.2%는 사이버폭력을 전혀 경험하지 않은 것으로 나타나, 사이버폭력과 학교폭력의 가·피해 관계가 완전히 일률적으로 나타나는 것만은 아님을 알 수 있다.

〈표 5-94〉 오프라인 학교폭력과 사이버폭력 가·피해의 경험여부에 따른 집단 구별

오프라인 학교폭력		사이버폭력			
		가·피해 전혀 없음	순수 가해	순수 피해	가·피해 중첩
가·피해 전혀 없음	N	1,549	584	251	812
	%	48.5%	18.3%	7.9%	25.4%
순수 가해	N	147	202	31	344
	%	20.3%	27.9%	4.3%	47.5%
순수 피해	N	54	30	74	128
	%	18.9%	10.5%	25.9%	44.8%
가·피해 중첩	N	124	100	72	720
	%	12.2%	9.8%	7.1%	70.9%
전체	N	1874	916	428	2,004
	%	35.9%	17.5%	8.2%	38.4%
카이제곱		1022.371***			

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

#### 4. 가정폭력 피해와 학교폭력, 사이버폭력의 중첩

선행연구에서 여러 가지 형태의 피해경험의 중복이나 가·피해경험 중첩을 살펴본 결과, 반복피해가 재산범죄보다는 개인대상 범죄에 더 빈번하게 발생하지만 살인을 제외하고는 절도, 강도, 폭력, 가정폭력, 사이버범죄와 테러까지 거의 모든 유형에서 반복적 혹은 중복적 피해가 발생한다는 점을 밝혔고<sup>309)</sup>, 소수의 반복피해자가 다수의 범죄피해를 설명한다는 것도 일관적으로 나타났다<sup>310)</sup>. 특히, 청소년 대상 연구에서도

309) Grove/Farrell/Farrington/Johnson, 앞의 연구, p.30.

310) Hope, T./Bryan, J./Trickett, A./Osborn, D., "The phenomena of multiple victimization: The relationship between personal and property crime risk", *British Journal of Criminology* 41(4), 2001, p.595~617. Pease, K. "Repeat Victimization: Taking Stock", (Crime Detection and Prevention Series Paper 90.)

소수의 청소년들이 중복피해를 경험한다는 사실은 성인대상 피해자조사의 연구결과와 동일하게 나타났다<sup>311)</sup>.

이처럼 반복피해 혹은 중복적 피해경험과 이로 인한 폭력행위 혹은 가해행위가 실제로 중첩현상을 보이는지를 알아보기 위해 앞서 이 연구의 설문내용을 바탕으로 학교폭력의 가·피해와 사이버폭력의 가·피해가 그 유형내부에서는 가해와 피해경험의 중첩현상을 보이고 학교폭력과 사이버폭력의 두 개별 유형끼리도 가·피해경험의 중첩현상을 보인다는 것을 밝혔다. 이러한 폭력피해경험의 중첩 혹은 반복과 관련하여, 여기에서는 간략하게 가정에서의 부모로부터의 직접적인 폭력 및 간접적인 폭력경험이 학교폭력 및 사이버폭력 경험집단에 따라 어떻게 다른지를 살펴보기로 하겠다. 가정폭력의 직접경험은 부모로부터의 폭력피해경험을 의미하는 두 문항으로 측정하였는데, ‘부모님은 내게 욕을 자주 하신다’, ‘부모님은 나를 자주 때리신다’로 구성하였고, 간접피해경험은 ‘부모님은 서로 자주 싸우신다’, ‘부모님은 서로에게 욕을 자주 하신다’, ‘부모님은 상대방을 자주 때리신다’의 세 문항으로 구성하였다. 모든 문항은 1(전혀 그렇지 않다)부터 5(매우 그렇다)의 5점 척도로 구성되어, 평균값이 높을수록 직접적인 혹은 간접적인 가정폭력을 평소에 자주 경험하는 것으로 해석된다.

먼저 앞서 살펴본 학교폭력의 가·피해경험 여부를 기준으로 한 집단별로 가정폭력 피해경험의 평균값을 비교해 보는 방식으로 학교폭력과 가정폭력의 중첩가능성을 살펴보았다. 학교폭력의 가해 및 피해경험이 전혀 없는 집단의 가정폭력 피해경험 응답의 평균값이 가장 낮았고, 다음으로 순수가해 집단, 순수피해 집단의 순서였으며, 학교폭력의 가·피해 중첩집단에서 가정폭력 피해경험 응답의 평균값이 가장 높게 나타났다. 즉, 학교폭력의 가·피해 경험을 모두 가진 학생들은 가정에서 부모로부터 혹은 부모간의 폭력을 경험하거나 목격하는 경향이 더 높은 것으로 나타났다.

---

London, UK: Home Office, 1998.

311) Menard, S./Huizinga, D., “Repeat Victimization in a High-Risk Neighborhood Sample of Adolescents”, *Youth and Society* 12(8), 2001, p.447~472; Finkelhor, D./Ormrod, R. K./Turner, H. A./Hamby, S. L., “Measuring poly-victimization using the Juvenile Victimization Questionnaire”, *Child Abuse and Neglect* 29(11), 2005, p.1297~1323.

〈표 5-95〉 학교폭력 가·피해 경험집단별 가정폭력 피해점수

학교폭력	부모님은....									
	내게 욕을 자주 한다		나를 자주 때린다		서로 자주 싸운다		서로에게 욕을 자주 한다		상대방을 자주 때린다	
	평균	SD	평균	SD	평균	SD	평균	SD	평균	SD
가·피해 전혀없음	1.51	.877	1.35	.743	1.56	.917	1.35	.763	1.26	.665
순수 가해	1.59	.918	1.43	.791	1.65	.940	1.42	.784	1.28	.654
순수 피해	1.64	.981	1.44	.780	1.67	1.005	1.43	.818	1.30	.669
가·피해 중첩	1.80	1.052	1.63	.936	1.87	1.073	1.55	.910	1.41	.811
합계	1.59	.932	1.42	.801	1.64	.965	1.41	.804	1.30	.697
F	25.912***		32.676***		28.324***		16.085***		17.032***	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

학교폭력과 동일한 방식으로 사이버폭력의 가·피해경험 집단별로 가정폭력의 피해 경험 평균값에 차이가 있는지도 살펴보았다. 여기에서도 사이버폭력의 가해와 피해경험이 전혀 없는 집단의 가정폭력 피해점수 평균값이 가장 낮았고, 다음으로 순수가해와 순수피해 집단이었으며, 사이버폭력의 가해와 피해를 모두 경험한 가·피해 중첩집단의 가정폭력 피해점수 평균값이 가장 높게 나타났다. 즉, 사이버폭력의 가·피해 경험을 모두 가진 학생들은 가정에서 부모로부터 혹은 부모간의 폭력을 경험하거나 목격하는 경향이 더 높은 것으로 나타났다.

〈표 5-96〉 사이버폭력 가·피해 경험집단별 가정폭력 피해점수

학교폭력	부모님은....									
	내게 욕을 자주 한다		나를 자주 때린다		서로 자주 싸운다		서로에게 욕을 자주 한다		상대방을 자주 때린다	
	평균	SD	평균	SD	평균	SD	평균	SD	평균	SD
가·피해 전혀없음	1.41	.810	1.30	.685	1.47	.849	1.21	.608	1.21	.608
순수 가해	1.61	.946	1.45	.827	1.62	.954	1.32	.752	1.32	.752
순수 피해	1.64	.989	1.46	.831	1.70	.989	1.28	.658	1.28	.658
가·피해 중첩	1.72	.990	1.52	.859	1.79	1.035	1.37	.749	1.37	.749
합계	1.58	.931	1.42	.798	1.64	.963	1.30	.698	1.30	.698
F	35.981***		25.299***		35.549***		21.004***		12.302***	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

## 제6절 사이버폭력에 대한 인식

사이버폭력에 대한 인식을 살펴보기 위해 두 가지 방식으로 학생들의 의견을 조사하였다. 먼저, 다소 포괄적으로 사이버범죄에 대한 인식을 살펴보았는데, 여기에는 사이버범죄의 법적 처벌가능성에 대한 인지여부와 사이버공간에서의 범죄에 대한 처벌여부에 대한 일반적 의견을 질문하였다. 사이버범죄의 법적 처벌가능성에 대한 인지여부는 ‘다른 사람에게 인터넷을 이용해 불쾌감을 주거나 피해를 주는 행동을 하면, 법적으로 처벌받을 수도 있다는 사실’을 알고 있는지를 질문하여 측정하였다. 또한 사이버공간에서의 범죄가 현실에서의 범죄와 비교해서 더 심각하다고 느끼는지, 사이버공간에서의 놀림이나 욕설, 괴롭힘 등에 대한 처벌필요성에 대한 인식이 가해자와의 관계, 지속성, 피해정도, 가해의도 등에 따라 달라지는지를 살펴보았다.

다음으로는 사이버폭력의 유형별로 처벌 필요성에 대한 인식에 차이가 있는지를 살펴보기 위해 앞서 사이버폭력 가해와 피해실태파악을 위해 사용한 것과 동일한 15개 유형에 대한 처벌필요성을 각각 질문하였다.

### 1. 사이버범죄에 대한 인식

먼저, 사이버상에서의 피해행동 등이 법적 처벌을 받을 수도 있다는 사실을 알고 있는지를 질문한 문항의 응답결과를 살펴보면, 전체의 90.3%가 알고 있다고 응답해 사이버범죄의 법적 처벌가능성에 대한 인식정도는 매우 높은 것을 알 수 있다. 성별로 인지도에 차이가 있는지를 살펴보면, 남학생의 89.2%와 여학생의 91.3%가 알고 있다고 응답해 여학생의 인지도가 약간 더 높았고 이러한 차이는 통계적으로도 유의했다. 학교급별로는, 초등학생 88.5%, 중학생 90.1%, 고등학생 91.8%가 알고 있다고 응답해, 학교급이 올라감에 따라 법적 처벌가능성에 대한 인지도도 약간 더 높아지는 것으로 나타났다. 사이버폭력 가·피해 경험유무에 따라 구분한 집단별로 사이버범죄의 법적 처벌가능성에 대한 인지도에 차이가 있는지를 살펴보면, ‘가해와 피해경험이 전혀 없는 집단’과 사이버폭력의 가해경험은 없고 피해만을 경험한 ‘순수 피해 집단’의 인지도가 93.3%와 92.8%로 가해 경험이 있는 ‘순수 가해 집단’의 88.7%, ‘가·피해 중첩 집단’의 87.7%에 비해 더 높은 특성이 있었다. 즉, 가해경험이 있는 집단은 사이

버범죄의 법적 처벌가능성에 대한 인지도가 상대적으로 낮은 것을 알 수 있다.

〈표 5-97〉 사이버범죄의 법적 처벌가능성에 대한 인지도

			사이버범죄의 법적 처벌가능성	
			알고 있다	모르고 있다
성별	남성	N	2,089	253
		%	89.2%	10.8%
	여성	N	2,293	219
		%	91.3%	8.7%
	카이제곱			6.000*
학교급	초등	N	1,050	136
		%	88.5%	11.5%
	중등	N	1,893	207
		%	90.1%	9.9%
	고등	N	1,439	129
		%	91.8%	8.2%
	카이제곱			8.150*
가·피해 경험유무	가·피해 전혀없음	N	1,618	116
		%	93.3%	6.7%
	순수가해	N	744	95
		%	88.7%	11.3%
	순수피해	N	363	28
		%	92.8%	7.2%
	가·피해 중첩	N	1,611	225
		%	87.7%	12.3%
	전체	N	4,336	464
		%	90.3%	9.7%
카이제곱			37.130***	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

사이버폭력의 법적 처벌가능성을 인지하고 있는지와 함께 보다 구체적으로 피해발생시 신고 및 상담이 가능한 여러 인터넷 사이트, 전화번호 등에 대해 알고 있는지도 살펴보았다. 사이버폭력을 신고하거나 상담할 수 있는 총 9가지의 사이트 및 전화번호 등을 제시하고 이들 가운데 알고 있는 것을 모두 체크하도록 하였다. 먼저 제시된 9가지 가운데 알고 있는 정보가 몇 가지인지를 계산한 0(한 가지도 모름)부터 9(9가지

모두 알고 있음)까지의 점수분포를 살펴보았다. 그 결과, 전체의 7.7%인 399명은 이러한 사이버폭력 신고 및 상담사이트나 전화번호를 한 가지도 모르는 것으로 나타났다. 나머지 92.3%는 제시된 9가지 사이버폭력 신고 및 상담 사이트나 전화번호 가운데 1가지 이상 알고 있는 것으로 나타났다. 구체적으로, 33.2%는 1가지를 알고 있었으며, 23.7%는 2가지, 9가지 모두를 알고 있는 학생은 3.4%였다.

〈표 5-98〉 알고 있는 사이버폭력 신고·상담번호 갯수

알고 있는 사이버폭력 신고·상담번호 갯수	N	%
0개, 전혀 알지 못함	399	7.7
1개	1,720	33.2
2개	1,230	23.7
3개	824	15.9
4개	487	9.4
5개	211	4.1
6개	83	1.6
7개	39	.8
8개	17	.3
9개	175	3.4
계	5,185	100.0

제시된 9가지 사이버폭력 신고 및 상담사이트와 전화번호 가운데 학생들이 알고 있다고 가장 많은 학생이 답한 것은 ‘경찰청 학교폭력 신고센터 117’이었고, 다음으로 인지도가 높은 것이 ‘헬프콜 청소년 전화 1388’, ‘Wee센터’의 순서였다. 특히, ‘경찰청 학교폭력 신고센터 117’를 알고 있다는 응답이 월등히 높아 대다수의 학생들이 신고 센터를 알고 있는 것으로 나타났으나, 다른 사이트나 전화번호들은 인지도가 다소 낮아 이들의 홍보가 필요한 것으로 보인다.

〈표 5-99〉 사이버폭력 신고·상담번호 인지여부(중복응답)

사이버폭력 신고·상담번호	알고 있다 (N)	%
학교폭력 SOS 지원단 전화 1588-9128	1,039	21.7%
헬프콜 청소년 전화 1388	1,631	34.1%
경찰청 학교폭력 신고센터117	4,268	89.2%
학교폭력 피해자가족협의회 02-582-8118	493	10.3%
안전Dream센터	523	10.9%
Wee센터	1,353	28.3%
경찰청 사이버 테러대응센터	653	13.6%
문자#0117	948	19.8%
문자#1388	1,231	25.7%
계	12,139	

다음으로, 사이버상에서의 범죄의 처벌필요성에 대한 인식을 살펴보자. 사이버공간에서의 범죄를 현실에서의 범죄만큼 큰 죄라고 생각하는지를 질문하였는데, 그렇다는 응답이 91.4%(‘그렇다’와 ‘매우 그렇다’를 합친 결과)로 매우 높게 나타났다. 즉, 사이버공간에서의 범죄를 현실범죄만큼 심각하게 생각하는 인식이 매우 광범위하게 분포되어 있음을 알 수 있다.

‘사이버 상에서는 현실과 달리 어느 정도는 욕하거나 놀려도 된다’는 문항에 대해서는 그렇다는 응답이 14.8%(‘그렇다’와 ‘매우 그렇다’를 합친 결과), 그렇지 않다는 응답이 85.2%(‘전혀 그렇지 않다’와 ‘그렇지 않다’를 합친 결과)로 나타났으며, ‘친한 친구끼리의 욕이나 놀림은 괜찮다’에 대해서는 그렇다는 응답이 25.9%(‘그렇다’와 ‘매우 그렇다’를 합친 결과)로 다소 높게 나타나 친한 친구사이끼리 사이버상에서의 놀림이나 욕설에 대해서는 용인의 정도가 다소 높은 것으로 나타났다. 사이버상에서의 놀림이나 욕설, 괴롭힘에 대해 지속성, 피해정도, 가해의도에 따라 처벌필요성에 대한 인식이 어떻게 차이가 나는지를 보기 위해 이러한 요인들을 포함하는 문항을 구성하여 처벌필요성에 대해 동의하는지를 살펴보았다. 처벌필요성을 지지하는 비율이 가장 높은 문항은 ‘피해자가 고통스럽다면 처벌할 필요가 있다’(93.1%)였고 다음으로, ‘피해정도가 심하면 처벌할 필요가 있다’(92.8%), ‘가해자가 악한 마음으로 그랬다면 처벌할 필요가 있다’(90.4%), ‘피해가 오래 지속되면 처벌할 필요하다’(89.8%)의 순서로 나타났다. 사이버상에서의 놀림이나 욕설, 괴롭힘에 대해 지속성, 피해정도,

가해의도에 대해 처벌 필요성을 긍정하는 비율이 높았으나, 친한 친구끼리의 사이버 상에서의 놀림이나 욕설에 대해서는 용인의 정도가 다소 높은 것으로 나타난 특성이 있었다.

〈표 5-100〉 사이버 범죄에 대한 인식

사이버 상에서의 범죄는... 사이버 상에서는... 사이버 상에서의 놀림이나 괴롭힘이...	전혀 그렇지 않다		그렇지 않다		그렇다		매우 그렇다		계	
	명	(%)	명	(%)	명	(%)	명	(%)	명	(%)
현실에서만큼 큰 죄라고 생각한다	183	3.4	275	5.2	2,702	50.6	2,176	40.8	5,336	100
어느정도 욕하거나 놀려도 된다	2,427	45.5	2,117	39.7	630	11.8	159	3.0	5,333	100
친한친구끼리 욕하거나 놀림은 괜찮다	2,128	39.9	1,820	34.2	1,155	21.7	225	4.2	5,328	100
오래 지속되면, 처벌필요 있다	285	5.3	237	4.4	2,149	40.1	2,661	49.7	5,332	100
정도가 심하면 처벌필요 있다	207	3.9	179	3.4	2,029	38.1	2,911	54.7	5,326	100
피해자가 고통스럽다면 처벌필요 있다	196	3.7	169	3.2	1,930	36.2	3,035	56.9	5,330	100
가해자 의도가 나쁘면 처벌필요 있다	235	4.4	250	4.7	2,010	37.5	2,834	52.9	5,329	100

사이버범죄에 대한 처벌필요성에 대한 인식이 성별이나 학교급에 따라 달라지는지를 살펴보기 위해 처벌 필요성을 인정하는 응답과 부정하는 응답의 이항변수로 재구성하여 살펴보았다.

성별에 따른 사이버범죄에 대한 인식을 살펴보면, 여학생이 남학생보다 사이버상의 범죄의 처벌필요성에 긍정하는 비율이 높아 사이버상에서의 범죄를 더 엄격하게 인식하는 것으로 나타났고, 이러한 차이는 통계적으로도 유의하였다.

〈표 5-101〉 성별에 따른 사이버 범죄에 대한 인식

		현실에서만큼 큰 죄라고 생각한다		어느정도 욕하거나 놀려도 된다①		친한친구끼리 욕하거나 놀림은 괜찮다①		오래 지속되면, 처벌필요 있다		정도가 심하면 처벌필요 있다		피해자가 고통스럽다면 처벌필요 있다		가해자 의도가 나쁘면 처벌필요 있다	
		아니다	그렇다	아니다	그렇다	아니다	그렇다	아니다	그렇다	아니다	그렇다	아니다	그렇다	아니다	그렇다
남성	N	311	2,338	504	2,144	784	1,863	323	2,325	270	2,374	251	2,393	300	2,344
	%	11.7	88.3	19.0	81.0	29.6	70.4	12.2	87.8	10.2	89.8	9.5	90.5	11.3	88.7
여성	N	147	2,540	285	2,400	596	2,085	199	2,485	116	2,566	114	2,572	185	2,500
	%	5.5	94.5	10.6	89.4	22.2	77.8	7.4	92.6	4.3	95.7	4.2	95.8	6.9	93.1
전체	N	458	4,878	789	4,544	1,380	3,948	522	4,810	386	4,940	365	4,965	485	4,844
	%	8.6	91.4	14.8	85.2	25.9	74.1	9.8	90.2	7.2	92.8	6.8	93.2	9.1	90.9
카이제곱		66.823***		74.957***		37.879***		34.537***		68.635***		57.548***		31.978***	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05, ① 역코딩하여 분석함

학교급에 따라서도 차이가 있었는데, ‘사이버 상에서의 범죄는 현실에서만큼 큰 죄라고 생각한다’, ‘사이버상에서라도 어느 정도 욕하거나 놀리는 것은 안된다’(‘사이버상에서 어느 정도 욕하거나 놀려도 된다’는 문항을 역코딩함), ‘친한 친구끼리라도 사이버상에서 욕하거나 놀리는 것은 괜찮지 않다’(‘친한 친구끼리 사이버상에서 욕하거나 놀림은 괜찮다’는 문항을 역코딩), ‘피해자가 고통스럽다면 처벌해야 한다’의 네 문항에 대해서는 학교급이 올라감에 따라 동의하는 비율이 낮아져 사이버범죄에 대한 처벌가능성이나 범죄라는 인식이 학교급이 올라감에 따라 다소 느슨하게 나타나는 것을 알 수 있었다. 그러나 ‘사이버상에서의 욕이나 놀림 등이 오래 지속되면’, ‘정도가 심하면’, ‘가해자의 의도가 나쁘다면 처벌해야 한다’는 세 문항에 대해서는 학교급에 따른 차이가 없는 것으로 나타났다.

〈표 5-102〉 학교급에 따른 사이버 범죄에 대한 인식

		현실에서만큼 큰 죄라고 생각한다		어느정도 욕하거나 놀려도 된다 <sup>㉠</sup>		친한친구끼리 욕하거나 놀림은 괜찮다 <sup>㉠</sup>		오래 지속되면, 처벌필요 있다		정도가 심하면 처벌필요 있다		피해자가 고통스럽다면 처벌 필요 있다		가해자 의도가 나쁘면 처벌필요 있다	
		아니다	그렇다	아니다	그렇다	아니다	그렇다	아니다	그렇다	아니다	그렇다	아니다	그렇다	아니다	그렇다
초등	N	84	1,287	119	1,252	119	1,252	136	1,234	80	1,286	73	1,294	119	1,248
	%	6.1	93.9	8.7	91.3	8.7	91.3	9.9	90.1	5.9	94.1	5.3	94.7	8.7	91.3
중등	N	187	2,105	349	1,941	349	1,941	228	2,062	176	2,113	169	2,121	232	2,058
	%	8.2	91.8	15.2	84.8	15.2	84.8	10.0	90.0	7.7	92.3	7.4	92.6	10.1	89.9
고등	N	187	1,486	321	1,351	321	1,351	158	1,514	130	1,541	123	1,550	134	1,538
	%	11.2	88.8	19.2	80.8	19.2	80.8	9.4	90.6	7.8	92.2	7.4	92.6	8.0	92.0
전체	N	458	4,878	789	4,544	789	4,544	522	4,810	386	4,940	365	4,965	485	4,844
	%	8.6	91.4	14.8	85.2	14.8	85.2	9.8	90.2	7.2	92.8	6.8	93.2	9.1	90.9
카이제곱		25.419***		66.751***		249.467***		.320		5.300		6.554*		5.582	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05, ㉠ 역코딩하여 분석함

사이버공간에서의 범죄에 대한 인식은 본인의 사이버범죄 경험과 관련성을 가질 것으로 생각되어, 사이버폭력 가·피해 유무에 따른 집단구별에 따라 사이버범죄에 대한 인식에 차이가 있는지를 알아보고자 한다. 사이버폭력의 가·피해 경험유무를 교차하여 사이버폭력의 가해와 피해경험이 전혀 없는 집단, 가해 경험만 있는 집단, 피해경험만 있는 집단, 그리고 가해와 피해경험을 모두 가진 중첩집단의 네 가지로

나누고 이들 간의 사이버범죄에 대한 인식 및 처벌필요성에 어떤 차이가 있는지를 살펴보았다. 그 결과, 사이버폭력의 가해와 피해경험이 전혀 없는 집단, 피해경험만 있는 집단, 가해경험만 있는 집단, 피해와 가해경험 모두 있는 집단의 순서로 사이버상의 범죄의 처벌필요성에 긍정하는 비율이 높고 사이버상에서의 범죄를 더 엄격하게 인식하는 것으로 나타났다. 즉, 사이버범죄에 대한 엄격한 인식 및 처벌필요성을 인정하는 비율이 사이버폭력의 피해와 가해 경험이 전혀 없는 집단에서 가장 높았고 가해 경험이 있는 집단에서 낮게 나타난 특성이 있었으며 이러한 차이는 사이버범죄에 대한 인식을 살펴보기 위한 7문항 모두에서 공통적으로 나타났으며 통계적으로도 유의하였다.

〈표 5-103〉 사이버폭력 가·피해 경험의 집단구별에 따른 사이버 범죄에 대한 인식

		현실에서만큼 큰 죄라고 생각한다		어느정도 욱하거나 놀려도 된다㉠		친한친구끼리 욱하거나 놀림은 괜찮다㉠		오래 지속되면 처벌필요 있다		정도가 심하면 처벌필요 있다		피해자가 고통스럽다면 처벌 필요 있다		가해자 의도가 나쁘면 처벌필요 있다	
		아니다	그렇다	아니다	그렇다	아니다	그렇다	아니다	그렇다	아니다	그렇다	아니다	그렇다	아니다	그렇다
가·피해 없음	N	97	1,796	158	1,735	290	1,600	140	1,752	104	1,784	102	1,787	136	1,752
	%	5.1	94.9	8.3	91.7	15.3	84.7	7.4	92.6	5.5	94.5	5.4	94.6	7.2	92.8
순수 가해	N	83	846	162	766	268	660	103	825	77	852	70	859	87	842
	%	8.9	91.1	17.5	82.5	28.9	71.1	11.1	88.9	8.3	91.7	7.5	92.5	9.4	90.6
순수 피해	N	26	402	42	386	74	353	37	391	28	400	25	403	35	393
	%	6.1	93.9	9.8	90.2	17.3	82.7	8.6	91.4	6.5	93.5	5.8	94.2	8.2	91.8
가·피해중첩	N	245	1,777	420	1,601	738	1,282	233	1,788	169	1,850	163	1,858	219	1,802
	%	12.1	87.9	20.8	79.2	36.5	63.5	11.5	88.5	8.4	91.6	8.1	91.9	10.8	89.2
전체	N	451	4,821	782	4,488	1,370	3,895	513	4,756	378	4,886	360	4,907	477	4,789
	%	8.6	91.4	14.8	85.2	26.0	74.0	9.7	90.3	7.2	92.8	6.8	93.2	9.1	90.9
카이제곱		64.810***		133.214***		248.612***		21.687***		14.181**		12.294**		16.150**	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05, ㉠ 역코딩하여 분석함

## 2. 유형별 사이버폭력 처벌필요성에 대한 의견

### 가. 사이버폭력 처벌필요성에 대한 인식

앞서 사이버 상에서의 범죄일반에 대해 어떤 인식을 가지고 있는지, 이러한 인식이

성별이나 학교급, 사이버상에서의 가·피해 경험에 따라 달라지는지 등을 살펴보았다. 이번에는 사이버폭력의 다양한 유형, 특히 상이한 행위내용과 수법을 반영하여 본 연구에서 구성한 15개의 유형별로 처벌필요성에 차이가 있다고 느끼는지를 살펴보기 위해, 각 유형별로 처벌이 필요하다고 생각하는지에 대한 응답을 살펴보았다.

먼저, 15개 유형의 사이버폭력 처벌필요성에 대한 전반적인 인식을 살펴보기 위해 15개 유형 각각에 대해 처벌필요성을 인정한 경우, 즉 처벌해야 한다는 응답과 반드시 처벌해야 한다는 응답을 1로 코딩하고 처벌필요성을 인정하지 않는 경우를 0으로 코딩하였다. 이를 통해 전체 15개 유형을 대상으로 처벌필요성에 대한 인식 점수를 재생산하였는데, 0부터 15까지의 범위를 가지는 처벌필요성 인식 점수의 분포는 다음 <표 5-104>와 같다.

처벌필요성 인식 점수가 0인 경우, 즉 15개 사이버폭력 유형 가운데 어떤 유형에 대해서도 처벌필요성을 인정하지 않는 학생들은 전체의 2.3%인 141명에 불과했고, 나머지 97.7%는 적어도 1개 이상의 유형에서 처벌필요성을 인정하는 것으로 나타났다. 이처럼 사이버폭력의 처벌필요성을 한 가지 유형에서라도 인정하는 학생들 가운데 가장 많은 59.7%가 15개 유형 모두에 대해 처벌할 필요가 있다고 인정하여 처벌필요성 인식점수가 15점으로 나타났고, 다음으로 14점(13.1%), 13점(7.7%), 12점(5.1%), 11점(4.5%)의 순서였고, 5점 이하인 경우들은 그 빈도수가 매우 낮은 것으로 나타나, 전체적으로 처벌필요성을 강하게 긍정하는 것으로 나타났다.

<표 5-104> 사이버폭력 처벌필요성 인식점수

	N	%	1개 유형이라도 처벌필요성을 인정하는 응답자 중 %
0	121	2.3	
1	7	.1	.1
2	11	.2	.2
3	11	.2	.2
4	20	.4	.4
5	21	.4	.4
6	52	1.0	1.0
7	55	1.0	1.1
8	97	1.8	1.9

	N	%	1개 유형이라도 처벌필요성을 인정하는 응답자 중 %
9	105	2.0	2.0
10	132	2.5	2.6
11	232	4.4	4.5
12	263	5.0	5.1
13	398	7.5	7.7
14	678	12.8	13.1
15	3,079	58.3	59.7
계	5,282	100.0	

성별이나 학교급, 사이버폭력의 가·피해 경험에 따라 사이버폭력 처벌필요성 인식 점수에 차이가 있는지를 살펴보았다.

먼저 성별에 따른 차이를 보면, 여학생의 처벌필요성 인식점수 평균이 13.72로 남학생의 12.98보다 높게 나타나 여학생이 처벌필요성을 인정하는 유형의 갯수가 남학생보다 더 많았다. 학교급별로는, 초등학생과 중학생에 비해 고등학생의 인식점수가 다소 낮아, 고등학생이 처벌필요성을 인정하는 유형의 갯수가 초·중등 학생들보다 약간 작은 특성이 있었다. 사이버폭력 가·피해 유무 경험을 교차하여 구분한 집단별로 사이버폭력 처벌필요성 인식점수에도 차이가 있었는데, 처벌필요성 인식점수가 가장 높은 집단은 ‘가해와 피해경험이 전혀 없는 집단’과 ‘순수 피해 집단’이었고, 이들은 인식점수 평균값이 각각 13.95, 13.99로 거의 유사하게 나타났다. 다음으로 가해 경험만 있는 ‘순수 가해 집단’의 인식점수 평균값이 13.25로 뒤를 이었고, 가·피해 중첩 집단’은 인식점수 평균이 12.72로 가장 낮게 나타났다.

〈표 5-105〉 성별과 학교급, 사이버폭력경험 따른 처벌필요성 인식점수 평균 차

구분		사이버폭력 처벌필요성 인식점수	
		평균	SD
성별	남	12.9840	3.48221
	여	13.7210	2.58061
	t	-8.728***	
학교급	초등	13.4661	2.90502
	중등	13.4963	3.01238

구분		사이버폭력 처벌필요성 인식점수	
		평균	SD
	고등	13.0724	3.29519
	F	10.259***	
사이버폭력 경험	가·피해 전혀 없음	13.9493	2.73595
	순수 가해	13.2530	3.36040
	순수 피해	13.9953	2.30700
	가·피해 중첩	12.7176	3.26666
	계	13.3555	3.08285
	F	60.147***	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

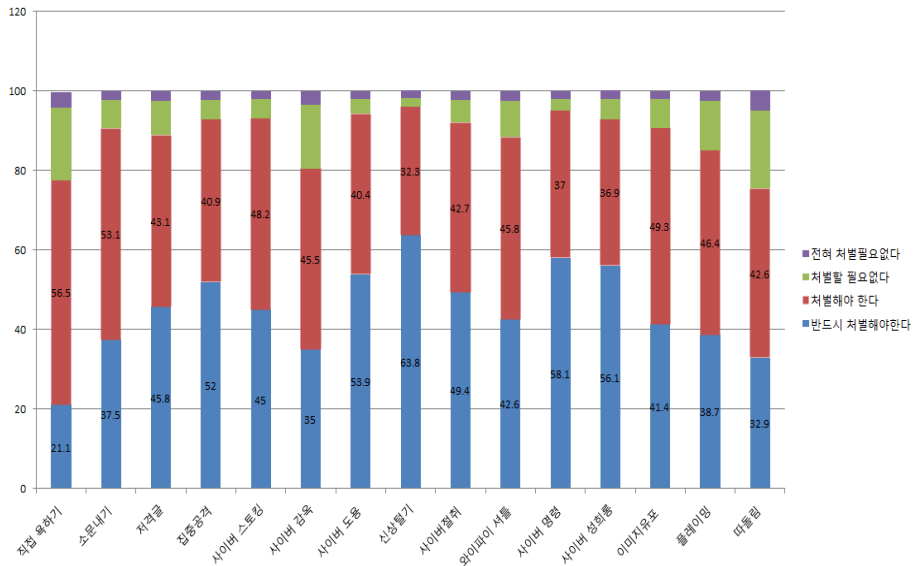
### 나. 사이버폭력 유형별 처벌필요성 인식

다음으로, 15개 유형 각각에 대한 처벌필요성 인식을 살펴보기 위해 유형별 응답결과를 살펴보았다. 유형별로 처벌필요성에 대한 응답을 살펴보면, 처벌필요성을 긍정한 비율이 가장 높은 유형은 ‘신상털기’로 전체의 96.1%가 처벌필요성이 있다(‘처벌해야 한다’와 ‘반드시 처벌해야 한다’를 합친 결과)고 응답했고, ‘사이버명령’ 95.1%, ‘사이버도용’ 94.3%, ‘사이버스토킹’ 93.2%, ‘사이버 성희롱’ 93%, ‘사이버집중공격’ 92.9%, ‘사이버갈취’ 92.1%, ‘이미지유포’ 90.7%, ‘나쁜 소문내기’ 90.6%, ‘저격글’, 88.9%, ‘와이파이서플’ 88.4%, ‘플레이밍’ 85.1%, ‘사이버감옥’ 80.5%, ‘직접 욕하기’ 77.6%, ‘따돌림’ 75.5%의 순서였다.

〈표 5-106〉 사이버폭력 유형별 처벌필요성 인식

행위내용	하위유형 구분	전혀처벌 필요없다 (1)		처벌할 필요 없다 (2)		처벌해야 한다 (3)		반드시처벌 해야 한다 (4)		평균 (1~4)		계	
		명	(%)	명	(%)	명	(%)	명	(%)	평균	SD	명	(%)
		사이버 비방	직접 욕하기	206	3.9	971	18.2	3,024	56.5	1,126	21.1	2.95	.739
나쁜 소문내기	124		2.3	377	7.1	2,828	53.1	2,001	37.5	3.26	.687	5,330	100
저격글	137		2.6	453	8.5	2,296	43.1	2,439	45.8	3.32	.737	5,325	100
집중공격	116		2.2	261	4.9	2,180	40.9	2,772	52.0	3.43	.688	5,329	100
사이버감옥·스토킹	사이버스토킹	113	2.1	250	4.7	2,571	48.2	2,397	45.0	3.36	.672	5,331	100
	사이버감옥	183	3.4	858	16.1	2,426	45.5	1,863	35.0	3.12	.796	5,330	100
개인정보 관련	사이버도용	109	2.0	192	3.6	2,154	40.4	2,874	53.9	3.46	.666	5,329	100

행위내용	하위유형 구분	전혀처벌 필요없다 (1)		처벌할 필요 없다 (2)		처벌해야 한다 (3)		반드시 처벌해야 한다 (4)		평균 (1~4)		계	
		명	(%)	명	(%)	명	(%)	명	(%)	평균	SD	명	(%)
사이버갈취·명령	신상털기	96	1.8	116	2.2	1,718	32.3	3,397	63.8	3.58	.629	5,327	100
	사이버절취	122	2.3	296	5.6	2,279	42.7	2,634	49.4	3.39	.698	5,331	100
	와이파이서들	137	2.6	478	9.0	2,444	45.8	2,272	42.6	3.29	.733	5,331	100
	사이버명령	101	1.9	158	3.0	1,973	37.0	3,100	58.1	3.51	.650	5,332	100
사이버성폭력	사이버성희롱	115	2.2	263	4.9	1,965	36.9	2,989	56.1	3.47	.691	5,332	100
이미지블링	이미지유포	108	2.0	385	7.2	2,629	49.3	2,206	41.4	3.30	.690	5,328	100
플레이밍	플레이밍	140	2.6	654	12.3	2,472	46.4	2,061	38.7	3.21	.755	5,327	100
사이버배제	사이버따돌림	265	5.0	1,043	19.6	2,269	42.6	1,753	32.9	3.03	.850	5,330	100



[그림 5-10] 사이버폭력 유형별 처벌필요성 인식

사이버폭력의 유형별 처벌필요성 인식이 성별이나 학교급, 해당 유형에서의 가·피해 경험에 따라 차이가 있는지를 알아보기 위해 앞서 가해와 피해실태 분석에서 사용한 것과 같이 15개 사이버폭력 유형을 8개로 크게 묶어 각각에 대해 보다 자세히 살펴보았다.

1) 사이버 비방

‘직접 욕하기’, ‘나쁜 소문내기’, ‘저격글’, ‘사이버 집중공격’의 네 가지에 대해 처벌이 필요한가에 대한 응답, 전혀 처벌할 필요없다, 처벌할 필요없다, 처벌해야 한다, 반드시 처벌해야 한단을 각각 1, 2, 3, 4점으로 두고 이들의 값을 평균하여 ‘사이버비방’에 대한 처벌필요성을 살펴보고자 한다. 여학생의 평균값이 남학생보다 더 높아 여학생이 ‘사이버비방’에 대한 처벌필요성을 더 강하게 인정하는 것으로 나타났고, 학교급이 올라감에 따라 평균값이 작아져 처벌필요성을 덜 강하게 인식하는 것을 알 수 있다. ‘사이버비방’의 네 가지 세부유형(직접 욕하기, 나쁜 소문내기, 저격글, 사이버 집중공격)의 가해와 피해경험 유무에 따라 구분한 집단별로 처벌필요성 인식에 차이가 있었는데, ‘가·피해 경험이 전혀 없는 집단’의 처벌필요성 인정점수가 가장 높았고, 다음으로 ‘순수 피해집단’, ‘순수 가해집단’, ‘가·피해 경험 중첩집단’으로 나타났다.

<표 5-107> 성별과 학교급, 사이버폭력경험 따른 처벌필요성 인식-사이버 비방

		사이버 비방 처벌필요성 인식점수	
		평균	SD
성별	남	3.167	.636
	여	3.312	.547
	t	-8.890***	
학교급	초등	3.297	.592
	중등	3.250	.585
	고등	3.179	.611
	F	15.454***	
사이버비방 경험	가·피해 전혀 없음	3.2604	.58284
	순수 가해	2.9371	.71418
	순수 피해	3.1594	.63246
	가·피해 중첩	2.8098	.74344
	계	3.2392	.59733
	F	31.752***	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

## 2) 사이버감옥·스토킹

‘사이버감옥·스토킹’의 처벌필요성 또한 여학생이 남학생보다 더 강하게 인정하고 있는 것으로 나타나 성별에 따른 차이를 보였고, 학교급에 따라서도 초등학생이나 중학생이 고등학생에 비해 처벌필요성을 더 강하게 인식하는 것으로 나타났다. 동일한 유형, 즉 사이버감옥·스토킹의 가·피해 경험유무에 따른 집단별로 처벌필요성 인식에 어떤 차이가 있는지를 살펴보면, ‘가해와 피해의 경험이 전혀 없는 집단’이 처벌필요성 인식점수가 가장 높아 가장 강하게 처벌필요성을 인정하였고, 다음으로 ‘순수 피해 집단’, ‘순수 가해 집단’, ‘가·해와 피해경험 중첩집단’의 순서로 나타났으며 이러한 차이는 통계적으로도 유의하였다.

〈표 5-108〉 성별과 학교급, 사이버폭력경험 따른 처벌필요성 인식-사이버감옥·스토킹

		스토킹과 사이버감옥 처벌필요성 인식점수	
		평균	SD
성별	남	3.1551	.68747
	여	3.3234	.59922
	t	-9.518***	
학교급	초등	3.2571	.66542
	중등	3.2593	.63883
	고등	3.1996	.65051
	F	4.721***	
사이버감옥·스토킹 경험	가·피해 전혀 없음	3.2628	.63966
	순수 가해	2.8813	.73372
	순수 피해	3.1280	.67153
	가·피해 중첩	2.8533	.72452
	계	3.2392	.65064
	F	29.873***	

\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$

## 3) 사이버갈취·명령

사이버갈취·명령에 대한 처벌필요성 또한 여학생이 남학생보다 더 강하게 인정하고 있는 것으로 나타나 성별에 따른 차이가 있었고, 학교급에 따라서도 초등학생이나 중학생이 고등학생에 비해 처벌필요성을 더 강하게 인식하는 것으로 나타났다. 사이

버갈취·명령의 가·피해 경험유무에 따른 집단별로 처벌필요성 인식에 어떤 차이가 있는지를 살펴보면, '가해와 피해의 경험이 전혀 없는 집단'이 처벌필요성 인식점수가 가장 높아 가장 강하게 처벌필요성을 인정하였고, 다음으로 '순수 피해 집단', '순수 가해 집단', '가해와 피해경험 중첩집단'의 순서로 나타났으며 이러한 차이는 통계적으로도 유의하였다.

〈표 5-109〉 성별과 학교급, 사이버폭력경험 따른 처벌필요성 인식-사이버갈취·명령

		사이버갈취·명령 처벌필요성 인식점수	
		평균	SD
성별	남	3.334	.647
	여	3.461	.548
	t	-7.727***	
학교급	초등	3.4233	.59152
	중등	3.4297	.59419
	고등	3.3331	.61645
	F	14.147***	
사이버갈취·명령 경험	가·피해 전혀 없음	3.4177	.58912
	순수 가해	3.1199	.74103
	순수 피해	3.3517	.60637
	가·피해 중첩	2.8778	.71448
	계	3.3975	.60246
	F	35.122***	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

#### 4) 개인정보관련

개인정보관련 사이버폭력에 대한 처벌필요성 또한 여학생이 남학생보다 더 강하게 인정하는 성별에 따른 차이가 있었고, 학교급에 따라서는 처벌필요성 인식에 큰 차이가 없었다. 개인정보관련 가·피해 경험유무에 따른 집단별로 처벌필요성 인식에 어떤 차이가 있는지를 살펴보면, '가해와 피해의 경험이 전혀 없는 집단'과 '순수 피해 집단'의 처벌필요성 인식점수가 가장 높아 강하게 처벌필요성을 인정하였고, 아이디도용이나 신상털기 등 개인정보관련 가해경험이 있는 '순수 가해 집단'과 '가·피해 중첩집단'은 처벌필요성을 상대적으로 낮게 인정하는 차이가 있었고, 이러한 차이는 통계적으로도 유의하였다.

〈표 5-110〉 성별과 학교급, 사이버폭력경험 따른 처벌필요성 인식-개인정보관련

		아이디도용, 신상털기의 처벌필요성 인식점수	
		평균	SD
성별	남	3.454	.656
	여	3.587	.548
	t	-8.076***	
학교급	초등	3.5492	.59341
	중등	3.5189	.60550
	고등	3.5012	.62043
	F	2.387	
개인정보관련 경험	가·피해 전혀 없음	3.5433	.58865
	순수 가해	3.0543	.80302
	순수 피해	3.5256	.60330
	가·피해 중첩	3.0380	.77116
	계	3.5209	.60772
	F	49.996***	

\*\*\*p&lt;.001, \*\*p&lt;.01, \*p&lt;.05

## 5) 이미지블링

‘이미지블링’에 대한 처벌필요성은 여학생이 남학생보다 더 강하게 인정하고 있는 것으로 나타나 성별에 따른 차이가 있었고, 학교급에 따라서는 초등학생이 중고등학생에 비해 처벌필요성을 더 강하게 인정하는 것으로 나타났다. ‘이미지블링’ 가·피해 경험유무에 따른 집단별로 ‘이미지블링’의 처벌필요성 인식에 어떤 차이가 있는지를 살펴보면, ‘가해와 피해의 경험이 전혀 없는 집단’과 ‘순수 피해 집단’의 처벌필요성 인식점수가 상대적으로 높아 강하게 처벌필요성을 인정하였고, ‘이미지블링’의 가해 경험이 있는 ‘순수 가해 집단’과 ‘가·피해 중첩집단’은 처벌필요성을 상대적으로 낮게 인정하는 차이가 있었으며, 이러한 차이는 통계적으로도 유의하였다.

〈표 5-111〉 성별과 학교급, 사이버폭력경험 따른 처벌필요성 인식-이미지블링

		이미지블링 처벌필요성 인식점수	
		평균	SD
성별	남	3.2549	.71931
	여	3.3467	.65785
	t	-4.863***	

		이미지불링 처벌필요성 인식점수	
		평균	SD
학교급	초등	3.3714	.67793
	중등	3.3011	.68728
	고등	3.2437	.70000
	F	12.953***	
이미지불링 경험	가·피해 전혀 없음	3.3179	.67978
	순수 가해	2.9281	.83960
	순수 피해	3.2925	.69109
	가·피해 중첩	3.0109	.79136
	계	3.3011	.69072
	F	20.105***	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

6) 사이버성폭력

‘사이버성폭력’에 대한 처벌필요성 또한 여학생이 남학생보다 더 강하게 인정하는 차이가 있었고, 학교급에 따라서는 학교급이 낮을수록 처벌필요성을 더 강하게 인정하는 것으로 나타났다. 동일한 유형의 사이버범죄 가·피해 경험유무에 따른 집단별로 처벌필요성 인식에 어떤 차이가 있는지를 살펴보면, ‘사이버성폭력’의 ‘가해와 피해의 경험이 전혀 없는 집단’과 ‘순수 피해 집단’의 처벌필요성 인식점수가 상대적으로 높아 강하게 처벌필요성을 인정하였고, ‘사이버성폭력’의 가해경험이 있는 ‘순수 가해 집단’과 ‘가·피해 중첩집단’은 처벌필요성을 상대적으로 낮게 인정하는 차이가 있었으며, 이러한 차이는 통계적으로도 유의하였다.

〈표 5-112〉 성별과 학교급, 사이버폭력경험 따른 처벌필요성 인식-사이버성폭력

		사이버성폭력 처벌필요성 인식점수	
		평균	SD
성별	남	3.3557	.75418
	여	3.5784	.60238
	t	-11.925***	
학교급	초등	3.6633	.58950
	중등	3.4593	.68357
	고등	3.3202	.73767
	F	96.676***	

		사이버성폭력 처벌필요성 인식점수	
		평균	SD
사이버성폭력 경험	가·피해 전혀 없음	3.4935	.67064
	순수 가해	3.0000	.88465
	순수 피해	3.4071	.73211
	가·피해 중첩	3.0109	.88323
	계	3.4680	.69143
	F	38.252***	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

### 7) 플레이밍

‘플레이밍’에 대한 처벌필요성 또한 여학생이 남학생보다 더 강하게 인정하는 차이가 있었고, 학교급에 따라서는 학교급이 낮을수록 처벌필요성을 더 강하게 인정하는 것으로 나타났다. 동일한 유형의 사이버범죄 가·피해 경험유무에 따른 집단별로 처벌필요성 인식에 어떤 차이가 있는지를 살펴보면, ‘플레이밍’의 ‘가해와 피해의 경험이 전혀 없는 집단’과 ‘순수 피해 집단’의 처벌필요성 인식점수가 상대적으로 높아 강하게 처벌필요성을 인정하였고, ‘플레이밍’의 가해경험이 있는 ‘순수 가해 집단’과 ‘가·해경험 중첩집단’은 처벌필요성을 상대적으로 낮게 인정하는 차이가 있었으며, 이러한 차이는 통계적으로도 유의하였다.

〈표 5-113〉 성별과 학교급, 사이버폭력경험 따른 처벌필요성 인식-플레이밍

		플레이밍 처벌필요성 인식점수	
		평균	SD
성별	남	3.1333	.80097
	여	3.2884	.69876
	t	-7.535***	
학교급	초등	3.2555	.75993
	중등	3.2447	.73047
	고등	3.1303	.77783
	F	14.281***	
플레이밍 경험	가·피해 전혀 없음	3.2357	.74067
	순수 가해	2.8561	.84751
	순수 피해	3.1102	.81224

		플레이밍 처벌필요성 인식점수	
		평균	SD
플레이밍 경험	가·피해 중첩	2.7500	.90935
	계	3.2113	.75554
	F	25.202***	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

8) 사이버배제

‘사이버배제’에 대한 처벌필요성 또한 여학생이 남학생보다 더 강하게 인정하는 차이가 있었고, 학교급에 따라서는 초등학생과 중학생이 고등학생에 비해 처벌필요성을 더 강하게 인정하는 것으로 나타났다. ‘사이버배제’ 가·피해 경험유무에 따른 집단별로 처벌필요성 인식 차이를 살펴보면, ‘사이버배제’의 ‘가해와 피해의 경험이 전혀 없는 집단’과 ‘순수 피해 집단’의 처벌필요성 인식점수가 상대적으로 높아 강하게 처벌필요성을 인정하였고, ‘사이버배제’의 가해경험이 있는 ‘순수 가해 집단’과 ‘가·피해 중첩집단’은 처벌필요성을 상대적으로 낮게 인정하는 차이가 있었으며, 이러한 차이는 통계적으로도 유의하였다.

〈표 5-114〉 성별과 학교급, 사이버폭력경험 따른 처벌필요성 인식-사이버배제

		사이버배제 처벌필요성 인식점수	
		평균	SD
성별	남	2.9655	.88606
	여	3.1007	.80757
	t	-5.825***	
학교급	초등	3.0991	.84309
	중등	3.0980	.81829
	고등	2.8923	.88088
	F	34.145***	
사이버배제 경험	가·피해 전혀 없음	3.0573	.83968
	순수 가해	2.6835	.91712
	순수 피해	2.9012	.90530
	가·피해 중첩	2.7065	.90830
	계	3.0340	.84979
	F	15.839***	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

## 제7절 사이버폭력 대책의 효과성 평가

### 1. 인터넷 이용교육 이수여부 및 효과성 평가

인터넷 이용교육을 받은 경험이 있는지 알아보기 위해 '지난 1년 동안, 올바른 인터넷 이용에 대해 교육을 몇 번 받았는지'를 질문하였다. 전체의 29.8%는 인터넷 이용교육을 전혀 받은 적이 없고, 44.0%는 1-2번, 17.0%는 3-4번, 9.2%는 5번 이상 받았다고 응답했다. 성별로 구별해보면, 여학생 24.2%와 남학생 35.6%가 인터넷 이용교육을 받지 않았다고 응답해, 여학생의 교육 이수율이 더 높았다. 학교급별로는, 초등학교 20.0%, 중학생 29.8%, 고등학생의 38.1%가 인터넷 이용교육을 받지 않은 것으로 나타나 학교급이 올라갈수록 오히려 인터넷 이용교육의 이수율은 떨어지는 것으로 나타났다. 이수횟수에 있어서도 학교급에 따른 차이가 있었는데, 1-2번 교육을 받았다는 비율은 중학생과 고등학생이 월등히 높았고, 교육횟수가 3-4번, 5번 이상이라는 응답은 초등학생이 월등히 높게 나타났다.

사이버폭력의 가해와 피해경험 유무를 교차하여 구분한 사이버폭력의 가·피해경험 집단들이 인터넷 이용교육 이수여부에 차이가 있는지를 살펴보았다. 그 결과, 가해경험이 있는 두 집단, 즉, 피해경험은 없고 가해경험만 있는 '순수 가해 집단'과 가해와 피해경험을 함께 가지고 있는 '가·피해 중첩 집단'이 다른 두 집단(순수 피해 집단과 '가·피해 경험이 전혀 없는 집단')에 비해 인터넷 교육을 전혀 받지 않은 학생의 비율이 더 높았는데, 각각 34.3%와 30.1%였다.

인터넷 이용교육을 지난 1년간 전혀 받은 적이 없다는 학생이 전체의 30%에 달하고, 남학생과 중·고등학생의 교육 이수율이 상대적으로 낮다는 점, 가해 경험이 있는 집단의 인터넷 교육 이수율이 현저히 낮았다는 점은 앞서 살펴본 사이버폭력의 가·피해율이 남학생과 중고등학생에게서 더 높았다는 점을 고려할 때, 교육실시 및 방식과 관련해서 반드시 고려되어야 할 점으로 생각된다.

〈표 5-115〉 인터넷 이용교육 이수여부

			인터넷 이용교육			
			받은 적 없다	1~2번	3~4번	5번 이상
성별	남성	N	922	996	417	254
		%	35.6%	38.5%	16.1%	9.8%
	여성	N	639	1296	470	231
		%	24.2%	49.2%	17.8%	8.8%
	카이제곱		94.416***			
	학교급	초등	N	268	493	330
%			20.0%	36.7%	24.6%	18.8%
중등		N	667	1000	407	167
		%	29.8%	44.6%	18.2%	7.5%
고등		N	626	799	150	66
		%	38.1%	48.7%	9.1%	4.0%
카이제곱		400.438***				
가·피해 경험유무	가·피해 전혀 없음	N	530	798	316	203
		%	28.7%	43.2%	17.1%	11.0%
	순수 가해	N	311	399	136	62
		%	34.3%	43.9%	15.0%	6.8%
	순수 피해	N	102	213	65	44
		%	24.1%	50.2%	15.3%	10.4%
	가·피해 중첩	N	597	861	360	168
		%	30.1%	43.4%	18.1%	8.5%
	전체	N	1540	2271	877	477
		%	29.8%	44.0%	17.0%	9.2%
카이제곱		33.863***				

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

인터넷 이용관련 교육을 한 번이라도 받은 학생 3664명을 대상으로, 교육방법과 그 효과성에 대해 질문하였다. 인터넷 이용교육의 방법은 전문가 강의와 DVD 등 시청각 교육이 가장 많았고, 다음으로 가정통신문 교육, 온라인 교육의 순서였다. 이러한 인터넷 이용교육이 얼마나 효과 있다고 생각하는지를 살펴보면, 전체의 43.3%는 효과없다(‘전혀 효과없다’와 ‘별로 효과없다’를 합친 결과), 56.7%는 효과있다(‘조금 효과있다’와 ‘매우 효과있다’를 합친 결과)고 생각해 전체적으로 인터넷 이용교육의 효과성은 높게 평가하지는 않음을 알 수 있다.

이처럼 인터넷 이용교육의 효과성에 대한 인식이 교육이수자의 성별과 학교급에 따라 다른지를 살펴보면, 남학생은 인터넷 이용교육이 '매우 효과있다'고 느끼는 비율이 14.5%로 여학생의 9.9%에 비해 높았고, 여학생은 '별로 효과없다'는 응답의 비율이 37.1%로 남학생의 30.8%보다 높았다. 즉, 인터넷 이용교육의 효과성에 대한 인식은 남학생이 여학생에 비해 더 긍정적인 것으로 나타났다. 학교급별로 살펴보면, 학교급이 올라감에 따라 '전혀 혹은 별로 효과없다'는 응답의 비율이 늘어나고 '조금, 혹은 매우 효과있다'는 응답은 늘어났는데, 학교급이 올라갈수록 인터넷 이용교육의 효과성을 상대적으로 낮게 평가한다는 것을 알 수 있다.

〈표 5-116〉 성별과 학교급에 따른 인터넷 이용교육 이수여부

			인터넷 이용교육의 효과			
			전혀 효과 없다	별로 효과 없다	조금 효과 있다	매우 효과 있다
성별	남성	N	162	505	734	238
		%	9.9%	30.8%	44.8%	14.5%
	여성	N	165	727	876	194
		%	8.4%	37.1%	44.6%	9.9%
	카이제곱		28.292***			
	학교급	초등	N	36	182	565
%			3.4%	17.2%	53.5%	25.9%
중등		N	150	568	711	116
		%	9.7%	36.8%	46.0%	7.5%
고등		N	141	482	334	43
		%	14.1%	48.2%	33.4%	4.3%
카이제곱		506.696***				

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

인터넷 이용교육의 효과성에 대한 인식이 교육방식과 교육횟수 등에 따라 다른지를 살펴보았다. 교육횟수가 높아짐에 따라 '별로 효과없다'는 응답의 비율이 크게 줄어들었고 '매우 효과있다'는 응답의 비율이 크게 증가한 것을 알 수 있어, 교육횟수가 높은 이수자들이 인터넷 이용교육의 효과를 더 긍정적으로 평가하는 경향을 보였다. 교육방식에 따른 차이를 보면, 온라인 교육을 받은 이수자들이 효과있다고 응답한 비율이 다소 높은 것으로 나타났다.

〈표 5-117〉 교육횟수와 방식에 따른 인터넷 이용교육 이수여부

			인터넷 이용교육의 효과			
			전혀 효과 없다	별로 효과 없다	조금 효과 있다	매우 효과 있다
교육횟수	1~2번	N	224	950	934	145
		%	9.9%	42.2%	41.5%	6.4%
	3~4번	N	57	207	487	123
		%	6.5%	23.7%	55.7%	14.1%
	5번 이상	N	46	75	189	164
		%	9.7%	15.8%	39.9%	34.6%
카이제곱		419.756***				
교육방법②	시청각교육	N	148	567	787	216
		%	8.6%	33.0%	45.8%	12.6%
	전문가 강의	N	168	694	945	280
		%	8.0%	33.3%	45.3%	13.4%
	온라인 교육	N	68	252	423	145
		%	7.7%	28.4%	47.6%	16.3%
	가정통신문 교육	N	142	536	690	189
		%	9.1%	34.4%	44.3%	12.1%
	전체	N	324	1,223	1,597	432
		%	9.1%	34.2%	44.7%	12.1%

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05, ②중복응답 문항으로 응답자수 기준으로 N과 % 계산

## 2. 사이버폭력 대책의 효과성 평가

사이버폭력을 예방하고 억제하기 위한 여러 가지 대책들에 대한 효과성 평가를 통해 학생들이 이러한 대책들을 어떻게 인식하고 있는지를 살펴보기로 한다. 이를 위해 응답자들에게 인터넷/스마트폰 사용시간 제한, 모니터링 소프트웨어 설치, 유해 콘텐츠 차단 앱 설치, 경찰 등에 피해사실의 적극 신고, 피·가해자 간의 화해와 관계회복, 가해자 강력처벌, 가해자 전학 등을 통한 피해자와의 분리, 학교의 적극적인 감시 활동, 예방교육 확대 등 9가지에 대해 이들 각각이 사이버 상에서의 괴롭힘이나 폭력을 줄이는데 얼마나 도움이 된다고 생각하는지를 평가하도록 하였다.

그 결과, 사이버상에서의 괴롭힘이나 폭력을 줄이는데 도움이 된다는 응답비율이 가장 높은 것은 ‘가해자 강력처벌’(80.2%, ‘다소 도움이 된다’ 43.8%와 ‘매우 도움이

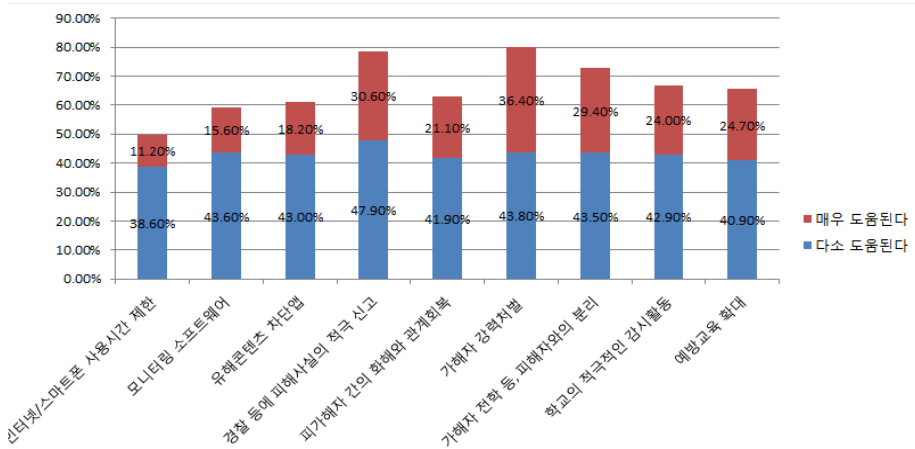
된다' 36.4%를 합친 결과)이었고, 그 다음은 '경찰 등에 피해사실을 적극 신고하는 것'(78.5%), '가해자 전학 등을 통한 피해자와의 분리'(72.9%), '학교에서의 적극적인 감시활동'(66.9%), '사이버폭력 예방교육 확대'(65.6%), '피해자와 가해자의 화해 및 관계 회복'(63.0%), '유해 콘텐츠 차단 앱 설치'(61.2%), '모니터링 소프트웨어 설치'(59.2%)이었다. '인터넷이나 스마트폰 사용시간 제한'이 사이버 상에서의 괴롭힘이나 폭력을 줄이는데 도움이 된다는 응답은 49.8%에 불과해 9가지 사이버폭력 대책 가운데 가장 효과성이 낮다고 평가되었다.

〈표 5-118〉 사이버폭력 예방대책의 효과성 평가

		전혀 도움	도움이	다소 도움	매우 도움	계	평균	SD
		안 된다	안 된다	된다	된다			
		(1)	(2)	(3)	(4)			
인터넷/스마트폰 사용시간 제한	N	1,171	1,505	2,060	599	5,335	2.39	.950
	%	21.9%	28.2%	38.6%	11.2%	100		
모니터링 소프트웨어	N	952	1,223	2,327	831	5,333	2.57	.956
	%	17.9%	22.9%	43.6%	15.6%	100.0%		
유해콘텐츠 차단앱	N	969	1,099	2,292	972	5,332	2.61	.983
	%	18.2%	20.6%	43.0%	18.2%	100.0%		
경찰 등에 피해사실의 적극 신고	N	470	676	2,557	1,630	5,333	3.00	.886
	%	8.8%	12.7%	47.9%	30.6%	100.0%		
피가해자 간의 화해와 관계회복	N	857	1,118	2,233	1,124	5,332	2.68	.980
	%	16.1%	21.0%	41.9%	21.1%	100.0%		
가해자 강력처벌	N	402	653	2,337	1,940	5,332	3.09	.883
	%	7.5%	12.2%	43.8%	36.4%	100.0%		
가해자 전학 등, 피해자와의 분리	N	527	917	2,317	1,568	5,329	2.92	.925
	%	9.9%	17.2%	43.5%	29.4%	100.0%		
학교의 적극적인 감시활동	N	673	1,090	2,290	1,282	5,335	2.78	.950
	%	12.6%	20.4%	42.9%	24.0%	100.0%		
예방교육 확대	N	818	1,014	2,184	1,318	5,334	2.75	.994
	%	15.3%	19.0%	40.9%	24.7%	100.0%		

이러한 결과는 학생들이 사이버폭력의 가해자를 피해자와 분리하고 강력히 처벌하는 방식을 의미하는 피해자의 적극 신고 및 가해자 전학 등을 통한 분리, 강력 처벌 등을 효과적이고 도움이 되는 대책으로 인식하는 반면에 피해자와 가해자의 화해

및 기술적인 제한을 의미하는 각종 소프트웨어나 앱의 설치, 사용시간 제한 등에 대해서는 상대적으로 효과적이라는 인식이 낮음을 보여준다.



[그림 5-11] 사이버폭력 대책의 효과성 평가

성별과 학교급에 따라 이러한 사이버폭력 대책의 효과성 평가에 차이가 있는지를 살펴보면, ‘피해자와 가해자의 화해 및 관계회복’을 제외한 8개 대책 모두에서 여학생이 남학생보다 효과성을 높게 평가한 것으로 나타났다. 그러나, 피해자와 가해자의 화해 및 관계회복이 사이버폭력 예방에 도움이 된다는 응답은 남학생 65.8%, 여학생 60.2%로 여학생이 효과성을 더 부정적으로 평가했다. 학교급별로도 뚜렷한 차이를 보였는데, 초등학생에서 중학생, 고등학생으로 학교급이 올라감에 따라 사이버폭력 대책의 효과성을 인정하는 비율이 현저히 낮아졌다. 특히, ‘사용시간 제한’이나 ‘모니터링 소프트웨어 설치’, ‘유해콘텐츠 차단앱 설치’ 등의 기술적인 제한대책에 대해서는 학교급이 올라감에 따라 효과성을 인정하는 비율이 매우 크게 낮아졌고, ‘피해자와 가해자의 관계회복’, ‘가해자 전학 등을 통한 분리’, ‘학교에서의 적극적인 감시활동’, 그리고 ‘예방교육 확대’ 등에서도 학교급이 올라감에 따라 효과성을 인정하는 비율이 낮아졌다. ‘경찰 등에의 적극적인 신고’와 ‘가해자 강력처벌’의 경우에는, 학교급이 올라감에 따라 효과성을 인정하는 비율이 약간 낮아지긴 했으나, 학교급에 따른 차이가 그리 크지 않고 효과성을 인정하는 비율이 전 학교급에서 다소 높게 나타난 특성이 있었다.

〈표 5-119〉 성별과 학교급에 따른 사이버폭력 대책의 효과성 평가

구분	사용시간 제한		모니터링 소프트웨어		유해콘텐츠 차단앱		경찰 등에 적극 신고		피해자 화해와 관계회복		가해자 강력 처벌		가해자 전학, 피해자와의 분리		학교의 적극적인 감시활동		예방교육 확대		
	도움 안됨	도움 됨	도움 안됨	도움 됨	도움 안됨	도움 됨	도움 안됨	도움 됨	도움 안됨	도움 됨	도움 안됨	도움 됨	도움 안됨	도움 됨	도움 안됨	도움 됨	도움 안됨	도움 됨	
남성	N	1,347	1,304	1,176	1,472	1,146	1,502	644	2,005	907	1,742	626	2,021	809	1,839	939	1,711	961	1,688
	%	50.8%	49.2%	44.4%	55.6%	43.3%	56.7%	24.3%	75.7%	34.2%	65.8%	23.6%	76.4%	30.6%	69.4%	35.4%	64.6%	36.3%	63.7%
여성	N	1,329	1,355	999	1,686	922	1,762	502	2,182	1,068	1,615	429	2,256	635	2,046	824	1,861	871	1,814
	%	49.5%	50.5%	37.2%	62.8%	34.4%	65.6%	18.7%	81.3%	39.8%	60.2%	16.0%	84.0%	23.7%	76.3%	30.7%	69.3%	32.4%	67.6%
카이제곱		.895		28.650***		44.733***		24.849***		17.713***		49.430***		31.793***		13.571***		8.712**	
초등	N	377	991	268	1,099	244	1,122	158	1,210	268	1,101	241	1,127	292	1,077	322	1,047	209	1,160
	%	27.6%	72.4%	19.6%	80.4%	17.9%	82.1%	11.5%	88.5%	19.6%	80.4%	17.6%	82.4%	21.3%	78.7%	23.5%	76.5%	15.3%	84.7%
중등	N	1,143	1,150	967	1,325	905	1,387	493	1,798	860	1,431	446	1,845	599	1,689	748	1,544	775	1,517
	%	49.8%	50.2%	42.2%	57.8%	39.5%	60.5%	21.5%	78.5%	37.5%	62.5%	19.5%	80.5%	26.2%	73.8%	32.6%	67.4%	33.8%	66.2%
고등	N	1,156	518	940	734	919	755	495	1,179	847	825	368	1,305	553	1,119	693	981	848	825
	%	69.1%	30.9%	56.2%	43.8%	54.9%	45.1%	29.6%	70.4%	50.7%	49.3%	22.0%	78.0%	33.1%	66.9%	41.4%	58.6%	50.7%	49.3%
전체	N	2,676	2,659	2,175	3,158	2,068	3,264	1,146	4,187	1,975	3,357	1,055	4,277	1,444	3,885	1,763	3,572	1,832	3,502
	%	50.2%	49.8%	40.8%	59.2%	38.8%	61.2%	21.5%	78.5%	37.0%	63.0%	19.8%	80.2%	27.1%	72.9%	33.0%	67.0%	34.3%	65.7%
카이제곱		518.711		419.495***		435.403***		144.898***		312.237***		9.352**		54.265***		109.087***		419.415***	

\*\*\*p&lt;.001, \*\*p&lt;.01, \*p&lt;.05

사이버폭력의 피해 혹은 가해 경험에 따라 이러한 사이버폭력 대책의 효과성 평가에 어떤 차이가 있는지도 살펴보았다. 전체적으로 사이버폭력의 가해와 피해 경험이 전혀 없는 집단이 사이버폭력 대책의 효과성을 가장 높게 평가한 것은 9개 대책 모두에서 공통적으로 나타났으나 각각의 개별대책 효과성평가결과는 약간의 차이가 있었다.

먼저, 집단별로 효과성을 강하게 인정하는 순서가 ‘가·피해 경험 없음-순수 가해-순수 피해-가·피해 중첩’의 순서로 나타난 대책은 ‘사용시간 제한’, ‘피해자의 적극 신고’, ‘가해자 강력 처벌’, ‘가해자 전학 등을 통한 피해자와의 분리’, ‘학교에서의 적극적인 감시활동’ 등 5가지였다. 즉, 이러한 대책들에 대해서는 피해 경험이 있는 두 집단(순수 피해 집단과 가·피해 중첩 집단)이 효과성을 상대적으로 낮게 평가한다고 이해할 수 있을 것이다.

다음으로, 집단별로 효과성을 강하게 인정하는 순서가 ‘가·피해 경험 없음-순수 피해-순수 가해-가·피해 중첩’의 순서로 나타난 대책은 ‘모니터링 소프트웨어 설치’,

‘유해콘텐츠 차단 앱 설치’, ‘예방교육 확대’ 등의 세 가지였는데, 이처럼 어플리케이션 등의 설치를 통한 기술적 통제 및 예방교육의 효과성에 대한 평가가 가해경험이 있는 집단(순수 가해 집단과 가·피해 중첩집단)에서 상대적으로 부정적이라는 것을 알 수 있다.

전체적으로 가해와 피해 경험이 전혀 없는 집단에서 이러한 대책들의 효과성을 가장 긍정적으로 평가하고 가해와 피해경험이 있는 중첩집단에서 효과성을 상대적으로 부정적으로 인식하는 것으로 나타났는데, ‘피해자와 가해자의 화해 및 관계회복’에 대한 효과성은 가해와 피해경험이 전혀 없는 집단에서 가장 긍정적으로 평가했고, 다음으로 순수가해 집단, 가·피해 중첩집단, 순수 피해 집단의 순서로 나타난 차이가 있었다. 즉, 가해자와 피해자의 화해 및 관계회복이 사이버폭력의 예방에 도움이 되는지 여부에 대해 순수피해 집단이 가·피해 중첩집단에 비해서도 더 부정적으로 인식하는 것으로 나타났다.

〈표 5-120〉 사이버폭력 가·피해 경험에 따른 사이버폭력 대책의 효과성 평가

	사용시간 제한		모니터링 소프트웨어		유해콘텐츠 차단앱		경찰 등에 적금 신고		피해자 화해와 관계회복		가해자 강력 처벌		가해자 전학, 피해자와의 분리		학교의 적극적 인 감시활동		예방교육 확대	
	도움 안됨	도움 됨	도움 안됨	도움 됨	도움 안됨	도움 됨	도움 안됨	도움 됨	도움 안됨	도움 됨	도움 안됨	도움 됨	도움 안됨	도움 됨	도움 안됨	도움 됨	도움 안됨	도움 됨
가·피해 없음	N 799	1,092	598	1,292	544	1,346	275	1,615	630	1,260	276	1,614	409	1,480	515	1,376	501	1,390
	42.3%	57.7%	31.6%	68.4%	28.8%	71.2%	14.6%	85.4%	33.3%	66.7%	14.6%	85.4%	21.7%	78.3%	27.2%	72.8%	26.5%	73.5%
순수 가해	N 472	455	393	535	389	538	213	714	327	600	183	744	253	673	302	626	326	602
	50.9%	49.1%	42.3%	57.7%	42.0%	58.0%	23.0%	77.0%	35.3%	64.7%	19.7%	80.3%	27.3%	72.7%	32.5%	67.5%	35.1%	64.9%
순수 피해	N 222	206	175	253	169	259	109	319	183	245	85	343	122	306	154	274	144	284
	51.9%	48.1%	40.9%	59.1%	39.5%	60.5%	25.5%	74.5%	42.8%	57.2%	19.9%	80.1%	28.5%	71.5%	36.0%	64.0%	33.6%	66.4%
중첩	N 1,155	870	986	1,037	945	1,078	535	1,489	813	1,210	494	1,529	638	1,385	769	1,255	846	1,177
	57.0%	43.0%	48.7%	51.3%	46.7%	53.3%	26.4%	73.6%	40.2%	59.8%	24.4%	75.6%	31.5%	68.5%	38.0%	62.0%	41.8%	58.2%
전체	N 2,648	2,623	2,152	3,117	2,047	3,221	1,132	4,137	1,953	3,315	1,038	4,230	1,422	3,844	1,740	3,531	1,817	3,453
	50.2%	49.8%	40.8%	59.2%	38.9%	61.1%	21.5%	78.5%	37.1%	62.9%	19.7%	80.3%	27.0%	73.0%	33.0%	67.0%	34.5%	65.5%
카이제곱	86.303***		119.329***		137.116***		88.504***		26.955***		59.516***		49.081***		53.063***		101.925***	

\*\*\*p<.001, \*\*p<.01, \*p<.05

## 제8절 소결 (조사결과 요약 및 함의)

### 1. 사이버폭력 피해의 발생실태와 특성, 위험요인

이 연구에서는 초등학교 5학년부터 고등학교 2학년까지의 학생들을 대상으로 사이버폭력을 15개 유형(8개의 상위구분)으로 구분하고 각 유형별 피해실태와 피해에 영향을 미치는 요인을 살펴보았다. 분석결과를 요약하면 첫째, 한 가지 유형에서라도 피해를 경험한 비율, 즉 피해율은 46.6%였다. 피해율이 높은 유형별 순서는 직접 욕하기(36.6%), 소문내기(20.3%), 이미지 불링(13.7%), 사이버감옥(9.1%), 플레이밍(8.7%), 사이버따돌림(8.2%), 저격글(7.2%), 사이버 성폭력(6.5%), 스토킹(6.5%), 사이버집중공격(5.3%), 아이디 도용(5.1%) 사이버갈취(4.8%), 신상털기(3.7%), 와이파이어셔틀(2.7%), 사이버명령(1.3%)이었다.

둘째, 전체 피해경험자 46.6%의 학생들 가운데 17.6%는 한 가지 유형의 피해만 경험했으나 나머지 22.3%는 2가지 이상의 유형에서 피해를 당한 것으로 나타나 사이버폭력의 다중범죄피해가 심각한 수준이었다.

셋째, 피해자들의 응답을 기준으로 살펴본 결과, 사이버폭력은 주로 아는 가해자, 특히 같은 반 학생이나 같은 학교 학생에게서 피해를 당하는 경우가 대부분이었으나 초등학생에 비해 고등학생은 모르는 사람에게 피해를 당하는 비율이 더 높았다. 전체의 60%가 한 사람으로부터, 40%는 여러 명이 있는 사이버공간에서 주로 피해를 당한 것으로 나타났고, 주로 메신저, 온라인 게임, SNS를 이용해 피해를 당하는 경우가 많았다.

넷째, 로짓분석 결과 사이버폭력의 피해에 영향을 미치는 요인으로는 (여학생에 비해)남학생이, (중고등학생에 비해)초등학생이, 하루평균 스마트폰 이용시간이 길수록, 사이버 자신감이 높을수록, 자기통제력이 낮을수록, 사이버 비행친구가 있을수록, 자신도 사이버폭력 가해경험이 있을수록, 부모의 통제가 약할수록, 인터넷 이용교육을 받은 경험이 있을수록 사이버 범죄피해를 당할 오즈비가 높아지는 것으로 나타났다.

다섯째, 사이버폭력 피해학생 가운데 34.4%만이 본인의 피해사실을 다른 사람에게 알린 것으로 나타났다. 특히 남학생은 여학생에 비해 피해사실을 덜 알리는 경향이 있었고, 학교급이 올라감에 따라 사이버폭력 피해사실을 주위에 알리지 않는 학생의

비율이 높아졌다. 피해를 경험한 학생들은 화가 나는 감정적 동요를 가장 많이 경험한 것으로 나타났으나 이외에도 불안감이나 자살, 자해의 생각 등 정신적 충격을 경험하는 것은 물론 친구를 사귀기 힘들거나 학교에 가기 싫은 등의 사회적 관계에서도 그 피해의 영향을 느끼고 있는 것으로 나타났다.

여섯째, 사이버폭력 피해자들의 약 72%정도는 사이버 상에서만 피해를 당한 것으로 나타났지만 약 28%는 동일한 가해자들에게 현실에서도 피해를 당한 것으로 나타났다. 특히, 20.9%는 현실에서 학교폭력의 피해를 먼저 당하고 이후 같은 가해자들로부터 사이버 상에서도 피해를 당한 것으로 나타났으며, 7.6%는 사이버 상에서 먼저 피해를 당하고 이후 같은 가해자들로부터 학교폭력도 당한 것으로 나타났다. 특히, 초등학생은 중·고등학생에 비해 현실에서 같은 가해자들로부터 먼저 피해를 당하거나 사이버상에서 먼저 당하고 이후 현실에서도 당했다는 응답비율이 더 높았다.

## 2. 사이버폭력 가해의 발생실태 및 특성, 영향요인

동일한 유형에 대해 가해실태를 확인하였는데, 첫째, 사이버폭력의 한 가지 유형에 서라도 가해경험이 있는 학생의 비율은 56%였고, 구체적인 유형별로는 직접 욕하기(47.9%), 욕설이나 나쁜 소문내기(20.0%), 사이버따돌림(15.9%), 이미지불링(13.3%), 사이버감옥(11.8%), 저격글(8.9%), 사이버 집중공격(8.6%), 플레이밍(8.4%), 스토킹(6.0%)등의 순서였고, 상대적으로 낮은 가해경험을 보인 유형은 아이디도용(3.3%), 사이버갈취(2.8%), 신상털기(2.7%), 사이버명령(1.3%)이었다.

둘째, 전체 가해경험자 56% 가운데 22.3%는 한 가지 유형의 가해경험만 있으나 33.7%는 2가지 유형 이상에서 가해경험이 있는 것으로 나타나, 여러 유형에서 복합적으로 가해행위 경험이 있는 학생들의 비율이 높다는 것을 알 수 있었다.

셋째, 가해경험이 있는 학생들의 응답을 기준으로 살펴본 결과, 사이버폭력은 주로 같은 반 학생이나 같은 학교 학생 등 또래 집단을 대상으로 이루어진다는 것을 알 수 있었다. 또한, 초등학생은 중·고등학생에 비해 같은 반 학생이 사이버폭력의 주요 대상인 경우가 더 많았고, 고등학생은 다른 학교 학생 등 학교 밖의 또래에게 이러한 가해행위를 한 경우가 상대적으로 더 많은 것으로 나타났는데, 이는 앞서 살펴본 피해경험자들의 가해자에 대한 응답과 일치했다. 또한, 전체 응답자의 58.8%

가 주로 한 명을 대상으로, 41.2%가 주로 여러 명을 대상으로 괴롭혔다고 응답했다. 주된 가해 이유로는 '상대방에게 화가 나서'라는 응답이 가장 많았고, '재미있어서(장난으로)', '상대방이 잘난척하는 모습이 보기 싫어서' 등이 뒤를 이었다. 초등학생과 중학생은 상대방에게 화가나서 했다는 응답이 상대적으로 더 많은 반면 고등학생은 재미있어서, 장난으로 했다는 응답의 비중이 높은 차이가 있었다.

넷째, 로짓분석 결과 사이버폭력의 가해행동에 영향을 미치는 요인으로는 (여학생에 비해)남학생이, (초등학생에 비해)중·고등학생이, 하루평균 인터넷 이용시간이 길수록, 실명사용경향이 높을수록, 사이버자신감이 높을수록, 자기통제력이 낮을수록, 사이버 비행친구가 있을수록, 자신도 사이버폭력 피해경험이 있을수록, 학교긴장이 낮을수록, 공감능력이 낮을수록 사이버 범죄행동을 할 오즈비가 높아지는 것으로 나타났다.

다섯째, 사이버폭력 가해이후의 느낌을 질문한 결과, '괜히 한 것 같아 후회가 된다'는 응답과 '상대방에게 미안한 마음이 든다'는 응답이 가장 많았고, '상대방이 원인제공을 했으므로 잘못했다고 생각하지 않는다'는 응답도 상당 수 있었다. 초등학생은 '상대방에게 미안한 마음이 든다', '괜히 한 것 같아 후회가 된다', '문제가 생길까봐 걱정이 된다'는 등 본인의 행동을 후회하거나 걱정하는 응답이 상대적으로 더 많았고 중, 고등학생에게서는 '상대방이 원인제공을 했으므로 잘못했다고 생각하지 않는다', '아무런 느낌이 없다'는 응답이 많았다. 특히 고등학생의 경우에는 '그냥 재미로 해서 잘못했다고 생각하지 않는다'는 응답이 초등학생이나 중학생에 비해 높게 나타난 차이가 있었다. 가해자의 약 49%는 주변에서 본인의 가해사실을 모른다고 응답했고, 주변에서 알게 된 경우 다시는 하지 말라고 크게 혼나거나 하지 말라는 얘기를 들은 경우는 각각 16.9%와 18.1%였으며 응답자의 15.8%는 주변에서 혼을 내거나 문제 삼지 않은 것으로 나타났다. 중고등학생은 주변에서 모르는 경우와 알더라도 혼을 내거나 문제 삼지 않은 경우가 더 많았고, 초등학생의 경우 다시는 하지 말라고 혼나거나 주의를 받는 경우가 중고등학생보다 많았다.

마지막으로, 전체의 약 66%가 현실에서 한 적은 없고 사이버 상에서만 했다고 응답했으나, 26.3%는 현실에서 먼저, 7.8%는 사이버 상에서 먼저 했다고 응답해 사이버폭력과 학교폭력의 가해행동이 동일한 피해자를 대상으로 이어진 것으로 나타났다.

학교급별로 살펴보면, 초등학생의 64.4%가 사이버 상에서만 했고 나머지 35.6%는 동일한 피해자에게 사이버 상에서의 폭력과 오프라인에서의 폭력이 함께 행해지는 온·오프라인 전이가 일어난 것으로 나타났는데, 26.7%는 현실에서 먼저, 8.9%는 사이버 상에서 먼저 괴롭힌 것으로 나타나 현실에서의 폭력이 사이버폭력으로 전이된 비중이 더 높게 나타났다. 중학생과 고등학생의 경우에도 각각 66.4%와 65.9%가 사이버 상에서만 괴롭힌 것으로 나타났고, 현실에서 먼저 괴롭힌 후 사이버 상으로까지 확대된 비중이 그 반대의 경우보다 많아, 학교급에 따른 사이버폭력 가해경험의 온·오프라인 전이는 차이가 없는 것으로 나타났다.

### 3. 오프라인에서의 폭력경험과 사이버폭력의 가·피해경험

오프라인에서의 폭력경험이 사이버폭력의 가·피해 경험과 연관성을 보이는지를 살펴보았다. 먼저 학교폭력의 가·피해 경험유무에 따른 집단구별을 살펴보면, 61.0%가 학교폭력의 가해와 피해 경험이 전혀 없었고, 13.8%는 가해만, 5.5%는 피해만 경험했으나, 19.4%는 학교폭력의 가해와 피해 모두를 경험한 것으로 나타났다. 사이버폭력의 경우에도 35.9%는 전혀 사이버폭력의 경험이 없었으나, 나머지는 사이버폭력의 경험이 있는 것으로 나타났다. 특히, 전체의 38.4%에 해당하는 집단이 사이버폭력의 가해와 피해를 모두 경험한 것으로 나타났고, 17.6%는 사이버폭력의 가해만을, 8.1%는 가해의 경험없이 피해만을 경험한 것으로 나타났다. 즉, 사이버폭력과 학교폭력 각각에 대해 가·피해경험유무에 따른 집단구별을 실시한 결과, 가해와 피해를 함께 경험하는 가·피해중첩집단의 비율이 오프라인 학교폭력에서는 19.4%이었으나 사이버폭력에서는 38.4%로 매우 높게 나타났다.

학교폭력과 사이버폭력의 연관성을 살펴보기 위해 학교폭력과 사이버폭력의 가해 경험유무에 따른 집단구별을 교차시켜 살펴본 결과, 오프라인에서 학교폭력의 가·피해 경험과 사이버폭력 가·피해 경험유무에 따른 집단구별은 매우 큰 연관성을 가지는 것으로 나타났다. 특히, 오프라인 학교폭력의 가·피해 경험을 중첩적으로 모두 가지는 학생들의 70.9%가 사이버폭력에서도 가·피해경험을 중첩적으로 가지는 것으로 나타나, 연관성이 매우 높게 나타난다는 것을 알 수 있었다. 그러나 한편으로는, 오프라인

학교폭력의 가해와 피해를 모두 경험한 중첩집단 학생들의 12.2%는 사이버폭력을 전혀 경험하지 않은 것으로 나타나, 사이버폭력과 학교폭력의 가·피해 관계가 완전히 일률적으로 나타나는 것만은 아님을 알 수 있었다.

가정에서의 부모로부터의 직접적인 폭력 및 간접적인 폭력경험은 학교폭력 및 사이버폭력 경험집단에 따라 어떻게 다른지도 살펴보았는데, 학교폭력의 가·피해 경험을 모두 가진 학생들은 학교폭력의 가해 혹은 피해만 경험하거나 전혀 경험하지 않는 학생들에 비해 가정에서 부모로부터 혹은 부모간의 폭력에 노출된 경향이 더 높은 것으로 나타났다. 유사하게, 사이버폭력의 가·피해 경험을 모두 가진 학생들도 가정에서 부모로부터 혹은 부모간의 폭력을 경험하거나 목격하는 경향이 더 높은 것으로 나타났다.

#### 4. 사이버폭력의 심각성과 처벌필요성에 대한 인식

사이버폭력에 대한 인식을 살펴보기 위해 두 가지 방식으로 학생들의 의견을 조사하였다. 먼저, 다소 포괄적으로 사이버범죄에 대한 인식을 살펴보기 위해, 법적 처벌가능성에 대한 인지여부와 사이버공간에서의 범죄에 대한 처벌여부에 대한 의견을 질문하였다. 먼저, 사이버상에서의 피해행동 등이 법적 처벌을 받을 수도 있다는 사실을 알고 있는지를 질문한 문항의 응답결과를 살펴보면, 전체의 90.3%가 알고 있다고 응답해 사이버범죄의 법적 처벌가능성에 대한 인식정도는 매우 높은 것으로 나타났으나, 사이버폭력의 가해경험이 있는 학생들은 사이버범죄의 법적 처벌가능성에 대한 인지도가 상대적으로 낮은 것으로 나타났다. 또한, 사이버공간에서의 범죄를 현실에서의 범죄만큼 큰 죄라고 생각하는지를 질문하였는데, 그렇다는 응답이 91.4%(‘그렇다’와 ‘매우 그렇다’를 합친 결과)로 매우 높게 나타나 사이버공간에서의 범죄를 현실 범죄만큼 심각하게 생각하는 인식이 매우 광범위하게 분포되어 있음을 알 수 있다. 사이버상에서의 놀림이나 욕설, 괴롭힘에 대해 지속성, 피해정도, 가해의도에 대해 처벌 필요성을 긍정하는 비율이 높았으나, 친한 친구끼리의 사이버 상에서의 놀림이나 욕설에 대해서는 용인의 정도가 다소 높은 것으로 나타난 특성이 있었다.

사이버폭력의 유형별로 처벌 필요성에 대한 인식에 차이가 있는지를 살펴보았는데,

15개 사이버폭력 유형 가운데 어떤 유형에 대해서도 처벌필요성을 인정하지 않는 학생들은 전체의 2.3%인 141명에 불과했고, 나머지 97.7%는 적어도 1개 이상의 유형에서 처벌필요성을 인정하는 것으로 나타났다. 사이버폭력의 처벌필요성을 한 가지 유형에서라도 인정하는 학생들 가운데 가장 많은 59.7%가 15개 유형 모두에 대해 처벌할 필요가 있다고 인정하여 처벌필요성 인식점수가 15점으로 나타났고, 다음으로 14점(13.1%), 13점(7.7%), 12점(5.1%), 11점(4.5%)의 순서였고, 5점 이하인 경우들은 그 빈도수가 매우 낮은 것으로 나타나, 전체적으로 처벌필요성을 강하게 긍정하는 것으로 나타났다.

세부 유형별로 처벌필요성에 대한 응답을 살펴보면, 처벌필요성을 긍정한 비율이 가장 높은 유형은 신상털기로 전체의 96.1%가 처벌필요성이 있다고 응답했고, 사이버 명령 95.1%, 사이버 도용 94.3%, 사이버 스토킹 93.2%, 사이버 성희롱 93%, 사이버 집중공격 92.9%, 사이버 절취 92.1%, 이미지 유포 90.7%, 소문내기 90.6%, 저격글, 88.9%, 와이파이셔틀 88.4%, 플레이밍 85.1%, 사이버 감옥 80.5%, 직접욕하기 77.6%, 따돌림 75.5%의 순서였다.

사이버폭력 발생 시에 신고 및 상담이 가능한 사이트나 전화번호를 알고 있는지를 알아보면, 약 7.7%는 전혀 알지 못하는 것으로 나타났고 92.3%는 한 가지 이상 알고 있는 것으로 나타났다. 특히, 33.1%는 신고 및 상담이 가능한 사이트나 전화번호를 한 가지만 알고 있는 것으로 나타나 보다 다양한 방식으로 이들 사이트 및 전화번호에 대한 홍보가 필요한 것으로 나타났다. 특히, 학생들의 인지도가 월등히 높게 나타난 '경찰청 학교폭력 신고센터 117' 외에 다른 상담센터들의 홍보를 통해 사이버폭력 발생 시 학생들의 상담을 지원해 줄 수 있는 경로를 다양화 하는 것이 필요한 것으로 보인다.

각 세부유형별로 처벌필요성에 대한 인식에 차이가 있는지도 살펴보았는데, 여학생이 남학생보다, 학교급이 낮을수록 처벌필요성을 더 강하게 인정하는 것으로 나타났다. 또한, 동일한 유형의 사이버범죄 가·피해 경험유무에 따른 집단별로 처벌필요성 인식에 어떤 차이가 있는지도 살펴보았다. 그 결과, 해당 유형의 사이버폭력 '가해와 피해의 경험이 전혀 없는 집단'과 '순수 피해 집단'의 처벌필요성 인식점수가 상대적으로 높아 비교적 강하게 처벌필요성을 인정하는 반면, 해당 유형의 사이버폭력 가해경

험이 있는 ‘순수 가해 집단’과 ‘가해와 피해경험 중첩집단’은 처벌필요성을 상대적으로 낮게 인정하는 차이가 있었고, 이러한 차이는 모든 유형에서 공통적으로 나타났다.

## 5. 사이버폭력 대책의 효과성 평가결과 및 정책적 함의

인터넷 이용교육 이수여부를 살펴본 결과, 전체의 29.8%는 인터넷 이용교육을 지난 1년간 전혀 받은 적이 없고, 44.0%는 1-2번, 17.0%는 3-4번, 9.2%는 5번 이상 받았다고 응답했다. 여학생 24.2%와 남학생 35.6%가 인터넷 이용교육을 받지 않았다고 응답했고, 초등학생 20.0%, 중학생 29.8%, 고등학생의 38.1%가 인터넷 이용교육을 받지 않은 것으로 나타나 학교급이 올라갈수록 오히려 인터넷 이용교육의 이수율은 떨어지는 것으로 나타났고, 가해경험이 있는 두 집단, 즉 ‘순수 가해 집단’과 ‘가·피해 중첩 집단’이 다른 두 집단(‘순수 피해 집단’과 ‘가·피해 경험이 전혀 없는 집단’)에 비해 인터넷 교육을 전혀 받지 않은 학생의 비율이 더 높았다. 인터넷 이용교육을 지난 1년간 전혀 받은 적이 없다는 학생이 전체의 30%에 달하고, 남학생과 중고등학생의 교육이수율이 상대적으로 낮다는 점, 가해 경험이 있는 집단의 인터넷 교육 이수율이 현저히 낮았다는 점은 앞서 살펴본 사이버폭력의 가·피해율이 남학생과 중고등학생에게서 더 높았다는 점을 고려할 때, 신중해 고려되어야 할 점으로 생각된다.

인터넷 이용교육이 얼마나 효과 있다고 생각하는지를 살펴보면, 전체의 43.3%는 효과없다, 56.7%는 효과있다고 응답했다. 인터넷 이용교육의 효과성에 대한 인식은 남학생이 여학생에 비해 더 긍정적이었고, 학교급이 올라갈수록 인터넷 이용교육의 효과성을 상대적으로 낮게 평가하였다. 교육횟수가 높은 이수자들이 인터넷 이용교육의 효과를 더 긍정적으로 평가하는 경향을 보였고, 온라인 교육을 받은 이수자들이 효과있다고 응답한 비율이 다소 높은 것으로 나타났다.

사이버폭력을 예방하고 억제하기 위한 여러 가지 대책들에 대한 효과성 평가결과를 살펴보면, 도움이 된다는 응답비율이 가장 높은 것은 가해자 강력처벌(80.2%)이었고, 그 다음은 경찰 등에 피해사실을 적극 신고(78.5%), 가해자 전학 등을 통한 피해자와의 분리(72.9%), 학교에서의 적극적인 감시활동(66.9%), 사이버폭력 예방교육 확대(65.6%), 피해자와 가해자의 화해 및 관계 회복(63.0%), 유해 콘텐츠 차단 앱 설치

(61.2%), 모니터링 소프트웨어 설치(59.2%) 순서였다. 인터넷이나 스마트폰 사용시간 제한이 사이버 상에서의 괴롭힘이나 폭력을 줄이는데 도움이 된다는 응답은 49.8%에 불과해 9가지 사이버폭력 대책 가운데 가장 효과성이 낮다고 평가되었다.

즉, 학생들은 가해자를 피해자와 분리하고 강력히 처벌하는 방식들을 효과적이고 도움이 되는 대책으로 인식하는 반면에 피해자와 가해자의 화해 및 기술적인 제한(각종 소프트웨어나 앱의 설치, 사용시간 제한) 등에 대해서는 상대적으로 효과적이라는 인식이 낮음을 보여준다. 학교급별로도 뚜렷한 차이를 보였는데, 초등학생에서 중학생, 고등학생으로 학교급이 올라감에 따라 사이버폭력 대책의 효과성을 인정하는 비율이 현저히 낮아졌다.

사이버폭력의 피해 혹은 가해 경험에 따라 사이버폭력 대책의 효과성 평가에 차이를 나타냈다. 전체적으로 가해와 피해 경험이 전혀 없는 집단에서 이러한 대책들의 효과성을 가장 긍정적으로 평가하고 가해와 피해경험이 있는 중첩집단에서 효과성을 상대적으로 부정적으로 인식하는 것으로 나타났으나, '피해자와 가해자의 화해 및 관계회복'에 대한 효과성은 가해와 피해경험이 전혀 없는 집단에서 가장 긍정적으로 평가했고, 다음으로 순수가해 집단, 가·피해 중첩집단, 순수 피해 집단의 순서로 나타난 차이가 있었다. 즉, 가해자와 피해자의 화해 및 관계회복이 사이버폭력의 예방에 도움이 되는지 여부에 대해 순수피해집단이 가·피해 중첩집단에 비해 더 부정적으로 인식하는 것으로 나타났다.

---

# 제6장

KOREAN INSTITUTE OF CRIMINOLOGY

## 전문가 대상 사이버폭력 정책관련 의견조사결과 분석

---

이 승 현



# 전문가 대상 사이버폭력 정책관련 의견조사결과 분석

## 제1절 조사대상과 방법

### 1. 조사대상과 방법

본 연구에서 전문가의견조사의 조사대상은 청소년 사이버폭력 관련 전문가로서 연구 활동이나 실무활동을 하고 있는 자들로 구성하였다. 사이버폭력 관련 업무를 담당하고 있는 부처 공무원 3인, 관련 연구경험이 있는 교수 6인, 관련 연구기관 연구원 4인, 사이버폭력 사안처리 경험이 있는 법조계 담당자 3인, 학교현장 전문가 3인, 관련 민간단체 전문가 1인 등 총 20명이다.

전문가 의견조사는 2차례에 걸쳐 델파이 조사방식으로 진행하였다. 1차 조사는 개방형질문지로, 2015년 9월 15일부터 9월 20일까지 실시하였다. 2차 조사는 1차 조사결과를 바탕으로 재구성한 선택한 질문지를 사용하여 2015년 10월 6일부터 10월 9일까지 실시하였다. 1차 조사에 참여하였던 전문가그룹 20명 모두가 2차 조사에도 참여하였다.

조사방법은 E-mail 회신으로 이루어졌고, 질문문항에 대한 추가설명이 필요한 경우 전화통화를 통해 이를 보완하였다. 수집된 자료는 1차조사결과와 경우 질적 연구방법을 통해 분석하였고, 2차 조사결과와 경우 SPSS를 사용하여 전산처리하는 방식을 통해 분석하였다.

〈표 6-1〉 전문가 의견조사 대상자의 특징

사례번호	기관유형	직업/직위	성별	조사참여		분야구분
				1차	2차	
1	교육부	공무원(주무관)	여	○	○	부처
2	법무부	공무원(보호주사)	여	○	○	
3	경찰청	경찰(경위)	남	○	○	
4	대학교	교수	여	○	○	학계
5	대학교	교수	남	○	○	
6	대학교	교수	남	○	○	
7	대학교	부교수	남	○	○	
8	대학교	교수	여	○	○	
9	대학교	조교수	남	○	○	
10	연구원	팀장	남	○	○	연구원
11	연구원	선임연구원	남	○	○	
12	연구원	연구위원	여	○	○	
13	연구원	연구위원	여	○	○	
14	법률사무소	변호사	남	○	○	법조계
15	법률사무소	변호사/행정심판위원	여	○	○	
16	교육청	변호사	남	○	○	
17	중학교	교사	남	○	○	교육계
18	중학교	교사	남	○	○	
19	Wee센터	실장	여	○	○	
20	민간단체	단장	여	○	○	민간

## 2. 조사내용과 도구

1차 조사의 조사도구는 개방형 설문지를 사용하였고, 내용은 크게 네 부분으로 구성하였다.

첫째, 청소년 사이버폭력 관련 법제에 관한 의견을 묻는 문항으로 구성하였다. 사이버폭력의 개념에 대하여 어떻게 생각하고 있는지, 사이버폭력과 사이버불링의 개념이 혼재되고 있는데 이를 구별할 필요성이 있다고 판단하는지, 판단한다면 그 근거는 무엇인지에 대한 의견을 알아보기 위한 문항으로 구성하였다. 또한 현행 학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률의 사이버따돌림의 개념정의를 적절한지에 대한 의견을 묻고, 사이버폭력의 개념이 포함될 필요성이 있는지, 있다면 어떠한 개념요소가 포함

되어야 할지 등에 대한 의견을 물었다.

둘째, 청소년사이버폭력 예방정책에 대한 의견을 묻는 문항을 구성하였다. 사이버폭력 예방교육 강의, 사이버폭력 예방교육 프로그램의 내용, 사이버폭력 관련 상담, 학교전담경찰관의 개입 등 현행 사이버폭력 관련 예방정책의 문제점에 대하여 진단해 보고, 예방정책의 나아가야 할 방향에 대하여 의견을 묻는 형태로 질문하였다. 특히, 사이버폭력 예방교육이 학령기별로 구별되어 실시되어야 할 필요성과 그 이유에 대하여 묻고, 구분의 필요성이 있다면 어떠한 점에 중점을 두어야 할지에 대한 의견도 물었다. 현재 논의되고 있는 외국의 사이버폭력 예방정책 가운데 시급하게 도입되어야 할 정책 분야에 대한 의견도 물어보았다.

셋째, 청소년 사이버폭력의 사안처리에 대한 의견을 물어보았다. 현행 청소년 사이버폭력의 사안처리절차에서 문제점이 있는 부분에 대하여, 학교 내 사안처리 절차 측면, 학교 내 선도조치 측면, 사이버폭력 상담절차 측면, 제3기관의 개입측면, 사법단계에서의 처벌 측면에서 의견을 구하였다. 청소년 사이버폭력의 경우 행위유형별로 차별적 접근이 필요하다는 주장에 대하여 어떤 기준에 따라 선도와 처벌 유형을 구별할지를 묻는 질문을 하였다. 일반적으로 많이 언급되는 청소년사이버폭력의 유형(사이버스토킹, 사이버비방, 아이디도용, 사이버갈취, 사이버성폭력, 사이버감금 등) 가운데 선도의 영역에 두어야 할 대상이 무엇인지에 대한 의견도 알아보았다.

넷째, 청소년 사이버폭력 대응방안에 대한 의견을 묻는 문항을 구성하였다. 「학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률」에 있는 9가지 가해학생 선도조치 가운데 사이버폭력 예방을 위해 바람직한 선도조치는 무엇인지를 행위유형별로 물어보고, 추가로 도입 필요성이 있다고 생각하는 선도조치는 무엇인지에 대한 의견을 물었다. 피해학생 보호를 위한 장치로써 개인정보 삭제 등 개인의 잊혀질 권리 부여방안에 대한 의견을 구하고, 청소년사이버폭력 문제 해결을 위해 필요한 정책과제 즉, 가해학생 선도 및 처벌방안, 피해학생 보호 및 지원 방안, 기업의 사회적 책임 강화방안, 부처 및 민관협력체계 구축방안, 전문인력 양성방안, 사이버폭력 예방교육 강화방안 등에 대한 의견을 확인하였다.

2차 조사는 각 전문가가 응답한 내용들을 중심으로 정책의 중요성 및 우선순위를 도출하기 위한 목적으로 실시되었다. 2차 조사의 조사도구는 1차 조사를 통해 제시된

의견을 정리하여 선택형 질문지로 변경하였다. 조사내용의 큰 틀은 1차 조사와 동일하게 네 부분으로 구성하였고, 응답내용을 중심으로 구체적인 항목들을 열거하고 이에 대한 중요도 순위를 선택하도록 하였다.

## 제2절 1차 전문가 의견조사 결과분석

### 1. 청소년 사이버폭력 관련법제에 관한 의견

#### 가. 사이버폭력의 개념정의

일반적으로 사이버폭력이란 개념은 “사이버 범죄의 일종으로, 인터넷이나 인터넷과 관련된 기술상에서 다른 사람에게 피해를 입히는 모든 행위”나 “정보통신망을 통해 부호, 문언, 음향, 화상 등을 이용하여 타인의 명예 또는 권익을 침해하는 행위”로 이해되고 있다.<sup>312)</sup> 국내문헌을 보면, 사이버폭력의 개념을 사용하는 예가 많지 않거나 사이버불링과 혼용하는 개념으로 사용하는 경우가 많다.

성동규 외(2006) 연구자료에 따르면 사이버폭력은 “컴퓨터를 매개로 한 정보통신망을 이용하여 타인에게 신체적·정신적 피해를 유발하여 타인의 명예 혹은 권익을 침해하는 행위”<sup>313)</sup>라고 보기도 하고, 한국인터넷진흥원의 사이버폭력 실태조사에서의 사이버폭력 개념은 “사이버(인터넷, 휴대전화 등) 공간에서 언어, 영상 등을 통해 타인에게 피해 혹은 불쾌감을 주는 행위”<sup>314)</sup>라고 보고 있다.

또한 인터넷윤리실천협의회 「U시대의 인터넷 윤리」에서는 사이버폭력을 “사이버 공간에서 정보통신망을 통하여 부호, 음향, 화상 등을 이용하여 타인을 모욕하거나 명예 또는 권익을 침해하는 온갖 형태의 폭력적인 표현과 행위”<sup>315)</sup>라 파악하고 있고, 박종현 외의 연구에 따르면 “정보통신망을 통해 부호, 문헌, 음향, 화상 등을 이용하여

312) 위키피디아 백과사전([https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%82%AC%EC%9D%B4%EB%B2%84\\_%ED%8F%AD%EB%A0%A5](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%82%AC%EC%9D%B4%EB%B2%84_%ED%8F%AD%EB%A0%A5), 2015.8.25 최종검색)

313) 정보통신윤리위원회, 사이버폭력과 인터넷윤리 실태조사 보고서, 2006, 23면.

314) 한국인터넷진흥원, 2013 사이버폭력 실태조사, 2013, 5면.

315) 인터넷윤리실천협의회, U시대의 인터넷 윤리, 이한출판사, 2008, 237면.

타인의 명예 또는 권익을 침해하는 행위”로<sup>316)</sup>, 송종규의 연구에서는 “사이버 공간 상에서 발생한 타인에게 의도적으로 신체적, 물리적 상해나 언어적 상해를 입히는 행위로 규정하고, 그 정도가 대단히 극심한 경우로, 의도적으로 다른 사람에게 극심한 선택적 상처를 주려는 시도”<sup>317)</sup>로, 신동준 외의 자료에서는 “사이버범죄 중에서 주로 인격권 침해행위에 해당하는 행위로, 육체적 폭력이 아니라 주로 정신적인 피해를 입히는 행위”<sup>318)</sup>로 보고 있다.

사이버폭력에 대한 통일된 개념정의를 없는 상황에서 청소년사이버폭력의 정확한 실태파악을 위해 전문가그룹에게 사이버폭력의 개념을 어떻게 정의해야 할지에 대한 의견을 물어보았다. 전문가그룹은 대체로 사이버폭력을 “정보통신기기를 이용하여 음란·폭력정보를 여러 가지 방법으로 전송하여 타인의 명예 또는 신체·정신·재산상 피해를 수반하는 행위”로 보고 있었다. 사이버폭력이란 개념을 “정보통신기술 혹은 사이버 공간을 매개로 하여 일어나는 폭력”이나, “사이버폭력이란 사이버공간에서 문자, 그림, 음향, 동영상 등을 통해서 상대방에게 정신적인 고통을 주는 행위” 등 광의로 파악하여 사이버폭력의 다양한 유형이 포섭될 수 있게 하자는 주장이 있었다.

#### 〈사례 1〉

사이버 상에서 물리적 폭력을 가시적으로 행사할 수 없는 한계가 있기에 사이버매체를 활용하여 인터넷·스마트폰 기반 사이버 상에서 약자를 지속적이고 의도적으로 괴롭히는 일체의 행위를 사이버폭력으로 본다.

#### 〈사례 6〉

정보통신기술 혹은 사이버 공간을 매개로 하여 일어나는 폭력이다.

#### 〈사례 9〉

사이버폭력이란 사이버공간에서 문자, 그림, 음향, 동영상 등을 통해서 상대방에게 정신적인 고통을 주는 행위라고 할 수 있다.

316) 박종현/권도윤/서경원, “사이버폭력의 실태 및 대응방안”, 정보통신윤리, 2005, 10면.

317) 송종규, 고등학교 학생들의 인터넷 이용과 사이버 폭력에 관한 연구 : 부천시 인문계 고등학교를 중심으로, 안양대학교 경영행정대학원 석사학위논문, 2005, 61면.

318) 신동준/이명진, “사이버폭력과 그 대책: 자율적 통제의 가능성을 중심으로”, 사이버커뮤니케이션학보 통권 20호, 2006, 154면.

〈사례 11〉

기존 다양한 개념정의가 있었던 만큼 이를 참조하되, 아래의 고려사항을 감안하여 보다 광의적인 개념정의가 바람직할 것으로 보인다. 가해나 행위자 중심의 정의, 피해나 피해자 중심의 정의, 모든 양상과 속성의 다양성을 제약하는 한정적 정의, 향후 기술발전과 서비스 진화 등을 고려하지 않는 한시적 정의 등은 지양해야 할 것으로 보인다. (ex. ‘정보통신기술을 매개로 하여 일어나거나 사이버 공간에서 일어나는 폭력’)

반면에, 사이버폭력의 개념을 “사이버공간에서 개인 또는 집단이 컴퓨터, 인터넷, 스마트폰 등 정보통신기기를 이용해 특정인을 대상으로 문자, 사진, 이미지 등 상징적 언어를 활용한 지속적이고 반복적이며 의도적인 공격 행위”라고 하거나 “인터넷, 휴대전화 등 정보통신기기를 이용하여 음란·폭력 정보를 부호, 문언, 음향, 화상 등의 방법으로 전송하여 타인의 명예 또는 신체·정신 또는 재산상의 피해를 수반하는 행위”로 보아, 비교적 자세히 기술할 필요가 있다는 주장도 있다.

〈사례 10〉

사이버공간(장소)에서 개인 또는 집단(주체)이 컴퓨터, 인터넷, 스마트폰 등 정보통신기기(도구)를 이용해 특정인을 대상(객체)으로 문자, 사진, 이미지 등 상징적 언어(수단)를 활용한 지속적이고 반복적이며 의도적인 공격 행위를 말한다.

〈사례 14〉

인터넷, 휴대전화 등 정보통신기기를 이용하여 음란·폭력 정보를 부호, 문언, 음향, 화상 등의 방법으로 전송하여 타인의 명예 또는 신체·정신 또는 재산상의 피해를 수반하는 행위를 의미한다.

### 나. 사이버폭력과 사이버불링의 구별

청소년 사이버폭력 및 따돌림 행위 등이 사회적으로 문제시되면서, 외국의 사이버불링 관련 연구결과들이 국내에 많이 소개되었다. 이 과정에서 사이버불링 관련 문헌 중 일부가 ‘사이버폭력’으로 번역되어 소개되는 사례가 발견되었다. 이를 두고 학계에서는 사이버폭력과 사이버불링을 명확하게 구분해야 한다는 견해와 유사개념으로

사용하여도 무리가 없다는 견해로 나뉘었다.

실제 전문가그룹의 조사결과 일부의 전문가들은 사이버폭력과 사이버불링을 동일 또는 유사한 개념으로 인식하고 있었다.

〈사례 12〉

사이버폭력이 가장 포괄적 개념이고 ‘사이버불링’이 주로 SNS를 통해 일어나는 친구 괴롭힘이라고 할 수 있지만, 실질적으로 차이가 없는 것 같다. 개념의 혼재로 인한 혼란보다 동의어로 그냥 사용하여도 무관할 것 같다.

〈사례 18〉

사이버폭력은 기존 폭력의 법적 개념에 더해 사이버공간과 사이버기술이란 측면이 반영된 범사회적, 포괄적인 개념이라고 본다. 사이버불링은 사이버 상에서 특정인이나 집단을 대상으로 행해지는 따돌림이나 괴롭힘을 주로 의미하는 용어라고 본다. 실제 두 용어는 다른 개념이 아니라서 구별이 될 필요가 없다고 본다. 사이버불링이 의미하는 따돌림, 괴롭힘, 가해활동 등이 바로 사이버폭력의 대표 현상이기 때문이다.

그러나 전문가 그룹의 대다수는 사이버폭력은 특정인을 상대로 하지 않아도 사이버 공간 등에서 일어나는 폭력 전반을 다루는 것이고, 사이버불링은 특정인을 상대로 지속적으로 괴롭히는 행위가 수반되어야 한다고 보아, 사이버폭력을 사이버불링보다 상위의 개념으로 인식하는 것으로 나타났다.

〈사례 2〉

사이버폭력이란 인터넷, 휴대전화 등 정보통신기기를 이용하여 타인의 의사에 반하여 심리적으로 괴롭히는 행위 일체를 말하고, 사이버불링이란 소셜 네트워크서비스(SNS), 대화형 메신저 등을 통해 인터넷 상에서 특정인을 괴롭히는 행위를 말한다.

〈사례 6〉

사이버폭력은 정보통신기술 혹은 사이버 공간을 매개로 하여 일어나는 폭력이고, 사이버불링은 특정인을 대상으로 의도적으로 자행되는 지속적이고 반복적인 괴롭힘이 정보통신기술 혹은 사이버 공간을 매개로 하여 일어나는 것이다.

## 〈사례 10〉

사이버폭력은 기본적으로 행위가 중점이다. 즉, 가·피해 횟수나 반복적 성격이 아니라 해를 주는 행위 자체와 피해에 초점이 맞추어져 있으며, 피해 정도에 따라 사법적 처벌이 가능한 행위를 포괄한다. 반면, 사이버불링은 기본적으로 행위의 가·피해 상황보다는 행위의 패턴으로 반복성이 강조된다. 사이버불링을 예방하기 위한 목적이 가해 선도·피해 구제가 아니라 안전한 학교 환경과 학습권 보장임을 감안할 때 지속성으로 인한 피해의 두려움이 더 큰 해악이라 보는 것이다. 또한, 사이버불링은 사이버폭력의 하위 유형으로 보는 것이 타당한 접근이다.

## 〈사례 11〉

현행 국내에서는 ‘사이버폭력’, ‘사이버불링’, ‘사이버괴롭힘’ 등의 용어가 혼재되어 사용되고 있으나, 명확한 개념 정의를 통한 상호 구분이 이루어져야 한다. 특히 가해와 피해를 구분하지 않고 정의하는 오류의 시정이 필요하다. 사이버폭력 > 사이버불링 > 사이버괴롭힘 등 포함관계가 바람직할 것으로 보인다.

#### 다. 학교폭력예방법상 사이버따돌림의 개념정의 적절성

현행 학교폭력예방법상 사이버따돌림의 규정이 현재 우리 사회에서 말하는 사이버폭력 유형을 모두 포함하는 개념인지에 대하여 의견을 구하였다. 이에 대하여 전문가 그룹의 대다수는 사이버따돌림은 사이버폭력을 매우 협소하게 정의한 개념이고, 사이버공간에서 일반적으로 발생하는 일 대 다수 또는 다수 대 일을 대상으로 한 경우에는 포괄하지 못하는 문제점을 가지고 있다고 응답하였다. 특히 사이버따돌림의 경우 관계적 공격이나 심리적 공격, 개인정보 또는 허위사실 유포 등으로 규정짓는 것이어서 행위 유형이 지나치게 한정적이라는 의견이 많았다.

## 〈사례 1〉

「학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률」에 언급된 사이버따돌림은 사이버폭력의 여러 유형 중 하나로 다소 협소하게 정의되어 있다고 생각한다. 사이버폭력의 유형은 점점 다양해지고 복잡하게 분화되어가고 있다. 그 모두를 법률에 포함시킬 수는 없겠지만, 사이버폭력의 위험성과 심각함에 대한 인식을 확실히 심어주기 위해서라도 개념 재정립이 필요한 시점이다.

## 〈사례 5〉

지속적, 반복적이라는 용어가 들어감으로 스토킹 개념이라 인식될 가능성이 있으므로 일시적으로 수정할 필요가 있다. 사이버공간에서는 누군지 모를 수 있으므로 특정 인보다는 특정 혹은 누군가를 식으로 표현을 바꿀 필요가 있다.

## 〈사례 7〉

따돌림은 관계적 공격성에 기초한 사회적 괴롭힘의 하위 유형적 성격을 지니고 있어 사이버괴롭힘이 보다 적절해 보인다. 또한, 사이버괴롭힘의 유형이 매우 다양한 데 현행 개념정의에는 허위사실 유포와 관련된 특정 하위 유형을 지나치게 강조한 것으로 보인다.

## 〈사례 11〉

1) 피해자 중심의 개념정의가 아닌 행위자 중심의 개념정의가 되어 있어, 학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률의 목적을 충실히 반영하지 못한 측면이 있다. 2) 따돌림에 대한 정의와 종합적하여 고려할 때, (2명 이상의) 학생들이 (2명 이상의) 특정 학생들을 대상으로 하는 행위로 한정적 정의로 해석되는 바, 학생 개인이 (2명 이상의) 특정 학생들을 대상으로 하는 행위, (2명 이상의) 학생들이 학생 개인을 대상으로 하는 행위 등을 고려한 것인지 의문이다. 3) 특성/요건에 있어서, 행위의 지속성, 반복성만을 요건으로 두고 있는 바, 익명성이라는 사이버상의 특성을 고려할 때 일회성 행위가 철저히 배척되어야 하는지, 행위의 목적성에 대한 고려는 없어도 되는지 등 다양한 특성에 대한 고려가 충분히 이루어진 것인지 의문이다. 4) 행위 방법 상 심리적 공격을 가하거나, 개인정보 또는 허위사실을 유포하는 행위로 한정하였는데, 다양한 행위방법의 진화 가능성과 다양성 등을 고려하지 않은 지나치게 한정적·한시적 정의로 생각된다.

## 〈사례 14〉

개인정보를 유포하는 행위를 포함시키는 것은 개인정보보호법과의 관계에서 적절치 않으며, 상대방의 고통을 느끼도록 하는 일체의 행위는 명확성의 원칙에 비추어 지나치게 광범위하므로 타당치 않다.

## 〈사례 20〉

사이버 따돌림이란 개념으로 사이버불링 형태의 행위를 포함하는 것에 관한 한계가

있다. ‘따돌림’이란 학교 내외에서 2명 이상의 학생들이 특정인이나 특정집단의 학생들을 대상으로 지속적이거나 반복적으로 신체적 심리적 공격을 가하여 상대방이 고통을 느끼도록 하는 일체의 행위라고 정의하고 있어서 ‘사이버 따돌림’은 이런 행위가 사이버 상에서만 일어나는 행위로 이해될 수 있다. 예시로 2명 이상이 아니라 한명이 정보통신매체로서 공격적 일체의 행위도 사이버폭력이다.

전문가 중 일부 견해는 현행 학교폭력예방법상 사이버따돌림의 정의개념이 주관적인 평가를 하도록 하고 있어 행위의 객관적 요소를 추가할 필요가 있다는 의견도 있었다.

〈사례 16〉

“상대방이 고통을 느끼도록 하는”라는 표현은 피해자의 주관적 느낌에 의하여 폭력인지 아닌지가 결정된다는 오해를 줄 수 있으므로 행위자의 객관적인 행위에 의하여 폭력 여부를 결정하는 것으로 행위의 객관성을 추가할 필요가 있다고 본다.

#### 라. 학교폭력예방법에 사이버폭력 개념 추가 의견

전문가그룹 대다수는 학교폭력예방법상 사이버따돌림 규정이 현재 청소년 사이버폭력 행위를 모두 포괄하지 못하므로, 사이버폭력 유형 전반을 포괄할 수 있는 개념정의가 필요하다고 보았다. 이에 대하여 전문가그룹에게 사이버폭력 개념이 학교폭력예방법에 어떻게 정의되면 좋을지에 대한 의견을 제시하였다. 대다수의 전문가는 사이버따돌림과 별도로 사이버폭력 개념을 추가하기 보다는 현재 사이버따돌림 규정을 사이버폭력으로 대체하자는 의견이 많았다.

〈사례 2〉

현재 법에서 제시한 사이버따돌림과 별도로 사이버폭력을 추가하기 보다는 사이버따돌림을 사이버폭력으로 대체하고, 사이버폭력의 개념정의 속에 사이버따돌림을 포함시키는 것이 적절하다.

〈사례 10〉

법률은 학교폭력의 유형으로 사이버 따돌림과 정보통신망을 이용한 음란·폭력 정보

등에 의하여 신체·정신 또는 재산상의 피해를 수반하는 행위만을 포함하고 있다. 하지만, 현재 발생하고 있는 사이버불링의 하위 유형을 모두 포괄하지 못하며, 사이버 따돌림이 별도로 정의되고 있는 등 관계성도 불명확하다. 또한, 사이버불링에 대한 사안의 심각성으로 볼 때 별도의 조항이 추가되거나 개정이 필요하다.

#### 〈사례 19〉

최근 학교폭력의 유형을 보면 대부분 사이버공간에서 시작되거나 연관성을 가지고 있기 때문에 사이버폭력이라는 개념이 추가되는 것은 바람직하나 실제 사안에서 어디까지가 사이버폭력이고 어디까지가 학교폭력(신체적, 물질적)인지 구분이 불분명하여, 사이버폭력과 학교폭력을 구분한다면 사이버 폭력에 대한 규정과 구분이 명확할 필요가 있다.

반면에, 일부에서는 별도로 학교폭력예방법상 사이버따돌림의 개념에 사이버폭력이 추가되어 있으므로 별도로 추가할 필요는 없지만, 일부 내용을 삭제하는 것으로 포괄할 수 있다고 보기도 하였다.

#### 〈사례 16〉

현행 사이버따돌림의 개념에 사이버폭력이 포함될 수 있으므로 별도의 ‘사이버폭력’이란 개념을 추가할 필요는 없다. 또한 학교폭력예방법 제2조의 정의는 제한적·한정적 열거가 아닌 예시적 규정이므로 현행 규정에 의해서도 충분히 사이버폭력을 학교폭력에 포섭할 수 있다.

#### 〈사례 14〉

학교폭력예방법에 이미 “정보통신망을 이용한 음란·폭력 정보 등에 의하여 신체·정신 또는 재산상의 피해를 수반하는 행위”가 포함되어 있으므로 별도로 사이버폭력을 추가할 필요는 없어 보이나, 위 규정 중 “재산상 피해를 수반하는 행위”는 삭제하는 것이 바람직하다.

### 마. 학교폭력예방법에 사이버폭력 개념 추가시 필요요소

학교폭력예방법상 사이버폭력 개념이 정의되기 위해서는 개념요소에 어떠한 내용

이 추가되면 좋을지에 대하여 전문가그룹에게 의견을 물었다. 전문가그룹은 지속성 또는 반복성, 사안의 심각성이 가장 강조될 필요가 있고, 사이버공간이 갖는 익명성, 비대면성, 전파성, 무경계성 등이 충분히 반영될 수 있도록 사이버폭력을 개념 지을 필요가 있다고 보았다. 특히, 사이버폭력으로 정신적 고통이 충분히 반영될 수 있도록 피해자의 피해정도에 대한 개념 요소가 추가될 필요가 있다고 보았다.

〈사례 1〉

사이버공간이 갖는 고유의 특성인 다음의 요소가 포함되어야 한다.

- (1) 익명성 - 양심, 윤리적 가책으로부터 자유로움
- (2) 비대면성 - 발각될 위험 없이 타인을 괴롭힐 수 있음
- (3) 전파성 - 광범위하게 확산될 수 있음
- (4) 무경계성 - 가정과 학교의 구분 없이 발생할 수 있음

〈사례 9〉

사이버폭력이 의미를 가지려면 사이버공간의 특성과 물리적인 고통이 아닌 정신적인 고통을 주는 요소들이 추가 되어야 한다.

〈사례 10〉

현재 제2조 제1항 학교폭력의 정의에서 사이버 따돌림과 정보통신망을 이용한 음란·폭력 정보 등에 의하여 신체·정신 또는 재산상의 피해를 수반하는 행위를 삭제하여 사이버폭력으로 재규정하고 제2조1의3에서 사이버 따돌림을 사이버폭력으로 재규정하는 방안을 포함하였으면 한다.

〈사례 11〉

가해나 행위자 중심의 정의, 피해나 피해자 중심의 정의, 모든 양상과 속성의 다양성을 제약하는 한정적 정의, 향후 기술발전과 서비스 진화 등을 고려하지 않는 한시적 정의 등은 지양해야 한다. 정보통신서비스의 특성과 행위자별/피해자별 균형성, 학교폭력과의 연계성과 법률의 목적성 등에 대한 종합적 고려가 필요하다. 다만, 법률상 사이버 따돌림에 대한 정의가 이미 있으며, 사이버괴롭힘, 사이버불링 등의 용어가 통상적으로 혼재되어 사용되고 있는 만큼 이러한 용어간의 관계적 정립이 우선 필요하며, 사이버폭력의 개념 외에 다른 용어적 정의나 유형에 대한 추

가적 정의가 필요한지 고려가 필요하다.

#### 〈사례 12〉

사이버따돌림은 다수의 학생들이 개인이나 또는 일부 학생들을 소외시킴으로 인격적 고통을 주는 행위이다. 반면 사이버폭력은 가상공간을 매개로 개인이나 집단이 특정 개인이나 그룹의 학생들에게 가능한 모든 종류의 정신적 심리적 고통을 주며 인격을 침해하는 행위이다. 따라서 사이버폭력에는 개인 대 개인, 개인 대 다수의 관계성이 포함되어야 하고, 단순히 배제로 인한 고통이 아니라 모든 종류의 가해행위로 규정되어야 하며, 그것은 상대가 자신의 자율적 의사에 반한다고 판단하고, 또 자신이 느낄 때 심리적 정신적 고통을 느끼고 있다고 생각한다면 모두 해당하는 것으로 보아야 할 것이다.

#### 〈사례 14〉

인터넷 공간에서 타인에게 사실상 유형력의 행사로 볼 수 있는 언어적 폭력을 행사하여 상대방에게 고통을 가하는 사이버 폭력에서 사이버 공간이라는 공간적 특성과 더불어 상대방에게 고통을 가하였다는 결과적 특성을 반영하되 1) 공공연하게 행한 경우와 2) 공공연하게 하지 아니한 경우라 하더라도 협박에 이를 정도로의 가해행위로 유형을 나누어 규정하는 것이 적절해 보인다.

## 2. 청소년 사이버폭력 예방정책에 관한 의견

### 가. 청소년 사이버폭력 예방정책의 문제점

현재 관련부처를 중심으로 청소년 사이버폭력 예방정책이 실시되고 있다. 현행 정책의 세부내용에 대하여 전문가 그룹은 어떻게 인식하고 있고, 사이버폭력 예방정책이 올바른 방향으로 나아가기 위해서는 어떠한 문제점들이 해결되어야 할지에 대한 의견을 물었다.

#### 1) 청소년 사이버폭력 예방교육의 문제점

현재 학교 내외에서 실시되고 있는 청소년 사이버폭력 예방교육의 경우 학교폭력 교육 내에 포함되어 50분 내외로 진행되는 형식적인 강의가 대부분이다. 전문가들은 사이버폭력 예방교육이 대부분 사이버공간의 메카니즘에 대한 이해를 바탕으로 한

교육이 아니라 사이버공간의 행위를 불법적으로나 두려움을 가질 수 있는 행위로 이해하게 하는 교육이 많아 바람직하지 않다고 판단하였다. 또한 사이버폭력 예방교육을 실시하고 있는 전문강사가 많지 않아 사이버폭력의 개념과 이해에 대한 충분한 설명교육이 이루어지지 않고 있다는 지적도 있었다.

〈사례 3〉

게임, 중고거래 등 청소년들이 주로 사이버공간을 접촉하는 방식에서 발생하는 사이버폭력에 대한 이해가 부족한 강의들이 많다.

〈사례 9〉

강의가 너무 형식적이다.

〈사례 10〉

사이버폭력 예방교육 강의 내용은 주로 위협소구이다. 사이버폭력 가·피해 경험이 없는 학생들이 교육에 참가함으로써 경각심보다는 두려움을 야기할 우려도 있다.

〈사례 11〉

수혜자 중심의 통합적 교육 매뉴얼(교육모텔) 부재

〈사례 19〉

사이버폭력 예방교육 강의 관련 전문 강사 부재

## 2) 청소년 사이버폭력 예방교육 프로그램의 문제점

청소년 사이버폭력 예방교육 프로그램으로 학기별 1회 이상 사이버폭력 예방교육이 실시되고, 있고, Wee센터를 통한 사이버폭력 상담도 실시되고 있다. 이들 프로그램 자체의 문제점에 대하여 전문가 의견을 물었다. 전문가 그룹은 예방교육의 필요성에 대하여는 모두 공감하면서도 예방교육 프로그램이 현재보다 개선될 필요성이 있다고 보았다.

청소년 사이버폭력 예방프로그램 내용이 대부분 사이버폭력이 무엇인가에 대한 지식 전달 위주의 강의를 대부분이다. 외국의 경우 학생 스스로 프로그램에 참여하여

사이버폭력으로 인한 피해 인식 등을 할 수 있게 해주는 프로그램이 많으나 국내에는 이러한 참여형 프로그램이 거의 없다는 것이 문제인 것으로 보았다.

〈사례 2〉

인지행동 변화를 이끄는 참여형 프로그램이 아닌 지식전달 위주의 강의형 프로그램이 대다수다.

〈사례 18〉

현재 예방교육 프로그램들의 대부분은 강의 중심이라고 생각한다. 실제 미국의 ‘좋은 시민되기 프로그램’ 등과 같이 외국의 프로그램을 보면 학생들이 직접 자신의 사례를 발표하고, 몸으로 움직이거나 노작활동을 하는 등 참여형 프로그램이 많다. 특히 수업 중에 이루어지는 활동이 훨씬 파급효과가 높을 듯하다.

뿐만 아니라 사이버폭력 예방프로그램이 실시되고 있으나 학령기별로 차별화된 프로그램이 구성된 것이 아니고, 성별에 의한 구별도 되어 있지 않아, 초등학교에서의 예방교육과 고등학교에서의 예방교육 내용이 질적으로 큰 차이를 보이지 않는다고 보았다. 사이버폭력 예방교육 프로그램 내용도 교사와 학부모가 직접 참여하여 함께 공감하는 프로그램이기 보다는 학생에게만 일방적으로 전달되는 교육이 대부분이어서 학교와 가정의 관심에 따라 사이버폭력의 예방효과가 달라질 수 있다는 부분을 간과하고 있었다.

〈사례 10〉

현재의 사이버폭력 예방교육 프로그램은 학령별로 차별화되고 성별의 구분이 포함 되어 있지 않다.

〈사례 11〉

학부모, 교사 역할과 연계한 예방교육 프로그램 부재

〈사례 16〉

현장과 동떨어진 프로그램이 많아 학교에서 형식적으로 운영하는 경우가 많다.

### 3) 청소년 사이버폭력 상담의 문제점

청소년 사이버폭력에 대한 상담은 대부분 일반 학교폭력 상담과 다르지 않다고 전문가들은 평가하였다. 상담교사들이 대부분 사이버폭력에 대한 깊이 있는 이해를 하고 있지 못하고 있어서, 사이버폭력 발생 시 관련 학생에게 실질적 도움을 줄 수 있는 상담을 하지 못한다는 지적이 많았다. 상담사들 간의 청소년 사이버폭력에 대한 상담사례, 대응사례 등에 대한 자료공유가 이루어지지 않아 사안발생시 전문적인 도움을 주지 못하고 있었다.

#### 〈사례 9〉

상담자조차 사이버폭력에 대한 이해가 적고, 상담 후 조치가 한계가 있다.

#### 〈사례 10〉

사이버폭력은 매우 복잡한 메커니즘을 갖고 있다. 가·피해자가 뒤바뀔 수 가 있으며, 또한 의도성을 확인하기 어려워 고도의 전문성을 요한다. 기존의 상담 경험만으로는 해결하기 어려워 지속적인 전문교육과 함께 정보통신기기에 대한 지식도 수반되어야 한다.

#### 〈사례 11〉

상담사례, 피해사례, 대응사례 등에 대한 정보 부재

#### 〈사례 18〉

학생들이 사이버폭력에 대한 개념정도가 다소 피상적인 경우가 있고, 실제 어떤 절차로 신고를 해야 하는지 모르는 경우도 많다. 117처럼 전문상담이나 신고를 할 수 있는 절차와 방법을 매뉴얼화하여 학생들에게 널리 홍보를 했으면 한다. 또한 청소년폭력예방재단처럼 사이버상담과 전화상담을 병행했으면 한다. 또래상담가처럼 학생들 중에서도 리더를 양성하여 또래들에게 사이버폭력의 개념을 전파하고 함께 고민을 나눌 수 있는 '학생 중심의 또래자'를 양성했으면 한다.

#### 〈사례 20〉

상담자의 사이버폭력에 대한 이해와 실제적 대처를 숙지하고 상담에 적용해야 한다. 사이버폭력의 개념, 유형, 예방 및 대처법 연구, 사이버폭력 피·가해자, 목격자

등에 대한 상담역량 강화가 필요하다.

#### 4) 사이버폭력에 대한 학교전담경찰관 개입의 문제점

전문가들은 청소년 사이버폭력의 사안조사 및 처리를 위해 현재 배치되어 있는 학교전담경찰관(SPO)이 청소년 사이버폭력 사안처리에도 개입에 대하여는 소극적인 의견이 많았다. 왜냐하면 사이버폭력의 경우 사실관계 파악이 어려운 상황에서 학교전담경찰관이 개입할 경우 사이버폭력 문제를 형사법적 접근으로 해결하게 될 가능성이 많고, 사전적 개입을 통한 예방적 접근보다는 사후조치 마련에 치중할 수 있다고 보았다.

##### 〈사례 2〉

사전에방보다는 사후조치에 치중하고, 본연임무(수사)가 아닌 부가업무로 인식하여 형식적으로 운영될 가능성이 있다.

##### 〈사례 10〉

범의가 명확하지 않은 상태에서 경찰의 개입은 자칫 사태를 악화시키거나 학생들 스스로의 해결 노력을 저해할 요소가 있다. 명확한 범의를 확인하거나 사태가 심각한 경우에 한해 개입하는 소극적인 대응이 적절하다고 생각한다.

##### 〈사례 11〉

사이버문제에 대한 전담경찰관의 역할 및 권한 문제뿐만 아니라 신고-상담-대응 등 유연한 연계 체계가 부족하다.

##### 〈사례 15〉

학교 전담경찰관이 즉각 개입하기 보다는 학교의 교육적인 프로그램을 먼저 거치고 나서 보충적으로 개입의 필요성이 있는 경우에 개입하는 것으로 제도를 정착시키는 것이 좋을 것으로 보인다.

##### 〈사례 18〉

사이버폭력이 발생하면 학교전담경찰관이 개입하기 전에 1차적으로 담임교사, 상담

교사와 상담을 하는 것이 중요하다고 본다. 학교전담경찰관은 평소 홍보활동, 예방 활동을 중심으로 하되, 사이버폭력 사안이 발생하면 함께 조사하고 개입하는 활동을 지원할 수 있을 듯하다.

〈사례 19〉

일부 경찰관들의 사이버폭력에 대한 인식부족으로 사이버폭력 피해학생의 2차 피해가 발생할 수 있으므로 학교전담경찰관 사이버폭력 인식 개선 교육이 필요하다.

### 나. 사이버폭력 예방교육의 단계별(학령기별) 구별 필요성

#### 1) 학령기별 구별 필요성에 대한 의견

전문가그룹에서 사이버폭력 예방교육에 있어서 학령기별 또는 단계별 교육 필요성에 대한 문제제기가 많이 되었다.

〈사례 1〉

단적으로 사이버폭력 유형 중 하나인 ‘왕따카페’를 예로 들어 설명해보면, 초등학생이 고등학생보다 압도적으로 높은 가·피해비율을 나타낸다. 동료집단의 성격이나 특성이 사이버폭력에 영향을 미친다고 본다. 그러므로 적어도 발달단계별 또는 학령기 집중 예방교육이 필요하다고 생각한다.

〈사례 3〉

주로 초등학교 저학년 때는 모바일 메신저 활동이 주를 이루다가 연령이 높아지며 게임, SNS 등으로 사이버상 활동이 확대되기에 맞춤형 심화 교육이 필요하다.

전문가들은 특히 초등학교 때부터 올바른 사이버공간 활용교육 등이 병행되어야 하고 중학생의 경우 실제 사이버폭력 사례 등에 대한 정확한 교육을 통해 사이버폭력으로 인한 피해 등에 대한 정확한 인식을 할 수 있는 사례 교육이 병행될 필요가 있다고 보았다.

〈사례 4〉

초/중/고별로 구분할 경우, 초등학생은 미디어리터러시 교육과 아울러 실시, 중학

생은 학교폭력 교육과 함께 실시하고, 고등학생은 미디어윤리교육과 함께 실시하는 것이 효과적이다.

〈사례 6〉

정보획득능력과 해석능력, 활용 및 생산능력의 차이에 따라 사이버 폭력의 피해자가 될 가능성과 가해자가 될 가능성이 연령대에 따라 달라지기 쉬우므로 구별되어야 한다.

〈사례 10〉

사이버불링 가해 원인이 학령에 따라 차이가 있다. 초등학생의 경우 재미나 단순한 장난이 원인인 경우가 많으며, 중학생은 사회적 지위를 확인하기 위한 수단으로, 고등학생은 폭력적 성향과 스트레스가 동시에 작용한다고 볼 수 있다. 이러한 원인으로 볼 때 동일한 기준으로 예방교육을 실시한다는 것은 해당 학령의 학생들에게 공감을 얻기가 어려울 것이다.

〈사례 18〉

학령기별로 교육내용이 달라야 한다. 최근 초등학생부터 고등학생까지 모두 인터넷과 휴대전화를 사용하고 있는 양상이지는 않지만, 학령기별로 인터넷과 휴대전화를 사용하는 콘텐츠의 내용, 친구들과의 상호작용은 다소 다르다고 생각한다. 대중적인 처방이지는 하나, 학령기에 따라 학생들의 컴퓨터, 휴대전화 양상 분석, 발생하는 사이버폭력의 유형 및 양상 분석, 이에 따라 사전 예방교육과 사안발생시 조치사항 등을 연구해야 한다.

그러나 일각에서는 사이버폭력 예방교육을 학년별로 구별하는 것에 대하여 신중한 검토가 필요하다는 의견도 있었다. 이러한 입장에 따르면, 사이버폭력 실태조사 등을 보면 학년별뿐만 아니라 성별, 지역별, 환경별 요인에 따라 영향이 큰 것으로 나타나기 때문에 다양한 형태의 고려가 필요가 있다고 보았다.

〈사례 11〉

사이버폭력 실태조사, 인터넷이용 실태조사 결과 등을 확인할 때 맞춤형 교육은 필요하다고 생각되나, 학년별로 구별되어야 하는지는 더 검토가 필요하다. 2014년 사이버폭력 실태조사 결과 학년별, 성별, 지역별, 환경별 요인에 따라 사이버폭력

경험 및 유형에 커다란 차이가 발생하였다. 예를 들어 초등학생, 중·고 여학생은 관계형 폭력 성향, 중·고 남학생은 익명성 폭력 성향을 보인다. 학년별 성별 발생 서비스 역시 틀리며, 가해 후 심리, 가해에 대한 주변 인지비용 역시 틀리다. 주이용 서비스에 따라 사이버폭력 양상도 상이해지고, 학교생활 만족도, 교우관계, 인터넷 이용시간, 미디어 콘텐츠 이용패턴 등이 사이버폭력에 영향을 미치고 있다.

## 2) 학령기별 중점기준

청소년 사이버폭력 예방교육 프로그램이 학령기별로 재편성될 필요성이 있다면, 어떠한 기준에 따라 프로그램이 구성되면 좋을지에 대하여 전문가의 의견을 구하였다. 전문가의 대체적인 의견은 초등학교의 경우 사이버공간에서의 가치관을 심어주는 교육을 중점으로 하면 좋겠다는 의견이 많았고, 중학교의 경우 실제 사이버폭력이 많이 발생하는 학령기인 만큼 구체적인 적용사례를 통해 자신의 행동을 되돌아볼 수 있는 교육을 실시하는 것이 좋다는 의견이 많았다. 초등학교의 경우에도 저학년과 고학년으로 구분하여 교육의 내용을 달리할 필요가 있다는 의견도 제시되었다.

### 〈사례 2〉

초등학교의 경우 가치관, 준법의식 및 피해자 공감력 향상교육 위주로, 중학교의 경우 구체적 사례를 통한 사이버폭력 유형파악, 부지불식간 유발하였던 자신의 행동 되돌아보기 위주로, 고등학교의 경우 유형별 법률위반 실제 처분사례, 소년사건 처리절차 등을 통한 법률위반의 엄중성 등 인식 위주의 교육이 필요하다.

초등 저학년인 경우에는 가치관교육 중심의 인성교육 실시, 초등 고학년 이상인 경우에는 의식개선 및 사례중심 예방교육 실시, 학령기 이외에도 '문제행동 심화단계별'로 구분하여 문제행동 유발 전 학생에 대해서는 예방교육 실시, 문제행동 유발 학생에 대해서는 재비행 방지 교육을 실시해야 한다.

### 〈사례 3〉

초등학교의 경우 사이버상 예의범절, 규범 등을 중심으로 가치규범 확립을 주력해야 하고, 중학교의 경우 무심코 행할 수 있는 일상생활 속 사이버공간 이용 모습이 현행법에 저촉되어 처벌 가능함을 인식하도록 하며, 고등학교의 경우 사례 위주로 구체적인 처벌 사례 등을 교육, 사이버상 개별 행위에 대한 관계법령 등을 알려주고 유의사항을 전달할 필요가 있다.

## 〈사례 6〉

초등학교는 피해자가 되지 않도록 하는 교육(정보 획득 및 해석의 리터러시 역량 중심으로), 중학교는 가해자가 되지 않도록 하는 교육(정보 선별력과 책임성 중심으로), 고등학교는 사이버폭력 예방 및 근절을 위해 활동하고 기여하게 하는 교육(정보 활용 및 생산, 전파 역량 중심으로) 진행되어야 한다.

## 〈사례 10〉

초등학생의 경우에는 올바른 정보통신기기 이용에 대한 교육이 필요하다. 중학생의 경우에는 타인 감정에 대한 공감교육과 함께 사회적 위세를 확인하기 위한 행위를 긍정적으로 전환할 수 있는 방안의 교육이 필요하다. 마지막으로 고등학생의 경우는 자기통제력을 강화시킬 수 있는 내용의 교육이 강조되어야 한다.

## 〈사례 18〉

초등학교 저학년에서는 학생들의 사이버생활을 돌아보고, 바른 사이버문화에 대한 긍정성 강화 교육이 필요하다고 본다. 초등학교 고학년부터는 사이버활동을 하면서 느낀 부정적 경험과 사례를 서로 대화하고 소통하는 방식의 교육을 전개했으면 한다(특히 초등학교급에서는 실천 강령이나 구호 만들기, 캠페인 등 인식전환에 중점을 둔 활동도 많이 했으면 한다). 특히 중학생은 역지사지 프로그램, 공감 프로그램을, 고등학생은 문제제시별 토의 토론형 해결방법 모색, 사회적 문제에 대한 고찰 등 수준 높은 프로그램을 실행했으면 한다.

그밖에도 예방교육 프로그램을 실시함에 있어서 기관의 특성을 고려하여 단계적으로 개입하는 방안을 고려할 필요가 있다는 의견도 제시되었다. 1차적으로는 학교 주변의 Wee클래스, Wee센터 등을 통해 예방교육을 실시하고, 2차적으로 지역사회에 존재하는 청소년상담지원센터의 다양한 상담프로그램 기법들을 활용하여 교육을 하는 것이 바람직하다고 보았다. 3차적으로는 반복되는 문제행동에 대한 교정교육이 가능한 청소년비행예방센터의 교육 프로그램을 적극적으로 활용하는 방안도 검토할 필요가 있다고 보았다.

## 〈사례 2〉

관련기관의 단계별 개입방안으로는 1단계(Wee클래스, Wee센터 : 조기 발견, 예

방교육) → 2단계(청소년상담지원센터 : 예방교육, 경미한 문제행동에 대한 상담·치료적 개입) → 3단계(청소년비행예방센터 : 예방교육, 반복적 문제행동에 대한 교정교육) 등을 고려해 볼 수 있다.

#### 다. 외국의 사이버폭력 예방정책의 도입 필요성

우리나라뿐만 아니라 외국의 경우에도 사이버폭력이 사회적 문제로 대두되고 이에 대한 각국의 움직임이 다양하게 이루어지고 있다. 미국의 경우 사이버불링 행위를 범죄로 간주하고 이에 대한 민·형사적 접근을 할 뿐만 아니라 자녀의 사이버불링 행위에 대하여 부모의 방관책임을 지우고 있다. 일본은 인터넷 규제관련 법률들을 제정하고 법률체계 내에서 민관합동 보호시스템을 두어 사이버폭력 사안에 대하여 민관주도로 적극적 활동을 펼치고 있다. 독일의 경우 청소년 사이버폭력 문제를 일차적으로 학교 내에서 해결해야 할 문제로 보고, 학교 내 운영시스템을 통해 학생들의 문제해결에 학교가 앞장서고 있다. 호주의 사이버폭력 예방정책은 다양한 예방교육 프로그램을 활용하고 있고, 체험형·맞춤형 예방교육을 활성화하고 있다.

각국의 사이버폭력 예방모델에 대하여 전문가들은 호주식 예방교육 프로그램 활성화에 대하여 긍정적 의견이 많았다. 현재도 사이버폭력 예방교육이 실시되고 있지만, 보다 실질적인 예방교육이 되기 위해서는 미국식의 처벌강화 정책보다는 정보통신기기의 올바른 사용 등에 대한 예방교육이 보다 강조될 필요가 있다고 보았다.

#### 〈사례 10〉

미국식의 무관용 정책의 폐해는 많은 부분 경험하였다(예를 들어, rampage라는 총기사고 대부분이 학교폭력의 무관용 정책과 연관 있다는 의견도 있다). 우리나라도 이러한 정책을 수용하고 있는데 사이버불링이 줄지 않는 것은 그만큼 효과가 없음을 보여주는 증거라고 생각한다. 이러한 관점에서 호주의 예방 중심 교육이 의미 있는 접근법이라고 생각한다. 특히, 단순히 예방하는 것이 아니라 긍정적인 정보통신기기 이용을 강조하는 방법은 우리가 벤치마킹해야 할 방안이라고 생각한다.

그러나 일부에서는 미국식 처벌강화 정책과 호주식 예방교육 프로그램의 활성화가 병행되어야 한다는 의견도 있었다. 가해학생에 대하여는 처벌강화를 통해 문제행동의

개선 및 교정교육을 확실히 할 필요가 있고, 일반 학생들에게는 예방교육의 다양화를 통해 가·피해, 방관자가 되지 않도록 하는 교육이 필요하다고 보았다.

〈사례 2〉

미국식 처벌강화정책과 호주식 예방교육프로그램의 강화 등이 병행되어 추진하는 것이 타당하다. 일반학생들에 대해서는 방관자 또는 가해자가 되지 않도록 교육하고, 피해를 당했을 때 어떻게 도움을 요청하는지 등에 대한 예방교육 프로그램의 참여기회를 확대하는 것이 필요하며, 가해자에게는 비행단계별 법적 조치(교정교육, 처벌) 등을 통해 행동개선의 기회를 부여하는 것이 타당하다.

〈사례 5〉

사이버폭력의 원인은 여러 원인들 중에서도 태도, 윤리의식, 장난 이런 것들에서 비롯되기 때문에 여러 정책들 중에서도 교육프로그램이 중요하며, 아울러 처벌의 강화도 그러한 인식변화에 도움을 줄 것이라는 점에서 필요하다고 본다. 다만 법집행에 있어서는 역시 교육을 강화하고 낙인을 지우는 것을 최소화하는 방향을 선택해야 한다.

반면에 미국식 처벌강화 정책을 통해 사이버폭력의 심각성을 인식시키는 교육이 필요하다는 의견도 일부 있었다. 전문가들은 현재 사이버폭력에 대한 인식 자체가 낮은 상화에서 실효적인 처벌이 가능할 수 있도록 예방교육 외에도 처벌강화 노력이 함께 되어야 한다고 보았다. 처벌강화가 필요한 부분에 대하여는 학부모의 적극적 참여를 유도할 수 있도록 부모에 대한 제재가 필요하다고 보았다.

〈사례 3〉

미국식의 처벌강화정책 - 현재 국내 사이버폭력의 현황은 심각한 수준이나 실효적인 처벌이 가능하지 않은 경우가 많아 예방교육만으로 사이버폭력 감소 효과를 기대하기 힘들다. 처벌 강화와 함께 예방교육이 병행되어야 한다.

〈사례 4〉

미국식의 처벌강화. 특히 학부모의 벌금형 등 실질적인 처벌이 되어야 한다.

〈사례 9〉

독일식, 일본식, 호주식이 모두 필요하다. 미국식의 처벌강화는 이미 미국에서도 한 걸음 물러서고 있기 때문이다. 다만, 사이버폭력 처리 및 처벌에 대한 근거 법률은 마련되어야 할 필요가 있다. 우리나라는 근거법률이 없으면 실무적으로 제대로 대응방안이 수행되지 못하는 경향이 있기 때문이다.

이외에도 효과적인 예방정책 시행을 위해서는 사이버폭력 대응에 있어서 민관합동 체계 구축이 필요하다는 의견도 있었다. 현재 각 부처의 사이버폭력 대응정책이 실시되고 있으나 부처별로 중복되거나 체계의 일관성을 갖추지 못한 경우가 많아 실질적 대응이 되지 못한다고 보았다. 따라서 청소년 사이버폭력 예방정책이 일관성을 갖추기 위해서는 범부처 대응노력과 유관기관간의 협업 노력이 이루어질 수 있도록 일본식 민관 합동대응체계 구축이 필요하다고 보았다.

〈사례 1〉

보다 효과적인 사이버폭력 예방을 위해서는 체계적 민·관 합동이 정착될 수 있도록 관련 법률 제정 등의 안정적 방안이 모색되어야 한다고 생각한다. 사이버폭력 예방 및 정보통신상에서의 윤리관 정립은 특정 부처의 단독적인 노력이 아닌 범부처 및 유관기관 간의 유기적 협업·협력이 무엇보다 우선시되어야 하기 때문이다.

반면, 외국의 제도 도입에 있어서 국내 사정에 맞는 신중한 검토가 필요하다는 의견도 있었다. 외국의 사이버폭력 예방정책의 경우 그 국가의 사정에 따라 달리 적용되어야 하는바, 외국의 정책에 대한 무분별한 도입은 우리의 사정에 별다른 도움이 되지 못할 수도 있다는 지적도 있었다.

〈사례 11〉

일선학교, 정책담당자 등에게 해외 정책에 대한 충분한 이해와 공유가 필요하며, 국내 특수성, 현행 정책 방향 및 체계 등에 대한 충분한 고려와 다양한 의견수렴을 통해 도입의 필요성을 고려하는 것이 바람직할 것을 보임. 그 간 악성댓글과 사이버폭력 문제에 있어서 국내 특수성이 워낙 강해 해외 정책 벤치마킹에 부정적인 입장이 많으며 성공사례가 마땅치 않다는 점에서 충분한 고려가 필요하다고 생각된다.

## 라. 청소년 사이버폭력 예방정책의 방향

현행 사이버폭력 예방정책이 바람직한 방향으로 나아가기 위해서는 어떠한 노력이 있어야 할지에 대하여 전문가들의 의견을 구하였다. 청소년 사이버폭력 예방정책이 제대로 정착되기 위해서는 교육관련 기관뿐만 아니라 범부처와 관련기관 차원에서 협의체를 구성하여 사례중심 도는 체험중심의 예방교육 프로그램을 개발하고, 관련기업의 사회적 책임을 강화하도록 할 필요가 있다.

### 〈사례 2〉

교육당국(교육청, 학교)은 물론 사법절차관련기관(경찰, 검찰, 법원, 법무부), 전문가 관 등의 관계자가 범부처, 범기관 차원의 T/F를 구성하여 사례중심, 체험중심의 예방교육 프로그램을 개발·보급, 전문강사를 양성하는 것이 필요하며, 카카오톡 등 관련기업의 사이버폭력 예방교육 캠페인, 공익광고 등 관련사업 지원·추진 등을 통한 사회적 책임강화 등이 필요하다.

### 〈사례 9〉

프로그램이 단순히 사이버폭력의 폐해나 처벌을 강조하는 것이 아닌 청소년들의 공감능력이나 적응능력을 향상시킬 수 있는 내용이 필요하고, 그 방식도 강의식이 아닌 놀이나 체험이 중심이 되면 좋을 것 같다.

### 〈사례 11〉

복잡한 환경 영향력(심리, 학교, 가정, 미디어 환경 등)을 포괄할 수 있는 방안, 관계자(학부모, 교사, 민간단체, 정부, 사업자 등)에 대한 적극적 역할 부여 방안, 다양한 청소년 문제(학교폭력, 불법콘텐츠 이용, 자살예방, 게임중독 등)와의 상호 영향력에 대한 이해와 예방/대응 정책적 연계 방안 등을 포괄하는 정책 체계 구축이 필요하다.

청소년 사이버폭력은 학교폭력에 비해 학교 내외를 불문하고 발생하기 때문에 주변인의 관심과 주의를 통해 폭력 상황을 조기에 발견하고 해결할 수 있게 된다. 따라서 사이버폭력 가·피해자의 주변인이나 방관자들에 대한 교육에 집중할 필요가 있다. 전문가들은 같은 취지에서 가·피해 부모가 항상 사이버폭력 징후들을 파악하고 즉각

적인 대응을 할 수 있도록 예방교육을 실시하는 것도 하나의 방향을 제시하고 있다.

〈사례 8〉

다수의 침묵하는 학생들이 어려움에 처한 피해 동료 학생을 이해하고 도와주는 역할을 배우도록 하는 방관자 교육에 중점을 두는 것도 의미있다.

〈사례 10〉

최근 들어 강조되는 것이 가·피해자에 대한 관점이 아니라 전체 학생들에 대한 관점이다. 즉, 거의 대부분은 사이버불링을 하지 않는 상황에서 자꾸 사이버불링을 부각하는 것보다 올바른 정보통신기기 이용을 강조함으로써 부정적인 이용을 하는 학생들에게 또래 압력으로 작용하도록 하는 간접적 방법이 매우 중요하다. 아울러서 사이버불링은 부모와의 대화가 무엇보다 중요하다. 부모교육을 강화하고 자녀들과 정보통신기기에 대한 자연스런 대화가 이루어질 수 있는 다양한 대화법 등을 개발하여 보급하는 것이 매우 필요하다.

사이버폭력 예방교육 프로그램의 운영방향에 대한 전문가들의 조언도 있었다. 청소년들이 사이버폭력을 장난이라고 인식하지 않는 인식강화 훈련과 공감력 향상 프로그램이 개발되어야 한다고 보았다. 또한 사이버폭력에 대한 정확한 이해를 바탕으로 한 교육이 이루어질 수 있도록 학부모 및 교사에 대한 연수교육이 확대되어야 한다는 주장도 있었다. 전문가들이 우려하는 바와 같이 사이버폭력 예방교육이 미디어중독 등과 같이 부정적 인식교육과 함께 하지 않도록 교육프로그램 내용 구성에 있어서 보다 질적 보완이 필요하다.

〈사례 18〉

학생을 위한 효과적인 교육프로그램이 필요하다. 청소년 사이버폭력 교육에서 중요한 점은, 학생들이 가볍게 장난으로 하는 사이버활동이 타인에게는 폭력이 될 수 있다는 점을 인식하게 하는 것이라고 본다. 사이버폭력에 대한 인식 강화, 역지사지와 공감 강화 프로그램이 '활동 중심, 생활 중심'으로 개발되었으면 한다. 특히 학생들이 직접 참여하는 형태로 재미와 교훈을 얻을 수 있는 프로그램들이 좀 더 필요하다.

사이버폭력에 대해 명확히 인식하고 교육할 수 있는 교원연수도 필요하다. 예비교

원의 양성과정부터 최근 폭발적으로 증가하는 사이버폭력에 대해 인식하고 이를 지도할 수 있는 교육커리큘럼과 현직교사를 대상으로 한 교원연수도 좀더 확대되어야 한다. 실제 학교에서 사이버폭력의 사안을 보면, 사이버폭력에 해당하는지 판단하기 어려운 사례, 선도위원회나 학교폭력대책자치위원회에 회부되는 기준이 애매한 사례 등이 있다. 이를 위해 교원들이 사이버폭력을 위한 예방교육과 사안처리, 사후 지도를 할 수 있는 체계적인 연수가 중요하다.

학부모를 대상으로 한 대국민홍보도 필요하다. 학부모들도 요즘 학생들의 사이버 이용 상황을 파악하고, 바르게 사용할 수 있는 가정 내 교육이 중요하다. 또한 사소한 장난도 상대방에게 큰 해를 입힐 수 있다는 점에서 사이버폭력에 대한 대국민 홍보 활동을 전개해야 한다.

제도와 정책의 정비도 필요하다. 단위학교에서 실효성이 높은 사이버폭력예방교육을 할 수 있는 제도적 지원이 필요합니다. 또한 사이버폭력사안 발생 시 학교가 학생들을 보호하고, 명확히 대응할 수 있는 제도와 정책도 중요하다.

#### 〈사례 19〉

사이버폭력은 엄연히 학교폭력이며, 단순히 그 방법에 있어서 사이버, 미디어라는 매체를 이용하게 된다. 이는 학교폭력이라는 형태가 시대가 변화함에 따라 사이버폭력이라는 형태로 시대적인 변화를 일으킨 것인데, 사이버=미디어=인터넷이라는 잘못된 접근으로 사이버폭력을 게임, 인터넷, 스마트폰 등 미디어관련 중독과 연관성을 짓는 것은 바람직하지 못하다고 생각한다. 일부 요소가 있을 수 있겠지만, 일반화하기는 어렵기 때문이다. 인터넷, 게임, 스마트폰 등 미디어의 선용적 측면에서 접근과 학교폭력으로서의 처벌과 규정 등의 학교폭력 측면에서의 접근의 방향을 가지고 각기 다른 분야로서 해결책을 제시해야 한다.

### 3. 청소년 사이버폭력의 사안처리에 관한 의견

#### 가. 청소년 사이버폭력 사안처리의 문제점

##### 1) 학교 내 사안처리의 문제점

청소년 사이버폭력이 발생한 경우 학교 내에서 사안처리를 할 때 어떠한 문제점이 있는지에 대하여 전문가의 의견을 들어보았다. 청소년사이버폭력의 경우 일반 학교폭력 사안처리절차와 동일한 절차를 진행하고 있으나 사이버폭력의 경우 가·피해자의

구별이 쉽지 않고, 폭력내용도 드러나지 않는 경우가 많아 사안발견에 있어 어려움을 겪고 있는 것으로 나타났다.

〈사례 2〉

가·피해자 구별 및 폭력내용 파악의 곤란, 가해자가 다수인 경우 피해내용에 대한 구체적 정황, 객관적 증거 등이 불충분한 경우 당사자간 갈등이 심화되어 사안처리가 곤란하다.

〈사례 11〉

가해의 익명성, 집단성 등 사이버폭력의 특성을 고려할 때, 오프라인 학교폭력에 비해 학교 내 처리가 쉽지 않다.

〈사례 16〉

학교는 수사권이 없으므로 증거수집이 어렵고, 일상적으로 하는 욕이나 표현들을 학교폭력이라고 신고하는 경우 어느 정도까지를 폭력으로 봐야할지 판단 기준이 없다.

전문가들은 사이버폭력 사안을 많이 다루어보지 않은 학교에서는 사이버폭력 발생 시 사안의 심각성을 인식하지 못하고 가볍게 처리하다가 나중에 더 큰 사건으로 비화되는 사례들도 있어 문제가 되고 있다고 했다.

〈사례 17〉

사이버 폭력 사안을 경험하지 못한 학교(교원)는 그 심각성을 제대로 깨닫지 못하는 경우가 있다. 이러한 경각심 부족으로 흔히 일어나는 가벼운 언어적 장난, 욕설로 치부하여 자칫 사이버 폭력 사안을 부지불식간에 은폐·축소하는 경향이 있다.

〈사례 19〉

사이버폭력을 학교폭력으로 인식하지 않거나, 실제 피해학생들의 피해 정도를 정확하게 알게 표준화된 규정이 없는 것으로 인해 가·피해 학생과 학부모, 교사간의 갈등이 생기는 경우에 대한 해결 방법이 필요해 보인다.

〈사례 20〉

사안처리 관계자의 사이버폭력에 대한 인식 부족, 학교폭력대책자치위원회 개최 사안으로 여기지 않는 경우 빈번, 담임 종결 시 학내 보고 미흡

2) 학교 내 선도조치의 문제점

학교폭력 사안 발생 시 자치위원회의 조치결정을 거쳐 학교 내에서 이루어지는 선도조치가 사이버폭력에도 그대로 적용가능한지에 대한 전문가들의 생각은 일단 선도조치의 양정기준이 없어서 어떠한 조치를 할지가 매우 모호하다는 의견이 많았다.

〈사례 16〉

선도조치의 양정기준이 없어 사이버폭력에 대하여 어느 조치를 하여야 할지가 모호하다.

〈사례 5〉

한번 규칙위반자는 교내상담을 받도록 하고, 피해자에게 사과를 하도록 하며, 두 번이상 위반자에게는 외부기관의 상담과 교육, 세 번 이상자는 전학의 조치 등 단계별 선도조치가 필요하다.

〈사례 7〉

명확한 규정이 없다보니 비슷한 수준의 사안에 대해 학교별로 선도조치의 경중이 다르고, 가해학생의 조치사항을 생활기록부에 기재하는 점이 문제다.

특히 사이버폭력의 경우 학급교체나 전학, 퇴학 등의 조치는 사이버폭력 문제를 해결하기 위한 근본적인 방안이 될 수 없으므로, 특별교육 내에서 사이버폭력에 맞는 맞춤형 교육이 개발될 필요가 있다는 의견을 제시한 경우도 있었다.

〈사례 10〉

사이버폭력 사안처리와 관련해서 가장 큰 문제점은 사이버폭력을 학교폭력과 동일한 방식으로 이루어진다는 것이다. 즉, 학급교체, 전학, 퇴학 등은 사이버폭력을 해소하기 위한 방안으로 적절치 않다. 오히려 스마트폰 사용 금지와 같은 처벌이 더 효과적일 수도 있다.

〈사례 14〉

특별교육 등 사이버 폭력에 특화된 맞춤형 교육이 필요하다.

〈사례 18〉

사이버폭력의 하위 범주나 내용에 따른 세부적인 선도조치 규정이 미비한 경우가 많다. 사이버폭력에 대해서 선도조치도 일반 폭력에 대한 선도조치와 유사한데, 사이버폭력에 따른 선도조치의 유형이 다각화되어야 한다.

3) 학교 내 상담절차의 문제점

학교 내에서 이루어지는 사이버폭력 관련 상담이 어떠한 문제점을 갖고 있는지를 살펴보았다. 현재 Wee클래스, Wee센터 등에서 사이버폭력 사안 발생시 상담절차를 진행하고 있으나, 상담사들이 사이버폭력 상담 전문가들이 아니고, 실제 적용 사례들에 대하여 학교 간 또는 관련기관 간 정보공유가 제대로 이루어지지 않아 사안발생시 학교에서 상담에 어려움을 호소하고 있다.

〈사례 11〉

선도조치 수준, 실제 적용사례 등에 대한 학교 간, 상위기관 간 공유체계 문제, 청소년 일반문제 외에 사이버문제에 전문성을 보유하기 힘들다.

〈사례 18〉

사이버폭력 발생 시 피해자가 조치해야할 요령, 피해자가 가해자가 되지 않기 위한 조치 요령, 문제 발생 후 대응요령 등 다양한 행동 매뉴얼을 교육하는 방법이 필요하다.

〈사례 20〉

사이버폭력 가담자의 정도와 수준파악이 어렵다. 학급의 다수일 경우 조치가 동일하여 문제가 된 사례도 있다. 사이버 폭력 발생 시 즉시 증거자료 확보를 간과하고 있다.

현재 학교 내 사이버폭력 사안처리절차를 보면 상담과 신고가 병행되고 있어 학생

간 화해유도 기회를 잃게 되거나 조기 개입하여 자체적으로 해결할 수 있는 문제들도 신고로 넘어가 형사사건화 되는 사례도 종종 목격하게 된다.

〈사례 16〉

상담과 신고의 개념이 혼재되어 있으므로 상담과 신고 절차를 구별할 필요가 있다. (예: 학교에서는 상담으로 인식하여 관련학생들의 화해를 유도하여 사안처리절차에 따라 처리하지 않았는데 얼마 후 학교가 은폐했다고 주장하는 경우가 있다)

〈사례 17〉

올바른 사이버 폭력 개념 정립과 홍보 및 예방교육 부족 때문에 적절한 타이밍에 상담을 받지 못하는 경우가 많다. 즉, 폭력 발생 초기에 적절한 상담을 받지 못하고 사안이 너무 진전되어 심리적 상처가 심각하게 된 이후에 상담(신고)하는 경우가 많다. 상담을 하는 담임교사, 상담교사, 생활지도부 교사도 사이버폭력과 청소년 SNS 이용실태에 대한 이해 부족으로 적절한 상담과 개입이 이루어지기 힘든 경우도 많다.

#### 4) 제3기관의 개입관련 문제점

전문가그룹은 사이버폭력 사안해결을 위해 제3기관의 개입이 절대적으로 부족하다는데 공감대를 형성하였다. 그러나 제3기관의 개입이 사안처리에 대한 개입보다는 치료나 피해회복을 위한 전문적 도움을 위한 개입이 되길 바라는 입장이 더 많았다.

〈사례 18〉

제3기관이 개입되면 실제 규정에 의거한 처벌이 중심을 이룰 수밖에 없고, 학교 내에서 폭력담당교사의 업무 피로도가 높아질 가능성도 있다. 사이버폭력 발생시, 학교 내에서 할 수 있는 대응과 처치에 대한 범주를 설정하고, 치료나 피해복구 등에서 제3기관의 전문적 도움을 요청하는 시스템이 필요하다.

#### 5) 사법단계 처리상의 문제점

사이버폭력 사안을 학교 내 처리가 아닌 사법단계에서 처리하는 것에 대하여 전문가 대부분은 반대 입장을 나타내었다. 사이버폭력은 행위 자체가 폭력이 되는 줄

인식하지 못하고 벌어지는 경우가 많으므로 사법단계의 처벌이 바람직한 방법은 아니라고 보았다. 우선적으로 학교 내에서 특별교육 등의 선도조치와 교우관계 해결프로그램 등을 통해 자체적 해결을 진행하는 것이 필요하다고 보았다.

〈사례 1〉

학교 내 선도조치 강화, 교우관계 회복 프로그램 운영을 통한 학교단위 자체 해결이 우선시 될 필요가 있으며, 현행처럼 사법단계에서의 처벌만이 능사는 아니다.

〈사례 10〉

범의가 뚜렷치 않은 상태에서 처벌은 당사자의 불만을 일으킬 우려가 있다. 피해자의 부정적 정서 중에 학교폭력과 다른 ‘분노’ 감정이 도출된다고 볼 때 사법적 처벌은 무리가 있다고 생각한다. 마지막으로 처리사안으로 6호에서 9호까지의 장소 격리는 오히려 사이버불링 사태를 악화시킬 수 있는 개연성이 충분하다.

사법단계의 처벌로 이어진다 하더라도 사회 내 처우나, 보다 교육적인 방법의 처우를 선택하는 것이 필요하다고 보았다.

〈사례 2〉

처벌차원의 교육명령 부과에 따른 한계점이 발생한다. 현행 법원처분으로서의 대안 교육명령은 4,5호 부과처분으로 내려지기 때문에 1호 처분자 등 초기비행자에 대한 교육적 개입이 불가능하다.

〈사례 3〉

형법상 모욕·명예훼손, 정보통신망 이용촉진에 관한 법률상 불안감 조성 등에 해당하지 않으면 처벌 불가, 사이버폭력에 대한 형사적 제재가 사실상 불가능한 경우가 많아 예방대책 추진에 한계가 있다.

〈사례 5〉

세 번 이상자의 경우 경찰이 개입하고 그 경중에 따라 형사처벌이 아닌 처벌을 1-10호처분 안에서 가급적 사회내처우 위주로 집행해야 한다.

## 〈사례 18〉

사법단계의 처벌로 가더라도, 학교에서 할 수 있는 교육적인 처벌과 대응은 매우 중요하다고 본다. 본 응답자가 경험한 바로는, 사법단계로 가니 담임교사를 사건조사자로 임명하여 상황을 파악하고, 담임교사의 의견을 묻는 절차가 있었습니다. 사법단계에서도 교육적 상황을 고려하여 절차를 진행하였으면 한다.

## 나. 사이버폭력 행위유형별 선도와 처벌 구별

## 1) 선도와 처벌 구별필요성에 대한 의견

사이버폭력 사안처리가 명확하고 신속하게 이루어지기 위해서는 사이버폭력의 행위유형별로 선도와 처벌의 영역을 구별할 필요가 있다는 주장도 나오고 있다. 이에 대하여 전문가들은 사이버폭력 행위유형별 선도와 처벌의 경계 구분에 대하여 어떠한 생각을 갖고 있는지를 물어보았다. 전문가들 가운데는 사이버폭력 행위유형의 경중에 따라 선도와 처벌의 구별 지을 필요가 있다는 주장과 구별 지을 필요성이 없다는 주장도 나왔다.

전문가 그룹에서는 선도와 처벌을 구별 짓기 어렵다는 주장이 나오는데, 주로 선도와 처벌 기준은 문제행동의 행위유형보다는 발생원인, 피해정도, 가해자의 가해인식 정도, 재발가능성 등에 무게를 두고 판단해야하기 때문에 행위유형만을 기준으로 판단하기는 어렵다고 보는 견해도 있다.

## 〈사례 1〉

일률적으로 사이버폭력 행위유형에 따라 선도와 처벌을 엄격하게 구별 짓기보다는 (학교현장에서는 더더욱 구별기준을 개별상황에 적용하기가 어려울 것임) 선도에 방점을 찍고, 개선의 정도가 낮거나, 재범의 경우 등 예외조항을 두어 처벌을 하는 것이 보다 적절하다고 생각한다.

## 〈사례 2〉

문제행동 유형에 따라 선도와 처벌을 구별하는 것도 필요하겠지만, 보다 중요한 것은 문제행동의 발생원인(우발 vs 고의, 일회성 vs 지속성), 피해자의 피해정도, 가해자 또는 보호자의 문제행동에 대한 객관적 인식 및 향후 구체적인 개선방안 마련 여부, 재발가능성 등을 통해 구별하는 것이 필요하다.

〈사례 11〉

유형별 적용보다는 가해/피해 요건(오프라인과의 연계가 되는지, 가해가 일방적인지, 피해 지속되었는지, 온라인에 한정된 문제인지, 집단적 가해가 이루어졌는지 등)에 따라 선도조치를 적용하는 것이 적절하다.

사이버폭력 행위를 선도와 처벌대상을 구별하자는 주장을 하는 전문가그룹에서는 자치위원회 결정이나 절차의 진행방식에 따라 가해학생의 처우가 상당부분 달라지기 때문에 최소한 행위유형별로 구별이 필요하다고 본다. 다만, 사이버폭력 행위유형 하나로만 기준을 삼기에는 한계가 있기 때문에 유형별 고려 외에 반복성 또는 상습성, 피해정도 등에 대한 고려도 함께 이루어질 필요가 있다고 보았다.

〈사례 18〉

선도와 처벌을 구별했으면 한다. 다만 사이버폭력은 사례에 따라 한 가지 기준을 준용하기가 어려운 경우가 많다. 따라서 선도와 처벌을 구별하는 것도 폭력대책자치위원회나 위원의 판단에 따라 달라질 수 있다. 그래도 선도 중심, 처벌 중심은 매우 다른 결과를 가져올 수 있기 때문에 (1) 사이버폭력의 횡수, (2) 반복성과 상습성, (3) 피해정도 및 회복 가능성, (4) 가해자의 뉘우침과 유사행위 발생 가능성을 고려하여 교육적 선도와 처벌이 병행되어야 한다.

2) 선도와 처벌의 구별기준

사이버폭력 사안을 선도와 처벌의 영역으로 구별한다면, 어떠한 기준을 가지고 구별해야 할지에 대한 전문가 의견은 사안의 심각성에 가장 큰 무게를 두었다. 뿐만 아니라 전문가들은 가해행위의 고의성 및 지속성이나 피해자의 피해정도, 사이버폭력의 행위유형, 재발가능성 여부 등을 고려할 필요가 있다고 보았다. 그러나 이 과정에서도 청소년시기의 비행행위에 대하여 처벌보다는 선도가 우선적으로 적용될 필요가 있다고 보는 전문가그룹도 다소 발견할 수 있었다.

〈사례 3〉

기본적으로 청소년 시기는 가치규범 확립 정도가 불안정하기에 비행행위에 대해 선도가 우선시되어야 하며, 처벌은 차선책으로 강구되어야 한다고 생각한다. 선도로

계도될 수 있는 단계를 넘어서 비행행위에 대해서는 강력한 처벌로 대응할 필요가 있다.

#### 다. 사이버폭력 유형 중 선도의 영역 대상

사이버폭력 유형 가운데 어떠한 유형이 선도의 영역에 포함될 수 있는지를 살펴보기 위해 선행연구의 사이버폭력 분류기준 가운데 12가지 유형을 선별하여 이에 대한 질문을 실시하였다. 대체로 사이버비방과 사이버배제, 사이버불링, 플레이밍에 대하여는 선도의 영역으로 삼을 수 있다는 의견이 많았다.

##### 〈사례 1〉

사이버비방과 안티카페이다. 물론 이 유형의 경우라도 반드시 개별 상황에 따라 달라지겠지만 본인이 생각하기에 이 두 유형은 타 유형에 비해 합리적 판단이 흐려지고, 감정적인 특성이 많은 경우 비교적 빈번하게 일어날 수 있고, 그것이 옳지 못하다는 것을 명확히 인식할 수 있도록 예방교육을 주기적으로 한다면 빈도를 확연히 줄일 수 있다고 생각한다.

##### 〈사례 2〉

사이버 배제(Cyber Exclusion : 사이버 상에서 특정인을 친구목록에서 제외하거나 친구신청 거부 또는 배제하는 행위)는 다른 비행에 비하여 문제행동의 수준이 다소 경미하다고 할 수 있어 처벌이 아닌 선도로 처리할 수도 있겠으나, 반복적으로 동일대상에 대하여 사이버배제를 한다거나 지속적으로 여러 대상을 번갈아 가면서 하는 경우 등은 그 내용상 처벌이 적정할 수 있다.

##### 〈사례 3〉

사이버불링, 사이버배제 등 상대적으로 경미한 사안은 선도 중심의 대응이 필요하다(지속적·인신공격적·집단적인 사이버불링·배제는 사이버폭력으로 의음).

##### 〈사례 8〉

사이버배제, 안티카페, 사이버불링, 플레이밍이 선도의 대상이다.

〈사례 10〉

법률적으로 처벌 조항이 불명확한 사이버배제, 이미지불링, 플레이밍 그리고, 법률에 있으나 범의를 확인하기 어려운 아이디도용, 안티카페 등은 선도의 영역으로 가능하다.

〈사례 15〉

사이버 비방과 플레이밍, 사이버불링 등은 선도의 영역에 두는 것이 적절해 보인다.

반면에, 선도와 처벌의 영역을 구분할 수 없다는 의견도 있었다. 전문가들은 피해자의 입장에서는 행위유형에 따라 고통의 정도가 바뀌는 것이 아니고 행위의 반복성 및 지속성, 가·피해 학생과의 관계, 화해정도 등에 따라 판단을 해야 하기 때문에 유형만으로 구분하기 어렵다는 주장도 있었다.

〈사례 13〉

선도의 영역과 처벌의 영역을 구분할 수 없다. 피해자의 입장에서는 고통은 행위의 유형에 따라 달라지는 것이 아니기 때문이다.

〈사례 16〉

사이버폭력에 대하여 어떤 선도조치가 바람직한지는 행위유형으로 판단할 수 없고 구체적인 행위, 반복·지속성, 평소 관련학생들의 관계, 화해의 정도 등에 비추어 종합적으로 판단해야 하므로 일률적으로 정할 수 없다.

〈사례 20〉

유형에 국한하기 보다는 사이버폭력의 정도와 수준, 피해자와 화해, 사과, 합의 등에 따라 달라진다고 여겨진다. 또한 사이버 범죄 차원에서의 개념과 유형에 따라 달라진다. 예로 이미지 불링을 해서 친구 한명에게 보여준 것과 공개사이트에 올린 것은 엄연히 피해차이가 현격히 차이가 난다.

#### 4. 청소년 사이버폭력 대응방안에 관한 의견

##### 가. 학교폭력예방법상 사이버폭력에 바람직한 선도조치

사이버폭력에 대하여 현행 학교폭력예방법상 선도조치가 얼마나 효과적으로 운영

되고 있는지를 살펴보기 위해 사이버폭력 각 유형별로 현행법상 바람직한 선도조치는 무엇인지를 물어보았다. 대체로 유형 구분 없이 특별교육이 바람직하는 의견이 많았고, 사이버폭력, 사이버스토킹, 사이버갈취 등은 다른 유형에 비해 보다 강력한 선도조치가 필요하다는 의견이 일부 있었다.

〈사례 3〉

사이버불링의 경우 서면사과, 사이버비방과 이미지불링의 경우 봉사 및 특별교육 위주로, 사이버갈취, 사이버성폭력의 경우 전학 또는 퇴학.

〈사례 5〉

사이버스토킹과 사이버갈취, 사이버성폭력은 특별교육, 플레이밍은 서면사과, 기타 유형은 학교 내 봉사

〈사례 8〉

사이버스토킹, 이미지불링, 아이디도용, 사이버갈취, 사이버성폭력, 사이버감금의 경우 특별교육으로, 사이버비방, 사이버배제, 플레이밍, 사이버명령은 서면사과 및 학교 내 봉사로, 안티카페, 사이버불링은 서면사과 및 학급교체로 하는 것이 바람직하다.

#### 나. 학교폭력예방법에 필요한 추가 선도조치

사이버폭력 문제에 대한 근본적인 해결이 이루어지기 위해서는 현재 실시되고 있는 학교폭력예방법상 9가지 선도조치 외에 사이버폭력에 맞는 선도조치의 개발이 필요하다는데 전문가들의 의견이 대체로 일치되었다. 그렇다면 학교폭력예방법에 어떠한 선도조치가 추가되어야 할지에 대하여 인터넷·모바일 접근금지 조치 외에도 사이버폭력 예방교육프로그램에 참여, 피해자 동의 시 사이버폭력 결과물 삭제, 사이버벌금제도 실시, 학부모와 함께하는 사이버윤리교육 이수 등 다양한 조치가 제시되었다.

〈사례 1〉

사이버폭력 관련 학생자치 벌점 제도를 활용한 사이버 머니 벌금제도

〈사례 2〉

문제행동 재발방지 및 심성순화, 학교생활 적응력 향상 등을 위한 사제캠프(담임 또는 생활지도 교사와 가해학생이 학교생활 적응력, 또래관계 개선을 위한 캠프 프로그램에 1박 2일 참석), 가족캠프(학교폭력 가해학생 및 그 보호자가 가족관계 회복, 보호력 증진을 위한 캠프 프로그램에 1박 2일 참석)이 추가될 필요가 있음. 현재 「학교폭력예방 및 대책에 관한 법률」 제17조(가해학생 선도조치) 제5호(특별교육)의 일환으로 '캠프 참여조건부 특별교육 의뢰' 도입이 필요하다.

〈사례 3〉

인터넷·모바일 접근금지 조치

〈사례 9〉

사이버폭력의 경우 학교 내 뿐 아니라 학교 밖에서도 문제가 되므로 학부모와 연계된 선도조치가 필요하다.

〈사례 15〉

일정기간 휴대폰 사용금지명령이 필요하면 도입하는 것도 좋지만, 실제 사이버에 관련된 특별 교육 이수 후 피해자와 가해자가 화해할 수 있는 외국의 프로그램이 있는지 살펴보고 도입하는 것이 좋을 듯하다.

〈사례 18〉

서면사과와 병행하여 사이버서면사과  
피해자 동의시 사이버폭력 결과물 삭제 및 서약  
사이버폭력예방 캠페인 또는 프로그램 참여  
학부모 동행 사이버윤리교육 이수  
사이버폭력예방 프로그램 반복 참여

반면에, 현재 학교폭력에 적용되는 선도조치는 사이버폭력에도 그대로 적용될 수 있다고 보는 견해도 있었다.

〈사례 7〉

현재 법률상 선도조치는 학교폭력에 대해 모두 적용할 수 있는 제재이기 때문에 사

이러한 조치에 대해서만 적용할 수 있는 조치를 추가적으로 제시하는 것은 기존의 조치체계와 맞지 않을 것으로 보인다.

#### 다. 피해자 보호를 위한 잊혀질 권리 부여에 대한 의견

외국에서는 사이버폭력 피해자의 피해내용을 보호하기 위해 사이버공간 상에 떠도는 정보나 내용 등에 대하여 삭제를 할 수 있는 권리를 인정하는 제도를 마련해둔 국가도 볼 수 있다. 사이버폭력 피해가 한번 발생하면 가·피해자간의 화해나 소송을 통한 해결이 이루어진다고 하더라도 사이버상의 정보들은 그대로 떠돌기 때문에 피해자는 피해감정을 회복하기 어려운 경우가 많다. 따라서 사이버폭력 피해자의 피해내용에 대한 실질적 피해구제를 위해 잊혀질 권리를 부여할 수 있도록 하는 방안에 대하여 전문가그룹은 대체로 긍정하는 입장이다.

##### 〈사례 14〉

학교폭력 처리 결과 통보 시 그 처분의 이유를 기재하여 고지하여야 하므로 가해학생 및 보호자, 피해학생 및 보호자의 이름, 주소 등 개인정보 뿐만 아니라, 가해학생의 가해의 경위와 정도, 피해학생의 피해의 경위와 정도 등을 구체적으로 기재하여야 할 것이다. 처분이유를 통지하는 과정에서 피해학생의 의사와 상관없이 피해를 입은 내용이 구체적으로 기재되어 가해학생에게 통지가 되고, 이러한 처분에 불복하는 경우 재심(가해학생이 전학, 퇴학의 경우) 또는 행정심판, 행정소송과정에서 반복적으로 노출되는 문제점이 발생하여, 피해학생이 원하지 않는 피해기록이 공개될 수밖에 없는 일이 벌어질 수 있다.

피해학생 및 보호자의 입장에서는 가해학생으로부터 학교폭력을 당하였다는 내용이 어떤 형태로든 공개되는 것을 원치 않기 때문이다. 원래 ‘잊혀질 권리(right to be forgotten)’란 인터넷에서 축적되고 있는 개인의 사진이나 거래 정보 등의 개인 정보에 대해 소유권을 강화하고 이에 대해 유통기한을 정하거나 이를 삭제, 수정, 영구적인 파기를 요청할 수 있는 권리 개념을 말하지만, 피해학생이나 보호자의 입장에서 가해학생이 학교폭력으로 인한 가해조치에 대해서 피해학생이 피해를 입은 내용을 피해학생의 의사와 관계없이 언급되는 것을 원치 않는 권리라는 점에서 ‘잊혀질 권리’라고 볼 수도 있을 것이다.

그러나 사이버폭력 피해자의 보호를 위한 잊혀질 권리 주장이 지나치게 강조되다 보면 가해자의 표현의 자유와의 충돌이나 제도의 실효성 등에 문제가 발생하는 경우가 있기 때문에 피해자의 잊혀질 권리를 무작정 인정할 수 없다는 우려의 목소리도 있다.

〈사례 18〉

잊혀질 권리는 범정부적 차원에서 사이버 기업들의 협조를 통해, 반드시 사이버 피해 흔적과 피해결과물을 삭제할 수 있는 제도적 장치를 마련해야 한다고 생각한다. 사이버폭력의 경우, 전파력, 파급력, 이차활용성이 큰 사례가 많기 때문에 당연히 ‘잊힐 권리’가 피해자에게 주어져야 한다(단 가해자가 표현의 자유나 개인의 권리 주장을 할 수 있기 때문에 학교폭력대책자치위원회, 가·피해자 상담 등의 절차와 장치를 통해 신중히 진행되어야 한다).

〈사례 11〉

실제 구현의 어려움에 비해 시행의 실효성이 높지 않을 것으로 보인다.

## 라. 사이버폭력 해결을 위한 세부정책과제

사이버폭력 문제가 근본적으로 해결되기 위해서는 가해학생 선도 및 처벌 영역뿐만 아니라 피해학생 보호 및 지원방안, 가·피해자의 행위공간으로 활용되고 있는 공간의 제공자인 기업의 사회적 책임 부여방안, 부처 및 민관 협력체계 구축방안 등에 대한 논의가 필요할 것으로 보이고, 이에 대한 전문가들의 의견을 취합하였다.

### 1) 가해학생 선도 및 처벌을 위한 과제

전문가들은 가해학생에 대한 선도 및 처벌을 위해서는 대상자 개개인의 특성을 고려한 맞춤형 사례 교육이 필요하다고 보았고, 사이버윤리의식 제고를 위한 프로그램에 참여할 수 있도록 할 필요가 있다고 판단하였다.

〈사례 2〉

지역사회 관련기관의 비행심화단계별 단계적 개입·연계를 통한 처분의 효율성 제

고, 대상자 특성을 고려한 맞춤형 사례중심 교육이 필요하다.

〈사례 13〉

공감 및 의사소통 교육, 인권교육 등 특별교육 내용을 세분화하고 가해학생 특성별 교육이 필요하다.

〈사례 18〉

가해학생 사이버중독 및 치료, 사이버윤리교육 프로그램 참여

2) 피해학생 보호 및 지원을 위한 과제

사이버폭력 피해학생에 대한 실질적인 보호와 지원을 위해서는 심리적·정서적 부분에 대한 지원을 확대하고 지원대상도 피해학생뿐만 아니라 그 가족에까지 확대하여 가족구성원이 피해감정에서 조속히 회복될 수 있도록 도울 필요가 있다. 전문가들은 피해학생 지원을 위한 프로그램 구성도 회복탄력성을 보다 강화할 수 있는 치료프로그램들이 개발되어야 한다고 보았다.

〈사례 2〉

심리·정서적 지원을 위한 치료·교육기회 부여, 지원 대상을 피해학생 및 보호자(가족)로 확대되어야 한다.

〈사례 4〉

회복탄력성 강화를 위한 치유프로그램이 제공되어야 한다.

3) 기업의 사회적 책임 강화를 위한 과제

외국의 청소년 사이버폭력 활동영역인 사이버공간을 제공한 온라인사업자 및 통신기기 사업자 등 기업에 대하여 사회적 책임을 부여하는 것이 통상적이다. 구글, 마이크로소프트사 등은 정기적으로 청소년사이버폭력에 유해한 정보들을 지속적으로 모니터링하고 필요한 경우 필터링도 적극적으로 하고 있다. 반면에, 우리나라에서는 사이버폭력에 대한 기업의 윤리의식이 고양되지 않은 관계로 청소년사이버폭력 문제에

대하여 기업의 관심이 부족한 실정이다. 전문가들은 기업의 사회적 책임을 보다 강화하기 위해서는 사이버공간내에서 사이버폭력 사실을 즉각적으로 인지하고 신고할 수 있는 시스템이 활성화되어야 하고, 기업의 이윤보다는 건전한 청소년문화 형성을 위해 유해정보 필터링과 모니터링을 게을리 하지 않도록 할 필요가 있다고 인식하였다.

〈사례 3〉

인터넷·모바일 사이트·시스템 내 사이버폭력 즉시 신고 시스템 간편화·활성화, 익명 활동에 대한 일정한 제약이 필요하다(욕설 사용, 음란물 게시 등).

〈사례 4〉

네이버, 카카오톡 등에 사이버폭력 신고창 마련-운영자가 발견시 사용을 차단할 수 있는 장치가 제공(구글 등의 예시 참고)되어야 한다.

〈사례 11〉

SNS 관계형 폭력에 대한 대응 방안으로 피해자 측면에서 상대방 차단 기능 개편 등의 기술적 조치가 필요하다. 사이버폭력과 가장 연계성이 높은 폭력성 온라인게임 등 게임 업계의 적극적 조치가 필요하다(필요시 예취종검색구 삽입, 필터링 강화, 모니터링 강화 등).

〈사례 15〉

사이버 공간을 영업대상으로 하는 포탈업체와 SNS업체 등이 피해자의 잊혀질 권리에 적극적으로 응할 수 있는 시스템을 도입하고, 모니터링을 강화하고 그 피해를 줄이기 위한 자발적인 노력을 하기 위한 유인책을 마련하도록 해야 할 것이다.

4) 부처 및 민관협력체계 구축을 위한 과제

현재 나열식으로 운영되고 있는 청소년 사이버폭력 대응정책을 통일적이고 유기적으로 연계할 수 있도록 하기 위해서 전문가들은 경찰청, 교육부, 여성가족부 등 유관부처를 중심으로 한 정례적 협의체가 구성되어야 하고, 필요한 경우 민간단체의 협력을 통한 예방사업 추진도 필요하다고 보았다.

〈사례 1〉

사이버폭력 예방교육을 강화하기 위해 경찰청 사이버안전국, 미래부, 여가부, 방통위, 문체부 등 유관부처와의 업무 협의 및 사업성과 공유를 위한 정례적인 협의회가 필요하다.

〈사례 2〉

사안발견-사안조사-조치(선도·교육)의 유기적 연계를 위한 각 부처 및 지역별 담당자 협의체 구성·운영 등이 필요하다.

〈사례 18〉

교육부와 미래창조과학부 등 정부 유관부서와 사이버기업들의 정기적인 위원회 구성 및 활동을 실시해야 한다(방송통신심의위원회와 같은 정기적 협의 및 회의).

〈사례 10〉

교육-상담과 관련하여 협력이 가능하고 민간 상담, 병원, 등과 연계한 사업 가능. 또한, 미국의 Top roots theater의 경우처럼 민간 공연 단체가 학교폭력 예방 공연을 추진하는 방안도 필요하다.

5) 전문인력 양성을 위한 과제

청소년 사이버폭력 예방교육을 적극적으로 실시하기 위해서는 사이버폭력 관련 전문인력이 충분히 확보되어야 한다. 전문가그룹은 전문인력 양성을 위해 Wee센터에 사이버거점센터를 설치하고 여기에서 전문인력을 훈련하도록 하자는 주장, 전문인력 확보를 위해 관련기관의 자격증 발급을 허용하자는 주장, 전문인력의 확보뿐만 아니라 질 관리 프로그램 운영을 통해 사이버폭력 대응 전문인력이 전문성을 유지할 수 있도록 할 필요가 있다는 주장 등을 하였다.

〈사례 7〉

사이버폭력 거점 Wee 센터 등과 같이 기존의 관련 센터를 특화시키고 그곳에서 전문인력을 훈련하는 방안

〈사례 9〉

자격증화 방안

〈사례 18〉

전문인력의 질관리 프로그램 실행이 필요하다.

#### 6) 사이버폭력 예방교육 활성화를 위한 과제

전문가들은 사이버폭력 예방교육이 현재보다 활성화되기 위해서 기본교육으로써 디지털 리터러시 교육이 강화될 필요가 있다고 보았고, 학교 내 교과목 내에 사이버폭력 관련내용을 교과과정으로 두어 자연스럽게 예방교육이 진행될 수 있도록 하자는 의견도 있었다.

〈사례 6〉

도덕, 국어, 사회 교과에 학교급별로 1회 이상씩 사이버폭력 단원 신설, 창체 시간, 자유학기제에 적용할 8차시/16차시 프로그램 개발 및 보급

〈사례 8〉

체계적인 기본교육으로 디지털 리터러시 교육을 강화

〈사례 18〉

학생들의 자가진단 검사지, 자가개선 프로그램, 심리영상물 개발 등

### 제3절 2차 전문가 의견조사 결과분석

#### 1. 청소년 사이버폭력 개념정의에 관한 의견

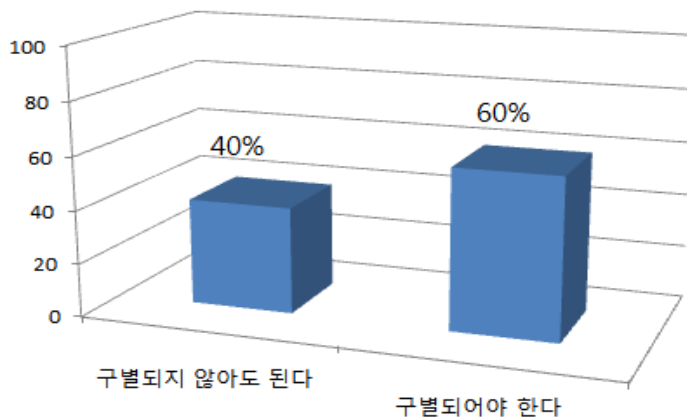
##### 가. 사이버폭력의 개념정의

사이버폭력 개념정의로 가장 적합하다고 생각하는 것은 무엇인가에 대해 물은 결과 ‘인터넷, 휴대전화 등 정보통신기기를 이용하여 음란·폭력정보를 부호, 문언, 음향,

화상 등의 방법으로 전송하여 타인의 명예 또는 신체·정신·재산상 피해를 수반하는 행위'가 35%로 가장 높게 나타났다.

〈표 6-2〉 사이버폭력 개념정의

순위	사이버폭력 개념정의	빈도(%)
1	인터넷, 휴대전화 등 정보통신기기를 이용하여 음란·폭력정보를 부호, 문언, 음향, 화상 등의 방법으로 전송하여 타인의 명예 또는 신체·정신·재산상 피해를 수반하는 행위	7(35)
2	정보통신기술 또는 사이버공간을 매개로 하여 일어나는 폭력	5(25)
3	사이버매체를 활용하여 사이버상에서 고의적이고 반복적으로 괴롭히는 일체의 행위	4(20)
4	인터넷, 휴대전화 등 정보통신기기를 이용하여 타인의 의사에 반하여 심리적으로 괴롭히는 일체의 행위	3(15)
5	사이버매체(정보통신망)를 통하여 타인의 명예 혹은 권익을 침해하는 행위	1(5)
합계		20(100)



[그림 6-1] 사이버폭력과 사이버불링의 개념 구별 여부

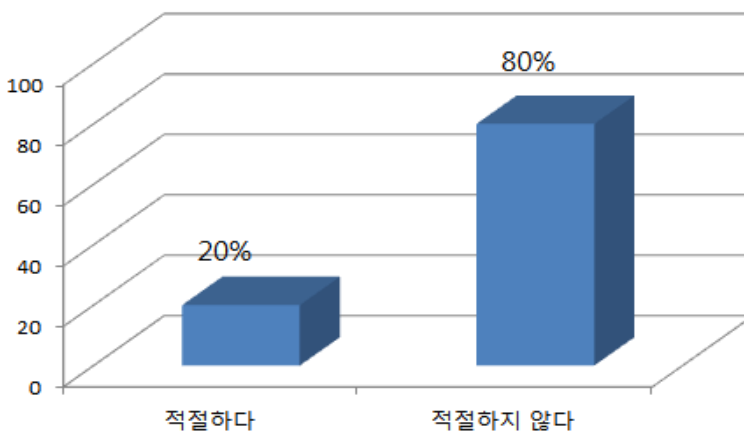
사이버폭력과 사이버불링의 개념이 구별되어야 하는가에 대한 물음에는 ‘구별되지 않아도 된다’가 40%, ‘구별되어야 한다’가 60%로 나타났으며, 구별이 되어야 하는 이유로는 ‘사이버불링은 특정인(특정집단)을 상대로 지속적·반복적인 괴롭힘을 행사하므로(2.67)’, ‘사이버폭력은 사이버불링보다 광의의 개념이므로(3.25)’, ‘사이버불링은 사이버폭력 중 지속성, 집단성의 특징이 결합된 유형이므로(3.75)’, ‘사이버폭력은

행위의 피해정도에 초점이 맞추어진 반면에, 사이버불링은 행위의 반복성이 강조되므로(4.42), ‘사이버불링은 괴롭힘(따돌림)과 유사하므로(4.58)’의 순으로 나타났고, 마지막으로 ‘사이버불링은 폭력 중 힘의 불균형, 반복성, 의도성을 만족시켜야 하므로(4.67)’와 ‘사이버폭력은 형사처벌이 가능한 정도의 침해행위를 말하는 반면, 사이버불링은 폭력의 정도에는 이르지 않았으나 정신적 손해를 야기한 행위를 의미하므로(4.67)’가 동일한 순으로 나타났다.

〈표 6-3〉 사이버폭력과 사이버불링의 개념이 구별되어야 하는 이유

순위	이유	평균
1	사이버불링은 특정인(특정집단)을 상대로 지속적·반복적인 괴롭힘을 행사하므로	2.67
2	사이버폭력은 사이버불링보다 광의의 개념이므로	3.25
3	사이버불링은 사이버폭력 중 지속성, 집단성의 특징이 결합된 유형이므로	3.75
4	사이버폭력은 행위의 피해정도에 초점이 맞추어진 반면에, 사이버불링은 행위의 반복성이 강조되므로	4.42
5	사이버불링은 괴롭힘(따돌림)과 유사하므로	4.58
6	사이버폭력은 형사처벌이 가능한 정도의 침해행위를 말하는 반면, 사이버불링은 폭력의 정도에는 이르지 않았으나 정신적 손해를 야기한 행위를 의미하므로	4.67
7	사이버불링은 폭력 중 힘의 불균형, 반복성, 의도성을 만족시켜야 하므로	4.67

나. 학교폭력예방법에서의 사이버따돌림 개념정의



[그림 6-2] 사이버따돌림에 대한 개념정의 적절성 여부

「학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률」(이하 “학교폭력예방법”)에 나타난 ‘사이버따돌림’에 대한 개념 정의가 적절하다고 생각하는가에 대한 물음에 ‘적절하다’가 20%, ‘적절하지 않다’가 80%로 나타났다.

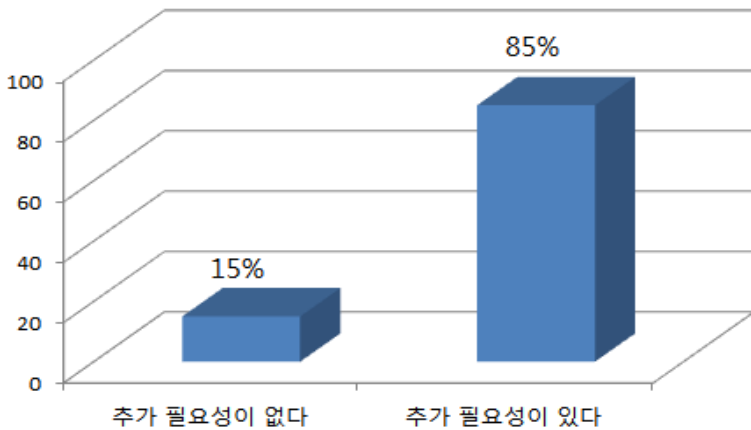
학교폭력예방법에 나타나는 ‘사이버따돌림’의 개념정의를 부적절한 이유로는 ‘사이버따돌림은 사이버폭력의 유형 중 하나의 유형에 불과하므로(2.81)’가 가장 높게 나타났고, ‘따돌림이라는 표현 자체가 관계적 폭력으로 한정될 수 있으므로(3.94)’, ‘현재 개념정의를 사이버따돌림보다는 ‘사이버불링’ 또는 괴롭힘에 더 적합하므로(4.25)’와 ‘행위 주체로 집단성(학생들이 특정 학생들을 대상)을 강조하고 있어 현재 사이버불링을 모두 포괄하지 못하므로(4.25)’는 동일한 순위로 나타났다. 그 다음으로 ‘적극적 따돌림만 규정하고 있으므로(5.94)’, ‘허위사실 유포, 심리적 공격 등과 관련된 특정 유형에 한정된 것이므로(5.94)’, ‘피해자 중심이 아닌 행위자 중심으로 개념정의를 되어 있어 학교폭력예방법의 목적에 부합하지 않으므로(6.44)’, ‘입법형식에 문제가 있으므로(6.56)’, ‘따돌림의 내용 중 지속적, 반복적이라는 표현으로 인해 스토킹의 의미로 사용될 수 있으므로(7.25)’, ‘사이버따돌림의 경우 익명으로 인한 피해가 크데, 이 경우 지속성·반복성을 판단하기 어려우므로(7.50)’의 순으로 나타났다.

〈표 6-4〉 학교폭력예방법상 ‘사이버따돌림’의 개념정의를 부적절한 이유

순위	이유	평균
1	사이버따돌림은 사이버폭력의 유형 중 하나의 유형에 불과하므로	2.81
2	따돌림이라는 표현 자체가 관계적 폭력으로 한정될 수 있으므로	3.94
3	현재 개념정의를 사이버따돌림보다는 ‘사이버불링’ 또는 괴롭힘에 더 적합하므로	4.25
3	행위 주체로 집단성을 강조하고 있어 현재 사이버불링을 모두 포괄하지 못하므로	4.25
5	적극적 따돌림만 규정하고 있으므로(‘소외’, ‘배제’의 요소가 포함될 필요가 있음)	5.94
6	허위사실 유포, 심리적 공격 등과 관련된 특정 유형에 한정된 것이므로	6.06
7	피해자 중심이 아닌 행위자 중심으로 개념정의를 되어 있어 학교폭력예방법의 목적에 부합하지 않으므로	6.44
8	입법형식에 문제가 있으므로	6.56
9	따돌림의 내용 중 지속적, 반복적이라는 표현으로 인해 ‘스토킹’의 의미로 사용될 수 있으므로	7.25
10	사이버따돌림의 경우 익명으로 인한 피해가 크데, 이 경우 지속성·반복성을 판단하기 어려우므로	7.50

다. 학교폭력예방법에 추가될 ‘사이버폭력’ 개념

학교폭력예방법에 ‘사이버폭력’의 개념 추가 필요성에 대해 물은 결과 ‘추가 필요성이 없다’는 15%, ‘추가 필요성이 있다’는 85%로 나타났다.



[그림 6-3] 학교폭력예방법의 사이버폭력 개념의 추가 필요성 여부

학교폭력예방법에 ‘사이버폭력’ 개념이 추가될 필요가 있다면 중요한 요소가 무엇이라고 생각하는가에 대한 질문에는 ‘지속성 또는 반복성(4.06)’, ‘전파성(4.12)’, ‘피해의 정도(4.71)’, ‘사안의 심각성(4.82)’의 순으로 나타났고, ‘의도성’과 ‘비대면성’이 평균 5.41로 동일한 순으로 나타났다. 그 다음으로는 ‘익명성(5.76)’, ‘무경계성’, ‘관계성(6.12)’, ‘사이버매체를 이용한 금전적 피해(8.65)’의 순으로 나타났다.

<표 6-5> 「학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률」에 ‘사이버폭력’ 개념 추가에 따른 요소의 중요도

순위	개념 요소	평균
1	지속성 또는 반복성	4.06
2	전파성	4.12
3	피해의 정도(심리적, 정신적 고통)	4.71
4	사안의 심각성	4.82
5	비대면성	5.41
5	의도성	5.41
7	익명성	5.76

순위	개념 요소	평균
8	무경계성(학교 내외, 사이버 공간)	5.94
9	관계성(개인 대 개인, 개인 대 다수)	6.12
10	사이버매체를 이용한 금전적 피해	8.65

## 2. 청소년 사이버폭력 예방정책에 관한 의견

### 가. 현행 사이버폭력 예방정책에 대한 평가

현재 실시되고 있는 사이버폭력 예방정책 가운데 잘 되고 있다고 생각하는 정책에 대한 응답으로는 ‘사이버폭력 예방교육 강의(2.55)’가 가장 순위가 높게 나타났으며, ‘사이버폭력 관련 상담의 활성화(3.10)’, ‘학교의 대응(3.20)’, ‘학교전담경찰관의 교육과 개입(3.40)’, ‘사이버폭력에 대한 집중단속 및 사법적 개입(4.95)’의 순이었으며, ‘발달단계별 사이버폭력 예방프로그램 개발 및 보급’과 ‘모바일가디언이나 스쿨보안관 등 관련 앱 설치 장려’가 평균 5.40으로 동일한 순으로 응답되었다.

〈표 6-6〉 현행 사이버폭력 예방정책 중 잘 되고 있다고 생각하는 정책

순위	현행 사이버폭력 예방정책	평균
1	사이버폭력 예방교육 강의(학기별 1회 이상)	2.55
2	사이버폭력 관련 상담의 활성화(Wee 센터)	3.10
3	학교의 대응(학교폭력자치위원회 개최 등)	3.20
4	학교전담경찰관의 교육과 개입	3.40
5	사이버폭력에 대한 집중단속 및 사법적 개입	4.95
6	모바일가디언이나 스쿨보안관 등 관련 앱 설치 장려	5.40
7	발달단계별 사이버폭력 예방프로그램 개발 및 보급	5.40

### 나. 현행 사이버폭력 예방정책의 문제점

현재 실시되고 있는 사이버폭력 예방정책의 문제점에 대한 응답으로는 ‘지식전달형 예방교육 실시(3.80)’, ‘사이버폭력 예방교육프로그램의 획일화(3.90)’, ‘체험형 예방교육 부족(4.00)’, ‘학부모·교사와 연계한 예방교육 프로그램 부재(4.65)’, ‘사이버폭력 관련 예방교육자료 부족(5.45)’, ‘사이버폭력 예방을 위한 전문강사 부재(5.50)’, ‘상담자의 사이버폭력에 대한 이해도 부족(6.35)’, ‘신고절차, 상담절차, 대응사례 등에 대한

안내 미흡(6.40)’, ‘별도의 전문상담기관 부족(6.45)’, ‘학교전담경찰관이 사전예방보다는 사후조치에 치중한 개입(8.50)’의 순으로 나타났다.

〈표 6-7〉 현행 사이버폭력 예방정책의 문제점

순위	현행 사이버폭력 예방정책의 문제점	평균
1	지식전달형 예방교육 실시	3.80
2	사이버폭력 예방교육프로그램의 획일화(학령기별, 성별 특성 미반영)	3.90
3	체험형 예방교육 부족(집합식 강의, 동영상강의)	4.00
4	학부모·교사와 연계한 예방교육 프로그램 부재	4.65
5	사이버폭력 관련 예방교육자료 부족	5.45
6	사이버폭력 예방을 위한 전문강사 부재	5.50
7	상담자의 사이버폭력에 대한 이해도 부족	6.35
8	신고절차, 상담절차, 대응사례 등에 대한 안내 미흡	6.40
9	별도의 전문상담기관 부족	6.45
10	학교전담경찰관이 사전예방보다는 사후조치에 치중한 개입	8.50

#### 다. 외국의 사이버폭력 예방정책모델 도입 필요성

외국의 사이버폭력 예방정책 가운데 시급하게 도입되어야 할 정책이 무엇인지에 대한 물음에는 호주의 ‘예방교육프로그램 활성화(1.60)’가 가장 높은 순으로 나타났고, 다음으로는 일본의 ‘관련법률 제정을 통한 민관합동체계에 따른 보호(2.35)’, 독일의 ‘학교 내 사안처리 권한 강화(2.75)’, 미국의 ‘처벌강화 정책(3.30)’의 순으로 응답되었다.

〈표 6-8〉 외국의 사이버폭력 예방정책 중 시급하게 도입되어야 할 정책

순위	외국의 사이버폭력 예방정책	평균
1	예방교육프로그램 활성화(호주)	1.60
2	관련법률 제정을 통한 민관합동체계에 따른 보호(일본)	2.35
3	학교 내 사안처리 권한 강화(독일)	2.75
4	처벌강화 정책(미국)	3.30

### 3. 청소년 사이버폭력 사안처리에 관한 의견

#### 가. 학교 내 사이버폭력 사안처리상의 문제점

사이버폭력에 대한 학교 내 사안처리의 문제점에 관한 물음에는 ‘사이버폭력에 대한 학교장 및 교사 인식 부족(4.20)’이 가장 높게 나타났고, ‘가·피해자 구별 및 폭력내용 파악의 어려움(4.35)’, ‘사안발생시 화해조정 및 갈등관리능력 부족(4.75)’, ‘사안처리의 지연(5.15)’, ‘자치위원회 위원의 전문성 부족(5.45)’, ‘피해학생의 정서적 안정을 위한 지원 부족(5.80)’, ‘익명성·집단성으로 인한 증거수집의 어려움(5.95)’, ‘학교 내 사안처리 지원의 부재(6.10)’, ‘학교 내 사안처리의 재량권 부족(6.15)’, ‘사이버폭력의 유형 및 개념에 대한 학교단위 자체규정 부재(7.10)’의 순으로 나타났다.

〈표 6-9〉 사이버폭력에 대한 학교 내 사안처리의 문제점

순위	학교 내 사안처리의 문제점	평균
1	사이버폭력에 대한 학교장 및 교사 인식 부족	4.20
2	가·피해자 구별 및 폭력내용 파악의 어려움 (장난과 폭력 구분 모호)	4.35
3	사안발생시 화해조정 및 갈등관리능력 부족	4.75
4	사안처리의 지연(사안에 대한 초기대응력 부족)	5.15
5	자치위원회 위원의 전문성 부족	5.45
6	피해학생의 정서적 안정을 위한 지원 부족	5.80
7	익명성·집단성으로 인한 증거수집의 어려움	5.95
8	학교 내 사안처리 지원의 부재	6.10
9	학교 내 사안처리의 재량권 부족	6.15
10	사이버폭력의 유형 및 개념에 대한 학교단위 자체규정 부재	7.10

#### 나. 학교 내 사이버폭력 선도조치의 문제점

사이버폭력에 대한 학교 내 선도조치의 문제점으로는 ‘선도조치의 형식적 운영으로 효과성 미비(3.85)’가 가장 높은 순위를 보였고, 그 다음으로는 ‘선도·교육을 위한 조치가 아니라 ‘처벌적 조치’로 인식(4.65)’, ‘단계별 선도조치 개입 부재(5.00)’, ‘사이버폭력 맞춤형 특별교육프로그램 부재(5.05)’, ‘가해학생 조치결정기준 적용의 일관성 부족(5.20)’, ‘선도조치를 위한 전문인력 부족(5.55)’, ‘가해학생 선도조치 후 지속적

모니터링 부족(5.60)', '학교폭력과 동일한 개입과 처리(6.35)', '선도조치 수준, 적용사례에 대한 학교간·관련기관간 정보공유체계 부재(6.55)', '선도조치 사항에 대한 생활기록부 기재(7.20)'의 순으로 나타났다.

〈표 6-10〉 사이버폭력에 대한 학교 내 선도조치의 문제점

순위	학교 내 선도조치의 문제점	평균
1	선도조치의 형식적 운영으로 효과성 미비	3.85
2	선도·교육을 위한 조치가 아니라 '처벌적 조치'로 인식	4.65
3	단계별 선도조치 개입 부재(단발적 조치)	5.00
4	사이버폭력 맞춤형 특별교육프로그램 부재	5.05
5	가해학생 조치결정기준 적용의 일관성 부족	5.20
6	선도조치를 위한 전문인력 부족	5.55
7	가해학생 선도조치 후 지속적 모니터링 부족	5.60
8	학교폭력과 동일한 개입과 처리	6.35
9	선도조치 수준, 적용사례에 대한 학교간·관련기관간 정보공유체계 부재	6.55
10	선도조치 사항에 대한 생활기록부 기재	7.20

#### 다. 학교 내 사이버폭력 상담절차상 문제점

사이버폭력 상담의 문제점으로는 '사이버폭력에 대한 인식부족으로 사안의 심각화 이후 상담절차 진행(4.00)'이 가장 높은 순위를 보였고, '피해학생에 대한 신속한 상담 및 개입 부족(4.35)', '상담자의 사이버폭력, 인터넷 이용실태에 대한 이해부족으로 인한 개입의 한계(4.60)', '상담 후 적절한 대응조치 부족(4.65)', '학교폭력 상담절차와 동일한 진행(5.05)', '상담 시 조치요령, 발생 후 대응요령 등 행동매뉴얼 부재(5.10)', '사이버폭력 가담자의 정도와 수준 파악 어려움(6.05)', '상담과 신고의 혼재로 인한 사안처리 은폐가능성 노출(6.40)', '사이버폭력 발생 시 상담절차 및 기관에 대한 홍보 교육 부재(6.75)', '문제해결 중심의 상담보다는 심리·정서적 공감에 치중(8.00)'의 순으로 나타났다.

〈표 6-11〉 사이버폭력 상담의 문제점

순위	사이버폭력 상담의 문제점	평균
1	사이버폭력에 대한 인식부족으로 사안의 심각화 이후 상담절차진행	4.00
2	피해학생에 대한 신속한 상담 및 개입 부족	4.35
3	상담자의 사이버폭력, 인터넷 이용실태에 대한 이해부족으로 인한 개입의 한계	4.60
4	상담 후 적절한 대응조치 부족	4.65
5	학교폭력 상담절차와 동일한 진행(상담의 차별성, 전문성 부족)	5.05
6	상담시 조치요령, 발생후 대응요령 등 행동매뉴얼 부재	5.10
7	사이버폭력 가담자의 정도와 수준 파악 어려움	6.05
8	상담과 신고의 혼재로 인한 사안처리 은폐가능성 노출	6.40
9	사이버폭력 발생시 상담절차 및 기관에 대한 홍보교육 부재	6.75
10	문제해결 중심의 상담보다는 심리·정서적 공감에 치중	8.00

#### 라. 사이버폭력에 대한 사법처리의 문제점

사이버폭력에 관한 사법처리의 문제점으로는 ‘학교 내 처리사안과 사법적 처리사안의 구별 모호(2.65)’, ‘형법상 명예훼손, 정보통신망법에 해당되지 않으면 처벌 불가(2.90)’, ‘처벌 전 교육 부재(3.00)’, ‘일반 청소년범죄에 비해 경미한 수준의 처벌 부과(3.15)’, ‘사이버폭력 전과 누적된 이후에 사법적 개입 진행(3.30)’의 순으로 나타났다.

〈표 6-12〉 사이버폭력에 관한 사법처리의 문제점

순위	사이버폭력에 관한 사법처리의 문제점	평균
1	학교 내 처리사안과 사법적 처리사안의 구별 모호	2.65
2	형법상 명예훼손, 정보통신망법에 해당되지 않으면 처벌 불가	2.90
3	처벌 전 교육 부재 (초기비행자인 1호처분자에 대한 교육적 개입 어려움)	3.00
4	일반 청소년범죄에 비해 경미한 수준의 처벌 부과	3.15
5	사이버폭력 전과 누적된 이후에 사법적 개입 진행(대부분 경찰 훈방으로 처리)	3.30

#### 마. 청소년 사이버폭력에 대한 선도와 처벌 구별기준

사이버폭력에 대한 선도와 처벌 구별기준에 있어 중요한 요인이 무엇인가에 대한

질문에 ‘사안의 심각성(2.10)’이 가장 높은 순위를 보였고, ‘가해행동의 고의성 및 지속성 여부(2.85)’, ‘피해자의 피해정도(3.70)’, ‘사이버폭력의 행위유형(4.35)’, ‘관련 법률의 저촉 여부(6.15)’, ‘재발가능성 유무(6.30)’, ‘가해자 또는 보호자의 문제행동에 대한 객관적 인식 및 개선노력(6.40)’, ‘가해의 집단성 유무(6.85)’, ‘연령(7.25)’, ‘사전 교육 이수정도(9.25)’순으로 응답했다.

〈표 6-13〉 사이버폭력에 대한 선도와 처벌 구별기준의 중요도

순위	선도와 처벌의 구별기준	평균
1	사안의 심각성	2.10
2	가해행동의 고의성 및 지속성 여부	2.85
3	피해자의 피해정도	3.70
4	사이버폭력의 행위유형	4.35
5	관련 법률의 저촉 여부	6.15
6	재발가능성 유무	6.30
7	가해자·보호자의 문제행동에 대한 객관적 인식 및 개선노력	6.40
8	가해의집단성유무	6.85
9	연령	7.25
10	사전교육 이수정도	9.25

#### 바. 사이버폭력 유형별 위험군 분류

사이버폭력 유형별로 1=저위험군(선도), 2=중위험군, 3=고위험군(처벌) 3개의 위험군으로 분류하는 물음에는 응답자 모두 ‘사이버성폭력(3.00)’에 3점을 주었고, ‘사이버 갈취’와 ‘사이버스토킹’이 평균 2.65, ‘사이버불링(2.26)’, ‘안티카페(2.10)’, ‘사이버감금(2.00)’, ‘사이버명령(1.95)’, ‘아이디도용(1.90)’, ‘이미지불링(1.80)’, ‘사이버비방(1.65)’, ‘플레이밍(1.60)’, ‘사이버배제(1.10)’으로 나타났다. 이는 3점에 가까울수록 처벌이 필요한 고위험군이고, 1점에 가까울수록 선도가 가능한 저위험군이라 볼 수 있다.



[그림 6-4] 사이버폭력 유형별 위험군 분류

<표 6-14> 사이버폭력 유형별 위험군 분류

순위	사이버폭력 유형	평균
1	사이버배제	1.10
2	플레이밍	1.60
3	사이버비방	1.65
4	이미지불링	1.80
5	아이디도용	1.90
6	사이버명령	1.95
7	사이버감금	2.00
8	안티카페	2.10
9	사이버불링	2.26
10	사이버갈취	2.65
10	사이버스토킹	2.65
12	사이버성폭력	3.00

#### 4. 청소년 사이버폭력 대응방안에 관한 의견

##### 1) 사이버폭력 예방을 위한 추가조치

학교폭력예방법상 사이버폭력 대응을 위한 추가 조치에 대해서는 ‘학부모와 함께 사이버윤리교육 이수(3.00)’, ‘사이버폭력 예방프로그램 참여(3.05)’, ‘일정기간 휴대폰 및 정보통신기기 사용금지명령(3.45)’, ‘피해자 동의 시 사이버폭력 결과물 삭제(3.75)’, ‘사이버 서면사과(4.95)’, ‘가해학생 및 보호자의 관계회복을 위한 가족캠프

(5.40)', '학교생활 적응력 향상을 위한 사제캠프(6.00)', '학생자치 벌금제를 활용한 사이버머니 벌금제도(6.85)'의 순으로 나타났다.

〈표 6-15〉 「학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률」에 필요한 추가조치

순위	추가 조치	평균
1	학부모와 함께 사이버윤리교육 이수	3.00
2	사이버폭력 예방프로그램 참여	3.05
3	일정기간 휴대폰 및 정보통신기기 사용금지명령	3.45
4	피해자동의시 사이버폭력 결과물 삭제	3.75
5	사이버 서면사과	4.95
6	가해학생 및 보호자의 관계회복을 위한 가족캠프	5.40
7	학교생활 적응력 향상을 위한 사제캠프	6.00
8	학생자치 벌금제를 활용한 사이버머니 벌금제도	6.85

## 2) 가해학생 선도 및 처벌을 위한 정책과제

사이버폭력 가해학생 선도 및 처벌에 있어 필요한 정책과제의 중요도를 묻는 질문에는 '대상자 특성을 고려한 맞춤형 사례중심 선도교육(3.05)'로 가장 높은 순위를 보였고, '가해학생 선도조치의 내실화(3.45)', '비행심화 단계별 관련기관의 개입체계 구축(4.05)', '특별교육, 사회봉사·수강명령 프로그램의 다양화(4.45)', '행위유형별 제재 가능한 법적 근거 마련(4.60)', '사이버폭력 선도조치 양정기준 마련(4.65)', '가해학생의 사이버중독 치료 지원(5.30)', '학생 자치벌점제도 도입(6.45)'의 순으로 응답되었다.

〈표 6-16〉 가해학생 선도 및 처벌에 있어 필요한 정책과제의 중요도

순위	가해학생 선도 및 처벌을 위한 정책과제	평균
1	대상자 특성을 고려한 맞춤형 사례중심 선도교육	3.05
2	가해학생 선도조치의 내실화	3.45
3	비행심화 단계별 관련기관의 개입체계 구축	4.05
4	특별교육, 사회봉사, 수강명령 프로그램의 다양화	4.45
5	행위유형별 제재 가능한 법적 근거 마련	4.60
6	사이버폭력 선도조치 양정기준 마련	4.65
7	가해학생의 사이버중독 치료 지원	5.30
8	학생 자치벌점제도 도입	6.45

### 3) 피해학생 보호 및 지원을 위한 정책과제

사이버폭력 피해학생 보호 및 지원에 있어 필요한 정책과제의 중요도를 묻는 질문에는 ‘심리·정서적 지원을 위한 치료 및 교육기회 제공(3.35)’, ‘피해자의 잊혀질 권리 인정(3.75)’, ‘회복 탄력성 강화를 위한 치유프로그램 개발 및 보급(4.70)’, ‘피해학생의 장기심리치료를 위한 지원(4.95)’, ‘피해학생 멘토링 지원(5.55)’, ‘교우관계 회복프로그램의 개발 및 운영(5.95)’, ‘지원 대상을 피해학생 및 보호자(가족)로 확대(6.05)’, ‘사이버폭력 극복을 위한 힐링캠프 운영(6.10)’, ‘피해학생의 또래심리상담 프로그램 실행(6.60)’, ‘피해학생 보호를 위한 쉼터 마련(7.95)’의 순으로 나타났다.

〈표 6-17〉 피해학생 보호 및 지원에 있어 필요한 정책과제의 중요도

순위	피해학생 보호 및 지원을 위한 정책과제	평균
1	심리·정서적 지원을 위한 치료 및 교육기회 제공	3.35
2	피해자의 잊혀질 권리 인정	3.75
3	회복탄력성 강화를 위한 치유프로그램 개발 및 보급	4.70
4	피해학생의 장기심리치료를 위한 지원	4.95
5	피해학생 멘토링 지원	5.55
6	교우관계 회복프로그램의 개발 및 운영	5.95
7	지원 대상을 피해학생 및 보호자(가족)로 확대	6.05
8	사이버폭력 극복을 위한 힐링캠프 운영	6.10
9	피해학생의 또래심리상담 프로그램 실행	6.60
10	피해학생 보호를 위한 쉼터 마련	7.95

### 4) 기업의 사회적 책임강화를 위한 정책과제

사이버폭력 예방을 위한 기업의 사회적 책임 강화를 위한 정책과제의 중요도를 묻는 질문에는 ‘인터넷·모바일사이트 내 사이버폭력 즉시신고 시스템 간편화·활성화(2.40)’, ‘피해자의 잊혀질 권리 주장에 대한 기업의 적극적 대응시스템 도입(3.50)’, ‘기업의 유해정보 필터링 및 모니터링 기능 강화(3.60)’, ‘범국민 캠페인, 공익광고 지원 확대’와 ‘익명활동에 대한 일정한 제약요건 구비’는 평균 4.70, ‘가·피해학생 선도 및 지원을 위한 기금 마련(5.35)’, ‘사이버폭력 방지기업 인증제 실시(5.65)’, ‘기업주최 부모교육 기회 확대(6.10)’의 순으로 나타났다.

〈표 6-18〉 기업의 사회적 책임 강화를 위한 정책과제의 중요도

순위	기업의 사회적 책임 강화를 위한 정책과제	평균
1	인터넷·모바일사이트 내 사이버폭력 즉시신고 시스템 간편화·활성화	2.40
2	피해자의 잊혀질 권리주장에 대한 기업의 적극적 대응시스템 도입	3.50
3	기업의 유해정보 필터링 및 모니터링 기능 강화	3.60
4	범국민 캠페인, 공익광고 지원 확대	4.70
4	익명활동에 대한 일정한 제약요건 구비	4.70
6	가, 피해학생 선도 및 지원을 위한 기금 마련	5.35
7	사이버폭력 방지기업 인증제 실시	5.65
8	기업주최 부모교육 기회 확대	6.10

5) 사이버폭력 대응전문인력 양성을 위한 정책과제

사이버폭력에 대응하기 위해 전문인력 양성에 필요한 정책과제의 중요도를 묻는 질문에는 ‘관련기관간 연계를 통한 전문인력 대상 직무역량 강화 연수 실시(3.00)’, ‘사이버폭력 거점 Wee센터 특화 및 전문인력 배치(3.25)’, ‘전문인력 대상 청소년의 사이버 이용실태에 대한 이해증진 교육 실시(4.15)’, ‘사이버폭력 코디네이터 양성(4.35)’, ‘사이버폭력 관련기관의 상담사 자격과정 신설 및 운영(4.60)’, ‘전문인력 질관리 시스템 운영(5.30)’, ‘비정규 전문인력 처우 개선(5.65)’, ‘사이버상담사 확대(5.70)’의 순으로 응답되었다.

〈표 6-19〉 전문인력 양성에 필요한 정책과제의 중요도

순위	전문인력 양성을 위한 정책과제	평균
1	관련기관간 연계를 통한 전문인력 대상 직무역량 강화 연수 실시	3.00
2	사이버폭력 거점 Wee센터 특화 및 전문인력 배치	3.25
3	전문인력 대상 청소년의 사이버 이용실태에 대한 이해증진 교육 실시	4.15
4	사이버폭력 코디네이터 양성	4.35
5	사이버폭력 관련기관의 상담사 자격과정 신설 및 운영	4.60
6	전문인력 질관리 시스템 운영	5.30
7	비정규 전문인력 처우 개선	5.65
8	사이버상담사 확대	5.70

## 6) 사이버폭력 예방교육 강화를 위한 정책과제

사이버폭력 예방교육을 활성화하기 위해 필요한 정책과제의 중요도에는 ‘공감능력 향상을 위한 프로그램 개발 및 보급(5.35)’, ‘사이버폭력에 대한 정확한 인식을 위한 교원연수 확대(5.95)’, ‘사이버폭력 방관자 교육 강화(6.10)’, ‘미디어 특성 이해 및 미디어리터러시 교육 강화(6.30)’, ‘사이버폭력 개념 및 처벌사례 위주의 예방교육 실시(6.35)’, ‘창체시간, 자유학기제에 적용할 수 있는 차시별 예방프로그램 개발 및 보급(6.60)’, ‘교원, 학생, 학교별 교육이수 체계 마련(6.70)’, ‘소규모 단위·체험형 예방교육이 가능하도록 기본이수시간 법률에 명시(6.90)’, ‘비학생에 대한 사이버폭력 예방교육 확대(8.10)’, ‘부모와의 대화 및 또래집단간의 대화법 개발 및 보급(8.30)’, ‘학생들의 자가진단검사지, 자가 개선 프로그램 개발(8.45)’, ‘관련부처별 예방교육프로그램의 표준화(9.25)’의 순으로 나타났다.

〈표 6-20〉 예방교육 활성화를 위해 필요한 정책과제의 중요도

	사이버폭력 예방교육 활성화를 위한 정책과제	평균
1	공감능력 향상을 위한 프로그램 개발 및 보급	5.35
2	사이버폭력에 대한 정확한 인식을 위한 교원연수 확대	5.95
3	사이버폭력 방관자 교육 강화	6.10
4	미디어 특성 이해 및 미디어리터러시 교육 강화	6.30
5	사이버폭력 개념 및 처벌사례 위주의 예방교육 실시	6.35
6	교과과정에 사이버폭력 예방관련 단원 신설	6.45
7	창체시간, 자유학기제에 적용할 수 있는 차시별 예방프로그램 개발 및 보급	6.60
8	교원, 학생, 학교별 교육이수 체계 마련	6.70
9	소규모 단위·체험형 예방교육이 가능하도록 기본이수시간 법률에 명시	6.90
10	비학생에 대한 사이버폭력 예방교육 확대	8.10
11	부모와의 대화 및 또래집단간의 대화법 개발 및 보급	8.30
12	학생들의 자가진단검사지, 자가 개선 프로그램 개발	8.45
13	관련부처별 예방교육프로그램의 표준화	9.25

## 7) 민관협력체계 구축을 위한 정책과제

사이버폭력에 대응하기 위해 민관협력체계 구축에 필요한 정책과제의 중요도를 묻는 질문에는 ‘경찰청-교육부 등 연계를 통한 사이버폭력피해 즉각대응시스템 구비

(2.55)', '사안발견-조사-조치의 유기적 연계를 위한 지역별 담당협의체 구성(3.80)', '사이버폭력 대응센터 설립(4.50)', '관련부처 및 기관 공동 사이버폭력 예방프로그램 공동제작 및 배포(4.55)', '사이버폭력 대응 유관부처간 협의회 정례화(5.00)', '기관별 실태조사 및 프로그램 정보공유를 위한 포럼 개최(5.50)', '범부처 종합 사이버폭력 대책 마련 및 이행실적 점검(5.65)', '민간기관의 참여기회 확대(6.30)', '여성가족부의 인터넷중독학교에 대한 교육부 출석인정 지원(7.15)'의 순으로 나타났다.

〈표 6-21〉 민관협력체계 구축에 필요한 정책과제의 중요도

순위	민관협력체계 구축을 위한 정책과제	평균
1	경찰청-교육부 등 연계를 통한 사이버폭력피해 즉각대응 시스템 구비	2.55
2	사안발견-조사-조치의 유기적 연계를 위한 지역별 담당협의체 구성	3.80
3	사이버폭력 대응센터 설립	4.50
4	관련부처 및 기관 공동 사이버폭력 예방프로그램 공동제작 및 배포	4.55
5	사이버폭력 대응 유관부처간 협의회 정례화	5.00
6	기관별 실태조사 및 프로그램 정보공유를 위한 포럼 개최	5.50
7	범부처 종합 사이버폭력 대책 마련 및 이행실적 점검	5.65
8	민간기관의 참여기회 확대	6.30
9	여성가족부의 인터넷중독학교에 대한 교육부 출석인정 지원	7.15

## 제4절 소결

1차, 2차 전문가의견조사를 바탕으로 청소년 사이버폭력에 대한 국내 전문가그룹의 인식을 살펴본다면 대체로 다음과 같이 볼 수 있다.

첫째, 현재 사이버폭력, 사이버불링, 사이버따돌림 등으로 다양한 형태로 명칭되고 있는 개념들에 대한 명확한 정의가 필요하다는데 인식을 같이 하고 있다. 사이버폭력과 사이버불링을 동일시 할 것인가에 대하여는 외국의 문헌에선 구별하고 있지 않기 때문에 구분이 필요 없다는 주장도 있으나, 대체로 우리나라의 시스템에서는 폭력이란 개념구조가 다를 수 있으므로 사이버불링과 사이버폭력을 구별할 필요가 있다는 주장이 보다 우세하다.

둘째, 사이버폭력을 현행 학교폭력예방법에서 규율하기 위해서는 사이버따돌림만

규정되어 있는 현재의 법률 규율형태의 변화가 필요하다. 사이버따돌림의 개념을 사이버폭력으로 전환하고, 사이버폭력의 내용 속에 다양한 유형이 포섭될 수 있도록 광의의 개념정의를 할 필요성이 있다.

셋째, 사이버폭력에 있어서 예방교육 방식 및 예방교육 프로그램 개발이 무엇보다 중요하고 이를 위해서는 사이버폭력 예방교육이 학령기별로 세분화되어 실시될 필요가 있고, 강의식보다는 체험형 위주의 교육으로 전환되어야 한다.

넷째, 청소년 사이버폭력의 사안처리가 학교 내에서 이루어질 경우 가·피해자 구별이나 폭력내용 파악이 어려운 한계점이 있으므로 이를 위해서는 선도와 처벌의 대상이 되는 요소를 파악하여 일정한 기준을 마련할 필요가 있다고 보았다. 선도와 처벌의 영역을 구분 짓기 위해서는 사안의 심각성, 피해자의 피해감정, 사건의 지속성 및 반복성 등이 고려될 수 있으나, 행위유형에 따라서도 구분될 가능성이 있음을 시사하였다. 사이버불링, 사이버배제, 사이버비방, 플레이밍 등과 같이 사안의 판단에 피해자의 피해감정 등 주관적 요소가 많이 고려되고 행위의 형태로 가벼운 유형에 대하여는 선도의 영역으로 삼을 수 있다.

마지막으로, 사이버폭력 대응정책이 성공적으로 적용되기 위해서는 가해학생 선도 조치의 다양화 및 피해학생의 보호 및 지원이 보다 실질화되고 잊혀질 권리와 같이 피해자의 권리 보장이 최대한 고려되어야 한다. 온라인사업자, 모바일 제조업자 등 관련기업의 사회적 책임을 강화하기 위해 기업의 즉시신고 시스템 활성화 및 모니터링·필터링 시스템의 적극적 활용 등이 이루어져야 한다. 사이버폭력 상담 및 대응을 위한 전문인력 확보뿐만 아니라 관련부처의 정례적 협의체 구성을 통해 민관 협력체계가 보다 공고해지도록 할 필요도 있다.



---

# 제7장

KOREAN INSTITUTE OF CRIMINOLOGY

## 청소년 사이버폭력 해결을 위한 법제도적 대응방안

---

이 승 현



# 청소년 사이버폭력 해결을 위한 법제도적 대응방안

## 제1절 청소년 사이버폭력 유형별 대응모델 개발

### 1. 유형별 대응모델 마련의 한계

전문가대상 인식조사에서 선도와 처벌의 구별기준으로 삼는 것은 사안의 심각성, 행위의 지속성 및 고의성, 피해의 심각성 등으로 나타났다. 그러나 청소년 대상 인식조사에서는 피해자와 가해자의 친밀도 관계에 따라 피해의 심각성에 대한 인식이 달라지는 결과가 나타나기도 했다. 일반적으로 학교폭력의 일환으로 다루어지는 사이버폭력은 대부분 피해의 심각성에 따라 선도여부를 결정하게 된다. 하지만 사이버폭력이 피해의 심각성 여부에 따라 판단될 경우 사안별로 지나치게 주관적인 평가에 의존할 수밖에 없다.

학교 현장에서는 사례별로 정확한 판단 및 선도를 위해 일정한 기준 하에 범죄유형별 양정기준이 필요하다고 한다. 따라서 합리적 인간의 관점에서 객관화할 수 있는 일관된 기준이 필요하다는 현장의 요구에 따라 범죄유형별 양정기준이 마련되어야 한다. 그러나 사이버폭력의 각 유형별로 경계가 모호한 경우나 같은 행위라도 피해자의 피해감정이 상이한 경우도 있기 때문에 행위유형만으로 양정기준을 단정짓기는 어렵다. 그러므로, 본 연구결과를 바탕으로 최소한의 유형별 접근모델을 제시하고자 한다.

### 2. (학교 내)선도와 (사법적)처벌의 구별기준 마련

전문가대상 인식조사에서 보는 바와 같이 사이버폭력에 대하여 선고와 처벌의 구별

유형을 두는 것에 대하여 우려의 목소리가 있긴 하였지만, 본 연구의 청소년대상 인식조사와 전문가대상 인식조사 결과 공통적으로 선도와 처벌의 경계가 구별되는 유형이 있었다. 청소년그룹과 전문가그룹의 처벌필요성 인정순위를 살펴보면, ‘사이버비방’, ‘사이버배제’, ‘플레이밍’은 청소년이나 전문가 그룹 모두 선도의 대상으로 삼을 필요가 있다고 평가했다. 반면에, ‘사이버성폭력’, ‘사이버갈취’, ‘사이버스토킹’의 경우 다른 유형에 비해 처벌의 필요성이 보다 강조되었다.

〈표 7-1〉 사이버폭력 유형별 처벌필요성 인정순위

순위 (낮은 순서부터)	청소년의 처벌필요성 인정순위	전문가의 처벌필요성 인정순위
1	<b>사이버배제</b>	<b>사이버배제</b>
2	<b>직접 욕하기(사이버비방)</b>	<b>플레이밍</b>
3	사이버 감옥(사이버감금)	<b>사이버비방</b>
4	<b>플레이밍</b>	이미지불링
5	와이파이셔틀	아이디도용
6	<b>저격글(사이버비방)</b>	사이버명령
7	나쁜 소문내기 (사이버비방)	사이버감금
8	이미지 유포	안티카페
9	<b>사이버 갈취</b>	사이버불링
10	사이버 집중공격	<b>사이버갈취</b>
11	<b>사이버 성희롱</b>	<b>사이버스토킹</b>
12	<b>사이버 스토킹</b>	<b>사이버성폭력</b>
13	아이디 도용	
14	사이버 명령	
15	신상털기	

따라서 사이버폭력 유형 중 사이버비방, 사이버배제, 플레이밍의 경우에는 피해자의 피해감정의 극도화나 행위의 장기간 반복 또는 지속이 이루어지지 않은 경우에는 가해학생에 대한 선도정책으로 나아가는 것이 바람직해 보인다. 반면에, 사이버갈취나 사이버스토킹, 사이버성폭력 유형은 사안의 심각성이 인정되므로 처벌의 대상으로 삼는 것이 바람직하지만, 피해자의 피해감정이 크지 않은 경우에 재고할 필요성이 있다.

### 3. 중복피해·가해에 대한 개별화된 접근 필요

사이버폭력의 경우 한 가지 유형의 사이버폭력 피해를 당한 것과 같은 유형을 반복적으로 혹은 여러 유형을 중복적으로 피해를 당하는 것은 대상자가 느끼는 범죄로 인한 고통이나 후유증이 더 클 수 있다는 점에서, 반복피해 혹은 다중피해를 고려한 범죄예방 정책은 범죄피해의 감소에 미치는 영향이 훨씬 크다 할 것이다.

실제 청소년대상 인식조사에서 전체 피해경험자 46.6%의 학생들 가운데 17.6%는 1개 유형의 피해만 경험했으나 나머지 22.3%는 2개 이상의 유형에서 피해를 당한 것으로 나타나 사이버폭력의 중복유형 피해가 심각한 수준이라 할 수 있다. 특히, 현실에서 먼저 피해를 당하다가 사이버상에서 피해를 경험하는 비율이 높는데, 이들의 경우 장기간의 반복된 피해이기 때문에 피해에서 회복하는데 있어서도 상당기간이 소요될 것으로 보인다. 따라서, 중복가·피해경험자에 대한 개별적인 접근과 치료가 수반되어야 한다.

## 제2절 학교의 집중개입을 위한 방안

### 1. 사이버폭력의 개념 설정을 위한 법개정방안

#### 가. 사이버폭력의 개념정의

현행 학교폭력예방법에서는 학교폭력의 한 유형으로 ‘사이버따돌림’ 규정을 두고 있으나, 그 내용을 살펴보면 “인터넷·휴대전화 등 정보통신기기를 이용하여 학생들이 특정학생들을 대상으로 지속적·반복적으로 심리적 공격을 가하거나, 특정학생과 관련된 개인정보 또는 허위사실을 유포하여 상대방이 고통을 느끼도록 하는 일체의 행위”라고 하여 사이버폭력을 다루고 있음을 알 수 있다. 일반적으로 따돌림은 소외 또는 배제의 개념이기 때문에 현재와 같은 용어개념은 사이버폭력 전체를 포괄하지 못하고 개념정의에 혼란을 초래할 수 있다. 따라서 사이버폭력의 명확한 개념정의를 위해 사이버따돌림 개념을 사이버폭력으로 변경할 필요가 있다.

전문가 대상 인식조사에 따르면 대부분의 전문가들이 사이버폭력을 “인터넷, 휴대

전화 등 정보통신기기를 이용하여 음란·폭력정보를 부호, 문언, 음향, 화상 등의 방법으로 전송하여 타인의 명예 또는 신체·정신·재산상 피해를 수반하는 행위”로 규정하는 것이 바람직하다는 의견이 많았다. 따라서 현행 학교폭력예방법상 학교폭력 유형에서 ‘사이버따돌림’을 ‘사이버폭력’으로 변경하고, 사이버따돌림의 정의를 <표 7-2>와 같이 ‘사이버폭력’의 내용으로 변경하는 것이 바람직하다.

<표 7-2> 사이버폭력 개념정의 개정안

현행	개정안
제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음 각 호와 같다.	제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음 각 호와 같다.
1. “학교폭력”이란 학교 내외에서 학생을 대상으로 발생한 상해, 폭행, 감금, 협박, 약취·유인, 명예훼손·모욕, 공갈, 강요·강제적인 심부름 및 성폭력, 따돌림, 사이버 따돌림, 정보통신망을 이용한 음란·폭력 정보 등에 의하여 신체·정신 또는 재산상의 피해를 수반하는 행위를 말한다.	1. “학교폭력”이란 학교 내외에서 학생을 대상으로 발생한 상해, 폭행, 감금, 협박, 약취·유인, 명예훼손·모욕, 공갈, 강요·강제적인 심부름 및 성폭력, 따돌림, <b>사이버폭력</b> 등에 의하여 신체 또는 재산상의 피해를 수반하는 행위를 말한다.
1의3. “사이버 따돌림”이란 인터넷, 휴대전화 등 정보통신기기를 이용하여 학생들이 특정 학생들을 대상으로 지속적, 반복적으로 심리적 공격을 가하거나, 특정 학생과 관련된 개인정보 또는 허위사실을 유포하여 상대방이 고통을 느끼도록 하는 일체의 행위를 말한다.	1의3. <b>“사이버폭력”이란 인터넷, 휴대전화 등 정보통신기기를 이용하여 음란·폭력정보를 부호, 문언, 음향, 화상 등의 방법으로 전송하여 타인의 명예 또는 신체·정신·재산상 피해를 수반하는 행위를 말한다.</b>

그리고 현행 학교폭력법상 사이버따돌림이란 다수가 다수에 대한 지속적·반복적 심리적 공격이나 다수가 1인의 개인정보·허위사실을 유포하는 행위를 예정하고 있는 형태로 제한되어 있다. 그러나 사이버공간에서의 폭력행위는 다수 대 다수의 개념만이 아니라 일 대 다수 또는 다수 대 일도 가능한 구조이다. 따라서 사이버폭력의 개념에서는 다수 대 다수의 개념을 삭제하는 것이 타당하다.

#### 나. 사이버모욕죄의 신설

현행법상 특정인에 대한 모욕적인 언사나 욕설 등을 게시판 또는 채팅방에 올리는 행위는 형법 제311조의 모욕죄로 1년 이하의 징역이나 금고 또는 200만원 이하의

벌금형으로 처벌된다. 모욕죄는 외적 명예의 손상이라는 점에서 명예훼손죄와 같지만, 공연히 사람을 모욕한다는 인식만 있다면 사실의 적시가 없더라도 경멸의 의사표시가 있는 경우에 적용된다.

반면에 사이버명예훼손의 경우 정보통신망법에 별도의 규정을 두고 온라인과 오프라인상의 명예훼손을 구분하고 있다. 정보통신망법 제70조에서 사람을 비방할 목적으로 정보통신망을 통하여 공공연하게 사실을 드러내어 다른 사람의 명예를 훼손한 자는 3년 이하의 징역 또는 3천만원 이하의 벌금형으로, 사람을 비방할 목적으로 정보통신망을 통하여 공공연하게 거짓의 사실을 드러내어 다른 사람의 명예를 훼손한 자는 7년 이하의 징역, 10년 이하의 자격정지 또는 5천만원 이하의 벌금형으로 처벌하도록 되어 있다.

2005년 개똥녀사건, 2008년 최진실 자살사건 등에서 보듯이 사이버상에서 발생하는 모욕행위들은 피해의 파급효과가 오프라인에 비해 상당히 크기 때문에 오프라인상의 모욕과 구별하여 처벌 규정을 마련할 필요가 있다. 따라서 사이버명예훼손과 같이 정보통신망법에 사이버모욕죄 규정을 신설하여 사이버 공간을 이용한 행위의 경우에도 온·오프라인상 처벌의 수위를 구별할 필요가 있다.

일각에서는 사이버모욕죄의 신설이 언론의 자유와 표현을 자유를 극히 침해할 수 있고, 민간이 자율적으로 규제하도록 유도할 필요가 있다고 보기도 한다.<sup>319)</sup> 그러나 현재 사이버공간에서의 개인정보 침해 사례 등을 보면, 개인이나 관련기업의 자율에 맡겨두기에는 어려운 상황에 직면해 있다. 표현의 자유에 대한 일정한 제한을 통해 올바른 인터넷문화를 정착해나가는 노력도 필요한 시점이다. 따라서 사이버공간에서의 언어표현의 자유를 일정부분 제한할 수 있는 사이버모욕죄의 신설은 바람직하리라 본다.

#### 다. 아이디도용에 대한 규제방안 마련

SNS에서 아이디 도용 등을 통해 타인을 사칭하는 사례를 종종 목격할 수 있다.

319) 사이버모욕죄의 찬반논거에 대한 자세한 내용은 김계원/서진완, “사이버폭력에 관한 연구: 사이버모욕죄에 관한 논의를 중심으로”, 서울행정학회 동계학술대회 발표논문집, 서울행정학회, 2009, 307~308면 참조.

현행법상으로는 타인의 아이디 등을 도용하는 행위 자체는 범죄를 구성하지 않는다. 다만, SNS 등에서 타인을 사칭하는 행위로 인해 재산상 이해관계인에게 해를 끼치는 행위를 한 경우 형법상 사기죄가 성립될 수 있고, 명예를 훼손한 경우 정보통신망법 명예훼손죄가 성립될 수 있을 뿐이다.

그러나 사이버공간에서는 실명을 사용하는 것이 아니라 대부분 아이디를 통해 활동하는 경우가 많으므로 본인의 이름을 정확하게 밝히지 않더라도 아이디가 자신의 신분을 나타내는 도구로 활용되기도 한다. 따라서 아이디 도용이나 사칭 자체가 인격권 침해가 될 수 있는 만큼 아이디 도용 자체에 대한 규제가 필요하다. 따라서 아이디 도용 행위 자체에 대한 규제를 위해 정보통신망법에 아이디도용에 대한 벌칙규정을 마련할 필요가 있다. 이와 관련하여 2015년 4월 민홍철의원이 대표발의한 정보통신망법 개정안에서는 “부정한 이익을 얻거나 당사자 또는 제3자에게 손해를 가할 목적으로 정보통신망을 이용하여 타인을 사칭한 자”에 대하여 1년 이하의 징역 또는 1천만원 이하 벌금이 가능하도록 한 바 있다(개정안 제74조 제1항 제8호 신설). 미국의 일부 주나 캐나다에서도 온라인상 타인을 사칭하는 행위를 처벌하는 규정을 두고 있다. 미국 캘리포니아주의 경우 다른 사람을 가해, 협박, 위력 또는 기망을 하기 위해 동의 없이 인터넷 웹사이트 또는 다른 전자적 수단에 의해 자신을 실존하는 다른 사람으로 신용할 정도로 사칭한 경우 1년 이하의 징역 또는 1,000달러의 벌금에 처할 수 있도록 하고 있다는 점을 참고할 만하다.

## 2. 사안처리 전문화를 위한 학교체계 구축

전문가그룹의 인식조사 결과에 따르면, 학교 내에서 사이버폭력 발생 시 교사 대부분이 학교폭력 사안처리와 동일하게 처리하거나 오히려 학교폭력 사안보다 가볍게 여겨 사안처리절차를 거치지 않는 경우도 있다고 한다. 학교폭력 사안을 담당하는 교사 스스로가 사이버폭력에 대한 개념 이해가 없고, 사이버폭력을 학교폭력보다 가볍게 여김으로 인해 사이버폭력 발생 시 신속하게 대응하지 못하는 한계점을 드러내고 있다. 따라서 사이버폭력의 경우에도 사이버폭력 사안처리 전담교사의 정기적 연수교육을 통해 사이버폭력 이해를 높이고 사안 대응의 신속성을 확보하도록 해야 할 것이다.

### 3. 사이버폭력 신고 및 상담 활성화방안

#### 가. 사이버폭력 신고의 활성화 방안

청소년대상 인식조사 결과에 따르면 사이버폭력 발생시 '상담센터나 경찰에 신고' 했다는 비율은 매우 낮게 나타났다. 반면에 대다수의 피해자들이 상담센터나 경찰에의 신고를 통해 적극적으로 대응하기보다는 증거를 모아두거나 가해자에게 직접 대응하는 방식을 취하고 있는 것으로 나타났다. 이와 같은 직접 대응방식은 즉각적인 대응이 될 수 있는 있으나 자칫 잘못하면 부적절한 보복이 될 수 있어 양당사자간 사이버폭력 갈등을 키우는 요인으로 작용할 수 있으므로 신중을 기할 필요가 있다.

한편으로, 청소년 대상 인식조사에서 사이버폭력의 피해를 경험했으나 아무에게도 알리지 않거나 아무런 대응도 하지 않았다고 응답한 학생들을 대상으로, 알리거나 대응하지 않은 이유를 질문한 결과, '신고할 만큼 심각하다고 생각하지 않아서, 그냥 장난이니까'가 가장 높았고, 다음으로 '신고해봤자 별 소용없을 것 같아서'라는 응답이 많았다. 이는 사이버폭력 피해자가 스스로 사이버폭력의 심각성을 인지하지 못하거나 신고해도 소용이 없다고 판단하여 신고 자체를 꺼리는 사례도 많음을 알 수 있다.

신고방식에 있어서도 경찰청 학교폭력 신고센터 117을 알고 있다는 응답이 월등히 높아 대다수의 학생들이 신고센터를 알고 있는 것으로 나타났다. 그러나 각 부처별로 다양한 상담 및 신고사이트를 운영하고 있음에도 불구하고, 학생들은 117외에 다른 사이트나 전화번호에 대한 인지도가 다소 낮아 다양한 신고방식에 대한 홍보가 확대될 필요가 있다.

#### 나. 사이버폭력 상담의 활성화방안

피해자의 관점에서 맞춤형 상담이 될 수 있도록 상담제도를 활성화할 필요가 있다. 이를 위해 시사점을 얻을 수 있는 제도가 미국의 『A Thin Line』이라는 캠페인이다. 이 캠페인은 피해자의 관점에서 사이버공간에서 발생하는 언어폭력, 사이버불링 문제를 해결하기 위해 관련행위 유형에 대한 정보를 제공해주고, 이런 행위에 대처할

수 있는 기관의 홈페이지 및 전화번호, 방어방법(도메인 차단방법, 대처방법, 다른 이의 도움을 얻는 방법) 등을 상세하게 알려주고 있다. 뿐만 아니라 『A Thin Line』은 청소년들끼리 사이버폭력과 관계된 사례들을 공유하여 공감하는 친구들과 연결할 수 있고, 해당 프로그램은 사이트에 포스팅되는 그들을 단어와 문구 단위로 분석해서 글을 올린 사람의 글과 유사 내용을 보여주어 공감대를 형성하는 역할을 하기도 한다는 점에서 피해자에게 실질적인 상담이 될 수 있을 것으로 본다.

#### 4. 학교의 적극적 감시활동 및 개입

사이버폭력은 피해자의 피해신고에만 의존할 것이 아니라 학교가 적극적으로 개입하여 감시활동이나 개입을 하는 노력이 필요하다. 실제 청소년대상 인식조사 결과를 보면, 사이버폭력과 학교폭력은 밀접한 관계가 있기 때문에 사이버폭력에 대하여도 학교의 적극적 감시활동과 개입이 필요하다. 청소년대상 조사에서 사이버폭력의 가해 경험이 오프라인의 학교폭력과 연관성이 있는지, 혹은 학교폭력의 선행 혹은 후행 형태로 나타나는지를 살펴보기 위해 동일한 피해자에게 사이버폭력 가해 이전 혹은 이후에 학교폭력을 행한 경험이 있는지를 질문한 결과, 전체의 약 66%가 현실에서 한 적은 없고 사이버 상에서만 했다고 응답했으나, 26.3%는 현실에서 먼저, 7.8%는 사이버 상에서 먼저 했다고 응답해 사이버폭력과 학교폭력이 함께 발생한 것으로 응답하였다. 따라서 전체 사이버폭력 피해 가운데 30%이상은 오프라인에서의 학교폭력을 먼저 경험한 이후에 이들 연장선상에서 온라인상 사이버폭력이 발생하고 있다는 점에서 학교의 적극적 감시와 개입이 중요하다.

마이크로소프트사의 설문조사에서도 사이버불링 피해조사 시 학교의 적극적 감시활동과 개입이 얼마나 이루어지고 있느냐가 사이버불링 비율에 영향을 미치는 중요한 변인인 만큼 학교의 공식적인 정책이 있는지 여부와 학교에서 사이버불링 관련 교육을 제공하고 있는지 등에 대한 조사를 하고 있다.

사이버폭력은 피해자의 신고에만 의존하는 것이 아니라 여기에서 더 나아가 학교 등 민간기업에서 적극적인 학교 비공식 사이트나 블로그 등을 점검하고, 사이버폭력 징후가 나타나는 경우 즉각적으로 교육청과 학교가 대응해나가는 형태인 일본의 『인

터넷 패트롤제도』를 참고할 만하다.

## 5. 화해조정 및 갈등해결을 위한 사안처리절차 마련

청소년대상 인식조사 결과를 살펴보면 예상 외로 화해조정에 대한 부정적 의견이 많다. 학생들은 사이버폭력의 가해자를 피해자와 분리하고 강력히 처벌하는 방식을 의미하는 피해자의 적극 신고 및 가해자 전학 등을 통한 분리, 강력 처벌 등을 효과적이고 도움이 되는 대책으로 인식하는 반면에, 피해자와 가해자의 화해 및 기술적인 제한을 의미하는 각종 소프트웨어나 앱의 설치, 사용시간 제한 등에 대해서는 상대적으로 효과적이라는 인식이 낮다.

학생들이 사이버폭력 사안처리에 있어서 화해조정을 부정적으로 인식하는 이유는 사이버폭력은 일정기간 피해가 누적된 이후에 드러나는 경우가 많아, 이 단계에 이르면 피해자의 피해감이 이미 심각해진 이후에 화해단계에 돌입하게 된다. 그 결과 피해자가 만족하지 못하는 화해결과를 도출하거나 화해시도가 무산되는 경우가 많기 때문에 실제적인 화해조정이나 갈등해결이 되지 못한다. 따라서 사이버폭력 사안에 있어서 화해에 조기에 돌입하도록 하기 위해 화해조정시 피해자의 신청에 따라 화해 절차를 진행하도록 하는 법적 장치 마련이 필요하다.

## 제3절 사이버폭력 예방교육모델의 변화

### 1. 발달단계별(학령기별) 예방교육프로그램 개발 및 보급

전문가 대상 인식조사에서 대다수의 전문가들은 발달단계별 예방프로그램이 반드시 필요하다고 보았다. 현재도 학령기별(초·중·고별) 예방교육프로그램이 개발되어 있고 각 학교에 보급되어 있긴 하나, 실제 교육내용에 있어 차별성을 인식하지 못하고 있다고 평가하였다.

청소년 사이버폭력의 경우 전반적으로 익명성이나 범죄유형에 제한을 두지 않는다는 특징이 있지만, 청소년기별로 사이버공간에 대한 접근 영역이나 사이버폭력의 특

징이 달라진다는 점을 고려할 필요가 있다. 가령 초등학교 저학년 시기에는 사이버공간과 현실공간의 개념 차이를 두지 않고 사이버폭력의 특징이 크게 두드러지지 않기 때문에 사이버공간의 개념과 사이버공간에서 발생할 수 있는 폭력의 경향에 대한 기초교육만 잘 이루어지면 된다. 반면에, 초등학교 고학년 때부터 또래집단 형성 비중이 높아지면서 사이버폭력의 집단성이 두드러지는 시기이므로 사이버폭력 예방을 위해 또래집단의 놀이문화와 관계형성에 대한 교육을 중점적으로 할 필요가 있다. 중학교 이후 시기부터는 다양한 사이버매체에 노출되면서 사이버의 빠른 전파성과 익명성을 폭발적으로 경험하는 시기이기 때문에 디지털리터시(digital literacy), 올바른 매체사용 교육 등을 집중적으로 할 필요가 있다.

청소년대상 인식조사에서도 가해학생별로 가해유형에 있어서 약간의 차이를 보였다. ‘사이버 갈취·명령’, 아이디 도용이나 신상털기 등 ‘개인정보 관련’ 사이버폭력, ‘사이버성폭력’의 가해경험자 비율은 학교급이 올라감에 따라 늘어나는 것으로 나타났다. 반면에 ‘사이버배제’의 경우에는 중학생의 가해 경험(18.5%)이 초등학생(13.6%)과 고등학생(14.3%)에 비해 더 높은 것으로 나타났다. 따라서 학교급이 올라갈수록 사이버폭력 행위유형별 구체적 교육이 필요하고, 특히 중학교 시기에는 친구관계를 제대로 형성할 수 있는 놀이문화에 대한 예방교육을 통해 사이버폭력을 예방하는 것이 바람직해 보인다.

## 2. 체험형 예방교육프로그램 개발

청소년 대상 인식조사 결과 전체학생의 29.8%는 인터넷 이용교육을 전혀 받은 적이 없고, 44.0%는 1-2번, 17.0%는 3-4번, 9.2%는 5번 이상 받았다고 응답했다. 학교급별로는 초등학생 20.0%, 중학생 29.8%, 고등학생의 38.1%가 인터넷 이용교육을 받지 않은 것으로 나타나 학교급이 올라갈수록 오히려 인터넷 이용교육의 이수율은 떨어지는 것으로 나타났다. 현행 학교폭력예방법에 의거하여 매년 2회 예방교육이 실시되고 있는 상황에서 대상 청소년의 인터넷 이용교육 이수율이 높지 않은 것은 학생들 스스로가 교육내용에 대하여 인식하지 못하고 있거나 예방교육이 형식적으로 이루어지는 경우가 많은 것으로 파악될 수 있다.

현재 실시되고 있는 인터넷 이용교육의 방법은 전문가 강의와 DVD 등 시청각

교육이 가장 많고, 가정통신문 교육, 온라인 교육 등도 이루어지고 있다. 청소년대상 인식조사 결과를 보면, 온라인 교육을 받은 이수자들이 교육이 효과적이라고 응답한 비율이 다소 높은 것으로 나타났다. 또한 청소년의 인터넷 이용교육의 횟수가 높아짐에 따라 인터넷 이용교육의 효과를 더 긍정적으로 평가하는 경향을 보였다.

인터넷 이용교육의 횟수도 중요하지만 어떠한 방식으로 교육하느냐도 중요한 관건이다. 다양한 매체를 활용한 교육이 필요한데, 호주의 eSafety에서는 게임형식을 빌리기도 하고 있으며, 만화가 대중화되어 있는 일본의 경우에는 만화의 형식으로 예방교육을 실시하고 있다. 호주의 경우 『Cybersmart』 프로그램을 통해 사이버상에서 발생할 수 있는 문제 상황들을 웹사이트로 진단해보고, 관련 정보와 조언들을 경험하게 하고 있다. 호주와 일본의 사이버폭력 예방교육 내용을 참고로 하여 우리나라의 사이버폭력의 교육내용도 학생들의 이해를 보다 공고히 하기 위해 체험형 프로그램으로 개발될 필요가 있다. 전문가그룹 인식조사에서도 예방교육 내용이 체험형 예방교육프로그램으로 변화할 필요성이 있다는 의견이 다수 있었다.

### 3. 학부모-교사와 연계한 예방교육프로그램 개발

청소년 대상 인식조사 결과 가해학생의 15.8%가 가정폭력 노출 등의 경험이 있는 것으로 나타났다. 사이버폭력의 가·피해 경험을 모두 가진 학생들은 가정에서 부모로부터 혹은 부모간의 폭력을 경험하거나 목격하는 경향이 더 높은 것으로 나타나서 가정에서의 폭력경험이 사이버폭력에도 유의미한 영향을 미치는 것을 알 수 있다. 따라서 사이버폭력을 효과적으로 예방하기 위해서는 가정 내에서 부모가 부정적 폭력에 대한 인식을 심어주지 않도록 사이버폭력에 대한 부모의 통제 및 자녀교육 방식에 대한 교육이 필요하다. 전문가그룹의 인식조사에서도 사이버폭력을 실질적으로 예방하기 위해서는 가해학생 개인에 대한 선도뿐만 아니라 그를 둘러싼 가정과 학교와 연계하여 예방교육을 실시할 필요가 있다고 보았다.

실제 학교와 가정의 사이버매체 이용에 대한 증재가 얼마나 잘 이루어지고 있는가가 사이버폭력 예방에 유의미한 영향을 주고 있다. 외국의 경우 사이버폭력 예방교육 내용에 부모에 대한 예방교육 내용이 병행되어 있다. 호주의 『ThinkUKnow』는 학부모와 보호자, 교사들을 대상으로 하는 인터넷 안전 프로그램으로, 인터넷 기술에 대한

설명, 프라이버시 관리방법, 사이버불링, 온라인그루밍, 섹스팅 등에서의 관계 관리, 유해콘텐츠나 사이버범죄에 대한 신고방법 등을 교육하고 있다. 일본도 총무성에서 『e-넷캐러반 운영협의회』를 결성하여 학생과 보호자, 교직원들을 대상으로 인터넷 안전과 관련된 교육을 수행하고 있다. 독일의 경우에는 청소년 사이버폭력 예방 및 대처를 위한 부모용 매뉴얼을 개발하여 보급하고 있다. 2010년에 아동·청소년이 안전하게 핸드폰을 사용할 수 있도록 부모를 위한 지침서를 발간하고, 개인정보보호방안, 유해콘텐츠차단방법, 유익한 사이트에 대한 정보 제공 등에 대한 내용을 알리고 있다.

따라서 사이버폭력에 대한 보다 체계적이고 실질적인 예방교육을 위해서는 교육프로그램의 내용 중에 학부모 및 교사에 대한 예방교육을 함께 연계할 수 있는 교육프로그램을 개발할 필요가 있다.

#### 4. 표준화된 예방교육 모델안 개발

제3장에서 부처별로 실시되고 있는 사이버폭력 관련 정책들을 살펴본 결과, 관련 예방프로그램들이 대부분 중복되고 있음을 알 수 있다. 교육부, 여성가족부, 방송통신위원회별로 사이버폭력 예방프로그램을 각각 개발하여 학교현장에 보급하고 있다. 그러나 관련부처의 이해관계에 관한 내용들만 프로그램에 담고 있고, 인터넷·스마트폰 중독 등에 관한 내용은 부처별로 거의 유사한 프로그램만 다루고 있다. 또한 대부분의 예방교육프로그램에서 사이버폭력의 유형 및 대처방안이 상세하게 소개되어 있지 않아 필요한 때에 실질적인 도움을 얻을 수 없는 교육내용인 경우가 많다.

부처간의 장벽을 뛰어넘는 체계화되고 표준화된 예방교육모델안이 개발될 필요가 있다. 이와 관련하여 호주식 예방교육프로그램 개발 형태를 참고할 필요가 있다. 호주의 『eSafty』와 『THINKUKNOW』프로그램 등은 정부부처뿐만 아니라 민간기업이 함께 참여하여 만든 것으로 학생, 학부모, 교사 등 대상별로 차별화되고 구체화된 예방교육 모델안을 제시하고 있다. 따라서 사이버폭력 예방교육 프로그램 개발시 부처 개별적으로 예방교육프로그램을 개발할 것이 아니라 관련부처가 함께 협업하고 관련 민간 기업들이 참여하여 구체적이고 실효적인 예방교육프로그램을 개발하여야 할 것이다.

## 5. 사이버윤리교육(미디어리터러시) 강화

청소년대상 인식조사와 전문가 대상 인식조사 결과에서 보듯이 현재 청소년 대상 사이버폭력 예방교육의 가장 큰 문제점은 사이버매체에 접근하기 이전 초기단계에서 미디어의 올바른 사용에 대한 교육이 부족하다는 점이다. 이미 사이버매체에 상당기간 노출된 중·고등학교에 이르러서야 사이버윤리에 대한 교육을 받게 되는데, 이때의 교육은 사이버윤리의식 함양이나 사이버폭력 예방에 긍정적인 영향을 주지 못하고 있다. 따라서 사이버매체에 접근이 이루어지는 초기 단계에서 사이버윤리교육이나 미디어리터러시 교육을 집중적으로 하여야 한다. 이때의 교육내용은 디지털 콘텐츠에 대한 리터러시 뿐만 아니라 네트워크 내에서 타인을 이해하고 배려하며 공감적 관계 메시지를 생각하고 교환하는 네트워크 리터러시를 포함한 폭넓은 디지털 리터러시 교육이 병행되어야 한다.<sup>320)</sup> 미국의 인터넷시민안전단체인 『Cyberangel』과 인터넷 교육재단인 『IEF』, 『WHOA(working to halt online abuse)』에서의 디지털 리터러시 교육내용들이 좋은 예가 될 수 있다.

## 6. 사이버폭력 방관자를 위한 교육 강화

청소년대상 사이버폭력 인식조사 결과에서 보면 지난 1년간 다른 친구나 주변의 누군가가 사이버상에서 피해를 당하는 모습이나 피해를 가하는 모습을 목격한 적이 있는지에 대하여, 응답자 4,452명 가운데 14.3%인 636명만이 목격경험이 있다고 응답하였다. 이처럼 사이버폭력의 목격경험자 비율이 낮은 것은 비대면성과 익명성이 높은 사이버공간의 특성과 사이버폭력이 사이버공간에서 일대일로 이루어지는 경우가 많아 목격경험이 낮을 수밖에 없다는 점에 있다. 또한 목격 이후의 대응행동 가운데 응답자의 절반이 넘는 57.5%가 피해자를 위로하였다고 답했고, 다음으로 39.4%가 해자에게 직접 문제가 된 글이나 그림을 고치거나 사과하도록 요구한 것으로 나타났다. 반면에, 친구나 선·후배에게 알렸다는 응답이 31.6%, 나의 가족에게 알린 경우가 24.4%, 학교선생님과 피해자의 가족에게 알린 경우도 각각 21.7%와 16.3%였으며,

320) 오인수, “사이버폭력의 이해와 효과적 대응방안”, 학교폭력예방연구소 이슈리포트 2014-1호, 3면.

경찰이나 상담센터에 신고한 경우는 13.3%로 다소 낮게 나타났다. 대응방식을 행한 경험이 있는 목격자들에게 이러한 대응의 효과성을 평가하도록 하였는데, ‘효과있다’는 응답의 비율이 가장 높은 것은 “피해자를 위로하는 것”으로 74.0%가 이러한 대응이 효과 있다고 응답했다. 사이버폭력 목격자들은 피해자를 직접 위로하는 대응방식은 효과있다고 생각하는 비율이 높았지만, 주위에 알려거나 신고하는 것, 그리고 가해자에게 직접 문제가 되는 글이나 그림을 고치거나 사과하게 하는 등 보다 적극적인 방식들에 대해서는 그 효과성이 그리 높다고 인식하지는 않는 것으로 나타났다. 실태 조사에서 사이버폭력에 대한 목격비율이 낮을 뿐만 아니라 목격하더라도 사안이 심각하지 않다고 여겨 실제 신고까지 나아가는 비율이 적다. 실제로 청소년대상 인식조사에서 사이버폭력을 목격하고도 아무런 대응을 하지 않는 182명에게 이처럼 아무런 대응을 하지 않은 이유가 무엇인지를 질문하였는데, 이 중 ‘별일 아니라고 생각해서’라는 응답이 43.7%로 가장 높았다.

사이버폭력은 신체적 폭력과 달리 폭력 내용이 드러나지 않을 뿐만 아니라 학교뿐만 아니라 가정 등에서 시공간을 불문하고 발생할 수 있기 때문에 피해자가 상당기간 피해에 노출되어 피해회복에 어려움을 겪는 경우가 많다. 따라서 사이버폭력 사안에 대한 신속한 대응과 개입을 위해서는 방관자로 있는 목격자의 적극적인 행동을 유도할 수 있는 교육이 실시되어야 한다.

## 7. 예방정책 및 교육프로그램 검증절차 마련

본 연구의 청소년대상 인식조사에서 예방정책의 효과성에 대한 인식도를 묻는 부분에 대하여 대다수의 학생들이 사이버폭력의 가해자를 피해자와 분리하고 강력히 처벌하는 방식을 의미하는 피해자의 적극 신고 및 가해자 전학 등을 통한 분리, 강력 처벌 등을 효과적이고 도움이 되는 대책으로 인식하는 반면에, 피해자와 가해자의 화해 및 기술적인 제한을 의미하는 각종 소프트웨어나 앱의 설치, 사용시간 제한 등 관련부처에서 적극적인 홍보와 지속적인 대응책을 펼치고 있는 정책에 대해서는 상대적으로 효과적이지 않다고 인식하고 있다.

이처럼 현재 사이버폭력 예방정책 및 예방교육프로그램이 다수 존재하나, 기존 예방정책이나 교육프로그램의 효과성을 평가하는 과정이 마련되어 있지 않다. 따라서

현재의 사이버폭력 예방정책과 예방교육프로그램의 실질적으로 도움이 될 수 있는 정책으로 변모하기 위해서는 현재 운용되고 있는 프로그램에 대한 질적 평가가 선행되어야 한다.

## 제4절 청소년 사이버폭력 관련 선도조치의 현실화방안

### 1. 사이버폭력 맞춤형 선도조치 개발

학교폭력과 달리 사이버폭력에 맞는 선도조치 개발이 필요하다. 청소년대상 인식조사 결과 사이버폭력의 가해행동은 하루 평균 인터넷 이용시간이 길수록 가해행동의 오즈비가 높아지는 것으로 나타났다. 따라서 사이버폭력 가해학생의 경우 하루 평균 인터넷 이용시간을 일정부분 제재할 수 있는 조치가 필요한데 이러한 조치가 바로 정보통신기기 사용금지명령이다. 전문가그룹 인식조사에서도 사이버폭력 가해학생의 선도조치로서 정보통신기기의 사용제한이 필요하다는 의견이 많았다.

전문가그룹 인식조사에서는 사이버폭력에 대한 맞춤형 선도조치로서 『학생자치벌금제』도 제안되었다. 평소 학생들 스스로 규칙을 만들어 두어 사이버폭력 사안이 발생하면 학생 자치결정에 따른 벌금 부여를 통해 가해학생에게 사안에 대한 경각심을 일깨우는 형태로 문제를 해결하자는 방안인데, 이러한 방안도 사이버폭력 예방 선도조치의 다양성을 제시한다는 점에서 참고할 만하다.

### 2. 사이버폭력 맞춤형 특별교육프로그램 개발

본 연구의 청소년대상 인식조사에서 가해행동에 영향을 미치는 변인들을 연관시켜 로짓분석을 해본 결과 사이버폭력의 가해행동은 사이버자신감이 높을수록, 자기통제력이 낮을수록, 동일한 유형의 사이버폭력 피해경험이 있는 경우, 공감능력이 낮을수록 오즈비가 높아지는 것으로 나타났다. 그러므로 사이버폭력 가해학생에 대한 선도교육에 있어서도 이러한 부분을 신경 써서 교육을 실시할 필요가 있다. 선도교육 내용에 있어서 자기통제력을 높이는 교육이나 공감능력을 향상시킬 수 있는 프로그램

개발이 필요하다. 또한 가해학생 가운데 과거 동일한 사이버폭력 피해경험이 있는 자가 있는 경우 이러한 피해경험을 치유할 수 있는 교육도 함께 실시될 필요가 있다.

### 3. 공감능력 향상을 위한 프로그램 개발 및 보급

사이버폭력의 예방교육이나 홍보내용이 사이버폭력의 피해사실을 인지하도록 초점을 맞추기 보다는 가해행위, 금지되는 행위를 알려주는 방식으로 이루어진 결과, 청소년대상 인식조사에서 학생들이 피해율보다 가해율이 더 높게 나타났다. 이는 예방교육프로그램이 사이버폭력의 피해행위를 인지하는 능력을 기르는 형태보다 더 민감하게 가해행위를 이해하고 인지하기 때문이라고 할 수 있다.

외국의 경우 사이버폭력 가해행위의 유형이나 위험성을 알리는 교육을 하기 보다는 상대방을 배려하고 타인의 입장을 존중하며 타인이 처한 상황을 이해하고 공감할 수 있는 교육을 통해 예방교육의 실질화를 꾀하고 있다. 정정분/김종미의 초등학생을 대상으로 한 선행연구에서도 공감향상훈련 8주 실시 전후 효과성을 검증한 결과 무시소외, 조롱놀림 등 집단따돌림 등에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.<sup>321)</sup> 따라서 사이버폭력 예방교육 내용 구성시에도 공감능력 향상을 위한 교육프로그램 개발을 위해 노력해야 할 것이다.

### 4. 부모에 대한 제재 및 개입방안

청소년대상 인식조사에서 사이버폭력 가해행위를 하는데 있어서 부모의 개입이나 제재가 없었다는 의견이 상당부분을 차지하였다. 가정에서 부모의 방관 때문에 사이버폭력이 지속되거나 심각해지는 경우가 많으므로 부모의 방관행위에 대한 책임을 지을 필요가 있다는 주장이 제기되고 있다.

실제로 미국 하와이주의 경우 사이버불링에 대해 교육당국이 민사제재벌(Civil Penalties)을 부과하도록 하고 있다. 즉, 사이버불링이 발생하는 경우에는 가해자의 아버지나 어머니, 법정관리인에게 각 행위시마다 100달러 이하의 민사제재벌을 물리고 있다. 사이버폭력을 방치한 부모에 대한 제재방안으로서 민사벌 등의 방안은 한국의

321) 김종미/정정분, “공감향상훈련이 집단따돌림 가해아동의 공감과 가해정도에 미치는 효과, 초등교육학연구 제12권 제1호, 2005, 19면.

교육현실로 봤을 때 매우 앞서나간 정책이긴 하나, 외국의 경우 그만큼 사이버폭력에 대한 부모의 개입과 책임을 부여하고 있다는 점에서 어느 정도 시사점을 얻을 만하다.

## 5. 교우관계 증진을 위한 프로그램 개발

본 연구의 청소년 대상 인식조사에서 학교급에 따라 가해이유에 차이가 있는지를 살펴보았더니 초등학생과 중학생은 '상대방에게 화가 나서' 했다는 응답이 상대적으로 더 많은 반면, 고등학생은 '재미있어서, 장난으로' 했다는 응답의 비중이 높아 학교급에 따라 차이가 있었다. 또한, '자기가 따돌림을 당할까봐', '친구들과 어울리기 위해서' 했다는 응답의 비중이 초등학생에게서 가장 높게 나타났고, 다음으로 중학생, 고등학생의 순서여서 학교급이 낮을수록 친구들과 어울리기 위해 한다는 응답의 비중이 높게 나타나는 특성이 있었다.

이러한 결과는 우리의 교육현실이 또래문화를 형성하는 시기에 우리 청소년들이 잘못된 또래관념을 가지고 또래관계를 유지하고 있다는 반증이다. 사이버폭력을 경험하는 학생들 대부분이 또래관계에서의 사회적 기술이나 대인관계 기술이 상당부분 부족하기 때문에 사이버폭력 예방교육에 있어서도 단순한 가·피해 관계 개선을 위한 교육이 아니라 캠프활동이나 협동교육 등을 통해 지속적인 또래관계 형성을 위한 교육이 필요하다.

## 제5절 사이버폭력 피해자 보호방안

### 1. 개별화된 피해상담 및 개입

#### 가. 온·오프라인 중복피해자에 대한 심층적 지원

사이버폭력 피해자들이 동일한 가해자에게 학교폭력 피해를 당한 경험이 있는지를 살펴보면, 대다수인 71.7%가 '사이버 상에서만 피해를 당했다'고 답한 반면, 20.9%는 '현실에서 학교폭력의 피해를 먼저 당하고 이후 같은 가해자들로부터 사이버 상에서도 피해를 당한' 것으로 나타났으며, 7.6%는 '사이버 상에서 먼저 피해를 당하고 이후

같은 가해자들로부터 학교폭력도 당한' 것으로 나타났다. 즉, 사이버폭력 피해자들의 약 72%정도는 사이버 상에서만 피해를 당한 것으로 나타났지만 약 28%는 동일한 가해자들에게 현실에서도 피해를 당한 것으로 나타나 사이버폭력의 피해가 현실에서의 폭력 혹은 피해와 연결되어 있음을 알 수 있었다.

현실에서 사이버까지 연결된 피해를 경험한 피해자에 대한 심층적 지원이 필요하다. 사이버폭력 피해를 경험한 학생들은 화가 나는 감정적 동요 이외에도 불안감이나 자살, 자해의 생각 등 정신적 충격을 경험하는 것은 물론, 친구를 사귀기 힘들거나 학교에 가기 싫어하는 등의 사회적 관계에서도 심각한 피해를 느끼기 때문에 집중적 개입과 지원이 필요하다.

#### 나. 사이버폭력 가·피해 중복자에 대한 개별적 지원

조사대상 전체의 38.4%에 해당하는 집단이 사이버폭력의 가해와 피해를 모두 경험한 것으로 나타났고, 17.6%는 사이버폭력의 가해만을, 8.1%는 가해의 경험 없이 피해만을 경험한 것으로 나타났다. 특히, 사이버폭력과 학교폭력 각각에 대해 가·피해경험 유무에 따른 집단구별을 해보면 가·피해 중첩집단의 비율이 오프라인 학교폭력에서는 19.4%, 사이버폭력에서는 38.4%로 매우 높게 나타났다. 사이버폭력 피해에 대한 회복이 적절히 이루어지지 않을 경우 피해자가 가해자로 변화할 가능성이 크므로, 가·피해 중첩집단에 대한 집중적이고 대상자 개별 단위의 지원이 필요하다.

## 2. 피해자의 잊혀질 권리 보장

사이버공간에서 한번 게시된 개인에 대한 정보는 정보주체의 의지와는 무관하게 사이버 공간에서 떠돌게 되고, 영구적으로 예상치 못한 사생활 침해를 가져오게 된다. 이에 잊혀질 권리는 정보주체가 자기정보 삭제를 요구하여 개인정보의 확산을 방지함으로써 사이버폭력에 적극적으로 대응할 수 있다.

2012년 1월 EU 집행위원회는 개인정보 보호를 위한 새로운 법체계를 구성하는 개인정보 처리에 관한 '개인정보보호의 보호 및 정보의 자유이동에 관한 규칙안(General Data Protection Regulation)'을 마련하고 여기에서 『잊혀질 권리(Right

to be forgotten)』에 대하여 다루었다.<sup>322)</sup>

현재 국내법인 『개인정보보호법』 제36조에서도 잊혀질 권리에 관한 규정이 있지만 대상범위를 개인정보 처리자가 보관하는 정보로 제한하고 있어, 본인 또는 타인이 블로그, SNS, 인터넷 게시판 등에 게시한 글과 인터넷 언론보도 내용은 보호대상이 되지 않는다는 한계점을 가지고 있다.<sup>323)</sup> 따라서 피해자가 원할 때 적극적인 권리보호를 위해서는 현행법상의 정보삭제권에 대한 규정보다는 한차원 더 나아가 피해자가 정보의 삭제를 요청하는 경우 관련기업 등이 적극적으로 삭제요청에 응할 수 있도록 법적·제도적 장치를 마련할 필요가 있다.

### 3. 피해학생 멘토링 지원

피해학생에 대한 실질적 지원을 위해 외국에서는 또래그룹의 상담을 적극적으로 활용하고 있다. 영국은 『사이버멘토(cybermentors)』 채팅서비스를 통해 또래 상담 훈련을 받은 또래 청소년들이 사이버폭력과 관련된 경험들을 서로 공유하고 조언을 하는 프로그램을 운영하고 있다. 또한 미국의 Stopcyberbullying에서는 7~10세, 11~13세, 14~17세, 부모 및 보호자, 교육자, 범집행자 등을 위한 구분된 정보들을 제공하고 있는데, 『Teenangels』라고 하여, 10대 사이버안전전문가들이 또래친구들이나 더 어린 아동들이 온라인에서 안전하게 활동할 수 있는 것을 도와주는 역할을 하고 있다.

외국의 이들 정책이 피해학생 멘토링에 한정된 것은 아니지만, 또래의 시각에서 전문화된 교육을 받은 또래멘토가 제공해주는 멘토링의 경우 피해학생의 공감과 피해 회복에 보다 실질적인 도움을 줄 수 있을 것으로 기대된다.

322) 황해륙, “잊혀질 권리에 대한 소고: 유럽연합 개인정보보호 규칙(안)을 중심으로”, 법학논고 제444집, 경북대학교 법학연구원, 2013, 363면.

323) 고은별/최광희/이재일, “EU와 한국에 구현된 잊혀질 권리의 차이: 개인정보보호의 측면에서의 비교분석”, 정보과학학회지 279호, 2012, 37면.

## 제6절 관련기업(온라인사업자, 제조업자)의 사회적 책임 강화방안

### 1. 피해자의 잊혀질 권리에 대한 기업의 적극적 대응

청소년에게 사이버폭력 피해가 발생할 시 사이버매체 접근을 용이하게 하는 온라인서비스제공자나 제조업자 등 관련기업이 피해자의 권리보호를 위해 적극적으로 대응할 필요가 있다. 사이버폭력 피해가 발생시 관련사이트와 연계하여 계정 이용중지 등 즉각적인 노력을 할 수도 있지만, 피해자에게 2차 피해가 발생하지 않도록 피해자의 잊혀질 권리를 보장할 필요도 있다.

실례로 지자체 차원에서 조례로 잊혀질 권리에 대한 인정이 이루어진 사례도 있다. 2015년 8월 강원도에서는 세계 최초로 인터넷상에서 개인정보 등이 일정 기간 지나면 자동으로 소멸될 수 있도록 하는 DAS사업을 시행하기 위해 조례를 입법예고하였다. DAS(Digital Aging System)란 모든 디지털데이터에 사용자가 스스로가 자동으로 소멸시효를 부여하는 내용의 특허를 말한다. 강원도는 8월 17일 특허권리사인 마커그룹(주)과 잊혀질 권리 사업화를 위한 업무협약을 맺었다. 협약을 통해 강원도는 마커그룹의 법인 설립과 경영을 위한 제반사항을 지원하고 지분 참여에 우선권을 갖는다.<sup>324)</sup> 이는 국내에서도 잊혀질 권리의 폭넓은 인정을 위한 입법적 노력에 속력을 낼 수 있는 계기로 작용할 것으로 보인다.

### 2. 기업의 유해정보 필터링 및 모니터링 의무화

사이버공간에서의 폭력행위들이 나타나고 있는 것은 개인의 사적 공간에서 이루어지는 경우도 있지만, 많은 접속자수를 확보하고 있는 사이트 등을 운영하는 사업자에 대하여 적극적인 방지노력을 할 수 있도록 모니터링 의무를 부과할 필요가 있다. 특히 다음, 네이버, 카카오톡 등 대형기업의 경우 많은 접속자수로 인해 인터넷사업자가 의도하지 않았지만 개인정보침해를 불가피하게 하게 되는 경우들이 발생할 수 있다. 따라서 관련기업의 유해정보 필터링이나 모니터링을 법적으로 의무화하고 이를

324) 강원일보, “강원도 세계 최초로 잊혀질 권리 사업 추진, 다음달 관련 기업도 설립”, 2015년 8월 15일자(<http://www.kwnews.co.kr/nview.asp?s=401&aid=215081400053>, 2015. 10.28 최종검색).

위반 시 처벌하는 규정을 마련할 필요가 있다.

외국의 경우 청소년 유해 매체를 줄이기 위해서 필터링 기술을 도입하거나 ISP의 의무와 책임을 강화하고 있다. 특히, 독일의 대응정책에서 보듯이 독일은 기본적으로 미디어와 관련해서 ‘규제된 자율규제 시스템(Regulated self-regulation)’에 따라 시스템을 운영하고 있다. 청소년미디어보호위원회(KJM), 청소년유해미디어연방심사청(BPJM), 주미디어감독청(DLM) 등이 청소년 유해매체심사 및 청소년보호를 위한 주무기관으로서 멀티미디어자율규제기구(FSM)의 역할을 하고 있다. 독일에서는 청소년 유해물을 크게 ‘절대적 금지’, ‘상대적 금지’ 및 ‘청소년 성장을 저해하는 것’으로 구분하여 대응하고 있다. 정보통신서비스법(IuKDG), 텔레서비스이용에관한법률(TDG), 형법(음란물이나 폭력물, 선동물 등), 청소년 유해문서 및 미디어내용배포법, 청소년 보호법(JuSchG)에서 미성년자 유해물 등급표시나 성인물 유통 시 미성년자에 대한 기술적 차단의무, 사업자가 ‘청소년보호담당관’을 두거나 멀티미디어자율규제기구(FSM)에 의무적인 참여에 관한 규정을 두고 있다.

### 3. 서비스이용에 대한 동의절차 마련

최근의 청소년 사이버폭력 유형 가운데 ‘카톡감옥’ 등이 등장한 바 있다. 서비스 이용자의 의사와는 무관하게 일방적으로 대화방에 초대되거나 불필요한 관계를 맺게 되는 경우 이로 인해 사이버폭력이 발생할 소지가 크다. 이에 대한 기술적 조치가 필요하고 정보통신서비스 제공자가 SNS 등에서 실시간 대화서비스를 제공할 때 이용자의 동의를 구하는 절차를 거치도록 하는 기술적 조치 마련이 시급하다.

이와 관련하여 최근에 윤계옥의원이 대표발의한 정보통신망법 개정안(의안번호 11548)이 있었다. 동개정안 제44조에서는 정보통신망에서의 권리보호를 위해 “정보통신서비스 이용자의 의사와 무관하게 이루어지는 사이버활동에 대한 규제를 위해 정보통신서비스 제공자는 정보통신망을 이용한 실시간 대화서비스를 제공하는 경우 이용자의 동의절차를 거치도록 하는 등 이용자 보호를 위한 기술적 조치를 마련하여야 한다”는 규정을 신설하고자 한 바 있다. 그러나 카카오톡 단체방에 ‘재초대 거부’ 기능을 두도록 기술적 장치를 마련하고, 사업자에게만 기술적 조치 의무화가 관련기업

에 대한 역차별로 작용할 수 있다는 점에서 일단 관련사업자의 자율정화노력을 기대해보자는 취지로 동개정안은 통과되지 않았다.

그러나 정보통신서비스 제공자의 경우 서비스제공으로 인한 기업의 수익만큼이나 부작용으로 인한 폐해에 대하여 회복노력을 할 의무도 가진다고 판단되므로 정보통신서비스제공자에 대한 기술적 조치 의무화가 역차별이라고 말하기는 어렵다고 보인다. 현행 정보통신망법 제44조 제2항에 의해서도 정보통신제공자가 자신이 관리·운영하는 정보통신망에서 이용자의 사생활 침해, 명예훼손 등의 권리침해정보가 유통되지 않도록 노력할 의무를 지고 있으므로, 여기에서 한단계 더 나아가 서비스 제공시 이용자의 동의를 구하도록 하는 것은 이용자의 권리보호를 위해 바람직하다.

#### 4. 민간기업의 적극적 관여방안

사이버공간에 많은 영향력을 미치고 있는 기업들이 청소년 사이버폭력에 대한 대응에 적극적으로 참여하면 그 예방효과는 배가될 수 있다. 호주에서는 마이크로소프트사와 데이터콤과 같은 민간 기업들이 호주 연방 경찰과 연합하여 『ThinkUKnow』 프로그램을 시행하고 있다. 구글(Google), 페이스북(Facebook), 마이크로소프트(Microsoft), 야후(Yahoo!), 그리고 트위터(Twitter)가 인터넷 감시 재단(IWF: Internet Watch Foundation)과 함께 아동포르노물 공유를 방지하기 위해 아동포르노 이미지에 태그를 달아 공유된 웹사이트를 추적할 수 있는 새로운 시스템을 도입하고 있다. 페이스북의 경우 기업 자체적으로 사이버폭력 대응기술(Safety Center Tool)을 개발하고 사이버폭력과 관련된 정부부처 및 연구기관 등과 협업하여 관련 정책과 매뉴얼을 제시하고 있다. 우리나라의 경우에도 네이버나 다음카카오, 유튜브나 아프리카 TV, 그리고 KT, SK 텔레콤, LG 텔레콤 등과 같은 기업들이 보다 적극적으로 협력을 한다면 청소년 사이버폭력에 대한 대응이 보다 효과적이라고 할 수 있다.

#### 5. 시민단체를 중심으로 한 범국민 캠페인 및 공익광고 지원 확대

국내에서는 범국민캠페인이나 공익광고 등이 정부 주도로 이루어지는 경우가 많다. 대부분이 국가기관 및 공공기관의 사업으로 진행되고 있기 때문에 예산이 고갈되거나

정책의 변경, 담당자의 교체 등의 문제들이 발생하면 해당 사업이 쉽게 사라지기 때문에 장기적으로 충분한 효과를 발휘하기 어렵다.

그러나 외국의 경우에는 시민단체를 중심으로 일관성 있고 지속적인 프로그램을 운영하고 정부가 그에 대해 재정뿐만 아니라 다양한 지원을 해주는 경우가 많다. 따라서 가능한 한 정부 위주의 캠페인 및 공익광고 활동을 벌이기보다는 시민단체를 중심으로 사이버폭력에 대한 긍정적인 사회규범을 형성될 수 있도록 노력하는 것이 필요하며, 이에 대해 정부가 지속적 지원을 해주는 방향으로 진행되는 것이 바람직하다.

## 제7절 사이버폭력 대응 위한 학교·가정·지역사회 협력체계 구축 방안

### 1. 사안발견-조사-조치의 유기적 연계를 위한 지역별 담당협의체 구축

일본의 경우 동경도의 조례안에서 학교, 동경도 교육 위원회, 동경도 아동 상담센터, 동경 법무국, 경시청 관계자로 구성된 『이지매 문제 대책 연락 협의회』를 두고, 필요한 사항을 협의하도록 하고 있다(제10조). 그리고 동경도는 이지매 방지 등 대책의 실효성 확보를 위해 동경교육위원회의 부속기관으로 『동경교육위원회 이지매 문제 대책위원회』를 두고 관련 업무를 수행하도록 하고 있고(제11조), 이지매 조사를 위해 학계전문가, 법률, 심리, 복지 등에 관한 전문가들로 구성된 조사위원회를 둘 수 있도록 하고 있다(제12조).

동경도의 조례안처럼 사이버폭력 사안이 발생이 사안의 발견-조사-조치가 유기적으로 연계될 필요가 있다. 이를 위해 각 지자체별로 협의체가 구성되어 신속한 개입이 이루어질 수 있도록 해야 한다.

### 2. 전문상담을 위한 One-stop지원센터 설치

유럽의 경우 EU는 Insafe 프로그램을 통해서 각 회원국들이 Safer Internet Center를 설치하고, 해당 센터들은 사이버공간에서의 최신 트렌드나 문제점들을 공유하고,

각종 캠페인이나 조정활동, 국가 간 업무 협조를 위해 노력하며, 상담 및 핫라인을 통한 문제해결을 도모하는 등 미디어 능력을 향상시키기 위한 노력을 기울이고 있다.<sup>325)</sup> 특히 유럽은 Safer Internet Day를 만들어서 회원국 국민들의 사이버공간에서의 문제점에 대한 의식을 고취시키고 있다. 또한 klicksafe-Project를 통해 사이버폭력에 대한 브로슈어나 책, 동영상, 뉴스레터 등을 제작하여 배포하고, 여러 기관들과 협력하여 학교용 교재도 제작하여 인터넷을 통하여 보급하고 있다.<sup>326)</sup>

미국의 경우에는 I-Safe나 WiredSafety 등에 사이버폭력과 관련된 다양한 정보들과 교육 가이드, 프로그램 등을 제공해 주고 있으며, 특히 Cyberbullying Research Center에서는 미국에서 사이버불링과 관련된 각 주의 입법상황, 최신 동향, 관련 책자 등에 대한 상세한 정보를 제공해 주고 있으며, 사이버불링과 관련된 각종 대응방안과 관련된 자료들도 공개하고 있다.<sup>327)</sup> 따라서, 사이버폭력 상담의 전문성 강화를 위해 부처별 산하기관 연계 및 산재된 정보·기관의 정보를 통합 관리할 수 있는 사이버폭력 예방 One-stop지원센터의 설치가 필요하다.

### 3. 사이버폭력 전문상담인력 양성

사이버폭력 사안 발생시 도움을 받을 수 있는 Wee센터나 관련상담기관에서 사이버폭력 상담전문가를 찾기 어렵다. 관련기관에서 활동하고 있는 전문가들의 경우 대부분 학교폭력이나 성폭력 등에 대한 상담전문가이므로, 사이버폭력에 대한 구체적인 이해와 도움을 줄 수 있는 상담전문가가 배치되어 있지 않다. 이로 인해 사이버폭력 피해·가해로 인해 상담이 필요한 경우 전문적인 상담을 해주지 못하는 한계점을 드러내고 있다.

따라서 사이버폭력에 대한 실질적인 상담이 이루어지기 위해서는 관련기관에 배치된 인력에 대하여 사이버폭력 이해를 위한 전문교육을 실시해야 하고, 관련전문인력 역시 꾸준한 질관리와 보수교육 등을 통해 사이버폭력 상담사례를 공유하고 대응능력을 갖출 수 있는 시스템 구축이 필요하다. 뿐만 아니라 사이버 폭력과 관련한 자격과정을 신설하여 사이버폭력 전문가 양성에 보다 힘을 쏟을 필요가 있다.

325) 김혜진/김봉섭, 앞의 책, 115면.

326) <http://www.klicksafe.de/materialien/>, 2015.10.31 최종검색.

327) <http://cyberbullying.org/>, 2015.10.31 최종검색.

---

# 참고문헌

## 1. 국내 문헌

Won-Sang Lee, Die Verhältnismäßigkeit im Cyberstrafrecht, Logos Verlag Berlin, 2010.

강진숙, “독일의 청소년미디어보호 자율규제제도와 국내 적용방안 연구: 청소년보호 및 미디어교육 전문가와의 심층인터뷰를 중심으로”, 2009년 한국언론정보학회 가을철 정기학술대회 미디어 독과점과 저널리즘의 위기 발표자료집, 한국언론정보학회, 2009.

경제인문사회연구회, 학교폭력 위기 단기 응급처방, 2012.

고은별/최광희/이재일, “EU와 한국에 구현된 잊혀질 권리의 차이: 개인정보보호의 측면에서의 비교분석”, 정보과학회지 279호, 2012.

교육과학기술부, “「보도자료」 상다미썸 상담결과, 학교폭력 피해학생 집중치료 시작”, 2012.

교육부, “「보도자료」 학교폭력, 현장에서 해결한다.”, 2013.

교육부, 2012년 2차 학교폭력 실태조사 결과 공개 보도자료, 2012.

교육부, 2013년 1차 학교폭력 실태조사 결과 보고서, 2013.

교육부, 2013년 2차 학교폭력 실태조사 및 정보공시 결과 분석 보고서, 2013.

교육부, 2014년 1차 학교폭력 실태조사 분석결과 발표 보도자료, 2014.

교육부, 2014년 2차 학교폭력 실태조사 분석결과 발표 보도자료, 2014.

김경석, “일본의 청소년이 안전하게 안심하고 인터넷을 이용할 수 있는 환경의 정비 등에 관한 법률”, 최신외국법제정보, 한국법제연구원, 2009.

김계원/서진완, “사이버폭력에 관한 연구: 사이버모욕죄에 관한 논의를 중심으로”, 서울행정학회 동계학술대회 발표논문집, 서울행정학회, 2009.

- 김은경, 청소년의 사이버불링에 영향을 미치는 관련변인연구, 명지대학교 박사학위논문, 2013.
- 김종미/정정분, “공감향상훈련이 집단따돌림 가해아동의 공감과 가해정도에 미치는 효과”, 초등교육학연구 제12권 제1호, 2005.
- 김혜진/김봉섭, 사이버불링 예방교육 프로그램 개발, 한국정보화진흥원, 2014.
- 남재성/장정현, “청소년의 사이버폭력 피해에 관한 연구”, 한국범죄심리연구 제7권 제3호, 2011.
- 다니엘 솔로브(이승훈 옮김), 인터넷 세상과 평판의 미래, 비즈니스맵, 2008.
- 로렌스 레식(김정오 옮김), 코드2.0, 나남, 2009.
- 미래창조과학부 외, 제2차 인터넷중독 예방 및 해소 종합계획, 2013.
- 미래창조과학부, “「보도자료」 범국가적 차원의 건강한 스마트폰 문화운동 본격 전개”, 2014.
- 미래창조과학부, “「보도자료」 인터넷·스마트폰 과다사용 피해예방을 위한 범부처 협력-2015년 인터넷중독 예방 및 해소 추진계획 발표-”, 2015.
- 미래창조과학부, 2014년 인터넷중독 실태조사 결과, 2015.
- 박종현/권도윤/서경원, “사이버폭력의 실태 및 대응방안”, 정보통신윤리 63, 정보통신윤리위원회, 2005.
- 방송통신위원회/한국인터넷진흥원, 2013 사이버폭력 실태조사, 2013.
- 방송통신위원회/한국인터넷진흥원, 2014 사이버폭력실태조사 요약보고서, 2014.
- 법무부, “「보도자료」 아름다운 세상만들기 한마당 행사개최”, 2009.
- 법무부, “「보도자료」 청소년 사이버범죄 예방교육 실시”, 2008.
- 법무부, “「보도자료」 사이버범죄, 이럴땐 이렇게 해요!: 법무부 ‘아블사! 알면서도 속는 사이버범죄 소책자 발간”, 2009.
- 법무부, 독일형법, 2008.
- 사미르 힌두자/저스틴 패친(조아미 외 공역), 사이버폭력, 정민사, 2012.
- 서경원, “사이버폭력의 실태 및 대응방안”, 법학연구 제9집 제2호, 인하대학교 법학연구소, 2006.
- 성동규/김도희/이윤석/임성원, “청소년의 사이버폭력 유발요인에 관한 연구: 개인성

- 향·사이버폭력 피해경험·윤리의식을 중심으로”, 사이버커뮤니케이션학보 통권 제19호, 2006.
- 송종규, 고등학교 학생들의 인터넷 이용과 사이버 폭력에 관한 연구 : 부천시 인문계 고등학교를 중심으로, 안양대학교 경영행정대학원 석사학위논문, 2005.
- 송태민/진달래, “일본의 청소년 사이버폭력과 히키코모리 현황”, 보건복지포럼 2015년 1월호, 2015.
- 신나민/안화실, “청소년 사이버폭력 현황 및 피해·가해 관련 변인에 관한 연구”, 교육문제연구 제26권 제4호, 2013.
- 신동운, 형법총론(제7판), 법문사, 2011.
- 신동준/이명진, “사이버폭력과 그 대책: 자율적 통제의 가능성을 중심으로”, 사이버커뮤니케이션학보 통권 20호, 2006.
- 아카사카 노리오(최지안 옮김), 누가 왕따를 만드는가, 유아이북스, 2014.
- 안성진 외, 사이버불링의 이해와 대책, 교육과학사, 2015.
- 오영환/김술, “해외 주요국의 사이버폭력 관련 법제도 분석”, Internet&Security Focus 2014. April, 한국인터넷진흥원, 2014.
- 오인수, “사이버폭력의 이해와 효과적 대응방안”, 학교폭력예방연구소 이슈리포트 2014-1호, 2014.
- 오태곤, “중학생의 사이버불링 피해경험과 정서행동과의 관계”, Journal of The Korea Society of Computer and Information, Vol.18 No.12, 2013.
- 유현숙, “행정심판 사례로 본 학교폭력 현황 및 개선방안”, 「안전과 생명존중 강화방안」 세미나자료집, 국민권익위원회, 2014.
- 윤해성/박성훈, SNS환경에서의 범죄현상과 형사정책적 대응에 관한 연구, 한국형사정책연구원, 2013.
- 이성식, “사이버범죄 의도에 대한 공식처벌의 억제효과: 일반청소년과 보호관찰 청소년의 비교”, 형사정책 제20권 제1호, 2008.
- 이성식, “소셜네트워크 서비스상 범죄의 설명요인들과 익명성과의 상호작용효과 검증”, 형사정책연구 제26권 제1호, 2015.
- 이성식, “청소년 폭력 비행에 있어서 일반긴장이론의 검증: 상황론적 논의를 통해”,

- 형사정책 제15권 제1호, 2003.
- 이성식, “초등학생들의 사이버비행에 있어서 일상긴장, 낮은 자기통제력, 인터넷 사용 시간의 영향작용: 세 이론의 검증을 중심으로”, 형사정책연구 제20권 제1호, 2009.
- 이성식, 사이버범죄학: 원인, 유형, 대책, 그린, 2011.
- 이원상, “사이버’개념을 통한 사이버 모욕죄의 고찰과 대안”, 형사정책 제20권 제2호, 2008.
- 이원상, “스토킹 처벌규정 도입에 대한 고찰”, 형사정책연구 제24권 제2호, 2013.
- 이원상, “아동포르노그래피 소지죄에 대한 온라인 서비스제공자의 형사책임에 관한 연구”, 안암법학 제35권, 2011.
- 이원상, “형법적 관점에서의 사이버불링(Cyberbullying)에 대한 소고 - 개념 및 청소년 사이버불링을 중심으로”, 형사정책 제25권 제3호, 2013.
- 이원상/안정민, 방송통신융합에 따른 처벌법규 정비방안 연구, 한국형사정책연구원, 2011.
- 이인태, “초등학생의 사이버불링 실태와 원인에 대한 조사연구; 경기도 초등학교 고학년 학생을 중심으로”, 청소년문화포럼 제32권, 2012.
- 이정숙/안윤영, “초등학생의 컴퓨터 사용과 사이버비행에 관한 연구”, 한국청소년연구 제16권 제1호, 2005.
- 이창호/신나민, 청소년 사이버불링 실태 및 대응방안 연구, 한국청소년정책연구원, 2014.
- 이창호/이경상, “소셜미디어 이용시간이 청소년의 사이버불링에 미치는 영향 탐구: 네트워크 특성을 중심으로”, 한국청소년연구 제24권 제3호, 2013.
- 이춘화, 인터넷채팅에서의 청소년 인권침해 현황과 대응방안, 한국청소년정책연구원, 2008.
- 인터넷윤리실천협의회, U시대의 인터넷 윤리, 이한출판사, 2008.
- 임상수, “사이버불링에 대한 윤리교육의 대응”, 윤리연구 제81호, 2011.
- 임상수/김항인/이원상/배은주, 정보화 역기능 예방 동향 및 정보통신윤리교육 내실화 방안 연구, 한국교육학술정보원, 2014.

- 정보통신윤리위원회, 사이버폭력과 인터넷윤리 실태조사 보고서, 2006.
- 정완, “사이버폭력에 대한 법제도적 대응방안 연구”, 사이버폭력 법제도적 대응방안 마련을 위한 정책토론회 자료집, 정보통신부/정보통신윤리위원회, 2005.
- 정한라, “국내외 사이버폭력 사례 및 각국의 대응방안”, Internet&Security Focus 2013년 10월호, 한국인터넷진흥원, 2013.
- 정한호, “학교현장에서 발생하는 사이버폭력 실태와 대처방안에 대한 고찰”, 소년보호 연구 제20호, 2012.
- 정혜원, “사이버비행 지속에 미치는 영향: 사회유대이론, 자기통제이론, 비행기회이론을 중심으로”, 정보화정책 제16권 제4호, 2009.
- 조윤오, “新 사이버불링 유형과 문제점”, 학교폭력2.0, 사이버불링 실태와 해법 세미나 자료집, 한국정보화진흥원, 2013.
- 조희정, “청소년 사이버불링의 현황과 대책”, 이슈와 논점 제151호, 국회입법조사처, 2012.
- 청소년폭력예방재단, 2011년 전국 학교폭력 실태조사 요약 및 제언, 2012.
- 청소년폭력예방재단, 2012년 전국 학교폭력 실태조사 결과발표 보도자료, 2013.
- 청소년폭력예방재단, 2013년 전국 학교폭력 실태조사 결과발표 보도자료, 2014.
- 청소년폭력예방재단, 2013년 전국 학교폭력 실태조사 결과발표 보도자료, 2014.
- 최유진/홍승희, 사이버불링(Cyberbullying)에 관한 미국의 법제 분석, 한국법제연구원, 2012.
- 한국인터넷진흥원, “미국 델라웨어, 사이버폭력 관련 정책 공표”, Internet & Security Weekly 2013년 3월 3주, 2013.
- 한국인터넷진흥원, “미국 플로리다주, 사이버불링을 폭력으로 규정”, Internet & Security Weekly 2013년 6월 1주, 2013.
- 한국인터넷진흥원, 2014년 인터넷이용실태조사 요약보고서, 2014.
- 한국인터넷진흥원, 2014년 인터넷이용실태조사, 2014.
- 한국정보화진흥원 정보화기획총괄부, “호주, 인터넷 유해 콘텐츠 검열 제한적 추진”, IT Issues Weekly 2012.11.22.
- 한국정보화진흥원 정보화기획총괄부, “호주, 인터넷 유해 콘텐츠 검열 제한적 추진”,

IT Issues Weekly, 2012.

한국정보화진흥원, 학교폭력 2.0 사이버불링의 실태와 해법 세미나 자료집, 2013.

황상민, 사이버공간에 또다른 내가 있다: 인터넷세계의 인간심리와 행동, 김영사, 2000.

황창근 외, 인터넷상 욕설, 악플 등 사이버폭력 해소를 위한 법제도 개선방안 연구, 방송통신위원회, 2009.

황해륙, “잊혀질 권리에 대한 소고: 유럽연합 개인정보보호 규칙(안)을 중심으로”, 법학논고 제444집, 경북대학교 법학연구원, 2013.

## 2. 외국 문헌

### 〈영미문헌〉

Beatbullying, Children's Online Risks and Safety, London: Beatbullying, 2009.

Berne, S./Frisen, A./Schultze-Krumbholz, A./Scheithauer, H./Naruskov, K./Luik, P./Katzner, C./Erentaite, R./Zukauskienė, R., “Cyberbullying assessment instruments: A systematic review”, Aggression and Violent Behavior Volume 18 Issue 2, 2013.

Calvete, E./Orue, I./Estévez, A./Villardón, L./Padilla, P., “Cyberbullying in adolescents: Modalities and aggressors' profile”, Computers in Human Behavior Volume 26 Issue 5, 2010.

Çetin, B./Yaman, E./Peker, A., “Cyber victim and bullying scale: A study of validity and reliability”, Computers & Education Volume 57 Issue 4, 2011.

Del Rey, R./Casas, J./Ortega-Ruiz, R./Schultze-Krumbholz, A./Scheithauer, H./Smith, P./Thompson, F./Barkoukis, V./Tsorbatzoudis, H./Brighi, A./Guarini, A./Pyzalski, J./Plichta, P., “Structural validation and cross-cultural robustness of the European Cyberbullying Intervention Project Questionnaire”, Computers in Human Behavior Volume 50, 2015.

Finkelhor, D./Ormrod, R. K./Turner, H. A./Hamby, S. L., “Measuring

- poly-victimization using the Juvenile Victimization Questionnaire”, *Child Abuse and Neglect* 29(11), 2005.
- Grasmick, H./Tittle, C./Burski, R./Arneklev, B., “Testing the Core Empirical Implications of Gottfredson and Hirschi’s General Theory of Crime”, *Journal of Research in Crime and Delinquency* Volume 30 No 1, 1993.
- Grove, L./Farrell, G./Farrington, D./Johnson, S., “Preventing Repeat Victimization: A systematic Review.” The Swedish National Council for Crime Prevention, 2012.
- Hinduja, S./Patchin, J. W., “Cyberbullying: an exploratory analysis of factors related to offending and victimization”, *Deviant Behavior* Volume 28 Issue 2, 2008.
- Hinduja, S./Patchin, J. W., “Traditional and Nontraditional Bullying Among Youth: A Test of General Strain Theory”, *Youth Society* vol. 43 no. 2, 2011.
- Hope, T./Bryan, J./Trickett, A./Osborn, D., “The phenomena of multiple victimization: The relationship between personal and property crime risk”, *British Journal of Criminology* 41(4), 2001.
- Lesley-anne Ey, *I Wanna be connected: Australian Children and Social Networking*, University of South Australia, 2014.
- Menard, S./Huizinga, D., “Repeat Victimization in a High-Risk Neighborhood Sample of Adolescents”, *Youth and Society* 12(8), 2001.
- Mesch, G., “Parental Mediation, Online Activity, and Cyberbullying”, *CyberPsychology and Behavior* 12(4), 2009.
- Mishna, F./Khoury-Kassabri, M./Gadalla, T. & Daciuk, J. “Risk factors for involvement in cyber bullying: Victims, bullies and bully-victims”, *Children and Youth Services Review* 34, 2012.
- Olweus, D., *Bullying at school: What we know and what we can do*, Wiley-Blackwell, 1993.

Patchin, J./Hinduja, S., "Cyberbullying and self esteem", Journal of School Health 80(12), 2010.

Pease, K. Repeat Victimization: Taking Stock, (Crime Detection and Prevention Series Paper 90.) London, UK: Home Office, 1998.

Willard, N. E., Cyberbullying and Cyberthreats: Responding to the Challenge of Online Social Aggression, Threats, and Distress, Research press, 2007.

### 3. 인터넷 자료

Bündgens-Kosten/Wefelnberg, Sollte uns Facebook Angst machen?, 2014(<http://www.medienpaed.com/globalassets/medienpaed/2014/buendgens-kosten1402.pdf>).

Cyberbullying Research Center(<http://cyberbullying.org>)

e끌림 홈페이지 자료([https://www.cyber1388.kr:447/new/sub05\\_1.asp](https://www.cyber1388.kr:447/new/sub05_1.asp))

e-넷 캐러반 홈페이지(<http://www.e-netcaravan.jp>)

Medienkompetenz "WEB@TRAIN"([http://service.edewechter-oberschule.de/Medienkompetenz/12\\_WEBTRAIN-Medienkompetenz-Seminarextrakt-N.pdf](http://service.edewechter-oberschule.de/Medienkompetenz/12_WEBTRAIN-Medienkompetenz-Seminarextrakt-N.pdf))

WW Online Bullying Survey - Executive Summary, 2012(<http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=30148>)

경찰청 사이버안전국 사이버범죄 통계자료실(<http://cyberbureau.police.go.kr/share/sub3.jsp?mid=030300>)

교육부 행복한 교육 홈페이지 자료([https://happyedu.moe.go.kr/happy/bbs/selectHappyNotice.do?bbsId=BBSMSTR\\_000000000231&nttId=490](https://happyedu.moe.go.kr/happy/bbs/selectHappyNotice.do?bbsId=BBSMSTR_000000000231&nttId=490))

그린아이넷 홈페이지(<http://www.greeninet.or.kr/>)

노스캐롤라이나 주의회 홈페이지(<http://www.ncleg.net>)

독일 의식고취 센터 홈페이지(<http://www.klicksafe.de>)

독일 핫라인 홈페이지(<https://www.eco.de/about.html>)

- 독일 헬프라인 홈페이지(<http://www.jugendschutz.net>)
- 마우스메일 홈페이지(<http://www.mousemail.com>)
- 미국 10대 사이버안전 전문가 그룹 홈페이지(<http://www.tweenangels.org>)
- 미국 네바다주 홈페이지(<https://www.leg.state.nv.us>)
- 미국 사이버불링 예방 홈페이지(<http://www.stopcyberbullying.org>)
- 미국 와이어드 세이프티 단체 홈페이지(<https://www.wiredsafety.org>)
- 방송통신위원회 홈페이지 자료([https://www.kocsc.or.kr/01\\_onestop/onestop\\_info.php](https://www.kocsc.or.kr/01_onestop/onestop_info.php))
- 영국 인터넷 감시 재단 홈페이지(<https://www.iwf.org.uk>)
- 영국 인터넷 안전 프로그램 홈페이지(<http://www.thinkuknow.org.au>)
- 영국 자원봉사센터 홈페이지(<http://www.volunteercentres.org.uk>)
- 유럽연합 세이프 인터넷 홈페이지(<http://www.saferinternet.org>)
- 유럽평의회의 와일드 웹 우즈 홈페이지(<http://www.wildwebwoods.org>)
- 일본 IT안심회의 홈페이지(<http://www.it-anshin.go.jp>)
- 일본 문부과학성 홈페이지(<http://www.mext.go.jp>)
- 일본 자기점검 홈페이지(<http://slb.jnsa.org/eslb>)
- 일본 정보처리추진기구 IPA(<http://www.ipa.go.jp>)
- 하와이주법(<http://www.capitol.hawaii.gov>)
- 한국 모바일가디언 홈페이지(<http://www.mguardian.co.kr>)
- 한국 선플운동 홈페이지(<http://www.sunfull.or.kr>)
- 한국청소년상담복지개발원 홈페이지 인터넷·스마트폰중독 청소년 가족치유캠프 소개자료([https://www.kyci.or.kr/specialserv/specialserv07\\_1.asp](https://www.kyci.or.kr/specialserv/specialserv07_1.asp))
- 한국청소년상담복지개발원 홈페이지 인터넷치유학교 소개자료([https://www.kyci.or.kr/specialserv/specialserv07\\_1.asp](https://www.kyci.or.kr/specialserv/specialserv07_1.asp))
- 독일 핫라인 홈페이지(<http://www.internet-beschwerdestelle.de>)
- 호주 법령 사이트(<https://www.comlaw.gov.au>)
- 호주 사이버스마트 구 홈페이지([www.cybersmart.gov.au](http://www.cybersmart.gov.au))
- 호주 사이버스마트 신 홈페이지(<https://esafety.gov.au>)

- KBS NEWS, “사이버 왕따카페 무더기 적발....폐쇄조치”, 2012년 2월 15일자(<http://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=2436202>, 2015.11.8 최종검색)
- MBN star, “연예계에 내린 ‘SNS 사칭 주의보’”, 2015년 4월 27일자(<http://star.mbn.co.kr/view.php?no=399406&year=2015&refer=portal>, 2015.11.10 최종검색)
- The Japan Times News, “Bullying finds fertile ground in social media”, 2015년 1월 19일자(<http://www.japantimes.co.jp/news/2015/01/19/reference/bullying-finds-fertile-ground-social-media/#.VdrgYDMVgb0>, 2015.11.8 최종검색)
- The Science Times, “사이버불링 막는 교육기부 활발”, 2015년 11월 1일자(<http://www.sciencetimes.co.kr/?news=%EC%82%AC%EC%9D%B4%EB%B2%84%EB%B6%88%EB%A7%81-%EB%A7%89%EB%8A%94-%EA%B5%90%EC%9C%A1%EA%B8%B0%EB%B6%80-%ED%99%9C%EB%B0%9C>, 2015.11.10 최종검색)
- YTN, “‘잊혀질 권리’ 국경 없는 인터넷 세상 화두로”, 2015년 5월 26일자([http://www.ytn.co.kr/\\_ln/0105\\_201505261556316686](http://www.ytn.co.kr/_ln/0105_201505261556316686), 2015.10.23 최종검색)
- ZD Net Korea, “현재 ‘위헌’...인터넷 실명제 폐지된다”, 2012년 8월 23일자([http://www.zdnet.co.kr/news/news\\_view.asp?artice\\_id=20120823154115](http://www.zdnet.co.kr/news/news_view.asp?artice_id=20120823154115), 2015.10.23 최종검색)
- 강원일보, “강원도 세계 최초로 잊혀질 권리 사업 추진, 다음달 관련 기업도 설립”, 2015년 8월 15일자(<http://www.kwnews.co.kr/nview.asp?s=401&aid=215081400053>, 2015.10.28 최종검색)
- 경찰청, [정책 브리핑] “117신고센터 개소 2년, 학교폭력 신고 22% 감소”, 2014년 6월 25일자(<http://www.korea.kr/policy/pressReleaseView.do?newsId=155972639>, 2015.10.28 최종검색)
- 경향신문, “‘카톡 왕따’ 여고생 투신자살”, 2012년 8월 17일자([http://news.khan.co.kr/kh\\_news/khan\\_art\\_view.html?artid=201208170002405&code=940202](http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201208170002405&code=940202), 2015.10.22 최종검색)
- 경향신문, “‘죽음 부르는 카톡왕따’(1) 스마트폰 알림음이 무서워요”, 2012년 8월

- 19일자([http://news.khan.co.kr/kh\\_news/khan\\_art\\_view.html?artid=201208192142255](http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201208192142255), 2015.10.18 최종검색).
- 국방일보, “내 험담이 인터넷에 돌아다닌다면 포털업체에 즉시 삭제요청”, 2014년 11월 11일자([http://kookbang.dema.mil.kr/kookbangWeb/view.do?ntt\\_writ\\_date=20141112&parent\\_no=3&bbs\\_id=BBSMSTR\\_000000000120,2015.10.12](http://kookbang.dema.mil.kr/kookbangWeb/view.do?ntt_writ_date=20141112&parent_no=3&bbs_id=BBSMSTR_000000000120,2015.10.12) 최종검색)
- 뉴스1, “사이버상 여친 이별 통보에…여친 알몸 사진 유포한 10대”, 2015년 7월 24일자(<http://news1.kr/articles/?2343996>, 2015.10.10 최종검색)
- 순천광장신문, “순천강남여고서 모의학생자치법정 열려”, 2014년 3월 14일자(<http://www.agoranews.kr/news/articleView.html?idxno=1382>, 2015.10.14 최종검색)
- 스타서울TV, “디지털 장의사란, 고인의 인터넷 기록 삭제… 비용은?” (<http://www.star-seoul.com/news/articleView.html?idxno=276223>, 2015.10.28 최종검색)
- 아시아경제, “구글, 페이스북 연합 아동포르노 사진 못 올린다”, 2015년 8월 11일자, (<http://view.asiae.co.kr/news/view.htm?idxno=2015081109441977297>, 2015.10.31 최종검색)
- 아시아경제, “미래부, 건강한 스마트폰 문화운동 본격전개”, 2014년 11월 2일자(<http://www.asiae.co.kr/news/view.htm?idxno=2014110118333906988>, 2015.10.10 최종검색)
- 이데일리, “대구경찰, 전국 최초 사이버학교폭력 근절 사이버폴 발대”, 2014년 4월 13일자(<http://www.edaily.co.kr/news/NewsRead.edy?SCD=JG21&newsid=01426806606055464&DCD=A00702&OutLnkChk=Y>, 2015.10.18 최종검색)
- 이투데이, “방통위, 사이버폭력 근절 위한 인터넷문화정책자문위원회 출범”, 2013년 9월 25일자(<http://www.etoday.co.kr/news/section/newsview.php?idxno=7958600>, 2015.10.23 최종검색)
- 인천교육소식, “계산고, ‘사이버폭력 어떻게 할 것인가?’ 주제로 학생자치법정 열어”,

2013년 11월 22일자(<http://iss.ice.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=495&boardSeq=220076&lev=0&searchType=S&statusYN=Y&page=411&s=news&m=05&opType=N>, 2015.10.23 최종검색)

전북일보, “사이버머니 수천만원 훔친 10대 해커 구속”, 2015년 9월 9일자(<http://www.jjan.kr/news/articleView.html?idxno=560134>, 2015.9.15 최종검색)

조선닷컴, “「게임, 또다른 마약 ⑥」 학교폭력 배후는 게임... ‘빵셔틀(일진에게 강제로 빵을 사다가 공급해주는 아이)’도 스타크래프트에서 나온 것”, 2012년 2월 6일자([http://news.chosun.com/site/data/html\\_dir/2012/02/06/2012020600233.html](http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2012/02/06/2012020600233.html), 2015.9.30 최종검색)

조선닷컴, “경찰, 인터넷 맞장카페 적발”, 2012년 3월 14일자  
([http://news.chosun.com/site/data/html\\_dir/2012/03/14/2012031401469.html?Dep0=twitter&d=2012031401469](http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2012/03/14/2012031401469.html?Dep0=twitter&d=2012031401469), 2015.10.10 최종검색)

중앙일보, “「전문가칼럼」 정신적 고통을 부르는 문자메시지도 학교폭력입니다”, 2014년 9월 18일자(<http://news.joins.com/article/15838565>, 2015.10.8 최종검색)

한겨레, “‘가입자 14억명’ 페이스북이 ‘익명’을 불허하는 배경엔 ...”, 2015년 5월 4일자 (<http://www.hani.co.kr/arti/economy/it/689749.html>, 2015.10.28 최종검색)

한겨레, “진화하는 학교폭력, ‘와이파이셔틀’ 아시나요?”, 2012년 1월 4일자([http://www.hani.co.kr/arti/society/society\\_general/513315.html](http://www.hani.co.kr/arti/society/society_general/513315.html), 2015.10.18 최종검색)

헤럴드경제, “ 짝사랑 선생님 스토킹하다 살해한 옛 제자 징역 35년”, 2014년 7월 29일자([http://news.heraldcorp.com/view.php?ud=20140729000225&md=20140801005649\\_BL](http://news.heraldcorp.com/view.php?ud=20140729000225&md=20140801005649_BL), 2015.10.18 최종검색)

---

# Abstract

## A Study on the Types and Countermeasures of Youth Cyber Violence

Lee Seung-hyun · Kang Ji-hyun · Lee Won-sang

School violence of young people is gradually decreasing, but cyber violence of young people is increasing over the past. The types of youth cyber violence are cyber sexual violence, cyber slander in the past. Recently, youth cyber violence are various forms such as cyber-bullying, rejection of making friend, Wi-Fi shuttle, game shuttle, excluding someone from chatting room using social network service(Kakao Talk and Face book).

The perpetrators of Cyber violence are chalk cyber violence up to a joke, while the victims are serious damage and are difficult to detect instantly. School violence is conducted with cyber violence because youth cyber violence is no boundaries between the cyber world and real world. Youth cyber violence has a weak for a deliberate and appears the different forms are duplicated. Youth cyber violence is nothing to do with anonymity.

Cyber violence current could be punished by 「criminal law」 or 「Act on the promotion of information and communications network utilization and information protection」. But youth cyber violence is almost not punished because youth people are minors. Furthermore, School doesn't realize the acts of violence because youth cyber violence is difficult to secure witnesses or evidence, and there aren't many cases leading young people into the right path on the「Act on the prevention of and countermeasures against violence

in schools」.

This study suggest countermeasures of youth cyber violence as follows, based on the comparison of Korean and foreign policies and the results of recognitions of 5,700 young people and 20 experts.

First, the response is changed according to the types of youth cyber violence. The types of Cyber Slander, Cyber Exclusion and Flaming should be the targets of leading youth into the right path. On the other hand, the types of Cyber Sexual Violence, Cyber Extortion and Cyber Stalking should be the targets of criminal punishment.

Second, the definition of "cyber exclusion" on the「Act on the prevention of and countermeasures against violence in schools」should be changed as "cyber violence". Also, It should be introduced Cyber Slander on the「Act on the promotion of information and communications network utilization and information protection」. The report and consultation for youth cyber violence should be revitalized like 'A Thin Line' of the United States.

Third, prevention educational programme for the youth cyber violence must be changed. Prevention educational programme should be depended on the stage of development and be conducted with a focus on the experience. To prevent youth cyber violence should be reinforced education on the cyber literacy.

Fourth, the measures for perpetrator of youth cyber violence should be diversified such as government fine for students and limit using communication devices.

Fifth, it needs the special support for youth having violence experience and victimization experience together. Victims should ensure the rights to have something forgotten.

Sixth, the related companies (manufacturer, online service provider) must take social responsibility. The related companies should filter regularly harmful

information.

Finally, government must build a cooperate mechanism for the family-school-community to response actively. Also, government will install professional counseling agency and train high skilled manpower.



## [부록 1] 청소년대상 설문조사지

### 청소년 사이버 안전 실태조사

청소년 여러분 안녕하세요?

저희 한국형사정책연구원은 다양한 사회현상과 형사정책을 연구하는 국무총리실 소속의 국가연구원입니다.

이번에 저희 연구원에서는 청소년들의 사이버 상에서의 다양한 경험과 안전에 관한 실태조사를 실시합니다. 예를 들면, 카카오톡과 같은 채팅서비스 및 페이스북, 인스타그램 등의 소셜네트워크 서비스 등을 사용하는 과정에서의 여러 가지 경험에 대해 조사하고자 합니다.

이 조사결과는 오직 통계목적으로만 사용됩니다.

이 결과는 청소년 여러분의 사이버 상에서의 안전과 관련한 정책수립을 위해 중요한 자료로 활용될 예정이며 응답내용은 익명으로, 이름을 밝히지 않고 처리되고 비밀이 철저히 보장됩니다. 또한, 모든 질문에는 정답이 없으므로, 솔직하게 응답해 주시면 됩니다.

본 조사에 응해주셔서 진심으로 감사드리고, 성의껏 응답해 주시면 더욱 감사하겠습니다.

2015년 7월

조사주관기관 : 한국형사정책연구원

연구책임자 : 이승현(한국형사정책연구원/연구위원)

공동연구자 : 강지현(울산대학교/교수)

실사책임자 : 박현나(한국형사정책연구원/연구원)

☎ 02-3460-9262

※ 전산 처리를 위한 항목이니 기입하지 마십시오.

권역 구분 \_\_\_\_\_시/도

응답자일련번호

--	--	--	--	--	--

1. 스마트폰을 포함해서 **하루에** 인터넷을 얼마나 사용합니까?

평일	① 1시간 이내	② 2시간 정도	③ 3시간 정도	④ 4시간 정도	⑤ 5시간 이상
휴일/방학, 학교에 안 가는 날	① 1시간 이내	② 2시간 정도	③ 3시간 정도	④ 4시간 정도	⑤ 5시간 이상

2. 스마트폰이나 인터넷을 할 때 내 이름 그대로 실명을 사용합니까?

- ① 내 이름(실명)을 절대 사용하지 않는다.
- ② 내 이름(실명)을 사용하지 않는 편이다.
- ③ 내 이름 그대로 실명을 사용하는 편이다.
- ④ 내 이름 그대로 실명을 항상 사용한다.

3. 평소 스마트폰이나 인터넷을 어디에서 가장 많이 사용합니까?

- ① PC방    ② 우리집    ③ 학교    ④ 학원    ⑤ 친구집    ⑥ 이동할 때

4. 평소 다음의 인터넷 서비스를 얼마나 자주 사용합니까?

	전혀 안 한다	가끔 한다	보통이다	자주 한다	거의 매일 한다
1) 메신저 (카카오톡, 마플, 라인 등)	①	②	③	④	⑤
2) 인터넷 커뮤니티 (다음·네이버카페 등)	①	②	③	④	⑤
3) SNS (페이스북, 트위터, 블로그 등)	①	②	③	④	⑤
4) 문자 메시지	①	②	③	④	⑤
5) 개인 이메일	①	②	③	④	⑤
6) 온라인 게임	①	②	③	④	⑤

5. 여러분 자신에 대한 질문입니다. 해당되는 곳에 표시해 주세요.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 현실보다 사이버공간(인터넷)에서 더 자신감이 있다.	①	②	③	④	⑤
2) 나는 현실보다 사이버공간(인터넷)에서 더 솔직하다.	①	②	③	④	⑤
3) 나는 현실보다 사이버공간(인터넷)에서 더 자기표현을 잘한다.	①	②	③	④	⑤
4) 나는 현실보다 사이버공간(인터넷)에서 더 편안하다.	①	②	③	④	⑤

6. 지난 1년동안(작년 1학기 말부터 지금까지) 스마트폰이나 인터넷 상에서 다음의 행위를 한 적이 있습니까? 해당되는 곳에 표시해 주세요.

스마트폰이나 인터넷 사용 중에...	전혀 없다	1년에 1~2번	한달에 2~3번	1주일 에 1번	1주일 에 여 러번
1) 누군가에게 욕이나 험한 말을 직접 보낸 적이 있다.	○	①	②	③	④
2) 누군가에 대한 욕이나 나쁜 소문을 다른 사람들에게 퍼뜨린 적이 있다.	○	①	②	③	④
3) 상대방이 싫다는데 계속해서 말, 글, 그림 등을 보내 스톱킹한 적이 있다.	○	①	②	③	④
4) 당사자가 원치 않는 사진, 엽사, 이미지, 동영상을 보내거나 몰래 다른 사람들에게 전달한 적이 있다.	○	①	②	③	④
5) 다른 사람 아이디를 도용해 가짜 계정을 만들거나 사이버 상에서 그 사람인 것처럼 행동한 적이 있다.	○	①	②	③	④
6) 누군가의 개인정보(이름, 나이, 학교, 전화번호 등)를 인터넷에 올리는 신상털기를 한 적이 있다.	○	①	②	③	④
7) 게임머니, 게임아이템, 사이버머니, 돈을 뺏은 적이 있다.	○	①	②	③	④
8) 와이파이 셔틀이나 핫스팟 셔틀(데이터를 무료로 제공하게 시키는 것)을 시킨 적이 있다.	○	①	②	③	④
9) 상대방이 원하지 않는 성적인 글이나 말(섹드립), 야한 사진(야사), 동영상 등을 보낸 적이 있다.	○	①	②	③	④
10) 인터넷 대화방에서 누군가를 퇴장하지 못하도록 하거나 싫다는데 반복적으로 초대한 적이 있다.	○	①	②	③	④
11) 일부러 시비를 걸어 상대방이 먼저 욕하게 하거나 성격에 문제있어 보이게 유도한 적이 있다.	○	①	②	③	④
12) 스마트폰 등을 이용해 상대방이 원하지 않는 행동을 시키거나 (담배)심부름을 시킨 적이 있다.	○	①	②	③	④
13) 누군가를 괴롭힐 목적으로 저격글을 올려 여러 사람이 볼 수 있게 한 적이 있다.	○	①	②	③	④
14) 사이버 상에서 누군가를 집중공격(다구리)을 한 적이 있다.	○	①	②	③	④
15) 대화방에 일부러 상대방을 초대하지 않거나 댓글이나 말을 무시한 적이 있다.	○	①	②	③	④

7. 위의 행동을 누구에게 주로 했습니까?

- |                     |                 |
|---------------------|-----------------|
| ① 같은 반 학생           | ② 같은 학교 다른 반 학생 |
| ③ 다른 학교 학생, 학교 밖 또래 | ④ 선생님           |
| ⑤ 연예인, 스타 등 유명인     | ⑥ 전혀 모르는 사람     |

8. 위의 행동을 주로 여러 명에서 함께 했습니까?

- ① 주로 여러 명이 함께 했다.
- ② 주로 혼자 했다.

9. 위의 행동을 왜 했나요? 해당되는 것을 모두 선택하세요.

- ① 재미있어서 (장난으로)
- ② 친구나 다른 사람이 시켜서
- ③ 상대방에게 화가 나서
- ④ 상대방이 싫어서/잘난척하는 모습이 보기 싫어서
- ⑤ 다른 사람들이 하니까
- ⑥ 그냥 이유 없이
- ⑦ 내가 따돌림 등을 당할까봐/친구들과 어울리기 위해

10. 위의 행동을 한 후 어땠나요? 해당되는 것을 모두 선택하세요.

- ① 그냥 재미로 해서 잘못했다고 생각하지 않는다.
- ② 상대방이 원인 제공을 했으므로 잘못했다고 생각하지 않는다.
- ③ 상대방에게 미안한 마음이 든다.
- ④ 괜히 한 것 같아 후회가 된다.
- ⑤ 문제가 생길까봐 걱정이 된다.
- ⑥ 아무런 느낌이 없다.

11. 위의 행동을 했을 때 부모님, 선생님 등 주변의 반응은 어땠나요?

- ① 다시는 하지 말라고 크게 혼났다.
- ② 하지 말라는 얘기는 들었지만 크게 혼나지는 않았다.
- ③ 혼을 내거나 문제 삼지 않았다.
- ④ 주변 사람들이 내가 한 것을 아무도 모른다.

12. 위와 같은 행동을 하기 전에, 현실(오프라인)에서 같은 사람에게 욕이나 괴롭힘, 따돌림 등을 한 적이 있습니까?

- ① 현실에서 먼저 욕, 괴롭힘, 따돌림 등을 한 적이 있다.
- ② 현실에서 한 적은 없고, 사이버(인터넷)에서만 했다.
- ③ 사이버(인터넷)에서 먼저 했고, 이후 현실에서도 했다.



15. 위의 피해를 주로 몇 명에게 당했습니까?

- ① 여러 명이 있는 사이버 공간에서 피해를 당했다.
- ② 한 사람으로부터 피해를 당했다.

16. 위와 같은 피해를 주로 어떤 방법으로 당했습니까?

- ① 메신저(카카오톡, 마이피플, 라인 등)
- ② 커뮤니티(네이버카페, 다음카페 등)
- ③ SNS(페이스북, 카카오톡스토리, 트위터, 미투데이, 블로그 등)
- ④ 문자 메시지
- ⑤ 개인 이메일
- ⑥ 온라인 게임

17. 피해를 당한 후 누구에게 알린 적이 있습니까?

- ① 알린 적 있다. (☞ 18번으로 이동)
- ② 아무에게도 알리지 않았다. (☞ 20번으로 이동)

18. 누구에게 알렸습니까? 해당되는 것을 **모두** 선택해 주세요.

- ① 친구나 선·후배                      ② 부모님
- ③ 형제자매 및 친척                  ④ 학교 선생님                  ⑤ 기타(\_\_\_\_\_)

19. 피해에 대응한 적 있습니까? 해당되는 것을 **모두** 선택해 주세요.

- ① 아무런 대응을 하지 않았다. (☞ 20번으로 이동)
- ② 가해자에게 직접 글·그림 등을 수정·삭제하게 하였다.(☞ 21번으로)
- ③ 가해자에게 직접 사과를 요구하였다.(☞ 21번으로 이동)
- ④ 가해자의 접속을 차단하였다.(☞ 21번으로 이동)
- ⑤ 상담센터(Wee)나 경찰(117)에 신고하였다.(☞ 21번으로 이동)
- ⑥ 캡처하여 증거를 모아두었다. (☞ 21번으로 이동)

20. 아무 대응도 하지 않거나 아무에게도 알리지 않은 이유는 무엇입니까? 해당되는 것을 **모두** 선택해 주세요.

- ① 친구들로부터 더 심한 따돌림이나 괴롭힘을 받게 될까봐
- ② 어디에 도움을 요청해야 할지 몰라서
- ③ 신고해봤자 별 소용없을 것 같아서
- ④ 가해학생을 고자질하는 것 같아서
- ⑤ 신고할 만큼 심각하다고 생각하지 않아서 (그냥 장난이니까)

21. 피해를 당한 후 다음과 같은 감정이나 생각이 든 적이 있습니까?

사이버 상에서 피해를 당한 후 나는...	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1) 친구를 만나거나 사귀기가 힘들었다.	①	②	③	④	⑤
2) 학교 가기가 싫었다.	①	②	③	④	⑤
3) 자살·자해 하고 싶다는 생각이 들었다.	①	②	③	④	⑤
4) 심한 불안감을 느꼈다.	①	②	③	④	⑤
5) 내가 하찮게 느껴졌다.	①	②	③	④	⑤
6) 화가 났다.	①	②	③	④	⑤

22. 위의 피해를 당하기 전에 현실(오프라인)에서도 **같은 사람으로부터** 욕이나 괴롭힘, 따돌림 등을 당한 적이 있습니까?

- ① 현실에서 먼저 욕, 괴롭힘, 따돌림 등을 당했다.
- ② 현실에서 당한 적은 없고, 사이버(인터넷)에서만 당했다.
- ③ 사이버(인터넷)에서 먼저 당했고, 이후 현실에서도 당했다.

23. 지난 1년간, (내가 포함된 경우 말고) 다른 친구나 주변의 누군가가 사이버 상에서 피해를 당하는 모습이나 피해를 가하는 모습을 **목격**한 적이 있습니까?

- ① 다른 사람이 피해 당하거나 괴롭히는 것을 본 적이 있다.
- ② 없다. (☞ 26번으로 이동)

24. 다른 사람의 피해를 목격했을 때 아래와 같은 대응을 한 적이 있는지, 그 효과는 어땠는지 해당되는 것을 선택해 주세요.

사이버(인터넷)에서의 피해를 목격한 후 나는...	그렇다	아니다	“그렇다”에 체크한 경우에만 선택			
			전혀 효과 없음	별로 효과 없음	다소 효과 있음	매우 효과 있음
1) 가해자에게 직접 문제가 된 글이나 그림을 고치거나 사과하게 했다.	1	2	①	②	③	④
2) 피해자를 위로했다.	1	2	①	②	③	④
3) 친구나 선·후배에게 알렸다.	1	2	①	②	③	④
4) 나의 가족(부모님·형제)에게 알렸다.	1	2	①	②	③	④
5) 피해자의 가족(부모님·형제)에게 알렸다.	1	2	①	②	③	④
6) 학교 선생님에게 알렸다.	1	2	①	②	③	④
7) 상담센터(Wee), 경찰(117, 사이버수사대) 등에 신고하였다.	1	2	①	②	③	④

25. (앞의 24번에서 모두 “아니다”를 선택한 경우만 응답하세요) 다른 사람의 피해를 목격하고도 아무런 대응을 하지 않았다면 가장 큰 이유는 무엇입니까?

- ① 나도 피해자가 될까봐
- ② 어떻게 해야 할지 몰라서
- ③ 별일 아니라고 생각해서
- ④ 피해자의 잘못이라고 생각해서
- ⑤ 대응해봐야 소용이 없을 것 같아서

26. 누군가 인터넷 상에서 다음의 행동을 한다면 처벌해야 한다고 생각합니까?

	전혀 처벌할 필요없다	처벌할 필요 없다	처벌해 야 한다	반드시 처벌해 야 한다
1) 누군가에게 욕이나 험한 말을 직접 보내는 것	①	②	③	④
2) 누군가에 대한 욕이나 나쁜 소문을 다른 사람들에게 퍼뜨리는 것	①	②	③	④
3) 상대방이 싫다는데 계속해서 말, 글, 그림 등을 보내 스토킹 하는 것	①	②	③	④
4) 당사자가 원치 않는 사진이나 엽사, 이미지, 동영상 등을 다른 사람들에게 전달하는 것	①	②	③	④

	전혀 처벌할 필요없다	처벌할 필요 없다	처벌해 야 한다	반드시 처벌해 야 한다
5) 아이디를 도용해 가짜 계정을 만들거나 사이버 상에서 마치 그 사람인 것처럼 행동하는 것	①	②	③	④
6) 누군가의 개인정보(이름, 나이, 학교, 전화번호 등)를 인터넷에 올리고 신상털기 하는 것	①	②	③	④
7) 게임머니, 게임 아이템, 사이버 머니, 돈을 빼앗는 것	①	②	③	④
8) 와이파이 셔틀이나 핫스팟 셔틀을 시키는 것	①	②	③	④
9) 상대방이 원하지 않는 성적인 글이나 말(색드립), 야한 사진(야사), 동영상 등을 보내는 것	①	②	③	④
10) 인터넷 대화방에서 누군가를 퇴장하지 못하도록 하거나 싫다는데 반복적으로 대화방에 초대하는 것	①	②	③	④
11) 사이버 상에서 일부러 시비 걸어 상대방이 먼저 욕하게 하거나 성격에 문제 있어 보이게 하는 것	①	②	③	④
12) 스마트폰 등을 이용해 원치 않는 행동을 억지로 시키거나 (답배)심부름 등을 시키는 것	①	②	③	④
13) 누군가를 괴롭힐 목적으로 저격글을 올려 여러 사람이 볼 수 있게 하는 것	①	②	③	④
14) 사이버 상에서 집중공격(다구리) 하는 것	①	②	③	④
15) 대화방에 일부러 상대방을 초대하지 않거나 댓글이나 말을 무시하는 것	①	②	③	④

27. 인터넷이나 스마트 폰에서 발생하는 사이버폭력과 현실의 폭력 가운데, 어떤 것이 더 심각하다고 생각하나요?

- ① 현실의 폭력이 더 심각하다.
- ② 현실의 폭력과 사이버폭력이 비슷하게 심각하다.
- ③ 사이버폭력이 더 심각하다.

28. 다음은 여러분 자신에 대한 질문입니다. 잘 읽고 응답해 주세요.

나는...	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1) 무슨 일이든 갑자기 하는 경우가 많다.	①	②	③	④	⑤
2) 재미 때문에 위험을 무릅쓰는 경우가 있다.	①	②	③	④	⑤
3) 나중 일은 생각 않고 기분에 따라 행동한다.	①	②	③	④	⑤
4) 안전한 것보다는 신나는 모험이 더 좋다.	①	②	③	④	⑤

나는...	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
5) 무슨 일을 할 때 계획 없이 되는대로 한다.	①	②	③	④	⑤
6) 기분 내키는 대로 행동한다.	①	②	③	④	⑤
7) 복잡한 일은 딱 질색이다.	①	②	③	④	⑤
8) 뭐든지 내 위주로 생각한다.	①	②	③	④	⑤
9) 가만히 앉아 있기보다 야외활동이 더 좋다.	①	②	③	④	⑤
10) 어려운 일은 되도록 피하려고 한다.	①	②	③	④	⑤
11) 쉽게 화를 낸다.	①	②	③	④	⑤
12) 화가 나면 물건을 가리지 않는다.	①	②	③	④	⑤
13) 좋은 성격을 가진 사람이다.	①	②	③	④	⑤
14) 적어도 다른 사람만큼은 가치있는 사람이다.	①	②	③	④	⑤
15) 적어도 다른 사람만큼은 일을 잘 해낼 수 있다.	①	②	③	④	⑤
16) 나 자신에 긍정적인 태도를 갖는다.	①	②	③	④	⑤
17) 전체적으로 나 자신에 만족한다.	①	②	③	④	⑤
18) 나는 자랑할 게 별로 없다.	①	②	③	④	⑤
19) 나 자신이 좋지 못한 사람이라고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
20) 나는 쓸모없는 사람이다.	①	②	③	④	⑤
21) 나는 부족한 점이 많다.	①	②	③	④	⑤
22) 나는 실패자이다.	①	②	③	④	⑤

29. 지난 1년 동안, **현실에서** 다음 행동을 한 적이 있습니까?

현실(오프라인)에서 나는....	전혀 없다	1년에 1~2번	한달에 2~3번	1주일에 1번	1주일에 여러번
1) 누군가를 때린 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
2) 누군가의 돈, 물건을 빼앗은 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
3) 누군가에게 강제로 심부름 시킨 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
4) 누군가에게 심한 욕을 한 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
5) 누군가를 따돌린 적이 있다.	①	②	③	④	⑤

30. 지난 1년 동안, 현실에서 다음 피해를 당한 적이 있습니까?

현실(오프라인)에서 나는....	전혀 없다	1년에 1~2번	한달에 2~3번	1주일 에 1번	1주일 에 여 러번
1) 누군가에게 맞은 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
2) 돈이나 물건을 빼앗긴 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
3) 강제로 심부름을 당한 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
4) 심한 말이나 욕을 들은 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
5) 따돌림을 당한 적이 있다.	①	②	③	④	⑤

## 31. 다음은 여러분의 가정과 부모님에 대한 질문입니다. 부모님이 안 계신 경우, 같이 살고 있는 보호자를 기준으로 응답하세요.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1) 부모님은 나와 많은 시간을 보내려고 노력하신다.	①	②	③	④	⑤
2) 부모님은 나에게 늘 사랑과 애정을 보여주신다.	①	②	③	④	⑤
3) 부모님은 나를 잘 이해해 주신다.	①	②	③	④	⑤
4) 나는 내 생각이나 밖에서 있었던 일을 부모님과 자주 이야기 한다.	①	②	③	④	⑤
5) 부모님(보호자)은 나를 자랑스럽게 생각한다.	①	②	③	④	⑤
6) 부모님(보호자)은 내가 어떤 일을 하든 나를 믿는다.	①	②	③	④	⑤
7) 부모님은 내게 욕을 자주 하신다.	①	②	③	④	⑤
8) 부모님은 나를 자주 때리신다.	①	②	③	④	⑤
9) 부모님은 서로 자주 싸우신다.	①	②	③	④	⑤
10) 부모님은 서로에게 욕을 자주 하신다.	①	②	③	④	⑤
11) 부모님은 상대방을 자주 때리신다.	①	②	③	④	⑤

32. 부모님이나 보호자는 나의 인터넷·스마트폰 사용에 얼마나 관여합니까? 해당되는 것에 표시해 주세요.

부모님(보호자)은 ...	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 내 컴퓨터/스마트폰에 유해콘텐츠 차단앱을 설치해 둔다.	①	②	③	④	⑤
2) 나의 인터넷 사용내역을 확인할 수 있는 모니터링 소프트웨어나 앱을 설치해 둔다.	①	②	③	④	⑤
3) 나에게 사용하면 안 되는 사이트나 프로그램, 앱에 대해 알려준 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
4) 온라인에서 타인에게 알려주면 안되는 정보(가족 주민번호 등)에 대해 교육한 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
5) 나의 인터넷이나 스마트폰 사용시간을 정해 둔다.	①	②	③	④	⑤

33. 다음은 학교생활 관련 질문입니다. 해당되는 곳에 표시해 주세요.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 지금 성적 때문에 고민이 많다.	①	②	③	④	⑤
2) 나는 학교 친구들과 잘 어울린다.	①	②	③	④	⑤
3) 선생님은 나를 잘 이해해 주신다.	①	②	③	④	⑤
4) 나는 학교 수업이 재미있다.	①	②	③	④	⑤
5) 나는 공부를 열심히 하는 편이다.	①	②	③	④	⑤
6) 나는 학교 행사에 열심히 참가한다.	①	②	③	④	⑤
7) 나는 학교 규칙을 잘 지킨다.	①	②	③	④	⑤

34. 자신의 학교 성적은 어느 정도 입니까?

- ① 매우 못하는 편      ② 못하는 편      ③ 중간 정도
- ④ 잘하는 편      ⑤ 매우 잘하는 편

35. 친한 친구 가운데, 학교폭력이나 범죄로 학교에서 정학이나 퇴학 등 처벌을 받거나 경찰서에서 조사를 받은 친구가 있습니까?

- ① 없다.      ② 1명 있다.      ③ 2~3명 있다.
- ④ 4~6명 있다.      ⑤ 7명 이상 있다.





44. 다음은 여러분 자신에 대한 질문입니다. 잘 읽고 해당되는 것에 표시해 주세요.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1) 함께 놀 친구가 없어서 혼자인 아이를 보면 마음이 슬퍼진다.	①	②	③	④	⑤
2) 다친 아이를 보면 정말 마음이 아프다.	①	②	③	④	⑤
3) 텔레비전 드라마나 영화를 보다가 우는 때가 있다.	①	②	③	④	⑤
4) 어떤 노래는 너무 슬퍼서 듣다가 울고 싶어진다.	①	②	③	④	⑤
5) 다른 친구를 욕하기 전에 그 친구가 어떻게 느낄 것인지를 생각해 본다.	①	②	③	④	⑤
6) 어떤 일이 생겼을 때 가능한 한 여러 측면에서 바라보려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
7) 어떤 결정을 내리기 전에 다른 사람들의 의견을 들어본다.	①	②	③	④	⑤

45. 다음은 여러분에 관한 몇 가지 질문입니다. 해당되는 곳에 표시해 주세요.

1) 성별: ① 남자 ② 여자

2) 학년: ① 초5학년 ② 초6학년 ③ 중1학년 ④ 중2학년  
⑤ 중3학년 ⑥ 고1학년 ⑦ 고2학년

3) 함께 살고 있는 사람들을 **모두** 선택해 주세요.

① 아버지 ② 어머니 ③ 형제/자매 \_\_\_\_명 ④ 할아버지/할머니 ⑤ 기타

4) 현재 함께 살고 있는 가족은 총 \_\_\_\_명 (본인 제외)

46. 자신의 가정형편은 다음 중 어디에 속한다고 생각합니까?

- ① 매우 못사는 편이다.  
② 못사는 편이다.  
③ 보통이다.  
④ 잘사는 편이다.  
⑤ 매우 잘사는 편이다.

----- 설문에 응답해 주셔서 감사합니다. -----

## [부록 2] 전문가 대상 의견조사지(1차)

### 청소년 사이버폭력 유형분석 및 대응방안 마련을 위한 전문가 의견조사 (1차)

ID

안녕하십니까?

바쁘신 와중에도 전문가 의견조사에 응해주셔서 진심으로 감사드립니다.  
한국형사정책연구원은 국무총리실 산하 국책연구기관으로서 범죄의 실태와 원인을 분석하고 형사정책 관련 정책을 제안하는 업무를 수행하고 있습니다. 본 연구원에서는 2015년도 연구과제인 「청소년 사이버폭력의 유형 및 대응방안 연구」의 일환으로 전문가의 의견을 수렴하고자 합니다.

본 조사지는 청소년 사이버폭력 현상 파악 및 사이버폭력의 유형에 맞는 적절한 대책 수립을 위해 학계, 부처, 민간단체, 교육현장의 다양한 전문가들을 대상으로 델파이 조사를 실시하고자 하오니 귀하의 고견을 부탁드립니다.

본 조사는 두 차례에 걸쳐 전문가조사(1차 조사: 9월 15일~9월 20일(개방형 질문)/ 2차 조사: 9월 30일~10월 6일(선택형 질문))를 실시할 예정입니다.

본 조사지에 대한 의견은 **9월 20일(일요일)**까지 안현미 연구원(02-3460-5262, hman827@kic.re.kr)에게 이메일로 회신해 주시면 감사하겠습니다. 귀하의 의견은 전적으로 연구의 자료로만 활용될 것임을 약속드립니다.

2015. 9.

한국형사정책연구원

조사관련 문의

- ◆ 연구책임자 : 이승현 연구위원 (02)-3460-5193
- ◆ 조사담당자 : 안현미 연구원 (02)-3460-9262

## I. 청소년 사이버폭력 관련법제

【질문 1】 사이버폭력의 개념을 정의한다면 무엇이라고 생각하십니까?

【질문 2】 국내에서는 ‘사이버폭력’과 ‘사이버불링’의 개념이 혼재되어 사용되고 있습니다. 귀하께서는 사이버폭력과 사이버불링이 구별되어야 한다고 생각하십니까? 그 이유는 무엇입니까?

구분	개념정의
사이버폭력	
사이버불링	

【질문 3】 「학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률」에 ‘사이버따돌림’에 대한 개념정의가 적절하다고 생각하십니까? 적절하거나 적절하지 않다면 그 이유는 무엇입니까?

※ “사이버 따돌림”이란 인터넷, 휴대전화 등 정보통신기기를 이용하여 학생들이 특정 학생들을 대상으로 지속적, 반복적으로 심리적 공격을 가하거나, 특정 학생과 관련된 개인정보 또는 허위사실을 유포하여 상대방이 고통을 느끼도록 하는 일체의 행위를 말한다.(학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률 제2조 1의3)

**【질문 4】 「학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률」에 ‘사이버폭력’ 개념이 추가되는 것에 대하여 귀하의 생각은 어떠하십니까?**

**【질문 5】 만일 사이버폭력 개념이 「학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률」에 포함되려면 어떠한 개념요소가 추가되어야 합니까?**

## II. 청소년 사이버폭력 예방정책

**【질문 6】 현행 청소년 사이버폭력 관련 예방정책 가운데 문제점이 있다면 의견을 기술해 주십시오.**

영역	문제점
사이버폭력 예방교육 강의	○
	○
	○
사이버폭력 예방교육 프로그램	○
	○
	○
사이버폭력 관련 상담	○
	○
	○
학교전담경찰관의 개입	○
	○
	○

**【질문 7】** 청소년 사이버폭력 예방교육이 단계별(학령기별)로 구별되어 실시되어야 할 필요성이 있다고 생각하십니까? 그 이유는 무엇입니까?

**【질문 8】** 예방교육을 학령기별로 구분한다면 각 학령기별로 어떠한 점에 중점을 두어 예방교육을 실시하면 좋을까요?

**【질문 9】** 외국의 사이버폭력 예방정책 모델 가운데 한국의 사이버폭력 예방을 위해 가장 시급하게 도입되어야 할 정책이 무엇이라고 생각하십니까?

- 예) 미국식의 처벌강화정책
- 독일식의 학교 내 사안처리 권한 강화
- 일본식의 관련법률 제정을 통한 체계적 민관합동에 의한 보호
- 호주식의 예방교육프로그램 강화(Cybersmart) 등

**【질문 10】** 귀하께서는 청소년 사이버폭력 예방정책이 어떠한 방향으로 나아가야 한다고 생각하십니까?

### Ⅲ. 청소년 사이버폭력 사안처리

**【질문 11】** 현행 청소년 사이버폭력 사안처리절차에서 문제점이 있는 부분이 있다면 의견을 기술해 주십시오.

영역	문제점
학교 내 사안처리	○
	○
	○
학교 내 선도조치	○
	○
	○
사이버폭력 상담절차	○
	○
	○
제3기관의 개입	○
	○
	○
	○
사법단계에서의 처벌	○
	○
	○

【질문 12】 청소년 사이버폭력의 경우 행위유형에 따라 선도와 처벌의 형태를 구별하는 것에 대하여 귀하의 의견은 어떠하십니까? 만일, 구별이 필요하다면 어떠한 기준에 따라 구별해야 할까요?

【질문 13】 청소년 사이버폭력에는 다음과 같은 유형들이 있습니다. 귀하께서는 어떠한 유형에 대하여 처벌이 아닌 선도의 영역에 두어야 한다고 생각하십니까?

예시) 사이버스토킹, 사이버비방, 이미지불링, 아이디도용, 사이버갈취, 사이버성폭력, 사이버감금, 사이버배제, 플레이밍, 사이버명령, 안티까페, 사이버불링 등

#### IV. 청소년 사이버폭력 대응방안

【질문 14】 「학교폭력예방 및 대책에 관한 법률」에 규정되어 있는 9가지 가해학생 선도조치 가운데 사이버폭력 가해학생 선도를 위해 바람직하다고 생각하는 선도조치는 무엇입니까?

※ 가해학생 선도조치(제17조)

: 서면사과, 학교 내봉사, 사회봉사, 특별교육, 출석정지, 학급교체, 전학, 퇴학

구분	바람직한 가해학생 선도조치
사이버스토킹	
사이버비방	
이미지불링	
아이디도용	
사이버갈취	
사이버성폭력	
사이버감금	
사이버배제	
플레이밍	
사이버명령	
안티까페	
사이버불링	

**【질문 15】 「학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률」상 선도조치 외에 추가적으로 도입될 필요성이 있다고 생각하는 선도조치는 무엇입니까?**  
 예) 일정기간 휴대폰 사용금지명령 등

**【질문 16】 피해학생 보호를 위해 개인정보 삭제 등 잊혀질 권리를 부여하는 방안에 대한 귀하의 생각은 어떠하십니까?**

【질문 17】 귀하는 청소년 사이버폭력의 해결을 위해 필요한 세부정책과제가 무엇이라고 생각하십니까?

정책과제	세부추진과제
가해학생 선도 및 처벌	-----
피해학생 보호 및 지원	-----
기업의 사회적 책임 강화	-----
부처 및 민관 협력체계 구축방안	-----
전문인력 양성방안	-----
사이버폭력 예방교육 강화	-----

♣ 지금까지 귀한 시간 내주셔서 대단히 감사합니다.

## [부록 2] 전문가 대상 의견조사지(2차)

통계법 33조(비밀의 보호)에 의거 본 조사에서 개인의 비밀에 속하는 사항은 엄격히 보호됩니다.

### 청소년 사이버폭력 유형분석 및 대응방안 마련을 위한 전문가 의견조사 (2차)

ID

안녕하십니까?

바쁘신 와중에도 전문가 의견조사에 응해주셔서 진심으로 감사드립니다. 한국형사정책연구원은 국무총리실 산하 국책연구기관으로서 범죄의 실태와 원인을 분석하고 형사정책 관련 정책을 제안하는 업무를 수행하고 있습니다. 본 연구원에서는 2015년도 연구과제인 「청소년 사이버폭력의 유형 및 대응방안 연구」의 일환으로 전문가의 의견을 수렴하고자 합니다.

본 조사지는 청소년 사이버폭력 현상 파악 및 사이버폭력의 유형에 맞는 적절한 대책 수립을 위해 학계, 부처, 민간단체, 교육현장의 다양한 전문가들을 대상으로 델파이 조사를 실시하고자 하오니 귀하의 고견을 부탁드립니다.

본 조사는 두 차례에 걸쳐 전문가조사(1차 조사: 9월 15일~9월 20일(개방형 질문)/ 2차 조사: 10월 6일~10월 9일(선택형 질문))를 실시할 예정입니다.

본 조사지에 대한 의견은 **10월 9일(금요일)**까지 안현미 연구원(02-3460-9262, hman827@kic.re.kr)에게 이메일로 회신해 주시면 감사하겠습니다. 귀하의 의견은 전적으로 연구의 자료로만 활용될 것임을 약속드립니다.

2015년 10월  
한국형사정책연구원장

- 연구 주관 : 한국형사정책연구원
- 연구 책임 : 이승현 연구위원(02-3460-5193).
- 조사 담당 : 안현미 연구원(02-3460-9262, hman827@kic.re.kr)

## I. 청소년 사이버폭력 개념정의에 관한 의견

1. 귀하는 이하의 항목 가운데 사이버폭력 개념정의로 가장 적합하다고 생각하는 것은 무엇입니까?

- ① 사이버매체를 활용하여 사이버상에서 고의적이고 반복적으로 괴롭히는 일체의 행위
- ② 인터넷, 휴대전화 등 정보통신기기를 이용하여 타인의 의사에 반하여 심리적으로 괴롭히는 일체의 행위
- ③ 사이버매체(정보통신망)를 통하여 타인의 명예 혹은 권익을 침해하는 행위
- ④ 정보통신기술 또는 사이버공간을 매개로 하여 일어나는 폭력
- ⑤ 사이버공간에서 문자, 그림, 음향, 동영상 등을 통해서 상대방에게 정신적 고통을 주는 행위
- ⑥ 인터넷, 휴대전화 등 정보통신기기를 이용하여 음란·폭력정보를 부호, 문언, 음향, 화상 등의 방법으로 전송하여 타인의 명예 또는 신체·정신·재산상 피해를 수반하는 행위
- ⑦ 인터넷 공간에서 타인에게 사실상 유형력의 행사로 볼 수 있는 언어적 폭력을 행사하여 상대방에게 고통을 가하는 행위

2. 귀하는 사이버폭력과 사이버불링의 개념이 구별되어야 한다고 생각하십니까?

- ① 구별되지 않아도 된다.(→3으로 이동)
- ② 구별되어야 한다(→ 2-1로 이동)

2-1. 사이버폭력과 사이버불링의 개념이 구별되어야 한다면 그 이유는 무엇입니까? 우선순위로 응답해주세요.

이유	우선순위
1) 사이버불링은 괴롭힘(따돌림)과 유사하므로	
2) 사이버불링은 특정인(특정집단)을 상대로 지속적·반복적인 괴롭힘을 행사하므로	
3) 사이버불링은 폭력 중 힘의 불균형, 반복성, 의도성을 만족시켜야 하므로	
4) 사이버폭력은 사이버불링보다 광의의 개념이므로	
5) 사이버불링은 사이버폭력 중 지속성, 집단성의 특징이 결합된 유형이므로	
6) 사이버폭력은 행위의 피해정도에 초점이 맞추어진 반면에, 사이버불링은 행위의 반복성이 강조되므로	
7) 사이버폭력은 형사처벌이 가능한 정도의 침해행위를 말하는 반면, 사이버불링은 폭력의 정도에는 이르지 않았으나 정신적 손해를 야기한 행위를 의미하므로	

3. 「학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률」에 있는 ‘사이버따돌림’에 대한 개념 정의가 적절하다고 생각하십니까?

- ① 적절하다
- ② 적절하지 않다(→ 3-1로 이동)

3-1. 「학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률」에 있는 ‘사이버따돌림’에 대한 개념정의가 적절하지 않다면 그 이유는 무엇입니까? 우선순위 순으로 응답해주세요.

이유	우선순위
1) 사이버따돌림은 사이버폭력의 유형 중 하나의 유형에 불과하므로	
2) 따돌림의 내용 중 지속적, 반복적이라는 표현으로 인해 ‘스토킹’의 의미로 사용될 수 있으므로	
3) 따돌림이라는 표현 자체가 관계적 폭력으로 한정될 수 있으므로	
4) 허위사실 유포, 심리적 공격 등과 관련된 특정 유형에 한정된 것이므로	
5) 현재 개념정의는 사이버따돌림보다는 ‘사이버불링’ 또는 괴롭힘에 더 적합하므로	
6) 입법형식에 문제가 있으므로(개인정보 유포 행위는 개인정보보호법과의 관계에서 적절하지 않고, 상대방의 고통을 느끼도록 일체의 행위는 명확성의 원칙에 반하므로)	
7) 행위 주체로 집단성(학생들이 특정 학생들을 대상)을 강조하고 있어 현재 사이버 불링을 모두 포괄하지 못하므로(예를 들어 학생개인이 특정학생들을 대상으로 한 경우 또는 2인 이상의 학생들이 학생 개인을 대상으로 한 경우 포섭의 어려움)	
8) 피해자 중심이 아닌 행위자 중심으로 개념정의가 되어 있어 학교폭력예방법의 목적에 부합하지 않으므로	
9) 사이버따돌림의 경우 익명으로 인한 피해가 큰데, 이 경우 지속성·반복성을 판단하기 어려우므로	
10) 적극적 따돌림만 규정하고 있으므로(‘소외, 배제’의 요소가 포함될 필요가 있음)	

4. 「학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률」에 ‘사이버폭력’이라는 개념이 추가되는 것에 대하여 귀하의 생각은 어떠하십니까?

- ① 추가의 필요성이 없다.
- ② 추가 필요성이 있다. (→ 4-1로 이동)

4-1. 「학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률」에 ‘사이버폭력’이라는 개념이 추가될 필요가 있다면, 다음의 요소 중 중요하다고 생각하는 순서대로 선택해주세요.

개념 요소	중요도
1) 익명성	
2) 비대면성	
3) 전파성	

개념 요소	중요도
4) 무경계성(학교 내외, 사이버공간)	
5) 사안의 심각성	
6) 의도성	
7) 지속성 또는 반복성	
8) 피해의 정도(심리적·정신적 고통)	
9) 사이버매체를 이용한 금전적 피해	
10) 관계성(개인 대 개인, 개인 대 다수)	

## II. 청소년 사이버폭력 예방정책에 관한 의견

5. 현재 실시되고 있는 사이버폭력 예방정책 가운데 **잘 되고 있다고 생각하는 정책**을 순서대로 적어주세요.

현행 사이버폭력 예방정책	우선순위
1) 사이버폭력 예방교육 강의(학기별 1회 이상)	
2) 학교의 대응(학교폭력자치위원회 개최 등)	
3) 사이버폭력 관련 상담의 활성화(Wee 센터)	
4) 학교전담경찰관의 교육과 개입	
5) 발달단계별 사이버폭력 예방프로그램 개발 및 보급	
6) 사이버폭력에 대한 집중단속 및 사법적 개입	
7) 모바일가디언이나 스쿨보안관 등 관련 앱 설치 장려	

6. 현재 실시되고 있는 사이버폭력 예방정책의 문제점이 무엇인지 생각하는 순서대로 적어주세요.

사이버폭력 예방정책의 문제점	우선순위
1) 체험형 예방교육 부족(집합식 강의, 동영상강의)	
2) 사이버폭력 관련 예방교육자료 부족	
3) 사이버폭력 예방을 위한 전문강사 부재	
4) 사이버폭력 예방교육프로그램의 획일화(학령기별·성별 특성 미반영)	
5) 지식전달형 예방교육 실시	
6) 학부모·교사와 연계한 예방교육 프로그램 부재	
7) 신고절차, 상담절차, 대응사례 등에 대한 안내 미흡	
8) 별도의 전문상담기관 부족	
9) 상담자의 사이버폭력에 대한 이해도 부족	
10) 학교전담경찰관이 사전예방보다는 사후조치에 치중한 개입	

7. 귀하는 외국의 사이버폭력 예방정책 가운데 **시급하게 도입되어야 할 정책**이 무엇이라고 생각하십니까? 순서대로 적어주세요.

외국의 사이버폭력 예방정책	우선순위
1) 처벌강화 정책(미국)	
2) 학교 내 사안처리 권한 강화(독일)	
3) 관련법률 제정을 통한 민관합동체계에 따른 보호(일본)	
4) 예방교육프로그램 활성화(호주)	

### Ⅲ. 청소년 사이버폭력 사안처리에 관한 의견

8. 귀하는 사이버폭력에 대한 학교 내 사안처리의 문제점이 무엇인지 생각하는 순서대로 적어주세요.

학교 내 사안처리의 문제점	우선순위
1) 사안처리의 지연(사안에 대한 초기대응력 부족)	
2) 가·피해자 구별 및 폭력내용 파악의 어려움(장난과 폭력 구분 모호)	
3) 자치위원회 위원의 전문성 부족	
4) 사안발생시 화해조정 및 갈등관리능력 부족	
5) 학교 내 사안처리의 재량권 부족	
6) 사이버폭력에 대한 학교장 및 교사 인식 부족	
7) 학교 내 사안처리 지원의 부재	
8) 피해학생의 정서적 안정을 위한 지원 부족	
9) 익명성·집단성으로 인한 증거수집의 어려움	
10) 사이버폭력의 유형 및 개념에 대한 학교단위 자체규정 부재	

9. 귀하는 사이버폭력에 대한 학교 내 선도조치의 문제점이 무엇인지 생각하는 순서대로 적어주세요.

학교 내 선도조치의 문제점	우선순위
1) 가해학생 조치결정기준 적용의 일관성 부족	
2) 선도·교육을 위한 조치가 아니라 '처벌적 조치'로 인식	
3) 선도조치의 형식적 운영으로 효과성 미비	
4) 단계별 선도조치 개입 부재(단발적 조치)	
5) 선도조치 사항에 대한 생활기록부 기재	
6) 선도조치를 위한 전문인력 부족	
7) 학교폭력과 동일한 개입과 처리	

학교 내 선도조치의 문제점	우선순위
8) 사이버폭력 맞춤형 특별교육프로그램 부재	
9) 선도조치 수준, 적용사례에 대한 학교간·관련기관간 정보공유체계 부재	
10) 가해학생 선도조치 후 지속적 모니터링 부족	

10. 귀하는 사이버폭력 상담의 문제점이 무엇인지 생각하는 순서대로 적어주세요.

사이버폭력 상담의 문제점	우선순위
1) 사이버폭력 가담자의 정도와 수준 파악 어려움	
2) 사이버폭력 발생시 상담절차 및 기관에 대한 홍보교육 부재	
3) 상담시 조치요령, 발생후 대응요령 등 행동매뉴얼 부재	
4) 사이버폭력에 대한 인식부족으로 사안의 심각화 이후 상담절차 진행	
5) 상담자의 사이버폭력, 인터넷 이용실태에 대한 이해부족으로 인한 개입의 한계	
6) 상담과 신고의 혼재로 인한 사안처리 은폐가능성 노출	
7) 피해학생에 대한 신속한 상담 및 개입 부족	
8) 학교폭력 상담절차와 동일한 진행(상담의 차별성·전문성 부족)	
9) 상담 후 적절한 대응조치 부족	
10) 문제해결 중심의 상담보다는 심리·정서적 공감에 치중	

11. 귀하는 사이버폭력에 관한 사법처리의 문제점이 무엇인지 생각하는 순서대로 적어주세요.

사이버폭력에 관한 사법처리의 문제점	우선순위
1) 일반 청소년범죄에 비해 경미한 수준의 처벌 부과	
2) 처벌 전 교육 부재(초기비행자인 1호처분자에 대한 교육적 개입 어려움)	
3) 형법상 명예훼손, 정보통신망법에 해당되지 않으면 처벌 불가	
4) 사이버폭력 전과 누적된 이후에 사법적 개입 진행(대부분 경찰 훈방으로 처리)	
5) 학교 내 처리사안과 사법적 처리사안의 구별 모호	

12. 귀하는 사이버폭력에 대한 선도과 처벌의 구별기준 중 무엇이 중요하다고 생각하는지를 순서대로 적어주세요.

선도와 처벌의 구별기준	우선순위
1) 사이버폭력의 행위유형	
2) 사안의 심각성	
3) 가해행동의 고의성 및 지속성 여부	
4) 피해자의 피해정도	
5) 가해자 또는 보호자의 문제행동에 대한 객관적 인식 및 개선노력	

선도와 처벌의 구별기준	우선순위
6) 재발가능성 유무	
7) 연령	
8) 사전교육 이수정도	
9) 관련 법률의 저촉 여부	
10) 가해의 집단성 유무	

13. 다음의 사이버폭력 유형을 3개의 위험군으로 분류해 주세요.

사이버스토킹, 사이버비방, 이미지블링, 아이디도용, 사이버갈취, 사이버성폭력, 사이버감금, 사이버배제, 플레이밍, 사이버명령, 안티카페, 사이버블링

저위험군(선도)	중위험군	고위험군(처벌)

#### IV. 청소년 사이버폭력 대응방안에 관한 의견

14. 현행 「학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률」상 선도조치 외에 사이버폭력 대응을 위해 추가적으로 도입될 필요가 있는 조치는 무엇입니까?

추가 조치	우선순위
1) 일정기간 휴대폰 및 정보통신기기 사용금지명령	
2) 사이버 서면사과	
3) 피해자 동의시 사이버폭력 결과물 삭제	
4) 학부모와 함께 사이버윤리교육 이수	
5) 사이버폭력 예방프로그램 참여	
6) 학교생활 적응력 향상을 위한 사제캠프	
7) 가해학생 및 보호자의 관계회복을 위한 가족캠프	
8) 학생자치 벌금제를 활용한 사이버머니 벌금제도	

15. 귀하는 사이버폭력 가해학생 선도 및 처벌에 있어서 필요한 정책과제가 무엇이라고 생각하십니까? 중요도 순으로 응답해주세요.

가해학생 선도 및 처벌을 위한 정책과제	중요도
1) 학생 자치벌점제도 도입	
2) 비행심화 단계별 관련기관의 개입체계 구축	
3) 대상자 특성을 고려한 맞춤형 사례중심 선도교육	
4) 행위유형별 제재 가능한 법적 근거 마련	
5) 특별교육, 사회봉사·수강명령 프로그램의 다양화	
6) 사이버폭력 선도조치 양정기준 마련	
7) 가해학생의 사이버중독 치료 지원	
8) 가해학생 선도조치의 내실화	

16. 귀하는 사이버폭력 피해학생 보호 및 지원을 위해 필요한 정책과제가 무엇이라고 생각하십니까? 중요도 순으로 응답해주세요.

피해학생 보호 및 지원을 위한 정책과제	중요도
1) 교우관계 회복프로그램의 개발 및 운영	
2) 사이버폭력 극복을 위한 힐링캠프 운영	
3) 심리·정서적 지원을 위한 치료 및 교육기회 제공	
4) 지원 대상을 피해학생 및 보호자(가족)로 확대	
5) 회복 탄력성 강화를 위한 치유프로그램 개발 및 보급	
6) 피해자의 잊혀질 권리 인정	
7) 피해학생의 장기심리치료를 위한 지원	
8) 피해학생 보호를 위한 쉼터 마련	
9) 피해학생 멘토링 지원	
10) 피해학생의 또래심리상담 프로그램 실행	

17. 귀하는 청소년 사이버폭력 예방을 위해 관련기업의 사회적 책임을 강화하는데 필요한 정책과제가 무엇이라고 생각하십니까? 중요도 순으로 응답해주세요.

기업의 사회적 책임 강화를 위한 정책과제	중요도
1) 범국민 캠페인, 공익광고 지원 확대	
2) 가·피해학생 선도 및 지원을 위한 기금 마련	
3) 인터넷·모바일사이트 내 사이버폭력 즉시신고 시스템 간편화·활성화	
4) 익명활동에 대한 일정한 제약요건 구비	
5) 기업의 유해정보 필터링 및 모니터링 기능 강화	
6) 기업주최 부모교육 기회 확대	
7) 사이버폭력 방지기업 인증제 실시	
8) 피해자의 잊혀질 권리 주장에 대한 기업의 적극적 대응시스템 도입	

18. 귀하는 청소년 사이버폭력에 대응하기 위해 전문인력 양성에 필요한 정책과제가 무엇이라고 생각하십니까? 중요도 순으로 응답해주세요.

전문인력 양성을 위한 정책과제	중요도
1) 관련기관간 연계를 통한 전문인력 대상 직무역량 강화 연수 실시	
2) 사이버폭력 관련기관의 상담사 자격과정 신설 및 운영	
3) 전문인력 대상 청소년의 사이버 이용실태에 대한 이해증진 교육 실시	
4) 사이버폭력 코디네이터 양성	
5) 사이버폭력 거점 Wee센터 특화 및 전문인력 배치	
6) 비정규 전문인력 처우 개선	
7) 사이버상담사 확대	
8) 전문인력 질관리 시스템 운영	

19. 귀하는 청소년 사이버폭력 예방교육을 활성화하기 위해 필요한 정책과제가 무엇이라고 생각하십니까? 중요도 순으로 응답해주세요.

사이버폭력 예방교육 활성화를 위한 정책과제	중요도
1) 비학생에 대한 사이버폭력예방교육 확대	
2) 소규모 단위·체험형 예방교육이 가능하도록 기본이수시간 법률에 명시	
3) 공감능력 향상을 위한 프로그램 개발 및 보급	
4) 미디어 특성 이해 및 미디어리터러시 교육 강화	
5) 사이버폭력 개념 및 처벌사례 위주의 예방교육 실시	
6) 교과과정에 사이버폭력 예방관련 단원 신설	
7) 창체시간, 자유학기제에 적용할 수 있는 차시별 예방프로그램 개발 및 보급	
8) 사이버폭력 방관자 교육 강화	
9) 교원, 학생, 학교별 교육이수 체계 마련	
10) 학생들의 자가진단검사지, 자가개선프로그램 개발	
11) 관련부처별 예방교육프로그램의 표준화	
12) 부모와의 대화 및 또래집단간의 대화법 개발 및 보급	
13) 사이버폭력에 대한 정확한 인식을 위한 교원연수 확대	

20. 귀하는 청소년 사이버폭력에 대응하기 위해 민관 협력체계 구축에 필요한 정책과제가 무엇이라고 생각하십니까? 중요도 순으로 응답해주세요.

민관협력체계 구축을 위한 정책과제	중요도
1) 사이버폭력 대응 유관부처간 협의회 정례화	
2) 사안발견-조사-조치의 유기적 연계를 위한 지역별 담당협의체 구성	
3) 관련부처 및 기관 공동 사이버폭력 예방프로그램 공동제작 및 배포	
4) 경찰청-교육부 등 연계를 통한 사이버폭력피해 즉각대응시스템 구비	
5) 사이버폭력 대응센터 설립	
6) 여성가족부의 인터넷중독학교에 대한 교육부 출석인정 지원	
7) 기관별 실태조사 및 프로그램 정보공유를 위한 포럼 개최	
8) 민간기관의 참여기회 확대	
9) 범부처 종합 사이버폭력 대책 마련 및 이행실적 점검	

※ 귀한 시간 내주셔서 대단히 감사합니다.



연구총서 15-AA-07

## 청소년 사이버폭력의 유형분석 및 대응방안 연구

---

발행	행   2015년 12월
발행	처   한국형사정책연구원
발행	인   김진환
등록	록   1990. 3. 20. 제21-143호
주소	소   서울특별시 서초구 태봉로 114
전화	화   (02)575-5282
홈페이지	지   <a href="http://www.kic.re.kr">www.kic.re.kr</a>
정가	가   10,000원
인쇄	쇄   경성문화사 (02)786-2999
ISBN	978-89-7366-512-9 93360

---

연구원의 허락 없이 보고서 내용의 일부 또는 전체를 복사하거나 전재하는 행위를 금합니다.

