

연구보고 14-R07

청소년 사이버불링 실태 및 대응방안 연구

책임연구원

이창호

공동연구원

신나민

IN

Y

P

II

청소년 사이버불링 실태 및 대응방안 연구

- ▶ 책임연구원 : 이창호(한국청소년정책연구원·연구위원)
- ▶ 공동연구원 : 신나민(동국대 교육학과·교수)
- ▶ 연구보조원 : 하은빈(한국청소년정책연구원·위촉연구원)

발 간 사 ■ ■ ■

최근 스마트폰이 청소년들에게 급속히 확산되면서 카카오톡이나 페이스북 등 소셜네트워크를 중심으로 사이버불링이 빈번히 일어나고 있습니다. 잘 알다시피 카카오톡을 통해 여러 명의 친구로부터 언어폭력 등 집단따돌림을 당해 아파트에서 여고생이 투신자살한 사건도 있었고 미국, 캐나다, 영국 등 외국 선진국의 경우에도 사이버불링으로 인한 청소년 자살사건이 일어나고 있는 실정입니다. 사이버불링은 시간과 공간에 구애받지 않고 은밀하고 지속적으로 일어날 수 있다는 면에서 청소년들의 우울과 불안을 증폭시키며 그들에게 깊은 정신적 상처를 주고 있습니다.

본 조사에서도 드러났듯이, 청소년의 27.7%가 사이버불링피해를 당한 것으로 나타났고 19.4%는 사이버불링가해경험이 있었습니다. 외국의 경우에도 일반적으로 청소년의 10~30%가 사이버불링을 경험하고 있는 것으로 나타나고 있습니다. 이처럼 사이버불링은 우리사회 뿐 아니라 많은 국가들에게서 공통적으로 나타나고 있는 청소년문제입니다. 따라서, 사이버불링의 원인을 정확히 진단하고 이를 해결하기 위한 방안 마련이 꼭 필요한 시점입니다.

이에 본 연구는 청소년들의 사이버불링실태를 살펴보고 그 해결책을 모색하고 있습니다. 외국의 경우 사이버불링에 대한 연구가 이미 오래전부터 시작되었지만 우리사회의 경우 최근에 관련 연구가 활발해지고 있습니다. 하지만 아직까지 본 연구와 같이 대규모로 사이버불링실태를 조사한 경우는 많지 않습니다. 따라서, 본 연구가 우리나라 청소년들 사이에서 벌어지고 있는 사이버불링의 실태와 그 원인을 면밀하게 분석하고 있어 그 의의가 큼니다.

본 보고서가 최근 확산되고 있는 사이버불링의 위험성을 각인시키고 관련 대책을 마련하는데 초석이 되길 바라마지 않습니다.

2014년 12월

한국청소년정책연구원

원장 노 혁

국 문 초 록

최근 들어 사이버불링에 대한 관심이 높아지고 관련 연구나 조사가 활발해지고 있지만 아직까지 사이버불링의 원인이나 영향에 대한 연구는 외국에 비해 턱없이 부족한 실정이다. 이에 본 연구는 사이버불링의 위험으로부터 청소년을 보호할 수 있는 정책적 방안을 마련하고자 4,000명의 청소년을 대상으로 설문조사를 실시하였고 청소년 8명을 심층인터뷰 하였다. 먼저, 설문조사결과 사이버불링피해와 가해경험을 동시에 가진 청소년들의 비율이 높게 나타났다. 즉 청소년들의 14.6%가 사이버불링피해만 경험한 것으로 나타났고 가해경험만 있는 청소년은 전체의 6.3%였다. 반면 사이버불링피해 및 가해경험을 동시에 가지고 있는 집단은 전체의 13.1%에 달했다. 또한, 학교폭력은 사이버불링과 매우 밀접한 관련을 지니고 있었다. 즉 오프라인공간에서 일어난 학교폭력이 사이버공간의 폭력으로 이어지고 있다는 것이다. 사이버불링피해 및 가해유형으로는 게임을 통한 사이버불링, 카카오톡 상에서 친구신청을 거부하거나 친구 초대시 배제하는 경우, 채팅이나 소셜네트워크 서비스를 통한 사이버불링이 높은 빈도를 나타냈다. 또한 응답자들은 사이버불링피해를 당했을 경우 경찰이나 부모에게 이러한 사실을 알리는 경우는 극히 드물었다. 사이버불링을 목격했을 때도 절반 약간 넘는 청소년들이 그냥 상황을 지켜봤다고 응답했다. 사이버불링피해경험에 영향을 미치는 변인들을 살펴본 결과 사이버불링가해경험이 가장 큰 영향을 미쳤고 학교생활 만족도는 부적인 영향을, 사이버자신감은 정적인 영향을 미친 것으로 분석됐다. 사이버불링가해경험에 영향을 준 변인들은 사이버윤리의식과 인지적 공감으로 나타났다. 즉 사이버윤리의식이 높고 인지적 공감능력이 높은 청소년이 사이버불링에 덜 가담한 것으로 나타난 것이다. 이 같은 발견은 학교생활만족도를 높이고 사이버윤리의식수준을 높이며 인지적 공감능력을 키울수록 사이버불링이 발생할 가능성이 적어진다는 것을 제시해 주고 있다. 질적 연구결과에서는 재미나 장난삼아 이뤄지는 사이버불링이 피해자들에게는 큰 상처를 주고 있다는 것이 밝혀졌다. 인터뷰참가자들은 사이버불링의 해결방안으로 같이 어울리고 서로를 이해할 수 있는 기회를 많이 만들 것을 주장했다.

주요어 : 스마트폰, 사이버불링, 인지적 공감, 사이버자신감, 사이버배제

1. 연구목적

- 최근 스마트폰이 확산되면서 스마트폰을 이용한 사이버불링이 성행하고 있음. 학교폭력의 양상은 오프라인 공간에서 일어나는 신체적 폭력은 줄고 있는 반면 온라인 공간에서 발생하는 사이버불링은 점차 증가하고 있음.
- 사이버불링은 오프라인 공간에서 일어나는 폭력과는 달리 사이버공간을 통해 발생한다는 면에서 물리적, 신체적 폭력과는 큰 차이가 있음. 즉 면대면 상황이 아닌 온라인 공간에서 발생하기 때문에 시, 공간적 제약을 받지 않고 언제 어디서든지 일어날 수 있으며 그 영향 또한 오프라인 폭력 못지 않게 심각함. 사이버불링은 오프라인 폭력과 구별되는 뚜렷한 특징을 가지고 있지만 학교폭력과는 매우 밀접히 연관된 것으로 나타나고 있음.
- 이에 따라 사이버불링에 대한 관심이 높아지고 관련 연구나 조사가 활발해지고 있지만 아직까지 사이버불링의 원인이나 영향에 대한 연구는 외국에 비해 턱없이 부족한 실정임. 더구나 미국이나 영국 등 선진국에 비해 사이버불링에 대한 이해나 대응방안에 대한 교육도 많이 이뤄지지 않고 있는 상황임.
- 이에 본 연구는 사이버불링의 위협으로부터 청소년을 보호할 수 있는 정책적 방안을 마련하고자 함. 이를 위해 최근 나타나고 있는 사이버불링의 유형을 파악하고 그 실태를 조사하고자 함. 아울러, 미국이나 영국, 캐나다 등 외국사례분석을 통해 사이버불링관련 제도나 정책동향을 파악함. 특히 사이버불링 피해나 가해경험이 있는 청소년들과의 인터뷰를 통해 사이버불링이 발생하는 원인이나 그 영향을 심층적으로 분석하고자 함.

2. 연구방법

- 문헌연구 : 문헌연구를 통해 사이버불링의 개념 및 유형, 사이버불링 이용에 관한 기존 조사자료나 연구자료를 정리, 분석함. 아울러, 사이버불링이 발생하게 된 원인과 이에 영향을 미치는 요인들을 정리함.
- 전문가자문회의 : 한차례의 전문가 자문을 받았음. 청소년의 사이버불링 이용실태조사 설문지를 검토할 때 전문가들의 의견을 반영하였음.
- 설문조사 : 청소년들의 사이버불링 이용실태를 파악하기 위해 전국의 중, 고등학생 총 4,000명을 대상으로 설문조사를 실시함. 설문조사의 내용은 사이버불링피해 및 가해 정도, 학교폭력실태, 부모애착, 공감 등임.
- 심층면접 : 사이버불링이 청소년들에게 어떻게 일어나고 있고 그 원인은 무엇인지를 심층적으로 파악하기 위해 중, 고등학생 총 8명(남학생 3명, 여학생 5명)을 대상으로 심층면접을 실시하였음.
- 외국의 사이버불링정책 분석 : 미국, 영국, 캐나다 등 선진국의 사이버불링관련 정책 사례를 수집·분석하여 시사점을 도출함.

3. 주요 연구결과

1) 청소년의 사이버불링실태

- 본 조사결과 청소년들의 14.6%가 사이버불링피해만 경험한 것으로 나타났고 가해경험만 있는 청소년은 전체의 6.3%였음. 사이버불링피해 및 가해경험을 동시에 가지고 있는 집단은 전체의 13.1%에 달했음. 즉 청소년의 34%가 어떤 식으로든 사이버불링을 경험하고 있었음.

- 사이버불링피해 및 가해유형으로는 게임을 통한 사이버불링, 카카오톡 상에서 친구신청을 거부하거나 친구 초대시 배제하는 경우, 채팅이나 소셜네트워크 서비스를 통한 사이버불링이 높은 빈도를 나타냈음. 응답자들은 사이버불링피해를 당했을 경우 경찰이나 부모에게 이러한 사실을 알리는 경우는 극히 드물었음. 사이버불링을 목격했을 때도 절반 약간 넘는 청소년들이 그냥 상황을 지켜봤다고 응답했음. 기존의 많은 연구결과들처럼 우리나라 청소년들의 경우에도 학교폭력과 사이버불링 간에는 높은 상관관계를 보였음. 즉 오프라인 공간에서 폭력피해를 입은 청소년들이 사이버공간에서도 피해를 당하고 있는 것임.
- 사이버불링피해경험에 영향을 미치는 변인들을 살펴본 결과 사이버불링가해경험이 가장 큰 영향을 미쳤고 학교생활만족도는 부적인 영향을, 사이버자신감은 정적인 영향을 미친 것으로 분석됐음. 사이버불링가해경험에 영향을 준 변인들은 사이버윤리의식과 인지적 공감으로 나타났음. 즉 사이버윤리의식이 높고 인지적 공감능력이 높은 청소년이 사이버불링에 덜 가담한 것으로 나타남.

2) 질적 연구결과

- 질적 연구결과 사이버불링의 대부분은 카카오톡을 중심으로 일어나고 있음을 확인할 수 있었음. 즉 카톡에 초대해 놓고 특정 친구에 대한 욕을 하거나 특정 친구를 배제한 채 카톡방을 개설하는 경우가 많았음.
- 재미나 장난 삼아 이뤄지는 사이버불링이 피해자들에게는 큰 상처를 주고 있다는 것도 발견되었음. 인터뷰결과 사이버불링피해를 입은 청소년들은 죽고 싶다는 충동을 많이 느꼈고 실제로 일부 청소년들은 자살시도도 한 것으로 나타났음.
- 성별로 사이버불링피해경험이 다른 것으로 나타났음. 즉 남학생은 게임 도중 사이버불링을 많이 당했고 여학생의 경우 카카오톡이나 페이스북 등 사회관계망 서비스에서 사이버불링 피해를 많이 입었음.

- 인터뷰참가자들은 사이버불링이 오프라인 공간에서 일어나는 폭력보다 더 심각하다고 느끼고 있었음. 이는 익명적 상황에서 시, 공간적 제약을 받지 않고 지속적으로 친구를 괴롭힐 수 있다는 것이 주된 이유임.
- 인터뷰참가자들은 사이버불링의 해결방안으로 같이 어울리고 서로를 이해할 수 있는 기회를 많이 만들 것을 주장했음. 이러한 결과를 통해 볼 때 사이버불링을 해결하기 위해서는 청소년들이 사이버불링의 심각성을 깨닫도록 하고 어울림 프로그램을 많이 만드는 것이 중요하다고 볼 수 있음. 또한, 지속적으로 사이버불링에 대한 교육을 강화해 청소년들이 사이버불링을 당했을 경우 어떻게 대처해야 하는 지 등을 생활할 할 수 있도록 해야 할 것임.

3) 미국, 영국, 캐나다의 사이버불링관련 정책

- 미국, 영국, 캐나다에서도 우리사회처럼 사이버불링이 문제가 되고 있음. 특히 사이버불링으로 인해 청소년들이 자살하는 사건이 잇따르면서 사이버불링에 대한 관심이 높아지고 있음. 이에 따라 이들 국가들은 사이버불링을 예방하기 위한 교육적 지원을 강화하고 있음. 가령, 미국 보건복지부는 **stopbullying** 사이트를 만들어 학생, 학부모, 교사가 사이버불링에 어떻게 대처해야 할 것인지 상세하게 안내하고 있음. 영국의 경우에도 ICT교육시간이나 보건건강수업을 이용해 사이버불링의 위험성과 대처요령을 상세히 교육하고 있음. 특히 공영방송인 BBC가 나서서 **Learning Zone**이라는 학습 자료 제공 사이트를 통해서 사이버불링과 관련된 동영상 클립과 그에 대한 설명, 그리고 해당 영상을 제공하고 있음.
- 이들 국가들은 사이버불링을 막기 위해 보다 강력한 권한을 교사들과 경찰들에게 부여하고 있음. 영국에서는 교사들에게 보다 강력한 권한을 부여해 교사가 필요하다고 판단되는 경우 학생의 핸드폰을 포함한 부적절한 이미지나 파일을 찾아내 삭제하는 권한까지 부여하고 있음. 캐나다의 경우 이미지를 활용한 사이버불링이 문제가 되자 2013년 11월 사이버불링에 효과적으로 대처하기 위해 **Bill C-13**을 제정하면서 위협적인 이미지를

상대방의 동의 없이 배포하는 행위를 엄단할 계획임. 아울러, 경찰이 사이버불링 행위를 방지하기 위해 사이버불링 가해자들의 데이터를 추적하기 위해 컴퓨터, 모바일 기기, 그리고 자동차에 대해 원거리에서 해킹해 추적할 수 있는 권한을 부여하는 방안으로 법을 수정하고 있음.

4. 정책제언

1) 교우관계증진 프로그램 확대

- ◆ 사이버불링 폭력의 상호성을 고려할 때 가해자와 피해자가 함께 참여할 수 있는 중재 프로그램을 고려할 필요가 있음.
- ◆ 사이버불링이 주로 사회적 그리고 대인 관계의 미숙한 처리에서 기인함을 고려할 때 청소년들의 교우관계 개선 프로그램을 장려할 필요가 있음.

2) 사이버불링 신고 및 상담 장려

- 사이버불링을 당하거나 목격했을 때 이를 방관하는 청소년들이 늘고 있어 이들이 적극적으로 이러한 사실을 부모나 교사에게 알리거나 관계기관에 신고할 수 있도록 할 필요가 있음.

3) 절제된 미디어 사용과 사이버윤리실천을 장려하기 위한 노력이 필요

- ◆ 한주나 한 달에 한번 스마트폰 및 컴퓨터 끄는 시간을 한시적으로 정해 가정과 학교에서 실천해 볼 수 있음. 이러한 실천이 효과적이기 위해서는 청소년들의 자발적인 참여를 유도할 필요가 있다. 공익 광고를 통한 사회적 홍보도 이를 위한 방안이 될 수 있을 것임.
- ◆ 윤리적 매체 사용에 대한 교육을 강화할 필요가 있음.

4) 인지적 공감능력, 사이버윤리의식 함양 및 학교만족도 증진을 위한 중재 프로그램 개발 및 실행 필요

- ◆ 인지적 공감능력이 청소년들의 사이버불링가해경험을 낮추는 중요한 요인으로 분석돼 청소년들이 타인을 배려하고 타인의 입장을 존중하고 타인이 처한 상황을 이해하고 공감할 수 있는 능력을 함양시킬 필요가 있음.
- ◆ 사이버윤리의식도 사이버불링가해경험에 부적인 영향을 미친 것으로 나타나 사이버불링예방을 위해서는 청소년들의 사이버윤리의식수준을 높일 필요가 있음.

5) 통합적 미디어리터러시교육의 강화

- ◆ 학교에서는 영상 자료 시청 위주의 사이버불링예방교육, 미디어교육, 사이버윤리의식 교육 등을 지양하고 학생들이 생각하는 효과적인 미디어교육 방법을 도입할 필요가 있음.
- ◆ 동영상 자료를 시청할 경우에도 교사는 그 전이나 후에 토론이나 팀별 작업을 통해 내용을 공유하는 시간을 가져 학생들이 사이버불링 사안에 대해 진지하게 접근하도록 유도
- ◆ 학교 교사에 의해 이루어지는 교육뿐만 아니라 경찰관, 미디어교육 전문가 등의 협력을 얻어 사이버불링 예방교육을 다각화하도록 함.

6) 사이버불링에 관한 학교규칙 제정

- 교사와 학교장 등 학교행정 담당자들이 사이버폭력의 심각성에 대해 인식을 제고할 필요가 있으며 같은 학군, 교육청과 연계하여 사이버폭력 예방 노력을 위해 사이버폭력에 대한 학교규칙을 제정할 필요가 있음. 이를 위해서는 학교차원의 사이버불링 전담반(task force)을 구성하는 것이 바람직할 것임. 또한 정부는 일선 학교에서 실질적으로 참고할 수 있도록 사이버불링에 관한 학교규칙 제정을 위한 기초 연구를 지원해야 할 것임.

7) 학교폭력법률관련 정비

- ◆ 현행 학교폭력예방및대책에관한법률이 규정하는 사이버따돌림의 정의는 빠르게 진화하고 있는 사이버기기를 이용한 다양한 따돌림의 유형을 포괄하지 못하고 있어 이에 대한 개정이 필요함.
- ◆ 학생, 학부모, 교사의 관계를 포괄하는 사이버불링의 정의가 필요함.
- ◆ 학교폭력예방교육의 내용 안에 사이버불링에 관한 교육이 포함될 수 있도록 함.

8) 교사의 적극적 개입을 활성화 할 수 있는 연수 및 보상 체계 필요

- ◆ 학생들은 담임교사의 애정과 적극적인 개입이 사이버불링을 예방하는데 효과적인 방안이라고 인식하고 있음.
- ◆ 교사들의 사이버불링 인식 제고를 위해 교원 연수 및 모범 실천 발표 대회 등의 이벤트를 개최함.

9) 청소년 스스로 사이버불링문제를 해결할 수 있도록 지원

- ◆ 청소년들이 스스로 사이버불링에 대한 경각심을 느끼고 해결책을 마련할 수 있도록 청소년대표자회의(가칭 Youth Summit) 등을 사회적 차원의 행사로 개최함.
- ◆ 이 행사에는 청소년대표자들 뿐만 아니라 사이버불링에 관련된 IT 관계자, 교사, 학부모, 정책 입안자들이 모두 참여하도록 함.
- ◆ 청소년대표자들은 각 학교에서 가해 예방과 피해자 보호를 위한 자정 문화를 확산하도록 노력함.

10) 또래조정자로서의 사이버멘토의 육성

- ◆ 사이버멘토는 사이버학교폭력예방교육을 이수하고 학생들 사이에서 일어나는 사이버 불링에 대한 또래상담자로서 역할을 하게 됨.
- ◆ 현재 대구등 일부지역에서 이를 운영하고 있지만 전국적으로 확대할 필요가 있음.

목 차

I. 서 론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	3
2. 연구내용	5
3. 연구방법	6
1) 문헌연구	6
2) 전문가 자문 및 세미나 개최	6
3) 양적 연구	7
4) 질적 연구	7
II. 이론적 배경	9
1. 사이버불링의 개념 및 유형	11
2. 사이버불링의 원인	16
3. 사이버불링의 실태	21
1) 국내 사이버불링실태	21
2) 외국의 사이버불링실태	24
4. 소결	25
III. 외국의 법제도 및 정책	27
1. 미국의 사이버불링 정책	29
1) 정부의 사이버불링대책	29
2) 민간단체의 사이버불링대책	32
2. 영국의 사이버불링 정책	40
1) 영국의 청소년대상 사이버불링 실태 및 사회적 맥락	40
2) 사이버불링으로부터 청소년을 보호하기 위한 법 제도 및 정책	42
3) 사이버불링으로부터 청소년을 보호하기 위한 민간단체의 지원	48
4) 산업체 규제 및 지원	52
5) 소결 및 시사점	53

3. 캐나다의 사이버불링 정책	54
1) 서론	54
2) 사이버불링의 정의	56
3) 캐나다 청소년 사이버불링 실태	58
4) 캐나다의 사이버불링 사례들과 교훈	59
5) 캐나다 정부의 사이버불링 대책	62
6) 결론	63
4. 소 결	65
IV. 설문조사결과	67
1. 조사 개요	69
2. 사이버불링의 실태	71
1) 사이버불링피해경험	71
2) 사이버불링피해시 행동	76
3) 사이버불링가해경험	78
4) 사이버불링가해이유	83
5) 사이버불링목적 및 행동	85
6) 사이버불링집단구분	87
3. 오프라인학교폭력의 실태	89
1) 오프라인학교폭력 피해경험	89
2) 오프라인 학교폭력 가해경험	92
4. 사이버불링과 오프라인학교폭력 간의 관계	95
1) 응답자들이 느끼는 심각성 정도	95
2) 사이버불링과 오프라인학교폭력 간의 상관관계	96
5. 미디어이용 및 교육, 부모중재	96
6. 사이버윤리 및 사이버자신감	102
7. 부모애착 및 신뢰, 학교생활만족도 및 공감	105

8. 사이버불링에 영향을 미치는 요인	113
1) 미디어관련 변인	113
2) 학교생활만족도, 공감 등 심리적 변인 및 부모 변인	117
9. 소 결	122
V. 질적 연구결과	125
1. 조사개요	127
2. 사이버불링현황	129
1) 사이버불링이 발생하는 공간	129
2) 사이버불링의 원인	131
3. 사이버불링피해경험	133
1) 성별에 따른 피해경험의 차이	133
2) 사이버불링을 당했을 때의 느낌	135
4. 사이버불링의 심각성	136
5. 사이버불링관련 미디어교육	137
6. 사이버불링해결방안	139
7. 소 결	141
VI. 결론 및 정책제언	143
1. 결 론	145
2. 정책제언	147
참 고 문 헌	161
부 록	173

표 목 차

〈표 I-1〉 주요 연구 내용	5
〈표 I-2〉 자문회의 및 세미나 내용	6
〈표 I-3〉 설문조사 개요	7
〈표 I-4〉 질적 연구 개요	8
〈표 II-1〉 사이버불링 척도	11
〈표 II-2〉 사이버불링 척도	12
〈표 II-3〉 사이버불링 유형	13
〈표 II-4〉 주요 학교 사이버폭력 유형	14
〈표 II-5〉 사이버폭력의 정의	15
〈표 III-1〉 사이버불링 대처요령	30
〈표 III-2〉 부모의 사이버불링 대처요령	31
〈표 III-3〉 방문기관	32
〈표 III-4〉 불링과 사이버불링에 대한 대처방법	36
〈표 III-5〉 사이버불링과 관련된 학교의 권한 및 지원책	44
〈표 III-6〉 교사 및 교직원용 가이드라인	45
〈표 III-7〉 학생용 가이드라인	46
〈표 III-8〉 학부모용 가이드라인	46
〈표 III-9〉 사이버불링을 당했을 때 취해야할 5단계 행동	52
〈표 IV-1〉 주요 설문 영역 및 내용	69
〈표 IV-2〉 응답자 인적사항	70
〈표 IV-3〉 최근 3개월간 사이버불링 피해 경험	71
〈표 IV-4〉 배경변인별 사이버불링 피해 점수	76
〈표 IV-5〉 사이버불링 피해 후 행동	77

〈표 IV-6〉 최근 3개월간 사이버불링 가해 경험	78
〈표 IV-7〉 배경변인별 사이버불링 가해 점수	83
〈표 IV-8〉 사이버불링 가해 이유	84
〈표 IV-9〉 최근 3개월간 사이버불링 목격 경험	85
〈표 IV-10〉 사이버불링 목격 시 행동	86
〈표 IV-11〉 사이버불링 집단유형	88
〈표 IV-12〉 최근 3개월간 오프라인학교폭력 피해 경험	89
〈표 IV-13〉 최근 3개월간 오프라인학교폭력 가해 경험	92
〈표 IV-14〉 오프라인학교폭력과 사이버불링 관계	95
〈표 IV-15〉 사이버불링과 오프라인학교폭력 간의 상관관계	96
〈표 IV-16〉 하루 평균 미디어 이용시간	97
〈표 IV-17〉 최근 1년간 사이버불링을 포함한 미디어교육 경험	97
〈표 IV-18〉 미디어 이용에 대한 부모의 중재	99
〈표 IV-19〉 부모중재유형별 점수 및 신뢰계수	102
〈표 IV-20〉 사이버윤리의식	102
〈표 IV-21〉 사이버자신감	104
〈표 IV-22〉 부모애착 및 신뢰도	106
〈표 IV-23〉 학교생활만족도	109
〈표 IV-24〉 공감척도	111
〈표 IV-25〉 집단별 매체 이용 차이	114
〈표 IV-26〉 집단별 사이버윤리 차이	114
〈표 IV-27〉 집단별 사이버자신감 차이	115
〈표 IV-28〉 사이버불링 피해에 영향을 미치는 예측 변인	116

〈표 IV-29〉 사이버불링 가해에 영향을 미치는 예측 변인	117
〈표 IV-30〉 집단별 학교생활만족도 차이	118
〈표 IV-31〉 집단별 정서적 공감 차이	119
〈표 IV-32〉 집단별 인지적 공감 차이	119
〈표 IV-33〉 집단별 부모애착 차이	120
〈표 IV-34〉 집단별 부모신뢰 차이	120
〈표 IV-35〉 심리적변인 및 부모관련 변인이 사이버불링피해에 미치는 영향	121
〈표 IV-36〉 심리적변인 및 부모관련 변인이 사이버불링가해에 미치는 영향	122
〈표 V-1〉 인터뷰 대상자 정보	127
〈표 V-2〉 인터뷰 질문지	128
〈표 V-3〉 응답자들이 생각하는 사이버불링 해결방안	139
〈표 VI-1〉 사이버폭력 관련 어플리케이션	149

그림 목 차

【그림 II-1】 사이버불링에 영향을 미치는 요인	19
【그림 II-2】 사이버불링과 오프라인 폭력 간의 관계	20
【그림 II-3】 사이버불링의 진화	21
【그림 II-4】 학교폭력 및 사이버폭력 증가 추이	22
【그림 III-1】 Wired Safety가 운영하는 stopcyberbullying 홈페이지	39
【그림 III-2】 BBC Learning Zone에서 제공하는 사이버불링 교육자료 예시	47
【그림 III-3】 단편영화 ‘Let’s Fight Together’를 활용한 사이버불링 교육 자료 목차	50
【그림 IV-1】 사이버불링피해경험비율	74
【그림 IV-2】 사이버불링피해지수	75
【그림 IV-3】 사이버불링피해시 행동	77
【그림 IV-4】 유형별 사이버불링가해경험빈도	81
【그림 IV-5】 사이버불링가해지수	82
【그림 IV-6】 사이버불링가해이유	84
【그림 IV-7】 사이버불링피해목격시 행동	86
【그림 IV-8】 사이버불링집단유형	87
【그림 IV-9】 유형별 오프라인폭력피해경험 빈도	91
【그림 IV-10】 오프라인학교폭력 피해지수	91
【그림 IV-11】 유형별 오프라인폭력가해경험 빈도	94
【그림 IV-12】 오프라인학교폭력 가해지수	94
【그림 VI-1】 사이버불링 대책방안	159

제 I 장



서 론

1. 연구의 필요성 및 목적
2. 연구내용
3. 연구방법

제 I 장
서 론¹⁾

1. 연구의 필요성 및 목적

최근 카카오톡을 중심으로 사이버불링이 청소년들 사이에 번지면서 이에 대한 우려의 목소리가 높아지고 있다. 카카오톡을 통한 따돌림 현상인 일명 ‘카따’ 현상이 나타나는가 하면 (동아일보, 2013. 3. 7) 반 학생들이 함께 모여 채팅을 하는 이른바 ‘반톡’에서 특정인을 겨냥해 집단적으로 욕을 하거나 놀리는 현상이 자주 발생하고 있다. 스마트폰의 확산으로 다양한 앱 이용이 가능하면서 채팅서비스나 소셜네트워크서비스 등 멤버십에 기반을 둔 연결망에서 사이버불링 사례가 빈번히 나타나고 있는 실정이다(이창호·이경상, 2013). 특히 사이버불링을 견디지 못한 일부 청소년들이 자살하는 사건이 발생하면서 사이버불링에 대한 관심이 높아지고 있다. 흔히 사이버불링은 사이버따돌림이나 사이버폭력으로 불리기도 하는데 일반적으로 디지털기기를 이용한 타인에 대한 위협이나 괴롭힘을 일컫는 용어이다(Patchin & Hinduja, 2011, p. 728). 근래 들어서는 스마트폰이 확산되면서 스마트폰을 이용한 사이버불링이 성행하고 있다. 타인의 행동을 사진이나 동영상으로 몰래 찍어 유포함으로써 수치심을 느끼게 하는 일명 ‘도촬’(몰래 촬영하는 것)이 나타나고 있으며 이를 지원하는 앱들도 개발되고 있는 실정이다(조희정, 2014). 사이버불링은 오프라인 공간에서 일어나는 폭력과는 달리 사이버공간을 통해 발생한다는 면에서 물리적, 신체적 폭력과는 큰 차이가 있다. 즉 면대면 상황이 아닌 온라인 공간에서 발생하기 때문에 시, 공간적 제약을 받지 않고 언제 어디서든지 일어날 수 있으며 그 영향 또한 오프라인 폭력 못지 않게 심각하다. 이처럼 사이버불링은 오프라인 폭력과 구별되는 뚜렷한 특징을 가지고 있지만 학교폭력과도 매우 밀접히 연관된 것으로 나타나고 있다(한국정보화진흥원, 2013). 즉 물리적, 신체적 폭력을 당한 피해청소년들이 사이버공간을 통해 가해자를 괴롭히는 현상이 나타나고 있는 것이다. 특히, 최근 들어서는 디지털 기기가 진화하면서 사이버불링의 양상 또한

1) 이장은 이창호 연구위원(한국청소년정책연구원)이 집필함.

다양해지고 교묘해지는 추세다. 한국정보화진흥원(2013)은 사이버불링의 새로운 유형으로 사이버 비방, 이미지불링, 사이버따돌림, 안티카페 등 12가지 유형을 제시한 바 있다.

이처럼 사이버불링이 심각한 문제로 부각되자 정부는 2012년 3월 학교폭력예방및대책에관한 법률을 개정하면서 사이버따돌림²⁾을 학교폭력의 유형에 처음으로 포함시켰다. 하지만, 아직까지 사이버불링피해신고방법이나 대응요령 등 사이버불링에 대한 적극적인 교육과 대응책은 부족한 실정이다. 최근 교육부가 발표한 학교폭력실태조사에 따르면, 학교폭력피해응답률은 2012년 9.1%에서 2013년 1.9%로 대폭 감소하였으나 전체 폭력 중 사이버괴롭힘이 차지하는 비중은 2012년 73%에서 2013년 9.7%로 꾸준히 증가하는 양상을 보였다(교육부, 2013. 11. 29). 방송통신위원회·한국인터넷진흥원(2013)의 조사에서는 초, 중, 고생의 30% 가량이 사이버폭력가해나 피해경험이 있는 것으로 나타났으며 여러 사이버폭력 유형 중 사이버언어폭력이 가장 심각했다.

이처럼 오프라인 공간에서 일어나는 신체적 폭력은 줄고 있는 반면 온라인 공간에서 발생하는 사이버불링은 점차 증가하고 있고 그 유형 또한 다양해지고 있다. 문제는 많은 청소년들이 재미삼아 사이버불링을 저지르고 있는 점이다. 한국정보화진흥원(2013)의 조사결과, 사이버불링 가해 이유로는 '재미로'가 가장 많았고 '싫어서', '복수'의 순이었다. 특히 청소년들은 사이버불링 피해를 목격할 때 아무런 행동을 하지 않는다고 답한 비율이 가장 높아 수동적인 행동을 보이는 것으로 나타났다. 따라서, 청소년들에게 사이버불링의 심각성을 알리고 사이버불링을 목격할 때 어떻게 행동해야 하는 지 등을 적극적으로 주지시킬 필요가 있다.

최근 들어 사이버불링에 대한 관심이 높아지고 관련 연구나 조사가 활발해지고 있지만 아직까지 사이버불링의 원인이나 영향에 대한 연구는 외국에 비해 턱없이 부족한 실정이다. 더구나 미국이나 영국 등 선진국에 비해 사이버불링에 대한 이해나 대응방안에 대한 교육도 많이 이뤄지지 않고 있는 상황이다.

이에 본 연구는 사이버불링의 위험으로부터 청소년을 보호할 수 있는 정책적 방안을 마련하고자 한다. 이를 위해 최근 나타나고 있는 사이버불링의 유형을 파악하고 그 실태를 조사하고자 한다. 아울러, 미국이나 영국, 캐나다 등 외국사례분석을 통해 사이버불링관련 제도나 정책동향을 파악할 것이다. 특히 사이버불링 피해나 가해경험이 있는 청소년들과의 인터뷰를 통해 사이버불링이 발생하는 원인이나 그 영향을 심층적으로 분석하고자 한다.

2) “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(출처: 학교폭력예방및대책에관한법률 제2조, 법제처 홈페이지(www.moleg.go.kr)에서 2014년 2월 3일 인출함).

2. 연구내용

앞서 살폈듯이, 본 연구는 청소년들의 사이버불링실태를 파악하고 오프라인 공간에서 일어나는 학교폭력과의 관계를 살펴보는데 주목적이 있다. 따라서, 본 연구의 주요 내용을 요약하면 아래와 같다.

표 1-1 주요 연구 내용

주요 연구내용	세부 연구내용
사이버불링실태조사	<ul style="list-style-type: none"> - 사이버불링피해경험 - 사이버불링가해경험 - 사이버불링의 원인(매체요인, 가정요인 등) - 사이버불링의 영향(사이버불링을 당했을 경우 기분이나 느낌 등) - 사이버불링을 비롯한 학교폭력방지 어플 설치 여부 (모바일가디언 등) - 사이버불링교육 여부
학교폭력실태조사	<ul style="list-style-type: none"> - 오프라인 공간에서 일어나는 학교폭력피해 및 가해경험 조사
외국의 청소년보호정책연구	<ul style="list-style-type: none"> - 영국, 미국, 캐나다 등 외국 사례 분석 - 외국사례가 우리사회에 주는 시사점 연구
사이버불링예방대책	<ul style="list-style-type: none"> - 가정의 역할 - 학교의 역할 - 통신사의 역할 - 시민단체의 역할 - 정부부처의 역할

3. 연구방법

1) 문헌연구

문헌연구를 통해 사이버불링의 개념 및 유형, 사이버불링 이용에 관한 기존 조사자료나 연구자료를 정리, 분석한다. 아울러, 사이버불링이 발생하게 된 원인과 이에 영향을 미치는 요인들을 정리할 것이다. 특히 미국이나 영국 등 외국의 사이버불링 현황 및 정책사례들을 살펴볼 것이다.

2) 전문가 자문 및 세미나 개최

본 연구는 설문지내용의 타당도를 확보하기 위해 한 차례의 전문가 자문을 받았다. 아울러, 윤재옥 국회의원실과의 공동세미나 개최(2014년 11월 3일)를 통해 다양한 분야의 전문가로부터 사이버불링을 예방하기 위한 정책적 방안을 들었다. 이 세미나토론에는 교육부 학교폭력대책과, 경찰청 여성청소년과, 국회입법조사처, 한국정보화진흥원 등 사이버불링에 관한 정책을 담당하는 다양한 전문가들이 참여하였다. 이를 통해 교육부, 경찰청에서 추진하고 있는 사이버불링에 관한 정책들이 논의되었고 학교폭력예방 및 대책에 관한 법률개정의 필요성, 가정, 학교, 사회의 대처방안 등이 논의되었다. 이 중 사이버불링을 예방하기 위해 정책적으로 필요한 내용은 본 연구의 정책제언에 반영되었다.

표 1-2 자문회의 및 세미나 내용

횟수	영역	자문 및 세미나 내용	비고
1	자문회의	- 설문지 초안을 검토한 후 전문가 의견을 반영하여 최종 설문지를 만들	
2	정책세미나 개최	- 교육부, 경찰청의 사이버불링대응방안, 가정, 학교, 사회에서의 대처방안 등이 논의됨	

3) 양적 연구

본 연구는 청소년의 사이버불링실태를 파악하기 위해 전국 중, 고등학생 4,000명을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 2013년 교육통계연보를 기초로 층화다단계집락표집을 통해 표본을 추출하였다.

표 1-3 설문조사 개요

주요 요소	내용	비고
모집단	전국의 중, 고등학생	
표집틀	2013 교육통계연보	
표본수	중, 고등학생 총 4,000명 (중학생 2,000명, 고등학생 2,000명)	
표집방법	성, 교급을 고려한 층화다단계집락표집	
조사시기	5월~6월	

4) 질적 연구

본 연구는 사이버불링이 청소년들에게 어떻게 일어나고 있고 그 원인은 무엇인지를 심층적으로 파악하기 위해 중, 고등학생 총 8명(남학생 3명, 여학생 5명)을 대상으로 심층면접을 실시하였다. 인터뷰 대상자 섭외는 대부분 청소년관련 기관을 통해 이뤄졌다. 즉 청소년상담복지센터나 아이월센터를 통해 면접대상자추천을 의뢰하였고 해당기관에서 적합한 학생들을 추천해 줬다. 연구자는 미리 해당기관과 접촉해 연구의 취지나 목적을 알렸고 면접조사지를 관련기관으로 보내 연구의 방향과 취지를 전달하였다. 한 명을 제외한 7명의 인터뷰대상자가 사이버불링피해경험을 가지고 있는 것으로 나타났다. 면접시간은 1시간 안팎이었으며 연구자가 직접 인터뷰를 실시하였다.

표 1-4 질적 연구 개요

주요 요소	내 용	비 고
면담참여자 섭외과정	청소년관련 기관이나 센터 (I will 센터, 청소년상담복지센터 등)를 통해 섭외	
면담참여자 수	중고생 8명	
면담참여자 특성 개요	사이버불링경험자	
면담방식(공식성 정도, 구조화 정도, 개별 혹은 집단면담)	구조화된 면접지를 이용하여 조사	
면담 시간 및 횟수	1시간 가량	
면담자료 기록 및 녹취 여부	녹취한 후 기록	
면담자	연구자	

제 II 장

이론적 배경

1. 사이버불링의 개념 및 유형
2. 사이버불링의 원인
3. 사이버불링의 실태
4. 소결

제 II 장

이론적 배경³⁾

1. 사이버불링의 개념 및 유형

사이버불링에 대한 개념적 정의는 학자들마다 다소 다르긴 하지만 디지털기구나 정보기기를 활용한 타인에 대한 괴롭힘 행위라는 점에서는 어느 정도 일치점을 보고 있는 듯하다. 즉 사이버공간에서 일어나는 폭력적 행위가 사이버불링인 것이다. 이 때문에 국내에서는 사이버불링이란 개념이 사이버폭력이라는 개념과 거의 동일한 의미로 사용되곤 한다. 또한 사이버따돌림 혹은 사이버왕따라고 불리기도 한다. 미국의 사이버불링현상에 대해 오랫동안 연구해 온 Patchin과 Hinduja는 이메일이나 채팅룸, 소셜네트워킹웹사이트를 이용하여 친구들을 괴롭히는 행위를 사이버불링이라고 정의한다(Patchin & Hinduja, 2011, p. 728). 이러한 행위는 우연이 아니라 의도적으로 일어나야 하고 일회성 사건이 아니라 지속적으로 발생해야 한다(Hinduja & Patchin, 2009). 그들은 아래와 같이 5문항으로 된 사이버불링척도를 만들었다(Patchin & Hinduja, 2011). 즉 누군가의 허락없이 사진을 찍어 게시하거나 누군가를 조롱할 목적으로 메시지를 보내는 등의 행위가 사이버불링에 해당되는 사례들이다.

표 II-1 사이버불링 척도

주요내용
나는 다른 사람들이 웃게 할 목적으로 타인에 대한 뭔가를 온라인에 올려놓았다.
나는 그들을 화내거나 조롱할 목적으로 컴퓨터 메시지를 보낸 적이 있다.
나는 누군가의 사진을 찍고 허락 없이 온라인에 그 사진을 게시하였다.
나는 그들을 화내거나 조롱할 목적으로 마이스페이스나 이와 유사한 사이트에 뭔가를 게시하였다.
나는 그들을 화내거나 조롱할 목적으로 누군가에게 이메일을 보낸 적이 있다.

출처: Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2011). Traditional and Nontraditional Bullying Among Youth: A Test of General Strain Theory, p. 735.

3) 이장은 이창호 연구위원(한국청소년정책연구원)이 집필함.

영국의 폭력예방센터인 Beatbullying(2009)은 아래와 같이 모두 15가지의 사이버불링 사례를 제시하였다. 이 중 가장 보편적으로 나타난 행위는 모욕적인 내용의 이메일이나 텍스트 메시지를 직접 상대방에게 전달하는 것으로 나타났다.

표 II-2 사이버불링 척도

주요내용
불쾌한 비디오 클립을 보냈다.
누군가 싸우는 장면을 촬영하였다.
증오사이트(hate site)에 가입하거나 코멘트를 남겼다.
온라인 게임을 하는 도중 누군가를 배제하였다.
온라인 그룹에서 누군가를 고의적으로 배제하였다.
누군가에 대한 사적인 정보를 공표하였다.
모욕적인 온라인 조사에서 누군가에게 투표하였다.
누군가의 아이디나 패스워드를 이용하였다.
누군가를 혼란스럽게 할 목적으로 사진을 변형하였다.
위협적인 전화나 장난전화를 하였다.
다른 사람의 SNS 프로필에 누군가에 대한 험담을 남겼다
SNS 프로필에 누군가에 대한 험담을 직접 남겼다.
채팅룸이나 포럼에 험담을 남겼다.
누군가에 대한 험담을 다른 사람에게 이메일이나 메시지로 보냈다.
누군가에 대한 험담을 이메일이나 메시지로 직접 상대방에게 보냈다.

출처: Beatbullying (2009). Virtual Violence : Protecting Children from Cyberbullying, p. 29.

한편, Beatbullying(2012)이 2011년 영국 청소년의 사이버불링실태를 조사할 때는 사이버불링이 일어나는 플랫폼을 포함시켰는데 조사결과 페이스북이 52%로 가장 많았고 MSN 메신저 서비스가 24%로 그 뒤를 이었다. 즉 우리나라와 마찬가지로 SNS와 채팅서비스에서 사이버불링이 빈번하게 발생하고 있었다.

국내에서는 최근 한국정보화진흥원(2013)이 사이버불링의 유형을 모두 12가지로 분류한 바 있다. 즉 사이버불링은 상대방에 대한 비방에서부터 아이디도용행위, 사이버성폭력, 사이버배제에 이르기까지 매우 광범위한 영역을 포함하고 있다.

표 II-3 사이버불링 유형

	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 사이버상에서 마치 그 사람인 것처럼 행동하는 행위
5	사이버갈취 (Cyber Extortion)	인터넷이나 스마트폰을 이용해 특정인에게 돈이나 사이버머니, 캐릭터 등을 요구하거나 데이터 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 배제 (Cyber Exclusion)	사이버상에서 특정인을 친구목록에서 제외하거나 친구신청 거부 또는 배제하는 행위
9	플레이밍 (Flaming)	특정인을 자극하여 일부러 논쟁 또는 분란을 일으켜 특정인이 문제있음을 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 사이버상에 사이트나 게시판 등을 만들어 운영하는 행위
12	사이버 왕따 놀이 (Cyberbullying Play)	사이버상에서 특정 그룹에 소속된 사람들끼리 번갈아 가면서 소속된 사람을 일방적으로 욕설, 비방, 모욕하는 행위

출처: 한국정보화진흥원(2013), **학교폭력 2.0, 사이버불링실태와 해법** 세미나 자료집, pp. 44-45.

한국인터넷진흥원은 카카오톡을 중심으로 벌어지는 최근의 사이버폭력유형을 아래와 같이 제시하고 있다. 채팅방에서 친구를 초대한 후 집단적으로 욕을 퍼붓는 ‘떼카’가 성행하고 있으며 ‘카톡감옥’처럼 친구를 채팅방에 가두어 놓고 괴롭히는 현상도 나타나고 있다.

표 II-4 주요 학교 사이버폭력 유형

최신 유형	설명	
카카오톡 왕따 (카따)	카따란 ‘카카오톡 왕따’를 뜻하는 10대들의 은어로, 오프라인에서의 왕따 행위를 모바일 공간으로 옮겨와서 자행하는 것	
	떼카	채팅방에서 피해학생에게 단체로 욕을 퍼붓는 것
	카톡방폭	채팅방에 피해학생을 초대한 뒤 한꺼번에 나가버려 피해학생만 카톡방에 남게 하는 것
	카톡감옥	피해학생을 채팅방으로 초대하여 괴롭히는 것
	기타	<ul style="list-style-type: none"> • 채팅방에서 피해학생의 말만 무시하며 유형취급하는 행위 • 피해학생을 초대한 뒤 일제히 의미없는 메시지를 던져 휴대폰을 마비시키는 행위
와이파이 셔틀	스마트폰의 테더링기능을 이용하여 피해학생의 스마트폰을 와이파이 공유기처럼 사용하는 것으로, 무선데이터 갈취를 통해 금전적 피해를 주는 것	
게임아이템 셔틀	게임을 하기 위해서 필요한 아이템을 피해학생에게서 상납받는 행위	

출처: <http://www.ajunews.com/kor/view.jsp?newsId=20130731000334>에서 재인용함(2014년 2월 21일 인출).

사이버불링의 경우 디지털기기를 통해 이뤄지기 때문에 그 유형은 단문문자를 통한 유형, 사진 혹은 동영상 전송하는 유형, 보이스메일을 통한 유형, 이메일을 통한 유형, 채팅방을 통한 유형, IM(Instant Messaging) 서비스를 통한 유형, 블로그나 SNS를 통한 유형, 온라인게임의 상호작용공간을 통한 유형 등 8가지로 분류되기도 한다(임상수, 2011). 실제로, 신나민·안화실(2013)은 사이버폭력⁴⁾이 발생하는 매체유형에 초점을 두면서 이메일, 소셜네트워크서비스, 문자메시지, 스마트폰 채팅, 온라인게임 등으로 그 유형을 구분하였다. 그들은 사이버폭력의 피해/가해유형으로는 놀림/무시, 욕설/협박, 허위사실이나 소문 유포, 신상정보나 사생활노출, 몰래 촬영한 사진이나 동영상 및 합성사진 유포 등을 제시하였다(신나민·안화실, 2013).

4) 연구자들은 사이버불링이 학계에서 더 보편적으로 사용되는 용어이긴 하지만 연구대상자인 청소년들의 이해를 돕기 위해 ‘불링’이라는 외래어보다는 ‘사이버폭력’이라는 용어를 선택하게 됐다고 서론에서 밝히고 있다(신나민·안화실, 2013).

한편, 일부 연구의 경우 사이버불링을 사이버폭력의 한 범주에 포함시키기도 한다. 가령, 방송통신위원회·한국인터넷진흥원(2013)의 사이버폭력실태조사에서는 아래와 같이 사이버왕따(사이버불링)를 사이버폭력의 범주 중 하나로 봤다.

표 II-5 사이버폭력의 정의

	유형	정의
1	사이버 언어폭력	인터넷, 휴대폰 문자 서비스 등을 통해 욕설, 거친 언어, 인신 공격적 발언 등을 하는 행위
2	사이버 명예훼손	사실여부에 상관없이 다른 사람/기관의 명예를 훼손하는 글을 인터넷, SNS 등에 올려 아무나(불특정 다수) 볼 수 있게 하는 행위
3	사이버 스토킹	특정인이 원치 않음에도 반복적으로 공포감, 불안감을 유발하는 이메일이나 쪽지를 보내거나, 블로그/미니홈피, SNS 등에 방문하여 댓글 등의 흔적을 남기는 행위
4	사이버 성폭력	특정인을 대상으로 성적인 묘사 혹은 성적 비하 발언, 성차별적 욕설 등 성적 불쾌감을 느낄 수 있는 내용을 인터넷이나 휴대폰을 통해 게시하거나 음란한 동영상, 사진을 퍼뜨리는 행위
5	신상정보 유출	개인의 프라이버시에 해당하는 내용을 언급 또는 게재하거나 신상 정보(이름, 거주지, 재학중인 학교 등)를 유포시키는 행위
6	사이버 왕따 (사이버불링)	인터넷 상의 소셜 미디어 사이트, 핸드폰 텍스트 메시지, 채팅 사이트 등의 전자 통신 수단을 이용한 왕따를 지칭하는 신종 따돌림

출처: 방송통신위원회·한국인터넷진흥원 (2013). 사이버폭력실태조사 요약보고서, 1쪽.

본 연구에서도 기존 연구결과를 토대로 사이버불링을 채팅서비스, 페이스북과 같은 소셜네트워크서비스 등 디지털 기기를 이용하여 상대방을 괴롭히는 행위로 규정하고 모두 8가지 피해 및 가해유형으로 구분하였다(자세한 내용은 설문지 문항 1번과 3번 참조).

2. 사이버불링의 원인

사이버불링이 발생하게 된 원인은 사이버불링 피해 및 가해경험에 대한 원인으로 나뉘 볼 수 있다.

먼저, 사이버불링 피해의 원인으로는 인터넷이나 소셜네트워크이용 등 매체관련 변인(Accordino & Accordino, 2011; Erdur-Baker, 2010; Hinduja & Patchin, 2008; Mesch, 2009; Navarro & Jasinski, 2012; Smith et al., 2008)을 들 수 있다. 특히 스마트폰의 확산으로 카카오톡 같은 채팅서비스나 페이스북을 비롯한 소셜네트워크 등 타인과의 관계를 기반으로 한 연결망에서 따돌림 사례가 빈번히 나타나고 있는 실정이다(Accordino & Accordino, 2011; 이창호·이경상, 2013). 미국 청소년과 그들의 부모를 대상으로 한 조사결과에서도 SNS사이트에 개인의 프로필을 가지고 있고 유튜브 영상을 많이 보며 채팅룸에 많이 참여한 청소년들이 사이버불링피해를 더 겪은 것으로 나타났다(Mesch, 2009). 또 다른 연구에서도 메신저 서비스인 IM(Instant Messaging)을 적극적으로 이용하고 소셜네트워크사이트를 이용하거나 온라인 채팅룸을 자주 방문하는 청소년일수록 사이버불링위험에 노출될 가능성이 커졌다(Navarro & Jasinski, 2012). 국내 연구에서도 온라인활동이 활발하며 주중 게임을 많이하는 청소년일수록 사이버불링을 당하는 경향이 높은 것으로 나타났다(신나민·안화실, 2013). 이 같은 연구결과들은 사이버불링의 온상지라 할 수 있는 온라인커뮤니케이션 참여가 활발할수록 사이버불링을 당할 가능성이 더욱 커진다는 것을 암시해주고 있다. 특히 국내의 경우 언론에 자주 보도됐듯이, 카카오톡을 중심으로 한 사이버불링이 심각한 문제이다.

매체변인 외에는 학교만족도나 부모와의 관계 등이 사이버불링피해에 영향을 미치는 요인으로 거론되고 있다. 즉 학교만족도가 높을수록 사이버불링 피해경험은 낮은 것으로 나타났으며(신나민·안화실, 2013), 부모와의 친밀도가 떨어질수록 사이버불링을 더 당하는 것으로 나타났다(Accordino & Accordino, 2011). 한편, 사이버불링가해경험은 사이버불링피해경험과 매우 밀접한 연관이 있는 것으로 나타나 사이버공간에서 불링가해경험이 많은 청소년들이 피해도 많이 당하는 양상을 보였다(Accordino & Accordino, 2011; 이창호·이경상, 2013).

부모의 중재유형도 사이버불링피해에 많은 영향을 미치고 있다. Mesch(2009)가 미국의 자료를 이용해 분석한 바에 따르면, 부모가 자녀와의 대화를 통해 자녀가 방문할 수 있는 사이트를 제한해 놓는 규칙을 마련할수록 자녀의 사이버불링피해가 감소하는 것으로 나타났다⁵⁾. 하지만,

필터링 소프트웨어의 설치나 모니터링 소프트웨어의 설치와 같은 부모의 일방적인 통제(제한적 중재)는 사이버불링에 유의한 영향을 미치지 않았다. Livingstone & Helsper(2008)는 적극적 공동 중재, 기술적 제한, 상호작용 제한, 감시라는 네 가지 중재 유형을 도출하였고, 그 중에서 자녀의 이메일, 채팅, 인스턴트 메시지 이용을 제한하는 즉 온라인 상호작용 활동을 제한하는 제한적 중재만이 온라인 위험 노출(음란물, 폭력물, 개인정보제공 등)과 부적인 관계가 있었다.

사이버불링 가해원인 역시 피해원인과 유사하다. 즉 채팅서비스나 소셜네트워크 이용 등 매체관련 변인, 부모와의 관계, 학교만족도 등이 사이버불링가해경험에 영향을 미치는 중요인으로 거론되고 있다. 즉 디지털리터러시⁶⁾수준이 높을수록 사이버불링가해경험이 높아지는 것으로 나타났으며(신나민·안화실, 2013) 카카오톡이나 페이스북 등 결속형 소셜미디어를 많이 이용할수록 가해경험이 많았다(이창호·이경상, 2013). 부모와의 애착은 사이버불링을 낮추는 효과를 가져왔고(성동규 외, 2006) 부모와의 대화가 자유롭거나 개방적일수록 휴대폰을 통한 언어폭력은 줄어드는 것으로 나타났다(이정기, 2011). 아울러, 신체적 폭력 피해경험이 크고 학업스트레스가 심한 청소년일수록 사이버불링 가해경험이 많은 것으로 나타났으며(김종길, 2013) 즐거운 학교생활이나 원만한 교우관계 등 학교만족도가 높은 청소년일수록 사이버불링가해경험에 가담할 가능성이 적었다(신나민·안화실, 2013; 한국정보화진흥원, 2013). 미국의 한 연구에서도 학교에서 친구와 싸우거나 말썽을 일으킨 학생들이 사이버불링을 많이 저질렀다(Hinduja & Patchin, 2008). 또 다른 연구에서도, 긴장과 좌절을 많이 겪는 청소년일수록, 사이버불링을 더 많이 자행한 것으로 드러났다(Patchin & Hinduja, 2011). 즉 학교에서 나쁜 성적을 받거나 가족과의 불화 등을 경험한 청소년들이 사이버공간에서 더 적극적으로 남을 괴롭히고 있다는 것이다. 국내의 한 연구결과에서도, 교우관계가 안 좋거나 학업스트레스가 심할수록 휴대전화와 인터넷을 통한 사이버불링을 더 많이 저지르는 것으로 나타났다(한국정보화진흥원, 2011). 호주의 연구결과에 따르면, 초등학교의 경우 음주나 흡연, 도둑질 등 문제행동에 가담한 청소년일수록 사이버불링가해행위에 가담할 가능성이 높았고 인터넷이나 휴대전화의 이용에 관한 학교규칙을 가지고 있을수록 사이버불링에 가담할 가능성은 감소되는 것으로 나타났다(Cross et al., 2012). 하지만, 중학생의 경우 문제행동경험이나 디지털기기에 관한 규칙과 같은 같은 변인들은 사이버불링에 유의미한 영향을 미치지 않았다.

더불어, 사이버불링 가해원인으로는 학교, 컴퓨터, 휴대전화에서의 비행친구 수, 부모로부터의

5) 연구자는 이를 평가적 중재(evaluative mediation)라 부르고 있다.

6) 트위터, 페이스북 등에 정보올리기, 웹사이트에 사진 올리기, 블로그 운영하기 등이 이에 해당된다(신나민·안화실, 2013, 7쪽).

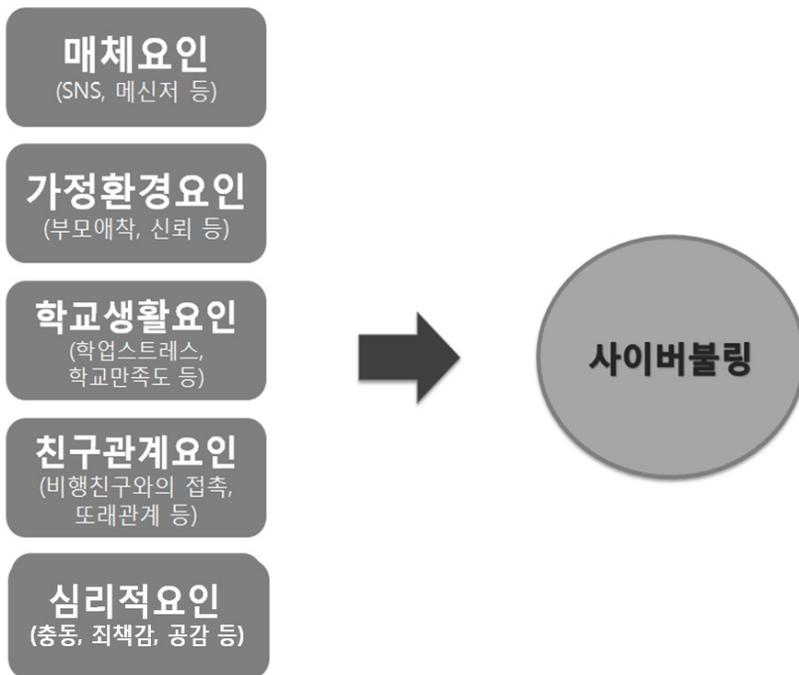
욕설·폭력경험, 충동성, 도덕적 죄책감이 제시되었다(남상인·권남희, 2013). 즉 비행친구가 많고 부모로부터 욕설이나 폭력을 많이 경험하고 충동적이며 도덕적 죄책감을 덜 느낄수록 사이버불링을 더 많이 저지르는 것으로 나타났다. 서울시내 중학생들을 대상으로 한 연구에서도 휴대전화를 이용한 비행경험이 있는 친구수는 휴대전화를 이용한 사이버집단괴롭힘 가해행위에 유의한 영향을 미쳤다(전신현·이성식, 2010). 정보통신윤리의식수준 또한 사이버폭력 가해경험에 부적인 영향을 미친 것으로 나타나 정보통신윤리의식수준이 높을수록 가해경험은 줄어드는 것으로 분석됐다(성동규 외, 2006; 한국정보화진흥원, 2013). 캐나다 청소년들을 대상으로 한 조사에서는 사이버공간에 대한 긍정적 믿음이 사이버불링가해경험을 낮추는 중요한 요인으로 나타났다(Li & Fung, 2012). 또한 교과 외 활동이 활발할수록 사이버불링에 가담할 가능성은 떨어지는 것으로 분석됐다. 홍콩청소년들의 경우 학교소속감이 낮은 학생들이 사이버불링에 참여할 가능성이 높고 공감능력이 높은 청소년이 사이버불링피해를 더 당하는 것으로 나타났다(Wong, Chan, & Cheng, 2014). 하지만, 자기효능감은 사이버불링가해 및 피해경험에 어떤 유의한 영향도 미치지 않았다.

특히 사이버불링 피해경험은 사이버불링 가해경험을 예측하는 가장 중요한 요소로 나타나기도 했다(성동규 외, 2006; 이창호·이경상, 2013). 즉 사이버불링 피해경험이 많은 학생들이 사이버불링 가해경험에 가담할 가능성이 높은 것으로 나타난 것이다.

한편, 사이버불링은 오프라인 상에서 일어나는 폭력과도 매우 밀접한 연관을 갖고 있다(전신현·이성식, 2010; Cross et al., 2012; Erdur-Baker, 2010; Gradinger, Strohmeier & Spiel, 2012; Wong, Chan, & Cheng, 2014). 가령, 미국의 한 조사결과, 오프라인상에서의 불링경험이 사이버불링에 가장 큰 영향을 미치는 것으로 드러나 오프라인 상에서의 불링과 온라인 공간에서의 불링이 매우 밀접히 연관된 것으로 드러났다(Hinduja & Patchin, 2008). 즉 오프라인 공간에서 폭력에 가담한 청소년들이 사이버불링에 가담할 가능성이 상당히 높다는 것이다. 역으로 사이버불링에 가담한 학생들은 오프라인 공간에서도 남을 지속적으로 괴롭힐 확률이 높다. 영국학생들을 대상으로 한 조사에서도 전통적 불링과 휴대전화와 인터넷을 이용한 사이버불링 간에 관련성이 높았다(Smith et al., 2008). 또한 여학생들이 전통적 불링과 사이버불링의 피해를 남학생보다 더 많이 겪는 것으로 나타났다. 국내의 조사에서도 현실에서 집단괴롭힘을 당한 청소년들과 휴대전화를 통해 집단괴롭힘을 당한 청소년들이 휴대전화를 이용한 사이버집단괴롭힘에 참여할 경우가 많았다(전신현·이성식, 2010). 이처럼 사이버불링은 전통적인 불링과 동시에 일어나고 있다.

이 같은 연구결과들은 오프라인/온라인 상에서의 학교폭력피해경험과 학업스트레스, 비행 친구 수, 건전한 사이버우리아 태도 등이 사이버불링가해경험에 많은 영향을 미치는 변인들이라는 것을 보여주고 있다.

위에서 논의된 내용을 정리하면 사이버불링에 영향을 미치는 요인들은 아래 [그림 II-1]과 같이 매체이용요인, 가정환경요인, 학교생활요인, 친구관계요인, 심리적 요인 등으로 구분해 볼 수 있다.

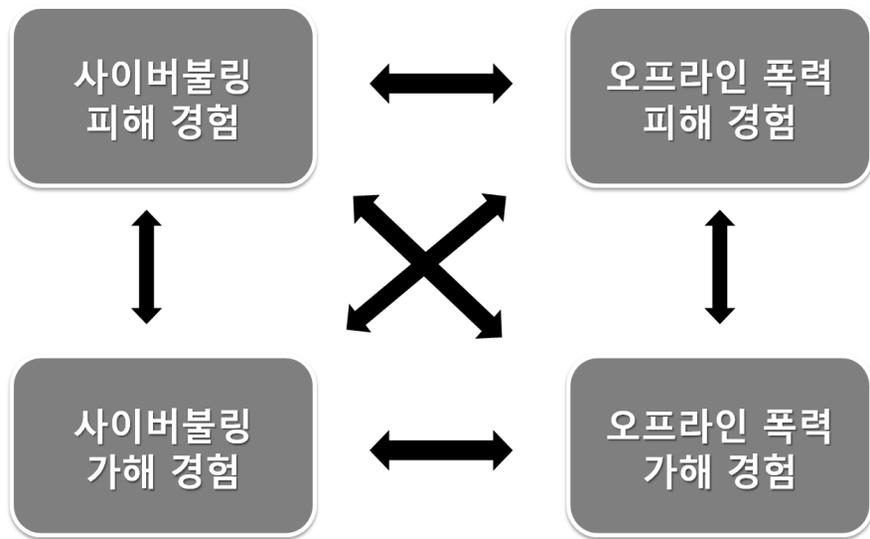


【그림 II -1】 사이버불링에 영향을 미치는 요인

이에 따라 본 연구는 기존 연구를 참고하여 청소년들의 사이버불링에 미치는 요인들을 파악하기 위해 매체이용정도, 사이버우리아 태도 및 자신감, 부모애착 및 신뢰, 미디어이용에 대한 부모중재, 학교생활만족도, 공감 등의 변인을 사용하였다. 이 중 공감은 유사한 경험을 통하여 타인의 감정적 혹은 의도적 상태를 이해하는 능력을 의미(Bischof-Köhler, 2012)하는 데 실증적 연구에서는 정서적 공감(affective empathy)과 인지적 공감(cognitive empathy)의 두 차원으로 구분되고 있다(신나민, 2012). 정서적 공감은 타인을 관찰할 때 이를 모방하려는 감정전이나 몰입 등

비자발적 신체 반응이며, 인지적 공감은 타인을 이해하려는 자발적이고 인지적인 반응 및 입장 전환을 피할 수 있는 능력을 의미한다(Davis, 1980). 본 연구에서는 각 4문항을 구성요인으로 구성하였다(설문지 문항 16번 참조).

또한 앞서 논의했듯이, 디지털기술의 발전으로 새로운 폭력유형으로 등장하고 있는 사이버불링은 물리적, 신체적 폭력과 매우 밀접히 관련돼 있어 복잡한 양상을 보이고 있다. 특히 한국정보화진흥원(2013)의 조사에서는 아래와 같이 사이버공간의 경험이 오프라인 공간에서의 학교폭력과 매우 밀접히 연관된 결과가 나타났다. 즉 사이버불링과 학교폭력은 상호 중첩돼 나타나고 있는 것이다.

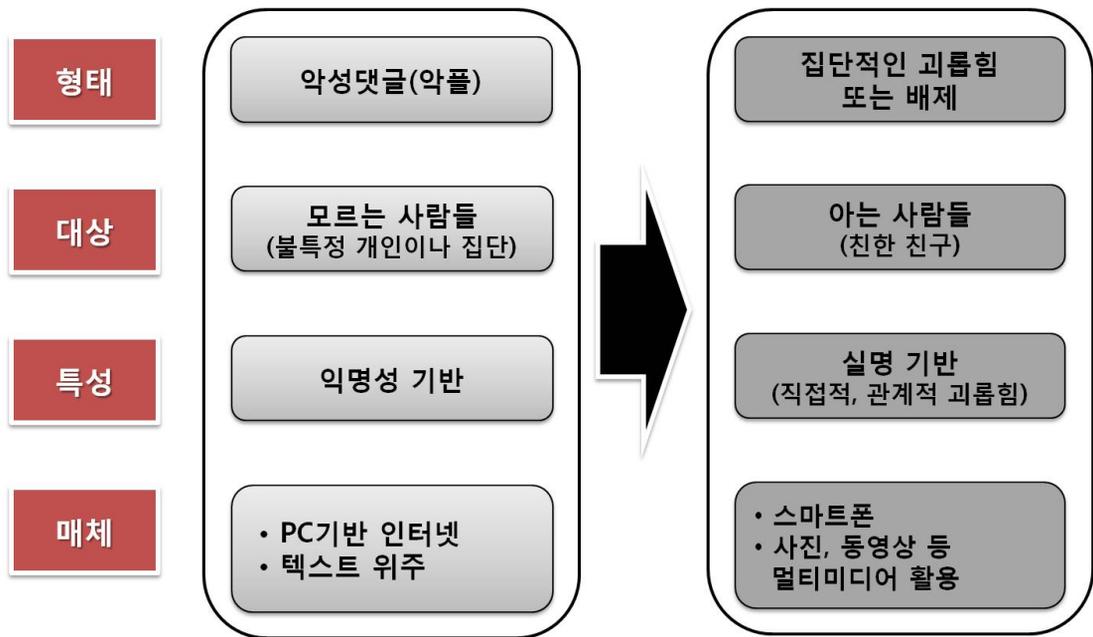


【그림 II-2】 사이버불링과 오프라인 폭력 간의 관계

본 연구도 사이버불링과 오프라인 폭력 간의 상관관계가 높을 것으로 보고 두 변인간의 관련성을 분석하고자 한다. 아울러, 피해와 가해경험의 중첩성을 확인하기 위해 사이버불링피해 및 가해경험, 오프라인폭력피해 및 가해경험과의 관련성을 살펴볼 것이다.

3. 사이버불링의 실태

스마트폰이 확산되기 이전까지 사이버불링은 악성댓글의 형태를 많이 띠었다. 당시에는 인터넷의 특성인 익명성을 기반으로 불특정 개인이나 다수에 대한 공격이 주를 이뤘다. 하지만, 스마트폰이 확산되면서 다양한 애플리케이션이 활용되면서 아는 사람들을 겨냥한 괴롭힘이 일반화되었고 사진이나 동영상 등 이미지를 이용한 공격도 활발했다.

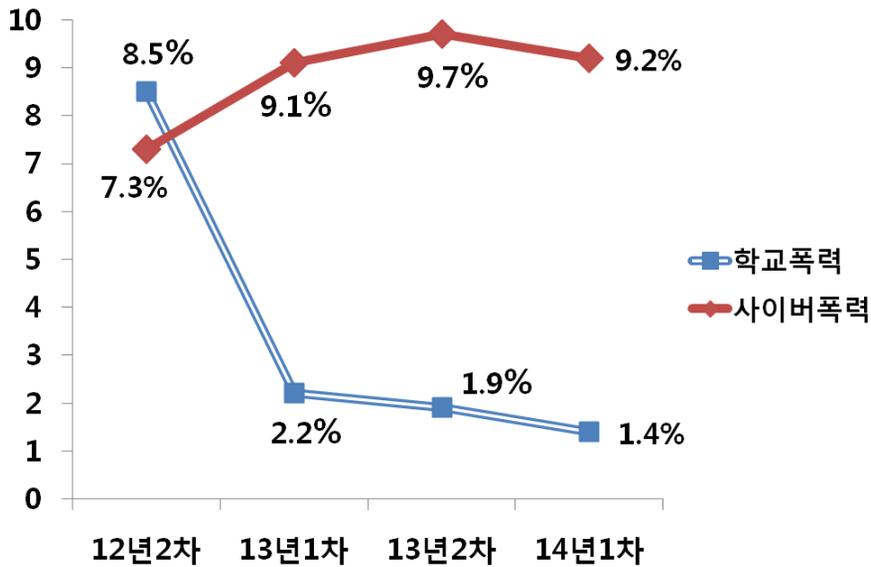


【그림 II-3】 사이버불링의 진화

1) 국내 사이버불링실태

교육부(2013)가 발표한 학교폭력실태조사자료에 따르면, 학교폭력을 당했다고 응답한 비율은 시간이 갈수록 줄어드는 반면, 전체 학교폭력 중 사이버폭력이 차지하는 비중은 시간이 갈수록 증가하는 패턴을 보였다. 즉 스마트폰을 비롯한 스마트기기의 확산으로 청소년들이 소셜네트워크서비스나 채팅서비스 등에 노출되는 시간이 늘면서 사이버불링 피해 및 가해경험도 증가하고 있는 것이다. 2013년 2차 학교폭력실태조사결과 학교폭력 유형으로는 언어폭력이 35.3%로

가장 많은 비중을 차지했고 집단따돌림(16.5%), 폭행·감금(11.5%), 사이버괴롭힘(9.7%), 금품갈취(9.2%), 스토킹(9.0%), 강제심부름(5.3%), 강제성추행·성폭력(3.5%) 순이었다(교육부, 2013). 즉 사이버공간을 통한 괴롭힘은 전체 학교폭력 유형 가운데 네 번째로 가장 많은 비중을 차지하고 있는 것이다. 2014년 1차 조사에서는 사이버폭력이 차지하는 비중은 9.2%로 약간 줄어들었다.



출처: 교육부 보도자료 (2014. 7. 11). 2014년 1차 학교폭력 실태조사 분석결과 발표.

【그림 II -4】 학교폭력 및 사이버폭력 증가 추이

최근 조사한 방송통신위원회·한국인터넷진흥원(2013)의 자료에 따르면, 초, 중, 고생의 29.2%가 사이버폭력가해경험이 있는 것으로 나타났으며 30.3%가 사이버폭력피해경험이 있는 것으로 조사됐다. 사이버폭력 유형 중에는 사이버언어폭력이 가장 많았다. 사이버불링(따돌림)의 경우가해경험은 5.6%, 피해경험은 1.2%로 나타났다. 앞서 살핀대로, 이 조사에서는 사이버불링을 사이버따돌림으로 협소하게 봤지만 사이버불링의 범위가 언어폭력이나 명예훼손 등을 포괄한다고 한다면 많은 청소년들이 사이버불링의 피해를 당하고 있는 동시에 사이버불링가해자가 되고 있다고 볼 수 있다.

7) 싫다고 하는데도 계속 따라다니며 괴롭히고 불안하게 하는 것을 의미한다(한국교육개발원, 2012).

이 조사에서 흥미로운 것은 사이버폭력가해이유다(방송통신위원회·한국인터넷진흥원, 2013). 즉 초등학생의 경우 '재미있어서'가 가장 많았고 중, 고등학생은 '상대방에게 화가나서'가 주된 이유였다. 캐나다 중, 고등학생들을 대상으로 한 조사에서도 응답자들은 사이버불링의 원인으로 재미를 가장 많이 들었다(Li, 2010). 이어 가해자들이 불안정하거나 화가 나서 사이버불링을 저지른다고 믿는 경향이 그 뒤를 이었다.

방송통신위원회·한국인터넷진흥원(2013)의 조사결과, 사버폭력피해를 입었을 경우 청소년의 41.8%가 아무런 대응을 하지 않은 것으로 나타났는데 그 이유로 64.4%가 '신고해 봤자 별 소용 없어서'를 가장 많이 들었다. 앞서 언급한 캐나다 청소년들을 대상으로 한 조사에서도 응답자들은 사이버불링을 당했을 경우 어떻게 하겠느냐는 질문에 가장 많은 학생들이 '아무것도 하지 않는다'고 답했고 '가해자로부터 벗어난다'는 응답이 그 뒤를 이었다(Li, 2010). 학교나 가정에서 사이버불링을 당할 경우 학교 상담사나 교사에게 이 사실을 알리겠느냐는 질문에 응답자의 80% 이상이 '아니오'라고 답을 했으며 가장 주된 이유는 학교가 사이버불링을 멈추기 위해 어떤 것도 할 수 없다고 믿기 때문이었다(Li, 2010).

한편, 한국정보화진흥원(2013)의 조사에서도 청소년들이 사이버불링을 저지르는 주된 이유는 '재미로'가 가장 많았고 '상대방이 싫어서', '복수'가 그 뒤를 이었다. 한편, 이 조사에서는 사이버불링피해목격시 아무런 행동을 하지 않는다고 응답한 비율이 43.4%로 가장 높게 나타났고 사이버불링피해시 느낀 감정으로는 '화가 가장 높게 나타났다(한국정보화진흥원, 2013). 미국청소년들을 대상으로 한 조사에서는 사이버불링에 가담하는 가장 큰 이유가 '복수를 위해서'였고 '그럴만한 사람이어서', '재미를 위해'가 그 뒤를 이었다(Hinduja & Patchin, 2009/2012).

영국, 이탈리아, 스페인 청소년을 대상으로 한 조사에서도 응답자들은 사이버불링피해를 당했을 때 화가 나거나(angry) 속상한 경우(upset)가 가장 많은 비중을 차지했다(Ortega et al., 2012). 오스트리아 청소년을 대상으로 한 조사에서는 전통적 불링과 사이버불링 동시에 가담한 학생들의 경우 분노가 가장 주요한 사이버불링 가담 원인으로 나타났고 재미, 권력과시, 소속감이 그 뒤를 이었다(Gradinger, Strohmeier & Spiel, 2012).

이같은 결과를 통해 볼 때 청소년들은 복수심에 불타거나 재미삼아 사이버불링을 저지르는 가능성이 높고 사이버불링을 직접 당하더라도 주위 사람들에게 알리기보다는 아무런 대응을 하지 않을 가능성이 높다. 또한 주변 친구들이 사이버불링을 당하는 것을 목격하더라도 수수방관할 가능성이 높다.

앞서 언급한 한국정보화진흥원(2013)의 조사결과, 사이버불링 12개의 유형 중 사이버비방(가해

84%, 피해 49%)과 사이버배제(가해 8.7%, 피해 2%)가 가장 두드러졌다. 즉 특정인에게 모욕적인 메시지를 전달하거나 친구신청을 거부하거나 배제하는 행위가 청소년들 사이에서 빈번하게 발생하였다. 성별에 따라 분석한 결과, 사이버불링 가해경험은 남성이 전반적으로 여성보다 높게 나타난 반면, 피해경험의 차이는 거의 없었다(한국정보화진흥원, 2013). 특히 사이버배제 유형의 경우 여학생의 가해경험 및 피해경험이 남학생보다 훨씬 많아 여학생들 사이에서 친구신청을 거부하거나 배제하는 행위가 빈번하게 일어나고 있음을 알 수 있다.

한국청소년정책연구원이 조사한 바에 따르면, 청소년들의 6.2%가 조사당시시점으로 최근 3개월간 스마트폰을 통해 따돌림을 당한 적이 있다고 답했다(이창호·김경희, 2013). 이 조사에서는 스마트폰의 여러 서비스 중 카카오톡 같은 채팅서비스를 통해 따돌림을 당한 적이 있다고 응답한 비율이 가장 높았다.

한국청소년정책연구원의 또다른 조사에서는 청소년들의 3.8%가 조사당시시점으로 최근 1년간 소셜미디어 상에서 누군가로부터 따돌림을 당한 적이 있다고 답한 반면, 누군가를 따돌린 적이 있다고 응답한 비율은 6.8%로 두배가량 높았다(이창호·성운숙·정낙원, 2012). 또한 소셜미디어 상에서 놀림을 당했다고 응답한 비율은 18.1%, 욕설을 들은 경험은 24.9%로 매우 높게 나타났다(이창호·성운숙·정낙원, 2012).

2) 외국의 사이버불링실태

미국 Cyberbullying Research Center에 따르면, 미국의 경우도 대략 20%의 학생들이 사이버불링 피해를 겪고 있고 비슷한 비율의 학생들이 사이버불링에 가담하고 있는 것으로 나타났다.⁸⁾ 네덜란드 초, 중학생을 대상으로 조사한 결과에서도 22%의 학생들이 인터넷을 통해 사이버불링 피해를 당한 것으로 드러났고 16%의 학생들은 가해경험이 있었다(Dehue, Bolman & Vollink, 2008). 영국청소년들의 경우 6.6%, 이탈리아청소년들의 경우 7.3%, 스페인청소년들의 경우 7.5%가 조사시점 최근 2개월간 인터넷을 통한 사이버불링을 경험한 것으로 나타났고 휴대전화를 통한 사이버불링의 경우는 각각 4.1%, 9.5%, 4.2%였다(Ortega et al., 2012)⁹⁾.

한편, 영국의 폭력예방재단인 Beatbullying(2012)의 보고서에 따르면, 영국청소년들의 28%가량이 사이버불링경험을 한 것으로 나타나기도 했다. 호주 청소년의 경우 23%가 사이버불링피해

8) http://www.cyberbullying.us/Cyberbullying_Identification_Prevention_Response_Fact_Sheet.pdf에서 2014년 2월 6일 인출

9) 이 연구에서는 사이버불링을 휴대전화를 이용한 사이버불링과 인터넷을 이용한 사이버불링으로 구분하여 측정하였다.

를 한번 이상 당해본 것으로 나타났으며 18%의 학생들은 사이버불링가해행동에 참여한 것으로 나타났다(Cross et al., 2012). 이 연구에서는 남학생들의 경우 가해행동이 많은 반면 여학생들은 사이버불링피해를 더 많이 당한 것으로 나타났다. 오스트리아 청소년의 경우 최근 2개월간 사이버불링경험을 조사한 결과 7%의 학생들이 사이버불링에 가담한 경험이 있는 것으로 나타났으며 10%의 학생들이 사이버불링피해를 겪었다(Gradinger, Strohmeier & Spiel, 2012).

우리과 가까운 홍콩의 경우는 사이버불링이 더 심각한 것으로 보고되고 있다. 최근 1개월간의 사이버불링경험을 질문한 결과, 응답자의 31.5%가 사이버불링에 가담한 적이 있다고 답했고 23%는 사이버불링피해를 입은 것으로 나타났다(Wong, Chan, & Cheng, 2014).

캐나다의 한 조사에서는 응답자들의 57.5%가 최근 3개월간 사이버불링에 가담하거나 피해를 입은 적이 있는 것으로 나타났다(Mishna et al., 2012). 이 연구는 중, 고등학생 2,186명을 조사했는데 42.5%의 학생들은 사이버불링에 참여하지 않았으며 사이버불링피해만 당한 학생은 23.8%, 가해경험만 있는 학생은 8%, 사이버불링피해와 가해경험을 동시에 가지고 있는 집단은 25.7%였다. 즉 사이버불링피해를 당하고 동시에 사이버불링에 가담한 청소년들의 비율이 매우 높게 나타나고 있는 것이다. 이 연구에서는 사이버불링에 관여된 집단일수록 그렇지 않은 집단에 비해 컴퓨터를 사용하는 시간이 많았고 자신의 패스워드를 친구들과 공유하는 경향이 강했으며 오프라인폭력행위에도 가담할 가능성이 큰 것으로 나타났다.

조사방법이나 국가별 편차가 존재하지만 사이버불링이 미국, 영국, 캐나다, 홍콩 등 전세계적인 청소년문제가 되고 있다는 것을 확인할 수 있다.

4. 소결

지금까지 사이버불링의 개념, 원인 및 실태에 대해 살펴보았다.

사이버불링에 대한 개념정의는 학자들마다 다소 차이가 있지만 채팅서비스, SNS, 동영상이나 사진 등 디지털 기기나 장치를 활용한 타인에 대한 괴롭힘이나 따돌림을 의미하는 데는 이견이 없는 듯하다. 따라서, 디지털기기의 진화에 따라 사이버불링의 유형 또한 점차 다양해지고 교묘해 질 것으로 예상된다.

사이버불링의 원인은 매체요인이 가장 두드러졌고 공감이나 충동, 죄책감 등 심리적 요인,

부모애착이나 부모중재 등 가정환경요인 등도 영향을 미쳤다. 즉 SNS나 인터넷, 게임 등을 많이 이용하는 청소년일수록 사이버불링을 당할 가능성이 높게 나타났다. 사이버불링은 사이버 공간을 통해 이뤄지기 때문에 온라인 공간을 통한 활동이 활발한 청소년들은 사이버불링의 위험에 취약할 수밖에 없다. 학교생활만족도나 교우관계 등도 사이버불링에 영향을 미치는 중요한 요인이었다. 따라서, 학교생활에 대한 불만이 많고 비행친구가 많은 청소년일수록 사이버 불링에 가담할 가능성이 높은 것이다.

사이버불링실태에 대한 조사를 정리한 결과, 사이버불링은 국내 뿐 아니라 전 세계적으로 중요한 사회적 문제가 되고 있었다. 비록 사이버불링피해 및 가해경험을 측정하는 방법은 다소 차이가 있었지만, 대개 10%~30% 정도의 학생들이 사이버불링에 연루돼 있음을 짐작할 수 있다. 특히 사이버불링경험은 오프라인 공간에서 벌어지는 학교폭력과 매우 밀접한 관련성을 지니고 있었다. 즉 사이버공간에서 피해를 당하는 학생들은 학교생활에서도 폭력피해를 당하고 있을 가능성이 크다는 것이다. 또한 피해 및 가해경험과의 상관관계도 매우 높게 나타나 사이버불링피해를 당한 학생들이 사이버불링에 가담할 확률이 높다. 앞서 언급한 캐나다 사례에서도 나타나듯이, 피해나 가해경험만을 가지고 있는 청소년집단보다는 피해 및 가해경험을 동시에 가지고 있는 청소년집단이 많아지고 있는 것도 최근 나타난 사이버불링의 특징이다.

제 Ⅲ 장

외국의 법제도 및 정책

1. 미국의 사이버불링 정책
2. 영국의 사이버불링 정책
3. 캐나다의 사이버불링 정책
4. 소결

제 III 장

외국의 법제도 및 정책

1. 미국의 사이버불링 정책¹⁰⁾

1) 정부의 사이버불링대책

미국에서 따돌림이라는 학교폭력에 대해 국가가 대책을 마련하게 된 계기는 2002년 발생한 콜롬바인 고등학교 총기사건이다(장준오 외, 2012). 이후 학교에서 따돌림행위를 방지하려는 입법화움직임이 확산되었고 그 결과 2014년 2월 현재 50개 중에서 49개가 불링관련 법안을 가지고 있다¹¹⁾. 특히 50개주 가운데 19개주가 사이버불링내용을 법안에 포함시키고 있는데 캘리포니아, 루지애나, 네바다, 오리건, 워싱턴 등이 이에 속한다.

미국에서 사이버불링과 관련한 대표적인 사건은 2006년 발생한 메간 마이어(Megan Meier) 사건이다. 한 중년 여성이 마이 스페이스에 자신이 10대 소년인 것처럼 가장해 프로필을 만들어 자신의 딸의 친구인 메간 마이어의 남자친구로 행세하다 들통난 이 사건은 결국 13세 마이어의 자살로 이어졌다(최유진, 홍승희, 2012 재인용). 하지만, 사이버불링을 적용할 법률이 없어 이 여성의 유죄판결이 기각되고 말았다. 마침내, 2009년 4월 린다 산체즈 하원의원은 메간 마이어 사이버불링방지법을 제안해 전자적 수단을 사용하여 특정인에게 정신적 고통을 준 사람들에게 최고 2년까지의 징역형이나 벌금을 선고하도록 했다(이창호, 김경희, 2013). 그 결과, 버몬트주의 경우 불링과 사이버불링 가담자에 최고 500달러까지의 벌금을 부과할 수 있도록 했고 아이다호주는 사이버불링을 범죄행위로 취급하고 있다(Bauman, 2012).

이후 또다시 사이버불링에 관한 관심이 높아지게 된 배경은 2011년 1월 한 10대 여학생이 페이스북과 트위터를 통한 사이버불링을 견디지 못하고 자살한 사건이다(임상수, 2011). 이

10) 이 절은 이창호 연구위원(한국청소년정책연구원)이 집필함.

11) http://www.cyberbullying.us/Bullying_and_Cyberbullying_Laws.pdf에서 2014년 4월 9일 인출

사건을 계기로 사이버불링의 심각성에 대한 논쟁이 촉발되었고 일부 주에서 사이버불링입법안이 통과되기도 했다.

사이버불링이 입법화된 대부분의 주는 학교에서 사이버불링을 금지하고 이에 대한 예방대책을 수립할 것을 의무화하고 있으며 학교직원들을 대상으로 사이버불링과 관련한 전문적인 교육을 실시하도록 규정하고 있다(최유진, 홍승희, 2012). 또한 사이버불링을 목격했을 시 반드시 신고해야 한다고 명시하고 있다(최유진, 홍승희, 2012). 또한 어떤 주의 경우는 사이버불링을 형법상의 죄로 규정하여 이에 대한 형법상의 책임을 묻는 사례도 있다고 한다(최유진, 홍승희, 2012).

이처럼 미국의 경우 사이버불링에 대한 관리와 처벌이 비교적 엄격한 편에 속한다.

사이버불링이 심각한 문제로 대두되자 정부와 시민단체들은 사이버불링의 개념이나 원인, 대처요령 등을 지속적으로 알리고 교육하고 있다. 즉 사이버불링이 발생했을 경우 어떻게 대처해야 할 것인지에 대해 구체적으로 제시하고 있다.

아래 <표 III-1>에서도 나타나듯이, 미 보건복지부는 사이버불링에 어떻게 대처해야 할지 구체적으로 알려주고 있다.

표 III-1 사이버불링 대처요령

대처방식	내 용
즉각적 조치	<ul style="list-style-type: none"> • 사이버불링메시지에 직접 답하지 말고 다른 사람들에게도 이 메시지를 전달하지 말라 • 사이버불링이 발생한 날짜나 상황 등에 대한 증거자료를 모아라. • 사이버불링가해자에 대한 접근을 차단하라
온라인서비스제공자에게 사이버불링 사실 신고	<ul style="list-style-type: none"> • 먼저, 온라인서비스제공자의 권리나 책임 등을 면밀히 살펴라 • 소셜미디어안전센터를 방문하여 어떻게 사이버불링가해자를 차단하는 지를 숙지 해라 • 사이버불링사실을 소셜미디어사이트 담당자에게 알려 도움을 받아라
법 집행자에게 사이버불링사실 신고	<ul style="list-style-type: none"> • 사이버불링이 아래와 같은 활동을 포함하면 범죄로 간주되기 때문에 즉시 관련 사법기관에 이를 알리는 것이 좋다. <ul style="list-style-type: none"> - 폭력위협행위 - 어린이 포르노그래피 혹은 성적인 메시지나 사진을 보내는 행위 - 동의 없이 누군가의 사진이나 비디오를 찍는 행위 - 스토킹(stalking)과 증오범죄(hate crime)
사이버불링 사실을 학교에 신고	<ul style="list-style-type: none"> • 학교는 반불링정책(anti-bullying policy) 안에 사이버불링을 포함시키고 있기 때문에 학교에 사이버불링사실을 알려 도움을 받을 수 있다.

출처: <http://www.stopbullying.gov/cyberbullying/how-to-report/index.html>에서 2014년 2월 21일 인출해 재정리함.

아울러 부모가 어떻게 해야 할 지도 다음과 같이 구체적으로 제시하고 있다. 아래 <표 III-2>에서도 나타나듯이, 부모가 자녀와 꾸준히 사이버불링을 비롯한 온라인문제에 대해 대화할 것을 강조하고 있다.

구분	주요내용
당신의 아이가 온라인에서 무엇을 하는지를 인지하라.	<ul style="list-style-type: none"> • 사이버불링을 비롯한 온라인공간에서 발생하는 문제들에 대해 정기적으로 자녀와 대화하라. • 당신의 아이가 방문하는 사이트와 온라인 활동들에 대해서 알고 있어야 한다. 그들이 방문하는 곳이 어디인지, 그들이 무엇을 하는지, 그들이 누구와 함께하고 있는지를 물어보라. • 만일 당신이 걱정 되는 부분이 있다면, 책임 있는 부모로서 아이들의 온라인 커뮤니케이션을 확인해볼 수도 있다고 말해라. 필터링소프트웨어를 설치하거나 프로그램을 모니터링 하는 것은 아이들의 온라인 행위들을 감시할 수 있는 한 가지 방법일 수 있다. 그러나 이러한 도구들에 전적으로 의존하지는 말라. • 온라인이나 문자로 아이들이 하는 것에 대한 감각을 익혀라. 아이들이 좋아하는 사이트가 무엇인지 알아보고, 그들이 사용하는 장치들도 한번 써 보라. • 아이들에게 비밀번호를 물어보돼, 오직 긴급 상황인 경우에만 그것을 사용할 것이라고 말해라. • 소셜미디어사이트에서 아이들에게 친구요청을 하거나 팔로우를 해라. 또는 다른 믿을만한 어른에게 그렇게 해달라고 부탁해라. • 만일 아이들 자신이나 그들이 아는 누군가 사이버불링을 당하고 있다면, 즉시 당신에게 말해달라고 아이들을 격려해라. 아이들이 가지고 있는 문제에 대해 속마음을 털어놓더라도, 그들의 컴퓨터나 폰을 빼앗아가지 않을 것이라고 설명해라.
기술사용에 대한 규칙을 정해라.	<ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터, 핸드폰, 다른 기기(기술)의 적절한 사용에 대한 규칙을 정해라. 예를 들어, 그들이 방문할 수 있는 사이트와 온라인에서 허락되는 행동들에 대해 명확히 해라. 온라인에서 안전할 수 있는 방법을 그들에게 보여줘라. 그들이 게시하고 말하는 것에 대해 현명할 수 있도록 도와줘라. 아이들 자신 또는 다른 사람을 당황하게 하거나 상처 줄 수 있을 만한 것을 공유하지 않도록 말해줘라. 어떤 것이 게시 됐을 때, 다른 누군가가 그것을 전송할지 말지는 그들 통제 밖의 문제가 된다. 아이들이 온라인에 게시한 사진이나 정보를 볼 사람들에게 대해 생각할 수 있도록 해줘라. 완전히 낯선 사람이 그것을 볼까? 아니면 진짜 친구들만? 아니면 친구의 친구들? 친구가 아닌 사람이 그것을 어떻게 사용할지도 생각해보게 해라. • 그들의 비밀번호를 안전하게 유지하도록, 그리고 친구들과 그것을 공유하지 않도록 말해라. 비밀번호를 공유하는 것은 온라인상의 신분과 활동을 통제하는 것에 어려움을 줄 수 있다.
학교규칙을 이해해라.	<p>일부 학교는 교실안과 밖에서의 온라인 행동에 영향을 줄 수 있는 기술사용에 대한 방침을 정했다. 학교가 그러한 정책을 가지고 있는지를 확인해라.</p>

출처: <http://www.stopbullying.gov/cyberbullying/prevention>에서 2014년 4월 15일 인출해 정리함.

이처럼 정부는 불링 및 사이버불링 방지를 위해 웹사이트를 만들어 국민들에게 구체적인 대처요령을 알리고 있다.

2) 민간단체의 사이버불링대책

민간단체가 실시하고 있는 사이버불링예방 및 대책방안을 조사하기 위해 연구자는 미국의 행정도시인 워싱턴을 방문(5월 19일~23일)하였다. 사전에 방문기관을 접촉하여 방문목적을 알리고 약속일자와 장소를 잡았다. 연구자가 방문한 기관은 아래 <표 III-3>에 나타난 것처럼 모두 5개 기관이다. Wired Safety의 경우 뉴저지주에 위치해 있어 직접 기관을 방문해 자료를 얻는 대신 워싱턴에 거주하는 교육담당자를 만나 인터뷰를 실시했다. 이 중 2개 기관은 한인단체로 한인청소년들의 사이버불링실태를 파악하기 위해 선정하였다. 아래에 제시된 내용은 방문기관 종사자와의 인터뷰내용과 수집자료에 기초한 것이다.

표 III-3 방문기관

구분	주요내용
Fight Crime	<ul style="list-style-type: none"> • 범죄를 뿌리 뽑고자 구성된 단체로 거의 5,000여명의 경찰, 검찰이 범죄예방을 위해 활동하고 있음. • 어린이, 청소년의 안전에 관한 입법활동을 하는 단체임.
Wired Safety	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인공간에서의 안전과 교육을 위해 1995년 설립된 Wired Safety가운영하는 비영리단체로 사이버불링에 대한 여러 정보를 제공하고 있음. • stopcyberbullying.org 사이트 운영 • 특히 매년 사이버불링에 관한 청소년 회의(Youth Summit)를 개최하고 있음.
National Crime Prevention Council	<ul style="list-style-type: none"> • 1982년 창립된 단체로 범죄로부터의 안전과 범죄예방을 위한 다양한 캠페인을 실시하고 있고 커뮤니티의 안전을 위해 여러 활동을 벌이고 있는데 최근 사이버 불링이 증가함에 따라 Wireless Foundation과 인터넷안전에 관한 교육을 강화하고 있음.
워싱턴 청소년재단	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년 상담심리, 교육학 등의 전문가들이 모여 워싱턴 지역의 한인청소년교육과 복지를 위해 일하는 기관임.
워싱턴 가정상담소	<ul style="list-style-type: none"> • 한인 아동 및 청소년, 부모가 문화 및 언어의 장벽을 벗어나 미국사회에 잘 적응 할 수 있도록 도와주는 기관임.

(1) 사이버안전교육

미국의 사이버불링에 대한 관심과 교육은 우리사회보다 빠르다. 미국의 경우 2006년을 기점으로 사이버불링에 대한 교육이 강화되었다고 한다. 워싱턴청소년재단의 한 직원은 정부의 지원을 받아 사이버안전프로그램을 지속적으로 실시하고 있다고 말했다.

저희 기관도 정부지원을 받아 사이버안전프로그램을 실시하고 있다. 즉 한국사람들을 대상으로 인터넷안전에 대해 교육을 한다. 미국의 경우 아이들이 어른들로부터 당하는 것이 많다. 따라서, 온라인공간에서 어른들이 아이들인 것처럼 몰래 가장해 성적인 유인을 하거나 음란메시지를 보내는 사례 등을 알린다. 또한 부모들이 아이들의 온라인 활동을 관리, 감독할 수 있도록 부모교육을 실시하고 있다. 즉 부모들이 자녀의 SNS 활동을 관찰할 수 있어야 사이버불링과 같은 문제들이 해결될 수 있다고 보는 것이다. 그렇기 때문에 부모들이 자녀의 페이스북 아이디나 패스워드를 알도록 권장하고 있다. 특히 부모가 자녀와 SNS 상에서 친구맺기를 적극적으로 권장하고 있다. 한국아이들은 부모가 참견한다고 싫어할지 모르겠지만 미국아이들은 부모가 나를 지켜보고 있기 때문에 안심하게 SNS 활동을 할 수 있다고 생각하는 것 같다. 부모들에게 아이들이 즐겨 이용하는 SNS의 종류와 기능을 알리고 부모들이 직접 계정을 만들어 아이들과 교류할 것을 교육한다. 학생들을 대상으로는 사이버불링을 당했을 경우 어떻게 대처해야 하는지를 알린다. 특히 온라인공간에서 신용카드정보나 개인의 신상에 관한 정보를 알려주지 말고 낯선 사람을 조심할 것을 강조한다.

실제로 메릴랜드주 몽고메리 카운티 (Montgomery County)가 제작한 리플렛을 보면 사이버 안전을 위한 중요한 규칙으로 ㉠ 이름, 주소, 부모이름 등 개인정보를 절대로 제공하지 말 것 ㉡ 적절하지 못한 사이트에 들어간 경우는 믿을만한 어른에게 보고할 것 ㉢ 음란하거나 협박적인 메시지에 절대로 답장을 보내지 말 것 ㉣ 온라인을 통해 만난 사람을 직접 만나지 말 것 등을 강조하고 있다(Cybersafety MCPS 참조). 또한 자녀가 적절하지 못한 메시지나 불안케 하는 메시지를 받았을 경우 경찰서나 공립학교 사이버안전으로 신고할 것을 강조했다. 이메일과 채팅에 사용되는 약어를 소개한 부분도 눈길을 끌었다. 청소년들 사이에 유행하는 약어나 속어를 소개하고 이에 대한 의미를 적어 놓아 학부모들의 이해를 돕고 있는 것이다. 마이스페이스, 페이스북, 유튜브와 같이 학생들이 잘 사용하는 인터넷 사이트에 대한 개략적 설명도 리플렛에 제시하였다.

아래 사진은 이 재단이 벌이고 있는 인터넷안전캠페인을 안내하는 포스터이다. 사진에서도 나타나듯이, 사이버불링을 포함한 인터넷전반의 안전에 대해 강조하고 있음을 알 수 있다.



한국청소년의 사이버불링실태를 이야기하고 난 뒤 미국의 상황을 묻자 이 직원은 한국과 미국의 문화적 차이를 강조했다.

미국은 한국처럼 왕따 같은 것은 심하지 않다. 특별히 누군가를 집단적으로 왕따시키는 것은 드물다. 미국에서 사이버불링은 한국처럼 집단적인 괴롭힘으로 나타나는 것이 아니라 한두 명이 누군가를 괴롭히는 형태로 나타난다. 미국과 한국의 문화는 완전히 다른 것 같다고 한다. 가령, 한국의 경우 카카오톡을 많이 한다고 들었지만 미국에는 이런 서비스가 없다. 즉 무료로 채팅을 즐길 수 있는 서비스가 미국에는 아직까지 존재하지 않는다. 미국아이들은 페이스북이나 인스타그램(사진과 동영상을 주고 받는 사이트)을 많이 즐긴다. 여기에서도 누군가를 놀리는 것은

있지만 그렇게 심각한 수준은 아니다. 미국의 경우 지속적으로 누군가를 괴롭히면 감옥에 갈 수도 있다. 미국학생들은 누군가를 신체적으로 괴롭히면 엄격한 처벌을 받는다는 것을 알기 때문에 지속적으로 누군가를 괴롭히는 일은 드물다. 미국의 경우 학교규칙이 엄격한 편이다. 규칙을 어기면 처벌이 엄격하게 이뤄지기 때문에 학생들이 학교규칙을 잘 지키는 편이다. 심한 불링의 경우 곧바로 정학 등의 처분이 내려진다. 규율이 엄격해서 학생들이 하지 말아야 할 것을 잘 하지 않는 편이다.

이처럼 미국학교의 경우 학교규율이 엄격하고 규율위반에 따른 처벌이 강하기 때문에 오프라인 폭력 및 사이버따돌림이 심각하지 않다는 것이다. 아울러, 한국과 같이 무료채팅서비스가 없기 때문에 채팅서비스 보다는 페이스북이나 인스타그램을 통해 사이버불링이 주로 발생하고 있다는 것이다.

National Crime Prevention Council도 커뮤니티의 안전을 위해 여러 활동을 벌이고 있는데 최근 사이버불링이 증가함에 따라 Wireless Foundation과 공동으로 인터넷안전에 관한 교육을 강화하고 있다. 즉 사이버불링예방을 위한 아이들용팁, 학교에서 해야 할 일 등을 교육한다. 이를 통해 사이버불링에 관한 정의, 사이버불링이 청소년들에게 미치는 영향, 사이버불링의 유형 등을 알리고 있다. 이러한 과정을 통해 청소년들이 자신의 프라이버시를 보호하고 안전을 지키며 책임있는 인터넷 이용자가 될 수 있도록 하는 것이 목표다.

이를 위해 중학생용 인터넷안전가이드북을 발간해서 배포하고 있다. 여기에는 사이버불링에 관한 정의, 사이버불링의 유형, 아이들이 즐겨 이용하는 SNS 사이트에 대한 소개, 학생들을 위한 인터넷안전확보전략 등이 소개돼 있다. 가령, 낯선 사람으로부터의 메시지나 이메일을 받을 경우 대답하지 말고 곧바로 어른들에게 알릴 것을 권고하고 있다. 또한 개인정보를 절대 노출하지 말고 낯선 사람에게 사진을 보내지 말 것도 강조한다.

아래 내용은 각 학교에서 불링과 사이버불링에 어떻게 대처해야 할 것인지를 안내하는 리플렛 내용을 번역한 것이다. 무엇보다도, 이 리플렛은 학교가 학생들의 사이버불링행위에 관한 엄격한 규칙을 가질 것을 권고하고 있다. 또한 사이버불링을 당할 경우 아이들이 어른이나 교사에게 즉각적으로 이 사실을 알릴 것을 강조하고 있다.

<대처방법>**◆ 숙지**

- ▶ 아이들과 규칙적인 대화의 시간을 가져라. 친구가 누구인지, 학교에서 무슨 일이 있는지를 알아라. 학교 분위기는 어떠한가? 그들이 온라인에서 무엇을 하는가? 인터넷은 영구적으로 기록된다는 것을 아이들이 알 수 있도록 도와줘라.
- ▶ 학교 관리자, 선생님, 학교안전담당관과 규칙적으로 대화를 나눠라.
- ▶ 학부모협의회에 참석하거나 부모와 가족들을 위한 활동들에 참여해라.
- ▶ bullying이나 괴롭힘에 적용할 수 있는 (거주하는) 주의 법을 알고 있어야.
- ▶ (거주하는 주의) 교육부나 학교 구역에 존재하는 정책들이 무엇이 있는지 알고 있어야.
- ▶ 당신이 거주하는 지역에 피해자, 목격자로서 bullying에 연루된 아이들의 감정적인 문제를 다뤄줄 자원들이 무엇이 있는지 알고 있어야.

◆ 보고

- ▶ 아이들이 bullying이나 cyberbullying을 당할 경우, 당신이나 다른 믿을만한 어른에게 즉시 알리도록 교육시켜라
- ▶ 가십, 안 좋은 메시지나 그림, 모욕적인 언어에 결코 반응하지 않도록 교육시켜라
- ▶ 괴롭힘을 당하는 동료나 친구들을 도와주도록 아이들을 교육시켜라
- ▶ 만일 폭력적인 협박이 있다면, 지방법집행기구에 보고해라.

<bullying과 cyberbullying을 다루기 위한 학교와의 협력>

- ▶ action team을 꾸려라
- ▶ bullying과 cyberbullying을 문제로 인식해라
- ▶ 부모님과 학생들을 위한 포럼을 개최해라
- ▶ 체크리스트와 타임라인을 가지는 행동플랜을 만들어라
- ▶ 지역사회에 계획을 알려라
- ▶ 프로그램을 위한 지원, 평가, 수정, 편집을 해라.

<예방전략>

- ▶ 학교가 anti-bullying과 cyberbullying에 대한 행동강령을 실행할 수 있도록 도와라. 어떤 행동을 참을 수 없고 어떤 결과가 따라올 지에 대해 설명해줘라.
- ▶ 만일 아이들이 누군가가 bullying을 당하고 있다는 사실을 알았을 경우, 말하도록 약속해라.
- ▶ bullying을 당할지도 모른다는 경고표시와 그 아이들을 도울 수 있는 적절한 방법을 알려줘라. 희생자와 목격자들을 지원하고 아이들이 맘 놓고 말할 수 있는 안전한 장소를 만들도록 학교와 협업해라.
- ▶ bullying과 cyberbullying에 대해 아이들과 대화를 나눠라 - 그것이 무엇이고 어떤 영향과 결과를 초래하는지에 대해, 그것이 견딜 수 없을 정도로 심각한 문제라는 것을 알려줘라.
- ▶ bullying과 cyberbullying에 대한 것들을 교육시켜라. 증상이 무엇이고, 아이들이 어떻게 말할 수 있는지, 도움을 받기위한 것들이 뭐가 있는지 알려줘라.
- ▶ 지역사회 내에 있는 사회복지자원, 피해자 서비스, 상담 프로그램, 정신적/신체적 건강을 위한 네트워크와의 관계를 구축하고 유지해라. 스태프, 부모님, 다른 사람들은 청소년들이 그들과 어떻게 접촉할 수 있는지를 알고 있어야 한다.
- ▶ 학생클럽활동, 모임, 방과후 프로그램들을 통해 학교 내의 인식을 향상시킬 수 있도록 도울 수 있는 '학생 주도의 anti-bullying 프로그램'을 후원해라.
- ▶ 항상 정보에 밝아라. 가장 최신의 인터넷 기술 트렌드를 숙지해라.

출처: The Wireless Foundation(n.d.), Addressing Bullying and Cyberbullying at Your Child's School.

워싱턴 가정상담소에서 일하는 한 직원도 미국의 경우 초등학교 때부터 사이버불링에 관한 교육을 많이 시키고 있다고 말했다. 이를 위해 전단지 등을 많이 돌리고 있다고 한다. 그에 따르면, 대략 5~6년 전부터 사이버불링에 관한 교육을 많이 시킨 것 같다고 한다. 이러한 교육을 통해 사이버불링도 불링이라는 것을 많이 강조했다. 사이버불링을 목격했을 경우에도 학교 상담교사에게 즉시 보고할 것을 많이 강조한다. 따라서, 미국에서는 사이버불링에 관한 신고가 원활히 잘 이뤄지는 것 같다는 것이다. 그는 사이버불링예방을 위해서는 아이들을 교육시키는 것이 가장 중요하다고 말한다. 많은 아이들이 자신들의 사이버불링행위가 잘못된 행동이라는 것을 잘 모르는 것 같다는 것이 그의 판단이다. 그래서, 학생들에 관한 교육이 중요하다는 것이다.

미국에서도 한국과 마찬가지로 중학교 1, 2학년 아이들의 불링이 가장 심하다. 특히 여자아이들의 불링이 가장 심하다. 불링을 당했던 아이들이 불링을 하는 경우도 있었다고 한다.

한인청소년들의 사이버불링실태에 대해 그는 다음과 같이 말했다.

특히 아이들이 투명인간 취급당하는 것을 가장 힘들어 하는 것 같다. 미국학교의 경우 여러 명이 모여 문제를 해결하는 그룹 프로젝트들이 많은데 같이 끼여주지 않으면 무시당하는 것 같아 감정이 많이 상하기도 한다. 그래서인지 미국 온지 몇 년이 안된 학생들의 상담이 많다. 이들의 경우 영어가 서툴다보니 팀 프로젝트에서 적극적인 역할을 못해 본인들이 스스로 무시당한다고 느끼는 것 같다. 얼마 전에 만난 여자아이도 락커룸에 가서 이야기를 하는데 친구들끼리 막 수다를 떨어 대화에 끼어들기가 쉽지 않아 자기가 무시당하는 것처럼 느꼈다고 한다.

이처럼 미국에 온 지 얼마 되지 않은 한인청소년들의 불링이 많다는 것이다. 이 상담소에 상담하러 오는 학생들 대부분이 불링 때문에 자살충동을 느끼고 있다고 한다. 아이들과 얘기를 하다보면 이메일, 페이스북, 인스타그램 등을 통해 사이버불링을 많이 당하는 것 같다. 가령, 한국처럼 친구들에게 욕을 하는 것이 여기도 많이 일상화 돼 있다. 예를 들어, 이민온지 얼마 안된 학생들을 fob(fresh of boat)라 부르기도 하고 공부만 하는 아이들을 nerd라 칭하기도 한다. 채팅방에서 특정 아이를 초대 안하는 경우도 있어 한국과 사이버불링이 거의 유사한 방식으로 일어나는 것 같다. 하지만, 한국처럼 심한 욕설을 하는 경우는 많지 않다는 것이다.

(2) 학교폭력예방프로그램

Fight Crime 또한 불링 및 사이버불링예방에 적극적이다. 워싱턴에 본부를 둔 이 단체는 안전한 학교환경조성에 초점을 두면서 다음과 같은 학교폭력예방프로그램을 실시하고 있다 (Fight Crime: Invest in Kids California, 2012에서 정리함).

① 노르웨이의 올베우스 학교폭력방지예방프로그램(Olweus Bullying Prevention Program)
이 프로그램은 사우스 캐롤라이나 주에서도 실행되었는데 그 결과 20% 가량 폭력이 감소한 것으로 나타났다고 한다. 이 프로그램을 실천하고 있는 학교가 미국에서도 늘고 있는 추세이다.

② 긍정적 행동 개입과 지지 프로그램(Positive Behavioral Interventions and Supporters, PBIS)
학교차원의 긍정적 행동지지 프로그램으로 긍정적 행위가 자신 뿐 아니라 타인의 긍정적 행동들을 강화시킬 수 있다는 것을 강조하고 있다. 이 프로그램은 세 단계의 공중건강모델을 이용하고 있다. 첫 번째 개입은 학교가 모든 학생들과 교사들이 알아야 할 분명한 행동기대와 규칙을 서너 가지를 만들어 부적절한 행동에 대한 반응을 분명히 하는 것이다. 더불어 교사들은 보상체계를 만들어 학생들이 긍정적 행동을 실천하도록 장려한다. 그럼에도 불구하고 행동이 좀처럼 개선되지 않는 학생들은 집단치료기법이나 역할극 등에 참여할 필요가 있다. 마지막으로, 고위험학생들은 개별적인 치료를 받도록 한다.

③ 착한 행동 게임(Good Behavior Game)

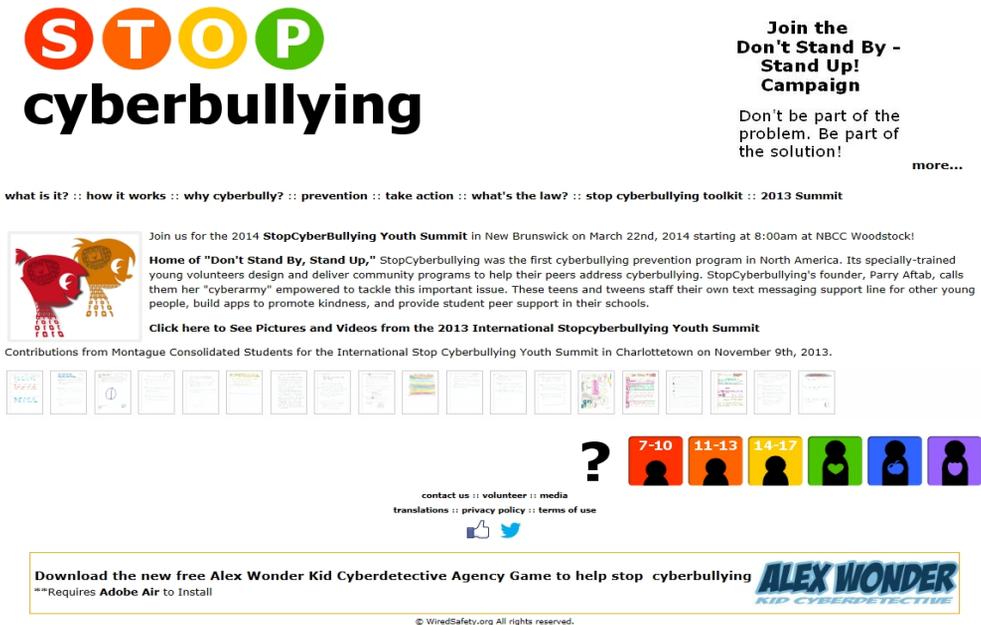
주로 초등학생들을 대상으로 하는 데 학생들을 두 팀으로 나눠 행동을 잘 하고 규칙을 잘 따르는 팀에게는 보답을 해 준다. 보답의 사례는 점심시간에 먼저 줄을 서게한다든지 먼저 휴식을 취하게 하는 경우 등이다.

④ 대단한 해(Incredible Years)

이 프로그램은 어린 나이에 심각한 문제행동을 겪는 아이들을 대상으로 한 훈련프로그램이었지만 전체 학생들을 대상으로 한 프로그램으로 발전하였다. 즉 부모와 자녀가 문제해결능력과 사회적 스킬을 배양할 수 있도록 하고 있다. 아이들이 다른 사람들과 잘 어울리고 친구를 사귀는 것을 배우도록 한다. 교사들은 학생들과 함께 학교규칙을 배우고 분노를 조절하고 커뮤니케이션 능력을 향상시킬 수 있는 활동을 수행한다.

(3) 청소년회의(Youth Summit)

뉴저지주에 본부를 둔 Wired Safety는 사이버불링의 심각성을 알리고 해법을 모색하기 위해 청소년들이 참여하는 회의를 매년 개최하고 있다. 2013년 9월 캐나다 샬럿타운에서 1,000명 이상의 사람들이 모여 사이버불링에 관한 Youth Summit을 개최한 바 있고 2014년 3월 22일에는 뉴브런즈윅(New Brunswick)에서 두 번째 Summit이 개최되었다. 이를 통해 사이버불링을 당했을 경우 가만히 있기 보다는 적극적으로 이에 맞설 것을 강조하고 있다(아래 [그림 III-1] 참조).



【그림 III -1】 Wired Safety가 운영하는 stopcyberbullying 홈페이지 (2014년 6월 26일 캡처함)

정책입안자, IT 관계자, 청소년들, 전문가, 교사 등 사이버불링에 관심 있는 모든 사람들을 Youth Summit에 초대한다. 사이버불링에 의해 영향을 받은 청소년들을 초대해 그들의 이야기를 듣기도 한다. 이 회의에서는 사이버불링이 청소년에게 어떤 영향을 미치는지, 사이버불링을 당한 청소년들을 어떻게 도울지 등을 논의한다. 질문과 대답, 제안 등의 시간을 갖는다.

부모들 또한 이 모임에 참여한다. 부모들 또한 포럼에 참여해 다양한 의견을 내놓는다. 부모들에게는 사이버불링의 심각성을 다룬 비디오를 보여주기도 한다.

아울러, 10대들을 사이버멘토로 교육해 그들이 동료들에게 멘토역할을 할 수 있도록 한다. 즉 청소년들 스스로 사이버불링에 대처할 수 있는 능력을 길러주는 것이다. 사이버불링을 당하면 상대방을 차단하고 부모나 교사에게 이 사실을 알릴 것을 권장한다. 또한 자원봉사자들이 청소년들의 멘토역할을 해 주기도 한다. 교사들에게도 사이버불링과 관련된 팁을 제공해준다. 또한 청소년들이 쉽게 즐길 수 있는 게임을 통해 사이버불링에 관해 교육하기도 한다.

2. 영국의 사이버불링 정책¹²⁾

1) 영국의 청소년대상 사이버불링 실태 및 사회적 맥락

2013년 영국에서 사이버불링에 대한 사회적 인식이 고양되고 사이버불링에 대한 법적 규제의 논의가 활발하게 진행된 계기가 있었다. 영국의 14세 소녀 한나 스미스는 한국의 네이버 지식인과 유사한 기능을 하는 소셜네트워킹사이트 ask.fm¹³⁾에 만든 자신의 게시판에 다른 사람들이 작성한 ‘죽으라’는 등 위협적이고 괴롭히는 메시지를 견디지 못하고 자살을 하였다고 보도되었다(BBC, 2014). 죽은 소녀의 아버지는 페이스북에 한나 스미스를 추모하는 페이지를 만들고 ask.fm 이나 유사한 소셜네트워킹 사이트들이 청소년 보호책을 마련하도록 정부가 강제하여야 한다고 주장하면서, ask.fm 등의 SNS가 불링을 방지할 수 있는 혹은 쉽게 신고할 수 있는 기능을 추가하도록 요구하는 청원을 시작하였다(BBC, 2014). 이를 계기로 많은 소셜네트워킹 서비스들이 자기 규제 방안을 마련하고 청소년들이 안전하게 인터넷 서비스를 사용할 수 있는 기능들을 실행하기 시작했다. 법적으로도 사이버불링을 범죄로 규정하고 그에 대한 규제를 강화해야 한다는 의견이 심화되었다. 이 절에서는 현재 영국이 청소년대상 사이버불링에 어떻게 정책적으로

12) 이 절은 김아미 박사가 집필함.

13) Ask.fm은 13세 이상이면 누구든 회원으로 가입할 수 있고 익명으로 글을 쓸 수 있다. Ask.fm의 소개글을 보면 자신들을 ‘전 세계 150여개 국에서 1억 명이 넘는 회원을 보유하고 있는 글로벌 커뮤니티’로 소개하면서 익명으로 회원들이 글을 주고 받을 수 있게 설정한 이유로 주 사용자인 10대 청소년들의 자아발견을 돕기 위해 익명성을 보장하고 있다고 설명한다 (<http://ask.fm/about/safety/about-company>에서 2014년 9월 21일 인출).

대응하고 있는지를 법적 규제, 학교에서의 대응 및 교육, 비영리 민간단체들의 지원 및 산업체의 대응을 대표적 사례들을 중심으로 살펴보고자 한다.

(1) 사이버불링에 대한 규정

영국에서는 사이버불링을 기존 불링의 한 방식으로 핸드폰이나 인터넷 등의 ICT를 사용해서 의도적으로 타인을 불쾌하게 만드는 것으로 규정하고 있다. 사이버불링은 기존의 불링과 마찬가지로 인종차별적 불링, 동성애혐오자들의 불링, 장애인을 대상으로 하는 불링 등 다양한 내용을 지니며, 테크놀로지를 활용하여 이루어지는 학대, 위협, 모욕 등의 행동으로 불링의 연속선상에 있다(DCSF, 2007a). 그러나 테크놀로지의 빠른 발달과 광범위한 접근성으로 인해 사이버불링은 면대면 불링과 달리 시간과 장소를 가리지 않고 청소년들이 생활하는 학교 안팎으로 확장되어 일어난다. 다시 말해 사이버불링이 일어나는 매체적인 특성으로 인해 면대면 불링과는 달리 하루 중 언제라도 일어날 수 있고, 잠재적인 수용자가 훨씬 크며, 사람들이 클릭 한번만으로 그 내용을 전달할 수 있어 훨씬 빠른 시간 안에 그 내용이 광범위하게 퍼질 수 있다는 특징이 있다(DfE, 2014b).

(2) 사이버불링의 실태

2013년도의 연구결과를 보면 사이버불링 대상의 연령이 점점 낮아지고 있는 것을 알 수 있다. 특히 어린이를 대상으로 한 사이버불링이 늘고 있는데 이는 어린이 보호 단체인 차일드라인(ChildLine)¹⁴⁾의 보고 결과를 통해서도 알 수 있다. 차일드라인은 사이버불링을 이유로 자신들에게 연락이 오는 경우가 2011-12년의 경우 2,410건에서 2012-13년도 4,507건으로 두 배 가까이 늘었다고 보고한다¹⁵⁾. 또한 2013년에 오프콤(Ofcom)에서 발행된 보고서에 의하면 12세에서 15세 사이 청소년의 거의 10%, 그리고 8-11세 사이 어린이의 4%가 인터넷에서 사이버불링을 경험한 적이 있다고 대답하였고, 절반에 가까운 12-15세 청소년들이 불링, 악소문 퍼뜨리기, 민망한 사진의 유포 등 부정적인 인터넷 혹은 핸드폰의 사용을 목격했고, 그중 20%가 그러한

14) 온라인 채팅, 이메일 전화를 통해서 아이들을 도와주는 단체

(<http://www.childline.org.uk/Pages/Home.aspx>에서 2014년 9월 23일 인출)

15) 뉴스라운드 보도 클립(<http://www.bbc.co.uk/newsround/25653773>에서 2014년 9월 22일 인출)

부정적 활동을 직접 경험했다고 한다. 청소년 자녀가 있는 부모들의 사이버불링에 대한 우려도 늘어서 5~15세 자녀를 둔 학부모 중 24%가 사이버불링에 대해 걱정을 하고 있다고 하였고, 14%는 자신의 아이가 다른 아이에게 사이버불링을 할까봐 걱정된다고 대답했다(Ofcom, 2013).

2) 사이버불링으로부터 청소년을 보호하기 위한 법 제도 및 정책

(1) 법적 규제

현재 영국에는 사이버불링을 위법으로 규정할 수 있는 단독 법조항이 없다. 그러나 사이버불링에 확대 적용하여 사이버불링을 범법행위로 규정할 수 있는 일반 법조항들이 있다. 먼저, 평등법 2010(The Equality Act 2010)은 일반적으로 불링이 될 수 있는 평등원칙을 위배하는 위법 행위나 차별을 방지하기 위해서 생긴 법으로, 학교에서 발생하는 불링에 대처하기 위해 가장 적절한 가이드 라인의 역할을 하게 된다. 이때 사이버불링도 불링의 일종으로 접근하여 범법행위로 규정할 수 있게 된다. 그리고 학대방지 및 보호법 1997(Protection from Harassment Act 1997)은 괴롭힘 및 희롱으로 느껴지는 어떠한 행위를 의식적으로 실행했다면 이를 범법행위로 규정하고 있어 이 조항을 사이버불링에 적용할 수도 있고, 커뮤니케이션 법 2003(Communications Act 2003)의 127항은 매우 모욕적이거나 외설적이고 위협적인 성질의 메시지 등을 전기 커뮤니케이션 네트워크라는 공적 수단을 통해 보내는 것을 위법행위로 규정하고 있어, 인터넷 사이트를 포함하여 어떤 미디어든지 이를 통해 명예를 훼손하는 정보를 퍼뜨리는 것은 범법행위이므로 이를 사이버불링에 적용할 수도 있다.

최근 들어 영국에서는 사이버불링에 대한 명백한 법규가 없이 기존의 법규 해석을 확장하여 사이버불링에 적용하는 지금의 대응책이 오히려 혼란을 일으키고 있어 사이버불링에 대한 보다 명확한 법규가 있어야 하고, 이를 기반으로 청소년들이 인터넷 공간에서 보다 안전하게 보호받을 수 있도록 환경을 마련해야 한다는 필요성이 제기되고 있다(Guardian, 2014). 영국 노동당 의원인 헬렌 굿만은 오프라인에서의 확대가 처벌되는 것과 마찬가지로 사이버불링 역시 유사한 법으로 처벌의 대상이 되어야 한다면서, 테크놀로지의 개발과 더불어 진화하고 있는 사이버불링의 행태를 따라잡을 수 있는 법적, 교육적 조치가 필요하다고 주장하였다. 그러나 영국 정치권 일부에서는 사이버불링을 처벌하는 강력한 법적 조항들이 청소년들에게

어떤 온라인 행동이 바람직한 것이라고 알려주기 보다는 청소년들의 행동을 너무 쉽게 범죄화하는 결과를 낳을 수도 있다고 우려를 표명하기도 한다. 상담가인 사이몬 블레이크는 청소년들을 긍정적인 인터넷 활용 사례에 노출시키고 검색 엔진 등을 통해 긍정적인 인터넷 활동 모델을 찾을 수 있게 도와줌으로써 청소년들이 생각 없이 행할 수 있는 사이버불링의 여지를 줄여야한다고 주장한다(Guardian, 2014). 이러한 맥락에서 청소년들이 연관된 사이버불링은 학교에서 대응하고 예방해야한다는 사회적 요구가 커지고 있다.

(2) 사이버불링으로부터 청소년을 보호하기 위한 학교의 대책

앞서 언급했듯이 영국에서는 청소년이 경험하는 사이버불링에 대한 대응책과 예방에 있어 학교의 역할이 강조되고 있다.

2013년 Ofcom에서 발간한 자료를 보면 청소년의 안전한 인터넷 사용을 위한 주요 정보원으로 학교가 꼽히고 있다. 5-15세의 자녀가 있는 학부모의 과반수(54%)는 자녀들의 안전한 인터넷 사용을 위한 정보를 적극적으로 찾고 검색한 경험이 있었는데, 5-7세 자녀 부모의 31%, 8-11세 자녀 부모의 42%, 12-15세 자녀 부모의 37%가 그러한 정보를 학교에서 찾았다고 대답하였다. 이에 반해 11%의 학부모만이 인터넷 서비스 업체를 통해 안전한 인터넷 활용에 대한 정보를 구했다고 대답했고, 4%의 학부모가 자녀에게 직접 물어본다고 답했다(Ofcom, 2013).

그러나 시간과 장소를 가리지 않고 일어나는 사이버불링을 꼭 학교 안의 현상 및 문제만으로 볼 수 없다는 인식 때문에 과연 학교에서 청소년들의 사이버불링에 개입해야하는지에 대한 고민이 많았다. 사이버불링의 특성상 발생 장소가 학교 밖일 수도 있고 발생 시간이 학교 수업 외 시간이지만 학생에게 주는 영향을 고려하여 학교가 감당해야할 문제로 인지하고 있다. 또한 사이버불링 역시 불링의 일종으로 보고 학교의 전 구성원이 적극적으로 대응해야한다는 의견이 많아졌고, 교사들이 사이버불링을 신고하고 처벌할 수 있는 법적인 근거(예. 교육법 2011(the Education Act 2011)들이 마련되면서 학교가 청소년들이 경험하는 사이버불링에 적극적으로 대응하게 되었다(DfE, 2014a).

앞서 언급한 교육법 2011(Education Act 2011)은 교사들에게 보다 강력한 검사의 권한을 부여한다. 예를 들어 교사들은 필요하다고 판단되는 경우 학생의 핸드폰을 포함한 다양한 전자 기기에 있는 부적절한 이미지나 파일들을 찾아보고 삭제할 수 있는 권한을 가지게 되었다.

이는 학교에서의 사이버불링에 대응하기 위해서 교사들에게 더 강력한 권한을 부여하는 법안이라 할 수 있다(DfE, 2014a). 이처럼 교사에게 강한 권한을 부여함과 동시에 학교 구성원 전체가 사이버불링에 적극적으로 대응해야 사이버불링이 줄어들 수 있다는 인식 역시 증가하고 있다(DCSF, 2007a). 이를 위해 학교 구성원들 간에 사이버불링이 무엇인지 그 규정에 대해 합의하고, 사이버불링에 대응하기 위해 학교 구성원 모두의 역할을 상정하고 있는 학교 정책을 결정하고 따르는 학교가 많아지고 있다. 더불어 학교 교육에서도 사이버불링을 다루어 토론 및 교육의 주제로 삼는 사례들을 찾아볼 수 있다.

다음에서는 2014년에 발표된 세인트 리차드스 초등학교(St. Richard's Primary School)의 사이버불링에 대한 대응 정책을 번역, 요약하여 소개하고자 한다(St. Richard's School, 2014). 세인트 리차드스 초등학교는 영국의 서부의 헤리퍼드 지역에 있는 초등학교로 사이버불링에 대응하기 위한 학교 정책을 2013년 11월에 고안하여 학교운영위원회의 검토를 받고 2014년 1월부터 시행하고 있다. 세인트 리차드스 초등학교의 사이버불링 대응 정책 사례를 통해 영국의 학교에서 사이버불링에 대응하는 가이드라인을 어떤 식으로 정책화, 문서화하여 모든 학교 구성원들이 쉽게 따를 수 있게 하는지 살펴볼 수 있다.

(가) 학교 내의 사이버불링 대응 정책 : 세인트 리차드스 초등학교 사례

아래 소개할 내용은 세인트 리차드스 초등학교 교장 및 교직원이 사이버 불링과 관련하여 가지게 되는 권한과 그들이 사이버불링을 관리하기 위해 받을 수 있는 지원에 관한 규정이다.

표 Ⅲ-5 사이버불링과 관련된 학교의 권한 및 지원책

<p>① 교장의 권한 교장은 학교 안에서 일어나는 사이버불링을 감시 및 적절한 수준의 규제를 할 수 있는 권한을 가진다. 사이버불링은 학교 밖에서 일어날 때도 많지만 학생에게 큰 영향을 끼치는 행동이므로 학생이 개입된 사이버불링을 규제할 권리는 학교 교장에게 있다. 이 권한은 교육 감독법 2006(Education and Inspections Act 2006)에 명시되어있다.</p> <p>② 교육 (가) 학생 교육 학생들에게 ICT를 사용하는 적절한 방법과 사이버불링의 악영향에 대해 교육한다. 보건사회교육 (PSHE, Personal Social and Health Education), ICT 수업 시간, 조희시간을 통해 지속적으로 사이버불링과 ICT 사용법에 대한 정보를 제공하고 교육하도록 노력한다.</p>

(나) 교사교육 및 사이버불링 방지 시스템

사이버불링에 적절히 대응할 수 있도록 교사 및 교직원을 지원한다.

부적절한 웹사이트를 차단하기 위해 방화벽(firewall), 안티바이러스 백신, 필터링 시스템을 구비한다.

학생은 컴퓨터실 밖에서는 인터넷을 사용하지 못하며, 컴퓨터실을 제외한 학교의 다른 공간에서는 교사나 스태프가 없는 자리에서 인터넷을 사용하지 못한다. 교직원 혹은 학교 구성원이 필요하다고 판단되는 경우 학교 내에서 사용되는 ICT 커뮤니케이션을 감시할 수 있다.

③ 사이버불링 단속을 위해 학교에 주어진 권한 : 징벌, 압수, 보고 등

사이버불링 피해자 지원을 위해 프로그램을 운영하고, 필요한 경우 사이버불링의 가해자 등 범법행위에 참여한 학생 혹은 학교 구성원을 수사하는 경찰과 협력한다.

학교 안팎에서 동료 학생이나 교사 및 교직원을 괴롭히는 학생에게 벌을 주거나, 쫓아낼 권리가 있다.

학생들이 범죄를 일으키거나 매체를 오용하는 것을 방지하기 위해 기기를 압수할 권리가 있다.

사이버불링의 징조가 있거나 사이버불링을 목격했을 경우 모든 학교 구성원은 학교 교장에게 이를 보고할 의무가 있다.

이제 소개하는 내용은 학교 교사 및 교직원이 사이버불링을 목격했거나 사이버불링의 사례를 보고 받았을 때 따라야할 가이드라인을 번역 정리한 것이다.

표 Ⅲ-6 **교사 및 교직원용 가이드라인**

세인트 리차드스 초등학교의 교사 및 교직원들이 사이버불링을 목격하거나 보고 받았을 때 다음과 같은 프로토콜을 따라야한다:

① 핸드폰에서 사이버불링이 이루어졌을 경우

먼저, 학생에게 핸드폰을 보여달라고 요구한다.

핸드폰의 스크린에 나타난 부적절한 문자 메시지나 이미지, 날짜, 시간, 이름 등을 모두 기록한다.

음성메시지의 경우 녹취하고, 날짜, 시간, 이름을 기록한다.

학생에게 메시지/이미지를 저장하라고 한다.

학생과 함께 교장을 면담한다. 교장의 부재시 교감 혹은 교무부장을 만난다.

② 컴퓨터에서 사이버불링이 일어났을 경우

학생에게 문제의 내용을 스크린에 띄우도록 요청한다.

학생에게 문제의 내용을 저장하도록 요청한다.

공격적인 내용은 바로 인쇄한다.

모든 페이지를 순서에 맞게 보관하고 있는지 확인하고 빠진 페이지가 없는지 확인한다.

학생과 함께 문제의 내용 인쇄물을 가지고 교장을 면담한다.

학생 인터뷰와 신고 서류(혹은 진술서)를 받는 일련의 과정을 진행한다(특히 아동 보호 문제가 있을 경우 이 절차를 확실히 밟도록 한다).

학생이 사이버불링을 목격했거나 사이버불링의 사례를 보고 받았을 때는 다음과 같은 가이드라인을 따라야한다.

표 III-7 학생용 가이드라인

- ① 학생 자신 혹은 친구가 사이버 불링의 피해자라고 여겨질 경우 가능한 한 빨리 부모, 보호자, 교사, 교장 등 성인에게 이야기한다.
- ② 모욕적인 메시지에 대답하지 말고 기록하고 신고한다.
- ③ 교사, 보호자, 교장 등에게 그 내용을 보여주기 전까지는 아무 것도 삭제하지 않는다. 그 내용에 상처를 받을 수 있지만 차후에 사이버불링의 증거로 쓰일 수 있기 때문에 선불리 삭제하는 것은 좋지 않다.
- ④ 개인적인 IT 정보를 제공하지 않는다.
- ⑤ 모욕적인 이메일에 절대 답하지 않는다.
- ⑥ 자신이 모르는 사람에게 절대 답하지 않는다.
- ⑦ 채팅방에서는 공적인 공간에 머무른다.

마지막으로 세인트 리차드스 초등학교에서는 학부모용 가이드라인을 제시하고 있다. 이는 학부모들에게 사이버불링과 관련된 학교 정책과 규제 절차를 인지하게 함으로써 사이버불링에 적극적으로 대응할 수 있게 하고, 자녀가 사이버불링의 피해자 혹은 가해자가 되었을 때 가정과 학교생활에 끼치는 영향에 대해 인지할 수 있게 도울 수 있다.

표 III-8 학부모용 가이드라인

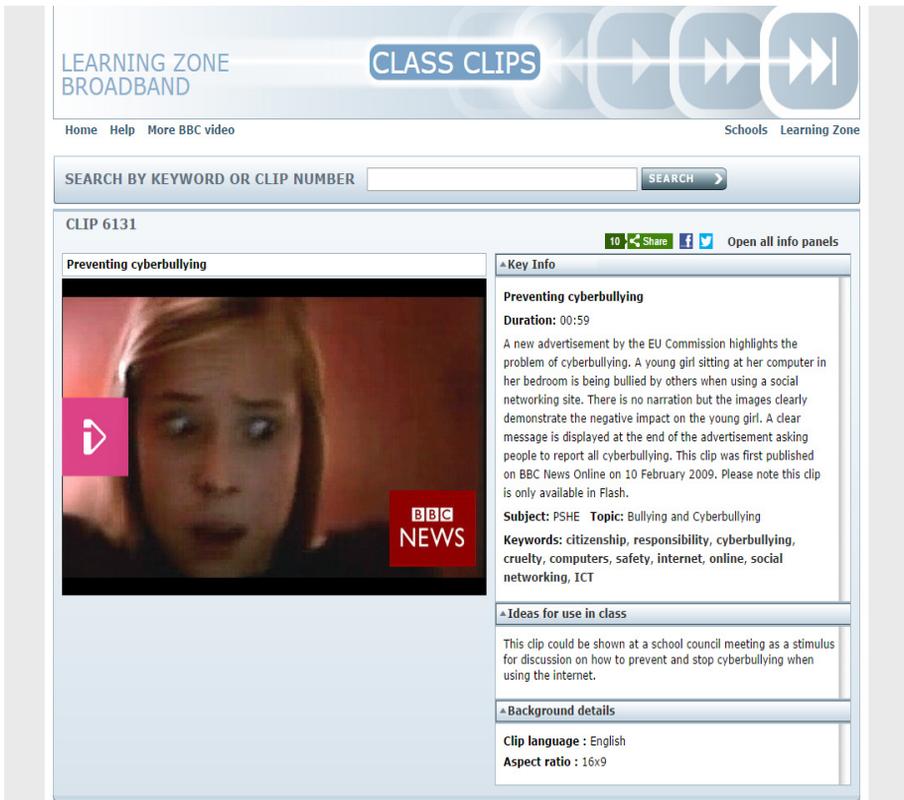
- ① 학부모는 자녀가 학교의 사이버불링 정책에 대하여, 그리고 학교가 사이버불링 사건을 심각하게 인식하고 있다는 사실을 인식하도록 도와야 한다.
- ② 학부모는 자녀에게 사이버불링과 관련된 법적 규제를 설명해야한다.
- ③ 학부모는 자녀가 사이버불링의 피해자라고 느낀다면 해당 내용을 저장한다(필요하다면 아이들의 핸드폰에 문제가 된 내용을 저장해놓는다). 그리고 무엇이든 삭제하기 전에 관련정보를 모두 저장했는지 확인한다. 부모는 교장에게 최대한 빨리 연락하여 면담 약속을 잡는다.
- ④ 사이버불링이 휴일에 일어났다고 하더라도 당 학교는 그것에 대해 규제 및 처벌을 할 권리가 있다.

(나) 사이버불링 및 올바른 ICT 사용법 교육

앞서 소개한 학교의 사이버불링 대응 정책 및 가이드라인처럼 이미 발생한 사이버불링에 대처하는 것도 중요하지만, 사이버불링이 일어나지 않도록 예방하는 것도 학교의 중요한 역할 중 하나이다. 교육부에서는 보건건강 수업(PSHE)이나 ICT수업에서 온라인 안전 수칙이나 사이버불링의 대처법 등을 가르치도록 권장하고 있다(DfE, 2014b). 위에서 소개한 세인트 리차드스

초등학교에서는 ICT행동규칙을 만들어 컴퓨터실에 붙여놓고 수업시간과 조회시간에 그 내용에 대해 이야기함으로써 학생들에게 ICT를 사용하는 올바른 방식을 교육하고 있다.

그리고 영국의 공영방송국인 BBC에서는 Learning Zone이라는 학습 자료 제공 사이트를 통해서 사이버불링과 관련된 동영상 클립과 그에 대한 설명, 그리고 해당 영상을 보건건강 수업이나 ICT수업 및 기타 교과목의 수업시간에 활용할 수 있는 아이디어 및 교안을 제공하고 있다. 아래 [그림 III-2]는 사이버불링 예방법에 대한 동영상으로 학교 운영위원회에서 사이버불링에 대해 토론할 때 토론을 시작하는 자료로 사용할 수 있다. 그 외에 BBC Learning Zone에서 제공하고 있는 사이버불링 관련 학습 자료의 주제는 사이버불링의 영향과 사이버불링에 개입하는 법, 문자를 통한 사이버불링, 비밀번호를 안전하게 보관하여 사이버불링을 방지하는 법 등이다.



(출처: <http://www.stopbullying.gov/cyberbullying/prevention>에서 2014년 9월 21일 인출함)

【그림 III-2】 BBC Learning Zone에서 제공하는 사이버불링 교육자료 예시

3) 사이버불링으로부터 청소년을 보호하기 위한 민간단체의 지원

영국에서는 앞서 살펴본 학교의 사이버불링 대응 및 예방 정책과 더불어 비영리 민간단체를 통한 사이버불링의 대응 역시 활발하게 이루어지고 있다. 아래 소개할 단체들을 비롯해 사이버불링 및 불링, 불평등, 아동보호 이슈를 다루고 있는 대다수의 비영리민간단체에서는 홈페이지 구축을 통해 어린이 및 청소년 보호를 위한 정보들을 제공하고 있다. 이 절에서는 영국 교육부(DfE, 2014b)에서 교사들에게 권장하는 사이버불링 관련 참고 웹사이트 중 서로 다른 관점에서 사이버불링에 접근하는 대표 사례인 Digizen과 Think U Know를 소개하고자 한다.

(1) Childnet International의 프로젝트로 만들어진 웹진 형식의 Digizen

먼저 Digizen은 디지털 시민성 및 디지털과 학습에 초점을 맞춘 웹사이트로 청소년이 인터넷에서 경험하는 위험에만 초점을 맞출 것이 아니라, 청소년들이 경험하는 인터넷의 기회와 위험을 균형잡힌 시각으로 바라보아야 한다는 입장을 취하고 있다. Digizen은 사이버불링 역시 이러한 맥락에서 접근하고 있다. 따라서 사이버불링에 대해 학교에서 어떻게 다룰지 어떤 교안을 사용할 수 있는지에 대한 아이디어를 제공하는 방식으로, 디지털 공간을 위험한 공간으로 보기보다는 기본적으로 학습이 이루어지고 시민성을 키울 수 있고 키워야하는 공간으로 상정하고 있다고 볼 수 있다.

이와 같은 Digizen의 청소년 인터넷 사용에의 접근법은 Digizen을 만든 모단체인 Childnet International의 다른 프로젝트들을 보면 더욱 뚜렷해진다. Childnet International은 인터넷이 아이들에게 안전한 곳이 될 수 있도록 돕는 민간비영리단체라고 스스로를 소개하고 있다¹⁶⁾. 이들은 사이버불링에 대응하고 사이버불링을 예방하기 위해서는 실제로 어린이와 청소년들이 온라인에서 어떤 활동을 하는지에 대한 실제적인 이해가 선행되어야한다는 것을 강조하고 있다. 이를 위해 3-18세의 어린이, 청소년들과 직접 만나 그들의 실제적인 인터넷 문화에 대해 이야기를 듣고, 온라인 안전과 관련된 조언을 주고받으며 Childnet International에서 개발한 인터넷 안전 교육 자료들이 청소년들의 현재 인터넷 문화에 유효하게 적용가능한지 검증받는다. 여기서 나온 자료들은 정책을 만드는 정부 관계자들과 미디어 산업체의 관계자들에게도 전달함으로써 그들이 어린이와 청소년들을 위해 안전한 인터넷 환경을 만들 수 있도록 돕고 있다.

16) 이하 Childnet International에 대한 설명은 <http://www.childnet.com/> 참고하여 정리(2014년 9월 21일 인출함)

Digizen은 Childnet International의 프로젝트로 교육부 (당시 어린이, 학교, 가족부)와 교육정보원 (BECTA, British Educational Communications and Technology Agency)의 지원으로 만들어졌고, 학교가 사이버불링 관련 이슈(법적 이슈, 사이버불링 예방 및 대응책)를 이해하도록 그리고 학교의 불링 방지 정책에 사이버불링을 포함시키는 것을 돕기 위해 중요한 정보와 조언 제공을 목표로 한다¹⁷⁾. Digizen에서 제공하고 있는 자료는 크게 세 가지로 나누어 디지털 시민성, 디지털 미디어와 학습, 사이버불링에 관한 것이다. 동시에 그 정보들을 교사, 학부모, 아동 섹션으로 나누어서 찾아볼 수 있게 하여, Digizen을 방문한 사람들이 자신이 필요로 하는 정보에 쉽게 접할 수 있게 돕는다.

Digizen에서 제공하고 있는 정보들을 살펴보면 디지털 시민성에 관한 섹션에서는 디지털 가치와 청소년의 온라인 가치관에 대해 생각해볼 수 있는 교안을 소개하고 있고 참고자료로 디지털 테크놀로지의 긍정적인 사용을 장려하는 다양한 웹사이트의 링크가 제시된다. 학습과 관련된 디지털 매체의 사용에 대해 다른 섹션에서는 저작권과 표절에 대한 정보를 제공함으로써 디지털 자료를 사용할 때 표절이 어떻게 일어나고 어떻게 표절을 피할 수 있는지 등을 알려주기도 한다.

사이버불링에 대해서도 대응방법에 대한 정보를 제공하는데 그치지 않고, 청소년들이 더욱 책임감 있는 디지털 시민이 되어 사이버불링 같은 부정적인 온라인 행동에 대해 스스로 자정 능력을 가지고 사이버불링을 겪고 있는 친구나 타인을 도울 수 있도록 권장하는 교육자료나 교안들을 제공하고 있다.

17) <http://www.digizen.org/> 에서 2014년 9월 21일 인출함.

CONTENTS

Chapter	Page
1 About this guide	3
2 Background to Let's Fight It Together	4
3 Preparing the lessons	6
4 Key advice and strategies for children to prevent and respond to cyberbullying	12
5 Linking to the National Curriculum	14
6 The lesson plans	18
7 Other activities and resources	29
8 Handling disclosures	32
9 Using Let's Fight It Together with parents and carers	34
10 Glossary of terms	36
11 Technical requirements	37
12 Other resources	38



Please send us feedback on how you have used this film at www.digizen.org/cyberbullying/film/feedback.aspx.

1/ABOUT THIS GUIDE

Let's Fight It Together is a short film based on a composite view of real events. It depicts the story of a teenager who becomes the target of bullying via the internet and his mobile phone. The film shows a number of ways in which cyberbullying can occur, who it involves, and how it can affect different people, including the teacher who in the film is also subject to humiliation.

This guide has been written by Childnet International together with the Department for Children, Schools and Families (DCSF) to help those delivering **Let's Fight It Together** to get the most out of the resource. It aims to equip young people with strategies to avoid, get out of, or help others get out of difficult situations online, and to show adults how they can help people in such situations.

The **Let's Fight It Together** resource has primarily been designed for school staff working with pupils in assembly and classroom situations. One way of using this resource would be for pupils to view the main film in an assembly situation with the issues being further investigated in follow up lessons. We encourage pupils to view the character interviews and consider pertinent questions as given in the lesson plan as a follow up to viewing the film.

In this guide, you will find the following:

- Advice on how to prepare for discussion with young people about their experiences using mobile and internet technologies
- Two 45-minute lesson plans with guidance on where this subject can best be taught within the National Curriculum
- Suggested follow-up activities and information on related issues, such as inappropriate online contact with adults
- Details of support material and resources that offer further advice.

Who can use Let's Fight It Together?

Let's Fight It Together was primarily designed to be delivered in an assembly or classroom situation and then followed up by suggested activities (please see following pages). It was specifically intended for key stage 3 secondary school students (11-14 year-olds) although, at a teacher's discretion, it may also be beneficial for year 5 and 6 key stage 2 students (10-11 year-olds) or key stage 4 pupils (15-18 year-olds) to view this film.

【그림 III-3】 단편영화 ‘Let's Fight Together’를 활용한 사이버불링 교육 자료 목차

예를 들어 교사용 섹션으로 들어가 사이버불링에 대한 자료를 찾으면 사이버불링에 대한 단편 영화인 <Let's Fight Together>와 그 영화를 시민교육 수업시간에 활용할 수 있는 교안을 함께 제시하고 있다. 이 교안을 살펴보면 학습목표로 학생들이 1) 사이버불링에 대한 정보를 수집하고, 2) 친구가 사이버불링 등 부정적인 인터넷 경험을 하고 있을 때 옆에서 도와줄 수 있는 방법을 알며, 3) 자신의 온라인 경험에 대해 책임감 있는 결정을 내릴 수 있도록 하는 것으로 상정되어있는 것을 알 수 있다. 이는 Digizen의 사이버불링 교육 철학 및 접근법을 명확하게 보여주는 사례라 할 수 있다.

(2) 아동학대방지 및 온라인보호센터(Child Exploitation and Online Protection Centre, 이하 CEOP)에서 만든 Think U Know

인터넷이 제공하는 위험과 기회 간에 균형 잡힌 시각을 강조하는 Digizen과 달리 Think

U Know는 어린이나 청소년에게 위험 요소가 많은 공간으로 인터넷을 접근하고 예방해야하는 범죄로 사이버불링을 상정하고 있다. 아동보호와 아동 대상의 범죄예방을 기치로 하는 CEOP에서 만든 Think U Know는 보호주의적 시각으로 어린이와 청소년들의 인터넷 사용에 접근한다. 따라서 소개하고 있는 내용 및 정보 역시 사이버불링의 상황에 처했을 때 어린이나 청소년들이 어떻게 대응해야하는지 (법적 대응과 CEOP에 쉽게 신고하는 방법 및 링크 소개) 그 절차를 자세히 가르쳐주고, 사이버불링을 경험한 후 정신적인 충격을 극복하기 위한 방법을 간단히 제시하고 필요할 경우 사이버 멘토링 사이트인 BeatBullying을 활용할 수 있도록 링크를 제공하고 있다.

Think U Know에는 6개의 섹션으로 나누어 어린이, 청소년(십대초반, 십대후반), 부모/보호자, 교사를 위한 정보 및 교육 자료들이 정리되어있다. CEOP에서는 인터넷 안전에 관해 중등학교 수준에서 쓰일 수 있는 일련의 교육자료를 개발하였는데, 이러한 교육자료를 모아놓은 웹사이트가 Think U Know 이다. CEOP는 Think U Know에서 제시하는 교안들을 학교 현장에서 활용할 수 있도록 교사 대상의 연수 프로그램도 진행하고 있다. Think U Know에서 제공하고 있는 정보에는 개인정보 유출 및 위치추적을 막는 법, 비밀번호 정하는 법 등 기본적으로 안전하게 인터넷 및 핸드폰을 사용하기 위한 방법을 알려주기도 하고, 온라인에 동영상, 사진 정보 올릴 때의 주의 사항, 온라인에서 사람을 만날 때 주의 사항, 게임 등등 온라인 안전과 관련된 제반사항에 대한 정보를 제공하고 있다. 이 중에서 사이버불링에 관한 정보도 있다.

대표적인 사례로 11~13세 청소년을 위한 섹션에서 사이버불링에의 대응책을 제시하고 있는 웹페이지의 내용을 정리해보면 다음과 같다. 먼저 이 페이지에서는 11-13세 청소년들이 사이버불링을 경험했을 때의 대처 방법을 다각적으로 제시하고 있다. 먼저 사이버불링을 경험했을 때 혹은 친구가 사이버불링을 겪는 것을 목격했을 때 어떻게 대응해야 하는지를 Childline에 상담전화를 하는 아이의 모습이 담긴 동영상을 통해 설명하고 있고, 사이버불링을 경험했을 때 실제적인 5단계 행동지침, 그리고 개별 웹사이트 마다 사이버불링을 신고할 수 있는 링크와 방법, 규제에 대한 자세한 정보 제공을 하고 있다.

표 III-9 사이버불링을 당했을 때 취해야 할 5단계 행동

- (1) 믿을만한 성인에게 사이버불링을 당한 사실을 이야기한다.
불링에 대해서 말을 하기는 쉽지 않지만 혼자서 대응해야 하는 일은 결코 아니다. 부모님이나 친척 혹은 교사처럼 믿을만한 성인에게 이야기하고 도움을 구하라.
- (2) 당신과 비슷한 나이의 누군가에게 이야기해라.
친구에게 말하던지, 만약 아는 사람에게 말하기 싫다면 BeatBullying에 접속하여 당신의 나이또래의 멘토에게 상담을 받으라.
- (3) 불리를 차단한다.
대부분의 웹사이트에는 당신이 다른 사람을 차단하고 그들이 당신에게 연락하는 것을 막을 수 있게 하는 기능이 있다(자세한 정보 및 링크 제공).
- (4) 증거를 보관한다.
당신이 어떤 일을 겪고 있는지를 남에게 보여줄 수 있는 불쾌한 이메일, 문자 메시지, 웹페이지 등을 저장한다.
- (5) 당신에 대한 비열한 동영상, 사진, 코멘트, 페이지 등을 신고한다.
대개의 경우 당신이 13세 이하라면 당신을 대신해서 신고해줄 보호자가 필요하다(개별 웹사이트 마다 사이버 불링을 신고할 수 있는 링크와 방법, 규제에 대한 자세한 정보 제공하고 어디에서 추가의 도움을 받을 수 있는지를 안내).

출처: http://www.thinkuknow.co.uk/11_13/Need-advice/Cyberbullying에서 2014년 9월 22일 인출함.

4) 산업체 규제 및 지원

앞서 살펴본 비영리단체나 학교뿐만 아니라 미디어 및 통신 산업체에서도 자신들이 제공하는 서비스나 플랫폼에서 사용자들이 안전하게 활동할 수 있도록 하는 서비스 내 규제 장치 및 규칙에 대한 고민을 하고 있다. 예를 들어, 본 절의 서두에 소개한 2013년 한나 스미스의 자살 계기를 제공한 것으로 주목받은 ask.fm의 경우 경영자들이 온라인 어린이 안전 분야의 전문가이자 통신업체인 Vodafone에서 콘텐츠 글로벌 기준 수립의 일을 했던 애니 물린을 고용하여 ask.fm의 안전 및 프라이버시 보호 정책을 검토하고 부적절하거나 위험한 콘텐츠를 신고할 수 있는 가장 효율적인 시스템을 개발하려는 노력을 보이고 있다. Ask.fm의 사용자들이 사이버불링을 목격했을 때 쉽게 신고할 수 있는 기능을 강화하고, 자신이 사이버불링을 당했을 때 상대방을 차단하거나 상대방이 올린 질문 자체를 차단할 수 있는 기능을 추가하였다. 그리고 사용자들이

유해 콘텐츠를 보았을 때 게시물 오른쪽 상단의 신고 버튼을 눌러 운영팀에 신고를 접수할 수 있게 하였고, 그 신고 내용 역시 24시간 이내 검토후 결과가 통보되는 시스템을 마련하였다¹⁸⁾.

위에서 소개한 Digizen이나 Think U Know의 웹사이트에서 안내하고 있는 것처럼 페이스북, 트위터, 유튜브, ask.fm 등의 소셜네트워킹 사이트들에는 사이버불링을 경험했을 때 상대방을 차단하거나 게시물 삭제 요청을 할 수 있는 기능을 자체적으로 강화하고 있다.

그리고 정부기관이 주도하여 인터넷 서비스 업체나 통신사 등의 산업체들에게 가이드라인 및 모범 사례를 제시하는 우수실행지침(Good Practice Guidance)를 정기적으로 발행하여 서비스 사용자들에 대한 교육 방안, 사용자들이 쉽고 확실하게 신고를 할 수 있도록 도와주는 기능 개발, 사용자의 안전을 위한 서비스 개발을 권장하고, 사용자를 향한 악의적인 커뮤니케이션에 철저히 대응할 수 있는 방법을 설명하고 있다. 2010년에 발행된 우수실행지침(UKCCIS, 2010)에서는 인터넷에 기반 서비스 제공자들에게 사용자들로 하여금 온라인 상에서 책임감을 가지고 행동할 것을 부탁하고 부적절한 콘텐츠는 삭제될 것이라는 것을 알리는 동시에, 자기 규제책과 관련된 정보를 웹사이트 안에서 눈에 잘 띄는 곳에 배치하도록 권장하고 있다. 또한 문제를 일으키는 사용자를 차단하거나 특정 사용자가 자신의 페이지나 사진첩 등 접근할 수 없도록 제한하는 기능에 대해 안내하고, 사이버불링으로 신고당한 경우 계정의 삭제, 더 나아가서는 민형사상의 소송으로 이어질 수 있다는 것을 알려주도록 조언하고 있다.

5) 소결 및 시사점

지금까지 영국의 사이버불링 정책의 사례 및 동향을 살펴보았다. 영국의 사이버불링 정책은 법적인 규제에 의존하기보다는 학교가 중심이 되어 사이버불링에 대응을 하고 있다는 것, 사이버불링에 대응하는 정책과 함께 사이버불링을 예방하기 위한 교육의 필요성을 강조하고 있다는 것이 특징적이다.

먼저 학교에 책임과 권한을 부여하고 청소년의 사이버불링에 대응하려는 접근은 기존의 면대면 불링에 대한 학교 안의 대응책 및 제도가 잘 잡혀있다는 이유도 있을 것이다. 그러나 그 밖에도 사이버불링에 대한 정보를 학교에서 구하고자 하는 학부모들의 요구와, 학교 안팎에서 이루어지는 사이버불링의 악영향에 대한 교사들의 인식이 학교로 하여금 사이버불링 대응과

18) Ask.fm 유저가 자주 묻는 질문 <http://ask.fm/about/safety/user-faq> 에서 2014년 9월 21일 인출함.

예방의 주체로 자리잡게 하였다. 학교 안에서는 교사, 학생, 교직원이 사이버불링을 목격하거나 경험했을 때 따를 수 있는 가이드라인이나 매뉴얼 등이 만들어지고 있고, 사이버불링의 심각성에 대해 학습하는 보건교육이나 ICT 교육 그리고 디지털 시민성 향상을 통해 사이버불링의 폐해를 인식하고 사이버불링을 겪고 있는 동료를 도울 수 있도록 하는 시민 교육 등이 이루어지고 있다.

그리고 학교뿐 아니라 비영리단체들의 사이버불링 대응에 대한 기여도 큰 것을 알 수 있다. 비영리단체들의 웹사이트를 통해 다양한 매체를 기반으로 이루어지는 사이버불링에 대처하는 방법에 대한 구체적인 정보를 청소년이나 어린이의 나이에 맞게 구할 수 있다. 또한 비영리민간단체에서 교육 현장에서 사용할 수 있는 사이버불링 관련 교안 및 교육자료들도 활발히 개발하고 있어 학교에서 사이버불링관련 교육을 하기가 용이한 상황이다. 교사나 성인들에게 청소년의 인터넷 활용 방식과 문화를 알려주는 연수 프로그램 역시 비영리민간단체에서 실시하고 있다.

마지막으로 미디어 및 통신 산업체의 자기 규제 노력도 활발해지고 있다. 사이버불링을 접했을 때 쉽게 신고하거나 상대방을 차단할 수 있는 기능을 보다 가시화, 체계화 시키는 노력을 통해 청소년들이 보다 안전한 인터넷이나 핸드폰 환경에서 생활할 수 있도록 기여하고 있다.

3. 캐나다의 사이버불링 정책¹⁹⁾

1) 서론

21세기 들어 인터넷과 소셜미디어로 대표되는 사이버공간(cyberspace)은 우리의 일상생활에 큰 영향을 미치고 있다. 지난 20세기 말에 전화나 편지가 우리의 정치, 경제, 문화 등 사회 전반에 걸쳐 없어서는 안 될 커뮤니케이션 도구였던 것과 마찬가지로 사이버공간은 최근 들어 사람들의 생각과 행동을 결정하고 실행하는데 핵심적인 요소로 작용하고 있다. 특히 인터넷상의 사이버공간과 달리 최근 들어 급속히 발전되고 있는 소셜네트워크사이트(SNS)와 스마트폰 등의 발전은 일반시민들, 특히 10대와 20대 초반 청소년들의 일상을 지배하고 있다고 해도 과언이 아니다.

사이버 공간은 많은 사람들에게 실시간 정보를 제공하고, 자연재해 등과 같은 위기 상황에

19) 이 절은 진달용 교수(캐나다 Simon Fraser University)가 집필함.

신속하게 사실을 전달함으로써 사회발전에 많은 기여를 하고 있다. 또 사이버공간은 지난 2011년 아랍국가에서 발생한 민주화 운동에서 증명되었듯이, 민주주의를 실현하는 공론장(public sphere)으로서 그 역할을 확대하고 있다. 인터넷과 소셜미디어가 사회의 유익한 테크놀로지로서 그 위상을 드높이고 있는 가운데, 한편으로 사이버 공간이 최근 들어 심각한 정도로 개인들의 프라이버시를 침해하면서 새로운 사회문제로 등장하고 있다. 특히 10대 청소년들에게는 사이버 공간이 동료 학생들을 집단 따돌림(불링)시키는 새로운 장으로 변질되고 있다. 청소년들의 인터넷 사용에 이어, 페이스북, 카카오톡, 그리고 유튜브 등 소셜미디어와 스마트폰을 사용하면서 온라인 상에서 보내는 시간이 급증하고 있는데, 해당 공간에서 동료 학생들을 집단적으로 따돌리는 현상이 더욱 확대되고 있기 때문이다.

실제로, 많은 나라에서 사이버불링이 증가하고 있는 가운데 정보통신분야 선진국 중 하나인 캐나다의 경우 전통적인 물리적 불링 현상은 서서히 감소하고 있는 반면, 사이버불링은 증가하고 있는 것으로 나타났다(Sherlock, 2014). 캐나다의 사이버불링 사례는 학문적이거나 실제적으로나 중요하게 살펴보아야 할 핵심 사례로 간주되고 있다. 캐나다는 다이얼 모뎀으로 인터넷을 사용하던 시기에 10대 청소년들 사이에 온라인 남용으로 인한 불링 현상이 두드러진다는 사실을 파악하여 전 세계에서 처음으로 사이버불링(Cyberbullying)이라고 명명한 바 있기 때문이다. 캐나다는 또 사이버불링을 법으로 규제하려는 몇 개 국가 중 하나로서, 어느 나라보다 일찍 이 문제에 대한 관심을 기울여 왔다는 점에서 많은 학자들과 정부 정책가들의 관심을 불러일으키고 있다(Offman, 2013).

본 장은 사이버불링에 대해 초창기부터 지속적으로 관심을 가져왔고 대처방안을 마련해 온 캐나다의 현상에 대해 논의하고자 한다. 먼저 캐나다의 사이버불링이 어떤 양상으로 전개되고 있는가에 대해 사례 중심으로 살펴보고, 캐나다에서는 어떤 방식으로 사이버불링에 대해 대처하고 있는가에 대해 심도 있는 담론을 제기하고자 한다. 캐나다에서의 사이버불링은 특히 지난 2012년 Amanda Todd라는 15세 여학생이 유튜브에 자신의 불링 경험을 비디오 영상으로 만들어 올린 직후 자살한 사건이 발생한 바, 해당 사건 직후 캐나다는 물론 미국 등 많은 나라에서 사이버불링에 대한 관심이 급증한 바 있다. 그리고 이들 국가들은 사이버불링 대처 방안 마련에 나서고 있어, 해당 사례를 중심으로 캐나다가 사이버불링을 어떻게 대처하고 있는지에 대한 실증적인 논의를 전개하고자 한다.

2) 사이버불링의 정의

(1) 전통적인 물리적 불링

학교에서 학생들 간 불링 현상은 1970년대부터 학계에서 본격적으로 논의되기 시작 했으며, Heinemann이 노르웨이에서 사용되는 말인 mobbning를 불링 현상으로 사용한 것이 그 시초로 알려져 있다(Smith et al. 2002 재인용). Mobbning은 특정한 학생에 대한 집단 폭력을 일컫는 말로, 이는 영어의 mobbing처럼 한 특정한 학생에 대한 집단에 의해 자행되는 현상에 국한되어 사용되었다. 그러나 학교에서의 불링 현상은 점차 학교 내에서 강자가 약자를 체계적으로 일대일 공격하는 현상까지 일컫는 말로 확대되었다(Olweus, 1993, Smith et al. 2002 재인용).

초창기 불링 현상에 대한 연구는 주로 신체적 폭력에 의한 불링 또는 개인이나 집단이 특정한 학생에 대해 직접적으로 언어적 폭력을 가하는 것에 초점이 맞춰져 있었다. 그러나 이 후 간접적인 언어폭력을 포함하는 개념으로 확대되었다. 직접적인 물리적 공격과 언어폭력이 각각 신체적 폭력과 상대방의 이름을 가지고 놀리는 형태를 포함하는 반면, 간접적인 불링은 특정 학생에 대해 나쁜 소문을 퍼뜨리거나 해당 학생을 고의적으로 특정 집단에 포함시키지 않는 형태까지 포함한다(Smith et al. 2002).

Olweus(1999)는 불링에 대해서 “주로 세 가지 기준에 의해 특징 지워 지는 것으로, 1) 공격적인 행태나 의도적인 위해, 2) 반복적이고도 지속적으로 행해지는 행위, 그리고 3) 파워의 불균형에 의해 특징 지워지는 개인 간 관계 내에서 벌어지는 행위”를 의미한다고 말하고 있다. 불링 행위는 물리적 접촉, 언어, 그리고 여타 행위 등에 의해 발생하는 부정적인 것으로, 상대방에게 나쁘고 위협적인 얼굴표정을 짓거나 저속한 표정을 짓는 행위, 그리고 특정집단 가입을 고의적으로 거부하는 행위 등을 포함하는 것으로 볼 수 있다. 불링은 공격적인 행위의 하부구조로, 공격적인 행위는 의도적으로 타인을 위해하려는 행위로서 우연히 발생하는 행위를 포함하지 않는다고 정의할 수 있다(Smith et al. 2002). 전통적 의미의 물리적 불링은 결국, 사이버 공간에서의 불링이 사회문제화 되기 이전에 정립된 개념으로, 신체적 가해와 언어적 가해를 포함, 특정인에 대해 오프라인상에서 따돌림을 시키는 제반 행위를 일컫는다.

(2) 사이버불링

전통적인 물리적 불링과 마찬가지로 사이버불링 역시 하나로 통일된 정의는 아직까지 존재하지 않는다. 다만 현존하는 정의는 주로 두 가지 요소를 포함하고 있다. 하나는 물리적 불링의 특징을 수반하는 것이며, 또 다른 하나는 불링이 일어나는 사이버 공간상의 특징을 반영한 것이다(Vandebosch and Cleemput, 2009). Patchin과 Hinduja(2006)는 우선 사이버불링을 전자텍스트라는 매체를 통해 의도적이고 반복적으로 지속되는 해악이라고 정의하고 있다. 사이버불링이 일어나는 전자장비에 대해서는 대부분 포괄적인 정의를 내리고 있다. Li (2008) 역시 사이버불링은 이메일, 핸드폰, PDA, 그리고 WWW 등과 같은 전자 커뮤니케이션 도구를 통해 일어나는 불링 현상으로 규정하였다. 그러나 전통적인 불링의 특징을 전자 커뮤니케이션 도구들에서 일어나는 불링에 적용시키기에는 여러 어려움이 따른 것도 사실이다. 전자 커뮤니케이션 도구들의 특징들 때문에 발생할 수 있는 불링 현상은 물리적 불링과는 다른 모습을 보이고 있기 때문이다. 이메일이나 텍스트 문자들은 발신자가 단지 유머스럽게 꾸민 정도일 수 있으나, 해당 내용이 여러 단계를 거쳐 전달되면서 왜곡될 수도 있다. 또한 물리적 불링은 파워의 불균형에 근거하며, 이러한 불균형은 신체적 강자와 약자의 경우로 나타날 수 있는데, 사이버 공간에서는 이러한 신체적 강, 약이 큰 의미가 없다(Vandebosch and Cleemput 2009). Jordan(1999)은 따라서 이미 사이버상에서의 파워(cyber power)를 설명하면서, 사이버불링은 기술적 지식의 우월성 또는 전문성과 연계되어 질 수 있다고 강조했다. 사이버 파워는 기술 네트워크 내에서 작용하는바, 기술적 전문성을 가진 집단이 사이버공간에서 파워를 향유한다는 것이다. Ybarra와 Mitchell이 강조했다듯, 온라인 상에서는 자신들의 존재를 감출 수 있는데, 자신을 철저히 숨길 수 있는 능력이 사이버 공간상에서 우월적인 지위를 유지하고 다른 사람들을 괴롭힐 수 있는 근거가 될 수도 있다(Vandebosch and Cleemput, 2009 재인용).

따라서 사이버불링은 인터넷이나 스마트폰 등 사용하는 뉴미디어 테크놀로지의 차이는 있어도 물리적인 불링과 간접적인 불링으로 구분할 수 있다. 물리적인 불링은 온라인상에서 고의적으로 바이러스에 감염된 파일을 보내는 경우, 인터넷과 스마트폰 등을 이용해서 위협적인 메시지를 보내는 경우, 특정인을 온라인 커뮤니티에서 배제하는 경우 등을 들 수 있다. 간접적인 불링은 가십거리를 스마트폰이나 이메일 등을 통해 퍼뜨리는 행위 등을 들 수 있다. 즉 이메일이나 카카오톡 등을 통해 잘못된 루머 등을 전파하는 행위 등을 포함한다(Vandebosch and Cleemput,

2009). 사이버불링은 결국, 스마트폰, 컴퓨터, 태블릿, 그리고 소셜미디어와 텍스트 메시지를 전달하는 커뮤니케이션 도구 등 정보통신 기술을 사용해서 집단따돌림을 실행하는 현상으로 볼 수 있다. 사이버불링은 악의적인 메시지나 이메일을 보내는 것으로부터, 소셜미디어를 이용해 특정인에게 해로운 사진, 비디오와 거짓 프로파일과 루머를 확산함으로써, 특정인을 고의적이고 악의적으로 위협하는 제반 행위로 간주할 수 있다.

3) 캐나다 청소년 사이버불링 실태

캐나다에서 사이버불링은 매우 심각한 청소년 문제로 등장한 지 오래다. 이미 서론에서 설명했듯이 캐나다는 사이버불링이라는 말을 가장 먼저 사용한 국가이며, 각종 법규로 사이버불링을 규제하고 있는 몇 개 선진국 중 하나이다. 그만큼 사이버불링에 대한 관심도 크고, 이에 대한 대책마련에 앞장서고 있다는 반증이기도 하다.

지난 2006년 12월부터 2007년 1월까지 캐나다의 Kids Help Phone(2007)이 캐나다 전역에 걸쳐 13세부터 15세 사이의 청소년 2474명을 대상으로 조사한 결과, 응답자의 70%가 사이버불링을 경험했다고 답했다. Kids Help Phone은 캐나다에서 전역에서 불링에 대해 유일하게 무료로 전문 카운슬러의 상담을 받을 수 있는 단체로, 지난 1989년 설립되었으며, 익명으로 전화나 온라인 상담을 시행하고 있다. 또 응답자의 44%는 적어도 한차례는 누군가를 사이버 공간에서 불링시킨 경험이 있다고 털어 냈다. 더 큰 문제는 많은 청소년들이 사이버공간이 개인적 공간이 아니라는 사실을 인지하지 못하고 있을 뿐더러, 사이버 공간상에서의 정보의 흐름을 통제하기가 불가능하거나 어렵다는 사실 역시 모르고 있다는 사실이다.

한편, 지난 2011년 Kids Help Phone(2012)이 같은 서베이 조사를 실시했을 때, 응답자의 65%가 적어도 한차례씩은 사이버불링 대상이 됐었다고 밝혀, 사이버불링이 지속되고 있음을 알 수 있었다. 특히 2007년에 이뤄진 Kids Help Phone의 조사에 비해 페이스북등 소셜네트워크 사이트와 MSN 플랫폼을 통한 사이버불링이 만연해졌다는 사실이 새롭게 밝혀졌다. 청소년들이 주로 텍스트에 의존하는 이메일 대신, 음성전화에 근거한 텍스트 메시지를 주로 사용하면서 소셜미디어와 인터넷상에서의 텍스트 메시지 등이 주요한 사이버불링 도구로 등장했다는 것이다. 지난 2007년 조사에서는 사이버불링은 온라인상에서 다른 학생들에 대해 헐담을 하거나, 루머를 퍼뜨리거나, 위협을 가해 불안에 떨게 하는 정도였었다. 이에 비해 2011년 조사에서는 위협과

루머확산 등이 기존의 사이버불링 형태에 더해, 불링 대상자들이 보고 싶어 하지 않는 사진이나 동영상은 소셜미디어상에 게재하거나 해당 이미지를 악의적으로 패러디해서 올리는 형태가 늘어난 것으로 나타났다.

그러나 사이버불링을 당하는 청소년들은 자신들이 사이버불링을 당했을 때 주로 친구들과 이야기한다(65%)는 비중이 학부모나 교사들에게 이야기한다는 비중보다 훨씬 높게 나타났으며 15%는 아예 아무에게도 이야기 하지 않는다고 답한 것으로 나타났다. 이보다 앞서 2010년에 토론토 지역 33개 학교에서 실시된 “중고등 학생 사이의 사이버불링 행태”에 대한 연구에서도 응답자의 대다수가 사이버불링을 당한 사실을 누구에게도 알리지 않는다고 답변바 있어(Mishna et al. 2010), 사이버불링을 당하고도 이를 제대로 대처하는 능력이 부족한 것으로 나타났다. 사이버불링은 따라서 캐나다 중고교 청소년들 사이에서 가장 중요한 사회문제로 인식되고 있다. 캐나다교사 연합회에 따르면, 이미 중고교 교사들 89%가 사이버불링과 학교폭력을 가장 심각한 청소년문제로 간주하고 있다(Canada Teachers' Federation, 2008). 문제의 심각성은 청소년들의 다수가 사이버불링을 제대로 이해하지 못하고, 이를 심각하게 생각하지 못하고 있다는 것이다. Shariff(2009)에 따르면, 적어도 60% 정도의 청소년들은 무해한 농담이나 장난과 유해한 위해와 프라이버시 침해, 그리고 지속적인 희롱을 구별해 내지 못하거나 이에 대해 무신경하게 대처한다. 따라서 캐나다에서 사이버불링은 캐나다 전체 청소년들을 대상으로 한 통계자료가 부족한데다, 사이버불링을 줄일 수 있는 효과적인 프로그램이나 전략이 부족하다는데 문제가 있으며, 정부나 학계에서도 이러한 문제를 해결하기 위해 노력하고 있다.

4) 캐나다의 사이버불링 사례들과 교훈

(1) Amanda Todd 사례

캐나다는 지난 2012년 10월 사이버불링으로 자살을 한 당시 15세 소녀인 Amanda Todd 사건 이후 사이버불링에 대해 학교와 정부차원의 대책이 마련되고 있다. Amanda Todd는 자살 몇 년 전인 12살 당시에 온라인 화상 채팅으로 만난 남성의 코드김으로 인해 자신의 가슴 부위를 노출한 적이 있었는데, 해당 남성은 이 영상을 캡처해 Amanda를 협박했다. 자신의 말을 듣지 않으면 해당 영상을 페이스북 등에 게재해 퍼뜨리겠다고 협박했으나 Amanda가

말을 듣지 않자, 실제로 페이스북 등을 통해 해당사진을 유포했다. Amanda는 이로 인해 친구들로부터 온라인과 오프라인상에서 불링을 당했다. Amanda는 이후 불링을 피하기 위해 캐나다 British Columbia(BC)주내 여러 학교로 전학을 다녔으나, 학교를 옮길 때마다 과거 행적이 알려져 불링을 피할 수 없었다.

마지막으로 BC주에 있는 Port Coquitlam시의 학교로 전학하게 된 Amanda는 2010년 9월에 유튜브에 My Story: struggling, bullying, suicide and self harm이라는 3분 가량의 동영상 올려 자신이 겪었던 상황을 자세히 설명했다. Amanda는 해당 영상에서 육성 없이 자신이 불링을 당하게 된 전후사정들을 적은 카드를 한 장씩 보여주는 형식으로 자신이 온라인상에서 어떻게 고통을 받았는지, 왜 학교 가는 것을 두려워했는지, 왜 그녀가 외톨이가 되었는지, 그리고 왜 자살을 생각하고 있는지 등을 설명하였다. 비디오의 말미에 Amanda는, “내가 왜 아직 이곳에 있지? 나에겐 아무도 없다. 누군가가 필요해”라는 카드를 보여 줌으로써, 자신의 심경을 드러내기도 했다. 또 “나는 관심을 끌기 위해 이 비디오를 올리는 것이 아니라 나를 더욱 강하게 만들 수 있는 영감을 스스로 얻기 위해 하는 것”이라고 설명하였다.

그러나 Amanda는 유튜브에 동영상을 올린 후 5주 만에 자살로 생을 마감했다(Shaw and Culbert, 2012). 자살 당시, 그녀가 유튜브에 올린 비디오 영상은 3,000여명 정도만이 보았고 이 영상을 본 그들 사이에서도 적극적으로 Amanda를 도와주려는 움직임이 별로 없었기 때문에 결국 그녀는 자살이라는 극단적인 선택을 한 것이다.

그러나 Amanda 자살 직후부터 해당 영상은 전 세계의 수많은 사람들이 접속해 보게 되었으며, 2014년 7월 말 현재 전 세계에서 3천만 명 이상이 원본을 비롯한 관련 영상을 본 것으로 나타났다. Amanda 자살 직후인 2012년 10월19일 캐나다의 토론토에서는 30만 명의 학생과 교사들이 오전 11시를 기해 불링 피해자들을 기리는 침묵의 순간을 가지기도 했다(Moore and Woo, 2012). 또 캐나다는 물론 미국 등 서구 여러 국가에서 사이버불링의 심각성을 재인식하게 되었고, 사이버불링을 예방하고 이로 인한 자살 등을 방지하기 위해 여러 대안과 정책을 만들어 나가고 있다.

(2) Todd Loik과 Rehtaeh Parsons 사례

캐나다에서는 2013년 9월에도 Todd Loik이라는 15세 남학생이 온라인과 오프라인상에서의

불링을 견디다 못해 또 다시 자살한 사건이 발생 했다. Todd에 대한 불링은 무려 5년 전인 2008년 학교 운동장에서 시작되었으나, 곧 이어 온라인 상으로 확대되었다. 페이스북을 통한 따돌림이 지속되었고, 핸드폰으로 위협적이고도 입에 담기조차 어려운 언어폭력이 계속되었다. Todd는 5년간이나 지속된 학교 불링을 견디지 못하고 결국 자살로 생을 마감할 수밖에 없었다. 그러나 Todd가 숨진 Saskatchewan주의 경찰은 2014년 1월 조사 결과를 발표하면서, “무려 16,000건의 텍스트 메시지, 영상물과 페이스북 메시지 등을 조사했으나, Todd를 죽음으로 몰고 갈 정도의 위협적인 메시지 등을 발견하지 못했다”며 “Todd의 죽음이 사이버불링과는 직접적인 관련이 없다”고 밝혀 큰 논란을 불러일으키기도 했다(The Canadian Press, 2014).

캐나다 Nova Scotia주에서는 또 지난 2013년 4월, 17세 여학생이 사이버불링으로 인해 자살한 사건이 발생하기도 했다. Rehtaeh Parsons라는 여학생은 그녀가 자살을 기도하기 전 17개월 전에 한 파티장에서 술을 마신 후 4명의 남학생들에게 의해 강간을 당했는데, 가해자들은 강간 당시 찍은 사진을 학교 등에서 유포해, 많은 학생들이 Rehtaeh을 창녀라고 놀리는가 하면, 그녀의 Facebook등을 통해 자신들과 섹스를 하자며 사이버불링을 단행, 결국 Rehtaeh를 자살로 이르게 했다. Rehtaeh의 자살은 Amanda Todd사례와 유사하지만 실제적인 강간이 발생했고, 이후 성적 희롱을 담은 메시지와 비주얼 이미지를 소셜네트워크나 모바일폰으로 유포한다는 의미인 섹스팅(sexting)의 대표적인 사례로 여겨지고 있다. 섹스팅은 21세기 들어 생겨난 신조어로 섹스와 텍스트의 합성어인데, 텍스트를 보낼 때 가능한 한 비주얼 이미지와 함께 보낸다는 의미를 내포하고 있다(Edmond, 2010).

캐나다에서는 이상에서 설명한대로 사이버불링이 만연하고 있는 가운데, 사이버불링과 기존의 전통적인 방식의 물리적 폭력과 맞물려 여러 10대 청소년들이 자살로 이어지는 경우까지 발생하고 있다. 소셜네트워크사이트와 스마트폰의 사용 증가로 인한 사이버불링이 전통적인 방식의 물리적 불링보다 증가하는 추세를 보이고 있고, 물리적 폭력과 사이버불링이 함께 진행되면서 피해를 입은 청소년들이 자살이라는 극단적인 선택을 하는 경우가 종종 발생하고 있는 것이다. 따라서 캐나다에서는 이들 주요 사이버불링 사건 이후, 사이버불링은 물론 불링 전체를 주요한 청소년 문제로 인식하고 법률제정과 교육기회 확대 등을 통해 해결하려는 움직임을 보여주고 있다.

5) 캐나다 정부의 사이버불링 대책

캐나다는 Amanda와 Rehtaeh 등의 자살을 전후로 집중적으로 사이버불링에 대한 대책을 내놓고 있다. 캐나다의 사이버불링 대책은 민간차원의 대책과, 정부차원의 대책, 그리고 교육을 통한 예방책 등이 그 핵심이다. 우선 민간차원의 대책으로, Amanda 등의 자살 이후 비영리단체인 Red Hood Project가 설립됐다. 청소년들을 위해 소셜미디어를 안전한 공간으로 만들어 나가기 위해 시작된 해당 프로젝트는 인터넷 웹사이트, 페이스북과 트위터 페이지 등을 통해 사이버불링의 부당성을 알리고 해당 소셜미디어 회사들에게도 적절한 대책을 만들어 줄 것을 호소하고 있다. 실제로 Red Hood Project는 페이스북이 회사 차원에서 사이버불링이 불가능하도록 안전장치를 만들어 줄 것을 당부하고 있다(Aheam, 2012).

정부차원의 대책은 지방정부 차원과 연방정부 차원에서 각각 마련되고 있다. 우선 Amanda의 연고지인 British Columbia 주정부는 Amanda 자살 직후 Erase Bullying Strategy 라는 프로그램을 마련했다. 해당 프로그램은 교육자들과 커뮤니티 관계자들을 위한 교육 프로그램을 포함하고 있으며, 해당 프로그램의 웹사이트를 통해 청소년들이 익명으로 불링과 학교 안전문제등에 관해 보고할 수 있도록 하고 있다. 해당 프로그램을 통해 2012년 말부터 2014년 3월말까지 350건의 불링 사례가 보고되었는 바, 이중 319건을 해결한 것으로 나타났다. 해당 프로그램은 특히 여학생들의 참여가 두드러진 것으로 나타났으며, 보고된 사례 중 언어폭력이 27%이었으며, 사이버불링은 17%를 차지했다(Sherlock, 2014). 또 Rehtach의 고향인 Nova Scotia주 정부 역시 최근에 Cyber-safety Act를 제정, 주정부 차원의 사이버불링 대책을 마련한 바 있다.

한편 캐나다 연방정부는 Amanda Todd는 물론 Rehtaeh Parsons와 Todd Loik 등 청소년들이 잇따라 사이버불링으로 인해 자살한 직후 범정부 차원의 대책을 마련하기 시작했다. 캐나다의 Harper 수상은 지난 2013년 10월 행한 연설에서 “캐나다 정부는 경찰과 검찰에 프라이버시를 침해하거나, 사이버 상에서 특정인에 대한 위해를 행하는 등의 사이버 범죄를 효과적으로 대응할 수 있도록 하는 새로운 법안을 만들겠다”고 선언했다(Offman, 2013). 캐나다 의회는 이에 따라, 2013년 11월 사이버불링에 효과적으로 대처하기 위해 Bill C-13을 제정했다. 해당 법률은 위협적인 이미지를 상대방의 동의 없이 배포하는 행위와 텔레커뮤니케이션을 도구로 행해지는 사이버불링 행위를 경찰이 효과적으로 대응하기 위한 것이다. 그러나 캐나다 정부는 2014년 6월 현재, 해당 법령을 강화, 경찰이 사이버불링 행위를 방지하기 위해 사이버불링

가해자들의 데이터를 추적하기 위해 컴퓨터, 모바일 기기, 그리고 자동차에 대해 원거리에서 해킹해 추적할 수 있는 권한을 부여하는 방안으로 수정하고 있다. 법령이 통과되면 경찰은 사이버불링 가해자라고 추정되는 사람들의 전자장치에 바이러스 등을 설치할 수도 있을 것으로 전망되고 있다. 현재는 경찰이 가해자라고 판단되는 사람들의 데이터를 얻고자 할 경우 모바일이나 랩탑 컴퓨터 등을 수사하기 위해 영장을 발부 받아야 한다(Ling, 2014).

그러나 정부가 마련하고 있는 해당 법규들은 사이버불링을 지나치게 광범위하게 규정하여 상대방을 괴롭힐 수 있는 전화통화까지 포함하고 있어 문제점으로 지적되고 있다(The Globe and Mail, 2014). 일부 학부모와 범죄수사 전문가들은 “반 사이버불링 규제가 지나치면 온라인상에서의 시민들의 자유를 침해할 수도 있다”고 밝히고 있다. 특히 일부에서는 법제정을 통한 규제보다는 교육을 통한 예방이 더욱 효과적으로 사이버불링을 줄일 수 있다고 주장하기도 한다. 캐나다 Safe School Network의 Stu Auty회장은 “학교들이 불링-자유 지역들을 더 확대해야 하며, 학생들이 어떻게 건강한 관계를 발전시킬 수 있는가에 대한 교육프로그램을 늘리는 것이 더욱 중요하다”고 강조했다(Mahoney, 2013). Meredith(2010) 역시 페이스북과 같은 소셜미디어가 10대 청소년들 사이에 사이버불링을 단행하는 새로운 사이버 공간으로 등장하고 있다며, 교육을 통해 사이버불링을 예방하는 것이 법규제정을 통해 사이버불링을 제어하는 것보다 효과적이라고 강조했다. 교육을 통한 예방은 사이버불링 관련 법규를 통해 가해자들을 지나칠 정도로 범죄화하는 현상을 막을 수 있을 뿐만 아니라 표현의 자유를 저해하지도 않기 때문이다. 교육을 통해 사이버불링에 대한 심각성을 일깨워주고 이와 관련된 피해를 청소년들이 일깨우게 함으로써, 청소년들이 스스로 사이버불링을 회피하고 대처할 수 있도록 하는 것이 최선이라는 것이다.

6) 결론

캐나다는 소셜미디어의 급성장과 스마트폰의 일상화로 인해 사이버불링이 급속도로 증가, 심각한 청소년문제로 대두되고 있다. 특히 사이버불링은 청소년들의 물리적 폭력과 맞물리면서, 불링을 당한 청소년들이 자살이라는 극단적인 선택을 하고 있어, 그 심각성이 더해지고 있다. 사이버불링이 물리적 폭력과 달리, 익명성이 보장되고 실시간 접속이 가능한 인터넷과 소셜미디어 공간에서 발생한다는 점에서 이에 대한 대처가 쉽지 않기 때문이다.

실제로, 21세기 초반 불링은 10년 전과는 그 양상이 많이 다르다고 할 수 있다. 청소년들의 일생생활에서 소셜미디어가 불링을 위한 새로운 사이버 공간을 창조하고 있기 때문이다. 소셜미디어상의 불링은 청소년들이 학교와 도시를 바꾼다고 해도 해결되지 않는 전혀 새로운 차원의 사회문제로 등장한 것이다. Kids Help Phone이 Amanda Todd의 자살 직후 일주일동안 캐나다 전역에서 받은 5,000통의 전화와 이메일에 따르면, “많은 청소년들, 특히 여학생들은 사이버불링이 우울증, 자긍심 상실, 섭식장애와 자살충동을 야기한다”고 밝히고 있다(Leung and Bascaramurty, 2012).

소셜미디어 시대 사이버불링에 대한 견해는 전문가마다 다소 차이는 있으나, 소셜미디어 시대에 사이버불링을 방지하기 위해서 SNS 등을 아예 사용하지 말라고 하는 충고는 사실상 가능한 방안이 아니라는 것이 전문가들의 일치된 견해이다. 소셜미디어가 청소년들에게 미치는 영향력이 절대적인 상황에서, 소셜미디어로부터 자유로울 수 없기 때문이다. 사이버불링 방지 전문가인 Molly Burke는 이와 관련, “사이버불링으로부터 도망가기 보다는 청소년들이 신뢰할만한 사람들에게 도움을 요청하는 것이 필요하다”며, “학교를 바꾸고 새로운 소셜미디어 계정을 만드는 것이 문제를 해결하기 보다는 문제를 더욱 악화시킬 수 있다”고 강조했다. 특히 SNS에서 잘 알지 못하는 사람들을 친구로 받아들이지 말고, 감정적인 내용을 포스트하지 않는 것도 중요하다고 조언했다(Kielburger and Kielburger 2012).

고등학교 시절 사이버불링으로 인해 오랫동안 고통을 받아 왔다는 Lindsey Belaire는 “고등학교 시절 불링 경험이 졸업 후 5년이 지난 지금도 나를 괴롭히고 있다”며, “10대 여학생들은 사이버불링을 당할 경우 반드시 누군가에게 이를 알리고 해결책을 모색하는 것이 중요하다”고 강조했다. 교장선생님이나 카운슬러 등에게 지속적으로 이야기해야 하며, 이를 통해 해결되지 않을 경우 경찰에 이를 알리는 등 사이버불링으로 인한 피해를 없애려는 노력을 해야 한다는 것이다(Leung and Bascaramurty, 2012).

한편, 전문가들은 부모들의 관심이 사이버불링으로 인한 피해를 줄이는 길이라고 강조하고 있다. 지난 2005년 서베이 조사를 토대로 한 연구에서 Vandebosch와 Cleemput(2009)는 학부모들이 자녀들의 인터넷사용에 있어 적게 관여할수록 자녀들이 사이버불링 피해자가 될 가능성이 높다는 결론을 도출한 바 있다. 따라서 청소년들의 인터넷 사용에 부모들이 함께 참여하는 것이 사이버불링을 방지할 수 있는 논리적인 방법이라고 지적했다. 소셜미디어 시대 역시, 부모들의 관심과 학교안팎에서의 체계적인 교육이 사이버불링을 예방하고, 치료하는 지름길이 될 수 있다. 소셜미디어가 청소년들의 문화, 특히 참여문화를 바꾸고 있는 가운데, 소셜 미디어의

부작용의 하나인 사이버불링은 결국 소셜미디어에 대한 이해증진, 소셜미디어 회사들의 체계적이고 안심할 수 온라인 시스템 구축, 적극적이고 예방적인 교육실시와 정부차원의 적절한 정책이 함께 마련되어 피해를 최소화하는 것이 필요하다고 할 수 있다.

4. 소 결

앞서 살핀대로, 미국, 영국, 캐나다에서도 우리사회처럼 사이버불링이 문제가 되고 있다. 특히 사이버불링으로 인해 청소년들이 자살하는 사건이 잇따르면서 사이버불링에 대한 관심이 높아지고 있다. 이러한 외국사례들이 시사하는 바는 사이버불링을 예방하기 위한 교육적 지원을 강화하고 있다는 점이다. 앞서 살펴본대로, 미국 보건복지부는 stopbullying 사이트를 만들어 학생, 학부모, 교사가 사이버불링에 어떻게 대처해야 할 것인지 상세하게 안내하고 있다. 영국의 경우에도 ICT교육시간이나 보건건강수업을 이용해 사이버불링의 위험성과 대처요령을 상세히 교육하고 있다. 특히 공영방송인 BBC가 나서서 Learning Zone이라는 학습 자료 제공 사이트를 통해서 사이버불링과 관련된 동영상 클립과 그에 대한 설명, 그리고 해당 영상을 제공하고 있다. 또한 앞서 논의한 대로, 영국에서는 교사들에게 보다 강력한 권한을 부여해 교사가 필요하다고 판단되는 경우 학생의 핸드폰을 포함한 부적절한 이미지나 파일을 찾아내 삭제하는 권한까지 부여하고 있을 정도다. 캐나다의 경우 이미지를 활용한 사이버불링이 문제가 되자 2013년 11월 사이버불링에 효과적으로 대처하기 위해 Bill C-13을 제정하면서 위협적인 이미지를 상대방의 동의 없이 배포하는 행위를 엄단할 계획이다. 아울러, 경찰이 사이버불링 행위를 방지하기 위해 사이버불링 가해자들의 데이터를 추적하기 위해 컴퓨터, 모바일 기기, 그리고 자동차에 대해 원거리에서 해킹해 추적할 수 있는 권한을 부여하는 방안으로 법을 수정하고 있다.

이처럼, 사이버불링은 비단 우리사회 뿐 아니라 IT 기술이 발달한 선진국들도 동일하게 경험하고 있는 문제이기도 하다. 위에서 살펴본 것처럼, 선진국들은 사이버불링에 대한 엄격한 처벌과 이를 막기 위한 예방정책을 강화하고 있다.

제 IV 장

설문조사결과

1. 조사개요
2. 사이버불링의 실태
3. 오프라인학교폭력의 실태
4. 사이버불링과 오프라인학교폭력
간의 관계
5. 미디어이용 및 교육, 부모중재
6. 사이버윤리 및 사이버자신감
7. 부모애착 및 신뢰, 학교생활만족도
및 공감
8. 사이버불링에 영향을 미치는 요인
9. 소결

제 IV 장

설문조사결과²⁰⁾

1. 조사 개요

이 연구는 청소년들의 사이버불링실태를 파악하기 위해 리서치 회사에 의뢰해 설문조사를 실시하였다. 구체적인 설문조사의 영역 및 내용은 아래 <표 IV-1>과 같다.

표 IV-1 주요 설문 영역 및 내용

주요 영역	세부 내용	참고문헌
사이버불링실태조사	<ul style="list-style-type: none"> - 사이버불링피해경험 (8개 문항) - 사이버불링피해시 행동 - 사이버불링가해경험 (8개 문항) - 사이버불링가해 이유 - 사이버불링 목격 경험 여부 - 사이버불링목격시 행동 	사이버불링과 관련한 국내외문헌 (방송통신위원회·한국인터넷진흥원, 2013; Hinduja & Patchin, 2009 등)을 참조하여 개발함
학교폭력실태조사	<ul style="list-style-type: none"> - 학교폭력피해경험(5문항) - 학교폭력가해경험(5문항) 	한국교육개발원 (2012)
미디어교육	<ul style="list-style-type: none"> - 사이버불링관련 교육 횟수 - 미디어제작교육 횟수 - 사이버윤리교육 횟수 	없음(자체 개발)
부모 중재	<ul style="list-style-type: none"> - 제한적 중재 (2문항) - 기술적 중재 (2문항) - 적극적 중재 (3문항) - 중재 안함 (1문항) 	국내외 문헌 참고(이숙정·전소현, 2010; 임소혜·조연하, 2011; Livingstone & Helsper 2008, Mesch, 2009)
부모애착 및 신뢰	<ul style="list-style-type: none"> - 부모애착 6문항, 부모신뢰 2문항 등 8문항 ※ 부모애착의 경우 한국청소년패널조사 참조 부모신뢰의 경우 윤영민(2000) 참조 	이경상·안선영(2009), 윤영민(2000)
학교생활만족도	<ul style="list-style-type: none"> - 친구와의 어울림, 학교규칙준수 등 5문항 	황선환·김홍설 (2012)

20) 이장은 이창호 연구위원(한국청소년정책연구원)이 집필함.

주요 영역	세부 내용	참고문헌
사이버윤리의식	- 정보통신윤리의식 5가지 하위요인(존중, 정의, 예절, 자율, 책임) 중 타인에 대한 존중에 해당하는 문항 11개 가운데 가운데 4문항을 사용함(조일주·김정겸, 2009, 123쪽 참조)	조일주·김정겸 (2009)
사이버자신감	- 사이버공간에서의 자신감, 솔직함 등 4문항	신나민·안화실 (2013)
공감	- 정서적 공감 4문항, 인지적 공감 4문항 등 8문항	신나민(2012)

표집은 층화다단계집락표집방식으로 이뤄졌다. 즉 전국을 16개 시도로 층화한 뒤 2013 교육기본통계를 기초로 학생수 비례에 따라 각 시도별로 학교수를 할당하였고 무작위표집에 의해 조사대상학교를 선정하였다. 그 결과, 중학교 24개교, 고등학교 24개교 등 총 48개 학교를 표집하였다. 각 학교당 3개 학급을 무작위로 추출해 조사를 하였고 그 결과 중학생 2,000명, 고등학생 2,000명 등 총 4,000명의 학생들이 조사에 참여하였다.

이중 남학생은 54.1%로 여학생보다 8% 포인트 더 많았다. 가정유형별로는 양부모가정이 84.4%로 다수를 차지했다.

표 IV-2 응답자 인적사항

		사례수(명)	백분율(%)
전체		4,000	100.0
성	남자	2,166	54.1
	여자	1,834	45.9
교급	중학교	2,000	50.0
	고등학교	2,000	50.0
학년	중1	659	16.5
	중2	680	17.0
	중3	661	16.5
	고1	665	16.6
	고2	709	17.7
	고3	626	15.7
가정 유형	양부모	3,375	84.4
	한부모	399	10.0
	조손가정	64	1.6
	기타	151	3.8
	모름/무응답	11	.3

2. 사이버불링의 실태

1) 사이버불링피해경험

최근 3개월간 사이버불링피해경험을 질문한 결과, 가장 많이 응답한 항목은 온라인상에 개인정보유출이었다. 즉 응답자의 12.1%가 자신의 개인정보가 온라인 상에 유출된 적이 있다고 답했다. 이어 온라인게임을 통한 괴롭힘이 뒤를 이었는데 10명 중 1명 가량(10.2%)이 피해를 입은 것으로 나타났다.

표 IV-3 최근 3개월간 사이버불링 피해 경험

		전혀 없다	한두번	한달에 두세번 정도	일주일에 한번 정도	일주일에 여러번	전체	
채팅서비스를 통한 괴롭힘	전체	3,768	206	14	4	8	4,000	
		94.2%	5.2%	0.4%	0.1%	0.2%	100.0%	
	성별	남자	2,045	100	11	3	7	2,166
			94.4%	4.6%	0.5%	0.1%	0.3%	100.0%
	여자	1,723	106	3	1	1	1,834	
		93.9%	5.8%	0.2%	0.1%	0.1%	100.0%	
교급별	중학교	1,875	113	5	3	4	2,000	
		93.8%	5.7%	0.3%	0.2%	0.2%	100.0%	
	고등학교	1,893	93	9	1	4	2,000	
		94.7%	4.7%	0.5%	0.1%	0.2%	100.0%	
소셜 네트워크 서비스를 통한 괴롭힘	전체	3,863	120	11	0	4	3,998	
		96.6%	3.0%	0.3%	0.0%	0.1%	100.0%	
	성별	남자	2,104	48	8	0	4	2,164
			97.2%	2.2%	0.4%	0.0%	0.2%	100.0%
	여자	1,759	72	3	0	0	1,834	
		95.9%	3.9%	0.2%	0.0%	0.0%	100.0%	
교급별	중학교	1,940	55	3	0	2	2,000	
		97.0%	2.8%	0.2%	0.0%	0.1%	100.0%	
	고등학교	1,923	65	8	0	2	1,998	
		96.2%	3.3%	0.4%	0.0%	0.1%	100.0%	

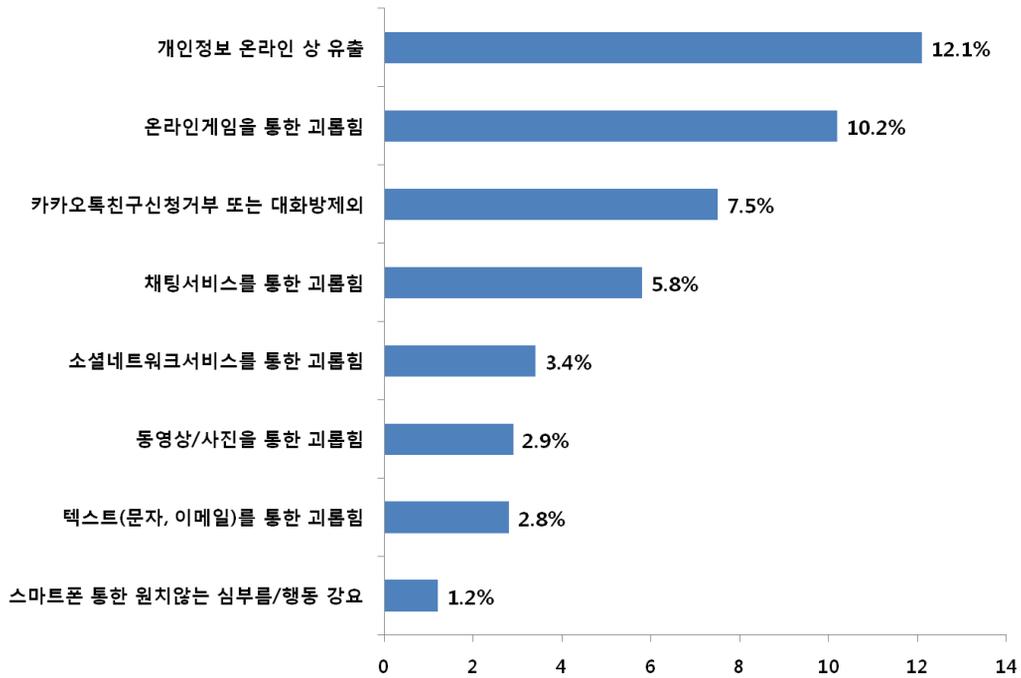
		전혀 없다	한두번	한달에 두세번 정도	일주일에 한번 정도	일주일에 여러번	전체	
온라인 게임을 통한 괴롭힘	전체		3,589	263	56	37	52	3,997
			89.8%	6.6%	1.4%	0.9%	1.3%	100.0%
	성별	남자	1,817	209	51	37	51	2,165
			83.9%	9.7%	2.4%	1.7%	2.4%	100.0%
	여자	1,772	54	5	0	1	1,832	
		96.7%	2.9%	0.3%	0.0%	0.1%	100.0%	
	교급별	중학교	1,790	140	29	19	20	1,998
			89.6%	7.0%	1.5%	1.0%	1.0%	100.0%
			고등 학교	1,799	123	27	18	32
	90.0%	6.2%		1.4%	0.9%	1.6%	100.0%	
동영상/ 사진을 통한 괴롭힘	전체		3,885	95	11	4	4	3,999
			97.1%	2.4%	0.3%	0.1%	0.1%	100.0%
	성별	남자	2,086	63	10	3	4	2,166
			96.3%	2.9%	0.5%	0.1%	0.2%	100.0%
	여자	1,799	32	1	1	0	1,833	
		98.1%	1.7%	0.1%	0.1%	0.0%	100.0%	
	교급별	중학교	1,960	36	2	0	2	2,000
			98.0%	1.8%	0.1%	0.0%	0.1%	100.0%
			고등 학교	1,925	59	9	4	2
	96.3%	3.0%		0.5%	0.2%	0.1%	100.0%	
텍스트 (문자, 이메일)를 통한 괴롭힘	전체		3,886	94	14	2	3	3,999
			97.2%	2.4%	0.4%	0.1%	0.1%	100.0%
	성별	남자	2,120	33	10	1	2	2,166
			97.9%	1.5%	0.5%	0.0%	0.1%	100.0%
	여자	1,766	61	4	1	1	1,833	
		96.3%	3.3%	0.2%	0.1%	0.1%	100.0%	
	교급별	중학교	1,950	44	2	1	2	1,999
			97.5%	2.2%	0.1%	0.1%	0.1%	100.0%
			고등 학교	1,936	50	12	1	1
	96.8%	2.5%		0.6%	0.1%	0.1%	100.0%	
카카오톡 친구신청 거부 또는 대화방 제외	전체		3,699	281	13	4	2	3,999
			92.5%	7.0%	0.3%	0.1%	0.1%	100.0%
	성별	남자	2,036	117	9	2	2	2,166
			94.0%	5.4%	0.4%	0.1%	0.1%	100.0%
	여자	1,663	164	4	2	0	1,833	
		90.7%	8.9%	0.2%	0.1%	0.0%	100.0%	
	교급별	중학교	1,824	166	6	2	1	1,999
			91.2%	8.3%	0.3%	0.1%	0.1%	100.0%
			고등 학교	1,875	115	7	2	1
	93.8%	5.8%		0.4%	0.1%	0.1%	100.0%	

		전혀 없다	한두번	한달에 두세번 정도	일주일에 한번 정도	일주일에 여러번	전체		
개인정보 온라인 상 유출	전체		3,514 87.9%	429 10.7%	40 1.0%	7 0.2%	9 0.2%	3,999 100.0%	
	성별	남자	1,933 89.2%	192 8.9%	27 1.2%	6 0.3%	8 0.4%	2,166 100.0%	
		여자	1,581 86.3%	237 12.9%	13 0.7%	1 0.1%	1 0.1%	1,833 100.0%	
	교급별	중학교	1,820 91.0%	164 8.2%	13 0.7%	1 0.1%	1 0.1%	1,999 100.0%	
		고등학교	1,694 84.7%	265 13.3%	27 1.4%	6 0.3%	8 0.4%	2,000 100.0%	
	스마트폰 통한 원치 않는 심부름/ 행동 강요	전체		3,952 98.8%	34 0.9%	9 0.2%	0 0.0%	3 0.1%	3,998 100.0%
		성별	남자	2,138 98.8%	16 0.7%	8 0.4%	0 0.0%	3 0.1%	2,165 100.0%
			여자	1,814 99.0%	18 1.0%	1 0.1%	0 0.0%	0 0.0%	1,833 100.0%
교급별		중학교	1,983 99.2%	15 0.8%	0 0.0%	0 0.0%	1 0.1%	1,999 100.0%	
		고등학교	1,969 98.5%	19 1.0%	9 0.5%	0 0.0%	2 0.1%	1,999 100.0%	

성별로 살펴봤을 때 눈에 띄는 것은 온라인게임을 통한 괴롭힘의 성별차이다. 즉 여학생(3.3%)에 비해 남학생(16.1%)이 훨씬 더 온라인게임 중 괴롭힘을 많이 당한 것으로 나타났다. 카카오톡이용 중 친구신청을 거부당하거나 대화방에서 제외된 적이 있는 비율도 남학생(6.0%)보다 여학생(9.3%)에게서 더 높게 나타났다. 페이스북이나 트위터 등 소셜네트워크서비스를 통한 괴롭힘을 당한 비율도 여학생(4.1%)이 남학생(2.8%)보다 더 높았다.

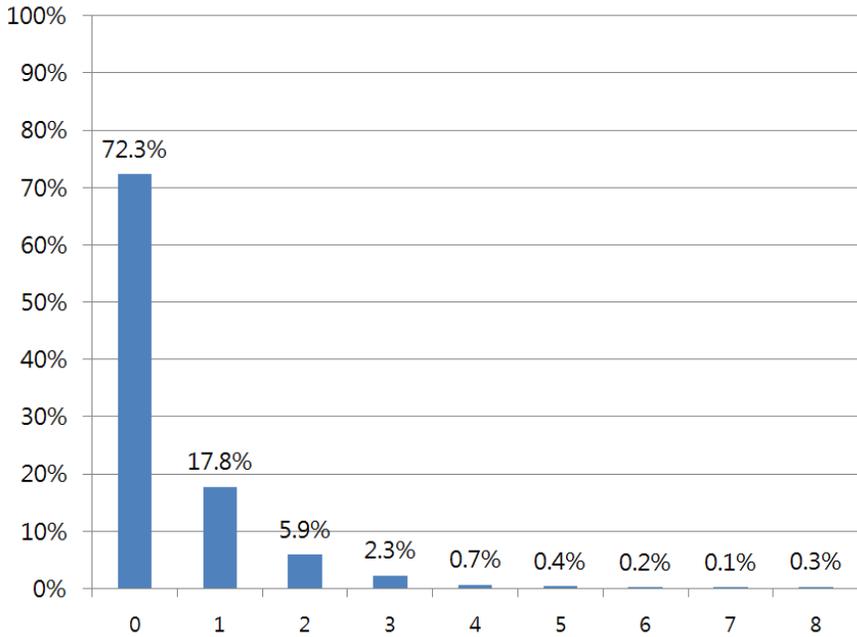
교급별 차이는 크지 않았는데 개인정보의 온라인유출의 경우 중학생(9.0%)보다는 고등학생(15.3%)에게서 더 빈번히 일어났다.

다음은 각 유형별 빈도를 정리한 것이다. 아래 [그림 IV-1]에서도 나타나듯이, 동영상이나 사진을 통한 괴롭힘이나 텍스트를 통한 괴롭힘은 비교적 빈도수가 작았다. 특히 스마트폰을 통해 원치않는 심부름이나 행동을 강요당한 사례는 전체의 1.2%에 불과했다.



【그림 IV-1】 사이버불링피해경험비율

각 경험치 값을 전혀 없는 경우는 0, 한번이라도 있는 경우는 모두 1로 리코딩하여 8개문항의 값을 합한 점수를 사이버불링피해지수(0점~8점)로 만들었다. 그 결과, 72.3%의 학생들이 사이버불링피해를 전혀 겪지 않은 것으로 조사돼 어떤 식으로든 사이버불링피해를 당한 비율은 전체의 27.7%로 나타났다. 즉 10명 중 3명 가량이 사이버불링피해를 한번이라도 경험한 셈이다. 사이버불링피해 8가지 경험을 모두 겪은 응답자는 전체의 0.3%에 불과했다. 17.8%의 응답자들은 사이버불링피해경험 중 어떤 한 가지를 겪은 것으로 드러났다.



【그림 IV-2】 사이버불링피해지수

배경변인²¹⁾별로 사이버불링피해점수를 살펴본 결과 남학생이 여학생보다 더 피해를 많이 당했고 중학생보다 고등학생의 피해점수가 높았다. 가정유형별로는 조손가정의 학생들이 피해를 많이 입었으며 가정의 경제적 수준이 낮은 집단의 피해가 컸다. 부모학력별로는 거의 차이가 없었으며 아버지직업이 없는 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 사이버불링피해를 더 많이 겪는 것으로 나타났다.

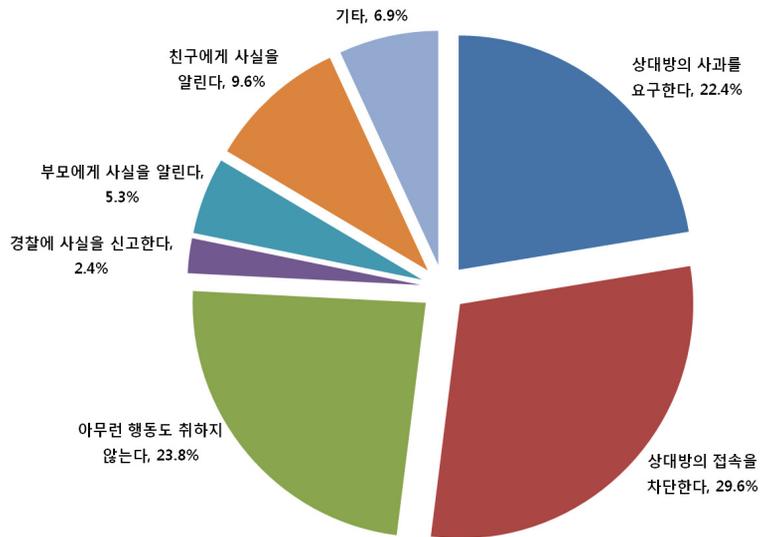
21) 분석을 위해 부모학력의 경우 2-3년제 대학졸업 이상을 답한 경우는 대졸이상으로, 고등학교졸업이하라고 답한 경우는 대졸미만으로 리코딩하였다. 가정의 경제적 수준(1-7점)의 경우 1,2점은 하, 3, 4, 5점은 중, 6, 7점은 상으로 리코딩하였다.

표 IV-4 배경변인별 사이버불링 피해 점수

		평균	표준편차
전체		.45	.97
성별	남자	.48	1.01
	여자	.42	.91
교급	중학교	.42	.88
	고등학교	.48	1.04
가정유형	양부모	.43	.92
	한부모	.53	1.09
	조손	.59	1.50
	기타	.62	1.20
가정의 경제적 수준	하	.71	1.27
	중	.43	.93
	상	.52	1.06
아버지 학력	대졸 미만	.48	1.01
	대졸 이상	.47	.99
어머니 학력	대졸 미만	.48	1.01
	대졸 이상	.47	.99
아버지 직업	있다	.44	.95
	없다	.68	1.27
어머니 직업	있다	.46	.98
	없다	.44	.92

2) 사이버불링피해시 행동

사이버불링피해를 당했을 경우 피해자들이 취하는 행동은 상대방의 접속을 차단하는 경우가 29.6%로 가장 많았고 아무런 행동을 취하지 않는 경우(23.8%), 상대방의 사과를 요구하는 경우(22.4%) 순이었다. 하지만, 경찰에 사실을 신고하는 경우는 2.4%, 부모에게 사실을 알린다고 응답한 비율은 5.3%, 친구에게 사실을 알리는 경우는 9.6%로 나타나 부모나 친구에게 사실을 알리거나 경찰에 신고하는 비율은 매우 낮은 것으로 나타났다.



【그림 IV-3】 사이버불링피해시 행동

성별로 살펴보면, 상대방의 접촉을 차단하는 경우가 여학생(22.8%)보다 남학생(34.7%)에게서 높게 나타났고 부모에게 사실을 알리는 경우나 친구에게 사실을 알리는 경우는 남학생보다 여학생들에게 더 많았다.

교급별로 보면, 고등학생이 중학생보다 더 아무런 행동을 취하지 않는다고 답했고 부모에게 사실을 알리는 경우는 중학생들에게서 더 많았다.

표 IV-5 사이버불링 피해 후 행동

		상대방의 사과를 요구한다	상대방의 접촉을 차단한다	아무런 행동도 취하지 않는다	경찰에 사실을 신고한다	부모에게 사실을 알린다	친구에게 사실을 알린다	기타	전체
전체		187 22.4%	247 29.6%	199 23.8%	20 2.4%	44 5.3%	80 9.6%	58 6.9%	835 100.0%
성별	남자	105 21.9%	166 34.7%	119 24.8%	14 2.9%	10 2.1%	25 5.2%	40 8.4%	479 100.0%
		82 23.0%	81 22.8%	80 22.5%	6 1.7%	34 9.6%	55 15.4%	18 5.1%	356 100.0%

		상대방의 사과를 요구한다	상대방의 접속을 차단한다	아무런 행동도 취하지 않는다	경찰에 사실을 신고한다	부모에게 사실을 알린다	친구에게 사실을 알린다	기타	전체
교 급 별	중학교	87	127	87	12	32	40	27	412
		21.1%	30.8%	21.1%	2.9%	7.8%	9.7%	6.6%	100.0%
	고등 학교	100	120	112	8	12	40	31	423
		23.6%	28.4%	26.5%	1.9%	2.8%	9.5%	7.3%	100.0%

3) 사이버불링가해경험

최근 3개월간 사이버불링가해경험으로는 카카오톡 이용 중 친구신청을 거부하거나 대화방에서 누군가를 제외한 경험이 가장 높게 나타났다. 즉 응답자 10명 중 1명 가량(10.1%)이 이 같은 경험을 한 것으로 나타났다. 온라인게임을 통해 누군가를 괴롭힌 적이 있다고 응답한 학생들도 9.0%에 달했다. 하지만, 사이버불링피해경험과 달리 개인정보를 온라인 상에서 유출시킨 경우는 전체의 1.7%에 불과했다.

성별로 봤을 때, 여학생들(11.4%)이 카카오톡 이용 중 친구신청을 거부하거나 대화방에서 누군가를 초대하지 않고 자기들끼리 떠드는 경우가 남학생(9.1%)보다 높게 나타났다. 온라인게임을 통한 괴롭힘은 여학생(2.2%)보다는 남학생(14.7%)에게서 훨씬 높았다.

교급별로 보면, 중학생들이 고등학생보다 더 많이 온라인을 통한 괴롭힘경험이 많은 것으로 나타났고 채팅서비스를 통한 괴롭힘경험도 더 많았다.

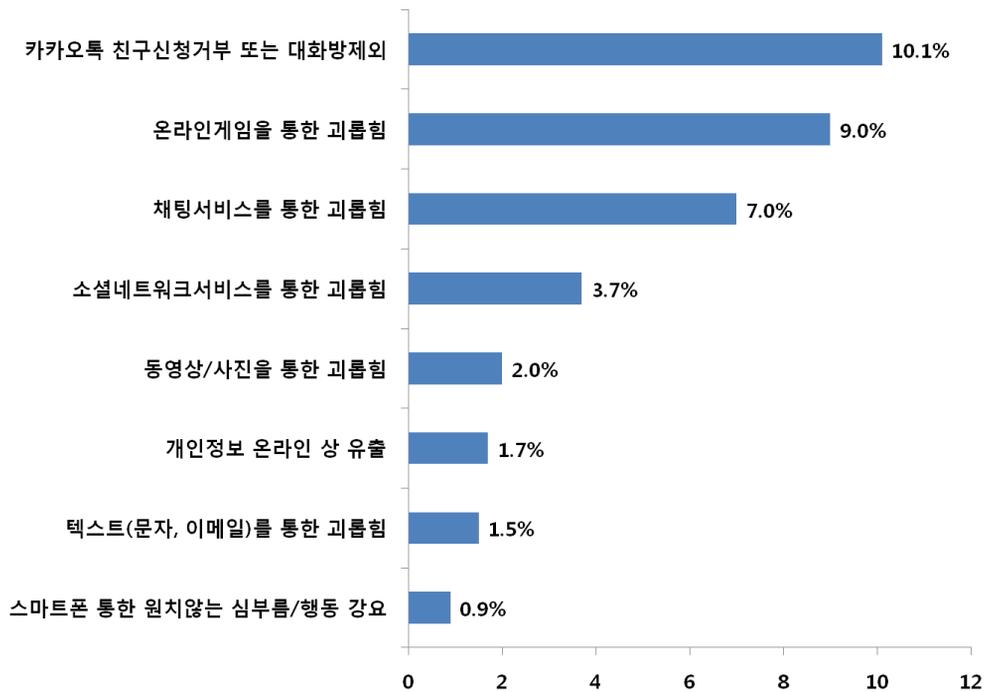
표 IV-6 최근 3개월간 사이버불링 가해 경험

		전혀 없다	한두번	한달에 두세번 정도	일주일에 한번 정도	일주일에 여러번	전체	
채팅서비스를 통한 괴롭힘	전체		3,714	243	16	7	12	3,992
			93.0%	6.1%	0.4%	0.2%	0.3%	100.0%
	성별	남자	1,986	145	15	4	11	2,161
			91.9%	6.7%	0.7%	0.2%	0.5%	100.0%
		여자	1,728	98	1	3	1	1,831
			94.4%	5.4%	0.1%	0.2%	0.1%	100.0%

			전혀 없다	한두번	한달에 두세번 정도	일주일에 한번 정도	일주일에 여러번	전체
	교급별	중학교	1,838	143	8	4	6	1,999
			91.9%	7.2%	0.4%	0.2%	0.3%	100.0%
		고등학교	1,876	100	8	3	6	1,993
			94.1%	5.0%	0.4%	0.2%	0.3%	100.0%
소셜 네트워크 서비스를 통한 괴롭힘	전체		3,846	131	11	2	3	3,993
			96.3%	3.3%	0.3%	0.1%	0.1%	100.0%
	성별	남자	2,077	69	11	2	2	2,161
			96.1%	3.2%	0.5%	0.1%	0.1%	100.0%
		여자	1,769	62	0	0	1	1,832
			96.6%	3.4%	0.0%	0.0%	0.1%	100.0%
	교급별	중학교	1,927	65	4	1	2	1,999
			96.4%	3.3%	0.2%	0.1%	0.1%	100.0%
		고등학교	1,919	66	7	1	1	1,994
			96.2%	3.3%	0.4%	0.1%	0.1%	100.0%
온라인 게임을 통한 괴롭힘	전체		3,633	232	53	30	44	3,992
			91.0%	5.8%	1.3%	0.8%	1.1%	100.0%
	성별	남자	1,843	197	48	30	43	2,161
			85.3%	9.1%	2.2%	1.4%	2.0%	100.0%
		여자	1,790	35	5	0	1	1,831
			97.8%	1.9%	0.3%	0.0%	0.1%	100.0%
	교급별	중학교	1,797	136	31	12	23	1,999
			89.9%	6.8%	1.6%	0.6%	1.2%	100.0%
		고등학교	1,836	96	22	18	21	1,993
			92.1%	4.8%	1.1%	0.9%	1.1%	100.0%
동영상/ 사진을 통한 괴롭힘	전체		3,912	69	6	1	4	3,992
			98.0%	1.7%	0.2%	0.0%	0.1%	100.0%
	성별	남자	2,100	50	6	1	4	2,161
			97.2%	2.3%	0.3%	0.0%	0.2%	100.0%
		여자	1,812	19	0	0	0	1,831
			99.0%	1.0%	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%
	교급별	중학교	1,973	22	2	0	2	1,999
			98.7%	1.1%	0.1%	0.0%	0.1%	100.0%
		고등학교	1,939	47	4	1	2	1,993
			97.3%	2.4%	0.2%	0.1%	0.1%	100.0%

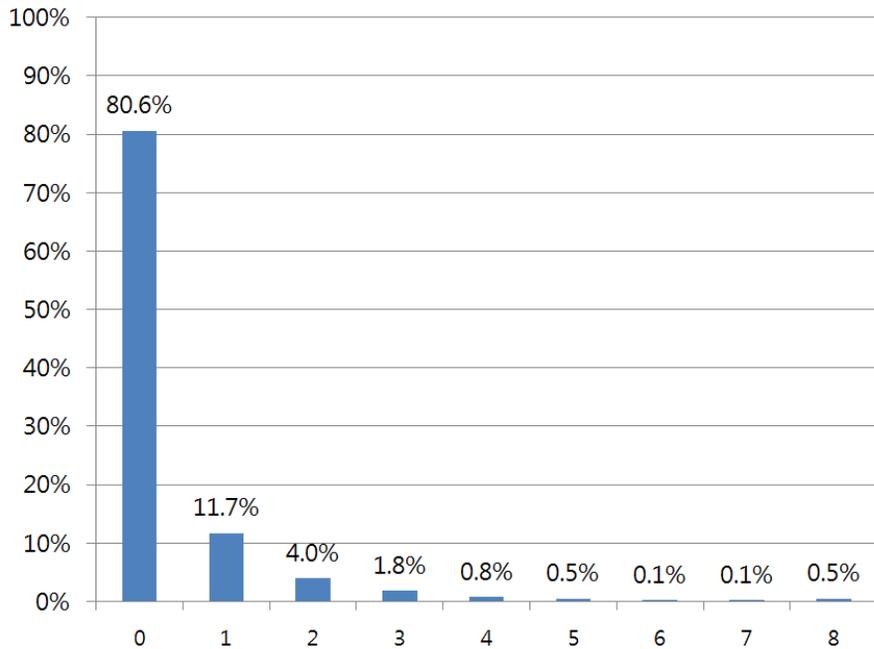
		전혀 없다	한두번	한달에 두세번 정도	일주일에 한번 정도	일주일에 여러번	전체	
텍스트 (문자, 이메일)를 통한 괴롭힘	전체		3,932	50	5	3	2	3,992
			98.5%	1.3%	0.1%	0.1%	0.1%	100.0%
	성별	남자	2,124	29	4	2	2	2,161
			98.3%	1.3%	0.2%	0.1%	0.1%	100.0%
		여자	1,808	21	1	1	0	1,831
			98.7%	1.1%	0.1%	0.1%	0.0%	100.0%
	교급별	중학교	1,976	20	1	1	1	1,999
			98.8%	1.0%	0.1%	0.1%	0.1%	100.0%
		고등학교	1,956	30	4	2	1	1,993
			98.1%	1.5%	0.2%	0.1%	0.1%	100.0%
카카오톡 친구신청 거부 또는 대화방 제외	전체		3,586	353	37	6	9	3,991
			89.9%	8.8%	0.9%	0.2%	0.2%	100.0%
	성별	남자	1,963	168	24	1	4	2,160
			90.9%	7.8%	1.1%	0.0%	0.2%	100.0%
		여자	1,623	185	13	5	5	1,831
			88.6%	10.1%	0.7%	0.3%	0.3%	100.0%
	교급별	중학교	1,797	179	14	4	5	1,999
			89.9%	9.0%	0.7%	0.2%	0.3%	100.0%
		고등학교	1,789	174	23	2	4	1,992
			89.8%	8.7%	1.2%	0.1%	0.2%	100.0%
개인정보 온라인 상 유출	전체		3,926	53	7	2	4	3,992
			98.3%	1.3%	0.2%	0.1%	0.1%	100.0%
	성별	남자	2,118	31	7	1	4	2,161
			98.0%	1.4%	0.3%	0.0%	0.2%	100.0%
		여자	1,808	22	0	1	0	1,831
			98.7%	1.2%	0.0%	0.1%	0.0%	100.0%
	교급별	중학교	1,973	21	1	1	3	1,999
			98.7%	1.1%	0.1%	0.1%	0.2%	100.0%
		고등학교	1,953	32	6	1	1	1,993
			98.0%	1.6%	0.3%	0.1%	0.1%	100.0%

		전혀 없다	한두번	한달에 두세번 정도	일주일에 한번 정도	일주일에 여러번	전체	
스마트폰 통한 원치 않는 심부름/ 행동 강요	전체	3,954	26	5	3	3	3,991	
		99.1%	0.7%	0.1%	0.1%	0.1%	100.0%	
	성별	남자	2,137	14	5	1	3	2,160
			98.9%	0.6%	0.2%	0.0%	0.1%	100.0%
	여자	1,817	12	0	2	0	1,831	
		99.2%	0.7%	0.0%	0.1%	0.0%	100.0%	
	교급별	중학교	1,989	6	1	1	1	1,998
			99.5%	0.3%	0.1%	0.1%	0.1%	100.0%
고등 학교		1,965	20	4	2	2	1,993	
		98.6%	1.0%	0.2%	0.1%	0.1%	100.0%	



【그림 IV-4】 유형별 사이버불링가해경험빈도

각 경험치 값을 전혀 없는 경우는 0, 한번이라도 있는 경우는 모두 1로 리코딩하여 8개문항의 값을 합한 점수를 사이버불링가해지수(0점~8점)로 만들었다. 그 결과, 응답자의 80.6%가 최근 3개월간 사이버불링가해경험이 전혀 없는 것으로 나타나 19.4%의 청소년들이 사이버불링가해경험이 어떤 식으로든 있는 것으로 조사됐다.



【그림 IV-5】 사이버불링가해지수

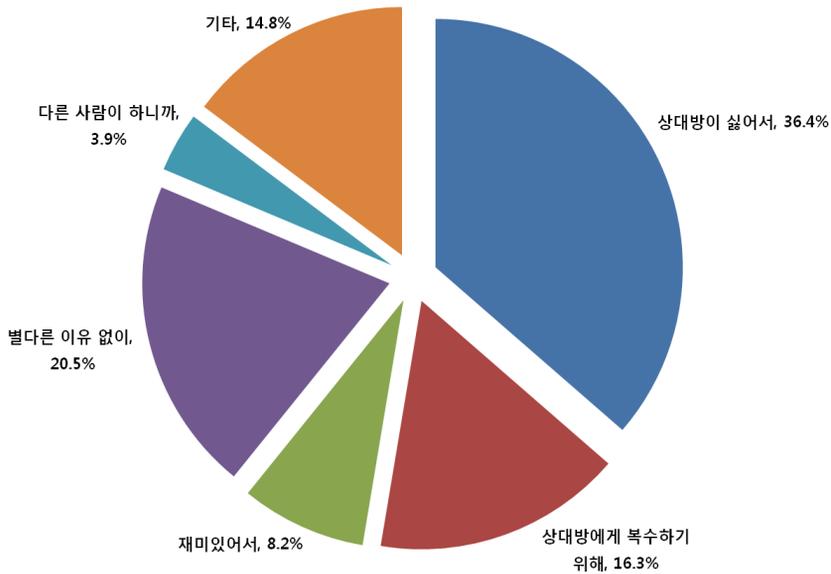
배경변인별로 가해점수를 살펴보면 여학생보다 남학생의 가해점수가 훨씬 높은 것으로 나타났다. 교급별 차이는 거의 없었고 가정유형의 경우 조손가정에 높게 나타났다. 가정의 경제적 수준의 경우 소득이 높은 집단과 낮은 집단 학생들의 사이버불링가해경험이 많았다. 부모학력에 따른 차이는 거의 없었고 아버지 직업이 없는 학생들이 사이버불링에 많이 가담하였다.

표 IV-7 배경변인별 사이버불링 가해 점수

		평균	표준편차
전체		.35	.97
성별	남자	.43	1.07
	여자	.26	.84
교급	중학교	.36	.88
	고등학교	.35	.97
가정유형	양부모	.33	.93
	한부모	.41	1.07
	조손	.57	1.41
	기타	.50	1.39
가정의 경제적 수준	하	.41	.88
	중	.34	.94
	상	.45	1.21
아버지 학력	대졸 미만	.37	.96
	대졸 이상	.37	1.05
어머니 학력	대졸 미만	.36	.94
	대졸 이상	.38	1.08
아버지 직업	있다	.35	.96
	없다	.42	1.35
어머니 직업	있다	.36	1.01
	없다	.33	.88

4) 사이버불링가해이유

사이버불링가해경험이 있는 청소년들을 대상으로 그 이유를 질문한 결과, 상대방이 싫거나 미워서가 36.4%로 가장 높았다. 별다른 이유없이 저질렀다는 응답자도 20.5%에 달했다.



【그림 IV-6】 사이버불링가해이유

성별로 살펴보면, 여학생은 상대방이 싫거나 미워서 저지른다고 응답한 경우가 남학생보다 훨씬 높았고 남학생들은 재미 있어서 저지른 경우가 여학생보다 훨씬 많았다.

교급별로 보면, 중학생보다 고등학생들이 재미나 별다른 이유 없이 사이버불링을 저지르는 경우가 더 많았다.

표 IV-8 사이버불링 가해 이유

		상대방이 싫거나 미워서	상대방에게 복수하기 위해	재미 있어서	별다른 이유 없이	다른 사람이 하니까	기타	전체
전체		226	101	51	127	24	92	621
		36.4%	16.3%	8.2%	20.5%	3.9%	14.8%	100.0%
별인	남자	126	67	44	83	14	58	392
		32.1%	17.1%	11.2%	21.2%	3.6%	14.8%	100.0%
	여자	100	34	7	44	10	34	229
		43.7%	14.8%	3.1%	19.2%	4.4%	14.8%	100.0%

		상대방이 싫거나 미워서	상대방에게 복수하기 위해	재미 있어서	별다른 이유 없이	다른 사람이 하니까	기타	전체
교 급 별	중학교	136	66	18	52	17	52	341
		39.9%	19.4%	5.3%	15.2%	5.0%	15.2%	100.0%
	고등학교	90	35	33	75	7	40	280
		32.1%	12.5%	11.8%	26.8%	2.5%	14.3%	100.0%

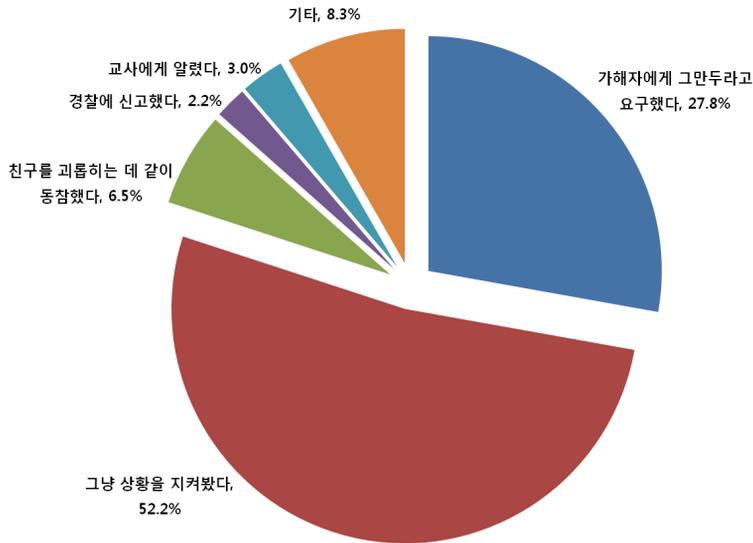
5) 사이버불링목적 및 행동

최근 3개월간 친구가 사이버불링을 당하는 것을 목격한 적이 있다고 응답한 비율은 전체의 5.8%였다.

표 IV-9 최근 3개월간 사이버불링 목격 경험

		있다	없다	전체
전체		230	3,770	4,000
		5.8%	94.3%	100.0%
성 별	남자	116	2,050	2,166
		5.4%	94.6%	100.0%
	여자	114	1,720	1,834
		6.2%	93.8%	100.0%
교 급 별	중학교	120	1,880	2,000
		6.0%	94.0%	100.0%
	고등학교	110	1,890	2,000
		5.5%	94.5%	100.0%

사이버불링을 당하는 것을 목격했을 때 어떤 행동을 취하는지 질문한 결과, 응답자의 절반가량(52.2%)이 그냥 상황을 지켜봤다고 답했다. 경찰에 신고하거나(2.2%) 교사에게 알리는 경우(3.0%)는 극히 드물었다.



【그림 IV-7】 사이버불링피해목격시 행동

성별로 보면, 남학생이 여학생보다 더 가해자에게 그만두라고 요구한 경우가 많았고 같이 동참한 경우도 더 많았다. 반면, 교사에게 알린 경우는 여학생이 남학생보다 훨씬 많은 것으로 나타났다.

교급별로 보면, 중학생들이 가해자에게 그만두라고 요구한 경우가 고등학생보다 더 많았다. 하지만, 경찰에 신고하거나 교사에 알린 경우는 중학생보다 고등학생들에게서 더 높게 나타났다.

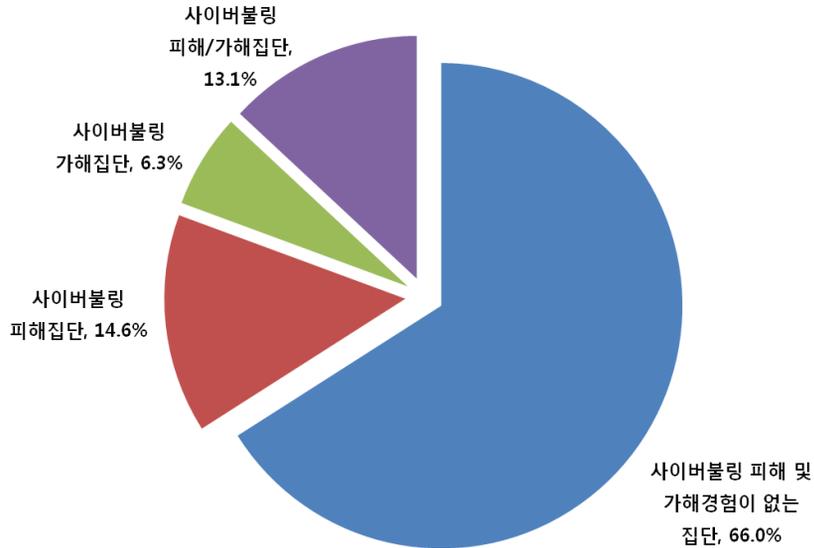
표 IV-10 사이버불링 목격 시 행동

		가해자에게 그만두라고 요구했다	그냥 상황을 지켜봤다	친구를 괴롭히는 데 같이 동참했다	경찰에 신고했다	교사에게 알렸다	기타	전체
전체		64 27.8%	120 52.2%	15 6.5%	5 2.2%	7 3.0%	19 8.3%	230 100.0%
성 별	남자	36 31.0%	60 51.7%	11 9.5%	3 2.6%	1 0.9%	5 4.3%	116 100.0%
		28 24.6%	60 52.6%	4 3.5%	2 1.8%	6 5.3%	14 12.3%	114 100.0%
	여자	28 24.6%	60 52.6%	4 3.5%	2 1.8%	6 5.3%	14 12.3%	114 100.0%
		28 24.6%	60 52.6%	4 3.5%	2 1.8%	6 5.3%	14 12.3%	114 100.0%

		가해자에게 그만두라고 요구했다	그냥 상황을 지켜봤다	친구를 괴롭히는 데 같이 동참했다	경찰에 신고했다	교사에게 알렸다	기타	전체
교 단 별	중학교	37	61	7	2	3	10	120
		30.8%	50.8%	5.8%	1.7%	2.5%	8.3%	100.0%
	고등 학교	27	59	8	3	4	9	110
		24.5%	53.6%	7.3%	2.7%	3.6%	8.2%	100.0%

6) 사이버불링집단구분

사이버불링피해 및 가해경험을 중심으로 집단을 구분한 결과, 사이버불링피해 및 가해경험 어느 쪽도 없는 집단이 전체의 66.0%를 차지했고 사이버불링피해만 당한 집단은 14.6%, 가해경험만 있는 집단은 6.3%, 사이버불링피해와 가해경험을 다 갖고 있는 집단은 13.1%를 차지했다.



【그림 IV-8】 사이버불링집단유형

성별로 구분해 보면, 사이버불링피해만 당한 집단의 경우 여학생(16.8%)이 남학생(12.7%)보다 많았으며 사이버불링피해와 가해를 동시에 겪은 집단은 여학생(9.6%)보다 남학생(16.0%)의 비율이 훨씬 높았다. 교급별로 보면 중학생보다 고등학생이 사이버불링피해를 더 겪는 것으로 나타났고 사이버불링피해와 가해경험을 동시에 한 경우는 중학생집단에게서 더 높게 나타났다.

표 IV-11 사이버불링 집단유형

		사이버불링 피해 및 가해경험이 없는 집단	사이버불링 피해집단	사이버불링 가해집단	사이버불링 피해/가해집단	전체
전체		2,628	580	252	520	3,980
		66.0%	14.6%	6.3%	13.1%	100.0%
성별	남자	1,397	274	139	345	2,155
		64.8%	12.7%	6.5%	16.0%	100.0%
	여자	1,231	306	113	175	1,825
		67.5%	16.8%	6.2%	9.6%	100.0%
교급별	중학교	1,325	250	132	287	1,994
		66.4%	12.5%	6.6%	14.4%	100.0%
	고등 학교	1,303	330	120	233	1,986
		65.6%	16.6%	6.0%	11.7%	100.0%

3. 오프라인학교폭력의 실태

1) 오프라인학교폭력 피해경험

최근 3개월간 오프라인 공간에서의 학교폭력피해를 살펴본 결과, 심한 욕설을 들은 적이 있다고 응답한 비율이 11.9%로 가장 높게 나타났다.

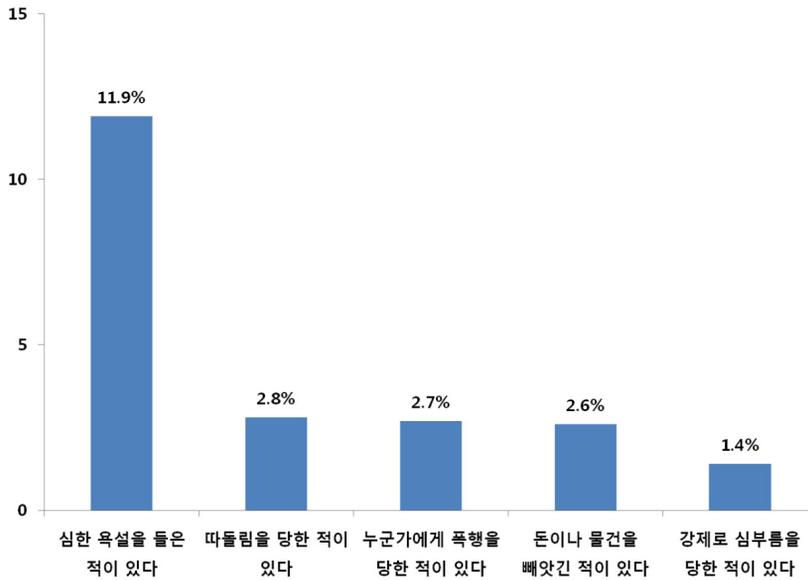
성별로 보면, 누군가로부터 폭행을 당한 적이 있다고 응답한 비율이 여학생(0.9%)보다는 남학생들(4.2%)에게 높게 나타났다.

교급별로 보면, 큰 차이는 나타나지 않았다.

표 IV-12 최근 3개월간 오프라인학교폭력 피해 경험

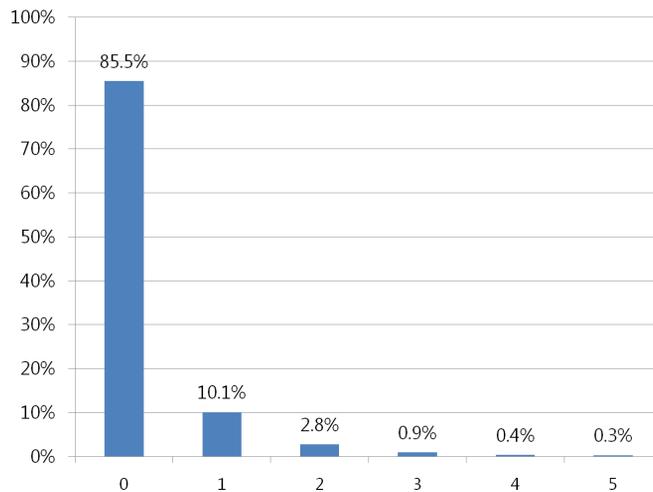
		전혀 없다	한두번	한달에 두세번 정도	일주일에 한번 정도	일주일에 여러번	전체	
누군가에게 폭행을 당한 적이 있다	전체		3,878	79	6	8	14	3,985
			97.3%	2.0%	0.2%	0.2%	0.4%	100.0%
	성별	남자	2,073	64	5	8	13	2,163
			95.8%	3.0%	0.2%	0.4%	0.6%	100.0%
	여자	1,805	15	1	0	1	1,822	
			99.1%	0.8%	0.1%	0.0%	0.1%	100.0%
	교급별	중학교	1,936	40	3	7	5	1,991
			97.2%	2.0%	0.2%	0.4%	0.3%	100.0%
고등학교	1,942	39	3	1	9	1,994		
		97.4%	2.0%	0.2%	0.1%	0.5%	100.0%	
돈이나 물건을 빼앗긴 적이 있다	전체		3,880	91	6	2	6	3,985
			97.4%	2.3%	0.2%	0.1%	0.2%	100.0%
	성별	남자	2,088	63	4	2	6	2,163
			96.5%	2.9%	0.2%	0.1%	0.3%	100.0%
	여자	1,792	28	2	0	0	1,822	
			98.4%	1.5%	0.1%	0.0%	0.0%	100.0%
	교급별	중학교	1,929	58	1	1	2	1,991
			96.9%	2.9%	0.1%	0.1%	0.1%	100.0%

			전혀 없다	한두번	한달에 두세번 정도	일주일에 한번 정도	일주일에 여러번	전체
	고등 학교		1,951	33	5	1	4	1,994
			97.8%	1.7%	0.3%	0.1%	0.2%	100.0%
강제로 심부름을 당한 적이 있다	전체		3,930	41	8	1	5	3,985
			98.6%	1.0%	0.2%	0.0%	0.1%	100.0%
	성별	남자	2,126	25	6	1	5	2,163
			98.3%	1.2%	0.3%	0.0%	0.2%	100.0%
	여자	1,804	16	2	0	0	1,822	
			99.0%	0.9%	0.1%	0.0%	0.0%	100.0%
	교급별	중학교	1,970	18	3	0	0	1,991
				98.9%	0.9%	0.2%	0.0%	0.0%
고등 학교		1,960	23	5	1	5	1,994	
		98.3%	1.2%	0.3%	0.1%	0.3%	100.0%	
심한 욕설을 들은 적이 있다	전체		3,510	357	40	24	53	3,984
			88.1%	9.0%	1.0%	0.6%	1.3%	100.0%
	성별	남자	1,874	209	27	10	43	2,163
			86.6%	9.7%	1.2%	0.5%	2.0%	100.0%
	여자	1,636	148	13	14	10	1,821	
			89.8%	8.1%	0.7%	0.8%	0.5%	100.0%
	교급별	중학교	1,725	198	25	15	27	1,990
				86.7%	9.9%	1.3%	0.8%	1.4%
고등 학교		1,785	159	15	9	26	1,994	
		89.5%	8.0%	0.8%	0.5%	1.3%	100.0%	
따돌림을 당한 적이 있다	전체		3,873	89	4	8	11	3,985
			97.2%	2.2%	0.1%	0.2%	0.3%	100.0%
	성별	남자	2,110	40	4	3	6	2,163
			97.5%	1.8%	0.2%	0.1%	0.3%	100.0%
	여자	1,763	49	0	5	5	1,822	
			96.8%	2.7%	0.0%	0.3%	0.3%	100.0%
	교급별	중학교	1,919	59	0	6	7	1,991
				96.4%	3.0%	0.0%	0.3%	0.4%
고등 학교		1,954	30	4	2	4	1,994	
		98.0%	1.5%	0.2%	0.1%	0.2%	100.0%	



【그림 IV-9】 유형별 오프라인폭력피해경험 빈도

각 경험치 값을 전혀 없는 경우는 0, 한번이라도 있는 경우는 모두 1로 리코딩하여 5개문항의 값을 합한 점수를 학교폭력피해지수(0점~5점)로 만들었다. 그 결과 전체 응답자의 85.5%가 최근 3개월간 학교폭력피해경험이 없는 것으로 나타나 14.5%의 학생들이 어떤 식으로든 학교폭력 피해를 당한 것으로 나타났다.



【그림 IV-10】 오프라인학교폭력 피해지수

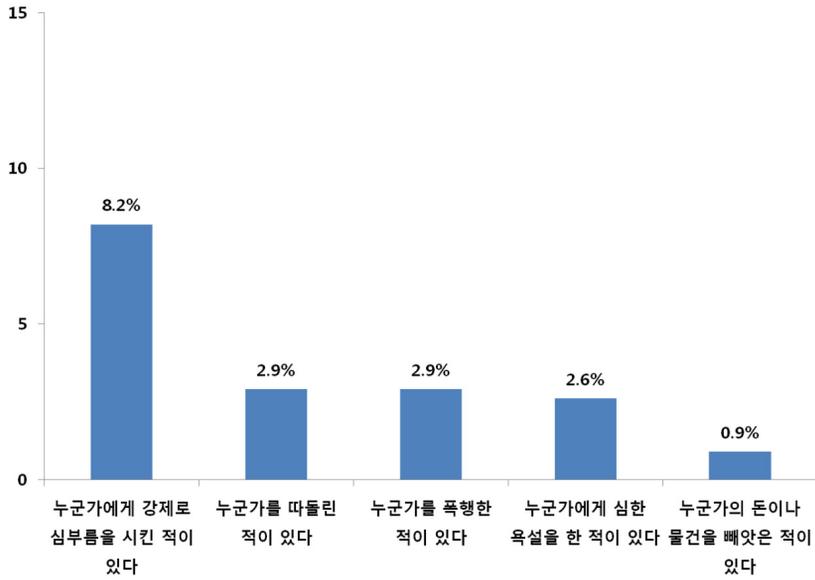
2) 오프라인 학교폭력 가해경험

최근 3개월간 학교폭력가해경험을 질문한 결과, 누군가에게 강제로 심부름을 시킨 적이 있다고 응답한 비율(8.2%)이 가장 높게 나타났다. 반면, 누군가의 돈이나 물건을 빼앗은 경우는 0.9%에 불과했다. 성별로 보면, 강제심부름과 폭행의 경우 여학생보다는 남학생들에게서 많았다. 학교급을 고려해 보면, 누군가에게 심한 욕설을 당한 경험이 고등학생보다는 중학생들에게서 더 높았다.

표 IV-13 최근 3개월간 오프라인 학교폭력 가해 경험

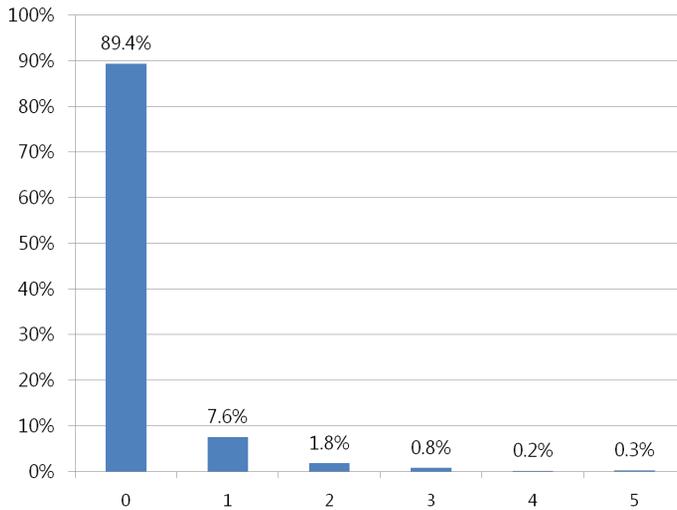
		전혀 없다	한두번	한달에 두세번 정도	일주일에 한번 정도	일주일에 여러번	전체	
누군가를 폭행한 적이 있다	전체		3,872	101	8	2	5	3,988
			97.1%	2.5%	0.2%	0.1%	0.1%	100.0%
	성별	남자	2,064	85	7	2	4	2,162
			95.5%	3.9%	0.3%	0.1%	0.2%	100.0%
	성별	여자	1,808	16	1	0	1	1,826
			99.0%	0.9%	0.1%	0.0%	0.1%	100.0%
	교급별	중학교	1,922	65	3	2	2	1,994
			96.4%	3.3%	0.2%	0.1%	0.1%	100.0%
고등학교		1,950	36	5	0	3	1,994	
		97.8%	1.8%	0.3%	0.0%	0.2%	100.0%	
누군가의 돈이나 물건을 빼앗은 적이 있다	전체		3,951	31	2	1	2	3,987
			99.1%	0.8%	0.1%	0.0%	0.1%	100.0%
	성별	남자	2,131	26	1	1	2	2,161
			98.6%	1.2%	0.0%	0.0%	0.1%	100.0%
	성별	여자	1,820	5	1	0	0	1,826
			99.7%	0.3%	0.1%	0.0%	0.0%	100.0%
	교급별	중학교	1,980	10	3	1	0	1,994
			99.3%	0.5%	0.2%	0.1%	0.0%	100.0%
고등학교		1,971	18	3	0	2	1,994	
		98.8%	0.9%	0.2%	0.0%	0.1%	100.0%	

		전혀 없다	한두번	한달에 두세번 정도	일주일에 한번 정도	일주일에 여러번	전체	
누군가 에게 강제로 심부름을 시킨 적이 있다	전체		3,659	259	39	11	20	3,988
			91.8%	6.5%	1.0%	0.3%	0.5%	100.0%
	성별	남자	1,928	180	30	8	16	2,162
			89.2%	8.3%	1.4%	0.4%	0.7%	100.0%
		여자	1,731	79	9	3	4	1,826
			94.8%	4.3%	0.5%	0.2%	0.2%	100.0%
	교급별	중학교	1,979	15	0	0	0	1,994
			99.2%	0.8%	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%
		고등학교	1,972	16	2	1	2	1,993
			98.9%	0.8%	0.1%	0.1%	0.1%	100.0%
누군가 에게 심한 욕설을 한 적이 있다	전체		3,884	89	11	1	2	3,987
			97.4%	2.2%	0.3%	0.0%	0.1%	100.0%
	성별	남자	2,101	52	8	0	1	2,162
			97.2%	2.4%	0.4%	0.0%	0.0%	100.0%
		여자	1,783	37	3	1	1	1,825
			97.7%	2.0%	0.2%	0.1%	0.1%	100.0%
	교급별	중학교	1,805	152	19	7	11	1,994
			90.5%	7.6%	1.0%	0.4%	0.6%	100.0%
		고등학교	1,854	107	20	4	9	1,994
			93.0%	5.4%	1.0%	0.2%	0.5%	100.0%
누군가를 따돌린 적이 있다	전체		3,872	101	8	2	5	3,988
			97.1%	2.5%	0.2%	0.1%	0.1%	100.0%
	성별	남자	1,922	65	3	2	2	1,994
			96.4%	3.3%	0.2%	0.1%	0.1%	100.0%
		여자	1,950	36	5	0	3	1,994
			97.8%	1.8%	0.3%	0.0%	0.2%	100.0%
	교급별	중학교	1,932	54	6	0	1	1,993
			96.9%	2.7%	0.3%	0.0%	0.1%	100.0%
		고등학교	1,952	35	5	1	1	1,994
			97.9%	1.8%	0.3%	0.1%	0.1%	100.0%



【그림 IV-11】 유형별 오프라인폭력가해경험 빈도

각 경험치 값을 전혀 없는 경우는 0, 한번이라도 있는 경우는 모두 1로 리코딩하여 5개문항의 값을 합한 점수를 학교폭력가해지수(0점~5점)로 만들었다. 그 결과, 전체응답자의 10.6%가 어떤 식으로든 학교폭력을 저지른 것으로 나타났다.



【그림 IV-12】 오프라인학교폭력 가해지수

4. 사이버불링과 오프라인학교폭력 간의 관계

1) 응답자들이 느끼는 심각성 정도

응답자들은 오프라인폭력과 사이버불링 중 어느 것이 심각하느냐고 생각하는지에 대한 질문에 대부분 둘이 비슷하다고 느끼는 것으로 조사됐다. 오프라인 폭력이 사이버불링보다 약간 더 심각한 것으로 느끼는 응답자는 전체의 18.8%였다. 전반적으로 오프라인폭력이 사이버불링보다는 약간 더 심각한 것으로 느끼는 경향이 강했다.

표 IV-14 오프라인학교폭력과 사이버불링 관계

		오프라인 (현실세계) 폭력이 사이버불링 보다 훨씬 더 심각하다	오프라인 (현실세계) 폭력이 사이버불링 보다 약간 더 심각하다	오프라인 (현실세계) 폭력과 사이버불링이 비슷하다	사이버 불링이 오프라인 (현실세계) 폭력보다 약간 더 심각하다	사이버 불링이 오프라인 (현실세계) 폭력보다 훨씬 더 심각하다	전체
전체		689 17.6%	735 18.8%	1,587 40.5%	528 13.5%	380 9.7%	3,919 100.0%
성 별	남자	416 19.5%	362 17.0%	865 40.6%	262 12.3%	225 10.6%	2,130 100.0%
		273 15.3%	373 20.8%	722 40.4%	266 14.9%	155 8.7%	1,789 100.0%
학 교 급 단 위	중학교	323 16.6%	387 19.9%	774 39.7%	256 13.1%	208 10.7%	1,948 100.0%
		366 18.6%	348 17.7%	813 41.2%	272 13.8%	172 8.7%	1,971 100.0%

2) 사이버불링과 오프라인학교폭력 간의 상관관계

사이버불링과 학교폭력 간의 상관관계를 알아보기 위해 앞서 설명한 대로 리코딩한 피해 및 가해경험지수를 투입했다. 피해 및 가해경험이 전혀 없는 응답자수를 제외하고 분석한 결과, 사이버불링피해경험과 가해경험 사이에 높은 상관관계가 나타났다. 학교폭력피해경험과 가해경험 간에도 상관관계가 높았다. 또한 사이버불링피해와 학교폭력피해경험 간에도 관련성이 높았고 사이버불링가해경험과 학교폭력피해경험도 유의미한 상관관계를 보였다.

이러한 결과는 사이버불링과 학교폭력 간의 강한 중첩성을 보여주는 것으로 학교폭력을 당한 청소년들이 사이버폭력위험에도 많이 노출되고 있다는 것을 암시해주고 있다.

표 IV-15 사이버불링과 오프라인학교폭력 간의 상관관계

	사이버불링 피해경험	사이버불링 가해경험	학교폭력 피해경험	학교폭력 가해경험
사이버불링 피해경험	1			
사이버불링 가해경험	.648**	1		
학교폭력 피해경험	.457**	.447**	1	
학교폭력 가해경험	.419**	.448**	.644**	1

** p<.01

5. 미디어이용 및 교육, 부모중재

응답자들의 미디어이용시간을 청소년들이 즐겨 이용하는 채팅, SNS, 온라인게임으로 구분하여 측정하였다. 그 결과, 여학생들이 남학생보다 채팅과 SNS를 훨씬 더 많이 이용한 반면 남학생들은 여학생들보다 게임을 훨씬 더 즐겼다. 교급별로 보면 고등학생이 중학생보다 SNS에 매달리는 시간이 훨씬 많은 반면 중학생들은 고등학생보다 온라인게임을 더 즐기는 것으로 나타났다. 하루평균 채팅시간은 87.4분, SNS이용시간은 67.7분, 온라인게임이용시간은 52.9분이었다.

표 IV-16 하루 평균 미디어 이용시간

(단위: 분)

	전체	성별		교급별	
		남	여	중학교	고등학교
채팅	87.4	66.9	112.0	85.3	89.6
	(105.9)	(88.0)	(87.0)	(103.0)	(108.8)
SNS	67.7	50.9	87.6	54.8	80.7
	(93.7)	(80.3)	(104.0)	(82.5)	(102.1)
온라인게임	52.9	81.3	19.2	64.1	41.7
	(79.0)	(85.4)	(54.1)	(81.1)	(75.3)

주: ()은 표준편차

미디어교육현황을 살펴본 결과 절반 가량(50.5%)의 학생들이 사이버불링관련 교육을 전혀 받은 적이 없다고 답했고 10명 중 4명(39.8%)은 사이버윤리교육을 전혀 받지 않은 것으로 나타났다. 사이버윤리교육을 받았다고 하더라도 연간 한두차례 받은 학생들의 비율이 가장 높았다. 미디어 제작교육의 경우 71.5%의 학생들이 전혀 받은 적 없다고 답했다.

교급별로 보면 고등학생보다 중학생 집단에서 미디어교육을 더 많이 받은 것으로 나타났다.

표 IV-17 최근 1년간 사이버불링을 포함한 미디어교육 경험

		전혀 받은 적 없다	한두차례 (1-2회)	서너번 (3-4회)	여러번 (5회 이상)	전체	
사이버 불링관련 교육	전체	2,012	1,598	285	93	3,988	
		50.5%	40.1%	7.1%	2.3%	100.0%	
	성별	남자	1,198	761	150	56	2,165
			55.3%	35.2%	6.9%	2.6%	100.0%
		여자	814	837	135	37	1,823
			44.7%	45.9%	7.4%	2.0%	100.0%
	교급별	중학교	873	863	192	64	1,992
			43.8%	43.3%	9.6%	3.2%	100.0%
고등학교		1,139	735	93	29	1,996	
		57.1%	36.8%	4.7%	1.5%	100.0%	

		전혀 받은 적 없다	한두차례 (1-2회)	서너번 (3-4회)	여러번 (5회 이상)	전체	
미디어 제작교육	전체		2853	969	116	51	3,989
			71.5%	24.3%	2.9%	1.3%	100.0%
	성별	남자	1,525	530	72	38	2,165
			70.4%	24.5%	3.3%	1.8%	100.0%
		여자	1,328	439	44	13	1,824
			72.8%	24.1%	2.4%	0.7%	100.0%
	교급별	중학교	1,306	581	75	31	1,993
			65.5%	29.2%	3.8%	1.6%	100.0%
고등학교		1,547	388	41	20	1,996	
		77.5%	19.4%	2.1%	1.0%	100.0%	
사이버 윤리교육	전체		1,588	1,871	398	133	3,990
			39.8%	46.9%	10.0%	3.3%	100.0%
	성별	남자	965	906	211	84	2,166
			44.6%	41.8%	9.7%	3.9%	100.0%
		여자	623	965	187	49	1,824
			34.2%	52.9%	10.3%	2.7%	100.0%
	교급별	중학교	694	962	245	93	1,994
			34.8%	48.2%	12.3%	4.7%	100.0%
고등학교		894	909	153	40	1,996	
		44.8%	45.5%	7.7%	2.0%	100.0%	

미디어 이용에 대한 부모중재의 경우 부모가 자녀와 충분한 논의를 거쳐 미디어이용시간에 관한 규칙을 마련해 놓는 경우는 28.5%(그렇다와 매우 그렇다를 합친 값)였고 부모가 자녀의 미디어이용시간을 확인하는 경우도 33.4%(그렇다와 매우 그렇다를 합친 값)에 달해 비교적 높았다. 부모가 자녀에게 유의한 웹사이트를 알려준다는 데 동의한 비율도 31.8%였다. 하지만, 모니터링소프트웨어를 설치하거나(8.0%) 유해콘텐츠차단서비스를 설치한 경우(23.8%)는 낮은 것으로 나타났다.

표 IV-18 미디어 이용에 대한 부모의 중재

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	전체	
부모가 일방적으로 자녀의 미디어 이용시간 지정	전체		2,671	853	332	130	3,986
			67.0%	21.4%	8.3%	3.3%	100.0%
	성별	남자	1,389	468	221	85	2,163
			64.2%	21.6%	10.2%	3.9%	100.0%
	성별	여자	1,282	385	111	45	1,823
			70.3%	21.1%	6.1%	2.5%	100.0%
	교급별	중학교	1,157	497	241	96	1,991
			58.1%	25.0%	12.1%	4.8%	100.0%
교급별	고등학교	1,514	356	91	34	1,995	
		75.9%	17.8%	4.6%	1.7%	100.0%	
부모가 자녀의 미디어 이용량 확인	전체		1,779	877	1,094	234	3,984
			44.7%	22.0%	27.5%	5.9%	100.0%
	성별	남자	970	428	604	160	2,162
			44.9%	19.8%	27.9%	7.4%	100.0%
	성별	여자	809	449	490	74	1,822
			44.4%	24.6%	26.9%	4.1%	100.0%
	교급별	중학교	658	429	722	181	1,990
			33.1%	21.6%	36.3%	9.1%	100.0%
교급별	고등학교	1,121	448	372	53	1,994	
		56.2%	22.5%	18.7%	2.7%	100.0%	
부모가 자녀의 인터넷 사용내역 확인 가능한 장치설치	전체		2,925	736	223	96	3,980
			73.5%	18.5%	5.6%	2.4%	100.0%
	성별	남자	1,559	390	136	75	2,160
			72.2%	18.1%	6.3%	3.5%	100.0%
	성별	여자	1,366	346	87	21	1,820
			75.1%	19.0%	4.8%	1.2%	100.0%
	교급별	중학교	1,315	449	150	75	1,989
			66.1%	22.6%	7.5%	3.8%	100.0%
교급별	고등학교	1,610	287	73	21	1,991	
		80.9%	14.4%	3.7%	1.1%	100.0%	

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	전체	
부모가 유해 콘텐츠 차단 서비스 설치	전체		2,274	753	661	287	3,975
			57.2%	18.9%	16.6%	7.2%	100.0%
	성별	남자	1,275	385	327	171	2,158
			59.1%	17.8%	15.2%	7.9%	100.0%
		여자	999	368	334	116	1,817
			55.0%	20.3%	18.4%	6.4%	100.0%
	교급별	중학교	978	430	378	196	1,982
			49.3%	21.7%	19.1%	9.9%	100.0%
고등학교		1,296	323	283	91	1,993	
		65.0%	16.2%	14.2%	4.6%	100.0%	
부모가 자녀에게 미디어 통한 정보검색 방법 교육	전체		2,302	849	671	155	3,977
			57.9%	21.3%	16.9%	3.9%	100.0%
	성별	남자	1,298	439	319	104	2,160
			60.1%	20.3%	14.8%	4.8%	100.0%
		여자	1,004	410	352	51	1,817
			55.3%	22.6%	19.4%	2.8%	100.0%
	교급별	중학교	942	464	457	123	1,986
			47.4%	23.4%	23.0%	6.2%	100.0%
고등학교		1,360	385	214	32	1,991	
		68.3%	19.3%	10.7%	1.6%	100.0%	
부모가 자녀에게 유익한 웹사이트 제공	전체		1,917	798	1,004	264	3,983
			48.1%	20.0%	25.2%	6.6%	100.0%
	성별	남자	1,102	408	500	152	2,162
			51.0%	18.9%	23.1%	7.0%	100.0%
		여자	815	390	504	112	1,821
			44.8%	21.4%	27.7%	6.2%	100.0%
	교급별	중학교	759	446	600	185	1,990
			38.1%	22.4%	30.2%	9.3%	100.0%
고등학교		1,158	352	404	79	1,993	
		58.1%	17.7%	20.3%	4.0%	100.0%	

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	전체	
부모가 자녀와 충분한 논의 후 미디어 사용시간 규칙설정	전체		1,888	959	893	244	3,984
			47.4%	24.1%	22.4%	6.1%	100.0%
	성별	남자	1,047	475	484	157	2,163
			48.4%	22.0%	22.4%	7.3%	100.0%
		여자	841	484	409	87	1,821
			46.2%	26.6%	22.5%	4.8%	100.0%
	교급별	중학교	721	526	555	189	1,991
			36.2%	26.4%	27.9%	9.5%	100.0%
고등학교		1,167	433	338	55	1,993	
		58.6%	21.7%	17.0%	2.8%	100.0%	
부모가 자녀 미디어 이용에 무관심	전체		1,586	1397	785	217	3,985
			39.8%	35.1%	19.7%	5.4%	100.0%
	성별	남자	993	697	348	125	2,163
			45.9%	32.2%	16.1%	5.8%	100.0%
		여자	593	700	437	92	1,822
			32.5%	38.4%	24.0%	5.0%	100.0%
	교급별	중학교	876	745	293	77	1,991
			44.0%	37.4%	14.7%	3.9%	100.0%
고등학교		710	652	492	140	1,994	
		35.6%	32.7%	24.7%	7.0%	100.0%	

각 문항을 중재유형별로 묶으면 미디어이용시간을 일방적으로 정해놓거나 미디어이용시간을 확인하는 경우는 제한적 중재유형에 속하고 모니터링 소프트웨어를 설치하거나 유해콘텐츠차단 서비스를 설치하는 경우는 기술적 중재에 해당된다. 또한 정보를 찾는 법을 알려주고 유익한 웹사이트를 알려주며 충분히 논의한 후 미디어이용시간에 관한 규칙을 정해 놓는 경우는 적극적 중재유형에 속한다. 미디어이용에 별 신경을 안 쓰는 경우는 중재를 안 한 경우이다.

각 유형별 평균 값과 신뢰계수는 아래와 같다. 유형 중에는 적극적 중재가 가장 높았고 기술적 중재가 가장 낮았다. 중재를 안 하는 경우도 빈번했다.

표 IV-19 부모중재유형별 점수 및 신뢰계수

	평균	표준편차	신뢰계수
제한적 중재(2문항)	1.71	.76	.665
기술적 중재(2문항)	1.55	.73	.652
적극적 중재(3문항)	1.81	.81	.814
중재 안 함	1.91	.89	한문항이어서 해당없음

6. 사이버윤리 및 사이버자신감

청소년들의 사이버윤리의식은 매우 높은 수준으로 나타났다. 각 항목에 대해 대부분의 청소년들이 동의하는 것으로 드러나 높은 윤리의식을 보여줬다. 문항간 신뢰계수는 .89로 매우 높게 나타났다.

표 IV-20 사이버윤리의식

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	전체	
주민번호는 인터넷공간이라 해도 함부로 알려서는 안 됨	전체		55	65	1,069	2,811	4,000
			1.4%	1.6%	26.7%	70.3%	100.0%
	성별	남자	47	42	574	1,503	2,166
			2.2%	1.9%	26.5%	69.4%	100.0%
	성별	여자	8	23	495	1,308	1,834
			0.4%	1.3%	27.0%	71.3%	100.0%
	교급별	중학교	22	21	464	1,493	2,000
			1.1%	1.1%	23.2%	74.7%	100.0%
		고등학교	33	44	605	1,318	2,000
			1.7%	2.2%	30.3%	65.9%	100.0%

			전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다	전체
사이버공간에서의 범죄도 큰 죄임	전체		62	96	1,508	2,332	3,998
			1.6%	2.4%	37.7%	58.3%	100.0%
	성별	남자	54	70	806	1,235	2,165
			2.5%	3.2%	37.2%	57.0%	100.0%
	성별	여자	8	26	702	1,097	1,833
			0.4%	1.4%	38.3%	59.8%	100.0%
	교급별	중학교	25	37	689	1,247	1,998
			1.3%	1.9%	34.5%	62.4%	100.0%
교급별	고등학교	37	59	819	1,085	2,000	
		1.9%	3.0%	41.0%	54.3%	100.0%	
사이버 성희롱을 당한 경우 피해 센터에 신고해야 함	전체		63	107	1,364	2,464	3,998
			1.6%	2.7%	34.1%	61.6%	100.0%
	성별	남자	56	81	762	1,267	2,166
			2.6%	3.7%	35.2%	58.5%	100.0%
	성별	여자	7	26	602	1,197	1,832
			0.4%	1.4%	32.9%	65.3%	100.0%
	교급별	중학교	23	35	602	1,339	1,999
			1.2%	1.8%	30.1%	67.0%	100.0%
교급별	고등학교	40	72	762	1,125	1,999	
		2.0%	3.6%	38.1%	56.3%	100.0%	
타인의 아이디, 비밀번호를 함부로 사용하는 것은 잘못임	전체		54	67	1,257	2,621	3,999
			1.4%	1.7%	31.4%	65.5%	100.0%
	성별	남자	47	60	721	1,338	2,166
			2.2%	2.8%	33.3%	61.8%	100.0%
	성별	여자	7	7	536	1,283	1,833
			0.4%	0.4%	29.2%	70.0%	100.0%
	교급별	중학교	22	28	576	1,373	1,999
			1.1%	1.4%	28.8%	68.7%	100.0%
교급별	고등학교	32	39	681	1,248	2,000	
		1.6%	2.0%	34.1%	62.4%	100.0%	

사이버공간에서의 자신감은 매우 낮은 수준으로 나타났다. 항목별로 보면, 남학생이 여학생보다 사이버공간에서 더 자신감이 있었고 중학생의 자신감이 고등학생보다 더 높았다. 또한 남학생이 여학생보다 사이버공간에서 훨씬 더 편안함을 느꼈다. 사이버자신감 문항간 신뢰계수는 .93으로 매우 높게 나타났다.

표 IV-21 사이버자신감

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	전체	
일상공간보다 사이버 공간에서 더 자신감이 있음	전체	1,162	1,246	1,223	295	72	3,998	
		29.1%	31.2%	30.6%	7.4%	1.8%	100%	
	성별	남자	585	594	743	187	57	2,166
			27.0%	27.4%	34.3%	8.6%	2.6%	100%
		여자	577	652	480	108	15	1,832
			31.5%	35.6%	26.2%	5.9%	.8%	100%
교급별	중학교	549	570	643	194	43	1,999	
		27.5%	28.5%	32.2%	9.7%	2.2%	100%	
	고등학교	613	676	580	101	29	2,000	
		30.7%	33.8%	29.0%	5.1%	1.5%	100%	
일상공간보다 사이버 공간에서 더 솔직함	전체	1,264	1,214	1,070	374	77	3,999	
		31.6%	30.4%	26.8%	9.4%	1.9%	100%	
	성별	남자	663	628	623	201	50	2,165
			30.6%	29.0%	28.8%	9.3%	2.3%	100%
		여자	601	586	447	173	27	1,834
			32.8%	32.0%	24.4%	9.4%	1.5%	100%
교급별	중학교	618	574	557	206	44	1,999	
		30.9%	28.7%	27.9%	10.3%	2.2%	100%	
	고등학교	646	640	513	168	33	2,000	
		32.3%	32.0%	25.7%	8.4%	1.7%	100%	
일상공간보다 사이버	전체	1,304	1,154	1,086	369	83	3,996	
		32.6%	28.9%	27.2%	9.2%	2.1%	100%	

			전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	전체
공간에서 자기표현을 잘함	성별	남자	701	599	606	205	55	2,166
			32.4%	27.7%	28.0%	9.5%	2.5%	100%
	여자	603	555	480	164	28	1,830	
		33.0%	30.3%	26.2%	9.0%	1.5%	100%	
	교급별	중학교	648	544	556	202	48	1,998
			32.4%	27.2%	27.8%	10.1%	2.4%	100%
고등 학교	656	610	530	167	35	1,998		
	32.8%	30.5%	26.5%	8.4%	1.8%	100%		
일상공간보다 사이버 공간에서 더 편안함	전체		1,494	1,171	1,029	228	74	3,996
			37.4%	29.3%	25.8%	5.7%	1.9%	100%
	성별	남자	786	585	597	146	52	2,166
			36.3%	27.0%	27.6%	6.7%	2.4%	100%
	여자	708	586	432	82	22	1,830	
		38.7%	32.0%	23.6%	4.5%	1.2%	100%	
	교급별	중학교	743	549	520	148	38	1,998
			37.2%	27.5%	26.0%	7.4%	1.9%	100%
	고등 학교	751	622	509	80	36	1,998	
		37.6%	31.1%	25.5%	4.0%	1.8%	100%	

7. 부모애착 및 신뢰, 학교생활만족도 및 공감

응답자들의 부모님과의 애착 및 신뢰정도는 높은 수준이었다. 응답자의 62.1%가 부모와 대화를 자주 나눈데 동의했고 61.1%는 부모님과 서로를 잘 이해하는 편이라고 답했다. 하지만, 부모님과 많은 시간을 보내려고 노력한다는 데 동의한 비율은 53.3%에 그쳤고 부모와 허물없이 이야기하는 경우도 52%에 머물렀다. 이러한 결과는 청소년들이 부모와 속 깊은 대화를 하는 경우가 많지 않음을 나타내주고 있다. 대체로 남학생보다 여학생의 부모애착이 높은 것으로 나타났다. 앞 6문항은 부모애착을 나타내 주는데 문항간 신뢰계수는 .929로 매우 높게 나타났다. 부모신뢰 또한 크론바흐알파값이 .87로 높게 나타났다.

표 IV-22 부모애착 및 신뢰도

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	전체	
부모님과 많은 시간을 보내려 노력하는 편임	전체		169	275	1,421	1,377	750	3,992
			4.2%	6.9%	35.6%	34.5%	18.8%	100.0%
	성별	남자	135	159	811	668	390	2,163
			6.2%	7.4%	37.5%	30.9%	18.0%	100.0%
	성별	여자	34	116	610	709	360	1,829
			1.9%	6.3%	33.4%	38.8%	19.7%	100.0%
	교급별	중학교	72	127	730	656	411	1,996
			3.6%	6.4%	36.6%	32.9%	20.6%	100.0%
교급별	고등 학교	97	148	691	721	339	1,996	
		4.9%	7.4%	34.6%	36.1%	17.0%	100.0%	
부모님은 사랑과 애정을 보이심	전체		113	127	968	1,618	1,167	3,993
			2.8%	3.2%	24.2%	40.5%	29.2%	100.0%
	성별	남자	87	60	548	866	603	2,164
			4.0%	2.8%	25.3%	40.0%	27.9%	100.0%
	성별	여자	26	67	420	752	564	1,829
			1.4%	3.7%	23.0%	41.1%	30.8%	100.0%
	교급별	중학교	54	58	479	810	596	1,997
			2.7%	2.9%	24.0%	40.6%	29.8%	100.0%
교급별	고등 학교	59	69	489	808	571	1,996	
		3.0%	3.5%	24.5%	40.5%	28.6%	100.0%	
부모님과 서로 잘 이해하는 편임	전체		125	254	1,174	1,520	916	3,989
			3.1%	6.4%	29.4%	38.1%	23.0%	100.0%
	성별	남자	94	130	658	795	484	2,161
			4.3%	6.0%	30.4%	36.8%	22.4%	100.0%
	성별	여자	31	124	516	725	432	1,828
			1.7%	6.8%	28.2%	39.7%	23.6%	100.0%
	교급별	중학교	62	107	570	769	486	1,994
			3.1%	5.4%	28.6%	38.6%	24.4%	100.0%
교급별	고등 학교	63	147	604	751	430	1,995	
		3.2%	7.4%	30.3%	37.6%	21.6%	100.0%	

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	전체	
부모님과 허물없이 이야기하는 편임	전체		194	469	1,252	1,273	801	3,989
			4.9%	11.8%	31.4%	31.9%	20.1%	100.0%
	성별	남자	139	252	714	660	396	2,161
			6.4%	11.7%	33.0%	30.5%	18.3%	100.0%
		여자	55	217	538	613	405	1,828
			3.0%	11.9%	29.4%	33.5%	22.2%	100.0%
	교급별	중학교	100	226	632	618	419	1,995
			5.0%	11.3%	31.7%	31.0%	21.0%	100.0%
고등 학교		94	243	620	655	382	1,994	
		4.7%	12.2%	31.1%	32.8%	19.2%	100.0%	
내 생각이나 밖에서 있었던 일을 부모님께 이야기하는 편임	전체		216	380	1,127	1,323	943	3,989
			5.4%	9.5%	28.3%	33.2%	23.6%	100.0%
	성별	남자	158	235	695	651	422	2,161
			7.3%	10.9%	32.2%	30.1%	19.5%	100.0%
		여자	58	145	432	672	521	1,828
			3.2%	7.9%	23.6%	36.8%	28.5%	100.0%
	교급별	중학교	99	194	580	632	490	1,995
			5.0%	9.7%	29.1%	31.7%	24.6%	100.0%
고등 학교		117	186	547	691	453	1,994	
		5.9%	9.3%	27.4%	34.7%	22.7%	100.0%	
부모님과 대화를 자주 나누는 편임	전체		124	266	1,123	1,455	1,021	3,989
			3.1%	6.7%	28.2%	36.5%	25.6%	100.0%
	성별	남자	96	156	673	769	470	2,164
			4.4%	7.2%	31.1%	35.5%	21.7%	100.0%
		여자	28	110	450	686	551	1,825
			1.5%	6.0%	24.7%	37.6%	30.2%	100.0%
	교급별	중학교	55	124	554	719	543	1,995
			2.8%	6.2%	27.8%	36.0%	27.2%	100.0%
고등 학교		69	142	569	736	478	1,994	
		3.5%	7.1%	28.5%	36.9%	24.0%	100.0%	

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	전체	
부모님은 나를 자랑스럽게 생각함	전체	148	235	1,407	1,324	873	3,987	
		3.7%	5.9%	35.3%	33.2%	21.9%	100.0%	
	성별	남자	96	132	752	695	488	2,163
			4.4%	6.1%	34.8%	32.1%	22.6%	100.0%
	여자	52	103	655	629	385	1,824	
		2.9%	5.6%	35.9%	34.5%	21.1%	100.0%	
교급별	중학교	65	103	692	671	463	1,994	
		3.3%	5.2%	34.7%	33.7%	23.2%	100.0%	
고등 학교	83	132	715	653	410	1,993		
	4.2%	6.6%	35.9%	32.8%	20.6%	100.0%		
부모님은 내가 어떤 일을 하든 나를 믿음	전체	150	316	1,265	1,361	893	3,985	
		3.8%	7.9%	31.7%	34.2%	22.4%	100.0%	
	성별	남자	102	167	710	709	473	2,161
			4.7%	7.7%	32.9%	32.8%	21.9%	100.0%
	여자	48	149	555	652	420	1,824	
		2.6%	8.2%	30.4%	35.7%	23.0%	100.0%	
	교급별	중학교	74	146	657	659	458	1,994
			3.7%	7.3%	32.9%	33.0%	23.0%	100.0%
고등 학교	76	170	608	702	435	1,991		
	3.8%	8.5%	30.5%	35.3%	21.8%	100.0%		

응답자들의 학교생활만족도(크론바흐알파값은 .82) 역시 비교적 높은 수준을 보였다. 즉 61.9%의 학생들이 학교규칙을 잘 지킨다고 답했고 절반을 넘는 53.4%의 학생들이 학교행사에 열심히 참가한다고 답했다. 하지만, 학교수업이 재미있다는 데 동의한 비율(42.6%)은 절반에도 못미쳤다. 즉 많은 청소년들이 학교생활 중 학교수업에는 흥미를 못 느끼고 있다는 것이다.

표 IV-23

학교생활만족도

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	전체	
학교에서 친구들과 잘 어울림	전체	50	54	774	1,773	1,343	3,994	
		1.3%	1.4%	19.4%	44.4%	33.6%	100.0%	
	성별	남자	35	29	382	932	786	2,164
			1.6%	1.3%	17.7%	43.1%	36.3%	100.0%
		여자	15	25	392	841	557	1,830
			0.8%	1.4%	21.4%	46.0%	30.4%	100.0%
교급별	중학교	15	27	350	832	773	1,997	
		0.8%	1.4%	17.5%	41.7%	38.7%	100.0%	
	고등 학교	35	27	424	941	570	1,997	
		1.8%	1.4%	21.2%	47.1%	28.5%	100.0%	
선생님은 나를 잘 이해해 줌	전체	98	134	1,374	1,585	802	3,993	
		2.5%	3.4%	34.4%	39.7%	20.1%	100.0%	
	성별	남자	63	74	698	852	477	2,164
			2.9%	3.4%	32.3%	39.4%	22.0%	100.0%
		여자	35	60	676	733	325	1,829
			1.9%	3.3%	37.0%	40.1%	17.8%	100.0%
교급별	중학교	35	44	631	806	480	1,996	
		1.8%	2.2%	31.6%	40.4%	24.0%	100.0%	
	고등 학교	63	90	743	779	322	1,997	
		3.2%	4.5%	37.2%	39.0%	16.1%	100.0%	
학교수업이 재밌음	전체	261	499	1,531	1,123	578	3,992	
		6.5%	12.5%	38.4%	28.1%	14.5%	100.0%	
	성별	남자	175	281	777	579	351	2,163
			8.1%	13.0%	35.9%	26.8%	16.2%	100.0%
		여자	86	218	754	544	227	1,829
			4.7%	11.9%	41.2%	29.7%	12.4%	100.0%
교급별	중학교	101	236	740	578	341	1,996	
		5.1%	11.8%	37.1%	29.0%	17.1%	100.0%	
	고등 학교	160	263	791	545	237	1,996	
		8.0%	13.2%	39.6%	27.3%	11.9%	100.0%	

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	전체	
학교행사에 열심히 참가함	전체		128	320	1,413	1,390	742	3,993
			3.2%	8.0%	35.4%	34.8%	18.6%	100.0%
	성별	남자	98	189	733	707	437	2,164
			4.5%	8.7%	33.9%	32.7%	20.2%	100.0%
		여자	30	131	680	683	305	1,829
			1.6%	7.2%	37.2%	37.3%	16.7%	100.0%
	교급별	중학교	45	142	719	698	392	1,996
			2.3%	7.1%	36.0%	35.0%	19.6%	100.0%
고등 학교		83	178	694	692	350	1,997	
		4.2%	8.9%	34.8%	34.7%	17.5%	100.0%	
학교 규칙을 잘 지킴	전체		63	165	1,292	1,545	928	3,993
			1.6%	4.1%	32.4%	38.7%	23.2%	100.0%
	성별	남자	49	108	665	790	552	2,164
			2.3%	5.0%	30.7%	36.5%	25.5%	100.0%
		여자	14	57	627	755	376	1,829
			0.8%	3.1%	34.3%	41.3%	20.6%	100.0%
	교급별	중학교	18	81	694	750	453	1,996
			0.9%	4.1%	34.8%	37.6%	22.7%	100.0%
		고등 학교	45	84	598	795	475	1,997
			2.3%	4.2%	29.9%	39.8%	23.8%	100.0%

공감의 경우 인지적 공감과 정서적 공감으로 나뉘 측정하였다. 인지적 공감의 경우 다른 친구를 욕하기 전에 그 친구가 어떻게 느낄 것인지를 생각해본 경우와 나를 화나게 하는 사람이 있을 때 그 사람의 입장에서 노력하려는 모습이 저조한 것으로 드러났다.

남녀간 차이는 정서적 공감에서 특히 두드러져 여학생의 정서적 공감이 남학생보다 매우 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 남학생보다 여학생의 감정이 훨씬 더 풍부하다는 것으로 볼 수 있다.

인지적 공감의 경우 문항간 신뢰계수는 .76을 나타냈고 정서적 공감의 경우 .85를 보였다.

표 IV-24

공감척도

		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	전체	
함께 놀 친구가 없어서 혼자 있는 아이를 보면 마음이 슬퍼짐	전체		318	335	1,369	1,534	442	3,998
			8.0%	8.4%	34.2%	38.4%	11.1%	100.0%
	성별	남자	248	219	751	720	227	2,165
			11.5%	10.1%	34.7%	33.3%	10.5%	100.0%
	성별	여자	70	116	618	814	215	1,833
			3.8%	6.3%	33.7%	44.4%	11.7%	100.0%
	교급별	중학교	187	202	759	663	187	1,998
			9.4%	10.1%	38.0%	33.2%	9.4%	100.0%
교급별	고등 학교	131	133	610	871	255	2,000	
		6.6%	6.7%	30.5%	43.6%	12.8%	100.0%	
다친 아이를 보면 마음이 아름	전체		182	300	1,499	1,551	465	3,997
			4.6%	7.5%	37.5%	38.8%	11.6%	100.0%
	성별	남자	146	200	855	720	243	2,164
			6.7%	9.2%	39.5%	33.3%	11.2%	100.0%
	성별	여자	36	100	644	831	222	1,833
			2.0%	5.5%	35.1%	45.3%	12.1%	100.0%
	교급별	중학교	100	171	821	700	205	1,997
			5.0%	8.6%	41.1%	35.1%	10.3%	100.0%
교급별	고등 학교	82	129	678	851	260	2,000	
		4.1%	6.5%	33.9%	42.6%	13.0%	100.0%	
텔레비전 드라마를 보다가 우는 때가 있음	전체		885	689	828	1,043	552	3,997
			22.1%	17.2%	20.7%	26.1%	13.8%	100.0%
	성별	남자	745	488	490	302	139	2,164
			34.4%	22.6%	22.6%	14.0%	6.4%	100.0%
	성별	여자	140	201	338	741	413	1,833
			7.6%	11.0%	18.4%	40.4%	22.5%	100.0%
	교급별	중학교	535	362	407	469	224	1,997
			26.8%	18.1%	20.4%	23.5%	11.2%	100.0%
교급별	고등 학교	350	327	421	574	328	2,000	
		17.5%	16.4%	21.1%	28.7%	16.4%	100.0%	
어떤 노래를	전체		839	757	956	928	517	3,997
			21.0%	18.9%	23.9%	23.2%	12.9%	100.0%

			전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	전체
너무 슬퍼서 듣다가 울고 싶어짐	성별	남자	692	482	529	302	159	2,164
			32.0%	22.3%	24.4%	14.0%	7.3%	100.0%
	여자	147	275	427	626	358	1,833	
		8.0%	15.0%	23.3%	34.2%	19.5%	100.0%	
	교급별	중학교	522	419	446	395	215	1,997
			26.1%	21.0%	22.3%	19.8%	10.8%	100.0%
고등 학교	317	338	510	533	302	2,000		
	15.9%	16.9%	25.5%	26.7%	15.1%	100.0%		
다른 친구를 욕하기 전에 그 친구가 어떻게 느낄지 생각해봄	전체		273	564	1803	1,013	343	3,996
			6.8%	14.1%	45.1%	25.4%	8.6%	100.0%
	성별	남자	225	357	935	451	195	2,163
			10.4%	16.5%	43.2%	20.9%	9.0%	100.0%
	여자	48	207	868	562	148	1,833	
		2.6%	11.3%	47.4%	30.7%	8.1%	100.0%	
	교급별	중학교	156	278	931	471	160	1,996
			7.8%	13.9%	46.6%	23.6%	8.0%	100.0%
고등 학교	117	286	872	542	183	2,000		
	5.9%	14.3%	43.6%	27.1%	9.2%	100.0%		
어떤일이 생겼을 때 여러 측면에서 바라보려고 노력함	전체		178	232	1,466	1,559	560	3,995
			4.5%	5.8%	36.7%	39.0%	14.0%	100.0%
	성별	남자	152	153	815	742	301	2,163
			7.0%	7.1%	37.7%	34.3%	13.9%	100.0%
	여자	26	79	651	817	259	1832	
		1.4%	4.3%	35.5%	44.6%	14.1%	100.0%	
	교급별	중학교	107	141	798	708	242	1,996
			5.4%	7.1%	40.0%	35.5%	12.1%	100.0%
고등 학교	71	91	668	851	318	1,999		
	3.6%	4.6%	33.4%	42.6%	15.9%	100.0%		
어떤 결정을 내리기 전에 다른 사람들의 의견을 들어봄	전체		130	176	1,294	1,774	619	3,993
			3.3%	4.4%	32.4%	44.4%	15.5%	100.0%
	성별	남자	114	133	778	840	298	2,163
			5.3%	6.1%	36.0%	38.8%	13.8%	100.0%
	여자	16	43	516	934	321	1,830	
		0.9%	2.3%	28.2%	51.0%	17.5%	100.0%	

			전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	전체
	교급별	중학교	72 3.6%	107 5.4%	733 36.7%	824 41.3%	260 13.0%	1,996 100.0%
		고등학교	58 2.9%	69 3.5%	561 28.1%	950 47.6%	359 18.0%	1,997 100.0%
나를 화나게 하는 사람의 입장에서 이해하려고 노력함	전체		230 5.8%	524 13.1%	1,678 42.0%	1,181 29.6%	382 9.6%	3,995 100.0%
	성별	남자	178 8.2%	307 14.2%	907 41.9%	548 25.3%	223 10.3%	2,163 100.0%
			52 2.8%	217 11.8%	771 42.1%	633 34.6%	159 8.7%	1,832 100.0%
	교급별	중학교	119 6.0%	266 13.3%	872 43.7%	566 28.4%	173 8.7%	1,996 100.0%
			111 5.6%	258 12.9%	806 40.3%	615 30.8%	209 10.5%	1,999 100.0%

8. 사이버불링에 영향을 미치는 요인

1) 미디어관련 변인

다변량분석에 앞서 사이버불링피해 및 가해경험지수를 바탕으로 사이버불링을 전혀 겪지 않는 집단과 사이버불링을 한번이라도 경험한 집단으로 나눠 성별 및 교급과 더불어 집단별 매체이용, 사이버윤리, 사이버자신감을 살펴보았다.

먼저, 매체이용의 경우 앞서 성, 교급은 분석했기 때문에 사이버불링피해경험과 가해경험유무에 따라 이용시간의 차이가 있는 지 검증하였다. 이용시간의 경우 리코딩하기 이전의 데이터를 활용하였다.

아래 <표 IV-25>에 나타나듯이, 사이버불링피해를 당한 집단이 그렇지 않은 집단보다 채팅, SNS, 온라인게임을 더 많이 이용하는 것으로 나타났고 집단별 차이는 모두 통계적으로 유의하였다. 사이버불링가해경험이 있는 집단의 경우도 그렇지 않은 집단보다 채팅, SNS, 온라인게임이용 시간이 더 길었고 이러한 차이는 모두 통계적으로 유의하였다.

표 IV-25 집단별 매체 이용 차이

		채팅시간	통계적 차이검증	SNS	통계적 차이검증	온라인게임	통계적 차이검증
사이버불링 피해경험 유무	없다	84.19 (103.19)	t=-3.11**	65.50 (92.7)	t=-2.41*	50.25 (77.87)	t=-3.56***
	있다	95.95 (112.51)		73.55 (96.11)		60.22 (82.01)	
사이버불링 가해경험 유무	없다	83.98 (103.92)	t=-4.14***	64.45 (91.41)	t=-4.41***	48.86 (76.27)	t=-6.64***
	있다	101.71 (112.92)		81.07 (101.19)		69.83 (87.93)	

주: ()은 표준편차임

* p<.05, ** p<.01, *** p<.001

집단별 사이버윤리의식 차이를 알아본 결과, 여학생보다 남학생의 윤리의식이 높았고 고등학생보다 중학생이 보다 높은 윤리의식수준을 보여줬다. 사이버불링피해경험이 있는 경우와 가해경험이 있는 경우 그렇지 않은 집단보다 사이버윤리의식수준이 낮았다.

표 IV-26 집단별 사이버윤리 차이

		평균	표준편차	통계적 차이검증
성별	남	3.64	.44	t = 6.38***
	여	3.54	.58	
교급별	중	3.64	.49	t = 6.58***
	고	3.53	.55	
사이버불링 피해경험 유무	없다	3.60	.53	t = 2.70**
	있다	3.55	.49	
사이버불링 가해경험 유무	없다	3.60	.53	t = 2.72**
	있다	3.54	.50	

* p<.05, ** p<.01, *** p<.001

집단별 사이버자신감의 경우도 사이버윤리처럼 성별, 교급별 차이가 있었다. 즉 남학생보다는 여학생의 사이버자신감이 높았고 고등학생보다 중학생의 경우가 더 높은 사이버자신감을 갖고 있었다. 사이버불링피해경험과 가해경험이 있는 집단의 경우 그렇지 않은 집단보다 사이버자신감의 수준이 낮았다.

표 IV-27 집단별 사이버자신감 차이

		평균	표준편차	통계적 차이검증
성별	남	2.09	.90	t = -4.48***
	여	2.22	.96	
교급별	중	2.21	.96	t = 3.51***
	고	2.11	.91	
사이버불링 피해경험 유무	없다	2.06	.92	t = -10.31***
	있다	2.41	.94	
사이버불링 가해경험 유무	없다	2.09	.93	t = -8.72***
	있다	2.42	.93	

* p<.05, ** p<.01, *** p<.001

사이버불링피해²²⁾에 영향을 미칠 것으로 예측되는 미디어관련 변인을 투입하여 다중회귀분석을 실시하였다. 그 결과, 매체이용, 미디어교육, 부모중재는 통계적으로 유의한 영향을 미치지 않았다. 사이버윤리의식 또한 사이버불링피해를 예측하는 요인이 아니었다. 반면, 사이버자신감은 사이버불링피해에 긍정적으로 유의한 영향을 미쳤다. 특히 사이버불링가해경험은 사이버불링피해를 예측하는 가장 중요한 요인으로 드러났다. 즉 사이버불링가해경험이 많을수록 사이버불링피해도 많이 당하고 있는 것이다. 투입된 변인들은 전체변량의 43.0%를 설명하는 것으로 나타났다(수정된 R제곱=.430).

22) 사이버불링피해경험이 전혀 없는 경우는 포함하지 않았다. 따라서, 종속변수의 점수는 1점에서 8점까지이다.

표 IV-28 사이버불링 피해에 영향을 미치는 예측 변인

		비표준화계수		표준화계수
		B	표준오차	
인구학적 변인	성 (여성=1)	.241	.127	.078
	교급 (고등학교=1)	.208	.111	.072
매체이용	채팅	.029	.035	.032
	SNS	-.015	.034	-.018
	온라인게임	-.011	.034	-.014
미디어교육	사이버불링 교육	.075	.083	.038
	미디어제작 교육	-.107	.080	-.049
	사이버윤리 교육	-.046	.078	-.025
부모중재	제한적 중재	.072	.065	.043
	기술적 중재	.042	.072	.022
	적극적 중재	.008	.073	.004
	중재 안 함	-.011	.058	-.007
사이버윤리		-.122	.101	-.043
사이버자신감		.141	.054	.091**
사이버불링 가해경험		.599	.034	.630***
수정된 R제곱				.430
F값				26.432***

* p<.05, ** p<.01, *** p<.001

위 변인들이 사이버불링가해(23)에 미치는 영향을 살펴본 결과 매체이용, 미디어교육, 부모중재는 유의한 영향을 미치지 않았고 사이버자신감 또한 영향력이 없었다. 하지만, 사이버윤리의식수준이 높을 경우 사이버불링가해경험은 줄어드는 것으로 나타났다. 특히 사이버불링피해 때와 마찬가지로 사이버불링피해경험은 사이버불링가해경험을 설명하는 가장 중요한 요인으로 분석됐다. 투입된 변인들은 전체변량의 43.5%를 설명하는 것으로 나타났다(수정된 R제곱=.435).

23) 사이버불링가해경험이 전혀 없는 경우는 포함하지 않았다. 따라서, 종속변수의 점수는 1점에서 8점까지이다.

표 IV-29 사이버불링 가해에 영향을 미치는 예측 변인

		비표준화계수		표준화계수
		B	표준오차	
인구학적 변인	성(여성=1)	-.231	.133	-.072
	교급 (고등학교=1)	.073	.117	.024
매체이용	채팅	.029	.037	.031
	SNS	.030	.036	.033
	온라인게임	.038	.035	.043
미디어교육	사이버불링 교육	-.055	.087	-.026
	미디어제작 교육	.138	.083	.060
	사이버윤리 교육	-.011	.082	-.006
부모중재	제한적 중재	-.023	.069	-.013
	기술적 중재	.060	.076	.030
	적극적 중재	.106	.076	.052
	중재 안 함	.017	.061	.010
사이버윤리		-.286	.105	-.096**
사이버자신감		-.037	.056	-.023
사이버불링 피해경험		.659	.037	.626***
수정된 R제곱				.435
F값				26.871***

* p<.05, ** p<.01, *** p<.001

2) 학교생활만족도, 공감 등 심리적 변인 및 부모 변인

다변량분석에 앞서 사이버불링피해 및 가해경험지수를 바탕으로 사이버불링을 전혀 겪지 않는 집단과 사이버불링을 한번이라도 경험한 집단으로 나눠 성별 및 교급과 더불어 집단별 학교생활만족도, 공감, 부모애착, 부모신뢰를 살펴보았다.

먼저, 집단별 학교생활만족도를 분석한 결과 성별차이는 유의하지 않았고 중학생집단이 고등학생집단보다 학교생활만족도가 더 컸다. 사이버불링피해를 한 번이라도 겪은 집단과 사이버불링가해경험이 있는 집단에서 그렇지 않은 집단보다 학교생활만족도는 낮았고 이러한 차이는 통계적으로 유의하였다. 즉 사이버불링피해를 당한 학생들의 학교생활만족도는 사이버불링 피해경험이 전혀 없는 학생들보다 낮게 나타났다. 마찬가지로 사이버불링가해경험이 있는 학생들의 경우 그렇지 않은 학생들보다 학교생활에 대한 만족정도는 낮았다.

표 IV-30 집단별 학교생활만족도 차이

		평균	표준편차	통계적 차이검증
성별	남	3.68	.68	t = -.46 (n.s.)
	여	3.69	.76	
교급별	중	3.75	.68	t = 5.85***
	고	3.62	.75	
사이버불링 피해경험 유무	없다	3.73	.73	t = 5.92***
	있다	3.58	.69	
사이버불링 가해경험 유무	없다	3.71	.73	t = 3.99***
	있다	3.59	.68	

* p<.05, ** p<.01, *** p<.001

집단별 정서적 공감의 차이를 살펴본 결과, 남학생이 여학생보다 정서적 공감을 더 많이 하는 것으로 나타났고 중학생보다 고등학생들의 정서적 공감이 높았다. 하지만, 사이버불링가해 경험집단과 그렇지 않은 집단 간의 차이는 거의 없었다. 사이버불링피해경험이 있는 집단이 없는 집단에 비해 정서적 공감이 더 큰 것으로 나타났다.

표 IV-31 집단별 정서적 공감 차이

		평균	표준편차	통계적 차이검증
성별	남	3.53	.75	t = 26.76***
	여	2.82	.89	
교급별	중	3.00	.89	t = -10.58***
	고	3.30	.88	
사이버불링 피해경험 유무	없다	3.13	.91	t = -2.33*
	있다	3.20	.88	
사이버불링 가해경험 유무	없다	3.16	.91	t = 1.19 (n.s.)
	있다	3.11	.88	

* p<.05, ** p<.01, *** p<.001

집단별 인지적 공감의 차이는 성별, 교급별, 사이버불링가해경험유무에서 유의하게 나타났다. 즉 정서적 공감과 마찬가지로 남학생이 여학생보다 인지적 공감이 더 높았고 중학생보다 고등학생의 인지적 공감이 더 높았다. 사이버불링가해경험이 있는 집단의 인지적 공감은 가해경험이 없는 집단보다 낮았다. 하지만, 사이버불링피해경험집단 간 차이는 유의하지 않았다. 이 같은 결과는 사이버불링가해경험이 있는 학생들의 인지적 공감능력이 그렇지 않은 집단보다 떨어진다는 것을 암시해주고 있다.

표 IV-32 집단별 인지적 공감 차이

		평균	표준편차	통계적 차이검증
성별	남	3.53	.68	t = 10.37***
	여	3.26	.87	
교급별	중	3.31	.81	t = -5.62***
	고	3.46	.79	
사이버불링 피해경험 유무	없다	3.39	.81	t = .41 (n.s.)
	있다	3.38	.76	
사이버불링 가해경험 유무	없다	3.41	.80	t = 4.58***
	있다	3.27	.80	

* p<.05, ** p<.01, *** p<.001

집단별 부모애착의 경우 남학생이 여학생보다 더 컸다. 또한 사이버불링피해를 겪은 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 부모애착이 낮았다. 이와 더불어 사이버불링가해집단의 부모애착이 가해경험이 없는 집단보다 낮게 나타났다. 즉 사이버불링을 겪은 집단의 경우 부모애착이 그렇지 않은 집단에 비해 낮음을 알 수 있다.

표 IV-33 집단별 부모애착 차이

		평균	표준편차	통계적 차이검증
성별	남	3.78	.82	t = 7.19 ***
	여	3.58	.91	
교급별	중	3.69	.87	t = 1.89 (n.s.)
	고	3.64	.89	
사이버불링 피해경험 유무	없다	3.71	.87	t = 4.92 ***
	있다	3.56	.88	
사이버불링 가해경험 유무	없다	3.69	.87	t = 3.48 **
	있다	3.57	.88	

* p<.05, ** p<.01, *** p<.001

집단별로 부모신뢰가 차이가 있는 지를 분석한 결과, 부모애착과 마찬가지로 남학생이 여학생보다 부모신뢰가 더 높았다. 사이버불링피해를 당한 집단과 사이버불링가해집단의 경우 그렇지 않는 집단보다 부모신뢰가 낮았다.

표 IV-34 집단별 부모신뢰 차이

		평균	표준편차	통계적 차이검증
성별	남	3.66	.92	t = 1.97*
	여	3.60	.98	
교급별	중	3.66	.94	t = 1.79 (n.s.)
	고	3.60	.97	
사이버불링 피해경험 유무	없다	3.70	.94	t = 6.98***
	있다	3.46	.98	
사이버불링 가해경험 유무	없다	3.67	.94	t = 5.21***
	있다	3.47	.99	

* p<.05, ** p<.01, *** p<.001

학교생활만족도, 공감, 부모애착 및 신뢰가 사이버불링피해에 미치는 영향을 다중회귀분석을 통해 살펴보았다. 그 결과 학교생활만족도가 높을수록 사이버불링피해는 줄어드는 경향이 있었다. 하지만, 부모애착 및 신뢰는 유의미한 영향을 미치지 않았다. 공감변인 가운데는 정서적 공감이 높을수록 오히려 사이버불링피해를 더 겪는 것으로 나타났다. 투입된 변인들은 전체변량의 1.6%를 설명하는 것으로 나타나 그 영향력은 미미하였다.

표 IV-35 심리적변인 및 부모관련 변인이 사이버불링피해에 미치는 영향

변인		비표준화계수		표준화계수
		B	표준오차	
학교생활만족도		-.143	.059	-.082*
공감	정서적 공감	.152	.047	.112***
	인지적 공감	-.050	.056	-.032
부모애착		-.021	.063	-.016
부모신뢰		-.051	.055	-.042
수정된 R제곱		.016		
F값		4.532***		

* p<.05, ** p<.01, *** p<.001

사이버불링가해경험에는 인지적 공감이 유의미한 영향을 미쳤다. 즉 상대방의 관점이나 입장을 이해하려고 노력하는 청소년들일수록 사이버불링가해를 덜 저지르는 것으로 나타난 것이다. 학교생활만족도, 부모애착 및 신뢰는 사이버불링가해경험을 줄이는 요인으로 나타났으나 통계적으로 유의하지 않았다. 투입된 변인들은 전체변량의 1.8%를 설명하는 것으로 나타났다.

표 IV-36 심리적변인 및 부모관련 변인이 사이버불링가해에 미치는 영향

변인		비표준화계수		표준화계수
		B	표준오차	
학교생활만족도		-.031	.088	-.014
공감	정서적 공감	.101	.069	.060
	인지적 공감	-.228	.077	-.124**
부모애착		-.073	.088	-.044
부모신뢰		-.062	.077	-.041
수정된 R제곱				.018
F값				3.813***

* p<.05, ** p<.01, *** p<.001

9. 소 결

앞서 살핀대로, 본 연구는 청소년들의 사이버불링경험을 알아보기 위해 설문조사를 실시하였다. 그 결과, 청소년들의 14.6%가 사이버불링피해만 경험한 것으로 나타났고 가해경험만 있는 청소년은 전체의 6.3%였다. 사이버불링피해 및 가해경험을 동시에 가지고 있는 집단은 전체의 13.1%에 달했다. 즉 청소년의 34%가 어떤 식으로든 사이버불링을 경험하고 있었다. 사이버불링피해 및 가해유형으로는 게임을 통한 사이버불링, 카카오톡 상에서 친구신청을 거부하거나 친구 초대시 배제하는 경우, 채팅이나 소셜네트워크 서비스를 통한 사이버불링이 높은 빈도를 나타냈다. 응답자들은 사이버불링피해를 당했을 경우 경찰이나 부모에게 이러한 사실을 알리는 경우는 극히 드물었다. 사이버불링을 목격했을 때도 절반 약간 넘는 청소년들이 그냥 상황을 지켜봤다고 응답했다. 기존의 많은 연구결과들처럼 우리나라 청소년들의 경우에도 학교폭력과 사이버불링 간에는 높은 상관관계를 보였다. 즉 오프라인 공간에서 폭력피해를 입은 청소년들이 사이버공간에서도 피해를 당하고 있는 것이다.

사이버불링피해경험에 영향을 미치는 변인들을 살펴본 결과 사이버불링가해경험이 가장 큰 영향을 미쳤고 학교생활만족도는 부적인 영향을, 사이버자신감은 정적인 영향을 미친 것으로 분석됐다. 이 같은 연구결과는 앞서 논의한 신나민·안화실(2013)의 연구결과를 지지하는 것으로

학교생활에 대한 만족도가 떨어지고 사이버공간에서 더 편안함을 느끼고 자신감이 있을수록 사이버불링피해를 더 많이 겪을 수 있다는 것을 보여주고 있다.

사이버불링가해경험에는 사이버불링피해경험이 가장 큰 영향을 미쳤고 사이버윤리의식과 인지적 공감도 유의미한 영향력을 미친 것으로 나타났다. 즉 사이버윤리의식이 높고 인지적 공감능력이 높은 청소년이 사이버불링에 덜 가담한 것으로 나타난 것이다.

이처럼 사이버불경험정도는 사이버불링을 설명하는 가장 영향력 있는 변인이었다. 따라서, 청소년들이 피해를 입었을 경우 자신의 감정을 다스릴 수 있는 능력을 길러주는 것이 무엇보다도 필요하다고 볼 수 있다. 또한 학교생활만족도를 높이고 사이버윤리의식수준을 높이며 인지적 공감능력을 키울수록 사이버불링이 줄 가능성이 크다.

하지만, 미디어교육이나 부모중재는 사이버불링에 미치는 영향력이 거의 없는 것으로 나타나 미디어교육의 질적 수준을 높이고 부모의 자녀 매체이용에 대한 적극적인 관심의 필요성을 암시해주고 있다.

제 V 장

질적 연구결과

1. 조사개요
2. 사이버불링현황
3. 사이버불링피해경험
4. 사이버불링의 심각성
5. 사이버불링관련 미디어교육
6. 사이버불링해결방안
7. 소결

제 V 장

질적 연구결과²⁴⁾

1. 조사개요

본 연구는 청소년들에게 사이버불링이 어떻게 이뤄지고 있고 사이버불링의 원인은 무엇이며 사이버불링이 청소년들에게 어떤 영향을 미치는지 등을 파악하기 위해 중고등학생 총 8명(중학생 3명, 고등학생 5명)을 대상으로 인터뷰를 실시하였다(<표 V-1> 참조). 사이버불링을 직접 당한 경험이 있는 청소년들을 대상으로 하였지만 그렇지 않은 경우 사이버불링을 목격하거나 전해들은 경험도 있는 청소년들도 포함시켰다. 응답자 8명 중 7명이 사이버불링피해경험을 가지고 있는 것으로 나타났고 사이버불링을 당한 청소년들의 경우 대부분 현재보다는 과거에 피해경험을 갖고 있었다.

표 V-1 인터뷰 대상자 정보

인터뷰 대상자	성별	교급	학년	사이버불링피해경험	인터뷰 장소	인터뷰 소요 시간
1	남	고등학교	중퇴	없음	청소년상담복지센터	약 60분
2	여	고등학교	1	있음	청소년상담복지센터	약 60분
3	여	고등학교	2	있음	시청	약 40분
4	남	고등학교	2	있음	시청	약 30분
5	남	고등학교	2	있음	아이월센터	약 60분
6	여	중학교	2	있음	공원	약 60분
7	여	중학교	3	있음	아이월센터	약 40분
8	여	중학교	3	있음	아이월센터	약 40분

24) 이 장은 이창호 연구위원(한국청소년정책연구원)이 집필함.

사이버불링피해를 당한 청소년을 개인적으로 섭외하는 것이 매우 어려웠기 때문에 인터뷰 대상자 섭외는 대부분 청소년관련 기관을 통해 이뤄졌다. 즉 청소년상담복지센터나 아이월센터를 통해 면접대상자추천을 의뢰하였고 해당기관에서 적합한 학생들을 추천해 줬다. 연구자는 미리 해당기관에 전화를 걸어 연구목적을 알렸고 면접조사지를 보내 연구의 방향과 취지를 알도록 했다. 단지, 인터뷰 3과 인터뷰 4의 경우에만 연구자가 알고 있는 교사를 통해 섭외하였다. 면접은 대개 해당기관에서 이뤄졌고²⁵⁾ 인터뷰 3과 4의 경우에는 비교적 조용한 장소인 시청에서 실시되었다. 대상자 섭외가 어려워 인터뷰는 2014년 4월말부터 8월초까지 진행되었고 인터뷰에 걸린 시간은 30분~1시간 가량이었다.

인터뷰는 부록 2에 나와 있는 대로 구조화된 질문지를 이용하여 진행하였고 최근 청소년들 사이에서 일어나고 있는 사이버불링현황, 사이버불링피해경험, 사이버불링목격담, 사이버불링의 원인 및 영향, 사이버불링의 심각성, 사이버불링의 해결방안 등을 질문하였다. 청소년들이 응답한 내용은 본인의 동의 하에 녹취가 이뤄졌고 이후 응답내용은 자세히 풀이됐다(구체적인 내용은 부록 2 참조). 응답자들의 비밀보장을 위해 응답자의 이름은 익명으로 처리했고 학교명은 밝히지 않았다. 아울러, 응답자들에게 응답내용이 연구 목적으로만 사용될 것임을 분명히 했다.

표 V-2 인터뷰 질문지

- 사이버불링 현황 질문
 - 최근 청소년들 사이에 사이버불링이 어느 정도 만연해 있는 지 질문
 - 사이버불링이 나타나는 유형 등 질문
 - 사이버불링의 원인 질문
- 사이버불링을 당한 경우
 - 어떤 상황에서 사이버불링을 당하게 되었는지 질문
 - 사이버불링을 당했을 때의 느낌 질문
- 사이버불링을 목격한 경우
 - 어떤 상황에서 사이버불링이 일어났는지 질문
 - 어떤 방식으로 친구를 괴롭혔는지 질문
- 사이버불링을 전해 들은 경우
 - 어떤 상황에서 친구가 괴롭힘을 당했는지 질문
- 사이버불링의 심각성
 - 사이버불링이 얼마나 심각한지 질문
 - 오프라인공간에서의 학교폭력과 비교하여 심각성 질문

25) 인터뷰 6의 경우에는 섭외된 기관에서 인터뷰를 진행하기로 했지만 응답자 개인사정으로 근처 공원에서 인터뷰를 실시하였다.

- 사이버불링 관련 미디어 교육 수강
 - 학교에서 미디어교육을 얼마나 받았는지 질문
 - 사이버불링과 관련한 교육을 받았는지 질문
- 사이버불링 해결방안
 - 사이버불링을 예방하기 위한 대책이 무엇인지 질문
- 스마트폰 이용
 - 스마트폰을 하루 얼마나 이용하는지 질문
 - 즐겨 이용하는 애플리케이션 질문

2. 사이버불링현황

1) 사이버불링이 발생하는 공간

인터뷰대상자들에게 사이버불링이 청소년들에게 어떤 식으로 일어나고 있는 지 질문한 결과 그들에게 일어나는 사이버불링의 대부분은 카카오톡이나 페이스북을 중심으로 발생하고 있었다. 특히 카톡대화방을 통해 누군가를 욕하거나 아예 배제하는 경우가 많았다.

중학교 애들은 카카오톡이라든지 대화방에 반 애들을 초대하는 게 있어요. 그러면 좀 싫어하는 애들이나 왕따당하는 애들을 빼거나 초대 안하고 개네 몰래 대화방을 유지하거나 초대하더라도 욕하면서 괴롭혀요. (인터뷰 1)

자기들끼리 톡을 만들어 누군가를 초대해가지고 자기들끼리 얘기하면서 욕하고 그러고 누구 초대해서 같이 하고, 카카오톡이나 페이스북은 공개적인 곳이잖아요? 다 보는 곳에서 뒷담 까거나(뒷담화를 하거나) 저에 대한 이야기를 적거나 그러면서...외모를 비하하거나 남자 친구들과 친하면 안 좋게 이야기를 하죠. 예를 들면, “결레”라는 얘기도 하고, 욕 섞으면서 “결레 미친년아” 이러거나 “이 새끼 죽어야 돼” 이러면서 “취 패고 싶다” 이러면서 욕을 심하게 해요. (인터뷰 2)

가장 대표적인 게 카카오톡 단체톡방을 만들잖아요. 그럼 보통 이 친구가 잘못을 한 게, 그니깐 그 친구가 포함된 톡방이 있어요 그게 어떻게 되냐면 대놓고 그 친구를 욕하고 따돌리는 경우도

있는데 그톡방 안에서 막 그런 거 있잖아요 너무 짜증나지 않아? 너무 짜증나는데 개 너무 짜증나지 않아? 그러는데 그 당사자 친구한테는 누군지 안 알려주는 거고 그톡방 안에서는 은근 따돌림을 당하는 거죠 말하는 거 다 안받아주고...(인터뷰 3)

작년 고등학교 1학년 때 저희가 무슨 대회 같은 거 반에서 준비하는데 어떤 애 한명이 연습도 대충하고 그래서 그거 때문에 약간 싫증이 나 반 아이들이 다 대화하는 반톡에다가 그 내용을 올렸어요. 그거를 가지고 여자에 한 명이 처음에 “뭐 하는 거냐고” 비판을 했는데, 보통 비난받는 여자가 보통 반에서도 친구가 많지 않고 조용한 성격이어서 보호해주지 못하고 방관하거나... 말리긴 했는데 그 아이의 편에서 도와주지를 못했던 그런 게 있긴 있어요. (인터뷰 4)

이름을 적지 않고 그사람 욕을 막 해요. 욕 한 사람의 이름은 안 밝히고 욕을 막 써봐요. 페이스북은 태그라는 게 있어요. 보라고 일부러 해 놓은 거... 그런 거 하고, 이름도... 그거 걸지도 않고 이름도 밝히지도 않고 페이스북도 똑같이 욕을 막 써봐요. 누가 이랬다 저랬다 이런 말은 안 하는데 욕 하는 사람의 이름은 안 쓰고 욕을 막 써봐요. 일부러 보라는 듯이... (인터뷰 5)

페이스북에는 영상이 많이 올라오는데, 학교폭력 이런 거도 찍어서 올리기도 하고 이상한 영상도 많이 올라와요. 한 사람한테 욕하면서 쓰는 저격글 같은 거도 많이 올라와요. 저격글은 카카오톡에서 애들이 많이 써요. 카카오톡리랑 페이스북 같은 곳은 글을 올리는 건데 거기다가 “너 왜 그렇게 사냐? ㅋㅋㅋㅋ” “맞어 맞아 개 무슨 일이야?” “맞어 맞아 ㅋㅋㅋㅋ” 이렇기도 하고... 예를 들어, 만약에 제가 어떤 애를 왕따 시키려고 글을 올리고 친구들이 그 글에 댓글을 달아요. (인터뷰 7)

앞서 2장에서 논의한 와이파이어플이나 카톡감옥도 관찰됐다.

학교에서 데이터 1-2기가를 쓰는 애들이 있는데 학생들이 쓰기에는 용량이 낮아요. 그래서 애들한테 가서 “나 핫스팟 좀 틀어줘, 나 배터리가 없다” 뭐 이런 식으로 얘기를 하거나 “잠깐 쓰면 되잖아 잠깐 쓴다고 배터리가 닳는 거도 아니고... 좀만 쓴다고” 이런 식으로 틀어달라고 강요를 하거나 싫어하는데도 억지로 “너 데이터 많잖아 좀만 틀어줘” 이런 식으로 많이 이뤄지는 거 같아요. (인터뷰 1)

인터뷰진행자: 그것도 힘의 관계에서 이뤄지는 거예요? 힘 강한 사람이 약한 사람한테 그러는 거예요?

그렇죠. 당연히 강한 자가 약한 자한테 그러는 경우가 많죠. 여자애들도 이런 거 많이 하더라구요. 남자애들 중에서 따돌림 당하는 애들이 있으면 여자애들이 그 남자한테 가서 좀만 들어달라고 그렇게 얘기한다던지. 그러면 그 남자애는 할 말이 없으니까 들어주죠. 그러다가 자주자주 들어주다 보면 이렇게 되는 거 같아요. (인터뷰 1)

인터뷰진행자: 카톡감옥은 뭐예요?

카톡에 초대를 해서 나가면 진짜 끝도 없이 저를 계속 초대하는 거예요. 잘은 모르겠는데 개가 저한테 “너 계속 나가면 해킹도 당하고 그래서 너 핸드폰도 못 쓸 수 있다” 고 그러드라구요. “초대를 하면 너 거절 못하고 계속 욕먹어야 된다” 고 그러드라구요. 초대해서 나가면 또 초대하고 초대해서 나가면 또 초대하고 그런 거예요. (인터뷰 8)

2) 사이버불링의 원인

사이버불링이 일어나는 원인에 대해 인터뷰참가자들은 또래집단 사이에서의 대인관계문제를 많이 지적했다. 즉 남들과 잘 어울리지 못하거나 성격이 좋지 않은 경우, 자기주장이나 의사가 명확하지 않은 사람이 사이버불링피해를 당하기 쉽다는 것이다. 따라서, 또래집단 내에서 잘 어울리지 못해 소외받는 학생들이나 너무 튀는 학생들이 사이버불링위험에 노출될 가능성이 큰 것으로 나타났다.

학교에서도 혼자 다니거나 잘 못 어울리는 애들이 있는데 좀 약한 친구들이거나 친구가 없는 그런 애들이 좀 더 사이버불링을 잘 당하는 것 같아요. (인터뷰 1)

저 같은 경우는 거절 잘 못하고 따지고 그런 거도 잘 못하니깐 애들이 더 그런 거 같아요. 저는 혼자 있는 걸 좋아해요. 보통 가해자들은 튀는 애들인데 거의 그런 애들이 사이버불링을 많이 저질러요. (인터뷰 2)

애들 중에는 주로 너무 조용하거나 성격이 특이할 경우에 사이버불링을 많이 당하는 것 같아요. (인터뷰 4).

자기주장이나 의사가 명확하지 않은 사람이 사이버불링피해를 많이 당하는 거 같아요. (인터뷰 5)

제 성격에도 문제가 있었겠지만 자기들이랑 잘 안 맞는다고 그런 거 같아요. (인터뷰 7)

약한 애들을 단체로 괴롭히기도 하는 데, 장애가 있거나 성격이 별로 좋지 않으면 애들이 다 같이 안 좋아하는 상태니까 개한테 화를 내거나 그렇게 되는 것 같아요. (인터뷰 8)

일부 학생들은 재미나 장난삼아 사이버불링이 저질러지고 있다고 말했다. 즉 친구들이 친근감의 표시로 사이버불링을 많이 한다는 것이다.

그냥 재미나 장난으로 시작하는 것 같아요. (인터뷰 2)

장난삼아 하는 경우가 많은 것 같아요. 가끔씩 그런 거 때문에 마음 상하는 경우가 있는 거 같은데, 속으로는 잘 모르겠지만 겉으로는 다 친하게 지내요. 전 그냥 그 자체를 사이버불링이라고 할 필요까지도 없고 그냥 친구들끼리 친근감의 표시 중 하나라고 생각해요. 친구한테 직접적으로 친함을 표시하는 방법 중 하나 같아요. 만약 그 상대방이 모르면 피해가 되지만 보통은 다 아는 거 같아요. (인터뷰 4)

특히 여학생들의 경우 질투로 인해 사이버불링이 많이 일어났다.

질투 나서 그런 것도 있고... 세 명이 다니면 두 명이서 짝 지어서 놀게 되잖아요. 그러면 이제 나머지 한명이 질투가 나니까 기간질을 하는 거죠. “애가 니 욕했다”고 말 지어내면서 그런 식으로 왕따 당하는 애들도 있고... 그냥 솔직히 제가 볼 때는 개 성격이 맘에 안 든다기보다 질투 나서 그러는 게 여자아이들 사이에서는 더 많은 거 같아요. 왕따를 당하는 건 그런 거 때문에 그런 거 같아요. 그걸 또 다른 애들한테 말하고... 제가 그런 일이 한명한테 일어나고서 다른 애들이랑 어울리면 그 애한테도 “애가 이랬다”고 또 얘기를 해요. 근데 저는 그런 적이 없어서 없다고 이야기를 하면 니 말 못 믿겠다고 꺼지라는 식으로 얘기를 해요. “그냥 꺼져” 이래요. (인터뷰 7)

친구들 간의 힘의 관계나 권력관계도 사이버불링의 주요 원인이었다.

학교에서 세다고 하는 그런 애들(주먹, 힘) 양아치, 중학교 때부터 유명했던 애들 중심으로 이어져서 개네가 누구를 싫어하면 다른 친구들도 애네 편이 되지 않으면 자신들도 왕따를 당할 까봐 힘이 되어주는 거죠. 같이 욕을 하면서. 여자애들도 다들 이러더라고요. (인터뷰 1)

인터뷰 진행자: 물리적 힘이 센 그런 애들을 중심으로 나약하고 사교성이 떨어지는 그런 친구들을 집중적으로 괴롭힌다는 거죠? 네

여자친구들 같은 경우에는 무리무리 지어서 다니잖아요. 근데 그 안에서 알게 모르게 권력을 잡고 있는 친구가 있어요. 그 친구가 '아 재 싫은 거 같애'라고 이야기를 하면 그 얘기를 안 받아주면 자기도 그렇게 될까봐 따라 오는거죠. (인터뷰 3)

3. 사이버불링피해경험

1) 성별에 따른 피해경험의 차이

사이버불링피해를 경험한 청소년들의 경우 성별 차이가 비교적 뚜렷하게 나타났다. 즉 남학생들은 게임을 통해 사이버불링을 많이 당한 반면 여학생들은 카카오톡 등 소셜네트워크 상에서 사이버불링피해를 많이 입었다. 여학생들의 경우 외모나 남자친구사귀는 문제에 대한 놀림이 많았다.

게임을 할 때에도 못하는 애들이나 이상한 게임만 하는 애들에게 너는 매일 게임만 하냐고 욕을 하거나, 같이 불러놓고 개는 따로 게임시키고 자기네들끼리만 게임을 하는 방식으로 많이 해요. 서든어택을 예로 들면, '클랜전'이라고 애들이 다같이 하는 게 있는데 그런 게임에서도 6명이 같이 PC방에 왔는데 1명 왕따를 시키면 5명만 같이 하고 나머지 한 명은 따로 게임을 하게 하죠. (인터뷰 1)

옛날에 중학교 때 제가 못하면은. 언제나 사이버 상에 흔히 있는 그런 말들 많아요. 예를 들어서 게임을 다섯명이 하는 데 애가 너무 못하면 '야 너 게임 그만해라!' '넌 게임 할 가치가 없다'며 욕을 많이 해요. 뭐 워낙 흔히 있는 상황이어 가지고. 오히려 거기에 대응하는 애들도 있고 오히려 제는 나보다 낮은 존재려니 하고 무시하는 애들도 있고 그거는 그리 심각한 문제가 아니에요. (인터뷰 4)

게임속에서 부모님 욱도하고 제 욱도 하고. RPG게임도 하고, MMORPG게임도 하고, AOS게임도 하고 별 걸 다해요. 근데 거기서 욱을 하면 대충 ‘부모님이 그렇게 가르쳤나?’ 그러고, 부모님 욱부터 시작해서 다른 욱으로 끝나거나 다른 욱으로 시작해서 부모님 욱으로 끝나요... 잘 못해서 욱을 하는 경우도 있고, 잘 하는데 잘 하다 갑자기 못해서 욱을 하는 경우도 있고, 아니면 약간 이상한 행동을 해서, 아니면 자기는 잘 하는데 일부러 게임을 지게 만들라고 하거나, 아니면 처음부터 욱을 하거나, 아니면 자기 팀하고 의사소통을 거부하거나 하면 욱을 하는 거예요. (인터뷰 5)

중학교 2학년 때는 잘 모르겠는데 장난을 잘 받아줘서 그랬다는데 3학년 때는 어떤 여자애가 좋아하는 남자애가 있었어요. 그런데 저랑 개랑 친하다는 이유로, 개랑 어깨를 걸었다는 이유로 개 친구들도 다 같이 나를 욱하고, 그 여자애 친구들이 저랑 친한 남자애 때리고 막... 한동안 카카오톡, 카카오톡스토리, 페이스북 단체톡 이런데서 욱을 진짜 많이 먹었어요. (인터뷰 2)

중학교 1학년 때는 단톡방을 만들었는데 애들이 대놓고 저를 욱해요. 그래서 저랑 같이 다니는 애들이 있는데 개네들은 계속 하지 말라고 하지 말라고 했는데, 그래도 또 다른 과들이 있어요... 무리 애들끼리 톡으로 ‘애 되게 좀 보기 싫다’ ‘못 생겼다’ ‘애가 오면 놀기도 어렵고 방해되고 시끄럽다’ 해서... 저는 그 때 진짜 조용한 애였어요. 아무 말도 안 하고 선생님 질문에 대답하는 아인데, 개네들이 오히려 더 많이 떠드는데 저한테만 톡으로 제 욱만 막 하는 거예요. 그래서 반에 같이 다니는 애가 그거를 보여줬어요. (인터뷰 6)

중학교 1학년 때 반에서 거의 혼자 다녔어요. 처음에는 애들이랑 같이 다니다가... 초등학교 친구들 중에 저만 따로 떨어져서 중학교를 갔거든요. 갔는데 거기 가니 아무도 모르잖아요. 거기 가서 애들이랑 좀 친해졌는데 거기 애들은 초등학교 같이 나온 애들끼리 다니고 어울리잖아요. 저도 거기에 끼려고 노력을 했어요. 근데 제 주변에 같은 학교에서 온 친구가 딱 1명 있었는데 개네들이 그 친구를 단독(단체채팅방)에 초대해서 저랑 놀지 말라는 식으로 이야기를 한 거예요. 심한 거는 ‘결레년’이라는 그런 말도 들었거든요. (인터뷰 7)

처음에는 한 명이 욱을 하다가 그 다음에 집단으로는 딱 한번 한 적이 있었어요. 외모 같은 거로도 욱하고 성격 같은 걸로도 욱하고 없는 말 지어내서도 욱하고 그랬어요. 제가 예전에 그런 적이 없었는데도 “니가 내 욱을 했었다” 그런 식으로 맨날 거짓말을 한다거나 외모에 대해서는 똥똥하고 못생겼다고 그래요. 중학교 1학년 때 그렇게 당하고 중학교 2-3학년 때는 아예 연락을 안 했어요. (인터뷰 8)

이렇게 사이버불링피해를 당하고도 일부학생은 부모나 교사에게 얘기하는 것을 꺼렸다. 부모님이 걱정할 수도 있고 오히려 문제가 커질 수 있다는 것이 그 이유다.

부모님 같은 경우에는 걱정하실 거 같기도 하고 또 이렇게 어른들이 그렇게 한다고 해서 그렇게 크게 일이 커지는 건지 문제가 해결되는 건지 저희는 모르겠거든요. 문제만 커지는 거 같고 해결은 안 되는 거 같기도 하고 솔직히 그 친구들을 더 자극해서 얻어낼 수 있는 거는 없는 거 같아요. 일을 더 크게 벌려서 그 친구들을 더 강하게 처벌하면 그게 다시 나한테 돌아올 뿐이지 그게 완전히 끝날 거라고 생각되지는 않거든요. (인터뷰 3)

2) 사이버불링을 당했을 때의 느낌

사이버불링을 당한 청소년들은 한결같이 살기 싫고 죽고 싶다는 감정을 표현했다. 심지어 자살시도를 한 학생도 일부 있었고 학교를 무단결석한 학생도 있었다.

솔직하게 중학교 2학년 때는 정말 심하게 당해서 자살기도 생각도 하고 정신 나간 적이 되게 많았어요. 그래서 엄마 말로는 정말 이상한 짓, 미친 짓도 하고 그랬대요. 언젠는 거품 물고 쓰러지기도 했고 또 제 방 옆에 부엌이 있었는데 칼 들고 자살기도하고 옥상에도 올라가고 그랬대요. 근데 그 때 저는 정신이 좀 나갔었는지 그런 게 잘 기억이 안 나거든요. 그래서 너무 힘들어서 한동안 약도 먹었어요. 근데 그렇게 2학년 때 심하게 당하고 나서 3학년 때 당하고 나니깐 예전처럼 그렇게 힘들지는 않았지만 그래도 힘들었어요. (인터뷰 2)

정말 살기 싫고 죽고 싶었어요. 아무 이유 없이 당하는 게 너무 억울하고 자살시도도 여러 번 했어요. (인터뷰 6)

중학교 1학년 때는 엄마 아빠한테 말은 못하고, 학교 가기 싫어서 울었어요. 3일 동안 학교를 빠졌었는데 그 때 아픈 게 아니니까 질병처리가 안 되고 무단처리가 됐어요. 그래도 가봤자 애들이 안 놀아주고 무서우니까 안 갔어요. (인터뷰 7)

특히 인터뷰 2의 경우 사이버불링피해로 인한 불안감과 공포가 큰 것으로 나타났다. 누군가 자신을 욕할 것이라는 불안감과 두려움이 컸다.

그리고 핸드폰으로 당하니깐 핸드폰 계속 만지게 되고 또 누가 내 욕할까봐 친구들 눈치 보이고 괜히 주눅 들고 그랬어요. 지금은 그런 증상은 없는데 두려움이나 불안감은 있어요. 자퇴하고 싶다는 생각도 들고 핸드폰을 안 보고 있으면 또 누가 내 욕할까봐 불안해서 계속 폰만 만지게 되고 그래요.

인터뷰 8은 친구들에게 배신감을 느끼고 화가 난다고 말했다.

왕따를 시킨 친구 중 전학 간 애한테는 원래 그런 애라는 거를 알고 있었으니까 그렇구나 했는데 친해진 애들한테는 배신감 느끼고 화나고 그랬어요.

4. 사이버불링의 심각성

청소년들이 사이버불링이 얼마나 심각하다고 생각하는 지 오프라인폭력과 비교하여 질문하였다. 그 결과 대부분의 응답자들이 사이버불링이 학교폭력보다 심각하다고 답했다. 인터뷰참가자들은 사이버불링이 심각한 이유로 사이버공간의 익명성, 끊임없이 괴롭힐 수 있는 점, 은밀히 이뤄지는 점, 정신적 상처가 오래 가는 점 등을 이야기했다.

스마트폰도 생기고 다들 사용하고 그러니깐 지금 사이버불링이 많이 심각한 거 같아요. 오프라인 학교폭력과 사이버불링을 비교해봤을 때 전 사이버불링이 더 심한 거 같아요. 요즘에는 누군가를 괴롭히면 처벌이 강화됐는데 그보다 싫어하는 애들을 아예 빼놓고 따돌리니까 사이버불링이 더 심한 거 같아요. (인터뷰 1)

제 생각에는 언어적으로 당하는 게 상처가 더 큰 거 같아요. 신체적으로 맞는 거는 치료하면 나아지는데 사이버불링 당한 거는 아직도 지금 힘들고 센터 가서 상담 받고 그러고 있어요. (인터뷰 2)

제 생각엔 온라인이 그래도 더 보이지 않으니까 그게 더 잔인한 거 같아요. 약간 사람을 때리는 거 보다 정신적으로 무관심하거나 그러면 그게 더 무섭거든요. 딱 봐도 사람이 사회적 동물이다가 보니깐 때리는 거 보다 관심을 안 갖거나 직접적으로 너무 강한 비난을 하거나 그러면 그게 더 문제가 있는 거 같아요. 때리는 거는 보이더라도 하는데 이걸 보이지도 않잖아요. (인터뷰 4)

사이버불링이 학교 폭력보다 심한 거 같아요. 게임 할 때, 여러 명이서 단톡방 만들어서 카톡할 때, 카스·페북·저격글 올릴 때도 모두 학교 폭력보다는 심해요. 사이버상에서는 익명이라 자기 모습이 안 나타나잖아요. 자기가 무슨 짓을 해도 상대방은 나를 모른다는 거 때문에 말 막 하고 시비 걸고 사이버 상에서 사람을 모아 욕하고 따돌리고 그런 게 더 심해요. 학교 폭력은 그래도 아는 사람들끼리 하는 거잖아요. 카톡의 경우 서로 다 친구고 아는 사람들이긴 한데 자기가 모르는 얘기를 하니까 정작 사이버불링을 당하는 사람은 몰라요. 단톡을 만들면 괴롭힐 사람을 빼고 지들끼리 초대를 해요. 그러고서는 한 사람 얘기를 하거나 아니면 괴롭힐 사람도 초대를 해서 그 사람 모르는 얘기를 막 하거나 자기들끼리 언어를 만들어내서 그러는 게 있어요. (인터뷰 5)

초등학교 5학년 끝날 때쯤에 스마트폰이 나와서 6학년 때는 스마트폰을 가진 애들이 얼마 없었니까 문자로 한 두 번씩 보낸다거나 그랬는데 중학교 올라와서는 다 스마트폰을 사용하니까 그 때부터는 집단적으로 초대를 해서 욕하고 그랬어요. 제 생각에는 카톡이 더 심한 거 같아요. 외부에서는 만나지 않는 이상은 당하지 않는데 카톡에서는 만나지 않아도 계속 끝없이 욕먹고 그러니까요. 얼굴을 안 보니까 더 심한 욕도 하고 그래서 카톡이 더 심한 거 같아요. (인터뷰 8)

한 학생은 초등학교 때는 사이버불링, 중학교 때는 학교폭력이 더 심하다고 말했다.

초등학교는 사이버불링, 중학교는 학교폭력이 더 심한 거 같아요. 저희 윗 학년 언니들은 트다 쓴 거 안에다가루 넣어놓고 애들 아무나 잡아서 “이거 꼭 사라! 안 사면 내가 진짜 어떻게 할지 모른다! 꼭 사줘라!” 이러는 거예요. 제가 목격한 건 3학년 어떤 언니가 다 쓴 립밤통을 들고 저희 반에 들어온 거예요. 입술 틀 때 바르는 거 그거를 들고 들어와서 강제로 아무나 가까이 있는 애 팔목 잡아서 “이거 꼭 사줘 꼭 사야 돼! 안사면 니 뺨을 꺼야!” 이러면 애들 그 때 겁먹어서 그냥 사버리는 거죠. 애들이 그 때 많이 목격하고 듣고 그랬어요. (인터뷰 6)

5. 사이버불링관련 미디어교육

많은 인터뷰참가자들이 학교에서 사이버불링과 관련한 교육을 받은 것으로 나타났다. 하지만, 여전히 영상위주의 교육이 지배적이었다. 또한 영상내용도 학생들의 주의를 끌지 못했다.

학교에서 영상으로 틀어주고 보라고 해요. 학교폭력예방영상 한 10분짜리 틀어주는데 그거 밖에 없었어요. 사이버불링이 일어났을 때 어떻게 대처하고 신고해야 되는지에 대한 내용은 없이 그냥 영상만 봤어요. 오늘도 학교에서 틀어줘서 봤는데 그게 다예요. (인터뷰 2)

학교에서 미디어교육은 가끔 3개월에 한 번 정도 해요. 이 시간에는 사이버폭력하면 당하는 친구들이 어떤 느낌일지 영상으로 보여주고 사례 같은 거 얘기해줘요. 그런데 솔직히 저희들은 잘 안 들어요. (인터뷰 3)

사이버불링과 관련된 교육은 초등학교 4·6학년 때 영상으로만 봤어요. 중1때도 항상 영상으로만 봐요. 치료는 절대 안 하고 무조건 영상으로만 봐요. 영상은 어떤 한 중학생인가 고등학생이 애들한테 폭력도 당하고 특이랑 문자로 맨날 맨날 몇 통씩 문자 욕을 받아요. 저도 그거에는 공감을 해요. 재 마음도 나랑 같겠다. 그래서 재가 얼마나 힘들었을까... 그 영상의 막바지 부분에 그 학생이 옥상에서 뛰어내려서 자살하는 장면이 나오는데 어이없는 게 그 학생이 죽어도 반에서는 웃음 소리가 더 많았어요. 그 친구한테 아예 관심이 없는 거죠. 아예 친구도 아니고 '애는 그냥 투명인간, 우리한테 필요 없는 존재다'이거죠. 영상을 보고 나서도 별로 공감하는 학생들이 없었어요. (인터뷰 6)

하지만 일부 학생들은 사이버불링대처요령 등을 숙지하고 있었다. 이는 학교에서 사이버불링에 관한 교육을 많이 받았거나 교육시간에 집중했기 때문에 기인한 것으로 보인다.

학교에서 영상이나 외부 강사 초청해서 예방교육 받는 거는 많이 해봤어요. 예전에 사이버불링 예방교육도 받았는데, 학교에서 오히려 많이 보여줘요. 그리고 신문이나 책에서도 많이 보고 그래요. 그래서 사이버불링을 당했을 때 뭘 해야 하는지 대략적인 거는 알고 있어요. 부모님이나 선생님들에게 알리고 학교폭력 상담센터에 신고해서 상담 받고 그런 거요. (인터뷰 4)

학교에서 미디어 교육은 받았어요. 한 학기에 한 번 정도인데 정확히 기억은 안나요. 학교가 아니고 학교에서 어디를 가서 받은 거라서요. 사이버폭력과 관련된 교육도 많이 받았어요. 사이버폭력을 당하면 증거물 확보를 위해 핸드폰이나 스크린샷을 찍어 증거물을 가지고 신고를 하거나 아니면 '하지마라' 이런 말을 하라고 배웠어요. 근데 하지 말라 그래도 안 하는 사람은 100명이 있다고 한다면 그 중에 1·2명일 걸요. 사이버 예방교육은 중학교 때부터 받았는데, 한 일 년에 한두 번 정도 받았어요. (인터뷰 5)

학교에서 미디어교육은 단체로 다같이 받아봤어요. 중학교 1-2학년 때 동영상 보여주고 올해는 아직 안 보여줬어요. 그 중에서 사이버폭력이라고 해가지고 애들한테 문자로 욕하거나 모르는 사람인데 악플 달거나 그런게 기억나요. 거기서 사이버폭력을 당하면 그냥 선생님이나 경찰, 부모님한테 알리라고 그랬어요. (인터뷰 8)

한 학생은 미디어교육을 전혀 받아 본 적이 없다고 말했다.

학교에서 미디어교육 받아본 적 없는 거 같아요. 사이버불링과 관련된 교육도 못 들어봤어요. 이번에 이런 게 있다는 걸 처음 알게 됐어요. (인터뷰 1)

이처럼 사이버불링과 관련한 교육의 효과는 학생들마다 다소 차이가 있었다.

6. 사이버불링해결방안

인터뷰에 참가한 청소년들은 사이버불링의 해결방안으로 다양한 방안을 제시하였다. 페이스북이나 카카오톡과 같은 매체가 없어져 버리면 좋겠다는 극단적인 반응(인터뷰 2)도 있었으나 많은 학생들이 다 같이 어울릴 수 있는 프로그램(인터뷰 1)이나 따돌림당하는 친구들을 잘 보듬어 줄 수 있는 교육(인터뷰 3), 피해학생들에 대한 지속적인 상담이나 치료(인터뷰 6)를 제안하였다. 한 학생(인터뷰 5)은 게임을 통해 이뤄지는 사이버불링을 막기 위해 게임실명제를 제시하기도 하였다.

표 V-3 응답자들이 생각하는 사이버불링 해결방안

인터뷰 대상자	인터뷰 내용
1	다같이 함께 하는 그런 프로그램을 많이 해야 할 거 같아요. 학교에서 선생님들도 그런 특이 있다는 걸 아셔야 될 것 같고, 전체가 다 특에 참여하도록 지도하고 그런 상태에서 대화가 이루어져야 할 것 같아요. 누군 있고 누군 없고 그러면 좀 그렇잖아요. 교사가 카톡방에 초대되면 학생들이 잘 얘기 안할 수 있을 거 같긴 한데 그래도 좀 더 조심스러워지지 않을까 라는 생각이 들어요. 단체로 프로그램을 해서 다같이 친해지도록 하는 그런 기회를 많이 마련해야 하는 거 같아요. 못 어울리는 친구는 못 어울리는데 그런 프로그램을 많이 하면 적어도 주위에 한두 명 정도는 친해질 거 아니에요. 그럼 개가 챙겨주면서 다시 어울리거나 할 수 있으니까요.

인터뷰 대상자	인터뷰 내용
2	솔직히 말해서 페이스북이나 카카오톡 이런 것들이 없어졌으면 좋겠어요. 현실적으로 불가능하지만 또 다른 피해자가 나올지도 모르니까 솔직히 다 없어졌으면 좋겠어요.
3	떠도는 친구들을 잘 보듬어 줄 수 있는 사람이 필요하고 따돌림 당하는 그 친구들을 잘 이해시킬 수 있는 교육이 필요한 거 같아요. 그냥 학교폭력과 똑같이 나와 조금 다른 친구들도 받아들일 줄 알고, 사이버폭력을 막는다고보다는 그런 친구들과 잘 어울릴 수 있게 교육하는 게 중요하다고 생각해요. 근데 지금 학교는 그렇지 않아요. 학교 안으로는 평화롭고 직접적이지 않은데 카톡 상으로는 ‘아 짜증나 아 짜증나 아 짜증나’ 그러고 있어요. 솔직히 교육밖에 답이 없는 거 같아요. 교육을 강화한다고 해도 어느 정도 효과가 있을 지는 저도 잘 모르겠지만, 그래도 교육밖에 없는 거 같아요.
4	약간 예방교육 같은 거 보다는 담임선생님이 학생들에게 진심으로 대하는 게 필요한 것 같아요. 딱 봐도 ‘애는 좀 학교 폭력을 당할 거 같다’ 그런 애가 있어요. 약간 좀 친구들하고 어울리지 못하거나 그런 학생들을 상담센터 그런 거 보다 선생님이 직접 상담해서 즉각적으로 도와주시는 게 가장 좋을 것 같아요. 솔직히 제 생각에는 예방도 잘 안 될 거 같은 게 청소년 고등학생이나 중학생들은 자아가 벌써 완성이 되어 있기 때문에 바꿀 수는 없을 것 같거든요. 뭐 욕을 자제하거나 그런 거는 최대한 해 볼 수 있을 것 같은데, 예방은 좀 힘들 거 같아요.
5	익명을 없애고 실명제를 사용해야 돼요. 그리고 또 게임에 접속을 하면 정확한 주소까지는 아니어도 대충 무슨 시, 무슨 구, 무슨 동 이렇게 나오게 해야 한다고 생각해요. 지금 게임에 접속하면 닉네임이 나오기 때문에 그 사람이 대학생인지 아저씨인지 초등학생인지 누군지 모르거든요. 그 니깐 인터넷에서 채팅을 하거나 게임을 할 때도 나이, 그리고 거주지는 확실하게는 아니어도 서울에 살면 서울특별시 무슨 구 무슨 동에 산다고 그 주변까지는 알리는 게 필요한 거 같아요. 예를 들어, 제가 사당동에 사니까 서울특별시 동작구 사당동 하고 몇 살 그리고 이름 이렇게 띄우는 거죠. 그러면 함부로 욕하고 그런 사람 없을 거 같아요. 왜냐면 자기가 사는 지역이 나왔으니까 상대방이 찾아올 수도 있는 거고 나이가 나오니까 나이를 속일 필요도 없이 자기보다 나이 많은 사람이 들어오거나 만나면 존댓말을 쓰거나 그러면 되니까요.
6	저는 그냥 제 스스로가 왕따가 되지 않으려면 친구들한테 더 많이 다가가야 한다는 생각에 중2에 새로 오자마자 인사해서 애들한테 이름 알려주고 자기소개 하고 애들한테 많이 다가가고 그랬던 거 같아요. 그리고 달의 마지막 날마다 상담치료, 물리치료 하는 학교를 봤는데 개인적으로는 그 학교처럼 피해를 당해 많이 아픈 애들을 위해서는 정기적으로 상담시간을 할애해서 치료를 받게 했으면 좋겠어요. 친구들과 조금만 더 시간을 갖고 자기 마음속에 있는 상처를 서로에게 알려주고 진짜 말하고 싶었던 고민을 자유롭게 말해서 더 속 시원하게 만들어주고 싶어요. 그래서 도덕시간에 했던 15세 이상 치료를 한 달에 한 번이나 일주일에 한번씩 1년 동안 쪽 해서 하루 생활이 어땠는지 상담선생님, 담임선생님, 친구들과 대화해보고 물리치료도 하고 그랬으면 좋겠어요. 물리치료가 필요한 게 그냥 상담만 하면 그거 또 떠올리거나 기억 해서 괴로워하는 애들도 있거든요. 그렇기 때문에 물리치료를 하면서 더 즐겁게 치료를 하면 애들이 그거를 또 잊을 수 있을 것 같아요.
7	그런 거는 아직 생각을 못 해봤어요. 애들이 사실 교육을 받아도 달라지는 게 없거든요. 변화가 없기 때문에 저도 생각을 해 본 적이 없는 거 같아요.
8	우선 주변 지인들한테 알리기는 알려야 할 거 같은데 자기가 더 큰 고통을 당할 거라고 겁먹고 무서워서 알리지 못하는 거 같아요. 그래도 제일 좋은 방법은 부모나 교사한테 알리는 거 같아요. 그리고 혹시나 제가 또 왕따를 당하게 되면, 제 선에서 해결할 수 있으면 안하겠지만 정말 큰일이면 캡처를 해서 부모님께 보내드리고 경찰서에 넘길 수 있으면 넘기고 그럴 거 같아요. 제가 진짜 괴롭다고 느끼거나 그 욕을 들었을 때 죽고 싶다는 생각이 들면 그건 진짜 심한 일이니까 그럴 거 같아요.

7. 소 결

앞서 살핀대로 사이버불링피해경험이 있는 청소년들을 대상으로 인터뷰한 결과, 몇 가지 중요한 사실을 발견했다. 첫째, 사이버불링의 대부분은 카카오톡을 중심으로 일어나고 있다는 것이다. 카톡에 초대해 놓고 특정 친구에 대한 욕을 하거나 특정 친구를 배제한 채 카톡방을 개설하는 경우가 많았다. 둘째, 재미나 장난 삼아 이뤄지는 사이버불링이 피해자들에게는 큰 상처를 주고 있다는 것이다. 인터뷰결과에도 나왔듯이, 사이버불링피해를 입은 청소년들은 죽고 싶다는 충동을 많이 느꼈고 실제로 일부 청소년들은 자살시도도 한 것으로 나타났다. 셋째, 성별로 사이버불링피해경험이 다른 것으로 나타났다. 즉 남학생은 게임 도중 사이버불링을 많이 당했고 여학생의 경우 카카오톡이나 페이스북 등 사회관계망 서비스에서 사이버불링피해를 많이 입었다. 넷째, 인터뷰참가자들은 사이버불링이 오프라인 공간에서 일어나는 폭력보다 더 심각하다고 느끼고 있었다. 익명적 상황에서 시, 공간적 제약을 받지 않고 지속적으로 친구를 괴롭힐 수 있다는 것이 주된 이유다. 다섯째, 인터뷰참가자들은 사이버불링의 해결방안으로 같이 어울리고 서로를 이해할 수 있는 기회를 많이 만들 것을 주장했다.

이러한 결과를 통해 볼 때 사이버불링을 해결하기 위해서는 청소년들이 사이버불링의 심각성을 깨닫도록 하고 어울림 프로그램을 많이 만드는 것이 중요하다고 볼 수 있다. 또한, 지속적으로 사이버불링에 대한 교육을 강화해 청소년들이 사이버불링을 당했을 경우 어떻게 대처해야 하는 지 등을 생각할 수 있도록 해야 할 것이다.

제 VI 장

결론 및 정책제언

1. 결론
2. 정책제언

제 VI 장

결론 및 정책제언²⁶⁾

1. 결 론

본 연구는 양적, 질적 연구방법을 동원해 청소년의 사이버불링현황을 분석하였다. 앞서 논의했듯이, 사이버불링은 국내 뿐 아니라 미국, 영국, 캐나다, 홍콩 등 IT가 발달한 국가에서 겪고 있는 공통적 문제이다. 국내조사결과, 청소년들이 겪는 사이버불링실태는 외국과 크게 다르지 않았다. 다만, 외국에서 찾아볼 수 없는 채팅서비스인 카카오톡에서 사이버불링이 빈번히 일어나고 있는 점은 특이할만하다.

양적 조사결과, 몇 가지 흥미로운 점을 발견할 수 있었다. 먼저, 사이버불링피해와 가해경험을 동시에 가진 청소년들의 비율이 높게 나타났다. 앞서 밝혔듯이, 청소년들의 14.6%가 사이버불링 피해만 경험한 것으로 나타났고 가해경험만 있는 청소년은 전체의 6.3%였다. 반면 사이버불링 피해 및 가해경험을 동시에 가지고 있는 집단은 전체의 13.1%에 달했다. 또한, 학교폭력은 사이버불링과 매우 밀접한 관련을 지니고 있었다. 즉 오프라인공간에서 일어난 학교폭력이 사이버공간의 폭력으로 이어지고 있다는 것이다. 이러한 결과는 외국의 많은 연구들에서도 두드러졌던 것으로 바깥세상의 학교폭력과 사이버 상에서의 따돌림현상이 매우 연관성이 높다는 것을 보여주고 있다.

사이버불링피해 및 가해유형으로는 게임을 통한 사이버불링, 카카오톡 상에서 친구신청을 거부하거나 친구 초대시 배제하는 경우, 채팅이나 소셜네트워크 서비스를 통한 사이버불링이 높은 빈도를 나타냈다. 또한 응답자들은 사이버불링피해를 당했을 경우 경찰이나 부모에게 이러한 사실을 알리는 경우는 극히 드물었다. 사이버불링을 목격했을 때도 절반 약간 넘는 청소년들이 그냥 상황을 지켜봤다고 응답했다. 이러한 결과들은 외국의 다른 연구들에서도

26) 이 장은 이창호 연구위원과 신나민 교수(동국대학교)가 공동으로 집필함.

비슷하게 나타난 것으로 많은 청소년들이 사이버불링을 인지하고도 적극적으로 이에 대처하지 못하고 있다는 것을 암시해주고 있다.

사이버불링피해경험에 영향을 미치는 변인들을 살펴본 결과 사이버불링가해경험이 가장 큰 영향을 미쳤고 학교생활만족도는 부적인 영향을, 사이버자신감은 정적인 영향을 미친 것으로 분석됐다. 사이버불링가해경험에 영향을 준 변인들은 사이버윤리의식과 인지적 공감으로 나타났다. 즉 사이버윤리의식이 높고 인지적 공감능력이 높은 청소년이 사이버불링에 덜 가담한 것으로 나타난 것이다. 이 같은 발견은 학교생활만족도를 높이고 사이버윤리의식수준을 높이며 인지적 공감능력을 키울수록 사이버불링이 발생할 가능성이 적어진다는 것을 제시해 주고 있다.

질적 연구결과에서는 재미나 장난삼아 이뤄지는 사이버불링이 피해자들에게는 큰 상처를 주고 있다는 것이 밝혀졌다. 인터뷰에 응한 많은 청소년들이 사이버불링이 오프라인공간에서 발생하는 학교폭력에 비해 그 상처가 깊다고 답했다. 또한 중학교 1학년 때 사이버불링이 많이 발생하는 것으로 나타났다. 따라서, 여러 초등학교에서 모이는 바람에 친구가 많이 없을 수밖에 없는 중학교 1학년들을 대상으로 집중적으로 사이버불링예방교육을 시킬 필요가 있다. 인터뷰참가자들은 사이버불링의 해결방안으로 같이 어울리고 서로를 이해할 수 있는 기회를 많이 만들 것을 주장했다. 앞서 양적 분석에서 나타났듯이, 인지적 공감은 사이버불링가해경험을 낮추는 중요한 요인이었다. 이미 언급한대로, 인지적 공감은 타인을 이해하려는 자발적이고 인지적인 반응 및 입장 전환을 꾀할 수 있는 능력을 가리킨다(Davis, 1980) 따라서, 어울림프로그램과 같이 청소년들이 서로를 알고 이해할 수 있는 프로그램을 많이 만드는 것이 사이버불링을 줄일 수 있는 중요한 방안이란 것을 확인할 수 있다.

미국, 영국, 캐나다 등 선진국 사례들은 학교, 지역사회, 언론, 정부가 함께 힘을 모아 사이버불링을 예방하기 위해 지속적 노력을 하고 있다는 것을 보여주고 있다. 특히 이들 국가들은 사이버공간의 안전을 확보하기 위한 학교의 책임과 의무를 강조하고 있다. 따라서, 학교는 사이버불링문제가 발생할 경우 신속하게 대처하고 이를 예방하기 위한 교육을 거의 의무화하다시피 하고 있다.

이러한 결과를 통해 볼 때 사이버불링을 해결하기 위해서는 청소년들이 사이버불링의 심각성을 깨닫도록 하고 어울림 프로그램을 많이 만드는 것이 중요하다고 볼 수 있다. 또한, 지속적으로 사이버불링에 대한 교육을 강화해 청소년들이 사이버불링을 당했을 경우 어떻게 대처해야 하는 지 등을 생활화 할 수 있도록 해야 할 것이다.

2. 정책제언

1) 교우관계증진 프로그램 확대

사이버불링예방과 대책을 위한 정책을 논하기에 앞서 가장 중요한 점은 청소년 사이버불링의 한국적 특성을 분명하게 이해하는 것이다. 미국이나 호주 등에서는 학생들의 학교 시설 내 테크놀로지 이용을 제한하거나 개인정보 유출 자제, 사용 후 로그오프를 제대로 하게 하고 유해사이트 차단이나 필터링 프로그램을 학교 내 컴퓨터에 설치하는 등의 노력을 하고 있다 (Price & Dagleish, 2010; Snakenborg, Van Acker & Gable, 2011). 하지만 본 연구에서 밝혀진 바와 같이 국내의 사이버불링은 컴퓨터 기반이라기보다는 카카오톡이나 SNS 사용이 가능한 스마트폰을 위주로 이뤄지며 결과적으로 학교 안팎이라는 장소 구분을 무색케 한다. 특히 외국과 달리 청소년의 80% 이상이 스마트폰을 가지고 있는 점을 고려하면 국내 청소년들의 사이버불링은 학교 밖에서 대부분 이뤄진다고 봐도 과언이 아니다.

또 하나 주목해야 할 점은 사이버불링 폭력의 상호성이다(김정은, 윤희미, 2012). 본 연구에서도 나타났듯이 사이버불링 피해를 예측하는 가장 강력한 변인은 사이버불링 가해 경험이었으며, 사이버불링 가해를 예측하는 가장 강력한 변인은 사이버불링 피해 경험이었다. 이 결과가 암시하는 것은 사이버 불링 피해자와 가해자는 결국 같은 서클 속에서 교류하는 집단이며 사이버불링에 연루되지 않은 집단보다 공통점을 더 많이 교류한다는 것이다. 따라서 사이버불링 피해자와 가해자를 별도로 구분해 예방 및 대처 교육을 유형별로 세분화 하는 것도 필요하지만 이들을 함께 중재 프로그램에 참여시킬 필요가 있다.

또한 사이버폭력 피해, 가해 경험은 전통적 학교폭력보다도 높은 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 이런 결과를 종합해 볼 때 결국 사이버불링에 연루된 청소년들은 또래 관계에서의 사회적 기술(social skill) 혹은 대인관계 기술이 약하다고 볼 수 있다. 따라서 사이버불링의 차원을 넘어 일반적 교우 관계를 향상시키는 데 초점을 둔 대응책들이 강구되어야 한다(Price & Dagleish, 2010). 협동 학습이나 캠프 활동 등 각종 청소년 활동 지원을 통해 청소년들의 사회적 기술을 향상시킬 수 있는 이벤트들이 학교나 지역 사회 단체 활동에서 장려될 필요가 있다.

그리고 사이버불링을 좀 더 거시적인 청소년 문화의 관점에서 조망해 본다면 일상적으로 욕설이나 비속어를 사용하는 청소년 언어 사용 문화에 대한 지도 및 교정이 필요하다고 하겠다.

사이버불링의 가장 근본적인 원인이 대인관계 기술의 미숙에 있다면, 가장 빈번하게 일어나는 유형은 욕설, 헐박, 무시, 조롱 등 대개가 언어로 이루어지는 폭력이기 때문이다. 사이버폭력에서 만연한 언어 폭력은 일면 현실 세계에서 빈번히 일어나는 청소년의 욕설 사용 문화를 반영한 것이라고 볼 수 있다. 본 연구의 인터뷰에 참여한 학생이 밝혔듯이 마음에 남기는 언어적, 정신적 폭력이 신체적, 물리적 폭력보다 더 잊혀지지 않고 심각한 상처를 남길 수 있으므로 사이버불링 예방 노력은 사이버 공간을 넘어 현실 세계에서 청소년 문화를 이해한 기반 위에서 추진될 필요가 있다. 이상을 요약하면 다음과 같다.

- ◆ 사이버불링 폭력의 상호성을 고려할 때 가해자와 피해자가 함께 참여할 수 있는 중재 프로그램을 고려할 필요가 있다.
- ◆ 사이버불링이 주로 사회적 그리고 대인 관계의 미숙한 처리에서 기인함을 고려할 때 청소년들의 교우관계 개선 프로그램을 장려할 필요가 있다.
- ◆ 사이버불링이 주로 언어폭력에 의존하는 점을 고려할 때 청소년의 비속어, 욕설 사용 문화를 교정하는 노력이 사이버불링 예방 교육과 함께 이루어질 필요가 있다.

2) 사이버불링 신고 및 상담 장려

앞서 연구결과에서 나타났듯이, 사이버불링을 당하는 것을 목격했을 때 어떤 행동을 취하는지 질문한 결과, 많은 응답자들이 그냥 상황을 지켜봤다고 답했다. 사이버불링피해를 당했을 경우에도 피해자들은 아무런 행동을 취하지 않는 경우가 많았다. 따라서, 청소년들이 사이버불링에 직면했을 때 부모나 교사에게 사이버불링피해사실이나 목격담을 얘기하고 상담하는 경우는 드물었다. 현재 사이버불링을 신고하고 상담할 수 있는 센터나 기관은 많다. 특히 최근에는 사이버불링의 피해자나 방관자가 익명으로 상담 및 신고를 할 수 있는 스마트폰용 앱들이 많이 개발되었다. 대부분의 청소년들이 스마트폰을 사용하고 있는 만큼 그들에게 친숙하고 쉽게 접근할 수 있는 앱들이 우후죽순처럼 생겨난 것이다.

아래 <표 VI-1>은 사이버불링관련 앱들과 그 기능을 보여주고 있다. 청소년들이 익명을 이용하여 사이버불링에 관해 상담을 받을 수 있는 앱인만큼 청소년들이 이러한 앱을 적극적으로 이용할 수 있도록 장려해야 할 것이다.

표 VI-1 사이버폭력 관련 어플리케이션

	종류	설명
보호자 알림 서비스	모바일가디언	〈블랙스톤〉이 개발한 어플리케이션. 학교폭력의심문자가 수신되면 이를 부모의 이메일이나 문자로 전송하는 서비스
	스쿨보안관	〈위그시스템즈〉가 개발한 어플리케이션. 불법유해 콘텐츠로부터 아이들을 차단하고 유해단어 체크하여 부모에게 통보하는 서비스. 자녀의 위급상황 시 SOS기능을 통해 긴급상황에 대처하도록 함
	스마트 보디가드	〈스마일맘〉이 개발한 어플리케이션. 유해콘텐츠 확인 및 자녀의 긴급상황시 SOS기능 등 자녀의 위험징후 감지하여 부모에게 알려 주는 서비스
신고 및 상담 서비스	117chat	〈서울경찰청〉이 개발한 어플리케이션. 스마트폰을 이용하여 서울 지역의 경찰관과 학생이 익명으로 실시간 신고나 상담을 할 수 있는 익명보장 신고 서비스
	굿바이학교폭력	〈교육과학기술부〉가 개발한 어플리케이션. 사용자가 설정해둔 긴급 번호로 전화 혹은 문자를 발송 서비스 제공. 학교폭력 예방 교육자료 탑재 등
	마스크챗	〈레드퀸〉이 개발한 어플리케이션. 실시간 익명 대화가 가능한 모바일 메신저. 신변노출을 꺼리는 피해자 및 방관자들이 익명으로 피해상황을 타인에게 알릴 수 있는 어플리케이션
	상다미 쌤	〈다음〉에서 개발하고 교육과학기술부, 국민은행, 열린사회가 지원하는 어플리케이션. 다음의 마이피플에서 상다미쌤과 친구를 맺으면 스마트폰, PC에서 모두 사용가능. 익명으로 전문상담사와 대화할 수 있고 상담결과에 따라 병원 치료 및 멘토링 서비스를 지원함
	클래스팅	〈인천 동방초등학교 조현구 교사〉가 개발한 어플리케이션. 선생님과 학생이 실시간으로 상담할 수 있고, 비밀상담이 가능해 익명성이 보장됨

원자료: 모바일가디언(2014), 스쿨보안관(2014), 스마트 보디가드(2014), 117chat(2014), 굿바이학교폭력(2014), 마스크챗(2014), 상다미 쌤(2014), 클래스팅(2014) 웹페이지 참조.
 2차출처: 한국청소년정책연구원 청소년정책분석평가센터 (2014). 청소년의 사이버폭력(사이버불링 등)실태 및 대책방안 연구, 15-16쪽.

◆ 사이버불링을 당하거나 목격했을 때 이를 방관하는 청소년들이 늘고 있어 이들이 적극적으로 이러한 사실을 부모나 교사에게 알리거나 관계기관에 신고할 수 있도록 할 필요가 있다.

3) 절제된 미디어 사용과 사이버윤리실천을 장려하기 위한 노력이 필요

사이버불링이 전통적 학교폭력과 차별되는 가장 큰 특징은 커뮤니케이션 매체를 이용한다는 점이다. 본 연구의 결과에 따르면, 사이버불링 피해, 가해 집단은 모두 사이버불링 경험이 없는 집단보다 채팅, SNS, 온라인게임을 더 많이 이용하는 것으로 나타났고 이 차이는 통계적으로 유의미했다. 다시 말하면, 채팅, SNS, 온라인게임을 많이 하는 학생일수록 사이버불링 피해나 가해를 경험할 가능성이 높다고 할 수 있다. 이를 예방할 수 있는 방법은 두 가지 측면에서 찾아볼 수 있다. 하나는 채팅, SNS, 온라인 게임과 같은 매체 사용을 자제하여 사용 시간을 줄이는 것이다. 이는 현재 청소년의 라이프 스타일을 고려해 볼 때 스스로 실행하기에는 상당히 어려운 방안이다. 따라서 부모, 교사, 학교, 지역사회가 중재자의 역할을 할 필요가 있다. 교사나 학교도 학생들의 학내 미디어 사용 시간에 대해 적절한 방침을 세울 수 있을 것이다. 사회적 차원에서는 청소년 스마트폰 끄는 시간 혹은 날을 제정하여 캠페인을 벌일 수도 있다. 이런 노력들은 청소년의 절제된 매체 사용을 홍보하는 사회 공동체의 노력을 상징적으로 보여주는 효과를 가져올 것이다.

또 다른 예방법은 좀 더 능동적이고 실질적인 접근으로 매체에 대한 윤리적 사용을 장려하는 것이다. 이 접근은 미디어교육, 사이버불링예방교육, 사이버윤리의식교육 등과 관련되므로 아래 교육적 노력 편에서 상술하기로 한다. 다만 카카오톡 초대거절이나 카톡감옥 등 카카오톡을 이용한 사이버불링이 가장 만연하다는 본 연구 조사의 결과를 참고할 때, 카카오톡 서비스 제공자측은 이 애플리케이션에 불링 고발을 위한 기술적 장치나 필터링 서비스 등을 고려해볼 여지가 있다.

- ◆ 청소년들의 채팅, SNS, 온라인게임 등의 사용 시간 절제를 위해 부모, 교사, 학교, 사회적 차원의 조력이 요구된다.
- ◆ 한 주나 한 달에 한번 스마트폰 및 컴퓨터 끄는 시간을 한시적으로 정해 가정과 학교에서 실천해 볼 수 있다. 이러한 실천이 효과적이기 위해서는 청소년들의 자발적인 참여를 유도할 필요가 있다. 공익 광고를 통한 사회적 홍보도 이를 위한 방안이 될 수 있을 것이다.
- ◆ 윤리적 매체 사용에 대한 교육을 강화할 필요가 있다.

4) 인지적 공감능력, 사이버윤리의식 함양 및 학교만족도 증진을 위한 중재 프로그램 개발 및 실행 필요

본 연구 결과 심리적 요인 가운데는 인지적 공감능력과 사이버윤리의식이 사이버불링 가해경험을 예측하는 데 유의미한 변인인 것으로 나타났다. 즉, 인지적 공감능력과 사이버윤리의식이 떨어질수록 사이버불링 가해자가 될 가능성이 높아진다고 할 수 있다. 본 연구 결과에 따르면, 정의적 공감은 사이버불링 피해변인에 정적 영향을 주는 반면(<표 IV-35> 참고), 인지적 공감은 사이버불링 가해변인에 부적인 영향을 주는 것으로 나타났다(<표 IV-36> 참고). 반면, 홍콩 청소년을 대상으로 이루어진 사이버불링 연구에서는 공감능력이 피해 점수만 유의미하게 예언하는 것으로 나타났다(Wong, Chan & Cheng, 2014). 이러한 결과를 종합해 볼 때, 사이버불링 피해 학생들은 정서적 공감이 발달하였으나 자기 방어에는 취약한 것으로 보인다. 따라서 인지적 공감 능력 향상 훈련은 일차적으로 사이버불링 가해 학생들을 대상으로 해야 할 것이다.

효과적인 중재 프로그램을 고안하기 위해서는 사이버불링 유형에 따른 인지적 공감 향상 훈련을 고안할 필요가 있다. 선행연구에 따르면, 초등학생을 대상으로 공감향상훈련을 실시한 후 훈련 8주후까지 추적하여 그 효과성을 검증한 결과 또래괴롭힘의 유형에 따라 그 결과가 상이한 것으로 나타났다(정정분, 김종미, 2005). 즉, 무시소외, 조롱놀림 등의 경미한 또래괴롭힘의 경우는 사후 검사 8주 후에도 훈련 효과가 나타났으나 욕설협박의 경우는 훈련 직후에는 효과가 있었지만 8주 후에는 지속되지 않았고, 강탈·구타의 경우는 8주 후뿐만 아니라 훈련 직후에도 긍정적 변화가 없는 것으로 나타났다(정정분, 김종미, 2005). 이 연구는 오프라인에서의 또래괴롭힘을 다루고 있지만 향후 사이버불링 예방 및 중재를 위해 공감향상훈련을 개발할 때 고려해야 할 시사점을 준다.

- ◆ 인지적 공감능력이 청소년들의 사이버불링가해경험을 낮추는 중요한 요인으로 분석돼 청소년들이 타인을 배려하고 타인의 입장을 존중하고 타인이 처한 상황을 이해하고 공감할 수 있는 능력을 함양시킬 필요가 있다.
- ◆ 사이버윤리의식도 사이버불링가해경험에 부적인 영향을 미친 것으로 나타나 사이버불링 예방을 위해서는 청소년들의 사이버윤리의식수준을 높일 필요가 있다.

5) 통합적 미디어리터러시 교육의 강화

사이버윤리의식 강화 및 윤리적인 미디어 사용은 사이버불링 예방 및 대처를 위해 가장 빈번히 제안되는 교육적 노력이었다. 하지만 이러한 교육적 노력이 실효성을 거두기 위해서는 학교에서 미디어교육을 실행하는 방법을 개선하고 교사들의 노력이 좀 더 정교하게 고안될 필요가 있다. 왜냐하면 본 연구에서 사이버불링예방교육, 미디어제작교육, 사이버윤리교육의 하위구인으로 구성된 미디어 교육 변인은 사이버불링 피해, 가해 경험에 모두 통계적으로 유의미한 영향을 주지 못하는 것으로 나타났다. 중, 고등학생 1,026명을 대상으로 사이버폭력 현황 및 가해, 피해 변인을 조사한 신나민·안화실(2013)의 연구에서도 인터넷 사용에 대한 조언이나 교육을 받은 경험이 사이버폭력 피해나 가해 경험에 영향을 주지 못하는 것으로 나타났다. 이러한 결과들은 사이버윤리의식이나 윤리적 미디어 사용을 위한 미디어리터러시 교육들이 실제로 사이버불링 예방을 위해 실제적인 효과를 내지 못하고 있음을 암시한다.

효과적인 교육적 노력을 위해서는 교육 내용이 아니라 교육 방법이나 교육의 질에 관심을 가질 필요가 있다. 본 연구의 인터뷰에서도 나타났듯이, 학생들이 경험한 미디어교육은 대부분 ‘영상을 보는 것’에 치중되어 있고 그나마 이 과정에도 집중하지 않는 경우가 많았다. 심지어 영상에서 사이버불링을 당한 학생이 자살하는 장면이 나오는데 보는 학생들이 웃음을 터뜨렸다고 한다(인터뷰6 참조). 따라서, 학교에서 실시되는 사이버불링예방교육이 효과적이기 위해서는 교사나 교육강사가 학생들을 영상 시청만 하도록 방치할 것이 아니라 좀 더 진지하고 적극적으로 개입할 필요가 있음을 시사한다. 실증적 연구에 따르면, 사이버불링 가해자를 조사한 결과 이들의 29.9%가 교육받은 적이 없다고 응답하였으며, 2회 이상이 24.8%, 19.7%는 4회 이상, 17.9%는 1회, 7.7%가 3회의 교육을 받았다고 보고하였다(신나민·안화실·박정도, 2013). 또한 교육 방법으로는 비디오영상물 시청이 37.3%, 전문상담기관 강사의 강의가 29.3%, 학교교사의 강의가 19.8%, 가정통신문이나 유인물 교육이 14.7%, 경찰관의 교육이 6.9%와 기타가 6%인 것으로 나타났다. 하지만 학생들이 교육 방법으로 가장 효과적이라고 꼽은 방법은 전문상담기관 소속 강사의 교육이었으며(46%), 비디오영상물 시청교육(22.2%), 경찰관 교육(11.1%), 학교교사의 교육(9.5%), 가정통신문이나 유인물을 통한 교육(7.9%), 기타(3.2%) 등이 그 뒤를 이었다(신나민·안화실·박정도, 2013). 이러한 결과는 사이버불링예방을 위한 교육적 노력이 다음 사안 들을 고려해야 함을 시사한다.

- ◆ 학교에서는 영상 자료 시청 위주의 사이버불링예방교육, 미디어교육, 사이버윤리의식 교육 등을 지양하고 학생들이 생각하는 효과적인 미디어교육 방법을 도입할 필요가 있다.
- ◆ 동영상 자료물을 시청할 경우에도 교사는 그 전이나 후에 토론이나 팀별 작업을 통해 내용을 공유하는 시간을 가져 학생들이 사이버불링 사안에 대해 진지하게 접근하도록 유도한다.
- ◆ 학교 교사에 의해 이루어지는 교육뿐만 아니라 경찰관, 미디어교육 전문가 등의 협력을 얻어 사이버불링 예방교육을 다각화하도록 한다.

6) 사이버불링에 관한 학교규칙제정 및 실행

사이버불링이 학교 안팎에서 모두 일어날 수 있지만 기본적으로 또래 관계문제에 기인한다는 점에서 전 학교 차원의 노력이 더욱 구체화되어야 한다. 학교 행정가들은 모든 학생들이 공포나 위협으로부터 자유롭게 학교를 다닐 기회를 제공해야 할 책임이 있기 때문이다(Beate & Hall, 2010). 일례로 미국 일리노이 주의 경우 공립학교 교장들이 사이버불링 반대 정책들을 채택하였으며 이 정책에는 사안의 경중에 따라 다양한 형태의 대처 방안들이 명시되어 있다(Beate & Hall, 2010). 이 방안들 가운데 가장 빈번히 취해지는 방안은 가해자와 피해자가 만나서 이야기하는 것이고 가장 덜 빈번히 취해지는 행위는 외부기관과의 카운슬링이라고 한다(Roaskamp, 2009).

학교 차원의 정책을 가지고 있는 것은 학생들이 학교가 안전한 곳이라고 인지하고 학교 당국을 신뢰하는 데도 도움을 줄 수 있다. 미국의 경우에는 National Crime Prevention Council과 Wireless Foundation이 공동으로 발간한 리플렛에서 학교가 학생들의 사이버불링에 대해 엄격한 규칙을 가지도록 권고하고 있다. 한 조사 연구에 따르면, 36.1%의 학생들이 학교가 사이버불링에 대한 정책을 가지고 있다고 응답한 반면, 15.4%가 가지고 있지 않다고 응답했으며, 48.6%는 알지 못한다고 응답하였다(Hoff & Mitchell, 2009). 본 연구의 인터뷰 조사에서도 학생들이 사이버불링에 대해 보고하지 않는 이유가 문제가 확대되는데 대한 두려움과 더불어 학교나 성인들이 도와줄 수 있다는 신뢰가 부족하기 때문인 것으로 나타났다.

국내에서는 학교폭력에 관해서는 학교폭력대책위원회와 학교폭력대책자치위원회를 반드시 구성하도록 권고하고 있다. 그러나 사이버폭력 사안에 대해서는 교사와 학생 모두 이를 심각한 학교폭력의 일환으로 인식하는 데는 아직 미치지 못한 실정이다. 많은 학생들이 ‘재미로’, ‘장난으로’

사이버 언어폭력을 시작한다고 하였으며, 권력에 동조하기 위해 사이버폭력에 가담하는 경우도 흔한 것으로 나타났다. 따라서 교사와 학교장 등 학교행정 담당자들이 사이버폭력의 심각성에 대해 인식을 제고할 필요가 있으며 같은 학군, 교육청과 연계하여 사이버폭력 예방 노력을 위해 사이버폭력에 대한 학교규칙을 제정할 필요가 있다. 이를 위해서는 법적 처벌에 대한 규정 및 부모의 개입, 사용된 미디어에 대한 기술적 분석 및 증거 자료 확보, 처벌에 대한 기록 보존에 대한 사회적 인식 등 다양한 요인들이 고려될 필요가 있으므로 학교차원의 사이버불링 전담반(task force)을 구성하는 것이 바람직할 것이다. 또한 정부는 일선 학교에서 실질적으로 참고할 수 있도록 사이버불링에 관한 학교규칙 제정을 위한 기초 연구를 지원해야 할 것이다.

- ◆ 학교 차원에서 사이버불링 전담반(task force)을 구성한다. 이 전담반에는 IT기술에 능숙한 교사 및 학생대표가 함께 참여하도록 한다.
- ◆ 전통적 학교폭력과 구분되는 사이버불링의 특성과 처리에 관한 학교의 방침을 명확히 하기 위해 학교규칙을 제정하도록 한다. 이러한 노력은 단위 학교별로, 학군별로, 시/군/구 교육청별로 각기 또 함께 이루어질 수 있다.
- ◆ 사이버불링에 관한 학교규칙제정에 필요한 정보 및 절차적 지식을 제공하기 위해 이에 관한 기초연구를 지원해야 한다.

7) 학교폭력법률관련 정비

앞서 언급한대로, 현행 학교폭력예방및대책에관한법률은 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 행위를 말한다”고 명시하고 있다(출처: 학교폭력예방및대책에관한법률 제2조, 법제처 홈페이지(www.moleg.go.kr)에서 2014년 2월 3일 인출함).

하지만 이 정의는 사이버따돌림에 관한 정의라기보다는 사이버폭력에 관한 정의에 더 가깝다. 본 연구결과에서도 나타났듯이, 사이버불링은 개인정보유출, 친구신청거부 또는 대화방제외, 텍스트를 통한 괴롭힘 등 그 유형이 매우 다양하다. 따라서, ‘사이버따돌림’이란 협소한 정의 대신 ‘사이버괴롭힘’ 혹은 ‘사이버폭력’이라는 표현이 더 적절해 보인다.

또한 사이버불링의 경우 학생들 사이에서 뿐 아니라 학생과 교사, 학생과 학부모 간에도 일어날 수 있기 때문에 이를 포괄하는 법 개정이 필요해 보인다(국회의원 윤재옥, 한국청소년정책연구원, 2014.11.3). 아울러, 학교폭력예방및대책에관한법률은 사이버따돌림가해자(학생들)와 피해자(학생들)를 집단간의 관계로 규정하고 있어 일대일로 발생하는 사이버불링이나 한사람이 여러 명을 괴롭히거나 여러명이 한사람을 괴롭히는 다양한 양상을 반영하지 못하고 있다는 문제점이 있다(국회의원 윤재옥, 한국청소년정책연구원, 2014.11.3).

아울러, 학교폭력예방교육 내용 안에 사이버불링에 관한 것이 명시적으로 포함될 수 있도록 법률개정이 이뤄져야 한다(국회의원 윤재옥, 한국청소년정책연구원, 2014.11.3). 현행 학교폭력예방및대책에관한법률 제15조에 따르면, 학교의 장은 학교폭력예방을 위한 교육을 학기별로 1회 이상 실시해야 한다고 명시돼 있다²⁷⁾. 그러므로, 사이버불링에 관한 교육도 함께 실시되도록 명문화 될 필요가 있다. 점점 증가하는 사이버불링의 실태를 고려하면 교육 횟수도 한 달에 1회 이상 실시하는 것으로 늘릴 필요가 있다. 아울러, 교직원 및 학부모를 대상으로 한 교육에도 사이버불링에 관한 내용을 포함시켜야 할 것이다.

위에서 제시된 내용을 토대로 법률개정안을 제안해 보면 아래와 같다.

기존안 ²⁸⁾	개정안
<p>제15조(학교폭력 예방교육 등) ① 학교의 장은 학생의 육체적·정신적 보호와 학교폭력의 예방을 위한 학생들에 대한 교육(학교폭력의 개념·실태 및 대처방안 등을 포함하여야 한다)을 학기별로 1회 이상 실시하여야 한다. [개정 2012.1.26] [[시행일 2012.4.1]]</p> <p>② 학교의 장은 학교폭력의 예방 및 대책 등을 위한 교직원 및 학부모에 대한 교육을 학기별로 1회 이상 실시하여야 한다. [개정 2012.3.21] [[시행일 2012.4.1]]</p>	<p>제15조(학교폭력 예방교육 등) ① 학교의 장은 학생의 육체적·정신적 보호와 학교폭력의 예방 및 사이버상의 괴롭힘 예방을 위한 학생들에 대한 교육(학교폭력 및 사이버폭력의 개념·실태 및 대처방안 등을 포함하여야 한다)을 월 1회 이상 실시하여야 한다.</p> <p>② 학교의 장은 학교폭력 및 사이버폭력의 예방 및 대책 등을 위한 교직원 및 학부모에 대한 교육을 학기별로 1회 이상 실시하여야 한다.</p>

27) <http://www.law.go.kr/lsInfo.do?lsiSeq=142345&efYd=20140131#0000> 참조 (2014년 11월 5일 인출)

28) http://www.lawnb.com/lawinfo/contents_view.asp?cid=FDCF55A12E3340C88405B02BDECA8350IK(2014년 12월 10일 인출)

- ◆ 현행 학교폭력예방및대책에관한법률이 규정하는 사이버따돌림의 정의는 빠르게 진화하고 있는 사이버기기를 이용한 다양한 따돌림의 유형을 포괄하지 못하고 있어 이에 대한 개정이 필요하다.
- ◆ 학생, 학부모, 교사의 관계를 포괄하는 사이버불링의 정의가 필요하다.
- ◆ 학교폭력예방교육의 내용 안에 사이버불링에 관한 교육이 포함될 수 있도록 한다.

8) 교사의 적극적 개입을 활성화 할 수 있는 연수 및 보상 체계 필요

청소년의 사이버불링은 대부분 또래 관계에서의 따돌림이나 괴롭힘, 질투, 미움 등에 기인하므로 사이버불링 예방을 위해서는 학생들의 생활지도를 직접 담당하는 담임교사의 역할이 아주 중요하다고 할 수 있다. 본 연구의 인터뷰에 참여한 학생들 역시 교사가 카톡방에 초대되었으면 좋겠다, 담임선생님이 약한 학생들을 좀 더 챙겨주었으면 좋겠다, 등을 사이버불링 예방책으로 제안하고 있어(<표 V-3> 참고) 교사의 적극적인 개입을 원하는 것으로 나타났다.

문제는 교사들이 전통적 학교폭력뿐만 아니라 사이버불링을 예방하는 데 개입하기 위해서는 교과 수업 이외에 좀 더 많은 시간과 노력을 학생지도에 투입해야 한다는 점이다. 따라서 교사들의 노력을 유도하기 위해서는 사이버불링의 심각성에 대한 교사들의 인식을 제고하는 연수를 실시할 뿐만 아니라 모범적인 실천을 보여주는 교사들을 발굴하여 포상이나 승진시 가상 점수 등으로 보상할 체계를 고안할 필요가 있다. 예를 들어, 사이버불링 없는 교실(Zero Cyberbullying Class)상 (가칭: ZCC Award) 같은 것을 제정하여 교사들의 사기를 북돋을 수도 있다. 이런 정책적 뒷받침 없이 현 상황에서 교사들에게 사이버불링에 좀 더 관심을 가져달라고 부탁하는 것은 실효성을 기대하기가 힘들 것이다.

- ◆ 학생들은 담임교사의 애정과 적극적인 개입이 사이버불링을 예방하는데 효과적인 방안이라고 인식하고 있다.
- ◆ 교사들의 사이버불링 인식 제고를 위해 교원 연수 및 모범 실천 발표 대회 등의 이벤트를 개최한다.

9) 청소년 스스로 사이버불링문제를 해결할 수 있도록 지원

사이버불링을 예방하기 위한 궁극적인 주체는 청소년 자신이 되어야 한다. 연구자들은 학교에서의 교사나 교육 프로그램의 중재, 가정에서 부모 모니터링 등을 제안해 왔지만 이 노력의 실효성에 대해서는 많은 이견이 있다(Perren et al., 2012). 더 중요한 문제는 청소년 스스로가 또래 관계를 포함한 대인 관계를 건강하게 영위해 나가는 기술과 문화를 습득하는 것이다. 이를 위해서는 학내에서 영향력을 가진 청소년 리더 집단의 대표 모임 같은 청소년대표자 모임(가칭)을 연례 행사로 개최할 수 있다. 실제로 앞서 외국사례에서 살펴봤듯이, 미국에서 이루어지고 있는 청소년 회의(Youth Summit)에는 사이버불링 문제와 관련된 정책입안자, IT 관계자, 청소년, 교사 등이 초대되어 이 문제에 대한 현안을 검토한다. 국내에서도 이와 유사한 사이버불링 예방을 위한 청소년대표자 모임이 개최된다면 사이버불링이 다른 사람을 심각하게 해칠 수 있는 '나쁜 행위'라는 인식을 청소년들에게 각인시킬 수 있을 것이다. 가령, 학교폭력을 위해 노력하고 있는 청소년폭력예방재단 같은 기관에서 관심을 갖고 청소년회의에 대한 지원을 할 수 있다.

회의에 참여한 청소년리더들은 각자의 학교에서 사이버불링 가해 예방 및 피해자 보호에 적극적으로 나설 수 있으며 이러한 문화를 학교에 전파할 수 있다.

이런 행사는 사회적 관심과 과급력을 빌어 청소년 사이버불링 문제를 해결하고자 하는 정책이 될 것이다. 청소년 집단은 대중매체의 메시지에 민감하므로 이런 행사의 개최는 전통적 학교폭력이 사회적 이슈로 부각되면서 그 발생 빈도가 많이 줄어든 것처럼 사이버불링 예방과 청소년들의 자정 노력에도 자극제가 될 수 있을 것이다. 공감 연구를 수행한 Hoffman(2000) 역시 공감이라는 심리적 변인이 사회적 맥락 속에서 실천되기 위해서는 '돌봄'(caring)과 '정의로움'(justice) 등의 사회적 차원에서의 도덕적 발달이 수반되어야 함을 제안한다. 따라서 청소년대표자회의 등의 사회적 노력과 운동이 개별 청소년의 심리적 변인을 중재하는 치료적 접근과 함께 이루어질 때 사이버불링 예방이 좀 더 실효를 거둘 것으로 보인다.

- ◆ 청소년들이 스스로 사이버불링에 대한 경각심을 느끼고 해결책을 마련할 수 있도록 청소년대표자회의(가칭 Youth Summit) 등을 사회적 차원의 행사로 개최한다.
- ◆ 이 행사에는 청소년대표자들 뿐만 아니라 사이버불링에 관련된 IT 관계자, 교사, 학부모, 정책 입안자들이 모두 참여하도록 한다.
- ◆ 청소년대표자들은 각 학교에서 가해 예방과 피해자 보호를 위한 자정 문화를 확산하도록 노력한다.

10) 또래조정자로서의 사이버멘토의 육성

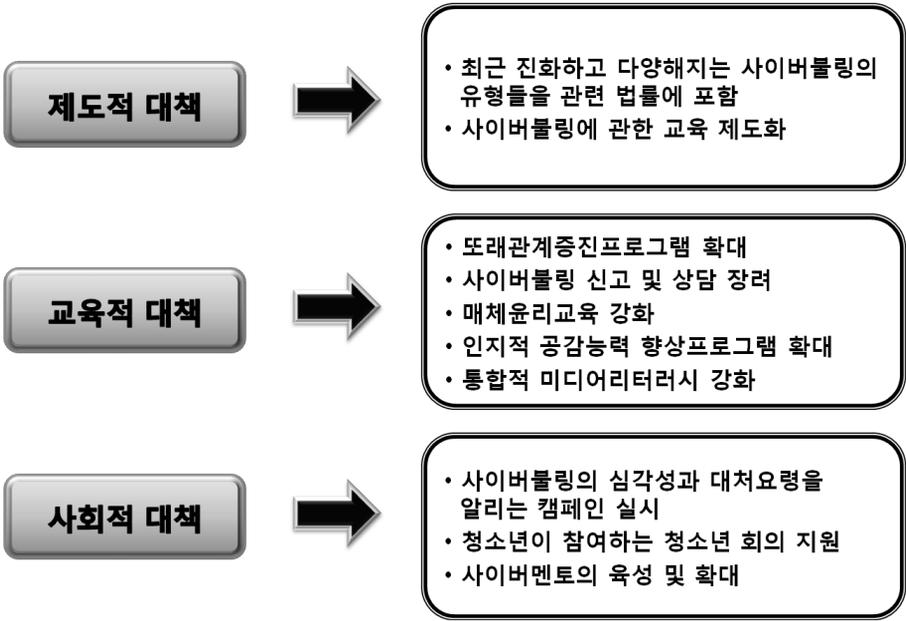
청소년들에게 일어나는 사이버불링의 경우 또래집단 사이에서 벌어지는 문제이기 때문에 이를 해결하기 위해서는 또래상담이나 조정이 필요하다. 현재 대구지방경찰청에서 초, 중학교 335개교 7,132명의 학생들로 구성된 ‘사이버폴’을 조직하여 활동하고 있다고 한다(국회의원 윤재옥, 한국청소년정책연구원, 2014.11.3). 이렇게 임명된 학생들은 사이버학교폭력예방교육을 이수하고 학생들 사이에서 일어나는 사이버불링에 대한 또래상담자로서 역할을 하게 된다. 또한 이들은 학교전담경찰관과 매개하는 역할을 하는데 사이버불링을 목격하게 되면 학교전담경찰관에게 도움을 요청하여 문제를 해결하기도 한다(국회의원 윤재옥, 한국청소년정책연구원, 2014.11.3).

이미 영국에서는 2009년 3월부터 사이버멘토를 육성하기 시작했다(이창호, 김경희, 2013). 즉 5세~17세의 학생들을 대상으로 사이버불링의 기본개념과 유형, 사이버불링상담 및 신고요령, 사이버멘토의 역할, 온라인이나 오프라인에서 친구를 도울 수 있는 방법 등을 교육하고 있다. 그 결과 2012년도의 경우 150여 개 학교에서 2,600여 명의 학생들을 사이버멘토로 육성하였다고 한다(이창호, 김경희, 2013). 이처럼 사이버멘토 프로그램은 또래집단의 지지와 지원으로 사이버불링을 예방하기 위해 도입된 것으로 사이버멘토로 지정된 학생들은 모바일기기나 온라인 공간을 통해 친구들의 고민을 상담해주고 직접적으로 도움을 제공하고 있다(Beatbullying, 2009).

이같이 사이버멘토 프로그램은 청소년들이 직접 나서서 사이버불링을 예방할 수 있는 것으로 전국적으로 확대될 필요가 있다. 이를 위해서는 사이버멘토를 잘 육성하고 있는 학교를 사이버멘토중점학교로 지정해 이에 합당한 인센티브를 부여할 필요가 있다.

- ◆ 사이버멘토는 사이버학교폭력예방교육을 이수하고 학생들 사이에서 일어나는 사이버 불링에 대한 또래상담자로서 역할을 하게 된다.
- ◆ 현재 대구등 일부지역에서 이를 운영하고 있지만 전국적으로 확대할 필요가 있다.

위에서 언급된 정책제언 내용을 정리하면 아래 [그림 VI-1]과 같다.



【그림 VI-1】 사이버불링 대책방안

즉 앞서 언급한대로 최근 점차 다양해지고 교묘해지는 사이버불링양상들을 관련 법률에 포함시켜야 하고 매체윤리교육 및 통합적 미디어리터러시교육을 강화할 필요가 있다. 아울러, 청소년들이 직접 참여하여 스스로 사이버불링에 대한 해결책을 찾는 장을 많이 만들어야 할 것이다. 사이버불링에 대한 또래상담자나 조정자로 활동하게 되는 사이버멘토의 육성 확대 또한 시급하다.



참 고 문 헌

참 고 문 헌

- 교육부 보도자료 (2013.11.29). 2013년 2차 학교폭력실태조사 및 정보공시 분석결과 발표.
- 교육부 보도자료 (2014.7.11). 2014년 1차 학교폭력 실태조사 분석결과 발표.
- 국회의원 윤재옥·한국청소년정책연구원 (2014.11.3). **학교 인터넷따돌림실태와 대책방안 토론회자료집**.
- 김정은, 윤희미 (2012). 청소년의 사이버폭력에 관련된 생태체계변인의 영향. **청소년복지연구**, 14(1), 213-238.
- 김종길 (2013). 청소년의 폭력피해경험과 학업스트레스가 사이버불링에 미치는 영향. **한국범죄심리연구**, 9(1), 47-68.
- 남상희, 권남희 (2013). 청소년사이버불링가해에 영향을 미치는 변인 연구. **미래청소년학회지**, 10(3), 23-43.
- 방송통신위원회, 한국인터넷진흥원 (2013). **사이버폭력실태조사 요약보고서**.
<http://isis.kisa.or.kr/board/?pageId=040100>에서 2014년 2월 3일 인출.
- 성동규, 김도희, 이운석, 임성원 (2006). 청소년의 사이버폭력 유발요인에 관한 연구: 개인성향 사이버폭력피해경험·윤리의식을 중심으로. **사이버커뮤니케이션학보**, 19호, 79-129.
- 신나민 (2012). 청소년 또래괴롭힘의 참여유형에 영향을 미치는 요인들: 공감 구인을 중심으로. **청소년복지연구**, 14(4), 1-21.
- 신나민, 안화실 (2013). 청소년 사이버폭력 현황 및 피해·가해관련 변인에 관한 연구. **교육문제연구**, 26(4), 1-21.
- 신나민, 안화실, 박정도 (2013). 청소년의 사이버불링 실태 파악 및 예방교육을 위한 기초연구. 한국교육학회 춘계 학술대회 발표집.
- 윤영민 (2000). 청소년의 인터넷 사용: 분석모형의 개발. **정보와 사회**, 2호, 133-153.
- 이경상, 안선영 (2009). 한국청소년패널조사 VII : 1-6차년도 조사개요보고서. 서울: 한국청소년정책연구원.

- 이숙정, 전소현 (2010). 인터넷중독에 대한 부모중재 효과 연구. **한국방송학보**, 24(6), 289-322.
- 이정기 (2011). 청소년의 성향적 휴대폰 이용동기와 중독, 언어폭력에 관한 탐색적 연구: 서울·경기지역 중·고등학생을 중심으로. **언론과학연구**, 11(2), 365-401.
- 이창호, 김경희 (2013). **스마트폰확산에 따른 청소년보호방안 연구** (연구보고 13-R08). 서울: 한국청소년정책연구원.
- 이창호, 이경상 (2013). 소셜미디어이용시간이 청소년의 사이버불링에 미치는 영향 탐구: 네트워크특성을 중심으로. **한국청소년연구**, 24(3), 259-285.
- 이창호, 성운숙, 정낙원 (2012). **청소년의 소셜미디어 이용실태 연구**(연구보고 12-R05). 서울: 한국청소년정책연구원.
- 임상수 (2011). 사이버불링에 대한 윤리교육의 대응. **윤리연구**, 81호, 291-315.
- 임소혜, 조연하 (2011). 부모와 또래집단의 게임이용중재가 청소년의 게임이용에 미치는 영향. **사이버커뮤니케이션학보**, 28(4), 173-218.
- 장준오 외 (2012). **청소년폭력 위기에 대한 단기적 대응방안**. 경제·인문사회연구회 협동연구 총서.
- 조일주, 김정겸 (2009). 정보통신윤리의식 측정 도구 개발. **교육정보미디어연구**, 15(4), 107-128.
- 조희정 (2014). 사이버불링에 대한 이해와 대응. **소셜미디어연구포럼(편.)**, **소셜미디어의 이해**(pp. 353-379). 서울: 미래인.
- 전신현, 이성식 (2010). 청소년의 휴대전화를 이용한 사이버 집단괴롭힘 현상의 원인 모색. **청소년학연구**, 17(11), 159-181.
- 정보문화포럼·한국정보화진흥원 (2013). **정보문화 3.0 시대의 이슈와 제언**.
- 정정분, 김종미 (2005). 공감향상훈련이 집단따돌림 가해아동의 공감과 가해정도에 미치는 효과. **초등상담연구**, 5(1), 237-262.
- 최유진, 홍승희 (2012). **사이버불링(cyberbullying)에 관한 미국의 법제 분석**(비교법제연구 12-2-⑦). 한국법제연구원.
- 한국교육개발원 (2012). 2차 학교폭력실태조사 설문지.
- 한국정보화진흥원 (2011). “소리없는 폭력, 사이버왕따 진단과 해법” 세미나 자료집.
- 한국정보화진흥원 (2013.12.18). “학교폭력 2.0, 사이버불링실태와 해법” 세미나 자료집.
- 한국청소년정책연구원 청소년정책분석평가센터 (2014). **청소년의 사이버폭력(사이버불링 등) 실태 및 대책방안 연구**. 청소년정책리포트 제 1호, 1-30.

황선환, 김홍설 (2012). 중학생의 방과후 스포츠클럽활동 참가가 학교생활만족에 미치는 영향. *한국콘텐츠학회논문지*, 12(12), 771-778.

[언론보도]

동아일보 (2013. 3. 7). 왕따에 떨던 10대, 이젠 '카따' 공포.

<http://news.donga.com/3/all/20130307/53516043/1>에서 2014년 2월 3일 인출.

[인터넷자료]

학교폭력예방및대책에 관한 법률 제2조

<http://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=142345&efYd=20140131#0000>

(2014년 2월 3일 인출)

학교폭력예방및대책에 관한 법률 제15조

<http://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=142345&efYd=20140131#0000>

(2014년 11월 5일 인출)

아주경제 (2013. 8. 1) “인터넷 유해물 피해, 현실에서 나타난다”

<http://www.ajunews.com/kor/view.jsp?newsId=20130731000334>

(2014년 2월 21일 인출)

Accordino, D. B., & Accordino, D. B. M. P. (2011). An Exploratory Study of Face-to-Face and Cyberbullying in Sixth Grade Students. *American Secondary Education*, 40(1), 14-30.

Bauman, S. (2012). Cyberbullying in the Unites States. In Qing L., Donna C., and Peter. K. S. (Eds.), *Cyberbullying in the Global Playground: Research from International Perspectives* (pp. 143-179). West Sussex, UK: Wiley-Blackwell.

Beale, A & Hall, K (2010). Cyberbullying: What school administrators (and Parents) can do, *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 81(1), 8-12.

Beatbullying (2009). *Virtual Violence : Protecting Children from Cyberbullying*.

Beatbullying (2012). *Virtual Violence II: Progress and Challenges in the Fight against cyberbullying*.

Bischof-Köhler, D. (2012). Empathy and self-recognition in phylogenetic and ontogenetic perspective. *Emotion Review*, 4(1), 40-48.

- Cross, D., Shaw, T., Epstein, M., Monks, H., Dooley, J., & Hearn, L. (2012). Cyberbullying in Australia: Is School Context Related to Cyberbullying Behavior? In Qing L., Donna C., and Peter. K. S. (Eds.), *Cyberbullying in the Global Playground: Research from International Perspectives* (pp.75-98). West Sussex, UK: Wiley-Blackwell.
- Davis, M. H. (1980). A multidimensional approach to individual differences in empathy. *JSAS Catalog of Selected Documents in Psychology*, 10, 85.
- Dehue, F., Bolman, C., & Vollink, T. (2008). Cyberbullying: Youngsters' Experiences and Parental Perception. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(2), 217-223.
- Erdur-Baker, Ozgur (2010). Cyberbullying and its correlation to traditional bullying, gender and frequent and risky usage of Internet-mediated communication tools. *New Media & Society*, 12(1), 109-125.
- Gradinger, P., Strohmeier, D., & Spiel, C. (2012). Motives for Bullying Others in Cyberspace: A Study on Bullies and Bully-Victims in Austria. In Qing L., Donna C., and Peter. K. S. (Eds.), *Cyberbullying in the Global Playground: Research from International Perspectives* (pp. 263-284). West Sussex, UK: Wiley-Blackwell.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2008). Cyberbullying: an exploratory analysis of factors related to offending and victimization. *Deviant Behavior*, 29, 129-156.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2009). *Bullying Beyond the Schoolyard*. 조아미 외 역(2012). 사이버폭력. 파주: 정민사.
- Hoff, D. & Mitchell, S. (2009). Cyberbullying: causes, effects, and remedies. *Journal of Educational Administration*, 47(5), 652-662.
- Hoffman, M. (2000). *Empathy and moral development: implications for caring and justice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Li, Q. (2010). Cyberbullying in High Schools: A Study of Students' Behaviors and Beliefs about This New Phenomenon. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 19, 372-392.
- Li, Q., & Fung, T. (2012). Predicting Student Behaviors: Cyberbullies, Cybervictims, and Bystanders. In Qing L., Donna C., and Peter. K. S. (Eds.), *Cyberbullying in the Global Playground: Research from International Perspectives* (pp. 99-114). West Sussex, UK: Wiley-Blackwell.

- Livingstone, S., & Helsper, E. (2008). Parental Mediation of Children's Internet Use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581-599.
- Mesch, G. S. (2009). Parental Mediation, Online Activities, and Cyberbullying. *CyberPsychology & Behavior*, 12(4), 387-393.
- Mishna, F., Khoury-Kassabri, M., Gadalla, T., & Daciuk, J. (2012). Risk factors for involvement in cyberbullying: Victims, bullies and bully-victims. *Children and Youth Services Review*, 34, 63-70.
- Navarro, J. N., & Jasinski, J. L. (2012). Going Cyber: Using Routine Activities Theory to Predict Cyberbullying Experiences. *Sociological Spectrum*, 32, 81-94.
- Ortega, R., Elipe, P., Mora-Merchan, J. A., Genta, M. L., Brighi, A., Guarini, A., Smith, P. K., Thompson, F., & Tippet, N. (2012). The Emotional Impact of Bullying and Cyberbullying on Victims: A European Cross-National Survey. *Aggressive Behaviour*, 38, 342-356.
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2011). Traditional and Nontraditional Bullying Among Youth: A Test of General Strain Theory. *Youth & Society*, 43(2), 727-751.
- Perren, et al. (2012). Coping with cyberbullying: A systematic literature review, Final report of the COST IS 0801 Working Group 5, University of Zurich, witzerland.
- Price, M. & Dalgleish J. (2010). Cyberbullying: Experiences, impacts and coping strategies as described by Australian young people. *Youth Studies Australia*, 29(2), 51-59.
- Roskamp, T. J. (2009). Cyberbullying in illinois public schools. *Dissertation Abstracts International Section A: Humanities and Social Sciences Vol. 70(5-A)*, 2009, p. 1509.
- Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: its nature and impact in secondary school pupils. *The Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49(4), 376-385.
- Snakenborg, Van Acker, & Gable (2011) Cyberbullying: Prevention and intervention to protect our children and youth. *Preventing School Failure: Alternative Education for Children and Youth*, 55(2), 88-95.
- Wong, D.S.W., Chan, H.C., & Cheng, C.H.K. (2014). Cyberbullying perpetration and victimization among adolescents in Hong Kong. *Children and Youth Services Review*, 36, 133-140.

[미국의 사이버불링정책 참고문헌]

Fight Crime: Invest in Kids California (2012). *Classmates not Cellmates*. onggomery County, Maryland (n.d.). Cybersafety MCPS.

The Wireless Foundation(n.d.). *Addressing Bullying and Cyberbullying at Your Child's School*.

[미국 인터넷자료]

http://www.cyberbullying.us/Bullying_and_Cyberbullying_Laws.pdf
(2014년 4월 9일 인출)

http://www.cyberbullying.us/Cyberbullying_Identification_Prevention_Response_Fact_Sheet.pdf (2014년 2월 6일 인출)

<http://www.stopbullying.gov/cyberbullying/how-to-report/index.html>
(2014년 2월 21일 인출)

<http://www.stopbullying.gov/cyberbullying/prevention>
(2014년 4월 15일 인출)

[영국의 사이버불링정책 참고문헌]

BBC (2014). Hannah Smith death: Ask.fm 'to help police inquiry'. from <http://www.bbc.com/news/uk-england-leicestershire-23594405>에서 2014년 9월 21일 인출.

Department for Children, Schools and Families (2007a). *Safe to learn: Embedding anti-bullying work in schools*. London: DCSF.

Department for Education (2014a). *Keeping children safe in education: Statutory guidance for schools and colleges*. London: DfE.

Department for Education (2014b). *Preventing and tackling bullying: Advice for headteachers, staff and governing bodies*. London: DfE.

Guardian (2014). Labour calls for better laws to stop cyberbullying (2014.1.30). from <http://www.theguardian.com/technology/2014/jan/30/labour-calls-for-better-laws-to-stop-cyberbully>에서 2014년 9월 23일 인출.

OFCOM (2013). *Children's Media Literacy Tracker*. London: Ofcom.

St Richard's School (2014). Cyber-Bullying Policy. Herefordshire: St. Richard's School.
 UKCCIS (2010). Good practice guidance for the providers of social networking and other user-interactive services. London: UKCCIS.

[영국 인터넷자료]

<http://ask.fm/about/safety/about-company> (2014년 9월 21일 인출)
<http://ask.fm/about/safety/user-faq> (2014년 9월 21일 인출)
<http://www.bbc.co.uk/newsround/25653773> (2014년 9월 22일 인출)
<http://www.childline.org.uk/Pages/Home.aspx> (2014년 9월 23일 인출)
<http://www.childnet.com> (2014년 9월 21일 인출)
<http://www.digizen.org/> (2014년 9월 21일 인출)
<http://www.stopbullying.gov/cyberbullying/prevention> (2014년 9월 21일 인출)
http://www.thinkuknow.co.uk/11_13/Need-advice/Cyberbullying
 (2014년 9월 22일 인출)

[캐나다의 사이버불링정책 참고문헌]

Aheam, V., (2012, Decembe 1). Raffi aims to rescue kids from Internet's cyber-wolves: suicide of Amanda Todd inspired creation of Red Hood Project. The Canadian Press. Retrieved December 1, 2012.
 Canada Teachers' Federation (2008). Cyberbulying-professional knowledge on key issues affecting education. from
<http://www.ctf-fce.ca/en/Pages/Issues/Cyberbullying.aspx>
 Edmond, T., (2010, February 22). Ringwood Community Addresses Sexting. from
<http://www.northjersey.com/news/education/parents-students-get-the-4-1-1-on-sexting-1.974685>.
 Jordan, T. (1999). *Cyberpower: the culture and politics of cyberspace and the Internet*. London: Routledge.
 Kids Help Phone(2007). Kids Help Phone Research Study Kids Online. from
http://events.kidshelpphone.ca/flipbooks/CriticalIssueReports/2007_CyberBullying_EN.pdf.

- Kids Help Phone(2012). Cyberbullying Reality Check. from <http://org.kidshelpphone.ca/media/80712/2012-cir-cyberbullying.pdf>.
- Kielburger, C. and M. Kielburger, (2012, October 19). How do we end cyber-bullying. *The Globe and Mail*. Retrieved October 19, 2012.
- Leung, W. and D. Bascaramurty (2012). Social Media created a new environment in which bullying is extremely difficult to contain.
- Li, Q. (2008). Cyberbullying in Schools: an examination of pre-service teachers' perception. *Canadian Journal of Learning and Technology* 4(2): 75-90.
- Ling, J., (2014, June 10). Cyberbullying law would let police remotely hack into computers, mobile devices, or cars. *National Post*, Retrieved June 10, 2014.
- Mahoney, J. (2013). Better education can combat cyber-bullying, not legislation, expert says. *The Globe and Mail*. 26 September.
- Meredith, J. (2010). Federal Communication Law Journal, 63(1):311-340.
- Mishna, F. et al (2010). Cyber Bullying Behaviors Among Middle and High School Students. *American Journal of Orthopsychiatry*, 80(3): 362-374.
- Moore, O . and A. Woo (2012). Moment of Silence for Victims of Bullying. *The Globe and Mail*. 20 October, 5.
- Offman, C., (2013 October 19). The problem with cyberbullying. *The Globe and Mail*, Retrieved October 19, 2013.
- Olweus, D. (1993). *Bullying at school: What we know and What We Can Do*. Malden, MA: Blackwell.
- Olweus, D. (1999). *Sweden*, in Catalano, R. P. Smith, Y. Morita, J. Junger-Tas, D. Olweus, and P. Slee (eds.). *The Nature of School Bullying: a Cross-national Perspective*, 7-27. London: Routledge.
- Patchin, J. W. & Hinduja, S. (2006). Bullies move beyond the schoolyard: A preliminary look at cyberbullying. *Youth Violence and Juvenile Justice* 4(2): 148-169.
- Shariff, S. and Andrew H. Churchill (2009). *New York: Peter Lang Publishing*.
- Shaw, G. and L. Culbert, (2012, October 12). Driven to death by cyber-bullying. *The Vancouver Sun*. Retrieved October 12, 2012.

- Sherlock, T. (2014, April 2). B.C. website gets 350 bullying reports: of those complaints, 319 have been resolved, education ministry says. *The Vancouver Sun*, Retrieved April 2, 2014.
- Smith P.K., H.Cowie, R. Olafsson, and A. Liefoghe (2002). Definitions of Bullying: a comparison of terms used, and age and gender differences, in a fourteen-country international comparison. *Child Development*, 73(4):1119-1133.
- The Canadian Press (2014). Todd Loik Suicide: RCMP In Saskatchewan Say No Evidence Of Bullying In Teen's Death. 7 January.
- The Globe and Mail (2014). Cyberbullying/ Nova Scotia. 18 February, A12.
- Vandebosch, H. and K. V. Cleemput (2009). Cyberbullying among youngsters: profiles of bullies and victims. *New Media and Society*, 11(8): 1349-1371.



부 록

부 록

[부록 1] 사이버불링 실태 조사 설문지

안녕하세요?

한국청소년정책연구원은 국무총리실 산하 정부출연 연구 기관으로 청소년의 인성 함양과 잠재력 계발, 디지털, 글로벌 역량 강화를 위해 노력하고 있습니다.

이번에 본 연구원에서는 '청소년 사이버불링 실태 및 대응방안 연구'의 일환으로 청소년들의 사이버불링 실태에 대한 조사를 실시하게 되었습니다.

사이버불링은 사이버따돌림이나 사이버폭력과 비슷한 의미로 카카오톡과 같은 채팅서비스, 페이스북 같은 소셜네트워크 서비스 등 디지털 기기를 이용하여 상대방에 대한 험담을 하거나 상대방을 놀리는 등의 타인에 대한 괴롭힘 행위를 의미합니다.

여러분께서 응답하신 내용은 **무기명으로(이름을 밝히지 않고)** 처리되어 아동·청소년 관련 정책 수립을 위한 연구 자료로만 활용되므로 개인의 비밀이 철저히 보장됩니다. 또한 **모든 질문에는 정답이 없습니다.**

여러분의 의견이 정확하게 정책에 반영될 수 있도록 설문에 솔직하고 성실하게 응답해 주시길 부탁드립니다. 바쁘신데 본 조사에 응해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

2014년 5월

한국청소년정책연구원

(137-715) 서울특별시 서초구 태봉로 114

<http://www.nypi.re.kr>

주관기관 : 한국청소년정책연구원

담당자 : 이창호 연구위원

(02) 2188-0000

수행기관 :

담당자 :

1. 사이버불링 실태 조사 설문지

안녕하세요?

한국청소년정책연구원은 국무총리실 산하 정부출연 연구 기관으로 청소년의 인성 함양과 잠재력 계발, 디지털, 글로벌 역량 강화를 위해 노력하고 있습니다.

이번에 본 연구원에서는 ‘청소년 사이버불링 실태 및 대응방안 연구’의 일환으로 청소년들의 사이버불링실태에 대한 조사를 실시하게 되었습니다.

사이버불링은 사이버따돌림이나 사이버폭력과 비슷한 의미로 카카오톡과 같은 채팅서비스, 페이스북 같은 소셜네트워크 서비스 등 디지털 기기를 이용하여 상대방에 대한 험담을 하거나 상대방을 놀리는 등의 타인에 대한 괴롭힘 행위를 의미합니다.

여러분께서 응답하신 내용은 **무기명으로(이름을 밝히지 않고)** 처리되어 아동·청소년 관련 정책 수립을 위한 연구 자료로만 활용되므로 개인의 비밀이 철저히 보장됩니다. 또한 **모든 질문에는 정답이 없습니다.**

여러분의 의견이 정확하게 정책에 반영될 수 있도록 설문에 솔직하고 성실하게 응답해 주시길 부탁드립니다. 바쁘신데 본 조사에 응해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

2014년 5월

한국청소년정책연구원

(137-715) 서울특별시 서초구 태봉로 114

<http://www.nypi.re.kr>

주관기관 : 한국청소년정책연구원

담당자 : 이창호 연구위원

(02)2188-0000

수행기관 :

담당자 :

사이버불링실태

사이버불링은 사이버따돌림이나 사이버폭력과 거의 동일한 의미로 카카오톡과 같은 채팅서비스, 페이스북같은 소셜네트워크 서비스 등 디지털 기기를 이용하여 상대방에 대한 협담을 하거나 상대방을 놀리는 등의 타인에 대한 괴롭힘 행위를 의미합니다.

문 1. 학생은 최근 3개월간 아래에 열거된 사이버불링 피해를 당한 적이 있습니까?

	전혀 없다	한두번	한달에 두세번 정도	일주일에 한번 정도	일주일에 여러번
1) 채팅서비스(카카오톡, 라인 등)를 통해 괴롭힘(욕설, 비방, 따돌림 등)을 당한 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
2) 소셜네트워크서비스(페이스북, 트위터 등)를 통해 괴롭힘(욕설, 비방, 따돌림 등)을 당한 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
3) 온라인게임을 통해 괴롭힘(욕설, 비방, 따돌림 등)을 당한 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
4) 나를 괴롭히는 동영상이나 사진을 받아 본 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
5) 나를 괴롭히는 문자나 이메일을 받아 본 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
6) 카카오톡 이용 중 친구에게 친구신청을 거부당하거나 단체대화방에서 제외된 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
7) 나의 개인정보(출신학교, 연령, 연락처 등)가 온라인 상에 유출된 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
8) 스마트폰 등을 통해 친구로부터 심부름이나 행동을 강요당한 적이 있다.	①	②	③	④	⑤

문 2. (최근 3개월간 사이버불링피해를 한번이라도 당해본 학생의 경우에) 사이버불링을 당했을 경우 주로 어떻게 행동합니까? 가장 많이 하는 행동을 골라 한 항목에만 체크해주세요.

- ① 상대방의 사과를 요구한다
- ② 상대방의 접속을 차단한다
- ③ 아무런 행동도 취하지 않는다
- ④ 경찰에 사실을 신고한다
- ⑤ 부모에게 사실을 알린다
- ⑥ 친구에게 사실을 알린다
- ⑦ 기 타

문 3. 학생은 최근 3개월간 아래에 열거된 사이버불링 가해경험을 한 적이 있습니까?

	전혀 없다	한두번	한달에 두세번 정도	일주일에 한번 정도	일주일에 여러번
1) 채팅서비스(카카오톡, 라인 등)를 통해 누군가를 괴롭힌 적(욕설, 비방, 따돌림 등)이 있다.	①	②	③	④	⑤
2) 소셜네트워크서비스(페이스북, 트위터 등)를 통해 누군가를 괴롭힌 적(욕설, 비방, 따돌림 등)이 있다.	①	②	③	④	⑤
3) 온라인게임을 통해 누군가를 괴롭힌 적(욕설, 비방, 따돌림 등)이 있다.	①	②	③	④	⑤
4) 누군가를 괴롭히는 동영상이나 사진을 보낸 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
5) 누군가를 괴롭히는 텍스트(문자나 이메일)를 보낸 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
6) 카카오톡 이용 중 친구신청을 거부하거나 대화방에서 누군가를 제외한 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
7) 누군가의 개인정보(출신학교, 연령, 연락처 등)를 온라인 상에 유출한 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
8) 스마트폰 등을 통해 원치 않는 심부름이나 행동을 시킨 적이 있다.	①	②	③	④	⑤

문 4. (최근 3개월간 사이버불링가해경험을 한 번이라도 해본 학생의 경우) 사이버불링을 저지른 주된 이유는 무엇인가요? 한 항목에만 체크해 주세요.

- ① 상대방이 싫거나 미워서
 - ② 상대방에게 복수하기 위해
 - ③ 재미있어서
 - ④ 별다른 이유 없이
 - ⑤ 다른 사람이 하니까
 - ⑥ 기타
-

문 5. 학생은 **최근 3개월간** 친구가 사이버불링을 당하는 것을 **목격한 적이** 있습니까?

- ① 있다. → 문 6으로 가시오.
- ② 없다.

문 6. 친구가 사이버불링을 당하는 것을 목격했을 때 주로 어떤 행동을 취했습니까?

- ① 가해자에게 그만두라고 요구했다
 - ② 그냥 상황을 지켜봤다
 - ③ 친구를 괴롭히는 데 같이 동참했다
 - ④ 경찰에 신고했다
 - ⑤ 교사에게 알렸다
 - ⑥ 기타
-

학교폭력실태

문 7. 학생은 **최근 3개월간** 아래에 열거된 학교폭력 피해를 온라인공간이 아닌 **실제 현실 세계에서** 당한 적이 있습니까?

	전혀 없다	한두번	한달에 두세번 정도	일주일에 한번 정도	일주일에 여러번
1) 누군가에게 폭행을 당한 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 야유, 욕설을 들은 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
5) 따돌림을 당한 적이 있다.	①	②	③	④	⑤

문 8. 학생은 **최근 3개월간 오프라인 공간에서** 아래에 열거된 학교폭력에 가담한 적이 있습니까?

	전혀 없다	한두번	한달에 두세번 정도	일주일에 한번 정도	일주일에 여러번
1) 누군가를 폭행한 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
2) 누군가의 돈이나 물건을 빼앗은 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
3) 누군가에게 강제로 심부름을 시킨 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
4) 누군가에게 심한 욕설을 한 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
5) 누군가를 따돌린 적이 있다.	①	②	③	④	⑤

문 9. 실제 현실세계인 오프라인 공간에서 일어나는 학교폭력과 온라인 공간에서 발생하는 사이버불링 중 어떤 것이 더 심각하다고 생각하나요?

오프라인(현실세계) 폭력이 사이버불링 보다		오프라인(현실세계) 폭력과 사이버불링이	사이버불링이 오프라인(현실세계) 폭력보다	
훨씬 더 심각하다	약간 더 심각하다	비슷하다	약간 더 심각하다	훨씬 더 심각하다
①	②	③	④	⑤

사이버불링을 포함한 미디어교육

문 10. 학생은 **최근 1년간** 아래와 같은 미디어교육을 얼마나 받아봤습니까?

	전혀 받은 적 없다	한두 차례 (1-2회)	서너번 (3-4회)	여러번 (5회 이상)
1) 사이버불링이해와 대처요령 등 사이버불링 관련 교육	①	②	③	④
2) UCC, 신문만들기 등 미디어제작교육	①	②	③	④
3) 사이버 공간에서 지켜야 할 윤리 등 사이버윤리교육	①	②	③	④

디지털기기 이용에 대한 부모의 중재

문 11. 부모(부모 등)는 학생이 스마트폰을 비롯한 디지털기기를 이용하는 것에 대해 어떤 조치를 취하나요? 아래에 해당되는 곳에 체크해주시길 바랍니다.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 부모는 내가 디지털기기를 이용하는 시간을 나와 상의 없이 일방적으로 정해 놓는다.	①	②	③	④
2) 부모는 내가 디지털기기를 얼마나 이용하는 지 확인한다.	①	②	③	④
3) 부모는 나의 인터넷사용내역을 확인할 수 있는 모니터링 소프트웨어를 설치해 놓는다.	①	②	③	④
4) 부모는 성인물 등을 차단하는 유해콘텐츠차단서비스를 설치해 놓는다.	①	②	③	④
5) 부모는 나에게 디지털기기를 이용해 정보를 찾는 법을 알려 준다.	①	②	③	④
6) 부모는 나에게 유익하거나 필요한 웹사이트를 알려 준다.	①	②	③	④
7) 부모는 나와 충분히 논의하여 디지털기기 사용시간에 관한 규칙을 정해 놓는다.	①	②	③	④
8) 부모는 내가 디지털기기를 이용하는 것에 별 신경을 안 쓴다.	①	②	③	④

부모애착 및 신뢰

문 12. 아래에 해당되는 곳에 체크해주시길 바랍니다.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 부모님(혹은 부모)과 많은 시간을 함께 보내려고 노력하는 편이다.	①	②	③	④	⑤
2) 부모님(혹은 부모)은 나에게 늘 사랑과 애정을 보이신다.	①	②	③	④	⑤
3) 나는 부모님(혹은 부모)과 서로를 잘 이해하는 편이다.	①	②	③	④	⑤
4) 나는 부모님(혹은 부모)과 무엇이든 허물없이 이야기하는 편이다.	①	②	③	④	⑤
5) 나는 내 생각이나 밖에서 있었던 일들을 부모님(혹은 부모)께 자주 이야기하는 편이다.	①	②	③	④	⑤
6) 나는 부모님(혹은 부모)과 대화를 자주 나누는 편이다.	①	②	③	④	⑤
7) 부모님(혹은 부모)은 나를 자랑스럽게 생각한다.	①	②	③	④	⑤
8) 부모님(혹은 부모)은 내가 어떤 일을 하든 나를 믿는다.	①	②	③	④	⑤

학교생활만족도

문 13. 아래에 해당되는 곳에 체크해주시길 바랍니다.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1) 학교에서 친구들과 잘 어울린다.	①	②	③	④	⑤
2) 선생님은 나를 잘 이해해 주신다.	①	②	③	④	⑤
3) 학교수업이 재미있다.	①	②	③	④	⑤
4) 학교행사에 열심히 참가한다.	①	②	③	④	⑤
5) 학교규칙을 잘 지킨다.	①	②	③	④	⑤

매체 이용

문 14. 학생은 다음 매체를 하루 평균 얼마나 이용하십니까?

	() 시간	() 분
1) 채팅서비스(카카오톡, 라인 등)	() 시간	() 분
2) 소셜네트워크 서비스(페이스북, 트위터 등)	() 시간	() 분
3) 온라인게임	() 시간	() 분

사이버 윤리

문 15. 다음은 여러분의 사이버윤리의식을 묻는 질문입니다. 해당되는 곳에 체크해주시길 바랍니다.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1) 주민등록번호는 소중한 정보이므로 인터넷 공간이라고 할지라도 함부로 알려서는 안 된다.	①	②	③	④
2) 사이버공간에서의 범죄는 현실세계에서의 범죄 못지 않게 큰 죄라고 생각한다.	①	②	③	④
3) 사이버성희롱이나 성폭력을 당한 경우 피해센터에 반드시 신고해야 한다고 생각한다.	①	②	③	④
4) 다른 사람의 아이디와 비밀번호는 소중한 정보이므로 함부로 사용하는 것은 잘못이다.	①	②	③	④

사이버 자신감

문 16. 아래에 해당되는 곳에 체크해주시길 바랍니다.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 일상공간보다 사이버공간에서 더 자신감이 있다.	①	②	③	④	⑤
2) 나는 일상공간보다 사이버공간에서 더 솔직하다.	①	②	③	④	⑤
3) 나는 일상공간보다 사이버공간에서 더 자기표현을 잘한다.	①	②	③	④	⑤
4) 나는 일상공간보다 사이버공간에서 더 편안하다.	①	②	③	④	⑤

공감

문 17. 다음 글을 읽고 평상시 자신의 행동이나 생각, 느낌과 같다고 여겨지는 곳에 체크
해주시길 바랍니다.

	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1) 함께 놀 친구가 없어서 혼자 있는 아이를 보면 마음이 슬퍼진다.	①	②	③	④	⑤
2) 다친 아이를 보면 정말 마음이 아프다.	①	②	③	④	⑤
3) 텔레비전 드라마를 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 것 인지를 생각해본다.	①	②	③	④	⑤
6) 어떤 일이 생겼을 때 가능한 한 여러 측면에서 바라 보려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
7) 어떤 결정을 내리기 전에 다른 사람들의 의견을 들어 본다.	①	②	③	④	⑤
8) 나를 화나게 하는 사람이 있을 때, 잠시나마 그 사람의 입장에서 이해하려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤

배경 질문

배문1. 성별은 무엇입니까?

- ① 남자 ② 여자

배문2. 다니는 학교는?

- ① 중학교 ② 고등학교

배문3. 학년은?

- ① 1학년 ② 2학년 ③ 3학년

배문4. 학생의 학교성적은 현재 어느 정도인가요?

- ① 매우 못하는 수준
② 못하는 수준
③ 중간 수준
④ 잘하는 수준
⑤ 매우 잘하는 수준

배문5. 학생은 어떤 가정에 속합니까?

- ① 양부모 가정(부모가 돌보는 경우)
② 한부모 가정(부모 중 한 분이 돌보는 경우)
③ 조손 가정(할아버지나 할머니가 돌보는 경우)
④ 기타(위 세 가지 어디에도 해당하지 않을 경우)

[부록 2] 사이버불링 면접조사 자료

안녕하세요?

한국청소년정책연구원은 국무총리실 산하 정부출연 연구 기관으로 청소년의 인성 함양과 잠재력 계발, 디지털, 글로벌 역량 강화를 위해 노력하고 있습니다.

이번에 본 연구원에서는 ‘청소년 사이버불링 실태 및 대응방안 연구’의 일환으로 청소년의 사이버불링 실태를 파악하기 위해 심층면접을 실시하게 되었습니다.

여러분께서 이야기 한 내용은 이름을 밝히지 않고 처리되어 아동·청소년 관련 정책 수립을 위한 연구 자료로만 활용되므로 개인의 비밀이 철저히 보장됩니다. 따라서, 여러분의 의견이 정확하게 정책에 반영될 수 있도록 질문에 솔직하고 성실하게 답해 주시길 부탁드립니다.

2014년 4월

한국청소년정책연구원

(137-715) 서울특별시 서초구 태봉로 114

<http://www.nypi.re.kr>

연구책임자 : 이창호 연구위원

인터뷰_

- 일시 :
- 장소 :
- 인터뷰 대상자 : 학교, 학년, 성별도 함께 표기
- 인터뷰 소요시간 :

- 사이버불링 현황 질문
 - 최근 청소년들 사이에 사이버불링이 어느 정도 만연해 있는 지 질문
 - 사이버불링이 나타나는 유형 등 질문
 - 사이버불링의 원인 질문
- 사이버불링을 당한 경우
 - 어떤 상황에서 사이버불링을 당하게 되었는지 질문
 - 사이버불링을 당했을 때의 느낌 질문
- 사이버불링을 목격한 경우
 - 어떤 상황에서 사이버불링이 일어났는지 질문
 - 어떤 방식으로 친구를 괴롭혔는지 질문
- 사이버불링을 전해 들은 경우
 - 어떤 상황에서 친구가 괴롭힘을 당했는지 질문
- 사이버불링의 심각성
 - 사이버불링이 얼마나 심각한지 질문
 - 오프라인공간에서의 학교폭력과 비교하여 심각성 질문
- 사이버불링 관련 미디어 교육 수강
 - 학교에서 미디어교육을 얼마나 받았는지 질문
 - 사이버불링과 관련한 교육을 받았는 지 질문
- 사이버불링 해결방안
 - 사이버불링을 예방하기 위한 대책이 무엇인지 질문
- 스마트폰 이용
 - 스마트폰을 하루 얼마나 이용하는 지 질문
 - 즐겨 이용하는 애플리케이션 질문

학생 인터뷰 1

인터뷰 일시	2014년 4월 24일(목) 15:00 - 16:00
인터뷰 장소	000청소년상담복지지원센터
인터뷰 대상자	000 (남, 고등학교 중퇴)

1. 사이버불링 현황 질문

- 청소년들 사이에 요즘 문제가 되고 있는 사이버불링이라고 들어봤죠? 사이버 왕따... 미국에서는 사이버불링이라고 이야기를 하는데 이런 것들이 청소년들 사이에서 많이 일어나죠?

네

- 사이버불링이 보통 어떤 식으로 이뤄지나요?

중학교 애들은 카카오톡이라든지 대화방에 반 애들을 초대하는게 있어요. 그러면 좀 싫어하는 애들이나 왕따당하는 애들을 빼거나 초대 안하고 개네 몰래 대화방을 유지하거나 초대하더라도 욕하면서 괴롭혀요.

- 욕 하는 건 어떤 거예요?

“저 새끼 누가 초대했냐?” “재 여기 방에 왜 있냐?” “어디서 냄새나지 않냐?” 뭐 이런 식으로 깎아내리죠. 이렇게 다반사고 싸움이 일어나면 카카오톡에 초대해서 욕한다거나 나이 많은 사람 한명을 초대해서 욕하면서 왕따시키는 것 같아요. 또 예를 들어 카톡방에 있었는데 그 방에 있는 누가 싫어졌다 그러면 이 방 나가자 하면서 다 나가요. 한두 명이 나가면 다 저절로 나가게 되어 있어요. 나가면 개 빼고 다시 방을 만드는 거죠.

- 카카오톡 외에는?

게임을 할 때에도 못하는 애들이나 이상한 게임만 하는 애들에게 너는 매일 게임만 하냐고 욕을 하거나, 같이 불러놓고 개는 따로 게임시키고 자기네들끼리만 게임을 하는 방식으로 많이 해요. 서든어택을 예로 들면, ‘클랜전’이라고 애들이 다같이 하는 게 있는데 그런 게임에서도 6명이 같이 PC방에 왔는데 1명 왕따를 시키면 5명만 같이 하고 나머지 한 명은 따로 게임을 하게 하죠.

- 사이버불링의 원인이 뭐라고 생각해요? 친구들이 왜 남을 배제하고 욕을 하는 거 같아요?

학교에서도 혼자 다니거나 못 어울리는 그런 애들을 중심으로 그러는 거 같아요. 좀 약한 친구들이거나 친구가 없는 그런 애들이 많이 당하는 것 같아요. 1학년이 되면 다 처음 보는 애들끼리 같은 반인데 거기서 얘기를 나눠도 같이 못 끼는 그런 애들을 중심으로 이뤄지는 것 같아요.

- 와이파이 셔틀이라고 들어봤죠? 어떤 식으로 이뤄지는가요?

학교에서 데이터 1-2기기를 쓰는 애들이 있는데 학생들이 쓰기에는 용량이 낮아요. 그래서 애들한테 가서 “나 핫스팟 좀 틀어줘, 나 배터리가 없다” 뭐 이런 식으로 얘기를 하거나 “잠깐 쓰면 되잖아 잠깐 쓴다고 배터리가 닳는 거도 아니고... 좀 만 쓴다고” 이런 식으로 틀어달라고 강요를 하거나 싫어하는데도 억지로 “너 데이터 많잖아 좀 만 틀어줘” 이런 식으로 많이 이뤄지는 거 같아요.

- 그것도 힘의 관계에서 이뤄지는 거예요? 힘 강한 사람이 약한 사람한테 그러는 거예요?

그렇죠. 당연히 강한 자가 약한 자한테 그러는 경우가 많죠. 여자애들도 이런 거 많이 하더라구요. 남자애들 중에서 따돌림 당하는 애들이 있으면 여자애들이 그 남자한테 가서 좀만 틀어달라고 그렇게 얘기한다던지. 그러면 그 남자애는 할 말이 없으니까 틀어주죠. 그러다가 자주 자주 틀어주다 보면 이렇게 되는 거 같아요.

2. 사이버불링을 목격한 경우

- 카카오톡이나 게임을 통해 사이버불링이 이뤄지는 것을 본 적이 있는 거죠? 몇 번인가 본거 같아요?

일단 저도 고등학교 1학년 다니다가 자퇴하고 다시 복학해서 학교를 또 다녔었던 말이에요. 작년 12월 말에 또 자퇴를 했어요. 근데 보면 반톡이라고 카카오톡에서 반 애들끼리 하는 톡이 있는데 (고등학교 1학년 다닐 때) 반 애들끼리 다 초대해놓고서 잘나가는 애들이 싫어하는 애들 있거나 좀 못 어울리는 애들 있으면 그 대화방에 초대를 안 하고 지네들끼리만 반톡에서 이야기하고, 반모임 같은 거라고 반 애들끼리 피자를 먹으러 간다거나 놀러가거나 그런 것이 있어요. 거기에서도 못 어울리는 애들이나 싫어하는 애들이나 약한 애들은 이제 빼놓고 가는 거죠.

- 왕따 당하는 애들이 잘 못 어울리거나 좀 혼자 다니기를 더 좋아하거나 그런 친구들이 좀 더 잘 당한다는 거죠? 공부 잘하는 애들도 있고 그런가요?

학교에서 썰다고 하는 그런 애들(주먹, 힘) 양아치, 중학교 때부터 유명했던 애들 중심으로 이어져서 개네가 누구를 싫어하면 다른 친구들도 애네 편이 되지 않으면 자신들도 왕따를 당할까봐 힘이 되어주는 거죠. 같이 욕을 하면서, 여자애들도 다들 이러더라고요.

- 물리적 힘이 썬 그런 애들을 중심으로 나약하고 사교성이 떨어지는 그런 친구들을 집중적으로 괴롭힌다는 거죠?

네

- 사이버불링은 일주일에 한두 번 있었어요? 매일 있었어요?

매일 일어나는 것 같아요. 뭐 예를 들어 반장이 선생님이 내일 뭐 챙겨오라고 했다고 반톡에 올리면 거기에 없는 애들은 못 챙겨올 거 아니에요. 뭐 그런 일이 다반사니까

3. 사이버불링을 전해 들은 경우

- 들은 얘기 중에 생각나는 거 없어요?

얘기하다보면 친한 친구들끼리 카톡방 만들어서 이야기 하잖아요. 거기서부터 이뤄지는 거 같아요. “개 맘에 안 들지 않냐?” “니네 학교 누구 있지 않냐?” “개 싫지 않냐?” 그런 얘기를 주고받다가 그 친구가 “예전에 학교에서 이렇게 이렇게 했데” 이렇게 소문을 내는 거죠. 이 소문이 과장이 심해지면서 이 친구를 다 싫어하게 되고 이런 경우도 있는 거 같아요.

4. 사이버불링의 심각성

- 본인이 생각하기에 지금 사이버불링이 얼마나 심각한 거 같아요?

스마트폰도 생기고 다들 사용하고 그러니까 많이 심각한 거 같아요.

- 오프라인학교폭력과 사이버불링을 비교했을 때 본인이 생각하기에는 어떤 게 더 심각한 거 같아요?

요즘에는 누군가를 괴롭히면 처벌이 강화됐잖아요. 그것보다 이제 싫어하는 애들을 아예 빼놓고 따돌리고 그런 게 있으니까 사이버불링이 더 심한 거 같아요.

5. 사이버불링 관련 미디어 교육 수강

- 학교에서는 미디어교육을 받아본 적 있어요?
받아본 적 없는 거 같아요.
- 사이버불링과 관련된 교육도 안받아봤어요? 예를 들면 사이버불링이 발생했을 경우에는 대처를 어떻게 한다든지?
아니요 못 들어봤어요. 이번에 이런 게 있다는 걸 처음 알게 됐어요.

6. 사이버불링 해결방안

- 사이버불링을 예방하기 위한 대책은 뭐라고 생각하세요?
다같이 함께 하는 그런 프로그램을 많이 해야 할 거 같아요. 학교에서 선생님들도 그런 특이 있다는 걸 아셔야 될 것 같고, 전체가 다 특에 참여하도록 지도하고 그런 상태에서 대화가 이루어져야 할 것 같아요. 누군 있고 누군 없고 그러면 좀 그렇잖아요.
- 근데 교사가 초대됐을 때 학생들이 잘 얘기 안할 거 같은데?
아, 그런 면도 없지 않아 있을 거 같은데 그러면 좀 더 조심스러워지지 않을까 그렇게 생각이 드네요.
- 그러면 교사가 카톡 친구가 되는 거예요?
네. 근데 선생님이 처음에 번호를 다 가르쳐주잖아요. 그러면 카카오톡에 떠요. 근데 선생님들이 귀찮다고 카톡 보내면 답장 안하고 그러는데.
- 근데 초대를 해야 들어오는 거 아닌가?
네 초대를 해야 들어오는데 아닌 거 같기도 한데... 단체로 많은 프로그램을 해서 다같이 친해지도록 하는 그런 기회를 많이 마련을 해야 하는 거 같아요. 못 어울리는 친구는 못 어울리니까 그래서... 그런 프로그램을 많이 하면 적어도 한두 명 정도는 친해질 거 아니에요. 주위에... 그럼 개가 챙겨주면서 다시 어울리거나 할 수 있는데 그러지 않으니까 문제죠.
- 학교 밖에서 따돌림을 당하는 애들은 학교에서도 따돌림을 당하는 경우가 많죠?
그렇죠. 바깥에서 누군가를 괴롭히다 걸리면 처벌이 심하니까 사이버 공간을 통해 집중적으로 괴롭히죠.

7. 스마트폰 이용

- 본인은 스마트폰을 하루에 얼마나 이용하는가요?

자주 이용해요.

- 몇 시간 정도?

죽치고 만지는 거는 잠잘 때 한 시간 정도 중간 중간에 카톡 알람 울리면 보고 그 정도...

- 그럼 즐겨 이용하는 애플리케이션은 뭐가요?

페이스북, 카카오톡

- 게임은?

카카오톡 게임 많이 하는데 게임보다는 메신저나 페이스북을 많이 하는 것 같아요.

- 지금 쓰고 있는 핸드폰 기종이?

갤럭시 S4 LTEA요

- 요금이 얼마 들어요?

8기가에다가 무제한이예요. 75000원인가 그랬어요. 제가 통화를 많이 해 아버지가 이렇게 해주셨어요. 전 넉넉하게 이렇게 쓰고 있는 거예요.

- 스마트폰 안에 유해콘텐츠차단서비스(스마트 보안관 등) 같은 거 깐 거는 없죠?

그게 뭐예요? 저는 그런 거 안 깔았어요. 미성년자여서 19세 이상 들어갈 수 있는 거는 다 차단되어 있어요.

학생 인터뷰 2

인터뷰 일시	2014년 4월 24일(목) 17:00 - 18:00
인터뷰 장소	000청소년상담복지지원센터
인터뷰 대상자	000 (여, 고 1학년)

1. 사이버불링 현황 질문

- 사이버불링이 여학생들 사이에서 어떤 식으로 이뤄지나요?

거의 단체톡 즉 채팅에 초대해서나 아니면 페이스북, 카카오토티 이런 곳에서 이뤄지고 있어요.

- 어떤 식으로 상대방을 괴롭혀요?

자기들끼리 톡을 만들어 누군가를 초대해가지고 자기들끼리 얘기하면서 욕하고 그러고 누구 초대해서 같이 하고, 카카오토티나 페이스북은 공개적인 곳이잖아요? 다 보는 곳에서 뒷땅 까거나(뒷담화를 하거나) 저에 대한 이야기를 적거나 그러면서...

- 주로 하는 내용은 어떤 거?

외모를 비하하거나 남자 친구들과 친하면 안 좋게 이야기를 하죠. 예를 들면, “걸레”라는 애기도 하고, 욕 섞으면서 “걸레 미친년아” 이러거나 “이 새끼 죽어야 돼” 이러면서 “취 패고 싶다” 이러면서 욕을 심하게 해요.

- 페이스북 같은 곳에는 어떻게 올려요?

저랑 친구들 같이 태그해서 이만하게 욕을 쓰죠. 애들 다 보는데 앞에서 욕을 쓰면 친구들은 또 “뭔일이야? 뭔일이야?” 이럴 거 아니에요. 그러면 지 탄에서 얘기하고 저 완전 이상하게 만들고 그렇게 막 다른 애들한테 같이 까고

- 페이스북은 청소년들이 많이 이용 안하잖아요?

예전에는 싸이월드에서 많이 했었는데 요즘에는 페이스북에서 자기 타임라인 담기에다가 태그해 놓고 욕 이렇게 많이 써놓고 애들 또 막 지 친구들이니깐 지 친구들 그런 일 있으면 같이 화나잖아요. 그러면 또 막 하고 그러고 그러면 또 학교에서 또 퍼지고 “재야? 재야? 재가 그랬어?”

- 아까 외모를 물어봤는데 외모 가지고는 어떤 식으로 놀리죠?
막 못생겼다, 별레같이 생긴 막 이러면서... 그런데 외모 가지고는 그렇게 심하게 안 하는데...
- 학생이 보기에 이게 몇 번정도 일어나는 거 같아요? 일주일에?
예전에는 많이 봤어요. 한창 페이스북과 카카오톡 가입할 때 많이 써먹고...
- 예전에 비해 요즘 줄었나요?
고등학교 들어오니 애들이 철들었는지... 예전 중학교 때는 중2병 걸렸다고 지들끼리 허세부리고 페이스북에서 자기가 좀 더 잘 나 보이고 싶어서 그렇게 한 애를 왕따를 시키고 그랬어요.

2. 사이버불링피해 경험

- 본인도 사이버불링피해를 당한 적이 있나요?
네. 중학교 2학년 때 반에서 친구들과 잘 놀다가 제가 장난을 잘 받아주는지 다른 애들까지 합세해서 왕따를 당하게 됐어요. 그래서 매일 싸이월드 유행했을 때 게시판이나 다이어리에다가 욕 써 놓고 심지어 부모님 얘기도 해 놓고 그래서 사이버 폭력 때문에 너무 힘들어서 여기로 전학 왔거든요. 언어적 폭력 때문에 힘들어 여기로 왔는데 여기 오면 괜찮겠지 했는데 여기서도 또 당한 거예요. 페이스북이랑 카카오톡 단체톡 초대 당해가지고 되게...
- 뭐 때문에 당했어요?
중학교 2학년 때는 잘 모르겠는데 장난을 잘 받아줘서 그랬다는데 3학년 때는 어떤 여자애가 좋아하는 남자애가 있었어요. 그런데 저랑 개랑 친하다는 이유로, 개랑 어깨를 걸쳤다는 이유로 개 친구들도 다 같이 나를 욕하고, 그 여자애 친구들이 저랑 친한 남자애 때리고 막... 한동안 카카오톡, 카카오토토리, 페이스북 단체톡 이런데서 욕을 진짜 많이 먹었어요.
- 주로 중학교 2학년, 3학년 때 왕따 피해를 많이 당했다는 거죠?
네
- 왕따를 당하면 기분이 어때요?
솔직하게 2학년 때는 정말 심하게 당해서.... 자살기도 생각도 하고 정신나간 적이 되게 많았어요. 그래서 막 엄마말로는 정말 이상한 것 미친 것도 하고, 언젠가는 거품 물고 쓰러지기도 했었고

또 제 방 옆에 부엌이 있었는데 칼 들고 자살기도하고 옥상에도 올라가고 그랬대요. 엄마말로는... 저는 근데 정신이 좀 나갔었는지 저는 그런 게 잘 기억이 안 나거든요. 그래서 한동안 약도 먹었어요. 너무 힘들어서 근데 그렇게 2학년 때 심하게 당하고 나서 3학년 때 당하고 나니깐 예전처럼 그렇게 힘들지는 않았는데 되게 힘들었어요. 그리고 핸드폰으로 당하니깐 핸드폰 계속 만지게 되고 또 누가 내 욕할까봐 그리고 친구들 눈치 보이고 괜히 주눅 들고 그래요. 지금은 그런 거는 안 보이는데 두려움이나 불안감은 있어요. 자퇴하고 싶다는 생각도 들고 핸드폰을 안 보고 있으면 불안하다고 해야 하나... 그런 일이 있었으니... 계속 폰만 만지게 되고 또 누가 내 욕할까봐

- 지금은 괜찮은 편이죠?

네 지금은 그런 일이 없어요

- 중학교 때 사이버불링이 많이 일어난다는 얘기죠?

네 중학교 때 허세도 부리고 그러니깐

- 사이버 공간에서 왕따 당하는 거 외에 바깥세상에서 당한 거는 없어요?

있어요. 중학교 2학년 때 처음 학교 폭력 당했을 때는 가방 안에 쓰레기통에 있던 쓰레기 다 부어서 넣어놓고 때리고 집에 가면 카톡으로 하고 학교 오면 또 심하게 하고... 처음에는 부모님한테 말 안했거든요? 근데 점점 심해지고... 여자 하복은 블라우스잖아요 여자애들은 속옷이 보이잖아요 근데 물 뿌리고 의자에다가 풀 붙여놓고... 애들 장난으로

- 부모님에게는 언제 얘기했는가요?

사이버공간에서 부모님 얘기까지 거들먹거리고 그랬던 적이 있어서 화가 치밀어 올라왔던 적이 있었거든요. 그래서 부모님한테 얘기했죠. 그 전에는 학교 갈 때 아침에 학교가기 싫다고 얘기하고 아프다고 조퇴하고 그래서 엄마가 “왜 그러지? 왜 그러지?” 그랬는데 그거 알고부터.... 엄마한테 말하고 나서 그 다음 날부터 학교 안 갔어요.

- 담임선생님한테는 얘기 안했어요?

담임선생님한테 얘기했는데 그 때 저희 담임선생님이 딱 처음으로 이 학교 와서 담임선생님으로 부임한 거라 그 때 선생님도 초짜라 잘 모르셔서 대응을 잘 못하셨어요. 근데 저희 아버지도 교사라 아버지가 거의 다 했었죠. 담임선생님 대신해서 아버지가 학교 측에 조치를 취했어요.

- 이렇게 사이버불링 피해를 당했는데 보복한적 있어요?

저는 보복 안하고 계속 캡처만 했어요. 저희 아빠가 캡처하라고 그러셨거든요. 2학년 때 그런 일 있고나서 이제부터 이런 일 있으면 다 캡처를 해 놓으라고 했어요. 그런 거 있으면 다 증거가 되잖아요. 그거 가지고 학교 찾아가고. 증거자료로

- 피해를 당했을 때 친구들한테는 얘기 안했어요?

친구들한테는 얘기 안 해요. 비밀 공유도 안 해요. 얘기 한번 했다가 친구한테 비밀이야 하면 이거 비밀인데 이러면서 다른 애들한테 얘기 다 하잖아요. 그러면 더 강력하게 공격을 하니깐.

- 사이버폭력, 사이버불링 이게 나타나는 원인이 뭐라고 생각해요?

애들은 그냥 재미나 장난으로 시작하는 것 같아요. 저 같은 경우는 거절을 잘 못하거든요. 따지지도 않고 그런 거 잘 못하고 그러니깐 애들이 더 그런 거 같아요. 저는 혼자 있는 거 좋아해요.

- 가해자들이 튀는 애들이에요?

네, 거의 그런 애들이 사이버불링을 많이 저지르죠.

3. 사이버불링의 심각성

- 학교 바깥에서 따돌림을 하는 것과 사이버공간에서 따돌림을 당하는 것 중 어느 것이 본인에게 더 충격인거 같은가요?

언어적으로 당하는 게 상처가 더 큰 거 같아요. 신체적으로 맞는 거는 치료하면 나아지는데 이거는 아직도 지금 힘들고 센터 가서 상담 받고 그러고 있는데...

4. 사이버불링 관련 미디어 교육 수강

- 중학교 때 사이버불링과 관련해서 교육 같은 거 받은 적이 있는가요?

학교에서 영상으로 틀어주고 보라고 하죠. 학교폭력예방영상 한 10분짜리 틀어주고 그거밖에 없었어요. 사이버불링이 일어났을 때 어떻게 대처해야 되고 어떻게 신고해야 되고 이런 거 없이 그냥 영상만 봤어요. 오늘도 학교에서 틀어줘서 봤어요. 그게 다예요.

5. 사이버불링 해결방안

- 사이버불링을 예방하기 위한 대책이 뭐라고 생각해요?

솔직히 말해서 페이스북이나 카카오톡 이런 것들이 없어졌으면 좋겠는데 현실적으로 불가능하지만 솔직히 다 없어졌으면 좋겠어요. 또 다른 피해자가 나올지도 모르니까요.

- 2G폰을 쓰면 안돼요?

저는 인강(인터넷강의)을 듣는데 2G폰을 쓰면 그걸 못 보잖아요. 누가 내 욕을 했는지. 불안해요. 누가 내 욕 할까봐. 그래서 친구들과하고 얘기하다가 친구가 갑자기 정색하면 나한테 기분 나쁜 거 있나 하는 생각을 해요.

6. 스마트폰 이용

- 지금 사용하고 있는 거 스마트폰이에요? 3G예요 4G예요?

4G요. LTE.

- 지금도 카카오톡하고 다 하죠? 주로 뭐 써요? 어떤 어플리케이션을 써요?

저 페이스북, 카카오톡 아니면 음악 듣거나 인강(인터넷강의) 듣거나 그래요. EBS 강의도 듣고요.

학생 인터뷰 3

인터뷰 일시	2014년 5월 7일(수) 18:00 - 18:40
인터뷰 장소	00시청
인터뷰 대상자	000 (여, 고 2학년)

1. 사이버불링 현황 질문

- 사이버불링이란 말을 아까 들어봤다고 그랬죠? 사이버왕따나 사이버따돌림 뭐 이런거랑 비슷한 개념이라고 생각하시면 되고... 학생이 보기에 최근 청소년 사이에 사이버불링이 어느 정도 만연해 있는거 같아요?

굉장히 많죠. 실제로 사람을 만나서 따돌리는 거 보다 확실히 선생님 눈에도 안 띄는게 사실이고 가장 애들 가까이 있는게 스마트폰이다 보니까 많이 있는거 같아요.

- 사이버불링 주로 어떤 식으로 많이 이루어져요?

가장 대표적인게 카카오톡 단체톡방을 만들잖아요. 그럼 보통 이 친구가 잘못을 한게, 그나간 그 친구가 포함된 톡방이 있어요. 그게 어떻게 되냐면 대놓고 그 친구를 욕하고 따돌리는 경우도 있는데 그 톡방 안에서 막 그런 거 있잖아요. 너무 짜증나지 않아? 너무 짜증나는데 개 너무 짜증나지 않아? 그러는데 그 당사자 친구한테는 누군지 안 알려주는 거고 그 톡방 안에서는 은근 따돌림을 당하는 거죠 말하는 거 다 안받아주고...

- 카카오톡 외에는 뭐?

저는 페이스북이나 트위터 같은 거 사용하는데 저격글이라고 많이 그래서 누구 익명으로 해가지고 "아 너 그러고 살지 말아라" 그러고 댓글은 "너 왜 그러냐? 누구 때문에 그러냐?" 얘기하면서 점점 퍼지고 그 친구도 사이버 상에서 왕따 당하지만 실제로도 왕따 당하기도 하고 그렇게 보통 많이 당하는 거 같아요.

- 학생이 보기에 사이버불링이 일어나게 되는 원인은 뭐라고 생각하세요?

원인...사이버불링이라는 게 원인 자체가 좀 불명확한 거 같아요. 친구들끼리 싸우는 거가 사이버 상으로만 옮겨갔다고 전 생각하거든요. 학교폭력 자체가... 별로 꼭... 사이버폭력이라고 해서 뚜렷한 원인 같은 건 없는 거 같아요.

2. 사이버불링피해경험

- 사이버불링을 당한 적이 있나요?

예, 당해본 적 있죠

- 아 그래요? 언제 당했어요? 기억나요?

중학교 3학년 때? 그 때 막 스마트폰 막 쓰고 그랬을 때

- 어떤 식으로 당했어요?

저 같은 경우는 처음엔 은근하게 그렇게 시작했다가 싸우고 그렇게 되는거죠 다

- 무슨 문제로 당한거예요?

저는 그 이유를 몰라요. 근데 그 친구들은 제가 마음에 안 들었던 거죠. 그니깐 한 친구가 재가 마음에 안들어 그렇게 이야기를 하면 그 주변에 있는 친구들이 “아 맞아 재 그래. 재 그래 그랬구나” 하면서 시작이 되는데 그게 점점 점점 커지면서...

- 피해자들은 원인조차 잘 모르고?

네 잘 모르는 친구들도 많아요. 확실히 누가 누구 욕을 하고 다녔네 하는 사람도 있어요. 근데 많은 친구들이 이유를 모르는거죠. “내가 뭐 때문에 그런거지? 뭐 때문에 그런거지?” 모르고 은근하게 그냥 쪽 가라앉는 거죠. 혼자

- 피해를 당했을 때 누구한테 좀 얘기를 해 본 적 있어요?

저는 밴드 동아리를 해서 친한 언니가 있었거든요. 근데 언니한테 얘기를 많이 했었죠.

- 언니가 뭐래요?

다시 돌려받게 되어있다고 개네들 무시하고 좋은 친구들 사귀면 되는 거라고... 저는 이유를 몰랐으니까 저 친구가 그냥 아 나를 싫어하는구나 싫어서 그렇게 넘어가고 다른 친구들 잘 사귀고 그랬었죠.

- 몇 명이 괴롭힌 거예요?

한 다섯 명? 저 같이 다니던 친구들이 저 포함해서 여섯 명이었으니까 다섯 명 정도.

- 그럼 친한 친구들이 괴롭힌 건데?

여자친구들 같은 경우에는 무리무리 지어서 다니잖아요. 근데 그 안에서 알게 모르게 권력을

잡고 있는 친구가 있어요. 그 친구가 ‘아 재 싫은 거 같애’라고 이야기를 하면 그 얘기를 안 받아주면 자기도 그렇게 될까봐 따라 오는 거죠.

- 그래서 부모나 교사한테는 얘기 안 했어요?

네 얘기 안했죠.

- 얘기 안 한 이유가 특별히 있었어요?

부모님 같은 경우에는 걱정하실 거 같기도 하고 또 이렇게 어른들이 그렇게 한다고 해서 그렇게 크게 일이 커지는 건지 문제가 해결되는 건지 저희는 모르겠거든요. 문제만 커지는 거 같고 해결은 안 되는 거 같기도 하고 솔직히 그 친구들을 더 자극해서 얻어낼 수 있는 거는 없는 거 같아요. 일을 더 크게 벌여서 그 친구들을 더 강하게 처벌하면 그게 다시 나한테 돌아올 뿐이지 그게 완전히 끝날 거라고 생각되지는 않거든요.

- 중학교 3학년 때 몇 번이나 괴롭힘을 당했어요?

한 번이요. 그 친구들이랑 학기 초에 싸우고 다시 다른 친구들 사귀어서 학교생활 잘 했죠. 저 같은 경우엔 적응을 잘 했지만 다른 친구 같은 경우에는 적응을 아예 못하는 친구들도 있긴 있더라고요.

- 중학교 때 한 번 당하고 그 이후에는 아직까지 없어요?

네 없어요. 아직까지

- 고등학교 때는 좀 덜한가요? 많은 학생들이 중학교 때 많이 당하고 고등학교 때는 좀 덜하다고 그러던데?

네, 확실히 중학교 때랑 고등학교 때랑 애들 생각이 조금 달라지는 것 같기는 해요. 확실히 막 이 친구 그룹에 들어서 꼭 이 친구와 어울려야겠다는 생각에 따돌림을 하는 친구가 굉장히 많거든요. 그런데 고등학교 올라오면 애들이 적어도 그런 생각까지는 안 하는 거 같아요.

3. 사이버불링을 목격한 경우

- 그러면 혹시 사이버불링을 목격한 경우는 있어요?

어떻게 보면 사이버불링인 거죠. 단체 얘기하는 방에서 그 친구 특징 가지고 놀리고. 카카오톡 상태메시지라고 하죠? 상태메시지 가지고 놀리고. 아니면 SNS에 무슨 글 썼다고 놀리고.

- 그러면 어떤 식으로 친구를 놀려요?

작년 저랑 같은 반이고 올해도 같은 반인 여자애가 있어요. 그 친구가 소심하기도 하고 애니메이션도 좋아하고... 일본 사람 같다고 해야 하나? 그런 친구가 있어요 '오타쿠'라고 불리는 친구가 있는데 그 친구가 많이 따돌림을 당하죠. 그 친구가 소위 남자친구라고 얘기하지는 않는데 사귀는 것처럼 보이는 남자애가 하나 있거든요. 작년에 같은 반이어서 올해 같은 반은 아닌데 계속 같이 붙어 다니고 그래서 막 그냥 그 친구랑 어디서 키스를 했다니, 어디서 뽀뽀하는 걸 봤다니, 언덕을 옹고 올라온다는 것은 사실이지만 하여튼 소문이 퍼지고 그래서 그 친구 '학교 다니기 싫다'... 상태메시지를 '학교 다니기 싫다' '난 왜 또 왕따인건가' 이렇게 올려 놓으면 애들은 그걸 보고 아무렇지 않아하죠. 아무렇지 않아해요.

- 학생 경우에는 게임이나 그런 걸 하면서 혹시 뭐... 게임해요? 게임을 하면서 그런 거 못 봤어요? 남학생들 같은 경우에는 게임하면서 많이 놀리던데...

사이버폭력이라기 보다는 욕을 많이하죠(그것도 일종의 사이버불링이죠). 파티플레이를 하면 아이템 같은 거를 먹잖아요. 아이템 같은 거를 먹는 데 막 먹지 않은 순서인데 먹었다 그러면 욕 장난아니게 먹고 다 탈퇴시켜버리고 아예 하지 말아라 이런 식도 하고 대표적으로 롤이 많이 그런데 롤 같은 경우에는 니가 안 와서 게임에 진거다 그러면서 엄마 많이 찾고 그러잖아요. 욕을 엄청 심하게 하죠. 네 욕을 엄청 심하게 해요.

- 그럼 아까 중학교 얘기로 돌아가보면 중학교 때 사이버불링 때문에 힘들어 한 친구들 있었어요? 네 많았죠. 꼭 사이버불링 하나만으로 볼 수는 없지만, 막 퍼져가지고 학교 옮기고 막 사이버 상에서 소문이란 게 있잖아요. SNS에서 글을 올리거나 단체톡방에서 누가 한 마디만 거론해도 이게 순식간에 퍼져버려서 이런 얘기 하기는 좀 그렇지만 '누가 누구랑 잤네, 애가 생겼네' 막 그러면서 얼토당토 않은 얘기를 하는 것 봤어요.

- 주로 사이버불링을 당하는 학생들이 어떤 학생들인거 같아요?

소심하고 친구들이랑 얘기도 잘 안하면서 소위말해 '키보드위리어' 친구들 있잖아요. '키보드위리어' 친구들 같은 경우에는 SNS 상에서 많이 저격의 표적이 되는 거고, 아니면 애니메이션 하는 친구들이나... 저희가 얘기하는 소위 무시하는 친구들 있잖아요. 애니메이션 하는... 아니면 좀 튀는 친구 있잖아요. 보통 이야기할 때 보통 다르게 받아들이는 친구들? 어떤 그런 거죠. 반응이 다른 친구들 아예 얼굴의 특징이 두드러졌거나 성격이 어디에 이상이 있거나 그러지 않아도 외모가 좀 그렇다 싶어도 대상도 많이 되고

- 아 그러니까 잘 어울리지 못하거나 혼자 있는 성격의 친구들이 많이 당한다는 얘기인가?
네 그렇죠.

4. 사이버불링의 심각성

- 학생 생각에는 사이버불링이 일반 오프라인 폭력과 비교해 볼 때 어느 정도 심각한 거 같아요?
동일한 거 같아요. 솔직히 때리는 거나 말로 괴롭히는 거나... 솔직히 때리는 거면 아물면 그만인데, 사이버폭력은 소문 퍼지고 안 좋게 낙인 찍히면 그건 회복하기 많이 어렵거든요. 애들 사이에는... 친구를 따로 사귀다고 해도 그 문제가 다시 발생하면 수습하기가 많이 힘들어요. 많이 힘들어서...

5. 사이버불링 관련 미디어 교육 수강

- 학교에서 미디어교육 많이 해요? 어느 정도 하던가요?
그냥 가끔 3개월에 한 번 정도.
- 그 때 뭐 가르쳐요?
사이버폭력하면 당하는 친구들이 어떤 느낌일까 그런 거 영상으로 보여주고 사례같은 거 얘기해주고... 그런데 솔직히 저희들은 잘 안 듣죠.

6. 사이버불링 해결방안

- 그럼 학생이 보기에 사이버불링 같은 문제를 예방하기 위해서는 무엇이 필요할 거 같아요?
떠도는 친구들을 잘 보듬어 줄 수 있는 사람이 필요하다고 생각해요. 제 생각에는 따돌림 당하는 그 친구들을 잘 이해시킬 수 있는 교육이 필요한 거 같아요. 그냥 학교폭력과 똑같이 나와 조금 다른 친구들도 받아들일 줄 알고, 사이버폭력을 막는다고보다는 그런 친구들과 잘 어울릴 수 있게 교육하는 게 중요하다고 생각해요.
- 지금 학교에서는 그게 안돼요?
하죠. 근데 학교 안에서는 평화로운 거죠. 직접적이지 않은 거죠. 사이버폭력이... 직접적이지

않고 애들이랑 아 그래그래 그래놓고는 뒤에 카톡 상으로는 ‘아 짜증나 아 짜증나 아 짜증나’
그리고... 솔직히 교육밖에 답이 없는 거 같아요. 교육을 강화한다고 해도 어느 정도 효과가
있을 지는 저도 학생인데 잘 모르겠지만, 교육밖에 없는 거 같아요.

7. 스마트폰 이용

- 지금 스마트폰 쓰죠?

네

- 무제한 요금제인가요?

아니요. 34요금제. 무제한 쓰다가 바꿨어요. 4G, LTE 무제한했다가 다시 청소년 요금제로 바꿨어요.

- 왜 바꿨어요?

부모님이 쓰다가 요금 너무 많이 나온다고 하셔서...

- 그럼 학생은 어떤 어플리케이션을 주로 써요?

저는 페이스북 많이 하는 거 같아요. 카카오톡, 카카오토티도 요즘 애들이 잘 안하고 페이스북
많이 해서 페이스북 하죠. 요즘 확실히 카카오토티 같은 블로그의 개념 보다는 다른 사람하고
얘기하고 좋아요 누르면 다른 사람이 좋아요 한 거 볼 수도 있고 댓글 언급한 거도 볼 수 있고...
확실히 접근성이 좀 더 넓은 것이 사실이잖아요. 그래서 페이스북을 많이 하는 거 같아요.

학생 인터뷰 4

인터뷰 일시	2014년 5월 7일(수) 18:40 - 19:10
인터뷰 장소	00시청
인터뷰 대상자	000 (남, 고 2학년)

1. 사이버불링 현황 질문

- 학생이 보기에 지금 청소년들 사이에 사이버불링, 사이버왕따 이런 식 것들이 어느 정도 만연해 있는 거 같아요?

주위에 많지는 않고... 장난으로 하는 식은 많아요. 장난으로 욕하고 그런 건 많은데 일부러 개를 진짜로 비하하려고 하는 것은 별로 없고 친근감... 개도 아니깐 농담인거 알고 상대도 농담인거 알고... 마지막에는 “농담인 거 알지?” 이러면서 친하게 지내고 그리 심각한 건 없다 그렇게 생각하는 거 같아요.

- 학생이 보기엔 별로 그렇게 생각하지 않다? 근데 중학교 때는 좀 심하던데?

오히려 중학교 때는 약간 사춘기 그런 게 많아가지고... 제 동생도 요새 사춘기여서 좀 그렇게 보이긴 하거든요 막 반항하고 그런데 고등학교 때는 또 오히려 고등학생들이 좀 더 성숙하니깐 오히려 그런 게 덜 해요. 중학교 때보다...

2. 사이버불링 피해경험

- 그러면 게임하면서 뭐 사이버불링을 당하거나 그런 적 혹시 있었어요?

옛날에 중학교 때 제가 못하면은. 언제나 사이버 상에 흔히 있는 그런 말들 많아요. 예를 들어서 게임을 다섯명이 하는 데 애가 너무 못하면 ‘야 너 게임 그만해라!’ ‘넌 게임 할 가치가 없다’며 욕을 많이 해요. 뭐 워낙 흔히 있는 상황이어가지고. 오히려 거기에 맞대응하는 애들도 있고 오히려 재는 나보다 낮은 존재려니 하고 무시하는 애들도 있고 그거는 그리 심각한 문제가 아니에요.

3. 사이버불링을 목격한 경우

- 그러면 학생은 사이버불링을 당해본 적 있어요?

당해본 적은 없고 작년에 대충 본 적은 있어요.

- 그걸 좀 설명 해봐요.

작년 고등학교 1학년 때 저희가 무슨 대회 같은 거 반에서 준비하는데 어떤 애 한명이 연습도 대충하고 그래서 그거 때문에 약간 싫증이 나 반 아이들이 다 대화하는 반톡에다가 그 내용을 올렸어요. 그거를 가지고 여자에 한 명이 처음에 “뭐 하는 거냐고” 비판을 했는데, 보통 비난받는 여자에가 보통 반에서도 친구가 많지 않고 조용한 성격이어서 보호해주지 못하고 방관하거나... 말리긴 했는데 그 아이의 편에서 도와주지를 못했던 그런 게 있긴 있어요 그거밖에 없어요 제가 아는 건... 한 두명이 개를 계속 비난하고 나머지는 비난하는 건 아니고 곁에서 보기만하고, 학교폭력이랑 비슷한 거 같아요. 한 두명만 괴롭히고 나머지는 방관 하는 게 문제지... 방관하는 그런 일이 있었어요.

- 왜 방관했어요?

어떻게 해줄 수가 없으니까 그런 거 같아요. 그 아이 편에 서면 오히려 더 이상하고 어색해지고 아이들이 이상하게 볼 수도 있고... 그렇다고 그 아이를 더 괴롭히면 오히려 양심의 가책을 느끼고, 옳지 못한 일이란 걸 자기도 아니깐 비난하는 아이를 약간 대변인으로 삼는 거 같아요. 할 말 못하는 거를 그 아이에게 대신 말해주는 학생... 말리지는 않고 내가 할 말을 계속 해 주는구나...

- 본인도 마음에 안 들었는데 옆에서 해주니까?

별로 큰 사건 아니어서 아이들끼리 잘 했어요. 화해하고.

- 사이버불링을 당했던 친구는 오프라인 상에서도 피해를 당했어요?

네, 애들이 막 비난하지는 않는데 조용히 막 무관심... 오히려 관심보다 무관심이 더 무서울 때가 많으니 조용히... 관심 안 주고 뒤에서 욕하고... 그리고 또 한 번 개가 오프라인에서 미운 짓을 한다 하니까 온라인에서 또 그걸 가지고 애들이 놀렸어요.

- 왜 학생들이 사이버불링을 저지를까요?

장난삼아 하는 경우가 많은 것 같아요. 가끔씩 그런 거 때문에 마음 상하는 경우가 있는 거 같은데 보기에는 겉으로 다 친하게 지내고... 속으로는 잘 모르겠는데...

- 평상시에 욱하듯이 사이버 공간에서도 욱하고?

왕따 같은 애들한테 가하면 이건 괴롭힘인데, 친구들끼리 그러면 이건 그냥 친근감하면서 받아주는 그런 사이인 거 같아요.

- 자 그럼 결국 학생이 얘기하려고 하는 것은 사이버불링이 이제 대부분은... 그 중의 일부는 정말 심각한, 피해자를 타겟으로 해서 어떤 심각한 그런 사이버불링이 있고 학생이 보기에는 대부분은 그냥 장난삼아 그런다는 얘기죠?

네 그냥 그 자체가 사이버불링이라고 그럴 필요까지도 없고 그냥 친근감의 표시 중의 하나인... 친구한테 직접적으로 친함을 표시하는 방법 중의 하나 같아요. 만약 그 상대방도 알면은... 모르면은 그런 피해가 되는데 보통 다 아는 거 같아요. 아이들도 다. '재 또 저러면서도, 알면서도 저러는구나' '친하면서도' 친한거 아니까.

- 학생이 보기에 어떤 학생들이 사이버불링피해를 많이 당하는 거 같아요?

주로 성격이 특이하거나 좀 너무 조용하거나... 너무 조용해도 성격이 조용조용하면, 성격이 가장 특이한 경우, 예를 들어 자기가 너무 있는 척을 한다거나 아니면 허세를 부린다거나 하면 오히려 "재 또 이상한 척 하네" 하면서 비난하거나 아니면 너무 앞서가거나, 너무 활발하거나, 부정적으로 활발하거나 하면 오히려 더 피해를 많이 받는 거 같아요. 나머지는 모두 물어가고 뽀족한 부분 그 한 명만 비난을 받는 거 같아요.

- 피해를 당하는 학생들 보면 그냥 바라보고만 있다고 했는데 선생한테 얘기하거나 이런 생각은 혹시 안 하셨어요?

선생님한테 얘기를 해도 별로 달라지는 게.... 오히려 방관했다는 그 피해라는 생각일 수도 있고 아니면 아예 그 생각을 안 할 때도 있는 거 같아요. 해봤자 방관을 한 건 그 자체도 알고, '그 아이가 이 정도는 해도 싸다, 해도 싸다' 이렇게... 오히려 공감을 해버리니깐 어느 정도 양심의 가책을 느끼지만 공감이 되는, 비난하는 사람이 공감이 되는 그런 게 있어요.

- 저 친구는 맞아도 싸다 그렇게 생각하니까 선생한테 얘기할 필요를 못 느낀다는 그런 얘기죠?
네

4. 사이버불링의 심각성

- 학생이 보기에 사이버불링이 강제심부름을 시킨다든지 폭력을 행사한다든지 하는 거에 비해서 얼마나 심하게 보여요?

온라인이 그래도 더 보이지 않으니깐 그게 더 잔인한 거 같아요. 약간 사람을 때리는 거 보다 정신적으로 무관심하거나 그러면 그게 더 무섭거든요. 딱 봐도 사람이 사회적 동물이다가 보니까 또... 관심 안 갖거나 직접적으로 너무 강한 비난을 하거나 그러면 그게 더 문제가 있는 거 같아요. 때리는 거 보다.... 때리는 거는 보이더라도 하는데 이걸 보이지도 않잖아요. 그니까.

5. 사이버불링 관련 미디어 교육 수강

- 학교에서는 아까 얘기 해보니까, 아니 학교에서는 그럼 미디어교육 받죠?

네 뭐 예방교육 같은 거 많이 받았어요. 영상이나 그런, 외부 강사 오셔서....

- 사이버불링도 받았죠?

네 많이 받았어요. 신문에서도 이것저것, 책도 많이 보고... 학교에서 많이 보여줘요 오히려. 예방교육 같은 거

- 기억나는 거 있어요? 사이버불링을 당했을 때 뭐 해야 한다는 거 기억나는 거 있어요?

뭐 대략적인 거는 알고 있어요. 뭐 부모나 선생들에게 알리고 학교폭력 상담센터인가 거기에다가 신고해서 상담 받고 그런 거는 알고 있어요.

6. 사이버불링 해결방안

- 학생이 보기에는 사이버불링 같은 문제를 해결하기 위해서는 뭐가 필요하다고 보세요?

약간 예방교육 같은 거 보다는 선생님이 학생들에게 진심으로 대해가지고 딱 봐도 '애는 좀 학교 폭력을 당할 거 같다' 그런 애가 있어요. 그런 애를 진짜 상담해가지고 상담센터 그런 거 보다 즉각적으로 좀 도울 수 있게... 선생님들이 좀 도와주시는 게 가장 좋을 것 같아요. 예방을 할 때도 솔직히 제 생각에는 예방이 잘 안 될 거 같은 게, 청소년 고등학생이나 중학생들은 자아 같은 게 성격이 벌써 완성이 되어 있기 때문에 바꿀 수는 없을 것 같아서... 뭐 욕을 자제하거나 그런 거는 최대한 해 볼 수 있을 것 같은데, 예방은 좀 힘들 거 같아요.

- 그러니깐 좀 담임교사가 약간 좀 친구들하고 어울리지 못하거나 그런 학생들을 좀 잘 상담하고 챙겨주는 게 제일 좋은 대책이라는 거죠?

네

7. 스마트폰 이용

- 학생은 지금 스마트폰 뭐 쓰죠?

저는 지금 스마트폰 안 써요. 그냥 피쳐폰. 컴퓨터로 카톡해요. SNS 활동 같은 거....

- 아 특이하구나. 그럼 주로 뭐해요? 컴퓨터로?

컴퓨터로 SNS활동

- 카톡하고 또 뭐해요?

뭐 페이스북 같은 것도 하고

- 게임 안 해요?

게임은 자주 안 해요. 잘 안 해요.

학생 인터뷰 5

인터뷰 일시	2014년 5월 16일(금) 16:00 - 17:00
인터뷰 장소	OO아이월센터
인터뷰 대상자	OOO (남, 고 2학년)

1. 사이버불링현황

- 최근 청소년들 사이에 사이버불링이라고 혹시 들어봤어요?

아니요.

사이버따돌림 들어봤어요?

네네.

- 사이버왕따 그런 비슷한 개념이라고 생각하면 되는데 이게 많이 문제가 되고 있잖아요? 학생이 보기에는 최근 청소년들 사이에 사이버불링이, 사이버왕따나 따돌림 이게 어느 정도 있는 거 같아요? 그냥 선을 넘은 것 같아요. 장난 식으로 하면 적당히 해야 하는데 장난도 아니고 심해요.

- 장난을 넘어선 것 정도로 심하다?

네

- 사이버불링이 어느 식으로 이뤄져요?

친구들하고 게임을 해도 그 사람만 제외하고 한다든가 아니면 게임하던 도중에 일부러 빼놓고 한다든가 그런 식으로 하는 것 밖에 못 봤어요. 저는

- 카톡은? 카톡 따돌림이요?

예를 들어 반톡을 하는데 한두명씩 빼놓고 한다든가 그런 거요.

- 그럼 페이스북 같은 거는 안 해요?

페이스북이나 카스는 요즘에는 안 하고 예전에 했었는데 카스는 일부러 이름은 안 밝히고 욕을 막 적어요. 그 사람 보라는 듯이 몇 명이서...

- 이름을 안 밝히는 게 무슨 말이에요?

이름을 적지 않고 그 사람 욕을 막 해요. 욕 한 사람의 이름은 안 밝히고 욕을 막 써놔요. 페이스북은

태그라는게 있어요. 보라고 일부러 해 놓은 거... 그런 거 하고, 이름도... 그거 걸지도 않고 이름도 밝히지도 않고 페북도 똑같이 욕을 막 써놔요. 누가 이랬다 저랬다 이런 말은 안 하는데 욕하는 사람의 이름은 안 쓰고 욕을 막 써봐요. 일부러 보라는 듯이...

- 상대방은 안다는거죠? 보면?

보면 아는데 자기 이름이 안 써져 있으니 뭐라하지는 못하는 거죠....

- 근데 상대방이 누군지를 모르게끔 쪽 올려놓는데 사실은 상대방 다 알 수 있게끔?

네

- 그런데 사이버불링 피해를 당하는 학생들이 어떤 학생들이 좀 당하는 거 같아요? 본인이 보기에? 자기주장이나 의사가 명확하지 않은 사람, 그리고 게임 속에서는 누구나 마음이 강해져야 해요. 아니면 욕을 먹어요. 그런 게 있어서 제가 게임을 잘 안 해요. 게임은 상대방이 저를 모르잖아요. 어차피 상대방이 저를 모르는데 제가 무슨 짓을 해도 그 상대방은 저한테 아무 것도 못하잖아요. 그래가지고 게임에서 괜히 썬 척을 한다거나 시비를 건다거나 게임을 하고 있는데 게임을 방해하고 못 하게 한다거나 그러면 받는 사람이 대게 화가 나죠. 근데 그렇게 화가 나는 건 다른데다가 풀죠. 게임을 계속하면 화가 계속 나니까... 근데 딱 데다 푸는 건 친구한테 전화가 오면 친구랑 얘기하다가 싸울 수도 있고 그러다 보면 카스나 페북에 저격글 보라고 올릴 수도 있고 그래가지고... 남자들끼리 싸우는 거는 웬만해서는 게임에서 시작되는 게 많은 거 같아요. 제 주위에는 그래요. 게임을 하다가 싸우고, 게임 얘기를 하다가 싸우고, 그게 많아요. 친한 친구들끼리도 서로 믿는 그런 친구면 게임으로 싸우지는 않아요. 사소한 거 다툼 붙었을 때 부추겨도 '제랑 나랑 친한데 싸울 게 뭐가 있냐?' 이런 식으로 말하면서 싸우지도 않아요. 근데 그냥 돈으로 친해지거나 물질적으로 친해지면 쉽게 싸우고 그리고 서로 아는 기간이 짧으면 쉽게 싸우기는 해요. 그리고 자기 자존심이 썩으면 더 쉽게 싸우고...

- 근데 고등학교에서 지금도 사이버불링이 일어나는 거 같아요?

그거는 계속 일어나고 있어요. 게임을 할 때마다... 제가 게임을 안 할 때도 누군가는 피해를 보고, 누군가는 피해를 주고 있겠죠?

- 본인이 지금 하고 있는 반톡 이런 데서도 가끔씩?

저는 반톡을 안 해요. 알림이 너무 많이 떠서 귀찮아 가지고 나가면 계속 초대하고, 나가면 계속 초대하고 그래가지고... 그냥 카톡을 탈퇴하고 다시 만들었어요.

2. 사이버불링피해를 당한 경우

- 게임하면서 전혀 모르는 사람한테도 욕 얻어먹고 그런 적 있어요?

네 그런 건 있어요.

- 무슨 욕 하던가요?

게임 속에서 부모님 욕도 하고, 제 욕도 하고

- 그 게임이 여러 명 같이 하는 게임? MMORPG라고 했나? 그 게임하면서 모르는 사람하고 같이 하면서 그렇다는 얘기죠?

RPG게임도 하고, MMORPG게임도 하고, AOS게임도 하고 별 걸 다해요. 근데 거기서 욕을 하면 대충 '부모님이 그렇게 가르쳤나?' 그리고, 부모님 욕부터 시작해서 다른 욕으로 끝나거나 다른 욕으로 시작해서 부모님 욕으로 끝나요.

- 아니 근데 욕을 왜 하는 거지?

같이 게임하는데 잘 못해서 욕을 하는 거예요? 잘 못해서 욕을 하는 경우도 있고, 잘 하는데 잘 하다 갑자기 못해서 욕을 하는 경우도 있고, 아니면 약간 이상한 행동을 해서, 아니면 자기는 잘 하는데 일부러 게임을 지게 만들라고 하거나, 아니면 처음부터 욕을 하거나, 아니면 자기 팀하고 의사소통을 거부하거나 하면 욕을 하는 거예요.

- 본인은 게임에서 욕을 많이 당했나요?

그렇게 많이 먹지 않았어요.

- 어쨌든 피해를 당했네요?

네

- 게임에서는 사이버불링 피해가 학생 같은 경우는 게임하면서 욕을 얻어먹은 게 있었다는 얘기죠?

네

3. 사이버불링을 목격한 경우

- 사이버불링 목격한 경우는 있어요?

목격은 많이 했어요.

- 혹시 어떤 식으로 일어나던가요? 기억나는 거 있어요?

친구1이 있고 친구2가 있어요. 친구1이 약속을 어겼는데 친구2가 그거를 지키려고 했어요. 근데1이 자기가 약속을 해 놓고 어겼어요. 그래서 2가 왜 어졌냐 하고 물어봤는데 1이 화를 냈어요. 그러면 2가 화가 나잖아요. 그래서 그 2가 카스에 올린 거예요. 약속을 해 놓고 어길거라면 뭐 하러 했냐고 욕을 막 써놓고....

- 본인이 그걸 본거예요? 카톡 들어가서?

카스요 카스

- 어떤 약속이었는지 기억나요?

그 때가 송실대에서 연예인 공연이 있었어요. 근데 그 친구 두 명이서 같이 가기로 했다가 그 중 한 명이 자기가 가자고 약속을 해서 다른 친구는 갈라고 준비를 다 했는데 정작 약속한 친구가 그거를 어긴 거예요. 자기가 약속을 파토를 낸 거예요. 그래서 약속한 친구 말고 같이 가고 한 친구가 그렇게 올린 거예요.

- 게임하면서 또 사이버불링을 본 게 있어요?

아 중학교 3학년 후반하고 고등학교 1학년 초반이요. PC방을 가도 한 명만 빼 놓고 다 똑같은 게임을 해요. 아니면 서로 다 다른 게임을 하는데 '네이트온'이나 '카톡'이나 '토크온'이나 '게임톡' 같은 걸로 자기들이 한 마디로 괴롭힐 사람을 빼고 다 자기들끼리 얘기를 해요. 메신저 같은 거로 그리고 게임을 다같이 하는 경우에는 일부러 게임하는 걸 방해하는 게 아니고 게임하면서 도중에 게임 속에서 방해를 한다거나 아니면 게임을 못하게 한다거나...

- 그 친구가 싫어서?

네. 그니깐 PC방 가서 만날 수도 있고요. 같이 갈 수도 있어요. 근데 싫으면 괴롭히는 방법은 똑같아요. 그리고 그렇게 하면 괴롭힘 받는 친구도 화가 나잖아요? 근데 화를 못내요. 일부러 한 거 아니라고 계속 미안하다고 하니까....

- 그런 걸 보면 본인은 뭐했어요? 그냥 지켜만 봤어요?

괴롭히는 아이들의 컴퓨터를 다 꺼버렸어요. 짜증나가지고 꺼버렸어요.

- 그러면 뭐래요? 반응이?

제가 꼬잖아요. 그러면 괴롭힘 받던 애는 저한테 왜 그러냐고 그래요. 그리고 말려요. 근데

괴롭히던 애들은 일부러 그런 거 아니라면서 저한테 화를 내요. 그러면 시비가 붙어 가지고 싸우거나 아니면 개네들이 가만히 있거나 둘 중 하나예요.

4. 사이버불링의 심각성

- 본인 생각에는 사이버불링이 지금 얼마나 심각한 거 같아요? 학교 바깥 공간에서 일어나고 있는 폭력과 비교해 보면 어느 게 좀 더 심각한 거 같아요?

학교 폭력보다 심해요.

- 어떤 면에서 심해요?

게임을 할 때도 그렇고, 카톡 여러 명에서 단독방 만들어서 할 때도 그렇고 카스, 폐북 저격글 올리는 거도 그렇고... 학교 폭력보다는 심해요.

- 왜 그런 거 같아요?

그니까 모르는 사람한테 사이버폭력 할 때는 자기가 누군지 모르는 상태에서 상대방이 나를 모른다는 그런 거 때문에... 한 마디로 사이버에서는 익명이잖아요. 자기 모습이 안 나타나잖아요. 자기가 무슨 짓을 해도 상대방은 나를 모른다는 거 때문에 말을 막 하고 시비를 막 걸고 사이버 상에서 사람을 모아서 욕하고 따돌리고 그런 게 더 심해요. 학교 폭력은 그래도 아는 사람들끼리 하는 건데...

- 카톡이나 그런 데서 벌어지는 것은 다 아는 사람들이잖아요? 반 친구들?

그건 아는 사람들인데 정작 당하는 사람은 몰라요. 자기가 모르는 얘기를 하니까... 그니까 뭐라 그래야지? 단독을 만들잖아요. 괴롭힐 사람을 빼고 지들끼리 초대를 해요. 그러고서는 한 사람 얘기를 하거나 아니면 괴롭힐 사람도 초대를 해서 그 사람 모르는 얘기를 막 하거나 자기들끼리 언어를 만들어내서 그러는 게 있어요.

5. 사이버불링 관련 미디어 교육 수강

- 그럼 학생 학교에서 미디어 교육은 좀 받아요?

네 받았어요. 한 학기에 한 번

- 뭐 받았어요? 기억나는 거 있어요?

정확히는 기억이 안 나요. 학교에서 받은 게 아니고 학교에서 어디를 가서 받은 거라서...

- 그러면 사이버폭력과 관련된 것은?

많이 받았어요.

- 기억나는 거 있어요? 어떤 거 받았어요?

사이버폭력을 당하면 신고하라 이런 거 받고, 당하면 증거물 확보하고 핸드폰 찍든가 스크린샷 찍든가... 증거물 가지고 신고를 하거나 아니면, 그니까 '하지마라' 이런 말을 하라고 배웠어요. 근데 하지 말라 그래도 안 하는 사람은 100명이 있다고 한다면 그 중에 1-2명일걸요.

- 어우 그래도 사이버 예방교육을 많이 받았네?

예전부터 받았어요. 중학교 때부터...

- 한 학기에 한 두 번 하나?

한 일 년에 한두 번

- 작년에 학교폭력이 막 이슈가 되가지고 덩달아 사이버폭력까지 교육을 받았다는 얘기죠?

학교폭력은... 학교에서 생활하다가 보면 사소한 다툼이 생기잖아요. 근데 보는 눈이 많으면 그게 또 지들끼리 둘 만 있으면 안 싸워요. 근데 보는 눈이 많으니까 내가 여기서 한 번 물러나거나 한 번 참으면 내가 지는 게 되는 거다 이렇게 생각해서 서로 싸울 일도 아닌데, 주위에 보는 눈도 많고 부추기는 애들도 있으니까 싸우는데 그게 나중에 커져서 단체로 한 명을 때리거나 그런 게 학교폭력인거 같아요.

6. 사이버불링 해결방안

- 그럼 학생 생각에 사이버불링을 예방하기 위한 대책은 무엇인 거 같아요?

익명을 없애야 되요. 실명제. 그리고 또 게임에 접속을 하면 무슨 시, 무슨 구, 무슨 동 이렇게 나오게... 정확한 주소까지는 아니어도 대충 무슨 동까지 나오 게...

- 지금 게임에 접속하면 본인 아이디가 나오나요?

네 닉네임이 나와요.

- 누군지는 모르죠? 이 사람이 대학생인지 아저씨인지 초등학생인지?

그니깐 인터넷에서 채팅을 하거나 게임을 할 때도 나이 그리고 예를 들어, 서울에 살면 서울특별시 무슨 구 무슨 동에 산다고 거주지까지 확실하게는 아니어도 그 주변... 제가 사당동에 살거든요? 그럼 서울특별시 동작구 사당동 하고 몇 살 그리고 이름 이렇게 쓰면 함부로 욕하고 그런 사람 없을 거 같아요. 왜냐면 자기가 사는 지역이 나왔으니까 상대방이 찾아올 수도 있는 거고 나이가 나오니까 나이를 속일 필요도 없이 자기보다 나이 많은 사람이 들어오거나 만나면 존댓말을 쓰거나 그러면 되니까.

7. 스마트폰 이용

- 학생은 스마트폰 하루에 얼마나 이용해요? 지금 뭐 쓰지? 폰?

저 베가 넘버6요. 4G요. LTE

- 요금제는 어떤 거?

62,000원 요금제요.

- 그러면 데이터가 어느 정도 되요?

모르겠어요. 근데 한 달 동안 써도 50% 정도밖에 못 써요. 제가 많이 쓰는 편이 아니에요. 통화하고, 핸드폰으로 만화 같은 거 보고

- 게임 안 해요? 핸드폰 게임이요?

하나해요.

- 뭐해요?

쿠키런 같은 거... 예전부터 해 가지고 그냥 하던 게 있어 가지고 하는 거예요.

- 그럼 카카오톡이나 그런 건 잘 안 해요?

잘 하죠. 친구들 하고도 하고, 여자 친구 하고도 하고... 많이 해요. 게임도 카톡이랑 연결된 게임이 있어가지고... '애니팡'이나 '활', 아니면 '코코팡' 같은 거...

학생 인터뷰 6

인터뷰 일시	2014년 5월 16일(금) 18:00 - 19:00
인터뷰 장소	서울시 OO공원
인터뷰 대상자	000 (여, 중 2학년)

1. 사이버불링 현황 질문

- 지금 중학생들 사이에 사이버불링이 어느 정도?
저희학교 애들이 거의 다 친해가지고 그런 거는 없었어요. 사이버불링은 거의 다 초등학교 후반 때랑 중학교 초반 때가 많은 거 같아요.
- 그러면 지금 중학교 2학년 때는 사이버불링이 거의 없나? 카톡 같은 거라도?
거의 없어요.
- 딴 친구들 당하는 거는 본 적 없어요?
없어요. 애들이 거의 중2 생활은 애들이 무조건 남친 사귄 생각밖에 없어요. 학년 애들이...
- 왜 그러지?
애들 거의 다 저희 반의 한 명이 술탈(술로탈출)을 했데요. “남자 어땠냐?” “이름 뭐냐?” “어디서 만났냐?” “소개팅 받았냐?” “자기도 소개시켜 달라”고 막 그러고 “외롭다”고 막 그러고...

2. 사이버불링을 당한 경우

- 그럼 초등학교 때하고 중학교 때 주로 어떤 친구들이 사이버불링을 당하나요?
초등학교 3학년 때부터 6학년 때까지 전따를 당했어요. 그래서 같은 동갑 전교생들이 전따를 돌리고 또 핸드폰으로 SNS 따돌림도 돌리고 그랬어요. SNS로 학교 오지마라고....
- 학생이 언제 사이버불링을 많이 당한 거 같아요?
초등학교 때 많이 당했어요.

- 6학년 때?

네 5학년 때 당했어요.

- 아니 초등학생들이 5학년 때 뭐하면서 괴롭혀요?

애들이 다 자기 친구들 인맥으로 데려가거나 아니면 자기 인맥 줄게 하거나 자기 왕따시키거나
그러면 복수심으로 SNS나 인터넷으로 그 애한테 막 욕을 날리고 댓글을 달고 그런거죠.

- 무슨 SNS요?

문자로...

- 초등학교는 카카오톡 했어요?

아니요. 저는 그 때 이게 아니라 피쳐폰이었어요. 카카오톡이 안돼는...

- 그럼 뭐라고 문자를 보내요?

개네들이 문자로 '너 같은 애가 학교를 오는 게 말이 안 된다' 그러고 또 '넌 이제 학교 나오지
마라' '니 짤 애가 나오면 우리학교 문화가 더 망가진다' '학교가 성난다'고 문자가 와 가지고
그 때 당시에 집에 와서 그냥 울었어요.

- 초등학교 5학년 때 문자로 괴롭힘을 당했다는 얘기죠? 몇 명 정도 보냈어요?

2명이요.

- 이유가 뭐라고 생각해요?

전 정말 모르겠어요. 전 아무것도 안 하고, 친구를 때리지도 않았고 따돌리지도 않았어요. 근데
아무런 이유 없이 친구들이 저한테 욕하고 따돌리고 그래가지고 아무런 이유 없이 따를 당한
거예요.

- 그리고 초등학교 6학년 때 제일 심했다면서요?

네, 초등학교 6학년 때 밥 먹고 있는데 식판에다가 자기 네 음식 붓고 또 선생님 안 계시니까
대결레로 막 때리고...

- 그건 다 오프라인 공간에서 당한 거고, 온라인에서 당한 거는 어떤 게 있을까?

온라인에서 당한 거는 그 문자밖에 없어요.

- 그럼 중학교 1학년 때는?

중학교 1학년 때는 단톡방을 만들었는데 애들이 대놓고 저를 욕해요. 그래서 저랑 같이 다니는 애들이 있는데 개네들은 계속 하지 말라고 하지 말라고 했는데, 그래도 또 다른 파들이 있어요... 무리 애들끼리 톡으로 '애 되게 좀 보기 싫다' '못 생겼다' '애가 오면 놀기도 어렵고 방해되고 시끄럽다' 해서... 저는 그 때 진짜 조용한 애였어요. 아무 말도 안 하고 선생님 질문에 대답하는 아인데, 개네들이 오히려 더 많이 떠드는데 저한테만 톡으로 제 욕만 막 하는 거예요. 그래서 반에 같이 다니는 애가 그거를 보여줬어요.

- 본인이 초대된 상태에서도 했고?

저는 갔는데 제가 그거 조금만 보다가 너무 싫어서 단톡방을 나갔어요. 제가 나가자마자 애들이 쪼로록 제 욕을 쓴 거예요. 그래서 거기 들어갔던 애가 저한테 그 톡 내용을 다 보여줬어요.

- 아 캡처를 해서?

아니요. 방에 안 나간채로...

- 그러면 정리하면 초등학교 때는 문자로 당하고 중학교 때는 카카오톡으로 했고, 지금은 2학년 때는 어때요?

지금은 안당하고 있어요. 친구들이랑 다 같이 잘 지내고 있어요.

- 왜? 중학교 1학년 때 괴롭히던 학생들이 다 탄 반으로 갔나?

네, 다 탄 반이고 그래서 1학년 때보다 많이 달라지고...

- 본인이지?

네 많이 달라졌어요. 1학년 때는 말이 좀 적고 애들 말 뒷다마 안 까고 그러는데 지금은 좀 그 때보다... 되게 보기 싫은 애들은 욕은 안 해요. 애들이랑 욕 안하기로 약속을 해서 욕은 안하고 그냥 그 친구만 쳐다보고 그냥 갔어요. 애들한테도 제가 당했는데 재를 욕하면 내 입이 걸레가 되기 때문에 그래서 전 안 하고 있어요.

- 아까 중학교 1학년 때는 이유가 뭐라고 그랬어요? 본인 생각하기예요? 초등학교 때는 아무 이유 없이 당한 거 같고... 중학교 때는?

중학교 때는 저랑 같은 초등학교 나온 여자애들이 저랑 같은 중학교를 여러 명이나 많이 갔어요. 그래서 갔는데 반 애들이 각자 다 따로따로 이거든요. 갔는데 애들이 반 전체 애들한테 다

말해버린 거예요. 제가 따 당했었다고... 저희반 애들만 몰라서 제가 그 때 상담을 많이 받았어요. 금요일마다 가서 '위클래스'에서 상담 받으면서 울고, "너무 힘들었다"... 제가 너무 버티기 힘들었어요. 6학년 졸업할 때도 엄마한테 또 울면서 "너무 힘들어도 참아왔었다" 그러니까 엄마가 "그걸 어떻게 참았니..." 그랬고... 제가 상처를 심하게 받아요. 그래서 나고 나서 한 번 이거를 잊고 싶었다. 그래서 겨우 왕따에서 탈출했어요. 1년 동안 버틴 거였어요.

- 아까 어떻게 탈출했다고 그랬죠?

친구들한테 더 많이 다가가고 친구들이랑 같이 다니고 또 공부도 친구들이랑 같이 하고... 모든 시간을 친구들이랑 같이 지냈어요. 그래서 저도 친구들을 더 많이 사귀게 된 것 같아요.

- 그래서 지금은 거의 없다는 얘기죠?

네

- 그러면 친구들이 괴롭혔을 때 기분 어땠어요?

정말 살기 싫었어요. 정말 죽고 싶었어요. 아무 이유 없이 당하는 게 너무 억울하고 자살시도를 여러 번 했어요.

- 그러면 부모님한테 아까 뒤 늦게 알렸다고 그랬나?

네 뒤 늦게 알렸어요. 6학년 졸업할 때

- 그럼 부모님이 뭐라고 하시던가요?

'왜 참았냐고' '말하지 왜 참았냐고'... '참으면 상처받고 더 아플 텐데 왜 말을 안 했냐고' 그러셨어요.

- 담임선생님한테는 얘기 안 했어요?

담임선생님한테는 제가 맘이 좀 약해요. 그래서 상처받으실까봐 말 안하고 상담으로만 말했어요.

- 그러니까 뭐래요? 선생님이?

선생님이 '너 많이 참아왔구나, 안 힘들었냐' 그러면서 저 위로해주셨어요. 그 때 거기 상담실에서 바로 눈물을 터트렸어요. 서러워서 막 울고

- 그럼 중학교 1학년 때는 담임교사한테 말 안했어요?

안 했어요. 그 때는 선생님이 1번 바뀌었어요. 원래 있던 선생님이 미국 가서가지고 새로운 선생님이 오셔서 말 하면 좀 그렇겠다 그래서 비밀로 해 놓고 상담선생님한테만 말했어요.

- 그래서 상담선생님이 뭐라고 그랬어요?

선생님이 더 자주 저한테 오시겠네요. 하루가 어땠는지, 친구들이랑 어땠는지, 아무 일 없었는지 물어보러 함상 오신데요.

- 그러면 혼자 해결하려고 그랬던 거죠?

네 혼자 해결하고 혼자 싫어하려고 많이 노력했죠.

- 근데 적극적으로 친구를 사귀어야 된다는 것은 누가 얘기해주던가요?

그냥 제 스스로가 그냥 왕따가 되지 않으려면 친구들한테 더 많이 다가가야 한다는 생각에 중2에 새로 와서 오자마자 인사해서 애들한테 이름 알려주고 자기소개 하고 애들한테 많이 다가가고 그랬어요.

3. 사이버bullying 해결방안

- 학생이 보기에는 사이버bullying 문제를 해결하기 위해서는 개인적으로 어떤 생각이 좋을 것 같아요?

많이 아픈 애들도 있으니까 도덕시간에 15세 이상 치료 하는 게 있어요. 달의 마지막 날마다 상담치료, 물리치료 하는 학교를 봤는데 그 학교처럼 애들 마음이 아플테니까 금요일 마다 치료를 받게 했으면 좋겠어요. 친구들과 조금만 더 시간을 갖고 자기 마음 속에 있는 상처를 친구들한테 알려주고 내가 진짜 말하고 싶었던 고민을 말해가지고 더 속 시원하게 만들어주고 싶어요.

- 상담시간을 좀 많이 할애해서 이렇게 좀 피해를 당하는 학생들이 자유롭게 말하는 시간을 많이 줬으면 좋겠다는 거죠? 근데 학교에서 그렇게 안 해요? 학교에 상담 교사가 있을 거 아니에요?

안 해요. 애들이 하고 싶을 때만 와요. 그 상담교사 저희는 한두 명 밖에 없어요. 그래서 하루에 요일을 정해서 전교생이 그렇게 할 수가 없어서 선생님이 1학년 첫 날에 한반 한반 1학년부터 3학년까지 한반 한반씩 들어가서 물리치료를 하고 마지막으로 “고민이나 상담할 게 있으면 위클래스로 와라” 이렇게 얘기하고 가셨어요. 근데 제가 생각해보기에는 애들이 잘 못 다가가요. 특히 여중 애들이... 저도 직접 찾아가기 쉽지 않았는데 저는 자신감을 갖고 울어도 슬퍼도 떠올려도 자신감을 갖고서 상담을 받았거든요. 근데 애들은 저처럼 자신감이 적은 애들이에요. 그래서 제가 아무리 “같이 가자! 너는 이 아픔을 담아두면 절대 안 된다!” 그래도 애들은 “무섭다

따라 갈까봐 무섭다” 아무리 힘이 되어줘도 같이 가자고 해도 애들은 안 갔어요. 그래서 도덕시간에 봤던 것처럼 1년 동안 쪽 해가지고 하루 생활이 어땠는지 물리치료 하고 또 선생님과 대화도 해보고, 담임쌤과도 해보고, 친구들과도 대화해보고 물리치료도 하고 그랬으면 좋겠어요.

- 물리치료는 왜 하지?

애들 상처 다 막혀있으니까... 그냥 상담만 하면요 제가 상담을 많이 해봤는데 상담만 많이 하면 애들은 그거 또 떠올리는 애들도 있고, 기억을 하는 애들도 있고 그거 때문에 괴로워하는 애들도 있기 때문에 물리치료를 하면서 더 즐겁게 치료를 하면 애들이 그거를 또 잊지는 않을까...

- 그거를 일주일에 한 번은 해야 한다는 얘기죠?

네. 한 달에 한 번이나 일주일에 한번.

4. 사이버불링의 심각성

- 학생이 보기에는 사이버불링이 바깥에서 벌어지는 학교폭력 있잖아요? 뭐 심부름을 시킨다든지 폭행을 한다든지... 이런 거에 비해서 어느 정도 심각한 거 같아요? 어느 게 심각한 거 같아요? 바깥에서 맞는 게 심각한 거 같아요?

초등학교는 사이버고, 중학교는 바깥에서... 지금 현재는 저희보다 윗 학년 언니들이 틈 안에다가 다 쓴 거에다 가루 넣어놓고 이거 애들한테 애들 아무나 잡아서 “이거 꼭 사라! 안사면 내가 진짜 어떻게 할지 모른다! 꼭 사줘라!” 이러는 거예요. 제가 목격한 건 3학년 어떤 언니가 립밤통을 들고 저희 반에 들어온 거예요. 립밤 다 쓰고 그거를 들고 저희 반에 들어온 거예요. 입술 틀 때 바르는 거 그거를 들고 들어와서...

- 강제로 구매를 시킨다는 거예요?

네, 강제로 아무나 가까이 있는 애 팔목 잡아서 “이거 꼭 사줘 꼭 사야 돼! 안사면 니 뺨을 꺼야!” 이러면서 애들 그 때 겁먹어서 그냥 사버리는 거죠. 애들이 그 때 많이 목격하고 많이 듣고 그랬어요.

5. 사이버불링 관련 미디어 교육 수강

- 학생은 학교에서 미디어 교육을 얼마나 받았어요?

모르겠어요. 저는 그 자체를 몰라요. 들어본 적도 없고...

- 그럼 사이버불링과 관련된 교육은 얼마나 받았어요?

그 교육은 초등학교 4-6학년 때 영상으로만 봤어요. 중1 때도 항상 영상으로만 봐요. 치료는 절대 안 하고 무조건 영상으로만 봐요.

- 영상 중에 기억나는 거 있어요? 어떤 영상이었죠?

그게 어떤 한 중학생인가 고등학생이 있는데 개가 애들한테 폭력도 당하고 특이랑 문자로 맨날 맨날 몇 백통씩 문자 욕을 받아요. 저도 그거에 공감을 해요. 재 마음도 나랑 같겠다.... 그래서 재가 얼마나 힘들었을까... 근데 그 영상의 막바지 부분에 그 학생이 옥상에서 뛰어내려서 죽었어요. 근데 어이없는 게 학생이 죽어도 반에서는 웃음소리가 더 많았어요. 학생이 죽어도 아무도 모르고...

- 그게 실제 영상인가? 아니겠지? 연출한 거겠지?

연출이요.

- 못 견뎌가지고 나중에 자살하는 장면 나오는데 그거 본 학생들이 대부분 울어야 하는데 웃고 있더라는 거죠? 그거 왜 그런 거 같아요?

그 친구한테 아예 관심이 없는 거죠. 아예 친구도 아니고 애는 그냥 투명인간이다... 애는 우리한테 필요 없는 존재다 이거죠.

- 아니 영상을 보고 좀 학생들이 느껴야 되는데 별로 공감하는 학생들이 없더라는 거죠?

네, 별로 없었어요.

6. 스마트폰 이용

- 학생은 지금 스마트폰 뭐 써요?

저 지금 노트3 네오요.

- LTE 쓰죠? 요금제는?

전 잘 모르겠어요. 전 핸드폰 고르기만 하고 다 엄마가 하셨어요.

- 스마트폰 가지고 평소에 뭐해요?

음악 듣고 카스도 하고 반 애들끼리 톡도 하고, 요즘에 게임은 잘 안 해요. 오히려 밖에서 놀거나 애들이랑 놀러다니거나 그런 게 더 많이 있죠.

- 그러면 학생이 하는 거는 주로 음악 듣거나 카카오톡, 카카오토리 하고 있다는 거죠?

학생 인터뷰 7

인터뷰 일시	2014년 8월 8일(금) 13:00 - 13:40
인터뷰 장소	000 아이월센터
인터뷰 대상자	000 (여, 중 3학년)

1. 사이버불링 현황 질문

- 최근 청소년들 사이에 사이버불링이 친구들 사이에서 얼마나 많이 일어나는 거 같아요?

많이 일어나지는 않지만 심하면 대 놓고 앞에서 욕까지 할 정도예요.

- 보통 어떤 식으로 괴롭혀요?

그 애를 왕따 시키기 전에 주변에 있는 친구들을 단체톡(단체채팅방)에 초대해서 개를 버리라는 식으로 이야기를 해요.

- 싫어하는 애를 빼놓고 자기네들끼리 이야기 하는 거예요?

네 안 초대해요 개를 빼 놓고 이야기 하고 나서 싫어하는 애를 초대해서 뭐라고 하는 거죠. 페이스북에는 영상이 많이 올라오는데, 학교폭력 이런 거도 찍어서 올리기도 하고 이상한 영상도 많이 올라와요. 한 사람한테 욕하면서 쓰는 저격글 같은 거도 많이 올라와요. 저격글은 카카오토티에서 애들이 많이 써요. 카카오토티랑 페이스북 같은 곳은 글을 올리는 건데 거기다가 “너 왜 그렇게 사냐? ㅋㅋㅋㅋ” “맞어 맞아 개 무슨 일이야?” “맞어 맞아 ㅋㅋㅋㅋ” 이러기도 하고... 예를 들어, 만약에 제가 어떤 애를 왕따 시키려고 글을 올리고 친구들이 그 글에 댓글을 달아요. 그러면 “맞어 맞아” 이러는 애도 있고 “연락 좀 해보라고 알고 싶다”고 그러는 애들도 있는데 자기인 거 같으면 댓글을 달잖아요. 그러면 그 애들끼리 카톡할 때 개한테는 딴 애라고 거짓말을 치고 자기 믿는 애들한테만 개라고 하는 거죠. 그 글을 쓴 애가 저여도 저한테는 말 안 해 줘요. 그리고 이제 나중에 애들이랑 한 번에 얘기해가지고 카카오토티로 단체로 얘기하고 엇그제도 저격글이 올라와서 친구한테 들었거든요. 근데 애들이 요즘 ‘아디다스 저지’라든지 이런 옷들을 똑같은걸 입고 다니잖아요. 그래서 어떤 애가 옷을 잃어버렸는데 개가 옷을 훔쳐갔다는 것이 확실치도 않으면서 그거를 막 다른 애들한테 재가 훔쳐간 거라고 의심을 했어요. 개가 입고 다닐 때 개도 똑같이 입고 다녔으니까요. 애들이 카카오토티에다가 “니가 훔쳐간 거 아니냐?” “도둑년이나?”고 얘기를 해요. 근데 개는 훔쳐간 적이 없거든요. 그런 식으로 해가지고 친구가 울었어요. 이것도 최근일이에요.

2. 사이버불링피해경험

- 사이버불링을 좀 당했다고 들었는데, 언제예요?

중학교 1학년 때요.

- 그 때 어떤 식으로 당했어요?

반에서 거의 혼자 다녔어요. 처음에는 애들이랑 같이 다니다가... 초등학교 친구들 중에 저만 따로 떨어져서 중학교를 갔거든요. 갔는데 거기 가니 아무도 모르잖아요. 거기 가서 애들이랑 좀 친해졌는데 거기 애들은 초등학교 같이 나온 애들끼리 다니고 어울리잖아요. 저도 거기에 끼려고 노력을 했어요. 근데 제 주변에 같은 학교에서 온 친구가 딱 1명 있었는데 개네들이 그 친구를 단독(단체채팅방)에 초대해서 저랑 놀지 말라는 식으로 이야기를 한 거예요. 심한 거는 '걸레년'이라는 그런 말도 들었거든요. 그런 거까지 하다가 믿을만한 제 친구가 저한테 말을 해준 거예요. 제 핸드폰에 캡처를 해서 애네들한테 보냈는데 어차피 버릴 거라는 식으로 얘기를 했어요. 저는 그냥 그걸 듣고서 개네한테 일부러 아는 척을 안했거든요? 그런데 갑자기 카톡으로 "왜 너 나한테 아는 척을 안 하나?" 그렇게 이야기를 하는 거예요. 그래서 그 날 이후로 제가 그냥 꺼림직해져서 같이 못 있겠다는 식으로 이야기를 하고... 그 친구가 누구인지 말하면 개까지 왕따시킬 거 아니예요? 말해줬으니까... 그래서 개한테 "왜 너 이간질하냐?" 고 그렇게 이야기를 한 거죠. 제가 그 날 이후로 그렇게 끝났어요. 근데 중학교 2학년 때 학교 끝나고 저한테 애들이 열 몇 명 무리로 와서는, 제가 말하지도 않은 얘기를 또 어떤 애가 지어내가지고 제가 "아니라고 난 그런 적 없다"고 그랬는데 제 말을 안 믿어주는 거예요. 그래서 그냥 거기서 아니라고 했는데도 안 믿어줘서 "됐다고 아는 척하지 말자고" 말하고... 최근에도 중3 방학에 학교에 갔을 때. 복도를 지나가면 마주치게 되잖아요 같은 학교니까... 막 웃으면서 재 왜 저래 웃으면서 얘기하고 그런 식으로 그래서 선생님한테 말했는데 선생님이 별 신경 안 쓰셨어요.

- 그럼 바깥에서도 당했겠지만 온라인 공간에서는 주로 카카오톡 중심으로 당한 거예요?

네

- 그럼 중학교 1학년 때는 몇 차례 당했어요?

그 때는 두 번

- 그럼 중학교 2학년 때는?

중학교 2학년 때는 한 번하고, 또 다른 애들이 대놓고 앞에서 웃으면서... 신발을 샀어도 그 신발을 신으면 개네들이 "재 왜 저러냐" "저게 뭐냐"고 대놓고 앞에서 웃으면서 그랬어요.

- 당했을 때 기분은 어땠어요?

엄마 아빠한테 말을 못했거든요. 1학년 때는 학교 가기 싫어서 울었어요. 3일 동안 빠졌었는데 그 때 3일 동안 아픈 게 아니잖아요? 그러니까 질병처리 이런 게 안 되고 무단처리가 됐어요.

- 본인이 아예 학교를 안 갔어요?

네 무서워서. 가봤자 애들이 안 놀아주니까. 학교 기록 보면 3일 빠져있고 그래요.

- 온라인 공간에서만 괴롭히지는 않죠?

네 온라인 공간에서는 한 번에 괴롭히다가 학교에서 마주치면 욕을 하는 거죠.

- 카톡 외에 다른 매체에서는 당한 적 없어요?

네 그냥 학교에서 마주치거나 하교할 때 좀 대놓고 앞에서 그러는 거 빼고는 없는 거 같아요. 길에서 마주치거나 자기 눈에 보이면 그런 거 같아요.

- 이유는 뭔 거 같아요? 왜 그렇게 친구들이 괴롭혔던 거 같아요?

제 성격에도 문제가 있었겠지만 자기들이랑 잘 안 맞는다고, 제가 다른 학교에서 온 걸 아니까 그런 거 같아요. 제가 학교에서 적응하지를 못했어요.

- 초등학교 때 친구들이 다 다른 학교 가서요?

네 저는 개네 성격을 모르잖아요. 저는 초등학교 때 행동했듯이 애들한테 그냥 그렇게 심한 행동을 안 하고 그랬는데 애들이랑 어울리다가 45월 정도부터 그렇게 된 거 같아요. 3월까지는 애들이 억지로 다녀주다가...

- 학생이 사이버불링을 당했을 때 가만히 속으로 삭혔어요?

혼자 속으로 삭히다가 선생님한테 이야기를 했는데 개네 편만 든다는 식으로 얘기하는 거예요. 니네들이 알아서 해결해라 이런 식으로 끝내고, 엄마아빠한테 이야기했더니 엄마아빠는 제가 학교 안 나가다보니까 “자퇴 할꺼냐?” 이렇게 이야기 하는 거예요. 근데 그 때 충동적으로 자퇴를 하면 나중에 후회를 할 수도 있잖아요. 그래서 무서워서 3일 동안 학교를 안 나갔더니 싸운 애들이 카톡으로 “너 왜 학교 안오냐”고 그러는 거예요. 그래서 그 때 개네들이랑 사이를 회복하려고 한번 풀었거든요. 그래서 학교를 갔는데 개네들이 화해를 했는데도 아는 척도 안 하는 거예요. 그래서 이제 제가 조금씩 다가갔는데 중학교 2학년 때 또 저한테 그런 일이 일어난 거죠. 그 땐 제가 거의 혼자 다녔어요. 막 울면 왜 우냐고 눈물샘에 모터 달았냐고 그래요.

3학년 때는 그냥 지나가면서 뭐라고 해요. 제가 3학년 때 1명 친구 있었는데 개도 왕따를 당했고 저도 왕따를 당했어서 같이 다녔거든요. 근데 둘이 다닌다고 애들끼리 욕해요. 그냥 제가 무슨 행동을 하면 그냥 개네는 그게 마음에 안 들어서 왕따를 시키는 거예요.

- 부모님 반응은?

부모님은 신경 썼죠. 부모님이 선생님께 전화했는데 선생님이 “그건 저희가 아니라 친구들끼리 풀어야 하는 문제인 것 같다”고 이야기를 하셨어요.

3. 사이버불링을 목격한 경우

- 혹시 본인이 당한 거 이 외에 남들이 사이버불링을 당하는 걸 목격한 경우도 있어요?

제가 직접 눈으로 본 거는, 중학교 2학년 때 어떤 애가 마음에 안 든다고 그런 적이 있었어요. 원래 같이 다니다가 안 다니면 이상하잖아요? 그래서 애들한테 알아보니까 개가 무서워서 1교시부터 6교시까지 화장실에 들어가서 안 나온다는 거예요. 저는 개네들이 카카오토티 그런 곳에 엄청 욕을 하는 거를 보고 점점 사이가 멀어진다는 걸 알았거든요? 근데 학교를 딱 가니까 개가 학교를 빠질 수는 없고 무서워서 문을 딱 잠궈 놓고 화장실에 들어가서 학교 시작할 때부터 끝날 때까지 아예 못 나오는 거예요. 1학년 때는 학교에서 손목까지 그은 애도 있었어요.

- 그 왕따가 온라인 공간에서도 일어나게 되는 거죠?

그냥 한 번 싸우고 자기가 맘에 안 들면 끝까지 괴롭혀요. 만날 때도 그렇고요.

- 괴롭힐 때 쓰는 욕들이 주로 어떤 거예요?

“씨발년아” “걸레년아 뭐하냐?” “개새끼가 뭐하냐?” “뇌에 주름이 안 박혔냐?” “개념 어디다가 팔아먹었냐?”고 그래요. 심한 애들은 “니 엄마가 그런 식으로 가르치니까 니가 그따구지” 부모 욕까지 나와요.

- 가해자들이 왜 그렇게 하는 거 같아요?

질투 나서 그런 것도 있고... 세 명이 다니면 두 명이서 짝 지어서 놀게 되잖아요. 그러면 이제 나머지 한명이 질투가 나니까 이간질을 하는 거죠. “애가 니 욕했다”고 말 지어내면서 그런 식으로 왕따 당하는 애들도 있고... 그냥 솔직히 제가 볼 때는 개 성격이 맘에 안 든다기보다

질투 나서 그러는 게 여자아이들 사이에서는 더 많은 거 같아요. 왕따를 당하는 건 그런 거 때문에 그런 거 같아요. 그걸 또 다른 애들한테 말하고... 제가 그런 일이 한명한테 일어나고서 다른 애들이랑 어울리면 그 애한테도 “애가 이랬다” 고 또 얘기를 해요. 근데 저는 그런 적이 없어서 없다고 이야기를 하면 니 말 못 믿겠다고 꺼지라는 식으로 얘기를 해요. “그냥 꺼져” 이래요.

- 관계에서 나타나는 질투가 크다고 생각하는 거죠?

그럼 본인이 보기에 장난인거 같아요. 아님 심각한 거 같아요? 장난은 아닌 거 같아요. 장난삼아 하는 거랑 진짜로 하는 거랑 뭔가 좀 다르잖아요. 장난으로 하면 그래도 친구랑 같이 다니기는 하는데 애들한테 욕하고 다니는 거 보면 아닌 거 같아요.

4. 사이버불링의 심각성

- 오프라인 폭력과 사이버불링 중에 어디 쪽이 더 심각한 거 같아요?

때리는 게 더 심한 거 같아요. 저 같은 경우에 카톡은 피해다니거든요. 근데 안 보거나 읽고서 답장 안 하면 카톡을 엄청 많이 보내긴 해요. 그리고 페이스북, 카카오토티 그런데다가 욕 엄청 많이 올리고... 때리는 거 같은 경우에는 학교에서 일부러 불러서 때릴 수가 있는데 그건 피할 수가 없는 상황이잖아요. 저 같은 경우에는 카톡이 더 난 거 같아요. 때리면 몸에 흉터 생기고 더 심한 애들은 머리 털 뽑히고 그러니까...

5. 사이버불링 관련 미디어 교육 수강

- 학교에서 미디어교육 받아봤어요?

안 받아봤어요.

- 사이버왕따 관련 교육은 받은 적 있어요?

네 중학교 1학년 때 한 번 받아봤어요. 거기서 왕따를 당했을 때 어떻게 처리를 해야 한다든지, 선생님께 빨리 알려야 한다든지, 싫다고 말을 한다든가 그런 거 받았어요. 영상을 보면서 단체로 받았지 일대 일로 받아본 적은 없어요. 2학년 때는 성교육 3학년 때는 진로에 관한 교육 이런 거밖에 안했어요.

6. 사이버불링 해결방안

- 학생이 보기에 사이버불링을 막기 위해서는 뭐가 필요한 거 같아요?

그런 거는 아직 생각을 못해봤어요. 애들이 사실 교육을 받아도 달라지는 게 없어요. 변화가 없어서 저는 생각을 해 본 적이 없는 거 같아요.

7. 스마트폰 이용

- 요새 스마트폰 뭐 쓰죠?

옵티머스G 4G폰

- 어떤 어플리케이션을 주로 써요?

‘페이스북, 카카오톡, 카카오토리’ 많이 써요. 게임은 안 해요.

학생 인터뷰 8

인터뷰 일시	2014년 8월 8일(금) 14:00 - 14:40
인터뷰 장소	000 아이월센터
인터뷰 대상자	000 (여, 중 3학년)

1. 사이버불링 현황 질문

- 요즘 청소년들 사이에서 사이버불링이 문제가 되고 있는데 사이버불링이라고 들어봤어요?
이거 인터뷰 한다고 할 때 처음 알았어요.
- 어떤 식으로 이해했어요?
카톡이나 그런 것에 초대해서 집단으로 한 사람한테 욕을 하거나 그런 거요.

2. 사이버불링피해경험

- 사이버불링을 당해본 적 있어요?
중학교 1학년 때요.
- 몇 번이나 당했어요?
처음에는 한 명이 욕을 하다가 그 다음에 집단으로는 딱 한번 한 적이 있었어요. 외모 같은 거로도 욕하고 성격 같은 걸로도 욕하고 없는 말 지어내서도 욕하고 그랬어요. 제가 예전에 그런 적이 없었는데도 “니가 내 욕을 했었다” 그런 식으로 맨날 거짓말을 한다거나 외모에 대해서는 똥똥하고 못생겼다고 그래요. 중학교 1학년 때 그렇게 당하고 중학교 2-3학년 때는 아예 연락을 안 했어요.
- 어떤 식으로 괴롭히던가요?
한 명은 초등학교 때 친한 애였는데 전학을 갔고 또 한 명은 전학을 간 애 친구였고 나머지 두 명은 저랑 중학교 올라와서 처음 친해지게 된 애들인데, 개들이 저한테 욕을 계속 했어요. “너 자꾸 성격 그런 식으로 하면 지인들 불러 카톡 초대해서 절대 못 나가게 하는 그런 거 할 수도 있다” “너 채팅감옥이라고 모르냐?” 고 처음에는 그랬어요. 그래서 제가 그런 걸 중학교

친구들한테 말했는데 중학교 친구들이 “우리가 뭐라고 해주겠다”고 했는데 자기네들끼리 친해진 거예요. 그래서 제가 자는 사이에 자기들끼리 채팅방을 만들어서 처음에 제 욕을 하다가 제가 하도 확인을 안 하니깐 한 구백구십 몇 개의 똑같은 사이트주소나 글을 올렸어요. 제가 위에 제 욕한 거를 못 보게 하려고 그랬는데 저는 궁금하니까 구백구십 몇 개를 다 봤어요. 위에다가는 제 욕을 해 놓고 밑에는 사이트 그런 걸 올려놓고 채팅방을 나갔어요.

- 카카오톡 외에 다른 매체에서는 당해본 적 없어요?

네 카카오톡 말고는 없어요

- 그 때 당했을 때 기분은 어땠어요?

전학 간 애한테는 원래 그런 애라는 거를 알고 있었으니까 그렇구나 했는데 친해진 애들한테는 배신감 느끼고 화나고 그랬어요.

- 학교에 빠진다는 거 그런 경우는 없었죠?

중학교 친구들이 그 얘기를 다른 학교 같은 친구 무리한테 다 말한 거예요. 그래서 개네랑 사이가 멀어지고 나서 학교 가기도 싫어지고 하니까 선생님한테 아프다고 하고 두 번인가 빠진 적도 있어요.

- 중학교 1학년 때 당했을 때 부모님이나 선생님한테 알리지는 않았어요?

네 그 때는 말 안했어요. 초등학교 6학년 때 왕따를 당했을 때는 부모님께 말했는데 중학교 올라와서는 그냥...

- 중학교 1학년 때 많이 일어나는 이유는 뭐라고 생각해요?

아무래도 다 다른 초등학교에서 만나잖아요. 처음에는 자기들끼리 마음 맞아서 친해졌는데 이 초등학교 애가 다른 초등학교 애를 알고 “개 이래서 이래서 별로야” 이러면 그 말만 믿고 깊게 친해지지 않고 그 다음에 뿌리를 싹 뽑아버리니까 그래서 그런 거 같아요.

- 본인이 당한 거 말고 혹시 사이버공간에서 목격해본 적 있어요?

목격은 안 해봤어요. 근데 반톡 같은 경우에, 어떤 애가 개를 초대하면 그냥 대 놓고 왜 들어왔냐고 나가라고 하면서 개 욕하고 그런 건 봤어요.

- 카톡감옥은 뭐예요?

카톡에 초대를 해서 나가면 진짜 끝도 없이 저를 계속 초대하는 거예요. 잘은 모르겠는데 개가

저한테 “너 계속 나가면 해킹도 당하고 그래서 너 핸드폰도 못 쓸 수 있다” 고 그러드라구요.
“초대를 하면 넌 거절 못하고 계속 욱먹어야 된다” 고 그러드라구요. 초대해서 나가면 또 초대하고 초대해서 나가면 또 초대하고 그런 거예요.

- 학생이 보기에는 사이버불링이 왜 일어나는 거 같아요?

세 명이 있는데 그 중 두 명이 특히 친하고 나머지 한 명이 마음에 안 들게 되면 서로 얘기를 하다가 쌓인 게 있으니까 개한테 화를 내게 되는 거 같아요. 아니면 약한 애들을 단체로 괴롭히기도 하는데, 장애가 있거나 성격이 별로 좋지 않으면 애들이 다 같이 안 좋아하는 상태니까 개한테 화를 내거나 그렇게 되는 거 같아요.

- 페이스북에서는 사이버불링 본 거 없어요?

없어요. 페이스북에서는 자기 기분 좋은 일 있으면 “기분 좋다” 이렇게 글 올리거나 노래방이나 영화 보러 가면 “가족들이랑 영화 보러간다” 하고 막 사진 같은 거 올려요. 그러면 애들이 댓글로 “와 좋겠다. 나도 가고싶다” 이려고 “힘들다” 그러면 “아 왜 그래?” 이러면서 또 카톡으로 대화하고 그래요.

- 학생은 게임 안 해요?

네 전 게임은 안 해요. 게임해도 최대2주 정도만 해요. 쉽게 질리는 스타일이라서요.

- 학생이 보기에 사이버불링이 카카오톡 중심으로 많이 일어나고 있다는 거죠?

네 카카오톡은 돈도 안 들고 한꺼번에 많은 사람들을 초대해서 이야기를 할 수 있으니까요.

- 초대를 하면 그냥 무시해버리면 되지 않아요?

무시해버리면 계속 카톡 알람이 뜨고 알람을 꺼도 할 게 있어서 카톡에 들어가면 메시지가 보이니까요. 또 확인 안하면 “왜 확인 안 하나?” “쫓았냐?” 고 그러니까요.

- 확인했다는 게 뜨나요?

네 20명이 있는 그룹채팅창에 글을 쓰면 저는 읽었으니까 19라고 써져요. 그리고 다섯명이 안 읽었으면 5라고 써 있게 되는데, 누가 안 읽었는지는 몰라요. 근데 자기들끼리 얘기하는데 댓글 안 쓴 애를 아니까 대충 짐작할 수 있다고 그랬어요.

- 사이버불링 예전에 당했을 때 캡처 해놓거나 그러지는 않았죠?

네. 그 때는 그럴 생각도 못 했어요. 지금 또 당하게 되면, 제 선에서 해결할 수 있으면 안

해 놓겠는데 정말 큰 일이면 캡처해서 부모님께 보내드리고 경찰서에 넘길 수 있으면 넘기고 그럴 거 같아요. 제가 진짜 괴롭다고 느끼거나 그 욕을 들었을 때 죽고 싶다는 생각이 들면 그건 진짜 심한 일인 거 같아요. 중학교 1학년 때는 그 정도는 아니었어요. 애들이 점점 저를 무시하고 그러니까 학교 빠지고 그랬지만, 그 때는 그런 생각도 못했고 제가 생각했을 때 애들끼리 사소하게 그럴 수 있고 그렇게 큰일도 아니었던 거 같고 그래서 안 했어요.

- 중학교 2-3학년 때는 왜 사이버불링이 안 일어나는 것 같아요?

괴롭힌 친구들은 자기가 그랬다는 걸 쉽게 잊어요. 1학년 때는 다른 학교에서 오고 초반이라 그런건데 2학년 때는 또 반이 바뀌고 익숙한 친구들이랑 친해지고 그래서...

3. 사이버불링을 목격한 경우

- 반톡에서는 사이버불링 당해보거나 목격해본 적 없어요?

전 없어요. 작년에는 반톡에서 한 명 그런 적 있어요. 중학교 1학년 때는 애들이 거의 반톡을 안 만들고 2학년 때부터 만드는데 작년에 개는 좀 장애를 가진 애인데 애들이랑 어울리면서 이상한 짓을 많이 하니까 애들이 개보고 뭐라 하고 나가라고 하고 그랬어요. 3학년 때는 없었어요.

4. 사이버불링의 심각성

- 학생은 초등학교 6학년 때 오프라인에서 당했고 중학교 1학년 때는 온라인에서 당했는데, 본인이 생각하기에 사이버불링과 오프라인 폭력 중에 어느 쪽이 더 심각한 거 같아요?

초등학교 5학년 끝날 때쯤에 스마트폰이 나와서 6학년 때는 스마트폰을 가진 애들이 얼마 없으니까 문자로 한 두 번씩 보낸대거나 그랬는데 중학교 올라와서는 다 스마트폰을 사용하니까 그 때부터는 집단적으로 초대를 해서 욕하고 그랬어요. 제 생각에는 카톡이 더 심한 거 같아요. 외부에서는 만나지 않는 이상은 당하지 않는데 카톡에서는 만나지 않아도 계속 끝없이 욕먹고 그러니까. 얼굴을 안 보니까 더 심한 욕도 하고 그래서 카톡이 더 심한 거 같아요.

- 모르는 사람한테 욕을 얻어먹는 거는 아니죠? 다 아는 사람들이 그러는 거죠?

네. 두 명은 같은 중학교 반 친구들이고 한 명은 원래 초등학교 때부터 알고 있던 애였고 또 한 명은 다른 학교이고 전학 갔다던 그 애 친구예요.

5. 사이버불링 관련 미디어 교육 수강

- 학생은 학교에서 미디어교육 받아봤어요?

네. 단체로 다같이 받아봤어요. 중학교1-2학년 때 동영상 보여주고 올해는 아직 안 보여줬어요.

- 기억나는 거 있어요?

사이버폭력이라고 해가지고 애들한테 문자로 욕하거나 모르는 사람인데 악플 달거나 그런 거요

- 사이버폭력을 당했을 때 대처요령 이런 거도 배웠어요?

그냥 선생님이나 경찰, 부모님한테 알리라고 그랬어요.

- 실제로 사이버불링을 당했을 때 알렸어요?

전 안 알렸어요. 당했긴 당했는데 말 해봤자 저한테 도움 되는 것도 없고 말하면 개네한테 더 안 좋은 일 당할까봐 안 한 것도 있어요. 그리고 제가 생각했을 때 저한테 욕하는 게 신체적인 부분도 욕하고 그랬지만, 부모님께 알리는 것보다는 저희들 안에서 끝내야 한다고 생각했기 때문에 그랬어요. 안에서 끝난 일을 밖에 내 놓기도 그렇고 그래서.

6. 사이버불링 해결방안

- 이런 사이버불링을 해결하기 위해서 학생 입장에서는 뭐가 좀 필요할 거 같아요?

우선 주변 지인들한테 알리기는 알려야 할 거 같은데 자기가 더 큰 고통을 당할 거라고 겁을 먹어서 알리지 못하니까... 젤 좋은 방법은 부모나 교사한테 알리는 건데 더 큰 보복 당할까봐 무서워서 못 알리는 거니까.

7. 스마트폰 이용

- 스마트폰은 4G써요?

LTE폰 쓰고 요금제는 34요금제나 45요금제요. 데이터 용량은 무제한은 아니에요.

- 스마트폰 애플리케이션은 뭐를 제일 많이 써요?

카톡, 페이스북, 카카오토토리 이런거요. 그 외에는 인터넷 검색이나 사전 찾아봐요.

- 카톡은 지금 친한 친구들하고 주로 하죠?

네 친한 친구들 하고 주로 하고 반톡도 해요. 반톡에서는 말 하는 애들만 말하고 안 하는 애들은 안 하니까 자기들끼리 얘기 하거나 그래요. 진짜 중요한 일일 때는 한 명이 “우리 내일 소풍가는데 준비물 뭐다” 고 말해주면 애들이 고맙다고 그런 거만 얘기 하고, 개인적인 거는 따로 따로 말해요.

Abstract

A Study on the Situation of Youth Cyberbullying and Measures to Prevent It

Recently there have been many studies related to cyberbullying but there are few studies dealing with the cause and effect of cyberbullying compared with foreign countries. Therefore this study conducted survey of 4,000 young people and interviewed 8 young people to prepare for measures to protect youths from the danger of cyberbullying. As a result, the percentage of those who had cyberbullying and cyberbullied experience was high. That is, 14.6% had only cyberbullied experience while 6.3% had only cyberbullying experience. Surprisingly 13.1% had both experience. In addition, school violence was strongly related to cyberbullying. That is, school violence which occurred offline world was connected to cyberbullying online. The main cyberbullying types were cyberbullying through game, rejection of making friend or excluding someone from chatting room on Kakaotalk, and cyberbullying by chatting or social network service. Few people announced police or parent when they were cyberbullied. Half of respondents did not take any action when they observed cyberbullying situation. Cyberbullying experience had a big influence on cyberbullied experience while satisfaction with school had negative effect and cyberconfidence had positive effect. Cyberethics and cognitive empathy affected cyberbullying experience. That is, students who had a higher cyberethic and cognitive empathy tended to engage in cyberbullying less. This result suggests that cyberbullying can be lessened by enhancing satisfaction with school life, cyberethics and cognitive sympathy. Qualitative study showed that cyberbullying which was made by joke had a serious effect on victims. Interviewees suggested making many opportunities to play together and understand each other as a measure to prevent cyberbullying.

Key words : smartphone, cyberbullying, cognitive sympathy, cyberconfidence, cyberexclusion

2014년 한국청소년정책연구원 간행물 안내

기관고유과제

- 14-R01 청소년 아르바이트 실태조사 및 정책방안 연구 I / 안선영 · 황여정 · 이수정 · 이로사
- 14-R02 청소년활동 참여 실태조사 연구 I / 임희진 · 송병국
- 14-R03 미래 환경변화 및 청소년정책 전망 연구 II / 이경상 · 박선영 · 조남익
- 14-R04 자유학기제를 통한 청소년활동 활성화 방안 연구 / 임지연 · 김정주 · 김정숙
- 14-R05 아동 · 청소년 영향평가제도 도입 방안 연구 / 박영균 · 조흥식
- 14-R06 남북한 청소년 교류 및 상호이해에 대한 연구 (1) : 총괄보고서 / 김형주 · 권재기
- 14-R06-1 남북한 청소년 교류 및 상호이해에 대한 연구 (2) : 조사결과 자료집 / 김형주
- 14-R07 청소년 사이버불링 실태 및 대응방안 연구 / 이창호 · 신나민
- 14-R08 학교폭력 해결을 위한 회복적 정의모델 도입방안 연구 / 이유진 · 이창훈 · 강지명
- 14-R09 가정폭력 피해 아동 · 청소년 실태 및 대응방안 연구 / 김승경 · 송미경
- 14-R10 가출청소년 보호지원 실태 및 정책과제 연구 / 김지연 · 정소연
- 14-R11 디지털 시대의 청소년 미디어교육 제도화 방안 연구 / 배상률
- 14-R12 청소년 국제개발협력 참여 활성화 방안 연구 / 김정숙 · 조혜영 · 이태주 · 이덕남
- 13-R13 스마트시대 대중매체를 통한 청소년의 성 상품화 대응방안 연구 / 성윤숙 · 손병덕
- 14-R14 한국 아동 · 청소년 인권실태 연구Ⅳ : 총괄보고서 / 김경준 · 김희진 · 이민희 · 김유나
- 14-R14-1 한국 아동 · 청소년 인권실태 연구Ⅳ : 한국의 유엔아동권리위원회 국가보고서 권고사항 이행실태 / 김경준 · 이호균 · 서여정 · 김광혁 · 김형욱 · 윤상석 · 박병식 · 이석구
- 14-R14-2 한국 아동 · 청소년 인권실태 연구Ⅳ : 2014 아동 · 청소년 인권실태조사 통계 / 김경준 · 김희진
- 14-R14-3 한국 아동 · 청소년 인권실태 연구Ⅳ : 청소년 인권 의식에 관한 구조 분석 / 천정웅
- 14-R15 청소년이 행복한 지역사회 지표개발 및 조성사업 연구Ⅱ : 지역사회 진단 · 분석 / 김지경 · 하현주 · 김옥태
- 14-R15-1 청소년이 행복한 지역사회 지표개발 및 조성사업 연구Ⅱ : 청소년 행복도시 조성사업 추진 계획 수립 / 김영한 · 임영식 · 김민
- 14-R16 다문화 청소년 종단조사 및 정책방안 연구Ⅱ : 총괄보고서 / 양계민 · 신현욱 · 박주희
- 14-R16-1 다문화 청소년 종단조사 및 정책방안 연구Ⅱ : 기초분석보고서 / 양계민 · 박주희
- 14-R17 청소년 기업가정신 함양 및 창업 활성화 방안 연구 I / 오해섭 · 맹영임
- 14-R17-1 청소년 기업가정신 함양 및 창업 활성화 방안 연구 I : 기업가정신 및 창업관련 의견조사 / 오해섭 · 맹영임 · 문호영
- 14-R18 한국아동 · 청소년패널조사Ⅴ : 사업보고서 / 이종원 · 황진구 · 모상현 · 정은주 · 강현철 · 한영근 · 허효주 · 문은욱 · 이영화
- 14-R18-1 한국아동 · 청소년패널조사Ⅴ : 기초분석보고서 I - 청소년 생활시간 추이 분석 / 정은주
- 14-R18-2 한국아동 · 청소년패널조사Ⅴ : 기초분석보고서Ⅱ - 청소년 매체이용 실태 및 추이 분석 / 모상현
- 14-R18-3 한국아동 · 청소년패널조사Ⅴ : 기초분석보고서Ⅲ - 청소년 체험활동 및 문화활동 참여 실태와 추이 분석 / 황진구 · 허효주

협동연구과제

- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 14-62-01 학업중단 청소년 패널조사 및 지원방안 연구Ⅱ / 윤철경·서정아·유성렬·조아미 (자체번호 14-R19)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 14-62-02 학업중단 청소년의 특성과 중단 후 경로 : 학업중단 청소년 패널조사Ⅰ 데이터 분석 보고서 / 윤철경·서정아·유성렬·조아미 (자체번호 14-R19-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 14-62-03 비행 학업중단 청소년 패널조사 및 지원방안 연구Ⅱ / 김지영·전영실·박성훈 (자체번호 14-R19-2)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 14-63-01 청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구Ⅰ : IEA ICCS 2016 - 총괄보고서 / 성은모·백혜정·진성희 (자체번호 14-R20)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 14-63-02 청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구Ⅰ : IEA ICCS 2016 - 기초통계분석보고서 / 성은모·백혜정·진성희 (자체번호 14-R20-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 14-63-03 청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구Ⅰ : IEA ICCS 2016 - 사회참여역량측정 도구개발 / 김태준 (자체번호 14-R20-2)

수 시 과 제

- 14-R21 청소년보호의 시대적 중요성과 미래의 바람직한 방향 / 이유진·배규한
- 14-R22 청소년분야 자격제도 개선 방안 연구 / 모상현·이진숙
- 14-R23 청소년지도자 인권의식 함양방안 / 김희진
- 14-R24 학교 밖 청소년 건강상태 및 지원방안 연구 (정책리포트 발간) / 백혜정·임희진
- 14-R25 아동·청소년 대상 연구윤리 가이드라인 개발 연구 / 배상률
- 14-R26 청소년수련시설 종사 청소년지도사 처우개선 방안 연구 (정책리포트 발간) / 황진구
- 14-R27 청소년정책연구 동향 분석 및 과제 - 한국청소년정책연구원 25년간의 연구과제 분석을 중심으로 / 김정숙

수 탁 과 제

- 14-R28 디지털교과서 활용 행태 및 사용자에게 미치는 영향 분석 연구 / 성은모
- 14-R29 근로청소년 유형 분석 및 유형별 정책지원 방안 연구 / 김지경·박창남
- 14-R30 학교 밖 위기청소년 취약계층 청소년진로 실태조사 / 김지경·이상준
- 14-R31 아산시 청소년문화의집 건립 기본계획 수립연구 / 김영한
- 14-R32-1 청소년 경찰학교 시범운영 지원 / 성윤숙·안선영·정은주
- 14-R32-2 청소년 경찰학교 시범운영 인프라 구축 지원 / 성윤숙·안선영·정은주
- 14-R33 템플스테이 가족 및 청소년 프로그램 개발 연구보고서 / 조혜영·양계민
- 14-R33-1 템플스테이 프로그램 활용편 : 템플스테이 가족 및 청소년 프로그램 매뉴얼 / 조혜영·양계민
- 14-R34 2014년 청소년수련시설 종합평가 / 김경준·김영한·이유진

- 14-R35 학교 밖 청소년 지원 프로그램 개발 연구 / 김지경·김지연·김정주
- 14-R36 위기청소년 성장 지원을 위한 숲(탐험)프로그램 개발 및 운영방안 연구 / 윤철경·김혁진·김범구·정다정
- 14-R36-1 위기청소년 성장 지원을 위한 숲(탐험)프로그램 개발 및 운영방안 연구 : 위기청소년 성장 지원을 위한 숲(체험) 프로그램 / 윤철경·하시연
- 14-R37 청소년 통일체험캠프 프로그램 개발 총괄보고서 / 성은모
- 14-R37-1 청소년 통일체험캠프 프로그램 개발 통일체험 활동 운영매뉴얼 / 성은모
- 14-R38 지역다문화프로그램 공모사업 운영평가 체계개발 및 프로그램 분석 / 양계민
- 14-R39 지역아동센터아동패널조사2014 / 황진구·이종원·김희진
- 14-R40 2014년도 공동생활가정평가 사후관리 / 김지연·이경상
- 14-R41-1 학업중단 대책 매뉴얼 및 진단도구 개발 : 학업중단 예방매뉴얼(1-1) / 윤철경·황여정·김승경·맹영임
- 14-R41-2 학업중단 대책 매뉴얼 및 진단도구 개발 : 학업중단 숙려제 매뉴얼(1-2) / 윤철경·황여정·김승경·맹영임
- 14-R41-3 학업중단 대책 매뉴얼 및 진단도구 개발 : 학교 밖 진로 가이드북(1-3) / 윤철경·황여정·김승경·맹영임
- 14-R41-4 학업중단 대책 매뉴얼 및 진단도구 개발 : 학업중단 진단도구 개발(1-4) / 정제영·강태훈·류성창·변수용
- 14-R42 2014 행복교육 학생모니터단 운영 / 오해섭·김경준
- 14-R43 대안교육포럼 / 윤철경·오해섭·백혜정·김희진
- 14-R44 2014년 청소년유해환경접촉 종합실태조사 / 임희진·백혜정·김희진·황여정
- 14-R45 삼성전자 임직원과 함께하는 청소년 방과 후 아카데미 운영모델 확대 방안 / 황진구
- 14-R46 청소년 특별지원 사업 제도개선 방안 연구 / 김지연·김동일·김태완·윤철경
- 14-R47 고용차별예방교육 프로그램 매뉴얼 / 성은모
- 14-R48 한중 청소년의 온라인게임 이용 및 정책에 관한 연구 / 이창호·윤철경·최금혜·김옥태
- 14-R49 2014년 토래조정사업 / 서정아·김영한·이유진
- 14-R50 2014 청소년 방과후 아카데미 지역돌봄 연계 모형 개발 연구 / 양계민
- 14-R51 청소년우대정책관련 하위법령 개정추진 기초연구 / 이창호·조혜영·김용훈
- 14-R52 신고·인증제 정착을 위한 청소년수련활동 개념 정립 및 분류 체계 연구 / 임지연·김민
- 14-R53 멘토링 프로그램 효과성 측정도구 개발 / 성은모
- 14-R54 약물사이버중독 안전내용체계안 개발연구 / 이창호·왕석순
- 14-R55 청소년지도사 자격제도 개선을 위한 검정교과목정비 및 표준교수요목에 관한 연구 / 김경준·오해섭

세미나 및 워크숍 자료집

- 14-S01 2014년 진로진학상담교사 부전공 자격 동계합숙연수 I (1/6~10)
- 14-S02 2014년 진로진학상담교사 부전공 자격 동계합숙연수 II (1/13~17)
- 14-S03 청소년 역량지수 개발을 위한 공청회 (1/21)
- 14-S04 학업중단 예방을 위한 교원집중 연수 (2/4~7)
- 14-S05 미래연구에서의 시나리오 방법론 (2/20)
- 14-S06 제1차 2013년도 고유과제 연구성과발표회 (3/4)
- 14-S07 제2차 2013년도 고유과제 연구성과발표회 (3/11)

- 14-S08 학업중단 및 학교폭력 예방을 위한 학생생활지도 : 일본의 최근동향 (3/13)
- 14-S09 STATA를 이용한 공간분석의 기초 (3/21)
- 14-S10 역량 측정도구 개발 방법론 (3/26)
- 14-S11 청소년경찰학교 시범운영 워크숍 (4/3~4)
- 14-S12 2014년 진로진학상담교사 배치교 학교장 특별연수 (4/14~16)
- 14-S13 학업중단예방 시·도 담당자 워크숍 (4/11~12)
- 14-S14 자유학기제와 청소년체험활동의 의미와 연계과제 (4/23)
- 14-S15 행복한 청소년을 위한 지역사회 환경진단지표 (4/29)
- 14-S16 복잡표본조사에서 가중치 산출 (5/8)
- 14-S17 다문화시대 아동·청소년의 인권과 시민교육 (5/12)
- 14-S18 시군구 꿈키움 멘토단 운영 담당자 연수 (5/27)
- 14-S19 지역사회 지표를 통한 청소년 정책개발 및 정책의 실제 활용 (5/26)
- 14-S20 청소년 통일체험캠프 프로그램 개발을 위한 플릿트러닝의 적용 가능성 (5/26)
- 14-S21 청소년보호의 시대적 중요성과 미래의 바람직한 방향모색을 위한 정책워크숍 (5/30)
- 14-S22 위기청소년을 위한 숲 프로그램 개발 및 운영방안 모색 (5/30)
- 14-S23 청소년 통일 체험캠프 프로그램 개발을 위한 Action Learning의 적용가능성 (5/29)
- 14-S24 청소년 기업가정신 함양 및 창업 활성화 방안 모색 (6/13)
- 14-S25 Mplus를 활용한 자료분석 (7/4)
- 14-S26 학업중단 청소년 패널조사 I 데이터 분석 세미나 학업중단 청소년의 특성과 중단 후 경로 (7/11)
- 14-S27 질적연구방법론 : CQR (7/21)
- 14-S28 가정폭력사건의 회복적사법 도입가능성 (7/29)
- 14-S29 2014 진로진학상담교사 부전공자격 하계합숙연수 (7/22~25)
- 14-S30 청소년방과후아카데미 우수사례(중등) 발표 워크숍 (8/7, 8/10)
- 14-S31 자유학기제를 통한 학교연계 청소년활동 활성화 방안 (8/29)
- 14-S32 표본조사의 올바른 모수 추정법 (8/14)
- 14-S33 학업중단 다수발생 학교 컨설팅위원 워크숍 (8/21)
- 14-S34 청소년경찰학교 시범운영 담당자 2차 워크숍 (8/28~29)
- 14-S35 대안교실 담당 교원 심화연수 (8/18~22)
- 14-S36 질적연구방법론 : 근거이론 (8/29)
- 14-S37 청소년 기업가 정신 함양을 위한 영역별 정책방안 도출 (9/19)
- 14-S38 학교 밖 청소년 및 가출 청소년의 실태와 정책과제 (9/19)
- 14-S39 청소년 기업가 정신 함양 및 창업 역량 강화 방안 (9/30)
- 14-S40 대안교육 국제포럼 2014 대안교육의 국제적 동향과 발전방향 : 정책과 실천 (9/25~26)
- 14-S41 자유학기제 운영 활성화 방안 탐색 공동세미나 (9/25)
- 14-S42 학교 사이버불링 실태와 대책방안 토론회 (11/3)
- 14-S43 제4회 한국아동·청소년 패널 학술대회 (10/30)
- 14-S44 제5차 청소년정책기본계획 중간평가 및 정책토론회 (11/12)
- 14-S45 아동·청소년 인권 정책과제 개발을 위한 전문가 워크숍 (11/7)
- 14-S46 학교 밖 청소년지원사업 (11/17)
- 14-S47 국회다정다감포럼 〈사회통합을 위한 다문화청소년 정책의 방향과 과제〉 (11/07)
- 14-S48 미래 환경변화 및 청소년정책 전망에 대한 전문가워크숍 (11/29)

학 술 지

- 「한국청소년연구」 제25권 제1호(통권 제72호)
- 「한국청소년연구」 제25권 제2호(통권 제73호)
- 「한국청소년연구」 제25권 제3호(통권 제74호)
- 「한국청소년연구」 제25권 제4호(통권 제75호)

청소년지도총서

- 청소년지도총서① 「청소년정책론」, 교육과학사
- 청소년지도총서② 「청소년수련활동론」, 교육과학사
- 청소년지도총서③ 「청소년지도방법론」, 교육과학사
- 청소년지도총서④ 「청소년문제론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑤ 「청소년교류론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑥ 「청소년환경론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑦ 「청소년심리학」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑨ 「청소년상담론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑩ 「청소년복지론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑪ 「청소년문화론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑫ 「청소년 프로그램개발 및 평가론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑬ 「청소년 자원봉사 및 동아리활동론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑭ 「청소년기관운영론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑮ 「청소년육성제도론」, 교육과학사
- 청소년지도총서 「청소년학 연구방법론」, 교육과학사
- 청소년지도총서 「청소년학 개론」, 교육과학사

한국청소년정책연구원 문고

- 한국청소년정책연구원 문고 01 「좋은교사와 제자의 만남」, 교육과학사
- 한국청소년정책연구원 문고 02 「행복한 십대 만들기 10가지」, 교육과학사
- 한국청소년정책연구원 문고 03 「집나간 아이들 - 독일 청소년 중심」, 교육과학사
- 한국청소년정책연구원 문고 04 「청소년학 용어집」, 교육과학사

기타 발간물

- NYPI 청소년정책 리포트 51호 : 청소년 한부모의 생활실태 및 자립지원 방안
NYPI 청소년정책 리포트 52호 : 아동·청소년 민주시민역량 강화 방안
NYPI 청소년정책 리포트 53호 : 아동·청소년 성매매 예방 및 피해지원 대책
NYPI 청소년정책 리포트 54호 : 학교 밖 청소년 건강실태 및 지원방안 연구
NYPI 청소년정책 리포트 55호 : 청소년수련시설 종사 청소년지도사 처우 개선방안 연구 - 보수체계를 중심으로 -
NYPI 청소년정책 리포트 56호 : 청소년 기업가정신 함양 및 창업 활성화 방안 연구 I
- NYPI 청소년 통계브리프 13호 : 학업중단 청소년 패널조사 및 지원방안 연구 I
NYPI 청소년 통계브리프 14호 : 아동·청소년 정신건강 증진을 위한 지원방안 연구Ⅲ : 2013 한국 아동·청소년 정신건강 실태조사
NYPI 청소년 통계브리프 15호 : 다문화청소년 종단조사 및 정책방안연구 I
NYPI 청소년 통계브리프 16호 : 청소년 아르바이트 실태조사
NYPI 청소년 통계브리프 17호 : 청소년의 사이버불링 실태조사
NYPI 청소년 통계브리프 18호 : 한중일미 4개국 청소년의 과학에 관한 의식조사 : 주요 연구결과

연구에 도움을 주신 분들

◆ 집필진 ◆

진 달 용 (캐나다 Simon Fraser University·교수)

김 아 미 (서울대학교BK21PLUS 미래교육디자인연구사업단·박사후연구원)

◆ 자문진 ◆

김 봉 섭 (한국정보화진흥원 정보화역기능대응부·부장)

심 홍 진 (정보통신정책연구원·부연구위원)

이 은 택 (한국방송통신대학교 미디어영상학과·교수)

연구보고 14-R07

청소년 사이버불링 실태 및 대응방안 연구

인 쇄 2014년 12월 24일

발 행 2014년 12월 30일

발행처 한국청소년정책연구원
세종특별자치시 시청대로 370

발행인 노 혁

등 록 1995. 08. 31 제 301-2012-019호

인쇄처 동진문화사 전화 02)2269-4783 대표 이병무

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

구독문의 : (044) 415-2125(학술정보관)

ISBN 979-11-5654-015-1 93330

