

◆ 2021년 학교폭력 예방교육 발전방안 포럼 ◆

전사회적 사이버폭력 예방문화 조성을 위한 방안 모색

일시 | 2021년 8월 18일(수) 13:30~16:50

대상 | 학생, 학부모, 교원, 일반 시민 등 사이버폭력 예방문화 조성에
관심이 있는 전국민

방법 | 실시간 온라인

주최 | 교육부, 17개 시도교육청

주관 | 한국청소년정책연구원 학교폭력예방교육지원센터

YouTube 생중계

코로나19 확산 예방을 위해
온라인 생중계 진행



◆ 2021년 학교폭력 예방교육 발전방안 포럼 ◆

전사회적 사이버폭력 예방문화 조성을 위한 방안 모색

일시 | 2021년 8월 18일(수) 13:30~16:50

대상 | 학생, 학부모, 교원, 일반 시민 등 사이버폭력 예방문화 조성
관심이 있는 전국민

방법 | 실시간 온라인

주최 | 교육부, 17개 시도 교육청

주관 | 한국청소년정책연구원 학교폭력예방교육지원센터

 YouTube 생중계

코로나19 확산 예방을 위해
온라인 생중계 진행



「2021년 학교폭력 예방교육 발전방안 포럼」

- 전사회적 사이버폭력 예방문화 조성을 위한 방안 모색 -

〈교육부·17개 시도교육청 / 한국청소년정책연구원 학교폭력예방교육지원센터〉



개요

- 목적 : 사이버폭력 예방을 위한 학생, 학부모, 교사, 시민 등 사회 공동의 노력과 협력을 통한 전사회적 사이버폭력 예방문화 조성 방안 모색
- 주최/주관 : 교육부·17개 시도교육청 / 한국청소년정책연구원 학교폭력예방교육지원센터
- 주제 : 전사회적 사이버폭력 예방문화 조성을 위한 방안 모색
- 일시 : 2021년 8월 18일(수), 13:30 ~ 16:50
- 진행방식 : 온라인 생중계
 - 학교폭력예방교육지원센터 YouTube 공식 채널을 통해 실시간 영상 송출
 - URL(<https://www.youtube.com/channel/UCo2BHUhoTQJG1JW41dnwWjA>)
 - 당일 YouTube 검색창에 ‘학교폭력예방교육지원센터’ 또는 ‘stopbullying NYPI’ 검색하여 접속 가능
- ※ 학교폭력예방교육지원센터 누리집(stopbullying.re.kr)에 포럼 녹화 영상 탑재 예정
- 대상 : 학생, 학부모, 교원, 일반 시민 등 사이버폭력 예방문화 조성에 관심이 있는 전국민



주요 내용

- 세션 1 : 사이버폭력 예방을 위한 Z세대 학생의 주체적 활동 방안
- 세션 2 : 코로나19 상황에서 사이버폭력 예방을 위한 교사와 학부모의 역할
- 세션 3 : 사이버폭력 예방을 위한 사회공동체의 협력 방안



세부 일정

사회 : 성윤숙(한국청소년정책연구원 학교폭력예방교육지원센터장)

시 간		내 용
13:30~13:40	10'	• 인사말 김현철(한국청소년정책연구원장) • 환영사 유상범(교육부 학교생활문화과장)
13:40~14:00	20'	기조강연 사이버폭력 줄이기(-) 뉴노멀 시대의 사이버폭력 실태와 대응 방안 김봉섭(한국지능정보사회진흥원 연구위원)
		세션 1~3 좌장 : 손병덕(충신대학교 사회복지학과 교수)
14:00~14:50	50'	세션 1 학생의 주체적 활동 더하기(+) 사이버폭력 예방을 위한 2세대 학생의 주체적 활동 방안 • 발표 강에스더(강진고등학교 2학년) • 토론 강주현(한국삼육고등학교 2학년) 강해정(연세초등학교장) • 사이버폭력 예방을 위한 학생의 주체적 활동 방안 조사 결과 성윤숙(한국청소년정책연구원 학교폭력예방교육지원센터장) • 영상1 : 옥수수 뉴스쇼에서 알려드리는 사이버폭력 예방 방법 이영완 외 5인(옥현초등학교 5, 6학년) • 영상2 : 非대면? be대면! 사이버폭력에 대한 우리들의 생각 조혜진 외 6인(이천사동중학교 2, 3학년)
14:50~15:00	10'	휴식
15:00~15:40	40'	세션 2 교사와 학부모의 역할 함께 나누기(÷) 코로나19 상황에서 사이버폭력 예방을 위한 교사와 학부모의 역할 • 발표 전인식(한국교육개발원 연구원) • 토론 윤현주(충북학교학부모연합회장) 임운영(경일관광경영고등학교 교사/한국교원단체총연합회 부회장)
15:40~16:20	40'	세션 3 사회공동체의 노력 곱하기(×) 사이버폭력 예방을 위한 사회공동체의 협력 방안 • 발표 이승현(한국형사·법무정책연구원 선임연구위원) • 토론 윤상용(선플재단·선플운동본부 선플인성교육연구원 본부장) 김미정(푸른나무재단 수석연구원)
16:20~16:40	20'	종합토론 및 질의응답
16:40~		정리 및 폐회

CONTENTS

기초 강연

사이버폭력 줄이기(-)

뉴노멀 시대의 사이버폭력 실태와 대응 방안

- 뉴노멀 시대의 사이버폭력 실태와 대응 방안 1
김 봉 섭 한국지능정보사회진흥원 연구위원

세션 1

학생의 주체적 활동 더하기(+)

사이버폭력 예방을 위한 Z세대 학생의 주체적 활동 방안

발표

- 사이버폭력 예방을 위한 Z세대 학생의 주체적 활동 방안 31
강에스더 강진고등학교 2학년

토론

- 강 주 현 한국삼육고등학교 2학년 47
- 강 해 정 연세초등학교장 51

• 사이버폭력 예방을 위한 학생의 주체적 활동 방안 조사 결과 / 61

성윤숙(한국청소년정책연구원 학교폭력예방교육지원센터장)

• 영상1 : 옥수수 뉴스쇼에서 알려드리는 사이버폭력 예방 방법 / 73

이영완 외 5인(옥현초등학교 5, 6학년)

• 영상2 : 非대면? be대면! 사이버폭력에 대한 우리들의 생각 / 81

조혜진 외 6인(이천사동중학교 2, 3학년)

CONTENTS

세션 2

교사와 학부모의 역할 함께 나누기(÷) 코로나19 상황에서 사이버폭력 예방을 위한 교사와 학부모의 역할

발표

- 코로나19 상황에서 사이버폭력 예방을 위한 교사와 학부모의 역할 89
전 인 식 한국교육개발원 연구원

토론

- 윤 현 주 충북학교학부모연합회장 113
- 임 운 영 경일관광경영고등학교 교사 / 한국교원단체총연합회 부회장 119

세션 3

사회공동체의 노력 곱하기(×) 사이버폭력 예방을 위한 사회공동체의 협력 방안

발표

- 사이버폭력 예방을 위한 사회공동체의 협력 방안 127
이 승 현 한국형사·법무정책연구원 선임연구위원

토론

- 윤 상 용 선플재단·선플운동본부 선플인성교육연구원 본부장 159
- 김 미 정 푸른나무재단 수석연구원 165

기조 강연

뉴노멀 시대의 사이버폭력 실태와 대응 방안

김 봉 섭

한국지능정보사회진흥원 연구위원



뉴노멀 시대의 사이버폭력 실태와 대응 방안

김 봉 섭 (한국지능정보사회진흥원 연구위원)

1. 사이버폭력 개요

학교폭력은 1970년대 북유럽 국가에서 처음 관심이 촉발되어 점차 전세계적인 현상으로 파악되기 시작했다. 또한 2004년에는 캐나다 교육가 Bill Belsey에 의해 온라인 공간에서 일어나는 학교폭력 현상을 사이버불링(폭력)이라 규정하면서 새로운 사회적 현상으로 등장했다. 여기서 사이버폭력은 “사이버공간(장소)에서 개인 또는 집단(주체)이 컴퓨터, 인터넷, 스마트폰 등 정보통신기기(도구)를 통해 특정인을 대상(객체)으로 문자, 사진, 이미지 등 상징적 언어(수단)를 활용한 지속적이고 반복적이며 의도적인 공격 행위”를 이르는 말이다.

사이버폭력 외에도 사이버 공격(cyber aggression), 사이버 괴롭힘(cyber harassment), 사이버 위협(cyber threat) 등으로 불린다. 우리나라에서는 학교폭력예방 및 대책에 관한 법률에 “인터넷, 휴대전화 등 정보통신기기를 이용하여 학생들이 특정 학생들을 대상으로 지속적, 반복적으로 심리적 공격을 가하거나 특정 학생과 관련된 개인정보 또는 허위사실을 유포하여 상대방이 고통을 느끼도록 하는 일체의 행위”를 의미하는 사이버따돌림으로 규정되어 있다.

사이버폭력은 크게 다섯 가지 요소로 구성되어 있다. 첫 번째는 사이버폭력 행위가 우연이 아닌 고의로 발생한다는 의미에서의 의도성, 일회성의 사건이 아니라 행동의 패턴을 반영한다는 의미에서의 반복성이다. 또한 피해자가 해를 입었다고 자각해야 한다는 의미에서의 위해성, 폭력의 수단으로 전통적인 폭력과 사이버폭력의 차이인 컴퓨터·스마트폰을 들 수 있다. 마지막으로 이 모든 것이 힘의 불균형적인 상황에서 일어난다는 것이다.

사이버폭력은 가·피해자 모두에게 심각한 피해를 남긴다. 우선 사이버폭력 피해자에게는 좌절감, 분노, 학업부진, 슬픔 등의 부정적 영향을 미친다. 특히 면대면 폭력보다 사이버폭력

으로 인해 소외감, 인간성 상실, 무력감 등을 더 많이 느끼는 것으로 보고되고 있다. 가해자 또한 사이버폭력의 영향으로부터 자유롭지 않다. 사이버폭력 가해자의 경우 공격적인 행동, 비행, 학습 부진 등을 경험하며 심각한 경우 자살 충동이 발생하는 것으로 밝혀졌다. 특히, 사이버폭력 가해자들은 도덕적 이탈을 경험하는 것으로 나타났다. 즉, 자신의 행동을 도덕적으로 정당화하거나, 책임 분산을 통해 행동과 부정적 결과의 관계를 차단한다는 것이다. 또한, 자신의 행동으로 발생한 해악에 대해 생각하는 방식을 전환하거나, 결과에 대한 피해자의 책임 강조, 피해자 비인간화 등을 실행하는 것으로 확인되었다.

이러한 사이버폭력의 부정적 영향에도 불구하고 학교의 인식은 매우 소극적이고 회피적이라 할 수 있다. 즉, 사이버폭력에 대해 자신의 학교가 아닌 다른 학교의 문제라고 하거나, 소수의 학생들에 국한된 문제로 치부한다는 것이다. 또한, 사이버폭력은 부모가 책임져야 할 가정의 문제로 보거나, 통과 의례쯤으로 인식하는 경우도 있다. 이는 효과적이고 체계적인 사이버폭력 예방 대책을 마련하는데 장애요인으로 작용한다. 하지만, 따돌림과 같은 무시, 소외 경험 시 신체적 고통과 동일한 뇌의 부위가 작용하는 것으로 밝혀져 사이버폭력 문제가 결코 사소한 문제가 아님을 인식해야 할 필요가 있다.

이러한 사이버폭력은 타인의 존엄과 사회적 지위에 대한 폭력이라는 성격을 갖고 있다. 따라서 사이버폭력 예방의 목적은 청소년들에게 올바른 학습권을 보장하고, 건강한 학습 환경을 조성함으로써 청소년들이 자신의 잠재력을 제대로 발휘할 수 있게 하기 위한 것이다. 다만, 우리나라 현행법에서는 학교폭력 예방법의 제정 취지를 “피해학생의 보호, 가해학생의 선도·교육 및 피해학생과 가해학생 간의 분쟁 조정을 통하여 학생의 인권을 보호하고 학생을 건전한 사회 구성원으로 육성”으로 제한하고 있어 매우 아쉽다.

2. 사이버폭력 실태

한국지능정보사회진흥원이 발표한 ‘2020년 사이버폭력 실태조사’ 결과, 학생의 사이버폭력 경험률은 22.8%로 전년(26.9%) 대비 4.1%p 감소했다. 학생들과 관련하여 주변에서 인식하는 사이버폭력 상황을 파악하기 위해 교사 및 학부모를 대상으로 교내 사이버폭력 발생 현황과 자녀의 사이버폭력 경험 여부를 확인한 결과, 학생들의 응답과 비슷한 결과가 나타났다. 교사 대상으로 교내 사이버폭력 발생 현황을 확인한 결과를 보면 전년 대비 교내의 사이버폭력

피해 학생은 줄고('19년 60.8% → '20년 50.3%), 가해 학생으로 문제된 사안도 줄어('19년 56.8% → '20년 43.3%) 학생들의 교내 사이버폭력은 감소한 것으로 나타났다. 반면, 학부모 대상으로 자녀의 사이버폭력 가·피해 목적 경험 여부를 확인한 결과에서는 학부모의 86.9%가 자녀의 사이버폭력 경험이 없다고 응답하여 전년과 큰 차이가 없었으나, 사이버폭력 피해 경험이 있다고 응답한 비율만 전년 대비 소폭 상승했다('19년 2.8% → '20년 3.6%).

학생의 사이버폭력 가해 경험률은 9.5%로 전년 대비 8.5%p 크게 줄었으나, 피해 경험률은 오히려 0.7%p 소폭 상승했다. 사이버폭력 가해 및 피해를 모두 경험한 비율은 6.4%로 전년 대비 3.7%p 감소한 것으로 나타났다. 대부분의 학교가 코로나19 확산으로 온라인 수업을 진행함에 따라 학생들 간에 대면 접촉할 기회가 줄어 학기 초 발생하는 학생들 간의 갈등이 적었기 때문으로 풀이된다. 온라인 수업에 따른 사이버폭력 발생을 우려한 학교에서의 적극적인 사이버폭력 예방 교육의 진행에 따른 결과로도 해석된다. 또한, 학생들의 경우 매체를 어떻게 인식하느냐에 따라 매체를 이용하는 행동에 상당한 차이가 나타나는데, 온라인 교육의 확산으로 온라인 공간을 놀이나 문화 공간이 아닌 학습 공간으로 인식하게 됨으로써 정보통신기기나 서비스를 사이버폭력의 도구나 수단으로 활용하지 않게 된 결과이기 때문이기도 하다.

이번 조사에서 사이버폭력 가·피해 경험 유형은 '언어폭력'이 가장 많았다. 사이버폭력 특히, 언어폭력을 줄이기 위해서는 무엇보다 '타인에 대한 존중과 이해심'을 높이기 위한 방안 마련이 필요해 보인다. 사이버폭력 가해 경험과 관련해서는 주로 '전혀 누구인지 모르는 사람(45.8%)'에게 사이버폭력을 행사하였다고 응답했다. 대부분의 사이버폭력이 익명 관계에서 발생하고 있음을 알 수 있다. 따라서, 학생들의 사이버폭력 예방을 위해서는 온라인의 익명적 특성에 대한 이해를 제고하는 것과 함께 적절한 의사소통 능력을 높일 수 있는 교육이 필요해 보인다.

사이버폭력 가해 동기에 대해서는 '보복'이라고 응답한 비율이 2018년 43.1%에서 2019년 45.0%, 2020년 49.0%로 매년 증가 추세인 반면, '재미나 장난'이라는 응답은 2018년 15.2%에서 2019년 13.7%, 2020년 10.9%로 매년 감소 추세인 것으로 나타났다. 이는 사이버폭력의 경우 피해자가 가해자가 되거나, 가해자가 피해자가 되는 상호 역전 현상이 발생할 수 있음을 보여주는 근거라 할 수 있다. 특히, 정보통신기기 및 서비스를 부정적인 목적으로 악용하는 사례가 될 수 있음을 보여주는 결과라고도 할 수 있다. 따라서, 사이버폭력 피해 경험 시 보복적인 차원의 감정적 대응보다는 가해자에 대한 경고, 차단이나 신고 등과 같은 이성적 대응 역량을 높이기 위한 대책 마련이 필요하다.

사이버폭력 상황을 목격했을 때 어떤 행동을 했느냐에 대한 질문에 ‘피해를 주는 사람에게 그만하거나 사과하도록 요구하는 경우’는 전년 대비 6.8%p 상승했으며, ‘아무런 행동을 하지 않음’은 오히려 7.4%p 하락했다. 사이버폭력 상황에서는 목격자의 적극적인 개입이 매우 중요한데 이러한 상황을 보여주는 의미있는 결과라 할 수 있다.

사이버폭력에 대한 교사 및 학부모 인식으로 사이버폭력과 관련하여 학생 또는 자녀들에게 가장 부정적인 영향을 주는 대상에 대한 물음에 교사는 ‘친구 또는 선후배(91.7%)’, ‘1인 크리에이터(91.3%)’, 학부모는 ‘1인 크리에이터(92.6%)’라고 응답했다. 교사와 학부모는 학생이나 자녀들이 유튜브 등을 통해 접하게 되는 1인 크리에이터의 욕설이나 비방, 자극적인 표현 등의 영향에 대해 크게 우려하고 있는 것으로 나타났다.

이와 함께, 사이버폭력 예방을 위해 교육이 필요한 대상으로 교사는 학부모(98.3%), 교사(90.7%), 인터넷·SNS기업 종사자(63.8%) 순이었으며, 학부모는 교사(88.3%), 학부모(86.9%), 인터넷·SNS기업 종사자(56.7%) 순이었다. 기업의 사회적 책무 일환으로 사이버폭력에 대한 예방 활동에 인터넷·SNS 기업의 적극적인 참여가 요구되고 있음을 알 수 있다.

3. 사이버폭력 전망

뉴노멀 시대의 사전적 의미는 ‘시대 변화에 따라 새롭게 부상하는 표준’을 의미한다. 뉴노멀은 코로나19의 확산으로 새롭게 주목받고 있다. 특히, 코로나19 이후의 언택트 문화 확산이 새로운 뉴노멀로 인식되고 있다.

언택트 문화는 효율성, 경제성, 편의성 등에서 이전과는 다른 특징을 보이고 있다. 하지만, 비대면의 언택트 문화는 아직 가치관이 미성숙한 청소년들에게는 상당한 부정적 요인으로 작용할 우려가 있다. 먼저, 언택트 문화는 놀이공동체의 붕괴를 가속화시킬 것이다. 지금까지 우리는 놀이를 아무것도 생산하지 않는 낭비된 시간으로 인식해왔다. 하지만 놀이는 미래에 필요한 기술을 연습하는 장이다. 그 중에서도 사회적 기술의 핵심인 갈등관리 기술을 배우는 장이다. 그런데 언택트 문화의 확산에 따른 놀이 공동체의 급속한 붕괴는 우리 아이들이 갈등관리 기술을 배울 수 있는 기회를 빼앗는 부작용을 초래할 수 있다. 이는 사이버공간에서의 갈등 등 일상에서 나타나는 다양한 갈등을 해소하는 능력의 퇴화를 가져온다. 그 결과 갈등 발생 시 폭력이나 물리력에 의한 해결에 의존할 가능성이 높아져 결국 사이버폭력 현상의 지속적인 증가가 예상된다.

두 번째는 언택트 문화의 확산으로 아이들이 커뮤니케이션을 면대면이 아닌 비대면으로 하게 되면서 정서맥락단서를 읽는 능력이 상당히 줄어들 우려가 있다. 실제로 미국의 미시건 대학교 신입생을 대상으로 조사한 결과에 따르면 1970년 대비 2000년대 신입생의 감정이입 능력이 40%p 이상 감소한 것으로 나타났다. 이 시기 주로 스크린을 통한 의사소통이 증가했기 때문이다. 이러한 타인의 감정을 읽는 능력의 부족은 갈등의 폭발로 이어지고, 이는 다시 폭력과 물리력의 행사로 이어지는 악순환을 초래할 수 있다. 결국, 정서맥락단서의 부족은 사이버폭력의 증가를 가져올 수 있는 요인이 된다고 할 수 있다.

마지막으로 언택트 문화의 직접적인 결과는 아니지만 과도한 당류의 섭취는 뇌, 특히 전두엽에 부정적으로 작용하는 것으로 밝혀졌다. 전두엽은 감정의 통제를 담당하는 곳인데 이곳의 기능이 제대로 작동하지 않을 경우 충동 조절에 장애를 갖게 되어 폭력적인 성향을 갖게 되는 것으로 확인되었다. 실제로 세계보건기구의 추정에 의하면 세계적으로 전체 아동의 30%가 한 번쯤은 집단 따돌림을 당했거나 다른 형태의 괴롭힘을 당한 적이 있다는 보고가 있다. 이처럼 우리 아이들의 과도한 당류의 섭취는 폭력적인 아이들을 양산하는 요인으로 작용하며 이는 사이버폭력에도 부정적으로 작용할 것이다.

이러한 여러 요인들로 인해 지금의 청소년들은 역사상 정신적으로 가장 불안한 세대라고 한다. 무엇보다 자신이 누구이고 무엇이 중요한지 성찰하는 능력이 부족하고, 감정을 처리하고 이해하는 능력이 모자라다. 또한 끈끈한 인간관계를 맺는 능력도 상당히 떨어진다. 이 모든 것이 요즘 청소년들을 불안케 하는 요인들이다. 그리고 이러한 요인들이 자칫 사이버폭력이라는 부정적인 행동을 실행케 하는 촉매로 작용할 수 있을 것이다. 일반긴장이론에 따르면 긴장이나 화가 주요한 범죄나 비행의 원인으로 지목되고 있기 때문이다.

4. 사이버폭력 대응

아미시는 기독교 일파인 안만파 신도로 문명사회에서 벗어나, 지금도 엄격한 규율에 따라 18세기 말처럼 생활하고 있다. 하지만 알려진 것과 달리 아미시 공동체 일원들은 최고의 발명가이자 DIY박사이며 기술친화적인 사람들이다. 이들은 자신의 공동체 가치와 자신이 추구하는 이상과 일치할 경우 적극적으로 신기술을 도입하고 배치될 경우에 한해 기술을 배격한다. 우리가 이들에게 배워야 할 점은 바로 이 부분이다. 일상에서 미디어 이용 목적이 무엇인지를 명확히 하는 것이 사이버폭력에 대응하는 첫걸음이기 때문이다.

이와 관련해서 부모의 관심은 과연 자녀들에게 언제 스마트 기기를 구입해줘야 할까에 대한 것이다. 퓨리서치센터가 조사한 결과에 따르면 응답자의 45%가 자녀 나이가 12~14세일 때 스마트폰 구입이 적절하다고 응답했다. 태블릿 PC는 이보다 어린 5~8세가 26%, 9~11세가 25%였다. 그러나 무엇보다 스마트 기기는 자녀들이 스스로 통제력을 갖추었다고 판단될 때까지 최대한 늦추는 것이 바람직하다. 또한 미국소아과의사협회에서는 미디어 이용과 관련한 권고 사항을 마련했다. 이에 따르면 18개월 이하의 영아에게는 스크린 매체를 가급적 접하지 못하도록 하고, 집안에서는 미디어 없는 장소를 정할 것을 권하고 있다. 이용 시간과 관련해서는 과학적인 근거는 없으나 하루 스마트폰 이용시간을 1시간 57분 이내로 하는 것이 바람직하다고 알려져 있다.

이외에도 사이버폭력을 줄이기 위해서는 무엇보다 타인의 감정을 이해하고 공감할 수 있는 능력을 함양하는 것이 중요하다. 대표적인 사례는 캐나다 교육자 메리 고든의 ‘공감 교육’이다. 다음으로는 가급적 손글씨 사용을 장려하는 것이다. 흔히 인터넷 상의 글은 말글이라 한다. 말처럼 보이지만 엄연히 글이다. 말은 휘발성이 있지만 글은 영구적이다. 자칫 무의식적으로 쓴 인터넷 글이 추후 전혀 다른 맥락으로 읽혀 갈등을 야기할 수 있다. 이러한 인터넷 글의 탈맥락적인 상황을 이해시키기 위해서는 일상에서의 글쓰기를 가급적 손글씨로 하는 습관이 필요하다. 생각의 속도와 행동의 속도를 같게 하는 것이 아니라 생각의 속도와 행동의 속도를 가급적 멀리 차이나게 하는 노력이 중요하다.

마지막으로 이용 목적에 따라 미디어를 구분하는 것이 필요하다. 목적 지향적인 미디어 이용을 위해서는 개별 이용 상황에 맞춰 미디어를 구분하여 이용하는 것이다. 이는 자신도 모르게 늘어날 수 있는 미디어 이용 시간을 제어하기 위한 하나의 방법이다.

이러한 노력들이 모두 합쳐질 때 우리는 청소년들 사이에 사회적 죽음이라고 일컬어지는 사이버폭력을 조금이라도 줄일 수 있을 것이다.

뉴노멀 시대의 **사이버폭력** 실태와 대응방안

김 봉 섭
bada@nia.or.kr

NIA 한국지능정보사회진흥원

2021. 8. 18



CONTENTS

01 사이버폭력 개요

02 사이버폭력 실태

03 사이버폭력 전망

04 사이버폭력 대응

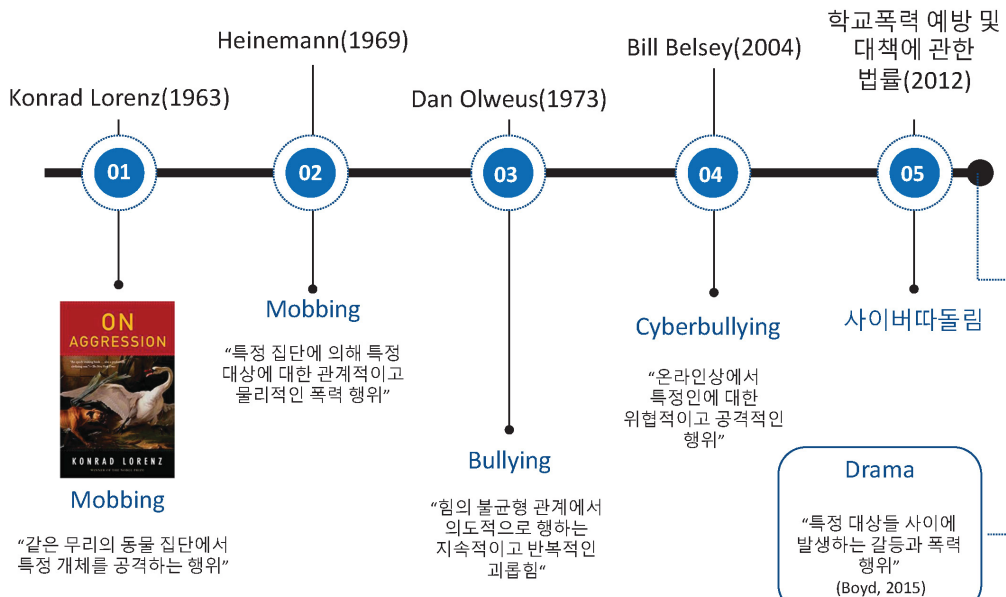


01

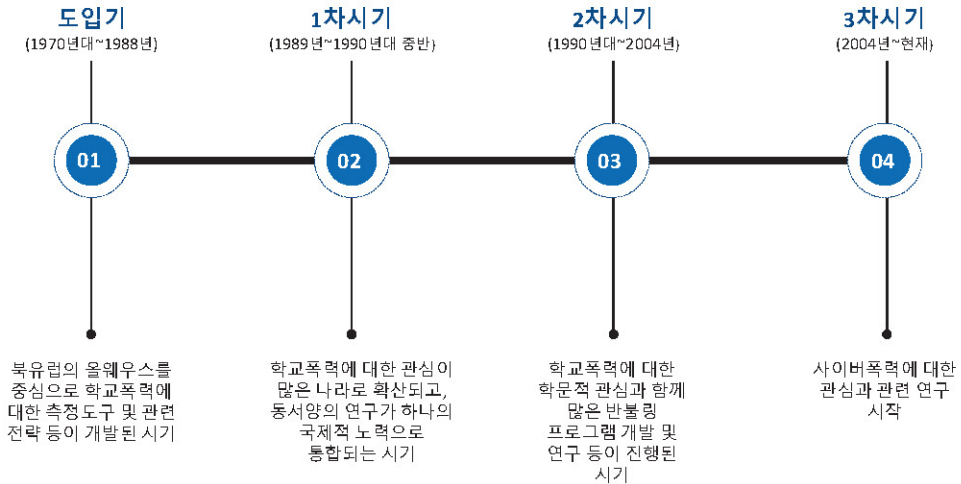
사이버폭력 개요



01 사이버폭력 역사



01 사이버폭력 역사



01 사이버폭력 정의

사이버폭력(Cyberbullying)이란?

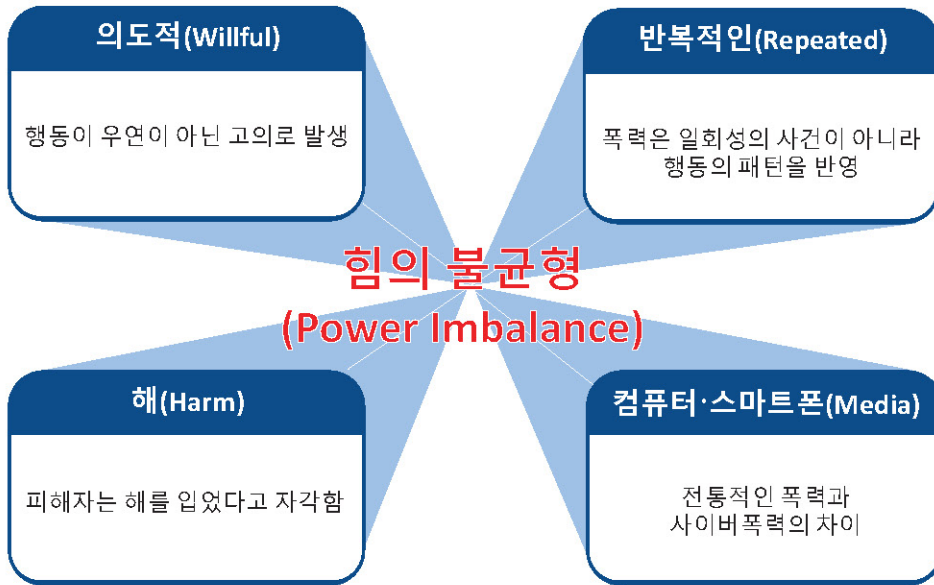
사이버공간(장소)에서 개인 또는 집단(주체)이 컴퓨터, 인터넷, 스마트폰 등 정보통신기기(도구)를 통해 특정인을 대상(객체)으로 문자, 사진, 이미지 등 상징적 언어(수단)를 활용한 지속적이고 반복적이며 의도적인 공격 행위

- 사이버(cyber)와 불링(bullying)이 결합된 사이버불링(Cyberbullying)은 2000년대 초반 캐나다 교육가 Bill Belsey(2004)에 의해 처음 도입
- 사이버공격(cyber aggression), 사이버 괴롭힘(cyber harassment), 사이버 위협(cyber threat), 사이버폭력(cyber violence) (Chung & Kim, 2012)뿐만 아니라 SMS Bullying, mobile bullying, 관계적 공격성(relational aggression) 등이 대표적
- 우리나라도 사이버왕따, 사이버폭력, 사이버따돌림, 사이버괴롭힘 등 다양한 용어로 불림

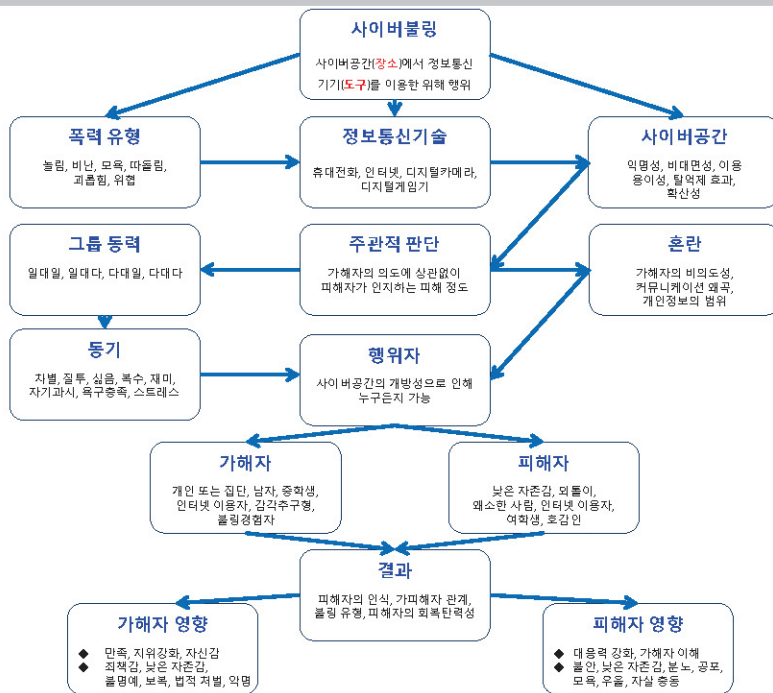
사이버따돌림이란?

인터넷, 휴대전화 등 정보통신기기를 이용하여 **학생들이 특정 학생들을 대상으로** 지속적, 반복적으로 심리적 공격을 가하거나 특정 학생과 관련된 개인정보 또는 허위사실을 유포하여 상대방이 고통을 느끼도록 하는 일체의 행위(학폭법 제2조)

01 사이버폭력 구성 요소



01 사이버폭력 체계



01 사이버폭력 피해

피해자 (Hinduja & Patchin)

- 자신에 대한 좌절감(43%)
 - 분노(40%)
 - 학업 부진(32%)
 - 슬픔(27%)
 - 별다른 심리적 문제 느끼지 못함(22%)
- ☞ 현대면 폭력보다 사이버폭력으로 인해 소외감, 인간성 상실, 무력감 등을 더 많이 느낀다고 보고 (미국 국립보건원)

가해자 (Ybarra & Mitchell)

- 공격적인 행동
- 비행(술, 담배, 약물, 총기 소유)
- 학습 부진

☞ 심각한 경우 자살충동

01 사이버폭력 가해자 인식

도덕적 이탈(Moral Disengagement)

정당화 Justify

자신이 실행한
행동을 도덕적으로
정당화

#질서 확립
#정의 구현

분산 Dispersion

책임 분산을 통해
행동과
부정적 결과의
관계를 차단

#모두 다 함

전환 Change

자신의 행동으로
발생한 해악에 대해
생각하는 방식을
전환

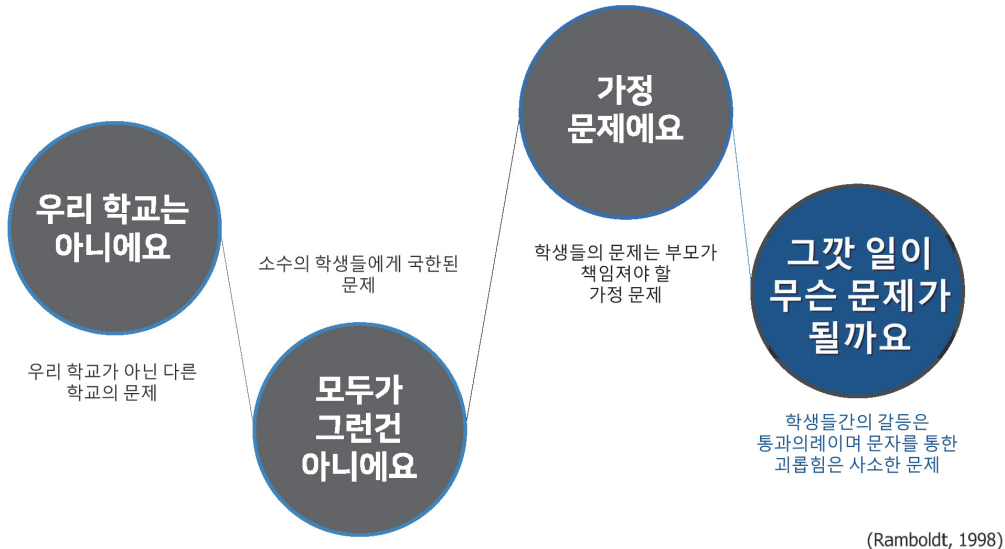
#게시판 한 줄
#장난

전가 Shift

결과에 대한
피해자 책임 강조,
피해자 비인간화

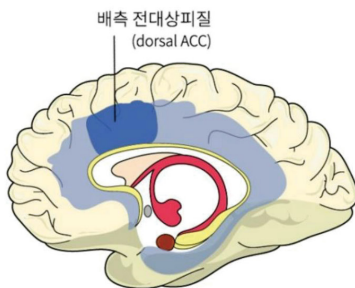
#당해도 싸
#바보

01 사이버폭력 인식



효과적·체계적인 사이버폭력예방 대책 마련 장애요인

01 사이버폭력 효과



“ 따돌림(소외, 무시) 당하는 것은 신체적 고통과 관련한 뇌의 부위와 동일한 영역을 활성화시킨다. ”

(Eisenberg, Liberman, & Williams, 2003)

01 사이버폭력 예방 목적

성격

“사이버폭력은 타인의 존엄과 사회적 지위에 대한 폭력이다.”

목적

“청소년들에게 올바른 **학습권을 보장**하고, **건강한 학습 환경을 조성**함으로써
청소년들이 자신의 잠재력을 제대로 발휘할 수 있게 하기 위함이다.”



불링으로 인해 학습과 학교 안전, 학생 참여 그리고 학교 환경을 포함하여 학생들에게 미치는 부정적인 영향의 범위를 규정하기 위한 (반불링법 입법 목적)

- 미주리주 : 학생들에 대한 성인의 사이버불링 처벌



피해학생의 보호, 가해학생의 선도·교육 및 피해학생과 가해학생 간의 분쟁 조정을 통하여 학생의 인권을 보호하고 학생을 건전한 사회 구성원으로 육성 (학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률 제1조)

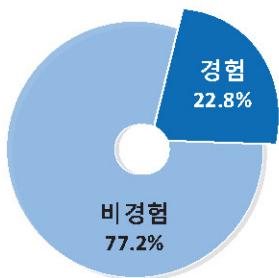
02

사이버폭력 실태



02 사이버폭력 경험

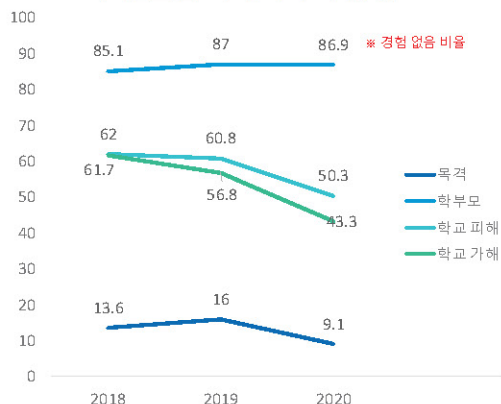
사이버폭력 경험률



연도별 사이버폭력 경험률

구분	2018	2019	2020
비율(%)	29.5	26.9	22.8

연도별 사이버폭력 현황



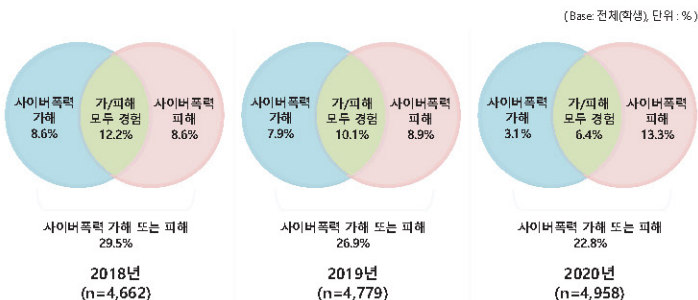
의미

- 은밀하게 진행
- 가·피해 경험과 목격 경험의 차이/부모의 낮은 인식
- 사이버폭력에 대한 이해 차이 존재
- 부모의 낮은 인식/교사의 높은 인식

이유

- 사이버폭력 예방교육 강화
- 미디어에 대한 인식 변화
- 비대면 교육으로 갈등 감소(가해 감소)
- 온라인 접속 빈도 증가(피해 증가)

02 사이버폭력 가·피해 경험



사이버폭력 경험률 : 피해(2.3~72%), 가해(1.2~44%)(Patchin & Hinduja, 2016)

학교폭력 실태조사 사이버폭력 피해 경험 : 학생 천명당 1.8건

※ 학교폭력 피해 응답률 : 0.9% / 학교폭력에서 사이버폭력이 차지하는 비중 : 12.3%(교육부, 2020)

의미

- 중첩적으로 경험
- 조사마다 결과 상이

이유

- 조사 대상 기간 : 1년, 6개월, 3개월, 1개월
- 무엇을 사이버폭력으로 볼 것인가?
- 어떻게 사이버폭력을 측정할 것인가?

02 사이버폭력 유형

| 사이버폭력 가해 유형

가해	언어 폭력	명예 훼손	스토킹	성폭력	신상정보 유출	따돌림	갈취	강요
9.5	9.0	1.6	0.8	0.6	0.8	1.0	0.8	0.5

| 사이버폭력 피해 유형

피해	언어 폭력	명예 훼손	스토킹	성폭력	신상정보 유출	따돌림	갈취	강요
19.7	16.2	6.6	4.0	2.9	3.1	3.0	2.4	1.7

의미

- 대부분이 언어폭력
- 학교폭력도 언어폭력이 가장 높음(33.6%)

이유

- 사이버폭력을 위한 비용 최소화
- 사이버폭력을 위한 접근의 용이성

02 사이버폭력 주체·방식

| 사이버폭력 주체

구분	같은 학교 친구/선호배	다른 학교 친구/선호배	지인	유명인	모르는 사람
내가 피해입힌	33.0	9.0	15.8	5.3	45.8
나를 가해한	28.5	10.5	16.9	-	57.0

| 사이버폭력 규모

구분	혼자	두명	세명	네명 이상	모르겠다
나와 함께	72.9	14.3	6.0	6.8	-
나를 가해한	39.8	13.3	3.5	2.7	40.8

의미

- 익명적인 상황
- 집단성

이유

- 사이버공간의 개방성
- 사이버공간의 연결성

02 사이버폭력 대응

사이버폭력 피해 후 대응 방식

구분	상대방 차단 등	삭제/사과 요구	웹사이트 신고	주변 알림	경찰 신고	무행동
비율(%)	36.6	29.9	16.7	10.5	1.0	27.3

사이버폭력 피해 후 무대응 이유

구분	별일 아니라서	신고 소용없음	내 잘못	누구인지 몰라	상황 악화	도움 요청 몰라	상대의 보복	고자질 미안
비율(%)	67.3	12.0	19.5	8.3	6.8	7.5	3.8	1.5

의미

개인적이고 방어적 대응

이유

- 디지털 리터러시
- 사이버폭력 용인 태도

02 사이버폭력과 정서

사이버폭력 피해 후 심리

구분	복수심	스트레스 불안	공부/등교 거부	교제 곤란	자해, 자살 욕구	별 생각 없음
비율(%)	29.2	19.5	11.4	8.3	8.1	53.2

사이버폭력 가해 동기

구분	보복	화	재미 장난	의견 차이	친구들과 어울리기 위해	이유 없음
비율(%)	45.0	29.0	16.6	10.9	6.4	13.0

의미

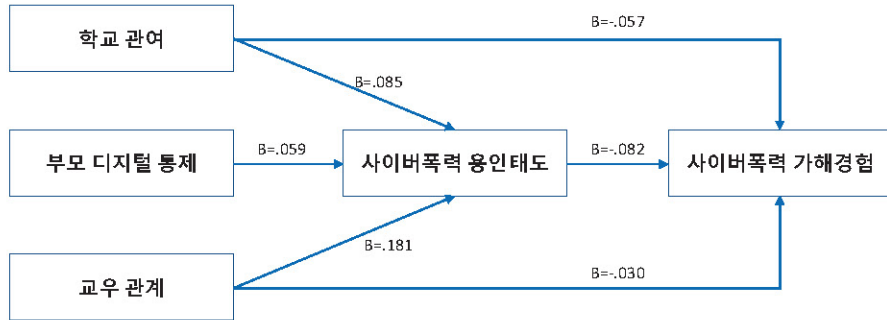
- 사이버공간에서는 힘의 불균형적인 요소 부재
- 사이버폭력에 대한 처벌의 어려움

이유

- 사이버폭력의 용이성
- 사이버폭력의 유희성

02 사이버폭력 예방 주체

구분	부모/가정	학교	행정기관	사법기관	인터넷 기업
비율(%)	99.0	91.7	19.0	33.7	56.7



의미

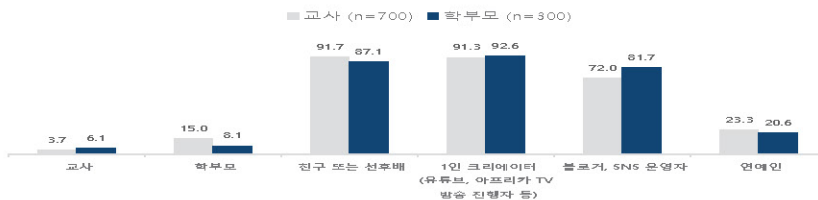
- 사이버폭력 용인 태도가 영향 요인
- 학교 관여/교우 관계가 억제 요인

이유

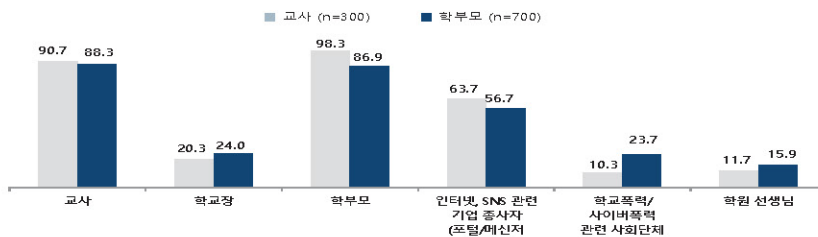
- 특정 행동에 대한 태도가 행위 결정
- 부모 디지털 통제는 부정적 행위에 대한 결과 가능성

02 사이버폭력 예방 주체

사이버폭력에 대한 부정적 영향



사이버폭력 예방 교육 대상



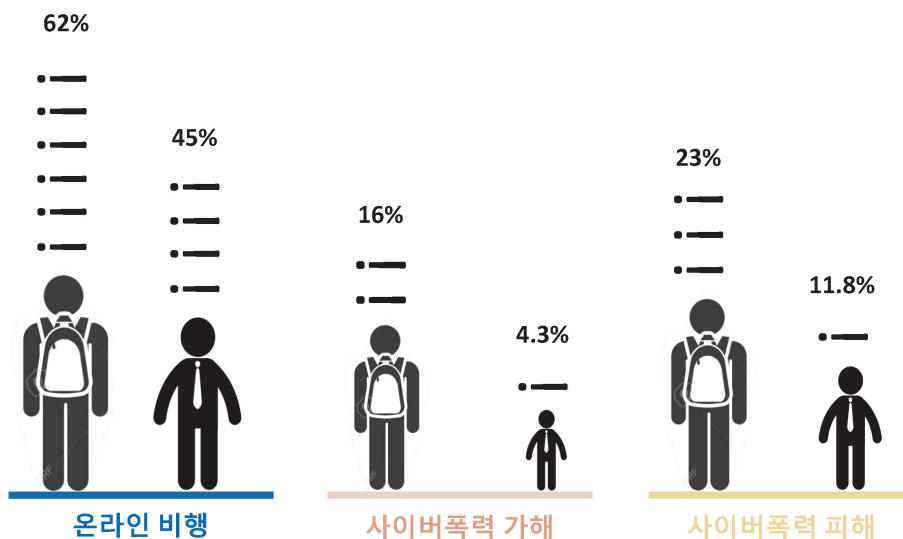
의미

- 1인 방송 진행자에 대한 부정적 인식
- 교사 및 학부모 대상 사이버폭력 예방 교육 강화 필요

이유

- 1인 방송 진행자의 사회적 영향력 증가

02 사이버폭력과 학부모 인식



의미

사이버폭력의 은밀성

이유

정보통신이용기기 중단에 대한 두려움

02 사이버폭력과 교사 역할

컴퓨터 안전과 관련하여 선생님과 대화 비율

대화 여부	사이버폭력 가해	섹스팅 가해
유	9.8	6.4
무	12.3	10.5

사이버폭력 피해를 선생님 또는 다른 어른에게 알리는 비율



사이버폭력 10% vs 학교폭력 19%

의미

- 교사 역할에 대한 신뢰
- 상황 악화

결과

사이버폭력에 대한 무관용 원칙의 부정적 결과

03

사이버폭력 전망



03 뉴노멀 시대의 등장

뉴노멀(New Normal)이란

Naver 지식백과 시사경제용어 사전

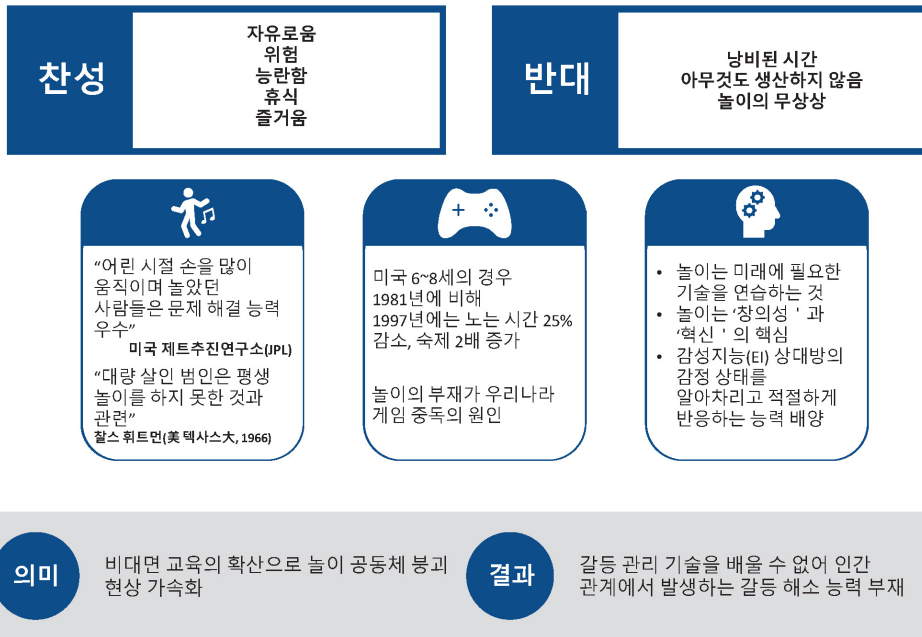
뉴노멀의 사전적 의미는 **시대 변화에 따라 새롭게 부상하는 표준**으로, 경제 위기 이후 5~10년간의 세계 경제를 특징짓는 현상입니다. 과거에 대해 반성하고 새로운 질서를 모색하는 시점에 등장합니다. 저성장, 저소비, 높은 실업률, 규제 강화, 미 경제 역할 축소 등이 2008 글로벌 경제 위기 이후 세계 경제에 나타날 뉴노멀로 논의되고 있습니다. 과거 사례로는 대공황 이후 정부 역할 증대, 1980년대 이후 규제 완화, IT 기술 발달이 초래한 금융혁신 등이 대표적인 노멀의 변화로 꼽힙니다.

• • • • •

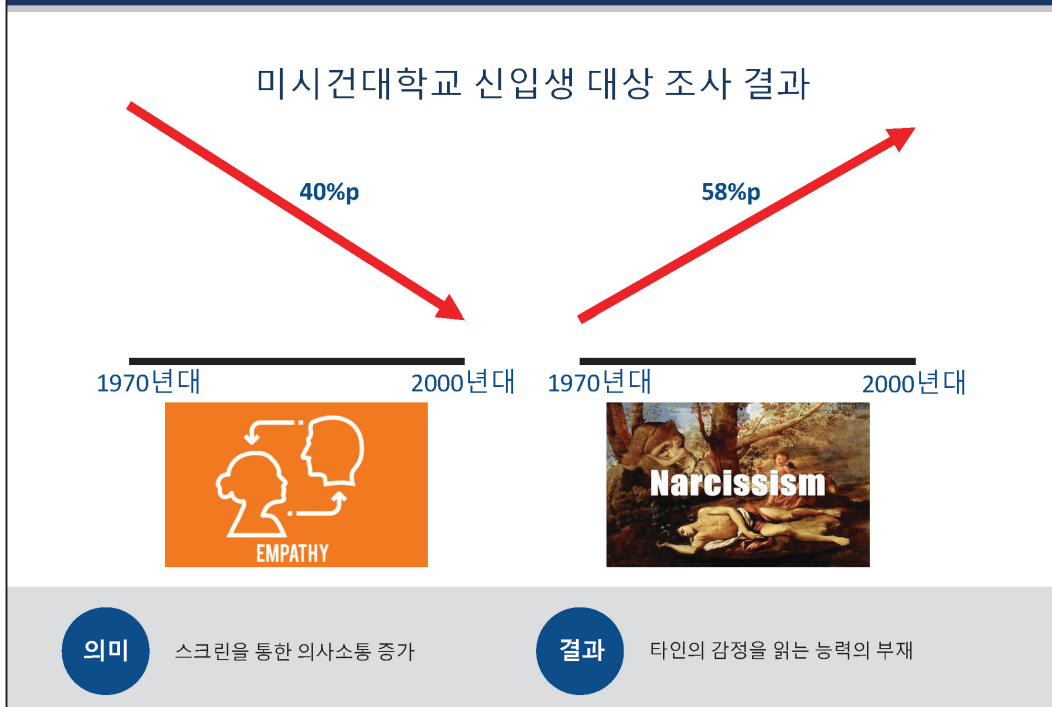
뉴노멀 = New(새로운) + Normal(평균, 보통)

뉴노멀(New Normal)은 포스트 코로나 바이러스 때문에 생겨난 용어입니다. 2020년 코로나 바이러스의 확산으로 우리의 일상에 많은 변화가 생겼습니다. 우리는 그 변화에 따라 적응해 가고 있습니다. 다시 말해, **뉴노멀은 시대에 따라 환경에 따라 세상에서 새롭게 기준이 되는 것을 이야기하는 신조어입니다.** 이제 집 문밖을 나갈 때는 마스크 착용이 필수가 되었고, 회식이며 모임의 기회가 사라져 버리고, 재택근무가 생활화된 것같은 현상을 의미합니다.

03 놀이 공동체 붕괴



03 눈치없는 아이들



03 폭력적인 아이들

설탕의 습격



세계보건기구의
추정에 의하면
세계적으로
전체 아동의 30퍼센트가
한 번쯤은 집단 따돌림을
당했거나
다른 형태의 괴롭힘을
당한 적이 있다.

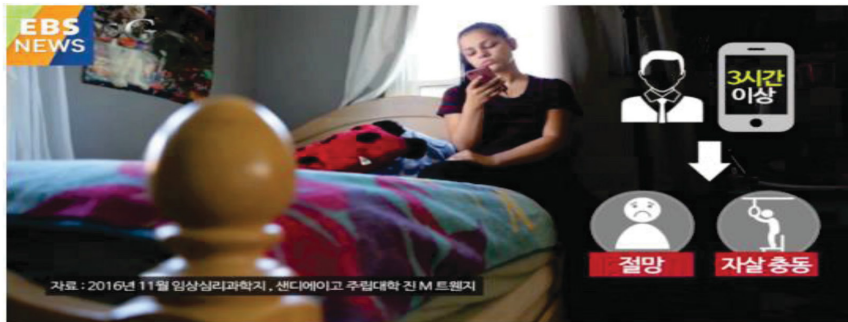
의미

뇌 특히 전두엽의 기능에 부정적 영향

결과

충동조절에 장애를 갖게 되어 폭력적인
성향을 갖게 됨

03 iGen(1995~2012년)의 등장



“스마트폰 사용시간이 1시간 미만인 청소년과 비교해
하루에 3시간 이상 스마트폰을 사용하는 청소년은 절망과
자살 충동을 느낄 가능성이
30퍼센트 이상 높았습니다”

03 iGen(1995~2012년)의 등장



04

사이버폭력 대응



04 AMISH의 교훈



//

Amish는 기독교 일파인
안만파 신도로
문명사회에서 벗어나
지금도 엄격한 규율에
따라 18세기 말경처럼
생활

//

“우리 생각과는 달리 아미시 공동체 일원들은 최고의 발명가이자 DIY박사이며 기술친화적인 사람들”

케빈 켈리(Kevin Kelly)

의미

미디어 이용 목적이 무엇인지를 명확히 하는 것

04 자녀의 스마트기기 적정 구입 시기

스마트폰 구입 시기

구분	2세이하	3~4세	5~8세	9~11세	12~14세	15~17세	불가
비율(%)	0	1	4	16	45	28	4

태블릿PC 구입 시기

구분	2세이하	3~4세	5~8세	9~11세	12~14세	15~17세	불가
비율(%)	3	3	26	23	19	12	4

출처 : 퓨리서치센터(2020)

의미

스마트기기는 스스로 통제력을 갖출 때 까지 최대한 접촉 시기를 늦추는 것이 중요

04 미디어 이용 권고사항

1

18개월 이하의 유아에게는 영상통화이외의 다른 스크린 매체이용을 제한한다.
18~24개월 자녀에게 디지털미디어 이용을 허용할 경우에는 엄선된 프로그램을 선택하고 자녀들이 시청하는 내용에 대한 이해를 돕기 위해 함께 시청한다.

2

2~5세까지의 아동들에게는 엄선된 프로그램에 한해 시청을 하루에 한 시간정도로 제한한다.
부모들은 자녀들이 보는 것과 프로그램이 보여주는 주변 세계에 대한 이해를 돕기 위해 함께 시청한다.

3

6세이상의 어린이들에게는 미디어 이용시간, 미디어 형태 등에 대한 일관된 제한을 두어야 하며 건강에 중요한 적당한 수면, 신체적 활동 그리고 다른 행동 등을 미디어가 대신하지 않도록 하여야 한다.

4

식사시간이나 운전과 같이 미디어 없는 시간 뿐만 아니라 침실과 같이 집안에서 미디어 없는 장소를 함께 정한다.

American Academy
of Pediatrics
DEDICATED TO THE HEALTH OF ALL CHILDREN™



5

온라인이나 오프라인에서 타인을 대하는 태도를 포함하여 온라인 시민성과 안전 등에 관해 지속적으로 대화한다.

04 Goldilocks 타임

//

이른바 골디락스 존, 골디락스 타임으로 뜨겁지도 차갑지도 않은 동화 속 골디락스 스프처럼, 더할 나위 없이 좋은 상태를 의미합니다.
컴퓨터 사용의 '골디락스 존'은 4시간 17분까지.
스마트폰은 1시간 57분,
비디오 게임은 1시간 40분까지 허용해도 됩니다.
TV 시청이나 영화감상은 3시간 41분이 넘으면
그때서야 부작용이 나타났죠.

//

의미

건강한 미디어 이용을 위해 이용 시간을 정하는 것이 중요

04 공감의 뿌리



캐나다의 교육자 메리 고든의 <공감교육>

의미

타인의 감정을 이해하고 공감할 수 있는 능력 배양

04 글쓰기



이유

사이버폭력의 가장 많은 유형은 언어폭력

결과

- 인터넷 또는 문자 메시지 등은 말글(speech-text)로, 이용자는 글이지만 말로 인식
- 생각의 속도에 맞추어 글의 속도를 늦추어야 함

04 미디어 이용

| 스마트폰으로 할 수 있는 것

음성통화



독서



정보검색



음악감상



사진찍기



이유

미디어 이용 목적을 명확히 하는 것이 중요

결과

미디어를 목적에 맞게 분리하여 이용

04 디지털 미니멀리즘

//

온라인에서 시간을 보낼 때
자신이 소중히 여기는 것들에 도움이 되며,
신중하게 선택한 소수의 최적화된 활동에
초점을 맞추고
다른 모든 활동을 기꺼이 놓치는
기술활용 철학

//

의미

가치 지향적인 미디어 이용

결과

자신의 미디어 이용 습관 및 이용 행태에 대한 이해



//

Everything is bound
together.

//

감사합니다



세션 1 발표

사이버폭력 예방을 위한 Z세대 학생의 주체적 활동 방안

강에스더
강진고등학교 2학년



사이버폭력 예방을 위한 Z세대 학생의 주체적 활동 방안

강에스더 (강진고등학교 2학년)

I. 서론

안녕하십니까. 강진고등학교 학생회 VVS의 강에스더입니다. 오늘 제가 발표할 주제는 ‘사이버폭력 예방을 위한 Z세대 학생의 주체적 활동 방안’입니다. 본격적인 발표에 앞서 저희 학생회를 간략히 소개하겠습니다. 저희 VVS는 전라남도 강진군에 위치한 강진고등학교 학생들로 이루어졌으며 팀명 VVS는 저희 Z세대들이라면 다 아는 유명 노래 제목을 패러디한 것으로, 이는 높은 등급의 다이아몬드를 지칭합니다. 물론 저희는 단순히 유명한 노래라서 그리고 높은 등급의 다이아몬드를 의미한다고 해서 팀명을 정한 것은 아닙니다. VVS는 ‘Variety Violence Stop’의 약자로 다양한 형태의 학교폭력 근절을 지향하는 저희 강진고등학교 학생회의 굳은 의지를 다이아몬드의 단단함에 빗대어 표현한 것입니다.

먼저 오늘 주제인 사이버폭력의 심각성에 대해 알아보도록 하겠습니다.

[PPT 내 영상]

- <김주나 학생> 안녕하세요. VVS의 김주나입니다. 기초강연에서도 다루어주셨지만, 교육부가 발표한 ‘2020년 학교폭력 실태조사’에 따르면 학교폭력 피해 응답률은 0.9%로 전년도인 2019년도 1차 조사의 1.6%와 비교했을 때 감소했음을 알 수 있습니다. 그러나 이와 같은 감소세는 코로나19로 인해 전면 등교 수업을 하지 못한 상황으로 인한 일시적 현상일 가능성이 높습니다.

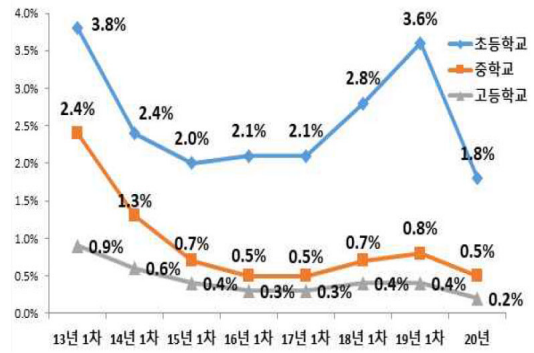
중요한 것은 2019년 1차 조사와 비교했을 때 언어 및 신체폭력 등 다른 피해 유형의 비중이 감소한 것과 달리 사이버폭력의 비중은 3.4% 증가했다는 사실입니다. 코로나19 뿐만 아니라 디지털 전환이라는 시대적 변화는 사이버 공간에서의 활동 시간과 빈도를 증가시키며 사이버폭력의 가능성을 높입니다. 사이버폭력은 부모님 세대에 존재하지

않았던 비교적 새로운 폭력의 양상이라 할 수 있습니다. 최근 발생한 저희 또래의 학생이 사이버폭력으로 인해 스스로 목숨을 끊은 비극적인 뉴스는 사이버폭력의 심각성을 알려 줍니다.

〈피해응답률〉



〈학교급별 피해응답률〉



그러면 이제 사이버폭력 예방에 있어 학생의 주체적 활동의 필요성과 중요성에 대해 말씀드리겠습니다.

II. 본론

1. 사이버폭력 예방에서 학생 주체적 활동의 필요성

- ◎ 〈조한동 학생〉 사이버폭력 예방에 있어 학생의 주체적 활동이 필요하고 또 중요한 이유는 첫째, 우리 Z세대는 디지털 환경의 높은 이해도를 갖췄기 때문입니다. 우리 세대에게 스마트폰, 온라인 수업, SNS 등은 새롭게 발생하여 배워야할 것이 아닌 지극히 당연하고 자연스러운 것입니다.

우리는 인터넷상에서 정보가 어떻게 발생하고 전파되며, 어떤 정보가 효과적으로 전달되는지에 관해 선생님과 부모님보다 높은 이해를 갖고 있습니다. 따라서 사이버폭력 예방 활동에서는 선생님이나 어른이 중심이 되기보다 우리 학생들의 능동적인 참여가 중요하다고 생각합니다.

● <윤부상 학생> 둘째, 사이버 공간은 선생님의 관리·감독에서 벗어나 있기 때문에 다른 폭력보다 학생들 스스로의 인식 변화가 절대적으로 필요하기 때문입니다. 물론 학교에서도 교사의 눈을 피해 폭력이 발생하지만 사이버 상에서 가해지는 폭력과 비교했을 때 가해 학생과 피해 학생이 갖는 심리는 전혀 다릅니다. 가해자는 사이버 공간에서 실제 학교보다 더 거리낌 없이 행동할 수 있고, 피해 학생은 자신이 보호받지 못한다는 생각에 절망감을 가질 수 있습니다. 그러므로 학생들 스스로가 폭력의 반인륜성을 인식하고 행동을 조절하려고 노력해야 하며, 사이버폭력을 목격하게 되면 신고하는 문화를 형성할 필요가 있습니다.

● <김채현 학생> 셋째, 사이버 공간의 긍정적인 특성을 잘 살린다면 폭력 예방이라는 차원을 넘어 공동체 의식이 강화된 상호존중의 학교 문화를 우리 학생들이 주도적으로 확립할 수 있기 때문입니다.

혹시 ‘돈쫄’이라는 말 들어보셨나요? 보육원에 자신의 가게 음식을 기부하는 등 우리 사회의 귀감이 될 만한 모범을 보인 가게를 네티즌들이 발견하고 그 가게의 물품을 구매함으로써 돈으로 혼쫄낸다는 의미입니다. 이처럼 사이버폭력 예방 활동에서 정보의 빠른 전파와 그로 인한 여론 형성이라는 사이버 매체의 특성을 잘 활용한다면 사이버폭력 예방뿐만 아니라 우리 학생들이 스스로 행복한 학교를 만드는 차원까지 예방 효과가 확대될 것이라 생각합니다.

2. 학생 중심의 사이버폭력 예방 활동

사이버 공간은 학교를 통해 분리될 수 있는 학교 공간과 달리 물리적인 제약 없이 언제, 어디서든 지속적으로 존재하기 때문에 사이버 상의 폭력은 끈질기게 이어질 수 있다는 점에서 큰 문제가 됩니다. 그리고 미처 생각하지도 못한 새로운 유형의 폭력이 등장할 수 있다는 점 역시 우리가 사이버폭력 예방 활동에 주의를 기울여야 하는 부분입니다. 특히, 자신이 원하지 않는 일을 겪게 되는 피해 학생의 마음이 어땠을지 생각하면 사이버폭력이 하루 빨리 근절돼야 한다는 생각이 강해집니다.

저희 학생회에서는 이러한 사이버폭력의 위험성과 예방활동의 중요성을 인식하고, 기존에 실시하던 학교폭력 예방활동에 더불어 사이버폭력을 예방하기 위한 활동들 또한 활발히 하고 있습니다. 먼저, 학교폭력 예방을 위해 학교폭력 근절 서약서 서명 활동, 학교폭력 예방 등굣길 캠페인, 학교폭력 예방 상징 캐릭터 제작 등을 실시했습니다.

또한 우리는 사이버폭력 예방 및 대응을 위해 학생회 SNS 계정을 개설했습니다. 그리고 학교폭력 예방 활동에 참여한 학생을 대상으로 한 각종 경품 추첨 행사와 같은 활동 내용을 학생회 SNS에 게시하는 등 기존의 학교폭력 예방활동과 사이버폭력 예방활동을 연계한 활동들을 진행하고 있습니다. 또 우리 학교 학생뿐만 아니라 더 많은 사람들에게 학교폭력 예방 메시지를 전달하기 위해 귀엽고 친숙한 우리만의 학교폭력 예방 캐릭터를 SNS상에 올려서 공유하여 널리 퍼질 수 있도록 했습니다.

또한 학생회 SNS는 일방적으로 메시지를 내기보다 학우들이 직접 얼굴을 보고 말하기 꺼끄러운 교우 관계에서 오는 고민을 나누는 쌍방향 창구가 될 수 있도록 그 부분을 적극적으로 홍보했고, 이때 우리 학생회 학생들이 고민을 듣고 답을 주는 것이 아닌 학교폭력 예방 캐릭터에 인격을 부여하여 마치 캐릭터가 고민을 듣고 진심어린 조언을 주는 형식을 취해 친구들이 쉽게 접근할 수 있도록 했습니다.

이러한 활동들 외에도 우리는 사이버폭력 예방을 위해 새로운 활동들을 준비하고 있습니다. 우선 첫째, 역할극을 활용한 공감 콘텐츠의 제작입니다. 폭력이 발생하는 원인을 한 가지로 규정할 수는 없지만 타인에 대한 이해 부족이 큰 원인을 차지한다고 생각합니다. 예를 들어 먼저 인사를 해도 잘 받아주지 않는 친구를 보고 “저 친구는 나를 싫어하나?” 또는 “먼저 인사를 해도 받아주지 않는 것을 보니 사람을 무시하는 나쁜 친구구나.”라고 단정할 수 있습니다. 하지만 만약 그 친구가 다른 사람과 어울리고 싶지만 부끄러움이 많은 성격이라 그러지 못 하는 것을 본인도 심각하게 고민하고 힘들어 하고 있는 학생이라는 것을 알게 된다면 우리의 생각은 “나도 부끄러움 때문에 다른 사람과 관계를 맺는 데 있어 어려움을 겪은 적이 있었는데, 참 힘들겠구나. 내가 더 관심을 가지고 말도 걸어주면서 마음을 열 수 있도록 해야지.”라고 정반대의 긍정적인 생각을 갖게 될 수도 있습니다.

이처럼 역지사지의 관점은 우리 사회의 폭력을 예방하고 타인과 더불어 살아가는 아름다운 세상을 만드는 첫 걸음이라 생각합니다. 역지사지 정신을 갖도록 하기 위해 자칫하면 실제 학교폭력으로 촉발될 수 있는 상황의 사례를 재구성하고 친구들이 역할극을 해보도록 할 것입니다. 역할극 하는 장면을 카메라에 담아 UCC로 제작해 인터넷에서 친구들과 가족들이 공유하도록 함으로써 우리 지역 사회 전반에 역지사지의 중요성을 제고시키도록 하겠습니다. 또한 현재 존재하는 사이버폭력 피해 체험 앱을 사용해보고 소감문을 작성하도록 하여 우수 소감문에 대해 상품을 수여하는 활동을 진행함으로써 다른 사람의 입장에서 생각해 보는 계기를 마련하고 친구들의 공감 역량을 향상시킬 수 있도록 하고자 합니다.

둘째, 우리 세대에 맞는 학교폭력 예방 광고 영상을 제작합니다. 최근 우리 청소년들 사이에서 새로운 방식의 금연 광고가 좋은 반응을 얻고 있습니다. 검게 변한 충격적인 모습의 폐 사진을 보여주는 식의 과거의 광고와 달리 실제 우리 또래 학생들이 직접 출연하여 당당히 자신은 담배를 피지 않는다면 ‘노담’을 외치는 모습이 공감을 얻는 것입니다. 세대별로 공감을 얻는 지점이 다르기 때문에 우리들이 추가 되어 현재 학생들의 의식과 문화가 반영된 감각적인 영상을 제작함으로써 학교폭력이 전혀 멀지 않음과 부끄러운 것임을 스스로 깨닫도록 하겠습니다.

셋째, 학교폭력 예방 캐릭터 상담소를 적극 활용해 사이버폭력 발생 상황을 실시간 모니터링 하겠습니다. 사이버폭력 피해를 받았지만 이것을 Wee센터의 상담 선생님이나 담임선생님께 말씀드리기 어려워하는 학생이 생각보다 많습니다. 폭력을 예방하는 것이 가장 중요하지만 피해 발생 시 이를 학교에 알리고 적절한 도움을 제공할 수 있는 것 역시 중요합니다. 그리고 피해 발생 시 우리 학생들의 신속한 보고 및 대응 지원이 이루어져 폭력에 대한 엄중한 조치로 까지 이어진다면 그것을 본 학생들은 사이버폭력이 결코 용인될 수 없다는 사실을 깨닫고 궁극적으로 사이버폭력 예방 효과를 낼 것이라 생각합니다.

III. 결론

사이버 공간에서는 지역 간의 구분이나 내 학교와 네 학교의 경계가 없습니다. 이처럼 확장성을 가진 사이버 공간의 특성을 살려 우리 학교뿐만 아니라 사이버폭력 예방 활동을 하는 전국의 다른 학교 학생들과 아이디어를 함께 공유하고 싶습니다. 부족한 부분이 많았을 거라 생각합니다. 그럼에도 긴 발표 끝까지 들어주셔서 감사합니다. 이상으로 발표를 마치겠습니다. 행복한 학교, 웃음 짓는 강진고등학교 VVS의 강에스터였습니다.

in gangjingo vvs

2021년 학교폭력 예방교육 발전방안 포럼

〈사이버폭력 예방을 위한 Z세대 학생의 주체적 활동 방안〉

강진고등학교 학생자치회 vvs 강에스더

V
V
S
Variety
Violence
Stop

강진고등학교 학생자치회
VVS(Variety Violence Stop)



**다양한 유형의 학교폭력
예방에 관심을 갖고 활동 중**

V variety 다양한

V violence 폭력

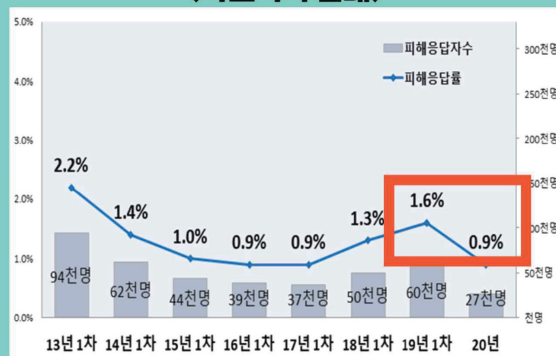
S stop 멈춰

1

사이버폭력의 심각성

강진고등학교 김주나

〈학교폭력 실태〉



2020년 학교폭력 피해 응답률은 0.9%로 전년도 1.6%보다 감소함.
그러나 이는 코로나19로 인한 등교 수업 축소에서 비롯된 일시적 감소로 보임.
(자료 출처: 교육부 공식 블로그, 2021. 1. 21., <https://if-blog.tistory.com/11712>)

1

사이버폭력의 심각성

강진고등학교 김주나

<학교폭력 실태>

< 피해유형별 응답률 >

구분*	2013년 1차	2014년 1차	2015년 1차	2016년 1차	2017년 1차	2018년 1차	2019년 1차	2020년	증감 (%p)
언어폭력(%)	34.0	34.6	33.3	34.0	34.1	34.7	35.6	33.6	△2.0
집단따돌림(%)	16.6	17.0	17.3	18.3	16.6	17.2	23.2	26.0	2.8
스토킹(%)	9.2	11.1	12.7	10.9	12.3	11.8	8.7	6.7	△2.0
시체폭력(%)	11.7	11.5	11.9	12.1	11.7	10.0	8.6	7.9	△0.7
사이버폭력(%)	9.1	9.3	9.2	9.1	9.8	10.8	8.9	12.3	3.4
금품갈취(%)	10.0	8.0	7.2	6.8	6.4	6.4	6.3	5.4	△0.9
성폭력(%)	3.3	3.8	4.2	4.5	5.1	5.2	3.9	3.7	△0.2
강요(%)	6.1	4.7	4.2	4.3	4.0	3.9	4.9	4.4	△0.5

심각한 것은 피해 유형 중 사이버폭력과 집단따돌림만 증가세를 보임.

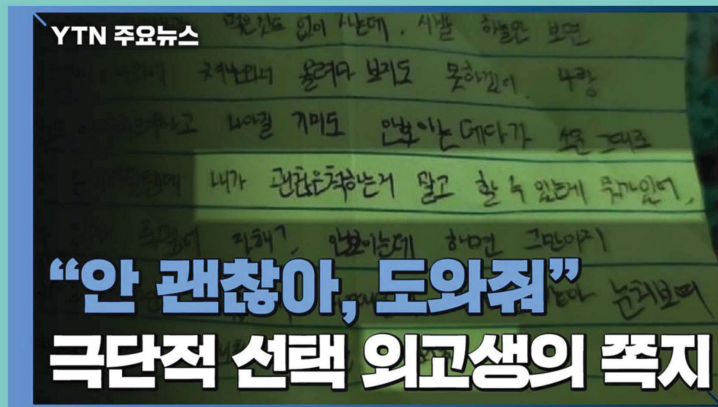
특히, 사이버폭력은 3.4%로 가장 높은 증가를 보임.

(자료 출처: 교육부 공식 블로그, 2021. 1. 21., <https://if-blog.tistory.com/11712>)

1

사이버폭력의 심각성

강진고등학교 김주나



자료 출처: YTN news, 2021. 7. 6., <https://www.youtube.com/watch?v=xmAU3GMFWXs>

2

사이버폭력 예방에서의
학생의 주체적 활동의 필요성과 중요성
강진고등학교 조한동

첫째, 디지털 환경에 관한 Z세대의 높은 이해도

2

사이버폭력 예방에서의
학생의 주체적 활동의 필요성과 중요성
강진고등학교 윤부상

둘째, 선생님의 관리,감독에서 벗어난 사이버 공간의 특성상 학생들 스스로의 인식 변화가 절대적으로 필요

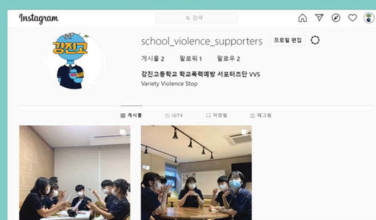
2

사이버폭력 예방에서의
학생의 주체적 활동의 필요성과 중요성
강진고등학교 김재현

셋째, 사이버 공간의 특성을 살려 단순한 폭력 예방 차원을 넘어 상호존중의 학교 문화 확립 가능

3

사이버폭력 예방을 위한
활동 방향 및 계획



3

사이버폭력 예방을 위한
활동 방향 및 계획

첫째, 역할극을 활용한 공감 콘텐츠 제작

3

사이버폭력 예방을 위한
활동 방향 및 계획

둘째, Z세대에 맞는 사이버폭력 예방 광고 제작

3

사이버폭력 예방을 위한
활동 방향 및 계획

셋째, **학교폭력 예방 캐릭터 상담소** 적극 활용을 통한 사이버폭력 발생 상황 실시간 모니터링

Variety
Violence
Stop



사이버 공간은 학교, 지역의 경계가 없습니다.
사이버 공간이 가진 확장성을 살려 사이버폭력 예방에
관심을 가진 전국의 다른 학교 학생들의 아이디어를 함께
공유하기를 희망합니다.

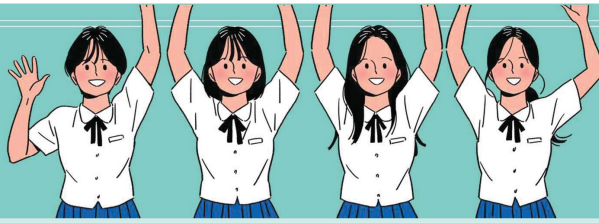


강진고등학교
행복한 학교, 웃음 짓는 우리



한국청소년정책연구원
학교폭력예방교육지원센터

Variety
V
Violence
Stop



긴 발표 들어주셔서 감사합니다.



강진고등학교
행복한 학교, 웃음 짓는 우리



한국청소년정책연구원
학교폭력예방교육지원센터

Variety
Violence
Stop

세션 1 토론 1

사이버폭력 예방을 위한 Z세대 학생의 주체적 활동 방안

강 주 현

한국삼육고등학교 2학년



사이버폭력 예방을 위한 Z세대 학생의 주체적 활동 방안 토론편

강 주 현 (한국삼육고등학교 2학년)

I. 서론

안녕하세요. 저는 한국삼육고등학교 문화탐방반 동아리 회장 강주현입니다. 앞선 옥현초등학교, 이천사동중학교의 영상과 강진고등학교의 '사이버폭력 예방을 위한 Z세대 학생의 주체적 활동 방안' 발표 내용 잘 들었습니다. 학교폭력 예방을 위해 학생들이 주체적으로 나서 기획하고 실행하는 다양한 활동들에 대해 많이 보고 배울 수 있었습니다.

저희 한국삼육고등학교 학생들 역시 학교폭력과 사이버폭력 예방에서 우리 Z세대 학생들의 주체적인 역할이 중요하다고 생각합니다. 그래서 교내 문화탐방반 동아리는 학생 주체적인 학교폭력 예방활동의 일환으로 어울림 학생 서포터즈단 활동을 겸하고 있습니다. 등·하교 시간을 활용하여 학교폭력 예방 캠페인을 진행하고, 온라인 매체 또는 SNS 등을 활용하여 사이버폭력의 위험성, 예방의 중요성을 알리는 게시물을 게시하는 등 교내뿐만 아니라 학교 밖의 다양한 사람들이 볼 수 있도록 학교폭력 예방 메시지를 확산하고 있습니다. 이러한 예방 활동들을 통해 대면 상의 학교폭력뿐만 아니라, 시·공간 제약이 없는 사이버폭력까지도 근절할 수 있도록 노력하고 있으며, 저희 Z세대를 이어가는 알파 세대들에게도 쉽고 자연스럽게 사이버폭력 예방의 중요성과 예방활동의 내용을 알리며, 학교폭력이 대물림되지 않도록 노력하고 있습니다.

II. 본론

이렇게 저희 학생들이 주체적으로 다양한 학교폭력 예방 활동을 하고 있는데, 어떻게 하면 더 효과적으로 학교폭력, 사이버폭력을 예방할 수 있을지, 또 이를 위해서 어떤 것이 더 필요할 지 생각해보았습니다. 앞서 발표자가 언급했던 역지사지 태도의 중요성 인식, 학교폭력에

대한 인식 개선, 학교폭력 목적 시 빠른 신고와 엄중한 조치에 따른 예방 모두 중요합니다. 저는 이에 덧붙여 실제로 학생들이 많이 고민하는 것은 ‘관계회복’이라고 생각합니다. ‘관계회복’이란 학교폭력이 발생한 후에 가해 학생의 진정성 있는 사과와 피해 학생의 충분한 상처치유를 바탕으로 학생들 간 관계를 회복하고 폭력의 재발을 예방하는 개념입니다. 사과와 치유, 재발 예방과 같은 부분은 누가 시켜서 하는 것이 아니라, 학생들이 주체가 되어 마음에서 우러나오는 서로 이해하고 공감하려는 태도와 갈등이 생겼을 때 원만하게 해결하는 역량에 바탕을 두는 것입니다. 어떻게 보면 ‘관계회복’은 학교폭력 이후뿐만 아니라 학교폭력을 사전에 예방하는 것에서도 매우 중요한 부분일 것입니다. 따라서 우리들의 학교폭력 예방 활동은 학교폭력, 사이버폭력에 대한 인식 개선과 함께 실제로 원만한 교우관계를 학교에서도, 사이버 공간에서도 실천할 수 있도록 하는 활동이어야 한다는 것을 다시 한 번 유념해야 할 것입니다.

최근에는 코로나19의 확산과 더불어 비대면 수업 및 온라인 매체 활용도와 사용량이 크게 높아졌고, 우리 학생들이 주체적으로 실천하는 다양한 사이버폭력 예방활동의 중요성과 영향력이 더없이 커졌습니다. 사이버폭력을 예방하기 위해 저희 Z세대 학생들이 할 수 있는 활동을 덧붙이자면, 다양한 사이버폭력 예방 UCC를 제작하여 공유하거나 창의적 체험활동 시간을 활용해 저희 스스로 직접 사이버폭력 예방의 중요성과 구체적인 방법들을 친구들에게 알리고 공유하는 활동 등이 있습니다. 또한 학교 내에서 하는 다양한 활동들과 사이버폭력 예방활동을 접목시키거나 다른 학교와 교류하여 사이버폭력 예방의 우수사례들을 공유할 수도 있습니다. 중요한 점은 이러한 활동들이 일회성으로 끝나는 것이 아니라 우리의 활동을 통해 지속적으로 사이버폭력 예방의 중요성과 학생의 주체적인 예방활동의 가치를 사회적으로 알려야 한다는 점입니다.

III. 결론

우리 학생들이 먼저 노력하고 고민한다면 사회 전반에 학교폭력예방 문화가 확산될 것이라 생각합니다. 한 가지 당부드리고 싶은 것은 저희 학생들의 학교폭력, 사이버폭력에 대한 지속적인 예방 활동을 위해서는 학교의 선생님들과 저희 모든 학생의 부모님들, 다양한 인터넷 관련 매체들, 그리고 전국민들이 함께 관심을 갖고 협력해주셔야 한다는 것입니다. 학교폭력, 사이버폭력으로부터 안전한 학교 환경을 만들기 위해 함께 고민해주시고 다양한 의견을 주시면 좋겠습니다. 감사합니다.

세션 1 토론 2

사이버폭력 예방을 위한 Z세대 학생의 주체적 활동 방안

강 해 정
연세초등학교장



사이버폭력 예방을 위한 Z세대 학생의 주체적 활동 방안 토론편

강 해 정 (연세초등학교장)

I. 서론

학교폭력 예방 및 대처에 대한 학교, 학생, 학부모, 사회적 인식이 변화하고 있습니다.

기존에는 학교폭력 예방 및 대처가 문제 학생 중심, 일회성, 행사성 활동 중심으로 이루어 지다 보니 학교폭력 심의 건수가 해마다 증가하여 교사의 학교폭력 업무처리 부담 증가로 교육활동에 집중하기 어려웠고, 경미한 수준의 사안도 심의 대상이 되어서 학교 차원의 적절한 생활지도를 통한 교육적 해결이 곤란하다는 비판의 목소리가 높았습니다.

이에 보다 나은 교육적인 해결과 관계회복 중심 대처를 통한 학교의 교육력 회복의 요구가 있었고, 이와 같은 인식의 변화에 따라 학교폭력 관련 법령(「학교폭력예방 및 대책에 관한 법률」 제15조 및 같은 법 시행령 제17조: 학교장 자체해결제)이 개정되었으며, 무엇보다 학교폭력 예방교육의 필요성이 강화되었습니다.

교육부와 한국청소년정책연구원에서 교육 현장의 어려움을 해소하고, 학교폭력 예방교육을 위해 어울림 프로그램을 개발하였고, 이 프로그램은 교육과정 속에서 교과별로 적용 가능한 프로그램으로 학교 현장에서 학교폭력 예방교육에 많은 도움 자료로 활용되고 있습니다.

II. 본론

그러나 코로나19 시대를 맞이하였고, 학생들이 학교 현장에서 지내는 시간보다 가정에서 지내는 시간이 많아지면서 문제점으로 대두된 것이 사이버폭력 문제입니다.

이에 2021년 학교폭력 예방교육 발전방안 포럼에서는 학교급별로 사이버폭력 예방을 위한 학생의 주체적 활동 방안을 제시하고 있습니다.

옥현초등학교의 활동을 보면 초등학생답게 활동 내용도 심플합니다.

첫 번째는 ‘올바른 사이버 언어 사용하기’ 로 타인을 비난하는 글이나 욕설 등을 하지 않는 올바른 네티켓 사용을 제시하였으며, 두 번째는 ‘적극적 방어자’ 역할로 사이버폭력을 예방하자고 했습니다. 세 번째는 ‘다양한 캠페인 활동’을 통해 예방하고자 하였습니다.

이천사동중 학생들의 ‘非대면? be대면! 사이버폭력에 대한 우리들의 생각’을 살펴보면 첫 번째는 ‘사이버예방교육의 필요성에 대해 윤리의식을 갖고 개개인이 지식을 함양해야 한다’. 두 번째는 ‘네티켓을 잘 지키고 남을 배려하고 상대방의 입장을 생각한다’. 라고 하였습니다. 세 번째는 ‘개인정보 보호를 위해 노력하고 불법사이트를 이용하지 않아야 한다.(비밀번호 수시 변경)’. 라고 역시 중학생답게 잘 정리해서 제시하였습니다.

마지막 발표자로 나선 강진고등학교 VVS(Variety Violence Stop)팀 대표 강에스더 학생은 사이버폭력을 예방하기 위해서 Z세대인 학생들이 디지털 환경에 대해 높은 이해도를 갖추고 있기에 학생들이 능동적인 활동을 할 수 있다고 했습니다. 또 사이버 공간은 선생님들의 관리·감독에서 벗어나기 때문에 학생들 스스로 인식 변화가 필요하다고 하였습니다.

이렇게 학생들이 스스로 인식하고 주체적으로 움직이고 함께 고민하면 사이버폭력 예방 교육은 당연히 되리라고 봅니다.

이와 더불어 학생들이 주체적으로 학교폭력 예방교육 행사를 어울림 프로그램과 학생자치회에서 연관시켜 활용할 수 있는 프로그램을 제시하면 다음과 같습니다.

- ▶ 학급 특색 활동 연계: 평화교육, 학급 규칙 제정, 사랑의 우체통 등 학급에서 다양한 학교 폭력 예방 활동 실천
- ▶ 학교행사 연계: 학교폭력 예방 선서식, 캠페인 활동, 사과데이 운영, 학교폭력 관련 행사 등 어울림으로 운영
- ▶ 가정 연계: 가족 소통의 날, 사랑의 편지쓰기 등 가정과 연계되는 지속적인 학교폭력 예방 교육 운영
- ▶ 지역사회 연계: 학부모 재능기부, 찾아가는 문화공연, 전담 경찰관과 함께하는 진로 교육, 나눔 활동 등 지역사회와 연계한 다양한 학교폭력 예방 등
- ▶ 어울림 심층 프로그램: 학교폭력 가·피해 우려가 높은 관심군 학생이 속한 학급에서 활용, 4개 학교폭력 유형별 교육자료 총 16종을 활용하여 교과 중에 운영 또는 토레 상담 활동으로 운영하면 됩니다.

이러한 부분들은 학생자치회나 자율동아리 등을 꾸려 학생들이 주체적으로 진행할 수도 있지만, 지도 교사나 학부모회의 관심과 적극적인 지원이 바탕이 되어야 할 것입니다. 더 나아가 사이버폭력 이면에, 우리가 알지 못하는 사이버폭력이 일어나는 이유가 무엇인지를 점검하면 좋겠습니다.

사이버폭력에서 성차별, 젠더 폭력, 성인지감수성에 대한 광범위한 고정관념을 형성하고 있지는 않는지 먼저 점검을 할 필요가 있다고 봅니다. 사건이 일어나고 학생들을 면담하다 보면 학생들이 너무도 고정관념에 사로잡혀 있는 경우가 많습니다. 이는 비단 학생들만의 문제는 아닐 것입니다. 교사, 학부모부터 나서서 우리들의 생활 속 성차별, 젠더 폭력, 성인지 감수성 등 고정관념 등을 스스로 돌아보고 아이들에게 모범이 될 수 있는 롤모델이 되어주고 지속적인 교육이 동반되어야 할 것입니다.

Ⅲ. 결론

사이버폭력 예방교육에서 그 원인에 대한 깊이 있는 탐색과 함께 사이버폭력의 특성을 알고 서포터즈단 활동과 같은 학생의 주체적인 활동들을 활용하여 교육공동체가 함께 나아가는 것이 필요합니다. 학교마다 특색있는 교육과정을 운영하고, 사이버어울림프로그램 운영 확산을 위해 지역과 관련 기관과의 협조가 필요하고, MOU체결 및 협력 노력을 함께 해 나가는 방향을 제시하는 것도 필요하다고 생각합니다.

사이버폭력 예방을 위한 Z세대 학생의 주체적 활동 방안

세종 연세초등학교 교장 강 해 정

학교폭력 예방교육에 대한 요구

학교폭력 예방교육의 필요성

- 학생들의 학교폭력에 대한 인식 부족
- 학교폭력 발생 후 대처보다 예방의 중요성 증가
- 사전 감지가 어려운 유형의 정서적 폭력 증가
- 코로나19로 인한 학생들의 온라인 환경 노출 시간 증가
⇒ 사이버폭력 예방교육에 대한 수요 증가

- 학교장 자체해결제 시행(2019.9.1)
- 학교폭력대책심의위원회 설치(2020.3.1)

학생의
사회·정서적
역량 강화

학교의
교육적 역할
강화

학생들의 삶과
밀착할 수 있는
교육과정과
연계한
학교폭력
예방교육 필요

사이버폭력 특성



기존 폭력 유형과 달리 시공간의 제약 없이 24시간 폭력을 행사할 수 있음.
여러 유형과 결합하여 나타나는 특징이 있음.

옥현초등학교

★ 올바른 사이버 언어 사용하기 :

- 타인을 비난하는 글이나 욕설 등을 하지 않는 올바른 네티켓

★ '적극적 방어자' 역할로 사이버폭력 예방 :

- 피해 학생을 구체적인 행동으로 도와주는 '**적극적 방어자**'

★ 다양한 캠페인 활동 :

- 학교폭력 예방 선서식, 사랑의 편지쓰기, 사과 데이, 사랑의 우체통 운영 등

사동중학교

★ 윤리의식을 갖고 개개인의 지식 함양하기 :

- 사이버폭력 어느 부분에 왜 해당되는지, 인권은 누구에게나 있는 것

★ 네티켓을 잘 지키고 남을 배려하고 상대의 입장을 생각하기 :

- 괴롭힘을 주도하지 않지만 함께 괴롭히는 ‘동조자’
- 책을 보거나 음악을 들으며 아예 관심을 갖지 않는 ‘방관자’ 역할극 등

★ 불법사이트 이용 금지 :

- 비밀번호 수시 점검, 도박, 이모티콘, 기프티콘 등

강진고등학교

★ 디지털 환경에 높은 이해도로 스스로 능동적인 활동에 동참 :

- 사이버 공간으로 이루어지는 온라인 수업, SNS 등은 지극히 당연하고 자연스러운 것임.

★ 선생님 관리·감독이 힘들, 학생들 스스로 인식 변화:

- ‘우리가 당연히 해야 하는 일’이라고 생각하게 하여 주체적 활동을 함.
- 학생들이 주체 의식을 가지고 예방 방법을 고민하면 인식이 개선되고, 스스로 해결하게 됨.
- 사이버폭력을 목격하면 신고하는 문화 형성

★사이버 매체의 특성 활용 : ‘돈줄’, 학생회 SNS 개정 개설, 학교폭력예방 캐릭터 상담소 및 모니터링

- 학교폭력근절 서약서, 등굣길 캠페인, 상장 캐릭터제작, 역할극 공감 콘텐츠 제작, 광고 영상

사이버폭력에 대처하는 방안

- ◆ 대화방에서 원하지 않는다고 의사를 확실하게 표현하고 멈추라고 요구해요
- ◆ 대화방에서 공개적으로 경고해요
- ◆ 가해자가 보내는 쪽지나 E-mail이 수신되지 않도록 수신거부 환경설정을 해요
- ◆ 증거자료를 확보하여 사이트 관리자에게 피해 사실을 알리고 게시물 삭제를 요청해요
- ◆ 가족이나 친구에게 피해사실을 알리고 절대로 혼자서 감당하려고 하지 말아요
- ◆ 장난이라고 말하는 그 자체가 범죄라는 것을 알리고 하지 말라고 말해요

 << 감사합니다 >> 
kang3870@korea.kr

사이버폭력 예방을 위한 학생의 주체적 활동 방안 조사 결과

성 윤 숙

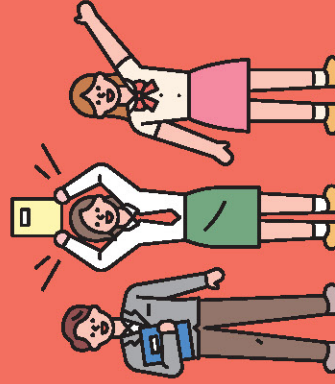
한국청소년정책연구원 학교폭력예방교육지원센터장



사이버폭력 예방을 위한 학생의 주체적 활동 방안 조사 결과

성원

한국청소년정책연구원 학교폭력예방교육지원센터장



조사 개요

기간

- 2021.07.16.(금) ~ 07.21.(수) 6일 간 실시

대상

- 어울림 학생서포터즈단 학생 및 지도교사 **총 326명**

※ 분석 대상: 중복 응답, 교사 응답을 제외한 총 105건(32.2%)의 학생 응답만이 분석에 활용됨

방법

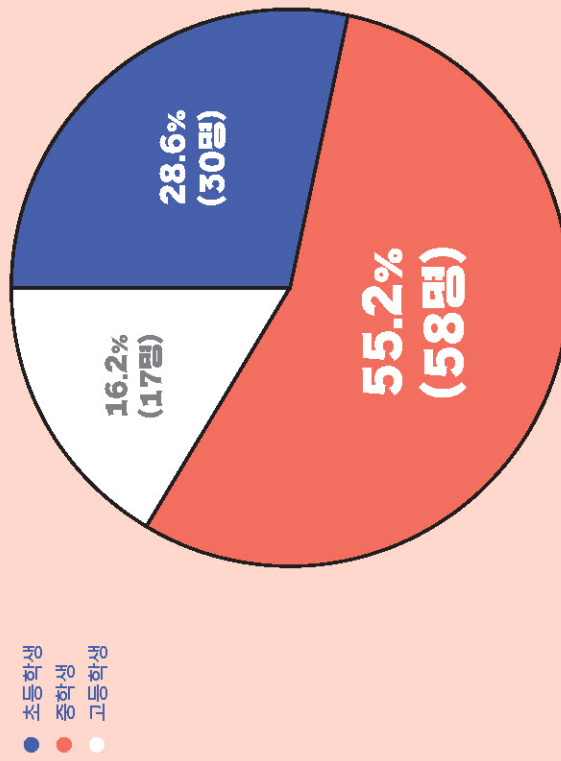
- 어울림 학생서포터즈단 밴드 게시 및 문자 발송을 통한
온라인 조사

내용

- '2021년 학교폭력 예방교육 어울림 학생서포터즈단'
사이버폭력 예방 관련 의견 수렴조사

학교급별 학생 응답자 현황

*학생 응답 문항(N=105)



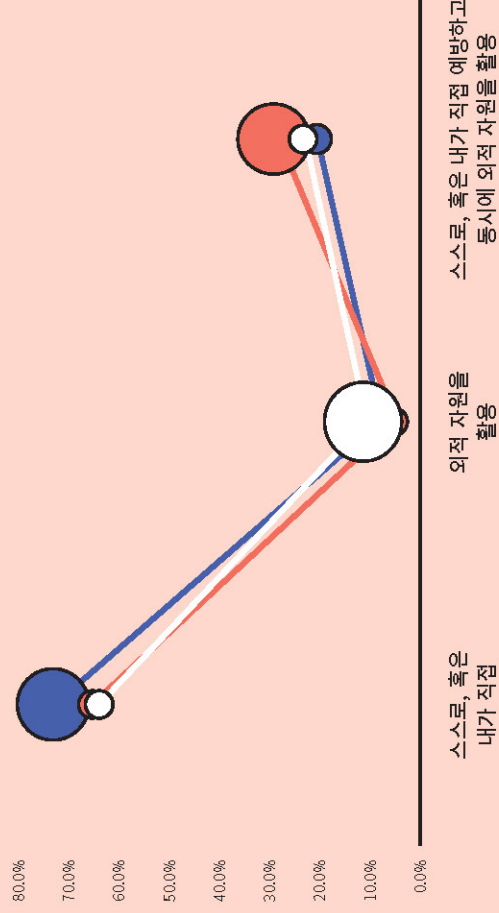
- ◆ 전체 어울림 학생서포터즈단의 학교급 구성 비율과 비슷한 양상
 - 초등학교 7교(33.3%)
 - 중학교 10교(47.6%)
 - 고등학교 4교(19.0%)



학교급별 사이버폭력 예방 방법

(단위: %)

● 초등학생
● 중학생
● 고등학생



- ◆ 초등학생의 경우
'스스로, 혹은 내가 직접'하는 예방 방법에 대한 응답이 다른 학교급에 비해 높게 나타났으며
- ◆ 중학생의 경우
'스스로, 혹은 내가 직접' 예방하면서 동시에 '외적 자원을 활용'하는 예방 방법에 대한 응답이 다른 학교급에 비해 높게 나타났고
- ◆ 고등학생의 경우
'외적 자원을 활용'하는 예방 방법에 대한 응답이 다른 학교급에 비해 높은 비중을 나타냄

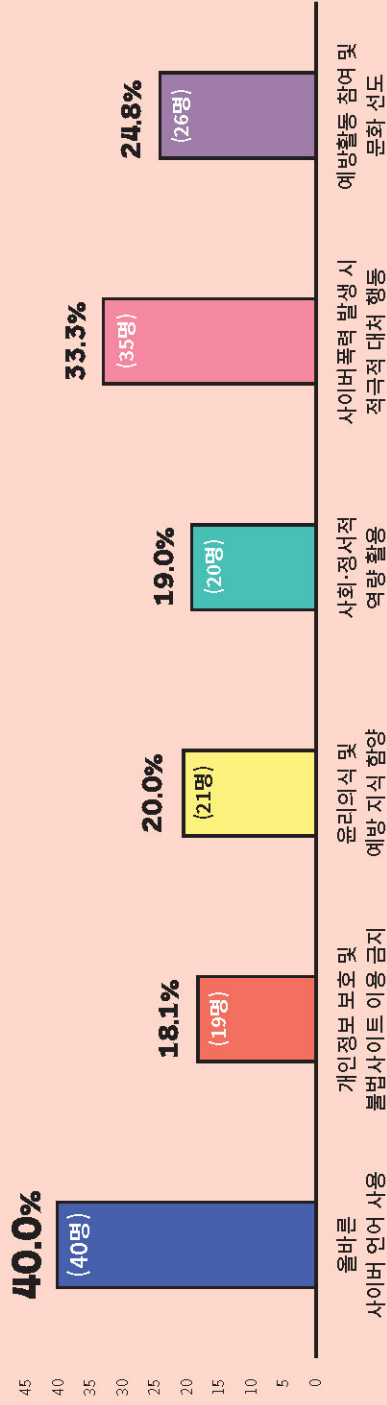
학교급별 사이버폭력 예방 방법

*주관식 응답 내용 분류 예시

스스로, 혹은 내가 직접하는 예방 방법	“나부터 시작하는 비른말” “사이버상에서 행동하기 전 나의 행동이 어떤 영향을 미 칠지 다시 한 번 생각하기” “스스로 네티켓을 지키려고 노력한다.” “친구가 불쾌하다고 하면 그 만하기”
외적 지원을 활용하는 예방 방법	“부모, 선생님, 117 등 어른 들께 도움을 요청한다.” “사이버폭력 예방을 위한 육성 감지 필터링 어플리케이션” “학교에서도 학교폭력을 줄 이기 위해 학생들에게 학교 폭력 예방수업을 한다.” “SNS를 활용한 학교폭력 예방 홍보, 캠페인.”
스스로, 혹은 내가 직접 예방하는 동시에 외적 지원을 활용	“따돌림을 당하면 방관하지 않고 선생님이나 경찰에 알린 뒤 하지 말라고 직접 말리며 피해자를 돕는다.” “적극적으로 사이버폭력의 위험성을 홍보하며 친구들이 서로 잘 어울릴 수 있도록 학 급 내 분위기를 조성한다.”

학생 사이버폭력 예방 방법

*주관식 응답 방법(중복응답)(N=105)



- ◆ 학생들이 주관적으로 응답한 ‘스스로 할 수 있는 사이버폭력 예방 방법’은 올바른 사이버 언어 사용 > 사이버폭력 발생 시 적극적 대처 행동 > 예방활동 참여 및 문화 선도 > 윤리의식 및 예방 지식 함양 > 사회·정서적 역량 활용 > 개인정보 보호 및 불법사이트 이용 금지의 순으로 나타남

학생 사이버폭력 예방 방법

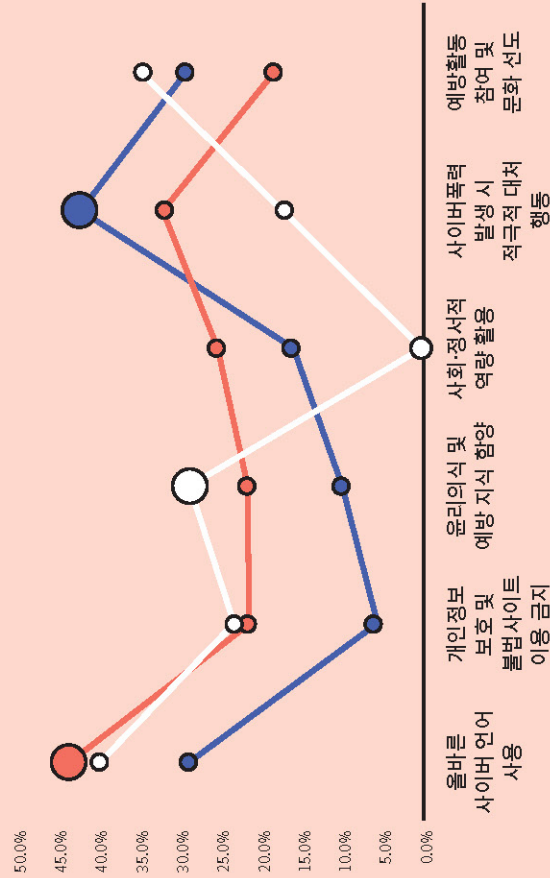
*주관서 응답 내용 분류 예시

 올바른 사이버 언어 사용	“인터넷 상에서 익플, 비난, 성적인 표현, 욕설, 비방을 하지 않기” “비르고 고운 말 사용하기” “인터넷 예절을 잘 지켜 대화하기” 등	 개인정보 보호 및 불법사이트 이용 금지	“나 또는 타인의 개인정보를 인터넷에 게시하지 않기” “불법사이트를 사용하지 않기, 신고하기” “해킹 예방을 위해 비밀번호를 주기적으로 바꾸기” 등	 윤리의식 및 예방 지식 함양	“나부터 사이버폭력의 개념, 문제 유형과 예방 방법을 정확히 알기” “사이버폭력 예방 영상 또는 교육에 참여하기” “형식과 동등하게 범죄 의식, 책임감을 윤리의식, 책임감을 갖기”	 사회·정서적 역량 활용	“상대방을 존중하고 배려한다” “화가 나더라도 감정을 조절해야 한다” “상대가 기분 나빠할 경우 바로 사과한다, 그만둔다” 등	 사이버폭력 발생 시 적극적인 대처 행동	“사이버폭력을 목격할 경우 피해자를 돕거나 보고한다” “사이버폭력 가해자에게 하지 말라고 이야기한다” “선생님 또는 주변 어른들께 알리거나 117에 신고한다” 등	 예방활동 참여 및 문화 선도	“사이버폭력 예방 캠페인에 적극 참여한다” “친구들에게 사이버폭력의 개념, 위험성에 대해 직접 알린다” “사이버폭력을 비판하는 사회 분위기 조성” “사이버폭력을 예방하는 학급, 학교 문화 조성” 등
--	--	--	---	--	---	---	---	--	---	--	--

학교급별 사이버폭력 예방 방법

*주관식 응답 문항 (충북응답) (N=105)

● 초등학교
● 중학교
● 고등학교



- ◆ **초등학교의 경우** 사이버폭력 발생 시 적극적인 대처 행동 > 올바른 사이버 언어 사용, 예방활동 참여 및 문화 선도 > 사회·정서적 역량 활용 > 윤리의식 및 예방 지식 함양 > 개인정보 보호 및 불법사이트 이용 금지의 순으로 나타났으며, 다른 학교급에 비해 개인정보 보호 및 불법사이트 이용 금지, 윤리의식 및 예방 지식 함양 측면은 낮은 비중을 나타냄
- ◆ **중학교의 경우** 올바른 사이버 언어 사용 > 사이버폭력 발생 시 적극적인 대처 행동 > 사회·정서적 역량 활용 > 개인정보 보호 및 불법사이트 이용 금지, 윤리의식 및 예방 지식 함양 > 예방활동 참여 및 문화 선도의 순으로 나타났으며, 다른 학교급에 비해 사이버폭력 예방 방법의 분류 범주에서 고른 분포를 나타냄
- ◆ **고등학교의 경우** 올바른 사이버 언어 사용 > 예방활동 참여 및 문화 선도 > 윤리의식 및 예방 지식 함양 > 개인정보 보호 및 불법사이트 이용 금지 > 사이버폭력 발생 시 적극적 대처 행동 > 사회·정서적 역량 활용의 순으로 나타났으며, 사회·정서적 역량 활용 응답은 나타나지 않음

다들 물어봐



세션 1 영상 1

옥수수 뉴스쇼에서 알려드리는 사이버폭력 예방 방법

이영완 외 5인

옥현초등학교 5, 6학년



옥수수 뉴스쇼에서 알려드리는 사이버폭력 예방 방법

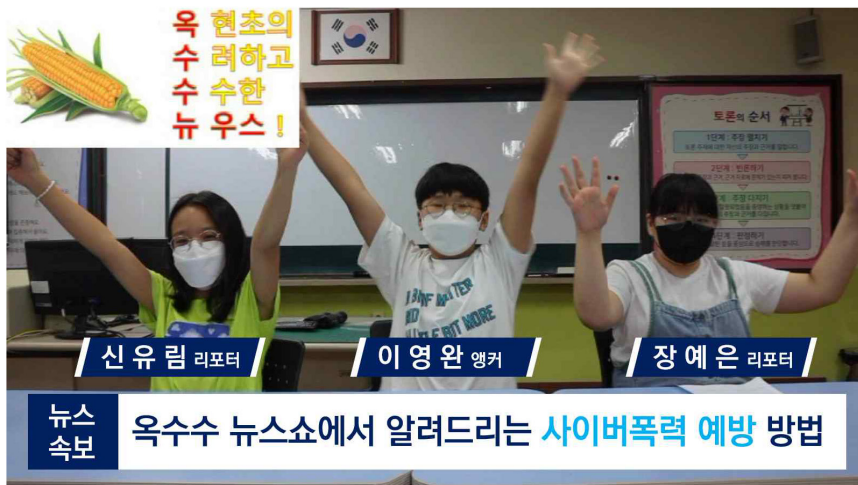
이영완 외 5인 (옥현초등학교 5, 6학년)



[영상 원고]

1. 들어가며

메인MC: 옥현초의 수려하고 수수한 옥수수 뉴스 안녕하세요. 옥현초등학교 헤이 나우 나우 동아리입니다. 오늘은 특집 방송으로 여러분에게 인사하게 되었습니다. 저는 오늘 진행을 맡게 된 전교어린이회 부회장 이영완입니다. 제 양 옆에는 장예은 리포터와 신유림 리포터가 와주었습니다. (서로 인사)



메인MC: 오늘은 저희 어울림 서포터즈단이 생각하는 ‘사이버폭력 예방’에 대한 이야기를 전해드리겠습니다. 장예은 리포터, 신유림 리포터는 사이버폭력을 경험한 적이 있습니까?

장예은 리포터: 네. 같은 반 친구가 제가 이상한 표정을 짓는 사진을 제 동의도 없이 다른 친구들과 있는 단톡방에 올린 적이 있어요. 저는 그 사진을 누군가에게 보여주길 원하지 않았거든요. 그래서 사진을 보고 친구들이 비웃거나 놀리지 않을까 너무 불안한 마음이 들었어요. 단톡방에 올린 이상 누구나, 언제든지 볼 수가 있잖아요.

메인MC: 네 그런 일이 있었군요. 상대방의 동의 없이 사진 등을 단톡방에 올리는 것 역시 사이버폭력입니다. 이런 사이버폭력을 막으려면 어떻게 하면 좋을까요?

신유림 리포터: 저는 ‘학생들이 스스로 예방하는 것’이 가장 중요하다는 생각이 듭니다. 그냥 장난이었다는 생각을 버려야 한다고 생각합니다.

메인MC: 네 동의합니다. 그럼 학생들이 생각하는 사이버폭력 예방 방법에 대해서 알아보도록 하겠습니다. 장예은리포터 준비해오셨지요?

2. 청소년이 생각하는 사이버폭력 예방 방법

장예은 리포터: 저희가 생각하는 사이버폭력 예방 방법은 올바른 사이버 언어 사용하기, 적극적 방어자 되기, 인식 개선을 위한 캠페인 활동으로 크게 3가지가 있습니다. 자료 화면 보시겠습니다. 카톡으로 욕설을 자주 하는 친구가 있다고 해서 인터뷰를 해봤습니다.



1) 올바른 사이버 언어 사용하기

장예은 리포터: 왜 카카오톡이나 SNS로 욕설이나 나쁜 말을 사용합니까?

나쁜 말 친구: 재미있으니까요. 평소에 쓰는 말처럼 하고 싶기도 했고...

장예은 리포터: 그걸 보는 상대는 화를 내지 않던가요?

나쁜 말 친구: 몰랐어요. 화를 내니까 저도 화가 나서 더 욕한 것 같아요.

장예은 리포터: 그래서 어떻게 됐습니까?

나쁜 말 친구: 친구가 그것은 사이버폭력이고, 신고하면 처벌을 받을 수 있다고 알려주었습니다.

장예은 리포터: 그래서 이제 어떻게 하실 생각입니까?

나쁜 말 친구: 상대의 기분을 고려해서 신중하게 글을 남기겠습니다. 내가 들어서 기분 나쁜 말은 친구에게도 사용하지 않으려고 합니다. 친구야 미안해!

장예은 리포터: 사이버 상에는 친구의 얼굴과 표정이 보이지 않습니다. 그래서 더 주의가 필요한 것 같습니다. 지금까지 장예은 리포터였습니다.

메인MC: 네 고생하셨습니다. 신유림 리포터 이것 말고 사이버폭력을 예방하는 방법이 더 있다면서요?

신유림 리포터: 네 그것은 적극적 방어자의 역할을 통한 예방입니다. 자료화면을 보시지요.



2) 적극적 방어자의 역할을 해서 사이버폭력을 예방하는 방법

신유림 리포터: 저는 지금 적극적 방어자의 역할에 대해 전문가인 박시후 박사님을 만나기 위해 왔습니다. 박사님 반갑습니다. (서로 인사) 적극적 방어자는 어떤 사람을 말하나요?

박시후 박사: 따돌림과 폭력에 참여하지 않지만 ‘내 일이 아니다’ 라고 생각하는 방관자와 다르게, 적극적 방어자는 따돌림, 폭력 상황에서 피해를 당하는 학생들을 도와주거나 도우려고 노력하는 사람입니다!

신유림 리포터: 그럼 방어에는 어떤 방법이 있습니까?

박시후 박사: 친구가 사이버폭력을 당하진 않는지 관심을 갖고, 만약 의심이 되면 먼저 물어봐야 합니다. 사이버폭력이 발생하는 걸 보았을 때 피해 친구를 위로하고 그런 행동을 하는 친구에게 하지 말라고 해야 됩니다. 또 피해 친구가 선생님이나 부모님께 알려거나 117에 신고할 수 있도록 도울 수 있습니다.

신유림 리포터: 관심과 신고가 제일 중요하겠네요?

박시후 박사: 네 그렇습니다.

신유림 리포터: 네 감사합니다. 이처럼 사이버폭력은 관심과 신고가 제일 중요하다는 것을 알 수 있습니다. 이 점을 잘 기억해 주셨으면 합니다.

메인MC: 신유림 리포터 고생하셨습니다. 세 번째도 신유림리포터가 준비하셨지요?

신유림 리포터: 네 세 번째는 캠페인을 통해 문화를 바꾸는 활동입니다. 제가 준비한 화면 보시지요.



3) 인식 개선을 위한 캠페인 활동

신유림 리포터: 저는 사이버폭력 예방 캠페인을 하고 있는 학생들을 만났는데 이 분들과 대화를 해보겠습니다. 안녕하세요? 왜 캠페인 활동을 하고 계신가요?

캠페인 학생: 사이버폭력 예방교육을 통해 알게 된 사이버폭력의 개념이나 위험성을 친구들에게 알릴 수 있고 캠페인이나 챌린지 등을 통해 건강한 사이버 문화를 조성하는데 앞장설 수 있기 때문입니다.

신유림 리포터: 네 그 마음 잘 이해하겠습니다. 모두가 노력해서 좋은 문화를 만들어보면 좋겠습니다. 감사합니다.



3. 마무리

메인MC: 그럼 지금까지 저희 스스로 사이버폭력을 예방하기 위한 방법들을 이야기해 보았습니다. 두 리포터뿐만 아니라 인터뷰에 응해 주신 분들께도 감사한 마음을 전합니다. 저희가 도움을 요청했을 때 선생님이나 부모님 등 어른들도 적극적으로 도와주시면 좋겠습니다! 감사합니다.

그럼 중학교 언니, 오빠(누나, 형)들의 이야기도 들어보고 싶어요! (중학교 영상으로 연결)

세션 1 영상 2

非대면? be대면! 사이버폭력에 대한 우리들의 생각

조혜진 외 6인

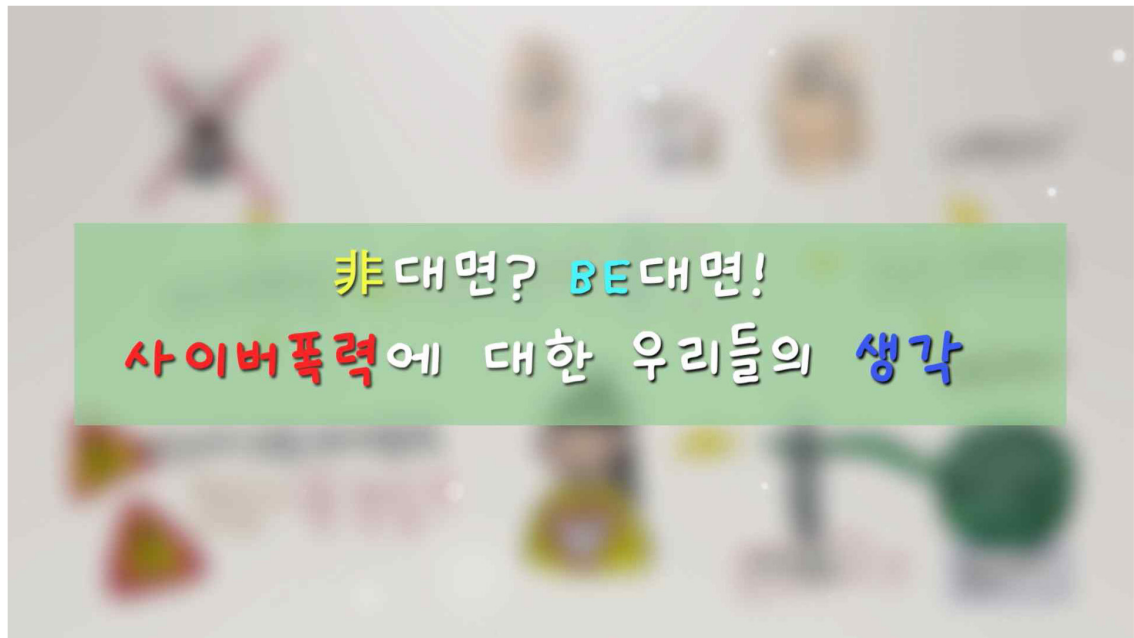
이천사동중학교 2, 3학년



非대면? be대면!

사이버폭력에 대한 우리들의 생각

조혜진 외 6인 (이천사동중학교 2, 3학년)



[영상 원고]

I. 사이버폭력의 특징 및 사례

〈조혜진 학생〉 배려하겠습니다. 저희는 이천사동중학교 열배드림 학생자치회입니다. 이번 영상에 참여한 학생들은 경수연, 임채연, 조혜진, 신예지, 신민주, 지은혁, 하태안 학생입니다. 오늘은 저희 어울림 서포터즈단이 생각하는 ‘사이버폭력 예방’에 대한 이야기를 전해드리겠습니다. 그럼!! (책이나 종이를 펼치면서) 들어오시죠!

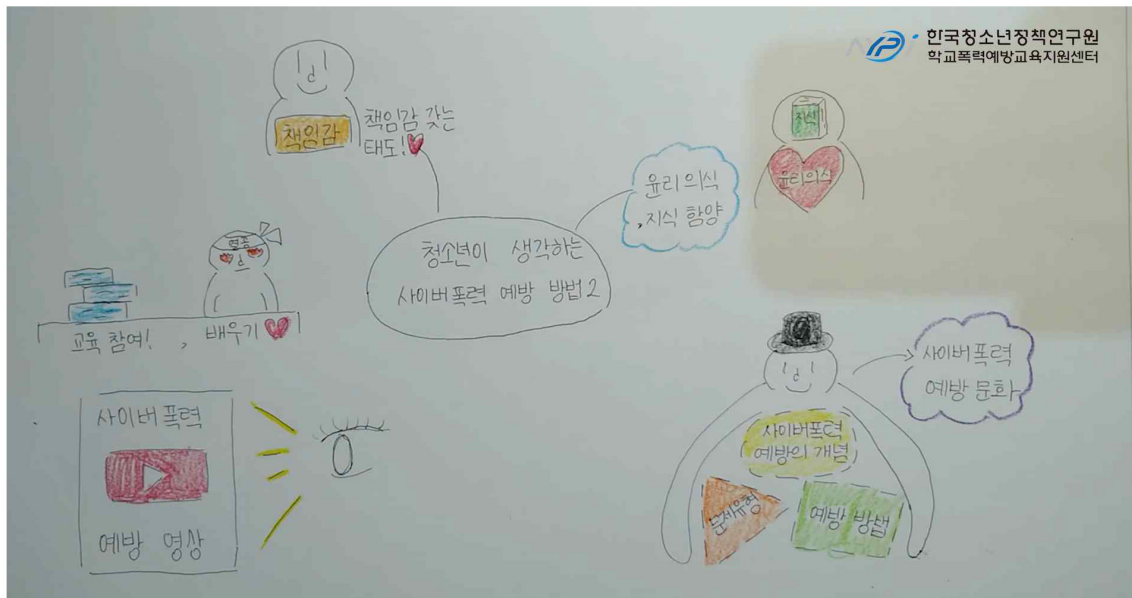
〈신예지 학생〉 사이버 공간은 비대면성이라는 특징을 가지고 있습니다. 따라서 우리는 사이버 공간에서 비록 보이지 않더라도 다른 사람에게 해를 끼치지 않도록 조심해야 합니다. 또한 사이버 공간은 “be 대면성” 즉 대면이 된다는 특징 또한 가지고 있다고 말할 수 있습니다. 사이버 공간은 우리의 현실세계와 밀접하게 관련되어 있기 때문에 사이버 상에서 일어나는 일이 때로는 현실에서의 문제보다 더 크다는 것을 인지하고, 반드시 현실공간과 같은 도덕적 책임감을 가져야 합니다.



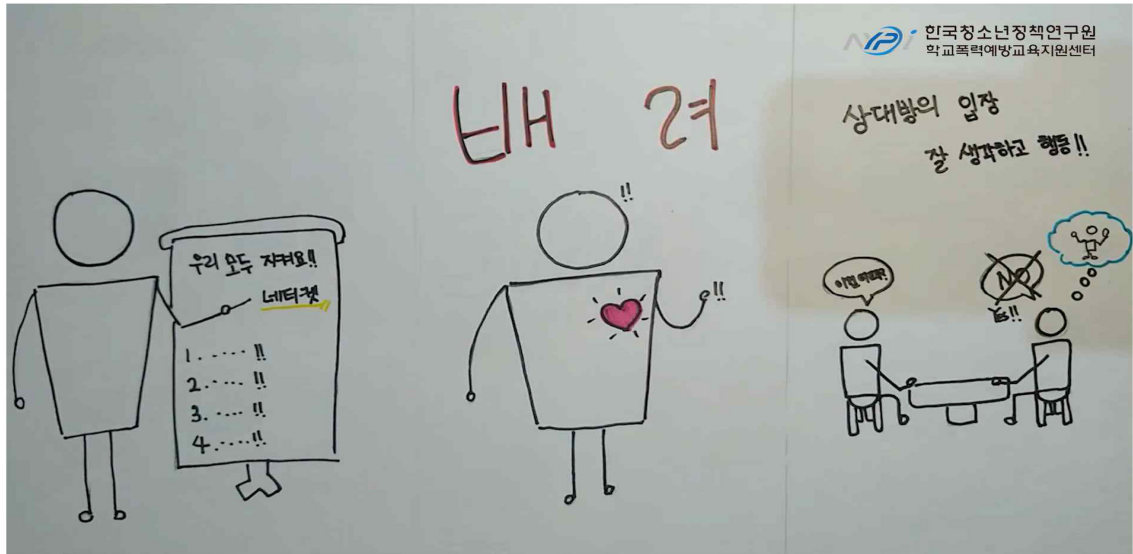
〈하태안 학생〉 요즘에는 페이스북, 인스타그램과 같은 다양한 온라인 커뮤니티 플랫폼에서 새로운 유형의 사이버폭력도 등장하고 있습니다. 최근 들었던 이야기 중에서는 페이스북 메시지 기능을 이용해서 학교에서 평소 사이가 좋지 않던 친구, 선배, 후배에게 꼬투리를 잡기도 하고, 해당 플랫폼을 넘어서 카카오톡 대화방에 초대해 싸우기도 하는 ‘핫플’이라는 것이 심각한 문제가 된다고 합니다. 이렇듯 사이버 상에서의 다툼과 갈등이 실제 싸움으로 이어지기도 하기 때문에 더욱 위험하고, 사이버폭력을 절대 하지 않아야 한다고 생각합니다.

II. 학생들이 스스로 할 수 있는 사이버폭력 예방 방법

〈경수연 학생〉 그럼 저희가 스스로 할 수 있는 사이버폭력 예방 방법을 몇 가지 소개하겠습니다. 사이버폭력 예방교육의 필요성에 대해 모두 윤리의식을 갖고 지식을 함양해야 합니다. 개개인이 사이버폭력 예방의 개념, 문제유형과 예방 방법을 정확하게 알고 있으면 사이버폭력 예방 문화가 형성될 것입니다. 사이버폭력 예방 영상을 보거나, 교육에 참여해서 배우기도 해야 하고, 스스로 책임감을 갖는 태도도 필요합니다.



〈신민주 학생〉 우리 모두가 배워왔던 네티켓을 잘 지키고, 남을 배려하고 상대방의 입장을 생각하고 행동해야 합니다. 사이버 상에서 화가 나더라도 감정을 조절하고, 상대방이 기분 나빠하면 바로 사과하고 그만하기 등 스스로 사이버 상에서의 모습을 조절하는 것이 필요합니다.

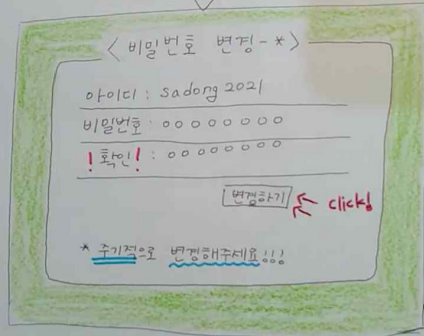
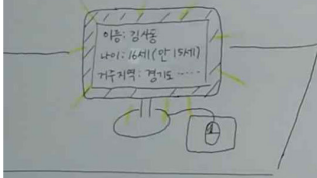
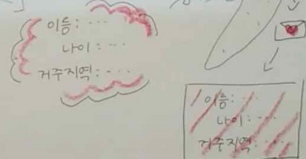


〈임채연 학생〉 개인정보 보호를 위해 노력하고, 불법사이트를 이용하지 않아야 합니다. 나 또는 다른 사람의 개인정보를 인터넷에 올리지 않아야 하고, 해킹 예방을 위해 주기적으로 비밀번호를 바꾸는 방법도 있을 것 같아요. 또, 불법사이트 같은 것은 처음부터 이용하지 않고, 신고해야 합니다.



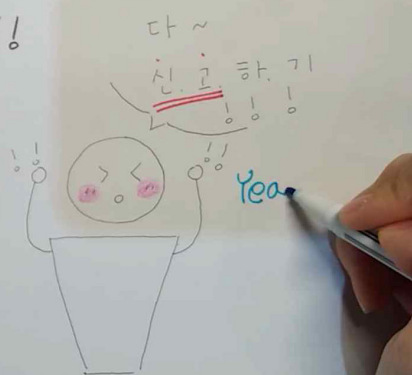
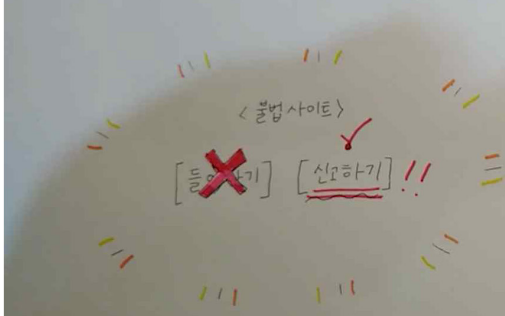
그 다음!

- ③ 나 또는 다른 사람의 개인정보 → 인터넷 UPLOAD XX!!
- ④ 해킹 예방을 위해 주기적으로 비밀번호 변경!!



마지막!

- ⑤ 불법사이트와 같은 유해한 사이트는
처음부터 이용 xx, 신고하기!!



III. 나가며



〈지은혁 학생〉 지금까지 어울림 학생 서포터즈단 여러분께서 답해주신 내용을 바탕으로 사이버 폭력의 특징, 유형, 위험성, 사이버폭력 예방 방법에 대해 알아보았습니다. 사이버 공간은 비대면이 Be 대면이 될 수 있다는 점을 꼭 명심하고, 어울림 학생 서포터즈단의 다양한 활동들이 올바른 사이버 문화를 형성하고, 학교폭력을 예방하는데 큰 힘이 되길 바랍니다. 그럼, 다 같이 구호를 외치면서 마무리 하도록 하겠습니다. 사이버, 폭력, 아웃!

세션 2 발표

코로나19 상황에서 사이버폭력 예방을 위한 교사와 학부모의 역할

전 인 식

한국교육개발원 연구원



코로나19 상황에서 사이버폭력 예방을 위한 교사와 학부모의 역할

전 인 식 (한국교육개발원 연구원)

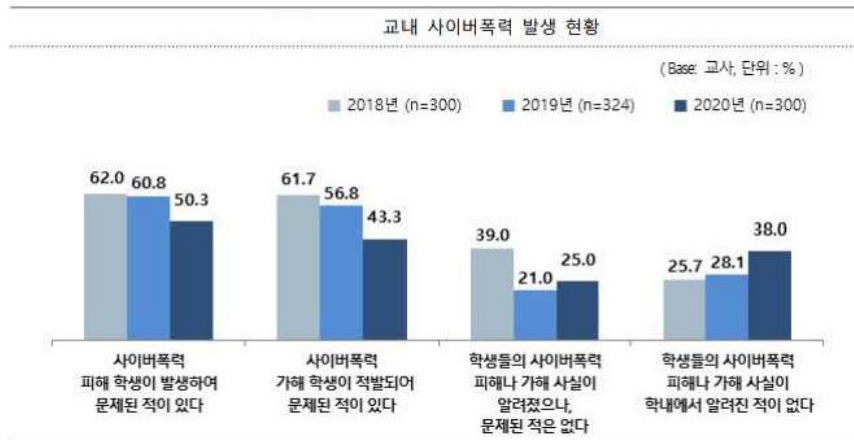
1. 학생들의 사이버폭력 현황

코로나19로 비대면 수업이 진행되면서 학생들은 온라인 공간에서 수업도 받고, 소통도 하고, 놀이도 하고 많은 시간을 보내게 되었다. 그에 따라서 학부모나 교사는 “학생들이 사이버 공간에 침잠하여 뭔가 잘못되는 것은 아닐까?”하는 불안함을 느끼고 있다. 불안이란 불쾌한 일이 예상되거나 위협이 닥칠 것처럼 느껴지는 불쾌한 정서적 상태이다. 따라서 그 실체를 정확하게 함으로써 불안함을 극복하고, 적극적인 대응조치를 할 수 있게 된다. 언택트 시대를 경험하고 있는 학생들의 사이버폭력 현황에 대해 살펴보고, 필요한 대응을 생각해보고자 한다.

방송통신위원회에서 조사한 ‘2020년 사이버폭력 실태조사’에서 나타난 사이버폭력 심각성에 대해서 학부모의 98.3%, 교사의 92%가 심각하다고 인식하고 있는 것으로 나타나고 있다. 이를 연도별로 살펴보면, 학부모의 경우 98.5%(2018년) → 98.6%(2019년) → 98.3%(2020년), 교사의 경우 91.7%(2018년) → 93.8%(2019년) → 92%(2020년)로 약간의 변화가 있기는 하지만 학생들의 사이버폭력에 대해서는 심각하다고 인식하고 있음을 볼 수 있다.

그러면, 매년 사이버폭력은 증가하고 있을까, 특히 모든 학생이 언택트 수업을 진행한 2020년에는 온라인 기기를 활용하면서 학생의 사이버폭력은 증가했을까? 설문 조사 결과를 살펴보자.

학부모의 설문에서 나타난 자녀의 사이버폭력 유경험 비율은 4.1%(2018년) → 5.2%(2019년) → 5.1%(2020년)로 나타났고, 교사들은 교내 사이버폭력 발생 현황에 대한 응답에서 다음 [그림 1]과 같이 교내 사이버폭력 발생은 줄어들었다고 응답하고 있다.



[그림 1] 교내 사이버폭력 발생 현황¹⁾

이러한 결과는 교육부에서 2021년 1월에 발표한 ‘2020년 학교폭력 실태조사(전수조사)’ 결과와도 유사하다.

〈학생 천 명당 피해유형별 응답 건수〉

구분	2013년 1차	2014년 1차	2015년 1차	2016년 1차	2017년 1차	2018년 1차	2019년 1차	2020년	증감 (건)
언어폭력	13.6	9.4	6.8	6.2	6.3	8.7	8.1	4.9	△3.2
집단따돌림	6.6	4.6	3.6	3.3	3.1	4.3	5.3	3.8	△1.5
스토킹	3.7	3.0	2.6	2.0	2.3	3.0	2.0	1.0	△1.0
신체폭력	4.7	3.1	2.4	2.2	2.2	2.5	2.0	1.2	△0.8
사이버폭력	3.6	2.5	1.9	1.7	1.8	2.7	2.0	1.8	△0.2
금품갈취	4.0	2.2	1.5	1.2	1.2	1.6	1.4	0.8	△0.6
성폭력	1.3	1.0	0.9	0.8	0.9	1.3	0.9	0.5	△0.4
강요	2.4	1.3	0.9	0.8	0.7	1.0	1.1	0.6	△0.5
연도별 합계	39.9	27.1	20.6	18.2	18.5	25.1	22.8	14.6	

* 연도별 합계는 발표자가 추가한 것임.

1) 방송통신위원회, “2020년 사이버폭력 실태조사”, 2020, 134쪽. 이하 그림과 표의 경우 별도의 각주가 없는 경우 이 자료에 근거함.

비대면 수업으로 학교폭력 자체가 워낙 감소했고, 사이버폭력 또한 약간이나마 감소한 것으로 나타났다. 그러나 성인들은 뉴스를 통해 코로나19로 비대면 수업이 이루어지면서 사이버폭력이 증가했다는 기사를 보거나 들은 것으로 기억할지도 모른다. 이는 언론에서 “교육부가 지난 1월 발표한 ‘2020년 학교폭력 실태조사 결과’에 따르면 지난해 코로나19 상황으로 인해 학교폭력 피해·가해 응답률은 전년과 대비해 감소한 것으로 나타났다. 그러나 학교폭력 유형 중 사이버폭력과 집단 따돌림의 비중은 전년보다 각각 3.4%p, 2.8%p 증가했다. 코로나19 확산 방지를 위해 학교 등교일수가 줄어들고 비대면 위주 수업이 진행되면서 학교 내 물리적 폭력은 감소했지만 온라인상에서의 폭력은 여전하거나 더 늘어난 것으로 풀이된다.” 형태의 보도가 주를 이루었다.²⁾ 이를 읽은 독자는 사이버폭력이 늘어났다고 판단하게 된다. 그러나 여기서 주목할 점은 비중이라는 표현이다. 교육부의 발표문을 살펴보면, 다음과 같다.

〈피해유형별 응답률〉

구분*	2013년 1차	2014년 1차	2015년 1차	2016년 1차	2017년 1차	2018년 1차	2019년 1차	2020년	증감 (%p)
언어폭력(%)	34.0	34.6	33.3	34.0	34.1	34.7	35.6	33.6	△2.0
집단따돌림(%)	16.6	17.0	17.3	18.3	16.6	17.2	23.2	26.0	2.8
스토킹(%)	9.2	11.1	12.7	10.9	12.3	11.8	8.7	6.7	△2.0
신체폭력(%)	11.7	11.5	11.9	12.1	11.7	10.0	8.6	7.9	△0.7
사이버폭력(%)	9.1	9.3	9.2	9.1	9.8	10.8	8.9	12.3	3.4
금품갈취(%)	10.0	8.0	7.2	6.8	6.4	6.4	6.3	5.4	△0.9
성폭력(%)	3.3	3.8	4.2	4.5	5.1	5.2	3.9	3.7	△0.2
강요(%)	6.1	4.7	4.2	4.3	4.0	3.9	4.9	4.4	△0.5
연도별 합계	100	100	100	100	100	100	100.1	100	800.1

* 피해유형별 중복응답 가능, 중복응답 건수 기준 비율(%)

* 연도별 합계는 발표자가 추가한 것임.

이 표는 비율(%)이다. 그러나 학교폭력 전체가 감소한 가운데, 집단따돌림과 사이버폭력이 차지하는 비율이 증가하였다는 것이었다.

2) 어디 기사인지는 특정해서 밝히지 않겠다. 대체로 유사한 형태의 보도가 많았다.

사이버폭력이 증가하지 않았음은 교육부 발표자료 뿐만 아니라 방송통신위원회 ‘2020년 사이버폭력 실태조사 결과’ 발표에서도 동일하게 나타나고 있다.

□ (조사대상별 경험률) 성인의 사이버폭력 경험률 지속 증가

○ 조사 대상별로는 학생의 경우 사이버폭력 경험률이 22.8%로 전년(26.9%) 대비 4.2%p 감소한 반면, 성인은 65.8%로 전년(54.7%) 대비 11.1%p 증가하여 3년 연속 지속적으로 증가³⁾하였다. 또한 성인의 경우 가·피해 동시 경험률이 92.4%로, 성인의 경우 대부분의 사이버폭력 가해자가 동시에 사이버폭력 피해자인 것으로 나타났다.

* 성인 사이버폭력 경험률: '18년 43.1% → '19년 54.7% (11.6%p ↑) → '20년 65.8%(11.1%p ↑)
학생 사이버폭력 경험률: '18년 29.5% → '19년 26.9% (2.6%p ↓) → '20년 22.8%(4.1%p ↓)

그러나, 여성가족부와 푸른나무재단(청소년폭력예방재단)에서는 사이버폭력이 피해가 증가하였다고 발표하고 있다. 여성가족부에서는 2016년, 2018년, 2020년 ‘청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사’ 결과를 발표하였는데, 그 가운데 ‘학교폭력 피해 경험_사이버상의 따돌림이나 괴롭힘을 당함’³⁾의 항목을 살펴보면 다음과 같이 증가하고 있는데, 초등학교 학생들에게서 급증하였음을 볼 수 있다.

(단위: %)

구분 \ 연도		2016	2018	2020
전체		0.8	0.9	1.1
성별	남자	0.9	0.6	1.0
	여자	0.8	1.3	1.2
학교급	초등학교	0.9	0.9	1.8
	초등(5-6학년)		0.9	1.9
	중학교	0.7	1.3	1.0
	고등학교	0.9	0.7	0.6

주 : 1) 응답 기준 기간은 최근 1년간임.

‘푸른나무재단’의 조사에서는 사이버폭력의 피해가 16.3%로, 전년보다 5.3% 증가했다고 발표하고 있다.⁴⁾ ‘푸른나무재단’의 조사에서 이러한 특이한 변화가 나타난 것은 조사 문항의 제시 방식의 변화와 관련이 있지 않나 생각된다.

3) 여성가족부, 2016년, 2018년, 2020년 “청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사”의 내용에서 추출한 것임.

4) <https://blog.naver.com/bakbht/222324731495>

여기서 사이버폭력 피해율은 조사 기관에 따라 0.18%(교육부), 19.7%(방송통신위원회), 0.6%(여가부), 16.3%(푸른나무재단)의 차이가 있음을 밝혀둔다. 최근 3년간의 추이를 살펴 보기 위해 비교표를 제시하면 다음과 같다.

구분 \ 연도		2018년	2019년	2020년
교육부: 사이버폭력 피해율		0.27%	0.20%	0.18%
방송통신위원회	가해 경험	20.8%	18.0%	9.5%
	피해 경험	21.0%	19.0%	19.7%
	가/피해 모두 경험	12.2%	10.1%	6.4%
여가부: 사이버상의 따돌림, 괴롭힘 피해		0.7%	-	0.6%
푸른나무재단: 사이버폭력 피해		-	5.3%	16.3%

그런데, 방송통신위원회 자료를 살펴보면 사이버폭력의 가해 경험은 매년 감소하고 있는데 피해는 일정 비율을 유지하고 있는 듯이 보인다. 이는 사이버폭력의 가해자가 자신이 가해자임을 모르는 것과 가·피해자가 서로 모르는 상대방에게 사이버폭력을 가했을 때에 피해자는 사이버폭력을 당했다고 느끼는 반면에 가해자는 가해했다는 의식이 없을 수 있다고 생각할 수 있다.

2. 사이버폭력이란 어떤 것인가

2.1. 사이버폭력의 유형

사이버폭력이란 사이버 공간에서 다양한 형태로 타인에게 가해지는 괴롭힘을 의미하며, 괴롭히는 방식으로는 문자로 헐뜯하는 것부터, 비하하는 글, 이미지, 동영상을 올리는 것, 개인신상정보를 유통하는 것, 지속적으로 채팅방에 초대하는 것, 초대 후 집단으로 나가는 것 등 다양한 유형이 있다. 사이버폭력의 유형으로 제시되어 있는 것은 [표 1]과 같다.

[표 1] 사이버폭력 유형⁵⁾

교육부·학교폭력예방연구소	교육부·한국교육학술정보원	방송통신위원회·한국정보화진흥원
사이버 모욕 사이버 명예훼손 사이버 성희롱 사이버 스토킹 사이버 음란물 유통 대화명 테러 인증놀이 <u>게임부주(게임 대리인) 강요</u> <u>공포심·불안감을 유발하는 문자,</u> <u>음향, 영상 등을 유포</u>	사이버 언어폭력 사이버 명예훼손 사이버 따돌림 사이버 갈취 사이버 스토킹 <u>사이버 영상 유포</u>	사이버 언어폭력 사이버 명예훼손 사이버 스토킹 <u>사이버 성폭력</u> 신상정보 유출 사이버 따돌림 사이버 갈취 <u>사이버 강요</u>

주 : 1) 2개 사례 이상 공통적인 것은 굵은 글씨로 표기함
 2) 내용상 유사하거나 관련성이 큰 항목은 밑줄로 표기함

사이버폭력을 말할 때, ‘새로운 유형(신종)의 사이버폭력’이란 표현이 등장하곤 한다. 유형이란 무엇인가? 국어대사전에서는 ‘성질이나 특징 따위가 공통적인 것끼리 묶은 하나의 틀. 또는 그 틀에 속하는 것.’이라고 정의하고 있다. 그렇다면 새로운 유형이란 기존의 틀에 묶일 수 없는 새로운 성질이나 특징이 있다는 것이 된다. 기존의 유형은 어떤 것이고, 새로운 유형이라고 하는 것은 어떤 것인지 살펴보자.

기존의 사이버폭력의 유형으로는 여러 가지 논란이 있지만 대체로 방송통신위원회·한국정보화진흥원에서 사용하는 사이버 언어폭력, 사이버 명예훼손, 사이버 스토킹, 사이버 성폭력, 신상정보 유출, 사이버 따돌림, 사이버 갈취, 사이버 강요의 8가지로 구분하는 것이 일반적이다. 종종 ‘신종 사이버폭력’이라는 표현이 등장하는데, 그 예를 보면 데카(사이버왕따, 단체대화방에서 한 사람을 채팅방에 초대하여 단체로 욕을 하며 괴롭히는 것), 카톡감옥(모르는 채팅방에 계속 초대를 해서 나가면 다시 초대하고 나가면 다시 초대하고 그래서 그 방에서 나갈 수 없게 만드는 것), 방폭(아는 친구가 초대해서 채팅방에 들어갔는데, 초대된 본인만 남겨놓고 다 나가버리는 것), 저격글·영상(SNS 상에서 피해 대상을 특정해 게시글이나 댓글로 비난하는 행위 혹은 굴욕샷이나 영상 등을 게재하는 행위), 와이파이어셔틀(또는 데이터셔틀, 아이템셔틀, 게임부주 등을 통해 디지털 상품 갈취행위(착취)), 패드립(가족을 공격하는 것), 성드립(성적인 요소를 섞은 개그, 음담패설을 하는 것을 통칭), 멤놀(멤버놀이의 줄임말, 단체방에서

5) 국회입법조사처, 코로나19 이후 사이버 학교폭력 실태 및 개선과제, 2021, 3쪽.

역할놀이를 제대로 하지 못하는 한 명을 몰아서 비방하고 따돌리는 사이버폭력) 등등 다양하게 있을 것이다.

여기서 ‘떼카’, ‘카톡갑욕’, ‘방폭’, ‘멤놀’이란 기존의 사이버따돌림의 구체적 실행방식으로 볼 수 있다. ‘저격글·영상’, ‘패드립’은 사이버 명예훼손으로 이해된다. ‘와이프이셔틀’, ‘아이템 셔틀’, ‘게임부주’는 사이버 갈취나 사이버 강요이고, ‘성드립’은 사이버언어폭력이나 사이버 성폭력으로 볼 수 있다. 그러므로 신종이나 새로운 유형이라고 하기 보다는 구체적 실행방식을 제시한 것으로 이해된다.

방송통신위원회의 2021년 보도자료에 따르면, 학생의 사이버폭력 가·피해 경험 유형은 ‘언어폭력’이 가장 많고 그 다음으로는 명예훼손인 것으로 나타났다.

〈사이버폭력 유형별 경험률〉

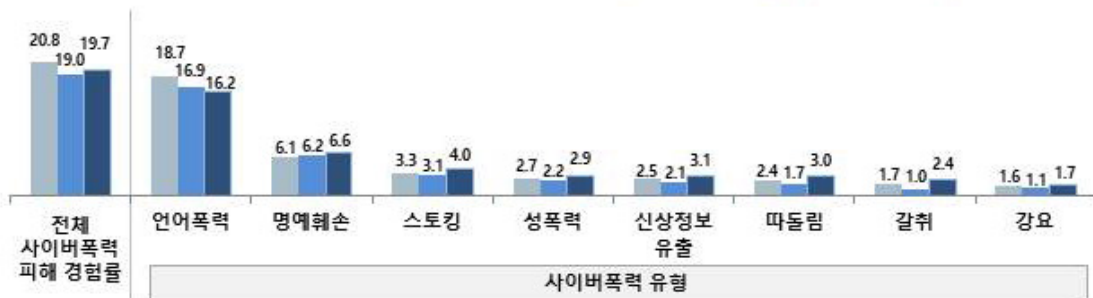
(Base: 학생, 단위: %)

■ 2018년 (n=4662) ■ 2019년 (n=4779) ■ 2020년 (n=4958)



(Base: 학생, 단위: %)

■ 2018년 (n=4662) ■ 2019년 (n=4779) ■ 2020년 (n=4958)

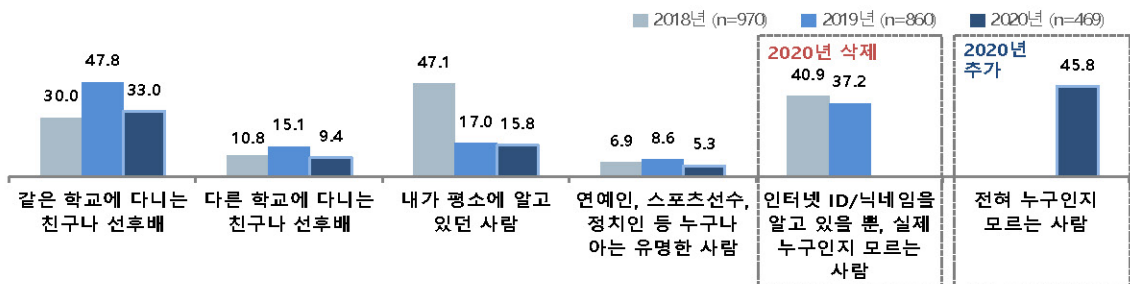


이러한 사이버폭력 가·피해 경험률의 변화는 성인과 대비해보면 비율 및 추세상의 차이가 크다. 학생들은 언어폭력과 명예훼손이 주를 이루는데 비해 성인들은 각각의 유형의 비중이 비슷하고, 매년 증가하고 있다는 점을 볼 수 있다. 이로 인해 성인들은 학생들도 각종 사이버폭력이 다양하게 매년 증가하고 있을 것으로 오인할 수 있다.

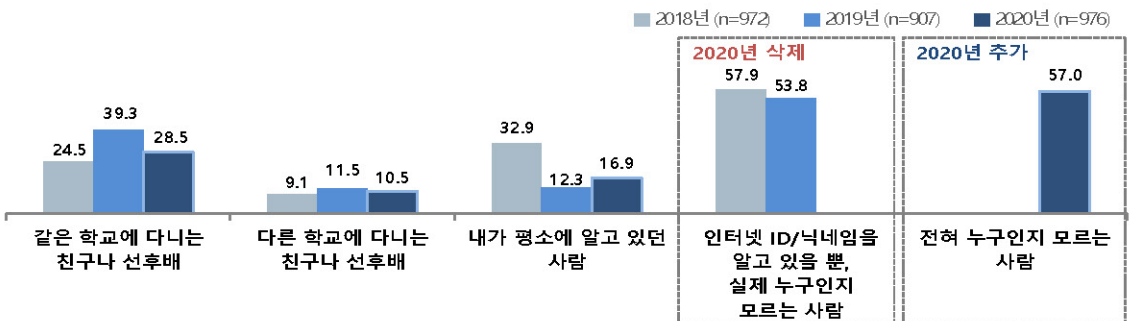
2.2. 사이버폭력 가해·피해 대상

사이버폭력 가해자는 자신이 사이버폭력을 행사한 상대가 누군지 전혀 모르는 사람의 비율이 45.8%이고, 피해자는 누가 자신에게 행사했는지 모르는 비율이 57%이다. 사이버폭력에 대한 직접적 대응이 어려운 것이 '상대가 누군지 전혀 모르는 사람'인 경우 적극적으로 '경찰'에 조치를 의뢰할 수도 있으나 지나치게 번거롭고 오래 걸리기에 대체로 '나에게 피해를 준 상대방을 차단하거나, 자신의 아이디나 이메일을 변경'하는 것 이외의 조치가 어렵다.

(Base: 사이버폭력 가해 경험자, 단위: %, 복수응답)

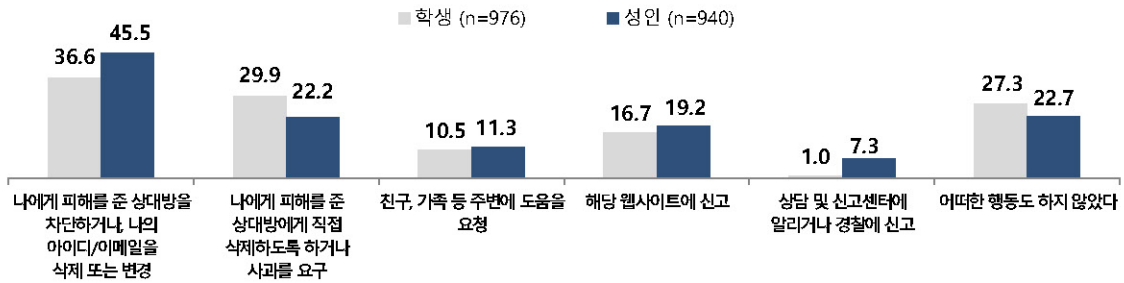


(Base: 사이버폭력 피해 경험자, 단위: %, 복수응답)



사이버폭력 피해 경험후 대응 방법 중 “아무 행동도 하지 않는다”는 응답은 학생 27.3%, 성인 22.7%로, 일반 성인보다는 사이버폭력 피해에 보다 적극적으로 대응하려는 경향을 보이고 있다.

(Base: 사이버폭력 피해 경험자, 복수응답, 단위: %)

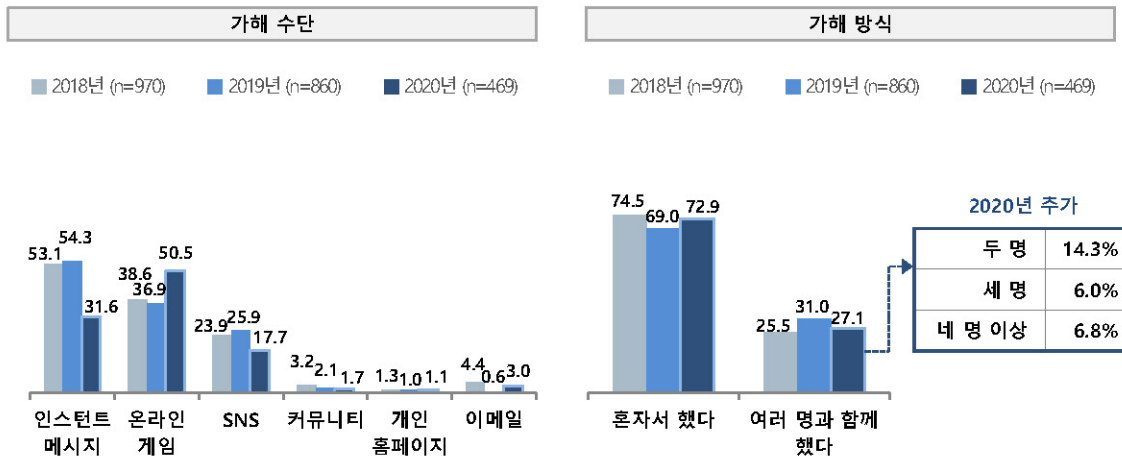


2.3. 사이버폭력 가·피해 수단 및 방식

사이버폭력이 발생하는 공간은 주로 인스턴트 메시지, 게임 그리고 SNS로 나타났다. 2020년의 경우 이전과는 달리 온라인게임에서의 사이버폭력 가해와 피해가 증가한 것을 볼 수 있다. 비대면 수업으로 모바일 기기를 가지고 있었던 학생들이 이전보다 온라인 게임을 하면서 게임 상대방에게 언어폭력을 가하기도 하고, 피해도 입었던 것으로 보인다.

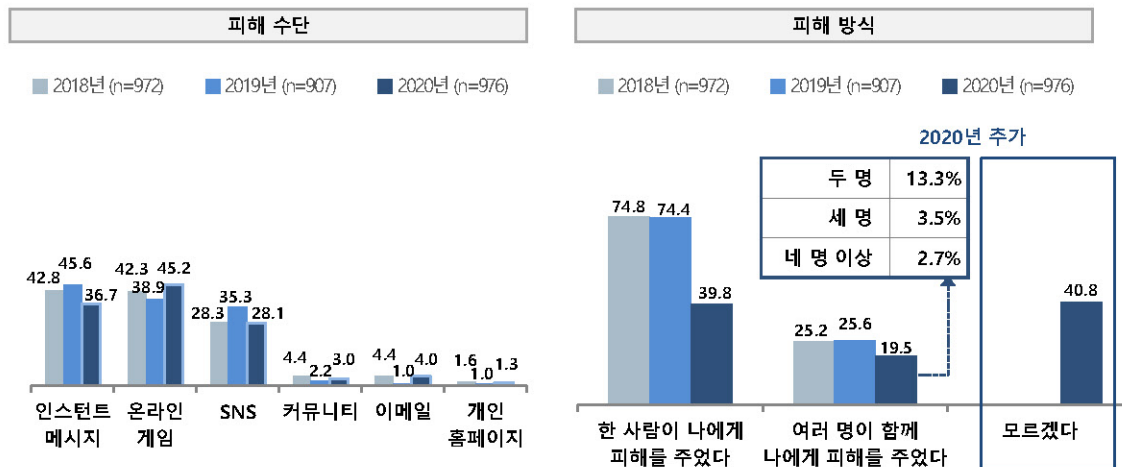
〈사이버폭력 가해 수단 및 방식〉

(Base: 사이버폭력 가해 경험자, 단위: %, 복수응답)



〈사이버폭력 피해 수단 및 방식〉

(Base: 사이버폭력 피해 경험자, 단위: %, 복수응답, '기타' 제외)

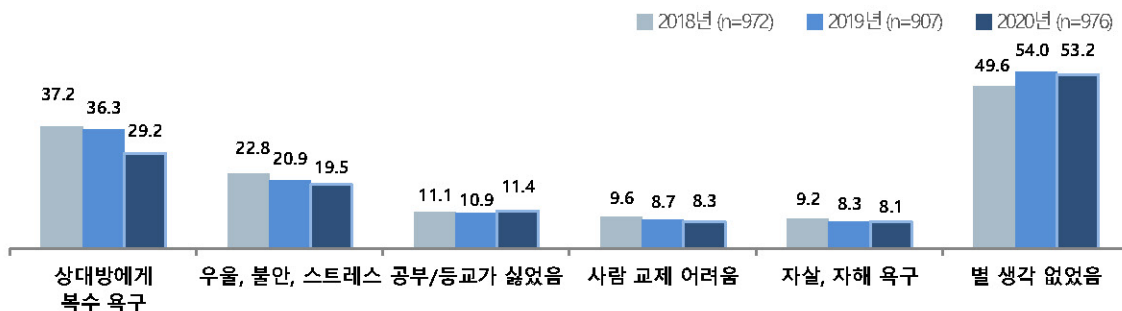


2.4. 사이버폭력 왜 심각한가

사이버폭력은 피해자에게 심리·정서적으로 심각한 피해를 준다. 피해자들은 우울, 불안, 스트레스, 등교거부, 대인관계 곤란, 심지어 자해와 자살에까지 이르게도 한다. 사이버폭력을 당한 피해자들의 응답을 보면 다음과 같다.

〈피해 후 심리〉

(Base: 사이버폭력 피해 경험자, 단위: %, '그렇다' + '매우 그렇다' 응답 비율)

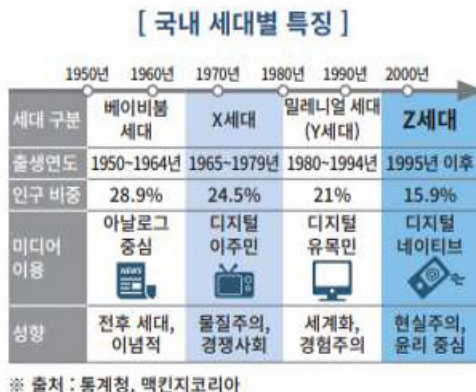


3. 학생들에 대한 이해

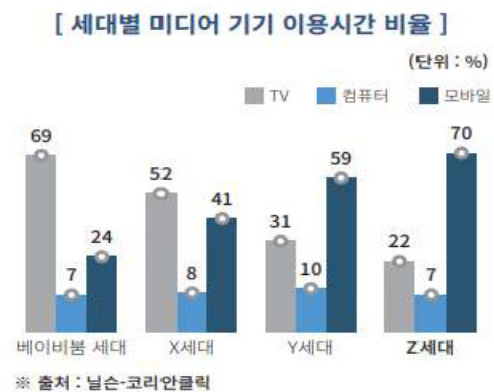
코로나19나 비대면 수업과 상관없이 학생들은 사이버폭력에 노출되어 있다. 이른바 Z세대라고 불리는 요즘의 학생을 이해하기 위해서는 학생들의 세대에 대한 이해가 필요하다. 여기서 관심을 가지고 있는 학생은 8세에서 19세 사이의 초등학교, 중학교, 고등학교 학생들로 이른바 Z세대라고 불린다. 그리고 이들의 부모는 대체로 X세대라고 불린다.

X세대란 기성 세대에게서 ‘도무지 알 수 없는 세대 = Generation X’라고 불렸다. 이해할 수 없고, 기존의 사회적 질서로는 용납되지 않는 세대라고 생각되었던 세대이다. 아마도 기성세대와 가장 큰 세대차를 느끼면서 살아온 세대가 아닐까 싶다. X세대는 기존의 가치나 관습에서 자유롭고, 개인주의적이며, 자신만의 취향이 분명한 세대이다. X세대는 워크맨의 보급과 비비의 유행을 경험한 세대이다. 그런 X세대가 Z세대의 자녀를 두고 있다.

Z세대란 어떤 세대일까? Z세대는 좁게는 1996년생부터 2007년생, 넓게는 1995년생부터 2012년생을 지칭한다. Z세대의 가장 큰 특징은 어려서부터 인터넷 이용이 가능한 이동식 기기(스마트폰, 태블릿 PC)를 접한 세대이면서, 언제 어디서든 인터넷이 접속되는 환경에서 성장하고 있다. 그래서 Z세대는 IT 기술에 익숙함을 느끼고, 사교 생활에 있어서도 SNS를 자유롭게 사용한다. 이전 세대들이 컴퓨터 웹사이트와 친숙하다면, 이 세대는 스마트폰 어플리케이션을 더 선호한다. 이들은 뉴스를 보기 위해 TV 앞에 있지 않으며, 정보를 찾고 놀기 위해 컴퓨터를 켜지 않는다. 스마트폰이면 충분한 세대이다.



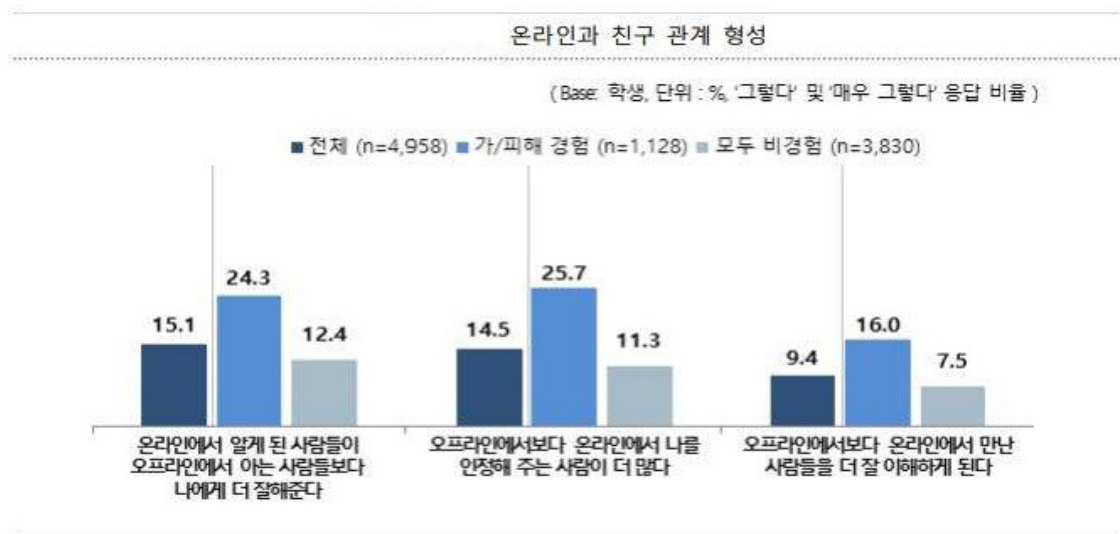
[그림 2] 국내 세대별 특징



[그림 3] 세대별 미디어 기기 이용시간 비율

Z세대는 소통도 인스턴트 메시지(카카오톡과 같이 보내는 즉시 상대방의 스마트폰에 내용이 나타나는 형태의 메시지)를 많이 사용하고 있으며, 스마트폰의 입력과 출력 방식의 편리함을

위해 줄임말을 사용하고 있다. ‘생파’와 같은 줄임말을 사용하기에 자신과 직접 상관이 없는 긴 문자나 말(이른바 TMI)에 대한 거부반응도 나타난다. 학생들의 48.8%가 ‘직접 만나서’ 소통하는 것을 선호하지만, ‘인스턴트 메시지(31.7%)’, ‘전화(10.2%)’, ‘SNS(4.5%)’, ‘영상통화(3.4%)’ 등 언택트 소통을 더 많이 선호하고 있다. 그런 가운데, 사이버폭력을 경험하지 않는 학생들보다 사이버폭력 경험한 학생들이 인스턴트 메시지 등의 온라인을 통한 친구 관계 형성에 대해서 더 긍정적으로 응답하고 있다는 점도 알아둘 필요가 있다.



Z세대는 SNS 활동이 활발하고 호불호가 뚜렷해 온라인상의 여론을 주도하고 있다. 환경오염, 인종차별, 성평등과 같은 사회 문제에 관심이 많고 불공정한 일에 대해서는 자신들의 미디어로 공유하면서 바로잡고 싶어 한다. 또한 나의 소비가 이 사회에 어떤 영향을 미치는지 고려하기 때문에 기업이 환경과 사회 이슈에 대해서 어떻게 행동하는지 관심이 많다.⁶⁾ No Japan 운동, 미투 캠페인 등도 이들 Z세대의 주도가 아니었나 생각된다. 이들은 스마트폰을 활용한 정보력으로 부당한 것에 해시태그를 달며 분노하고, 가급적 윤리적인 삶을 살아가는 세대다.

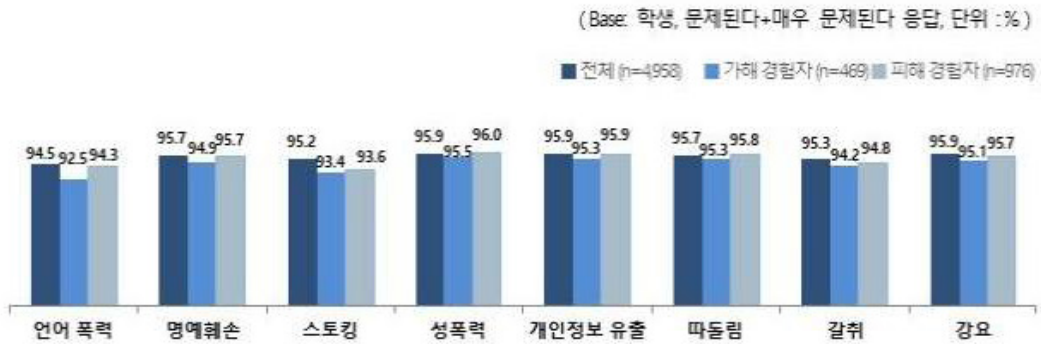
그러나 우리나라의 Z세대는 아직까지 인종, 다문화, 성문화, 마약 등에 대해서는 서구권 또래들과 달리 평균적으로 그렇게 개방적인 모습은 보이지 않는다고 한다. 그래도 이전 세대와는 구분되는 모습을 보이고 있다. Z세대의 학생들은 나름대로 그들의 세상을 윤리적으로 만들려는 노력을 하고 있고, 사이버 세상에서의 행동양식도 나름대로의 가치관을 형성해가고 있다. 기성세대는 그들의 실패를 비난하기 보다는 성취를 지원해주는 것이 필요하지 않을까 생각된다.

6) 대한상의 브리프 제103호, [그림 2]와 [그림 3]도 여기서 재인용.

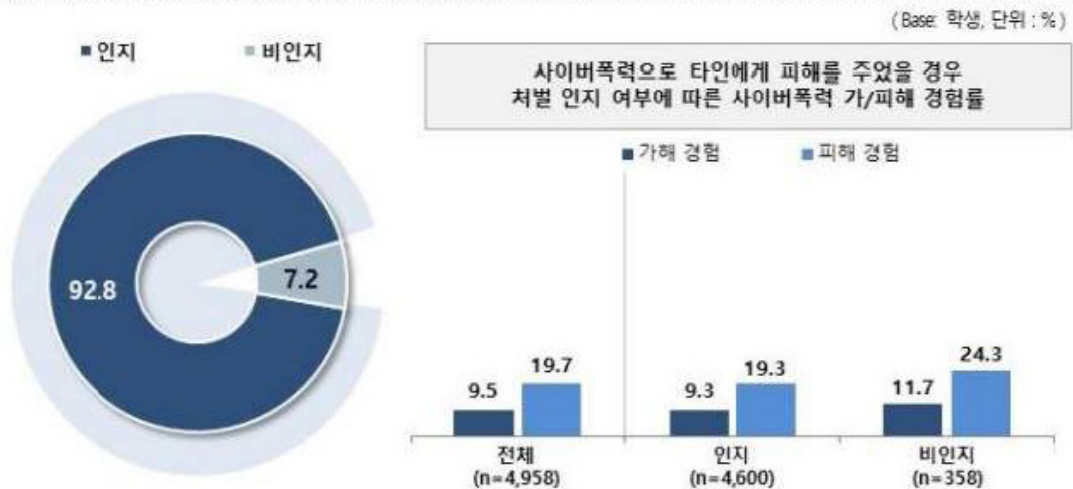
4. 학교와 가정에서의 사이버폭력 대응

학생들은 사이버폭력이 문제가 된다는 인식을 가지고 있다. 사이버폭력 유형별 문제인식 비율(문제된다 + 매우 문제된다)은 대체로 95% 수준으로 나타나고 있으며, '언어 폭력(94.5%)'에 대한 문제인식 비율이 상대적으로 낮게 나타나고 있으며, 가해 집단의 상대적으로 문제 인식이 낮은 것을 보이고 있다. 그리고 사이버폭력을 통해 다른 사람에게 피해를 주었을 경우 법적인 처벌을 받을 수 있다는 사실도 92.8%가 인지하고 있는 것으로 조사되었다.

사이버폭력 가/피해 집단별 문제인식



사이버폭력을 통해 피해를 주었을 경우 처벌 인지 여부



학부모와 교사 모두가 사이버폭력에 대한 우려가 크다. 그리고 서로가 상대방에 대한 노력과 협력을 기대하고 있다. 사이버폭력 예방을 위해 교육이 필요한 대상으로 교사는 학부모(98.3%), 교사(90.7%), 인터넷·SNS기업 종사자(63.8%) 순이었으며, 학부모는 교사(88.3%), 학부모(86.9%), 인터넷·SNS기업 종사자(56.7%) 순으로 나타났다.⁷⁾ 모두가 학부모와 교사의 노력과 협력을 기대하고 있음을 보여주는 것이다.

기본적으로 예방에 대한 교육은 학교에서 실시하고, 자녀와의 대화를 통해 관찰하고 근본적인 예방, 그리고 필요시 1차적인 조치를 실시하는 것은 가정에서의 역할이 될 것이다. 사안이 발생하여 문제가 되면, 학교는 기본적으로 피해자 보호가 우선시 될 것이다.

4.1. 학교에서의 사이버폭력 대응

학교에서는 예방교육으로는 교과(중학교와 고등학교의 국어, 도덕, 사회)연계 사이버어울림 학교폭력 예방교육을 실시하고 있다. 그리고 초등학교의 사이버어울림 기본역량과 심층 프로그램, 중등의 사이버어울림 기본과 심층 프로그램이 '사이버폭력 인식과 대처'를 목표로 진행되고 있다. 그 밖에서 '사이버폭력 예방 교육주간(6월 3주: 6.14.- 6.18.)'에 단위학교에서 사이버폭력 예방 집중수업 및 활동, 캠페인 등을 활발하게 전개하고 있다.

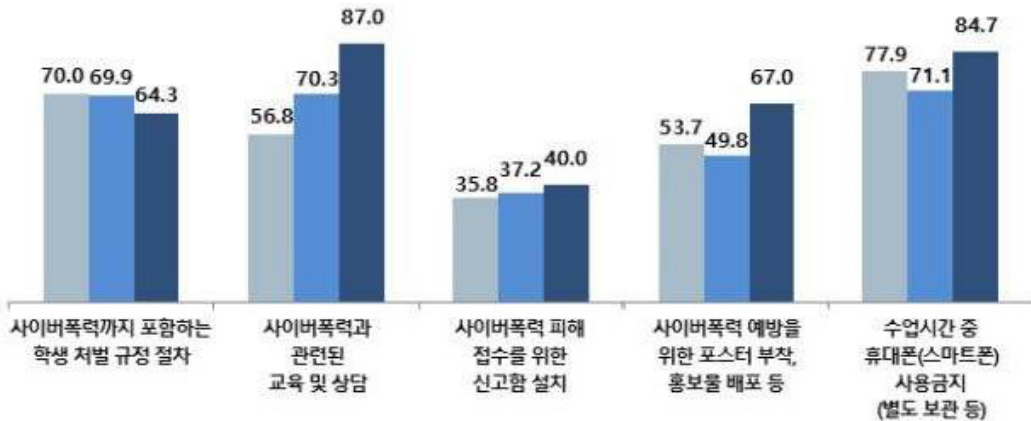
교사 중 95.7%가 사이버폭력 대응 교육 이수 경험이 있는 것으로 나타났으며, 2018년 이후 사이버폭력 관련 교육 이수 비율이 꾸준히 상승('18년 81.3% → '19년 86.7% → '20년 95.7%)하고 있다. 아울러 학교에서의 사이버폭력 관련 규정이나 프로그램도 계속 강화하고 있다. 학교의 87.0%는 '사이버폭력과 관련된 교육 및 상담'을 진행하고 있으며, 84.7%는 '수업시간 중 휴대폰 사용을 금지'하고 있고, 67.0%는 '사이버폭력 예방을 위한 포스터 부착, 홍보물 배포 등'을 실시하고 있다.

7) 방송통신위원회, 2020 사이버폭력 실태조사.

운영 규정 및 프로그램

(Base: 교사, 단위: %, 기타 제외)

■ 2018년 (n=190) ■ 2019년 (n=239) ■ 2020년 (n=300)



교사들의 사이버폭력 대응 경험을 살펴보면, 사이버 언어폭력 사안이 어렵다고 한 응답이 가장 많았고, 사이버 성폭력 사안이 어려웠다고 응답한 경우가 뒤를 이었다. 사이버 비방의 경우 비방하는 대상을 명확하게 밝히지 않아 증거불충분이 되거나 가해와 피해의 구분이 모호한 경우가 많아 어려웠다고 응답하였고 사이버 성폭력의 경우, 사안 처리 절차와 방법에 관한 지식 부족으로 어려움을 겪었다는 응답이나 내용의 민감성으로 인한 추가 피해 발생 우려 때문에 다루기 어려웠다는 응답이 많았다.⁸⁾

사이버폭력에 해당되나, 다루기 어려운 사안들과 어려웠던 이유를 나열하면 다음과 같다.

- 카톡방 강제초대 및 욕설의 경우 학생이 체감할 수 있는 즉각적 도움 주기 어렵고 해결에 참시간이 소요됨.
- 개인 사생활 간섭 vs 교사의 지도의 구분이 어려움.
- 일상적인 욕설을 주고받다가, 기분이 나쁘면 캡처하여 폭력이라 신고하는 등으로 상호간 학폭에 대한 이해 부족으로 가·피해 구분이 모호함.
- SNS상에서의 비속어 사용, 밴드나 카페 등 학급누리집에서의 언어 순화 문제의 경우 익명성으로 출처 찾아내는데 한계가 있음.

8) 정여주, 초·중등학교 사이버폭력 예방 및 대응을 위한 중장기 지원 방안 연구, 한국교육학술정보원, 132쪽.

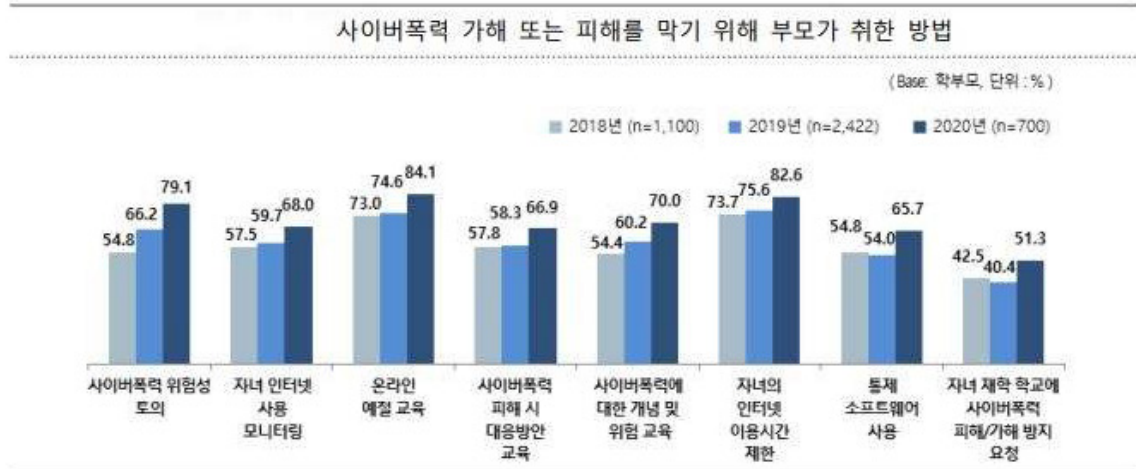
- SNS상의 비방글의 경우에는 SNS가 개인적인 공간으로도 활용되고 있다고 보기 때문에 가·피해 구분이 모호함.
- 은어를 사용한 저격하는 글의 경우 이해가 어려움.
- 학폭으로 진행하기 어려운 사안. 피해 학생만이 피해 사실에 대해 호소하지만, 가해 학생들은 그 학생을 지목하지 않았다고 호소하는 경우 증거 부족으로 처리 곤란.
- 친구들의 사진을 무단으로 인터넷에 올리는 경우, 직접적인 이름은 없지만 누군가를 지칭하여 비방하는 글 등의 경우 증거 부족으로 처리 곤란.
- 성관련 사안의 경우 민감한 성적 언어 사용과 가·피해 입장차가 크고, 개입 한계가 모호하고, 정신적 피해와 관련되어 해결의 어려움 큼.
- 집단 사이버폭력과 같은 경우 학부모 개입 거부로 진행이 어려움.
- 조사 과정에서 갈등 증폭되는 경우가 다수임.
- 보복, 따돌림이 두려워 학생의 신고하고 진술하기 어려워 함.
- 글 또는 채팅방이 삭제된 경우 증거 확보 불충분함.
- 평소 학생들이 습관적으로 하는 단순한 욕설과 언어폭력을 구분하기 어려움.
- 학생들 스스로 문제의식을 느끼지 못하는 경우가 많음.

4.2. 가정에서의 사이버폭력 대응

지금까지 가정에서 학부모의 접근방식이 자신의 자녀가 피해자가 되는 것을 우려하여 예방하는 방식이 주였다면, 이제는 보다 적극적으로 가해자가 될 수도 있다는 전제하에서 접근하는 것도 필요하다는 점을 말해두고자 한다. 전 세계의 인터넷 게임사용자들 사이에서는 한국의 게이머들이 외국의 게이머들 이상의 한국어와 영어로 언어폭력을 가하고 있다는 말도 들려오고 있다. 그렇기에 내가 모르는 사람일지라도, 상대방이 나를 누군지 몰라도 언어폭력을 비롯한 사이버폭력을 행하지 않도록 주의하도록 습관을 형성하는 것이 필요하다.

자녀의 사이버폭력 가해 또는 피해를 막기 위해 부모가 취한 방법으로는 학부모가 생각하는 효과적인 사이버폭력 예방 방법으로는 ‘온라인 예절 교육’의 응답이 84.1%로 가장 높게 나타나고 있으며 ‘사이버폭력의 위험성 토의’를 비롯하여, 대화의 방식 이외에도 ‘자녀의 인터넷 사용 모니터링’, ‘이용시간 제한’, ‘통제 소프트웨어 사용’등의 강제적 방식도 증가하고 있다. 그리고 자녀의 사이버폭력 가해/피해를 막기 위한 가장 효과적인 예방 방법으로, ‘사이버폭력 행위에 대한 명확한 개념과 위험에 대한 교육’이 94.9%로 가장 높게 나타났다. 그 밖에 ‘사이버

폭력 피해 시 대응방안 교육(93.7%)', '사이버폭력 위험성에 대해 자녀와 토의(92.3%)', '온라인 예절 교육(90.4%)', '자녀 재학 학교에 사이버폭력 가해/피해 방지 요청(87.3%)' 등의 순으로 나타났다.



실제로 자녀 또는 주변에서 경험했던 사이버폭력 사안과 내용, 그리고 해결경험에 대해 학부모가 말한 것을 살펴보면 다음과 같다.⁹⁾ 그 가운데, “시간 흐름에 따라 잠잠해짐, 학년이 바뀌길 기다리는 수밖에 없음.”이라는 응답도 있음을 주목할 필요가 있다. 이는 충분한 안내가 되지 않았을 수도 있기 때문이다.

○ SNS상의 문제

- SNS상 외모비하 혹은 투머확산
- 조롱하거나 모욕적 언어
- 악플/ 위협해서 두려움 느끼게 하는 댓글

○ 카카오톡 채팅방

- 여러 명 아이들 단독방에서 한 아이 두고 충고하거나 공격
- 학교 학급 내 카카오톡 단독방에서 특정 아이 싫다고 이야기하고 공유
- 카톡으로 한 아이 무시하고 욕을 함/ 친구 초대 후 무시, 다 같이 탈퇴
- 같은 초동출신끼리 카톡 욕설, 패싸움 날 뻔함
- 단독방에서 다른 친구 비방/ 집단 괴롭힘

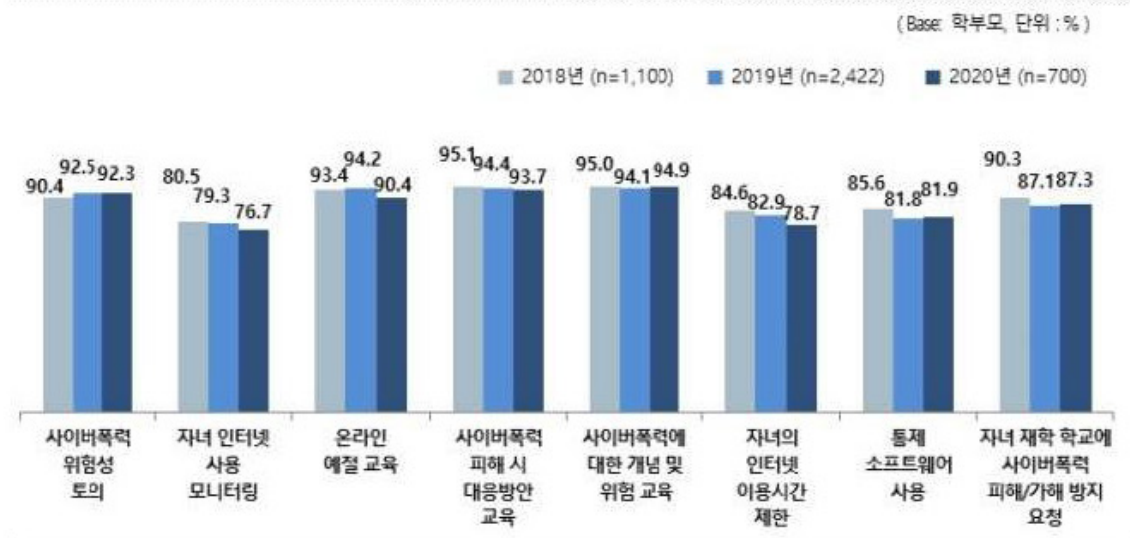
9) 정여주, 앞의 책, 163쪽.

- 초등생 카톡으로 초성욕 날림/ 욕
- 카톡 상태명에 아이 비난하는 말 올림
- 단톡방에서 아동 봄/ 관심 받고 싶어 하는 아이가 카톡에 부적절한 내용(아동, 욕설, 담배피우는 사진 등) 올림
- 우리 아이만 제외된 카톡방 개설
- 비난영상 찍어 보냄

○ 해결방식

- 부모(말로 타이르거나 심리적 안정 집중, 피해자 아이 관련 어떤 이야기도 하지 못하게 각자 단속)와 선생님의 중재(말로 타이르거나, 카톡 캡처 및 상담)
- 부모의 사과와 재발 방지 요청
- 학교에서 단체 카톡방 모두 폐지
- 학폭 위원회(유기정확)
- 시간 흐름에 따라 잠잠해짐, 학년이 바뀌길 기다리는 수밖에 없음.

효과적이라고 생각하는 사이버폭력 예방 방법



자녀의 사이버폭력 가해/피해를 방지하기 위한 가장 효과적인 방법에 대해서는 학부모들도 잘 이해하고 있는 것으로 보인다. 다만, 사이버폭력에 대한 개념부터 대응방법 등을 학교를 중심으로 교육해주시기를 바라고 있으며, 실제로 학교에서 보낸 사이버폭력 예방을 위한 안내문을 보면 학부모의 요구에 많은 학교가 잘 대응하고 있음을 볼 수 있다.

사이버폭력 관련 희망 교육방법

(전체, 단위: %, '기타'제외(1+2+3순위))

구분		전체	자녀 교급			거주 지역	
			초	중	고	수도권	비수도권
희 망 교 육 방 법	(사례수)	(700)	(234)	(233)	(233)	(228)	(472)
	학교나 공공기관에서 배포하는 부모 교육 자료(안내 책자, 브로슈어 등)를 통한 직접 학습	84.7	86.3	84.1	83.7	83.3	85.4
	인터넷에서 게시된 교육용 자료 혹은 동영상 등을 통한 직접 학습	85.7	88.0	87.6	81.5	84.2	86.4
	학교에서 이루어지는 학부모 교육 시간을 활용한 교육	78.6	82.1	79.4	74.2	83.8	76.1
	행정 기관에서 이루어지는 주민 강화를 활용한 교육	27.9	25.2	24.0	34.3	27.2	28.2
	지역 사회의 문화센터 강좌 등을 통한 교육	18.7	16.2	19.3	20.6	16.2	19.9

4.3. 교육부의 사이버폭력 대응

교육부에서는 “학생 사이버폭력 예방과 대응 강화를 위해 7개 부처, 6개 기관이 힘을 모은다!”(2021.5.27.)라는 제하의 보도자료를 발표한 바 있다. 여기서 제시한 추진과제는 다음과 같다.

- 사이버폭력 예방교육 자료 개발·보급 및 교육, 교원용 사이버폭력 예방 표준 연수안 제작·보급, ‘사이버폭력 예방 교육주간’ 지정·운영 지원, 사이버폭력 예방·대응 실무협의체 구성·운영 등
- 학부모용 미디어리터러시 원격연수 콘텐츠 보급, 위(Wee)클래스 담당자 연수, 교원용 사이버폭력 사안의 인지·조사·대응 세부지침 마련 및 교원연수에 반영 등
- Wee클래스 전문상담(교)사 연수, Wee센터별 사이버폭력 피해학생 사례관리자 지정 및 디지털 성범죄 피해학생 대상 상담·병원치료·법률상담 등 연계지원 강화 등

5. 마무리

학생들의 사이버폭력은 가정에서의 협력과 아울러 학교에서의 이러한 노력의 효과, 그리고 학생들 사이의 가치관으로 그간 정체 내지는 감소하였다. 그러나 학교급별 사이버폭력 가해·피해 경험 비율을 보면, 고등학생보다는 중학생의 비율이 높고, 중학생보다는 초등학생의 비율이 높은 것을 볼 수 있다(학교급별 사이버폭력 가해 경험률: 초등학교 12.4%, 중학교 9.3%, 고등학교 6.3%, 사이버폭력 피해 경험률: 초등학교 25.8%, 중학교 18.1%, 고등학교 14.7%, 사이버폭력 목격 경험률: 초등학교 12.3%, 중학교 7.6%, 고등학교 7.3%). 이는 학생들이 성장하면서 자신의 행위에 대한 책임의식도 높아지고, 교육도 효과적이었음을 보여주는 지표로 보인다. 그러므로 학교와 가정에서의 지속적인 예방교육과 제도적 뒷받침이 이루어져야 할 것이다.

학교에서의 예방교육은 성과가 있다고 할 수 있지만, 사이버폭력 관련 심리적, 정서적 상담과 조치와 관련해서는 아직까지 미진한 부분도 있다. 교육부에서는 Wee클래스와 Wee센터에서 이와 관련한 업무를 담당할 수 있도록 준비하도록 하고 있다. 향후 전담자가 지정되어 운영된다면 사이버폭력과 관련된 학교의 대응도 한 단계 업그레이드될 것으로 기대된다.

참고로 학교에서 가정에 안내한 자료를 제시한다.

신종코로나 관련 사이버폭력예방 학부모 안내장

안녕하십니까? 남원중앙 교육활동에 관심을 갖고 협조해 주심에 진심으로 감사드립니다.
드릴 말씀은 스마트폰 보급이 확산됨에 따라 사이버폭력이 늘고 있고, 최근 신종 코로나 관련 사이버폭력이 예상되고 있습니다. 이에 대한 안내 및 일반적 사이버폭력예방 자료를 가정에 알리고자 합니다. 가정에서 함께 읽고 내용을 익히고 지도하여 주시면, 폭력 없는 평화로운 학교문화 만들기에 큰 도움이 될 것으로 기대됩니다.

●사이버폭력이란?

소리없는 폭력도 폭력입니다

사이버폭력이란 인터넷, 휴대전화 등 정보통신 기기를 이용하여 부호나 문자, 음성, 사진, 동영상 등을 통해 타인에게 지속적이고 반복적으로 심리적 공격을 가하는 또는 타인의 개인정보나 허위사실을 유포하여 상대방이 고통을 느끼도록 하는 일체의 행위를 말합니다.



● 사이버폭력을 막기 위한 수칙

1. **상대방의 입장을 먼저 생각하자.** 사이버공간에서 글, 사진, 동영상 등을 올리기 전에 상대방이 어떻게 받아들일지 먼저 생각한다.
2. **상대방을 존중하자.** 사이버공간에서 상대방의 인격과 사생활을 존중하고 보호한다.
3. **사과하자.** 사이버공간에서 내 말과 행동 때문에 상대방이 기분 상했다고 하면 바로 진심어린 사과를 한다.
4. **신중하자.** 사이버공간에서 한 번 발은 말은 기록이 남고 주위 담을 수 없으니 늘 신중하게 행동한다.
5. **필요시에만 공개하자.** 사이버공간에 나의 개인정보나 사진은 꼭 필요한 경우에만 공개한다.
6. **정직하자.** 사이버공간에서 자신의 나이, 성별, 신분 등을 속이지 않는다.
7. **음란물 등을 배포하지 말자.** 사이버공간에서 음란한 사진이나 영상을 보여주거나 배포하지 하지 않는다.
8. **욕설 등을 사용하지 말자.** 사이버공간에서 장난이라도 욕설이나 비속어 또는 오해할 수 있는 표현을 사용하지 않는다.
9. **거짓 내용을 유포하지 말자.** 사이버공간에서 거짓된 내용이나 개인의 사생활에 대한 내용을 함부로 올리거나 퍼뜨리지 않는다.
10. **외모나 신체에 대해 비난하지 말자.** 사이버공간에서는 다른 사람의 외모나 신체에 관한 농담이나 비난을 하지 않는다.
11. **국외 여행 친구에 대해 근거 없이 의심하고 유언비어를 퍼뜨리지 말자.** 국외 여행을 다녀온 친구들 근거 없이 의심하고, 감염병과 관련된 유언비어를 퍼뜨리지 않는다. 사실이더라도 언급할 시 위법할 수 있다.

● 사이버폭력의 피해를 입었을 때 조치 방법

1. **분명한 거부 의사 표현하기.** 사이버폭력의 가해자에게 싫다는 의사표현을 분명하게 한다.
2. **보복하지 않기.** 상대방의 사이버폭력에 바로 보복하려 시도하지 않는다. 보복을 하면 또 다른 사이버폭력의 가해자가 된다.
3. **증거자료 확보하기.** 사이버폭력을 입증할 자료(글, 그림, 음성, 영상)를 저장한다.
4. **담당 선생님 또는 부모님께 말씀드리기.** 사이버폭력의 피해를 입었을 때에는 즉시 담당 선생님 또는 부모님께 말씀드려서 해결할 수 있도록 한다.
5. **경찰에 신고하기.** 지속적이고 심각한 사이버폭력의 경우에는 부모님과 상의한 뒤에 경찰에 신고한다.

● 사이버폭력을 줄이기 위한 실천 방안

1. 신종코로나와 관련된 유언비어를 퍼뜨리지 않는다.
2. 코로나와 관련된 근거 없는 의심을 하여 친구들에게 말하지 않는다
3. 폭력적인 게임을 하거나 영상을 시청하지 않는다.
4. 인터넷 게임, 채팅, SNS 등에 너무 많은 시간을 보내지 않는다.
1. 위험한 사이트에 노출되지 않도록 유해 차단 소프트웨어를 설치한다.
(<http://www.greeninet.or.kr/>)
5. 컴퓨터를 가족들이 함께 이용하는 공간에 설치한다.
6. 인터넷의 단점에 대한 대화를 한다.
7. 가정에서 지속적으로 사이버폭력에 대한 관심을 갖고 대화한다.

2020년 03월 10일

남원 중앙 초등학교 장

세션 2 토론 1

코로나19 상황에서 사이버폭력 예방을 위한 학부모의 역할

윤 현 주

충북학교학부모연합회장



코로나19 상황에서 사이버폭력 예방을 위한 학부모의 역할

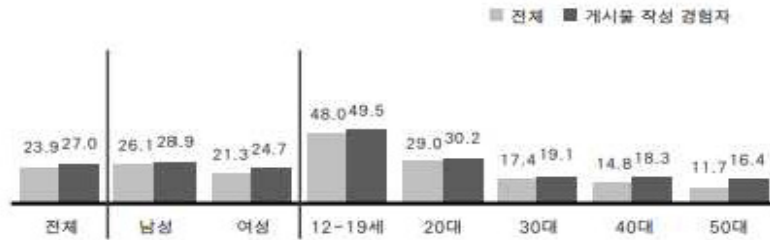
윤 현 주 (충북학교학부모연합회장)

1. 사이버폭력에 대한 학생과 학부모의 인식

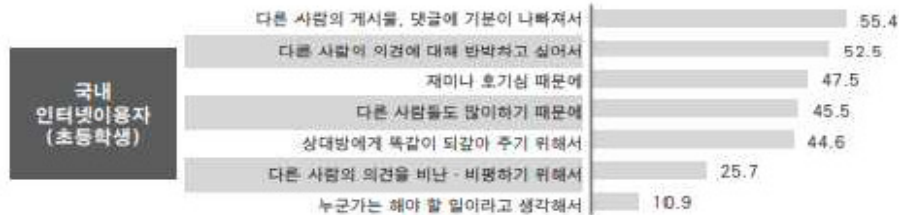
코로나19 이후 등교수업이 축소되면서 사이버 학교폭력이 크게 증가하는 추세이다. 교육부가 실시한 2020년 학교폭력 실태조사 피해 유형별 비중을 살펴보면, 사이버폭력 비중은 2019년에 비해 2020년에 더욱 증가하였고, 언어폭력과 신체폭력 등 다른 피해유형 비중은 감소한데 비해 사이버폭력과 집단따돌림 비중만 증가한 것으로 나타났다.

최근의 개인화된 다양한 스마트폰 등 스마트 기기의 보급 확대로 사이버폭력 가해자의 연령이 점점 낮아지면서 어린 학생들이 사이버폭력 또한 폭력의 일종인 범죄라는 사실을 인지하지 못하고 단순한 놀이로 인식해 무분별한 행동을 보이고 있다. 이는 학교폭력과 연계되어 사회 문제로 부각되고 있다.

한국인터넷진흥원에서 발표한 인터넷윤리문화실태조사에 따르면, 연령이 낮을수록 악성댓글, 허위사실 미확인 정보 유포 등의 사이버폭력 행위를 한 경험이 높게 나타나고 있다. 또한, 이러한 사이버폭력 행위를 하는 이유를 묻는 질문에 대부분 감정적이고, 즉흥적인 이유라는 응답이 많이 나타났다. 눈에 띄는 점은 초등학교의 경우 단순한 '재미나 호기심 때문에' 라고 응답한 비율이 47.5%에 이르러, 악성댓글 작성이 청소년에게 하나의 '놀이'로 인식되는 경향을 보인다. 학생들이 사이버폭력을 '놀이'로 인식하는 경향성은 청소년들이 허위사실 및 미확인 정보의 유포, 타인의 신상 털기 행위 등에 참여하는 이유에서도 나타나며, 전체 응답자 중 각각 69.2%, 83.2%의 꽤 많은 비중을 차지하는 학생들이 단순히 '재미나 호기심 때문에'라고 응답하였다.



[그림 1] 국내 인터넷이용자의 성·연령별 악성댓글 작성 경험(%)



[그림 2] 악성댓글 작성 이유(복수응답, %, 악성댓글 작성 경험자 대상)

학부모들의 경우, 사이버폭력에 대한 심각성에 대해서는 각종 언론 매체를 통해 어렵지 않게 접하고 있으나, 막상 내 자녀와는 무관한 일이라고 생각하는 경향이 높다. 그리고 스마트폰, 태블릿, 컴퓨터 등 자녀의 정보통신 기기 사용은 보통 시공간의 제한이 없이 은밀한 경우가 많아 학부모가 밀밀이 모니터링 한다는 것 자체가 불가능한 것이 현실이다. 또한 부모 세대의 경우, 사이버폭력은 자신들이 미처 경험해보지 못한 새로운 유형의 폭력이라는 점, 그리고 자녀에 비해 정보통신 기기 사용에 미숙하다는 점에서 학부모가 사이버폭력 예방 및 지도를 하기 어렵다.

2. 사이버폭력 예방을 위한 학부모 교육 및 역할

방송통신위원회의 2019년 사이버폭력 실태조사 결과를 보면, 교사와 학부모 모두 사이버폭력 예방을 위해서는 학부모에 대한 교육이 가장 중요하다고 인식(교사 90.1%, 학부모 73.2%)하였다. 그렇다면 현재 학부모에 대한 사이버폭력 예방교육은 얼마나 실효성 있게 이루어지고 있을까?

학년 초 학교설명회에서 짧은 예방 동영상만 단체로 시청한다든가 가정통신문 한 장으로 학교폭력 예방교육을 대신하는 경우가 대부분이다. 학부모 대상의 사이버폭력 예방교육이

중요하기 때문에 의무 교육으로 규정해놓기는 했지만 실상은 그 교육 방법이 형식적이라 학부모들의 관심을 끌 수 없고 그 효과도 미미하다. 따라서 학부모를 대상으로 한 실효성 있는 사이버폭력 예방교육을 위한 혁신적인 방법이 절실한 것이다.

첫째, 학부모와 자녀가 함께 하는 ‘미디어 리터러시’ 교육이 필요하다. 자녀의 미디어 이용을 지도하는 방법, 디지털 성범죄, 소셜 미디어의 알고리즘, 디지털 시대 자녀와의 소통 방법 등을 쉽고 재미있게 알 수 있는 교육이라면 사이버폭력 예방에 있어 실효성을 거둘 것이다.

둘째, 자녀의 미디어 이용에 대해 부모가 얼마나 관심을 가지고 개입하는지 여부가 자녀의 미디어 이용 실태에 지대한 영향을 미친다는 사실을 부모 스스로 자각 할 필요가 있다. 본인은 하루 종일 스마트폰을 끼고 살면서 자녀에게는 하지 말라고 말하는 강압적 통제는 효과가 없을 것이다. 자녀가 미디어를 능동적·비판적으로 분석하고 수용할 수 있는 미디어 리터러시 역량을 키울 수 있도록 부모가 적극 노력하고 모범을 보여야 하는 이유이다.

셋째, 사이버폭력의 심각성에 대한 학부모들의 인식 개선을 위한 노력과 교육이 필요하다. 많은 학부모들이 자녀가 사이버폭력에 연루되었을 때, 가·피해자 입장과 무관하게 어찌할 바를 몰라 우왕좌왕하는 것이 보통이다. 사이버폭력의 징후를 조기에 발견하고, 피해학생의 보호, 가해학생의 피해학생에 대한 접촉·협박·보복행위 금지 이행, 2차 가해 행위 금지 등에 대해 학부모가 제대로 알고 적시에 대응하도록 교육하며, 그와 관련된 매뉴얼을 개발할 필요가 있다. 이에 사이버폭력에 대한 맞춤형 학부모 교육을 현행 학교폭력 예방교육과 별도로 실시하는 방안을 검토할 수 있다.

3. 마무리

사이버 공간도 충분히 따뜻할 수 있다. 온라인으로 가족이 함께 따뜻한 소통을 연습해보는 것은 어떨까? 가족끼리의 채팅이 단조롭거나 명령조의 대화로 이어지는 경우에는 내 아이가 이러한 태도나 말투를 은연 중에 배울 수도 있다는 생각을 가지고, 서로를 배려하고 존중하는 사이버 소통 공간을 만들어보는 것도 좋은 방법일 것이다.

행복한 대화가 오가는 가족 채팅방(사이버 소통 공간)은 청소년 자녀가 온라인상에서 예절을 익히는 공간이 되는 것은 물론, 우리 가족의 화목을 이끌어내는 역할을 할 수 있다. 더불어 사이버폭력 발생의 전조가 되는 타인과의 갈등 상황이나 문제해결 과정에 있어 청소년 자녀의 유연한 대처 능력 향상에 도움이 될 것이다.

세션 2 토론 2

코로나19 상황에서 사이버폭력 예방을 위한 교사와 학부모의 역할

임 운 영

경일관광경영고등학교 교사 /
한국교원단체총연합회 부회장



코로나19 상황에서 사이버폭력 예방을 위한 교사와 학부모의 역할

임 운 영 (경일관광경영고등학교 교사 / 한국교원단체총연합회 부회장)

I. 사이버폭력에 관한 법률적 정의의 필요성

- 학교폭력예방 및 대책에 관한 법률(이하 학교폭력예방법) 제2조에 학교폭력을 “학교 내외에서 학생을 대상으로 발생한 상해, 폭행, 감금, 협박, 약취·유인, 명예훼손·모욕, 공갈, 강요·강제적인 심부름 및 성폭력, 따돌림, 사이버 따돌림, 정보통신망을 이용한 음란·폭력 정보 등에 의하여 신체·정신 또는 재산상의 피해를 주는 모든 행동”으로 정의하고 있음.
- 「학교폭력예방법」의 정의 규정만으로는 사이버폭력에 대한 법령상 근거가 명확하지 않음. 다만, 학교폭력 사안처리 가이드북에서는 학교폭력의 유형 중 사이버폭력의 예시를 다음과 같이 제시하였음.
 - 속칭 사이버모욕, 사이버명예훼손, 사이버성희롱, 사이버스토킹, 사이버음란물 유통, 대화명 테러, 인증놀이, 게임부주 강요 등 정보통신기기를 이용하여 괴롭히는 행위
 - 특정인에 대해 모욕적 언사나 욕설 등을 인터넷 게시판, 채팅, 카페 등에 올리는 행위, 특정인에 대한 저격글이 그 한 형태임
 - 특정인에 대한 허위 글이나 개인의 사생활에 관한 사실을 인터넷, SNS 등을 통해 불특정 다수에 공개하는 행위
 - 성적 수치심을 주거나 위협하는 내용, 조롱하는 글, 그림, 동영상 등을 정보통신망을 통해 유포하는 행위
 - 공포심이나 불안감을 유발하는 문자, 음향, 영상 등을 휴대폰 등 정보통신망을 통해 반복적으로 보내는 행위
- 한국교육학술정보원(KERIS, 2020)의 교과연계 중·고등학교 사이버어울림 프로그램에서는 사이버폭력을 “정보통신 기기나 온라인 사이버 공간을 매개로 이루어지는 모든 유형의 폭력”으로 정의함.

- 「학교폭력예방법」에 따라 교육부와 17개 시도 교육감이 공동으로 실시하는 학교폭력 실태조사의 피해유형에는 사이버폭력이 포함되어 있음.
- 종합하면, 사이버폭력에 대한 법령 상 근거가 미약함에 따라 학교폭력의 정의를 넘나드는 새로운 유형의 사이버 학교폭력 행위에 대해 실태를 파악하고, 적시에 효과적으로 대응하기 위한 사안조사 및 사안처리에도 어려움이 있음.

II. 사이버폭력의 실태

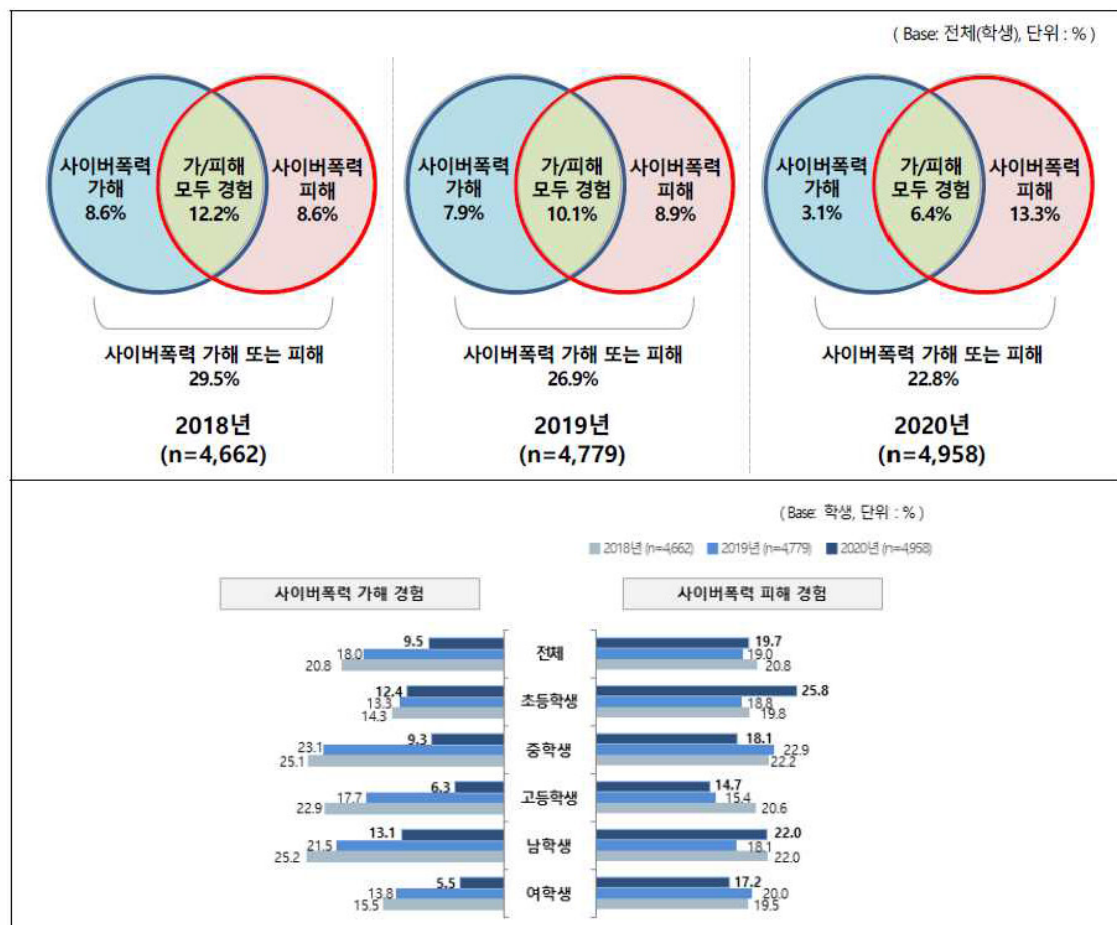
1. 교육부 주관 학교폭력 실태조사 결과

[표 1] 연도별 학교폭력 실태조사(2013~2020년): 피해유형별 응답률

구분	2013년 1차	2014년 1차	2015년 1차	2016년 1차	2017년 1차	2018년 1차	2019년 1차	2020년	증감 (%p)
언어폭력	34.0	34.6	33.3	34.0	34.1	34.7	35.6	33.6	△2.0
집단따돌림	16.6	17.0	17.3	18.3	16.6	17.2	23.2	26.0	2.8
스토킹	9.2	11.1	12.7	10.9	12.3	11.8	8.7	6.7	△2.0
신체폭력	11.7	11.5	11.9	12.1	11.7	10.0	8.6	7.9	△0.7
사이버폭력	9.1	9.3	9.2	9.1	9.8	10.8	8.9	12.3	3.4
금품갈취	10.0	8.0	7.2	6.8	6.4	6.4	6.3	5.4	△0.9
성폭력	3.3	3.8	4.2	4.5	5.1	5.2	3.9	3.7	△0.2
강요	6.1	4.7	4.2	4.3	4.0	3.9	4.9	4.4	△0.5

- 최근 5년간 학교폭력 실태조사의 학교폭력 피해유형별 조사결과를 살펴보면, 학교에서 사이버폭력은 2016년에 9.1%에서 2017년(9.8%)과 2018년(10.8%)에 계속 증가하였고 2019년(8.9%)에 감소하였으나, 2020년(12.3%)에 전년 대비 3.4%p 증가하는 등 큰 폭으로 증가한 것으로 나타남. 코로나19로 인해 등교수업이 대폭 감소한 2020년에는 2019년에 비해 언어폭력과 스톱킹, 신체폭력, 금품갈취, 성폭력, 강요는 감소하였으나, 사이버폭력(3.4%p)과 집단따돌림(2.8%p)은 증가한 것으로 조사됨.

2. 방송통신위원회의 사이버폭력 실태조사



자료: 방송통신위원회, 「2020년 사이버폭력 실태조사 결과 발표」, 『보도자료』, 2021.2.4., p.22

- 방송통신위원회의 사이버폭력 실태조사에 따르면, 초(4~6학년)·중·고교생 대상 조사에서 2020년 사이버폭력 피해 경험률(피해+가/피해)은 19.7%이고, 가해 경험률(가해+가/피해)은 9.5%인 것으로 나타남([그림] 참조). 피해 경험률은 2019년(19.0%) 대비 0.7%p 상승함. 가·피해 동시 경험비율을 제외한 순수 사이버폭력 피해 경험률만 살펴보면, 코로나19 이후인 2020년에 13.3%이고 이는 2018년(8.6%)과 2019년(8.9%)에 비해 크게 증가한 것으로 나타남. 그러나 가·피해 동시 경험 비율을 제외한 순수 사이버폭력 가해 경험률은 2018년에 8.6%에서 2019년 7.9%, 2020년 3.1%로 매년 감소한 것으로 나타남.

- 2020년 실태조사에서 사이버폭력 가해 경험이 있다고 응답한 학생(9.5%) 중 가·피해 모두 경험했다고 응답한 학생(6.4%)의 비율이 67.4%이고, 이는 사이버폭력 피해 경험이 있다고 응답한 학생(19.7%) 중 가·피해 모두 경험했다고 응답한 학생(6.4%)의 비율(32.5%)에 비해 크게 높은 것으로 분석됨. 이러한 조사 결과는 적어도 가해학생이 피해학생이 될 수 있고, 피해학생도 가해학생이 될 수 있다는 점을 확인해준 것으로 해석됨.
- 학교급별로 연도별 실태조사 결과를 살펴보면, 2020년에 사이버폭력 피해 경험은 초등학생 25.8%, 중학생 18.1%, 고등학생 14.7%로 초등학생의 피해 경험 비율이 가장 높은 것으로 나타남. 2018년과 2019년에는 중학생의 피해 경험 비율이 가장 높았었다는 점을 고려할 때, 초등학생 사이버폭력 예방 및 대응에 대한 긴급한 대책이 요구됨.

Ⅲ. 사이버폭력 예방을 위한 교사의 역할

사이버폭력 예방을 위한 교사의 역할을 다하기 위한 노력으로 교사들은 다음과 같은 사이버폭력의 특징과 대표적 유형을 이해할 필요가 있음.

1. 사이버폭력의 특징

- 한국교육학술정보원과 교육부가 공동으로 발간한 사이버폭력 예방 및 대응 가이드북(교사용)에서는 사이버폭력의 특징을 다음과 같이 기술함.
 - 비대면 사이버 공간에서 일어나는 사이버폭력은 매우 개인적이고 은밀하게 발생할 수 있음.
 - 시공간적 제한 없이 사이버폭력에 지속적으로 노출될 수 있음.
 - 자신을 숨길 수 있는 익명성 때문에 다수가 손쉽게 사이버폭력에 가담할 수 있음.
 - 인터넷, SNS를 통해 피해자를 공격하는 소문이나 허위사실 등이 빠르게 복제 확산되어 피해를 확산시킬 수 있음.
 - 사이버 상에 기록된 내용은 빠른 전파성으로 인해 완전한 삭제가 어려움. 피해자뿐만 아니라 가해자도 평생 기록에서 자유롭지 않음.
 - 학교폭력과 같이 힘의 불균형 관계에서 이루어질 수 있음.

2. 사이버폭력의 대표적 유형

(사이버폭력 예방 및 대응 가이드북(교사용)-교육부, 한국교육학술정보원)

- **사이버 언어폭력**: 언어적 또는 비언어적 형태의 사이버폭력으로 정보통신망을 통해 비방글, 악성 댓글, 욕설 등을 올리는 행위
- **사이버 명예훼손**: 비방의 목적으로 정보통신망을 통하여 공공연하게 사실 또는 거짓을 적시하여 타인의 사회적 평가를 저해하는 모든 행위
- **사이버 갈취**: 이버 머니, 금품갈취형으로 주로 와이파이 셔틀, 게임머니 등 사이버상의 갈취 형태의 괴롭힘
- **사이버 스토킹**: 보통신망을 이용하여 타인의 동의 없이 공포심이나 불안감을 유발하는 글, 사진, 영상 등을 반복적으로 보내어 심리적으로 괴롭히는 행위
- **사이버 따돌림**: 제적인 괴롭힘으로 사이버공간에서 특정 학생들을 대상으로 지속적, 반복적으로 심리적 공격을 가하거나 개인정보 또는 허위사실을 유포하여 고통을 느끼도록 하는 모든 행위(떼카, 카톡감옥 등)
- **사이버 영상 유포**: 보통신망을 이용하여 상대방의 동의 없이 개인의 사생활과 관련된 특정 신체부위나 각종 유해성 사진, 영상 등을 전송·유포하여 괴롭히는 행위

3. 사이버폭력 예방을 위한 교사의 노력

- 학생에 대한 지속적 상담과 지도
 - 학생들의 사이버 활동에 관심을 가지고 주기적으로 상담
 - 사이버폭력의 특징 및 유형을 설명하고 글, 사진, 동영상 등을 사이버 공간에 올리기 전에 신중하게 생각하도록 지도
 - 출처가 명확하지 않은 메시지, 메일, 채팅은 열람하거나 참여하지 않도록 지도
 - 사이버 공간에서도 책임감 있게 행동하고 타인을 존중하도록 지도
 - 학생들의 바른 언어습관을 기르도록 지도
 - 주기적으로 사이버폭력 신고 절차와 방법을 교육
- 사이버폭력 인지를 위한 노력
 - 학급 단체 카톡방 등 단체 SNS방의 글귀나 분위기를 항상 살핌

- 단체 채팅에서 집단에게 학생 혼자만 반복적으로 심리적 공격을 당하는지 수시 확인
- 사이버 상에서 이름보다는 비하성 별명이나 호칭이 사용되고 있는지 여부 확인
- 학생이 갑자기 계정을 탈퇴하거나 아이디를 삭제하는지 살핌
- 온라인 접속 후 또는 문자 확인 후 당황하거나 괴로워하는지 여부 확인

IV. 제언

- 학교폭력의 유형 중 사이버폭력의 명확한 정의 마련
 - 「학교폭력예방법」에 학교폭력의 유형 중 사이버폭력의 정의를 명확하게 신설하여 사이버폭력에 효과적으로 대응할 수 있도록 해야 함.
 - 사이버폭력의 다양한 양상과 예상되는 새로운 유형에 효과적으로 대응하기 위한 법령 및 제도의 정비가 필요함.
- 사이버폭력에 대응하기 위한 국가수준의 전문적인 대응 체계 구축
 - 국가수준의 예방센터 등을 구축하고 학교폭력의 최신 동향, 대응 정책 등을 마련하여 교원 연수 및 프로그램 개발 등을 지원해야 함.
- 학교폭력 전담교사를 지원하는 교육지원청 학교폭력 지원팀 신설
 - 개별학교의 학교폭력을 전담하는 교사는 각종 업무로 1년만 업무를 담당하면 다음 해에는 새로운 교사가 업무를 맡아야 하는 대표적 기피업무임. 따라서 개별학교의 학교폭력 전담교사를 항시 지원하는 학교폭력 지원팀을 교육지원청 단위로 신설해야 함.
- 사이버폭력 예방을 위한 학부모 교육 강화
 - 사이버폭력의 특성상 가·피해학생을 발견하기 매우 어려움. 학부모 교육을 통한 가정에서의 사이버폭력을 조기 발견할 수 있도록 해야 함. 또한, 사이버폭력은 가해자가 피해자가 되기도 하고 피해자가 가해자가 되기도 하며 2차 가해 행위도 자주 일어남. 이를 예방하기 위한 가정에서의 지도가 반드시 필요함.
 - 시도 교육청과 학부모 교육 전문기관을 통해 사이버폭력 관련 강좌를 개설하고 대면뿐만 아니라 비대면 방식의 학부모 대상 연수를 개설하여 사이버폭력 예방교육에 대한 학부모의 접근성을 높여야 함.
- 학생인권교육 시 타인의 인권 존중을 우선으로 교육
 - 자신의 인권이 타인으로부터 존중받아야 한다는 방식의 학생인권교육뿐만 아니라, 인권교육의 기본은 타인의 인권을 존중하는 것임을 반드시 함께 교육해야 함.

세션 3 발표

사이버폭력 예방을 위한 사회공동체의 협력 방안

이 승 현

한국형사·법무정책연구원 선임연구위원



사이버폭력 예방을 위한 사회공동체의 협력 방안

이 승 현 (한국형사·법무정책연구원 선임연구위원)

1. 들어가며

우리 사회 아이들의 삶 속에 폭력이란 단어가 이제 일상어가 되어가고 있다. 유치원 아이들도 유치원에서 폭력의 위험성과 경계심에 대한 교육을 배울 정도로 폭력이란 단어는 우리 삶에 아주 이른 시기부터 각인되는 개념이 되어버렸다. 사전적 정의에 따르면 ‘폭력(Violence)’이란 “사람에게 혐오스러운 자극을 고의적으로 하는 행동 즉, 신체적 공격 행위 등 직접적인 물리적 강제력”이라고 정의하고 있다.¹⁾ ‘혐오’, ‘고의적’, ‘공격’, ‘강제력’이란 단어들만 보면 우리 사회에서 경계하고 당연히 배척되어야 하는 것으로 여겨질 수 있다. 뉴스에서 말하는 강력범죄에서의 폭력 외에도 우리의 일상에서도 발견되는 가정폭력, 학교폭력, 아동학대 등등이 대표적인 폭력의 형태이다. 사이버폭력도 경계되어야 할 대상으로 보는 이유도 이러한 단어들 때문이다.

그러나 우리가 일반적으로 말하는 폭력이 사이버폭력, 특히 청소년들 사이에 벌어지고 있는 사이버폭력에도 그대로 적용되는 폭력개념과는 차이가 있다는 점을 먼저 분명히 할 필요가 있다. 청소년들 사이에서 발생하고 있는 사이버폭력의 경우 ‘혐오’의 의식이 전제되어 있기 보다는 재미, 장난 등의 놀이문화적 요소가 결부되어 있고, 그러기에 ‘고의적’으로 남을 괴롭힐 목적이 분명하게 깔려있기보다는 집단이라는 상황에서 함께 하다 보니 자연스럽게 습득되고 ‘우연히’에서 발전하게 된 경우가 많다. 하지만 ‘사이버’라는 공간이 가진 익명성, 전파성이라는 매력 때문에 ‘공격성’은 배가되고 그로 인해 피해자가 느끼는 ‘물리적 강제력’은 심화될 수밖에 없고 장기적인 피해를 경험하는 특징을 가지고 있다. 일반적으로 말하는 폭력의 개념과 청소년에게 나타나는 사이버폭력의 요소들은 개념 요소에 있어서부터 차이를 가지고 있기 때문에 이러한 요소의 차이를 염두해 두고 문제를 풀어나갈 필요가 있다.

1) 네이버지식백과 ‘폭력’(<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1158579&cid=40942&categoryId=31637>, 2021년 7월 20일 최종검색)

일반적으로 오프라인에서 나타나는 신체적 폭력의 경우 행위자 개인에 대하여 책임이나 처벌이라는 방식을 통해 문제를 해결해 갈 수 있다. 그러나 청소년 사이버폭력에서 가장 중심 요소가 되고 있는 재미, 장난에서 비롯된 놀이문화로부터 시작되는 폭력을 대응하기 위해서는 개인에 대한 책임 부여만이 아니라 개인을 둘러싸고 있는 문화적 요소들을 차단하기 작업도 함께 병행되어야 근본적인 문제해결과 폭력의 근절을 기대할 수 있다. 현재 청소년 사이버 폭력에 대한 대응은 오프라인상 신체적 폭력과의 명확한 차이점을 바탕으로 하고 있지 않고, 그저 폭력이라는 이름으로 개인에 대한 책임과 경계심과 더욱 강화하고 있어, 가해를 한 청소년을 사회로부터 격리해야 할 대상으로 몰아가고 있는 건 아닌지 반성해보아야 한다.

따라서 여기에서는 청소년 사이버폭력의 특징들을 하나하나 살펴보면서 먼저 사회적 연대가 왜 필요한지를 살펴보고 지역사회 각 영역에서 어떠한 협력과 대응이 필요한지 고찰해보고자 한다.

2. 청소년 사이버폭력 특성에 따른 사회연대의 필요성

(1) 장난, 재미로 시작되는 사이버활동에 대한 사회경각심 필요

요즘 청소년들 사이의 폭력 형태들을 보면 다른 이를 괴롭히는 방식에서 재미를 추구하거나 스트레스를 해소하는 것이 아닌가 생각이 들게 한다. 푸른나무재단의 「2021년 전국 학교폭력·사이버폭력 실태조사 결과」에서도 가해청소년의 심리적 특징이 ‘즐거워하고’라고 조사된 바 있다. 최근에 청소년들 사이에 성행하고 있는 사이버영상 유포행위들의 처음 시작은 단순히 재미로 하는 얼굴 바꾸기, 목소리 변환이지만, 이러한 행위가 타인의 생활영역에 침투하면서 우리가 요즘 흔히 말하는 ‘딥페이크’라는 형사처벌의 영역에까지 이르고 있다. 딥페이크란 특정인물의 얼굴 등을 인공지능기술을 활용해 특정 영상에 합성한 편집물로, 포르나 영상에 유명인이나 타인의 얼굴을 합성하는 것을 말한다. 최근 경찰청이 발표한 「불법합성물 유포행위 단속결과」에 따르면 IT 기술 활용에 능숙한 10대와 20대가 피의자의 대부분을 차지하고 있다.²⁾

2) 머니투데이, “대학동기 얼굴로 딥페이크 경찰 검거된 94명, 87%가 10-20대”, 2021년 5월 2일자 (<https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2021050208395691213>, 2021년 8월 1일 최종검색).

외국의 경우 사이버로 인해 발생하는 부정적 영향을 해결하는 방식을 긍정적인 자원의 활용으로 대신하고 있다. 그러나 우리는 문제의 해결방식을 긍정이 아닌 조금 더 자극적이고 무조건 통제하는 극단적인 방법으로 해결하고 있진 않은지 반성해볼 필요가 있다. 자극적인 방법들을 무조건 통제하고 금지하기보다는 긍정적인 자극들을 통해 문제를 해결해 나가는 노력이 필요하다.

예를 들자면 미국은 초등학교 전체 학생에게 개인당 아이패드가 지급되고, 수업시간에도 자신의 수학문제를 시간 내에 푼 경우 공식적으로 게임을 할 수 있도록 승인한다. 처음에 학교에서 게임을 하도록 하는 것이 이해가 가지 않는 부분이었으나, 수학 공식을 심화시켜 놓은 수학기능 프로그램을 아이패드에 탑재하여 아이들이 게임인지 수학문제인지 알지 못하는 모호한 형태의 게임들을 하면서 온라인 게임의 부정적 영향을 해소해나가고 있다. 우리나라에서처럼 온라인 게임을 금지해야 할 대상으로 여기는 것이 아니라 긍정적인 게임을 장려하고 그러한 정보를 학교와 사회가 스스로 제공하여 학생 자신이 긍정적 요소를 우선적으로 선택하도록 만드는 문화에 있다는 것이 새삼 놀라웠다.

(2) 익명성에서 비롯된 고의성이 희박한 폭력에 대한 건강한 방향성 설정 필요

사이버폭력은 익명성을 주된 특징으로 갖고 있기 때문에 집단성의 발현이 더욱 용이하다. 푸른나무재단이 실시한 「2021년 학교폭력·사이버폭력 실태조사 결과」에서도 응답자의 41.1%가 ‘익명성에 대한 대처가 어렵다’고 했고, 이러한 익명성은 가해를 더욱 손쉽게 하고 피해를 가볍게 하는 요소라고 발표한 바 있다.³⁾ 최근에 활발하게 활용되는 다수의 익명 채팅 앱이나 랜덤 채팅 앱을 이용한 피해사례는 청소년의 사이버폭력 피해를 더욱더 가중시키는데 한몫하고 있다.

현실공간에서 개인은 물리적 법칙의 영향을 받고, 현실에서 규정된 규범에 따라 생활해야 하는 반면에 사이버공간에서는 보이는 모습이 아니라 개인이 원하는 인성과 모습을 창조해내어 자신이 설정한 사이버공간 안에서 새로운 역할을 수행하며 살아갈 수 있다는 장점을 가진다. 반면에 사이버공간에서는 나를 드러내지 않을 수 있는 아이디나 캐릭터 등으로 나를 표현할 수 있기 때문에, 그로 인해 자신이 노출되지 않고 오프라인에서 법으로 금지되는 영역에까지 자아통제력을 해제하면서 익명성이라는 요소를 심분 활용할 수 있게 된다.⁴⁾

3) 푸른나무재단, 「보도자료」 2021년 학교폭력·사이버폭력 실태조사 결과(<https://blog.naver.com/bakbht/222316741283>, 2021년 8월 1일 최종검색)

익명성이라는 요소는 관계성을 기초로 하지 않고도 집단성을 드러내는 수단이 되므로, 가해자를 특정하기 어려울 뿐만 아니라 가해의 진원지가 어디인지 추적해내는 것도 상당히 어렵게 하고 있다. 익명성이 집단으로 발현되었을 때 얼마나 무서운 영향력을 발휘할 수 있는지는 최근 뉴스 보도를 통해서 볼 수 있다. 사실관계의 확인 이전에 SNS에 관련 영상이나 글들이 뜨면서 집단적 공격이 이루어지는 사례를 얼마든지 목격하는 세상에 살고 있다. 이러한 익명성의 집단화 요소를 가해의 집단화가 아닌 목격과 피해방어를 위한 집단화로 발현되도록 할 필요가 있고, 익명성이 얼마나 상대방에게 더 큰 고통을 주고 있는지에 대하여 사회 전반이 인식하고 익명성을 사용함에 있어서 신중함을 기할 수 있도록 사회공동체의 분위기가 조성되어야 한다.

(3) 다양한 형태로 나타나는 폭력에 대한 대응의 협업 필요

일반적으로 말하는 오프라인에서의 폭력은 특정 행위유형에 집중되는 형태를 보이고 있다. 예를 들어 성폭력을 즐겨하는 가해자의 경우 성폭력 한 가지 유형에만 집중하는 현상을 보이고, 신체적 폭력을 주로 하는 가해자의 경우 신체적 폭력 양상이 과격한 형태로 나아가는 등 하나의 행위유형에 심화되는 형태로 발전해가는 양상을 보인다.

그러나 사이버폭력은 행위의 태양을 가리지 않는다는 것이 특징이다. 오프라인에서 폭력 행위가 사이버상에서는 성폭력, 모욕 또는 명예훼손, 언어폭력, 신상정보 유출, 사이버따돌림, 갈취, 강요 등 다양한 형태로 발현되고 있다. 이러한 폭력들이 사이버상의 선진화된 기술들과 접목될 경우 폭력 유형의 다양성이 더 심화되리라 예측되고, 우리 사회가 새로운 형태를 인지하는 순간 더 새로운 형태의 사이버폭력이 드러나는 사회에 도달하고 있기 때문에 사회공동체의 협력을 통해 즉각적인 인지와 신속한 대응이 가능하도록 사회공동체의 민감성과 협업능력을 기르는 것이 중요하다.

(4) 사이버라는 공간의 위험성 인식을 위한 사회적 노력

우리 사회는 사이버라는 공간의 편리성을 알리는데 주력하고 있을 뿐 사이버라는 공간이 가진 내면의 익명성과 전파성으로 인한 파급효과에 대하여 미처 인지하지 못한 채 사이버

4) 이성식, 사이버범죄학, 그린, 2011, 29면; 황상민, 사이버공간에 또다른 내가 있다: 인터넷 세계의 인간심리와 행동, 김영사, 2000, 73면.

매체를 접하게 된다. 2019년 「10대 청소년 미디어 이용조사」 결과에 따르면 청소년이 일상에서 가장 중요하게 인식하는 매체는 스마트폰이 5점 기준에 4.38점으로 가장 높았고, 다음으로 PC가 3.90점, 텔레비전이 3.04점으로 나타났다.⁵⁾



문 다음 각 매체 및 서비스가 귀하의 일상에서 얼마나 중요한가요?

* 출처 : 한국언론진흥재단, 2019 10대 청소년 미디어 이용조사, 2019, 11면.

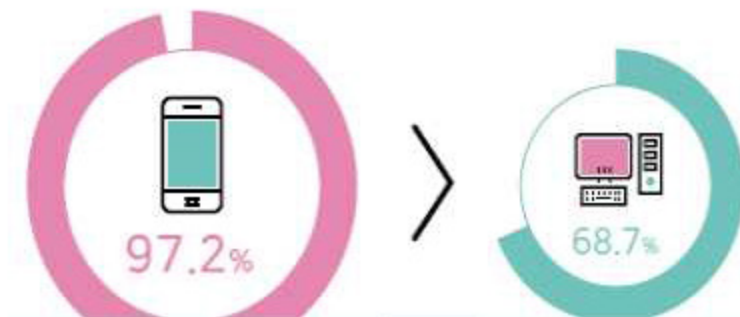
【그림 1】 2019년 10대 청소년 미디어 이용조사 연구결과

청소년의 일상에서 스마트폰의 활용이 절대적 우위를 점하고 있고, 과거에 스마트폰 보급이 늘어나면서 장소의 제한을 받을 수밖에 없는 PC와는 달리 이동하면서도 언제든지 접속과 활동이 가능해지게 되었다. 앞선 미디어 이용조사 결과에서도 2016년 모바일 인터넷의 이용률이 91.7%이었으나 2019년 97.2%에 이르고 있는 반면에 PC 인터넷의 이용률은 2016년 72.5%이었던 것이 2019년 68.7%로 감소하였다. 청소년의 일상에서 가장 중요한 매체로 인식하는 것이 스마트폰일 정도로, 청소년에게 언제든지 활용가능한 미디어 환경이 조성되었다.

5) 한국언론진흥재단, 2019 10대 청소년 미디어 이용조사, 2019, 12면(<https://www.kpf.or.kr/synap/skin/doc.html?fn=1583209106700.pdf&rs=/synap/result/research/>, 2021년 8월 1일 최종검색)

모바일 인터넷 이용률

PC 인터넷 이용률



* 출처 : 한국언론진흥재단, 2019 10대 청소년 미디어 이용조사, 2019, 11면.

[그림 2] 2019년 10대 청소년 미디어 이용조사 연구결과

그러나 사이버라는 공간이 주는 편리함만을 추구하는 것이 아니라 편리함과 노출시간이 많아지는 만큼 나의 정보도 장시간 노출될 수밖에 없고 사이버라는 공간을 활용하는 우리의 행위가 보다 많은 파급효과를 가지고 있음을 늘 경계할 필요가 있다. 내가 무심코 만들어놓은 정보들이 고도의 IT기술들과 접목하면서 어떠한 방식으로 변용될지 예측하는 것이 불가능한지를 예측하기 어려운 세상이 되었다. 사이버공간에 대한 경각심은 한 개인의 노력과 인지만으로 되는 것이 아니라 사회 전체가 사이버(Cyber)라는 공간의 위험성을 인식하는데 공감대를 같이할 필요가 있다.

(5) ‘사이버’상의 폭력이 신체적 폭력보다 더 오랫동안 지속되는 위험성 교육

사이버공간은 시간과 공간의 영향을 받지 않기 때문에 피해가 발생한 경우 심각한 문제를 일으킨다. 온라인을 통한 피해는 대응책을 마련할 새도 없이 실시간으로 확산되기 때문에 피해를 막거나 최소화하기에 역부족이다. 또한 사이버상의 모욕이나 명예훼손 행위는 빠른 전파성을 가지므로 사이버공간에 공표되는 순간 통제가 거의 불가능하다고 보아야 한다.⁶⁾

또한 사이버공간의 피해는 영구성을 가지고 있다. 사이버공간에서의 의사소통은 사이버공간 어딘가에 영구히 저장되고 주홍글씨처럼 영구히 남아 피해자를 괴롭히게 된다. 피해자가 경험하는 피해 정도도 당사자를 저격하는 직접적 피해뿐만 아니라 온라인 댓글 등을 통한

6) 이승현 외, 청소년 사이버폭력의 유형분석 및 대응방안, 한국형사정책연구원, 2015, 23-24면.

2차 피해까지 더해지고 있어 피해자가 미처 피해를 인식하기 이전에 빠르게 전파되고 심각한 수준까지 이르게 된다. 반대의 상황이긴 하지만 최근에 언론에 보도되고 있는 스포츠계나 연예계의 학교폭력 미투운동은 가해자에 대한 공개적 비난을 통해 해당 영역에서의 영구제명이나 사회적으로 배제시키는 결과까지 초래하고 있다. 사이버상의 폭력행위들이 사이버공간에서 영구히 빠른 전파력을 가지고 번지고 있기 때문에 한 개인의 노력으로 이러한 피해를 회복하는 것이 거의 불가능하다. 따라서 사회공동체가 함께 나서서 사이버폭력의 영구성에 대하여 각성하고 피해의 확산과 정보의 삭제를 위해 함께 노력해줄 의무가 생기는 것이다.

3. 사이버폭력 예방을 위한 범정부적 협력방안

(1) 현재의 대응 현황

1990년대 후반 학교폭력이 사회적 문제로 부각되면서 청소년폭력에 대하여 정부 부처를 중심으로 한 다양한 대책이 수립되었다. 그러나 당시 대책들은 주로 오프라인상의 학교폭력에 집중한 대책과 노력에 불과하였고, 청소년의 모바일 보급률과 활용도가 높지 않은 상황이라 주로 사이버폭력의 수치도 두드러지지 않았다. 그러나 2010년대 중반에 들어서면서 청소년의 사이버활동이 증가하였고 폭력의 양상도 오프라인에서 온라인으로 옮겨가는 형태가 눈에 띄기 시작하였다.

- **교육부:** 학교폭력 실태조사, 학교전담경찰관과 연계한 신고 및 예방교육
스마트미디어 청정학교, 사이버폭력예방거점 Wee센터 운영
사이버폭력 예방 및 정보통신윤리 온라인 콘텐츠 개발, 학부모교육
- **여성가족부:** 청소년사이버중독 실태조사, 인터넷 치유학교,
인터넷 스마트폰 중독 청소년가족치유크amp
청소년사이버상담센터
- **경찰청:** 사이버안전국에서의 인터넷사이트 적발 및 폐쇄조치, 117신고센터
- **법무부:** 청소년꿈키움센터 예방 법교육, 학생자치법정 확대 및 내실화

정부 부처를 중심으로 한 본격적인 사이버폭력 예방대책이 수립된 것은 최근의 일이다. 사이버폭력을 ‘폭력’의 관점으로 보기보다는 ‘중독’의 문제로 바라보았기 때문에 개인의 중독 치유에 보다 중점을 두는 정책을 펼치고 있다.

최근 학교폭력 실태조사 결과에서 대부분 학교폭력 유형은 지속적으로 감소하고 있으나, 사이버폭력만 수치는 낮지만 점차 증가하는 현상이 두드러지고 있다. 이와 더불어 온라인상의 청소년 활동 증가로 인해 그야말로 ‘폭력’이라고 표현될 정도로 심각화된 유형의 사이버폭력들이 언론을 통해 보도되면서 청소년 사이버폭력에 대한 범정부 차원 대응의 필요성이 나타났다. 이에 따라 2021년 「학생 사이버폭력 예방 및 대응 실무협의체」 운영 계획이 발표된 바 있다.⁷⁾

- 7개 부처 합동 <학생 사이버폭력 예방 및 대응 실무협의체> 구성
- 교육부: ‘사이버폭력 예방 교육주간’ 지정, 운영
사이버폭력 예방교육자료 개발, 보급, 교육
Wee센터별 사이버폭력 피해학생 사례관리자 지정, 디지털성범죄 피해 학생 지원
- 법무부: 비행청소년 대상 특별교육 내용에 사이버폭력 내용 추가
- 경찰청: 사이버범죄 예방교육 표준강의안 제작, 전문강사 양성, 학생대상 교육
117센터 사이버폭력 신고 활성화를 위한 학생, 학부모대상 홍보 강화
- 여성가족부: 디지털 성범죄 예방교육 콘텐츠 개발, 사이버아웃리치 상담 지원
- 문화체육관광부: 청소년, 학부모 대상 게임문화 가족캠프
- 과학기술정보통신부: 청소년 바른 ICT 진로교육 프로그램, 디지털배움터 운영
- 방송통신위원회: 인터넷윤리 전문강사 활용 예방교육
사이버폭력 피해 조기감지 SW ‘스마트 안심드림’ 보급 확대

7) 교육부, “[보도자료] 학생 사이버폭력 예방 및 대응 실무협의체 구성”, 2021년 5월 27일자.

< 부처(기관) 합동 '학생 사이버폭력 예방 및 대응 실무협의체' 구성 >



그러나 최근 발표한 정부의 대책 역시도 범부처가 함께 협업하는 대책이라기보다는 각 부처가 할 수 있는 영역들을 열거하는 형태에 그쳐 아쉬움이 남는다.

(2) 외국의 대응 형태

1) 유럽연합의 Insafe

유럽연합 차원에서의 정책에 가장 적극적으로 참여하고 있는 국가이기도 하다. 사이버폭력과 관련해서 유럽연합에서는 “Safer Internet Programm”을 시행하고 있다. Insafe는 유럽연합 회원국 27개국에 아이슬란드, 노르웨이, 러시아, 그리고 세르비아가 참여하고 있는 프로그램이다. 해당 국가들에는 해당 프로그램을 수행할 수 있는 센터를 설립하고, 이 센터에서는 시민들의 인터넷에 대한 의식고취나 교육, 캠페인, 헬프라인(helpline), 핫라인 운영 등 청소년들이 사이버공간을 안전하게 사용할 수 있는 서비스를 제공해 주며, 그와 같은 업무는 단순히 국가뿐만 아니라 기관이나 단체, 기업들도 함께 참여하도록 하고 있다.⁸⁾ 이는 사이버공간의 안전은 단순히 국가만이 관심을 가지고 책임을 지는 것이 아니라 교육자, 부모, 미디어, 산업 그리고 다른 관련 단체들도 함께 관심을 기울이고 책임을 분담해야 한다는 사고에 기인한다. 그러므로 Insafe의 파트너들은 성공적인 실무사례나 정보, 자원들을 서로 공유하고 산업계와 학교, 가정이 각각의 영역에서 사이버공간의 안전을 위해 최선을 다할 수 있는 방안을 모색한다.⁹⁾ 무엇보다 1999년 설립된 인터넷 핫라인을 위한 국제단체인 “INHOPE”와 연합하여 매년 Annual Report를 제작하여 그 해에 있었던 다양한 활동들을 알려주고 있다.

8) <http://www.saferinternet.org/about>(2021년 8월 1일 최종검색)

9) <http://www.saferinternet.org/about#mission>(2021년 8월 1일 최종검색)



[그림 3] Safer Internet Programm 홈페이지

해당 프로그램에 따라 각 참여국에는 의식고양을 위한 센터를 설치하고 있으며, 헬프라인과 핫라인을 운영하고, 2004년 이후 2월에 'Safer Internet Day'를 정하여 사이버 안전과 관련된 각종 행사를 열고 있다. 특히 유럽연합은 2009~2013년 Safer Internet Programme에 5천 5백만 유로를 쏟아 부었으며, 그를 통해 교사와 부모, 청소년들의 사이버 안전 의식고양, 시민들에 대한 불법 콘텐츠 및 성적 남용 콘텐츠 방지 리포트 제공, 사이버공간의 안전에 청소년들의 동참 촉진, 그리고 사이버공간과 관련된 기술적 지식이나 연구자료 등을 제공하여 지식의 기반을 마련하고 있다. 그를 위해 예산의 거의 절반(48%)은 의식 고취를 위해, 34%는 불법 콘텐츠에 대한 대응을 위해, 10%는 안전한 사이버공간의 환경을 촉진하기 위해, 나머지 8%는 지식 기반을 확립하기 위해 사용하였다고 한다.¹⁰⁾

2) 독일의 유해미디어 자율규제시스템

(Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter)

청소년 사이버폭력에 있어서 중요한 것은 유해 매체를 차단하여 청소년들이 사이버폭력을 저지를 수 있는 가능성을 최대한 줄이는 것이라고 보아, 여러 나라들은 청소년 유해 매체를

10) <http://www.saferinternet.org/about#mission>(2021년 8월 1일 최종검색)

줄이기 위해서 필터링 기술을 도입하거나 ISP의 의무와 책임을 강화하고 있다. 이는 독일에서도 유사하게 나타나고 있다. 독일은 기본적으로 미디어와 관련해서는 “규제된 자율규제 시스템(Regulated self-regulation)”에 따라서 시스템을 운영하고 있다. 따라서 청소년미디어 보호위(KJM), 청소년유해미디어연방심사청(BPjM), 주미디어감독청(DLM) 등이 청소년 유해 매체심사 및 청소년보호를 위한 주무기관이라고 할 수 있는데, 멀티미디어자율규제기구(FSM)의 역할이 보다 크다고 할 수 있다.

독일에서는 청소년 유해물을 크게 절대적 금지, 상대적 금지 및 청소년 성장을 저해하는 것으로 구분하여 대응하고 있다. 먼저, 일부의 경우 소지 자체도 금지하고 있는 절대적 금지물은 “인간존엄성 침해, 잔인하거나 비인간적인 특정 폭력묘사, 전쟁찬미, 대중선동, 위험적 조직의 선전수단 및 표시, 특정한 중범죄 지시, 아동포르노그래피, 폭력적 포르노그래피, 동물포르노그래피, 연방당국에 의해 형법위반으로 인정된 내용, 부자연스럽게 성을 강조한 자세로 미성년자를 묘사한 행위” 등을 담고 있다. 그리고 미성년자에게 배포를 금하고 있는 상대적 금지물에는 “포르노그래피, 명백하게 중대하게 청소년에게 유해한 내용, 연방당국에 의해 “청소년에게 유해한 것”으로 인정된 내용”을 포함하고 있다. 마지막으로 교부 및 배포가 제한되는 청소년의 성장 저해물에는 “허용연령 이하로 영화나 컴퓨터 게임을 청소년에게 접촉하게 하는 것, 특정 연령집단의 성장을 저해할 수 있는 기타 내용”이 속하게 된다.

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

3) 독일의 의식고취센터(Awareness Centre)의 klicksafe

독일의 경우 유럽연합의 Safer Internet Programm은 Saferinternet DE 그룹에 의해서 수행되고 있다. 해당 그룹 내에서 Safer Internet Centre(SIC)는 2008년부터 개설되었으며,

앞서 살펴본 유럽연합의 Safer Internet Programm의 프레임 내에서 운영되고 있지만 별도의 재원을 마련하게 되었다. 다만, Safer Internet Programm에서 요구하고 있는 의식고취 센터, 헬프라인, 핫라인, 청소년을 위한 업무처리 등은 각각 klicksafe, internet-beschwerdestelle.de과 jugendschutz.net, Nummer gegen Kummer Association에 의해서 수행되고 있다.¹¹⁾ 이러한 형태는 영국, 프랑스도 유사하다.

의식고취센터에서는 klicksafe를 운영하고 있는데, klicksafe의 주요 활동은 인터넷과 새로운 미디어를 사용함에 있어 그를 이해시킴과 동시에 적절한 행위를 할 수 있도록 의식을 고취시키는 업무를 수행하고 있다.¹²⁾ 그와 함께 인터넷을 통해 청소년에게 유해하거나 불법의 콘텐츠가 유입되는 것을 차단함과 동시에 내성을 강화시키기 위해 아동 그룹과 청소년 그룹으로 구분하여 학부모와 교육가, 교사, 사회사업 및 청소년 관련 업무를 수행하는 사람들과 함께 다양한 프로그램을 운영하고 있다. 그와 함께 인터넷 또는 새로운 미디어로 인해 발생할 수 있는 인터넷이나 게임중독에 대응하기 위한 다양한 노력들도 기울이고 있다. 그를 위해 유튜브(Youtube)의 올바른 사용에 대한 방법을 알려주고, 디지털 미디어 윤리와 관련된 내용들을 전달하고 있으며, 특히 사이버모빙(Cybermobbing)과 관련된 독립된 사이트도 운영하고 있다. 그리고 다양한 필터링 소프트웨어를 제공하여 유해한 콘텐츠가 청소년에게 전달되는 것을 막고 있다.¹³⁾

그와 함께 재미있는 동영상과 게임을 통해서 청소년들이 쉽게 관련 내용들을 습득할 수 있도록 돕고 있으며, 관련 내용을 수업할 수 있도록 교재도 제공해 주고 있다.¹⁴⁾ 그와 함께 관련 최신 동향을 퀴즈 형식으로 풀 수 있도록 하는 프로그램도 제공하고 있고,¹⁵⁾ 특히 부모들의 인터넷 능력과 이해 향상을 위한 코스를 운영하고 있기도 하다.¹⁶⁾ 물론 그 외에도 관련 내용에 대한 다양한 동영상 자료나 문헌자료 등을 제공하기도 하고, 각종 앱(App)이나 모듈 등을 제공하여 기술적으로 돕기도 한다.

11) <http://www.saferinternet.org/germany>(2021년 8월 1일 최종검색)

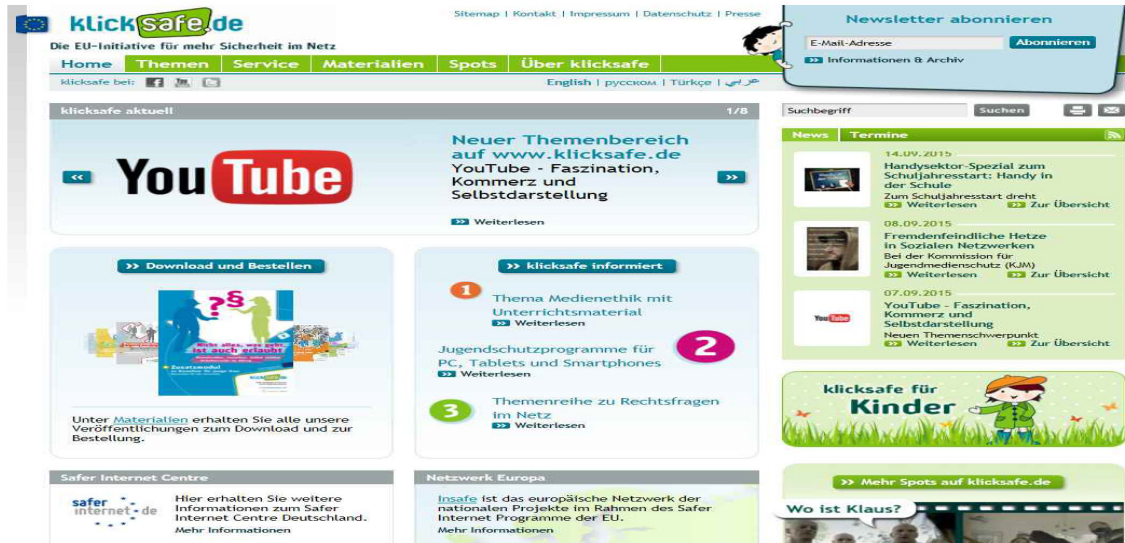
12) <http://www.klicksafe.de/ueber-klicksafe/die-initiative/project-information-en/what-does-klicksafe-do/> (2021년 8월 1일 최종검색)

13) <http://www.klicksafe.de/jugendschutzfilter/>(2021년 8월 1일 최종검색)

14) <http://www.klicksafe.de/service/fuer-lehrende/lehrerhandbuch/>(2021년 8월 1일 최종검색)

15) <http://www.klicksafe.de/service/aktuelles/quiz/>(2021년 8월 1일 최종검색)

16) <http://www.klicksafe.de/service/elternarbeit/materialien-elternkurs/>(2021년 8월 1일 최종검색)

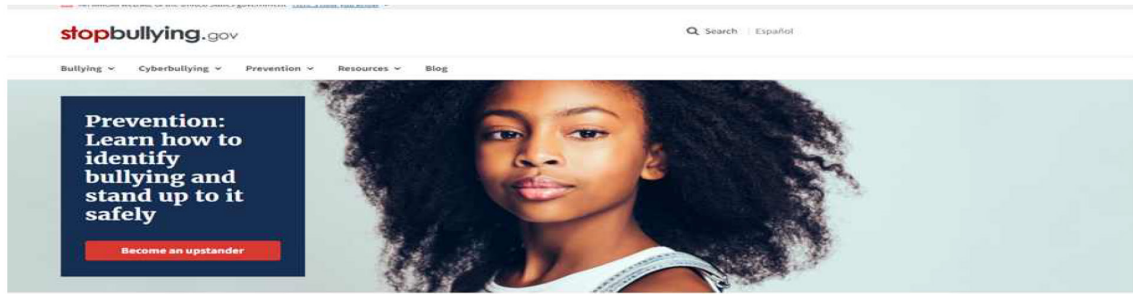


[그림 4] klicksafe 홈페이지

4) 미국의 Stopbullying

미국은 메건 마이어(Megan Meier)의 자살사건을 계기로, 정부 차원의 사이버폭력 대응이 강화되기 시작하였다. 2006년 13세 소녀인 메건 마이어가 마이스페이스라는 SNS에서 조쉬 에반스라는 학생을 사귀게 되었다가 헤어지게 되는 과정에서 이별통보와 함께 모욕적인 메시지를 받고 자살을 하게 되었다. 하지만 사실 조쉬 에반스는 실재 인물이 아니며, 동급생의 어머니가 마치 조쉬 에반스인 척하며 메건 마이어에게 고통을 가한 것이었다. 비록 그 사건은 결과적으로 사이버폭력을 목적으로 한 사건은 아니지만, 미국사회에서 사이버폭력에 대한 경각심을 일깨우는 사건이 되었다.

미국의 연방보건복지국에서도 불링과 사이버불링에 특화된 홈페이지(Stopbullying)를 제공하고 있다. 해당 홈페이지에서는 불링과 사이버불링이 무엇인지에 대해서 알려주고 (WHAT IS BULLYING, CYBERBULLYING), 불링이나 사이버불링을 당하는 아동들의 증상이나 위험요소들, 효과 등에 대한 자료를 제공해 주며(WHO IS AT RISK), 그와 함께 불링과 사이버불링을 예방하는 방법(PREVENT BULLYING), 불링과 사이버불링에 대해서 대응하는 방법(RESPOND TO BULLYING), 그리고 불링과 사이버불링을 당할 경우 도움을 청할 수 있는 기관 등의 연락처(GET HELP NOW) 등을 제공해 주고 있다.



Stop Bullying on the Spot

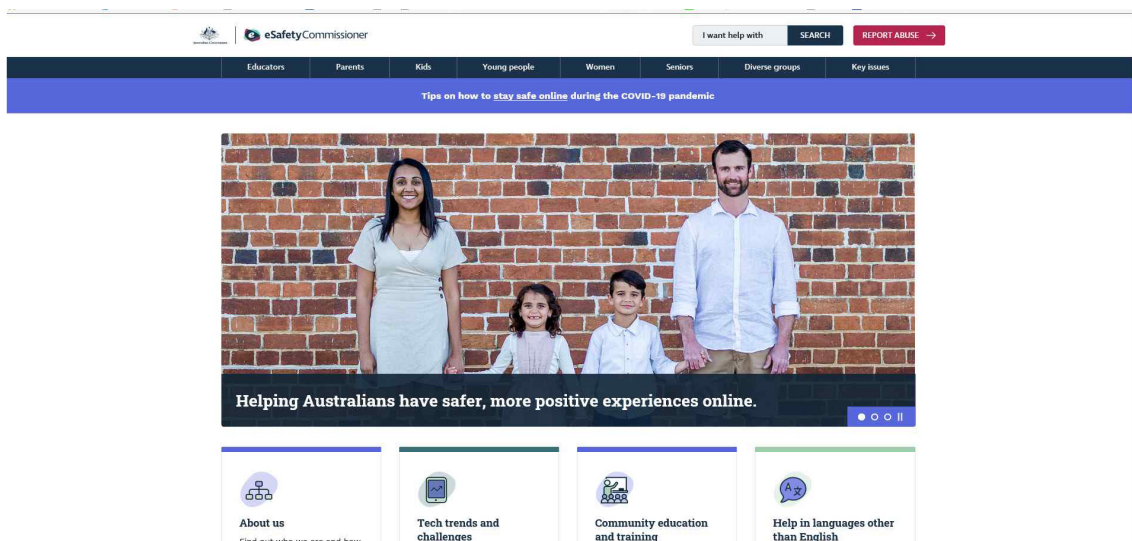
When adults respond quickly and consistently to bullying behavior they send the message that it is not acceptable. Research shows this can stop bullying behavior over time.

Parents, school staff, and other adults in the community can help kids prevent bullying by talking about it, building a safe school environment, and creating a community-wide bullying prevention strategy.

[그림 5] Stopbullying 홈페이지

5) 호주의 Office of the Children's eSafety Commissioner

2015년 호주정부 산하기관으로서 세워진 “Office of the Children's eSafety Commissioner”에서 구 eSafe를 개선한 새로운 웹사이트를 마련하였다.¹⁷⁾ 이 사이트에서는 청소년, 부모, 보호자 그리고 교육자들을 위한 각종 정보와 조언들을 제공하며, 사이버불링과 관련된 심각한 콘텐츠들에 대한 신고기능을 강화하였다.



[그림 6] Office of the Children's eSafety Commissioner 홈페이지

17) <https://www.esafety.gov.au/>(2021년 8월 1일 최종검색)

새로운 홈페이지에서도 기존의 프로그램과 같이 연령에 맞는 정보를 제공해 주고 있으며, 학부모, 교육자 등을 위한 구분된 정보를 제공해 주고 있다. 부모를 위한 정보는 크게 Cyberbullying(사이버불링에 대한 문답), Chatterbox(사이버안전의 최근 이슈), Parental controls(청소년의 사이버공간에서의 통제방안), Inappropriate content(유해한 콘텐츠 방지 방법에 대한 문답), Online grooming(온라인상의 범죄자로부터 자녀들을 지키는 방법에 대한 문답), Too much time online(자녀들이 온라인을 너무 많이 사용하는 것에 대한 문답) 등으로 나누어져 제공되고 있다.¹⁸⁾ 또한 교사들을 위한 정보에는 학급 내에서 필요한 정보, 부모님 및 보호자를 대상으로 전달해 주어야 하는 정보, 지원활동, 그리고 학교 정책을 위한 국가 및 교육부의 방침 등이 포함되어 있다.

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

6) 일본의 IT안심회의

일본에서는 내각관방에 속해있는 ‘IT안심회의’가 청소년 사이버폭력에 있어서는 중추적인 역할을 수행하고 있다.¹⁹⁾ IT안심회의 홈페이지에서는 불법·유해 정보에 대한 기본지식, 정부 및 관계기관이 수행하고 있는 필터링 도입, 상담창구, 정보윤리교육, 개별사안에 대한 대처방법, 설문조사 등의 결과, 정부의 회의 결과 및 관련 법령에 대한 정보를 제공해 주고 있다.

IT안심회의에서 제공하고 있는 정보를 살펴보면, 일본은 2009년 4월부터 초·중등 학생들을 대상으로 한 ‘신학습지도요령’에서 정보통신윤리 교육을 본격적으로 실시하도록 하고 있으며, 그에 따라 도덕 교과서에서 정보통신윤리 교육이 실시되고 있다.²⁰⁾ 그와 함께 인터넷안전교실을 운영하고 있는데, 정보처리추진기구인 IPA가 가정이나 학교에서 인터넷에 접속하는 일반 이용자를 대상으로 인터넷 안전 교육을 수행하는 것이다.²¹⁾ 인터넷안전교실의 주체는 독립행정법인 정보처리추진기구인 IPA이고, 경찰청 및 각 대학, 신문사 등이 후원을 하고 있다.

18) <https://esafety.gov.au/education-resources/parent-resources>(2021년 8월 1일 최종검색)

19) <http://www.it-anshin.go.jp/index.html>(2021년 8월 1일 최종검색)

20) http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/index.htm(2021년 8월 1일 최종검색)

21) <http://www.ipa.go.jp/security/keihatsu/net-anzen.html>(2021년 8월 1일 최종검색)

IPA의 활동 가운데 특히 눈에 띄는 것은 IT관련 교육을 제공하는 것과 동시에²²⁾ 전자 우편 지식과 이용법, 바이러스의 지식과 대처 방법, 인터넷 이용 방법과 주의점, 암호 지식과 관리, PC 사용상의 주의 사항, 사무실에서 정보 보안, 규칙 및 규정의 준수, 그리고 외부의 정보 보안 등과 같이 문제 분야를 구분해 놓고, 개인들이 자율적으로 계정을 만들고 등록하여 스스로 지식을 점검해 볼 수 있는 서비스를 제공하고 있는 것이다. 그리고 점검 결과에 대해서 좋은 성적을 받은 사람에 대해서는 명단을 공개하기도 하고, 100점을 획득한 사람 가운데 본인이 희망하는 경우 합격증을 발부하기도 한다.²³⁾



[그림 7] IT안심회의의 자가점검 홈페이지

(3) 범정부적 협력방안

외국의 청소년 사이버폭력 대응을 위한 범정부적 노력을 보면 유럽의 경우 한 국가의 문제만이 아니라 국가연대를 통한 유사한 예방교육프로그램 개발과 대응체계를 구축해 나가는 것이 특징이라 할 것이다. 또한 사회공동체 모두가 사이버폭력 현상을 바라보고 사회적 관심을 집중할 수 있도록 정부의 홈페이지 내에서 다양한 사이버폭력 유형과 연령단계별 또는 학부모·교사·학생별 대상에 따라 다양한 예방 프로그램에 대한 정보를 방대하게 제공하고 있어 사이버폭력에 관심있는 누구나 접근하여 예방부터 상담, 사안처리에 관한 다양한 정보를 제공하고 있다는 특징을 갖고 있다.

22) <http://slb.jnsa.org/eslb/>(2021년 8월 1일 최종검색)

23) <http://slb.jnsa.org/slbm/>(2021년 8월 1일 최종검색)

범정부적 대응은 이러한 형태로 이루어져야 할 것이다. 수요자가 필요할 때 각 기관에 도움을 요청하는 현구조가 아니라 언제든지 접근 가능한 사이버폭력 정보가 집적되어 있어서 지속적 관심과 변화에 민감해질 수 있도록 만드는 것이 중요하다. 따라서 정부 부처의 대응 정책도 부처 개별단위로 대책들을 마련하고 홍보하는 것이 아니라 범정부 차원의 사이버폭력 예방과 근절을 위한 별도의 홈페이지나 플랫폼 구축을 통해 다양한 정보가 집적될 수 있는 장치를 마련하는 것이 필요하다.

4. 사이버폭력 예방을 위한 지방자치단체의 협력방안

(1) 현재의 대응 현황

현재 사이버폭력 예방을 위한 지방자치단체의 노력은 거의 전무하다고 보인다. 특히 청소년 사이버폭력 관련 대책이라면 지방정부 차원의 대응보다는 중앙정부 차원의 대응이 중심이라고 이해하고, 각 지역으로 내려오더라도 각 지역교육청이나 학교단위로 설계하고 대응할 모델이라는 인식이 많다. 예산상의 한계나 문제도 있지만 사이버폭력에 대한 지방자치단체 단위의 대응이나 노력이 부족한 것도 이러한 인식 때문이기도 하다.

최근에 보여지는 좋은 사례 중의 하나는 광주 동구에서 실시되고 있는 ‘청소년 디지털 세탁소’ 사업이다. 개인이 디지털 기록물 삭제를 의뢰할 때 수백만원 비용이 드는 점을 감안하여 온라인 폭력으로 게시·유포된 디지털 정보를 삭제하기를 원하는 청소년이 있는 경우 신청을 통해 도움을 받을 수 있다.



[그림 8] 광주 동구의 청소년 온라인폭력 디지털 세탁소 운영사례

(2) 외국의 대응형태

외국의 경우 앞서 살펴본 바와 같이 사이버폭력 대응에 있어서 지방단위보다는 중앙단위로의 대책이 더 많은 것으로 분석된다. 하지만 지방자치단체의 대응 노력이 없는 것은 아니다. 미국의 경우 각 주별로 '사이버폭력'의 개념정의나 법적 대응형태가 다르지만, 주별 특성에 따라 대응법률을 갖추어두고 있다. 미국 일부 주에서는 사이버폭력을 불링의 하나의 형태로 취급하여 별도로 명확히 규정하는 반면에, 다른 주에서는 우리의 학교폭력예방법에서와 같이 기본의 불링 정의에 사이버불링 유형을 추가하는 형태로 운영되기도 한다. 미국 델라웨어주에서는 2013년 주지사와 주정부 법무부장관이 사이버폭력에 대한 정책을 마련하고 델라웨어 행정규칙 제624조에 사이버불링 개념을 포함하였다. 2013년 플로리다는 「주교육법」에 규정되어 있는 내용을 일부 수정하여 폭력과 괴롭힘 금지 규정에 사이버불링을 포함하는 입법적 노력을 한 바 있다. 미국 주정부 단위의 통제는 주로 사이버폭력의 입법적 개선을 통해 대응하려고 노력하고 있다. 일본의 경우 「이지매방지대책추진법」 제정시 국가 및 지방자치단체에서도 이지매 방지대책 조사 및 연구를 추진하여 대책을 검증하고 성과를 보급할 의무를 부여하고(제20조), 동경도 「왕따방지대책 추진조례안」을 통해 아동 및 학교에 재학 중인 학생이 인적 관계에 있는 다른 아동에게 심리적 물리적 영향을 주는 행동(인터넷 포함)을 하여 아동이 심신의 고통을 느끼는 것을 왕따라고 규정하며(제2조 제1호), 지자체가 주도적으로 이지매 방지를 위한 대책을 수립하고 시행할 것을 마련해두고 있다.²⁴⁾

(3) 지방자치단체의 협력방안

우리나라에서 지방자치단체의 사이버폭력 대응의 역할은 아직까지 미비하다. 사이버폭력의 파급력과 피해의 확산 속도를 감안하면 청소년의 삶이 기반이 되고 있는 지역사회 내에서 사이버폭력 문제를 빠르게 진단하고 개입하는 것이 더 절실하고 필요하다. 지방자치단체가 사이버폭력에서의 방관자가 아니라 문제해결의 주체자로 나서주길 기대해 본다. 이러한 측면에서 광주 동구에서와 같이 피해청소년의 잊혀질 권리를 보호하기 위한 지자체의 노력은 파격적이고 바람직하게 여겨진다. 피해청소년이 지역사회에 도움의 손길을 내밀 때 언제든지 도움을 줄 수 있도록 지방자치단체 내에서 예방과 보호장치를 마련하고 피해발생 시 즉각적인 대응이 가능하도록 체계를 구축하는데 게을리하지 않길 바란다.

24) 이승현 외, 앞의 보고서, 163면.

5. 사이버폭력 예방을 위한 민간단체의 협력방안

(1) 현재의 대응 현황

미국이나 독일 등 사이버폭력 예방모델들을 살펴보면 민간단체의 활동이 매우 활발한 것이 특징이다. 그러나 우리나라의 경우 사이버폭력 예방을 위한 민간단체의 활동이 손에 꼽힐 정도로 적고, 민간단체 자체의 노력에만 의존해야 하는 경우가 많다.

대표적인 유형이 선플재단의 '선플달기 운동'이 있는데, 이는 악성댓글로 사회적 문제가 되는 것에 대응하여 선한 댓글을 통해 사회적 문제를 해결하려는 운동이다. 특히 선플(sunfull)의 의미를 “햇살이 가득한 사이버 세상”으로 삼고, 그 상징을 해바라기(sunflower)로 하여 해바라기만 보면 선플이 생각나도록 한 것도 매우 의미있다고 할 것이다.²⁵⁾



[그림 9] 선플재단 홈페이지

25) <https://www.sunfull.or.kr/page/main.php>(2021년 8월 1일 최종검색)

푸른나무재단의 학교폭력 실태조사와 삼성이 협업하여 실시하고 있는 청소년 사이버폭력 예방사업 ‘푸른코끼리’도 대표적인 민간단체 활동의 하나이다. 푸른코끼리는 교육부와 사랑의 열매, 삼성이 함께 협업하여 사이버폭력 해결을 위한 접근방법으로 ‘현상 확인-실태 파악-법과 정책-솔루션’이라는 4단계 개입을 하고 있다는 점이 특징이다.²⁶⁾



[그림 10] 푸른나무재단의 푸른코끼리 홈페이지

(2) 외국의 대응 형태

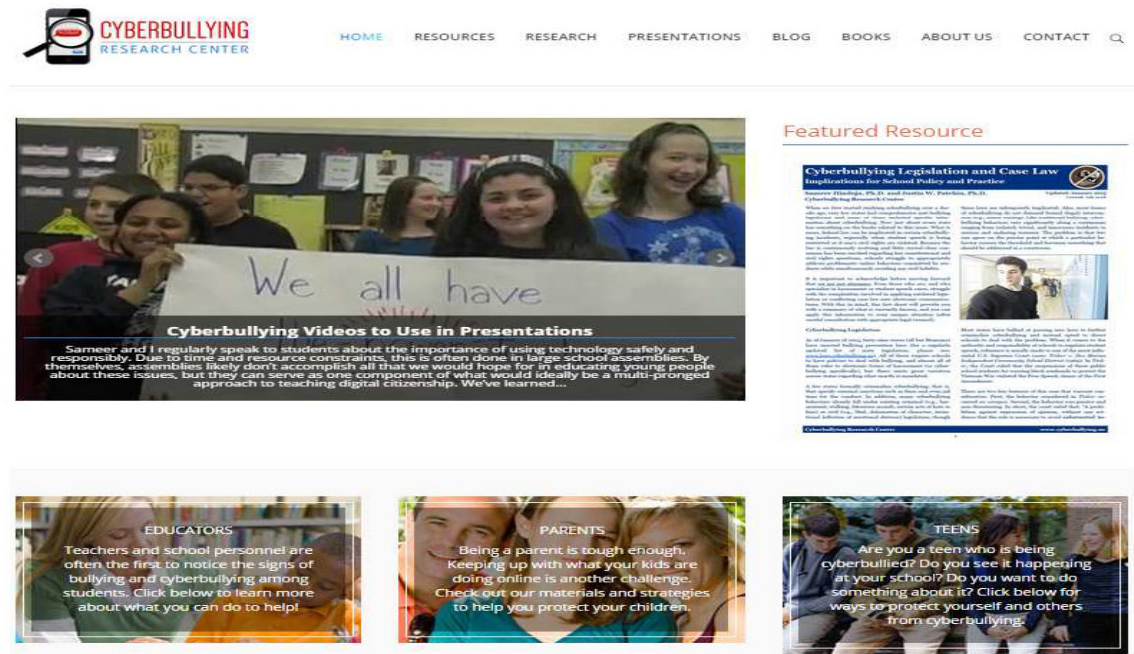
1) 미국의 사이버불링 리서치센터(Cyberbullying Research Center)

사이버불링에 대한 전문적이고 지속적인 정보들이 집약되어 있는 사이버불링 리서치센터(Cyberbullying Research Center)가 있다. 이 센터는 우리나라에 “사이버폭력”이라는 제목으로 번역되어 발간된 책의 저자인 Justin W. Patchin 박사와 Sameer Hinduja 박사가 운영하고 있다.²⁷⁾ 홈페이지의 구성을 보면 RESOURCES에서는 교육자, 부모, 청소년, 성인 피해자 등으로 구분하여 그에 적합한 정보들을 제공해 주고 있다. 예를 들어, 교육자들에게는 사이버불링을 방지하기 위한 교육자료들을 제공해 주기도 하고, 부모들에게는 자녀들의 사이버불링가 피해를 예방할 수 있는 팁(Tip)들을 제공하며, 청소년들에 대해서는 사이버불링 대처 시나리오 등을 알려주고 있다. 이와 더불어 RESEARCH에서는 사이버불링과 관련된 다양한 연구자료들과

26) <https://www.bepuco.or.kr/>(2021년 8월 1일 최종검색)

27) <http://cyberbullying.org/about-us/>(2021년 8월 1일 최종검색)

통계자료들, 관련 문헌들을 제공해 주고 있다. 사이버불링 리서치센터의 홈페이지의 지속적이고 전문적인 도움은 청소년, 학부모, 교육자, 관련법조인들이 청소년 사이버불링에 대하여 체계적인 대응방안을 모색하도록 돕고 있다.



[그림 11] Cyberbullying Research Center 홈페이지

국내에서도 청소년 사이버불링에 대응하기 위해서 다양한 필터링 및 블로킹이나 모니터링, 검색 프로그램들이 사용되고 있는 것과 같이 미국에서도 다양한 기술적 방법들이 모색되고 있다. 가장 대표적인 프로그램으로 MouseMail이 있는데,²⁸⁾ 이는 청소년들의 이메일이나 웹텍스트(WebTXT) 메시지 내용을 발견하게 되면 그 부모에게 관련 내용을 전달해 주는 프로그램이다.²⁹⁾ 따라서 청소년 사이버불링이 발생할 수 있는 위험성을 미리 파악하여 그에 대한 대책을 마련해 주는 기술적 조치라고 할 수 있다.

28) <http://www.mousemail.com/>(2021년 8월 1일 최종검색)

29) 안성진 외 12인, 앞의 글, 226면.

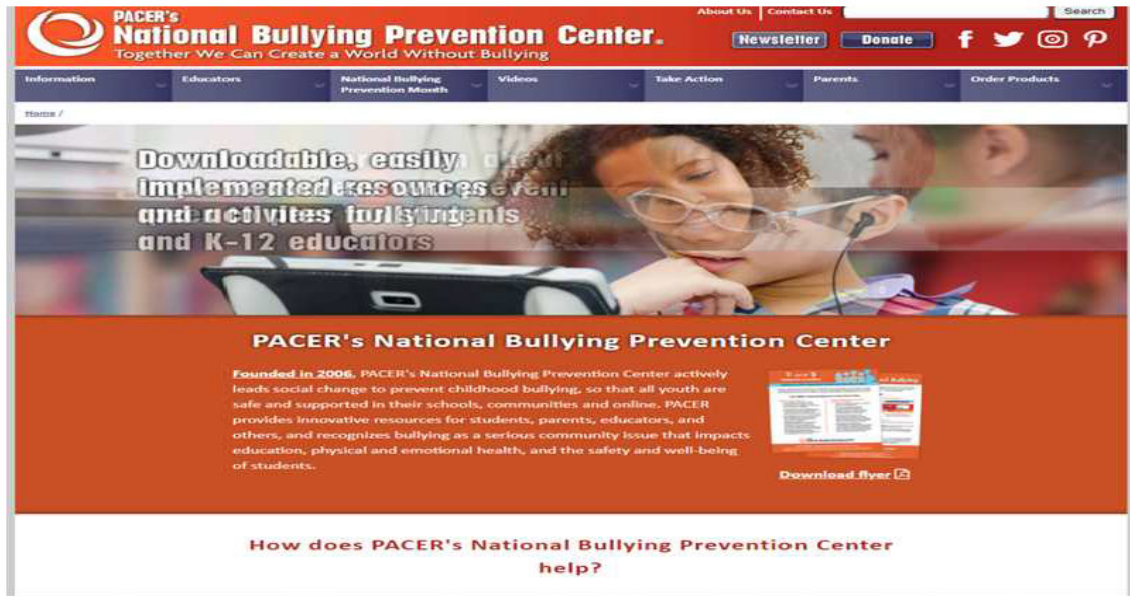


[그림 12] MouseMail 홈페이지

2) 미국의 PACER's National Bullying Prevention Center

미국의 PACER 재단은 미네소타주에서 설립된 비영리재단으로 장애아 가족을 위한 정보 제공을 위해 활동하였으나, 점차 청소년을 대상으로 하는 학교폭력 등으로 그 영역을 확장해 가고 있다. 2006년부터 National Bullying Prevention Center를 설립하여 다양한 청소년 폭력에 관한 예방교육을 실시하고 있다. 사이버폭력에 관해서는 정의와 특징, 발행률, 연구동향, 참고자료 등에 대한 설명자료를 제공하여 청소년, 학부모, 교사를 대상으로 사이버폭력에 대한 이해를 증진하는데 도움을 주고 있다. 또한 사이버폭력 관련 예방교육 자료는 사이버폭력의 역학관계, 토론자료, 다양한 영상자료, 10대의 사이버폭력에 대한 생각 등의 내용을 담고 있다. 특히, 학생들의 적극적인 참여를 이끌어내는 다양한 캠페인 활동을 하고 있다는 점에서 의의가 있다.³⁰⁾

30) 박선아 외, 청소년 사이버폭력 양상 및 예방에 관한 분석 연구, 교육부·한국교육학술정보원, 2019, 107면.



[그림 13] PACER's National Bullying Prevention Center 홈페이지

3) 미국의 WiredSafety

1995년에 자원봉사자들에 의해서 설립된 WiredSafety는 세계에서 가장 오래되었고 가장 큰 온라인 안전, 교육 및 도움을 주는 단체이다. 이 단체는 다양한 연령대의 네티즌들을 대상으로 일대일 도움(one-to-one), 다양한 정보와 교육 등을 제공하고 있다.³¹⁾ 특히 Stopcyberbullying에서는 7~10세, 11~13세, 14~17세, 부모 및 보호자, 교육자, 범집행자 들을 위한 구분된 정보들을 제공하고 있으며, 무엇보다 사이버불링에 대응할 수 있는 툴킷을 제공해 주고 있다.³²⁾ 또한 Tweenangels라는 10대 사이버안전 전문가 그룹을 운영하여 더 어린 아동들의 온라인 활동을 도와주기도 한다.³³⁾ 그와 유사하게 Teenangels라는 것도 운영하고 있는데 이는 10대 소녀들이 온라인에서 안전하게 활동할 수 있는 것을 도와주는 것이다.³⁴⁾ 그 외에도 다양한 정보와 프로그램들을 제공해 주고 있다.

31) <https://www.wiredsafety.org/about/>(2021년 8월 1일 최종검색)

32) <http://www.stopcyberbullying.org/index2.html>(2021년 8월 1일 최종검색)

33) <http://www.tweenangels.org/index.html>(2021년 8월 1일 최종검색)

34) http://www.teenangels.org/about/what_is_teenangels.html(2021년 8월 1일 최종검색)



[그림 14] WiredSafety 홈페이지

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

(3) 민간단체의 협력방안

외국의 민간단체 활동현황을 살펴보면 사이버폭력과 관련한 민간단체가 다양하게 존재한다는 것이 특징이고, 또한 사이버폭력에 전문화된 민간단체의 각 홈페이지에서 사이버폭력 예방교육을 위한 풍부하고 다양한 교육과정과 학습자료를 제공하고 있다는 점이다. 미국의 PACER에서는 사이버폭력 예방의 날을 설정하고 그에 따른 다양한 캠페인 활동까지 벌이고 있어 청소년의 자발적 참여를 유도하고 있다. 또한 특징적인 것은 그때그때 사이버폭력 유형에 맞추어 예방 홍보와 대응 형태도 달라져 간다는 점이다. 사이버폭력 예방교육을 위한 게임, 애니메이션, 아바타 키우기 등 다양한 방식을 활용하여 사이버폭력 예방에 청소년이 흥미를 가지고 접근할 수 있도록 돕고 있다.

우리나라의 경우 우선적으로 사이버폭력 예방과 대응에 특화된 민간단체의 확대가 우선되어야 한다. 민간단체의 성장도 개별 민간단체의 역량에만 의존할 것이 아니라 사회공동체 내의 정부 부처를 비롯한 다양한 자원의 협업을 통해 발전되어야 하고, 사이버관련 기업과의 기술 협업을 통해 고도화되는 노력도 병행되어야 한다.

6. 사이버폭력 예방을 위한 기업의 협력방안

(1) 현재의 대응 현황

10개 청소년 미디어 이용조사 결과를 보면, 성인들이 예상하는 것보다 청소년들은 다양한 인터넷 플랫폼이나 서비스를 활용한 다양한 활동들을 하고 있다. 그렇다면 청소년 사이버활동에 지대한 영향을 미치고 있는 해당 플랫폼 기업들이 모범적으로 청소년에게 유익한 자원들을 만들어내려고 노력해야 한다.



* 출처 : 한국언론진흥재단, 2019 10대 청소년 미디어 이용조사, 2019, 15면.

[그림 15] 2019년 10대 청소년 미디어 이용조사 연구결과

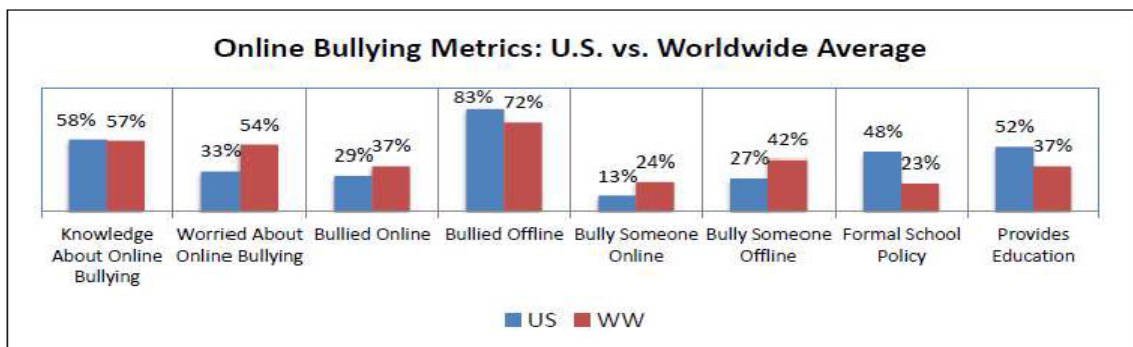
사실 사이버폭력의 근본적인 예방과 대응을 위해서는 사이버공간을 활용하여 기업이윤을 남기고 있는 기업의 사회적 공헌 활동이 지속되어야 한다. 개별 기업이 플랫폼 사업을 하기 전 거기서 만들어지는 정보들로 어떠한 파급력을 갖는지에 대하여 경계심을 가지고 해당 기업을 통해 생산된 정보들에 대하여도 체계적이고 신중하게 관리하려는 노력이 필요하다. 그러나

현재 국내 기업들의 경우 다양한 방식을 통해 좀 더 빠르고 흥미로운 플랫폼의 개발에 열을 올려 기업 이윤을 축적하는데 중점을 두고 있을 뿐 청소년에게 미치는 유해성에 대한 경각심을 알리거나 자체적인 필터링을 고도화하기 위한 노력은 부족한 것으로 보인다. 그나마 기업이 청소년 사이버폭력의 위험성을 인식하는 단계에 간다고 하더라도 기업의 이미지를 위해 예방 교육에 재정적 지원을 하는데 그치는 경우가 대부분이다.

(2) 외국의 대응형태

1) 마이크로소프트사의 사이버폭력 실태조사를 통한 현상 분석

미국의 대표적인 기업 마이크로소프트사는 사이버업체임에도 불구하고 공적 가치와 사이버불링에 대한 사회적 공감대 형성을 위해 직접 사이버불링 문제를 조사하고 그 결과를 발표하는데 앞장서고 있다. 2012년 마이크로소프트사가 미국 및 25개국에서의 사이버불링 실태 조사 결과를 발표하였다.³⁵⁾ 마이크로소프트사는 미국의 8~17세 아동 및 청소년들을 대상으로 사이버불링과 관련된 조사를 하였는데, 그에 따르면 해당 아동 및 청소년들 가운데 사이버불링을 당하고 있다고 응답한 비율이 29%에 이르렀다. 그 가운데 비열하거나 불친절하게 대함을 당했다는 응답이 17%이고, 놀림을 당했다는 응답이 15%, 욕을 들었다는 응답이 14%였다고 한다. 사이버불링에 대한 인식과 걱정에 대한 조사내용을 보면 58%의 아동 및 청소년들이 사이버불링에 대해 아주 잘 알고 있거나 어느 정도 알고 있다고 응답하였고, 33%는 사이버불링에 대해서 매우 또는 어느 정도 걱정을 하고 있는 것으로 나타났다.



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

[그림 16] 마이크로소프트사의 25개국 사이버불링 조사결과

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

2) MTV의 캠페인을 통한 홍보

MTV가 론칭한 “A Thin Line”이라는 캠페인이 있는데, 이 캠페인은 사이버공간에서 발생하는 섹스팅이나 문자폭력, 사이버불링과 같은 문제를 해결하기 위해서 피해자의 관점에서 접근한 기술적 방법이라고 할 수 있겠다. 해당 홈페이지에는 “get the facts”, “take control”, “your stories”, “draw your line”, 그리고 “blog”의 메뉴로 구성되어 있다. get the facts에서는 섹스팅과 지속적인 메시지 보내기, 스파이, 디지털에서의 무례함, 잔인성 등과 관련된 정보를 제공해 주고 있다. take control에서는 그와 같은 행위들에 대해 대처할 수 있는 기관의 홈페이지나 전화번호, 방어방법(도메인 차단방법, 대처방법, 다른 사람의 도움을 받는 방법 등) 등을 알려주고 있다. your stories에서는 자신들의 이야기를 비디오나 Q&A를 통해 할 수 있도록 해 주며, draw your line은 미국 각지에서 다른 친구들이 사이버불링 등의 방지를 위해서 어떤 활동들을 하고 있는지 확인할 수 있도록 해주고 있다.

3) 보호프로그램 개발에 참여

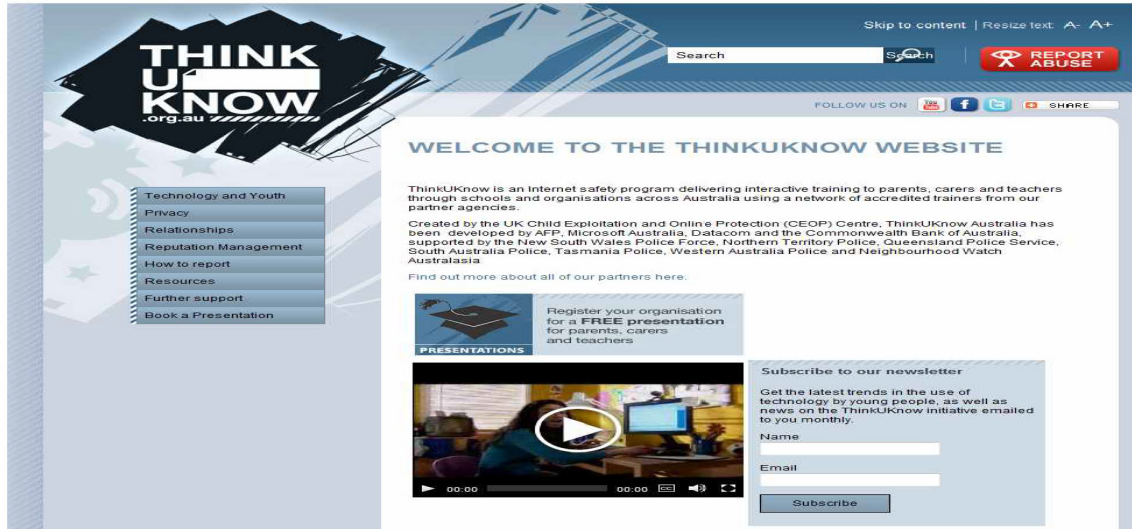
호주의 ‘ThinkUKnow’는 학부모와 보호자, 교육자들을 대상으로 하는 인터넷 안전 프로그램이다.³⁶⁾ 이 프로그램은 AFP, 마이크로소프트사, 데이터콤, 커먼웰스 은행 등 민간 기업이 “영국 아동착취 및 온라인보호 센터(CEOP)”가 개발한 프로그램을 호주의 실정에 맞게 적용시킨 프로그램으로 뉴 사우스 웨일즈 경찰과 노던 테리토리 경찰, 퀸즈랜드 경찰, 사우스 오스트렐리아 경찰, 테스마니아 경찰, 웨스턴 오스트렐리아 경찰, 그리고 Neighbourhood Watch Australasia 등의 지원을 받고 있다.

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

호주에서는 사이버폭력에 대한 구체적인 신고기능을 강화하고 있는 경향을 보이고 있는데, 사이버폭력의 경우 단순히 교육으로만 해결되는 것은 아니고 음지에 있는 사이버폭력을 양지로

36) <http://www.thinkuknow.org.au/site/>((2021년 8월 1일 최종검색))

끌어내는 것이 매우 중요하다. 그러므로 호주에서는 사이버폭력에 대한 신고기능을 강화하되 그 절차를 잘 설명해 주면서 순차적으로 스스로 신고할 수 있도록 처리할 수 있도록 돕고 있다.

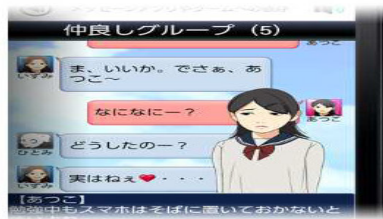


[그림 17] 호주의 ThinkUKnow 홈페이지

일본의 경우에는 기본적으로 필터링을 통해 청소년에게 유입되는 불법·유해정보 등을 통제하여 청소년 사이버폭력을 차단하려는데 많은 노력을 기울이고 있다. 일본의 ‘디지털 아트’라는 기업이 스마트폰의 위험을 체험할 수 있는 모의체험 앱을 만들어서 청소년 스스로가 스마트폰으로 인해 발생할 수 있는 위험에 대비할 수 있도록 하고 있다.³⁷⁾ 이 앱을 통해 청소년들은 정보윤리를 터득할 수 있으며, 개인정보유출이나 사이버폭력 대비에 도움을 받을 수 있으며, 보호자는 자녀가 사이버폭력을 당할 경우 대처하는 방법에 대해서 모의체험 할 수도 있다.³⁸⁾ 이는 게임이나 애니메이션, 만화 등을 좋아하는 일본 청소년들의 경향을 잘 반영한 것이라고 할 수 있다. 일본의 경우 청소년들이 게임이나 애니메이션, 만화 등의 매체에 접근하는 비율이나 친숙도가 매우 높기 때문에 마치 게임과 같이 진행되는 해당 앱이 청소년들에게는 매우 익숙하고, 그로 인해 정보윤리에 대한 교육도 보다 쉽게 수행될 수 있을 것이다.

37) 김혜진/김봉섭, 사이버불링 예방프로그램 개발, 한국정보화진흥원, 2014, 79면.

38) www.daj.jp/cs/sp/app (2021년 8월 1일 최종검색)



ニュースだけではよくわからない
スマートフォンの危険を疑似体験!

スマートフォンの普及とともに、未成年がスマートフォンの利用をきっかけとした犯罪の被害者になるケースが増え、ニュースとして頻りに取り上げられるようになりました。

しかしながら、保護者がまだスマートフォンに詳しくないために、そのような被害のニュースを見ても理解できなかったり、どのような対策をしたら良いかわからない事が多いのが実態です。

『スマホにひそむ危険 疑似体験アプリ』は、今、世の中で起きている「スマートフォン利用にともなう被害」を、ご自身のスマートフォンで疑似体験することができ、被害がどのような体験で起きてしまうのか、そしてどのような結果になってしまうのか、ということを理解できるアプリです。

[그림 18] 일본의 디지털아트 기업의 모의체험 앱

(3) 기업의 협력방안

외국의 사례에서 살펴보는 바와 같이 사이버폭력 대응을 위한 관련기업의 개입의 유형은 다양하고 기업의 이미지 개선을 위한 높은 사회적 책임성을 부여하고 있다. 마이크로소프트사에서와 같이 기업이 직접 25개국이라는 대단위 국가 대상 사이버폭력 실태를 실시하여 비교 분석한 결과를 내어 놓는다면, 호주에서 AFP, 마이크로소프트사, 데이터콤, 커먼웰스 은행 등 민간 기업이 협업하여 온라인상 아동성착취 관련 보호프로그램을 직접 만드는데 참여한다면, 일본에서와 같이 기업이 직접 스마트폰의 위험성을 알리는 모의체험 앱을 개발하여 보급하는 등 다양한 노력을 하고 있다. 이처럼 외국의 사이버관련 기업들은 기업의 이윤을 내는 것도 중요하지만 그와 함께 기업의 사회적 이미지도 중요하게 생각하여 사이버활동으로 인한 위험성과 경각심, 사이버폭력 예방 프로그램 개발에도 적극적으로 투자하고 있는 모습은 우리 기업들이 적극적으로 벤치마킹해야 할 방식이어야 한다고 생각한다. 그와 더불어 기업이 자율적으로 유해정보를 필터링을 강화하고 자체모니터링 결과를 지속적으로 발표하여 사이버공간 이용 청소년이 이용과 동시에 경각심을 갖도록 하는 노력이 필요하다. 사이버폭력 피해 발생시에도 기업이 운영과정에서 취득된 정보의 관리 및 통제책임을 갖고 적극적으로 피해자의 잊혀질 권리 보호를 위해 노력하는 것도 필요하다.

7. 결론

청소년 사이버폭력은 오프라인 폭력이 아닌 사이버공간에서 발생하는 폭력이기에 주의해야 하는 점도 있고, 사이버활동의 주체가 성인이 아니라 청소년이기 때문에 갖는 특징들도 고려할 필요가 있다. 따라서 ‘사이버’와 ‘청소년’이라는 두 가지 점을 모두 고려한다면 청소년 사이버폭력은 오프라인 폭력과 같이 단순히 개인에 대한 처벌과 치유의 문제로 해결되지 않는다는 것을 확인할 수 있다.

사이버폭력의 근본적인 예방과 대응을 위해서는 청소년의 장난 또는 재미로 시작되는 사이버활동에 대하여 사회적으로 경각심을 일깨우는 노력이 필요하고, 익명성에서 비롯되고 있는 고의성이 희박한 폭력에 대하여 건강한 사고의 전환이 이루어질 수 있도록 사회공동체가 노력해야 한다. 그리고, 사이버공간에서 벌어지는 다양한 형태의 폭력에 대하여 즉각적인 대응과 후속조치가 가능하도록 정부 부처-지방자치단체-민간단체-개별기업이 함께 머리를 맞대고 협업하는 노력이 필요하며, 사이버상 폭력의 결과가 장기간 지속되는 것에 대하여 사회 모두가 인식하고 함께 문제를 해결해 나가기 위해 노력해야 한다.

한 아이를 키우기 위해 온 마을이 힘써야 하는 것처럼 사이버폭력의 예방과 대응을 위해서는 사회공동체 모두가 함께 나서서 협력하는 문화가 형성되어야 한다. 가정과 학교의 대응뿐만 아니라 범정부 차원에서 협력하여 체계적이고 구조화되고 통합적인 대응책을 마련하여야 하고, 각 지방자치단체가 지자체 나름의 규율과 원칙에 따라 실행할 수 있는 최선의 방안을 모색하여 적극적으로 대응하여야 하며, 민간단체의 인적·물적 자원이 집결되어 전문화된 예방 교육프로그램과 모니터링 장치 등이 마련되어야 하며, 개별 기업이 사이버활동에 대한 책임성과 경각심을 가지고 자율규제 장치를 통해 모니터링하고 필터링하는 의무를 게을리하지 않아야 한다. 가정과 학교뿐만 아니라 정부 부처-지방자치단체-민간단체-개별기업이라는 사회공동체가 함께 사이버폭력 문제를 바라보고 대응하여 간다면, 청소년들이 현재보다 사이버폭력으로부터 자유로워질 수 있고 건전한 사이버활동을 이어나갈 수 있으리라 생각한다.

세션 3 토론 1

사이버폭력 예방을 위한 사회공동체의 협력 방안

윤 상 용

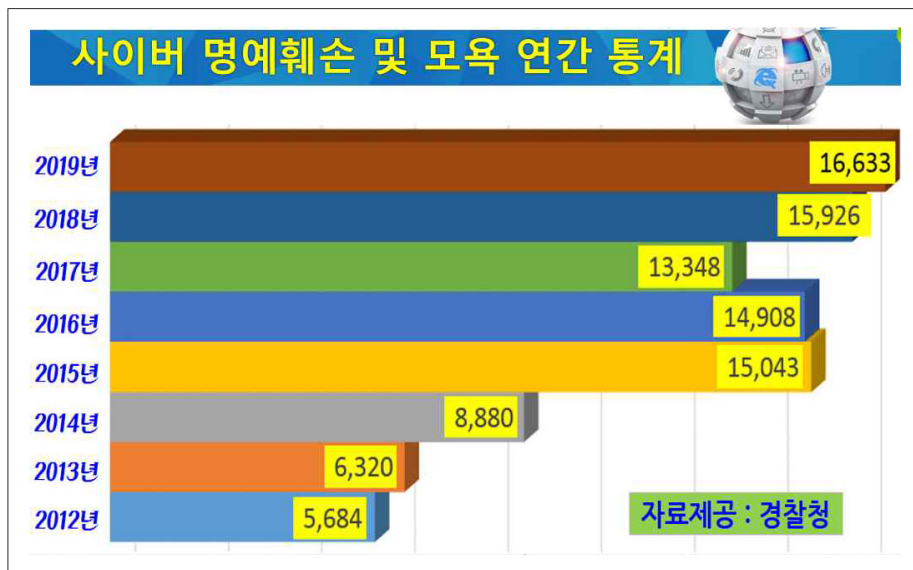
선플재단·선플운동본부 선플인성교육연구원 본부장



사이버폭력 예방을 위한 사회공동체의 협력 방안 토론회

윤 상 용 (선플재단·선플운동본부 선플인성교육연구원 본부장)

청소년들의 소셜 미디어 사용이 증가하면서 사이버 공간에서 악성댓글을 통한 사이버폭력은 지속적으로 증가하고 있다. 2019년 말 경찰청 통계에 따르면 사이버 명예훼손 및 모욕의 연간 통계 16,633건이며, 이 중 매년 평균 30% 정도는 청소년들이 포함되므로 약 5천여 명 정도의 청소년들이 매년 사이버폭력과 관련된 범죄에 노출되고 있음을 알 수 있다.



사이버 악성댓글을 단 청소년들이 경찰에 신고·고소된 후 합의가 되지 않으면, 검찰 조사를 거쳐 대부분 교육조건부 기소유예 처분을 받게 된다. 이 기소유예 처분을 받은 청소년들이 어느 매체에서 악성 댓글을 달았는지 통계를 통해서 확인할 수 있다.

청소년 사이버 악성댓글 매체 순위

2015~2021. 법무부 기소유예 교육대상자 18개 보호관찰소 통계

1	페이스북	39%
2	커뮤니티	15%
3	뉴스댓글	9%
4	게임	8%
5	카카오톡	6%
6	인터넷카페	6%

효과적인 사이버폭력 예방 방안을 모색하기 위하여, 우리는 이러한 사이버 악성댓글이 이루어지는 공간과 그 현황에 대하여 알 필요가 있다. 더욱이, 코로나가 오랜 기간 우리의 모든 삶에 큰 영향을 주면서 청소년들 또한 예전에 비해서 사이버 공간에 머무는 시간이 길어졌고, 점차 심각해지는 사이버 상에서의 악성댓글, 명예훼손 등의 사이버폭력을 예방하기 위해서는 가정, 학교, 사회의 다양한 노력들이 필요하다.

본 토론자는 이승현 선임연구위원의 발표내용에 동의하면서 그 내용을 좀 더 보완하는 의미에서 ‘사이버폭력 예방을 위한 사회공동체 협력방안’에 대한 몇 가지 사항을 제안하고자 하며, 그 중 사회공동체가 협력한 범국민적 활동의 예시로 선플운동을 제시한다.

□ 선플운동

‘선플’은 착한 댓글(Good Comments), 긍정적인 댓글(Positive Comments)로, ‘악플’의 반댓말이다. 선플 달기는 무조건 칭찬의 댓글만을 의미하지는 않는다. 정당한 비판의 글은 수용하지만, 근거 없는 비난과 허위 사실, 욕설 등을 하지 말고, 악플로 인해 상처받는 분들에게 응원과 희망을 주는 댓글을 달자는 뜻이다. 또한, 선플운동은 온라인뿐만 아니라 오프라인상에서도 이루어지고 있는데 가깝게는 가족, 친구, 직장동료들에게 칭찬과 격려의 말과

행동을 실천하는 것에서부터, 주위 사람들에게 악플의 폐해와 선플의 필요성을 알리는 캠페인 활동, 선플 교육활동 등 다양한 방법이 있다.

현재 선플운동에 참여하고 있는 회원은 약 81만명이며, 현재까지 940만개의 선플이 인터넷에 게시되었다. 선플운동은 전국 1만 1천여 개의 초·중·고등학교 중 약 7천여 개의 학교에서 참여하고 있으며, 특히 200여개의 선플누리단 동아리들이 다양한 선플 달기와 선플캠페인 등을 펼치고 있다.

사회공동체가 협력한 범국민적 사이버폭력 예방 활동으로서 선플달기와 선플캠페인의 효과는 어떨까. 울산교육청에서는 울산지역 내 선플운동에 참여한 학교들의 학교폭력이 64% 감소했다는 통계를 발표한 바 있다¹⁾. 학교폭력이 대폭 감소한 원인으로는 학교폭력에 대한 학교와 학생, 학부모의 의식이 크게 변화한 데 있는 것으로 보았다. 대부분의 학교폭력이 욕설, 말다툼 등 언어폭력으로 출발해 신체폭행, 따돌림 등으로 발전되는 경우가 많기에 선플 달기 운동을 지속해서 전개해 언어폭력을 줄인 것이 학교폭력 감소의 큰 요인 중 하나로 분석했다. 선플운동본부에서 진행하는 사이버폭력 예방교육 및 선플교육을 받고 선플달기에 참여한 청소년 및 성인들의 교육 효과가 매우 긍정적이며, 선플달기에 참여한 청소년들이 학교생활적응, 인성발달, 공동체의식, 시민의식, 리더십, 공격성 감소, 자아탄력성 등에서 매우 긍정적인 효과를 경험하였음은 10여 편의 학술 논문과 박사논문을 통해 규명되었다.

□ 사이버폭력 감소를 위한 효과적인 사회공동체 협력 방안

학교 현장에서도 다양한 사이버폭력과 관련된 예방 교육 프로그램들이 제공되고 있으나, 실제적으로 청소년들이 사이버폭력에 대한 인식 개선과 그 위험성을 피부로 느끼고 실천할 수 있도록 학교뿐만 아니라 학교 밖에서도 사이버폭력 예방 교육 효과가 있는 다양한 활동, 교육, 지원과 예방문화 조성이 절실하다. 특히, 학교 밖 청소년들과 같이 예방 교육 기회가 적은 대상에게도 닿을 수 있는 사이버폭력 예방 교육이 필요하며, 이는 사회공동체의 협력을 통해 해결해 나가야할 문제이다. 따라서 사이버폭력과 관련된 다양한 예방 교육들이 왕성하게 진행될 수 있도록 가정, 학교, 기업 등이 협력하여야 하며, 가능하다면 이에 필요한 법률 제정이 동반되어 사회공동체의 협력을 지원해주는 것이 바람직하다고 할 수 있다.

1) 중앙일보. 2013.07.31., <https://news.joins.com/article/12217053>

세션 3 토론 2

사이버폭력 예방을 위한 사회공동체의 협력 방안

김 미 정

푸른나무재단 수석연구원



사이버폭력 예방을 위한 사회공동체의 협력 방안 토론회

김 미 정 (푸른나무재단 수석연구원)

먼저 2021년 학교폭력 예방교육 발전방안 포럼의 토론자로 초대해 주셔서 감사합니다. 이번 포럼의 주제는 푸른나무재단과의 주요 관심과 활동과 매우 밀접합니다.

최근 1-2년은 ‘학교폭력대책심의위원회 이관’, ‘조치에 대한 불복 절차 일원화’, ‘가해 학생 일부 조치 조건부 기재 유보’ 등 학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률에 많은 변화가 있었습니다. 무엇보다 COVID-19로 인해 사이버공간에서 많은 시간을 보낼 수밖에 없는 청소년들은 나날이 사이버폭력 위협에 노출되고 있습니다. 또한 근래에는 사이버 공간에서 유명인(연예인, 운동선수 등)을 중심으로 소위 학교폭력 미투운동, 학교폭력 재연(再燃)현상도 발생하고 있습니다. 이에 학교폭력 트렌드, 특히 심각해져가는 사이버폭력 현상과 실태를 진단하고 정책과 제도 분석을 기반으로 연구, 진단, 교육, 상담, 문화, 법·제도, 시스템 등 전사회적으로 다각적인 노력을 기울이는 것이 필요합니다.

사이버폭력 예방을 위해서는 사이버 공간의 특성상 오프라인 폭력과는 차별적인 접근이 필요하며, 개인에 대한 처벌적 치유적 접근뿐만 아니라 사회공동체의 노력이 필요하다는 이승현 선임연구위원의 주제 발표 내용에 적극적으로 동의하는 바입니다. 따라서 이와 관련한 몇 가지 제안을 하고자 합니다.

1. 사이버폭력 트렌드, 그 예방을 위한 사회공동체 협력

사이버폭력은 2000년대부터 학교폭력의 하위유형으로 꾸준한 관심을 받았습니다. 그러나 푸른나무재단¹⁾의 연구 결과에 따르면, 최근 사이버폭력이 세 배 가량 급증된 것으로 나타나, 사이버폭력이 더 이상 단순한 하위수준의 폭력에 그치는 것이 아닌 심각한 주요 폭력 현상으로

1) 푸른나무재단(2021), 2021 전국 학교·사이버폭력 실태조사 연구 결과 보고서.

확인되었습니다. 사이버폭력 유형은 언어폭력, 명예훼손, 따돌림, 개인정보 유출, 성폭력, 스토킹 등 다양하게 보고되며, 폭력 피해를 경험한 어플로는 카카오톡, 페이스북, 틱톡, 에스크, 인스타그램 등의 순으로 나타났습니다. 사이버폭력을 대처하기 어려운 특성으로는 익명성 41.1%, 공연성 14.8%, 전파력 14.6% 등이었습니다. 이와 같이 사이버폭력은 청소년들이 일상적으로 많이 사용하고 있는 사이버 공간 내에서 익명성을 기반으로 문제의식 없이 발생되어 부정적 파급 효과를 일으킵니다.

따라서 사이버폭력의 예방과 대응을 위해서는 주제 발표 ‘사이버폭력 예방을 위한 사회공동체 협력방안’ 내용과 같이 사회적 경각심을 일깨우는 노력이 필요하며, 사이버공간에서 벌어지고 있는 다양한 형태의 폭력에 대해 즉각적인 대응과 후속조치가 가능하도록 사회공동체의 협력이 요구됩니다. 사회공동체 협업에는 기존의 정부 정책 결정에 따른 하향식(Top-down) 시행이 아닌, 사이버폭력의 주체인 학생의 고충과 욕구를 기반하는 상향식(bottom-up) 접근으로 가정-학교-정부 부처-지방자치단체-민간단체-개별 기업 등이 함께 참여해야 합니다.

2. 사이버 공간에서의 학교폭력 재연(再燃)현상 대응

최근 사이버 공간에서의 스포츠계, 연예계 학교폭력 미투운동, 재연(再燃)현상이 언론에 보도되면서 개인적인 아픔으로만 덮여둔 과거의 기억에 대해 침묵해 오던 피해자들의 사이버 공간 내 폭로가 증가되었습니다.

푸른나무재단이 21년 3월에 우리나라 국민 1,088명을 대상으로 실시한 최근 여론조사 결과, 학교폭력 재연현상 관련 실태조사에서도 유명한 학교폭력 재연 현상을 인지하는 비율이 93.3%로 높았으며, 이로 인해 심각성을 인식하게 되었다는 보고들이 있었습니다. 사이버 공간에서의 학교폭력 재연현상에 대한 대응으로는 “무슨 일이 있더라도 학교폭력은 용서받을 수 없는 범죄이며 가해자를 엄중하게 처벌하여야 한다.”에 대한 동의 정도는 97.9%, “피해자-가해자 모두가 상생하는 해결법은 진정한 사과와 용서이기에 시간이 흘러도 소통 기회가 필요하다.”에 대한 동의 정도는 88.9%였습니다.

이러한 인식 차이는 사이버폭력 문제해결에도 시사하는 바가 있습니다. 즉 폭력이 해결되지 않은 채 방치되거나 가해자에 대한 처벌과 사죄가 부재하는 것에 대중이 경각심을 나타내고 있음을 의미하는 동시에 피해자의 모든 고통이 치유되고 학생 모두가 깨어진 관계를 다시 회복하는 전인적인 체험을 하는 것이 필요하다는 것입니다.

그러나 어설픈 화해의 시도는 자칫 가해자에게는 면죄부를, 피해자에게는 2차 가해를, 학교에는 자체해결을 통한 은폐 오해 부작용을 낳을 우려가 있습니다. 따라서 기존에 진행되어 온 관계회복 및 분쟁조정 기능의 전문성 확충이 요구되며, 학생 중심의 관계회복을 학교폭력 상황에 연관된 모든 성인들도 할 수 있게끔 대상의 범위를 확대하여 현장이 체감하는 성과를 끌어내는 ‘화해-해결’ 시스템이 있어야겠습니다. 이를 위해서는 학생, 부모, 학교만의 노력으로는 한계가 있으며 푸른나무재단과 같은 화해·분쟁조정 전문 민간기관뿐 아니라 기업과 지자체, 정부의 관심과 참여가 필요합니다.

3. 사이버폭력 방관이 아닌 방어자 양성 초점

주제 발표에서와 같이 청소년 사이버폭력은 장난, 재미를 이유로 발생되어, 이를 문제 삼는 것이 오히려 과도하고 예민한 행위로 치부되기도 합니다. 이에 사이버폭력의 경우는 흡수 또는 동조되거나 방관될 수 있습니다. 푸른나무재단의 연구에 따르면, 학교폭력 목격 시 방관한 이유는 ‘나섰다가 나도 피해를 입을까봐’라는 응답이 가장 높았고, 목격 후 가해자 편을 든 경우에도 ‘나도 같이 피해를 당할까봐’가 높게 응답되었습니다.

사이버폭력 방관자를 적극적 방어자로 길러내는 노력은 매우 어렵지만, 해결에 있어서는 필수적인 과제입니다. 따라서 사이버폭력 예방을 위한 사회공동체 협력에 있어, 사이버폭력을 묵인하지 않고 방어하는 것이 당연히 될 뿐 아니라 적극적으로 인정받고 보호받을 수 있는 것에 초점을 맞추어야하겠습니다.

4. 결론

사이버폭력의 예방을 위해서는 사이버폭력 현상과 실태를 진단하고 정책과 제도 분석을 기반으로, 연구, 진단, 교육, 상담, 문화, 법·제도, 시스템 솔루션(solution)을 추구해야 합니다. 이 과정에서 과거처럼 학교나 외부전문기관이 학교문제를 해결하는 것이 아니라 청소년, 부모, 교사, 전문가, 정부, 지자체, 기업 등 모든 이해 관계자가 함께 참여하여 근본적인 해결을 도모하는 것이 중요합니다. 앞서 언급했듯이, 상향식(bottom-up) 어젠다(Agenda)를 원칙으로 학생-가정-학교-정부 부처-지방자치단체-민간단체-개별 기업 참여 중심의 민·관·학 협업 거버넌스 모델을 구축하는 등의 노력이 필요할 것입니다.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

자료집 21-S13

2021년 학교폭력 예방교육 발전방안 포럼

- 전사회적 사이버폭력 예방문화 조성을 위한 방안 모색 -

인 쇄 2021년 8월 13일

발 행 2021년 8월 13일

발행처 한국청소년정책연구원 학교폭력예방교육지원센터
세종특별자치시 시청대로 370 세종국책연구단지
사회정책동 7층

발행인 김 현 철

등 록 1993. 10. 23 제21-500호

인쇄처 신진 ☎ 044-867-6302

사전 승인없이 자료집 내용의 무단전재 및 복제를 금함

×

* 이 책에 실린 모든 내용, 디자인, 이미지, 편집 구성의 저작권은 교육부, 17개 시도 교육청, 한국청소년정책연구원에 있습니다.

* 이 책에 실린 모든 내용, 디자인, 이미지, 편집 구성은 상업적 용도로 사용할 수 없습니다.

÷

+

+

-

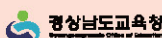
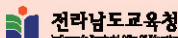
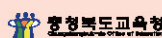
÷

◆ 2021년 학교폭력 예방교육 발전방안 포럼 ◆

전사회적 사이버폭력 예방문화 조성을 위한 방안 모색



교육부

한국청소년정책연구원
학교폭력예방교육지원센터한국청소년정책연구원
학교폭력예방교육지원센터

30147 세종특별자치시 시청대로 370 세종국책연구단지 사회정책동(D동) 한국청소년정책연구원 7층
370, Sicheong-daero, Sejong-si, 30147, Korea
TEL. 044-415-2401 FAX. 044-415-2369 www.stopbullying.re.kr