

## 청소년의 사이버 폭력에 관한 연구

이가윤<sup>o</sup>  
<sup>o</sup>전남대학교  
e-mail: kt9482@nate.com<sup>o</sup>

### A Study on the Cyber Violence of Juvenile

Lee Ga Yun<sup>o</sup>  
<sup>o</sup>Chonnam National University

#### ● 요약 ●

본 논문에서는 정보화의 발전에 따라 사이버 공간에서의 청소년들의 사이버 폭력이 증가하고 있는 현실에 비추어 사이버 폭력의 개념과 유형을 알아보고 청소년들의 사이버 폭력의 발생 원인에 대해 청소년의 유일한 놀이문화로의 인터넷, 스트레스 해소, 청소년의 인정받고 싶은 욕구만족, 사이버 폭력에 대한 죄의식 결여로 나누어 간략히 살펴보고, 청소년의 사이버 폭력의 예방을 위한 대응방안에 대해 건전한 사이버 공간의 형성, 온라인서비스제공자(OSP)의 책임 강화, 사이버윤리교육 강화 등을 들어 보았다.

키워드: 사이버 공간(Cyber Space), 사이버 폭력(Cyber Violence), 사이버 범죄(Cyber Crime)

## I. 서론

IT의 발전과 우리나라가 인터넷 사용률 1위인 점만 보더라도 우리의 삶에서 인터넷을 제하고 이야기하기 어려울 정도로 밀접해 있다. 특히 스마트폰의 등장과 함께 사이버 공간은 우리 삶에 더 깊숙이 자리 잡았다. 이와 더불어 사이버 공간의 역기능인 사이버 폭력 역시 날로 확산되고 있다. 예를 들면 인터넷 게시판이나 채팅 상에서의 언어폭력은 비밀비재한 일이 되었고, 연예인이나 정치인 등 유명인뿐만 아니라 일반인들까지 특정인의 명예를 훼손하는 사이버 명예훼손의 증가, 그리고 여성에 대한 사이버 성폭력, 사이버 스토킹 등을 들 수 있다. 초고속정보통신망의 발전과 그 이용의 보편화가 청소년들을 유해불법정보의 접근과 이용을 야기하고 있다. 문제는 유해불법정보나 음란물 유포에 노출된 청소년들이 쉽게 사이버 폭력에 노출되어 피해자가 되거나 나아가 가해자가 되어 전과자가 되는 경우가 발생하는 것이다.

이에 이 글에서는 사이버 폭력이란 무엇인지와 사이버 폭력의 대응방안에 대해 알아보고자 한다.

## II. 사이버 폭력

### 1. 사이버 폭력의 개념

#### 1.1 사이버 폭력의 개념

사이버 폭력은 확정된 법률용어가 아니라 인터넷이 상용화되면서 발생하기 시작한 사이버 폭력이 사회문제로 대두되면서 사이버

공간 내에서 발생하는 폭력을 표현하는 용어로서 현재 보편적으로 사용은 하고 있지만 그 개념이 명확하게 확립되어 있지 않다.

박종현·권도윤·서경원(2005)은 사이버폭력을 ‘정보통신망을 통해 부호, 문언, 음성, 화상 등을 이용하여 타인의 명예 또는 권익을 침해하는 행위’[1]라 정의하고, 정보통신윤리위원회(2005)는 ‘사이버 공간에서의 온갖 형태의 폭력적인 표현과 행위’[2]라고, 윤경운(2006)은 ‘상대방의 의사와 관계없이 이루어지는 인터넷상의 게시판, 댓글 등을 통한 비방과 욕설, 허위사실유포, 개인정보와 사생활 유출 등의 행위로 특정 대상에게 불쾌감과 정신적 피해를 주는 행동’[3]이라고 정의하였다. 이렇듯 사이버 폭력은 보는 이의 관점에 따라 다의적 의미를 가질 수도, 논쟁의 여지가 될 수도 있을 것이다.

이 글에서는 사이버 폭력을 정보통신윤리위원회에서 정의한 바와 같이 ‘사이버 공간에서의 온갖 형태의 폭력적인 표현과 행위’라고 정의하도록 한다.

#### 1.2 전통적 폭력의 개념

사이버 폭력이 ‘사이버 공간에서의 온갖 형태의 폭력적인 표현과 행위’이라면 폭력의 개념을 살펴볼 필요가 있다. 폭력에는 직접 상대방의 신체에 해를 가하는 공격행동에서부터, 어떤 행동을 강요하는 강제력에 이르기까지 다양한 형태가 있다. 일반적으로 폭력은 “불법, 부당한 방법으로 물리적인 강제력을 행사하는 일”[4]이라고 정의된다. 어떤 경우에는 강제력의 행사보다는 피해에 초점을 두어서 “행위자가 상대방의 의사와 관계없이 육체에 손상을 주거나 정신적 또는 심리적 압박을 주는 물리적 강제력”이라고 정의하기도 한다. 어떤 경우이던 폭력에는 물리적 강제력이 수반되고, 물리적

강제력을 통해서 상대방의 의사와 관계없이 또는 상대방의 의사에 반해서 어떤 행동을 해야만 폭력이 된다고 볼 수 있다.[5]

## 2. 사이버 폭력의 유형

사이버 폭력의 개념이 다의적이고, 논쟁의 여지가 될 수도 있는 만큼 사이버 폭력의 유형의 분류도 다양하다. 이 글에서는 사이버 폭력의 유형을 사람을 비방할 목적으로 정보통신망을 이용하여 진실한 사실이나 허위사실을 적시함으로써 타인의 인격이나 명예를 훼손하여 사회적 평가를 깎아내리는 사이버 명예훼손, 사이버 공간에서 게시판이나 대화방, 이메일 등을 통해 특정인에 대해 상스러운 욕설을 하거나 타인을 모욕하는 글 혹은 허위·비방하는 글의 게시로 타인의 인격을 모욕하는 사이버 모욕, 전화, 이동통신, 대화방, 게시판 또는 이메일 등의 정보통신망을 이용하여 특정인에게 상대의 의사와는 무관하게 원하지 않는 접근을 지속적·반복적으로 상대방에게 도달하게 하여 공포심·불안감을 유발하는 등 괴롭힘을 행하는 사이버 스토킹, 인터넷상에서 자기 또는 타인의 성욕을 유발하거나 만족시킬 목적으로 음란한 대화를 강요하거나 부호·문자·언어·음향·영상 등을 통해 성적 수치심이나 혐오감을 불러일으키는 사이버 성희롱, 사이버 상에서 음란한 부호·문자·언어·음향·화상·영상을 유포하거나 전시하는 사이버 음란물 유포, 채팅 대화방이나 메신저 등을 이용하여 원조교제를 유도하거나 알선·중개하여 10대 매매춘을 확산시키는 사이버 성매매로 분류하도록 한다.[6]

## 3. 청소년 사이버 폭력의 발생원인

급속도로 팽창한 인터넷의 발전은 편리함 등과 같은 많은 혜택을 누리게 하지만 사이버 폭력과 같은 역기능들도 함께 가져온다. 사이버 공간이 가져온 역기능의 피해는 우리 사회의 여러 분야에서 나타나고 특히 감수성이 예민하고, 가치관 정립이 미약한 청소년들의 경우 더욱 범죄에 노출되기 쉬워 피해자 또는 가해자가 되는 경우가 많다. 이에 청소년들이 왜 인터넷에 몰입을 하고 인터넷 중독현상이 사회문제로까지 나타나게 되는지 이유를 알아보도록 하겠다.[7]

### 3.1 유일한 놀이문화로의 인터넷

인터넷이 청소년의 유일한 놀이문화로 정착한 점을 들 수 있다. 외국에 비해 우리나라는 청소년들에게 마땅한 여가문화가 없다는 것이다. 우리나라의 대부분의 청소년들은 학교가 끝나고 학원이나 자율학습 등으로 귀가 시간이 늦은 것이 사실이다. 이에 시간의 제약을 덜 받으면서 할 수 있는 여가가 인터넷인 것이다. 이렇게 청소년들은 현실 속에서의 활동보다는 이메일, 채팅, 연예/오락용 사이트 등을 검색하면 시간을 보내며 인터넷에서 얻어진 각종 정보들은 청소년들에게 새로운 놀이문화로 정착되며, 이제 적응하지 못하는 청소년들은 또래들로부터 왕따를 경험하기도 하므로 왕따를 당하지 않기 위해, 또래들로부터 인정을 받기 위해 더욱 인터넷에 몰입하게 되는 경향이 있다.

### 3.2 스트레스 해소

우리나라 청소년들의 가장 대표적인 스트레스가 학업 스트레스

이다. 학업 성취위주의 교육환경으로 인하여 또래와 경쟁하거나 긴장관계에 놓이게 되면서 스트레스를 경험하게 되는데 이를 분출할 만한 곳이 없어 대다수의 청소년들이 폭력적인 게임이나 인터넷 사용을 통하여 스트레스를 해소하려는 경향이 강하게 나타난다.

### 3.3 인정받고 싶은 욕구만족

우리나라의 청소년들의 중요한 평가기준으로 보는 것이 학업 수행능력일 것이다. 이에 자신의 존재가치를 인정받지 못한 청소년들이 게임에 몰두를 한다던지 본인의 억압해 놓았던 자신의 모습을 사이버 공간에서 어떤 대상에게 퍼부어 놓은 상황을 만들어 자신의 존재가치를 인정받고 현실에서의 부적응을 그나마 해소하려는 경향을 갖게 된다.

### 3.4 사이버 폭력에 대한 죄의식 결여

청소년층은 기성세대보다 왕성한 호기심을 가지고 있으며 새로운 물질문명에 빠른 적응력을 보여 컴퓨터 조작 등에 빠르게 적응하고 많은 것을 배울 수 있다. 그리고 사이버 공간의 익명성, 비대면성 등의 이유로 사이버 범죄에 대한 죄의식이 결여되기 쉽다. 이를 청소년층의 사이버 폭력 발생률이 높은 원인으로 뽑기도 한다.[8]

## III. 사이버 폭력 대응방안

### 1. 건전한 사이버 공간의 형성

#### 1.1 좋은 인터넷 환경 조성

사이버 폭력이 청소년에게 미치는 악영향을 예방하기 위해 청소년에게 사이버 공간 자체를 차단할 수는 없다. 좋은 인터넷 환경을 잘 이용한다면 청소년들에게 많은 학습정보와 건전한 휴식의 공간을 제공해 줄 수 있고 혼순간에 범죄자의 낙인이 찍히는 것을 예방할 수 있다. 청소년들이 안심하고 즐길 수 있는 건전한 공간으로 바뀌어 줄 필요가 있다.

#### 1.2 정부와 민간단체의 노력

몇 년전 사이버 폭력이 사회적 이슈가 되면서 정부와 민간단체의 협력으로 여러 캠페인 등이 개최되고 사이버 감시단이 발족되는 등 여러 각도의 노력이 있었다. 하지만 시간이 지남에 따라 자발적으로 참여했던 민간단체들의 활동은 저조해 지고 정부와 민간단체들의 관심이 현저히 떨어지는 것도 사실이다. 아직 유해한 사이트들이 많이 남아 있는 실정에 정부기관과 민간단체들의 지속적인 감시와 제재가 이루어져야 건전한 사이버 공간을 형성할 수 있을 것이다.

### 2. 온라인서비스제공자(OSP)의 책임 강화

사이버 폭력과 관련하여 온라인서비스제공자의 책임 강화에 대한 주장이 계속되어 왔으나 아직도 OSP들의 무책임성과 안일한 대응이 계속되고 있다. 여전히 인터넷 포털사이트나 인터넷 뉴스 등을 보면 보기 민망할 정도의 성인물 광고, 음란물 판매 광고나 원조교제를 부추기는 내용의 게시물 등이 게재되어 있는 것을 쉽게 찾아볼 수 있다. 따라서 이들 업체에 대한 보다 강화된 법적

책임을 물어 자사사이트에서의 불법·유해정보의 유통을 자체적으로 감시·제재하도록 하고 청소년들에게 성인정보의 접근 방식을 위한 관리가 강화될 수 있도록 조치해야 할 것이다.[9]

### 3. 사이버윤리교육 강화

사이버 공간에 대한 올바른 이해와 활용방안에 대하여 청소년들의 사이버윤리교육의 강화가 요구된다. 뿐만 아니라 교사, 학부모, 사업자 등 대상별 정보윤리교육의 확대실시가 매우 중요하며 형식적이고 단기적인 교육이 아닌 지속적인 교육과정 개설이 중요하다 할 것이다.

#### 3.1 가정에서의 사이버윤리교육

청소년을 인터넷 유해 사이트로부터 보호하기 위해서는 가정에서의 부모에 의한 윤리교육이 활성화 되어야 하는 것이 중요하다. 그러하기 위해 우선 적으로 부모의 사이버 공간에 대한 지식 습득이 우선시 되어야 할 것이다. 그리고 부모의 아이들에 대한 지속적인 관심과 대화를 통해 사이버 공간에서의 윤리적 문제들을 현실에 맞게 우리 아이들에게 교육해야 할 것이다.

#### 3.2 학교에서의 사이버윤리교육

요즘 우리 청소년들은 가정에서 보내는 시간보다는 학교에서 보내는 시간이 더 많다. 그렇기 때문에 학교에서의 역할이 중요하다 생각된다. 하지만 학업 능력평가 위주의 수업으로 짜여진 학교 시스템으로 윤리교육을 다른 주요과목으로 대체하여 실시하는 경우도 있고 형식적인 윤리교육을 실시하는 경우도 있다. 우리 청소년들의 미래를 생각하여 실질적이고 효율적인 사이버윤리교육과 법교육을 실시하여야 할 것이다.

#### 3.3 포털사업자의 윤리척도 평가

앞서 OSP의 책임 강화에 대해 서술하였지만, 더욱 효율적인 관리를 위해 포털사업자의 주기적인 윤리교육과 더불어 사이버윤리척도 등의 평가기준을 마련하여 이를 적용, 평가하여 그 결과에 따른 규제나 인센티브 부여 등을 통해 사이버 공간의 정화 및 자율 규제 가능성을 예측해 본다.

## IV. 결 론

사이버 공간은 일시적으로 나타났다가 사라지는 현상도 아니고 앞으로의 기술발전으로 더욱 우리 삶에 깊숙이 침투될 것이다. 지

급도 청소년뿐만 아니라 모든 이들의 일상에서 컴퓨터와 핸드폰을 제외시킬 수 없을 정도로 사이버 공간은 우리의 일상생활공간이나 다름이 없다.

이러한 사이버 공간은 우리에게 많은 편리함을 주기도 하지만, 많은 사이버 폭력에 노출을 초래하여 청소년의 정서를 크게 해치고 나이가 범죄의 피해자가 되기도 하고 가해자가 되기도 한다. 아직 정서적으로나 신체적으로 미숙한 우리 청소년들이 사이버 폭력에 더 이상 노출되지 않도록 더 이상의 사이버 범죄로 인한 전과자가 되지 않도록 정부기관은 물론이고, 업체와 민간단체 그리고 네티즌 모두의 자발적인 예방과 적극적인 참여가 필요하다.

## 참고문헌

- [1] Park Jong Hyun · Kwun Do Yoon · Seo Kyung Won, The Actual Condition and Countermeasure of Cyber Violence, Korea Communication Standard The Consecutive Number of Volume 63, 2005, pp.10-5
- [2] Korea Communication Standards Commission, Damage Case of Cyber Violence and Guidebook of Protection. Korea Communication Standards Commission, 2005, p.4
- [3] Yoon Kyung woon, A Study on the Actual Condition in Cyber Violence of Juvenile, AJou Graduate School of Education M. A, 2006, p.8
- [4] Lee Moon Yong, A Study on Sociocultural Background of Violence, Institute of Criminology, 1991, pp.19-38
- [5] Jang Geun Young, A Study on the Present Condition and Countermeasure of Cyber Violence, National Youth Institute, Vol.-No.11, 2006, p.1
- [6] Park Moo Won, Criminal Measures against Cyber Violence, Anam Law Vol.35, 2011, pp.145-155
- [7] Lee Jung Chan, A Study on Causes of Juvenile's Cyber Crimes and their Resolution, Graduate School of Public Administration Yonsei University M. A, 2007, pp.14-18
- [8] Song Byung Il, A Study on Juvenile Delinquency in On-Line Games in Korea, The Graduate School of Law Yonsei University M.A
- [9] Jung Wan, A Legal Study of Cyber Violence, Korean Association of Victimology Vol.13(2), 2005, pp.349-353