

# 정책제안서

## 1. 제안이유(추진배경)

사이버 범죄란, 통신과 인터넷 등을 악용하여 사이버 공간에서 발생하는 범죄 행위이다. 사이버 범죄의 종류에는, 사이버 성범죄, 통신 매체 음란물 유포, 명예훼손, 욕설 사용, 익명 악플, 따돌림 등이 있다. 최근 청소년 사이에서는 사이버 폭력이 가장 많이 발생하는데, 방송통신위원회에 따르면 2023년 청소년의 사이버폭력 가·피해 경험이 40.8%에 달했다. 청소년들의 주요 가해 동기는 '보복'이었다. 유형 중에선 언어폭력이, 혐오 표현 비중은 신체·외모 비중이 가장 높았던 것으로 나타났다. 방송통신위원회는 향후 사이버 교육 주제와 대상을 확대해 사이버폭력 예방 효과를 끌어올리겠다는 입장이다. 방송통신위원회는 "청소년의 경우 주로 복수심 때문에 사이버폭력을 행사한다고 해, 사이버폭력 피해자가 가해자가 되고 가해자가 피해자가 되는 이유가 바로 이러한 가해 동기 때문인 것으로 확인됐다"고 설명했다. 가해 후 사안의 심각성이나 죄의식을 더 많이 의식하면서도 놀이 또는 유희적 행위로 인식하는 경향은 2022년 13.3%에서 2023년 17.2%로 증가한 것으로 보아, 많은 청소년들이 사이버 폭력을 놀이로 생각하며 즐기고 있다는 것을 알 수 있다. 청소년들이 직접 나선다면, 앞으로 더 심해질 청소년 사이버 폭력을 막는 것에 도움이 될 것이다.

## 2. 현황 및 문제점(유관 정책 및 법률 / 기존 현황의 한계 등)

디지털범죄 중 사회적으로 심각하게 여겨지는 범죄는 당연히 성범죄이다. 피해 규모가 크고 피해 회복이 어렵다는 점에서 사전 예방이 매우 중요하다. 구체적인 일례로 2021년 10월 20일 연합뉴스 기사에 따르면 디지털 성범죄 피해자 중 약 20%는 청소년으로, 그 피해/가해 건수는 나날이 늘고 있다. 실제로 성폭력 피해자들을 지원하기 위한 여러 상담 센터들도 존재하지만, 상담을 진행하고 도움을 주는 이들은 모두 성인이다. JTBC 2024년 7월 4일자 기사를 보면 디지털 성범죄 10대 피해자 중 대부분은 피해 사실을 부모님이나 선생님께 알리기 보다는 친구에게 제일 먼저 알렸음을 알 수 있다. 이는 청소년기의 특징으로 볼 수 있는데, 이 시기에는 친구관계를 매우 중요하게 생각하고 관계에 집중하게 된다. 이로 인해 친구의 중요성이 높아지고, 이 관계를 통해 심리적인 안정감을 갖게 된다. 또한, 자아 정체성을 확립하게 되는 시기이므로 친구의 행동을 모방하거나 자신의 행동 기준으로 삼기도 한다. 이런 시기에는 또래 세대에게 상담을 요청하는 것이 어른들에게 동일한 요청을 하는 것보다 수월할 것이다. 하지만 현재 청소년들이 또래에게 상담을 받을 만한 수단은 거의 없을 뿐더러 관련 인식도도 미비한 상태이다. 청소년의 입장에서 공감하고 조언을 해주는 것은 피해자를 위로하고 가해자들의 범죄율을 낮추는 결과를 가져올 것이다.

## 3. 정책제안

## 1) '청소년 디지털 폴리스' 양성

세계일보 2021년 5월 27일자 기사에 따르면 디지털 성범죄 가해 청소년의 최대 가해 동기는 '큰일이라고 생각 못해서'였다고 한다. 이어 '재미나 장난'(19%), '호기심'(19%), '충동적으로'(16%), '남들도 하니까 따라해보고 싶어서'(10%), '연애하고 싶어서'·'음란성 문자를 함께 공유'(각 5%) 등의 순이었으며, '합의된 것이라고 생각해서' 등 그나마 범죄행위임을 인식한 비율은 4%에 불과했다고 한다. 이러한 결과를 통해 청소년의 디지털 범죄 가해는 자신의 행동이 범죄 행위임을 인식하지 못해 발생하는 경우가 다수임을 알 수 있다. 이와 같이 디지털 범죄 가해 청소년이 자신의 행동을 범죄 행위라 인식하지 못하는 경우가 다수인 이유는 '디지털 윤리'에 대한 인식이 부족하기 때문이라고도 할 수 있다. 여기서 '디지털 윤리'란, '디지털을 활용할 때 자신의 감정을 조절하고 타인을 존중하고 상대방을 배려하여 긍정적 사회관계를 형성할 수 있는 기본소양'을 말한다. 이러한 '디지털 윤리'는 청소년의 디지털 범죄 가해/피해율의 감소 더불어 청소년 디지털 역량의 향상에도 기능을 한다. 그렇기에 청소년들이 이러한 '디지털 윤리'에 대한 인식을 강화하고 올바른 디지털 역량을 지닐 수 있도록 해야 한다. 이에 '청소년 디지털 폴리스' 양성을 의무화할 것을 제안한다. 12월 한달 간 공고를 내어 지원자를 모집하고, 1월 중 면접을 실시하여 각 학교급 별로 인원을 선발, 2월까지 교육을 진행한다. 3월부터 7월까지, 9월부터 11월까지는 팀을 구성하여, 혹은 개인으로 매달 캠페인 활동 참여, 디지털 윤리 관련 카드뉴스 제작, 디지털 교육 진행 등의 디지털 역량을 기르기 위한 활동을 하도록 한다. 8월에는 중간평가를 열어 각자 성과를 공유하는 시간을 가진다. 12월에 성과공유회를 열어서 활동을 마무리한다. 교육이 마무리 된 인원들은 학교에서 학생들에게 관련 교육을 진행하는 선구자 역할을 하는 것을 양성 과정으로 한다. 위 사안들은 각 시·도 교육청이 주도하여 진행한다.

## 2) '청소년디지털안전지킴이 사이트' 개설

: 디지털배움터 웹사이트에 의하면 정보화 교육내용이 큰 변화 없이 진행됨에 따라 이용형태 변화, 기술발전 등 디지털 환경변화를 반영하지 못하는 상황이라고 하는데, 이것에 근거하여 새롭고 효과적인 형태의 디지털 역량 강화 방식이 절감된다고 말할 수 있다.

'청소년디지털안전지킴이사이트'를 개설하고자 한다. 청소년디지털안전지킴이사이트란, 사이트 내에서 다양한 디지털 역량 강화 교육물을 제공하고 청소년이 직접 동나이대의 청소년들의 디지털 문제를 상담하는 사이트이다. 한겨레 2019년 1월 28일자 기사에서 윤군은 또래 친구 덕분에 힘든 시기를 이겨낸 적이 있다고 말하며, 친구들의 내밀한 감정선을 살핀 뒤 아픈 마음을 경청하는 것 자체만으로 많은 문제들이 해결될 수 있었다고 말했다. 청소년들은 동나이대의 또래 친구들에게 고충을 털어놓고 조언을 듣는 과정에서 실질적인 문제 해결을 이끌어 낸다. 이에 착안해, 청소년디지털안전지킴이 사이트 내에서 '또래상담' 란을 만들어 디지털 문제에 대한 상담을 받을 수 있도록 한다.

## 4. 기대효과

### **1) '청소년 디지털 폴리스' 양성**

- 청소년들이 자주적으로 교육에 참여하여 디지털 역량에 관한 교육을 받음으로써 디지털 윤리 등에 대한 인식이 강화된다.
- 다양한 활동을 주체적으로 함께 협력하여 진행함으로써 자기주도성 및 책임감, 협력적 소통능력 등의 향상을 이루어낼 수 있다.
- 청소년들이 교육을 받은 뒤 교육을 해주는 입장에 서면서 지식 재생산 과정에 직접 참여할 수 있고, 이를 통해 디지털 윤리에 대한 정보를 쉽고 빠르게 공유할 수 있다.

### **2) '청소년디지털안전지킴이' 사이트 개설**

'청소년디지털안전지킴이' 사이트 내에서의 직접적인 활동을 통하여 실용적인 디지털 역량을 강화할 수 있다.

청소년이 사이트를 직접 관리함으로써 책임감을 기르고 또래를 상대로 상담 등을 진행함으로써 또래에 관한 공감대를 형성할 수 있다.

'청소년디지털안전지킴이' 사이트 내에서 청소년 디지털 범죄 피해자들에 대한 상담 신청 및 진행이 이루어짐으로써 피해 청소년의 심리적 건강 및 회복에 기여한다.