

[사 건 명] 행심 2017 - 33

학교폭력 가해에 따른 『학교에서의 봉사 10시간 등』 처분 취소 청구

□ 청구인 : ○○○

□ 피청구인 : ◇◇◇◇초등학교장

[주 문] 청구인의 청구를 기각한다.

[청구취지] 피청구인이 2017. 7. 25. 청구인에 대하여 한 학교폭력가해에 따른 『학교에서의 봉사 10시간 등』 처분을 취소한다.

I. 사건개요

- 가. 2017. 7. 7. 오후 2시경 방과 후 학교 근처 로터리까지 청구인이 피해학생을 쫓아가 언어폭력, 신체폭력을 행사하였으며 ○○○에게 피해학생을 때리라 종용하였고 이에 2017. 7. 10. 피해학생 측이 피해사실을 신고하여 접수하고 청구인은 긴급 선도 조치로 피해학생에 대한 접촉, 협박 및 보복 행위 금지 조치하였다.
- 나. 이에 피청구인은 2017.7.10.부터 2017.7.14.까지 관련자들 대한 사안 조사 및 학교폭력전담회의 결과 이 사안에 대해 학교폭력대책 자치위원회(이하 ‘학폭위’라고 함)로 회부하여 심의하기로 하였다.
- 다. 2017. 7. 19. 학교폭력대책자치위원회에서는 청구인에게 학교에서의 봉사 10시간, 특별교육 7시간, 부가적 학생 및 보호자 특별교육 4시간 처분이 타당하다는 심의·의결을 하여 피청구인에게 위 처분을 청구인에 대해 내려 줄 것을 요청하였으며, 피청구인은 2017. 7. 25. 청구인에게

학교폭력대책자치위원회에서 심의·의결한 위 처분(이하 ‘이 사건 처분’ 이라고 함)을 서면(학교폭력대책자치위원회 결과 통지서)으로 통지하였으며, 청구인은 2017. 9. 4. 이 사건 처분에 이의가 있어 이 사건 처분의 취소를 구하는 행정심판을 제기하였다.

II. 청구인의 주장

청구인은 다음과 같은 이유로 피청구인의 이 사건 처분의 취소를 주장한다.

- 가. 해당사건의 최초 원인은 피해학생의 무분별한 마인크래프트 게임에서 비롯되어 별도의 사안번호까지 만들어 게임 캐릭터 죽이기 사건을 조사하였지만 관련학생들의 최초 진술이 반복하는 등 사실은폐의 정황이 있었음에도 피청구인의 명확한 진실 규명 처리 과정이 미흡하였다.
- 나. 해당사건은 친구들끼리 서로 언쟁을 하다 생긴 우발적인 쌍방 간의 싸움임에도 피해학생 측의 거짓 진술에 의해 청구인은 집단폭행 및 폭행을 사주하였다며 가해 처분조치 받았으므로 부당하다.
- 다. 피해학생 보호자에게 두 차례 진술시 진심으로 사과를 표했으나 전달이 되지 않았으며 보호자들 간에 서로 연락하거나 만날 수 있는 방법이 없어 추가적으로 화해할 방법이 없었음에도 학폭위에서 화해의 의사가 전혀 없는 것으로 판단한 것은 부당하다.

III. 피청구인 주장

이에 대하여 피청구인은 다음과 같이 주장한다.

- 가. 청구인은 명확한 진실 규명 처리 과정이 미흡하고 거짓 진술에 의한 사실 왜곡을 바탕으로 판단하였다고 주장하나 해당 사안 조사의 경우 3차례에 걸쳐 신중하게 처리하여 판단하였다.
- 나. 학교폭력의 심각성과 고의성에 관해서는 청구인이 다른 학생에게 하교하는 피해학생을 찾아달라고 한 점, ○○○ 학생에게 피해학생을 때려달라고 한 점, 청구인의 하교방향이 아닌 방향으로 피해학생을 쫓아가며 일방적으로 폭행한 사실을 바탕으로 고의성·심각성이 높다 판단하였다.
- 다. 학교폭력대책자치위원회 2차 논의 시 7호 학급교체에 해당하는 결과가 나왔으나 청구인의 여러 가지 상황 및 조치의 실효성을 고려하여 교내 봉사 10시간 및 특별교육 7시간 등으로 조치하였다.

IV. 이 사건 처분의 위법·부당 여부

1. 관계법령

- 가. 「학교폭력예방 및 대책에 관한 법률」 제2조, 제17조
- 나. 「학교폭력예방 및 대책에 관한 법률 시행령」 제19조

2. 판 단

가. 인정되는 기초 사실

청구인 및 피청구인이 제출한 행정심판청구서와 답변서(제출된 증거 포함), 청구인 및 피청구인측에 대한 구술심리결과 등을 종합하여 보면 다음과 같은 사실을 각각 인정할 수 있다.

- (1) 청구인은 2017. 7. 7. 오전 학교에서 □□□으로부터 ∇∇∇(피해학생)

이 마인크래프트라는 게임에서 청구인 이름을 붙인 캐릭터를 만든 후 게임 상에서 그 캐릭터를 죽였다는 말을 전해 들었고, 같은 날 방과 후인 오후 2시경 학교 앞에 있는 슬러시 가게에서 슬러시를 사먹고 있는 ∇∇∇에게 욕을 하며 게임과 관련된 내용을 따져 물었고, 이 과정에서 청구인이 ∇∇∇을 발로 한 대 찼다.

(2) 이후 청구인은 ∇∇∇이 청구인에게 더 이상 청구인과 이야기를 하고 싶지 않다고 했음에도 방과 후 영어 학원을 가던 ∇∇∇을 따라갔고, 그 과정에서 ○○○과 ◎◎◎에게 ∇∇∇이 청구인에게 ‘씨<’이라는 욕을 했다고 하면서 같이 ∇∇∇을 때려달라고 하였으며, 근처 ●●●●●●● 상가 앞에서 청구인, ○○○ 및 ◎◎◎은 ∇∇∇을 만나게 되었고 여기서 ○○○은 ∇∇∇에게 몸을 돌진하였고, 청구인은 ∇∇∇의 가방을 발로 찼으며, 이후에도 영어 학원에 가던 중이던 ∇∇∇을 따라가며 ‘감밥천국’ 근처에서 횡단보도를 건너는 과정동안 청구인은 ∇∇∇을 쫓아가며 뒤에서 ∇∇∇을 때렸으며, 이에 ∇∇∇은 더 이상 혼자 방어가 어렵다고 생각하고는 117 및 112 전화를 그 자리에서 건 사실이 있었다.

나. 이 사건 처분의 위법·부당 여부에 대한 판단

(1) 먼저 청구인측에서는 마인크래프트라는 게임 상에 ∇∇∇이 청구인 이름의 캐릭터를 생성하여 그 캐릭터를 죽게 한 것이 발단이 되었으므로 이 부분에 대해서 진상조사가 되어야 한다고 주장하나, 이에 대해서는 본 건과 별건으로 조사되어 진행된 것이므로 본 건과 연관시키는 것은 적절치 않을 뿐만 아니라 ∇∇∇이 스스로 다른 친구들에게 그와 같은 사실을 전파 한 것이 아니라 우연히 □□□이 △△△가 게임을 하고 있는 것을 보고 □□□이 청구인에게 그와 같은 사실을 전한 것으로서 이는 ∇∇∇의 잘못이 아니라고 할 것이다.

(2) 다음으로 이 사건 처분이 위법·부당한지 여부를 살피건대, 이 사건 발단 원인(△△△가 '마인크래프트'라는 게임에서 청구인 이름의 캐릭터를 생성하여 죽인 사실)에 대해서는 ∇∇∇ 스스로 다른 학생에게 전하여 청구인이 알게 된 것이 아니라 □□□이 게임을 하는 장면을 보고 □□□이 청구인에게 전달한 것으로서 원인을 ∇∇∇이 직접 제공하지 않은 점, 슬러시 가게 앞에서 ∇∇∇이 청구인에게 더 이상 이야기 하고 싶지 않다고 의사표시를 했음에도 불구하고 청구인이 ∇∇∇을 따라가면 신체적 물리력을 가한 점(이와 관련해서는 CCTV 영상을 통해 명백히 확인할 수 있음), 또한 청구인이 ○○○과 함께 ∇∇∇에게 신체적 물리력을 가한 점(이에 관해서는 누가 먼저 제의했는지 여부는 크게 중요치 않음) 등과 제반 사정을 참작하여 보면 이 사건 처분이 위법·부당하다거나 지나치게 과중하다고 할 수 없다.(특히 학폭위에서 학교폭력의 심각성, 지속성, 고의성, 반성정도 및 화해정도를 구분하여 배점을 한 결과 13점으로 학급교체처분이 나왔으나, 여기에서도 여러 사정을 고려하여 이를 감하여 이 사건 처분을 한 것이며, 또한 더욱이 폭행 정도가 경미한 ○○○ 학생이 받은 처분의 경중과 비교해 보더라도 이 사건 처분이 중하다고 할 수 없다)

V. 결 론

그렇다면 청구인의 청구는 이유 없으므로 이를 기각하기로 하여 주문과 같이 재결한다.