

INTISARI

Penelitian ini menggunakan teori sosiologi sastra untuk membahas permasalahan perundungan siber (*cyberbullying*) yang terdapat dalam film *Socialphobia* (소셜포비아). Alasan penelitian ini adalah film *Socialphobia* (소셜포비아) merepresentasikan permasalahan perundungan siber (*cyberbullying*) yang terjadi di Korea Selatan. Perundungan siber (*cyberbullying*) merupakan suatu bentuk perundungan yang mempunyai karakteristik pelaku mengintimidasi korban dengan menggunakan perangkat teknologi. Meskipun internet mempunyai banyak manfaat, kehadiran internet menjadikan tempat untuk menyerang satu sama lain. Tujuan penelitian ini adalah untuk menerangkan fenomena perundungan siber (*cyberbullying*) di Korea Selatan serta menjelaskan bentuk-bentuk perundungan siber (*cyberbullying*) yang terdapat dalam film *Socialphobia* (소셜포비아). Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mencari dampak negatif perundungan siber (*cyberbullying*) dalam film tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat diketahui bahwa hingga saat ini permasalahan perundungan siber (*cyberbullying*) di Korea Selatan terus mengalami peningkatan. Berdasarkan laporan dari *Korea Internet and Security Agency* (KISA) pada tahun 2014, sebanyak 19% dari remaja di Korea Selatan mengaku pernah mengalami perundungan siber *cyberbullying*. Hal ini direpresentasikan dalam film *Socialphobia* (소셜포비아). Terdapat tujuh bentuk perundungan siber (*cyberbullying*) yang terdapat dalam film tersebut, meliputi amarah (*flaming*), pelecehan (*harassment*), pencemaran nama baik (*denigration*), peniruan (*impersonation*), kebocoran informasi (*outing*) dan tipu daya (*trickery*), pengucilan (*exclusion*) dan *cyberstalking* (penguntitan siber). Dampak negatif perundungan siber (*cyberbullying*) yang ditunjukkan dalam film *Socialphobia* (소셜포비아) adalah kebangkrutan, pengucilan diri dari pergaulan, serta tindakan bunuh diri. Melalui film *Socialphobia* (소셜포비아), sutradara Hong Seok-jae ingin menyampaikan kritik terhadap masyarakat Korea Selatan bahwa perundungan siber (*cyberbullying*) bukanlah sesuatu yang dapat dianggap remeh karena merupakan perbuatan yang dapat memberikan dampak besar bagi korban. Selain itu, pelaku *cyberbullying* biasanya merupakan seorang pengecut yang berlindung dari anonimitas yang ada pada internet.

Kata kunci: *cyberbullying*, film, sosiologi sastra

ABSTRACT

This research applies the sociology found in literatures as a theory to discuss the cyberbullying problem in the Socialphobia (소셜포비아) movie. The basis of this research is the aforementioned Socialphobia (소셜포비아) movie, which represents the cyberbullying problem in South Korea. Cyberbullying is a form of bullying in which the perpetrator chooses to harass his or her victim through a technological device. In spite of the many positive uses it may have, the internet has provided a platform for people to assault one another. Therefore, the purposes of this research are to explain the cyberbullying phenomenon in South Korea, as well as to describe the forms and the negative effects of cyberbullying showed in the movie. The descriptive-qualitative method has been applied in this research.

Based on this research, it has been discovered that until now, the cyberbullying problem is increasing in South Korea. Based on the 2014 report written by Korea Internet Security Agency (KISA), among the interviewed teenagers in South Korea, 19% affirmed to have experienced cyberbullying which was represented in the Socialphobia (소셜포비아) movie. There are seven forms of cyberbullying showed in the movie: flaming, harassment, denigration, impersonation, outing and trickery, exclusion, and cyberstalking. The negative effects of cyberbullying showcased in the movie are bankruptcy, self-isolation, and suicide. Through this movie, the director Hong Seok-jae wants to criticize the South Korean society, claiming that cyberbullying cannot be underestimated and is likely to cause terrible effects on the victim. Furthermore, the cyberbullying perpetrator is considered a coward because they hide behind the lack of social responsibility and the anonymity of the internet.

Keyword: cyberbullying, movie, sociology of literature

초록

본 연구는 *소셜포비아*란 영화에서 보여진 대한민국의 사이버 불링 문제에 대해 문화사회학 이론을 사용하여 분석하였다. 이 주제로 연구를 하게된 계기는 *소셜포비아* 영화가 대한민국에 발생하고 있는 사이버 불링 문제를 대표할 수 있기 때문이다. 사이버 불링이란 가해자가 기술적인 기구를 통해 피해자를 괴롭히는 폭력의 한 형태이다. 인터넷이라는 사이버 공간은 사람들이 서로 폭행 할 수 있는 자리를 제공한다. 이 연구의 목적은 대한민국에서 실제로 발생한 사이버 불링 현상을 알아보고 영화 *소셜포비아*에서 나타난 사이버 불링의 유형을 알아보고자 하였다. 뿐만 아니라 영화 *소셜포비아*에서 보여준 사이버 불링의 부정적 결과를 알아보는 것도 이 연구의 또 다른 목적이다. 질적 연구 방법을 사용하여 서술하였다.

연구 결과에 따르면 대한민국에서 사이버 불링은 사회문제가 되고 있다고 한다. 한국인터넷진흥원 연구 보고서에 따르면 2014 년에 사이버 불링을 당한 한국 청소년 비율이 19%로 나타났다. 이 문제를 영화 *소셜포비아*에서 보여주었으며 영화에서 보여준 사이버 불링의 유형은 7 가지로 나누어져 있다. 즉 플레이밍 (*flaming*), 사이버 괴롭힘 (*harassment*), 사이버 명예훼손 (*denigration*), 흉내내기 (*impersonation*), 개인 정보 유출 (*outing*)과 속임 (*trickery*), 배제 (*exclusion*)와 사이버 스토킹 (*cyberstalking*)이다. 그리고 영화 *소셜포비아*에서 보여준 사이버 불링의 부정적 결과는 파산, 자기 자신의 고립과 자살, 이렇게 3 가지로 나타난다. 이 영화를 통해 감독인 홍석재는 대한민국 사회에게 사이버 불링은 다른 사람에게 큰 피해를 줄 수 있으니 올바르게 못한 소셜 미디어에 대해 비판을 전달하려고 한다. 그리고 사이버 불링 가해자는 익명 뒤에 숨어서 비겁자라고 생각한다.

키워드: 사이버 불링, 영화, 문화사회학