아시아교육연구 13권 2호
Asian Journal of Education
2012, Vol. 13, No. 2, pp. 137-161.

사이버 괴롭힘과 오프라인 괴롭힘에 영향을 미치는 요인 비교 분석*

이수경(李修京)**
오인수(吳仁秀)***

논문 요약

본 연구의 목적은 사이버 괴롭힘과 오프라인 괴롭힘의 실태를 비교하고 괴롭힘 경험의 유무에 따른 네 가지 형태의 집단—가해집단, 피해집단, 가해 · 피해집단, 및 일반집단—사이에 나타나는 심리적 변인의 차이를 괴롭힘의 유형별로 비교하는 것이다. 또한 사이버 괴롭힘과 오프라인 괴롭힘의 가해 행동을 예측하는 요인을 비교하여 분석하는 것이다. 이를 위해 대도시에 소재한 중학교 1~3학년 306명의 학생들을 대상으로 사이버 괴롭힘 및 오프라인 괴롭힘 척도, 충동성, 공격성, 죄책감, 익명성의 측정도구를 사용하여 연구 변인을 측정하였다. 전체 응답 학생 중 30%가 넘는 학생들이 사이버 괴롭힘 가해경험이 있다고 응답하였으며 네 가지 유형의 집단 사이에 충동성, 공격성, 죄책감 및 익명성에서 모두 유의미한 차이가 확인되었다. 사이버 괴롭힘 가해를 가장 높게 예측하는 변인은 오프라인 괴롭힘 가해 경험으로 확인되었으며 심리적 변인 중에서는 충동성과 공격성이 유의미한 예측 변인으로 드러났다. 반면 오프라인 괴롭힘의 가해를 예측하는 변인으로는 사이버 괴롭힘 가해 경험과 공격성 및 죄책감이 유의미한 영향력을 지니는 것으로 나타났다. 본 연구는 사이버 괴롭힘이 지니는 위험성에 비해 국내 선행연구가 많지 않다는 점에서 향후 사이버 괴롭힘에 영향을 미치는 심리적 요인들을 분석했다는 점에서 연구의 의의를 갖고 있다. 연구 결과를 바탕으로 학교의 교육 및 상담 현장에서의 사이버 괴롭힘 해결과 예방에 대한 논의 및 제언을 제시하였다.

주요어: 사이버 괴롭힘, 오프라인 괴롭힘, 충동성, 공격성, 죄책감, 익명성

* 이 논문은 2011년도 한국장학재단 국가연구장학금(인문사회계) 지원을 받아 연구되었음(제 2011-0122호)
** 이화여자대학교 교육학과 박사과정생, Doctoral student, Ewha Womans University
*** 교신저자, 이화여자대학교 교육학과 조교수, Assistant professor, Ewha Womans University

Ⅰ. 서론

1995년부터 학교폭력에 대한 범정부 차원의 대책이 만들어지고 이를 줄이기 위한 지속적인 연구와 노력이 있어왔으나, 학교폭력은 여전히 줄어들지 않고 있는 실정이다(박효정, 정미경, 2006), 사회적으로 이슈화 되었던 왕따 현상이 2011년 말 다시 한 번 집단 괴롭힘으로 인한 중학생의 자살사건을 통해 사회적으로 주목을 받고 있다. 지난 10년간 이러한 따돌림 현상은 줄어들지 않고 있으며(교육과학기술부, 2009) 괴롭힘 현상이 학교 현장 내에 만연하고 있고 초등학생에게로까지 저연령화 되어가고 있는 추세이다(교육과학기술부, 2012; 오승환, 2007). 특히 가해 학생들의 괴롭힘 방법이 점점 다양해지고 잔인해지고 있어 정부와 교육계의 전문가 및 학부모 모두에게 괴롭힘 해결 및 예방에 대한 요구는 증가되고 있는 추세이다.

특히 최근에는 이러한 괴롭힘 현상이 오프라인 뿐만 아니라 사이버 공간에서 이루어지고 있음이 확인되고 있으며 사이버 괴롭힘이 지니는 익명성, 빠른 파급효과 및 괴롭힘의 용이성을 고려할 때 사이버 괴롭힘은 오프라인 괴롭힘에 비하여 잠재적 위험성이 보다 큰 것으로 여겨진다(오인수, 2011; Kowalski, Limber, & Agatston, 2008). 2011년 사회적 이슈를 일으킨 대구 중학생 집단 괴롭힘 사건도 사이버 괴롭힘으로 촉발된 사건이었으며 최근에는 괴롭힘 행동을 담은 동영상 장면으로 인해 피해학생이 자살하는 사례가 보도되는 등 사이버 괴롭힘의 피해는 보다 가시화되고 있다. 무엇보다 오프라인 괴롭힘과 다르게 사이버 괴롭힘은 시간과 공간의 제약 없이 언제 어디서나 발생할 수 있기 때문에, 피해자들이 피할 곳이 전혀 없다는 점에서 더 큰 문제가 될 수 있다(Kowalski & Limber, 2007; Raskausks & Stoltz, 2007).

이처럼 청소년의 사이버 괴롭힘 행동이 지니는 잠재적 위험성 때문에 국외에서는 사이버 괴롭힘에 관한 연구가 2000년 중반부터 다양하게 시도되었지만(Kowalski, Limber, & Agatston, 2008), 인터넷 보급률이 세계 1위인 국내의 경우 오히려 사이버 괴롭힘에 관한 연구는 제한적으로 진행되어 왔다. 전신현과 이성식(2010)의 연구에 따르면 서울 시내 중학생 718명을 대상으로 설문조사한 결과 응답자 715명 중 98명이 휴대전화로 집단 괴롭힘을 당한 경험이 있다고 보고하여 사이버 괴롭힘의 심각성이 확인되었고, 오인수(2011)가 초등학생 1511명을 대상으로 온라인 괴롭힘의 실태를 분석한 결과, 전체 조사대상 학생 중 22.8%가 온라인에서 괴롭힘 가해 혹은 피해 경험이 있다고 보고하여 외국에서 보고되는 사이버 괴롭힘과 유사한 수준의 괴롭힘 행동이 확인된 바 있다.

이와 같은 사이버 괴롭힘의 위험성은 오프라인과 구별되는 사이버 괴롭힘의 독특한 특징과 관련이 있다. 우선 사이버 괴롭힘은 '집단 혹은 개인이 사이버 형태의 접촉수단을 사용하여 반복적이고 지속적으로 피해자를 괴롭히고, 피해자가 쉽게 가해자에게 방어할 수 없는 것'으로 정의되는데(Topcu, Erdur-Baker,

& Capa-Aydin, 2007), 크게 세 가지의 독특한 특징을 가지고 있다(Kowalski & Limber, 2007)

첫 번째, 사이버 괴롭힘은 익명성을 특징으로 발생한다. 인증제나 실명제를 도입하는 인터넷 사이트도 있지만, 많은 인터넷 사이트에서는 실명이 아닌 ID 혹은 이름을 밝히지 않고 사이트에 글을 올리거나 동영상을 올리는 등의 활동을 할 수 있게 되어 있다. 핸드폰 역시 이러한 익명성 기능이 있어 자신의 신분을 감춘채 상대를 공격할 수 있는 매체로 사용될 수 있다. 이러한 익명성은 각 개인에게 현실과는 다른 행동을 낳게 하는 요인이 될 수 있는데 사이버 공간에서의 익명성의 영향력은 '몰개성화 이론'과 '자아의식 이론'을 통해 설명될 수 있다(이성식, 2004). 몰개성화를 주장한 Zimbardo(1969)의 연구에 의하면, 사람들은 익명의 상황에 처하게 될 때 내적으로 구속됨 없이 탈억제 되고 공격적인 언행을 할 가능성이 증가한다. 국내 연구에서도 이와 같은 주장을 확인해 볼 수 있다. 청소년의 휴대전화와 사이버 집단괴롭힘 현상을 분석한 선행연구에서(전신현, 이성식, 2010), 휴대전화를 익명으로 사용하는 것은 전화 집단 괴롭힘에 유의미한 영향력을 미치는 것으로 나타났다. 또한 익명의 상황은 사이버공간에서 다른 사람의 시선을 신경쓰는 공적 자아의식을 감소시키고 내적 규범의식을 약화시켜 수치심 없이 플레이밍—사이버 언어폭력 중 명예훼손을 제외한 욕설과 비방 수준의 언어폭력—을 유발할 수 있다. 이처럼 익명성은 사이버공간에서 공격적인 행동을 증가시키는 것으로 보인다. 그러나 익명으로 인한 활동이 가능하다고 해서 모든 청소년들이 사이버상에서 공격적인 행동을 하는 것은 아니다. '자아의식 이론'에 의하면, 자아는 사적 자아의식과 공적 자아의식으로 구분되는데, 익명의 상황에서는 사적 자아의식이 높아지기 때문에 오히려 사이버 상에서 개인은 자신의 내적 소신과 태도대로 행동하며 자기조절을 할 수 있게 된다(Matheson & Zanna, 1988; 이성식, 2005, 재인용). 그러나 성인과 비교하여 청소년들은 자신의 소신대로 윤리적으로 행동할 수 있을 만큼 규범의식이 확립되어 있지 않기 때문에 청소년의 익명성의 영향력에 대해서는 부정적인 결과를 보여주는 경우가 많다(이성식, 2004; 이성식, 2005; 유상미, 김미량, 2011).

두 번째, 사이버 괴롭힘은 오프라인에 비해 빠르게 확산된다는 특징이 있다. 블로그나 소셜 네트워크 등에 올라오는 글이나 사진은 무차별적으로 많은 대중에게 읽혀질 수 있으며, 네티즌들에 의해 쉽게 다른 사이트로 퍼져나갈 수 있다. 가해자가 피해자를 괴롭히려는 고의적인 의도를 가지고 거짓 정보 혹은 괴롭힘 동영상 장면을 인터넷에 올릴 때, 인터넷의 빠른 확산으로 인해 내용의 진실성이나 사실검증이 이루어지기 어려운 경우가 많으므로, 피해자는 오프라인에서보다 더욱 심각한 심리적인 피해를 입을 수 있다.

세 번째, 오프라인 괴롭힘이 발생하기 위해서는 힘의 불균형이 전제되지만(Olweus, 1993), 사이버 괴롭힘은 가해자와 피해자간에 힘의 불균형이 전제되지 않아도 쉽게 발생할 수 있는 특징을 지닌다. 핸드폰이나 인터넷에서는 가해자가 자신을 드러내지 않은 채 괴롭힘 행동을 할 수 있기 때문에, 물리적인 힘의 불균형 없이도 단 한 번의 클릭이나 전송을 통해 상대에게 피해를

주는 사이버 괴롭힘 현상이 나타날 수 있다. 따라서 오프라인에서 피해자였던 학생이 사이버 상에서는 다른 사람을 괴롭히는 가해자가 될 가능성이 높다고 볼 수 있다(전신현, 이성식, 2010; Rakauskas & Stolz, 2007).

이처럼 사이버 괴롭힘은 익명성과 빠른 파급효과 및 괴롭힘의 용이성이라는 독특한 특징을 지니고 있어 오프라인 괴롭힘과 구별되지만 한편, 오프라인 괴롭힘에 관계된 학생들이 사이버 괴롭힘에도 많이 관련되어 있다는 사실은(오인수, 2011; Law, Shapka, Hymel, Olson, & Waterhouse, 2012) 두 유형의 괴롭힘이 여러 가지 특성을 함께 공유하고 있음을 시사한다.

먼저 오프라인 괴롭힘 가해 유발요인 중에 하나로 언급되고 있는 충동성(impulsivity)은 사이버 괴롭힘 및 사이버폭력 연구에서도 가해행동의 요인으로 지속적으로 제시되고 있다. 이성식(2005)의 연구에서 사이버 언어폭력을 많이 하는 청소년들은 충동성이 높고 자기통제력이 낮은 것으로 밝혀졌으며, 조아라와 이정윤(2010)의 연구에서도 무계획충동성 점수가 증가할수록 악성 댓글을 사용할 가능성이 증가하였다. 또한 사이버언어폭력을 예측하는 요인을 분석한 국내 선행연구(김재휘, 김지호, 2002; 이수경, 2011)에서도 충동성이 사이버언어폭력에 가장 높은 영향을 끼치는 것으로 나타났다. 전신현과 이성식(2010)에 따르면 사이버공간의 자신이 노출되지 않는 익명의 상태에서는 쉽게 탈억제될 수 있으므로, 사이버상에서 충동적인 성향이 곧바로 표출될 수 있다. 인터넷은 글이나 동영상을 쉽게 올릴 수 있기 때문에, 충동적인 청소년들에게는 이러한 공간의 특성이 괴롭힘으로 더 쉽게 이어질 수도 있을 것이다. 이처럼 사이버 괴롭힘은 오프라인 괴롭힘과 다른 특성을 보임에도 충동성은 두 가지 형태의 공통적인 예측변인으로 여겨진다.

공격성(aggression) 또한 사이버 괴롭힘 및 오프라인 괴롭힘과 관련된 변인으로 언급되고 있다. 오프라인 괴롭힘의 경우, 가해자 뿐 아니라 피해자 및 가해를 피해와 동시에 경험하는 집단도 공격성이 높은 것으로 나타나고 있다(권재기, 2011; 조학래, 2002),. 조학래(2002)의 연구에서 가해자 집단이 공격성이 가장 높고, 그 다음으로 가해와 피해를 동시에 경험하는 집단이 공격성이 높은 것으로 나타났다. 또한 권재기(2011)는 집단 따돌림에 대한 종단연구를 실시하였는데, 괴롭힘 피해를 지속적으로 받는 집단의 경우 신체적 공격성이 매년 증가하는 것으로 나타났다. 이는 Olweus(1994)의 '공격적 피해자(aggressive victims)' 개념과도 일치하는데, 이들은 피해자인 동시에 가해를 하는 학생으로서 또래로부터 가장 많이 배척되고 불안과 우울이 높은 집단인 것으로 알려져 있다. 이처럼 선행연구를 볼 때, 공격성은 오프라인 괴롭힘의 모든 집단과 관련되어 있다고 볼 수 있는데, 이러한 공격성이 사이버 공간의 공격성과도 일치하는지에 대해서는 상반된 주장이 제시되고 있다. Li(2007)는 공격행동 중 평상시와 사이버공간에서 공통적으로 나타나는 공격행동이 있는 반면, 상반되게 나타나는 공격행동도 있다고 언급하였으며, 국내 연구에서도 평상시에 폭언이나 욕을 하지 않는 사람이 사이버공간에서 오히려 공격적으로 행동한다는 연구도 존재한다(김병석, 정은희, 2004; 천정웅, 2000; 황상민, 한규석, 1999). 또한 현실에서의 공격성과

인터넷 상에서의 공격성이 일치한다는 주장도 있다(신소정, 2007; Young & Rodgers, 1998).

이처럼 충동성이나 공격성이 오프라인이나 사이버 괴롭힘 가해행동을 증가시키는 변인이라면 반대로 사이버 상에서 공격 행동을 감소시키는 요인 또한 존재한다. 이성식(2008)의 연구에서는 사이버범죄를 통제할 수 있는 요인으로 자기통제력이나 개인윤리의식이 유의미한 영향력을 지니는 것으로 나타났다. 도덕적 특징을 가진 정서가 도덕적 행동을 유발시키며 부도덕한 행동을 줄이는데 도움이 될 수 있다는 견해가 있는데(Ben-Ze'ev, 1997; Blum, 1980), 죄책감, 감정이입, 수치심 등의 정서는 도덕성에서 기본적인 역할을 하는 것으로 논의되어 왔다(김경희, 2002; 한세영, 2007). 예를 들어, 익명성을 사용한 사이버 괴롭힘 행동에 대해 죄책감을 느낀다면, 자신의 괴롭힘 행동을 부도덕한 행동으로 간주할 가능성이 있어, 죄책감은 사이버 괴롭힘 행동을 억제하는 것으로 가정할 수 있다. 본 연구에서는 이러한 죄책감 변인이 사이버 괴롭힘 및 오프라인 괴롭힘에 미치는 영향을 분석해보았다. 죄책감은 여러 학자들에 의해 주로 내면의 갈등상황을 반영하는 도덕적 정서로 설명되어져 왔다(한세영, 2007). 죄책감과 관련된 선행연구를 살펴볼 때, Tangney(1998)는 죄책감을 크게 느낄수록 부정적 행동을 교정하려 한다는 연구결과를 제시하였으며, 죄책감의 수준과 친사회적· 도덕적 행동과의 관계가 검증된 연구도 있으며(Eisenberg, 2000; Hoffman, 2000), 한세영(2007)의 연구에서 죄책감은 여학생 및 초등학교 5, 6학년의 드러나고 표현되는 공격성에 부적인 유의미한 영향력을 끼치는 것으로 나타났다. 그러나 국내의 죄책감의 정도에 따른 공격적인 성향의 수준차이에 관한 연구는 제한적으로 수행되어 왔으며 괴롭힘 관련 연구에서도 공감과의 관계를 분석한 연구에 비해 죄책감과 괴롭힘의 관계를 분석한 연구는 적은 편이다. 따라서 본 연구에서는 선행연구의 결과에 기초하여 죄책감이 도덕적 특징을 가진 정서로서 괴롭힘을 감소시킬 수 있을 것이라 가정하고, 사이버 괴롭힘 및 오프라인 괴롭힘을 비교함으로써 그 관계를 분석해보고자 하였다.

이상에서 살펴본 바와 같이 본 연구는 사이버 괴롭힘의 잠재적 위험성이 가시화되는 시점에서 사이버 괴롭힘의 실태 및 이에 영향을 미치는 요인을 오프라인 괴롭힙과 비교하여 분석하였다. 사이버괴롭힘 관련한 최근의 실태 관련 연구들은 핸드폰에 대한 괴롭힘 실태만을 보거나(전신현, 이성식, 2010), 사이버불링의 인식 및 대처 관련 실태를 분석하였고(오은정, 2010), 초등학생들을 대상으로 실시되었다(오인수, 2011). 반면 본 연구는 이러한 선행 연구와 다르게 사이버 괴롭힘을 핸드폰/문자, 이메일, 웹사이트, 인터넷 채팅, 동영상의 5가지 유형으로 분류하여 다양한 매체를 활용한 사이버 괴롭힘 현상을 중학교 학생들의 실태를 바탕으로 분석한 점에서 차별성을 지닌다. 그리고 관련 변인에 대한 선행연구의 분석을 토대로 괴롭힘 행동에 영향을 미치는 심리적 요인 중에서 익명성, 충동성, 공격성 및 죄책감의 영향력을 분석하였다. 또한 사이버 괴롭힘과 오프라인 괴롭힘의 유형이 여러 가지 특성을 공유하고 있다는 선행 연구에 기초하여(오인수, 2011; Law, Shapka, Hymel, Olson, & Waterhouse, 2012), 두 유형의 괴롭힘 사이의 관계도

살펴보았다. 즉 사이버 괴롭힘을 오프라인 괴롭힘이 예측할 수 있는지, 반대로 오프라인 괴롭힘을 사이버 괴롭힘이 예측할 수 있는지도 함께 분석하였다. 본 연구의 연구목적을 정리하면 먼저 사이버 괴롭힘의 실태를 오프라인 괴롭힘과 비교하고 오프라인 괴롭힘 및 사이버 괴롭힘의 경험 유무에 따라 집단별로 이와 같은 심리적 특성에 차이가 있는지 비교하였다. 또한 오프라인 괴롭힘 및 사이버 괴롭힘 가해행동을 예측할 수 있는 요인들로 어떠한 것이 있는지 비교하여 분석하였다. 중학생의 높은 괴롭힘 빈도와 이들의 높은 인터넷 일탈행동 비율을 고려하여, 본 연구는 중학생들을 대상으로 연구하였다. 목적에 따른 구체적인 연구문제들은 다음과 같다. 첫째, 오프라인 괴롭힘과 비교하여 성별 및 학년에 따른 사이버 괴롭힘의 실태는 어떻게 나타나는가? 둘째, 사이버 괴롭힘 가해자와 피해자가 진술하는 가해 및 피해 대상자와 괴롭힘 행동의 이유는 무엇인가? 셋째, 오프라인 괴롭힘과 비교하여 사이버 괴롭힘의 경험 유무에 따른 집단별 심리적 변인의 차이는 어떻게 나타나는가? 넷째, 오프라인 괴롭힘과 사이버 괴롭힘을 예측하는 공통적 변인과 차별적 변인은 무엇인가?

Ⅱ. 연구방법

1. 연구대상

본 연구는 대도시 소재의 중학교 1~3학년 332명을 대상으로 설문을 실시하였다. 이 중 불성실하게 응답한 16명의 자료를 제외하고 총 306명의 자료를 분석하였다. 응답 자료의 성별분포는 남자가 168명(54.9%), 여자가 138명(45.1%)이었으며, 학년 분포는 1학년이 106명(34.6%), 2학년이 107명(35%), 3학년이 93명(30.4%)이었다.

2. 측정도구

1) 사이버 괴롭힘

사이버 괴롭힘 행동은 오인수(2011)가 사용한 사이버 괴롭힘 측정도구를 사용하였다. 이 도구는 Smith et al.(2008)의 척도를 수정한 것으로 원척도는 Olweus 괴롭힘 가해· 피해 척도(Solberg & Olweus, 2003)에 7가지 유형—문자, 사진이나 동영상, 전화, 이메일, 채팅, 인스턴트 메시지(IM), 웹사이트-의 사이버 괴롭힘 유형을 결합한 것이다. 오인수(2011)는 전화와 문자를 합하여 핸드폰/문자의 방법으로 통합하고 인스턴트 메시지를 삭제하여 총 다섯 가지 유형—1) 핸드폰/

문자, 2) 이메일을 사용, 3) 웹사이트를 사용, 4)인터넷 채팅을 사용, 5) 동영상 등 멀티미디어 매체 사용—에 관한 괴롭힘을 묻는 질문으로 수정하였다. 핸드폰의 경우 가해자의 이름이 드러나게 되는 경우도 있으나, 번호를 다른 번호로 바꾸어 가해자의 신분을 드러내지 않은 채 괴롭히는 기능이 쉽게 활용되고, 스마트폰으로 인터넷에 쉽게 접속할 수 있기 때문에 사이버 괴롭힘의 매체로 포함된다. 예를 들어, 핸드폰이나 문자메시지를 통해 욕을 하거나, 협박하거나, 놀리거나, 소문을 퍼뜨리는 것의 내용이 진술되며, 이러한 내용에 관해 '당했다' 혹은 '했다'에 경험에 대해 각각의 빈도(1주일에 한 번 이상, 한달에 2-3번 정도, 한달에 1번 이하, 지금까지 1-2번, 전혀 없다)로 응답하게 되어 있다. 이처럼 사이버 괴롭힘 행동은 일반적으로 오프라인 괴롭힘 행동의 척도를 기본틀로 사용하되 온라인 괴롭힘 유형을 묻는 문항들과 결합하여 선행연구에서 사용되고 있다(Dehue, Bolman, & Vollink, 2008; Hinduja & Patchin, 2008; Smith, Mahdavi, Carvalho, Fisher, Russel, & Tippett, 2008; 오인수, 2011). 응답자는 각 문항의 5가지 질문에 대해 최근 1년 동안 '전혀 없다'-0점, '지금까지 1-2번'-1점, '한달에 1번 이하'-2점, '한달에 2-3번 정도'-3점, '1주일에 한 번 이상'-4점에 피해경험-'당했다', 가해경험-'했다'로 응답하도록 되어 있다. 본 연구에서 이 척도의 Cronbach's α는 가해척도의 경우 .83, 피해척도의 경우 .79로 확인되었다.

2) 오프라인 괴롭힘

오프라인 괴롭힘 행동의 경우 이춘재와 곽금주(2000)가 사용한 집단 따돌림 척도를 사용하였다. 사회적 괴롭힘(4문항), 언어적 괴롭힘(3문항), 신체적 괴롭힘(3문항)의 세 부분으로 이루어져 있으며, 가해척도와 피해척도로 나뉘어져 있다. 이 질문지는 최근 1년간 따돌림의 가해 혹은 피해 경험을 '전혀 없다'-0점, '지금까지 1-2번'-1점, '한달에 1번 이하'-2점, '한달에 2-3번 정도'-3점, '1주일에 한 번 이상'-4점으로 표시하게 되어 있으며, 가해와 피해 각각 최저 0점부터 최고 40점까지 채점하게 되어 있다. 본 연구에서 이 척도의 Cronbach's α는 가해척도의 경우 .83, 피해척도의 경우 .87로 확인되었다.

3) 익명성

익명성은 Lee(1996)의 익명성 척도를 사용하였다. 이 척도는 성별, 나이, 전자우편 주소를 익명 혹은 가명으로 하는지에 대한 문항으로 이루어졌는데, 예를 들어, '나의 전자우편 주소 혹은 핸드폰 번호를 밝히지 않는다' , '나의 성별을 거짓으로 알려준다'와 같이 자신에 관한 정보를 드러내지 않는 것 혹은 거짓으로 알려주는지에 관한 문항으로 이루어져 있다. 총 문항수는 6문항으로 5점 척도로 구성되어 있으며 본 연구에서 Cronbach α는 .86 이었다.

4) 충동성

이현수(1992)가 번안한 충동성 검사(Barratt Impulsiveness Inventory: BIS) 30개의 문항 중에 정연옥과 이철원(1997)이 분석한 Barratt 충동성 검사의 요인구조에 맞추어 무계획충동성 9문항, 운동충동성 8문항, 인지충동성 6문항의 총 23문항을 사용하였다. 문항의 예로, '복잡한 문제를 놓고 생각하지 않는 것이 좋다'와 같은 인지충동성 문항, '깊이 생각하지 않고 일을 한다'와 같은 운동충동성 문항, '여행을 떠나기 전에 장시간을 두고 세밀한 계획을 세운다'(역채점 문항)과 같은 '무계획충동성 문항'이 있다. 각 문항은 4점 척도로 구성되어 있고 점수가 높을수록 충동 성향이 높음을 의미한다. 본 연구에서 이 척도의 Cronbach α는 .74로 확인되었다.

5) 죄책감

Tangney(1990)가 개발한 자기-의식적 정서 척도 중에 죄책감을 측정하는 문항을 선택하여 사용하였다. 일상생활에서 흔히 겪을 수 있는 상황이 문항으로 제시되어 있는데, 예를 들어, "나는 매점에서 무엇에 걸려 넘어져서 친구의 음료수를 엎질렀습니다. 나는 친구에게 미안하게 느낄 것이고, 내가 잘 보고 갔어야 했다고 생각할 것입니다"와 같이 문항이 진술되어 있고, 이러한 상황에 응답자가 느낄 수 있는 반응, '전혀 그렇지 않을 것이다'-1점, '그렇지 않을 것이다'-2점, '반반이다(보통이다)'-3점, '약간 그럴 것 같다'-4점, '아주 그럴 것 같다'-5점으로 응답하게 되어 있다. 총 12문항으로 이루어져 있으며, 점수가 높을수록 죄책감이 높은 것을 의미한다. 본 연구에서 죄책감 척도의 Cronbach α는 .90이었다.

6) 공격성

Raine 등(2006)이 개발하여 번안된 반응-선제적 공격성 질문지(RPAQ)를 사용하였다. 이 척도는 선제적 공격성을 측정하는 12문항과 반응적 공격성을 측정하는 11문항으로 구성되어 있다. 예를 들어, 선제적 공격성은 '누가 더 힘이 센 지를 보여주기 위해 상대방과 싸웠다', 반응적 공격성은 '괴롭힘을 당하면 화를 몹시 내거나 상대를 때렸다'와 같은 문항으로 이루어져 있다. 이러한 문항에 대해 응답자는 '전혀 하지 않았다'-0점, '때때로 했다'-1점, '자주 했다'-2점으로 표시하게 되어 있으며, 본 연구에서 이 척도의 Cronbach α는 .91 로 확인되었다.

3. 통계분석

빈도 및 교차분석을 통해 성별 및 학년에 따른 사이버 괴롭힘 및 오프라인 괴롭힘 실태를 파

악하였다. 사이버 괴롭힘 및 오프라인 괴롭힘의 경험 유무에 따른 심리적 특성을 파악하기 위하여 경험에 따라 네 집단으로 나누어 비교하는 방법을 사용하였다(김정원, 김광웅, 2003; 서미정, 김경연, 2008; 오승환, 2007; 조아미, 조승희, 2007; 최수미, 김동일, 2010).

Olweus(1993)의 따돌림 개념의 '지속성· 반복성'의 특징에 근거해 볼 때, 사이버 및 오프라인 괴롭힘 척도에서 괴롭힘을 '지금까지 1-2번' '당했다, 혹은 '했다'에 표기한 학생들은 지속적인 괴롭힘을 경험한 것인지 판단하기가 어려운 점이 있다. 권재기(2011) 역시 따돌림에 대한 종단적 연구에서 따돌림 피해 및 가해 유경험이 적은 학생들은 피해집단이나 가해를 지속하는 집단보다는 오히려 무경험 집단에 속할 가능성이 높은 점을 지적하였다. 따라서 '지금까지 1-2번' '당했다', 혹은 '했다'에 응답한 학생까지는 괴롭힘 경험이 없는 학생으로 분류하였으며, '한달에 1번 이하' 와 같이 지속적· 반복적인 괴롭힘이 확인될 수 있는 학생들을 괴롭힘의 가해, 피해, 가해·피해 집단(가해학생이면서 동시에 피해를 경험한 학생)으로 분류하였다. 구체적으로 '한달에 1번 이하', '한달에 2-3번 정도', '1주일에 한 번 이상' 가해경험이 있다고 응답한 학생들은 가해집단, 동일한 빈도 기준에서 피해경험이 있다고 응답한 학생들은 피해집단, 가해와 피해 둘 다 경험하였다고 응답한 학생들은 가해·피해 집단으로 분류하였으며 가해와 피해의 경험이 전혀 없는 학생들은 일반집단으로 분류하였다. 분류한 집단에 따른 심리적 변인의 차이를 일원변량분석(ANOVA)을 통해 분석하였다. 그러나 이처럼 네 집단으로 나누어 비교 분석하는 방식은 집단간의 차이를 비교하는 강점을 지닌 반면 괴롭힘의 정도를 반영하지 못하는 취약점을 가지고 있어 사이버 괴롭힘 및 오프라인 괴롭힘에 영향을 미치는 요인을 탐색하기 위해서는 괴롭힘의 정도를 반영한 변인을 사용하여 중다회귀분석을 실시하였다. 회귀분석은 SPSS 18.0 프로그램을 사용하였고 중다회귀분석 중 단계식 선택법(stepwise) 방식을 사용하였다.

Ⅲ. 연구 결과

1. 사이버 괴롭힘과 오프라인 괴롭힘 경험의 실태

성별 및 학년에 따른 사이버 괴롭힘 경험 유형 결과는 <표 1>과 같다. 사이버 괴롭힘을 전혀 경험하지 않은 학생 비율은 남학생이(30.7%) 여학생(25.8%)보다 높았으며, 피해학생 비율은 여학생이(5.9%) 남학생보다(4.2%) 높게 나타났다. 가해를 경험한 학생은 남녀 모두 5.6%로 같은 비율을 보였으며, 가해 및 가해· 피해를 동시에 경험한 학생 비율은 남학생이(14.4%) 여학생보다(7.8%) 더 높게 나타났다. 학년을 기준으로 볼 때, 가해와 가해·피해를 동시에 경험한 학생 모두 1학년(가해=5.6%, 가해· 피해=8.8%)이 가장 높게 나타났다.

<표 1> 성별 및 학년에 따른 사이버 괴롭힘 경험 유형의 분포

집단구분	성별		학년			합
	남	여	1학년	2학년	3학년	
	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)
일반집단(%)	94(30.7)	79(25.8)	48(15.7)	66(21.6)	59(19.3)	173(56.5)
피해학생(%)	13(4.2)	18(5.9)	14(4.6)	12(3.9)	5(1.6)	31(10.1)
가해학생(%)	17(5.6)	17(5.6)	17(5.6)	10(3.3)	7(2.3)	34(11.1)
가해 · 피해학생(%)	44(14.4)	24(7.8)	27(8.8)	19(6.2)	22(7.2)	68(22.2)
합계	168(54.9)	138(45.1)	106(34.6)	107(35)	93(30.4)	306(100)

성별 및 학년에 따른 오프라인 괴롭힘 경험유형 분포 결과는 <표 2>와 같다. 남학생은 괴롭힘을 경험하지 않은 학생보다(23.8%) 괴롭힘 가해와 피해를 동시에 경험한 가해· 피해 학생의 비율이(47%) 더 높게 나타났다. 여학생도 34.1%의 학생이 가해와 피해를 동시에 경험해보았다고 응답하였다. 학년에 따른 비율로는 1학년이 가해를 경험한 비율이(21.6%) 가장 높았으며, 가해와 피해를 동시에 경험한 학생 비율은(46.2%) 3학년이 가장 높게 나타났다.

<표 2> 성별 및 학년에 따른 오프라인 괴롭힘 경험 유형의 분포

집단구분	성별		학년			합
	남	여	1학년	2학년	3학년	
	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)
일반집단(%)	40(23.8)	56(40.5)	29(27.4)	33(30.8)	34(36.6)	96(31.3)
피해학생(%)	17(10.1)	12(8.7)	11(10.4)	14(13.1)	4(4.3)	29(9.5)
가해학생(%)	32(19)	23(16.7)	23(21.6)	20(18.7)	12(12.9)	55(18)
가해 · 피해학생(%)	79(47)	47(34.1)	43(40.6)	40(37.4)	43(46.2)	126(41.2)
합계	168(100)	138(100)	106(100)	107(100)	93(100)	306(100)

사이버 괴롭힘의 원인, 가해 및 피해대상자, 해결여부는 <표 3>과 같다. 가해 혹은 피해 경험이 있는 학생들이 복수로 응답하였는데, 가해학생이 상대를 괴롭힌 원인 중에서 '친구가 잘못했다고 생각해서'의 비율이 46.8%로 가장 높았으며, 그 다음으로 '재미있어서'로 응답한 학생의 비율이 29%로 나타났다. 가해대상자로는 '학교 동년배 친구'가 42.5%로 가장 높았으나, 피해학생은 '알지 못하는 사람'에게서 괴롭힘을 당했다고 응답한 비율이 57.5%로 가장 높았다. 그리고 전체 응답학생의 64.9%의 학생들이 사이버 괴롭힘 상황을 '해결하지 않으려 했다'고 응답하였으며, '해결

하려 했다'의 구체적인 내용으로 '사이버수사대와 같은 외부기관에 신고하였다', '부모님이나 선생님께 말하였다', '똑같이 인터넷상에서 사이버 괴롭힘 행동을 하였다'라는 응답들이 있었다.

<표 3> 사이버 괴롭힘의 원인과 가해· 피해 대상 및 해결여부

문항구분		응답내용				합
		1순위	2순위	3순위	4순위	
가해 학생 응답	사이버 괴롭힘 가해이유	친구가 잘못했다고 생각 (29명/46.8%)	재미있어서 (18명/29%)	스트레스를 풀기 위해 (8명/12.9%)	친구들이 같이 따돌리자 해서 (7명/11.3%)	62명 (100%)
	사이버 괴롭힘의 대상	학교 동년배 친구 (31명/42.5%)	알지 못하는 사람 (30명/41.1%)	학교 외부의 사람 (9명/12.3%)	학교선배 (3명/4.1%)	73명 (100%)
피해 학생 응답	사이버 괴롭힘의 가해자	알지 못하는 사람 (50명/57.5%)	학교 동년배 친구 (26명/29.9%)	학교선배 (8명/9.2%)	학교 외부의 사람 (3명/3.4%)	87명 (100%)
전체 학생 응답	사이버 괴롭힘 해결여부	해결하지 않으려 했다 (61명/64.9%)		해결하려 했다 (33명/35.1%)		94명 (100%)

사이버 괴롭힘 경험유형에 따른 오프라인 괴롭힘 경험 유형의 분포는 <표 4>와 같다. 사이버 괴롭힘과 오프라인 괴롭힘 모두 경험하지 않은 학생은 전체 학생의 23.2%였으며, 76.8%의 학생들은 사이버 괴롭힘 혹은 오프라인 괴롭힘의 피해자, 가해자 혹은 가해와 피해를 동시에 경험한 것으로 나타났다. 그리고 사이버 괴롭힘 가해와 피해를 동시에 경험한 학생들 중에서 오프라인 괴롭힘에서도 가해와 피해를 동시에 경험하였다고 응답한 학생들이 가장 많았으며, 이는 전체 학생의 16.3%에 해당하였다.

<표 4> 사이버 괴롭힘 유형에 따른 오프라인 괴롭힘 경험 유형의 분포

사이버 괴롭힘 / 오프라인 괴롭힘	일반집단 (%)	피해학생 (%)	가해학생 (%)	가해 · 피해 학생 (%)	합 (%)
일반집단(%)	71(23.2)	10(3.3)	9(2.9)	6(2)	96(31.4)
피해학생(%)	14(4.6)	8(2.6)	2(0.7)	5(1.6)	29(9.5)
가해학생(%)	32(10.5)	5(1.6)	11(3.6)	7(2.3)	55(18)
가해 · 피해학생(%)	56(18.3)	8(2.6)	12(3.9)	50(16.3)	126(41.2)
합계	173(56.5)	31(10.1)	34(11.1)	68(22.2)	306(100)

2. 괴롭힘 경험의 유무에 따른 집단별 심리적 특성

사이버 괴롭힘과 오프라인 괴롭힘의 집단에 따른 충동성, 공격성, 죄책감, 익명성 네 가지의 심리적 변인의 차이를 분석해 보았으며, 결과는 <표 5>와 같다. 우선 사이버 괴롭힘의 경우 각각의 심리적 변인에 대해 집단 간에 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 특히 사후검정에서 가해집단과 가해·피해를 동시에 경험한 집단의 충동성, 공격성 점수가 일반집단과 피해집단에 비해 유의미하게 높은 것으로 나타났다. 그러나 죄책감은 가해나 피해를 전혀 경험하지 않은 집단의 점수가 가해집단 보다 유의미하게 높게 나타났다. 익명성은 가해와 피해를 동시에 경험한 집단의 점수가 가장 높게 나타났으나, 사후검정 시에는 다른 집단과 유의미한 차이를 보이지 않았다. 오프라인 괴롭힘의 경우 충동성은 가해와 피해를 동시에 경험한 집단이 일반집단보다 유의미하게 점수가 높게 나타났으며, 공격성은 가해와 피해를 동시에 경험한 집단이 다른 세 집단에 비해 유의미하게 높은 것으로 나타났다. 죄책감은 일반집단의 점수가 유의미하게 가해와 피해를 동시에 경험한 집단보다 높게 나타났으며, 익명성은 집단 간에 유의미한 차이를 보이지 않았다.

<표 5> 사이버 및 오프라인 괴롭힘 경험에 따른 집단별 심리적 특성의 차이

심리적 특성		일반집단 (n=173)(a) M(SD)	피해집단 (n=31)(b) M(SD)	가해집단 (n=34)(c) M(SD)	가해 · 피해집단 (n=68)(d) M(SD)	F값	Scheffe 사후 검정
사이버 괴롭힘	충동성	52.33(7.87)	51.66(9.66)	55.94(8.77)	56.79(5.86)	6.991***	a,b<c,d
	공격성	7.38(6.51)	7.54(5.71)	10.48(6.03)	11.98(7.73)	8.836***	a,b<c,d
	죄책감	44.47(8.55)	44.16(11.07)	39.65(9.14)	41.19(7.70)	4.428**	c<a
	익명성	13.92(6.10)	13.36(5.64)	16.06(6.09)	16.10(6.68)	3.073*	*n.s*
심리적 특성		일반집단 (n=96)(a) M(SD)	피해집단 (n=29)(b) M(SD)	가해집단 (n=55)(c) M(SD)	가해 · 피해집단 (n=126)(d) M(SD)	F값	Scheffe 사후 검정
오프라인 괴롭힘	충동성	51.86(7.57)	52.98(7.09)	53.37(9.48)	55.30(7.60)	3.556*	a<d
	공격성	5.97(5.58)	8.83(6.49)	8.07(5.73)	11.18(7.60)	11.559***	a,b,c,<d
	죄책감	45.33(9.48)	43.52(9.89)	42.93(8.78)	41.57(7.88)	3.371*	d<a
	익명성	13.74(6.37)	15.45(6.48)	14.31(5.83)	15.16(6.27)	1.166	–

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

3. 괴롭힘 가해 행동에 영향을 미치는 요인

회귀분석을 실시하기에 앞서 변인들 사이의 상관관계를 분석하였으며 그 결과는 <표 6>과 같다.

<표 6> 괴롭힘 관련 변인들 사이의 상관관계

	1	2	3	4	5	6	7	8
1. 사이버 괴롭힘 가해	1	.678**	.494**	.288**	.323**	.253**	-.188**	.189**
2. 사이버 괴롭힘 피해		1	.352**	.413**	.266**	.166**	-.123*	.106
3. 오프라인 괴롭힘 가해			1	.526**	.387**	.163**	-.259**	.114*
4. 오프라인 괴롭힘 피해				1	.273**	.142*	-.123*	.131*
5. 공격성					1	.224**	-.208**	.122*
6. 충동성						1	-.301**	.209**
7. 죄책감							1	.009
8. 익명성								1

*p<.05, **p<.01

상관은 -.301에서 .678사이의 값을 보였으며, 사이버 괴롭힘 가해와 사이버 괴롭힘 피해간의 상관이 .678로 가장 높게 나타났다. 오프라인 괴롭힘 가해와 피해의 상관도 .526으로 유의도 .01의 수준에서 유의미한 것으로 드러났다. 가해와 피해간의 상관이 높다는 것은 가해와 피해를 동시에 경험한 학생의 비율이 높음을 시사한다. 심리적 변인들 중에서는 공격성이 사이버 괴롭힘 가해, 오프라인 괴롭힘 가해와 가장 높은 상관을 보였다. 또한 죄책감은 오프라인 및 사이버 괴롭힘 가해와 모두 유의미한 상관을 보였으나, 상관정도는 오프라인 괴롭힘이 사이버 괴롭힘 보다 높은 것으로 나타났다.

사이버 괴롭힘 가해를 예측하는 변인을 알아보기 위해 사이버 괴롭힘 가해정도를 종속변인으로 하고 오프라인 괴롭힘 가해와 피해정도와 충동성, 공격성, 죄책감, 익명성의 4가지의 심리적 변인을 투입하여 중다회귀분석 단계식 선택법(stepwise)을 실시하여 최적의 모형을 찾아보았다. 단계식 선택법(stepwise)은 현재 많이 사용되는 방법으로(성태제, 2007), 독립변수의 추가와 제거를 적절히 조합하여 최선의 회귀식을 도출하는 방법이다. 이 기법은 회귀분석에서 독립변수가 증가할 때마다 R^2이 증가하면서 발생할 수 있는 다중공선성의 문제와 오차를 줄여줄 수 있다(우수명, 2001). 회귀분석 실시 전, 독립변인들 사이의 관련성으로 인한 다중공선성의 문제가 없는지 확인하기 위해 분산팽창계수인 VIF 값을 살펴본 결과 1.0-2.3 사이로 문제가 될 정도의 다중공선성은 존재하지 않았다. 그러나 변인들의 정상성 분포를 확인해 본 결과, 사이버 괴롭힘 가해정도 변인의 첨도가 정상분포의 가정에 위배되는 정적으로 편포된 분포인 것으로 나타났다. 사이버 괴롭힘 가해경험이 없는 학생들이 경험 있는 학생들에 비해 2배 이상 많은 수를 보이고 있기 때문에, 정적 편포된 분포모양을 띄고 있고, 따라서 정적으로 편포된 경우에 정상성 변환을 위해 사용할 수 있는 제곱근 변환 방법을 사용한 이후에 회귀분석을 실시하였으며 그 결과는 <표 7>과 같다.

<표 7> 사이버괴롭힘 가해경험을 예측하는 변인

모형	변인	β	t	F	R^2	ΔR^2
1	오프라인 괴롭힘 가해정도	.488	9.752***	95.111***	.238	.238
2	오프라인 괴롭힘 가해정도	.462	9.256***	54.644***	.265	.027
	충동성	.166	3.322**			
3	오프라인 괴롭힘 가해정도	.415	7.783***	38.851***	.278	.013
	충동성	.143	2.834**			
	공격성	.128	2.367*			

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

분석 결과 집단 오프라인 괴롭힘 가해가 사이버 괴롭힘 가해정도를 가장 크게 예측하는 것으로 나타났으며, 약 23.8%의 설명력을 지니는 것으로 나타났다. 다음으로 충동성 변인은 2.7%의 추가설명력을 하는 것으로 드러났으며, 공격성은 사이버 괴롭힘 가해경험에 약 1.3%의 추가설명력을 예측하였다. 결과적으로 최종모형은 집단 따돌림 피해정도, 죄책감, 익명성, 공격성을 제외한 집단 따돌림 가해정도, 충동성, 공격성으로 구성되었다.

오프라인 괴롭힘 가해를 예측하는 변인을 알아보기 위해 오프라인 괴롭힘 가해정도를 종속변인으로 하고 사이버 괴롭힘 가해· 피해정도와 충동성, 공격성, 죄책감, 익명성의 4가지의 심리적 변인을 투입하여 단계적 회귀분석을 실시하였으며, 그 결과는 <표 8>과 같다.

<표 8> 오프라인 괴롭힘 가해경험을 예측하는 변인

모형	변인	β	t	F	R^2	ΔR^2
1	사이버괴롭힘 가해정도	.523	10.704***	114.572***	.271	.271
2	사이버괴롭힘 가해정도	.447	9.144***	77.205***	.338	.067
	공격성	.264	5.404**			
3	사이버괴롭힘 가해정도	.436	8.970***	54.497***	.351	.013
	공격성	.248	5.072**			
	죄책감	−.119	−2.521*			

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

분석결과 사이버 괴롭힘 가해정도가 오프라인 괴롭힘 가해경험을 가장 크게 예측하는 변인으로, 설명력이 약 27.1%에 달하였으며, 그 다음으로 공격성이 약 6.7%의 추가설명력을 보였다. 그 다음으로 죄책감이 약 1.3%의 추가설명력을 보였는데, 오프라인 괴롭힘 가해경험과는 부적인 관계를 보이는 것으로 나타났다.

Ⅳ. 논의 및 결론

본 연구에서는 사이버 괴롭힘과 오프라인 괴롭힘의 실태 및 피해자·가해자·피해자이며 가해자인 집단 간의 심리적 특성의 차이를 살펴보고, 이 두 유형의 괴롭힘 가해를 예측할 수 있는 변인이 무엇인지 살펴보았다. 본 연구결과가 학교와 상담현장 및 후속연구에 지니는 시사점들을 논의하면 다음과 같다.

첫째, 사이버 괴롭힘의 가해비율이 약 33.3%로 나타났는데, 동일한 연구대상인 중학생을 대상으로 한 선행연구의 가해비율보다 다소 높은 비율을 나타냈다(오은정, 2010; 전신현, 이성식, 2010). 사이버 괴롭힘이 증가 추세에 있기 때문일 수도 있으며, 선행연구와 달리 본 연구에서는 가해 및 피해를 동시에 한 학생들이 가해학생에 포함되어 있기 때문에 높은 비율을 보일 수도 있다. 또한 순수 가해 집단의 경우 남녀 성별 간에 비율차이는 나타나지 않았는데, 선행연구에서도 성별에 따른 괴롭힘의 차이에 대해서는 결과가 일관적이지 않았다. 남학생에게서 괴롭힘이 더 많았다는 연구결과도 있었으며(오인수, 2011; Li, 2006), 여학생이 남학생들보다 온라인으로 관계를 유지하려는 성향이 높기 때문에 여학생들에게서 사이버 괴롭힘이 더 많이 나타난다는 결과 도 있었다(Kowalski & Limber, 2007).

사이버 괴롭힘과 오프라인 괴롭힘의 실태를 비교해 볼 때, 사이버 괴롭힘(33.3%)에 비해 오프라인 괴롭힘(59.2%)의 가해 비율이 높은 것으로 확인되었다. 동일한 측정도구를 사용하여 초등학생을 대상으로 실시한 오인수(2011)의 결과와 비교할 때 사이버 괴롭힘은 초등학생에 비해(22.8%) 높은 비율을 보인 반면 오프라인 괴롭힘은 초등학생에 비해(66.5%) 낮은 비율을 보였다. 선행연구에서 초등학생의 경우 학년이 올라갈수록 사이버 괴롭힘의 빈도가 증가하였는데 이러한 증가추세가 중학교로 이어지고 있는 것으로 보인다. 청소년의 경우 학년이 올라갈수록 휴대폰의 보급율이 증가하고 인터넷 사용률이 높아지는 추세와 관련이 있는 것으로 보인다(윤지만, 2009). 선행연구에 나타난 사이버 괴롭힘의 비율은 20~30%(Juvonen & Gross, 2008; Kowalski & Limber, 2007) 에서 50%까지(Price & Dalgleish, 2010)로 다양하게 보고되고 있다. 특히 오프라인 괴롭힘의 경우 대상자의 과반수 이상이 가해 경험에 응답하였다는 것을 통해 학교 내에 괴롭힘 행동이 특정 학생에게 나타나는 행동이 아님을 알 수 있다. 이는 괴롭힘 행동이 특정한 학생들에게서만 일어나는 현상이 아니라 보편적 행동으로 만연해 있다는 것으로 해석할 수 있다.

특히 사이버 괴롭힘과 오프라인 괴롭힘의 중복 반응 비율이 높은 것으로 확인되었다. 특히 가해와 피해를 동시에 경험하는 가해·피해 집단의 경우 전체 대상 중 16.3%이 중복경험을 하는 것으로 나타났다. 이러한 사실은 오프라인에서만 괴롭힘 현상이 일어나는 것이 아니라 오프라인 괴롭힘의 행동이 사이버 공간으로 연장되어 발생하고 있음을 의미한다. 특히 사이버 괴롭힘 가

해경험 집단의 학생들이 학교동년배 친구를 괴롭혔다고 응답한 비율이 가장 높았던 점으로 미루어 볼 때, 학급 혹은 학년 내의 오프라인 괴롭힘이 사이버 공간에서 연장되어 발생하고 있음을 알 수 있다. 반면 사이버 괴롭힘 피해를 받은 학생들은 가해자가 누구인지 알지 못한다고 응답한 비율이 가장 높았는데, 이는 가해자들이 사이버공간의 익명성을 통해 괴롭히는 경우가 많다는 것을 시사한다. 이와 같은 결과를 종합해 볼 때, 향후 괴롭힘 현상을 파악할 때 오프라인 괴롭힘뿐만 아니라 사이버 공간에서 발생하는 사이버 괴롭힘을 포함하여 종합적으로 괴롭힘 현상을 이해하는 것이 필요할 것이다.

둘째, 사이버 괴롭힘이 발생했을 때 전체 학생 중에서 과반수가 넘는 학생들이(64.1%) '해결하지 않으려 했다'라고 응답하였다. 선행연구에서도 사이버 괴롭힘 피해자들 중에 15% 정도만 부모님 혹은 선생님에게 피해 사실을 이야기하였고, 대다수는 그들의 문제를 어른들에게 말하지 않는 경향을 보였다(Patchin & Hinduja, 2006). 피해를 당하고서도 이에 대해 적극적인 해결방식을 취하지 않을 경우 괴롭힘은 지속되는 속성을 지니고 있다(Olweus, 1993). 이러한 소극적 반응을 보인 학생 중에는 사이버 괴롭힘을 직접적으로 경험하지 않고 간접적으로 목격한 주변인(bystander) 학생들도 포함되어 있다. 주변인은 괴롭힘 해결에 중요한 역할을 하는 것으로 알려져 있는데(오인수, 2010; Salmivalli, 1999) 본 연구의 결과를 통해 오프라인 괴롭힘을 알고도 방관하는 주변인 학생들이 존재하듯이 사이버 괴롭힘에도 방관자 입장에 있는 학생들이 존재할 가능성이 높음을 알 수 있다. 특히 사이버 괴롭힘의 경우 오프라인 괴롭힘에 비해 가시적인 형태로 나타나지 않기 때문에 적절한 대응을 하지 않을 경우 빠른 파급효과의 속성으로 인해 괴롭힘 행동이 증가될 가능성이 높다. 따라서 교사나 상담자는 오프라인 괴롭힘뿐만 아니라 사이버 괴롭힘까지 포함하여 관심의 범위를 확대하고 학생들에게 효과적인 대응전략을 선제적으로 지도함으로써 사이버 및 오프라인 괴롭힘을 효과적으로 줄여나가야 할 것이다.

셋째, 사이버 괴롭힘과 오프라인 괴롭힘의 경험 유무에 따른 집단 간 심리적 변인의 차이를 살펴보았을 때, 사이버 괴롭힘 가해경험이 있는 학생들은 그렇지 않은 경우에 비해 충동성과 공격성에서 높은 점수를 나타냈다. 또한 순수 가해집단의 경우 일반집단에 비해 죄책감이 낮은 것으로 확인되었다. 이러한 결과는 사이버 괴롭힘을 하는 학생들은 공격성을 바탕으로 충동적으로 상대를 괴롭히지만 상대적으로 자신의 행동에 대한 죄책감이 낮은 것으로 해석할 수 있다. 이러한 패턴은 오프라인 괴롭힘의 경우에도 발견되었는데 전반적으로 가해와 피해를 동시에 경험한 집단이 충동성과 공격성이 높고 죄책감이 낮은 것으로 확인되었다. 특히 공격성 점수의 경우 사이버 괴롭힘과 오프라인 괴롭힘 모두 가해와 피해를 동시에 경험한 집단에서 가장 높게 나타났다는 점에서, 본 연구는 사이버 상에서의 공격성과 현실에서의 공격성이 일치한다는 선행연구를 지지하는 결과를 보여주고 있다(신소정, 2007; Li, 2007; Young & Rodgers, 1998). 또한 가해집단보다 가해와 피해를 동시에 경험한 집단의 공격성이 가장 높았다는 것은 가해자가 피해자로 변

하거나 그 반대로 피해자가 가해자로 역할을 바꾸는 경우 공격성이 하나의 기제로 작용하고 있음을 시사하는 것이기도 하다. 즉 괴롭힘 가해를 받은 피해자가 공격성이 높은 경우 이러한 공격성을 사용하여 또 따른 피해자를 괴롭히는 것으로 해석될 수 있다. Olweus(1994)는 피해자 집단 중에 가해하면서 피해를 당하는 '공격적 피해자' 집단이 있다고 언급하였는데, 이들은 불안한 반응과 공격적인 반응을 함께 보이며, 주변 학생을 짜증나게 하는 방법으로 행동하는 특성을 보인다고 하였다(조학래, 2002). 본 연구에서는 괴롭힘 집단 중에 가해와 피해를 동시에 경험하는 집단의 학생 비율이 다른 집단보다 높았으며, 선행 연구에 의하면 가해-피해 집단이 가해만 높은 집단보다 가해 경향이 유의하게 높고 피해만 높은 집단보다 피해 경향도 유의하게 높게 나타난다(최은숙, 채준호, 2000). 이와 같은 가해-피해 집단의 위험성은 사이버 괴롭힘에서도 동일한 것으로 확인되었다(Mishna, Khoury-Kassabri, Gadalla, & Daciuk, 2012). 따라서 추후 괴롭힘 연구에서는 가해와 피해를 동시에 경험하는 집단의 학생들에 대한 독자적인 연구가 더 많이 이루어져야 할 것으로 보인다.

넷째, 사이버 괴롭힘과 오프라인 괴롭힘 가해를 예측하는 변인을 분석해 보았을 때, 두 유형 모두 심리적인 변인보다는 사이버 괴롭힘 혹은 오프라인 괴롭힘 가해 경험이 각각의 가해 행동을 보다 많이 예측하는 것으로 나타났다. 이는 두 괴롭힘이 밀접하게 관련되어 있음을 시사한다. 즉, 상대를 괴롭히는 학생들은 현실 공간과 사이버 공간을 넘나들며 괴롭히고 있을 가능성이 높음을 의미한다. 따라서 괴롭힘에 관한 예방과 중재에 있어 그 범위를 사이버 괴롭힘까지 확장하여 괴롭힘 현상을 인식하는 것이 필요할 것으로 보인다. 특히 공격성은 사이버 괴롭힘과 오프라인 괴롭힘 모두를 예측하는 공통적인 심리변인으로 확인되었다. 즉 학생이 공격성을 지니고 있을 때 이것이 발현되는 상황에 따라 사이버 혹은 오프라인 괴롭힘 행동으로 나타날 수 있음을 의미한다. 따라서 학생들의 공격성 정도를 미리 파악하여 공격성이 높은 집단을 선별하고 이러한 잠재적 위험집단에 대해 차별적인 괴롭힘 예방 집단을 제공한다면 보다 효과적으로 괴롭힘 현상을 줄일 수 있을 것으로 보인다.

반면 충동성과 죄책감은 두 괴롭힘 행동에 차별적으로 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 먼저 충동성은 오직 사이버 괴롭힘 가해 행동만을 예측하였다. 선행연구들은 청소년들이 재미나 쾌락에 의해 충동적으로 쉽게 사이버공간에서 공격적인 행동을 할 수 있다는 결과를 지속적으로 제시하고 있는데(김재휘, 김지호, 2002; 이성식, 2005; 이수경, 2011; 조아라, 이정윤, 2010), 본 연구결과에서도 충동성은 사이버 괴롭힘만을 유의미하게 차별적으로 예측하는 변인인 것으로 나타났는데, 사이버 괴롭힘이 지닌 괴롭힘의 용이성이 이러한 충동성과 관련되어 있는 것으로 보인다. 사이버 상에서는 피해학생을 물리적으로 대면할 필요 없이 언제 어디서나 손쉽게 한 번의 클릭만으로 상대를 괴롭힐 수 있기 때문에, 충동적인 성향이 높은 학생은 오프라인 괴롭힘과 비교할 때 보다 쉽고 용이하게 사이버 괴롭힘을 할 수 있다. 반면 오프라인 괴롭힘과 다르게 죄

책감은 사이버 괴롭힘의 유의미한 예측 변인으로 확인되지 않았다. 이는 익명성이 존재하는 사이버 공간에서는 피해자의 괴롭힘에 대한 반응을 관찰할 수 없기 때문에, 큰 죄책감 없이 공격행동을 할 수 있다는 선행연구와 일치하는 결과이기도 하다(이성식, 2004). 이처럼 오프라인 괴롭힘에서는 죄책감이 공격적인 가해행동을 줄일 수 있는 변인으로 작용할 수 있으나(한세영, 2007), 사이버괴롭힘에서는 죄책감이 유의미한 영향력을 끼치지 않으므로, 가해행동을 줄이기 위한 또 다른 효과적인 변인을 찾는 후속연구가 필요할 것이다. 한편 익명성은 유의미한 예측변인으로 나타나지 않는다는 것으로 볼 때, 익명의 공간이 청소년들의 충동성이나 공격성을 실제 괴롭힘 행동으로 나타나게 하는 요인은 될 수 있을지 몰라도, 직접적인 괴롭힘의 작용기제는 아니라는 점을 추측해 볼 수 있다. 선행연구에서도 익명성은 규범의식을 약화시켜 언어플레이밍을 유발하거나(이성식, 2004), 사이버언어폭력에 대한 태도와 익명성이 유의미한 상호작용을 하여 언어폭력을 유발하는 원인으로 작용한 것으로 드러났다(이성식, 2005). 본 연구결과와 선행연구의 결과를 통해, 익명성이 다른 심리적 변인과 상호작용하여 사이버 괴롭힘에 영향을 끼친 다는 것을 추론해 볼 수 있으며, 후속 연구에서는 익명성이 어떠한 심리적인 변인과 상호작용하는지에 대한 연구가 필요할 것으로 보인다. 또한 충동적인 청소년들에게 익명성이 괴롭힘의 기회가 되지 않도록, 사이버 공간에서 청소년들이 충동적으로 글이나 동영상을 쉽게 올리지 못하도록 하는 기제장치가 필요할 것이다. 실명제 혹은 사이버공간에서 공격적인 단어 혹은 장면이 들어간 내용들이 인터넷 상에 업로드 되지 않도록 거르는 장치가 만들어진다면 학생들의 충동성을 줄이는데 도움이 될 수 있을 것이다.

본 연구의 제한점 및 후속연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다. 사이버 괴롭힘과 오프라인 괴롭힘의 전체 발생 빈도를 비교해 보면 사이버괴롭힘이 시간성, 접근성의 면에서 오프라인 괴롭힘보다 쉽게 발생할 수 있음에도 불구하고, 전체적인 발생 비율이 낮은 것으로 나타났다. 두 괴롭힘이 상당 부분 중복되는 점을 감안하면 오프라인 괴롭힘의 가해 학생들의 일부가 사이버 괴롭힘에 참여하고 있으나 동시에 오프라인 괴롭힘에만 참여하거나 사이버 괴롭힘에만 참여하는 학생들도 존재한다는 것을 알 수 있다. 본 연구에서는 사례수가 부족하여 사이버 괴롭힘에 참여한 학생들을 오프라인 괴롭힘의 유무에 따라 다시 세분하여 그 특성을 비교하지 못했는데 후속연구에서는 사례수를 보다 확보하여 이처럼 세분화된 분석을 하는 것이 필요할 것으로 보인다. 이를 통해 사이버 괴롭힘에만 가담하는 소수의 학생들의 특징이 무엇인지 보다 구체적으로 연구된다면 사이버 괴롭힘의 행동특성을 더 구체적으로 밝히는데도 도움이 되리라 생각한다. 또한 이와 같은 연구 결과들은 오프라인의 연장선상에서 발생하는 사이버 괴롭힘과 독자적으로 발생하는 사이버 괴롭힘의 특징을 구별하는데 도움을 줄 것으로 보인다. 본 연구에서는 괴롭힘에 영향을 미치는 요인으로 공격성, 충동성, 익명성이라는 심리적 요인의 영향력을 분석하였는데, 이 변인들이 개인내적·정서적 변인으로 제한된 것에 연구의 한계점을 지니고 있다. 따라서

후속연구에서는 사이버 괴롭힘과 오프라인 괴롭힘에 차별적으로 작용할 수 있는 개인내적 변인뿐 아니라 상황적 변인을 포함하는 다양한 변인들을 탐색하고, 이러한 심리적· 상황적 변인들의 구조적 관계를 파악하는 연구 또한 의미 있는 결과를 도출할 수 있을 것으로 보인다. 또한 사이버 괴롭힘에 대한 연구가 국내에서 많이 이루어지지 않았음을 감안해 볼 때, 사이버 괴롭힘이 일어나는 장소, 사이버 괴롭힘의 에피소드 내용, 가해자나 피해자의 결과 등에 대한 질적 방법의 후속 연구가 시행된다면 사이버 괴롭힘의 보다 다양한 상황적 요인과 맥락을 파악하는데 도움이 되리라 생각한다. 뿐만 아니라 사이버 괴롭힘의 매체에 대한 보다 다각적인 분석을 통해 사이버 괴롭힘 안에서 이들을 특징에 따라 매체들을 유형화하거나 매체의 포함여부를 보다 면밀히 분석하여 각 매체별 괴롭힘의 특성을 분석하는 것도 후속 연구에서는 필요할 것으로 보인다.

집단 괴롭힘에 대한 매스컴의 보도들은 학교 폭력 중 괴롭힘 현상의 심각성을 잘 보여준다. 본 연구에서 밝혀진 바와 같이 오프라인 괴롭힘뿐만 아니라 사이버 괴롭힘 역시 심각한 수준에 있는 것으로 보이기 때문에 이에 대한 지속적인 연구가 필요할 것으로 보인다. 이 연구를 바탕으로 보다 다양한 관점에서 사이버 괴롭힘에 관한 후속 연구를 통해 사이버 괴롭힘을 보다 심층적으로 이해하고 이를 통해 보다 효과적인 예방 및 중재 전략이 개발되기를 기대해 본다.

참고문헌

권재기 (2011). 집단따돌림 피해 경험의 발달양상과 내면화· 외면화 문제행동의 변화. **한국아동복지학**, 34, 95-126.

교육과학기술부 (2009). **학교폭력 예방 및 대책 5개년 기본계획**. 교육과학기술부.

교육과학기술부 (2012). **학교폭력 근절 종합 대책**. 교육과학기술부.

김경희 (2002). 한국 아동과 청소년의 도덕적 정서- 죄책감을 중심으로-. **한국심리학회지: 발달**, 15(1), 35-55.

김병석, 정은희 (2004). 인터넷 채팅중독 청소년의 공격성, 사회적지지 지각, 인지적 대인문제 해결능력 간의 관계. **청소년상담연구**, 12(1), 91-99.

김정원, 김광웅 (2003). 집단 따돌림 가해-피해에 따른 청소년의 자아존중감과 대인관계 성향. **인간발달연구**, 10, 21-35.

김재휘, 김지호 (2002). 인터넷 일탈행동 및 동기에 관한 연구. 한국심리학회지: **소비자, 광고**, 3(2), 91-110.

박효정, 정미경 (2006). 학교폭력 예방 및 근절 대책에 대한 효과 평가 연구. **韓國敎育**, 33(3), 145-167.

서미정, 김경연 (2008). 집단따돌림 피해의 유발 및 지속요인. **한국청소년연구**, 19, 37-62.

성태제 (2007). **SPSS/AMOS를 이용한 알기 쉬운 통계분석**. 서울: 학지사.

신소정 (2007). **초등학생 자녀와 부모의 의사소통과 인터넷 게임중독 및 공격성의 관계에 관한 연구**. 석사학위논문. 한남대학교.

오승환 (2007). 청소년의 집단괴롭힘 관련 경험에 영향을 미치는 생태체계적 요인분석. **정신보건과 사회사업**, 25, 74-98.

오은정 (2010). 中學生의 사이버불링 實態 調査. **靑少年과 孝文化**, 15, 219-243.

오인수 (2010). 괴롭힘을 목격한 주변인의 행동에 영향을 미치는 심리적 요인: 공감과 공격성을 중심으로. **초등교육연구**, 23(1), 45-63.

오인수 (2011). 초등학생 온라인 괴롭힘의 실태 및 오프라인 괴롭힘과의 비교 분석. **아시아교육연구**, 12(3), 75-98.

우수명 (2001). **마우스로 잡는 SPSS 10.0**. 서울: 인간과 복지.

유상미, 김미량 (2011). 사이버 폭력의 원인에 대한 구조모델의 제시와 검증. **한국컴퓨터교육학회 논문지**, 14(1), 23-33.

윤지만 (2009). **청소년의 휴대폰 및 PC 사용에 대한 부모관여실태와 부모-자녀 인식비교연**

구: 인천광역시, 부천시를 중심으로. 중앙대학교 석사학위 논문.

이성식 (2004). 사이버공간에서의 익명성이 언어플레이밍에 미치는 영향에서의 경로모델의 제시와 검증. **형사정책**, 16(2), 165-185.

이성식 (2005). 사이버공간의 익명성이 청소년언어폭력에 미치는 영향: 기존 요인들과의 비교. **한국청소년연구**, 16(1), 77-108.

이성식 (2008). 사이버공간에서의 자아와 청소년비행. **형사정책연구**, 75(3), 229-249.

이수경 (2011). 청소년 사이버언어폭력의 위험요인 탐색. **학교폭력연구**, 1(2). 147-164.

이춘재, 곽금주 (2000). 집단 따돌림 경험유형에 따른 자기개념과 사회적지지. **한국심리학회지: 발달**, 13, 65-80.

이현수 (1992). **충동성검사**. 서울: 한국가이던스.

전신현, 이성식 (2010). 연구논문: 청소년의 휴대전화를 이용한 사이버 집단 괴롭힘 현상의 원인 모색. **청소년학연구**, 17(11). 159-181.

정연옥, 이철원 (1997). Barratt 충동성 검사의 요인구조. **한국심리학회지: 임상**, 16(1), 117-129.

조아라, 이정윤 (2010). 사이버공간에서의 악성댓글 사용에 대한 탐색적 연구. **청소년상담연구**, 18(2), 117-131.

조아미, 조승희 (2007). 집단따돌림의 발달적 변화와 유형에 따른 심리적 특성의 차이. **청소년시설환경**, 5, 37-48.

조학래 (2002). 중학생 집단 따돌림의 실태와 대응방안. **연세사회복지연구**, 8, 1-26.

천정웅 (2000). 청소년 사이버 일탈의 특성과 유형에 관한 연구. **청소년학연구**, 7(2), 97-116.

청소년폭력예방재단 (2008). **2008년 한국· 독일 국제세미나 아동· 청소년 학교폭력 예방 및 위기개입 대책 세미나**, 123-157.

최수미, 김동일 (2010). 따돌림 관여 유형에 따른 사회적 기술과 공격적 행동 성향. **청소년상담연구**, 18, 59-72.

최은숙, 채준호 (2000). 집단따돌림 가해, 피해 경향과 관련된 심리적 요인에 관한 일 연구. **人間理解**, 21, 1-29.

한세영 (2007). 초기 청소년의 도덕적 정서와 공격성- 죄책감, 수치심, 감정이입을 중심으로-. **대한가정학회지**, 45(7), 17-33.

황상민, 한규석(1999). **사이버공간의 심리 인간적 정보화 사회를 향해서**. 서울: 박영사.

Ben-Ze'ev, A. (1997). Emotions and morality. *Journal of Value Inquiry, 31*, 195-212.

Blum, L. A. (1980). *Friendship, Altruism, and Morality*. London: Routledge & Kegan Paul.

Dehue, F., Bolman, C., & Vollink, T. (2008). Cyberbulling: Youngsters' experiences and parental perception. Cyber *Psychology and Behavior, 11*, 217-223.

Eisenberg, N. (2000). Emotion, Regulation, and Moral Development. *Annual Review of*

Psychology, 51, 665-697.

Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2008). Cyberbulling: An exploratory analysis of factors related to offending and victimization. *Deviant Behavior, 29*, 1581-1590.

Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2009). *Bullying beyond the school yard: Preventing and responding to cyberbullying*. Crowin Press: California.

Hoffman, M. (2000). *Empathy and moral development. Implication for caring and justice*. Cambridge: Cambridge University Press.

Juvonen, J. & Gross, E. F. (2008). Extending the school ground?: Bullying experiences in cyberspace. *Journal of School Health, 78*, 496-505.

Kowalski, R., & Limber, S. (2007) Electronic bullying among middle school students. *Journal of Adolescent health, 41*, 22-30.

Kowalski, R., & Limber, S., & Agatston, P. (2008). *Cyber-bullying: Bullying in the digital age*. Blackwell Publishing.

Law, D. M., Shapka, J. D., Hymel, S., Olson, B. F., & Waterhouse, T. (2012). The changing face of bullying: An empirical comparison between traditional and internet bullying and victimization. *Computers in Human Science, 28*, 226-232.

Lee, G. B. (1996). "Addressing Anonymous Messages Cyberspace". *Journal of Computer Mediated Communication, 2*(1)

Li, Q. (2006) Cyberbullying in schools: A research of gender differences. *School Psychology International, 27*(2), 157-170.

Li, Q. (2007). New bottle but old wine: a research of cyberbullying in schools. *Computer Human Behavior, 23*, 1777-1791.

Matheson, K., & Zanna, M. (1988). The impact of computer-mediated communication on self-awarness. *Computers in Human Behavior, 4*, 221-233.

Mishna, F., Khoury-Kassabri, M., Gadalla, T., & Daciuk, J. (2012). Risk factors for involvement in cyber bullying: Victims, bullies, and bully-victims. *Children and Youth Services Review, 34*, 63-70.

Olweus, D. (1993). *Bullying at school: What we know and what we can do*. Cambridge, MA: Blackwell.

Olweus, D. (1994). Bullying at school: basic facts and effects of a school based intervention program. *Journal of psychology and psychiatry, 35*, 1171-1190.

Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2006). Bullies move beyond the schoolyard: A preliminary look at cyberbullying. *Youth Violence and Justice, 4*(2), 148-169.

Price, M., & Dalgleish, J. (2010). Cyberbullying experiences, impacts and coping strategies as described by Australian young people. *Youth Studies Australia, 29*, 51-59.

Raine, A., Dodge, K., Loeber, R., Gatzke-Kopp, L., Lynam, D., Reynolds, C., Stouthamer-Loeber, M., & Liu, J. (2006). The reactive-proactive aggression questionnaire: Differential correlates of reactive and proactive aggression in adolescent boys. *Aggression Behavior, 32*, 159-171.

Rakauskas, J., & Stolz, A. (2007). Involvement in Traditional and Electronic Bullying among Adolescents. *Developmental Psychology, 43*(3), 564-575.

Salmivalli, C. (1999). Participant role approach to school bullying: Implications for interventions. *Journal of Adolescence, 22*, 453-459.

Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russel, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: its nature and impact in secondary school pupils. *Child Psychology and Psychiatry, 49*, 376-385.

Solberg, M., & Olweus, D. (2003). Prevalence estimation of school bullying with the Olweus Bully/Victim Questionnaire. *Aggression Behavior, 29*, 239-268.

Tangney, J. P. (1990). Assessing individual differences in proneness to shame and guilt: development of the Self-Conscious Affect and Attribution Inventory. *Journal of personality and social psychology. 59*(1), 102-111.

Tangney, J. P. (1998). How does guilt differ from shame? In J Bybee (Ed), *Guilt and children*(pp. 1-17). San Diego: Academic Press.

Topcu, C., Erdur-Baker, O., & Capa-Aydin, Y. (2007). Examination of cyberbullying experiences among Turkish students from different school types. *Cyber Psychology & Behavior, 11*(6), 643-649.

Young, K. S., & Rodgers, R. (1998). *Internet addiction: personality traits associated with its development*. Paper presented at the 60th Annual Meeting of the Eastern Psychological Association.

Zimbardo, P. G. (1969). *The Human Choice : Individuation, Reason, and Order vs. Deindividuation, Impulse and Chaos*. In W. J. Amold & D. Levine(eds.), Nebraska Symposium on Motivation, Lincoln : University of Nebraska Press.

* 논문접수 2012년 2월 15일 / 1차 심사 2012년 3월 16일 / 2차 심사 2012년 6월 18일 / 게재승인 2012년 6월 20일

* 이수경: 이화여자대학교 사회과교육과 심리학을 전공하였으며, 동대학원의 심리학과에서 석사학위를 취득하였고 현재는 동대학원의 교육학과 박사과정에 재학 중임.
* E-mail: faithlsk@empas.com

* 오인수: 서울교육대학교를 졸업하고 West Chester University에서 학교상담 전공으로 석사학위를 취득한 후 취득한 후 Pennsylvania State University에서 상담자교육 전공으로 박사학위를 취득함. University of South Carolina 교육학과 조교수를 거쳐 현재는 이화여자대학교 교육학과 조교수로 재직 중임.
* E-mail: insoo@ewha.ac.kr

Abstract

Comparative Analysis of Factors Influencing on Off-line Bullying and Cyber-bullying

Lee, Soo-Kyoung*
Oh, In-Soo**

The current study explored factors influencing on off-line bullying and cyber-bullying by investigating 306 middle school students. Over thirty percent of the students reported of being involved in bullying behaviors. The students were categorized as four groups of bullies, victims, bully-victims and others based on their experience of bullying, and the differences of aggression, impulsivity, guilt, and anonymity were compared among those four groups. The four groups showed significant differences in the levels of aggression, impulsivity, guilt, and anonymity. The students' off-line bullying experience was the most significant predictors of their cyber-bullying followed by aggression and impulsivity. On the other hand, the students' cyber-bullying experience was the most significant predictors of their off-line bullying behavior followed by aggression and guilt. Implications for better understanding of psychological factors influencing on cyber-bullying and off-line bullying are suggested based on the results.

Key words: cyber-bullying, off-line bullying, aggression, impulsivity, built, anonymity

* Doctoral student, Ewha Womans University
** Corresponding author, Assistant professor, Ewha Womans University