

# 사이버불링 발생과 정보매체활용 간의 상관분석 - 인터넷과 휴대전화 사용을 중심으로

김봉섭<sup>†</sup> · 박중선<sup>††</sup> · 감동은<sup>†††</sup> · 진상기<sup>††††</sup>

## 요 약

청소년들에게 사이버불링은 심각한 위해 요소로 작용하고 있지만 사안의 심각성과 중요성에도 불구하고 학문적인 접근과 시도는 아직 초기 단계이다. 이에 따라 본 연구에서는 전국 초·중·고등학생 1,112명을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 조사 결과 청소년들 사이에 인터넷 불링 가해경험은 유형별로 20.3%에서 39.0%, 피해경험은 11.0%에서 23.4%, 휴대전화 불링 가해경험은 15.9%에서 44.1%, 피해경험은 5.5%에서 21.8%인 것으로 나타났다. 사이버불링 가해 경험에 영향을 미치는 요인으로는 인터넷의 경우 성별, 학업스트레스, 인터넷 접근성, 익명성, 인터넷 이용시간 등인 것으로 조사되었다. 휴대전화의 경우에는 학교급별, 학업스트레스, 휴대이동성, 익명적 이용가능성, 휴대전화 이용시간 등이 휴대전화 불링에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 마지막으로 인터넷 불링과 휴대전화 불링과의 관계를 살펴본 결과 인터넷 불링 가·피해 경험과 휴대전화 불링 가·피해 경험은 서로 관련이 있는 것으로 나타났으며, 특히 인터넷 불링 가해경험과 휴대전화 불링 가해경험, 인터넷 불링 피해경험과 휴대전화 불링 피해경험은 상당한 관련이 있는 것으로 조사되었다.

**주제어** : 사이버불링, 인터넷 불링, 휴대전화 불링, 미디어 리터러시

# The Corelation Research between Cyberbullying and Information Media Use - With Focus on Internet and Mobile Phone Use

Kim Bongseob<sup>†</sup> · Park Jongsun<sup>††</sup> · Gam Dongun<sup>†††</sup> · Jin Sangki<sup>††††</sup>

## ABSTRACT

Cyberbullying has a negative influence on teens. However, the academic approach and try is still an its early stages in spite of the issue of the seriousness and importance. Accordingly, this study conducted a survey of 1,112 elementary, middle and high school students. According to the survey, Internet bullying violence experience was from 20.3% to 39.0%, victim experience from 11.0% to 23.4%, mobile phone bullying violence experience was from 15.9% to 44.1%, victim experience from 5.5% to 21.8%. The factors affecting Internet bullying violence experience were gender, academic stress, internet accessibility, anonymity, use time of internet. The factors affecting mobile phone bullying violence experience were school table, academic stress, mobility, anonymity, use time of mobile phone. Finally, this study grasped the relation between Internet and mobile phone bullying. It was found that Internet bullying violence · victim experience had something to do with mobile phone bullying violence · victim experience. Especially, Internet bullying violence experience had a lot to do with mobile phone bullying violence experience, Internet bullying victim experience had a lot to do with mobile phone bullying victim experience.

**Keywords** : cyberbullying, Internet bullying, mobile phone bullying, media literacy

† 정 회 원: 한국정보화진흥원 정보화역기능대응부장  
†† 정 회 원: 서울과학기술대 디지털문화정책전공 박사과정  
논문접수: 2013년 07월 04일, 심사완료: 2013년 09월 25일

††† 정 회 원: 성균관대 법학과 박사과정  
†††† 정 회 원: 한국장학재단 책임연구원(교신저자)

게재확정: 2013년 09월 28일

## 1. 문제제기

인터넷으로 인해 의사소통의 속도는 빨라지고 폭은 더욱 넓어졌다. 면대면과 함께 편지, 전화 등과 같은 전통적인 대인간 커뮤니케이션 수단이 지배하던 의사소통 환경이 이메일, 채팅, SNS 등이 가세하면서 즉각적인 의사소통뿐만 아니라 1대1, 1대다, 다대1, 다대다 등 다양한 형식의 의사소통이 가능한 환경으로 바뀌었다. 최근에는 스마트폰과 태블릿 PC 등의 등장과 보급으로 변화는 더욱 가속화되고 있다. 특히, 디지털 환경에서 출생하고 성장한 대부분의 청소년들은 다양한 용도로 인터넷과 휴대전화 이용에 많은 시간을 할애하고 있다. 하지만, 인터넷과 휴대전화가 청소년들의 삶에 중요한 부분으로 자리 잡게 되면서 청소년들은 인터넷과 휴대전화의 긍정적인 활용과 함께, 사이버공간에서 다양한 문제 상황들을 동시에 경험하고 있다<sup>1)</sup>. 최근에는 청소년들 사이에 발생한 사이버공간에서의 괴롭힘 때문에 피해 청소년이 스스로 목숨을 끊는 사건이 발생하여 사회에 큰 충격을 준 바 있다. 이 사건으로 사람들은 첨단 정보통신기기가 타인의 생명을 위협하는 수단으로 악용될 수 있다는 사실에 경악했다.

그러나 사이버공간에서 청소년들 사이에 발생하는 괴롭힘 또는 따돌림 현상을 의미하는 사이버불링(cyberbullying)에 대한 사회적 논란과 심각성에도 불구하고 관련 분야의 연구는 2003년 발행된 미국 소아청소년 심리학저널(Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry)의 짧은 사설을 시작으로 비교적 최근 들어서야 시도되고 있다<sup>1)</sup>. 우리나라에서도 사이버불링의 심각성이 더해지면서 이에 대한 연구가 점차 늘고 있는 추세라고 하지만 숫적으로는 미미하다. 사이버불링은 확산이 예상됨에도 불구하고 여전히 새로운 연구 분야라 할 수 있다<sup>2)</sup>.

사이버불링은 디지털 시대에 청소년들이 직면하고 있는 주요한 도전들 중에 하나이다<sup>3)</sup>. 그러나 우리는 사이버불링에 대한 사안의 심각성과 중요성에도 불구하고 현황조차 정확히 파악하지 못하고 있다. 우리가 얼마나 청소년들의 IT이용 문화에 무지한가를 보여주는 것이다. 이에 따라, 본 연구에서는 청소년들의 안녕(well-being)에 심각한 영향을 미치고 있는 사이버불링에 대해 청소년들을 대상으로 실증적인 연구를 진행하고자 한다. 이를 위해 청소년들이 일상에서 가장 많은 이용과 의존을 하고 있는 인터넷과 휴대전화를 통해 이루어지는 사이버불링의 실태와 원인을 모색하고자 하며, 인터넷 불링과 휴대전화 불링의 관련성을 파악할 것이다. 이러한 결과를 토대로 사이버불링의 현상

을 이해하고 아울러 대책 수립을 위한 토대를 마련하는 것에 이 연구의 목적을 둔다.

## 2. 개념정의 및 선행연구

### 2.1 사이버불링의 개념정의

사이버(cyber)와 불링(bullying)<sup>2)</sup>이 결합된 사이버불링은 2000년대 초반 Willard에 의해 처음으로 사용되었지만 사이버공간에서의 괴롭힘 또는 따돌림을 의미하는 용어들은 다양하다<sup>1)</sup>. 이메일 린치(e-mail lynchings; [5]), 사이버 괴롭힘(cyber harrasment; [6]), 인터넷 괴롭힘(Internet harrasment; [7])뿐만 아니라 SMS bullying, mobile bullying, 관계적 공격성(relational aggression) 등이 대표적이다. 우리나라에서도 사이버왕따, 사이버폭력, 사이버따돌림, 사이버괴롭힘 등 다양한 용어로 불리고 있다. 이와 함께 사이버불링의 개념을 규정하기 위한 시도들도 있어왔다. 온라인상에서 다른 사람에게 가하는 위협적이고 공격적인 행위<sup>8)</sup>, 인터넷 또는 다른 디지털 통신 장비를 사용하여 누군가를 모욕하거나 위협하는 것<sup>9)</sup>, 온라인상에서 다른 사람을 향한 고의적인 공격 행위<sup>10)</sup> 등이 대표적이다. 또한, 인터넷 또는 기타 디지털 통신 장비를 사용하여 유해하고 잔인한 글 또는 그림을 보내는 것<sup>11)</sup>, 컴퓨터, 휴대전화 및 기타 전자기기를 이용하여 의도적이며 반복적으로 타인에게 해를 입히는 경우<sup>12)</sup>, 이메일, 휴대전화, 문자메시지, 웹사이트, 온라인 개인 블로그 등과 같은 정보와 의사소통 매체의 사용과 관련하여 다른 사람에게 해를 가하려는 의도가 있는 개인과 집단에 의한 고의적이고 반복적이며 적대적인 행동<sup>13)</sup> 등도 있다. 우리나라에서는 사이버 상에서 욕설, 인신공격 등 익명의 타자에게 적대감과 분노 등을 표출하는 글과 행위<sup>14)</sup>와 함께 사이버상에서 개인 혹은 다수 집단구성원들이 한 사람에게 반복적으로 괴롭히는 언어적 괴롭힘의 행위<sup>15)</sup>, 컴퓨터를 매개로 한 정보통신망을 통해 타인의 명예 혹은 권익을 침해하여 신체적·정신적 피해를 주는 행위<sup>16)</sup> 등으로 사이버불링을 정의하고 있다. 이처럼 사이버불링과 관련해서는 다양한 정의뿐만 아니라 용어 또한 혼재하고 있음을 알 수 있다. 이러한 이유로 김경은과 윤혜미는 오프라인 폭력과는 달리 사이버불링은 폭력상황과 괴롭힘에 사용되는 수단 등이 매우 광범위하기 때문이라고 주장한다<sup>17)</sup>.

1) 인터넷 및 휴대전화에 대한 과도한 의존에 따른 중독 현상, 성가치관이 확립되지 않은 상태에서의 음란물 노출, 무분별한 자기 노출(self-disclosure)로 인한 개인정보 유통과 사생활 파헤치기 등이 새로운 사회문제로 대두되고 있다.

2) Olweus는 불링(bullying)을 “힘의 불균형으로 이루어지는 공격적인 행동의 범주이며, 한 학생이 반복적이며 지속적으로 한 명 또는 그 이상의 학생들로부터 부정적인 행동을 당하는 것”이라고 정의하고 있다<sup>4)</sup>.

## 2.2 사이버불링의 특징

사이버불링을 바라보는 시각은 크게 두 가지로 구분된다. 첫 번째는 사이버공간에서의 폭력을 현실의 연장에서 이해하는 시각이다. 이는 인간이 지닌 공격성이나 폭력은 인류가 시작된 이후 지금까지 논란이 되어 온 주제[18]로 사이버불링 또한 인간의 공격적이고 폭력적인 성향이 사이버공간에서 표출되는 현상으로 보는 것이다. 즉, 사이버불링은 사이버공간에 대한 의존도가 높아지면서 나타나는 자연스러운 인간 본성의 발현 현상이라 할 수 있다. 이와 관련하여, 청소년들 사이에서 일어나는 학교폭력의 행위들, 예를 들어 놀림, 욕설, 비방 등은 표현의 형식만 다를 뿐 사이버공간에서도 동일하게 재현되는 현상에서 근거를 찾을 수 있다. 학교폭력이나 사이버불링은 두 가지 모두 의도적이고 지속적이며 힘의 불균형에 의해 공격성이나 폭력성이 나타나는 공통점도 지니고 있다[2].

두 번째는 사이버불링은 사이버공간이라는 특수한 성격과 특성에 의해 현실에서의 폭력과 전혀 다른 특징과 양상을 보인다는 시각이다. 사이버불링과 관련해서 가장 많이 언급되는 사이버공간의 특성은 익명성이다. 익명성은 현실에서의 편견과 선입견이 작용하지 않도록 하여 누구나 기회의 평등과 표현의 자유를 담보해 주는 중요한 장치인 동시에 우리를 사회, 양심, 도덕성 및 윤리의 압박으로부터 자유롭게 함으로써 사이버불링을 일으키는 힘을 제공해 주기도 한다[2]. 익명적인 특성으로 인해 사이버공간에서 행위자들은 발각될 위험없이 익명의 상황에서 주위 모르게 타인을 괴롭히는데 참여할 수 있다는 것이다[19]. 또한, 비대면과 익명적인 사이버공간의 특성으로 인해 상대방의 피해를 덜 인지하게 되고, 가해자는 자신의 행동에 그다지 죄책감을 느끼지 않게 되는 점도 사이버불링만이 지닌 특징이라 할 수 있다[20]. 이와 함께, 무경계적인 특성과 전파성 등도 현실에서의 폭력과는 다른 사이버불링의 특징이라 할 수 있다. 우선, 사이버공간의 무경계적인 특성으로 인해 사이버불링은 학교와 가정이라는 경계의 구분 없이 발생할 수 있게 되었다. 학교폭력의 경우에는 피해자가 가해자들의 세력 범위를 벗어나서 집으로 가거나 이사를 가면 더 이상 일어날 수 없지만, 사이버불링은 집으로 돌아가거나 이사 이후에도 이메일, 휴대전화 등을 통해 24시간 진행될 수 있게 된 것이다. 이와 함께 사이버상에서 폭력의 행동범위는 현실과 다르게 학교범위 밖에서 일어난다는 점에서 학교폭력과 차이점이 있다. 즉, 학급 내 폭력 보다는 그 경계와 범위가 매우 확대되는 특징이 있으며[21], 현실의 경우와 달리 가해자와 피해자의 관계는 학급 구성원이 아니라 서로 모르는 사이인 경우가 있다는 점에서 학교폭력과 사이버불링 사이에 큰 차이를 보여준다. 또한, 사이버공간의 전파성은 사이버공간에 올려진 글이 순식간에 퍼져나갈 수 있음을 의미한다. 무엇보다도 사이버공간에 한 번 올려진 글이나 사진,

동영상 등은 절대로 지워질 수 없기 때문에 피해자가 받는 고통도 그만큼 지속되고 심해질 수 있다. 이러한 특징들로 인해 연구자들은 사이버불링이 주로 관계적이고 언어적인 폭력임에도 불구하고 정신적·심적으로 청소년들에게 더욱 더 심각한 부작용을 초래한다고 경고하고 있다.

이미 해외에서는 사이버불링으로 인해 스스로 자신의 목숨을 끊는 사건이 여러 건 있어왔다. 이러한 사태의 심각성으로 미국에서는 개별 주 단위의 사이버불링 관련 법령이 만들어지고<sup>3)</sup>, 연방단위의 법률 제정의 필요성도 제기되고 있다[22]. 우리나라에서도 학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률의 개정을 통해 사이버불링<sup>4)</sup>에 대한 단호한 처벌 방침을 밝히고 있다.

## 2.3 선행연구 분석

사이버불링에 대한 선행 연구는 ① 사이버불링 실태조사 연구, ② 사이버불링의 사회적 파급에 관한 연구 ③ 사이버불링의 유형화에 관한 연구 등이 주를 이루고 있다.

### 2.3.1 사이버불링 실태조사 연구

사이버불링이 청소년들 사이에 어느 정도 일어나고 있는지를 살펴보면 연구자들마다 상이한 결과를 내놓고 있다. Beran은 조사대상의 2/3 학생이 사이버불링을 들어보았고, 1/4은 사이버따돌림을 당한 적이 있다고 하였다[23]. 또한 Li는 117명의 캐나다 청소년을 대상으로 한 연구에서 학생 중 15%는 다른 학생들을 사이버 상에서 왕따를 시켜보았다고 보고하였다[24]. Ybarra와 Mitchell의 연구에서는 조사 대상인 9-17세의 9%가 사이버불링 피해를 경험한 것으로 보고한 반면[7], Lenhart의 연구에서는 12-17세의 32%가 피해를 경험한 것으로 보고하였다[25]. 이와 함께 Hinduja & Patchin이 11-18세 사이의 청소년 4,400명을 대상으로 한 조사에 따르면 조사대상자의 약 20%가 사이버불링

3) 사이버불링 관련 웹사이트(www.cyberbullying.us)에 게시된 보고서에 따르면 현재 미국의 50개 주 중 44개 주에서 사이버불링 방지를 위한 법령이 마련되었으며, 32개 주에서는 사이버불링 내지는 온라인상의 괴롭힘 방지를 위한 특별 조항이 마련된 상태이다[22].

4) 동 법에 따르면 사이버따돌림을 “인터넷, 휴대전화 등 정보통신기기를 이용하여 부호나 문자, 음성, 사진, 동영상 등을 통해 타인에게 지속적이고 반복적으로 심리적 공격을 가하거나 타인의 개인정보 또는 허위사실을 유포하여 상대방이 고통을 느끼도록 하는 일체의 행위”라고 정의하고 있다. 비록 학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률에는 사이버따돌림으로 명시되어 있으나 내용상 사이버불링을 의미하여 법 상에서의 사이버따돌림을 사이버불링으로 보아도 무방하다고 할 수 있다.

의 피해자라고 생각하는 것으로 나타났다[12]. 또한, 약 20% 정도의 청소년들이 타인에게 사이버불링 행위를 한 적이 있으며 10%가 사이버불링에 대한 가해와 피해를 동시에 경험한 것으로 조사되었다. 우리나라에서도 한국인터넷진흥원이 초등학교를 대상으로 한 조사에서는 사이버불링 가해 경험이 37.8%, 피해 경험이 34.0%로 나타났으며[26], 심지어 성동규 등의 연구에서는 청소년의 사이버폭력 피해가 75.4%에 이르고 있다고 보고하고 있다[16].

이처럼 조사 결과마다 사이버불링의 피해 경험이 10~40% 이상 차이가 나타나는 것은 조사 대상의 연령, 지역 및 사이버불링에 대한 정의가 서로 상이하기 때문인 것으로 풀이된다[22]. 조사 대상을 누구로 하였느냐?, 어떤 지역의 청소년들이 주로 응답하였는가?, 사이버불링을 어떻게 정의하였는가?, 사이버불링과 관련된 이들의 범주-가해자, 피해자, 방관자 등을 나누는 조사도구의 범주- 등이 서로 달랐기 때문으로 해석되는 것이다. 이에 따라 후버(John Hoover)는 표본 추출과 응답의 신뢰성을 고려해 볼 때, 전체적으로 미국의 경우 2008년 현재 13% 내외의 빈도로 사이버불링을 경험하고 있는 것으로 보는 것이 타당하다는 의견을 제시하였고 널리 받아들여지고 있다[27]. 하지만 대부분의 청소년들이 사이버불링으로 인한 피해 사실을 주변에 알리지 않는 속성을 감안한다면, 상당수의 청소년들이 사이버불링의 피해를 받은 것으로 짐작할 수 있어[28] 보다 정확하게 청소년의 사이버불링 가·피해 상황을 살펴보는 노력이 필요하다고 할 수 있다.

### 2.3.2 사회적 파급에 관한 연구

사이버불링으로 인한 피해에 대해서는 여러 연구자들이 공통적으로 심각성을 보고하고 있다[19]. 최근 연구된 자료에 따르면 사이버불링의 피해자들은 분노([29], [30], [31]), 좌절([29], [30]), 슬픔, 당황스러움 및 무서움 등의 감정을 느끼고 있는 것으로 나타났다. 예를 들어 Hinduja 등의 연구에 따르면 사이버불링의 피해자가 복수응답으로 보고한 피해 양상은 “자신에 대한 좌절감(43%), 분노를 느꼈다(40%), 학업 부진(32%), 슬픔(27%), 별다른 심리적 문제를 못느낌(22%)” 순으로 나타났다[2]. 특히, 억울한 대접을 받았을 때에 당연하게 느껴야 할 ‘분노 체감’이나 ‘슬픔’의 빈도 보다 ‘스스로에 대한 좌절감’의 빈도가 더 높게 나왔다는 점에 주목할 필요가 있다. 간혹 여러 사람과 지속적으로 갈등을 겪다 보면 자기 자신이 문제의 원인을 제공했기 때문에 이런 일이 벌어진 것이라고 생각하면서 스스로를 책망하고 좌절에 빠지는 경우가 나타나기도 하지만 청소년기의 자아존중감이 일생의 성공과 실패를 크게 좌우한다는 점을 생각한다면, 사이버불링 문제를 한 때의 치기로 인해 생겨나는 자연스러운 일탈 현상으로만 치부하고 방관할 수만은 없다[27]. 또한, 사이버불링 피해와 관련하여 가장 충격적인

결과는 사이버불링 경험과 연관된 자살 충동 및 자살이 증가하고 있다는 점이다<sup>5)</sup>. 사이버불링을 경험한 중학생이 경험하지 않은 중학생보다 자살충동뿐만 아니라 자살사고가 더 많은 것으로 나타났기 때문이다.

사이버불링은 피해자뿐만 아니라 가해자에게도 상당한 부정적인 영향을 미친다. Ybarra 등에 따르면 사이버불링 가해자들이 그렇지 않은 청소년들에 비해 오프라인에서 폭력을 휘두르거나 다른 문제 행동을 보일 가능성이 크다는 사실을 발견했다[10]. 예를 들어, 사이버불링 가해자들은 학교생활에 충실하지 않고 술이나 담배를 자주 이용하고 있어 사이버불링이 증가할수록 공격적이거나 규칙을 어기는 행동이 증가하고 있음을 밝혔다. 이처럼 사이버불링은 인터넷과 휴대전화 때문에 청소년기에 경험할 수 있는 가장 중대한 일탈 현상 중에 하나라고 할 수 있다.

### 2.3.3 사이버불링의 유형화에 관한 연구

청소년의 사이버불링은 크게 다섯가지 유형으로 구분된다[16]. 사이버모욕(사이버공간에서 모욕적인 언사나 욕설, 인신공격성 발언 등을 행하는 행위), 사이버스토킹(인터넷을 이용하여 특정인에게 원치 않은 접근을 지속적으로 시도하는 행위), 사이버 명예훼손(특정인에 대한 허위의 글이나 명예에 관한 사실을 인터넷에 게시하여 불특정 다수에게 공개하는 행위), 사이버성폭력(성적인 묘사 혹은 여성 비하 발언, 여성에 대한 성차별적 욕설 등의 내용을 유포하거나 음란한 동영상, 사진 등을 유포하는 행위), 프라이버시 침해 및 신상정보 유포(개인의 프라이버시에 해당하는 내용을 언급하거나 신상 정보를 유포시키는 행위) 등이 사이버불링을 구성하는 대표적인 유형들이다. 이밖에도 Willard는 사이버불링의 유형으로 통상 플레이밍이나 위협, 명예훼손, 허위사실 유포, 스토킹 등의 행위를 제안하였다[1]. 이는 법적인 테두리 안에서 성인들에 의해 구분된 다소 경직된 구분법이라 할 수 있다. 실제로 청소년들 사이에서는 “은따”(한 집단 안에서 특정의 사람을 따로 떼어 멀리하는 일)나 “문자 씹기”(타인의 문자 메시지 등에 의도적으로 무대응하거나 무시하는 행위) 등도 폭력적이거나 성적인 표현이 아님에도 불구하고 사이버불링의 유형으로 보고 있다. 따라서 청소년들 사이에 퍼지고 있는 사이버불링에 대한 보다 명확한 이해를 위해서는 청소년 문화를 반영한 좀 더 유연한 구분이 필요하다.

## 3. 연구문제 및 연구방법

5) Kowalski et al.에 따르면 청소년 자살율이 감소하였다가 다시 증가하게 된 이유는 사이버불링 때문이라고 주장한다[21].

### 3.1 연구문제 도출

인터넷과 휴대전화로 대표되는 정보통신기술은 의사소통의 편리성을 증대하였고 새로운 소통방식을 만들어내면서 인간관계의 양상을 변화시켰다. 반면, 인터넷 및 휴대전화 중독, 불건전 정보 유통, 개인정보 침해 등 부정적인 면도 청소년들의 삶에 크게 영향을 미치고 있다. 최근 들어서는 청소년들 사이에 온라인 공간에서 발생하는 괴롭힘 또는 따돌림 현상을 의미하는 사이버불링이 발생하여 많은 사회적 우려를 야기하고 있다. 여기서 사이버불링은 공간적으로는 온라인에서 인터넷과 휴대전화와 같은 정보통신기술을 매개로 문자·그림·사진·동영상 등의 형식을 통해 일인 또는 다수가 의도성을 가지고 지속적으로 타인의 정신적·심리적·관계적 위해를 가해는 행위를 의미한다.

사이버불링에 대해서는 “신체적인 피해나 금전적인 갈취와 같은 외형적인 피해가 없다”는 등의 이유로 사소하게 생각하는 경우가 많다. 또한, 사이버불링을 일반적인 형태의 농담이나 “청소년기에 교우관계에서 나타나는 자연스런 갈등”과 같이 일시적인 문화현상으로 치부하는 경향도 있다. 하지만, 사이버불링으로 인해 청소년들은 심각한 정신적 피해를 경험하고 있으며, 심지어는 자살충동을 느끼거나 실제로 자신의 소중한 생명을 스스로 끊는 경우도 발생하고 있다.

이에 따라 본 연구에서는 청소년들의 정신 건강뿐만 아니라 생명까지도 위협하고 있는 사이버불링 현상을 종합적으로 살펴보고자 한다. 특히, 그동안 인터넷과 휴대전화를 구분하여 진행해 왔던 일부의 연구 행태에서 벗어나 인터넷과 휴대전화에서 발생하는 사이버불링을 동시에 고찰하고자 한다. 이는 청소년들 사이에 인터넷과 휴대전화 이용과 의존이 상당한 수준이고, 인터넷의 여러 기능들이 휴대전화에서도 가능하게 됨에 따라 사이버불링 현상에 대해 인터넷과 휴대전화를 동시에 고려하는 것이 필요하기 때문이다. 또한, 휴대전화는 현실공간과 인터넷의 중간 지대적인 성격을 가지고 있다는 주장에 근거하여[32] 사이버불링 현상에 있어서도 실제로 인터넷 불링과 휴대전화 불링이 어떠한 관련이 있는지를 살펴보는 것도 의미 있는 작업이라고 여겨지기 때문이다. 이러한 주장을 바탕으로 다음과 같이 [연구문제]를 정하였다.

[연구문제 1] 인터넷 불링 가해경험에 영향을 미치는 요인은 무엇인가?

[연구문제 2] 휴대전화 불링 가해경험에 영향을 미치는 요인은 무엇인가?

[연구문제 3] 인터넷 불링과 휴대전화 불링은 어떠한 관계가 있는가?

### 3.2 연구방법

#### 3.2.1 자료의 수집

본 연구는 청소년들 사이에 발생하는 인터넷과 휴대전화를 사용한 사이버불링 현상을 파악하기 위해 초·중·고등학생을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 조사대상은 전국을 대도시, 중소도시, 읍면지역으로 구분하여 무작위 추출을 통해 도시 규모별로 2개교를 조사대상 학교로 선정하고 해당 학교 재학생들을 대상으로 조사를 실시하였다. 조사대상 학교에는 학교당 70명 내외를 할당하여 초등학생 140명, 중학생 140명, 고등학생 140명 등 420명 총 1,260명을 최종 설문대상자로 추출하였다. 조사는 2011년 11월 17일부터 11월 25일 까지 9일간 진행하였다.

#### 3.2.2 측정 도구

본 연구에서 다룰 인터넷과 휴대전화를 사용한 사이버불링 가·피해경험중 먼저 중속변인으로 가해경험은 인터넷으로 누군가를 놀리기, 따돌리기, 욕설하기, 비방하기 등 네가지 행위에 대해 5점 리커트 척도(①전혀 안한다~⑤자주 한다)를 사용하여 지난 일 년 동안의 경험 행위를 질문하고 이들 문항들의 응답을 합산하여 사용하기로 한다. 또한 휴대전화와 관련해서는 휴대전화를 이용하여 놀리기, 무시하기, 욕설하기, 비방하기, 도촬(어떤 사람의 행동이나 모습을 몰래 촬영하는 일) 등 다섯가지 행위에 대해 5점 리커트 척도(①전혀 안한다~⑤자주 한다)를 사용하여 지난 일 년 동안의 경험 행위를 질문하고 이들 문항들의 응답을 합산하여 사용하기로 한다. 아울러 독립변인으로 사용할 피해경험은 인터넷과 휴대전화 각각에 대해 위의 항목들을 5점 리커트 척도(①전혀 안한다~⑤자주 한다)를 이용하여 지난 일년 동안의 피해 경험 유무를 알아보았고 각각의 문항들을 합산하여 사용하였다.

친구관계 요인으로는 친구들과의 관계를 묻는 문항과 친구와의 갈등 상황을 묻는 문항 등 두 문항을 사용하였다. 아울러서 학업요인으로 “공부에 대한 스트레스가 많은 편이다”라는 질문에 동의 정도를 답하도록 하였으며, 부모관계에 있어서는 부모와의 대화정도를 묻는 문항을 5점 리커트 척도를 이용하여 질문에 응답하도록 하였다. 다음으로 인터넷과 휴대전화 이용정도를 묻는 요인에 대해서는 인터넷의 경우 메신저, 채팅, 카페, 개인 홈페이지, SNS 등 인터넷의 주요 서비스에 대해 하루 평균 이용시간을 묻고 이를 합산하여 인터넷 이용정도를 확인하였다. 아울러서 휴대전화의 경우에는 메신저, 문자메시지, SNS, 사진촬영 등 사이버불링과 관련된 휴대전화 서비스에 대해 하루 평균 이용시간을 질문하고 이를 합산하여 휴대전화 이용정도를 확인하였다.

인터넷과 휴대전화 이용패턴과 관련해서는 먼저 인터넷의 경우 접근성(인터넷 서비스를 자유롭게 이용하는 편), 익명성(익명의 상태로 은밀하게 사용), 능숙성(인터넷을 능숙하게 사용) 등 사이버불링과 관련된 인터넷 특성에 대해 각각의 경험여부를 5점 리커트 척도를 이용하여 질문하였다. 아울러 휴대전화의 경우 전신현 등이 사이버불링과 관련된 휴대전화의 특성으로 제시한 휴대 이동성(휴대전화를 어디든지 가지고 다니면서 사용한다), 익명 은밀성(휴대전화를 종종 익명의 상태로 은밀하게 사용한다), 이용 능숙성(휴대전화를 능숙하게 사용한다) 등 세가지 항목[15]에 대해 각각의 경험여부를 5점 리커트 척도를 이용하여 질문하였다.

### 3.3 분석 방법

청소년의 인터넷과 휴대전화를 이용한 사이버불링 실태를 파악하기 위한 자료 분석방법은 다음과 같다. 첫째, 응답자의 속성 및 사이버불링 실태를 살펴보기 위해 빈도, 백분율, 평균, 표준편차 등의 기술통계 분석을 사용하였다. 둘째, 사이버불링에 영향을 미치는 요인이 무엇인지를 확인하기 위해 독립변인의 성격에 따라 t-검증, 분산분석(ANOVA), 회귀분석 등을 각각 실시하였다. 마지막으로, 인터넷 불링과 휴대전화 불링의 관계를 확인하기 위해 상관분석을 실시하였다.

## 4. 분석 결과

### 4.1 응답자 특성 및 기술적 통계

응답자의 특성을 살펴보기 위해, 조사 대상자의 성별, 연령, 학년, 가구소득 등을 조사하였다. 우선 총 조사 대상자 1,260명중 불성실한 응답을 제외한 유효 응답자 1,112명의 성별을 보면 남자가 645명(58%), 여자는 467명(42%)로 나타났다. 조사대상자를 세부적으로 살펴보면 중학생이 365명(32.8%), 고등학생이 342명(30.7%)으로 조사되었으며, 초등학생(5학년 이상)이 405명(36.4%)으로 나타났다. 또한, 조사 대상자의 평균 연령은 15.0세(표준편차=2.17)였으며 거주지는 대도시가 373명(33.5%), 중·소도시가 438명(39.4%), 읍·면 지역 301명(27.1%)인 것으로 조사되었다.

응답자를 대상으로 인터넷을 사용한 사이버불링 가·피해 경험 여부를 확인하기 위해 본 연구에서는 5점 척도(①전혀 안한다~⑤자주 한다)중 보통이상으로 답한 것을 가·피해 경험이 있는 것으로 파악하였다. 이는 지난 1년간의 인터넷 불링 경험 여부를 묻는 질문에 보통이상으로 응답한 경우 최소 1회 이상 가·피해 경험이 있는 것으로 보이기 때문이다. 먼저, 인터넷 불링 가해 경험은 ‘놀림’(39.0%)이 가장 많은 빈도를 보여주었으며, 다음으로 ‘비방’(30.6%)의 순이었다. 반면, 인터넷 불링 피해 경험은 ‘놀림’(23.4%)이 가장 많

은 빈도를 보여주었으며, ‘욕설’(20.2%), ‘따돌림’(12.6%) 등의 순이었다. 이러한 결과는 한국인터넷진흥원(2011)이 초등학생을 대상으로 한 조사(가해 경험 37.8%, 피해 경험 34.0%)보다는 다소 낮은 수치(가해 경험 20.3%~39.0%, 피해 경험 11.0%~23.4%)이지만 중고생을 포함한 외국의 여러 조사 결과들과 유사한 수치를 보여주고 있어 초·중·고생을 포함한 우리나라의 청소년들도 외국의 경우와 비슷하게 인터넷 불링 가·피해를 경험하고 있다고 할 수 있다. 또한 이번 조사를 통해 인터넷을 사용한 청소년 사이버불링은 따돌림과 같은 관계 악화나 고립이라는 사회적 가·피해보다는 놀림, 욕설 등과 같은 언어적 가·피해를 많이 경험하는 것을 알 수 있다. 분석결과는 <표1>에 제시하였다.

<표1> 인터넷 불링 유형별 가·피해 경험 비율 (단위 : %)

구 분	가해 경험	피해 경험
놀림	39.0	23.4
따돌림	29.1	12.6
욕설	20.3	20.2
비방	30.6	11.0

다음으로 휴대전화를 사용한 사이버불링 가·피해 경험 여부를 확인하기 위해 본 연구에서는 인터넷 불링 가·피해 경험 여부를 측정된 방법과 동일한 방식으로 휴대전화 불링 가·피해 경험 정도를 파악하였다. 분석결과는 <표2>에 제시하였다. 세부적으로 살펴보면, 휴대전화 불링 가해 경험은 ‘무시’(44.1%)가 가장 많은 빈도를 보여주었으며, 다음으로 ‘욕설’(30.4%)의 순이었다. 반면, 휴대전화를 사용한 사이버불링 피해 경험은 ‘놀림’(21.8%)이 가장 많은 빈도를 보여주었으며, ‘욕설’(21.7%), ‘무시’(18.8%) 등의 순이었다. 상대적으로 휴대전화의 독특한 기능이라 할 수 있는 카메라 기능을 활용한 사이버불링인 ‘도촬’은 5.5%에 머물렀다. 휴대전화 불링 실태에 대한 선행 연구가 거의 전무하여 비교가 불가능하지만 유일한 선행연구라 할 수 있는 전신현·이성식에서 휴대전화 불링 피해경험이 13.7%인 것으로 볼 때[15] 이번 조사가 어느 정도 신뢰성을 확보하고 있다고 보인다. 또한, 휴대전화 불링 가·피해 경험은 유형별로 큰 차이가 나타나고 있는데 이는 휴대전화에서 ‘문자 메시지 무응답’ 등과 같은 행동을 별다른 죄의식 없이도 할 수 있고 특별한 동작을 요구하지도 않기 때문에 나타난 결과라 할 수 있다.

<표2> 휴대전화 사이버불링 유형별 가·피해 경험 비율 (단위 : %)

구 분	가해 경험	피해 경험
놀림	15.9	21.8
무시	44.1	18.8
욕설	30.4	21.7
비방	21.6	10.3
도촬	19.7	5.5

마지막으로 개인적 속성에 따른 사이버불링 가해 경험빈도를 조사하였다. 분석결과는 <표3>에 제시하였다. 분석 결과, 성별에서는 대체로 남학생이 여학생보다 인터넷과 휴대전화 모두 사이버불링 가해 경험이 많은 것으로 나타났지만 일부 유형(예를 들어 인터넷에서는 비방, 휴대전화에서는 무시와 비방)에서는 오히려 여학생이 더 많은 가해경험이 있는 것으로 조사되었다. 특히, 여학생의 사이버불링 가해 경험이 높은 인터넷 비방과 휴대전화 비방 및 무시 중 휴대전화 불링에서의 '무시' 유형이 상당히 높은 수치를 보여주는 것은 사이버불링에서 여학생은 남학생에 비해 보다 소극적인 형태의 사이버불링을 행하고 있다고 할 수 있다. 이 같은 결과는 Harman 등의 연구에서 '루머 퍼뜨리기' 등과 같은 소극적인 형태의 사이버불링 가해 행위에서는 여학생이 남학생에 비해 더 많은 빈도를 나타냈다는 연구와 어느 정도 일치하고 있음을 보여주고 있다[33]. 다음으로 학교급별로 보면 초등학교는 인터넷을 이용해 '놀림'을 가장 많이 행하고 있었으며 휴대전화에서는 '무시'가 가장 높은 빈도를 보여주었다. 중학생은 인터넷에서는 '놀림', 휴대전화에서는 '무시'였으며, 고등학생은 인터넷은 '놀림', 휴대전화는 '무시' 등을 이용해 사이버불링을 가장 많이 행하는 것으로 조사되었다. 마지막으로 응답자의 거주지역별로 살펴보면 인터넷에서는 모든 지역에서 '놀림'이 가장 많은 빈도로 행해지고 있었으며 휴대전화 역시 '무시'가 가장 많은 빈도로 이루어지고 있음을 보여주고 있다. 이는 다른 유형의 사이버불링 보다는 각각의 미디어에서 다른 유형의 사이버불링 보다 사용이 용이하기 때문인 것으로 풀이된다.

<표3> 개인적 속성에 따른 사이버불링 유형별 가해 경험 비율 (단위 : %)

구 분	인터넷				휴대전화					
	놀림	따돌림	욕설	비방	놀림	무시	욕설	비방	도촬	
성 별	남	41.6	30.7	23.4	30.1	19.3	40.6	32.7	21.1	23.3
	여	35.3	27.2	15.8	31.5	11.1	48.8	27.2	22.5	15.0
학 교 급 별	초등	35.3	32.6	20.8	30.4	15.3	35.8	24.2	20.7	12.6
	중등	37.5	29.0	18.9	32.9	17.8	47.7	35.1	24.7	29.0
	고등	44.7	25.4	21.1	28.7	14.3	50.0	32.7	19.6	18.5
거 주 지 역	대도시	38.9	29.0	18.0	27.3	18.0	47.7	33.2	23.3	17.7
	중소도시	38.4	26.9	17.4	32.4	13.7	41.8	26.9	19.2	17.4
	읍면지역	39.9	32.9	27.2	32.2	16.3	42.9	31.9	23.3	26.0

## 4.2 인터넷을 사용한 사이버불링

인터넷을 사용한 사이버불링 가해 경험에 영향을 미치는 요인을 알기 위해 사이버불링 가해경험을 종속변인으로 하고 개인요인(성별, 학교급, 지역), 사회적 환

경요인(부모, 친구, 학업, 사이버불링 피해경험), 인터넷 기회요인(접근성, 익명성, 능숙성, 이용시간)으로 나누어 분석을 실시하였다. 먼저 개인요인에 따른 종속변인의 차이를 확인하기 위해 t-분석과 분산분석(ANOVA)을 실시하였다. 분석결과는 <표4>에 제시하였다. 분석결과, 성별에 따른 인터넷 불링 가해경험의 차이는 남학생이 훨씬 더 높은 것으로 조사되었다( $t=2.233, p<0.05$ ). 이는 인터넷 불링은 성별에 따른 차이가 없다거나(예를 들어 [34]), 오히려 여성이 높다(예를 들어 [21])는 일부 결과와 달리, 남성들의 폭력적인 성향은 인터넷공간에서도 여전히 발현되고 있음을 보여주고 있는 것이다. 다음으로 학교급별에서는 초등학교생이 인터넷 불링 가해경험이 가장 많은 것으로 조사되었으나 이러한 결과는 통계적으로 유의하지 않았다( $F=0.846, p=0.430$ ). 또한, 응답자의 거주지역도 읍면지역이 가장 높게 나타났지만 통계적으로 유의하지 않아 거주지역에 따른 인터넷 불링 경험의 차이는 크게 관련이 없는 것으로 조사되었다( $F=2.243, p=0.107$ ).

<표4> 개인요인에 따른 인터넷 불링 가해경험에 관한 차이분석(t-검증, ANOVA)

구 분	인터넷을 이용한 사이버불링 가해경험				검정 값
	N	평균	표준편차		
성 별	남학생	645	2.06	0.96	$t=2.233$ ( $p=0.026$ )
	여학생	467	1.94	0.85	
학 교 급 별	초등학교	236	2.11	0.96	$F=0.846$ ( $p=0.430$ )
	중학생	365	2.02	0.93	
	고등학생	342	2.02	0.86	
거 주 지 역	대도시	373	1.97	0.91	$F=2.243$ ( $p=0.107$ )
	중소도시	438	1.98	0.85	
	읍면지역	301	2.11	1.02	

다음으로 사이버불링 가해경험을 종속변인으로 하고 사회적 환경요인(부모, 친구, 학업, 사이버불링 피해경험), 인터넷 기회요인(접근성, 익명성, 능숙성, 이용시간)별로 다중회귀분석의 결과를 살펴보았다. 본 연구에서 사회적 환경요인과 인터넷 기회요인들을 모두 함께 고려한 다중회귀분석의 결과는 <표5>에 제시하였다. 이 결과를 보면 사회적 환경요인에서는 학업스트레스와 인터넷 불링 피해경험이 각각  $p<0.05$ 와  $p<0.001$ 수준에서 유의미했고, 인터넷 기회요인에서는 자유로운 인터넷 이용이  $p<0.05$ 수준에서, 그리고 익명적인 인터넷 이용과 인터넷 이용시간이  $p<0.001$ 수준에서 유의미한 것으로 나타났다.

<표5> 인터넷 불링 가해 경험에 미치는 영향에 관한 회귀분석 결과

	인터넷 불링 가해 경험		
	Beta	t	유의확률
(상수)		1.977	0.048
친구관계	0.034	1.324	0.186
부모관계	-0.020	-0.803	.422
학업스트레스	.056	2.244	.025*
사이버불링 피해경험	.434	16.341	.000**
인터넷 접근성	.059	2.165	.031*
익명성	.188	7.128	.000**
이용능숙성	.020	.781	.435
인터넷 이용시간	.160	6.320	.000**
R제곱	.341		
F값	71.471, (p=0.000)		

\* p<0.05; \*\*p<0.001

<표4>와 <표5>의 분석결과를 토대로 종합하면 인터넷 불링 가해 경험에 영향을 미치는 요인은 크게 성별, 학업스트레스, 사이버불링 피해경험, 자유로운 인터넷이용, 익명적인 인터넷이용, 인터넷 이용시간 등인 것으로 조사되었다. 특히, 사이버불링 피해경험의 β값이 가장 높은 것으로 볼 때, 청소년들은 사이버불링과 관련해서 인터넷을 복수의 수단으로 사용하고 있음을 알 수 있다. 또한, 인터넷의 기회요인(인터넷 접근성, 익명성, 인터넷 이용시간)들이 사이버불링에 상당한 영향을 미치고 있음을 볼 때 인터넷 특성을 올바르게 활용할 수 있도록 하는 교육적 노력이 필요하다.

### 4.3 휴대전화를 사용한 사이버불링

휴대전화를 사용한 사이버불링 가해경험에 영향을 미치는 요인을 알기 위해 휴대전화 불링 가해경험을 종속변인으로 개인요인(성별, 학교급, 지역), 사회적 환경요인(부모, 친구, 학업, 사이버불링 피해경험), 휴대전화 기회요인(휴대 이동성, 익명 은밀성, 이용 능숙성, 휴대전화 이용시간)으로 나누어 분석을 실시하였다. 먼저 개인요인에 따른 종속변인의 차이를 확인하기 위해 t-분석과 분산분석(ANOVA)을 실시하였다. 분석결과는 <표6>에 제시하였다. 분석결과, 성별에 따른 휴대전화 불링 가해경험의 차이는 남학생이 다소 높은 것으로 조사되었다(t=1.737, p=0.083). 하지만 통계적으로 유의하지 않아 휴대전화 불링 가해 경험은 성별에 따라 크게 관련이 없다고 할 수 있다. 다음으로 학교급별에서는 중학생이 휴대전화 불링 가해경험이 가장 많은 것으로 조사되었으며 다음으로 고등학생, 초등학생 등의 순이었다. 이러한 결과는 통계적으로 유의하였지만(F=5.208, p<.05) 사후분석결과(<표7> 참조) 초등학생과 중학생간의 휴대전화 불링 가해경험의 차이만 통계적으로 유의하여 휴대전화 불링은 초등학생에서 중학생으로 올라갈수록 사이버불링을 행할 가능성이 증가하지만 오히려 고등학생으로 진학하면 학교급별이

큰 영향을 미치지 않는 것으로 밝혀졌다. 또한, 응답자의 거주지역과 관련하여 읍면지역이 휴대전화 불링 가해경험이 가장 높게 나타났지만 거주지역별로 큰 차이가 없는 것으로 조사되었다(F=2.538, p=0.080).

<표6>개인요인에 따른 휴대전화 불링 가해 경험에 관한 차이분석(t-검증, ANOVA)

구분		휴대전화 불링 가해 경험			
		N	평균	표준편차	검정값
성별	남학생	644	1.93	0.88	t=1.737 (p=0.083)
	여학생	467	1.85	0.71	
학교급별	초등학생	236	1.83	0.77	F=5.208 (p=0.006)
	중학생	364	2.04	0.88	
	고등학생	342	1.94	0.75	
거주지역	대도시	373	1.92	0.78	F=2.538 (p=0.080)
	중소도시	437	1.83	0.75	
	읍면지역	301	1.96	0.93	

<표7>학교급별 휴대전화 불링 가해 경험 차이분석에 따른 사후분석

(I)학교급별	(J)학교급별	평균차(I-J)	표준오차	유의확률	95%신뢰구간	
					하한값	상한값
초등학교	중등	-0.2165	0.06761	0.006	-0.3823	-0.0508
	고등	-0.1095	0.06846	0.279	-0.2773	0.0584
중학교	초등	0.2165	0.06761	0.006	0.0508	0.3823
	고등	0.1071	0.06093	0.214	-0.0423	0.2564

다음으로 휴대전화 불링 가해경험을 종속변인으로 하고 사회적 환경요인(부모, 친구, 학업, 피해경험), 휴대전화 기회요인(휴대 이동성, 익명 은밀성, 이용 능숙성, 이용시간)별로 다중회귀분석의 결과를 살펴보기로 한다. 본 연구에서 사회적 환경요인과 인터넷 기회요인들을 모두 함께 고려한 다중회귀분석의 결과는 <표8>에 제시하였다. 결과를 보면 사회적 환경요인에서는 학업스트레스와 휴대전화 불링 피해경험이 p<0.001수준에서 유의미했고, 휴대전화 기회요인에서는 휴대 이동성, 익명 은밀성, 휴대전화 이용시간이 p<0.001수준에서 유의미한 것으로 나타났다.

<표8> 휴대전화 불링 가해 경험에 미치는 영향에 관한 회귀분석 결과

	휴대전화 불링 가해 경험		
	Beta	t	유의확률
(상수)		-0.151	.880
친구관계	0.032	1.305	0.192
부모관계	0.036	1.517	0.130
학업스트레스	0.099	4.162	.000*
사이버불링 피해경험	.432	16.905	.000*
휴대이동성	.125	4.680	.000*
익명은밀성	.240	9.453	.000*
이용능숙성	.017	.652	.514
휴대전화 이용시간	.106	4.373	.000*
R제곱	.406		
F값	94.270* (p=0.000)		

\* p<0.001



<표6>, <표7>과 <표8>의 분석결과를 종합하면 휴대전화 불링 가해 경험에 영향을 미치는 요인은 크게 학교급별, 학업스트레스, 휴대전화 불링 피해경험, 휴대이동성, 익명적인 휴대전화 이용, 휴대전화 이용시간 등인 것으로 조사되었다. 특히, 사이버불링 피해경험의  $\beta$ 값이 가장 높은 것으로 볼 때, 청소년들은 사이버불링을 위해 인터넷의 경우와 동일하게 휴대전화를 복수의 수단으로 활용하고 있음을 알 수 있다. 또한, 휴대전화의 특성(휴대 이동성, 익명 은밀성, 휴대전화 이용시간)들이 사이버불링에 상당한 영향을 미치고 있음을 볼 때 휴대전화 특성을 바르게 활용할 수 있도록 하는 교육적 노력이 필요하다고 보인다. 특히, 중학생 집단에서 휴대전화 불링 가해 경험이 가장 높음에 따라 중학생을 대상으로 최우선적으로 사이버불링을 줄일 수 있는 방안의 적용을 시도할 필요가 있다고 할 수 있다.

#### 4.4 인터넷과 휴대전화를 사용한 사이버불링 관계

인터넷을 사용한 사이버불링 가·피해 경험과 휴대전화를 사용한 사이버불링 가·피해 경험과의 관계를 살펴보기 위해 상관관계를 분석해 보았다. 분석결과를 <표9>에 제시하였다.

<표9> 인터넷과 휴대전화를 사용한 사이버불링 가·피해 경험 상관분석 결과

구 분	인터넷 불링 가해경험	휴대전화 불링 가해경험	인터넷 불링 피해경험	휴대전화 불링 피해경험
인터넷 불링 가해경험	1			
휴대전화 불링 가해경험	.574 (p=0.00)	1		
인터넷 불링 피해경험	.508 (p=0.00)	.436 (p=0.00)	1	
휴대전화 불링 피해경험	.470 (p=0.00)	.540 (p=0.00)	.728 (p=0.00)	1

분석결과, 문항간 상관계수는 모두 양으로 조사되었다. 이는 앞서 회귀분석을 통해 동일한 수단을 통해 사이버불링 간의 가·피해 경험은 관련이 있는 것으로 확인되었지만 상이한 미디어를 이용한 가·피해 경험 간에도 높은 상관관계가 존재하는 것으로 나타난 것이다. 즉, 인터넷 불링 가해경험이 높으면 휴대전화 불링 가·피해 경험도 높아지며, 인터넷 불링 피해경험이 높으면 휴대전화 불링 가·피해경험도 높아지는 것이다. 특히, 인터넷 불링 가해 경험과 휴대전화 불링 가해 경험의 상관계수가 더 높은 것으로 나타난 것은 폭

력이 학습의 결과라고 보고 폭력 환경에 더 노출된 아이들이 학습과정을 통해 폭력의 가해자가 된다는 사회학습이론의 관점([35], [36], [15]제인용)을 뒷받침 하는 근거라 할 수 있다. 또한, 인터넷 불링 피해 경험과 휴대전화 불링 피해 경험과의 상관계수도 높게 나타난 것은 폭력 피해자는 다른 상황에서도 피해자가 될 수 있음을 의미한다고 추론할 수 있다. 즉, 청소년 학교폭력 피해자가 사이버불링의 피해자가 된다는 기존 연구결과(예를 들어 [37], [38], [21])와 유사하게 인터넷과 휴대전화를 이용한 사이버불링 또한 폭력 현상이 전이되고 있음을 보여주는 것이다.

이러한 결과로 볼 때 청소년들 사이에 인터넷과 휴대전화를 이용한 사이버불링은 매우 관련이 높은 현상이며, 서로 상당한 영향을 주고받고 있다고 결론지을 수 있다.

#### 5. 연구요약 및 정책제언

사이버불링은 피해 청소년들에게 심각한 심리적·정신적 위해를 가할 뿐만 아니라 생명을 위협하는 요인으로 작용하고 있다. 이에 따라 Cross 등은 사이버불링을 디지털 시대에 청소년들이 직면하고 있는 주요한 도전중의 하나로 꼽았다[3]. 그러나 사안의 심각성과 중요성에도 불구하고 사이버불링에 대한 연구는 초기 단계이며 사이버불링의 실태나 원인 규명에 대한 노력은 여전히 미약한 실정이다. 이에 따라 본 연구에서는 인터넷과 휴대전화를 통해 이루어지는 사이버불링의 실태와 발생 원인을 분석하고자 하며, 인터넷과 휴대전화를 통한 사이버불링의 관련성을 파악하고자 연구를 실시하였다.

분석 결과, 청소년들이 사이버불링을 행하기 위해 동시적인 의사소통 방식인 휴대전화보다는 비동시적 의사소통 방식인 인터넷을 더 선호하며 그 결과 즉각적인 피해보다는 비동시적인 피해 경험도 더 많이 접하고 있는 것으로 보인다. 이용기간이 오래되어 더욱 친숙하게 인식되는 인터넷이 휴대전화보다는 보다 용이하게 사이버불링을 행하는데 편리하다고 인식할 수도 있고 이에 따른 피해경험도 더 높기 때문이라고 볼 수도 있다.

사이버불링 하위유형별 빈도분석을 보면, 인터넷 불링은 ‘따돌림’과 같은 관계악화나 고립이라는 사회적 가·피해보다는 ‘놀림’, ‘비방’ 등과 같은 언어적 가·피해를 많이 경험하는 것으로 사이버불링이 ‘관계적 괴롭힘’이라는 기존 주장보다는 오히려 현실에서의 폭력 현상을 모방하고 있는 것으로 나타났다. 또한, 휴대전화 불링 피해 경험에서는 인터넷과 유사하나, 가해 경험에서는 다소 상이한 차이를 보였는데 아마도 사이버불링 가해 청소년 입장에서 보다 사용하기 용이하고 심리적인 불편함이 없는 문자메시지 무응답 등이 가능하기 때문인 것으로 풀이된다.

이러한 기술적 통계를 토대로 통계적으로 유의미한

지를 살펴보기 위해 인터넷과 휴대전화별로 사이버불링에 영향을 미치는 요인을 살펴보았다. 분석결과 성별에 따른 인터넷 불링 가해 경험의 차이는 남학생이 훨씬 높은 것으로 조사되었으나, 학교급과 거주지역은 차이가 없는 것으로 조사되었다. 즉, 발생 빈도상으로는 학년이 올라가고 읍면지역에 거주할수록 사이버불링 가해경험이 많은 것으로 나타났으나 통계적으로는 유의하지 않은 것으로, 이러한 결과는 인터넷 이용이 대중화되고 보편됨으로써 학년과 거주지역에 상관없이 사이버불링 가해를 경험할 수 있지만 여전히 성별은 사이버불링과 관련이 있는 요인임을 확인한 것이다.

다음으로, 인터넷 불링 가해경험을 종속변인으로 하고 사회적 환경요인, 인터넷 기회요인을 독립변인으로 하여 다중회귀분석을 실시하였다. 분석결과 학업스트레스, 사이버불링 피해경험, 인터넷접근성, 익명성, 인터넷 이용시간 등이 인터넷을 사용한 사이버불링 가해 경험에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히, 인터넷 불링 피해경험이 가해경험에 가장 큰 영향을 미치고 있는 것은 인터넷을 사이버불링의 보복수단으로 청소년은 활용하고 있음을 보여주며 또한 익명성과 상당한 상관관계가 있는 것은 인터넷의 익명적인 특성이 사이버불링을 보복의 수단으로 활용케 하는 주요 특징이라고 할 수 있다고 보인다. 즉, 청소년들은 사이버불링의 피해를 복수하기 위해 자신의 신원을 숨길 수 있는 인터넷을 적극적으로 악용할 수 있다는 것이다. 또한, 인터넷의 기회요인 상당수가 사이버불링 가해 경험에 영향을 미치고 있다는 것은 청소년들이 인터넷의 특성을 악용하는 사례로 보인다. 그중에서 인터넷 이용시간이 인터넷 불링에 영향을 미친다고 나타난 결과는 정기적으로 인터넷을 사용하는 사람들이 사이버폭력을 경험할 가능성이 높다는 Hinduja & Patchin의 주장([2], [12])에 따라 인터넷 이용시간이 사이버불링에 영향을 미치는 것은 당연하다고 보인다. 따라서, 사이버불링을 효과적으로 예방하고 차단하기 위해서는 청소년들의 정보통신윤리 규범 확립과 올바른 인터넷 이용을 지도할 수 있는 정보통신윤리교육이 선행되어야 할 것이다.

다음으로 휴대전화 불링 가해 경험에 영향을 미치는 요인을 확인하기 위해 개인적 속성을 독립변인으로 하고 휴대전화 불링 가해 경험을 종속변인으로 하여 t-분석과 분산분석을 실시하였다. 분석결과 학교급별에 따른 휴대전화 불링 가해 경험의 차이는 초등학생과 고등학생보다는 중학생이 높은 것으로 조사되었으나, 성별이나 거주지역은 차이가 없는 것으로 조사되었다. 이는 상대적으로 초등학생과 고등학생보다는 중학생들의 휴대전화 의존도가 높기 때문에 이 같은 결과가 나타났다고 추론할 수 있다<sup>6)</sup>. 또한, 성별이나 거주지역에

따른 휴대전화 불링 가해경험에 차이가 없다는 것은 그만큼 휴대전화 이용이 성이나 거주지역에 따른 편차가 없음을 보여주는 것이기도 하다.

다음으로, 휴대전화 불링 가해 경험을 종속변인으로 하고 사회적 환경요인, 휴대전화 기회요인을 독립변인으로 하여 다중회귀분석을 실시하였다. 분석결과 학업스트레스, 사이버불링 피해경험, 휴대 이동성, 익명성, 휴대전화 이용시간 등이 휴대전화를 이용한 사이버불링 가해경험에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히, 인터넷에서와 마찬가지로 사이버불링 피해경험이 가해경험에 가장 큰 영향을 미치고 있는 것은 휴대전화를 사이버불링의 보복수단으로 청소년은 활용하고 있음을 보여주며 익명성과 상당한 상관관계가 있다는 것은 익명으로 휴대전화를 이용할 수 있는 휴대전화 특성이 사이버불링을 보복의 수단으로 활용케 하는 주요 특징이라고 할 수 있다고 보인다. 즉, 청소년들은 사이버불링의 피해를 복수하기 위해 적극적으로 자신의 신원을 숨기고 휴대전화를 악용할 수 있다는 것이다. 또한, 휴대전화의 기회요인 상당수가 사이버불링 가해 경험에 영향을 미치고 있다는 것은 청소년들이 휴대전화의 특성을 악용하는 사례로 보인다. 따라서 휴대전화를 이용한 사이버불링을 효과적으로 예방하고 차단하기 위해서는 인터넷과 마찬가지로 청소년들의 정보통신윤리 규범 확립과 올바른 휴대전화 이용을 지도할 수 있는 정보통신윤리교육이 선행되어야 할 것이다. 조사결과 특히 중학교 학생들에 대한 집중적인 교육 필요성을 알 수 있었다.

마지막으로 미디어간 사이버불링의 관계를 살펴보기 위해 인터넷 불링 가·피해 경험과 휴대전화 불링 가·피해 경험을 비교한 결과 사이버불링 가해 경험에 영향을 미치는 요인들은 실제로 상당히 유사한 것으로 밝혀졌다<sup>7)</sup>. 이러한 결과로 볼 때 인터넷을 이용한 사이버불링과 휴대전화를 이용한 사이버불링은 수단만을 달리할 뿐 유사한 특성을 지니고 있다고 할 수 있다. 즉, 휴대전화와 인터넷이 대중화되면서 청소년들도 쉽게 이용이 가능한 환경에서 익명적인 속성을 이용하여 보복의 수단으로 또는 학업 스트레스를 해소하기 위해 사이버불링을 행하고 있다고 할 수 있다. 사이버불링은 인터넷과 휴대전화의 대중화와 상당한 관련이 있다고 할 수 있다고 할 수 있으며 휴대전화는 현실공간과 인터넷의 중간적인 형태라는 주장과는 달리 사이버불링에 있어서는 유사한 성격을 지니고 있다고 할 수 있다고 보인다.

이와 함께 인터넷 불링 가·피해 경험과 휴대전화 불

독 증상을 보이는 중학생이 10%, 고등학생 8%, 초등학생 4% 등의 순이었다[39].

7) 세부적으로 보면 학업스트레스와 사이버불링 피해 경험, 이용시간 등은 공통적으로 사이버불링 가해 경험에 영향을 미치고 있으며, 이용능숙성을 제외한 미디어 기회 요인 또한 사이버불링 가해 경험에 영향을 미치고 있었다.

6) 경기도교육청이 지난해 9월3일부터 21일까지 관내 초등학교 3학년 이상 전체 학생을 대상으로 스마트폰 이용습관을 조사한 자료에 따르면 스마트폰 중

링 가·피해 경험과의 상관관계를 분석하였다. 분석결과 인터넷 불링 가해 경험이 많을수록 휴대전화 가해 경험이 많아 사이버불링에서도 폭력이 학습의 결과라고 하는 사회학습이론의 관점을 뒷받침하고 있었다. 또한, 인터넷 불링 피해 경험이 많으면 휴대전화 불링 피해 경험이 많을 개연성이 높아 사이버불링의 피해가 지속적으로 다른 미디어를 통해 전이될 수 있음을 보여주고 있다. 이러한 결과로 볼 때 인터넷 불링과 휴대전화 불링은 상당히 동질적인 형태의 사이버불링이라고 볼 수 있다. 따라서, 사이버불링을 예방하기 위해서는 휴대전화와 인터넷을 모두 고려하여 공통적인 대비책을 마련하는 것이 필요하다고 보인다. 다만, 앞서의 결과에서 나타난 것처럼 일부 기술적 속성을 반영하여 미디어별로 상이한 올바른 이용교육이 추가되어야 할 것이다.

## 6. 결 론

이번 연구는 사이버불링에 이용되는 인터넷과 휴대전화를 모두 고려하여 각각의 미디어를 이용한 사이버불링에 영향을 미치는 요인을 규명하고자 하였다. 또한 인터넷 불링과 휴대전화 불링과의 관계를 확인하고자 하였다. 분석 결과 인터넷 불링과 휴대전화 불링은 상당히 유사한 점도 있지만 어느 정도 서로 다른 특성을 지니고 있다는 점을 확인하였다. 결론적으로, 사이버불링을 예방하기 위해서는 공통적인 부분과 상이한 부분을 서로 확인하여 올바른 미디어 이용교육과 정보통신윤리교육의 필요성을 제안하였다.

이러한 연구 성과에도 불구하고 본 연구에서는 몇 가지 제한점을 갖고 있어, 후속연구를 위한 제언을 하고자 한다. 첫째, 본 연구는 양적 연구로, 청소년이 자기보고에 의존하고 있기 때문에 사이버불링을 유발하는 정확한 매커니즘을 이해하기에 한계가 있다. 따라서 심도 있는 연구를 위해서는 질적 연구가 병행되어야 할 것이다. 둘째, 본 연구는 사이버불링에 영향을 미치는 요소를 모두 고려하지 못했으며 일부 요인들은 단일 척도를 활용하였다. 사이버불링 문제는 다양한 개인적 특성과 사이버환경 특성이 동시에 중요하게 작용된다는 점에서 볼 때 조사대상자의 특성과 사이버환경 특성을 보다 구체적으로 살펴볼 필요가 있으며 개별 요인별로 다척도를 활용한 철저하고 심도 있는 논의가 진행되어야 한다. 따라서 후속연구에서는 이러한 측면을 고려하여 관계의 역동성을 살펴보는 연구가 필요하다. 셋째, 인터넷과 휴대전화를 사용한 사이버불링의 관계에 대한 보다 정밀한 분석작업이 요구된다. 본 연구에서는 영향요인의 비교와 상관관계만을 통해 서로간의 관계를 확인하였다, 따라서 후속연구에서는 보다 다양한 분석방법들 예를 들어 집단간 비교분석, 인터넷과 휴대전화 불링과의 인과관계 분석 등을 통해 세밀한 규명이 필요하다. 마지막으로 학교폭력에 대한 고려가 필요하다. 사이버불링은 학교폭력과 상당한 관

련이 있는 것으로 조사되었다. 따라서 후속 연구에서는 학교폭력과 사이버폭력을 모두 고려한 규명작업이 추가되어야 할 것이다.

## 참 고 문 헌

- [1] Willard, N. E.(2006). Cyber bullying and cyberthreats: Responding to the challenge of online social cruelty, threats and distress. Eugene, OR: Center for safe and Responsible Internet Use.
- [2] Hinduja, S., & Patchin, J. W.,(2009). Beyond the schoolyard. CA: Corwin.
- [3] Cross EJ, Richardson B, Douglas T. & Volkaenal-Flatt J.,(2009). Virtual Violence: Protecting Children from Cyber-bullying. London: Beatbullying.
- [4] Olweus, D.(1993). Bullying at school: What we know and what we can do. Wiley-Blackwell.
- [5] Ross, S. (Executive Producer). (2006, September 12). Primetime[television broadcast]. New York: American Broadcasting Company.
- [6] Aftab, P.(2011). <http://www.wiredsafety.net>.
- [7] Ybrra, M. L., & Mitchel, K., J.(2004). Online aggressor/targets, aggressors and targets: A comparison of associated youth characteristics. Journal of Child Psychology and Psychiatry, 45, 1308-1306.
- [8] Finkelhor, D., & Jones, L. M.(2004). Explanations for the Decline in Child Sexual Abuse Cases. Bulletin. Washington, DC: U.S. Department of Justice, Office of Justice Programs, Office of Juvenile Justice and Delinquency Prevention.
- [9] Juvoven, J., and Gross, E. F. (2008). Bullying experiences in cyberspace. The Journal of School Health, 78, 496-505.
- [10] Ybrra, M. L., & Mitchel, K., J.(2007). Prevalence and frequency of Internet harassment instigation: Implications for adolescent health. Journal of Adolescent Health, 41, 189-195.
- [11] Willard, N. E.(2003). Safe and responsible use of the Internet: A guide for educators. Retrieved March 30, 2005, from <http://www.csriu.org/onlinedocs/pdf/suri/entire.pdf>
- [12] Hinduja, S., & Patchin, J. W.,(2010). Cyberbullying: Identification, Prevention, and Response. Cyberbullying Research Center. [http://www.cyberbullying.us/Cyberbullying\\_Identification\\_Prevention\\_Response\\_Fact\\_Sheet.pdf](http://www.cyberbullying.us/Cyberbullying_Identification_Prevention_Response_Fact_Sheet.pdf).
- [13] Belsey, B.(2006). Cyber bullying: An emerging threat to the "always on" generation. Retrieved

- from <http://www.cyberbullying.ca>.
- [14] 유상미 · 김미량(2011). 사이버폭력의 원인에 대한 구조모델의 제시와 검증. 『한국컴퓨터교육학회 논문지』 제14권 제1호, 23-33.
- [15] 전신현 · 이성식(2010). 청소년의 휴대전화를 이용한 사이버 집단괴롭힘 현상의 원인 모색. 『청소년학연구』 제17권 제11호, 159-181.
- [16] 성동규 · 김도희 · 이윤석 · 임성원(2006). 청소년의 사이버폭력 유발요인에 관한 연구: 개인성 · 사이버폭력 피해경험 · 윤리의식을 중심으로. 『사이버커뮤니케이션학보』, 19, 79-129.
- [17] 김경은 · 윤혜미(2012). 청소년의 사이버폭력에 관련된 생태체계변인의 영향. 『청소년복지연구』, 제4권 제1호, 213-238.
- [18] 광금주(2003). 아동 청소년의 규범의식 교육을 위한 심리학적 연구. 『법심리학의 문제』(최상진 · 강지원 편저), 13-46, 서울: 학지사.
- [19] Joinson, A. N.(2003). Understanding the psychology of internet behavior: Virtual worlds. real lives. Basingstoke and New York: Palgrave Macmillan.
- [20] Patchin, J. W., & Hinduja, S.(2006). Bullies move beyond the schoolyard: A preliminary look at cyber bullying. Youth Violence and Juvenile Justice, 4, 148-169.
- [21] Kowalski, R. M., Limber, S. P., & Agatson, P. W.(2008). Cyberbullying : Bullying in the digital age. MA: Wiley-Blackwell.
- [22] 이재준(2011). 미국내 인터넷 윤리 관련 논쟁. 『DMT』. 미디어미래연구소.
- [23] Beran, T., & Li, Q.(2005). Cyber-harassment: A study of new method for an old behavior. Journal of Educational Computing Research, 32, 265-277.
- [24] Li, Q.(2007). Bullying in the new playground: Research into cyberbullying and cyber victimization. Australasian Journal of Educational Technology, 23(4), 435-454.
- [25] Lenhart, J.(2007) Cyberbullying and online teens. Retrieved March 30, 2005, from [http://www.cbc.ca/news/background/bullying/cyber\\_bullying.html](http://www.cbc.ca/news/background/bullying/cyber_bullying.html).
- [26] 한국인터넷진흥원(2011). 『2011년 인터넷윤리문화 실태조사』 .
- [27] 임상수(2011). 사이버불링에 대한 윤리교육의 대응. 『윤리연구』 제81호, 291-316.
- [28] 조희정(2012). 청소년 사이버불링(CyberBullying)의 현황과 대책. 『국회입법조사처 이슈와 논점 제457호』 .
- [29] Craig, W. M.(1998). The relationship among bullying, victimization, depression, anxiety, and aggression in elementary school children. Personality & Individual differences, 24, 123-130.
- [30] Fekkes, M., Pijpers, F. I. M., & Verloove-Vanhorick, S. P.(2004). Bullying behavior and associations with psychosomatic complaints and depression in victims. Journal of Pediatrics, 144, 17-22.
- [31] Olweus, D.(1978). Aggression in the schools: Bullies and whipping boys. Washington, DC: John Wiley & Sons, Inc.
- [32] 이성식 · 김현준(2009). 휴대전화 모바일 비행의 원인으로서는 비행자 특성과 비행기회, 그 통합적 설명. 『형사정책』, 21(1), 241-262.
- [33] Harman, ., Hansen, C. Cochran, M., & Lindsey, C. (2005) Liar, Liar: Internet Faking but Not Frequency of Use Affects Social Skills, Self-Esteem, Social Anxiety, and Aggression, CyberPsychology & Behavior, 8(1), 1-6.
- [34] Williams, K. R., & Guerra, N. G. (2007). Prevalence and predictors of internet bullying. Journal of Adolescent Health, 41, 14-21.
- [35] 김소명 · 현명호(2004). 가정폭력이 집단괴롭힘 행동에 미치는 영향. 『한국심리학회지:임상』, 23(1), 17-32.
- [36] Baldry, A. C.(2003). Bullying in schools and exposure to domestic violence. Child Abuse & Neglect, 27, 713-732.
- [37] 김경은 · 최은희(2012). 청소년의 학교폭력 피해경험이 사이버폭력에 미치는 영향 : 공격성이 매개효과를 중심으로. 『청소년복지연구』, 제4권 제3호. 259-283.
- [38] Hinduja, S., & Patchin, J. W.,(2007). Offline consequences of online victimization: School violence and delinquency. Journal of School Violence, 6, 89-112.
- [39] 경기도교육청(2012). 2012년도 스마트폰 이용습관 전수조사 결과보고. 『경기도교육청 내부자료』 .

## 김봉섭



1993 경희대학교  
신문방송학과(정치학사)  
1998 경희대학교  
신문방송학과(정치학 석사)  
2006 경희대학교 언론정보학과(언론학 박사)  
1995~현재 한국정보화진흥원 정보화역기능대응  
부장

관심분야: 뉴미디어, 정보문화, 정보윤리  
E-Mail: bada@nia.or.kr

## 박 종 선



2001 성균관대학교  
산업심리학 전공(경영학사)  
2007 연세대학교  
교육공학 전공(교육학석사)

2011~현재 서울과학기술대학교 디지털문화정책  
전공 박사과정

관심분야: 정보문화, 정보윤리교육, 컴퓨터교육

E-Mail: sun@nia.or.kr

## 감 동 은



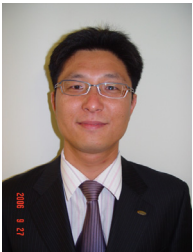
2009 연세대학교  
법학과(법학석사)  
2005~2012 한국정보화진흥원  
선임연구원

2010~현재 성균관대학교 법학전공 박사과정

관심분야: 정보화정책 및 제도 연구, 성과관리 등

E-Mail: gam4000@gmail.com

## 진 상 기



2007 성균관대학교  
국정관리대학원(행정학박사)  
2003~2010 한국정보화진흥원  
책임연구원

2010~현재 한국장학재단 과장

관심분야: 정보격차, 정책분석·평가, ODA정책 등

E-Mail: wooyul@kosaf.go.kr