

## 유사 사이버 괴롭힘 상황에서 여중생의 주변인으로서 반응 분석: 또래 괴롭힘 가·피해 및 분노 경험의 영향\*

정 아 혜

최 윤 경†

계명대학교 심리학과

본 연구의 목적은 유사 사이버 괴롭힘 상황에서 여중생의 주변인으로서 반응을 분석하는 것이었다. 또한 가·피해 경험, 분노표출, 그리고 상태분노가 여중생의 주변인으로서 반응에 영향을 미치는지 검증하고자 하였다. 연구 참가자는 2, 3학년인 여중생(N=59)으로 구성되었다. 반응은 7개 범주(외현적 언어, 공격하기, 패스하기, 주제 바꾸기, 피해자 위로하기, 기타, 동조하기)로 분류되었다. 이 중 공격하기는 공격 표적에 따라 세분화되었다(피해자, 가해자, 모두, 대상보호). 이는 다시 ‘공격반응’, ‘도움반응’으로 분류되어 반응의 강도에 따라 채점 및 합산되어 종속변수로 사용되었다. 수집된 자료는 상관 분석과 중다회귀분석을 통해 분석되었다. 본 연구의 결과는 다음과 같다: 첫째, 기타(41.69%) 반응이 가장 많은 것으로 나타났고 뒤이어 외현적 언어(20.34%), 패스하기(13.56%), 가해자 공격하기(8.81%), 동조하기(8.64%), 주제 바꾸기(6.61%), 그리고 피해자 위로하기(0.34%) 순으로 이어졌다. 둘째, 피해자 공격에는 과거 가해경험 및 분노표출은 정적영향을, 과거 피해경험은 부정적영향을 미치는 것으로 나타났다. 상태분노는 가해자 공격 및 피해자 도움반응에 정적영향을 미쳤다. 가·피해자 모두 및 대상보호 공격에는 어느 변인도 유의하지 않은 것으로 나타났다. 본 연구결과는 사이버 괴롭힘 상황에서 여중생들이 주변인으로서 적절한 개입을 하도록 돕는 데 유용한 자료가 될 것이다. 마지막으로 본 연구의 한계점 및 후속연구를 위한 제언이 논의되었다.

주요어 : 사이버 괴롭힘, 또래 괴롭힘 가·피해 경험, 분노표출, 분노, 주변인으로서 반응

\* 이 연구는 주저자의 석사학위논문을 수정·정리한 것임.

† 교신저자 : 최윤경, 계명대학교 심리학과, 대구광역시 달서구 달구벌대로 1095번지

Tel : 053-580-5405, Fax : 053-580-5313, E-mail : ykchoi@kmu.ac.kr

또래 괴롭힘 피해를 경험한 청소년들은 우울이나 불안과 같은 정서적 어려움을 경험할 뿐만 아니라 일부는 자살과 같은 극단적인 선택을 한다. 이러한 현상이 사회적 이슈가 됨에 따라 또래 괴롭힘을 예방하고 대응하기 위한 정책과 제도가 강화되었으나 그 실효성에 대해서는 논란의 여지가 있다. 과거에 신체적 폭력의 형태로 표현되었던 노골적인 학교 폭력은 보다 은밀하고 간접적인 형태로 전환되고 있다. 특히 인터넷과 스마트폰의 확산으로 사이버 공간이 또래 괴롭힘의 장이 되면서 학교 폭력은 또 다른 형태로 지속되고 있는 실정이다(김철우, 2019).

사이버 괴롭힘(cyber bullying)이란 전자 미디어의 접촉 형태를 사용하여 의도적으로 행해지는 공격적인 행위로 정의된다(Menesini & Nocentini, 2009). 사이버 괴롭힘의 위험성은 오프라인과 구별되는 독특한 특징과 관련이 있는데(이수경, 오인수, 2012) 이는 크게 세 가지이다(Kowalski & Limber, 2007). 첫째, 사이버 괴롭힘은 익명성을 특징으로 한다. 익명성은 각 개인이 현실과 다른 행동을 할 수 있게 하는데 이는 ‘몰개성화 이론’을 통해 설명된다(이성식, 2004; 이수경, 오인수, 2012에서 재인용). 즉, 사람들은 익명의 상황에서 내적으로 구속됨 없이 탈억제되고, 공격적인 언행을 할 가능성이 증가한다는 것이다. 둘째, 사이버 괴롭힘은 오프라인에 비해 빠른 파급효과를 지닌다. 사이버 상에 노출된 자료는 사실성, 진실성 검증 없이 불특정 다수에게로 삼시간에 확산되며 피해자들에게 더욱 심각한 심리적인 피해를 끼칠 수 있다. 셋째, 오프라인 괴롭힘에는 힘의 불균형이 전제되나(Olweus, 1993), 사이버 괴롭힘은 그렇지 않고, 익명성을 바탕으로 누구라도 가해자가 될 수 있다. 이 외에

비대면성으로 사이버 괴롭힘의 가해 학생들은 피해 학생의 고통을 직접 목격하지 않기 때문에 이를 놀이처럼 즐기며 문제의 심각성을 제대로 인식하지 못한다. 또한 상시성으로 과거 학교와 같은 특정 공간에서 괴롭힘이 발생했던 것과 달리, 사이버 괴롭힘은 시·공간의 구애를 받지 않기 때문에 피해 학생은时时 때로 괴롭힘을 당할 수 있다. 이러한 사이버 괴롭힘의 피해는 학업부진, 약물 중독, 우울증, 자살시도 등 심각한 문제로 이어질 수 있다(Dehue, Bolman, & Völlink, 2008; Juvonen & Gross, 2008; Ybarra & Mitchell, 2007). 사이버 괴롭힘은 의사소통을 위해서 스마트 기기를 사용하는 여학생 특히, 여중생이 더 많이 경험하고(박고운, 2014) 사이버 괴롭힘의 결과도 여중생에게서 더 심각한 것으로 나타났다(정병목, 2013). 이러한 사회적 현상을 반영하여 본 연구에서는 여중생을 연구 대상으로 선택하였다.

또래 괴롭힘 상황에서 참여자는 역할에 따라 크게 가해자와 피해자, 그리고 다수의 주변인으로 구분된다(Salmivalli et al., 1996). 가해자는 직·간접적으로 괴롭힘을 주도하는 개인(또는 집단)이고 피해자는 괴롭힘을 당하는 개인(또는 집단)을 의미한다. 주변인은 괴롭힘 행위에 직접 관여하지 않는 대다수의 사람들로, 이전에는 또래 괴롭힘에 아무런 기여를 하지 않는 것으로 간주되었으나 주변인이 어떻게 반응하느냐에 따라 괴롭힘은 감소되거나 악화될 가능성이 있다(Salmivalli, 2010). 최근 들어, 또래 괴롭힘의 예방 및 개입에서 주변인의 역할이 중요하다는 인식이 높아짐에 따라(Salmivalli, 2010; Salmivalli, Lagerspetz, Björkqvist, Österman, & Kaukiainen, 1996) 주변인에 대한 적극적인 개입이 시도되고 있다. 정은하, 신윤

미와 조선미(2016)는 중학생을 대상으로 방관자 중심의 학교폭력 예방 프로그램의 효과성을 밝히는 연구를 했는데, 프로그램 시행 후 기질집단에서 폭력에 대한 방관적인 태도가 유의하게 줄어든 것이 확인되었다. 특히 주변인이 물리적으로 존재하는 오프라인 괴롭힘과 달리, 사이버 괴롭힘에서 주변인은 익명성을 가진 가상의 존재로 사이버 괴롭힘을 예방하거나 감소시키는데 결정적인 역할을 할 수 있다(Pearce, Cross, Monks, Waters, & Falconer, 2011; 홍솔지, 최윤경, 2017에서 재인용). 이에 본 연구에서는 괴롭힘 상황에서의 역할 중 ‘주변인’에 초점을 맞추고자 한다.

이처럼 사이버 괴롭힘의 심각성이 인식되고, 주변인의 역할에 대한 중요성이 대두됨에 따라 오프라인 상에서 주변인의 역할에 영향을 미치는 요인이 사이버 괴롭힘 상에서도 그대로 적용될 수 있을지, 아니면 사이버 괴롭힘의 특수성이 있는지를 규명하는 연구의 필요성이 대두된다. 아울러, 사이버 괴롭힘 상황에서 주변인의 반응에 기여하는 요인이 무엇인지를 규명하는 연구가 필요하다. 이에, 본 연구에서는 여중생의 주변인으로서 반응(가상의 채팅 상황에서 가해자가 피해자를 괴롭히는 것을 목격한 주변인이 피해자를 돕거나 중재하려고 하는지, 아니면 동조하여 피해자를 공격하는지)을 살펴본 다음, 이러한 반응에 영향을 주는 요인이 무엇인지 확인하고자 하였다. 본 연구에서는 사이버 괴롭힘 상황에서 이러한 반응에 영향을 주는 변인들 가운데 또래 괴롭힘 가·피해 경험, 분노표출 및 상태 분노에 초점을 맞추고자 한다.

먼저, 주변인은 그 역할에 따라 동조자, 방어자, 그리고 방관자로 세분된다. 동조자(follower)는 가해자를 돕거나 부추기는 반응을

함으로써 괴롭힘을 지속시키거나 악화시킬 수 있다. 방어자(defender)는 피해자의 편을 들거나 괴롭힘 상황에 개입하여 이를 중재하려고 함으로써 가해행위를 감소시키는 역할을 한다(O’Connel, Pepler, & Craig, 1999; Salmivalli, 1999; 백지현, 2010에서 재인용). 마지막으로 방관자(outsider)는 어떠한 행동도 취하지 않고 괴롭힘 상황에 전혀 관여하지 않는다(Salmivalli et al., 1996).

사이버 괴롭힘 상황에서 주변인들은 공격반응을 할 수 있다. 사이버 상에서의 의사소통은 문자를 매개로 하기 때문에 사이버 괴롭힘 상황에서의 공격반응은 언어적 공격으로 볼 수 있다. 언어적 공격은 다른 사람에게 심리적 고통을 야기하기 위해 의도된 의사소통 또는 고의성을 가진 것으로 지각되는 의사소통이다. 의사소통 행위는 능동적이거나 수동적, 그리고 언어적 또는 비언어적이다. 예시로는 욕하기 또는 신랄한 비판(능동적, 언어적), 기분 나쁜 침묵(수동적) 등이 있다(Vissing, Straus, Gelles, & Harrop, 1991). 이러한 언어적 공격은 행위의 주체인 가해자가 되어 행할 수도 있지만 주변인으로서 가해자의 공격반응에 동조하여 피해자를 향한 공격반응을 보일 수도 있다. 뿐만 아니라 주변인들은 피해자를 돕고 괴롭힘 상황을 중단시키려는 의도에서 가해자 또는 가·피해자 모두를 향한 공격 반응을 나타낼 가능성도 있다. 이에 본 연구에서는 사이버 괴롭힘 상황에서 여중생의 언어적 공격 행위를 공격반응이라 명명하고 그 반응을 다시 대상에 따라 세분하여 살펴보고자 하였다.

다음으로 사이버 괴롭힘 상황에서 가능한 반응으로는 괴롭힘 상황에 개입하여 가해 행위를 중지시키거나 피해자를 돕는 반응이 있다. 일반적으로 도움반응에는 괴롭힘 사건에

대해서 선생님에게 말하기, 피해자 위로하기, 괴롭힘 상황에 직접적으로 개입하기 등이 포함된다(Pöyhönen, 2013). 사이버 괴롭힘 상황에서도 주변인들은 가해자에게 “그만하라”고 하거나 피해자를 위로하는 등의 도움 행동을 하고(홍솔지, 최윤경, 2017; Freis & Gurung, 2013), 이러한 행동이 사이버 괴롭힘을 중단시키는 데 기여한다. 본 연구에서는 이와 같은 괴롭힘 상황을 중지시키고 피해자에게 도움이 되는 반응들을 도움반응이라 명명하고 연구 참가자들의 반응을 분석하고자 하였다.

다음으로, 오프라인의 또래 괴롭힘과 사이버 괴롭힘 간의 관련성에 대해서 선행 연구들은 다음과 같이 밝히고 있다. 사이버 괴롭힘 상황에서 가해자는 주로 학교폭력 가해 경험 있고 충동성과 공격성이 높다는 보고가 있고(이수경, 오인수, 2012), 또래 괴롭힘 가해자는 사이버 상에서도 가해 행위를 한다는 결과(Juvonen & Gross, 2008)로 보아, 오프라인에서 가해 경험이 사이버 공간에서 공격반응을 증가시킬 것으로 예상된다. 하지만 또래 괴롭힘의 가·피해자가 사이버 괴롭힘 상황에서는 피해자가 될 수 있는 연구도 있고(Mishna et al., 2009; Raskauskas & Stoltz, 2007) 또래 괴롭힘 피해자가 사이버 괴롭힘의 가해자가 될 수 있다는 연구도 있어(Hinduja & Patchin, 2007; Khoury-Kassabri, 2009; Kowalski & Limber, 2007; Pellegrini, 1998; Ybarra, Diener-West, & Leaf, 2007) 구체적으로 사이버 괴롭힘에 가·피해 경험이 어떤 영향을 주는지에 대한 결과의 일관성이 다소 부족하다. 이와 달리, 몇몇 피해자들은 사이버 상에서 잘못을 바로 잡고 피해자의 편을 들며 지지하는 반응을 하기도 한다(Afrab, 2006). 또한 대인관계패턴에서 타인에게 도움을 주는 반응은 피해자집단에서 더 많이

나타난다는 것(김종선, 2010)으로 보아 피해 경험이 있는 사람들은 피해자의 입장에 공감을 하여 도움반응 내지는 가·피해자 모두를 향한 공격반응을 통해 괴롭힘 상황에 개입하려는 시도를 할 것이라 예상된다. 본 연구에서는 발달 특성 상 또래 관계를 중시하는 여중생을 대상으로 하고 있기 때문에, 피해 경험이 많을수록 피해자 공격행동은 감소할 것이라 예상된다. 이렇듯 또래 괴롭힘의 가·피해 경험은 어떤 형태로든 사이버 괴롭힘 상황에서의 반응에 영향을 미친다는 것을 확인할 수 있다. 이에 본 연구에서는 또래 괴롭힘 상황에서의 가·피해 경험을 주요 예측변인으로 설정하여 이러한 경험이 유사 사이버 괴롭힘 상황에서 여중생의 반응에 어떠한 영향을 끼치는지 살펴보고자 한다.

한편, 분노표출은 분노를 경험했을 때 자신이 느낀 분노를 외부로 있는 그대로 표현하는 것을 의미하는 것으로, 화가 나면 소리를 지르거나 다른 사람과 말다툼을 하는 식으로 분노를 행동화하는 것을 의미한다. 때문에 부정적인 분노표현방식으로 분류된다. 분노표출 수준이 높은 사람들은 분노유발상황에서 외부로 언어적·신체적 공격성을 나타내기 쉽다(Funkenstein, King, & Drolette, 1954). 분노표출은 또래 괴롭힘 가해 경험과의 관련성이 있는 것으로 밝혀져 있으나(김명자, 2002; 서미정, 김경연, 2004; 신재선, 정문자, 2002; Sourander et al., 2010) 사이버 괴롭힘과의 관련성은 밝혀져 있지 않다. 또래 괴롭힘은 사이버 괴롭힘으로도 이어질 수 있기 때문에(김은경, 2012) 분노를 더 많이 표출할수록 사이버 괴롭힘 상황에서 언어적 공격반응 내지는 적어도 가해자의 행동을 강화하거나 가해자 행위에 동조할 가능성이 높을 것으로 예상된다. 이에 본

연구는 분노표출에 초점을 맞추고자 하는데, 이는 분노표출이 정서조절의 어려움, 가해 경험뿐만 아니라 피해 경험과도 관련성이 제기되어 왔기 때문이다. 자기조절능력은 비행과 문제행동의 보호요인이며(권지은, 1998; 박현선, 1998), 분노조절을 못할수록 가해 경험이 증가하는 것으로 밝혀졌다(김명자, 2002). 여학생의 경우에는, 자신의 정서를 잘 조절할수록 방어행동이 증가하는 것으로 나타났다(Caravita, Blasio, & Salmivalli, 2009; Eisenberg, 2000). 이와 달리, 분노를 부적절한 방식으로 표현하는 것은 또래 괴롭힘의 한 가지 원인인 것으로 나타났다(서미정, 김경연, 2004; 신재선, 정문자, 2002; Sourander et al., 2010).

분노는 인간의 기본 정서 중 하나로, 미미한 짜증 또는 곤혹감에서부터 강한 격분 또는 격노까지 다양한 강도로 경험될 수 있다(Spielberger et al., 1985). Spielberger의 분노의 상태-특성 이론(Spielberger, Jacobs, Russell, & Crane, 1983)에 따르면 상태분노는 강도와 지속기간이 다양하면서 분노의 주관적 감정으로 구성된 일반적으로 일시적인 상태이고 주관적인 분노 감정의 강도에 따라서 신체적인 반응성을 증가시킨다. Spielberger 등(1983)은 높은 특성분노를 가진 개인들이 낮은 특성분노를 가진 개인들보다 같은 환경적 분노 촉발 사건에서 더욱 강렬하고, 지속되며, 각성된 상태분노를 경험하는 경향이 있다고 보았다. 즉, 특성 분노는 상태 분노에 대한 유의한 예측변인이다.

분노는 공격성과 관련이 있는 것으로 알려져 있다(Berkowitz, 1989). 특히 질풍노도의 시기에 있는 청소년들은 분노를 행동화하기 쉽기 때문에, 연구자들은 청소년들이 보이는 외현적인 행동에 주목하였다. 더욱이, 청소년들

의 높은 분노 수준은 성인기에 부정적인 정신적 그리고 신체적 결과에 선행하는 매우 중요한 변인이다(Quinn, Rollock, & Vrana, 2013). 이러한 분노는 괴롭힘의 원인으로도 나타났다(송경희, 송주현, 백지현, 이승연 2009; 이상균, 2005; Espelage & Swearer, 2003). 다시 말해 분노는 또래 괴롭힘의 가해 경험을 예측하는 요인으로 작용하는 것이다(Bosworth, Espelage, & Simon, 1999). 반면, 분노가 사이버 언어폭력에 유의한 영향을 끼치지 않았다는 연구 결과도 있어(이수경, 2011) 분노가 사이버 괴롭힘 상황에서의 반응에는 어떠한 영향을 미치는지에 관한 연구 결과는 일관성이 다소 부족한 상황이다.

그러나 또래 괴롭힘 상황이 부당하고 잘못되었다는 것을 인식할 경우 누구나 분노를 경험할 수 있고, 분노 그 자체가 아니라 그것을 표현하는 방식에 따라 적절한 반응 또는 부적절한 반응이 될 수 있다. 흔히 분노의 파괴적인 속성에 초점을 맞추어 분노를 부정적인 정서로 분류하기도 하지만, 다른 기본정서와 마찬가지로 분노 역시 인간의 행동을 동기화하는 긍정적인 기능이 있다. Greenberg와 Paivio(1997/2008)는 “분노의 의도는 원래 잘못된 상황을 교정하거나 사건이 발생하는 것을 예방하기 위한 것이다.”라고 하였다. 또한 분노를 적응적 분노와 부적응적 분노로 구분하였다. 위협을 느꼈을 때 이를 적절하게 통제하고 타인에게 자신의 감정을 솔직하게 표현하는 것이 적응적인 분노라면 특하면 화를 내고 타인의 권리를 침해할 정도의 분노 즉, 분노표현방법 중 분노표출 식의 표현은 부적응적인 분노라 하겠다. 즉, 분노라는 정서가 타인을 해치는 공격 행위로 표출될 수도 있지만 잘못된 상황을 바로 잡기 위한 자기주장이나

못마땅함의 표현이 될 수도 있다는 것이다.

이전 연구들은 부적응적인 분노로 인한 신체적 공격성(Peled & Moretti, 2007), 청소년 비행(Maschi & Bradley, 2008) 등 분노의 해로운 결과들에 주로 초점을 맞춰왔다. 또한 또래 괴롭힘과 분노의 관계를 밝힘에 있어서 주로 특성분노와의 관련성을 제시해왔다(박미영, 김은경, 2002; 송경희 등, 2009; 심유진, 2008). 또한 부정적 생활사건으로 인한 스트레스와 공격행동 간의 관계에서 상태분노가 매개역할을 하는 것과 달리, 특성분노는 매개역할을 하지 않는다는 연구(심복심, 2012)에서도 상태분노의 중요성을 확인할 수 있다. 즉, 부정적 상황에서 특성분노가 아닌 상태분노로 인해서 공격행동을 하게 된다는 것이다. 따라서 본 연구에서는 괴롭힘 상황과 같이 특정 상황에서 유발된 상태분노가 사이버 괴롭힘 상황에 노출된 후 보이는 반응에 어떤 영향을 주는지 살펴보고자 하였다. 특성분노가 아닌 상태분노에 초점을 맞춘 이유는 현재 일어나고 있는 괴롭힘 상황에 대한 지각 방식 및 이와 관련된 정서 상태가 사이버 괴롭힘 상황에서 주변인으로서의 반응에 직접적으로 영향을 줄 수 있기 때문이었다.

국내에는 심리학적인 측면에서 사이버 괴롭힘을 살펴본 연구가 많지 않을뿐더러, 소수의 사이버 괴롭힘 연구들은 주로 사이버 괴롭힘의 실태조사(오은정, 2010), 현상의 원인 모색(전신현, 이성식, 2010) 연구거나, 본 연구와 같이 사이버 괴롭힘 상황에서 주변인의 행동에 영향을 미치는 요인을 연구했다(김경은, 2011; 김은경, 2012; 오인수, 2011, 2014; 유재웅, 조윤경, 2018; 이수경, 2011; 이수경, 오인수, 2012; 진천사, 오인수, 2018). 그러나 설문

지를 사용하여 측정할 경우, 사회적 바람직성의 영향을 받거나, 응답자의 의도에 따라 자신의 경험을 축소하거나 과장하여 보고할 가능성이 있다(Martin, 1977/2010; Rubin & Babbie, 2008).

최근에는 사이버 괴롭힘이 일어날 수 있는 상황을 실험으로 재현한 연구들이 수행된 바 있다. 예를 들어, 온라인 게임을 하는 동안 언어적인 공격행동(욕설, 비난행위)과 캐릭터(아바타)를 사용한 직접적인 공격행동을 측정하거나(김재휘, 김연정, 2004), 가상의 공 던지기 게임과 채팅 상황에서 사회적 그리고 사이버 왕따 간 차이를 탐색하는 등(Williams et al., 2002) 다양한 시도들이 있었다. 그 중 Freis와 Gurung(2013)은 여대생을 대상으로 페이스북이라는 SNS를 사용하여 온라인 괴롭힘 상황에서의 도움 행동을 분석한 흥미로운 연구를 수행하였다.

사이버 괴롭힘은 특성 상 가해자가 본인의 가해 행위를 쉽게 감출 수 있고 피해자 역시 자신의 피해 정도를 겉으로 드러내지 않는다. 그러므로 단순히 자기보고나 또래의 지명만으로는 사이버 괴롭힘 상황에서 사람들의 실제 행동이 쉽게 드러나지 않는다. 이에 본 연구는 Freis와 Gurung(2013)의 연구절차를 참조하여 실제 사이버 괴롭힘과 유사한 상황에서 주변인들의 반응을 분석했다는 점에서 기존 국내 선행연구들과 차별성을 지닌다.

Freis와 Gurung(2013)의 연구절차에서 수정된 부분은 다음과 같다. 첫째, 토론의 전체적인 흐름은 유지하되, 우리나라 여중생의 관심사를 반영하여 토론의 주제를 선정하였다. 둘째, Freis와 Gurung(2013)의 연구에서는 연구보조원들이 미리 짜여진 각본에 따라 실시간으로 토론에 참여했으나 본 연구에서는 연구 참가

자에게 실시간으로 토론이 진행되고 있는 것처럼 인식하도록 하였으나 실제로는 미리 구성된 시나리오에 따라 토론 내용이 자동으로 제시되도록 하였다. 셋째, 주변인으로서 연구 참가자들의 반응은 Freis와 Gurung(2013)의 연구에서 사용된 항목과 기준에 따라 일차적으로 분류하였으나, 반응 빈도만을 측정하면 반응의 강도가 반영되지 않는다는 한계를 보완하고자 새로운 분류 기준을 추가하였다. 즉, 각 반응강도에 따른 점수를 부여한 공격반응과 도움반응의 평정을 추가하여 반응의 강도가 반영될 수 있도록 하였다. 이렇게 실험을 통해서 얻은 여중생들의 반응은 실제 사이버 괴롭힘의 현상을 잘 반영하는 결과가 될 것으로 기대한다. 아울러 또래 괴롭힘 가·피해 경험, 분노표출 및 상태분노가 유사 사이버 괴롭힘 상황에서 공격 및 도움반응에 영향을 미치는 요인으로 간주하고 이러한 요인이 유사 사이버 괴롭힘 상황에서 주변인 반응에 미치는 영향을 알아보고자 하였다. 이러한 연구 결과는 사이버 괴롭힘의 중단 또는 유지에 기여하는 주변인의 역할에 대한 이해를 높임으로써 사이버 괴롭힘의 예방 및 개입 방안 마련을 위한 기초 자료가 될 것으로 기대한다. 다음은 본 연구에서 검증하려고 하는 연구문제이다.

연구문제 1. 유사 사이버 괴롭힘 상황에서 주변인은 어떤 양상의 반응을 보일 것인가?

연구문제 2. 또래 괴롭힘 가·피해 경험, 분노표출 및 상태분노는 주변인의 공격 및 도움반응에 어떤 영향을 미칠 것인가?

## 방 법

### 연구대상

본 연구의 참가자는 D광역시와 Y시에 있는 중학교 2, 3학년에 재학 중인 65명의 여중생이었다. 각 학교의 전문상담교사의 협조를 받아 연구 참가자들을 모집하였다. 최종적인 연구 참가자는 자발적으로 연구 참여를 신청하고 부모의 동의를 받은 학생들이었다. 전체 연구 참가자의 자료 중 조작 확인에서 실험의 의도를 알아차린 2명, 실험 중 컴퓨터 오류로 인해서 실험이 중단된 1명, 설문지에 불성실하게 응답한 3명의 자료를 제외한 후, 총 59명의 결과가 분석에 사용되었다. 연구 참가자 중 2학년은 34명(57.6%), 3학년은 25명(42.4%)이었다.

### 측정도구

#### 또래 괴롭힘 참여자 역할 척도

또래 괴롭힘 가·피해 경험을 알아보기 위해 Salmivalli 등(1996)에 의해 개발된 참여자 역할 질문지(Participant Role Questionnaire: PRQ)를 서미정(2008)과 백지현(2010)이 타당화한 척도를 사용하였다. 이 척도는 총 32문항으로 다섯 가지 영역, 즉 가해 경험(7문항), 피해 경험(7문항), 방관행동(6문항), 방어행동(6문항) 및 동조행동(6문항)으로 구성되어 있다. 각 문항은 지난 6개월 동안 자신의 행동을 1점(‘전혀 없다’)에서 5점(‘11회 이상’) Likert 척도 상에서 평정하도록 되어 있으며, 점수가 높을수록 해당 행동의 빈도가 높은 것을 의미한다. 본 연구에서는 가·피해 경험 하위 척도만을 사용하였다. 백지현(2010)의 연구에서의 내적 일관성 신뢰도 계수(Cronbach's  $\alpha$ )는 가해와 피해 영역 모두 .77이었다. 본 연구의 내적 일관성

신뢰도 계수는 가해 .76, 피해 .66으로 나타났다.

### 상태-특성 분노 표현 척도

여중생의 상태분노 수준과 분노표현방식 중 분노표출 사용 정도를 알아보기 위해서 Spielberg, Krasner와 Solomon(1988)이 개발한 상태-특성 분노표현 척도(State-Trait Anger Expression Inventory-Koreans version: STAXI-K)를 국내에서 한덕웅, 전경구, 이장호와 Spielberg (1997)가 한국판으로 타당화한 것을 사용하였다. STAXI-K는 상태분노(10문항), 특성분노(10문항), 분노표출(8문항), 분노억제(8문항) 및 분노통제(8문항)로 구성되어 있다. 각 문항은 4점 Likert 척도 상에서 응답하도록 되어 있고, 점수가 높을수록 분노 수준이 높거나 해당 분노 표현방식을 더 많이 사용한다는 것을 의미한다. 본 연구에서는 하위척도 중 상태분노와 분노표출 척도만 사용하였다. 본 연구에서의 내적 일관성 신뢰도 계수는 상태분노 .88, 분노표출 .74로 나타났다.

### 유사 사이버 괴롭힘 상황에서 반응

Freis와 Gurung(2013)의 연구에 기초하여, 온라인 토론에서 연구 참가자의 15개의 발언 중 앞부분의 5번째 발언까지는 도입부로 분석에 포함시키지 않았고 궁극적으로 사이버 괴롭힘이 시작되는 6번째 발언부터 분석하여 연구 참가자마다 10개의 발언이 분석에 사용되었다.

### 반응 범주화 및 채점

참가자들의 반응은 유형별 반응빈도와 반응강도에 따른 점수로 나타났다. 먼저 유형별 반응빈도는 Freis와 Gurung(2013)의 연구에서 사용된 도움반응의 유형에 따라서 각 반응들

을 범주화하였다. 주요 반응유형은 외현적 언어, 가해자 공격하기, 패스하기, 주제 바꾸기, 피해자 위로하기, 기타였다. 또한 반응 빈도만을 측정하면 반응의 강도가 반영되지 않는다는 한계를 보완하고자 ‘동조하기’라는 새로운 분류 기준을 추가하였다. 즉, 주변인은 괴롭힘 상황에서 공격 행위의 주체인 가해자가 되어 비아냥거림, 욕설, 모욕 등의 언어적 공격을 행할 수도 있지만, 단지 가해자의 공격 반응에 동조하는 수준으로 피해자를 향한 공격 반응을 보일 수도 있기 때문에 동조 반응은 따로 분류하였다. 유형별 채점 기준은 표 1에 제시하였다. 반응의 평정은 사전에 평정 기준을 숙지한 제1저자와 임상심리 전공 대학원생 1명에 의해 독립적으로 이루어졌고 이에 따라 평정자 간 신뢰도를 산출하였다. 그 결과 각 반응의 범주에 대한 평정의 신뢰도는  $\kappa = .85$ , 반응의 대상(가해자인지 피해자인지 등)의 평정에 대해서는  $\kappa = .91$ 로 평정자 간 신뢰도가 높은 것으로 나타났다. 평정자 간 서로 다르게 평정한 부분은 두 평정자가 다시 합의하여 재평정 하였고 평정이 애매하고 어려운 부분은 심리학 박사학위 소지자인 제2저자와 다시 합의하여 최종적인 평정을 하였다.

다음으로 각 연구 참가자의 발언 중 피해자 공격, 동조하기, 패스하기와 기타의 일부는 ‘공격반응’으로, 외현적 언어, 가해자 공격, 모두 공격, 대상모호 공격, 주제 바꾸기, 피해자 위로하기와 기타 중 일부는 ‘도움반응’으로 하여 그 강도에 따라 점수를 부여하였다. 이때, 본 연구에서는 공격반응을 대상 별로 세분(피해자 공격, 가해자 공격, 모두 공격, 대상모호 공격)하여 살펴보았다. 그 과정을 자세히 살펴보면 외현적 공격성 척도(Modified Overt Aggression Scale; MOAS: Yudofsky, Silver, Jackson,



표 1. 유형별 채점 기준

| 유형       | 채점 기준                                                                                                                                                                         |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 외현적 언어   | 괴롭힘에 상황을 중지시키기 위한 시도나 개입. 예) 그만해, 멈춰 등                                                                                                                                        |
| 공격하기     | 상대 의견에 반박, 괴롭힘 상황, 가·피해자 반응에 대한 지적, 불평불만 표현 내지는 비아냥거림, 욕설 등 언어적 공격을 하는 반응.<br>피해자 공격 예) 2호(피해자)는 화장해도 못생겨서<br>가해자 공격 예) 1호(가해자)가 더 재수없다, 짜질하다.<br>모두 공격 예) 너희들 한심함, 둘 다 답답하다. |
| 패스하기     | 패스(pass).                                                                                                                                                                     |
| 주제 바꾸기   | 괴롭힘 상황에서 주제 전환이나 분위기를 환기시키려는 반응. 예) 토론하자                                                                                                                                      |
| 피해자 위로하기 | 피해자의 편을 들거나 지지하는 반응.                                                                                                                                                          |
| 기타       | 간접적이고 수동적인 반응 또는 반응의 의도가 모호한 반응. 예) ㅋㅋㅋ, ...                                                                                                                                  |
| 동조하기     | 가해자의 괴롭힘 행위에 따르면서 가해행동에 참여를 하지만 주도하지는 않거나 가해자를 돕고 괴롭힘 상황에서 웃거나 구경하는 등 가해자를 부추기며 괴롭힘 행위를 강화하는 등의 반응.                                                                           |

Endicott, & Williams, 1986)에서 언어적 공격성 및 도움반응(Aboud & Miller, 2007)의 강도에 따라 점수를 부여하는 방법을 참고하여 본 연구에서 나온 반응들 가운데 대표적인 공격 및 도움반응을 각각 20개씩 선정하였다. 이후 심리학 관련 수업을 수강하는 52명의 학부생에게 공격반응의 경우 각 문항이 얼마나 공격적인지, 도움반응의 경우 각 문항이 또래 괴롭힘 상황에서 얼마나 효과적인 개입인지 그 정도를 1~10점으로 평정하게 하였다. 이후 각각의 문항에 대한 평균과 표준편차를 고려하여 평균 순위대로 1~5점으로 채점기준을 만들었다. 최종 분석기준은 제2저자의 검토를 받아 사용하였다. 공격 및 도움반응에 대한 평정은 마찬가지로 제1저자와 임상심리 전공 대학원생 1명에 의해 독립적으로 이루어졌고 이에 따라 평정치들 간에 상관을 산출하였다. 그 결과 공격반응에 대한 평정은  $r = .88$ , 공

격반응의 대상에 대한 평정은  $r = .83$ 이었다. 도움반응에 대한 평정은  $r = .91$ 로 비교적 높은 신뢰도를 나타내었다. 평정에서 불일치된 항목은 평정자들이 다시 합의하여 재평정하였고 평정이 애매하고 어려운 부분은 제2저자와 다시 합의하여 최종적인 평정을 하였다.

종합하면, 각 연구 참가자의 반응은 먼저 유형별 채점 기준에 따라 분류하고, 다시 공격 및 도움반응으로 분류한 후, 반응강도에 따라 점수를 부여하고, 합산한 점수를 본 연구의 종속변인으로 사용하였다(예: 연구참가자 1의 10개 발언 중 공격반응이 3개(각 A, B, C)인 경우, A(모두 공격)=1점, B(가해자 공격)=5점, C(가해자 공격)=3점, 공격반응 총점=9점, 모두 공격=1점, 가해자 공격=8점).

이와 같이 두 가지 방법 즉, 반응빈도와 반응강도에 따른 점수로 반응을 분석한 이유는 다음과 같다. 여중생들의 반응을 여러 유형으

로 세분하였기 때문에 여중생들이 어떤 유형의 반응을 많이 하는지, 어떤 유형의 반응은 거의 하지 않는지 등을 파악할 수 있다는 장점이 있다. 그러나 어느 정도의 공격 및 도움 반응을 했는지는 알 수 없다는 단점이 있다. 따라서 이를 보완하고자 반응강도에 따라 다른 점수를 주어 간접적이면서도 약한 반응들은 더 낮은 점수를, 직접적이면서도 강한 반응들은 더 높은 점수를 받도록 하여 각 반응들을 좀 더 양적으로 분석할 수 있도록 하였다.

## 실험재료

### 온라인 스크립트

본 연구에서는 유사 사이버 괴롭힘 상황을 구현하기 위해 온라인 토론 스크립트를 제작하였다. 스크립트의 전체적인 틀은 Freis와 Gurung(2013)의 연구에서 사용한 스크립트를 토대로 구성하였다. 본 연구의 연구 참가자는 여중생이었기 때문에 여중생에 적합한 토론 주제를 선정하고자 하였다. 한 조사에 따르면 중·고교 여학생 중 52.5%가 메이크업 화장품을 사용(송병배, 2014)할 정도로 많은 여중생들이 화장을 하고 있다. 또 여중생은 발달단계상 한창 외모에 관심이 많은 시기이다. 따라서 본 연구의 온라인 토론 주제는 ‘10대들의 화장에 대한 태도’로 정했다.

가상의 온라인 토론에서 참가자들은 세 명씩 한 팀이 되어 토론에 참여하게 되는데, 각자 돌아가면서 15회 씩 발언을 해야 하고, 말하고 싶지 않을 때 패스를 할 수 있다는 규칙을 제시한다. 다른 두 명의 참가자는 가상의 인물로, 사전에 프로그램화된 대화만 화면에 제시되도록 설계되었으며, 참가자는 두 명의

참가자가 발언한 후 세 번째로 발언을 하게 된다. 15회의 발언 중 1~5번째 발언은 서로 인사를 주고받는 도입부이다. 6번째 발언부터 가상의 참가자들 사이에서 사이버 괴롭힘이 시작되고 참가자들은 이를 목격하게 된다. 사이버 괴롭힘은 평소 화장을 하지 않고 10대들이 화장하는 것에 편견을 가진 피해자가 10대들이 화장하는 것에 반대하는 이야기를 하자, 평소 화장을 하고 10대들이 화장하는 것에 찬성하는 가해자가 이에 반박하면서 점차적으로 피해자를 괴롭히는 것으로 구성하였다. 각각의 발언들은 최대한 여중생의 이해 수준에 맞게 구성하고자 하였다. 또한 실제 채팅하는 느낌이 들도록 이모티콘이나 ‘ㅋㅋㅋ’ 등을 사용하였다.

본 스크립트를 구성하기 위해 임상심리 전공 대학원생들의 피드백을 받아 수차례 수정 및 보완 작업을 거쳤고, 심리학 박사학위 소지자인 임상심리전문가 2인의 최종 검토를 받아 본 연구의 온라인 토론 스크립트를 완성하였다. 최종 스크립트는 17명의 여대생에게 본

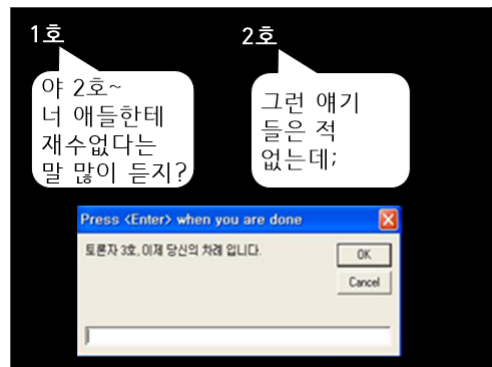


그림 1. 온라인 토론 화면의 예시

주. 토론에서 1호, 2호, 3호라는 별칭을 사용하게 하였으며, 참가자는 3호로, 세 번째 발언을 하도록 되어 있음.

스크립트가 사이버 괴롭힘 상황을 얼마나 잘 나타내어 주고 있는 것 같은지 1~10점으로 평정하게 하였다. 그 결과 평균 7점으로 사이버 괴롭힘 상황을 나타내고 있다는 응답을 받았다.

본 연구에서는 Direct RT 프로그램을 사용하여 실제 사람과 토론을 하는 것처럼 온라인 토론 스크립트를 구현하였다. 온라인 토론 화면을 그림 1에 제시하였다.

#### 실험장치

온라인 토론을 실시하기 위하여 화면 크기가 35.6cm(14inch 급)인 노트북을 사용하였다.

#### 실험절차

본 연구의 실험 시작 전, 4명의 여대생을 대상으로 온라인 토론이 실제 사람과 토론을 하는 것처럼 느껴지는지 알아보고자 사전 예비 실험을 실시하였다. 한 명을 제외하고 3명 모두 실제 사람과 온라인 토론을 한 것 같다고 보고하였다.

이후 Wee Class 전문상담교사의 도움을 받아 본 연구에 참여하는 것에 자발적으로 동의한 여중생과 부모의 연구 참가 동의서를 받아 연구 참가자를 모집하였다. 먼저, 실험에 앞서 본 연구에 대한 간단한 설명을 하고, 연구 참가자들이 10대들의 화장에 대한 태도를 주제로 한 토론 상황으로 인지하도록 하기 위하여 사전에 10대들의 화장에 대한 태도를 묻는 설문지를 실시하였다. 문항 내용은 연구자가 만들고 임상심리 전공 대학원생들에 의해 수정 및 보완하는 과정을 거쳤다. 마지막으로 심리학 박사학위 소지자인 임상심리전문의의 최종

검토를 받아 본 연구의 사전 설문지로 사용하였다. 다음으로 온라인 토론을 하기 전 온라인 토론에 대한 규칙과 유의사항 등을 전달한 후 온라인 토론을 시작하였다. 온라인 토론이 끝나면 사후 설문지로 또래 괴롭힘 참여자 역할 척도, 상태-특성 분노 표현척도에 응답하도록 하였고 본 연구의 목적에 대해서 미리 알아차렸는지를 확인하고자 조작 확인을 하였다. 이후 본 연구에 대한 소감과 느낀 점 등을 묻고 궁금한 것을 질문하도록 하는 디브리핑을 실시한 후 실험을 종료하였다.

#### 통계분석

수집된 자료 내에 오류를 검토하고 SPSS 22.0을 사용하여 자료를 분석하였다. 먼저 사용된 각 척도의 신뢰도를 검증하기 위해 내적 일관성 신뢰도 계수를 산출하였다. 그 다음 유사 사이버 괴롭힘 상황에서 참가자들의 유형별 반응빈도와 대상별 공격 및 도움반응을 알아보기 위해 기술 통계치를 산출하고, 주요 변인들 간의 관계를 알아보기 위해 상관분석을 실시하였다.

또한 또래 괴롭힘 가·피해 경험과 분노표출, 상태분노가 공격 및 도움반응에 미치는 영향을 알아보기 위해 중다회귀분석을 실시하였다.

## 결 과

#### 여중생의 반응 패턴

유사 사이버 괴롭힘 상황에서 여중생의 반응 패턴(연구문제 1)을 살펴보고자 유형별

반응빈도를 표 2에 제시하였다. 먼저, Freis와 Gurung(2013)의 분류 기준을 적용하고 이에 동조하기를 추가한 반응 빈도와 1인당 빈도 평균과 표준편차를 제시하였다. 결과를 살펴보면, 기타 반응이 41.69%로 가장 많았고, 그 다음으로 외현적 언어(20.34%), 패스하기(13.56%), 가해자 공격하기(8.81%), 동조하기(8.64%), 주제 바꾸기(6.61%), 피해자 위로하기(0.34%) 순으로 나타났다.

표 2. 유형별 반응빈도

|          | 빈도(%)       | 1인당 빈도<br>평균(SD) |
|----------|-------------|------------------|
| 외현적 언어   | 120 (20.34) | 2.03 (1.74)      |
| 패스하기     | 80 (13.56)  | 1.36 (1.77)      |
| 가해자 공격하기 | 52 (8.81)   | .88 (1.62)       |
| 주제 바꾸기   | 39 (6.61)   | .66 (1.04)       |
| 피해자 위로하기 | 2 ( .34)    | .03 ( .18)       |
| 동조하기     | 51 (8.64)   | .86 (2.32)       |
| 기타       | 246 (41.69) | 4.17 (2.04)      |
| 합계       | 590 (100.0) |                  |

표 3. 주요변인과 공격 및 도움반응의 상관

|         | <i>M(SD)</i> | 가해 경험 | 피해 경험 | 분노표출   | 상태분노   |
|---------|--------------|-------|-------|--------|--------|
| 공격반응 총점 | 10.54( 7.70) | .36** | .06   | .43*** | .27*   |
| 피해자 공격  | 3.17( 7.92)  | .36** | .04   | .34**  | -.03   |
| 가해자 공격  | 4.36( 5.39)  | .05   | .05   | .08    | .46*** |
| 모두 공격   | .97( 1.82)   | .09   | -.04  | .16    | .16    |
| 대상모호 공격 | 2.05( 2.04)  | -.09  | -.09  | .14    | -.05   |
| 도움반응 총점 | 19.41(12.15) | -.08  | .07   | -.13   | .33**  |

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

주요 변인의 상관관계

사이버 괴롭힘 상황에서 주요 변인과 반응 강도에 따른 점수가 합산된 공격 및 도움반응의 평균 및 표준편차, 주요변인과의 상관을 표 3에 제시하였다. 공격반응을 대상별로 구분하면, 가해자공격( $M = 4.36, SD = 5.39$ ), 피해자 공격( $M = 3.17, SD = 7.92$ ), 대상 모호( $M = 2.05, SD = 2.04$ ), 모두 공격( $M = 0.97, SD = 1.82$ ) 순으로 평균이 높은 것으로 나타났다. 한편, 오프라인에서 가해 경험은 사이버 상에서 공격반응( $r = .36, p < .01$ ), 피해자 공격과 유의한 정적 상관을 나타내었다( $r = .36, p < .01$ ). 반면, 가해자 공격, 가·피해자 모두 공격, 대상모호 공격과의 상관은 유의하지 않았다. 오프라인에서 피해 경험은 사이버 상에서 어떤 공격반응 및 도움반응과도 유의한 상관이 없는 것으로 나타났다. 분노표출은 전체 공격반응( $r = .43, p < .001$ ) 및 피해자 공격( $r = .34, p < .01$ )과 유의한 정적 상관을 보였고, 상태분노는 전체 공격반응( $r = .27, p < .05$ ), 가해자 공격( $r = .46, p < .001$ ), 도움반응( $r = .33, p < .01$ )과 정적 상관이 있는 것으로 나타났다.

## 사이버 괴롭힘 상황에서의 반응에 영향을 미치는 요인

또래 괴롭힘 가·피해 경험, 분노표출, 상태분노가 사이버 괴롭힘 상황에서 여중생의 대상별 공격반응 및 도움반응에 미치는 영향(연구문제 2)을 살펴보기 위해 중다회귀분석을 실시하였다. 반응강도에 따른 점수가 합산된 대상별 공격반응 및 도움반응을 각각 종속변

인으로 투입하고, 또래 괴롭힘 가·피해 경험, 분노표출, 상태분노를 동시에 투입하여 각 변인이 공격 및 도움반응을 얼마나 설명하는지 살펴보고 이를 표 4에 제시하였다. 우선 검증 결과가 다중공선성에 위배되는지 확인한 결과, VIF는 2.22, 2.08, 1.14, 1.12로 10 미만이기 때문에 다중공선성에 문제가 없는 것으로 판단하였다. 또한 Durbin-Watson 값은 1.79~2.39로 2에 근접한 것으로 나타나 잔차의 상호 독립

표 4. 주요 변인이 대상별 공격 및 도움반응에 미치는 영향

| 종속변인    | 독립변인 | B(SE)     | $\beta$ | t       | $R^2(\Delta R^2)$ | F       |
|---------|------|-----------|---------|---------|-------------------|---------|
| 피해자 공격  | 가해경험 | .29(.08)  | .61     | 3.62*** | .31(.26)          | 4.77*** |
|         | 피해경험 | -.28(.10) | -.49    | -2.97** |                   |         |
|         | 분노표출 | .17(.07)  | .31     | 2.56*   |                   |         |
|         | 상태분노 | -.11(.08) | -.17    | -1.41   |                   |         |
| 가해자 공격  | 가해경험 | -.04(.05) | -.15    | -.84    | .19(.13)          | 3.15*   |
|         | 피해경험 | .02(.64)  | .06     | .32     |                   |         |
|         | 분노표출 | -.01(.04) | -.04    | -.28    |                   |         |
|         | 상태분노 | .19(.05)  | .45     | 3.49*** |                   |         |
| 모두 공격   | 가해경험 | .01(.02)  | .06     | .29     | .00(-.07)         | .05     |
|         | 피해경험 | -.01(.03) | -.04    | -.22    |                   |         |
|         | 분노표출 | .00(.02)  | .02     | .12     |                   |         |
|         | 상태분노 | .01(.02)  | .03     | .22     |                   |         |
| 대상보호 공격 | 가해경험 | -.01(.01) | -.02    | -1.03   | .14(.07)          | 2.11    |
|         | 피해경험 | .01(.01)  | .13     | .69     |                   |         |
|         | 분노표출 | .02(.01)  | .39     | 2.84**  |                   |         |
|         | 상태분노 | -.01(.01) | -.10    | -.72    |                   |         |
| 도움반응    | 가해경험 | -.80(.47) | -.31    | -1.69   | .21(.15)          | 3.57**  |
|         | 피해경험 | .81(.57)  | .25     | 1.41    |                   |         |
|         | 분노표출 | -.62(.39) | -.21    | -1.60   |                   |         |
|         | 상태분노 | 1.60(.48) | .43     | 3.31**  |                   |         |

†  $p < .10$ . \*  $p < .05$ . \*\*  $p < .01$ . \*\*\*  $p < .001$ .

성에도 문제가 없는 것으로 판단하였다.

중다회귀분석 결과, 피해자 공격에는 가해 경험( $\beta = .61, t = 3.62, p < .001$ ), 분노표출( $\beta = .31, t = 2.56, p < .05$ ) 순으로 유의한 정적영향을, 피해경험( $\beta = -.49, t = -2.97, p < .01$ )은 유의한 부적영향을 미치는 변인으로 나타났다. 다음으로, 가해자 공격 및 피해자 도움반응에는 상태분노( $\beta = .45, t = 3.49, p < .001$ ;  $\beta = .43, t = 3.31, p < .01$ ) 만이 유의한 정적 영향을 미치는 변인으로 나타났다. 그러나 모두 및 대상모호 공격에는 어느 변인도 유의하지 않은 것으로 나타났다.

## 논 의

인터넷이나 스마트기기의 사용이 보편화됨에 따라 오프라인에서 일어났던 또래 괴롭힘은 사이버 공간으로 확대되고, 얼굴을 마주하지 않는 시간까지 이어지는 것으로 연장되었다. 반복성, 익명성, 전파성(Mishna et al., 2012)을 특징으로 하는 사이버 괴롭힘의 폐해는 오프라인에서 또래 괴롭힘 못지않게, 또는 더욱 심각한 것으로 보고되고 있다. 특히 사이버 상에서는 가해자가 피해자의 얼굴 표정이나 정서 표현과 같은 비언어적 정보에 대한 피드백을 볼 수 없기 때문에 언어폭력의 수위는 더욱 높아질 수 있다. 본 연구에서는 사이버 괴롭힘이 청소년들의 삶에 깊숙이 파고들어 있을 뿐만 아니라 자살에 이를 정도로 심각한 문제를 야기하며, 다수의 청소년들이 이러한 사이버 괴롭힘 상황에 노출되는 주변인으로서 역할을 하고 있다고 가정하고, 사이버 괴롭힘의 영향을 받기 쉬운 여중생을 대상으로, 주변인의 도움행동에 기여하는 변인을 알아보고

자 수행되었다. 구체적으로, 첫째, 사이버 괴롭힘 상황에서 주변인으로서 반응 패턴을 살펴보고, 둘째, 또래 괴롭힘 가·피해 경험, 분노표출, 상태분노가 사이버 괴롭힘 상황에서 공격 및 도움반응에 어떠한 영향을 끼칠 것인지를 알아보고자 하였다. 본 연구의 연구문제 및 가설을 중심으로 결과를 요약하고 논의하면 다음과 같다.

먼저, 연구문제 1에 따라 유사 사이버 괴롭힘 상황에서 여중생의 반응패턴(유형별 반응빈도와 대상별 공격반응, 도움반응)이 어떤 식으로 나타나는지를 살펴보았다. Freis와 Gurung(2013)의 연구를 기초로 반응을 분류하였을 때, 기타를 제외한 반응빈도는 외현적 언어가 가장 높았고 다음으로 패스하기, 가해자 공격하기, 동조하기, 주제 바꾸기, 피해자 위로하기 순이었다. Freis와 Gurung(2013)의 연구에서 연구 참가자들은 가해자 공격하기(59.4%), 주제 바꾸기(50%), 패스하기(43.8%), 피해자 위로하기(15.6%), 외현적 언어(3.2%) 순으로 반응을 했다. 본 연구에서는 간접적이고 수동적이며 의미가 모호한 ‘기타’ 반응이 가장 많았던 반면, Freis와 Gurung(2013)의 연구에서는 ‘가해자 공격하기’와 같이 좀 더 적극적이고 직접적인 반응이 가장 많이 나타났다. 이러한 반응 패턴에서의 차이는 우리나라가 외국에 비해 자기 의견을 주장하는 데에 소극적이라는 점에서 나타난 것으로 보인다. 이에 더하여 본 연구는 전문상담교사의 도움을 받아 실시되었기 때문에 여중생들은 사회적 바람직성과 방어적인 태도로 적극적이고 직접적인 반응보다는 간접적이며 수동적인 반응을 했을 가능성이 있다. 이 외에도 본 연구에서는 반응을 평정할 때 대화의 맥락과 우리나라만의 문화적 뉘앙스(nuance)를 고려하였는데 이러한 부분도

Freis와 Gurung(2013)의 연구와의 차이를 만든 것으로 생각된다.

또한 본 연구에서는 피해자 위로하기가 가장 낮은 빈도를 보였다. 이러한 결과가 나타난 이유는 우선 연구 참가자들이 실험 상황을 토론으로 인식하도록 조작한 것과 관련이 있는 것으로 보인다. 우리나라 문화상 연구 참가자들, 특히나 여중생들은 토론 상황을 생소하게 느꼈을 수 있고, 토론에서는 정서적 반응이 아니라 의견 제시나 반박 등, 인지적 반응을 해야 한다고 인식하고 이런 상황에서 누군가의 마음을 위로해야 한다는 생각 자체를 하지 못했을 가능성이 있다. 또 다른 이유는 사이버 공간에서 처음 만난 사람을 굳이 본인이 나서서 도와줘야 한다는 동기가 유발되지 않았을 가능성이 있다. 이는 또래 괴롭힘 상황에서 대다수의 주변인들이 방관자로 머물러 있다는 선행연구들(O'Connell et al., 1999; Salmivalli, 2010)과 일치한 결과로 보인다.

연구 참가자들이 기타 반응을 가장 많이 한 것은 Freis와 Gurung(2013)의 연구 가설에서 제시된 것처럼 많은 연구 참가자들이 논란이 많은 주제는 피하고 괴롭힘을 시도하거나 멈추게 하기 위해 수동적이고 간접적인 방법을 사용할 것이라는 예상과 일치하는 결과이다. 기타 반응을 살펴보면 ‘ㅋㅋㅋ’, ‘...’, ‘그래 그러는 게 좋겠어.’와 같은 반응들이 포함되어 있다.

한편, 본 연구에서는 공격 및 도움반응을 반응강도에 따른 점수로 나타냈다. 그 결과 공격반응 중에서 가해자 공격이 가장 많았고 그 다음으로는 피해자 공격, 대상이 모호한 공격반응, 가·피해자 모두 공격 순이었다. 이는 연구 참가자들이 도움반응뿐만 아니라 공격반응을 할 때에도 주로 타인을 해치기 위한

공격이라기보다는 가해자를 공격함으로써 괴롭힘 상황이라는 부당한 상황에 개입하여 궁극적으로 가해자의 행위를 중지시키고 괴롭힘 상황이 멈추도록 행동했음을 의미한다. 여중생들이 가·피해자를 모두 공격할 때에는 공격반응의 점수가 매우 낮았는데, 이는 가·피해자 모두를 향한 공격을 할 때는 그 공격성의 강도가 강하지 않았음을 의미한다. 즉, 참가자들은 괴롭힘 상황을 중단시키고자 하는, 나름대로 건강한 중재 반응을 시도한 것으로 해석된다. Freis와 Gurung(2013)의 연구에서는 공격반응을 ‘가해자 공격하기’만으로 살펴보았으나 본 연구에서는 대상을 좀 더 세분해서 살펴보았다. 이렇게 공격반응의 대상을 세분하여 살펴봄으로써 여중생들이 보인 공격반응이 단순히 불만이나 적대감을 표출하는 것이 아니라, 괴롭힘 상황을 중재하거나 피해자를 돕기 위한 행동이 포함되어 있음을 알 수 있었다.

다음으로 연구문제 2에서는 또래 괴롭힘 가·피해 경험, 분노표출, 상태분노를 주요 예측변인으로 설정하여 각 변인들이 공격 및 도움반응에 미치는 영향을 살펴보았다. 그 결과 피해자 공격에는 가해경험 및 분노표출은 정적영향을, 피해경험은 부적영향을 미치는 변인으로 나타났다. 본 연구의 결과는 오프라인에서 괴롭힘의 가해자가 사이버 상에서도 가해 행위를 한다는 이전 연구(Juvonen & Gross, 2008)와 일치한다. 즉, 오프라인 가해경험이 많으면 사이버 괴롭힘 상황에서도 가해자의 공격 행위에 동조하기 쉽다는 것을 확인할 수 있었다. 또한 Smits와 Kuppen(2005)의 연구에서 분노표출이 행동접근체계와 정적 상관관계가 있다는 것과 일치하는 결과이다. 즉, 여중생이 화가 날 때 주로 욕을 하거나 자제심을 잃는 등

주로 분노표출을 많이 할수록 사이버 괴롭힘 상황에서 수동적으로 있기 보다는 피해자를 향한 공격반응에 적극적으로 가담한다는 것을 의미한다. 이러한 결과는 사이버 괴롭힘의 가해자들에게 분노조절 및 이를 적응적으로 표현할 수 있도록 돕는 심리적 개입이 필요함을 시사한다. 아울러, 오프라인에서 피해경험이 많을수록 사이버 괴롭힘 상황에서 가해자의 공격 행위에 동조하지 않는 것으로 나타났다. 이는 또래 괴롭힘 피해자가 사이버 괴롭힘의 가해자가 될 수 있다는 연구(Hinduja & Patchin, 2007; Khoury-Kassabri, 2009; Kowalski & Limber, 2007; Pellegrini, 1998; Ybarra, Diener-West, & Leaf, 2007) 결과와는 상반되는 결과이다. 대신에, 본 연구에서 여중생들이 발달 특성 상 또래 관계를 중시하기 때문에, 피해 경험이 많을수록 피해자 공격행동은 감소할 것이라는 예상과 일치하는 결과이다.

한편, 본 연구에서는 피해 경험이 있는 사람들은 피해자의 입장에 공감하여 도움반응 내지는 가·피해자 모두를 향한 공격반응을 통해 괴롭힘 상황에 개입하려는 시도를 할 것이라 예상하였으나 가해자 공격 및 피해자 도움반응에 가·피해 경험과 분노표출은 유의한 예측변인이 아니었고 상태분노만이 유의한 예측변인인 것으로 나타났다. 이를 종합하면 여중생들은 상황적이고 순간적으로 분노를 느낄수록 사이버 괴롭힘의 가해자를 향하여 공격반응을 할 수도 있고 피해자 편에 서서 피해자를 지지하고 위로하는 등의 도움반응을 할 수도 있음이 확인되었다. 이는 부당함을 지각한 상황에서 분노의 역할을 시사하는 흥미로운 결과이다. 피해자에 대한 도움반응 뿐 아니라 가해자를 향한 공격반응 또한 괴롭힘 상황을 중단시키려는 개입으로 간주할 수 있다.

즉, 괴롭힘 상황의 중재는 채팅 상황이 부당하고 잘못되었음을 인식하고 분노를 경험한 것과 관계가 있는 것으로 볼 수 있다. 다만, 분노가 부당하고 잘못된 상황을 인지하고 이를 수정하고자 하는 긍정적인 기능을 담당하는 한편, 분노를 파괴적으로 표출할 경우 이들을 또 다른 가해자가 되도록 할 수 있다는 분노의 양면성에 대한 인식이 필요하다. 특히 청소년들이 분노의 순기능을 인식하고 이를 적절하게 조절하여 건강하게 표현할 수 있도록 돕는 심리교육은 또 다른 괴롭힘의 가해자가 되지 않도록 예방할 수 있는 방안으로 생각된다.

가·피해자 모두를 향한 공격반응 및 대상 모호 공격반응에는 가·피해 경험, 분노표출, 상태분노 중 어느 것도 유의한 예측변인이 아닌 것으로 나타났다. 그러나 피해자나 가해자를 향한 공격에 비해 가·피해자 모두를 향한 공격, 대상모호 공격에서 평균 점수가 낮은 것은 연구 참가자들이 가·피해 경험, 순간적인 분노, 역기능적 분노 표현방식에 영향 받지 않으면서 괴롭힘 상황 자체에 대한 이성적인 중재 시도한 것으로 보인다. 즉, 연구 참가자들이 가·피해자 모두를 향한 공격 및 대상이 모호한 공격을 할 때는 강렬하고 과격한 공격반응을 상대적으로 적게 했음을 의미한다. 하지만 본 연구 결과로 어떠한 변인이 이성적인 중재 노력을 하도록 했는지에 대해서는 확인할 수 없으므로, 이에 대한 추후연구가 필요할 것으로 보인다.

지금까지 분노에 대한 연구들은 지속되는 성격유형인 특성분노에 초점을 맞추었고, 이 특성분노는 공격성과 관련이 있을 뿐만 아니라 괴롭힘의 원인으로 밝혀져 왔다(송경희 등, 2009; 이상균, 2005; Espelage & Swearer, 2003).



그러나 본 연구는 참가자들이 유사 사이버 괴롭힘 상황에 노출된 이후 그들의 실제 채팅 행동을 측정하였기 때문에, 그 상황을 어떻게 지각했고 그 순간에 어떤 감정을 경험했는지가 더욱 중요하다고 판단하고 상태분노에 초점을 맞추었다. 사이버 괴롭힘 상황에 노출된 이후 참가자들이 경험한 분노는 또 다른 공격 행동으로, 또는 피해자의 입장에서 도움을 주고자 하는 도움행동으로도 표현되었다. 이러한 결과는 분노의 의도가 잘못된 상황을 바로 잡고 부당한 사건이 발생함을 예방하기 위한 기능적인 측면이 있음을 보여준다(Greenberg & Paivio, 1997/2008). 또한 이는 O'Connor 등(2002)이 제안한 적절한 공격성으로 볼 수 있다. 즉, 상황적이고 순간적인 분노는 여중생들로 하여금 상황에 대해서 비판적인 입장을 취하고 공격적인 태도로 상대방의 잘못을 지적하고 제압할 수 있도록 한다는 것이다. 이처럼 본 연구는 분노라는 정서가 무조건 부적응적이고 파괴적인 정서가 아니라 부당한 상황에서 느끼는 분노는 상황을 수정하고자 하는 개입이나 건강한 도움반응으로 이어질 수 있다는 가능성을 보여주었다. 하지만 어떠한 변인이 또 다른 공격행동과 도움행동을 결정하는 지는 앞으로 해결해 나가야 할 과제일 것이다. 따라서 앞으로 여중생들이 부당함이나 잘못된 상황에서 느끼는 분노나 공격성을 무조건 억압할 것이 아니라 이를 건강한 형태로 표현할 수 있도록 돕는 심리적 개입이 필요할 것으로 보인다.

본 연구에는 몇 가지 제한점이 있다. 첫째, 여중생들의 수업 시간 중 일부를 할애하여 실험을 진행하였기 때문에 실험이 실시된 학교마다 실험 세팅이 완벽히 일치되지 못했고 엄격한 기준을 가지고 실험 상황을 통제하지 못

하여 가외 변수가 연구 결과에 영향을 미쳤을 가능성이 존재한다. 후속 연구에서는 실험 상황을 좀 더 엄격하게 통제하여 결과를 얻을 필요가 있다.

둘째, 유사 사이버 괴롭힘 상황을 구현하기 위해서 Direct RT 2014 프로그램을 사용하였으나 이는 실제 사이버 괴롭힘 상황이 이루어지는 장면과는 괴리가 있을 수 있다. 참가자들이 실험 상황에서 실시간으로 토론이 진행되고 있다고 느낄 수 있도록 토론 주제에 대해 사전 설문조사를 실시하고 실험자가 전화 통화하는 연기를 하는 등의 노력을 기울였지만 토론 순서나 규칙, 그리고 실험 상황에서 컴퓨터에 제시된 채팅 화면은 실제 사이버 공간과는 차이가 있다. 따라서 후속 연구에서 인터넷 홈페이지나 SNS를 사용한 실험을 참고하여 좀 더 현실에 가까운 실험 장면을 구현하거나, 실제 SNS 게시판을 활용한다면 좀 더 실제와 가까운 반응을 도출할 수 있을 것이다.

셋째, 본 연구에서 주변인을 대상으로 하였지만 오프라인 상 또래 괴롭힘 경험 중 가·피해 경험에만 초점을 맞추고 있다. 그러나 실제 오프라인 상에서 대부분의 주변인은 동조, 방어, 방관행동을 할 가능성이 높다. 또한 동조, 방어, 방관행동 점수를 함께 활용한다면, 실제 오프라인 괴롭힘 상황에서 나타날 수 있는 다양한 반응을 반영하여 사이버 괴롭힘 상황에서의 반응을 알아볼 수 있을 것이다. 이 경우 보다 현실을 반영한 연구 결과를 도출할 수 있을 거라 예상된다.

넷째, 본 연구에서는 반응강도에 따른 점수로 공격 및 도움반응을 분석하여 반응의 강도가 반영될 수 있도록 하였다. 점수 부여 과정에서 최대한 객관성을 유지하고, 평정자 간 신뢰도도 높은 것으로 나타났으나 연구자의

연구 목적에 근거한 편향성의 위험을 완전히 배제하기는 어려울 것이다. 따라서 후속 연구에서 공격 및 도움반응의 분석기준의 타당화 과정을 거친다면 이를 보완할 수 있을 것이다.

다섯째, 연구 참가자들이 온라인 토론 중 반응을 함에 있어서 기존에 자신이 가지고 있는 화장에 대한 태도와 비슷한 가·피해자의 입장에 영향을 받았을 가능성이 있다. 그러나 본 연구에서는 단지 연구 참가자들이 10대들의 화장에 대한 태도를 주제로 한 토론 상황으로 인지하도록 하기 위하여 10대들의 화장에 대한 태도를 사전 조사하였다. 이에 후속 연구에서는 이를 고려하여 사전 통제 할 필요가 있겠다.

이러한 한계점에도 불구하고 본 연구가 가지는 의의는 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 계속해서 사회적 문제로 나타나고 있는 사이버 괴롭힘 상황에서 여중생의 반응을 살펴보기 위해 실험을 통하여 실제 행동을 측정했다는 것이다. 국외 연구에서 사이버 괴롭힘을 연구하기 위해 SNS 중 Facebook을 가지고 실험 연구한 것(Freis & Gurung, 2013)이 있고 공 던지기 게임으로 괴롭힘 상황을 모의적으로 만든 연구(Williams et al., 2002) 등이 있지만 국내에서 사이버 괴롭힘에 대한 심리학적 연구는 매우 적을 뿐더러 이를 실험적으로 살펴본 연구는 거의 없다. 더욱이, 다수의 예비실험을 거쳐 실험 절차나 진행의 미비한 점들을 충분히 숙고, 보완하여 본 실험을 진행하였다. 본 연구의 참가자들 가운데, 실험 상황을 10대의 화장에 대한 태도를 주제로 한 토론 상황이라 아니라, 인위적인 실험이라고 알아차린 참가자는 단 2명뿐이었다. 이는 실험 설계에 있어서 유사 사이버 괴롭힘 상황이 잘 구현되었기 때문인 것으로 보인다.

둘째, 선행 연구에 입각하여 본 실험을 통해 얻은 언어적인 반응 빈도를 체계적으로 분류했을 뿐만 아니라 각 반응강도에 따른 점수를 부여함으로써 수량화하여 분석하였다. 다시 말해, 선행연구에 기초한 기준을 가지고 질적인 언어반응을 객관적인 자료로 분석하려고 시도하였다. 또한 공격반응과 도움반응의 강도에 따른 점수를 부여할 때도 대표적 반응 목록을 작성한 후, 이에 대해 대학생들이 평정하도록 하는 절차를 거쳤다. 따라서 이 기준에 따라 채점할 경우, 평정 점수가 적어도 서열 척도 이상은 될 수 있도록 하였다.

셋째, 본 연구는 괴롭힘 상황과 같이 부담한 상황에서 분노의 건강한 측면을 확인하였다. 이에 따라 본 연구에서 밝혀진 심리적 변인과 사이버 괴롭힘 상황에서의 공격 및 도움반응 간에 관련성에 대해서 밝혀진 결과들을 고려하여 사이버 괴롭힘을 대비한 예방책을 모색하는 데에 도움이 될 수 있을 것으로 보인다. 본 연구 결과를 토대로 보면 또래 괴롭힘의 가·피해 경험으로 인해서 사이버 상황에서 피해자를 괴롭히는데 동조할 가능성이 있음을 인지하고 이에 대한 예방 대책이 필요하다. 또 여중생들이 사이버 괴롭힘의 가해자가 되지 않도록 예방적 차원에서 적응적인 분노 표현방식을 가질 수 있도록 분노조절 프로그램이나 분노 상황에서 사용할 수 있는 적절한 대처법들에 대해서 알려주는 개입이 도움이 될 것으로 보인다. 또한 상황적이고 순간적인 분노가 상황을 중재하려는 공격 또는 도움반응으로 나타날 수 있기 때문에 상태분노를 잘 조절하여 공격반응 보다는 도움반응의 형태로 효율적인 개입을 할 수 있도록 돕는 심리적 접근이 필요하겠다.

## 참고문헌

- 권지은 (1998). 청소년 비행관련 변인에 대한 메타분석. 숙명여자대학교 석사학위논문.
- 김경은 (2011). 청소년의 사이버폭력에 관련된 생태체계변인 탐색. 충북대학교 박사학위논문.
- 김은경 (2012). 청소년의 사이버 불링에 영향을 미치는 관련 변인 연구. 명지대학교 박사학위논문.
- 김명자 (2002). 청소년의 학교폭력행위 예측모형 구축. 전남대학교 박사학위논문.
- 김재휘, 김연정 (2004). 사이버 공간에서 사회적 실재감의 지각과 공격행동. 한국심리학회지: 문화 및 사회문제, 10, 83-101.
- 김중선 (2010). 학교폭력 가해자와 피해자의 대인관계패턴 및 자아방어기제 비교. 충북대학교 석사학위논문.
- 김철우 (2019). 온라인 공간으로 진화되는 사이버 학교폭력. 경남도민일보. 검색일 2019. 5. 2, 출처 <http://www.idomin.com/news/articleView.html?idxno=597437>
- 박미영, 김은경 (2002). 여고생의 분노 및 대인관계위치와 집단따돌림(괴롭힘)행위와의 관계. 한국간호교육학회지, 8, 7-16.
- 박현선 (1998). 빈곤 청소년의 학교적응유연성. 서울대학교 박사학위논문.
- 백지현 (2010). 남녀청소년의 또래 괴롭힘 참여 자역할유형에 따른 인지적, 정서적, 사회적 특성. 이화여자대학교 석사학위논문.
- 서미정 (2008). 방관자의 집단 특성에 따른 또래괴롭힘 참여 역할행동. 아동학회지, 29, 79-95.
- 서미정, 김경연 (2004). 아동의 개인적·환경적 특성과 또래괴롭힘. 아동학회지, 25, 93-108.
- 송경희, 송주현, 백지현, 이승연 (2009). 남녀 중학생의 정서적, 인지적 특성, 부모의 양육행동과 또래괴롭힘의 관계. 한국심리학회지: 발달, 22(2), 1-22.
- 송병배 (2014). 화장하는 10대 괜찮을까?. 대전투데이. 검색일 2014. 3. 20, 출처 <http://www.daejeontoday.com>
- 박고운 (2014). 사이버불링으로 괴롭히고 괴롭힘 당하고 ‘여중생 심각’. 웰페어뉴스, 검색일 2014. 4. 19, 출처
- 백지현 (2010). 남녀청소년의 또래 괴롭힘 참여 자역할유형에 따른 인지적, 정서적, 사회적 특성. 이화여자대학교 석사학위논문.
- 신재선, 정문자 (2002). 초등학교의 또래 괴롭힘 유형과 스트레스 대처행동에 관한 연구. 아동학회지, 23, 123-138.
- 심복심 (2012). 부정적 생활사건 경험으로 인한 스트레스, 분노 및 공격행동 간의 관계: 자기격려와 타인격려의 완충효과. 경남대학교 석사학위논문.
- 심유진 (2008). 청소년의 분노경험과 학교폭력가해행동 관계에서 분노사고의 매개효과. 숙명여자대학교 석사학위논문.
- 정병목 (2013). ‘사이버 왕따’ 여학생들이 더 많이 시킨다, 이데일리뉴스, 검색일 2014. 4. 19, 출처 <http://www.edaily.co.kr>
- 정은, 하신, 윤미, 조선미 (2016). 기질을 활용한 학교폭력 방관자 프로그램의 효과 검증. 한국심리학회지: 문화 및 사회문제, 22(1), 119-135.
- 오은정 (2010). 청소년 (靑少年) 과 민족정신 (民族精神): 중학생 (中學生) 의 사이버불링 실태 (實態) 조사 (調査). 청소년과 효문화 (구 한국의 청소년문화), 15, 219-243.

- 오인수 (2011). 초등학생 온라인 괴롭힘의 실태 및 오프라인 괴롭힘과의 비교 분석. *아시아교육연구*, 12(3), 75-98.
- 오인수 (2014). 성별에 따른 유형별 공격성과 전통적 괴롭힘 및 사이버 괴롭힘 가해의 관계. *상담학연구*, 15(5), 1871-1885.
- 유재웅, 조윤경 (2018). 사이버 괴롭힘의 목격 후 행위에 영향을 미치는 요인: 방관 및 가담, 중재 행위를 중심으로. *언론정보연구*, 55(2), 258-289.
- 이상균 (2005). 청소년의 또래폭력 가해 경험에 대한 생태 체계적 영향 요인. *한국아동복지학*, 19, 141-170.
- 이수경 (2011). 청소년 사이버 언어폭력의 위험요인에 관한 연구. *한국심리학회 연차 학술발표논문집*, 2011, 236-236.
- 이수경, 오인수 (2012). 사이버 괴롭힘과 오프라인 괴롭힘에 영향을 미치는 요인 비교 분석. *아시아교육연구*, 13(2), 137-161.
- 전신현, 이성식 (2010). 연구논문: 청소년의 휴대전화를 이용한 사이버 집단 괴롭힘 현상의 원인모색. *청소년학연구*, 17(11), 159-181.
- 진천사, 오인수 (2018). 루머 확산의 사이버 괴롭힘을 목격한 주변인 행동에 영향을 미치는 요인: 성별에 따른 심리적 변인의 차이를 중심으로. *아시아교육연구*, 19(4), 995-1019.
- 한덕웅, 전경구, 이장호, Spielberger, C. D. (1997). 건강: 한국판 STAXI 척도 개발: 분노와 혈압. *한국심리학회지: 건강*, 2, 60-78.
- 홍솔지, 최윤경 (2017). 공감, 공정성, 도움행동의 의도 및 사회적 자기효능감이 사이버 괴롭힘 상황에서 주변인의 도움행동에 미치는 영향. *한국심리학회지: 사회 및 성격*, 31(2), 39-60.
- Aboud, F., & Miller, L. (2007). Promoting peer intervention in name-calling. *South African Journal of Psychology*, 37, 803-819.
- Afrab, P. (2006). *Parry Afrab's guide for schools on cyberbullying*. Retrieved May 29, 2014, from [http://www.stopcyberbullying.org/educations/guide\\_for\\_schools.html](http://www.stopcyberbullying.org/educations/guide_for_schools.html).
- Beran, T., & Li, Q. (2007). The relationship between cyberbullying and school bullying. *The Journal of Student Wellbeing*, 1, 16-33.
- Berkowitz, L. (1989). Frustration-aggression hypothesis: examination and reformulation. *Psychological Bulletin*, 106, 59-73.
- Bosworth, K., Espelage, D. L., & Simon, T. R. (1999). Factors associated with bullying behavior in middle school students. *The Journal of Early Adolescence*, 19, 341-362.
- Caravita, S., Di Blasio, P., & Salmivalli, C. (2009). Unique and interactive effects of empathy and social status on involvement in bullying. *Social Development*, 18, 140-163.
- Dehue, F., Bolman, C., & Vollink, T. (2008). Cyberbullying: Youngsters' experiences and parental perception. *Cyberpsychology and Behavior*, 11, 217-225.
- Eisenberg, N. (2000). Emotion, regulation, and moral development. *Annual Review of Psychology*, 51, 665-697.
- Espelage, D. L., & Swearer, S. M. (2003). Research on school bullying and victimization: What have we learned and where do we go from here? *School Psychology Review*, 32, 365-383.
- Freis, S. D., & Gurung, R. A. (2013). A Facebook

- analysis of helping behavior in online bullying. *Psychology of Popular Media Culture*, 2, 11-19.
- Funkenstein, D. H., King, S. H., & Drolette, M. (1954). The direction of anger during a laboratory stress-inducing situation. *Psychosomatic Medicine*, 16, 404-413.
- Greenberg, L. S., & Paivio, S. C. (2008). 심리치료에서 정서를 어떻게 다룰 것인가 (이홍표 역). 서울: 학지사. (원전은 1997에 출판)
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2007). Off-line consequence of online victimization: School violence and delinquency. *Journal of School Violence*, 6, 89-112.
- Juvonen, J., & Gross, E. F. (2008). Extending the school grounds?: Bullying experiences in cyberspace. *Journal of School Health*, 78, 496-506.
- Khoury-Kassabri, M. (2009). The relationship between staff maltreatment of students and bully-victim group membership. *Child Abuse and Neglect*, 33, 914-923.
- Kowalski, R., & Limber, S. (2007) Electronic bullying among middle school students. *Journal of Adolescent health*, 41, 22-30.
- Martin, D. W. (2010). 심리학 실험법(김민식, 감기택 옮김). 서울: 센게이지러닝코리아. (원전은 1977에 출판)
- Maschi, T., & Bradley, C. (2008). Exploring the moderating influence of delinquent peers on the link between trauma, anger, and violence among male youth: Implications for social work practice. *Child and Adolescent Social Work Journal*, 25, 125-138.
- Menesini, E., & Nocentini, A. (2009). Cyberbullying definition and measurement. *Zeitschrift für Psychologie/Journal of Psychology*, 217, 230-232.
- Mishna, F., Saini, M., & Solomon, S. (2009). Ongoing and online: Children and youth's perceptions of cyber bullying. *Children and Youth Services Review*, 31, 1222-1228.
- 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.
- O'Connell, P. A. U. L., Pepler, D., & Craig, W. (1999). Peer involvement in bullying: Insights and challenges for intervention. *Journal of Adolescence*, 22, 437-452.
- O'Connor, T. G., Heron, J., Golding, J., Beveridge, M., & Glover, V. (2002). Maternal antenatal anxiety and children's behavioural/emotional problems at 4 years: Report from the Avon longitudinal study of parents and children. *The British Journal of Psychiatry*, 180, 502-508.
- Olweus, D. (1993). *Bullying at school: What we know and what we can do*. Cambridge, MA: Blackwell.
- Peled, M., & Moretti, M. M. (2007). Rumination on anger and sadness in adolescence: Fueling of fury and deepening of despair. *Journal of Clinical Child and Adolescent Psychology*, 36, 66-75.
- Pellegrini, A. D. (1998). Bullies and victims in school: A review and call for research. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 19, 165-176.
- Pöyhönen, V. (2013). *Defending behavior in bullying situations*. Unpublished doctoral dissertation, University of Turku, Finland.

- Quinn, C. A., Rollock, D., & Vrana, S. R. (2013). A test of Spielberger's state-trait theory of anger with adolescents: Five hypotheses. *Emotion, 14*, 74-84.
- Raskauskas, J., & Stoltz, A. D. (2007). Involvement in traditional and electronic bullying among adolescents. *Developmental Psychology, 43*, 564-575.
- Rubin, A. & Babbie, E. (2008). *Research methods for social work*(6th ed). Belmont, CA: Wadsworth.
- Salmivalli, C. (2010). Bullying and the peer group: A review. *Aggression and Violent Behavior, 15*, 112-120.
- Salmivalli, C., Lagerspetz, K., Björkqvist, K., Österman, K., & Kaukiainen, A. (1996). Bullying as a group process: Participant roles and their relations to social status within the group. *Aggressive Behavior, 22*, 1-15.
- Smits, D. J., & Kuppens, P. (2005). The relations between anger, coping with anger, and aggression, and the BIS/BAS system. *Personality and Individual Differences, 39*, 783-793.
- Sourander, A., Klomek, A. B., Ikonen, M., Lindroos, J., Luntamo, T., Koskelainen, M.,... & Helenius, H. (2010). Psychosocial risk factors associated with cyberbullying among adolescents: A population-based study. *Archives of General Psychiatry, 67*, 720-728.
- Spielberger, C. D., Jacobs, G., Russell, S., & Crane, R. S. (1983). Assessment of anger: The state-trait anger scale. *Advances in Personality Assessment, 2*, 159-187.
- Spielberger, C. D., Johnson, E. H., Russell, S. F., Crane, R. J., Jacobs, G. A., & Worden, T. J. (1985). The experience and expression of anger: Construction and validation of an anger expression scale. In M. A. Chesney & R. H. Rosenman (Eds.), *Anger and hostility in cardiovascular and behavioral disorders* (pp. 5-30). New York: Hemisphere/McGraw-Hill.
- Vissing, Y. M., Straus, M. A., Gelles, R. J., & Harrop, J. W. (1991). Verbal aggression by parents and psychosocial problems of children. *Child Abuse and Neglect, 15*, 223-238.
- Williams, K. D., Govan, C. L., Croker, V., Tynan, D., Cruickshank, M., & Lam, A. (2002). Investigations into differences between social- and cyber ostracism. *Group Dynamics: Theory, Research, and Practice, 6*, 65-77.
- Ybarra, M. L., & Mitchell, K. J. (2007). Prevalence and frequency of Internet harassment instigation: Implications for adolescent health. *Journal of Adolescent Health, 41*, 189-195.
- Yudofsky, S. C., Silver, J. M., Jackson, W., Endicott, J., & Williams, D. (1986). The Overt Aggression Scale for the objective rating of verbal and physical aggression. *The American Journal of Psychiatry, 143*, 35-39.

논문 투고일 : 2019. 10. 03

1 차 심사일 : 2019. 10. 09

게재 확정일 : 2020. 02. 25

## An Analysis of Response as Bystanders of Middle School Girls in a Simulated Cyberbullying Situation: Influences of Peer Bullying/Victimization and Anger Experiences

Ah Hye Jeong

Yun Kyeong Choi

Department of Psychology, Keimyung University

The purpose of this study was to analyze responses as bystanders of middle school girls in a simulated cyberbullying situation. This study also aimed to examine effects of bullying, victimization, anger-out, and state-anger on responses from girls as bystanders. The participants were composed of 2nd or 3rd grade middle school girls(N=59). Responses were classified into 7 categories(using explicit language, attacking, pass, changing topic, comforting victims, others, and conformity). Of these, attacks were classified according to the target(bully, victim, both, and ambiguous object). It was again classified as 'attacking response' and 'helping response' and was scored and summed according to the strength of the response and used as a dependent variable. Collected data were analyzed by correlation analysis and multiple regression analysis. The results of this study are as follows: First, the most frequent response was 'the others'(41.69%) followed by 'using explicit language'(20.34%), 'passing'(13.56%), 'attacking bully'(8.81%), 'conformity'(8.64%), 'changing topic'(6.61%), and 'comforting victim'(0.34%). Second, responses of attacking victim were positively influenced by the previous bullying experiences and acting anger-out, and were negatively influenced by the previous victimization experience. State-anger has a positively influenced on responses of the attacking bully and the helping victim. None of the variables were significant influenced on responses of the attacking both and ambiguous object. These results will be useful data to help middle school girls as bystanders properly intervene in cyberbullying situation. Finally, the limitations of this study were discussed along with suggestions for further research.

*Key words* : cyber bullying, bullying, victimization, anger-out, anger, response as bystanders