

대학생의 청소년기 사이버 괴롭힘 피해경험에 관한 사례연구*

최 지 영¹⁾

이 민 혜²⁾

한남대학교 교육학과

이 연구의 목적은 대학생을 대상으로 그들이 청소년시기에 경험했던 사이버 공간에서의 피해경험의 특징을 탐색하는 것이다. 연구목적 달성을 위해 청소년시기에 사이버 공간에서 괴롭힘을 당했던 경험이 있는 대학생 12명을 연구참여자로 선정하여 심층면담을 실시하였다. 심층면담의 자료는 연속적 비교법과 개방형 코딩법을 활용하여 분석하였다. 분석결과 30개의 개념, 9개의 하위범주, 4개의 범주가 도출되었다. 최종적으로 도출된 4개의 범주는 ‘괴롭힘의 돌림노래’, ‘게임 속 그와 메신저 속 그녀’, ‘사이버 괴롭힘 대처과정에서의 지원군’, ‘초스피드 정서전달자인 스마트폰’이다. 첫 번째 범주인 ‘괴롭힘의 돌림노래’는 현실에서의 따돌림과 사이버 상에서의 괴롭힘 경험이 이어지는 것이다. 두 번째 범주인 ‘게임 속 그와 메신저 속 그녀’는 사이버 괴롭힘에서의 성차를 반영한 범주이다. 남학생들은 주로 게임 상황에서 언어적, 관계적 괴롭힘에 시달리는 경험을 하는 반면, 여학생들은 주로 스마트폰이나 컴퓨터 메신저 및 미니홈피에서 자신이 소외되는 경험을 하게 된다. 세 번째 범주인 ‘사이버 괴롭힘 대처과정에서의 지원군’은 스스로 자신을 존중하며 자신의 잘못이 아니라고 인식하는 것과 부모와 가족의 지지와 격려로 인해 사이버 괴롭힘 피해경험을 극복하는 것이다. 넷째, ‘초스피드 정서전달자인 스마트폰’은 스마트폰의 대중화가 사이버 공간에서의 괴롭힘 행동을 포함한 또래관계에 미치는 영향과 관련된 것이다. 마지막으로 이러한 결과를 바탕으로 사이버 괴롭힘 예방을 위한 교육적 시사점을 제시하였다.

주요어 : 대학생, 청소년기, 사이버 괴롭힘, 피해경험, 사례연구

* 본 논문은 2018년 한국인간발달학회 추계학술대회 포스터 발표를 수정·확장한 것임.

1) 교신저자 : 한남대학교 교육학과, 교수 (E-mail : choi0122@hnu.kr)

2) 한남대학교 일반대학원 교육학과, 박사과정

I. 서 론

인간의 사고와 행동은 이제 사이버 공간에서의 경험을 제외하고는 상상하기 어렵다. 사이버 공간에서의 소통과 교류는 긍정적인 방향에서 이루어질 수도 있고, 부정적인 방향으로 진행될 수도 있다. 이 연구에서는 특별히 사이버 공간에서 이루어지는 괴롭힘 현상에 주목하고, 사이버 공간에서의 피해경험의 특징을 탐색하고자 한다. 이 연구에서 사이버 공간에서의 괴롭힘에 대해 관심을 갖는 이유는 사회적, 심리적 측면에서 그 심각성이 증가하고 있기 때문이다.

우선 2017년 학교폭력 실태조사에 따르면 전체 교내 괴롭힘 중 사이버 폭력 비중이 10%에 달하고 있으며 학교 밖에서 일어나는 폭력 중 사이버 공간 내 폭력의 비율이 가장 큰 것으로 나타났다. 또한 학교폭력 유형 중에서도 사이버 괴롭힘은 2012년에는 900건, 2013년에는 1,082건, 2014년에는 1,283건, 2015년에는 1,462건, 그리고 2016년에는 2,122건으로 해를 거듭할수록 증가하고 있는 것을 알 수 있다(한국교육개발원, 2017, 2018).

사이버 괴롭힘은 집단이나 개인이 사이버 형식의 접촉수단을 활용하여 의도적이고 반복적으로 피해자를 괴롭히는 것으로 정의되며, 피해자가 가해자의 행동에 대해 방어하기가 쉽지 않은 특징을 가지고 있다(이승미, 2014; Topcu, Erdur-Baker, & Capa-Aydin, 2008). 즉 사이버 괴롭힘은 전통적 따돌림이 정보화 기기를 통해 사이버상으로 확대된 사이버 공간에서의 폭력으로 정의할 수 있다(오은정, 2010). 이러한 사이버 괴롭힘은 휴대폰/문자, 이메일,

웹사이트, 인터넷 채팅, 동영상의 다양한 매체를 통해 이루어진다(이수경, 오인수, 2012).

요즘 청소년들은 사이버 공간에서 소통하고 교류하는 경향이 강하다. 특히 스마트폰을 이용하여 자유롭게 소통하고 자신의 일상을 공개하며 낯선 이들과의 교류나 소통도 두려워하지 않는다(김동욱 등, 2012). 이러한 청소년들의 특성은 스마트폰의 광범위한 사용률에 따른 대인관계의 확장이라는 긍정적 측면을 야기하기도 하지만, 그와 동시에 청소년들이 사이버 공간에서 괴롭힘 상황에 노출될 가능성 또한 증가시킨다.

오프라인에서의 괴롭힘과는 달리 사이버 괴롭힘은 익명성, 확산성, 용이성이라는 세 가지 특징을 보이고 있다(Kowalski & Limber, 2007). 우선 익명성과 관련해서는 사이버 괴롭힘은 자신의 신분을 드러내지 않고 다른 사람을 반복적으로 괴롭히면서 가해자들이 죄책감을 덜 느끼는 것으로 알려져 있다. 확산성과 관련해서는 사람들 간에 직접적인 접촉이나 갈등이 눈에 보이지 않기 때문에 눈에 띄지 않는 방식으로 반복적으로 교묘하게 이루어지면서 사이버 폭력이 확산될 수 있다. 용이성의 경우는 사이버 괴롭힘이 시간과 공간의 제약 없이 쉽게 이루어질 수 있다는 점과 관련된다.

한편 사이버 공간에서의 괴롭힘 상황에서 피해자들은 심리적으로 더 큰 고통을 느끼게 되면서 신체적으로 자해가능성이 높아지고 자살충동도 강하게 느끼는 것으로 보고되고 있다(Erentaité et al, 2012). 반면 가해의 측면에서 보면, 청소년기를 보내는 동안 사이버 공간과 관련된 윤리적 이슈를 다루거나 도덕 교육이

이루어지지 않은 상황에서 청소년들은 사이버 공간에서 상대방을 괴롭히면서도 죄책감을 느끼지 않고 여과 없이 괴롭히는 방법을 습득하기도 한다. 또한 자신이 피해자의 입장이 되었을 때 어떻게 자신을 보호하고 상황에 대처해야 하는지에 대한 정보가 부족하기 때문에 문제 해결력이 떨어지게 된다(McQuade, Colt, & Meyer, 2009). 반면 사이버 괴롭힘의 피해경험이 있는 학생이 가해자가 되는 경우도 있다. 예를 들어 자신이 사이버 괴롭힘의 희생양이 되었을 때 이후 보복의 수단으로 다른 사람을 괴롭히는 가해자가 되는 경우가 있다(Betts, Gkimitzoudis, & Spenser, 2017).

그동안 수행된 사이버 괴롭힘에 대한 연구들은 주로 청소년을 대상으로 분석한 경우와 가해자 위주의 연구가 많았다(박대식, 손은정, 2016; 윤미선, 김명주, 박정호, 2015; 조운오, 2017). 일부 진행된 피해경험 연구에서는 사이버 상의 괴롭힘 피해경험이 청소년으로 하여금 부정적인 심리상태를 유발하였고 우울감과 자살생각의 빈도를 높였다고 보고하고 있다(조춘범, 2015). 이 뿐 아니라 청소년 시기의 사이버 괴롭힘 피해경험은 공격성을 높이는 것으로 나타났다(전은숙, 2013). 따라서 사이버 괴롭힘 피해경험이 청소년에게 주는 심리적인 부담감과 부정적인 정서가 개인의 생활과 삶의 과정 속에서 어떠한 영향력을 행사하였는지 청소년기 전반을 되짚어 볼 필요가 있다. 또한 선행연구를 통해 사이버 괴롭힘 관련 학생들의 교우관계나 의사소통의 특징, 사회문화적 차원에서의 소외 및 배제와 관련된 문제를 파악하기 위해서는 가정이나 학교 등 환경적인 요인에 대한 탐색이 필요하다는 점이 제

시되었다(한희정, 정혜진, 2014).

사이버 괴롭힘은 휴대할 수 있는 컴퓨터라는 개념을 지닌 스마트폰의 대중화와 연결되어 있다. 국내에서 스마트폰이 대중화된 것은 일반적으로 2010년경으로 알려져 있는데(동아일보, 2018. 11. 2일자), 스마트폰의 보급과 사용은 청소년의 삶뿐만 아니라 사회 전반적으로 사이버 환경에서도 많은 변화를 가져왔다. 스마트폰이 보급된 2010년은 사이버 괴롭힘에 관한 연구가 본격적으로 시작된 시기이기도 하다. 스마트폰은 현실에서의 괴롭힘이 사이버 상에서의 괴롭힘으로 이어질 때 매개체 역할을 하기도 한다.

한편 청소년기의 사이버 괴롭힘 피해경험은 이후 성인기를 보내는 동안 중요한 의미를 지니는데, 청소년 시기에 겪었던 피해경험을 어떻게 극복하느냐에 따라 성인기의 삶의 방향이 달라지기 때문이다(황성현, 2017). 청소년기에 겪었던 괴롭힘 관련 경험들은 성인이 되어서 다시 관련 경험들에 대한 성찰과 반성을 통해 재구조화되는 경우가 많다. 뇌 발달의 측면에서 보면 청소년기의 뇌는 전전두엽의 미발달로 감정이복이 심하고 정서적으로 불안하며 충동성을 지니는 등(권영주, 2007), 성인의 뇌와는 다른 경향성을 보인다. 대학생 시기가 되면 생리적인 측면에서의 발달과 더불어, 동시에 인간관계의 폭이 넓어짐에 따라 청소년 시기에 겪은 자신의 피해경험에 대해 보다 명확한 판단과 인식이 가능해진다(최지영, 박지현, 남순애, 2017). 또한 대학생이 되면서 다양한 경험을 통해 도덕성이 증가하게 되는데(강윤정, 박종희, 최지영, 2010), 이는 타인에 대한 인지적, 정서적 공감으로 연결되고,

도덕판단력의 향상을 포함하여 전반적인 인지 발달능력의 향상과 관련된다. 따라서 청소년기에 자신이 겪었던 피해경험에 대해 대학생 시기에 깊은 성찰을 통해 의미를 재발견할 수 있고, 그 결과를 토대로 청소년들의 사이버 괴롭힘 피해 예방에 대한 교육적 시사점을 찾을 수 있다.

따라서 이 연구의 목적은 스마트폰 보급시기인 2010년에 청소년들이 겪었던 사이버 괴롭힘 피해 경험과정을 탐색하는 것이다. 청소년 시기의 사이버 괴롭힘 피해 경험을 심층적으로 분석하여 향후 사이버 괴롭힘에 대한 예방 및 대응책을 마련하는 데에 필요한 기초 자료로 활용하고자 한다. 연구목적 달성을 위해서 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문제 1. 대학생의 청소년 시기 사이버 공간에서의 괴롭힘 피해경험의 특징은 무엇인가?

연구문제 2. 사이버 환경의 변화는 사이버 공간에서 청소년의 괴롭힘 피해경험에 어떠한 영향을 미치는가?

II. 연구방법

1. 연구참여자

이 연구에서는 청소년시기를 지난 지 얼마 되지 않은 대학생을 대상으로 하였다. 이 연구에 참여한 대학생들은 현재 20~27세이며, 2010년에 12세에서 19세로 초등학교 고학년과

청소년 시기를 거친 학생들이다. 2010년은 국내에 스마트폰이 본격적으로 보급된 시기이며 다음해인 2011년은 스마트폰 메신저가 광범위하게 보급된 시점이다. 이처럼 20~27세의 대학생은 스마트폰으로 인한 사이버 괴롭힘에 노출된 1세대 청소년들이라 할 수 있으며 이 시기의 청소년들이 현재 대학생이 되었음을 고려해 대상을 설정하였다.

청소년기에 사이버 괴롭힘 피해를 경험했다고 자발적 참여의사를 밝힌 연구참여자 12명을 의도적 표본 추출방법을 통해 A광역시 소재의 4개의 4년제 대학에서 선정하였다. 이 연구에서 현재 시점에서 청소년을 대상으로 하지 않고 대학생들의 청소년 시기를 회고적으로 탐색한 이유는 연구참여자인 대학생들이 청소년 시기였던 2010년 전후가 스마트폰이 본격적으로 대중화되면서 사이버 공간에서의 괴롭힘 문제가 본격적으로 대두된 시기이기 때문이다.

연구참여자의 선정 과정은 각 대학의 게시판 및 홈페이지를 통해 연구 안내문을 게시하고 연구참여자에게 동의과정을 거쳤으며 연구시작 전에 IRB심의를 통해 연구의 윤리성을 확보하였다. 연구참여자의 특성은 표 1에 제시하였다.

2. 자료수집 및 분석

이 연구에서는 심층면담을 실시하기 전에 연구문제를 탐색하기에 적합한 내용을 포함해서 반구조화된 질문지를 개발하였다. 이 연구에서 사용한 반구조화 면담 질문은 청소년기 사이버 괴롭힘 피해경험, 사이버 괴롭힘에 대

표 1. 연구참여자 특성

참여자	나이	성별	대학에서의 학년	청소년 시기 사이버 괴롭힘 피해경험 유무	청소년 시기 현실에서 집단 따돌림경험 유무
1	27	남	4	있음	있음
2	24	남	3	있음	없음
3	24	여	4	있음	없음
4	24	여	4	있음	있음
5	26	남	3	있음	없음
6	21	여	1	있음	있음
7	23	남	3	있음	없음
8	21	여	2	있음	없음
9	22	여	3	있음	없음
10	24	여	4	있음	없음
11	20	여	1	있음	있음
12	22	남	1	있음	없음

한 기본적인 인식, 청소년기 괴롭힘 피해경험이 대학생생활에 미치는 영향 등과 관련된 것이다. 면담 질문 문항의 예로는 ‘사이버 괴롭힘을 처음 경험한 시기는 언제였나요?’, ‘어떠한 방식으로 사이버 괴롭힘을 경험했나요?’, ‘현실에서의 괴롭힘과 사이버 공간에서의 괴롭힘은 어떤 차이가 있었나요?’, ‘대학생이 된 지금 청소년 시기의 사이버 괴롭힘 피해 경험을 다시 떠올리면 어떤 느낌과 생각이 드나요?’, ‘피해경험에서 벗어나게 되었다면 그 원인은 어디에 있다고 생각하나요?’ 등을 들 수 있다.

반구조화된 질문지를 토대로 심층면담을 실시해나가면서 주요 질문에 대한 연구참여자의 반응을 토대로 추가 질문을 하였다. 면담은 1:1로 진행하였고, 연구참여자에 따라 50분에서 1시간 정도 소요되었다. 초기 면담 후 분

석과정을 거쳤고, 분석과정에서 추가 면담이 더 필요하다고 생각되는 경우에 이메일이나 문자로 추가 면담을 실시하였다. 면담 내용은 주로 사이버 괴롭힘에 대한 피해 경험과 관련된 에피소드, 의미, 감정 등에 관한 것이었다. 코딩과정에서는 개방형 코딩방법을 사용하였고(김영천, 2006), 분석방법은 사례별로 비교분석하는 연속적 비교 분석법을 사용하였다. 전사 자료를 정독하면서 연구참여자의 응답내용을 범주화하여 연구결과를 도출하고자 하였다.

3. 연구의 신뢰도와 타당도

이 연구는 연구참여자들이 사이버 괴롭힘 피해경험을 어떻게 인식하고 있는지를 탐색하는 과정에서 도구적 사례연구방법을 적용하고

있다. 도구적 사례연구는 사례연구를 통해 어떤 하나의 큰 쟁점에 대해 통찰을 얻을 수 있는 연구방법이다(Stake, 1995). 이 연구에서는 청소년기에 사이버 괴롭힘 피해경험을 한 연구참여자들의 사례들을 통해 청소년기에 경험한 사이버 괴롭힘 피해경험의 특성을 살펴보고자 하였다.

이 연구에서는 심층면담 전에 연구참여자의 동의를 받아 면담내용을 녹음하였고, 면담이 종료된 후 녹음내용을 전사하였다. 전사 자료를 반복적으로 읽으면서 주요 개념을 파악하였고, 하위범주 및 범주화의 단계를 거쳤다. 연구자는 질적연구 스터디 및 연구방법론 세미나를 통해 전문성을 높이하고자 하였으며 연구자 자체가 연구에 대해 중립성을 지니기 위해 노력했다. 이는 질적 연구에서는 연구자가 연구도구의 일부이기 때문이다(김영천, 2006).

또한 분석의 신뢰도와 타당도를 높이기 위해 연구자가 1차 분석을 실시하였고 상담학 박사 4인과 교육학 박사 1인으로 구성된 질적 연구팀으로부터 분석 내용에 대한 검토를 받았다. 질적연구팀에게 면담 과정에서 사용할 반구조화 질문문항의 적절성에 대한 피드백을 받았다. 또한 면담 자료를 분석하여 범주화하는 과정에서 개념, 하위범주, 범주화가 적절하게 이루어졌는지, 중복되는 부분은 없는지, 하위범주와 범주명이 적절한지 등에 대해 피드백을 받고, 수정이 필요한 부분을 보완하였다. 이후 개념, 하위범주, 범주에 대해 교육심리 전공교수 1인의 검토를 통해 수정이 필요한 부분에 대해 보완하고, 최종 범주를 확정하였다.

III. 결과 및 해석

1. 대학생의 청소년시기 사이버 괴롭힘 피해 경험 분석

이 연구에서는 대학생을 대상으로 청소년시기 사이버 괴롭힘 상황에서의 피해 경험을 심층적으로 분석하였다. 자료를 분석한 결과 30개의 개념, 9개의 하위범주, 4개의 범주가 도출되었다. 분석 결과는 표 2에 제시하였다. 범주 4는 현재 대학생에게 본인의 청소년 사이버 괴롭힘 경험과 현재 청소년들이 경험하는 사이버 괴롭힘 현상에 대한 차이점과 공통점에 대한 질문에서 도출한 결론이다. 연구참여자들이 인터뷰과정에서 현재의 청소년과 자신의 청소년기를 비교하는 모습을 많이 보였고 이를 바탕으로 질문을 추가하였다.

청소년 시기의 사이버 괴롭힘 피해경험을 분석한 결과, ‘괴롭힘의 돌림노래’, ‘게임 속 그와 메신저 속 그녀’, ‘사이버 괴롭힘 대처과정에서의 지원군’, ‘초스피드 정서 전달자인 스마트폰’의 4개의 범주가 도출되었다. 이러한 차이점은 세대 별 사이버 환경의 차이로 볼 수 있다. 다음은 범주에 따라 사례를 제시하였다.

괴롭힘의 돌림노래

첫 번째 범주인 ‘괴롭힘의 돌림노래’는 ‘현실에서의 갈등이 사이버 공간에서의 소외로 이어짐’, ‘사이버공간에서의 괴롭힘이 다시 현실로 돌아옴’의 하위범주로 구분되었다. 우선 이 범주에서는 오프라인 공간에서의 갈등과 따돌림이 사이버 공간으로 연계되는 현상이

표 2. 개념, 하위범주, 범주

범주	하위범주	개념
1. 괴롭힘의 돌림노래	현실에서의 갈등이 사이버 공간에서의 소외로 이어짐	학교에서 사이가 좋지 않은 친구가 문자나 컴퓨터 메신저로 나에게 욕을 함
		나를 싫어하는 친구가 본인의 미니홈페이지에 나에 대한 저격글을 남김
		친구들이 단체 게임방에 나를 불러주지 않음
		현실에서 따돌림의 대상이 되자 단체 대화방에서 소외됨
2. 게임 속 그와 메신저 속 그녀	사이버공간에서의 괴롭힘이 다시 현실로 돌아옴	남학생들의 관계에서 사이버공간에서의 갈등이 현실에서 폭력으로 이어짐
		미니홈피에 적힌 친구의 상태메시지를 보고 상처를 받음
		게임을 하는 도중 상대방이 나에게 심하게 욕을 함
		게임에서 만난 유저가 나를 따라다니면서 게임을 못하게 막음
3. 사이버 괴롭힘 대처 과정에서 지원군	게임으로 즐거움을 찾는 남학생	게임으로 알게 된 사람들과의 대화방에 계속 초대됨
		게임 속에서 내 신상정보를 알아내고 협박함
		나와 친구들이 단체로 대화방을 만들었는데 그 중 몇 명이 다시 그들만의 대화방을 만들어 이중으로 대화를 이어나감
		친구의 미니홈피에 나만 빼고 찍은 친구들 사진이 올라 감
	메신저로 관계를 이어가는 여학생	미니홈피에 나에 대한 저격글을 남김
		스스로를 자신이 아닌 다른 사람으로 생각함
		자신과 대화하는 사람이 누구인지 정확히 모름
		자신을 존중하는 마음으로 상황을 극복함
		어려운 상황을 이겨 내고자 하는 나의 생각과 의지
		어차피 내 잘못이기 보다 타겟은 항상 돌아가는 것이라는 생각
4. 초스피드 정서 전달자인 스마트폰	내 잘못이 아님	자녀의 단단한 자아를 위한 부모의 가정교육
		언제나 내편이 되어준 부모
		학교를 놓지 않았던 부모
		나의 고민을 들어준 가족들
	부모와 가족의 지지와 격려	교사가 적절하게 도움을 주지 못함
		사이버 괴롭힘 상황에서 학교의 개입이 의미가 없음
		스마트폰 세대의 사이버 괴롭힘
		현실에서의 전통적 따돌림이 사이버 괴롭힘으로 이어지고 있음
친구들과의 연락은 오직 스마트폰으로만 함	컴퓨터 세대의 사이버 괴롭힘	사이버 공간에서 괴롭힘이 있더라도 피해 정도가 미약함
		현실에서의 전통적 따돌림이 사이버 괴롭힘으로 약하게 반영됨
		스마트폰에 비해 미약한 과급력

나타났다. 사이가 좋지 않거나 자신을 싫어하는 친구들이 문자나 메신저, 미니홈페이지에 자신에 대한 ‘저격글’을 남기는 경우들이 나타났다. 특히 오프라인 상황에서의 피해자가 사이버 공간에서도 괴롭힘을 당하는 피해자의 역할을 하는 경우가 많았다. 이와 관련하여 전통적 따돌림에 비해 사이버 괴롭힘의 강도나 기간은 약했으나 연구참여자 2번과 5번을 제외하고는 모두 학교장면에서 괴롭힘을 주도하는 학교 친구들이 사이버상에서 가해자로 나타났다.

현실에서의 갈등이 사이버 공간에서의 소외로 이어짐.

네이트온에 이제 만약에 대놓고 저격글을 오늘 왜 애들끼리 말로 하기는... 대놓고 싸우기는 애매하고 본인 혼자 이제 맘에 안들고 빠지니까 딱 땡땡땡 이렇게 이름을 저격 안해도 불특정 다수에게 말하듯이 아 정말 힘들어서 못 살겠다 약간 이런 식으로 남겨놓으면 이제 본인은 알잖아요. 상대방은 자기는 알잖아요(참여자 3).

사이버공간에서의 괴롭힘이 다시 현실로 돌아옴.

성격도 유한 면이 있고, 그래서 그런 소외감이라는 걸 많이 못 느끼고 있었다고 갑자기 메신저나 그런 식으로 게임에서, 카톡이나 그런 걸 당했을 때, 처음에는 굉장히 놀라고 당황스러웠죠. 그리고

좀 나중에는 무서운 느낌이 들었어요. ... 왜냐하면 남자들은 좀 더 현실적이에요. 만약에 여자애들은 그냥 그런식으로 따돌리고 그러고 말고 친구를 끊는다던가 그런 식으로 끝날 수 있는데 남자애들은 직접적으로 와서 때린다던가 폭행이 주로 이루어지기 때문에 그래서 거의 무서운 경우가 많죠(참여자 5).

중학교...중학교 때 상메에다가 애들이 그렇게 썼어요. 막 자기가 엄청 화나고 그러면 욕쓰고...욕을 초성으로 써놓고. 제 친구가 저랑 싸워가지고 상메를 봤는데 그렇게 써 있으면 나한테 하는 건가? 하고 상처를 받고 그랬죠...(상메는)미니홈피에 자기 상태 쓰는 거요. 지금 카톡에 다 쓰는 것처럼요(참여자 6).

게임 속 그와 메신저 속 그녀

두 번째 범주인 ‘게임 속 그와 메신저 속 그녀’는 사이버 괴롭힘에서의 성차를 반영한 범주이다. 남학생들은 주로 게임 상황에서 언어적, 관계적 괴롭힘에 시달리는 경험을 하는 반면, 여학생들은 주로 스마트폰이나 컴퓨터 메신저 및 미니홈피를 통한 댓글이나 사진에서 자신이 소외되는 경험을 하게 된다. 남학생의 게임 관련 경험은 단순히 게임을 하면서 상대방이 욕을 하거나 게임을 못하도록 방해하는 행동부터 게임하는 사람들끼리 만든 단톡방에서 나가지 못하도록 가두는 피해경험과 관련이 있었다. 여학생의 경우, 컴퓨터를 사용하던 시기에도 저격글이 존재했으며 이러한 저격글이 스마트폰 메신저로 이동해 왔다. 스

마트폰과 컴퓨터상에서의 저격글은 의미상으로는 유사하지만, 그 파급효과에 있어서는 차이가 큰 것으로 나타났다. 또한 남학생의 경우는 사이버 공간에서의 갈등이 오프라인 상황에서 폭력으로 연결되는 경우가 있었으며, 여학생은 이러한 물리적 폭력보다는 미니홈통을 통해 친구의 상태메시지를 보고 상처 받은 경험이 있는 것으로 나타났다. 특히 사이버 공간에서 자신의 본 모습을 가린 채 상대방과 대화하는 여학생의 모습을 볼 수 있었다.

게임으로 즐거움을 찾는 남학생.

아무래도 게임을 잘하는 때가 있고 못하는 때가 있잖아요. 어찌다 못할 때가 있는데 그걸 가지고 이제 비난이 쏟아지면 약간 좀 자괴감도 들고 주위에서 게임을 가해자 피해자 이렇게 놓고 보면 게임을 하잖아요. 아무래도 이제 피해자가 게임을 하기 싫은 상황임에도 불구하고 가해자가 게임을 억지로 시킬 때가 있어요(참여자 1).

게임에서 만난 사람들이 단톡에서 못 나가게 할 때 그때는 많이 무서웠어요. 왜냐면 이 사람에 대해서 나에 대해서 어느 정도 정보를 가지고 있는데, 실제로 찾아와 가지고 해코지 한다고도 하고 하는 말도 있었거든요. 그럴 땐 되게 무서웠죠(참여자 5).

메신저로 관계를 이어가는 여학생.

제가 겪었던 카카오톡 피해 사례 중 하나는 제가 같이 다니는 친구가 6명인데 뭔가 카카오톡 창에 대답만 설렁설렁하고 그런 경험이 있었어요. 나중에 알고 보니까 저 포함 2명 말고 나머지 4명이 다른 단톡방을 만들어서 거기서 중요한 이야기나 그런 걸 이야기를 했던 거였어요(참여자 10).

초등학교, 중학교때 사이버 세이클럽, 싸이월드 이런 인터넷채팅이 많이 있었는데 그런거를 하다 보면 지금 SNS 하는 것처럼 사진 올리고 글을 쓰고 하는게 있었어요. 친구들이 무리가 있잖아요. 나도 이 무리의 친구인데 나 없이 놀러갔다가 아니면 쫓 나에겐 왜 이야기를 안해줬지? 하는 소외감이 들었어요(참여자 4).

그니까 사람들이, 복면가왕 같은 것도 나오는데 뭐 그런 거 할 때 잠깐 가면이나 썸글라스? 조그만한 썸글라스만 씌워봐도 사람들이 확 달라진대요...그니까 약간 3인칭으로 바라보는 것 같아요. ..그니까 나는 가면을 썼으니까 이건 내가 아니라 다른 사람이다. 이렇게..(참여자 2).

사이버 괴롭힘 대처과정에서의 지원군

세 번째 범주인 ‘사이버 괴롭힘 대처과정에서의 지원군’은 스스로 자신을 존중하며 자신의 잘못이 아니라고 인식하는 것과 부모와 가

족의 지지와 격려로 인해 사이버 괴롭힘 피해 경험을 극복하는 것이다. 어떤 상황에서도 내 편이 있다고 생각하는 것이 정서적 지지의 역할을 하는 것으로 나타났다. 그러나 연구참여자들은 대체로 교사와 공교육의 사이버 괴롭힘 대처역량에 대해서는 부정적인 인식을 가지고 있는 것으로 나타났다.

내 잘못이 아님.

또 자기의 자존감이 높아야 할 거 같아요. 자기 자신을 사랑해야 버티고, 자기를 누군가 싫어해도 무너지지 않는 그런 게 있을 것 같아요. 제 주위는 자존감이 높은 사람도 있지만 낮은 사람도 있었거든요. 자존감이 낮은 친구는 누군가 나를 쳐다봐도 엄청 주눅 들어 하는 거예요. 이런 걸 보고 무언가를 헤쳐나가려면 든든한 조력자가 필요하고 앞으로 나아갈 수 있는 용기가 필요하다고 생각해요(참여자 8).

그냥 제 일상을 일기 쓰듯이 얘기를 많이 했던 거 같아요. 오늘 이런 일이 있었고 이런 일이 있었는데 내가 잘못한 거냐 아니면 저 친구가 잘못한 거냐 그런 식으로요. 나는 괜찮다고요(참여자 1).

부모와 가족의 지지와 격려.

부모님이 안정적이고 자녀를 사랑해주고 뭔가 요구에 금방금방 반응해주시면 자기중심도 잘 잡고 어쨌거나 이게 현실

이고 가상이고 잘 구분하고. 그니까 많은 정보에 노출이 됐다 하더라도 그냥 빨리 인식하고 빠져나갈 수 있는 것 같아요(참여자 3).

가족인 것 같아요. 일단 지지해주는 부모님이 있으셔서 좀 이제 아빠가 제가 많이 힘들었을 때 아빠 휴대폰을 봤었는데 검색어에 ‘딸이 친구를 사귀는거 힘들어해요’라는 검색어가 있는 거예요. ‘걱정을 많이 하시는구나’ 하고 위안을 많이 받았던 거 같아요(참여자 4).

카카오톡에 애들이 저격 글을 올려요. 저격 글을 올리면 당사자는 아 이거 딱 나다. 이런 게 있어요. 근데 댓글에 누구야. 누가 그래? 이런 애들이 있어요...그 때 진짜, 진짜 내가 왜 이렇게까지 해서 학교를 다녀야되지 싶고, 진짜 그 때는 친구가 다였으니까 죽고 싶고 이런 생각까지 드는 거예요. 진짜 너무 우울하고 진짜 학교 가기도 싫고 집에서 짜증을 되게 많이 냈단 말이에요... 집에서 짜증을 내니까 그때부터 이상함을 느꼈나봐요. 그래가지고 학교에서 뭐 일 있냐고 말을 해보래요. 근데 처음에는 말 안했죠. 그러다가 결국에는 말하는 순간이 왔어요. 그래서 학교에 할머니가 쫓아오셔서 선생님을 만나 가지고 막 뭐라고 뭐라고 하고, 개랑 저랑 상담실에 불러갔었어요...(참여자 11).

도움이 되지 못했던 교사와 공교육.

어렸을 때부터 학교에서 교육을 제대로 시켜줘야 할 것 같아요. 학교에서의 체계적인 교육이 중요하다고 생각하거든요. 거기서 스마트폰이나 안 좋은 영상물들에 대해서 한 달에 한 번씩이라도 보여줘야 할 것 같아요. 안 좋은 것 이라고 확실히 보여주게요(참여자 10).

초스피드 정서전달자인 스마트폰

네 번째 범주인 ‘초스피드 정서전달자인 스마트폰’은 스마트폰의 대중화가 사이버 공간에서의 괴롭힘 행동을 포함한 또래관계에 미치는 영향과 관련된 것이다. 스마트폰에 비해 컴퓨터는 접근성이 떨어지며 직접적인 사이버 괴롭힘의 도구로 지금처럼 많이 이용되지는 않았다는 것을 알 수 있다. 현재의 대학생의 경우 스마트폰이 보급되는 시점에 청소년기를 거침으로 컴퓨터 사용에서 스마트폰 사용으로 넘어가는 시기를 경험했다. 이는 예전 청소년들은 현재의 청소년과 비교해 가상과 현실에 대한 구분이 더 명확하다는 점과 연결되어 있다. 또한 전통적 따돌림이 사이버 괴롭힘으로 직접적인 연결성을 갖는 요즘 청소년에 비해 예전 청소년의 경우에는 전통적 따돌림이 사이버 괴롭힘으로 연결되는 것이 흔한 일이 아니었다는 것을 알 수 있었다.

스마트폰 세대의 사이버 괴롭힘.

근데 지금 세대는 사이버 불링이 엄청 많잖아요. 그니까 중학생들 같은 경우는

그 뭐지? 자기네들이 여러 명에서 한명이 맘에 안들고 하면 프사에다가 너 싫어, 너 미워. 이렇게 해서 단체로 막 올리고, 개를 공격하는 현상이 되게 많거든요(참여자 1).

옛날에는 카톡이 삭제 기능이 없었잖아요. 근데 지금은 5분 안에는 보내도 삭제할 수 있는 기능이 생겼잖아요. 상대방 채팅창에서도, 내 채팅창에서도. 근데 그게 삭제된 메시지라고 뜬단 말이에요. 근데 그런 걸 본 적이 있어요. 인터넷에서. 단톡방에서 그렇게 삭제를 하면서 자기들끼리 깔깔깔 거리는데 한 명은 못 끼고 있는 거죠. 그런 얘기를 들은 적이 있단 말이에요. 그러가지고 지금이 더 그런 것 같아요. 지금은 페이스북 같은 것도 너무 발달이 돼 있고 sns같은 것도 너무 발달 돼 있고. 막 티비에 나오는 학교폭력 이런 것 보면 다 동영상을 찍었다고 그러잖아요. 맞는 동영상을 찍었다던가 아니면 성적인 동영상을 찍었다던가 그런 것도 있잖아요(참여자 11).

단톡방에서 나왔는데 그 사람들은 그게 마음에 들지 않았나 봐요. 나가 가지고, 그 다음부터 계속 초대하고, 계속 카카오톡 카톡 지옥처럼 새벽에도 계속 올리고, 나가기를 눌러도 초대되면은, 초대 거부가 없거든요. 그래서 계속 초대 되고, 계속 카톡 올리고, 시달리듯이 하다가 핸드폰 결국엔 꺼놓고, 핸드폰을 다시 키면은 그래도 계속 올리고, 나가기를 눌러도

다시 또 들어와지고. 그런 식으로 괴롭힘...아니 좀 시달린 경험이 있었어요(참여자 5).

컴퓨터 세대의 사이버 괴롭힘.

초등학교 때 컴퓨터 시간이 있는데 다른 애들이 이제 다 컴퓨터에 가서 자리에 앉아가지고 컴퓨터 키자마자 다 세이클럽부터 키는 거예요. 근데 이제 저는 따로 가입 되어 있는 것도 없고. 딱히 그게 처음에 이제 애들 하는 걸 보면은 하고 싶긴 한데 막상 하려고 하면 너무 어려운 거죠. 저는 아직 해 본 적이 없고 익숙하지가 않으니깐...그러면 그냥 하나보다 하고 그게 또 안하는 애들도 어차피 있기는 하니까...(참여자 3).

...페이스북 자체가 그때는 저희가 접근성이 그렇게 심하진 않았어요. 접근성이 좋지가 않았어요. 심한 게 아니라. 좋지가 않아서 하는 애들도 일부만하고 이랬는데 요즘에는 안하면 거의 이제 왕따를 당하는 시대더라고요(참여자 12).

저 때 까지만 해도 인터넷 같은 경우에는 지금처럼 빠르지도 않았고 하려면은 무조건 컴퓨터에 접속해야 되었어요. 이제 핸드폰은 상용화가 안 됐으니까 매개체를 통해서 이렇게 들어가야 됐고, 그 장소라는 게 한정됐었잖아요. 컴퓨터가. 노트북이 아무리 있어도 저희는 접하기 좀 힘들었고. 고가다보니까...(참여자 2).

2. 사이버 환경 변화가 청소년의 사이버 괴롭힘 피해경험에 미치는 영향

대학생이 생각하는 현재 청소년의 사이버 환경과 자신이 청소년이었을 때의 사이버 환경과는 많은 차이점이 있었다. 현재 대학생에게 자신의 청소년시기 사이버 괴롭힘 경험에 대해 질문하고 탐색하는 과정 중 지금의 청소년과 자신이 청소년 시기였을 때와는 사이버 환경이 다르다는 인터뷰 내용을 다수 찾을 수 있었다. 현재 대학생과 현재 청소년이 세대간 차이가 크지 않음에도 불구하고 연구참여자인 대학생들이 현재의 청소년과 자신의 청소년기가 컴퓨터와 스마트폰이 공용되던 시기와 스마트폰이 주를 이루는 사용 환경으로 나누어진다는 점을 인지하고 있었다. 현재의 대학생이 스마트폰 사용을 시작하는 시기는 스마트폰이 대중화 되는 시기였는데 이 시기에 현재의 대학생은 청소년이었기 때문에 컴퓨터를 사용하는 시기를 거친 후 스마트폰을 사용하게 되었고 컴퓨터 사용시기에도 사이버 괴롭힘이 존재했음을 확인할 수 있었다. 또한 현재 대학생이 인식하는 지금의 청소년의 사이버 환경의 특징을 비교할 수 있었다. 이러한 환경적 차이는 사이버 괴롭힘 피해 경험에 있어서도 차이를 만들어 낸 것으로 보인다. 스마트폰의 대중화로 인해 사이버 공간에서의 청소년들의 인간관계 양상이 바뀌게 되고, 현실과 사이버 공간 관계가 점점 밀접해지는 경향이 있는 것으로 나타났다. 미니홈피의 상태 메시지는 일정기간 지속되는 정적인 측면이 있으나 스마트폰 상태메시지는 훨씬 역동적으로 바뀌기 때문에 실시간으로 피해학생에 대

표 3. 세대별 사이버 환경의 차이

환경의 변화	2010년의 청소년 →	현재의 청소년
인터넷 사용정도	인터넷 유목민: 스마트폰 이전에 컴퓨터를 사용하였고 휴대폰 개념이 생긴 후 스마트폰을 접하게 됨	인터넷 원주민: 태어나면서부터 스마트폰을 접하게 됨, 유튜브는 유아들의 장난감
현실과 사이버 공간의 연계	일상을 가상으로 옮기는데 컴퓨터로는 접근성이 떨어짐	일상을 가상으로 옮기는데 스마트폰은 접근성이 높음
상태메시지	미니홈피 상태메시지의 저격글	스마트폰 상태메시지의 저격글
스마트폰 메신저의 보급정도	스마트폰 메신저의 보급이 시작되는 시점에서 청소년기를 보내고, 메신저가 사이버 괴롭힘의 주된 도구가 되지 않음	스마트폰 메신저가 일상화되는 시점에서 청소년기를 보내고, 메신저가 사이버 괴롭힘 상황에서 따돌림이나 공격의 도구로 이용됨
정보접근	청소년기에 다양한 정보에 접근하는 것이 지금처럼 자유롭지 않았음	유익한 정보와 함께 음란물과 폭력성이 포함된 유해정보에 과다하게 노출됨
동영상활용	동영상을 볼 수 있는 데이터가 없음 동영상은 보는 것	동영상을 무제한 보는 와이파이 등장 동영상은 볼 수도 있고 만들 수도 있는 것

한 ‘저격글’이 생길 수 있다. 또한 스마트폰 메신저가 일상화되면서 따돌림이나 공격의 도구로 이용되기도 하였다. 마지막으로 유익한 정보와 유해정보 모두에 과다하게 노출 될 수 있는 현재 청소년들은 동영상을 보기만 하는 것이 아니라 만들 수도 있는 것이라 생각한다. 이러한 청소년의 특성이 부정적인 측면으로 나아가면 폭력행동을 영상으로 촬영하여 인터넷에 올리는 등의 행동을 통해 파급효과가 크게 나타날 수 있다. 이를 표 3을 통해 제시하였다.

IV. 논의 및 결론

이 연구에서는 스마트폰 보급 초창기의 사이버 괴롭힘 피해 경험의 특징을 분석하면서

당시 청소년이었던 대학생들이 현재 사이버 괴롭힘에 대해 느끼고 있는 점을 비교하였다. 이러한 사이버 괴롭힘에 대한 세대 간 인식 및 피해경험의 차이 모색은 스마트폰 환경에서 태어나고 자라는 현재 청소년들의 사이버 괴롭힘 예방에 대한 교육적 방안을 도출할 수 있다는 점에서 교육적 시사점이 크다고 할 수 있다.

이 연구에서는 사이버 괴롭힘 피해경험에 대한 탐색을 통해 청소년 시기에는 인식할 수 없었던 생각이나 느낌, 상황을 대학생 시기가 되어 되짚어 봄으로써 사이버 괴롭힘 피해 또는 가해 청소년을 위한 교육적 시사점을 도출하고자 하였다. 분석 결과 4가지 범주가 도출되었고, 4가지 범주는 ‘괴롭힘의 돌림노래’, ‘게임 속 그와 메신저 속 그녀’, ‘사이버 괴롭힘 대처과정에서의 지원군’, ‘초스피드 정서전

달자인 스마트폰'이다.

이 연구의 참여자들을 살펴보면, 사이버 괴롭힘 피해 경험은 모두 있으나 전통적 따돌림 상황에서 피해경험이 없는 참여자가 8명, 사이버 괴롭힘 피해 경험과 전통적 괴롭힘 피해 경험이 모두 있는 참여자는 4명이였다. 연구 참여자들은 자신들이 스마트폰 보급 초기 세대로 사이버 괴롭힘이 있다고 하더라도 그 피해 정도가 현재의 청소년처럼 심각하지 않다고 인식하고 있었다. 이 연구에서 나타난 사이버 괴롭힘은 오랫동안 지속되는 괴롭힘이라기보다는 사이버 상에서의 일시적인 괴롭힘의 특성이 있어 현재 청소년이 겪고 있는 사이버 괴롭힘의 피해의 개념과는 다른 양상을 보이고 있다.

이 연구의 주요 결과를 중심으로 몇 가지 교육적 시사점을 논의해보고자 한다. 첫째, 사이버 공간에서의 피해경험이 남녀 간에 차이가 있는 것으로 나타났다. 남학생의 경우 사이버 괴롭힘 피해 경험이 주로 게임을 하는 상황에서 발생하였다. 반면 여학생의 경우는 스마트폰 메신저에서 사이버 괴롭힘 피해가 많았다. 게임은 오락의 기능이 강한 반면, 메신저는 대화를 기반으로 하는 관계에서 자주 활용되는 수단이라고 볼 수 있다. 이러한 연구결과는 남성에 비해 여성이 관계적 공격성이 높다는 선행연구들의 결과(문용린, 최지영, 백수현, 김영주, 2007; 배라영, 2017; Crick & Grotpeter, 1995)와 일관된다. 또한 서울시에서 수행한 한 연구(이승미, 2014)에서도 비슷한 결과가 나타났는데, 남녀 중고등학생의 경우, 가장 많이 사용하는 인터넷 기기는 스마트폰, 개인용 컴퓨터 순으로 나타났다. 여학생의

85.3%, 남학생의 80.6%가 스마트폰(스마트패드 포함)을 가장 많이 사용하였고, 여학생의 7.9%, 남학생의 16.7%가 개인용 컴퓨터를 사용하는 것으로 나타났다. 이 보고서에 따르면, 인터넷 기기의 사용목적 1위는 남녀 모두 '커뮤니케이션'이었지만, 남학생의 경우 2위가 '게임', 여학생의 경우 2위가 영화나 드라마 시청, 음악감상, 독서 등과 관련된 '멀티미디어 사용'으로 나타나 남녀 학생이 인터넷 기기를 사용하는 양상이 다르다는 것을 알 수 있다.

둘째, 이 연구에 참여한 대학생들은 부모의 사랑과 관심, 지지, 그리고 학교교육을 지속시키고자 하는 부모의 노력을 피해경험의 극복요인으로 보았다. 부모의 정서적인 지지와 의견을 나눌 수 있는 형제 자매는 절대적인 나만의 편으로 인식되었고 학교교육에 대한 부모의 의지는 결과적으로 대학을 진학하게 하는 바탕이 되었다. 선행연구(최지영, 박지현, 남순애, 2017)에서도 가족이나 부모의 지지가 집단따돌림 극복요인으로 나타났는데, 이 연구는 이러한 선행연구결과와 일관된 결과를 보여주고 있다. 이와 관련하여 사이버 괴롭힘 상황에서 부모나 친구와 같은 가까운 사람으로부터 지지를 받는 것은 효과적인 대처전략이 될 수 있고, 사이버 괴롭힘 피해경험과 우울 증상 간의 관계를 완화시킬 수 있다(Machmutow, Perren, Sticca, & Alsaker, 2012). 따라서 사이버 괴롭힘 피해학생들에게 사회적 지지를 요청하는 것의 중요성과 요청방법에 대해 지도할 필요가 있다.

또한 부모가 양육과정에서 보이는 다양한 태도는 청소년들이 사이버 괴롭힘에 대처하는데 있어 중요한 예측변수로 나타났다

(Charalampous et al, 2018). 반면 피해를 입었을 때, 학교나 교사로부터 도움을 받았다는 연구 참여자가 없었기 때문에 공교육에서 학교와 교사가 좀 더 적극적으로 대처하고 사이버 괴롭힘에 대한 예방시스템을 체계화하는 것이 필요하다고 생각된다. 교사와 상담자들은 사이버 괴롭힘 예방과 관련된 교육을 실시하고 명확한 행동 모델을 제시함으로써 교실에서 사이버 괴롭힘에 대한 전반적인 예방문화를 구축할 수 있고, 이는 곧 사이버 괴롭힘의 효과적인 예방, 진단, 개입과정에 도움을 줄 수 있을 것이다(Ana-M, Pilar, Fuensanta, & Elain, 2018).

셋째, 이 연구에 참여한 대학생들은 스마트폰이 대중적으로 보급되었던 2010년에 청소년 시기를 거쳤다. 사이버 괴롭힘의 피해 경험 탐색 속에서 스마트폰의 부정성을 언급하면서도 현대사회에서 그 필요성이 크다는 점을 인식하고 있었다. 스마트폰의 대중화는 1인 1미디어 시대를 열어 현대인의 생활에 큰 변화를 가져왔고 4차 산업혁명시대에서 핵심적인 역할을 담당하고 있다. 스마트폰으로 인해 생산성이 높아지고 삶이 더욱 편리해진 측면이 있다(한상연, 마은정, 최수진, 홍대순, 2011). 그러나 이 연구의 결과를 통해 알 수 있듯이 스마트폰의 이러한 장점과 함께 사이버 공간에서의 괴롭힘 상황을 주도하는 부정적 역할에 주목할 필요가 있다. 가장 빈번한 사이버 왕따의 형태는 사이버 상에서의 모욕, 위협, 욕설이다(Dulovis & Kamenska, 2017). 따라서 향후 보다 긍정적인 방향에서 스마트폰을 교육적으로 활용할 수 있는 방안에 대한 체계적인 연구가 필요해 보인다.

넷째, 사이버 괴롭힘 피해경험이 주로 학창 시절인 청소년시기와 연결되어 있으나 공교육과 교사의 도움이 미비했다는 연구 결과는 공교육 장면에서 사이버 괴롭힘에 대한 예방과 대처에 좀 더 관심을 가져야 한다는 점과 연결된다. 특히 청소년기에 폭력에 노출된 대학생의 경우 강박증, 우울증, 신체염려 등의 부정적인 심리증상을 경험한다는 점을 고려해볼 때(이완정, 정혜진, 2010), 사이버 괴롭힘 상황에서의 교육적 대책 마련이 매우 중요하다.

이와 관련하여 사이버 괴롭힘 피해 학생에게 적절한 도움을 주고 잘 대처하기 위해 현직 교사와 예비교사의 사이버 괴롭힘 대처역량을 키우는 것이 중요하다(Kyriacou & Issitt, 2018). 학교장면에서 사용할 수 있는 사이버 괴롭힘 예방 교육 프로그램 및 사이버 괴롭힘에 대한 학교 및 교사를 위한 교육용 지침서가 개발될 필요가 있으며 예비교사 교육에서도 이를 활용하면 좋을 것이다. 선행연구(소경섭, 최윤경, 2017)에 따르면, 사이버 괴롭힘에 대한 예방교육을 할 때 일반적인 사이버 괴롭힘 예방교육보다 사이버 괴롭힘 대처전략을 포함한 예방교육을 하는 것이 사이버 괴롭힘 상황에서 학생들의 유능감을 증가시키는 데 효과적인 것으로 나타났다. 또한 여자 청소년의 경우 동료에게 수용되는 것은 사이버 괴롭힘에 참여하는 것과 학교에 대한 긍정적인 인식을 갖는 것과도 밀접한 관계가 있다(Betts, Spenser, & Gardner, 2017). 따라서 사이버 괴롭힘에 효과적으로 대처하는 전략에 대한 연구와 교육이 좀 더 강조될 필요가 있으며 학생 간 친밀감 증진에 대한 관심도 필요하다.

다섯째, 2010년 청소년을 기준으로 이후 세

대와 이전 세대에 대한 사이버 괴롭힘 예방교육과 문제해결방안을 비교, 분석할 필요가 있다. 스마트폰의 문화적 코드는 예전의 일반 휴대폰에 비해 파급효과 측면에서 전혀 다른 방식을 취한다(강진숙, 장유정, 2012). 기존세대와 새로운 세대의 문화와 환경차이에 대한 고찰은 세대 간 이해도를 높이는 중요한 과제이다. 사이버 괴롭힘이 학교폭력의 일부로 학교폭력의 피해 증가 비율에 있어서도 현저하게 비중이 높아지고 있음에도 불구하고 학교측의 대처나 교사의 사이버 괴롭힘에 대한 이해도가 높지 않았다는 것은 단순히 공교육 체계의 문제라고 보기 보다는 사이버 환경에 대한 이해의 부족 때문이라고 생각한다. 따라서 사이버 환경에 대한 이해를 바탕으로 청소년의 사이버 문화를 이해하고 대응책을 모색해야 할 것이다.

마지막으로 후속 연구에 대한 제언을 하고자 한다. 선행연구에서는 주로 사이버 괴롭힘과 오프라인 괴롭힘 상황에서 가해경험을 비교한 연구들이 많이 수행되었는데(이수경, 오인수, 2012; 오인수, 2014), 향후 사이버 괴롭힘과 오프라인 괴롭힘 상황에서 피해자의 특성을 비교한 연구가 체계적으로 수행될 필요가 있다. 이러한 연구들을 통해 피해자 교육이나 피해 예방교육에서 고려할 만한 요소를 확인할 수 있을 것이기 때문이다.

참고문헌

- 강운정, 박종희, 최지영 (2010). 도덕적 인식, 도덕적 추론 및 내외통제성의 관계. *인간발달연구*, 17(3), 89-107.
- 강진숙, 장유정 (2012). 스마트폰 이용자의 원격현전 경험에 대한 현상학적연구: 비릴리오의 속도론과 ‘감각의 마비’를 중심으로. *한국방송학보*, 26(6), 7-45.
- 권영주 (2007). *뇌교육*. 인성: 한국뇌교육원.
- 김동욱, 김문조, 장현규, 박유리, 손상영, 조희정, 장우영, 정재민, 이호영, 유승호, 장예빛, 황용석, 조성은, 김진숙, 최진원, 심홍진, 이원태 (2012). *다가온 미래 스마트 라이프*. 서울: 삼인.
- 김영천 (2006). *질적연구방법론1*. 서울: 문음사.
- 동아일보. (2018. 11. 2). 4배 빨라진 10기가 인터넷 가입 속도도 초고속일까. <http://news.donga.com/3/all/20181101/92695668/1>
- 문용린, 최지영, 백수현, 김영주 (2007). 학교폭력의 발생과정에 대한 남녀 차이 분석: 피해자 상담사례분석을 중심으로. *교육심리연구*, 21(3), 703-722.
- 박대식, 손은정 (2016). 사이버 괴롭힘 행동에 영향을 미치는 요인들: 익명성, 공격성, 사이버괴롭힘 대한 태도. *상담학연구*, 17(4), 313-331.
- 배리영 (2017). *정서적 학대, 친구관계 문제와 관계적 공격성의 관계: 거부민감성, 사회불안, 분노반추의 매개효과*. 한남대학교 박사학위논문.
- 소경섭, 최윤경 (2017). 사이버 괴롭힘 피해 예방 교육의 효과. *한국심리학회 학술대회 자료집*, 284.
- 오은정 (2010). 청소년과 민족정신: 중학생의 사이버 불링 실태조사. *청소년과 효문화*, 5, 219-243.

- 오인수 (2014). 성별에 따른 유형별 공격성과 전통적 괴롭힘 및 사이버 괴롭힘 가해의 관계. *상담학연구*, 15(5), 1871-1885.
- 윤미선, 김명주, 박정호 (2015). 사이버불링 경험성 진단도구 개발. *컴퓨터교육학회 논문지*, 18(2), 59-70.
- 이수경, 오인수 (2012). 사이버 괴롭힘과 오프라인 괴롭힘에 영향을 미치는 요인 비교 분석. *아시아교육연구*, 13(2), 137-161.
- 이승미 (2014). 2014년 여성가족리포트. 서울시 청소년 사이버 괴롭힘(Cyber bullying)에 대한 성별차이 분석. 서울: 여성가족재단 정책연구자료.
- 이완정, 정혜진 (2010). 아동청소년기 폭력노출 경험과 대학생의 정신건강. *아동과 권리*, 14(3), 385-407.
- 전은숙 (2013). 청소년의 사이버불링 경험이 우울과 공격성에 미치는 영향. *명지대학교 대학원 석사학위논문*.
- 조운오 (2017). 청소년 사이버 불링 유형화연구: 상담가 의견을 중심으로. *한국경찰학회보*, 66(0), 279-305.
- 조춘범 (2015). 청소년의 사이버불링 피해경험과 자살생각과의 관계연구: 우울의 매개효과를 중심으로. *청소년복지연구*, 17(4), 71-9.
- 최지영, 박지현, 남순애 (2017). 청소년시기에 집단따돌림 피해를 경험한 여자대학생에 관한 사례 연구. *인간발달연구*, 24(4), 135-160.
- 한국교육개발원 (2017). 2017년 2차 학교폭력 실태조사. 한국교육개발원.
- 한국교육개발원 (2018). 2018년 1차 학교폭력 실태조사. 한국교육개발원.
- 한상연, 마은정, 최수진, 홍대순 (2011). 스마트폰 사용이 삶의 질에 미치는 영향분석연구. *정보사회와 미디어*, 20, 49-84.
- 한희정, 정혜진 (2014). 국내 사이버불링 연구동향: 개념과 연구 경향성을 중심으로. *한국소통학보*, 24, 180-217.
- 황성현 (2017). 한국 성인들의 신종 사이버범죄에 영향을 미치는 요인 분석. *한국경찰학회보*, 19(4), 275-296.
- Ana-M, G. G., Pilar, A. S., Fuensanta, C. R., & Elain, P. (2018). Teachers' and students' perception about cyberbullying. *Intervention strategies in Primary and Secondary education. Comunicar*, 56, 29-38.
- Betts, L. R., Gkimitzoudis, A., & Spenser, K. A. (2017). Examining the roles young people fulfill in five types of cyber bullying. *Journal of Social & Personal Relationships*, 34(7), 1080-1098.
- Betts, L. R., Spenser, K. A., & Gardner, S. E. (2017). Adolescents' involvement in cyber bullying and perceptions of school: The importance of perceived peer acceptance for female adolescents. *Sex Roles*, 77, 471-481.
- Charalampous, K., Demetriou, C., Tricha L., Ioannou, M., Georgiou, S., & Nikiforou, M., Stavrinides, P. (2018). The effect of parental style on bullying and cyber bullying behaviors and the mediating role of peer attachment relationships: A longitudinal study. *Journal of Adolescence*, 64, 109-123.
- Crick, N. R. & Grotpeter, J. K. (1995). Relational

- aggression, gender, and social-psychological adjustment. *Child Development*, 66, 710-722.
- Dulovics, M., & Kamenska, J. (2017). Analysis of cyber-bullying forms by aggressors in elementary and secondary schools. *The New Educational Review*, 49(3), 126-137.
- Erentaitė, R., Bergman, L., & Zukauskienė, R. (2012). Cross-contextual stability of bullying victimization: a person-oriented analysis of cyber and traditional bullying experiences among adolescents. *Scandinavian Journal of Psychology*, 53(2), 181-190.
- Kowalski, R., & Limber, S. (2007). Electronic bullying among middle school students. *Journal of Adolescent Health*, 41, 22-30.
- Kyriacou C., & Issitt, J. (2018). Student teachers' perceptions of cyberbullying in schools. *Psychology of Education Review*, 42, 23-27.
- Machmutow, K., Perren, S., Sticca, F., & Alsaker, F. D. (2012). Peer victimisation and depressive symptoms: can specific coping strategies buffer the negative impact of cybervictimisation? *Emotional Behavioral Difficulties*, 17, 403-420.
- McQuade, S. C., Colt, J. P. & Meyer, N. B. B. (2009). *Cyberbullying: protecting kids and adults from online bullies*. Westport Conn: Praeger Publishers.
- Stake, R. (1995). *The art of case study research*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Topcu, C., Erdur-Baker, O., & Capa-Aydin, Y. (2008). Examination of cyberbullying experiences among Turkish students from different school types. *Cyber Psychology & Behavior*, 11(6), 643-648.
- 1 차원고접수 : 2019. 04. 10.
수정원고접수 : 2019. 05. 28.
최종게재결정 : 2019. 06. 19.

A Case Study of the Experiences of Cyber-Bullying Victims in Adolescence Focusing on College Students

Jiyoung Choi

Min-Hye Lee

Dept. of Education, Hannam University

The purpose of this study is to explore the characteristics of victim experiences in cyber-space as experienced during adolescence. To do this, twelve college students who had experienced bullying in cyber-space during their adolescence were selected as research participants and in-depth interviews were conducted with them. The data derived from the in-depth interviews were analyzed using a continuous comparison method and an open coding method. In the analysis, 30 concepts, nine subcategories, and four categories were established. The four categories are ‘vicious cycle of bullying’, ‘him in the game vs. her in the messenger’, ‘supporters during the process of coping with cyber-bullying’, and ‘smartphone as a speedy emotional transporter’. The first category, ‘vicious cycle of bullying’, refers connection between offline bullying and bullying in cyberspace. The second category, ‘him in the game vs. her in the messenger’, reflects gender differences in cyber-bullying. While boys primarily experience verbal and relational bullying in game situations, girls often experience their own alienation on smartphones, computer messenger applications, and on mini-homepages. The third category, ‘supporters during the process of coping with cyber-bullying’, is related to how the students respect themselves and recognize that they are not to blame, as well as to overcome the cyber-bullying experiences with support and encouragement from parents and other family members. Fourth, ‘smartphone as a speedy emotional transporter’ is related to the influence of the popularization of smartphones on peer relationships, including cyber-bullying behavior. Based on the results of this study, educational implications for cyber-bullying prevention are suggested.

Keywords: college students, adolescence, cyber-bullying, victimization, case study