



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

이 정 윤 교수지도

석사학위 청구논문

사이버공간에서의 악성댓글에
영향을 미치는 심리사회적 특성

2010년

성신여자대학교 대학원

심 리 학 과

조 아 라

**사이버공간에서의 악성댓글에
영향을 미치는 사회심리학적 특성**

이 정 윤 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2009년 11월

성신여자대학교 대학원

심 리 학 과

조 아 라

인 준 서

조아라의 석사학위 논문을 인준함

심사위원 채 규 만 ㉠

심사위원 이 정 윤 ㉠

심사위원 박 혜 경 ㉠

성신여자대학교 대학원

논문개요

본 연구는 최근 사회적 문제가 되고 있는 악성댓글 사용자의 심리사회적 특성을 분석하고자 하였다. 연구대상은 서울 및 경기도에 위치한 학교에 재학 중인 초등학생 248명, 중학생 228명, 고등학생 260명과 20~30대의 대학생 또는 직장인 251명으로 총 987명이었다. 정보통신윤리위원회의 ‘사이버언어폭력 유형’을 바탕으로 작성한 악성댓글 사용경험 질문지와 공격성 척도, 충동성 척도, 대인관계성향척도를 사용하여 설문을 실시하였다. 본 연구의 결과를 요약하면 첫째, 남자가 여자보다 악성댓글을 더 많이 사용하였고, 연령이 낮을수록 악성댓글 사용경험이 많았다. 실제로는 악성댓글을 쓰는 사람의 50% 이상이 그것이 악성댓글이라고 생각하지 않은 채 악성댓글을 쓰고 있었고, 쓴 후에도 별다른 죄책감을 느끼지 못하는 것으로 나타났다. 그러나 초등학생과 중학생은 악성댓글 사용 후 불안한 느낌을 보고하였다. 둘째, 연구대상자를 악성댓글 사용경험 정도에 따라 악성댓글 비사용집단, 악성댓글 저사용집단, 악성댓글 과다사용집단으로 분류하여 대인관계성향, 충동성, 공격성의 차이를 살펴본 결과, 과다사용집단에서 지배-우월적, 경쟁-공격적, 과시-자기도취적, 그리고 반항-불신적 대인관계성향이 높게 나타났고, 충동성과 공격성의 모든 하위유형에서도 과다사용집단이 높은 것으로 나타났다. 셋째, 언어적공격성이 모든 연령대에서 악성댓글 비사용집단과 사용집단을 잘 구분해주는 공통요인으로 나타났다.

주요어 : 사이버언어폭력, 악성댓글, 공격성, 충동성, 대인관계성향

목 차

논문 개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구문제	5
II. 이론적 배경	6
1. 사이버언어폭력	6
1) 사이버언어폭력의 개념	6
2) 사이버언어폭력의 실태	7
3) 사이버언어폭력에 대한 선행연구	9
2. 악성댓글	10
1) 악성댓글의 개념	10
2) 악성댓글의 실태	12
3) 악성댓글의 형성원인	15
3. 악성댓글에 영향을 미치는 심리사회적 특성	18
1) 대인관계성향	18
2) 충동성	21
3) 공격성	23
III. 연구방법	27
1. 연구 대상	27
2. 측정 도구	28

1) 악성댓글 사용경험 질문지	28
2) 대인관계성향 척도	28
3) 충동성 척도	29
4) 공격성 척도	30
3. 자료의 분석	32
IV. 연구결과	33
1. 악성댓글 사용자들의 인구통계학적 특성과 사용실태	33
1) 악성댓글 사용자들의 인구통계학적 특성	33
2) 인터넷 사용시간과 악성댓글 사용경험	35
3) 악성댓글 사용에 대한 자기인식 정도	35
4) 악성댓글 사용 장소	36
5) 악성댓글 사용 이유	37
6) 악성댓글 사용 후 느낌	38
2. 악성댓글 사용에 따른 심리사회적 변인의 차이	40
3. 악성댓글 사용에 대한 로지스틱 회귀분석	42
V. 논의	44

참 고 문 헌

ABSTRACT

부 록

표 목 차

<표 1> 사이버언어폭력의 유형	7
<표 2> 연구대상자의 일반적 특성	27
<표 3> 대인관계성향 척도 문항구성	29
<표 4> 충동성 척도 문항구성	30
<표 5> 공격성 척도 문항구성	31
<표 6> 성별에 따른 악성댓글 사용경험	34
<표 7> 연령에 따른 악성댓글 사용경험	34
<표 8> 인터넷 사용시간에 따른 악성댓글 사용경험	35
<표 9> 악성댓글 사용에 대한 자기인식 정도	36
<표 10> 악성댓글 사용 장소	37
<표 11> 악성댓글 사용 이유	38
<표 12> 악성댓글 사용 후 느낌	39
<표 13> 악성댓글 사용에 따른 심리사회적 변인에서의 차이검증	41
<표 14> 악성댓글 사용에 대한 로지스틱 회귀분석	43

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

급속하게 발전하고 있는 정보화 기술로 인하여 현대사회는 사이버 공간의 탄생을 맞이하였다. 2002년 한국은 이미 초고속 인터넷 보급을 세계 1위 국가가 되었으며, 명실상부한 인터넷 강국으로 발돋움하였다. 한국인터넷진흥원(2009)의 2008년 하반기 정보화 실태조사에 의하면, 2008년 12월 현재 우리나라의 만 6세 이상 인구의 인터넷 이용률은 77.1%에 이르며, 그 수는 3500만 명에 이르고 있다. 특히 만 6세~30세의 인터넷 이용률은 90%를 훌쩍 뛰어넘어 아동, 청소년 및 젊은이들에게 인터넷은 이미 당연하고 자연스러운 일상이 되어있다. 이들은 이곳에서 주 평균 10시간 이상을 정보검색, 이메일 등의 전통적인 활동 외에도 게임, 쇼핑, 업무 등 다양한 활동을 하면서 시간을 보낸다(통계청, 2003). 이처럼 사이버 공간은 오늘날 현실세계에서 가능한 거의 모든 활동이 이루어지는 또 하나의 생활공간이 되었고, 이제는 여성과 주부, 장년층 이상 연령의 사이버 공간 진출이 확대되면서 초기 특정 연령층에 국한되었던 사이버 공간은 이제 모든 연령층의 사회적 상호작용의 공간으로 자리 잡았다.

이와 같이 사이버 공간이 현실과 다름없는 활동 영역을 제공하고 있지만, 이 안에서의 인간행동이 현실의 그것과 같은 형태로 나타나는 것만은 아니다. 사이버 공간에서는 정보통신 기술과 관련된 범죄행위에서부터 욕설과 인신공격, 유언비어의 유포, 음란물 노출, 캐릭터를 이용한 공격에 이르기까지 현실에서보다 훨씬 빈번하고 다양한 형태의 문제행동이 발견된다. 이는 “사이버 공간에서는 현실세계의 5개 강력범죄보다 3.6배나 많은 범죄가 일어나고 있다”는 조사에서도(경향신문, 2003) 확인할 수 있다.

사이버 공간에서 일어나는 강력범죄도 문제지만, 더욱 문제가 되는 것은 일반적인 인터넷 공간에서 누구에게나 일어나고 있는 일상적인 공격행동, 즉 사이버언어폭력이다. “온라인 게임 이용자들이 1인당 평균 13마디 중 한번 꼴로 욕설을 하며, 일부 이용자는 게임에 질 때마다 욕설을 한다.”는 기사(동아일보, 2005)에서 보듯, 게시판이나 뉴스, 혹은 채팅방이나 게임 사이트 등 현대인이 일상적으로 접하는 사이버 공간에서의 언어폭력은 이미 만연해 있다. 이 같은 행동은 현실에서처럼 상대방에게 직접적인 상해를 가할 수 없다는 이유에서 지금까지 과소평가된 측면이 없지 않다. 그러나 최근 여중생이 사이버 공간에서 당한 성적 폭언에 충격을 받고 자살한 사건을 비롯하여, 인터넷 게시판에서 논쟁을 벌이던 과정에서 받은 인신공격의 충격으로 성인 남성이 자살하는 등, 사이버 공간의 인신공격, 폭언, 욕설, 저주, 헐박, 사이버성폭력 등의 공격적인 행동은 피해자에게 현실에서의 그것에 못지않은 타격을 줄 수 있음이 확인되고 있다.

이러한 사이버언어폭력은 특히 ‘악성댓글’로 표출되고 있는데, 악성댓글은 일명 ‘악플문화’로 일컬어지며, 온라인 문화현상의 하나로 꼽히고 있을 정도이다. 악성댓글은 최근 잇따른 연예인 자살의 원인으로 지목되는 등 심각한 사회적 문제로 등장하고 있으며, 지난 해 한국의 대표 여배우가 악성댓글에서부터 시작된 루머로 인해 자살한 이후에도 악성댓글은 갈수록 강도를 더해, 여전히 여러 명의 연예인들이 법적 고소로 대응하는 등 악성댓글로 인한 피해를 입고 있다(뉴스엔, 2009). 비단 연예인 뿐 아니라 정치인, 스포츠인 등의 공인을 비롯하여 평범한 사람이 게시판에 올리는 글에까지 비판을 넘어 비난이나 공격적 언어, 욕설 등의 횡포가 댓글을 통해 가행되고 있다. 지난 11월의 ‘루저사건’(국민일보, 2009)은 악성댓글이 일반인에게도 심각한 피해를 입힌 대표적인 사례라 할 수 있다. 또한 ‘학교 내에서 신종플루 백신 접종을 하지 말라’는 내용의 ‘백신괴담’은 한 고등학생이 올린 댓글에서부터 시작된 소문(KBS 일요일 밤으로, 2009)으로, 악성댓글이 사회적으로

가져오는 파장의 심각성을 여지없이 드러냈다. 이처럼 댓글은 그 특성 상 빠른 전파력과 여론을 형성하기 때문에 피해자가 입는 피해가 매우 크며, 사회적으로도 미확인된 사실이 대량 유포되는 것을 막을 길이 없는 실정이다. 배영(2006)은 사이버언어폭력 중 특정 주제나 개인에 대해 가해지는 악성댓글의 폭력적 수준이 가장 심하다고 지적한 바 있다.

이에 악성댓글을 비롯한 사이버언어폭력 문제를 해결하기 위해 정부에서는 인터넷 실명제와 전자서명제, 그리고 정보통신법 개정을 통한 처벌 조항의 강화를 그 해법으로 제시하여 지난 2007년부터 법적으로 시행하였다. 그러나 이는 개인의 표현의 자유를 침해하고 소수의 의견개진 기회를 제한하는 등 위헌의 소지가 있어 무수한 반발에 직면하고 있다. 또한 현재 실명으로 운영하는 몇몇 게시판에서도 폭언과 욕설 등 사이버언어폭력이 완전히 사라지지 않을 뿐 아니라, 정보통신법 개정 이후 이 같은 행동이 줄어들었다는 신뢰할 만한 결과는 보고되지 않고 있다. 따라서 지금까지와는 다른 측면에서의 접근을 통하여 사이버 공간에서 일상적으로 일어나는 공격행동을 방지할 수 있는 새로운 해결책을 마련하는 것이 매우 시급한 실정이다 (김재휘, 김연정, 2004).

이렇게 사이버공간에서의 법적인 제도가 시효를 거두지 못하고 있는 가운데 강제력이 아닌, 사이버공간 내에서 활동하는 사람들 스스로 행동을 규제하고 질서를 구축하려는 노력이 시작되고 있다. 일례로 ‘네티켓’을 들 수 있는데, ‘네티켓’은 네트워크(network)와 에티켓(etiquette)의 합성어로, 네티즌이 네트워크 상에서 지켜야 할 상식적인 예절을 말한다. 2000년 정보통신윤리위원회에서 ‘네티즌 윤리강령’을 선포했으며, 일부 종교교에서 네티켓에 대한 교육을 실시하기도 하였다. 이렇듯 곳곳에서 자율성에 기초한 사이버 행동통제에 대한 의견이 거론되고 있다. 황상민(2004)은 사이버 공간에서 개인의 행동을 규제, 통제해야하는 상황이라면 그 방식은 물리적 통제가 아닌 인간의 심리에 기초한 것이어야 한다고 주장했다. 자율성에서 기인한

행동이란 결국 인간의 심리에서 기인하는 행동이기 때문이다. 따라서 사이버공간에서의 인간 심리를 이해하지 못한다면, 사이버 공간에서 사람들이 보이는 일탈행동 및 공격행동, 특히 그 피해가 심각한 언어폭력을 더 이상 방지할 수 없을 것이며, 계속해서 법적 장치나 규범의 필요성만을 주장하게 될 것이다(황상민, 2004).

이상에서 살펴본 바로, 사이버 언어폭력 피해가 매우 크며 실제 가행되고 있는 사이버 언어폭력의 실태 또한 심각하나, 이에 비해 사회적 문제인식과 그에 대한 연구 및 해결책은 극히 제한적이다. 특히 법이나 강제적 규범이 아닌 심리에 기초한 사이버공간에서의 질서가 마련되어야 할 이 때에, 심리학 분야에서의 사이버공간에서의 문제행동에 대한 연구는 매우 한정되어 있는 실정이다. 현재까지 이에 관한 심리학 분야에서의 연구는 주로 개인에게 문제가 되는 인터넷중독이나 게임중독 등 중독에 대한 연구들이었다(서승연, 2001; 김광웅, 유미숙, 이지향, 2004; 이경민, 장성숙, 2004 등). 그러던 중 주리애, 권석만(2001)이 중독 외의 개인적, 사회적으로 문제시 되고 있는 인터넷 문제행동의 유형을 분석하고, 김재휘(2002)가 각 문제행동의 동기를 밝히는 등의 연구를 시작하면서 사이버 공격행동에 관한 문제가 심리학계에 대두되었다. 그러나 이후 연구가 미흡하며, 특히 사이버언어폭력에 대한 연구는 거의 전무했다.

이에 본 연구에서는 그동안 심리학 분야에서 소홀히 되어 오던 사이버 언어폭력을 심리학적 관점으로 조명하고자 하였다. 이를 위해 사이버 언어폭력 중 그 피해가 가장 심각하고 만연되어 있는 악성댓글을 중심으로, 악성댓글 사용실태와 사용자들의 특성을 알아보고, 이들의 심리사회적 특성을 분석해보고자 하였다.

2. 연구문제

본 연구의 연구문제는 다음과 같다.

[연구문제 1] 악성댓글 사용자들의 인구통계학적 특성과 사용실태(인터넷 사용시간, 악성댓글 사용에 대한 자기인식 정도, 악성댓글 사용 공간, 사용 이유, 사용 후 느낌)는 어떠한가?

[연구문제 2] 악성댓글 사용경험 정도에 따른 집단 간 심리사회적 변인에 차이가 있을 것인가?

연구문제 3-1. 악성댓글 비사용집단, 악성댓글 저사용집단, 악성댓글 과다사용집단 간 공격성에 차이가 있을 것인가?

연구문제 3-2. 악성댓글 비사용집단, 악성댓글 저사용집단, 악성댓글 과다사용집단 간 충동성에 차이가 있을 것인가?

연구문제 3-3. 악성댓글 비사용집단, 악성댓글 저사용집단, 악성댓글 과다사용집단 간 대인관계성향에서 차이가 있을 것인가?

[연구문제 4] 악성댓글 사용경험이 있는 집단과 악성댓글 사용경험이 없는 집단을 잘 구별해주는 요인은 무엇인가?

II. 이론적 배경

1. 사이버언어폭력

1) 사이버언어폭력의 개념

폭력은 타인에게 해를 입히기 위해 신체적 공격, 언어적 공격, 심리적 강제 및 집단따돌림 등 다양한 수단을 사용하여 심리적 혹은 정서적, 경제적, 신체적 피해를 입히는 행동으로 정의된다(이성식, 2005). 이 중 사이버폭력은 최근 지식 정보화 사회로의 급진적인 발달과 인터넷 시대의 도래로 빛어지는 역기능 현상의 하나로, 사이버공간에서 일어나는 폭력들이 주요 사회문제로 등장하게 되면서 자연스럽게 생겨난 용어이다. 사이버폭력이라는 말 이외에도 컴퓨터폭력, 하이테크폭력, 네트워크폭력, 인터넷폭력이라는 표현들이 쓰이고 있으며, 그 개념도 비슷하게 사용된다.

이러한 사이버폭력의 유형 중 하나가 바로 사이버언어폭력이다. 사이버언어폭력은 사이버상에서의 언어적 공격행동을 말하며, 이렇게 사용되는 인신공격이나 욕설, 비방과 같은 언어적 공격행동이 폭력 수준에 이르고 있어(윤영철, 2000; 김병철, 2004; 임종수, 2007), 이를 ‘사이버언어폭력’이라 부른다. 사이버언어폭력은 법적으로는 폭력범죄에 해당하는 것으로서 첫째, 상대방에 대한 단순한 욕설과 비속어의 사용, 둘째, 허위정보나 유언비어 유포와 명예훼손 행위, 셋째, 음란한 대화나 글을 올리는 등의 형태를 포함하고 있다. 구체적인 사이버언어폭력의 유형은 <표1>과 같다.

< 표1 > 사이버언어폭력의 유형

유형	내용
욕설	자기와 생각이 맞지 않거나 싫어하는 사람이 있거나 그냥 단순히 재미로 욕설을 하는 경우
비방 (명예훼손)	상대방의 약점을 들춰내고 헐뜯는 행위, 특히 연예인이나 정치인 등을 헐뜯는 글을 게시판에 게시하는 것
도배	채팅을 독점하는 경우 같은 내용의 욕설이나 의미 없는 글들을 연속해서 게시하여 다른 사람이 말을 할 틈을 주지 않는 것
성적욕설 (음담패설)	성에 대한 노골적인 욕설을 하여 상대방에게 불쾌감과 수치심을 주는 행위. 특히 여성들이 많이 듣게 되는데 이런 욕설은 심한 경우 정신적인 피해까지 입을 수 있어 매우 심각함
유언비어	사실이 아닌 거짓 소문을 사이버상에 퍼뜨려 상대방을 당혹스럽게 하고, 정신적인 피해를 입히는 행위

(출처 : 정보통신윤리위원회, 현 방송통신윤리위원회. 2002)

2) 사이버언어폭력의 실태

사이버언어폭력은 프랑스 등에서는 사이버공간이 아닌 일반적인 상황에서의 모욕죄와 같은 수준에 해당하는 범죄로 엄격하게 처벌을 받는 행위에 속하는 심각한 범죄행동이다. 사이버언어폭력의 가해자와 피해자의 대상은 사이버 세계에 드나드는 모든 사람들로 그 폭이 아주 광범위하며 모든 사람이 가해자 또는 피해자가 될 수 있는데, 인터넷을 사용하는 인구가 기하급수적으로 늘어나고 그 연령층 또한 다양해지고 있어 더욱 심각한 사회문제로 부상하고 있다. 또한 사이버언어폭력은 인터넷과 같은 통신을 통해 발

생하기 때문에 발생하는 장소 역시 굉장히 광범위하고, 국제적인 영향을 끼칠 수 있는 폭력도 가능하다.

이렇게 문제가 되고 있는 사이버 언어폭력이 급속하게 번지고 있는 가운데, 게시판 또는 이메일을 통해 여러 사람들이 합세하여 지속적이고 체계적으로 욕설, 비난 등을 올리고 있으며 이에 따라 개인이나 단체가 정신적, 육체적 피해를 보고 있다. 한국청소년개발원(이종원, 2001)의 인터넷이용자(10세부터 49세까지) 조사에 따르면 사이버언어폭력은 사이버범죄 중 무단 불법복제 등 지적재산권침해 다음으로 경험이 가장 많은 것으로(21.8%) 조사되었으며, 한국형사정책연구원(장준오, 2003) 조사에서도 사이버 언어폭력의 경험(32.5%)은 저작권침해 다음으로 두 번째로 많은 일탈행위로 제시될 정도로 빈번하다. 또한 '사이버양심 5적'의 조사(정보통신윤리위원회, 2005)에서는 주요 5적으로 욕설과 비방(41%), 저작권침해(28%), 아이디 절도(11%), 허위사실 및 유언비어유포(6%), 음란물유포(5%) 순으로 나타나, 욕설과 비방이 저작권침해보다도 그 빈도에서 가장 앞서기 시작했다. 또한 허위사실 및 유언비어 유포를 합치면 응답자의 47%가 사이버언어폭력을 경험한 것으로 나타나, 그 심각성을 드러내고 있다. 또 이 조사에서 응답자들의 44%가 건전한 사이버공간을 위해 가장 먼저 해결되어야 할 문제로 욕설과 비방을 답했듯이, 사이버언어폭력은 가장 시급히 대책을 강구해야 할 문제로 드러나고 있다.

더욱 심각한 문제는 이러한 언어적 공격에 대한 가해자와 피해자의 심리적 차이에서 기인하는데, 사이버 공간에서 언어적 공격을 받은 피해자는 모욕감과 수치심, 분노 뿐 아니라 현실세계에서까지 심각한 충격을 경험하는데 반해, 가해자들은 사이버 공간의 언어적 공격을 일종의 유희 정도로 치부하는 경향이 있다. 즉 가해자는 사이버공간에서 자신의 의견을 피력하거나 목적을 달성하기 위함이 아닌, 단순한 재미나 스트레스 해소의 방편으로 언어적 공격을 행하고 있는 것이다. 이렇게 상대방에게 아무런 감정이 없으

면서 습관적으로 욕을 하거나 헐뜯는 현상이 만연해감에 따라, 사이버공간에서의 타인에 대한 존중감도 점점 결여되어 가고 있는 실정이다(이성식, 2006). 법조계에서도 사이버언어폭력에 대응하여 이를 처벌하는 법안을 마련했으나, 그 기준이 모호하고 온라인에서 상대방을 비방하거나 음란한 표현을 하였다는 것만으로 벌할 수 없다는 입장을 견지하고 있어, 피해의 심각성에 비해 사회적 문제인식은 아직 매우 낮은 편이며, 이에 대한 해결책도 제한적인 실정이다.

(3) 사이버언어폭력에 대한 선행연구

사이버언어폭력에 대한 연구는 학문분야 전체적으로 아직 미흡한 실정이며, 현재까지는 법학분야 등에서 법안이나 대책을 강구하기 위한 방책으로 이루어진 연구가 대부분이다. 심리학 분야에서의 사이버언어폭력에 대한 연구는 거의 전무하다시피 하며, 이 분야에서 이루어진 그동안의 심리학분야의 연구들은 주로 인터넷 중독과 관련한 것들이었다.

인터넷 중독은 Goldberg(1996)가 DSM-IV의 약물중독을 준거로 하여 사용하기 시작한 이래 많은 연구자들에 의해 연구되었다. 인터넷 중독은 사이버 섹스 중독, 사이버 통신 중독, 정보 검색 중독, 사이버 게임 중독 등으로 분류되었다(Young, 1998). 그러나 이러한 분류가 다양한 인터넷 문제행동을 모두 포괄하고 있지 못하며 아직 인터넷 중독의 측정 기준 또한 분명하게 제기되지 않았을 뿐더러, 특히 유언비어의 유포나 타인의 명예를 훼손하는 글의 게재, 해킹이나 개인정보 도용 등 사회적으로 큰 폐해가 되는 문제행동에 대한 분류 및 연구가 매우 부족한 실정이다.

이에 천정웅(2000), 이민식(2000), 김재휘(2002) 등이 사이버 공간에서 일어나는 문제 행동들을 보다 다양하게 정의, 분류하는 연구를 시도해왔다.

천청웅(2000)은 문제가 되는 인터넷 행동을 사회적 반응, 타인에 대한 피해, 현실세계의 처벌여부 등의 세 가지 기준으로 ‘사이버 범죄’, ‘부적절한 문제 행위’, ‘컴퓨터 중독’의 세 가지 유형으로 나누었고, 이민식(2000)은 사이버 공간에서 일어나는 문제행동을 범죄와 관련한 문제에 초점을 맞추어 ‘전통적/비전통적 범죄’와 ‘해킹유관/무관’의 범주로 분류하기도 했다. 한편 김재휘,김지호(2002)는 개인적, 사회적으로 문제가 되는 인터넷 행동을 ‘인터넷 일탈행동’으로 정의하고, 다양한 인터넷 일탈행동을 ① 게시판관련 일탈행동, ② 채팅관련 일탈행동, ③ 기능적 일탈행동, ④ 음란물 일탈행동, ⑤ 불법컨텐츠 일탈행동의 5가지로 분류하였다. 연구결과에 의하면, 가장 일반화되어있는 불법컨텐츠 일탈행동을 제외하면 게시판관련 일탈행동과 채팅관련 일탈행동, 음란물 일탈행동이 각각 비슷한 정도로 빈번하게 일어나는데, 이들 모두에서 사이버 언어폭력이 일상적으로 일어나고 있었다. 아울러 이 연구에서 김재휘는 이처럼 사이버 공간에서 일어나는 문제적 행동은 다양하지만, 가장 빈번하고 심각한 문제는 비방이나 욕설 등의 언어적 형태로 나타나는 언어적 공격행동임을 지적한 바 있다.

따라서 본 연구에서는 정보통신윤리위원회(2002)에서 공시한 사이버언어폭력의 유형과 심리학 분야에서의 선행연구를 바탕으로, 사이버언어폭력을 욕설, 비방, 성적욕설, 도배, 유언비어 유포 등 사이버공간에서 행해지는 언어적인 폭력으로 정의하였다. 또한 현재 가장 일반적으로 사이버언어폭력이 발생하는 댓글의 현장을 중심으로, 그동안 심리학분야에서 소홀히 다루어왔던 사이버언어폭력에 대한 연구를 진행하고자 하였다.

2. 악성댓글

1) 악성댓글의 개념

댓글문화는 사이버공간을 통해 회원들 또는 불특정 다수의 사용자들 사이에 각종 정보를 주고받을 수 있는 인터넷 게시판이 활성화 되면서 나타난 말이다. ‘댓글’은 사이버공간에서 주로 게시판 이용자들 사이에 주고받는 글쓰기 문화를 통틀어 일컫는 개념으로, 사이버문화의 하위범주에 속하며, 본문 혹은 머리글에 대한 추가적 정보를 제공하거나 독자가 참여하여 본문 혹은 머리글이나 다른 독자의 글에 대해 평한 글들로 구성된다. 댓글은 평범한 사람들이 손쉽게 의견을 쓸 수 있고 특별한 지식이 없이도 자신의 주장을 펼 수 있으며, 내용에 대한 편집과정을 거치지 않기 때문에 솔직하고 직접적인 표현이 가능하다(김병철, 2004; 정일권, 김영석, 2006)는 점에서 많은 사람들이 이용하는 사이버공간의 상호작용의 장이 되어왔다. 이렇게 댓글 형식을 통해 사이버 공간에서 사람들은 자신이 원하는 정보나 서비스를 이용하는 것은 물론, 제공되는 정보에 대해서 즉각적인 의견을 제시할 수 있으며, 그에 대한 정보 제공자의 해명이나 설명을 요구할 수도 있다. 또한 정보제공자 외에 다른 독자들까지 의견을 교환하여 하나의 여론을 형성하고, 이러한 관계 속에서 사람들은 정보를 수용함과 동시에 제공하는 역할까지 하게 되는 등, 댓글의 역할 및 영향력은 매우 크다고 할 수 있겠다. 그 일례로 지난 2007년 버지니아 공대 총기난사 사건 당시 이를 추모하는 물결이 댓글을 통해 시작(동아일보, 2007)되기도 했고, 2004년에는 폭설로 고속도로에서 장기간 고립됐던 피해자들이 댓글을 통해 한국도로공사를 상대로 소송을 제기하기도 했다. 이렇듯 댓글은 짧은 시간에 엄청난 영향력을 발휘하는 여론을 형성하여 우리 사회 곳곳에 긍정적인 결과를 미치고 있다.

이에 따라 댓글에 대한 연구 또한 최근 들어 활발히 진행되어 왔다. 연구 주제로는 주로 댓글을 통한 인터넷 토론의 효과에 대한 연구(김병철, 2004; 정일권, 2006), 인터넷 댓글의 상호작용적 특성에 관한 연구(김병철, 2004) 등이었다. 그러나 이러한 학술적 성과에도 불구하고, 아직까지 댓글 이용자에 대한 연구가 부족하며, 사회적으로 문제가 되고 있는 악성댓글에 관한

연구는 주제화되지 못했다.

악성댓글은 댓글의 또 다른 얼굴로 일명 ‘악플문화’로까지 일컬어지며 문화현상의 하나로 꼽히고 있다. 악성댓글은 최근 잇따른 연예인 자살의 원인으로 지목되는 등 사회적 문제로 등장하고 있으며, 사이버공간의 언어적 공격행동을 유발하는 가장 큰 요인으로 지목되고 있기도 하다(김달환, 2007). 배영(2006)은 사이버공간에서의 명예훼손이나 인격모독 등은 심각한 수준이며, 특정 주제나 개인에 대해 가해지는 악성댓글이 가장 심각한 문제라고 지적한 바 있다. 박순미(2008)는 악성댓글에 대한 실태분석과 법에 관한 연구에서 사이버공간에서의 특징이라고 할 수 있는 댓글 문화가 악플 등 사이버 언어폭력장으로 변화되어가고 있다고 했다. 그는 또한 이러한 악성댓글로 인하여 여론이 왜곡되거나 오용되는 현상이 생기고, 개인의 인권이 침해되는 등 플레이밍(flamming)이 급속도로 일반화되고 있다고 했다. 플레이밍이란 다양하게 정의되나 사전적으로는 무관심한 주제를 비웃고, 신랄하고 격렬하게 끊임없이 말하는 것으로 정의되며, 통상 욕설이나 인신공격과 같은 무례하고 격렬한 적대감의 표출을 뜻한다. 이렇게 사이버공간에서 형성되는 상호작용의 장은 매우 즉흥적이고 인신공격과 비방 등이 난무하며(윤영철, 1998), 그 사회적 피해 또한 심각한데 이러한 의견을 뒷받침하는 증거가 바로 각종 비방과 비난의 악성댓글인 것이다.

이에 사이버언어폭력에 대한 심리학적 고찰을 위해 본 연구에서는 악성댓글을 댓글의 형태로 가해지는 사이버언어폭력이라 정의하고, 악성댓글을 중심으로 악플러(악성댓글을 올리는 네티즌)의 심리사회적 특성을 살펴보고자 하였다.

2) 악성댓글의 실태

지난 해 인터넷을 떠들썩하게 했던 ‘급우 폭행치사 사건’과 관련해서 포털게시판에 올려진 악성댓글은 개인의 명예훼손은 물론이고 인신공격, 개인 정보유출 등에 해당돼 현행법을 위반하는 것들이 대부분이라는 점에서 그 심각성이 사회적으로 논의된 바 있다. 그러나 이 사건 후에도 악성댓글은 여전히 가행되어 올 2009년에도 많은 사건, 사고를 낳았다. 그 예로 한 유명 가수의 리더가 연습생 시절 쓴 글이 네티즌들 사이에 번지면서 각종 폭언 및 비난이 잇달았고, 결국 그는 4일 만에 한국에서의 모든 활동을 포기해야 했다(한국일보, 2009). 또 얼마 전에는 방송 중 ‘키 작은 남자는 루저’라고 표현한 여대생에 대해 네티즌들이 흥분과 분노를 여과 없이 드러냈다. 문제는 그 여대생의 행동에 대한 분노 표현방식이 지나치고, 당사자는 그 피해를 고스란히 떠안고 있다는 데에 있다. 기사에 따르면 방송이 나간 후 그 여대생은 사이버 테러의 표적이 되었으며, 당사자의 사과와 해명에도 불구하고 학교 게시판에 장학금을 신청한 글, 졸업사진 등 사소한 행적부터 친구, 교수, 가족 등 주변 사람들에 대한 정보까지 날날이 공개되었다. 심지어 한 인터넷 게시판에서는 그 여대생의 퇴학을 청원하는 서명이 진행되기도 하였다(국민일보, 2009). 앞서 언급된 가수 박씨도 한국에서의 활동을 포기하고 미국으로 돌아갔으나, 미국으로 간 몇 개월 후까지 악성댓글로 인해 곤욕을 치렀다(한국일보, 2009). 동료 여가수가 이 사건을 언급하며 ‘자신도 악성댓글의 피해를 입은 적이 있다’고 고백하자, 그 자리에 있던 많은 연예인들이 이에 공감하는 반응을 보이기도 했다. 이 여가수는 ‘요즘 자살하는 연예인도 많은데 너는 왜 자살도 안하나’는 글을 보고 큰 상처를 받았으며 ‘악성댓글을 쓰는 사람은 어떤 마음일지 모르나, 얼굴도 모르는 누군가에게 그런 말을 들은 당사자는 진짜 자살을 할 수도 있다’고 악성댓글의 피해에 대해 호소했다(TV데일리, 2009). 이는 방송사건 뿐이 아니라 실생활에서도 드러나는데, 최근 신종플루에 대한 ‘백신괴담’도 악성댓글로부터 시작되었다. 즉 신종플루가 유행하면서 학교에서 학생들에게 백신을 접종해주었는

데, 당시 학생들 사이에 ‘학교에서 접종하는 백신은 오히려 신종플루보다 위험하다’는 내용의 소문이 퍼졌으며, 실제로 이 소문을 들은 일부 학생들은 백신접종을 거부하기도 했다. 후에 이 ‘백신괴담’의 근원지가 한 고등학생이 올린 댓글인 것으로 확인돼 사회적 충격을 더했다(KBS 일요일 밤으로, 2009). 이렇듯 악성댓글의 피해는 개인을 넘어 사회적으로도 그 사태가 심각한 수준에 이르렀다.

한 인터넷 뉴스업계의 조사에 따르면, 댓글의 14.3%가 자신의 의견이나 논리를 제시하는 댓글이 아닌 악성댓글이었다. 이 악성댓글 중에는 단순한 욕설과 헐박을 담은 글이 65.3%로 가장 많았고, 다른 사람의 글을 읽지 못하게 방해하는 글도 많았다. 더욱 충격을 주었던 것은, 그렇게 많은 악성댓글이 소수의 사람들에 의해 쓰여졌다는 사실이었다. 조사결과 악성댓글을 단 사람 가운데 상위 5%에 속하는 사람의 댓글 점유율이 30%를 넘었고, 상위 20%가 악성댓글의 52.1%를 단 것으로 집계됐다(동아닷컴, 2009). 더욱이 이들 중에는 초등학생도 상당수 포함되어 있고, 악성댓글을 쓴 후에도 별다른 죄책감을 느끼지 않는 것으로 조사됐다. 이처럼 악성댓글의 문제는 그 양과 질적 심각성을 넘어서서 연령대를 불문한 문제로까지 이어지고 있다. 아울러 악성댓글을 쓰는 의도와 동기 또한 피해자가 입을 피해의 정도를 생각지 못하고 있을뿐더러, 연예인이나 정치인의 경우에는 그에게 피해를 입히기 위한 의도적인 목적으로 악성댓글을 쓰는 경우도 많아 그 공격의 정도가 더욱 강하고 무차별적이다. 한편 악성댓글의 피해자는 정확한 사실 여부조차 증명되지 않은 게시글이 대다수의 사람들에게 공개되고, 그들이 모두 비난의 화살을 던지는 가운데 사실의 여부가 판명된 후에도 회복하기 어려운 심리적 상처와 사회적 매장을 당하고 있다.

이렇게 악성댓글이 나날이 증가하면서 커뮤니티 사이트 싸이월드(2007)는 946명의 네티즌을 대상으로 ‘인터넷에서의 실명제 도입’에 대한 설문조사를 실시한 결과, 조사대상자의 36%가 ‘찬성한다’고 대답했고, ‘공공기관 홈페이지

지 등 부분적으로 도입하자’는 대답은 25%, ‘각자의 의사에 맡기자’는 의견은 27%였으며 ‘반대한다’는 의견은 12%에 불과해, 사람들 스스로가 익명성을 악용한 사이버언어폭력의 심각성을 우려하고 있음이 나타났다. 그러나 정보통신법 개정과 함께 실명제가 도입된 이후에도 이 같은 행동이 줄어들었다는 신뢰할 만한 결과는 보고되지 않고 있으며, 특히 악성댓글은 감소의 기미를 보이지 않고 있다. 김재휘(2004)는 따라서 지금까지와는 다른 측면에서의 접근을 통하여 사이버 공간에서 일상적으로 일어나는 공격행동을 방지할 수 있는 새로운 해결책을 마련하는 것이 매우 시급한 상황이라고 주장했다. 또 사이버공간에서도 네티즌 스스로가 약속한 사이버공간에서의 예의범절인 ‘네티켓’의 개념을 비롯하여 자율성에 기초한 사이버 행동통제에 대한 의견이 거론되고 있다.

3) 악성댓글의 형성원인

정보통신부는 각종 부작용을 유발하고 있는 인터넷 댓글의 정화를 위해 2007년부터 일부 포털사이트를 시작으로 인터넷 댓글 실명제를 실시했다. 그러나 사람들은 굳이 익명성의 베일 뒤에 숨지 않고도 거침없이 실명으로 언어적 공격을 행한다. 특히 자신의 행동이 정당한 것이라고 스스로 간주하고 있을 때, 또한 악성댓글에 동조하거나 혹은 같은 방법으로 반대의견을 펼치는 다수의 사람들이 존재할 경우에는 실명이 공개되는 것을 전혀 개의치 않는 듯 보인다. 이렇듯 사이버공간에서 행해지고 있는 악성댓글은 그 양과 질에서 정도나 양상이 갈수록 심해지고 있다.

사이버공간을 통한 사용자의 문제행동은 사이버공간이 지니는 특성과 사용자 개인의 심리적 특성으로 크게 나누어 그 원인을 살펴볼 수 있다(주리아, 권석만. 2001; 김재휘, 김지호. 2002). 이 장에서는 악성댓글의 원인으로

먼저 사이버공간이 지니는 특성, 그 중 특별히 댓글이 지니는 특성을 파악해보도록 하겠다.

① 익명성

사이버공간에서 인간심리를 가장 잘 나타낼 수 있는 특성들 중의 하나가 익명성이다. 사이버공간에 참여하는 사람들은 익명성을 유지할 수 있다. 즉 자신의 정체(모습, 실명, 나이, 신분, 성별 등)의 일부 또는 전부는 상대방이 모르게 하거나 변조할 수 있다. 물론 이 익명성은 참여자의 의사에 따라서 포기되어질 수 있지만, 대개의 경우 익명성이란 자신의 정체에 대한 익명성이라기보다는 타인과 직접 대면하지 않고 교류한다는 의미로 표현된다. 황상민(2000)에 의하면 익명성은 사이버공간에서 이루어지는 의사소통의 다양한 특징을 배태하는 가장 중요한 요인이 되는데, 그 중 가장 직접적인 것이 행동의 탈억제이다. 탈억제란 실제 상황에서보다 사이버공간에서 감정의 조절이나 표현에 대한 억제가 풀리는 것을 의미하며, 익명성과 아울러 발생하는 것으로서, 탈억제 현상으로 인해 사이버공간에서는 면대면 의사소통상황에서보다 욕설이나 비난이 매우 직접적이고 노골적으로 표현된다(Kiesler & Siegal, 1984).

② 빠른 전파성

현실공간에서 서로 대면할 때와는 달리 사이버공간에서는 확인되지 않은 사실을 받아들이고 전파하고 동조하는 속도가 굉장히 빠르기 때문에 억울하게 명예가 훼손되는 피해자에게는 심각한 피해를 입힐 수도 있다. 특히 악성댓글은 인터넷을 이용할 줄 아는 사람이면 누구나 손쉽게 행할 수 있다는 특징을 갖고 있다. 짧은 시간 내에 아무런 저항이나 통제 없이 상대방에게 언어폭력을 행사할 수 있는 것이다. 현재 국내 인터넷 이용인구가 3500만 명에 이르고, 1인 당 평균 2개의 이메일 주소를 보유하고 있는 등

인터넷이 기본적인 통신수단으로 자리 잡은 우리나라의 실정에 비추어 볼 때 사이버공간에서의 명예훼손이 한층 더 용이하게 행해질 수 있다고 볼 수 있겠다. 한편 인터넷을 통해 이러한 언어폭력을 시도하게 되는 경우에, 짧은 시간에 수없이 많은 사람들이 그러한 내용을 알게 되므로 대상이 되는 피해자가 입는 피해는 실질적으로 대단히 높게 나타난다.

③ 집단성

사이버공동체를 분석한 연구들(황상민, 2000)들 살펴보면 사이버공동체에 나타나는 심리적 현상을 동조성, 집단사고, 집단극화로 설명한다. 동조성이란 사이버공간에서 아주 강하게 결집된 집단이 만들어지는 것을 통해 확인할 수 있다. 그리고 집단의사결정과정에서 존재하는 동조 압력 때문에 충분한 논의가 이루어지지 못한 상태에서 합의에 도달하는 현상을 ‘집단적 사고’라고 규정한다. 이로 인해 특정 사이트에 참여하는 구성원들끼리 놀랄만한 결속력을 보이는 현상이 나타나는데 이러한 극단적인 집단반응을 ‘집단극화’라고 한다. 이와 같이 사이버공간에서는 현실공간에서 직접 대면하여 이야기를 하는 상황보다 집단동조현상이 더 많이 유발되며, 이는 상대방에 대한 감정표현이 극단적으로 치우치는 원인이 된다. 아울러 ‘집단성’은 인터넷을 사용하는 사람들을 익명의 베일 뒤에 숨게 하는 것이 아니라 다수의 군중들 속의 일원으로 숨게 만드는 속성을 의미한다. 실명의 공간에서 자기 혼자 버젓이 이름을 내걸고 악성댓글을 달 수 있는 사람은 거의 없지만, 수십 명, 수백 명의 악플러들이 있는 공간이라면 그 중 하나가 되는 것에는 큰 부담을 느끼지 않을 수 있는 것이다. 또한 자신이 올린 악성댓글에 대한 죄책감이나 불안감도 악플러들의 숫자만큼 분산되는 심리적 효과가 생기기 마련이며(박순미, 2008), 댓글의 특성 상 이러한 집단성의 효과가 얼마든지 발현될 수 있다.

④ 댓글시스템의 문제

악성댓글의 근본적인 원인이 두세 줄짜리 조각글을 쓰는 방식의 댓글 시스템에 있다는 비판이 학계에서 일고 있다(박순미, 2008). 현재의 댓글 시스템은 독자적인 글을 쓰는 것이 아니라 지나가면서 한 마디씩 하도록 돼 있어 작성자들이 자기 글이라는 책임의식 없이 단순히 감정만 표현하게끔 하는 측면이 있다. 황상민(2000)은 이러한 댓글의 특징을 빗대어 특정주제를 중심으로 동시적인 토론을 하기보다는 언급된 내용에 대해 단발적인 반응만을 하고 말게 만든다고 지적했다. 또한 댓글은 게재한 후에도 언제든지 간단히 삭제 또는 변경이 가능하기 때문에 사이버언어폭력을 행하는 자들도 매우 용이하지만 이와 동시에 관련 증거를 인멸하는 행위도 용이하기 때문에 결과적으로는 사이버언어폭력을 한층 더 빈번하게 만들었다고 할 수 있다.

이에 인터넷 포털들은 사람들이 책임감을 갖고 글을 쓰도록 여러 장치를 개발하고자 여러 시도를 하고 있고, 이미 외국에서는 이러한 시도가 성공적으로 이루어지기도 했다. 한 예로 미국의 워싱턴포스트의 경우 댓글이 저절로 뜨지 않으며, 특정이슈나 기사와 관련해 여론이 어떻게 형성되는지를 보고 싶은 사람이 클릭을 할 경우에만 댓글을 보거나 댓글을 달 수 있도록 했다. 또한 뉴욕타임스는 제한적으로 특정주제에 대해서만 자신의 의견을 피력하는 형식으로 댓글을 달 수 있도록 허용하고 있다.

3. 악성댓글에 영향을 미치는 심리사회적 특징

1) 대인관계성향

대인관계는 개인이 다른 사람을 대하는 보편적인 심리적 지향성으로 내적인 특성과 외적 행동 간의 관계이다. 즉 개인이 타인에 대해 어떤 생각과 느낌을 가지고 반응하여 어떻게 타인을 지각하고 어떤 행위를 하는가, 타인에게 무엇을 기대하는가에 대한 심리적 지향성이다(Heider, 1964). 대인관계에 대한 정의는 각 학파마다 조금씩 그 의견을 달리하는데, 그 중 먼저 형태주의학파의 Heider(1964)는 대인관계란 두 사람이 상호 의존적인 행동을 함으로써 만들어지는 두 사람 사이의 연계라고 했다. 또한 Sullivan, Erikson, Horney 등 신 프로이트 학파에 속하는 학자들은 성격형성에 영향을 미치는 외적요인으로서 사회 문화적 요인, 즉 가족관계 및 대인관계에 주목하였다(안범희, 1979). Sullivan(1953)은 대인행동의 보편적 기초는 만족과 안전의 추구이며, 대인관계의 양식을 좌우하는 결정적인 관건이 되는 것은 모자관계라고 보았다. Sullivan의 이론을 바탕으로 대인관계를 연구한 Leary(1957)는 대인행동은 기본적으로 생존기능을 지니고 있다고 하였다.

위와 같은 대인관계의 개념 아래, 대인관계를 개인의 대인관계 성향에 따라서 여러 가지 유형으로 분류하려는 연구가 이어졌다. Sullivan은 대인관계 행동의 차원을 지배-복종, 증오-사랑의 관계로 이원화 하였다(신만철, 1993). 이어 Leary(1957)가 Sullivan의 이원화된 대인관계행동을 발전시켜 '대인관계 행동차원'을 만들었다(Leary & Coffey, 1955). Leary의 대인관계 행동차원을 살펴보면, 수직적인 관계에 있어서는 일방의 지배와 타방의 복종관계가 성립하고, 수평적인 관계에서는 증오와 사랑의 관계가 성립되며, 대인상호작용 범주를 살펴보면, 지배적-독재적행동과 협동적-과도인습적행동, 자기말살-피학대적 행동, 공격적-가학적 행동으로 유형화된다. Leary 이외에도 대인관계성향에 대한 차원을 만든 학자로는 Krech(1962)와 Schutz(1958)이 있는데, Krech는 대인적 반응 특성을 역할성향, 사회관계성향, 표현적 성향으로 분류하고, 각각 4개 하위영역으로 나누었다. 역할성향에는 주도권, 지배, 사회적 술선수법, 독립성 영역이 있고, 사회관계성향에

는 타인의 수용, 사회성, 우호적, 동정적 영역, 표현성향에는 경쟁적, 공격적, 자의식적, 과시적 영역이 있다. Schutz는 개인의 욕구성향과 관련하여 대인관계의 성향을 연구하여 3차원 이론을 제시했는데, 소속의 욕구, 지배의 욕구, 애정의 욕구로 구성된 세 가지 기본적인 대인관계적 욕구로 대인행동이 설명된다고 보았다(이경은, 박경, 2008).

한편 국내에서는 안범희(1984) 등이 대인관계성향에 관한 연구를 시도했다. ‘대인관계성향 검사’를 제작한 안범희는 Krech(1962)와 Leary(1975)의 모형, Schutz(1958)모형을 중심으로 대인관계성향의 요인을 재구성하였다. 이에 대인관계를 역할성향, 사회관계성향, 표현성향의 세 가지 영역으로 구분하고, 대인관계상황에서 개인이 어떤 역할을 맡으며, 그의 사회적 관계는 어떠하며, 그가 상대방에게 취하는 태도는 어떻게 표현되는가를 설명하고자 했다. 또한 세 가지 성향이 어떻게 구체적으로 나타나는가를 구분하기 위해 그 요인을 ‘지배-우월’, ‘독립-책임감’, ‘동정적-수용’, ‘경쟁-공격’, ‘과시-자기도취’, ‘반항-불신’의 차원으로 나누었다. 이들 중 ‘지배-우월’, ‘경쟁-공격’, ‘반항-불신’ 성향은 대인관계의 저해요인으로 작용한다. 안범희가 개발한 이 모형은 대인관계의 긍정적, 부정적인 성향을 모두 포함하고 있으며 각 하위요인의 반대되는 성향도 제시하여 대인관계성향을 보다 다각적이고 구체적으로 살펴볼 수 있다(이경은, 박경, 2008)는 점에서 현재 국내의 대인관계성향에 대한 깊은 관심과 활발한 연구 성과를 대표한다고 할 수 있겠다.

이처럼 대인관계에 대한 관심이 고조되는 가운데, 사이버공간의 사회적 모습을 대인관계성향과 연관하여 살펴보려는 연구가 시도되고 있다. 물론 인터넷의 고유한 매체적 특징을 고려할 때, 사이버상의 대인관계가 일반 상황에서의 대인관계와 완전히 동일한 것이라고 보기는 어렵다. 사이버공간을 현실에서 표현하지 못한 것을 표현하고, 새로운 정체성을 탐색하는 장으로 설명한 학자(황상민, 한규석, 1999)도 있다.

그러나 결국 사이버공간의 가장 독특한 특성은 다양한 형태의 만남의 장

을 마련해 주는 곳이라는 점일 것이다. 실제로 사이버공간이 일반사회와 특성을 상당 수준 반영한다(고유진, 2001; 김기범 외, 2001; King, 1996; Ong, 1982)는 연구가 있었고, 김광웅, 유미숙, 이지향(2004) 등의 연구에서도 인터넷 중독집단을 제외한 일반인의 일반적 상황의 대인관계와 사이버공간에서의 대인관계를 비교한 결과, 사교-우호적 요인을 제외한 기타요인들에서는 공간에 따른 차이를 보이지 않았다. 따라서 사람들이 사이버공간에서 나타내는 대인관계성향은 평소 보이는 그것과 거의 유사하다고 해석할 수 있다. 또한 인터넷중독자는 일반인에 비해 사이버공간에서 더 지배-우월적인 대인관계를 나타낸다는 연구결과(김광웅 외, 2004)가 밝혀지기도 했다. 이상의 선행연구 결과를 미루어 볼 때, 사이버 언어폭력을 가하는 사람들은 평소 대인관계에서도 그러한 성향을 나타낼 것이며, 이들이 인터넷을 병리적으로 사용하는 사람들일 경우 이들의 지배-우월적인 성향이 사이버공간에서 표출되고 있을 것이다. 따라서 악성댓글에 영향을 미치는 심리적 특징으로 대인관계성향을 살펴볼 필요성이 제기된다. 아울러 이 연구를 바탕으로 사이버언어폭력과 대인관계성향 간의 관계를 탐색하는 연구 및 사이버공간에서 발현되는 대인관계성향에 대한 보다 구체적인 연구가 필요할 것이다.

2) 충동성

충동성에 대해서는 각 연구 영역마다 조금씩 그 정의를 달리하고 있다. Buss와 Plomin(1975)은 주저하는 일이 없이 일을 빨리 해치우고 즉흥적으로 결심하는 것, 그리고 자기의 감정을 스스로 억제하지 못하고 행동하는 사람, 무분별하게 행동하는 경향이 있는 것, 자신의 행동결과를 전혀 고려하지 않고 경솔하게 행동하는 경향이 있는 것이라고 정의하였다. 충동성을 대인관계 측면에서 논의한 Barratt(1972)는 충동적인 사람은 사소한 약속도

지키지 못하고, 친밀한 대인관계를 유지하기가 어렵다고 하였고, 아울러 처벌에 대한 둔감성과 현재 상황에 집착하기 때문에 수행중인 행동을 억제하지 못하는 특징이 있다는 연구결과를 발표했다. 이외에도 Eysenck(1977), Logue(1995) 등이 충동성을 정의하였으며, 이를 종합하면, 충동성은 주의 집중력이 낮고, 만족을 연기할만한 자제력이 결여되며, 계획에 의한 활동보다는 즉각적인 선택을 하는 판단이나 행동이 기분에 좌우되는 것과 관계있는 성격 특질이다. 이로 인해 충동적인 사람은 자제력이 약하며 기분 나는 대로 하고 싶은 대로 행동하기 때문에 판단력이 결함되고 순간적인 감정의 지배에 따라 예기치 않은 행동을 폭발적으로 일으키기도 한다(진선애, 2006).

한편 충동성의 유형을 분류하는 연구들이 1970년대 후반부터 시도되었는데, Eysenck(1977)는 충동성을 사회성, 감각추구 및 다른 특질과 함께 외향성 성격차원의 차위요인으로 설명했다. Gray(1981)는 Eysenck의 충동성 차원과 불안차원을 언급하면서, 충동적인 사람은 외-내향성 차원 점수와 신경증적 경향성 차원 점수가 모두 높은 것으로, 불안한 사람은 외-내향성 차원 점수를 제외한 신경증적 경향성 차원 점수가 높을 것으로 가정했다. Barratt(1981)은 충동성을 성격특질 중의 하나로 규정하고, 인지적 충동성, 운동 충동성, 무계획 충동성의 세 개 하위 특질로 분리하였다. 무계획 충동성은 일을 착수하기 전에 세밀한 계획을 세우는 일이 없고, 여행을 떠나기 전에 세밀한 계획을 세우는 일도 없다. 운동충동성은 깊이 생각해 보지 않고 일을 시작하고, 한군데 오랫동안 앉아 있기가 힘들고, 깊이 생각하지 않고 말이나 행동을 하는 경향이 있다. 인지충동성은 어떤 일에든지 쉽게 몰두할 수 없으며, 신중하지 못하고, 복잡한 문제를 놓고 생각하는 것을 싫어한다. 만약 복잡한 일을 생각하려고 하면 곧 싫증을 내고 한 가지 일이 끝날 때까지 기다리지 못한다.

충동성 역시 사이버공간에서 여러 문제를 야기하는 요인으로 꼽히고 있

다. Moffit(1993)에 의하면, 충동통제력이 결핍되면 행동을 통제하지 못하고 미래에 초래될 결과에 대해 생각하지 못함으로써 직,간접적으로 비행을 초래하게 될 수 있다. 특히 충동적인 성격을 가진 사람이 탈억제적인 환경에 처했을 때 비행을 초래할 수 있는 행동을 표출할 가능성이 현저히 높아지는데, 이와 같은 상호작용을 통해서 충동적인 성격은 사이버공간에서도 각종 비행행동을 유발하는 심리적 원인이 된다(라민오, 2001).

사이버공간에서는 대부분의 활동이 즉각적인 반응을 보이며, 이런 반응의 즉각성에 익숙해지면 질수록 성격이 급하고 충동적으로 변할 수 있다. 더욱이 사이버공간에서는 행위에 대한 보복의 가능성이 현실에서보다 낮기 때문에 자신의 감정이나 표현을 무절제하게 행하는 탈억제 현상이 나타나며, 이런 경험 역시 충동성을 유발시킬 수 있다는 국내의 연구도 있었다(진선애, 2006). 사이버공간에서의 이러한 익명성과 탈억제 현상을 매개로 충동성이 표출되어 사이버언어폭력이 발생된다는 연구(황상민, 2000)에 이어 김재휘, 김지호(2002)는 인터넷 일탈행동 및 동기에 관한 연구에서 게시판과 채팅관련 일탈행동 등 언어폭력이 주를 이루는 일탈행동유형에 가장 큰 영향을 미치는 동기가 충동성임을 밝혔다. 이에 악성댓글과 충동성의 관계 또한 유의미할 것으로 예상되며 본 논문에서는 지금까지의 사이버언어폭력과 충동성에 대한 선행연구를 바탕으로 악성댓글과 충동성의 관계를 입증하고자 하였다.

3) 공격성

공격성은 학자들 간에 서로 의견이 비슷하나 의도보다는 행동의 결과에 초점을 두어 다른 사람들에게 유해한 자극을 주는 행동이라고 정의하는 학자(Buss, 1961)도 있고, 반면 의도에 초점을 두어 공격 대상에게 손상을 입

히려는 의도를 갖는 행동으로 정의하는 학자(Baron, 1977)도 있다. Bandura(1973)는 공격성을 생물학적 본능이나 내적 행동에 의한 것이 아니라 학습된 행동으로 보고, 공격성이란 사람을 상해하거나 물건을 파괴하는 결과를 가져오는 행동이라 정의하면서 상해라는 말에 신체적인 면과 심리적인 면을 모두 포함시켰다. Berkowitz(1974)는 공격성을 다른 사람에게 의도적으로 상처를 입히는 행동이라 하여 신체적 구타 뿐 아니라 물리적 상해나 언어적 상해를 공격적 행동으로 보았다. 이상과 같이 여러 학자들의 정의를 종합해 보면 공격행동은 싸움, 격투와 같은 신체적인 폭력행위뿐만 아니라 욕설, 헐박과 같은 언어적 상해와 심리적인 상해 등을 포함하는 개념으로 설명할 수 있다. 또한 공격성은 이러한 공격행동을 하고자 하는 성격특징으로 정의 된다.

공격성의 정의에서 나아가 공격성을 다양하게 유형화한 연구에서는 표출 형태 및 방식, 행동의 목적, 연구자가 초점에 두는 방향에 따라 다양한 견해가 발표되었는데, 먼저 Buss와 Durkee(1957)는 공격성의 유형을 종류에 따라 폭행, 간접적 공격성, 흥분성, 부정성, 원한, 의심, 언어적 공격성으로 구분하였고, Frodi, Macaulay와 Thome(1997)은 공격성을 표출 형태 및 방식에 따라 신체적인 것 대 언어적인 것, 직접적인 것 대 간접적인 것으로 나누었다. 신체적인 공격성은 직접 신체적 상해나 고통을 주려고 의도하거나 물건을 손상시키는 행동이며, 언어적인 공격성은 언어를 매개로 심리적인 해를 끼치려는 행동으로 보았다. 직접적인 공격성은 분노를 유발한 대상에게 직접적인 형태로 공격을 하는 것을 뜻하며, 간접적인 공격성은 직접 공격성을 유발한 대상 외의 또 다른 대상이나 특별한 대상 없이 공격성을 일으키는 경우를 말한다. 또한 Hartup(1974)는 공격행동을 목적에 따라 적대적 공격성과 도구적 공격성으로 분류했는데, 대상을 공격하는 자체가 목적이 되는 행동을 적대적 공격이라 하고, 보상을 얻기 위한 수단으로서 행해지는 행동을 도구적 공격성이라 설명했다.

이러한 공격성은 사이버공간에서도 표출되어 많은 문제를 양산하고 있다. Suler(1996)는 사이버공간에서는 익명성이 보장되고 표현이 자유롭기 때문에 공격성을 표출하기 쉽다고 주장했고, 심지어는 사이버공간이 내면의 공격성을 표출하기에 매우 좋은 장소라고 했다. 그에 따르면, 인터넷의 속성 자체가 공격적인 방식으로 행동하고 표현할 가능성을 높이며, 이는 다양한 압력과 공격적 충동을 적절히 표출할 줄 모르는 사람들이 인터넷을 그들의 좌절감을 표현할 수 있는 공간으로 사용하기에 적합하기 때문이라는 것이다.

이에 여러 학자들도 공격성과 사이버공간에 관한 관계를 연구하고 있고, 점차 이 둘의 밀접한 관계가 입증되고 있다. 인터넷 과다사용이 공격성과 관련이 있다는 보고가 있는가 하면(배경희, 2004; 이송선, 2000), 인터넷 상에서의 폭력행동이 현실에서의 공격적인 행동으로 연결되고 있다는 보도 또한 흔하다(한국일보, 2001). 일반집단과 인터넷 중독집단의 공격성을 비교한 연구(배경희, 2004)도 많이 이루어졌는데, 인터넷 중독집단이 일반집단보다 공격성향이 높고 무례하게 행동한다는 결과를 보여주었다. 아동, 청소년과 관련해서도 인터넷을 과도하게 사용하는 아동과 청소년이 공격성과 관련된 문제 행동을 많이 보여준다는 연구결과가 있었다(김기태, 2000). 특히 최근 온라인 게임과 공격성에 관한 연구가 관심을 모으면서, 온라인 게임과 공격성 간의 연구가 활발히 진행되고 있다. Young(1998)은 사이버공간에서의 게임 시 공격성이 나타나고 있다고 보았고, 국내에서도 청소년을 대상으로 게임중독과 공격성과의 상관관계가 연구(신소정, 2007)되기도 했다.

그러나 사이버공간에서의 공격성은 인터넷중독이나 게임중독이 아닌 사이버폭력에서 가장 심각하게 나타난다. 현재 사이버공간에서는 사이버언어 폭력을 비롯하여 사이버성폭력, 아바타를 이용한 직접폭행 및 해킹이나 트레킹 등을 이용한 기능적폭력 등이 가행되고 있다. 심지어는 이렇게 사이버폭력을 전문으로 하는 인터넷 조직폭력 동호회까지 생기고 있는 실정이다

(한국일보, 2001). 이 중 사이버언어폭력은 이 중 가장 손쉽게, 가장 일반적으로 이루어지는 사이버폭력으로 꼽힌다. 실제로 채팅 중에 함부로 욕을 하거나 공격성과 분노를 표현하는 것을 쉽게 관찰할 수 있고(김병석, 정은희, 2004), 각종 게시판이나 댓글 공간은 공격성 표출의 장이 되고 있다(Suler, 1996). 이처럼 사이버언어폭력과 공격성의 관계가 입증(김재휘, 김지호, 2002; 황상민 2004)되고 있으므로, 사이버언어폭력의 하위유형에 속하는 악성댓글과 공격성의 관계를 분석함으로써 악성댓글에 영향을 미치는 심리적 특징을 파악할 수 있을 것이다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구대상

설문은 초등학교 5학년부터 30대까지의 성인 1,100명을 대상으로 이루어졌으며, 이 중 초등학생(5,6학년)이 275명, 중학생 275명, 고등학생 275명과 대학/직장인이 275명이었다. 이 중 회수되지 않았거나 두 문항 이상 응답하지 않은 자료, 한 척도에 연속해서 동일문항에 응답한 자료는 분석에서 제외되어 총 987부를 분석하였다. 응답자료의 성별 분포는 남자가 524명(53.1%), 여자는 463명(46.9%)이었으며, 연령 분포는 초등학생이 249명(25.2%), 중학생 229명(23.2%), 고등학생 269명(27.3%), 대학/직장인 240명(24.3%)이었다. 자세한 연구대상자의 일반적 특성은 < 표2 >에 제시하였다.

< 표2 > 연구대상자의 일반적 특성

변인	구분	N	백분율(%)
성별	남자	524	53.1
	여자	463	46.9
연령	초등학교	248	25.1
	중학교	228	23.1
	고등학교	260	26.3
	대학/직장인	251	25.4
	전체	987	100

2. 측정도구

1) 악성댓글 사용경험 질문지

악성댓글의 사용경험 여부를 묻기 위해 정보통신윤리위원회(2002)의 사이버언어폭력의 유형과 이에 따른 본 연구의 악성댓글에 대한 조작적 정의를 바탕으로 본 연구자가 작성한 설문지를 사용하였다. 간단한 질문지 형식으로 만든 이 설문지에서는 피험자의 인적사항(연령,성별)과 악성댓글의 사용경험 여부, 사용빈도를 비롯하여 악성댓글을 쓴 이유와 쓴 후의 느낌은 어떠했는지 등의 문항이 포함되어 있다. 악성댓글의 사용경험은 정보통신윤리위원회의 사이버언어폭력의 유형에 따라 총 9개로 문항을 나누어 ‘전혀 없다’-1점, ‘1번’-2점, ‘2~3번’-3점, ‘3번 이상’-4점으로 채점하였다. 피험자는 이에 최근 3개월을 기준으로 하여 응답하였다. 본 연구에서 사용한 이 질문지의 Cronbach's α 는 .82였다.

2) 대인관계성향 척도

대인관계성향의 척도로 Leary(1957)의 대인관계행동차원 모형과 Schultz(1958)의 FIRO(Fundamental Interpersonal Relations Orientation), Krech(1962)의 대인관계성향 모형 등을 근거로 안범희가 구성한 척도를 사용하였다. 대인관계성향의 하위요인으로는 역할성향, 사회적 관계성향, 표현성향의 세 가지 영역으로 구성되었으며, 이는 다시 ‘지배적-우월적’, ‘독립적-책임감적’, ‘동정적-수용적’, ‘사교적-우호적’, ‘경쟁적-공격적’, ‘과시적-자기도취적’, ‘반항적-불신적’의 7개 차원으로 나뉜다. 각 하위요인 당 12문항 씩 총 84문항이다. 이를 연구자가 본 연구에 맞게 ‘지배적-우월적’, ‘동정적-수용적’, ‘경쟁적-공격적’, ‘과시적-자기도취적’, ‘반항적-불신적’ 5가지 하위요

인을 선정하여 각 요인 당 5문항 씩 25문항으로 재구성하였다. 또한 초/중/고등학교 집단에도 함께 사용하기 위해 이해하기 어렵다고 판단되는 몇 문항을 쉽게 수정하였다. ‘전혀 그렇지 않다’-1점, ‘거의 그렇지 않다’-2점, ‘대체로 그렇다’-3점, ‘언제나 그렇다’-4점으로 채점하였으며, 점수 범위는 25점부터 최고 100점이었다. 점수가 높을수록 ‘지배적-우월적’, ‘동정적-수용적’, ‘경쟁적-공격적’, ‘과시적-자기도취적’, ‘반항적-불신적’ 성향이 높음을 의미한다. 본 연구에서의 전체 Cronbach’s α 는 .83이었으며 자세한 문항구성은 다음과 같다.

< 표3 > 대인관계성향 척도 문항구성

영역	하위요인	문항	문항수	Cronbach’s α
역할성향	지배적-우월적	1, 2, 11, 12, 20	5	.64
사회관계성향	동정적-수용적	3, 4, 13, 21, 22	5	.68
	경쟁적-공격적	5, 6, 14, 15, 23	5	.60
표현성향	과시적-자기도취적	7, 8, 16, 17, 24	5	.72
	반항적-불신적	9, 10, 18, 19, 25	5	.65
				.83

3) 충동성 척도

충동성 수준 측정을 위해 Barratt(1985)가 제작한 BIS-II (Barratt Impulsiveness Scale II)를 이현수(1992)가 번역한 충동성 검사를 사용하였

다. 본 도구는 충동성이라는 성격특질 하나만을 다룬 것으로 인지충동성, 무계획충동성, 운동충동성의 3개 요인을 측정하며 총 23문항으로 구성되었다. 대학/직장인 집단을 제외한 초/중/고등학교 집단에 사용하는 도구로는 이 문항 중 이해하기 어렵다고 판단되는 몇 문항을 쉽게 수정한 것을 사용하였다. 채점방식은 ‘전혀 그렇지 않다’-1점, ‘거의 그렇지 않다’-2점, ‘대체로 그렇다’-3점, ‘언제나 그렇다’-4점으로 총 4점 척도이며, 11개 역산문항(1*, 3*, 4*, 5*, 6*, 8*, 9*, 11*, 16*, 19*, 23*)에 대해서는 역산처리를 하였다. 최저점수는 23점이고 최고점수는 92점이며, 점수가 높을수록 충동성향이 높음을 의미한다. 본 연구에서의 전체 Cronbach's α 는 .84였으며, 자세한 문항구성은 다음과 같다.

< 표4 > 충동성 척도 문항구성

하위요인	문항구성	문항수	Cronbach's α
인지충동성	5*, 8*, 11*, 14, 16*, 21	6	.17
운동충동성	2, 4*, 7, 10, 13, 15, 18, 22	8	.66
무계획충동성	1*, 3*, 6*, 9*, 12, 17, 19*, 20, 23*	9	.35
			.84

* 역채점문항

4) 공격성 척도

본 연구에서는 Buss와 Durkee(1957)이 제작한 Hostility Scale(공격성 척도)을 노안녕(1983)이 번역한 척도를 사용하였다. 공격성을 측정하기 위한

하위척도는 폭행, 간접 공격성, 부정성, 흥분성, 언어적 공격성, 원한, 의심, 죄의식 등 8개 항목으로 구성되었으며, 총 75문항이었다. 이 중 연구자가 본 논문에 맞게 폭행, 간접 공격성, 흥분성, 언어적 공격성, 원한 등 5개 하위요인을 선정하였다. 각각의 하위요인 당 5문항 씩 총 25문항으로 구성하였으며, 초/중/고등학교 집단에도 함께 사용하기 위해 이해하기 어렵다고 판단되는 몇 문항을 쉽게 수정하였다. 각 문항은 ‘전혀 그렇지 않다’-1점, ‘거의 그렇지 않다’-2점, ‘대체로 그렇다’-3점, ‘언제나 그렇다’-4점으로 채점하였다. 점수 범위는 25점에서 최고 100점까지이고 *문항은 역채점하였다. 점수가 높을수록 공격성향이 높음을 의미하며, 본 연구에서의 전체 Cronbach’s α 는 .89였다. 자세한 문항구성은 다음과 같다.

< 표5 > 공격성 척도 문항구성

하위요인	문항구성	문항수	Cronbach’s α
폭행	1*, 2, 11, 12, 21	5	.48
간접공격성	3, 4, 13, 14*, 22	5	.56
흥분성	5, 6, 15, 16, 23	5	.67
언어적공격성	7, 8, 17, 18, 24	5	.69
원한	9, 10, 19, 20, 25	5	.67
			.89

* 역채점문항

3. 자료의 분석

본 연구에서 수집된 자료는 SPSS 14.0 프로그램을 이용하여 분석하였다.

첫째, 악성댓글 사용자들의 인구통계학적 특성과 사용실태(인터넷 사용시간, 악성댓글 사용에 대한 자기인식 정도, 악성댓글을 사용한 사이버공간, 사용이유, 사용 후 느낌)를 분석하기 위해 χ^2 검증, 상관분석을 실시하였다.

둘째, 악성댓글 비사용집단, 악성댓글 저사용집단, 악성댓글 과다사용집단에 심리사회적 변인에 차이가 있는지를 알아보기 위해 일원변량분석(ANOVA)을 실시하였다.

셋째, 악성댓글 비사용집단과 악성댓글 사용집단을 구별해주는 요인이 무엇인지 살펴보기 위해서 로지스틱 회귀분석을 실시하였다.

IV. 연구결과

1. 악성댓글 사용자들의 인구통계학적 특성과 사용 실태

사이버 및 인터넷공간에 관한 선행연구들에 따르면 인구통계학적 변인인 연령, 성별 등이 사이버언어폭력을 포함한 사이버일탈행동에 중요한 영향을 미칠 수 있다. 따라서 악성댓글 사용자들의 인구통계학적 특성을 살펴보았다. 또한 악성댓글 사용실태를 알아보기 위해 인터넷 사용시간, 악성댓글 사용 행동인식, 악성댓글 사용 공간, 악성댓글 사용 이유 및 사용 후 느낌 등을 분석하였다. 이를 위해 전체 응답자를 악성댓글 사용수준에 따라 악성댓글 비사용집단, 악성댓글 저사용집단, 악성댓글 과다사용집단으로 나누고, 교차분석, χ^2 검증, 상관분석을 실시하였다. 분석 시 악성댓글 비사용집단은 악성댓글 사용경험 질문지의 ‘악성댓글 사용경험’에서 9~10점, 악성댓글 저사용집단은 11~17점, 악성댓글 과다사용집단은 18점 이상의 점수를 받은 대상자로 구성하였다. 결과는 다음과 같다.

1) 악성댓글 사용자들의 인구통계학적 특성

분석 결과, 남자의 37.0%, 여자의 32.4%가 악성댓글 저사용집단, 남자의 18.7%, 여자의 9.9%가 악성댓글 과다사용집단으로 분류되었다. 따라서 여자보다 남자가 악성댓글을 더 많이 쓰는 것으로 나타났으며, 악성댓글 과다사용집단은 남성이 여성의 2배 가까이 많았다.

연령별 악성댓글 사용경험을 살펴보면, 초등학생의 43.1%, 중학생의 39.0, 고등학생의 31.5, 대학/직장인의 26.3%가 악성댓글 저사용집단으로 분류되었고, 초등학생의 14.9%, 중학생의 19.3%, 고등학생의 16.9%, 대학/직장인의

7.6%가 악성댓글 과다사용집단으로 분류되었다. 따라서 연령이 낮을수록 악성댓글을 더 많이 사용하였으며, 악성댓글 과다사용집단은 중학생이 가장 많은 것으로 나타났다. 상관분석에서도 악성댓글 사용경험과 연령의 상관관계수는 -.206으로 음의 상관관계를 보여 위와 같은 결과를 지지하였다. 이상의 결과는 < 표6 >과 < 표7 >에 제시하였다.

< 표6 > 성별에 따른 악성댓글 사용경험

성별	비사용집단		저사용집단		과다사용집단		X ²
	N	%	N	%	N	%	
남자 (N=524)	232	(44.3)	194	(37.0)	98	(18.7)	
여자 (N=463)	267	(57.7)	150	(32.4)	46	(9.9)	23.179***
전체 (N=987)	499	(50.6)	344	(34.9)	144	(14.6)	

*** $p < .001$

< 표7 > 연령에 따른 악성댓글 사용경험

연령	비사용집단		저사용집단		과다사용집단		X ²
	N	%	N	%	N	%	
초등학생 (N=248)	104	(41.9)	107	(43.1)	37	(14.9)	
중학생 (N=228)	95	(41.7)	89	(39.0)	44	(19.3)	
고등학생 (N=260)	134	(51.5)	82	(31.5)	44	(16.9)	44.371***
대학/직장 (N=251)	166	(66.1)	66	(26.3)	19	(7.6)	
전체 (N=987)	499	(50.6)	344	(34.9)	144	(14.6)	

*** $p < .001$

2) 인터넷 사용시간과 악성댓글 사용경험

인터넷 사용시간 대비 악성댓글 사용경험을 분석한 결과, 인터넷 사용시간이 적을수록 악성댓글 저사용 및 과다사용집단보다 악성댓글 비사용집단에 해당하는 수가 많았고, 인터넷 사용시간이 높아질수록 악성댓글 비사용집단보다 악성댓글 저사용, 과다사용집단에 해당하는 수가 더 많았다. 인터넷 사용시간과 악성댓글 사용경험 간 상관분석을 실시한 결과, .168의 유의한 상관계수가 나타났다. 인터넷 사용시간에 따른 악성댓글 사용경험을 < 표8 >에 제시하였다.

< 표8 > 인터넷 사용시간에 따른 악성댓글 사용경험

인터넷사용시간 단위 : 하루 / 단위 : 명(%)

인터넷 사용시간	비사용집단	저사용집단	과다사용집단	전체	X ²
1시간이하	201 (40.3)	100 (29.1)	33 (22.9)	334 (33.8)	29.119***
1~2시간	178 (35.7)	130 (37.8)	58 (40.3)	366 (37.1)	
2~3시간	65 (13.0)	69 (20.1)	23 (16.0)	157 (15.9)	
3~4시간	28 (5.6)	20 (5.8)	14 (9.7)	62 (6.3)	
4시간이상	27 (5.4)	25 (7.3)	16 (11.1)	68 (6.9)	

*** $p < .001$

3) 악성댓글 사용에 대한 자기인식 정도

사람들이 악성댓글을 사용할 때 자신이 악성댓글을 사용하고 있는 것을

실제로 얼마나 인식하고 있는지의 정도를 살펴보기 위해, 실제 악성댓글의 사용경험과 보고하는 악성댓글의 사용경험이 일치하는지를 비교하였다. 그 결과, 비사용집단의 경우 비사용집단의 경우 ‘쓴 적이 없다’라고 응답한 사람이 95.2%고, 실제 행동과 인식하고 이는 행동의 차이를 나타내지 않았다. 한편 저사용집단과 과다사용집단으로 분류되어 실제로는 악성댓글을 쓴 적이 있는 것으로 보이는 사람이지만 자신은 악성댓글을 ‘쓴 적이 없다’라고 답한 사람은 각각 69.8%, 50%에 달했다. 악성댓글 사용에 대한 자기인식 정도는 < 표9 >에 제시하였다.

< 표9 > 악성댓글 사용에 대한 자기인식 정도

단위 : 명(%)

악성댓글 사용에 대한 자기인식	비사용집단	저사용집단	과다사용집단	전체	X ²
있다	24 (4.8)	104 (30.2)	72 (50.0)	200 (20.3)	174.361***
없다	475 (95.2)	240 (69.8)	72 (50.0)	786 (79.6)	

*** $p < .001$

4) 악성댓글 사용 장소

악성댓글을 사용하는 사람들을 대상으로 악성댓글을 주로 어디에 기재하는지 알아본 결과, 악성댓글을 기재한 경험이 없어 무응답으로 처리한 자료를 제외한 모든 자료에서 ‘인터넷 게시판이나 뉴스(26.7%)’에 악성댓글을 주로 기재한 것으로 나타났다. 다음으로는 ‘클럽이나 카페(16.0%)’였고, ‘개인홈피나 블로그(9.8%)’가 3순위에 해당되었다. 이를 다시 연령별로 살펴보면, 초등학생은 ‘클럽이나 카페(32.5%)’에서 악성댓글을 가장 많이 사용하였다. 또한 대학/직장인 집단은 ‘클럽이나 카페’보다 ‘개인홈피나 블로그’에서 더 많

이 사용한 것으로 나타났다. 악성댓글 사용 공간의 분석결과는 < 표10 >에 제시하였다.

< 표10 > 악성댓글 사용 장소

단위 : 명(%)

인터넷 사용장소	초등학생	중학생	고등학생	대학/ 직장인	전체	X ²
클럽,카페	81 (32.5)	36 (15.9)	32 (12.3)	9 (3.6)	158 (16.0)	155.783***
게시판,뉴스	41 (16.5)	73 (32.2)	91 (35.0)	59 (23.5)	264 (26.7)	
홈피,블로그	24 (9.6)	30 (13.2)	25 (9.6)	18 (7.2)	97 (9.8)	
안티사이트	12 (4.8)	22 (9.7)	2 (0.8)	10 (4.0)	46 (4.7)	
기타	10 (4.0)	1 (0.4)	4 (1.5)	6 (2.4)	21 (2.1)	
무응답/ 기제경험없음	81 (32.5)	65 (28.6)	106 (40.8)	149 (59.4)	401 (40.6)	

*** $p < .001$

5) 악성댓글 사용 이유

악성댓글을 사용한 이유를 분석한 결과, 악성댓글을 기재한 경험이 없어 무응답으로 처리한 자료를 제외한 집단 모두에서 ‘다른 리플들을 보고 기분이 나빠져서’가 20%로 가장 많았다. 2위는 ‘나와 다른 의견에 반박하기 위해서(14.4%)’였다. 또한 ‘심심해서 재미로(8.9%)’와 ‘특별한 이유없이 그냥(8.7%)’이 각각 3, 4순위에 해당하여, 아무 이유 없이 악성댓글을 가해하는 경우도 적지 않은 것으로 나타났다. 이를 다시 연령별로 살펴보면, 중학생

부터 대학/직장인 집단까지의 결과가 연구대상자 전체의 결과와 크게 다르지 않았다. 그러나 초등학생의 경우 ‘다른 리플들을 보고 기분이 나빠져서’에 이어 ‘다른 일로 짜증이 났기 때문에(15.7%)’가 2위를 차지하였다. 악성댓글 사용 이유의 분석결과는 < 표11 >에 제시하였다.

< 표11 > 악성댓글 사용 이유

단위 : 명(%)

악성댓글 사용이유	초등학생	중학생	고등학생	대학/ 직장인	전체	X ²
나와 다른 의견에 반박하기 위해서	29 (11.6)	34 (15.0)	36 (13.8)	43 (17.1)	142 (14.4)	104.227***
다른 리플들을 보고 기분이 나빠져서	58 (23.3)	62 (27.3)	53 (20.4)	24 (9.6)	197 (20.0)	
다른 일로 짜증이 났기 때문에	39 (15.7)	19 (8.4)	11 (4.2)	4 (1.6)	73 (7.4)	
심심해서 재미로	20 (8.0)	23 (10.1)	31 (11.9)	14 (5.6)	88 (8.9)	
특별한 이유없이 그냥	22 (8.8)	24 (10.6)	23 (8.8)	17 (6.8)	86 (8.7)	
무응답/ 기제경험없음	81 (32.5)	65 (28.6)	106 (40.8)	149 (59.4)	401 (40.6)	

*** $p < .001$

6) 악성댓글 사용 후 느낌

악성댓글 사용 후 느낌이 어땠는지에 대한 분석결과, 악성댓글을 기재한 경험이 없어 무응답으로 처리한 자료를 제외한 모든 집단에서 ‘별다른 느낌 없었다(32.6%)’가 압도적으로 1위를 차지한 반면 ‘상대가 걱정되었다’에 해당하는 반응은 2.6%에 불과했다. 그러나 ‘불안하고 신경이 쓰였다(9.0%)’는 반응도 많았다. 이를 다시 연령별로 분석한 결과, 초등학생과 중학생집단이

악성댓글 사용 후 ‘불안하고 신경이 쓰였다’는 응답을 한 것에 반해 고등학생과 대학/직장인 집단은 ‘속이 시원하고 스트레스가 풀렸다’, ‘재미있었다’ 등의 느낌을 더 많이 보고하였다. 악성댓글 가해 후 느낌에 관한 분석결과는 < 표12 >에 제시하였다.

< 표12 > 악성댓글 사용 후 느낌

단위 : 명(%)

악성댓글 사용 후 느낌	초등학생	중학생	고등학생	대학/ 직장인	전체	X ²
성취감에 뿌듯했다	2 (0.8)	3 (1.3)	5 (1.9)	4 (1.6)	14 (1.4)	
속이 시원하고 스트레스가 풀렸다	22 (8.8)	15 (6.6)	20 (7.7)	12 (4.8)	14 (1.4)	
재미있었다	18 (7.2)	17 (7.5)	20 (7.7)	12 (4.8)	67 (6.8)	
상대가 걱정되었다	15 (6.0)	9 (4.0)	0 (0.0)	2 (0.8)	26 (2.6)	103.695***
불안하고 신경이 쓰였다	33 (13.3)	36 (15.9)	9 (3.5)	11 (4.4)	89 (9.0)	
별다른 느낌 없었다	79 (31.7)	82 (36.1)	100 (38.5)	61 (24.3)	322 (32.6)	
무응답/ 기제경험없음	80 (32.1)	65 (28.6)	106 (40.8)	149 (59.4)	400 (40.5)	

*** $p < .001$

2. 악성댓글 사용에 따른 심리사회적 변인의 차이

악성댓글 사용에 따른 심리사회적 변인의 차이를 검증하기 위해서 일원 분산분석을 실시하였다. 이 때 심리사회적 변인으로서는 대인관계성향, 충동성, 공격성을 채택하였다.

악성댓글 사용 집단간 심리사회적 변인의 차이를 분석한 결과(표 4), 대인관계성향, 충동성, 공격성 모두에서 $p < .001$ 수준의 유의미한 차이가 나타났다. 이를 구체적으로 살펴보면, 대인관계성향의 하위유형인 지배-우월적, 경쟁-공격적, 과시-자기도취적 성향에서 악성댓글 비사용 및 저사용집단보다 과다사용집단의 점수가 더 높았다. 반항-불신적 성향 역시 악성댓글 과다사용집단이 가장 높았으며, 다음으로는 저사용집단이 높았고, 비사용집단은 가장 낮았다. 반면 동정-수용적 성향에서는 악성댓글을 많이 사용하는 집단일수록 점수가 낮았다. 충동성에서도 세 집단 간에 유의미한 차이가 있었으며, 충동성의 하위유형인 인지충동성과 운동충동성에서는 악성댓글 비사용 및 저사용집단보다 과다사용집단의 점수가 높았고, 무계획충동성은 비사용집단보다 저사용집단, 저사용집단보다 과다사용집단의 점수가 높게 나타났다. 공격성에서는 모든 변인에서 악성댓글 과다사용집단의 점수가 가장 높았고, 그 다음으로 저사용집단, 비사용집단의 순으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 악성댓글 사용정도에 따른 심리사회적 변인의 차이와 이들의 사후비교분석 결과를 < 표13 >에 제시하였다.

< 표 13 > 악성댓글 사용에 심리사회적 변인에서의 차이검증

심리사회적 변인	비사용집단 ^a	저사용집단 ^b	과다사용집단 ^c	F	Scheffe
	M(SD)	M(SD)	M(SD)		
지배-우월적	9.72(2.29)	9.84(2.36)	11.12(2.85)	19.716***	a<c, b<c
동정-수용적	13.99(2.13)	13.51(2.46)	12.94(2.86)	12.109***	a>b>c
경쟁-공격적	11.11(2.53)	11.56(2.44)	13.01(2.80)	31.023***	a<c, b<c
과시자기도취	9.85(2.29)	10.14(2.70)	11.14(3.40)	12.225***	a<c, b<c
반항-불신적	10.06(2.50)	10.54(2.58)	11.78(2.92)	24.956***	a<b<c
대인관계 전체	54.73(8.34)	55.59(8.50)	59.99(10.02)	20.784***	a<c, b<c
인지충동성	15.01(2.62)	15.42(2.86)	16.28(2.85)	12.228***	a<c, b<c
운동충동성	16.78(3.62)	17.19(3.94)	19.88(4.15)	37.579***	a<c, b<c
무계획충동성	20.05(3.76)	21.08(3.99)	22.94(3.87)	32.357***	a<b<c
충동성 전체	51.85(8.43)	53.69(9.15)	59.10(9.15)	38.141***	a<b<c
간접공격성	11.82(2.46)	12.51(2.48)	14.11(2.59)	47.883***	a<b<c
흥분성	11.11(2.83)	12.55(2.99)	13.69(2.93)	53.850***	a<b<c
원한	10.09(2.66)	11.05(2.93)	12.41(3.07)	40.461***	a<b<c
폭행	11.30(2.86)	12.45(2.90)	14.12(3.01)	56.452***	a<b<c
언어적공격성	10.24(2.66)	11.14(2.66)	13.22(2.67)	70.863***	a<b<c
공격성 전체	54.57(10.67)	59.69(10.75)	67.54(10.71)	86.909***	a<b<c

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

3. 악성댓글 사용에 대한 로지스틱 회귀분석

악성댓글 사용 경험이 '있다'고 보고한 집단과 '없다'고 보고한 집단에 대하여 LR(Likelihood Ratio)을 최대화 하는 후진대입법을 사용한 로지스틱 회귀분석을 실시하였다(표 5 참고). 먼저 전체연령을 대상으로 한 분석 결과, 무계획충동성, 원한, 언어적공격성의 측정점수가 한 단위 증가할수록 악성댓글을 사용할 가능성이 각각 1.07배, 1.07배, 1.20배 증가하는 것으로 나타났다. 연령별로 살펴보면, 초등학생의 경우 무계획충동성에서 측정점수가 한 단위 증가할 때 악성댓글 사용 가능성이 1.12배, 언어적공격성에서는 1.26배 증가하는 것으로 나타났다. 중학생은 언어적 공격성 점수가 한 단위 증가하면 악성댓글을 사용할 가능성이 1.31배 높았다. 또한 고등학생은 반항-불신적 성향, 무계획충동성, 언어적공격성에서 변인의 측정점수가 증가할수록 악성댓글을 사용할 가능성이 증가하였고, 동정-수용적 성향 및 흥분에서 변인의 점수가 증가할수록 악성댓글을 사용할 가능성이 낮아질 것으로 기대되었다. 대학/직장인의 경우 과시-자기도취적 성향, 흥분, 언어적공격성이 증가할 때 악성댓글 사용 가능성이 증가하였다. 따라서 모든 연령에서 언어적공격성이 이 두 집단을 가장 잘 구분해주는 공통요인으로 나타났다. 악성댓글 사용에 대한 로지스틱 회귀분석 결과를 < 표14 >에 제시하였다.

< 표14 > 악성댓글 사용에 대한 로지스틱 회귀분석

연령	심리사회적변인	B	S.E	Wald	자유도	유의확률	Exp(B)
초등 학생	무계 획충동성	.114	.039	8.689	1	.003	1.121
	언어적공격성	.230	.059	15.206	1	.000	1.259
중학생	언어적공격성	.271	.065	17.528	1	.000	1.311
고등	동정-수용적 성향	-.165	.075	4.812	1	.028	.848
	반항-불신적 성향	.168	.079	4.495	1	.034	1.183
	무계 획충동성	.118	.050	5.629	1	.018	1.125
	언어적공격성	.274	.083	10.860	1	.001	1.315
대학 / 직장인	과시-자기도취적성향	.222	.085	6.833	1	.009	1.248
	흥분	.235	.092	6.536	1	.011	1.264
	언어적공격성	.209	.106	3.912	1	.048	1.232
전체	무계 획충동성	.069	.022	9.549	1	.002	1.072
	원한	.066	.033	4.034	1	.045	1.068
	언어적공격성	.182	.035	27.126	1	.000	1.199

V. 논의

본 연구는 초등학교 5학년 학생부터 중학생, 고등학생, 대학생 및 2~30대 직장인을 대상으로 악성댓글 사용자들의 인구통계학적 특성을 알아보고, 악성댓글 사용과 관련한 실태를 분석하고자 하였다. 또한 악성댓글 사용자의 심리사회적 특성을 살펴보기 위해 악성댓글 비사용집단과 저사용집단, 과다사용집단 간에 대인관계성향, 충동성, 공격성에서 어떠한 차이를 나타내는지 조사하였다. 아울러 악성댓글 사용경험이 '있다'고 보고한 집단과 '없다'고 보고한 집단을 구분해주는 요인이 무엇인지 살펴보았다. 본 연구의 주요 결과를 요약하고, 이를 중심으로 논의하면 다음과 같다.

먼저, 악성댓글 사용자들의 인구통계학적 특성을 살펴본 결과, 여자보다 남자가 악성댓글을 더 많이 쓰는 것으로 나타났으며, 그중에서도 악성댓글 과다사용집단은 남성이 여성의 2배 가까이 많은 것으로 나타났다. 연령별 악성댓글 사용경험을 살펴보면, 연령이 낮을수록 악성댓글을 더 많이 쓰는 것으로 나타났으며, 악성댓글 과다사용집단은 중학생이 가장 많았다. 이는 나이가 적은 아동 및 학생들이 사이버공간에서 악성댓글 사용자로 많이 활동하고 있음을 시사하며, 여러 선행연구(박순미, 2008; 이성식, 2005)의 결과와 일치한다. 그러므로 아동 및 청소년을 대상으로 악성댓글 사용과 관련한 환경요인 및 심리적요인 등에 관한 추가적 연구가 필요하며, 이러한 연구를 바탕으로 악성댓글 사용 예방 대책을 체계적으로 세워나갈 필요가 있을 것이다.

다음으로 악성댓글 사용 실태를 분석한 결과, 인터넷 사용시간이 적을수록 악성댓글 비사용집단에 해당하는 경우가 많았고, 인터넷 사용시간이 많아질수록 악성댓글 저사용 및 과다사용집단에 해당하는 경우가 더 많았다. 따라서 인터넷 사용시간이 많을수록 악성댓글을 많이 쓰는 것으로 나타났

다. 또한 악성댓글 사용에 대한 자기인식 정도를 분석한 결과, 실제로는 악성댓글을 기재한 사람들 중에 ‘악성댓글을 쓴 적이 없다’라고 응답한 사람이 저사용집단에서는 69.8%, 과다사용집단에서는 50%에 달했다. 이는 사이버공간에서 사람들이 실제로는 악성댓글을 쓰면서도 이에 대한 정확한 자기인식이 매우 낮음을 시사한다. 이는 악성댓글을 예방하는 교육이나 캠페인을 함에 있어 시사점을 제공한다. 즉 현재 시행되고 있는 교육이나 캠페인은 ‘악성댓글을 쓰지말자’고 권고하는 내용을 중심으로 이루어져 있다. 그러나 본 연구의 결과는 사람들에게 악성댓글을 쓰지 말자고 교육하기 이전에, 악성댓글이 무엇인지, 그리고 자신이 사이버공간에서 하는 일이 악성댓글에 해당되는지 등에 대한 인식 능력을 높여주는 일이 선행될 필요성이 있음을 시사한다. 따라서 악성댓글의 정의와 유형을 구체적으로 교육하는 것이 보다 효과적으로 악성댓글을 예방하는 방안이 될 수 있을 것이다.

또한 악성댓글을 사용하는 사이버공간으로는 ‘인터넷 게시판이나 뉴스(26.7%)’가 가장 많았다. 이는 악성댓글이 인터넷 게시판, 뉴스 등에서 가장 많이 사용된다는 기존의 연구 결과(김계원, 서진완, 2009; 한성일, 2009)와 일치한다. 따라서 외국의 사례들과 같이 사람들이 책임감을 가지고 댓글을 달 수 있도록 특정 주제에 대해 의견을 개진하는 형식으로 댓글을 제한하거나 댓글이 저절로 개시되지 않도록 하는 등의 장치를 개발하여 공적인 사이버공간에서 악성댓글을 줄이는 노력을 할 필요가 있을 것이다.

악성댓글을 사용한 이유를 묻는 문항에서는 ‘다른 리플들을 보고 기분이나 빠져서’가 20%로 가장 많았고, 2위로 ‘나와 다른 의견에 반박하기 위해서(14.4%)’가 악성댓글을 사용하게 된 이유로 꼽혔다. 이는 악성댓글 사용이 본문 또는 다른 리플들에 대한 일종의 ‘답변’ 역할을 하고 있으며, 이로 인해 악순환을 반복하고 있음을 시사한다. 또한 아무 이유 없이 악성댓글을 사용하는 경우도 적지 않은 것으로 나타나, 악성댓글을 기재한 사람들의 심리적 원인에 대한 보다 심층적인 연구의 필요성이 제기되었다. 특히 초등학교

생은 ‘다른 일로 짜증이 나서’ 악성댓글을 사용하는 경우가 많음이 발견되었다. 따라서 초등학생들에게 올바른 스트레스 대처방안을 교육하는 일이 어린 학생들의 악성댓글 사용을 예방하는 효과적 방법이 될 수 있을 것으로 보인다.

마지막으로 악성댓글 사용 후의 느낌에 대해 ‘별다른 느낌 없었다(32.6%)’가 압도적으로 1위를 차지한 반면 ‘상대가 걱정되었다’에 해당하는 반응은 2.6%에 불과했다. 따라서 악성댓글을 사용한 후에도 별다른 죄책감을 느끼지 않는 경우가 많은 것으로 나타났으며, 상대가 받을 수 있는 피해 및 상처에 대해서 그다지 생각하지 않는 것으로 나타났다. 그러나 초등학생과 중학생집단의 경우, ‘불안하고 신경이 쓰였다’는 응답이 각각 13.3%, 15.9%로 나타나, 나이가 어릴수록 악성댓글을 쓴 후 불안하고 초조한 느낌을 경험하는 것으로 나타났다. 즉 연령이 낮을수록 악성댓글을 많이 쓰는 한편 악성댓글 사용에 대한 불안감을 함께 경험하고 있는 점으로 볼 때, 나이가 많은 사람들보다 아동 청소년 집단에서 악성댓글 예방 교육의 효과가 더 높을 가능성을 시사해주는 결과로 보인다.

두 번째로, 악성댓글 사용에 따른 심리사회적 변인의 차이를 분석한 결과, 먼저 대인관계성향에서는 악성댓글 과다사용집단이 저사용집단이나 비사용집단에 비해 지배-우월적, 경쟁-공격적, 과시-자기도취적, 반항-불신적 성향이 높게 나타났으며, 이 중에서 특히 반항-불신적 성향은 저사용집단과 비사용집단 간에도 유의미한 차이가 있었다. 반면 긍정적 대인관계 성향인 동정-수용적 성향에서는 악성댓글을 사용할수록 점수가 낮게 나타났다. 이러한 결과는 사이버공간에서 병리적으로 행동하는 집단이 정상집단에 비해 더 지배-우월적 성향을 보이고, 이들은 대면관계에서보다 온라인관계에서 더욱 과시적이며 자기도취적임을 입증한 김광웅 등(2004)의 연구결과와 일치한다. 또한 악성댓글을 많이 사용할수록 충동성이 유의미한 차이로 높게 나타났으며, 인지, 운동, 무게획충동성 하위유형별에서도 유의미한 차이를

보였다. 이러한 결과는 인터넷중독 청소년의 인지, 운동, 무계획충동성 점수가 비중독 청소년보다 높게 나타난 진선애(2006)의 연구 결과와 일치한다. 한편 손지향, 송현주(2007)는 게임중독에 관한 연구에서 다른 충동성의 하위유형과는 달리 인지충동성을 게임중독과 무관한 요인으로 제시한 바 있다. 그러나 본 연구에서는 어떤 것에 몰입하거나 깊이 있게 생각하지 못하는 인지충동성 역시 악성댓글 사용에 유의미한 요인으로 나타났다. 공격성 점수도 유의미한 차이를 나타내, 악성댓글을 많이 사용할수록 간접공격성, 흥분성, 원한, 폭행, 언어적공격성이 모두 높았다. 이는 현실에서 공격성이 높은 사람이 사이버공간에서도 공격적으로 행동할 확률이 높다는 선행연구(Suler, 1996; 신소정, 2007)와 일치하나, 평상시에 공격성을 보이지 않는 사람이 사이버공간에서는 공격적으로 행동한다는 연구(황상민, 한규석, 1999; 김병석, 정은희, 2004)와는 상반되는 결과이다. 그러므로 본 연구에서는 평상시에 공격적인 성향을 보이는 사람일수록 사이버공간에서도 악성댓글을 사용할 수 있다는 선행연구 결과와 맥을 같이 하는 것으로 보인다.

마지막으로 심리사회적 변인들 중 어떠한 요인들이 악성댓글 사용에 영향을 미치는 지 알아보기 위하여 악성댓글 사용 경험이 '없다'고 보고한 집단과 '있다'고 보고한 집단 간 로지스틱 회귀분석을 실시하였다. 분석 결과 모든 연령집단에서 언어적 공격성이 공통적으로 두 집단을 구분하는 것으로 나타났다. 이는 언어적 공격성이 악성댓글에 영향을 미친다는 박순미(2008)의 연구결과를 지지하였다. 연령별로는 초등학생의 경우 무계획충동성이 높을수록 악성댓글을 많이 사용하는 것으로 나타났다. 무계획충동성은 계획이나 생각 없이 행동을 하는 특성으로, 고등학생에서도 역시 무계획충동성이 악성댓글 사용에 영향을 미치는 요인으로 꼽혔다. 따라서 무계획충동성으로 인해 악성댓글을 사용하는 빈도를 줄이기 위해서는 현재 게시판 하단에 바로 기재할 수 있도록 되어있는 댓글시스템 대신, 클릭을 해야 댓글이 기재되는 등의 장치를 개발하여 사람들이 댓글을 기재하기에 앞서 한

번 더 생각할 수 있도록 유도할 필요가 있을 것이다. 또한 고등학생은 충동성 외에도 반항-불신적 성향이 높을수록 악성댓글을 많이 사용하는 것으로 예측되었다. 반면 대인관계성향 하위유형 중 동정-수용적 성향의 점수가 높을수록 악성댓글을 사용할 가능성이 낮아졌다. 따라서 악성댓글로 인한 사회적 피해를 줄이기 위해서는 어렸을 때부터 다른 사람에 대한 공감과 관점 바꿔 생각하기와 같은 인성 교육이 반드시 필요한 것으로 보인다. 한편 대학/직장인의 경우 과시-자기도취적 성향과 흥분이 악성댓글 사용에 영향을 미치는 요인으로 나타났다. 이 중 과시-자기도취적 성향의 결과는 청소년의 사이버언어폭력이 자기과시욕구와 연관이 있다는 이성식(2006)의 연구 결과와 일치하였다.

본 연구의 한계와 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 전 연령대를 대상으로 하여 설문을 실시하였다. 이는 연령대에 따른 악성댓글 사용의 실태를 비교해 볼 수 있었다는 이점이 있었으나, 각각의 연령대를 심층적으로 연구하는 데에는 한계가 있었다. 따라서 아동, 청소년, 성인을 각각 심층적으로 연구할 필요가 있을 것이다. 또 연구대상자의 대부분이 서울 및 경기도 지역에 거주하고 있어, 본 연구의 결과를 전체 인구로 일반화시키는 데에는 한계가 있다. 그러므로 앞으로 다양한 지역의 사람들을 대상으로 본 연구 결과를 교차 타당화 할 필요가 있다. 둘째, 측정도구의 미비점에 대한 제한점이 있다. 먼저 본 연구의 중요한 측정도구로 사용된 ‘악성댓글 사용 경험 질문지’는 연구자가 직접 제작한 척도로서, 정확한 타당도가 검증되지 못하였다. 비록 100여 명의 사례를 통한 사전조사 단계를 거치고, 본 논문에서의 내적합치도 또한 신뢰할만한 수준이었으나, 악성댓글 사용의 양과 질의 정도를 정교하게 측정하는 데에는 한계가 있었다. 따라서 악성댓글 사용경험과 관련한 측정도구가 개발되어야 할 것이며, 이는 사이버언어폭력 및 악성댓글 연구가 더욱 활발히 진행될 현 시점에서 매우 유

용한 도구가 될 것이다. 셋째, 본 연구의 자료는 자기보고형식에 의해 얻어졌기 때문에 설문 응답자가 사회적으로 바람직하게 보이려는 경향으로 응답했을 가능성을 배제할 수 없다. 특히 연구주제가 사회적으로 이슈가 되는 민감한 주제였기 때문에, 설문 응답자가 사회적으로 바람직한 방향으로 응답했을 가능성이 있다. 그러므로 관찰연구나 질적연구를 통해 자기보고 형식의 조사가 미칠 수 있는 영향을 보완할 필요가 있다.

이와 같은 한계에도 불구하고 본 연구는 그동안 심리학 분야에서 소홀히 되어 오던 사이버언어폭력과 악성댓글을 심리학적 관점으로 조명했다는 데 의의가 있다. 특히 연령이 낮을수록 악성댓글을 많이 쓰며, ‘짜증이 나서’ 등의 감정적인 이유로 악성댓글을 사용하지만, 사용 후에는 불안한 감정을 경험하고 있었다. 따라서 나이가 어린 초등학생과 중학생을 대상으로 악성댓글 예방교육이 절실히 필요하며, 이들을 대상으로 한 교육의 효과성이 높을 것으로 기대된다. 또 스트레스를 풀기 위해 악성댓글을 사용하는 경우가 많은 것으로 나타나, 이를 대체할만한 스트레스 대처방식이나 행동에 대해 교육할 필요성이 제기되었다. 한편 많은 사람들이 악성댓글을 쓰면서도 이에 대한 자기인식이 낮은 점으로 미뤄보아, 악성댓글에 대한 교육이나 캠페인을 보다 적극적으로 실시하는 것이 악성댓글 예방에 유용한 대책이 될 수 있을 것이다. 아울러 악성댓글을 사용하는 사람들이 동정-수용적인 성향이 낮음을 고려할 때, 타인에 대한 공감과 존중, 감정이입에 관한 교육과 상담적 개입이 필요할 것으로 보인다.

참 고 문 헌

- 경향신문 (2003). 사이버 범죄, 현실사회보다 3.5배 높아.
- 고유진, 채규만 (2004). 인터넷 중독집단의 성격특성 및 자기개념 : 대학생 집단을 중심으로. 한국심리학회 연차학술발표대회 논문집, 1. 365-366.
- 국민일보 (2009). 미수다 루저사건, 들썩.
- 김계원, 서진완 (2009). 사이버 폭력에 관한 연구(사이버모욕죄에 관한 논의를 중심으로). 서울행정학회 학술대회 발표논문집, -(1). 297-318.
- 김광웅, 유미숙, 이지향 (2004). 인터넷중독 여부에 따른 온라인대인관계 성향과 대면대인관계 성향의 차이. 아동학회지, 25(2). 109-120.
- 김기범, 김미희, 최상진 (2001). 정서적 고독감과 인터넷 효능감이 온라인 커뮤니케이션 활동에 미치는 영향. 한국심리학회지 : 여성, 6(2). 39-57.
- 김달환 (2007). 인터넷 댓글 이용자의 사회.심리적 속성과 이용 동기, 이용 행위, 만족의 상관성 연구. 한양대학교대학원 신문방송학과 석사학위논문.
- 김병석, 정은희 (2004). 인터넷 채팅중독 청소년의 공격성, 사회적지지 지각, 인지적 대인문제 해결능력 간의 관계. 청소년상담연구, 12(1). 91-99.
- 김병철 (2004). 인터넷 신문 댓글의 상호작용적 특성 분석. 사이버 커뮤니케이션 학보, -(14).
- 김재휘, 김연정 (2004). 사이버 공간에서 사회적 실재감의 지각과 공격행동. 한국심리학회지 : 사회문제, 10(3). 83-101.
- 김재휘, 김지호 (2002). 인터넷 일탈행동 및 동기에 관한 연구. 한국심리학회지 : 소비자.광고, 3(2). 91-110.
- 뉴스엔 (2009). 악성댓글, 갈수록 더해.
- 동아닷컴 (2009). 댓글 이용 조사

- 동아일보 (2005). 만연하는 사이버언어폭력.
- 동아일보 (2007). 버지니아 공대 총기난사, 추모의 물결 이어져.
- 라민오 (2001). 충동성, 인터넷 중독경향과 청소년의 사이버 관련 비행의 관계. 강원대학교대학원 심리학과 석사논문.
- 박순미 (2008). 초등학생의 사이버 악성댓글의 실태분석을 통한 법교육 개선 방안. 부산대학교대학원 초등사회교육전공 석사논문.
- 방송통신위원회(구 정보통신윤리위원회) : <http://www.kcc.go.kr>
- 배경희 (2004). 인터넷 과잉이용 학생과 보통이용 학생간의 자존감, 공격, 우울 비교. 대구대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 배영 (2003). 사이버 공간의 공론장과 공익의 증진에 관한 연구. 사이버 커뮤니케이션 학보, -(17).
- 싸이월드 (2007). 인터넷에서의 실명제 도입 설문조사
<http://www.cyworld.co.kr>
- 손지향, 송현주 (2007). 청소년의 충동성과 게임중독과의 관계. 심리치료, 7(2). 91-106.
- 신만철 (1993). 아동기의 열등감 수준과 대인관계성향과의 관계. 한국교원대학교 대학원 교육학과 석사학위 논문.
- 신소정 (2007). 초등학생 자녀와 부모의 의사소통과 인터넷 게임중독 및 공격성의 관계에 관한 연구. 한남대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 안범희 (1985). 대인관계 적절성과 성향검사의 타당도 연구. 연세대학교대학원 교육학과 박사논문.
- 이경민, 장성숙 (2004). 인터넷 중독자의 자기개념과 자기도피 및 사회적 지지에 대한 연구. 한국심리학회지 : 상담 및 치료, 16(4). 743-756.
- 이경은, 박경 (2008). 초등학생의 인터넷중독 및 대인관계성향이 우울에 미치는 영향. 심리치료, 8(1). 31-48.
- 이민식 (2002). 사이버범죄 피해에 관한 연구. 한국피해자학회, 10(2).

209-247.

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

이성식 (2006). 사이버언어폭력의 원인과 방지대책. 형사정책, 18(2).
421-440.

이송선 (2000). 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계 : 초등학
교 5.6학년과 중학교 2학년을 중심으로. 서울여자대학교대학원 석사학
위 논문.

장미경, 이은경 (2007). 초등학생의 인터넷 사용욕구와 부모관련변인이 게임
중독에 미치는 영향. 한국심리학회지 : 상담 및 심리치료, 19(4).
1125-1138.

정일권, 김영석 (2006). 온라인미디어에서의 댓글이 여론에 미치는 영향에 관
한 연구. 한국언론학회 학술대회 발표논문집.

주리에, 권석만 (2001). 인터넷을 매개로 나타나는 문제행동과 유형분석 : 국
내에서 보고된 사례를 중심으로. 심리과학, 10(1). 93-115.

진선애 (2006). 청소년의 인터넷 중독과 충동성. 아동교육, 15(3). 221-224.

천청웅 (2000). 청소년 사이버일탈의 특성과 유형에 관한 연구. 청소년학연
구, 7(2). 97-116.

통계청 : <http://www.kostat.go.kr>

한국인터넷진흥원 : <http://www.kisa.or.kr>

한국일보 (2001). 인터넷이 폭력을 부른다.

한국일보 (2001). 인터넷에 조직폭력 동호회?!

한국일보 (2009). 2PM ○○○, 미국 생활

한국청소년개발원 (2001). 인터넷 이용자 조사

한국형사정책연구원 (2003). 사이버범죄 조사

한성일 (2009). 인터넷 댓글의 비방성에 관한 연구. 한말연구, -(24).

287-314.

- 황상민, 한규석 (1999). 사이버공간의 심리. 박영사
- 황상민 (2000). 사이버 공간에 또 다른 내가 있다. 김영사
- 황상민 (2000). 신세대의 자기표현과 사이버공간에서의 상호작용 : 사고와 행동 양식의 변화를 중심으로. 한국심리학회지 : 발달, 13(3) 9-19.
- 황상민 (2004). 대한민국 사이버 신인류. 21세기북스
- KBS 일요일 밤으로 (2009). 신종플루 괴담을 통해 본 공포의 사회학
- TV데일리 (2009). ○○, 악플에 답했던 사연
- Bandura, A. (1973). *Aggression : A social learning analysis*. Enalewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Barratt, E. S., (1985). Impulsiveness subtraits : Arousal and information processing. In J. T. Spence & C. E. Izard(Eds.), *Motivation, Emotion, and Personality*. New York: Elsevier.
- Berkowitz, L. (1974). Some determinants of impulsive aggression : Role of mediated associations with reinforcements for aggression. *Psychological Review*, 81. 165-176.
- Buss, A. H., & Durkee. A. (1957). An inventory for assessing different kinds of hostility. *Journal of Consulting Psychology*, 21. 343-349.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). *The aggression questionnaire*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63. 452-459.
- Buss, A. & Plomin, R. (1975). *A temperament theory of personality development*. New York: Wiely.
- Cautela, J. R., Baron, M. G. (1977). Covert conditioning a theoretical analysis. *Behavior Modification*, 1(3). 351-368.
- Eysenck, H. J. (1977). *Crime and personality*. London: Routledge & Kegan Paul.

- Frodi, A., Macaulay, J., Thome, P. R. (1977). Arc women always less aggressive than men. *Psychological Bulletin*, 84. 634-660.
- Goldberg, I. K. (1995). *Internet addiction*. Electronic message posted to research discussion list.
- Heider, F. (1964). *The Psychology of Interpersonal Relations*. New York : John Wiley & Sons, Inc.
- Kiesler, S., Siegel, J. & McGuire, T. W. (1984). Social psychological aspects of computer - mediated communication, *American Psychologist*, 39(10). 1123-1134.
- King, S. A. (1996). *Is the internet addictive, or are addicts using the Internet?* World Wide Web.
- Krech, D., Crutchfield, R. S., Ballachey E. L. (1962). *Individual in Society* New York : McGraw Hill Book.
- Leary, T. F. (1957). *Interpersonal Diagnosis of Personality*. New York : The Ronald Press Company.
- Leary, T. F. & Coffey, H. S. (1955). *Interpersonal diagnosis: Some problem of methodology and validation*. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 50. 110-124.
- Moffitt, T. E. (1993). Adolescence-limited and life-course-persistent antisocial behavior: a developmental taxonomy. *Psychological Review*, 100. 674-701.
- Ong, W. (1982). *The technologizing of the world*. London : Methuen.
- Schutz, W. C. (1958). *FIRO : A Tree-dimension Theory of interpersonal behavior*. New York : Rinehart & Company Inc.
- Suler, J. (1996). *Computer and cyberspace addiction at the palace*, World Wide Web.

Young, K. S., & Rodgers, R. (1998). Internet addiction: personality traits associated with its development. *Paper presented at the 69th Annual Meeting of the Eastern Psychological Association.*

ABSTRACT

The influential affect on the Socio-Psychological Attributes of the cyber-space's vicious replies

Aha Ra, Cho
Department of Psychology
Graduate School of
Sungshin Women's University

This study investigated the psychosocial effects on recent social problems caused by the vicious cyber repliers. The participants were 248 primary students, 228 middle school student, 260 high school student and 251 aged between 20-30, all residing or enrolled within Seoul and Gyeonggi province. The survey was conducted using the Hostility Scale, BIS-2, Interpersonal Relations Disposition Scale and with reference to the survey results of interviews conducted with vicious cyber repliers. Through the research, it was found that the younger the replier's ages, they had high tendency to write offensive vicious replies and more males were involved compared to those of the female vicious repliers. It was an amazing find that more than 50% of all the vicious repliers felt no sense of guilt nor considered their behaviour to be offensive or vicious. On the other hand, primary and middle school students were reported to have a sense of guilt when writing vicious cyber replies. Through the research

on groups with high usages of vicious replies, lower using groups and groups not using vicious replies has shown that the high usage group has a higher tendency of suffering from aggression, impulsiveness and interpersonal relation disposition such as 'dominant superiority', 'competitive aggression', 'self-ostensive inclination' and 'disobedient distrust'. Moreover, the abusive verbal aggression can be used as tool of determination to classify between vicious cyber repliers and the non groups that does not use vicious cyber replies. Finally, the limitation and implication of this study were discussed.

Key words : vicious cyber reply, aggression, impulsiveness, interpersonal relations disposition

부 록

1. 악성댓글 기제경험 질문지
2. 대인관계성향 척도 - 성인 / 아동.청소년
3. 충동성 척도 - 성인 / 아동.청소년
4. 공격성 척도 - 성인 / 아동.청소년

< 부록 1 > 악성댓글 기체경험 질문지

본 설문지는 개인의 심리사회적 특성과 사이버공간에서의 표현방식 간의 관계에 관한 연구를 위해 마련된 것입니다. 응답된 내용은 학문적 목적으로만 사용되며, 응답내용은 연구자 외 타인에게 공개되지 않을 것을 약속드립니다. 솔직하고 꼼꼼한 답변을 부탁드립니다, 설문에 응해주셔서 대단히 감사합니다.

= 성신여자대학교 대학원 심리학과 상담심리전공 조아라 =

1. 성별 : ① 남 ② 여
2. 나이 : 만 _____ 세
3. 해당란에 ○ 표시해주세요.
 ① 학 생 (초등학교 / 중학생 / 고등학생 / 대학생)
 ② 직장인 (어떤 직업에 종사하고 계십니까? _____)
 ③ 무 직
3. 보통 하루에 인터넷을 얼마나 사용하십니까?
 ① 하루 1시간 이하 ② 하루 1~2시간 ③ 하루 2~3시간 ④ 하루 3~4시간 ⑤ 하루 4시간 이상
4. 인터넷을 하면서 최근 3개월 간 '악플'을 달아본 적이 있습니까? ① 있다 ② 없다
5. 리플을 달면서 최근 3개월 간 얼마나 자주 다음과 같은 말/행동을 했는지 표시해주세요.

문 항	전혀없다	1번	2~3번	3번이상
비웃거나 비아냥거린 적이 있다.				
욕이나 성적인 욕을 한 적이 있다.				
협박을 한 적이 있다.				
비난을 한 적이 있다.				
도배(연속해서 리플달기)를 한 적이 있다.				
다른 네티즌과 리플을 통해 싸운 적이 있다.				
공인이나 다른 네티즌을 공격한 적이 있다.				
내가 좋아하는 연예인을 위해 라이벌 연예인에게 불리한 말을 한 적이 있다.				
확인되지 않은 소문을 퍼뜨리거나 동의한 적이 있다.				

- 5-2. 위의 말/행동을 한 적이 있다면, 주로 어떤 경로를 통해서 하였습니까?
 ① 클럽,카페 ② 인터넷 게시판,뉴스 ③ 개인홈피,블로그 ④ 안티사이트 ⑤ 기타 ()
- 5-3. 위의 말/행동을 한 이유는 무엇입니까?
 ① 나와 다른 의견에 반박하기 위해서 ② 다른 리플들을 보고 기분이 나빠져서
 ③ 다른 일로 짜증이 났기 때문에 ④ 심심해서 재미로 ⑤ 특별한 이유없이 그냥
- 5-4. 위의 말/행동을 하고 난 후 어떤 느낌이 들었습니까?
 ① 성취감에 뿌듯했다 ② 속이 시원하고 스트레스가 풀렸다 ③ 재미있었다
 ④ 상대가 걱정되었다 ⑤ 불안하고 신경이 쓰였다 ⑥ 별다른 느낌 없었다

< 부록 2-1 > 대인관계성향 척도 - 성인

◆ 정답이 없는 문항이므로 솔직하게 답해주시면 됩니다.

평소 나의 모습과 가장 가깝다고 생각되는 곳에 ○ 표 해주세요.

문	항	전혀 그렇지 않다	거의 그렇지 않다	대체로 그렇다	언제나 그렇다
1.	친구나 다른 사람에게 충고를 잘한다.	1	2	3	4
2.	잘난 척 한다는 말을 자주 듣는다.	1	2	3	4
3.	남의 입장이나 처지를 잘 이해해주는 편이다.	1	2	3	4
4.	누군가 나에게 잘못을 했을 때에도 너그럽게 이해해준다.	1	2	3	4
5.	다른 사람이 좋은 물건을 가지면 나도 곧 갖고 싶어진다.	1	2	3	4
6.	자존심이 상하면 참지 못한다.	1	2	3	4
7.	남의 시선을 끌기 위해 가끔 유별난 행동을 한다.	1	2	3	4
8.	내 외모나 패션에 자신이 있다.	1	2	3	4
9.	윗사람이 어떤 지시를 하면 반발심부터 생긴다.	1	2	3	4
10.	가족들로부터 불평이 많다는 얘기를 종종 듣는다.	1	2	3	4
11.	내 의견과 다르면 무조건 반대한다.	1	2	3	4
12.	내 뜻대로 되지 않으면 몹시 속이 상한다.	1	2	3	4
13.	누군가 내게 어려운 일로 찾아오면 귀찮아도 성의껏 도와준다	1	2	3	4
14.	남들과 다투는 일이 종종 있다.	1	2	3	4
15.	다른 사람이 잘못할 때 그 자리에서 즉각 고치도록 충고해준다.	1	2	3	4
16.	친구들 앞에서 말하기를 좋아하고 가끔은 과장해서 말한다.	1	2	3	4
17.	친구들은 어떤 면에서 나를 부러워하는 눈치다.	1	2	3	4
18.	나에게 잘 대해주는 사람도 믿지 못하는 경우가 있다.	1	2	3	4
19.	마음에 안 드는 사람의 말은 일단 반대하고 본다.	1	2	3	4
20.	어떤 모임에서나 내 주장대로 하려고 한다.	1	2	3	4
21.	불쌍한 사람을 보면 도와준다.	1	2	3	4
22.	누구와도 친하게 지내려고 노력한다.	1	2	3	4
23.	내게 고통을 준 사람에게는 그만큼 고통을 줘야 속이 후련하다	1	2	3	4
24.	다른 사람 앞에서 나의 자랑을 잘한다.	1	2	3	4
25.	남의 말을 곧이곧대로 믿지는 않는다.	1	2	3	4

< 부록 2-2 > 대인관계성향 척도 - 아동·청소년

◆ 정답이 없는 문항이므로 솔직하게 답해주시면 됩니다.

빠짐없이 읽고, 평소 나의 모습과 가장 가깝다고 생각되는 곳에 ○ 표 해주세요.

문 항	전혀 그렇지 않다	거의 그렇지 않다	대체로 그렇다	언제나 그렇다
1. 친구나 다른 사람에게 충고를 잘한다.	1-----2-----3-----4			
2. 잘난 척 한다는 말을 자주 듣는다.	1-----2-----3-----4			
3. 다른 사람의 입장이나 처지를 잘 이해해주는 편이다.	1-----2-----3-----4			
4. 누군가 나에게 잘못을 했을 때에도 너그럽게 이해해준다.	1-----2-----3-----4			
5. 친구가 좋은 물건을 가지면 나도 곧 갖고 싶어진다.	1-----2-----3-----4			
6. 자존심이 상하면 참지 못한다.	1-----2-----3-----4			
7. 다른 사람들의 시선을 끌기 위해 가끔 유별난 행동을 한다.	1-----2-----3-----4			
8. 내 외모나 패션에 자신이 있다.	1-----2-----3-----4			
9. 윗사람이 어떤 지시를 하면 반항심부터 생긴다.	1-----2-----3-----4			
10. 가족들로부터 불평이 많다는 얘기를 종종 듣는다.	1-----2-----3-----4			
11. 내 의견과 다르면 무조건 반대한다.	1-----2-----3-----4			
12. 내 뜻대로 되지 않으면 몹시 속이 상한다.	1-----2-----3-----4			
13. 누군가 내게 어려운 일로 찾아오면 귀찮아도 성의껏 도와준다	1-----2-----3-----4			
14. 남들과 다투는 일이 종종 있다.	1-----2-----3-----4			
15. 다른 사람이 잘못할 때 그 자리에서 즉각 고치도록 충고해준다.	1-----2-----3-----4			
16. 친구들 앞에서 말하기를 좋아하고 가끔은 과장해서 말한다.	1-----2-----3-----4			
17. 친구들은 어떤 면에서 나를 부러워하는 눈치다.	1-----2-----3-----4			
18. 나에게 잘 대해주는 사람도 믿지 못하는 경우가 있다.	1-----2-----3-----4			
19. 마음에 안 드는 사람의 말은 일단 반대하고 본다.	1-----2-----3-----4			
20. 어떤 모임에서나 내 주장대로 하려고 한다.	1-----2-----3-----4			
21. 불쌍한 사람을 보면 도와준다.	1-----2-----3-----4			
22. 누구와도 친하게 지내려고 노력한다.	1-----2-----3-----4			
23. 내게 고통을 준 사람에게는 그만큼 고통을 줘야 속이 후련하다	1-----2-----3-----4			
24. 다른 사람 앞에서 나의 자랑을 잘한다.	1-----2-----3-----4			
25. 다른 사람의 말을 곧이곧대로 믿지는 않는다.	1-----2-----3-----4			

< 부록 3-1 > 충동성 척도 - 성인

◆ 정답이 없는 문항이므로 솔직하게 답해주시면 됩니다.
 평소 나의 행동을 가장 잘 나타내는 곳에 ○ 표 해주세요.

문항	전혀 그렇지 않다	거의 그렇지 않다	대체로 그렇다	언제나 그렇다
1. 일을 시작하기 전에 세밀한 계획을 세운다.	1-----2-----3-----4			
2. 깊이 생각해 보지 않고 일을 시작한다.	1-----2-----3-----4			
3. 여행을 떠나기 전에 오랜 시간 동안 꼼꼼하게 계획한다.	1-----2-----3-----4			
4. 나 자신을 스스로 억제할 수 있다.	1-----2-----3-----4			
5. 어떤 일이든 쉽게 몰두할 수 있다.	1-----2-----3-----4			
6. 정기적으로 저축을 한다.	1-----2-----3-----4			
7. 한군데에 오랫동안 앉아있기가 힘들다.	1-----2-----3-----4			
8. 실수를 저지르지 않기 위해 신중하게 생각한 후 행동한다.	1-----2-----3-----4			
9. 어떤 일을 시작하기 전에 그 일이 안전한가를 깊이 생각한다.	1-----2-----3-----4			
10. 깊이 생각하지 않고 말을 한다.	1-----2-----3-----4			
11. 복잡한 문제를 놓고 생각하는 것이 좋다.	1-----2-----3-----4			
12. 한 가지 일이 채 끝나기도 전에 또 다른 일을 시작한다.	1-----2-----3-----4			
13. 충분한 사전계획 없이 행동한다.	1-----2-----3-----4			
14. 복잡한 일을 하려고 하면 곧 실증이 난다.	1-----2-----3-----4			
15. 앞 뒤 생각 없이 행동한다.	1-----2-----3-----4			
16. 한 가지 문제를 붙잡으면 그것이 해결될 때까지 계속 붙들고 늘어진다.	1-----2-----3-----4			
17. 이리저리 자주 옮겨 다니며 사는 것이 좋다.	1-----2-----3-----4			
18. 특별한 계획 없이 기분 나는 대로 물건을 산다.	1-----2-----3-----4			
19. 일단 시작한 일은 어떤 일이 있어도 끝맺으려고 한다.	1-----2-----3-----4			
20. 용돈을 타는 날이 되기도 전에 다 써버린다.	1-----2-----3-----4			
21. 어떤 일을 깊이 생각하다가도 금방 또다른 생각이 떠오른다.	1-----2-----3-----4			
22. 수업시간이나 친구들과 얘기할 때 가만히 있지 못한다.	1-----2-----3-----4			
23. 장래의 계획을 구체적으로 세운다.	1-----2-----3-----4			

< 부록 3-2 > 충동성 척도 - 아동·청소년

◆ 정답이 없는 문항이므로 솔직하게 답해주시면 됩니다.

빠짐없이 읽고, 평소 나의 행동을 가장 잘 나타내는 곳에 ○ 표 해주세요.

문	항	전혀 그렇지 않다	거의 그렇지 않다	대체로 그렇다	언제나 그렇다
1.	일(공부)을 시작하기 전에 먼저 계획을 세운다.	1	2	3	4
2.	무엇이든 깊이 생각해 보지 않고 그냥 시작한다.	1	2	3	4
3.	친구들과 여행을 떠난다면, 가기 전에 미리 꼼꼼하게 계획을 세울 것이다.	1	2	3	4
4.	나 자신을 스스로 억제할 수 있다.	1	2	3	4
5.	어떤 일이든 쉽게 몰두할 수 있다.	1	2	3	4
6.	용돈을 모아 저금을 한다.	1	2	3	4
7.	한군데에 오랫동안 앉아있기가 힘들다.	1	2	3	4
8.	실수를 저지르지 않기 위해 신중하게 생각한 후 행동한다.	1	2	3	4
9.	어떤 일을 시작하기 전에 그 일이 안전한가를 깊이 생각한다.	1	2	3	4
10.	깊이 생각하지 않고 말을 한다.	1	2	3	4
11.	어려운 문제를 놓고 생각하는 것이 좋다.	1	2	3	4
12.	내가 하던 일이 끝나기도 전에 또 다른 것을 시작한다.	1	2	3	4
13.	먼저 계획하지 않고 행동한다.	1	2	3	4
14.	어려운 일이나 공부를 하려고 하면 곧 싫증이 난다.	1	2	3	4
15.	앞 뒤 생각 없이 행동한다.	1	2	3	4
16.	한 가지 문제를 붙잡으면 그것이 풀릴 때까지 계속 붙들고 늘어진다.	1	2	3	4
17.	이리저리 자주 옮겨 다니며 살면 좋을 것 같다.	1	2	3	4
18.	특별한 계획 없이 기분 나는 대로 물건을 산다.	1	2	3	4
19.	일단 시작한 일은 어떤 일이 있어도 마치려고 노력한다.	1	2	3	4
20.	용돈을 타는 날이 되기도 전에 다 써버린다.	1	2	3	4
21.	어떤 일을 깊이 생각하다가도 금방 또다른 생각이 떠오른다.	1	2	3	4
22.	수업시간이나 친구들과 얘기할 때 가만히 있지 못한다.	1	2	3	4
23.	장래의 계획을 구체적으로 세운다.	1	2	3	4

< 부록 4-1 > 공격성 척도 - 성인

◆ 정답이 없는 문항이므로 솔직하게 답해주시면 됩니다.

평소 내가 느끼거나 생각하는 바와 가장 가까운 곳에 ○ 표 해주세요.

문 항	전혀 그렇지 않다	거의 그렇지 않다	대체로 그렇다	언제나 그렇다
1. 나는 무슨 일이 있어도 다른 사람을 때려서는 안 된다고 생각한다.	1	2	3	4
2. 나는 누구하고나 자주 싸운다.	1	2	3	4
3. 나는 때로 싫어하는 사람에 대한 험담을 한다.	1	2	3	4
4. 나는 화가 났을 때 토라지거나 뽀루통해진다.	1	2	3	4
5. 나는 사람들이 알고 있는 것보다 훨씬 더 성급하다.	1	2	3	4
6. 나는 누군가가 나를 조롱하면 격분한다.	1	2	3	4
7. 사람들이 나에게 동의하지 않을 때는 논쟁할 수밖에 없다.	1	2	3	4
8. 누군가가 나를 화나게 하면 그에 대해 가지고 있는 감정을 쉽게 말한다.	1	2	3	4
9. 나는 마땅히 받아야 할 보상(보답)을 받지 못하는 것 같다.	1	2	3	4
10. 나는 다른 사람들은 항상 운이 좋은 것 같다고 생각한다.	1	2	3	4
11. 누군가 먼저 나를 때린다면 나도 때리겠다.	1	2	3	4
12. 계속해서 나를 괴롭히는 사람은 한 대 얻어맞기를 자청하고 있다고 볼 수 있다.	1	2	3	4
13. 나는 화가 났을 때 가끔 문을 '꽂' 닫는다.	1	2	3	4
14. 나는 결코 짓궂은 장난을 하지 않는다.	1	2	3	4
15. 나는 종종 폭발할 것 같다는 느낌을 받는다.	1	2	3	4
16. 나는 때때로 시비조로 행동한다.	1	2	3	4
17. 나는 매우 화가 날 때는 심한 말도 한다.	1	2	3	4
18. 거짓말로 다른 사람을 헐뜯을 때가 있다.	1	2	3	4
19. 나는 내게 일어났던 일을 돌이켜 볼 때 분노를 느낀다.	1	2	3	4
20. 거의 매주 내가 싫어하는 사람을 만난다.	1	2	3	4
21. 나의 권리를 지키기 위해 폭력을 써야 한다면 기꺼이 쓰겠다.	1	2	3	4
22. 너무 화가 나서 물건을 집어 던진 적이 있다.	1	2	3	4
23. 요즘 다소 신경질을 내는 편이다.	1	2	3	4
24. 누군가가 나에게 언성을 높이면 나도 맞서서 언성을 높인다.	1	2	3	4
25. 나는 일상생활에서 부당한 취급을 받는 편이다.	1	2	3	4

< 부록 4-2 > 공격성 척도 - 아동, 청소년

◆ 정답이 없는 문항이므로 솔직하게 답해주시면 됩니다.

평소 내가 느끼거나 생각하는 바와 가장 가까운 곳에 ○ 표 해주세요.

문 항	전혀 그렇지 않다	거의 그렇지 않다	대체로 그렇다	언제나 그렇다
1. 나는 무슨 일이 있어도 다른 사람을 때려서는 안 된다고 생각한다.	1-----2-----3-----4			
2. 친구들과 또는 다른 사람들과 자주 싸우는 편이다.	1-----2-----3-----4			
3. 나는 때로 싫어하는 사람에 대한 험담을 한다.	1-----2-----3-----4			
4. 나는 화가 났을 때 토라지거나 빠진다.	1-----2-----3-----4			
5. 다른 사람들이 알고 있는 것보다 훨씬 더 성격이 급하다.	1-----2-----3-----4			
6. 누군가가 나를 조롱하거나 놀리고 비웃으면 참을 수 없을 정도로 화가 난다.	1-----2-----3-----4			
7. 사람들의 의견이 나와 다를 때는 (말로)싸우는 수밖에 없다.	1-----2-----3-----4			
8. 누군가가 나를 화나게 하면 그에 대한 내 감정을 쉽게 말한다	1-----2-----3-----4			
9. 마땅히 받아야 할 것을 받지 못하는 것 같은 느낌이 든다.	1-----2-----3-----4			
10. 내가 볼 때 다른 사람들은 항상 운이 좋은 것 같다.	1-----2-----3-----4			
11. 누군가 먼저 나를 때린다면 나도 때리겠다.	1-----2-----3-----4			
12. 계속해서 나를 괴롭히는 사람은 아마 한 대 얻어맞을 지도 모른다.	1-----2-----3-----4			
13. 나는 화가 났을 때 가끔 문을 '광' 닫는다.	1-----2-----3-----4			
14. 나는 결코 짓궂은 장난을 하지 않는다.	1-----2-----3-----4			
15. 나는 종종 폭발할 것 같다는 느낌을 받는다.	1-----2-----3-----4			
16. 나는 때때로 다른 사람에게 시비(싸움)를 거는 것처럼 군다.	1-----2-----3-----4			
17. 나는 매우 화가 날 때는 심한 말도 한다.	1-----2-----3-----4			
18. 거짓말로 다른 사람을 헐뜯을 때가 있다.	1-----2-----3-----4			
19. 나는 내게 일어났던 일을 돌이켜 볼 때 분노를 느낀다.	1-----2-----3-----4			
20. 거의 매주 내가 싫어하는 사람을 만난다.	1-----2-----3-----4			
21. 나를 지키기 위해 폭력을 써야 한다면 기꺼이 쓰겠다.	1-----2-----3-----4			
22. 너무 화가 나서 물건을 집어 던진 적이 있다.	1-----2-----3-----4			
23. 요즘 다소 신경질을 내는 편이다.	1-----2-----3-----4			
24. 누군가가 나를 혼낼 때 나도 큰소리로 대든다.	1-----2-----3-----4			
25. 나는 일상생활에서 부당한(억울한) 취급을 받는 편이다.	1-----2-----3-----4			