청소년의 사이버폭력 예방 교육 경험 정도와 디지털 폭력 실행 간의 관계

오경숙*, 윤상용**, 최병애***, 박은경****, 이성숙*****
*국제대학교 유아교육학과
**, *****국제대학교 교양교육실
*****평택교육지원청
***국제대학교 평생교육원

Relationship between adolescents' cyberbullying prevention education experience and digital violence

Kyeong-Sook Oh*, Sang-yong Yun**, Boung-Ae Choi***, Eun-Kyoung Park**** , Sung-Suk, Lee*****
*Dept. of Early Childhood Education, Kookje University
**, *****Dept. of Liberal Arts Education, Kookje University
****Pyeongtaek Office of Education, Gyeonggi-do
***Dept. of Lifelong Education, Kookje University

요 약

요 약 본 연구의 목적은 청소년의 사이버폭력 예방 교육 경험 정도와 디지털폭력(공격성, 혐오 표현) 실행 수준의 일반적 경향에 대해 알아보고 청소년의 사이버폭력 예방 교육 경험 정도와 디지털 폭력 실행 간의 관계를 파악하고자 하였다. 이를 위해 P시에 위치한 중학교에 재학 중인 청소년 128명을 연구대상으로 설정하였다. 수집된 자료는 SPSS 24.0을 사용하여 빈도, 기술 분석, t-검정, 일원변량분석, 상관관계 분석을 적용하여 분석하였다. 연구 결과 첫째, 남학생이 여학생에 비해, 학년이 높아질수록 사이버폭력 예방 교육의 참여가 많았다. 학년이 낮을수록 디지털 폭력의 경험이 많았다. 둘째, 사이버폭력 예방 교육을 많이 받는 중학생들은 공격성과 혐오 표현 등 디지털 폭력이 줄었다. 이러한 결과로 볼 때, 학업에 쫓기는 학생들의 상황을 고려할 때 필수적인 교과목 중 하나로 사이버 폭력 예방 교육 활동을 편성하면 더욱 효과적인 도구가 될 수 있음을 시사한다.

Key Words : 청소년 공격성, 사이버 폭력, 혐오표현, 선플 활동

1. 서론

2023년도 사이버폭력 실태조사 결과[1] 발표에 따르면 남성·중학생·20대의 사이버폭력 경험 비중이 상대적으로 높았다. 이는 지난 2022년의 조사 결과[2]에서도 중학생의 비중이 다른 연령에 비해 높은 수준이었음을 볼 때 중학생을 대상으로 한 사이버 윤리교육의 필요성이 요구된다.

결과를 자세히 살펴보면 청소년들은 온라인게임(48.3%)을 통해 사이버폭력을 행사한 경우가 가장 많았으며 메타버스 상에서의 사이버폭력 가해 경험이 다른 연도에 비해 증가하였다. 무엇보다 심각한 것은 청소년의 경우, 사이버폭력 가해 뒤 사안의 심각성이나 죄의식을 가지면서도 놀이 또는 유희적 행위로 인식하는 경향이 전년에 비해 증가(13.3%→17.2%)했다. 디지털 혐오 표현(국적·인종, 종교, 성소수자, 장애, 성별, 신체·외모, 다문화, 노인·특정 세대, 저소득층, 학벌·학력, 지역, 정치 성향 등 비하) 경험 역시 증가했다[1].

인터넷으로 생각하고 인터넷으로 듣고 인터넷으로 말하는 이른바 '인터넷 정보의 시대'가 아니라 '경험의 인터넷 시대'가 도래하였다. AI, 가상, 증강 현실 게임과 같은 고도의 경험 지향적 시대를 살아가게 되는 현시대에 청소년의 올바른 인터넷 사용 문화에 대해서 우리 사회는 많은 관심을 기울여야 한다. 그럼에도 불구하고 매년 사이버폭력과 사이버 범죄에 노출되는 청소년들은 많아지고 있다. 이는 확대되고 있는 인터넷 매체 영향력의 크기에 비해 인터넷의 올바른 활용을 위한 교육 등 실천을 위한 구체적인 대안 마련이 아직은 미흡하다고 볼 수 있다.

연구 결과에 따르면 인터넷윤리 교육은 정보사회에 있어 꼭 지켜야 할 가치관과 행동양식을 일깨워 주며[3], 인터넷의 역기능과 부작용을 해결하고 인터넷의 순기능을 극대화할 수 있다고 밝혔다[4]. 박정숙[5]은 인터넷윤리 교육은 사이버폭력을 예방하는데 이바지하는 역할을 할 수 있으며, 인터넷 윤리의식을 향상하게 시킬 수 있는 중요한 요인으로 기능한다고 밝혔다. 이러한 관점에서 2년 연속 사이버폭력 노출이 가장 많은 중학생을 대상으로 사이버 윤리교육을 시행하고, 이를 통해 청소년들이 사이버폭력 상황에 직면했을 때의 인식과 행동 변화를 분석하는 것을 목적으로 한다. 사이버폭력의 심각성을 인식하고 예방 교육의 효과를 실증적으로 검증함으로써, 본 연구는 향후 청소년 디지털 윤리교육 프로그램 개발에 중요한 자료가 될 것이다.

연구의 목적을 달성하기 위해 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

첫째, 중학생의 사이버폭력 예방 교육과 디지털 폭력 실행 수준은 성과 학년별, 학업 수준에 따라 차이가 있는가?

둘째, 중학생의 사이버폭력 예방 교육과 디지털 폭력 실행 수준은 어떠한 상관관계가 있는가?

2. 연구 방법

2.1. 연구 대상

본 연구의 대상은 경기도 P시 소재의 중학교에 재학 중인 청소년 128명이며, 이들은 최소 1년에 최소 1번 이상 사이버폭력 예방 교육받은 학생들이다. 연구 대상의 구체적인 인구통계학적 특성은 [표 1]과 같다.

[표 1] 연구대상자의 인구통계학적 특성(N=128)

변 인		n	%
학년	1학년	21	16.4
	2학년	47	36.7
	3학년	60	46.9
성	남학생	46	35.9
	여학생	82	64.1
학업정도	0-20%	24	18.8
	21-40%	44	34.4
	41-60%	14	10.9
	61%이상	46	35.9
사이버 폭력 예방 교육 관련 경험	1회	39	30.5
	2회	17	13.3
	3회	17	13.3
	4회	28	21.9
	5회이상	27	21.1
전체		128	100.0

2.2. 연구 도구

2.2.1 사이버폭력 예방 교육

사이버폭력 예방 교육은 “사이버 공간에서 함양을 목표로 하는 교육”으로 정의하고, 가정, 친구, 학교나 기관 등에서 사이버폭력 예방 교육받은 경험 정도를 확인하고자 하였다. 이를 위해 사이버폭력 예방 교육 경험 정도를 질문에 “나는 올해 인터넷을 시작한 이후로 부모님, 친구, 선생님, 윤리 강사로부터 사이버폭력 예방 교육이나 인터넷 윤리에 관한 지식을 배운 경험이 1회 있다.” 부터 총 5회까지의 질문을 설정하였다. 각 문항의 척도는 리커트(Likert) 식 5점 척도를 활용하였다.

2.2.2 디지털 폭력

디지털 폭력이란 디지털 환경, 특히 인터넷이나 모바일 기기, 소셜 미디어 플랫폼 등에서 발생하는 다양한 형태의 비언어적 폭력이나 괴롭힘을 의미한다. 이는 일반적으로 온라인상에서의 모욕, 명예훼손, 협박, 사생활 침해 등을 포함하며, 피해자에게 심리적, 정서적 고통을 유발할 수 있다. 본 연구에서는 공격성과 혐오 표현에 한정해서 그 의미를 사용했다.

중학생의 디지털 폭력을 측정하기 위하여 박근일[6]이 청소년을 대상으로 공격성과 혐오 표현 사용한 검사도구를 사용하였다. 본 검사도구는 총 45문항으로 구성되어 있으며, 공격성은 반응적-외현적 공격성, 주도적-외현적 공격성, 반응적-관계적 공격성, 주도적-관계적 공격성의 4개의 하위변인과 국가인권위원회[7]가 제시한 혐오 표현 5문항으로 구성되어 있다.

[표 2] 디지털 폭력 측정 도구의 문항 구성과 신뢰도

하위변인	문항 번호	문항 수	Cronbach's α
공격성	1~40	40	.892
혐오 표현	41-45	5	.853
전체		45	.916

2.3. 자료수집과 자료처리

본 연구는 2024년 9월 말 현재, 사이버폭력 예방 교육 받은 경기도 소재 15개 중학교의 학생(1학년~3학년)들을 대상으로 하였다. 조사 방법은 조사대상자로 선발된 학교를 직접 방문하거나 담임선생님에게 이메일을 통하여 설문지를 배부하였고 자기평가 기입법(self-administration method)에 따라 설문조사가 실시되었다. 본 연구에 참여하는 학생에 대한 윤리적인 측면을 고려하여 참여 학생에게 동의를 구하였고, 연구의 목적과 연구 참여자의 익명성 및 자료들의 비밀보장에 대한 설명이 사전에 이루어진 이후 실시되었다. 설문지의 배부 및 수거는 각 학교의 교사들을 통해 이루어졌다. 설문은 편안한 분위기 가운데 쉬는 시간, 점심시간 등을 활용하여 각 학교의 교사를 통하여 배부되었으며 연구 목적을 충분히 밝히고 성실히 응답해주기를 요청했다. 설문조사는 총 150명을 대상으로 진행하였으며, 수거된 설문지 중 질문에 응답하지 않았거나 구체적이지 않고 불성실하다고 판단되는 22부를 제외한 128부를 연구의 최종자료로 사용하였다.

3. 연구 결과 및 해석

3.1. 중학생의 사이버폭력 예방 교육 참여와 디지털 폭력실행 수준 차이

[표 3] 중학생의 사이버폭력 예방 교육 참여와 디지털 폭력실행 차이 분석(*N*=128)

변 인		사이버폭력 예방 교육		디지털 폭력	
		M	*SD*	*M*	*SD*
성별	남학생	3.21	1.60	2.56	.87
	여학생	2.70	1.50	2.40	.86
	t	2.01*		.91	
학년별	1학년	1.86a	1.31	3.10b	.84
	2학년	2.72b	1.56	2.42a	.98
	3학년	3.40b	1.44	2.26a	.67
전체		9.15***		8.19***	

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

[표 3]과 같이 남학생(*M*=3.21)이 여학생(*M*=2.70)에 비해 사이버폭력 예방 교육 참여의 점수가 유의미하게 높았다(*t*=2.01, $p<.05$). 학년별로는 학년이 높아질수록 사이버폭력 예방 교육을 많이 받는 것으로 나타났다. *Duncan* 검증 결과 3학년과 2학년이 1학년에 비해 사이버폭력 예방에 관련한 교육을 많이 받는 것으로 나타났다(*F*=9.15, $p<.001$).

디지털 폭력실행 수준에서 남학생(*M*=2.56)이 여학생(*M*=2.40)보다 약간 높은 수준이었으나 통계적으로 유의미한 차이는 나타나지 않았다. 학년별로 살펴볼 때, 학년이 낮아질수록 디지털 폭력실행 수준이 높았다. *Duncan* 검증 결과 3학년과 2학년이 1학년에 비해 디지털 폭력실행 수준이 유의미하게 낮게 나타났다(*F*=8.19, $p<.001$).

사이버폭력 예방 교육 참여 수준과 디지털 폭력실행 수준은 성적에 따라 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

3.2. 중학생의 사이버폭력 예방 교육 참여와 디지털 폭력실행 간의 관계

중학생의 사이버폭력 예방 교육과 디지털 폭력실행 간의 관계를 알아보기 위해 다중선형회귀분석을 시행하였다. 그 결과는 다음 [표 4]와 같다

[표 4] 중학생의 사이버폭력 예방 교육 참여와 디지털 폭력실행 간의 관계

(*N*=128)

변 인		사이버폭력 예방 교육
공격성	주도-관계적 공격성	-.530***
	반응-외현적 공격성	-.573***
	반응적-관계적 공격성	-.544***
	주도-외현적 공격성	-.554***
혐오 표현	혐오 표현	-601***
디지털 폭력 전체		-.597***

***$p<.001$.

[표 4]와 같이 사이버폭력 예방 교육 참여 정도와 디지털 폭력실행 간의 관계의 상관관계를 살펴본 결과 r=.530~.601 수준에서 높은 상관관계가 나타났다. 사이버폭력 예방 교육을 많이 받을수록 혐오 표현 사용이 줄어들고 있는 것으로 나타났으며(r=-.601, $p<.001$), 공격성의 하위변인 전체와도 부정적인 상관관계를 나타냈다. 즉, 사이버폭력 예방 교육을 많이 받는 중학생들은 공격성과 혐오 표현 등 디지털 폭력이 줄어듦을 알 수 있다.

4. 결론 및 제언

본 연구는 2년 연속 사이버폭력 노출이 가장 많은 중학생을 대상으로 사이버 윤리교육을 시행하고, 이를 통해 청소년들이 사이버폭력 상황에 직면했을 때의 인식과 행동 변화를 분석하는 것을 목적으로 한다. 연구 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 남학생이 여학생에 비해, 학년이 높아질수록 사이버폭력 예방 교육의 참여가 많았다. 디지털 폭력실행 수준에서 남학생이 여학생에 비해 약간 높은 수준이었지만 유의미한 차이는 나타나지 않았다. 이는 여학생이 남학생보다 인터넷윤리 교육의 경험 정도가 높았으며, 남학생이 여학생보다 사이버 상의 폭력의 경향성이 더 높게 나타났다는 박정숙[5]의 결과와는 일부 상이하다.

다음으로 사이버폭력 측면에서는 학년별에서 학년이 낮아질수록 디지털 폭력실행 수준이 높았다. 학생들의 학년별에 따라 인터넷윤리 교육과 사이버폭력에 있어서 3, 4학년이 1, 2학년에 비해 인터넷 윤리교육 경험이 많고, 3, 4학년에 비해 1, 2학년이 사이버 폭력적인 경향을 보인다는 박정숙[5]의 결과와 맥을 같이 한다.

둘째, 사이버폭력 예방 교육을 많이 받는 중학생들은 공격성과 혐오 표현 등 디지털 폭력이 줄었다. 이는 인터넷 윤리 교육은 사이버폭력을 예방하는데 이바지하는 역할을 할 수 있으며, 인터넷 윤리의식을 향상하게 시킬 수 있는 중요한 요인으로 기능한다고 밝힌 박정숙[5]의 연구를 지지한다.

이상의 연구 결과를 통해 다음과 같은 시사점을 도출할 수 있었다.

사이버폭력 예방 교육 활동 경험이 많을수록 디지털 폭력 경험이 낮음을 볼 때, 사이버폭력 예방 교육 활동은 디지털 폭력 감소에 있어 효과적인 도구로 작용할 것으로 판단된다. 특히, 외현적 공격성은 명백하게 겉으로 드러나는 형태의 신체 및 언어적 공격성을 포함하는 개념인데, 이를 효과적으로 사이버폭력 예방 교육 활동이 중재할 수 있다는 사실은 디지털 폭력성에서 이어지는 오프라인의 학교폭력까지 연결 지어 청소년의 공격성을 조절할 수 있는 도구로 작용할 가능성이 드러났다.

종합적으로 본 연구를 통해 사이버폭력 예방 교육 활동이 청소년의 디지털 폭력에 긍정적인 영향을 미침을 확인하였다.

이러한 시사점에도 불구하고 본 연구는 다음과 같은 제한점을 지니고 있다. 첫째, 특정 학교 학생들의 결과가 일반적인 결과로 확장되는 일반화의 오류를 고려해야 한다는 점과 둘째, 사이버폭력 예방 교육 활동에 있어서 다양한 환경요소를 고려하지 못했다는 점이다. 이에, 향후 연구에서는 사이버폭력 예방 교육 활동과 관련한 다양한 연구가 수행되어 청소년의 심리적 교육 도구로써의 효과성이 다양한 차원에서 검증된다면 사이버폭력 예방 교육 활동에 대한 사회적 관심이 제고되고, 사이버폭력 예방 교육 활동과 관련한 다양한 연구 결과가 축적될 것으로 생각한다.

참고문헌

[1] 방송통신위원회, NIA 한국지능정보사회진흥원. “2022년 사이버폭력 실태조사”. NIA 한국지능정보사회진흥원:대구, 2023.

[2] 방송통신위원회, NIA 한국지능정보사회진흥원. “2022년 사이버폭력 실태조사”. NIA 한국지능정보사회진흥원:대구, 2023.

[3] 정경화. “대학생의 정보통신 윤리의식 실태 및 개선방안”. 우석대학교 석사학위논문. 2014년.

[4] 박시형. “SNS 언어폭력 실태와 인터넷윤리교육의 개선방안”. 강원대학교 석사학위논문. 2016년.

[5] 박정숙. “인터넷윤리 교육이 사이버폭력 예방에 미치는 효과 연구 : 인터넷윤리의식의 매개효과 검증을 중심으로”. 서울과학기술대학교 IT정책전문대학원 석사학위논문. 2016년.

[6] 박근일. “청소년들의 선플활동이 공격성과 혐오표현에 미치는 영향”. 명지대학교 대학원 박사위논문. 2021년.

[7] 국가인권위원회. “혐오표현 실태조사 및 규제방안 연구”. 국가인권위원회. 2016년.