

포스트휴먼 시대 청소년의 정신 건강: 비대면 대화 매체 사용과 언어폭력 관련성 연구

이유미*·오미영**†

*중앙대학교 인문콘텐츠연구소 부교수, **가천대학교 미디어커뮤니케이션학과 교수

The Mental Health of Adolescents in the Post-Human Era: A Study of the Relationship Between Non Face-To-Face Communication Media and Verbal Violence

Yumi Yi*·Meeyoung Oh**†

*Associate Professor, Humanity Research Institute, Chunang University

**Professor, Department of Media & Communication, Gachon University

ABSTRACT

Objectives: The purpose of this study is to identify the problems of verbal violence that adolescents face in the post-human age, when the non-face-to-face media is increasing.

Methods: A survey was conducted on 305 adolescents, aged 14 to 16 years of middle school and high school students. The data were analyzed with the SPSS 25.0.

Results: As a result of conducting multiple regression analysis to identify the type of conversation that affects verbal abuse of adolescents, a model with a conversation with family, conversation with other people, messenger conversation such as KakaoTalk, and video chat conversation was selected. The amount of explanation was 11.4%. ($R^2 = .114$) Of these, non-face-to-face conversations have been shown to increase verbal violence, and face-to-face conversations with family have, in turn, lowered the risk. As a result of t-testing to examine the effect of verbal abuse experience on the verbal violence index, the damage experience was significant in depression ($p = .042$) and impulsive aggression ($p = .021$). ($P = .000$).

Conclusion: This study reiterates the importance of family dialogue along with the fact

*이 논문 또는 저서는 2017년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2017S1A6A3A01078538).

접수일 : 2019년 11월 22일, 수정일 : 2019년 12월 03일, 채택일 : 2019년 12월 13일

교신저자 : 오미영(경기도 성남시 수정구 성남대로 1342)

Tel: 031-750-5174, Fax: 031-750-5261, E-mail: ohmy@gachon.ac.kr

that the development of various non-face-to-face media in the Fourth Industrial Revolution can have a negative impact on adolescent mental health.

Key words: Adolescents, Communication media, Face-to-face communication, Mental health, Non face-to-face communication, Post-human era, Verbal violence, Verbal violence index

I. 서론

과거에 비해 오늘날 청소년들은 훨씬 복잡한 사회적 관계를 경험하는 가운데 첨단 미디어 기술을 활용한 비대면 대화에 매우 능숙한 '디지털 네이티브(digital native)'로 성장하고 있다. 하지만 매체를 통한 비대면 대화는 사회적 관습이나 터부로 드러나기 어려운 내부적 자아를 오히려 잘 드러내게 만들면서(박소라 등, 2007) 적지 않은 사회문제를 야기하고 있다. 인간과 인간 사이 만남과 대화가 이뤄지는 물리적 현실 공간에서와 달리 텍스트, 사진, 음악, 동영상 등으로 소통하는 온라인 매체 공간에서 자주 일어나는 언어폭력 문제가 그 가운데 하나이다. 카톡 왕따와 같은 정서적 폭력 형태의 새로운 학교 폭력 양상이 눈에 띄게 늘고 있고(조선일보, 2019. 8. 28.; 동아일보, 2019. 8. 17.), 인터넷 댓글 등에서 양산되는 악플이 우울증 및 자살 문제를 낳고 있는 최근의 우리사회 현실은 비대면 대화 상황에서 일어나는 언어폭력 문제를 우려하게 만든다. 신체적으로나 심리적으로 커다란 변화를 겪는 청소년기는 차후 삶의 질과 건강을 좌우하는 중요한 시기이지만 청소년들은 학업 스트레스 등으로 매우 불안정한 심리를 지니기 쉽다(이원정 등, 2017). 민감한 청소년기에 겪는 언어폭력과 같은 정서적 폭력은 한 개인의 정신건강을 크게 해칠 수 있다. 이에 본 연구는 청소년의 언어폭력 문제를 정신건강 차원에서 살피고자 한다.

교육부가 2019년 8월 발표한 자료에 따르면 우

리 사회 학교폭력 피해 유형은 언어폭력 35.6%, 집단 따돌림 23.2%, 사이버 불링(cyber bullying, 소셜미디어 공간에서 의도적이고 지속적으로 괴롭힘을 가하는 행위) 8.9% 순서로 언어를 사용한 정서적 폭력이 물리적 폭력을 웃도는 것으로 나타났다. 주목할 부분은 요즘 청소년들의 언어폭력과 집단 따돌림이 주로 비대면 매체인 소셜미디어를 통해 결합되는 양상을 보이고 있다는 점이다(조선일보, 2019. 8. 28.).

온라인 사이버 폭력을 경험한 학생의 경우 그렇지 않은 학생에 비해 자아존중감이 크게 낮고(Patchin & Hinduja, 2010) 자살, 우울 등과도 밀접한 관련을 보인다(Tynes et al., 2010). 단체 대화방 등에서 집단적인 욕설을 퍼붓는 소위 '떼끼' 등 신종 사이버 언어폭력은 청소년들에게 소외감과 불안감 등 심리적 어려움을 크게 야기하는 것으로 나타나고 있다(정여진과 손서희, 2017).

청소년의 정신 건강과 관련한 연구들은 대체로 사회적으로 고립되거나 연결성이 낮은 청소년들의 우울 문제를 언급해왔다. 친구 관계 특성이 긍정적일수록 우울증이 감소한다는 연구(최규련, 2010), 제한적인 상호작용을 경험하는 청소년에게서 우울증을 겪을 확률이 높게 나타난다는 연구(Olsson et al., 1999) 등이 그것이다. 이러한 연구들은 대체로 사회적 관계의 기반을 사회활동 참여로 규정하고 있으며 사회활동 참여가 활발할수록 정신 건강 수준이 높다(이미숙, 2010)는 결과를 공유한다. 가족이나 친구 등 교류하는 타인의 숫자가 많거나 접촉 빈도가 높은 사람이 우울증이나 불안을 경험할 확

률이 낮고 삶의 만족도나 행복감이 높다는 연구들(이지현과 한경혜, 2012; 김경미, 2012; Bacikova-Sleskova et al., 2007)도 마찬가지다.

하지만 사회적 연결망이 너무 크거나 작은 청소년의 경우 우울증과의 연관성이 확인된다는 연구 결과(Falci & McNeely, 2009)를 보더라도, 모든 사회적 연결망이 청소년의 정신 건강에 긍정적이라고 볼 수 없다는 문제를 인식하게 된다. 지지적 관계보다 갈등적 관계로 인식되는 타인의 숫자가 많은 경우 심리적으로 부정적 영향을 미친다는 연구(Rook, 1984), 부정적 상호작용을 경험하는 사회적 관계는 정서적 건강성을 감소시킨다(Lincoln, 2000)는 연구 결과들이 이를 뒷받침한다. 요컨대 사회적 연결망의 크기와 정신 건강에 미치는 긍정적인 역할 사이의 선형관계를 확신할 수 없다(Falcy & McNeely, 2009). 오히려 사회적 관계가 스트레스나 갈등, 부담, 실망 등 부정적 감정을 양산할 수 있으며(Rook, 1984; Pagel et al., 1987) 갈등, 통제, 불안과 스트레스, 잘못된 정보의 확산 등을 낳을 수 있다. 과도한 사회적 연계가 부정적인 효과를 미친다는 주장(Portes, 1998)이나 사회적 관계의 긍정 및 부정 양면성을 제기한 연구(이민아, 2013)는 이러한 논의를 포함하고 있다.

본 연구는 비대면 대화 매체가 지닌 사회적 관계의 부정적 효과, 그 가운데 언어폭력 문제에 주목하여 이 시대 청소년 정신건강의 단면을 살피고 해결방안을 고민하고자 한다. 청소년기에 경험한 언어폭력은 어른으로 성장한 후까지 정신 건강에 부정적 영향을 미칠 수 있다는 점에서, 미래 사회 구성원의 건강 측면에서 이 문제에 관심을 기울일 필요가 있다.

청소년기 발달 과정에서 가족 및 또래 집단과의 대면적 대화 환경은 매우 중요한 부분이다. 이에 본 연구는 주변인과의 대면 대화가 이를 감소시키는데 어떠한 영향을 미치는가에 대해서도 함께 알아보고자 하였다. 오늘날은 과거와 달리 다양한 비대면 매체를 사용하는 대화가 나날이 증가하고 있고, 커뮤니-

케이션 대상이 단지 인간이 아닌 다양한 매체로 확장되고 있는 소위 '포스트휴먼' 시대이다. '포스트휴먼'은 현 인류와 구별되는 다음 세대의 인류, 즉 AI 기술 등이 가져오는 기계적 능력 향상을 통해 새롭게 진화하는 인간을 의미(김분선, 2017)하며 최근 학계에서 이를 둘러싼 다양한 논의들을 이끌어내고 있다. 본 연구는 이러한 '포스트휴먼' 시대에 성장하는 우리 청소년들의 정신 건강 문제를 살피고 그 해결 방안을 고민하려는 시도이다.

II. 연구 방법

1. 연구대상

본 연구는 청소년의 대화 매체 사용 양상과 언어폭력의 상관성을 확인하기 위하여 국내 청소년 305명을 대상으로 설문을 실시하였다. 본 설문조사의 결과는 연구 외에는 사용되지 않음을 연구대상자에게 충분히 고지하여 연구 윤리를 준수하고자 하였다. 청소년은 법적으로 다양하게 정의될 수 있으나 우리나라에서는 통상 중학교와 고등학교 재학생을 의미한다고 볼 수 있다.

〈표 1〉 응답자 분포

나이	N(%)	학년	N(%)
만14세	77(25.25)	중2	40(13.11)
만15세	110(36.06)	중3	124(40.66)
만16세	118(38.69)	고1	112(36.72)
		고2	29(9.51)
총	305(100)	총	305(100)

이에 본 연구는 중고등학생 연령대에 해당하는 만 14세부터 16세 사이(중학교 2학년부터 고등학교 2학년)를 조사 대상으로 삼았다. 한국 입학 기준

에 따라 같은 연령이라도 생일 기준으로 두 개의 학년이 존재할 수 있기에 실제 응답자 분포는 다음과 같다. 연구 대상을 만 14세부터 16세로 한 것은 청소년 연령기 안에서 중학교와 고등학교로 나누어지는 환경의 변화가 영향성이 있는가를 확인하고자 하였고, 여기에 나이 변인이 더 적게 영향성을 미칠 수 있도록 3개 연령 4개 학년으로 두 집단의 중간 분포를 선택하였다. 성별 분포로 볼 때 남자 143명, 여자 162명이었으며 학력에 따른 분포는 중학생 164명, 고등학생 141명이었다.

2. 용어의 정의

1) 독립변수

(1) 대면 대화

대면 대화는 얼굴을 마주(face-to-face)하여 이뤄지는 동시적 대화이다(임재민, 2016). 이에 본 연구는 청소년들이 직접 만나 대화하는 것을 대면 대화로 한정하였다. 대화 상대는 가족, 친구, 기타로 나누었으며 대화 시간 또한 살펴보았다.

(2) 비대면 대화

비대면 대화는 직접 대면이 아닌, 매체를 사용하는 상황에서 이뤄지는 대화이다. 본 연구는 이를 다시 ①직접 대화형(전화), ②문자 대화형(카카오톡, 라인 톡, 페이스북 메신저, 문자 등 문자 메신저), ③게시형(페이스북, 인스타그램 등 SNS), ④동영상 채팅 참여, ⑤온라인 게임형 ⑥대화형 에이전트(챗봇 등) 활용형으로 구분하였으며 이들 매체를 사용하는 시간 또한 살펴보았다.

2) 결과변수

본 연구는 결과변수로 언어폭력을 설정하였다. 언

어폭력은 정다혜(2018)의 언어폭력지수 척도지를 이용해 진단하였다. 정다혜의 척도지는 Infante, D.A. 등(1986)의 언어폭력검사(Verbal Aggressiveness Scale :VAS)와 상관 분석을 실시하여 그 타당성을 확보하였으며 이를 통해 외국 척도지의 번안적 사용에 따른 한계성을 극복한 한국적 검사지로 개발되었다. 이 척도지는 언어폭력의 구성요인을 욕설, 조롱, 희롱, 헐박, 저주 등이 아닌 충동적 공격성, 자아존중감, 우울을 통해 판단하고 있다는 점에서 청소년의 정신 건강을 살피려는 본 연구의 관심과 일치하였다.

3. 자료분석

본 연구를 위한 설문 조사는 온라인 조사업체 Dataspring에 의뢰해 2019년 9월 16일부터 9월 22일까지 진행하였다. 언어폭력 지수 측정을 위한 30개 문항과 대화매체에 관한 질문 5문항, 언어폭력 경험에 관한 질문 4문항, 기타 응답자 정보에 관한 질문 4문항을 설계하여 조사를 실시하였으며 수집한 305명의 응답 내용은 SPSS 25.0을 통해 분석하였다. 설문 문항의 Cronbach's alpha 값이 .824로 매우 높은 신뢰도를 나타낸 가운데 특히 언어폭력 지수와 관련한 30문항의 Cronbach's alpha 값은 .943으로 매우 높은 신뢰도와 함께 측정되었다.

계층별 변인에 따른 특성을 분석하기 위하여 성별과 학력은 t-test를 활용하여 분석하였고, 언어폭력 지수에 영향을 미치는 대화 매체를 확인하기 위하여 상관분석과 회귀분석을 실시하였다.

이밖에 청소년의 언어폭력 현황을 살펴보고자 언어폭력 피해 경험 유무를 확인하였고, 이러한 경험에 따라 언어폭력지수 요인의 평균의 차이가 나타나는가를 확인하고자 t-test를 실시하였다.

Ⅲ. 연구 결과

1. 조사 대상의 일반적 특성

청소년 언어폭력과 관련한 현상적 차원을 확인하기 위해 청소년의 대화 유형, 언어폭력 지수, 언어폭력 경험 양상을 살펴보았다.

1) 청소년의 대화 유형 및 대화 특성

청소년의 대화 유형을 확인하기 위해 하루 대화 시간을 대화 상대와 대화 방법으로 나누어 살펴보았다. 대화 상대별로는 친구와 가장 오래 대화하는 것으로 나타났다(5.255시간/일). 대화 방법은 대면 대화시간이 가장 길었고(4.999시간/일), 카카오톡 등 문자 메신저 활용(2.233시간/일), 페이스북 등 SNS 이용(1.238시간/일)이 뒤를 이었다. 대면 대화 시간이 상대적으로 길게 나타난 것은 우리 사회 청소년기의 특성상 학교나 학원에서 보내는 시간이 많기 때문으로 보인다. 한편 비대면 매체 사용과 관련해 청소년들은 전화를 통한 음성 대화보다 문자 메시지나 메신저 등을 활용한 대화를 주로 하는 것으로 나타났다.

2) 청소년의 언어폭력 경험

지난 1년 간 언어폭력 피해를 경험했다고 응답한 청소년은 조사 대상 305명 가운데 36명이었으며 피해 경험 횟수는 최소 1회에서 최대 10회까지, 평균은 3.81회로 나타났다. 언어폭력 피해는 비대면 매체인 온라인 게임, 카카오톡 등 문자 메신저, 페이스북 등 SNS, 동영상 채널의 채팅 게시판 순으로 발생했다.

한편 언어폭력 가해 경험이 있다고 답한 청소년은 총 305명 가운데 23명이며 경험 횟수는 최소 1회에서 최대 10회, 평균 4.35회에 달했다. 가해 매체는 카카오톡 등 문자 메신저, 온라인 게임, SNS, 동영상 채널의 채팅 게시판 순이었다.

2. 청소년의 언어폭력지수 양상

청소년의 언어폭력지수 양상을 살펴보기 위하여 청소년의 성별, 학력, 언어폭력 경험에 따라 언어폭력지수 요인과 총 지수 평균이 어떻게 다르게 나타나는가를 t-test를 통해 확인하였다.

1) 청소년의 성별, 학력에 따른 언어폭력지수 양상

언어폭력 총 지수와 그 세부 요인인 충동적 공격성, 자아존중감, 우울에 대해 평균 차이를 확인하였다. 그 결과 성별은 우울지수에서만, 학력은 자아존중감에서만 유의한 결과를 얻었다. 우울 지수는 여학생이 남학생에 비해 3.93점 높게 나타났고($p=.002$), 자아존중감은 중학생이 고등학생보다 1.09점 높은 결과를 보였다.($p=.033$) 자아존중감에 대한 질문은 높은 방향이 긍정적인 대답이 되도록 하였으나 지수 산정 시에는 역산하였기 때문에 지수가 낮을수록 자아존중감이 높아지는 결과를 의미한다.

2) 언어폭력 경험에 따른 언어폭력지수 양상

청소년 언어폭력 경험에 따른 언어폭력지수 차이를 확인하기 위하여 가해와 피해 경험에 따른 평균 비교를 실시하였다. 그 결과, 충동적 공격성과 우울, 언어폭력 총 지수에서 유의한 결과를 얻었다. 언어폭력 피해 경험이 있는 학생은 없는 학생에 비해 충동적 공격성이 3.398점 높았고($p=.021$) 우울 지수는 경험이 있는 학생이 없는 학생에 비해 4.071점 높았다.($p=.042$) 총 언어폭력지수도 피해 경험이 있는 학생이 없는 학생에 비해 8.164점 높게 나타났다.($p=.014$)

한편 언어폭력 가해 경험이 있는 학생의 언어폭력지수 요인 세 가지도 비교하였는데, 이 경우는 충동적 공격성과 총 언어폭력지수에서 유의성을 확인할 수 있었다. 충동적 공격성은 가해 경험이 있는

학생이 없는 학생에 비해 8.507점 높은 점수를 보였고($p=.000$), 총 언어폭력지수는 가해 경험이 있

는 학생이 없는 학생에 비해 12.583점 높게 나타났다. ($p=.002$)

〈표 2〉 청소년의 언어폭력 요인 평균 비교

			충동적 공격성		자아 존중감		우울		총합언어폭력지수	
			Mean±SD	P	Mean±SD	P	Mean±SD	P	Mean±SD	P
인구사회학적 특징	성별	남	33.99±8.485	0.178	14.44±4.571	0.124	27.85±10.701	0.002	76.29±18.813	0.111
		여	32.70±8.167		15.23±4.354		31.78±7.524		79.71±18.547	
	학년	중	33.07±8.914	0.599	14.35±4.602	0.033	29.46±11.822	0.430	76.88±19.839	0.223
		고	33.58±7.624		15.44±4.249		30.49±10.682		79.51±17.309	
언어폭 력경험	피해	없음	32.91±8.252	0.021	14.78±4.496	0.381	29.46±11.202	0.042	77.14±18.604	0.014
		있음	36.31±8.407		15.47±4.259		33.53±11.535		85.31±18.252	
	가해	없음	32.67±8.122	0.000	14.75±4.399	0.142	29.74±11.216	0.280	77.16±18.107	0.002
		있음	41.17±6.787		16.17±5.158		32.39±12.272		89.74±23.394	

3. 비대면 대화와 청소년 언어폭력

대화 방법 특히 비대면 대화 방법이 언어폭력지수에 미치는 영향성을 확인하기 위하여 대화 방법과 언어폭력지수와의 상관관계를 확인하고 이를 바탕으로 회귀분석을 실시하였다.

1) 대화 방법 및 언어폭력지수 상관관계

청소년 대화 상대 및 방법 간 관련성을 확인해 보고자 상관 분석을 실시하여 〈표3〉과 같은 결과를 얻었다. 상관관계가 높게 나타난 것¹⁾은 대면 대화와 친구와의 대화, 카카오톡 등 문자 메시지 대화와 페이스북 등 SNS 대화였다. 이 외에 유의한 결과를 보이지는 않았고 상관지수도 낮지만 대면 대화와 동영상 대화($r=-.030$, $p=.606$), 온라인 게임($r=-.017$, $p=.772$), 대화 에이전트 활용($r=-.105$, $p=.067$)은 부적 관계를 보였다.

비대면 대화 매체(전화, 문자, SNS, 채팅, 게임, 에이전트)를 활용하는 응답자의 경우 대화 상대자는 친밀한 가족이나 친구보다 기타 비친밀한 사람과의 대화에서 상관성을 보였다. 특히 온라인 게임은 친밀하지 않은 사람과 대화하는 관련성이 가장 높게 나타났다. ($r=.343$, $p=.000$)

대화형 에이전트(챗봇 등) 활용 대화를 한다는 응답자의 경우 응답 모수가 크지 않아 상관성이나 유의도가 약하게 나왔음에도 대화 대상은 비 친밀한 기타($r=.171$, $p=.003$), 대화 방법은 전화 대화($r=.166$, $p=.004$), 페이스북 등 SNS를 활용한 대화($r=.148$, $p=.010$), 동영상 채팅($r=.237$, $p=.000$), 게임에서의 대화($r=.272$, $p=.000$)가 상관성을 지니는 것으로 나타났다. 이들 응답자들은 또한 대면 대화가 아닌 비대면 대화, 특히 동영상 채팅이나 게임을 하면서 상대와 이야기하는 시간이 길다는 특성을 보여주었다. 에이전트를 이용한 청소년 대화 시간에 미치는 영향성을 알아보기 위하여 단계적

1) 성태제(2017:247)에서 제시하는 상관계수의 해석 기준은 다음과 같다. $\pm.00\sim.20$ 은 상관이 매우 낮다, $\pm.20\sim.40$ 은 상관이 낮다, $\pm.40\sim.60$ 상관이 있다, $\pm.06\sim.80$ 상관이 높다, $\pm.80\sim.1.00$ 상관이 매우 낮다.

방식(stepwise selection method)으로 회귀분석을 실시한 결과 게임대화, 동영상대화, 전화대화, 직접대화가 유의하게 영향성을 미치고 있으며 이 모든 변인이 모두 들어간 모형이 R²=.123으로 나타났다. 이는 에이전트 대화 시간 변화량의 12.3%를 설명하는 가장 높은 설명력을 보이는 모형이다. 그 모델 안에서도 게임대화 시간이 가장 영향력이 높았다. 즉, 게임 대화 시간이 1시간 증가할 때 에이전트 대화 시간이 0.103 시간 증가하였다(B=.103).

반면 대면 대화 시간이 1시간 증가할 때 에이전트 대화 시간은 0.018시간 감소하는 것으로 나타났다. (B=-.018)

다음으로 언어폭력지수와 대화 방법과의 상관성은 가족(r=-.198, p=.001), 비친밀한 기타(r=.127, p=.028), 직접대화(r=-.138, p=.016) 카카오톡과 같은 문자(r=.138, p=.016) 동영상 채팅(r=.157, p=.006) 게임을 하면서 나누는 대화(r=.116, p=.043)에서 유의한 상관성을 보였다.

〈표 3〉 대화 상대 및 방법 간 상관관계

	가족	친구	기타	직접	전화	카카오톡 문자	페북등 SNS	동영상 대화	온라인 게임	대화 에이전트	언어폭력 지수
가족	1	.293**	.243**	.304**	.184**	.200**	.188**	0.095	0.106	0.071	-.198**
친구		1	0.097	.635**	.330**	.362**	.264**	.145*	0.093	0.009	-.050
기타			1	0.066	.161**	.168**	.246**	.207**	.343**	.171**	.127*
직접				1	.114*	.159**	0.111	-0.030	-0.017	-0.105	-.138*
전화					1	.264**	.239**	0.104	.119*	.166**	.032
메신저						1	.624**	.155**	0.109	0.067	.138*
SNS							1	.269**	.203**	.148**	.081
동영상 대화								1	.398**	.237**	.157**
게임 대화									1	.272**	.116*
에이전트										1	.001
언어폭력 지수											1

*p<0.05 **p<.01

2) 비대면 대화가 언어폭력에 미치는 영향

언어폭력지수에 영향을 미치는 대화 양상을 확인하기 위하여 다중회귀분석을 단계적 방식(stepwise selection method)으로 확인하였다. 독립변수로 대면 대화와 비대면 대화를 사용하였으며 총 대화

시간 또한 변수로 넣어 확인해 보았다. 그 결과 대면 대화와 비대면 대화를 각각 따로 다중회귀분석한 모델보다, 두 가지를 함께 검증한 모델이 더 설명력이 높은 것으로 나타났다.

언어폭력지수에 영향을 미치는 대화 방법의 회귀분석 결과가 기본 가정을 충족하는지 확인하기 위

하여 Dubin-Watson, 공차 한계, 상승변량(VIF) 값을 산출하였다. 잔차의 독립성을 파악하는 Dubin-Watson 값은 2.145로 정상범위 (1.5-2.5) 내 값을 가졌고, 다중 공선성을 평가하는 공차 한계는 0.900 -0.940, 상승변량(VIF)은 1.063-1.111로 각각 정상범위 1이하와 1-9 사이를 벗어나지 않는 것으로 나타나 회귀분석을 위한 기본 가정을 충족

하였다.

평균비교분석(t-test와 ANOVA)과 회귀분석의 단계적(stepwise) 방식을 통하여 선택된 모델에 나타난 유의미한 변인은 <표 4>에서 보는 것과 같이 가족과의 대화, 기타 사람과의 대화, 카카오톡과 같은 메신저 대화, 동영상 채팅 대화였다. 이 모델의 설명량은 11.4%이었다.($R^2=11.4$)

<표 4> 대면 및 비대면 대화가 언어폭력에 미치는 영향

독립변인	언어폭력지수 (N=305)											
	모형1			모형2			모형3			모형4		
	B	SE	P	B	SE	P	B	SE	P	B	SE	P
가족 대화	-2.075	1.693	.000	-2.472	.604	.000	-2.841	.610	.000	-2.896	.606	.000
메신저				1.823	.549	.001	1.630	.546	.003	1.483	.546	.007
기타 사람							2.084	.730	.005	1.774	.736	.017
동영상										1.714	.724	.019
R ²	.038			.073			.098			.114		
F	11.896			11.668			10.679			9.536		

<표 4>의 모형 4를 통해 대화 상대에 있어서는 가족과의 대화시간이 한 시간 증가할 때 언어폭력 지수가 2.896점 낮아지는 긍정적 효과가 확인되었고, 반면에 비친밀한 기타 사람과의 대화 시간이 한 시간 증가할 때는 언어폭력 지수가 1.774점 증가하였다. 대화 매체에 있어서는 카카오톡과 같은 메신저 시간이 한 시간 증가할 때는 언어폭력지수가 1.483점, 동영상을 보며 하는 채팅시간이 한 시간 증가할 때는 언어폭력지수가 1.714점 증가하였다.

이러한 결과는 언어폭력 지수를 낮추는 요인은 가족과의 대화이며 비친밀한 대상과의 대화나 카카오톡과 같은 메신저나 동영상 채팅과 같은 비대면 매체사용은 언어폭력지수를 높인다는 것을 확인할 수 있었다.

IV. 논의

본 연구의 목적은 비대면 대화가 청소년의 언어폭력에 영향을 미친다는 것을 확인하는 데 있다. 대면 대화는 청소년 시기 정서적 안정과 성장을 돕는다. 이는 청소년의 인터넷 사용 시간 조율(조성연, 2003), 청소년의 정치 사회적 역량(Quintelirer et al., 2007) 및 정치참여, 정치 효능감, 이견 추구 성향, 관용성을 높이는 데 있어서 가족 특히 부모와의 대화가 중요한 영향성을 미치는 것으로 보고한 연구(송원숙, 2018)를 통해서도 확인된다. 또한, 청소년기의 대화는 대화 상대뿐 아니라 대화를 하는 매체도 중요한 영향을 미친다. 소셜 미디어 이용시간이 청소년의 사이버불링에 미치는 영향(이창호와 이

경상, 2013)이나 청소년의 SNS 중독 문제를 다룬 다양한 연구들(김기모와 김현철, 2013, 조명희 등, 2017, 이화영과 조남익, 2018)은 청소년의 대화 매체 선택이 청소년의 정신 건강과 관련성을 지니고 있음을 보여주고 있다.

분석 결과 청소년들은 친밀한 집단(가족이나 친구)과는 대면 대화를 주로 하지만 비 친밀한 집단과는 비대면적 대화를 주로 하는 것으로 나타났다. 이는 청소년의 생활환경이 학교나 집과 같은 대면적 대화 환경에 더 많이 노출되어 있는 것과도 관련을 지니는 것으로 보인다. 가족과의 대화 시간은 중학생이 고등학생보다 0.461시간 더 많은 것으로 나타났으나 성별에 따라서는 대화 시간 차이가 유의미하지 않았다. 이는 정재민(2007)에서 청소년의 가족 대화 점수 평균이 남자보다 여자가 높다고 보고한 것과 다른 결과이다. 그러나 정재민(2007)의 연구에서 가족 대화를 측정하는 방식은 “나는 내 생각이나 밖에서 있었던 일들을 부모님께 자주 이야기하는 편이다.”, “부모님과 나는 대화를 자주 나누는 편이다.”와 같은 경향성 질문에 대한 내용을 5점 척도로 자가 응답하게 한 것이었고, 이번 설문에서는 직접적으로 대화 시간을 기록하게 하는 방식을 사용했으므로 조사 방식 차이에서 비롯된 결과로 해석된다.

본 연구를 통해 확인할 수 있었던 중요한 점은 비대면적 대화는 언어폭력지수를 높인다는 것이다. 비대면적 대화가 언어폭력에 영향을 미친다는 연구는 사이버불링에 관련한 연구에서도 나타난 바 있다. 중학교 2개교, 고등학교 2개교 재학생 총 1,036명을 조사한 청소년 사이버 폭력 현황 및 피해·가해에 관한 신나민과 안화실(2013)의 연구에서 사이버 폭력 피해 경험을 가장 많이 한 매체는 온라인 게임(31.6%), 스마트폰 채팅(27.4%), 문자메시지(20%) 순이었다. 그리고 가해의 경우는 온라인 게임(27.3%), 스마트폰 채팅(18.8%), SNS(14.1%), 문자 메시지(10.9%) 순이었다. 이창호 등(2014)의

연구는 사이버불링이 가장 많이 일어나는 공간이 카카오 단톡방임을 보여주었으며 페이스북 등 SNS에서의 소위 ‘저격 글’ 또한 사이버불링 원인으로 지목되었다. 이들 기존 연구는 언어폭력을 경험하는 매체로 게임과 채팅이 중요한 영향력을 지니고 있음을 확인케 한다. 게임과 채팅 등 비대면 매체가 언어폭력에 부정적 영향을 미치고 있는 데에는 비대면 매체의 특성인 익명성과도 관련이 매우 높다고 볼 수 있다. 익명성 상황이 심할수록 사이버 폭력의 영향력이 높고(윤경운, 2006) 사이버 공간의 익명성이 사이버 폭력에 유의미한 영향성을 미친다(이성식, 2005)는 연구 결과는 이를 잘 설명해준다.

본 연구 결과는 가족과의 대화 중요성을 다시금 일깨운다. 가족과의 대화시간이 한 시간 증가할 때 언어폭력지수가 2.896점 낮아지는 긍정적 효과가 나타나 가족과의 대화만이 유일하게 청소년의 언어폭력지수를 낮추는 것을 확인할 수 있기 때문이다. 오늘날 4차 산업혁명 시대에는 첨단 미디어기술 발전과 함께 다양한 비대면 매체가 등장하고 있다. 학교와 지역사회는 비대면 대화에서 발생할 수 있는 언어폭력이 청소년 정신건강에 미치는 위험을 인식하고 가족 간 대면 대화를 늘릴 수 있는 교육 방안을 적극적으로 검토할 필요가 있다.

V. 결론

본 연구는 비대면 매체가 급증하고 있는 오늘날 우리사회 청소년들의 정신 건강 문제를 언어폭력 차원에서 살펴보고자 하였다. 총 305명의 청소년을 대상으로 언어폭력지수와 대화 양상에 대한 설문을 진행한 결과 우리사회 청소년은 친구나 가족과는 대면 대화가 많은 반면, 기타 사람들과는 카카오톡 등 문자 메신저나 페이스북 등 SNS를 활용한 비대면 대화를 주로 하고 있었다. 언어폭력 피해나 가해를 경험한 학생들은 카카오톡 등의 문자 메신저와

온라인 게임을 폭력 경험 매체로 응답함으로써 비대면 상황과 언어폭력의 관련성을 보여주었다.

누구와 대화하고 어떻게 대화하는 것이 청소년의 언어폭력지수를 낮추는가를 알아보려는 것이 본 연구의 주된 관심사였다. 회귀분석을 통해 언어폭력에 영향을 미치는 대화 양상을 살핀 결과, 가족과의 대화 시간이 많아질수록 언어폭력지수는 낮아졌고 기타 모르는 사람과의 대화가 많아질수록 언어폭력지수가 높아진다는 것을 발견하였다. 또한 대면 대화 시간이 길어질수록 언어폭력지수는 낮아졌지만 비대면 대화 시간이 길어질수록 언어폭력지수는 높아졌다. 이는 언어폭력 지수 세부 요인인 충동적 공격성, 자아존중감, 우울 모두에서 마찬가지로 나타났다.

본 연구 결과는 비대면 대화의 특성인 새로운 사람들과의 무분별한 접촉과 익명성이 언어폭력 문제와 관련해 부정적 영향을 미칠 수 있음을 보여주고 있다. 다만 본 연구는 각 매체별 및 대화 상대별 대화 시간 양 차이가 큰 편이고, 이에 따라 요인 변화에 대한 설명력이 높지 않다는 한계점을 지닌다. 그럼에도 본 연구는 인간과 인간의 커뮤니케이션을 매개하는 비대면 매체가 날로 다양해지고 있고, 첨단 기술 발전과 함께 커뮤니케이션 대상이 단지 인간만이 아닌 다양한 매체로 확장되고 있는 '포스트 휴먼' 시대를 살아가는 청소년들을 대상으로 비대면 매체가 정신 건강에 미치는 부정적 영향의 일면을 확인했다는 점에서 의의를 갖는다.

참고문헌

1. 광수근. 주먹 대신 '카톡 왕따'... 학교 폭력 피해 6만명. 조선일보 2019년 8월 28일자.
2. 김경미. (2012). 여성 결혼이민자의 사회 연결망과 한국생활 만족도: 중국, 베트남, 일본 출신을 중심으로. 한국인구학, 35(2), 185-208.
3. 김기모, 김현철. (2013). 청소년의 부모-자녀 간 의사소통과 SNS 중독의 관계에서 기본 심리 욕구의 매개 효과. 청소년 상담연구, 21(2), 477-495.
4. 김재휘, 김지호. (2002). 인터넷 일탈행동 및 동기에 관한 연구. 한국심리학회지: 소비자·광고, 3(2), 91-110.
5. 박소라, 김은미, 나은영. (2007). 어린이와 청소년의 인터넷 이용 유형화 및 유형별 친구 관계의 특성. 사이버커뮤니케이션 학보, 22(1), 39-81.
6. 송원숙. (2018). 가족 의사소통 유형에 따른 청소년의 정치사회화 차이 연구. 한국청소년연구, 29(2), 69-96.
7. 신나민, 안화실. (2013). 청소년 사이버 폭력 현황 및 피해·가해 관련 변인에 관한 연구. 교육문제연구, 26(4), 1-21.
8. 윤경운. (2006). 청소년의 사이버폭력 실태에 관한 연구(석사학위논문). 수원: 아주대학교 대학원.
9. 이미숙. (2010). 도시거주 노인의 만성질환과 우울증세의 상관성 및 사회관계망의 효과에 대한 연구. 보건과 사회과학, 27, 5-30.
10. 이지현, 한경혜. (2012). 예비노인의 친 구관계망 특성이 행복감에 미치는 영향: 성별 차이를 중심으로. 보건사회연구, 32(2), 170-205.
11. 이민아. (2013). 사회적 연결망의 크기와 우울: U자형 관계와 대인신뢰의 조절 효과. 한국사회학, 47(4), 171-200.
12. 이성식. (2004). 사이버공간에서의 익명 성과 청소년의 언어폭력. 한국청소년정책연구원보고서.
13. 이성식. (2005). 사이버공간의 익명성이 청소년 언어폭력에 미치는 영향: 기존 요인들과의 비교. 한국청소년연구, 16(1), 77-108.
14. 이원정, 정태은, 박진경, 심상효. (2017). 우리나라 청소년의 정신건강이 구강보건 행태에 미치는 영향. 한국학교·지역 보건교육학회지, 18(1), 13-29.
15. 이창호, 신나민, 하은빈. (2014). 청소년 사이버 불링 실태 및 대응방안 연구. 한국청소년정책연

- 구원보고서.
16. 이화영, 조남익. (2018). 청소년의 SNS 활동이 집단 지성에 미치는 영향: 공동체 의식을 매개로. *미래청소년학회지*, 15(4), 67-84.
 17. 임재민. (2016). 대면과 비대면 의사소통 능력 비교. *중국언어연구*, 62, 21-239.
 18. 정다혜. (2018). 언어폭력 가해 요인 분석 및 척도 개발[박사학위논문]. 청주: 한국교원대학교 대학원.
 19. 정여주, 두경희. (2014). 청소년 사이버폭력의 원인, 결과, 개입에 대한 연구 동향-예방상담학적 관점에서-. *청소년학연구*, 21(8), 373-406.
 20. 정여진, 손서희. (2017). 청소년의 모바일 SNS 사이버 언어폭력 경험 관련 요인에 관한 연구. *한국가정관리학회지*, 35(2), 1-16.
 21. 정재민. (2007). 가족애착·가족대화·가족 관심과 청소년의 진로성숙에 관한 연구. *미래청소년학회지* 4(2), 91-103.
 22. 조명희, 김정모, 류석상, 김인혜. (2017). 청소년의 스마트폰 과다사용에 있어 SNS와 게임 집단 간 자기조절 이용 동기 차이. *청소년학연구*, 24(2), 297-317.
 23. 조아라, 이정윤. (2010). 사이버공간에서 의약성 댓글 사용에 대한 탐색적 연구. *청소년상담연구*, 18(2), 117-131.
 24. 최규련. (2010). 가족환경과 학업 및 친구 요인이 청소년의 우울에 미치는 영향. *한국가정관리학회지*, 28(6), 95-111.
 25. 최예나. (2019). 초등생 피해자·'정서적 폭력' 늘어난 학교폭력 실태조사 해보니. *동아일보* 2019년 8월 27일자.
 26. Bacikova-Sleskova M et al. (2007). The impact of unemployment on school leavers' perception of health. Mediating effect of financial situation and social contacts? *International Journal of Public Health*, 52(3), 180-187.
 27. Falci C, Clea M. (2009). Too many friends: Social integration, network cohesion and adolescent depressive symptoms. *Social Forces*, 87(4), 2031-2062.
 28. Infante DA, Wigley III CJ. (1986). Verbal aggressiveness: An interpersonal model and measure. *Communications Monographs*, 53(1), 61-69.
 29. Lincoln KD. (2000). Social support, negative social interactions and psychological well-being. *Social Service Review*, 74(2), 231-252.
 30. Olsson GI, Marie-Louis N, Hans A, Anne-Liis VK. (1999). Adolescent depression and stressful life events. *Nordic Journal of Psychiatry*, 53, 339-346.
 31. Patchin JW, Hinduja S. (2010). Cyberbullying and self-esteem. *Journal of School Health*, 80(12), 614-621.
 32. Pagel MD, William WE, Joseph B. (1987). Social Networks: We get by with (and in Spite of) a little help from our friends. *Journal of Personality and Social Psychology*, 53(4), 793-804.
 33. Portes A. (1998). Social capital: its origins and application in modern sociology. *Annual Review of Sociology*, 24, 1-24.
 34. Quintelier, E., Hooghe, M., & Badescu, G. (2007). Parental influence on adolescents' political participation: A comparison of Belgian, Canadian and Romanian survey data. *Paper presented at the International Conference on Political Socialization*, 1-30. <https://bit.ly/32gXWsj>
 35. Rook KS. (1984). The negative side of social interaction: Impact on psychological well-being." *Journal of Personality and*

- Social Psychology*, 46(5), 1097-1108.
36. Tynes BM, Rose A, Williams D. (2010).
The development and validation of the
online victimization scale for adolescents.

*Journal of Psychosocial Research on
Cyberspace*, 4(2), 1-15.