

남녀 청소년의 유튜브 과몰입과 사이버불링 가해행동 간의 관계에서 폭력적 콘텐츠 노출도와 공격신념의 이중매개효과*

조성빈** · 이동형***

Ⅰ 알기 쉬운 개요

스마트폰과 인터넷을 활발하게 사용하는 Z세대의 청소년들은 SNS 등의 사이버 공간에서 원치 않는 폭언이나 거짓 정보를 유포하는 등의 사이버불링 가해행동 및 피해의 위험에 늘 노출되어 있다. 이 연구는 청소년들이 가장 널리 이용하는 동영상 시청 플랫폼인 유튜브를 중심으로 우리나라 청소년들의 유튜브 이용 특성을 살펴보고, 유튜브 과몰입이 어떠한 심리적 경험을 통하여 사이버불링 가해행동으로 이어질 수 있는지를 설명하고자 하였다. 332명의 중고등학생 자료를 분석한 결과, 청소년들이 주로 시청하는 유튜브 장르에서 성별에 따른 차이가 있었으며, 남녀 청소년 모두 유튜브 과몰입이 폭력적 콘텐츠에 대한 노출을 증가시켜 사이버불링 가해행동으로 이어질 수 있는 것으로 나타났다. 또한, 남자 청소년의 경우, 유튜브 과몰입으로 인한 폭력적 콘텐츠 노출 증가가 차례로 공격신념, 즉 공격행동이 정당하고 가치 있다는 생각을 증가시켜 사이버불링 가해행동으로 이어지는 부가적인 과정도 확인할 수 있었다. 본 연구는 남녀 청소년의 유튜브 과몰입이 사이버불링 가해행동으로 이어지는 구체적 과정에 대한 검증 가능한 이론적 모형을 제시함으로써 사이버불링의 예방과 개입에 의미 있는 시사점을 제공한다.

* 이 논문은 조성빈(2022)의 석사학위논문 일부를 수정·보완한 것임.

** 부산대학교 교육학과 석사, biny19689@naver.com

*** 부산대학교 교육학과 교수, 교신저자
lepsy@pusan.ac.kr

투 고 일 / 2023. 2. 24.

심 사 일 / 2023. 5. 12.

심사완료일 / 2023. 5. 23.

Ⅰ 초록

본 연구는 남녀 청소년의 유튜브 과몰입이 폭력적 콘텐츠 노출도와 공격신념을 통해 사이버불링 가해행동에 영향을 미치는 순차적 이중매개 모델을 제안하고, 이를 중학교에 재학 중인 남녀 청소년 332명을 대상으로 검증하였다. 주요 변인을 측정하는 자기보고식 온라인 설문 조사를 통해 자료를 수집하였으며, PROCESS macro의 Model 6을 이용하여 연구모형을 검증하였다. 남녀 청소년의 유튜브 이용특성을 분석한 결과, 남녀 간에 주로 시청하는 유튜브 장르에 있어서 차이를 보였으며, 유튜브 과몰입을 제외한 다른 모든 변인에서는 남자가 여자 청소년에 비해 유의하게 높은 수준을 보임에 따라 성별을 구분하여 연구모형을 검증하였다. 주요 결과는 다음과 같다. 첫째, 남자 청소년의 경우, 유튜브 과몰입, 폭력적 콘텐츠 노출도, 공격신념, 사이버불링 가해행동 간에는 모두 유의한 정적 상관이 나타났으나, 여자 청소년의 경우, 유튜브 과몰입과 공격신념 간에는 유의한 상관이 없었다. 둘째, 사이버불링 가해행동에 대한 유튜브 과몰입의 직접효과는 남녀 청소년 모두 유의하지 않았으나, 간접효과의 양상이 성별에 따라 차이를 보였다. 즉 남녀 청소년 모두 유튜브 과몰입이 폭력적 콘텐츠 노출도를 통해 사이버불링 가해행동에 영향을 미치는 경로가 유의하였으나, 유튜브 과몰입이 폭력적 콘텐츠 노출도와 공격신념에 의해 순차적으로 매개되어 사이버불링 가해행동에 영향을 미치는 이중매개 경로는 남자 청소년의 경우에만 유의하였다. 이러한 결과의 의의와 사이버불링 예방 및 교육에의 함의, 후속연구를 위한 제언을 논의하였다.

주제어: 유튜브 과몰입, 폭력적 콘텐츠 노출도, 공격신념, 사이버불링 가해행동

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

디지털 기기의 보급과 정보통신 기술의 발달로 인하여 현시대의 청소년들은 사이버불링의 위험에 쉽게 노출되어 있다. 이들은 이른바 ‘Z세대’로, 어린 시절부터 스마트폰과 인터넷을 활발히 사용하여 디지털 미디어를 익숙하게 다룰 수 있으며(강민정, 정은주, 조해윤, 2020), 현실과 사이버 영역의 생활 간에 명확한 구분이 없고, 기성세대에 비해 온라인과 오프라인의 두 영역에서 끊임없이 상호작용하는 특성을 보인다(권진, 김보람, 2019). Z세대 청소년의 이러한 특성은 사이버불링에도 적용되어 현실세계에서 발생한 괴롭힘이 가상공간으로 확대되기도 하며, 현실 세계의 괴롭힘 피해가 사이버불링 피해로 이어지는 문제도 자주 경험할 수 있다. 또한, 코로나 19 이후 사이버불링의 매개체라고 할 수 있는 디지털 미디어 사용이 증가하면서(강희숙, 2021), Z세대 청소년들의 특성과 맞물려 사이버불링에 노출될 잠재적 위험은 더욱 커지고 있다.

사이버불링(cyberbullying)이란 SNS 등의 사이버 공간에서 원하지 않는 폭언 및 거짓 정보를 유포하는 것으로(김봉섭, 이원상, 임상수, 2013), 이메일, 문자 메시지, SNS 등을 이용한 욕설, 명예훼손, 비방, 위협 등의 반복적인 가해행위를 의미한다(Hinduja & Patchin, 2007). 사이버불링은 일반적인 괴롭힘(bullying)과 마찬가지로 가해와 피해의 경험으로 구분하여 이해할 수 있으며, 가해만을 의미할 때 사이버불링 가해행동(cyberbullying perpetration)이라는 용어를 사용하여 피해경험(cyberbullying victimization)과 구분할 필요가 있다(Polanin et al., 2022). 즉, 사이버불링 가해행동이란 사이버 공간을 매개로 하는 다양한 형태의 괴롭힘 가해행동을 포괄하는 용어라고 할 수 있다. 현재 국내 학계에서 사이버불링이라는 용어는 사이버폭력, 사이버왕따, 사이버괴롭힘 등과 같은 다양한 용어와 혼용되고 있으며, 이들은 거의 동일한 개념으로 사용되고 있다(한국청소년정책연구원, 2014). 한국지능정보사회진흥원(2021)에서 청소년 9천명을 대상으로 실시한 사이버폭력 실태조사를 살펴보면, 최근 1년간 청소년의 사이버폭력 가해 경험은 14.1%이며, 피해 경험은 23.4%로 보고되었다. 조사 결과를 구체적으로 살펴보면, 사이버폭력 가해 대상은 ‘친한 친구(40.4%)’, ‘전혀 모르는 사람(39.5%)’, ‘얼굴만 아는 사이(12.5%)의 순서였으며, 사이버폭력의 피해는 ‘전혀 모르는 사람(47.0%)’, ‘친한 친구(29.6%)’, ‘얼굴만 아는 사이(20.8%)의 순서로 확인되었다. 이러한 조사 결과는 청소년들 사이에서 사이버폭력 가해 혹은 피해 경험이 꽤 흔하며, 친구나 잘 아는 사이에서 발생하기도 하지만, 전혀 모르는 사람과의 관계에서도 빈번히 발생함을 보여준다.

특히, 사이버불링 중에서도 또래에 의한 사이버불링은 반복성, 의도성, 힘의 불균형을 핵심으로 하는 괴롭힘(bullying)의 개념과 더 유사한 특징을 나타내며, 현실세계에서의 괴롭힘과 연계되어 발생할 확률이 매우 높은 것으로 알려져 있다(Wolak, Mitchell, & Finkelhor, 2007).

사이버불링 가해행동은 빠른 의사소통이 가능한 사이버 공간의 특성상 짧은 시간 내에 많은 사람에게 허위 정보를 전달할 수 있으므로, 피해 청소년들이 경험하는 심리적 충격은 신체적 폭력의 그것보다 더욱 심각할 수 있다(Litwiller & Brausch, 2013). 선행연구를 살펴보면, 사이버불링 피해 청소년들은 극심한 스트레스, 가출, 우울 등의 심리적·행동적 반응을 보이며, 사이버불링 피해 경험은 자살로까지 이어질 수도 있다(오테곤, 2013; Dehue, Bolman, & Vollink, 2008). 이처럼 청소년의 사이버불링 피해는 청소년들의 발달과 일상생활 적응에 심각한 영향을 미치므로, 사이버불링 피해경험이 청소년에게 미치는 영향뿐 아니라 사이버불링 가해행동에 영향을 미치는 요인들을 폭넓게 탐색하고 이를 예방하고 개입할 수 있는 효과적인 전략을 수립할 필요가 있다.

사이버불링 가해행동은 현실에서 일어나는 괴롭힘과 달리 인터넷 사용시간, 익명성, 미디어 과몰입 등 사이버 환경 관련 변인들의 영향을 많이 받는 것으로 알려져 있다(김혜영, 민정식 2014). 특히 청소년을 포함한 다양한 연령집단에서 온라인 동영상 플랫폼이 현재 큰 인기를 끌고 있는 점, 청소년들이 디지털 기기와 친숙한 Z세대라는 점, 그리고 사이버 환경 변인은 가정이나 학교 등에서 교육과 상담을 통한 개입과 변화의 여지가 많다는 점을 고려할 때, 여러 사이버 환경 변인 중에서도 온라인 동영상 플랫폼 중심의 미디어 과몰입이 사이버불링 가해행동에 미치는 영향에 주목하여 연구할 필요가 있다.

나스미디어(2022)의 인터넷 이용자 조사에 따르면 지난 한 주 동안 10~60대의 온라인 동영상 이용률은 평균 96.7%이며, 그중 10대는 지난 한 주 간 98.1%가 온라인 동영상을 시청한 것으로 확인되었다. 또한, 청소년들이 주로 시청하는 온라인 동영상 시청 플랫폼으로는 유튜브가 91.3%로 압도적으로 많았으며, 넷플릭스 54.8%, 인스타그램 35.1%, 네이버 TV 22.1%, 쿠팡플레이 20.9%로 조사되었다. 이러한 결과는 미디어 과몰입이 사이버불링 가해행동에 영향을 미치는 주요 사이버 환경 변인 중 하나인 점(김혜영, 민정식, 2014)과 함께 청소년들이 활용하는 온라인 동영상 플랫폼 중에서도 유튜브에 초점을 둔 연구가 특히 필요한 근거가 될 수 있다.

기존 미디어 과몰입의 역기능에 대한 선행연구를 살펴보면, 청소년들의 인터넷 과몰입은 공격성에 정적인 영향을 미치며, 청소년들의 스마트폰 과몰입은 반사회성 행동, 도덕성 저하, 심리적 부적응 등을 유발할 수 있는 것으로 확인되었다(Chen, 2020; Herrero, Urueña, Torres, & Hidalgo, 2019). 그러나 미디어를 통해 어떤 활동에 과몰입하느냐는 개인에 따라

매우 다양할 수 있음에 주목할 필요가 있다. 즉 유튜브 같은 특정 미디어에 대한 과몰입이 잠재적으로 중요한 영향을 미친다고 하더라도, 유튜브를 통해 시청하는 콘텐츠를 고려하여 과몰입의 영향을 탐색하는 연구가 필요한데, 이러한 연구는 현재까지 매우 부족한 실정이다.

과몰입과 중독의 개념을 구분하고 인터넷 게임이용과 관련하여 정의한 선행연구(김승옥, 이정옥, 2007)에 따르면, 과몰입이란 어떤 활동에 대한 몰입 정도가 과도한 수준에 이른 것으로, 몰입의 긍정적 측면과 중독이라는 병리적 용어 가운데 위치한 특성이며, 몰입의 정도가 지나쳐 무언가에 강박적으로 의존하고, 내성이 생겨 사용시간이 지속적으로 증가하며 이로 인하여 정신적, 육체적, 물리적으로 심각한 지장을 받고 있는 상태를 의미한다. 따라서, 유튜브 과몰입은 유튜브 이용자가 이용 시간을 조절하지 못하고 시청 활동에 지나치게 몰두하여 이용자의 신체와 심리적 건강에 지장을 주는 상태로 정의할 수 있다. 이러한 ‘과몰입’의 개념은 국내 미디어 과몰입 관련 연구들에서 의존, 과도한 사용, 중독, 중독경향 등으로 혼용되는 경우가 많지만(김유진, 조규판, 2016), 유튜브의 부정적 영향에 대한 임상적 혹은 병리적 연구가 충분하지 않은 실정에서 이를 중독의 개념으로 접근하는 것은 적절하지 않을 수 있다. 이에 본 연구에서는 병리적 중독 증상과 연속선 상에 있을 수 있으나 임상적·병리적인 관점을 전제하지 않으면서 의미상 중독과 호환되어 사용이 가능한 비임상적 용어로서 유튜브 과몰입을 사용하고자 한다.

유튜브 과몰입과 사이버불링 간의 관계를 특정하여 다룬 연구는 찾아보기 어렵지만, 기존의 미디어 과몰입과 사이버불링 가해행동 간의 관계성에 대한 연구들을 통해 그 관련성을 추론해 볼 수 있다. 가령, 인터넷 과몰입은 청소년들의 사이버불링과 유의미한 정적 상관을 보였으며(신소라, 정의롬, 2015), 스마트폰 과몰입은 청소년들의 사이버불링 가해행동과 정적 상관을 나타냈다(오탈콘, 2013). 이러한 연구결과들은 유튜브가 미디어 플랫폼의 한 종류이며, 사이버불링 가해행동이 사이버 공간상의 공격행동인 점을 감안할 때, 유튜브 과몰입이 사이버불링 가해행동을 증가시키는 잠재적 요인으로 작용할 가능성을 시사한다.

이러한 가능성에도 불구하고 현재 유튜브 과몰입과 사이버불링 가해행동 간의 관계를 실증적으로 확인한 연구는 부족한 실정이므로, 이러한 관계를 확인하는 것에 더하여 유튜브 과몰입이 어떠한 과정을 통해 사이버불링 가해행동으로 이어지는지 탐색하는 연구도 필요하다. 무엇보다도 청소년들은 다양한 욕구와 동기를 가지고 유튜브를 이용하기 때문에, 주로 시청하는 동영상에 따라 개인에게 미치는 심리적 영향이 다양할 수 있음을 고려할 필요가 있다(Alhabash & Ma, 2017). 예컨대, 청소년들이 유튜브에서 교육, 정보전달을 목적으로 제작된 동영상을 시청하는 것은 일상생활에서의 지식을 습득할 수 있지만, 폭력적인 내용이 담긴 동영상을 시청하는 것은 사이버불링 가해행동에 부정적인 영향을 미칠 수 있다(신소라, 2016).

이처럼 유튜브는 주로 시청하는 동영상의 장르에 따라 청소년에게 미치는 영향이 다를 수 있지만, 청소년은 유튜브 수익구조의 특성상 주로 시청하는 동영상의 장르에 상관없이 폭력적인 동영상에 쉽게 노출될 수 있다. 구체적으로, 유튜브 크리에이터의 주요한 수입원은 동영상 시청 전 나타나는 프리롤(pre-roll) 광고와 동영상 시청 중간에 나타나는 미드롤(mid-roll) 광고로, 수입을 얻기 위해서는 유튜브 이용자가 동영상을 시청할 수 있도록 유도하는 것이 중요하다(김형진, 정효정, 2021). 이러한 방법 이외에도 수익을 창출하는 방법은 유튜브 이용자의 직접적인 후원, 조회수 등이 있는데, 유튜브 크리에이터들은 수익을 창출하기 위해 폭력적이고 자극적인 내용의 동영상을 업로드하여 시청자를 유인할 가능성이 크다(김형진, 정효정, 2021). 폭력성이 높은 동영상들은 청소년들에게 큰 인기를 끌고 있으며, 통계적으로 높은 조회 수를 기록하는 것으로 보고된 연구(이하림, 2016)가 그 주장을 뒷받침한다. 즉 유튜브 크리에이터는 수익을 얻기 위해 장르에 상관없이 폭력적인 콘텐츠가 포함된 동영상을 제작할 수 있으며, 청소년들은 이러한 이유로 폭력적인 콘텐츠에 쉽게 노출될 가능성이 있다.

이에 더하여 유튜브 알고리즘은 청소년들이 더 많은 폭력적인 콘텐츠에 노출될 잠재성을 높인다. 유튜브의 알고리즘이란 짧은 시간 동안 많은 조회 수를 기록한 동영상이 인기 동영상으로 인식되어 이용자에게 자동 추천되며, 시청했던 동영상과 비슷했던 동영상을 자동으로 추천해주는 유튜브의 기능 중 하나이다. 이는 청소년들이 폭력적인 콘텐츠를 시청하지 않더라도 폭력적인 콘텐츠가 알고리즘에 의해 추천될 수 있으며, 폭력적인 콘텐츠를 시청할 경우, 알고리즘 기능에 의해 더 많은 폭력적인 콘텐츠에 노출될 수 있음을 의미한다. 이처럼 폭력적인 콘텐츠에의 반복적인 노출은 청소년들이 폭력적인 콘텐츠에 담긴 내용을 모방하거나 학습함으로써 사이버불링 가해행동을 하게 될 가능성을 높인다(신소라, 2016).

실제로 청소년들이 폭력적인 콘텐츠에 많이 노출될 경우 그들의 사이버불링 가해행동이나 공격성이 증가하는 것으로 보고되었다(김혜영, 민정식, 2014; 신소라, 2016; Huesmann, Moise-Titus, Podolski, & Eron, 2003). 폭력적인 콘텐츠와 공격성 간의 관계를 검증한 잘 알려진 실험연구로 ‘보보인형 실험’이 있다(Bandura, Ross, & Ross, 1961). 이 연구에서 청소년들이 동영상을 시청하는 것만으로 동영상에 나온 인물의 행동을 학습하였는데, 이는 청소년들이 폭력적인 콘텐츠를 시청하게 되면 그 속의 폭력적인 행동을 학습하여 비슷한 상황에서 행동으로 나타낼 수 있음을 잘 보여준다. 즉, 폭력적인 콘텐츠(즉, 신체적 폭력 및 욕설, 협박 등이 포함된 동영상)에 자주 노출되는 정도를 의미하는 폭력적 콘텐츠 노출도가 증가할수록 청소년의 사이버불링 가해행동을 포함한 공격성이 증가할 것으로 예상할 수 있다(김정은, 최은희, 2012).

폭력적인 콘텐츠에 대한 노출이 청소년의 사이버불링 가해행동에 미치는 부정적인 영향의 기제는 일반 공격성 이론(general aggression model)을 통해 구체적으로 설명될 수 있다

(Anderson & Bushman, 2001). 일반 공격성 이론에서는 개인적 변수와 상황적 변수가 어떻게 공격적인 행동을 유도하는지를 기술하고 있으며, 폭력적인 콘텐츠가 공격성에 미치는 영향을 단기적 및 장기적 과정으로 설명한다. 일반 공격성 이론의 단기적 과정에서 폭력적인 동영상 시청은 공격적 인지와 감정을 점화시켜 개인의 공격성을 증가시키며, 장기적 과정에서는 시청자가 폭력적인 동영상에 반복적으로 노출됨에 따라 공격행동에 대한 인지구조를 변화시킨다(한덕현, 이영식, 2013).

이처럼 폭력적인 콘텐츠에의 반복적 노출은 공격적인 신념과 태도, 공격적인 지각도식, 공격적인 행동각본, 공격둔감 등의 인지도식을 강화시켜 폭력 사용에 대해 긍정적인 태도를 가지도록 유도한다(Anderson & Bushman, 2001). 이러한 공격적인 인지구조로의 변화는 사이버 공간에서 자신의 감정이나 표현에 대한 억제가 풀리는 탈억제 현상을 유발하며, 이는 사이버불링 가해행동을 가속화시킬 수 있다(성동규, 김도희, 이윤석, 임성원, 2006). 이러한 일련의 연구결과들은 만일 청소년들의 유튜브 과몰입이 폭력적인 콘텐츠의 빈번한 노출로 이어진다면, 이는 공격에 대한 긍정적인 신념을 가지게 하여 사이버불링 가해행동을 증가시킬 수 있다는 추론을 가능하게 한다. 즉, 청소년기의 사이버불링 가해행동은 공격적 행동의 특정 유형 중 하나이므로, 청소년이 유지하고 있는 공격행동 관련 도식인 공격신념과 밀접한 연관이 있을 것으로 예상할 수 있다(Machackova & Pfetsch, 2016).

공격신념(beliefs supporting aggression)은 타인의 공격행동이 얼마나 수용가능 혹은 불가능한지에 대한 개인의 고유한 신념을 지칭하는 용어로(손지영, 2003; Huesmann & Guerra, 1997), 아동·청소년이 성장하는 동안 가정 등의 주변 환경을 관찰함으로써 학습될 수 있으며, 자신의 행동에 뒤따른 결과와 같은 개인적인 경험의 영향을 받아 발달한다(정유진, 유미숙, 2012). 예를 들어, 청소년이 주변에서 공격행동을 자주 관찰하게 된다면, 청소년은 공격행동이 타당하다는 내면화된 기준신념을 발달시킬 수 있을 것이며(정유진, 유미숙, 2012), 특히 그러한 기준신념을 가진 청소년이 공격행동을 한 후 긍정적인 보상을 자주 받았다면, 그 청소년은 공격행동이 효과적이라는 인지도식을 형성하게 될 것이다(곽금주, 김하연, 윤진, 1991). 이처럼 청소년이 자신의 공격행동이 긍정적인 결과를 가져오는 정당하고 가치로운 도구라고 믿는다면, 이러한 공격신념은 청소년의 공격행동을 지속시키는 중요한 요인으로 작용할 수 있다(Andreas & Watson, 2009). 선행연구를 살펴보면, 사이버불링 가해행동을 많이 하는 청소년들은 사이버불링 피해자나 사이버불링과 관계가 없는 청소년들에 비해 더 높은 공격신념을 지니는 것으로 보고되었으며(Kowalski, Giumetti, Schroeder, & Lattanner, 2014), 공격신념은 사이버불링 가해행동을 예측하는 변인으로 확인되었다(Wright & Li, 2013). 또한 공격신념은 사이버불링 가해행동뿐 아니라 동조나 방관 행동과도 정적 상관을 보였다(고혜빈, 이소연, 2021). 이러한 연구들은 청소년의 공격신념 수준이 높을 때 사이버불

링 가해행동이 증가하고, 사이버불링 가해행동에 동조하거나, 사이버불링 가해행동을 목격한 상황에서 어떠한 개입도 하지 않을 수 가능성이 커짐을 시사하고 있다.

이상의 관련 선행연구들을 종합하면, 청소년의 유튜브 과몰입이 폭력적인 콘텐츠 노출도를 증가시킴으로써 사이버불링 가해행동을 증가시킬 뿐 아니라 폭력적 콘텐츠 노출도와 공격신념을 차례로 증가시켜 사이버불링 가해행동으로 이어질 것으로 예상해 볼 수 있다 (그림 1 참조). 그러나 유튜브 과몰입이 어떠한 과정을 통해 사이버불링 가해행동에 영향을 미치는지 구체적인 경로를 확인한 실증 연구는 아직 찾아보기 어려운 실정이다. 더욱이, 사이버불링 가해행동은 주로 남학생이 가해자라는 연구 결과(이창호, 이경상, 2013)와 사이버불링 가해행동 수준에 있어서 남녀 간의 차이가 없다는 주장(Jing, Lannotti, & Jeremy, 2012)과 여학생이 남학생보다 더 높다는 결과(Mesch, 2009)가 혼재하는 등 성차에 대한 선행연구의 결론이 명확하지 못하다. 또한, 청소년들은 다양한 동기를 가지고 유튜브를 시청하며, 남녀 간에 주로 시청하는 유튜브 장르가 상당히 차이가 있으므로(나스미디어, 2022), 각각 선호하는 장르에 따라 폭력적인 콘텐츠에 노출되는 정도도 크게 달라질 수 있다는 예측도 가능하다. 마지막으로, 남자 청소년은 여자 청소년보다 공격신념의 수준이 유의하게 높은 것으로 보고된 바 있다(정유진, 유미숙, 2012), 요컨대, 일부 선행연구에 기반할 때 본 연구에 포함된 변인들은 성차에 민감하므로 그 차이를 탐색할 필요가 있으며, 유튜브 과몰입이 폭력적 콘텐츠 노출도와 공격신념을 통하여 사이버불링 가해행동으로 이어지는 경로도 성차의 가능성을 고려하여 살펴볼 필요가 있다.

따라서 본 연구의 목적은 각 변인들의 성차를 고려하여 청소년의 유튜브 이용 특성(이용여부, 시간 및 빈도, 주로 시청하는 장르 등)이 어떠한지 먼저 살펴본 후 남녀 청소년의 유튜브 과몰입이 사이버불링 가해행동으로 이어지는 과정에서 폭력적 콘텐츠 노출도와 공격신념의 이중매개효과를 검증하는 것이다(그림 1 참조). 본 연구는 유튜브의 유해성을 탐색한 이하림(2016)의 연구와 과도한 유튜브 이용이 내재화 및 외현화 문제를 증가시킨다는 정지혜와 김근영(2021)의 연구를 확장하여 현재 많은 연구가 이루어지지 않은 유튜브 과몰입의 잠재적 역기능에 대해 탐색한다는 점에서 의의가 있으며, 본 연구의 결과는 향후 사이버불링 가해행동을 감소시킬 수 있는 효과적인 예방교육과 상담 프로그램 개발을 위한 유용한 시사점을 제공할 것으로 기대할 수 있다.

2. 연구문제

연구문제 1. 남녀 청소년의 유튜브 이용 특성은 어떠한가?

연구문제 2. 남녀 청소년의 유튜브 과몰입, 사이버불링 가해행동, 폭력적 콘텐츠 노출도 및 공격신념 간의 상관관계는 어떠한가?

연구문제 3. 남녀 청소년의 유튜브 과몰입과 사이버불링 가해행동 간의 관계에서 폭력적 콘텐츠 노출도와 공격신념은 이중매개효과를 가지는가?

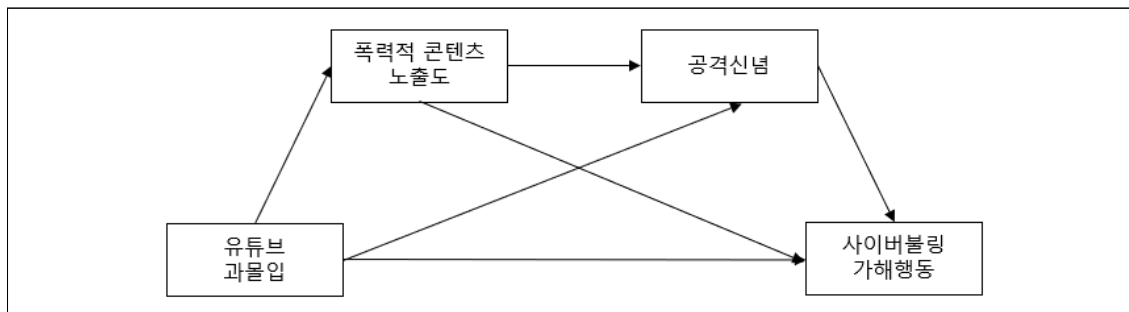


그림 1. 연구모형

II. 연구 방법

1. 연구대상 및 연구절차

본 연구의 참여자는 남자 청소년 164명, 여자 청소년 168명, 총 332명이었다. 연구대상자의 학년별 분포는 중학교 1학년 23명(6.9%), 중학교 2학년 74명(22.3%), 중학교 3학년 56명(16.9%), 고등학교 1학년 130명(39.2%), 고등학교 2학년 21명(6.3%), 고등학교 3학년 28명(8.4%)이며, 응답자들의 평균 연령은 16.4세였다. 응답자의 거주지역은 부산광역시 219명(66.0%), 그 외 지역 113명(34.0%)으로 구성되었다.

설문의 문항은 연구대상자의 성별, 학년, 거주지역 등의 분포를 확인하기 위한 질문과 유튜브 과몰입 척도, 폭력적 콘텐츠 노출도 척도, 공격신념 척도, 사이버불링 가해행동 척도로 구성되었다. 본 연구의 설문조사는 2021년 12월 19일부터 2022년 1월 1일까지 진행되었는데, 코로나 팬데믹으로 대면 등교수업이 원활하지 않은 시기여서 비대면 접촉을 통해서만 자료수집이 이루어졌다. 연구대상자의 성별, 학교급, 학년 분포를 고려하여 부산, 경기, 충청,

경상, 전라, 제주, 서울, 울산에 소재한 중, 고등학교 55곳을 전화로 섭외하였고, 각 학교의 재직 교사 중 협조가 가능한 교사를 추천받는 방식의 유의표집을 실시하였다. 협조 교사는 학급 단위로 학생들에게 설문지 방법, 목적에 대해 안내하였고, 각 학급의 단체 카카오톡이나 다른 SNS 플랫폼을 사용하여 구글 설문 링크를 전송하였다. 참여 의사가 있는 학생들만 자발적으로 설문지 응답하도록 안내하였고, 설문지 참여한 학생들은 소정의 음료권을 선물로 받았다. 설문 시간은 약 5~10분 소요되었으며, 수집된 344명의 데이터 중 불성실하게 응답하여 신뢰할 수 없는 12부를 제외한 중 332명의 자료를 분석하였다.

2. 측정도구

1) 사이버불링 가해행동

본 연구에서 사이버불링 가해행동은 심진숙(2008), Hinduja와 Patchin(2007), 김은경(2012) 등이 사용한 척도를 수정 및 보완한 전영태(2018)의 사이버불링 가해행동 척도를 본 연구자들이 재수정하여 사용한 척도에서 얻은 점수로 정의하였다. 전영태(2018)가 사용한 사이버불링 가해행동 척도에서 사이버 공간의 예시가 블로그, 미니홈피, 메일 등으로 한정되어 있으므로, 본 연구에서는 이를 현재 청소년들이 주로 사용하고 있는 SNS인 인스타그램, 페이스북, 카카오톡, 페이스북 메시지 등으로 시대에 맞게 어휘를 수정하여 사용하였다. 이 척도는 ‘다른 사람을 화나게 하거나 놀리려고 메시지(카카오톡, DM, 페이스북 메시지 등)를 보낸 적이 있는가?’, ‘휴대전화 메시지(카카오톡, DM, 페이스북 메시지 등)를 이용하여 누군가에게 욕을 하거나 괴롭힌 적이 있는가?’ 등의 총 13문항으로 구성되었으며, 각 문항은 5점 (1=전혀 그렇지 않다, 5=항상 그렇다) Likert 척도 상에 응답하도록 구성되었다. 사이버불링 가해행동 척도는 사이버 공간에서 타인에게 욕설과 협박 등을 하는 정도를 측정하며, 해당 척도의 점수가 높을수록 사이버 공간에서 타인에게 욕설과 협박을 하는 정도가 많다는 것을 의미한다. 전영태(2018)의 연구에서 전체 문항의 Cronbach's α 는 .96, 본 연구에서는 .90 (남자 .91, 여자 .86)으로 나타났다.

2) 유튜브 과몰입

본 연구에서 유튜브 과몰입은 정지혜와 김근영(2021)이 과도한 유튜브 이용을 측정하기 위해 사용한 척도에서 얻은 점수로 정의하였다. 이 척도는 원래 Young(1998)이 인터넷 중독

을 측정하기 위해 개발한 문항을 권정혜(2005)가 게임 상황에 맞춰 인터넷 게임중독 척도로 수정한 것을 정지혜와 김근영(2021)이 다시 유튜브에 맞추어 재수정한 척도로, ‘인터넷 게임’이라는 단어를 ‘유튜브’로 대체하여 사용하였다. 비록 정지혜와 김근영(2021)은 ‘과도한 유튜브 이용’을 측정하기 위해 이 척도를 사용하였지만, 이 척도는 단순히 과도한 이용뿐만 아니라 강박적 집착(예: ‘처음에 생각했던 것보다 더 오랜 시간 유튜브를 이용하고 있다.’, 내성과 금단(‘유튜브를 하지 않을 때에도 재밌었던 동영상이나 보고 싶은 동영상에 대한 생각으로 꼭 차 있거나, 유튜브를 보고 있는 상상을 한다.’), 일상생활장애(예: ‘해야 할 일을 미루고 먼저 유튜브를 하게 된다.’, ‘유튜브 때문에 학교 공부가 소홀해지고 성적도 많이 떨어졌다.’), 신체적 증상(예: ‘밤새 유튜브를 하느라 잠을 못 잔다.’)과 같은 전형적인 중독 증상을 묻는 총 20문항의 5점(1=전혀 그렇지 않다, 5=항상 그렇다) Likert 척도로 구성되었다. 따라서, 해당 척도의 점수가 높을수록 청소년이 과도하게 유튜브를 이용할 뿐 아니라 유튜브의 이용 시간을 조절하지 못하고 시청 활동에 과도하게 몰입함으로써 일상생활에 지장이 큼을 의미한다. 정지혜와 김근영(2021)의 연구에서 전체 문항의 Cronbach’s α 는 .92, 본 연구에서는 .91(남자 .92, 여자 .89)로 나타났다.

3) 폭력적 콘텐츠 노출도

본 연구에서 폭력적 콘텐츠 노출도는 이해선과 나은영(2020)이 청소년의 폭력성 지각을 측정하기 위해 사용한 척도의 문항을 본 연구자들이 재수정한 척도에서 얻은 점수로 정의하였다. 원래 이 척도는 Kunkel 등(1995)의 전미 텔레비전 연구나 다른 관련 연구에서 사용한 문항 중 일부를 추출하여 재구성한 것으로, 원척도 문항이 특정 동영상(예, ‘철구, 보검, 도티의 영상’)에 대해 묻는 내용으로 구성되어 있다. 본 연구에서는 원척도에 나오는 특정 영상의 이름을 본 연구의 목적에 맞게 ‘유튜브 동영상’으로 대체하여 사용하였다. 문항 예시로는 ‘내가 자주 보는 유튜브 동영상에는 다른 사람에게 신체적인 피해를 입히는 장면이 나온다.’, ‘내가 자주 보는 유튜브 동영상에는 욕설이 포함되어 있다.’, ‘내가 자주 보는 유튜브 동영상에는 폭력적, 가학적이라고 생각되는 장면이 자주 등장한다.’ 등이 있다. 이 척도는 총 10문항으로 구성되어 있으며 5점(1= 전혀 그렇지 않다, 5=매우 그렇다) Likert 척도 상에 답변하도록 구성되었다. 해당 척도에서 얻는 점수가 높을수록 청소년이 유튜브를 시청하면서 신체적 폭력, 욕설, 헐박 등의 내용이 포함된 동영상에 자주 노출됨을 의미한다. 이해선과 나은영(2020)의 연구에서 전체 문항의 Cronbach’s α 는 .94, 본 연구에서는 .91(남자 .94, 여자 .92)로 나타났다.

4) 공격신념

본 연구에서 청소년의 공격신념은 Slaby와 Guerra(1988)에 의해 개발되고 정유진과 유미숙(2012)이 번안하고 타당화한 공격신념 척도(Korean Adolescent's Beliefs Supporting Aggression Scale: K-BSAS)에서 얻은 점수로 정의하였다. 이 척도는 다른 관련 척도(즉, 적대적 인지척도, 공격성 도식 척도 등)와 적정 크기의 상관(.40~.44)을 보여 공인타당도가 있는 것으로 확인되었으며(정유진, 유미숙, 2012), 하위요인으로는 ‘자존감 및 이미지 향상’(예: ‘만일 내가 싸움에서 물러난다면, 모든 사람은 나를 겁쟁이라고 생각할 것이다.’, ‘만약 내가 싸우는 것을 두려워한다면, 나는 친구가 없을 것이다.’ 등)를 측정하는 5문항, ‘공격 행동의 정당성’(예: ‘누가 나를 비난했다고 해서 그 사람을 때리는 것은 정말 옳지 못하다.’, 그럴만한 이유가 있다고 해도, 다른 사람을 때리는 것은 정말 나쁜 짓이다.’ 등의 역문항)를 측정하는 4문항의 두 하위요인으로 구성되어 있으며, 각 문항은 5점(1= 전혀 그렇지 않다, 5=매우 그렇다) Likert 척도로 측정한다. 해당 척도에서 얻는 점수가 높을수록 사회적 상호작용에서 공격행동이 정당하고 가치 있는 도구라고 믿는 경향이 높음을 의미한다. 정유진과 유미숙(2012)의 연구에서 전체 문항의 Cronbach's α 는 .72, 본 연구에서는 .77(남자 .79, 여자 .72)로 나타났다.

3. 자료분석

자료분석은 다음과 같은 방법을 따라 진행되었다. 첫째, 각 척도의 신뢰도 검증을 위해 Cronbach's α 계수를 산출하였다. 둘째, 주요 변인에 대한 기술통계량을 산출하였으며, 독립 표본 t 검증을 통해 주요 변인의 남녀 간 성차를 분석하였다. 셋째, 주요 변인 간의 상관관계를 확인하기 위해 Pearson 상관계수를 산출하였다. 넷째, 유튜브 과몰입과 사이버불링 가해행동 간의 관계에서 폭력적 콘텐츠 노출도와 공격신념의 이중매개효과를 파악하기 위해서 Hayes (2013)가 개발한 PROCESS macro의 Model 6을 활용하였으며, 부트스트래핑(10,000회)을 이용하여 직접효과 및 간접효과의 유의성을 검증하였다. 본 연구에서는 연구의 목적에 맞추어 남녀 청소년을 구분하여 이중매개효과를 검증하였으며, 거주지역 및 학교급 등 가외변인에 따른 주요 변인에서의 차이(연구결과 참조)가 나타나는 경우, 이를 고려하여 공변인으로 통제 한 후 분석하였다.

III. 연구 결과

1. 주요 변인의 기술통계량 및 성차

기술통계 분석을 위해 각 변인들의 평균(M), 표준편차(SD), 왜도, 첨도 값을 산출하였으며, 성별에 따른 평균 차이가 있는지 분석하였다. 그 결과는 표 1에 제시되었다. 변인들의 왜도 값은 0.49~2.06, 첨도 값은 0.04~4.64로 나타났다. 이러한 왜도 및 첨도 값은 절댓값을 기준으로 정상성을 가정할 수 있는 기준치인 왜도 3이하, 첨도 8이하에 속하는 수치이므로 본 연구의 측정 변인들은 대체로 정상성을 가정할 수 있다. 성별에 따른 평균차이 검증을 위해 독립표본 t 검정을 실시한 결과, 폭력적 콘텐츠 노출도, 공격신념, 사이버불링 가해행동 변인에서 남녀 청소년 간에 유의한 차이가 나타났다. 즉, 남자 청소년의 폭력적 콘텐츠 노출도($t=7.34$, $p<.001$, $d=.80$), 공격신념($t=3.89$, $p<.001$, $d=.42$), 사이버불링 가해행동($t=4.08$, $p<.001$, $d=.44$) 수준이 여자 청소년보다 높은 것으로 확인되었다. 반면, 유튜브 과몰입($t=-1.24$, $p>0.05$)은 남녀 청소년 간 차이가 유의하지 않은 것으로 나타났다.

한편, 본 연구의 표본이 지역적으로 편중(부산 거주 66%)되어 있고, 중학생과 고등학생이 모두 포함되었으므로, 거주 지역(부산 거주 대 그 외 지역 거주)과 학교급(중학생 대 고등학생)에 따라 주요 변인에서 유의한 평균 차이가 있는지 살펴보았다. 거주지역에 따른 차이를 남녀 별로 살펴본 결과, 남녀 청소년 모두 거주지역에 따라 모든 주요 변인에서 유의한 차이가 나타나지 않았다($ps>.05$). 반면, 학교급에 따른 차이에서는 남자 청소년의 경우, 고등학생의 유튜브 과몰입($t=-2.99$, $p<.01$) 및 사이버불링 가해행동($t=-3.89$, $p<.001$)이 중학생보다 유의하게 높았으며, 여자 청소년의 경우에도 학교급에 따라 차이가 있어 고등학생의 유튜브 과몰입($t=-2.90$, $p<.01$)이 중학생에 비해 유의하게 높은 것으로 나타났다.

표 1

주요 변인의 기술통계 및 t 검정 결과

	남자($n=164$)				여자($n=168$)				t
	M	SD	왜도	첨도	M	SD	왜도	첨도	
유튜브 과몰입	2.28	0.75	0.72	0.64	2.38	0.68	0.49	0.04	-1.24
폭력적 콘텐츠 노출도	1.98	0.86	1.02	0.91	1.40	0.55	2.06	5.01	7.34***
공격신념	1.85	0.68	0.96	1.51	1.59	0.54	0.89	0.43	3.89***
사이버불링 가해행동	1.62	0.76	1.64	3.00	1.34	0.47	1.88	3.51	4.08***

*** $p<.001$.

2. 남녀 청소년의 유튜브 이용 특성

본 연구에 참여한 청소년들의 유튜브 이용 특성을 분석하여 표 2에 제시하였다. 본 연구에 참여한 남자 청소년 164명(100%), 여자 청소년 168명(100%) 전원이 유튜브를 이용하는 것으로 보고하였다. 유튜브 이용 빈도는 무려 83.7%가 ‘거의 매일’ 이용한다고 하였으며, 성별에 따라서는 남자 청소년은 89.6%, 여자 청소년은 78%가 거의 매일 이용한다고 하였다.

응답자들의 하루 평균 유튜브 이용 시간은 남녀 모두 ‘1시간 이상 2시간 미만’이 가장 많았다(31.9%). 그 다음은 ‘3시간 이상’ 74명(22.3%), ‘2시간 이상 3시간 미만’이 73명(22.0%), ‘30분 이상 1시간 미만’이 65명(19.6%), ‘30분 미만’이 14명(4.2%)으로 나타났다. 청소년들이 주로 시청하는 유튜브 장르는 ‘게임’(31.9%), ‘음악방송’(20.5%), ‘연예인/크리에이터’(13.3%), ‘브이로그’(12.7%) 순이었으나, 남녀 간에 차이가 있었다. 남자 청소년의 절반 이상(52.4%)이 주로 시청하는 장르로 ‘게임’을 꼽은 반면, 여자 청소년의 절반은 음악방송(26.8%)과 브이로그(23.8%)를 주로 시청하는 것으로 나타났다(표 2 참조).

표 2
남녀 청소년의 유튜브 이용 특성

항목		명(%)	
유튜브 이용 여부	유튜브를 이용함	남자(n=164)	여자(n=168)
	유튜브를 이용하지 않음	0	0
	합계	164(100)	168(100)
유튜브 이용 빈도	거의 안 한다	1(0.6)	2(1.2)
	한 달에 한 번 정도	0(0)	3(1.8)
	일주일에 1-3회	5(3.0)	18(10.7)
	일주일에 4-6회	11(6.7)	14(8.3)
	거의 매일	147(89.6)	131(78.0)
	합계	164(100)	168(100)
하루 평균 유튜브 이용 시간	30분 미만	4(2.4)	10(6.0)
	30분 이상 1시간 미만	31(18.9)	34(20.2)
	1시간 이상 2시간 미만	52(31.7)	54(32.1)
	2시간 이상 3시간 미만	39(23.8)	34(20.2)
	3시간 이상	38(23.2)	36(21.4)
	합계	164(100)	168(100)
주로 시청하는 유튜브 장르	게임	86(52.4)	20(11.9)
	뷰티/패션	2(1.2)	7(4.2)
	먹방/쿡방	3(1.8)	13(7.7)
	음악 방송	23(14.0)	45(26.8)
	브이로그	2(1.2)	40(23.8)
	교육/정보	8(4.9)	10(10)
	스포츠	14(8.5)	0(0)
	연예인/크리에이터	20(12.2)	24(14.3)
	기타	6(3.7)	9(5.4)
	합계	164(100)	168(100)

3. 주요 변인의 상관관계

표 1에 제시하였듯이, 세 가지 주요 변인에서 성차가 유의하였으므로, 주요 변인의 상관관계를 남자 청소년, 여자 청소년으로 구분하여 분석하였으며, 그 결과는 표 3에 제시되었다. 먼저 남자 청소년의 경우, 유튜브 과몰입은 폭력적 콘텐츠 노출도, 공격신념, 사이버불링 가해행동과 모두 낮거나 중간 정도의 유의한 정적 상관(.33~.59)을 보였다. 즉, 유튜브 과몰입 수준이 높을수록 폭력적 콘텐츠에 많이 노출되며($r=.46, p<.001$), 공격행동이 정당하고 가치 있는 도구라고 여기는 경향이 있고($r=.33, p<.001$), 사이버불링 가해행동도 많이 하는 경향이 있음을 알 수 있다($r=.40, p<.001$). 여자 청소년의 경우에도, 유튜브 과몰입은 폭력적 콘텐츠 노출도($r=.37, p<.001$), 사이버불링 가해행동($r=.28, p<.001$)과 낮거나 중간 정도의 유의한 정적 상관(.28~.59)을 보였으나, 남자 청소년과는 달리 유튜브 과몰입과 공격신념 간의 상관은 유의하지 않은 것으로 나타났다($r=.10, p>.05$).

앞서 제시한 성별에 따른 폭력적 콘텐츠 노출도, 공격신념, 사이버불링 가해행동의 유의한 평균 차이에 더하여, 일부 변인 간의 상관관계 양상에서 차이가 있으므로, 이후의 연구모형 분석에서는 남자와 여자 청소년을 구분하여 검증하였다. 또한, 기술통계 분석에서 학교급에 따라서도 일부 변인에서 유의한 차이를 있었으므로 학교급은 공변인으로 통제된 상태에서 연구모형의 유의성을 검증하였다.

표 3
주요 변인의 상관분석 결과

	1	2	3	4
1. 유튜브 과몰입	-			
2. 폭력적 콘텐츠 노출도	.46*** .37***	-		
3. 공격신념	.33*** .10	.50*** .25**	-	
4. 사이버불링 가해행동	.40*** .28***	.59*** .59***	.52*** .26**	-

주. 남자 청소년의 값을 상단에, 여자 청소년의 값을 하단에 제시함.

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

4. 남녀 청소년의 유튜브 과몰입과 사이버불링 가해행동 간의 관계에서 폭력적 콘텐츠 노출도와 공격신념의 이중매개효과

남녀 청소년의 유튜브 과몰입이 사이버 불링 가해행동에 영향을 미치는 과정에서 폭력적 콘텐츠 노출도와 공격신념의 이중매개효과를 검증하기 위해 PROCESS Macro의 Model 6을 활용하여 남녀별로 분석한 결과가 표 4에 제시되었다(학교급은 공변인으로 통제한 후 분석함). 첫째, 남녀 청소년의 유튜브 과몰입은 사이버불링 가해행동(남자 $\beta=.36$, $p<.001$; 여자 $\beta=.28$, $p<.001$)과 폭력적 콘텐츠 노출도(남자 $\beta=.47$, $p<.001$; 여자 $\beta=.36$, $p<.001$)를 유의하게 예측하는 것으로 나타났다. 둘째, 공격신념을 종속변수로 두고 유튜브 과몰입과 폭력적 콘텐츠 노출도를 투입했을 때, 남녀 청소년의 폭력적 콘텐츠 노출도(남자 $\beta=.44$, $p<.001$; 여자 $\beta=.25$, $p<.01$)는 공격신념을 유의하게 예측하였다. 반면, 남녀 청소년의 유튜브 과몰입(남자 $\beta=.12$, $p>.05$; 여자 $\beta=.03$, $p>.05$)은 공격신념에 유의하게 예측하지 못했다. 셋째, 종속변수를 사이버불링 가해행동에 두고 유튜브 과몰입, 폭력적 콘텐츠 노출도, 공격신념을 투입했을 때, 남녀 청소년의 폭력적 콘텐츠 노출도는 사이버불링 가해행동을 유의하게 예측하였다(남자 $\beta=.40$, 여자 $\beta=.53$, $ps<.001$). 다음으로 남자 청소년의 공격신념은 사이버불링 가해행동을 유의하게 예측하였으나, 여자 청소년의 공격신념은 사이버불링 가해행동을 유의하게 예측하지 못하는 것으로 나타났다.(남자 $\beta=.29$, $p<.001$; 여자 $\beta=.12$, $p>.05$). 끝으로, 종속변수를 사이버불링 가해행동에 두고 유튜브 과몰입, 폭력적 콘텐츠 노출도, 공격신념을 투입했을 때 남녀 청소년의 유튜브 과몰입이 사이버불링 가해행동에 미치는 효과가 더 이상 유의하지 않았다(남자 $\beta=.08$, $p>.05$; 여자 $\beta=.07$, $p>.05$). 즉 폭력적 콘텐츠 노출도와 공격신념을 통제했을 때, 남녀 모두 유튜브 과몰입이 사이버불링 가해행동에 미치는 영향은 더 이상 유의하지 않으므로 이 두 변인이 완전매개하는 것을 알 수 있다.

표 4

남녀 청소년의 유튜브 과몰입과 사이버불링 가해행동 간의 관계에서 폭력적 콘텐츠 노출도와 공격신념의 이중매개효과

독립변인	종속변인	대상	B	β	SE	t	95% CI		F	R^2
							LL	UL		
유튜브 과몰입	폭력적 콘텐츠 노출도	남자	0.27	.47	0.04	6.60***	.19	.35	22.28***	.22
		여자	0.15	.36	0.03	4.91***	.09	.21	12.90***	.14
유튜브 과몰입	공격신념	남자	0.05	.12	0.03	1.56	-.01	.11	(남자) 18.53***	(남자) .26
		여자	0.01	.03	0.03	0.41	-.05	.07		

독립변인	종속변인	대상	B	β	SE	t	95% CI		F	R ²
							LL	UL		
폭력적 콘텐츠 노출도	사이버불링 가해행동	남자	0.31	.44	0.06	5.70***	.21	.42	(여자)	(여자)
		여자	0.22	.25	0.07	3.05**	.08	.36	4.29**	.07
유튜브 과몰입		남자	0.05	.08	0.04	1.12	-.04	.14	35.01***	.47
		여자	0.03	.07	0.03	1.02	-.03	.09		
폭력적 콘텐츠 노출도		남자	0.46	.40	0.08	5.56***	.30	.62	(여자)	(여자)
		여자	0.59	.53	0.08	7.65***	.44	.74		
공격신념		남자	0.46	.29	0.11	4.29***	.25	.68	22.87***	.36
		여자	0.15	.12	0.08	1.79	-.02	.31		
유튜브 과몰입	사이버불링 가해행동	남자	0.23	.36	0.05	4.92***	.14	.33	19.02***	.19
		여자	0.13	.28	0.04	3.62***	.06	.19	6.92**	.08

주. F, R²의 값은 위에서부터 남자, 여자 청소년의 순서로 제시됨.

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

유튜브 과몰입과 사이버불링 가해행동 간의 관계에서 폭력적 콘텐츠 노출도와 공격신념의 이중매개모형(연구모형)의 검증 결과를 총효과, 직접효과, 간접효과, 간접효과의 차이 검증결과를 중심으로 제시하면 표 5과 같다.

표 5

남녀 청소년의 유튜브 과몰입과 사이버불링 가해행동 간의 관계에서 폭력적 콘텐츠 노출도와 공격신념의 이중매개효과 및 매개효과 크기 검증

	대상	B	β	SE	t	95% CI	
						LL	UL
총효과	남자	0.23	-	0.05	4.92***	.14	.33
	여자	0.13	-	0.04	3.62***	.06	.19
직접효과	남자	0.05	-	0.04	1.12	-.04	.14
	여자	0.03	-	0.03	1.07	-.03	.09
간접효과(총합)	남자	0.19	.28	0.07	-	.16	.41
	여자	0.09	.21	0.05	-	.11	.30
경로1 X→ M1→Y	남자	0.12	.19	0.05	-	.10	.28
	여자	0.09	.19	0.05	-	.10	.30
경로2 X→ M2→Y	남자	0.02	.04	0.03	-	-.02	.10
	여자	0.00	.00	0.01	-	-.02	.03
경로3 X → M1→ M2 → Y	남자	0.04	.06	0.02	-	.02	.11
	여자	0.01	.01	0.01	-	-.00	.03
경로1 - 경로2	남자	0.10	.15	0.06	-	.04	.26
	여자	0.09	.19	0.05	-	.09	.30
경로1 - 경로3	남자	0.08	.13	0.05	-	.02	.23
	여자	0.08	.18	0.05	-	.09	.29
경로2 - 경로3	남자	-0.02	-.02	0.03	-	-.10	.03
	여자	-0.00	-.01	0.01	-	-.04	.02

주. X: 유튜브 과몰입, M1: 폭력적 콘텐츠 노출도, M2: 공격신념, Y: 공격신념.

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

먼저 매개효과 총합은 남자 청소년($\beta=.28$, 95% CI [.14, .33]), 여자 청소년($\beta=.21$, 95% CI [.11, .30])이 모두 유의하였고, 폭력적 콘텐츠 노출도를 매개변인으로 한 경로1($X \rightarrow M1 \rightarrow Y$)도 남자 청소년($\beta=.19$, 95% CI [.10, .28]), 여자 청소년($\beta=.19$, 95% CI [.10, .30])이 모두 유의하였다. 공격신념을 매개변인으로 한 경로2($X \rightarrow M2 \rightarrow Y$)의 경우는 남자 청소년($\beta=.04$, 95% CI [-.02, .10]), 여자 청소년($\beta=.00$, 95% CI [-.02, .03])이 모두 유의하지 않았다. 한편, 폭력적 콘텐츠 노출도와 공격신념이 순차적으로 매개하는 이중매개경로(경로3, $X \rightarrow M1 \rightarrow M2 \rightarrow Y$)의 경우, 남자 청소년($\beta=.06$, 95% CI [.02, .11])은 통계적으로 유의한 반면, 여자 청소년은 유의하지 않았다($\beta=.01$, 95% CI [-.00, .03]). 이러한 결과는 남자 청소년의 경우에만 이중매개경로를 통한 간접효과가 유의함을 알 수 있다. 즉 남자 청소년의 경우, 유튜브 과몰입은 폭력적 콘텐츠 노출도를 통해서, 그리고 폭력적 콘텐츠 노출도와 공격신념을 순차적으로 경유하여 사이버불링 가해행동에 간접적으로 영향을 미치지만(이중매개 모형), 여자 청소년의 경우, 유튜브 과몰입은 폭력적 콘텐츠 노출도를 통해서만 사이버불링 가해행동에 간접 영향을 미친다고 할 수 있다(단일매개모형). 검증된 연구모형(수정된 모형)의 경로계수는 그림 2, 그림 3과 같다.

끝으로, 본 연구에서는 각 매개효과의 유의성 검증에 더하여, 경로1, 경로2, 경로3을 통한 간접효과의 크기가 통계적으로 차이가 있는지 검증하였다. 남녀 청소년 모두 폭력적 콘텐츠 노출도를 통한 매개효과(경로1)의 크기는 공격신념을 통한 매개효과(경로2)나 폭력적 콘텐츠 노출도와 공격신념의 이중매개효과(경로3)에 비해 유의하게 큰 것으로 나타났다. 남녀 청소년 모두 경로2와 경로3을 통한 간접효과 크기 간에는 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다.

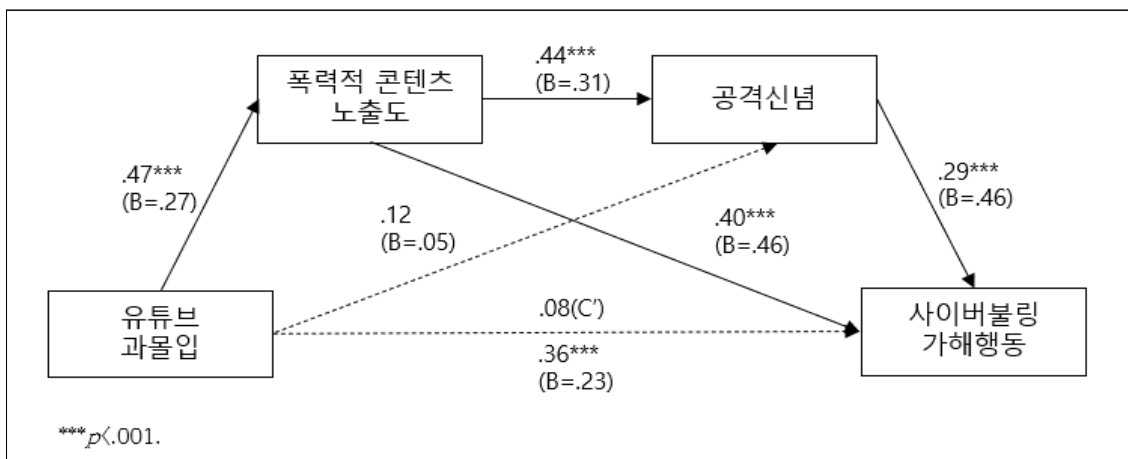


그림 2. 남자 청소년의 유튜브 과몰입과 사이버불링 가해행동 간의 관계에서 폭력적 콘텐츠 노출도와 공격신념의 이중매개모형(수정된 모형)

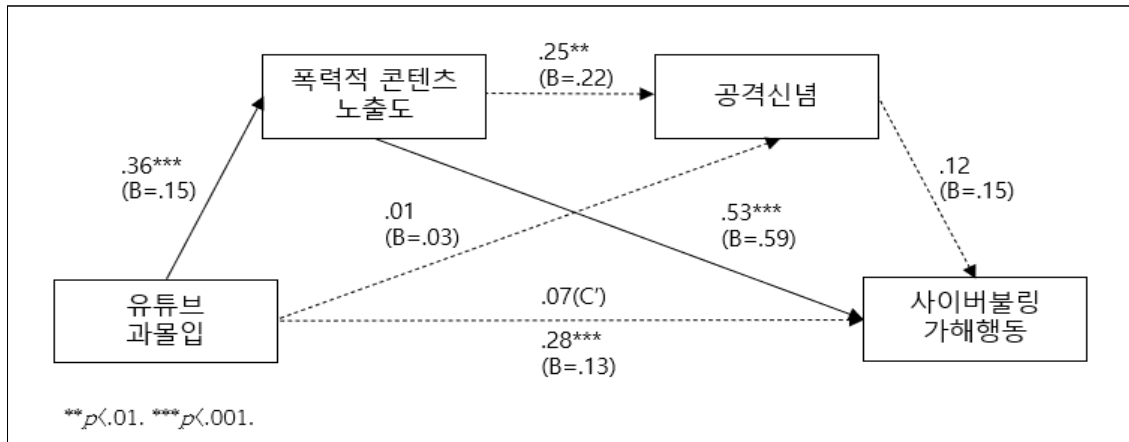


그림 3. 여자 청소년의 유튜브 과몰입과 사이버불링 가해행동 간의 관계에서 폭력적 콘텐츠 노출도의 단일매개모형(수정된 모형)

IV. 논 의

본 연구는 청소년의 사이버불링 가해행동에 영향을 미치는 사이버 환경 변인 및 개인차 변인에 대한 선행연구를 바탕으로 유튜브 과몰입이 폭력적 콘텐츠 노출도와 공격신념에 의해 순차적으로 매개되어 사이버불링 가해행동으로 이어지는 경로모형을 제안하고, 이를 중학교 1학년에서 고등학교 3학년 사이의 남녀 청소년 332명을 대상으로, Hayes(2013)가 제안한 Process Macro Model 6을 활용하여 검증하였다. 본 연구에서 얻은 주요 결과를 차례로 제시하고 그 의의를 논의하면 다음과 같다.

첫째, 남녀 청소년의 유튜브 이용 특성을 분석한 결과(연구문제 1), 본 연구에 참여한 청소년 중 유튜브를 ‘거의 매일 이용’하는 청소년은 무려 83.7%나 차지하였으며, 하루 평균 이용 시간은 남녀 모두 ‘1시간 이상~2시간 미만’이 가장 많았고(31.9%), 하루 3시간 이상을 이용하는 청소년도 22.3%나 되었다. 남녀 간에 뚜렷한 차이를 보인 점은 주로 시청하는 유튜브 장르였는데, 남자 청소년들은 게임방송을 주로 시청한다는 응답이 가장 많았고(86명, 52.4%), 음악방송(23명, 14.0%)이 그 뒤를 이었다. 반면, 여자 청소년들은 음악방송을 주로 시청한다는 응답이 가장 많았으며(45명, 26.8%), 브이로그(40명, 23.8%)를 시청한다는 응답이 두 번째로 많았다. 유튜브 이용 특성에 관한 본 연구의 분석 결과는 남자 중학생만을 대상으로 한 다른 연구(정지혜, 김근영, 2021)에서 78%의 남자 청소년이 유튜브를 거의 매일 시청하고, 주말을 제외한 주중 평균 이용시간이 2시간 22분이며, 30% 이상은 3시간 이상을 시청한다는 점, 그리고 69%의 남학생들이 게임방송을 주로 시청한다는 결과와 매우 유사한 것으로 유튜브가 우리나라의 중학생과 고학생을 모두 포함한 남녀 청소년들이 거의 매일,

상당 시간을 들여 이용하는 동영상 플랫폼임을 확인해준다. 또한, 유튜브를 통해 청소년들이 주로 접하는 콘텐츠가 남녀 간에 뚜렷한 차이가 있다는 최근의 조사 결과(나스미디어, 2022)와도 일치하는 것으로, 유튜브 과몰입이 청소년의 인지, 정서, 행동 등에 미치는 영향을 밝히기 위해서는 주로 시청하는 콘텐츠를 고려하여 살펴볼 필요가 있음을 시사하고 있다.

둘째, 본 연구에서 남자 청소년의 유튜브 과몰입, 폭력적 콘텐츠 노출도, 공격신념, 사이버불링 가해행동 간에는 모두 유의한 정적 상관(.33~.59)을 보였으나, 여자 청소년의 경우, 유튜브 과몰입과 공격신념 간에 유의한 상관이 나타나지 않았고, 폭력적 콘텐츠 노출도나 사이버괴롭힘 가해행동과의 상관도 남학생에 비해 낮은 경향이 있었다. 이는 유튜브에 과몰입하는 여자 청소년의 경우, 주로 시청하는 장르가 남자 청소년들과는 크게 다르기 때문일 것으로 보인다(나스미디어, 2022). 구체적으로, 남자 청소년이 가장 많이 시청하는 게임방송에서는 욕설, 물리적 위협이나 신체적 폭력 등이 상대적으로 높은 빈도로 등장하며(이하림, 2016), 특히 게임을 소재로 방송을 하는 유튜버의 욕설은 강한 폭력성을 포함하는 것으로 보고된 바 있다(박정연, 황성욱, 2016). 이에 반해, 여자 청소년은 유튜브에 과몰입하더라도 게임방송 보다는 음악방송이나 브이로그 등을 시청하는 경우가 많으므로, 남자 청소년보다 폭력적 콘텐츠에 노출되거나 이로 인해 공격신념이 높아지는 과정을 통하여 사이버괴롭힘에 관여할 위험은 상대적으로 낮은 것으로 보인다. 이러한 성차에도 불구하고, 폭력적 콘텐츠에 자주 노출될수록 남녀 청소년의 공격신념과 사이버불링 가해행동 수준이 높은 점은 폭력적인 콘텐츠 시청이 공격적인 신념과 태도 등의 인지도식을 강화시켜 폭력 사용에 대해 긍정적인 태도를 갖도록 유도한다는 Anderson과 Bushman(2001)의 메타분석 결과와 일치하며, 폭력적 콘텐츠 시청이 청소년의 사이버불링 가해행동에 정적인 영향을 미치는 것으로 보고한 신소라(2016)의 연구나 공격신념이 사이버불링 가해행동을 유의하게 예측하는 변인임을 보여주는 연구들(Ang, Li, & Seah, 2017; Wright & Li, 2013)과도 맥을 같이하는 결과이다.

셋째, 본 연구에서 설정한 이중매개모형을 성별을 구분하여 검증한 결과(연구문제 3), 유튜브 과몰입과 사이버불링 가해행동 간의 관계에서 폭력적 콘텐츠 노출도의 매개효과는 남녀 모두 유의하였으며, 유튜브 과몰입이 폭력적 콘텐츠 노출도와 공격신념을 순차적으로 매개하여 사이버불링에 미치는 이중매개효과는 남자 청소년의 경우에만 유의하였다. 또한 유튜브 과몰입이 사이버불링 가해행동이 미치는 직접효과는 남녀 청소년 집단에서 모두 유의하지 않았다. 이러한 결과는 남녀 청소년의 유튜브 과몰입 자체가 사이버불링 가해행동을 직접 증가시키기보다는 주로 폭력적 콘텐츠 노출을 증가시킴으로써 사이버불링 가해행동을 간접적으로 증가시키는 경향이 있으며, 남자 청소년의 경우에는 부가적으로, 유튜브 과몰입이 폭력적 콘텐츠에 더 많이 노출되게 하고, 이는 다시 공격신념을 증가시키는 역할을 하여 사이버불링 가해행동을 추가적으로 증가시키는 것으로 이해할 수 있다.

본 연구에서 확인된 유튜브 과몰입이 폭력적 콘텐츠 노출을 통해 사이버불링 가해행동으로 이어지는 경로는 청소년이 폭력적인 콘텐츠를 시청할 때 폭력적인 내용을 학습함으로써 사이버불링 가해행동으로 이어진다고 보고한 신소라(2016)의 연구 결과와 일치하는 것이다. 또한, 학교폭력이나 가정폭력 피해경험, 혹은 폭력적인 미디어 노출이 공격성을 매개로 하여 사이버폭력을 증가시키는 것으로 보고한 여러 선행연구들(김경은, 최은희, 2012; 김혜영, 민정식, 2014; 성동규 외, 2006)과도 맥을 같이하는 것으로 볼 수 있다. 다만, 남자 청소년의 경우, 유튜브 과몰입이 폭력적 콘텐츠 노출과 공격신념에 의해 순차적으로 매개되어 사이버불링 가해행동으로 이어지는 이중매개 경로는 선행연구에서는 아직 확인되지 않았던 결과로, 폭력적 콘텐츠 노출에 더하여 공격신념을 경유하여 사이버불링을 증가시키는 추가적인 경로가 존재함을 보여주었다는 점에서 의의가 있다. 또한, 이러한 결과는 폭력적인 콘텐츠에 반복적으로 노출될 때 공격적인 인지도식이 강화되어 폭력에 대한 긍정적 태도가 형성되며, 사이버공간 상에서 일종의 탈억제 현상을 유발한다고 보는 Anderson과 Bushman(2001)의 일반 공격성 이론의 주장과 일치하는 결과인 점에서 주목할만하다.

다만, 이러한 이중매개 경로가 남자 청소년의 경우에만 유의한 점은 다음의 두 가지 요인과 관련된 것으로 보인다. 첫째, 앞서 논의한 대로 주로 시청하는 유튜브 콘텐츠가 남녀 간에 크게 다르다는 점이다. 즉, 여자 청소년들의 경우 유튜브 과몰입과 공격신념 간의 단순 상관조차도 유의하지 않은 결과에서 볼 수 있듯이, 여학생들이 주로 보는 유튜브 콘텐츠(즉, 상대적으로 폭력성이 낮은 음악방송이나 브이로그)가 남자 청소년들(즉, 주로 폭력성이 높은 게임방송)과 크게 달라 유튜브 과몰입 자체가 공격신념을 증가시키는 효과가 상대적으로 미미할 가능성이 크다는 점이다. 둘째로, 본 연구에서 사용한 공격신념 척도가 주로 ‘외현적(신체적)’ 공격성에 대한 개인의 신념을 묻고 있어서 여학생의 공격성에 대한 신념을 민감하게 측정하는데에는 한계가 있을 수 있다는 점이다. 공격신념 척도의 편향 가능성에 대한 이러한 해석은 Crick과 Grotpeter(1995)가 공격성의 정의를 신체적 공격성으로만 제한한다면 80% 이상의 공격적인 여자 청소년(주로 관계적 공격성을 특징으로 하는)을 파악하지 못한다고 지적한 점과도 맥을 같이한다. 즉, 사이버불링 가해행동은 신체적 공격성보다는 인터넷 환경을 통한 간접적, 관계적 공격성의 한 형태로 볼 수 있으므로, 여자 청소년의 경우 주로 ‘신체적’ 공격신념을 경유하지 않고도 폭력적 콘텐츠 노출의 증가만으로 사이버불링 가해행동이 유의하게 예측되는 결과가 나타났을 수 있다.

본 연구 결과가 청소년 교육과 상담 개입에 시사하는 점을 논의하면 다음과 같다. 첫째, 본 연구에 따르면 유튜브 과몰입이 사이버불링 가해행동을 증가시키는 한 요인이 될 수 있지만, 이러한 영향은 직접적이기보다는 폭력적 콘텐츠 노출을 통해 간접적으로 영향을 미칠 수 있음을 시사한다. 따라서, 청소년의 유튜브 시청 자체를 규제하려는 노력보다는 유튜브에

과몰입하는 청소년들이 주로 시청하는 콘텐츠가 담고 있는 폭력성에 주목하여 이러한 요소를 규제하거나 감소시키는 노력과 함께 청소년 스스로 폭력적 콘텐츠를 비판적으로 인식하도록 돕는 교육이 핵심적임을 알 수 있다. 예컨대, 이혜령(2004)의 연구에서는 폭력의 정의에 대한 교육, 폭력적 장면에 대한 예시, 폭력적 장면을 볼 때의 느낌을 탐색하는 활동 등으로 구성된 미디어 교육이 폭력적인 콘텐츠를 비판적으로 인식하는 것에 효과가 있는 것으로 보고되었으며, 김형진과 정효정(2021)의 연구에서는 유튜브 동영상의 내용을 분석하고 해석하는 유튜브 리터러시 교육이 청소년의 자기조절능력 향상 및 유튜브 동영상의 상업성을 이해하는 데 효과가 있는 것으로 나타났다. 이처럼 미디어 교육은 청소년들이 올바른 유튜브 이용습관을 학습하도록 하는 데 효과가 있으므로, 이를 학교 등 교육현장에서 적극적으로 도입하여 청소년이 유튜브 사용시간을 조절하는 능력과 유튜브에 업로드되는 동영상의 폭력성을 비판적으로 인식하는 능력을 배양하도록 예방 교육에 주력해야 할 것이다.

둘째, 본 연구는 일반 공격성 이론의 예측과 일치하게, 남자 청소년의 유튜브 과몰입이 폭력적 콘텐츠 노출을 증가시키고 이는 차례로 공격신념을 강화하여 사이버불링을 증가시키는 경로를 확인하였다. 이는 폭력적 콘텐츠를 규제하거나 비판적으로 인식하는 교육과 함께, 과도한 유튜브 시청을 통해 폭력적 게임에 자주 노출되어 이미 공격성에 대한 긍정적 도식을 발달시키고 있는 청소년들을 대상으로 한 표적적 개입을 통해서 그들의 신념을 재구조화할 수 있는 심리교육이나 상담적(인지적) 개입이 사이버불링의 예방을 위해서 중요한 역할을 할 수 있음을 시사한다. 이러한 측면에서 교사 및 청소년 교육, 심리상담 전문가들은 청소년의 공격성 감소를 위한 인지적 개입의 다양한 측면들(Beck, 2000)에 더 많은 관심을 기울일 필요가 있다. 예컨대, 선행연구에서 청소년을 대상으로 자신과 타인에 대한 이해를 높여주고 자신의 감정과 행동을 통제할 수 있는 자기조절능력 향상 프로그램은 청소년들의 공격성을 효과적으로 감소시키는 것으로 보고되었고(성상희, 홍창희, 김귀애, 2014), 그 외 공격성에 대한 비합리적인 신념과 합리적인 생각을 구별하는 훈련이나 적절한 문제 해결방법을 훈련할 수 있는 인지행동적 프로그램들도 아동·청소년의 공격성을 감소시키는 데 효과적인 것으로 나타났다(김보라, 신현균, 2017). 따라서 상담 현장에서 공격신념이 높은 청소년들을 대상으로 개인 및 집단 프로그램을 실시하여 공격신념을 낮추고 공격성을 적절한 방법으로 표출하도록 조력함으로써 사이버불링으로 이어지는 연결고리를 효과적으로 차단할 수 있을 것이다.

본 연구는 한국 청소년들의 유튜브 과몰입과 사이버불링 가해행동 간의 관계를 폭력적 콘텐츠 노출도와 공격신념을 통해 설명하는 이중매개 모형을 처음 제안하고 검증하였다는 점에서 의의가 있다. 이론적으로 본 연구 결과는 일반 공격성 이론(Anderson & Bushman, 2001)의 예측과 맥을 같이 하지만, 유튜브라는 특정 미디어 플랫폼과 사이버 공간상의 공격행동에 초점을 두고 이론의 타당성을 확인함으로써 이론의 적용 범위를 확대하였다는 점에서 의의가

있다. 또한, 모델 검증 과정에서 성별에 따른 차이나 청소년이 주요 시청하는 콘텐츠의 장르, 폭력적 콘텐츠 노출도와 같은 주요 변인들의 역할을 확인함으로써 추후 이론적 정교화에도 기여할 수 있을 것이다.

본 연구의 제한점은 다음과 같다. 첫째, 유튜브 과몰입이나 공격신념에 대한 연구들이 아직 많지 않다 보니 이러한 변인들에 대한 조작적 정의가 개념적 정의에 비해 제한된 측면이 있었다. 즉, 유튜브 과몰입을 기존의 인터넷 중독 관련 척도를 수정하여 중독 증상에 초점을 두어 정의하고 측정하다 보니, 유튜브 이용시간이나 이용빈도 등 보다 객관적인 과몰입의 지표들을 반영하여 유튜브 과몰입을 다차원적으로 측정하지 못했다. 유사하게, 공격신념에 대한 기존의 연구들이 이 개념을 주로 외현적/신체적 공격성을 중심으로 측정한 한계를 극복하지 못하였는데, 본 연구에서 사용한 공격신념 척도가 여자 청소년의 공격신념을 충분히 민감하게 측정하지 못했을 가능성이 제기되었다. 따라서, 이러한 조작화 문제를 보완하여 본 연구에서 확인된 연구모형을 검증하는 연구가 후속된다면 본 연구결과의 일반화에 도움이 될 것이다. 둘째, 본 연구에서는 남녀 청소년의 유튜브 과몰입이 사이버불링 가해행동으로 이어지는 과정을 살펴보면서 주요 변인에서 학교급에 따른 차이가 나타나 이를 공변인으로 통제한 후 분석하였으나, 그 외 가외 변인으로 작용할 수 있는 다양한 변수들(예를 들면, 성적, 가족의 경제적 상태, 또래관계 등)을 충분히 고려하지는 못했다. 후속 연구에서는 이러한 변인들을 고려한 연구설계 및 분석전략을 활용하는 것이 바람직할 것이다. 셋째, 본 연구는 성차에 주목하여 성별에 따라 유튜브 과몰입이 사이버불링 가해행동으로 이어지는 경로가 차이가 있는지 살펴보았다는 점에서는 의의가 있지만, 잠재변수 수준에서는 이러한 모형의 타당성을 확인하지 못했다는 한계가 있다. 따라서, 후속연구에서는 측정도구의 조작화가 보다 정교하게 이루어지고, 성별에 따른 측정동일성을 확인하는 절차를 밟아 다집단 분석을 활용할 수 있을 것이다. 넷째, 본 연구에서 설정한 모형처럼 유튜브 과몰입 청소년이 폭력 콘텐츠에 많이 노출되어 공격신념이 강화되고 이것이 사이버 공간 상에서의 가해행동을 증가시킬 수도 있지만, 대안적으로 사이버불링 가해행동을 자주 하다 보니 공격신념이 더 강화되기도 하고, 폭력적인 콘텐츠를 더 많이 시청하게 되는 악순환의 고리가 이어질 가능성도 있다는 점에 유의할 필요가 있다. 본 연구는 연구설계 상 이러한 양방향성의 가능성에 대해 직접적인 답을 줄 수 없으므로, 후속연구에서는 자기회귀 교차지연 모델 등 종단설계를 활용하여 이러한 가능성을 탐색해 볼 필요가 있다.

최근 성인뿐 아니라 청소년 사이에서도 유튜브는 동영상 시청을 위한 주요 플랫폼으로 자리를 잡게 되었고, 청소년의 공격성과 미디어의 역기능적 측면에 대한 많은 기존의 연구들을 통해 연구자들과 일반인들 모두 유튜브 과몰입의 잠재적 위험성에 대해서 추론해왔다. 이러한 상황에서, 본 연구는 청소년의 유튜브 과몰입과 사이버불링 가해행동 간의 관계를 확인하

고, 유튜브 과몰입이 구체적으로 어떠한 과정을 통해서 사이버불링 가해행동으로 이어질 수 있는지 가능한 기제를 제시하였으며, 이를 성별의 차이를 고려하여 검증함으로써 이론뿐 아니라 실천적 시사점을 제시한다는 점에서 의의가 있다.

참고문헌

- 강민정, 정은주, 조해운 (2020). Z세대가 즐기는 유튜브 채널의 몰입 요인과 특징. **한국콘텐츠학회논문지**, 20(2), 150-161. doi:10.5392/JKCA.2020.20.02.150
- 강희숙 (2021). 코로나-19 신어와 코로나 뉴노멀. **인문학연구**, 61, 116-138. doi:10.52743/HR.61.4
- 고혜빈, 이소연 (2021). 고등학생의 공격신념과 공감능력이 사이버불링 참여 유형에 미치는 영향. **청소년상담연구**, 29(1), 21-43. doi:10.35151/kyci.2021.29.1.002
- 곽금주, 김하연, 윤진 (1991). 청소년의 반사회성과 사회정보처리과정간의 관계(I) - 일반 청소년과 비행청소년의 차이에 대한 탐색 -. **한국심리학회지: 발달**, 4(1), 145-156
- 권정혜 (2005). 청소년의 인터넷 게임 중독. **한국심리학회지**, 24(2), 267-280.
- 권진, 김보람 (2019). 청소년 사이버불링에 영향을 미치는 요인에 관한 연구: 성별 차이를 중심으로. **생명연구**, 52, 225-248. doi:10.17924/solc.2019.52.225
- 김경은, 최은희 (2012). 청소년의 학교폭력 피해경험이 사이버폭력에 미치는 영향: 공격성의 매개효과를 중심으로. **청소년복지연구**, 14(3), 259-283. doi:10.17924/solc.2019.52.225
- 김보라, 신현균 (2017). 공격적인 초등학교에 대한 인지행동적 분노조절 프로그램의 연습 회기 추가에 따른 효과: 10회기 집단과 16회기 집단의 공격성과 분노조절력 비교. **청소년학연구**, 24(3), 61-82. doi:10.21509/KJYS.2017.03.24.3.61
- 김봉섭, 이원상, 임상수 (2013). 사이버불링에 대한 이해와 대응 방안. **한국정보문화진흥원**, 13(1), 1-89.
- 김승옥, 이경옥 (2007). 아동의 인터넷 게임 중독 및 과몰입의 개념적 이해. **어린이미디어연구**, 6(2), 63-83.
- 김유진, 조규판 (2016). 고등학생의 부모-자녀 의사소통과 스마트폰 과몰입 간의 관계에서 또래관계의 매개효과. **열린부모교육연구**, 8(1), 1-14.
- 김은경 (2012). **청소년의 사이버 불링에 영향을 미치는 관련 변인 연구**. 명지대학교 일반대학원 박사학위 청구논문.
- 김형진, 정효정 (2021). 유튜브 리터러시 교육 프로그램 개발 및 적용. **Global Creative Leader: Education & Learning**, 11(2), 31-55. doi:10.34226/gcl.2021.11.2.31
- 김혜영, 민정식 (2014). 청소년들의 사이버불링(Cyberbullying)에 미치는 영향에 대한 연구. **한국엔터테인먼트산업학회논문지**, 8(4), 323-333.
- 나스미디어 (2022). **2022 NPR 요약 보고서**. 서울: 나스미디어.
- 박정연, 황성욱 (2016). 인터넷 게임 방송 진행자의 언어 건전성 연구. **한국소통학보**, 15(3), 41-81.
- 성동규, 김도희, 이윤석, 임성원 (2006). 청소년의 사이버폭력 유발요인에 관한 연구. **사이버 커뮤니케이션학보**, 19(1), 79-129.

- 성상희, 홍창희, 김귀애 (2014). 자기조절능력 향상 프로그램이 남자 비행청소년의 자기통제력, 충동성 및 공격성에 미치는 효과. **한국심리학회지: 사회 및 성격**, 28(2), 157-175. doi:10.21193/kjspp.2014.28.2.009
- 손지영 (2003). 공격신념과 정서조절능력이 공격행동에 미치는 영향: 사회정보처리과정을 중심으로. **청소년상담연구**, 11, 96-110.
- 신소라 (2016). 폭력물시청과 폭력목격이 청소년의 사이버불링과 학교폭력에 미치는 영향: 자기통제력의 매개효과. **교정복지연구**, 44, 143-162.
- 신소라, 정의롬 (2015). 청소년의 일상긴장과 인터넷 의존성이 사이버불링에 미치는 영향. **교정복지연구**, 3, 59-81.
- 심진숙 (2008). **청소년의 사이버비행 행동 연구**. 이화여자대학교 일반대학원 석사학위 청구 논문.
- 오태곤 (2013). 중학생의 사이버불링 피해 경험과 정서행동과의 관계. **한국컴퓨터정보학회 논문집**, 18(12), 207-215.
- 이창호, 이경상 (2013). 소셜미디어 이용시간이 청소년의 사이버불링에 미치는 영향 탐구: 네트워크특성을 중심으로. **한국청소년연구**, 24(3), 259-285.
- 이하림 (2016). MCN(다중 채널 네트워크) 콘텐츠의 내용적 특성에 관한 탐색적 연구 - 국내 YouTube 1인 방송채널의 유해성을 중심으로. 중앙대학교 신문방송대학원 석사학위 청구논문.
- 이혜령 (2004). **미디어교육 교수방법이 텔레비전 폭력성 지각능력에 미치는 영향력 분석**. 연세대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이혜선, 나은영 (2020). 게임 유튜브 인플루언서 동영상 시청에 따른 중학생의 폭력성 지각: 의사사회적 상호작용의 매개효과를 중심으로. **서울대학교 언론정보연구소** 55(1), 79-113.
- 전영태 (2018). **대학생의 사이버불링 영향요인에 대한 연구**. 한세대학교 일반대학원 박사학위 청구논문.
- 정유진, 유미숙 (2012). 한국판 청소년용 공격신념 척도(K-BSAS)의 타당화 연구. **한국심리학회지: 일반**, 31(2), 399-417.
- 정지혜, 김근영 (2021). 중학교 남학생의 과도한 유튜브 이용과 내재화 및 외현화 문제: 사회적 지지의 조절효과. **한국산학기술학회논문지**, 22(2), 676-684. doi:10.5762/KAIS.2021.22.2.676
- 한국지능정보사회진흥원 (2021). **2021 사이버폭력 실태조사 결과보고서**. 서울: 한국지능정보사회진흥원
- 한국청소년정책연구원 (2014). **청소년 사이버불링실태 및 대응방안 연구 보고서**. 서울: 한국청소년정책연구원.
- 한덕현, 이영식 (2013). 인터넷 비디오게임이 공격성에 미치는 영향. **신경정신의학**, 52, 57-66.

- Alhabash, S., & Ma, M. (2017). A tale of four platforms: Motivations and uses of Facebook, Twitter, Instagram, and Snapchat among college students? *Social Media+ Society*, 3(1), 1-13. doi:10.1177/2056305117691544
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359. doi:10.1111/1467-9280.00366
- Andreas, J. B., & Watson, M. W. (2009). Moderating effects of family environment on the association between children's aggressive beliefs and their aggression trajectories from childhood to adolescence. *Development and Psychopathology*, 21, 189-205. doi:10.1017/S0954579409000121
- Ang, R. P., Li, X., & Seah, S. L. (2017). The role of normative beliefs about aggression in the relationship between empathy and cyberbullying. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 48(8), 1138-1152.
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63(3), 575-582.
- Beck, A. T. (2000). *Prisoner of hate: The cognitive basis of anger, hostility, and violence*. New York: Perennial,
- Chen, C. Y. (2020). Smartphone addiction: Psychological and social factors predict the use and abuse of a social mobile application. *Information, Communication & Society*, 23(3), 454-467. doi:10.1080/1369118X.2018.1518469
- Crick, N. R., & Grotpeter, J. K. (1995). Relational aggression, gender, and social psychological adjustment. *Child development*, 66(3), 710-722.
- Dehue, F., Bolman, C., & Vollink, T. (2008). Cyberbullying: Youngsters' experiences and parental perception. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(2), 217-225. doi:10.1089/cpb.2007.0008
- Hayes, A. F. (2013). *Introduction to mediation, moderation, and conditional process analysis: A regression-based approach*. New York: Guilford Press.
- Herrero, J., Urueña, A., Torres, A., & Hidalgo, A. (2019). Smartphone addiction: psychosocial correlates, risky attitudes, and smartphone harm. *Journal of Risk Research*, 22(1), 81-92. doi:10.1080/13669877.2017.1351472

- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2007). Off-line consequence of online victimization: School violence and delinquency. *Journal of School Violence*, 6(3), 89-112. doi:10.1300/J202v06n03_06
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2009). *Bullying beyond the schoolyard: Preventing and responding to cyberbullying*. CA: Corwin Press.
- Huesmann, L. R., & Guerra, N. G. (1997). Children's normative beliefs about aggression and aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 72(2), 408-419. doi:10.1037/0022-3514.72.2.408
- Huesmann, L. R., Moise-Titus, J., Podolski, C., & Eron, L. D. (2003). Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977-1992. *Developmental Psychology*, 39, 201-221. doi:10.1037/0012-1649.39.2.201
- Jing, W., Lannotti, R. J., & Jeremy, W. L. (2012). Patterns of adolescent bullying behaviors: Physical, verbal, exclusion, rumor, and cyber. *Journal of School Psychology*, 50(4). doi:10.1016/j.jsp.2012.03.004
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *Psychological Bulletin*, 140(4), 1073-1137. doi:10.1037/a0035618
- Kunkel, D., Wilson, B., Donnerstein, F., Linz, D., Smith, S., Gray, T., Blumenthal, E., & Potter, W. J. (1995). Measuring television violence: The importance of context. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 39(2), 284-291. doi:10.1080/08838159509364305
- Litwiller, B. J., & Brausch, A. M. (2013). Cyber bullying and physical bullying in adolescent suicide: The role of violent behavior and substance use. *Journal of Youth and Adolescence*, 42, 675-684. doi:10.1007/s10964-013-9925-5
- Machackova, H., & Pfetsch, J. (2016). Bystanders' responses to offline bullying and cyberbullying: The role of empathy and normative beliefs about aggression. *Scandinavian Journal of Psychology*, 57, 169-176. doi:10.1111/sjop.12277
- Mesch, G. S. (2009). Parental mediation, online activities, and cyberbullying. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(4), 387-393. doi:10.1089/cpb.2009.0068
- Polanin, J. R., Espelage, D. L., Grotzinger, J. K., Ingram, K., Michaelson, L.,

- Spinney, E., & Robinson, L. (2022). A systematic review and meta-analysis of interventions to decrease cyberbullying perpetration and victimization. *Prevention Science, 23*(3), 439-454.
- Slaby, R. G., & Guerra, N. G. (1988). Cognitive mediators of aggression in adolescent offenders: 1. Assessment. *Developmental Psychology, 24*, 580-588. doi:10.1037/0012-1649.26.2.269
- Wolak, J. K., Mitchell, J., Finkelhor D. (2007). Does online harassment constitute bullying? An exploration of online harassment by known peers and online-only contacts. *Journal of Adolescent Health, 41*(6), 51-58. doi:10.1016/j.jadohealth.2007.08.019
- Wright, M. F., & Li, Y. (2013). Normative beliefs about aggression and cyber aggression among young adults: A longitudinal investigation. *Aggressive Behavior, 39*, 161-170. doi:10.1002/ab.21470
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology & Behavior, 1*(3), 237-244. doi:10.1089/cpb.1998.1.237

ABSTRACT

YouTube overindulgence and perpetration of cyberbullying among male and female adolescents: A dual mediation model of exposure to violent content and beliefs supporting aggression

Cho, Sungbin* · Lee, Donghyung**

This study proposed a sequential dual-mediation model in which YouTube overindulgence(YO) affects cyberbullying perpetration(CP) through exposure to violent content(EVC) and beliefs supporting aggression(BSA) in adolescence. This study then tested the model with 332 male and female adolescents in middle and high schools. Data were collected through a self-report online survey which measured major variables, and the model was analyzed using the PROCESS macro model 6. In terms of the characteristics of adolescents' YouTube usage, a significant difference was found in the YouTube genre mainly watched between males and females, and male adolescents showed significantly higher levels than females in all variables except for YO. The major findings were as follows: First, as for male adolescents, there were significant positive correlations between YO, EVC, BSA, and CP, however, for female adolescents, there was no significant correlation between YO and BSA. Second, the direct path from YO to CP was not significant for either male or female adolescents, but the pattern of indirect influences of YO on CP was different between genders. Whereas the path from YO to CP via EVC was significant for both genders, the sequential mediation path from YO to CP via EVC and BSA was significant only for males. The implications of these findings for intervention and prevention for cyberbullying and suggestions for further studies were fully discussed.

Key Words: YouTube overindulgence, exposure to violent contents,
beliefs supporting aggression, cyberbullying perpetration

* Department of Education, Pusan National University

** Department of Education, Pusan National University, Corresponding author

