

인터넷 일탈행동 및 동기에 관한 연구

김 재 휘[†] 김 지 호
중앙대학교 심리학과

오늘날 인터넷은 여러 가지 사회적 문제를 일으키고 있다. 본 연구에서는 개인적·사회적으로 문제가 되는 인터넷 행동을 인터넷 일탈행동으로 정의하고, 이것에 영향을 미치는 동기를 탐색하고자 하였다. 이를 위해, 고등학생과 대학생 162명을 대상으로 인터넷 일탈행동의 경험여부와 관련 동기를 알아보았다. 그 결과 인터넷 일탈행동은 게시판 관련 일탈행동, 채팅 관련 일탈행동, 기능적 일탈행동, 음란물 일탈행동, 불법콘텐츠 일탈행동 등으로 분류되었다. 이러한 인터넷 일탈행동에 영향을 미치는 이용 동기로서는 모험성, 충동성, 권태 민감성, 사이버 지배욕, 자기 통제, 반규범 성향, 사이버 인정욕구, 조급성 등으로 나타났다. 이들 동기들은 일탈행동의 유형에 따라 각각 상이하게 영향을 미치고 있었으나, 전반적인 일탈행동에 가장 영향을 미치는 주요 동기는 충동성이었다. 이러한 결과는, 뚜렷한 통제 기능을 갖추고 있지 못한 인터넷에서는 개인적 충동이 직접적으로 일탈행동으로 이어질 수 있음을 시사한다.

주제어 : 인터넷, 일탈행동, 매체이용, 이용동기, 청소년

* 이 논문은 2001년도 두뇌한국21 사업에 의하여 지원되었음
† 교신저자 : 김재휘, kinjei@cau.ac.kr

우리사회에 본격적으로 등장한 지가 몇 년 지나지 않은 인터넷은, 이제 2500만명 이상의 이용자들이 사용하는 영향력 있는 매체가 되었다(한국인터넷 정보센터, 2002). 인터넷을 통한 사이버 공간의 출현은 인류의 의식과 생활전반을 변혁시키면서 정치, 경제, 사회, 문화적 삶을 보다 더 윤택하게 하고 있으며, 동시에 인간의 활동양식, 생활문화, 사고방식 및 가치관을 변화시키는 환경으로서도 기존의 매체보다 더 중요한 의미를 가지게 되었다(조영승, 1999). 이미 인터넷은 생활의 다양한 면에서 중요한 영향을 미치고 있으며, 이제 인터넷은 생활에서 없어서는 안 되는 매체로 자리잡았다.

그러나 사이버 공간을 통해 개개인들은 타인과의 직접적인 대면상황에서 벗어날 수 있으며, 이에 따라 자신의 활동을 제약하는 연령, 성별, 지위, 그리고 신체적 심리적 및 사회적 정체를 직접적으로 노출하지 않는 익명적인 상태에서 활동할 수 있는 기회를 갖게 되는데(천정웅, 2000), 이러한 기회는 사이버 공간을 이용하는 개개인들에게 많은 자유로움을 제공하는 장점을 갖는 반면에, 다른 한편으로 그와 같이 익명성을 보장하는 상태는 책임감이 결여된 행동을 하기 쉽도록 만드는 요인이 되며, 나아가 다양한 문제행동 및 비행으로 이어질 가능성을 증가시키는 것으로 해석된다(양돈규, 2000). 이러한 매체의 특성으로 인해 인터넷은 범죄 및 범죄기술의 유포에 매우 효과적인 매체로 이용될 수 있다(Mann & Sutton, 1998).

특히 인터넷의 부정적 사용은 청소년 계층에게 보다 심각한 문제를 일으킬 수 있다. 그것은 청소년들이 정보통신의 활용능력 및 활용도 면에서 가장 앞서가는 세대이기 때문이다. 실제로, 13세 이상 10대들의 인터넷 사용율은 74.1%로, 20대(67.8%), 30대(35.7%), 40대(20.9%) 등 다른 모든

연령층보다도 높게 나타나고 있다(한겨레 신문, 2000. 8. 31). 또한 청소년들이 인터넷을 포함한 정보매체의 영향을 가장 받는 발달적 집단임을 고려할 때, 인터넷의 부정적/중독적 사용으로 인한 피해는 더 심각할 것으로 예측할 수 있다(조남근, 양돈규, 2001). 특히 청소년들의 경우, 인터넷의 잘못된 사용은 성의식 및 성행동 발달, 공격성 및 폭력행동, 그리고 가정 및 학교생활 등의 영역에서 많은 부작용을 초래하게 되는 경우가 많고, 더 나아가 인터넷 중독으로 이어지는 사례가 증가하고 있다. 이러한 현상들이 갖는 문제점은 청소년들의 건강한 심리 및 행동발달을 저해할 뿐만 아니라, 학교생활을 포함한 생활전반에서 우려할 만한 부적응과 장애를 초래한다는 데 있다. 다시 말해, 청소년과 관련된 대표적인 문제점으로는 인터넷 중독과 그 후유증, 인터넷 음란물 접촉, 음란성 채팅, 채팅을 통한 원조교제, 컴퓨터 해킹, 바이러스 유포, 살인, 자살 등의 문제를 들 수 있으며, 이외에도 매우 다양한 부작용들이 인터넷과 관련하여 파생되고 있다(양돈규, 2002).

이처럼 인터넷 매체는 그 장점에도 불구하고, 이를 매개로 하는 직·간접적 사회적 문제들이 심각하게 대두되고 있는 실정이다. 이러한 배경에서 최근 많은 연구들이 청소년의 인터넷 이용과 관련되어 이루어져왔다. 특히 인터넷 중독과 관련되어 많은 연구가 이루어져 왔으며, 이 가운데 인터넷 중독을 일으키는 통제력, 반사회적 성격, 사회성과 같은 개인적 특성을 중심으로 수행되어 왔다(Young & Rodgers, 1998). 나아가 최근에는 인터넷의 몰입적 이용이 현실상황에 어떠한 영향을 미치는지에 대해서도 활발히 연구가 이루어져 왔다. 비록 일부의 연구가 청소년들의 개인적 특성과 인터넷 관련 비행과의 관련성에 대하여 이루어지고 있으나, 인터넷 비행에 대한 인과

관계를 밝히려는 연구는 찾기 어렵다. 이에 본 연구에서는, 날로 심각해지고 있는 인터넷의 부정적 이용에 대한 영향요인을 밝혀보고자 한다. 특히 이용자들의 동기를 파악하는 접근방식을 취함으로써, 부정적 인터넷 이용을 매체 행동의 결과로 가정하고, 그에 대한 원인을 파악해 보고자 한다.

이러한 배경에서, 본 연구에서는 개인적·사회적인 부작용을 일으키는 인터넷 이용행동을 ‘인터넷 일탈행동 혹은 사이버 일탈행동(cyberdelinquency)’으로 정의하고자 한다. 일반적인 의미로서 일탈행동은 모든 규칙 및 규범 위반 행위를 의미하며 형법을 위반한 행위인 범죄를 포함한다. 그러나 협의의 개념으로는 법에 의해 규제되는 범죄를 제외한 규칙 및 규범위반 행위만을 의미하기도 한다(박병식, 전경숙, 윤옥경, 정혜영, 1999). 청소년을 대상으로 하는 일탈/비행의 개념도 이와 크게 다르지 않다. 연구자에 따라 그 개념이 조금씩 다르지만, 본 연구에서는 청소년의 인터넷 일탈행동을 지위비행을 포함하여, 법률저촉 여부를 불문하고 공공의 가치체계를 침범 또는 그 위험성이 충분히 예측되는 것(고성혜, 1995)으로 정의할 것이다. 이러한 정의에 따르면 청소년의 인터넷 일탈행동에는 해킹이나 바이러스 유포 등 사회적 피해정도가 크며, 많은 사람들이 바람직하지 않은 행동이라고 합의하는 ‘범죄행위’가 포함된다. 또한 불건전 정보유포, 인신공격, 비속어 사용, 명예 훼손 등과 같이, 법률적 판단이 개입될 수 있는 행동이 포함되며, 청소년의 지위비행으로서 성인 사이트의 접속 및 이용과 같은 인터넷 행동이 포함된다. 이러한 인터넷 일탈행동의 동기를 탐색하는 연구의 결과를 통해 인터넷 일탈행동을 통제하고, 나아가 건전한 인터넷 사용의 증진에 도움이 되는 결과를 제시하고자 한다.

인터넷의 이용 동기와 이용 행동

인터넷 이용자의 수는 타매체와 비교할 때 매우 빠르게 증가하고 있다. 인터넷 이용자 급증의 이면에는 인터넷이라는 매체가 전통적인 매체에 비해 더욱 다양한 내용들을 제공하고 이용자는 자신이 원하는 바를 보다 신속하고 효율적으로 얻을 수 있기 때문이라고 할 수 있다. 그러면 인터넷에서 이용자들은 무엇을 얻고자 하는가? 이에 대한 해답은 인터넷 이용자들을 이해하는 데에도 유용(Hagel & Armstrong, 1997)할 뿐 아니라, 본 연구에서 관심을 가지고 있는 인터넷 일탈행동의 이해에도 유용한 설명을 제시해 줄 것이다.

이러한 배경에서, 선행연구에서는 매체의 이용을 이용자의 동기에 따라 설명하고 있으며, 이는 인터넷에서도 마찬가지로 적용되고 있다(e.g. Lin, 1999; Parker & Plank, 2000; Eighmey & McCord, 1998; Korganonkar & Wolin 1999). 동기는 행동을 유발하고 지속시키는 내적인 힘이며 비교적 상황에 좌우되지 않는 일관된 행동 경향성을 가지고 있다. 동기는 표면적으로 복잡하게 보이는 행동의 이면을 설명할 수 있기 때문에, 다양한 인터넷 행동을 의미 있게 분류해 줄 수 있을 것으로 기대된다. 인터넷 이용에 동기적 접근을 하면, 한 개인에 대한 인터넷 행동을 비교적 일관성 있게 설명하고 예측할 수 있는 장점이 있다.

매체 행동을 설명해주는 다양한 이론 가운데, 매체이용률 통해 동기가 충족되는 정도에 따라 매체이용의 의존성, 지속, 빈도가 결정된다고 가정하는 접근법이 이용-충족이론이다. 이용-충족(uses and gratifications) 접근방법은, 인간의 심리적 필요나 욕구가 어떤 종류의 정보를 추구하고 이용하게끔 할 것이며, 그러한 커뮤니케이션 행위가 결과적으로 수용자의 심리적 필요를 어떻게 충족시키는가를 설명하려는 접근이다. 즉 이용-충

죽 이론은 ‘매체가 사람들에게 무엇을 하느냐’ 혹은 ‘매체가 수용자에게 어떤 영향을 미치는가’ 대신에, ‘사람들이 매체를 가지고 무엇을 하느냐’ 혹은 ‘매체 이용자가 매체를 통해 무엇을 얻고자 하는가’의 문제에 초점을 맞추고 있다. 따라서 이용-충족 이론은 이용자가 주어지는 대로 매체를 받아들이는 것이 아니라 능동적으로 매체를 선택한다고 가정한다. 이를 통해, 이용자의 매체 이용은 심리적 동기의 충족과 연결된다. 이용자가 의도적으로 자신의 동기를 충족시켜줄 수 있는 특정 매체를 선택하며, 매체 내용은 이면의 심리적 동기를 만족시키기 위해 소비된다(Blumer, 1979). 더욱이, 이용-충족 연구의 관점은 특히 지속적 매체 이용을 설명하는데 유용하다(McGuire, 1974). 매체의 최초 이용이 우연적인 노출, 새로운 것에 대한 호기심이나 유행에 대한 참여의 결과인 반면, 매체의 지속적인 이용은 매체의 지속적 이용에 대한 보상의 개념이 없이는 설명되기 힘들다. 지속적 이용에서 나타나는 보상이 바로 동기적 충족이다(Eighmey & John, 1998).

매체 이용의 동기적 접근인 이용-충족 접근은 다양한 매체에 걸쳐 시도되었으며, 최근에는 인터넷 이용에도 효과적으로 적용되고 있다. 김재휘와 홍재욱(2000)은 이용자들이 ‘즐거움’, ‘사회적 관계’, ‘시간 보내기’, ‘정보’, ‘편의’의 5가지의 동기로 인터넷을 이용하는 것으로 확인하였으며, 각각의 동기는 사이트 이용행동에 유의미하게 관련이 있는 것으로 나타났다. 또한 Lin(1999)은 인터넷의 이용 동기로서는 도피(escape)/친교(companionship)/정체감(identity), 및 감시, 즐거움의 3요인을 확인하였다. 그리고 인터넷 이용동기로서의 이러한 3요인이 전체 동기의 약 70%를 설명한다고 보고하였다. 또한 Jeffres와 Atkin(1996)은 인터넷 이용이 의사소통, 도피, 오락, 상호작용, 감시의 동기 충족을 추구한다고 하며, 특히

인터넷 이용동기 중에서 의사소통의 동기가 가장 높다는 것을 발견하였다. Papacharissi(2000) 등은 대인관계(interpersonal utility), 시간 보내기, 정보탐색, 편익, 즐거움의 5개의 동기로 나누었으며, 인터넷의 이용이 일상생활의 커뮤니케이션에 크게 영향을 미치고 있음을 보이고 있다.

대체적으로 인터넷 매체의 이용동기 중, 타매체와 유사하게 나타나는 것으로는 즐거움(오락), 시간 보내기, 감시, 현실 도피 등의 동기가 있다. 그러나 친교나 대인관계와 같은 사회적 동기나 정보탐색과 같은 동기에 대해서는 기존의 매체에서는 흔히 찾아 볼 수 없는 이용동기인 것으로 보인다.

본 연구의 주요 문제는, 인터넷 이탈행동 역시 인터넷 이용 행동중의 하나이다. 일반적인 이용자들의 인터넷 이용의 몇 가지 동기가 확인되었다해도, 매체 이용자들이 특정 동기에 더욱 몰입한다면, 그 결과 이용행동의 차이가 나타날 수 있는 것이다. 이와 관련하여, Parker와 Plank(2000)는, 인종과 계층에 따라 매체 행동에 차이가 난다는 선행연구(Williams, Dordick, & Hostmann, 1977)를 고려하여, 미국학생과 유학생의 인터넷 이용 행동을 비교하였다. 그 결과, 인터넷 이용시간이나, 정보원(information source)으로서 인터넷의 활용에서 미국학생과 유학생간에는 유의미한 차이가 있었다는 것을 발견하였다. 즉 유학생들이 인터넷을 더욱 정보적인 동기로 이용했으며, 또한 E메일을 더 많이 이용하였다. 이는 이용자들의 매체 이용 동기의 차이가 인터넷 이용행동에 영향을 미친다는 것을 의미한다.

그렇다면, 이용 동기의 차이가 어떠한 과정을 통해 매체 이용행동에 영향을 미치게 되는 것일까. 이와 관련하여 Heeter와 Greenberg(1985)의 연구는 흥미있는 결과를 제공하고 있다. 그는 비교적 다양한 선택권을 제공하는 케이블TV를 수용

자의 이용-충족에 연관지어 분석하였다. 그 결과 다양한 선택권(채널)을 제공받은 케이블TV의 이용자들은 늘어난 선택기회에 맞추어 다양한 전략을 채택하게 되는데, 그 중 하나가 수용자 자신의 흥미와 일치하는 몇몇 채널에 한해서만 고정적으로 시청하는 방식이다. 예컨대, 35개의 채널로 구성되는 케이블TV의 서비스를 이용하는 사람들을 대상으로 조사한 결과, 시청자들은 평균적으로 단지 9개의 채널번호를 식별하는 것으로 나타났으며, 이는 시청자의 동기적 특성이 매체가 제공하고 있는 콘텐츠에 따라 이용행동에 영향을 미치는 것으로 생각할 수 있다. Swanson (1987)의 연구도 이와 유사한 시사점을 제공하고 있다. 그는 매체 이용을 이해하기 위해서는 매체 내용의 역할을 이해해야 한다고 주장하였다. 즉 이용자들은 동일한 매체라 할지라도 제공하는 내용에 따라 다양한 이용과 충족을 추구한다고 주장하였다.

이러한 주장은 그 어떤 매체에 비해 다양한 선택을 할 수 있는 인터넷에 적합한 것으로 보인다. 따라서, 인터넷 이용자들은 자신의 동기를 충족시켜주는 방식으로 매체이용을 할 것이다. 이런 관점에서 볼 때, 인터넷 일탈행동은 일부 이용자들의 특별한 동기가, 일반적이지 않은 콘텐츠 이용이나 이용방식을 통해 나타나는 매체 이용행동이라고 해석할 수 있다. 나아가 인터넷 일탈행동에 대한 동기적 접근법은 기존의 인터넷 일탈행동에 대한 접근방법에 비해 유용한 설명을 제공할 수 있을 것이다.

인터넷 일탈행동과 관련하여 이 분야에서 가장 활발하게 연구가 되고 있는 부분이 인터넷 중독의 문제이다. 인터넷 중독은 Goldberg(1996)이 DSM-IV의 약물중독을 준거로 하여 사용하기 시작한 이래 많은 연구자들에 의해 연구되었다. 그러나 인터넷 중독의 측정 기준이 아직 분명하게

제기되지 않았고, 연구마다 사용하고 있는 척도가 다르며 분류되는 기준 또한 다르다(곽금주, 2002). 또한 인터넷 일탈행동과 인터넷 중독의 상관성이 높은 것은 확실하나, 원인과 결과에 대한 개념적 이해가 불분명한 실정이다. 아울러, 인터넷 중독의 유형을 ① 사이버 섹스 중독, ② 사이버 통신 중독, ③ 정보 검색 중독, ④ 사이버 게임 중독 등으로 분류하고 있는데(이형초, 2002), 이러한 분류는 다양한 인터넷 일탈행동을 모두 포괄하고 있지 못하는 것으로 보인다.

따라서 인터넷 중독이 인터넷 일탈행동과 관련된 유용한 개념임에는 틀림없으나, 매체 이용의 동기적 접근도 유용한 방법이 될 수 있을 것이다. 특히, 이러한 접근을 통해, 복잡한 매체 이용자의 행동을 상대적으로 간단한 몇몇 동기로 분류할 수 있으므로, 현재 문제가 되고 있는 음란정보의 범람, 주민등록의 도용을 통한 신분의 위장, 해킹이나 크래킹, 유언비어의 유포나 타인의 명예를 훼손하는 글의 게재, 인터넷을 통한 청부살인 등, 복잡다단한 인터넷 일탈행동 또한 그 동기적 특성에 따라 분류할 수 있을 것이다. 최근 인터넷 중독에 대한 치료에서도 중독의 유형에 따라 다르게 적용되어야 한다는 주장이 나오고 있다. 즉 매체는 동일하지만, 유형에 따라 중독의 양상 및 대상이 다르기 때문에 각각의 유형에 따라 치료 방법이 달라져야 한다는 의미이며(이형초, 2002), 이러한 주장은 본 연구에서 취하고 있는 인터넷 일탈행동의 동기적 접근 방법이 효과적인 대안임을 시사한다.

인터넷 일탈행동 동기의 탐색을 위한 선행연구 고찰

인터넷 일탈행동은, 인터넷 매체 이용의 부정적인 결과이다. 따라서 인터넷 일탈자들은 일반 이용자와는 다소 다른 동기적 특성을 지닐 것

으로 예상되어진다. 이러한 동기적 특성에는 기존의 매체 이용동기와 일치하는 것도 있을 것이며, 일탈자들에게만 독특하게 나타나는 동기도 있을 것이다. 이러한 배경에서 본 연구에서는 기존의 인터넷 이용동기와, 일탈행동 특유의 동기가 일탈행동에 모두 영향을 미칠 것이라고 가정한다.

앞서 살펴본 바와 같이 인터넷 이용동기는 연구자에 따라 조금씩 다르게 분류된다. 그러나 대체로 유사한 동기들이 확인되고 있으며, 이에 본 연구에서는 김재휘 등(2000)의 연구에서 분류한 5가지의 인터넷 이용동기를 채택하였다. 여기에는 ‘즐거움’, ‘사회적 관계’, ‘시간 보내기’, ‘정보’, ‘편의’ 등이 포함되는데, 이 5개의 동기요인으로 전체 설명변량의 71% 정도를 설명하고 있다. 이 결과는 일반인을 대상으로 하고 있지만, 인터넷 일탈행동을 하는 사람들의 동기도 될 수 있다. 즉, 인터넷 일탈행동에 대한 동기가 달리 존재한다고 하기보다, 또 다른 구조로 형성되어 있거나 각 동기의 영향력이 다를 수 있다는 것이다.

그러나, 일반적인 인터넷 이용동기만으로 날로 다양해져 가는 인터넷 일탈행동의 원인을 모두 파악해내기는 힘들 것이다. 따라서 일탈자들이 가지고 있는 매체 이용동기를 탐색하고자 한다. 아직까지 인터넷 일탈자들의 매체 이용동기에 관련된 연구가 없으므로, 본 연구에서는 기존의 연구 및 인터넷 일탈행동 사례를 살펴봄으로서 일탈행동 특유의 동기를 탐색해내고자 하였다.

매체 이용동기와 인터넷 일탈행동과의 관련성을 고려할 때, 생각해 볼 수 있는 것이 자극추구성향(sensation seeking)이다. Zuckerman(1979)에 따르면, 자극추구 행동은 ‘진기하고 복잡한 자극/경험에 대한 욕구이며, 그러한 경험을 위하여 신체적, 사회적으로 위험을 감수하는 것’으로 정의하였다. 따라서 자극 추구자들은 변화의 욕구가 강하고

모험을 즐기고 충동적이어서 반사회적인 활동 및 범죄의 가능성이 높다고 주장하고 있다. 자극추구성향은 크게 4가지 차원으로 분류된다. 첫 번째 요인은 스릴/모험 추구 행동으로서 스포츠나 스피드와 위험을 내포하는 활동들에 참여하려는 욕구를 반영한다. 두 번째 요인은 경험추구로서 마음이나 감각, 여행, 개성적인 생활양식 등을 통하여 경험을 추구하는 것이다. 세 번째 요인은 금지해제인데, 이는 음주, 파티를 지나치게 추구하거나 성적 대상을 여러 명 갖고자 하는 것으로 표현된다. 마지막 요인은 권태 민감성인데, 이는 반복적인 것이나 틀에 박힌 일, 우둔한 사람 등을 싫어하는 성향을 나타낸다.

특히 이러한 자극추구 동기가 높은 사람들은 우연한 상황에서 그 상황이 자극적이라고 느끼게 될 경우 순간적으로 우연히 범죄를 할 수 있다. 실제로 재미와 스릴을 추구하는 청소년들의 경우, 우연한 기회에 순간적으로 범죄를 저지르게 될 가능성이 높은 것으로 나타난다(이성식, 2000). 뿐만 아니라 자극추구 동기는 음란출판물의 접촉 빈도에도 영향을 미친다(박윤창, 김근영, 윤진, 1996). 자극추구성향은 인터넷 상황에서도 유사하게 나타난다. 청소년의 인터넷 관련비행에 대한 양돈규(2000)의 연구에 따르면 자극추구성향이 높은 집단이 낮은 집단에 비해 인터넷 관련 비행 수준이 더 높으며, 인터넷 중독 경향성 또한 높은 것으로 나타난다.

대체로 자극추구성향은 사전에 미리 계획된 일탈행동이나 범죄보다는 사소하고도 우발적으로 일어나는 경우에 더욱 적합하게 적용되는데(이성식, 2000), 이는 인터넷 상황에서도 유용하게 적용될 것으로 생각된다. 즉 많은 경우, 인터넷 일탈행동은 사전에 미리 계획되고 준비되는 것이라기보다는, 상대방의 반응이나 순간적인 계기에 의해 촉발되며, 따라서 인터넷 이용자의 자극추구성

향은 매체이용에 영향을 미칠 것으로 예측된다.

그러나 자극추구성향이 높은 사람들이 모두 인터넷 일탈 행위자들은 아닐 것이다. 즉 자극추구성향이 높은 사람들이 모두 범죄자나 일탈자는 아니다. 자신의 내적인 성향을 규범에 따라 통제하는 개인의 특성 또한 인터넷 일탈행동에 중요하게 영향을 미칠 것이다. 이와 관련하여, 통제이론이라는 개념을 살펴볼 수 있다. 통제이론(Siegel & Senna, 2000)은 자기통제력이라는 개념을 통하여 범죄와 비행을 설명하려는 '일반이론'에서 출발하였다. 통제이론은 인간본성에 대한 성악설적인 가정에서 출발하고 있다. 이 견해에 따르면, 인간은 쾌락을 추구하고 고통은 피하려는 이기적인 존재이며, 범죄는 이러한 인간의 본성을 충족하기 위한 자연스러운 행위라고 보고 있다. 그러나, 개인간에는 이러한 행위를 추구하는데 일정한 차이를 보이며, 이러한 차이는 평생을 두고 안정적이라고 하였다. 통제이론에 따르면 개인간의 이러한 차이를 자기통제력이라는 개념으로 설명하고 있다.

자기통제력은 실생활뿐 아니라 인터넷 상황에서도 유사하게 적용될 것이다. 즉 인터넷 일탈행동을 할 수 있는 상황이나 계기에도 개인적 통제력은 영향을 미치며, 자기통제력이 높은 사람이 인터넷 일탈행동을 덜 할 것이다. 자기통제력은 순수한 의미의 매체이용동기와는 다소 의미에 차이가 날 수 있으나, 매체 이용에 있어서 인터넷 일탈행동을 억제하는 '역(逆)동기'로서 작용할 수 있으리라 예상된다.

한편, 사이버 세계에서의 독특한 일탈 행태가 자기 과시에 관련된 행동이다. 예컨대, 한 인터넷 신문의 경우에서, '나는 도배의 신이다'라는 제목으로 3시간 동안 같은 글이 2만 건 이상 한꺼번에 올라와 2시간 동안 사이트를 폐쇄하여야 한 적이 있다. 왜 이러한 일탈행동을 범하는 것일까.

인터넷을 통한 사이버 세계는 실생활과는 달리, 아이디나 대화명, 작성자명, 게임내 아이디 등의 기호로 표현된다. 그래서 일부 인터넷 이용자들은 자신을 대신하는 아이디에 대해 지나칠 정도로 애정을 표현하기도 한다. 아바타를 꾸미기 위해 원조교제를 하는 여학생들의 경우도 이에 해당할 것이다. 또한 실제 사회에서는 할 수 없는 일들을 사이버 세계에서 해봄으로서 만족을 경험하는 것 같다.

이와 관련하여 생각해 볼 수 있는 범죄 심리학적 접근이 낙인 이론이다. 낙인이론(Siegel & Senna, 2000)은 범죄자의 행위로 인해 주위사람이 보이는 반응과 이에 대한 범죄자의 해석능력, 나아가 범죄자가 범죄자로서의 자아정체감을 형성하는 과정 등을 중심으로 논의를 전개하고 있다. 예컨대, 국가기관에 의한 범죄자의 처벌(1차적 낙인)이 범죄자의 재사회화를 방해하는 효과를 가져오며, 결과적으로 범죄자로서의 자아정체감을 확립(2차적 낙인)시킴으로써 오히려 범죄의 발생을 부추길 수도 있다고 주장하였다. 낙인 이론이 직접적으로 인터넷 일탈행동에 적용되지는 않을 것이다. 그러나 범죄자 혹은 일탈자로서의 자아정체감 형성은 인터넷 행동에서도 유용하게 적용될 것이다.

이렇듯 '악명도 명성이다'라는 일부 인터넷 일탈자들이나 해커들의 주장에서도 확인되는 것처럼, 일부의 이용자들은 사이버 세계에서는 자신의 이름이나 힘을 보여주려는 비정상적인 행동을 하게 되며, 이러한 것은 사이버 세계에서의 일탈자로서의 자아정체감 형성에 영향을 미치게 된다. 따라서 이러한 인터넷 이용자들의 인터넷 일탈행동의 동기는 자신의 명성(악명)을 높이려는 데서 오는 것이라고 할 수 있다. '일제 찬양 사이트'라든가 '오노 찬양 사이트'등을 만드는 인터넷 일탈행동의 예는 사이버 세계의 자아정체감과 관

련된 낙인 이론이 효과적으로 적용될 수 있을 것이다.

위에서 살펴본 것처럼, 인터넷 일탈행동은 그 정도와 다양성에서 심각한 사회문제가 되고 있다. 이러한 배경에서 본 연구에서는, 인터넷 이용자들이 가지고 있는 어떠한 동기에 의해 인터넷 일탈행동이 발생하는지를 알아보고자 한다. 아울러, 인터넷 일탈행동의 유형을 파악할 것이다. 이로서 전반적인 인터넷 일탈행동에 미치는 이용자의 동기적 영향 뿐 아니라, 여러 가지 유형의 인터넷 일탈행동에 미치는 동기적 영향을 살펴볼 수 있을 것이다.

연구문제 1 : 인터넷 일탈행동에는 어떠한 것들이 있는가?

연구문제 2 : 인터넷 일탈행동은 이용자의 어떤 동기에 의해 영향을 받는가?

서 오프라인까지 확장되는 일탈행동을 포함하였다.

다음으로는 이용자의 동기 문항을 구성하였다. 일반적 인터넷 매체 이용의 동기로는, 김재휘 등 (2000)의 연구에서 사용한 5개의 동기를 채택하였다. 또한 인터넷 일탈행동 특유의 동기를 찾기 위해 서론에서 언급한 다양한 이론적 배경의 문항들을 사용하였다. 여기에는 기존의 연구에서 사용되는 자극추구척도(4개 하위요인 포함- 18문항), 자기 통제력(20문항) 등을 포함하였다. 그리고 사이버 상에서 인터넷 이용자들이 가지게 되는 태도와 특징들에 대한 문항(13문항)들을 포함하였다.

이러한 과정을 통해 개발된 질문 문항에 대해, 105명의 대학생과 57명의 고등학교 2학년 학생들은 응답을 하였고, 이중 응답이 부실한 11부를 제외하고 151명의 응답결과가 분석되었다. 응답자는 남성이 119명(78.9%)이었고, 평균연령은 18.50세(SD=3.82)였다.

방 법

연구의 자료를 수집하기 위한 첫 번째 단계는, 어떠한 행동이 인터넷 일탈행동인지를 탐색하는 것이었다. 지금까지 인터넷 일탈행동은 ① 컴퓨터 몰입과 인터넷 중독, ② 사이버 범죄, ③ 부적절한 문제행위(천정웅, 2000)로 분류하기도 하고, 특히 범죄와 관련된 인터넷 일탈행동을 전통적 범죄/비전통적 범죄와 해킹유관/해킹무관의 범주로 분류하기도 한다(이민식, 2000).

그러나 본 연구에서는 단순히 기존의 분류를 따르지 않고, 각종 2차 자료를 살펴보는 한편 대학생들의 FGI를 통해 19개의 인터넷 일탈행동 문항을 구성하였다. 특히 각종 매체에서 심각하게 다루고 있는 문제점이나 사이버 세계내에서만 이루어지는 일탈행동 뿐 아니라, 온라인에서 시작해

결 과

인터넷 일탈행동

본 연구의 응답자들은 매주 인터넷을 12시간씩 사용하고 있었으며, 하루 평균 약 90분을 사용하고 있었다. 응답자들의 인터넷 접속 수단을 살펴보면 81.5%가 집에서 인터넷 전용선을 사용하고 있었으며, 다음으로 게임방(11.3%), 집에서 모뎀(3.3%) 등으로 나타났다.

본 연구에서 응답자들의 인터넷 일탈행동 경험이 <표 1>에 제시되어 있다. 양 집단 모두, 전반적인 인터넷 일탈행동의 정도는 높지 않은 것으로 보인다. 그러나 고등학생 집단이 채팅과 관련된 일탈행동이 대학생 집단에 비해 다소 높으며,

<표 1> 다양한 인터넷 일탈행동과 그 빈도

| | 고등학생 | 대학생 | 전체 |
|-----------------------|-----------|-----------|-----------|
| 욕설이나 공격적언어 채팅 | 28(73.7%) | 19(21.3%) | 47(16.3%) |
| 성과 연령을 속인 채팅 | 20(48.8%) | 17(18.7%) | 37(28.0%) |
| 타인의 글을 무단게재나 도용 | 14(29.2%) | 14(16.9%) | 28(21.8%) |
| 자신의 실력을 자랑 해킹 | 18(41.9%) | 16(17.2%) | 34(25.0%) |
| 채팅시 성적언어 사용 | 11(26.8%) | 11(11.7%) | 22(16.3%) |
| 정품프로그램의 불법적 다운로드 | 10(21.7%) | 13(13.4%) | 23(16.1%) |
| 인신공격이나 욕설을 게시판에 올림 | 10(21.7%) | 5(5.2%) | 15(10.6%) |
| 유언비어를 게시판에 올림 | 6(14.3%) | 0(0%) | 6(4.4%) |
| 음란게임 | 1(2.3%) | 2(2.1%) | 3(2.2%) |
| 주민등록 생성기 사용 | 7(13.7%) | 1(1.0%) | 8(5.3%) |
| 음란물/게임 CD 판매 | 4(8.0%) | 2(2.0%) | 6(4.0%) |
| 비밀번호 탐색 프로그램 사용 | 2(3.9%) | 2(2.0%) | 4(2.7%) |
| 아이템 획득을 위한 해킹 | 2(3.9%) | 2(2.0%) | 4(2.7%) |
| 음란 화상채팅 | 1(2.3%) | 0(0%) | 1(0.7%) |
| 번개나 성관계 요구 채팅 | 0(0%) | 3(3.1%) | 3(2.0%) |
| 반사회적 사이트(폭탄, 자살 등) 검색 | 16(36.4%) | 36(38.9%) | 52(38.1%) |
| 명예훼손할 수 있는 합성사진 제작 | 3(5.9%) | 1(1.0%) | 4(2.1%) |
| 바이러스 제작 유포 | 1(2.0%) | 1(1.0%) | 2(1.4%) |
| 원조교제 | 2(3.9%) | 0(0%) | 2(1.3%) |

무단 게재나, 인신공격성의 글을 올리는 등의 게시판 행동에서 일탈행동의 특성을 보이고 있다.

다음으로는, 21개의 인터넷 일탈행동 측정 문항이 어떠한 구조적 특성을 지니고 있는지를 알아보기 위해, 요인분석을 실시하였다. 요인추출방식은 주축요인분석(Principal component analysis)이었고, 회전방식은 Varimax였다. 요인분석 결과는 <표 2>에 제시되어 있다. 명확한 요인구조의 확인을 위해, 지나치게 상관이 높은 문항들과 공통변량(communality)이 낮은 문항 등을 제외하고 최종

적으로 13개의 문항이 인터넷 일탈행동에 대한 분석자료로 사용되었다.

인터넷 일탈행동의 요인분석 결과, 비교적 뚜렷한 5개의 요인구조로 분류되었다. 요인 1에는, ‘인신공격이나 욕설을 게시판에 올림’, ‘유언비어를 게시판에 올림’, ‘무단게재나 도용’의 세 가지 문항이 포함되었다. 이 세 문항들은 모두 게시판에서 나타나는 일탈행동들이다. 이러한 근거로, 요인 1을 ‘게시판 관련 일탈행동’으로 분류하였다.

요인 2는 ‘음란 화상채팅’, ‘채팅시 상대방에게

<표 2> 인터넷 일탈행동의 요인분석 결과

| 문항내용 | 요인 1 | 요인 2 | 요인 3 | 요인 4 | 요인 5 |
|----------------|-----------------|----------------|--------------|--------------|----------------|
| 인신공격이나 욕설을 올림 | .865 | .126 | .006 | .173 | -.034 |
| 유언비어를 게시판에 올림 | .732 | .203 | .181 | -.283 | .028 |
| 무단계제나 도용 | .714 | -.111 | .212 | -.090 | .158 |
| 음란 화상채팅 | -.062 | .825 | .066 | -.088 | -.110 |
| 채팅시 성적언어 | .197 | .775 | .056 | .178 | .127 |
| 욕설이나 공격적 언어 채팅 | .502 | .576 | -.117 | .322 | .198 |
| 아이템 해킹 | .061 | -.049 | .770 | .103 | .030 |
| 비밀번호 탐색 프로그램 | .231 | .057 | .702 | .091 | .082 |
| 음란물/게임 CD 판매 | -.063 | .359 | .550 | -.296 | .372 |
| 음란사이트 | -.133 | .065 | -.005 | .798 | .150 |
| 음란게임 | .108 | .163 | .409 | .540 | -.179 |
| 불법 다운로드 | .136 | .075 | .031 | .023 | .878 |
| 반사회적 사이트 이용 | .011 | -.109 | .368 | .480 | .567 |
| 고유값 | 3.167 | 1.769 | 1.523 | 1.249 | 1.057 |
| 설명변량(%) | 24.365 | 13.606 | 11.717 | 9.611 | 8.130 |
| 누적 설명변량(%) | 24.365 | 37.971 | 49.688 | 59.299 | 67.429 |
| 요인명 | 게시판 관련 일탈 행동 | 채팅 관련 일탈 행동 | 기능적 일탈 행동 | 음란물 일탈 행동 | 불법콘텐츠 일탈 행동 |

성적 언어 사용', '채팅시 상대방에게 욕설이나 공격적 언어 사용'의 세 문항이 포함되었다. 따라서 요인 2를 '채팅 관련 일탈행동'으로 분류하였다.

요인 3은 '타인의 사이버 머니 혹은 아이템을 훔치기 위한 해킹', '타인이 사용하는 아이디의 비밀번호를 탐색하는 프로그램 사용', '음란물이나 불법복제게임 등의 CD 제작물 판매'의 세 가지 종류의 행동이 포함되었다. 특히 이러한 일탈 행동은 상당한 수준의 인터넷 운용 능력을 갖추고 있어야 하는 종류이며, 명백히 불법적인 행동들이다. 이러한 근거로 요인 3을 '기능적 일탈행동'으로 명명하였다.

요인 4에는 '음란 사이트(성인 방송 및 포르노 사이트) 이용', '음란 게임 이용'의 문항이 포함되

었으며, 따라서 '음란물 일탈행동'이라고 명명하였다.

마지막으로 요인 5는 '사이트(와레즈)에서 소프트웨어의 불법적 다운로드', '폭탄/자살 사이트 등 반사회적 사이트 이용'의 문항이 포함되었다. 이러한 일탈행동들은 사람을 대상으로 일어나는 일탈행동이라기보다는 불법적인 사이트(콘텐츠) 사용이 문제가 되는 것이다. 따라서 '불법 콘텐츠 일탈행동'이라고 명명하였다.

응답자들이 위에서 분류된 5가지 유형의 인터넷 일탈행동을 얼마나 자주 하고 있는지에 대한 결과가 <표 3>에 제시되어 있다. 결과를 살펴보면, 불법콘텐츠 일탈행동이 가장 빈번한 인터넷 일탈행동임을 알 수 있다. 채팅 관련 일탈행동,

<표 3> 5가지 유형의 인터넷 일탈행동 경험

| 일탈행동 유형 | 게시판 관련 일탈행동 | 채팅 관련 일탈행동 | 기능적 일탈행동 | 음란물 일탈행동 | 불법컨텐츠 일탈행동 |
|-----------|----------------|---------------|-------------|-------------|---------------|
| 평균(5점 척도) | 1.69 | 1.85 | 1.21 | 1.78 | 2.03 |

음란물 일탈행동, 게시판 관련 일탈행동은 비슷한 정도로 나타나고 있으며, 앞에서 예상한 것처럼 기능적 일탈행동의 빈도는 상당히 낮게 나타나고 있다. 이는 기능적 일탈행동을 하기 위해서는 일정 이상의 기술이 필요하며, 따라서 다른 유형의 인터넷 일탈행동과는 달리 그저 한번 해 볼 수 있는 일탈행동이 아니기 때문에 이런 결과가 나타난 것으로 보인다.

인터넷 일탈행동 동기

인터넷 일탈행동의 동기를 알아보기 위해 매체 이용동기와 일탈행동 특유의 동기를 살펴보았다. 매체 이용동기로서는, 오락, 편익, 시간보내기, 정보, 사회적 관계의 5가지를 고려하였으며, 일탈행동 특유의 동기로서는 앞서 살펴본 다양한 이론적 배경과 관련된 문항(동기)을 포함하였다. 이렇게 탐색된 일탈행동 특유의 동기문항에 대한 요인분석을 실시하였으며, 이러한 과정을 통해, 일탈행동 특유의 동기가 어떠한 특성을 가지고 있는지를 파악할 수 있을 것이라 기대된다.

요인추출방식은 주축요인분석(Principal component analysis)이었고, 회전방식은 Varimax였다. 요인분석 결과는 <표 4>에 제시되어 있다. 명확한 요인구조의 확인을 위해, 지나치게 상관이 높은 문항들과 공통변량(communality)이 낮은 문항 등을 제외하고 최종적으로 25개의 문항이 인터넷 일탈행동 동기에 대한 분석자료로 사용되었다.

분석 결과, 일탈행동 특유의 동기는 8개의 동

기로 확인되었다. 첫 번째 요인은, 감각추구척도의 스틸/모험 추구 척도와 유사한 특성을 지니고 있는데, 모험적인 행동을 해보고 싶어하는 것으로 ‘모험성’으로 명명하였다. 요인 2는 타인을 고려하지 않고, 자신이 하고 싶은 대로 움직이는 성향이며 ‘충동성’으로 명명하였다. 요인 3은 어떤 일에 대하여 곧 싫증을 내거나 지루함을 느끼는 성향으로 생각되며, 따라서 ‘권태 민감성’이라고 명명하였다. 요인 4는 명성을 추구하거나 유명해지고 싶어하는 성향인데, 사이버 상황에서 표출되는 것으로 보인다. 이러한 맥락에서 ‘사이버 정체감’으로 명명하였다. 요인 5는 자신의 욕구와는 다른 상황에서 스스로에 대한 통제능력에 대한 것이며, ‘자기통제’로 명명하였다. 요인 6은 법적으로나 규범적으로 하지 못하게 하는 금기사항에 대한 의도이며, ‘반규범 성향’이라고 명명하였다. 요인 7은 사이버 상황에서 자신이나 자신을 상징하는 것에 대한 타인의 인정에 대한 욕구로 해석할 수 있으며, 따라서 ‘사이버 인정욕구’로 명명하였다. 요인 8은 하고 싶은 일을 참지 못하고 하는 성향과 관련되는 내용을 포함하고 있으며, ‘조급성’이라고 명명하였다.

<표 5>에 각 동기에 대한 집단별 평균 및 전체 평균 점수가 제시되어있다. 그 결과를 살펴보면, 오락과 사회적 관계, 조급성, 권태 민감성, 반규범 등에서는 고등학생이 대학생 집단에 비해 다소 높았다. 반면, 인터넷 이용의 편익, 정보 동기 및 충동성, 자기 통제력은 대학생 집단이 더 높은 것을 볼 수 있다.

<표 4> 인터넷 일탈행동 특유 동기의 요인분석 결과

| 문항 | 요인1 | 요인2 | 요인3 | 요인4 | 요인5 | 요인6 | 요인7 | 요인8 |
|-------------------------|--------|--------|--------|---------|--------|--------|---------|--------|
| 짜릿한 스포츠를 해보고 싶다 | .869 | -.002 | -.002 | .010 | -.022 | .011 | .091 | -.080 |
| 서핑보드를 타보고 싶다 | .859 | -.128 | .009 | -.008 | .104 | .072 | -.012 | .009 |
| 스쿠버다이빙을 배우고 싶다 | .834 | -.006 | .051 | .026 | .149 | -.047 | .043 | -.051 |
| 낙하산을 타고싶다 | .833 | .165 | .154 | .082 | -.018 | -.038 | .034 | .027 |
| 번지점프를 하고싶다 | .732 | .108 | .089 | .200 | -.222 | -.077 | .110 | .129 |
| 친구의 대화에 순서없이 끼어든다 | .020 | .861 | -.062 | .010 | .140 | .052 | -.006 | -.005 |
| 말보다 주먹이 앞선다 | -.036 | .832 | -.132 | -.013 | .079 | -.027 | -.137 | .143 |
| 공동작업시 잘 싸운다 | .053 | .799 | -.272 | -.124 | .163 | -.070 | .064 | -.111 |
| 친구들의 활동을 방해한다 | .106 | .772 | .023 | 0.016 | .094 | -.165 | -.053 | .023 |
| 다른사람에게 폐가되도 이익이 되면 한다 | -.047 | .664 | -.082 | -.350 | -.129 | .081 | .012 | .006 |
| 시간이 지나면 쉽게 흥미를 잃는다 | .053 | -.136 | .899 | .047 | -.021 | .170 | .004 | -.054 |
| 쉽게 지루함을 느낀다 | .094 | -.157 | .817 | .182 | -.075 | .197 | .036 | .057 |
| 의무적으로 해야하는 일에 흥미를 잃어버린다 | .134 | -.128 | .699 | -.006 | -.191 | -.058 | .043 | -.267 |
| 세상사람들이 놀랄만한 일을 해보고싶다 | .078 | -.093 | .058 | .867 | -.128 | .102 | -.010 | .013 |
| 인터넷을 이용해 돈벌고 싶다 | .130 | -.044 | .012 | .801 | .066 | .133 | .137 | -.055 |
| 인터넷에서 내가 유명해지고 싶다 | .008 | -.145 | .171 | .631 | -.089 | -.102 | .340 | -.037 |
| 지켜보지 않아도 규칙을 잘 따른다 | -.018 | .034 | .015 | -.151 | .827 | -.138 | .057 | -.060 |
| 지루해도 끝날때까지 집중한다 | -.021 | .093 | -.174 | .031 | .765 | -.015 | .011 | .078 |
| 차분히 있을수 있다 | -.083 | .161 | -.067 | .006 | .751 | .007 | .060 | .064 |
| 마리화나를 하고싶다 | .029 | -.057 | .111 | .097 | -.076 | .926 | .014 | -.048 |
| 환각약물을 해보고싶다 | -.085 | -.043 | .157 | .047 | -.061 | .917 | .009 | -.009 |
| 내 아이디어를 아는 사람이 많아지면 좋다 | .100 | .007 | .102 | .199 | .044 | -.080 | .866 | -.025 |
| 게시판 조회수 올라가는 것이 좋다 | .107 | -.101 | -.052 | .098 | .101 | .116 | .857 | .110 |
| 급하게 일을 하다가 실수를 많이 한다 | .074 | .079 | .007 | -.018 | .051 | -.038 | .063 | .802 |
| 하고싶은 일이 있으면 즉시 하려한다 | -.071 | -.041 | -.171 | -.041 | .018 | -.012 | .047 | .786 |
| 고유값 | 4.612 | 3.765 | 2.235 | 2.049 | 1.698 | 1.534 | 1.268 | 1.152 |
| 설명변량(%) | 18.447 | 15.061 | 8.942 | 8.196 | 6.791 | 6.135 | 5.071 | 4.606 |
| 누적 설명변량(%) | 18.449 | 33.507 | 42.449 | 50.645 | 57.436 | 63.571 | 68.642 | 73.248 |
| 요인명 | 모험성 | 충동성 | 권태민감성 | 사이버 지배욕 | 자기 통제 | 반규범 성향 | 사이버 인정욕 | 조급성 |

<표 5> 인터넷 이용 동기 및 일탈행동 특유 동기의 평균값

| 분류 | 요인 | 고등학생 | 대학생 | 전체 |
|-------------|----------|------|------|------|
| 인터넷 이용 동기 | 오락 | 4.05 | 3.92 | 3.96 |
| | 편의 | 3.91 | 4.14 | 4.06 |
| 일탈 행동 특유 동기 | 시간보내기 | 3.33 | 3.21 | 3.25 |
| | 정보 | 4.09 | 4.29 | 4.22 |
| 일탈 행동 특유 동기 | 사회적관계 | 3.44 | 3.15 | 3.24 |
| | 사이버 인정욕구 | 3.89 | 3.74 | 3.79 |
| 일탈 행동 특유 동기 | 모험성 | 3.62 | 3.75 | 3.71 |
| | 충동성 | 2.33 | 4.02 | 3.46 |
| 일탈 행동 특유 동기 | 조급성 | 3.26 | 3.06 | 3.13 |
| | 자기통제력 | 2.42 | 2.94 | 2.76 |
| 일탈 행동 특유 동기 | 권태 민감성 | 3.10 | 2.54 | 2.73 |
| | 사이버 지배욕 | 2.26 | 2.09 | 2.15 |
| 일탈 행동 특유 동기 | 반규범 성향 | 1.76 | 1.47 | 1.57 |

다음 단계에서는, 이러한 인터넷 동기가, 인터넷 일탈행동에 어떠한 영향을 미치는지를 알아보려고 하였다. 이를 위해, 인터넷 일탈행동을 종속변인으로 하고, 동기점수를 독립변인으로 하는 회귀식을 구성하였다. 본 연구에서는 설명력이 높은 변인을 탐색하기 위한 목적으로 단계적

(stepwise) 회귀분석 방식을 채택하였다. 즉, 모든 독립변인을 투입해서 전체 설명력을 높이는 것보다, 중요한 영향력을 갖는 소수의 변인을 알아보기 위한 연구의 목적을 달성하고자 하였다.

구체적으로 인터넷 일탈행동에 각각의 인터넷 동기가 어떻게 영향을 미치는지를 알아보았다. 전체 인터넷 일탈행동의 경험에 따른 회귀분석의 결과가 <표 6>에 제시되어있다. 인터넷 일탈행동의 경험은, 본 연구에서 측정된 인터넷 일탈행동의 점수를 합해서 구성하였다.

인터넷 일탈행동에 가장 큰 영향력을 미치는 것은, 오락적 동기이다. 즉, 많은 응답자들은 재미있기 때문에 인터넷 일탈행동을 하는 것으로 나타났다. 다음으로 영향을 미치는 동기적 변인은 사이버 지배욕이다. 사이버 지배욕은 사이버 세계에서 자신의 영향력을 크게 만들고자 하는 경향성으로 생각할 수 있다. 즉 일부의 인터넷 이용자들은 사이버 세계를 자신만의 공간으로 생각하고, 그 안에서는 자신이 강하다고 생각하고 있는 것이다. 따라서 인터넷 일탈행동은 사이버 지배욕이 표출되는 것이라고 생각할 수 있다. 다음으로 영향을 미치는 동기적 변인은 충동성이

<표 6> 인터넷 일탈행동에 대한 동기요인의 회귀분석 결과

| 통계치 단계 | 오락 | | | 사이버 지배욕 | | | 충동성 | | | 자기통제 | | |
|----------------|-----------|---------|------|-----------|---------|------|-----------|---------|------|-----------|---------|-------|
| | B | β | t | B | β | t | B | β | t | B | β | t |
| 1 | 4.79*** | .340 | 3.49 | | | | | | | | | |
| 2 | 4.17** | .296 | 3.56 | 2.79** | .292 | 3.51 | | | | | | |
| 3 | 3.54** | .252 | 3.15 | 3.17*** | .331 | 4.16 | 2.79*** | .293 | 3.69 | | | |
| 4 | 3.29** | .234 | 2.98 | 3.16*** | .330 | 4.22 | 2.89** | .303 | 3.89 | -1.79* | -.189 | -2.46 |
| F | 15.761*** | | | 14.781*** | | | 15.427*** | | | 13.579*** | | |
| ΔR^2 | .116 | | | .083 | | | .083 | | | .035 | | |
| R ² | .116 | | | .199 | | | .282 | | | .317 | | |

*** p<.001 **p<.01 *p<.05

<표 7> 게시판 관련 일탈행동에 대한 동기요인의 회귀분석 결과

| 단계 | 통계치 | 충동성 | | | 권태 민감성 | | | 모험성 | | |
|----------------|-----|----------|---------|------|-----------|---------|------|----------|---------|-------|
| | | B | β | t | B | β | t | B | β | t |
| 1 | | .238** | .278 | 3.18 | | | | | | |
| 2 | | .243** | .283 | 3.37 | .248** | .275 | 3.27 | | | |
| 3 | | .254** | .297 | 3.56 | .258** | .286 | 3.44 | -.142* | -.167 | -2.00 |
| F | | 10.129** | | | 10.814*** | | | 8.726*** | | |
| ΔR^2 | | .077 | | | .075 | | | .028 | | |
| R ² | | .077 | | | .153 | | | .180 | | |

*** p<.001 **p<.01 *p<.05

다. 관련 연구에서 나타난 바와 같이, 충동성이 높은 사람은 인터넷 일탈행동을 많이 경험하고 있다. 마지막으로 자기통제가 역방향으로 인터넷 일탈행동에 영향을 미치고 있다. 즉 자기통제력이 약할수록 인터넷 일탈행동을 자주 하는 것이다.

다음 단계에서는 각 유형별 인터넷 일탈행동에 대해서 알아보았다. 그 첫 번째로 게시판 관련 일탈행동에 어떠한 동기가 영향을 미치는지를 알아보았는데, 게시판 관련 일탈행동은 게시판을 매개로 욕설을 한다던가 명예훼손을 위한 글을 올

리는 등의 행동이다. 게시판 관련 일탈행동에 가장 큰 영향을 미치는 것은 충동성이다. 이를 해석하면, 타인의 주장이나 글에 대하여 반대의 의견을 가지게 될 때, 충동적으로 욕설을 한다던가 근거 없는 소문을 올리는 등의 행동을 하는 것으로 볼 수 있다. 다음으로 영향을 미치는 것은 권태 민감성이다. 즉 심심해서 그러한 행동을 하는 것이다. 무료한 상황에서 뭔가 자극을 찾고, 이로써 게시판 위에서 거친 반응을 하는 것이라고 생각할 수 있다. 마지막으로 모험성이 부적적으로 게시판 일탈행동에 영향을 미친다. 그러나 흥미로

<표 8> 채팅 관련 일탈행동에 대한 동기요인의 회귀분석 결과

| 단계 | 통계치 | 충동성 | | | 자기통제 | | | 사이버 지배욕 | | | 권태민감성 | | |
|----------------|-----|-----------|---------|------|-----------|---------|-------|-----------|---------|------|-----------|---------|------|
| | | B | β | t | B | β | t | B | β | t | B | β | t |
| 1 | | .316*** | .387 | 4.64 | | | | | | | | | |
| 2 | | .329*** | .402 | 4.98 | -.205** | -.254 | -3.15 | | | | | | |
| 3 | | .348*** | .426 | 5.37 | -.203** | -.251 | -3.18 | .172** | .209 | 2.64 | | | |
| 4 | | .351*** | .429 | 5.51 | -.197** | -.243 | -3.14 | .166* | .201 | 2.58 | .154* | .180 | 2.32 |
| F | | 21.043*** | | | 16.476*** | | | 13.843*** | | | 12.103*** | | |
| ΔR^2 | | .150 | | | .064 | | | .043 | | | .032 | | |
| R ² | | .150 | | | .214 | | | .257 | | | .289 | | |

*** p<.001 **p<.01 *p<.05

운 것은 모험성이 낮을수록 게시판 일탈행동을 더 많이 한다는 사실이다. 이러한 결과는, 모험성 요인이 현실상황에서의 성향을 측정했다는 것을 고려할 때 흥미로운 결과를 시사한다. 즉, 현실 상황에서 모험성이 낮은 사람들이 게시판 상황에서 다소 거칠고 난폭하게 행동을 한다는 것이다.

채팅 관련 일탈행동에 영향을 미치는 동기에 대한 분석 결과는 <표 8>에 제시되어 있다. 결과를 살펴보면, 가장 영향력이 큰 것은 충동성이다. 다음으로는, 자기 통제력이 낮은 사람들이 채팅 관련 일탈행동을 빈번히 저지르는 것으로 나타났다. 이러한 결과는, 채팅 관련 일탈행동이 다소 순간적이고 우발적으로 나타나는 현상임을 시사한다. 세 번째로 영향을 미치는 동기요인은 사이버 지배 욕구이다. 따라서 채팅 관련 일탈행동에서 사이버 지배욕이 영향을 미치는 것은 자신이 통제할 수 있다고 생각하는 사이버 상황의 채팅에서 타인에게 지배욕을 표출하는 것이며, 자신의 일탈행동으로 타인에 대한 공격성이나 지배욕을 표현하는 것으로 해석할 수 있다.

기능적 일탈행동에 미치는 동기요인에 대한 결

과는 <표 9>에 제시되어 있다. 특히 기능적 일탈행동은 다른 유형의 일탈행동과는 달리 그 대상이 사람이 아니다. 즉 해킹, 비밀번호 탐색, 인터넷을 통해 획득한 게임이나 음란물 등의 판매와 같은 행동이 이에 포함된다. 본 연구에서는 이러한 행동의 가장 큰 영향요인은 사이버 지배 욕으로 나타났다. 즉 타인의 컴퓨터에 침입하고 타인의 비밀번호를 훔쳐내는 행동은 사이버 공간 안에서 자신의 영향력을 극대화시킬 수 있는 행동으로 해석되는 것이다. 다음으로 영향을 미치는 것은 정보동기인데, 이는 부적인 관계를 가지고 있다. 반규범 성향과 자기통제성이, 각각 영향을 미치고 있는데, 특히 반규범성향은 법적으로나 규범적으로 금하고 있는 일에 대한 도전으로 해석될 수 있으며, 이것이 기능적 일탈행동에 영향을 미치는 현상은 타당하다 할 수 있다. 마지막으로 모험성이 부적인 관계를 가지고 영향을 미치고 있었다.

인터넷 일탈행동의 유형 중 네 번째인 음란물 일탈행동은, 사이버 지배욕, 권태 민감성, 반규범 성향이 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히 고

<표 9> 기능적 일탈행동에 대한 동기요인의 회귀분석 결과

| 통계치 단계 | 사이버 지배욕 | | | 정보 | | | 반규범성향 | | | 자기통제성 | | | 모험성 | | |
|--------|-----------|------|------|-----------|-------|-------|-----------|------|------|----------|-------|-------|----------|-------|-------|
| | B | β | t | B | β | t | B | β | t | B | β | t | B | β | t |
| 1 | .169*** | .334 | 3.92 | | | | | | | | | | | | |
| 2 | .165*** | .325 | 3.92 | -.154** | -.242 | -2.68 | | | | | | | | | |
| 3 | .162*** | .319 | 3.91 | -.140** | -.220 | -2.68 | .009* | .187 | 2.27 | | | | | | |
| 4 | .160*** | .316 | 3.94 | -.123* | -.194 | -2.38 | .009* | .188 | 2.33 | -.009* | -.183 | -2.26 | | | |
| 5 | .156*** | .308 | 3.38 | -.130* | -.204 | -2.53 | .009* | .188 | 2.36 | -.009* | -.198 | -2.47 | -.008 | -.163 | -2.05 |
| F | 15.350*** | | | 12.426*** | | | 10.291*** | | | 9.259*** | | | 8.448*** | | |
| ΔR2 | .112 | | | .059 | | | .034 | | | .033 | | | .026 | | |
| R2 | .112 | | | .170 | | | .205 | | | .237 | | | .264 | | |

*** p<.001 **p<.01 *p<.05

<표 10> 음란물 일탈행동에 대한 동기요인의 회귀분석 결과

| 단계 | 통계치 | 사이버 지배욕 | | | 권태 민감성 | | | 반규범성향 | | |
|----------------|-----|---------|---------|------|--------|---------|------|-------|----------|------|
| | | B | β | t | B | β | t | B | β | t |
| 1 | | .172** | .249 | 2.84 | | | | | | |
| 2 | | .178** | .258 | 3.00 | .146* | .204 | 2.36 | | | |
| 3 | | .173** | .251 | 2.97 | .152* | .212 | 2.51 | .133* | .201 | 2.38 |
| F | | | 8.065** | | | 6.975** | | | 6.714*** | |
| ΔR^2 | | | .062 | | | .041 | | | .040 | |
| R ² | | | .062 | | | .103 | | | .144 | |

*** p<.001 **p<.01 *p<.05

등학생들의 경우 음란물의 접촉은 지위비행으로서, 원칙적으로 19세 이하는 이용해서는 안 되는 것이다. 따라서 사이버상에서는 해서는 안 되는 행동도 할 수 있다는 사이버 지배욕이 음란물 일탈행동에 영향을 미치고 있는 것을 볼 수 있다. 또한 심심하거나 지루한 것을 견디지 못하는 권태민감성이 영향을 미치고 있음을 알 수 있다.

마지막으로 와레즈 사이트를 이용한다거나 폭탄 사이트, 일제 찬양 사이트 등의 반사회적 사이트를 이용하는 등의 불법 콘텐츠 일탈행동의 경우, 사이버 지배욕구만이 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 대부분의 경우, 인터넷 이용자

는 호기심이나 의견에 동조해서 불법콘텐츠 일탈행동을 한다고 하기보다는 그저 실생활에서 할 수 없고 볼 수 없는 정보를 살펴보는 것 자체로부터 자신의 지배력이 커진다는 의식을 가지고 있음을 시사한다.

결론 및 논의

본 연구는, 인터넷 이용자들의 인터넷 일탈행동의 원인을 파악하기 위해 이루어졌다. 특히, 복잡한 행동을 비교적 단순하게 파악하기 위해 동기적 접근을 하였다. 즉 일탈행동은 복잡하고 다양하게 나타날 수 있지만, 그 동기는 비교적 간단하게 정리될 수 있다. 동기적 접근은 복잡한 매체행동을 이해하는 데에 효율적으로 적용되어 왔다.

본 연구에서는, 우선 복잡한 인터넷 일탈행동을 게시판 관련 일탈행동, 채팅 관련 일탈행동, 기능적 일탈행동, 음란물 일탈행동, 불법 콘텐츠 일탈행동의 다섯 가지의 유형으로 분류하였다. 다양한 인터넷 일탈행동을 포괄한 분석결과를 기

<표 10> 불법콘텐츠 일탈행동에 대한 동기요인의 회귀분석 결과

| 단계 | 통계치 | 사이버 지배욕 | | |
|----------------|-----|---------|---------|------|
| | | B | β | t |
| 1 | | .283** | .247 | 2.82 |
| F | | | 7.938** | |
| ΔR^2 | | | .061 | |
| R ² | | | .061 | |

*** p<.001 **p<.01 *p<.05

초로 한 이러한 분류방식은 인터넷 일탈행동의 이해에 도움을 제공할 수 있을 것이다.

인터넷 일탈행동의 동기를 이해하기 위해서, 본 연구에서는 크게 두 가지 관점으로 접근하였다. 첫 번째 관점은, 인터넷이라고 하는 매체를 이용하는 이용동기이다. 즉 오락, 편익, 시간보내기, 정보, 사회적 관계를 위한 다섯 가지의 일반적인 매체이용동기가 인터넷 일탈행동에도 영향을 미칠 수 있을 것으로 예상하였다. 아울러, 좀 더 설명력을 높이기 위해 일탈행동 특유의 동기를 탐색하고자 하였다. 일탈행동 특유의 동기를 탐색하기 위해, 온/오프라인의 일탈행동에 영향을 미치는 것으로 가정되고 있는 감각추구의 개념이나 자기통제력의 개념을 살펴보았다. 또한 사이버상에서 형성된 사이버 자아정체감을 탐색하고자 하였다. 이러한 과정을 통해, 본 연구에서는 총 8개의 인터넷 일탈행동 특유의 동기가 확인되었다. 이는 차례로, 사이버 인정욕구, 모험성, 충동성, 조급성, 자기통제력, 권태 민감성, 사이버 지배욕, 반규범 성향으로 명명되었다.

이러한 과정을 통해, 본 연구에서는 인터넷 일탈행동의 유형을 탐색하고, 인터넷 일탈행동의 동기를 확인할 수 있었다. 이후, 인터넷 일탈행동의 동기와 일반적 인터넷 이용동기가 인터넷 일탈행동에 어떠한 영향을 미치는지를 알아보았다. 그 결과, 전반적인 인터넷 일탈행동의 정도에는 오락, 인터넷 지배욕, 충동성, 자기통제 등의 동기적 변인이 영향을 미치고 있었다. 게시판 관련 일탈행동에는 차례로, 충동성, 권태민감성, 모험성이 영향을 미치고 있었다. 채팅 관련 일탈행동에는 충동성, 자기통제, 사이버 지배욕, 권태민감성이 영향을 미치고 있었으며, 기능적 일탈행동에는 사이버 지배욕, 정보, 반규범 성향, 자기통제성, 모험성이 영향을 미치고 있었다. 음란물 일탈행동에는 사이버 지배욕, 권태 민감성, 반규범

성향이, 마지막으로 불법 콘텐츠 일탈행동에는 사이버 지배욕만이 영향을 미치고 있었다.

이러한 결과에서 흥미로운 사실은, 충동성과 사이버 지배욕이 인터넷 일탈행동에 중요한 영향을 미치고 있다는 것이다. 우선 충동성을 살펴보면, 이는 전반적 인터넷 일탈행동, 게시판 일탈행동, 채팅 일탈행동 등에 영향을 미치고 있었다. 충동성은 타인의 입장을 고려하지 않고 자신의 이익을 즉각적으로 추구하고자 하는 경향성이다. 즉 일부의 인터넷 이용자들은 타인의 입장을 고려하지 않은 채, 자신이 하고 싶은 대로 행동을 하고 있으며, 이러한 결과가 인터넷 일탈행동으로 나타나는 것을 시사하고 있다.

충동성에 의한 행동은 특히 인터넷이라는 사이버 공간에서 중요하게 작용을 하는 것으로 보인다. 즉, 실생활에서는 충동성이 아무리 높더라도 자신의 부정적인 행동에 대한 책임이나 처벌을 고려해야 한다. 그러나 사이버상의 일탈행동으로 처벌을 받는 경우가 거의 없는 현실에서, 충동성은 즉각적인 일탈행동을 촉발해 낼 수 있는 것으로 보인다. 실제로 본 연구에서 충동성과 인터넷 일탈행동의 상관은 $0.348(p=.000)$ 로 유의미하지만, 충동성과 실생활에서의 일탈행동과의 상관은 $-.106(p=.196)$ 으로 유의미하지 않은 결과를 보이고 있다. 이러한 결과는 인터넷 이용자들이 사이버 상황을 현실생활과는 달리 규범적·법적 통제가 거의 존재하지 않고 있는 것으로 인식하고 있음을 시사한다.

사이버 지배욕도 또한 인터넷 일탈행동에 중요하게 작용하고 있다. 사이버 지배욕은, 사이버상에서 자신의 권력과 영향력이 발휘되기를 바라는 것이다. 이러한 사이버 지배욕은, 사이버상에서의 지위비행으로서 음란물 일탈행동이나 다른 컴퓨터에 해킹을 하는 등의 기능적 일탈행동, 금지되거나 부적절한 내용을 담고 있는 사이트를

이용하는 등의 불법 콘텐츠 일탈행동 등에 영향을 미치고 있었다. 이러한 결과는, 인터넷 이용자들이 인터넷을 사용할 때, 자신의 능력과 영향력을 과신하고 있으며, 타인과의 관계를 고려하지 않은 자신만의 영역으로 생각하고 있음을 시사한다.

현재, 인터넷 일탈행동은 사회 곳곳에서 부작용을 야기하고 있다. 이를 방지하기 위한 노력이 사회적·국가적으로 이루어지고 있으나 인터넷 매체의 지속적인 성장에 따라 앞으로도 이러한 문제는 상존하리라 예상된다. 다양한 종류와 특성을 지닌 인터넷 일탈행동을 모두 동일한 원인으로 파악할 수는 없다. 증상이 다르면 치료법이 다른 것처럼, 각 유형의 인터넷 일탈자들의 욕구 및 이에 영향을 미치는 변인을 파악하여야, 인터넷 일탈행동의 효과적인 방지가 가능할 것이다.

참고문헌

- 고성혜 (1995). 청소년 비행의 개념규정에 관한 연구, 청소년 육성관련 정책개발 및 연구 6, 서울: 한국청소년개발원.
- 곽금주 (2002). 인터넷 중독과 게임 중독. 한국발달심리학회 2002 춘계 심포지움 자료집. 135-143.
- 김재휘, 홍재욱 (2000). 인터넷 이용자들의 동기와 사이트 이용행동. 한국심리학회지: 소비자·광고, 1(2). 25-46.
- 박병식, 정경숙, 윤옥경, 정혜영 (1999). 청소년문제행동과 관련법규에 관한 연구. 연구보고 99-R 35. 서울: 한국청소년개발원
- 박윤창, 김근영, 윤진 (1996). 음란출판물 접촉과 청소년의 성관련 태도 및 비행과의 관계. 한국심리학회지: 발달. 9(2). 79-90.
- 양돈규 (2000). 청소년의 감각추구성향과 인터넷 중독 경향 및 인터넷 관련 비행간의 상관성. 청소년학연구. 7(2). 117-136.
- 양돈규 (2002). 인터넷 사용이 대인관계의 발달 및 사회적 참여에 미치는 영향. 한국발달심리학회 2002 춘계 심포지움 자료집. 35-68.
- 이민식 (2000). 사이버공간에서의 범죄피해 -개인 인터넷 사용자를 중심으로. 한국형사정책연구원 연구보고서 00-18. 서울: 한국형사정책연구원
- 이성식 (2000). 청소년범죄의 동기로서 재미와 스틸 - 통합론적 모델의 구성과 검증. 한국공안행정학회보 9호. 53-80.
- 이형초 (2002). 인터넷 중독 실태 및 예방과 치료. 한국발달심리학회 2002 춘계 심포지움 자료집. 111-134.
- 조남근, 양돈규 (2001). 청소년이 지각한 사회적 지지와 인터넷 중독경향 및 인터넷관련 비행간의 관계. 한국심리학회지: 발달, 14(1). 91-111.
- 조영승 (1999). 청소년환경으로서의 컴퓨터매체와 청소년의 인간형성에 미치는 영향. 청소년학연구. 6(2). 41-83.
- 천정웅(2000). 청소년 사이버일탈의 특성과 유형에 관한 연구. 청소년학연구. 7(2). 97-116.
- Blumer, J. G. (1979), The Role of Theory in Uses and Gratifications Studies, Communication Research 6(1) 9-36.
- Eighmey, John., & McCord, John. (1998). Adding value in the information age: Uses and gratifications of sites on the world wide web, Journal of business research, 41, 187-194.
- Goldberg, I. (1996). Internet addiction. Electronic message posted to research discussion list. World Wide Web. <http://www.cmhc.com/mlists/>

- research.html.
- Hagel, John III., & Armstrong, G. Arthur. (1997). *Net Gain: expanding markets thorough virtual communities*, Boston : Harvard Business School Press.
- Heeter, C., & Greenberg, B. (1985). Cable and program choice, In D. Zillmann & J. Bryant (eds.) *Selective exposure to communication*, pp. 203-224. Hillsdale, N. J. : Lawrence Erlbaum.
- Jeffres, Leo. & Atkin, David J. (1996). Predicting use of technologies for consumer and communication needs, *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 40(3), 318-30.
- Lin, Carolyn A. (1999), Online-Servic Adoption Likelihood., *Journal of Advertising Research*, March/April, 79-88.
- Mann, D., & Sutton, M. (1998). NetCrime: More change in the organization of thieving. *British journal of criminology*, 38(2). 201-229.
- McGuire, William J. (1974), *Psychological Motives and Communication Gratification, in the Uses of Mass Communications*, Jay G. Blumer & Elihu Katz, eds., Sage Publications, ZBeverly Hills, CA.
- Papacharissi, Zizi & Rubin, Alan M. (2000), Predictors of Internet Use, *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 44(2), 175-196.
- Parker, Betty J., & Plank, Richard E. (2000). A use and gratification perspective on the internet as a new information source, *American business review*. June. 43-49.
- Siegel, Larry. J., & Senna, Joseph. J. (2000). *Juvenile delinquency : theory, practice, and law*. Wadsworth, Belmont, Ca.
- Swanson, David L. (1987), Gratification Seeking Media Exposure, and Audience Interpretations: Some Directions for Research, *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 31(3), 237-254.
- Williams, Frederick, Herbert.S. Dordick, & Fredick Horstmann. (1977), *Where Citizens Go for Information, Communication*, Winter, 95-99.
- Young, K. S., & Rodgers. R. (1998) The relationship between depression and pathological internet use. *Cyberpsychology and behavior*. 1(1). 25-28.
- Zuckerman, M. (1979). The sensation seeking. In H. London & J. Exner (Eds.), *Dimensions of personality*. NY.: Wiley

A Study of Internet Delinquency and Motivation

Jae-Hwi Kim

G-Ho Kim

Dept of Psychology, University of Chung-Ang

This study was intended to examine the relationship between internet delinquent and motivation. The subjects for this study were 162 students attending high school and university. The subjects were asked to rate the questionnaires concerning degree of internet delinquency, motivation of internet use. This study discovered five kinds of internet delinquency : They are 'BBS related delinquency', 'chatting related delinquency', 'skill related delinquency', 'illegal contents related delinquency'. And there were 8 motivations that influencing internet delinquency: 'Adventure seeking', 'impulsion', 'boredom susceptibility', 'cyber power', 'self-control', 'anti-custom', 'cyber identity', 'haste'. These motivations are 'differentially influenced internet delinquency. In general, internet delinquency is widely affected by motivation of impulsion.

keywords : internet, delinquency, media usage, motivation