형사정책연구 Korean Criminological Review
제19권 제3호(통권 제75호, 2008 가을호)

사이버공간에서의 자아와 청소년비행*

이 성 식**

국 | 문 | 요 | 약

이 논문은 청소년들이 사이버공간에서 경험하는 사이버자아가 사이버공간에서의 비행에 있어 주요 원인이 되는지를 검증하고 있다. 이를 위해 사이버자아의 사이버비행에의 영향력 뿐만 아니라 사이버자아는 어떻게 형성되는지, 그리고 사이버자아는 어떠한 경로로 사이버비행에 영향력을 미치는지를 알아보고자 했다. 이 연구에서는 사이버자아의 선행요인으로 부모관계, 학업성적, 친구관계, 자긍심, 그리고 인터넷 사용시간과 익명성을, 사이버자아와 사이버비행간의 매개요인으로 사이버윤리의식, 공식처벌인지, 주위사람들의 비공식통제 인식을 상정하였다. 서울시 576명의 남녀 중학생을 대상으로 한 조사결과에서 현실에서의 부모 및 친구와의 부정적 관계, 익명성이 부정적 사이버자아에 영향을 주었으며, 사이버자아가 형성되면 직접적으로 뿐만 아니라 사이버윤리의식 및 공식처벌 인지도의 약화를 가져와 사이버비행에 간접적인 영향력을 갖는 것으로 나타났다.

❖ 주제어 : 사이버자아, 사이버비행, 경로분석

* 이 연구는 숭실대학교 교내연구비지원으로 이루어졌음

** 숭실대학교 정보사회학과 부교수, 사회학박사

Ⅰ. 서 론

오늘날 정보사회에서 인터넷으로 펼쳐지는 사이버공간의 세상은 청소년들에게 삶의 중요한 생활부분이 되었다. 그러나 그 역기능의 하나로 사이버공간에서의 청소년비행은 심각한 사회문제로 대두되기 시작했다. 인터넷게시판에서의 악성댓글과 욕설, 채팅에서의 성희롱, 인터넷음란물, 해킹과 명의도용, 그 밖의 수많은 비행들이 사이버공간에서 펼쳐지고 있다. 그렇다면 사이버공간에서의 비행의 원인은 무엇인가? 사이버공간이 현실의 연장선이라고 본다면 사이버공간에서의 비행의 원인도 오프라인 현실의 그것과 크게 다를 바 없다고 볼 수 있다. 즉 이 입장에서 본다면 기존의 주요 비행이론으로부터의 일상긴장이나 사회유대, 비행친구와의 접촉, 자기통제력과 같은 요인들은 사이버비행에도 잘 적용될 수 있을 것이다. 하지만 지금까지의 경험연구를 보면 기존의 비행원인들이 어느 정도 작동하기는 하지만 사이버비행을 충분히 잘 설명하지 못하며(이성식, 2005a), 더구나 인터넷매체가 갖는 텍스트기반의 탈육체성, 익명성, 쌍방향성, 탈시공간성, 비연속성 등의 특징으로 인터넷에서의 삶이 현실과 다소 다르다고 한다면 사이버비행의 원인은 기존 연구와는 다르게 새롭게 모색될 필요가 있다.

사이버공간에서는 성, 연령, 지위 등 실체를 드러내지 않고 자신을 숨긴 채 의사소통을 할 수 있는 점에서 현실사회로부터의 구속과 억압으로부터 자유롭고, 자신을 변화무쌍하게 새롭고 다르게 매순간 구성할 수 있는 점에서 현실과는 사뭇 다른 자아의 모습을 갖게 된다. 기존의 물질적 육체에서 자유로워진 자아는 사이버공간에서 탈구조적이고, 유동적이고, 다양한, 그리고 때로는 정체성혼란의 모습을 갖기도 하는데(Turkle, 1995), 이러한 특성이 사이버성원들로 하여금 현실규범의 통제로부터 자유롭게 하고, 자신의 욕망에 따라 행동하게 하며, 그것이 규범위반의 부작용을 초래할 수 있다.

이 연구에서는 이와 같은 점에 주목하여 사이버비행의 새로운 원인 모색의 일환으로 사이버공간에서의 자아의 모습이 얼마나 어떻게 사이버공간에서의 청소년비행에 영향력을 갖는가를 살펴보려고 한다. 사이버자아는 사이버비행의 원인이 되는가? 어떠한 사이버자아의 모습이 사이버비행의 주요 원인으로 작용하는가? 모든 청소년이 아니라 일부 청소년들만이 사이버공간에서 현실과 다른 부정적이고 혼란스러운 자아의 모습을 갖는다면 누가 그러한 사이버자아를 경험하는가? 사이버자아가 사이버비행과 연관된다

면 그 이유는 무엇 때문인가? 이와 관련된 연구는 국내외적으로 거의 없는 실정이어서 이 연구는 시론적 수준에서 이 주제를 다루려고 한다. 이처럼 이 연구는 사이버자아를 중심으로 하는 사이버비행의 연구모형을 제시하고 청소년들을 조사대상으로 경험연구를 실시하여 사이버비행의 원인을 탐색해 보려는 것에 목적을 두고 있다.

Ⅱ. 이론적 논의

1. 사이버공간에서의 자아의 모습

자아는 '나는 누구인가?'에 대한 답이다. 즉 자기 자신의 육체, 사고, 감정, 성격 및 행위들의 통일된 전체에 관한 생각이라고 정의된다(Rosenberg, 1979). 자아는 주위 사람들과의 상호작용을 통해 형성되며 또한 개인의 행동에 중요한 설명요인이 되기 때문에 인간심리의 사회적 속성 및 행동에 관해 연구하는 사회심리학 분야에서는 가장 중요하고도 핵심적인 개념이다. 자아는 개인의 개별적 모습을 담고 있지만, 자아에는 사회의 모습이 반영되어 있으며, 따라서 개인은 사회와 독립적으로 존재하는 것이 아니라 다른 사람과 상호작용하면서 사회안에 존재한다는 것을 나타내고 있다(Hewitt, 2000). 예컨대 청소년들은 '부모의 자식으로서의 나', '학생으로서의 나', '누구의 친구로서의 나', '모임의 성원으로서 나', '교인으로서 나' 등과 같이 여러 역할정체성들을 갖게 되는데, 역할정체성은 현실 사회구조의 위치를 잘 반영하고 있다. 즉 자아는 개인의 사회구조에서의 위치에 따른 여러 역할정체성들로 구성된다고 볼 수 있으며, 그러한 점에서 다소 고정적이고, 안정적이며, 견고한 특성을 갖는다.

그렇다면 사이버공간에서 자아의 모습은 어떤가? 사이버공간에서의 자아의 모습은 우리가 흔히 쓰는 아이디나 대화명, 그리고 게임아바타 등에서 찾아볼 수 있다. 사이버공간에서 청소년들은 자신의 실명으로 자신을 표현하고 대화하기도 하지만 자신의 이름과 다른 독특하면서 흔치 않은 별명과 대화명으로 활동한다. 그러한 아이디와 대화명은 현실모습을 반영하기도 하지만 현실과 다른 모습을 담는 경우가 많고 또 청소년들은 사이버공간에서 동시에 여러개의 대화명으로 여러 자아의 모습을 갖고 활동을 하기도

한다. 또한 게임에서는 가상공간에서 살아가는 자신의 분신인 아바타를 통해 자신을 자유자재로 변화하기도 하고 자신의 욕구를 실현해 나간다. 이처럼 사이버공간에서 청소년들은 탈육체성, 비대면, 익명성으로 인해 실제의 이름, 모습과는 다른 정체성을 만들어 놓고 활동한다. 또 사이버공간에서 청소년들은 여러 개의 대화명으로 여러 자아의 모습을 갖고 활동을 하기 때문에 현실과 달리 다양한 모습으로 나타나게 된다. 이러한 점에서 사이버공간에서는 현실구조의 반영인 역할정체성의 모습을 발견하기 어렵고, 고정적이고 안정적 모습보다는 가변적 모습, 심지어 혼란스러운 해체적 모습을 갖게 되기도 한다.

사이버공간에서의 자아 특성을 보다 구체적으로 살펴보면 아래와 같이 탈구조성, 자유주체성, 이상성, 유동성, 다중성, 확장성 등 여섯 가지로 요약해 볼 수 있다.

첫째, 사이버공간에서는 현실 사회구조의 반영으로서 역할정체성의 모습은 발견하기 어려우며 그보다는 탈구속의 자유로운 '나'가 존재한다. 사이버공간에서는 현실의 구속에서 탈피하여 자유롭게 선택하는 자아의 모습이 존재하며, 현실의 사회역할이나 위치에 얽매이지 않는 탈구조적인 자아의 모습이 있다. 따라서 사이버공간에서 자아는 현실의 모습과 다르다는 인식이 존재한다.

둘째, 사이버공간에서 세상의 중심은 나 자신에게 있다. 즉 사이버세상은 내가 만들어가는 세상이다. 따라서 사이버공간에서는 능동적, 창의적, 자율적, 적극적 자아의 모습을 갖게 된다(Granic and Lamey, 2000). 사이버공간에서는 사회의 모습이 반영된 'me'로서보다는 행동주체로서의 'I'로서의 '나'가 보다 강하게 존재한다. 즉 자신이 주도권을 갖는 자기중심적 모습으로서의 자아의 성격이 강하게 자리잡고 있다.

셋째, 사이버공간에서의 자아의 모습에는 현실에서의 자아의 모습과는 다른 자신이 원하는 자아의 모습이 드러난다. 이처럼 사이버공간에서는 자신이 원하고 바라는 이상적 자아의 모습이 있다(Bargh et al., 2002; Ellison, 2006). 그러한 점에서 사이버공간은 현실의 자아와는 다른 새로운 정체성의 실험장이 되기도 한다.

넷째, 사이버공간에서는 유동적 자아의 모습이 존재한다. 현실에서는 자신의 모습을 급격하게 변화시키기 힘들다. 현실의 정체성은 안정적, 고정적이고, 제한적이다. 그러나 사이버공간에서는 고정적이기보다는 자신이 무한히 끊임없이 변화할 수 있는 가변적이고 유동적 모습, 심지어 자신의 실제 모습과 다른 새로운 모습이 보여지기도 한다.

그러나 유동적 모습으로 새로운 정체성을 경험하기도 하지만, 또 다른 한편으로는 자신의 불안정한 측면이 혼란을 가져오기도 한다.

다섯째, 사이버공간에서 사람들은 자신을 유동적으로 변하는 것이외에 다양한 모습으로, 다양한 방식으로 드러낸다. 사이버공간에서는 한 개인이 여러개로 존재하고, 여러 사이버자아, 즉 다중자아가 존재할 수 있다(Turkle, 1995; 김선희, 2003). 그러나 무한하고 다양한 경험을 하게 되면 통합된 자아의 모습이 해체되는 부작용을 낳기도 한다. 자아는 중심으로부터 이탈하여 다중적, 복수적 자아속에 중심을 잃고 혼란스러울 수 있으며, 이럴 경우 분절적 자아와 정체성 혼란을 경험할 수 있다(황상민, 2000).

여섯째, 사이버공간에서는 대인관계를 넓히는 확장적 자아를 경험한다. 새로운 환경인 인터넷을 통해 사람들은 무한히 새로운 상호작용을 하게 되고, 끊임없이 새로운 사람과 만난다. 또 네트워크로 이루어진 공간에서 사람들이 만나는 범위는 전지구적으로 확장되고 대인관계를 넓힐 수 있다. 그러다 보면 무한한 다양성을 경험하게 되고, 그러는 가운데 자아가 확장하게 된다(Rheingold, 1993).

2. 사이버자아와 청소년비행

사이버공간에서는 현실로부터 자유롭고 안정적이지 않고 탈구조적인 무한히 변하는 유동적인, 통일되지 않고 무정형적인 '나'가 발견된다. 또 사이버공간 속에서는 어떤 고정된 사회토대를 상실한 채 불안해 하며, 또 다중적인 자아를 갖고 존재론적으로 불확실성을 체험하는 불확실한 자아의 모습이 있다. 아울러 중요한 타자의 무한한 팽창으로 개인의 정체성은 전지구적으로 확대되고 포화된 다양한 인간관계 속에서 개인은 정체성을 확립하지 못하고 불안정하여 해체될 위기를 맞는다. 따라서 사이버공간에서 자아는 존재론적 문제에 봉착하고 주체와 객체의 구별이 없어지는 개인적 정체성을 상실하는 자아의 위기를 겪게 될 가능성이 높다(Barglow, 1994; Turkle, 1995). 이러한 자아의 모습에는 불안정하며, 혼돈스럽고, 다중자아 속에 현실을 잃고 방황하는 자아해체적인 모습이 있어 사회질서와 규범으로부터 벗어나기 쉽다.

그러나 사이버공간에서는 자아분열적이고 자아해체적인 위험이 있다고 하지만, 사이버공간속의 모두가 그러한 부정적인 모습을 갖는 것은 아니다. 사이버공간에서의 자아

에는 불안정한 모습보다는 자율적이고 능동적인, 새로운 세계를 만들어 나가는 주체적인 자아의 모습도 있다. 더욱이 사이버공간에서는 자신의 이상을 실현할 수 있고 친밀한 유대와 공동체의 형성이 가능하기 때문에 무한한 네트워크의 망속에서 새로운 인간관계를 확대해 나가면서 새로운 정체성을 경험할 수 있다(McKenna et al., 2002). 사이버공간에서는 다양한 복수의 자아가 있음으로 해서 분열된 자아를 경험한다고 하지만 현실에서 확고한 자아를 갖는 사람에겐 문제가 되지 않는다. 현실에서 자신의 존재가치를 상실한 채 방황하는 사람들이 사이버공간에 접하다가 더욱 혼란해 지는 것이다. 즉 사이버공간에서의 부정적이고 분열적 모습도 현실로부터 출발하는 것이며, 따라서 누구나 부정적 자아를 경험하는 것이 아니라 사이버자아의 모습에 개인의 차가 존재한다고 볼 수 있다.

결국 사이버공간도 현실로부터 출발하고 이해하는 것이 필요하다. 사이버공간은 현실을 대체하는 새로운 미지의 공간이 아니라 현실의 연장선이자, 현실과 상호작용하는 공간이 되는 것이다. 사이버공간에서 우리는 새로운 역할을 경험하고 자기를 표현할 뿐 현실과 구분되는 초현실적인 경험을 하는 것은 아니다(Robinson, 2007). 사이버공간에서의 자아의 모습에 부정적 모습이 있고, 그것이 청소년비행 등을 낳는다고 우려할 수 있지만, 대부분의 사람들은 사이버공간에서 본래의 자아를 잃지 않고 어느 정도 일관성을 지니면서 자유롭게, 다양하게 변한다. 그렇다면 어떠한 청소년들이 사이버공간 속에서 부정적 자아를 경험하고 비행을 저지르게 되는 것일까?

기존 청소년비행 연구에 따르면 현실에서 가정, 학교와의 사회유대가 약하고, 또한 자긍심이 낮고 확고한 자아를 갖지 못한 청소년들이 비행의 가능성이 높다고 하는데(Hirschi, 1969; Wiatrowski et al., 1981), 그처럼 현실기반이 약한 청소년들이 사이버공간에서도 자아해체적이고 부정적 자아를 경험할 가능성이 높다고 볼 수 있다. 현실과 사이버공간에서 균형을 이루고 적절히 활동하는 청소년들은 아무 문제가 없다. 하지만 현실유대와 자아가 약한 청소년들은 새로운 대안의 공간인 사이버공간에 주로 의존하게 된다. 그들은 사이버공간을 통해 위로를 받기도 하지만, 현실을 극복하지 못한채 사이버공간에 의존하는 아이들은 사이버공간에서도 확고하지 못한 분열적이고 해체적인 부정적 자아를 경험하기 쉽다. 즉 현실에서 사회유대가 강하고, 확고한 자아를 갖는 청소년들은 사이버공간에서 혼란스러운 부정적 자아를 경험하지 않을 것이지

만, 현실에서 사회유대가 낮고 자긍심이 낮은 청소년들은 사이버공간속에서 확고하지 못한 혼란스럽고 해체적인 자아를 경험하다가 사이버비행을 쉽게 저지를 것이라 볼 수 있다.

기존의 연구에 따르면 인터넷 사용시간이 많고 인터넷중독의 청소년들은 사이버비행의 가능성이 매우 높다는 것을 제시하는데(이성식, 2005b), 현실과 멀리한 채 인터넷에서 지나치게 많은 시간을 보내거나 소위 인터넷중독에 빠진 아이들의 경우도 현실의 자아를 잃고 방황하면서 불안정적이고 해체적인 자아를 경험하기 때문에 사이버비행을 저지르게 되는 것이라 할 수 있다. 더구나 인터넷 사용시 자신을 밝히는 경우보다 자기 자신을 숨긴 채 익명으로 사이버공간에 접하는 청소년들의 경우도 현실을 잃고 방황하는 탈구속적인 자유로운 자아를 경험함으로써 혼란스러운 자아로 그만큼 비행을 저지를 가능성이 높다고 할 것이다(Postmes and Spears, 1998; 이성식, 2004).

이상의 논의에서 볼 때 사이버자아의 모습에 부정적 모습을 갖는 것에 개인차가 있다고 볼 수 있는데, 즉 부모와 학교 등 사회유대가 낮고, 자긍심이 낮으며, 인터넷 사용시간이 많고, 인터넷을 주로 익명으로 사용하게 되는 청소년들은 부정적이고 혼란스러운 사이버자아를 더욱 경험하게 될 것이라고 볼 수 있다.

그러면 청소년들이 사이버공간에서 부정적이고 자아해체적인 자아를 경험하게 될 때 과연 어떠한 연유로 비행을 저지르게 되는 것일까? 기존 연구들에서는 사이버자아의 모습과 비행과의 관계를 직접적으로 언급하거나 경험적 시도를 한 연구는 거의 없었다. 그럼에도 그 이유는 기존의 비행원인이론들을 통해 설명할 수 있다.

기존의 비행이론들 중 통제론적 관점에서는 비행의 동기보다 비행을 통제하는 기제의 부족을 비행의 원인이라 보았다. 사이버자아가 비행으로 이어지는 것은 이러한 맥락에서 이해할 수 있는데, 사이버공간에서 현실과는 분절된 자아를 경험하는 청소년들은 현실기반의 규범으로부터 자유로움으로써 통제기제가 약하다고 볼 수 있다. 우선 그러한 아이들은 자신의 비행행동이 잘못되거나 탈규범적이라는 생각을 못하여 자신의 행동에 죄책감을 느끼지 못하기 때문에 비행을 내적으로 통제하지 못하고 쉽게 저지르게 된다. 또한 그러한 아이들은 사이버공간에서는 현실과 달리 공식기관의 처벌로부터 자유로울 것이라고 생각하기 때문에 처벌의 통제기제가 작동하지 않음으로 인해 두려움 없이 비행을 저지를 수 있다. 또 사이버공간에서 만큼은 비행을 하게 될 때 부모나

선생 등 주위 사람들에 의한 비난과 통제도 없을 것이라는 등의 비공식통제로부터도 자유로움으로써 그러한 작용들이 청소년비행에 영향을 미칠 것이라고 볼 수 있다.

기존의 비행이론으로 사회통제이론, 억제이론, 차별사회통제이론에서는 비행의 내외적 통제요인으로 도덕적 신념, 처벌인지도, 주위 사람들의 반응에 대한 생각 등을 제시하고 그것들이 비행을 설명하는 주요 요인임을 강조하여 왔다(Hirschi, 1969; Paternoster et al., 1983; Heimer and Matsueda, 1994). 실제로 사이버비행의 가장 중요한 원인중 하나는 사이버공간에서는 그러한 내외적 통제작용이 작동되지 않는 것임이 강조되고 있듯이(Williams, 2007), 사이버공간에서는 도덕적 신념과 윤리의식이 낮고, 처벌의 인지가 낮으며, 주위 사람들의 비난과 통제가 낮을 것이라는 인식이 사이버비행을 유발한다고 할 수 있다. 더구나 그러한 작용에는 사이버자아의 역할이 중요하다고 할 수 있는데, 사이버공간에서 경험하는 사이버자아는 그러한 내외적 통제작용을 약화시킴으로 인해 비행을 쉽게 유발할 수 있게 되는 것이다.

Ⅲ. 연구모형의 구성과 연구방법

1. 연구모형

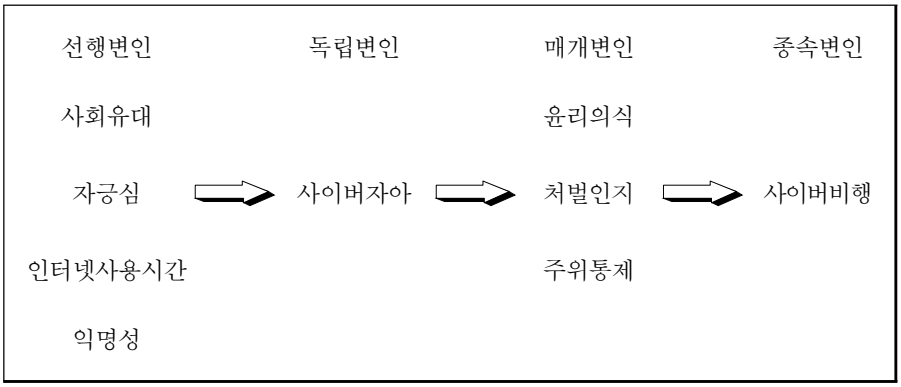
본 연구는 사이버공간에서의 자아의 특성들이 청소년비행과 연관되어 그 원인으로 작용하는지를 살펴보려고 한다. 본 연구의 연구모형은 다음의 <그림 1>과 같이 설정해 보기로 한다. 본 연구모델의 주요 독립변인은 사이버자아라고 할 수 있으며, 여기서는 사이버공간의 자아의 특성으로 탈구조성, 자유주체성, 이상성, 유동성, 다중성, 확장성 등을 중심으로 그것이 과연 청소년들의 사이버비행을 유발하고 사회규범으로부터 벗어나게 하는지, 그리고 사이버자아의 어떤 특성이 청소년비행과 연관되는지를 살펴볼 것이다.

그러나 사이버자아의 경험에는 개인차가 존재할 것이라는 가정하에 누가 혼란스럽고 부정적인 사이버자아를 경험하는가를 알기 위해 본 연구에서는 선행요인을 다루기로 하는데, 개인의 사회환경요인으로 사회유대를, 개인특성으로는 자긍심을, 그리고 인터

넷사용과 관련하여 인터넷사용시간과 익명성을 제시하고 그러한 선행요인들이 사이버자아의 형성에 영향을 줄 것이라고 예측해 본다. 즉 앞서 논의했듯이 현실 사회유대와 자긍심이 낮고, 인터넷 사용시간이 많고, 익명으로 인터넷을 사용하는 청소년일수록 사이버공간에서 부정적 자아를 경험할 가능성이 높을 것이라고 예측한다.

아울러 이 연구에서는 사이버자아와 비행과의 관계를 다룸에 있어 독립변인으로서 사이버자아가 어떻게 사이버비행에 영향을 주는지를 알기위한 매개변인으로 내외적 통제요인을 중심으로 다루기로 하는데, 사이버윤리의식, 공식처벌의 인지, 주위 사람들의 비공식통제에 대한 인식 등을 주요 요인으로 다룰 것이다. 즉 부정적이고 혼란스러운 사이버자아를 갖는 청소년일수록 사이버윤리의식이 낮고, 공식처벌에 대한 인지도가 낮을 것이며, 주위 사람들의 통제와 반응을 덜 인식함으로 인해 사이버비행을 더 저지르게 될 것이라고 예측한다.

<그림 1> 사이버자아와 청소년비행의 연구모형



2. 연구방법

본 연구의 조사대상자로는 서울에서 학교를 다니는 남녀 중학생으로 한다. 조사를 위해 남학교, 여학교, 남녀공학을 비율적으로 고려하여, 1개의 남자학교, 1개의 여자학교, 4개의 남녀공학학교를 선정하였고, 선정된 6개 학교에서는 각각 3학급씩을 무작위

로 선정하여 선정된 학급 학생 전원에게 설문에 응답하도록 하는 방식을 취하였다. 한 학급당 30명씩, 한 학교로는 약 100명씩을 조사한 결과 총 576명이 최종 분석 대상으로 선정되었다. 조사는 2007년 6월 27일부터 4주간에 걸쳐 실시되었다.

본 연구에서 사용할 선행요인으로 사회유대는 사회통제이론(Hirschi, 1969)의 주요 요인인 부모와의 유대관계, 학업성적, 친구관계를 각각 다루기로 하며, 부모와의 관계는 "부모님은 나를 사랑하신다"등 네 문항을(alpha=.773), 학업성적은 "나는 공부를 잘하는 편에 속한다"를, 친구관계는 "나는 친구들과 잘 지낸다"의 한 문항씩을 사용하였고 "전혀 그렇지 않다"에서 "매우 그렇다"에 이르는 5점 척도에 응답하도록 하였다.

개인특성 선행요인으로 자긍심은 Rosenberg의 척도에 근거하여 "나는 나 자신에 긍정적인 태도를 갖고 있다" 등의 열 문항을 사용하여 "전혀 그렇지 않다"에서 "매우 그렇다"에 이르는 5점 척도에 응답하도록 하였다(alpha=.871).

인터넷이용특성으로 인터넷 사용시간은 하루에 평균적으로 사용하는 인터넷 사용시간을 묻고 "1시간 이내", "2시간정도", "3시간정도", "4시간정도", "5시간이상"에 응답하도록 하였고, 익명성은 인터넷을 주로 익명으로 사용하는지를 알기위해 "인터넷에서 나는 나를 밝히지 않기 때문에 다른 사람은 내가 누구인지 모를 것이다"의 질문에 5점 척도에 응답하도록 하였다.

사이버자아는 사이버공간에서의 자아의 특성으로 탈구조성, 자유주체성, 이상성, 유동성, 다중성, 확장성과 관련된 한두 개씩의 문항을 질문하였는데, 탈구조성을 위해 "인터넷에서의 나는 현실에서의 나와 다르다"와 "인터넷에서는 현실의 모습을 잃게 된다"를, 자유주체성을 위해 "인터넷공간에서 나는 자유로움을 느낀다"와 "인터넷에서는 현실의 나로부터 구속받지 않고 자유롭다", 이상성을 위해 "인터넷에서는 내가 원하는 대로의 모습으로 나타난다", 유동성을 위해 "인터넷에서 나는 변화무쌍하다", 다중성을 위해 "인터넷에서는 내가 누구인지 혼란스럽다"와 "인터넷에서는 현실과 가상을 드나들다가 내가 누구인지 모호하게 되는 경우가 있다", 대인관계 확장성을 위해 "인터넷에서 나는 주위로부터 인정을 받는다", "인터넷공간은 나에게 큰 위로의 공간이다" 등 열 개 문항을 사용하였고 각기 5점 척도에 응답하도록 하였다.

본 연구의 매개변인인 내외적 통제요인으로서 사이버윤리의식을 위해서는 "사이버비행은 옳지 않은 행동이다" 등 일곱 개 문항을 사용하였고(alpha=.712), 공식처벌 인

지도는 사이버비행을 저지르게 될 경우의 발각가능성, 법처벌의 확실성과 엄중성에 해당되는 문항들로 세 문항을 사용하였다(alpha=.845). 사이버비행에 대한 주위 사람들의 비공식 통제반응의 인식에 대해서는 "내가 만약 사이버비행을 저지른다면 부모님은 나에게 실망하실 것이다" 등 세 문항을 질문하고 5점 척도에 응답하도록 하였다(alpha=.815).

본 연구의 종속변인인 사이버비행은 실제로 저지른 비행보다는 앞으로 사이버비행을 저지를 것인지의 사이버비행의도로 사용하기로 한다. 통상 한 시점의 횡단적 조사자료의 경우 사이버비행을 위해서는 지난 일년 동안의 과거의 경험을 질문하게 되는데, 이 경우 현재시점을 기준으로 질문한 독립변인들과는 인과관계상에 문제가 발생하기 때문이다. 이성적 행위이론(Fishbein and Ajzen, 1975)에 따르면 행위의도는 행위에 강한 영향을 갖는 주요 예측 변인이라고 하는데, 따라서 이 연구에서는 사이버비행의도를 종속변인으로 다루기로 하며, 이를 위해 앞으로의 사이버비행의도에 대해 "전혀 아니다"에서 "매우 그렇다"에 이르는 5점 척도에 응답하도록 하였다.

그밖에 본 연구에서는 통제변인으로 성, 연령, 그리고 사회계층변인으로 한 달 가족수입 등 사회인구학적 변인을 사용하기로 하는데, 가족수입은 100만원 단위로 800만원 이상에 이르는 항목에 응답하도록 하였다.

Ⅳ. 분석결과

본 연구의 조사결과를 살펴보기에 앞서 조사대상자의 사회배경적 특성을 살펴보면 (<표 1>) 총 대상자 576명 중 남학생이 262명으로 45.5%를, 여학생이 314명으로 54.5%를 차지해 여학생이 다소 높은 비율을 나타냈다. 조사대상자의 연령은 11세부터 15세까지 분포된 것으로 조사되었는데, 대부분의 응답자가 12세에서 14세에 분포된 것으로 나타났으며, 그 중 13세가 243명(42.2%)으로 가장 높은 비율을 나타냈다. 조사대상자의 한 달 평균 가족수입은 201만원에서 300만원 이하의 200만원대가 107명(18.6%)으로 가장 많았고, 300만원대가 90명(15.6%), 200만원 이하인 100만원대가 88명(15.3%)으로 비슷하게 나타났다.

<표 1> 조사대상자의 특성

구 분		명(%)
성 별	남 자	262(45.5)
	여 자	314(54.5)
연 령	11세	3(.5)
	12세	106(18.4)
	13세	243(42.2)
	14세	151(26.2)
	15세	73(27.2)
가족의 월수입	200만원 이하	88(15.3)
	201-300만원	107(18.6)
	301-400만원	90(15.6)
	401-500만원	71(12.3)
	501-600만원	38(6.6)
	601-700만원	21(3.6)
	701-800만원	17(3.0)
	801만원 이상	43(7.5)
	무응답	101(17.5)
총		576(100.0)

본 연구에서 사용할 주요 변인들에 대한 기술적 통계분석의 결과를 살펴봄에 있어 먼저 사이버자아 측정문항들에 대한 빈도분석 및 요인분석결과는 다음의 <표 2-1>과 <표 2-2>에 보다 구체적으로 제시되고 있다.

<표 2-1>의 결과를 보면 사이버자아의 탈구조성에 관한 첫 번째와 두 번째 문항의 질문에서 "인터넷에서의 나는 현실에서의 나와 다르다"에 "그렇다"와 "매우 그렇다"에 응답한 긍정적 응답자는 70명(12.1%)이었고, "인터넷에서는 현실의 나를 잃게 된다"에서 긍정적 응답자는 46명(3.5%)으로 제시되었다. "인터넷에서는 자유로움을 느낀다"와 "인터넷에서는 현실의 나로부터 구속받지 않고 자유롭다"의 자유주체성에 해당되는 두 문항에 있어서는 "그렇다"와 "매우 그렇다"에 해당하는 긍정적 응답자가 각각 148명(25.7%)과 91명(15.8%)로 그 응답자수가 다소 더 많았다. 이상적 자아에 해당되는 다섯 번째 문항인 "인터넷에서는 내가 원하는 대로의 모습으로 나타난다"에서는 긍정적 응답자가 94명(16.3%)으로 제시되었고, "인터넷에서는 변화무쌍하게 변한다"는 유동

성에 해당하는 질문문항에서는 긍정적 응답자가 51명(8.9%)으로 매우 적은 것으로 나타났다. 또한 “인터넷에서는 내가 누구인지 혼란스럽다”와 “인터넷에서는 현실과 가상을 드나들다가 내가 모호해진다”는 다중성에 해당하는 두 문항의 긍정적 응답자는 각각 모두 32명(5.5%)으로 그 응답자수가 매우 적은 것을 제시하고 있다. 하지만 대인관계의 확장성을 나타내는 마지막 두 문항의 응답을 보면 긍정적 응답자가 각각 62명(10.8%)과 81명(14.0%)으로 나타났다. 이 결과를 보면 사이버자아에 해당되는 문항들에 있어서 사이버자아의 특성을 갖는 청소년들은 자유주체성과 이상성, 확장성의 경우는 10-25% 정도였지만 그 외에 탈구조성이나 유동성, 다중성에 있어서는 매우 적은 수의 청소년만이 그러한 자아를 경험한다고 응답하는 것을 알 수 있었다.

<표 2-1> 사이버자아 문항들의 빈도분석결과

구 분	전혀 아니다	아니다	그저 그렇다	그렇다	매우 그렇다	무응답
인터넷에서 나는 현실에서의 나와 다르다	159 (27.6)	143 (24.8)	166 (28.8)	41 (7.1)	29 (5.0)	38 (6.6)
인터넷에서는 현실의 나의 모습을 잃게 된다	203 (35.2)	148 (25.7)	138 (24.0)	27 (3.3)	19 (0.2)	41 (7.1)
인터넷공간에서 나는 자유로움을 느낀다	77 (13.7)	98 (17.0)	213 (37.0)	105 (18.2)	43 (7.5)	40 (6.9)
현실의 나로부터 구속받지 않고 자유롭다	117 (20.3)	136 (23.6)	194 (33.7)	62 (10.8)	29 (5.0)	38 (6.6)
내가 원하는 대로의 모습으로 나타난다	129 (22.4)	127 (22.0)	184 (31.9)	64 (11.1)	30 (5.2)	42 (7.3)
인터넷에서의 나는 변화무쌍하다	176 (30.6)	140 (24.3)	172 (29.9)	32 (5.6)	19 (3.3)	37 (6.4)
인터넷에서는 내가 누구인지 혼란스럽다	243 (42.2)	158 (27.4)	106 (18.4)	23 (4.0)	9 (1.5)	37 (6.4)
현실과 가상을 드나들다가 내가 모호하게 된다	232 (40.3)	137 (23.8)	138 (24.0)	22 (3.8)	10 (1.7)	37 (6.4)
인터넷에서 나는 주위로부터 인정받는다	137 (23.8)	150 (26.0)	190 (33.0)	45 (7.8)	17 (3.0)	37 (6.4)
인터넷은 나에게 큰 위로의 공간이다	135 (23.4)	127 (22.0)	198 (34.4)	52 (9.0)	29 (5.0)	35 (6.1)

이들 문항들을 요인분석을 한 결과 <표 2-2>에서와 같이 크게 두 요인으로 구분되는 것으로 나타났는데, 자유주체성(3,4), 이상성(5), 확장성(9,10)의 문항들로 구성되는 긍정적 측면의 자아와 탈구조성(1,2), 유동성(6), 다중성(7,8)과 관련된 문항들로 구성되는 부정적 자아의 두 요인으로 구분되었다.

<표 2-2> 사이버자아에 대한 요인분석결과

문 항	요인 1	요인 2	커뮤날리티
1	.485	.544	.532
2	.047	.771	.597
3	.802	.023	.643
4	.736	.241	.600
5	.663	.353	.565
6	.433	.642	.599
7	.240	.765	.643
8	.220	.803	.693
9	.639	.244	.467
10	.758	.221	.623
아이겐값	4.682	1.282	

본 연구에서 사용하려고 하는 주요 변인들에 대한 기술통계 결과는 <표 3>에 제시된 바와 같다. 응답자들의 부모와의 애정적 관계는 4-20범위에서 평균이 15.416으로 높게 나타났고, 학업성적은 평균이 2.739로 중간정도, 그리고 친구관계는 1-5범위에서 4.011로 매우 높게 제시되고 있다. 개인특성요인으로 자긍심은 10-50범위에서 34.688로 중간보다 약간 높았고, 인터넷이용특성으로 인터넷 사용시간은 하루에 평균 2시간 정도 사용하는 것으로 나타났으며, 익명으로 인터넷을 사용하는지는 1-5범위에서 2.727로 중간보다 약간 낮게 나타났다. 자유주체성, 이상성, 확장성의 문항들로 구성되는 긍정적 자아는 5-25범위에서 12.748이었고, 탈구조성, 유동성, 다중성으로 구성되는 부정적 자아는 5-25범위에서 10.493으로 나타나 그 평균점수는 낮게 나타났다. 매개요인으로 다룰 내외적 통제요인으로 사이버윤리의식은 7-35범위에서 26.387로 응답자들의 윤리의식은 높은 편이었으며, 처벌인지도는 3-15범위에서 10.848로 다소 높았고, 주위 사람들의 비공식통제에 대한 인식은 3-15범위에서 11.366으로 높게 나타났다. 본 연구의 종속변인인 사이버비행의도는 1-5범위에서 1.794로 낮은 것으로 제시되었다.

<표 3> 주요 변인들에 대한 기술통계분석결과

구 분	평 균	표준편차	범 위
부모관계	15.416	3.568	4-20
학업성적	2.739	1.090	1-5
친구관계	4.011	1.041	1-5
자긍심	34.688	7.489	10-50
인터넷사용시간	2.051	1.056	1-5
익명성	2.727	1.128	1-5
긍정적자아	12.748	4.227	5-25
부정적자아	10.493	4.251	5-25
윤리의식	26.387	5.136	7-35
처벌인지	10.848	2.941	3-15
주위통제인식	11.366	3.423	3-15
사이버비행의도	1.794	1.095	1-5

본 연구의 연구모형을 분석하기 위한 다중회귀분석의 결과는 <표 4>에 그리고 경로분석의 결과는 <그림 2>에 제시된다. 그 분석결과를 보면 본 연구에서 상정한 사회인구학적 변인으로 가족수입이 낮을수록 $p<.001$수준에서 사이버비행을 저지르는 것으로 나타났으나, 성, 연령의 유의미한 영향력은 없었다. 또한 선행변인으로 사회유대요인들, 자긍심, 인터넷사용시간, 익명성은 사이버비행에 직접적인 유의미한 영향력을 갖지 못하는 것으로 나타났다. 하지만 본 연구의 예측대로 긍정적 사이버자아는 유의미하지 않았지만 부정적 사이버자아는 $p<.01$수준에서 사이버비행에 영향력을 갖는 것으로 나타났다.

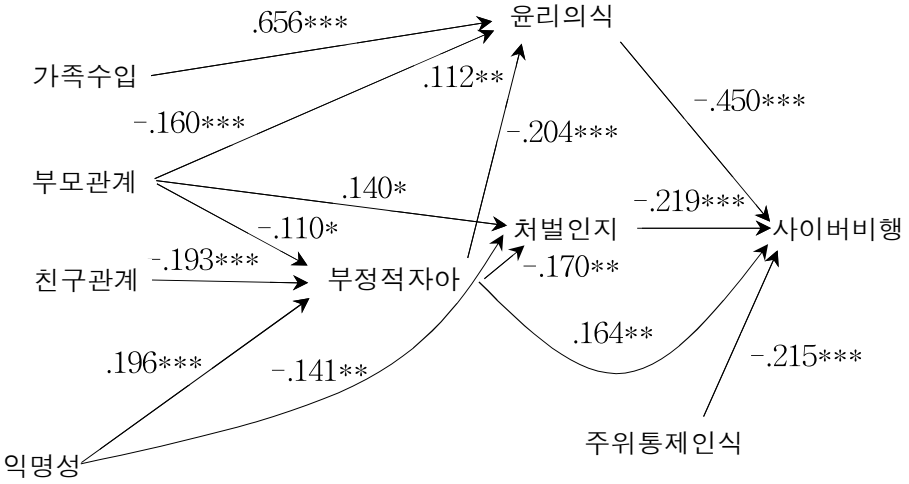
<그림 2>의 경로분석의 결과를 보면 부모와의 관계와 친구와의 관계는 부정적 사이버자아에 각각 $p<.05$수준과 $p<.001$수준에서, 그리고 익명성은 $p<.001$수준에서 유의미한 영향력을 갖는 것으로 나타났는데, 즉 부모와 친구와의 유대가 약한 청소년, 그리고 익명으로 인터넷을 사용하는 청소년들이 사이버공간에서 부정적 자아의 모습을 갖게 되고 그럼으로써 사이버비행을 저지르게 되는 것을 알 수 있었다. 본 연구의 예측과 달리 자긍심과 인터넷 사용시간은 사이버자아에 유의미한 영향을 갖지 못하는 것으로 나타났다.

<표 4> 사이버자아의 사이버비행에 대한 다중회귀분석결과

독립변수	종속변수 사이버비행	
	b	β
남 성	.030	.014
연 령	−.046	−.037
가족수입	−.217***	−.221
부모관계	−.004	−.012
학업성적	.014	.014
친구관계	−.046	−.043
자긍심	.006	.041
인터넷사용시간	.024	.023
익명성	−.008	−.009
긍정적자아	−.004	−.015
부정적자아	.043**	.164
윤리의식	−.096***	−.450
처벌인지	−.083***	−.219
주위통제인식	−.066***	−.205
R제곱	.403	
F값	20.422***	

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

<그림 2> 사이버자아의 사이버비행에 대한 연구모형의 경로분석결과



<표 4>의 다중회귀분석의 결과를 보면 본 연구에서 매개변인으로 상정한 사이버윤리의식, 공식처벌인지, 주위사람들의 비공식통제가 모두 p<.001수준에서 사이버비행에 강한 영향력을 갖는 것으로 나타났고, 베타값을 보면 사이버윤리의식의 영향력이 −.450으로 가장 높은 것으로 제시되고 있다. <그림 2>의 경로분석의 결과를 보면 사이버자아는 직접적으로 뿐만 아니라 사이버윤리의식과 처벌인지를 통해서 사이버비행에 간접적인 영향력을 갖는 것으로 나타났다. 즉 부정적 사이버자아가 형성되면 사이버윤리의식과 공식처벌인지도가 약해짐으로 인해 사이버비행을 저지를 가능성이 높음을 제시한다. 하지만 사이버자아의 작용은 주위 사람들의 통제작용 인식에 의해 매개되지는 않는 것으로 나타났다.

Ⅴ. 결 론

이 논문은 사이버공간에서의 청소년들의 사이버자아가 과연 사이버공간에서 저지르는 청소년비행의 원인이 되는지를 알아보려고 했다. 아울러 사이버공간에서 혼란스러운 자아해체적인 부정적 자아는 무엇 때문에 비롯된 것인지를 알기 위해 그 선행변인으로 사회유대, 자긍심, 그리고 인터넷이용특성으로 인터넷 사용시간과 익명사용을 상정하고 그것의 사이버자아에의 영향을 살펴보았다. 또한 사이버자아가 형성되면 그것이 어떠한 경로와 이유로 사이버비행을 유발하는지를 알기 위해 매개변인으로 사이버윤리의식, 공식처벌의 인지, 주위 사람들의 비공식통제 인식을 상정하고 사이버자아가 그러한 내외적 통제작용을 약화시킴으로 인해 비행에 영향을 주는 것인지를 살펴보려고 했다.

본 연구결과는 사이버자아의 특성 중 탈구조성, 유동성, 다중성으로 특징되는 부정적 자아의 요소가 사이버공간에서의 청소년비행의 주요 원인이 된다는 사실을 제시했다. 아울러 부모 및 친구와의 관계에서 사회유대가 약한 청소년들, 그리고 익명으로 인터넷을 사용하는 청소년들이 그러한 부정적인 사이버자아를 경험할 가능성이 높다는 결과를 제시했다. 부정적 사이버자아는 직접적으로도 사이버비행에 영향을 주었지만, 또 다른 한편으로는 본 연구의 예측대로 사이버윤리의식을 저해하고, 또 공식처벌의 두려

움의 인지를 약화시켜 청소년비행을 유발시킬 수 있음을 제시했다.

이처럼 본 연구를 결과를 통해 볼 때 누구나 사이버공간에서 부정적인 자아혼란의 경험을 하는 것은 아니며 현실 오프라인에서 사회유대가 약하고 익명으로 인터넷을 사용하는 청소년들이 사이버공간에 의존하다가 정체성을 잃고 부정적 자아를 형성하게 되며, 그러한 아이들이 사이버공간과 현실을 구분하지 못하고 윤리의식이 낮아 사이버공간에서는 비행을 저지를 수 있다고 생각하거나 혹은 처벌이 미약할 것이라고 생각하는 가운데 사이버비행을 저지르는 것으로 파악할 수 있었다.

이 연구는 사이버청소년비행의 새로운 원인의 모색의 일환으로 사이버자아가 그 주요 원인이 되는지를 알아보고자 했다. 본 연구결과는 결국 사이버자아가 사이버비행에 있어 중요한 설명요인이 된다는 것을 확인했다. 따라서 청소년들에게 사이버공간이 현실과 다르지 않다는 것을 알리고 본연의 정체성을 잃지 않도록 여러 이용교육의 노력이 필요하다는 것을 나타내고 있다. 하지만 사이버자아는 결국은 현실유대의 약화에서 비롯된다는 점에서 사회유대를 강화하는 것이 또 다른 비행예방의 일차적 과제임을 알 수 있었다. 또한 사이버자아의 원인이 익명성이라는 점에서 익명으로 인터넷을 사용하는 것에 대한 적절한 이용대책이 요구된다고 하겠다. 이 연구는 사이버비행을 설명하려는 새로운 모색의 일환으로 시론적 연구에 불과하다. 앞으로는 사이버공간에서의 청소년비행을 설명하려는 더 많은 새로운 시도와 노력들이 있기를 기대한다.

참고문헌

김선희 (2003). 사이버공간이 다중자아현상을 일으키는 존재론적 구조. 철학 74:171-191.

이성식 (2004). 사이버공간에서의 익명성이 언어플레이밍에 미치는 영향에서의 경로모델의 제시와 검증. 형사정책 16(2):163-186.

이성식 (2005a). 사이버공간에서의 청소년비행의 원인에 대한 경험연구. 형사정책연구 16(3):145-174.

이성식 (2005b). 인터넷중독과 청소년비행의 관계. 정보화정책 12(3):35-47.

황상민 (2000). 사이버공간에 또 다른 내가 있다. 김영사.

Bargh, J.A., McKenna, K. and Fitzsimons, G.M. (2002). Can you see the real me? Activation and expression of the true self on the internet. Journal of Social Issues 58(1):33-48.

Barglow, R. (1994). The Crisis of the Self in the Age of Information. London: Routledge.

Ellison, N., Heino, R. and Gibbs, J. (2006). Managing impressions online: self-presentation processes in the online dating environment. Journal of Computer-Mediated Communication 11(2):120-35.

Fishbein, M. and Ajzen, I. 1975. Belief, Attitude, Intention, and Behavior. Reading, MA: Addison-Wesley.

Granic, I. and Lamey, A.V. (2000). The self-organization of the internet and changing modes of thought. New Ideas in Psychology 18:93-107.

Heimer, K. and Matsueda, R. (1994). Role-taking, role commitment, and delinquency: A theory of differential social control. American Sociological Review 59:365-390.

Hewitt, J.P. (2000). Self and Society: A Symbolic Interactionist Social Psychology. 윤인진외 공역 <자아와 사회>. 2001. 학지사.

Hirschi, T. (1969). Causes of Delinquency. Berkeley: Free Press.

McKenna, K., Green, A.S. and Gleason, M. (2002). Relationship formation on the internet: What's big attraction? Journal of Social Issues 58(1):9-31.

Paternoster, R., Saltzman, L., Chiricos, T.G., and Waldo, G.P. (1983). Perceived risk

and social control: Do sanctions really deter? Law and Society Review 17:457-479.

Postmes, T. and Spears, R. (1998). Deindividuation and anti-normative behavior: A meta-analysis. Psychological Bulletin 102:238-59.

Rheingold, H. (1993). Virtual Community. MA: Addison-Wesley.

Robinson, L. (2007). The cyberself: the selfing project goes online, symbolic interaction in the digital age. New Media and Society 9(1):93-110.

Rosenberg, M. (1979). Conceiving the Self. Basic Books.

Turkle, S. (1995). Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. New York: Touchstone.

Wiatrowski, M.D., Griswold, D.B. and Roberts, M.K. (1981). Social control theory and delinquency. American Sociological Review 46:525-41.

Williams, M. (2006). Virtually Criminal: Crime, Deviance and Regulation Online. NewYork: Routledge.

Cyberself and Cyber-Delinquency

Lee Seong-Sik*

This study intends to test whether youth's cyberself in cyber spaces is one of the important causes in explaining cyber-delinquency. This study tests whether cyberself has an influence on cyber-delinquency and which dimensions of cyberself are related to cyber-delinquency. In addition, this study intends to reveal antecedent variables how cyberself is formed and intervening variables why and how cyberself has an influence on cyber-delinquency. This study considers how relationship with parents, academic achievement, relationship with peers, self-esteem, anonymity, and time spent internet have influences on forming cyberself and tests the intervening effect of cyber ethics, the perceived punishment, and the expectation of social disapproval between cyberself and cyber-delinquency. Using data from 576 male and female middle school students in Seoul, 2007, results show that relationships with both parents and peers and anonymity have strong effects on cyberself, which in turn have influences on cyber-delinquency directly or indirectly through cyber ethics and the perceived punishment

❖ Keywords : Cyberself, Cyber-delinquency, Path Analysis

투고일 : 2008. 8. 13 / 심사(수정)일 : 2008. 8. 28 / 게재확정일 : 2008. 9. 5

* Associate Professor, Department of Information Sociology, Soongsil University, Ph.D. in Sociology