

# 실천적 정보통신윤리 교육을 위한 사이버 일탈행위 분석

유상미<sup>†</sup> · 김미량<sup>††</sup>

## 요 약

본 연구는 사이버 일탈행위와 사이버 일탈행위의 유발요인에 대한 영향 관계를 실증적으로 규명하여 실천적 정보통신윤리 교육 방안을 논의하고자 하였다. 이를 위해 문헌연구를 통해 사이버 일탈행위에 영향을 미치는 요인으로 자기조절력, 사회적 정체성, 주관적 규범 요인을 고려하였으며, 이 영향 요인에 대한 선행요인으로 인터넷 중독성, 익명성, 질서의식 및 정보규범 학습경험에 대한 요인을 투입하여 사이버 일탈행위에 관한 모델을 제시하였다. 연구 결과를 요약하면 다음과 같다. 첫째, 사이버 일탈행위와 그 영향요인에 대한 분석 결과 주관적 규범, 사회적 정체성, 자기조절력 순으로 사이버 일탈행위에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 둘째, 부정적 관점의 주관적 규범에 대해 익명성(+), 질서의식(-), 정보규범 학습경험(-) 및 사회적 정체성(+)이 영향을 미치는 것으로 밝혀졌으며, 자기조절력에 대해 인터넷 중독성(+), 익명성(+) 모두 유의미한 영향을 미쳤다. 연구 결과, 실천을 강화하기 위해서는 반성과 성찰의 기회를 많이 주고, 비판적 사고와 책임윤리를 키우며, 공감능력을 계발하여 실천을 유도하여야 한다. 이를 지원하기 위한 전략적 교수-학습 절차로 '반성적 실천지향 정보통신윤리 교육 절차'를 제안하였다. 절차의 프레임워크는 문제인식-위험분석-자기성찰-실천과 평가에 대한 4단계로 구성되며, 순환적으로 반복되는 나선형 구조를 갖는다.

**주제어** : 사이버 일탈행위, 정보통신윤리, 성찰적 자아, 반성적 실천, 정보통신윤리 교육절차

## An Analysis of Cyber Deviant Behaviors for the Practical Education of Information Ethics

Sang-Mi Yoo<sup>†</sup> · Mi-Ryang Kim<sup>††</sup>

## ABSTRACT

The purpose of this article is twofold; first, investigates the relations between the cyber deviant behaviors and the reasons it causes in details and second discuss the measure to prevent cyber deviant behaviors and its recurrence. The findings of the study are; First, the factors which influence more to the cyber deviant behaviors are subjective norm, social identity, and self-control in a row. Second, identified such factors, anonymity (+), consciousness on public order (+), learning experience on information norms (-), and social identity have influences on the subjective norm that both factors of internet addiction (+) and anonymity (+) have significant impacts on self-control in negative perspectives. In conclusion, to prevent cyber deviant behaviors will provide a lot of opportunities to develop self-reflections and critical thinking and the ethics of accountability, and ability of sympathy. This study suggests the so-called reflexive practice-oriented process of education on Information as a strategic teaching-learning procedure. The process framework consists of four stages including problem identification, risk analysis, self-reflexive, and practice & evaluation that have a spiral structure, repeats a life-cycle.

**Keywords** : Cyber-Delinquency, Information Ethics, Reflexive Self, Reflexive Practice,  
The Teaching-Learning Procedure Of Information Ethics

<sup>†</sup> 정 회 원: 한성대학교 공과대학 초빙교수

<sup>††</sup> 종신회원: 성균관대학교 컴퓨터교육과 부교수(교신지자)

논문접수: 2010년 08월 24일, 심사완료: 2010년 09월 21일

\* 본 논문은 제1저자의 박사학위 논문 내용을 기초로 한 것으로 2010년 한국컴퓨터교육학회 하계학술대회에서 일부 발표되었음.

## 1. 서론

### 1.1 문제의 제기

2008년 한국인터넷진흥원 조사에 따르면, 우리나라의 만3세 이상 인터넷 이용률은 인구의 76.5%이고, 만6세 이상 인구를 대상으로 분석할 경우는 77.1%로 전년대비 각각 1%와 0.8%가 증가한 것으로 조사되었다. 연령별로는 10대가 99.9%, 20대가 99.7%, 30대가 98.6%로 10대, 20대, 30대의 인터넷 사용률이 98% 이상이었으며 청소년층의 거의 대부분이 인터넷을 이용하고 있는 것으로 나타났다[1]. 같은 조사에서 인터넷을 하루에 1회 이상 이용하는 경우가 78.4%이고, 주 평균 인터넷 이용시간은 13.7시간이며, 주 평균 14시간(일평균 2시간) 이상 이용하는 경우도 50.2%에 달한 것으로 나타나 우리나라 국민의 인터넷 이용이 실생활에서 상당히 높은 비중을 차지하고 있음을 알 수 있다. 그러나 인터넷을 이용한 긍정적 참여와 활용의 증가에도 불구하고 급속한 정보화 사회로의 진입은 심각한 역기능을 유발하였다. 프라이버시 침해, 과잉 정보로 인한 정보 공해, 정보화의 불평등으로 인한 정보 격차 현상과 함께 지나친 인터넷 사용으로 인한 인터넷 중독 및 게임 중독, 인터넷을 이용한 도박 중독 등과 같은 다양한 형태의 중독 문제와 사이버 범죄라는 새로운 유형의 범죄가 등장하여 중요한 사회적 문제가 되고 있다. 이러한 현상을 반영하듯 최근 우리나라에서 가장 심각한 청소년 문제에 있어서도 ‘인터넷 비행과 중독’을 지적하고 있다. 인터넷에 지나치게 몰입하고 의존하는 청소년이 자기조절력과 통제력을 상실하여 일상생활에 어려움을 겪거나, 사이버 세계에서 접하는 사행성 게임에 중독되고 해킹을 통한 불법 명의도용과 이를 이용한 사기, 채팅을 통한 원조 교제 등의 비행에 빠지는 등의 심각한 범죄를 일으키기도 한다. 이외에도 비인가된 자료의 불법 공유, 허위 사실의 유포, 채팅에서의 언어 공격 및 비방 행위 등과 타인의 아이디를 도용 하거나 인터넷 저작물에 대한 불법 사용 등 다양한 형태의 잘못된 인터넷 사용 문제도 간과할 수 없는 사회적 문제로 대두

되었다. 본 연구에서는 잘못된 인터넷 사용과 관련된 문제에 대해 ‘사이버 일탈행위’로 조작적으로 정의하고, 사이버 범죄와는 분리하여 접근하고자 한다.

사이버 일탈행위에 관한 선행 연구를 살펴보면, 먼저 합리적 행동이론 또는 계획적 행동이론을 중심으로 행동 모델에 근거하여 분석한 연구들을 볼 수 있다[2][3][4][5]. 합리적 행동이론은 개인의 태도, 주관적 규범을 기본 요인으로 행동의도를 분석하고, 계획적 행동이론은 이 두 요인에 지각된 행동통제 요인을 추가하여 행동의도를 분석하는 모델로서, 사이버 일탈에 대한 행동의도 역시 이를 토대로 설명하고자 하였다.

사이버 일탈행위를 통제이론을 근거로 그 원인을 규명하고자 하는 연구에서는 사이버 일탈행위가 부모, 선생님, 친구 등의 유대나 애착 관계와 상관이 있음을 밝혔으며 또한 자기통제력과도 관련이 있음을 주장하였다[6][7][8][9][10][11][12].

강력한 처벌이 사이버 일탈행위 또는 사이버 범죄 방지에 효과가 있을 것인가에 대해 범죄이론의 하나인 억제이론을 근거로 분석한 연구[12][13][14][15]와 사이버 일탈행위를 익명성에서 찾고자 한 연구[16][17] 등 연구자의 관점에 따라 다양한 이론을 중심으로 연구되었다. 또한, 연구의 방향을 볼 때 선행 연구는 인구통계학적 접근을 통해 사이버 일탈행위의 형태와 특징을 파악하고자 하는 연구[18][19]와 사이버 일탈행위와 관련하여 정보 윤리 실천 요인을 분석하고자 하는 연구[5][16][20], 인터넷 중독에 대한 연구[21][22][23] 및 인터넷 중독이나 사이버 일탈행위에 관련된 심리적 요인으로의 충동성[24], 비행친구와의 접촉[25], 스트레스[26][27] 등에 대해 규명하는 연구 등으로 이루어지고 있다.

그러나 이러한 다양한 연구에도 불구하고 사이버 일탈행위에 대한 영향력 있는 요인들과 사이버 일탈행위와의 관계를 설명할 수 있는 일반화된 모델에 대한 연구는 드물다. 사이버 일탈행위와 관련하여 학생의 사회·심리적 요인과 환경적 요인 및 교육적 특성에서 보다 복합적이고 포괄적으로 설명하는 연구가 필요하다.

본 연구에서는 사이버 일탈행위에 대한 유발요인을 분석함에 있어 전통적으로 범죄나 일탈의

원인을 파악하는데 이용되는 동기와 통제를 축으로 개인의 성향이나 특성이 동기 요인과 통제 요인에 어떠한 영향을 미치는지를 고려하여 사이버 일탈행위 유발요인을 설명할 수 있는 복합 모델을 구성하고자 한다.

## 1.2 연구의 목적과 방법

본 연구에서는 먼저 사이버 일탈행위에 대한 관심과 교육이 진행되고 있음에도 청소년들의 사이버 일탈행위가 급증하고 있는 원인을 찾기 위해 사이버 일탈행위 관련 영향 요인을 규명하고자 한다. 도출된 사이버 일탈행위 유발 요인으로부터 회귀모델을 설계하여 그 영향관계를 검증하고자 한다. 이를 토대로 사이버 일탈행위를 예방 및 재발을 방지하기 위한 올바른 정보통신윤리 교육의 방향과 이에 대한 실천을 강화할 수 있는 방안을 탐색하여 실천적인 정보통신윤리 교육을 위한 전략을 논의하고자 한다.

이러한 연구 목적을 달성하기 위해 다음과 같이 연구 문제를 제시한다.

첫째, 복합적인 사이버 일탈행위를 설명하기 위해 사이버 일탈행위 유발요인으로 주관적 규범, 사회적 정체성, 자기통제력을 독립변수로 설정하고, 사이버 일탈행위를 종속변수로 하는 모델을 구성하여 그 영향 관계를 분석함으로써 검증하고자 한다.

둘째, 주관적 규범 및 자기조절력에 관련한 선행요인을 투입하여 분석해 봄으로써 사이버 일탈행위의 2차 영향 요인에 대해 보다 구체화하여 검증하고자 한다.

셋째, 사이버 일탈행위로 인한 사회적 부작용을 알아보기 위해 사이버 일탈행위를 독립변수로, 신뢰저하와 세대갈등을 종속변수로 하여 사이버 일탈행위의 파급 부작용을 검증하고자 한다.

넷째, 이러한 분석을 통해 반복되고 재발되는 사이버 일탈행위를 예방하고 재발을 방지하기 위한 적절한 교육적 대처 방안을 모색하고, 실천적인 정보통신윤리 교육을 위한 전략적 절차를 제안하고자 한다.

연구모델의 검증을 위한 실증 분석은 SPSS 14.0을 이용하고자 한다. 통계 분석은 표본의 특

성을 분석하기 위해 평균, 분산 등의 기초 통계량을 이용하고, 측정도구의 일관성과 객관성 확보를 위해 신뢰도 분석을, 타당성 분석을 위해 요인분석을 이용하고자 한다. 또한, 성별, 인터넷 사용 시간별 집단 간 차이를 비교하기 위해 t-검정과 ANOVA를, 연구가설의 검증을 위해서는 회귀분석을 실시하고자 한다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 사이버 상의 일탈행위

사이버 범죄(cyber crime)는 사이버 공간에서 획득한 정보를 악용하여 공공복리를 저해하고, 건전한 사이버 문화에 해를 끼치는 행위를 하는 범죄를 의미하는데, 다른 사람이나 조직의 홈페이지 또는 웹사이트의 해킹, 해킹을 통한 금융범죄 및 사기행위, 자료 변조 및 유출, 개인정보 도용 등의 직접적이면서 경제적 손실을 가져다주는 범죄 행위를 말한다[17]. 사이버 상에서 일어나는 역기능 현상으로 이른바 ‘사이버 일탈(cyber deviance)’이라고 불리는 반사회적 행위에 있어서, 사이버 범죄에 비해 그 영향력 정도가 낮은 잘못된 인터넷 사용으로 발생하는 문제들은 일반적인 사이버 범죄와 분리하여 접근해야 할 필요성이 있다. 물론 일반적으로 일탈(deviance)은 범죄(crime)를 포함한다고 볼 수 있으나 좁은 의미에서 볼 때 “법에 의해 규제되는 범죄를 제외한 규칙 및 규범 위반 행위”로 정의할 수 있으며[28], 본 연구에서는 이러한 의미에서 ‘일탈’의 개념을 규정하고자 한다.

사이버 일탈의 경우 역시 불법적인 행위를 포함하나, 과도한 인터넷 사용으로 금단과 내성이 생겨 일상생활에 장애가 발생하는 인터넷 중독 문제, 욕설과 비속어를 사용하여 상대방을 공격하는 사이버 언어폭력 문제, 지나친 약어나 은어 등 부적절한 언어 사용 문제, 불명확한 정보를 유포하고 지적 재산권을 침해하는 정보의 도용 및 허가 받지 않은 소프트웨어의 다운로드 문제 등 비도덕적이고 비윤리적인 행위에 의해 더 잘 이해

될 수 있다. 즉, 사이버 일탈행위는 윤리적 관점에서 네티켓을 벗어나는 행위라고 할 수 있다[17]. 이를 법률적 관점의 사이버 범죄로 접근하여 다루게 되면 그들 대부분을 범법자로 전락시키고 사회적으로 대량의 범죄자를 양산하는 결과만 가져올 뿐이다. 이러한 이유로 사이버 일탈행위를 잘못된 인터넷 사용으로 인한 행위로 정의하고, 이에 대한 방지 및 예방을 위해 법률적 관점이 아닌 윤리적 관점으로 접근하고자 한다. 따라서 사이버 일탈행위는 행위자의 자율적 규제 노력에 의한 예방이 더 중요하며, 사법처리에 의해 해결하기 보다는 정보통신윤리 교육을 통해 실천의지를 강화시켜 나가는 것이 더 중요한 방지 대책이라 볼 수 있다. 사이버 범죄와 사이버 일탈행위의 성격을 <표 1>에 비교 제시하였다.

<표 1> 사이버 범죄와 사이버 일탈행위의 비교

구분 성격	사이버 범죄	사이버 일탈행위
개념 정의	인터넷을 수단으로 한 범죄	잘못된 인터넷 사용
위반 대상	법 위반	규칙 및 규범 위반
관점	법률적 관점	윤리적 관점
규율 성격	강제성	비강제성
실천 의지	타율성	자율성
접근 방법	사법처리	정보윤리교육

사이버 일탈행위라는 용어는 국내에서는 사이버 비행(cyber-delinquency)으로 정의하기도 하며 [7][27], 최근 한국정보문화진흥원의 ‘정보문화지수 시범 실태조사’ 보고서에서는 ‘정보일탈행위’란 용어를 사용하였고[30], 해외 연구에서는 비윤리적 컴퓨터 사용행위(unethical computer using behavior)[31][32][33], 잘못된 인터넷 사용(problematic internet use)[34][35] 등으로 표현하고 있다.

또한 2008년 한국정보문화진흥원에서 최근 1년간 사이버 일탈행위에 대한 경험을 조사한 결과를 보면, 불법 다운로드 32.0%, 인터넷 자료 사용시 정보출처 미기재 25.6%, 인신 공격적 언어사용 15.0%, 타인의 개인정보 유출 13.0%, 부정확한 정보 유포 8.8% 순으로 나타났으며, 전반적으로 사

이버 일탈행위의 경험은 20대가 가장 높게 나타났다. 사이버 일탈행위 유형별로 살펴보면 인신 공격적 언어사용에 대한 일탈 경험은 10대가 24.5%로 가장 높았으며 20대는 불법 다운로드 52.8%, 정보출처 미기재 39.9%, 타인의 개인정보 유출 16.8%, 부정확한 정보 유포 14.0%로 인신 공격적 언어사용 영역을 제외한 모든 일탈행위 영역에서 높게 나타났다(중복응답허용)[30].

이러한 현상의 기저에는 인터넷 상의 행위자들이 이를 잘못된 행위로 인식하지 않고 있는 것이 하나의 원인일 것으로 볼 수 있다. 이와 같은 무분별한 사이버 일탈행위에 대해 도덕적 의무과 책임을 규정하기 위한 영역을 사이버 윤리 또는 인터넷 윤리라고도 하며, ‘정보윤리’ 또는 ‘정보통신윤리’라고도 한다.

<표 2>의 사이버 일탈에 관련한 선행연구들을 살펴보면, 사이버 일탈이라는 용어를 사용하는 문헌, 컴퓨터 중독 또는 인터넷 중독으로 표현하는 문헌과 이를 방지하는 관점에서 정보윤리로 접근한 문헌까지 매우 다양하다. 이렇듯 사이버 일탈의 문제를 범주화 하는 것은 상당히 까다롭다. 그러나 그 분류가 어떠한지 간에 사이버 일탈행위는 사이버 공간에서의 네트워크에 대한 신뢰 및 사람에 대한 신뢰를 무너뜨리는 위험 요소라 할 수 있다. 즉, 사이버 상에서 신뢰가 무너지게 되면 사이버 언어폭력, 사이버 명예훼손, 성희롱 및 불법 다운로드와 저작권 침해 등의 문제와 함께 무엇보다 건전한 의사소통의 왜곡을 불러일으켜 우리를 인간적·사회적으로 위험에 빠뜨릴 것이 자명하다.

### 3. 사이버 일탈행위 유발요인에 관한 연구모형

#### 3.1 연구 모형의 설정

##### 3.1.1 사이버 일탈행위의 유발요인 관련 가설

사이버 일탈행위에 대한 영향요인은 <표 3>에서 보는 것처럼 매우 다양할 것이다.

<표 2> 사이버 일탈 관련 선행연구의 예시

용어	문헌	하위 변인	
사이버 일탈	탁수연 외(2007)	게임중독, 채팅언어폭력, 사이버사기, 성적이탈, 불법정보유출	[11][19][36] [37][38][39] [40][41][42] [43][44]
	조동기(2006)	개인정보침해, 사이버범죄, 유해정보유통, 인터넷중독	
	김재휘 외(2002)	게시판관련 일탈행동, 채팅관련 일탈행동, 기능적 일탈행동, 음란물 일탈행동, 불법컨텐츠 일탈행동	
	조찬식(2001)	대역폭 낭비, 부적절한 언어사용, 정보의 도용, 부적절한 정보의 게재	
	김옥순(2000)	사회규범 해체적 일탈행위, 성관련 일탈행위, 개인권리 침해의 일탈행위	
	전정웅(2000)	컴퓨터 중독, 사이버범죄, 부적절한 문제행위	
	정희태(1998)	왜곡된 존재 확보 행위, 무례한 행위, 도구적 일탈	
	Li(2007)	Cyberbullying	
	Spada et al.(2008)	Problem Internet Use(PIU)	
	Caplan(2007)	Problem Internet Use(PIU)	
	Karim et al.(2009)	Unethical Internet Use fraudulence, plagiarism, falsification, misuse	
Malin et al.(2009)	Internet piracy		
컴퓨터 중독	최하관 외(2004)	게임 중독, 통신 중독, 음란물 중독	[45]
인터넷 중독	Young(1999)	네트워크 강박증, 사이버 관계 중독, 사이버 섹스 중독, 정보 과부하, 컴퓨터 중독	[29][46]
	한국정보문화진흥원(2002)	게임 중독, 채팅 중독, 사이버섹스 중독, 사이버거래 중독, 정보검색 중독	
정보윤리 분류	Mason(1986)	privacy, accuracy, property, access	[5][16][47]
	백승익 외(2007)	사생활 보호 민감도, 정보 정확성의 인식, 지적 재산권에 대한 이해, 정보 접근성에 대한 이해	
	이기식 (2007)	사회정의이슈, 전자상거래, 컴퓨터남용, 지식재산권, 담화이슈, 프라이버시, 위협	

아마도 가장 큰 요인은 일종의 부정적 의미의 사회적 규범일 것이다. Ajzen & Fishbein(1975)이 제시한 합리적 행동이론(Theory of Reasoned Action: 이하 TRA)은 Fishbein의 기대-가치(expectancy-value) 이론을 확장·정립한 이론으로 사회심리학 분야에서 널리 지지되어 인간 행동을 예측하는데 이용되고 있다[57].

TRA에서 사람의 행동은 행동의도에 의해 결정되는데, 이 행동의도는 대상에 대한 태도와 주관적 규범에 의하여 결정된다고 한다. 주관적 규범은 행위자가 사회적 압력이나 사회적 영향에 의해 특정 행동을 수행하거나 또는 하지 못함을 지각하는 상태를 의미한다. 주관적 규범이 행동의도나 실제 행동에 유의미한 영향을 미치지 못하다는 연구 결과도 있으나[58], TRA는 다양한 실증 연구를 통해 그 적합성이 설명된 바 있다 [57][59][60].

본 연구에서도 부정적 의미의 주관적 규범은 일탈행위 유발에 영향을 줄 것으로 판단되어 다음과 같은 가설을 설정한다.

**가설 1 : 부정적 의미로 정의되는 주관적 규범은 사이버 일탈행위 유발에 영향을 미칠 것이다.**

일탈행위는 일종의 자아를 표출하는 별로 바람직하지 못한 탈출구라 할 때 사회적 정체성 이론은 사이버 일탈행위를 설명하는 요인으로 볼 수 있다. 사회적 정체성은 자기 개념화(self-conception)에 기여하고 자기평가(self-evaluation)의 구축에도 영향을 미친다[61][62]. 특히 남과의 관계를 얼마나 중시하는가에 따라 자아의 표출이 달라질 수 있고 볼 수 있기에 사회적 정체성은 사이버 일탈행위 유발에 영향을 줄 것으로 판단된다.

<표 3> 사이버 일탈행위 관련 영향 요인 분석표

영향 요인 연구자	사회유대	도덕적일탈	자기효능감	자기통제력	인터넷과사용	불안/우울스트레스	사이버정체성	비행친구	충동성	자극추구/재미	차별억제	윤리의식 태도	인터넷중독/몰입	의명성	종속변인
탁수연 외(2007)	0	0	0	0	0	0	0								사이버 일탈
성윤숙 (2004)	0						0						0		사이버 일탈
김옥순 (2001)		0					0								사이버 일탈
이소희 외(2001)					0								0		사이버 일탈
김재휘 외(2002)		0		0			0	0	0						인터넷 일탈행동
양돈규 (2000)									0				0		인터넷 비행
심진숙 (2008)	0				0	0									사이버 비행
이성식 (2007)				0	0	0		0			0				사이버 비행
한중옥 (2001)	0	0													사이버 비행
이성식 (2004a)	0							0		0					사이버 범죄
이성식 (2008)	0			0								0			사이버 범죄
최낙관 외(2006)	0			0	0										컴퓨터 중독
안세근 (2007)				0	0										인터넷 중독
이상근 외(2004)	0	0													컴퓨터오용
이성식 (2005)				0				0					0		사이버언어폭력
이성식 (2006)				0	0						0	0	0		사이버언어폭력
김광용 외(1999)		0									0	0			S/W불법복제
Widyanto et al.(2004)				0	0								0		Internet addiction
Kim et al.(2009)			0			0			0				0		Problem Internet use
Spada et al.(2008)						0									Problem Internet use
Caplan (2007)						0									Problem Internet use
Lei et al.(2007)	0														Problem Internet use
Huang (2007)						0							0		Problem Internet use
Malin et al.(2009)				0				0							Internet piracy
Lin et al.(2002)	0								0	0					Internet dependence

[6][7][11]  
[12][14][15]  
[19][20][24]  
[27][35][38]  
[41][42][44]  
[45][48][49]  
[50][51][52]  
[53][54][55]  
[56]

가설 2 : 인터넷 상에서의 사회적 정체성은 사이버 일탈행위 유발에 영향을 미칠 것이다.

최근 많은 연구 등에서 인터넷이나 휴대전화 등의 정보 기기의 이용조절 실패가 청소년의 학업 수행능력 저하, 사회성 결핍, 성인기 우울이나 자살문제 등 역기능적 현상을 유발함을 쉽게 찾아볼 수 있다[6][63][64]. 이성식의 연구에서도 자기 통제력이 낮은 충동적인 청소년에게서 사이버 일탈행위가 높게 나타났다고 주장하였다[24]. 이러한 여러 측면에서 자기조절력 문제가 사이버 일탈행위에 영향을 미칠 것으로 보고 다음 가설을 제시한다.

가설 3 : 사이버 일탈행위에 대한 자기조절력의 부족은 사이버 일탈행위 유발에 영향을 미칠 것이다.

사이버 일탈행위에 직접적으로 영향을 미치는 주관적 규범, 자기조절력 등의 영향 요인들은 인터넷 중독성, 익명성, 질서의식 및 정보규범 학습 경험 등과 같은 상황적 요인의 영향을 받음으로써 사이버 일탈행위 유발에 영향을 미칠 것으로 예상할 수 있다. 이를 분석하기 위해 다음과 같은 관련 가설에 대해 기술하고자 한다.

3.1.2 주관적 규범의 선행요인 관련 가설

Johnson & Miller의 연구에서는, 사이버 공간에서의 익명성은 그 특성상 사회적으로 바람직하지 못한 행위나 유해한 행위를 범하기 쉽게 하는 속성을 가지고 있고, 어디서부터, 누구로부터, 언제 그러한 정보가 나왔는지에 대한 정보의 근원을 흐리게 하는 속성이 있어서 정보에 자체에 대한

신뢰성을 감소시키는 원인으로 작용한다고 보았다[65]. 익명성의 이러한 속성은 범죄의 발생 근원을 찾기 어렵게 하고 그로 인해 처벌 또한 어렵기 때문에 개인의 도덕적 규범을 약화시킬 수 있다. 본 연구에서는 익명성은 일탈행위의 직접적 선행요인이라기보다는 주관적 규범을 통해 간접적으로 영향을 미칠 것으로 보고 다음 가설을 설정한다.

**가설 4 : 사이버 공간의 익명성은 주관적 규범에 영향을 미칠 것이다.**

사이버 공간도 일종의 사회인만큼 사회적 신뢰감이 소통과 교류의 필수적 전제 조건이다. 사회적 신뢰는 개인과 배타적으로 작동하는 것이 아니라 상호 의존적이며 상호 보완적인 관계를 형성하고 사회의 인식자원을 저장하는 수단으로서의 기능을 담당한다[72]. 이렇듯 사이버 공간에 대한 신뢰감은 그 사이버 공간을 바라보는 행위자들이 갖고 있는 건전한 질서 의식에 의해 보호되고 지켜질 수 있을 것이다. 역으로 질서 의식의 상실은 주관적 규범을 약화시키고 이것은 다시 사이버 일탈행위의 당위성을 불러일으킬 수 있다. 본 연구에서 사이버 공간내의 질서에 대한 인식이 주관적 규범의 형성에 기여했을 것으로 보고 다음 가설을 설정한다.

**가설 5 : 사이버 공간 내에서의 질서 의식 상실은 주관적 규범에 영향을 미칠 것이다.**

앞에서 소개한 사회적 정체성 이론에 의하면 개인의 태도 구축, 대안 선택, 사회적 행동 선택 등에 있어서 다른 사람 즉, 본인이 신경 쓰는 주위의 많은 사람은 큰 영향력을 발휘한다[ ]. 자신을 바라보는 관중이 있는 한, 그 관중이 사이버 세계의 관중이든 또는 오프라인의 관중이든 간에 자신에 대한 좋은 인상을 주고 싶은 사회적 정체성 니즈(needs)가 발생한다. 그러나 지나친 자신의 표현 욕구는 주관적 규범에 부정적인 영향으로 이어지고 결과적으로 사이버 일탈행위로 나타날 것으로 가정하고 다음 가설을 설정한다.

**가설 6 : 사회적 정체성은 주관적 규범에 영향을 미칠 것이다.**

주관적 규범 형성에 기여할 수 있는 또 하나의 중요 요인은 일탈행위 방지를 위한 정보규범 관련 교육과 학습일 것이다. 사이버 상의 부작용과 일탈 등을 막기 위한 기술적 접근과 법적 제도 마련 등도 중요하나, 무엇보다도 바른 인터넷 사용 방법에 대한 교육이 필요하다고 주장하고 있다[67][68]. 사이버 범죄에 대한 법률적 대응은 사회문화적 대응 및 교육적 대응에 의해 보완되어야 그 실효성이 나타날 수 있는 한계를 지니고 있을 뿐 아니라[39], 사이버 범죄가 비교적 크지 않은 윤리적 측면의 일탈행위에서 시작되는 경향이 강하므로 적절한 교육을 통해 사이버 일탈을 예방하는 것은 곧 심각한 사회문제가 되는 법률적 관점의 사이버 범죄를 예방하는 것과 같은 동일한 효과를 낼 수 있으며, 일탈행위 예방을 위하여 투입된 시간과 노력이 사이버 범죄로 인한 경제적 손실과 대비하였을 때 효과의 측면에서도 높은 효율성을 갖는다고 할 수 있다[17]. 교육은 인간의 태도와 윤리에 대한 인식에 영향을 미치게 되어 장기적으로는 주관적 규범 형성에 도움을 줄 뿐 아니라 이는 일탈행위의 축소로 나타날 것으로 가정하고 다음 가설을 설정한다.

**가설 7 : 정보윤리에 대한 학습은 주관적 규범에 영향을 미칠 것이다.**

3.1.3 자기조절력의 선행요인 관련 가설

윤택한 일상생활을 지원하는 수단으로서 정보기기의 활용이 이루어지려면 기본적으로 정보를 적절하게 통제하고 일상생활과의 균형이 유지되도록 노력하는 태도가 필요하다. 이러한 균형이 깨지면 자기조절력에 부정적 영향을 미쳐 사이버 일탈행위 등과 관련된 부적절한 인터넷 사용으로 심각한 사회적 문제가 발생할 우려가 있다. 많은 연구에서 인터넷 중독으로 인한 가장 중요한 문제로 자기조절 기능의 저하를 주장하였고[21][38], 본 연구에서도 이런 배경을 감안하여 다음 가설을 제시한다.

**가설 8 : 인터넷 공간에서의 중독성은 사이버 일탈 행위 대한 자기조절력 저하에 영향을 미칠 것이다.**

자기조절력의 상실은 누구도 본인의 실체를 파악할 수 없을 것이라는 익명성에서 나타날 수 있다. 사이버 상의 익명성은 현실 세계의 영향력으로부터 벗어나 보다 자유로운 자아를 갖게 되어 면대면 상황보다 자신의 의견을 개진하는데 두려움을 제거해 주는 이점이 있으나 역으로 이러한 익명의 상황은 여러 사이버 일탈행위에 대한 처벌의 두려움도 제거해 버릴 수 있다.

자기조절력과 관련하여 익명성은 전통적인 탈개인화 효과(deindividuation effect)에서 설명될 수 있다. 탈개인화란 익명의 대중 속에서 개인의 자의식(self-awareness)이 감소하고 그로 인해 자기통제력이 약화되는 상태를 말하는데, 사이버 공간에서의 익명의 상황이 이와 같은 현상을 초래한다고 볼 수 있다. 본 연구에서도 이런 논리를 기반으로 다음 가설을 설정한다.

**가설 9 : 사이버 상에서의 익명성은 사이버 일탈행위에 대한 조절능력의 부족함에 영향을 미칠 것이다.**

3.1.4 사이버 일탈행위의 부정적 파급효과 관련 가설

익명성을 전제로 하는 사이버 공간에서의 상호작용은 네트워크 자체에 대한 기술적 신뢰와 인터넷 이용자인 사람에 대한 인간적 신뢰라는 이중적 신뢰에 기반하고 있다. 인터넷 이용자 간에 인간적 신뢰를 무너뜨리는 개인정보의 유출, 사이버 범죄 및 일탈행위는 단순히 인터넷에 대한 신뢰를 떨어뜨린다는 정도의 피해를 넘어서, 네티즌들의 정신적 불안과 혼란을 불러일으킴으로 인해 정상적인 일상생활을 영위하지 못하게 할 가능성도 높다. 이런 범죄가 확산될 경우 온라인 사이버 공간도 무질서해질 뿐만 아니라 오프라인 공간에서의 생활에도 부정적인 영향을 미치게 된다. 이런 측면을 고려하여 본 연구에는 다음과 같은 가설을 설정한다.

**가설 10 : 사이버 공간 내에서의 일탈행위는 사회적 신뢰와 참여의지를 저하시킨다.**

2008년의 장·노년층의 정보격차 지수는 35.8%로 조사되었다[69]. 이는 장·노년층이 일반 국민 대비 정보화 수준에 크게 못 미치고 있으며 인터넷 사용에 있어서 여전히 세대 간의 차이가 있는 것을 의미한다. 인터넷 사용과 활용이 원활하지 못한 이들 세대에 있어서 사이버 상의 무분별한 일탈행위는 정보격차로 인한 두려움과 함께 장·노년층의 인터넷 참여와 활동에 있어서 잠재적으로 위축을 가져와 사회적 소외감 및 갈등 역시 커질 것으로 우려된다. 이런 측면을 고려하여 본 연구에는 다음 가설을 설정한다.

**가설 11 : 사이버 공간 내에서의 일탈행위는 세대 간 갈등과 통합을 가로 막는다.**

3.2 설문의 구성

본 연구에서의 설문지의 항목은 위의 가설 1에서 가설 11까지의 검증을 위한 28개 문항과 사이버 일탈행위 정도를 알아보기 위한 10개 문항으로 구성하였다. 설문에 응답한 학생들의 인구통계속성 파악을 위하여 성별, 나이, 하루 중 인터넷 사용시간, 인터넷 상에서 가장 많이 이용하는 서비스 영역, 정보윤리 관련 수강 경험을 시 단위로 기록하도록 하였다. 각 항목들은 ‘전혀 그렇지 않다’(1점), ‘그렇지 않다’(2점), ‘보통이다’(3점), ‘그렇다’(4점), ‘매우 그렇다’(5점)의 Likert 5점 척도를 이용하여 평가하였다.

**4. 연구가설의 검증**

4.1 신뢰성 및 타당성 분석

본 연구에서는 기존 문헌을 통해 추출된 변수와 해당 변수의 조작적 정의를 통해 만들어진 다항목 변수들에 대한 단일차원성(unidimensionality)을 검증하기 위해 조사된 데이터를 가지고 탐색적 요인분석을 실시함으로써 측정도구의 개념타당성(construct validity)을 검증하였다. 이를 위해 연



구 단위별로 직각회전(varimax rotation) 방식에 의한 주성분분석방법(principal components method)에 의거하여 요인분석을 실시하였다. 이때 평가기준으로서 요인적재값(factor loading) 0.5 이상, 요인의 수 결정기준은 아이겐 값(eigen-value) 1.0 이상으로 설정하였다. 요인분석에 의해 타당성이 검증된 변수들은 회귀분석 시 변수들 간의 상관관계가 높은 경우 발생하는 다중공선성의 문제를 방지하고, 분석의 효용성을 높여준다. 요인분석 결과 <표 4>를 보면 자기조절력 구성개념에서 CA3 변수의 요인적재값이 0.587로 가장 낮게 나타났으나, 그 외 추출된 요인은 일반적인 기준인 요인적재값 0.6 이상과 아이겐 값 1 이상을 만족하는 것으로 나타나 요인을 구성하고 있는 항목들이 각 구성개념 측정을 위한 문항으로 적절하다고 판단된다.

다만, 자기조절력을 측정하는 문항 중 CA4 변수는 인터넷 중독성 구성개념으로 묶을 수 있었다. 요인분석에 의해 묶인 문항들에 대한 신뢰도를 측정하기 위하여 Cronbach's  $\alpha$  계수를 계산한 결과 인터넷 중독성 구성개념의 Cronbach's  $\alpha$  계수는 0.758에서 0.776으로, 자기조절력 구성개념의 Cronbach's  $\alpha$  계수는 0.620에서 0.672로 높아졌으며, 나머지 구성요인에 대한 Cronbach's  $\alpha$  계수 역시 0.672에서 0.828로 나타나 모든 요인에서 수용기준인 0.6 이상을 만족하여 각각의 측정 항목이 내적일관성을 가지고 있다고 할 수 있다.

타당성을 알아보기 위해 실시한 요인분석 결과 28개의 변수가 문헌연구를 토대로 설정한 8개의 요인으로 적절히 묶였음을 확인할 수 있었으며, 8개의 요인이 설명하는 변량의 총계는 65.712%로 약 66%의 설명력이 있는 것으로 나타났다. 이 결과는 <표 4>에 제시하였다.

<표 4> 요인분석 결과의 요약 및 크론바하 알파값

구성개념	측정변수	요인1	요인2	요인3	요인4	요인5	요인6	요인7	요인8	크론바하 알파값
세대 갈등	GC2	0.825								.785
	GC1	0.782								
	GC3	0.744								
	GC4	0.602								
익명성	AN2		0.849							.793
	AN4		0.768							
	AN1		0.755							
	AN3		0.740							
인터넷 중독성	IA2			0.843						.776
	IA3			0.794						
	IA1			0.707						
	CA4			0.703						
사회적 정체성	SI2				0.843					.828
	SI3				0.803					
	SI1				0.778					
주관적 규범	SN2					0.785				.785
	SN4					0.727				
	SN1					0.627				
	SN3					0.618				
신뢰 저하	SR1						0.810			.775
	SR2						0.800			
	SR3						0.680			
질서 의식	PO3							0.805		.754
	PO1							0.756		
	PO2							0.742		
자기 조절력	CA2								0.821	.672
	CA1								0.799	
	CA3								0.587	
아이겐 값		4.932	4.281	2.249	1.981	1.394	1.295	1.208	1.061	18.401
전체분산(%)		17.616	15.291	8.031	7.076	4.978	4.625	4.314	3.79	65.721

### 4.2 집단별 비교 분석

사이버 일탈행위에 있어서 성별에 따라 차이가 있는지를 비교하고, 인터넷 사용시간에 따른 사이버 일탈행위에 대한 차이가 있는지를 알아보고자 추가적으로 ANOVA 분석을 실시하였으며 그 결과를 비교 분석하였다.

먼저 성별에 따라 사이버 일탈행위에 대한 차이가 있는지를 비교하였다. 사이버 일탈행위 전체에 대하여 남녀의 차이가 있는지를 알아보고, 세부적인 사이버 일탈행위 유형에 대해 남녀에 따라 차이가 발생하는지 알아보고자 사이버 일탈행위 항목에 대한 요인분석 결과 얻어진 ‘사이버폭력’, ‘저작권침해’, ‘정보오남용’의 요인에 있어서의 성별 비교를 추가하였다. 그 결과를 요약한 <표 5>을 보면, 사이버 일탈행위 전체에 대해서는 남녀의 차이가 나타나지 않았으나, 사이버 일탈행위 유형에 따른 비교 분석 결과 ‘정보오남용’ 일탈행위와 ‘사이버폭력’ 일탈행위에 대한 유형에 대해서는 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다 ( $p<.01$ ). 사이버폭력 일탈유형의 경우 남학생의 평균이 여학생보다 높게 나타나 악플이나, 언어 공격 등의 사이버 일탈행위에 있어서 남학생이 더 많은 것으로 조사되었으며, 정보오남용 태도는 여학생이 더 높게 나타나 여학생이 더 불필요한 인터넷 사용을 많이 하는 것으로 나타났다.

<표 5> 사이버 일탈행위에 대한 성별 비교

	성별	N	Mean	Std. Deviation	F	Sig.
사이버 일탈행동	남	252	2.6897	0.5743	0.997	0.318
	여	233	2.6399	0.5187		
정보오남용	남	257	2.8145	0.8321	7.131	<b>0.008</b>
	여	237	3.0113	0.8025		
사이버폭력	남	254	1.9390	0.7460	12.597	<b>0.000</b>
	여	236	1.7161	0.6345		
저작권침해	남	255	3.5804	0.8000	1.078	0.300
	여	235	3.5035	0.8385		

그러나 저작권침해 일탈유형에 있어서 남녀의 차이는 나타나지 않았으나 저작권침해 일탈행위에 대한 평균값이 사이버폭력 일탈유형이나 정보

오남용 일탈유형의 평균값보다 남녀 모두에 있어서 높게 조사되었으며, 이러한 결과에서 볼 때 저작권침해에 관한 일탈행위가 다른 유형의 사이버 일탈행위에 비해 더 흔하게 발생하는 것으로 분석되었다.

다음으로 사이버 일탈행위와 인터넷 사용시간에 대해 분석하였다. 인터넷 사용시간에 따라서 사이버 일탈행위 전체에 대해 유의한 차이가 있는 것으로 조사되었다( $p<.001$ ). 인터넷 사용시간이 증가할수록 사이버 일탈행위에 대한 평균값 역시 증가하는 것으로 볼 때, 오랜 시간 인터넷을 사용하는 태도는 사이버 일탈행위 유발에 중요한 조건임을 확인할 수 있다. 이 분석에 대한 결과는 아래의 <표 6>에 나타내었다.

<표 6> 인터넷 사용시간에 따른 사이버 일탈행위의 비교

	사용시간	N	Mean	Std. Deviation	F값	p값
사이버 일탈 행위	30분이하	19	2.5684	.4164	8.893	<b>.000</b>
	30분~1시간	103	2.4175	.4326		
	1시간~2시간	188	2.6649	.5265		
	2시간~4시간	127	2.7897	.5502		
	4시간이상	34	2.8647	.6879		

### 4.3 연구가설의 검증

#### 4.3.1 사이버 일탈행위 유발요인에 대한 회귀분석

본 연구의 최종 종속변수인 사이버 일탈행위와 이에 대한 영향 요인들로 판단된 자기조절력, 사회적 정체성, 주관적 규범과 관련된 연구가설에 대한 검증을 위해 회귀분석을 실시하였다. 회귀분석을 하기 위한 조건을 충족하는지 알아보기 위해 VIF 값을 확인한 결과 모든 요인의 허용도 (Tolerance) 값이 모두 0.1 보다 크고, VIF 값이 10을 초과하지 않으므로 본 회귀분석의 결과에는 다중공선성 문제가 없는 것으로 나타났다. 또한 회귀모형의 F값은 28.964이고, 이는 유의한 것으로 판명되었다(Sig.=0.000). 회귀분석의 결과는 <표 7>에 제시하였다.

회귀분석 결과 사이버 일탈행위에 대한 학생들의 영향 요인과 관련된 자기조절력, 사회적 정체성, 주관적 규범 요인들이 통계적으로 유의한 영향을 미치고 있는 것으로 나타나 H1, H2, H3은 모두 지지되었다. 사이버 일탈행위에 영향을 미치는 요인은 사이버 일탈행위에 대한 주관적 규범 ( $\beta=.210, p<.001$ ), 사회적 정체성( $\beta=.178, p<.001$ ), 자기조절력( $\beta=.118, p<.001$ )의 순으로 분석되었으며, 이는 사이버 일탈행위에 있어서 도덕적 규범이 가장 영향력 있는 요인임을 확인한 결과로서 도덕적 이탈이 사이버 일탈행위의 영향력 있는 변인으로 보았던 탁수연 외(2007) 등의 연구와도 일치한다. 표본자료로부터 추정된 회귀선이 관찰값에 얼마나 적합한지를 측정하는 척도 중의 하나인 결정계수( $R^2$ )의 값은 0.154로 나타났다. 이는 사이버 일탈행위가 이에 영향을 주는 독립변수인 자기조절력, 사회적 정체성, 주관적 규범 등에 의해 15.4% 정도가 설명됨을 의미한다.

<표 7> 사이버 일탈행위 유발요인에 대한 회귀분석 결과

종속변수	독립변인	B	Beta	t	$R^2$
사이버 일탈행위	주관적 규범	.147	.210	4.294***	.154
	사회적 정체성	.122	.178	3.639***	
	자기조절력	.071	.118	2.624**	

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

#### 4.3.2 주관적 규범에 대한 회귀분석

사이버 일탈행위에 대한 영향 요인의 하나로 학생들의 주관적 규범을 종속변수로 하는 연구가설에 대한 검증을 위하여 회귀분석을 실시하였다. 회귀분석을 하기 위한 조건을 충족하는지 알아보기 위해 VIF 값을 확인한 결과 회귀분석의 결과에는 다중공선성 문제가 없는 것으로 나타났다. 또한 결정계수( $R^2$ ) 값이 0.295로 산출되었으며, 이는 사이버 일탈행위에 있어서 종속변수인 주관적 규범에 관한 변동의 29.5% 정도가 독립변수인 익명성, 사회적 정체성, 질서의식 그리고 정보규범 학습경험 등에 의하여 설명됨을 나타낸다. 사이버 일탈행위에 대한 주관적 규범의 선행요인들에 대

한 분석 결과는 <표 8>에 제시하였다.

영향 요인별로 살펴보면, 사회적 정체성( $\beta=.459, p<.001$ )이 투입변인들 중에서 가장 높은 값을 나타내었고, 익명성( $\beta=.152, p<.001$ ), 정보규범 학습경험( $\beta=-.103, p<.01$ ), 질서의식( $\beta=-.099, p<.05$ )의 순으로 유의한 변인으로 조사되었다.

<표 8> 주관적 규범에 대한 회귀분석 결과

종속변수	독립변인	B	Beta	t	$R^2$
주관적 규범	사회적 정체성	.451	.459	11.610**	.295
	익명성	.144	.152	3.833***	
	정보규범 학습	-.125	-.103	-2.687*	
	질서의식	-.093	-.099	-2.540**	

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

분석 결과 사이버 일탈행위에 영향을 주는 주관적 규범에 영향을 미칠 것으로 가정된 요인인 인터넷 중독성, 익명성, 사회적 정체성, 질서의식 및 정보규범 학습경험 요인은 모두 주관적 규범에 영향을 미치는 것으로 나타나 가설 H4, H5, H6, H7은 모두 지지되었다.

#### 4.3.3 자기조절력에 대한 회귀분석

사이버 일탈행위에 있어서 학생들의 자기조절력 요인을 종속변수로 하는 연구가설에 대한 검증을 위해 회귀분석을 실시하였다. 회귀분석을 하기 위한 조건을 충족하는지 알아보기 위해 VIF 값을 확인한 결과 본 회귀분석의 결과에는 다중공선성 문제가 없는 것으로 나타났다. 회귀분석은 자기조절력을 종속변수로 익명성과 인터넷 중독성을 독립변수로 투입하여 실시하였으며, 회귀모형의 F값은 18.647이고 회귀모형은 통계적으로 유의하였다(Sig.=0.000). 결정계수( $R^2$ ) 값이 0.077로 나타나 종속변수인 자기조절력에 관한 변동의 약 8% 정도가 독립변수인 익명성, 인터넷 중독성에 의해 설명됨을 알 수 있다. 이에 대한 회귀분석 결과는 <표 9>에 제시하였다. 자기조절력에 있어서 인터넷 중독성( $\beta=.250, p<.001$ )과 익명성( $\beta=.097, p<.05$ ) 모두에서 유의미한 영향이 있음이 조사되어 가설 H8, H9는 지지되었다.

<표 9> 자기조절력에 대한 회귀분석 결과

종속변수	독립변인	B	Beta	t	R <sup>2</sup>
자기조절력	인터넷 중독성	.252	.250	5.701***	.077
	익명성	.107	.097	2.216*	

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

<표 10> 사회적 부작용에 대한 회귀분석 결과

종속변수	독립변인	B	Beta	t	R <sup>2</sup>
신뢰저하	사이버 일탈행위	.091	.075	1.217	.003
세대갈등	사이버 일탈행위	.024	.016	.354	.000

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

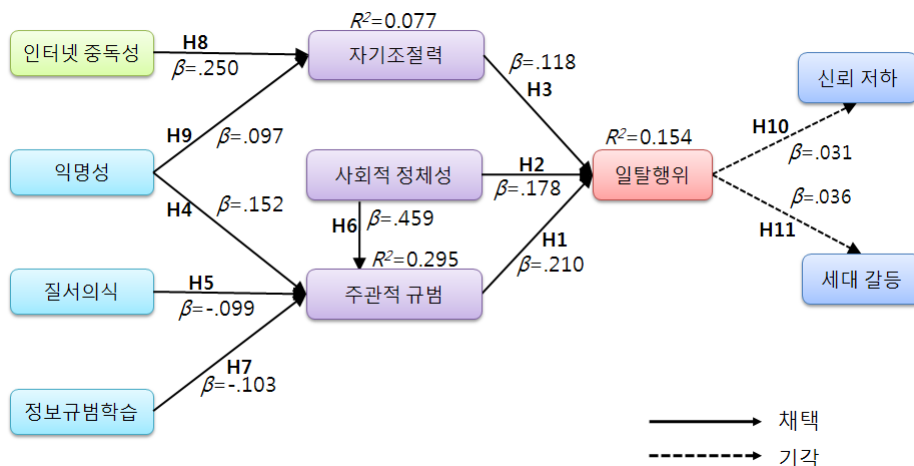
본 연구의 회귀분석 결과에 대해 정리하여 <표 11>과 <그림 1>에 제시하였다.

4.3.4 사이버 일탈행위의 파급 부작용에 대한 회귀분석

다음으로 사이버 일탈행위에 대한 사회적 부작용에 관한 인식을 알아보기 위해 사이버 일탈행위를 독립변수로 사이버 일탈행위로 인한 사회구성원 간의 신뢰저하와 세대갈등을 종속변수로 하여 회귀분석을 통해 각각 검증하였다. 먼저 결정계수(R<sup>2</sup>) 값은 0.003 으로 종속변수인 신뢰저하에 관한 변동의 3% 정도가 독립변수인 사이버 일탈행위에 의해 설명됨을 알 수 있었으나, 사이버 일탈행위에 대한 사회적 부작용의 두 번째 요인으로 가정되는 세대갈등에 대한 검증에서 결정계수(R<sup>2</sup>) 값은 0.000으로 나타나 통계적으로 전혀 설명되지 못하였다. 또한 두 회귀모형은 유의수준 5%에서 모두 기각되어 가설 H10과 H11은 지지되지 못하였다. 이에 대한 결과는 <표 10>에 제시하였다. 이러한 결과가 나타난 이유는 사이버 일탈행위로 인해 실제 신뢰저하나 세대갈등의 문제가 발생하지 않았기 때문이라기보다는 대부분의 응답자가 사이버 일탈행위를 사회적 문제로 인식하고 있지 않은 것에 기인한 것으로 판단된다.

<표 11> 가설검증 결과 종합

연구가설의 내용	기각 여부
H1 : 부정적 의미로 정의되는 주관적 규범은 사이버 일탈행위 유발에 대해 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
H2 : 인터넷 상에서의 사회적 정체성은 사이버 일탈행위 유발에 대해 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
H3 : 사이버 일탈행위에 대한 자기조절력의 부족함은 사이버 일탈행위 유발에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
H4 : 사이버 공간에서의 익명성은 사이버 일탈행위에 대한 주관적 규범에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
H5 : 인터넷 공간 내에서의 질서외식은 사이버 일탈행위에 대한 주관적 규범에 부(-)의 영향을 미칠 것이다.	채택
H6 : 인터넷 공간에서의 사회적 정체성은 사이버 일탈행위에 대한 주관적 규범에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
H7 : 정보규범 관련 학습 경험은 사이버 일탈행위에 대한 주관적 규범에 부(-)의 영향을 미칠 것이다.	채택
H8 : 인터넷 공간에서의 중독성은 사이버 일탈행위에 대한 조절능력의 부족함에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
H9 : 사이버 공간에서의 익명성은 사이버 일탈행위에 대한 조절능력의 부족함에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.	채택
H10 : 사이버 공간 내에서의 일탈행위는 사회적 신뢰와 참여 의지를 저하시킬 것이다.	기각
H11 : 사이버 공간 내에서의 일탈행위는 세대 간 갈등과 통합을 가로 막을 것이다.	기각



<그림 1> 사이버 일탈행위 모델의 가설검증 결과의 도시

## 5. 논의 및 제언

### 5.1 논의

본 연구를 통해서 제안하고자 한 것은 사이버 일탈행위에 있어서 정보통신윤리 교육에 대한 가능성과 실천을 강화시킬 수 있는 교육적 방안을 찾고자 하는데 있다. 이러한 탐색을 중심으로 행위자의 능동적인 실천적 참여를 통해 사이버 일탈을 스스로 통제하도록 유도하기 위한 정보윤리 실천 강화 방안에 대해 논하고자 한다.

첫째, 사이버 일탈행위를 통제하기 위해서는 먼저 개인의 주관적 규범이 올바르게 형성되도록 하는데 초점을 맞추어야 한다. 주관적 규범이 사회적 정체성, 익명성, 질서의식에 영향을 받는 것으로 나타난 점에서 인터넷을 사용하는 학생들이 올바른 규범을 확립하기 위해서 사이버 자아가 현실의 자아를 대표하는 분신이라 할 수 있기에 사이버 상에서도 존중되어야 함을 강조하고, 익명이 허용된 인터넷 공간에서 만난 타자를 배려하도록 가르침으로써 올바른 규범을 확립해 나가도록 지도해야 할 것이다.

둘째, 본 연구를 통해 가장 강조하고 싶은 것은 사회적 정체성에 대한 교육과 지도에 관한 필요성이다. 사회적 정체성 그 자체로서 사이버 일탈행위의 주요한 동기 요인이었으며 주관적 규범에 가장 큰 영향력을 갖는 요인이기도 하였다. 본 연구를 통해 확인된 사회적 정체성 요인은 일종의 ‘표출적 자아’라 할 수 있는데, 표출적 자아란 사회적 정체성으로서의 개인의 정체성의 발현을 추구한다는 의미를 내포하고 있다. 사이버 상에서의 행위자는 사이버 세계의 특징상 표출적 자아에 몰입하기 쉬울 뿐 아니라 익명성이 주는 감추어진 상황에 의해 여러 가지 모습으로 자신을 탈바꿈해가며 다중적 자아의 모습으로 자신의 존재감을 드러내고 또한 유희하는 것으로 볼 수 있다. 그러나 사이버 상에서의 복합 정체성과 다중 자아로서의 표출적 자아가 통제되고 관리되지 않는다면 감각과 재미, 인기 등만을 탐닉하게 되고 자아를 표출함에 있어 타자에 대한 이해나 배려가 결여된 사이버 몬스터(cyber monster)로 퇴화되어

사이버 및 현실 세계를 모두 위협하게 될 것이다. 따라서 사이버 일탈행위에 대한 통제와 건전한 사이버 문화를 유지하기 위해서는 ‘성찰적 자아’를 회복하여 ‘표출적 자아’와의 균형을 유지하는 것이 중요하다. 정보통신윤리 교육은 현재 지식 정보 사회에서의 복합 정체성의 존재 개념을 이해시키고 복합 정체성 내의 두 자아 즉, 현실 세계의 ‘real-I’와 가상 세계의 ‘cyber-I’는 우리 삶 속에 공존할 뿐 아니라 지속적인 상호 교호 속에서 유동적으로 변모하고 재구성될 수 있으며, 궁극적으로 이 두 정체성은 바람직한 상호작용을 통해 안정되고 신뢰할 수 있는 자아로서 스스로에 의해 관리되고 통제되어야 함을 교육해야 할 것이다.

셋째, 익명의 상황에서의 자기 규제와 책임 의식에 대한 교육이 강화되어야 한다. 주관적 규범에 대한 두 번째 영향 요인은 익명성이었다. 익명성은 부정적 관점의 주관적 규범에 정(+ )의 영향을 미쳐 익명의 상황을 크게 인식할수록 사이버 일탈행위에 대한 왜곡된 규범이 더 자극되는 현상이 일어날 수 있음을 시사하였다. 익명성에 대한 탈억제이론은 자신의 존재가 대중 속에 감추어져 드러나지 않게 될 때 심정윤리가 작동한다고 보았으며, 성숙되지 못한 자아가 심정윤리에 따라서만 행동하는 것은 매우 위험한 상황을 초래할 수 있다고 주장하였다. 베버는 이러한 심정윤리의 대립적 관점에서 책임윤리(verantwortungsethik)를 주장했다. 책임윤리란 심정윤리와는 달리 자신의 선택과 행동의 결과에 대해 개인적인 책임을 져야 한다는 점을 강조한다. 정보통신윤리 교육에 있어서 익명성에 따른 사이버 상의 지금과 같은 혼탁을 막기 위해서 책임윤리를 통해 행위자들에게 사이버 상에서의 자기 행위에 대해서도 개인적 책임이 있음을 가르쳐야 할 것이다. 행위 결과에 대한 개인적 책임을 강조한 윤리교육은 사이버 상의 보이지 않는 타자에 대해서도 인지하게 하고 자신의 행위에 대한 타자의 상황을 공감하고 배려하는 시각을 키워 줄 것으로 기대한다.

넷째, 인터넷 행위자의 자기통제력을 키워 나가야 한다. 익명의 상황 및 인터넷 중독성이 조절 능력 저하에 영향을 미치는 것으로 분석된 점에서 학생들의 자기조절력을 향상시키기 위해서는

앞에서 논의 하였듯이 익명의 상황에서의 책임운리를 강조하다. 인터넷 중독성과 인터넷 사용시간의 관계가 유의하였다는 점에서 먼저 인터넷 사용 시간을 스스로 제어할 수 있도록 지도하는 것이 우선되어야 할 것이다. 사이버 일탈행위의 예방 및 재발 방지를 위해서는 인터넷 사용 시간에 대한 절제와 자제력을 함양할 수 있는 교육과 지도가 절실하다.

무엇보다 정보통신윤리 교육의 질과 효과를 높이기 위해서는 전략적 교수 절차가 전제되어야 할 것이다. 교수 절차를 제안하기 위해 논의된 실천적 정보통신윤리 교육 방향을 중심으로 정보통신윤리에 대한 교육 강화 방안에 대해 다음과 같이 제안한다.

첫째, 반성(reflection) 및 성찰(self-reflection)의 기회를 많이 제공해야 한다. 사이버 상의 표출적 자아는 익명의 상황을 이용하여 시시때때로 변화하는 다중적 자아이기도 하다. 무엇이 자신의 진정한 정체성인가에 대한 고민 없이 가상의 세계에서의 자아에 몰입할수록 사이버 세계와 현실 세계 모두가 혼란에 빠질 수밖에 없을 것이다. 이제는 자아성찰과 반성을 통해 성찰적 자아를 일깨우고 표출적 자아와의 균형을 유지함으로써 조악한 사이버 문화를 청산하여야 할 것이다.

둘째, 비판적 사고(critical thinking) 능력을 배양해야 한다. 날마다 쏟아지는 대량의 정보 속에서 어떠한 정보를 사용하여 주어진 문제를 해결하고 의사결정에 반영할 것인가는 온전히 인터넷 상의 행위자의 선택에 달려있다. 인터넷을 활용하여 정보화하고 이를 의사결정에 반영하는 능력은 미래 사회에서도 중요한 생존 능력이라고 할 수 있다. 때로 쏟아지는 유해 정보로부터 양질의 정보를 선별하는데 곤란을 겪기도 한다. 정보 사회를 살아가는 데 있어서 발생하는 모호한 상황을 해결하고 자신을 지켜 나가기 위해서는 문제 상황에 대한 비판적 사고를 바탕으로 올바른 정보를 선별하고 필터링(filtering)하는 능력이야말로 반드시 갖추어야 할 요건이라고 할 수 있다.

셋째, 책임(responsibility) 의식을 강화시켜야 한다. 인터넷 상의 행위자들은 드러냄에 대한 표출적 자아에 몰입하기도 하지만 사이버 세계의 특성상 자신의 행위를 타자에게 감추기 쉽기 때

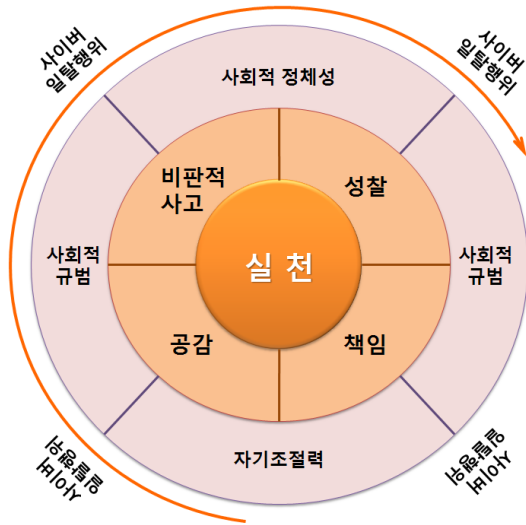
문에 익명의 가면을 통해 자신을 숨기며 드러내기를 거부하는 이중적 행태를 보이기도 한다. 보다 근본적으로 접근하여 이 문제를 해결하기 위해서는 사이버 상에서의 심정윤리의 위험성을 경고하고 책임윤리의 필요성을 강조하여 자신의 행위 결과에 대해 스스로 책임져야 함을 숙지시키는 것이 무엇보다 절실하다.

넷째, 공감(sympathy) 능력을 계발해야 한다. 사이버 상에서 네트워크화된 자아들이 서로에 대한 실체를 인간의 오감을 통해 느끼기는 어려울 수밖에 없다. e-자아들이 유기적 연결을 표방하지 않고 각자의 목소리만 낸다면 소통의 단절로 인해 결국 유기체는 무너질 것은 자명한 일이다. 사이버 상의 cyber-I들의 원활한 소통을 위해 상대의 존재와 상태를 이해하기 위해서는 상대 입장을 공감하는 것으로 풀어나갈 수 있을 것이다. 현실에서처럼 감각을 통해 인지하기를 기대하기 어렵기 때문에 교육을 통해 공감 능력을 계발하고 유도하여 보이지 않는 그러나 존재하는 실체인 cyber-I에 대해서도 이해와 배려가 필요함을 가르쳐야 할 것이다.

다섯째, 실천(practice)을 유도하여야 한다. 안다고 모두 행동에 옮기는 것은 아니다. 교육을 통해 질서의식이나 관련 지식과 규범을 가르친다 하더라도 실제 행위를 선택함에 있어서는 이율배반적일 수 있기 때문이다. 정보통신윤리 교육에 있어서 마지막으로 제안하고자 하는 것은 의식과 행위의 통합을 의미하는 '실천하기'이다.

진정한 교육의 목표는 행동의 변화를 이끌어 내야 한다. 실천하지 않는다면 그 어떤 기대도 불가능하기에 실천하는 자아, 실천하는 능력, 실천하는 환경을 만들어 내는 것이 무엇보다 중요한 일이라 할 수 있다. 앞에서 정보통신윤리 교육의 강화방안으로 제안한 성찰과 반성, 비판적 사고, 책임의식과 공감능력의 함양 등은 결과적으로 인터넷 상의 행위자 스스로의 실천을 이끌어 내기 위한 요소로서, 실천을 포함하여 정보통신윤리 교육을 위한 5요소라 할 수 있다. 사회적 정체성의 확립을 위해 '비판적 사고와 성찰'을 주장하였으며, 자기조절력의 함양을 위해 '공감과 책임'의 필요성을 강조하였다. 주관적 규범은 사실상 비판적 사고, 성찰, 공감 및 책임에 대한 모든 요소의 복

합적인 고려에 의해 결정된다고 할 수 있다. 이러한 논의를 <그림 2>에 도시하여 그 의미를 명확히 하였다. 전통적인 도덕 문제의 두 영역이 정서와 인지라면 본 연구 결과로부터의 주관적 규범은 정서적 측면에서 ‘공감과 성찰’의 개념을 인지적 측면에서 ‘비판적 사고와 책임’의 개념을 강조하고, 이를 기초로 행위자의 능동적 실천 개념을 고려하였다.

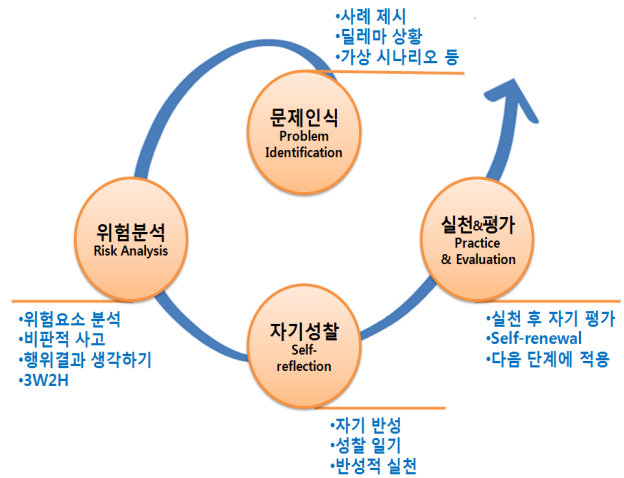


<그림 2> 실천적 정보통신윤리 교육을 위한 5요소

## 5.2 제언

사이버 일탈행위 유발요인에 대한 실증 분석의 결과와 그 결과로부터 제안한 실천적 정보통신윤리 교육 방안을 중심으로 다음과 같은 “반성적 실천지향 정보통신윤리 교육 절차(process)”를 제안하고자 한다. 제안된 정보통신윤리 교육 절차의 핵심은 실천적 정보통신윤리 교육을 위한 5요소인 ‘반성과 성찰’, ‘비판적 사고’, ‘책임윤리’, ‘공감능력’ 및 ‘반성적 실천’에 근거를 두었으며, 사이버 상에서의 표출적 자아를 견제하고 현실 자아와의 균형을 유지하며 행위자의 책임을 강조한 ‘성찰적 자아’ 및 의지와 행동의 통합을 의미하는 ‘실천적 자아’를 함양하기 위해 ‘반성과 실천’이라는 교육적 목표를 지향한다. 반성적 실천지향 정보통신윤리 교육의 절차 프레임워크는 아래 <그

림 3>에 도시하였다.



<그림 3> 반성적 실천지향 정보통신윤리 교육 절차(process)

교육 절차의 각 프레임워크(framework)는 ‘문제인식(Problem Identification)’, ‘위험분석(Risk Analysis)’, ‘자기성찰(Self-reflection)’, ‘실천과 평가(Practice and Evaluation)’의 4개의 모듈(module)로 구성되어 있으며, 프로세스의 4단계는 나선을 따라 순환적으로 진행한다.

실천적 정보통신윤리 교육 절차의 첫 단계는 문제인식(Problem Identification) 단계이다.

문제인식 단계는 사이버 일탈 및 사이버 범죄와 관련된 실제 사례나 이에 대한 딜레마 상황을 가상의 시나리오 등으로 제시하는 단계로 사건에 대해 신문이나 블로그 기사를 텍스트로 제공할 수 있으며, 관련 동영상을 보여주거나 학생들이 직접 UCC를 제작하여 활용하여도 좋을 것이다. 문제인식 단계에서 중요한 것은 사이버 일탈이나 범죄에 대해 포괄적이기 보다는 구체적인수록 학습자들이 상황을 정확히 인지하는데 도움을 줄 수 있을 것이며 또한 답이 보이기보다는 그 상황에 따라 여러 시각이나 관점이 존재할수록 적절한 것으로 판단된다.

두 번째 단계는 위험분석(Risk Analysis) 단계이다. 위험분석이란 앞 단계에서 제시되었던 사례(신문기사, 시나리오, 동영상, UCC 등)에서 그 행위로 인해 유발될 수 있는 여러 문제점 즉, 내포된 위험요소(risk factor)를 탐색하고, 도출된 위험요소에 대해 위험에 따른 등급을 판단해보는 과

정을 의미한다. 위험분석의 핵심 내용은 행위 결과에 대해 비판적 시각으로 접근하는 것이다. 제시된 상황에서의 행위 및 행위 결과에 대해 3W2H 즉, 누가(Who), 누구에게(Whom), 어떤(What) 피해를, 어떻게(How), 얼마나(How much) 입혔는가에 대해 체계적으로 분석하도록 지도한다. 이 과정은 비판적 사고력을 필요로 하는데, 학습자는 이 과정을 통해 다시 사고력을 향상시킬 수 있는 기회를 주고, 더 나아가 타자의 입장에서 이해 및 사회적 공감(sympathy)을 이끌어내는 것이 중요하다.

세 번째 단계는 자기성찰(Self-reflection) 단계이다. 이 단계의 핵심은 행위자의 반성적 실천(reflective practice)을 강화시키는 것이 목적이다.

반성적 실천은 Schön(1983)에 의해 전문성 개발의 방법론으로 제기되어 이후 미국에서 의료, 경제, 건축, 교육 등에서 전문가 및 교사 교육에 큰 영향을 미쳤으며 우리나라의 교육 분야에서도 주로 교사의 전문성 영역에서 이론과 실천에 대한 연구가 진행되고 있다. Schön은 반성이란 ‘불확실하면서도 갈등이 내재되어 있는 실천 상황을 새로운 시각으로 바라보는 사고’로 규정하였으며 [70], 대처 가능한 문제와 비교적 쉬운 문제 상황에 자신이 빠져있다는 것을 인식할 경우, 갈등 상황을 인식할 경우에 반성의 계기가 마련되며, 이 이론에 따르면 지식이나 기술의 습득에서 머무르지 않고 이를 활용해서 전개하는 실천적 상황에서 자기반성(reflection), 심사숙고(deliberation), 문제를 실천적으로 해결하는 능력, 상황에 대처해서 유연하고 섬세하게 해결하는 전문성을 갖추게 됨으로써 반성적 실천가가 된다는 것이다[71]. 정보통신윤리 교육에서의 반성적 실천 개념의 도입은 본 연구에서 사이버 일탈행위의 원인으로 규명한 ‘성찰적 자아’를 함양하기 위한 접근법으로 반성과 성찰의 과정을 통해 자신의 일탈행위를 냉정한 시각으로 바라보게 하고 또한 행위 결과의 부작용에 대해 인지하게 하여 자신의 행위 선택에 대해 제고하는 경험을 하게 할 것이다.

네 번째 단계는 실천과 평가(Practice & Evaluation) 단계이다. 이 단계는 정보통신윤리 교육 절차의 마지막 단계로 반성적 성찰에 대한 활동 후 실제 자신이 속한 현실 상황에서 학습한

내용을 실천하고 그 실천 행위에 대해 스스로 평가하는 활동을 포함한다. 실천에 대한 평가는 외부적 평가보다는 자기 평가(self-evaluation)가 더 바람직하며, 이 단계를 마치면 다시 문제인식 단계로 진입하여 4단계의 프로세스는 반복적으로 순환된다.

## 6. 요약 및 결론

본 연구가설을 종합적으로 요약하면 사이버 일탈행위 유발요인에 대한 주관적 규범, 사회적 정체성, 자기조절력에 대한 가설 H1, H2, H3은 지지되었다. 또한 주관적 규범의 선행요인에 대한 익명성, 질서의식, 정보규범 학습경험 및 사회적 정체성에 대한 가설 H4, H5, H6, H7과 자기조절력에 대한 선행요인인 인터넷 중독성과 익명성의 관계에 대한 가설 H8, H9는 역시 지지되었다. 그러나 사이버 일탈행위로 인한 신뢰저하, 세대갈등 관계에 대한 가설 H10, H11은 모두 기각되었다.

본 연구는 사이버 일탈행위의 유발요인에 대한 실증 분석을 토대로 사이버 일탈행위의 재발방지 및 예방을 위한 교육적 접근의 필요성을 밝히고 이를 해결하기 위한 방향을 제시하고자 하였으며, 연구의 분석 결과를 바탕으로 실천적 정보윤리 교육의 방향 및 내용에 대해 다음과 같은 몇 가지 중요한 논의점을 제시하였다.

첫째, 사이버 일탈행위를 통제하기 위해서는 개인의 주관적 규범을 올바르게 형성되도록 하는데 초점을 맞추어야 한다.

둘째, 왜곡되지 않은 사회적 정체성 확립을 위해 성찰적 자아를 회복하고, real-I와 cyber-I 간의 지속적인 교호와 사이버 세계에서 네트워크화된 자아들 간의 원활한 소통을 위해 표출적 자아와의 균형을 유지하도록 지도하여야 한다.

셋째, 익명의 상황에서 일탈행위에 대한 충동을 조절하기 위해 자기 규제와 책임 의식을 강화하여야 한다.

넷째, 책임윤리를 강조하고 인터넷 사용시간의 조절을 통해 자기조절력을 키워 나가야 한다.

또한 실천적 정보윤리 교육 전략을 구체화하기 위해 정보통신윤리 교육 절차(process)를 제안하



였다. 정보통신윤리 절차는 문제인식, 위험분석, 자기성찰 및 실천과 반성의 4개의 모듈로 구성되어, 앞 단계에서 다음 단계로 순차적으로 진행된다. 제안된 절차의 핵심은 사이버 상의 표출적 자아를 견제하고, 책임을 강조한 '성찰적 자아' 및 의지와 행동의 통합을 의미하는 '실천적 자아'를 함양하기 위해 '반성과 실천'이라는 교육적 목표를 지향한다.

본 연구는 사이버 일탈행위 및 유발요인들에 대한 실증적 분석을 위해 복합모형을 제안하였고, 가설 검증을 통해 사회적 정체성의 중요성을 발견하였으며, 연구 결과를 근거로 정보통신윤리 교육의 방향과 강화 방안을 모색하였다. 또한 '성찰과 책임윤리'를 통한 실천적 태도를 강조한 반성적 실천지향 정보통신윤리 교육 절차를 제안하였다. 그러나 본 연구에서 제안한 정보통신윤리 교육에 관한 절차는 직접적으로 정보윤리 교육에 적용하지는 못하였으며, 실제 수업에서의 적용과 그로 인한 문제점은 지속적인 연구를 통해 수정·보완되어야 할 것이다. 이러한 한계점과 남은 과제에도 불구하고 본 연구로부터 이러한 결과는 앞으로의 정보통신윤리 교육에 관한 연구에서 중요한 초석이 될 것으로 기대한다.

## 참 고 문 헌

- [1] 한국인터넷진흥원 (2008). **2008년 인터넷 이용 실태 조사**. 서울: 동연연구소.
- [2] Robin, D. P., Reidenbach, R. E., & Forrest, P. J. (1996). The perceived importance of an ethical issue as an influence on the ethical decision-making of ad managers. *Journal of Business Research*, 35, 17-28.
- [3] Peace, A. G., Galletta, D. F., & Thong, J. Y. L. (2003). Software piracy in the workplace: A model and empirical test. *Journal of Management Information Systems*, 20(1), 153-177.
- [4] 이상배, 김용겸, 김인호 (2004). 정보시스템 요원의 정보윤리 실천의도에 영향을 미치는 요인간 관계연구. *경영학연구*, 33(2), 375-422.
- [5] 백승익, 조남재, 이인, 강진우, 김봉준 (2007). 사이버 윤리지표 개발에 관한 실증연구: 한국, 미국, 인도의 차이를 중심으로. *정보화정책*, 14(1), 89-101.
- [6] Lin, S. S. J. & Tsai, C. (2002). Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents. *Computers in Human Behavior*, 18, 411-426.
- [7] 한종욱 (2001). 청소년 사이버비행자의 사회 유대요인에 관한 연구. *한국경찰학회보*, 3, 357-384.
- [8] 이경남, 하연미 (2004). 청소년의 인터넷관련 비행과 관련별 인간의 경로분석모델. *대한가정학회지*, 42(5), 1-17.
- [9] 박영신, 김의철 (2004). 청소년의 인간관계와 일탈행동: 부모자녀관계, 친구관계, 교사학생 관계를 중심으로. *한국심리학회지: 사회문제*, 10, 87-115.
- [10] 황진숙, 이은희, 나영주, 고선주, 박숙희 (2004). 청소년의 가족 및 학교 관련 요인에 따른 사이버 행동. *대한가정학회지*, 42(11), 2203-235.
- [11] 탁수연, 박영신, 김의철 (2007). 고등학생의 사이버 일탈과 인간관계, 심리특성 및 행동특성의 관계분석. *청소년학연구*, 14(4), 233-258.
- [12] 이성식 (2007). 청소년 사이버비행의 동기, 기회와 통제요인을 통한 모형의 구성과 검증. *정보화정책*, 14(3), 3-15.
- [13] Paternoster, R., Saltzman, L., Chiricos, T. G., & Waldo, G. P. (1983). Perceived risk and social control: Do sanctions really deter?. *Law and Society Review*, 17, 457-479.
- [14] 이상근, 유상진, 임효창 (2005). 사회통제이론과 일반억제이론에 기초한 컴퓨터오용의 통합모형에 관한 연구. *경영교육논총*, 37, 25-44.
- [15] 이성식 (2008). 사이버범죄의도에 대한 공식 처벌의 억제효과: 일반청소년과 보호관찰청소년의 비교. *형사정책*, 20(1), 187-206.
- [16] 이기식 (2007). 인터넷시대 사이버윤리 (CyberEthics)의 영향요인분석: 매체-내용-상황-문화관점의 적용. *한국정책과학학회보*, 11(3), 49-76.

- [17] 김미량, 엄명용, 김태웅 (2007). 사이버 일탈 행위에 영향을 미치는 요인에 관한 탐색적 연구. **한국콘텐츠학회논문지**, 7(5), 27-35.
- [18] 천정웅 (2000). 청소년 사이버일탈의 특성과 유형에 관한 연구. **청소년학연구**, 7(2), 7-116.
- [19] 김재휘, 김지호 (2002). 인터넷 일탈행동 및 동기에 관한 연구. **한국심리학회지: 소비자·광고**, 3(2), 91-110.
- [20] 양돈규 (2000). 청소년의 감각추구성향과 인터넷중독 경향 및 인터넷관련 비행간의 상관성. **청소년학연구**, 7(2), 117-136.
- [21] 박승민, 김창대 (2005). 온라인게임 과다사용 청소년의 개인행동 조절 유형 분석. **교육심리연구**, 19(4), 999-1022.
- [22] 이유경, 채규만 (2006). 컴퓨터 게임중독과 청소년의 사회적 관계 및 적응과의 관계. **한국심리학회지: 상담 및 심리치료**, 17(3), 599-616.
- [23] 김효정, 유상진, 구본희 (2007). 개인 특성 및 인터넷 활용 특성이 인터넷 중독 및 정보 윤리에 미치는 영향에 관한 연구. **경영교육논총**, 48, 101-124.
- [24] 이성식 (2004a). 사이버범죄에 대한 지각된 처벌의 억제효과 검증. **교정연구**, 22, 91-114.
- [25] 이성식 (2004b). 청소년의 긴장, 부정적 가정의 경험과 사이버공간에서의 비행-남녀의 차이를 중심으로-. **한국공안행정학회보**, 18, 273-299.
- [26] 서승연 (2001). **일상적 스트레스, 몰두 성향, 사회적 지지와 병리적인 인터넷사용**. 박사학위논문, 카톨릭대학교.
- [27] 심진숙 (2008). **청소년의 사이버 비행행동 연구**. 박사학위논문, 이화여자대학교대학원.
- [28] 박병식, 전경숙, 윤옥경, 정혜영 (1999). 청소년문제행동과 관련 법규에 관한 연구. **연구보고 99-R 35**. 서울: 한국청소년개발원.
- [29] 한국정보문화진흥원 (2002). **인터넷 중독 상담 전략**.
- [30] 한국정보문화진흥원 (2009). **2008 정보문화지수 시범 실태조사**.
- [31] Beycioglu, K. (2009). A cyberphilosophical issue in education: Unethical computer using behavior-The case of prospective teachers. *Computers & Education*, doi:10.1016/j.compedu.2009.01.009. <http://www.elsevier.com/locate/compedu>
- [32] Akbulut, Y., Uysal, O. Dabasi, H. F., & Kuzu, A. (2008). Influence of gender, program of study and PC experience on unethical computer using behaviors of Turkish undergraduate students. *Computers & Education*, 51, 485-492.
- [33] Namlu, A. G. & Odabasi, H. F. (2007). Unethical computer using behavior scale: A study of reliability and validity on Turkish university students. *computer & Education*, 48, 205-215.
- [34] Thatcher, A., Wretschko, G., & Fridjhon, P. (2008). Online flow experiences, problematic internet use and internet procrastination. *Computer in Human Behavior*, 24, 2236-2254.
- [35] Kim, H. & Davis, K. E. (2009). Toward a comprehensive theory of problematic internet use: Evaluating the role of self-esteem, anxiety, flow and the self-rated importance of internet activities. *Computer in Human Behavior*, 25, 490-500.
- [36] 조동기 (2006). 사이버공간의 일탈 유형과 사회통제의 특성. **정보와사회**(한국정보사회학회), 10(0), 73-99.
- [37] 조찬식 (2001). 사이버공간에서의 네티켓과 일탈행위에 관한 연구. **정보관리학회지**, 18(2), 187-202.
- [38] 김옥순 (2000). 정보사회와 청소년의 자아정체성. 청소년개발원 주최 세미나 발표논문집, 인터넷 문화: 청소년참여와 사이버일탈, 26-57.
- [39] 정희태 (1998). **사이버스페이스에서의 부적절한 행위양식에 관한 연구**. 박사학위논문, 고려대학교.
- [40] Li, Q. (2007). New bottle but old wine: A research of cyberbullying in school. *Computer in Human Behavior*, 23, 1777-1791.
- [41] Spada, M. M., Langston, B., Nikcevic, A. V., & Moneta, G. B. (2008). The role of metacognitions in problematic Internet use. *Computers in human behavior*, 24,

- 2325-2335.
- [42] Caplan, S. (2007). Relations among loneliness, social anxiety, and problematic internet use. *CyberPsychology & behavior*, 10(2), 234-242.
- [43] Karim, N. S. A., Zamzuri, N. H. A., & Nor, Y. M. (2009). Exploring the relationship between internet ethics in university students and the big five model of personality. *Computer & Education*, <http://www.elsevier.com/locate/compedu>.
- [44] Malin, J. & Fowers, B. J. (2009). Adolescent self-control and music and movie piracy. *Computers in Human Behavior*, <http://www.elsevier.com/locate/comphumbeh>.
- [45] 최낙관, 정종인 (2004). 실업계 고고생의 컴퓨터 중독과 일탈행동 실태 연구. **컴퓨터교육학회논문지**, 7(3), 79-89.
- [46] Young, K. S. (1999). Internet addiction: Symptoms, evaluation, and treatment. *CyberPsychology and Behaviors*, 1, 25-28.
- [47] Mason, R. O. (1986). Four ethical issues of the information age. *MIS Quarterly*, 10(1), 5-12.
- [48] 성윤숙 (2004). 청소년의 온라인 게임과 사이버 일탈에 관한 연구. **한국가정관리학회지**, 22(2), 37-57.
- [49] 이소희, 성윤숙 (2001). 인터넷 음란정보와 청소년의 사이버일탈. **청소년복지연구**, 3(1), 111-124.
- [50] 안세근 (2007). 중학생의 인터넷 중독과 자기 통제력과의 관계 연구. 한국교육포럼(아시아 태평양교육학).
- [51] 이성식 (2005). 사이버공간의 익명성이 청소년언어폭력에 미치는 기준: 기존 요인들과의 비교. **한국청소년연구**, 41, 77-107.
- [52] 이성식 (2006). 사이버 언어폭력의 원인과 방지대책. **형사정책**, 18(2), 421-440.
- [53] 김광용, 정수용 (1999). 정보 윤리 의사결정에 관한 실증적 연구 - S/W 불법복제를 중심으로. **한국정보전략학회 '99 추계공동학술대회 논문집**, 663-673.
- [54] Widianto, L. & McMurrin, M. (2004). The psychometric properties of the Internet addiction test. *Cyber psychology & Behavior*, 7(4), 443-450.
- [55] Lei, L. & Wu, Y. (2007). Adolescents' paternal attachment and internet use. *CyberPsychology & behavior*, 10(5), 633-639.
- [56] Huang, Z., Wang, M., Qian, M., Zhong, J., & Tao, R. (2007). Chinese internet addiction inventory: Developing a measure of problematic internet use for chinese college students. *CyberPsychology & Behavior*, 10(6), 805-811.
- [57] Ajzen, I. & Fishbein, M. (1975). Belief, attitude, intention and behavior: An introduction to theory and research. *Addison-Wesley*, Reading, Mass.
- [58] Chau, P. Y. K. & Hu, P. J. H. (2002). Investigating healthcare are professionals' decisions to accept telemedicine technology: An empirical test of competing theories. *Information and Management*, 39, 297-311.
- [59] Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179-211.
- [60] Taylor, S. & Todd, P. A. (1995). Understanding information technology usage: a test of competing models. *Information Systems Research*, 6(2), 144-174.
- [61] Luhtanen, R. & Crocker, J. (1991). (1992). A collective self-esteem scale: Self-evaluation of one's social identity. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 18, 302-318.
- [62] Pelham, B. W. & Swann, W. B. (1989). From self-conceptions to self-worth: On the sources and structure of global self-esteem. *Journal of Personality and Social Psychology*, 57, 672-680.
- [63] 남영옥, 이상준 (2006). 청소년의 인터넷 게임 중독 위험이 공포불안에 미치는 영향에 대한 보호요인의 보상효과와 완화 효과. **청소년학연구**, 13(2), 143-165.
- [64] Scherer, K. (1997). College life on-line: Healthy and unhealthy internet use. *Journal of College Student Development*, 38, 6~15.
- [65] Johnson, D. G. & Miller, K. (1998). Anonymity,

Pseudonymity or Inescapable Identity on the Net. *Computer and Society*. 11(2), 105-123.

- [66] Tajfel, H. & Turner, J. C. (1986). The social identity theory of inter-group behavior. In S. Worchel & L. Austin (Eds.), *Psychology of Intergroup Relations*. Chigago: Nelson-Hall.
- [67] 김춘애, 박대우 (2008). 초등학생 본인의 인터넷 중독 인식과 희망사항 연구. **한국컴퓨터정보학회지**, 15(2), 29-38.
- [68] 추병완 (2000). 청소년의 네티켓 교육의 방향. **초등도덕교육**, 6, 171-186.
- [69] 한국정보문화진흥원 (2009). **2008 정보격차 지수 및 실태조사 주요결과 분석자료집**.
- [70] Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. New York:Basic Books.
- [71] 허정무 (2008). 성인교육자의 전문성 개발을 위한 반성적 실천 이론 탐색. *Andragogy Today: Interdisciplinary Journal of Adult & Continuing Education*, 11(2), 1-27.
- [72] 이덕인 (2002). 정보위험사회와 형벌규범의 기능변화. **형사정책**, 14(2), 211-237.



### 유 상 미

- 1999 홍익대학교 교육대학원 전산교육(석사)
- 2009 성균관대학교 대학원 컴퓨터교육학(박사)

현재 한성대학교 공과대학 초빙교수  
 관심분야: 정보통신윤리, u-Learning, 창의적공학 설계, 컴퓨터교육  
 e-Mail: ieducom@gmail.com



### 김 미 량

- 1987 서울대학교 인문대학 영어영문학과(문학사)
- 1989 미국 리하이대학교 대학원 교육공학과(이학석사)

1998 서울대학교 대학원 교육학과(교육학박사)  
 현재 성균관대학교 컴퓨터교육과 부교수  
 관심분야: u-Learning, Computer-Based Interactive Design, Diffusion of IT or IT-Based Learning  
 e-Mail: mrkim@skku.ac.kr