

인터넷사용, 일상긴장, 비행의 관계 : 청소년패널자료의 분석

이성식* · 전신현**

국 | 문 | 요 | 약

이 연구는 인터넷사용과 일상긴장, 그리고 비행과의 관계를 다룸에 있어 긴장유발론, 긴장해소론, 비행기회노출론, 그리고 무관론을 제시하고, 그 중 어느 입장이 우세한지를 검증한다. 즉 인터넷사용은 긴장을 유발하여 비행에 정(+)적으로 작용하는지, 아니면 긴장해소로 비행에 부(-)적으로 작용하는지를 다룰 것이며, 아울러 인터넷사용이 긴장에 영향을 주는 것이 아니라 긴장이 인터넷사용에 영향을 주어 비행에 정(+)적으로 혹은 부(-)적으로 작용하는지를, 또한 인터넷사용과 비행은 모두 공통적으로 긴장에 의해 설명되어 그들간에는 아무 관계가 없는지를 살펴본다. 이 연구는 이러한 입장들을 고등학생 청소년패널자료를 분석함으로써 그 인과관계를 검증하며, 이때 인터넷사용을 교류, 오락, 정보추구의 세 가지 사용유형별로 구분해보고, 그리고 비행도 사이버비행과 현실비행에 각각 적용한다. 그 결과를 인터넷사용 유형별 분석결과를 중심으로 보면 오락시간이 많은 청소년은 학교긴장이 낮아 사이버비행은 적게 하지만 현실비행은 많이 하고, 학교긴장이 높은 청소년은 정보이용 시간이 많아 현실비행을 적게 하지만 사이버비행은 많이 한다는 것을 제시한다. 이와 같은 분석결과를 통해 그 결과의 함의를 살펴본다.

❖ 주제어 : 인터넷사용, 긴장, 청소년비행

* 숭실대학교 정보사회학과 교수

** 고려사이버대학교 청소년학과 부교수

I. 서론

인터넷시대의 도래로 청소년들의 인터넷사용은 급증하였고 이제는 주요 일상생활이 되었다. 하지만 지나친 인터넷사용은 청소년의 건강을 해칠 뿐만 아니라 부모와의 갈등이나 주위 사람들로부터의 소외, 학업성적에 부정적 영향 등 일상생활에 지장을 초래한다는 우려가 높다(Kraut et al., 1998). 더욱이 인터넷사용은 청소년에게 유해하기까지 하여 과도하게 인터넷을 사용할 경우 비행의 가해와 피해경험 가능성이 높다는 주장도 있다(이성식, 2005). 이러한 이유로 인터넷게임 셧다운제의 실시를 통해 청소년들을 과도한 사용으로부터 보호하려는 정책이 시행되기 시작하기도 하였다. 인터넷사용은 비행과 연관이 있는가? 그렇다면 그 이유는 무엇인가? 그러나 인터넷사용은 그 영향이 부정적이기보다 일상에서 경험하는 긴장과 우울을 해소하고 사회자본 및 대인관계의 기회와 사회지지감을 증진시킨다는 긍정론의 입장도 있는데(McKenna et al., 2002; Caplan, 2003), 이와 같은 입장에서 보면 인터넷사용은 비행을 일으킨다기보다는 오히려 비행감소의 긍정적 영향을 준다고 볼 수도 있다.

이 연구는 인터넷사용과 일상긴장, 비행의 관계를 중심으로 그 관계를 분석함으로써 인터넷사용의 부정론과 긍정론의 입장을 살펴보고자 한다. 즉 인터넷사용은 긴장을 유발하여 비행에 영향을 미치는지, 아니면 인터넷사용으로 일상생활에서의 긴장이 해소되고 그것은 비행감소에 영향을 주는지를 경험연구를 통해 살펴볼 것이다. 그런데 긴장은 인터넷사용의 결과가 아니라 그 원인이 되어, 인터넷사용이 긴장유발 혹은 감소를 낳고 비행여부에 영향을 주는 것이 아니라 긴장이 인터넷사용에 영향을 주고 그것이 비행에 영향을 준다고 볼 수도 있어 그 인과관계를 정확히 파악할 필요가 있다. 그리고 사실 긴장이 공통원인으로 긴장이 인터넷사용에, 그리고 긴장이 비행에 영향을 주는 것이고 인터넷사용과 비행과는 아무런 관계가 없을 수도 있다. 이처럼 이 연구는 인터넷사용과 일상긴장, 비행의 관계의 여러 입장을 검토할 것이며, 이를 위해 청소년패널자료를 사용함으로써 그 인과관계를 살펴볼 것이다. 그런데 이때 이 연구에서 특히 주목하는 점은 인터넷사용의 그 사용 유형과 목적에 따라 그 영향은 달라질 것이라는 점에서 이 연구는 인터넷사용을

크게 유형별로 교류, 오락, 정보추구형으로 나누어 그 영향이 다를지를 다루기로 한다. 아울러 이 연구는 인터넷사용의 비행에의 영향을 다룸에 있어 비행도 사이버 비행과 현실비행으로 나누어 그 영향이 다른지를 살펴볼 것이다.

이처럼 이 연구는 고등학생을 대상으로 하는 청소년패널자료를 사용함으로써 인터넷사용, 일상긴장, 비행의 인과관계를 다루려고 하며, 과연 인터넷사용이 비행을 유발하는 등의 그 영향이 부정적이어서 이에 대한 조치가 합당한지, 오히려 인터넷사용은 청소년에게 긍정적인지, 아니면 인터넷사용과 비행과는 아무 관련이 없는지 등의 입장을 인터넷사용 유형별로, 그리고 사이버비행과 현실비행에 각각 살펴보고 그 연구결과가 갖는 함의가 무엇인지를 논의해보려고 하는 데에 주목한다.

II. 이론적 논의

1. 인터넷사용, 일상긴장, 비행의 관계에 있어 여러 입장들

인터넷사용이 많은 청소년은 비행의 가능성이 높은가? 인터넷중독 연구에서도 보여주듯이 지나친 인터넷사용은 청소년들의 현실 일상생활을 어렵게 하여 지장을 주게 되고 비행을 일으킬 소지가 있다. 인터넷사용과 비행의 관계는 긴장이론을 통해서 설명할 수 있다. 청소년비행연구에서 긴장이론에 따르면 부모와의 갈등이나 학업부진, 학교부적응 등 가정, 학교에서의 일상긴장은 부정적 감정을 유발하고 그것은 청소년비행의 주요 원인이 된다고 주장하는데(Agnew, 1992), 인터넷의 과다사용은 그러한 일상의 긴장을 유발하여 비행에 영향을 줄 수 있기 때문이다.

Kraut와 동료들은(1998) 인터넷을 사용할 경우 일상 오프라인에서의 사회참여, 즉 부모, 친구 등 주위 사람들과의 상호작용관계가 소원해짐으로 긴장과 외로움, 우울을 경험할 수 있다고 했다. Young(1999)도 인터넷과다사용이 청소년들의 일상생활에 지장과 장애를 초래할 수 있다고 보았고, 국내에서도 인터넷사용은 학업부적응 등을 낳는다는 연구가 있다(변성희, 김정민, 2007; 조운경, 김영석, 2009). 이 입장에서 보면 지나친 인터넷사용은 학업문제를 일으키고, 부모와의 갈등 등 현실

일상생활에서의 긴장을 야기함으로써 부정적 감정을 일으키게 되고 이는 비행을 유발하는 원인이 된다고 볼 수 있다. 이와 같은 입장에서는 인터넷사용이 긴장을 유발한다는 점에서 긴장유발론이라 할 수 있는데, 즉 인터넷사용이 부모와의 갈등, 학업문제 등 현실 일상생활에서의 긴장을 야기함으로써 비행을 유발하는 원인이 될 수 있다고 본다.

그렇지만 긴장유발론의 입장과는 달리 인터넷사용은 오히려 긴장감소에 영향을 줄 수 있다. 즉 인터넷사용은 긴장이나 우울을 유발하기보다는 새로운 사람과의 만남과 유대형성으로 오히려 이롭다는 주장이 있듯이(Robinson et al., 2000), 이 입장에서 보면 인터넷사용으로 인해 비행의 원인으로 작용 가능한 긴장과 부정적 감정이 오히려 해소됨으로 인해 비행의 감소가 가능하다고 볼 수 있다. 이와 같은 긴장해소론의 입장에서 보면 인터넷사용이 일상긴장을 유발하는 것이 아니라 긴장을 해소하며, 또 한편으로는 그 인과관계가 역으로 오히려 일상긴장이 인터넷사용을 증가시킨다고 할 수 있다. 미디어욕구충족이론에 따르면 이용자가 미디어를 사용하는 것은 심리적 욕구와 동기를 충족하기 위함이며, 그렇다면 현실에서 만족하지 못한 욕구를 인터넷을 통해 충족하게 된다고 볼 수 있는데(Papacharissi and Rubin, 2000), 이처럼 현실에서 일상긴장을 경험하는 청소년이 그 부족한 부분과 욕구를 인터넷에서 해소하고자 인터넷에 의존하게 된다고 볼 수 있다. 즉 이 경우 일상긴장이 인터넷사용의 원인이 되며, 일상에서 긴장을 겪는 청소년은 인터넷사용을 통해 긴장을 해소함으로 인해 비행의 가능성은 줄어든다고 볼 수 있다. 실제로 인터넷중독 연구에서도 현실에서 스트레스와 긴장, 외로움을 겪는 사람들이 그것을 해소하고 인터넷에서 사회지지와 마음의 위안을 받고자 인터넷에 빠지게 된다고 하듯이(Morahan - Martin and Schumacher, 2000; Davis, 2001; 남영옥, 2005; 김선우, 김태현, 2011), 인터넷사용이 긴장을 유발 혹은 해소에 영향을 주기보다는 오히려 일상긴장이 인터넷사용에 영향을 주어 그것이 비행감소로 이어진다고 볼 수 있다.

그런데 일상긴장을 겪는 청소년들이 인터넷에 의존하여 인터넷을 많이 사용하다 보면 긴장은 해소될지 모르지만 또 다른 한편에서는 그만큼 인터넷사용으로 인해 비행기회가 많아지게 되어 비행 가능성이 높아진다고 볼 수 있다. 비행기회이론에 의하면 비행기회에 노출될수록 피해뿐만 아니라 우연히 저지를 수 있는 기회 때문

에 가해의 가능성도 높다고 한다(Sampson and Lauritsen, 1990; Osgood et al., 1996). 이 주장대로라면 인터넷사용이 많은 청소년은 그만큼 비행기회에 노출됨으로 인해 비행의 가능성도 높다고 할 수 있다. 즉 이 입장에서 보면 일상긴장을 경험하는 청소년이 긴장해소의 목적으로 인터넷사용이 많게 되는데, 그러다보면 우연한 비행기회에 노출하게 되어 사이버비행을 더 저지르게 된다고 볼 수 있다. 그러나 이 경우 인터넷 과다사용 혹은 인터넷중독은 사이버상에서 비행기회를 높여 사이버비행에 영향을 줄 수 있지만 현실 오프라인에서의 비행에는 아무 영향을 주지 못하거나 오히려 인터넷에 많은 시간을 보냄으로 현실에서의 비행기회는 낮아진다고 볼 수 있다(이성식, 2005).

하지만 인터넷사용과 비행과는 아무 관계가 없을 수 있다. 이와 같은 입장에서는 인터넷사용과 비행과의 관계는 그것이 긴장을 유발하여 비행에 정(+)적으로 작용하지도, 그렇다고 긴장을 해소하게 하여 부(-)적으로 작용하지 않고 아무 관계가 없다고 본다. 실제로 긴장이론과 같이 전통비행이론들에서는 일상긴장과 같은 사회환경적 요인이 비행의 원인이지 인터넷사용과 같은 요인은 비행에 결정적인 원인이라고 보지 않는다. 개인성향을 강조한 일반이론(Gottfredson and Hirschi, 1990)에서도 어려서 형성된 낮은 자기통제력과 같은 개인의 안정적 성향이 비행의 원인이어서 그것이 개인의 모든 일상, 즉 학업성적, 비행친구, 문제행동, 비행을 설명하기 때문에 이 입장에서 보면 낮은 자기통제력의 청소년이 인터넷사용을 많이 하고 또 비행을 하는 것이지 인터넷사용과 비행과는 아무 관계가 없다고 볼 수 있는데, 이처럼 일상긴장요인의 경우도 공통요인으로서 인터넷사용과 비행을 모두 설명하며, 이때 인터넷사용과 비행과는 아무 관계가 없는 허위관계가 된다고 할 수 있다.

2. 인터넷사용과 비행과의 관계에 대한 기존 연구와 한계

인터넷사용과 비행과의 관계를 살펴본 기존 연구는 그다지 많지는 않지만 기존 대부분의 연구들을 보면 인터넷사용시간이 많을수록 비행을 더 저지르게 된다는 연구결과를 제시하고 있다(양돈규, 2000; 조남근, 양돈규, 2001; 이성식, 2005). 초

기 연구로 양돈규(2000)는 인터넷중독자들이 인터넷상에서 욕설이나 그 밖의 사이버비행을 저지르게 된다는 것을 제시했고, 이성식(2004)은 사이버비행의 원인을 찾으려는 시도에서 여러 요인들 중에서도 인터넷사용시간이 사이버비행을 설명하는 중요한 요인 중 하나라는 것을 제시했다. 그러나 초창기 연구에서는 인터넷사용시간 및 중독과 사이버비행과의 관계에 주목했지만 그 이유가 무엇인지를 밝히려는 노력은 부족했다.

이후 이성식(2005)은 인터넷중독과 청소년비행과의 관계에 대한 연구에서 그 영향을 사이버비행과 현실비행으로 나누어 어떻게 다른지를 살펴보고, 긴장이론이나, 일반이론, 비행기회이론의 입장에서 이론검증을 통해 그 관계를 설명하였다. 그 결과에서는 인터넷중독의 과다사용자들은 사이버비행을 더 많이 저지르게 된다는 결과를 제시했지만 그것이 현실비행에는 영향을 주지 않는다는 결과를 제시했고, 그 이유가 비행기회의 노출 때문이라는 것을 제시해 주로 비행기회노출론을 지지했다. 즉 인터넷과다사용자는 그만큼 인터넷에서의 비행기회노출증가로 사이버비행을 더 저지르지만 현실비행에는 영향을 주지 않는다는 것이다. 하지만 조원상과 이서원(2006)은 인터넷사용시간이 많은 인터넷중독자가 더 공격적이고 폭력적이라는 조사결과를 제시해 그들이 현실비행의 가능성도 높음을 제시했고, 실제로 인터넷사용은 현실비행과도 유의미한 정(+)적 관계를 갖는다는 연구결과가 있다(나순희, 2003). 이성식(2005)의 연구에서는 인터넷중독이 긴장에 영향을 주지 않아 인터넷사용은 긴장을 일으키지도 감소시키지도 않고 사이버비행에 직접적인 영향을 갖는다고 하였다. 즉 긴장유발론도 긴장해소론도 지지하지 않았고 대신 일상긴장의 청소년이 인터넷에 과다 의존하게 되고 그들이 사이버비행을 저지른다고 하여 긴장은 인터넷사용의 원인이라는 결과를 제시했다.

한편 인터넷중독이 청소년비행이나 문제행동에 영향을 주기보다는 그 관계가 역이라는 주장이 제기되기도 했다. 실제로 이수진(2008)의 연구에서는 초기 인터넷중독이 청소년문제행동에 미치는 영향은 유의미하지 않았고 대신 청소년문제행동자가 현실에서 좌절과 어려움을 겪고 현실을 회피하고자 사이버공간에 몰두하면서 인터넷중독에 빠지게 된다는 주장을 했다. 하지만 그의 연구에 의하면 그러한 인터넷중독 청소년들은 지속적으로 비행 또는 문제행동을 저지른다는 결과를 제시해

인터넷사용이 비행에 영향을 줄 수 있다고도 보았다.

하지만 기존 연구들에서는 인터넷사용과 비행의 관계를 다룸에 있어 그것이 정(+)적인 관계라는 것을 제시했지만 왜 그런지의 설명요인을 다루는 데에 소홀했다. 아울러 기존의 대부분의 연구들은 주로 횡단적 조사자료에 의존함으로써 설명요인들간에 그 전후 인과관계를 명확히 다루지 못한 한계를 지닌다. 앞서 이성식의 연구(2005)에서는 인터넷사용과 비행의 관계를 다룸에 있어, 그 관계에서 긴장의 역할이 작았다는 결과를 제시했지만, 그 관계를 명확히 파악하기 위해서는 종단적 자료를 통해 파악될 필요가 있으며, 인터넷사용이 긴장에 영향을 주어 비행과 관계되는지, 일상긴장이 인터넷사용에 영향을 주어 비행과 연관되는지의 그 인과관계를 정확히 알 필요가 있다. 아울러 기존 연구들에서는 가장 중요하게는 인터넷사용의 영향력을 파악함에 있어 그것을 사용유형별로 고려하지 못한 한계가 있다. 폭력게임이나 음란물 등에 노출될 시에는 그것이 청소년에게 유해할 수 있지만, 사람들과 교류나 친목 목적의 이메일, 메신저, 동호회 활동 등은 청소년에게 오히려 이로울 수 있기 때문이다.

따라서 이 연구에서는 인터넷사용과 비행의 관계에서 그 설명요인으로 일상긴장을 다룸에 있어 그 전후 인과관계 파악을 위해 종단적 패널자료를 사용하려고 하며, 아울러 앞서 살펴보았던 여러 입장들 중에서 어느 입장이 설득력을 얻고 지지되는지 여러 모델을 검증하고자 한다는 점, 그리고 무엇보다도 인터넷사용유형을 고려하여 어떤 유형의 인터넷사용이 비행과 어떻게 연관되는지를 파악해 보기로 한다. 그 밖에 인터넷사용은 사이버비행 이외에 현실비행과도 관련이 있는지를 살펴보는 것이 이 연구가 기존 연구들과 다른 점이라 할 수 있다.

III. 연구문제와 방법

1. 연구문제

청소년대상의 종단적 패널자료를 이용하여 본 연구에서 다루려는 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1: 인터넷사용은 긴장을 유발하는가 아니면 긴장을 해소하는가? 그래서 인터넷사용은 일상긴장을 매개로 해서 비행에 정(+)적으로 작용하는가? 부(-)적으로 작용하는가?

연구문제 2: 인터넷사용이 긴장에 영향을 주는 것이 아니라 일상긴장이 인터넷사용에 영향을 주고 인터넷사용이 비행에 영향을 주는 것인가? 그리고 그것은 비행에 정(+)적으로 작용하는가? 부(-)적으로 작용하는가? 아니면 일상긴장은 공통선행요인이 되어 인터넷사용과 비행과는 아무런 관계가 없는가?

연구문제 3: 인터넷사용과 일상긴장, 그리고 비행의 관계에 있어 인터넷사용 유형별로 교류, 오락, 정보추구로 구분한다면 이에 따라 어떻게 다른가?

이 연구는 인터넷사용과 일상긴장, 그리고 비행과의 관계를 다룸에 있어 위와 같은 연구문제를 다음과 같은 네 가지 입장에서 검증하기로 한다.

첫째, 긴장유발론에 따르면 인터넷사용이 많을수록 일상적인 생활에 지장을 주게 되어 그럼으로 일상긴장을 경험하게 되고 그러한 긴장유발을 이유로 비행을 저지를 것이라고 볼 수 있다.



<그림 1-1> 인터넷사용, 일상긴장, 비행의 관계(긴장유발론)

하지만 둘째의 긴장해소론의 입장에서 보면 인터넷사용으로 긴장은 오히려 줄어들고 비행감소에 영향을 줄 수 있다. 그리고 긴장해소론에서 보면 또 다른 한편으로 인터넷사용이 긴장에 영향을 주는 것이 아니라 일상긴장이 인터넷사용에 영향을 준다고 볼 수 있는데, 즉 일상긴장을 경험할수록 인터넷사용은 많아질 것이라고

볼 수 있고, 이 경우 긴장이 해소되기 때문에 비행 가능성은 줄어들 것이라고 볼 수 있다.



〈그림 1-2〉 인터넷사용, 일상긴장, 비행의 관계(긴장해소론)



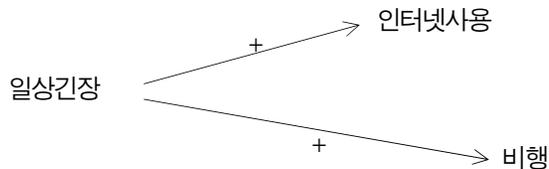
〈그림 1-3〉 일상긴장, 인터넷사용, 비행의 관계(긴장해소론)

하지만 셋째, 비행기회노출론에 따르면 긴장을 경험하는 청소년이 인터넷을 사용하게 되면 그럴수록 사이버비행기회에 더 노출하게 되어 사이버비행을 더 저지를 것이지만 상대적으로 현실비행은 덜 저지를 것이라고 볼 수 있다.



〈그림 1-4〉 일상긴장, 인터넷사용, 비행의 관계(비행기회노출론)

마지막으로 무관론에 따르면 일상긴장은 인터넷사용과 비행에 모두 영향을 주는 공통요인으로서 이때 인터넷사용과 비행과는 아무 관계가 없을 것이라 볼 수 있다.



〈그림 1-5〉 일상긴장, 인터넷사용, 비행의 관계(무관론)

이 연구는 이처럼 위의 네 입장을 경험적으로 검증하려고 한다. 그런데 인터넷 사용, 일상긴장, 비행과의 관계는 인터넷사용의 유형별로 그 차이가 있을 수 있어,

이 연구에서는 위와 같은 여러 입장을 인터넷사용 유형별로도 살펴보기로 한다. 본 연구는 기존의 연구들에 의거하여 인터넷사용의 유형을 교류사용, 오락사용, 그리고 정보사용으로 나누어 다루기로 하는데, 교류사용은 이메일이나 채팅, 동호회 활동 등 사람들과의 관계나 교류를 목적으로 하는 것이고, 오락사용은 게임이나 방송, 음악, 성인물 등의 사용을, 그리고 정보사용은 정보검색이나 학습의 목적으로 인터넷을 사용하는 경우이다. 그렇다면 어떠한 인터넷사용유형이 긴장 및 비행과 연관 될 수 있을지를 위의 네 입장별로 살펴보기로 한다.

2. 연구방법

이 연구를 위해 한국청소년정책연구원에서 2004년도 중학교 2학년생을 대상으로 조사하기 시작한 청소년패널자료에서 이 학생들이 고등학생 1학년이 되는 3차 자료부터 4차 그리고 5차 자료를 사용하여 고등학생을 대상으로 연구문제를 분석하기로 한다. 이 자료는 전체대상자가 3,125명으로 남자학생이 1,572명(50.3%), 여자학생이 1,553명(49.7%) 이다.

이 연구는 앞서 제시한 연구문제를 기반으로 분석을 시도한다. 첫 번째 연구문제를 위해서는 인터넷사용을 독립변인으로 하고 긴장요인들을 매개변인으로 하며, 비행을 종속변인으로 하는 모델을 검증하기로 한다. 따라서 3차 자료에서 인터넷사용시간을, 4차 자료에서 부모와의 긴장과 학교에서의 긴장을, 그리고 5차 자료에서 비행을 사용하기로 하며, 과연 인터넷사용시간이 많을수록 부모와의 긴장과 학교 긴장을 경험하여 비행을 더 저지르게 되는지(긴장유발론), 아니면 인터넷사용시간이 많을수록 부모 및 학교긴장을 덜 경험하여 비행과 부(-)적 관계를 갖는지(긴장해소론)를 알아보기로 한다.

두 번째 연구문제를 위해서는 긴장요인들, 즉 부모와의 긴장과 학교긴장을 독립변인으로 하고 인터넷사용시간을 매개변인, 그리고 비행을 종속변인으로 하는 연구모형을 분석하기로 하는데, 3차 자료에서 부모와 학교긴장을, 4차 자료에서 인터넷사용시간을, 5차 자료에서 비행을 사용하기로 한다. 여기서는 부모와의 긴장, 학교에서 긴장을 경험할수록 인터넷사용이 많아 그것이 긴장해소로 비행에 부(-)적

으로 작용하는지(긴장해소론), 아니면 현실비행에는 부(-)적으로 작용하지만 사이버비행에는 정(+)적으로 작용하는지(비행기회노출론)를 살펴볼 것이며, 아울러 4차 자료의 인터넷사용과 5차 자료의 비행의 관계가 3차 자료의 긴장에 의해 공통적으로 설명되고 두 관계는 허위관계가 되는지(무관론)를 살펴볼 것이다.

아울러 세번째 연구문제를 위해서 인터넷사용시간을 사용유형별로 교류시간, 오락시간, 정보시간으로 나누어서도 분석할 것이며, 그것을 앞서 첫 번째와 두 번째 연구모델별로 살펴볼 것이다.

이 연구에서는 종속변인으로 비행은 인터넷상의 사이버비행과 현실 오프라인에서의 비행을 구분하여 분석하기로 한다. 앞서 네 입장(긴장유발론, 긴장해소론, 비행기회노출론, 무관론)은 인터넷사용 유형별로도 상이하게 나타날 수 있지만 비행이 사이버비행인지 현실비행인지에 따라서도 다를 수 있기 때문이다. 아울러 이 연구에서 3차 자료에서 다룰 통제변인으로는 기존 비행연구에서 주요 요인으로 파악되고 있는 성, 계층요인으로 가족수입, 그리고 개인성향으로 일반이론에서의 낮은 자기통제력을 사용하기로 한다.

3. 측정

인터넷사용시간은 하루 평균 인터넷 사용시간을 질문했고, 아울러 인터넷유형별 사용시간은 다음과 같이 측정하였는데, 우선 인터넷사용유형은 ‘게임’, ‘채팅 및 메신지’, ‘이메일’, ‘동호회/카페/커뮤니티활동’, ‘게시판활동’, ‘성인사이트’, ‘공부 및 학습관련 정보검색’, ‘기타 정보검색 및 열람’ 등 일곱 항목에 대해 “전혀 사용 안 한다”에서 “많이 사용한다”의 5점 척도에 응답하도록 한 문항들을 사용하였다. 그 문항들의 요인분석의 결과 3차년도에서나 4차년도 모두에서 세 요인으로 분류되었는데, 그 첫째는 교류형으로, ‘채팅 및 메신지’, ‘이메일’, ‘동호회/카페/커뮤니티활동’, ‘게시판활동’의 네 문항이, 둘째는 오락형으로, ‘게임’과 ‘성인사이트’, 셋째는 정보추구형으로, ‘공부 및 학습관련 정보검색’, ‘기타 정보검색 및 열람’이 요인으로 구분되었다. 여기서는 그것을 각각 세 유형으로 구분하여 각기 합산한 후 평균을 중심으로 평균이하는 ‘0’, 평균이상은 ‘1’의 점수를 부여한 후 앞서 인터넷사용

시간을 곱하는 방법으로 각각 교류시간, 오락시간, 정보시간을 도출하여 사용하기로 한다.

부모긴장은 “부모님과 의견충돌이 있어서 스트레스를 받는다”, “부모님의 지나친 간섭으로 스트레스를 받는다”, “부모님과 대화가 안통해서 스트레스를 받는다”의 세 문항을($\alpha=.862$),

학교긴장은 “학교성적이 좋지 않아서 스트레스를 받는다”, “숙제나 시험 때문에 스트레스를 받는다”, “대학입시 또는 취업에 대한 부담으로 스트레스를 받는다”의 세 문항을($\alpha=.823$) 질문하고 각각 “전혀 그렇지 않다”에서 “매우 그렇다”의 5점 척도에 응답한 문항을 사용했다.

중속변인으로 사이버비행과 현실비행은 네 종류씩을 사용했는데, 사이버비행은 언어폭력, 저작물침해, 해킹, 및 아이디도용행위를, 현실비행은 가출, 성비행, 폭력, 강절도행위 등 네 항목씩을 사용하였고, 지난 1년 동안의 경험 횟수를 질문하였다.

본 연구에서 통제변인으로 성은 여자는 0, 남자는 1로, 그리고 가족수입은 가족의 월수입을, 아울러 낮은 자기통제력은 충동성, 순간만족성, 위험추구성 등을 나타내는 문항으로(Grasmick et al., 1993), “나는 위험한 행동을 즐기는 편이다” 등의 여섯 문항을 사용했다($\alpha=.688$).

IV. 분석결과

<표 1>은 본 연구에서 사용할 주요 변인들에 대한 기술통계 분석의 결과를 제시한다. 먼저 조사대상 고등학생들의 인터넷사용시간을 보면 고1때인 3차년도에서는 평균시간이 1.869이었고, 사용유형별로 보면 오락시간이 1.077로, 교류 및 정보시간보다는 다소 더 많았고 정보시간이 가장 적었다. 조사대상자가 고2때인 4차년도 자료에서는 인터넷사용시간이 평균 1.607시간으로 1학년때보다 줄었고 유형별로도 교류, 오락, 정보시간 모두에서 감소를 보였다. 긴장요인으로 부모긴장 및 학교긴장에 대한 기술통계를 보면 고1때는 부모긴장은 3 - 15범위에서 7.912, 학교긴장은 9.666으로, 학교긴장의 평균점수가 높은 것으로 나타났고, 고2때는 부모와의 긴장

은 7.781로 줄었지만 학교긴장은 9.864로 증가하였다. 본 연구에서 종속변인으로 다룰 고3때의 사이버비행의 경우는 평균이 1.262로 전체적으로 낮았으나 현실비행 0.186보다는 높은 것으로 나타났다. 본 연구에서 통제변인으로 다룰 낮은 자기통제력의 평균은 6 - 30범위에서 15.916이었고, 가족의 월수입의 평균은 약 311만원이었다.

〈표 1〉 주요 변인들에 대한 기술적 통계분석의 결과

	전 체		
	평균	표준편차	범위
인터넷사용시간w3	1,869	1,561	0-15
교류시간w3	1,051	1,464	0-9
오락시간w3	1,077	1,595	0-9
정보시간w3	.910	1,340	0-9
인터넷사용시간w4	1,607	1,385	0-10
교류시간w4	.776	1,261	0-9
오락시간w4	.893	1,437	0-9
정보시간w4	.785	1,156	0-9
부모긴장w3	7,912	2,575	3-15
학교긴장w3	9,666	2,725	3-15
부모긴장w4	7,781	2,585	3-15
학교긴장w4	9,864	2,765	3-15
사이버비행w5	1,262	2,242	0-20
현실비행w5	.186	.927	0-15
낮은자기통제w3	15,916	4,006	6-30
가족월수입w3	311,314	183,025	0-5000

첫 번째 연구문제로 과연 인터넷사용이 긴장을 유발함으로써 비행에 정(+)적으로 작용하는지 아니면 긴장해소로 비행에 부(-)적으로 작용하는지를 검증하기 위한 분석결과는 <표 2>에 제시된다. 먼저 인터넷사용시간을 독립변인으로, 긴장요인을 종속변인으로 하는 다중회귀분석 결과를 보면 첫 번째 분석결과(1)에서 보듯이 인터넷사용시간은 부모와의 긴장에 유의미한 영향을 미치지 못했지만 두 번째

분석결과(2)에서와 같이 인터넷사용시간이 많을수록 학교에서의 긴장은 증가하기 보다는 부(-)적 방향으로 감소하는 것으로 나타났다. 이처럼 인터넷사용은 학교긴장을 줄인다는 긴장해소론의 입장을 더 지지했다. 그 밖에 남녀에 따라 부모긴장에는 차이가 없었지만 남자보다는 여자가 학교긴장을 더 경험했으며, 가족수입이 높은 청소년이 부모 및 학교긴장을 더 경험하는 것으로 조사되었다. 또한 낮은 자기통제력의 학생들이 부모 및 학교긴장을 더 경험하는 것으로 나타났다.

인터넷사용시간 및 긴장요인들을 독립변인으로, 사이버비행을 종속변인으로 했을 때의 세 번째의 분석결과(3)에서는 인터넷사용시간의 영향은 유의미하지 않았고 학교긴장이 $p < .01$ 수준에서 사이버비행과 정(+)적인 관계를 갖는 것으로 나타났다. 이 결과를 앞서 두 번째 분석결과와 연관지우면 <그림 2>에서와 같이 인터넷사용으로 학교긴장을 낮추고 그럼으로 사이버비행을 덜 하게 된다는 것을 제시한다. 즉 사이버비행의 경우는 인터넷사용의 긴장해소론의 입장을 지지한다.

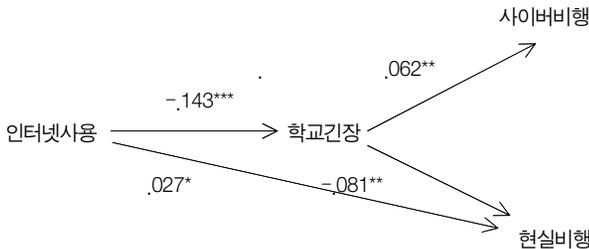
하지만 현실비행을 종속변인으로 했을 때의 네 번째 분석결과(4)에서는 인터넷사용이 $p < .05$ 수준에서 현실비행에 직접적으로 정(+)적으로 작용하는 것으로 나타났다. 뿐만 아니라 학교긴장이 낮을수록 $p < .01$ 수준에서 현실비행을 더 하는 것으로 나타났는데, 앞서 두 번째 결과와 연관지우면 <그림 2>에서와 같이 인터넷사용은 학교긴장을 낮추는데, 그것은 오히려 현실비행을 유발할 수 있음을 제시한다. 이 결과는 인터넷사용이 현실비행에 정(+)적으로 작용하는 것이지만 그렇다고 그것이 긴장을 유발하기 때문이 아니라 오히려 긴장을 낮추기 때문이라는 결과이어서 긴장유발론과는 달랐다. 이와 같이 인터넷사용시간이 많을수록 현실비행의 경우 그 가능성은 높지만 그렇다고 긴장유발론을 지지하지는 않았다.

한편 본 연구결과에서는 남자청소년이 사이버비행과 현실비행을 더 하는 것으로 나타났다. 그리고 낮은 자기통제력과 부모와의 긴장이 기존 연구들에서처럼 현실비행을 잘 설명하는 것으로 나타났지만, 그와는 달리 그 요인들은 사이버비행에는 유의미한 영향이 없는 것으로 나타나 대조를 보였다. 부모와의 긴장은 학교긴장과는 달리 인터넷사용시간과 아무 관련이 없었고 사이버비행에 영향을 주지 못했으며 현실비행과만 정(+)인 관계를 가졌다.

〈표 2〉 인터넷사용, 일상긴장, 비행의 관계에 대한 다중회귀분석결과

독립변인	종속변인							
	(1) 부모긴장w4		(2) 학교긴장w4		(3) 사이버비행w5		(4) 현실비행w5	
	b	β	b	β	b	β	b	β
남자w3	.049	.009	-.937***	-.170	1.017***	.230	.166***	.093
가족월수입w3	.001*	.044	.001***	.079	.000	.033	.000	.005
낮은자기통제w3	.092***	.143	.039**	.056	.015	.028	.016***	.073
인터넷사용시간3	-.034	-.020	-.256***	-.143	.051	.035	.027*	.046
부모긴장w4					.021	.025	.028***	.081
학교긴장w4					.050**	.062	-.020**	-.081
R제곱	.022		.064		.061		.031	
F값	15.815***		48.403***		28.553***		13.200***	

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



〈그림 2〉 인터넷사용, 일상긴장, 비행의 관계에 대한 주요 경로분석결과

앞서 <표 2>에서의 분석과는 반대로 부모와의 긴장과 학교긴장이 인터넷사용을 매개로 비행에 영향을 주는지를 알기 위한 두 번째 연구문제에 대한 분석결과는 <표 3>에 제시된다. 그 결과를 보면 먼저 일상긴장을 독립변인으로, 인터넷사용시간을 종속변인으로 한 경우 첫 번째 분석결과(1)에서 보듯이 앞서 <표 2>에서와 달리 부모와의 긴장은 p<.001 수준에서 인터넷사용시간과 정(+)적 관계를 가졌고 학교긴장과 인터넷사용시간과는 앞서 <표 2>에서처럼 부(-)적 관계인 것으로 나

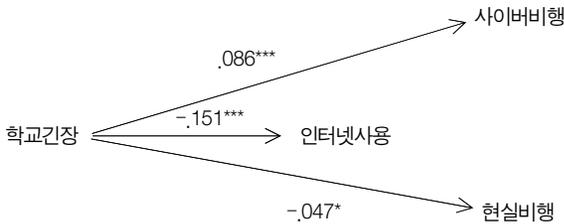
타났다. 즉 부모와의 긴장을 겪는 청소년은 인터넷사용시간이 많지만, 학교긴장을 겪는 청소년은 인터넷사용을 덜 한다는 것을 제시한다. 그밖에 남자가, 가족월수입이 적은 청소년이, 그리고 자기통제력이 낮은 청소년이 $p<.001$ 수준에서 인터넷사용을 더 한다는 것을 제시하고 있다.

그런데 <표 3>의 두 번째 분석결과(2)와 세 번째 분석결과(3)에서 보듯이 인터넷 사용시간은 사이버비행에도 그리고 현실비행에도 유의미한 영향력을 갖지 못했고 부모와의 긴장과 학교긴장은 직접적으로 $p<.05$ 수준에서 현실비행에, 학교긴장은 $p<.001$ 수준에서 사이버비행에 유의미한 영향을 가졌는데, 이는 긴장해소론도 그리고 비행회회노출론과도 다른 결과이며 인터넷사용과 비행은 모두 부모 및 학교 긴장에 의해 설명되어 둘의 관계는 허위관계라는 무관론의 입장을 지지하는 결과를 제시한다. 이 결과에서도 학교긴장은 사이버비행에는 정(+)적으로 작용했지만 현실비행에는 부(-)적으로 작용하는 것으로 나타났다. 그 결과는 학교긴장, 인터넷사용, 비행의 관계만을 중심으로 제시한 <그림 3>에서 확인할 수 있다. 앞서 <표 2>의 결과에서처럼 낮은 자기통제력과 부모와의 긴장은 현실비행에서만 유의미한 영향력을 가졌다.

<표 3> 일상긴장, 인터넷사용, 비행의 관계에 대한 다중회귀분석결과

독립변인	종속변인					
	(1) 인터넷사용시간w4		(2) 사이버비행w5		(3) 현실비행w5	
	b	β	b	β	b	β
남자w3	.248***	.091	1.054***	.239	.174***	.098
가족월수입w3	-.001***	-.095	.000	.022	.000	.001
낮은자기통제w3	.052***	.152	.018	.033	.017***	.078
부모긴장w3	.034***	.064	.004	.005	.018*	.053
학교긴장w3	-.076***	-.151	.069***	.086	-.015*	-.047
인터넷사용시간w4			-.022	-.014	.016	.024
R제곱	.069		.062		.025	
F값	42,126***		29,043***		11,415***	

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

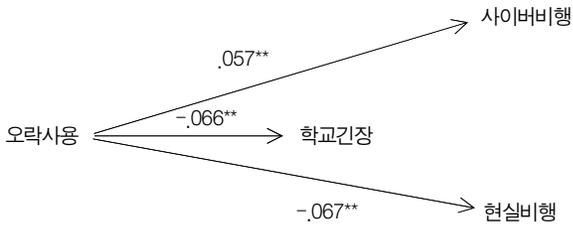


〈그림 3〉 일상긴장, 인터넷사용, 비행의 관계에 대한 주요 경로분석결과

한편 이와 같은 결과를 세 번째 연구문제에서와 같이 인터넷사용 유형별로 살펴 보면 그 결과는 <표 4>와 <표 5>에 제시된다. 먼저 <표 2>에서와 같은 첫 번째 연구문제인 인터넷사용, 일상긴장, 비행의 관계를 유형별로 살펴보면 <표 4>의 첫 번째(1)부터 네 번째(4)까지의 결과에서 보듯이, 교류시간과 정보시간은 부모 및 학교긴장과도 그리고 아울러 사이버비행 및 현실비행에도 유의미한 영향력을 갖지 못했지만 오락시간은 그렇지 않았다. 오락시간은 부모와의 긴장과는 유의미한 관

〈표 4〉 인터넷유형별 사용, 일상긴장, 비행의 관계에 대한 다중회귀분석결과

독립변인	종속변인							
	(1) 부모긴장w4		(2) 학교긴장w4		(3) 사이버비행w5		(4) 현실비행w5	
	b	β	b	β	b	β	b	β
남자w3	.069	.013	-.914***	-.165	1.032***	.233	.160***	.089
가족월수입w3	.001*	.046	.001***	.090	.000	.030	.000	.001
낮은자기통제w3	.089***	.138	.026*	.038	.017	.031	.018***	.078
교류사용w3	.075	.036	.004	.001	.028	.018	-.003	-.005
오락사용w3	-.023	-.013	-.123**	-.066	.007	.005	.015	.025
정보사용w3	-.025	-.013	.163	.030	.049	.029	.000	.000
부모긴장w4					.021	.025	.029***	.083
학교긴장w4					.046**	.057	-.022**	-.067
R제곱	.023		.048		.062		.030	
F값	10.911***		23.662***		21.761***		10.091***	



〈그림 4〉 인터넷유형별 사용, 일상긴장, 비행의 관계에 대한 주요 경로분석결과

계가 없었으나 학교긴장에는 $p < .01$ 수준에서 부(-)적으로 유의미한 영향력을 갖는 것으로 나타났는데, 즉 오락시간이 많은 청소년은 학교긴장을 덜 경험하는 것으로 나타났다. 그리고 앞서 <표 2>에서와 마찬가지로 이 결과에서도 학교긴장은 현실비행과는 부(-)적으로, 그리고 사이버비행에는 정(+)적으로 유의미한 영향력을 가졌는데, <그림 4>에서와 같이 오락시간이 많은 청소년은 학교긴장이 낮아 사이버비행의 가능성은 낮지만 그러한 청소년은 현실비행의 가능성은 높은 것을 제시한다. 즉 <표 2>의 결과의 경우는 인터넷사용 유형별로 볼 때 인터넷사용 중 오락시간에만 적용되는 것을 알 수 있다.

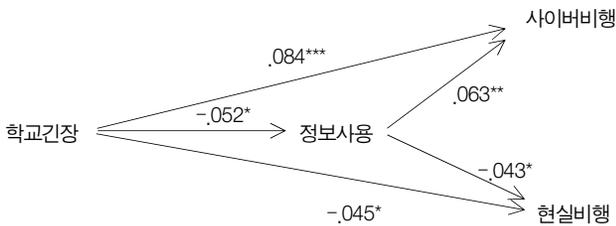
한편 <표 3>과 같은 두 번째 연구문제의 일상긴장, 인터넷사용, 비행과의 관계를 인터넷사용 유형별로 살펴본 결과는 <표 5>에 제시된다. 첫 번째(1)부터 세 번째(3)까지의 분석결과를 보면 학교긴장은 교류시간과 오락시간에 부(-)적으로, 그리고 정보시간에는 정(+)적으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 학교긴장을 느끼는 청소년은 교류나 오락의 시간은 적고, 그 대신 학업활동과 관련이 있는 정보시간이 많다는 것을 제시한다. 그런데 사이버비행과 현실비행을 종속변인으로 하였을 때의 네 번째(4)와 다섯 번째(5)의 결과를 보면, 사이버비행의 경우 교류시간 및 정보시간은 정(+)적인 관계를 보였으나 오락시간과는 유의미한 관계가 없었고, 현실비행의 경우 정보시간과 부(-)적인 관계를 보였다. 그 결과를 앞의 결과인 학교긴장과 연관지우면 <그림 5>에서와 같이 학교긴장의 청소년은 $p < .001$ 수준에서 직접적으로도 사이버비행의 가능성이 매우 높을 뿐만 아니라 정보시간이 많아 사이버비행을 할 가능성이 높은 것을 제시했고, 반대로 학교긴장의 청소년은 직접적으로도 현실비행의 가능성은 낮았고, 또한 정보시간이 많아 그것을 이유로 현실비

행의 가능성이 낮은 것으로 제시되었다.

〈표 5〉 일상긴장, 인터넷유형별 사용, 비행의 관계에 대한 다중회귀분석결과

독립변인	종속변인									
	(1) 교류사용w4		(2) 오락사용w4		(3) 정보사용w4		(4) 사이버비행w5		(5) 현실비행w5	
	b	β	b	β	b	β	b	β	b	β
남자w3	.010	.005	.752***	.300	-.091*	.040	1.121***	.254	.167***	.094
가족월수입w3	-.000***	-.063	-.000**	-.048	.000	.030	.000	.026	.000	.002
낮은자기통제w3	.017***	.066	.038***	.121	-.002	-.006	.018	.033	.017***	.079
부모긴장w3	.012	.029	.023*	.047	-.006	-.013	.003	.004	.018*	.053
학교긴장w3	-.017*	-.045	-.050***	-.109	.022*	.052	.068***	.084	-.015*	-.045
교류사용w4							.085*	.048	.012	.017
오락사용w4							-.063	-.040	.008	.013
정보사용w4							.124**	.063	-.043*	-.043
R제곱	.011		.133		.005		.069		.026	
F값	6.463***		87.061***		3.111**		24.527***		8.920***	

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



〈그림 5〉 일상긴장, 인터넷유형별 사용, 비행의 관계에 대한 주요 경로분석결과

이 결과는 앞서 <표 3>에서처럼 전체 인터넷사용시간으로 살펴보았을 때는 인터넷사용시간과 비행과는 허위관계이지만, 그것을 유형별로 살펴보았을 경우는 허위관계가 아니라 어느 정도 영향력이 나타났는데, 그 결과는 정보시간을 중심으로

사이버비행과 현실비행에의 영향이 정반대인 것을 제시한다. 즉 학교긴장으로 정보시간이 많은 청소년은 사이버비행을 더 저지르지만 현실비행을 저지를 가능성은 낮다는 결과를 제시했다. 물론 학교긴장이나 부모긴장은 직접적으로도 비행에 영향을 주어 정보시간에 의해 완전 매개된다고 볼 수는 없었다.

V. 요약 및 결론

이 연구는 청소년들의 인터넷사용이 비행에 영향을 주는 등의 유해성의 진위를 알기 위해 인터넷사용과 일상긴장, 그리고 비행의 관계를 중심으로 여러 연구문제를 제시하고 그것을 파악하고자 고등학생 대상의 청소년패널자료를 이용하여 분석하였다.

먼저 첫 번째 연구문제로 인터넷사용이 긴장을 유발하여 비행에 정(+)적으로 작용하는지 아니면 긴장해소로 비행에 부(-)적으로 작용하는지를 분석한 결과를 보면, 인터넷사용시간이 많을수록 부모와의 긴장에는 아무 영향이 없었지만 학교에서의 긴장이 감소하여 사이버비행에는 부(-)적으로 작용한다는 긴장해소론의 입장을 지지했다. 그 반면 현실비행에는 정(+)적으로 작용하여 인터넷사용은 학교긴장을 낮추어 오히려 현실비행을 유발할 수 있음을 제시해 사이버비행과 현실비행의 결과에서 차이를 보였다. 그런데 여기서 학교긴장은 긴장이론에서 말하는 긴장의 측면은 아니고 학교긴장이 높다는 것은 학업에 대한 관심과 적극성에서 오는 긍정적 측면의 긴장이라고 해석할 수 있다. 따라서 인터넷사용이 많은 청소년은 학업에 관심이 없고 그래서 학교긴장이 낮고 그러한 면에서 현실비행을 저지르는 것으로 보인다. 즉 이 결과는 학업성적이 낮고 학업에 관심을 갖는 청소년이 비행을 많이 한다는 기존 연구의 결과와 일치한다. 그런데 그와 달리 본 연구결과는 인터넷사용이 낮은 학업에 열심히 하는 청소년은 어느 정도 학업긴장을 느끼고 현실비행을 안하지만, 그러한 가운데 느끼는 학업스트레스를 사이버공간에서 해소하고자 사이버비행을 저지르는 것으로 보인다. 즉 이 연구결과는 표면적으로는 인터넷사용이 많은 청소년이 사이버비행을 안한다는 결과를 제시해 긴장해소론을 지지하는듯 보

이지만, 긴장해소론의 입장이 지지되기보다는 그 역의 해석으로 인터넷사용이 적은 학업에 관심을 갖는 청소년의 학업에서의 긴장해소가 오히려 비행동기가 되어 사이버비행의 원인으로 작용한다고 볼 수 있었다.

두 번째 연구문제, 즉 인터넷사용이 긴장에 영향을 주는 것이 아니라 긴장이 인터넷사용에 영향을 주어 비행과 연관되는지를 보면, <표 3>에서처럼 학교긴장의 인터넷사용에의 영향은 부(-)적이어서 학업긴장이 많을수록 인터넷사용은 적은 것으로 나타났다. 이 역시 이는 학업에 관심을 갖는 청소년이 성적향상 등 노력하는 과정에서 학교긴장을 더 경험하는 것이고 그래서 인터넷사용이 적은 것으로 해석할 수 있다. 이렇듯 <표 2>의 결과와 함께 보면 학교긴장과 인터넷사용은 전후 인과관계가 모두 성립하지만 그 둘의 관계는 모두 부(-)적 관계임을 나타낸다. 반면 부모와의 긴장의 경우는 앞서 <표 2>에서는 인터넷사용은 부모긴장에 영향을 주지 않았지만 부모와의 긴장 \circ 의 청소년은 인터넷사용을 많이 한다는 결과를 제시했다. 그런데 부모와 학교긴장이 인터넷사용을 매개로 비행에 영향을 주는지를 알기 위한 분석결과를 보면 <표 3>의 결과는 긴장이 인터넷사용에 영향을 주고, 긴장이 비행에 영향을 주는 것이지 인터넷사용과 비행은 모두 긴장에 의해 설명되며 둘의 관계가 허위관계라는 결과를 제시했다. 즉 긴장을 선행요인으로 고려할 경우 인터넷사용과 비행과의 관계는 아무 관계가 없을 수 있다는 것을 제시한다.

세 번째 연구문제로, 위의 결과들을 인터넷사용 유형별로 보다 구체적으로 살펴보면 앞서 <표 2>의 인터넷사용, 일상긴장, 비행의 경로의 관계는 <표 4>에서와 같이 주로 오락사용에서 그러한 결과가 나왔다. 즉 오락을 많이 하는 청소년은 학업에 관심이 적어 긴장도 덜 느끼어 현실 오프라인에서 비행을 저지를 가능성이 높고 오히려 오락을 적게 하는 학업에 관심이 많은 청소년이 그 스트레스를 사이버비행으로 해소한다는 것을 제시했다. 그리고 일상긴장, 인터넷사용, 비행의 경로의 관계를 사용유형별로 보면 <표 3>처럼 무관론이기보다는 <표 5>에서와 같이 주로 정보시간과 관련해서 그것을 매개로 비행에 영향을 주는 것을 제시했는데, 현실비행과 사이버비행에 그 영향은 달랐다. 즉 학업에 관심을 갖고 어느 정도 학업긴장을 갖는 청소년은 정보시간이 많음으로 현실비행을 적게 하지만, 학교긴장으로 정보시간이 많은 청소년은 그러한 긴장을 사이버비행으로 해소하는 과정에서 사이버

비행을 더 저지른다는 결과로 이해할 수 있었다. 이 결과는 비행기회노출론과 관련이 높는데, 정보사용시간은 사이버비행과는 정(+)적 관계이지만 현실비행과는 부(-)적 관계이기 때문이다. 이는 입시를 앞두고 온라인강좌 등 정보학습시간이 많은 학생들이 현실비행기회에 덜 노출되어 현실비행의 가능성은 낮지만 온라인학습을 하는 동안 그 스트레스를 사이버비행을 하면서 해소하는 것으로 이해할 수 있다.

이러한 결과로 볼 때 마지막 결과에서처럼 인터넷사용 유형별로 볼 때 보다 정확히 인터넷사용, 일상긴장, 비행의 관계를 파악할 수 있었는데, 오락을 많이 하는 청소년은 현실비행을 저지를 가능성이 높은 반면 사이버비행의 가능성은 낮았고, 오히려 오락시간이 적은 청소년이 사이버비행을 더 많이 한다는 결과를 제시했지만, <표 5>의 경우 오락과 비행과는 아무 관계가 없어 일관된 결과를 제시하지는 못했다. 오히려 이 결과에서는 오락시간보다는 정보시간이 비행과 연관이 많았는데, 학업에 관심을 갖고 어느 정도 긴장도 겪는 정보시간이 많은 청소년이 현실비행이 낮고, 반대로 그러한 청소년은 사이버비행을 더 저지르는 것으로 요약할 수 있었다. 이 결과가 이 연구의 대표적 연구결과이며 이는 비행기회노출론과 가깝다고 볼 수 있다.

이처럼 이 연구는 인터넷사용시간과 비행의 관계가 매우 복잡하며, 그것이 사이버비행인지, 현실비행인지에 따라서도 그 관계가 차이가 있었고, 그렇다고 긴장과 연관지워서 볼 때에도 긴장유발론도 긴장해소론도 아닌 성격을 갖는 것으로 나타났다. 오히려 인터넷사용을 유형별로 살펴보면 그 관계를 파악할 수 있다는 결과를 제시했는데, 결론적으로 보면 정보시간과 비행의 관계가 크며, 즉 학업에 관심을 두는 고등학생들은 정보시간이 많고 현실비행을 안하지만 그러한 가운데 오는 학교긴장과 스트레스를 사이버비행으로 해소한다는 것을 알 수 있었다. 이 경우 학업에 관심이 있는 학생들은 현실비행을 안하지만 사이버비행을 한다는 것은 사이버비행은 익명/비대면으로 죄책감없이 스트레스 해소용으로 저질러도 된다는 의식이 있어 쉽게 저지른다는 것으로 볼 수 있는 바 이에 대한 윤리의식이나 그 밖의 대책이 필요하다고 볼 수 있었다.

이 연구는 고등학생을 대상으로 분석했다는 점에서 이 연구에서 나타난 인터넷사용, 일상긴장, 비행의 관계를 저연령층의 학생들에게 일반화할 수는 없다. 그러한

점에서 앞으로는 초등, 중학생들을 대상으로 하는 연구가 있기를 기대한다. 아울러 인터넷사용은 남녀간에도 차이를 보이는 바 앞으로는 인터넷사용, 긴장, 비행의 관계를 남학생과 여학생에 적용하는 연구가 필요하다. 아울러 본 연구에서는 학교긴장이 모호하게 측정된 부분이 있어 결과해석에 주의를 요했다. 따라서 앞으로의 연구에서는 보다 세밀한 측정에 기반한 연구가 필요하며 위의 인터넷사용, 일상긴장, 비행의 관계에 대한 여러 논의들이 좀 더 체계적으로 검증되고 논의되었으면 하는 바램이다.

참고문헌

- 김선우, 김태현 (2011). 가족, 학교, 인터넷사용 환경요인과 중학생의 인터넷의존 관계: 우울의 매개효과 검증. *한국가족관계학회지*, 15(4), 25-49.
- 나순희. (2003) 『인터넷중독과 비행의 관계에 관한 연구』. 숭실대학교 대학원 석사학위 논문.
- 남영옥 (2005). 중학생의 인터넷중독, 게임중독, 음란물중독의 심리사회적 특성 비교. *청소년학연구*, 12(3), 363-388.
- 변성희, 김정민. (2007) “아동 및 청소년의 인터넷게임 사용수준에 따른 인터넷게임 이용 동기와 학교생활적응.” 『한국가정관리학회지』, 25(2), 47-58.
- 양돈규. (2000) “청소년의 감각추구성향과 인터넷중독 경향 및 인터넷관련 비행간의 상관성.” 『청소년학연구』, 7(2), 117-36.
- 이성식. (2004) “청소년 사이버일탈의 설명요인에 관한 일 연구: 기존 현실일탈에서의 주요 요인의 적용을 중심으로.” 『형사정책연구』, 57, 121-54.
- 이성식. (2005). “인터넷중독과 청소년비행의 관계.” 『정보화정책』, 12(3), 35-47.
- 이수진. (2008) “청소년의 인터넷중독과 문제행동성향의 관계.” 『청소년학연구』, 715(3), 237-257.
- 조남근, 양돈규. (2001) “청소년이 지각한 사회적 지지와 인터넷 중독경향 및 인터넷관련 비행간의 관계.” 『한국심리학회지: 발달』, 14(1), 91-111.
- 조원상, 이서원. (2006) “청소년의 가정폭력 경험과 인터넷중독이 공격성에 미치는 영향.” 『아동학회지』, 27(4), 117-131.
- 조윤경, 김영석. (2009) “청소년의 TV와 인터넷이용이 학업성적에 미치는 영향” 『한국방송학보』, 23(5), 380-417.
- Agnew, R. (1992) “Foundation for a General Strain Theory of Crime and Delinquency.” *Criminology*, 30, 47-87.
- Davis, R.A. (2001). A Cognitive-Behavioral Model of Pathological Internet Use, *Computers in Human Behavior*, 17, 187-95.
- Gottfredson, M.R. and Hirschi, T. (1990) *A General Theory of Crime*. CA: Stanford

University Press.

- Grasmick, H.G., Tittle, C.R., Bursik, R.J. Jr., and Arneklev, B.J. (1993) "Testing the Core Empirical Implications of Gottfredson and Hirschi's General Theory of Crime". *Journal of Research in Crime and Delinquency*, 30, 5-29.
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukophadhyay, T. and Scherlis, W. (1998). Internet Paradox: A Social Technology that reduces Social Movement and Psychological Well-being? *American Psychologists*, 53, 1017-31.
- McKenna, K.Y. Green, A.S., and Gleason, M. (2002). Relationship Formation on the Internet: What's the Big Attraction? *Journal of Social Issues*, 58(1), 9-31.
- Morahan-Martin, J. and Schumacher, P. (2000). Incidence and Correlates of Pathological Internet Use among College Students, *Computers in Human Behavior*, 16, 13-29.
- Osgood, D.W., Wilson, J.K. O'Malley, P.M., Bachman, J.G. and Johnston, L.D.. (1996) Routine Activities and Individual Deviant Behavior. *American Sociological Review*, 61, 635-55.
- Papacharissi, Z. and Rubin, A.M. (2000) Predictors of Internet Use. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 44(2), 175-196.
- Robinson, J.P., M. Kestnbaum, A. Neustadtl and A. Alvarez (2000). Mass Media Use and Social Life among Internet Users. *Social Science Computer Review*, 18, 490-501.
- Sampson, R.J. and Lauritsen, J.L. (1990) Deviant Lifestyle, Proximity to Crime and the Offender-Victim Link in Personal Violence. *Journal of Research in Crime and Delinquency*, 27, 110-39.

Internet Usage, Strain, and Delinquency : Analyzing Youth Panel Data

Lee Seong-Sik* · Jun Shinhyun**

This study tests several hypotheses in explaining the relationship between internet usage and delinquency. This study intends to test whether internet usage increases strain and has a positive influence on delinquency or it reduces strain and has a negative relationship with delinquency. In addition, this study tests whether family and school strain have influence on internet usage, which increases or reduces delinquency. This study also investigates whether the relationship between internet usage and delinquency is spurious and both are explained by common factors. Using panel data from Korean Youth Panel Survey, this study tests those hypotheses and applies them to both online and offline delinquency across types of internet usage. Results show that entertainment internet usage has a negative effect on school strain, which reduces online delinquency but increases offline delinquency. In addition, it is found that school strain has a positive effect on internet information seeking activities, which has a positive relationship with online delinquency, but has a negative relationship with offline delinquency. Then, this study discusses implication from empirical results.

❖ Key words : Internet Usage, Strain, Delinquency

투고일 : 8월 10일 / 심사(수정)일 : 9월 14일 / 게재확정일 : 9월 14일

* Professor, Department of Information Sociology, Soongsil University

** Associate Professor, Department of Youth Studies, The Cyber University of Korea