



소셜미디어에서의 직·간접적 탈규범 경험이 청소년의 사회 규범 인식에 미치는 영향*

정일권 광운대학교 미디어커뮤니케이션학부 교수**

이 연구는 중학생 대상 설문조사 자료를 분석하여 부모 세대는 탈규범적이라 규정하는 행동이 어떤 과정을 거쳐 청소년들에게 규범적 행동으로 승인받게 되는지를 설명하고자 하는 목적이서 시작되었다. 이를 위해 포스트 디지털 세대인 중학생들의 소셜미디어 이용 행태를 조사하고 이 과정에서 기술적 규범과 명령적 규범을 어떻게 경험하는지를 탐색한 후 규범적 요인이 개인의 태도와 함께 개인의 소셜미디어 행동 그리고 오프라인에서의 규범 인식에 어떻게 영향을 미치는지를 살펴보았다. 주요 분석 변인은 네 가지 온라인 탈규범 행위(언어적 공격, 단축어 사용, 불법 다운로드, 자기 정보 노출)와 관련한 소셜미디어에서의 타인 행동 관찰, 이용자 본인의 태도와 제재 행동 동참여부, 그리고 관련된 규범에 대한 인식이었다. 연구결과를 요약하면, 첫째, 타인이 탈규범 행동에 대해 제재하는 것을 많이 볼수록, 태도가 부정적일수록, 소셜미디어 네트워크의 규모가 클수록, 그리고 대체적으로 여자보다는 남자가 소셜미디어에서 탈규범 행동에 대한 제재 행위에 더 많이 동참한다. 둘째, 소셜미디어에서의 타인의 탈규범 행위 관찰(기술적 규범) 경험과 그러한 행동에 대한 사회적 제재 관찰(명령적 규범) 경험은 오프라인에서 해당 행위를 탈규범으로 인식하는 정도(규범인식)에 영향을 미치지 않는다. 이러한 인식에 설명력이 가장 큰 변인은 본인의 태도다. 셋째, 주요 변인들 간의 관계는 탈규범 행위별로 차이를 보인다. 탈규범 행동 유형별로 드러난 이러한 차이는 탈규범 행동의 속성이 같지 않음을 의미한다. 각 행위의 평균과 상관관계를 분석해 보면, 네 행위 중에서 상대방을 전제로 하는 행동인 언어적 공격과 단축어 사용이 유사하고 상대방 없이 혼자서 할 수 있는 행동인 불법 다운로드와 자기 정보 노출이 유사함을 발견할 수 있다. 종합해 보면, 소셜미디어에서의 규범 경험은 소셜미디어에서의 자기 행동에 영향을 미치고 이 행동이 장기간 누적되면 실제 생활에서의 규범 인식에 영향을 미칠 가능성이 높아진다.

핵심어: 소셜미디어, 탈규범, 사회화, 세대 갈등, 청소년

* 이 논문은 2016년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2016S1A5A2A01027104). 동시에, 이 논문은 고려대학교 미디어산업연구센터 지원에 의해 연구되었음.

** jeongik@kw.ac.kr

1. 들어가며

디지털 세대에 대한 해외 연구들은 다른 세대와의 가치관 차이를 규명하고 이를 통해 세대 간 갈등의 원인과 대응 방안을 찾는데 많은 관심을 기울여 왔으며, 이 과정에서 규범의 변화는 핵심 종속변인으로 다뤄져 왔다(Palfrey & Gasser, 2008; Wellman, Boase, & Chen, 2002). 반면 국내 연구들은 주로 디지털 세대 등장의 정치적·경제적 의미를 찾거나 세대 간 미디어 이용 방식의 차이 규명 또는 세대별 이용 방식의 문제점에 초점을 맞춰왔다(예, 민영·노성중, 2013; 민정식, 2015; 황용석·박남수·이현주·이원태, 2012). 이를 통해 세대 간 디지털 미디어 격차가 커지고 있다는 점을 발견하고 이에 대한 대응 방안을 제안하기도 했다. 그러나 디지털 미디어 이용이 가져오는 사회문화적 의미를 격차 외 다른 쟁점과 연결시켜 보려는 시도는 미약했다. 이 연구에서 다루고자 하는 세대 간 규범 갈등 역시 국내 연구에서 소외받았던 주제 중 하나다.

디지털 미디어 이용경험과 이를 통해 맺은 관계를 바탕으로 사회화를 경험하고 있는 청소년 세대는 온라인 공간에서 부모 세대가 부정적으로 생각하는 많은 행동을 실천하고 때로는 오프라인에서도 이와 유사한 행동을 보인다. 친구들과 함께 있으면서도 꾸준히 다른 친구들과 ‘카카오톡’에 몰두하는 장면은 청소년들에게는 이미 낯설기 보다는 사회적 영역에서 통용되고 서로 받아들이는 하나의 규범이 되었다. 그러나 부모 세대에게 이런 모습은 여전히 불편하다. 이 외에 축약어와 신조어의 사용, 과장과 욕설이 난무하는 대화, 자발적 신체 및 개인 정보 노출, 불법 복제 및 다운로드 등과 관련해서도 세대 간 규범의 충돌을 목격할 수 있다. 이러한 행동을 통해 청소년들은 자신의 감정을 표현하고 의사를 전달하며 다른 사람들과 관계를 만들어 간다. 이들은 새로운 미디어는 새로운 방식으로 이용할 수 있고 이러한 행동에 대한 평가에 새로운 틀을 적용할 수 있다고 생각하는 것으로 보인다. 그러나 부모 세대는 청소년들의 미디어 이용 방식을 기존의 규범을 어기는 문제 행동으로 규정하고 이를 규제하기 위한 다양한 방법을 동원하고 있다. 이런 이유에서 청소년 세대와 부모 세대 간의 갈등은 피할 수 없는 현실이 되어 왔다.

어떤 사람들은 청소년의 문제 행동에 대해 “디지털 게임을 많이 하다 보니 저렇게 생각하고 행동하구나”라고 말하지만 게임 과정에서 구체적으로 어떤 경험이 청소년들에게 새로운 행동과 규범을 받아들이게 하는지에 대해서는 설명하지 못한다. 미디어 이용이 특정 행동을 유발한다면 왜 그러한지와 그 과정을 설명할 수 있어야 한다. 단순히 많이 사용하기 때문이라고 말하는 것은 근거 없는 추론에 지나지 않는다. 미디어 이용의 결과는 이용량의 차이에 영향을 받는 부분도 있지만 동일한 이용량이라도 구체적인 활용 방법과 과정이 다른 점이 반영된 부분도 있다. 이 연구

는 후자에 초점을 맞춰, 청소년의 디지털 미디어 이용 경험이 어떤 과정을 통해 실생활의 경험을 통해 사회화된 부모 세대의 규범과 일치하지 않은 행동(이하 '탈규범 행동')의 수용에 영향을 미치게 되는지를 탐색하고자 했다.

이 연구에서는 최근에 청소년들이 많이 사용하고 그들의 관계 형성과 유지 나아가서는 사회화 과정에 지대한 영향을 미치는 소셜미디어 이용을 분석하고 이를 바탕으로 탈규범 행동이 또래 집단의 사회적 승인을 얻는 과정을 설명하고자 했다. 소셜미디어에 대한 정의는 다양하지만(자세한 내용은 김은미·이동후·임영호·정일권, 2011), 여기에서는 '메시지와 정보의 교환을 통해 인적 관계가 형성되고 유지되는 온라인 공간 혹은 채널'을 지칭하는 의미로 사용한다.

2. 이론적 논의

1) 사회 규범

사회 규범(social norms)은 상식적으로 허용되는 행동 범위에 관한 사회적 합의다(Ajzen & Fishbein, 1980; Burnkrant & Cousineau, 1975). 사회 규범의 기능은 사회적 차원에서는 합의된 범위 밖의 행동에 대해 사회적 제재를 정당화하며(Ajzen & Fishbein, 1980; Burnkrant & Cousineau, 1975; Horne, 2001), 개인적 차원에서는 주어진 사회 맥락에서 취할 바람직한 행동을 개인이 스스로 찾을 수 있도록 돕는 것으로 요약된다(Cialdini, Reno, & Kallgren, 1990). 또한, 집단과 집단 간의 관계 차원에서는 집단의 정체성을 확립시키고 집단 성원간의 결속력을 공고히 하여 다른 집단과 구별하는 역할도 한다(Hetcher & Opp, 2001; Lapinski & Rimal, 2005).

특정 규범의 수용 여부는 개인의 자율적 판단에 따르지만 실제로 개인이 다른 사회 성원과의 관계로부터 독립적으로 수용여부를 판단하는 경우는 드물다. 이는 규범과 일치하지 않는 행동에 대해 "탈규범"이라는 사회적 평가가 내려지면서 개인에게서 스스로 순응을 택할 수밖에 없는 굴레가 되기 때문이다(Asch, 1956; Milgram, 1974). 바람직한 행동에 대한 사회 성원들 간에 인식이 공유되면 그 기대되는 행동은 곧 사회적 규범의 지위를 얻게 되며, 이후로는 개인행동을 규제하는 압력이 된다(Ajzen & Fishbein, 1980; Hogg, Turner, & Davison, 1990). 이런 측면에서 보면, 규범은 개인의 동의를 바탕으로 개인을 통제하는 사회적 수단이라고 할 수 있다(조동기, 2006).

가치관을 형성하고 규범을 인식하고 받아들여 행동에 적용하는 과정을 다른 말로 표현하면

사회화다. 사회화의 내용은 시대에 따라 바뀌어 왔고 사회 규범도 예외는 아니다(조동기, 2006; Hechter & Opp, 2001). 특히, 사회 규범의 변화는 커뮤니케이션의 변화와 관계가 깊은데, 이는 커뮤니케이션 과정 중 다른 사람의 행동을 관찰하고 자신의 행동에 대한 타인의 반응을 통해 주어진 상황에서 기대되는 행동이 무엇인지 그리고 어떤 행동이 사회적 제재(sanctions)로 이어질지를 지각하게 되기 때문이다(Glynn & Hoge, 2007; Hogg et al., 1990; Lapinski & Rimal, 2005; Spears & Manstead, 1989). 이와 같이 규범은 커뮤니케이션을 통해 형성, 표현, 확인되며 확산, 강화 혹은 변화되기 때문에 미디어 환경의 변화는 규범 인식을 변화시키고 나아가서는 규범 실천 행위의 변화와 밀접하게 연관된다(Lapinski & Rimal, 2005).

사회 규범은 기술적 규범(descriptive norms)과 명령적 규범(injunctive norms)으로 분류된다(Cialdini et al., 1990; Lapinski & Rimal, 2005). 기술적 규범은 개인이 속한 사회집단 내 다른 구성원들이 실제로 행한 특정 행동에 대한 인지된 믿음(perceived belief)으로 준거집단(reference group) 내 다른 성원들의 행동에 대한 직·간접적 관찰이 규범 인식의 중요한 단서가 된다(Rimal & Real, 2005). 기술적 규범이 개인의 행동 혹은 행동 의도에 영향을 미친다는 것은 개인이 “다른 사람들이 그렇게 행동하기에 나도 그렇게 행동하겠다.” 라고 결정하거나 실제로 실천에 옮긴다는 의미로 해석할 수 있다. 선행연구에서는 장기기증 등록(Park & Smith, 2007), 음주(Park, Klein, Smith, & Martell, 2009), 그리고 공동행동 참여(Larimer & Neighbors, 2003; Naumann & Ehrhart, 2011) 등 다양한 행동(의도)에 기술적 규범이 영향을 미치는 것으로 나타났다. 미디어 이용에 한정해서 보면, 인터넷 사용자들의 영상 업로드(Park, Jung & Lee, 2011)와 위키피디아 콘텐츠 업로드(Park, Oh & Kang, 2012), 그리고 인터넷을 통한 불법 다운로드(오현숙·박남기·강내원, 2013) 행동의도에 기술적 규범이 영향을 미치는 것으로 보고되었다.

명령적 규범(injunctive norms)은 어떤 행동이 도덕적으로 승인된 행동인지 아닌지를 보여주는 규칙(rules)이나 신념이다(Cialdini et al., 1990; Lapinski & Rimal, 2005). 명령적 규범이 개인의 행동에 영향을 미친다는 것은 특정 행동이 사회적으로 용인되거나 혹은 비난받는다 고 인식하기 때문에 개인이 그러한 행동을 강화하거나 혹은 회피하게 되는 것을 의미한다(Lapinski & Rimal, 2005). 명령적 규범은 특정 행동에 대한 준거집단 내 다른 성원들의 평가에 대한 관찰을 통해 인식된다. 여기에서 행동의 주체는 ‘나’ 일수도 있고(직접 경험) 준거집단 내 다른 개인이 될 수도(간접 경험) 있다. 예를 들어, 나 또는 제3자가 한 행동에 대해 다른 사회 성원들이 비난하는 것을 경험하게 되면 이러한 행동을 회피하게 된다. 반면에 칭찬이나 격려의 경우에는 그러한 행동이 강화된다. 규범의 직접 경험과 간접 경험 모두에서 행동에 대한 평가 주

체는 관찰자 즉 타인이다. 명령적 규범 인식이 개인의 행동에 미치는 영향은 여러 실증 연구에서 지지되었다(예, 오현숙 외, 2013; 장문정·우형진, 2010; 전진환·김중기, 2009; Taylor, Ishida & Wallace, 2009; Wang & McClung, 2010).

한편, 기술적 규범과 명령적 규범은 밀접하게 관련되므로 대체적으로 일치하나, 기술적 규범의 단서를 제공하는 집단과 명령적 규범의 단서를 제공하는 집단의 성격이 다를 때는 두 규범이 일치하지 않을 가능성이 크다(Cialdini et al., 1990; Lapinski & Rimal, 2005; Park & Smith, 2007). 일반적으로 명령적 규범과 같은 직접적인 영향은 개인적 수준(individual level)에서 가까운 사람들로부터 받을 가능성이 많고, 기술적 규범과 같은 간접적인 영향은 집합적 수준(collective level)에서 사회전체의 유행이나 추세의 형식으로 드러나는 경우가 많다(Park & Smith, 2007; Park et al., 2012).

2) 합리적 행동과 인지부조화

규범은 객관적 실체가 아니라 주관적 인식으로서 존재하기 때문에 개인이 규범적 영향력(normative influence)을 수용할 때 비로소 집단의 '가치 있는 행동'을 학습할 수 있게 된다(Cialdini et al., 1990; Dishion, Spracklen, Andrews, & Patterson, 1996). 이 점에 착안하여 규범의 행동 통제력을 설명하는 이론이 합리적 행동이론(Theory of Reasoned Action)이다(Ajzen & Fishbein, 1980).

합리적 행동이론에 따르면, 인간의 행동은 합리성에 의한 자발적 통제 하에 형성된 태도와 주관적 규범의 영향을 받아 결정된다(Fishbein & Ajzen, 1975). 그리고 대부분의 인간행동이 행위자의 의지에 따라 통제될 수 있다고 보기 때문에, 행동의 직접적인 결정요인은 행동에 대한 태도가 아니라 행동을 수행하려는 의도로 본다. 정리하면, 개인적 요인(personal factor)인 태도(attitude)와 사회적 요인(social factor)인 주관적 규범(subject norm)이 행동의도를 거쳐 행동에 영향을 미치게 되는 것이다(Ajzen & Fishbein, 1980).

행동 의도에 직접적으로 영향을 미치는 두 변인 중 태도는 기억을 통해 형성된 특정 대상에 대한 평가의 총합으로 호감 또는 비호감의 형태로 표현된다(Fishbein & Ajzen, 1975). 태도는 교육이나 경험을 통해 형성되며 이 과정에서 다른 사람과의 상호작용에 영향을 받는다(Ajzen & Fishbein, 1980). 다양한 형태의 타인과의 커뮤니케이션을 통해 형성된 특정 행동에 대한 태도는 행동을 실천하고자 하는 의지에 영향을 미치게 되는 것이다.

주관적 규범은 일정한 사건이나 관념에 대해 행위자가 속한 사회구성원이 생각하는 평균적인 기대가 아니라 개인이 중요하게 생각하는 사람들이나 내가 의견을 귀담아 듣는 사람들 즉 준

거집단 성원들에게 특정 행동이 얼마나 보편적인가에 대한 인식이다(Lapinski & Rimal, 2005; Park & Smith, 2007). 주관적 규범은 특정 행위의 정당성 인식과 관련이 깊다. 즉, 다른 사람들이 권하거나 용납하는 행위라고 인식한다면 행동으로 이어질 가능성이 높지만 그 반대일 경우 행동에 나서지 않을 가능성이 높다. 규범 인식은 사회적이지만 객관적이라기보다는 주관적인 것이다. 그리고 규범은 사회적 산물이지만 이에 대한 인식은 개인적 수준에서 이뤄지기 때문에 개인의 태도와 주관적 규범은 상호연관 된다(Ajzen & Fishbein, 1980).

개인은 준거집단 성원의 행동에 대한 관찰을 통해 규범에 관한 단서를 획득하며 이 단서를 종합하여 다른 사람들이 어떻게 행동하는지 그리고 어떠한 행동이 사회적으로 허용 혹은 금지되는지를 인식하게 된다(Rimal & Real, 2003). 준거집단의 구성은 개인이 선택한 결과이므로 동일한 사회에 속한 사람도 준거집단을 달리할 수 있고 이에 따라 각자에게 적용되는 규범의 내용과 강도가 달라진다(김은미·정일권·배영, 2012; 임종섭·김진희·최수연·원용진, 2014). 다만, 개인이 주관에 따라 준거집단을 선택할 수 있다 하더라도, 일단 선택하고 나면 해당 준거집단의 규범을 주관적으로 해석하거나 선별적으로 수용하는 것은 제한된다는 점에서 개인은 여전히 사회적 구속에서 벗어날 수 없다.

한편, 합리적 행동이론은 모든 행동을 이성의 합리적인 통제를 바탕으로 설명하기 때문에 이성에 의해 정의되지 않거나 지각조차 되지 않아 행동의도가 불명확한 상태에서 이뤄진 행동을 설명하는 데는 적절치 않다(장문정·우형진, 2010). 비이성적 행동을 이해하는 데는 인지 부조화 이론(cognitive dissonance theory)이 유용한 통찰을 제공한다. 인지 부조화 이론에 따르면, 태도, 신념, 그리고 행동이 조화를 이루지 못하면 사람들은 불쾌감을 느끼게 되고 세 요소 간의 균형을 회복시키기 위해 태도, 신념 또는 행동 중 하나 이상을 바꾼다(Festinger, 1957). 이를 탈규범 행동과 연관시켜 생각해보면, 개인은 인지적 균형을 이루기 위해 태도, 주관적 규범, 그리고 행동의 조화를 추구하므로 이미 행동이 돌이킬 수 없는 상황에서 느끼는 부조화를 해결하기 위해서는 태도와 주관적 규범 모두 혹은 둘 중 하나를 바꾸려할 것을 예상할 수 있다. 그런데 이 중에서 주관적 규범은 개인이 스스로의 의지만으로 바꿀 수 없는 사회적 상호작용의 결과물이기 때문에 개인은 자신의 태도를 바꾸거나 여러 규범 중 선택적으로 자신의 행동과 일치하는 것만을 수용하게 될 것을 예상할 수 있다.

3) 청소년 집단의 미디어 이용 특성

새로운 미디어 환경에서 사회화를 거친 연령 코호트(cohort)는 그 이전 세대와는 상이한 가치관을 지니고 이에 걸맞은 규범을 찾게 된다(이명진·박현주, 2011). 이 과정에서 규범의 충돌은

자연스럽다. 문제는 모든 세대는 자기 세대를 다른 세대에 비해 '똑똑하다'고 생각하기에(Pew Internet, 2010) 자신들의 행동 양식이나 가치와 불일치하는 규범을 대체적으로 부정적으로 평가한다는 점이다. 이런 이유에서 미디어 환경이 변할 때면 으레 세대 간 규범 충돌 현상이 나타나며 우리는 이미 휴대전화, 인터넷, 스마트폰이 처음 등장했을 때 이를 경험한 바 있다(김은준, 2008; 배진한, 2006; 이명진·박현주, 2011).

디지털 중심으로 미디어 환경이 변하면서 미디어에 대한 개인의 의존도가 높아지고 미디어를 통해 구현되는 사회의 모습도 급격하게 변화되고 있다. 이러한 변화는 삶을 편리하고 풍성하게 하지만 유감스럽게도 계층 간, 세대 간 갈등의 원인이 되기도 한다(이명진·박현주, 2011; 정명숙·김혜리, 2005). 디지털 미디어 환경에 적응 혹은 활용하는 정도가 다르고 이 차이가 가치관과 사고방식, 그리고 행동양식에 영향을 미치기 때문이다.

성인들은 전통적 문화와 가치를 지향하는 반면 청소년들과 같은 젊은 세대는 새로운 문화와 가치를 추구하는 경향이 강하다(김기환·윤상오·조주은, 2009; 이호영·조성은·오주현·김석호·이윤석, 2012; 정철희, 1997). 대체적으로 나이가 어릴수록 새롭고 흥미로운 대상에 대해 관심을 많이 가지기 때문에 성인들은 기존 매체에 대한 관심이 크고, 익숙하지 않은 새로운 매체에 대해 일종의 두려움을 느끼는 경우가 많지만 청소년들은 인터넷과 다양한 정보통신 기술의 활용에 적극적이고 이를 통해 새로운 형식의 의사소통 방식과 의미를 생산한다(이호영 외, 2012; Rogers, 1983). 최근에는 청소년들이 디지털 매체를 통해, 대화, 오락, 학습, 작업, 사고를 하면서 새로운 가치관을 형성하는 경향이 짙어지고 있다(Tapscott, 2009). 이에 따라, 언어, 사고방식, 생활양식 등에서 어릴 적부터 디지털 미디어 환경에 노출되어 사회화 된 청소년들과 그렇지 않은 성인들 사이의 차이가 점점 커지고 있다(김은미·양소은, 2013; 정명숙·김혜리, 2005; Prensky, 2001).

이러한 세대 간 차이에 주목하여 교육학자 마크 프렌스키는 디지털 환경에서 나고 자란 세대를 디지털 원주민(digital natives)이라고 명명하고 이와 대비되는 개념으로 디지털 세상에 태어나지는 않았지만, 이 시대를 살면서 제2언어로 디지털 미디어를 배우는 기성세대를 디지털 이주민(digital immigrants)으로 칭했다(Prensky, 2001). 그리고 최근에는 디지털 원주민 중에서도 1986년 이후 출생자들은 따로 '포스트 디지털 세대'라고 부르기도 한다(이주현, 2005). 디지털 원주민의 분화를 주장하는 이들은 초기 디지털 원주민들이 어린 시절 아날로그 시절을 경험한 데 비해 1986년 이후 출생자는 아날로그에 대한 경험이 거의 없이 디지털 환경에서만 성장했다는 차이에 주목한다. 초기 디지털 원주민들은 온라인과 오프라인 세계의 경계를 비교적 뚜렷이 구별했지만, 포스트 디지털 세대는 이 경계를 거의 인식하지 못한다. 최근에는 초기

디지털 원주민과 포스트 디지털 세대 간에 태도, 행동, 가치관의 차이가 드러나고 있다는 연구 결과도 보고되었다(권예지 외, 2015).

디지털 원주민들은 대부분 초등학교 때 늦어도 중학생 때부터는 컴퓨터와 인터넷 그리고 스마트폰 등의 정보화 기기를 일상적으로 사용하게 된다(권예지 외, 2015). 디지털 이주민에게 디지털 미디어는 실제 세계와 분리된 공간이지만 디지털 원주민에게는 실제 세계를 지각하고 구성하는 장(場)이다(Prensky, 2001). 디지털 원주민들은 디지털 활동을 통해 자신의 감정을 표현하고 능력을 과시하며 정체성을 형성해 나간다(김기환 외, 2009). 이들에게는 디지털 공간에서 배운 행동 양식을 실제 세계에 적용하는 것이 지극히 자연스럽다. 따라서 이런 자신의 모습을 나무라는 부모 세대의 행동에 반발하게 되는 것이다.

디지털 공간에서 정체성과 가치관을 정립한 디지털 원주민은 주로 가정과 학교에서 사회화된 디지털 이주민과 본질적인 차이가 있다(김기환 외, 2009; Palfrey & Gasser, 2008; Tapscott, 1998). 디지털 원주민은 일방적으로 주어지는 정보가 아닌 자신의 입맛에 맞는 정보를 선택적으로 받아들이는 일에 익숙하다. 그리고 이들은 동시적인 대화를 선호하고 대화 속도를 높이기 위해 줄임말을 사용하고(Prensky, 2001), 음성전화보다 문자를 선호한다(Turkle, 2010). 또한, 디지털 원주민은 사회 변화와 사건들에 대한 자기 의견을 디지털 공간에서 활발히 표현하면서 온라인 커뮤니티를 구성한다. 그리고 이 과정에서 자신의 정체성이 표현된 아이디를 스스로에게 부여하고 이 이름으로 커뮤니티 활동을 이어간다(Prensky, 2001). 새로운 것에 대한 도전 의욕에 있어서도 디지털 원주민은 이주민과 차이를 드러낸다. 이들은 기존 관습에서 좀 어긋날지라도 새롭고 흥미로운 것을 경험하는데 주저하지 않기 때문에 이전 세대들이 미처 추구하지 못했던 새로운 삶의 여정을 찾아기는 일에 상대적으로 적극적이다(이호영 외, 2012; Valenzuela, Arriagada, & Scherman, 2012). 이외에도, 디지털 원주민들은 논리보다 감성에 따라 움직이며, 새로운 문화를 매우 빠르게 받아들이고, 수평적 인간관계와 탈권위적 조직문화를 상대적으로 더 선호하는 특징을 보인다(이호영 외, 2012). 또한 본래의 기능 외에 자신의 개성이나 경제력을 표현하는 상징으로 디지털 기기를 사용하며, '관중'이라는 디지털 용어가 생겨난 것에서도 유추할 수 있듯이 주위 사람들의 시선을 강하게 의식한다(Tapscott, 2008).

4) 청소년의 규범 인식과 소셜미디어 이용의 관계

집단의 규범은 성원들의 상호작용을 통해 형성되고 확인되기 때문에 결국 상호작용의 대상인 사회적 네트워크의 차이는 주관적 규범의 차이로 이어질 수밖에 없다(심홍진, 2012). 그리고 이러한 차이에 의한 규범 충돌은 자연스럽지만 흔히 사회적 갈등의 원인이 된다(Rimal & Real,

2003). 또한, 한 개인이 자신이 속한 여러 집단 중 한 집단의 규범을 수용하는 것이 때로는 자신이 속한 다른 집단의 규범을 어기는 결과를 낳기도 한다. 특히, 준거집단이 사회 전체로 볼 때 소수지만, 준거집단 내 다른 성원들과의 동질성 확인 의지가 높은 사람들은 준거집단의 규범에는 부합하지만 전체 사회의 범위에서는 탈규범적인 행동을 규범의 '창조적 파괴'로 정당화하려 할 수도 있다. 이 경우라면, 탈규범적 행위는 반사회적이라기보다는 사회가 다양해지는 과정에서 선택의 폭이 확장된 결과로 해석될 수도 있다.

인터넷이 보편화 된 이후로 청소년의 사회 인식과 행동은 인터넷 이용 과정에서 만난 또래와 함께한 경험과 깊이 관련되는 것으로 보고되었다(김소정, 2010; Liu, Fang, Deung, & Zhang, 2012). 그러나 이러한 영향이 페이스북과 인스타그램 등의 소셜미디어를 이용하는 청소년에게는 달라질 수 있다(Kaye, 2011). 이것은 무엇보다도 인터넷 이용 행위의 가장 큰 특징 중 하나인 온라인 익명성이 소셜미디어 환경에서는 거의 유지되지 않기 때문이다. 게다가 소셜미디어 이용자는 스스로 네트워크를 구성하고 그들과 어떤 내용을 얼마나 자주 커뮤니케이션하는가를 결정한다(김은미 외, 2012). 따라서 소셜미디어에서 자신이 겪는 경험을 강요가 아니라 선택의 결과로 받아들인다(민정식, 2015). 이런 이유에서 소셜미디어의 네트워크는 준거집단으로 기능할 개연성이 크다(김은미 외, 2012).

디지털 문화 초기의 이용자는 '고립된 개인(isolated individual)'으로 온라인에서 자기만의 새로운 세상을 만드는데 집중했지만(Kiesler, Siegal, & McGuire, 1984), 요즘에는 소셜미디어 등을 통해 일상적으로 연결되면서도 개인의 고유성을 일정 정도 유지하는 존재인 '연결된 개인(networked individual)'의 모습을 보인다(Wellman, 2002). 소셜미디어처럼 네트워크화 된 디지털 공간은 오프라인 관계를 확장시킬 수 있는 사회연결망 공간으로 인식되고 따라서 이 공간에 머무는 시간이 많을수록 현실과 디지털 공간의 구분은 흐릿해지게 된다(권예지 외, 2015; 이동후, 2009; Kennedy, 2012; Owyang, Bernoff, Pflaum, & Bowen, 2009). 관계의 친밀성에 관한 연구에서 청소년들은 그들이 참여하는 온라인 커뮤니티의 참가자들을 가족만큼 가깝게 여기고 있으며 현실에서 함께 활동하는 교내 클럽 회원들과 비교해서는 심지어 더 가깝게 여기는 것으로 나타나기도 했다(Lehdonvirta & Räsänen, 2011).

최근 조사 결과를 보면, 청소년들은 성인에 비해 평균적으로 소셜미디어를 더 많이 이용하지만 그 차이는 크지 않다(김은미·박소라·나은영, 2015; 이호영 외, 2012). 그러나 소셜미디어에 부여한 의미와 그에 따른 구체적인 이용 행태 그리고 일상적 의존도의 차이가 크기에 영향력의 측면에서 두 세대는 구분된다(김은미 외, 2015). 디지털 원주민들은 집, 학교 등의 오프라인 영역과 마찬가지로 소셜미디어 공간을 자신이 성장하는데 꼭 필요한 공간이라고 생각하지만

많은 디지털 이주민들은 이에 동의하지 않는다.

청소년들은 부모에게서 독립하고자 하는 욕구가 강하고 상대적으로 평등한 관계인 또래 집단에 몰입하고자 한다(최혜진·최연실·안연주, 2011; Prentice, 2008). 따라서 이들에게 소셜미디어는 정보 검색이나 협업적 게임의 도구를 넘어서 자신을 표현하고 타인과 소통하는 공간이며 관계의 형성과 유지, 그리고 단절과 복원을 경험하는 현장이다(Boyd, 2014; Palfrey & Gasser, 2008; Prensky, 2001; Rivis & Sheeran, 2003). 이들이 소셜미디어에서 형성하는 관계는 평균적으로 느슨하고 자발적이며 수평적이다(권예지 외, 2015). 또한, 청소년의 경우 디지털 미디어를 활용하여 새로운 관계망을 넓히기보다는 기존 오프라인 친구들과의 결속을 다지기 위해 이용하는 경향이 강하다(김은미 외, 2011; 권예지 외, 2015). 그리고 온라인 커뮤니티의 사례들을 보면 같은 연령대로서 느끼는 막연한 동질감보다 온라인에서 참여하고 공감하는 정도가 높을수록 더 큰 동질감을 느끼는 경우를 볼 수 있다(임종섭 외, 2014). 소셜미디어 이용 과정에서 맺게 되는 관계에서 청소년들이 느끼는 동질감의 수준은 부모 세대가 생각하는 것보다 훨씬 높다(권예지 외, 2015). 이런 점을 고려할 때 소셜미디어 네트워크가 준거집단으로 작용할 가능성이 부모 세대에 비해 더 높을 것으로 예상된다.

한편, 온라인과 오프라인의 경계가 흐려지면서 온라인 규범이 오프라인 태도와 행동에도 규제력을 지니게 되는 경우를 볼 수 있다. 한 연구에 따르면 온라인 공동체 회원들이 갖는 규범 인식이 에너지 절약행동을 바라보는 태도에 영향을 미치는 것으로 나타났다(신경아·한미정, 2009). 이 연구에 따르면, 온라인 공동체에 공동의 규칙이 있고 에너지 절약을 중시하고 이를 위해 협력한다고 여길수록 에너지 절약을 좋게 보고 에너지 절약행동을 현명하고 가치가 있는 일로 평가한다. 청소년 대상 연구에서는 이러한 온-오프 탈규범 행동의 일치성에 대해 접근성과 관련시켜 설명하기도 한다. 김소정(2010)은 청소년들이 온라인 탈규범 행위를 오프라인에서 재현하는 것은 청소년들의 삶에 인터넷이 일상화되면서 쉽게 온라인상의 일탈문화와 접촉할 수 있게 되었고, 이러한 직·간접적 경험이 현실세계에서의 비행(非行) 행동에 보다 쉽게 접근 가능하게 된 탓이라고 설명한다.

이상의 논의를 정리해 보면, 탈규범 행동의 경우, 소셜미디어 이용 과정에서 기존 규범에 대해서 저항적 성격을 띤 행동을 하는 사람들을 얼마나 자주 접했는지(기술적 규범)와 그런 행동에 대해 다른 사람들이 어떠한 사회적 제재 혹은 지지 의지를 표명했는지(명령적 규범)가 소셜미디어에서의 자신의 행동과 규범 인식에 영향을 미칠 것으로 예상할 수 있다. 이런 이유에서 이 연구에서는 아래의 연구가설을 검증하고자 한다.

연구기설 1. 소셜미디어에서의 타인 행동 관찰 경험은 소셜미디어에서의 자신의 행동에 영향을 미칠 것이다.

연구기설 1a. 다른 사람들이 규범을 어기는 행동을 자주 목격할수록(기술적 규범 근거) 자신도 동일한 행동을 더 자주 한다.

연구기설 1b. 탈규범 행동을 목격한 사람들이 이를 제재하려는 노력을 자주 목격할수록(명령적 규범 근거) 자신도 제재 행동에 더 자주 동참한다.

연구기설 2. 소셜미디어에서의 타인 행동 관찰 경험은 (탈)규범 인식에 영향을 미칠 것이다.

연구기설 2a. 다른 사람들이 규범을 어기는 행동을 자주 목격할수록(기술적 규범 근거) (탈)규범 인식이 약화된다.

연구기설 2b. 탈규범 행동을 목격한 사람들이 이를 제재하려는 노력을 자주 목격할수록(명령적 규범 근거) (탈)규범 인식이 강화된다.

3. 연구방법

1) 설문조사

(1) 조사대상

이 연구의 조사대상은 디지털 미디어를 통한 사회화를 본격적으로 경험한 포스트 디지털 세대인 중학생이다. 이들은 이전의 디지털 원주민과 달리 아날로그에 대한 경험이 거의 없이 디지털 환경에서만 성장하여 디지털 미디어 이용 경험의 장기적 영향이 상대적으로 더 뚜렷하게 드러날 것으로 예상했다. 청소년 연구에서 조사대상을 중학생에 한정된 연구는 여러 차례 있었지만(예, 김기환 외, 2009; 김소정, 2010), 특정 학교 재학생 전부를 대상으로 한 연구는 매우 드물다.

조사대상의 선정은 다음의 절차를 따랐다. 2016년 9월 전국 소재 5개 중학교의 교장, 교감, 혹은 학생 주임 교사를 소개 받아 이들에게 전화를 걸어 설문 조사 협조를 요청했고 두 개 학교(제주도 소재 1개교와 서울 소재 1개교)로부터 동의를 얻었다. 다음으로 구두로 동의를 받은 두 학교에 연구자 소속 대학교 총장 명의로 협조 공문을 보내 공식적으로 2016년과 2017년 연 1회씩 두 차례에 걸쳐 조사에 협조해 줄 것을 요청했다. 이 연구에서는 2016년 11월 현재 두 학교에 재학 중인 1, 2학년 학생에게서 수집된 자료만을($N = 839$) 분석했다.

(2) 조사일시 및 절차

2016년 11월 17일(제주 소재 중학교)과 11월 25일(서울 소재 중학교) 오전에 조사 대상 학교를 방문하여 미리 준비해 간 설문지를 1학년과 2학년 담임선생님께 배포했다. 설문내용은 폐쇄형 132문항으로 구성되었다. 조사는 각 교실별로 실시되었는데 연구자가 참관한 교실에서는 담당 선생님이 약 2분간 설문지의 목적과 절차 그리고 주의 사항을 전달한 후 설문지를 배포했다. 응답을 마치는데 소요된 시간은 응답자별로 다소 차이가 있었는데 약 13분에서 22분까지 분포했다. 문항에 대한 응답자의 질문에 대해서는 담당 선생님의 판단에 따라 조사 결과에 영향을 미치지 않는 선에서 단어의 뜻, 작성 방법 등에 대한 추가 설명이 이뤄졌다.

2) 주요 변인의 조작적 정의와 측정

(1) 탈규범 행동

설문문항 작성 전에 청소년 세대의 소셜미디어 이용 행태를 대략적으로 이해하고 설문지에 담을 탈규범 행동을 특정하기 위해 대학 1학년생을 대상으로 2시간의 FGI를 실시했다. 조사대상인 중학생을 대상으로 FGI를 진행하는 것이 바람직하지만 당초 예상에 비해 IRB(Institutional Review Board) 심사 기간이 길어져서 심사면제를 받고자 대학생을 대상으로 진행하게 되었다. 비록 중학생은 아니지만 대학교 1학년생은 중학생 때 소셜미디어 이용 경험을 잘 기억하고 있고 조사 시점에 중학생인 응답자들의 이용 행태와 크게 다르지 않을 것으로 예상했다. 이들과의 FGI를 통해 추출된 탈규범 행동 유형은 다음의 네 가지다.

가. 언어적 공격

누군가를 비방, 빈정거림, 인신공격, 욕설을 퍼붓는 등 언어적으로 공격하는 행동은 플레이밍(flaming), 사이버 불링(cyber bullying), 온라인 언어폭력, 혐오발언 등 다양한 이름으로 불리며, 디지털 공간에서는 익명성과 개방성으로 인해 면대면 상황에 비해 이러한 언어 공격 행위가 더 많이 행해진다(Appel, Stiglbauer, Batinic, & Holtz, 2014; Atkin, Smith, Roberto, Fediuk, & Wagner, 2002). 그리고 디지털 공간에서 이러한 공격적 표현에 많이 노출된 청소년은 오프라인의 일상적 생활에서 이를 실천할 가능성이 높다(Atkin et al., 2002). 이 연구에서는 사회적 요망성(social desirability)에 따른 거짓 답변의 가능성을 줄이기 위해 욕설과 같이 수용되기 어려운 행동을 제외하고 상대적으로 약한 수준의 공격적 언어 사용 행위에 한정해서 조사했다. 구체적으로 “상대가 잘못하거나 억지를 부린다고 생각했을 때 공

격적으로 말하거나 화를 내는” 행위에 대해 물었다.

나. 단축어 사용

소셜미디어를 이용하다보면, 청소년들은 성인들이 이해하지 못하는 다양한 표현 수단을 사용하여 국어를 오용하거나 파괴하는 것을 자주 목격할 수 있다. ‘관중’, ‘갑툭튀’와 같은 단축어, 모음을 생략하여 웃는 소리 [ㅎㅎ]나 혀 차는 소리 [ㅋㅋㅋㅋ]를 상징하는 음성화기호, 그리고 그림 형태의 이모티콘이 그러하다. 소셜미디어나 다른 디지털 공간에 많이 노출된 일부 부모 세대는 이러한 언어 파괴적 표현을 수용하기도 하지만 이러한 기회를 가지지 못한 이들 사이에는 언어 사용 규범 위반이라고 규정하는 경향이 강하다(박현구, 2013). 반면에 청소년들은 이러한 새로운 표현방식이 간편할 뿐만 아니라 보다 정확하고 생동감 있게 감정을 전달하는 표현이라고 생각한다(박현구, 2013). 이 연구에서는 조사대상인 중학생들의 이해 수준에 맞춰 국어 오용 및 파괴 행위를 단축어 사용으로 한정하고, 국어사전에 없는 온라인 단축어, 즉 ‘갑툭튀’, ‘넘사벽’, ‘답정너’, ‘든보잡’, ‘떡튀’, ‘술까말’, ‘남사친’, ‘여사친’ 등 구체적인 예를 제시했다.

다. 불법 다운로드

디지털 콘텐츠는 아날로그 콘텐츠에 비해 복사, 전달, 수정이 월등히 편리하다. 이런 이유에서 디지털 공간에서는 원소유자의 허락을 받지 않거나 정당한 대가를 치루지 않고 게임, 프로그램, 저작물 등을 온라인상에서 다운로드 받아 이용하는 경우가 많다(오현숙 외, 2013; 장문정·우형진, 2010). 특히, 경제적 능력이 상대적으로 부족한 청소년들은 이에 대한 문제의식이 약하다(Cho, Chung, & Filippova, 2015). 이런 이유에서 불법 다운로드 행동은 청소년들의 소셜미디어 이용 과정에서 쉽게 인지되고 이러한 행동에 대한 정당화 또는 제한 방식과 관련된 논쟁도 끊이지 않고 있다(오현숙 외, 2013). 이 연구에서는 불법 다운로드를 “온라인상에서 불법으로 유료 콘텐츠를 다운받는 행위”로 조작적으로 정의했다.

라. 자기 정보 노출

청소년들 중 일부는 소셜미디어에서 사회적 지지를 얻고자 하는 목적에서 혹은 단순한 부주의로 자신에 관한 정보를 불필요하게 노출하는 경우가 있다(김형지·전은식·김성태, 2016). 이런 행위를 자주 하는 이용자는 청소년들 사이에서 “관중”(관심종자)으로 불리며 놀림의 대상이 되기도 한다. 다녀온 음식점을 소개하는 사진 속에 가족의 얼굴이 드러나기도 하고 합격증 사진을 게재하면서 본인 혹은 친구의 주민등록번호를 노출시키기도 한다. 게다가 타인에게 이런 노출을 강요

하기도 한다. 이른바 ‘인증샷을 올리라는 요구가 바로 그것이다. 이러한 자기 정보 노출 행동은 개인 정보는 보호받아야 한다는 사회적 규범과 일치하지 않는다. 이 연구에서는 자기 정보 노출을 “사람들과의 대화 상황에서 자신의 비밀을 예사롭게 털어 놓는 행위”로 정의했다.

(2) 핵심 변인의 측정

이 연구에서 가장 중요하게 다룬 분석 대상은 탈규범 행동이다. 설문지에는 이와 관련하여 네 가지 행동(언어적 공격, 단축어 사용, 불법 다운로드, 자기 정보 노출)에 관해 기술적 규범, 명령적 규범, 소셜미디어에서의 행동, 태도의 부정성, 사회 규범 인식의 다섯 개의 변인을 각각 측정했다. 기술적 규범과 명령적 규범에 관한 측정문항은 연구자별로 차이가 많다. 그리고 각각의 측정 방법은 각기 다른 문제점을 지니고 있다고 판단하여 새로운 방식을 고안했다. 이 연구는 응답자의 경험에 대한 기억을 돕기 위해 실제 이용 상황에서 경험한 것을 떠올려 보고 열 번의 경험 중 몇 번이 탈규범에 해당되는지를 물어 그 비율을 변인화했다(〈부록 I〉 참조).

(3) 통제 변인의 측정

태도와 소셜미디어 이용시간, 소셜미디어 네트워크의 특성, 그리고 성별과 학교 소재지를 통제했다.

가. 탈규범 행동에 대한 태도. 네 가지 행동 각각에 대해 응답자 본인의 태도를 5점 리커트 척도로 측정했다.

나. 소셜미디어 이용시간. 주중 이용시간과 주말 이용 시간을 각각 묻은 후 수식을 세워 하루 평균 이용 시간을 산출해 냈다.

다. 소셜 네트워크의 크기. 소셜미디어 이용의 행태와 소셜 관계에 대한 인식은 네트워크의 크기와 관련이 깊다(권예지 외, 2015; 김은미 외, 2015). 이런 이유에서 소셜 네트워크 규모를 통제하고자 다음과 같이 측정했다. “현재 이용하고 있는 소셜미디어로 관계를 맺고 있는 사람들(예: 인스타그램 팔로워, 페이스북 친구, 블로그 이웃, 트위터 팔로워, 카카오톡 친구 등)을 모두 합하면 대략 몇 명 정도입니까? 단, 복수의 소셜미디어를 통해 관계를 맺고 있는 사람은 한 명으로 칩니다. 예: A라는 친구와 인스타그램과 페이스북에서 동시에 관계를 맺고 있다면 두 명이 아닌 한 명으로 칩니다.”

라. 순수 소셜미디어 관계의 비중. 소셜미디어 이용 형식과 이용 결과는 누구와 소통하는가에 따라 달라진다(권예지 외, 2015; 김은미 외, 2015). 특히, 소셜미디어에서 처음 만난 사람과 이전부터 오프라인에서 알고 지내던 사람과의 관계를 유지하는 방식은 차이가 크다. 이런 점을

고려하여 이 연구에서는 소셜미디어에서 처음 관계를 시작한 사람이 자신의 소셜 네트워크에서 차지하는 비율을 측정하여 이를 통제변인으로 활용했다.

5. 연구결과

1) 규범 관련 행동에 관한 기술적 분석과 상관관계 분석

이 연구의 핵심 변인은 소셜미디어에서의 타인 행동 관찰(기술적 규범과 명령적 규범 근거), 소셜미디어에서의 탈규범 행동에 대한 제재 행동 동참 여부, 그리고 규범인식이다. 소셜미디어에서의 타인 행동 관찰은 규범과 불일치하는 행동 관찰(기술적 규범 인식의 단서)과 그러한 행동에 대한 사회적 제재 행동(명령적 규범 인식의 단서)에 대한 관찰로 구분된다. 여기에 개인의 태도를 포함한 다섯 가지 핵심 변인에 대해 분석 대상인 4가지 탈규범 관련 행동별 평균, 표준편차 그리고 변인 간 상관관계를 아래 <표 1>과 <표 2>에 나눠 정리했다.

언어적 공격은(<표 1> 왼쪽 참조) 빈번하게 관찰되고($M = 4.02, SD = 3.07$) 이에 대한 사회적 제재가 상대적으로 가장 많이 관찰된다($M = 3.50, SD = 2.80$). 그리고 소셜미디어 이용자 자신도 사회적 제재 행동에 참여한 경우가 다른 세 개의 행동에 비해 많다($M = 3.27, SD = 3.01$). 그리고 태도가 가장 부정적이며($M = 4.03, SD = 1.11$) 이에 대한 사회규범 인식이 가장 강하다($M = 4.03, SD = 1.11$). 상관관계를 보면, 소셜미디어에서의 기술적 규범 경험은 소셜미디어 명령적 규범 경험($r = .24, p < .01$), 소셜미디어 제재 행동 동참($r = .33, p < .01$)과 양의 상관관계를 지닌다. 이는 소셜미디어에서 언어적 공격을 자주 목격할수록 이에 대한 제재 행동도 자주 목격하고 자신도 그러한 행동에 동참한 경험이 많다는 의미다. 반면, 태도의 부정성과($r = -.12, p < .01$) 탈규범 인식과는($r = -.11, p < .01$) 각각 음의 상관관계를 지닌다. 이는 소셜미디어에서 언어적 공격을 자주 목격할수록 이 행동을 덜 부정적으로 생각하고 사회적으로 이 행동을 잘못된 것으로 판단한다는 탈규범 인식이 약하다는 의미다. 이외에 소셜미디어에서의 명령적 규범 경험은 제재 행동 동참과($r = .38, p < .01$), 그리고 태도의 부정성은 탈규범 인식과($r = .61, p < .01$) 양의 상관관계를 가진다.

소셜미디어에서 국어를 오용하고 파괴해서 단축어를 만들어 사용하는 행위는(<표 1> 오른쪽 참조) 넷 중 가장 많이 관찰되지만($M = 7.35, SD = 3.03$), 이에 대한 사회적 제재 행동은($M = 2.68, SD = 3.40$) 자주 관찰되지 않는다. 그리고 이에 대한 제재 행동을 직접 실행하는 경우는 넷 중 가장 적었고($M = 1.58, SD = 2.58$) 이에 대한 태도 역시 가장 덜 부정적이었다

($M = 2.72, SD = 1.01$). 마지막으로 소셜미디어 이용 중 단축어 사용에 대한 사회적 인식이 부정적이라는 탈규범 인식 역시 넷 중 가장 약했다($M = 2.93, SD = 1.15$). 상관관계를 보면, 소셜미디어에서의 기술적 규범 경험은 태도의 부정성($r = -.14, p < .01$) 그리고 탈규범 인식과($r = -.13, p < .01$) 각각 음의 상관관계를 지닌다. 이는 소셜미디어에서 단축어 사용을 자주 목격할수록 이 행동을 덜 부정적으로 생각하고 이런 행동을 금지시켜야 한다는 규범에 덜 동조적이라는 의미다. 한편, 소셜미디어에서의 명령적 규범 경험은 제재 행동 동참과($r = .45, p < .01$) 태도의 부정성($r = .14, p < .01$), 그리고 탈규범 인식과($r = .08, p < .05$) 각각 양의 상관관계를 가진다. 이는 소셜미디어에서 단축어 사용에 대한 제재 행동을 자주 목격할수록 본인도 제재 행동에 더 많이 동참하고 단축어 사용에 대한 부정적 태도가 강하고 이러한 행동이 사회적으로 부정적으로 받아들여진다는 탈규범 인식이 강하다는 의미다. 이 외에 태도의 부정성은 탈규범 인식과($r = .61, p < .01$) 양의 상관관계를 가진다.

표 1. 핵심 변인 간 상관관계: 언어적 공격과 단축어 사용

변인	언어적 공격					단축어 사용				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1. SM 기술적 규범	-					-				
2. SM 명령적 규범	.24**	-				.06	-			
3. SM 제재 행동	.33**	.38**	-			-.02	.45**	-		
4. 태도의 부정성	-.12**	.04	-.00	-		-.14**	.14**	.17**	-	
5. 탈규범 인식	-.11**	.01	-.01	.61**	-	-.13**	.08*	.17**	.61**	-
<i>M</i>	4.02	3.50	3.27	4.02	4.03	7.35	2.68	1.58	2.72	2.93
<i>SD</i>	3.07	2.80	3.02	1.08	1.11	3.03	3.40	2.58	1.01	1.15

주. $N = 772 \sim 780$ (언어적 공격)

$N = 770 \sim 779$ (단축어 사용)

* $p < .05$ ** $p < .01$

불법 다운로드는(〈표 2〉 왼쪽 참조) 때때로 목격하지만($M = 3.83, SD = 3.28$) 사회적 제재를 관찰한 경우는 상대적으로 적다($M = 2.54, SD = 2.89$). 자신이 제재 행동에 동참한 경우는 많지도 적지도 않다($M = 2.21, SD = 2.98$). 태도의 부정성은 넷 중 두 번째로 높고($M = 3.86, SD = 1.07$), 사회적 탈규범 인식 역시 두 번째로 강하다($M = 3.83, SD = 1.13$). 상관관계를 보면, 소셜미디어에서의 기술적 규범 경험은 태도의 부정성($r = -.18, p < .01$) 탈규범 인식과($r = -.19, p < .01$) 각각 음의 상관관계를 지닌다. 이는 소셜미디어에서 불법 다운로드를 자주 목격할수록 이 행동을 덜 부정적으로 생각하고 이런 행동을 금지시켜야 한다는 규범에 덜 동조적이라는 의미다. 한편, 소셜미디어에서의 명령적 규범 경험은 제재 행동 동

참($r = .47, p < .01$) 그리고 탈규범 인식과($r = .09, p < .05$) 각각 양의 상관관계를 가진다. 이는 소셜미디어에서 불법 다운로드에 대한 제재 행동을 자주 목격할수록 본인도 제재 행동에 더 많이 동참하고 사회적으로 불법 다운로드가 잘못된 것으로 받아들여진다는 탈규범 인식이 강하다는 의미다. 이 외에 태도의 부정성은 탈규범 인식과($r = .61, p < .01$) 양의 상관관계를 가진다.

자기 정보 노출의 경우는(〈표 2〉 오른쪽 참조) 탈규범 행동도($M = 2.95, SD = 2.57$) 제재 행동도($M = 2.59, SD = 2.62$) 관찰 빈도가 넷 중 가장 낮은 수준이다. 그리고 자신이 제재 행동에 동참한 정도와($M = 2.03, SD = 2.70$) 태도의 부정성은($M = 3.10, SD = 1.14$) 두 번째로 낮다. 마지막으로 탈규범 인식의 강도도($M = 3.13, SD = 1.22$) 두 번째로 낮았다. 상관관계를 보면, 소셜미디어에서의 기술적 규범 경험은 소셜미디어 명령적 규범 경험($r = .22, p < .01$), 소셜미디어 제재 행동 동참($r = .10, p < .01$)과 양의 상관관계를 지닌다. 이는 소셜미디어에서 자기 정보 노출을 자주 목격할수록 이에 대한 제재 행동도 자주 목격하고 자신도 그러한 행동에 동참한 경험이 많다는 의미다. 반면, 태도의 부정성과($r = -.16, p < .01$) 탈규범 인식과는($r = -.12, p < .01$) 각각 음의 상관관계를 지닌다. 이는 소셜미디어에서 자기 정보 노출을 자주 목격할수록 이 행동을 덜 부정적으로 생각하고 사회적으로 잘못되었다는 탈규범 인식이 약하다는 의미다. 그리고 소셜미디어에서의 명령적 규범 경험은 제재 행동 동참과($r = .44, p < .01$), 태도의 부정성은 탈규범 인식과($r = .65, p < .01$) 각각 양의 상관관계를 가진다. 이 밖에 소셜미디어에서 제재 행동 동참은 태도의 부정성($r = .16, p < .01$) 그리고 탈규범 인식과($r = .15, p < .01$) 양의 상관관계를 지닌다. 이는 소셜미디어에서 제재하는 행동에 동참한 경험이 많을수록 자기 정보 노출에 대한 태도가 부정적이고 사회적으로 부정적으로 받아들여진다는 탈규범 인식이 강하다는 의미다.

표 2. 핵심 변인 간 상관관계: 불법 다운로드와 자기 정보 노출

변인	불법 다운로드					자기 정보 노출				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1. SM 기술적 규범	-					-				
2. SM 명령적 규범	.07*	-				.22**	-			
3. SM 제재 행동	-.01	.47**	-			.10**	.44**	-		
4. 태도의 부정성	-.18**	.04	10**	-		-.16**	.01	.16**	-	
5. 탈규범 인식	-.19**	.09*	.11**	.67**	-	-.12**	.00	.15**	.65**	-
M	3.83	2.54	2.21	3.86	3.83	2.95	2.59	2.03	3.10	3.13
SD	3.28	2.89	2.93	1.08	1.13	2.57	2.62	2.70	1.14	1.22

주. N = 768 ~ 780 (언어적 공격)

N = 762 ~ 780 (단축어 사용)

* $p < .05$ ** $p < .01$

종합해 보면, 규범의 규제력이 가장 큰 탈규범 행동은 언어적 공격이고 다음으로 불법 다운로드, 자기 정보 노출, 그리고 단축어 사용 순이라고 할 수 있다. 이는 현실세계에서의 규범에 대한 인식의 수준과 동일하다. 그리고 태도의 부정성은 일관되게 탈규범 인식과 양의 상관관계를 지닌다. 그리고 소셜미디어에서의 기술적 규범 경험은 일관되게 태도의 부정성 그리고 탈규범 인식과 각각 음의 상관관계를 지닌다. 반면에 소셜미디어에서의 명령적 규범 경험은 자신의 제재 행동 동참과 일관되게 양의 상관관계를 보인다. 마지막으로 언어적 공격을 제외한 나머지 세 개의 탈규범행동에서 소셜미디어에서의 제재 동참 행동은 일관되게 태도의 부정성 그리고 탈규범 인식과 각각 양의 상관관계를 지닌다.

2) 소셜미디어에서의 탈규범 행동에 대한 제재 행동 동참에 영향을 미치는 요인

첫 번째 연구가설은 소셜미디어 공간에서 타인 행동 관찰과 자신의 태도는 소셜미디어에서 자기 행동에 영향을 미치는 지를 검증한다. 여기에서 타인 행동 관찰은 다시 기술적 규범 인식의 근거가 되는 행동과 명령적 규범 인식 근거 행동으로 나뉘 검증했다. 이에 대한 분석 결과는 4개의 탈규범 행위별로 <표 3> ~ <표 6>과 같이 정리했다.

타인에 대해 거친 단어를 쓰거나 위협을 가하는 언어적 공격의 경우(<표 3> 참조), 소셜미디어에서 그러한 행동을 많이 관찰할수록($\beta = .23, p < .001$) 그리고 그러한 행동에 대한 제재 행동을 많이 볼수록($\beta = .31, p < .001$) 자신도 더 자주 제재 행동에 동참한다. 통제변인 중에서는 네트워크 크기($\beta = .08, p = .02$)와 관계를 소셜미디어에서 시작한 비중($\beta = .08, p = .01$)이 높은 남자들($\beta = .15, p < .001$)이 그렇지 않은 여자들에 비해 언어적 공격에 대한 제재에 더 많이 동참하는 것으로 나타났다.

표 3. 소셜미디어에서의 언어적 공격에 대한 제재 행동 동참에 미치는 요인

예측변인	B	β	SE	t	p	95% CI	
						LL	UL
상수	-0.36		0.50	-0.73	.47	-1.35	0.62
이용시간	-0.00	-.04	0.00	-1.27	.21	-0.00	0.00
네트워크 크기	0.00	.08	0.00	2.34	.02	0.00	0.00
순수 SM 관계	0.01	.08	0.00	2.48	.01	0.00	0.02
성별(남자)	1.15	.15	0.30	3.89	.00	0.57	1.73
지역(제주)	0.11	.02	0.24	0.47	.64	-0.35	0.58
기술적 규범 관찰	0.23	.23	0.03	6.70	.00	0.16	0.30
명령적 규범 관찰	0.34	.31	0.04	9.26	.00	0.27	0.42
태도의 부정성	0.06	.02	0.09	0.66	.51	-0.12	0.24

$F(8, 708) = 30.42, p < .001$

$R^2 = .26$, 수정 $R^2 = .25$

주. N = 717. SE = 표준오차; CI = 신뢰구간; LL = 하한계; UL = 상한계

국어 문법에 어긋나는 단축어 사용의 경우(〈표 4〉 참조), 소셜미디어에서 그러한 행동에 대한 제재 행동을 많이 볼수록($\beta = .41, p < .001$), 그리고 탈규범 행동에 대한 태도가 부정적일수록($\beta = .10, p < .001$) 자신도 제재 행동에 더 자주 동참한다. 통제변인 중에서는 네트워크 크기가 클수록 이용자가 이에 대한 제재 행동에 더 많이 동참하는 것으로 나타났다($\beta = .08, p = .02$).

표 4. 소셜미디어에서의 단축어 사용에 대한 제재 행동 동참에 미치는 요인

예측변인	B	β	SE	t	p	95% CI	
						LL	UL
상수	-0.66		0.42	-1.57	.12	-1.49	0.17
이용시간	0.00	.03	0.00	0.91	.37	-0.00	0.00
네트워크 크기	0.00	.08	0.00	2.28	.02	0.00	0.00
순수 SM 관계	0.01	.05	0.00	1.50	.13	-0.00	0.01
성별(남자)	0.47	.08	0.25	1.87	.06	-0.02	0.97
지역(제주)	0.19	.04	0.21	0.90	.37	-0.22	0.59
기술적 규범 관찰	-0.03	-.04	0.03	-1.09	.28	-0.09	0.03
명령적 규범 관찰	0.31	.41	0.03	12.10	.00	0.26	0.37
태도의 부정성	0.26	.10	0.09	2.99	.00	0.09	0.44

$F(8, 708) = 26.03, p < .001$
 $R^2 = .23$, 수정 $R^2 = .22$

주. $N = 717$. SE = 표준오차; CI = 신뢰구간; LL = 하한계; UL = 상한계

정당한 대가를 치루거나 저작자의 동의를 얻지 않고 콘텐츠를 무단으로 다운받는 경우(〈표 5〉 참조), 소셜미디어에서 그러한 행동에 대한 제재 행동을 많이 볼수록($\beta = .46, p < .001$), 탈규범 행동에 대한 태도가 부정적일수록($\beta = .08, p = .02$), 그리고 네트워크 크기($\beta = .07, p = .05$)가 큰 사람일수록 불법 다운로드를 목격했을 때 이에 대한 제재 행동을 더 많이 하는 것으로 나타났다.

표 5. 소셜미디어에서의 불법 다운로드에 대한 제재 행동 동참에 미치는 요인

예측변인	B	β	SE	t	p	95% CI	
						LL	UL
상수	-0.33		0.50	-6.66	.51	-1.31	0.65
이용시간	-0.00	-.01	0.00	-2.24	.82	-0.00	0.00
네트워크 크기	0.00	.07	0.00	1.96	.05	0.00	0.00
순수 SM 관계	0.00	.04	0.00	1.07	.28	-0.00	0.01
성별(남자)	0.27	.04	0.29	0.92	.36	-0.30	0.83
지역(제주)	0.29	.05	0.23	1.25	.21	-0.17	0.75
기술적 규범 관찰	-0.04	-.05	0.03	-1.35	.18	-0.10	0.02
명령적 규범 관찰	0.47	.46	0.03	13.95	.00	0.40	0.53
태도의 부정성	0.23	.08	0.93	2.45	.02	0.50	0.41

$F(8, 702) = 29.27, p < .001$
 $R^2 = .25$, 수정 $R^2 = .24$

주. $N = 710$. SE = 표준오차; CI = 신뢰구간; LL = 하한계; UL = 상한계

불필요하게 자신의 개인 정보를 노출하는 경우(〈표 6〉 참조), 소셜미디어에서 이에 대한 제재 행동을 많이 볼수록($\beta = .46, p < .001$), 그리고 탈규범 행동에 대한 태도가 부정적일수록($\beta = .14, p < .001$) 자신도 더 많이 제재 행동에 동참한다.

표 6. 소셜미디어에서의 자기 정보 노출에 대한 제재 행동 동참에 미치는 요인

예측변인	B	β	SE	t	p	95% CI	
						LL	UL
상수	-0.95		0.39	-2.44	.02	-1.72	-0.19
이용시간	0.00	.02	0.00	0.51	.61	-0.00	0.00
네트워크 크기	0.00	.05	0.00	1.54	.12	0.00	0.00
순수 SM 관계	0.00	.02	0.00	0.46	.65	-0.01	0.01
성별(남자)	0.44	.07	0.26	1.68	.09	-0.08	0.96
지역(제주)	0.11	-.02	0.21	0.52	.60	-0.31	0.53
기술적 규범 관찰	0.03	.03	0.04	0.81	.42	-0.04	0.10
명령적 규범 관찰	0.47	.46	0.03	13.67	.00	0.40	0.54
태도의 부정성	0.33	.14	0.08	4.13	.00	0.17	0.49

$F(8, 696) = 29.74, p < .001$
 $R^2 = .26$, 수정 $R^2 = .25$

주. $N = 705$. SE = 표준오차; CI = 신뢰구간; LL = 하한계; UL = 상한계

네 행동 유형을 종합해서 분석해 보면, 탈규범 행동 유형에 관계없이 소셜미디어에서 제재 행위를 많이 관찰할수록, 즉 명령적 규범 경험을 많이 할수록 자신도 탈규범 행동에 대한 제재 행동에 자주 동참하는 것으로 나타났다. 이 결과는 〈연구가설 1b〉를 지지한다. 반면에 기술적 규범 경험은 네 가지 탈규범 행동 중에서 언어적 공격에 대해서만 유의미한 영향을 보였고 이마저도 예측과는 반대로 타인의 탈규범 행동을 많이 관찰할수록 오히려 제재에 더 자주 동참하는 것으로 나타났다. 따라서 〈연구가설 1a〉는 지지되지 않았다. 그리고 태도의 부정성이 일관되게 탈규범 행동에 대한 제재 동참의 유의미한 예측변인으로 확인되었다. 이 외에 네트워크의 크기는 대체적으로 유의미한 예측변인이었으나 소셜미디어에서 새로 맺은 관계의 비중을 의미하는 순수 소셜미디어 관계의 효과는 유의미하지 않았다.

3) (탈)규범 인식에 영향을 미치는 요인

두 번째 연구가설은 소셜미디어에서의 타인 행동 관찰과 자기 행동 그리고 자신의 태도에 따라 오프라인에서의 (탈)규범 인식이 달라지는지를 검증한다. 연구가설 1에서와 마찬가지로 타인 행동은 기술적 규범 인식의 근거가 되는 행동과 명령적 규범 근거 행동으로 나뉘 검증했다. 이에 대한 분석 결과는 4개의 탈규범 행위별로 〈표 7〉 ~ 〈표 10〉과 같이 정리했다.

언어적 공격의 경우(〈표 7〉 참조), 행동에 대한 태도가 부정적일수록($\beta = .59, p < .001$) 공격적 행위를 탈규범으로 인식한다.

표 7. 언어적 공격에 대한 탈규범 인식에 미치는 요인

예측변인	B	β	SE	t	p	95% CI	
						LL	UL
상수	1.75		0.17	10.26	.00	1.42	2.09
이용시간	0.00	.02	0.00	0.70	.48	0.00	0.00
네트워크 크기	0.00	-.03	0.00	-1.00	.32	0.00	0.00
순수 SM 관계	-0.00	-.03	0.00	-0.97	.33	-0.00	0.00
성별(남자)	0.03	.01	0.10	0.32	.75	-0.17	0.23
지역(제주)	-0.14	-.06	0.08	-1.77	.08	-0.30	0.02
기술적 규범 관찰	-0.02	-.05	0.01	-1.52	.13	-0.04	0.01
명령적 규범 관찰	-0.00	-.01	0.01	-0.23	.82	-0.03	0.02
SM 제재 행동 동참	0.01	.02	0.01	0.65	.51	-0.02	0.03
태도의 부정성	0.61	.59	0.03	19.58	.00	0.55	0.67

$F(9, 706) = 45.91, p < .001$

$R^2 = .37$, 수정 $R^2 = .36$

주. $N = 716$. SE = 표준오차; CI = 신뢰구간; LL = 하한계; UL = 상한계

단축어 사용의 경우(〈표 8〉 참조), 소셜미디어에서 그러한 행동을 적게 관찰할수록($\beta = -.07, p = .03$), 제재에 동참한 경험이 많을수록($\beta = .08, p = .01$), 그리고 태도가 부정적일수록($\beta = .59, p < .001$) 이에 대한 탈규범 인식이 강하다.

표 8. 단축어 사용에 대한 탈규범 인식에 미치는 요인

예측변인	B	β	SE	t	p	95% CI	
						LL	UL
상수	1.15		1.17	6.93	.00	0.83	1.48
이용시간	0.00	.03	0.00	0.94	.35	0.00	0.00
네트워크 크기	-0.00	-.00	0.00	-0.05	.96	0.00	0.00
순수 SM 관계	-0.00	-.02	0.00	-0.50	.62	-0.00	0.00
성별(남자)	0.08	.03	0.10	0.81	.42	-0.12	0.28
지역(제주)	0.02	.01	0.08	0.27	.79	-0.14	0.18
기술적 규범 관찰	-0.03	-.07	0.01	-2.17	.03	-0.05	-0.00
명령적 규범 관찰	-0.01	-.03	0.01	-0.80	.43	-0.03	0.01
SM 제재 행동 동참	0.04	.08	0.02	2.48	.01	0.01	0.07
태도의 부정성	0.67	.59	0.04	19.22	.00	0.60	0.74

$F(9, 707) = 50.42, p < .001$

$R^2 = .39$, 수정 $R^2 = .38$

주. $N = 717$. SE = 표준오차; CI = 신뢰구간; LL = 하한계; UL = 상한계

불법 다운로드의 경우(〈표 9〉 참조), 소셜미디어에서 그러한 행동에 대한 태도가 부정적일수록($\beta = .63, p < .001$) 이에 대한 탈규범 인식이 강하다. 또한 탈규범 행동을 적게 관찰할수록($\beta = -.08, p = .01$), 탈규범 행동에 제재하는 타인을 자주 관찰할수록($\beta = .07, p = .03$) 탈규범 인식이 강하다.

표 9. 불법 다운로드에 대한 탈규범 인식에 미치는 요인

예측변인	B	β	SE	t	p	95% CI	
						LL	UL
상수	1.34		0.17	8.10	.00	1.01	1.66
이용시간	-0.00	-.00	0.00	-0.13	.90	0.00	0.00
네트워크 크기	0.00	-.04	0.00	-1.42	.16	0.00	0.00
순수 SM 관계	-0.00	-.01	0.00	-0.45	.65	-0.00	0.00
성별(남자)	-0.02	-.01	0.10	-0.15	.88	-0.20	0.17
지역(제주)	-0.02	-.01	0.08	-0.32	.75	-0.18	0.13
기술적 규범 관찰	-0.03	-.08	0.01	-2.56	.01	-0.05	-0.01
명령적 규범 관찰	0.03	.07	0.01	2.23	.03	0.03	0.05
SM 제재 행동 동참	0.01	.02	0.01	0.57	.57	-0.02	0.03
태도의 부정성	0.67	.63	0.03	21.70	.00	0.61	0.73

$F(9, 701) = 62.05, p < .001$
 $R^2 = .44$, 수정 $R^2 = .44$

주. N = 711. SE = 표준오차; CI = 신뢰구간; LL = 하한계; UL = 상한계

마지막으로 부주의한 자기 정보 노출의 경우(〈표 10〉 참조), 소셜미디어 이용 과정에서 본인이 제재 행동에 동참한 경험이 많을수록($\beta = .07, p = .04$) 그리고 태도가 부정적일수록($\beta = .63, p < .001$) 탈규범 인식이 강하다.

표 10. 자기 정보 노출에 대한 탈규범 인식에 미치는 요인

예측변인	B	β	SE	t	p	95% CI	
						LL	UL
상수	1.08		0.16	6.87	.00	0.77	1.38
이용시간	0.00	.01	0.00	0.15	.88	0.00	0.00
네트워크 크기	0.00	-.03	0.00	-1.13	.26	0.00	0.00
순수 SM 관계	-0.00	-.00	0.00	-0.25	.98	-0.00	0.00
성별(남자)	-0.03	-.01	0.11	-0.28	.78	-0.24	0.18
지역(제주)	0.16	.07	0.09	1.86	.06	-0.01	0.33
기술적 규범 관찰	-0.01	-.03	0.01	-0.85	.40	-0.04	0.02
명령적 규범 관찰	-0.02	-.05	0.02	-1.45	.15	-0.05	0.01
SM 제재 행동 동참	0.03	.07	0.02	2.08	.04	0.00	0.06
태도의 부정성	0.68	.63	0.03	21.04	.00	0.61	0.74

$F(9, 695) = 56.76, p < .001$
 $R^2 = .42$, 수정 $R^2 = .42$

주. N = 705. SE = 표준오차; CI = 신뢰구간; LL = 하한계; UL = 상한계

정리해 보면, 분석한 4개의 탈규범 행동 중 기술적 규범 근거 경험은 단축어 사용과 불법 다운로드에 대해서만, 그리고 명령적 규범 근거 경험은 불법 다운로드에 대해서만 탈규범 인식의 유의미한 예측 변인이었다. 이는 소셜미디어에서의 규범 경험이 일상에서의 탈규범 인식에 미치는 영향력이 제한적임을 시사한다. 그리고 소셜미디어에서의 탈규범 행동에 대한 재재 동참 경험도 단축어 사용에 있어서만 탈규범 인식을 제한적으로 예측하는 변인으로 나타났다. 반면에 태도의 부정성은 일관되게 탈규범 행동의 유의미한 예측변인으로 확인되었다. 이는 사회 규범에 대한 인식이 일관되게 개인의 태도와 일치하고 있음을 의미한다.

6. 결론 및 제언

이 연구는 포스트 디지털 세대인 중학생을 대상으로 부모 세대에게 탈규범적이라 규정되는 행동이 어떤 과정을 통해 이들에게 규범적 행동으로 승인받게 되는지를 설명하고자 하는 목적에서 시작되었다. 이를 위해 설문조사 자료를 바탕으로 소셜미디어 이용 과정에서 청소년들이 기술적 규범과 명령적 규범을 어떻게 경험하게 되는지를 살펴보고, 이러한 요인이 개인의 태도와 함께 개인의 소셜미디어 행동 그리고 오프라인에서의 탈규범 인식에 어떻게 영향을 미치는지를 검증했다. 분석 대상 탈규범 행위 유형에는 언어적 공격, 단축어 사용, 불법 다운로드, 자기 정보 노출이 포함되었다. 그리고 주요 변인으로 위의 네 가지 탈규범 행동 각각에 관련된 타인 행동 관찰, 제재 행동 동참여부, 관련된 규범에 대한 인식, 그리고 본인의 태도가 포함되었다. 이들 변인들 간의 관계에 대한 분석 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 타인이 탈규범 행동에 대해 제재하는 것을 많이 볼수록, 태도가 부정적일수록, 소셜미디어 네트워크의 규모가 클수록, 그리고 대체적으로 여자보다는 남자가 소셜미디어에서 탈규범 행동에 대한 제재 행위에 더 많이 동참하는 것으로 나타났다. 당초 예상과는 달리 기술적 규범 관련 행동 관찰의 영향력은 유의미하지 않았다. 이와 관련해서는 우리나라 청소년들이 소셜미디어를 주로 오프라인에서 이미 알고 지내던 친구들과의 커뮤니케이션을 위해 사용하고 있다는 점에 주목할 필요가 있다. 선행연구를 보면, 명령적 규범과 같은 직접적인 영향은 개인적 수준(individual level)에서 가까운 사람들로부터 받을 가능성이 많고, 기술적 규범과 같은 간접적인 영향은 집합적 수준(collective level)에서 사회전체의 유행이나 추세에 영향을 받는 경우가 많다(Park & Smith, 2007; Park et al., 2012). 소셜미디어는 개인이 설계하고 통제하는 관계망을 기반으로 한다는 특징을 지닌다. 이러한 특성은 기술적 규범 보다는 명령적 규범이 보

다 큰 영향력을 발휘할 수 있도록 하는 배경이 된다.

네 개의 탈규범 행동 중에서 언어적 공격의 경우에만 선행연구와 정반대로 타인의 탈규범 행동을 자주 목격할수록(기술적 규범 인식 근거) 제재 행동에 더 많이 동참 하는 것으로 나타난 결과도 주목할 만하다. 이 결과는 인터넷 공간과 소셜미디어 두 공간의 차별성에서 그 원인을 찾아볼 수 있다. 만약, 디지털 환경에서 나고 자란 현재의 중학생들이 소셜미디어와 실제 생활이 이뤄지는 오프라인 공간을 부분적으로나마 구분하고 있다면 이들이 새로운 규범을 시험하는 장소로 소셜미디어를 이용하고 있다는 해석이 가능하다. 즉, 이런 행동이 어떤 결과를 가져올 지에 대한 호기심 혹은 일탈의 즐거움을 위해 탈규범을 시험하고 있는 것으로 볼 수 있다. 탈규범 행위를 새로운 규범으로 받아들이지 못한 다수의 청소년들에게는 소셜미디어에서 탈규범 행위 관찰은 이를 경계하는 마음을 강화시키는 기제로 작용하고 있는 것으로 해석된다.

둘째, 소셜미디어에서의 타인의 탈규범 행위 관찰 경험과 그러한 행동에 대한 사회적 제재 관찰 경험은 오프라인에서 해당 행위를 탈규범으로 인식하는 정도에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 대신에 본인의 태도가 (탈)규범 인식에 가장 큰 영향을 미쳤다. 당초의 예상과는 달리 소셜미디어에서의 규범 경험(기술적 규범과 명령적 규범)이 실제 생활 규범 인식에 영향이 없는 것으로 나타난 결과는 다소 놀랍지만 논리적 연관성을 찾을 수 있다. 소셜미디어에서 타인의 행동을 본 것이 짧은 시간 내에 개인의 규범 인식에 영향을 미치게 된다면 개인의 인지적 과정을 외부 환경에 전면적으로 의존적이라고 해석할 수밖에 없다. 그런데 이는 일반적 상식과 부합하지 않는다. 따라서 이 결과는 조심스럽지만 탈규범 행동에 대한 규범 인식 근거가 되는 관찰 경험이 누적되고 이러한 경험에 대한 인지적 판단 과정을 거듭했을 때 비로소 기존의 인식 더 나아가서는 가치관의 변화가 일어날 수 있다는 점을 보여준 것으로 생각하는 것이 타당해 보인다. 즉 소셜미디어와 같은 디지털 공간에서 장기간에 걸쳐 탈규범 행위를 관찰하고 이를 제재하는 명령적 규범의 강도가 약해지는 것을 직·간접적으로 경험할 때 비로소 규범 인식의 변화가 일어나는 것으로 해석해야 한다.

셋째, 연구 설계 단계에서는 예상하지 못했지만 탈규범 행위별로 다르게 나타난 주요 변인들 간의 관계에도 주목할 필요가 있다. 탈규범 행동 유형별로 드러난 이러한 차이는 탈규범 행동의 속성이 같지 않음을 의미한다. 각 행위의 평균과 상관관계를 분석해 보면, 네 행위가 둘씩 짝을 지어 유사함을 알 수 있다. 상대방을 전제로 하는 행동인 언어적 공격과 단축어 사용이 유사하고 반면에, 상대방 없이 혼자서 할 수 있는 행동인 불법 다운로드와 자기 정보 노출이 유사하다. 전자는 규범의 규제력이 강한지 나쁜지가 명확한 편이지만 후자는 규범의 규제력 크기가 명확하지 않다. 즉 전자의 경우는 태도의 부정성과 자신이 소셜미디어에서 제재 행동에 동참하는

정도의 부적 상관관계가 명확하게 드러나지만 후자의 경우는 그러하지 않다. 이는 타인과의 직접적인 상호작용이 있는 행위가 단순히 개인의 행동이 관찰에 머무는 간접적 상호작용에 비해 규범의 규제력 변화가 보다 명확하게 드러나는 행동임을 의미한다. 동시에, 네 가지 규범적 도전 행동 중에서 다른 두 행동 유형에 비해 언어적 공격과 자기 정보 노출에 대한 수용과 관련하여 청소년 세대 내의 갈등이 크다는 점을 시사한다. 즉, 새로운 규범으로 받아들일지 말지와 관련하여 인지적 갈등이 심한 단계에 있는 행동이라고 할 수 있다. 이런 맥락에서 규범이 태도와 행동에 미칠 영향을 보다 정확하게 예측하기 위해서는 두 가지 규범의 속성을 염두에 둘 것을 제안한다. 한 가지는 규범의 대상이 되는 행동이 타인과의 직접적인 상호작용인지 아닌지를 따져보는 것이고, 다른 한 가지는 규범의 주기가 안정적인 단계인지 새롭게 형성되는 단계 혹은 약화되는 단계 인지를 분석하는 것이다.

이 연구는 소셜미디어에서의 경험이 오프라인에서의 행동에 영향을 미치는 지 여부를 직접적으로 관찰하고 있지 않다. 따라서 이 연구의 결과만으로 소셜미디어로 대표되는 청소년의 디지털 미디어 이용 경험이 어떻게 현실 세계의 탈규범 행동에 영향을 미치는 지를 설명할 수는 없다. 그러나 이와 관련된 설명에 도움이 되는 몇 가지 단서 몇 가지를 찾아냈다는 점에서 연구의 의의를 찾을 수 있다. 우선, 네 유형의 탈규범 행동 중에서 자기 정보 노출의 경우에는 소셜미디어에서 본인이 제재 행동에 동참할수록 이를 부정적으로 인식하는 경향이 강해졌다. 그리고 소셜미디어에서의 명령적 규범 관찰 경험이 소셜미디어에서 자신의 제재 행동에 영향을 미친다는 주장도 이 연구에서 지지되었다. 이를 종합하면, 소셜미디어에서의 규범 경험은 소셜미디어에서의 자신의 행동에 영향을 미치고 이러한 행동이 장기간 누적되면 실제 생활에서의 규범 인식에 영향을 미치게 되는 것으로 해석할 수 있다. 물론 이 연구에서 제시한 근거는 확신을 가지기에는 불충분하다. 그러나 바로 이 점에서 후속 연구의 방향은 명확해진다. 향후 연구에서는 장기 패널 연구를 통해 디지털 미디어 경험이 규범 인식과 나아가서는 규범 실천 행위에 어떠한 변화를 가져오는 지를 보다 정교하게 탐색할 것을 제안한다.

마지막으로 후속 연구자들에게 탈규범으로 인한 세대 간 갈등 문제의 해결 방안과 관련하여 탈규범 행동에 대한 부정적 인식을 전환할 것을 당부하고 싶다. 탈규범 행동을 부정적인 것으로 인식하고 이에 대해 제재 위주로 대응하는 방식은 장기적인 안목에서 집단 갈등의 해결책이 될 수 없다. 따라서 탈규범 행동을 기존 규범을 파괴하기 위한 저항이 아니라, 새로운 환경에 적응한 결과로서 규범 변화의 시작을 알리는 신호로 인식할 필요가 있다. 청소년들은 규범을 느슨하게 적용하고 있는 것이 아니라 새로운 규범을 만들어 실천하고 있는 것이다. 청소년 세대들은 어른 세대들에게 지금의 갈등은 ‘구(舊)규범을 지키지 않은 우리의 잘못이 아니라 신(新)규범을

받아들이지 못하고 있는 어른 세대들의 잘못'이라고 생각할 수도 있다. 새로운 규범을 만들어 가는 것이 피할 수 없는 현실이라면 우리는 이러한 변화를 억제하기 위한 방안이 아니라 변화의 충격을 완화하는 방안을 찾아야 한다. 구체적으로, 규범 변화의 속도를 조절하거나 규범 변화의 방향을 조정하는 방안을 생각해 볼 수 있다. 지금까지의 억제와 제재 위주의 수많은 대응책에도 불구하고 기존의 규범을 따르지 않는 행동이 늘어나고 있는 현실을 고려할 때, 우리 사회에서 당면하고 있는 미디어 환경 변화 관련 세대 간 갈등의 해결책은 새로운 규범의 거부가 아니라 수용 가능하도록 규범 변화의 폭과 속도를 조절하는 것으로 발상을 전환해야 한다.

참고문헌

- 권예지·나은영·박소라·김은미·이지영·고예나 (2015). 한국의 디지털 원주민과 디지털 이주민: 온라인 콘텐츠 이용, SNS 네트워크, 사회적 관계 인식을 중심으로. <한국방송학보>, 29권 2호, 5-40.
- 김기환·윤상오·조주은 (2009). 디지털세대의 특성과 가치관에 관한 연구. <정보화정책>, 16권 2호, 140-162.
- 김소정 (2010). 인터넷 경험이 청소년 비행에 미치는 영향. <사회복지연구> 41권 3호, 57-79
- 김은미·박소라·나은영 (2015). 네트워크화된 개인의 등장: 청소년의 SNS 활용과 관계 인식. <한국방송학보>, 29권 4호, 187-224.
- 김은미·양소은 (2013). '디지털 네이티브'의 시민성. <한국언론학보>, 57권 1호, 305-334.
- 김은미·이동후·임영호·정일권 (2011). <SNS혁명의 신화와 실제: '토크, 플레이, 러브'의 진화>. 서울: 나남.
- 김은미·정일권·배영 (2012). 누구와의 교류인가?: 인터넷을 통한 교류의 범위가 사회신뢰에 미치는 영향. <한국방송학보>, 26권 5호, 44-77.
- 김은준 (2008). 모바일테크놀로지와 세대 간 커뮤니케이션: 휴대전화를 매개한 여성의 세대 간 커뮤니케이션을 중심으로. <한국언론학보>, 52권 1호, 216-243.
- 김형지·전은식·김성태 (2016). 온라인상의 개인정보 노출에 대한 인식과 보호 태도 연구: 빅데이터 시대 개인정보 노출에 대한 심리적 반발에 주목하며. <한국언론정보학보>, 80권, 143-166.
- 나은영 (2012). 심리학적 관점에서의 소셜미디어. <한국언론학회 심포지움 및 세미나>, 5-26. 서울: 한국언론학회.
- 민영·노성중 (2011). 가치, 참여, 인터넷 이용: 386세대와 정보화세대의 비교. <한국언론학보>, 57권 2호, 5-32.
- 민정식 (2015). 청소년들의 유행정보 재전송에 미치는 영향: 소셜미디어 중독과 자기통제를 중심으로. <언론과학연구>, 15권 4호, 79-108.
- 박현구 (2013). 이모티콘과 음성화기호가 인터넷 댓글의 반어성에 미치는 영향에 관한 실험: 암묵적 표시이론을 중심으로. <한국소통학보>, 22권 22호, 131-161.
- 배진한 (2006). 공적 공간에서의 이동전화 이용에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. <언론과학연구>, 6권 3호, 237-271.

- 신경아·한미정 (2009). 온라인 커뮤니티 이용을 통한 사회적 자본이 에너지 절약 행동의도에 미치는 영향에 관한 연구. <한국광고홍보학보>, 11권 3호, 126-158.
- 오현숙·박남기·강내원 (2013). 개인의 문화적 성향과 사회규범이 불법 다운로드 의도에 미치는 영향. <언론과학연구>, 13권 4호, 343-378.
- 심홍진 (2012). 소셜미디어의 정치참여 효과에 관한 연구: 주관적 규범과 동류집단압력을 중심으로. <커뮤니케이션 이론>, 8권 3호, 6-52.
- 이동후 (2009). 사이버 대중으로서의 청년 세대에 대한 고찰. <한국방송학보>, 23권 3호, 409-448.
- 이명진·박현주 (2011). 미디어 발전과 사회갈등 구조의 변화. <정보와사회>, 21권, 1-34.
- 이주현 (2005). 포스트디지털 세대, 따뜻한 디지털 세상을 이끈다. <제일기획 트렌드 리포트, 6월호>, 50-53.
- 이호영·조성은·오주현·김석호·이윤석 (2012). <디지털 세대와 기성세대의 사고 및 행동양식 비교 연구>. 서울: 정보통신정책연구원.
- 임종섭·김진희·최수연·원용진 (2014). 온라인 공동체 규범인식과 몰입이 운영방식 만족, 지각된 가치, 오프라인 모임의 참여에 미치는 영향관계. <한국언론학보>, 58권 5호, 153-179, 451.
- 장문정·우형진 (2010). 한국과 중국 대학생들의 온라인 콘텐츠 불법다운로드 행동의도에 관한 연구. <한국언론학보>, 54권 3호, 54-74.
- 전진환·김종기 (2009). 대학생들의 S/W 불법복제 의도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. <정보보호학회논문지>, 19권 2호, 127-140.
- 정명숙·김혜리 (2005). 삶에 대한 가치관과 청소년의 일상행동에 대한 시각에서 세대 간 차이점과 유사점. <한국심리학회지: 발달>, 18권 1호, 115-135.
- 정철희(1997). 문화변동과 사회민주화: 탈물질주의 가치와 공중~주도 정치. <한국사회학>, 31권, 61-83.
- 조동기 (2006). 사이버공간의 일탈 유형과 사회통제의 특성. <정보와 사회>, 10권, 73-97.
- 최혜진·최연실·안연주 (2011) 부모양육태도, 자기통제력 및 또래관계가 청소년의 인터넷중독에 미치는 영향. <한국가족관계학회지>. 15권 4호, 113-133.
- 황용석·박남수·이현주·이원태 (2012). 디지털 미디어 환경과 커뮤니케이션 능력 격차 연구: 세대 요인을 중심으로. <한국언론학보>, 56권 2호, 198-225.

- Ajzen, I., & Fishbein, M. (1980). *Understanding attitudes and predicting social behavior*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Appel, M., Stiglbauer, B., Batinic, B., & Holtz, P. (2014). Internet use and verbal aggression: The moderating role of parents and peers. *Computers in Human Behavior, 33*, 235-241.
- Arkin, C. K., Smith, S. W., Roberto, A. J., Fediuk, T., & Wagner, T. (2002). Correlates of verbally aggressive communication in adolescents. *Journal of Applied Communication Research, 30*(3), 251-268.
- Asch, S. E. (1956). Studies of independence and conformity: A minority of one against a unanimous majority. *Psychological Monographs: General and Applied, 70*(9), 1-70.
- Boyd, D. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. New Heaven, CT: Yale University Press.
- Burnkrant, R. M. & Cousineau, A. (1975). Informational and Normative Social Influence in Buyer Behavior. *Journal of Consumer Research, 2*(3), 206-215.
- Cho, H., Chung, S., & Filippova, A. (2015). Perceptions of social norms surrounding digital piracy: The effect of social projection and communication exposure on injunctive and descriptive social norms. *Computers in Human Behavior, 48*, 506-515.
- Cialdini, R. B., Reno, R. R., & Kallgren, C. A. (1990). A focus theory of normative conduct: Recycling the concept of norms to reduce littering in public places. *Journal of Personality and Social Psychology, 58*(6), 1015 - 1026.
- Dishion, T. J., Spracklen, K. M., Andrews, D. W., & Patterson, G. R. (1996). Deviancy training in male adolescent friendships. *Behavior Therapy, 27*(3), 373 - 390.
- Festinger, L. A. (1957). *Theory of cognitive dissonance*. Stanford: Stanford University Press.
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (1975). *Belief, attitude, intention, and behavior: An introduction to theory and research*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Glynn, C. J. & Huge, M. E. (2007). Opinion as norms: Applying a return potential model to study of communication behaviors. *Communication Research, 34*(5), 548-568.
- Hechter, M., & Opp, K. D. (2001). *Social norms*. New York: Russell Sage Foundation.
- Hogg, M. A., Turner, J. C., & Davidson, B. (1990). Polarized norms and social frames of

- reference: A test of the self-categorization theory of group polarization. *Basic and Applied Social Psychology*, 11, 77-100.
- Kaye, B. (2011). Between Barack and a Net Place: Motivations for Using Social Network Sites and Blogs for Political Information. In Z. Papacharissi (Ed.), *A networked self: Identity, community and culture on social network sites* (pp.208-231). Greenwich, CT: JAI Press.
- Kennedy, J. (2012). Conceptualizing social interactions in networked spaces. In F. Comunello (Ed.), *Networked sociability and individualism: Technology for personal and professional relationships* (pp. 24-40). Hershey, PA: Information Science Reference (IGI Global).
- Kiesler, S., Siegal, J., & McGuire, T. W. (1984). Social psychological aspects of computer-mediated communication. *American Psychologist*, 39(10), 1123-1134.
- Lapinski, M. K., & Rimal, R. N. (2005). An explication of social norms. *Communication Theory*, 15(2), 127-147.
- Larimer, M. E., & Neighbors, C. (2003). Normative misperception and the impact of descriptive and injunctivenorms on college student gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 17, 235-243.
- Lehdonvirta, V., & Räsänen, P. (2011). How do young people identify with online and offline peer groups? A comparison between UK, Spain and Japan. *Journal of Youth Studies*, 14(1), 91-108.
- Liu, Q-X., Fang, X-Y., Deung, L-Y., & Zhang, J-T. (2012). Parent-adolescent communication, parental Internet use and Internet-specific norms and pathological Internet use among Chinese adolescents. *Computers in Human Behavior*, 28, 1269-1275.
- Milgram, S (1963). Behavioral study of obedience. *Journal of Abnormal Social Psychology*, 67, 371-378.
- Naumann, S. E., & Ehrhart, M. G. (2011). Moderators of the relationship between group helping norms and individual helping. *Small Group Research*, 42, 225-281.
- Owyang, J. K., Bernoff, J., Pfaum, C. N., & Bowen, E. (2009). *The future of the social web*. Forrester, Retrieved from : http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-The_

- Palfrey, J. G., & Gasser, U. (2008). *Born digital: Understanding the first generation of digital natives*. New York: Basic Books.
- Park, H. S., Klein, K. A., Smith, S., & Martell, D. (2009). Separating subjective norms, university descriptive and injunctive norms, and U.S. descriptive and injunctive norms for drinking behavior intentions. *Health Communication, 24*, 746-751.
- Park, H. S., & Smith, S. W. (2007). Distinctiveness and influence of subjective norms, personal descriptive and injunctive norms, and societal descriptive and injunctive norms on behavioral intent: A case of two behaviors critical to organ donation. *Human Communication Research, 33*(2), 194-218.
- Park, N., Jung, Y., & Lee, K. M. (2011). Intention to upload video content on the Internet: The role of social norms and ego-involvement. *Computers in Human Behavior, 27*, 1996-2004.
- Park, N., Oh, H-S, & Kang, N. (2012). Factors influencing intention to upload content on Wikipedia in South Korea: The effects of social norms and individual differences. *Computers in Human Behavior, 28*(3), 898-905.
- Pew Internet (2010). *Generations 2010*. Retrieved from <http://pewinternet.org/Reports/2010/Generations-2010.aspx>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants part 1. *On the Horizon, 9*(5). 1-6.
- Prentice, D. A. (2008). Mobilizing and weakening peer influence as mechanisms for changing behavior: Implications for alcohol intervention programs. In M. J. Prinstein & K. A. Dodge (Eds.). *Understanding peer influence in children and adolescents* (pp. 161-180). New York: Guilford Press.
- Rivis, A., & Sheeran, P. (2003). Descriptive norms as an additional predictor of the theory of planned behavior: A meta-analysis. *Current Psychology, 22*(3), 218-233.
- Spears, R., & Manstead, A. S. R. (1989). The social context of stereo-typing and differentiation. *European Journal of Social Psychology, 19*, 101-121.
- Tapscott, D. (1998). *Growing up digital: The rise of the net generation*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Tapscott, D. (2008). *Growing up digital: How the net generation is changing your world*.

New York, NY: McGraw-Hill.

Taylor, S. A., C. Ishida, and D. W. Wallace. (2009). Intention to Engage in Digital Piracy: A Conceptual Model and Empirical Test. *Journal of Service Research*, 11(3), 246-62.

Turkle, S. (2010). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. New York: Basic Books.

Rimal, R. N., & Real, K. (2003). Understanding the influence of perceived norms on behaviors. *Communication Theory*, 13, 184-203.

Rimal, R. N. & Real, K. (2005). How Behaviors are influenced by perceived norm. *Communication Research*, 32(3), 389-414.

Rogers, E. M. (1995). *Diffusion of innovations(4th Ed.)*. New York : The Free Press.

Wang, X., & McClung, S. R. (2010). Toward a detailed understanding of illegal digital downloading intentions: An extended theory of planned behaviour approach. *New Media & Society*, 13(4), 663-677. doi:10.1177/1461444810378225

Valenzuela, S., Arriagada, A., & Scherman, A. (2012), "The social media basis of youth protest behavior: The case of Chile", *Journal of Communication*, 62(2), 299-314.

Wellman, B. (2002). Little boxes, glocalization, and networked individualism. In M. Tandabe, van den P. Besselaar, & T. Ishida, (Eds.), *Digital cities II: Computational and sociological approaches* (pp. 1-25). Berlin: Springer-Verlag.

Wellman, B., Boase, J., & Chen, W. (2002). The networked nature of community: Online and offline. *It & Society*, 1(1), 151-165.

최초 투고일 2019년 2월 7일

게재 확정일 2019년 7월 15일

논문 수정일 2019년 7월 29일

〈부록 1〉 주요 변인의 측정

설문지 상단에 아래의 내용을 명시했다.

* 다음 질문은 소셜미디어(온라인)에서 누군가를 처음 만나 대화하는 상황에 대한 질문입니다.

1. 기술적 규범 근거 관찰

“소셜미디어에서 대화하는 중 얼마나 자주 아래와 같이 행동하는 사람을 목격했나요?”

- 1) 내가 본 사람 10명 중 ()명은 상대가 잘못하거나 억지를 부린다고 생각했을 때 공격적으로 말하거나 화를 냈다.
- 2) 내가 본 사람 10명 중 ()명은 국어사전에 없는 온라인 단축어(예를 들어, 갑툭튀, 넘사벽, 답정너, 듣보잡, 먹튀, 솔까말, 남사친, 여사친 등)를 쓴다.
- 3) 내 생각에 나와 소셜미디어에서 나랑 관계를 맺은 사람 10명 중 ()명은 온라인 유료 콘텐츠를 무료로 다운 받는다.
- 4) 내 생각에 나와 소셜미디어에서 나랑 관계를 맺은 사람 10명 중 ()명은 여러 사람과의 대화 상황에서 자신의 비밀을 예사롭게 털어 놓는다.

2. 명령적 규범 근거 관찰

“소셜미디어에서 대화하는 중 얼마나 자주 아래와 같이 행동하는 사람을 목격했나요?”

- 1) 내가 본 사람 10명 중 ()명은 공격적으로 말하거나 화를 내는 사람을 나무라거나 제지한다.
- 2) 내가 본 사람 10명 중 ()명은 국어사전에 없는 온라인 단축어(예를 들어, 갑툭튀, 넘사벽, 답정너, 듣보잡, 먹튀, 솔까말, 남사친, 여사친 등)를 사람을 나무라거나 제지한다.
- 3) 내 생각에 나와 소셜미디어에서 나랑 관계를 맺은 사람 10명 중 ()명은 온라인 유료 콘텐츠를 무료로 다운 받는 행위를 보면 사람을 나무라거나 제지한다.
- 4) 내 생각에 나와 소셜미디어에서 나랑 관계를 맺은 사람 10명 중 ()명은 여러 사람과의 대화 상황에서 자신의 비밀을 예사롭게 털어 놓는 사람에게 주의할 것을 당부하거나 불편함을 표현한다.

3. 소셜미디어에서의 본인 행동

“소셜미디어를 이용하면서 다음의 행동을 얼마나 자주하나요?”

- 1) 행동을 잘못하거나 억지를 부리는 상대방을 만났을 때 10번 중 ()번은 나무라거나 제지했다.
- 2) 온라인 단축어를 쓰는 상대방을 만났을 때 10번 중 ()번은 나무라거나 제지했다.
- 3) 유료 콘텐츠를 무료로 다운 받았거나 받을 것이라고 말하는 상대방을 만났을 때 10번 중 ()번은 나무라거나 제지했다.
- 4) 여러 사람과의 대화 상황에서 자신의 비밀을 예사롭게 털어 놓는 상대방을 만났을 때 10번 중 ()번은 나무라거나 제지했다.

4. 규범 인식

“시내 중심가에서 만나는 사람들 100명에게 아래의 5가지 행동에 대해 어떻게 생각하는지를 물어본다면 아래 선택 항목 중 가장 많은 사람들이 선택하는 대답은 무엇일까요?”

〈선택 항목〉
(1) 현명하거나 바람직한 행동이다.
(2) 그럴 수도 있다.
(3) 개인의 선택 사항으로 자신이 판단할 수 있는 사항이 아니다.
(4) 바람직하지 않은 행동이다.
(5) 매우 잘못된 행동이다.

행동	대답
상대가 잘못하거나 억지를 부린다고 생각했을 때 공격적으로 말하거나 화를 내는 행동	
국어사전에 없는 온라인 단축어를 쓰는 행동	
온라인 유료 콘텐츠를 무료로 다운 받는 행동	
자신의 비밀을 예사롭게 털어 놓는 행동	

5. 탈규범 행동에 대한 태도

Q26. 자신은 아래의 나열한 5가지 행동에 대해 어떻게 생각하나요? 아래 선택 항목에서 골라서 답해주세요.

〈선택 항목〉

- (1) 현명하거나 바람직한 행동이다.
- (2) 그럴 수도 있다.
- (3) 개인의 선택 사항으로 자신이 판단할 수 있는 사항이 아니다.
- (4) 바람직하지 않은 행동이다.
- (5) 매우 잘못된 행동이다.

행동	대답
상대가 잘못하거나 억지를 부린다고 생각했을 때 공격적으로 말하거나 회를 내는 행동	
국어사전에 없는 온라인 단축어를 쓰는 행동	
온라인 유료 콘텐츠를 무료로 다운 받는 행동	
자신의 비밀을 예사롭게 털어 놓는 행동	

The influence of norms in social media on the recognition of offline norms

Irkwon Jeong

Professor, Kwangwoon University, School of Communication

This study began with the aim of explaining how abnormative behaviors defined by parental generation are approved as normative behavior for adolescents by analyzing survey data of middle school students. This study investigates social media use behavior of middle school students who are 'post digital natives' and explores how they perceive the descriptive norms and inductive norms in experiences on social media. In addition, normative factors are analyzed, which affect individual's social media behavior and perceptions of the norms in one's offline life. The main analysis variables were the perception of the user's attitude toward sanctioning behavior, the observation of other's behaviors, and related perceptions of the norms.

The results of this study are summarized as follows: First, men with a larger social network and more exposed to others' sanctions to abnormal behaviors are more likely to participate in the same sanctions than women with small social network and less exposed to the sanctions. Second, the experience of observing abnormative behavior of others in social media and the observation of social sanctions on such behavior does not influence perceptions of the norms directly. It is the attitude of the person that has the greatest explanatory power in this perceptions. Third, the relationship between the main variables is different according to the type of abnormative behavior. This difference means that attributes of abnormative behavior are not the same. The results of this study suggest that the normative experience in social media affects their behavior in social media and the long-term accumulation of such behavior can not rule out the possibility of affecting normative perception in real life.

Keywords: social media, social norm, socialization, generation conflict, adolescents