

사이버공간과 실공간에서의 자아 정체성의 불일치*

The Disparity of Identity Between the Self of the Cyber-space and the Self of the Virtual-space*

서울대학교 생활과학대학 아동가족학과
교수 이 순 형

Dept. of Child Development and Family Studies, Seoul National Univ.
Prof. : Yi, Soon-Hyung

◀ 목 차 ▶

- | | |
|---------------------------------------|------------|
| I. 문제 제기 | V. 결과 및 해석 |
| II. 사이버 공간과 개인의 정체성 | VI. 맺는말 |
| III. 연구방법 | 참고문헌 |
| IV. 인터넷 이용자들의 일반적 특성과
사이버 공간 이용 실태 | |

<Abstract>

This study investigated the self wrapping made possible through the anonymity of cyber-space. According to the analysis of the data, which were collected from the online for 2 days, 2,168 respondents were grouped into three types: Those maintaining the strong sense of identity(identity achievement), 53.8%, those experiencing confusion(identity diffusion), 38.3%, and those losing the sense of identity(foreclosure), 7.9%.

Among the general respondents, it was reported that the case of sex wrapping was 11.4%, that of occupation, 40.1%, and that of marital status, 60.6%.

Specially 11.4% of the sex wrapper took heterogeneous gender identity, while 7% performed dual sex roles. The rate of gender wrapping of female respondents was higher than that of male ones, which reflects female respondents' longing for male sex.

Self-disparity between cyber-space and virtual-space was related with the type of self-identity and gender-identity. The rate of self-disparity between cyber-space and virtual-space was 9%. If it occurred continuously, it may cause individual mental division and maladjustment.

주제어(Key Words): 자아정체(self identity), 자아위장(self wrapping), 성위장(gender wrapping), 자아 불일치(self disparity), 가상 공간(cyber space)

* 이 연구는 2002년도 서울대학교 생활과학연구소의 일부 연구비를 지원받아 수행되었습니다.

** 이 연구의 자료 수집에 도움을 준 (주)유니텔에 깊이 감사드립니다.

I. 문제 제기

18세기가 산업혁명을 통해 산업사회로 진입한 시기였다면 20세기는 정보통신기술의 혁신을 통해 정보사회로 진입한 시기이다(Toffler, 1980). 전국에 컴퓨터 보급이 확대되고 인터넷을 통한 온라인미디어가 매체로 자리잡고 있어 최근 인터넷 사용인구가 1,000만 명에 이르르는 등 본격적 정보사회가 시작되었다고 볼 수 있다(정보통신부, 1999). 정보사회의 두드러진 특성은 첨단정보통신 기술로 사이버 공간이 출현하였다는 점이다. 컴퓨터 단말기를 통해 사이버 공간이 열리면서 개인에게 새로운 신세계가 생겼다. 사이버공간은 장소와 물질에 기반한 현실세계와는 달리 컴퓨터 조직망 속에 존재하는 공간이다. 사이버 공간은 삼차원 공간 속에서 획득했던 기존 공간의 개념을 무너뜨리고 있다. 사이버 공간은 기존의 시간 개념과 지역거리에 대한 개념을 벗어난 특성을 지니므로, 이러한 새로운 공간 특성의 변화에 삼차원적 공간에 익숙해온 인간이 어떻게 그에 대응할 것인가는 의문이었다. 여러 전문가들이 사이버 공간을 통해 인간의 사고와 삶의 방식이 변화할 것을 예상해 왔는데(김문조, 1999), 그들의 예상도 가상적 예상이고 실제 인간의 삶의 변화가 어떻게 이루어질 것인가는 여전히 밝혀지지 않은 의문으로 남아 있다.

개인의 자아 정체는 개인의 특성이 고유하며, 항상적으로 지속되는 존재임이 고대부터 오늘날까지 상정되고 있다(서봉연, 1975, 1988; 정옥분, 2000; Alfred, 1991). 특히 자아정체성은 개인이 인지적으로 고유성, 항상성과 지속성을 토대로 하여 구성되는 사회인지 개념의 하나이다. 자기 정체를 감추는 것이 가능할 때, 자기의 어느 부분을 감추고 어느 부분으로 정체를 드러내는 가는 의문이다. 특히 익명성이 보장되는 가상세계에서 인간은 자신의 존재를 감추고자 하는 '투명인간'에 대한 욕구가 충족될 수 있는 조건에서 어떻게 자기 정체를 외적으로 표현하는가는 연구과제가 아닐 수 없다. 따라서 현재 네티즌들이 웹 상에서 어떻게 자기 정체를 드러내고 어떠한 정체로 기능하는가는 의문이다. 이러한

연구의 의문에도 불구하고 현재까지 사이버 공간에서 자기 정체성을 어떻게 드러내는가에 대한 실태 조사가 시도된 바 없어 현상을 제대로 파악하지 못하고 있는 실정이다.

자아정체의 특성과 적응에 관한 에릭슨 이론이 대이론으로 자리잡은 후 후속된 세부 이론은 마샤의 정체성 지위와 적응양상의 관련성에 대한 것이다(Erickson, 1968; Marcia, 1966). 마샤는 자아 정체를 형성, 혼미, 유예, 상실의 네 유형으로 구분하였다. 특히 독일 청소년들과 한국청소년들의 적응을 연구해온 경우도 마샤의 유형분석이 유용하게 사용되었다(서봉연, 1975). 마샤의 정체성 지위 구분방법은 시간이 오래 걸리고 조사자 자신의 주관에 따라 판정이 다소 달라지는 한계가 있다. 따라서 개인의 정체를 마샤의 방법으로 유형화한 후에 보다 구체적인 자료를 수집하기 위해 명확한 용어로 기술된 구조화된 설문으로 정체성을 판정할 필요가 있다.

사회적 부적응과 일탈을 보이는 개인 중에 때로 자신을 타인과 같이 인지하는 상태나 자신인지 타인인지 구분이 안 되는 경우 등은 자아 정체성의 유실이나 혼미상태를 나타낸다. 이러한 상태를 명확하게 설문화하여 개인의 정체성을 조사하면 그 자료는 개인의 사회심리적 적응과 관련해 논의될 수 있을 것이다. 개인의 정체를 구성하는 하위 요소인 인종(민족), 국적, 성(性), 연령, 직업, 혼인상태 및 가족관계 등에 대한 정체가 구체적으로 어떤 지위로 나타날 수 있을 지가 의문이다. 특히 가상공간의 익명성으로 인해서 개인이 자신의 정체를 어떻게 나타낼지는 의문이다. 게다가 실제 현실에서 보이는 자신의 정체가, 사이버 공간에서도 그대로 나타나는 지가 의문이다. 동일하다면 문제가 있을 수 없으나, 동일하지 않다면, 개인의 인종, 국적, 성, 연령, 직업, 혼인 등의 정체가 어느 정도나 위장되고 이로 인해 개인의 부적응이나 일탈을 경험하는지도 의문이다.

따라서 이 연구는 사이버 공간에서 네티즌들의 자기 정체성의 지위를 자아의 구성 측면별로 조사하고, 그들이 가상공간에서 자신의 자아를 어떻게 변화시키는지를 아울러 조사하려고 한다. 정체성의 판단이 장시간 면접을 통해서 이루어지는 어려움을

고려하여 구체적이고 명확한 자기 진술 문항을 주고 조사하여 그 자료를 수집하여 결과를 제시하려고 한다. 국내는 물론이고 아직 외국에서도 사이버 공간에서의 자아의 위장에 대한 경험연구가 없으며, 자기 정체 중에서도 성, 직업, 혼인, 가족 등의 정체 요소들이 사이버 공간에서 어떻게 위장되는지가 경험적으로 밝혀진 사례를 거의 없다. 사이버 공간에서 네티즌의 정체성을 조사하는 탐색연구는 정체성의 인지적 특성 논의를 가능하게 할 뿐 아니라 현실세계와 사이버세계에서의 정체 괴리로 인해 유발된 개인의 정신병리적 문제를 진단하는 것에 도움이 될 것이다.

II. 사이버 공간과 개인의 정체성

1. 개인의 자아정체성

자아에 대한 논의는 고대 플라톤부터 비롯되었으며 칸트, 흄스, 흄, 로크, 루소, 롤즈에 이르기까지 인간 존재의 근본문제로 지속되어 왔다(Alfred, 1991). 자아정체성은 시간의 변화에 관계없이 자신에 대해 인지하는 것으로 자기 존재의 고유감을 의미한다(서봉연, 1988).

자아 정체성에 대한 논의는 자아의 구성에 대해 두 가지 관점으로 나눌 수 있다. 개인의 자아를 별개의 여러 종류로 간주하는 관점과, 자아를 다면구성체로 보는 관점이 있다. 우선 전자의 관점에 속하는 Roland(1988)는 자아를 개인 자아, 가족 자아와 직업 자아로 본다. 개인 자아는 문화에 상관없이 기능하는 보편적 특성의 것으로 보고, 가족자아는 한국이나 일본처럼 독특한 가족제도와 관련되어 있어서 대인간 친밀감과 관련된 자아로 본다. 자아는 자기 인식의 문제이지만 그 역시 문화적 영향을 받기 때문에 인도인의 영적 자아와 같은 독특한 자아로 보기도 한다(Roland, 1988). 그런가하면 자아를 여러 측면으로 구성된 인식대상으로 보기도 한다. 개인의 자아는 그 자체의 자아이외에도 가족관계의 맥락에서 본 가족자아, 직업자아, 인종(민족) 자아, 혼인관

계에 대한 자아로 구성된다.

심리적 과정으로 볼 때 자아정체성은 타인에 의한 자기 반영과 자기 인식(Shoemaker, 1984)을 의미하는데, 전자는 콜리에 의해서 제기되었던 사회적 자아에 관한 논의이다. 후자는 주로 심리학자들에 의해서 논의되어 온 주관적 자기 인식의 내용을 담고 있다. 에릭슨(1959)이 심리사회적 발달 과정 중에 자아정체성을 제시한 이래 그의 개념들 속에서 자아정체성의 지위를 정하여 그 지위에 해당되는 청소년들의 적응을 마샤(Marcia, 1966)가 논한 이래 정체성 지위에 관한 논문이 수백 편이나 보고되었다(Marcia, Waterman, Matteson, Archer, & Orlofsky, 1993).

마샤의 자아정체성 지위 모델은 에릭슨의 정체성 8 단계별로 정체성 형성(identity achievement), 유예(moratorium), 상실 foreclosure)의 세 수준으로 지위를 세분하여 규정하고 그 어느 지위에도 속하지 않은 사람들을 혼미(diffusion)로 간주하고 각각의 지위에 속한 개인의 특성을 제시하는 경험적 모델을 제시한 것이다(Marcia, 1994, 69). 정체성 형성자는 스스로 자신의 정체성을 탐색해 가는 사람으로서 직업, 이념, 혼인 등에 대한 명확한 자기 인식을 가지고 있다. 면접과정에서 이들은 명확하고 견고한 자기 견해를 피력하는 특성이 있다. 정체성 유예자들은 정체성을 탐색하는 과정을 전혀 거치지 않는 사람들이다. 이 과정에 오래 머무는 사람은 없지만 한시적 과정으로 거친다. 이들은 면접시에 때로 강렬하게 어떤 생각에 사로잡혀서 생생하게 말하는 경우가 종종 있어서 면접자를 붙잡고 길게 이야기하는 경우가 왕왕 있다. 그러나 아직 어떤 명확한 정체성의 획득에 도달하지 못하고 있다. 정체성 유실자는 탐색과정이 없이 그저 사회의 관습대로 정체성을 획득한 사람이다. 이들은 목적 지향적이고 때로 부모처럼 권위 있는 타자의 의견을 그대로 수용하는 모습을 보인다. 마샤는 정체성의 세 가지 수준을 정체성 유실, 유예, 성취의 순으로 설정하였다(Marcia, Waterman, Matteson, Archer, & Orlofsky, 1993). 정체성 혼미자는 피상적 탐색자로서 그 어떤 정체성의 상태에 도달하지 않은 사람이다. 면접자와 이들과의

면접은 매우 짧게 끝난다. 마샤는 자아 정체성 혼미 상태의 개인은 스트레스 상황에서 가장 견디기 힘들고, 도덕적으로 가장 낮은 수준에 머무는 경향이 있다고 보고했다. 유실 집단의 가족관계가 행복한 것으로 기술되는 반면에, 이들의 가족관계는 음울한 것으로 기술되는 경향이 있다(Marcia, 1994).

마샤의 정체성 구분은 자신의 정체성 탐색과정에서 의해 구분되고 있다. 즉 목적과 방향성이 분명한 개인은 탐색과정에 따라서 정체성 성취자가 되기도 하고 유실자가 되기도 한다. 실제로 이 구분방법은 오랜 시간 동안 면접을 통해 이루어지는 주관적 판단에 따라서 판정되는 한계를 가지고 있으므로, 마샤의 모델이 개인의 정체성과 사회적 적응을 논할 때 자주 인용되면서도 그만큼 자주 사용되지 않는다. 따라서 자료 수집의 어려움을 완화시키려면 명확한 용어로 기술된 설문으로 정체성을 판정할 필요가 있다. 자신을 타인과 같이 느끼는 것, 자신인지 아닌지를 구분하지 못하는 것 등은 자아 정체성의 유실이나 혼미상태를 나타낸다. 각 유형별 특성을 구체화하여 새로운 설문을 구성하는 방법으로 정체성을 측정할 수 있을 것이다. 정체성 조사는 개인의 사회심리적 적응과 관련해 논의될 자료를 제공할 것이다. 근래에 정신분석학에 입각해 개인의 자아정체성과 심리적 상태와 적응을 진단하려는 연구(Alfred, 1991; Graafsma, 1994; Rancell, 1994) 등이 그러한 시도의 예이다.

2. 사이버 공간의 특성과 대인관계의 변화

사이버공간은 장소와 물질에 기반한 현실세계와는 달리 컴퓨터네트워크 속에 존재하는 공간 아닌 공간으로서 정의된다(김성국, 1997). 사이버 공간은 기존 삼차원적 공간과 달리 새로운 공간으로서 본질적 차이가 있다. 사이버 공간은 초고속성, 탈공간성과 익명성의 특성을 지닌다. 사이버 공간의 이러한 특성으로 인해 개인은 사이버 공간 속에서 정보원을 확장하고 인간관계를 확장하며 가상경험을 확장하는 등 여러 가지 대인관계의 변화를 경험할 수 있다.

1) 초고속성과 대인관계의 확대

일상생활에서 개인이 지각하고 사고하고 문제를 처리하는 과정에서 획득한 속도감으로 사이버 공간에서의 정보 처리 속도와 비견할 수 없다. 광케이블 등 통신장비의 개선으로 정보처리 속도는 더욱 증가되어 신체가 그 속도감에 익숙해지기가 어려울 정도이다. 이러한 초고속성은 사이버 공간에서 개인의 출입과 퇴진을 매우 신속하게 할 수 있다. 따라서 사이버 공간 속에서의 여러 가지 행위의 양상이 달라질 수 있다.

사이버 공간에서 동호회와 같은 집단 구성원들과의 동시 만남이 가능하다. 동시에 많은 사람들이 출입하고 개인은 그들과 짧은 시간 안에 많은 접촉을 할 수 있으므로 개인은 대인관계를 무제한으로 확대할 수 있다. 대인관계의 확대는 한편으로는 많은 인격과의 만남이라는 장점이 있지만, 가상적 세계에서 피상적 만남은 피상적 관계의 한계를 가질 수 있다.

2) 탈공간성 및 확장성과 동질성

사이버 공간에서는 물리적 공간이 문제가 되지 않으니 지역의 물리적 원근 거리감도 의미가 없다. 이는 존재의 삼차원적 제한성을 극복하는 것으로서 개인에게 능력감을 증폭시키고 존재의 확대감을 느끼게 만든다. 이 때문에 개인들이 현시대를 살아가는 동질적 존재로서 인지하고 별다른 이질감을 가지지 않을 수 있다. 외모, 국적, 국가의 이해관계, 이념의 차이 등은 문제가 되지 않는다. 유사한 관심사를 통해서 정보를 교환하면서 네티즌간의 동질성을 확인할 수 있기 때문이다. 실공간에서 대인간 관계형성에 미숙하여 부적응을 경험한 경우나 내성적 성격으로 폐쇄된 생활을 하던 사람들에게 가상공간은 하나의 탈출구로서 기능할 수 있다.

3) 익명성과 가상성

사이버 공간에서 개인의 실체는 메시지로만 상대에게 존재한다. 사이버 공간이 익명의 공간이므로 개인에 관한 모든 정보가 숨겨진 익명성(匿名性)은 곧 가상성(假想性)으로 이어질 수 있다. 사이버 공간

에서 개인은 자신에게 주어진 제한성을 뛰어넘기 위해 익명성을 이용한다. 즉 외모, 연령, 성별, 국적 등은 물론이고 과거 경력, 직업, 혼인관계 등 자신에 대한 모든 사실을 감출 수 있는 익명의 존재가 된다.

익명의 존재로서 개인의 위축된 자아를 확장시킬 수 있으나, 반면에 존재 확인이 없는 커뮤니케이션으로 왜곡되고 천박한 자기 제시가 가능하다. 즉 기계를 앞에 둔 비인간적 교류로서 왜곡되고 과장된 표현과 상스러운 표현이 가능하다(김유정, 1998, 93-94).

또한 가상공간에서 자기 정체성을 위장하고 다른 인격체로서 활동할 수 있다. 개인적으로 자기를 위장하여 다른 인격체가 되는데 쾌감을 느낄 수 있으나, 반복적으로 자기 가장이 지속되는 동안에 그 가장이 반복된 자기 기만으로 작용하여 자기 정체성의 혼란을 겪을 수 있다.

상대에게는 위장된 정체로 거짓 메시지를 전달하거나, 억압된 정서가 언어적 정서적 공격으로 표출되어 무차별적으로 여러 사람들에게 심리적 상해를 입힐 수 있다. 가상세계에서 언어 폭력, 성폭력 등이 정체성의 위장으로 빈번하게 촉발될 수 있기 때문이다(이순형·이경화, 2000).

3. 사이버 공간에서의 자아 정체성

사이버 공간이 탈공간적이고 초고속의 특성을 가지고 있고 사이버 공간에서 개인의 활동에 익명성을 보장받으므로 사이버 공간은 위축된 자아를 해방시키고 자아를 확장하는 순기능적 역할을 할 수 있다. 신체적 외모로 위축된 자아, 열등감으로 위축된 자아가 확장감을 느낄 수 있다.

사이버공간의 익명성은 자아 확장의 한 기능을 하면서도 동시에 개인의 다중적 자아를 기능할 수 있게 한다. 온라인 상에서 개인은 스스로 이성(異性)이 될 수 있고 온라인 상에서는 이중적(二重的) 성 정체성을 가질 수 있다. 또한 여러 개의 다중(多重) 자아(自我)를 가질 수도 있기 때문에 장난으로 실험 삼아 다른 자기가 되다가 실제 자아와 가상 자아간의 혼란에 빠질 수 있다. 가상세계는 실제세

계와 다르지만 어쩌면 개인이 지각한 세계에서는 실제세계보다도 더 현실적 세계를 구현한다는 측면에서 초현실성(hyper reality)을 추구한다고 스스로 지각할 수 있다. 게다가 사이버 세계는 편집성을 가지므로 스스로의 능력감을 더욱 확장할 수 있어서 현실세계를 멀리하고 가상세계에서 더욱더 자기상을 명확히 구현할 수도 있다. 이러한 이유로 자아정체성을 이중으로 형성하거나 다중 정체성을 형성하는 경우도 있을 수 있고 정체성 혼란에 빠지거나 아예 자신이 누구인가를 인식하지 못하는 정체성 유실에 처할 수도 있다(Marcia, Waterman, Matteson, Archer, & Orlofsky, 1993).

에릭슨은 자아정체성을 청년기 이후 가장 중요한 발달과업으로 보았다(Erickson, 1968). 마샤는 자아 정체성 혼미 상태의 개인이 유실보다도 더 심각한 사회적 부적응 문제를 가질 것을 시사하고 있다(Marcia, 1994).

사이버 공간의 특성상 개인은 자기 정체를 위장할 수 있으며, 반복된 정체성 위장은 상대는 물론이고 결국에는 자기 기만이 스스로 심리적 혼란과 병리적 자아의 형성 내지는 부적응을 가져올 수 있으므로 이에 대한 예방 및 치료연구가 필요하다. 아직까지는 국내에서 급증하는 네티즌의 정체성에 대한 어떠한 종류의 연구도 실시된 적이 없다. 인터넷 이용자들의 정체성이 사이버공간에서의 성과 관련한 담론과 어떠한 관계가 있는지도 의문이다. 이러한 논의에 따라 아래와 같은 연구문제가 도출될 수 있다.

연구문제 1. 네티즌들의 성 정체성은 어떠하며, 사이버 공간에서와 실공간에서의 정체성 제시에 일관성이 있는가?

연구문제 2. 네티즌들의 혼인 정체성은 어떠하며, 사이버 공간에서와 실공간에서의 정체성 제시에 일관성이 있는가?

연구문제 3. 네티즌들의 가족관계 정체성은 어떠하며, 사이버 공간에서와 실공간에서의 정체성 제시에 일관성이 있는가?

연구문제 4. 네티즌들의 직업에 대한 정체성이 어떠하며, 사이버 공간에서와 실공간에서의 정체성 제시에 일관성이 있는가?

III. 연구 방법

1. 연구대상

이 연구는 사이버 공간에서 만나는 인터넷 이용자들간의 정체성 제시에 대한 것으로 연구대상도 인터넷을 이용하는 네티즌을 대상으로 실시될 필요가 있었다. 바람직한 연구방법으로는 지역, 연령, 성별 등을 고려한 무선표집이 되어야 하겠으나, 실공간에서와 달리 인터넷상에서는 연구자가 표집에 통제를 가할 수 없으므로 무선 표집할 수 없었다. 이러한 한계를 보완하고, 모집단의 대표성을 구하기 위해서 표본의 수를 2,000명 이상으로 정했다. 전국에 네트워크를 가진 대규모의 통신업체로 유니텔에 요청하여 자료수집을 부탁했다. 유니텔에서 2일만에 2,168명이 설문 조사에 응했다. 이 조사대상의 수는 <표 1>과 같다.

2. 조사도구의 구성

조사도구는 일반 설문조사와 마찬가지로 구성되었다. 이 연구목적에 적합한 조사도구를 찾지 못해서 설문이 새로 구성되어야 했기 때문에 설문구성 과정은 다음과 같이 3단계로 이루어졌다. 첫단계로 인터넷 사용자의 의식과 실태를 조사하기 위해 조사범주별 구성 항목에 대해 대학 교수인 심리학자, 아동학자, 교육학자 3인이 논의했다. 토론을 거쳐 구

성된 조사항목 80개를 가지고 2단계로 대학의 대학원생 5인의 검토를 거쳐서 전원 동의한 문항 64개만을 선정했고, 3단계로 위의 전문가 3인 외에 청소년 상담소에서 상담을 하는 전문가 2인을 초대해 5인이 3차로 5인 전원 동의 문항 49개를 선정했다. 조사도구는 <표 2>와 같은 문항으로 구성되었다.

3. 조사 방법 및 자료 분석

이 연구에서 구성된 설문을 유니텔통신사에 보내서 2000년 5월 15일부터 1주일 동안 온라인 상에서 설문조사가 실시되었다. 수집된 자료는 SPSS 통계분석프로그램을 사용하여 분석되었다. 통계 자료 분석에는 자료의 빈도, 백분율, Chi-Square 차이검증법 등이 사용되었다.

IV. 인터넷 이용자들의 일반적 특성

인터넷 사용자로서 조사에 응한 응답자 2,168명 가운데 10대가 869명(40.8%), 20대가 831명(38.3%), 30대가 306명(14.1%), 40대가 123명(5.7%), 50대 이상이 39명(1.8%)이다. 응답자들의 성별 인원수를 보면 남자 1,385명(63.9%)이고 여자가 784명(36.1%)이다.

조사자들의 거주 지역 분포는 강원도 26명(1.2%), 경기도 498명(23.0%), 경상남북도 129명(5.9%), 전라

<표 1> 조사대상의 수

(명)

10대	20대	30대	40대	50대 이상	계
869	831	306	123	39	2,168

<표 2> 설문의 문항 구성

항 목	문항수	항 목	문항수
사이버공간 사용 실태	7	사이버공간에서의 정체성	6
성담론 의식조사 문항	15	채팅 실태 및 언어 공격	14
가상공간과 실공간에서의 연계성	1	인구배경 변수	6
계	49		

남북도47명(2.2%), 충청남북도36명(1.7%)이고 제주도 12명(0.6%)이다. 서울특별시 1,069명(49.3%), 광주광역시 25명(1.2%), 대구광역시 68명(3.1%), 대전광역시 48명(2.2%), 부산광역시 86명(4.0%), 울산광역시 21명(1.0%), 인천광역시 104명(4.8%)이다.

응답자의 직업 분포는 공무원 22명(1.0%) 교직원 39명(1.8%), 군인 14명(0.6%), 중고생 548명(25.3%), 대학(원) 588명(27.1%), 회사원 494명(22.8%), 예술인 25명(1.1%), 자영업 78명(3.6%), 주부 46명(2.1%), 초등학교 14명(0.6%), 기타 240명(11.1%)이다. 소수집단으로는 농림업 2인(1%), 법조인 2인(1%), 언론인 2인(1%), 종교인 2인(1%), 축산업 4인(2%), 광고업 2인(1%)이다.

응답자들의 학력은 국졸 12명(0.6%), 중졸이나 중재 239명(11.0%), 고졸이나 고재는 654명(30.2%), 대졸이나 대학교 재학생 1,112명(51.3%), 대학원이 143명(6.6%)이다.

응답자의 월평균 가계 소득은 50만원 미만 81명(3.7%), 50만원 이상 100만원 미만 143명(6.6%), 100만원 이상 200만원 미만 664명(30.6%), 200만원 이상 300만원 미만 653명(30.1%), 300만원 이상 500만원 미만 418명(19.3%), 500만원 이상 188명(8.7%)이다.

응답자는 미혼자 1,743명(80.4%)이고 기혼자 383명(17.7%)이며 동거 14명(0.6%), 별거 4명(0.2%), 이혼 12명(0.6%)과 독신 8명(0.4%)이다.

V. 결과 및 해석

개인의 정체성은 개인의 특성이 고유하고 항상적이며 지속적인 존재로 인지하는 것을 의미한다. 이 논문에서는 자아정체성을 총체적 개념이자 구체적으로 다면적 인지 개념으로 보아 성, 가족, 직업, 혼인관계 등의 정체로 조사되었다. 자아정체성은 가상공간(인터넷)에서의 정체성과 실공간(오프라인)에서의 정체성으로 나누어 조사했다. 그리고 가상공간(온라인)에서의 자기 정체와 실공간(오프라인)에서의 자기가 동일 인물로 기능하는 지를 스스로 평가하도록 하여 그 일치성 여부를 응답하도록 하여 그

자료를 통계 분석했다.

1. 자아정체성

우선 자아정체성을 총체적 개념으로 보고 이를 조사해서 마샤(Marcia, 1966)의 유형에 따라 분류한 결과는 다음과 같다. 네티즌 조사자는 자신이 누구인가에 대해서 자신이 누구인지 무엇을 해야 할지 잘 알고 있다는, 정체성 확립자는 1,140명(53.8%)이고, 자신이 누구인지 헷갈린다는 자아정체성 혼미집단에 속하는 응답자수는 812명(38.3%)이고, 자신이 다른 사람인 것처럼 느껴진다는 정체성 유실집단에 속하는 응답자수는 168명(7.9%)이다.

정체성을 마샤의 구분에 따라 분류했을 때, 정체성 확립집단에는 10대가 45.2%, 20대가 58.0%, 30대가 61.6%, 40대가 62.8%, 50대 이상이 64.9%이다. 정체성 혼미집단은 10대가 44.0%, 20대가 36.5%, 30대가 31.1%, 40대가 29.8%, 50대 이상이 32.4%이다. 정체성 유실집단은 10대가 10.8%, 20대가 5.4%, 30대가 7.3%, 40대가 7.4%, 50대 이상이 2.7%이다.

자아정체성을 직업집단별로 차이를 보았을 때 ($\chi^2=30.197$, $df=6$, $p<.001$) 학생 집단은 정체성 확립에 들어가는 시기인데 비해서 응답자의 절반 이상은 정체성 혼미유형에, 10%는 유실유형에 속한다. 그 중에 전문직 집단은 68.6%가 확립유형, 29.8%가 혼미유형, 1.7%만이 유실유형 집단에 속한다. 한편 대학생 집단과 기타 직종에 속하는 이들이 정체성 확립유형에 응답자의 52-58%, 정체성 혼미유형에 39.7-35.3%, 정체성유실유형에 8.0%-7.4%가 속한다. 대학생집단 보다는 직장에 다니는 이들의 정체성이 다소 높은 편이다.

자아정체성은 성별에 따라 유의한 차이가 있다 ($\chi^2=16.362$, $df=2$, $p<.001$). 정체감 확립 집단에 남자들의 774명(57.1%), 여자의 367명(48.0%)이 포함되는데, 정체감 혼미집단에 남자의 481명(35.5%), 여자의 331명(43.3%)이 속하고, 정체감 유실 집단에 남자의 101명(7.4%), 여자의 67명(8.8%)이 속한다. 자아정체성에 관한 한 남성 응답자들의 많은 수가 여성 응답자들보다 확립되어 있다고 보겠다.

2. 자아정체성의 구성 측면별 정체성 분석

자아정체성의 구성 하위 정체성 측면을 성, 혼인, 가족관계, 직업에 대한 정체성으로 분석을 실시했다.

1) 성정체성

성정체성을 묻는 질문에 자신이 실제로 남자라는 응답은 1,290명(62.8%), 여자라는 응답은 760명(37.0%)이다. 이 응답은 연구자가 ID 상으로 분석한 성별로 다소 차이가 있는데 이는 ID 소유자와 응답자가 다른 경우이거나 허위 응답일 것으로 생각된다.

성별을 제시하는 것에는 실제인격의 성별과 가상인격의 성별이 동일한 성일치 범주, 다른 불일치 범주, 때때로 두 성별을 바꾸어가며 제시하는 이중성 범주가 있다. 성일치 범주에 속하는 응답자는 1,877명(86.5%)이다. 실제 남자가 사이버 상에서 남자라고 제시하는 경우는 1,223명(56.4%)이고 여자인데도 여자라고 응답한 경우는 654명(30.2%)이다. 한편 자신의 성별과 다른 성별을 제시하는 성불일치범주에 속하는 응답자는 181명(8.3%)이다. 실제 남자인데도 여자라고 자신을 제시한 경우는 107명(4.9%)이고 실제 여자인데도 남자라고 제시하는 경우는 74명(3.4%)이다. 그리고 세번째 범주에 속하는, 온라인 상에서 상황과 때에 따라서 남자와 여자가 된다는 이중 성역할자는 111명(5.1%)이다.

온라인 상에서 가상인격의 성 제시는 응답자의 연령에 따라서 유의한 차이($\chi^2=25.353$, $df=8$, $p<.001$)를 나타내고 있다. 즉 자신의 성별을 정직하게 밝히는 첫째 범주에는 92-95%의 응답자가 연령대에 상관없이 속한 반면에, 실제 성별과 다른 성별이 되는 둘째 범주에는 10대의 0.3%, 20대의 0.2%, 30대의 1.0%, 40대의 1.6%가 속하는 데 비해서, 이중 성역할을 하는 셋째 범주에 10대의 64명(7.4%)가 속하는데 20, 30, 40대는 3.5%이고 50대 이상의 10.3%가 속한다.

이 분포는 성별에 따라서도 유의한 차이($\chi^2=25.353$, $df=8$, $p<.001$)를 나타냈다. 첫째 범주에 남자의 1,321명(95.4%), 여성의 727명(92.7%)가 속하고, 둘째 범주에는 남자의 7명(.5%), 여자의 3명

(.4%)가 속하며, 셋째 범주에는 남자의 57명(41%), 여자 54명(6.9%)가 속한다. 이 현상은 집단 역학적 설명이 가능하다. 평소에 현실공간에서 문화적으로 여성이기 때문에 억압된 사회적 정체성이 반동으로 제시되는 것으로서, 여성으로서의 역할을 불편하게 느끼고 온라인 상에서의 권력관계에서 주도권을 행사하기 위해 임의로 자신을 남성으로 규정하고 밝히는 것이다. 이는 실공간에서의 전형적 성별 권력 구조를 반영하는 것으로 볼 수 있다.

2) 혼인정체성

본인이 '배우자로서 자기 정체성을 규정하고 배우자가 가진 기대를 알고 있다'고 응답한 응답자는 445명(85.7%), '배우자의 기대와 상관없이 산다'는 경우는 34(6.6%), '자신이 누군가의 배우자라는 사실을 잊고 지낸다'는 응답은 40명(7.7%)이다. 혼인 정체성 확립 집단은 10대(79.4%), 20대(87.9%), 30대(85.6%), 40대(84.9%), 50대 이상(89.5%)이다. 혼인 정체성 갈등집단은 10대(11.1%), 20대(4.4%), 30대(6.9%), 40대(7.5%), 50대 이상(5.3%)이다. 혼인 정체성 유실집단은 10대(9.5%), 20대(7.7%), 30대(7.4%), 40대(7.5%), 50대 이상(5.3%)이다. 응답자 중에 10대와 20대를 제외하면, 나머지 30대부터는 세대간 차이가 없이 혼인관계에 대한 정체성 확립집단은 거의 대다수에 해당하며, 혼인관계에 대해 심리적 혼란을 겪는 유실 집단은 전체 응답자들의 13% 내외에 해당한다.

혼인정체성은 응답자의 성별에 따라 유의한 차이($\chi^2=13.894$, $df=2$, $p<.001$)가 있다. 혼인 정체성 확립 집단에 남성의 361명(88.7%), 여성의 84명(75.0%)이 속하고, 혼인 정체성 혼미집단에 남성의 20명(4.9%), 여성의 14명(12.5%), 유실 집단에 남성의 26명(6.4%), 여성의 14명(12.5%)이 속한다. 혼인 정체성의 혼란을 경험하는 사람들의 비율이 남성응답자들에서보다 여성응답자들에게서 더 높다.

온라인에서 자신의 혼인상태를 사실대로 알린다는, 자기 정체 제시자는 854명(39.4%)이다. 그 중에 남성응답자의 572명(41.3%), 여성응답자의 282명(36.0%)에 불과하다. 이처럼 가상의 세계에서는 혼

인관계를 허위로 대응하는 경우가 60%선에 이르고 하겠다.

3) 가족정체성

가족 정체는 부모자녀 관계로 한정지어 규정하고 조사했다. 부모자녀 관계에 대한 질문에 '나는 내가 우리 부모님의 아들/딸이며 그들이 내게 어떤 기대를 하고 있는지를 잘 안다'는 응답자는 1,814명(83.7%), '나는 내가 우리 부모님의 아들/딸이지만 그들이 어떤 기대를 하고 있는지는 상관하지 않는다'는 응답자는 278명(12.8%), '나는 내가 부모가 있다는 사실을 가끔은 잊고 지내는 것이 사실'이라는 응답자는 112명(5.2%)이다.

확실한 부모자녀 정체성을 확립한 사람의 수를 연령대별로 살펴보면 10대는 723명(83.2%), 20대는 713명(85.8%), 30대는 239명(78.1%), 40대는 105명(85.4%)이고 50대는 34명(87.2%)이다. 30대는 자신의 가족을 형성하여 자녀를 두는 시기이므로 자신이 구성한 가정에 대한 개념이 양육가정에 대한 개념보다 더 강력한 것이 아닌가 생각된다. 부모에 대해 가끔 잊고 지낸다는 셋째 범주에 속한 사람의 수를 연령대별로 보면 10대는 25명(2.9%), 20대는 49명(5.9%), 30대는 28명(9.2%), 40대는 7명(5.7%)이고 50대는 3명(7.7%)이다.

부모자녀관계의 정체성 확립에 남성응답자의 1,161명(83.8%), 여성응답자의 654명(83.4%), 혼란에는 남성응답자의 167명(12.1%), 여성응답자의 111명(14.2%), 무관심에는 남성응답자의 81(5.8%), 여성응답자의 31명(4.0%)이 속한다. 혼란집단과 무관심집단을 합하면 부모자녀관계는 남성응답자 17.9%, 여성응답자의 18.2%로 유의한 차이가 없다.

4) 직업정체성

자신의 직업에 대해서 적성과 흥미에 적합한 직업을 선택했다는 766명(35.3%), 현재의 직업이 본인과 잘 맞지 않고 다른 직업이 있을지 모른다는 309명(14.2%), 할 수 없이 적성과 맞지 않는 직업을 선택했다는 181명(8.3%)이다. 이러한 분포는 연령을 감안해도 동일하게 나타난다. 직업정체성을 잘 확립

한 경우는 10대(53.5%), 20대(62.7%), 30대(61.2%), 40대(71.1%), 50대(73.1%)로 연령이 증가하면서 점진적으로 증가한다. 직업정체성을 낮게 가진 집단은 10대(22.2%), 20대(11.1%), 30대(14.2%), 40대(13.2%), 50대(11.5%)이다. 10대는 중, 고등학생들로 이들이 아직 직업정체성을 형성하기 이전인 단계이므로 이들을 제외하면 직업정체성이 낮은 응답자들은 연령대에 무관하게 11-14%에 해당된다. 직업정체성은 성별에 따라 다르지 않다.

온라인에서 직업을 사실대로 말하는가의 질문에 대해서 사실대로 말한다는 응답은 낮은 편으로 응답자의 1,298명(59.9%)이다. 그 중에 직업을 사실대로 말한다는 사람, 즉 순전한 정체성 제시자는 남성응답자의 805명(58.1%), 여성응답자의 493명(62.9%)에 불과하다.

3. 온라인 상에서의 정체성 표출

온라인 상에서 자신의 성별을 사실대로 알린다는 응답자들 가운데 10대 745명(85.7%), 20대 758명(91.2%), 30대 272명(88.9%), 40대 108명(87.8%), 50대 이상 37명(94.9%)이다. 연령에 관계없이 8-14% 정도가 자신의 성별을 사실대로 알리지 않는 성별 위장자로 나타났다.

온라인 상에서 혼인관계를 사실대로 밝히는 경우는 10대 235명(27.0%), 20대 398명(47.9%), 30대 156명(51.0%), 40대 49명 (39.8%), 50대 이상 16명(41.0%)이다.

온라인 상에서의 가족정체성을 알아보는 항목에 성별을 사실대로 밝힌다는 응답자는 1,920명(88.6%), 직업을 사실대로 알린다는 응답자는 1,298명(59.9%), 결혼상태를 사실대로 말한다는 응답자는 854명(39.4%)이다.

온라인 상에서 직업을 얼마나 사실대로 밝히는지에 대해서 10대 491명(56.5%), 20대 543명(65.3%), 30대 177명(57.8%), 40대 63명(51.2%), 50대 이상 24명(61.5%)이 사실대로 밝힌다고 응답했다. 역으로 응답자의 38.5-48.8%는 자신의 직업을 사실대로 말하지 않는 것으로 나타났다.

4. 실공간과 가상공간에서의 자기 언행 일치

가상 공간 속에서 평소의 나와 똑같이 말하고 행동한다는 응답자는 1,271명(58.6%)이다. 이들은 오프라인과 온라인의 행동 일치자이다. 한편 실공간과 가상공간에서의 언행 불일치 평가자는 348명(16.1%)이다. 이들은 스스로 온라인에서 자신의 대인 방식이 달라진다고 응답했다. 온라인 상에서 자신의 성격이 달라진다고 평가한 응답자는 202명(9.3%)으로 나타났다.

언행 일치 평가 응답은 연령에 따라 차이가 있다. 10대 응답자는 460명(52.9%), 20대는 542명(65.2%), 30대는 181명(59.2%), 40대는 67명(54.5%), 50대 이상은 20명(51.3%)이다. 여기에는 응답자의 성별에 따

라 차이가 있는데 남성응답자의 784명(56.6%), 여성응답자의 487명(62.1%)이다.

불일치 평가자 중에서 대인방식 변화자, 즉 온라인 상에서 대인방식이 변한다고 응답하는 사람은 10대 응답자는 179명(20.6%), 20대는 115명(13.8%), 30대는 32명(10.5%), 40대는 18명(14.6%), 50대 이상은 4명(10.3%)이다. 남성응답자의 199명(14.4%), 여성응답자의 149명(19.0%)이 그렇다고 응답했다.

불일치 평가자 중에서 성격 변화자, 즉 온라인 상에서는 자신의 성격이 변한다고 말한 응답자는 10대 124명(14.3%), 20대는 44명(5.3%), 30대는 18명(5.9%), 40대는 11명(8.9%), 50대 이상은 5명(12.8%)이다. 남성응답자의 108명(7.8%), 여성응답자의 94명(12.0%)이 온라인에서는 성격이 변한다고 응답했다.

〈표 3〉 영역별 정체와 언행의 항상성 유지 여부와의 차이

구분	자아정체	성정체	혼인정체	가족정체	직업정체
자기 향상/변화	7,875*	190,232***	5,165	2,820	2,347

* p<.05, *** p<.001

〈표 4〉 자아정체에 따른 언행의 항상성(%)

구분	자아정체			계	χ^2
	형성집단	혼란집단	상실집단		
언행유지	1,047(54.4) (91.8)	733(38.1) (90.3)	143(7.4) (85.1)	1,923 (90.7)	7,875*
언행변화	94(8.2) (8.2)	399(9.7) (9.7)	25(14.9) (14.9)	198 (9.3)	
합계	1,141(53.8%) (100.0)	872(38.3%) (100.0)	168(7.9%) (100.0)	2,121 (100.0)	

〈표 5〉 성 정체에 따른 언행의 항상성 차이(%)

구분	자아정체			계	χ^2
	일치집단	불일치집단	이중성집단		
언행유지	1,746(80.5) (93.0)	163(7.5) (90.1)	60(2.8) (54.1)	1,969 (90.8)	190,232***
언행변화	131(6.0) (7.0)	18(0.8) (9.9)	51(2.3) (45.9)	200 (9.2)	
합계	1,877(86.5) (100.0)	181(8.3) (100.0)	111(5.1) (100.0)	2,169 (100.0)	

자아정체성에 따라서 언행의 항상성 평가가 어떠할 것인가는 분석한 것은 <표 3>, <표 4>와 같다. 자아정체성에 따라서 응답자의 언행의 항상성 유지에 의미 있는 차이가 있다($\chi^2=7.875$, $df=2$, $p<.05$). 자아정체를 형성한 사람의 91.8%은 오프라인과 온라인에서 언행의 항상성을 유지하고 있다. 자아정체의 혼란을 겪는 사람의 90.3%는 언행에 일치를 경험하나 자아정체가 유실된 응답자의 85.1%만이 언행이 동일하다. 자아정체 형성자의 82%, 정체성 혼란자의 9.7%, 정체감 상실자의 14.9%가 실공간과 가상공간에서 언행이 일치하지 않는다. 자아정체를 형성한 경우에 사이버 공간에서 언행의 일치도가 높다. 사이버 공간과 실공간에서의 언행 일치 정도와 자아정체성 상태가 상호 관련된다는 사실은 처음으로 밝혀진 것이다.

<표 5>에서 보듯이, 성 정체와 자기 언행 평가와도 유의한 차이가 있다($\chi^2=190.232$, $df=2$, $p<.001$). 즉 온라인과 오프라인의 성정체성이 일치하는 사람들의 93.02%가 온라인에서 자신의 언행이 오프라인과 일치한다고 응답한 한편 6.97%가 불일치한다고 응답했다. 한편 성정체성이 불일치하는 사람들의 경우에 이들의 90.0%가 언행이 일치하고 9.9%가 불일치한다고 응답했다. 그리고 이중성집단의 사람들은 54.1%만이 실공간에서의 자신의 언행과 사이버 공간에서의 언행이 일치한다고 응답했다. 성정체성 형성자의 7.0%, 성정체성 혼란자의 9.9%, 이중성 정체성 형성자의 45.9%가 사이버 공간에서 언행이 실공간에서의 것과 불일치한다. 이중성을 가지고 위장하는 응답자들은 스스로의 언행 위장도 비교적 능숙하게 하는 경향이 있다. 이러한 결과도 처음으로 밝혀진 사실이다. 그 외에 혼인정체, 가족정체, 직업정체의 유형과 사이버 공간에서의 언행의 항상성 유지와는 유의한 차이가 없다.

VI. 맺는 말

현실사회에서는 자신의 외모, 성별, 연령, 혼인관계, 가족관계 등을 대부분 감추기 어려운 반면에 익

명성이 보장되는 사이버 세계에서는 그러한 정체를 위장할 수 있다. 정체 위장이 장기화되면 정체 혼란 상태에 빠질 수 있다. 정체 위장과 관련해 여러 가지 가능성이 예상되지만 실제 경험적 자료가 없는 상황에서 실제 상황이 어떠한지를 밝힐 조사가 필요하다.

사이버 세계에서 개인의 정체 불일치를 밝히기 위한 탐색연구 목적에서 실시된 이 조사는 전국 규모의 네티즌이 주로 이용하는 통신망을 통해서 2,168명의 대규모 설문 조사를 실시했다. 인터넷 사용자들인 네티즌의 사이버 공간 사용 실태를 고찰했고 그들의 자아정체, 즉 성정체, 혼인정체, 가족정체, 직업정체의 실태를 밝혀서 아래와 같은 결론을 내릴 수 있다.

인터넷을 사용하는 네티즌의 대부분이 정체성을 확립한 사람들이다. 그러나, 일부 네티즌들은 정체 문제를 가지고 있는데, 30대 이후에 자아정체성 상실 문제는 7-8%, 혼인관계 정체성 상실 문제는 응답자의 7%, 부모자녀 관계 정체성 상실 문제는 5.2%에 해당되며, 직업정체성 상실 문제는 응답자의 11-14%이다. 이 비율은 일시적 혼란 상태에 해당하는 경우는 제외한 것이고, 10대와 20대 응답자들을 제외한 것이므로 우리 네티즌의 정체성 문제의 심각성을 시사하는 것이다.

온라인 상에서 일부 네티즌은 이중 성정체성을 가지고 기능한다. 네티즌의 상당수 응답자들이 혼인상태와 직업상태를 위장하는 것으로 나타났다. 성(性)은 가장 위장이 적은 요소임에도 불구하고 네티즌의 11.5%가 성을 왜곡하고 있다. 직업은 네티즌의 40%가 숨기거나 위장한다. 혼인상태는 네티즌의 60%가 위장한다.

성, 혼인상태, 직업의 위장은 개인의 외적 조건의 위장이다. 실제로 사이버 공간에서 개인의 언행이 변화하는지도 의문이었다. 네티즌의 92-93%가 사이버 공간에서 언행의 변화를 경험한다. 사이버 공간의 익명성으로 인해 사람의 언행이 변하는 것이다.

유형별로 분류했을 때 실제로 자아정체를 형성한 경우에는 실공간에서와 사이버 공간에서 언행의 일치도가 높다. 자아정체성이 혼란스럽거나 정체성을

상실한 경우에 실공간과 사이버 공간에서의 언행이 불일치하는 경향이 높다. 실공간에서의 언행의 불일치는 자아정체와 정체체 유형에 의해서 다르다. 자아정체를 형성한 사람, 정체체를 형성한 사람, 정체 상실자의 순으로 점차 언행의 불일치를 더 경험한다. 정체성은 공간의 가상세계에서도 자신을 정직하게 제시하도록 하는 역할을 한다. 자아정체성과 사이버 공간에서 언행의 일치정도는 매우 흥미로운 사실이다.

성정체도 네티즌의 언행을 예측할 수 있는 변수로 밝혀졌다. 정체체에 따라서 응답자가 자신의 언행의 일치정도가 다르다. 즉 이중 성 전환을 시도하는 사람들의 54.1%만이 실공간에서의 자신의 언행과 사이버 공간에서의 언행을 일치시킨다. 45.95%는 두 공간에서의 언행이 불일치한다. 동성과 이성으로 번갈아 위장하는 네티즌들은 스스로 인격의 위장도 비교적 능숙하게 한다. 이와 같은 정체성 위장은 왜곡 현상을 유발하며 개인적으로도 정체성 왜곡은 장기적으로 자아정체성의 혼란을 가져올 수 있다. 공간에 따른 언행의 불일치가 지속적으로 일어날 때에 개인은 병리적 자아를 형성하거나, 자아 분열을 경험하거나, 사회적 부적응을 유발할 가능성이 있다. 사회적으로는 이러한 정체성 왜곡이 개인의 일탈행동과 사이버 성폭력 등 사회문제의 발생을 증가시킬 것이다.

자아정체와 정체체의 유형별로 개인의 언어와 행동이 실공간과 사이버 공간에서 현저하게 다르다는 사실을 밝혀진 것은 이 연구에서 처음이다. 이 연구는 사이버 공간에서의 자아정체성에 대한 시발연구이자 탐색 연구로서의 의의를 부정할 수 없다. 자아정체성을 형성하여 자기에 대한 확고한 신념을 가지고 있는 사람의 언행이 공간의 특성에 무관하게 동일하다는 것을 밝혀낸 것은 의의가 크다고 보겠다. 한편 탐색연구로서 조사도구의 신뢰도를 검증하지 못한 점은 방법적 한계로 볼 수 있다. 후속연구를 통한 방법적 논의를 기대한다.

삼차원의 한계를 넘어서 사이버 공간에서 인간이 자기를 드러낼 때 인간의 모습은 자신의 의지에 따른 것이며, 이는 자기 신뢰의 결과이다. 통신기계의

혁신을 통한 정보사회는 결국 사람의 의지를 통해서 정신문화를 풍성하게 할 수도 그렇지 않을 수도 있다는 점을 시사한다. 전문가들의 여러 대안 모색이 있을 수 있으나(김광웅, 1997; 성동규, 1999), 정보사회에서 품격 높은 정신문화를 이끌어내는 것은 성숙한 시민의식이며 건강한 자아를 가진 사람들의 몫이다.

■ 참고문헌

- 김광웅(1997). 청년기의 가정교육. 새시대의 가정교육을 위한 탐색적 연구. 성남: 한국정신문화연구원, 295-313.
- 김문조(1998). 정보사회: 본질과 유형. 한국언론학회, 한국사회학회 엮음. 정보화사회의 미디어와 문화. 서울: 세계사, 37-54.
- 김성국(1998). 정보사회의 정치생활: 시민사회와 민주주의. 정복사회학회 편. 정보사회의 이해. 서울: 나남.
- 김유정(1998). 컴퓨터 매개 커뮤니케이션과 일상 커뮤니케이션 상황의 변화. 한국언론학회 한국사회학회 엮음. 정보화사회의 미디어와 문화. 서울: 세계사, 87-107.
- 성동규(1999). 인터넷 포르노의 제도적 기술적 규제 방안의 현실화. 정보통신윤리위원회. 정보통신윤리의식 확장을 위한 세미나 주제발표.
- 서봉연(1975). 한국청소년의 자아정체감 발달에 관한 연구. 서울대학생 생활연구소.
- 서봉연(1988). 자아정체감의 정립과정. 이춘재 외. 청년심리학. 서울: 중앙적성출판부, 101-136.
- 이순형, 이경화(2000). 네티즌의 사이버 성폭력에 대한 의식과 실제. 가족과 문화, 12(2), 127-147.
- 정보통신부(1999). 정보화에 관한 연차보고서.
- 정옥분(1998). 청년발달의 이해. 서울: 학지사
- Alfred, C. F. (1991). *The self in social theory: A psychoanalytic accounts of its construction in Plato, Hobbes, Locke, Rawls, and Rousseau*. New Heaven: Yale University Press.
- Erikson, E. H. (1959). Identity and the life cycle.

- Psychological Issues* (Monograph 1). New York: International University Press.
- Graafsma, H. D. (1994). A psychological perspective on the concept of identity. H. A. Bosma, T. G. Graafsma, H. D. Grotevant, & D. A. Levita (eds), *Identity and development: An interdisciplinary approach*. London: Sage publications.
- Marcia, J. E. (1966). Development and validation of ego identity. *Journal of Personality and Social Psychology*, 3, 551-558.
- Marcia, J. E. (1994). The empirical study of ego identity. H. A. Bosma, T. G. Graafsma, H. D. Grotevant, & D. A. Levita (eds), *Identity and development: An interdisciplinary approach*. London: Sage publications.
- Marcia, J. E., Waterman, A. S., Matteson, D. M., Archer, S. L., & Orlofsky, J. (1993). *Ego identity: A handbook for psychosocial research*. New York: Springer Verlag.
- Rancell, L. (1994). Identity and the human core : The view from psychoanalytic theory. H. A. Bosma, T. G. Graafsma, H. D. Grotevant, & D. A. Levita (eds), *Identity and development: An interdisciplinary approach*. London: Sage publications.
- Roland, A. (1988). *In search of self in India and Japan*. Princeton, N. J. : Princeton University Press.
- Shoemaker, S. (1984). *Identity, cause, and mind*. New York: Cambridge University Press.