

신세대(N세대)의 자기 표현과 사이버 공간에서의 상호작용: 사고와 행동 양식의 변화를 중심으로*

황 상 민**

연세대 심리학과

사이버 공간을 또 다른 생활 공간으로 경험하는 청소년 세대의 등장은 정체성 형성이라는 전통적인 발달과업을 다른 관점으로 보게 하였다. 현실 공간에서 고정적이고 안정적인 모습으로 자신을 나타내는 정체성 발달과업이 사이버 공간에서는 다양한 모습의 자기를 타인과 공유하는 가변적이면서도 공동체적 방식으로 변화한다. 인터넷 문화에 기초한 새로운 방식의 의사소통, 인간관계 그리고 놀이 문화는 청소년의 삶의 방식을 변화시킬 뿐 아니라 이들의 사고 방식 및 행동 양식도 변화시켰다. 남과 다른 생활 방식의 추구 속에 동일한 양식의 행동에 대한 집단적 추종 행동이 있으며, 이와 동시에 뭔가 다르게 표현하고 싶은 자기 변신의 욕구도 있다. 현실세계의 인간발달을 이해하는 틀이 논리적이고 합리적인 사고에 기초한 세계관이었다면, 사이버 공간의 인간발달은 다양성과 불규칙성을 내포하는 카오스적인 특성을 보인다. 변화하는 사회 속에서의 발달심리학의 과제는 현실과 사이버의 각기 다른 인간발달의 과정 속에 담겨있는 질서를 파악하고, 사이버 공간 속에서 이루어지는 새로운 인간 심리의 변화 특성을 이해해야 하는 것이다.

사이버 공간의 이야기

언제 그랬냐는 듯이 조용해졌다. 20세기에서 21세기로 전환되는 시간의 변화는 산업사회에서 정보 사회로의 전이라는 새로운 시대적 변화도 동시에 새로운 밀레니엄이 시작된다는 요란한 소리는

* 본 연구는 연세대학교 교내 연구 지원(과제번호 198-1-0097)으로 이루어졌으며, 연구 내용의 일부가 2000년 발달심리학회 춘계 심포지움에서 발표되었습니다.

** swhang@yonsei.ac.kr

반하였다. 그러나, 이러한 시대 변화에 따른 사회 문화 및 생활양식의 변화가 사람들의 행동과 심리에 미치는 영향에 대한 논의는 이제 겨우 시작한 단계이다(하중원, 백옥인, 1998; 황상민, 한규석, 1999). 동년배 집단의 가치와 태도, 행동방식을 중심으로 사회행동과 성격을 발달시키는 청소년들의 경우, 사회 문화적 변화에 따른 행동표현이나 심리적 특성의 변화는 아주 극적으로 나타난다(Harris, 1998). 정보화 사회로의 전이와 더불어 사이버 공간이 새로운 생활공간으로 등장하게 되면서 이 공간에서 일어나는 청소년들의 생활 방식과 행동 양식에 대한 심리학적 관심도 증가하였다. 다음의 사건 기사는 이런 사회적 변화가 어떤 현상으로 나타나고 있는지를 보여준다.

컴퓨터 게임공간에서 무기와 갑옷을 도둑맞았다는 신고가 접수되자 흥친 10대를 경찰이 「통신상 절도」 혐의로 불구속 입건했다. 서울 강남경찰서는 22일 남의 컴퓨터 게임을 대신해주면서 전리품을 자기 컴퓨터 계정에 몰래 옮겨놓은 송모군(19)에 대해 「통신상 절도」 혐의를 적용했다. 송군은 지난 7월말 PC방에서 만난 안모씨(36)의 「리니지」 게임을 대신해주면서 기사의 갑옷과 칼 등 전리품을 챙기게 되자 이를 자신이 소유한 게임의 주인공 앞으로 옮긴 혐의다. 송군이 이동시킨 사이버 공간의 가상 물건들은 실제 게임이용자들 사이에 거래될 때 15만원 상당에 해당하는 것으로 알려졌다. 경찰은 「게임상 얻은 전리품을 이용자들끼리 매매하는 경우가 있어 일단 불구속입건했다」며 「형사 생활 30여년 만에 이런 일은 처음」이라고 말했다(경향신문, 1999년 10월 22일).

가상의 공간에서 벌어지는 게임을 위해 무기를 사기도 하고, 심지어 게임 속의 자기 보물을 도난당했다고 경찰에 신고를 하는 아이들의 생활은 현실과 사이버 공간이 합쳐져서 나타나는 상황으로 받아들여진다. 감각운동기적 경험과 구체적인 조작을 통한 형식적 사고능력의 발달을 이론화하였

던 Piaget가 아직도 살아있었다면, 가상의 세계에서 일어나는 일을 현실 공간의 사건으로 생각하는 아이들의 행동을 어떤 사고능력의 표현으로 설명할지 궁금하다. 이런 현상은 인지발달과 관련된 문제들에 국한되지 않는다. 사이버 공간의 경험과 이에 따른 생활방식의 변화는 청소년들의 사회 행동 및 성격 표현과도 직접 관련된다. 다음의 사건 기사는 21세기의 한국 사회에서 벌어지는 인간발달의 과제가 현실 환경의 생활 문제를 해결하는 것만 아니라 사이버 환경이라는 또 다른 생활 공간이 있다는 것을 보여준다.

분당에 사는 고교 1년생 C군은 중학시절 내내 우등생으로 선생님들의 총애(?)를 받은 모범생. 그러나 요즘 들어 PC방에서 스타크래프트를 배운 후 매일같이 PC방을 찾을 정도로 빠져들었다. 처음에는 부모님을 졸라 CD를 구입해 집에서 컴퓨터로 했지만 한번 PC방에 가 본 이후로는 매일같이 밖으로 나갈 궁리뿐이다. 처음에는 집에서 책이나 읽던 아들이 친구들을 사귀다며 좋아하던 어머니도 최근 눈치를 했는지 눈길이 영 곱지 않다. 그나마 주초에 용돈을 받으면 친구들과 게임을 즐길 수 있지만 주말에 용돈이 궁해지면 자기 신세가 더할 나위 없이 처량해 보이기까지 한다고. 너무 너무 재미있어요. 그동안 해본 게임이라고는 집에서 컴퓨터로 한번씩 해보는 것뿐이었는데 PC방에 가면 친구들도 사귀고 좋아요. 친구들도 모두 스타를 좋아하죠. 서로 편짜서 게임도 하고 어떨 때는 다른 지방에 있는 모르는 사람하고도 해보고....”(월간중앙, 1999년 6월).

현실 생활과 더불어 사이버 공간의 활동이 생활의 일부가 되면서, 현실과 사이버 공간에서 이루어지는 경험들이 동일한 개인에 의해 일어나며, 동일한 심리경험으로 생각할 수 있는가에 대한 의문이 제기된다. 현실 공간에서 보여지는 모습과 사이버 공간에서 나타나는 경험이 서로 상반되거나 갈등적일 경우 어떤 경험을 실제의 것으로 받

아들일 것인가의 문제는 그리 단순하지는 않다. 그리고, 이것은 사회적 역할이나 심리적 정체성이 분명한 틀로 구분되기 어려운 아동이나 청소년의 경우 더욱 심각한 문제가 될 것이다. 본 연구에서는 사이버 공간에서 청소년들이 보이는 자신 표현 방식과 이에 따른 행동 및 심리특성이 무엇인가를 탐색하고자 한다.

현실과 사이버 공간의 경험을 고려할 때, 심리적으로 가장 중요한 개념은 자기에 대한 인식이다. 일반적으로 자기 정체성이라고 정의되는 고정적이고 안정된 자기 개념과 정체성은 또한 청소년의 주요 발달과업의 하나였다. 정체성의 개념은 현실 뿐 아니라 사이버 공간에서도 중요하게 작용한다. 청소년들에게 현실의 고정성과 사이버의 가변성을 하나의 심리적 실체 속에 통합시킬 수 있게 하는 심리적 거점이다. 발달심리학에서 일반적으로 가정하였던 청소년기의 정체성 형성이라는 과업은 현실 공간이 아닌 사이버 공간에서도 중요한 발달과업이 된다.

사이버 경험과 청소년 심리

특정 사회의 경험과 개인의 발달과정을 연결시키는 것은 그리 새로운 일이 아니다. 사회화 과정이란 사회 구성원으로 되어 가는 과정이며 이것은 한 개인의 특성이 사회적 성격을 획득하는 과정이기도 하다. 즉, 한 개인이 출생한 이후부터 자신이 살고 있는 사회의 규범과 문화를 받아들이면서 그 사회에 적응하는 과정임과 동시에 개인적 특성이 사회적 특성이 통합되어 가는 과정이기도 하다(황상민, 1999). 따라서, 사회화 과정이란 기성세대가 만든 가치와 규범이 개인의 행동특성으로 나타나면, 이것은 그 다음 세대의 집단적 성격을 만드는 과정이다.

특정 사회 문화적 집단의 사회적 성격은 그 사회 속의 개개인의 생활 방식과 행동 특성을 반영할 뿐 아니라, 그 사회에서 중요하게 생각하는 인간관계의 특성을 나타낸다. 특히, 이들의 인간관

계를 규정하는 행동 규범이나 가치는 사회 구성원의 행동을 인도하는 틀이며, 개인이 그 사회의 구성원으로 발달하는 과정에서 학습할 내용이기도 하다. 개인의 경우 이런 사회적 성격이 개인의 행동특성이나 성격으로 통합되는 과정이 개인의 자아 정체성(self-identity)의 형성이다(Erikson, 1963). 자아 정체성의 형성은 개인의 주요한 심리발달 과정이지만 이것은 사회 문화적 맥락 속에서 그 문화적 내용을 반영한다(Erikson, 1980). 그러나, 우리의 생활이 이루어지는 공간이 현실 뿐 아니라 가상의 공간으로 확대됨에 따라, 개인의 자아 정체성 또한 새로운 사회문화적 맥락의 영향을 받지 않을 수 없게 된다.

사회 문화적 경험에 따른 자기 정체성의 형성과 인간관계의 변화를 설명하고자 했던 Erikson의 경우도, 사회적 경험이란 현실적 공간으로 제한되어 있었다. 이 경우, 아동이나 청소년기에 경험하게 되는 정체성의 혼미는 구체적인 사회적 역할과 과거의 인간관계에 따른 성격의 재구성이었다. 이들이 자기를 나타내고 방황하였던 곳은 현실의 틀 속에 담겨 있었지, 사이버 공간은 존재하지 않았다. 그러나, 네트워크와 이동통신을 통한 교류 양식은 아이들이 현실의 PC방이라는 공간에서, 온라인 게임이나 채팅, 또는 기타 다양한 활동을 통해 자신만의 사이버 사회를 경험한다.

개인의 성격과 인간관계가 이루어지는 공간이 현실 뿐 아니라 가상의 공간도 포함해야 한다면, 개인의 정체성은 현실과 사이버의 두 가지 맥락에서 표현되는 모습을 고려해야 한다. 현실의 인간관계는 일반적으로 생각할 수 있고 경험해 왔던 인간들 간의 만남이라면, 사이버 공간에서의 인간관계는 이런 만남과는 다른 방식과 내용을 가지게 된다. 사이버 공간에서 일어나는 자신 표현 방식에 따라 현실의 모습과는 다른 모습으로 나타나는 자신과 타인들 간의 관계에 의해 형성되는 새로운 형태의 인간관계이다.

PC 통신, 인터넷 등이 만드는 사이버 공간을 새로운 생활 공간으로 만들고 이 속에서 현실과 사

이러한 인간관계를 모두 경험하고 있는 이 청소년 세대들은 우리 사회에서 일어나는 새로운 사고 패러다임의 변화를 반영한다. 산업화 사회 속에서 살아온 기성세대(부모, 교사, 그리고 공권력 지배 집단)와 일명 N라고 지칭되는 새로운 세대는 자기 표현과 인간관계의 측면에서 분명 서로 다른 사고와 행동 양식을 보인다. 이런 차이에 대해 일차적으로 부모세대는 자녀 세대의 일반적 행동특성이나 세대적 성격을 긍정적으로만 보지 않는다. 이들은 컴퓨터나 전자게임과 같은 기계와 하는 활동에 더 관심을 기울이고 직접적인 인간관계에 소홀하지는 않을까 염려도 한다. 그리고, 개인적인 관심이나 재미를 추구하지만, 국가나 집단 또는 공동체적인 삶의 문제나 미래에 대해 고민하지 않는 것처럼 보인다고 지적한다. 대부분의 부모 세대에게 이들의 행동 특성이나 자기 표현은 거의 이해 불가능하거나 단지 무시해야 할 내용이다.

현재 청소년 세대를 중심으로 급속하게 확산되는 사이버 공간의 문화는 청소년의 심리적 특성과 비교적 일치한다. 청소년의 생활에 침투한 사이버 문화는 외출했다 돌아오면 PC부터 켜고 전자우편부터 확인하는 것에서 시작하여, 휴대폰으로 문자 메시지를 쓰고, 오락 활동은 사이버 게임이며, 친구와의 대화는 사이버 공간을 통한 채팅이다. 이들의 삶의 목표는 재미있게 사는 것이며 또 재미있는 일을 하는 것이다. 이런 청소년의 모습에서는 분명 이전 세대 보다 강한 개성과 자기 표현의 욕구가 드러난다. 감각적 자극을 추구하며 즉각적인 반응을 선호하는 모습도 있다. 청소년 세대의 자기 표현 욕구와 이 욕구를 충족하는 방식은 분명 부모세대의 모습과 다르다. 그럼에도, 우리 사회에서 이런 모습이 완전히 다른 것은 아니다. 동일한 자기 표현 욕구가 다른 방식으로 다른 방향으로 드러나는 것 뿐이다. 경제성장 시대를 통해 청소년기를 거쳤던 부모세대가 “남이 하나까나도 한다”라는 식의 소비 행동을 통해 자기를 표현했다면, 이들은 “남이 하나까 하도 하지만, 내 방식대로 조금 다르게 한다”라는 식의 차이가 있다.

현재의 청소년이 만드는 생활 문화는 부모가 만들어 놓은 기성 사회의 하위 문화이기는 하지만 이 문화의 성격을 만드는 사람들은 부모와 같은 기성세대는 분명 아니다. 이들은 자신들의 동년배 집단을 통해 자기들의 새로운 하위 문화를 형성해 나가고 있다. 그 와중에서, 사이버 문화는 성인과 청소년을 구분하듯이, 이들을 나타내는 대표적인 하위 문화가 되고 있다. 동년배 집단이 만드는 문화의 영향은 부모 세대와 것과 내용적인 측면에서 뿐 아니라 그 영향력에서도 차이가 있다. 일반적으로 생각해왔던 부모의 가치와 행동양식이 자녀 세대에 전수되는 방식이 아닌 청소년 또래 집단들이 서로의 행동을 모방하고 동화시킴으로써 새로운 생활문화와 행동 방식을 만들어내고 있다(Elkind, D., 1980).

사이버 정체성과 사고의 변화

정체성, 즉 남과 구분되는 안정적이고 지속적인 개인의 심리적 특성은 청소년기와 성인기의 심리 세계를 구분하는 주요 특성이었다. ‘나는 생각한다, 고로 나는 존재한다’라는 명제를 통해 신과 독립된 존재로 자신을 나타내었던 인간은 스스로의 안정된 모습을 정체성이라는 개념으로 표현하였다. 이런 측면에서 본다면, 이 정체성은 신과 분리되는 자기 모습을 인식하기 시작한 근대 사회의 인간이 자신의 모습과 이미지를 구체화하려는 시도이기도 하였다. 따라서, 이 정체성의 개념을 새로운 사회 구성원의 지위를 가지게 되는 청소년 집단이 형성해야 할 중요한 심리발달 과제로 만든 것은 그리 이상한 일이 아니다. 고정적이고 안정적인 자기 모습을 찾는 것은 바로 혼자서 독립적으로 생존하고 생활할 수 있는 성인의 모습 그 자체인 것이다. 그러나, 사이버 공간의 등장은 현실에서 고정적이고 안정적이며 단일의 모습을 가진 자기의 표현이 현실적 맥락에서 이루어진 필요성에 불과하다는 생각을 하게 만들었다(황상민, 한규

석, 1999).

사이버 공간에서 사람들은 가변적으로 표현되는 자신의 모습을 경험할 수 있을 뿐 아니라, 사이버 공간에서 각기 다른 활동과 모습으로 나타나는 자신의 이미지를 통해 위해 새로운 인간 관계를 끊임없이 만들 수 있게 되었다. 이것은 사이버 공간을 경험하는 청소년 세대가 자신의 부모 세대와는 다른 방식의 발달 경험을 하고 있다는 의미이다. 이제, 청소년들은 보이지 않는 자신의 모습을 탐색하고 고민하기보다는 사이버 공간에서 보여지고 경험할 수 있는 자신의 구체적인 모습을 통해 자신의 정체성을 인정하는 행동을 하기 시작한다(러시코프, 1996). 즉, '나는 나다'라고 뚜렷하게 이야기하는 행동처럼 마치 자신의 정체성이 이미 형성된 것처럼 행동한다. 이런 행동에는 "자신이 남과 다르다"는 사실은 당연하며, 이들의 문제는 어떻게 자신의 존재를 남과 다르게 나타낼 수 있는가에 있다. 이런 특성을 핵가족화와 개성을 강조한 교육 환경에서 자연스럽게 형성된 개인주의적 심리 특성이라고 해석하기도 하나, 이런 특성은 사이버 공간을 경험하는 청소년 자신의 이미지가기도 하다(Tapscott, D., 1998).

청소년기에 들어서면서 경험하는 자아에 대한 중요한 인식 변화는 신체를 자신의 정신 세계와 동일한 것으로 보지 않으려는 것이다. 정신과 육체의 분리라고 표현할 수 있는 이 인식을 통해 이제 자신의 눈에 보이지 않은 어떤 것에 대한 새로운 성장과 열망 그리고 감정을 표현하기 시작한다. 유아기에 거울 속에 비친 어떤 아이의 모습에서 신기함을 경험하였던 청소년이 이제는 거울 속에 비친 자신의 모습을 보면서, 거울 속의 사람이 자신을 보고 있다는 상상을 할 수 있게되었다. 사이버 공간의 경험은 바로 이와 같은 상상 속에서 만들어지는 수많은 자신의 모습을 보는 것이다. 때로는 마음에 들지 않은 어떤 모습으로 변화되기도 하고, 또 전혀 고려할 수 없는 새로운 자신의 모습도 만들기도 한다. 이런 다양한 자신의 모습은 더 이상 꿈과 같은 것이 아니라, 생활 속의 경

험이다.

사이버 공간의 다양한 표현은 혼자만의 경험이 아니다. 이 공간에서 다양한 자기 표현을 할 수 있을 뿐 아니라, 다양한 인간관계도 만들 수 있다. 사이버 교류는 타인이 알고 있는 자신의 모습을 있는 그대로 드러내는 방식이 아니라, 스스로가 만드는 모습을 미지의 사람에게 표현하는 것이다. 이 과정에서 현실과는 다른 자신의 모습을 찾고 만드는 경험을 하게 된다. 사이버 공간에서 일어나는 현실과는 다른 '자기 표현 방식'과 이에 따른 '가변적인 정체성'의 대표적인 예가 머드(MUD) 게임이다.

머드는 온라인에서 이루어지는 일종의 가상 역할 놀이이다. 이 게임의 참가하는 사람들의 활동을 심리적인 측면에서 살펴보면, 이들은 사이버 공간에서 현실과는 다른 자기의 모습이나 정체성을 만들어 낼 뿐 아니라, 일종의 가상적 인간관계를 만든다. 그리고, 이 속에서 현실과 다른 모습과 역할을 지닌 또 다른 사람으로 새로운 형태의 놀이 공동체를 이루어 생활하는 것이다. 이 공동체가 자신을 나타내는 방식은 문자로 통해 서로의 생각을 공유하는 새로운 형태의 집단 저작물로 나타난다. 문자나 그림으로 이 게임에 참가하는 사용자들은 단순히 이야기의 내용을 첨가하는 수준에서 새로운 사회적 관계나 사회적 경험을 하는 자신을 보게된다. 즉, 사이버 공간 속에서 새로운 인간관계와 성격을 드러내는 자신을 창조하는 경험을 한다(Turkle, S., 1995).

사이버 공간에서 청소년들이 경험하는 가상적 인간관계는 머드 게임에만 국한되지 않는다. 현실 세계의 인간교류와 가장 유사하면서도 사이버 공간의 특징을 가장 잘 나타내는 교류방식은 채팅이다. 채팅에 의한 교류는 교류의 방식이 현실의 모습을 간직하면서 현실과는 다른 또 다른 공간 속에서의 만남이 이루어진다는데 더 현실감이 있다. 구체적인 만남 그 자체이나, 이 관계를 지속하고 중지하는 것에는 아무런 심리적인 부담감도 없다. 이 뿐 아니라, 이런 교류에는 새로운 인간관계

를 내가 만들어가야 한다. 특히, 채팅이란 컴퓨터 화면 상에서 나타나는 언어적 표현을 통해 이루어 지기에 인간관계의 구체적인 모습이 그대로 표현 된다. 이런 과정에서, 채팅 참가자는 이 공간의 만남이 그냥 이끌려 가는 것이 아니라 자신이 통제 할 수 있다는 착각도 하게된다. 이런 경우 채팅은 인간관계에서 자신이 억제해왔던 욕구나 갈등을 표현하는 하나의 손쉬운 현실적 대안이 된다.

사이버 공간에서 청소년 집단이 보이는 행동이나 이들의 인간관계는 분명 현실과도 차이가 난다. 스스로 변신시킨 모습을 사이버 공간의 또래 모임에서 인정받으면서 이 속에서 구체적인 만남이 이루어진다. 특히, 현실공간에서 또래 개념은 비교적 서로 구분되는 연령집단으로 구분되지만, 사이버 공간의 또래 관계란 자신이 관계를 맺을 수 있는 모든 사람을 지칭한다. 현실공간의 청소년 또래 관계는 이들이 집단으로 만드는 하위 문화에 추종하는 방식이다(Harris, R. J., 1998). 따라서, 개인 청소년이 현실에서의 또래 관계를 경험 하는 것은 자신에 대한 탐색보다는 남에게 보여지는 모습을 중심으로 이루어진다. 이에 비해, 사이버 공간에서 이루어지는 청소년 교류란 상대의 모습에 좌우되기보다는 스스로 자신의 모습을 드러 내는 방식이다. 현실에서의 만남이 아무 생각 없이 우연히 이루어지거나 자신이 인정하기 싫은 고통스런 모습도 나타내어야만 했다면, 가상 세계에서의 만남은 자신에 대한 모습을 원하는 방식으로 조작하면서 새로운 사람과의 만남을 만드는 것이다. 물론, 청소년들이 이런 만남에 몰입하는만큼 이 만남을 위해 지불해야 하는 비용도 있다.

청소년들의 경우 사이버 공간 속의 채팅에서 음란행동이나 저속한 행동을 쉽게 저지르는 경우가 많다. 이것은 대부분의 경우 현실적으로 억압해 놓 았던 자신의 모습을 이 공간 상의 어떤 대상(사람)에게 퍼부어 놓는 상황이 된다. 채팅 과정에서 나타나는 대화에는 자신이 타인에게 보여주고 싶은 모습을 가능한 거칠게, 가능한 통제 가능하지 않는 방식으로 나타내려는 욕구가 작용한다. 특히, 각각

다른 채팅 대상자에게 모습을 나타내는 경우, 동일한 방식으로 나타내지 않으려고 한다. 이처럼, 자신의 모습을 가능한 한 예측할 수 없는 움직임으로 나타내려고 하는 것은, 다양한 자신의 변신의 모습 속에서 경험하는 우월감과 통제감의 환상 때문이다. 현실세계에서 폭주족들이 거리를 주름잡으 려고 하면서, 자신의 존재를 굉음이나 스피드로 나타내고자 하는 욕망이 있다면, 사이버 공간에서는 지나친 음란성이나 상대방에 대한 무제한 행동, 그리고 거친 표현 등으로 억제된 자신의 모습을 표현하는 것이다(하종원·백옥인, 1998).

N 세대의 자기 표현 방식: 복합 정체성

사이버 공간 속에서 청소년들은 자신을 다양한 정체성으로 표현하고, 이런 다양한 자신의 모습들이 각기 독립적으로 다른 사람과 인간관계를 맺게 되는 경험을 한다. 이런 경험을 통해 각각의 만남이 이루어지는 상황에서 자신의 역할을 변신시키는 것은 마치 각기 다른 자신의 모습들을 바라보는 상황이 된다. 각기 다른 맥락 속에서 다른 역할로 나타나는 자신의 다양한 모습을 지켜보는 과정을 통해 청소년들은 자신에 대한 새로운 정체성 형성의 경험을 한다. 이것은 스스로 신이 되어 자신이 창조한 생명체의 운명이나 행동을 조절하는 느낌을 가지는 것이다. 어떤 초자연적인 힘이 자신에게 생긴다고 믿게 되면서, 이런 자기 창조 의 힘을 구체적인 현실 속에서 발현시킨다는 느낌을 가지게 된다. 이런 측면에서 청소년 개인이 경험하는 가상 공간 속에서의 정체성은 끊임없이 확장되고 변화하며, 또 스스로 다양하게 창조되는 모습을 지닌다.

청소년들이 사이버 공간을 경험하게 됨으로써 이들은 자신이 스스로의 모습을 바꿀 수 있는 자유와 능력을 가지고 있다는 것을 인식하게 되었다. 현실 공간에서의 자신의 모습과는 다른 모습을 창조하면서 새로운 자기에 대한 인식이 이루어

진 것이다(Turkle, S., 1995). 사이버 공간에서 창조한 자신의 모습은 현실에서 상상하였던 특성을 가지고 있을 뿐 아니라, 상상으로만 가능했던 사회적 관계도 할 수 있게 한다. 이런 과정을 통해 현실 세계의 제한되고 불만족스러운 자신으로부터의 탈출이 가능하게 된다. 이것을 사이버 공간에서 청소년들이 현실의 자신의 모습과는 다른, 그러면서도 현실의 정체성과 유사한 심리적 속성과 기능을 하는 새롭고 다양한 자기 정체성, 즉 복합 정체성을 발달시킨다. 복합 정체성의 발달이란 현실의 단일적인 모습에서 자유롭게 자신의 정체성을 표현하는 것을 의미한다.

개인이 사이버 공간을 통해 자신의 복합정체성을 경험하게 됨으로써, 현실의 자기 정체성에 대한 흥미를 경험하는 것과 유사한 적용상의 문제를 겪게 될 가능성이 높아진다. 이것은 머드 게임에 빠진 사람이 느낄 수 있는 게임 활동에 대한 중독 증이나 게임 속의 행동과 유사한 자신에 대한 과신과 타인의 행동에 대한 과도한 통제 의식으로 나타난다. 이런 현상은 현실의 인간관계보다 더 강하게 나타난다. 특히, 사이버 공간 속의 관계가 개인적 수준에서가 아니라 베틀넷이나 동호회, 커뮤니티 등과 같은 사이버 공동체의 형태를 띠게 될 때 더욱 직접적이고 구체적인 경험이 된다(황상민·한규석, 1999).

현실세계에서의 자기 정체성은 단일적인 모습에 추상적인 속성을 가지지만, 사이버 공간에서의 모습은 가변적이면서 구체적이다. 특히, 사이버 공간에서 이루어지는 정체성의 변화 양상이나 속도는 현실과 비교할 수 없다. 자기 다른 사이트의 방문이나 활동의 참여에서 바로 새로운 정체성이 만들어지며, 채팅이나 머드게임에서 새로운 정체성이 형성되기도 한다. 채팅을 통해 이루어지는 즉각적인 만남이나 자기 다른 공동체에 참여하여 자기 자신의 모습을 표현하는 활동들은 청소년들이 현실 공간에서 추구하는 자기 변화의 모습과도 어느 정도 일치한다. 단지, 사이버 공간에서는 특정 개인의 정체성이 사회 속의 특정 역할이나 위

치에 의해 정해지는 것이 아니라, 네트워크 상에서 이루어지는 활동에 따라 달라진다. 이런 정체성은 활동이나 공통적으로 공유하는 관심에 따라 개별적인 정체성 뿐 아니라 공동체적 정체성이 되기도 한다.

사이버 공간 상의에서 이루어지는 모임 또는 사이버 공동체는 자기 다른 자아 정체성을 가졌다고 생각했던 개인들이 서로의 관심이나 흥미를 통해, 아니 자기를 표현하는 이미지를 통해 구체적인 동질성을 찾을 수 있도록 하였다. 이런 경우, 아무런 물리적 접촉이나 혈연 관계가 없어도 가족보다 더 강하고 진한 공동체 의식이 형성되기도 한다. 사이버 공간에서 이루어지는 공동체 의식의 핵심은 관심과 이미지를 통한 동질감과 공동체에 속한다는 집단 의식이다. 그러나, 이러한 사이버 공동체도 현실 사회 속의 공동체와 유사한 질투와 싸움 그리고 배타적 행동 관계를 보인다. 이런 행동 방식은 청소년들이 가지는 다양한 관심과 가능성에 의해 사이버 공간에서 더욱 증폭되고 과장된 형태로 나타난다. 때로는 이런 사이버 공동체의 특성들은 현실세계 속의 윤리 의식이나 사회규범과는 일치하지 않은 행동특성이나 집단 행위를 쉽게 하는 현상을 보이기도 한다. 두발규제에 대한 학생들의 사이트 개설을 통한 서명 운동, 특정 연예인이나 집단을 대상으로 하는 안티 사이트 개설 붐들은 바로 현실과는 다른 사이버 공동체 의식의 증폭현상이다.

사이버 공간에서 경험하게 되는 공동체적 의식은 현실 세계에서 경험하는 제약이나 한계를 전혀 의식하지 않은 상태에서 일어나기 때문에 개인의 행동이나 표현방식을 강하게 결정할 뿐 아니라 그 자체로 아주 미숙한 속성을 동시에 가지고 있다. 이런 현상은 사이버 공간에서 특정 집단에 대한 배척이나 타인에 대한 비방 등과 같은 현실 세계 속의 인간의 갈등의 표현에서 더 구체적으로 나타난다. 이것은 사이버 공간에서 개인의 정체성은 고정된 사회적 기준에 의해서가 아니라, 각자 표현하는 관심과 활동에 의해 그리고 서로 만들어가는

이미지에 의해 가변적으로 만들어지고 또 쉽게 사라져버리기도 하는 속성을 지니고 있기 때문이다. 이런 속성은 일반적으로 사이버 공간에서 느끼는 익명성과는 다르다. 왜냐하면, 개별적인 정체성이 특정한 이미지를 지니고 나타나는 것이지, 아무런 이미지나 정체성이 없는 상태가 아니기 때문이다.

사이버 세대의 사고와 행동 특성

현실 세계의 모습은 논리적이고 합리적인 사고양식에 의해 만들어진 근대적 세계관에 기초하고 있다. 기성세대들이 윤리와 규범이라고 외치는 것에는 이성애 근거한 합리적이고 위계적인 사고를 의미하는 것이다. 그러나, 사이버 세계를 경험하는 청소년 세대들은 현실 공간의 인간관계를 자신들이 경험하는 사이버 공간의 속성을 통해 자신의 모습과 인간관계를 카오스적으로 나타내며, 자신의 정체성을 그렇게 드러낸다. 카오스는 말 그대로 복잡한 세상을 나타내는 현상의 속성이다. 그러나, 현상적으로는 혼란스럽게 보이지만, 나름대로의 질서가 있다(러시코프, 1996). 사이버 공간에서 나타나는 다양한 표현과 다양한 인간관계의 경험은 바로 현실 공간 속에서 살아가는 우리의 청소년들이 미래에 경험하고 만들어 갈 인간관계의 불규칙성과 다양성을 의미한다.

청소년들이 사이버 공간을 일상 생활의 일부로 활용함에 따라 이들은 자신을 표현하고 타인과 관계를 맺는 방식에서 굳이 현실과 사이버 공간을 구분하려고 하지 않는다. 사이버 공간은 이들에게 현실 공간의 확장일 뿐이다. 이런 측면에서 현재의 청소년들은 이전 세대와 구분되는 새로운 집단 정체성을 가진다고 할 수 있다. 현재의 청소년 세대는 사이버의 만남을 현실의 만남보다 더 선호하고 또 자연스럽게 생각한다. 또 사이버 공간의 경험은 이들의 생활양식에서 자연스럽게 나타나며, 또 이들의 일상 행동을 어느 정도 조절하고 재해석해주는 역할을 한다. 바로 옆에 있는 사람과도

사이버 공간의 채팅을 통해 만나기도 하며, 아바타(avatar)라는 분신을 통해 자신을 남에게 자신을 드러내기도 한다. 이런 과정에서 전화는 메시지 전달기의 역할을 하고, 심지어 주소를 교환하기 보다는 이메일 주소를 주고받는 것이 더 자연스럽다. 아예 사이버 공간에서만 만나 가상결혼까지 하는 '사이버 커플'도 만든다. 이런 새로운 생활 양식과 행동은 바로 이들이 경험하는 카오스적 사고를 나타낸다.

사이버 공간 속의 청소년들을 카오스 세대라고 표현하지만 이들이 보이는 행동특성에는 다양함과 혼란 속에 존재하는 질서가 있다. 개별적이고 지역적으로 표현되는 것이라도 거의 예외없이 더 큰 프랙탈 또는 공동체 영역을 가지는 것처럼, 이들의 행동도 큰 프랙탈 속에서 일정한 질서가 보여진다. 그 질서는 다양한 정체성의 표현을 통한 새로운 공동체의 모습이다. 기성세대들의 눈으로 본다면 심대 소년들이 하는 문신과 피어싱(살갗을 뚫고 고리를 꿰어다는 행위) 등은 반사회적이고 저항문화적인 자기 상해로 보일 것이다. 그러나, 이 아이들은 의식적인 자기 표현의 한 방법이라고 생각한다. 사이버 공간 속에 다양하게 표현되는 자기 정체성과 이것에 기초한 인간관계의 특성은 이들이 경험하는 현실 문화에서도 어느 정도 나타난다.

사이버 공간에서 청소년들이 경험하는 인간관계와 개인의 정체성을 카오스적이라는 표현하는 것은 이들의 자기표현을 지칭하는 말이기도 하다. 이 세대의 경우, 인간관계의 가치는 각기 추구하는 다양한 목표를 가정한다. 지향하는 목표의 가치가 다르다는 것을 당연히 생각할 뿐 아니라, 이런 가치에 대한 판단도 스스로 한다. 그러나, 이런 경우 스스로의 틀에 의한 독자성이나 창의성이 보이기 보다는 남들과 같이 이용하는 대중적인 속성의 문화 속에서 자신만의 독특성을 찾으려는 것이다. 카오스적인 정체성을 지향하는 세대가 지니는 인생의 특징은 특정 역할이나 목표를 따라 남들이 하는 직업을 찾는 것이 아니라 재미있게 사는 것

이다. 즉, 자신이 무슨 일을 하든 중요한 것은 재미이며, 재미라는 것이 새로운 인간관계를 이루고 유지하는 데에도 중요하게 작용한다.

재미의 추구하고 자신만이 표현하는 각각의 이미지를 통해 메시지를 전달하는 방식은 MTV로 대표되는 영상 문화의 표현이다. 현실공간의 미디어 카오스를 MTV로 대표되는 영상문화라면, 사이버 공간의 카오스는 가상 공동체를 경험할 수 있게 하는 동호회이다. 이 뿐 아니라, 채팅이라는 방식을 통해 새로운 인간관계의 카오스를 경험한다. 리모콘을 통한 영상 미디어 공간에서 청소년들이 자신의 이미지를 끊임없이 선택하고 변화시켜 나가듯이, 사이버 공간에서 채팅이나 동호회를 통해 자신의 모습을 끊임없이 다양하게 바꾸면서 현실과는 다른 인간관계를 경험한다. 직선적이고 위계적인 기성세대의 인간관계와는 달리 이들은 혼란스럽고 단절된 것처럼 보이는 단편적인 관계 속에서 그 내용을 파악한 다음에 그 관계의 적합성을 재평가한 후 자신들 나름대로의 새로운 관계를 쉽게 형성한다.

정보화 사회 속의 발달심리의 과제

우리 사회에서 90년대에 나타난 서태지류의 문화는 기성세대와는 다른 가치와 규범을 추구하려는 청소년 세대의 문화선언이었다. 21세기의 이 시점에서 청소년 세대는 현실공간을 넘어서서 사이버 공간을 이용한 새로운 자기 표현과 공동체 생활을 경험하는 세대이다. 이들은 가변적이고 가상의 인간관계를 사이버 공간의 생활 속에서 경험함과 동시에 이를 통해 자신의 정체성을 다양하게 표현하고, 자신의 심리적 모습을 다시 만든다. 이런 과정은 표면적인 이미지의 변화를 통해 심리적 혼란을 경험하지만, 그 과정에서 내적 안정성과 질서가 구체화되는 역설적인 현상이다. 그럼에도, 카오스적인 인간관계와 다양한 자기 이미지를 통한 정체성의 탐색은 현재의 한국 사회의 주된

모습은 결코 아니다. 그러나, 이제, 무한히 변화하면서 혼란스럽게 보이지만 그 속에서 안정된 형태와 질서가 있는 카오스적인 동학(dynamics)은 사이버 공간 속에서 청소년들이 경험하는 인간관계와 자기 표현을 대표하는 패러다임이다.

삶에 대해 기계론적 태도를 가졌던 사람들은 단일적인 역할을 통해 개인의 정체성을 이야기한다. 이에 비해, 사이버 공간에서의 나의 역할은 마치 게임의 플레이어가 다른 전술을 택할 때마다 각기 변화하는 방식이다. 맥락에 따라, 역할에 따라 각기 다른 정체성을 지니면서 새로운 인간관계를 형성하는 이런 방식의 인간관계는 한편으로는 분열적 사고와 인간관계의 혼란이라고 해석될 수 있다. 그러나, 사이버, 미디어 세대들은 이런 다양함과 혼란 속에서 안정적이며 질서 있는 자신의 모습을 찾고 이것은 일종의 공동체적 속성에서 이루어진다.

동일한 인간, 동일한 관계, 그리고 동일한 맥락 속에서 고정적인 인간관계의 개념은 더 이상 존재하지 않을 것이다. 사이버 공간 속에서 청소년들이 경험하는 인간관계는 일종의 놀이이다. 마치, 사이버 공간에서의 자기 표현과 인간관계가 끊임없이 변화될 수 있듯이, 아이들은 게임 속에서 자신의 다양한 역할을 시험한다. 기존의 인간관계는 대상을 파악하고 이 대상들이 가진 속성을 관계 속에서 일정하게 유지하는 것이었다. 이에 비해, 사이버 공간의 인간관계는 사람들 간의 또는 사람과 대상들 간의 이미지와 이 이미지들이 만드는 관계망 속에서 새로운 총체적인 이미지를 통해 이루어진다. 이런 인간관계의 변화는 앞으로 현재의 사이버 세대들이 현실 공간에서 경험하게 될 새로운 인간관계, 예를 들면 결혼이나 조직 활동 등과 같은 관습적인 인간관계의 많은 변화를 상징적으로 보여준다.

미래 정보화 사회를 미래학자들은 단순히 불확정성 속에서의 새로운 질서와 관계의 탐색하는 사회라고 한다. 그렇다면, 이들이 경험하게 될 인간관계도 비교적 불확정 속에 있으면서 어떤 나름대

로의 질서를 파악해야 하는 것일 것이다. 인간의 마인드는 경험의 다양함 속에서 드러나는 모습에 좌우되지 않은 안정적인 질서를 만들 수 있는 놀라운 능력이 있다는 것을 시대를 초월하여 항상 보여 주었다. 따라서, 사이버 공간에서 경험하는 청소년의 인간관계를 카오스적인 특성이라고 정의 하더라도 이것은 분명 우리 미래 사회의 모습과 유사한 방향일 것이다. 이 모습은 다양성 속에서의 불규칙한 인간관계로 나타날 것이며, 이것은 현재의 규범적이고 단선적이며 위계적인 모습과는 뚜렷하게 구별될 것이다.

참고문헌

- 러시코프(1996). *카오스의 아이들*, 민음사
- 리뷰 (1994) *서태지 주류 질서의 전복자*, 1월(겨울)
- 미첼 윌드롭 (1995). *카오스에서 인공생명으로 서울* : 범양사출판부.
- 마이클 루이스 (2000). *뉴뉴생 : 세상을 변화시키는 힘*. 서울 : 굿모닝미디어.
- 백석기 (1994). *정보화 사회와 청소년 문화의 변화*, “컴퓨터와 청소년 문화” 세미나 자료집. 한국 청소년 문화 연구소, pp. 9-28.
- 조선일보(2000). ‘아바타’ 열풍, 5월 10일
- 중앙일보(1998) *Y 세대의 특성*, 11월 11일
- 중앙일보(1998) *{왜 Y세대인가}Y 2000'에서 따온 말*, 11월 12일
- 경향신문(1999) *사이버 게임 범죄*, 10월 22일
- 월간중앙(1999) *신세대 따라잡기: 21세기 첨단산업의 키워드 어른들은 모르는 게임의 세계*, 제 283호, 6월.
- 하종원 · 백옥인 (1998). *컴퓨터와 청소년 문화: 현황과 전망*. 한국언론학회 · 한국사회학회 역음, 정보화 시대의 미디어와 문화. 세계사.
- 황 상민 (1999) *세대의 제열과 인생주기를 통한 미래 사회 성격의 예측, 현상과 인식*, 23, 4호, pp 100-118
- 황상민 · 한규석 편저 (1999). *사이버공간의 심리: 인간적 정보화사회를 향해서*. 서울: 박영사
- Tapscott, D. (1998). *Growing up digital: Net Generation*. MacGraw-Hill.
- Brown, J. S., & Duguid, P. (2000). *The social life of information*. Boston : Harvard Business School.
- Elkind, D. (1967). *Egocentrism in adolescence*. Child Development, 32, 551-560
- Elkind, D. (1980). *Identity and the life cycle*, Norton & Company.
- Elkind, D. (1984). *All grown up and no place to go: Teenagers in crisis*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Erikson, E.H.(1963). *Childhood and Society*. New York: W.W. Norton & Company.
- Erikson, E.H.(1968). *Identity: Youth and crisis*. New York: W.W. Norton & Company.
- Gladwell, M.(2000). *The tipping point: How little things can make a big difference*, Little, Brown and Company: Boston.
- Gelder, L.V.(1985). *The strange case of the electronic lover*, Mr. Magazine, October.
- Gleick, J. (1987). *Chaos : Making a new science*. New York : Penguin Books.
- Harris, R. J. (1998). *The Nurture Assumption: Why children turn out the way they do*, New York, The Free Press.
- Minsky, M.(1985). *The Society of Mind*. New York: A Touchstone Book.
- Rochlin, G. I. (1997). *Trapped in the net : The unanticipated consequences of computerization*. New Jersey : Princeton university press.
- Shields, R. (1996). *Cultures of internet : Virtual spaces, real histories, living bodies*. London : SAGE publications.
- Turkle, S.(1984). *The second self: Computers and the human spirit*. New York: Simon & Schuster.
- Turkle, S.(1995). *Life on the screen: Identity in the age of the internet*. New York: Simon & Schuster.
- Wallace, P. (1999). *The psychology of the internet*. Cambridge : Cambridge University press.

Adolescents' self-expression and their interaction patterns in cyberspace : Exploration of behavior patterns and thoughts

Sang-Min Whang

Department of Psychology, Yonsei University

The cyberspace becomes a part of adolescents everyday life in which they take a bold view on their identity development that has been regarded as one of key developmental tasks. The identity in real world is not same as that of in cyberspace, which the former is to be uniform and stable, and the latter is diverse and collective. The development of identity is not identical either. The spread of internet culture which has changed the form of communication, human relationship, and play in new generation life affected their thoughts and behavior patterns. New generational adolescents tend to seek their own life patterns in which they try hard to assimilate themselves to collective fad. However, they maintain their own mode of expression in the limit of peer acceptance. Up to now, we have tried to understand the developmental process in real world with a rational and logical view. However, understanding on the phenomena of human development in cyberspace need a new paradigm which is based on chaos philosophy. The new paradigm in developmental research will make us focus on finding an order embedded in complex human development processes, and the new types of human development in cyber world.