creative commons
COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

[UCI]I804:24011-200000266239

2017년 2월

석사학위 논문

현실공간과 가상공간의 자아정체성 수준에 따른 대인관계유능성 및 성취동기의 차이

조선대학교 대학원

상담심리학과

김 정 현

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

현실공간과 가상공간의 자아정체성 수준에 따른 대인관계유능성 및 성취동기의 차이

A study on the difference of Interpersonal Competence, Achievement Motivation depending on the ego-identity levels in real and cyber-spaces

2017년 2월 24일

조선대학교 대학원

상담심리학과

김 정 현

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

현실공간과 가상공간의 자아정체성 수준에 따른 대인관계유능성 및 성취동기의 차이

지도교수 김 택 호

이 논문을 상담심리학 석사학위 신청 논문으로 제출함

2016년 10월

조선대학교 대학원

상담심리학과

김 정 현

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

김정현의 석사학위논문을 인준함

위원장 조선대학교 교수 정 승 아 (인)

위 원 조선대학교 교수 권 해 수 (인)

위 원 조선대학교 교수 김 택 호 (인)

2016년 11월

조선대학교 대학원

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅰ. 서론 ····· 1
1. 연구의 필요성 및 목적 ····· 1
2. 연구문제 및 가설 ····· 7

Ⅱ. 이론적 배경 ····· 9
1. 현실공간 자아정체성 ····· 9
1) 현실공간 자아정체성의 개념 및 특징 ····· 9
2) Erikson의 자아정체감 이론 ····· 9
3) Marcia의 자아정체성 지위 이론 ····· 13
2. 가상공간 자아정체성 ····· 15
1) 가상공간의 개념 ····· 15
2) 가상공간 자아정체성의 개념 및 특징 ····· 17
3) 가상공간 자아정체성에 대한 선행연구 ····· 18
3. 현대사회에서의 자아정체성 ····· 20
1) 지식기반사회의 개념 및 특징 ····· 20
2) 대학생과 자아정체성 ····· 22
4. 자아정체성과 대인관계유능성 ····· 23
1) 대인관계유능성의 개념 및 특징 ····· 23
2) 현실공간 자아정체성과 대인관계유능성 ····· 26
3) 가상공간 자아정체성과 대인관계유능성 ····· 27
5. 자아정체성과 성취동기 ····· 28
1) 성취동기의 개념 및 특징 ····· 28
2) 현실공간 자아정체성과 성취동기 ····· 30

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3) 가상공간 자아정체성과 성취동기 ····· 31

Ⅲ. 연구 방법 ····· 33

1. 연구 대상 ····· 33

2. 측정 도구 ····· 33

1) 현실공간 자아정체성 척도 ····· 33

2) 가상공간 자아정체성 척도 ····· 35

3) 대인관계유능성 척도 ····· 36

4) 성취동기 척도 ····· 38

3. 연구 절차 ····· 39

4. 분석 방법 ····· 39

Ⅳ. 연구 결과 ····· 40

1. 기술통계 ····· 40

1) 주요변인의 기술통계 분석 ····· 40

2) 상관관계 분석 ····· 41

3) 자아정체성 수준에 따른 집단구분 ····· 42

2. 자아정체성 집단별 차이검증 ····· 43

1) 자아정체성 집단별 대인관계유능성 차이검증 ····· 43

2) 자아정체성 집단별 성취동기 차이검증 ····· 44

Ⅴ. 결론 및 제언 ····· 46

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

1. 연구결과 요약 및 논의 ····· 46
2. 연구의 의의 및 제한점 ····· 50

【참고문헌】 ····· 54
【부 록】 ····· 61

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 목 차

<표 1> 현실공간 자아정체성과 가상공간 자아정체성 수준별 비교그룹 ····· 7
<표 2> Erikson의 심리사회적 발달단계 ····· 10
<표 3> Marcia의 자아정체성 지위 유형 ····· 13
<표 4> 현실공간 자아정체성 검사의 신뢰도 ····· 34
<표 5> 가상공간 자아정체성 검사의 신뢰도 ····· 35
<표 6> 대인관계 유능성의 하위요인과 문항 수 및 신뢰도 ····· 36
<표 7> 성취동기의 하위요인별 문항구성과 신뢰도 ····· 38
<표 8> 연구 대상자의 인구통계학적 특성 ····· 40
<표 9> 측정변인의 평균, 최솟값, 최댓값, 표준편차, 평균의 표준오차 ····· 41
<표 10> 주요 변인들과의 상관분석 ····· 41
<표 11> 자아정체성 수준에 따른 집단 구분 ····· 42
<표 12> 자아정체성 수준에 따른 최종군집 중심점 ····· 43
<표 13> 자아정체성 집단별 대인관계유능성 차이검증 ····· 45
<표 14> 자아정체성 집단별 성취동기 차이검증 ····· 45

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그 림 목 차

<그림 1> 자아정체성 수준에 따른 최종군집 프로파일 ····· 44

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

ABSTRACT

A study on the difference of Interpersonal Competence, Achievement Motivation depending on the ego-identity levels in real and cyber-spaces

Kim Jeong Hyun
Advisor : Prof. Kim Tack-ho, Ph.D.
Department of Counseling psychology
Graduate School of Chosun University

This study shows the differences on adaptive skills for a knowledge based society between groups defined by ego-identity levels in the real space and the cyber space. 373 collage students answered the questionnaire. Subjects were divided into four groups on the basis of ego-identity levels distributed in the two spaces; integrated ego-identity group, real space ego-identity group, cyber space ego-identity group, and undeveloped ego-identity group. Scores on interpersonal competence and achievement motivation stand for adaptive skills for a knowledge based society in this study. Data were processed by using SPSS 21.0. Frequency analysis, Pearson correlation analysis, cluster analysis, one-way ANOVA and Scheffe's test were carried out.

Results found several relationships: The real space ego-identity level is positively correlated with the cyber space ego-identity level and adaptive skills. Also, the score of adaptive skills of integrated group is significantly higher than the others. Although real space and cyber space groups have no significant difference in the scores of adaptive skills, which are significantly higher than undeveloped group's. The ego-identity in the cyber space has a positive correlation with adaptive skills as well as that in the real space, adverse to the results of traditional studies.

This study is suggestive that the ego-identity in the cyber space is separately discussed on the correlation with social skills. Discordance between two identities in real and cyber spaces has been considered having

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

negative relations with social adaptation, the present study shows neither evidence of discordance nor negative relations. Following researches are expected to focus on the phased approach to relevant intervention strategies for improving the ego-identity level and adaptive skills of collage students.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅰ. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

“나” 즉, “자아” 에 대한 고민은 살아가면서 누구나 꼭 한 번쯤 해보게 되는 것이자, 지구상에서 인간만이 할 수 있는 매우 가치 있는 것이라고 할 수 있다. 일상 속의 모든 경험(생각하고 행동하는 등)을 통합하는 주체이자 행위자가 바로 “나” 이고, 드넓은 우주 안에 살아가는 우리에게 그 모든 경험들은 내가 인식함으로써 존재하는 것이기 때문이다.

“나” 라는 존재에 대한 질문들은 과거를 살았던 사람들 때부터 끊임없이 전해져왔었고, 수많은 학자들이 그 질문에 대한 답을 내리기위해 고민한 결과 “자아정체성을 확립하는 것” 이 우리 삶에서 얼마나 중요한 일인지에 대한 결론을 지을 수 있었다.

대표적으로 Erikson(1969)은 자아정체감에 관한 그의 이론에서 인간이 자아정체감을 형성하는데 있어 일생 동안의 여러 시기를 거치며 위기를 경험하게 되는데, 그 위기에 적절히 대처하지 못하게 되면 생활에 부적응하는 등의 위기에 처할 수 있다고 하였다. 때문에 일생동안 모든 시기가 자아정체감을 발달시키기 위한 과정이지만 그 중에서도 그가 특별히 중요하게 생각했던 청소년기에는 인간 스스로가 자아정체성에 대한 의문을 갖고 궁금증을 해결해가는 과정 안에서 이를 확립해야하는 과업이 주어지는데 이 시기에 인간이 본인의 자아에 대해 명확하게 인식하지 못하는 경우 본인의 역할을 수행하기 어렵고, 이로 인해 적응과정상의 어려움 즉 역할혼란을 경험하게 된다고 보았다. 자신의 정체성이 혼란하고 불확실한 상태에서는 부정적인 자기감을 갖게 되기 때문에 다른 사람들에게 배타적이고, 삶의 과정에서 여러 가지 부적응 행동이 나타날 수 있다고 보았다.

우리나라의 경우 만 9~24세로 청소년의 범위를 규정(청소년기본법 의거)하고 있는데, 이 시기는 청소년 후기에서 성인초기로 넘어가는 기간임과 동시에 대학이라는 새로운 생활을 경험하게 되는 시기이기도 하다.

2015 청소년통계에서 20~24세 청소년이 고민하는 문제에 대해 조사한 결과를

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

살펴보면 1순위 학업 및 진로적성(60.5%), 2순위 외모·건강(15.3%), 3순위 가정경제의 어려움(10.2%), 4순위 대인관계문제(3.7%)순으로 나타났다. 또 다른 조사결과, 요즘 사회문제로도 심각하게 이슈화되고 있는 청소년 자살 문제의 경우 20~24세의 청소년이 자살하고 싶었던 주된 이유로 꼽은 내용을 살펴보면 대인관계와 관련한 고민(이성문제, 외로움, 가정불화)에서 34.6%로 나타났고 성적, 진학문제와 관련한 고민(직장문제)이 29.3%에 달하는 것으로 조사되었다.

앞서 살펴본 결과와 같이 우리 청소년들이 자아정체감을 확립하지 못하게 될 경우 경험할 수 있는 여러 가지 문제 중 특히 대인관계와 관련된 문제를 쉽게 경험하게 된다. 이 경우 사회적으로 친밀한 대인관계를 형성하는데 있어 회피하는 등의 행동을 보이며 스스로를 고립된 상황으로 몰아가게 되는 결과를 초래할 수 있다. 탁은아(1996)의 연구에 의하면 자아정체성이 낮은 사람들은 대인관계 속에서 자신의 모습에 확신을 갖기가 어렵기 때문에 대인관계 문제를 해결하는데 어려움을 경험하게 되고 자아정체성이 낮은 것은 이러한 점에서 부정적인 영향을 미친다고 보았다. 이와 마찬가지로 자아정체성은 성격의 핵심요소로 대인관계 패턴에 영향을 미치게 된다고 보며 황경옥(2001)과 이봉순(2004)의 연구에서는 자아정체성이 높을 때에는 대인관계에서 신뢰나 친밀감을 형성하여 독립적이고 책임감 있게 행동할 수 있지만 반대의 경우 반항적이고 불신적인 성향으로 나타날 수 있다고 주장하였다.

또한 자아정체감을 확립하지 못하게 되면 학업이나 학습 등의 성취도 낮아질 수 있다는 점도 앞선 통계 결과와 그 맥락을 같이한다. 나인숙(2000)과 박용관(2003)은 자아개념과 성취동기 간에 높은 연관성이 있기 때문에 자아정체감이 낮을 경우 학습에 대한 동기나 학업에 대한 성취 또한 낮을 수 있다고 보았고, 나아가 성취동기에 중요한 영향을 미치는 변인이 자아정체성이라는 결과가 여러 학자들에 의해 증명되었다(김주년,1994; 차상희,1998; 박용관,위영미,2003). 이 연구들은 공통적으로 자아정체성이 높은 집단이 낮은 집단에 비해 자신에 대한 긍정적인 생각을 바탕으로 생활한다고 보았다. 즉 자신에 대한 확신과 자신감을 갖고 학업 등에 대해 흥미나 관심을 갖는다면 성취동기 또한 높아질 수 있다고 볼 수 있는 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

종합하면 청소년이 주어진 시기에 자아정체감을 형성하고 확립하지 못했을 때 대인관계 문제에 어려움을 경험하거나 학업 등의 목표에 대한 성취 또한 낮아질 수 있음을 알 수 있다. 때문에 청소년기에 자아정체성을 확립하기 위해 노력하는 것이 무엇보다 중요한 과제라고 할 수 있다.

청소년기에 자아정체성을 확립하기 위해서는 개인 내적인 과정을 포함하여 다양한 주변 환경 또한 고려해야한다. 1990년 이후 나날이 발전하는 과학의 발전과 함께 정보통신의 기술 또한 무한한 발전을 거듭하며 우리 삶을 근본적으로 변화시키고 있는데, 2012년 OECD의 조사결과를 살펴보면, OECD 국가의 산업 부가가치액에서 정보 통신 기술 분야가 차지하는 비중이 지속적으로 증가하고 있고, 특히 우리나라의 경우 정보 통신 기술 분야의 부가가치액이 전체 산업 부가가치액의 13.2% (2009년 기준)로 다른 나라에 비해 높은 수준이라고 하였다. 뿐만 아니라 2014년에 한국인터넷진흥원에서 실시한 인터넷 이용 실태 조사를 살펴보면 만 3세 이상 인터넷 이용자의 38.7%가 주 평균 14시간 이상 인터넷을 이용하고 있고, 이 중 주 평균 이용시간 20.5시간으로 20대가 가장 높게 나타났다. 이러한 결과는 사이버공간(가상공간)이 우리의 생활 속에서 차지하는 비중을 키워나가고 있고, 특히 20대에게 사이버공간이 또 하나의 문화로써 자리하고 있음을 단적으로 보여주는 증거이다. 그들은 사이버공간을 통해 많은 사람들과 교류하고, 그 속에서 정보를 얻고, 다양한 방식으로 상호작용하게 된다. 이러한 여러 가지 경험을 통해 사이버공간 속에서 현실공간과는 다른 새로운 자아를 만들어내고, 소통하는 과정이 생겨나게 되는 것이다.

이러한 측면들로 미루어보아 우리는 현실에 존재하지만 가상공간에도 존재한다고 볼 수 있다. 때문에 “나”라는 존재에 대한 과거의 고민들은 이제 현실공간뿐만 아니라 가상공간의 자아정체감도 포함하여 확대하는 것이 합당하다고 생각된다. 이는 곧 현실공간에서 뿐만 아니라 가상공간에서도 자아정체성을 확립하는 것이 필요함을 의미하기도 한다.

이러한 맥락에서 현실공간과 가상공간의 자아정체감에 대해 살펴보았던 초기의 연구들을 살펴보면 Stone(1992)은 우리는 가상공간 안에서 그 곳을 실제인 것처럼 느끼며 그 안에서의 상호작용을 의미 있게 지각한다고 주장하며, 가상공간은 실제공간에서 완전히 독립적이지 않기 때문에 가상공간 자아

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

정체성 또한 현실공간과 떨어져 독립적으로 형성될 수 없고, 두 공간은 서로 긴밀하게 연결되어 있다고 주장하였다.

그 밖의 초기연구에서도 Stone과 마찬가지로 현실과 가상공간은 서로 연관되어 있다는 점에 대해 주장하였고, 사람들은 가상공간 속에서 두 정체성을 서로 같거나 다르게 표현할 수 있도록 하여 자신의 정체성을 드러낸다는 것과 두 공간에서의 자아정체성이 다른 변인과 함께 어떤 양상으로 드러나는지에 대해 언급하였다.

이렇듯 초기의 선행연구에서는 현실공간의 자아정체성과 가상공간의 자아정체성이 서로 영향을 미치고 있음을 알 수 있고, 이러한 결과는 사이버공간에서 나타나는 문제 행동들이 현실세계와 떨어져 별개의 것이 아님을 알려주고 있는 것이다.

본 연구에서 연구대상으로 설정한 청소년(대학생)들의 경우 발달과업으로써 자아탐색, 대인관계 맺기, 진로설정 등을 통해 자신의 정체성을 발달시키고, 성인이 되어가는 과정 안에서의 여러 가지 선택에 따라 자신만의 내적 구조를 형성하는 것이 반드시 필요한데, 위와 같은 이유들로 인해 과거와 달리 현대에는 현실공간과 가상공간 모두에서 자아정체성을 확립하여 사회구성원으로서의 역할을 수행하고 책임감 있는 성인으로서의 삶을 살기 위해 스스로의 목표를 수립하고 달성해 나가는 과정이 중요하다고 할 수 있다.

그런데 이와 관련한 청소년의 자아정체성과 적응문제에 대한 선행연구들을 살펴보면 자아정체성과 학교부적응 문제에 대해 살펴본 이지민(2009)의 연구에서 학교적응은 현실공간 자아정체성이 높은 집단일수록 학교생활에 잘 적응 하고 있다고 주장하였고, 신수진(2010) 또한 현실공간 자아정체성과 학교생활에 관해서만 살펴본 결과 교사와의 관계, 교우관계, 학교수업 측면, 학교 규칙 측면의 하위 요인에서 정적상관이 있다는 것을 이야기 하였다. 또한 송미연(2003)의 연구에서도 청소년의 부적응 행동과 현실공간 자아정체성은 서로 밀접한 연관이 있다고 보았다. 이처럼 기존의 자아정체성과 관련된 적응연구에서는 지식정보사회의 시대적 특성이 반영되지 않은 단편적인 차원의 접근을 통해 청소년의 적응과정을 살펴보았다.

그러나 최근에는 과거와 달리 가상공간의 특성을 반영하여 가상공간 속에서의 내 모습을 포함하는 차원으로 연구의 흐름이 변화하고 있고, 특히

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

사이버 폭력이나 인터넷/게임 중독 등의 문제 등 부적응적인 측면에 대한 연구가 활발히 진행되고 있는 양상이다.

현실공간과 가상공간에서 자신을 느끼는 정도가 어떻게 달라지는지에 대한 연구(이순형, 2002)에서는 자아정체감을 확립했는지 여부에 따라 현실공간과 가상공간에서의 정체감(성정체, 혼인정체, 가족정체, 직업정체)이 다르게 나타나며 특히 자아정체감을 상실한 사람의 경우 현실공간과 가상공간에서 언어와 행동이 다르게 나타난다고 하였다. 양선영(2006)의 청소년의 인터넷 게임 중독에 대한 연구에서 게임 중독 고위험자 일수록 현실공간 자아정체성에 비해 가상공간 자아정체성이 크게 나타날 수 있다고 하였고, 가족 내 갈등 문제 역시 높게 나타남을 주장하였다. 또한 현실공간과 가상공간에서의 차이가 클수록 인터넷 중독과의 연관이 높다는 연구도 있었는데(이연주, 2013), 이 연구에서는 두 공간에서의 자아정체감 불일치 중에서도 가상공간의 자아정체감이 현실공간 자아정체감보다 커질 경우 타인과 의사소통을 통해 자신을 드러내기를 어려워하고 자신의 외모에 대한 만족도 떨어진다고 보았다. 따라서 두 공간에서 나타나는 차이를 줄이는 것이 타인과의 의사소통과정을 수월하게 하고, 인터넷 중독 예방과 치료에 중요한 역할을 한다고 보았다.

이렇듯 앞선 연구 결과들을 통해서 자아정체감이 가상공간의 특성으로 인해 현실공간과 가상공간에서 불일치가 일어나게 되고 이러한 불일치와 사이버 일탈행위, 사이버공간 과몰입 등의 문제에는 연관이 높다는 것을 알 수 있었다.

그러나 기존의 연구에서는 단순히 현실공간 자아정체성과 가상공간 자아정체성의 불일치 정도에 따라 여러 가지 문제들이 발생한다는 것에 초점이 맞춰져 있거나 가상공간 자아정체성이 현실공간 자아정체성에 비해 높게 형성이 되었을 때의 부작용들에 관한 것을 주로 다루어 왔다(이연주, 2013).

현실공간 자아정체성과 가상공간 자아정체성을 구분 짓는 과거 연구의 경우에서 각 집단을 구분하는 기준을 보면 단순히 가상공간 자아정체성에서 현실공간 자아정체성을 뺀 값으로 집단을 구분하는데 그쳐있다.

현실공간과 가상공간의 자아정체성 집단 살펴보았던 또 다른 연구(양선영, 2006; 진영선,2007)에서는 각 자아정체감의 평균값을 기준으로 상/하위를

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

구분 짓거나 각 자아정체감 점수를 4분위로 나누고 상/하위 25%에 속하는 기준점에 따라 상 집단과 하 집단으로 구분하며 현실공간/가상공간 “상, 상” 집단, 현실공간/가상공간 “상,하” 집단, 현실공간/가상공간 “하,상”, 현실공간/가상공간 “하,하” 집단으로 구분 지었다. 하지만 이 경우에는 각 개인을 중심으로 점수의 의미에 대해 분석하기 어렵고, 그룹간의 특성을 보기도 어려울 뿐더러 그룹을 대표하는 명칭을 정하는데도 근거를 마련하기 어렵게 된다. 또한 대상을 단순한 점수 차이만을 기준으로 비교하게 되므로 자아정체성 수준에 따라 집단을 구분하기 위한 의미가 퇴색될 우려가 있다.

때문에 본 연구에서는 이러한 단점을 보완하고자 군집분석을 통해 현실공간과 가상공간 자아정체감을 네 집단으로 나누고, 각 집단별 특성을 대표하는 군집 명을 정하여, 각 집단 별로 각 개인의 정체성 수준을 구체적으로 살펴봄으로써 두 공간의 자아정체감과 관련된 선행연구 결과에 일관된 흐름을 제공하여 시대 특성에 맞는 자아정체성 연구를 통해 청소년들이 통합된 자아정체성을 확립할 수 있는 방안을 모색하고자 한다.

이를 통해 본 연구자는 대학생의 주요 고민거리이자 대표적인 발달과업인 대인관계유능성, 성취동기를 변인으로 하여 지식정보화 사회의 시대 특성에 맞는 자아정체성을 확립 방안을 모색하고자 현실공간과 가상공간의 자아정체성 수준별 그룹에 따른 결과를 토대로 자아정체성 수준 향상에 관한 적절한 개입 전략을 세워 대학생의 사회 적응 수준을 높이고, 사회부적응의 예방과 대학생 지도를 위한 상담실제에 기초자료를 제공하는 것을 목적으로 한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 연구문제 및 가설

본 연구에서는 <표 1>과 같이 대학생들의 자아정체성(현실공간 자아정체성, 가상공간 자아정체성) 수준에 따라 각 군집 간 대인관계유능성, 성취동기의 차이를 알아보고자 다음과 같은 연구문제를 제시한다.

<표 1> 현실공간 자아정체성과 가상공간 자아정체성 수준별 비교그룹

		가상공간 자아정체성	
		높음	보통 또는 낮음
현실공간 자아정체성	높음	그룹 1 (통합된 자아정체성 집단)	그룹 2 (현실공간 자아정체성 집단)
	보통 또는 낮음	그룹 3 (가상공간 자아정체성 집단)	그룹 4 (미발달된 자아정체성 집단)

연구문제 1. 현실공간 자아정체성과 가상공간 자아정체성 수준에 따라 대인관계유능성에는 어떤 차이를 보일 것인가?

연구가설 1-1. 통합된 자아정체성 집단은 현실공간 자아정체성 집단, 가상공간 자아정체성 집단, 미발달된 자아정체성 집단에 비해 대인관계유능성 점수가 높을 것이다.

연구가설 1-2. 현실공간 자아정체성 집단은 가상공간 자아정체성 집단, 미발달된 자아정체성 집단에 비해 대인관계유능성 점수가 높을 것이다.

연구가설 1-3. 가상공간 자아정체성 집단은 미발달된 자아정체성 집단에 비해 대인관계유능성 점수가 높을 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

연구문제 2. 현실공간 자아정체성과 가상공간 자아정체성 수준에 따라 성취동기에는 어떤 차이를 보일 것인가?

연구가설 2-1. 통합된 자아정체성 집단은 현실공간 자아정체성 집단, 가상공간 자아정체성 집단, 미발달된 자아정체성 집단에 비해 성취동기 점수가 높을 것이다.

연구가설 2-2. 현실공간 자아정체성 집단은 가상공간 자아정체성 집단, 미발달된 자아정체성 집단에 비해 성취동기 점수가 높을 것이다.

연구가설 2-3. 가상공간 자아정체성 집단은 미발달된 자아정체성 집단에 비해 성취동기 점수가 높을 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅱ. 이론적 배경

1. 현실공간 자아정체성

1) 현실공간 자아정체성의 개념 및 특징

나는 누구인가? 라는 말에서 우리는 '나' 에 대한 혹은 '자아' 에 대한 어떤 것을 찾게 된다. 이처럼 사람들이 자신을 다른 사람과 분리되는 하나의 개체로 나타내는 개념이 바로 자아(Self)이다. 이러한 자아는 그것을 정의하는 관점에 따라 개인의 내적인 측면에서 주관적으로 의식하고 경험하는 모습인 주관적 자아(subjective self-I)와 외적으로 보이는 자신의 모습인 객관적 자아(Objective self-Me)로 구분되며 일반적으로는 개인이 시간이나 공간의 변화 속에서 비교적 지속적인 모습으로 자신을 의식하는 것이라 할 수 있다. 이때 개인이 자신의 존재에 대해 갖는 지속적인 모습을 자아정체성이라는 심리적 구성체(psychological construct)로 표현한다(황상민,1999).

Erikson(1963)에 따르면 자아정체성이란 자아가 원초아, 자아, 초자아로 구성된 인격 체계를 통합하는 방식으로써 개인의 개성이 연속적이고 일관성 있게 유지되는 것이며, 이러한 방식은 주변의 의미 있는 타인이 나에게 느끼는 동질성과 연속성에 부합한다고 보았다. 즉, 자아정체성이란 개인의 자아가 내적인 충동과 외적인 압력들을 자신만의 방식으로 조정하거나 통합함으로써 고유한 자기 동일성을 유지해 나가려는 자각 또는 무의식적인 노력으로 볼 수 있다(박진희,2013).

본 연구에서는 현실공간 자아정체감에 대해 실제 현실의 환경과 상호작용하는 맥락 안에서 자아가 경험하는 대상들을 일관적이고, 연속적이며 동일하게 유지하고 통합하는 과정에서 나타나는 구조라고 정의하였다.

2) Erikson의 자아정체감 이론

Erikson(1969)의 이론에서 그는 <표 2>에서처럼 각 개인에게 단계별로 해결해야 하는 위기가 있다고 보았고, 대부분 각 단계의 위기들을 해결하지만,

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

몇몇 사람들은 이러한 위기를 해결하지 못하고 지속적으로 같은 문제에 부딪히게 된다고 하였다. 개인이 위기에 대처하는 방법은 자신이 사회를 보는 관점에 끊임없이 영향을 미치게 된다(신명희,2006). 때문에 개인의 자아정체감 확립은 매우 중요한 역할을 하게 된다.

<표 2> Erikson의 심리사회적 발달단계

단계	시 기	심리사회적 위기	주된 대상	기본적 강점	주요 병리	심리성적 단계
1	영아기	신뢰감 대 불신감	모	희망	철퇴	구강기
2	유아기	자율성 대 수치심	부모	의지	강박	항문기
3	학령전기	솔선성 대 죄의식	핵가족	목적	억제	남근기
4	아동기	근면성 대 열등감	이웃, 학교	유능성	비활성	잠복기
5	청소년기	정체감 대 정체감 혼란	또래	성실	거절	생식기
6	성인기	친밀성 대 소외	우정, 성, 경쟁, 협동상대	사랑	배타성	
7	중/장년기	생산성 대 침체	직장, 확대가족	보호	거부	
8	노년기	자아통합 대 절망	인류	지혜	경멸	

자료: 김동배, 권중돈. 2006, p.393.

Erikson의 심리사회적 발달 이론에서 현실공간 자아정체감 형성에 대해 각 단계별로 사회에서 개인에게 심리적인 요구를 하는 것으로 기술하였고, 이 요구를 위기라고 칭하였다. 각 단계별 핵심내용은 적응과 부적응의 차원에서 다음과 같이 살펴볼 수 있다.

1단계 : 신뢰감 대 불신감

이 시기 유아는 자신의 주양육자인 어머니에게 의존하는 모습을 보이게 된다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이러한 상호작용을 통해 세상을 신뢰 또는 불신의 태도로 바라보게 된다. 이때 모가 수용적이지 않거나 차가운 태도 또는 비일관적인 태도를 취하게 되면, 유아는 세상에 대한 불신의 태도를 갖게 된다. 그 결과 다른 사람을 믿지 못하고, 늘 걱정하는 사람이 될 수 있다. 반면 모가 안정적인 태도로 사랑을 주며, 유아의 요구에 적극적으로 반응하게 되면 유아는 세상을 안정적이고 신뢰할 수 있는 곳으로 받아들일 수 있다.

2단계 : 자율성 대 수치심

이 시기 아동은 신체 및 정신적 능력을 빠른 속도로 발달시켜나간다. 걷거나 뛰기, 물건 잡아당기기, 물건 소유하기 등을 통래 새로운 능력을 개발시켜 나가고, 그러한 능력들에 대해 자부심을 갖게 된다. 때문에 자신을 위해 가능한 많은 것들을 하려고 한다. 이때 아동이 자신의 능력을 시험하도록 하는 것을 타인이 제지하게 되면 아동은 다른 사람과의 관계에서 수치심을 느끼게 되고, 나아가 본인의 능력에 대한 의심을 갖게 된다. 그 결과 자기를 싫어하거나, 강박적인 태도 또는 수치심을 갖고 살아가게 된다. 반면 이 단계를 성공적으로 해결하면 정의감을 발달시킬 수 있다.

3단계 : 주도성 대 죄의식

이제 아동은 정신적, 육체적인 능력이 충분히 발달되어, 왕성한 활동성과 탐구력을 갖고 세상을 경험하게 된다. 스스로 탐구하고 학습하고자 하는 주도성을 발휘하게 되는데 이때 통제, 처벌을 통해 아동의 행동이 제지된다면, 아동은 죄의식을 경험할 수 있다. 그 결과 수동적이거나 복종적인 사람이 될 수 있다. 반면 주도성을 발달시킨 아동은 목적의식을 발전시키며 다방면에 정열적으로 임할 수 있다.

4단계 : 근면성 대 열등감

이 시기 아동은 학령기에 해당한다. 아동은 이제 집 밖으로 나가서 학교라는 새로운 세계를 경험하게 된다. 학습기술 등 본인에게 주어진 일을 완성함에 따라 얻어지는 기쁨이나 인정을 받기 위해 근면하게 활동한다. 이 때 본인의

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

노력이 비난 받거나, 조롱 받게 되면 아동은 자신을 부적절하게 느끼고 열등감을 경험하게 된다. 반면 근면성을 발달시킨 아동은 주변 사람들과 잘 지내거나 협동하며 자신의 세계를 확장시켜나갈 수 있다.

5단계 : 정체감 대 정체감혼란

Erikson은 청소년기에 스스로 자아정체성에 대한 의문을 갖고 이에 대해 고민하는 시기라는 점에서 이 시기가 특히 중요하다고 보았다. 청소년은 자신이 알고 있는 자기상과 타인이 나에 대해 알고 있는 자기상을 통합하여 일관된 자아상을 형성해야한다. 자신을 명확하게 인식하지 못하는 경우, 자신의 역할을 수행하기 어렵고, 그에 따라 여러 상황에서 적응과정상 어려움, 즉 역할혼란을 경험하게 된다. 자신의 정체성이 혼돈되고 불확실한 상태에서는 부정적인 자기감을 갖게 되는데 그 결과 타인에 대해 배타적이게 되고, 삶의 과정에서 낙오, 범법행동 등 부적응 행동 등이 나타날 수 있다.

6단계 : 친밀성 대 소외

이 시기에 개인은 부모로부터 독립하면서 책임감 있는 성인이 되어간다. 생산적인 일을 수행하거나 우정이나 성적인 결합을 통해 사회적인 관계를 형성하는데, 이때 자기 정체성을 상실하는 것에 대한 두려움 없이 타인과의 관계를 형성하고 이어나가게 된다. 친밀성을 형성하지 못한 사람은 다른 사람을 가까이 하지 못하고 고립되거나 소외감을 느낄 수 있다. 또한 자신의 자아를 위협한다고 생각되는 경우 타인을 공격하거나 거부하는 행동도 보일 수 있다.

7단계 : 생산성 대 침체

이 시기에 인간은 완전한 성숙 상태이고, 다음 세대를 지원하고 인도하는 역할을 수행한다. 그를 통해 다음세대에게 영향을 미치고, 그들을 이끌고자 하는 욕구를 채울 수 있다. 하지만 그렇지 못할 경우 권태감이나 대인관계 문제 등을 경험 할 수 있고, 자신의 욕구에 주목하여 어린아이처럼 자기 마음대로 행동하려고 한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

8단계 : 자아통합 대 절망

인생을 마무리 하는 이 시기에는 살아온 삶을 되돌아보는 경험을 하게 된다. 자신의 삶에 대해 평가하고 검토하는데 있어 성공과 실패에 잘 적응해왔을 경우 자아통합을 할 수 있지만 인생의 위기에 잘 대응하지 못했거나 지나간 삶을 후회하고, 분노하는 경우 절망감을 경험하게 된다.

이상에서 살펴본 바와 같이 각 단계별로 당면한 위기에 적절히 대처하고 성공적으로 해결하고 나면 긍정적인 자아정체감을 획득하게 된다. 이렇게 긍정적인 자아정체감을 형성한 경우 본인의 선택에 대해 확신을 갖고 위기상황에서도 그 선택을 쉽게 바뀌지 않을 것이다. 하지만 긍정적인 자아정체감을 형성하는데 실패한 경우 스스로의 존재가치나 능력에 대해 불신하고 삶의 목표를 잃거나 방황하게 될 수 있다(박선기,1977).

3) Marcia의 자아정체성 지위 이론

Marcia의 자아정체성 지위 모형은 Erikson의 관점을 정교화 시킨 대표적인 이론이다. 정체성 지위(identity statuses)는 각 개인이 자아정체성을 형성하는 과정을 포함하여 개인별 정체성 형성 수준의 차이를 진단하고자 한다. <표 3>과 같이 정체성 탐색의 '위기(exploration of alternatives)'를 경험했는지 여부와 주어진 과업에 '관여(commitment)'하는지 여부를 놓고 4가지의 자아정체성 지위로 구분하였다.

<표 3> Marcia의 자아정체성 지위 유형

지 위	위 기	관 여	개 요
정체성 성취 (identity-achievement)	경험했다	관여되어 있음	자기 자신에 대한 확신, 몇 개의 가능성에 대해 냉정하게 생각하고 자기 자신이 해결한다.
정체성 유예 (identity-moratorium)	위기중	관여 하려고 함	몇 개의 선택에 방황하지만 극복을 위해 노력한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

정체성 폐쇄 (identity-foreclosure)	아직 경험없다	관여되어 있음	융통성이 없는 경직, 부모의 목표와의 불협화음이 없다. 어떤 체험도 유아기 이후 신념을 보강하는 것으로 충분
정체성 혼미 (identity-diffusion)	아직 경험없다	관여되어 있지 않음	위기 전 : 자기가 누구인가를 경험해보지 못했기 때문에 자기가 누구인가를 상상하는 것이 불가능하다.
	경험했다	관여되어 있지 않음	위기 후 : 모든 것이 가능했고 지금까지 무엇인가 해 왔지만 현재 자신이 가진 무력감으로 인해 어떠한 일에도 관여하지 못하고 있다.

자료: 임호용, 2005

첫 단계는 정체성 혼미(identity diffusion)이다. 이 단계는 자신의 자아에 대해 안정되고 통합된 견해를 갖는 것에 실패한 상태이고, 현재 위기의 상태에 있지도 않고 개인적 해답을 얻기 위한 필요성을 느끼지도 않는 사람이 여기에 속한다. 이들은 확고한 신념체계도 확립하지 못하고 직업 역할을 수행하지도 못한다. 또한 일관성 있고 완전한 자기개념을 형성하지 못하고 자기 의심에 빠져있으나 상황을 변화시키기 위한 어떠한 노력도 하지 않는다. 시간 개념이 결여되어 시급한 것과 여유 있는 상태를 인식하지 못하고 직업이나 성취관련 활동을 못할 뿐 아니라 타인과도 친밀한 관계를 형성하지 못한다. 나아가 자율성과 친밀성, 성욕 및 성취의 영역에도 그대로 반영된다(정옥분,2004).

두 번째 단계는 정체성 폐쇄(identity foreclosure)이다. 이 상태는 직업 선택이나 자신의 가치관 등 자신에게 중요한 의사결정을 자신이 하기 보다는 부모나 의미 있는 다른 사람의 가치와 기대를 무조건 수용하고 채택하는 사람의 경우를 말한다. 독립적인 의사결정은 이루어지지 않고 위기는 회피된다. 광범위한 대안을 탐색한 적이 없으므로 심리사회적 유예기간을 경험한 적도 없다. 따라서 이 상태는 발달과정의 중단으로 간주되고 개인의 완전한 잠재능력의 발현을 방해 한다(정옥분,2004).

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

세 번째 단계는 정체성 유예(identity moratorium)인데, 이 단계는 자기정의(self-definition)를 획득하기 위하여 열심히 노력하는 상태를 말한다. 이 상태에 있는 사람은 다양한 역할 실험에 몰두하여 전공이나 이성교제 등을 실험하지만 의사결정을 못한 상태에 있다. 이 유형의 사람은 대개 정체성 성취로 옮겨가지만, 일부는 정체성 혼미 쪽으로 기울어진다(정옥분,2004).

마지막 단계는 정체성 성취(identity achievement)이다. 이 범주는 정체성 위기를 극복하여 확고한 신념체계의 확립을 통해 의사결정을 스스로 할 수 있는 상태라 할 수 있다. 한때 정체성이 성취되었던 사람도 후에 다시 정체성 유실 상태가 될 수 있다. 이는 자아정체성 발달이 한 방향에서 직선적인 발달 양상을 보이지 않는다는 것을 보여준다. 정체성 성취상태에서 정체성 유예나 혼미 상태로 퇴행했다가 다시 정체성 획득 상태에 도달하는 경우도 있다(정옥분, 2004).

이처럼 정체성 지위(identity status) 모델은 정체성 성취와 혼미를 살펴보는 관점이라기보다는 자아정체성을 더욱 폭넓게 이해할 수 있도록 하여, 자아정체성에 대해 객관적인 평가가 가능하도록 해준다(Marcia,1980).

2. 가상공간 자아정체성

1) 가상공간의 개념

가상공간이라는 용어는 William Ford Gibson이 1984년에 쓴 과학소설 「뉴로맨서」에서 최초로 등장했다. 사이버네틱스(Cybernetics)에서 유래한 사이버(Cyber)와 공간을 의미하는 스페이스(Space)의 합성어이다. 이후에 사이버공간이라는 용어는 John Perry Barlow에 의해 의사전달공간이라는 개념으로 사용되었고 일상용어로써 상용화되었다. 오늘날의 사이버스페이스(Cyber space)는 컴퓨터 네트워크라는 가상공간 속에서 서로를 연결하여 정보를 교환하고 다양한 관계를 형성해 나가는 사회적인 공간이라는 의미에서 가상이면서 동시에 하나의 현실이다. 다시 말해, 온라인 네트워크를 통해 접속하면 펼쳐지는 '장'인 것이다.

이러한 특성으로 인해 사이버공간은 점점 우리 생활과 밀접해 지고 있다. 예를 들어 온라인으로 물건을 사고, 메일을 통해 정보를 주고받는 경험은 우리의

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

일상생활과 사이버 공간이 얼마나 밀접하게 연관되어 있는지를 쉽게 짐작해 볼 수 있는 증거이다.

더불어 사이버공간은 자신의 정체성을 찾아가는 단계의 청소년들에게 새로운 자기를 만들어내고 또 이러한 나를 실험할 수 있도록 경험의 장을 제공한다. 2014년 인터넷 이용 실태조사 결과에 따르면 우리나라의 만 3세 이상 인구 중 인터넷 이용률(최근 1개월 이내 1회 이상 인터넷 이용자의 비율)을 살펴본 결과, 83.6%로 전년대비 1.5%증가 하였으며 인터넷 이용자 수는 41,118천명에 이른다. 만 60세 이상 노년층의 인터넷 이용률도 32.8%(전년대비 6.0% 증가)로 꾸준히 증가하고 있는 것으로 나타났다. 이러한 맥락에서 우리가 사이버공간을 통해 서로 소통하고, 교류하는 깊이가 점점 깊어져가고 있음을 추측해볼 수 있다.

사이버공간에서 인간의 만남은 현실공간에서의 만남과는 다른 독특한 방식으로 나타나게 되는데 이는 다음과 같다.

첫째, 익명성이다. 사이버공간에서의 만남은 서로에 대한 어떠한 정보도 갖지 못하고 단지 상대방이 제공하는 정보에만 기초하여 이루어진다. 사이버공간에서의 익명성으로의 만남은 사회적 관습과 자신의 정체성이라는 틀에서 벗어나게 되는데 이러한 특징으로 인해 일반적인 만남에서 볼 수 있는 것보다 훨씬 솔직하고 적극적인 존재로 만들 수 있고, 남녀노소, 학력 등 모든 사회적 장벽이 사라져 거침없이 대화를 나눌 수 있다. 이처럼 익명성은 사이버 공간의 기본적인 특성이자 핵심적 특성이 된다. 때문에 익명성을 억제하는 것은 사이버 문화 자체를 억압하는 것이라고 할 수 있다(하선지, 2007).

둘째, 개방성과 평등성이다. 사이버공간에서는 다양한 유형의 사람들과 손쉽게 소통하는 것이 가능하다. 인터넷상에서 검색을 통해 손쉽게 관심 있는 분야의 정보를 얻을 수 있고, 자신과 유사한 관심사를 갖고 있는 사람을 찾을 수도 있다. 또한 사회적으로 약자에 속해있는 그룹에게도 자신의 의견을 표현할 수 있는 기회를 제공해주고, 주된 매체에서 소홀하게 흘러지나갈 수 있는 쟁점이 많은 사람들에게 개방될 수 있게 해준다. 이러한 의미에서 지위가 평등하다고 볼 수 있다. 사이버 공간에서는 신분의 차별이 없고, 각 개인은 자신들이 관심 있는 주제에만 집중하며, 타인의 다양성을 받아들인다. 하지만 이러한 개방성

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

으로 인해 개인의 사생활이 침해되는 등 부정적 측면 또한 드러나고 있다(하선지, 2007).

셋째, 초월성이다. 신체의 직접적인 관여를 필요로 하지 않는 가상공간에서는 시/공간의 제약이 현실공간에 비해 감소된다. 이러한 이유로 현실공간에서는 나타내기 표현할 수 없었던 것들을 쉽게 표현할 수 있다. 또한 초월성은 복잡하고 어려운 문제가 발생하는 현실로부터 회피하고자하는 행동을 강화시킬 수도 있고, 이는 개인으로 하여금 현실공간에서 살고 있다는 사실 마저 잊게 만드는 상황을 경험하게 한다.

이처럼 사이버공간은 기존의 물리적 장소의 구속성에서 벗어나 새로운 사회적 관계를 갖는 하나의 공동체로서의 의미를 갖기도 하지만 시공간에 구애받지 않는 탈공간성과 비동시성의 특성으로 인해 가상공간 속에서의 일탈기회를 제공하게 된다(하선지, 2007).

넷째, 전파성이다. 전파성은 사이버 공간 안에서 대인관계를 통해 정보가 전달되어지는 특성을 의미한다. 이러한 관계망은 사이버공간 안에서 유지되면서 다양한 방면으로 전파되는 경향이 있다. 또한 시간의 제약이 줄어들기 때문에 언제든 자신이 편한 시간에 접속하여 손쉽게 정보를 교환할 수 있다. 그 결과 정보가 짧은 시간에 여러 방면으로 퍼져나갈 수 있다. 하지만 이러한 전파성은 부정확한 정보가 무질서하게 퍼져 나가게 할 수 있다는 단점을 포함하고 있다(하선지, 2007).

2) 가상공간 자아정체성의 개념 및 특징

가상공간에서 현실정체성과 다른 모습이 나타나는 것은 현실공간에서 안정된 사회적 역할을 수행하는 사람보다, 안정된 역할이 없는 사람들에게서 더욱 극명하게 드러난다. 그들은 가상공간에서 자신의 관심에 따라 새로운 자아를 표현하고 또 가상공간은 곧 새로운 자아를 탐색할 수 있는 실험장소가 된다. 이 때 가상공간에서의 상호작용 경험은 그 공간 속에서의 나와 나의 모습에 반응하는 사람들과의 상호작용이라고 할 수 있다. 이를 통해 가상공간 안에서 자기표현이 어려운 소극적인 사람들이 적극적인 대화나 소통을 하게 되고, 나이나 성별을 불문한 자아의 재창조가 일어날 수 있는 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이러한 변신의 가능성은 현실공간 속에의 자기모습을 얼마만큼 분명하게 인식하고 있는지에 따라 달라질 수 있다. 가상공간에서 정체성의 변화나 일탈 행동은 대부분 익명성 때문에 발생하지만 어떤 의미에서는 이러한 일탈 행동들은 현실인지 가상공간인지와는 상관없이 인간이 자신의 정체성을 분명하게 형성하지 못한 경우 언제든 일어날 수 있는 것이다(황상민, 2000).

사이버공간에서 개인의 정체성은 복합적으로 표현된다. 복합적이란 의미는 자기를 나타내는 모습이 다양하다는 의미이다. 현실공간에서는 하나의 실체로 나타나게 되지만 가상공간에서는 나타내는 모습이 곧 그 자체가 된다. 복합 정체성은 서로 다른 특성들이 각각 하나의 존재로 자신을 드러내려고 하는 것으로 볼 수 있는데, 가상공간에서 자신의 가상적인 정체성을 표현하며 복합 정체성을 발달시키는 청소년들에게 이러한 특성은 정체성 혼란과 관련이 깊기 때문에 잠재적인 위험요인이 될 수 있다. 이러한 맥락에서 가상공간에서의 적응이란 복합적인 특성으로 나타나는 개별적 자아개념들이 각각 스스로 통제하고 조절하는 능력을 가지게 하면서 하나의 전체로 통합할 수 있는가의 문제에 달려 있다고 보아야 한다(황상민, 1999). 이러한 현상에 대해 Poster(1994)는 구성적 정체성이라는 개념을 통해 가상공간에서 개인은 호명된 역할이 아닌, 스스로 구성하는 자아정체성을 통해 다면적 정체성과 정체성 해체에 대한 방어를 동시에 얻을 수 있다고 하였다.

이를 통해 본 연구에서는 가상공간 자아정체성을 사이버공간과 상호작용하는 맥락 안에서 자아가 경험하는 대상들로 인해 다양하고 복합적으로 자신을 표현하게 되는 정체성의 구조로 정의하였다.

3) 가상공간 자아정체성에 대한 선행연구

가상공간 자아정체성에 대한 선행연구 중 우선 국외의 선행연구를 살펴보면 Jordan(1999)은 가상공간은 다중화 되는 특성이 있고, 이 특성으로 인해 정체성 또한 유동적인 특성을 갖는다고 언급하며 그로인해 안정된 관계를 유지하기 어렵다고 하였다. 같은 맥락에서 Donath(1999)은 가상공간의 특성으로 인해 현실공간에서 우리가 경험하는 하나의 육체나 하나의 정체성에 대한 규범이 가상공간에서는 나타나지 않는다고 언급하였고, 마찬가지로 Alessandra

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Talamo외(2001) 또한 가상공간의 자아정체성이 역동적이고 상황에 따라 변하며 해당 공간의 이용자에 의해 변화하고, 지속적으로 재창조된다고 보았다.

이상의 국외연구 결과를 종합하면 모든 연구에서 일관적으로 가상공간 자아정체성은 유동적이고 상황에 따라 변화할 수 있는 불안정한 특성을 갖고 있다는 점에 대해 언급하고 있음을 알 수 있다.

가상공간 자아정체감에 대한 초기의 국내의 연구에서는 해외와 마찬가지로 가상공간에서 나타나는 자아정체성의 특성에 대한 내용이 주를 이루었다. 그 중 황상민(2001)과 이영균(2001)의 연구가 대표적인데, 두 연구에서 가상공간 자아정체성은 가상공간의 특성에 힘입어 현실공간의 정체성과 서로 영향을 주지만 독립적인 자아정체성이 나타날 수 있다는 점을 지적하였다. 이후 연구에서는 가상공간의 특성 중에서도 고정적으로 나타나지 않는다는 점을 언급하며 안미효(2004)는 가상공간에서 자아정체성이 어떤 방식으로 나타나는지에 대해 살펴보았고, 발생할 수 있는 부정적 측면을 극복하기 위한 방안을 모색하는데 사이버 학습공동체와 같은 대안을 제시하였다.

이후 연구에서는 앞선 연구 결과를 포함하는 결과에서 연구들이 자아정체감에 대해 단순히 표면적인 내용에 초점이 맞추어져 있음을 지적하며 현실공간과 가상공간에서 나타나는 자아정체감에 대한 요인 연구를 실시하였다(임호용, 2005). 이 후 가상공간 자아정체감과 다른 변인과의 관계에 대해 살펴보는 연구가 나타나기 시작하였는데, 양선영(2006)은 인터넷 게임 중독 정도와의 연관성에 대해 진영선(2007)은 진로성숙도와의 연관에 대해서 살펴보았다.

그 결과 가상공간 자아정체성과 인터넷 게임 중독 위험 수준은 정적인 상관을 보였고, 진로성숙도와도 정적인 상관을 보였다. 이는 부적응적인 변인도 정적인 상관을 보이고, 적응적인 변인도 정적인 상관을 보인다는 결과로 해석되기 때문에 적응과 부적응 측면에서 보면 다소 일치하지 않는 결과라고 볼 수 있다. 이와 마찬가지로 송은영(2011)의 연구에서는 온라인 게임 사용자 유형과 자아정체감에 대한 연구에서 현실공간 자아정체감과 가상공간 자아정체감과는 부적인 상관관계를 보인다는 결과를 보고하였는데, 가상공간 자아정체감의 부정적인 측면 즉, 현실공간의 도피처로써의 역할을 강조하며, 앞으로의 사회에서 현실공간과 가상공간의 자아정체감이 통합된

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

자아정체감으로서 존재해야함을 강조하였다.

대부분의 연구에서 자아정체성은 현실공간과 가상공간에서 꽤나 다른 양상으로 나타나는데 가상공간의 자아정체성은 공간의 특성으로 인해 쉽게 변하고, 다양화되며 복잡한 모습으로 관찰된다. 그러나 선행연구에서는 현실공간과 가상공간이 서로 정적인 상관관계라는 내용과 부적인 상관관계라는 결과가 서로 대립하고 있고, 또한 가상공간 자아정체성이 발달했을 때의 부적응적인 측면에 대한 연구가 주를 이루고 있는 실정이다. 때문에 연구결과를 종합하면 대체적으로 현실공간의 자아정체성이 가상공간의 자아정체성에 영향을 주지만 그 수준에 따라 가상공간의 자아정체성이 현실공간 자아정체성을 지배하여 부적응적인 행동특성으로 발현되기도 한다고 볼 수 있다.

때문에 본 연구에서는 가상공간 자아정체감과 관련한 연구 결과에 대해 일관된 흐름을 제공하고 시대 특성에 맞는 자아정체성 연구를 통해 청소년들이 통합된 자아정체성을 확립할 수 있도록 상담 및 교육에서의 적절한 개입 방안을 모색하고자 한다.

3. 현대사회에서의 자아정체성

1) 지식기반사회의 개념 및 특징

현대사회는 정보화 사회이다. 정보사회는 정보기술 혁신과 함께 사회구조 전반에 걸쳐 정보나 지식의 가치가 올라가는 사회현상을 칭한다. 정보사회는 정보기술과 함께 발전하였는데, 이때 정보기술은 단순히 물리적인 환경변화 수단에 사용되는 것에 머물지 않고 인간의 변화 자체에 영향을 미치는 역할을 하였다. 나아가 이제는 역으로 인간의 문화나 사고방식에도 커다란 영향을 미칠 수 있다(Akyuekoglu, 1996; 강선보, 2006 재인용).

현대사회의 정보통신 기술은 정보 처리용량의 상승, 정보 검색 기능 강화에 따른 의사소통 기능 확대와 함께 지식이나 정보에 대한 접근성과 사용자의 편리성을 제고시킴으로써 새로운 정보가 개발되는데 주요한 역할을 하였다. 더욱이 온라인 활동영역(e-메일, 전자게시판 등)을 통해 지적 자원이 확산될 수 있는 공간이 마련된 것은 새로운 지식이 형성될 수 있는 장을 마련하는 계기가 되었다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

지식기반사회가 발전함에 따라 형태가 없는 정신자원 즉, 지식이 사회발전의 기틀이 됨으로써 기존의 농업, 산업사회에서 유지되었던 가치관까지도 변화의 물결을 맞이하였다. 앞서 언급한 바와 같이 지식기반사회의 파급 효과는 사회 구조 전반에 걸쳐 폭넓고, 깊이 있게 영향을 미치고 있다. 이와 같은 변화는 다음과 같이 정리해볼 수 있다.

첫째, 지식과 정보가 사회변화의 중심이 된다. 과학의 발전으로 인해 새로운 지식과 정보는 매일매일 새롭게 축정되고 있다. 자본이 중심이었던 이전의 사회에서 이제는 지식과 정보가 그를 대신하고 권력을 형성하는데 결정요인이 됨에 따라 이전에 지식관이 변화되어가고 있다. 지식기반사회에서의 지식은 실용성으로서의 지식이자, 전문화된 지식이며, 사회적인 지위나 경제적인 보상을 얻을 수 있는 수단이기 때문에 그것은 사회적 힘을 창조할 뿐만 아니라 새로운 경제적 힘을 창조할 수 있다.

둘째, 새로운 지식은 중심에서 벗어난 가치를 인정한다. 사회적으로 절대적 가치보다는 상대적 가치를 추구하게 됨에 따라 새로운 사회관계에 대한 이해가 촉발되고, 나아가 사회 구조 전체에 영향을 미치게 된다. 이러한 특성은 추상적인 보편성을 거부하고 독특하고, 개성있는 삶을 수용하며, 보편적인 범주화는 지양한 채, 서로 다름을 존중한다.

셋째, 수직적인 관계가 아닌 수평적 관계를 지향한다. 발전된 정보통신망을 이용하면 누구나 손쉽게 원하는 지식과 정보에 접근할 수 있게 된다. 그 결과 지식과 정보가 고루 분배되고, 따라서 권력도 분배될 수 있다. 이는 사회적으로 힘의 균형이 생기게 되는 틀을 제공한다. 따라서 수직적 관계는 점차 약화되고, 수평적 관계가 강화될 수 있다.

넷째, 세계화의 흐름에 맞춰 새로운 태도가 요구된다. 통신의 발달은 시간과 공간의 의미를 축소시켜가기 때문에 물리적 제한이 축소되어가고 있다. 이제 우리 지구촌이라 불리며 각 나라의 사람들은 점차 하나로 묶여가고 있다. 이러한 지구촌 문화는 각 국의 문화적 특성을 존중하고, 서로를 이해하면서 공존하는 방법을 모색하고 있다. 우리는 지역적으로 국한된 사고를 넘어 세계적인 안목을 갖고 유연한 태도를 갖는 것이 필요하다.

다섯째, 국가 간 경쟁은 시장경쟁원리에 의해 경제 경쟁의 양상을 보이고

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

있다. 미래사회에서는 경제력이 국제관계에서의 경쟁력으로 자리매김하게 된다. 그러므로 국가 간의 관계는 이제 시장경쟁원리를 통해 경쟁하게 된다. 사회가 점차 3차 산업 위주의 경쟁과 지식노동자 중심으로 재구조화되어감에 따라 미래사회는 개성 있고, 새롭고 참신한 상품만이 그 가치를 인정받을 수 있을 것이다(강선보 2006).

2) 대학생과 자아정체성

앞서 살펴본 바와 같이 대학생 시기는 청소년기에서 성인기로 넘어가는 과도기이자 자아정체성 확립을 위해 노력해야하는 그 어떤 시기보다 중요한 때라고 할 수 있는데 그 이유는 다음과 같다.

첫째, 청소년에서 성인으로 성장하는 시기에 각 개인은 정신적으로나 신체적으로 급격한 변화가 나타나기 시작한다. 그동안 균형을 이루며 성장했던 심리/성적 역동들이 성숙으로 인해 불균형적인 상태에 놓이게 되고, 이러한 상태를 통합하고 균형 잡기위해 자아정체성을 형성하여 자아를 통합시키는 것이 필요하다.

둘째, 정신적/신체적 성숙과 더불어 인지적 능력도 함께 상승함에 따라 자신의 존재에 대해 생각하고, 본인의 능력이나 가치관 등을 숙고하는 등 자기를 탐색할 수 있는 시간이 필요하다. 이러한 과정에서 잠시 방황을 경험하기도 하지만 긍정적인 자아정체성을 확립하기 위해서는 반드시 필요한 과정이다.

셋째, 청소년에서 성인으로 가는 이 시기는 아이도 아니고 성인도 아닌 상태에 놓이게 된다. 신체적으로는 성숙하여 성인에 가깝지만 정신적, 경제적으로는 여전히 도움이 필요한 상태이다. 하지만 주위 환경에서 각 개인에게 기대하는 역할은 또 성인에 가까워지기도 한다. 이러한 특성으로 인해 이 시기 청소년은 혼란을 경험할 수 있기 때문에 자아의 모호함을 줄이고자 노력을 기울일 필요가 있다.

넷째, 청소년기는 진학, 취업, 진로 등 인생에 있어 결정적인 선택을 해야하는 시기이다. 때문에 스스로에 대해 다양한 탐색과정이 필요하고, 이러한 탐색을 통해 대인관계 속의 나, 다양한 역할을 수행하는 나의 모습 등을 이해할 수 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다섯째, 자아정체성을 형성하는 것은 타인의 행동이나 가치를 내면화하는 과정에서 일어나게 된다. 아동기에는 부모 같은 의미 있는 타인이 주된 동일시의 대상이 되지만, 성인이 되어감에 따라 그 대상이 달라진다. 때문에 자아정체성을 형성하기 위해서는 개인의 과거세계를 선택하고 새롭게 내면화할 모습을 재조직하는 과정이 필요하다.

대학생들이 올바른 자아정체성을 확립하는 데 있어 개인 내적인 노력도 물론 중요하지만 그들을 둘러싼 환경 또한 그 중요성을 가벼이 여길 수 없다. 한국정보화진흥원에서 조사한 2015년도 국가정보화백서에 따르면 우리나라는 인터넷 이용률 83.6%(2014년 기준)을 기록하며 세계에서 손꼽는 IT강국으로 성장해왔다. 그러한 환경으로 인해 현재 우리나라 대학생들은 모바일이나 인터넷을 자주 이용하며 사이버공간(가상공간)이 우리의 생활 속에서 차지하는 비중을 키워나가고 있고, 그들에게 인터넷과 모바일은 또 하나의 문화로써 자리하고 있음을 추측해 볼 수 있다.

사이버공간을 통해 많은 사람들과 교류하고, 정보를 얻는 등 다양한 방식으로 상호작용하게 되면서 이러한 경험들을 통해 사이버공간 속에서 현실공간과는 다른 새로운 자아를 만들어내고, 소통하는 과정이 생겨나게 된다.

이상으로 청소년기가 다른 그 어느 때보다 자아정체성 형성에 중요하게 강조되는 이유에 대해 살펴보고 청소년기 대학생들이 주변 환경들과 상호작용하며 자아정체성을 형성해가는 과정을 살펴보았다. 대학생들이 자신에 대해 정의내리고, 과거, 현재, 미래의 연속선상에서 내가 무엇을 해왔는지, 하고 있는지 또 할 수 있는지를 탐색하여 자아정체성을 형성하고 통합해 나간다면 그들에게 주어진 발달과업을 수행하는데 큰 도움이 될 수 있을 것이다.

4. 자아정체성과 대인관계유능성

1) 대인관계유능성의 개념 및 특징

우리는 살아오면서 셀 수 없이 많은 사람을 만나고 또 소통한다. 한 인간으로 살아가기 위해, 정체성을 확립하기 위해 또 건강한 성격발달을 위해 우리는 상호작용 가능한 타인을 필요로 하는데, 여기서 상호작용이란 피상적인 만남이 아닌 진심으로 마음을 나누는 관계로 발전하는 것을 의미하는데 여기에 우리가

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

살펴보고자 하는 대인관계라는 용어가 포함되는 것이다.

대인관계에 대한 이론에서는 대인관계 또한 다른 심리적 과정과 마찬가지로 분석이 가능하며, 합리적인 틀 안에서 이해되는 것으로 가정한다. 이러한 가정 아래 대인관계를 몇 가지 요소로 나누어 설명하였는데, 신 정신분석적 관점에서 본 대인관계는 인간의 성격을 형성하는데 영향을 주는 외부요인으로 심리성적 관점이 아닌 사회문화적 관점에서 대인관계 등에 초점을 두었고, 형태심리학적 학파에서는 관계에서의 형평 추구를 강조하였다. 또한 행동주의 학파에서 본 대인관계는 사회학습이론과 모방행동을 주장하며, 대인관계의 목적은 서로 혜택을 주고받는 것에 있는 것으로 보았다.

Heider(1964)에 의하면 대인관계란 각 개인이 타인에게 갖고 있는 생각과 느낌 토대로 타인을 어떻게 지각하고 또 대상에게 어떤 행동을 하는지에 대한 심리적 지향성의 양식이다. 이상의 내용에서 대인관계 이론은 서로 주고받는 관계 속에서 일어나는 합리적이고 논리적인 과정이라고 할 수 있다(박애선, 송인섭,신은영, 1999).

이러한 대인관계 이론을 바탕으로 대인관계유능성에 대한 개념을 살펴보면, 대인관계유능성은 Thorndike(1920)의 사회지능이론에서 그 시작을 찾아볼 수 있다. Thorndike는 사회지능에 대해 다른 지능과는 다르게 자신과 타인의 행동, 상태 등을 인식하고 이를 통해 적절히 행동하는 능력이라고 정의하였다.

이 중 Spitzberg와 Cupach(1989)는 이 용어들이 모두 유사한 개념을 설명하고 있다는 점에서 '다른 사람과 효과적으로 관계를 형성하고 유지할 수 있는 과정이자 능력' 을 의미하는 대인관계유능성을 사용할 것을 제안하였다. 이들은 대인관계유능성이 효과성과 적절성의 두 요소로 구성되어있다고 보았는데, 효과성은 대인관계에서 상황이나 타인을 잘 통제하면서 효과적으로 목표를 달성하는 것을 말하고, 적절성은 사회에서 요구하는 규칙이나 기대 등을 거스르지 않으면서 타인과의 관계를 잘 형성하는 것을 의미한다.

이에 대해 Buhrmester외(1988)는 대인관계유능성을 다음의 다섯 가지 하위요인으로 구성하였다. 첫째, 관계 형성 및 개시. 다른 사람들과의 만남 또는 모임을 제안하며 사람들에게 긍정적인 인상을 줄 수 있는 능력으로 사회생활을 하는데 있어 요구되는 능력이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

둘째, 권리나 불쾌함 주장. 타인에게 스스로의 정당한 권리를 주장할 수 있는 능력으로 본인의 감정을 상하게 하는 상황이나 일에 대해 그 대상에게 직접 불쾌감을 표현하여 스스로 권리를 지키도록 하는 것을 뜻한다.

셋째, 개인적인 정보 개방. 이는 신뢰할만하다고 판단되는 대인관계 안에서 자신의 개인적인 부분을 적절하게 개방하는 것을 뜻한다. 이러한 능력은 관계의 깊이나 개방의 시기, 개방내용의 적절성을 숙고하여 자신을 개방하는 것을 말한다.

넷째, 정서적지지. 이는 타인의 감정 상태에 대해 감정적인 공감을 표현할 수 있는 능력이다.

다섯째, 갈등관리. 이는 대인관계 내에서 발생할 수 있는 여러 가지 문제들을 효과적으로 해결할 수 있는 능력을 뜻한다. 일상생활에서 흔히 부딪힐 수 있는 문제들을 해결하는 것은 환경에 얼마나 잘 적응하는지와 관련이 깊다(하지희, 2015).

위에서 밝힌 5가지 하위 요인을 적절하게 갖고 있는 대인관계유능성이 뛰어난 사람도 때로는 타인에게 실수를 하거나, 관계에서 실패를 경험하기도 한다. 그러나 대인관계유능성을 갖춘 사람들은 일반적으로 갈등상황에서 체면을 지키면서 편안한 관계를 회복하고 사회적 인정을 받으려고 노력한다(Cupach, Metts, & Hazleton,1986; Petronio,1984; Schlenker,1980; Semin& Manstead, 1983). 반대로 유능성이 부족한 사람들은 갈등 상황을 어렵게 지각하고 비효과적이고 부정적인 감정을 느끼고 적절한 대처를 하는데 어려움을 겪을 것이다. 대인관계유능성에 따라 갈등 상황 대처 방식에서의 차이가 존재할 것이라는 입장에 많은 연구자들이 동의하고 있다.

과거의 여러 연구에서 대인관계유능성이 정신건강과 관련이 깊다는 결과를 제시하였다. 그 예로 낮은 대인관계 유능성과 불안감은 매우 밀접하게 연관되어 있는데(Conger,Walander,Ward&Farel,1980; 한나리,2009; 김혜진,2013에서 재인용). 대인관계에 서툰 사람의 경우 이 때 불안을 경험하게 되고 이 불안은 다시 대인관계유능성에 악영향을 미치는 것이 반복된다는 것이다. 이 때 정신장애 진단을 받은 경우에 대인관계유능성의 호전 정도에 따라 치료기간이 달라질 수 있고(Zigler& Philips,1960,1961,1962;한나리,2009; 김혜진, 2013에서 재인용),

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

대인관계유능성이 낮을 때는 보통 사람에 비해 우울한 기분을 더 오래 경험하는 것으로 나타났다(Wesman,Paykel,Siegel&Klerman,1971;Wierzbicki,1984; 한나리,2009; 김혜진,2013).

대인관계유능성은 적응적이고 지지적인 대인관계를 형성하고 발전시켜 나가는 것과 연관되어 있기 때문에(Spitzberg&Cupach,1989) 대인관계 유능성이 떨어질수록 외로움을 경험하게 되는 가능성이 높아진다(Spitzberg&Canary, 1985; Zakahi&Duran,1982; 한나리,2009; 김혜진,2013에서 재인용). 이러한 특성으로 인해 대인관계유능성은 각 개인에게 있어 삶의 질을 결정하는 중요한 요인이라고 할 수 있다.

부족한 사회적 기술은 우울과 밀접한 관련이 있고(Segrin,2000) 만성적으로 외로운 사람은 그렇지 않은 사람에 비해 대인관계유능성에 취약하였다(Jones,Hobbs&Hockenbury,1982; Spitzberg&Caary,1985; 한나리,2009; 김혜진,2013에서 재인용). 대학생활에 적응하는 것이 대인관계 능력과 관련성을 갖는다는 연구(남지현,2014)결과를 보면 대인관계유능성이 인간의 심리적 안녕감에 영향을 미치고 있음을 알 수 있다.

또한, 대인관계유능성과 관련된 국내의 선행연구에서는 대인관계유능성에 대한 프로그램의 효과나 관련 척도의 개발 (김숙경,2003; 고문정, 박주혜, 2010; 안하얀,서영석,2011; 김혜진,2013)등을 주제로 여러 연구들이 진행되고 있지만 현재까지의 연구에서는 개인의 부적응적인 면과 심리적 불편감을 경감시키는데 초점이 맞추어져 있다. 때문에 상담과정에서 협력적인 치료관계를 형성하여 내담자가 스스로 자신의 긍정적인 특성을 이해할 수 있도록 보다 적극적이고 긍정적으로 심리적 특성들을 다룰 필요가 있을 것이다.

2) 현실공간 자아정체성과 대인관계유능성

현실공간 자아정체감은 성격의 핵심요소로 자리하며 대인관계에 막대한 영향을 준다. 이러한 맥락에서 현실공간 자아정체성과 대인관계에 관한 선행연구들은 전반적으로 대인관계 유능성과 현실공간 자아정체성은 정적인 상관관계를 보이는 것으로 결론을 지었다(Blustein&Phillips,1990; 주수현,1994; 탁은아, 1996; 황경옥,2001; 이봉순,2004; 구경아,2007; 손정주,2010; 김성원,

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2015). 대부분의 연구에서 자아정체성이 높아지면 대인관계 속에서 자신의 모습에 확인을 갖게 되고, 높은 신뢰감이나 친밀감을 갖게 되어 사회적인 문제 해결에 긍정적인 영향을 미친다는 결과를 보고 하였다. 반대로 낮은 자아정체감을 형성한 그룹은 반항적-불신적 태도를 갖기 때문에 대인관계 문제해결력이 낮고 따라서 대인관계 문제에 적절하게 대처하기 어렵다는 것을 알 수 있었다. 선행 연구 결과는 대부분 일관적으로 현실공간 자아정체성이 높은 사람들은 자신에 대한 확신과 신뢰감 등을 갖고 갈등상황에 원만하게 대처하는 등 문제를 해결할 수 있는 능력을 갖고 있다고 하였다. 따라서 현실공간 자아정체감이 잘 발달된 사람은 사회에 적응하고, 타인과 원만한 대인관계를 맺을 수 있다는 것을 알 수 있다.

3) 가상공간 자아정체성과 대인관계유능성

가상공간은 현실공간에 속하지만 때로는 현실공간에 실재하기도 하고 또 때로는 현실공간을 벗어나기도 한다. 이러한 특성으로 인해 기존의 대인관계에서 벗어나 새로운 형식의 대인관계 패턴이 생성될 수 있다. 가상공간의 여러 가지 특성으로 인해 의사소통 과정에서 더 이상 나를 노출하지 않아도 되고, 또 완전히 새로운 내가되어 타인과 접촉하는 것도 가능해졌다. 물론 인터넷 접속 없이는 불가능한 일이지만 기존의 현실공간에서 우리가 맺어왔던 대인관계와 비교한다면 완전히 새로운 접촉이 가능해지게 된 것이다.

이와 관련한 선행연구로 가상공간의 자아정체감과 현실공간 대인관계에 대해 일관적이지 않은 연구 결과가 나타났다. 먼저 정미경(2007)은 현실공간의 내가 컴퓨터 게임에 몰입할수록 대인관계에서 경쟁/공격, 지배/우월, 반항/불신적 성향 점수가 높게 나타난다고 보고하였다. 이를 통해 컴퓨터게임에 몰입하게 되면 바람직한 대인관계를 형성하는데 어려움으로 작용할 수 있다는 점을 강조하였다. 또한 가상공간을 현실공간처럼 지각하는 정도가 커질수록 대인관계, 사회성, 인성 등이 성장하는데 문제점으로 작용할 수 있다고 보았다. 김용순(2009)은 고등학생의 인터넷 사용정도와 학교생활적응 및 대인관계에 대한 그의 연구에서 인터넷 사용시간이 많을수록 자신에 대한 타인에 대한 신뢰나 친근감, 개방성 등이 낮아짐을 주장하며, 가상현실에 빠져 현실공간

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

과의 괴리감에 빠져들지 않도록 현실공간에서 또래관계를 잘 형성할 수 있도록 대인관계 기술 훈련이 필요하다고 언급하였다.

반대로 배근정(2002)의 경우 가상공간에서 소통하는 현실공간 개인의 성향에 따라 대인관계 수준이 달라지며 현실공간에서 사교성이 높으면 높을수록 온라인 상에서 대인관계, 상호의존, 대화의 깊이 등의 수준이 높아진다고 보았다.

이상의 선행 연구들을 결과를 종합하면 다소 일관적이지 않은 결과를 볼 수 있었는데, 때문에 본 연구에서 가상공간의 자아정체성이 대인관계유능성과 어떤 상관관계가 있는지에 대해 알아보는 것은 의미가 있다고 보여진다.

5. 자아정체성과 성취동기

1) 성취동기의 개념 및 특징

우리가 개인의 행동을 이해하기 위해서는 눈으로 보이는 신체적인 움직임 뿐만 아니라 왜 그런 행동을 하는 것인지, 그 원인이 무엇인지와 같은 인지적인 과정에 대한 이해도 필요하다. 다시 말해, 인간의 행동을 이해하기 위해서는 행동의 원인이 되는 동기에 대한 이해가 필요하다. 특히 성취동기는 개인의 목표와 자아를 실현하는 중요한 심리적 특성으로 어떤 일에 도전하고 그것을 수행하려는 특성을 말한다.

Murray(1938)에 의하면 성취동기란 어려운 일을 수행하려 하고 장애를 극복하며 더 높은 수준에 도달하려는 것이나 과업 또는 과제수행에 있어 다른 사람과의 경쟁에서 이겨 성공을 추구하려는 인간의 심리적 특성으로 정의된다. 여기에서 인간의 행위는 인성과 환경의 상호작용이라고 전제하고 인성구조의 핵심은 동기(욕구)이며 환경은 사람이 지각하는 압력으로 작용하여 사람의 행동은 결정된다고 설명하였다. 이 때 동기는 행동의 내적 주조정자 기능을 하고 압력은 외부 조정자 기능을 하여 이 두 요인의 상호작용에 따라 행동이 결정된다. 그는 성취란 어려운 일을 해내는 것이고, 동기란 사람의 행동을 촉발시키고, 그 행동을 적절한 방향으로 활성화시켜 목표에 도달하기 위해 특정 행동을 지속시켜 나가는 내적인 상태라 하였다.

Murray의 성취동기 개념은 이후 McClelland(1953)와 Atkinson(1958) 등에

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

의해 발전하게 되었다. McClelland(1965)는 성취동기가 높은 사람들은 보상보다는 성취해 나가는 과정 자체에 관심이 많고, 적절한 위험성이 있는 일에 도전한다. 또한 그에 따라 자신감이나 자기책임감을 느끼면서 일의 결과에 대해 관심을 갖고, 미래지향적인 특성을 보인다고 하였다.

Atkinson(1978)은 성취동기를 접근과 회피경향 사이의 결과로 보았는데, 회피경향이 큰 사람은 상대적으로 쉽고, 안전한 일을 선택하여 실패의 위험을 줄이려는 경향이 있고, 접근하는 사람들의 경우 적절한 위험성을 선호하여 현실적인 수준의 포부를 갖는다고 언급하였다.

그 밖에도 성취동기가 높은 사람들은 과제지속력이 길고(Weiner&Kukla, 1970), 자신의 실패를 외부의 탓이 아니라 자신의 노력 탓으로 돌리고 노력하면 더 많은 성취를 할 수 있다고 믿는 내적 귀인 성향을 보이며(심우엽, 1980), 과제를 선택할 때 난이도가 중간 정도의 현실적 목표를 선택하며, 도전적 과제물, 명백한 피드백, 재도전의 기회가 주어질 때, 성공했을 때보다 실패했을 때 성취동기가 증진된다(이강미,2015).

박용헌(1989)은 성취동기가 높은 성취인들은 '그들의 능력으로는 도저히 감당할 수 없는 일이나 순전히 우연이나 요행으로만 가능한 일에는 별 흥미를 갖지 못하여, 그들의 능력으로 해낼 수 있는 일에 보다 도전적 흥미를 갖는다.' 또한 그들은 성취결과를 구체적으로 예견함으로써 그들의 성취활동을 더욱 강화하게 된다고 하였다.

McClelland와 그의 동료들의 저서 「성취하는 사회」에서 국민들의 성취수준과 그 국가의 경제발전은 의미 있는 관계가 있다고 밝히고 있다. 이들에 의하면 그 시대에 널리 알려진 전설, 동화, 소설에 반영된 성취상념을 분석한 결과 성취동기가 높은 집단은 모든 일에 성공하는 비율이 높게 나타나며 성취동기가 높은 국민을 가진 국가가 경제적으로 빨리 발전된다는 것이다.

이러한 성취동기에 대한 이론을 바탕으로 박용헌(1989)은 성취동기가 높은 사람에 대해 다음과 같이 7가지 특성을 언급하였다.

첫째, 과업지향적이다. 도전해볼만한 가치가 있는 즉, 어려운 일 등에 흥미를 느끼고, 그 결과에 대한 보상보다는 결과를 성취하는 과정 자체에 만족을 느낀다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

둘째, 적절한 모험을 즐긴다. 너무 쉽지도 너무 어렵지도 않은 적절한 수준의 위험성을 포함되는 일에 도전하며 성취하는 과정에서 만족감을 느낀다.

셋째, 과업 수행에 대한 높은 자신감이 있다. 과업을 성취하는 것이 가능한 범위 내에서 스스로의 능력을 파악하고자 노력한다.

넷째, 새로운 과업을 찾으려고 한다. 수행하는 과업 자체에 집중하고, 새로운 과업을 찾기 위해 계획하며, 모든 노력을 다해 집중한다. 하지만 누구나 할 수 있는 쉬운 일 또는 되풀이되는 무의미한 일에는 큰 흥미를 느끼지 못한다.

다섯째, 과업을 수행하는 것에 대해 강한 책임감을 갖는다. 이 때문에 스스로 숙고하여 결정을 내릴 수 있는 자율적인 상황을 선호한다.

여섯째, 과업의 결과에 많은 관심을 갖는다. 자신이 수행하고 있는 일의 진행상황이나 예상 결과에 대한 구체적이고 객관적인 정보를 얻기 위해 노력하며, 정확하게 판단하고자 한다. 결과를 예상할 수 있는 상황에서 더욱 노력을 기울이게 된다.

일곱째, 미래지향적이다. 새로운 일을 위해 장기 계획을 수립하고 미래에 얻을 수 있는 만족을 위해 현재에 몰두한다. 이러한 성취동기는 소질적 요인과 환경적 요인에 의해 영향을 받는다고 보았는데 적절한 환경을 마련해 준다면 성취동기는 후천적인 학습에 의해 육성될 수 있다(신아름,2012).

위의 내용을 종합하여 본 연구에서 성취동기란 어려운 과제에 도전의식과 자신감을 갖고 성공적으로 목표달성하려는 동기이며, 주도적인 능력을 발휘하여 과제 수행 상의 어려움을 극복하고 결과보다 성취과정 자체에 즐거움이나 만족을 기대하는 긍정적인 의욕이라고 정의하고자 한다.

2) 현실공간 자아정체성과 성취동기

성취동기와 관련한 변인간의 관계연구로는 크게 개인적 변인(지능, 건강, 스트레스 수준, 자아존중감 등), 가족적 변인(가족구조, 부모자녀관계, 부모의 양육태도, 부모의 사회경제적 지위 등), 학교 변인(학교생활, 또래관계, 교사와의 관계) 등으로 분류된다.

그중에서도 많은 연구들에서 성취동기와 현실공간 자아정체감이 서로 영향을

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

미치는 변인이며 특히 자아존중감은 인간의 동기유발에 중요한 역할을 한다고 보고, 자아개념과 성취동기 간의 연관성에 대해 언급하였다.(김주년,1994; 차상희,1998; 박용관,위영미,2003).

자아정체감과 성취동기에 대한 선행 연구에서 공통적으로 주장되어 지는 것은 자아정체감이 확립되지 못하는 경우 자신이 타인에 비해 적절하지 못하다고 느끼거나 덜 수용되는 느낌을 갖게 되는데 이러한 이유들로 문제를 해결하거나 의사를 표현하는 것 뿐만아니라 성취에 대한 동기도 떨어지게 된다고 하였다. 반대로 자아정체감을 확립한 사람은 자신에 대한 확신을 기반으로 미래에 이룰 성취를 기대하며 자신의 행동에 책임감을 갖게 된다. 이처럼 자신에 대해 부정적으로 느끼고, 생각하는 사람은 성취동기 또한 낮아지게 되고, 이는 다시 자아정체성에 영향을 미치게 되는 결과로 나타나게 되는 것으로 추측해볼 수 있다. 때문에 긍정적 자아존중감이 형성되었을 때 성취동기 또한 높아질 수 있고 부정적 자아개념이 형성되면 성취동기 또한 낮아질 것으로 생각된다.

3) 가상공간 자아정체성과 성취동기

가상공간 자아정체성과 성취동기의 관련성에 대한 연구는 아직 국/내외에서 미비한 실정이다. 대신 이와 유사한 변인으로 볼 수 있는 가상공간 과다몰입(인터넷 중독, 휴대전화 사용중독 등)이나 e-러닝 학습과정과 관련한 연구결과들을 살펴보면 우선 김세영(2005)은 중학생의 인터넷 중독 수준과 관련하여 잠재적 위험 사용자군과 고위험 사용자군에 속한 학생들의 경우 일반군 학생들에 비해 학업 성취도가 낮은 것으로 나타났으며 때문에 인터넷 중독 수준이 높은 학생들에게는 스스로 자기를 조절 할 수 있도록 지도하는 방안 마련이 필요하다고 보았으며 인터넷 활용 유형에 따라 다른 개입이 필요함을 언급하였다. 또한 가상공간에서의 상호작용방식 특성(주도적이고 스스로 적극적인 상호작용을 선택하는 과정)으로 인해 e-러닝 학습과정에서 능동적인 참여와 활발한 인지적 작용이 나타날 수 있다(최향숙,2008)는 연구 결과도 있었다. 최은영(2008)의 연구에서는 학습에 대한 (성취)동기가 클수록 휴대폰 사용 중독의 가능성이 작아진다는 연구결과를 제시하였다. 같은 맥락에서

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

반대로 보면 학업 성취가 낮을 때 휴대폰을 과도하게 사용하려는 경향도 나타난다고 하였다.

이상의 연구를 종합해보면, 가상공간에서 머무는 시간이나 활용 빈도가 높은 사람의 경우 학업이나 수행과제 등에서 낮은 성취를 보이게 되고, 반대로 낮은 성취동기를 갖고 있는 사람일수록 인터넷이나, 휴대폰 중독과 연관이 높다고 볼 수 있다. 때문에 가상공간에서 자아정체성을 긍정적으로 확립시키기 위해서는 스스로 자기를 통제 할 수 있는 자기통제력과 스스로 내적 성취를 얻을 수 있도록 주변의 독려나 돌봄이 필요할 것으로 보인다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구 대상

본 연구는 G광역시, N시에 위치한 C, D, G, H, J대학교의 재학생 1, 2, 3, 4학년 남·여 학생 400명을 대상으로 설문지를 배부하였고, 이 중 불성실한 응답을 제외하고 남학생 156명(41.8%)과 여학생 217명(58.2%), 총 373명의 자료를 최종 분석하였다.

2. 측정 도구

1) 현실공간 자아정체성 척도

현실공간 자아정체성 검사는 기존의 자아정체성 검사들이 포함하고 있는 다차원적인 영역을 포괄하기 위해서 박아청(1996)에 의해 개발된 검사로 모두 8개의 하위영역(주체성, 자기수용성, 미래확신성, 목표지향성, 주도성, 친밀성, 정체성 유예, 정체성 혼미), 총 64개의 문항으로 구성되어 있다. 이 검사의 기본적 이론은 자아정체성을 그 자체가 복잡한 자아의식으로 자기존재의 동일성과 독특성을 지속하고 고양시켜 나가는 자아의 자질로 보고 정체성 검사의 점수가 높은 사람이 정체성이 강한 사람으로 보고자 한 것이다(박아청, 2003). 그런데 한국형 자아정체성 검사에서 측정하고 있는 8개의 하위영역 가운데 정체성 유예와 정체성 혼미는 결국 정체성 성취도의 부정적인 면으로 해석할 수 있는 것이기 때문에 이 두 개의 영역을 별도로 다룰 필요가 없다는 문제제기로 인하여 박아청(2003)은 한국형 자아정체성 검사의 타당화 작업을 다시 시도하여 6개의 하위영역(주체성,자기수용성,미래확신성,목표지향체성, 주도성,친밀성), 총 60개의 문항으로 재구성하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표 4> 현실공간 자아정체성 검사의 신뢰도

하위요인	문항수	문항번호	신뢰도
주 체 성	10	1,7,13,19,25,31,37,43,49,55	.818
자기수용성	10	(2),(8),14,(20),(26),(32),(38),(44),(50),(56)	.876
미래확신성	10	(3),9,(15),21,27,(33),39,45,51,(57)	.890
목표지향성	10	(4),(10),(16),(22),(28),(34),(40),(46),(52),58	.835
주 도 성	10	(5),(11),(17),(23),(29),(35),(41),(47),53,(59)	.855
친 밀 성	10	(6),(12),(18),(24),(30),(36),42,(48),54,(60)	.849
전 체	60		.959

() 역채점 문항

6개의 하위영역을 살펴보면, 첫째, 주체성은 능력감으로서 주관적인 역할 혹은 환경을 적극적으로 지배하고 영향을 줄 수 있다는 느낌의 정도와 자신의 연속성과 자기가 누구인지를 알고 있는지를 측정하는 것이고 둘째, 자기수용성은 있는 그대로의 자신의 능력과 재능을 그대로 받아들이고 있는가와 자신감을 갖고 자신에 대한 신뢰의 정도를 측정하는 것이며 셋째, 미래확신성은 자신의 장래 할 일(직업)에 대한 계획에 확신을 갖고 있는가와 시간적 경과에 대한 희망의 정도를 측정하는 것이다. 넷째, 목표지향체성은 장래의 자아상을 파악하고 자기 스스로가 목표를 지향하는 방향을 신뢰하고 있는가와 주어진 과업을 수행 또는 실현하려는 의지의 정도를 나타내며 다섯째, 주도성은 자신 주변의 일을 스스로가 주도적으로 실행하려고 하는가와 자신의 역할에 대한 인지 능력의 정도를 말하며 여섯째, 친밀성은 타인들과의 친밀한 관계를 유지하기 위해서 융통성을 갖고 있으며, 주체적인 관계를 유지하고 있는가와 집단 속에서 한 구성원으로서 자신의 노출정도를 측정하는 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2) 가상공간 자아정체성 척도

본 연구에서 사용된 가상공간에서의 자아정체성 검사는 한국형 자아정체성 검사를 바탕으로 임호용(2005)이 가상공간에 적합하게 문항을 구성하여 개발하고 이영균(2001)이 제시한 구성적 정체성과 관련한 문항을 적용하여 가상공간에서의 자아정체성 검사지를 개발한 것을 사용하였다. 가상공간에서의 자아정체성 검사는 6개의 하위영역(주체성,자기수용성,목표지향성,주도성,친밀성,구성적 정체성), 총 38개의 문항으로 구성되었다.

<표 5> 가상공간 자아정체성 검사의 신뢰도

하위요인	문항 수	문항번호	신뢰도
주체성	2	1,7	.521
자기수용성	6	(2),8,(13),18,23,(28)	.716
상호관계성	6	(3),(9),(14),(19),(24),(29)	.739
주도성	5	(4),(10),(15),(20),(25)	.782
친밀성	5	(5),(11),(16),(21),26	.767
구성적 정체성	6	(6),(12),(17),(22),(27),(30)	.765
전 체	30		.898

() 역채점 문항

6개의 하위영역을 살펴보면, 첫째, 주체성은 가상 공동체 내에서의 능력감으로서 주관적인 역할 혹은 환경을 적극적으로 지배하고 영향을 줄 수 있다는 느낌의 정도와 가상 공동체 내에서 자신의 연속성과 자기가 누구인지를 알고 있는지를 측정하는 것이고 둘째, 자기수용성은 가상 공동체 내에서 있는 그대로의 자신의 능력과 재능을 그대로 받아들이고 있는가와 가상 공동체 내에서 자신감을 갖고 자신에 대한 신뢰의 정도를 측정하는 것이며 셋째,

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

목표지향성은 자기 스스로가 가상 공동체 내에서의 목표를 지향하는 방향을 신뢰하고 있는가와 가상 공동체내에서의 주어진 과업을 수행 또는 실현하려는 의지의 정도를 나타낸다. 넷째, 주도성은 가상 공동체 내에서 스스로가 주도적으로 실행하려고 하는가와 자신의 역할에 대한 인지능력의 정도를 말하며 다섯째, 친밀성은 네티즌들과의 친밀한 관계를 유지하기 위해서 융통성을 갖고 있으며, 주체적인 관계를 유지하고 있는가와 가상 공동체 속에서 한 구성원으로서 자신의 노출정도를 측정하는 것이다. 마지막으로 구성적 정체성은 가상 공간에서의 익명적 특성으로 인하여 가상 공동체 내에서 자아 정체성 재창조의 정도를 말한다. 본 검사지의 Cronbach의 α는 .893으로 신뢰도가 비교적 높은 편이다.

3) 대인관계유능성 척도

대인관계유능성 척도는 Buhrmester, Furman, Wittenberg와 Reis(1988)가 개발한 대인관계유능성 질문지를 이동귀와 한나리(2010)가 한국 대학생들을 대상으로 타당화한 대인관계유능성 척도 한국판(Korea Interpersonal Competence Questionnaire, K-ICQ)을 사용하였다. 본 연구의 전체 문항 구성과 신뢰도는 <표 6>과 같다.

<표 6> 대인관계 유능성의 하위요인과 문항 수 및 신뢰도

하위요인	문항수	문항번호	신뢰도
관계형성 및 개시	8	1, 5, 9, 12, 17, 19, 23, 28	.854
권리나 불쾌함에 대한 주장	7	2, 6, 10, 13, 20, 24, 29	.762
타인에 대한 배려	7	3, 15, 21, 22, 25, 26, 30	.786
갈등관리	6	4, 8, 16, 18, 27, 31	.761
적절한 자기개방	3	7, 11, 14	.606
전 체	31		.905

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이 척도는 총 30문항으로 대인관계유능성 척도의 하위요인은 관계형성 및 개시 8문항, 권리나 불쾌함에 대한 주장 7문항, 타인에 대한 배려 7문항, 갈등관리 6문항, 적절한 자기개방 3문항으로 구성되어있다. 각 문항은 정도에 따라 5점의 점수범위를 갖는 Likert 척도(1점: 잘 못한다; 5점:매우 잘 한다)로 평가되며 점수가 높을수록 다른 사람과 효과적으로 관계를 형성하고 유지하는 대인관계능력이 높다는 것을 의미한다. 하위요인의 구체적인 내용은 다음과 같다.

첫째, 관계형성 및 개시는 낯선 사람과의 모임이나 만남에서 관계 및 상호작용을 하는 상황에 유연하게 대처할 수 있는 정도에 관한 것이다. 예시문항은 “당신이 알고 싶은 새로운 사람과 대화를 이끌어 나가는 것” 등이다.

둘째, 권리나 불쾌함에 대한 주장은 부당한 요구를 받거나 불쾌한 상황에서 자신의 감정과 권리를 상대에게 전달할 수 있는 정도를 나타내는 문항으로 “데이트 상대나 지인이 당신이 하고 싶지 않은 어떤 것을 하도록 요청 했을 때 ‘아니오’ 라고 말 하는 것” 등이 있다.

셋째, 타인에 대한 배려는 다른 사람을 돌보거나 촉진적인 행동을 할 수 있는 정도에 관한 문항으로 “친한 친구가 기분이 안 좋을 때 그(녀)를 격려할 수 있는 말이나 행동을 할 수 있는 것” 등이 있다.

넷째, 갈등관리는 다툼이 발생한 상황을 대처 및 관리 할 수 있는 정도에 관한 문항으로 “싸우면서 친구의 견해를 받아들이고 그(녀)의 관점을 확실히 이해할 수 있는 것” 등으로 구성되어 있다.

다섯째, 적절한 자기개방은 사적인 감정이나 생각 등의 개인적인 정보를 진솔하게 개방 할 수 있는 정도에 관한 문항으로 “새로운 친구나 데이트 상대를 믿고 그가 약하고 민감한 부분을 보도록 하는 것” 등으로 구성되어 있다. 이동귀와 한나리의(2010)의 연구에서 전체 신뢰도 계수는 Cronbach's 값 .88 이었으며, 하위요인에 대한 신뢰도 계수는 관계형성 및 개시 .90, 권리나 불쾌함에 대한 주장 .83, 타인에 대한 배려 .78, 갈등관리 .74, 적절한 자기개방 .63 이었다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4) 성취동기 척도

본 연구에서는 대학생의 성취동기를 측정하기 위해 McClelland(1965)의 성취동기이론에 입각하여 Likert식 5단계 척도로 미래지향성, 자신감, 책임감, 모험심, 도전의식, 과업지향성의 6개 하위영역의 47개 문항으로 박기성(1998)이 수정한 설문지를 사용하였다. 응답방식은 각 문항에 대한 동의의 정도를 5점 척도에 표시하도록 되어 있다. 채점방식은 47개 문항에 대해 응답자가 체크한 점수들을 모두 합산하는데 도치 문항(23번 문항)은 역산하여 합산한다. 총점은 47점에서 235점까지 나타나며 점수가 높을수록 성취동기 수준이 높음을 의미한다. 성취동기의 하위요인의 구체적인 내용은 <표 7>과 같다.

<표 7> 성취동기의 하위요인별 문항구성과 신뢰도

하위요인	문항 수	문항번호	신뢰도
미래지향성	13	1,3,8,9,10,26,27,28,29,30,31,32,41	.833
자신감	9	15,16,17,19,20,21,22,35,37	.796
책임감	6	6,11,12,40,46,47	.691
모험심	6	2,5,(23),24,25,43	.702
도전의식	6	18,33,34,36,38,45	.693
과업지향성	7	4,7,13,14,39,42,44	.581
전 체	47		.934

() 역채점 문항

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3. 연구 절차

2015년 12월부터 2016년 2월까지 약 3개월 동안 G광역시, N시에 소재한 C, D, G, H, J 대학교 1, 2, 3, 4학년 남, 여 학생 400명을 대상으로 설문을 실시하였고, 누락된 27부의 데이터를 제외한 총 373부의 데이터를 분석하였다. 설문지는 인적사항, 자아정체성, 가상공간 자아정체성, 대인관계유능성, 성취동기로 구성되었다. 학생들의 동의를 구한 뒤 연구의 목적 및 설문지 응답방법 등을 설명한 후 실시하였다. 설문시간은 15~20분 정도 소요되었다.

4. 분석 방법

본 연구에서는 가설을 검증하기 위하여 SPSS 21.0을 사용하여 다음과 같은 절차에 따라 분석을 실시하였다.

첫째, 각 변인 및 하위변인에 신뢰도를 분석하기 위해 척도의 내적 일치도(Cronbach's)를 검증하였다.

둘째, 전체 피험자들의 인구통계학적 특성을 알아보기 위해 빈도분석을 실시하였다.

셋째, 주요 변인들 간의 상관을 확인하기 위해 Pearson의 상관분석을 실시하였다.

넷째, 현실공간 자아정체성과 가상공간 자아정체성의 수준에 따라 집단별 수준을 구분하기 위해 군집분석을 실시하였다.

다섯째, 현실공간 자아정체성과 가상공간 자아정체성 군집에서 집단별로 나타나는 대인관계유능성, 성취동기의 차이를 알아보기 위해 일원배치 분석(One-way ANOVA)을 실시하였다.

여섯째, 각 집단 간 차이를 구체적으로 알아보기 위해 Scheffe 사후검증을 실시하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅳ. 연구 결과

1. 기술통계

1) 주요변인의 기술통계 분석

피험자들의 인구 통계학적 특성은 다음에 제시된 <표 8>과 같다. 먼저 성별의 경우 남자는 156명(41.8%), 여자는 217명(58.2%)이었다. 학년은 대학교 1학년이 106(28.4%), 2학년이 86명(23.1%), 3학년이 60명(16.1%), 4학년이 121명(32.4%)이었다.

<표 8> 연구 대상자의 인구통계학적 특성 (N=373)

특성요인	구 분	빈 도(N)	백분율(%)
성 별	남	156	41.8
	여	217	58.2
	합 계	373	100.0
학 년	1학년	106	28.4
	2학년	86	23.1
	3학년	60	16.1
	4학년	121	32.4
	합 계	373	100.0

본 연구에서 제기한 연구문제를 검증하기 위한 기초자료로서 자아정체성, 가상공간 자아정체성, 대인관계유능성, 성취동기의 최솟값과 최댓값, 평균, 표준편차를 다음 <표 9>와 같이 산출하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표 9> 측정변인의 평균, 최솟값, 최댓값, 표준편차, 평균의 표준오차 (N=373)

측정변인	평균	최솟값	최댓값	표준편차	평균의 표준오차
현실공간 자아정체성	3.56	2.13	4.88	.57	.03
가상공간 자아정체성	3.38	2.03	4.87	.53	.03
대인관계유능성	3.37	1.06	5.00	.51	.03
성취동기	3.37	1.89	5.00	.48	.02

2) 상관관계 분석

현실공간 자아정체성과 가상공간 자아정체성이 주요 변인 대인관계유능성, 성취동기와 상관이 있는지를 확인하기 위해 상관분석을 실시하였으며, 그 결과는 <표 10>과 같다.

먼저 현실공간 자아정체성과의 상관관계를 살펴보면 현실공간 자아정체성과 가상공간 자아정체성*(r=.631, p<.01)*, 현실공간 자아정체성과 대인관계 유능성*(r=.597, p<.01)*, 현실공간 자아정체성과 성취동기*(r=.684, p<.01)*에서 정적 상관을 보였다. 다음으로 가상공간 자아정체성과 대인관계유능성*(r=.565, p<.01)*, 가상공간 자아정체성과 성취동기*(r=.434, p<.01)*에서 정적 상관을 보였다. 이러한 결과는 자아정체성이 높을수록 대인관계유능성, 성취동기가 함께 높아지는 정적상관관계가 있음을 의미한다.

<표 10> 주요 변인들과의 상관분석 (N=373)

	1	2	3	4	5
1. 현실공간 자아정체성					
2. 가상공간 자아정체성	.631**				
3. 대인관계유능성	.597**	.565**			
4. 성취동기	.684**	.434**	.593**		

**p<.01

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3) 자아정체성 수준에 따른 집단구분

본 연구에서는 한 개인이 가진 정체성의 수준에 따라 집단을 구분하려 했기 때문에 군집분석과 같이 개인을 중심으로 한 분석을 사용하는 것이 적절하다고 판단되었다. 한 개인에게 동시에 여러 상태의 자아정체성 수준이 나타날 수 있다는 전제를 바탕으로 연구를 설계하였기 때문에 군집분석을 통하여 현실공간 정체성과 가상공간의 정체성이 둘 다 높은 사람들끼리 모아주고, 현실공간 자아정체성만 높은 사람이나 가상공간 자아정체성만 높은 사람 또는 두 가지 자아정체성 모두 낮은 프로파일을 가진 사람들을 분류하고자 하였다. 두 변인의 점수를 두고 그룹화 할 때 평균 차이를 통해 구분하는 방법도 있지만 각 개인의 다양한 정체성 수준을 살펴보는 데는 제한점이 있을 수 있으므로 비슷한 성향을 가진 사람들을 분류하는 방법으로 군집분석을 사용하였다.

군집분석의 방법으로는 군집형성에 위계가 있어서 일단 한 군집에 속하게 되면 두 개체는 다시 분리되지 않으면서 군집화해가는 방법인 계층적 방법과 일정 기준에 따라 각 개체들이 다른 군집으로 분리되는 과정을 거치면서 분류하게 되며 더 이상의 분리가 일어나지 않을 때 최종 군집의 해로 제시하는 비계층적 방법이 있다. 이때 가장 대표적인 비계층적 군집분석 방법이 K-means이다.

그에 따라 조사대상을 비교하기 위해 비위계적 군집분석인 K-means 방법을 실시한 결과 4개의 군집이 확인되어 <표 11>과 같이 제시하였다.

<표 11> 자아정체성 수준에 따른 집단 구분

구 분	사례 수	퍼센트	누적 퍼센트
군집 1 통합된 자아정체성 집단	63	16.9	16.9
군집 2 현실공간 자아정체성 집단	91	24.4	41.3
군집 3 가상공간 자아정체성 집단	100	26.8	68.1
군집 4 미발달된 자아정체성 집단	119	31.9	100.0
합 계	373	100.0	100.0

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

군집 1은 63명, 군집 2는 91명, 군집 3은 100명, 군집 4는 119명으로 나타나 인원이 분포되었다.

각 군집별로 특징을 살펴보면 군집 1은 현실공간 자아정체성 수준이 높고, 가상공간 자아정체성 수준도 높은 그룹이다. 두 자아정체성이 모두 평균보다 높게 나타났으므로 본 연구에서 이 집단은 통합된 자아정체성 집단으로 명명한다.

군집 2는 현실공간 자아정체성 수준이 가상공간 자아정체성 수준보다 높은 그룹이다. 또한 현실공간의 자아정체성 수준이 평균값에 비해 높고 가상공간의 자아정체성 수준은 평균값에 비해 낮게 나타났으므로 본 연구에서 이 집단은 현실공간 자아정체성 집단으로 명명한다.

군집 3은 현실공간 자아정체성 수준이 가상공간 자아정체성 수준에 비해 낮은 그룹이다. 이 그룹은 현실공간 자아정체성이 평균값과 같고 가상공간의 자아정체성은 평균값보다 높게 나타났으므로 본 연구에서는 가상공간 자아정체성 집단으로 명명한다.

군집 4는 현실공간 자아정체성 수준이 낮고, 가상공간 자아정체성 수준도 낮은 그룹이다. 두 정체성 각 각의 평균값에 비해 모두 낮게 나타났으므로 본 연구에서 이 집단은 미발달된 자아정체성 집단으로 명명한다.

실시한 군집분석 결과는 <표 12>, <그림 1>과 같다.

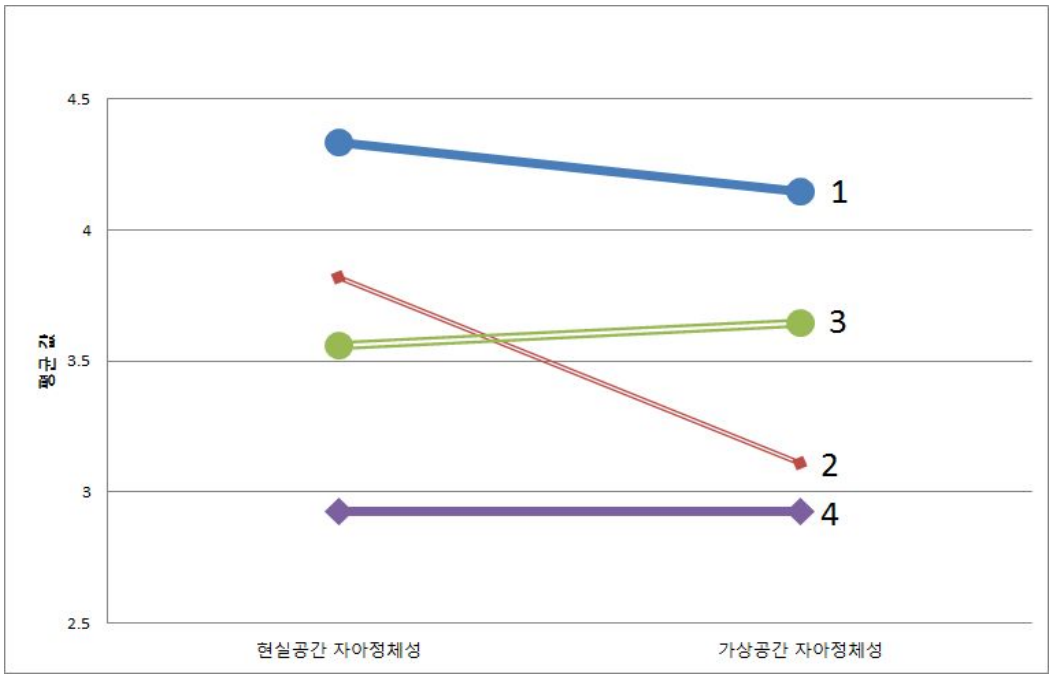
<표 12> 자아정체성 수준에 따른 최종군집 중심점(평균값) (N=373)

구 분	최종 군집 중심							
	군집 1(n=63)		군집 2(n=91)		군집 3(n=100)		군집 4(n=119)	
	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD
현실공간 자아정체성	4.34	.24	3.83	.29	3.56	.28	2.94	.26
가상공간 자아정체성	4.16	.35	3.11	.24	3.66	.22	2.94	.28

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<그림 1> 자아정체성 수준에 따른 최종군집 프로파일



2. 자아정체성 집단별 차이검증

네 개의 집단이 대인관계유능성, 성취동기에서 유의미한 차이가 있는지 알아보기 위해 네 군집을 독립변인으로 하고 대인관계유능성, 성취동기를 종속변인으로 한 일원배치 분석(One-way ANOVA)을 실시하였다. 사후검정은 Scheffe 방식을 사용하여 유의한 결과를 부등호로 제시하였다.

1) 자아정체성 집단별 대인관계유능성 차이검증

<표 13>의 분석결과를 보면, 우선 각 집단은 대인관계유능성에서 유의미한 차이를 보였다.*[F(3,369)=54.53, p<.05]*. 현실공간 자아정체성, 가상공간 자아정체성, 미발달된 자아정체성은 통합된 자아정체성에 비해 대인관계 유능성이 낮게 나타났으며, 현실공간 자아정체성 집단과 가상공간 자아정체성 집단은 차이가 없는 것으로 나타났으나 두 집단에 비해 미발달된 자아정체성

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

집단은 대인관계 유능성이 유의미한 차이가 있다는 것을 알 수 있다.

<표 13> 자아정체성 집단별 대인관계유능성 차이검증

군 집	평 균	표준편차	F	Scheffe 사후검증
군집 1(통합된)	3.86	.47	54.53*	1>2,3>4
군집 2(현실공간)	3.38	.40		
군집 3(가상공간)	3.46	.38		
군집 4(미발달)	3.03	.45		

*p<.05

2) 자아정체성 집단별 성취동기 차이검증

<표 14>의 분석결과를 보면, 자아정체성 집단은 성취동기에서도 유의미한 차이를 보였다.*[F(3,369)=70.74, p<.05]*. 현실공간 자아정체성 집단과 가상공간 자아정체성, 미발달된 자아정체성 집단은 통합된 자아정체성과 에 비해 성취동기가 낮다는 것을 알 수 있다. 또한 현실공간 자아정체성 집단과 가상공간 자아정체성 집단은 차이가 없는 것으로 나타났으나 두 집단에 비해 미발달된 자아정체성 집단은 성취동기가 유의미하게 낮다는 것을 알 수 있다.

<표 14> 자아정체성 집단별 성취동기 차이검증

군 집	평 균	표준편차	F	Scheffe 사후검증
군집 1(통합된)	3.87	.46	70.74*	1>2,3>4
군집 2(현실공간)	3.49	.37		
군집 3(가상공간)	3.37	.36		
군집 4(미발달)	3.03	.36		

*p<.05

이를 종합해서 보았을 때 대인관계유능성, 성취동기의 두 가지 종속변인

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

모두 군집 1이 높은 점수를 보이고 있고, 반대로 두 가지 변인의 점수가 낮은 집단은 군집 4처럼 자아정체성이 낮은 집단임을 알 수 있다. 또한 군집 2와 군집 3 사이의 유의미한 차이가 없다는 점은 현실공간과 가상공간의 자아정체성이 둘 다 높거나 둘 다 낮은 경우 이외에 현실공간 자아정체성만 높거나 가상공간 자아정체성만 높은 경우에는 대학생들의 문제행동에 영향을 미치는 질적인 차이가 없다는 것을 의미한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅴ. 결론 및 제언

1. 연구결과 요약 및 논의

본 연구에서는 G광역시와 N시에 위치한 C, D, G, H, J대학교 재학생을 대상으로 현실공간 자아정체성과 가상공간 자아정체성을 각 수준에 따라 나누어 청소년기의 중요한 발달과업 중 하나인 대인관계유능성, 성취동기에 나타나는 차이를 알아보고자 하였다. 국/내외에서도 현실공간과 가상공간의 자아정체성에 대한 연구가 활발히 진행되고 있지만 아직은 자아정체성에 대한 다차원적 접근을 하고 있지 못하는 실정이므로 그 성과가 미비하다. 이에 따라 본 연구에서는 미래사회의 주역이 될 우리 대학생들이 통합된 자아정체성을 확립함으로써 사회에 적응해나갈 수 있도록 다차원적인 자아정체성 연구의 필요성을 제기하였다.

이에 따라 본 연구에서 나타난 결과 및 논의는 다음과 같다.

본 연구의 목적은 우리 대학생들의 자아정체성을 현대사회의 특성에 맞게 현실공간과 가상공간의 두 차원으로 구분하여 각각의 수준에 따라 청소년기의 중요한 발달과업 중 하나인 대인관계유능성, 성취동기에 차이가 나타나는지 알아보고, 통합된 자아정체성 확립을 위한 교육 및 상담접근 개입의 필요성을 제기함으로써 대학생의 사회적응을 높이고자 함에 있다.

첫째, 주요변인들의 상관관계를 파악하기 위하여 상관분석을 실시하였다. 그 결과 현실공간 자아정체성과 가상공간 자아정체성은 대인관계유능성, 성취동기와 정적상관 관계를 보이는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 현실공간과 가상공간의 자아정체감에 대한 양선영(2006), 진영선(2007), 이연주(2013)의 연구결과들과 일치하는 것이며 송은영(2011)의 연구와는 일치하지 않는다.

대인관계 유능성과 성취동기는 두 공간의 자아정체감과 유의미한 정적상관을 보였는데 이와 같은 결과는 현실공간의 자아정체감과 대인관계유능성에 대한

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

선행연구에서 자아정체성이 높아지면 대인관계 속에서 자신의 모습에 확인을 갖게 되고, 높은 신뢰감이나 친밀감을 갖게 되어 사회적인 문제 해결에 긍정적인 영향을 미친다는 결과(Blustein& Phillips, 1990; 주수현,1994; 탁은아, 1996; 황경옥,2001; 이봉순,2004; 구경아,2007; 손정주,2010; 김성원,2015)를 보고 한 것과 그 맥락을 같이하는 것이고, 가상공간 자아정체감과 대인관계 유능성에 대한 선행연구에서 정미경(2007), 김용순(2009)등이 가상공간에 몰입하게 되면 바람직한 대인관계를 형성하는데 어려움으로 작용할 수 있다는 점을 강조했던 연구 결과와는 일치하지만 배근정(2002)의 경우 가상공간에서 소통하는 현실공간 개인의 성향에 따라 대인관계 수준이 달라지며 현실공간에서 사교성이 높으면 높을수록 온라인상에서 대인관계, 상호의존, 대화의 깊이 등의 수준이 높아진다고 보았던 결과와는 일치하지 않았다.

둘째, 본 연구에서는 군집분석을 통해 현실공간과 가상공간의 자아정체성을 4개 군집으로 분류하고 각 군집의 특성에 따라 자아정체성을 다차원적으로 이해하였다. 자아정체감에 대한 연구들 중에 본 연구과 같이 현실공간과 가상공간의 자아정체감에 대해 연구하고 상/하위 집단으로 구분지어 이해하고자 시도했던 선행연구들에서도 현실공간과 가상공간의 자아정체감을 네 가지 집단으로 구분 지었다. 두 변인의 수준을 평균을 기준으로 하거나 평균 점수가 상/하위 25%인 집단을 분류하여 둘 다 높은 집단, 하나만 높은 집단, 둘 다 낮은 집단으로 살펴보았는데 집단을 평균을 기준으로 구분 짓거나 상/하위 25%의 비율을 기준으로 분류하게 되면 각 개인을 중심으로 점수의 의미에 대해 분석하기 어렵고, 그룹간의 특성을 보기도 어려울 뿐더러 그룹을 대표하는 명칭을 정하는데도 근거를 마련하기가 어렵게 된다. 이러한 단점들을 보완코자 본 연구에서는 군집분석을 실시하여 집단을 네 가지로 분류하였다. 본 연구에서 분류한 집단의 특성을 다음과 같다.

또한 현실공간 자아정체감과 성취동기에 대한 선행 연구(김주년,1994; 차상희,1998; 박용관,위영미,2003)에서는 공통적으로 자아정체감과 성취동기에 대해 정적인 상관관계를 주장하였고, 본 연구 결과 또한 이와 결과를 같이 한다. 그러나 가상공간의 자아정체감의 경우 가상공간에 머무는 시간이나 활용 빈도가 높은 사람의 경우 학업이나 수행과제 등에서 낮은 성취를 보이게

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

되고, 반대로 낮은 성취동기를 갖고 있는 사람일수록 인터넷이나, 휴대폰 중독과 연관이 높다고 주장했던 선행연구 결과(김세영,2005; 최향숙,2008; 최은영,2008)와 일치하지 않았다. 이러한 결과는 선행연구를 진행했던 시기(2008년 이전)가 본 연구를 진행했던 시기(2015년)가 다르고, 따라서 현대의 지식정보화사회의 시대적 특성이 반영되어 과거와는 다른 시기에 연구를 진행한 점이 대상의 특성에 따라 결과에 영향을 미쳤을 가능성이 있다는 점을 고려하여 해석해 볼 수 있을 것이다.

군집 1 통합된 자아정체성 집단은 16.9%, 군집 2 현실공간 자아정체성 집단은 24.4%, 군집 3 가상공간 자아정체성 집단은 26.4%, 군집 4 미발달된 자아정체성 집단은 31.9%로 나타났다.

군집 1은 현실공간과 가상공간의 자아정체성이 모두 평균보다 높은 점수를 보이고 있으므로 통합된 자아정체성 집단으로 명명하였다. 군집 2는 현실공간의 자아정체성 점수가 평균값보다 크고 가상공간의 자아정체성은 평균값보다 작게 나타났으므로 현실공간 자아정체성 집단으로 명명하였다. 군집 3에서 가상공간의 자아정체성 점수는 평균값보다 크고 현실공간의 자아정체성은 평균값이었는데 현실공간 자아정체감은 평균 수준인데 비해 가상공간 자아정체감이 평균보다 높은 것은 현실공간에 비해 가상공간에서 자아정체감을 더 확립한 것으로 판단하여 가상공간 자아정체성 집단으로 명명하였다. 군집 4는 현실공간과 가상공간의 자아정체성이 모두 평균보다 낮은 점수를 보이고 있으므로 미발달된 자아정체성 집단으로 명명하였다.

셋째, 각 군집별로 대인관계유능성, 성취동기에서 유의미한 점수 차이가 나타났다.

본 연구에서 군집분석을 통해 나온 네 개의 자아정체성 집단이 대인관계유능성과 성취동기에서 어떠한 차이를 보이는지 일원배치 분산분석을 통해 분석한 후 Scheffe 사후검증을 통해 집단 간의 차이를 살펴보았다. 먼저 대인관계유능성은 자아정체성 집단별로 유의미한 차이가 있었다. 연구문제 1. 현실공간 자아정체성과 가상공간 자아정체성의 수준에 따라 대인관계유능성 수준에는 어떤 차이가 있을 것인가? 에 대한 연구가설을 검증하기 위하여 일원배치 분산분석(One-way ANOVA)을 실시한 결과, 연구가설 1-1. 통합된 자아정체성

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

집단은 현실공간 자아정체성 집단, 가상공간 자아정체성 집단, 미발달된 자아정체성 집단에 비해 대인관계유능성 점수가 높은 것으로 나타나 가설을 지지하는 결과를 도출하였다. 연구가설 1-2. “현실공간 자아정체성 집단은 가상공간 자아정체성 집단, 미발달된 자아정체성 집단에 비해 대인관계유능성 점수가 높을 것이다.”에서 현실공간 자아정체성 집단이 미발달된 자아정체성 집단과는 유의미한 차이가 나타났지만 가상공간 자아정체성 집단과 유의미한 차이는 나타나지 않았다. 이는 연구가설 1-2를 부분적으로 지지하는 결과이다. 연구가설 1-3은 “가상공간 자아정체성 집단은 미발달된 자아정체성 집단에 비해 대인관계유능성 점수가 높을 것이다.”에서 가상공간 자아정체성 집단은 미발달된 자아정체성 집단과 유의미한 차이가 나타나 가설을 지지하는 결과가 도출되었다.

성취동기에 대해 살펴본 결과에서도 대인관계유능성과 마찬가지로 자아정체성 집단별로 유의미한 차이가 있었다. 연구문제 2. 현실공간 자아정체성과 가상공간 자아정체성의 수준에 따라 성취동기 수준에는 어떤 차이가 있을 것인가? 에 대한 연구가설을 검증하기 위하여 일원배치 분석(One-way ANOVA)을 실시한 결과, 연구가설 2-1. 통합된 자아정체성 집단은 현실공간 자아정체성 집단, 가상공간 자아정체성 집단, 미발달된 자아정체성 집단에 비해 성취동기 점수가 높은 것으로 나타나 가설을 지지하는 결과를 도출하였다. 연구가설 2-2. “현실공간 자아정체성 집단은 가상공간 자아정체성 집단, 미발달된 자아정체성 집단에 비해 성취동기 점수가 높을 것이다.”에서 현실공간 자아정체성 집단이 미발달된 자아정체성 집단과는 유의미한 차이가 나타났지만 가상공간 자아정체성 집단과 유의미한 차이는 나타나지 않았다. 이는 연구가설 2-2를 부분적으로 지지하는 결과이다. 연구가설 2-3은 “가상공간 자아정체성 집단은 미발달된 자아정체성 집단에 비해 성취동기 점수가 높을 것이다.”에서 가상공간 자아정체성 집단은 미발달된 자아정체성 집단과 유의미한 차이가 나타나 가설을 지지하는 결과가 도출되었다.

두 가지 변인에 대한 위의 결과를 종합하면 통합된 자아정체감 집단인 집단1은 현실공간 자아정체감 집단(2집단), 가상공간 자아정체감 집단(3집단), 미발달된 자아정체감 집단(4집단)에 비해 대인관계유능성과 성취동기에서

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

유의미하게 높은 점수로 나타났다. 이는 두 공간 모두에서 자아정체감이 확립되어 자아정체감을 발달한 사람들은 대인관계 능력과 성취동기가 높다는 것을 의미한다. 반대로 두 공간 모두에서 자아정체감이 발달하지 못한 미발달 집단은 대인관계 능력이나 성취동기가 낮다는 것을 의미하기도 한다.

다시 말해 자아정체성을 통합하여 확립된다는 것은 자신의 발달과업을 명확하게 인식하여 여러 상황에서 건강하게 적응해 나갈 수 있다는 것을 의미하고, 자아정체성이 확립되어있지 않고 미발달된 경우에는 정체성이 혼돈된 채 부정적인 자기감을 토대로 사회에 부적응 할 수 있음을 의미한다.

본 연구에서 통합된 자아정체성은 현실공간이나 가상공간 자아정체성만 발달한 집단보다 대인관계유능성 및 성취동기에서 높은 점수를 보였다. 이는 자아정체성을 통합하는 것이 한 쪽 자아정체성만 발달한 집단보다 심리사회적 위기를 잘 극복하여 높은 사회적응을 보일 수 있음을 의미한다.

또한 현실공간이나 가상공간만 발달한 경우에는 그 집단의 차이가 유의미하지 않게 나타났는데, 이는 과거의 연구결과와는 달리 현실공간 자아정체성에 비해 가상공간의 자아정체성이 발달하더라도 현실공간 적응에 부적응을 의미하는 것은 아니며, 현대 사회의 특성상 현실공간 뿐만아니라 가상공간에서도 자아정체성을 확립하여 통합된 자아정체성을 발달시키는 것이 사회에 적응하는데 필요한 것으로 해석 할 수 있다.

2. 연구의 의의 및 제한점

이와 같은 결론을 바탕으로 본 연구는 다음과 같은 의의가 있다.

첫째, 지식기반사회의 특성에 맞게 자아정체성을 현실공간과 가상공간으로 구분하고, 현실공간과 가상공간의 자아정체성 수준에 따라 청소년기의 발달과업인 대인관계 유능성, 성취동기의 상관에 대해 연구하였다.

둘째, 자아정체성과 관련된 기존의 연구에서는 현실공간 자아정체성과 가상공간 자아정체성의 불일치에 따른 사회부적응에 대해 주로 다루어 왔지만, 본 연구에서는 두 자아정체성이 통합되어 확립되어야 한다는 점과 과거의

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

관점에서 벗어나 사회적응을 위해서는 가상공간의 자아정체성도 확립되어야 함을 주장하였다.

선행 연구에서는 날로 그 심각성을 더해가고 있는 사이버 폭력 문제나 인터넷/게임 중독 등의 문제는 가상공간에 오래 머무르거나 사이버 자아정체성이 높은 대상(양선영,2006)일 경우 그 문제의 심각성이 커진다고 보았다. 가상공간에 대한 중독은 그 정도가 심해질 경우, 현실공간 자아정체감의 혼란 정도 또한 심해진다는 연구도 있었다(이순형,2002).

따라서 가상공간 자아정체감이 현실공간 자아정체감에 비해 높으면 높을수록 부적응적 문제행동(인터넷/게임 중독 등)이 커진다는 선행연구 결과와 불일치하는 결과이다. 본 연구에서는 현실공간 자아정체감과 가상공간 자아정체감 두 집단 간의 결과에 차이가 없는 것으로 나타났는데, 네 집단 중 가상공간 자아정체감이 가장 높게 나타났던 통합된 자아정체감 집단(1집단)이 대인관계 유능성과 성취동기가 가장 높은 것으로 나타났고, 그 다음으로 높게 나타났던 현실공간 자아정체감 집단(2집단), 가상공간 자아정체감 집단(3집단)간에는 차이를 발견할 수가 없었다. 과거의 관점에서 가상공간의 자아정체성은 게임, 채팅 등 한정적인 영역만을 대상으로 측정하여 결과를 도출했기 때문에 가상공간에 오래 머무를수록 그리고 몰입하면 할수록 커지는 경향이 있었는데 이 때문에 부적응적 문제행동(인터넷/게임 중독 등)이 부각되어 보일 수밖에 없었던 것으로 보인다.

이러한 이유로 과거의 잣대로 현재의 가상공간 자아정체성에 대한 정의를 내리는 것은 다소 무리가 있을 것으로 예상된다. 최근들어 인터넷이나 스마트폰이 우리 삶에서 차지하는 비중이 커지고, 게임이나 인터넷 채팅 외에도 다양한 활용을 통해 긍정적인 도움을 받고 있는 비중이 커지고 있기 때문에 본 연구에서는 SNS활동, 인터넷 동호회 활동 등 긍정적인 분야에서의 활동을 포함하여 가상공간의 자아정체감을 살펴보았다.

연구 결과 주요 발달과업 특성으로 살펴본 두 가지 종속변인의 수준에서 통합된 자아정체감 집단과 나머지 집단(현실공간, 가상공간, 미발달된 자아정체감)보다 높은 점수를 보였다. 이를 통해 통합된 자아정체감을 가진 집단은 나머지 집단에 비해 사회적응에 긍정적이라고 볼 수 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

결과적으로 과거 연구와는 달리 현대사회에서는 컴퓨터나 스마트폰 등의 매체를 활용해 지식이나 정보를 창출하고 처리하는 능력을 갖고 있는 사람이 사회에 더 적응적이라고 볼 수 있기 때문에 가상공간에 머무는 시간이 늘어나고 가상공간의 자아정체성이 커진다는 것이 곧 부적응을 의미하지는 않음을 알 수 있다.

본 연구의 제한점과 후속 연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 본 연구의 표본이 일부 지역에 국한되어 본 연구결과를 모든 대한민국의 대학생으로 일반화 시켜 적용하는 것에는 한계가 있다. 더불어 연구대상을 20대 대학생으로 한정하여 연구를 실시하였다. 하지만 최근 정보화 사회의 확장과 더불어 인터넷이나 스마트폰 사용이 갈수록 저연령화 되어가고 있다는 점을 고려하여 연구대상을 중/고등학교 학생들이나 일반인들로 확장하여 연령에 따라 어떠한 양상으로 나타나는지 확인할 필요가 있다.

둘째, 본 연구에서는 자아정체성을 현실과 가상공간의 두 차원으로 나누고 자아정체성 수준에 따라 중요한 발달과업인 대인관계유능성, 성취동기의 점수에 차이가 있는지를 살펴보았는데, 그 외 다른 변수와의 관계를 연구하는 것이 필요하다.

셋째, 가상공간에서의 자아정체성을 파악하기 위해 사용한 척도는 수정 및 보완 시기가 2006년이므로 요즘의 가상공간 개념과 다소 괴리가 있을 것이므로 최근에 가상공간의 개념에 맞는 내용으로 수정되어야 할 것이다. 또한 문항 내용도 가상 공동체에서의 활동을 주 범위로 제한되어 있었으나 가상공간의 자아정체성을 파악하기 위해서는 기존의 가상공간인 게임, SNS 활동 등의 범위를 더 넓혀 연구를 수행할 필요가 있다.

넷째, 본 연구에서 가상공간 자아정체감 집단은 현실공간 자아정체감 점수가 평균값이고 가상공간 자아정체감 점수가 평균보다 높다는 이유로 집단 명칭을 명명하였는데, 이러한 이유로 인해 현실공간 자아정체감 집단과 가상공간 자아정체감 집단 간의 대인관계유능성과 성취동기 점수에 차이가 나타나지 않았을 수 있으므로 추후 연구에서는 현실공간 자아정체감 점수가 평균 이하인

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

대상을 연구하여 집단의 특성을 살펴보는 것이 필요하다.

다섯째, 연구에 사용된 모든 측정도구가 자기보고식 평가라는 점에서 개인에 따라 스스로를 과소 또는 과대평가하여 제시할 수 있다. 특히 대인관계유능성 변인에서 자기보고는 공동체 문화인 우리나라에서 사회활동이 중요하게 여겨지고 있기 때문에 사회적 바람직성에 의해 영향을 받을 가능성이 있다. 따라서 후속연구에서는 자기 보고의 문제점을 보완할 수 있도록 다양한 정보를 활용하고 사회적 바람직성 척도를 사용하는 방법 등이 필요할 것이다.

여섯째, 대학생을 대상으로 자아정체성에 대한 본 연구에서 각 수준별 개입방법의 필요성을 제기함을 통해, 추후 연구에서는 각 그룹에 따른 대상의 사회적응 수준 특성을 보다 구체적으로 파악하고 자아정체성 수준 및 사회적응력 향상에 관한 적절한 개입 전략을 연구하여 상담실제에서 각 개인의 사회부적응을 예방하는데 적용할 수 있을 것으로 기대한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

【참고문헌】

강선보(2002). **정보화사회의 대학교육 발전방향**. 한국교육학연구 **8**(2). 7-24.

강선보(2006). **지식기반사회에서의 대학교육 개혁의 이념**. 교육문제연구 **24**. 49-71.

곽대섭(2007). **21세기 지식기반사회에서의 학교교육과 교사의 역할**. 동아대학교 교육대학원 석사학위논문.

구경아(2007). **인문계고등학생의 애착과 자아정체감이 대인관계에 미치는 영향**. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문.

김동배,권중돈(2006). **인간행동이론과 사회복지실천**. 서울: 학지사.

김성원(2015). **원가족의 정서적 건강성이 중학생의 자아정체성과 의사소통 및 대인관계에 미치는 영향**. 백석대학교 기독교전문대학원 박사학위논문.

김세영(2005). **중학생의 인터넷 중독 수준에 따른 인터넷 활용 유형, 자기 통제력, 자기조절학습능력 및 학업성취도의 차이**. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.

김용순(2009). **고등학생의 인터넷 사용정도와 학교생활적응 및 대인관계**. 대진대학교 교육대학원 석사학위논문.

김완옥(2004). **대학생의 자아 개념과 성취동기가 진로 결정에 미치는 영향**. 건국대학교 대학원 석사학위논문.

김주년(1994). **자녀가 지각한 부모의 양육태도와 자녀의 자아개념 및 성취동기와의 관계**. 고려대학교 교육대학원 석사학위논문.

김혜진(2013). **대학생의 자아탄력성, 어머니와의 심리적 분리정도와 대인관계유능성의 관계**. 한양대학교 대학원 석사학위논문.

나인숙(2000). **긍정적 자아개념과 학습동기와 학업성취도와의 관계**. 전북대학교 대학원 석사학위논문.

남지현(2014). **대학생의 5요인 성격특성 및 초기부적응 도식과 대인관계유능성의 관계**. 대구대학교 대학원 석사학위논문.

문선아(2000). **불안과 성취동기가 대학생의 진로태도성숙과 진로준비행동에 미치는 영향**. 한양대학교 대학원 석사학위논문.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

미래창조과학부 · 한국인터넷진흥원(2014). **인터넷이용실태조사**. 서울: 한국인터넷진흥원

박기성(1998). **우리나라 청소년들의 성취동기에 관한 연구 : 서부 경남지역 고등학생들을 중심으로**. 경상대학교 교육대학원 석사학위논문.

박선기(1977). **자아정체감과 장래전망에 관한 일 연구 : 정상집단과 비행집단과의 비교연구**. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.

박세일(2002). **전환기 초·중등교육의 활로 : 자율과 책무의 제고**. 한국개발연구원.

박수홍,이용희,김현재,홍광표(2015). **메타포 분석을 활용한 현재교육체제와 미래교육체제의 이미지 차이 분석 연구**. 교사교육연구. **54**(1), 31-45.

박아청(1984). **자아 아이덴티티에 관한 조작적 연구의 방향과 과제**. 한국교육학회지. **22**(2). 83-98.

박아청(1990). **Erikson의 성격발달이론의 문제점과 이에 대한 보완**. 계명행동과학. **3**(1). 55-75.

박아청(2003). **정체감 연구의 전망과 과제**. 서울: 학지사.

박아청(2004). **청년기 자아정체감의 발달단계의 특성분석**. 교육심리연구. **18**(1). 301-312.

박애선,송인섭,신은영(1999). **대인관계성향 검사의 타당화 연구**. 교육심리연구. **13**(1). 447-467.

박용관(2003). **가정의 사회경제적 지위와 중학생의 자아개념 및 진로성숙도간의 관계**. 건국대학교 교육대학원 석사학위논문.

박용헌(1989). **성취인의 심리**. 서울: 배영사.

박제일(1993). **성격유형과 성취동기와의 관계연구 : 교직을 이수하고 있는 대학생을 중심으로**. 세종대학교 대학원 석사학위논문.

박진희(2013). **대학생의 자아정체감 지위와 자아정체감 유형에 따른 심리사회적 성숙의 차이**. 광운대학교 대학원 석사학위논문.

배근정(2002). **온라인 커뮤니티가 대인 관계 발전에 미치는 영향에 관한 연구**. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.

성주희(2011). **대학생의 완벽주의 성향과 주관적 안녕감의 관계에서 자아탄력성과 성취동기의 매개효과 검증**. 명지대학교 사회교육대학원 석사학위논문.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

손정주(2010). **가족지지가 청소년의 대인관계능력에 미치는 영향에 대한 연구 : 자아정체감의 매개효과 검증을 중심으로**. 목원대학교 산업정보대학원 석사학위논문.

송미연(2003). **청소년의 가정폭력경험이 부적응행동과 자아정체감에 미치는 영향**. 동덕여자대학교 대학원 석사학위논문.

송은영(2011). **온라인 게임 사용자 유형별 자아정체감 연구**. 단국대학교 교육대학원 석사학위논문.

신명희외 공저(2006). **교육심리학의 이해**. 서울: 학지사.

신수진(2010). **중학생의 자아정체감과 학교생활 적응과의 관계**. 관동대학교 교육대학원 석사학위논문.

신아름(2012). **대학생의 진로타협 선호 유형별 성취동기와 진로의사결정의 차이**. 가톨릭대학교 상담심리대학원 석사학위논문.

심우엽(1980). **성취동기 및 시험불안과 성패의 원인자각과의 관계분석**. 서울대학교 대학원 석사학위논문.

안미효(2004). **사이버스페이스에서의 자아정체성 형성에 관한 연구**. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위논문.

양선영(2006). **청소년의 인터넷 게임 중독, 현실 자아 정체감 및 사이버 자아 정체감이 가족관계와 학교적응에 미치는 영향**. 명지대학교 대학원 석사학위논문.

여성가족부 · 통계청(2015). **2015청소년통계**. 서울: 여성가족부 청소년정책관 청소년정책과.

위영미(2003). **중학생의 자아개념과 성취동기와의 관계**. 건국대학교 대학원 석사학위논문.

유경훈(2007). **초등학생의 자기결정성 동기가 창의적 사고능력에 미치는 영향에 관한 연구**. 아동교육. **16**(1). 229-240.

윤여긍(2001). **대학 신입생의 자아정체감과 대학생활 적응도에 영향을 미치는 요인 연구**. 목원대학교 산업정보대학원 석사학위논문.

윤은영(2012). **대학생의 외모만족도에 따른 성취동기와 대인관계의 차이**. 충남대학교 교육대학원 석사학위논문.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이강미(2015). **중학생의 감사성향과 정서지능 및 성취동기의 관계**. 충북대학교 교육대학원 석사학위논문.

이봉순(2004). **청소년이 지각한 부·모애착과 자아정체감이 대인관계에 미치는 영향**. 계명대학교 대학원 석사학위논문.

이순형(2002). **사이버공간과 실공간에서의 자아 정체의 불일치**. 대한가정학회지, **40**(4). 59-71.

이영균(2001). **가상공간에서의 자아정체성 형성에 관한 연구 : 구성적 정체성 행위를 중심으로**. 연세대학교 대학원 석사학위논문.

이지민(2009). **부모-자녀 간의 의사소통, 자아정체감, 청소년의 학교적응 간의 관계구조**. 한국생활과학회지. **18**(5). 1021-1033.

임호용(2005). **현실공간과 가상공간에서의 대학생 자아정체감 비교연구**. 연세대학교 대학원 석사학위논문.

정미경(2007). **초등학생의 컴퓨터 게임 몰입과 현실지각 수준 및 대인관계 성향과의 관계**. 춘천교육대학교 교육대학원 석사학위논문.

정옥분(2004). **발달심리학 : 전생애 인간발달**. 서울: 학지사.

정원식(2001). **인간의 동기**. 서울: 교육과학사.

주수현(1994). **우울감, 자아정체감, 사회적 문제 해결간의 관계**. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.

진영선(2007). **사이버정체성과 현실정체성이 진로성숙도에 미치는 영향**. 명지대학교 대학원 석사학위논문.

차상희(1998). **위계적 자아개념 모형과 성취동기간의 관계 연구**. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.

최은영(2008). **청소년의 애착과 성취욕구가 휴대폰 중독에 미치는 영향**. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.

최헌철(2010). **대학생의 자아개념이 성취동기에 미치는 영향에 관한 연구**. 계명대학교 교육대학원 석사학위논문.

최향숙(2008). **e-러닝에서 상호작용 방식이 학업성취도 및 학습동기에 미치는 영향 : 사이버가정학습체제를 중심으로**. 관동대학교 교육대학원 석사학위논문.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

탁은아(1996). **대학생의 자아정체감 수준과 대인간 문제해결력간의 관계**. 세종대학교 대학원 석사학위논문.

하선지(2007). **사이버공간과 청소년 정체성에 대한 연구**. 총신대학교 교육대학원 석사학위논문.

한국정보화진흥원(2015). **2015국가정보화백서**. 서울: 한국정보화진흥원

한나리(2009). **한국 대학생의 대인관계 유능성과 갈등 상황에서의 인지 및 행동반응**. 연세대학교 대학원 석사학위논문.

한나리,이동귀(2010). **한국 대학생의 대인관계유능성 척도 타당화 연구**. 한국상담 및 심리치료학회지. **22**(1). 137~156.

한충효(1994). **가정의 환경적인 과정변인과 아동의 학업성적의 관계 : 성취압력과 공부독촉을 중심으로**. 서울대학교 대학원 박사학위논문.

현정미(2013). **중학생이 인식한 자아존중감, 가족건강성과 성취동기와의 관계**. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.

황경옥(2001). **대학생의 애착유형과 자아정체감 및 대인관계성향과의 관계**. 원광대학교 대학원 석사학위논문.

황상민(2000). **사이버공간의 경험에서 나타난 부모세대와 청소년세대 집단 간의 의식 특성**. 한국발달심리학회지. **13**(2). 145-158.

황상민(2000). **사이버 시대에 학교는 안녕할까?**. 중등우리교육. **2000년 6월호** (124). 64~64.

황상민(2000). **신세대(N세대)의 자기 표현과 사이버 공간에서의 상호작용 : 사고와 행동 양식의 변화를 중심으로**. 한국발달심리학회지. **13**(3). 9-19.

황상민(2001). **사이버 공간의 자아, 그리고 사이버 정체성의 발달**. 과학사상. **2001 가을**(38). 19-36.

황상민; 한규석(편). (1999). **사이버 공간의 심리 : 인간적 정보화 사회를 향해서**. 서울: 박영사.

Atkinson, J. W.(1978). Introduction to motivation. New York: Von Nostrand Co.

Blustein, D. L. & Phillips, S. D. (1990) Relation between ego identity status and decision-making style. *Journal of Counseling Psychology.*

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

37(2). 160-168.

Buhrmester, D., Furman, W., Wittenberg, M. T., Reis, H. T. (1988). Five domains of interpersonal competence in peer relationships. *Journal of Personality and Social Psychology*. 55(6). 991-1008.

Cupach, W. R., Metts, S,. & Hazleton, V., Jr.(1986). Coping with embarrassing predicaments : Remedial strategies and their perceived utility. *Journal of Language and Social Psychology*. 5. 181-200.

Donath, J. S.(1999). Identity and Deception in the Virtual Community. In M. A. Smith & P. Kollock (Eds.). Communities in Cyberspace. London: Routledge.

Erikson, E. H.(1963). Childhood and society(2d ed.). New York: Norton.

Heider, F. (1964). The psychology of interpersonal relations. New York; John Wiley & Sons.

Jordan, T. (1999). Cyber power : The Culture and Politics of Cyberspace and the Internet. Routledge.

Marcia, J. E. (1966). Development and validation of ego identity status. *Journal of personality and Social Psychology*. 3(5), 551-558.

Marcia, J. E. (1980). Identity in adolescence. In Adelson(Ed.). *Handbook of adolescent psychology*. New York: Wiley.

McClelland, D. C.(1953). The achievement motive. New York: Appleton Century crofts.

McClelland, D. C.(1965). Achievement Motivation can be developed. Harvard Business Review, Now. Dec.

Murray, H. A. (1938). Explorations in personality : A clinical and experimental study of fifty men of college age. New York: Oxford University Press.

Petronio, S. (1984). Communication strategies to reduce embarrassment : Differences between men and women. Western Journal of Speech Communication. 48. 28-38.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Poster, M. (1994). 뉴미디어의 철학. 민음사.

Schlenker, B. R.(1980). Impression management : The self-concept, social identity, and interpersonal relations. Monterey, CA: Brooks/Cole.

Semin, G. R,. & Manstead. A, S, R.(1983). The accountability of conduct: A social psychological analysis. London: Academic Press.

Spitzberg, B. H., & Cupach, W. R. (1989). Handbook of Interpersonal competence research. New York: Springer-Verlag.

Stone, A. R.(1992). Virtual Systems. In Incorporations. New York : Zone Books.

Talamo, A & Ligorio, B. (2001). Strategic identities in cyberspace. *Cyberpsychology & behavior*. 4(1). 109-131.

Thorndike, E. L. (1920). Intelligence and its uses. Harper ‘s Magazine, 140, 227-235.

Segrin, C.(2000). Social skills deficits associated with depression. *Clinical Psychology Review*. 20(3). 379-403.

Weiner, B. & Kukla, A.(1970). An attributional analysis of achievement motivation. *Journal of personality and social psychology*. 15(1). 1-20.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

【부 록】

부 록 1. 현실공간 자아정체감 검사지

부 록 2. 가상공간 자아정체감 검사지

부 록 3. 대인관계유능성 검사지

부 록 4. 성취동기 검사지

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

현실공간과 가상공간에서의 자아정체감의 수준에 따른 대인관계유능성 및 성취동기의 차이에 관한 설문지

본 설문지는 대학생을 대상으로 자아정체감의 수준에 따른 대인관계유능성, 성취동기의 차이를 알아보기 위한 연구 설문지입니다.

본 조사결과는 철저히 익명으로 처리되기 때문에 여러분의 개인적인 정보는 누출되는 일이 없으며 오직 이 연구를 위한 자료로서만 사용될 것임을 약속드립니다. 이 검사는 시험이 아니기 때문에 맞고 틀린 답이 정해져 있는 것이 아닙니다.

모든 문항에 빠짐없이 응답해 주시기를 바라며 여러분의 솔직한 느낌이나 생각과 가까운 것을 1개만 골라 V 표시를 해 주시기 바랍니다.

여러분들의 대답해 주신 결과는 우리나라 대학생들의 현실과 가상공간에서의 자아정체감을 이해하는 것과 관련하여 학문적인 발전을 이루는데 사용될 것입니다.

2015년 12월

소 속 : 조선대학교 일반대학원
전 공 : 상담심리학
연 구 자 : 김 정 현
지도교수 : 김 택 호

*설문지 작성에 앞서 다음 질문에 답해 주십시오.

1. 당신의 성별은 무엇입니까? ( )
   ① 남 ② 여
2. 당신은 현재 몇 학년에 재학 중이십니까? ( )
   ① 1학년 ② 2학년 ③ 3학년 ④ 4학년

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

【현실공간 자아정체감 검사지】

당신은 아래의 문항 중 **현실공간에서 현재 어디에 해당된다고 생각하십니까?** 가장 가깝다고 생각되는 곳에 [V]표시해 주십시오.

	문 항	전혀 해당되지 않는다	별로 해당되지 않는다	어느쪽도 아니다	조금 해당된다	매우많이 해당된다
1	나는 내 일을 잘 처리할 수 있다.	1	2	3	4	5
2	나는 세상에 있으나마나 한 존재이다.	1	2	3	4	5
3	나는 앞으로 무엇이 되고 싶은지 잘 모르겠다.	1	2	3	4	5
4	시작할 때는 열성을 보이나 그것이 오래 가지 못한다.	1	2	3	4	5
5	나는 다른 사람의 충고를 무턱대고 따르는 편이다.	1	2	3	4	5
6	모임에 나가면 가급적 사람이 적은 곳이나 구석에 앉는다.	1	2	3	4	5
7	누가 시키지 않아도 내 일은 내가 알아서 한다.	1	2	3	4	5
8	내가 보잘 것 없는 존재라고 생각할 때가 많다.	1	2	3	4	5
9	내가 무엇이 되고 싶은가를 나는 분명히 알고 있다.	1	2	3	4	5
10	나는 꾸준히 한 가지 일에 몰두하지 못한다.	1	2	3	4	5
11	나는 다른 사람들이 하자는 대로 잘 이끌린다.	1	2	3	4	5
12	나는 낯선 사람을 만나는 것을 꺼려한다.	1	2	3	4	5
13	나의 일은 내 스스로 처리한다.	1	2	3	4	5
14	우리 집안에서 나는 꼭 필요한 존재이다.	1	2	3	4	5
15	나는 장차 무엇을 하고 싶은지 나 스스로도 모르겠다.	1	2	3	4	5
16	나는 계획한대로 일을 끝까지 실행하지 못한다.	1	2	3	4	5
17	대다수 사람들이 하는 대로 그저 따라가는 것이 최선이다.	1	2	3	4	5
18	나는 여러 사람들과 함께 있을 때에 마음이 불편하다.	1	2	3	4	5
19	나는 내 판단에 자신이 있다.	1	2	3	4	5
20	나는 믿을 만한 가치가 없는 사람이다.	1	2	3	4	5

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

문 항		전혀 해당되지 않는다	별로 해당되지 않는다	어느쪽도 아니다	조금 해당된다	매우많이 해당된다
21	나는 어른이 되어 어떤 직업을 갖게 될는지 알고 있다.	1	2	3	4	5
22	나는 빈둥거리며 많은 시간을 허송하는 편이다.	1	2	3	4	5
23	나는 혼자서는 어떤 일을 결정하기가 어렵다.	1	2	3	4	5
24	여러 사람이 있는 곳에는 앞에 나서기가 두렵다.	1	2	3	4	5
25	나는 하루하루를 열심히 살아간다.	1	2	3	4	5
26	이 세상일은 결국 허무한 일이라고 생각한다.	1	2	3	4	5
27	나의 진로에 대하여 구체적인 계획을 갖고 있다.	1	2	3	4	5
28	나는 일하기를 별로 좋아하지 않는다.	1	2	3	4	5
29	나는 다른 사람을 이끌기보다는 따라 가는 편이다.	1	2	3	4	5
30	할 말이 있어도 하지 못하고 그냥 넘어 가는 때가 많다.	1	2	3	4	5
31	나는 내 모습 이대로를 자랑스럽게 생각한다.	1	2	3	4	5
32	나는 세상을 잘 살아갈 것 같지 않다.	1	2	3	4	5
33	나는 장래 무슨 직업을 택할 것인가 결정할 수가 없다.	1	2	3	4	5
34	어렵거나 힘든 일은 피하는 편이다.	1	2	3	4	5
35	나는 결단력이 부족하다.	1	2	3	4	5
36	나는 여러 사람들 중에서 유별나게 보이는 것을 두려워한다.	1	2	3	4	5
37	나는 나의 목적을 달성하기 위해서 열심히 노력한다.	1	2	3	4	5
38	나는 다른 사람들보다 무능하다고 생각한다.	1	2	3	4	5
39	나는 뚜렷한 삶의 목표를 정해놓고 있다.	1	2	3	4	5
40	나는 남달리 잘하는 일이 별로 없다.	1	2	3	4	5

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	문 항	전혀 해당되지 않는다	별로 해당되지 않는다	어느쪽도 아니다	조금 해당된다	매우많이 해당된다
41	스스로 생각하기 보다는 남들의 좋은 생각을 기다린다.	1	2	3	4	5
42	나는 모임에서 지도자 역할을 기꺼이 맡는다.	1	2	3	4	5
43	나는 일단 시작한 일은 기어코 끝내고야 만다.	1	2	3	4	5
44	나는 자신에게 중요한 것이 무엇인지를 생각한 적이 없다.	1	2	3	4	5
45	지금 내가 할 일이 무엇인가를 잘 알고 있다.	1	2	3	4	5
46	하고 싶은 일 중에 무엇부터 해야 할지 모르겠다.	1	2	3	4	5
47	남의 말을 잘 받아들이고 타인의 언동에 영향 받기 쉽다.	1	2	3	4	5
48	나는 낯선 곳이나 새로운 일을 두려워 한다.	1	2	3	4	5
49	나는 내가 매우 쓸모 있는 사람이라고 생각한다.	1	2	3	4	5
50	나는 근본적으로 무능하다고 생각한다.	1	2	3	4	5
51	미래를 위해 미리 준비하는 것은 현명한 일이다.	1	2	3	4	5
52	나는 무엇을 하려고 해도 의욕도 없고 빌빌 지나간다.	1	2	3	4	5
53	나의 감정을 솔직하게 표현할 수 있다.	1	2	3	4	5
54	나는 사람들과 사귀는 것을 좋아한다.	1	2	3	4	5
55	나는 내 스스로 선택하는 것을 좋아한다.	1	2	3	4	5
56	다른 사람들 앞에서 나의 참모습이 드러나는 것이 두렵다.	1	2	3	4	5
57	나는 내 장래일에 대해 미리 계획하고 싶지 않다.	1	2	3	4	5
58	나는 앞으로 무엇이 되려고 하는지 분명히 알고 있다.	1	2	3	4	5
59	나 자신에 대한 생각이 정리되어 있지 못하다.	1	2	3	4	5
60	나는 나의 부모님께서 원하는 이성과만 교제할 것이다.	1	2	3	4	5

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

【가상공간 자아정체감 검사지】

당신은 아래의 문항 중 **커뮤니티 상**에서 **현재 어디에 해당된다고 생각하십니까?** 가장 가깝다고 생각되는 곳에 [V]표시해 주십시오.

문 항		전혀 해당되지 않는다	별로 해당되지 않는다	어느쪽도 아니다	조금 해당된다	매우많이 해당된다
1	나는 커뮤니티에서 내 일을 잘 처리할 수 있다.	1	2	3	4	5
2	나는 커뮤니티에 있으나마나 한 존재이다.	1	2	3	4	5
3	나는 다른 네티즌들을 이끌기 보다는 따라가는 편이다.	1	2	3	4	5
4	나는 다른 네티즌들의 충고를 무턱대고 따르는 편이다.	1	2	3	4	5
5	커뮤니티 내에서의 정팅이나 정모가 있으면 가급적 참석을 하지 않는다.	1	2	3	4	5
6	커뮤니티 내에서 나를 실제와 다르게 표현할 때가 있다.	1	2	3	4	5
7	다른 네티즌들이 시키지 않아도 내 일은 내가 알아서 한다.	1	2	3	4	5
8	나는 커뮤니티에서 꼭 필요한 존재이다	1	2	3	4	5
9	커뮤니티 내에서 할 말이 있어도 하지 못하고 그냥 넘어가는 때가 많다.	1	2	3	4	5
10	나는 다른 네티즌들이 하자는 대로 잘 이끌린다.	1	2	3	4	5

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	문 항	전혀 해당되지 않는다	별로 해당되지 않는다	어느쪽도 아니다	조금 해당된다	매우많이 해당된다
11	나는 커뮤니티 상에서 낯선 사람을 만나는 것을 꺼려한다.	1	2	3	4	5
12	커뮤니티 내에서 나를 다르게 표현한 것은 다른 입장을 이해하기 위해서이다.	1	2	3	4	5
13	커뮤니티에서 하는 일은 결국 허무한 일이라고 생각한다.	1	2	3	4	5
14	나는 커뮤니티에서 잘 적응하지 못한다.	1	2	3	4	5
15	대다수 네티즌들이 하는 대로 그저 따라가는 것이 최선이다.	1	2	3	4	5
16	나는 정팅이나 정모 때 여러 네티즌들과 함께 있을 때에 마음이 불편하다.	1	2	3	4	5
17	커뮤니티 내에서 나를 실제와 다르게 표현한 것은 그렇게 되고 싶었기 때문이다.	1	2	3	4	5
18	나는 커뮤니티에서의 내 모습을 자랑스럽게 생각한다.	1	2	3	4	5
19	나는 여러 네티즌들 중에서 유별나게 보이는 것을 두려워한다.	1	2	3	4	5
20	나는 커뮤니티 내에서 혼자서는 어떤 일을 결정하기가 어렵다.	1	2	3	4	5

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	문 항	전혀 해당되지 않는다	별로 해당되지 않는다	어느쪽도 아니다	조금 해당된다	매우많이 해당된다
21	정팅이나 정모가 있을 때 앞에 나서기가 두렵다.	1	2	3	4	5
22	커뮤니티 내에서 나를 바꿔본 것은 다른 네티즌들과 잘 어울리기 위해서이다.	1	2	3	4	5
23	나는 커뮤니티의 목적(학습. 친목 등)을 달성하기 위해서 열심히 노력한다.	1	2	3	4	5
24	스스로 생각하기 보다는 다른 네티즌들의 좋은 생각을 기다린다.	1	2	3	4	5
25	네티즌들의 말을 잘 받아들이고 다른 네티즌들의 언동에 영향 받기 쉽다.	1	2	3	4	5
26	나는 커뮤니티에서 지도자(운영자, 부운영자)역할을 기꺼이 맡는다.	1	2	3	4	5
27	커뮤니티 내에서 성별을 바꿔봤다면 그것은 이성의 관심을 피하기 위해서이다.	1	2	3	4	5
28	나는 커뮤니티 활동에 근본적으로 무능하다고 생각한다.	1	2	3	4	5
29	나는 커뮤니티 내에서 남달리 잘하는 일이 별로 없다.	1	2	3	4	5
30	커뮤니티 내에서 나를 실제와 다르게 표현한 것은 때때로 현실에서의 내 자신이 싫기 때문이다.	1	2	3	4	5

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

【대인관계유능성 검사지】

다음은 일상생활에서 접할 수 있는 대인관계 상황들이 간단하게 묘사되어 있습니다. 각 상황에 대해 자신이 그것을 얼마나 잘 다루고, 편안한지의 정도를 가장 잘 나타내는 곳에 [V]표시를 해주시기 바랍니다.

① **잘 못한다 :** 나는 이런 상황을 다룰 수가 없고 매우 불편하다.
가능하면 이런 상황을 피하고 싶다.
② **그저 그렇다 :** 나는 이런 상황을 다루는데 많은 어려움이 있고 불편하다.
③ **괜찮다 :** 나는 이런 상황을 다루는데 어느 정도의 어려움이 있고 약간 불편하다.
④ **잘한다 :** 나는 이런 상황을 다룰 수 있고 꽤 편안하다.
⑤ **매우 잘 한다 :** 나는 이런 상황을 매우 잘 다루고 매우 편안하다.

	문 항	잘 못한다	그저 그렇다	괜찮다	잘한다	매우 잘 한다
1	새로운 사람에게 함께 모이거나 무엇인가를 같이하자고(예를 들면, 사귀자고)요구하거나 제안하는 것	1	2	3	4	5
2	친구에게 그(녀)가 당신을 대하는 방식을 좋아하지 않는다고 얘기하는 것	1	2	3	4	5
3	친한 친구가 중요한 삶의 결정(예를 들어, 진로결정)에 대한 생각이나 감정을 처리하도록 돕는 것	1	2	3	4	5
4	친한 친구와 의견 불일치가 생겨 큰 싸움이 되려고 할 때 당신이 틀릴 수도 있다고 인정할 수 있는 것	1	2	3	4	5
5	흥미를 느끼거나 매력적이라고 생각하는 새로운 사람과 함께 할 것을 찾거나 제안하는 것	1	2	3	4	5
6	데이트 상대나 지인이 당신이 하고 싶지 않은 어떤 것을 하도록 요청했을 때 '아니오'라고 말하는 것	1	2	3	4	5
7	새로운 친구나 데이트 상대를 믿고 그가 당신의 약하고 민감한 부분을 보도록 하는 것	1	2	3	4	5
8	새로운 친구와 싸울 때 화가 난 감정을 접을 수 있는 것	1	2	3	4	5
9	당신이 알고 싶은 새로운 사람과 대화를 이끌어 가는 것	1	2	3	4	5
10	친구의 합리적이지 않은 요청을 거절하는 것	1	2	3	4	5

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	문 항	잘 못한다	그저 그렇다	괜찮다	잘한다	매우 잘 한다
11	가까운 친구에게 당신이 부끄러워하는 자신에 대한 것을 얘기하는 것	1	2	3	4	5
12	사람들을 처음 알게 될 때, 함께하면 흥미롭고 유쾌한 사람이 되는 것	1	2	3	4	5
13	친구가 당신을 무시하거나 배려하지 않을 때 당신의 권리를 지키는 것	1	2	3	4	5
14	새로운 친구에게 '진짜 당신'을 알도록 하는 것	1	2	3	4	5
15	친한 친구가 가족이나 룸메이트와의 문제에 대처하도록 돕는 것	1	2	3	4	5
16	싸우면서 친구의 견해를 받아들이고 그(녀)의 관점을 확실히 이해할 수 있는 것	1	2	3	4	5
17	알고 싶은 사람(혹은 데이트 하고 싶은 사람)에게 스스로를 소개하는 것	1	2	3	4	5
18	큰 싸움이 될 수 있는 의견 불일치를 야기 할 수 있는 말을 삼가는 것	1	2	3	4	5
19	새로운 데이트 상대나 새로 알게 된 사람에게 만나서 뭔가를 할 시간을 정하기 위해 전화하는 것	1	2	3	4	5
20	친구가 약속을 지키지 않았을 때 친구에게 맞서는 것	1	2	3	4	5
21	친한 친구가 기분이 안 좋을 때 그(녀)를 격려 할 수 있는 말이나 행동을 할 수 있는 것	1	2	3	4	5
22	전체를 비난('너는 언제나 그래')하지 않고 친구와 구체적인 문제를 해결하는 것	1	2	3	4	5
23	친구가 되고 싶은 사람(혹은 데이트 하고 싶은 사람)에게 좋은 첫 인상을 주는 것	1	2	3	4	5
24	친구에게 그(녀)가 당신의 기분을 상하게 하는 일을 했다고 말하는 것	1	2	3	4	5
25	친한 친구에게 당신이 얼마나 그(녀)를 높게 평가하고 신경 쓰는지 얘기하는 것	1	2	3	4	5

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	문 항	잘 못한다	그저 그렇다	괜찮다	잘한다	매우 잘 한다
26	친구의 문제가 당신에게 흥미가 없을 지라도 진실 된 공감적 관심을 보여 줄 수 있는 것	1	2	3	4	5
27	친구에게 화가 났을 때, 당신이 동의하지는 않더라도 그(녀)가 타당한 관점을 가지고 있다는 것을 받아들일 수 있는 것	1	2	3	4	5
28	새로운 관계를 시작하기 위해 당신이 잘 모르는 사람들이 있는 파티나 모임에 가는 것	1	2	3	4	5
29	데이트 상대나 지인에게 그(녀)가 당신을 화나게 하는 일을 했다고 말하는 것	1	2	3	4	5
30	친한 친구가 도움과 격려가 필요할 때, 잘 받아들일 수 있는 방식으로 충고를 할 수 있는 것	1	2	3	4	5
31	해로운 갈등을 피하기 위해 친한 친구에게 (그것이 정당화 되더라도)폭발하지 않는 것	1	2	3	4	5

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

【성취동기 검사지】

다음은 여러분의 개인성향에 관한 질문입니다. 여러분과 가장 잘 맞는다고 생각되는 문항을 하나만 골라서 [V]표시해 주십시오.

	문 항	전혀 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다
1	인생의 성패는 우연이나 운보다 개인의 노력이나 능력에 의해 좌우된다고 생각한다.	1	2	3	4	5
2	나는 나 자신의 호기심이나 상상력이 남보다 강하다고 생각한다.	1	2	3	4	5
3	나는 앞으로 성공할 수 있으리라는 성공과 신념을 갖고 있다.	1	2	3	4	5
4	인생은 삶에 있어 어느 정도의 위험을 무릅쓰거나 희생을 치루지 않고 성공을 기대하는 것은 잘못된 생각이다.	1	2	3	4	5
5	나는 나 스스로 모험심이 강하다고 생각한다.	1	2	3	4	5
6	나는 내가 한 언동과 결과에 대하여 스스로 책임질 각오가 되어 있다.	1	2	3	4	5
7	나의 목표가 달성될 때 까지는 인간 관계를 약간 소홀할 수 있다고 생각한다.	1	2	3	4	5
8	나는 스스로 기회를 노리는 행동가이며, 실천가라고 생각한다.	1	2	3	4	5
9	나는 일단 어떤 목표를 설정하기만 하면, 그 일이 성공적으로 끝날 때까지 전념하고 전력투구한다.	1	2	3	4	5
10	나는 목표를 설정할 때 지나치게 어려운 것 보다는 곤란도와 위험도가 적절한 수준의 것을 좋아한다.	1	2	3	4	5
11	나는 자주 장래를 세우고 계획한다.	1	2	3	4	5
12	나는 항상 원기 왕성한 편이고 아침 일찍 일어나는 편이다.	1	2	3	4	5
13	나는 실패를 두려워하지 않는 용기를 가지고 있다.	1	2	3	4	5
14	나는 나의 행동에 대한 다른 사람들의 의견이나 평가를 기꺼이 그리고 진지하게 받아들이는 편이다.	1	2	3	4	5
15	나는 새롭고 헌신적인 아이디어와 참신한 해결방안을 제시하는 친구들을 좋아한다.	1	2	3	4	5

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	문 항	전혀 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다
16	나는 내 자신이 외부에 대하여 어떤 이미지를 가지고 있느냐와 다른 사람들이 나를 어떻게 생각하느냐에 대해서 항상 구체적인 정보를 갖고 싶어 한다.	1	2	3	4	5
17	나는 내 스스로 20년 후에는 소속된 조직에서 상당한 지위를 갖게 되리라 예상된다.	1	2	3	4	5
18	나는 조직생활이나 사회생활에서 남에게 나의 재능이나 실력을 보여주고 싶다.	1	2	3	4	5
19	나는 타인에게 명령 받기보다 남을 통솔하는 것을 좋아하고 보람을 느낀다.	1	2	3	4	5
20	나는 살아가면서 모험적 요소와 변화가 있어 신선한 자극을 느끼고 삶의 역동성을 경험할 수 있어 좋다.	1	2	3	4	5
21	나는 나의 삶에 큰 변화가 있고 또한 변신과 성장을 거듭하면서 살고 싶다.	1	2	3	4	5
22	나는 보다 높은 목표달성을 위해 적극적으로 도전한다.	1	2	3	4	5
23	졸업 후 장래 진로에 대하여 불안감을 느끼고 있다.	1	2	3	4	5
24	나는 타인과 실력으로 겨루기를 좋아한다.	1	2	3	4	5
25	나는 어려운 일일수록 더 도전의식을 느낀다.	1	2	3	4	5
26	나는 매사를 소홀히 생각하지 않는다.	1	2	3	4	5
27	나는 나의 목표를 향해서 꾸준히 노력하고 있다.	1	2	3	4	5
28	나는 언젠가는 사람들이 깜짝 놀랄만한 일을 이룩하게 될 것이다.	1	2	3	4	5
29	나는 나의 꿈을 실현할 만한 능력이 있다.	1	2	3	4	5
30	나는 어떠한 어려움이 있더라도 이겨낼 자신이 있다.	1	2	3	4	5

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	문 항	전혀 그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다
31	나는 남에게 의존하기를 싫어한다.	1	2	3	4	5
32	나는 일단 약속을 하면 기어이 지킨다.	1	2	3	4	5
33	나는 무슨 일을 해도 지칠 줄을 모른다.	1	2	3	4	5
34	나는 타인과 실력으로 겨루기를 좋아한다.	1	2	3	4	5
35	나는 항상 새로운 방법을 추구한다.	1	2	3	4	5
36	나는 항상 경쟁자가 있을 때 더 힘이 난다.	1	2	3	4	5
37	나는 일에 몰두할 때 가장 즐겁다.	1	2	3	4	5
38	나는 매사에 적극적인 사람이다.	1	2	3	4	5
39	나는 한가하면 더 견디기가 어렵다.	1	2	3	4	5
40	나는 언제나 스스로 일을 찾아서 한다.	1	2	3	4	5
41	나는 나의 꿈이 반드시 실현되리라고 믿는다.	1	2	3	4	5
42	나는 내가 한 일에 대해서는 그 결과에 관계없이 책임을 지는 사람이다.	1	2	3	4	5
43	나는 약간 모험이 따르는 일을 좋아한다.	1	2	3	4	5
44	나는 몇 번 실패를 해도 꺾이지 않는다.	1	2	3	4	5
45	나는 같은 일을 되풀이 하는 것을 싫어한다.	1	2	3	4	5
46	나는 항상 목표를 분명히 하고 일을 시작한다.	1	2	3	4	5
47	나는 무슨 일이든 그 진척과정을 수시로 검토하고 수정한다.	1	2	3	4	5

Collection @ chosun