

# 인터넷의 명암과 가정생활, 그리고 자아의 변화

한 규 석\*(전남대학교 심리학과)

## I. 들어가는 말

인터넷이 우리의 생활에 퍼져 나가는 속도는 기존의 그 어떠한 매체보다도 빠르게 진행되고 있다. 한 보도에 따르면 전화가 1000만대 보급되는데 38년이 걸렸고, TV는 25년이 걸렸지만, 개인용 컴퓨터는 7년, 월드와이드웹 사용자의 수는 4년이 걸렸다고 한다. 이제 인터넷 없는 생활은 불가능하게 되었다. 많은 정보들을 제공받을 수 있는 정보의 바다로서 뿐만 아니라, 생활의 번쇄한 일(은행일 보기, 장보기, 편지하기 등)들을 간단히 해결해 주는 도구이며, 다양한 형태의 만남과 사건들이 벌어지는 공간이 되었다. 인터넷의 저변화가 생활에 가져다 준 편리함과 유익함 못지 않게 다양한 걱정거리도 새롭게 나타나고 사회문제가 되고 있다. 미성년자들에게 무차별적으로 노출되는 포르노, 원조교제, 해킹의 범죄는 물론 새로운 세대의 출현(소아정신병의 증가, 주의력집중장애의 증가, 세대간의 소통단절 등) 등은 인터넷의 가치에 회의적 눈길을 끌어 모으고 있다. 2년 전에 미국의 일간지 뉴욕타임즈는 "사이버 공간의 슬프고 외로운 세계"라는 기사를 일면기사로 다룬 적이 있다(1998. 8. 30). 이 기사는 같은 달에 발간된 미국심리학회지(American Psychologist)에 상세히 수록된 한 논문<sup>1)</sup>의 내용을 기사화한 것으로, 인터넷의 사용이 사람을 고독하게 만든다는 경고성 메시지를 전하고 있다. 이 같은 메시지는 정보화시대의 총아라고 보는 인터넷이 전혀 뜻밖으로 인간의 삶을 오히려 피폐하게 만들 수 있다는 가능성을 지적함으로써 정보화의 물결에 경보음을 울리고 있다. 과연, 인터넷의 등장이 인간사회를 어떻게 만들것인가? 인터넷이 인간사회를 피폐하게 할 것이냐라는 주장에 맞서서, 인간사회를 풍요롭게 할 것이라는 주장이 팽팽하게 맞서고 있다.

---

\* 본고와 관련된 문의는 ghan@chonnam.ac.kr(혹은 <http://chonnam.chonnam.ac.kr/~ghan>)의 주소로 전자우편을 이용하시기 바람.

1) Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukopadhyay, T., & Scherlis, W.(1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being. American Psychologist, 53(9), 1017~1031.

그러나 이러한 논의는 거부할 수 없는 기술의 진보가 초래하는 다양한 사회변화에 대하여 지나치게 획일적인 처방을 제시한다는 점에서 그 변화의 와중에 처해있는 사람들에게 그다지 도움이 되지 못한다. 인터넷은 마치 불에 비유할 수 있다. 쓰기에 따라서 엄청난 이기로 작용할 수 있지만, 무시무시한 파괴력을 지니고도 있다.

본고에서는 소통과 교류의 측면에 초점을 두어 인터넷의 특징을 정리하고 이러한 특징이 지닌 명암을 논의하고자 하였다. 논의를 위해 인터넷의 사용현황을 정리하고, 인터넷의 사용이 가져온 가정생활의 명암을 정리하였다. 그 후에, 사이버 공간의 물리적 특성과 규범적 특성을 정리하고, 인터넷의 사용이 가져올 수 있는 자아의 신장과 몰락현상을 심리학적 측면에서 논의하였다.

## II. 인터넷 시대의 도래와 그 의미

### 1. 인터넷의 약사

1945년에 컴퓨터가 발명되어 주요 연구기관에 설치되었으나 이들 컴퓨터는 서로 체제가 달라 상호소통이 불가능하였다. 근 30년 동안 컴퓨터는 연구기관의 중앙에 커다란 덩치를 차지하고 있고(메인프레임으로 불림) 각 연구실에는 명령문을 입력할 수 있는 단말기(터미널)들이 놓여 있었다. 컴퓨터는 글자의 의미 그대로 고도의 계산능력을 지닌 계산기이었을 뿐이었다. 이러한 상황에서 여러기관에 흩어져 있는 컴퓨터들을 보다 효율적으로 사용하기 위해 이들간의 소통을 도모하는 시도가 진행되었고 1969년에 미국방성의 한 부서(Advanced Research Project Agency)에 들어와 있던 4개 대학의 컴퓨터들을 연결해주는 망(ARPA-Net)이 성공적으로 구성되었다. 이같은 망들이 국지적으로 구성되어 소규모의 망들이 다수 만들어졌으나, 이들 망들은 서로 사용표준이 다르므로 해서 상호소통이 불가능하였다. 1983년은 이들 망들을 연결해주는 표준언어(TCP/IP)가 개발되어 서로 다른 망들간에 소통이 가능해지게 되었다. 그래서 이해를 통상 인터넷의 원년으로 여긴다. 그러나 여전히 수년 동안 인터넷은 과학자들과 전문가들의 도구로만 머물러 있었다. 1990년에 스위스에 있는 CERN 연구소의 팀 버너스 리가 하이퍼텍스트 편집을 할 수 있는 웹탐색기를 인터넷에 무상으로 올려 놓으므로써 큰 변화가 시작되었고, 1993년에 마크 앤드리슨이 네스케이프의 전신인 모자이크 탐색기를 제시하여 동일 화면에 글자와 그림, 동영상, 오디오 등을 볼 수 있도록 함으로서, 인터넷은 전문가의 도구에서 벗어나 누구나 접하고 이용할 수 있는 매체로 발전하였다. 단순히 소통을 촉

이러한 인터넷 관련 16.17.4 비록 33 4  
 인터넷 61

진하기 위한 매체로 출발한 인터넷은 오늘날 현실공간에 버금가는 사이버<sup>2)</sup> 공간이라는 미증유의 생활공간을 인류에게 제시하고 있다<sup>3)</sup>.

## 2. 인터넷의 사용현황

컴퓨터의 성능이 날로 향상되고 가격은 떨어지는 국내외의 추세<sup>4)</sup>에서 컴퓨터의 보급이 확산되고, 통신기술의 발달로 다양하고 신속한 접속이 가능해 지면서, 인터넷의 사용도 급격히 보편화되고 있다. 인터넷의 사용도는 미국 성인에게서 55%(1999년 12월 통계: SIQSS<sup>5)</sup>)에 달하며, 국내에서도 최근에 이루어진 한 조사<sup>6)</sup>에 따르면, 조사 대상자의 48%가 이용(10대 74%, 20대 68%, 30대 36%, 40대 21%, 50대 8%)하는 것으로 나타나, 젊은 층을 중심으로 인터넷의 이용이 보편화되었음을 알 수 있다.

인터넷의 사용자 수가 전세계적으로 이미 3억 명을 넘어선 것으로 추산되고 있으며(Computer Industry Almanac: <http://www.c-i-a.com/199809iu.htm>), 국내에서도 한 통계에 따르면 1999년 말에 이미 일 천만 명을 넘은 것으로 추산되고 있는데(한국인터넷정보센터), 이는 전년대비 250%의 증가를 나타낸다.

인터넷의 내용을 구성하고 있는 도메인의 숫자도 전세계적으로 7200만개 이상이 등록되어 있으며, 국내의 도메인 만도 20만개 이상에 달하는데 이 수치는 전년대비 690%가 증가한 수치이다(한국인터넷정보센터, 표 1).

- 
- 2) 본고에서는 사이버(cyber)와 인터넷(Internets)이라는 용어를 구분하지 않고 혼용하여 쓸 것이다.
  - 3) 인터넷의 역사에 대하여 배식한(2000: 인터넷, 하이퍼텍스트, 그리고 책의 종말, 책세상)은 짧고 잘 정리된 읽을거리를 제공하고 있으며, 보다 상세한 내용은 사이트 <http://livinginternet.com>에서 볼 수 있다.
  - 4) 흔히 무어의 법칙이 적용되고 있다고 한다. 1965년에 고든 무어는 '반도체 칩의 정보 기억량은 18~24개월 단위로 2배씩 증가하지만 가격은 변하지 않는다'라는 소위 무어의 법칙을 선언하였다. 당시에는 누구도 이 말을 믿지 않았지만, 오늘날까지도 이 법칙은 지켜지고 있다. 즉 1971년에 개발된 세계 최초의 프로세서인 4004와 97년에 발표된 펜티엄 II의 처리용량의 증가, 즉 직접도의 변화는 무어의 법칙으로 따진다면 3천 80배의 직접도의 변화가 있었어야 한다. 4004 프로세서의 트랜지스터의 개수는 2천 300개이고 펜티엄-II의 경우는 7백 50만개니까 약 3천 2백 61배의 변화가 일어났다고 보면, 무어의 법칙은 여전히 있다고 할 수 있다(<http://www.notebookinside.com/study/016.htm>: <http://www.terms.co.kr/MooresLaw.htm>).
  - 5) Stanford Institute of Qualitative Study of Society의 홈페이지(<http://www.stanford.edu/group/siqss>)에 올려진 예비보고서(Nie, N. H. 와 Erbring, L. 작성한 Internet and Society: A preliminary report)에 따름. 이 조사는 미국전역의 가구를 대상으로 무선표집한 2689가구 4113명의 사람을 패널로 구성하여, 인터넷 사용이 미국사회에 가져오는 변화를 추적하고자 모든 이들에게 웹TV를 제공하고 인터넷상에서 설문을 취하였다. 이 보고서의 자료는 인터넷을 기존에 사용하고 있던 사람들을 대상으로 한 것이다. 본고에서 이 보고서의 내용은 SIQSS로 표기됨.
  - 6) 제일기획이 전국 5대도시에서 13~59세의 남녀 3500명 대상으로 2000년 6월에 행함.

〈표 1〉 국내 및 세계 도메인 수의 증가현황

연 도	국내 도메인 수		세계 도메인 수	
	Domain Name 수	증가율(%)	Domain Name 수	증가율(%)
1993	61	-	26,000	-
1995	579	949	120,000	461
1997	8,045	1,389	1,301,000	1,084
1999	207,023	2,573	56,218,330	4,321

증가율은 2년간의 증가율을 표시하고 있음

자료: 한국 인터넷 정보센터(국내), Internet Software Consortium(세계)

인터넷의 내용이 풍부해지고 이용자가 다양해지면서 다양한 활동들이 이루어지고 있다. 최초로 인터넷을 상용화하여 온라인서비스를 시작한 미국의 프로디지사는 사람들이 누릴 최고의 가치는 다양한 종류의 콘텐츠(뉴스보도, 정보검색 등)를 빠르게 전달받는 것이라고 예상했다. 그러나 사람들은 콘텐츠보다 다른 사람과의 교류에 훨씬 더 흥미를 보이는 것으로 나타났다<sup>7)</sup>. 많은 사람들이 전자대화방에 참여하고, 그 보다 많은 사람들이 전자우편 서비스를 이용한다. 인터넷을 이용하는 사람들이 가장 많이 이용하는 서비스는 전자우편(90%)으로 나타나고 있으며, 다양한 목적의 정보검색(77%), 업무관련활동(46%), 오락(36%), 대화방(24%), 경매(13%), 주식거래(7%) 등의 활동이 인터넷 공간에서 이루어지고 있다(SIQSS). 이들은 평균 7가지 종류의 활동을 인터넷 공간에서 벌이고 있는 것으로 나타났다. 국내에서 인터넷 이용자들이 주로 방문하는 사이트는 학술 정보, 오락, 업무, 뉴스, 동호회/채팅 사이트로 나타나고 있다<sup>8)</sup>. 전체적인 이용율에서는 떨어지지만 국내의 청소년들이 벌이는 통신활동에서 두드러진 현상은 대화실의 이용이 가장 높게 나타나는 현상이다(손연기 외, 1997<sup>9)</sup>). 사이버 주식거래를 하는 사람의 비율은 9.5%로 다른 활동에 비해서는 상대적으로 낮게 나타나고 있다(<http://www.i-biznet.com/metx/metx20000303083558.asp>).

7) Hagel, J., Bergsma, E., & Dher, S.(1996). Placing your bets on electronic networks. McKinsey Quarterly, 2, p.59. 케언크로스, 프란시스(1997). 거리의 소멸@디지털 혁명. 홍석기(역, 1999). 세종서적, p.337에서 재인용.

8) 이 조사는 주요 지역의 인구분포에 맞추어 인터넷 사용자(15~50세)들을 대상으로 표본을 선정하여 이들의 활동을 조사한 결과이다(<http://www.i-biznet.com/metx/etx20000303074047.asp>).

9) 손연기 외, (1996). 정보사회 인식 및 실태조사. 한국정보문화센터. 이 연구는 전국의 13~65세 1500명을 대상으로 행한 조사로서, 하중원·백옥인(1998)의 글에 요약됨. 하중원·백옥인(1998). 컴퓨터와 청소년문화-현황과 전망. 한국언론학회·한국사회학회(역음). 정보화시대의 미디어와 문화. pp.447-469. 세계사.

(예상) 인터넷 사용 인구는 50% (2000년) - 스텝 2  
 인터넷 사용이 가장 높은 편인 것으로 보인다 - 스텝 1  
 교육 수준이 인종, 소득, 성별 - 스텝 3

국내에서 인터넷 사용의 확산은 세계 어느 나라 못지 않게 빠른 속도로 이루어지고 있다. 세계적인 경제잡지인 더 이코노미스트가 1997년 1월 기준으로 밝힌 통계치에 따르면 인구 천명 당 인터넷 호스트 수에서 25위 권밖에 머물러 있던 한국은 이제 6위 권으로 진입했다. 국내의 통계에 따르면 1993년에 61개이었던 인터넷 도메인의 수가 폭발적으로 증가하여 1998년에는 2만 6천개, 그러나 1999년 말에는 무려 20만개를 넘어섰다<sup>10)</sup>(표 1). 2000년 9월에 올려진 인터넷 도메인 관련 전문통계(<http://www.domainstats.com>)는 한국의 도메인 수가 33만개로 미국, 독일, 영국, 네덜란드 등을 이어 6위로 나타나고 있다. 이러한 현상 때문에 한국은 인터넷 강국이 된다는 예측이 나타나고 있다. 이 예측을 뒷받침하고 있는 사회환경으로서 한국은 수백세대가 집중된 아파트 단지가 많아서 초고속통신망의 설치비용이 저렴하고, 다른 나라에서는 유를 볼 수 없는 PC방들이 전국에 산재하고 있다는 점을 든다. 즉, 인터넷 강국이 되기 위한 인프라가 매우 양호한 편이다.

사회적 계층적 한국 - 스텝 3 (15-59세)

### 3. 인터넷 사용자와 비 사용자의 구분

SIQSS 자료에서 인터넷을 사용하는 사람들과 비사용자들을 인구학적 변수에 의해 구분해 본 결과 성, 인종, 소득과 같은 변수는 별 차이를 보이지 않고 있으며, 교육정도와 나이가 가장 큰 영향원으로 나타났다. 즉 고졸 이하의 학력을 가진 사람들과 65세 이상의 연령층에서 인터넷 사용자가 현저히(40% 이상) 적게 나타나고 있다. 국내의 자료도 연령과 교육수준이 큰 차이를 빚는 것을 보여주고 있다. 특히 국내에서는 인터넷 사용자의 6.7%만이 41세 이상으로 나타나고 있어, 미국의 39.7%와 현저한 차이를 보이고 있다. 교육연령에서도 이용자의 87%가 대학이상의 학력으로, 8.3%만이 고졸이하의 학력으로 나타나고 있어 학력에 의한 변수가 크게 작용함을 보인다(1997년 자료로 여겨 짐, <http://www.i-biznet.com/inet/inet19990629143442.asp>). 수년전까지도 남녀의 성차가 크게 나타났으나 최근에 들어서 여성의 참여가 급격히 증가하여 인터넷 이용자의 41% (국내)를 넘어서고 있다(<http://www.i-biznet.com/metx>).

금년 3월에 수도권 지역의 700명(15~59세)을 대상으로 행해진 면접조사는 이들 중 77%가 인터넷을 사용하고 있으며, 컴퓨터의 주요 용도가 인터넷 사용에 있음을 보이고 있다(김기수, 2000<sup>11)</sup>). 이들의 생활방식과 행동유형을 갖고 군집분석을 한 결과 인터넷

10) <http://www.i-biznet.com/inet/inet19990627172033.asp>.

11) 김기수(2000). 디지털 시대의 소비자 의식과 행동 1. 제일기획 사보. <http://www.cheil.co.kr/korean/columns>.

에 대한 행태면에서 네부류의 사람들이 구분되어 지는 것으로 나타났다. 이들중 39%는 인터넷 시대에 뒤쳐지고 있다는 열등감을 지니고 이를 극복하기 위한 노력을 보이며 (Digiplex: “남은 가는데 나의 발이 짧음이 한스럽다”). 8%는 인터넷에 관심이 없고 상관 하지도 않으려는 사람들로(Digilien: “시대야 가라 나는 남는다”) 나타났다. 이들은 공통적으로 여성/3~40대 이상/블루 칼러/자영업/고졸 이하에서 상대적으로 많이 나타났다<sup>12)</sup>.

### Ⅲ. 인터넷의 사용과 가정생활의 변화

기술문명의 발달이 하루가 다르게 진행되어 이들이 사회에 미치는 영향을 분석하는 사회과학자들을 어리둥절하게 만들고 있다. 지금은 모든 가정에 비치되어 있는 TV가 1950년대에 미국의 가정에 보급되기 시작했을 때, 단지 오락거리만을 제공한 것은 아니었다. 사람들은 거리에 나가기보다는 거실의 TV 앞에 둘러앉기 시작했고, 이웃과 소통을 덜하게 되었으며, 한적해진 대도시의 뒷거리는 범죄의 현장으로 변하게 되었다<sup>13)</sup>. 이 같은 사회의 변화는 TV의 보급과 궤를 같이 하는 것이지만, 누구도 예측한 것은 아니었다. 인터넷도 처음에 구축될 때는 단지 컴퓨터간의 통신망으로 구축되었으나, 그 활용도는 상상력의 한계를 넘어서고 있다. 정보검색과 전자우편의 이용은 기본이고, 쇼핑, 동호회 활동, 원격교육, 은행업무 등의 다양한 활동을 할 수 있게 되고, 사이버 공간에서의 접속이 훨씬 용이하고 빨라지게 됨에 따라 현실공간에서의 생활에도 많은 변화가 나타나고 있다.

#### 1. 대인접촉의 감소

인터넷은 만남의 바다이다. 이미 알고 있는 사람과는 전화, 편지가 지닌 번거로움과 비용을 피할 수 있는 편리한 매체로서 전자우편 서비스를 제공하고, 여러 사람들과 동시에 소통을 할 수 있는 대화방, 게시판 기능을 지니고 있으며, 전혀 모르는 사람들과 쉽게 연결을 제공한다. 인터넷의 사용은 멀리 떨어져 있던 사람과의 관계를 회복시키는 기능을 할 수 있으며, 대인관계를 확대시킬 수 있는 반면에, 사이버 교류에의 탐닉에 의해 현실의 대인관계가 위축될 수도 있다.

12) 다른 두 부류는 Diginia(“네가 가면 나는 편다”)와 Digivanced(“너가 가고 나도 가야지”)로 각기 26%, 27%로 나타났다.

13) Ehrenhalt, A.(1995). *The lost city: Discovering the forgotten virtues of community in the Chicago of the 1950s*. Basic Books.

주변의 변화 (게임, 인터넷 등)  
<http://epaksu.co.kr>

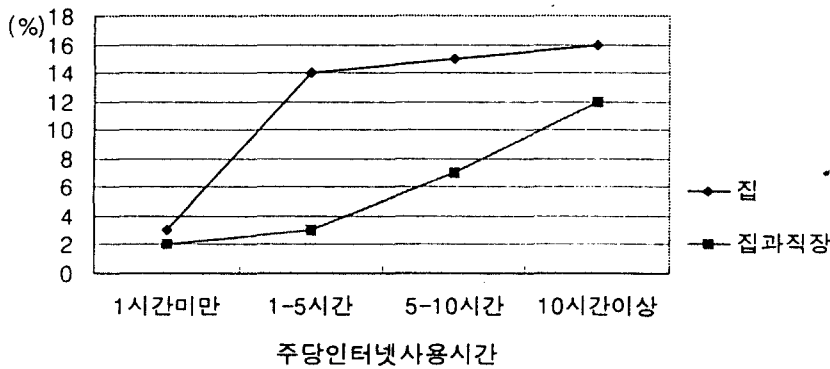
최근에 미국에서 행해진 조사(SIQSS)는 인터넷의 사용으로 인한 양방향의 변화가 모두 나타나고 있음을 보이고 있다. 즉 친구와 친지와 전화를 하게 되는 시간이 증가한 사람들이 있는 반면에, 감소한 사람들도 나타나고 있다(3.4% 대 17.4%). 그러나, 인터넷을 장시간 사용하는 사람들일수록 현실공간에서 친구나 친지에게 하는 전화 통화량, 그들과 함께 하는 시간이 줄어들며, 집밖에서의 활동이 감소하였음을 보고하는 사람들이 상대적으로 많이 나타나고 있다.

## 2. 업무의 증가

인터넷은 다양한 용도의 서비스와 소프트웨어를 제공하고, 편리와 효율성을 도모하는 수많은 사이트들로 가득 차 있다. 많은 직장에서는 인터넷을 이용한 업무처리를 권장하고 이를 추진하고 있으며, 큰 사무실이 필요없는 벤처, 소호(SOHO) 등의 직종들이 번창하고 있다. 생활과 업무처리의 편리를 도모하는 많은 서비스를 사용하면서, 인터넷 이용자들의 삶도 생업에서 해방되고 있는가?

미국에서 나타난 조사결과(SIQSS)는 인터넷의 사용으로 집에서 업무를 다루는 시간이 줄어든 사람(3.6%) 보다는 오히려 늘어난 사람(17.6%)이 훨씬 많은 것으로 나타났다. 특히 이 현상은 인터넷을 적게 사용하는 사람이나 많이 사용하는 사람에게서 별 차이가 없게 나타나고 있다(그림 1).

그림 1. 인터넷의 사용과 일의 증가



각각의 사례로 보자 (게임, 인터넷, 인터넷 등)  
 (게임, 인터넷 등)  
 인터넷 증가

증가 (9시간)  
 24시간  
 인터넷 증가  
 증가 (15%)  
 24시간

1. 인터넷 사용량 증가  
 2. 인터넷 사용량 증가  
 3. 인터넷 사용량 증가

- 7 -  
 24시간 24시간 / 인터넷 사용량

### 3. 기타 생활의 변화

많은 사람(57.2%)들이 인터넷을 통해서 뉴스를 접하고 있는 것으로 나타나고 있다. 이 추세를 반영하듯 인터넷을 많이 사용하는 사람들에게서 전통적 미디어(TV, 신문 등)의 사용시간이 줄어드는 변화가 나타났으며, 이러한 감소는 신문구독에서 보다 TV시청에서 더욱 크게 나타났다(SIQSS). 이같은 추세는 국내의 보고서에도 나타나고 있다(김기수, 2000). 39%의 응답자들이 신문이나 TV를 통해 알던 정보를 인터넷을 통해 알게 된다는 응답을 보이고 있어 인터넷이 정보유통의 수단으로 자리잡았음을 보인다.

아울러 쇼핑을 나가거나, 거리에 나가는 시간이 줄어드는 현상도 관찰되고 있다(SIQSS). 아직 인터넷 쇼핑이 보편적인 현상은 아니며, 미국에서는 30.4%의 인터넷 사용자가 쇼핑을 한 것으로 나타나고 있을 뿐이다. 그러나, 인터넷을 통하여, 많은 사람들(52.8%)이 관심있는 상품에 대한 정보를 얻으며, 은행 일을 보고, 증권에 관한 정보를 얻는 등의 활동을 하므로써, 거리에 나가는 시간을 줄이는 현상이 나타나고 있다. 특히 국내 인터넷 도메인의 78%가 상업성(co) 도메인으로 분류되고 있어 인터넷이 현저히 상업적 목적에서 활용되고 있는 점을 고려한다면, 인터넷 쇼핑 참여자의 수는 현저히 증가할 것이다(<http://www.i-biznet.com>).

국내의 조사에서 전업주부들이 컴퓨터 사용은 낮아도, 인터넷 이용에는 높은 관심을 보이는 것으로 나타났으며(김기수, 2000). 주부 이용자의 25%가 주식거래를 하고 있는 것으로 나타나고 있다. 이 비율은 자영업자의 20%, 사무직 근로자의 16%보다 높은 비율로 눈여겨볼 현상이기도 하다(<http://www.i-biznet.com/metx/metx20000303083556.asp>). 이와 관련하여 최근 인터넷 중독증이나 채택근무 등으로 '한 지붕 두 생활'을 하는 엄마들로 인해 심각한 정서장애에 빠진 영·유아 환자가 최근 전체 환자수의 10~20%에 이르며, 이에 따라 소아정신과를 찾는 전체 영·유아환자수도 급증추세로 언론에 보도되고 있다. 삼성서울병원의 경우 소아정신과를 찾는 만 4세 이하의 영·유아들의 수는 지난해 569명으로 1997년의 285명에서 2배로 훌쩍 뛰었다(중앙일보, 2000. 8. 27).

인터넷이 젊은 층을 중심으로 확산되면서 인터넷 중독증세를 보이는 청소년이 많이 나타나는 것으로 우려되고 있다. 인터넷 중독을 연구하고 있는 한 연구자는 인터넷 이용자의 5~10%가 중독증세를 보인다고 추정하고 있다(Young, 1998, p.52). 작년엔 국내에서 동아일보 홈페이지([www.donga.com](http://www.donga.com))에 접속한 네티즌 987명을 대상으로 영박사가 만든 설문을 이용한 조사를 한 결과는 146명(14.8%)이 중독증세를 보이는 것으로 나타나고 있다(동아일보, 1999. 12. 14). 이같은 실태를 반영하듯 가정에서 인터넷에 몰두하고



있는 아동과 부모의 심장이 매우 빈번하게 나타나고 있다.

## IV. 인터넷의 물리적 특징과 배태 심리

사이버 공간에서 벌어지는 활동은 현실공간의 활동과 비교해서 다양한 특징들을 지니고 있다. 사이버 공간에서 나타나는 활동의 특징들은 사이버 공간의 물리적 특성에 의한 탓이 크다. 즉 물리적 특징이 그 공간에서 벌어지는 활동의 양상과 사람들의 심리를 배태하고, 사람들의 심리는 사이버 활동과 그 공간을 지배하는 규범 및 공간의 작동방식에 대한 디자인에 영향을 미친다. 사이버 공간의 가장 큰 물리적 속성은 문자중심의 교류와 시공간적 제약의 해소라고 볼 수 있다.

### 1. 문자중심의 교류

사이버 교류의 의사소통은 문자를 매체로 이루어진다. 디지털 기술의 발달로 문자채널 외에 그림, 사진, 동영상, 소리 등을 이용한 교류가 가능해 졌으나 여전히 사이버 교류의 주된 소통은 문자를 통해 이루어진다. 이 특징은 사이버교류를 현실의 대면교류와 구분 짓는 가장 큰 특징이다. 즉 대면교류가 다양한 소통의 채널(생김새, 표정, 옷차림, 음성, 몸짓 등)들을 가동하는 교류라면, 사이버 교류의 전개는 글이라는 단순요소를 이용한 교류라는 물리적 특성을 지니고 있다. 이 특징은 다양한 심리적 특성을 파생시켰다<sup>14)</sup>.

소통이 문자에 의존한다는 것은 소통되는 내용의 해석을 돕는 다른 요소들이 작동하지 않음을 말한다. 이 결과로, 교류의 사회적 실재감이 떨어진다. 비록 사람들은 컴퓨터를 대하고 있으면서도 상대방이 저 건너편에 존재한다고 생각하고, 마치 사람을 대하듯 컴퓨터를 대하는 경향이 있지만, 문자에 의존한 소통을 하기 때문에, 소통의 내용이 대면 교류에 비해서 상대적으로 사무적이며, 과업지향적이며, 정서성이 탈색되는 경향이 나타난다. 일상의 대면교류에서 볼 수 있는 부언어(음성의 높낮이, 떨림, 강약 등) 및 비언어(몸짓, 치장 등)적 채널들이 작동하지 못하기 때문에 사람들은 자신의 복잡한 정서, 미묘한 마음을 전달하기 어렵고, 아울러 상대방의 복잡한 심경을 이해하기도 어렵다고 본다.

14) 문자에 의지한 교류가 초래하는 심리적 특성과 현상의 특성에 대한 논의는 김유정(1998), 한규석(1999)를 참고하기 바람. 김유정(1998), 컴퓨터 매개 커뮤니케이션과 일상 커뮤니케이션 상황의 변화. 한국언론학회·한국사 회학회(역음), 정보화시대의 미디어와 문화, pp.87~107, 세계사. 한규석(1999), 사이버 사회의 의사소통과 교류행위, 황상민 한규석(편저), 사이버공간의 심리, pp.31~66, 박영사.

사람들은 문자에 의존한 소통이 지닌 이같은 단점을 극복하기 위하여 자신의 느낌과 정서를 표현해주는 다양한 방법을 개발하고 사용하고 있다. 그러나, 대면교류에서 정서표현이 무의식적으로 이루어지는 것과는 달리 사이버 교류에서는 일일이 자신의 정서를 자판을 두들겨 표현해야 한다는 것이 제약으로 작용한다. 사람들은 상대와의 관계를 사회적 단서(지위나 신분을 알려주는 어투, 몸가짐, 치장, 옷차림 등)가 풍부한 대면교류에서처럼 “알아서” 조율하기 힘들어, 글에 “나타난 대로” 조율해 가며, 이산 당인시하게 된다.

이러한 채널의 제한성 탓에 사람들의 인터넷 교류는 현실교류와 달리 서로간의 신분, 사회적 지위, 나이 등에 의한 제약에서 자유로와 대등한 상태로 시작된다. 대화의 형식만으로 보았을 때 쌍방의 신분차이를 알아내기가 대면교류처럼 용이하지 않다. 교수와 학생의 대화라 할지라도 잘 아는 사이가 아니라면 서로가 경어를 써가며 진행된다. 대화의 내용은 상대방에 대한 단서가 적으므로 상대의 눈치를 살피거나 상대의 입장을 배려하는 등의 타인지향적 성격보다는 자기지향적인 특색을 지니게 된다. 그래서 자기입장에 철저한 내용을 표현하기 쉽고, 종종 상대에게 오해를 불러일으키는 경우가 자주 생긴다.

이같은 문제점이 있지만, 소통채널의 제한성으로 사이버 교류는 대면교류에서 부당한 처우를 종종 감수해야 하는 사람들에게 현실의 한계를 초월한 교류의 가능성을 열어주고 있다. 즉 외모가 추하다거나, 장애를 갖고 있다거나, 차별적 대우를 받는 집단의 사람들에게 사이버교류는 역사상 처음으로, 신체적 특징에 영향받지 않는 교류의 마당을 제공하는 것이다. 사이버 교류에서는 소통자의 나이, 지위, 외모 등 외적특성에 대한 단서가 결여되어 있으므로, 교류하는 사람들은 소통내용에 의존한 교류를 할 수 밖에 없다. “인터넷상에서는 아무도 당신이 개라는 것을 알지 못한다”라는 패러디는 사용자의 신상이 어떠한지가 문제가 아니라 주고받는 내용이 문제라는 것이다.

소통채널이 단순하다는 것은 아울러 교류자간의 연결고리가 약하다는 특성으로 이어진다. 즉 교류에 부담이 생겼을 때 일방적으로나, 쌍방적으로, 교류를 중단하거나 단절하는 것이 훨씬 용이하다. '인터넷 중독증'의 저자인 김벌리 영(Young, 1998, pp.154~6)은 자신의 경험을 털어놓으며, 온라인에서 느끼는 친밀감이 현실관계에서의 친밀감 이상으로 여겨질 수 있지만, 얼마나 허망할 수 있는지를 고백하고 있다. 사이버 공간에서 수없이 많은 만남이 벌어지지만 지속적인 우정으로 발전하기 위해서는 현실공간의 만남으로 연결이 필요하다. 소위 번개모임과 같이 실제적 만남으로 교류채널이 확장되지 않은 관계에서는 관계의 단절이 손쉽게 발생한다. 사이버 관계의 취약성은 사이버 공간에의 참여가 실명이 아니라 아이디(ID)로 이루어지면서 제공되는 익명성에 의해 더욱 증폭되어진다.

## 2. 시공간의 제약 초월

사이버 공간의 또 다른 물리적 속성은 거리가 소멸된 공간<sup>15)</sup>이라는 점이다. 인터넷은 시공간의 제약을 초월한 교류의 마당을 제공한다. 인터넷 환경에서는 지구 반대편에 떨어져 있는 사람들이라도 한 동네에 사는 사람들과 차이가 없게 되었다. 즉 이들간의 교류에 가해지던 현실에서의 공간적 제약이 별 의미가 없게 되었다. 공간적인 거리의 소멸은 전혀 모르던 사람들간의 교류를 가능하게 해주었다. 즉 관심이 비슷한 사람들을 손쉽게 발견하고, 이들과 손쉽게 연결이 가능하다. 예를 들어, 공상과학소설을 쓰는 것에 관심 있는 사람들은 같은 취미를 가진 다른 사람들을 현실공간에서 만나기는 어렵겠지만, 사이버 공간에서는 그러한 취향을 지닌 사람들만이 방문하는 사이트 또는 동호인 모임이 있어 이곳에서 자기의 취미가 별나지 않다는 점을 깨달을 수 있으며, 아울러 말이 통하는 많은 사람들과 만날 수 있다.

인터넷 공간에서 거리의 소멸은 자아와 관련된 중요한 의미를 지닌다. 즉 사람들은 접속하여 사이버 공간의 동호회 모임 목록을 훑어봄으로서 자신과 관심이 비슷한 사람들을 다수 발견할 수 있다. 자신의 관심사가 현실공간에서 별나고, 독특하다고 하더라도(동성애 등), 네트워크를 모르는 경우에 자신만이 별난 존재로 느끼고, 외롭거나, 대화를 나눌 상대를 못 찾던 사람들이 인터넷 공간의 동호회에 가입하여 적어도 수십명 이상의 비슷한 관심사를 지닌 사람들과 연결되는 것이다. 이 공간에서 사람들은 서로의 공통의 화제가 무엇이 될 것인지를 탐색하는 과정 없이 바로 오래 사귀어 사람처럼 친밀한 대화를 전개해 갈 수 있다.

두사람 사이의 교류가 인터넷의 전송속도에 의해 엄청나게 빠르게 이루어진다는 면이 흔히 시간소멸의 주 현상으로 이야기된다. 그러나 사이버공간에서 시간의 소멸은 또 다른 의미를 지닌다. 즉 자신의 교류행위의 조정이 교류자의 의도에 의해 전적으로 가능해 졌다는 점이다. 현실교류에서 사람들은 시간의 통제를 크게 받는다. 서로의 의사소통은 거의 즉각적으로(synchronous) 주고받아야 한다는 규범이 작용하고 있어, 말을 잘 하지 못하거나, 재치있게 하지 못하는 사람, 시기적절히 대응하지 못하는 사람은 편지를 받거나, 환영을 받지 못한다. 그러나 사이버 공간에서 전자우편이나 게시판을 이용한 비동시적 교류를 한다면, 이같은 시간적 제약에서 거의 해방될 수 있다. 스스로가 얼마든지 시간을 투자하여 메시지를 기다릴 수 있고, 만족하다고 생각되면 상대방에게 보낸다. 이는 제시되는 자신의 모습을 스스로가 거의 완벽하게 통제할 수 있다는 것이고, 남에게 제시

15) 케언크로스, 프란시스 (1997), 거리의 소멸@디지털 혁명. 홍석기(역, 1999), 세종서적.

되는 자신의 모습을 변화시킬 수 있는 가능성을 준다. 이러한 특징은 문자의 제한성이 지닌 특징과 맞물려, 전혀 새로운 정체성 또는 자아상용 제시할 수 있다는 가능성을 준다. 인터넷 상에서 남성이 여성으로서<sup>16)</sup>, 아이가 어른으로서 자신용 꾸미는 것이 얼마든지 가능하다.

## V. 사이버 공간의 특징: 사례를 중심으로

사이버 공간에서는 현실공간에서 문제가 되지 못했던 사건들이 이슈가 되어 현실공간에서의 논란을 불러 일으키는 사건들이 많다. 최근에 있었던 하나의 사례를 들어 사이버 공간활동의 특성을 정리해 보고자 한다.

사례> 지난 4월 ○○여중에서 폭행사건이 발생하여 피해학생이 크게 다친 일이 발생하였다. 그러나 가해학생들이 미성년이란 이유로 사법처리 되지 않았고, 가해자들이 사과마저 없다고 여긴 피해자의 모친이 억울함을 호소하는 글을 서울시청의 토론실에 올렸다. 이 글에 대하여 야유조의 글<sup>17)</sup>이 가해자 편에서 올라갔고, 가해자 편의 글 내용에 분개한 네티즌들이 가해자와 부모의 실명 또는 사진을 올리면서 비난조의 글들을 올렸고, 이들에 대하여 가해자의 부모가 명예훼손의 고발을 하면서 사건이 확대되었다. TV 방송에서도 시사물 특집으로 이 사건을 다루었다. 지난 9월 19일 검찰은 가해자가 올린 글이 실제로는 사건과 무관한 사람의 글임을 밝혔다.

### 1. 정보파급의 용이성

사례에 나타난 사건은 신문이나 전단과 같은 인쇄물을 이용했을 경우에 절대로 사례처럼 문제가 비화되지 못했을 것이다. 일부의 사람들만이 읽을 것이고, 그 중에도 어떤 행동을 취할 사람들은 거의 없을 것이기 때문이다. 그러나 인터넷에 올려진 내용이 몇몇 사람에게 의해 다른 사이트로 전달되는 과정에서 많은 사람들이 내용을 접하게 되며,

16) 1996년 하이텔의 게시판에는 김윤호라는 남자와 김선영이라는 여자가 각기 네티즌들의 성격 호기심을 촉발시키는 글들을 올려 폭발적인 인기를 얻었으나, 두사람은 같은 주소를 지닌 사람으로 밝혀졌다(정태영, 1997, 사이버 스페이스 문화읽기, 나남출판).

17) "아무리 내 사진을 올려도 울(우리) 아빠한테 못당할걸? 니네들 ○○○연맹이 어떤 단체인줄 알아? ... 두고보자는 XX들치고 무서운놈 하나도 없더라"는 글이 가해자 김모(15)양 명의로 게재되었고, 같은날 오후에는 "울 아빠가 그러는데 담(다음) 대통령은 아빠단체 편인 이회창씨가 된다고 하셨어"라는 내용의 글 등 모두 3건의 글들이다. 이들 글들은 윤모라는 사람에 의해 쓰여진 것으로 나중에 밝혀졌다.

상당수의 사람들이 자신의 느낌대로 행동을 취할 수 있는 채널(인터넷 사이트)이 손쉽게 마련되어 있기 때문에 사건이 사례처럼 확대될 수 있었던 것이다.

사이버 공간에서 무언가를 대중에게 알리는 일은 현실공간에 비해서 무척 쉬운 일이다. 인터넷 이용자들은 원하지 않지만 자주 스팸메일을 받는다. 정보를 알리고자 하는 이들은 다양한 경로를 통해서 전자우편 주소 목록을 획득하기만 하면, 거의 돈을 들이지 않고 정보를 전달할 수 있다. 현실공간에서 방송국을 설립하려면 수백억의 돈이 들지만, 사이버 방송국은 수백만원 정도의 비용으로 설립이 가능하기 때문에 국내에도 이미 이십여 개의 인터넷 방송국이 이미 운영되고 있는 형편이다.

인터넷은 보는 관점에 따라 다양한 특성으로 파악할 수 있을 것이나, 흔히 '정보의 바다'라고 칭한다. 이는 무수히 많은 정보가 널려있다는 의미일 것이다. 그러나 인터넷을 단순히 수많은 정보를 담지하고 있는 무한히 큰 저장고로 파악하는 것은 매우 편린적인 파악이다. 인터넷 시대가 과거의 시대와 구분되는 가장 큰 차이는 정보의 양에 있다기 보다는 정보 파급의 용이성에 있는 것이다. 이 파급의 용이성 때문에 대기업에 대한 소비자의 권익보호 운동이 손쉽게 벌어지며(안티사이트의 운영들이 그 예임), 수많은 NGO 사이트를 이용하여 시민운동이 활성화되고 있다.

## 2. 개방성

인터넷은 개방된 공간이다. 누구나 기기만 갖추면 접속할 수 있고, 의견을 올릴 수 있으며, 많은 종류의 서비스를 이용할 수 있다. 서울 시청에 개인의 억울함을 알리는 벽보가 붙을 수가 있을까? 붙이는 대로 뜯겨졌을 것이고, 사건을 알게 되는 사람도 거의 없었을 것이다. 그러나, 모든 공공기관의 사이트에는 게시판과 같은 기능이 달려 있어서 사람들이 의견을 올릴 수 있고, 다른 사람의 의견을 조회할 수 있다. 인터넷의 오늘과 같은 번창에 핵심적인 역할을 한 사람은 CERN의 버너스 리라고 볼 수 있다. 그가 사이버 공간의 모든 정보들을 이을 수 있는 정보그물(World Wide Web)의 체계를 구성하고 이를 공개적으로 인터넷상에 발표하여 누구나 쓸 수 있도록 하였고, 뒤이어서 더 좋은 웹 항해기들이 발명되어 올려지면서, 인터넷은 폭발적으로 성장한 것이다(배식한, 2000 참조).

인터넷에서 해커는 애증의 대상이다. 현실공간에서의 도적이나 침입자에게는 붙지 않은 명예가 붙는다. 많은 아동들이 해커를 우상으로 여기기도 한다. 해킹이 범죄를 목적으로가 아니라 자신의 실력을 과시할 목적으로 이루어지는 경우에 특히 그러하다. 인터넷의

해킹에 대한 양가적 감정은 인터넷의 개방성을 주장하는 운동이 나쁜의 설득력을 지니고 있기 때문이기도 하다. 기존의 저작권인 copyright에 대항하여 copyleft을 주장하는 인터넷 해방운동가(스톨만, 토발즈 등)들이 있다(<http://www.gnu.org>을 참고바라). 이들은 누구나 좋은 프로그램을 누릴 권리가 있으며, 개인의 재산상태에 따라 프로그램의 사용이 제한되는 것은 불행한 일이라고 본다. 이들은 무료소프트웨어 운동을 벌이며, 마이크로소프트의 윈도우 같은 폐쇄적이고 고가의 운영체제에 맞서 리눅스 체제를 개발해 나가고 있다.

인터넷의 표준적 규범이라고도 할 개방성은 사람들간의 소통의 구조를 변화시키고 있다. 소통의 흐름을 일방향성(상급자=>하급자, 제작자=>수요자 등) 상태에서 양방향성으로 변화시키고 있으며, 소수에 의한 정보의 독점이나 통제를 불가능하게 만들면서, 사이버 공간을 평등한 공간, 민주주의 정신이 실현될 수 있는 공간으로 특성화시키고 있다<sup>18)</sup>.

### 3. 익명성

사례에서 사건과 관계없는 윤모라는 사람이 가해자의 말투를 빌어 피해자를 비난하고, 네티즌들을 흥분시키는 글을 남긴 것은 사이버 공간이 허용하는 익명성을 이용한 것이다. 사람들은 사이버 공간에서 자신의 행동거지가 상대에게 드러나 있지 않다는 익명성을 즐기며, 아울러 상대방의 익명성에 불안해 한다. 익명성으로 나타나는 부작용이 많이 거론된다. 즉 자신이 사람들에게 알려져 있지 않기 때문에 신체적 위협을 느끼지 않고 욕을 하거나, 막말을 하거나, 적개심을 표출하며, 무책임한 언행을 하거나, 루머나 흑색선전을 퍼뜨리는 일이 사이버 공간에서는 흔히 발생한다. 흔히 저질러지는 불법복사, 해킹의 시도를 포함한 많은 사이버 범죄가 이 익명성 때문에 쉽게 나타나기도 한다. 그래서 사이버 교류는 현실교류에서 보기 힘든 구속되지 않은 폭력적 언어들에 담고 있다. 전자게시판을 이용하여 건네지는 익명의 사람들간에 교환되는 폭력적 언어는 전자게시판의 효용가치를 무색하게 만든다.

그러나 사이버 공간이 제공하는 익명성은 양날의 칼이다. 부작용도 많지만, 사이버 세계의 현재와 같은 번성에 결정적인 역할을 하기도 했다. 익명성 때문에 솔직한 의견을 소통하고, 자기를 적극적으로 노출하므로 해서 상대방과 오히려 친밀한 느낌을 주고받

---

18) 사이버 공간의 정치적 측면에 대한 논의는 윤영민(2000)과 박기태를 참조하기 바람. 윤영민(2000), 사이버공간의 정치. 한양대학교 출판부. 박기태(1998), 새로운 커뮤니케이션 환경하에서의 사이버정치의 현실과 전망에 관한 연구. 한국언론학회·한국사회학회(역음), 정보화시대의 미디어와 문화. pp.166~197. 세계사.

기도 하며, 기성의 권위에 위축되지 않는 활동을 벌리기도 한다. 즉 보복이나 상대방으로부터 거부될까봐 두려워 할 필요가 없다. 익명성의 기제를 이용하여 독재정권에 반대하는 사이트를 구축하고 의견들을 확산시키며, 연대활동을 전개할 수 있으며, 날카로운 의견의 개진, 정부와 공인(정치가, 연예인 등)에 대한 감시 및 통제가 가능하기도 하다. 이러한 탓으로 비록 기술의 발달로 인터넷공간에서 화상채팅과 같은 것이 별 불편없이 가능하여 졌지만 화상채팅은 익명성을 제공하지 못한다는 문제점을 지니고 있어, 문자채팅을 대체하지는 못하리라 본다. 아울러, 익명성을 규제하려는 시도는 사람들에게 호응을 받기 어렵다. 국내에서 인터넷 상의 동호회 활동과 대화방 활동이 큰 인기를 지니고 있는 것<sup>19)</sup>에는 현실공간에서 의사소통의 위계성이 강한 문화적 특성을 역으로 반영하고 있는 측면이 강한 탓이라 볼 수 있다.

## VI. 인터넷 활동과 자아의 신장

사이버 공간에는 무수히 많은 공동체 사이트가 구축되어 있다. 이들은 동창회처럼 현실공간에 존재하는 공동체에 맞추어 사이버 공간 속에서도 활동을 하고 있는 것들이 있는가 하면, 동성에 연대와 같이 현실공간에는 없으나 사이버 공간에서만 활동을 벌이는 것도 많다. 사이버 공동체의 특징은 무엇보다도 그 다양성에 있다고 본다. 사이버 공간에서는 개인이 지닌 다양한 정체성과 관심에 대하여, 각 이슈에 국한된 교류를 펼 기회를 쉽게 제공하기 때문에 다양한 공동체가 구축될 수 있다. 예를 들어, 게임에 관심있는 사람들은 게임 동아리에 가입하여 게임과 관련된 다양한 정보를 접하고, 의견을 나눌 수 있다. 이들의 교류에 참여자의 신상, 지위, 교양 같은 것은 문제가 되지 않는다. 오직 게임에 대한 경험, 노하우 등이 관심대상이다. 이는 현실공간에 존재하는 공동체와 다른 중요한 특징이다. 현실공간에서 공동체의 성원들은 이슈에 관심을 지니고 있지만, 참여자들이 지니고 있는 다양한 특징이 교류에 큰 영향을 미치기 때문이다. 즉 이슈에 동감하더라도 자신이 싫어하는 사람과 같이 활동하기 싫어 공동체 활동을 안 하는 경우가 많이 있다.

인터넷 공동체는 성원들이 우연히 지나게 된 특징(연고, 출신 등)에 의해서가 아니라 자발적인 선택에 의해서 유지된다. 권위나 위계질서에 의한 관계가 아니라 상호조정에 의해서 영위된다. 가입탈퇴가 자유로우므로 자신에게 득이 안되거나 부담을 느끼는 경

19) 하종원·백옥인(1998)의 보고서에 나타남.

우에 탈퇴하며 상호의무, 자기회생의 규범이 자연스럽게 작용하는 현실공동체와 달리 외적 구속에 의해 요구되는 결속력이 약하다. 자기의사에 의한 가입탈퇴가 보장된다는 점, 의사표현에 구속이 작용하지 않는다는 점에서 인터넷 공동체는 큰 매력움을 지니고 있으며, 자아신장의 새로운 장을 제공한다.

## 1. 공동체 활동과 자아신장

사람들이 지니고 싶은 자신의 모습을 지니기 위해서는 자신의 바램만으로 되는 것은 아니며, 다른 사람들이 그 모습을 인정해 주어야 한다. 그러기 위해서는 그러한 자신의 모습이 실제적으로 드러나는 행동을 보이고, 이를 남들에게서 인정받아야 한다. 즉 사회적 현실이 되도록 해야 한다. 그것이 이루어지기 전에는 개인은 그 모습을 자신의 것으로 확신하기 어렵다. 인터넷 공동체는 사람들에게 자신의 정체성을 탐색하고 확인해주는 중요한 기능을 할 수 있다. 자신의 정체성에 대하여 심각한 고민을 갖고 있는 사람들(예를 들어, 동성애자, 약물중독자 등)은 사회적 낙인 때문에 자신의 모습을 남에게 드러내지 못하고, 자신의 모습을 비교할 비슷한 처지의 타인을 공개적으로 발견하기 어려우므로, 늘 자신이 지닌 특성에 대하여 불안하며, 긍정적인 정체감을 형성하기 어렵다. 그러나 이들도 인터넷 공동체에 참여 하므로써 자신과 비슷한 처지의 다른 사람들을 많이 만나는 기회를 갖게 되면서, 자신이 고립된 존재가 아님을 깨닫고, 이들과 교류하면서 자신의 정체성을 긍정적으로 수용하는 기회를 지닐 수 있다. 인터넷에서 동성애 동호회 등 사회적 편견의 대상이 되는 동호회 참여자들을 대상으로 행한 한 연구<sup>20)</sup>는, 적극적으로 의견을 올리는 사람들에게서, 동호회의 특성을 자신의 정체감으로 긍정적으로 수용하는 경향이 강한 것을 발견하였다. 이들은 자기수용적이고, 자신의 정체를 주위사람들에게 드러내게(coming-out) 되며, 자신들이 소외된 사람이라는 인식을 덜 갖게 되는 것이다. 동성애 같은 성취향은 발달상 일찍 나타나지만, 사회적 통념 때문에 이를 숨겨왔으나, 동호회 참여 이후에 이를 남에게 드러내놓을 정도로 자신감을 얻는 경향이 나타난 것은 주목할만 하다. 자신의 부끄러운 모습, 숨겨왔던 모습을 인터넷 공간에서는 위협부담없이 남에게 드러낼 수 있으며, 비슷한 사람들과 교류를 통해서 긍정적인 정체감의 확인으로 발전시키는 것은 마음뿐 아니라 몸의 건강에도 긍정적인 효과를 가져온다<sup>21)</sup>.

20) McKenna, K. & Bargh, J. A.(1998). Coming out in the age of the internet: "Demarginalization" through virtual group participation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 75(3), 681~694.

21) Pennebaker, J. W.(1989) Confession, inhibition, and disease. In L. Berkowitz(Ed), *Advances in*



이러한 결과들은 인터넷 공동체 활동이 지닌 의미가 현실 공동체에 못지 않음을 보이는 것이다. 소외집단의 성원들은 사이버 동호회 활동을 통해 사회집단의 성원들이 얻는 모든 혜택을 거둘 수 있다. 즉, 집단에 속하므로써, 자존심뿐 아니라, 소속의 동기, 권력 동기, 불확실성 감소 등의 심리적 보상을 받고, 자신을 잘 이해하는 친구를 발견하게 된다. 인터넷 공동체의 존립철학이 개인주의와 자유주의를 바탕으로 한 자발성에 있다는 점에서 성원들의 강한 결속력과 정서적 유대감을 형성하기 어렵기 때문에 이를 이상적인 공동체라고 여기기는 어렵다는 주장이 있다<sup>22)</sup>. 인터넷 공동체는 자기희생을 요구하는 헌신적 행위를 자발성에 두고 있으며, 강제적 구속성이 전혀 없기 때문에 성원을 묶어 두기가 어렵다. 현실공간의 공동체가 보상력(reward power)과 강제력(coercive power)이라는 영향력을 모두 가지고 있는 것에 비해서, 인터넷 공동체는 보상력을 바탕으로 한다. 이것이 작용하는 한, 인터넷 공동체는 현실 공동체 못지 않게 강한 결속력을 지닐 수 있다. 비록 이상적 공동체라고는 할 수 없어도, 실질적인 공동체로서의 기능을 훌륭히 수행할 수 있다.

## Ⅶ. 인터넷과 자아의 함몰

인터넷이 참여자의 자아를 신장할 수 있는 가능성을 지니고 있지만, 아울러 참여자를 함몰시킬 가능성도 지니고 있다. 자아함몰이란 사이버 공간활동에 몰입하여 현실공간에서 철수하여, 현실적응능력을 상실하는 현상을 지칭한다. 최근에 논의가 활발해진 인터넷 중독증을 대표적인 경우로 들 수 있다. 국내에서도 지난 2월에는 PC 게임방의 주인이 인터넷을 이용한 게임에 몰두하여 3일 동안 침식을 제치고 매달리다가 사망한 사건이 발생하였다.

### 1. 증상

사이버 공간의 모든 활동-통신, 서핑, 채팅, 게임 등-이 중독의 소지를 안고 있다. 사이버 중독자에 대한 연구결과를 보면<sup>23)</sup>, 중독자들은 매주 평균 20~80시간 정도를 사이버 공간에

*experimental social psychology*, vol.22, pp.221~244, NY: Academic Press.

22) 니시가끼 토오루 1996 인터넷의 미래와 공동체, 창작과 비평, 59~78, 고세현(역), Galston, W.(1999), Does the Internet strengthen community? [http://www.puaf.umd.edu/IPPP/fall1999/internet\\_community.html](http://www.puaf.umd.edu/IPPP/fall1999/internet_community.html).

↳ 바느질, 인피니트 등 각종 게임, 이 금단증상.

↳ 이 생생한 게임의 리얼 → 현실에서 이루어

↳ 수면 부족, 분기 침착은 사소한  
서 보내고 있으며, 한번 사이버 공간에 들어가면 심한 경우에는 15시간 이상을 계속 머  
물기도 한다. 이들은 접속이 안되면 신경질적이 되고, 접속을 하게되면 과도하게 몰입한다.  
과도한 몰입으로 인하여, 현실공간의 약속, 과제 등을 등한히 하여 적응문제를 겪으며,  
식사를 자주 거르거나, 수면의 주기를 맞추지 못하고, 수면부족을 호소하고, 각성제를  
거나 복용하여 약물중독에 취약하게 되기도 한다. 이들은 끝없는 성취환상에 도취되거나,  
소설이나 영화, 또는 환상적 역할연기 게임 속에 등장하는 인물과 자신을 동일시 하는  
경향이 강하다. 이러한 부정적인 측면에도 불구하고 많은 이들은 인터넷 사용시간을 줄  
이겠다는 의도가 없고, 줄이려는 시도를 하는 경우에도 대개 실패하며, 담배나 도박을  
할 때 생기는 금단증상을 겪는다.

## 2. 중독자의 특징

인터넷중독에 대한 연구광고를 보고 자명한 인터넷중독자와 비중독자를 대상으로 연구한  
결과, 인터넷 중독은 사용초기에 급속히 형성되는 것으로 나타났다. 인터넷 사용기간  
에서 중독자들의 대부분이 6개월~1년 정도이나(Young, 1998), 비중독자는 71%가 1년  
이 넘는 것으로 나타났다. 대부분의 중독자들은 인터넷 사용전에는 거의 컴맹의 수준이  
었으나, 인터넷 사용으로 인터넷 향해의 자신감을 얻어 가면서 빠져드는 것으로 나타났다.  
주로 하는 활동에서 중독자는 채팅, 환상적 역할연기(MUD & MUG: 리니지, 단군의  
나라 등) 게임, 네트워크 게임, 동호회에의 참여활동을 많이 하는 것에 비해, 비중독자는  
전자우편, 정보검색, 프로그램 및 자료다운 등의 활동을 많이 하는 것으로 나타났다. 비  
중독자가 소통의 수단으로 인터넷의 유용함을 강조하는 반면에, 중독자는 다양한 사람  
들과 관계를 맺는 재미를 강조하는데, 이들은 새로운 사람들과 연락하고 만나기 위해  
전자우편을 하고, 채팅을 하는 재미 탓에 인터넷을 주로 하고 있는 것으로 나타났다. 최근  
에 국내의 한 대학에서 이루어진 연구도 컴퓨터 사용시간과 중독과는 관계가 없으며, 어떠  
한 활동을 주로 하는가가 중독여부를 결정짓는 변수임을 드러냈다. 즉 채팅이나, 게임과  
같이 실시간 쌍방향의 교류가 심한 활동이 중독을 초래함을 보여주었다.

인터넷 중독의 진행과정은 초기단계에서 과도한 인터넷 접속 행위를 보이며, 이에 대  
하여 주위 사람들이 일시적인 현상일 것이라 생각하고 놓아둔다. 과도한 접속이 지속되면

23) Young, K. S.(1996). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder  
*Cyberpsychology and Behavior*, 1(3), 237~244. Young, K. S.(1998). *Caught in the net*.  
Wiley & Son. 김현수(역), 인터넷 중독증. 나눔의 집.

중독자의 특성 (드나인 리빙)

사이버공간 (6-12리빙)

이탈하는 연기, 거트던 케잇, 리빙

가족이 자제를 촉구하거나, 접속시간을 규제한다. 이에 대하여 중독자는 자신의 중독을 부정하면서, 반발한다. 중독이 심화되면, 중독자는 인터넷 활동 자체를 숨기려고 들고, 이러한 거짓말이 상대방에게 불신감을 배태시키며, 둘 사이의 관계를 위험한 지경으로 몰고가는 현상이 관찰되고 있다.

### 3. 중독의 이유

인터넷 공간은 공간의 항해능력이 증가할수록 더욱 환상적인 공간이다. 인터넷을 오래 사용한 사람들일수록 사이버 공간에서 다양한 활동을 더 오랫동안 벌이는 것으로 나타나고 있다(이현우, 1998<sup>24)</sup>: SIQSS). 이는 인터넷 활동이 보상성을 지니고 있음을 의미하는 것으로, 인터넷 공간이 제공하여주는 다양한 재미들 중 어느 하나라도 맛을 보면, 빠져들 가능성은 누구에게나 나타난다. 그 이유는 우선 보상가가 크고 즉각적이라는 점이다. 예를 들어 전자우편을 사용할 줄 알게 되면, 그 편리함과 신속함 때문에 우체국을 이용하는 일은 부득이 한 경우로 제한하게 된다. 두 번째 이유는 재미를 맛보기가 쉽다는 것이다. 많은 사람들이 빠져있는 환상적 역할연기 게임(리니지, 단군의 나라 등)을 할 줄 알게 되면, 언제든지 원하는 시간에 인터넷에 들어가 게임을 즐길 수 있다. 게임을 같이 해야 할 파트너를 수배하거나, 약속을 하여, 필요한 장구를 갖추어 만나러 나가야 하는 등 현실공간에서 게임을 즐기기 위해 불가피한 일체의 불편함이 불필요해진다. 그렇기 때문에 노소를 막론하고 재미를 붙이기 시작하면 빠져들 가능성이 높다. 셋째로, 사이버 공간은 현실공간이 제공하지 못하는 욕구충족의 장이 될 수 있다. 자신의 새로운 면모를 탐색 발견할 수 있으며<sup>25)</sup> 이상적인 자기상을 가꾸어 제시함으로써 현실에서 누릴 수 없는 보상을 맛볼 수 있다.

그러나 대부분의 사람들은 인터넷에 빠져들어도 시간이 경과하면 벗어 나온다. 일부의 사람들이 병적인 중독증세를 보이는데, 이들은 대개 현실세계의 삶에서 문제를 겪고 있는 사람들이다. 온라인 중독자들은 "외로움, 생활의 불만, 업무상의 스트레스, 따분함, 우울 등"의 현실문제를 피하고 싶어서 사이버 공간에 매달리고 있다고 말하는 것으로

관심 있는  
1. 보상성 - 2. 재미, 리빙  
3. 편리함  
4. 익명성  
5. 개인적  
6. 익명성  
7. 익명성  
8. 익명성  
9. 익명성  
10. 익명성  
11. 익명성  
12. 익명성  
13. 익명성  
14. 익명성  
15. 익명성  
16. 익명성  
17. 익명성  
18. 익명성  
19. 익명성  
20. 익명성  
21. 익명성  
22. 익명성  
23. 익명성  
24. 익명성  
25. 익명성

24) 이현우(1998). 인터넷 이용자의 사회적 커뮤니케이션 행위에 대한 연구. 한국언론학회·한국 사회학회(역음). 정보화시대의 미디어와 문화. pp.470~488. 세계사.  
25) 사이버 공간이 제공하는 복합적 자아의 특성에 대한 논의는 한규석(2000)과 황상민(1999)을 참고바람. 한규석(2000). 인터넷교류와 자아의 변화. 문화와 사람, 2호, 82~109. 사계절. 황상민(1999). 사이버공간의 경험과 정체성 발달. 황상민 한규석(1999 편저). 사이버 공간의 심리. pp.67~93. 박영사.

나타나고 있다<sup>26)</sup>. 즉 현실공간의 문제가 경미한 경우에 인터넷이 주는 보상가가 크더라도 자아 함몰적 탐닉은 모면할 수 있다. 인터넷 강박적인 청소년의 경우에 진짜 문제는 가정에 있다는 것이다. 이들은 가정에서 부모로부터 학대받거나, 무시당한 경험을 지니고 있는 경우가 많다. 이들은 현실에서 충족할 수 없는 욕구를 사이버 공간에서의 활동을 통해 대리충족하려는 동기를 강하게 지니고 있다. 이같은 대리충족에서 느끼는 보상이 크며, 현실공간에 변화를 초래할 수 없을 때, 이들은 사이버 공간으로 함몰되는 경향을 보인다. 머드 게임 속에서 누구에게나 선망의 대상이 된 스티브는 상담을 구하면서 “중독되어 있다고 생각합니다. 하지만, 그만 두는 것도 겁이 납니다. 하지 못하게 되면 죽어버릴지도 모릅니다<sup>27)</sup>”라는 고백을 한다.

중독자는 실제 친구들과의 관계보다 온라인 친구들과의 온라인 만남을 선호하는 경향을 보인다. 이들은 현실의 만남에서 충족시키지 못하는 사회적 친화욕구를 인터넷의 만남으로 대체시키는 현상을 보이는 것이다. 대면만남에서 불안을 많이 느끼는 사람들(부끄러움을 많이 타거나, 핸드캡이 있거나, 말주변이 없거나)은 교류에서 만족을 느끼기 어렵다. 이들은 친밀감욕구나 소속의 욕구를 현실공간에서 충족할 수 없기 때문에 사이버 교류를 대안으로 삼을 수 있다. 사이버 교류에서는 이메일 등에서 얼마든지 자신의 모습을 스스로의 기호에 맞도록 가공하여 제시하는 것이 가능하기 때문이다. 실제로 한 연구는 교류불안이 높은 사람들이 인터넷 교류를 통하여 깊은 관계를 발전시키는 가능성이 많음을 보여주었다<sup>28)</sup>. 이들이 현실공간의 중요성을 인정하고, 현실공간에 변화를 가져올 수 있다고 믿는다면, 사이버 공간에서의 교류경험이 현실교류의 능력을 신장하는데 도움이 될 것이다. 그러나 현실공간의 중요성을 평가 절하하고 변화를 포기하는 경우에는 사이버 공간으로의 함몰이 나타날 것이다.

인터넷 사용이 현실교류에 악영향을 미치는 경우는 사람들이 인터넷에 시간을 소비하는 만큼 현실교류에서 보내는 시간이 줄어드는 데서 온다. 인터넷 교류에 숙달하여 친밀한 관계를 발전시키기 전에는 인터넷 공간은 낯선 이들로 꽉 찬 공간이다. 온라인 친구는 현실공간의 친구와는 달리 관계에 대한 헌신이나 희생을 요구하기 어렵다. 이는 상대가 익명적인 경우에 더 하지만, 그렇지 않더라도, 온라인 상에서는 상대에 대한 사회적 단서가 부족하며, 상대에 대한 정보가 매우 제한적인데다 소통채널의 한계가 작용하기 때문이다. 인터넷에서 만나는 사람들간에 서로 부담 없고, 가벼운 이야기나 농담이

26) Young, K. S.(1998). Caught in the net. 김현수(역). 인터넷 중독증. 나눔의 집.

27) Young, K. S.(1998). 앞책 p.112.

28) McKenna & Bargh.(1999. 연구1). 앞논문.

주로 전네지기 때문에, 친밀감 있는 현실교류가 피상적인 온라인 교류로 대체되는 시간이 많아진다면, 사람들은 온라인 교류에서 많은 시간을 보낼수록 오히려 공허함과 고독감 따위를 더 느끼게 될 것이다<sup>29)</sup>.

## VIII. 결론 및 논의

인터넷은 시공간적 거리가 소멸된 사이버 공간을 인류에게 제공하였다. 이 공간에서 사람들은 문자라는 단순채널에 주로 의존한 교류를 전개하여 가고 있다. 이 공간에서는 새로운 규범들이 부상하고 있으며, 이들은 현실세계와 상호 영향을 주고받으며, 생활에 큰 변화를 초래하고 있다. 이 변화는 밝은 면과 어두운 면을 모두 지니고 있다. 인터넷을 어떠한 용도로 활용하고, 사이버 공간에서 어떠한 활동을 보이는데 따라 가정과 이용자 자신에게 바람직한 변화가 현실에서 나타날 수 있고, 혹은 그 반대의 결과가 나타날 수도 있다. 본고에서는 소통과 교류의 측면에 초점을 두어 인터넷의 특징을 정리하고 이러한 특징이 지닌 명암을 논의하였다.

사이버 공간에는 국내에만도 현재 33만개가 넘는 도메인이 구축되어 다양한 서비스를 제공하며, 사람들을 유혹하고 있으며, 이 숫자는 계속 증가일로에 있다. 도메인의 70% 이상은 상업성격을 지니고 있어, 사이버 공간이 인간의 욕망을 자극하고 충족시키는 기능이 강함을 알 수 있다. 사이버 공간은 다양한 활동을 제공하면서, 공간항해능력의 향상을 보상해 주는 체제를 갖추고 있어, 사용할수록 더욱 더 애용하는 현상이 나타나고 있다. 인터넷의 이용은 매우 보편화되면서, 남녀의 성차가 없어지고 있으나, 학력과 연령의 차이는 두드러지게 나타나고 있다. 그러나 한국의 행정부가 정보화 강국을 외치면서, 컴퓨터와 인터넷의 교육을 하급학교에도 강력히 추진하므로, 현재 나타나고 있는 학력의 차이는 곧 사라질 것으로 예측된다. 결국 연령과 세대차가 인터넷의 이용여부를 판단하는 준거로 남게 될 것이다.

정보화 시대가 지닌 가장 두드러진 특징은 정보의 생산과 파급이 용이해 졌다는 점이다. 이 특징은 인터넷의 출현으로 현실화된 것이다. 이 특징은 인터넷 공간이 지닌 물리적 특징으로부터 배태되는 교류의 개방성, 익명성, 내용 중심성, 대등성, 유대의 취약성, 연결의 다양성 등과 같은 교류특성과 맞물려 다양한 사회문제를 파생시키면서 새로운

---

29) 온라인교류와 사회적 고립감의 관계에 대한 논의는 한규석(2000)을 참조하기 바람.

가치관의 설정을 촉구하고 있다. 본고에서는 우리사회에서 최근에 발생한 하나의 사례를 예로 들어, 사이버 공간에 자리 잡아가는 대표적인 규범과 현상들을 정리하였다. 이 같은 현상들은 현실공간의 작용규범에도 큰 영향을 미칠 것은 분명하다. 사이버 공간이 현실사회의 질서와 규범에 미치는 영향에 못지 않게 사이버 공간활동은 개인의 자아에도 중요한 영향을 미칠 수 있다. 사이버 공간에 존재하는 사이버 공동체들은 정체감의 획득과 형성에 긍정적인 통로들을 제공하는 동시에, 개인의 자아를 현실세계에서 철수시키고, 사이버 공간으로 함몰시키는 통로로도 쓰일 수 있다. 사이버 중독으로 대표되는 자아함몰의 현상은 사이버 공간의 매력보다는 현실세계에서 개인이 지니고 있는 적응상의 문제로 나타난다. 따라서, 사이버 공간과 현실공간의 연대를 강화시키는 것이 사이버 공간활동의 폐해를 줄이는 길이라 보겠다.

인터넷은 컴퓨터과학의 총아이고 인간의 무한한 욕망의 산물이기도 하다. 이제 인터넷이 제공하는 사이버 공간은 우리에게 선택의 문제가 아니라 적응의 문제인 것이다. 이 같은 인식 때문에 많은 사람들이 정보화 마인드를 강조하고, 정보화의 추세에 발맞추려고 노력하고 있으며, 자신은 못하더라도 자식만은 주저 없이 사이버 공간에 밀어 넣고 있다. 이러한 추세로 인해 가정생활에도 많은 변화가 나타나고 있으며, 본 고에서는 실증적으로 나타나고 있는 몇 가지 현상으로만 논의를 국한하였다. 인터넷의 세계가 실제 우리들의 생활에 이처럼 가까이 다가온 것은 불과 5년이 되지 못하였으며, 누구도 이렇게 급속도로 확대되리라 예측하지 못하였다. 사이버 공간 활동에 대한 연구, 그리고 그 활동이 현실의 생활에 미치는 영향에 대한 연구는 이제 시작되었을 뿐이다.