

실제공간과 사이버공간 친구관계에서의 관계만족도, 자기노출*

Relationship satisfaction and Self-disclosure in Real-space friend relation and Cyber-space friend relation*

경북대학교 아동가족학과
교 수 최 보 가
박사과정 배 재 현

Dept. of Child & Family Studies, Kyungpook National Univ.

Professor : Choi, Bo-Ga

Doctoral Course : Bae, Jae-Hyun

◀ 목 차 ▶

- | | |
|--------------|-------------|
| I. 서론 | IV. 논의 및 결론 |
| II. 연구방법 | 참고문헌 |
| III. 결과 및 해석 | |

<Abstract>

The purpose of this study was to investigate the degree of relationship satisfaction and self-disclosure in real-space friend relations and cyber-space friend relations. The sample was 248 middle and high school students, and 107 undergraduates. The main findings of this study are as follows:

1) Relationship satisfaction is significantly higher in cyber-space friend relations than in real-space friend relations. 2) In contrast to relationship satisfaction, self-disclosure is significantly higher in real-space friend relations than in cyber-space friend relations. 3) Self-disclosure differs significantly in terms of grade, gender, number of friends, communication method, and daily internet usage.

주제어(Key Words): 실제공간 친구관계(Real-space friend relation), 사이버공간 친구관계(Cyber-space friend relation), 관계만족도(Relationship satisfaction), 자기노출(Self-disclosure)

Corresponding Author: Bo-Ga Choi, Kyungpook National University, Department of Child & Family Studies College of Human Ecology,
1370 Sankyuk Dong, Puk-ku Daegu, 702-701, Korea Tel: 82-53-950-6211 Fax: 82-53-950-6209 E-mail:
bgchoi@knu.ac.kr

* 이 논문은 2001년도 경북대학교의 연구비에 의해 연구되었음.

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

2001년 12월 기준으로 우리나라 전체 PC 이용자들 중 20대이하가 73%나 되며, 한국 인터넷정보센터(소년조선일보, 2002년 1월 15일자, 29면)가 전국 7세 이상 남녀를 대상으로 '인터넷 이용자 및 이용행태 조사'를 한 결과에서도, 월 평균 한번 이상 인터넷을 이용하는 사람은 2,438만명으로 집계되었다. 이는 우리나라 국민 2명 가운데 1명이 인터넷을 이용하고 있는 실정으로 인터넷 이용 인구가 점차 증가하고 있음을 보여준다.

이러한 증가추세는 인터넷과 관련된 많은 부작용과 역기능을 야기하고 있다. 대학생 10명중 9명이 자살사이트 접속 경험을 가지고 있었고(조선일보, 2001년 3월 13일자, 31면), 음란물게시, 성희롱과 스토킹, 대화방을 통한 원조교제사건, 폭탄제조 사이트를 통한 폭탄사건, 자살사이트를 통한 극약매매사건과 동반자살사건 등 인터넷 관련 문제유형이 다양해지고 있을 뿐 아니라 그 정도도 심각해지고 있다.

이와 더불어, 인터넷 관련 선행연구들은 인터넷중독(김중범, 1999; 송명준, 2001; 안석, 2000; 윤영민, 2000; Kennedy, 1998) 뿐 아니라 인터넷 이용시간으로 인해 면대면 접촉(face to face contact)의 기회가 줄어들고 사회적 관계의 단절이나 고립을 가져올 수 있고(Young, 1996), 고독감이나 우울을 증가시키며(Kraut, Kiesler, Mukhopadhyay, Scherlis, & Patterson, 1998), 정보전달의 부족으로 대인관계 발달에 어려움이 있고(서주현, 2001), 대화의 상황에 대한 사회맥락적 단서가 부족하여 사회 정서적인 인간 관계를 발전시키는데 부적합하다(Short, Williams, & Christie, 1976)는 등 인터넷 관련 문제점들을 지적하고 있다.

그러나 최근 많은 연구들은 부정적인 측면을 강조하던 경향에서 벗어나 긍정적인 측면에도 관심을 가지기 시작하였다. 즉 인터넷 이용은 사회적 관계를 확대시킬 뿐 아니라 사회적 지지자로서 기능하고 수줍음을 많이 타는 성격의 사람들이 인터넷상의 익명성이라는 장점을 이용하여 두려움없이 새로

운 대인관계를 맺을 수 있으며(Robert, Smith, & Pollock, 1997), 또한 인터넷상의 관계가 실제관계보다 더 빨리 더 쉽게 대인관계를 형성하게 하고(McKenna & Topping 1999), 다른 영역에서보다도 사회적 상호작용과 협조성을 촉진시키며(Clements & Nastasi, 1985; Muhlstein & Croft, 1986), 우정을 형성하게 하므로(Swigger, 1984) 인터넷은 대인관계를 맺는 새로운 수단으로 정착되고 있다. 따라서 이러한 새로운 유형의 대인관계는 인터넷 주이용층인 청년들의 삶에 중요한 의미를 지니는 친구관계에까지 영향을 미치게 되었다.

청년기의 친구관계는 독립에 대한 욕구와 함께 특유의 또래문화를 형성하면서, 자신과 유사한 갈등을 겪고 있는 또래집단에 소속되어 그 집단을 자신의 준거집단으로 삼고자 하며, 친구관계를 통해 무엇을 기대하고 무엇을 기대하지 말아야 하는지를 배우게 되면서, 보다 성숙한 인간관계 형성의 기회뿐 아니라 정체감을 추구하는 과정에서 중요한 역할을 하게 된다. 또한 청년들은 친구를 통해 자신의 생각을 위로 받고 인정받으면서(황상민, 2000) 심리적 안정감을 얻게되고, 결국 이러한 친구관계는 보다 만족된 친구관계로 발전하게 된다. 자신의 친구관계를 만족스럽게 평가하는 것은 청년들의 자아존중감을 증진시키고(Berndt, 1996), 또래에 의한 집단 괴롭힘을 중재하는 역할을 하며(Hodges, Boivin, Vitaro, & Bukowski, 1999), 또래에게 수용되지 못한 청년들에게 나타날 수 있는 외로움이나 우울, 학교 부적응과 비행 등 부정적 결과를 완화시킨다(Parker & Asher, 1993).

또한 처음 시도한 친구관계에 대한 만족 혹은 불만족의 여부에 따라서 새로운 친구관계를 맺고자 시도한다는 점에서 볼 때, 사이버공간의 많은 특성들은 새로운 친구관계를 맺도록 부추기는 역할을 할 것이고(은혁기, 2001), 그 친구관계에 있어서 높은 만족감은 그 관계가 친한 친구로서 지속적인 친밀한 관계를 유지해 왔음을 나타낸다고 볼 수 있다. 하지만 사이버공간의 친구관계가 실제공간의 친구관계만큼 만족된 친구관계로 발전된다고 보기에는 아직까지 이 분야의 연구가 부족한 실정이다. 따라

서 본 연구는 두 공간의 만족도가 어떠한지를 비교함으로써 사이버공간 친구관계가 실제공간 친구관계만큼 만족된 관계를 유지하고 있는지를 알아볼 필요가 있다.

그리고 친구관계에서 그 관계를 강화 혹은 약화시키는 중요한 요소중 한 가지는 의사소통이다. 즉 서로에 대한 충분한 의사소통을 통해 자기노출이 적절히 이루어질 때, 자기 자신을 바로 이해할 수 있을 뿐 아니라 다른 사람이 자기를 이해하는데 도움이 되어(Yalom, 1975) 비로소 만족스러운 친구관계를 기대할 수 있게 된다. 그러므로 사이버 공간의 친구관계는 비록 인터넷상에서 만났지만 어느 정도 공유된 지속적인 시간을 가진다면 자신을 표현하고 노출할 가능성이 높아질 뿐 아니라 주고받는 메시지에 있어서도 실제공간에 비해 솔직하고 깊이있는 내용이 교환될 수 있으므로(Hiltz & Turoff, 1981), 그 관계를 유지시키는데 효과적으로 작용할 것이다(Gilbert, 1976). 하지만 그 관계에 대해 불만족일 경우 상대에게 자신이 누구인지, 자신이 무엇을 느끼고 생각하는지 드러내게 되면 상대방으로부터 비판받거나 무시당하지 않을까 하는 두려움으로 자신의 일부만을 노출함으로써 자기 자신과 그들 관계를 보호하려고 한다. 이때 사이버공간은 자신이 전혀 노출되지 않는다는 편안함, 소속감, 사회적지지(김주환, 1996) 등으로 인해, 그 관계의 만족도와 관계없이 노출을 보다 용이하게 할 것으로 생각된다. 그리고 인터넷의 제한된 공간이라는 특성은 성문제나 약물남용과 같은 민감한 주제에 대한 노출을 부추기는 매력으로 작용하여, 실제생활에서 보여주는 자기노출 수준과는 다를 것으로 생각된다. 즉 인터넷 주이용층인 남성들은 여성들을 성적인 대상으로 지목하여 자신의 성적인 바램들을 충족시키기 위한 수단으로 이용할 수 있고 여성들은 그동안 억압받던 성적인 차별대우 및 공격에서 벗어나 심리적 안정감으로 인터넷상의 자기노출이 보다 용이할 것이다. 따라서 본 연구는 일반적인 자기노출에 성적인 자기노출을 포함하여, 두 공간의 자기노출 정도가 어떠한지를 비교함으로써 사이버공간 친구관계가 실제공간 친구관계만큼 자신을 쉽게 노출하고 있는

지를 알아볼 필요가 있다.

사회인구학적 변인에 따른 자기노출에 관한 선행 연구들을 살펴보면, 첫째, 연령과 관련해서 김교헌(1993)은 실제공간 친구의 경우 대학생들은 자신에게 고통을 주는 문제를 주로 노출한다고 하였고, 이봉희(1991)는 초등학생이 태도와 의견, 공부와 활동, 성격과 기분에 대한 자기노출을 많이 한다고 하였으며, Parks와 Floyd(1996)는 사이버공간 친구의 경우 연령이 인터넷상의 대인관계 발달에 영향을 미치지 않는다고 하였다. 이들 선행연구는 단일 연령을 대상으로 하였기에 발달단계에 따른 변화를 설명하기에는 어려움이 있다. 따라서 본 연구는 두 공간의 연령에 따른 자기노출에 차이가 있는지를 연구할 필요가 있다. 둘째, 성별과 관련해서 실제공간의 경우 자신의 감정을 표현하도록 사회화된 여성이 자신의 감정을 감추도록 사회화된 남성보다 자기노출을 더 많이 한다는 연구들(Jourard, 1971; Derlega & Chaikin, 1975)이 일반적이지만, 성차가 나타나지 않는다는 연구들(Sharabany, Gershoin, & Hoffman, 1981; Diaz, Berndt, 1982)도 있다. 그리고 사이버공간 친구의 경우 성적인 주제와 관련해서 여성들은 사회에 만연하고 있는 성에 대한 이중표준 때문에 남성들보다 노출을 꺼리지만(Muehlenhard & McCoy, 1991), 인상관리 능력과 같은 인터넷의 독특한 특성들과 신체적 혹은 심리적인 위협없이 자신의 감정을 노출할 수 있다는 특성때문에 성차가 나타나지 않는다는 연구들(Schnarch, 1997; Wysocki, 1996; Merkle & Richardson, 1999)도 있다. 그리고 여성은 남성보다 독점적이고 배타적인 친구관계를 형성하는 반면, 남성은 자신의 친구관계에 다른 아동을 쉽게 포함시킨다는 연구(Berndt, 1982)에서 볼 때, 다수의 친구와 관계를 맺는 사이버공간은 남성들의 친사회적 양상을 더욱 부추길 수도 있을 것이다. 따라서 두 공간의 성별에 따른 자기노출에 차이가 있는지를 연구할 필요가 있다. 셋째, 친구수와 관련해서 보면 서주현(2001)은 인터넷 이용동기중 게임오락형이 대인관계형보다 더 많은 친구수를 맺는다고 하였다. 하지만 인터넷은 청년들에게 소수의 친구들과 친밀한 관계를 형성하는 단짝친구의 형성

을 어렵게 하고 다수의 친구들과 쉽게 어울리면서 집단화의 경향을 용이하게 하는 많은 특성들을 가지고 있다. 따라서 두 공간의 친구수에 따른 자기노출에 차이가 있는지를 연구할 필요가 있다.

다음으로, 인터넷 사용실태 변인에 따른 자기노출의 선행연구들을 살펴보면, 첫째, 주요대화수단과 관련해서, 이숙과 김미란(2001)의 연구에서 우정을 표현하는 방식은 e-mail이 전체의 46%로 가장 많았고, 만나서 이야기하다가 32%로 그 다음이었으며, 친구와 시간을 보냄에 있어서 컴퓨터 게임이나 채팅이 19%로 가장 많았고, 함께 이야기한다는 17%로 다음이었다. 이처럼 실제공간 친구와 부족한 대화를 보충하는 수단으로 인터넷을 이용하고 있다. 그리고 실제공간 친구와 사이버공간 친구 모두 공통된 관심사를 계기로 만남을 가지는 동호회활동 및 각종 모임을 가지며, 실제공간의 경우 학교수업, 학원수강 등으로 인해 친구와의 직접만남이 부족할 것이다. 또한 사이버공간의 경우 인터넷상의 만남이지만 친한 친구인 친밀한 관계로 발전하기까지는 인터넷과 함께 다양한 대화수단을 함께 병행할 것으로 사료된다. 따라서 두 공간의 대화수단에 따른 자기노출에 차이가 있는지를 연구할 필요가 있다. 둘째, 하루평균 인터넷 사용량과 관련해서, 일반적으로 많은 수의 청년들이 이미 인터넷을 이용하고 있으며, 이는 실제공간 친구의 온라인으로 연계 혹은 사이버공간 친구의 오프라인으로 연계를 가능하게 하는 측면이 되기도 한다. 하지만 인터넷을 보다 일찍 접했고 그 활용범위에 있어서도 능숙한 청년들의 경우 친구관계의 범위는 그렇지 않은 청년들의 경우와 다를 것으로 생각된다. 즉 고등학생의 경우 중학생과 대학생들에 비해 개인적인 인터넷 사용경력은 많다하더라도 입시에 대한 준비 및 많은 수업시간으로 인해 하루평균 인터넷 사용량은 다를 것이다. 따라서 두 공간의 인터넷 사용량에 따른 자기노출에 차이가 있는지를 연구할 필요가 있다.

이에 본 연구는 긍정적인 대인관계를 형성하는데 중요한 시기로 간주되는 중·고등학생과 인터넷의 주이용층인 대학생을 포함하여, 이들의 친구관계 유형에 따라 관계만족도 및 자기노출에 차이가 있는

지를 알아보고, 사회인구학적 변인, 인터넷 사용실태 변인에 따라 자기노출 수준에 차이가 있는지를 알아보려고 한다. 그러므로 본 연구는 사이버공간의 다양한 문제점들이 제시되고 있는 현시점에서 볼 때, 새로운 친구관계로 대두되고 있는 사이버공간 친구에 대한 자료를 제공하고, 대부분의 선행연구들이 단일연령을 대상으로 한정된 한계점을 극복하여 인터넷의 주이용층에 대한 포괄적인 참고자료를 제시할 수 있을 것으로 생각된다.

따라서 본 연구의 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 친구관계 유형(실제공간 친구, 사이버공간 친구)에 따라 관계만족도에 차이가 있는가?

연구문제 2. 친구관계 유형에 따라 자기노출에 차이가 있는가?

연구문제 3. 친구관계 유형에 따른 자기노출은 사회인구학적 변인에 따라 차이가 있는가?

연구문제 4. 친구관계 유형에 따른 자기노출은 인터넷 사용실태 변인에 따라 차이가 있는가?

2. 용어의 정의

본 연구에서 사용한 용어는 다음과 같이 정의한다.

1) 실제공간 친구 : 대면접촉을 통한 친구관계(friend relation through the face to face)로서 물리적·지리적 접근성을 바탕으로 하여 직접적인 대면 접촉을 통해 형성되고 발달된 친구관계라 정의한다.

2) 사이버공간 친구 : 인터넷을 통한 친구관계(friend relation through the internet)로서 인터넷을 통한 만남으로 형성되어 주로 인터넷을 통한 상호작용을 통해 발달된 친구관계라 정의한다.

3) 자기노출 : 한 개인이 생각이나 감정 등 자신에 관한 정보를 다른 사람에게 언어로서 의사소통하는 것이다. 그 조작적 정의는 일반적인 자기노출은 Jourard (1974)의 JSDQ(Jourard Self-Disclosure Questionnaire)를 번안하여 사용한 이봉희(1991)척도로 측정된 점수를 의미하고, 성적인 자기노출은 Herold와 Way(1988)의 SSDS(Sexual Self-Disclosure Scale)와 Snell, Belk, Papini와 Clark(1989)의 SSDS-R를 수

정·변안한 척도로 측정된 점수를 의미하며, 점수가 높을수록 자기노출이 더 많음을 의미한다.

4) 관계만족도 : 자신의 친구관계에 대한 주관적인 긍정적 감정이나 평가를 의미한다. 그 조작적 정의는 Byers와 Demmons(2000)의 GMREL(Global Measure of Relationship Satisfaction)로 측정된 점수를 의미하며, 점수가 높을수록 친구관계만족도가 높은 것을 의미한다.

II. 연구방법

1. 연구대상 및 자료수집

본 연구는 대구시내 중학교 2학년(남 52명, 여 63명)과 고등학교 2학년(남 66명, 여 67명), 4년제 대학생(남 54명, 여 53명) 총 355명을 연구대상으로 하였다. 이 연령을 연구대상으로 표집한 이유는 인터넷 주 이용층이 13세이상의 10대·20대이고(소년조선일보, 2002년 1월 15일자, 29면) 실제공간 친구뿐 아니라 사이버공간 친구관계를 맺기 시작하는 시기로 간주되기 때문이다. 1학년의 경우 학년의 적응기간이 짧다는 점에서 각 연령을 대표할 수 없다고 판단하여 제외시켰고, 3학년의 경우 수험과 관련된 심리적 부담감이 연구결과에 영향을 미칠 것으로 생각되어 제외시켰다.

본 조사에 앞서 척도의 타당도 검증을 위하여 전문가의 의견을 수렴하였으며 이를 바탕으로 질문지 문항의 이해, 작성에 소요되는 시간, 대상선정, 질문지에 응답하는 방식에서의 문제점을 알아보기 위하여 중·고·대학생 60명을 대상으로 예비조사를 실시하였다. 예비조사결과를 바탕으로 질문지의 내용을 수정·보완한 후 완성된 질문지를 2002년 4월 8일부터 12일 사이에 집락표집에 의한 유의표집으로 대구시내 중·고등학교 2학년과 대학교에 재학중인 600명에게 배부하였다. 회수된 자료는 519부였고, 이 중에서 응답이 누락된 자료나 부실 기재한 자료, 인터넷을 한번도 이용하지 않았다고 응답한 자료, 사이버공간 친구가 한명도 없다고 응답한 자료를 제

외한 총 355부를 최종분석자료로 사용하였다. 그리고 본 연구대상자들의 경우 현재 인터넷 이용을 하고 있어야 하며 이와 더불어 인터넷상의 친구관계를 맺고 있다고 응답한 대상자만을 최종분석자료로 이용되기 때문에 최종분석자료에 이용된 대상자의 수는 감소하였다. 연구대상의 일반적 특성은 <표 1>과 같고, 연구대상의 인터넷 관련 특성은 <표 2>와 같다.

연령별로 인터넷 사용시간 및 사용경력에서 차이가 날 것으로 생각되어 <표 2>를 연령에 따라 구분하였다. 첫째, 가장 친한 친구성별을 보면 실제공간 친구의 경우 모든 연령에서 동성친구를 지목하였지만 사이버공간 친구의 경우 중학생은 동성친구, 고등학생은 절반씩, 대학생은 이성친구를 더 많이 지목하였다. 둘째, 친구수를 보면 두 공간 모두 모든 연령에서 2-5명이 가장 많았다. 그리고 실제공간 친구의 경우 21명 이상은 중학생이 많았고, 사이버공간 친구의 경우 1명 이상은 중·고등학생이 많은 것으로 나타났다. 셋째, 주요대화수단을 보면 실제공간의 경우 모든 연령에서 직접적인 만남이 가장 많았고, 다음으로 전화, 채팅방이었다. 하지만 사이버공간의 경우 모든 연령에서 채팅방이 가장 많았고, 다음으로 e-mail이었다. 넷째, 인터넷 사용경력을 보면 모든 연령에서 3년 이상의 경력을 가진 경우가 가장 많았고, 다음으로 2년 이상 3년 미만, 1년 이상 2년 미만이었다. 다섯째, 하루평균 인터넷 사용량을 보면, 중·고등학생은 3시간 이상이 가장 많았고 대학생은 1시간 미만이 가장 많았다. 여섯째, 인터넷 사용시간대를 보면 중학생은 오후 12시부터 저녁 23시까지 가장 많이 사용하였고, 고등·대학생은 저녁 19시부터 심야 2시까지 가장 많이 사용하는 것으로 나타났다. 마지막으로, 인터넷 사용장소를 보면 모든 연령에서 주요 사용장소로 집을 이용하였고, 다음으로 PC방을 이용하는 것으로 나타났다.

2. 측정도구

1) 자기노출척도

(1) 자기노출척도 : 일반적인 자기노출척도는

〈표 1〉 연구대상의 일반적 특성

(N=355)

배경변인	구분	빈도(%)	배경변인	구분	빈도(%)	
성별	남	172(48.5)	아버지 직업	무직	9(2.5)	
	여	183(51.5)		단순노무직	17(4.8)	
학년	중학교	115(32.4)		서비스직	96(27.0)	
	고등학교	133(37.5)		판매직	19(5.4)	
	대학교	107(30.1)		사무직	96(27.0)	
종교	기독교	78(22.0)		관리직	43(12.1)	
	천주교	24(6.8)		전문직	21(5.9)	
	불교	100(28.2)		기타	34(9.5)	
	종교없음	152(43.0)				
부모님 생존유무	모두생존(함께사심)	312(87.9)		어머니 직업	주부	164(46.2)
	모두생존(별거)	10(2.8)	단순노무직		9(2.5)	
	모두생존(이혼)	14(3.9)	서비스직		70(19.7)	
	아버님만 생존	5(1.4)	판매직		21(5.9)	
	어머님만 생존	14(3.9)	사무직		31(8.7)	
부학력	중졸 이하	65(18.3)	관리직		18(5.1)	
	고졸	165(46.5)	전문직		13(3.7)	
	전문대졸 이상	117(33.2)	기타		16(4.5)	
모학력	중졸 이하	109(30.7)	가족소득		100만원 이하	54(15.2)
	고졸	186(52.4)			101-200만원	134(37.7)
	전문대졸 이상	52(14.6)		201-300만원	88(24.8)	
		301만원 이상		66(18.8)		

Jourard (1974)의 JSDQ(Jourard Self-Disclosure Questionnaire)를 번안하여 사용한 이봉희(1991)척도를 수정·보완하여 사용하였다. JSDQ는 6개 하위요인인 태도와 의견, 기호와 흥미, 공부와 활동, 수입과 용돈, 성격과 기분, 용모와 건강으로, 각 10문항씩 총 60문항으로 구성되어 있다. 하지만 본 연구에서는 실제공간 친구와 사이버공간 친구 모두에게 동일한 조건으로 적용가능하며 문항간·영역간에 서로 중복되지 않도록 이에 적합치 않은 영역을 제외하고 척도 구성의 타당성을 검증하기 위하여 요인 분석을 실시한 결과, 태도와 의견(9문항), 기호와 흥미(9문항), 공부와 활동(8문항), 수입과 용돈(5문항), 성격과 기분(8문항)의 5개 하위영역 39문항을 사용하였다. 또한 성적인 자기노출척도는 Herold와 Way(1988)의 SSDS(Sexual Self-Disclosure Scale)와 함께 Snell, Belk, Papini와 Clark(1989)의 SSDS-R를

수정·번안하여 사용하였다. SSDS는 전체 8문항, SSDS-R는 전체 6문항으로 구성되어 있으나 본 연구에서는 요인분석후, 실제공간 친구와 사이버공간 친구 모두에게 동일한 조건으로 적용가능하며 문항간·영역간에 서로 중복되지 않도록 이에 적합치 않은 영역을 제외한 성적인 측면영역의 7문항을 사용하였다.

따라서 자기노출척도는 일반적인 자기노출영역 5개와 성적인 자기노출영역 1개를 포함하여 총 6개 하위영역 46문항으로 구성되어 있다. 각 문항은 Likert식 5점 등 척도로 '매우 많이 말한다'는 5점, '많이 말한다'는 4점, '적당히 말한다'는 3점, '조금 말한다'는 2점, '전혀 말하지 않는다'는 1점이다. Cronbach α 계수는 실제공간 친구의 경우 .96, 사이버공간 친구의 경우 .95였다. 자기노출을 구성하는 태도와 의견, 기호와 흥미, 공부와 활동, 수입과 용돈,

〈표 2〉 연구대상의 인터넷 관련 특성

(N=355)

배경변인			빈도(%)		
			중학생	고등학생	대학생
가장 친한 친구 성별	실제공간 친구	동성친구	112(97.4)	129(97.0)	97(90.7)
		이성친구	3(2.6)	4(3.0)	10(9.3)
친구 성별	사이버 공간친구	동성친구	82(71.3)	62(46.6)	32(29.9)
		이성친구	33(28.7)	71(53.4)	75(70.1)
친구수	실제공간 친구	1명	2(1.3)	0(0.0)	0(0.0)
		2명-5명	63(40.6)	73(54.9)	60(56.1)
		6명-10명	40(25.8)	42(31.6)	33(30.8)
		11명-20명	26(16.8)	10(7.5)	9(8.4)
		21명 이상	24(15.5)	7(5.3)	5(4.7)
	사이버 공간친구	1명	3(1.9)	0(0.0)	0(0.0)
2명-5명		107(69.0)	84(63.2)	97(90.7)	
6명-10명		19(12.3)	25(18.8)	5(4.7)	
11명-20명		12(7.7)	7(5.3)	1(0.9)	
21명 이상		14(9.0)	17(12.8)	4(3.7)	
주요 대화 수단	실제공간 친구	전화	18(11.6)	26(19.5)	25(23.4)
		E-mail/편지	12(7.7)	2(1.5)	0(0.0)
		채팅방	40(25.8)	25(18.8)	1(0.9)
		직접만남	85(54.8)	80(60.2)	81(75.7)
	사이버 공간친구	전화	7(4.5)	8(6.0)	11(10.3)
		E-mail/편지	29(18.7)	18(13.5)	29(27.1)
인터넷 사용경력		6개월 미만	12(7.7)	6(4.5)	1(0.9)
		6개월 이상 - 1년 미만	9(5.8)	11(8.3)	3(2.8)
		1년 이상 - 2년 미만	37(23.9)	25(18.8)	22(20.6)
		2년 이상 - 3년 미만	47(30.3)	34(25.6)	32(29.9)
		3년 이상	50(32.3)	57(42.9)	49(45.8)
하루평균 인터넷 사용량		1시간 미만	19(12.3)	26(19.5)	43(40.2)
		1시간 이상 - 2시간 미만	41(26.5)	26(19.5)	31(29.0)
		2시간 이상 - 3시간 미만	37(23.9)	32(24.1)	22(20.6)
		3시간 이상	58(37.4)	48(36.1)	11(10.3)
인터넷 사용시간대		새벽(02-08시)	3(1.9)	3(2.3)	1(0.9)
		오전(08-12시)	10(6.5)	3(2.3)	0(0.0)
		오후(12-19시)	45(29.0)	16(12.0)	5(4.7)
		저녁(19-23시)	81(52.3)	73(54.9)	50(46.7)
		심야(23-02시)	14(9.0)	38(28.6)	51(47.7)
인터넷 사용장소		집	128(82.6)	115(86.5)	89(83.2)
		PC방(게임방)	23(14.8)	14(10.5)	10(9.3)
		학교	4(2.6)	3(2.3)	7(6.5)
		기타	0(0.0)	1(0.8)	1(0.9)

성격과 기분, 성적인 측면의 6개 하위영역별 Cronbach α 계수는 실제공간 친구의 경우 각각 .87(태도와 의견), .91(기호와 흥미), .88(공부와 활동), .86(수입과 용돈), .91(성격과 기분), .91(성적인 측면)이고 사이버공간 친구의 경우 각각 .81(태도와 의견), .92(기호와 흥미), .88(공부와 활동), .83(수입과 용돈), .89(성격과 기분), .91(성적인 측면)이었다.

그리고 각 문항들은 실제공간 친구 중 가장 친하다고 생각되는 친구 1명과 사이버공간 친구 중 가장 친하다고 생각되는 친구 1명을 생각하며 답하도록 하였다. 연구대상자들에게 친한 친구 1명에 대한 응답을 하도록 요구한 이유는 두 공간이 갖는 각각의 잇점들이 친구관계에 영향을 미칠 것으로 생각되어 이를 통제함으로써 동일한 조건하에서 두 공간의 친구관계를 비교하고자 하였기 때문이다. 즉 사이버공간의 잇점인 많은 친구를 단시간에 사귄 수 있다는 점과, 실제공간의 잇점인 비언어적인 의사소통이 가능한 직접적인 만남이 이뤄진다는 점을 통제하고자, 연구대상자의 노출대상자로 불특정 다수가 아닌 친한 친구 1인으로 한정하였다. 이를 통해 사이버공간 친구와 실제공간 친구의 동일한 비교가 가능할 것으로 생각된다.

2) 관계만족도척도

Byers와 Demmons(2000)의 GMREL(Global Measure of Relationship Satisfaction)를 수정·변안하여 사용하였다. 이 척도는 전체 5문항으로 구성되어

있고 척도구성의 타당성을 검증하기 위해 요인분석을 실시한 결과, 한 요인으로 묶였으며, 점수가 높을수록 관계만족도가 높은 것을 의미한다. 점수의 범위는 5점에서 25점까지이다. 각 문항은 Likert식 5점 등 척도이고 Cronbach α 계수는 실제공간 친구의 경우 .90, 사이버공간 친구의 경우 .94였다.

3. 자료분석 및 통계적 처리

본 연구의 자료를 분석하기 위해 SPSS/WIN 프로그램을 사용하였다. 빈도, 백분율 과 측정도구의 타당도 및 신뢰도를 알아보기 위해 요인분석과 Cronbach α 값을 산출하였다. 그리고 친구관계 유형, 사회인구학적 변인, 인터넷 사용실태 변인에 따른 자기노출, 만족도의 차이를 검증하기 위해서 t-test와 MANOVA를 실시하였으며 집단간의 개별비교는 Scheffe 사후검증법을 적용하였다.

III. 결과 및 해석

1. 친구관계 유형에 따른 관계만족도

친구관계 유형에 따라 관계만족도에 차이가 있는지를 알아보기 위하여 t-test를 실시하였으며, 그 결과는 <표 3>과 같다.

사이버공간 친구관계가 실제공간 친구관계보다

<표 3> 친구관계 유형에 따른 관계만족도 차이

만족도	연령	친구관계	N	평균	표준편차	t
만족도	중학생	실제공간 친구	115	1.55	.63	-7.61*
		사이버공간 친구	115	2.29	1.01	
	고등학생	실제공간 친구	133	1.55	.65	-6.87*
		사이버공간 친구	133	2.16	.87	
	대학생	실제공간 친구	107	1.56	.59	-13.15*
		사이버공간 친구	107	2.72	.78	
	전체	실제공간 친구	355	1.55	.63	-15.08*
		사이버공간 친구	355	2.37	.92	

*p<.05

만족도가 더 높은 것으로 나타났다. 이는 자신을 둘러싸고 있는 중요한 타인과의 관계에게 자신이 기대하는 요구수준에 따라 만족도가 달라진다는 은혁기(2001)의 연구결과처럼, 실제공간과 같이 친구에 대한 기대가 상대적으로 높을 경우 이러한 친구에 대한 높은 기대는 낮은 만족감을 가져오기 때문으로 생각된다. 또한 실제공간에서의 관계는 이미 노출자나 노출대상자간에 상대방에 대한 상당한 정도의 신뢰를 요구(임평규, 2001) 하지만, 사이버공간은 초기관계에서 요구되는 신뢰정도가 비교적 낮으며, 서로에 대한 신뢰를 크게 기대하지 않은 상태에서 솔직한 의사소통과 의견 절충과정을 통해 쉽게 심리적 만족감을 갖기 때문으로 생각된다. 또한 사이버공간 친구관계는 그 관계를 형성하고 종결함에 있어서 실제공간 친구관계보다 자유로우므로, 관계 지속에 있어서 스트레스를 적게 받을 것이고 이는 그 관계에 대한 불만을 줄이게 될 것이다. 따라서 만족스런 사이버공간의 친구관계는 정서적 공감감이자 지지자로 인식될 뿐만 아니라 도움이 필요한 상황에 처했을 때 현실적으로 도움을 줄 수 있을 것으로 생각된다.

그리고 일반적으로, 노출자와 노출대상자간의 자기노출정도에 차이가 많은 경우 이들은 서로의 관계를 불공평하게 인식하게 되어 만족하지 못하게 되는데(Davidson, Balswick, & Haverson, 1983), 본 연구에서는 사이버공간 친구관계의 경우 가장 친한 친구를 노출대상자로 명시하였으므로, 노출자와 노출대상자들이 이미 어느 정도의 신뢰를 바탕으로 하고 있으므로 만족에 영향을 미쳤을 것으로 생각된다. 또한 이러한 결과는 친밀하고 지지적인 친구 관계를 형성했는가의 여부가 청년들의 발달과 적응에 결정적인 영향을 미친다는 점(Hetherington & Parke, 1993)에서 볼 때, 사이버공간 친구관계의 중요성을 시사해주고 있다. 하지만 이러한 결과는 노출자가 지각하는 만족도 일뿐 노출대상자도 동일한 수준의 높은 만족도를 지각하는지에 대해서는 알 수가 없다. 따라서 후속연구에서는 사이버공간상의 노출자와 노출대상자를 한쌍으로 연계하여 이들이 서로간에 느끼는 만족도의 일치정도를 알아본다면,

그 관계에 대한 긍정적인 평가의 유무뿐 아니라 사이버공간상의 친구관계에 대한 질적인 접근이 가능할 것으로 생각된다.

2. 친구관계 유형에 따른 자기노출

친구관계 유형에 따라 자기노출에 차이가 있는지를 알아보기 위하여 t-test를 실시하였으며, 그 결과는 <표 4>와 같다.

자기노출 하위변인인 태도와 의견, 기호와 흥미, 공부와 활동, 수입과 용돈, 성격과 기분, 성적인 측면 모두에서 실제공간 친구가 사이버공간 친구보다 자기노출을 더 많이 하는 것으로 나타났다. 이는 사이버공간에서의 자기표현이나 자기노출이 실제공간보다 더 많다는 선행 연구결과(Short, Williams, & Christie, 1976; Weisband & Kiesler, 1999; 임평규, 2001)와 일치하지 않는다. 이러한 불일치는 선행 연구에서의 자기노출대상자는 사이버공간상의 불특정 다수를 대상으로 하였고, 본 연구에 있어서 자기노출대상자는 가장 친한 친구로 한정하는데 원인이 있는 것으로 사료된다. 또한 이러한 결과는 높은 수준의 노출정보를 받게 되면 노출정보를 받은 사람이 노출자에 대해서 호감이나 매력을 느끼게 되고(Cozby, 1972), 노출자에 대해서 자신도 그와 유사한 수준의 노출행동을 보여 대등한 노출수준을 교환하게 되는데(Morton, 1978), 실제공간 친구의 경우 직접적인 대면으로 인해 상호적이고 즉각적인 노출행동이 보다 용이하기 때문으로 생각된다.

그리고 사이버공간은 실제공간에 비해 타인에게 자기노출의 위험성이 적어서 심리적 부담감을 줄일 수 있는 장점이 있지만, 이미 친한 친구관계로 발전한 경우 이러한 장점이 작용하지 않는 것으로 생각된다. 즉 사이버공간은 친한 친구관계로 발전되지 않은 관계초기에는 편안하게 자기를 노출할 수 있는 잇점이 많지만, 관계지속시에는 실제공간보다 잇점이 되지 못함을 알 수 있다. 하지만 인터넷 보급 초기에는 화상채팅, 음성채팅 등이 부진했으나 현재에는 보편화되고 있는 것처럼, 앞으로 지속적인 인

〈표 4〉 친구관계 유형에 따른 자기노출 차이

자기노출	연령	친구관계	N	평균	표준편차	t
태도와 의견	중학생	실제공간 친구	115	2.61	0.90	7.50*
		사이버공간 친구	115	2.08	0.74	
	고등학생	실제공간 친구	133	2.96	0.85	9.24*
		사이버공간 친구	133	2.37	0.73	
	대학생	실제공간 친구	107	3.50	0.78	11.72*
		사이버공간 친구	107	2.45	0.72	
기호와 흥미	중학생	실제공간 친구	115	3.53	1.05	6.26*
		사이버공간 친구	115	2.94	1.20	
	고등학생	실제공간 친구	133	3.52	0.95	7.12*
		사이버공간 친구	133	2.96	0.97	
	대학생	실제공간 친구	107	3.62	0.76	8.56*
		사이버공간 친구	107	2.86	0.89	
공부와 활동	중학생	실제공간 친구	115	3.18	1.02	6.84*
		사이버공간 친구	115	2.56	1.01	
	고등학생	실제공간 친구	133	3.48	0.91	8.78*
		사이버공간 친구	133	2.76	0.93	
	대학생	실제공간 친구	107	3.54	0.75	10.05*
		사이버공간 친구	107	2.57	0.79	
수입과 용돈	중학생	실제공간 친구	115	2.31	1.07	7.33*
		사이버공간 친구	115	1.71	0.81	
	고등학생	실제공간 친구	133	2.64	0.96	9.24*
		사이버공간 친구	133	1.89	0.82	
	대학생	실제공간 친구	107	2.56	0.85	11.15*
		사이버공간 친구	107	1.54	0.61	
성격과 기분	중학생	실제공간 친구	115	2.91	1.08	6.94*
		사이버공간 친구	115	2.26	0.96	
	고등학생	실제공간 친구	133	3.18	0.97	7.88*
		사이버공간 친구	133	2.50	0.93	
	대학생	실제공간 친구	107	3.34	0.88	10.26*
		사이버공간 친구	107	2.25	0.86	
성적인 측면	중학생	실제공간 친구	115	1.51	0.65	4.97*
		사이버공간 친구	115	1.28	0.45	
	고등학생	실제공간 친구	133	2.06	1.02	7.45*
		사이버공간 친구	133	1.50	0.78	
	대학생	실제공간 친구	107	2.12	0.89	8.19*
		사이버공간 친구	107	1.48	0.71	
전체	중학생	실제공간 친구	115	2.74	0.75	8.09*
		사이버공간 친구	115	2.20	0.65	
	고등학생	실제공간 친구	133	3.03	0.73	9.97*
		사이버공간 친구	133	2.39	0.64	
	대학생	실제공간 친구	107	3.19	0.64	11.89*
		사이버공간 친구	107	2.27	0.61	

*p<.05

터넷 기술발달은 청년들의 친구관계 초기 뿐 아니라 지속과정에까지도 다양하게 영향을 미칠 것으로 예상된다.

3. 사회인구학적 변인에 따른 친구관계 유형별 자기노출

사회인구학적 변인에 따라서 친구관계 유형별 자

<표 5> 사회인구학적 변인에 따른 친구관계 유형별 자기노출 차이

사회인구학적 변인(N)			태도와 의견			기호와 흥미			공부와 활동			수입과 용돈			성격과 기분			성적인 측면		
			M	F	S ¹⁾	M	F	S	M	F	S	M	F	S	M	F	S	M	F	S
연령	실제 공간 친구	중학생(115)	2.61		a	3.53			3.18		a	2.31		a	2.91		a	1.51		a
		고등학생(133)	2.96	30.81*	b	3.52	.40		3.48	5.42*	b	2.64	3.84*	b	3.18	5.42*	ab	2.06	17.10*	b
		대학생(107)	3.50		c	3.62			3.54		b	2.56		ab	3.34		b	2.12		b
	사이버 공간 친구	중학생(115)	2.08		a	2.94			2.56			1.71		ab	2.26			1.28		a
		고등학생(133)	2.37	8.20*	b	2.96	.36		2.76	1.98		1.89	6.32*	b	2.50	2.79		1.50	4.01*	b
		대학생(107)	2.45		b	2.86			2.57			1.54		a	2.25			1.48		ab
성별	실제 공간 친구	중학생	남(52)	2.22		3.46			3.12			2.04		2.51		1.44				
			여(63)	2.94	21.91*		3.58	0.38		3.22	0.26		2.53	6.29*		3.25	14.96*		1.56	1.02
		고등학생	남(66)	2.62		3.32			3.40			2.62		3.02		2.25				
			여(67)	3.30	24.87*		3.70	5.49*		3.56	0.96		2.67	0.11	3.59		1.86	4.99*		
		대학생	남(54)	3.41		3.53			3.50			2.47		3.25		2.28				
			여(53)	3.59	1.47	1.51	3.71		3.59	0.38		2.65	1.19	3.44	1.29	1.95	3.60			
	사이버 공간 친구	중학생	남(52)	1.89		3.01			2.65			1.76		2.13		1.26				
			여(63)	2.24	6.75*	0.31	2.89		2.48	0.78		1.66	0.39	2.36	1.63	1.29	0.09			
		고등학생	남(66)	2.26		2.92			2.83			2.04		2.49		1.62				
			여(67)	2.48	3.09	0.24	3.00		2.69	0.71		1.75	4.32*	2.50	0.00	1.39	3.00			
		대학생	남(54)	2.50		2.90			2.65			1.58		2.20		1.65				
			여(53)	2.40	0.53	0.26	2.81	0.26	2.48	1.35		1.51	0.37	2.31	0.43	1.30	6.87			
친구 수	실제 공간 친구	1명(2)	1.78		a	1.78			1.81		a	1.50		1.63		1.07				
		2명-5명(176)	2.95		ab	3.51			3.32		b	2.44		3.12		1.97				
		6명-10명(102)	3.20	2.79*	b	3.66	2.26		3.53	2.04*	b	2.52	1.57	3.16	2.03	1.79	1.57			
		11명-20명(41)	3.06		ab	3.55			3.45		b	2.74		3.40		2.03				
		21명이상(33)	2.79		ab	3.55			3.49		b	2.66		3.01		1.73				
		사이버 공간 친구	1명(3)	1.81			2.81			2.38			2.67		a	2.00		1.19		
	2명-5명(260)		2.25			2.80			2.54			1.61		b	2.27		1.37			
	6명-10명(45)		2.40	2.20		3.29	4.15		2.89	3.12		2.07	6.58*	ab	2.52	2.54	1.60	2.14		
	11명-20명(17)		2.66			3.48			3.10			2.05		ab	2.90		1.44			
	21명이상(30)		2.46			3.20			2.83			1.95		ab	2.43		1.64			

1) Scheffe의 사후검정

*p<.05

기노출에 차이가 있는지를 알아보기 위하여 MANOVA를 실시하였고, 그 결과는 <표 5>와 같으며, 사회인구학적 변인중 통계적으로 유의미한 결과만 제시하였다.

첫째, 연령에 따른 친구관계 유형별 자기노출은, 실제공간 친구의 경우 전반적으로 연령이 증가할수록 각 하위영역에서 자기노출을 더 많이 하였다. 그리고 사이버공간 친구의 경우 연령이 증가할수록 태도와 의견, 성적인 측면에 자기노출을 더 많이 하였으며, 수입과 용돈에 대한 자기노출은 더 적게 하였다. 이는 연령이 증가할수록 적절한 자기주장 뿐 아니라 대인기술을 사용하기 위한 여러 가지 기법들을 보다 많이 습득(Carkuff, Kratochwill, & Friel, 1968)하고, 지속적인 온라인 및 오프라인 만남을 통해 이성과 성에 대한 자연스러운 관심과 호기심을 나타낼 수 있으며, 청년 초·중기에는 친구관계에서 운동, 음악, 여가, 외적 활동에 호감을 갖는 반면, 청년 후기에는 정치, 종교, 가치관 등 생각과 관념이 유사한 대상에게 더욱 이끌리게 되기 때문으로 생각된다. 그리고 사이버공간 친구의 경우, 수입과 용돈 같은 순위순 주제는 친밀감을 형성하는 관계초기에 주로 노출될 수 있는 내용이므로 나이가 들수록 보다 깊이 있는 대화를 요구하게 되고 보다 친밀한 관계를 맺게 되면 이러한 주제에 대한 노출이 줄어드는 것으로 생각된다. 또한 연령이 어릴수록 사이버공간을 이용하는 기술적인 부분이나 태도가 전문적이지 못하고 미숙하기 때문에(Morahan-Martin, & Schumacher, 2001) 이러한 숙련되지 못한 이용능력은 게임과 같은 단순한 즐거움을 추구함으로 깊이 있는 자기노출이 부족하게 만든다. 또한 연령이 증가할수록 성이라는 주제는 금기하는 주제가 아니라 쉽게 자신의 성적인 태도 및 성행동에 대한 생각들을 노출할 수 있는 부분이 되고, 청년후기의 이성친구관계는 단순한 즐거움을 주는 청년 초·중기와는 달리 성적 정체성을 정립하며 배우자를 찾는 탐색과정에 해당하므로, 성에 대한 자기노출을 더 많이 하는 것으로 생각된다.

둘째, 성별에 따른 친구관계 유형별 자기노출은, 실제공간 친구의 경우 전반적으로 여학생이 남학생

보다 각 하위영역에서 자기노출을 더 많이 하였으나 성적인 측면은 남학생이 여학생보다 자기노출을 더 많이 하였다. 그리고 사이버공간 친구의 경우 태도와 의견은 여학생이 남학생보다 자기노출을 더 많이 하였으나 수입과 용돈은 남학생이 여학생보다 자기노출을 더 많이 하였다. 이는 주도성이 강한 남성들이 성적인 측면과 같은 꺼리는 주제에 있어서도 자기노출을 먼저 주도하기 때문으로 생각된다. 또한 사이버공간에서 남성들이 여성들보다 자신의 재능이나 집안배경에 대해 자신감을 더 많이 가지므로(장상희·양미연, 1999) 수입과 용돈에 대한 자기노출을 부추겼을 것으로 생각된다. 그리고 연구대상자의 가장 친한 친구성별에 대한 <표 2>의 결과와 연계하여 볼 때, 가장 친한 사이버공간 친구의 성별은 중학생의 경우 대부분이 동성친구인 반면, 고등학생의 경우 동성친구와 이성친구가 반반이었다. 이는 고등학생의 경우 청소년 중기가 되면서 점차 동성 또래 동조뿐 아니라 이성또래에 대한 관심이 고조됨을 알 수 있고, 이를 통해 이성들에게 매력적으로 보일 수 있는 외적인 조건인 수입과 용돈에 대한 자기노출이 용이하고, 사이버공간상의 자신의 일면이 될 수도 있는 아바타를 꾸미기 위해 많은 돈을 들이는 것도 이 때문으로 생각된다. 하지만 대학생들의 경우 이성친구에 대한 비율이 증가하였지만, 이는 이미 성인으로서 실제적 데이트를 즐길 수 있는 나이이고, 많은 제약에서 벗어날 수 있는 시기이므로 실제적인 노출내용에는 영향을 미치지 않는 것으로 생각된다.

셋째, 친구수에 따른 친구관계 유형별 자기노출은, 실제공간 친구의 경우 친구수가 1명일 때보다 6-10명일 때 태도와 의견, 공부와 활동에 대해서 자기노출을 더 많이 하였고, 사이버공간 친구의 경우 친구수가 2-5명일 때 보다 1명일 때 수입과 용돈에 대해 자기노출을 더 많이 하였다. 본 연구의 친구수는 깊이 있는 친한 친구가 아니라 일반적인 수준의 친구를 의미한다. 따라서 일반적으로 사이버공간이 실제공간보다 많은 수의 친구들을 보다 쉽게 사귄다는 결과와는 다르다. 하지만 이러한 결과는 청년기가 되면서 또래집단에 대한 요구가 증가하지만

<표 6> 인터넷 사용실태 변인에 따른 자기노출 차이

인터넷사용실태 변인(N)			태도와 의견			기호와 흥미			공부와 활동			수업과 용돈			성격과 기분			성적인 측면		
			M	F	S ¹⁾	M	F	S	M	F	S	M	F	S	M	F	S	M	F	S
주요 대화 수단	실제 공간 친구	전화(61)	3.25		a	3.67			3.48			2.70			3.27			2.37		a
		E-mail/편지(13)	2.88	4.96*	ab	3.41	2.49		3.51	2.65		2.75	1.79		3.26	3.18		1.56	7.22*	b
		채팅방(52)	2.62		b	3.25			3.07			2.31			2.76			1.77		ab
		직접만남(229)	3.04		ab	3.59			3.45			2.49			3.19			1.82		ab
사이버 공간 친구	사이버 공간 친구	전화(23)	2.43			3.01			2.68			1.92			2.47			1.61		
		E-mail/편지(73)	2.22	.65		3.07	.95		2.71	.99		1.52	2.61		2.28	1.49		1.32	1.27	
		채팅방(249)	2.30			2.87			2.59			1.76			2.33			1.43		
		직접만남(10)	2.46			3.13			3.03			1.86			2.90			1.57		
하루 평균 인터넷 사용량	실제 공간 친구	1시간미만(85)	3.22		a	3.53			3.43			2.53			3.17			1.87		
		1시간-2시간(93)	3.15	5.45*	a	3.67	.80		3.47	.46		2.60	.58		3.20	.75		1.82	.45	
		2시간-3시간(84)	2.92		ab	3.50			3.37			2.41			3.19			1.96		
		3시간이상(93)	2.74		b	3.48			3.32			2.48			3.01			1.95		
사이버 공간 친구	사이버 공간 친구	1시간미만(85)	2.35			2.74			2.54			1.66			2.19			1.35		
		1시간-2시간(93)	2.29	.28		2.87	1.77		2.49	2.73		1.67	.91		2.21	3.27		1.34	1.96	
		2시간-3시간(84)	2.25			3.02			2.67			1.77			2.52			1.44		
		3시간이상(93)	2.32			3.06			2.84			1.82			2.48			1.55		

1) Scheffe의 사후검정

*p<.05

깊이 있는 개인간(친구간)의 밀착을 또래 집단과의 관계보다 더욱 요구한다는 점에서 볼 때, 사이버공간에서 불특정 다수를 만날 수 있는 기회는 실제공간에 비해서 많겠지만, 자신의 사적인 부분을 노출할 수 있을 정도의 친밀한 친구관계를 맺는 상대는 소수임을 알 수 있다. 그리고 이는 실제공간에서 많은 수의 친구를 사귀는 경우 사회적 기술이 풍부하여 자신의 의견 또한 분명히 전달할 가능성이 높고, 학생이라는 신분특성상 학업과 관련된 일상적 대화가 많이 이루어지기 때문으로 생각된다.

4. 인터넷 사용실태 변인에 따른 친구관계 유형별 자기노출

인터넷 사용실태 변인에 따라 친구관계 유형별 자기노출에 차이가 있는지를 알아보기 위해 MANOVA를 실시하였고, 그 결과는 <표 6>과 같으며, 인터넷 사용실태 변인중 통계적으로 유의미한 결과만을 제시하였다.

첫째, 주요대화수단에 따른 친구관계 유형별 자기

노출은, 실제공간 친구의 경우 채팅방보다 전화를 주로 이용할 때 태도와 의견에 대해 자기노출을 더 많이 하였고, e-mail보다 전화를 주로 이용할 때 성적인 측면에 대해 자기노출을 더 많이 하였다. 이는 실제공간에서의 부족한 면대면 접촉 부분을 보충하기 위한 수단으로 전화가 많이 이용되고, 성적인 부분과 같은 꺼리는 주제에 있어서도 직접적인 접촉 수단보다는 자신의 얼굴표정이나 신체적인 변화를 숨기기 용이한 전화와 같은 간접적인 접촉수단이 이용됨을 알 수 있다. 하지만 사이버공간의 경우 통계적으로 유의미한 결과가 나타나지 않았다. 이는 CMC(Communication mediated computer) 이용자가 온라인으로 알게된 상대와 전화, 우편, 대면접촉 등의 다른 의사소통 수단을 함께 사용한다는 연구결과(Parks & Floyd, 1996)에도 불구하고, 이러한 의사소통 수단이 자기노출에 직접적인 영향을 미치지 않음을 알 수 있다.

둘째, 하루평균 인터넷 사용량에 따른 친구관계 유형별 자기노출은, 실제공간 친구의 경우 2시간 미만일 때가 3시간 이상일 때보다 태도와 의견에 대

해 자기노출을 더 많이 하였다. 이는 청년들이 실제 공간 친구를 사이버공간상에서 까지 연계해서 만날 지라도 그 시간의 양은 그리 많지 않음을 알 수 있다. 즉 대부분의 청년들이 인터넷을 정보추구·사교 대화를 위한 이용보다는 게임오락에 치중하여 이용하기 때문에, 친구와의 대화에 많은 시간을 할애하지 못하기 때문이다. 또한 초기 만남에서는 친밀한 대화와 지속적인 만남을 위해 많은 대화시간이 요구되지만 어느 정도 친한 사이로 발전하게 되면 관계지속에는 초기만큼 많은 대화시간을 필요로 하지 않기 때문이다. 그리고 사이버공간 친구의 경우, 인터넷 사용실태 변인에 따른 자기노출에서는 통계적으로 유의미하지 않았다. 이는 사이버공간 친구관계가 인터넷을 통하여 시작된 관계로서 이미 익숙하게 인터넷을 사용하기 때문으로 생각된다. 따라서 사이버공간 친구의 경우, 전반적인 인터넷 이용량이 아닌 친구와의 사교대화를 중심으로 하는 인터넷 사용실태 변인에 대한 연구가 이뤄져야 할 것이다.

IV. 논의 및 결론

본 연구에서 얻어진 결과와 논의를 통하여 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다.

첫째, 친구관계 유형에 따른 관계만족도는 사이버공간 친구가 실제공간 친구보다 더 높게 나타났다. 이는 지속적인 만남을 통해 이루어지는 신뢰할 수 있는 친구관계로 발전한 경우 실제공간 친구관계보다 더 큰 만족감을 느낄 수 있음을 의미한다. 또한 친구에 대한 만족감은 지원을 원활하게 해주지 않는 관계에선 상대방의 믿음이 약해질 수 있고, 지원을 잘 해주는 관계라 하더라도 통제를 당하는 느낌이나 심리적 부담감을 느낄 수 있으므로, 사이버공간 친구관계에 있어서 초기단계 만족도 뿐 아니라 이후의 관계 발전에 따른 만족도에 대한 지속적인 연구가 요구된다.

둘째, 친구관계 유형에 따른 자기노출은 실제공간 친구가 사이버공간 친구보다 더 많았다. 이는 사이버공간의 다양한 잇점에도 불구하고, 대화시에 필요

로 하는 언어 이외의 음성, 몸짓, 표정, 접촉 등의 비언어적 의사소통 부족때문으로 생각된다. 앞으로 다양한 기술발달은 이러한 부족한 의사소통 부분을 보완해줌으로써 이러한 차이도 다른 양상이 될 것으로 생각된다.

셋째, 사회인구학적 변인에 따른 친구관계 유형별 자기노출은 실제공간 친구의 경우 연령, 성별, 친구수에서 차이가 나타났고, 사이버공간 친구의 경우 연령, 성별, 친구수에서 차이가 나타났다. 이는 고학년의 경우, 입시준비, 토론수업 등을 통해 자신의 의견을 표현할 수 있는 다양한 기회를 가졌을 것이고, 성과 관련된 관심과 호기심을 표현하는데 있어서도 저학년에 비해 보다 익숙하기 때문으로 생각된다. 그리고 성별의 경우, 여학생들이 남학생보다 전반적 노출은 많이 하였으나 성적인 측면에 있어서는 고등학교 남학생이 여학생보다 많은 노출을 하고 있었다. 이는 성이라는 꺼리는 주제라 할지라도 동일한 관심사를 갖고 있는 친한 동성친구에게는 보다 자유로운 대화 주제가 됨을 알 수 있다. 그리고 사이버공간의 경우, 중학생은 여학생이 남학생보다 태도와 의견에 대해 더 많이 노출하였고, 고등학생은 남학생이 여학생보다 수업과 용돈에 대해 더 많이 노출하였다. 이는 청소년초기인 중학교 여학생들이 남학생들에 비해 언어구사능력이 우수하여 자신의 태도와 의견에 대한 보다 분명한 의사전달이 가능하기 때문으로 생각되고, 청소년중기인 고등학교 남학생들은 여학생들에 비해 보다 진취적이고 적극적이므로 상대에게 매력적으로 보이기 위한 외적인 조건인 수업과 용돈에 대한 자기노출을 보다 많이 하기 때문으로 생각된다. 친구수의 경우, 실제공간에서는 다수의 친구에게 많은 노출을 하였지만 사이버공간상에서는 한명이라는 소수의 친구관계일 때 노출을 더 많이 하였다. 이는 다수의 친구를 손쉽게 사귄 수 있다는 사이버공간상의 잇점이 있다 하더라도 자신의 사적인 부분까지 노출할 수 있는 친한 친구는 소수임을 알 수 있다.

마지막으로, 인터넷 사용실태 변인에 따른 친구관계 유형별 자기노출은 실제공간 친구의 경우 주요 대화수단, 하루평균 인터넷 사용량에서 차이가 나타

났다. 하지만 사이버공간 친구의 경우는 통계적으로 유의미하지 않았다. 이는 많은 청년들이 직접적인 만남에서 부족한 대화를 전화라는 대화수단으로 보충하고 있으며, 보다 꺼리는 주제에 있어서도 간접적인 수단이 용이함을 알 수 있다.

이상과 같은 본 연구의 논의와 결론을 통해 몇 가지 점을 제언하고자 한다.

첫째, 본 연구의 연구대상자는 인터넷을 사용하고 있으며 사이버공간 친구가 한명 이상 있어야 하므로 실제로 600여명에게 질문지를 실시하였으나 인터넷을 한번도 이용하지 않는다고 응답한 자료, 사이버공간 친구가 없다고 응답한 자료를 제외하였으므로 실제로 결과에 적용된 연구대상자의 크기가 축소되었다. 따라서 후속연구는 인터넷조사기법을 이용한 광범위한 연구가 이루어져야 할 것이다.

둘째, 자기노출은 노출자와 노출대상자의 관계에 따라 노출정도가 달라진다. 하지만 본 연구는 그 관계를 단지 친한 친구 한명으로 한정하였기에, 연구대상자들 중 다수의 친구관계를 폭넓게 맺고 있는 경우 한명을 지목함에 있어서 개인적인 기준으로 친한 친구를 지목하였을 것이다. 따라서 후속연구에서는 친한 친구에 대한 분명한 정의가 필요할 것이고, 노출자와 노출대상자간의 관계에 따른 사이버공간과 실제공간의 차이를 밝히기 위해서, 연구대상자인 노출자 뿐 아니라 노출자의 친한 친구로 지명된 노출대상자를 하나의 쌍으로 표집하여 이들 관계의 질을 비교하는 연구가 요구된다.

셋째, 인터넷의 특성상 동성친구 못지 않게 이성친구를 사귄 수 있는 기회가 용이한데도 불구하고, 대부분의 선행연구들은 친구관계 설문 응답시 자신의 동성친구에 한해서 응답하는 방법을 채택하고 있다. 따라서 본 연구는 사이버공간 친구를 동성친구로 제한하지 않았는데, 연구대상자들이 이성에 대한 관심이 증가되는 청소년 시기인 만큼 후속연구에서는 동성친구와 이성친구를 모두 포함하여 각각에 대한 비교연구가 필요할 것으로 생각된다.

마지막으로, 아직까지 연구범위 및 평가방법이 한정되어 있는 현실에 비추어 볼 때, 본 연구는 차후의 다양한 인터넷관련 연구자료 및 부모교육프로그램,

인터넷 중재·문제대처 프로그램 개발에도 도움이 될 것이다. 따라서 후속연구에서는 청소년들의 개방적인 성태도와 함께 성과 관련된 문제행동에 대한 이해를 돕기 위해 성적인 자기노출에 대한 광범위한 연구가 요구된다.

■ 참고문헌

- 김교현(1992). 친구관계에서 자기노출의 기능. 한국 심리학회, 11(1).
- 김선중(1981). 대학생들의 자기노출에 대한 연구: 성, 노출대상, 노출화제를 중심으로. 한양대학교 석사학위논문.
- 김중범(1999). 인터넷 중독 하위 집단의 특성 연구: 자존감, 우울, 외로움, 공격성을 중심으로. 연세대학교 석사학위논문.
- 김주환(1996). 인터넷신드롬. 과학동아.
- 구연진(2001). 사이버공간의 대인관계 성향에 관한 연구: 대상의 사전 친숙 여부를 중심으로. 고려대학교 석사학위논문.
- 서주현(2001). 청소년의 인터넷을 통한 친구관계의 기능, 구조적 특성 및 만족감. 서울대학교 석사학위논문.
- 소년조선일보(2002). 1월 15일자.
- 송명준(2001). 인터넷 중독자의 온라인 및 면대면 커뮤니케이션 만족도 연구. 고려대학교 석사학위논문.
- 안 석(2000). 인터넷의 중독적 사용에 관한 연구: 서울 소재 중학생 대상으로. 연세대학교 석사학위논문.
- 이봉희(1991). 중요한 타인에 대한 아동의 자기노출. 한양대학교 석사학위논문.
- 이 숙, 김미란(2001). 성과 학년에 따른 청소년의 친구관계. 생활과학연구, 11.
- 이정우, 김규원(1989). 청소년기 자녀가 지각한 어머니와의 커뮤니케이션 유형 및 만족도 연구. 대한가정학회지, 27(3).
- 임평규(2001). 현실과 사이버의 맥락에 따른 자기노출의 차이: 성격특성과의 상호작용을 중심으로

- 로. 연세대학교 석사학위논문.
- 윤영민(2000). 인터넷 환경이 청소년의 사회화에 미치는 영향. 청소년보호위원회 제2차 정책포럼 인터넷시대에 있어 청소년문화와 대책.
- 은혁기(2001). 청소년들의 자기인식, 타인인식, 대인 기술 및 대인관계만족에 관한 연구. 청소년상담연구, 9, 136-157.
- 장상희, 양미연(1999). 사이버스페이스에 나타난 성 역할 이데올로기. 부산대 여성학 연구, 9(1).
- 조선일보(2001). 3월 13일자.
- 황상민(2000). 사이버공간의 경험에서 나타난 부모 세대와 청소년 세대집단간의 의식 특성. 한국심리학회지, 13(2), 145-158.
- Berndt, T. J. (1982). The features and effects of friendship in early adolescence. *Child Development*, 53, 1447-1460.
- Berndt, T. J. (1996). Exploring the effects of friendship quality on social development. In W. M. Bukowski, s. F. Newcomb & W. W. Hartup (Eds.), *The company they keep: friendship in childhood and adolescence*, 346-365. NY: Cambridge University.
- Byers, E. S., & Demmons, S. (2000). Sexual satisfaction and sexual self-disclosure within dating relationships. Manuscript submitted for publication.
- Carkuff, R. R., Jratochwill, D., & Friel, T. (1968). Effects of training. *Journal of Counseling Psychology*, 15(1), 68-74.
- Clements., Nastasi., (1985). Effects of Computer Environments on Social-Emotional Development: Logo and Computer-Assisted Instruction. *Computers in the Schools; v2 n2-3* p11-31.
- Cozby, P. C. (1972). Self-disclosure, reciprocity and liking. *Sociometry*, 35, 151-160.
- Derlega, V. J., & Chaikin, A. L. (1975). *Sharing intimacy: what we reveal to others and Why* NY: Prentice-Hall Inc.
- Davidson, B., Balswick, J., & Haverson, C. (1983). The relation between spousal affective self-disclosure and marital adjustment. *Home economics Research Journal*, 11, 381.
- Diaz, R. M., & Berndt, T. J. (1982). Children's knowledge of a best friend: Fact or fancy?. *Developmental Psychology*, 18, 787-794.
- Gilbert, S. (1976). Empirical and theoretical extentions of self-disclosure exploration in interpersonal communication. Gerald Miller, (Ed). Beverly Hills: Sage publication, 197-215.
- Herold, E. S., & Way, L. (1988). Sexual self-disclosure among university women. *The Journal of Sex Research*, 24, 1-14.
- Hetherington, E. M., & Parke, R. D. (1993). *Child Psychology*(4th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Hiltz, S. R., & Turoff, M. (1981). The evolution of user behavior in a computerized conferencing system. *Communications of the ACM*, 24(11), 739-751.
- Hodges, E. V. E., Boivin, M., Vitaro, F., & Bukowski, W. M. (1999). The Power of Friendship Against an Escalating Cycle of Peer Victimization. *Developmental Psychology*, 35(1), 94-101.
- Jourard, S. M. (1971). *The transparent self*. NY: Van Nostrand Reinhold.
- Jourard, S. M. (1974). Self-disclosure questionnaire. In J. W. Pfeiffer & J. F. Jones(Eds.), *The 1974 Annual Handbook for Group Facilitators*(pp. 103-111). San Diego, CA: Pfeiffer & Company.
- Kennedy, B. L. (1998). Internet Addiction Disorder. *Interpersonal computing and Technology*, 6(1-2).
- Kraut, R., Kiesler, S., Mukhopadhy, T., Scherlis, W., & Patterson, M. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being. *American Psychologist*, Sep.
- McKenna, M. C., Topping, K. J. (1999). Introduction to electronic literacy-Part 1. *Reading and Writing Quarterly, Overcoming Learning Difficulties*,

- 15(2), pp.107-110.
- Merkle, E. R., & Richardson, R. A. (1999). Digital dating and virtual relating: An introduction to computer mediated relationship(CMR). Manuscript submitted for publication.
- Morahan-Martin, J., & Schumacher, P. (2001). Genders, Internet and computer attitude and experiences. *Computers in Human Behavior*, 17, 95-110.
- Morton, T. L. (1978). Intimacy and reciprocity of exchange: A Comparison of spouse and strangers. *Journal of personality and social psychology*, 36(1), 72-81.
- Muehlenhard, C. L., & McCoy, M. L. (1991). Double standard/double bind: The sexual double standard and women's communication about sex. *Psychology of Women Quarterly*, 15, 447-461.
- Muhlstein, E., Croft, D. (1986). Using the Microcomputer to Enhance Language Experiences and the Development of Cooperative Play among Preschool Children.
- Parks, M. R., & Floyd, K. (1996). Making friends in cyberspace. *Journal of Communication*, 46(1), 80-97.
- Parker, J. G., & Asher, S. R. (1993). Friendship and Friendship Quality in Middle Childhood : Links with Peer Group Asseptance and Feelings of Loneliness and Social Dissatisfaction, 611-621.
- Roberts, L. D., Smith, L. M., & Pollock, C. (1997). "u r a lot bolder on the nef": The social use of text-based virtual environments by shy individuals. Retrieved June 4, 1998 from the World Wide Web: <http://psych.curtin.edu.au/people/roberts/shy.htm>
- Schnarch, D. (1997). Sex, Intimacy, and the internet. *Journal of Sex Education and Therapy*, 22, 15-20.
- Sharabany, R., Gershoin, R., Hoffman, J. E. (1981). Girlfriend, boyfriend: Age and sex differences in intimate friendship. *Developmental Psychology*, 17, 800-808.
- Short, J., Williams, E., & Christie, B. (1976). The social psychology of telecommunications. New York: John Wiley & Sons.
- Snell, W. E., Belk, S. S., Papini, D. R., & Clark, S. (1989). Development and validation of the sexual self-disclosure scale. *Annals of Sex Research*, 2, 307-334.
- Swigger, K. (1984). Social Patterns and Computer Use among Preschool Children. *AEDS Journal*, 17(3), p35-41.
- Swann, W. B., Del A., Ronde, C., & Hixon, J. G. (1994). Authenticity and positive strivings in marriage and courtship. *Journal of Personality and Social Psychology*, 66, 857-869.
- Taylor, D. A (1979). Motivation bases. In G. J. Chehine & Associates, Self-Disclosure, San Francisco, CA: Josey-Bass
- Walther, J. B. (1992). International Effects in Computer-mediated Communication Interaction. *Communication Research*, 19(1), 52-90.
- Weisband, S., & Kiesler, S. (1999). Self disclosure on computer form: Meta-analysis and implications. http://www.acm.org/sigchi/chi96/proceedings/papers/weisband/sw_txt.htm.
- Wysocki, D. K. (1996). Somewhere over the modem: Relationships over computer bulletin boards. Unpublished doctoral dissertation. University of California, Santa Barbara.
- Yalom, I. D. (1975). *The theory and practice of group psychotherapy*. New York: Basic Books.
- Young, K. S. (1996). Psychology of computer use: Addictive use of the Internet: A case that breaks the stereotype. *Psychological reports*, 79, 899-902.

(2003년 6월 27일 접수, 2003년 12월 15일 채택)