

정보화와 가족의 변화

: ‘위계적 공동체’ 가족에서 ‘네트워크형’ 가족으로

황 정 미

1. 서언

‘정보화’, ‘정보사회’는 매우 포괄적인 개념이며 논자에 따라 강조하는 측면도 다르다. 아무튼 오늘날 정보화가 사회의 전 분야에 새로운 트렌드로 부상하고 있다는 사실을 부인하는 사람은 아무도 없으며, 정보화는 단지 기술의 영역 뿐 아니라 산업구조와 고용조건을 변화시키고 나아가 사람들 간의 상호작용과 문화의 향유에도 광범위한 영향력을 미치고 있다. 정보 사회의 도래라는 거시적 구조변동은 가족생활에도 상당한 변화를 가져올 것으로 예상된다.

물론 정보화로 인한 가족의 변화를 단순히 설명하기는 매우 어려운데, 그것은 두 가지 이유 때문이다. 첫째, 가족 자체가 너무나 복합적인 사회현상이기 때문이다. 가족은 경제적인 생계부양의 단위이자 소비의 단위이며, 친밀성과 정서적 인간관계의 유지하고 사회화와 인성을 형성하는 장소이기도 하고, 가족규범과 가치관 그리고 가족 이데올로기를 둘러싼 격렬한 가치의 경합이 벌어지기도 한다. 특히 가족주의가 강하고 가족 내부의 응집력을 강조하는 한국 사회에서 가족은 개인보다도 더 중요한 사회적 행위의 주체라고 할 수 있다. 둘째, 정보사회로의 급속한 이행에 못지않게 오늘날 가족의 현실 또한 예측을 불허할 정도로 급격하게 변화를 겪고 있다. 한국의 가족은 최근 저출산과 자녀 수의 감소, 이혼과 재혼의 증가, 개방적이고 평등한 가족가치관의 확대, 만혼 및 비혼 인구의 증대¹⁾, 고령화로 인한 노인단독가구의 증대 등 새로운 현상에 직면하고 있으며 가족위기나 가족해체에 대한 우려도 그만큼 높아지고 있다. 이러한 급속한 변화 양상에서 정보화의 영향을 명확하게 드러내기란 어려운 일이다.

이러한 어려움에도 불구하고 많은 연구자들이 정보사회로의 이행과 동시에 진행되는 가족의 변화상 및 새로운 가족가치관의 등장을 주목하여 왔다. 정보화와 가족을 연결하는 기존 연구문헌들은 매우 다양한데 주목하는 쟁점에 따라 다음의 세 가지 흐름으로 구분할 수 있겠다. 첫째, 정보화의 거시적인 경향에 착안하여 정보기술의 발달은 사회 각 부문간의 경계를 이완시키고 느슨하면서 개방적인 관계들이 증대시킨다는 점을 강조하고, 가족관계 역시 느슨하고 개방적인 형태로 바뀌어갈 것이라고 보는 연구들이 있다.(조정문·임정덕·김성덕 외, 1999; 조정문 1997) 가족관계의 변화가 반드시 정보기술의 확산에서 기인한 것임을 인과적으로 입증하기는 어렵지만, 정보사회로의 큰 흐름과 가족관계의 변화가

도입된 तरी로 분석되는 것이 가족 관련

연구의 결과로 나타난다는 것을 보여준다

두 번째 논점은 정보화와 여성화

1) 한국인의 평균초혼연령은 2004년 현재 초혼인을 역시 6.4로 10년전의 8.7에 비해 크게 감소하였다. 만혼화와 혼인율의 감소는 전체적인 인구감소를 하지 않은 성인 인구가 증가하고 있다는 추세를 반영하기도 한다. (자료: 통계청 2005, <2004년 혼인 이

자동화나 재택근무 확산, 가정자동화와 가사기술의 발달로 인이 실질적으로 가족 내부의 성별 관계를 어느 정도 변화시키는지 연구한다.(김효정 2001; 이영자·장필화 1992; 조형·이재경·김순형,1992; 김애실 외, 1995; 이선아·최문경 1997) 여성과 정보화를 다루는 대다수의 연구자들은 정보 사회에 대한 일방적인 보랏빛 낙관을 경계하며, 가령 재택근무가 여성의 노동부담을 오히려 증가시키거나 가정자동화가 가사노동을 자체를 그다지 감소시키지 않는 등 정보기술의 확산에도 불구하고 지속되는 불평등 구조를 주목하고 있다.

세 번째는 인터넷 이용자(네티즌)를 대상으로 가족가치관에 대한 태도를 조사하고 분석하는 연구들이다.(고선주 2002; 박부진·이해영 2000) 통계적인 분석을 활용하여 네티즌들이 평등성과 자율성을 지지하는 가족가치관을 지니고 있음을 보여주지만, 응답자들의 가족가치관이 실제로 인터넷 이용이나 정보기술 활용의 경험과 직접적으로 연관이 있는가를 입증하기 어렵기 때문에 해석에 주의할 필요가 있다.

정보화 추세가 가족에 미치는 영향은 다른 영역에 비교할 때 직접적이라기보다는 간접적일 것이며, 또한 부정적 측면과 긍정적 측면을 함께 나타나는 현실적 양면성을 적절히 고려하여야 한다. 정보기술이 가족 속으로 들어옴으로써 가족의 경계를 느슨하게 만들고 가족관계 또한 개방적인 것으로 바꿀 가능성도 있다. 그러나 새로운 환경에서도 여전히 바뀌지 않는 가족제도의 관성이 지속된다든지 역으로 가족생활의 새로운 변화가 관련된 사회제도에서 제대로 고려되지 않는 ‘사회지체’ 혹은 ‘가족지체’가 발생할 수 있다.(함인희 2001)

이러한 개념적 혼란을 최소화하기 위해서는 우선 정보사회의 개념을 분석적으로 명확하게 정의하고 그것이 가족과 연결되는 지점을 진단해볼 필요가 있다. 웹스터(1997)는 정보사회의 개념을 다섯 가지의 차원으로 구분하고 각각의 특징과 장단점을 설명한다. 첫째, 정보사회는 무엇보다 먼저 ‘기술적’으로 정의되며, 정보처리, 저장 및 전송의 획기적인 발전으로 인하여 사회의 거의 모든 부분에 정보기술을 활용하게 되었다는 것이 정보사회의 핵심이다. 두 번째는 ‘경제적’ 정의로써, 경제와 산업영역에서 정보부문의 확산, 지식산업의 등장으로 정보사회의 출현을 설명하려 한다. 세 번째는 직업적 정의인데, 정보업무와 관련된 직업이 지배적이 될 때, 다시 말해 농민이나 블루칼라 노동자가 줄어들고 화이트칼라와 지식정보노동 종사자가 늘어날 때 ‘정보사회’가 등장한다는 주장이다. 네 번째 ‘공간적’ 정의는 지역을 연결하고 시간과 공간의 조직화에 중대한 영향을 미치고 있는 정보 통신망(network)을 중시한다. 마지막 ‘문화적’ 정의에서는, 일상생활 안에 과거 어느 때 보다도 많은 정보가 존재하고 있으며 우리는 이제 미디어로 가득 찬 사회에서 살고 있다는 점을 강조한다. 정보 곧 메시지를 송신하고 수신하는 수많은 매체들은 우리의 사적이고 친밀한 영역까지 들어와 일상생활 자체가 상징과 의미화 작용(signification)으로 가득 차게 만드는 것이다. 역으로 정보의 폭발적 과잉은 무의미한 기호들을 남발함으로써 오히려 일상문화에서 ‘기호의 죽음’을 낳는다는 분석도 있다.

정보사회의 다섯 가지 정의는 사실 어느 것 하나 가족변동과 연결되지 않은 것이 없다고 할 수 있다. 그러나 정보화의 진행이 가족변동에 미치는 영향의 직접성과 집약성의 차원에서는 약간의 차이가 존재할 것이다. 첫 번째 기술적 차원의 변화는 가정의 영역에서 가사기술의 기계화와 자동화, 홈 오토메이션, 인텔리전트 홈, 홈 쇼핑, 홈 बैं킹 등 전자매체 및 통신기술을 통해 가정에서 필요한 다양한 기능을 원격 제어하는 기술변화와 연결된다. 두 번째 경제적 차원과 세 번째 직업적 차원은 우선 일터와 가정을 분리하는 산업사회적 질서에 변화를 가져오며, 또한 가족 부양시스템의 조건이 되는 고용체계에 영향을 미친다. 정보산업과 지식산업의 등장, 정보노동자의 증대는 노동시간과 장소 및 노동조건, 고용의 유연성

이나 안정성 등에 새로운 변화를 가져오며 산업사회에서 형성된 ‘남성생계부양자’ 가족모델은 새로운 모델로 재편될 것이다. 네 번째 공간적 차원은 가족의 변화와 직접 연관된다. 정보사회에서 가족은 더 이상 사적 공간이 아니라 외부와 연결되는 정보의 기착지이며 가정 안에 머물러 있으면서도 네트워크를 통해 수많은 사람들을 만나고 세계 각지로의 접속이 가능해 진다. 다섯 번째 문화적 차원은 가족관계와 가족내부에서의 정체성 형성이나 자아관의 변화와 직접적으로 연결되어 있다.

표 1 정보사회의 다섯 가지 정의와 가족의 변화

구분	정보사회	가족의 변화
1) 기술적 정의	정보처리, 저장, 전송기술의 획기적 발전과 정보기술의 활용범위 확대	가정 자동화(home automation), 인텔리전트 홈, 홈쇼핑, 홈뱅킹.
2) 경제적 정의	정보경제와 지식산업의 확대	<ul style="list-style-type: none"> 가정과 일터의 분리가 완화된, 가구경제와 가족경제 시스템의 변화 고용의 유연화로 인해 평생직장 개념에 기초한 남성생계부양자 시스템의 약화 내지 붕괴
3) 직업적 정의	정보노동자의 증대	
4) 공간적 정의	시공간 압축, 정보네트워크 형성	사적/ 폐쇄적 공간이었던 가정이 ‘정보항구’로 변화
5) 문화적 정의	정보와 미디어의 증대 및 과잉, 새로운 정체성과 자아관의 등장	초기사회화 과정에서 정보기술 및 컴퓨터 매개 의사소통의 영향력이 커지고, 새로운 자아관과 정체성이 등장함

<표 1>에서 보듯이 정보사회의 도래가 가족생활에 미치는 영향은 간접적이고 다원적이며, 특정한 기술의 도입이나 경제의 변화가 직접적으로 가족생활을 바꾸는 힘이 되지 않을 것이다. 오히려 정보사회의 특성이 어떤 중간적 매개항을 거쳐 가족의 변화를 이끌어내는 경우를 생각해볼 수 있다. 기존 연구문헌은 정보화와 가족변화의 사이에 개입하는 유의미한 ‘매개항’에 큰 관심을 보이지 않지만, 정보사회나 가족 모두 매우 복합적인 사회현상임을 고려할 때 매개항 내지 매개변수를 추출해내는 작업은 나름의 분석적 의의를 가질 것이다.

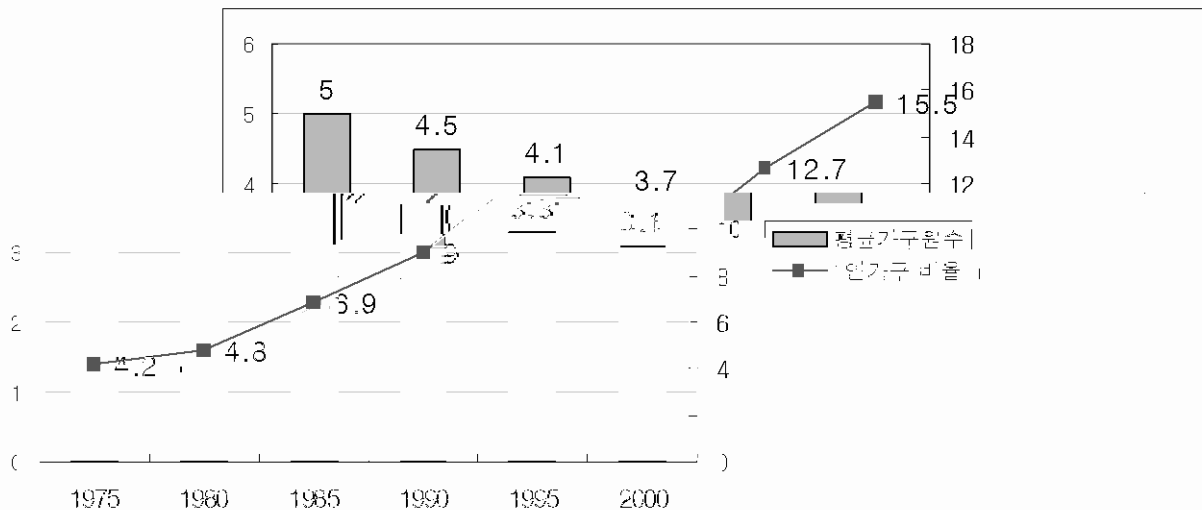
이 연구에서는 우선 한국 가족의 급격한 변화 양상을 먼저 고찰하고 그 가운데 특히 정보화와 연관될 수 있는 현상은 어떤 것인지 살펴볼 것이다. 또 거시적 역사적 시각에서 산업사회로부터 정보사회로의 변화 과정에서 가족 특성에는 어떤 변화가 나타나는지, 그리고 어떤 매개항들을 통해 정보화가 가족에 실질적인 변화를 일으키게 되는지를 보여주는 개념들을 모색하고자 한다. 이러한 변화의 양상을 종합하여 정보사회에서 가족 변화의 메가트렌드를 ‘위계적 공동체형 가족에서 네트워크형 가족’으로의 변화로 읽어내고자 한다.

2. 한국 가족의 변화 : 가족형태의 다양화, 가족문화의 다원화

(1) 가족형태 다양화 : 단독가구 · 원거리 가족의 증대

먼저 한국 가족의 변화를 자료를 통해 살펴보면, 가구원의 수로 나타나는 가족규모가 축소된 것이 가장 큰 특징이다. 평균 가구원수는 1975년 5명이었던 것이 2000년에는 3.1명으로 감소하고 있으며, 같은 기간 동안 1인 단독가구의 비율은 4.2%에서 15.5%로 세 배 이상 증가하였다.

그림 1 평균가구원 수 및 1인 가구 비율



자료 : 통계청, <인구주택총조사복서> 각년도

이제 특정 형태(핵가족)의 가족이 '정상가족'이라는 획일적 규범은 과거에 비해 많이 약화되었으며 3세대 이상이 동거하는 확대가족이 감소하고 이혼 및 재혼의 증가로 한부모 가족이나 새로운 복합적 가족 구성이 늘어나는 등 가족의 형태 자체가 다양화되고 있다. 특히 1인 단독가구의 지속적인 증가는 장기적으로 볼 때 정보사회에서 주목할만한 현상이 아닐 수 없다.

단독가구가 늘어나는 가장 큰 이유는 인구 고령화 현상인데, 평균수명이 길어지고 자식과 동거하지 않고 홀로 사는 노인의 수는 더욱 늘어나는 추세이다. 또 다른 이유는 학업이나 취업 등을 이유로 가족으로부터 분리되어 먼 거리의 타지에서 홀로 살아가는 단독가구가 늘어나기 때문이다. 1인 단독가구는 혼자 살아가는 고립감에서 벗어나고 동거하지 않는 가족이나 친지들과 대화를 나누기 위해 정보통신기술을 활용할 가능성이 훨씬 높을 것이다. 20, 30대의 청년층들은 청소년기부터 컴퓨터나 인터넷 이용에 익숙해져 있기 때문에 가정 생활에서 정보기술을 활용할 가능성은 매우 높다. 뿐만 아니라 앞으로는 노인층 역시 자녀와 동거하지 않고 때로는 단독가구를 살아가면서 일상생활 속에서 정보기술과 더욱 가까워지는 새로운 적극적 수요자로 부상할 가능성이 있다.

노인층은 세대적 특성으로 인해 다른 집단에 비해 정보기술과는 상당한 거리가 있는 것이 사실이다. 2003년 정보문화진흥원에서 실시한 「장·노년층 정보격차 실태조사」 결과에는 50대 이상의 장·노년층의 정보 이용이 다른 연령집단에 비해 뚜렷하게 떨어지는 현상이 나타난다. 특히 조사대상인 50세 이상 74세 이하의 장년 노년 중 1세대 단독가구(부부 혹은 1인)의 경우 컴퓨터 보유율은 26.9%로 전체 평균인 77.9%보다 무려 51.0% 포인트나 낮았

다. 또한 조사대상자 중 컴퓨터를 이용할 줄 안다고 응답한 사람은 18.5%로 컴퓨터 이용능력도 낮은 수준이었다.

그러나 다른 한편, 50대 이상 장년 노년층을 성별, 연령별, 직업별, 그리고 가구소득별로 구분해 보면 컴퓨터 이용능력에서 상당한 차이가 존재함을 알 수 있다. <표 2>에서 보듯이 남성보다는 여성들의 컴퓨터의 이용능력이 낮았으며, 연령이 높을수록 현저하게 이용능력이 낮아졌다. 직업별로는 농/임/어업 종사자 중 컴퓨터 이용능력 보유자 비율이 매우 낮았지만, 전문관리 사무직은 74.1%로 대다수가 컴퓨터를 이용할 수 있었으며 서비스 판매직 종사자도 상대적으로 높은 수치를 나타내었다. 결국 노년층은 전체적으로 보면 정보화에 대한 수용과 적응의 수준이 낮지만 그러나 노인 안에서도 직업이나 연령, 가구소득에 따라 컴퓨터 이용능력에 상당한 차이가 존재하고 있다. 현재의 노년층이 유년기나 청소년기에 정보기술 경험이 없었다는 점을 고려한다면, 현재의 청년층이 노인이 되는 시기에는 노인들의 정보기술 이용능력은 크게 높아질 것으로 예상된다.

표 2 50세~74세 장년 노년층의 컴퓨터 이용능력 보유율

구 분		이용능력 보유율(%)
성별	남	26.1
	여	11.8
연령	50대 초반	30.7
	50대 후반	20.3
	60대 초반	12.3
	60대 후반	11.7
	70대 초반	6.3
직업	농/임/어업	9.9
	서비스 판매직	27.3
	생산관련직	16.1
	전문관리/사무직	74.1
	무직	14.3
가구소득	100만원 미만	7.3
	100~199만원	19.3
	200만원	28.5

*자료 : 정보문화진흥원 「2003 장·노년층 정보격차 실태조사」

현재 컴퓨터나 인터넷을 이용하고 있는 노년층을 대상으로 한 조사결과를 보면 정보기술의 활용에 적극적인 노인들의 태도가 더욱 뚜렷하게 나타난다. 60세 이상 노인 336명을 대상으로 온라인 설문조사를 실시한 홍명신(2003)의 연구결과를 보면, 조사대상 노인 중 74% 이상이 매일 인터넷을 이용하며 타인의 도움 없이 인터넷을 자유로이 이용하는 중급이상 이용자가 응답자의 절반을 넘는다. 노인들이 가장 선호하는 서비스는 이메일이 압도적으로 많았는데 이는 사회적 고립감에서 벗어나 의사소통을 하는 수단으로 인터넷을 주로 활용하는 노인집단의 특성을 보여주는 것이다. 특히 과학기술에 관심이 높은 노인들은 1991년부터 인터넷을 사용해왔고 그렇지 않은 노인들도 인터넷을 1년 5개월 이상 사용하면 일정 수준 이상의 사용능력을 습득하는 것으로 나타났다.

또한 인터넷 포털 “다음”에 개설된 노인동호회 중 회원 수가 상위 3개 랭크되어 있는 3개 동호회 회원 48명을 대상으로 이메일 설문지 조사를 실시한 연구결과(김재휘, 김지호, 신상

화 2002)에 따르면, 인터넷 사용 후 생활에 변화가 있느냐는 질문에 73.8%가 변화가 있다고 응답하였으며, 변화의 내용은 ‘온/오프라인 친교활동의 변화’(43%), ‘인터넷 상의 정보를 생활전반에 이용’(35%), ‘시대변화에 적응함으로써 자신감과 자존감의 증가’(22%)의 순으로 나타났다. 흥미로운 것은 2세대 이상으로 구성된 가구에서 살고 있는 노인응답자 중 ‘온/오프라인 친교활동이 변화’하였다는 응답률은 28%에 그친 반면, 단일 세대 즉 노인들로만 구성된 가구의 노인응답자들의 응답률은 61%로 현저하게 높았다. 혼자 사는 노인, 자녀와 따로 노인부부만 함께 사는 인일수록 사람을 사귀고 대인 커뮤니케이션을 하기 위한 목적으로 인터넷을 활용하고 있다는 추론이 가능하다.

가족이 제공하였던 보살핌, 의례, 부양 등의 일부를 인터넷 사이트를 통해 제공하는 사례들도 나타났다. 노인과 가족을 위한 사이트(실버월드 www.silverworld.co.kr, 실버리아 www.silveria.co.kr, 스위트케어닷컴 www.sweetcare.com)의 내용을 보면, 노인을 위한 복지 및 건강정보 제공, 실버용품 전문 쇼펍몰, 법률이나 재테크 등의 상담, 교양 및 노인관련 정보 제공 등 다양한 내용을 담고 있다.(전길양 김태현, 2001)

자녀와 동거하지 않고 노인만으로 구성된 가구, 노인 1인 단독가구가 늘어나는 추세에서 정보화가 이러한 가족형태에 미치는 영향은 다음의 세 가지로 전개될 것이다. 첫째, 정보통신의 ‘복지’ 측면이 강화될 것이며, 특히 노인 단독가구를 위한 다양한 가족복지 프로그램이 정보기술과 결합될 것으로 예상된다. 거동이 불편한 노인들이 자신의 집에서 정보통신기술을 이용하여 원격진료나 원격상담을 받을 수 있고 한 자리에서 필요한 정보를 얻을 수 있다. 또한 앞으로 노인에게 요양 및 보살핌 서비스를 제공받기 위해 자신에게 적합한 도우미나 시설을 검색하고 서비스를 신청할 때, 재취업을 위해 사회교육 프로그램에 가입하여 원격교육을 받고자 할 때, 정보통신기술이 적극적으로 활용될 수 있다.

두 번째로 장기적으로 볼 때 정보사회에 적극적·능동적으로 적응해가는 노인 소비자가 등장할 것이다. 정보통신기술은 장거리 이동을 꺼리는 노인들이 집에 머물러 있으면서도 적극적이고 폭넓은 소비행위를 할 수 있도록 해준다.

셋째, 여가시간이 대폭 늘어나는 노년기에는 인터넷을 통해 다른 사람과 친교를 나누며

적극적인 교류가 가능해진다. 노인들은 인터넷을 통해 다른 사람과 친교를 나누며

전 속의 인물들, 특히 드라마에 등장하는 인물들도 한다. 노인들은 텔레비전 속의 인물들에게 오갈 수 사회적 고립감으로부터 벗어난다.(홍명신 2003: 189) 인터넷과 텔레비전이 점차 융합되면서 노인들은 텔레비전 뿐 아니라 다양한 뉴미디어 기술을 더욱 활용하게 될 것으로 예상된다.

점차 늘어나고 있는 단독가구, 특히 청년층의 1인 단독가구에서 복지·소비·친교를 위해 인터넷을 적극적으로 활용할 잠재력은 매우 높은 것으로 볼 수 있다. 장기적으로 보면 출산율의 저하, 높은 주택비용, 독립적 라이프 스타일, 가족규모가 점차 축소되고 2세대 이상이 동거하지 않고, 비동거 가족원이나 친지들과의 상호작용에 ‘원격 가족’이 점차적으로 증대할 가능성도 있다.

(2) 가족가치관의 다양화와 'N세대'

한국인들의 가족가치관은 전통적인 유교규범의 영향에서 점차 벗어나 다양한 태도가 공존하고 있다. 장경섭(2001)에 따르면 압축적인 근대화 과정을 겪으면서 한국사회에는 서로 다른 네 가지의 가족이념, 즉 유교적 가족이념, 도구주의 가족이념, 서정주의 가족이념, 개인주의 가족이념이 모두 나타나며 가족의 인적 구성 및 사회경제적 상황에 따라 어떤 이념이 어느 정도 수용되는지, 그 정도와 양상이 달라진다.

최근에는 전통적인 유교규범의 영향을 받은 부계중심의 가부장적 가족문화가 점차 약화되고 가족 내부의 성별분업의 완화되며, 여성 평등에 대한 인식 증대, 자녀 중심의 가족문화

성을 중시하는 가족관계를 바람직한 것으로 인식하고 있다.

가족을 공동체적 관계, 위계적 관계가 아니라 개인중심적 가족관, 가족 구성원의 자율과 선택을 중시하는 가족관계에 대한 선호는 유년기부터 정보기술을 일상 속에서 경험한 이른바 N세대의 등장과 깊은 관련이 있을 것이다. 10대에서 30대의 인터넷 사용자 305명에게 가족에 관한 질문을 전자설문방식으로 조사한 연구 결과를 보면, 네티즌들은 가족주의 가치에 대한 지지는 약한 편이며 남아를 선호하는 의식은 별로 없었다. 결혼과 이혼에 대해서는 전반적으로 허용적인 태도를 보여주며, 가장 중요한 가족관계는 부모와 자녀의 관계보다 부부관계(90.8%)라는 응답이 압도적으로 많았다. 또한 남편의 역할 수행에서 가장 중요한 요소는 무엇인가를 묻는 질문에 '생계책임자 역할'(18.7%)이라는 응답은 비교적 낮았으며, '아내를 인격적 존중'(29.5%), '집안을 잘 통솔'(29.5), '아내에게 애정적인 남편역할'(16.4%)을 중요하게 생각하고 있었다.(고선주 2002)

고선주의 연구는 인터넷 사용자를 대상으로 하기 때문에 인터넷을 사용하지 않는 사람과의 차이를 비교할 수 없는 한계가 있으며, 조사대상자 중 인터넷 이용이나 동호회 활동을 많이 하는 집단과 적게 하는 집단 간에 가족가치관의 유의미한 차이는 나타나지 않았다. 이와 달리 조정문·임정덕 외(1999)의 연구는 퍼스널 컴퓨터 사용자와 비사용자를 반반으로 구성하여 부산시민 408명을 대상으로 가족가치관을 조사하였다. 컴퓨터 활용능력 정도와 PC통신 이용여부에 따라 가족가치관에 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉 컴퓨터 및 통신을 많이 활용하는 사람일수록 남녀평등을 지지하는 근대적 성역할 태도를 나타내었으며 여성의 경제활동 참여와 남성의 가사노동 참여를 지지하는 것으로 나타났다.

그런데 컴퓨터 활용과 인터넷 참여가 직접적으로 가족가치관에 변화를 일으키는 변수인지는 사실 명확하지 않은데, 왜냐하면 컴퓨터 활용능력은 응답자의 교육수준이나 소득수준, 계층적 지위와 연관되어 있을 것이기 때문이다. 「2005년 상반기 정보화실태조사」 보고서에 따르면, 인터넷 이용률은 학력과 가구소득에 따라 상당히 큰 차이가 있다. 학생을 제외한 일반인의 인터넷 이용률은 대졸이상이 93.7%인데 반해 고졸은 70.6%, 중졸은 27.9%, 초졸 이하는 12.8%로 학력에 따라 큰 차이를 드러내었다. 가구소득별로는 월 소득 100만원 이하인 가구는 26.6%, 100-200만원 가구는 65%, 300-400만원 가구는 87.4%, 400만원 이상 가구는 86.7%였다. 가구소득이 300만원 이상인 중산층 이상의 가구에서는 인터넷 이용률이 거의 비슷하였지만, 저소득층은 정보화의 혜택을 보지 못하고 주변화되어 있음을 알 수 있다. (한국인터넷진흥원 2005)

한국 사회의 가족가치관은 가족규모의 축소와 개인주의 가치관의 확산, 정상가족 규범이

약화됨에 따라 점차 다양화, 다원화되고 있다. 그리고 이러한 다원화된 가치관에 대해 젊은 세대일수록 더 허용적이다. 이러한 가족가치관의 변화 자체가 정보화의 결과라고 볼 수는 없으나, 가족가치관의 세대별 차이는 유년기와 아동기부터 직접적인 면대면 관계와 더불어 인터넷을 통한 비대면적 인간관계에 노출된 N세대의 경험에 의해 영향을 받는 것으로 볼 수 있다. 비대면적인 컴퓨터매개 커뮤니케이션(CMC) 대면관계보다는 제약이 적은 상황에서 손쉽게 만남이 이루어지며, 만남을 유지시켜야 한다는 의무보다는 만남의 효용성과 기능을 중시하는 경향이 나타난다. 또한 몰입적이고 지속적인 인간관계보다는 자유롭고 가벼우면서 단기적인 인간관계가 맺어지고, 보다 느슨하면서도 자율적인 관계가 가상공간에서 나타난다(조정문 2000: 117). 비대면적 관계에의 경험은 가족 간의 대면적인 관계에 간접적인 영향을 미칠 것이다.

정보화 활용정도가 가족가치관이나 가족관계에 반드시 단일한 영향을 미치는 것은 아니다. 이해영·박부진(2000)의 연구에 따르면 대학생들의 인터넷 활용 정도와 가족관계의 상관관계는 단일하게 나타나지 않는다. 가족 간에 대화와 의사소통이 원활한 경우에는 인터넷 사용을 많이 하는 대학생일수록 가족 간의 대화가 오히려 더 늘어난 반면, 가족 간 의사소통이 별로 없었던 대학생들은 인터넷 사용을 할수록 가족관계가 소원해지는 결과가 나타났다. 즉 인터넷이라는 정보기술은 가족관계를 더 증대하는 긍정적 방향으로도 작용할 수 있지만 때로는 가족 간의 대화를 더욱 잠식하는 부정적 역할을 할 수도 있다.

따라서 정보화 경험이나 정보화 능력 자체가 가족가치관에 직접 영향을 미친다고 보기는 어려우며 그 효과는 간접적이고 복합적인 것으로 해석되어야 한다. 정보화의 수용 정도는 주로 세대간에 나타나는 가족가치관의 차이를 설명하는 데에는 유효하겠지만, 그러나 같은 세대 내부의 가치관 차이를 설명하는 요인이 되기는 어렵다.

3. 가족 특성의 변화 : 산업사회에서 정보사회로

산업사회에서 정보사회로의 거시적인 변화가 일어나면서 가족제도의 물질적 기반, 다시 말해 가구경제의 특성이 바뀌고 있으며 이는 다시 가족 간의 정서적 관계에도 새로운 변화를 촉발하고 있다. 산업사회에서는 작업장과 일터의 공간적 분리가 일어나고 따라서 가족은 공적 영역과 명확하게 분리되는 ‘사적 영역’으로 고착된다. 사회의 다른 영역으로부터 구분되는 프라이버시의 영역, ‘삭막한 세상에서의 피난처’(haven in a heartless world: Lasch, C. 1977)로서의 가족 안에서는 이른바 ‘수단적 역할’과 ‘정서적 역할’을 나누는 성별 분업이 이루어진다. 남성은 생계책임자이자 가장으로써 경제활동을 하는 한편 여성은 정서적인 역할을 담당하면서 ‘친밀성의 전문가’(Giddens 1992) 역할을 할 것으로 기대된다. 전통적으로 가족이 수행해 왔던 생산의 기능, 교육과 정치의 기능 등은 가족 밖의 다른 제도로 외화되었으며, 가족은 생산이 아닌 소비의 주체가 되었다.

정보사회로의 이행이 직접적으로 가족현실을 바꾸어놓는 것은 아니지만, 가족생활을 조건 짓는 사회구조적 환경 자체가 바뀐다는 의미에서 주목할 필요가 있다. 산업사회로부터 정보사회로의 변화가 배태하는 가족생활의 변화 양상은 가구경제의 차원과 가족관계의 차원으로 나누어볼 수 있다.

먼저, 가구경제를 살펴보면, 산업사회는 대량생산과 대량소비를 연결하는 포드주의적 기

생산적 존재이며 주부는 가족과 사적 보살핌의 영역에 속하는 소비의 주체로 자리매김된다. 그러나 정보화의 진전으로 규모의 경제, 물질적 공간의 경제에 기초한 포드주의적 질서는 약화되며, 산업의 정보화, 나아가 정보의 산업화가 진전된다. 이른바 서비스 경제, 지식경제가 도래하면서 대규모의 경직적인 하드웨어 위주의 산업생산보다는 다기능을 소화하는 작고 유연한 조직, 그리고 지식과 서비스를 제공하는 소프트 산업으로 무게중심이 이동한다. 가정은 더 이상 소비의 장소로 분리되지 않으며 정보기술을 활용한 재택근무가 가능해진다. 재택근무는 산업사회에서 프라이버시의 영역으로 축소되었던 가정이 다시 사회적 활동의 장소로 복원되고 확대되는 증거로서 큰 주목을 받았다. 그런데 지식정보산업은 재택근무를 가능하게 하는 장점이 있지만 이로 인해 고용의 유연성이 크게 증대되는 경향이 있다. 고용의 유연화가 노동자 및 그들의 가족의 생계에 미치는 영향은 노동시장내의 위치와 계층적 지위에 따라 크게 다를 것이다. 그렇지만 상대적 소수인 엘리트 집단을 제외한다면 평생직장의 개념이 약화되고 직업세계에서의 잦은 이동과 고용불안정성이 높아질 경우, 남성 한 명이 가족 모두의 생계를 부양하는 모델은 더 이상 지속되기 어렵다. 아내를 비롯하여 가족구성원 중 다수가 취업하여 가족 단위의 소득을 최대화하거나, 혹은 부양부담을 회피하기 위해 가족형성을 지체하는 현상, 곧 만혼화 혹은 독신자의 증가현상 등이 나타날 수 있다.

가족관계로 눈길을 돌려본다면, 산업사회에서는 남성 생계부양자의 생애과정에 맞추어 표준적인 가족생애주기가 형성되었다. 청년기의 교육과 훈련, 20대 후반의 취업과 결혼, 자녀출산과 직장에서의 승진, 자녀교육기와 중견사원으로서의 임금 상승, 50대 후반 은퇴 후 퇴직금으로 노후 생활을 충당하는 생애의 흐름은 포드주의 체제 하에서 이른바 ‘가족임금’을 받는 안정적 봉급생활자의 표준적인 생애주기라 할 수 있다. 획일적이고 동질적인 포드주의적 대량 고용의 특성으로 인해 가족생활에서도 이른바 ‘정상가족’의 규범, 즉 능력 있는 남성이 마음씨 착한 여성을 만나 자녀들을 따듯하게 키우는 가족문화가 일상 속에서 지배적 형태로 수용된다.

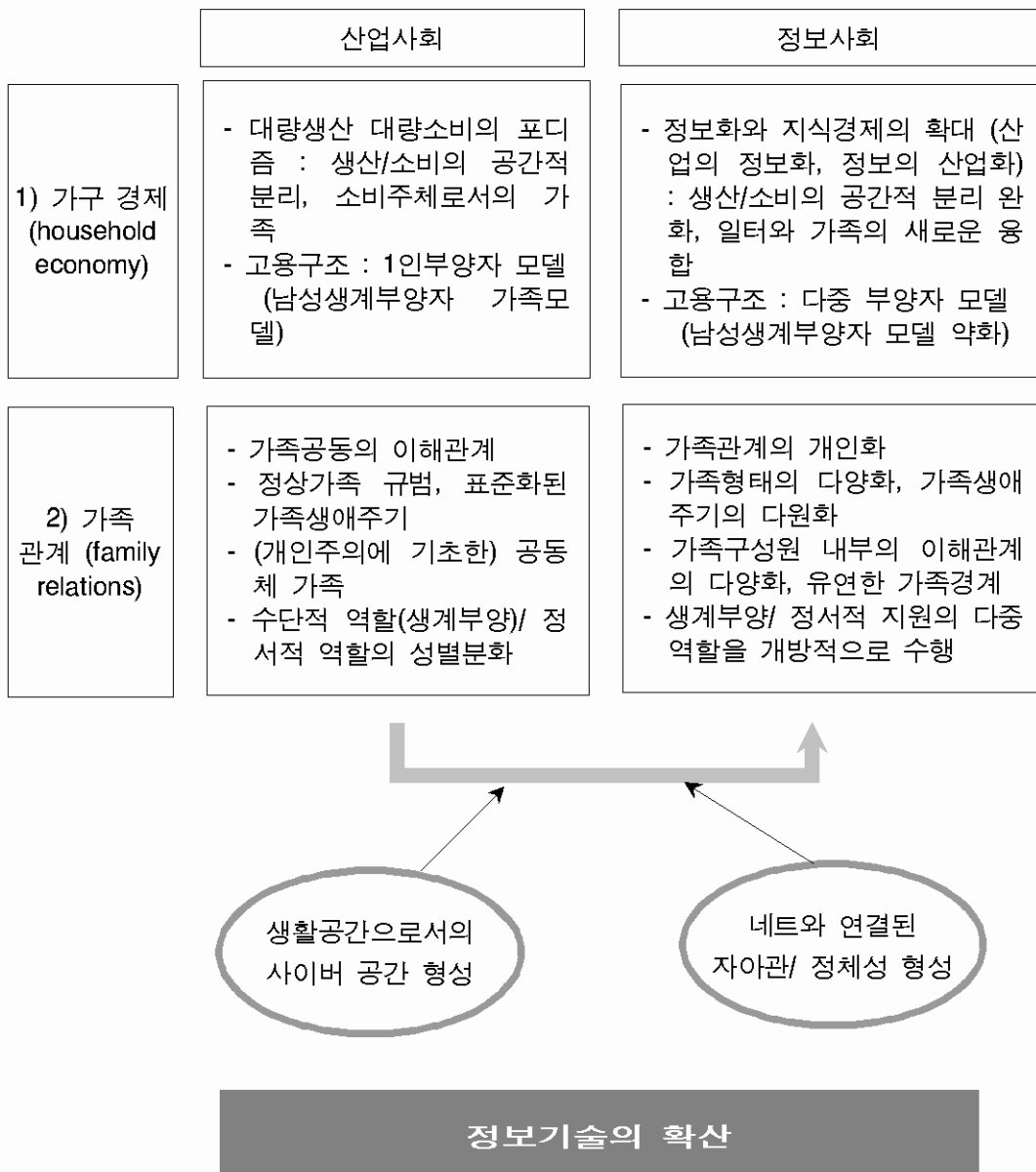
남성생계부양자 가족모델은 위계적 공동체 가족의 성격을 띤다. 물론 산업사회의 핵가족은 전통사회 확대가족의 공동체적 특성에 비교하면 개인주의적인 성격이 강하다. 핵가족은 산업사회에 적합한 개인적 정체성과 독립성을 지닌 사회인을 키워내는 인성형성의 기능을 담당하고 있고 따라서 전통적 확대가족보다는 자율적 개인을 존중하는 가치관을 전제하지만, 그러나 여전히 생계부양의 단위로서 가족 공통의 이해관계, 가족이 공유하는 정서적 기반은 결코 약하지 않다. 그런 의미에서 산업사회의 가족관계는 개인주의에 기초한 공동체 가족이지만, 또한 가부장제적 질서와 성별분업을 당연시하는 위계적 공동체 가족이라고 부를 수 있다.

정보사회에서는 고용의 유연성과 불안정성이 증대함에 따라 남성생계부양자를 중심으로 하는 표준적 가족생애주기에 변화가 일어나고 있다. 많은 사람들이 취업과 실업을 여러 차례 반복하게 되고 이로 인한 가구경제의 불안정성을 최소화하기 위해서는 가능한 많은 가족구성원들이 취업을 하는 것이 바람직하다. 따라서 남성생계부양자와 전업주부 간의 성별 분업은 더 이상 유지되기 어렵고, 남성과 여성이 모두 유급노동과 보살핌 노동을 조건과 필요에 따라 담당하게 된다. 다시 말해 생계부양자-보살핌제공자의 역할을 여성과 남성 모두가 분담하게 되고, 부양자 남성과 피부양자 여성을 구성되는 산업사회의 ‘정상가족’ 모델은 점차 쇠퇴할 것이다. 역할분담체계의 변화는 가족관계에 일정한 긴장을 불러일으킬 수도 있다. 평생직장의 개념이 약화되고 각자의 생애주기에서 예측불가능한 상황이나 유동성이 늘어나기 때문에 가족의 생애주기도 다원화된다. 결국 공동체적 가족은 더욱 약화되고 가족

내부에서도 ‘개인화’가 진행된다고 볼 수 있다.

그런데 산업사회로부터 정보사회로의 변화가 직접적으로 가족의 생활에 영향을 미친다고 보기는 어려우며, 정보화라는 거시적인 변동의 양상이 간접적으로, 다른 매개항을 통해 가족의 변화를 이끌어낸다는 점을 앞에서 지적한 바 있다. 특히 정보화로 인한 사회변화 중에서 가족생활에 변화를 가져오는 중요한 매개요인으로 ‘생활공간으로서의 가상공간 형성’, ‘네트워크를 통한 새로운 정체성과 인성의 형성’을 꼽을 수 있다.

<그림 2> 산업사회와 정보사회의 가족특성의 차이



(1) 생활공간으로서의 가상공간 등장

월드 와이드 웹이 처음 등장하였을 때 그 주된 용도는 정보의 수집과 교환 등 기능적인 필요를 충족시키기 위한 것이었다. 인터넷이 확장되면서 컴퓨터를 매개로한 커뮤니케이션은 단지 기능적 필요를 충족시켜주는 차가운 기술에만 머무르는 것이 아니라, 가상공간 안에서 사람들 간의 정서적 공감과 유대감을 형성하는 가상공동체를 형성한다는 점이 널리 알려졌다. 한국의 네티즌들도 인터넷을 통해 일촌 맺기, 동호회 활동 등을 통해 사람을 만나고 네트워크를 형성하는데 적극적이다. 정보사회는 기술적 변화에서부터 출발하지만 그 사회적 파장은 일상문화나 대인관계의 영역으로 확대되고 있다. 정보기술의 확산은 물리적 공간, 심리적 공간에 이어 제3의 공간으로서 가상공간의 탄생시켰고, 가상공간에서의 라이프스타일 형성, 즉 ‘웹 생활양식’(Gates, B. 1999)은 생활공간으로서의 가정에 영향을 미치게 된다고 볼 수 있다.

이제 가상공간이 기술적 공간, 기능적 공간일 뿐 아니라 정서적이고 관계지향적인 공간으로 성격이 확대되고 있다. 인터넷이 일상생활의 필수요소로 자리 잡은 오늘날 가상공간은 ‘생활공간’으로 정착하고 있다. 현대인들은 대면적 관계로 만들어지는 현실의 생활공간과, 비대면적인 관계로 형성되는 가상적 생활공간을 오고 가면서 살아가고 있으며 특히 N세대들은 그러한 생활에 이미 익숙해져 있다. 가상공간이 생활공간으로 등장한 배경, 그리고 그로 인해 가족생활에 나타나는 변화는 어떤 것인지 살펴보자.

무엇보다 먼저 지적할 것은, 산업사회에 형성된 일터와 가족의 분리가 점차 흐려지면서 가정과 외부 사회 간의 공간적 경계가 느슨하게 흐려진다는 점이다. 집은 이제 업무 공간으로도 활용될 수 있으며(재택근무 및 SOHO 성격의 창업), 가정에서의 소비활동도 인터넷 쇼핑, 홈쇼핑으로 크게 확대되었다.²⁾ 과거에는 사적, 폐쇄적 공간이었던 가정이 이제는 외부 사회와 연결되어 있고 경제적 업무 뿐 아니라 다른 공적 활동(시민기자, 공문서 발급, 동호회 활동이나 블로그 관리)을 할 수도 있다.

집 안과 집 밖을 나누는 경계가 점차 느슨해지고 흐려진다면 가족의 역할도 점차 유연해지고 한 사람이 상황에 맞추어 여러 가지 역할을 수행하는 것도 가능해진다. 아버지는 집에서 재택 근무를 하면서 학교에서 돌아온 자녀들과 놀아줄 수 있으며, 가사노동을 하던 어머니가 인터넷 쇼핑몰 창업을 할 수도 있다. 시간과 환경에 구애받지 않고 할 수 있다는 장

합되는 경향이 나타난다. 가족역할의 유연화는 특정 가족구성원에게 특정 역할을 할당하지 않고, 특별한 역할의 구분 없이 상황에 따라 한 사람이 여러 가지 역할을 수행하는 형태가 늘어날 것이다.

그러나 다른 한편, 가상공간을 일상생활에서 활용한다고 하여 가정이라는 공간이 개방적으로 개방된다고 보기는 어렵다. 한편으로는 정보기술을 이용하여 안방에서 세계를 조망하는 공간적 개방성의 확대가 일어나겠지만, 다른 한편 가정 안에서만 모든 것을 해결하려고 하는 성향으로 인해 역설적으로 가정 공간의 폐쇄성이 높아질 수도 있다. 최근에는 외부 사

2) 재택근무 확산에 대한 평가는 양면적이라는 점에 유의할 필요가 있다. 재택근무는 불필요한 업무시간을 절감하고 위계적 조직문화에서 벗어난다는 장점이 지적되지만, 실제로 집안에서 수행할 수 있는 노동은 매우 낮은 수준의 전문적 업무이거나, 아니면 단순반복작업이 필요한 하청노동으로 양극화되는 경향이 있다. 따라서 재택근무자의 교육수준이나 인적자본, 계층적 위치에 따라 재택근무의 영향은 다르게 나타날 것이다. 특히 여성의 경우 가사노동과 유급노동이 명확하게 구분되지 않음으로써 노동조건이 저하되고 삶의 질이 떨어질 우려도 있다.

회의 예측불가능한 위험으로부터 도피하여 안전하고 깨끗한 집안, 나만의 공간 안에서 생활의 모든 필요를 해결하려고 하는 이른바 ‘디지털 코쿤(cocoon)족’³⁾이 나타나고 있다. 코쿤족은 정보기술을 능숙하게 사용할 줄 알고 집 안에 고가의 다양한 정보화기기 및 멀티미디어를 갖추어 놓은 고학력 중산층 이상 계층의 하위문화로 나타나는가 하면, 다른 한편 외부인과의 접촉이 일체 없이 방 안에서만 생활하는 반사회적 폐쇄형 인간이라는 병리적 형태로 나타나기도 한다.

코쿤족들은 자기만의 안전한 공간에서 벗어나기를 꺼려하며 정보통신기기를 통해 한 장소에서 여러 가지 일을 해결하려고 한다. 이들은 이동통신 기기들을 애용하는데, 가령 늘 휴대폰을 가지고 다니는 이유는 ‘언제 어디서나 타인과 연결되어 있다’는 안도감을 얻으려는 것도 있지만, 다른 한편 남의 간섭을 받지 않고 내 마음대로 사용할 수 있기 때문이기도 하다. 개인화된 미디어로서의 휴대폰은 집 전화와는 달리 개별 가족구성원의 프라이버시를 보장하며, 공간적 제약을 극복하는 프라이버시의 도구로 기능하고 있다(강준만 2004)

가상공간이 생활공간으로 도입됨에 따라 사적 가정의 공간적 개방성이 확대되는 동시에 폐쇄성 또한 증대되는 현상이 관찰된다. 한편으로 이것은 모순적 현상인 것 같지만, 문제는 일상생활로 들어온 가상공간에서의 비대면적 관계가 현실에서의 대면적 관계를 대체하는가 아니면 보완하는가에 따라 정보기술이 가족에 미치는 영향이 달리 나타나는 것이라고 이해할 수 있다. 가상공간에의 접속이 늘어나면서 대면적 사회관계를 줄이거나 회피하면서 자기만의 공간으로 들어간다면 가족공간은 코쿤화되고 폐쇄성이 더욱 높아지는 것이다. 그러나 가상공간에서의 활동이 현실적인 대면관계를 보완한다면 가족의 생활공간은 일터와 가족의 울타리, 공공영역과 사적 가족의 울타리를 넘어 개방적으로 확대될 수 있다.

가족공간의 좀더 고립되고 폐쇄되거나 반대로 개방적으로 확대되는 경우 모두, 가정은 “정보항구”로서의 의미를 갖게 된다. 인터넷 이용자의 95% 이상이 가정에서 인터넷에 접속하고 있다.⁴⁾ 정보기술의 발달로 생활공간으로서의 가정에 가상공간이 접맥됨으로써 가정의 공간적 경계는 놀라울 정도로 확대되고 있다. 집안에서 네트를 통해 정보를 수집하고 업무를 수행할 수 있으며, 또한 새로운 가치관과 라이프스타일에 접하고 새로운 친구를 만나 공동체를 만들 수도 있다. 그런데 이러한 생활공간으로서의 가정의 경계 확대는 가족 구성원들이 하나의 역할이 아닌 여러 가지 다중적 역할을 수행할 수 있도록 만들어 준다. 유급노동과 무급노동, 직업활동과 취미활동의 경계가 느슨해지고 정보기술의 도움을 받아 하루에도 여러 가지 일을 처리하는 ‘멀티-태스킹’(multi-tasking)을 하게 된다. 공간적 자유의 확대는 역설적으로 시간의 부족, 만성적인 시간의 기근을 가져올 가능성이 크다(SBS서울디지털포럼 2004). 정보기술은 시간과 공간을 압축함으로써 과거에는 불가능 했던 접속을 가능하게 해주지만 많은 시간을 들여 이동해야 할 업무를 간단하게 한 자리에서 처리할 수 있게 해준다. 그러나, 역설적으로 집안에서도 매우 다양한 역할과 활동이 가능하기 때문에 그만큼

3) 디지털 코쿤족의 특성은 대학가의 새로운 생활상을 소개하는 다음 신문기사에 잘 나타난다. ‘디지털 기기와 개인통신망이 일상화되면서 자신만의 공간에서 모든 문제를 해결하려는 이른바 ‘디지털 코쿤족(族)’ 이 대학가에 새로운 모습으로 자리 잡고 있다. 이들은 다른 사람의 간섭과 접촉을 기피하는 대신 인터넷을 통해 정보를 구하고 휴대전화를 이용해 의사소통을 한다. 과거처럼 하숙집이나 기숙사에서 공동으로 빨래를 하거나 식사를 하기보다는 개인용 세탁기나 1인용 식당에서 혼자 생활을 즐긴다.... 고려대 학생자를 생활관의 휴게실에서도 기존의 대형 테이블은 볼 수 없다. 폭이 좁고 곡선형인 1인용 테이블이 꼭 차 있다. 이 학교 박해상(24 사회환경시스템공학부) 씨는 “어차피 혼자 과제를 할 때가 많은데 테이블이 불필요하게 커서 모르는 사람들이 앞에 와 앉는 게 싫다” 며 새 테이블을 반겼다.’(동아일보 2005년 11월 1일자 13면)

4) 한국인터넷진흥원에서 제공하는 인터넷 통계에 따르면, 2005년 6월 현재 95.6%가 가정에서 인터넷에 접속한다고 응답하였다. <http://isis.nida.or.kr>.

가정 내에서의 할 일도 많아지고 시간적 여유가 없다는 느낌을 갖게 된다. 업무 처리의 속도에 대한 기준 자체가 매우 빨라짐으로써 현대인들은 가정 안에서도 그러한 속도에 맞추어 다양한 역할을 소화해야 한다는 새로운 기준을 수용하게 되기 때문이다.

(2) 새로운 자아/ 정체성의 형성

가족 사회학자들은 개인의 인성과 자아가 가족관계 속에서 형성된다고 본다. 가정 안으로 들어와 일상화된 정보통신기술은 가족관계나 자아의 형성에 영향을 미칠 수 있다. 가장 많은 주목을 받는 것은 대면 관계(face-to-face relation)와는 다른 컴퓨터 매개 커뮤니케이션(CMC)의 특성이다. 대면관계에서는 자신의 행동에 대한 다른 사람의 즉각적인 반응을 볼 수 있고 상대의 반응을 대응하면서 상호 관계를 맺게 되지만, 컴퓨터 매개 커뮤니케이션 상황에서는 자신의 행동에 대한 타인의 반응을 즉시 볼 수가 없다. 가령 이메일을 보내거나 게시판에 글을 올린 후 그에 대한 다른 사람들의 반응을 확인하려면 일정한 시간을 기다려야만 한다. 채팅처럼 즉각적인 대화를 나누는 경우에도 상대방의 반응은 모니터 상의 글자나 제한된 상징으로만 나타나기 때문에 대면상황처럼 상대방의 존재를 온전하게 느끼지 못한다. 또한 상대방이 누구인지도 정확하게 알 수 없기 때문에, 네트를 통한 만남은 결국 대면 관계에 비해 간접적이고 지연·매개되는 특성을 갖는다.

어린이들은 양육과정에서 사람들과의 대면관계 못지않게 기계나 통신기기와 많은 접촉을 하며 이로부터 큰 영향을 받는다. 유아기부터 텔레비전이나 유아용 비디오와 컴퓨터를 접하며 5-6세의 나이가 되면 간단한 컴퓨터 조작이나 인터넷 이용을 배우게 된다. 아동기 경험에서 과거에 비해 사람과의 대면 접촉이 상대적으로 줄어들고 기계와의 상호작용이 늘어나는 것은 자아 형성에 부정적 영향을 미친다는 보는 전문가들이 많다. 바글로우(Barglow 1994)는 이를 “기술적 풍요(technological abundance)와 주체의 결핍(subjective deprivation)이 공존하는 상황”이라고 묘사한다. 기술적 풍요의 시대에 어린이들은 일찍부터 다양한 매체와 기기들에 노출되는데, 그럴수록 어린이들은 자신이 모방하고 동일시하는 역할모델을 현실속의 인간이 아니라 가상적인 인물이나 캐릭터에서 찾게 된다. 이러한 상황은 자아의 파편화를 초래한다고 바글로우는 진단한다. N세대들은 ‘나 중심 세대(me-generation)’이며 자기중심성이 매우 강하다. 그런데 자아에 대한 강조와 강박은 역설적으로 자아의 약화 및 파편화를 보여주는 것이며, 이러한 주체의 약화는 곧 대상의 약화를 의미하는 것이다. 다시 말해 자아가 파편화되었다는 것은 개인의 자아가 대면하고 상호작용하는 타인과의 현실적 사회관계, ‘일반화된 타자(generalized other)’로 표상되는 사회적 규범 자체가 약화되고 파편화되었음을 의미한다. 외부의 타인이나 집단과 상호교류하기 보다는 디스플레이 화면을 들여다보면서 자신의 욕망을 즉각적으로 실현하고 확인하려는 네티즌

표현으로 유사한 문제를 지적한다.(Castells
종합으로써 정보의 바다를 항해할 수 있으나, 개
관계는 약화된다는 것이다. 물론 인터넷에서도
네트에서 형성된 관계는 대개 ‘약한 연대(weak
은 다양한 사람들을 만나지만 상대방에 대한 정
혹은 공통의 관심사에 대해서만 소통하는 피상
상공간에 많이 노출되고 가상공간에서의 만남과

카스텔스는 ‘네트와 자아의 양극화’라는
2003) 정보사회에서 개인은 네트워크에 접속
인과 네트워크 사이의 중간적·매개적 사회
친구를 사귀고 동호회활동을 하지만 그러한
ties)’라고 할 수 있다. 인터넷을 통해 수많은
확하고 상세한 정보가 없이 스쳐 지나가는,
적 관계에 그치는 경우가 많다. 그런데 가상

활동으로부터 자신의 정체성을 얻는다면, 대면적 관계와 통합적인 인격적 관계에 기초한 ‘강한 연대(strong ties)’가 비대면적인 매개된 관계, 일시적인 ‘클럽형’ 인간관계 (김성철)에 근거한 ‘약한 연대(weak ties)’로 대체되는 경향이 나타날 것이다. 네트를 돌아다니면서 서핑을 하고 게시판에 댓글을 달거나 동호회에서 채팅하기에는 능숙하지만, 그러나 현실에서 실제 친구를 잘 사귀지 못하고 또 사귀려고 하지도 않는다. 이 약한 연대의 특징은 ‘헌신 없는 열광’이라고 표현할 수 있다. 흥미롭고 자극적인 사안에 대해 집단적인 열광을 나타내지만 그러나 그 문제를 진지하게 파악하거나 해결하기 위해 자신이 책임을 지고 헌신해야 한다는 생각은 없는 것이다.

디지털 기기에 익숙한 N세대들의 자아정체성은 근대적 개인이 지향하는 성찰적이고 통합적인 인성(integrated personality)과는 다른 다중적 정체성(multiple identities)의 특징을 나타낸다. 디지털 세계는 존재 혹은 부재라는 이진법적 질서로 짜여지고, 디지털 세계에서 정보의 바다를 항해하는 개인은 ‘이진법적 정체성’에 익숙해 진다. 즉 자신과 관련되거나 흥미를 느끼는 메시지에는 대단히 열광하지만, 반대로 자기와 무관하다고 여겨지는 메시지는 전혀 관심을 갖지 않는다.

가족들의 생활환경 자체가 정보화됨에 따라 인성형성과정에서 사람과의 접촉과는 다른 기기 및 기구와의 접촉이 늘어나며, 현실적 인간과의 대면관계가 아니라 가상공간을 통한 매개된 관계가 확대되기 마련이다. 이러한 조건에서 새로운 자아, 새로운 정체성이 형성되는데 그것은 유연하고 다원적인 유목민의 정체성인 측면도 있으나 다른 한편 통합성과 성찰성을 상실한 파편화된 정체성이기도 하다. 정보화가 진전됨에 따라 이러한 정체성이 일방적으로 확산된다고 보기는 어렵다. 기기에 의해 매개된 관계, 즉 가상적 관계에서의 상호작용이 현실적인 대면적 관계에서의 상호작용을 대체하는가 혹은 상호보완하는가에 따라 디지털 시대의 새로운 자아정체성의 내용은 달라질 것이다. 매개된 관계와 대면적 관계의 상호관계는 세 가지 경우로 나타날 수 있다.

첫째, 정보화의 확산으로 매개된 관계의 범위가 더욱 커지면서 네트의 매개된 관계가 현실의 대면 관계를 점차 대체하는 경우이다. 이 경우 사람들은 느슨한 만남과 약한 유대에 익숙해지며, 가족, 공동체, 또래 집단 등과의 대면 접촉과 애착관계가 자아형성에 미치는 중요성은 점차 약해질 것이고, 자아와 네트의 양극화가 나타날 것이다. 두 번째 경우는 대면관계와 매개된 관계가 함께 병존하면서 서로를 보완하는 관계이다. 매개된 관계, 가상공간에서의 만남이 늘어난다고 하여 현실에서의 대면관계가 반드시 줄어들 필연적인 이유는 없다. 오히려 친밀한 사람들은 가상공간에서도 만남으로써 관계가 더욱 돈독해질 수도 있다. 네트를 배경으로 등장한 새로운 개방적 정체성은 대면적 인간관계도 수평적이고 개방적인 관계로 바꾸어가는데 영향을 미치기도 한다. 세 번째는 매개된 관계와 대면관계가 공존하지만 양자가 서로를 보완하기 보다는 서로 갈등을 하는 경우이다. 네트에서의 간접적 만남을 주로 하는 사람과 현실에서의 대면적 만남을 위주로 살아가는 사람은 가치관이나 라이프 스타일에 차이가 생길 것이고 따라서 갈등이 유발될 수 있다. 이런 현상은 세대 간의 가치관 격차로 나타나기도 하는데, 정보화를 일상적으로 즐기는 젊은 세대와 그렇지 않은 기성세대 간의 문화나 가치관의 격차가 벌어져 사회적 갈등으로 비화될 수도 있다. 만약 가족 내부에서도 네트에서의 관계에 몰입해 있는 사람과 현실적인 인간관계를 중시하는 사람 사이에 갈등이 발생할 수 있다.

4. 위계적 공동체 가족에서 네트워크형 가족으로?

정보화가 가족생활에 영향을 미치게 되는 매개 요인으로써 여기에서는 생활공간으로서의 가상공간 등장, 새로운 자아 정체성의 등장을 지적하였다. 이제 가정은 폐쇄된 프라이버시의 영역이 아니라 사회를 향해 열리는 정보의 항구가 되었으며, 면대면 관계와 다른 ‘매개된 관계’가 인성형성과 자아정체성 형성에 점차 더 많은 영향을 미치고 있다. 정보사회에서의 가족관계는 전자의사소통의 지니고 있는 비대면성, 개별성, 확장성의 영향을 받음으로써 높은 응집과 몰입을 유지하기보다는 느슨한 관계망적 성격을 지닌 ‘네트워크 가족’이 늘어날 것으로 예상할 수 있다.(조정문 임정덕 외 1999) 물론 앞서 강조하였듯이 정보사회로의 이행이 모든 가족의 성격을 동일한 방향으로 유도하는 것은 아니며 대인 의사소통과 전자의사소통의 관계가 상호 대체적인가 혹은 보완적인가에 따라 가족생활의 변화는 다른 방향으로 전개될 것이다.

[illegible]

가족구성원의 자율성이 강조됨과 동시에 정보사회에서는 핵가족의 배타성 즉 핵가족 중심의 일상생활을 비판하는 움직임이 나타날 것이다. ...정보사회에서는 독신으로 지내면서 많은 사람들과 자유롭게 공동체를 결성하기도 하고 때로는 취미나 가치관이 유사한 사람들의 공동가족을 결성하기도 할 것이다. 이런 열린 가족, 개방가족, 느슨한 가족, 제도나 관습에 얽매이지 않고 상대를 소유의 대상으로 간주하지 않는다는 의미에서 차가운(cool) 가족으로 불릴 수 있다.... 응집된 집단으로서가 아니라 개인의 관계망으로서 기능한다는

점에서 네트워크가족이란 명칭도 가능하다.(조정문 임정독 외, 1999 : 400~401)

첫 번째 인용문은 ‘개인화’가 계속 진전된 결과로써 네트워크가족이 나타날 것이라고 예측한다. 두 번째 인용문은 응집성이 약화된 느슨한 관계망이라는 의미에서 네트워크가족을 특성을 강조한다. 두 가지를 종합하면 결국 네트워크형 가족은 사회의 기본 구성단위를 가족이 아니라 개인이 되는 사회에서 나타나는 것이다. 물론 백과 계륜샤임이 분석하였듯이 개인화의 추세는 전통사회에서 벗어나 산업화가 진행되면서 지속적으로 진행되어 왔고 가장 중요한 기반은 ‘노동시장 개인주의’이다. 처음에는 남성들만이 노동자로서의 개인화된 일대기를 살았으나 20세기 후반에는 여성의 취업 증대로 이제 여성들도 노동자로서의 일대기를 추구하고 있다. 정보사회에서는 앞으로 고용 유연성이 높아지고 평생직장이라는 회사인간의 신화가 깨어지며, 노동시장의 개인주의는 더욱 심화될 것으로 예상할 수 있다.

위계적 공동체 가족	네트워크형 가족
위계적 수직적 가족관계	수평적 개방적 가족관계
가족 전체의 공동체적 이해관계 중시	개별 가족구성원의 이해관계 중시
응집력 높음	응집력 낮고 분산적인 관계
배타적이고 명확한 가족경계	느슨한 가족경계
가족 미디어	개인 미디어

전반적인 사회의 개인화 추세는 정보기술 영역에서는 개인미디어의 등장으로 나타난다. 산업사회의 주요 기술들은 가족단위로 사용하는 것이 많았는데, 자동차와 텔레비전이 대표적인 사례이다. ‘마이카 가족(my car family)’이라는 말처럼 산업사회의 정상가족인 핵가족은 부모와 두 자녀가 자동차 한대에 타고 함께 이동하기에 알맞은 규모였다. 또한 황금시간대에는 가족들이 함께 텔레비전을 시청하는 이른바 ‘안방극장’ 풍속도도 산업사회의 전형적인 모습이다. 그런데 정보사회에서는 자동차를 타고 현실 공간에서 이동하는 것이 아니라 컴퓨터를 통해 가상공간에서 자유롭게 이동하면서 자신이 필요한 일을 효율적으로 해결할 수 있다. 또한 가족미디어로서의 텔레비전이 아니라 개인미디어로서의 모바일 기기들이 널리 사용되며, 개인미디어는 단순한 통신 수단이 아니라 멀티미디어 기기로써 그 기능이 나날이 확대되고 있다.

위계적 공동체 가족에서 네트워크형 가족으로의 변화는 정보화가 확산되면서 당연히 일어나는 필연적 현상이라고 볼 수는 없다. 정보화의 양상이 어떻게 진행되는가에 따라, 그리고 가상공간이 생활공간 속으로 얼마나 침투하는가, 또 매개된 전자의사소통이 먼대면 대인의 사소통을 보완하는가 혹은 대체하는가, 매개된 전자 의사소통이 인성형성에 얼마나 영향을 미치는가에 따라, 무엇보다도 개별가족의 특성에 따라 정보화가 초래하는 새로운 가족의 모습은 다양하게 나타날 것이다.

* 참고문헌

Barglow, R. 1994, *The Crisis of Self in the Age of Information*, Routledge.

- Castells, M. 2003, 『네트워크 사회의 도래』, 한울.
- Castells, M. 2004, 『인터넷 갤럭시』, 한울.
- DiMaggio, P. & Hargittai, E., 2000, 'Social Implication of the Internet', *Annual Review of Sociology* 27:307-36.
- Gates, B./안진환 옮김 1999, 『빌 게이츠@시간의 속도』, 청림출판.
- Giddens, A., 1992, *The Transformation of Intimacy*, Polity Press.
- Lasch, C. 1977, *Haven in a Heartless World - The Family Besieged*, Basic Books.
- SBS서울디지털포럼 편, 2004, 『제3의 디지털 혁명 컨버전스의 최전선』, 미래M&B
- Turkle, S. 1996, 'Constructions and Reconstructions of the Self in Virtual Reality', in T. Duckrey ed., *Electronic Culture-Technology and Visual Representation*, Aperture Foundation.
- Webster, F./조동기 옮김, 1997, 『정보사회이론』, 사회비평사.
- 강준만 2003, 『대중문화의 길과 속 2』, 인물과 사상.
- 고선주, 2002, '네터즌의 가족/친족관련 가치관과 태도', *대한가정학회지* 제40권 5호.
- 김경신·김오남 2002, '성인여성의 정보화와 개인 및 가족생활 변화 - 광역시 및 중소도시 거주자를 중심으로', 『대한가정학회지』 제40권 12호.
- 김문조, 1998, '정보화와 여성의 지위변화', 『아세아 여성연구』, 제37호.
- 김미량, 2002, '우리 나라 여성정보화의 현황분석과 정보화를 통한 여성 삶의 질적 변화전략에 관한 연구', 『한국가정관리학회지』 제 20권 2호.
- 김성철 2001, '정보화 시대의 생활양식 정립을 위한 과제', 『한국사회과학』 23권 1호, 서울대학교 사회과학연구원.
- 김승권 외 2002, 『사이버 시대의 가족생활 변화와 대응방안』, 한국보건사회연구원 연구보고서.
- 김애실 외, 1995, 「정보사회의 산업 환경 변화와 여성노동」, 통신학술 연구과제 보고서.
- 김영미 2000, '여성정보화와 정책과제-정보통신부의 여성정보화 정책을 중심으로', 『여성

』 제14

사이버 공

한 연구:

아카데미

화연구』

신여대 생

- 김재휘·김지호 신상화, 2002, '노인들의 인터넷 이용에 관한 연구', 『사회과학연구』 권 1호, 중앙대 사회과학연구소.
- 김현희·최문경, 2001, '과학기술의 발달과 여성 - 과학, 기술, 컴퓨터 그리고 시간', 『정보와 사회』 제 2호.
- 김효정 2001, '직업에 따른 기혼여성 재택근무자의 가사노동 시간관리 전략에 관한 전문직과 비전문직의 비교를 중심으로', 『인간환경복지연구』 창간호,
- 박부진·이해영 2000, '인터넷 이용과 가족관계 - 대학생들을 중심으로', 『리서치 논총』 제3권, 명지대학교.
- 이선이·최문경 1997, '재택근무와 가족생활, 여성의 역할', 『가족과 문화』
- 이영자·장필화 1992, '정보사회와 여성노동', 『여성학논집』 제9집.
- 장경섭 2001, '가족이념의 우발적 다원성: 압축적 근대성과 한국가족', 『정신문』 24권 2호, 한국정신문화연구원.
- 전길양·김태현, 2001, '정보사회의 노인과 가족', 『생활문화연구』 15권 1호, 생활문화연구소.
- 조은, '가족제도의 운명과 새로운 공동체의 가능성'

- 조정문·임정덕 외 1999, '정보화시대의 공동체-가족규범의 변화', 『한국사회학』 33집.
- 조정문 1997, '정보사회에서의 가족 및 세대 공동체', <사회조사연구> 12권 1호.
- 조정문, 2000, '정보사회와 한국가족의 변화', <정보와 사회> 제 2호.
- 조형·이재경·김순형, 1991, '정보사회와 여성의 일-은행 업무를 중심으로', 『여성학 논집』 제 8집.
- 조형·이재경·김순형, 1992, 「정보사회와 여성의 일 - 가정정보화를 중심으로」, 통신학술 연구과제 보고서.
- 최문경·윤영민 1998, '정보능력의 성별 격차: 사회문제인가', 『사이버 커뮤니케이션 학보』 제 2호.
- 통계청 2005, 「2005년 혼인이혼통계」.
- 한국여성개발원, 2003, 『여성통계연보 2003』.
- 한국인터넷진흥원, 2005, 『2005년 상반기 정보화실태조사』.
- 한국정보문화진흥원, 2003, 「2003 장·노년층 정보격차 실태조사」
- 함인희 2001, '정보화와 가족생활의 변화', 『여성연구논총』 15권 1호, 서울여자대학교 여성연구소.
- 홍명신 2003, '노인의 인터넷 이용에 관한 연구', 『한국노년학』, 23권 2호.