

능이 요구된다고 설명한다. 상황맥락에 대한 감각은 새로운 동향을 예측하고 단편적 사실에서 결과를 도출할 수 있는 능력과 자발성을 뜻한다. 이러한 능력은 모든 세대를 관통하는 효과적인 리더십의 전형적인 특징으로 제 4차 산업혁명 시대에서는 적응과 생존의 전제조건이다. 정서지능은 상황맥락 지능을 보완하는 지능으로 생각과 감정을 정리하고 결합해 자기 자신 및 타인과 관계를 맺는 능력을 의미한다. 정서지능은 자기인식(self-awareness), 자기조절(self-regulation), 동기 부여(motivation), 감정이입(empathy), 사회적 기술(social skills)과 같은 역량강화의 토대가 된다. 영감지능은 의미와 목적에 대해 끊임없이 탐구하는 능력을 뜻한다. 영감지능에서는 공유가 핵심으로 변화를 이끌고 공동의 이익을 위해 개인과 공동의 목적, 신뢰성, 여러 덕목 등을 활용하는 능력이다. 상황맥락, 정서, 영감지능은 모두 미래사회 변화에 대응하고, 최대한의 이득을 얻기 위해 필요한 핵심적 특성이다. 이 세가지 필수적인 지능은 모두 신체 지능의 뒷받침이 필요하다. 신체 지능은 개인의 건강과 행복을 가꾸고 함양하는 능력을 가리킨다. 변화의 속도가 가속화되고 또 더욱 복잡해지면서 의사결정 과정에 참여한 사람 수가 급격히 늘어나고 있다. 그에 따라 개인의 건강을 유지하고 큰 압박감 속에서도 평정심을 유지하는 능력은 더욱 중요해지고 있다(클라우스 슈밥, 2016). 궁극적으로 미래사회가 요구하는 인재양성을 위해서는 정신, 마음, 영혼 그리고 몸의 조화로운 발달을 추구해야 한다.

미래창조과학부 미래준비위원회는 한국과학기술기획평가원, 카이스트와의 국내외 데이터 분석을 통해 미래 인재가 갖춰야 할 3대 미래역량 및 11대 세부역량을 제시하고, 이를 토대로 우리나라 지능정보 사회를 선도할 ICT 핵심 인재상을 도출하였다. 보고서에 따르면 우리에게 필요한 역량은 첫째, 인간 고유의 기계와 차별화되는 획일적이지 않은 문제 인식 역량이다. 이러한 역량을 활용하여 인문학적이고 감성적인 해석 방법으로 복잡한 문제를 유연하게 해석하고, 능동적으로 자료를 탐색하여 일반적인 틀을 벗어난 새로운 방식으로 문제인식 능력이 요구된다고 전망하였다. 두 번째로 필요한 역량은 인간 고유의 대안 도출 역량으로 인간 개개인이 갖는 다양성을 조합해 기계와 차별화된 대안을 탐색하고 도출할 수 있는 역량이다. 이러한 역량을 활용한다면 다양한 사람들을 모니터링하고 그들의 창의적 의견과 지식을 추출하여 종합적 대안을 찾아낼 수 있을 것이다. 또한, 네트워크로 연결된 다양한 전문가들을 활용하여 역할을 분담하고, 다양한 유형과 소스 정보를 체계적으로 조합하여 지식을 창출할 수 있게 된다. 마지막으로, 기계와의 협력적 소통 역량이 필요하다. 이는 인간 고유의 역할을 바탕으로 기계와 공생을 추구하는 데 필요한 역량으로 정의된다. 디지털 기술과 정보를 잘 이해하고 활용하는 사람은 기계로부터 얻을 수 있는 정보와 사람의 지혜를 잘 결합하여 보다 효율적인 대안을 도출하고, 문제를 해결할 수 있을 것이다(미래창조과학부 외, 2017).



그림 9. 미래사회가 요구하는 3대 핵심역량(미래창조과학부 외, 2017).

미래학자들은 단 한 개의 직업으로 평생 할 수 있는 시대는 끝나간다고 말한다. 앞으로 미래 세대는 일생동안 3개 이상의 영역에서 5개 이상의 직업을 갖고 19개 이상의 서로 다른 직무를 경험하게 될 것이라는 예측이다(KBS 명견만리 제작팀, 2016). 이러한 초전문가 양성을 위해서는 대학교육의 변화가 필수적이다. 세계경제포럼이 선정한 문제해결능력, 비판적 사고, 창의력, 사람관리와 협업능력, 클라우드 슈밥(Klaus Schwab)교수가 선정한 상황맥락, 정서, 영감, 신체지능, 국내 미래동향 연구기관이 선정한 문제인식, 대안도출, 협동적소통 역량 모두 과거 일방적으로 지식을 전달하는 객관주의 관점의 교육으로는 학습·강화될 수 없다. 지능정보사회의 창의적이고 융합적인 역량을 갖춘 인재 양성을 위해서는 교육시스템 전환이 필요하다.

‘사피엔스’의 저자 유발 하라리(Yuval Noah Harari)는 인간은 좀 더 인간다운 일에 집중할 수 있을 때 AI와의 경쟁에서 살아남을 수 있다고 분석한다. 기계와 차별화되는 인간 고유의 전문역량 강화를 위하여 인성이 강조되는 교육으로 전환해야 한다. 교육방법 차원에서는 학생 스스로 경험을 통해 지식을 구성하고, 능동적인 학습과정에 참여함으로써 핵심역량을 강화할 수 있는 구성주의 형태의 수업으로 전환이 필요하다.

이미 미국 등 주요국을 중심으로 미래사회의 인재를 양성하기 위한 교육시스템 전환이 시작되고 있는 중이다. 미국의 미네르바 스쿨(Minerva School)에서는 온라인 수업을 기반으로 토론과 세미나 등을 통해 지적능력 개발에 중점을 두는 ‘거꾸로 수업(Flipped Learning)’을 운영하고 있으며, 세인트존스 대학은 4년 내내 100권의 고전을 읽는 교육과정을 운영한다. 철학, 수학, 과학, 역사에 이르기까지 다양한 고전을 읽고 토론하는 과정을 통해 학생들의 사고력을 키우는 것을 최우선 과제로 선정하고 있다. 세인트존스의 학생들은 전공 없이 졸업하지만 법률, 예술, 과학 등 다양한 분야로 진출하고 있다. 이외에도 하버드 대학교(Harvard Univ.) 및 매사추세츠 공과대학(M.I.T.) 등과 같은 세계 명문대학을 중심으로 MOOC(Massive Open Online Course)와 같은 새로운 교육 방식이 도입하고 있으며, 스탠포드 대학교(Stanford Univ.)는 과학기술분야의 지식과 디자인적 사고를 융합한 ‘D-School at Stanford’를 운영하여 학생들의 창의성과 혁신성 등의

역량을 키우는데 집중하고 있다. 국내 사례로는 통합무용교육과정을 운영하고 있는 국민대학교 무용전공이 있다.

국민대학교 무용전공은 1999년 신설이후 국내 4년제 대학 최초로 실기장르별 전공분리(한국무용, 발레, 현대무용)를 탈피하여 무용수, 지도자, 안무자 양성의 특성과 교육과정을 선도적으로 도입·운영하였다. 이는 국내 문화예술교육 지원 및 인재 양성에 대한 정책적 기틀과 환경이 마련되기 이전(문화예술교육지원법 제정, 한국문화예술교육진흥원 설립 등은 2005년에 이루어짐)으로, 대학무용교육의 선진모델을 제시하였으며, 문화예술계를 선도하는 고등교육기관으로의 입지를 공고히 하였다. 이후 2014년 문화산업현장의 요구와 변화를 반영하여 STEAM이론과 Holistic이론이 융합된 새로운 개념의 교육모델인 ECoA 이론(문영, 2014)에 근거하여 문화예술콘텐츠 전공(연계전공) 교과과정을 신설하였으며, 2016년 문화예술 창작자(Art-Tech Artist), 문화예술 기업가(Business Artist) 양성의 심화교육과정 신설을 통해 지능정보시대를 선도할 무용분야 창의융합인재(Eco Community Artist)를 양성하고 있다.

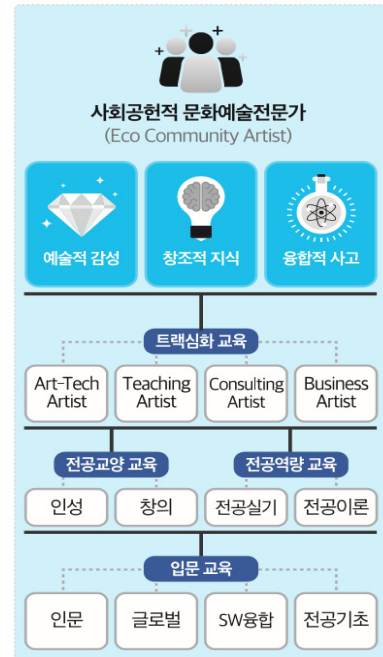


그림 10. 국민대학교 무용전공 교육과정 구성과 인재상

국민대학교 무용전공이 인재상으로 선정한 Eco Community Artist는 예술적 감성, 창조적 지식, 융합적 사고력을 겸비한 무용예술전문가로서 순환, 공존, 협력의 가치에 기초한 공동체의 회복을 추구하고 자발적·자생적 지역문화예술 활성화에 기여하는 예술가이다. 세부적인 유형에는 문화예술 창작자(Art-Tech Artist), 문화예술 교육자(Teaching Artist), 문화예술 매개자(Consulting Artist), 문화예술 기업가(Business Artist)가 해당된다.

교육과정은 문영(2014)의 홀리스틱이론 기반 통합무용교육 모형(Integrated Dance Education Model)에 근거하여 개발되었고 입문(인문, 글로벌, SW융합, 전공기초), 전공교양(인성, 창의), 전공역량(예술장르별 이론 및 실기), 특성화트랙(AA, TA, CA, BA) 교과과정으로 구성되어 융합적 사고능력과 문제해결능력 강화를 위한 프로젝트와 실습 위주의 수업이 운영되고 있다. 더불어 Kookmin Open Course Ware 시스템(온라인 강의공개) 강좌개발을 통해 문화예술분야 자율학습을 장려함과 동시에 연계분야, 타학문의 선행학습과 오프라인 수업을 병행하는 플립러닝(Flipped Learning) 교과목을 확대하고 있으며, 디자인·문화콘텐츠 RCC(Region-coupled Collaboration Center)를 중심으로 문화예술분야 기관 및 단체, 산업체와의 협력을 지속적으로 강화하여 현장·실무 연계 교육 프로그램을 지속적으로 개발·확대하고 있다.

국내 대학무용교육의 변화 필요성은 갑자기 등장한 문제가 아니다. 2005년 문화예술교육 원년을 기점으로 교육과정 전환에 대한 논의는 비교적 활발해 졌지만 변화는 미미하다. 4차 산업혁명 시대 도래는 우리에게 새로운 변화의 기회를 주고 있다. 무용계가 직면한 문제점들이 상호연계되

어 있다는 점을 감안하고, 모두가 공생할 수 있는 방향으로 우리의 미래를 설계해나가야 할 것이다. 제4차 산업혁명으로 발생하는 사안들에 대처할 때 요구되는 이해력은 포용적 접근을 통해 생긴다. 다양한 생태계를 통합하고, 각 분에 정통한 지식인은 물론 공공분야와 민간 분야를 아울러 모든 이해관계자들을 고려하는 협력적이고 유연한 구조를 구축해야 할 것이다. 더불어 공동의 이해를 기반으로 산업혁명을 어떻게 이끌어 나갈지에 대한 긍정적이고 포괄적인 공동의 담론을 발전시켜야 한다. 아직은 담론의 세부적 사항까지 알 수 없지만 반드시 포함되어야 할 특징에 대해서는 알고 있다. 이런 담론은 관용과 존중에서 배려와 연민이라는 더 높은 수준의 관점으로 지속적으로 발전해나가야 한다(클라우드 슈밥, 2016).

참고문헌

- 김진하(2016). 제4차 산업혁명시대, 미래사회 변화에 대한 전략적 대응 방안 모색. 한국과학기술기획평가원 KISTEP InI, 제15호.
- 문 영(2014). 홀리스틱패러다임에 근거한 통합무용교육 모형 연구. 한국무용교육학회지, 25(2), 한국무용교육학회.
- 미래창조과학부 · 한국과학기술기획평가원(2017). 2016 기술영향평가 보고서-가상 · 증강현실 기술.
- 미래창조과학부(2016). 제4차 산업혁명에 대응한 지능정보사회 중장기 종합대책
- 미래창조과학부 미래준비위원회, KISTEP, KAIST(2017). 10년 후 대한민국, 미래 일자리의 길을 찾다. 지식공감.
- 손병호, 김진하, 최동혁(2017). 4차 산업혁명 대응을 위한 주요 과학기술 혁신 정책과제. 한국과학기술기획평가원 KISTEP Issue Paper, 2017-04.
- 클라우드 슈밥(2016). 클라우드 슈밥의 제4차 산업혁명. 새로운현재
- 한국고용정보원(2016). 2017 한국직업전망. 한국고용정보원
- Boston Consulting Group(2015). Man and Machine in Industry 4.0
- John Maynard Keynes(1931). “Economic Possibilities for our Grandchildren” in Essays in Persuasion, Harcourt Brace.
- KBS 명견만리 제작진(2016). 명견만리 - 윤리, 기술, 중국, 교육 편. 인플루엔셜
- Leon A. Gatys, Alexander S. Ecker, Matthias Bethge(2015). A Neural Algorithm of Artistic Style.
- Luka Crnkovic-Friis, Louise Crnkovic-Friis(2016). Generative Choreography using Deep Learning. The 7th International Conference on Computational Creativity, ICC2016 : 272-277.
- Mckinesy & Company(2015). Four Fundamentals of Workplace Automation.
- Oxford Martin School & Citi Research(2016). The Technology at Work v2.0.
- University of Oxford(2013). THE FUTURE OF EMPLOYMENT.
- World Economic Forum(2016). The Future of Jobs_Employment, Skills and Workforce Strategy for the Fourth Industrial Revolution.
- 국민대학교 www.kookmin.ac.kr
- 지능정보기술연구원 www.airi.kr
- Bolshoi Ballet Live in cinemas www.bolshoiballetincinema.com
- LuminAI project www.news.gatech.edu
- Magenta project magenta.tensorflow.org
- NVIDIA www.nvidia.co.kr
- Performing Arts project performingarts.withgoogle.com
- SYNC Dreams' project connect.kddi.com/sync/dreams/
- World Ballet Day LIVE worldballetday.com/

Abstract

Expansion of Dancers' Social Participation according to Changes in the Industrial Structure of Intelligence Information Society

Lee, Sung-Hee

Kookmin University

This study aims to seek measures for the expansion of dancers' social participation in preparation for the era of the fourth industrial revolution. The fourth industrial revolution refers to innovative changes in which cutting-edge Information and Communication Technologies appear in convergence, such as AI, IoT, Cloud, Big Data and Mobile technologies. It refers to changes in the foundation of the industrial structure as the productivity and efficiency are enhanced to a high degree through the intellectualization of machines, productivity and efficiency, which is a revolution in which the industry and society become intellectualized as the intelligence information technologies are embodied in the society. It is expected that changes in the industrial structure because of the intelligence information technologies would necessarily change jobs and characteristics of work together and cause overall changes in our lives. As machines perform works for Human in the society at large, economic and social benefits expand evenly, such as the enhancement of productivity and the reduction of working hours, while changes in the structure of employment are expected, in which demands for simple repetitive jobs decrease, and demands for manpower in high value-added work increase due to automation. To look at the results of studies of domestic and foreign trends reported recently, with the development of intelligence information technologies, it is expected that many jobs will be replaced by machines, or the types of jobs will be changed. Although it is predicted that the probability of replacement by automation would be relatively lower in art-related jobs based on sensitivity, it would be necessary to establish dancers' new roles required by the future society through close observation and agreement on social changes and to prepare responses to changes. For this purpose, this study predicted changes in the art market and jobs in the future society, converged in the intelligence information technologies and explored the tasks of practice required for the expansion of the field of dance.

Key words : Intelligent Information Society, Human Resource Development, University Dance Education, Integrated Dance Education

제 2 부 강연

3:00~
3:30

연구윤리의 이해

발표자: 박재우 (한양대학교)

연구윤리의 이해

박재우* (한양대학교)

연구윤리 II

한양대학교 예체능대학 박재우

H A N Y A N G U N I V E R S I T Y

목 차

1. 연구부정행위의 개념과 유형
2. 적절하지 못한 출처표시 사례
3. 올바른 인용과 인용방법
4. 중복게재의 이슈

H A N Y A N G U N I V E R S I T Y



출처:
동네일꾼의 발품스토리
<http://yongs13.tistory.com/100>

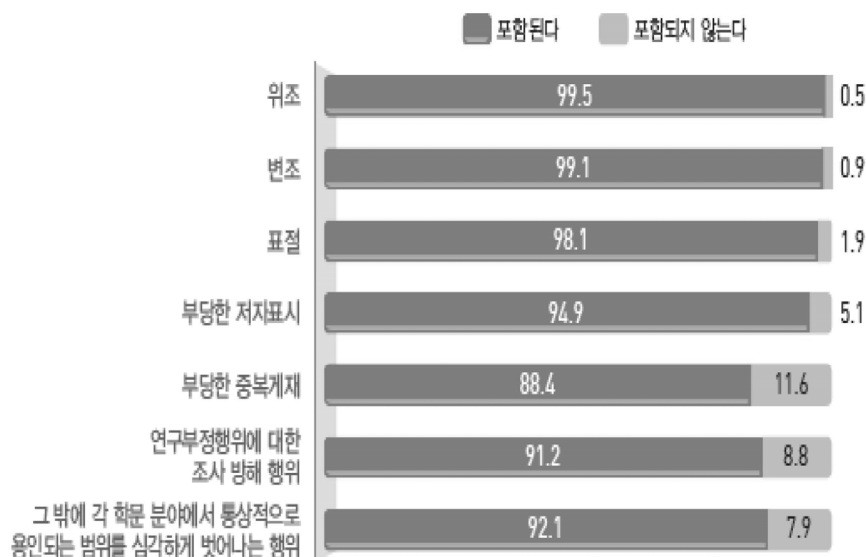
H A N Y A N G U N I V E R S I T Y

✳ 연구부정행위의 개념과 유형 (제12조) 교육과학기술부 훈령, 『연구윤리 확보를 위한 지침』(2015. 11, p. 55)

1. " 위조 " 는 존재하지 않는 데이터 또는 연구결과 등을 허위로 만들어 내는 행위
2. " 변조 " 는 연구 재료 . 장비 . 과정 등을 인위적으로 조작하거나 데이터를 임의로 변형, 삭제함으로써 연구 내용 또는 결과를 왜곡하는 행위
3. " 표절 " 은 타인의 아이디어, 연구내용 . 결과 등을 적절한 인용 없이 사용하는 행위
4. " 부당한 논문저자 표시 " 는 연구내용 또는 결과에 대하여 과학적, 기술적 공헌 또는 기여를 한 사람에게 정당한 이유 없이 논문저자 자격을 부여하지 않거나, 과학적, 기술적 공헌 또는 기여를 하지 않은 자에게 감사의 표시 또는 예우 등을 이유로 논문저자 자격을 부여하는 행위
5. " 부당한 중복게재 " 는 연구자가 자신의 이전 연구결과와 동일 또는 실질적으로 유사한 저작물을 출처표시 없이 게재한 후, 연구비를 수령하거나 별도의 연구 업적으로 인정받는 경우 등 부당한 이익을 얻는 행위
6. 본인 또는 타인의 부정행위의 의혹에 대한 조사를 고의로 방해 하거나 제보자에게 위해를 가하는 행위
7. 그밖에 각 학문분야에서 통상적으로 용인되는 범위를 심각하게 벗어난 행위 등

H A N Y A N G U N I V E R S I T Y

연구부정행위의 일반



〈연구부정행위 유형에서 연구부정행위 포함 여부(단위:%)〉

교육과학기술부 훈령, 『연구윤리 확보를 위한 지침』(2015. 11, p. 57)

H A N Y A N G U N I V E R S I T Y

※ 위조와 변조의 차이(줄기세포연구 논문조작 사건을 사례로)¹⁹⁾

- 당초 존재하지 않았던 맞춤형 배아복제 줄기세포를 마치 실험에 성공한 것처럼 논문을 작성한 것은 위조
- 배반포 성공률을 높이기 위해 실제로 사용된 난자 273개를 185개로 축소한 것은 데이터 조작으로서 변조에 해당



일반적인 사례:

양적연구 - 통계적으로 유의미한 결과를 만들기 위해 통계적 수치 조작

질적연구 - 면담 자료의 내용의 일부를 가공

H A N Y A N G U N I V E R S I T Y

변조의 유형 (의학논문 출판윤리 가이드라인, 대한의학학회지편집인협의회, 2013, p. 12)

- 1) 연구자료를 임의로 변경 수정
- 2) 연구기록의 일부(예: 날짜, 실험과정 등)를 부정하게 수정
- 3) 통계분석 결과를 그릇되게 설명
- 4) 실험에 사용한 세포주 등 실험 방법을 그릇되게 설명
- 5) 논문의 연구대상, 대상자 수, 방법 등을 거짓되게 언급
- 6) 계속 연구과제 연구비 신청을 위하여 연구자료를 부정하게 수정
- 7) 논문발표를 위해 제출된 초록에서, 또는 전문적인 과학자 모임에서 구두 발표 시 연구범위를 그릇되게 언급하는 것

H A N Y A N G U N I V E R S I T Y

표절의 7가지 유형

- 가. 내용 표절: 타인의 연구내용 전부 또는 일부를 적절하게 출처를 표시하지 않고 활용하는 경우
- 나. 아이디어 표절: 이미 발표된 타인의 독창적인 생각, 사고의 방식 등을 활용하면서 출처를 표시하지 않은 경우
- 다. 번역 표절: 타인의 저작물을 번역하여 활용하면서 적절하게 출처를 표시하지 않은 경우
- 라. 2차문헌 표절: 재인용 표시를 하여도 불충분하게 하는 경우
- 마. 말바꿔쓰기 표절: 타인의 저작물의 문장구조를 일부 변형하거나 단어의 추가 또는 동의어 대체 등을 통하여 사용하면서도 출처표시를 하지 않거나 일부에만 하는 경우
- 바. 짜깁기 표절: 출처를 표시하지 않고 타인(1인 또는 다수)의 저작물을 조합하여 활용하거나, 자신과 타인의 문장을 결합하는 경우
- 사. 논증 구조 표절: 구체적인 연구 대상이나 문장은 다를지라도, 결론의 도출 방식 등 논리 전개 구조를 타인의 저작물에서 응용하면서도 출처를 밝히지 않은 경우

적절한 출처표시가 정답이다!

대학원생이 들이 학위논문 작성과정에서 흔히 범하는 적절치 못한 출처표시와 표절의 사례는?

1. 이론적 배경에서
2. 용어의 정의에서
3. 표, 그림 인용에서
4. 문장 단락 간에서
5. 이론적 준거 또는 방법론적 준거에서



4. 용어의 정의

본 연구와 관련하여 문화콘텐츠, 문화콘텐츠산업, 문화콘텐츠의 스토리텔링, 스토리콘텐츠 등 이 외에도 다양한 용어가 사용되었지만, 주로 사용된 용어를 중점적으로 정의하였다.

1) 문화콘텐츠

문화적 요소가 부호·문자·도형·색채·음성·이미지 및 영상 등의 자료 또는 정보로 체계되어 경제적 가치를 창출하는 문화상품을 말한다.

2) 문화콘텐츠산업

문화콘텐츠를 정책적 혹은 제도적으로 실시하여 국가차원의 업무 상태로 진행되는 것을 말한다. 사회문화적 측면과 경제적 측면이 공존하지만 경제적 측면이 점차 부각되고 있다.

3) 문화콘텐츠의 스토리텔링

문화콘텐츠산업에서 스토리텔링은 성과에 대한 기준이 될 만큼 막강한 영향력을 지니게 되었다. 이는 스토리(story)에 대한 텔링(telling), 즉 전달 방식에 집중하면서 여기에 콘텐츠라는 매개체를 적극 활용하여 대중들의 참여와 소통을 이끌어 냈다. 이처럼 스토리라는 감성과 콘텐츠의 시대장치가 만남으로서 대중들을 사로잡고 이에 대한 파급적인 효과가 나타나고 있다.

용어의 정의 인용 출처 누락

육관광부의 2014년도 문화향수실태 조사에 따르면 지난 1년간 예술행사 직접 관람률은 2012년 69.6%보다 1.7% 증가한 71.3%로 나타나면서 2003년 62.4% 대비 8.9% 증가하였다. 즉 2003년 이후 지속적으로 상승하면서 문화 활동의 수요가 늘고 있음을 알 수 있다. <표Ⅱ-3> 예술행사의 변화추이에서 영화는 65.8%로 가장 높은 관람률을 나타냈고, 무용은 2.4%로 가장 저조한 관람률을 보이고 있다. 무용은 0.4%의 전년대비 증감률을 보였지만, 다른 예술분야에 비해 아직 대중화되지 못하고 있음을 알 수 있다.

김혜경(2007)은 “한 송이의 아름다운 장미를 키우는 것도 중요하지만, 수백 만 송의 들꽃을 함께 자라게 하는 것도 그에 못지않은 국가의 중요한 책무다.”라는 마인드를 지닌 영국의 예술원(ArtsCouncil)의 ‘예술의 대중화’를 강조했다. 그리고 무용 또한 시대적 흐름에 따라 대중화 작업을 서둘러야 한다고 언급했다.

<표Ⅱ-4> 예술행사 관람 만족도-각 예술행사 관람자

(단위: %)

예술행사	관람자 수	매우 불만족	불만족	약간 불만족	보통	약간 만족	만족	매우 만족	평균 (점)
문학행사	573	0.4	2.9	1.3	41.7	19.2	23.9	10.6	4.90
미술전시회	1,105	0.2	0.9	0.5	22.5	23.1	40.1	12.7	5.39
서양음악	498	0.4	1.8	1.1	45.6	17.2	21.3	12.6	4.92
전통예술	718	0.4	1.9	1.3	34.7	16.0	35.1	10.6	5.11
연극	1,057	0.7	0.5	0.6	7.4	22.5	47.3	21.0	5.76
류지컬	1,001	0.8	0.8	0.5	6.3	19.0	47.7	24.9	5.85
무용	236	0.5	2.0	0.9	57.3	10.9	17.1	11.3	4.73
영화	6,846	0.5	0.2	0.4	4.8	15.9	57.0	21.2	5.91
대중음악/연예	1,544	1.0	1.8	0.9	15.8	17.5	40.5	22.5	5.59

※ 출처 : 한국콘텐츠진흥원(2014)

직접인용과 간접인용

문장의 시작과 끝에 큰따옴표를 사용하여 직접인용의 경우인데도 페이지번호 제시하지 않음

표 출처의 적절한 제시

한 요소보다는 부정적인 요소에 민감하고 잘 식별해낸다. Erikson과 Marcia에 의하면 정체성 유예는 정체성 성취에 도달하기 위해 필요한 과도기적 단계이므로 혼미나 상실보다는 앞선 단계이다.

(4) 정체감 확립(Identity Achievement)

정체성 지위 중 가장 앞선 단계인 정체감의 확립은 Erikson 이론에서 설명한 바와 같이 정체성이 성취된 청년들은 삶의 목표, 가치, 직업, 인간관계 등에서 위기를 경험하고 대안을 탐색했으므로 확고한 개인적 정체성을 갖게 된다. 부모를 포함한 인간관계에 있어서 현실적이고 안정되어 있으며, 자아존중감과 스트레스에 대한 저항력 또한 높다. 자아 정체성 유형에는 정체성 혼미자, 정체성 상실자, 정체성 유예자, 정체성 형성자로 구분되어진다.

정체성 혼미자	자신이 어떻게 살아야 하는지 모르고 자신의 삶에 무관심하고 무책임한 사람
정체성 상실자	인생 목표가 있는 듯 보이지만, 정체성을 형성하려는 의지가 없고, 다른 사람의 의견을 수용하기만 한 사람
정체성 유예자	정체성을 형성하기 위해 고민하고 있지만, 아직 도달하지 못한 사람
정체성 형성자	자아에 대한 진지한 고민과 탐색, 목표가 분명하여 주제적인 삶을 살 수 있고, 자아 정체성을 형성한 사람

<표 1>. Marcia 개인의 자아 정체감 확립 이론 (이순희, 2008에서 재인용)

표 출처의 적절한 제시
에서 재인용 출처 표시

H A N Y A N G U N I V E R S I T Y

II. 이론적 배경

1. 자아정체성

1) 자아정체성의 정의

정체성의 사전적 의미는 변하지 않는 사물의 본질이다. 이에 자아정체성은 변하지 않는 '나'의 본질이라 정의한다. 자신의 독특성, 진정한 '나', 주체성, 자신의 존재증명 등을 의미한다.

자아정체성은 내적 심리과정일 뿐만 아니라 사회적 상황에서 생겨나는 대인관계의 과정이며, 개인적 정체성과 사회적 정체성으로 구분할 수 있다.

개인적 정체성은 개인 자신의 특성, 독특성 혹은 분리된 감정이며, 이는 자기 자신의 신체, 이름, 성별, 종교 등과 같은 특성에 대한 관점을 포함한다. 또한 심리사회적 정체감은 집단적 동일성, 소속감, 타인과의 관계를 발달시키는 능력과 관련이 있다(정귀순, 2007에서 재인용).

이와 같은 자아정체성이 잘 형성된 사람은 비록 다른 사람과 같은 흥미, 흥미, 가치 등을 공유하고 있더라도 자기 자신을 어디까지나 다른 사람과 구분되어 지는 독특한 개인으로 자각하여 일관성 내지는 온전감을 이룩하고자 하는 것이다(유수현, 2002; 임명숙, 2009 재인용).

이러한 맥락에서 사회 정체성(Social Identity)의 이론은 사회적 집단에 소속되어지는 지각에 기반을 둔 자기 개념의 일부이다. 1970년대와 1980년대에 Tajfel & Turner(1986)가 개발한 이론으로, 집단 간 행동을 설명하기 위해 사회 정체성의 개념을 도입한다.

H A N Y A N G U N I V E R S I T Y