

영상시대의 도래와 새로운 청소년 문화의 형성

정 용 교*

본 논문은 급속한 영상시대의 도래에 따라 어떤 새로운 청소년 문화가 형성되고 있는가에 대해 다루고 있다. 최근의 정보화의 전개에 따른 영상매체의 비약적 발전은 특히 청소년들의 삶에 지대한 영향을 미치면서 어른들의 관점에서 잘 이해될 수 없는 그들만의 독특한 문화형성에 이바지하고 있다. 이 논문에서는 먼저 TV, 컴퓨터, 비디오 등 각종 영상매체의 발달이 청소년들의 삶에 어떤 구체적인 영향을 미치는가에 대해 이론적인 검토를 한다. 특히 전자적 의사소통 양식을 가능하게 한 가상공간이 형성됨에 따라 오늘날의 청소년들은 기성세대와 다른 그들만의 독특한 하위문화적 특성이 만들어지고 있음을 밝힌다(2장). 이런 논의에 토대하여 영상문화의 발달은 실제로 청소년들의 삶에 어떤 영향을 미치는가에 대해 다음과 같이 일상생활사적 측면에서 살펴본다. 첫째, 청소년들이 일상적으로 사용하는 말의 독특성을 밝힘으로써 그들 행동과 태도 및 가치관의 특이성을 밝히며, 둘째, 오늘날 청소년의 모습을 이해하는 데 중요한 영역인 소비와 패션의 측면을 다룸으로써 그들만의 행동과 사고의 독특성을 파악하려 하며, 셋째, 오늘날 청소년들은 노래를 통해 기성세대의 이중성에 대한 자신들의 울분을 표출하고 삶의 돌파구를 찾으려 하는데, 바로 그들이 즐겨 부르는 대중가요를 통해서 그런 삶의 독특성을 파악한다(3장). 마지막으로 청소년들의 삶에 대한 일상사적 측면에서의 파악은 기존의 거대담론적 분석과 비교할 때 어떤 의미를 가질 것인지를 간단하게 언급한다(4장).

I. 머리말

오늘날 우리는 급변하는 시대를 살아가고 있다. 물론 이러한 사회의 급격한 변화는 정보화의 흐름이 주도하고 있다. 각종 영상매체의 발달로 대표되는 정보화는 특히, 청소년들의 삶과 행동 그리고 태도의 형성에 지대한 영향을 미치며, 청소년들은 TV, 컴퓨터, 비디오, 그 밖의 각종 잡지 등으로 대표되는 영상매체의 영향으로 어른들의 관점에서 잘 이해될 수 없는 그들만의 독특한 삶을 살아가고 있다. 이른바 자신들만의 독특한 하위문화를 형성하면서 때로는 거친 행동을 보이며, 일탈적·폭력적 행동 그리고 가솔과 자살이라는 극단적 행동을 저지르기도 한다. 이러한 청소년들의 행동을 놓고 그저 버릇없고 건방지다고 일방적으로 몰아부칠 것이 아니라 우리는 좀더 냉정한 자세에서 그들의 행동특성에 대

* 영남대학교 사회학과 강사

해 체계적·이성적으로 파악해볼 필요가 있을 것이다.

따라서 본 논의에서는 오늘날 청소년들의 독특한 행동체계에 대해 좀더 심도 깊게 이해하고 그들의 문화적 특성을 일상생활의 측면에서 파악하고자 한다. 즉, 최근 급속히 발달하고 있는 영상매체가 청소년들의 행동과 태도 및 가치관 형성에 어떤 영향을 미치고 있는지 그들의 일상생활 차원에서 검토함으로써, 오늘날 새롭게 형성되고 있는 청소년 문화의 특징을 있는 그대로 알아보고자 한다.

이러한 청소년 문화의 특징을 밝히기 위해 먼저, 청소년들끼리 주고 받는 의사소통의 양식에 주목하여 그들이 주로 사용하는 언어상의 고유한 특징에 대해서 알아보고, 두번째로 최근의 청소년 행동특성을 잘 보여줄 수 있는 소비형태와 패션에 대해서 알아보며, 마지막으로 최근 청소년들 생활의 중요한 부분을 차지하는 대중가요에서 나타나는 행동특성에 대해서 검토할 것이다.

이처럼 새롭게 형성되고 있는 청소년 문화의 특징을 밝힘에 있어서 우리는 질적 방법론에 입각하여, 몇 년간 고등학교에서 학생들과 함께 하면서 직접 보고 듣고 관찰한 바를 중심으로 학생들의 독특한 모습에 접근하려 한다. 이를 위해 몇몇 학생들과 그들의 문화에 대해 시간을 두고 깊이 있게 집중적인 면접과정을 거쳤으며, 학생의 관점에서 바라본 자신들의 행동 특성에 대해서 보고서 형식으로 작성해 오도록 하기도 하였다. 본 논의에 대한 방법론적 접근 때문에 앞으로 전개될 내용은 어떤 경우는 간혹 논리적 비약이 있을 수도 있으며, 혹은 소수의 사례를 전체적인 측면으로 확대하여 해석한 점도 없지 않다. 그러나 본 내용에서는 가급적 학생들의 입장에서 그들의 있는 그대로의 모습을 기술하려 하였음을 밝혀둔다.

II. 영상매체와 청소년 문화의 특징

인간은 자신의 행동에 주관적 의미를 결부시킨다. 동물이 내적 및 외적 자극에 반응하면서 행동하는 반면, 인간은 의미있는 행동으로서 현실에 대면하는 자신의 독특한 능력에 의해서 행동한다. 따라서 인간에게 있어서 현실은 단순한 감각적 자료들의 수집이 아니라 의미있는 중요한 대상의 세계가 된다. 주어진 지각의 영역을 넘어서 의미와 의미부여의 세계를 창출할 수 있는 인간능력을 배제하고서는 인간행동의 다양성과 가변성을 설명할 수 없다. 동물적 종들의 행동과 달리 인간의 행동은 획일적이지 않다. 왜냐하면 인간의 행동은 인간 자신이 창출해야만 하는 의미와 의미부여에 의존하기 때문이다. 인간의 행동은 사실들

에 대한 직접적 반응이 아니라 그런 반응에 대해 인간 스스로 개념화하는 것이거나 그것을 자신의 상황에서 적절하게 재현하는 것이다. 따라서 인간에게 있어서 현실은 무질서한 수많은 감각적 자료들에 결부되어 있는 의미와 의미부여를 통해서 사실들을 해석하는 것이다.

이런 뜻에서 문화란 인간의 행동에서 기원하는 것으로써, 결국 의미를 구현하는 모든 것을 포괄하고 모든 인간행동과 그에 따른 결과는 의미있는 행동에 대한 인간능력에서 자신의 존재 근거를 찾는 문화적 현상인 것이다. 따라서 인간 삶의 세계에서 의미세계의 부분 영역은 우리가 그러한 의미를 가치있는 것으로 선택하는가에 관계없이 문화의 일부분이 된다. 이런 점에서 동물적 종들이 하는 행동과 달리 사회적 관계속에서 인간들이 하는 모든 행동들은 문화적 현상이 된다(Tenbruck, 1989: 20).

여기서 우리는 문화를 인간이 의미를 만들어 내는 실천의 장으로 이해할 수 있다. 문화에 대한 관심은 당연히 인간들 사이에서 맺고 있는 기호세계에 대한 관심으로 이어지며, 다른 사람과 의미있는 의사소통을 하기 위해 언어사용을 통한 언어적 실천을 연구함은 곧 문화를 이해하는 것으로 이어진다. 언어를 통해서 공유할 수 있는 의미를 만들기 때문에 문화는 언어를 중심으로 이루어진다고 할 수 있다. 우리의 언어적 실천은 언어적 행위와 물질적 행위를 포함한 것으로 이해되며, 우리를 둘러싼 모든 것이 의미화 과정이며, 바로 이런 의미화 과정의 발생은 문화의 중요한 부분이다. 문화란 특정집단이 공유하는 가치의 영역이자 삶의 방식으로써, 의미를 만들어 내고 그런 의미화를 실천하는 것이다.

주지하듯이 최근 컴퓨터 기술의 비약적 발전에 따른 영화와 비디오 등의 영상매체의 등장은 이전의 문자·인쇄매체 시대와 다른 새로운 문화현상을 형성시키고 있다. 물론 새로운 영상문화가 형성되면서 주로 많은 영향을 받는 층은 청소년들이다. 이들은 영상문화에 직접적으로 노출되면서 그들만의 독특한 행동양상을 보이며 새로운 문화적 환경을 창출한다. 예컨대 컴퓨터 상에서 전개되는 가상공간은 새로운 공공영역을 열어주고 있으며, 자유로운 개인주의자들 또는 무정부주의자들을 전 세계적인 연대로 맺어줄 수 있는 새로운 공동체를 형성하고 있다. 이렇게 영상문화의 재현능력이 커짐에 따라 실제와 복사라는 이분법적 구분은 점점 불가능하게 되고 있으며, 가상현실이라는 새로운 현실의 등장을 가능하게 하고 고도의 영상조작으로 만들어진 이미지 속에서 실제와 인위적 이미지 간의 경계는 눈으로 식별될 수 없는 단계에 이르고 있다.

가상공간이 형성되면서 그것은 문화에 다음과 같은 중요한 영향을 행사한다(김성기, 1997: 15-16). 첫째, 가상공간은 세계를 이미지화하는 데 중요한 역할을

한다. 예를 들어 컴퓨터 그래픽과 비디오 등의 발달로 무의식, 상상의 세계 등 이전에는 주관적이고 불가지의 영역에 속했던 것들을 어느 정도 객관적 이미지로 표현할 수 있게 되었다. 여기서 ‘객관적’이란 누구든지 읽고 보는 것이 가능함을 뜻한다. 둘째, 가상공간은 의사소통의 동시 공존을 가능하게 한다. 미디어의 종류가 증가함에 따라 대면 소통이든 매체간의 소통이든 간에 다양한 의사소통의 영역이 열리고 있다. 우리는 이러한 현상에서 사람과 정보와 매체가 동시에 존재함을 볼 수 있다. 셋째, 가상공간의 형성은 인간의 지각방식에서 이중화 현상의 가능성을 열고 있다. 지금까지 우리는 ‘볼 수 있는 것’만 볼 수 있었던 데 비해, 가상현실로 대표되는 정보화의 진전은 현실세계에서 보는 것과 구별되는 또 다른 방식, 즉 컴퓨터를 통해서 보는 지각 방식이 동시에 성립할 수 있게 되었다. 이것은 기존 인간의 지각과 이해의 영역에 커다란 영향을 미친다. 곧, 그것은 ‘사회적 시간과 공간의 재구성’으로 요약된다. 새로운 미디어는 경험을 물리적 소재지로부터 분리시키면서 사회적 ‘시간’과 ‘공간’ 개념을 재구성한다. 이는 의사소통 경험이 사회적·물리적 제약으로부터 벗어남을 의미한다.

오늘날 청소년들은 전자·영상매체에 영향을 받으면서 영상문화적 속성을 뚜렷하게 드러낸다. 이런 뜻에서 우리는 오늘날을 영상시대라 부를 수 있으며, 이런 영상시대에서 주도적으로 형성되는 문화적 특징을 영상문화라 할 수 있다(김영훈, 1997: 43). 오늘날 젊은이들은 틈만 나면 텔레비전과 비디오를 보며 영화를 관람한다. 그리고 오늘날 우리의 생활 주변에도 각종 옥외 간판, 대형스크린 등의 현란한 이미지들로 넘쳐나고 있다. 이른바 오늘날 우리의 생활은 영상 이미지들로 넘쳐난다고 할 수 있다. 이러한 영상시대의 도래에 따라 기존의 읽고 쓰는 방식보다는 보고 들으면서 느끼는 의사소통이 인간의 생활세계에서 더욱 중요한 영향을 미치고 있다. 무엇보다도 청소년들은 각종 영상매체에 직접적으로 노출되어 영상문화를 자신들의 중요한 생활의 일부분으로 누리면서 삶을 살아간다. 영상매체는 오늘날 청소년들의 삶에 없어서는 안되는 중요한 삶 그 자체가 된 것이다. 심지어 학교공부에서도 컴퓨터, OHP, 비디오 등 영상매체를 활용한 수업을 강력히 권하고 있으며, 그러한 수업이 학생들의 창의력 신장에 이바지할 것 같이 이야기하고 있다.

또한 영상문화는 현대사회의 소비문화, 특히 청소년들의 소비활동과 밀접한 관련을 갖는다. 영상문화에 익숙한 청소년들은 실용성과 구체성에 바탕하여 소비하기보다 감성적·감정적 경험에 의거하여 소비활동을 한다. 그들은 이성적·합리적 사고에 근거하여 소비활동을 하지 않고 순간의 즐거움을 추구하는 심미적·감성적 소비행동을 보여주고 있다. 그들의 다양한 감각적 경험의 추구는 즉

각적 만족이라는 쾌락 추구에 바탕한 소비생활을 가능하게 한다. 시각적 이미지와 영상매체의 급속한 확산은 청소년들의 소비문화와 밀접히 맞물려 있고, 그들의 소비유형에 직접적인 영향을 준다. 이처럼 현대의 청소년들은 시각적 이미지가 제공하는 즉시적 만족감과 순간적 몰입에 강력한 매력을 갖고 소비행동을 한다.

결국, 영상시대의 전개는 인간을 19세기의 충실한 노력가로서의 노동자가 아니라 소비자 위치로 전락시켰으며, 소비를 위한 더 높은 임금과 더 짧은 작업시간을 향하도록 하였다. 이에 따라 검약과 근면한 노동, 건실함의 수사학에 익숙해있던 노동자들은 새로운 욕구와 욕망을 수반하는 쾌락주의적 생활양식에 익숙한 새로운 담론을 전유하도록 하였고, 전사회적으로 유포되는 담론들 속에서 예전의 자수성가한 사람과 창업자, 개척자, 탐험가 등 생산의 영웅들은 영화스타, 스포츠스타, 유명 가수와 탤런트 등으로 교체되었다(주은우, 1996: 41).

이 과정에 결정적으로 기여한 것이 다름 아닌 영상매체임은 주지의 사실이다. 각종 영상매체들은 젊음과 아름다움의 중요성을 더욱 부각시켰고, 사치와 부유함의 이미지들은 오랫동안 억압되어왔던 욕망들을 일깨웠으며, 영상매체에 등장한 스타는 광고나 과시적 소비생활 스타일의 보도를 통해 대중들의 모방심리를 자극하여 다양한 상품의 소비를 가능하게 하였다. 그리하여 영상매체는 외양의 홀름함만이 현실이 되는 소비의 왕국을 건설한다.

주지하는 바와 같이, 70년대 이후 태어난 세대, 이른바 X세대¹⁾는 이러한 영상문화에 더욱 민감하게 반응한다. 그들에게 있어서 영상매체는 무엇을 비추는 창이나 거울이 아니라 그 자체로 ‘함께 노는 타자’, 곧 친구가 되었다. 영상매체는 기존 문화적 틀의 한계를 극복하면서 새로운 이상을 추구하는 일종의 비상구이다. 영상매체의 경관을 배후로 하여 자라난 아이들에게 매체는 단순한 도구가 아니라 그 자체로 삶의 일부분이다. 이러한 매체 경관을 주어진 환경으로 인정하느냐, 하지 않느냐의 여부에 따라 신세대와 기성세대의 차이가 난다(김성기, 1997: 21).

이처럼 영상시대가 더욱 깊숙히 전개됨에 따라 오늘날의 청소년들은 그들만의 독특한 영상문화적 특성을 띤 하위문화를 형성하게 된다. 오늘날 ‘틴에이지 소비’가 성장하고, 소비와 레저가 젊은 고객들을 위한 상품과 서비스에 치중하는 형

1) 최근 개인주의와 개방주의 가치관으로 무장한 정보화의 선도계층이자 소비와 유행의 주역인 21세기형 신세대인 Y세대가 떠오르고 있다. Y세대란 70년대 말 이후에 출생한 13세에서 20세까지의 청소년층을 지칭하는 신조어이다. 이들은 전후의 출산률 세대(50년대에서 60년초 출생)의 부모에서 태어난 최초의 세대로서 4~5년전에 유행하던 X세대와 구별된다. 지금의 Y세대는 과반수가 컴퓨터를 보유(53%), 쇼공을 즐기는(57%) 세대이다. 중앙일보, 1998.11.12, 5면.

태로 재구성되면서 하위문화로서 ‘청소년 문화’는 더욱 중요한 의미를 갖게 되었다. 젊음과 소비를 동일시하는 청소년들의 경향은 오랜 전통의 부모문화적 경향을 재구성하고 극단화시켰다. 예를 들어, ‘자유시간’에 특별하고 우선적인 의미를 부여하는 것, ‘젊음’이란 ‘놀 수 있을 때 실컷 노는 것’을 의미하게 되며, 그것을 일종의 ‘마지막 비행’이라고 보는 경향이 강하게 나타나고 있다. 이처럼 계급내 부로부터의 태도변화는 젊은이들의 놀이형태를 재구성하고 재분배하려는 외부로부터의 압력과 함께 젊은이들을 위한 놀이의 의미를 강조하는데 기여한다. 따라서, 젊은이들은 부모들과는 다른 특징을 가진 제도 내에서 놀이를 받아들이게 된다. 이런 제도들은 젊은이들에게 그들이 젊다는 바로 그 이유 때문에 과거와 달라야 한다는 것을 강하게 전달한다.

일반적으로 청년 하위문화는 이미 위치를 확보하고 있는 부모문화와 지배문화의 중재기구 사이의 교차점에 자리를 잡는다. 지배문화와의 만남을 통해서 부모문화에 의해 이미 변용, 협상, 저항을 거쳐 온 많은 형태들이 제공과 통제의 매개기구와의 만남에서 젊은이들에 의해 차용되고 수용된다. 다양한 종류의 청년 문화는 그들의 소유물과 목적에 의해 관습적으로 특징지어진다. 오늘날 청소년들은 구두끈식 넥타이, 벨벳 칼라 장식을 한 테드보이들의 재킷, 바짝 친 머리, 모자가 달린 재킷, 모드족의 모터사이클, 색바랜 블루 진, 갈고리형이나 문장을 한 모터사이클, 스킨헤드족의 발길질용 구두와 까까머리, 반짝거리는 의상을 즐겨입는다. 그러나 이러한 눈에 띄는 특징에도 불구하고, 그들이 사용하는 것들은 단지 스타일만을 만들지 않는다. 스타일을 만든 것은 그런 스타일을 추구하는 그들의 행위이다.

이런 논의에 의거하여 볼 때 하위문화 내에 존재하는 스타일 창조의 원칙은 바로 순환, 즉 특정집단이 사용하는 물건과 그 사용을 구조짓고 결정하는 외양과 행위 간의 순환적인 효과에 의해 만들어진다. 특정 물건을 전적으로 사용함에는 집단 구성원들의 역할도 포함된다. 이들 물건들은 구성원들의 주된 관심사와 활동, 집단구조 그리고 집단공동의 이미지에 따라 ‘동질성’을 띠게 되는데, 말하자면 집단 구성원들은 물건을 통해 그들이 중요하게 여기는 가치들이 보존되고 반영된다.

최근 청소년들은 자신들만의 독특한 하위문화적 틀을 형성해가고 있다. 물론 그런 청소년 하위문화 형성에 직접적 영향을 행사하는 것 중의 하나가 각종 영상매체이다. 이런 의미에서 앞으로의 논의를 통해 최근 청소년들은 그들만의 어떠한 독특한 청소년 문화의 특징을 형성하고 있는가에 대해 집중적으로 검토하고자 한다.

III. 청소년 문화의 특징

1. 언어상에 나타나는 청소년 문화

앞에서 살펴보았듯이 오늘날 청소년들은 각종 영상매체의 직접적 영향으로 그들만의 독특한 하위문화를 이루면서 살아간다. 우리가 그러한 청소년들만의 독특한 문화에 대해서 이해하고자 할 때 우리는 그들이 어떤 말을 사용하여 의사소통하는가에 주목할 필요가 있다. 우리가 사용하는 말은 생각과 사상을 반영하는 중요한 의사소통의 기제라 할 수 있기 때문이다. 따라서 오늘날 청소년들이 어떤 말을 사용하면서 의사소통하는지를 이해한다면 그들 삶의 독특한 모습에 대해서도 어느정도 이해할 수 있을 것이다. 이런 의미에서 본다면 오늘날 청소년들은 어른들의 입장에서 잘 이해할 수 없는 그들만의 독특한 말을 사용하여 자신들만의 언어적 문화현상을 형성하고 있다. 이제 우리는 오늘날 청소년이 사용하는 말의 독특성에 대해서 좀더 구체적으로 알아보도록 한다.

일반적으로 오늘날의 신세대(10, 20대)는 그동안 한국문화에서 지배적으로 나타났던 집단주의적 연관성으로부터 벗어나 비교적 독립성과 개인성을 중요시하면서 삶을 살아간다. 이러한 독립성과 개인성에 대한 강조는 그들이 일상생활에서 사용하는 의사소통 유형에서 전형적으로 잘 나타난다. 그 대표적인 예로 청소년들은 ‘우리’란 말을 잘 사용하지 않고, 대신 ‘너’와 ‘나’라는 말을 자주 사용한다. 이 사실은 청소년들이 즐겨 부르는 대중가요에서 잘 볼 수 있다. 오늘날 청소년들에게 있어서 삶의 중요한 의미는 그들이 즐겨 부르는 노래 후에 나타난다. 상대방에게 최대의 존경을 바칠 것을 노래한 ‘청혼’과 관련된 박진영의 신곡 <청혼가>와 김정은의 <프로포즈>에서 그런 예가 잘 나타난다. <청혼가>는 ‘내가 나의 부인이 돼줬으면’으로 시작하고, <프로포즈>는 ‘무슨 말을 먼저 할까 망설이지마. 네가 먼저 고백해야 돼’라고 노래한다. ‘노이즈’의 <상상속의 너>는 제목부터 그렇고, 김건모의 <잘못된 만남>에서도 ‘너와 내가 심하게 다툰 그날 이후로 너와 내 친구는 연락도 없고 날 피하는 것 같아.’로 노래한다(이병혁, 1996: 215). 이러한 노래의 예에서 보는 바와 같이 청소년들은 모든 것을 자기중심적으로 생각하고, 비교적 마음 속에 있는 어떤 내용이라도 아주 당당하고 서슴없이 표현한다. 그만큼 청소년들은 자기주장을 뚜렷히 하며, 그들의 일상적 삶에 있어서도 그다지 주위를 의식하지 않고 살아간다.

청소년들은 간접적인 표현보다는 직설적으로 표현하기를 좋아한다. 좋으면 좋다고 표현하고 싫으면 싫다고 표현하며 유교적 옛 문화에서 흔히 나타났던 중간

적 표현을 잘 사용하지 않는다. 그들의 언어사용에서 나타나는 중요한 특징은 자기의사를 비교적 명쾌하게 표현한다는 점이다. 그것은 그들의 사랑표현에서도 여실히 잘 드러난다. ‘나, 너 좋아하는데, 우리 한번 사귀어 보는 것이 어떠냐’고 자신있고 묻고, 헤어질 때도 ‘이제, 나, 너 싫어하는데 헤어지자’고 하며 아무런 부담없이 헤어진다고 한다.

또 최근 젊은이들은 존칭이 잘 발달해 있는 우리말의 형식에 반기를 들면서 말에서의 호칭에 구애되지 않고 자유롭게 편리하게 언어를 구사하는 경향이 강하게 나타난다(이병혁, 1996:216). 최근 젊은 여성들은 ‘남편은 여자하기 나름이 예요’라는 최진실의 출세작인 이 광고 카피를 ‘시댁식구는 며느리하기 나름’으로 바꿔 사용하면서 시댁식구들과의 간격을 좁히려 한다. 그리고 요즈음의 며느리들은 ‘시부모를 비롯한 시댁쪽 식구들은 당연히 어려우며, 어쩔 수 없이 거리가 존재한다’는 고정관념을 깨려한다. 이런 과정에서 그들은 흔히 무겁고 권위적인 기존의 호칭을 깨고 좀더 자유롭고 편한 호칭을 사용하려 한다. 가장 대표적인 호칭과파 현상은 다음의 예에서 찾아볼 수 있다. 그들은 시어머니, 시아버지를 엄마, 아빠라고 부르며, 시누이와 올케간에도 경칭을 생략하고 서로 반말을 쓰는 경향도 있다. 시어머니쪽에서도 며느리를 ‘아가야’라고 호칭하는 대신에 이름을 부르며, 딸과 같이 친하게 지내는 경우도 늘고 있다.

또한 젊은이들은 나이에 구애받지 않고 의사소통하며, 그에 따라 서열을 따져 호칭을 정하는 관습에도 굳이 따를 필요가 없다고 느낀다. 이런 경향은 과거에 ‘형’의 의미론이 지배하던 공간이 ‘연대성’의 공간으로 되고 있음을 말해준다. 특히 젊은 여성들의 경우, 가까운 사이의 관계를 ‘자기’라 부르며, 여자 후배가 남자 선배를 부를 때 ‘형’이라는 호칭을 쓰면서 서로의 연대성을 확인한다. 이런 의미에서 볼 때 그 동안 한국사회에 발달했던 서열적 호칭개념은 상당히 희석되고 있으며, 대신 서로간의 유대와 연대성에 바탕한 호칭개념이 발달하고 있음을 알 수 있다. 이런 경향은 최근 우리사회의 전반적 민주의식의 확산과 밀접한 관계가 있는 것으로 언어상에서 평등주의가 더욱 강화되고 있음을 말해준다.

청소년들 사이에서 널리 사용되는 최근의 언어상의 특징 중 또 한 가지는 ‘언니보이’ 신세대 남성이 증가하고 있다는 것이다. 최근 들어 상당수 신세대 남성들은 젊은 여자를 부를 때 종종 언니라 부른다. 그들은 백화점의 여자 판매원에게 ‘언니’라 부르며 말을 걸고, 잡담하러 카페에 들러서도 봉사하는 여종업원을 ‘언니’라 부른다. 최근의 젊은 남성들은 ‘아무개 씨’하고 이름 뒤에 ‘씨’자를 붙이는 대신 ‘언니’라는 호칭을 쓰면서 젊은 여성에게 호감을 표한다. 또 최근 젊은 여성들은 우리말의 ‘양’이란 호칭보다 영어의 ‘미스’란 호칭을 더 선호한다. 그들

에게 있어서 누군가가 자기를 ‘양’이라 불러주면 왠지 자신을 구식으로 대해 주는 것 같아 기분이 나쁘고, 대신 ‘미스’라 불러주면 자기를 현대적이고 세련된 사람으로 보아주는 것 같다고 한다.

특히 오늘날 청소년들의 언어상의 중요한 특징은 일상생활을 하는 과정에서 자신들의 세계에서만 통용되는 비어나 은어를 사용하여 의사소통 한다는 점이다. 청소년들이 사용하는 은어, 비어는 비슷한 성향의 또래집단에서 만들어지고 그들끼리만 통용된다. 그렇다고 청소년 모두가 비슷한 언어체계를 갖고 있는 것은 아니며, 다만 최근 들어 청소년들은 부분적인 또래집단에서만 잘 통하는 말들을 만들어서 의사소통하는 경향이 짙다. 이를테면 그들은 담배를 ‘구름과자’, 미니 스커트를 ‘따오기’로 표현한다. 그리고 빼끼들(빼빼로 의사소통하는 젊은이들)은 가출소녀를 지칭하여 ‘빠순이’라 부르기도 한다. 이처럼 청소년들이 어떠한 독특한 언어체계로 의사소통하는지를 이해한다면, 그것은 그들의 행동과 가치를 이해하는 데도 중요한 함의를 줄 것이라 생각된다.

이제 오늘날 청소년들이 주로 사용하는 ‘은어문화’에 대해서 좀더 자세하게 살펴해보도록 하겠다. 우선, 그들은 일상생활에서 주로 어떤 은어나 비어들은 다음과 같다.

짤 - 남자친구, 짱 - 제일 힘세고 싸움 잘하는 아이, 빵돌이 - 짱을 시종드는 아이, 꼬쟁이 - 융통성 없는 아이, 미주가리 - 상황판단을 잘 못하는 아이, 씨바바 - 순진하고 개성없는 아이들, 당난공 - 당연히 난 공주야, 야리 - 담배, 뿌리다 - 훔치다, 쪼가리 - 남자친구, 생간다 - 모른척 한다, 짜바리 - 경찰, 씹는다 - 무시한다 등의 말을 그들끼리 주고 받는다. 그리고 그들은 여러 가지 용어들을 축약해서 이야기하기 좋아한다.
넵 - 너무, 쥔 - 제일, 쌤 - 선생님, 학주 - 학생과장

또 그들은 호출기(일명 빼빼)에서 그들끼리의 약호로 의사소통을 하기도 한다. 학생들은 거의 모두가 빼빼를 가지고 다니며, 그들끼리 숫자로 의사소통을 하는 경우도 많다.

825 - 빨리 와, 981 - 급한 일, 1750 - 일찍 오렴, 2828 - 할 말이 있다, 1200 - 일이 빵
빵하다(지금 바쁘다의 뜻), 0027 - 땡땡이 치다, 1004 - 천사, 0910102 - 공부 열심히
해, 79337 - 친구야 힘내, 486 - 사랑해, 982 - Good Bye, 2626 - 약속장소에 간다.
0242 - 연인사이, 0000 - 난 당신의 0순위, 979712 - 구질구질 니가 싫어, 0404 - 영원
히 사랑해, 1010235 - 열열히 사모함, 90528 - 오빠 잘가, 119 - 더 빨리 쳐

또한 청소년들은 PC 통신 속에서 자신들만의 언어를 사용하고 있다.

안나세요 - 안녕하세요, 방가비 - 반갑습니다. 어썬요 - 어서 와요, 답에도 - 다음에도,
갈켜줘 - 가르쳐 줘, 빨랑 - 빨리, 조기 - 저기

그러면 왜 오늘날의 청소년들은 ‘전통적 사회문법’의 체계를 깨뜨리고 그들만의 언어체계를 만들어 가고 있는가? TV age(영상세대)라 불리는 오늘날의 청소년들은 옛날의 청소년들과 적어도 두 가지 측면에서 서로 다르다. 먼저, ‘경제적 측면’에서 신세대들은 우리사회의 주요 소비자 계층으로 부상된 ‘소비에 대한 해게모니’에 중요한 영향을 행사하며, ‘문화적 측면’에서는 대중문화의 주체적 소비자이며 향유자로서 자리잡아가고 있다. 이런 현상은 특히 매스미디어의 여러 징후들을 통해 추론해볼 수 있다. ‘가요 톱 텐’의 인기분포도, 차별적인 TV광고 전략, 드라마의 급격한 전개속도와 감각적인 화면은 청소년들의 민감한 문화적 감수성과 밀접한 관련성이 있다. 아이들의 가벼운 취향을 이용해 음료수 시장에 파고들던 신생업체들이 이제 거꾸로 아이들의 변덕스러운 입맛에 따라 문을 열고 닫는 진풍경이 벌어지고 있다.

다음으로, 파편화되고 분절적이며 압축적인 청소년들의 언어습관은 주로 ‘영상세대의 문법’에서 크게 영향을 받았다. 선형적인 조직논리를 기본사고의 틀로 하고 있는 인쇄매체에 길들여진 기성세대와 달리 청소년들은 ‘영상’을 통해 그들 문화의 감수성을 키워왔고, 인쇄매체를 빠르게 ‘영상적인 은어’로 탈바꿈시켜 간략화·축약화하는 기민성을 보이고 있다. 그들이 사용하는 은어, 비어의 언어체계는 ‘우연’으로 비추어질 수도 있지만 그 내면을 자세히 들여다보면 오늘날의 영상문화의 발달이라는 필연적인 사회발전과 밀접히 맞물려 있음을 알게된다.

특히, 오늘날 청소년들은 언어적 측면에서 순발력과 유연성이 대단하다. 그들은 불과 2년 전까지 한글 자모 스물네자를 엑스와 세모 비슷한 암호체계로 바꾸어 만든 ‘도깨비 문자’를 이용해 비밀 편지를 주고 받았다. 그런데 최근 뽀빠가 나오자마자 ‘뽀빠언어’로 대체했고, 음성사서함이 보편화되면서 이제 ‘PC언어’로 옮겨가고 있다. 그들은 그만큼 유행에 민감하게 반응하며 모든 문제에 아주 대담하게 대응하고 직접 행동으로 옮기고 있다. 이처럼 청소년들 사이에서 은어를 마음껏 구사하는 것은 그들의 최선의 생활패턴이자 그들만의 순발적이고 유연한 사고의 특징으로 그들의 사고의 자유와 밀접한 관계가 있다.

현재 청소년들은 20년 전의 ‘교실문화’와 지난 20년 동안 급격하게 변화해온 ‘대중문화’ 사이에서 나름대로 치열한 ‘문화전쟁’을 벌이고 있다. 은어를 사용하는

심리의 저변에는 '동류의식'과 더불어 자기는 남들과 다르다는 끊임없는 '자기확인의 심리'가 도사리고 있으며, 동시에 그런 청소년들의 심리의 저변에는 기존 사회의 모순에 저항하는 모습이 깔려 있으며, 또 자신들의 사회에 대한 욕구불만에 가까운 유행 따르기가 작용한다.

이런 과정에서 오늘날 청소년들은 무엇이든지 이마에 땀을 흘리며 열심히 일해야 결실을 얻는 삶의 법칙을 망각하고, 모든 것을 쉽게 이룩하려는 경향은 날이 갈수록 더욱 심해지고 있다. 청소년들은 가수가 되는 경우에 있어서도 힘들고 고통스런 시기를 거친 뒤, 무대에서 인정을 받고 감동을 받으며, 그 다음 정식 가수로 데뷔하는 옛날의 경향과 달리 그런 힘든 과정을 간단히 생략한 채 멋지고 환상적 결과만을 생각한다. 이를 보면, 오렌지문화 지대에서 연주하고 노래하다가 어느 날 '헌팅'을 나온 방송 PD의 눈에 들어 일약 발탁되어 급기야 무대에 서서 스타가 된다는 시나리오를 꿈꾸며, 그런 꿈이 실현되는 것이 바로 오늘날 10대들이 원하는 최대의 행운이다.

이처럼 오늘날의 청소년들은 갑자기 스타가 되기를 바라며, 그런 과정에서 나타날 수 있는 여러 가지 어려움과 고통에 대해서는 별로 생각하지 않으려는 경향이 강하다. 이들은 크게 노력하지 않고 쉽게 성공하기를 바라는 것이다.

2. 소비와 패션에 나타난 청소년 문화

오늘날 청소년들은 그들만의 독특한 언어체계를 사용하여 말할 뿐만 아니라 소비와 패션에서도 자신들의 독특성과 개성을 마음껏 발휘한다. 그들은 자신만의 독특한 언어를 사용함으로써 자기들의 동질성 내지 동류성을 확보하려 하는 경향이 있으며, 그들만의 독특성과 개성을 여과없이 다른 사람들에게 보인다. 이러한 그들의 독특한 개성의 추구는 청소년들의 소비와 패션유형에서도 잘 나타난다.

어른들은 학생들에게 교복을 입게 하고 그들을 획일화하여 통제하려고 하지만, 오늘날 학생들은 자기만의 방식으로 자신의 개성을 표현한다. 실제로 학생들은 그물 스타킹, 키티 캐릭터 가방·머리핀·학용품 등의 패션을 즐겨 활용한다. 이렇게 마음껏 개성을 발휘하면서 살고 싶은데, 현실은 그렇지 않은데서 심한 괴리감을 느끼기도 한다. 학생들은 학교 밖의 눈부신 영상문화에 접하다가 학교 교문을 들어서는 순간 중세기의 수도원이나 수녀원 같은 곳에 갑자기 빠져드는 느낌을 받는다고 말한다. 물론 교복은 그 문을 통과하는 확실한 증명서가 된다.

학생들의 패션문화는 검정이나 흰색, 검색의 교복으로부터 시작된다. 교복은

표현할 수 있는 최대의 교내패션이고, 동류의식을 나타내며 의사표현을 할 수 있는 상징이 된다. 교내에서는 교복을 중심으로 멋내기가 벌어지고, 교문을 벗어나면 싸구려 메이커가 붙은 드림, 힙합바지가 마음을 끌어당긴다. 멀쩡한 교복치마를 한껏 잡아올려 미니스커트를 만들고, 바지를 부풀려 힙합을 만든다. 실제로 그들은 세미힙합, 복고풍, 아방가르드, 밀리터리 복 등의 옷을 입으며, 이런 유행에서 벗어나면 이상한 아이 취급을 받는다. 그들은 서로의 유행패션을 열심히 살피면서 시대와 유행에 뒤처지지 않으려 애쓴다. 예컨대, 지난 겨울 20만원짜리 ‘노티가’ 점퍼가 대유행을 하였으며, 돈이 없는 아이들은 ‘짜가’(가짜) 상표의 옷을 구하여 입고 다녔다고 한다. 그들은 검정색 교복에 폭넓은 허리띠나 칼라 헤어핀을 꽂고 다닌다. 학생들의 교복패션이 어디까지가 정상적으로 통용되고 문제가 되는지의 구분은 모호하지만, 교사들은 교복패션을 기준으로 ‘범생이’와 ‘날라리’를 구분한다. 특히 학교에서의 패션에 대한 감각은 소위 말하는 ‘날라리’가 주도한다. 그들의 주된 관심은 멋내기이며, 기회 있을 때 마음껏 자신들의 아름다움과 개성을 과시한다. 바로 그것이 그들에게 있어서 삶 자체이며 존재이유인 것이다.

숙제나 공부에는 별 관심이 없으면서도 자신이 무슨 옷을 입어야 할지, 목걸이나 반지는 어떤 것으로 풀라야 할지에 대해서는 뚜렷한 생각을 갖고 선택한다. 똑같은 교복을 입고 있어서 겉보기에는 모두가 비슷한 것 같지만 요즈음의 아이들 대부분은 주변의 일들에 아주 민감하게 반응한다. 상표뿐만 아니라 신발의 메이커, 디자인 같은 미묘한 부분에서도 유행에 예민하게 반응하여 식별한다. 짧은 머리 스타일 속에서도 멋내기에 따라 길이, 모양새, 어떤 연예인을 모방하느냐가 중요한 자기표현이 되고 동류의식에 관건이 된다. 획일적인 교복문화의 이면에 유행과 무언가 새로움을 향한 욕구는 힘차게 맥박치고 있다.

중년층의 주부들이 드라마 ‘애인’에서 황신혜가 선물받은 머리핀과 똑같은 것을 구입하여 대리만족을 느꼈던 것과 같이, 학생들은 ‘영턱스’나 ‘HOT’의 패션, 악세서리를 흉내낸 물품을 구입하여 카타르시스를 느낀다. 관찰한 바에 따르면, 그러한 하위문화의 걸 멋을 교복에 적용시키는 학생들은 일반 학생들의 눈살을 찌푸리게 하지만 비난의 대상이 되지는 않는 것 같다. 이는 일반학생들이 그러한 튀는 아이들을 통해 대리만족을 느끼거나 기본적으로 학생들의 문화적 안목이 상당히 영상문화에 길들여지고 익숙해진 탓도 있기 때문인 것으로 보인다. 최근의 학생들은 공부만 하는 모범생이라 해도 이미 나름대로 최신의 유행과 멋에 관심을 갖는다. 그들도 ‘날라리’들이 입고 모양을 내는 최신의 패션을 부러워하며 대리만족을 느끼기도 한다.

특히 학생들은 영상매체에서 많이 영향을 받으면서, 특정 드라마에 나오는 주인공이 입은 옷, 악세서리 등 각종 장신구를 많이 모방하여 소비하는 경향이 강하다. 예컨대 학생들은 ‘미스터 큐(SBS 드라마)’에서 주인공으로 나오는 김희선 씨의 머리 스타일을 흉내내며, ‘마음이 고와야지(KBS 드라마)’의 주인공인 이승연 씨의 패션을 모방한다. 이처럼 학생들은 자기가 좋아하는 연예인의 영향을 받아 자신들의 소비활동을 전개한다. 드라마에서 특징인이 멋있게 입은 옷이나 신발 그리고 각종 악세서리는 학생들에게서 갑자기 많이 ‘뜨게’ 되고, 그런 열기가 식어지면 곧 그러한 분위기가 ‘죽어’버린다. 이것은 오늘날 청소년들에게서 나타나는 전형적인 풍습이다. 드라마에서 예쁘게 나오는 옷이나 머리방울, 악세서리 등은 날개돋친 듯 팔리면서 금방 유행하게 되는 등 오늘날 청소년들은 TV 드라마에서 많은 영향을 받는다.

최근 학생들에게서 나타나는 재미있는 풍습은 그들끼리 유행하는 옷을 서로 빌려입고, 바꾸어 입으며 그리고 심지어는 격에 맞게 서로 물물교환하여 늘 새로운 옷입기를 원한다는 사실이다. 무엇보다도 ‘튀는’ 학생들은 자기들끼리 똑같은 모양의 신발, 똑같은 옷을 입고 세를 파시하기도 한다. 유행따라 똑같은 옷이나 신발 등을 맞추어 입고 다른 학생들에게 자신들을 과시하며 자기 집단의 유대감과 집단 정체성을 확보하려 한다. 심지어 그들은 각종 악세서리에서 머리 모양까지 비슷하게 하여 집단 소속감을 높인다. 최근 이런 경향은 중·고등학교 학생들에 자주 일어나며, 그것은 학교폭력으로까지 이어지기도 한다.

이런 소비와 패션에서 남과 달리 튀는 형태를 좋아하는 청소년들은 특히 돈에 대해서 지나친 애착과 관심을 표한다. 그들은 돈에 대한 지대한 관심을 보이면서 마음에 드는 물건이 있으면 곧 사야만 적성이 풀린다. 또 일단 돈이 수중에 들어오면 마음껏 쓰고, 다음부터는 당분간 어렵게 살아간다. 그리고 돈이 다 떨어지면 이 친구, 저 친구로부터 돈을 빌려 쓰며, 다음 번에 돈이 생기면 갚는다. 이처럼 그들은 무엇인가 원하는 것을 사는 것에 삶의 중요한 의미를 부여하며, 그렇게 구입한 물건을 입고 자신의 개성을 과시함으로써 삶의 즐거움을 느낀다. 따라서 오늘날의 청소년들에게 있어서 소비란 그들 삶의 중요한 보람이며 의미인 것이다. 바로 그들은 소비를 통해서 삶의 의미를 찾으며, 소비에서 삶의 활력소를 추구한다. 그들에게 있어 소비는 일종의 놀이문화로 바뀌면서, 청소년은 틈틈히 소비와 쇼핑을 즐기며, 그런 과정에서 공부와 일상생활에서 오는 스트레스를 해소하려 한다.

여기에서 청소년들이 각종 물건을 소비하고자 할 때 많이 참고로 하는 것은 청소년 잡지나 TV, 비디오의 광고 등이다. 그들은 각종 영상매체를 통하여 자신

들이 원하는 중요한 생활정보를 구한다. 그들은 시간이 날 때 그런 잡지를 구하고 잡지를 돌려보면서 세상의 유행에 민감하게 반응한다. 일단 정보를 찾으려면 마음이 맞는 친구들끼리 정보를 나누며, 함께 원하는 물건을 구입하려 간다. 특히 공부에 자신이 없는 학생들의 경우는 공부에 아예 관심을 갖지 않고, 대신 잡지책, 만화책, 편지쓰기 심지어 낙서 등을 하면서 대부분의 학교시간을 보내고, 쉬는 시간과 점심시간 그리고 귀가시간을 같이 하면서 요즈음의 최근 유행상황에 대해서 함께 나누면서 새로운 시도를 추구한다. 그들에게 있어 이러한 일들은 공부에서 오는 스트레스를 해소하는 중요한 기제가 되며, 그렇게 함으로써 자신들만의 삶의 공간을 마련하고 그들만의 존재근거를 찾는다. 또한 최근 유행하는 드라마의 흐름에 대해서 많은 관심을 갖고 드라마를 보지 못한 경우는 다른 친구로부터 진척된 드라마 내용을 듣는다. 그들이 지겨운 학교생활을 보내는데 유일한 즐거움이 바로 이런 것들이다.

대부분이 다 그런 것은 아니지만 이런 과정에서 청소년들은 문제를 바라보고 대면함에 있어서 단순하고 즉흥적이며 감각적으로 반응한다. 오늘날 청소년을 둘러싸고 있는 사회적 환경은 그들이 자기나름대로 창의적으로 생각하여 결단에 이르게 하는 성찰적 능력을 키우는 데서 거리가 먼 것으로 보인다. 오히려 그들의 주위에는 말초적으로 그들의 신경을 자극하는 것들 만이 있다. 학교에서도 모든 가치척도를 시험점수에 맞추어서 평가한다. 그런 과정에서 오늘날 청소년들은 자신의 주변상황에 대한 성찰적인 사고를 하지 않고 즉흥적으로 판단하는 경향이 짙게 나타난다. 청소년들은 무엇인가에 깊이 몰두하고 사색하려는 자세를 갖기보다는 단순하게 반응하는 표피적인 성향을 보인다.

이런 점에서 볼 때, 학생들이 자신에게 맞는 옷, 즐기고 싶은 음식을 스스로 찾게 해보고 골라보게 하는 것도 문화적 안목을 넓히는 배움의 기회가 되지 않을까 한다. 그들에게 어릴 때부터 적당한 돈을 주어 자기 스스로 옷을 사보도록 하고, 자신이 좋아하는 물건을 스스로 골라 합리적으로 소비하도록 할 필요가 있을 것이다. 어린 시기부터 자신에게 주어진 용돈으로 자신의 용모와 상황에 어울리는 옷을 고를 줄 알고, 기타 여러 가지 물건을 합리적인 관점에서 구입할 줄 알게 하는 것은 나름대로 세상에 반응하는 문화적 감각을 키워 무분별한 소비에 탐닉하는 것에서 벗어날 수 있도록 도와줄 것이다.

결국, 자신의 상황에 적합한 소비문화를 주체적으로 형성할 수 있는 안목을 키웠을 때, 그들은 급격한 사회적 변화 상황에서도 합리적·능동적으로 대응할 수 있을 것이다. 이러한 청소년들의 문화적 안목 함양은 미래사회에서 중요한 사회적 자산이 될 것이다. 요즈음 청소년들은 버릇없고 건방지다고 일방적으로

몰아붙일 것이 아니라 그들의 문화적 삶에 대한 나름대로의 이해와 배려의 바탕으로 그들의 문화적 감수성을 더욱 향상시키고 그들 자신의 세상에 대한 성찰능력을 키우는데 기성세대의 특별한 관심이 필요할 것이다.

3. 노래에 비친 청소년 문화

오늘날 청소년들은 대중가요의 영향을 많이 받고 살고 있다. 특히 최근의 신세대들에게 있어서 대중가요는 없어서는 안될 중요한 삶의 영역이 되고 있다. 공부를 잘하는 모범생이든 그렇지 않은 학생이든 그들은 오늘날 입시공부에서 오는 강한 중압감으로부터 벗어나기 위해 대중가요를 즐겨 부른다. 청소년들은 대중가요를 부르면서 자신들의 삶의 중압감에서 벗어나 그들의 스트레스를 해소하려 한다. 노래를 부르는 것은 청소년들이 일상생활에서 오는 스트레스에서 해방될 수 있는 탈출구이자 생활의 활력소가 된다. 그들은 노래의 즐거움을 통해 자신들의 현재 삶의 어려움에서 벗어나고 싶어한다.

요즘 학생들에게 가장 인기있는 가요는 대부분 랩계의 노래이다. 그들은 랩계의 노래를 같이 따라 부르면서 자신의 욕구를 발산한다. 여기서 우리가 눈여겨 볼 점은 그들이 즐겨 애용하는 랩계의 노래가사이다. 랩계 노래의 대부분 가사내용은 기성세대들의 이중적 모습을 꼬집거나 사회에 대한 비판적·부정적인 내용들이 많다. 노래의 가사내용은 기존 사회의 모순을 비판적으로 바라보는 것이거나 어른들의 위선적 생활을 꼬집는 내용이 많다. 또 어떤 경우는 오늘날 청소년들의 허무주의적 성향을 노래하기도 한다. 예컨대, ‘벌레’라는 노래에서는 선생님들을 벌레에 비유하여 선생님들의 독선과 위선에 대해 노래하고 있으며, ‘교실이데아’에서는 보충수업과 자율학습에 묶여 억압당하는 교실풍경을 노래로서 표현하고 있고, 또 어떤 경우는 다른 아이들의 폭력에 더 이상 고개 숙이고 살 수 없다는 학교폭력에 대한 항변을 노래하고 있다.

랩은 천박하고 경솔해 보이고 파편화·분절화된 특징이 있다. 림싱크에 댄스를 가미한 랩은 스피디한 외형으로 스크린 어필하는 장점이 있다. ‘가요 톱 텐’을 장악한 10대는 랩을 최대한 이용하여 자신들의 욕망을 표출하고 있다. 방송의 상업성이 주는 먹이에 불과하다는 평이 있기도 하지만 어쨌든 결과적으로 볼 때 TV의 공간에서 학생들은 어른들만의 주도적 영역에서 자신의 일정한 영역을 넓히는 상당한 성공을 거두었다. 곧, 학생들은 자신들이 처한 현실적인 불만을 랩을 통해 쏟아 놓으면서 자신들의 존재를 세상에 알리고 있다. 음악성이라는 전문적인 개념을 떠난다면 적어도 랩은 주체적이고 다양하며 어느 정도 개성적

영역을 확보하고 있다.

요즈음 학생들은 특정가수를 아주 광적으로 좋아하는 경향이 있다. 특히 외모가 잘생기고 잘 웃기며 귀엽고, 자기개성이 뚜렷한 가수를 좋아한다. 거기에다가 그 가수가 춤까지 잘 추면 학생들에게 금방 우상적 존재가 된다. 물론 그런 우상적 존재는 오래가지 않고, 시류에 따라 곧 바뀌며 새로운 스타급 우상이 그 자리를 대신한다.

1980년대 청소년들이 폭발하는 욕구불만을 ‘고래 잡으러’ 가자고 외쳤으며, ‘왜 불러’하며 도망하는 것으로 분출하였다면, 지금의 학생들은 랩을 통해 교육의 구조적 모순, 학교폭력에 대한 항변, 복잡한 사랑 방정식에 대한 아픔을 실어 전파로 쏘아 올리고 있다. 특히 오늘날 청소년들은 어른들의 부조리한 모습, 특히 기성세대의 위선적 모습에 아주 예민하게 반응한다. 그들은 이러한 사회구조적 모순에 대해 노래라는 수단을 통해 표출하면서 자신들의 욕구를 해소하기도 한다. 물론 거기에는 많은 부정적인 면이 도사리고 있다. 너무 랩에만 치우쳐 팝송이나 국제적인 대중음악의 조류에 무감각하게 되고 무관심하게 될 수 있다.

오늘날 대부분의 청소년들은 빠른 템포의 신나는 노래를 좋아한다. 특히 그들은 랩류와 발라드 풍의 노래를 부르길 좋아한다. 랩가사의 대부분은 어른들 세계의 이중성을 신랄하게 비판하는 형태이거나 현실 고발적 형태를 띠고 있다.

좀더 구체적인 예를 들어 보면 ‘HOT’은 ‘전사의 후예’에서 학교폭력의 상황을 풍자하고 있으며, ‘서티지’는 ‘교실 이데아’에서 학생들의 힘들고 고달픈 생활상을 그려내고 있고, ‘DJ DOC’은 ‘배격배격’에서 어른들의 세상을 풍자하고 있다.

여기서 학생들이 즐겨부르며 좋아하는 노래의 가사를 잠깐 살펴보면 다음과 같다.

<전사의 후예> : 아, 니가나가 뭔데 도대체 나를 때려. 왜 그래 내가 뭔데. 힘이 없는 자의 목을 조르는 너를 나는 이제 벗어나고 싶어 싶어. 그들은 날 짓밟았어. 하나 남은 꿈도 빼앗아갔어. 그들은 날 짓밟았어. 하나 남은 꿈도 다가져 갔어. 아침까지 고개들지 못했지 맞은 흔적을 들켜 버리까봐. 어제 학교에는 갔다 왔냐. 아무일도 없이 왔냐. 어쩌면 나를 찾고 있을 검은 구름 앞에 날날이 일러일러 봤자. 안돼 안 돼리 안 돼 아무것도 내겐 도움이 안돼 시계추처럼 매일 같은 곳에 같은 시간 틀림 없이 난 있겠지 그래 있겠지. 거기 있겠지만 나 갇혀버린 것 내 원한 바가 아니요. 절대적인 힘 절대 지배함. 내 의견은 또 물거품 갑갑해 모두 갑갑해 내 인생은 정말로 갑갑해...

<교실 이데아> : 됐어, 이제 그런 가르침은 됐어 그걸로 족해, 매일 아침 7시 30분까지 우릴 조그만 교실로 몰아넣고 전국 900만의 아이들의 머리속에 모두 똑같은 것

만 집어넣고 있어. 막힌 딱막힌 사방이 막힌, 널 부르고 있어. 모두를 먹어 삼킨 이 시키면 교실에서만 내 젊음을 보내기는 너무 아까워. 좀더 비싼 너로 만들어 주겠어. 니 옆에 앉아 있던 그 애보다 더 하나씩 머리를 빗고 올라서도록 해. 좀더 잘난 네가 될 수가 있어. 왜 바꾸지 않고 마음을 조이며 젊은날을 헤맬까. 왜 바꾸지 않고 남이 바꾸길 바라고 있을까. 국민학교 지나 중학교로 가면 고등학교 지나 우릴 포장센터로 넘겨. 걸 보기 좋은 널 만들기 위해 우릴 대학이란 포장지로 멋지게 싸 버리지. 이젠 생각해봐 대학. 본 얼굴은 가린채 근엄한 척 할 시대가 지나버린 걸 좀더 생각해봐. 넌 할 수 있어.

<삐걱삐걱>: 매일 밤 9시가 되면 난 뉴스를 봐요 코메디도 아닌 것이 정말 웃겨요. 정치하는 아저씨들 맨날 싸워요. 한 명 두 명 싸우다가 결국 개판이 되지. 내 강아지에 이름은 망치예요. 그럴 땐 망치 얼굴 쳐다보기가 민망해져요.... 삐걱삐걱 돌아가는 세상 삐걱삐걱 돌아가는 세상. 거지같은 세상.

이처럼 최근 젊은이들이 즐겨 부르는 노래가사에서 보는 바와 같이 오늘날의 청소년들은 자신들의 삶에 대한 울분을 노래로 표현하고 있다. 그들의 눈에 비친 기성세대의 모습은 상당히 이중적 삶을 살아가는 것으로 비치며, 현재 우리 사회가 처해 있는 각종 구조적 모순에 직접적으로 관련되어 있는 것으로 본다. 특히 오늘날 청소년들은 기성세대를 겉과 속이 다른 가식적 모습을 하고 있는 것으로 보고, 어른들의 권위를 쉽게 인정하려 하지 않는다. 이런 점에서 그들은 기성세대가 보이는 이중적·모순적 모습을 노래로 표현하면서 자신들의 욕망을 표출하고 있다. 이른바 청소년들은 자신들을 둘러싼 각종 구조적 모순 상황에서 자신들의 욕망을 적절히 해소하고 어려운 현재의 자신들 상황에서 생존의 중요한 돌파구로 대중가요를 즐겨 부르며 찾고 있다. 그런 점에서 그들은 부르기 어렵고 잘 외워지지도 않는 가사를 ‘주절주절’ 읊고 다니며 둘 이상이 모이기만 하면 함께 생으로 노래를 부르곤 한다.

IV. 맺음말

우리는 지금까지 영상시대의 전개에 따른 청소년 문화의 특성에 대해서 검토해왔다. 특히 본 논의에서는 최근의 청소년들의 특징에 대해서 크게 세 가지 측면에서 알아보았다. 먼저, 청소년들은 언어상에서 어떤 독특성을 보이는지, 그리고 소비와 패션에서 어떤 독특성을 보이는지 알아보고, 마지막으로 그들은 대중가요를 즐기면서 어떻게 그들만의 삶을 영위하는지를 알아보았다. 이러한 검토

를 통해서 우리는 오늘날 청소년들이 형성하고 있는 그들의 독특한 문화에 대해서 밝혀보려 하였다.

청소년들은 어른들이 보기에 생소하고 이상하며 때로는 일탈적 성향의 행동을 보이고 자신들이 처해 있는 영상적 여건과 상황을 반영하면서 그들만의 하위문화적 성격을 형성하며, 그에 따라 자신들의 영상문화적 욕망을 분출하고 있다. 이러한 욕구분출 과정에서 자신들의 철저한 이해타산적 욕망을 나름대로의 방식으로 해소하려 하고 있다. 이러한 그들 나름대로의 독특한 욕구분출의 방식은 시험위주의 교육 혹은 입시위주의 학교풍토와 밀접한 연관이 있음은 주지의 사실이다. 오늘날의 학교교육이 극단적인 입시위주로 진행되는 과정에서 학생들은 자신들의 욕구를 적절히 해소할 수 있는 합리적 메카니즘을 고안하지 못하고, 대신 일탈적·폭력적 방식으로 자신들의 욕구를 해소하고 있다. 이러한 욕구분출의 방식이 최근 중요한 사회문제의 하나가 되는 각종 청소년 비행 현상으로 이어지게 되는 것이다. 이른바, 그들은 입시에서 오는 심한 심리적 부담을 느끼면서 비정상적 방식으로 욕구를 해결하는 경향을 보인다. 그것이 바로 가출, 흡연, 음주, 언어폭력, 동료 괴롭힘 등 각종 학교폭력을 낳는 원인으로 작용하며, 그리고 최근 대부분의 청소년들에게서 나타나는 급하고 예의 바르지 못하며, 난폭하고 거친 행동과도 연결되는 것이다.

이상에서의 논의를 통해서 우리는 그 동안의 청소년 문화에 대한 기존 연구들에서 흔히 간과하기 쉬운 미시적·현장적 체험을 밝히고 일상생활 측면에서 최근의 청소년들은 어떤 모습을 보이는가를 파악함으로써 청소년 문화에 대한 새로운 재조명을 시도하려 하였다. 오늘날 청소년들이 살아가는 모습을 일상생활 사적 측면에서 검토해 봄으로써 그들의 있는 그대로의 특성을 파악하고 진솔한 생활이야기에 좀더 쉽게 접근할 수 있으며, 흔히 거시적·제도적 연구에서 빠지기 쉬운 거대 담론의 공허함에서 벗어나고자 하였다.

참 고 문 헌

- 고영복 편(1997), 「문화사회학」, 사회문화연구소.
 김성기(1997), “정보혁명은 어떻게 이해되고 있는가”, 「한국사회와 언론」, 8, 한국사회
 언론연구회 편, 한울.
 김영훈(1998), “영상시대로의 전환: 성격규명과 합의”, 「사회비평」, 18, 나남출판.
 주은우(1996), “영상문화시대의 주체”, 「경제와 사회」, 29, 한울.
 중앙일보, 1998. 11. 12일자

이병혁(1996), “한국인의 말과 의사소통”, 『한국인의 일상문화』, 일상문화연구회 엮음, 한울.

Tenbruck, Friedrich. H.(1989), “Social Structure and Culture - A Tenable Differentiation?,” Hans Haferkamp(ed.), *Social Structure and Culture*, Walter de Gruyter · Berlin · New York.

ABSTRACT

The Traits of Youth Culture in the Coming Information Society

Chung, Yong-Kyo

The aim of this paper is to review the traits of youth culture in the coming information society and to explain the case of our society. The rapid development of the mass media system in the information society has influenced behavior pattern and life style of younger generation. The old generation doesn't understand the aspects of youth unique behavior.

With this point in mind, we try to deal with the traits of youth culture in Korean society. In the analysis, we used the data collected through my counselling with the students of the high school where I am working as a teacher. Specially as a counsellor teacher, I have observed the unique pattern of their behavior and attitudes for about ten years. It is observed that they have a unique nature in behavior and attitudes. They are observed to have a new behavioral attitude which is considerably different from that of the old generation.

The traits of youth culture can be tentatively designated as follows: the unique pattern of their communicative action; the unique pattern of their consumption behavior and the unique pattern of their wearing clothe; the pattern of their enjoying popular song. Through understanding of these aspects, we can explain unique youth life style of younger generation. That is to say, the investigation of youth culture on micro-level can be a good guideline for understanding youth attitude and behavior today.