

사이버시대의 세대차이와 세대갈등에 대한 전망 : 세대문제 해결을 위한 장으로서의 사이버공간의 가능성 탐색*

윤 옥 경**

최근 몇 년동안 컴퓨터 통신 관련 기술의 혁명적인 발전은 우리의 일상생활을 편리하게 해 주는데 그치는 것이 아니라 삶의 방식 자체도 변화시키고 있다. 매일 인터넷 또는 사이버스페이스, 그리고 디지털혁명의 효과를 실제 경험하면서 우리의 행동과 사고, 그리고 서로 관계를 맺는 방식에도 변화가 일어나고 있다. 그런데 이러한 변화에 적응하고 그 변화를 이끄는 정도는 사회 집단에 따라 다르게 나타나고 있으며, 가장 극명하게 차이가 나는 두 집단을 꼽자면 기성세대와 청소년세대이다. 디지털 혁명과 청소년 문화의 친화력은 이 시대의 주력은 청소년세대임을 말해주고 있다. 그 하나의 증거로는 컴퓨터기술의 습득이나 인터넷 사용 등에서 나타나는 두 세대간의 차이에서 잘 볼 수 있다. 이러한 상황에서 세대갈등의 골은 깊어질 것인가? 사이버공간의 존재가 부정할 수 없는 현실이 된 상황에서 그 공간이 세대갈등을 풀 수 있는 장으로서 기능할 수는 없을까? 이 논문은 이 문제를 탐색해 보기 위한 시론적 연구이다. 이를 위해 먼저 디지털시대의 주역인 청소년세대의 특징을 지적하고 나아가 정보화 관련 기존연구결과들을 재구성하여 기성세대와 청소년들의 사이버공간 참여정도의 차이를 분석해 보고자 한다. 그리고 이를 바탕으로 사이버공간에서의 세대차이가 세대갈등으로 비화하는 것을 막기 위한 노력들에 대해 논의해 보고자 한다.

I. 문제제기

어느 시대에나 기성세대라고 불리는 장년, 노년층과 젊은 세대라 불리는 청소년, 청년층은 존재한다. 이들 각각의 연령집단은 삶의 과정을 통해 경험한 것들을 공유하여 현상에 대한 인식이나 태도에 유사성을 가지는 집단적 실체이며 서로 구별되는 가치관이나 행위양식을 보인다. 그러나 지금 시점에서 신세대는 미래시점에서 기성이 되며, 지금의 기성도 과거에는 새로이 부상하는 신세대였다는 점에서 기성세대/젊은 세대와 같은 세대구분은 정태적인 것이 아니라 유동성

* 본 논문은 한국학술진흥재단의 1998년 인문사회통합 연구과제(세대갈등과 사회질서: 세대문제의 영역별 재현과 사회통합의 기제)에 수록된 "사이버공간에서의 세대문제와 통합"을 수정·보완한 것이다.

** 한국청소년개발원 책임연구원

을 내포하고 있고, 이러한 유동성은 세대간 차이의 첨예화를 유화시키는 세대간 유사성의 기초가 되어 왔다¹⁾. 신세대가 발달함과 개성을 보이면서도, 또 유교적인 위계나 권위에 저항을 하면서도 가족주의나 공동체 의식·연대감 등을 중요시 여기는 데 있어서는 기성세대와 유사함을 보여온 것이 그 한 예라 할 수 있다.²⁾ 이같이 세대를 관통하는 유사한 태도나 행위의 연속성은 오랜 기간 동안의 사회화과정을 통해 기성세대로부터 젊은 세대로 계승되는 과정에서 나타나는 것이다. 젊은 세대들이 한 사회의 완전하고 성숙한 성원이 되기 위해서는 성인들의 지도와 가르침이 필요하다는 인식이 지배적이었다.

그런데 이러한 주장(기성세대로부터 젊은 세대로의 가치전승)은 사실 그 기반을 산업사회에 두고 있다. 예를 들어 산업사회에서 기계제 대량생산에 기반한 경제발전을 위해서는 권위에의 복종, 위계질서, 성실, 근면, 일과 놀이의 분명한 분리 등이 필요하다. 달리 말해서 산업사회에서 바람직하게 여기는 인간형은 “표준화되고 위계질서에 잘 순응하고 경쟁에 용의주도하게 대처하는 인간형”이며(백옥인, 2000), 가정 내에서의 자녀교육이나 공식적인 학교교육은 기성세대들이 젊은 세대들을 산업사회에서 요구되는 가치와 행위양식을 가진 사회성원으로 양성하는 역할을 해왔다.

한편 정보사회³⁾를 전망하는 학자들은 디지털 기술에 기초한 정보사회에서 바람직하다고 여겨지는 가치는 산업사회와는 다를 것이라고 주장하고 있다. 개인주의가 심화되지만 반면 이 개인주의는 창의력과 독창성의 기반이 될 것이며, 권위에의 순종보다는 권위에 도전하고 끊임없이 문제제기를 하는 투는 인간형이 이상적인 모델이 될 것이라고 한다⁴⁾. 또 위계서열이 무너지고 평등주의가 정착될 것이라고 전망하기도 한다. 이처럼 산업사회에 이은 정보사회에서는 이전사회와는 전혀 다른 가치와 의식 그리고 인간관계를 요구한다.⁵⁾ 그런데 정보사회

1) 각 세대사이에는 유사성과 차이점이 공존함에도 불구하고 세대의의에서는 차이점이 더 부각되는데 이러한 '차이'에 대한 강조는 각 세대에 대한 이름붙이기(naming)에서도 나타나고 있다. 예를 들어 정보화가 진행중인 최근의 세대의에서 자주 등장하는 용어는 '아날로그세대 대 디지털세대,' '컴맹세대 대 사이버세대 또는 네트세대,' 'TV세대 대 비디오·영상세대' 등으로 세대간의 차이점을 극적으로 부각시키고 있다.

2) 김분조·권이중·김선업(1994)의 연구에 따르면 기성세대와 젊은 세대가 공유하고 있는 가치는 아는 사람을 남달리 대우해 주는 안전성, 확실성이며 기성세대의 가치는 혈연강조와 서열, 그리고 외존성이고 신세대가치로는 개성중시와 여가주의 등이다.

3) 정보사회는 사회기반구조로서의 통신체제와 통신네트워크의 역할이 큰 비중을 차지하고 있는 사회라고 정의할 수 있다(Bell, 1991). 디지털시대, 사이버시대, 인터넷시대 등은 이러한 정보사회적 특성이 주류를 이루는 시대를 말한다.

4) 최근 몇 년동안 사회적 관심을 끌고 있는 교실붕괴, 학교붕괴는 산업사회적 체도와 정보사회적 가치를 지닌 젊은 세대가 충당한 결과로 보는 분석이 지배적이다.

5) 정보사회의 성격에 대한 논의는 산업사회와의 관계에 따라 연속론과 단절론으로 나뉜다.단순화시켜 설명해보면, 연속론에서는 정보사회에서도 산업사회의 본질적인 인간관계나 소유관계등의 변화는 일어나지

가 요구하는 인간형은 새로운 세대, 즉 우리가 사이버세대 또는 넷세대라고 칭하는 집단이 가지고 있는 사회적, 문화적 성향과 일치한다. 이들은 21세기가 요구하는 기술적인 능력뿐 아니라 거기에 상응하는 생활스타일과 의식세계를 가지고 있다(탤스콧, 1998; 코니시, 1997). ‘디지털기술’과 넷세대들의 ‘의식’의 친화력은 21세기 정보사회에서는 자라나는 세대에게 주도권이 주어질 것을 시사한다.⁶⁾ 다시 말하자면, 산업사회에서와는 달리, 기성세대들이 정보사회에서 요구되는 가치와 행위양식을 젊은 세대로부터 배워야 한다는 것이다.

그렇다면 세대관계에서 주도권이 바뀐 정보사회에서 세대차이와 세대갈등은 어떠한 양상을 보일 것인가? 정보사회에서 세대차이와 갈등의 강도가 더 심해질 것인가? 아니면 연령에 상관없이 같은 경험을 공유한 사람들은 하나의 동질집단으로 존재할 것인가? 즉 연령집단으로서의 ‘세대’라는 개념이 계속 적합성을 유지할 것인가?⁷⁾ 또 사이버공간의 존재가 세대관계에 어떠한 영향을 줄 것인가? 등의 의문이 제기된다.

정보통신기술은 하루가 다르게 발전해가고 있으며 기술의 발전이 사회제도나 사회관계에 어떠한 변화를 불러일으키고 있는 지에 대한 논의가 최근 몇 년 사이에 활발히 이루어지고 있으나 아직까지 정보사회에서의 세대차이 또는 세대갈등에 대한 본격적인 논의는 거의 없다. 다만 정보기기 이용에서의 연령간 차이를 지적하거나 정보화사회에서의 인간관계의 변화를 전망하는 한 측면으로 단순히 언급되는 수준에 그치고 있다. 박명진(1995)은 세대간의 정보불평등은 장년층인 기성세대가 컴퓨터기술의 난해함에 대한 부적응이나 교육능력의 저하에서 오는 것이 아니라 기성세대가 컴퓨터 사용과 관련하여 요구되는 ‘정신문화’에 부응하지 못하기 때문에 새로운 변화 앞에서 기성세대와 청소년층의 세대차이는 더욱 심화될 것이라고 주장한다. 또 정보화가 가족관계에 미친 영향에 관한 연구에서 함인희(1996)는 정보사회는 세대간의 갈등을 더욱 심화시키는 기능을 할 것으로 예상하고 있다. 정보화가 진행됨으로써 정보를 더 많이 가지고 있는 세

않을 것이라고 보는 반면 단절론에서는 정보통신기술의 발전은 사회전반에 걸쳐 커다란 질적 변화를 가져 온다고 주장한다(김원동, 1998 : 73)

- 6) 과거 전통사회나 산업사회에서는 경험과 지혜를 바탕으로 기성세대들이 젊은 세대에 대해 권위를 행사하였으나 정보사회에서는 이러한 관계가 전도되어 권위의 흐름이 첨단정보를 많이 가진 자녀세대로부터 부모세대로 이어지게 될 것이며 이것은 정보사회에서의 세대갈등과 소외의 원인이 될 것이라는 전망을 할 수 있다(탤스콧, 1998; 박수호, 1998; 김은미, 1999).
- 7) 인터넷의 한 사이트에서 그곳을 방문한 네티즌들에게 본인이 넷세대라고 생각하느냐는 질문을 한 결과(n=448), 10대 후반(38%)과 20대 초반(25%)에서 가장 높은 비율로 그렇다라는 응답을 하였으며, 30대(5%)나 40대이상(3.6%)의 사람들도 자신을 넷세대라고 생각한다고 응답하여 사이버공간의 세태개념에서는 연령이라는 변수가 상대적인 중요성을 상실할 가능성도 있음을 시사하고 있다(<http://www.n-zine.com>).

대가 많은 영향력을 확보하게 되는 데 부모세대(기성세대)보다는 자녀세대(신세대)가 더욱 많은 정보를 가지고 있으며 정보에 쉽게 접근할 수 있어 실질적인 권력을 행사할 가능성이 높아지게 됨으로써 세대갈등의 한 원인이 될 것으로 전망하고 있다. 다시 말하자면, 산업사회형의 부모와 정보사회형의 자녀로 구성된 가족 내에서는 부모의 권위가 감소하고 가족유대감이 약화되어 세대갈등이 심화될 것으로 예견하고 있다(박수호, 1998:10).

한편 정보화의 부정적 측면과 긍정적 측면을 포괄적으로 제시하고 있는 김문조(1998: 337-351)의 연구도 위와 같은 맥락에서 논의를 전개하고 있는데 세대간의 정보접근, 정보이용, 정보점유의 격차는 40대이후 세대가 정보통신과 관련된 기술과 의식을 배우고 습득할 기회가 없었기 때문이라고 지적하면서 이들을 컴맹으로부터 벗어나게 하기 위해 특별한 근로조건이나 학습기회를 제공하지 않는 한 사회문화적인 측면에서의 세대갈등은 피할 수 없는 것으로 보고 있다. 「디지털이다」의 저자 네그로폰테(1995)도 정보사회에서의 불평등에 대해 우려를 표하면서 세대간의 문화단절이 가장 심각한 문제임을 지적하고 있다. 그에 따르면 정보사회에서의 세대간의 문제는 단순히 정보기술의 습득정도나 정보기기 이용정도의 차이가 아니라 디지털 문화 전반에 대한 기성세대들의 이해부족에서 연유한다고 본다. 부모들이 자녀들의 컴퓨터나 인터넷 몰입을 잘 이해하지 못하면 부모와의 대화단절, 상호공감대 축소 등의 현상이 나타날 수 있다(청소년보호위원회, 2000).

이미 정보사회에 진입을 마친 시점에서 세대간의 이질성과 차이는 어떻게 나타나고 있는가? 위에서 언급한 것과 같이 세대차이는 '문화'의 차이이며 상대방 문화에 대한 이해와 허용의 부족은 갈등의 단초가 된다. 작게는 옷입는 스타일, 좋아하는 음식 등의 개인적 기호의 차이에서부터 더 나아가 세계관, 직업관, 인생관의 차이에 이르기까지 일상적 삶을 지배하는 준거의 차이는 잠재적으로 또는 현시적(顯示的)으로 갈등의 원인이 될 수 있다. 최근 한국사회에서 빈번히 문제가 되고 있는 청소년과 관련된 이슈들, 예컨대 학교붕괴나 체벌문제, 두발자유화 문제 등이 여론의 관심이 되고 사회문제화되는 이면에는 정보사회에서 기존의 권위관계가 변하고 있는 것에 대한 기성세대들의 두려움과 저항이 내포되어 있는 것으로 볼 수 있다.

정보사회에서는 세대갈등이 심화될 것이라는 전망과는 달리 정보화가 진행됨으로써 사이버공간이 활성화되고 이것은 세대 뿐 아니라 성, 계층, 지역적 구분을 의미없게 만들 것이며 따라서 이들 집단 간의 갈등은 감소할 것으로 전망하는 연구들도 있다. 정보사회의 특징인 평등주의적 가치에 의해 세대간의 갈등은

줄어 들것이라는 전망을 하는 것이다⁸⁾(이종원 외, 1997; 임현경, 1996).

정보사회에서의 세대차이와 갈등에 대한 전망은 이처럼 정보사회 일반에 대한 전망과 마찬가지로 낙관론과 비관론으로 양분되고 있다. 물론 아직까지는 이 두 가지 전망 중에서 어느 것이 더 적합성이 있는 지에 대해 결론을 내릴 수 있는 경험적 증거들은 축적되어 있지 않지만 현시점에서 보다 설득력 있게 들리는 것은 정보통신기술에의 접근과 이용에서 배제되고 디지털문화⁹⁾의 주변인(marginals)이 되고 있는 기성세대와 정보통신기술의 혜택을 받아온 디지털세대 사이의 문화격차와 갈등의 증대를 주장하는 입장이다.

본 글은 사이버시대의 세대차이와 갈등의 양상을 전망 해보고 그 해결방안에 대해 탐색해 보기 위한 매우 시론적인(preliminary) 연구이다. 먼저 정보화가 진행됨으로써 부상하고 있는 새로운 세대의 문화적 특성에 대해 살펴보고, 세대간 컴퓨터 네트워크 기술의 수용과 이용에서의 차이를 기존연구 결과들을 재구성함으로써 살펴 볼 것이다. 그 다음 사이버공간이 정보사회의 세대간 문화갈등을 풀어 낼 기능을 할 수 있을 지에 대한 가능성을 논의할 것이다.

II. 디지털혁명과 네트세대의 부상

웍스콧(1999)은 정보사회에서는 인류사상 처음으로 아이들이 주도권을 행사하게 되었으며, 이제 어른들은 아이들에게서 배워야 하는 위치에 있다고 주장한다. 그에 따르면 “과거에는 부모들이 모든 가치분야에서 권위자 입지를 확실히 할 수 있었고 아이들이 부모보다 먼저 새롭고 유익한 것을 배워 부모에게 가르친다는 것은 있을 수 없는 일이었다.” 그는 이제 “세대차이(generation gap)”가 문제가 아니라 한 세대가 다른 세대를 앞서가는 “세대 덮기(generation lap)”가 문제라고 주장한다. 뉴미디어에 대한 이해나 새로운 디지털기술에 대한 지식은 젊은 세대가 기성세대를 훨씬 앞지르고 있다. 베이비붐세대에게 텔레비전이 당연한 생활의 일부로 여겨졌듯이 새로운 세대에게 컴퓨터는 공기와 같은 것이다. 그들은 컴퓨터 없는 생활을 상상할 수 없으며 왜 컴퓨터를 이용해야 하는지, 어떠한 기술을 익혀야 하는 지에 대해 의식적인 생각없이 컴퓨터와 관련된 모든 일을 쉽고 당연하게 헤치운다. 이들은 누구인가?

8) 이러한 전망은 지나치게 낙관적으로 보인다. 평등주의적 가치가 세대에 상관없이 내면화될 것이라는 전제는 성급한 기대가 아닐 수 없다.

9) 디지털 문화 또는 사이버 문화는 익명성, 개방성, 자율성을 특징으로 하며 미래지향적, 저항적 이미지를 가지고 있다(홍성태, 2000).

이들은 컴퓨터와 네트워크, 디지털 기술을 이용한 기기에 둘러싸여 자라나는 세대이다. 집에서 숙제를 하거나 학교에서 공부를 하거나 심지어 친구들과 놀이를 할 때도 컴퓨터는 중요한 요소이다. 디지털 기술을 자유자재로 다룬다는 점에서 이 세대를 ‘네트(Net)세대’라 하는 데 미국의 경우, 1977년 이후에 출생한 집단을 말하며, 한국의 경우는 1979년 이후 태생에게 네트세대라는 이름을 부여한다고 한다(이선이, 1998: 196).

네트세대의 가장 중요한 특징은 쌍방향적 미디어의 이용과 관련되어 있다. 거미줄처럼 서로 얽혀있는 네트워크의 확장과 결합으로 온 세계가 하나의 네트워크로 연결되어 그들의 사고와 행동에도 많은 영향을 주고 있는 것이다. 이러한 뉴미디어와 기술의 영향력을 가장 잘 누리고 있는 세대인 네트세대는 어떠한 특징을 가지고 있는가?

「*Growing up digital*」의 저자 텡스콧(1998)은 네트세대 문화의 특징을 다음과 같이 제시하고 있다.

첫째, 그들의 강한 독립성과 적극성(strong independence)이다. 그들은 인터넷에 올려진 정보를 수동적으로 받아들이는 데 그치지 않고 필요한 것을 찾는 적극성을 가지고 있다.

둘째, 그들은 감성적, 지적 개방성(emotional and intellectual openness)으로 특징지어진다. 그들은 열린 공간에 자신들을 자유롭게 노출시킨다. 그들은 온라인 잡지에 투고하고 게시판이나 채팅방에서 그들 마음 깊은 곳의 생각까지 다른 사람들과 함께 나누고 의견교환을 한다.

셋째, 그들의 포용성(social inclusion)이다. 네트를 통해 다양한 문화를 접할 수 있고, 그 나라 사람들과 대화가 가능해지면서 이들은 세상에 대해 전 세계적 맥락에서 생각하는 국제 감각을 지니게 된다. 그럼으로써 인종적 편견이나 문화적 차별의식을 극복해 판단과 편견을 배제한 채 어울릴 수 있다.

넷째, 그들은 자유롭게 자신을 표현한다(free expression and strong views). 사이버공간에서 그들은 많은 정보를 얻을 뿐만 아니라 자기 자신에 대해 표현하고 거기에 대한 피드백을 원한다. 대면접촉이 아닌 문자를 통한 의사소통이므로 자신의 신분을 밝힐 수 있는 사회적 단서가 결여되어 있고 이러한 점은 자신을 자유롭게 표현하는 데 이로운 점으로 작용한다. 자신에 대해 자유롭게 표현할 뿐 아니라 다른 사람에 대해 자유롭게 평가하고 비판할 수 있는 것도 사이버공간이 가진 익명성에 의해 가능한 것이다.¹⁰⁾

10) 동시에 익명성은 사회적 맥락단서의 결핍으로 인해 여러 가지 유형의 사이버일탈의 원인으로도 작용한다.

다섯째, 그들은 늘 새로운 것을 찾고 더 나은 것을 원하는 경향(innovation)을 가지고 있다.

여섯째, 그들은 그들의 부모세대가 젊게 사는 것에 대해 집착하는 것과는 달리 그들의 성숙함을 자랑한다. 이들은 부모세대가 생각하는 것보다 더 어른스럽고 책임감 있으며 독립적이다.¹¹⁾

일곱째, 그들은 새로운 기술에 대해 그것의 작동원리(how it works)를 이해하기 보다는 실제로 그것을 어떻게 움직이게 할 수 있는 지(how to work it)를 알고 싶어한다. 본질에 대한 접근보다는 응용능력과 대처기술에 강조를 두는 것이다.

여덟째, 그들의 즉각성(immediacy)이다. 네트에서 일어나는 일들의 속도단위는 초(second)이다. 따라서 이런 스피드에 익숙한 세대들은 리얼타임 세계를 선호하게 되며 이것은 그들의 의식세계에도 영향을 준다.¹²⁾ 인터넷의 일반화와 이동통신망의 보급은 이들에게 기다림을 참지 못하는 결과를 초래하기도 한다(이선이, 1998: 208).

새로운 세대들은 디지털기술 혁명의 최대의 수혜자이면서 동시에 그 기술혁명을 이끌어가는 세대이다. 이들에게 있어 사이버공간은 가상적인 것이 아닌 또 하나의 현실이다. 그들은 사이버공간 내에서 친구를 사귀고 여가를 즐기며 공부를 하고 쇼핑을 하고 심지어 결혼도 하고 장례식도 치른다. 이같이 사이버공간을 적극적으로 이용하고 있는 새로운 세대와는 달리 기성세대는 사이버공간을 어떻게 이해하고 어떻게 접근하고 있는가? 기본적으로 급격한 인터넷의 성장과 관련 기술의 발전은 어른들을 두려움과 불안감에 젖어들게 하고 있다. 특히 이들은 이 강력한 기술이 아이들의 손에 쥐어져 있다는 사실에 당혹해 하고 있다. 램스쿿(1998: 99-103)은 디지털시대의 아이들과 어른사이의 이러한 차이를 “신세대차이”라 이름짓고 그 특징으로 다음을 제시한다. 첫째, 어른들은 첨단기술에 대해 불안감을 느끼지만 아이들은 자연스럽게 받아들인다. 앞서서도 언급했듯이

11) 미국의 아동심리학자 엘킨드(Elkind)의 분석에 따르면 이러한 경향은 산업사회에서 포스트모던 사회로 이행하게 됨에 따라 나타나는 현상으로 가족기능과 가족관계에서의 민화와 맥을 같이한다. 산업사회의 청소년들은 핵가족의 테두리 안에서 부모의 심리적, 물질적 보호를 받았지만 포스트모던 시대의 청소년들은 막대한 양의 정보와 이미지들에 대처하고, 계속되는 가족분리(이혼이나 별거)와 체구생(부모의 체혼으로 인한)에 적응해야 했으며 이러한 적응과정에서 그들은 어른들의 생각보다 훨씬 더 성숙함을 가지게 되었다고 한다(엘킨드, 1999).

12) 구체적인 예로, 기성세대들은 이성교제의 기간을 달이나 햇수르 말하는 데 반해(사권지 몇 달, 또는 몇 년이라는 식으로) 디지털세대들은 만난 지 100일째라는 식으로 기간을 표시한다. 실제기간은 같더라도 '석 달여'라고 말하는 것과 '100일'이라고 말하는 것 사이에는 시간에 대한 인식의 차이가 포함되어 있는 것이다. 예를 들어 기성세대에게 3개월이란 비교적 짧은 교제기간으로 이해되지만, 디지털세대에게 100일은 장기간의 교제기간으로 이해되어 100일째 되는 날에는 무사히 관계가 유지된 것을 축하하는 의식을 가지기도 한다.

새로운 세대에게 컴퓨터의 세계는 생활의 일부이며 숨쉬는 일과 같지만, 어른들에게 이것은 새롭게 익히고 깨우치고 숙달되어야 할 도전이다. 신기술에 대해 두려움을 갖는 어른들은 신기술을 가장 적극적으로 이용하는 청소년들에게 적대감을 느끼게 된다. 둘째, 기성세대는 신세대문화의 핵심인 뉴미디어에 대해 불안감을 느낀다. 비디오게임이 청소년들을 폭력적이고 선정적으로 만드는 데 큰 영향을 준대거나 인터넷 중독증으로 청소년들이 망가져 가고 있다는 식으로 새로이 등장하는 매체에 대해 불안감을 느끼고 적대감을 갖는다. 셋째, 기존의 매체도 뉴미디어의 등장에 대해서 불안한 마음을 표명한다. 기존방송이나 인쇄매체들은 영상과 언어가 통합된 매체가 자신들의 영역을 침범하는 것으로 간주하며 새 매체에 대한 부정적인 견해를 피력한다.

중요한 것은 인터넷 혁명이 신기술의 도입에 그친 것이 아니라 의식과 태도 및 인간관계를 지배해 왔던 기존의 질서에 변화를 주고 있으며 이것이 기성세대들을 가장 두렵게 만드는 것이다. 이 두려움이 청소년들에 대한 획일적 통제와 규제를 강화시키려는 움직임을 만들어 내기도 하지만 이제 더 이상 위로부터의 하향식 권위는 그 힘을 발휘하지 못하는 상황이 되었다. 엘킨드(1999)는 이것을 상호권위의 인정으로 보았다. 그는 산업사회에서는 부모로부터 자녀에게로 일방적인 권위(unilateral authority)가 행사되었던 반면 이제는 부모와 자녀가 서로 상대방의 권위의 영역을 인정하는 상황으로 변화했다고 주장한다. 부모세대들에게는 정보통신과 사이버공간에서 자녀들의 권위를 인정하고 그들로부터 지도를 받을 수 있다는 개방성과 함께 네트워크 환경에 적응하려는 동기가 필요한 것이다. 이러한 노력이 없이는 지금까지 만들어진 세대차이가 더 확대되는 결과를 낳을 수 밖에 없고 이것이 세대갈등 가능성을 더욱 높인다는 것은 명백하다.

이미 인터넷이나 컴퓨터통신망에 참여하는 기성세대와 젊은 세대사이에는 단절이 존재하며 연령에 따른 분절화, 블록화의 양상을 보이고 있기 때문에 단순히 연령별 이용정도의 차이를 줄이는 것은 해결방안이 될 수 없으며 세대간의 분절을 감소시킬 수 있는 형태로 사이버공간 참여를 이끌어야 한다는 점이 중요하다. 즉 사이버공간을 이용하는 네티즌들에게 '따로 또 같이'의 가치가 필요하다. 모든 영역에서 젊은 세대와 기성세대가 함께 해야 한다는 것은 가능하지도 않으며 바람직하지도 않다. 이것은 사이버공간 뿐 아니라 현실세계에서도 불가능한 일이다. 다만 사이버공간에서 두 세대가 '함께' 하는 부분이 현재로서는 거의 없으며 이러한 현상이 지속된다면 사이버공간에서의 분절뿐 아니라 현실공간의 세대관계에도 부정적인 영향을 줄 가능성이 높다. 이런 연유로 해서 사이버공간의 역할이 무엇보다 중요해지는 것이다.

세대간의 차이와 갈등을 알기 위해 단순히 컴퓨터 이용여부나 인터넷 참여정도 또는 참여방식이나 태도 등에 있어서의 연령별 차이를 알아보는 것은 매우 제한적이며 부분적이다. 왜냐하면 세대간의 이용이나 접근차이가 반드시 세대간 문화적 갈등을 반영하는 지표는 아니기 때문이다. 그러나 이러한 차이는 세대갈등을 불러 일으킬 수 있는 개연성이 상당히 높다는 점에 주목하고 아래에서는 컴퓨터 네트워크 참여정도와 방식에 있어 세대간에 어느 정도의 차이를 보이고 있는 지에 대해 기존 연구결과들을 중심으로 알아 볼 것이다.

III. 사이버 공간의 세대차이

1. 컴퓨터 및 인터넷 이용에서의 차이

한국정보문화센터에서는 해마다 전 국민의 정보화정도를 측정하기 위해 『국민 생활 정보화 실태 및 정보화 인식조사』를 실시하는 데 1999년도 조사결과를 보면 연령별 차이를 볼 수 있다¹³⁾.

표 1 : 연령별 컴퓨터 최초 이용 이유

	새로운 것에 대한 호기심때문	앞서가는 사람이 되기 위해	시대의 흐름을 따라가기 위해	주변의 많은 사람들이 이용하기 때문에	이용하지 않으면 안 되는 상황이어서	자녀 때문에	전체
10대	114(34.7)	30(9.1)	81(24.6)	59(17.9)	45(13.7)	0(.0)	329
20대	96(23.1)	47(11.3)	132(31.7)	38(9.1)	102(24.5)	1(.2)	416
30대	36(14.0)	28(10.9)	77(30.0)	16(6.2)	100(38.9)	0(.0)	257
40대	13(13.0)	5(5.0)	31(31.0)	7(7.0)	44(44.0)	0(.0)	100
50대이상	2(5.7)	2(5.7)	10(28.6)	2(5.7)	19(54.3)	0(.0)	35

$\chi^2=126.674, p< .001$

출처 : 한국정보문화센터(1999: 201)

먼저 컴퓨터를 처음 이용하게 된 이유에 대해 10대는 새로운 것에 대한 호기심 때문이라는 응답이 가장 많고(35%), 20대는 시대의 흐름을 따라가기 위해(32

13) 13세 이상 64세 미만의 남녀를 대상으로 실시하는 데 표본 수는 총 3,000개이다. 조사보고서는 각 문항에 대한 빈도분포를 주로 제시하고 설명하고 있으며 성별, 연령별, 학력별, 거주지역별, 소득수준별, 지역별 결과는 부록으로만 첨부하고 있다.

%)라고 응답한 데 반해, 30대 이상은 “이용하지 않으면 안되는 상황이어서”라는 응답이 대다수를 차지하고 있어 연령이 높아질수록 컴퓨터 그 자체를 즐기기도 하는 어떤 필요에 의해서 비자발적으로 컴퓨터를 이용하게 된다는 것을 알 수 있다.

컴퓨터 통신을 이용하는지의 여부에 대해서는 연령에 관계없이 대다수가 이용하지 않는 것으로 나타나고 있으나 상대적인 분포를 보면 연령이 올라갈수록 컴퓨터통신을 이용하지 않는 비율이 더 높은 것을 알 수 있다.

표 2 : 연령별 컴퓨터 통신 이용 여부

	예	아니오	전체
10대	156(31.5)	339(68.5)	495
20대	225(29.6)	536(70.4)	761
30대	101(13.4)	652(86.6)	753
40대	42(8.4)	456(91.6)	498
50대이상	11(2.2)	482(97.8)	493

$$\chi^2=256.700, p< .001$$

출처 : 한국정보문화센터(1999: 242)

표 3 : 연령별 컴퓨터통신 이용 용도

	개인적으로 아는 사람들과의견이나 메시지를 주고 받기 위해	여가시간 활용을 위해	새로운 사람을 사귀기위해	일상생활, 취미에관련한 정보를 얻기 위해	업무상 의견이나 메시지, 문서등을 주고받기 위해	입부나 사업, 투자,취업에 대한 정보를 얻기 위해	학업, 연구에 필요한 정보를 얻기 위해	예약/홈뱅킹 등거래서미스를 이용하기 위해	전체
10대	25(16.0)	59(37.8)	15(9.6)	23(14.7)	3(1.9)	1(.6)	30(19.2)	0(.0)	156
20대	45(20.0)	55(24.4)	5(2.2)	39(17.3)	20(8.9)	16(7.1)	45(20.0)	0(.0)	225
30대	4(4.0)	15(14.9)	2(2.0)	22(21.8)	33(32.7)	14(3.9)	9(8.9)	2(2.0)	101
40대	2(4.8)	8(19.0)	0(.0)	12(28.6)	7(16.7)	8(19.0)	3(7.1)	2(4.8)	42
50대이상	0(.0)	3(27.3)	0(.0)	2(18.2)	3(27.3)	1(9.1)	2(18.2)	0(.0)	11

$$\chi^2=126.674, p< .001$$

출처 : 한국정보문화센터(1999: 247)

컴퓨터통신을 이용하는 사람들만을 대상으로 컴퓨터통신의 이용용도에 대해 물어 보았을 때도 연령별로 차이를 보여주고 있다. 10대나 20대는 주로 의견이나

메시지를 주고 받기 위해 또는 여가시간 활용을 위한 용도로 통신을 사용하지만 30대 이상의 사람들은 정보를 얻기 위해서나 또는 업무상 의견교환을 위해 통신을 이용한다는 응답경향을 보이고 있다. 젊은 세대일수록 여가지향적(leisure-oriented)인데 반해 나이 든 사람일수록 업무지향적(work-oriented)이라고 해석할 수 있겠다. 이러한 응답경향은 물론 각각의 연령대가 위치한 사회적 지위가 결정적인 영향을 준다고 말할 수 있으나 이와 더불어 컴퓨터통신에 대한 이들의 인식의 차이가 반영된 것이라 볼 수도 있다. 다른 연구에서도 이와 비슷한 결과를 보고하고 있다. 황상민(2000)은 사이버공간 이용정도와 사이버문화에 대한 세대간 지각차이에 관심을 가지고 조사를 하였고 여기에서도 기성세대는 주로 정보탐색이나 정보교환을 위해 인터넷을 이용한다는 응답의 비율이 높았던 반면 중고등학생들이 인터넷을 이용하는 주된 목적에서는 게임과 채팅이 차지하는 비율이 상대적으로 더 높게 나타났다. 이같이 연령에 따라 인터넷의 사용목적이 다르게 되면, 세대별 인터넷 사용인구의 차이가 줄어들 것이라고 해서 세대간 이해의 증진을 이룰 수 있는 것이 아니다. 세대간 이해는 세대간에 의사소통을 함으로써 이루어 질 수 있는 것이다.

표 4 : 연령별 1개월내 대화방 이용서비스 - 대화실

	없다	있다	전체
10대	28(17.9)	128(82.1)	156
20대	88(39.1)	137(60.9)	225
30대	72(71.3)	29(28.7)	101
40대	32(76.2)	10(23.8)	42
50대이상	8(72.7)	3(27.3)	11

$\chi^2=97.334$ $p< .001$

출처 : 한국정보문화센터(1999: 250)

연령별 통신이용의 차이는 대화방 방문여부에 의해서도 확인이 된다.

채팅방 방문여부를 묻는 질문에서 10대와 20대는 대화방 방문경험이 있는 비율이 현저히 높은 반면 30대 이상에서는 이용한 적 없다는 응답이 70%를 넘고 있다. 대화방 이용에 있어 젊은 세대와 기성세대간의 차이는 매우 현저함을 알 수 있다. 대면접촉에 익숙한 기성세대는 문자를 이용한 소통방법에 대해 젊은 세대만큼 자연스럽게 느끼지 못하고 있는 것으로 보인다.

한편 인터넷 이용에 있어서의 연령별 차이는 컴퓨터통신 이용에서의 차이만큼

크지는 않다. 응답자 대다수가 인터넷 이용경험이 없다고 응답하고 있는데 40대 이상에서는 90% 이상이 인터넷 이용경험이 없다고 응답하고 있다(한국정보문화센터, 1999: 263). 세대간 차이는 부모세대와 자녀세대의 인터넷 이용차이에서도 극명하게 나타나는 데, 청소년을 대상으로 한 연구(황진구, 1999)에서 전체응답자 1,014 명 중 약 77%의 응답자들이 자신의 부모들은 인터넷을 사용할 줄 모른다고 응답했다고 보고하고 있다.

2. 사이버공간 참여방식의 차이

사이버공간 이용에 대한 연령별 차이는 컴퓨터통신에 대한 인식 및 태도의 면에서도 계속되는데, 컴퓨터 동호회 회원에 대한 전자우편과 게시판을 이용한 한 조사(임현경, 1996)에서도 세대간 차이가 잘 나타나고 있다. 직접 만나거나 전화를 통한 대화와 통신을 이용해서 대화를 하는 것 중에서 어느 것에 더 편안함을 느끼는 가하는 질문에 대해 다음과 같은 응답결과가 나왔다.

표 5 : 연령에 따른 매체친근도

	20세 미만	20세-29세	30세 이상	계
통신이 더 편하다	28(58.3)	85(36.3)	37(42.0)	150(40.5)
별 차이 없다	12(25.0)	90(38.5)	23(26.1)	125(33.8)
대화가 더 편하다	8(16.7)	59(25.2)	28(31.8)	95(25.7)
계	48(100.0)	234(100.0)	88(100.0)	370(100.0)

$$\chi^2=111.784, p< .05$$

출처 : 임현경(1996: 66)

10대들은 통신이 더 편하다고 응답한 비율이 과반수를 훨씬 넘고 있고, 별 차이를 느끼지 못하는 비율이 상당히 많은 반면 연령이 올라갈수록 통신보다는 대화가 더 편하다는 응답의 비율이 함께 높아짐을 알 수 있다. 앞서 대화방 방문 경험 여부를 묻는 질문에서 나온 결과와 같이 기성세대가 면대면 접촉에 익숙해서 문자를 통한 의사소통에 대해 어색함을 느끼기 때문이라고 볼 수 있다.¹⁴⁾

한편 사이버공간에서는 문자를 이용한 의사소통이 행해지기 때문에 대면접촉 시에 가능한 표정과 움직임 등 무언의 단서들이 부족하며 따라서 상대방의 기분

14) 정보통신기술의 발달은 이제 사이버공간에서의 대화를 면대면 직접대화과 매우 유사한 환경을 조성해 주는 데까지 이르고 있다. 웹캠(web-cam)의 도입과 음성대화의 가능으로 기성세대들의 사이버대화 참여가 증가할 것인지가 앞으로 관심을 가져야 할 부분이다.

이나 심적 상태를 추측할 수 있는 자원이 부족한 데, 이러한 부족함을 개선하기 위해 개발되고 있는 것이 부호 및 상감문자이다. 상대방에게 대화자의 감정과 상태를 전달함으로써 커뮤니케이션에 상황적 맥락을 부여하기 위해 감탄사와 의성어, 의태어 등이 사용된다(예, 으아~~~~~, 꼬덕꼬덕, 후다닥!). 또한 이모티콘(emoticon 또는 smiley라고도 한다)을 만들어 상징을 통해 정서적인 교류를 할 수 있는 단서를 주고 받기도 하는 데, 그 예는 표 6과 같다. 최근에는 상감문자의 사용범위가 훨씬 더 무궁무진하게 넓어지고 있다. 이제 이모티콘은 청소년과 젊은이들 사이에서 감정을 전달할 목적 뿐 아니라 상황묘사나 설명에도 널리 이용되고 있다.

표 6 : 상감문자의 종류

일반적인 미소 ^_^ ^_^	실례합니다 ^O^;>	식은 땀 ^_^;
흥분, 흥미진진 *^O^*	유감, 미안함 *^_~*;	행복함 ^O^
핑크 ^.*	어지러움 @.@	아이 부끄러워라 *^^*
만족 해~ ^O^	죄송 _-;	추위 {(>-<)}
너 찍었어 (^.*)	놀란 얼굴 *.*	쑥스럽구만 _-a
앗! 실수 ^^;;	두리번... ..(-,-)(-,-)(-,-).....	수줍게 웃는 모습 (*^o^*)
호호호 (^o^)	몰라 몰라~! ^^,^^	
나 지금 자 (-,-)Zzz	행님 다녀오겠습니다요 (-(-(-,-)-)-)	
당했습니다요 행님 (#_(*_(-#)=)	인사하기(꾸벅~) (-,-) (_) (-,-)	

출처 : <http://wonbok.wo.to/>
<http://members.tripod.co.kr/munhee/entertainment/imo03.htm>

컴퓨터통신이나 인터넷을 이용하는 사람들이 모두 상감문자를 사용하는 것은 아니며 상감문자의 사용여부는 연령에 따라 차이를 보이고 있다. 임현경(1996: 71)의 연구에 의하면 상감문자를 자주 사용한다는 응답은 20세 미만에서는 반수 정도나 되지만 20대에서는 1/4정도로 줄고 30대 이상에서는 단지 8%만이 그렇다고 응답을 하고 있으며 반대로 사용하지 않는다는 응답은 연령이 올라갈수록 그 비율이 높아지고 있다.

표 7 : 줄임말과 소리나는대로 하기의 예

서울살아요→설사라요	안녕하세요→안나세요	서울남자→설남	재미없어→잼업
우리학교→올학교	반갑습니다→방가	축하합니다→추카	
어서오세요→어쵸요	있잖아요→이짜나요	알았다니깐→아라따니깐	

또 상감문자의 사용과 더불어 사이버공간에서의 연령별 참여방식의 차이는 소리나는 대로 표기하거나 줄여서 쓰기 같은 면에서도 나타난다. 의사소통의 간결화 현상이라고 볼 수 있는 이러한 현상은 자판을 두드리면서 상대방의 메시지도 읽어야 하는 채팅의 환경에 적응한 결과라 볼 수 있다. 타이핑을 하고 오타를 고치고 동시에 생각을 이어가면서 대화해야 하는 상황에서 문법을 고수하는 것은 시간적, 정신적인 면에서 볼 때 매우 효율적이지 못하다. 하지만 언어의 간결화 현상이 현실적인 편리함을 제공하기 위해 만들어 진 것은 아니다. 이것은 정보사회의 젊은 세대들이 자신들의 행위나 사고를 지배하는 기존의 틀에 얽매이지 않음을 보여 주는 예라 하겠다. 반면에 기성세대들은 이러한 통신언어의 경향을 언어의 오염 또는 타락현상으로 이해하여 ‘가볍다’ 또는 ‘유아적이다’는 부정적인 반응을 보이는 것도 사실이다. 한 쪽에서는 새로운 문화적 현상이라 주장하면서 통신언어의 사용여부가 집단정체성을 확인하는 한 준거가 된다고 보는 반면 다른 한 쪽에서는 기존의 규범과 원칙을 무너뜨리는 질서의 파괴로 보아 시정되어야 할 것으로 본다. 여기에 세대간의 갈등의 소지가 잠재해 있는 것이다. 같은 현상에 대한 세대간 상반된 견해의 폭을 좁히는 것이 세대갈등의 첨예화를 막는 길임은 분명하다.

통신에 참여하는 사람들은 줄임말이나 그들만의 통신용어를 사용하는 지의 여부에 따라 참여자가 초급자인지 아닌지, 또는 또래친구인지 아니면 “아저씨” “아줌마” 세대인지를 알아 볼 수가 있다고 한다. 줄임말, 소리나는 대로 표기하는 빈도를 보면 이러한 사실이 입증되 된다. 10대들은 40%나 자주 사용한다고 응답한 반면, 20대는 25%, 30대는 단지 3%정도만이 줄임말 등을 사용하는 것으로 나타나고 있다. “알지만 사용하지 않는다”는 범주에 대한 응답도 연령이 올라갈수록 비율이 높아진다(임현경, 1996:72). 연령이 높을수록 문법파괴에 대한 수용이 쉽지 않음을 말해주는 것으로 미루어 짐작할 수 있다.

3. 사이버시대의 세대관계에 대한 인식

정보네트워크에의 참여정도나 참여방식에 있어 연령별로 양적, 질적인 차이가 존재한다는 사실은 위의 조사연구 결과들을 통해 확인되었다. 그렇다면 이러한 사이버공간에서의 세대차이는 현실의 세대갈등을 증폭시킬 것인가?

인터넷의 확산으로 인한 변화에 대해서는 긍정적인 전망과 부정적인 전망이 공존하고 있다. 흥미로운 것은 젊은 세대일수록 긍정적인 견해를 가지는 반면 연령이 올라갈수록 부정적인 측면을 강조하는 경향을 보인다는 것이다. 황상민

(2000)의 연구결과에 의하면 부모들이 그들의 자녀보다 인터넷으로 인한 생활의 변화에 대해 부정적인 전망을 하는 비율이 높게 나왔다.

함인희(1996)는 그녀의 연구에서 ‘정보통신에 있어 부모자녀간에 세대차가 느껴진다’는 항목을 질문했는데, 학생집단의 57%, 어머니 집단의 81%가 그렇다고 답해 부모세대가 세대차이를 더 느끼는 것으로 보인다. 이 결과를 가지고 그녀는 정보사회에서 세대간의 갈등이 더욱 확대될 것이라는 우려를 표명하고 있다. 또 사이버공간 참여와 소외의 관계에 대한 한 연구(최선희, 1999)에서 사이버공간 이용 후 가족관계의 변화에 대한 설문을 한 결과 93%정도의 응답자(N=790)가 “가족관계가 더 친밀해졌다”라는 항목에 대해 부정적인 응답을 하였으며 81% 정도가 “인간관계의 깊이가 깊어짐”의 항목에 그렇지 않다는 응답을 하고 있다는 사실은 사이버시대의 인간관계가 쉽지만은 아닐 것임을 시사하고 있으며 따라서 세대간의 관계도 낙관적으로만 볼 수 없다는 결론을 도출할 수 있다.

반면 구정화·전명기(1995)는 그들의 조사연구에서 나우누리에 가입해 있는 젊은이들을 대상으로 ‘다양한 사람들과 접하므로 나이차가 나는 세대에 대한 이해가 늘었다’라는 항목에 대한 의견을 물어 본 결과, 약 40%(N=1,008) 정도가 그렇다고 응답하였고, 이 결과에 기초해 세대간의 접근차이가 반드시 세대간 갈등으로 이어지는 것은 아니라는 조심스러운 전망을 하고 있다.

또한 사이버공간에서 취미나 공통의 관심으로 모임을 만드는 사람들(동호회활동)에게는 연령이라는 변수가 그렇게 중요한 결정인자가 아닐 수 있다(임현경, 1998: 28-33). 동호회를 통해 회원들은 다양한 연령층과 상호작용함으로써 장년층의 연륜과 청소년층의 발랄함을 서로 나누고 세대간의 격차를 좁힐 수 있는 기회를 얻을 수 있다. 이러한 전망은 그들에게 동호회활동이 세대간 격차해소에 도움이 되는 지에 대한 질문의 응답결과에도 나타나고 있는데, 60%정도가 동호회 활동을 통해 세대간 격차를 해소할 수 있다고 생각하고 있었다(임현경, 1998: 28).

물론 동호회활동을 하는 사람들의 의견을 사이버공간 참여자들에게 일반화시킬 수는 없다. 왜냐하면 이들은 그들의 공통관심에 의해 형성된 집단으로 어느 정도의 유대가 이미 형성되고 유지되고 있기 때문에 익명성을 전제로 한 일회적 만남의 형태보다는 세대간의 의사소통과 교류가 활발할 수 있고 또 세대를 넘는 교류에 대해 긍정적인 태도를 견지할 가능성이 많기 때문이다. 아직은 적은 수의 사람들의 경험일 수 있지만 이러한 결과는 사이버공간에서 세대간의 차이가 공존하면서 상호이해를 통해 이러한 차이가 인정될 가능성이 얼마든지 있을 수 있음을 시사하고 있음에는 틀림없다.

IV. 맺음말

PC통신 및 인터넷 등 컴퓨터 네트워크와 관련된 젊은 세대와 기성세대간의 차이는 기술적인 차이에 머무는 것이 아니다. 그것은 인간관계를 맺는 방식과 의사소통 방식의 차이를 가져온다. 이러한 차이를 인식하면서 기성세대들은 사이버공간의 출현이 청소년들에게 부정적인 영향을 준다고 염려하기 시작하였다. 기성세대들은 컴퓨터와 인터넷환경에 적응해야 한다는 당위적 인식을 하면서도 그것을 습득해 가는 과정에 대해서는 두려움을 느끼며 아예 회피해 버리기도 한다.

웹스롯의 분석에서도 지적된 바와 같이 이같은 염려는 기성세대들 자신이 새로운 환경에 적응하지 못하는 상황의 반영이라고 해석하는 것이 더 타당해 보인다. 어느 현직교사는 기성세대의 사이버 문화 부적응 현상을 다음과 같이 서술하고 있다.

초등학교 특기적성 교육에서 컴퓨터와 인터넷을 가르치고 중고교 기술 수업에서 정보사회에 대해 가르친다고 해서 가르치는 교사가 그들보다 사이버문화를 더 잘 이해한다고, 아니 그들의 문화를 안다고 할 수 없다..... 사이버공간은 웬지 기성세대의 문화가 아니다..... (정연실, 2000: 63).

사이버시대의 세대차이와 세대갈등에 대한 기존의 전망은 낙관적이지 않다. 왜냐하면 사이버공간은 현실세계의 인간 공동체의 특성을 많이 결여(대인접촉기회의 감소와 비인간화 등)하고 있으며 공동체성과 유대감의 부족은 세대간의 화합에 부정적인 영향을 줄 것으로 보기 때문이다(박수호, 1998; 김문조, 1999). 하지만 역설적으로 지금까지의 사회와는 질적으로 많이 다른 사이버공간은 현실공간에서의 세대차이 또는 세대갈등의 실타래를 푸는 장(場)의 역할을 할 수도 있다. 연령이 권위와 위계서열의 상징이 되고 있는 현실세계에서는 연령 그 자체가 의사소통의 장벽이 되어 왔다면 이와는 반대로 사이버공간에서는 사회적 관심거리나 이슈들에 대해 성(性)이나 연령, 계층 등의 사회적 조건을 노출하지 않은 채 자유로운 의견교환이 가능하며(민경배, 1999) 이것은 현실세계를 분할해 온 사회구조적 조건에 구애됨이 없이 공동체적 연대감을 조성할 수 있는 가능성을 열어 주는 것이라 할 수 있다. 이미 사이버공간에서는 여러 종류의 동호회 모임이나 동창회 모임이 연령의 벽을 넘어 유대감을 형성하는 데 긍정적인 역할을 하고 있다. 또한 사이버공간에 참여하는 사람들의 노력 여하에 따라 사이버

공간에서 형성된 긍정적인 관계가 현실세계에 영향을 줄 여지가 많이 있으며 따라서 우리의 과제는 기성세대와 젊은 세대간의 의사소통을 원활히 만들어 나가는 데 사이버공간을 어떻게 이용할 수 있을 것인가에 대한 고민에 집중되어야 한다.

심리학자 술러(Suler)는 현실생활과 사이버공간에서의 활동을 균형있게 유지하기 위한 방안들을 제시하고 있는데¹⁵⁾ 세대차이와 세대갈등 해결에 시사하는 바가 크다. 그 핵심은 현실공간과 사이버공간을 모두 이용하는 것, 다시 말하자면 삶의 공간을 확장하는 것이다. 예를 들어 부모와 자녀가 이메일로 일상을 교환한다거나 대화방을 만들어서 채팅을 한다거나, 온라인 게임에 함께 참가한다거나 문자메시지를 교환하는 등 의사소통의 통로를 다양화하는 방법이 있을 수 있다. 또한 여러 가지 이유로 의사소통이 단절된 가족 속에 살고 있는 청소년들에게 그들의 얘기를 들어주는 사이버부모(cyberparent)와 사이버자녀(cyber-child)의 관계를 만들어 현실에서 발생하는 부모자녀관계에서의 문제를 의논하고 풀 수 있도록 온라인상에서 부모역할과 자녀역할을 할 수 있는 기회를 마련하는 것도 한 방법이 될 수 있다.

아직까지는 사이버공간에서 의사소통과 여론형성을 주도하고 있는 사람들은 20대 이하에 몰려 있고(70%, 조선일보, 2000년 1월19일자), 특히 서로의 의견을 나누는 게시판이나 대화방의 참여는 젊은 사람들에게 집중되어 있다. 젊은 세대가 자신들이 하고 싶은 말을 자유롭게 할 수 있는 공간으로 사이버공간을 이용하고 있다는 사실은 이들이 현실세계에서는 사회적 지위나 영향력의 측면에서 상대적으로 낮은 위치에 있었으며 결과적으로 자신의 목소리를 내는 것이 쉽지 않았음을 반증하는 것으로 볼 수도 있다. 청소년 인권선언이나 학생인권선언 등이 사이버공간을 통해 발표되고 많은 청소년들이 공감하고 동참하는 현상을 보면서 사이버공간이 이른바 젊은 세대들의 공론의 장이 될 수 있음을 확인할 수 있다.¹⁶⁾

사이버공간이 이처럼 젊은 연령집단에 의해 주도되고 있지만 그렇다고 해서 사이버공간이 젊은 세대만의 공간은 아니다. 기성세대들이 더 많이 사이버공간에 참여하여 자신들의 의견을 내놓고 젊은 세대와 경험을 공유할 수 있는 기회

15) 사이버친구에게 현실생활을 얘기하는 것(telling on-line companions about one's offline life), 그리고 현실의 친구에게 사이버친구에 대해 얘기하는 것(telling offline companions about one's online life), 또 사이버친구를 현실에서 만나보는 것(meeting online companions in person)과 현실의 친구를 사이버상에서 만나는 것(meeting offline companions online)을 제시한다.

16) 허종욱과 백육인(2000)은 10대 청소년들이 사이버공간에 모여드는 가장 큰 이유로 그들이 현실세계에서 기성세대로부터 받고 있는 '일상적인 억압'과 '획일적 통제' 때문이라고 분석하고 있다.

를 가지게 되면 사이버 공간 내에서의 연령집단간의 의사소통에 긍정적인 영향을 주게될 것이며¹⁷⁾ 이것은 다시 현실공간에서의 상대방 세대에 대한 이해의 폭을 넓혀 갈 수 있게 할 것이다.¹⁸⁾ 이를 위해 필요한 것은 기성세대들이 인터넷과 디지털문화에 대해 거부감을 갖거나 두려움을 가지는 자세를 지양하고 어린 세대로부터도 배울 것이 있다는 열린 마음을 갖는 것이 필요하리라 본다. 또한 기성세대들은 젊은 세대의 사고와 행동을 감독(supervision and monitoring)하고 통제해야 한다는 차원을 극복하여야 할 것이다. 이러한 바탕위에서 세대차이의 존재를 부정하는 것이 아니라 세대간에는 차이가 존재함을 인정하여 '다양성의 공존(이것은 21세기의 지배적 가치의 하나이다)'이라는 가치를 받아들여지게 되면 세대간에 차이는 있지만 세대간의 갈등은 최소화된 사회를 만들 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

- 구경화·전명기(1995). 청소년 PC통신 이용실태에 관한 연구. 한국청소년개발원.
- 김문조·권이중·김선업(1994). 한국 10대 청소년의 의식구조. 삼성복지재단.
- 김문조(1999). 성숙 정보사회를 향하여. 정보혁명, 생활혁명, 의식혁명. LG커뮤니케이션토피아연구소 편. 서울: 백산서당.
- 김문조·김성철(2000). 네티즌의 생활문화 어떻게 이해할 것인가: 세대간 체험공유로 공감대 형성을. 교육마당 21. pp. 20-25.
- 김원등(1998). 정보사회에 관한 이론적 전망. 정보사회의 이해. 정보사회학회 편. 서울: 나남출판
- 김은미(1999). 가정정보화와 사이버 가족. 정보혁명, 생활혁명, 의식혁명. LG커뮤니케이션토피아연구소 편. 서울: 백산서당.
- 네그로폰테, 니콜라스. (1998). 디지털이다. (백육인 역). 서울: 커뮤니케이션북스.
- 민경배(1999). 사이버문화의 이해: 사이버와 현실세계의 관계를 중심으로. <http://www.infomecca.new21.net/forum/ourpapers.htm>.
- 박명진(1995). 정보격차와 세대차이. 제7회 사회윤리 심포지엄 「정보사회와 사회윤리」 아산사회복지사업재단.
- 박수호(1998). 정보화사회에서의 가족관계 변화와 가족가치관의 재정립. <http://www>.

17) 김문조와 김성철(2000)은 정보화시대의 젊은 세대와 기성세대간의 세대단절을 극복하기 위해서는 기성세대가 인터넷이나 사이버공간을 충분히 체험할 것을 권유하고 있다.

18) 얼마 전에 가솔한 딸을 사이버공간에서 만나 대화를 나눈 끝에 집으로 돌아오게 한 어느 어머니의 이야기가 신문지상에 오른 적이 있었다. 이처럼 현실에서 해결할 수 없었던 문제들이 사이버공간을 이용함으로써 해결되는 일이 실제 일어나고 있다.

- infomecca.new21.net/forum/ourpapers.htm.
- 백옥인(2000). 사이버스페이스와 새로운 인간형. <http://weber.hanyang.ac.kr/c./wav-board.cgi?db=lib04&i=v&no=10&pg>.
- 엘킨드, 데이비드(1999). 변화하는 가족. (이동원·김모란·윤옥경 역). 서울: 이대출판부.
- 이선이(1999). 21세기의 새로운 주역 네트워크. 정보혁명, 생활혁명, 의식혁명. LG커뮤니카토피아 연구소. 서울: 백산서당
- 이윤희(1998). 정보사회와 사적 영역의 위기. *담론201*. 사회역사학회편(1998 봄호) 서울: 학문과 사상사.
- 이종원·김혁진(1997). 청소년정보화 실태조사. 한국청소년개발원.
- 임현경(1998). PC통신을 통한 가상공동체의 형성과 그 특성에 관한 연구-통신 동호회 사례를 중심으로. 서울대학교 석사학위논문.
- 장호근(2000). 디지털 혁명과 정보사회론. <http://plaza4.snut.ac.kr/~wipail/economy3.html>.
- 정연실(2000). 사이버공간에서의 청소년 문화활동 활성화를 위한 교사의 역할. 청소년 온라인문화 바로 이해하기(청소년의 올바른 정보이용을 위한 세미나) 자료집. 학부모정보감시단.
- 청소년보호위원회(2000). 인터넷 환경이 청소년의 사회화에 미치는 영향. 세미나 자료집.
- 최선희(1999). 정보사회의 소외에 관한 연구. 정보통신학술과제.
- 코니시, 에드워드(1997). 사이버충격: 92가지 미래의 시대적 경향. 서울: 엘테크.
- 웹스콧, 돈(1998). N세대의 무서운 아이들. (허은나·유영만 역). 서울: 물푸레.
- 하종원·백옥인(2000). 컴퓨터와 청소년문화. <http://www.weber.hanyang.ac.kr/c./way-board.cgidb>
- 한국정보문화센터(1999). 국민생활 정보화실태 및 정보화 인식조사.
- 한규석(1999). 사이버사회에서의 의사소통과 교류행위. 사이버공간의 심리. 서울: 박영사.
- 함인희(1996). 정보화사회가 가족관계에 미친 영향 연구. 정보통신학술연구과제.
- 홍성태(2000). 사이버사회의 문화와 정치. 서울: 문화과학사.
- 황상민·한규석(1999). 사이버공간의 심리: 인간적 정보화 사회를 향해서. 서울: 박영사.
- 황상민(2000). 온라인문화를 바라보는 청소년과 부모의 시각차. 청소년 온라인문화 바로 이해하기. 학부모정보감시단·경향닷컴 세미나자료집.
- 황진구(1999). 청소년 인터넷 이용실태에 관한 연구. 한국청소년개발원.
- Bell, Daniel(1991). 제3의 기술혁명: 그에 따른 사회·경제적 변화. 한국전기통신공사 출판부.
- Suler, John(2000). Psychology of Cyberspace: Adolescents in Cyberspace. <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/adoles.html>

“신세대문화와 사이버스페이스.” <http://plaza4.snut.ac.kr>

“네트사용자의 사회적 성격에 관한 연구.” <http://plaza4.snut.ac.kr/~wipaik..>

“Generation Lap.” <http://www.growingupdigital.com>.

“Interactive Culture.” <http://www.growingupdigital.com>.

ABSTRACT

The Generation Gap in Information Age: Can cyberspace be a place for intergenerational understanding?

Yoon, Ok-Kyung*

This article focuses on the role of cyberspace as a medium for reconciling inter-generational conflict. Some scholars expect worsening the generational gap in the information age, in the sense that the affinity between youth culture and the computer-related technology encourages active involvement of the young in computer network activities, while it makes the old fall behind due to their lack of adaptation skills. This is partly true when we consider the significant differences in accessibility to and usage of computer and internet between the two generations.

The aims of this research are first to examine the characteristics of the newly emerged generation, the Net-generation, and second to investigate the realities of the generational difference in participating in on-line activities such as chatting, email and game. Finally, attempts are made to find ways to make cyberspace an alternative channel for the mutual understanding between the old and young generation.

* Korea Institute for Youth Development