

초·중·고·대학생 인식구조 비교에 의한 미래사회변동 전망 I

- 세대관 및 교육·정보에 대한 인식을 중심으로 -

책임연구원 : 이창호(한국청소년정책연구원·연구위원)

공동연구원 : 김종길(덕성여대·교수)

이항우(충북대학교·교수)

연구보조원 : 배애진(한국청소년정책연구원)

연구결과요약

연구목적

- 본 연구의 목적은 청소년들이 자신들의 세대를 어떻게 규정하는지 초, 중, 고, 대학생 집단별로 비교 분석하는 것임. 특히 미래사회에 많은 변화가 일어날 것으로 예상되는 교육부문과 정보부문의 환경변화에 초점을 맞춰 초·중·고·대학생들의 의식구조의 차이를 규명하고자 함.
- 향후 기성세대로 성장할 청소년 세대의 의식구조를 분석함으로써 미래 사회의 변화에 대응해 필요한 정책적 기반을 제공할 수 있는 기초를 마련할 수 있을 것으로 보임.
- 또한 빠르게 변화하는 정보사회의 영향력을 고려할 때 초등학생·중학생·고등학생·대학생 이 네 집단 간 의식 차이를 규명함으로써 이 연구는 다가올 미래사회의 변화에 대비할 수 있는 좋은 기초자료를 제공하고 앞으로 사회가 어떤 방향으로 변모해갈지 전망해 볼 수 있으리라 판단됨.

주요 연구내용

- 우선, 청소년들이 자신들의 세대를 어떻게 규정하는지 살펴본 결과 전체적으로 정보 관련 세대로 규정하는 경우가 가장 많았음. 전체 응답자 3,519명 가운데 18.3%인 644명이 정보관련 세대로 스스로를 규정함.
- 대체로, 중고등학생들이 입시공부에 열중해야만 하는 입시세대로 자신들을 규정하는 경향이 강했고 대학생들은 취업난 세대나 88만원 세대와 같이 취업의 어려움을 호소하는 내용을 많이 이야기하였음. 특히

고등학생들은 다른 집단에 비해 자신들을 촛불집회세대로 생각하는 경향이 강해 이번 촛불집회가 고등학생들에게 많은 영향을 미치고 있음을 알 수 있음. 다른 집단에 비해 초등학생들은 자신들을 신세대, 희망세대, 행복한 세대로 이야기하는 경향이 많아 일반적으로 초등학생들이 가장 낙관적인 세대관을 가지고 있음을 엿볼 수 있었음. 반면, 대학생들은 자신들을 혼란한 세대, 정부불신세대, 막장세대 등으로 규정하는 경우가 많아 네 집단 중 가장 비관적인 세대관을 가진 것을 짐작할 수 있음.

- 사회적 사건의 경우, 청소년들 대부분은 2002년 월드컵과 2008년 전국을 떠들썩하게 했던 촛불집회가 가장 기억에 남는다고 답했음. 이 두 사건이 가장 기억에 남는다고 응답한 사람은 모두 986명으로 전체 응답자 2,998명의 33% 가량을 차지함. 송태문 화재사건, IMF 금융위기, 9.11 테러, 이명박 정부 출범도 청소년들의 머릿속에 남은 사건들이었음. 대부분의 중고생들이 태어나기 전에 개최됐는지 88 올림픽의 경우 대학생들만이 가장 기억에 남는 사건이라고 응답함.
- 교육에 대한 인식조사결과, 청소년들은 여전히 강한 학력주의 성향을 가지고 있는 것으로 나타남. 10명 중 8명가량이 사회적 성공을 위해 꼭 대학을 졸업해야 한다고 생각했고 특히 초등학교로 갈수록 이러한 생각은 더 강했음.
- 또한 청소년들은 영어권 국가로 유학을 떠날 생각을 많이 가지고 있었고 어른이 돼서도 영어교육을 위해 자녀를 유학 보낼 의향이 많은 것으로 조사됨. 또한 가장 많은 청소년들이 초등학교 저학년 때부터 영어교육이 이뤄져야 한다고 생각해 어려서부터 영어교육이 필요한 것으로 여겼음. 학생들은 배우고 싶은 외국어 1순위로 단연 영어를 꼽았고 일본어와 중국어도 비교적 높은 선호도를 가지고 있는 것으로 조사됐음.
- 미래의 희망직업을 살펴본 결과, 학생들은 교사(12.3%)가 가장 되고 싶어 했고 의사(8.5%), 스포츠선수나 가수, 배우(7.0%), 미술가, 디자이너(6.8%), 대학교수 또는 연구원(6.1%) 순이었음. 초등학생의 경우는 스포

츠선수나 가수, 배우를 가장 많이 꿈꿨고 중·고·대학생은 교사가 가장 많이 되고 싶어 했으며 경찰, 군인에 대한 직업선호도는 학년이 낮을수록 높았음.

- 정보이용현황을 조사한 결과, 청소년들은 하루 평균 방송을 시청하는데 가장 많은 시간을 보내는 것으로 조사됐음. 이어 인터넷 이용, 휴대전화사용, 게임이용이 뒤를 이었고 종이신문 읽기는 채 20분도 안됐음. 대체로, 학년이 올라갈수록 인터넷을 이용하는 시간이 늘었고 방송시청시간은 학년이 낮을수록 높았음.
- 사이버공간에 대한 청소년들의 인식을 조사한 결과, 청소년들은 사이버세계가 중독성이 강한 공간이고 개인의 사생활침해가 발생하기 쉬운 공간이며 각종 악성댓글이 난무하는 공간이라고 여기는 경향이 강했음. 이와 더불어 온라인이 저작권 침해의 온상이 되고 있으며 따라서 온라인 활동을 제약하는 제도는 더욱 강화돼야 한다고 생각하고 있었음. 하지만 온라인을 통해 많은 정보를 얻을 수 있다는 측면은 높이 평가했음. 또한 온라인을 통해 자유롭게 의사표현을 할 수 있는 점도 긍정적으로 생각했음. 이처럼 청소년들의 사이버공간에 대한 인식은 긍정적인 측면과 부정적인 측면이 다소 혼재된 양상을 보여주고 있었음.
- 2008년 촛불집회에 참가한 청소년들과의 인터뷰결과, 청소년들은 인터넷을 통해 광우병이나 촛불집회에 관한 많은 정보를 얻고 공유하고 있었음. 특히 포털사이트의 인터넷 카페와 포털 메인 뉴스의 영향력은 큰 것으로 나타났음. 이처럼 청소년들의 사회참여에는 인터넷이라는 매체가 많은 영향을 끼치고 있음. 즉 청소년들에게 인터넷은 친숙하고 신뢰할만한 매체로 자리잡아가고 있음.

정책제언

- 청소년들과의 소통을 강화하기 위해서는 우선, 청소년들이 즐겨 찾는 주요 인터넷카페와 사이트를 수시로 모니터링 해서 청소년들이 사회적 이슈에 대해 어떤 견해와 생각을 가지고 있는지 지속적으로 파악할 필요가 있음. 정부정책이 잘못 전달되거나 왜곡돼 있는 경우 이러한 활발한 모니터링 과정을 통해 바로잡을 수 있을 것으로 사료됨.
- 이와 더불어 청소년들이 민주적 시민으로서 성장할 수 있는 시민교육이 시급히 이뤄져야 할 것으로 보임. 인터뷰에 응한 많은 청소년들은 학교 수업시간에 미국산쇠고기수입문제와 같은 사회적 이슈에 관해 토론을 벌였으면 좋겠다고 말했음. 대안학교에서 주로 이뤄지고 있는 시민교육이 일반학교에까지 확대된다면 청소년들이 사회적 문제나 이슈에 관해 다양하고 종합적인 정보를 얻을 수 있을 것으로 기대됨.
- 부모들이 자녀와의 꾸준한 대화를 통해 자녀의 생각을 이해하려는 노력도 필요함. 집회 참여할 때 청소년들이 부모로부터 많이 듣는 얘기는 “아직 때가 아니니 학생의 본분인 공부에 충실해라”는 말임. 하지만 청소년들은 인터넷을 통해 많은 정보를 얻고 있음. 따라서 자녀들이 아무것도 모른다고 그들이 이야기할 수 있는 기회를 막을 것이 아니라 자녀들과 함께 이야기 할 수 있는 계기를 많이 만들 필요가 있음. 부모와 자녀 간의 의사소통 활성화야 말로 부모-자녀 간 세대 간 차이의 벽을 허물 수 있는 좋은 방법임.
- 연구결과, 청소년들은 사이버공간이 학교 공부에 그다지 많은 도움이 되고 있다고 생각하지 않은 것으로 조사됐음. 따라서, 청소년들이 온라인을 학습공간으로 활용할 수 있는 다양한 방법들이 모색될 필요가 있음. 즉 청소년들에게 일상화 돼버린 온라인을 활용한 수업이 점차 확대돼야 할 것으로 보임. 가령, 온라인 공간에서 정보나 지식을 검색하거나 찾는 방법이라든지 여러 정보 중 학습에 도움이 되는 유용한 정보를 골라내는 방법 등 구체적인 사이버공간 활용법을 학생들에게 가르칠 필요가 있음.

목 차

I. 서 론

1. 연구의 목적 및 필요성 3
2. 연구내용 9
3. 연구방법 및 절차 10

II. 이론적 배경 및 선행연구 검토

1. 이론적 배경 15
2. 선행연구 고찰 57

III. 연구방법

1. 설문조사 71
2. 질적 사례 연구 79

IV. 초·중·고·대학생 의식구조비교

1. 세대에 대한 지각 83
2. 세대별 교육에 대한 인식 93
3. 세대별 정보 이용 및 사이버공간에 대한 이해 차이 110
4. 촛불문화제와 10대들의 사회참여의식 126

V. 미래사회변동 전망

1. 미래의 교육 전망 147
2. 미래의 정보사회전망 150

VI. 결론 및 정책제언

1. 결론	169
2. 정책제언	173

참고문헌	179
------------	-----

부 록

부록 1. 설문조사지	187
부록 2. 촛불문화제 참관 및 주요 참가자 인터뷰 내용	203

표 목 차

<표 I-1> ‘초·중·고·대학생의식구조비교에 의한 미래사회변동전망’ 연구계획	8
<표 I-2> 청소년 세대 개념의 변천과정	9
<표 I-3> 설문조사 개요	10
<표 I-4> 질적인 사례 분석	11
<표 II-1> 세대별 일과 놀이에 대한 사고의 차이	31
<표 II-2> 대학교 졸업 필요성 공감도	61
<표 II-3> 세대집단별 학업 계속에 대한 기대	62
<표 II-4> 직장선택시 주요 고려사항에 대한 연령대별 비교	62
<표 II-5> 일과 여가(일하는 시간보다 여가시간이 더 중요하다)에 대한 연령대별 비교	63
<표 II-6> 요일별 주요 여가활동 평균시간량 변화추이	64
<표 II-7> 세상 소식을 주로 얻는 매체	66
<표 II-8> 지난 1년 동안 사용해본 경험이 있는 정보통신 기기	67
<표 III-1> 표본할당 기준표	71
<표 III-2> 조사대상학교수	71
<표 III-3> 초, 중, 고등학교 표본추출방법	72
<표 III-4> 대학교 표본추출방법	73
<표 III-5> 조사영역별 설문문항	74
<표 III-6> 응답자의 인적사항	77
<표 IV-1> 정보관련 여부에 따른 세대 구분	83
<표 IV-2> 청소년들의 세대관(정보관련 세대로 응답한 경우)	84
<표 IV-3> 청소년들의 세대관 (정보관련 세대 외 다른 응답을 한 경우)	86

<표 IV-4> 가장 기억에 남는 사건 구분	88
<표 IV-5> 가장 기억에 남는 사회적 사건	89
<표 IV-6> 가장 기억에 남는 개인적 경험	92
<표 IV-7> 현행 학교교육에 대한 만족도	93
<표 IV-8> 성공을 위한 대학졸업 여부	93
<표 IV-9> 사회적 성공을 위한 학교성적의 중요성	94
<표 IV-10> 1주일동안 학원에서 공부하는 시간	95
<표 IV-11> 수강 학원 강좌 수	95
<표 IV-12> 학원수강이 실력향상에 도움이 되는지 여부	96
<표 IV-13> 배우고 싶은 외국어 1순위	97
<표 IV-14> 배우고 싶은 외국어 2순위	97
<표 IV-15> 영어 외에 미래에 가장 필요한 외국어	98
<표 IV-16> 외국여행 횟수	98
<표 IV-17> 외국여행 국가	99
<표 IV-18> 조기유학에 대한 태도	99
<표 IV-19> 조기유학생들의 현지 학교 적응	100
<표 IV-20> 조기유학경험자의 장래 생활에 대한 견해	101
<표 IV-21> 영어교육이 필요한 시기	101
<표 IV-22> 영어권국가로의 유학의향	102
<표 IV-23> 자녀의 유학의향	103
<표 IV-24> 본인이 기대하는 학업 목표	103
<표 IV-25> 부모님이 본인에게 기대하는 학업 목표	104
<표 IV-26> 자녀에게 기대하는 학업 목표	105
<표 IV-27> 미래의 희망 직업	106
<표 IV-28> 희망직업에 진출하기 위해 필요한 자질	107
<표 IV-29> 직업선택시 고려사항(평균)	107

<표 IV-30> 직업에 대한 견해(평균)	108
<표 IV-31> 미래의 학습 공간 참여 여부(%)	109
<표 IV-32> 향후 30년 이내에 일어날 수 있는 일	110
<표 IV-33> 하루 평균 미디어 이용시간	112
<표 IV-34> 한달 평균 댓글 게시 회수	113
<표 IV-35> 블로그/미니홈피 소유 여부	113
<표 IV-36> 블로그/미니홈피 관리에 보내는 시간	114
<표 IV-37> 본인의 뉴미디어중독여부(%)	115
<표 IV-38> 청소년들의 뉴미디어중독 심각성 여부(%)	115
<표 IV-39> 매체신뢰도(평균)	116
<표 IV-40> 사이버공간에 대한 인식(평균)	117
<표 IV-41> 사이버공간에 대한 인식 요인 분석	119
<표 IV-42> 집단 별 각 요인 평균 차이	120
<표 IV-43> 인터넷신뢰정도와 사이버공간에 대한 인식과의 차이	120
<표 IV-44> 인터넷 이용량에 따른 사이버공간에 대한 인식의 차이	121
<표 IV-45> 정보획득경로(%)	121
<표 IV-46> 부모와의 의사소통 시간	122
<표 IV-47> 부모와의 화상전화이용 여부	123
<표 IV-48> 가장 심각한 고민거리	123
<표 IV-49> 미래에 대한 생각	124
<표 IV-50> 진학상담과 직업진로상담의 비중	125
<표 IV-51> 미래 영향력이 가장 큰 과목	125
<표 IV-52> 교육을 받아야 하는 이유	126
<표 IV-53> 청소년들의 세대 인식	137

그 립 목 차

[그림 IV-1] 성공을 위한 대학졸업 여부	94
[그림 IV-2] 배우고 싶은 외국어 1순위	97
[그림 IV-3] 조기유학에 대한 태도	100
[그림 IV-4] 영어교육이 필요한 시기	102
[그림 IV-5] 본인이 기대하는 학업 목표	104
[그림 IV-6] 미래의 학습 공간 참여 여부	109
[그림 IV-7] 미래에 대한 생각	124

I. 서론

1. 연구의 목적 및 필요성
2. 연구내용
3. 연구방법 및 절차

I. 서 론

1. 연구의 목적 및 필요성

‘세대’ 문제가 사회적 담론의 주요 소재로 급부상하고 있다. 한국사회가 전례 없는 급속한 사회변동과 저출산 고령화의 도전을 겪으면서 세대문제의 민감성과 파급력이 가시화되고 있기 때문이다. 특히 ‘압축 비월’이라는 용어로 집약되는 급속한 경제성장은 세대간 경제적 기회의 차이를 심화시키고 전통과 근대 및 탈근대의 가치가 혼재하는 상황을 만들어 냄으로써 다방면에서 세대간 갈등을 조성했다. 오늘날 가정 내에서 부모와 자녀의 소통이 어려운 데는 이들이 바라보는 세계관과 가치의 차이가 밑바탕에 깔려 있기 때문이다. 직장, 일상생활, 사회적 관계에서도 상이한 연령집단들 사이의 가치와 문화적 단절의 벽이 높다. 작은 연령계층사이에서조차도 문화와 생활양식의 차이가 확연히 드러난다.

세대 쟁점은 한국사회의 정치과정과 변동과정에서도 중요한 역할을 수행했다. 해방 이후 한국사회에서 세대는 정권의 운명을 가르고 정치변동의 물꼬를 트는 데 다른 어떤 사회인구학적 세력보다 더 결정적인 역할을 수행했다. 정치사적으로는 4.19세대, 유신세대, 광주세대, 시민항쟁세대가 제각기 중대한 정치사회적 사건들을 경험하면서 독자적인 사고양식과 행동양식을 만들어 나갔다(송호근, 2003). 최근의 한 의식조사에서 보듯 미군, 북한, 통일, 지지정당 등 한국의 정치사의 굵은 획을 그었던 주요 정치 상징에 대한 태도가 세대에 따라 크게 엇갈리고 있는데, 이는 정치적 쟁점을 둘러싼 세대 차이 및 갈등 잠재력을 생생하게 보여주는 중요한 예표라고 할 수 있다(박경숙, 2004: 16).

2002년 한일 월드컵과 대선이 끝난 후 한국사회에서 ‘세대’에 대한 관심은 새로운 차원에서 증폭되었다. 1992년 ‘서태지와 아이들’이 데뷔하면서 ‘신세대’ 문화가 사회적인 화두가 된 지 10년 만에 세대가 사회문화적 쟁점으로

재부상하기에 이른 것이다(이동연, 2004: 135). 젊은이들의 의식과 태도, 문화적 취향을 담아내기 위해 ~세대, ~족과 같은 신조어들이 대중매체와 학계에서 양산되기 시작한 것도 이 즈음이다. 일본의 ‘신인류’ 개념에 뿌리를 둔 신세대, 미국에서 회자되던 용어를 그대로 수입한 X세대를 거쳐 오렌지족, 엄지족, 디지털노마드족, 코쿤족, 1318세대, N세대, M세대에 이르기까지 이 시기에 쏟아진 청소년층을 지칭하는 상징어들은 이루 그 수를 헤아릴 수 없을 정도로 많다.

명칭이 어떠하든 간에 2002년 ‘붉은악마’나 ‘촛불시위’를 겪으면서 드러난 한국 젊은이들의 자화상은 지난 1백 년 동안 일제강점과 미군주둔, 국제통화기금(IMF) 관리체제 등을 겪으면서 누적된 ‘외세피해의식’과 ‘약소국 콤플렉스’와는 질적으로 다른 것이었다. 이들은 우리 민족에 대한 자부심과 집단 의식을 보이기도 했지만 민주화 투쟁을 경험하면서 지나치게 엄숙하고 형식적인 태도를 보인 386세대와도 확연히 구별되었다(현대경제연구원, 2002). 나아가 이들은 자발성과 적극성 및 과격성에 기초한 새로운 방식의 현실 참여와 개입 행동을 통해 청소년에 대한 한국사회의 인식과 담론 방향을 일거에 긍정적이고 전향적인 것으로 바꾸어 놓았다.

어느 시대이건 젊은 세대와 기성세대가 존재하지 않은 시대는 없으며 또 어느 시대의 젊은 세대건 구세대와 갈등을 빚지 않은 적도 없다. 그런데도 유독 최근의 젊은 세대가 사회적 이슈가 되는 까닭은 오늘날의 젊은 세대와 구세대 사이의 차이가 과거 젊은 세대의 그것에 비해 훨씬 더 크고 이들의 사회적 영향력 또한 증대되었기 때문이다.

박재홍(2001)은 세대를 “동일한 역사·문화권에서 비슷한 시기에 출생한 사람들”(53쪽)로 규정하고 있다. 그는 만하임(Manheim)의 논의를 바탕으로 비슷한 시기에 출생하는 집단들은 동일한 역사적 문화적 경험을 하기 때문에 비슷한 사고방식과 행위양식을 가질 수 있다고 말한다. 만하임에 따르면, 특히 청소년기의 경험들이 특정한 세대위치에 속하는 개인들의 의식형성에 결정적 영향을 미친다(박재홍, 2001). 즉 10대 중반에서 20대 중반에 이르는 청소년기에 겪은 역사적, 문화적 경험에 의해 형성된 의식은 나이가 들어서

도 쉽사리 바뀌지 않는 것이다. 최원기(2006)는 세대란 개념을 규정하는 가장 중요한 기준은 세대격차나 차이의 개념이라고 주장하고 있다. 즉 출생시기의 차이, 특정사건의 경험차이 등 일련의 차이가 전제되지 않고서는 세대의 의미가 존재할 수 없다는 것이다. 비교적 안정된 사회에 비해 급격한 사회변동을 겪는 사회일수록 세대 차이는 커지며 세대 간의 갈등 역시 심화될 가능성이 높다(박재홍, 2001).

이처럼 세대를 규정하고 구분하는 다양한 기준이 있지만 일반적으로 세대는 비슷한 사회문화적 경험을 공유한 연령집단으로 규정된다.

최근 한국사회는 정보화, 다문화사회로 급격히 이행하면서 많은 변화를 겪었다. 이에 따라 정보 이용에 있어서 세대 간 차이가 뚜렷이 나타나고 있으며 삶의 질이나 가치에 대한 인식에 있어서도 세대 별 차이가 뚜렷해지고 있다. 특히 2002년 월드컵을 통해 드러난 청소년들의 집단적식표출과 정보통신기술발전에 따른 청소년네트워크문화형성, 블로그나 미니홈피를 통한 온라인 의사소통 등으로 지금의 청소년들은 성인세대가 경험하지 못한 새로운 정치문화와 공동체문화를 형성하고 있다.

흔히 청소년세대는 N세대로 불리고 있다. 미국의 사회학자 탭스콧(Tapscott)은 컴퓨터와 친숙한 젊은 층을 일컬어 ‘Net Generation’(N 세대)이라 불렀다(차현희, 2007서 재인용). 그에 따르면, N 세대는 디지털 기술을 자유자재로 활용하면서 사이버공간을 삶의 중요한 무대로 인식하고 있는 집단이다. 또한 컴퓨터나 휴대폰을 이용한 ‘접속’을 중요시하는 네트워크 세대이기도 하다(이수범, 2004). 청소년들은 또한 R세대로 불린다. 2002년 월드컵을 계기로 탄생한 R세대는 다양한 개성, 집단적인 공동체 의식, 개방된 애국주의를 특징으로 가지고 있다(김종길·김문조, 2006). 이들은 사이버공간을 주요 활동무대로 삼고 ‘우리는 하나’라는 공동체의식을 잘 표출한 세대이다(223쪽). 길거리 응원을 통해 드러난 이들의 새로운 문화는 자발적이고 참여적인 청소년 문화의 일면을 보여줬다는 점에서 주목받을만하다.

최원기(2006)는 1990년대부터 본격적으로 나타나기 시작한 이러한 신세대의 특징으로 다양성 강조, 물질주의적 가치 강조, 개인주의와 집단주의의 혼

재, 사이버문화세대를 들고 있다. 즉 가상공간이 중요성을 더해가면서 청소년들은 현실적 공간에서 할 수 없었던 일을 가상공간 속에서 다양하게 한다. 또한 가상공간이 하나의 유형으로 등장하면서 물질주의의 지배가 더욱 강화되고 있다. 청소년들은 지금까지 존재하지 않은 새로운 문화를 실천함으로써 전체 문화의 변화방향을 주도하는 주류세대이기도 하다.

이러한 신세대는 비교적 풍요로운 성장기를 보냈기 때문에 독특한 소비문화를 창조하기도 한다(이수범, 2004). 즉 그들은 고가의 브랜드를 선호하고 좋아하는 모델이 출연한 광고의 제품을 사는 경향이 강하다. 또한 서로의 옷과 물건들을 빌려주고 빌리는 방식으로 패션코드를 공유하는 집단주의적 성향을 보여주고 있기도 한다. 특히 유행을 잘 따르는 경향이 강하고 물질주의적 성향도 강하다. N 세대들은 광고에 민감하고 광고에 관한 호감도 높았다. 특히 휴대전화와 같은 디지털제품구매에 광고가 매우 큰 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이처럼 컴퓨터와 인터넷에 익숙한 청소년들은 성인세대와 구분되는 다양한 가치관과 행동양식을 지니고 있다.

사실, 그동안 세대 연구는 주로 부모 자녀 간 혹은 연령집단별로 삶에 대한 가치관의 차이나 인식의 차이를 규명하는 데 많은 초점을 뒀다. 특히 청소년관련 연구는 청소년의 공통적 특징을 유형화하고 청소년과 성인의 차별점을 찾거나 확정하는 데 집중됐다(원용진·이동연·노명수, 2006). 즉 청소년 내부의 분화경향보다는 청소년을 단일세대로 규정하고 다른 세대와 비교해 두드러지는 차이점을 부각시켜 왔던 것이다. 원용진·이동연·노명수(2006)는 한국 사회에서 청소년세대를 바라보는 시각에는 두 가지 편견이 유지돼 왔다고 주장한다. 하나는 청소년 세대는 항상 기성세대와의 대당관계 속에서 구별돼 왔다는 점이고 다른 하나는 세대문제는 특정한 사회현상이나 사건에 의해 그 가치판단이 이뤄져 왔다는 점이다. 따라서 그들은 계급적, 지역적, 문화적 취향에 따라 구별되는 청소년들의 특성을 잘 파악할 필요가 있다고 주장한다.

또한 그동안 세대연구는 세대를 구분하는 기준이나 세대관계에 영향을 미

치는 변수들에 많이 주목해온 것이 사실이다. 이 때문에 기존 연구들은 청소년들의 가치관이나 청소년 세대의 특성을 분석하는데 다소 소홀한 측면이 있다. 특히 그동안 이뤄진 세대별 가치관 조사들은 상당수 20대 이상의 성인 남녀를 대상으로 이뤄져 대다수가 10대인 청소년들의 사고나 가치를 제대로 분석하지 못했다. 또한 많은 세대관련 연구들은 세대 내 존재할 수 있는 세대 분화를 적절하게 설명하지 못하고 있다. 즉 청소년세대를 다룬 연구들이라 할지라도 청소년세대 내 존재할 수 있는 다양한 세대 분화를 분석한 연구는 드물다. 사실, 같은 청소년 세대라 할지라도 중학생과 고등학생 간 의식격차가 존재할 수 있고 같은 중학생이라 하더라도 중학교 1학년과 3학년 사이에 가치관의 차이가 존재할 수 있는 것이다. 또한 그동안 이뤄진 많은 세대 연구들은 세대별 특성을 경험적으로 입증하지 않은 채 다소 자의적인 기준에 의해 세대를 구분한 측면이 없지 않다. 많은 연구들이 작금의 청소년들을 디지털 세대로 구분하고 있지만 과연 청소년들이 자신들의 세대를 디지털 정보화세대로 규정하는지에 대해서는 아직까지 경험적으로 규명되거나 밝혀지지 않았다.

이러한 문제의식을 바탕으로 본 연구는 청소년들이 자신들의 세대를 어떻게 규정하는지 초, 중, 고, 대학생 집단별로 비교 분석하고자 한다. 특히 미래사회에 많은 변화가 일어날 것으로 예상되는 교육부문과 정보부문의 환경변화에 초점을 맞춰 초·중·고·대학생들의 의식구조의 차이를 규명하고자 한다.

본 연구는 ‘초·중·고·대학생 의식구조비교에 의한 미래사회변동 전망’ 연구의 1차년도 과제로 교육 및 정보 부문을 중심으로 연구를 진행하고자 한다. 향후 2차년도 과제는 청소년들의 정치 및 사회참여를 중심으로, 3차년도 과제는 청소년들의 결혼관 및 가족관 등을 중심으로 연구를 수행할 계획이다(<표 I-1> 참조). 청소년들의 의식구조에 따른 미래사회의 변화를 전망하기 위해서는 다양한 영역 및 부문에 대한 인식조사를 수행해야 하기 때문에 이렇게 3년에 걸쳐 연구를 수행하게 됐다. 따라서, 1차 년도에서는 청소년들의 일상생활과 가장 밀접히 연관된 교육과 정보 부문에 초점을 두고 2차 년도

에서는 청소년들의 정치 및 사회참여에 대한 연구를 통해 2000년 이후 활발히 진행되고 있는 청소년들의 사회참여가 앞으로의 사회변화에 어떤 영향을 미칠지 조망하고자 한다. 마지막 3차 년도에서는 청소년들의 삶에 대한 가치나 가족관, 결혼관 등을 고찰함으로써 기성세대가 그동안 유지해 왔던 전통적 가치가 어떻게 변화되는지 살펴볼 것이다.

<표 I -1> ‘초·중·고·대학생의식구조비교에 의한 미래사회변동전망’ 연구계획

연도	연구내용
1차년도(2008)	청소년들의 세대관, 교육에 대한 인식, 정보 이용 및 사이버공간에 대한 인식 등 연구
2차년도(2009)	청소년들의 통일관, 온라인정치참여, 공공기관에 대한 신뢰 등 정치의식 및 사회참여에 대한 연구
3차년도(2010)	청소년들의 가족관, 결혼관, 인생관 등 연구

세대교체로 인한 새로운 세대의 출현은 사회변동을 가져오는 중요한 계기가 될 수 있기 때문에(박재홍, 2005) 향후 기성세대로 성장할 청소년 세대의 의식구조를 분석함으로써 미래사회의 변화에 대응해 필요한 정책적 기반을 제공할 수 있는지 기초를 마련할 수 있을 것이다. 또한 청소년들이 미래사회의 주역인 점을 고려하면 이들의 의식구조비교를 통해 미래 한국사회의 변화를 일정부분 전망할 수 있으리라 본다.

본 연구의 목적은 다음과 같다. 우선, 청소년들이 자신들의 세대를 어떻게 표상하고 있는지 살펴볼 것이다. 이어 초·중·고·대학생 집단 간 교육에 대한 인식(학교교육의 필요성, 미래의 교육, 조기유학이나 조기영어교육, 다문화교육 등)의 차이를 분석할 것이다. 다음으로 초·중·고·대학생 집단 간 정보 이용 및 사이버공간에 대한 이해(정보활용, 게임중독이나 인터넷중독에 대한 견해 등)의 차이를 살펴보고자 한다. 이와 더불어 2008년 5월부터 전국을 떠들썩하게 했던 촛불문화제에 나타난 10대 청소년들의 사회참여특성을 밝히고자 한다. 중·고등학생들의 사상 유례 없는 촛불문화제 참여는 그들의 세대특성을 엿볼 수 있는 좋은 기회가 될 것으로 보인다. 마지막으로, 이러

한 청소년집단 내 존재하는 인식의 차이를 바탕으로 미래사회 교육의 변화와 정보사회의 변동을 조망하고자 한다.

2. 연구내용

이 연구는 우선, 과연 세대란 무엇인지 즉 세대 개념에 대한 이론적 논의로부터 출발한다. 생물학적 세대개념부터 역사주의 세대개념, 인구학적 세대이론, 연령성숙화이론에 이르기까지 사회학에서 그동안 다뤄진 세대에 대한 이론적 고찰을 담고 있다. 또한 청소년들의 구체적인 세대특성을 청소년문화의 관점에서 논의한다. 아울러 청소년세대 담론의 변천과정을 다음과 같이 시기별로 정리했다.

〈표 I -2〉 청소년 세대 개념의 변천과정

세대	신세대	X세대	Y세대	N세대	R세대	2.0 세대
등장 시기	1990년대 초반	1993년	1990년대 중반	1990년대 후반	2002년 월드컵	2008년 5월 촛불시위
특징	- 서태지의 등장 - 개성중시	- 소비 지향적 - 물질 주의적	- 개성, 다양성, 즐거움을 중시 - 참여지향적	- 인터넷, 휴대폰 등 디지털 기기를 생활화 - 네트워크를 중시	- 강한 민족적 성향 - 집단 의식 - 개방성	- 쌍방향 소통 중시 - 디지털 기기가 주요 표현수단

이 같은 논의를 바탕으로 설문조사를 통해 청소년들이 자신들을 어떤 세대로 규정하는지 파악했고 어떤 역사적 경험이 가장 기억에 남는지 알아봤다. 또한 청소년들의 교육에 대한 인식조사와 희망직업, 진로선택 요인 등을 분석했다. 이와 더불어 청소년들의 매체이용 현황 및 사이버공간에 대한 인식, 미래사회에 대한 인식 등을 조사했다. 이러한 양적인 분석과 더불어

2008년 촛불집회에 나타난 청소년의 사회참여특성을 질적으로 파악해 현재 청소년들의 세대특성을 파악할 수 있는 사례로 활용했다.

3. 연구방법 및 절차

본 연구는 한국 청소년들의 세대특성을 파악하기 위해 전국의 초·중·고·대 학생 4,891명을 대상으로 아래와 같이 설문조사를 실시했다(<표 I -3 참조). 우선, 청소년들의 세대관을 파악하기 위해 개방형 질문을 통해 자신의 세대를 가장 잘 표현할 수 있는 말과 살아오면서 가장 기억에 남는 역사적 사건을 한 가지만 서술하도록 했다. 또한 미래 사회에 많은 변화가 일어날 것으로 예상되는 교육부문과 정보부문의 환경변화에 초점을 맞춰 초·중·고·대학생들의 의식구조를 비교했다. 교육부문의 경우 외국어선호 및 외국여행경험, 조기유학에 대한 의식, 영어교육의 필요성, 학업기대, 미래의 직업 등을 질문했다. 정보부문의 경우 미디어이용, 뉴미디어중독에 대한 태도, 매체신뢰도, 사이버공간에 대한 인식 등을 알아보고자 하였다. 이같은 설문조사결과를 토대로 미래의 교육변화와 정보사회에 대한 전망을 시도했다.

<표 I -3> 설문조사 개요

구분	개요
시기	2008년 6월 23일(월) - 2008년 7월 24일(목) 한 달간
표본수	총 4,891명(초등학교 16.3%, 중학교 24.4%, 고등학교 24.5%, 대학교 34.7%)
표집방법	층화다단계집락표집
학교수	초등학교 29개, 중학교 42개, 고등학교 43개, 대학(전문대포함) 35개 추출
설문문항 영역	세대관, 학교교육, 학원, 외국어선호 및 외국여행 경험, 조기유학에 대한 인식, 영어교육, 학업기대, 미래의 학습공간, 미래의 직업, 미래에 대한 인식, 미디어이용, 뉴미디어중독에 대한 태도, 매체신뢰도, 사이버공간에 대한 인식, 정보획득경로, 부모와의 의사소통, 청소년의 고민과 미래, 인구학적 통계(성별, 학교, 학업성취도, 부모 직업, 경제수준 등)

양적인 설문조사와 더불어 2008년 5월 미국산쇠고기수입반대 촛불집회에 나타난 청소년들의 세대특성을 질적으로 분석¹⁾했다(<표 I - 4> 참조). 이를 위해 촛불문화제에 참여한 청소년 20명을 대상으로 인터뷰를 실시했다(<표 I - 4> 참조).

<표 I - 4> 질적인 사례 분석

구분	개요
시기	2008년 5월 한 달간
인터뷰 대상자	20명(중학생 5명, 고등학생 15명)
인터뷰 내용	- 촛불문화제에 참여하게 된 계기 - 미국산 쇠고기수입과 관련된 정보획득 경로 및 공유 과정 - 미국산 쇠고기수입이 청소년들에게 미치는 영향 - 청소년들의 촛불문화제참석 등

1) 자세한 참관 및 인터뷰 내용은 부록 2 참조.

Ⅱ. 이론적 배경 및 선행연구 검토

1. 이론적 배경
2. 선행연구 고찰

Ⅱ. 이론적 배경 및 선행연구 검토

1. 이론적 배경

1) 세대개념

‘세대’(generation)라는 용어는 일상생활에서 사용자에 따라 매우 다양한 의미로 사용되어 왔으며, 학계 내에서도 연구자의 관심과 입장에 따라 의미와 가치를 달리해 왔다. 세대는 흔히 역사적 경험과 의식을 공유하는 연령 코호트로 정의돼 왔다. 박재홍(2005)은 사회역사적 세대라는 개념을 제시하면서 세대를 “역사적·문화적 경험을 공유하고 상대적으로 유사한 의식, 태도, 행위양식을 가지며 그에 따라서 어느 정도 동류의식을 갖는 사람들의 집합”(72쪽)으로 규정하였다. 사회학자들은 생물학적 연령집단으로서 세대를 보기보다는 사회적 기능을 중심으로 하는 사회적 범주로서 세대를 이해하려고 한다(임희섭, 1995). 따라서 세대는 현재의 사회질서를 유지하고 관리하려는 기성세대와 새로운 창의력을 가지고 기존질서의 변화를 시도하는 청소년세대로 크게 구분된다. 그동안 이뤄진 많은 세대 연구들은 이러한 두 세대 간의 역동적인 관계에 주목해 왔다.

박재홍(2005)은 한국사회의 세대담론을 크게 1970년대 청년문화담론, 1990년대 신세대담론, 2000년대의 정치적 세대담론으로 나누고 있다. 1970년대는 통기타와 청바지, 생맥주로 상징되는 대학생들의 문화를 둘러싸고 청년문화의 개념과 본질에 관한 논쟁이 일었던 시기다. 그는 1990년대 신세대담론을 젊은이들의 외모나 자유분방한 사고, 소비양식을 둘러싼 문화적 세대담론(31쪽)으로 요약하고 있다. 2000년대 본격화된 세대담론은 주로 청년층의 이념과 투표행위와 관련한 정치적 세대담론이다. 이 시기는 386 세대 담론과 2002년 월드컵 응원, 노사모의 등장, 노무현 참여정부의 등장 등 기본적으로 정치적 세대담론이 지배했던 기간이다.

한국사회의 경우를 보면, 1980년대 초 임희섭(1982) 교수에 의해 세대문제의 기본 개념과 한국사회에서의 세대차에 대한 개괄적인 논의가 이루어졌으며, 1990년대 초반에는 계급이나 성에 따른 불평등 못지않게 세대가 사회적 갈등을 야기하는 주요한 축으로 부상하고 있음을 주목하는 논문들이 선을 보였다(안청시·최일섭, 1987; 한완상, 1991). 이를 계기로 세대 문제는 인문 및 사회과학의 여러 분야에서 다각적으로 조명되어 왔다.

대중적인 세대 담론의 견지에서 보면, 1990년대 초반 신세대 직장인과 주부의 새로운 사고방식과 변화하는 가치관에 대한 보도를 계기로 한국사회에서 신세대 담론이 성행하기 시작했다(이동후, 2004: 36-47), 특히 1992년부터 일기 시작한 ‘서태지와 아이들’에 대한 청소년들의 열광은 특정한 패션과 음악적 취향을 가진 존재로서의 신세대론을 확산시키는데 결정적 기여를 했다. 1994년-1996년의 시기에는 그 어느 때보다 신세대에 관한 논의가 활발하게 일어났다. 2000년 무렵에는 386세대에 대한 담론이 등장하여 빠른 속도로 확산되었고, 곧 이어 X세대 및 N세대라는 말이 회자되었으며, 최근에는 M세대, R세대 또는 P세대, 2.0세대와 같은 용어들이 새로이 선을 보였다.

대중적으로 세대, 특히 청소년세대에 대한 논의를 선도해 온 쪽은 마케팅 전략 또는 상업적 목적으로 이를 만들고 유포한 기업들이었다. 마케팅 분야에서 세대는 오랫동안 시장세분화, 표적시장 선정 등에서 주요 변수로서 다루어져 왔는데, 관련 전문가들은 상품의 주된 소비층을 명확히 하려는 목적으로 또는 새로운 상품 수요층을 창출하기 위한 목적으로 공통점을 지니는 것으로 추정되는 일단의 사람들을 세대라는 개념창을 통해 구획하고 전형화했다. 이처럼 현대 자본주의 사회에서 세대 담론이 상업주의적 목적 혹은 정치적 의도를 가지고 조성·유포되는 경우가 많기는 하지만, 이를 통해 세대에 대한 학문적 관심과 연구 또한 촉진되었다는 점도 부인할 수 없는 사실이다.

요즘의 젊은이들을 지칭하는 용어가 이처럼 풍성하고 이들의 역할과 잠재력에 대한 논의가 학계와 매스컴에서 양산되고 있음에도 불구하고 단일한 세대 개념을 도출하는 일은 생각만큼 쉽지 않다. 세대에 관한 한 인구학자,

사회학자, 심리학자, 경제학자, 역사학자, 정치학자를 두루 만족시켜주는 개념 정의는 없다고 해도 과언이 아니다.

(1) 세대 개념의 어원

먼저, 세대라는 말을 사전에서 찾아보면 ‘공통의 체험을 기반으로 하여 공통의 의식이나 풍속을 전개하는 일정 폭의 연령층’(두산세계백과)으로 정의되어 있다. 이 같은 사전적 정의가 오늘날 세대 담론에서 통용되는 기본 상식을 함축하고 있기는 하다. 하지만 세대 개념의 뿌리를 거슬러 올라가고 그 심층적 의미를 천착해 보면 그것이 한층 복잡하고 다양한 의미로 사용되어 왔음을 알 수 있다.

세대의 어원을 추적한 내시(Nash, 1978)에 따르면, ‘세대’(generation) 개념의 다의성은 무엇보다도 먼저 *genos*라는 그리스 어원에서 그 유래를 찾을 수 있다. *genos*의 일차적 의미는 ‘출현하다’(to come into existence)이다. ‘출현하는’ 사회적 실체가 무엇인지에 대해서는 논자에 따라 시대적 배경에 따라 견해가 다를 수 있다. 예컨대, 어떤 이는 그것을 새로운 혈연적 범주로, 그리고 또 다른 이는 새로운 사회 범주 또는 새로운 삶의 단계로 그것을 이해했다. 최근 들어서는 그것이 시간, 노화, 사회구조 등의 여러 요인들이 복합적으로 작용하여 나타나는 새로운 사회현상을 설명하기 위한 은유로까지 확대 사용되고 있다(Bentson et al., 1985).

한편, ‘세대’에 해당하는 그리스어 및 라틴어 계통의 또 다른 용례에 따르면, 세대는 출생과 재생산의 의미뿐만 아니라 역사상의 어떤 시대, 인생의 어떤 시절 혹은 특정 생애주기 단계, 특정 가족이나 인종집단 등과 같은 다양한 의미로 사용되었다. 어떤 경우이든 세대라는 용어는 특정 존재를 전제로 하여 그와 다른 새로운 존재의 출현이라는 상대적인 의미로 사용되어 왔으며, 따라서 한 집단과는 동질적이고 다른 집단들과는 이질적이라는 함의가 이 개념의 어원적 핵심임을 알 수 있다(Nash, 1978: 2; 박재홍, 2003: 3).

세대라는 용어는 오늘날에도 다양한 의미로 사용되고 있지만, 집단내 유

사성과 집단간 차이라는 공통적 함의는 여전히 기본적으로 유지되고 있다. 하지만 오랫동안 ‘세대’ 개념이 시간과 사회 구조와 관련된 사회 현상의 출현을 의미하는 것으로도 사용되어 왔기 때문에, 개념의 혼란을 막기 위하여 ‘세대’라는 용어가 사회과학에서 어떤 의미로 활용되는지를 보다 명증하게 밝혀내는 것이 필요하다고 본다. ‘세대’ 개념을 어떻게 정의하는가에 따라 세대의 구분 방식과 자료수집의 방법 및 연구의 용도가 달라질 수 있기 때문이다.

(2) 생물학적 세대 개념

세대에 대한 가장 단순한 해석은 이를 가계 계승의 단위로 보는 것이다. 가계 계승의 단위로서의 세대란 좁게는 친자관계, 넓게는 친족 체계 일반의 가계서열을 지시할 때 사용되는 개념이다. ‘부모세대’나 ‘자식세대’와 같은 표현이 대표적인 예이다. 일찍이 사회학의 시조인 콩트(A. Comte)는 세대의 의미를 자연적인 연속과정, 즉 가계 계승으로 제시한 바 있다.

가계 계승의 관점에서 보면, 한 세대는 아이가 성장하여 부모의 일을 계승할 때까지의 기간, 즉 통상 30년을 기준으로 한다. 인생의 첫 30년 동안은 성장과 발달과정을 거치면서 소정의 교육을 받고 기본적으로 사회생활에 필요한 훈련을 받는다. 그 다음의 30년 동안은 자신의 일을 능동적으로 주도해 가며, 그 이후는 은퇴와 더불어 서서히 자신의 삶을 정리하는 시기로 볼 수 있다.

부모-자녀 관계나 조부모-손자녀 관계에 대한 연구는 세대 개념의 역사적 변천에도 불구하고 그 이론적 중요성을 여전히 담지하고 있다. 오늘날 우리가 직면하고 있는 세대의 문제는 특히 수명의 연장과 자녀수의 감소에 따른 가족 구조의 변화와 밀접하게 연관되어 있으며, 이혼, 단순동거, 독신자의 증가 등 가족형태가 다양하게 되고 친족관계와 가족 내의 관계가 복잡화되는 오늘의 사회에서도 여전히 혈통계보가 중요한 변수로 자리매김되고 있기 때문이다(전상진, 2002: 7).

다른 한편으로는 수명연장에 따라 인류 역사상 처음으로 3세대 가족의 일반화가 이루어졌으며, 고령화사회의 도래로 노인부양문제가 시급히 해결해야 할 사회적 현안으로 등장했다. 앞으로는 조부모·부모세대들이 적극적인 사회생활로부터 은퇴한 이후 약 20년 이상을 다른 가족세대에 의존해서 살아야 할 것으로 예상된다. 이는 가족 구성원들 간의 상호관계 유형, 지위와 역할 그리고 이와 연관된 가족 내 사회화 조건의 변화를 초래하면서 가계 계승으로서의 세대 의미를 되새기게 할 것으로 보인다.

생물학적 세대 개념의 가장 큰 장점은 의미의 모호성을 피할 수 있다는 것에 있다. 오늘날 이 세대 개념은 친족구조를 연구하는 인류학자 혹은 인구대체 현상을 중시하는 인구학자들에 의해 한층 발전되고 있으며, 지금도 다각적으로 변용·활용되고 있다.

(3) 역사주의의 세대 개념

세대가 가지는 역사적·거시사회적 의미에 처음으로 주목한 학자는 독일 역사주의를 대표하는 딜타이(W. Dilthey)였다. 그에 따르면, 세대 개념을 구성하는 가장 중요한 요소는 진정한 의미의 동시대인으로 표상되는 ‘시간에 대한 내면적 규정’(an internal measure of time)이다. 이 때 유의할 점은 진정한 의미의 동시대인이란 단순히 동시대를 살아간다는 것을 의미하는 것이 아니라는 것이다. 어느 시대 어느 사회이든 둘 이상의 서로 다른 세대가 공존하게 마련인데, 이들 상이한 세대들은 동일한 역사적 사건을 동일한 방식으로 경험하지 않기 때문이다. 바꿔 말해, 서로 다른 세대는 비록 동시대를 살아간다 하더라도 동일한 사회세계(social world)에서 살고 있다고 보기 어려우며 시간을 공유하고 있다고 보기도 어렵다.

딜타이에 의하면, 하나의 세대는 감수성이 예민한 청년기에 어떤 큰 사건을 만나 그 사건의 강력한 영향을 받은 동일한 시대의 사람들이다. 그들은 생각하고 느끼는 방식에서 다소 공통적인 데가 있고, 또 행동양식도 공통적이다. “세대는 그리하여 개인들의 동시대적 관계를 지칭하는 것이다. 어느

정도 어깨를 맞대고 성장하는, 즉 공통의 소년기를 보내고, 공통의 청소년기를 보낸... 사람들을 우리는 동일 세대라고 명명한다... 감수성이 예민한 시기에 동일한 중요한 영향들을 경험한 사람들은 하나의 세대를 이룬다. 이런 의미에서 이들은 감수성이 예민한 시기에 발생한 대사건과 변화들을 통해서 여러 가지 다른 요인들의 차이에도 불구하고 하나의 동질적인 전체로 연결될 수 있다(Dilthey, 1875: 37: 전상진, 2002: 13에서 재인용).

역사주의의 세대 개념은 사회학적 세대개념의 구성을 위해 필요한 세 가지 주요 자원인 연령, 역사적 맥락, 세대소속 등을 제공하고 있으며, 그런 점에서 생물학적 세대 개념의 미시적 한계를 뛰어넘는 것으로 평가된다. 하지만 이 관점은 세대가 어떤 역사적 사건에 의해 어떻게 영향을 받아서 하나의 집단적 성격을 띠게 되는지에 대해 적절한 답변을 주지 못하고 있으며, 생물학적인 요인, 예컨대 동일한 내지 유사한 출생연도(=출생코호트), 연령 등의 요인이 세대현상의 발현에 심대한 영향을 미친다는 사실 역시 간과하고 있다.

(4) 칼 만하임과 “세대의 문제”

“세대의 문제”(Das Problem der Generation)라는 저작으로 유명한 독일의 사회학자 만하임(K. Mannheim)은 세대의 개념과 그 시대전환기적 의미를 사회학적 사유 틀에 따라 체계적으로 천착했다. 구체적으로 그는 제1차 세계대전 이후 참여하게 대립하던 세대간의 알력과 투쟁, 즉 당시의 모든 사회적 참상의 책임이 기성세대에게 있다고 주장하는 새로운 세대와 이러한 추궁을 부당하다고 보는 기성세대의 대립과 갈등을 역사사회학적 시각에서 비판적으로 조명했다. 당시 세대간 대립과 갈등이 단순히 세대간 차이의 수준을 넘어 계급투쟁과 유사한 차원에서 사회의 지배적인 가치와 규범 그리고 세계관의 정립을 둘러싼 세대투쟁의 양상을 띠고 있다고 진단했기 때문이다.

딜타이의 세대 개념에서 영향을 받은 만하임은 먼저 인간은 출생과 사망을 통해 세대교체를 겪는 생물유기체라는 점에서 세대 현상의 저변에는 불

가피하게 생물학적 기초가 자리하고 있다고 주장하고, 생물학적 기초를 갖는 ‘생물학적 세대’가 어떻게 이미 축적된 역사와 문화의 바탕 위에서 그리고 사회적 힘의 상호작용 속에서 ‘사회역사적 세대’로 전화하는지를 집중적으로 탐색했다.

나아가 그는 세대가 구성원들에게 동일한 사회적 위치(social location)를 부여한다는 사실에도 주목했다. ‘계급’이 경제구조와 권력구조에 기반을 둔 ‘사회적 위치’인 것처럼 ‘세대’ 또한 인간의 생물학적 신진대사에 기반을 둔 ‘사회적 위치’의 하나라는 것이다(박재홍, 2003: 9). 그에 따르면, 동일한 계급에 속한다는 사실과 동일한 세대 내 연령집단에 속한다는 사실은 공히 양자가 개인들로 하여금 사회적 과정 속에서 공통의 위치를 공유하도록 하며, 나아가 그들로 하여금 사상과 경험의 특징적 양식과 역사적으로 적합한 행동의 특징적 형태를 미리 규정함으로써 그들에게 잠재적 경험의 범위를 한정토록 한다. 하지만 세대가 실질적인 사회변동의 원동력이 되기 위해서는 단순히 시간과 공간을 공유한다는 사실만으로는 충분치 않다. 사회변동의 주체가 되기 위해서는 사회적·역사적 과정 속에서 공통의 위치를 점함으로써 특정한 가치관이나 생활양식을 공유해야만 한다(김희재, 2004: 146).

만하임의 세대 개념의 가장 큰 강점은 세대를 세 가지 하위 단위, 즉 세대상황(Generationslagerung), 세대연계(Generationszusammenhang), 세대단위(Generationseinheit)로 세분화시켰다는 점이다. 먼저, 세대상황이란 세대가 태어나는 사회적 기반을 말하는 것으로, 역사적·사회적 통합의 가능성을 가진 일정한 사람들이 일정한 사회에 존재하고 있는 상태를 말한다. 둘째, 세대연계는 이와 같은 상황 아래에서의 인간이 역사적·사회적으로 특정 문제에 공통적으로 관계를 맺음으로써 형성된다. 세대상황의 경우 유사한 연령과 역사적 사건의 공유가 중요한 반면에, 세대연계는 동일한 세대상황에 위치하고 있는 개인들이 특정한 역사적 사건에 능동적으로 참여하거나 직·간접적으로 그 영향권에 들어감으로써 동일 세대에 대한 소속감을 공유하게 되는 과정을 말한다. 셋째, 세대는 집단생활 속에서 서로 결합하고 작용함으로써 일정한 힘이 되는데, 만하임은 이러한 세대 중에서도 공통 경험에 기초하여 공통된 견해를

가지는 사람들의 집단을 ‘세대단위’라고 명명했다.

만하임은 공유된 경험의 효과에 주목하고 사회문화적 요인의 중요성을 강조하는 세대 개념을 제시함으로써 세대문제를 사회학적 이론 틀에 따라 정교화하고 체계화했다는 평가를 받고 있다. 하지만 그는 세대를 공유된 경험을 토대로 강한 연대감을 갖고 사회변동에 영향을 미치는 사회운동 세력으로 단정함으로써 오늘날 여러 분야에서 다양한 각도로 논의되고 있는 갖가지 세대 현상을 입체적으로 분석하고 규명하지 못하는 한계를 보이고 있으며, 또 세대 현상을 과학적으로 포착할 수 있는 실증적 분석 도구를 제시하지 못함으로써 경험적 연구의 활용에 취약성을 드러내고 있다(박재홍, 2003: 12; Pilcher, 1994: 492).

(5) 인구학적 세대이론: ‘코호트’(cohort)로서의 세대

만하임의 세대이론을 비판적으로 검토하고 변용해서 경험적 연구를 위한 유효적절한 실행 모형으로 탈바꿈시킨 학자는 라이더(N. Ryder, 1965)이다. 라이더의 이론에서 가장 주목할 점은 만하임 이론에서 사회구조와 행위를 이어주는 핵심 링크였던 역사적 경험과 의식을 공유하는 집단으로서의 세대 개념을 기각하고 그 대신에 코호트(cohort)의 개념을 도입했다는 것이다. 그에 따르면, 세대 논의에서 중요한 것은 동일 세대가 어떻게 해서 역사적 의식을 공유하게 되는가가 아니라 동년배 집단이 동일한 역사적 경험에 노출된다는 사실, 즉 사회의 구조적 변화가 코호트 계승과 코호트 교체라는 메커니즘이 이루어지는 인구과정과 밀접히 연계되어 있다는 사실이다(함인희, 2002: 114). 또한 그가 보기에 세대와 코호트 개념은 모두 ‘시간적 분석 단위’(unit of temporal analysis)이지만 개념적 혼란을 피하기 위해 세대 개념은 친족구조에서의 시간 단위로 국한시켜 사용하고, 역사적 경험의 공유를 강조하는 만하임 식의 세대 독법은 코호트로 개념화하는 것이 적절하다(박재홍, 2003: 5).

이에 비해, 세대현상의 인구학적 기초에 대해 한층 더 심도 있게 천착하

고, 이로부터 세대에 대한 체계적·실증적 연구를 수행한 학자는 이스틀린이다(Easterlin, 1987). 『출생과 운명』 (Birth and Fortune)의 서문에서 그는 개인의 능력을 중시하는 미국사회의 문화에서 개인의 자질과 능력을 넘어서 개인의 성공과 실패를 좌우하는 것은 자신이 속한 코호트라는 점을 강조한다. 이와 관련해 그가 각별히 주목한 것은 미국사회에서 출생코호트의 인구 크기가 장시간을 거쳐 베이비붐과 역 베이비붐의 시기를 반복했다는 점이다. 예를 들어, 1946년에서 1974년 사이에 태어난 베이비붐 세대는 출산율이 매우 높은 시기에 태어난 세대였다. 베이비 붐 코호트 세대의 생애과정을 추적해보면, 코호트 크기는 그들의 경제적 지위에 두고두고 부정적으로 작용했다. 경제침체, 높은 실업률에 따른 경제적 불안은 그들의 가족생활의 안정을 지속적으로 위협했다. 그들의 경제적 운은 노년기에도 결코 유리하지 않았다. 많은 수의 은퇴인구에게 소득보장을 해 주기 위한 연방정부나 주의 재정 부담이 심각한 수준에 이르고 있으며, 그 결과 현역 노동자층에게 과중한 부양부담이 떠맡겨짐으로써 세대갈등이 유발되고 있기 때문이다(박정숙, 2004: 20-21).

인구학적 세대이론은 코호트의 크기를 경제적 기회나 개인의 생애에 직접적으로 연계함으로써 인구학적 변동 추이를 적절히 감지하고 분석하는 효과적인 개념 장치를 제공하고 있다. 하지만 이 이론은 다른 한편으로 코호트 크기와 경제순환과 같은 구조적 요인 및 개인 생애 사이의 일반화를 추구함으로써 세대현상의 인구학적 기초를 지나치게 강조했다는 비판을 받고 있다.

(6) 연령 성층화 이론(age stratification theory)

릴리와 그의 동료들은(Riley et al., 1988) 만하임의 세대이론을 계승 발전 시킴으로써 사회학적 세대 담론의 부활에 일조했다. 연령 성층화 이론으로도 불리는 이들의 이론은 동일 코호트가 동일한 노화과정을 거치는가 하는 문제와 코호트별 노화과정의 차이가 사회구조적 변화와 어떻게 연계되어 있는가 하는 문제를 집중적으로 탐색했다. 이들의 이론에서 가장 중요한 개념

은 ‘연령계층’ 내지 ‘연령계급’인데, 이는 어느 세대나 코호트가 나이를 먹어 감에 따라 통과하게 되는 생애 경로의 각 단계를 말한다(박재홍, 2003: 7).

구체적으로 이들은 “연령의 사회학”(Sociology of Age)이라는 논문에서 연령이야말로 사회조직화의 핵심 원리이자 사회변동을 이해하는 키워드임을 강조한다(Riley et. al., 1972). 이들에 따르면, 연령은 계급이나 성, 인종과 같이 구조화된 사회 불평등의 중요한 기반인데, 사람들은 연령에 따라 권리, 의무, 특전 등이 차등화된 역할을 맡으면서 한편으로는 늙어가고 다른 한편으로는 출생코호트와 함께 경험을 공유하며 사회변동의 과정에 참여한다.

나아가 연령 성층화 이론은 시간을 개인적 시간(personal time)과 역사적 시간(historical time)으로 구분하고, 이것들이 교차하는 과정, 특히 개인적 시간이 사회적으로 구조화되는 과정, 즉 그것이 사회구성원들에 의해 공통적으로 인식되는 사회적 시간표(social time table)에 따라 재구성되고 있음에 주목한다. 사회적 시간표에는 새로운 역할을 담당하게 되는 시기의 순서가 나타나고, 언제 결혼해야 하는가, 결혼을 한다면 몇 명의 자녀를 낳을 것인가 등과 같이 이 시기를 언제 지나는 것이 가장 적합한지에 대한 규범이 내장되어 있다. 이들이 강조하는 바, 사회적 시간은 추상적 시간이 아니라 한 시대의 획을 긋는 사건이나 사회구조적 변화, 문화적 격변 등을 포괄하는 역사적 시간이다. 그런 만큼 서로 다른 역사적 시간을 통과해온 세대는 제각기 다른 역사적 경험으로 인해 세대 내부 구성원과는 동일한, 그리고 세대 외부 집단과는 차별화되는 패러다임을 통해 세상을 바라보고 해석할 수밖에 없다(함인희, 2002: 115).

(7) 소결

지금까지 살펴보았듯이 세대에 대한 관심과 관점은 시대에 따라 학자에 따라 천차만별이다. 켈쩌(Kertzer, 1983: 126-7)는 만하임을 비롯한 여러 학자들의 논의를 바탕으로 현대 사회과학에서 통용되는 세대의 대표적 용례를 다음과 같이 네 가지로 정리하고 있다(박재홍, 2001: 50-51).

첫째, 세대는 조부모-부모-자녀 세대와 같이 친족계보에서 동일 항렬에 속하는 사람들, 즉 가계 계승의 단위를 의미한다. 주로 사회인류학에서 사용한 것으로 가족관계나 인구학에서의 재생산 논의에서 사용되고 있다.

둘째, 세대는 비슷한 시기에 태어나 동일한 생애주기 단계에서 동일한 역사적 사건을 경험하는 동년배집단(cohort)을 의미한다. 이 시각은 각 연령 집단이 인구학적·역사적으로 가지는 연령 특정적 성격과 거시 사회적 분화(differentiation)에 대한 연령집단의 역할을 강조하는데, 왜냐하면 동일시기 동안에 생애사의 중요한 사건을 경험한 개인들은 의식과 행동에 있어 동일성을 보일 것으로 보이기 때문이다. 여기에는 나이가 들어감에 따라 연령층을 함께 이동하는 동시출생집단(birth cohort) 이외에 학교코호트(school cohort)나 입사코호트(employment cohort)와 같이 생활상의 변화를 감안한 코호트도 포함될 수 있다. 이것은 사회학에서 주로 사용하는 용법이라고 할 수 있다.

셋째, 세대는 청소년세대나 대학생세대와 같이 인간발달 과정에서 동일한 생애주기 단계(life cycle)에 있는 사람들을 의미한다. 이러한 용례는 심리학에서 즐겨 사용되고 있다.

넷째, 세대는 1914년 세대, 전쟁 전후 세대, 4.19세대와 같이 어떤 특정한 역사적 시기에 어떤 특정한 역사적 경험을 공유한 사람들의 집단을 의미한다. 넓은 범위의 코호트에 포함되며 주로 역사학에서 유통되고 있다.

세대문제를 연구하는 사람들은 이 네 가지 가운데 어느 한 가지 의미로 세대란 말을 사용하기도 하고 동시에 두 가지 이상의 의미로 사용하기도 한다. 어떤 경우이든 세대라는 용어는 본질적으로 연령 변수와 밀접한 관련을 맺고 있음을 알 수 있다.

한편, 첫 번째 경우를 제외하고 위 용례들은 모두 각 연령 집단이 인구학적·역사적으로 가지는 연령 특정적 성격, 거시 사회적 변동과정과 미시적 생활세계, 사회문화적 측면 등에서 연령집단의 역할을 강조하고 있다. 통상적으로 세대효과(generation effect)는 동기집단효과(cohort effect)와 연령효과(age effect)의 총합으로 볼 수 있는데, 한국사회에서 세대간 가치관 격차가

매우 높은 수준임을 고려할 때 연령효과 못지않게 동기집단효과가 크게 나타나다고 볼 수 있다.

본 연구가 각별히 주시하는 대목은 세대의 구성적 특징이라고 할 수 있는 ‘공유된 경험’이다. 한국사회에서 흔히 사용되는 개념인 전후세대, 전쟁세대, 6.3세대 등은 공유된 경험을 기준으로 한 세대 개념이다. 이들 세대는 역사적 사건에 대한 인식을 공유하고 있으며 그 연장선상에서 사회적 사건이나 사회 구성원들의 행위에 대한 판단과 평가를 하는 경향이 있다. 나아가 공유된 경험은 주어진 환경에 대한 적응을 세대마다 서로 다르게 하도록 한다. 같은 세대를 구성하는 사람들은 특정한 역사적 사건에 대해 유사한 해석을 하며, 사회적 사건을 유사하게 인식하는 경향이 있다. 반면에 서로 다른 세대 간에서는 역사적 사건이나 사회적 사건에 대한 인식이 다를 수 있다. 새로운 기술이나 도구에 대한 인식에서도 세대 간에는 차이가 있어 그것을 수용하고 사용하는 데 차이를 보이기도 한다. 이러한 경향은 미디어를 수용하고 사용하는 데에도 적용되어 그에 대한 적응 방식이 서로 다를 것으로 추측된다. 오늘날 네트워크 세대로 불리는 청소년의 의미와 특성도 이 같은 시각에서 적절히 조명될 수 있다고 본다.

2) 세대구분

‘세대’ 개념이 여러 가지 다른 의미를 가지는 것처럼 세대의 구분 방법도 여러 차원에서 살펴 볼 수 있다. 즉, 세대 개념의 의미에 따라 세대의 구분 방법이 다르고, 같은 개념을 사용하는 경우에도 세대를 몇 개의 범주로 구분하는가에 따라 구분이 달라질 수 있다. 어떤 방식으로 구분하든 연령이 가장 중요한 기준임에는 틀림이 없다. 그러나 연속변수인 연령을 어디에서 잘라서 서로 다른 세대로 구분할 것인지는 단순한 문제가 아니다.

세대구분과 관련해 가장 널리 통용되는 구분은 신세대와 구세대 또는 젊은 세대와 기성세대로 이분하는 것이다. 이 경우 연속변수인 연령을 몇 세대에서 잘라 세대 구분의 기점으로 삼을 것인지가 문제가 되는데, 때로는 35

세, 또 때로는 40세가 기준으로 제시되는 등 논자에 따라 입장이 엇갈린다. 30대를 중간 세대로 따로 분류하여 세대를 젊은 세대, 중간 세대, 기성세대로 구분하는 방식을 사용하기도 하는데, 이러한 구분은 생애의 단계라는 점에서나 역사적 경험의 공유라는 점에서 나름대로의 의미를 지닌다(한국사회학회, 1991).²⁾

한편, 세대를 구분하는 방식은 시대에 따라, 상황에 따라 유동적이다. 산업사회 이전의 사회에서는 세대를 구별하는 방식이 단순했다. 기성세대와 젊은 세대로 나누는 것으로 족했기 때문이다. 하지만 컴퓨터의 보급이 늘어나면서 인간의 생활도 크게 변하자 지금까지의 양분법만으로는 가시화되고 세대간 차이와 단절을 설명하기 어렵게 되었다. 지금 청소년세대를 두고서 현기증을 일으킬 정도로 다양한 명칭들이 오고 가는 이유도 다 여기에 있다. 요즘 신문과 방송에서 가장 많이 오르내리는 용어는 N세대이며, 그 이외에도 1990년대 중반까지 대표적으로 썼던 X세대를 필두로 Y세대, Z세대, 베이비붐세대, 에코세대, 밀레니엄세대, C세대, E세대, G세대, M세대 등 도저히 무슨 뜻인지 헷갈릴 정도로 술한 명칭이 선을 보이고 있다. 이 이름들은 일정한 연령층이나 그룹에 한정적으로 붙여지는 것이 아니라 경우에 따라서는 서로 복합적으로 어울려 쓰이고 있다.

또 길게는 30년 짧게는 10년을 단위가 세대를 구분하는 것이 통례였지만 요즘에는 사회변화의 속도로 인해 이런 10년 단위의 구분 또한 이보다 더 짧아지고 세분화되는 경향을 보이고 있다.

2) 예를 들어, 한국사회학회(1990)는 생애 단계(life stage)와 역사적 경험의 공유를 기준으로 젊은세대, 중간세대, 기성세대로 구분한다. 이에 따르면, 첫째, 젊은세대(29세 이하)는 1960년 이후에 태어난 사람들로써 미혼이 많고, 학교에 다니거나 졸업한지 얼마 지나지 않은 직장 초년생들이며, 1960년대 이후 경제발전의 혜택을 많이 받으며 자란 사람들이다. 성장하는 동안 유신체제, 10.26, 광주 민주화운동을 체험했다. 둘째, 중간세대(30대)는 1950년대에 출생한 사람들로써 6.25전쟁 이후의 ‘베이비붐’ 세대이고 거의 결혼을 했거나 아이들을 가지고 있으며 대부분 직장의 중견층에 해당한다. 이들은 어렸을 때 4.19와 5.16을 경험했고 한창 젊었을 때 유신체제, 10.26, 광주 민주화운동을 체험한 사람들이다. 셋째, 기성세대는 1950년 이전에 태어난 사람들로써 젊었을 때 6.25와 4.19, 5.16을 경험했고 이들의 일부는 일체의 식민통치와 제2차 세계대전도 직접 체험했다. 기성세대는 대체로 고생스런 젊은 시절을 살았고 현재는 직장의 고위직에 종사하거나 이미 은퇴한 경우도 있다.

세대를 구분하는 하나의 관점은 세대가 일정한 간격으로 교체된다는 점을 전제로 세대를 역사적 시기나 연대기적 시간의 개념으로 나누는 것이다(박재홍, 2005). 이러한 구분대로라면 일반적으로 10대, 20대, 30대, 40대, 50대와 같이 연대기적으로 세대를 구분할 수 있다.

또 다른 세대구분 기준은 연대기적 시간개념보다는 주관적·내면적 시간 개념을 중시하는 관점인데 딜타이나 만하임 등 학자들이 이 관점을 취하고 있다(55쪽). 만하임의 시각에 따르면, 출생코호트가 경험하는 역사적 사건의 경험이 세대를 구분할 수 있는 중요한 기준이 된다. 이 기준에 따르면, 현재의 청소년 세대는 월드컵 세대 혹은 IMF 세대 등으로 규정될 수 있고 기성 세대는 유신세대 혹은 전쟁세대 등으로 불릴 수 있다.

한국사회에서 세대 논쟁이 활발해지기 시작한 것은 1993년을 전후한 시기와 2002년이다(홍덕률, 2003). 1993년을 전후해 서태지와 아이들, 신세대, 오렌지족 등 기존의 형식을 파괴한 문화들이 등장하면서 신세대 논쟁이 거세게 일어났다. 홍덕률(2003)은 이 시기를 4·19세대나 유신세대와 같이 중요한 정치적 사건을 빌려 쓰던 이전의 세대개념과 다르게 탈정치화된 문화적 세대 개념이 등장한 시기로 평가하고 있다. 10년 뒤인 2002년은 잘 알려진 바와 같이 월드컵 길거리 응원, 광화문 촛불시위, 노사모, 16대 대선 등으로 세대정치논쟁이 불붙었던 시기다. 소위 386세대들의 정치참여 확대로 장년층과 노년층이 충격과 소외를 겪었던 때였다(153쪽). 이처럼 특정한 역사적 문화적 충격이 가해질 때 세대 논쟁은 격렬해지는 경향이 있다.

앞서 언급했듯이 세대를 구분하는 기준은 학자들에 따라 다소 자의적으로 이뤄지긴 했지만 대부분 한국사회의 주요한 역사적, 문화적 경험을 토대로 세대를 구분하고 있다.

함인희(2007)는 그동안의 세대구분에 대한 논의를 바탕으로 한국사회의 세대를 크게 근대화/산업화세대, 386/민주화세대, 정보화/디지털세대로 구분한다. 1970년대 급속한 경제발전을 이끌었던 한국경제발전의 주역인 근대화/산업화세대는 가족보다 일을 중요시하고 국가를 위해 헌신했던 세대다. 386/민주화세대는 1980년대 민주화경험을 공유한 집단으로 경제적 풍요와 1997년

외환위기를 동시에 경험한 세대이기도 하다. 정보화/디지털 세대는 디지털 기술의 발전으로 인한 글로벌화, 세계화, 네트워크화를 경험한 집단으로 한국적 가치보다 세계적 기준을 중요시하며 적극적인 문화소비층이다. 또한 탈 정치 화돼 있으며 문화 코드로 동질감을 확보하는 세대이기도 하다(257쪽).

홍덕률(2003)도 함인희(2007)와 마찬가지로 한국사회의 세대를 크게 산업화세대, 386세대라 불리는 민주화2세대, 정보화세대로 구분하고 있다. 1953년 이전에 출생한 산업화세대는 물질주의와 성장주의, 국가주의, 권위주의, 집단주의 속성을 가지고 있으며 반공 반북 친미의식을 가지고 있다. 반면 386세대인 민주화2세대는 1987년 6월 항쟁의 주역들로 이들에게 민주주의는 매우 중요한 삶의 가치다. 따라서 이들은 진보적인 성향을 가지고 있으며 반미성향을 보여주고 있다. 정보화세대는 1970년 이후 출생한 자로 인터넷 세대, 탈정치·탈이념 세대로서의 특성을 지니고 있다. 또한 경제적 풍요 속에서 성장한 세대로 문화적 소비에 몰두한 세대이기도 하다. 정보화세대의 또 다른 특징은 ‘자유와 개성에 대한 열망’(179쪽)으로 요약될 수 있는데 젊은 세대들은 구속받지 않는 자유롭고 풍요로운 꿈을 꾸는 세대다.

박재홍(2005)은 한국사회의 세대를 청소년기의 역사적 경험에 따라 식민지 전쟁체험세대, 산업화·민주화세대, 386세대, 탈이념·정보화세대로 구분한다. 1940년 이전에 출생한 사람들로 구성된 식민지·전쟁체험세대는 일제 식민지, 한국전쟁 등을 경험한 세대로 권위주의와 예의, 신의, 인정 등의 가치를 중시하는 특성을 가지고 있다. 산업화·민주화운동 세대는 1941년~1960년 출생자로 1960~70년대의 도시화 및 민주화운동을 청소년기에 겪은 세대다. 이 세대의 특성은 전통적인 가치와 근대적 가치가 혼재하고 진보를 추구하지만 보수적인 면도 함께 가지고 있다(66쪽). 386세대는 1980년 5·18 민주화운동과 1987년 6·10 민주화 항쟁을 경험하면서 사회변혁을 지향하고 진보적인 이념을 가지고 있는 세대로 평가된다. 탈이념·정보화세대는 1970년대 이후 출생한 자로 비교적 풍요로운 환경에서 성장한 세대를 일컫는다. 또한 이들은 민족과 지역의 경계를 뛰어넘는 지구화와 인터넷으로 대표되는 정보화라는 환경 속에서 자란 세대이기도 하다. 대체로, 이들은 소비주의,

개인주의, 탈권위주의적 성향을 갖고 있다(69쪽).

한편, 황상민은 한국사회의 다양한 출생동시집단들이 공유하는 역사적 사건, 행동방식, 의식특성을 생애주기별 발달단계를 고려해 모두 여섯 집단으로 세대를 구분하고 있다(황상민·김도환, 2004 참조). 60대 이상인 해방 전후 복구세대는 한국전쟁을 경험한 세대로 민주주의와 공산주의라는 이데올로기의 극한 대립을 겪은 세대다. 50대는 근대화세대, 40대는 경제부흥기 세대로 이들 세대는 급격한 경제발전과 도시화를 경험했다. 민주화세대인 30대는 소위 ‘386세대’로 불리는 집단으로 민주화운동을 몸소 경험한 연령집단이다. 자율화세대(혹은 X세대)인 20대는 민주화가 정착된 시기를 경험했고 신인류세대(혹은 N세대)는 인터넷의 보급과 정보산업의 확산으로 사이버문화를 경험한 세대다.

이처럼 많은 연구들은 세대구분의 기준을 특정한 역사적 사건이나 경험에서 찾고 있다. 하지만 이러한 세대 구분은 연구자의 직관에 의존할 수밖에 없고 따라서 임의성이 개입될 수밖에 없는 한계를 지니고 있다(박재홍, 2001).

일반적으로 산업화세대는 5060세대로 통칭되고 디지털세대는 2030세대로 호명되고 있다. 하지만 이러한 세대구분은 경험적으로 입증된 경우는 많지 않고 또한 역사적 경험을 지나치게 강조한 측면이 있다. 특히 청소년인 10대들의 경험이나 그들의 가치관을 잘 반영하지 못하고 있다.

3) 청소년세대의 특성

앞서 살펴봤듯이, 기존의 세대 연구는 10대인 청소년 집단의 세대의식 및 세대특성에 그다지 주목하지 않았다. 이런 면에서 앞서 언급한 황상민의 세대 구분은 청소년 세대의 특성을 이해하는데 중요한 시사점을 던지고 있다(황상민, 김도환, 2004). 그에 따르면, 10대인 청소년은 신인류세대(일명 N세대)로 인터넷의 보급과 정보화산업의 확산, 남북 간 교류 증가 등을 경험했다. 이들에게 사이버공간은 삶의 일부이자 자신들의 정체성을 자유롭게 다

양하게 표현하는 장이다. 따라서 PC통신과 인터넷, 휴대폰으로 상징되는 디지털은 청소년 대중문화의 주요 코드가 되고 있다(황상민, 2004). 청소년들은 또한 이미지세대이기도 하다. 기성세대가 텍스트에 기반을 두어 의사소통을 했다면 청소년들은 이미지를 통해 의사소통을 한다. 그는 사이버문화가 10대의 주요문화로 등장하게 된 배경으로 다양성을 추구하면서 주류문화에 대한 대항문화를 만들려는 청소년들의 심리를 들고 있다(65쪽). 그는 새로운 상황을 경험하는 것에 두려움을 느끼지 않고 호기심을 가지고 적극적으로 탐색하려는 10대 청소년들을 ‘사이버 신인류’라 부르고 있다(48쪽). 이들의 생활방식은 ‘재미있는 인생’, ‘내가 만드는 삶’이다(65쪽). 기성세대가 정해진 규칙과 규범 속에 생활했다면 신세대는 삶을 스스로 개척해 나가는 세대인 것이다. <표Ⅱ-1>에서도 나타난 바와 같이 일과 놀이에 대한 사고도 세대별로 차이가 나타난다. 즉 일과 놀이를 엄연히 다른 것으로 인식하는 기성세대와 달리 청소년들은 일도 놀이처럼 즐겁고 재미있는 것이 될 수 있다고 여기는 것이다.

<표 Ⅱ-1> 세대별 일과 놀이에 대한 사고의 차이

	기성세대(현실세계의 사고들)	사이버신인류(사이버세상 사고들)
일과 놀이	일과 놀이는 엄연히 다르다. 놀이는 놀이일 뿐이다.	일과 놀이를 구분하지 않는다. 일도 놀이처럼 즐겁고 재미있는 것이 될 수 있다.
문제해결	문제해결에는 공식이 존재한다.	공식을 발견하는 것이 아니라 창조한다.
일처리 방식	사전계획에 따라 일을 수행한다.	시행착오를 겪으며 일을 진행하고 변화가 있는 것을 당연하게 여긴다.

출처: 황상민(2004). 대한민국 사이버 신인류. 116쪽서 재구성함.

비록 10여년 전의 연구지만, 임희섭(1995)은 당시 한국 청소년들의 사회·문화적 성격을 삶의 목표가치, 사회의식, 문화의식, 행동양식으로 구분해 살펴보고 있다. 그에 따르면, 청소년들은 힘든 일을 기피하고 여가를 더 많이 가지며 인생을 즐기면서 살아가려는 인생관을 가지고 있다. 또한 환경운동이나 지역사회운동 등과 같은 탈계급적 성격의 시민사회운동에 능동적으로 참

여하러는 개혁지향적인 사회의식을 지니고 있다. 청소년들의 문화의식은 주로 대중문화의 영향을 받아 형성된다. 기성세대에 비해 청소년들은 영상매체를 통한 대중문화에 더 많이 노출돼 성장함으로써 이성적이고 논리적이기 보다는 감성적이고 감각적인 세대가 돼 가고 있다(246쪽). 또한 청소년세대는 집단귀속의식이 약화되고 개인주의화 되고 있다. 개인의 이익만을 추구하는 이기적 행동양식은 기성세대에 비해 젊은 세대에서 더욱 강화되고 있다는 것이다. 저자는 청소년의 특성이 기성세대에 비교해서 긍정적인 면과 부정적인 면을 함께 지니고 있는 것으로 분석하고 있다(249쪽). 청소년세대가 기성세대들이 가지고 있었던 출세지향적인 삶의 목표에 집착하지 않고 개방적이고 대중적인 태도를 가지고 있는 점은 긍정적이다. 반면, 그들이 지나치게 상업주의적 대중문화에 젖어 있고 이기주의적 행동양식을 가지고 있는 것은 청소년 세대의 부정적인 특성인 셈이다.

이처럼 많은 학자들은 청소년세대에 대해 다소 낙관적인 진단과 전망을 내놓고 있다. 하지만 지금의 청소년들이 직면하고 있는 불확실한 취업과 미래 등 비관적인 전망을 내놓는 학자들도 있다. 가령, 근래 ‘88만원 세대’란 책이 회자되고 있다(우석훈·박권일, 2007). 저자들은 이 책에서 지금의 10대, 20대를 ‘88만원 세대’라 부르고 있다. 전체 비정규직 평균 임금 119만원에 20대 급여의 평균비율 74%를 곱하면 88만원 정도가 된다는 것이다. 이 책에서 저자들은 지금의 청소년세대가 처한 환경이 매우 열악하다고 지적한다. 즉 청소년들은 높은 대학 등록금, 열악한 아르바이트 환경, 비정규직 일자리의 대량 창출 등 신자유주의 환경 속에 성장하면서 기성세대가 경험하지 못한 격렬한 경쟁 속에 살아갈 수밖에 없다는 것이다. 따라서 지금의 20대는 상위 5%정도만이 비교적 좋은 직장을 가질 수 있고 나머지는 비정규직 업무에 종사하게 될 것이라고 저자들은 전망한다. 저자들은 10대, 20대들이 처한 상황을 다음과 같이 서술하고 있다.

지금 20대가 어렵다면, 같은 경향 속에서 지금의 10대는 더 어렵고, 더 강화된 승자독식의 시스템에서 배출될 것이다...부동산문제는 여전히 해결되지 않을 것이고, 세대독립의 지체현상은 더 강화될 것이다. 아울러

삶을 유지하기 위한 비용은 더욱 높아지지만 직업의 안정성은 더욱 약해질 것이다. (140쪽)

이처럼 저자들은 10대, 20대들이 처한 상황을 매우 열악한 것으로 보고 그들의 미래 또한 그다지 밝지 않다고 전망한다.

만하임 이후 세대를 연구하는 국내외 학자들은 공히 청소년기의 경험과 인상이 기층에 각인되고, 이후의 경험들이 여기에 누적된다는 점을 강조하고 있다. 세대 담론에서 결정적으로 중요한 것이 청소년기의 경험이며, 그 이후의 경험은 이로부터 파생되는 것이라는 것이다. 세계를 새로운 방식으로 보고 새로이 해석하면서 세계관이 확립되는 시점 역시 25세 이전의 청소년시기로 파악되고 있다.

(1) 청소년세대와 문화를 보는 네 가지 관점

청소년세대와 이들의 문화에 대한 논의는 기성세대 혹은 기존의 문화와 구별되는 젊은이들만의 독특한 의식과 생활방식이 사회적으로 인식되면서 시작되었다. 가정과 일터가 분리되지 않았던 산업혁명 이전 시기의 젊은이들은 어려서부터 부모가 하는 일을 보고 거들면서 배웠고, 그것이 바로 생산 활동에 참여하는 것으로 연결되었다. 이 시기에 아동과 청년들은 몸의 크기만 작은 성인으로 생각되었을 뿐, 성인의 문화와 구분되는 아동이나 청년의 문화가 별도로 존재한다고는 생각되지 않았다. 그러다가 산업화·도시화의 진전과 함께 도시로 이주한 젊은이들은 기존의 문화와는 다른 독특한 행동을 보이기 시작했고, 제1차 세계대전 후 전쟁에서 돌아온 젊은이들의 생활양식과 문화가 대중의 관심을 끌면서 청소년담론이 확산되었다. ‘신세대(new generation)’라는 용어가 처음 선을 보인 것도 이 때이다.

청소년과 이들의 문화에 대한 논의는 크게 네 가지로 나누어 볼 수 있다.

① 계급문화의 관점

먼저, 계급문화적 관점을 들 수 있다. 산업혁명 이후 영국에서는 급속한

도시화가 이루어졌는데, 이 과정에서 도시로 이주한 노동자 계급 젊은이들이 갭단을 결성하여 일탈 행위를 하는 현상이 나타났다. 필킹턴(Pilkington, 1994)에 따르면, 젊은이들의 일탈이 증가한 주된 이유는 중산층 계급이 지배하고 있는 학교, 일터, 오락 등으로부터 원천적으로 배제되기 때문이다. 중산층 계급의 문화에서 배제되기 때문에 자신들만의 일탈된 하위문화를 형성하고 이것이 돌출된 것이 청소년문화 현상으로 나타나게 된다는 것이다.

② 구조기능주의의 관점

구조기능주의자들은 청소년문화를 사회적 안정성을 담보하는 제도적 메커니즘의 하나로 본다. 청소년문화는 본질적으로 적응적이며, 젊은이들의 갈등과 사회적 부적응, 일탈 등도 사회에 적응하기 위한 과정이라는 것이다. 이들에 의하면, 현대 산업사회에서는 자녀들이 가족 내에서 배우는 역할이 사회에 적응하기 위해 필요한 성인으로서의 역할과 충돌하는 경우가 많다. 가족을 지배하는 원리와 사회를 지배하는 원리가 다르기 때문이다. 즉, 가족에서는 의사결정이 부모의 권위와 가족적 전통에 의해 이루어지므로 전통적인 가치체계가 지배하는 반면, 사회에서는 합리성의 원칙이 중요하게 작용한다. 이 때 비슷한 연령층으로 구성된 또래집단(peer group)은 개개인의 욕구를 충족시켜 주는 동시에 가족과 다른 사회 제도들을 연결하는 중개 역할을 수행한다.

③ 대중소비문화의 관점

제2차 세계대전 이후 상당 기간 지속된 고도성장의 영향으로 생산 못지않게 소비의 영역이 중요해졌다. 이에 따라 기업들은 보다 많은 사람들이 소비를 하도록 부추기는 마케팅에 열을 올렸는데, 특히 고도성장의 과실을 누리며 자란 청소년세대가 주요 공략대상이었다.

청소년세대는 급속히 확장되는 서비스산업의 상품뿐만 아니라 문화 자체를 소비한다는 점에서 기성세대와는 판이하다. 청소년들은 상품을 소비하기만 하는 것이 아니라 상품에 의해 소비되기도 하며, 그런 점에서 이들은 일

종의 ‘조작된 이미지 소비자’(manipulated consumer of image)라고 할 수 있다.

④ 저항문화의 관점

노동계급 출신 청소년들의 사례를 통해 청소년문화를 저항문화의 관점에서 분석한 학자는 윌리스(Willis, 1977)였다. 구체적으로 그는 해머타운(Hammertown) 중학교에 대한 사례 연구에서 청소년문화를 자본주의 사회에서 사회관계의 재생산과 그것에 대한 문화적 저항이 상호작용한 결과로 봄으로써 구조기능주의의 청소년문화에 대한 관점을 비판적으로 재구성할 수 있는 중요한 실마리를 제공했다.

그에 따르면, 노동계급 출신의 청소년이 저항하고 부정하는 것은 교사의 권위뿐만 아니라 교사의 메시지를 수동적으로 수용하는 ‘범생들’이다. 그들은 노동 이외의 일에는 적응적이지 못한 상태로 학교를 졸업한다는 사실을 알기 때문에 자신들의 종속적 위치를 오히려 강화하고 학교현장을 어른들의 노동문화를 익히는 학습장으로 삼는다. 졸업한 후에 실제 노동현장에서도 이들은 고용주로부터 시간과 공간을 획득하고, 고용주의 비용으로 ‘팽팽이’(having a laff)치는 것을 규칙으로 삼는다. 학교를 졸업한 ‘사내들’(lads)이 동종의 직업에 종사하는 것은 노동력의 상품화를 방증하는 것인데, 이들은 자신의 목적에 맞도록 사회의 전복을 기도하는 것으로 이에 대응한다. 하지만 이러한 시도는 노동계급 내에 상존하는 성, 연령, 인종, 육체노동과 정신노동의 구분으로 말미암아 대개는 실패한다. 윌리스는 국가가 이러한 사회관계를 재생산하는데 기여하고 있다고 비판한다.

(2) 청소년세대 담론의 변천: ‘신세대’에서 ‘2.0세대’로

어느 시대, 어느 사회에서나 기성세대라고 불리는 중장년과 노년층, 그리고 젊은 세대인 청소년과 청년층은 존재했다. 각 세대는 삶의 과정을 통해 경험한 것들을 공유하고 현상에 대한 인식이나 태도에 유사성을 가지는 집단적 실체이며, 그런 만큼 서로 간에는 구별되는 가치관이나 행위양식을 보

였다.

하지만 세대는 정체적이기보다는 유동적이며 구조적이기보다는 역동적인 개념이다. 현 시점의 신세대는 미래시점의 기성세대가 되며, 지금의 기성세대도 과거에는 새로이 부상하는 신세대였기 때문이다(윤옥경, 2000: 55-56).

우리나라에서도 청소년세대를 명명하는 방식과 그들의 문화를 해석하는 방식은 시대적 상황과 연구자의 입장에 따라 천차만별이다. 1990년대 초 한편으로 ‘서태지와 아이들’의 등장, 그리고 다른 한편으로 사회 민주화의 가속화와 함께 문화적 다양성을 표현할 수 있는 가능성이 증대되고 이전의 생활과는 전혀 다른 생활을 표현하는 세대들이 부상했는데, 이들은 당시의 시대적 분위기와 어우러지면서 새로운 감각과 자유분방함을 내장한 ‘신세대’로 칭송되었다. 그러다가 1996년 학교폭력조직인 ‘일진회’ 사건이 매스컴을 타자 청소년세대는 거리낌 없이 비행과 일탈을 일삼는 무서운 집단이라는 부정적 의미로 형상화되었다. 2002년 월드컵과 대통령선거 때는 청소년의 의미가 참여와 열정의 세대로 반전되더니, 청년실업과 청년이민이 사회문제로 대두되기 시작한 2003년에는 이들이 다시 나약한 집단 또는 반애국적인 집단으로 평가절하되었다(이동연, 2004: 137).

① ‘신세대’로서의 청소년

청소년세대와 관련한 논의가 처음 한국사회에 등장한 것은 1990년대 상반기, 서태지의 등장과 궤를 같이 한다. 최초의 용어쟁탈전에서 ‘신세대’는 일본의 ‘신인류’를 가볍게 재겼을 뿐만 아니라 미국의 X세대에 대해서도 전반적 우위를 점했다. 당시 ‘신세대’는 서태지를 좋아하고 이어폰을 끼고 다니며 자기의 라이프스타일을 조직의 권위보다 중요시 여기는 젊은이들이었으며, 1980년대의 물질적 풍요 속에 자라나 각종 개인화 장비를 갖추고서 기성권위와는 아주 자연스럽게 결별한 젊은 세대로 이해되었다. 당시는 사회주의권 몰락과 함께 학생운동권이 종교적 권위를 잃고 몰락을 거듭하는 시기였기 때문에 지적 관심이 온통 ‘문화’와 ‘욕망’이라는 프레임에 몰렸고, 이 틈바구니에서 신세대론은 세대 담론의 강자로 부상할 수 있었다.³⁾

② X세대로서의 청소년

신세대에 이어 등장한 X세대는 원래 캐나다 작가 더글러스 쿠플랑(Douglas Coupland)의 소설 『제너레이션 X』에서 유래했다.⁴⁾ 이 소설은 세 명의 20대 젊은이들이 일상생활 속에서 겪는 좌절과 고민 그리고 먹고, 자고, 적응하기 위해서 행하는 모습을 비교적 음울하고 비관적이며 암담한 색조로 묘사했다. 쿠플랑이 왜 이러한 젊은이를 X세대로 불렀는지는 명확하지 않지만, 1960년대 이후 출생한 세대라는 뜻에서 X자를 붙인 것으로 추정된다(문용린, 1995: 28-29).

잘 알려져 있다시피 미국에서 1965년은 특별한 의미를 지닌 한해였다. 1965년은 학생운동이 본격화된 시점이기도 했고, 미국사회 전반이 월남전에 휩쓸려들기 시작한 때이기도 했으며, 급격한 인구 감소가 시작된 시점이기도 했다. 여하튼 이 시기는 미국 젊은이들에게 사상 유례가 없는 집단 좌절과 실망을 안긴 시기였는데, 1965년 이후 출생한 젊은 세대들이 당시 미국의 사회적 문화적 상황에 적응하려 안간힘을 쓰던 모습을 꼬집기 위해 X세대가 사용된 것으로 보인다. 그 이후 X세대는 전세대의 젊은이들이 누리던 풍요함과 낙관적 미래를 향유하는 대신에 빈곤, 실업 그리고 비관적 미래에 직면해 어떻게 대응해야 할지를 몰라서 우왕좌왕하면서 살아가는 젊은이들의 독특한 행동을 총칭하는 것으로 이해되었다.

X의 어원이 은유하는 것처럼 그것은 기성세대인 베이비붐 세대(1945-1964년 출생)와 비교할 때 상당히 이질적인 양태를 보이며, 그래서 나름대로의 공통 상징과 특징들을 집약하기가 어렵다(Marconi, 2005). ‘eXclusive Generation’을 함축하며 마땅하게 정의할 용어가 없다’는 의미를 갖는 X세대의 주요 특징은 구속이나 관념의 틀에 얽매이지 않고 자유롭게 생각하고 뜻대로 행동하며 자기중심적이고 소비에 민감하다는 것이다. 컴퓨터와 인터넷

3) 1990년 2월에 한국일보사가 발간한 『신세대, 그들은 무엇인가』는 1988년 6월부터 1989년 10월까지 신문에 연재된 글들을 엮은 것인데, 이 책에서는 신세대의 특징으로 ‘탈권위주의’, ‘달라진 외형’, ‘높은 정치의식’, ‘통일운동’, ‘시각문화 선호’, ‘새로운 소비문화’ 등이 거론되고 있다. 이에 비추어 볼 때 이미 1980년대 말부터 기성세대나 구세대와는 다른 신세대들의 특징이 나타났던 것으로 추론된다(이동연, 2004: 140).

4) 쿠플랑 자신은 소설 제목을 당시 영국의 펑크 록 그룹으로부터 차용한 것이라고 했다.

사용이 가능한 세대 중 가장 나이가 많은 연령층이기도 하다.

미국의 X세대는 가치관과 구매행동에 있어서도 베이비붐 세대와 질적으로 구분된다. 부모의 절반이 이혼을 경험한 이들은 맞벌이 부모 아이들의 첫 세대로서 부모세대보다 냉소적이고 자신의 미래에 대해 비관적이며 개인주의적 성향과 다양성이 강하다(Levy and Weitz, 2002).

우리나라의 경우에는 1993년 11월 광고회사인 동방기획의 태평양 ‘트윈엑스’ 광고에서 X세대라는 용어가 처음으로 선을 보였다(전인수·최우원, 1996). 1965년에서 1979년 사이의 출생자 집단을 포괄하는 우리나라의 X세대는 경제적 풍요로움 속에서 자란 최초의 세대로서 청소년기에 6.29 민주화 항쟁을 경험했고 정치적으로 민주화된 시기에 성장했다(김우성·허은정, 2007: 34).

학계에서는 1990년대 중반부터 경영학과 사회학을 중심으로 X세대에 대한 논의가 본격화되었다. 이기복(1994)에 따르면, X세대는 자기중심적 가치관을 가지며 감각적이고 개인주의적 성향이 강한 집단이다. 박재홍(1995)과 전인수·최우원(1996)의 연구에서는 X세대가 생산지향적·집합지향적·권위지향적인 기성세대와는 달리 소비지향적·개인주의적·탈권위적인 특성을 지니며, 정보처리 능력이 뛰어나고 간접체험에 익숙하며 감각과 이미지를 중시하는 것으로 묘사된다. 반면에 장윤정(2001)은 X세대의 가치관을 물질적이고 현실적인 것을 중요시하는 것으로 결론짓고 있다(김우성·허은정, 2007: 37).

한편, 한국의 X세대는 인구 통계학적으로 볼 때 상당 부분 386세대와 중첩된다. 386세대란 용어가 사회과학계에서 광범위하게 통용되고 사회적으로 확산되었던 반면 경영학과 기업 마케팅 분야에서 즐겨 사용된 X세대는 상업적인 효과를 노린 측면이 크며, 따라서 세대 담론 과정에서 뚜렷한 정체성을 확보하는 데에는 큰 성공을 거두지 못한 것으로 평가된다.

③ Y세대로서의 청소년

Y세대는 베이붐 세대의 자녀들로서 ‘에코 부머’(Echo Boomers), 밀레니엄 세대 또는 디지털 세대로 불리며, 보험회사 프루덴셜사가 미국 청소년들을 대상으로 실시한 지역사회봉사활동 실태조사보고서에서 처음 사용한 것으로 알려져 있다. 미국에 살고 있는 11-18세 청소년 1,000명을 상대로 실시한 설문조사에서 응답자의 95%가 지역사회를 위해 봉사활동에 참여하기를 원하는 것으로 나타났는데, 프루덴셜사는 이들을 매사에 긍정적이고 참여적이며 ‘Yes’라는 대답을 선호하는 세대라는 뜻에서 Y세대라는 이름을 붙였다고 한다(임중원 외, 2002). 다른 한편에서는 베이비붐 이후 출생률이 낮아짐에 따라 인구구성의 밑 부분이 가늘어져 Y자형을 그리고 있는 것을 빗대어 이 말이 만들어졌다는 설도 있다.

Y세대는 많은 부분에서 X세대의 특성을 수용하고 있지만 생활양식 면에서는 차이가 많다. 예컨대, X세대가 패션이 튀고 대중문화에 열광하면서 자기주장이 강하며, 기성세대에게 다소 충격적인 모습을 보여주었다면, Y세대는 대부분 컴퓨터를 보유하고 서구식 사고나 생활방식에 거부감이 없으며 쇼핑을 즐기는 세대이다. 유행에 민감하고 소비일변도의 세대여서 기업의 마케팅 전략 차원에서 부정적 뉘앙스의 X세대라는 말을 버리고 Y세대라는 새로운 이름이 붙여졌다고 보는 이도 있다.

Y세대를 대상으로 한 여러 조사 결과에 따르면, Y세대는 개성과 다양성, 오락성과 즐거움을 중요시하는 가치관을 내장하고 있고(Levy and Weitz, 2002), 미래에 대해 낙관적이고 성취감에 사로잡혀 있으며, 인종적·민족적 차이를 수용하고 기부 욕구가 강하며 즉각적인 희열을 바라는 경향을 지닌다(Kotler, 2003).

모턴(Morton, 2002)의 연구에 따르면, 미국의 Y세대는 안전 지향적이고 모험을 피하는 경향이 있으며, 여성·인종·소수 문제에 대해 진보적이고 관용적인 가치를 지니고 있다. 반면 슈미트(Schmitt, 1999)의 연구에서는 Y세대가 나름대로의 집단 의식과 공동체 의식을 가지고 있는 것으로 묘사되고 있다.

우리나라의 경우, Y세대는 1980년에서 1999년 사이에 출생한 집단으로서

민주화가 정착된 가운데 성장하여 정치적 냉소와 무관심을 보이고, 경제적으로 성장과 분배 사이의 균형에 관심을 가지며, 세계화와 정보화에서 앞선 세대로 간주된다(김우성·허은정, 2007). 또한 Y세대는 컴퓨터 문화가 일반화된 첫 세대로서 컴퓨터에 친숙하기 때문에 전통적인 백화점 대신에 인터넷 쇼핑몰에서 구매하기를 좋아하며 쇼핑을 오락처럼 즐기는 경향을 보인다(김봉현, 1999). Y세대의 연령에 포함되는 16세에서 19세의 응답자들을 대상으로 한 조사 결과에 따르면, 이들은 매일 상당 시간 동안 컴퓨터를 사용하면서 인터넷을 정보탐색, 구매, 오락, 게임, 이메일, 커뮤니티 활동 등에 다양하게 활용하고 있다(이수범, 2001).⁵⁾

④ N세대로서의 청소년

뛰니 뛰니 해도 청소년세대 담론의 주류는 N세대론이다. 컴퓨터와 정보통신의 발전 속에서 성장한 N세대는 X세대와 Y세대의 특성과 공통된 감성 및 문화를 나누면서 이미 유아 시절부터 즐겨온 영상, 인터넷, 게임, 휴대폰 등을 삶의 필수 요소로 생각한다. 이들은 편지를 쓰는 대신에 이메일을 띄우고, 얼굴을 맞대고 하는 대화보다는 모니터와 컴퓨터를 매개로 한 채팅을 즐기며, 막강한 정보력을 무기로 다른 사람들과 쉽 없이 소통한다. 물론 이전의 청소년세대들도 컴퓨터나 인터넷을 왕성하게 사용했다. 그런데 이들에게 있어 컴퓨터와 인터넷이 생활의 편의성을 높이는 기회 내지 수단에 머물렀던 반면에, N세대에게는 생활세계의 일부이자 머리의 연장으로 인식된다.

나아가 N세대는 자신들의 소비 욕구를 아주 신속하게 생산적인 욕구로 바꿀 줄 안다. 예컨대, 이들은 온라인에서의 아바타나 PC게임, 동영상을 소비하면서 디지털이미지를 쉽게 수용하고 생산할 줄 안다. 인터넷 게임에 대한 새로운 기술들이 하루가 멀다 하고 개발되고 컴퓨터는 업그레이드되며

5) 한때 소비시장에 막대한 영향 끼치는 10살 안팎의 어린 세대를 Z세대로 부르기도 했다. ‘Lost Boyz’, ‘Young Bloodz’ 등의 이름을 가진 팝그룹이 인기를 얻으면서 이들을 숭배하는 ‘Z족’이 급격히 늘어나자 발 빠른 기업들이 ‘Z’를 상품명에 쓰면서 유행을 타기 시작했다. Z세대는 Y세대와 연령대가 비슷한데, 비록 어린 나이지만 경제 호황기에 자란 탓으로 구매력이 높으며, 유행에 극히 민감하다. 힙합을 좋아하고 대중성을 극도로 지향해서 때로는 물개성의 특징을 보이기도 한다.

휴대폰의 용도가 다양해지는 과정에서 N세대는 문화의 소비자에서 문화의 생산자로 탈바꿈한다(이동연, 2004: 146).

한국에서 N세대에 관한 논의는 X세대나 Y세대처럼 기업들의 마케팅 전략 및 미디어 이벤트 차원에서 발원한 것으로 추정된다. N세대라는 말이 나올 당시 ‘스무 살의 자유 TTL’, ‘n016’, ‘T22N’ 등 10대 고객 발굴에 사활을 걸고 있던 이동전화업체들은 경쟁적으로 TV와 신문을 도배했고, 브랜드 네임까지 바꾸는 수고를 감수하며 온통 주위를 N자로 물들였다. 인터넷 상거래와 패션타운 등도 청소년층을 겨냥한 ‘N세대 마케팅’을 펼쳤다.

X세대와 Y세대에 이어 등장한 N세대의 ‘N’은 Network, New, Next, Newtype, Netizen 등 그것의 성격만큼이나 다양한 용어로 포장되었고 네트세대, N세대, 네트워크 세대 등 다양한 의미로 혼용되었다. 하지만 그 핵심은 컴퓨터, 인터넷, 이동전화와 같은 디지털 미디어를 매개로 커뮤니케이션을 하여 스스로 역동적 체계를 발전시킨 정보화 세대라는 것에 있다.

⑤ R세대로서의 청소년

월드컵 개최를 계기로 부상한 R세대(Red Generation)도 청소년세대 담론에서 빼놓을 수 없다. R세대는 월드컵을 계기로 거리 응원의 모습으로 광장에 나타내면서 문화적 충격을 준 청소년들이 원류였다. R세대는 집단적인 붉은 티셔츠, 태극기 패션, 록 스타일의 애국가, 보디페인팅 등 사이버공간에서나 일어날 것 같은 일들을 열린 광장으로 과감히 끌어내면서 기성세대는 생각하지도 못하던 문화적 충격을 주었다. 젊은 세대가 주축이 된 이들은 월드컵을 계기로 자기들만의 축제 문화를 구축하면서 새로운 세대로 등장하였을 뿐 아니라, 기성세대와도 무리 없이 화합했다. 그들은 공동체를 추구하면서도 그 안에서 자신이 ‘튀길’ 원하며, 수동적, 폐쇄적인 태도로 일관하다가도 자리를 박차고 뛰쳐나가 온몸으로 응원했다. 또한 대중적 유행에 대한 맹목적인 추종의 태도를 보이면서도 자신들만의 새로운 문화와 유행을 창조하려는 노력을 보였다.

그런 점에서 R세대는 수단과 방법을 가리지 않고 승리하는 것을 지상과제

로 여겨온 ‘개발연대 세대’와 달랐으며, 강한 민족적 성향과 집단 의식을 강조하지만 민주화 투쟁을 경험하면서 지나치게 엄숙하고 형식적인 태도를 보인 ‘386세대’와도 구분되었다. 그렇다고 이들을 단순히 N세대로 치환시키기도 어렵다. 일반적으로 N세대는 사이버공간에 매몰된 채 개인주의적인 성향을 보이며, 국가에 대해서도 무관심한 세대로 간주되기 때문이다. 이와는 달리, R세대는 인터넷으로 네트워크화되어 있으면서도 최첨단 멀티미디어인 대형 전광판과 개방된 광장을 중심으로 모여서 대규모의 단체 응원을 펼친 세대였다. 이들은 다양한 개성, 집단적인 공동체 의식, 개방된 애국주의를 동시에 보였으며, 월드컵을 일과 놀이가 결합된 축제로 승화시킨 새로운 세대로 평가된다.

R세대는 월드컵이라는 이벤트를 촉발요인으로 해서 탄생했지만, 그 배경에는 인간적 접촉이 불가능한 사이버 공간의 한계, 자발적인 인터넷 결사체, 건전한 사회의식의 성장 등이 큰 역할을 했다. 사이버공간에서의 네트워킹에서 채워지지 않는 정신적 공허감을 느끼고 스킨십과 인간적 접촉을 갈망하는 청소년들이 월드컵을 계기로 더 이상 자신의 활동 반경을 사이버공간에만 국한하지 않고 오프라인으로 뛰어나왔는데, 이들의 행동 및 의식 특성이 탈정치화된 N세대와는 많은 면에서 달랐기 때문에 월드컵세대, W세대, P세대 등으로 불렸다.⁶⁾

⑥ 2.0세대로서의 청소년

청소년들은 2008년 5월 서울 도심의 밤을 촛불로 밝히면서 쌍방향 소통의 ‘웹 2.0’ 세대로 다시 한 번 진화했다. 2008년 5월 초 서울 시내 한복판에서 잇따라 열린 ‘촛불문화제’ 참석자의 상당수는 교복을 입은 10대 청소년들이었다. 서울뿐만 아니라 대전과 부산 등 지방의 촛불문화제 현장에도 어김없

6) 국내 최대 광고회사인 제일기획은 월드컵을 계기로 등장해 사회전반에 걸친 참여 속에 열정을 바탕으로 패러다임 변화를 이끌고 있는 젊은 층을 P세대로 명명했다(제일기획, 2003). 이에 따르면, P세대는 386세대의 사회의식, X세대의 소비문화, N세대의 라이프스타일이 융합된 집단으로 자유주의 성향이 강하고 해외여행 자유화에 따른 글로벌화의 특성을 갖고 있다. 하지만 이 용어는 기본적으로 기업과 광고산업의 상업적 의도를 지나치게 드러낸 것으로 평가절하된다(이동후, 2004: 43)

이 청소년들은 모습을 보였다.

‘광장’을 찾은 청소년들은 여러 면에서 기성세대는 물론이요 이전의 청소년세대와 달랐다. 먼저, 이들이 대거 광장으로 나온 이유가 이전과는 달랐다. 무거운 정치적 이슈나 엄숙한 이념이 아니라 청소년이 소비자인 학교급식의 안정성과 직결된 쇠고기 문제, 0교시 수업 부활, 야간자율학습, 우열반 허용 등 자신의 삶의 세계를 위협하는 현실에 대한 각성과 경쟁 위주의 교육정책에 대한 불만이 이들을 광장으로 불러 모은 주된 동인이었다. 2.0세대는 자신의 욕구와 의견을 표현하는 방법에 있어서도 달랐다. 이들은 격정적인 분노를 토해 내면서도 즐겁고 발랄했다. 상당수는 친구들과 ‘문자질’을 하거나 집회 도중 판청을 피우면서 “미친 소를 청와대로” 또는 “우리는 살고 싶다” 등의 구호를 외쳤다.

한 손에는 촛불을, 다른 한 손에는 휴대전화를 든 2.0세대의 행동은 민첩성의 측면에서도 남달랐다. 오늘날 인터넷 게시판과 메신저 및 문자메시지는 누구나 사용하는 도구이지만, 2.0세대의 정보통신 수단 사용은 더 빠르고 강력했으며 능수능란했다. 이들은 노트북 자판 속도보다 더 빨리 촛불집회 현장 소식을 문자메시지로 써서 날랐고, 실시간으로 카페 사람들에게 전달했으며, 카페 게시판을 통해 다른 회원들과 공유했다. 또 인터넷 포털에 미국산 쇠고기 기사가 뜨면, 이들은 주저 없이 수백 건의 댓글을 연이어 올렸다. 이들이 댓글을 다는 데 필요한 시간은 1분이면 족했다.

그런 점에서 ‘2.0세대’는 개인주의적이면서도 쌍방향 소통을 중시하고 모바일과 인터넷을 자신의 가장 중요한 표현수단으로 삼는 ‘디지털 노마드’세대이자 자아실현을 소중히 하는 ‘탈(脫)물질주의’ 세대이고, 그러면서도 부모인 ‘386 세대’로부터 사회비판 의식을 알게 모르게 학습한 격세유전세대로 평가할 만하다(김호기, 2008).

⑦ 소결

지금까지 언급한 것 외에도 청소년을 지칭하는 용어는 많다. 타고난 사업 감각과 수완을 가져 장차 개인 사업가(Entrepreneur)를 꿈꾸는 청소년세대를

일컫는 ‘E세대’, 스포츠와 컴퓨터게임, 만화, 음악, 영화, 춤 등 어느 한 가지에 미쳐야 직성이 풀린다는 ‘중독된 세대’(Chemical Generation)의 의미를 지닌 ‘C세대’, 이동통신발달로 움직이면서 이메일로 의견을 주고받는다든 의미의 ‘M세대’, 엄지손가락으로 문자메시지를 능란하게 보내는 부류를 지칭하는 ‘엄지족’, 핸드폰, 모바일을 갖추고 마치 유목민과 같이 활동하는 디지털노마드족, 누에고치(cocoon)처럼 자신의 틀 안에서만 폐쇄적으로 머무르는 개인주의적 성향이 강한 코쿰족 등 청소년세대를 표상하는 용어는 이루 헤아릴 수 없을 정도로 많다.

하지만 앞서의 논의에서 살펴보았듯이 청소년들 사이의 일시적 유행, 즉 청소년들의 일시적인 사회문화적 특성을 기준으로 사회과학적 의미의 세대 개념을 도출하는 것은 적절히 못한 것으로 판단된다. 사회과학적 의미의 세대가 되기 위해서는 그러한 특성들이 어느 정도 일관성과 지속성 및 반복성을 지녀야 하며 그것의 보유 내지 체화 여부가 그 세대와 다른 세대를 질적으로 구분짓는 분기점이 될 수 있어야 한다. 또한 이것들은 특정 생애단계, 예컨대 청소년기의 특성을 넘어 그들의 전 생애에 걸쳐 지속적이면서도 강력한 영향력을 미쳐야 한다.

(3) 청소년의 세대적 특성

본 연구는 오늘날의 청소년을 지칭하는 수많은 용어들 중 정보사회의 사회과학적 세대 개념에 가장 부합하는 것으로 N세대를 상정한다. 정보사회의 전면화와 더불어 세대 간의 존재 방식과 관계 방식이 근본적으로 변화하고 있는데, 그 중심에는 N세대로 표상되는 청소년들이 자리하고 있기 때문이다. 이런 각도에서 R세대와 2.0세대는 N세대에서 진화했지만 본질적으로는 후자의 특성을 담지하고 있는 것으로 볼 수 있다.

N세대는 미국의 미래학자 탭스콧(D. Tapscott)의 『디지털문명의 도래-N세대의 부상』(Growing up Digital: The Rise of the Net Generation)을 통해 처음 인구에 회자되기 시작했다. 여기서 N세대는 1977년 이후에 태어난 신세대로

서 인지 능력이 생길 때부터 컴퓨터에 친숙한 청소년층이었다. TV의 세례를 받은 이전의 X세대가 지식이나 정보를 일방적으로 받기만 하는 세대였다면 N세대는 쌍방향 미디어로 정보 전달자와 논쟁을 벌이고 적극적으로 자신의 의견을 개진하는 등 지극히 능동적인 캐릭터의 소유자들로 묘사되었다. 탭스콧은 이들을 디지털 기술, 특히 인터넷을 아무런 불편 없이 자유자재로 활용하면서 인터넷이 구축한 사이버공간을 삶의 주요 무대로 인식하는 세대, 책보다는 인터넷, 편지보다는 이메일, TV보다는 컴퓨터에 더 친숙한 세대로 규정했다.⁷⁾

N세대는 태어나면서부터 인터넷 환경에서 성장해 왔기 때문에 이메일, 인터넷, 휴대폰 등의 네트워크 미디어를 일상생활의 기본 도구로 활용한다. 그것의 사용 기술이 너무도 자유자재이고 능수능란해서 기성세대는 도저히 따라잡을 엄두를 내지 못한다. 하루가 다르게 업그레이드되는 컴퓨터와 네트워크 매체들은 이들에게 눈, 코, 입, 귀, 손과 다를 바 없는 감각 기관 중의 하나이자 신체의 연장일 뿐이다.

또한 이들은 컴퓨터의 디지털 정보 처리 특성을 닮아 사고방식도 디지털적이다. 0 아니면 1인 것처럼 가부가 분명하다. 타협과 협상에 서툰 반면, 취사선택이 단호하고 빠르다. 아날로그식 사고방식이 총체적이고 적분적이라면 디지털식 사고방식은 분절적이고 미분적이다. 압축과 대역폭에 따른 정보 전송의 효율성을 추구하는 것처럼 생활에서도 의리나 체면보다는 효율성과 신속성을 우선한다. 숨소리가 들리는 인간적 접촉보다 디지털 사운드로 매개되는 네트워크 접속을 선호한다. 직접 대면한 적이 없는 사람들과 인터

7) 탭스콧이 정의한 N세대의 특징은 다음과 같이 집약된다(Tapscott, 1998: 125-141). 첫째, 극단적인 독립성과 적극성으로 필요한 정보를 찾고 찬반이 분명하며, 관행 파괴적이고 창조적이며 자아정체성이 강하다. 둘째, 감성적이고 지적으로 개방적이며 자유로이 자신을 노출시킨다. 셋째, 다양한 문화에 대해 배타적이기보다는 포용적이며 세계화에 대한 적응력이 높다. 넷째, 자유롭게 자신을 표현하고 자기주장이 강하다. 다섯째, 끊임 없이 새롭고 더 나은 것을 추구하며 혁신 지향적이다. 여섯째, 성숙하기 위한 열정으로 뭉쳐있으며, 인터넷 사용을 통해 자신이 성인이 되었다고 생각하는 경향이 있다. 일곱째, 새로운 기술의 작동원리를 알고 싶어 하며 탐구심이 강하다. 여덟 번째, 기다리는 데 익숙하지 않고 조급하며 실시간 세계를 선호한다. 아홉 번째, 기업적 이익에 민감하며 이에 대해 비판적이다. 열 번째, 정보의 출처와 사실 여부를 확인하려고 하며 인간 관계에 대한 기본적 신뢰를 갖고 있다.

넷상에서 거리낌 없이 생각과 감정을 주고받으며 그런 대상에 더 강한 애착을 갖는다.

여기서는 N세대로 표상되는 청소년들의 특징을 정보화세대, 소비세대, 여가세대, 영상세대, 자기표현세대, 게임세대, 퓨전세대의 관점에서 조명한다.

① 정보화세대

오늘의 한국사회는 정보화의 전면화 단계에 진입하고 있다. 청소년들은 새로운 정보통신기술의 작동원리를 잘 이해할 뿐만 아니라 실제로 그것을 어떻게 움직이게 할 수 있는지, 이를 자신의 관심을 충족시키고 생활에 활용하는지를 잘 알고 또 실제로도 잘 활용한다. 탭스콧에 따르면, 정보사회에서는 인류역사상 처음으로 아이들이 주도권을 행사하게 되었으며, 때로는 어른들이 아이들에게서 배워야 하는 위치에 있다. 과거에는 부모들이 모든 가치분야에서 권위자 입지를 확실히 할 수 있었고 아이들이 부모보다 먼저 새롭고 유익한 것을 배워 부모에게 가르친다는 것은 상상하기 어려운 일이었다. 하지만 이제는 정보화의 진전으로 ‘세대차이’(generation gap)가 문제가 아니라 한 세대가 다른 세대를 앞서가는 ‘세대 덩기’(generation lap)가 문제가 되는 시대로 변모했다. 뉴미디어에 대한 이해나 새로운 디지털기술에 대한 지식은 젊은 세대가 기성세대를 훨씬 압도한다(윤옥경, 2000: 59).

② 소비세대

1990년대 이후 한국의 청소년집단은 1960년대 이래 고도 성장기를 거치면서 이루어진 경제적 축적의 혜택을 가장 먼저 받고 있는 세대이다. 다양한 사회적 배경과 상이한 경제적 처지에 있던 청소년집단 전체를 선불리 ‘풍요의 세대’로 못 박는 것은 문제가 있을 수 있지만 적어도 상대적으로 이들은 자본주의 원시 축적기를 벗어나 경제적 잉여를 생산하기 시작한 시점의 남은 자본주의를 자신의 존재조건으로 한다.

이 시기를 기점으로 한국 사회의 소비 규모는 현저히 증대했고 소비 구성에서 소비재와 서비스의 소비는 급속히 늘어났다. 1990년대 이후 청소년세

대는 이러한 배경 속에서 성장하면서 자연스레 소비에 익숙해졌고 그래서 소비를 즐길 줄 안다. 뿐만 아니라 이들에게는 기성세대와 달리 소비에 대한 죄의식 자체가 부재한다.

새로운 소비계층이면서 상대적으로 막강한 구매력을 갖춘 청소년세대는 당연히 소비재 산업과 문화산업의 집중적인 판매대상으로 떠올랐다. 최근에 등장한 새로운 형태의 문화산업들이라 할 수 있는 유흥산업, 패션산업, 영상산업, 외식산업 등은 청소년집단을 가장 중요한 판매대상으로 삼고 있다.

③ 여가세대

한국사회가 물질적으로도 풍요로운 단계를 지나고 삶의 양적인 문제가 해결된 상황에서 다양한 욕구를 충족시키는 영역으로서 소비 및 여가가 보편적인 가치로 수용되게 되었다. 청소년세대는 다양한 선택지를 바탕으로 더욱 쾌적한 소비와 여가문화를 지향한다(김희재, 2004: 149). 끊임없이 일해서 돈 벌고 출세하고 성공하는 일중독 스타일의 인생은 오늘의 청소년들을 포상하는 가치가 아니다. 이들에게 있어 일은 해야 하지만 놀기도 해야 하며 근사한 인생이란 돈 벌어 출세하고 성공하는 그 자체가 아니라 즐거운 인생을 사는 데 있다(문용린, 1995: 32).

④ 영상세대

1990년대 이후 청소년집단에서 목도되는 또 하나의 특징은 이들이 1980년대부터 본격화하기 시작한 영상매체의 확산 속에서 성장한 영상세대라는 점이다(김종길, 2002b). 이들은 어린 시절부터 컬러 TV와 비디오, 전자게임과 컴퓨터 등의 새로운 영상매체에 익숙해 있었다. 이는 이들이 이전 세대에 비해 상대적으로 논리성에 약한 대신 감각적이고 감성적인 성향을 가지고 있음을 의미한다. 이처럼 사람들이 시각적 이미지에 익숙해지면서 ‘볼거리’가 중요해질 뿐 아니라 볼거리의 내용과 형식 또한 더욱 자극적으로 변해갔다. 그리하여 이제 볼거리는 단지 정보 전달의 기능을 넘어 욕망의 해결사 역할을 수행하기에 이르렀다. 기존의 비디오와 오디오에 더하여 컴퓨터도

멀티미디어화되고 네트워크화되어 영상 세대를 위한 다양한 시각적 자료의 출처를 제공한다. 텔레비전이 일방적인 볼거리만을 제공해 주었던 데 비해, 인터넷은 청소년들이 원하는 볼거리를 스스로 선택할 수 있도록 해줌으로써 이들의 대표적인 활동 공간으로 부상했다.

⑤ 자기표현세대

오늘날의 젊은이들은 기성세대로부터 비공개와 은폐에 시달려왔다고 생각하기 때문에 공개와 개방 그 자체를 선으로 여기려는 경향이 있다. 집단 속에 있으면서도 언제나 집단과는 다른 자기만의 독특성을 과시하고 싶어 한다(문용린, 1995: 31).

그럼 점에서 오늘의 청소년세대는 자아표현의 욕구로 충만한 세대라고 할 수 있다. 자아표현의 욕구란 개인주의의 확산과 더불어 자신의 정체성을 적극적으로 확인 및 표출하고자 하는 욕구, 타인으로부터 폭넓게 인정받고 싶은 욕구이다. 고래(古來)의 결핍 동기에 의한 가치 지향, 즉 타인에 비해 내가 갖고 있지 못한 것을 획득하고자 하는 동기에 의해 추구되는 가치 지향은 약화되는 반면에, 차별화 동기에 의한 가치 지향, 즉 개별적 취향과 개성에 따라 욕구가 다양화되는 경향은 강화된다. 선호하는 직업의 유형이 사회적 평판에 관계없이 다양해지고 있고, 직업 선택에 있어 남녀구분이 적어지고 있으며, 파격적 의상이나 헤어스타일 등을 통해 개성적인 외모를 연출하는 사람들이 늘고 있다.

젊은이들의 자기표현 욕구가 거침없이 발산되는 곳은 사이버공간이다. 이곳에서 젊은이들은 원하는 갖가지 정보를 얻을 뿐만 아니라 자유롭게 자신을 표현하고 이에 대한 피드백을 확인한다. 청소년세대는 인터넷을 통해 자기를 표현하고 자신의 목소리에 대한 피드백을 받는 커뮤니케이션 활동에 적극적이다. 인터넷을 통해 자신의 문화적 취향을 드러내고, 자기표현의 욕구를 충족시키며, 다른 사람과의 상호작용을 즐긴다. 특히 대면접촉이 아닌 문자를 통한 커뮤니케이션인 인터넷 게시판은 자신의 신분을 밝힐 수 있는 사회적 단서가 결여되어 있고 이러한 점은 자신을 자유롭게 표현하는 데 장

점으로 작용한다(이동후, 2004: 71).

⑥ 게임세대

사회경쟁이 날로 격화되어 가는 오늘날, 주어진 여건 하에서 최선의 결과를 추구하려는 게임의 논리와 게임 마인드의 적용영역이 군사적·경제적·정치적 영역은 물론이요 일반 대중의 행위에까지 확산되어가고 있다. 게임에 대한 이 같은 수요는 산업적인 측면뿐만 아니라 문화 영역에서도 두드러지게 나타나고 있다. 다시 말해, 오늘날 게임은 단지 컴퓨터와 디지털 기술 발전의 산물만을 의미하는 것이 아니라 문화와 산업의 중요한 영역으로서 우리 사회에 막대한 영향력을 행사하는 분야로 떠올랐다.

특히 청소년들의 게임 욕구와 수요는 폭발적이다. 선진국에 비해 다양한 야외활동을 즐길 수 있는 시설이나 여건이 갖추어져 있지 못한 한국사회에서 개별 가정이나 PC방 등을 근거지로 한 디지털 게임은 최근 청소년층을 중심으로 급속히 확산되는 추세에 있다. 청소년들에게 게임은 더 이상 ‘농땡이 치는 것’이 아니라 자신의 능력과 취향에 따라서 즐겁게 사는 것, 즉 놀이로 이해되고 있다.

⑦ 퓨전세대

오늘날의 청소년은 오디오와 비주얼이 함께 제공되어야만 만족하는 복합세대이자 그래픽, 소리, 동영상 등의 시청각적 이미지를 통해 즉시적으로 정보를 파악하는 감각 세대이다. 그렇다고 이들이 단순히 TV나 PC 앞에 앉아 시청하는 것에 만족하는 정주성 세대는 아니다. 이들은 대형 전광판 주위에 둘러앉아 함께 소리를 지르거나 다른 사람과 직접 부대끼면서 놀이를 즐긴다. 뿐만 아니라 이들은 옷, 몸짓, 신체 등을 사용하여 자신의 희로애락을 솔직히 표현하는데, 이들의 이 같은 특성이 가감 없이 드러난 것이 월드컵 기간 중의 대규모 길거리 응원이었다.

오늘날 한국의 청소년들은 밀폐된 공간에 갇혀 단순히 PC 하나로 세상과 소통하는 창백한 10대의 이미지를 뛰어넘고 있으며, 그런 점에서 이들은 감

성으로 통하고 몸으로 말하는 일종의 ‘퓨전’(fusion) 세대라고 할 수 있다. 기존의 사이버세대가 온라인 활동, 개인주의 등을 특징으로 했다면, 중학교 1학년생부터 대학생에 이르는 연령층으로 구성된 새로운 세대는 정보기술을 기반으로 한 온라인 활동과 오프라인 활동을 효과적으로 결합한다.

(4) 청소년세대의 문화적 특성

청소년세대의 힘은 그들이 창조하는 새로운 문화에서 나온다고 해도 과언이 아니다. 정보화의 진전과 함께 문화·지식의 축적과 생산에 있어서 연소자 세대와 연장자 세대의 지위와 역할 그리고 그 상호관계가 역전되는 조짐이 뚜렷하다. 지식정보사회로 표현되는 오늘의 사회에 있어 젊은 세대는 연장자 세대들에 의해 축적된 문화·지식의 단순한 전수자가 아니며, 오히려 많은 측면에서 새로운 것의 창출자와 전달자의 위치를 점하고 있다. 문화매체가 확장되고 휴대폰과 인터넷이 일반화되며 자발적 동호회가 급성장하면서 세대간 차이도 한층 가시화되고 있으며, 문화현상을 세대변수와 연관시켜 이해해야 할 필요성 또한 증대되고 있다.

이들이 사회의 중추세력으로 등장할 10년 또는 20년 후가 되면 정치, 경제, 교육 등 거의 모든 부문에서 상상하기 힘들 정도의 혁명적인 변화가 올 것으로 예상된다. 벌써부터 젊은이들이 창업한 수많은 벤처기업들이 경제의 흐름에 큰 영향을 미치고 있으며, 2002년 대통령선거와 2008년 ‘촛불시위’ 과정에서 보듯 정치영역에서도 젊은 세대의 영향력은 막강해지고 있다.

① 공동체문화

청소년세대는 인터넷을 통해 많은 사람이 사용하더라도 소모되어 효율성이 떨어지지 않는 정보·지식을 생산·공유하는 과정을 통해 독점, 권위, 논리, 이성보다는 공유, 자유, 개방, 감성을 터득해 나간다. 그래서 이들은 대부분의 교육을 부모나 교사로부터 받기보다는 컴퓨터를 통해 배우기를 즐기며, 또래에게서 배우거나 아는 것을 적극적으로 또래와 나누기를 좋아한다.

이들은 자기 의사 표시에도 적극적이어서 컴퓨터나 인터넷을 통해 의견을 내고 같은 관심사를 갖는 사람들끼리 동호회 또는 사이버공동체를 만들어 집단 의사 표현을 하거나 새로운 인간관계의 망을 형성해 간다. 이들에게 있어 인터넷은 오프라인 세계에서 찾기 어려운 자기존재감이나 소속감을 갖게 해주는 공간, 하나의 주체적인 존재로서 문화를 만들어가고 인정받는 공간, 재미있게 놀 수 있는 공간으로 인식되고 활용된다(이동후, 2004: 69). 대다수의 청소년 네티즌들은 인터넷을 통해 다른 사람을 만나고 소통하고 관계를 맺으며 사회공동체에 참여하는 것에 큰 매력을 느끼고 있다.

일반적으로 사이버공동체는 사이버스페이스에서 적절한 수의 사람들이 공적인 상호작용을 통해 인간관계의 망을 만들어낼 때 형성되는 사회집단(Rheingold, 1993)으로 이해되며, 주로 이메일, 유즈넷, 게시판, 웹사이트, 대화방, 온라인 게임 길드 등을 통해 형성되고 있다. 특히 청소년들은 곳곳에서 매체의 특성에 부합하며 구체적인 관심사를 반영하는 자신들만의 새로운 공동체를 실험해가고 있다. 이렇게 깊이가 더해진 관심의 결과는 특정 문제에 대한 전문가가 될 수 있는 ‘마니아문화’라는 질적 변화를 가져옴으로써 청소년 자신에게 또 다른 ‘가능성의 문’을 열어주고 있다(김종길, 2002c; 조혜영·김종길, 2005).

② 표현문화

오늘의 청소년들은 정보화 시대의 새로운 표현문화를 주도하는 세대이다. 이들은 이미 오래 전부터 사이버공간의 한계로 지적되고 있는 감정의 표현을 최대한 보완하기 위해 이모티콘을 포함한 새로운 표현의 도구들을 개발·확산시켜 왔다. 이모티콘은 감정을 나타내는 ‘이모션’(emotion)과 상(像)을 뜻하는 ‘아이콘’(icon)의 합성어로 간단한 기호로 자신의 감정을 드러낼 때 쓰이는데, 애초 모바일의 SMS를 위해 사용됐던 것이 최근 메신저 사용자가 급증하면서 인터넷을 통한 일상적인 대화에서도 없어서는 안 될 청소년들의 주요 표현수단으로 자리를 잡았다. 현재 인터넷에 떠도는 이모티콘의 수는 1만개 이상으로 추정된다. 초기 형태인 기호를 이용한 이모티콘에서부터 표

정, 선물, 꽃, 입술, 하트 등을 형상화한 그림 이모티콘에 이르기까지 그 모양과 용도도 다양하다.

2002년 한·일 월드컵 즈음에서는 이른바 W언어가 저연령 청소년을 중심으로 급속하게 번지기도 했다. 월드컵이 열리는 동안 세계 각국에 대한 청소년들의 관심이 높아지면서 이들은 기존 언어에 도형과 외국어를 혼합한 특수언어를 만들어낸 것이다. 월드컵 세대의 주역인 10대들이 사용하는 언어라고 해서 앞 글자의 이니셜을 사용해 W언어라 불리었다.

청소년들의 이 같은 통신 은어를 어떻게 받아들이는 것인가에 대해서는 양론이 엇갈리고 있는데, 크게는 2세대 통신 은어를 하나의 은어로 인정해야 한다는 의견과 한글과괴 현상을 막기 위해 차단장치를 마련해야 한다는 의견이 양립한다. 통신 은어를 옹호하는 측은 “은어는 특정인들이 사용하는 용어인 만큼 2세대 통신 은어를 제한하기에 앞서 하나의 문화로 받아들여야 한다”고 주장하고 있다. 이들의 언어는 권위적인 성인, 남성, 교사의 가치 기준에서 볼 때 무질서 속의 질서를 표현하는 것으로 보일지 모르나 청소년세대의 가치기준에서 보면 그들만의 심층구조, 의미를 표현하는 나름대로의 질서를 재구성하는 것으로 볼 수 있다는 것이다. 반면에 이를 반대하는 입장은 “인터넷도 이제 보편적인 통신매체인 만큼 더 이상 은어로 받아들이는데 한계가 있으므로 더 이상의 확산을 막아야 한다”고 맞서고 있다.

③ 소비문화

사실 청소년세대를 지칭하는 갖가지 개념들이 대중적으로 알려지게 된 것은 기업의 마케팅 전략에 기인한다. 1990년대 초 모 화장품 회사가 ‘네 멋대로 해라’라는 광고 카피로 불러일으킨 ‘X세대’ 논쟁도 상품 판매 전략의 부산물이었다. 그럼에도 불구하고 이 같은 용어의 탄생이 새로운 세대를 만들어낸 사회의 변화를 적절히 반영하고 있는 것도 사실이다. X세대 신드롬은 대량생산과 획일적 소비에 대항하는 신세대 경향을 반영했다.

통신 환경의 변화로 등장한 N세대라는 용어 역시 애초에 소비 선택의 자유와 맞춤형 서비스, 소비와 생산의 동시 참여 등 젊은 층의 욕망을 기업들

이 광고에서 경쟁적으로 반영하면서 나왔다. N세대에 속하는 청소년층의 인구비중은 전체의 4분의 1 정도인 1,000만 명 정도로 추정되며, 이들이 사용하는 한 달 용돈은 평균 5만 원 선으로 연간 6조원에 달한다. 그 이외에 의류, 가방, 컴퓨터 등 이들이 부모에 의존하는 소비규모를 합치면 이들은 10조원이 넘는 시장을 형성한다.

이윤을 추구하는 기업들은 변화를 좋아하고 유행에 민감한 청소년세대를 타깃으로 계속 새로운 상품을 생산하고, 매체들은 강력하고 튀는 광고로 이들을 유혹하여 새로운 유행을 만들어 간다. 유행을 따라가게 하고, 그것들을 소유하도록 하는 것이다. 그래서 오늘의 청소년세대는 외모와 패션에 민감하고, 새로 나온 첨단 휴대폰, MP3 기기 등을 어떠한 방식으로든 소유하려 한다. 개성이 강하고 창의적이며 남과의 차별성을 인정받는 것을 최고의 미덕으로 여기던 청소년세대가 상업화 공세의 와중에서 ‘복제된 개성과 창조성’을 소비하며 기성세대와 다름없이 획일화되는 역설적 상황이 전개되고 있는 것이다.

더불어, 청소년세대는 상품구매에 있어서도 가격이나 품질 등 기존의 정형화된 패턴에서 벗어나 총체적인 이미지와 감각을 중시하는 경향을 보인다. 발달 시기적으로 자기중심적인 사고를 하는 청소년들의 가장 큰 관심사 가운데 하나는 패션이다. 이들에게 패션은 개성 있는 자기연출로 자신을 효과적으로 표현할 수 있는 커뮤니케이션 그 자체이기도 하다.

④ 정치문화

청소년세대는 양적으로 성장할 뿐만 아니라 사회변동의 주도적 세력으로 부상하고 있다. 젊은 세대들을 사회적 주류로 이끈 결정적 단초를 제공한 것은 2002년 지구촌 잔치인 월드컵 때 전국을 감동의 도가니로 몰아 넣었던 길거리 응원의 주인공 ‘붉은악마’였다. 5개월 여 뒤 미군 장갑차에 숨진 여중생 사건으로 전국을 추모의 촛불로 밝혔던 여중생 추모시위 역시 온라인과 오프라인을 넘나들며 활동하는 청소년들의 적극적 참여 없이는 생각하기 어려웠다. 관련 사이트 게시판에 집회 일정 논의에 대한 글이 뜨면 대학생,

회사원, 주부는 물론이요 10대의 중·고등학생까지 폭넓은 연령층이 참여했다. 특히 교복을 입은 중·고등학생들의 대거 참여와 눈물의 호소는 월드컵 기간 동안 붉은악마 현상이 그러했던 것처럼 외신을 타고 전 세계의 이목을 집중시켰다(김종길, 2002b).

정보통신 기술로 무장한 청소년세대는 2002년 대통령선거에서도 인터넷과 이동전화를 통해 선거 판세에 대한 정보를 실시간으로 주고받으며 정치변화의 중심으로 등장했다. 매스미디어가 일방적으로 쏟아내는 제한된 정보를 거부하고, 원하는 정보를 스스로 찾고, 또 적극적으로 알렸다. 2002년 대통령선거 투표율이 사상 최저를 기록했음에도 노무현 후보가 승리를 거둘 수 있었던 중요한 요인의 하나는 이처럼 그를 지지하는 비율이 높았던 20대가 결집할 수 있었기 때문이다. 개인주의 성향이 강한 20대들이었지만 개인전화와 인터넷 등으로 묶어낼 수 있었기에 가능한 일이었다. 개성과 자기주장을 강조하고, 기존의 권위를 그대로 받아들이지 않는 청소년문화가 정치문화 현장에도 그대로 투영된 것이다.

하지만 여기서 주시할 대목은 청소년세대의 정치 지향과 가치관은 지극히 복합적이고 다중적이며 모순적인 특징을 보인다는 점이다. 바꿔 말해, 청소년세대는 2002년과 같은 역사의 특정 국면에서 특정한 계기로 변화의 방향으로 물꼬를 틀었을 뿐 여전히 정치적으로 ‘어디로 튈지’ 그 향방을 예측하기 힘든 세대이다. 월드컵 길거리응원전에서 맛본 자발적 공동체정신, 촛불시위가 함축하고 있는 반공·냉전 보수주의로부터의 탈피 흐름이 ‘우연히’ 이어지며 어디로 튈지 모르는 젊은 세대를 2002년 개혁구도의 방향으로 물꼬를 틀게 했던 반면에 2008년 대통령선거와 국회의원선거에서는 청소년세대가 선거참여에 유보적이고 ‘진보’에 냉소적이었다가 최근 쇠고기 문제와 같은 생활세계 이슈에는 다시금 민감하게 반응하는 변화무쌍한 행태가 이를 방증한다.⁸⁾

8) 지난 18대 총선 투표 마감 직후 MBC가 보도한 연령별 정당지지율 조사에 따르면, 전통적으로 진보성향이 강한 20대의 한나라당 지지율이 53.1%로 과반을 넘었다. 10여 년간 여당의 자리를 지키면서 중도 진보를 표방해온 통합민주당의 정당지지율은 19.5%에 불과했으며, 진보의 대명사로 젊은 층의 지지에 힘입어 지난 17대 총선 때 대거 국

⑤ 성문화

끝으로 청소년세대와 관련해 주목할 것은 인터넷을 매개로 한 새로운 청소년 성문화의 가능성이다. 우리나라 청소년들은 성 고민이나 성 관련 정보를 터놓고 얘기할 수 있는 상대 1순위로 또래집단을 들고 있고, 포르노 등의 음란물을 또래끼리 무리를 지어 즐기고 있으며, 인터넷상의 흥미 있는 성 관련 정보 역시 또래집단으로부터 얻고 있다. 특히 인터넷 사용과 관련한 또래집단의 압력은 청소년들의 전반적인 인터넷 사용을 촉진시킴과 동시에 인터넷 환경에서의 청소년 성 지식 습득에 큰 영향을 미치고 있다. 물론 이들이 이를 통해 얻는 성 관련 지식은 지극히 단편적일 뿐만 아니라 과장 또는 왜곡되기 쉽다(김종길, 2002a).

그 이외에 성의 개방과 상품화를 가속화시키고 있는 대중문화와 그 전달자인 미디어도 청소년 성문화에 지대한 영향을 미치고 있다. 부모나 학교와 같은 공식적인 사회화 기관이 청소년들로부터 외면당하고 있는 오늘의 현실에서 청소년의 성문화 형성에 있어 미디어의 역할, 특히 청소년층을 중심으로 광범위하게 퍼져있는 인터넷의 역할은 또래집단과 더불어 앞으로 더욱 더 그 영향력을 확대할 것으로 보인다. 이것이 표현되는 인터넷상의 장소는 무수히 많으나, 그 중에서도 특히 P2P, 인터넷 음란물 사이트, 음란채팅(사이버섹스), 성 관련 정보 및 성문제 상담 사이트 등이 애용되고 있다.

인터넷의 확산은 청소년들의 음란 표현물 접촉 경험을 급속히 증가시키고 있다. 최근 들어 음란 표현물은 그것의 수용에 가장 적극적인 것으로 알려진 남자고등학생을 넘어 중학생에게도 널리 확산되고 있으며, 지금까지 성 표현물 접촉에 소극적인 것으로 알려진 여자청소년층에서도 접촉 경험이 증가하고 있는 것으로 보고되고 있다. 이처럼 사이버 공간에서 제공되는 성 표현물이 급속히 확산되는 이유는 인터넷에는 기존 매체가 제공하는 것들이 모두 모여 있을 뿐만 아니라 접근이 다른 어떤 매체보다도 더 용이하기 때문이다(엄기호, 2000). 특히 CD-ROM 형태로 유통되고 있는 컴퓨터 동영상

회에 입성한 민주노동당의 정당지지율 역시 7.8%에 그쳤다(아시아경제, 2008년 4월 25일자).

은 감추기가 쉽고, 또 발각되더라도 컴퓨터 프로그램으로 위장할 수 있으며, 집에서 부모의 눈을 피해 간편하게 볼 수 있다는 이점 때문에 현재 청소년들에게 가장 인기 있는 음란 표현물로 통한다.

사이버 성문화를 대변하는 또 하나의 중요한 활동인 사이버섹스 또는 음란채팅은 온라인으로 연결된 다른 사람과 동시에 암묵적 혹은 명시적인 성적 메시지나 성적 환상을 교환하는 것을 말한다. 음란 표현물 접촉과는 달리 음란채팅은 쌍방향 의사소통에 의해 이루어지기 때문에 상대방의 의사관계의 지속성을 담보하는 핵심 관건이다. 즉, 음란채팅은 상대방이 실제로 존재하고 있고 상대방과 실시간으로 의사소통을 하고 있기 때문에 음란 표현물 접촉보다 훨씬 더 실제의 육감적인 성을 느낄 수 있게 한다. 또한 음란채팅은 익명성에 의한 ‘탈억제’의 작용으로 사회적 규범에 의해 눌러져 있던 욕구를 표출할 수 있도록 하며, 참여자들이 쉽게 성충동을 느낄 수 있게 한다. 음란채팅의 이 같은 특성은 청소년들의 사이버공간 활동을 강화시키게 되며, 이러한 경험의 반복은 이들의 성에 대한 의식은 물론 현실 세계에서 성 행동에도 영향을 미친다.

(5) 맺음말

2008년 오늘의 청소년세대는 다방면에서 현실을 바꾸는 하나의 강력한 힘으로 부상했다. 이들이 기성세대가 지탱하고 누려왔던 가치관 속에서 자신들의 주장을 담은 목소리를 거리낌 없이 낼 수 있게 되고 기존 사회의 틀을 깰 수 있었던 것은 인터넷 시대의 도래, 사이버공간의 확장이 결정적인 동인이었다. 시대적 흐름 속에서 권위적이고 보편화된 가치관과 질서를 거부한 청소년세대는 이 같은 사이버 시대 정보화 사회의 주역으로 활약하면서 기성의 문화를 흡수하고, 자신들의 것으로 만들어내면서 사회의 전면에 등장해 세대의 변화와 개혁을 이끌어내고 있는 것이다.

사회변동의 큰 흐름에서 볼 때, 청소년세대는 ‘패러독스의 시대’(the age of paradox)가 도래했음을 알리는 전령이다(김종길·김문조, 2006). 386세대든,

개발세대든, 전쟁세대든 간에 기성세대는 통제와 자율, 집단주의와 개인주의, 인간과 기계, 민족주의와 세계주의, 그리고 온라인 공간과 오프라인 현실 중 하나를 선택하고 고수하려는 경향을 보였다. 그런 점에서 이들은 ‘양자택일(either/or) 세대’였다. 반면에 지식정보사회의 청소년은 서로 충돌하는 요소들, 가치관 사이의 조화 가능성을 타진하고 직접 체현하고자 했다. 그런 점에서 이들은 ‘패러독스 세대’이다.

2. 선행연구 고찰

1) 세대 간 가치관 비교

박영신·윤영진·김의철(2006)은 청소년과 성인세대 집단별로 한국사회와 사람에 대한 인식, 한국사회의 사람과 기관에 대한 신뢰에서 어떤 차이가 있는지 분석했다. 그 결과, 청소년은 비교적 한국사회를 긍정적으로 인식하는 경향이 강했고 성인은 부정적 인식이 더 많았다. 즉 청소년 집단은 한국사회가 민주적이고 합리적 사회며 선진강대국이라는 것을 성인세대보다 더 강하게 인식하고 있었던 반면 성인세대는 한국사회가 불안하고 부정부패가 많으며 보수적이고 연고주의가 팽배한 사회라고 인식하는 경향이 더 강했다. 한국사회의 기관에 대한 신뢰와 관련, 청소년세대는 국회, 정당, 법조계, 노동조합, 경찰서, 교육기관을 성인세대보다 더 신뢰하고 있는 것으로 조사됐다. 하지만 김신영·오성배·이명진(2007)의 연구결과, 한국청소년들의 대부분(79.5%)이 한국사회가 불공정한 사회인 것 같다고 생각하는 것으로 나타났다. 사회에 대한 신뢰수준은 41점(100점 만점)으로 매우 낮게 나타나 한국청소년들의 사회에 대한 신뢰가 그다지 높지 않음을 보여주고 있다. 이와 더불어 청소년들의 정치참여도 매우 낮은 것으로 조사됐다. 청소년들의 정치에 대한 관심은 37.9점(100점 만점)으로 매우 낮았고 대통령선거나 남북정상회담 등 주요 정치적 이슈에 대한 관심도 그다지 높지 않았다.

이처럼, 청소년들은 단지 성인세대와 비교해서 볼 때 전반적으로 한국사회에 대해 그들의 부모세대보다 더 긍정적으로 인식하고 긍정적 정치문화심리를 가지고 있는 것으로 볼 수 있다.

김의철·박영신(2004)은 청소년과 성인 세대의 삶의 질 인식과 관련된 토착심리를 비교 분석했다. 그 결과 전반적으로 삶의 질을 높이는 요소와 관련, 청소년은 자기조절, 학업성취, 원만한 인간관계, 여가생활 순으로 답했고 성인의 경우 경제적 요인, 자기조절, 화목한 가정, 여가생활 순으로 나타났다. 즉 두 집단 다 자기조절을 중요한 삶의 질의 요소로 간주했지만 청소년의 경우 학업성취, 성인의 경우 경제적 요인에 비교적 많은 비중을 뒀다. 청소년의 경우 학교생활에서 삶의 질을 높이는 요소로 친구관계, 학업성취가 중요했고 성인의 경우 직장생활에서 삶의 질을 높이는 요소로 원만한 인간관계가 가장 중요했고 경제적 요인, 성취감 순이었다.

정명숙·김혜리(2005)는 중학생, 고등학생, 대학생, 성인, 노인집단 등 다섯 세대집단을 연구대상으로 삼아 삶에 대한 가치관 차이를 비교했다. 그 결과 성인과 노인세대가 중·고·대학생 세대보다 더 보수적이고 전통적인 가족중심 가치관을 지니고 있는 것으로 나타났다. 즉 젊은 세대일수록 가족의 중요성이나 결혼의 필요성에 대한 인식이 줄어드는 추세를 보였다. 이같은 결과는 김신영·오성배·이명진(2007)의 청소년가치관 조사에서도 나타났다. 즉 청소년들은 결혼에 대한 전통적인 사고들 가령 남자가 여자보다 나이가 많아야 하며 아내는 가정을 돌봐야 한다는 생각에 대해 매우 부정적인 반응을 나타냈다. 반면 혼전성관계에 대해서는 다소 개방적인 태도를 보였다. 혼전성관계에 관한 질문에 57.2%의 청소년들이 상황에 따라 할 수 있다고 답했던 것이다. 결혼의 필요성에 대해서도 세대간 차이가 뚜렷했다. 박영균·박영신·김의철(2006)의 연구결과 청소년들의 55.5%가 반드시 결혼해야 한다고 답한 반면 성인들의 경우 이보다 더 많은 67.6%가 자녀들이 반드시 결혼해야 한다고 응답했다. 혼전성관계허용에 대해서도 청소년들의 15.3%가 결혼여부와 관계없이 사랑하는 사이에서 허용돼야 한다고 답한 반면 성인들의 경우 6.1%만이 이같이 답했다.

정명숙·김혜리(2005)의 연구결과, 특히 노인세대는 청소년들의 다른 어떤 행동보다도 밤을 세워가며 게임, 채팅 등을 하는 컴퓨터관련 행동에 더 신경을 쓰고 이런 행동을 유난히 더 못마땅해 하는 것으로 나타났다.

김명언·김의철·박영신(2000)의 연구결과 청소년과 성인세대 간 현저한 차이는 일상행동에서 나타나고 있다. 즉 청소년들이 성인보다 컴퓨터를 훨씬 많이 사용하고 통신기기도 다양하게 활용하고 있다. 청소년일수록 랩이나 힙합을 좋아하며 성인은 트로트나 민요를 선호한다. TV를 시청할 때도 청소년은 쇼나 오락 가요 프로그램을 더 즐긴다. 또한 부모세대들은 보수나 안정성을 선호하는 반면 자녀세대는 진보나 개방적 가치를 선호하는 경향도 나타났다. 즉 청소년은 ‘남자든 여자든 모두 동등한 권리를 줘야 한다’는 등 진보적인 가치를 성인보다 더 추구하는 것으로 드러났다. 머리를 염색한다든지 남자가 귀걸이를 하는 등의 신세대 멋 내기에 대해서도 청소년집단이 성인집단에 비해 훨씬 긍정적으로 평가하고 있는 것으로 조사됐다.

라이프스타일 유형도 세대 간 차이가 뚜렷했다. 황상민·김도환(2004)의 연구결과 20~30대는 개인주의적 보보스형과 공동체적 개방형이 많은 반면 40~50대는 전통주의적 보수형과 현실주의적 동조형이 많았다. 즉 젊은층일수록 자신만의 개성을 자유롭게 표현하고 물질적인 풍요 못지않게 사회적으로 인정받길 원하고 있다. 또한 나이가 들수록 집안, 학벌, 연줄 등 전통적인 가치관과 권위주의적 사회질서를 존중하고 있다.

한편, 부모와 자녀 간에 하루 평균 대화를 나누는 시간은 1시간 37분인 것으로 드러났다(박영균·박영신·김의철, 2006). 선호하는 TV 프로그램도 성인의 경우 시사토론이나 뉴스를 즐겨보는 반면 청소년들은 쇼, 오락, 코미디 등 연예·오락 프로그램을 좋아하는 것으로 조사됐다.

2) 세대별 교육관 차이

교육에 대한 인식에서도 세대 간 차이는 분명하게 드러났다. 한국YMCA 조사에 따르면, 성인세대는 청소년들이 꼭 학교에 다녀야 하고 성적이 학생

을 평가하는 중요한 기준이 될 수 있으며 학생의 복장 및 두발은 교칙에 따라야 한다는 것이 당연하다고 믿는 경향이 강했다(한국YMCA전국연맹, 2005). 또한 나이가 많을수록 10대가 선거 등 정치적인 문제에 대한 견해를 가지는 것을 별로 달가워하지 않았다. 이처럼 성인 세대는 청소년들이 학교 규율에 잘 따르고 학교 공부에 충실해야 한다는 사고를 가지고 있었다. 이는 연령이 높아질수록 10대들을 사회적 존재로 인식하는 것이 아니라 학교라는 제도적 틀을 크게 벗어나지 못한 학생으로만 인식하고 있음을 보여주고 있다.

지금의 청소년들은 학교 교육에 대해 그다지 많은 기대를 걸거나 신뢰하고 있지 않는 것으로 나타났다(김신영·오성배·이명진, 2007). 응답자의 과반수(57.6%)가 학교공부에 흥미가 없다고 답했고 응답자의 80% 가량이 현재 다니고 있는 학교에서 본인의 특기나 소질을 살릴 수 없다고 응답했다. 또한 전체 응답자의 과반수(54.8%)가 현재 다니는 학교 선생님들을 존경하고 있지 않은 것으로 나타났다. 김태준(2004)의 연구결과 부모세대는 자녀세대보다 학력주의 성향이 강한 것으로 나타났다. 부모집단의 65.2%가 취업에서 고등학교나 전문대학 졸업자가 유리하더라도 4년제 대학을 가야한다고 응답한 반면, 자녀집단에서는 24.6%가 이같이 답했다. ‘학력이 높은 사람이 많을수록 사회가 발전한다고 보느냐?’는 질문에 대해서는 부모집단이 자녀집단보다 더 긍정적으로 답했다. 이러한 결과는 국정홍보처가 2006년도에 조사한 ‘한국인의 의식, 가치관 조사’에도 부분적으로 드러났다. <표Ⅱ-2>에도 나타나듯이, ‘우리나라에서 원하는 바를 이루기 위해서는 대학교를 졸업해야 한다’는 의견에 나이가 들수록 찬성하는 비율이 높은 것으로 조사됐다. 하지만 전체적으로는 30대가 가장 많이 동의하는 것으로 나타났고 연령별 차이가 뚜렷이 나타나지 않아 아직도 우리사회에서 대학을 졸업해야 잘 될 수 있다는 인식이 팽배한 것을 확인할 수 있다.

〈표 II-2〉 대학교 졸업 필요성 공감도

(단위: %)

	사례수 (명)	① 매우 그렇다	② 대체로 그렇다	① + ② 그렇다	③ 별로 그렇지 않다	④ 전혀 그렇지 않다	③ + ④ 그렇지 않다	계
전 체	(2,580)	21.2	46.8	68.0	27.0	5.0	32.0	100.0
20 대	(541)	19.2	41.9	61.2	30.0	8.8	38.8	100.0
30 대	(606)	24.8	51.1	75.9	19.9	4.2	24.1	100.0
40 대	(592)	23.2	43.8	66.9	27.4	5.6	33.1	100.0
50세 이상	(841)	18.5	49.1	67.6	29.8	2.7	32.4	100.0

출처: 국정홍보처(2006). 2006 한국인의 의식, 가치관 조사. 188쪽서 재구성함.

청소년들의 학교교육에 대한 불신은 20명의 청소년들을 대상으로 심층면접을 한 손승영(2000)의 연구에서도 드러났다. 연구결과, 학생들은 학교에 대해 전반적으로 ‘재미가 없어 별로 가고 싶지 않은 곳’으로 인식을 한 반면, 부모들은 자녀가 대학에 반드시 가서 사회에서 인정받길 바라면서 학교 성적을 중요시 하였다. 또한 학생들은 학교의 규율과 통제를 매우 싫어했다. 즉 남학생들은 두발규제에 대한 불만이 높았고 여학생들의 경우 머리모양, 귀걸이를 포함한 액세서리 착용, 치마길이 등 규제에 관해 많은 불만을 토로하였다. 부모세대에 비해 자녀세대는 사회변화를 더욱 빠르게 수용하는 경향이 있었다. 즉 청소년들은 유행에 민감하며 소비를 통한 개성추구를 중요시하였다. 아이들에게 핸드폰은 필수며 인기 있는 가수의 노래 몇 곡을 알고 있어야 또래들로부터 인정을 받을 수 있다.

부모세대의 강한 학력주의 성향은 자녀의 학업기대에서도 드러났다. 즉 청소년보다는 성인 집단이 자녀의 학업기대 수준이 높은 것으로 나타났다(박영균·박영신·김의철, 2006). 즉 부모들은 자녀가 석사학위(13.8%)나 박사학위(29.8%)를 취득할 것을 많이 기대하고 있는 반면 청소년들 스스로는 대학졸업(68.7%)을 많이 희망하고 있었으며 석사학위 취득은 8.1%, 박사취득은 21.0%로 나타나 부모의 기대보다는 낮게 나타났다. 이는 부모세대에 비해

청소년들이 학력을 크게 중시하지 않고 있다는 것을 보여주고 있다. 즉 현재 청소년들은 되도록이면 대학을 졸업하고 곧바로 취직을 하고 싶은 생각을 많이 갖고 있음을 알 수 있다.

<표 II-3> 세대집단별 학업 계속에 대한 기대

()안은 %

학업기대	세대집단별			
	청소년		성인	
고졸	23	(2.2)	61	(2.9)
대졸	726	(68.7)	1,116	(53.5)
석사 졸	86	(8.1)	289	(13.8)
박사 졸	222	(21.0)	621	(29.8)
계	1,057	(100.0)	2,087	(100.0)

출처: 박영균·박영신·김의철(2006). 청소년과 부모세대간 문화갈등요인 분석 및 문화소통 증진방안. 88쪽서 재구성함.

연령이 젊을수록 직업을 선택할 때 안정성 보다 개인의 성장가능성이나 자신의 적성과 흥미를 중요하게 고려했다(서울대학교 사회발전연구소, 2003). 또한 젊은 층일수록 보수수준을 더 중요하게 생각했다.

<표 II-4> 직장선택시 주요 고려사항에 대한 연령대별 비교

(단위:%)

구분	직업 안정성	개인의 성장 가능성	보수 수준	자신의 적성과 흥미	기타
20 대	25.8	20.0	12.2	39.0	3.1
30 대	36.5	18.7	9.0	33.2	2.6
40 대	42.6	12.8	5.9	32.5	6.2
50 대+	53.6	11.1	6.9	20.9	7.5

출처: 서울대학교 사회발전연구소(2003). 2003년 한국사회 국민의식과 가치관에 관한 조사연구. 170쪽서 재구성함.

박영균·박영신·김의철(2006)의 조사에서도 청소년들은 성인들에 비해 경제력이 있는 직업(사업가, 벤처기업창업자 등)과 인기 있는 직업(유명연예인이나 운동선수, 요리사 등)을 더 선호했고 성인들은 공무원이나 교사와 같은 안정된 전문직을 더 선호하는 경향을 보였다.

이와 더불어 40대, 50대에 비해 20, 30대는 일보다 여가를 더 중요시하는 경향을 보였다. 즉 젊은 세대일수록 일하는 시간보다 여가시간을 활용하는 것에 더 비중을 두고 있는 것이다.

<표 II-5> 일과 여가(일하는 시간보다 여가시간이 더 중요하다)에 대한 연령대 별 비교 (단위:%)

구분	매우반대	반대	그저 그렇다	찬성	매우 찬성
20 대	0.7	8.1	34.6	32.5	24.1
30 대	2.6	13.5	39.7	31.0	13.2
40 대	6.6	20.8	47.4	17.6	7.6
50 대+	13.4	26.8	39.9	15.7	4.2

출처: 서울대학교 사회발전연구소(2003). 2003년 한국사회 국민의식과 가치관에 관한 조사연구. 168쪽서 재구성함.

3) 정보사회의 세대차이

세대 간 차이는 이동전화 등 매체이용에 있어서 뚜렷이 나타나고 있다. 청소년들은 기성세대에 비해 휴대폰으로 문자를 전송하거나 온라인 게임을 하는 데 더 익숙해 있다. 또한 그들은 지식검색을 통해 정보를 찾거나 온라인 공동체에 가입함으로써 사이버공간에서 새로운 친구를 사귀기도 한다. 청소년들에게 인터넷은 이제 생활의 한 영역이 됐다 해도 과언이 아닐 정도로 그들의 생활 깊숙이 자리 잡았다.

<표II-6>에서 나타나듯이, 인터넷의 등장은 청소년들의 여가시간에 많은 영향을 미쳤다. 가령, 중학생의 경우 TV 시청 시간은 최근 12년 동안 거의 반으로 줄었고(1992년 126분→2004년 58분) 컴퓨터 게임시간은 최근 5년간

배가량 늘었다(1999년 19분→2004년 40분). 인터넷정보를 검색하는 데 보내는 시간도 최근 5년간 두 배나 증가했다(1999년 약 4분→2004년 약 7분). 이러한 여가활동 패턴은 고등학생의 경우도 마찬가지였다. 최근 5년간 전체 여가시간은 약간 줄어들었지만 여가 활동 중 TV를 보면서 보내는 시간은 준 반면 컴퓨터 게임을 하면서 보내는 시간은 두 배가량 증가했다. 중학생이나 고등학생 두 집단 모두 독서를 하면서 보내는 시간이 최근 12년간 급감했다.

<표 II-6> 요일별 주요 여가활동 평균시간량 변화추이

(단위: 분)

	주요 여가시간 유형	중학생			고등학생		
		1992	1999	2005	1992	1999	2005
평일	TV	126.0	83.25	58.22	72.0	56.52	34.34
	스포츠	33.0	8.48	7.22	24.0	5.15	5.81
	독서	33.0	11.06	9.95	30.0	8.09	6.71
	가족 및 친척 이외의 다른 사람들과의 교제	-	29.13	32.35	-	33.27	33.31
	인터넷 정보검색	-	3.69	6.69	-	4.32	9.31
	컴퓨터 게임	-	19.09	40.98	-	12.17	23.56
	개인놀이	-	8.05	11.45	-	1.99	4.09
	전체여가시간	147.0	192.34	193.86	105.0	154.86	146.11
토요일	TV	261.0	172.09	129.43	222.0	120.07	93.64
	스포츠	54.0	9.36	8.08	36.0	7.17	6.38
	독서	57.0	19.12	18.89	48.0	12.8	10.6
	가족 및 친척 이외의 다른 사람들과의 교제	-	29.04	27.92	-	33.94	27.66
	인터넷 정보검색	-	6.78	10.08	-	7.74	16.48
	컴퓨터 게임	-	45.6	90.12	-	29.61	64.45
	개인놀이	-	8.97	12.43	-	2.84	3.37
	전체 여가시간	291.0	345.18	354.5	270.0	274.23	280.69

	주요 여가시간 유형	중학생			고등학생		
		1992	1999	2005	1992	1999	2005
일요일	TV	324.0	244.08	193.53	279.0	189.74	142.74
	스포츠	69.0	14.83	8.41	51.0	7.8	5.53
	독서	75.0	29.82	26.05	69.0	25.83	19.68
	가족 및 친척 이외의 다른 사람과의 교제	-	19.59	13.84	-	28.26	20.76
	인터넷 정보검색	-	7.82	12.62	-	8.88	23.87
	컴퓨터 게임	-	60.28	112.59	-	37.44	81.07
	개인놀이	-	10.63	12.8	-	2.73	4.36
	전체 여가시간	393.0	485.7	473.65	366.0	411.28	390.9

출처: 한국청소년연구원(1992). 청소년 생활실태 및 의식조사 연구.
국가청소년위원회(2007). 2007 청소년 백서.

한국YMCA 조사결과, 디지털 매체를 통해 정보를 전달하는 방식에 익숙하다고 응답한 경우가 10대와 20대가 40, 50대보다 훨씬 높았다(한국YMCA 전국연맹, 2005). 서울대 사회발전연구소(2003)의 조사에 따르면, 주당 인터넷 사용시간은 20대가 3.23, 30대가 1.82, 40대가 1.23, 50대 이상이 0.52로 나타나 젊을수록 인터넷 이용시간이 급격히 증가하는 것으로 조사됐다. 또한 인터넷게시판 등에 의견을 올린 적이 있다고 응답한 비율은 20대 77.3%, 30대가 50.4%, 40대가 37.7%, 50대 이상이 31.2%로 드러나 역시 젊은 세대일수록 적극적으로 인터넷을 활용하고 있었다.

컴퓨터 사용시간 및 활용에 있어서도 부모-자녀 간 인식의 차이가 뚜렷했다(박영균·박영신·김의철, 2006). 즉 부모들은 자녀가 하루 평균 1.39시간을 컴퓨터를 사용해야 한다고 생각하는 반면 자녀들은 하루 평균 2.21시간을 컴퓨터 사용에 써야 한다고 생각하고 있었다. 정보 활용에 있어서도 세대간 차이가 분명하게 드러났다. 즉 청소년들은 부모세대에 비해 문자메시지전송, 인터넷쇼핑, MP3활용 등 정보기기 활용도가 높았다.

정치, 경제, 사회, 문화 등 세상소식을 주로 얻는 매체도 연령별로 뚜렷한

차이가 나타났다. <표Ⅱ-7>에 나타난 바와 같이, 전체적으로 TV를 통해 세상소식을 많이 접하는 것으로 드러났으나 나이가 들수록 TV 의존은 높았고 젊은 층일수록 인터넷을 통해 세상소식을 얻는 경향이 높았다.

<표 Ⅱ-7> 세상 소식을 주로 얻는 매체

(단위: %)

	사례수 (명)	TV	인터넷	신문	라디오	잡지	기타	계
전 체	(2,580)	67.9	14.9	13.5	2.9	0.2	0.6	100.0
20 대	(541)	49.6	40.8	5.6	2.9	0.2	0.9	100.0
30 대	(606)	60.6	18.4	16.7	4.0	0.2	0.1	100.0
40 대	(592)	71.6	6.5	18.5	3.0	0.3	0.1	100.0
50세 이상	(841)	82.4	1.6	12.8	2.1	0.1	1.0	100.0

출처: 국정홍보처(2006). 2006 한국인의 의식, 가치관 조사. 281쪽서 재구성함.

국정홍보처(2006)의 조사결과 최근 1년간 사용해본 경험이 있는 정보통신 기기는 휴대폰을 제외하고 세대별로 차이가 컸다. 특히 50대 이상의 경우 PMP나 PDA, 휴대용 게임기 등 정보통신기기를 활용해 본 적이 있다고 응답한 비율은 2% 이하인 것으로 조사됐다. 반면, 20대의 경우 10%가 넘었다. 흥미롭게도 휴대폰을 이용해본 적이 있다고 답한 비율은 연령 전체적으로 높게 나타나 휴대폰 이용은 매우 보편화돼 있다고 볼 수 있다.

〈표 II-8〉 지난 1년 동안 사용해본 경험이 있는 정보통신 기기

(단위 : %)

	사례수 (명)	휴대폰	디지털 카메라	MP3	휴대용 게임기	PDA	PMP	없음/ 모름/ 무응답	계
전 체	(2,580)	92.9	50.4	35.3	8.5	7.1	4.9	5.8	100.0
2 0 대	(541)	97.6	77.1	76.7	18.3	12.1	14.7	0.0	100.0
3 0 대	(606)	98.6	69.2	44.7	10.5	10.4	4.3	0.1	100.0
4 0 대	(592)	96.9	49.7	26.8	6.6	6.6	2.2	1.9	100.0
50세 이상	(841)	82.8	20.2	7.8	2.0	1.9	1.0	16.4	100.0

출처: 국정홍보처(2006). 2006년 한국인의 의식, 가치관 조사. 194쪽서 재구성.

세대별 사이버공간 참여방식에서도 많은 차이가 나타나고 있다(윤옥경, 2000). 10대들은 대화보다 통신을 더 편하게 느끼고 있고 사이버공간에서 그들의 감정을 전달한 수단으로 이모티콘을 즐겨 사용하고 있다. 또한 젊은 세대일수록 인터넷의 확산으로 인한 변화에 대해 비교적 긍정적인 전망을 가지고 있는 반면 연령이 올라갈수록 부정적인 측면을 강조하는 경향이 강하다.

황상민(2000)의 연구결과, 부모세대들은 자녀들이 인터넷으로 인해 가족과 함께 보내는 시간이 줄어든다거나 인터넷으로 인해 시간을 낭비하는 등의 부정적인 변화가 일어났다고 생각하는 반면, 청소년들은 사이버공간을 통해 다양한 사람들을 만나고 스트레스를 해소하며 학교수업에 필요한 정보를 얻는 등의 긍정적인 변화가 더 많이 일어났다고 보았다. 특히 부모세대들은 청소년들이 구체적인 이유 때문에 인터넷을 이용한다고 생각했으나 청소년 자녀들은 특별한 의미를 부여하지 않았다. 즉 부모 집단의 59%가 자녀들이 채팅을 통해 ‘신나고 재미있어 할 것’이라고 생각했으나 실제 청소년집단은 대부분 ‘아무 느낌이 없다’는 반응을 보였던 것이다. 그는 이러한 결과를 토대로 청소년들에게 인터넷 이용은 생활의 일부이며 이들이 사회화되는 과정에서 경험하는 또 다른 하나의 문화로 받아들이고 있다고 결론짓고 있다.

나은영(2002)의 연구결과, 휴대전화를 통해 20대는 이성친구와 자주 통화한 반면 40대는 가족과 자주 전화 통화하는 것으로 나타났다. 특히 20대는 음성통화보다 문자메시지를 많이 쓰고 40대는 음성통화를 문자메시지보다 월등히 더 많이 쓰는 것으로 조사됐다. 20대는 40대보다 더 이동전화가 자기를 표현한다고 생각하는 정도가 컸다. 요약하면, 젊은 세대가 기성세대에 비해 더 자기표현적이며 탈물질주의적인 가치를 지니고 있고 이런 차이는 이동전화이용양식에 그대로 반영되고 있다. 청소년들에게 휴대전화는 부모의 통제를 벗어나 친구들과 자유롭게 의사소통할 수 있는 편리한 통신수단일 뿐 아니라 자기자신을 잘 표현해주는 분신인 셈이다.

한편, 청소년들의 인터넷에 대한 의존도가 날로 심화됨에 따라 인터넷중독이 심각한 사회적 문제로 떠오르고 있다. 대체로, 충동적인 성향을 갖고 우울감을 많이 느끼는 청소년일수록 인터넷중독이 높은 것으로 나타났다(김진희·김경신, 2004). 또한 부모와의 의사소통이 원활하지 못하고 자존감이 낮을수록 인터넷중독정도는 높았다. 나은영·송종현(2006)의 연구결과 어머니와 개방적인 방식으로 대화하는 어린이가 더 낮은 컴퓨터 게임몰입과 인터넷몰입경향을 보였다. 또한 높은 자기통제성을 보이는 어린이일수록 컴퓨터와 인터넷에 몰입하는 경향은 더 낮았다. 이같은 연구결과는 청소년들이 부모와 허심탄회한 대화를 많이 나눌수록 인터넷에 몰입하는 정도는 덜하다는 것을 보여주는 것으로 부모와의 개방적인 대화가 중요함을 나타내주고 있다. 또한 청소년들이 자발적이고 적극적으로 자신의 행동을 통제할 능력을 가지고 있을 때 비로소 인터넷몰입이나 중독에서 벗어날 수 있음을 암시해주고 있다.

이처럼 정보사회에서의 세대 차이는 극명하게 드러나고 있다. 특히 디지털 문화 전반에 대한 부모세대의 이해 부족으로 세대 간 단절과 갈등이 나타날 수 있다. 따라서, 이러한 세대 간 단절을 극복하기 위해서는 기성세대들이 젊은 세대들의 사이버문화를 이해하고 사이버 공간에 적극적으로 참여함으로써 젊은 세대와 경험을 공유할 수 있는 기회를 많이 만들어야 할 것이다(윤옥경, 2000).

Ⅲ. 연구방법

1. 설문조사
2. 질적 사례 연구

Ⅲ. 연구방법

1. 설문조사

1) 조사방법 및 절차

본 설문조사는 2007년 교육통계연보를 기초로 전국의 초, 중, 고, 대학생들을 대상으로 실시됐다. 초등학생들의 경우 5, 6학년만 포함했고 중학교, 고등학교, 대학교는 전 학년을 대상으로 표집이 이뤄졌다.

<표 III-1> 표본할당 기준표

학교급	학생수	구성비
초등학교(5-6학년)	1,331,073	16.79%
중학교	2,063,159	26.02%
고등학교	1,820,438	22.96%
전문대	795,519	10.03%
대학교	1,919,504	24.21%
전체	7,929,693	100.00%

조사대상 학교수는 아래 <표 III-2>에 제시된 바와 같이 초등학교 29개교, 중학교 42개교, 고등학교 43개교, 전문대 12개교, 대학교 23개교 등 모두 149개교로 총 4,938명의 학생들이 설문조사에 응했다.

<표 III-2> 조사대상학교수

교급	학교수	인원
초등학교	29개교	794명
중학교	42개교	1,187명
고등학교	43개교	1,192명
전문대	12개교(15개과)	481명
대학교	23개교(36개과)	1,203명
계		4,938명

표집방법은 층화다단계표집표집을 이용했는데 구체적인 표본추출과정은 아래 표와 같다. 고등학교의 경우 일반고와 전문고로 나뉘 표집을 실시했다.

〈표 III-3〉 초, 중, 고등학교 표본추출방법

- ① 6개(서울시/경기도(인천포함)/충청도(대전포함)/전라도(광주포함)/강원도/경상도(부산, 대구, 울산 포함)) 지역별 층화
- ② 층화지역별 학생수 비례 목표표본수 할당
- ③ 할당표본수에 따른 추출학교수 결정
 - ☞ 1개 학교에서 1개 학년 추출후 1개 학급(최종 표집단위) 전원조사 원칙이므로, 층화지역별 학급당 평균학생수를 기준으로 추출학교수 결정
- ④ 층화지역별 할당된 학교추출
 - ☞ 학교별 학생수를 반영한 규모비례확률표집법(PPS) 적용(6개 지역별로 학교 리스트 정렬 → 6개 지역별 학교 학생수 누적 → 6개 지역별 학교 전체 학교 학생수를 정해진 학교수로 나뉘 추출간격 결정 → 난수를 발생시켜 starting point를 정한 후 추출간격에 해당되는 학교 추출)
 - ☞ 단, 실사가 불가능한 도서지역 학교, 학급수가 2개 이하인 학교, 학급당 평균 학생수가 20명 미만인 학교 제외
- ⑤ 추출된 학교에서 1개 학년 추출
- ⑥ 추출된 1개 학년의 학급수에서 난수를 발생시켜 1개 학급 무작위 추출
 - ※ 사전 학교 섭외과정에서 우열반, 특수반 등 특별편성 학급은 제외
 - ※ 추출된 학교 측의 조사협조 거절로 조사가 불가능할 경우, 학교 리스트에서 추출된 학교의 아래, 위, 아래, 위 학교 순으로 대체

대학생들의 경우 전국을 크게 6개 권역으로 나눈 뒤 전문대와 4년제 대학을 구분해 모두 12개 층에서 학생들을 표집 했다.

〈표 III-4〉 대학교 표본추출방법

- ① 6개(서울시/경기도(인천포함)/충청도(대전포함)/전라도(광주포함)/강원도/경상도(부산대·고령산포함)) 지역별×2개(2·3년제·4년제별) 유형별 층화(two way : 12개 sector)
- ② 층화 sector별 학생수 비례 목표표본수 할당
- ③ 할당표본수에 따른 추출학교수 결정
 - ☞ 4년제 대학 : 1개 학교에서 인문사회계(인문사회교육계열)·이공계(공학자·연의학·예체능계열)별 각 4개 학년별×성별 각 4명씩 총 64명(최종 할당단위) 조사원칙이므로, 64명을 기준으로 추출학교수 결정
 - ☞ 2년제 대학 : 1개 학교에서 인문사회계(인문사회교육계열)·이공계(공학자·연의학·예체능계열)별 각 2개 학년별×성별 각 4명씩 총 32명(최종 할당단위) 조사원칙이므로, 32명을 기준으로 추출학교수 결정
- ④ 층화 sector별 할당된 학교추출
 - ☞ 학교별 학생수를 반영한 규모비례확률표집법(PPS) 적용(층화 sector별로 대학교 리스트 정렬 → 층화 sector별 대학교 학생수 누적 → 층화 sector별 전체 대학교 학생수를 정해진 학교수로 나눠 추출간격 결정 → 난수를 발생시켜 starting point를 정한 후 추출간격에 해당되는 학교 추출)
 - ☞ 여대의 경우 그대로 추출
- ⑤ 추출된 학교에서 인문사회계(인문사회교육계열)·이공계(공학자·연의학·예체능계열)별 각 4개 학년별(2년제는 2개 학년별)×성별 각 4명씩 총 32명(2년제는 16명) 할당 추출
 - ☞ 여대의 경우 여성 각 2명씩 추출
 - ※ 학년별×성별 표본할당은 원칙이며, 현실적인 여건을 감안하되 되도록 이 표본할당 비율을 맞추도록 노력함.

2) 설문문항

본 설문조사의 문항은 다음과 같다. 세대관을 묻는 질문만 개방형으로 사용하고 나머지 설문문항들은 폐쇄형 질문을 사용했다(구체적인 설문문항은 부록 참조).

〈표 III-5〉 조사영역별 설문문항

조사영역	문 항
세대관	- 자신의 세대를 가장 잘 표현하면? - 살아오면서 가장 기억에 남는 역사적 경험은?
학교교육	- 현행 학교교육에 대해 어느 정도 만족합니까? - 성공을 위해서 꼭 대학을 졸업해야 한다고 생각합니까? - 학교성적이 사회적 성공을 위해 얼마나 중요하다고 생각합니까?
학원	- 학원에서 1주일 동안 공부하는 시간은? - 다니고 있는 학원 강좌의 개수는? - 학원공부가 학업성취에 어느 정도 도움이 되는가?
외국어 선호 및 외국여행 경험	- 외국어를 배워야 한다면 어느 외국어를 배우고 싶습니다? - 영어 외에 미래에 가장 필요할 것 같은 외국어는? - 그동안 살아오면서 얼마나 외국여행을 다녀왔습니까? - (갔다면) 어느 나라에 다녀왔습니까?
조기유학에 대한 의식	- 우리나라 학부모들이 자녀를 조기유학 보내는 것을 어떻게 생각합니까? - 조기유학을 떠난 학생들이 현지 학교생활에 얼마나 잘 적응할 수 있을 거라고 생각합니까? - 조기유학을 떠나는 학생들이 그렇지 않은 학생들에 비해 장래에 보다 나은 생활을 할 것이라고 생각합니까?
영어교육	- 영어교육은 어느 시기부터 필요하다고 봅니까? - 영어교육을 위해서 영어권 국가로 유학을 떠날 의향이 있습니까? - (만약 어른이 된다면) 자녀를 영어 교육을 위해서 유학보낼 의향이 있습니까?
학업기대	- 어떤 교육과정(고등학교, 대학교, 대학원 석사, 대학원 박사)까지 마치고 싶은가? - 부모님은 내가 어떤 교육과정까지 마치고 싶어하는가? - (만약 어른이 된다면) 자녀를 어떤 교육과정까지 보내고 싶은가?
미래의 직업	- 장차 어떤 직업을 선택하고 싶은가? - 직업 선택 시 어떤 것을 중요하게 고려하는가? - 직업관
미래의 학습 공간	- 학력인정이 된다면 다음에 제시된 학습 공간에 어느 정도 참여하고 싶습니다? - 홈스쿨 - 유비쿼터스 학습 - 대안학교

조사영역	문 항
미래에 대한 인식	- 다음에 언급된 일들이 향후 30년 이내에 나에게 얼마나 일어날 수 있는가? - 집을 못살 수 있다 - 로봇을 통해 학습할 수 있다 - 여행을 우주로 갈 수 있다 - 안정된 직장을 구하지 못할 수 있다
미디어 이용	- 하루 평균 미디어 이용 시간은? - 신문, 방송, 인터넷, 게임, 휴대전화, DMB 이용시간 - 한달 평균 얼마나 댓글을 올립니까? - 블로그(혹은 미니홈피)를 가지고 있습니까? - 블로그나 미니홈피 관리에 얼마나 많은 시간을 보냅니까?
뉴미디어 중독에 대한 태도	- 본인 스스로 뉴미디어(휴대전화, 게임중독, 인터넷)에 어느 정도 중독돼 있다고 생각합니까? - 청소년들의 뉴미디어 중독이 어느 정도 심각하다고 생각합니까?
매체 신뢰도	- 신문, 방송, 인터넷 매체에 대한 신뢰정도는?
사이버공간에 대한 인식	- 사이버공간의 긍정적 기능 - 온라인을 통해 많은 정보를 얻을 수 있다 - 온라인을 통해 많은 친구를 사귄다 - 온라인을 통해 자유롭게 의사표현을 할 수 있다 - 온라인은 학교공부에 많은 도움이 된다 - 사이버공간의 부정적 기능 - 온라인은 각종 악성댓글이 난무하는 공간이다 - 온라인은 저작권 침해의 온상이 되고 있다 - 온라인에서 유포되는 많은 정보는 부정확하다 - 사이버세계는 중독성이 강한 공간이다
정보획득경로	- 학원에 대한 정보를 주로 어디서 얻는가? - 게임에 대한 정보를 주로 어디서 얻는가? - 영화에 대한 정보를 주로 어디서 얻는가? - 이성교제에 대한 정보를 주로 어디서 얻는가?
부모와의 의사소통	- 부모와 하루 평균 얼마나 대화를 나눕니까? - 부모와 하루 평균 얼마나 이메일을 교환합니까? - 부모와 하루 평균 얼마나 문자를 주고 받습니까? - 화상전화를 이용한 의사소통이 보편화된다면 부모와 의사소통시 어느 정도 화상전화를 이용할 생각입니까?
청소년의 고민과 미래	- 가장 심각하게 생각하고 있는 고민거리? - 나의 미래는 얼마나 희망적인가? - 미래에 대한 상담 내용 중 진학상담과 직업상담의 비중은?

조사영역	문 항
	- 미래에 영향력이 가장 클 것 같은 과목은? - 미래를 위해 왜 교육을 받아야 하나?
인구학적 통계	- 연령 - 성별 - 학교 - 학년 - 학업성취도 - 거주 지역 - 아버지의 직업은? - 어머니의 직업은? - 아버지의 학력은? - 어머니의 학력은? - 경제수준은?

3) 응답자 인적사항

본 설문에 응한 응답자 4,938명 가운데 불성실한 응답을 제외한 총 4,891명의 인적사항 및 인구학적 특성은 다음과 같다.

평균 연령은 17.59세이며 남자는 53.7%, 여자는 46.3%다. 응답자의 학교는 대학교가 34.7%로 가장 많았으며 중학교와 고등학교는 각각 24.5%, 24.4%로 거의 비슷했고 초등학교는 16.3%였다. 거주 지역은 대도시가 45.8%로 가장 많았으며 중소도시는 39.6%, 농어촌지역은 14.7%였다. 경제수준은 보통이 가장 많았고 약간 높음, 약간 낮음, 매우 높음, 매우 낮음 순이었다. 응답자의 아버지교육정도를 알아본 결과, 대부분 고졸과 대졸이었다. 어머니 교육수준은 고졸이 절반가량 됐다.

응답자의 아버지 직업은 사무/관리직이 가장 많았고 어머니 직업은 무직이 가장 많은 것으로 나타나 많은 어머니들이 가사 일에 종사하는 것으로 나타났다.

응답자의 학업성취도는 비교적 정규분포에 가까운 양상을 나타냈다.

한편, 대학생 남자들의 경우 병역 여부를 알아본 결과, 군대를 다녀온 경우와 그렇지 않은 경우가 거의 동일했다.

대학생들의 전공은 공과대학이 가장 많았고 문과대와 이과대가 그 뒤를 이었다.

<표 III-6> 응답자의 인적사항

구분	내용	
연령	평균 17.59세	
성별	남	53.7%
	여	46.3%
학교	초등학교	16.3%
	중학교	24.4%
	고등학교	24.5%
	대학교	34.7%
거주 지역	대도시	45.8%
	중소도시	39.6%
	농어촌	14.7%
경제 수준	매우 낮음	3.4%
	약간 낮음	12.1%
	보통임	61.4%
	약간 높음	15.0%
	매우 높음	4.6%
아버지 교육정도	초등학교 졸업	3.6%
	중학교 졸업	6.5%
	고등학교 졸업	40.5%
	대학교 졸업	36.3%
	대학원 졸업	8.1%
어머니 교육정도	초등학교 졸업	3.6%
	중학교 졸업	7.9%
	고등학교 졸업	52.2%
	대학교 졸업	26.9%
	대학원 졸업	4.7%
병역(N=843명)	군대 다녀옴	50.2%
	군대 가지 않음	49.8%

구분	내용	
아버지 직업	무직	4.5%
	노동/생산직	20.1%
	판매/서비스직	23.2%
	사무/관리직	29.4%
	고위관리/전문직	11.9%
	기타	11.0%
어머니 직업	무직	39.0%
	노동/생산직	9.1%
	판매/서비스직	22.0%
	사무/관리직	10.5%
	고위관리/전문직	5.1%
	기타	14.4%
학업성취도	매우 낮음	8.5%
	약간 낮음	18.4%
	보통임	44.9%
	약간 높음	21.6%
	매우 높음	6.6%
대학생 전공 (N=1,677명)	법대	5.8%
	경영대	11.2%
	사회과학대	10.9%
	문과대	16.9%
	사범대	5.0%
	의과대	5.4%
	공과대	24.9%
	이과대	16.5%
	가정대	1.6%
	기타	1.8%

* 아버지교육정도 무응답 4.9%, 어머니교육정도 무응답 4.8%, 가정의 경제수준 무응답 3.5%

2. 질적 사례 연구

이 연구는 2008년 5월과 6월 전국을 떠돌며 했던 미국산쇠고기수입반대 촛불문화제에 나타난 10대 청소년들의 사회참여특성을 연구하기 위해 질적인 사례분석을 실시했다. 이를 위해 촛불문화제에 참여한 청소년 20명을 대상으로 인터뷰를 실시했다(주요 인터뷰 내용은 부록 참조). 이들 중 남학생은 7명, 여학생은 13명이었고 중학생은 5명, 고등학생은 15명이었다. 인터뷰는 촛불문화제가 주로 열렸던 2008년 5월 한 달 동안 청계천과 시청광장에서 실시됐다. 연구자와 연구보조원이 함께 현장에서 인터뷰를 실시했고 인터뷰 시간은 30분 내외였다. 이와 더불어 문화제 자유발언대에서 나온 청소년들의 목소리와 문화제를 참관하면서 느낀 점 등을 분석에 사용했다. 또한 이번 촛불문화제에 관한 언론보도도 보조 분석 자료로 활용했다.

인터뷰에 사용된 질문은 다음과 같다.

- ① 촛불문화제에 참여하게 된 계기, 참여한 후의 느낌, 향후 참여여부 등
- ② 미국산쇠고기수입과 관련된 정보획득 및 공유 과정
- ③ 미국산 쇠고기수입이나 대운하문제 등 공적 이슈에 관한 논의
- ④ 미국산 쇠고기수입이 청소년들에게 미치는 영향
- ⑤ 청소년들의 세대의식 및 가장 기억에 남는 역사적 경험이나 사건
- ⑥ 문화제참석우려 목소리에 대한 청소년들의 태도와 반응

연구자들은 이러한 질문을 일정한 틀에 얽매이지 않고 자유롭게 던졌고 되도록이면 인터뷰 대상자들이 많은 이야기를 하도록 했다. 인터뷰 내용은 모두 녹음했다.

Ⅳ. 초·중·고·대학생 의식구조비교

1. 세대에 대한 지각
2. 세대별 교육에 대한 인식
3. 세대별 정보 이용 및 사이버공간에
대한 이해 차이
4. 촛불문화제와 10대들의 사회참여의식

Ⅳ. 초·중·고·대학생 의식구조비교

1. 세대에 대한 지각

앞서 논의했듯이, 기존의 세대연구는 세대의식에 영향을 미치는 역사적, 사회적 경험과 환경을 강조한 측면이 많다. 따라서 세대를 구분하는 기준이 다소 자의적이었다.

이 장에서는 과연 오늘날의 청소년들이 자신들의 세대를 어떻게 규정하는지 살펴보고자 한다. 또한 청소년들은 어떤 역사적 경험을 중요하게 기억하는지도 분석할 것이다.

우선, 청소년들이 자신들의 세대를 어떻게 규정하는지 살펴본 결과⁹⁾ 아래 표에서도 드러나듯이, 다양한 반응이 나왔다. 이 중 정보화와 관련된 세대개념을 정보관련 세대로 범주화 한 결과, 전체 응답자 3,519명 가운데 18.3%인 644명이 정보관련 세대로 스스로를 규정했다. 고등학교, 대학교로 학년이 올라갈수록 정보관련 세대로 생각하는 경향이 강했다.

〈표 IV-1〉 정보관련 여부에 따른 세대 구분

구분	합계	초등학교	중학교	고등학교	대학교
정보 관련 세대	644 (100.0%)	92 (14.3%)	150 (23.3%)	165 (25.6%)	237 (36.8%)
그렇지 않은 세대	2875 (100.0%)	590 (20.5%)	728 (25.3%)	720 (25.0%)	837 (29.1%)
합계	3,519 (100.0%)	682 (19.4%)	878 (25.0%)	885 (25.1%)	1,074 (30.5%)

정보관련 세대로 응답한 경우 디지털 정보화 세대가 가장 많이 언급됐고 인터넷 세대, N 세대, 컴퓨터 세대, IT 세대, 과학발전의 세대, 모바일 세대 순이었다.

9) 총 4,867명 중 3,519명이 자신이 어떤 세대인지 응답했다.

〈표 IV-2〉 청소년들의 세대관(정보관련 세대로 응답한 경우)

구분	합계	초등학생	중학생	고등학생	대학생
디지털 정보화 세대	269 (100.0%)	16 (5.9%)	97 (36.1%)	95 (35.3%)	61 (22.7%)
인터넷 세대	119 (100.0%)	11 (9.2%)	19 (16.0%)	17 (14.3%)	72 (60.5%)
N 세대	84 (100.0%)	9 (10.7%)	2 (2.4%)	31 (36.9%)	42 (50.0%)
컴퓨터 세대	47 (100.0%)	27 (57.4%)	7 (14.9%)	11 (23.4%)	2 (4.3%)
IT 세대	25 (100.0%)	0 (0.0%)	4 (16.0%)	2 (8.0%)	19 (76.0%)
과학발전의 세대	18 (100.0%)	7 (38.9%)	7 (38.9%)	1 (5.6%)	3 (16.7%)
모바일 세대	13 (100.0%)	5 (38.5%)	1 (7.7%)	1 (7.7%)	6 (46.2%)
게임 세대	9 (100.0%)	7 (77.8%)	1 (11.1%)	0 (0.0%)	1 (11.1%)
사이버 세대	7 (100.0%)	2 (28.6%)	1 (14.3%)	2 (28.6%)	2 (28.6%)
엄지족 세대	6 (100.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	6 (100.0%)
미디어 세대	6 (100.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	6 (100.0%)
멀티미디어 세대	5 (100.0%)	1 (20.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	4 (80.0%)
넷글 세대	1 (100.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	1 (100.0%)
UCC 세대	1 (100.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	1 (100.0%)
기타	34 (100.0%)	7 (20.6%)	11 (32.4%)	5 (14.7%)	11 (32.4%)
합계	644 (100.0%)	92 (14.3%)	150 (23.3%)	165 (25.6%)	237 (36.8%)

중고등학생일수록 자신들을 디지털 정보화세대로 생각하는 경향이 강했으며 대학생들은 다른 집단들에 비해 자신들을 인터넷 세대, N세대, IT세대로 규정짓는 경우가 많았다. 초등학생들은 다른 집단들에 비해 자신들을 컴퓨터 세대, 게임세대로 생각하는 경향이 강했다.

한편, 엄지족세대, 댓글세대, UCC세대란 말도 간간히 나와 지금의 청소년들이 정보화가 가져다 준 여러 사회적, 문화적 변화에 익숙해져 있음을 알 수 있다.

정보관련세대 외 응답을 한 경우 신세대가 392명으로 가장 많았고¹⁰⁾ 희망세대(198명), 입시세대(176명), 개성세대(145명), 어린이 혹은 청소년 세대(140명), 행복한 세대(138명), 자유 세대(113명), 21세기 세대(89명), 질풍노도의 세대(62명), 변화의 세대(61명), 정부불신세대(56명) 순이었다. 최근 미국산 쇠고기 수입문제로 촉발된 촛불집회와 관련해 촛불세대라고 응답한 경우도 22명에 달했고 근래 회자되고 있는 88만원세대는 20명이 응답했다. 2.0 세대로 언급한 경우도 2명이 있었다.

대체로, 중고등학생들이 입시공부에 열중해야만 하는 입시세대로 자신들을 규정하는 경향이 강했고 대학생들은 취업난 세대나 88만원 세대와 같이 취업의 어려움을 호소하는 내용을 많이 이야기하였다. 특히 고등학생들은 다른 집단에 비해 자신들을 촛불집회세대로 생각하는 경향이 강해 이번 촛불집회가 고등학생들에게 많은 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 다른 집단에 비해 초등학생들은 자신들을 신세대, 희망세대, 행복한 세대로 이야기하는 경향이 많아 일반적으로 초등학생들이 가장 낙관적인 세대관을 가지고 있음을 엿볼 수 있다. 반면, 대학생들은 자신들을 혼란한 세대, 정부불신세대, 막장세대 등으로 규정하는 경우가 많아 네 집단 중 가장 비관적인 세대관을 가진 것을 짐작할 수 있다.

10) 이와 관련, 박재홍 교수는 신세대의 특성으로 볼 수 있는 개성세대, 자유세대, 개인주의 세대, 유행세대, 물질중시세대, 개방적 세대, 이기적 세대 등과 신세대의 해외버전으로 볼 수 있는 X세대까지 모두 포함시키면 전체 응답자의 23.3%가 신세대에 포함될 수 있다고 본다(2008 한국청소년정책연구원 워크숍 자료집).

〈표 IV-3〉 청소년들의 세대관(정보관련 세대 외 다른 응답을 한 경우)

정보관련 외 응답	총합계	초등학생	중학생	고등학생	대학생
신세대	392 (100.0%)	114 (29.1%)	97 (24.7%)	96 (24.5%)	85 (21.7%)
희망 세대	198 (100.0%)	52 (26.3%)	48 (24.2%)	48 (24.2%)	50 (25.3%)
입시 세대(대입경쟁, 공부에 열중)	176 (100.0%)	27 (15.3%)	67 (38.1%)	67 (38.1%)	15 (8.5%)
개성 세대	145 (100.0%)	5 (3.4%)	58 (40.0%)	38 (26.2%)	44 (30.3%)
어린이 혹은 청소년 세대(10대, 20대 포함)	140 (100.0%)	64 (45.7%)	46 (32.9%)	20 (14.3%)	10 (7.1%)
행복한 세대	138 (100.0%)	53 (38.4%)	30 (21.7%)	28 (20.3%)	27 (19.6%)
자유 세대	113 (100.0%)	25 (22.1%)	29 (25.7%)	31 (27.4%)	28 (24.8%)
21세기 세대	89 (100.0%)	21 (23.6%)	39 (43.8%)	17 (19.1%)	12 (13.5%)
질풍 노도의 세대	62 (100.0%)	2 (3.2%)	21 (33.9%)	31 (50.0%)	8 (12.9%)
변화의 세대	61 (100.0%)	1 (1.6%)	6 (9.8%)	21 (34.4%)	33 (54.1%)
정부불신 세대 (사회불신 포함)	56 (100.0%)	6 (10.7%)	9 (16.1%)	15 (26.8%)	26 (46.4%)
위험한 세대	51 (100.0%)	9 (17.6%)	8 (15.7%)	18 (35.3%)	16 (31.4%)
경쟁 세대	49 (100.0%)	3 (6.1%)	10 (20.4%)	23 (46.9%)	13 (26.5%)
개인주의 세대	40 (100.0%)	9 (22.5%)	8 (20.0%)	4 (10.0%)	19 (47.5%)
글로벌 세대	34 (100.0%)	6 (17.6%)	5 (14.7%)	6 (17.6%)	17 (50.0%)
혼란한 세대	30 (100.0%)	2 (6.7%)	3 (10.0%)	6 (20.0%)	19 (63.3%)

정보관련 외 응답	총합계	초등학생	중학생	고등학생	대학생
X 세대	29 (100.0%)	2 (6.9%)	2 (6.9%)	3 (10.3%)	22 (75.9%)
유행 세대	27 (100.0%)	17 (63.0%)	6 (22.2%)	2 (7.4%)	2 (7.4%)
물질 중시 세대	27 (100.0%)	5 (18.5%)	9 (33.3%)	9 (33.3%)	4 (14.8%)
개방적 세대	26 (100.0%)	0 (0.0%)	7 (26.9%)	6 (23.1%)	13 (50.0%)
취업난 세대	24 (100.0%)	1 (4.2%)	0 (0.0%)	1 (4.2%)	22 (91.7%)
촛불집회 세대 (소고기 포함)	22 (100.0%)	1 (4.5%)	2 (9.1%)	14 (63.6%)	5 (22.7%)
막장 세대	21 (100.0%)	0 (0.0%)	6 (28.6%)	5 (23.8%)	10 (47.6%)
이기적 세대	21 (100.0%)	0 (0.0%)	12 (57.1%)	3 (14.3%)	6 (28.6%)
88만원 세대	20 (100.0%)	0 (0.0%)	1 (5.0%)	3 (15.0%)	16 (80.0%)
억압 세대	13 (100.0%)	2 (15.4%)	2 (15.4%)	7 (53.8%)	2 (15.4%)
스피드 세대	12 (100.0%)	0 (0.0%)	1 (8.3%)	5 (41.7%)	6 (50.0%)
불안한 세대	4 (100.0%)	0 (0.0%)	1 (25.0%)	0 (0.0%)	3 (75.0%)
2.0 세대	2 (100.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	1 (50.0%)	1 (50.0%)
기타	853 (100.0%)	163 (19.1%)	195 (22.9%)	192 (22.5%)	303 (35.5%)
총합계	2,875 (100.0%)	590 (20.5%)	728 (25.3%)	720 (25.0%)	837 (29.1%)

살아오면서 가장 기억에 남는 역사적 사건이나 경험을 한 가지만 적도록 한 결과 청소년들은 개인적 경험보다 사회적 사건을 약간 더 많이 이야기하였다. 학년이 올라갈수록 개인적인 경험보다 사회적 사건이 비교적 많이 기억에 남는다고 응답했다.

〈표 IV-4〉 가장 기억에 남는 사건 구분

구분	합계	초등학생	중학생	고등학생	대학생
사회적 사건	1,668 (100.0%)	265 (15.9%)	266 (15.9%)	448 (26.9%)	684 (41.0%)
개인적 경험	1,330 (100.0%)	366 (27.5%)	421 (31.7%)	262 (19.7%)	271 (20.4%)
합계	2,998 (100.0%)	631 (21.0%)	687 (22.9%)	710 (23.7%)	955 (31.9%)

사회적 사건의 경우, 청소년들 대부분은 2002년 월드컵과 2008년 전국을 떠들썩하게 했던 촛불집회가 가장 기억에 남는다고 답했다. 이 두 사건이 가장 기억에 남는다고 응답한 사람은 모두 986명으로 전체 응답자 2,998명의 33% 가량을 차지했다. 승례문 화재사건, IMF 금융위기, 9.11 테러, 이명박 정부 출범도 청소년들의 머릿속에 남은 사건들이었다. 88 올림픽의 경우 대부분의 중고생들이 태어나기 전에 개최돼서인지 대학생들만이 가장 기억에 남는 사건이라고 응답했다. 2008년 2월 발생한 승례문 화재사건의 경우 네 집단 중 초등학생들이 가장 기억에 남는 사건이라고 응답했으며 월드컵의 경우 대학생들이 가장 많이 기억에 남는다고 답했다. 지금 대학생들은 2002년 월드컵 당시 중고등학생신분으로 직접 거리응원에 나섰던 월드컵세대, 붉은 악마세대, 광장세대이다. 따라서, 현재의 대학생들에게 월드컵은 가장 기억에 남는 역사적 사건으로 인식돼 중요한 집합적 기억의 대상이 된 것이다(2008 한국청소년정책연구원 워크숍 자료집). 미국산쇠고기수입관련 촛불집회는 고등학생과 대학생이 다른 집단에 비해 가장 기억에 남는 사건이라고 생각하는 경향이 강했다.

〈표 IV-5-1〉 가장 기억에 남는 사회적 사건

(% 행 기준)

사건(발생시기)	합계	초등학생	중학생	고등학생	대학생
월드컵(2002)	503 (100.0%)	64 (12.7%)	51 (10.1%)	130 (25.8%)	258 (51.3%)
미국산쇠고기수입관련 촛불집회(2008)	483 (100.0%)	98 (20.3%)	87 (18.0%)	141 (29.2%)	154 (31.9%)
승례문 화재 사건(2008)	155 (100.0%)	65 (41.9%)	40 (25.8%)	24 (15.5%)	26 (16.8%)
IMF 외환위기(1997)	98 (100.0%)	6 (6.1%)	20 (20.4%)	35 (35.7%)	37 (37.8%)
9.11 테러(2001)	56 (100.0%)	0 (0.0%)	3 (5.4%)	18 (32.1%)	34 (60.7%)
이명박 정부 출범(2008)	47 (100.0%)	1 (2.1%)	16 (34.0%)	16 (34.0%)	14 (29.8%)
노무현전대통령 탄핵사건(2004)	28 (100.0%)	0 (0.0%)	1 (3.6%)	13 (46.4%)	14 (50.0%)
FTA(2008)	25 (100.0%)	0 (0.0%)	2 (8.0%)	15 (60.0%)	8 (32.0%)
태안 기름 유출사건 (2007)	20 (100.0%)	7 (35.0%)	2 (10.0%)	2 (10.0%)	9 (45.0%)
6.25전쟁(1950)	16 (100.0%)	5 (31.3%)	5 (31.3%)	5 (31.3%)	1 (6.3%)
이라크 전쟁(2003)	15 (100.0%)	0 (0.0%)	1 (6.7%)	8 (53.3%)	6 (40.0%)
대구 지하철 참사(2003)	10 (100.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	4 (40.0%)	6 (60.0%)
88 올림픽(1988)	7 (100.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	7 (100.0%)
6.15 남북 공동 선언 (2000)	6 (100.0%)	0 (0.0%)	1 (16.7%)	1 (16.7%)	4 (66.7%)
쓰나미(2005)	1 (100.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	1 (100.0%)
기타	198 (100.0%)	19 (9.6%)	37 (18.7%)	36 (18.2%)	105 (53.0%)
합계	1,668 (100.0%)	265 (15.9%)	266 (15.9%)	448 (26.9%)	684 (41.0%)

〈표 IV-5-2〉 가장 기억에 남는 사회적 사건

(% 열 기준)

사건(발생시기)	합계	초등학생	중학생	고등학생	대학생
월드컵(2002)	503 (30.2%)	64 (24.2%)	51 (19.2%)	130 (29.0%)	258 (37.7%)
미국산쇠고기수입관련 촛불집회(2008)	483 (29.0%)	98 (37.0%)	87 (32.7%)	141 (31.5%)	154 (22.5%)
승례문 화재 사건(2008)	155 (9.3%)	65 (24.5%)	40 (15.0%)	24 (5.4%)	26 (3.8%)
IMF 외환위기(1997)	98 (5.9%)	6 (2.3%)	20 (7.5%)	35 (7.8%)	37 (5.4%)
9.11 테러(2001)	56 (3.4%)	0 (0.0%)	3 (1.1%)	18 (4.0%)	34 (5.0%)
이명박 정부 출범(2008)	47 (2.8%)	1 (0.4%)	16 (6.0%)	16 (3.6%)	14 (2.0%)
노무현전대통령 탄핵사건(2004)	28 (1.7%)	0 (0.0%)	1 (0.4%)	13 (2.9%)	14 (2.0%)
FTA(2008)	25 (1.5%)	0 (0.0%)	2 (0.8%)	15 (3.3%)	8 (1.2%)
태안 기름 유출사건 (2007)	20 (1.2%)	7 (2.6%)	2 (0.8%)	2 (0.4%)	9 (1.3%)
6.25전쟁(1950)	16 (1.0%)	5 (1.9%)	5 (1.9%)	5 (1.1%)	1 (0.1%)
이라크 전쟁(2003)	15 (0.9%)	0 (0.0%)	1 (0.4%)	8 (1.8%)	6 (0.9%)
대구 지하철 참사(2003)	10 (0.6%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	4 (0.9%)	6 (0.9%)
88 올림픽(1988)	7 (0.4%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	7 (1.0%)
6.15 남북 공동 선언 (2000)	6 (0.4%)	0 (0.0%)	1 (0.4%)	1 (0.2%)	4 (0.6%)
쓰나미(2005)	1 (0.1%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	1 (0.1%)
기타	198 (11.9%)	19 (7.2%)	37 (13.9%)	36 (8.0%)	105 (15.4%)
합계	1,668 (100.00%)	265 (100.0%)	266 (100.0%)	448 (100.0%)	684 (100.0%)

한편, 초·중·고생들은 여러 역사적 사건 가운데 2008년 발생한 촛불집회가 가장 기억에 남는 역사적 사건(각각 37.0%, 32.7%, 31.5%)이라고 답했고 대학생들은 여러 역사적 사건 가운데 월드컵(37.7%)이 가장 기억에 남는다고 답해 대조를 이뤘다(<표 IV-5-2 참조). 이러한 결과는 이번 촛불집회 초기 국면을 여중고생들이 주도한 것과 관련이 깊다. 즉 급식세대인 현재의 중·고등학생들에게 미국산 쇠고기는 광우병과 거의 동일시 됐고 미국산 쇠고기가 수입되면 제일 먼저 학교 급식에 사용될 것이라는 두려움이 팽배했으며 이러한 두려움은 학교자율화조치 등 일련의 교육정책에 대한 불신과 맞물리면서 촛불집회를 주도하기에 이르렀다. 반면, 대학생들은 취업난 때문에 취업 준비에 바쁜 나머지 뒤늦게 촛불집회에 합류했다. 이처럼 2002년 월드컵 당시 붉은 악마 세대, 월드컵 세대, 광장 세대로 거리를 가득 메웠던 대학생들이 촛불집회 때 소극적 모습을 보인 것은 고학력자의 심각한 취업난을 반영하고 있다고 볼 수 있다(2008 한국청소년정책연구원 워크숍 자료집). 이는 앞서 분석한 세대규정에도 드러났듯이, 대학생들은 자신들을 취업난 세대나 88원 세대로 규정한 것과 깊은 연관이 있다.

가장 기억에 남는 역사적 경험을 이야기해 달라는 질문에 전체 응답자의 약 44.4%가 개인적 경험을 이야기하였다. 이 중 개인적으로 떠난 국내외 여행이 가장 많이 언급됐고 이 세상에 태어나던 날, 가족과 함께 떠난 여행, 학교 입학, 수학여행, 교통사고경험이 그 뒤를 이었다. 초·중·고·대학생일수록 가족 여행, 수학여행, 수련회활동이 가장 기억에 남는 사건이었다고 말하고 있다.

<표 IV-6> 가장 기억에 남는 개인적 경험

구분	합계	초등학생	중학생	고등학생	대학생
여행	249 (100.0%)	102 (41.0%)	74 (29.7%)	31 (12.4%)	40 (16.1%)
태어난 것	83 (100.0%)	17 (20.5%)	27 (32.5%)	24 (28.9%)	15 (18.1%)
가족 여행	77 (100.0%)	34 (44.2%)	31 (40.3%)	5 (6.5%)	6 (7.8%)
학교 입학(초중고대 포함)	61 (100.0%)	14 (23.0%)	15 (24.6%)	17 (27.9%)	15 (24.6%)
수학여행	45 (100.0%)	19 (42.2%)	13 (28.9%)	8 (17.8%)	3 (6.7%)
교통사고 경험	33 (100.0%)	11 (33.3%)	13 (39.4%)	4 (12.1%)	5 (15.2%)
군대생활(입대, 제대 포함)	31 (100.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	31 (100.0%)
수련회 활동	22 (100.0%)	12 (54.5%)	8 (36.4%)	1 (4.5%)	1 (4.5%)
입학 시험	17 (100.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	3 (17.6%)	14 (82.4%)
이성교제	13 (100.0%)	1 (7.7%)	0 (0.0%)	2 (15.4%)	10 (76.9%)
봉사활동	7 (100.0%)	2 (28.6%)	1 (14.3%)	1 (14.3%)	3 (42.9%)
기타	692 (100.0%)	154 (22.3%)	239 (34.5%)	166 (24.0%)	128 (18.5%)
합계	1,330 (100.0%)	366 (27.5%)	421 (31.7%)	262 (19.7%)	271 (20.4%)

2. 세대별 교육에 대한 인식

1) 학교 교육

학교교육에 대한 만족도를 살펴 본 결과, 전체적으로 만족하는 비율이 다소 높았다. 학년별로는 초등학생(88%)이 가장 현행 학교 교육에 만족하는 것으로 드러났다. 대체로 학년이 올라갈수록 현행 학교 교육에 대한 만족도는 떨어졌다.

<표 IV-7> 현행 학교교육에 대한 만족도

(%, N=4,823)

	매우 만족	약간 만족	불만	매우 불만	전체
전체	12.3	48.1	29.2	10.3	100.0
초등학교	33.0	55.0	9.4	2.7	100.0
중학교	10.2	58.1	23.3	8.4	100.0
고등학교	5.0	41.1	37.2	16.8	100.0
대학교	9.3	42.8	37.1	10.8	100.0

감마=.323, $P<.001$

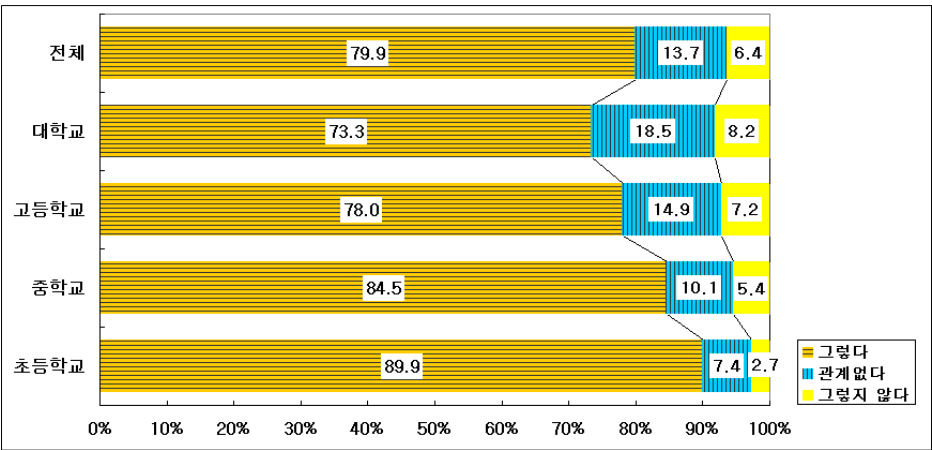
사회적 성공을 위해 꼭 대학을 졸업해야 한다고 생각하는냐는 질문에 대부분의 학생들은 대학졸업이 필요하다고 응답했다. 학년이 낮을수록 사회적 성공을 위해 꼭 대학을 졸업해야 하는 것으로 생각하는 경향이 강했다.

<표 IV-8> 성공을 위한 대학졸업 여부

(%, N=4,835)

	매우 그렇다	다소 그렇다	관계없다	그렇지 않다	매우 그렇지 않다	전체
전체	32.7	47.2	13.7	4.0	2.4	100.0
초등학교	49.7	40.2	7.4	1.8	0.9	100.0
중학교	35.3	49.2	10.1	3.3	2.1	100.0
고등학교	29.9	48.1	14.9	4.8	2.4	100.0
대학교	24.8	48.5	18.5	4.9	3.3	100.0

감마=.202, $P<.001$



[그림 IV-1] 성공을 위한 대학졸업 여부

사회적 성공을 위해 학교성적이 얼마나 중요하느냐는 질문에 많은 학생들이 중요하다고 응답했다. 학년이 올라갈수록 학교성적의 중요성을 강조하는 학생들은 줄어드는 양상을 보였다.

<표 IV-9> 사회적 성공을 위한 학교성적의 중요성

(%, N=4,823)

	매우 중요	약간 중요	관계없다	중요하지 않음	전혀 중요하지 않음	전체
전체	33.7	40.8	14.5	7.3	3.8	100.0
초등학교	51.1	37.1	6.2	3.5	2.0	100.0
중학교	36.3	41.3	11.9	7.8	2.7	100.0
고등학교	28.7	38.9	18.3	8.7	5.5	100.0
대학교	27.2	43.5	17.6	7.6	4.1	100.0

감마=.244, P<.001

2) 학원

1주일 동안 학원에서 공부하는 시간은 중학생이 평균 13.9시간으로 가장 많았고 다음이 초등학생(평균 11.1 시간)이었다. 고등학생과 대학생들이 1주일 동안 학원에서 공부하는 시간은 각각 5.3, 2.7 시간으로 초등학생이나 중학생들에 비해 훨씬 낮은 수치를 보였다.

〈표 IV-10〉 1주일동안 학원에서 공부하는 시간

	평균	표준편차	사례수
전체	7.65	9.193	3,707
초등학교	11.1	8.742	709
중학교	13.9	11.237	977
고등학교	5.3	6.323	859
대학교	2.7	5.171	1,162

현재 다니고 있는 학원 강좌의 개수를 알아본 결과 중학생이 2.37개로 가장 많았고 초등학생, 고등학생, 대학생 순이었다. 학원에서 가장 많은 시간을 보내는 중학생이 역시 가장 많은 학원 강좌를 듣고 있었다.

〈표 IV-11〉 수강 학원 강좌 수

	평균	표준편차	사례수
전체	1.56	1.839	3,635
초등학교	2.02	1.580	736
중학교	2.37	2.234	998
고등학교	1.21	1.397	867
대학교	.77	1.472	1,054

학원수강이 학생들의 실력향상에 어느 정도 도움이 되는냐는 질문에 초등 학생들이 가장 많은 도움이 된다고 응답했고 대학생들이 네 집단 중 가장 부정적인 반응을 보였다. 중학생과 고등학생의 반응은 크게 차이가 나타나지 않은 것으로 드러났다.

<표 IV-12> 학원수강이 실력향상에 도움이 되는지 여부

(%, N=3,776)

	전혀 도움이 못된다	별로 도움이 못된다	그저 그렇다	약간 도움이 된다	매우 도움이 된다	전체
전체	7.4	7.9	23.8	39.4	21.6	100.0
초등학교	3.1	5.6	19.0	39.0	33.3	100.0
중학교	5.2	7.5	21.9	40.4	24.9	100.0
고등학교	6.2	6.4	22.2	45.8	19.4	100.0
대학교	12.9	10.8	29.4	33.9	13.1	100.0

감마=-.255, P<.001

3) 외국어 선호 및 외국여행

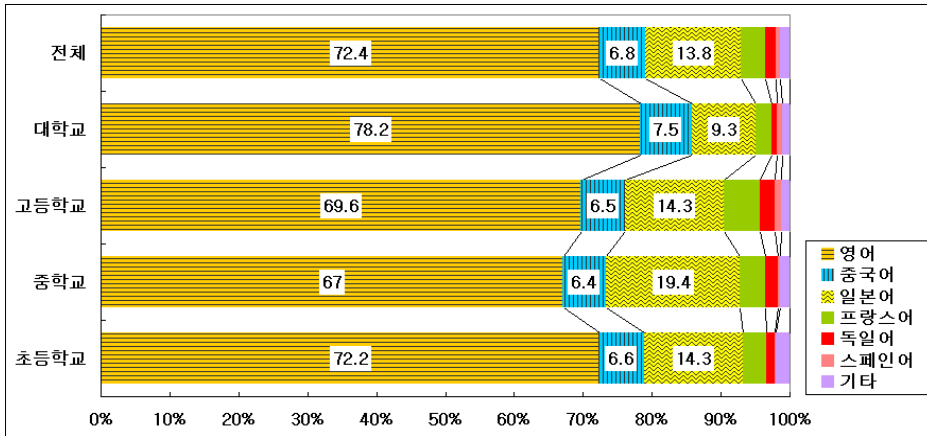
외국어선호도와 관련, 학생들은 영어를 가장 배우고 싶어하는 것으로 나타났다. 이어 일본어와 중국어가 뒤를 이었다. 프랑스어와 독일어, 스페인어에 대한 선호도는 매우 낮았다. 네 집단 중 대학생 집단이 영어와 중국어를 가장 배우고 싶은 것으로 드러났고 일본어의 경우 중학생집단이 가장 배우고 싶어하는 것으로 나타났다. 이는 학년이 낮을수록 일본어에 대한 선호도가 비교적 강함을 보여주고 있다.

<표 IV-13> 배우고 싶은 외국어 1순위

(%, N=4,804)

	영어	중국어	일본어	프랑스어	독일어	스페인어	기타 외국어	전체
전체	72.4	6.8	13.8	3.6	1.5	0.6	1.4	100.0
초등학교	72.2	6.6	14.3	3.4	1.3	0.1	2.0	100.0
중학교	67.0	6.4	19.4	3.7	1.8	0.3	1.4	100.0
고등학교	69.6	6.5	14.3	5.2	2.1	0.9	1.3	100.0
대학교	78.2	7.5	9.3	2.3	0.8	0.7	1.1	100.0

카이제곱=102.2, 자유도=18, $p<.05$



[그림 IV-2] 배우고 싶은 외국어 1순위

<표 IV-14> 배우고 싶은 외국어 2순위

(%, N=4,724)

	영어	중국어	일본어	프랑스어	독일어	스페인어	기타 외국어	전체
전체	9.0	32.7	33.1	11.0	5.2	4.2	4.8	100.0
초등학교	8.9	29.5	30.8	13.2	4.4	4.1	9.1	100.0
중학교	10.8	28.0	36.7	12.7	5.0	2.2	4.6	100.0
고등학교	10.1	29.9	33.1	13.2	6.0	3.7	4.0	100.0
대학교	7.1	36.6	31.6	7.1	5.2	6.1	3.5	100.0

카이제곱=154.4, 자유도=18, $p<.05$

학생들은 영어 외에 가장 필요한 외국어로 중국어를 가장 많이 꼽았고 일본어, 프랑스어, 독일어, 스페인어 순이었다. 중국어의 경우 학년이 올라갈수록 영어 외에 미래에 가장 필요한 외국어로 생각하는 경향이 강했다. 반면, 일본어의 경우 학년이 낮아질수록 영어 외에 미래에 가장 필요한 외국어라고 생각하는 경향이 강해 대조를 이뤘다.

<표 IV-15> 영어 외에 미래에 가장 필요한 외국어

(%, N=4,696)

	중국어	일본어	프랑스어	독일어	스페인어	기타 외국어	전체
전체	58.1	24.1	6.7	4.6	3.9	2.6	100.0
초등학교	38.7	36.6	12.8	6.5	2.6	2.8	100.0
중학교	55.7	29.6	7.4	3.6	1.7	1.9	100.0
고등학교	64.1	22.0	5.2	3.5	2.2	3.0	100.0
대학교	64.3	16.0	4.6	5.1	7.3	2.6	100.0

카이제곱=322.1, 자유도=15, $p<.05$

학생들은 그동안 살아오면서 외국여행을 평균 .89회 다녀온 것으로 조사됐다. 시간적 여유가 많은 대학생들이 평균 1.16회로 네 집단 중 가장 많이 외국여행을 다녀왔다.

<표 IV-16> 외국여행 횟수

	평균	표준편차	사례수
초등학교	.54	1.276	736
중학교	.95	2.222	1,089
고등학교	.69	1.460	1,082
대학교	1.16	2.626	1,599
총계	.89	2.115	4,506

외국여행 국가로는 중국과 일본이 가장 많았고 동남아시아, 유럽, 미국,

캐나다 순이었다. 이는 학생들의 외국여행 국가가 아직은 가까운 중국과 일본에 편중돼 있음을 보여주고 있다.

〈표 IV-17〉 외국여행 국가

(사례수, 복수응답임)

	중국	일본	동남 아시아	유럽	미국	캐나다	기타	전체
전체	689	683	425	243	220	118	229	2,607
초등학교	66	56	42	10	27	6	38	245
중학교	130	150	81	54	61	36	55	567
고등학교	152	135	74	51	19	13	48	492
대학교	341	342	228	128	113	63	88	1,303

4) 조기유학

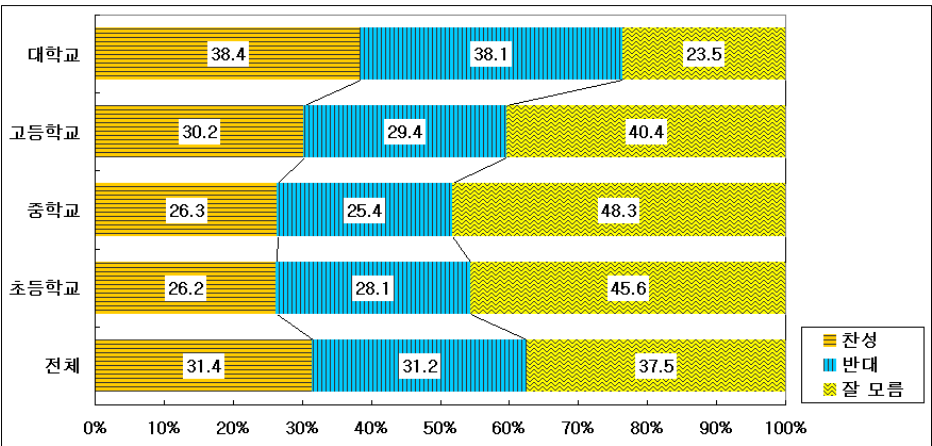
조기유학에 대한 태도는 전체적으로 찬반이 팽팽히 맞섰다. 저학년일수록 학부모들이 자녀를 조기유학 보내는 것에 대해 잘모르겠다고 답했다. 조기유학을 떠난 학생들이 현지 학교에 얼마나 잘 적응할 수 있을 거라고 생각하느냐는 질문에 잘 적응하지 못할 것이라는 부정적인 반응이 잘 적응할 것이라는 긍정적인 반응보다 더 많았다.

〈표 IV-18〉 조기유학에 대한 태도

(%, N=4,694)

	찬성	반대	잘 모름	전체
전체	31.4	31.2	37.5	100.0
초등학교	26.2	28.1	45.6	100.0
중학교	26.3	25.4	48.3	100.0
고등학교	30.2	29.4	40.4	100.0
대학교	38.4	38.1	23.5	100.0

카이제곱=219.2, 자유도=6, $p<.05$



[그림 IV-3] 조기유학에 대한 태도

<표 IV-19> 조기유학생들의 현지 학교 적응

(%, N=4,782)

	매우 잘 적응	대체로 잘 적응	잘 적응 못함	매우 잘 적응 못함	잘 모르겠음	전체
전체	5.1	29.1	43.0	9.3	13.5	100.0
초등학교	4.0	33.2	38.9	8.2	15.6	100.0
중학교	3.2	27.5	44.7	9.2	15.3	100.0
고등학교	2.2	27.5	45.5	9.0	15.8	100.0
대학교	9.0	29.6	41.8	10.0	9.6	100.0

카이제곱=121.9, 자유도=12, p<.05

조기유학경험자들과 그렇지 않은 학생들과의 장래 생활에 대한 견해를 물어본 결과, 조기유학경험자들이 보나 나은 생활을 할 것이라는 응답이 그렇지 않은 응답보다 약간 더 많았다.

〈표 IV-20〉 조기유학경험자의 장래 생활에 대한 견해

(%, N=4,739)

	매우 그렇다	그렇다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다	잘 모르겠음	전체
전체	12.4	33.0	29.2	7.0	18.4	100.0
초등학교	11.2	34.3	23.0	4.9	26.6	100.0
중학교	7.4	31.1	31.4	7.5	22.6	100.0
고등학교	9.3	33.7	30.9	7.4	18.8	100.0
대학교	18.7	33.2	29.4	7.3	11.5	100.0

카이제곱=186.6, 자유도=12, $p<.05$

질문내용: 조기유학 경험이 있는 학생들이 그렇지 않은 학생들에 비해 장래에 보다 나은 생활을 할 것이라고 생각합니까?

5) 영어교육

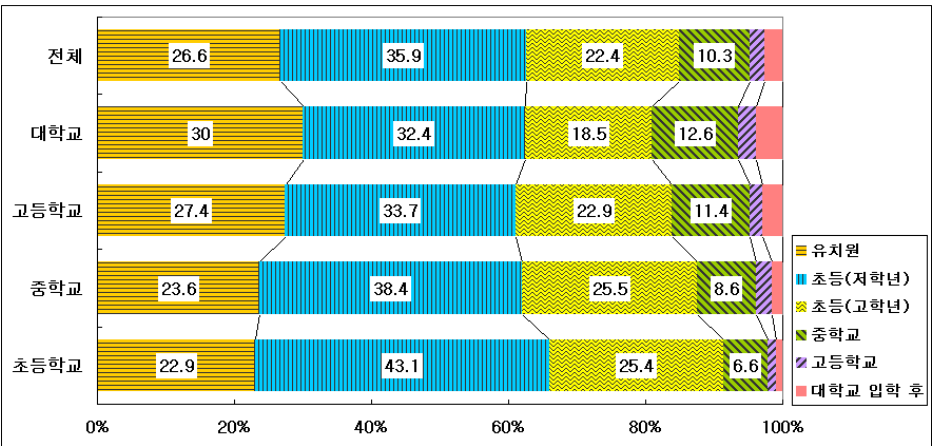
영어교육이 필요한 시기로 응답자들은 초등학교 저학년을 가장 많이 선택했고 유치원, 초등학교 고학년, 중학교, 대학교 이후 순이었다. 즉 저학년일 수록 학생들은 어려서부터 영어교육이 필요하다고 생각하는 경향이 강했다.

〈표 IV-21〉 영어교육이 필요한 시기

(%, N=4,840)

	유치원	초등 저학년	초등 고학년	중학교	고등 학교	대학교 입학 후	전체
전체	26.6	35.9	22.4	10.3	2.1	2.6	100.0
초등학교	22.9	43.1	25.4	6.6	1.1	1.0	100.0
중학교	23.6	38.4	25.5	8.6	2.3	1.6	100.0
고등학교	27.4	33.7	22.9	11.4	1.8	2.9	100.0
대학교	30.0	32.4	18.5	12.6	2.7	3.8	100.0

카이제곱=108.926, 자유도=15, $p<.05$



[그림 IV-4] 영어교육이 필요한 시기

영어권 국가로 유학을 떠날 의향이 있느냐는 질문에 유학을 떠나고 싶은 사람들이 그렇지 않은 사람보다 더 많은 것으로 나타났다. 대체로, 학년이 높을수록 영어권 국가로 유학을 떠나고 싶어 했다.

<표 IV-22> 영어권국가로의 유학의향

(%, N=4,807)

	매우 그렇다	그렇다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다	잘 모르겠음	전체
전체	20.4	33.8	20.7	11.0	14.0	100.0
초등학교	13.3	26.8	23.6	14.4	21.9	100.0
중학교	12.4	29.7	23.1	14.6	20.2	100.0
고등학교	19.9	35.4	20.0	11.6	13.0	100.0
대학교	29.8	38.9	18.2	6.5	6.6	100.0

카이제곱=356.1, 자유도=12, $p<.05$

만약 어른이 된다면 영어교육을 위해 자녀를 유학 보낼 의향이 있는가라는 질문에 대해서는 그렇다는 응답이 그렇지 않다는 응답보다 더 많았다.

네 집단 가운데 대학생 집단이 만약 어른이 된다면 가장 많이 자녀를 유학 보내고 싶어하는 것으로 조사됐다.

<표 IV-23> 자녀의 유학의향

(%, N=4,739)

	매우 그렇다	그렇다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다	잘 모르겠음	전체
전체	15.0	30.9	25.4	12.2	16.6	100.0
초등학교	12.4	27.4	24.3	14.8	21.2	100.0
중학교	9.3	24.8	28.4	15.1	22.4	100.0
고등학교	12.6	29.1	27.3	13.5	17.4	100.0
대학교	22.0	38.1	22.3	7.9	9.6	100.0

카이제곱=267.0, 자유도=12, $p<.05$

6) 학업기대

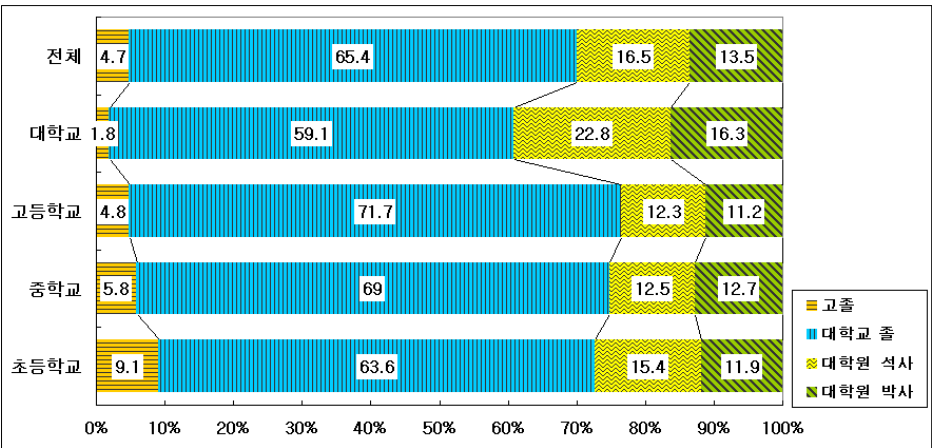
본인이 기대하는 학업목표는 대학교 졸업이 가장 많았고 대학원석사, 대학원 박사 순이었다. 대학생일수록 대학원 석사와 박사를 마치고자 하는 비율이 높았다.

<표 IV-24> 본인이 기대하는 학업 목표

(%, N=4,828)

	고졸	대학교 졸	대학원 석사	대학원 박사	전체
전체	4.7	65.4	16.5	13.5	100.0
초등학교	9.1	63.6	15.4	11.9	100.0
중학교	5.8	69.0	12.5	12.7	100.0
고등학교	4.8	71.7	12.3	11.2	100.0
대학교	1.8	59.1	22.8	16.3	100.0

카이제곱=167.68, 자유도=9, $p<.05$



[그림 IV-5] 본인이 기대하는 학업 목표

부모님이 기대하는 학업목표 또한 대학교 졸업이 가장 많았다. 흥미롭게도 초등학생들의 부모가 자녀가 대학원 석사나 박사를 받을 것을 많이 기대했다.

<표 IV-25> 부모님이 본인에게 기대하는 학업 목표

(%, N=4,817)

	고졸	대학교 졸	대학원 석사	대학원 박사	전체
전체	2.3	71.2	12.2	14.3	100.0
초등학교	3.1	63.1	13.5	20.3	100.0
중학교	2.8	73.9	8.7	14.6	100.0
고등학교	2.5	80.6	7.3	9.6	100.0
대학교	1.5	66.3	17.6	14.5	100.0

카이제곱=151.72, 자유도=9, $p<.05$

만약 어른이 된다면 자녀를 어떤 교육과정까지 보내고 싶은가에 대한 질문에 대학교 졸업이라고 응답한 사람이 가장 많았고 대학원 박사취득이라고答한 사람도 21.6%나 돼 자신들보다 자녀들이 고등교육을 받기를 더 바랐다.

<표 IV-26> 자녀에게 기대하는 학업 목표

(%, N=4,820)

	고졸	대학교 졸	대학원 석사	대학원 박사	전체
전체	2.6	57.8	18.0	21.6	100.0
초등학교	3.2	53.2	22.2	21.4	100.0
중학교	2.9	62.0	16.2	18.9	100.0
고등학교	1.9	63.0	13.6	21.5	100.0
대학교	2.4	53.5	20.5	23.6	100.0

카이제곱=56.18, 자유도=9, $p<.05$

7) 미래의 직업

미래의 희망직업을 살펴본 결과, 학생들은 교사(12.3%)가 가장 되고 싶어 했고 의사(8.5%), 스포츠선수나 가수, 배우(7.0%), 미술가, 디자이너(6.8%), 대학교수 또는 연구원(6.1%) 순이었다. 초등학생의 경우는 스포츠선수나 가수, 배우를 가장 많이 꿈꿨고 중·고·대학생은 교사가 가장 많이 되고 싶어 했다. 경찰, 군인에 대한 직업선호도는 학년이 낮을수록 높았다.

비록 청소년들에게 여전히 안정성과 소득이 높은 직업이 인기를 끌었지만 어린 세대일수록 일과 즐거움을 동시에 누릴 수 있는 스포츠와 연예관련 업종을 선호했다. 이같은 결과는 신세대일수록 경제력, 사회적 지위, 권력 등과 같은 외형적 가치보다는 자신의 행복과 즐거움이라는 내재적 가치를 보다 중시할 가능성이 높음을 보여주고 있다(한국청소년정책연구원, 2008 워크숍 자료집).

<표 IV-27> 미래의 희망 직업

(%, N=4,805)

직업명	초등학교	중학교	고등학교	대학교	전체
의사	12.2	9.7	6.9	7.0	8.5
변호사, 판사 등 법률가	6.6	7.4	2.9	4.8	5.3
대학교수 또는 연구원	6.8	4.9	3.6	8.4	6.1
교사	14.7	14.5	9.8	11.3	12.3
기자·편집자	0.3	0.8	2.6	2.5	1.8
미술가, 디자이너	6.8	9.3	6.7	5.1	6.8
채무·세무·금융전문가	0.5	2.4	3.8	4.9	3.3
기계·전기 분야 기술직	1.3	2.5	5.3	3.8	3.4
컴퓨터·인터넷 기술직	3.2	2.9	6.4	7.0	5.2
건축·토목·측량 기술직	0.8	1.4	2.2	2.9	2.0
농업·수산분야 기술직	0.0	0.3	0.7	1.8	0.9
기업의 경영 관리직	1.3	3.8	6.4	7.8	5.4
공무원	1.5	3.0	4.0	5.8	4.0
일반 사무직	1.8	2.6	4.3	3.3	3.1
영업 판매 서비스직	1.3	1.9	5.3	6.4	4.2
경찰, 군인	7.1	4.6	5.2	3.6	4.8
스포츠선수, 가수, 배우	17.5	8.9	5.3	2.0	7.0
아르바이트로만 생활	0.9	0.8	0.1	0.4	0.5
기타	11.9	10.7	11.1	7.8	10.0
잘 모르겠다	3.7	7.7	7.5	3.3	5.5
총계	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

희망직업에 필요한 자질은 전체적으로 의사소통능력이 가장 많았고 문제 해결능력, 적응능력, 팀 작업, 학위, 학벌 순이었다.

<표 IV-28> 희망직업에 진출하기 위해 필요한 자질

(%, N=4,805)

	의사소 통능력	팀작업	문제해 결능력	적응 능력	평생교 육자세	학위	학벌	집안 배경	전체
전체	25.1	9.1	21.6	16.7	7.7	8.5	8.2	3.1	100.0
초등학교	28.1	9.8	21.3	18.6	7.5	7.3	5.1	2.2	100.0
중학교	23.5	10.2	19.8	16.7	6.6	10.6	10.4	2.2	100.0
고등학교	21.5	6.9	21.8	17.4	6.7	9.5	13.0	3.2	100.0
대학교	27.4	9.4	22.8	15.4	9.2	6.8	4.8	4.2	100.0

카이제곱=134.474, 자유도=21, p<.05

직업선택시 주요 고려사항은 적성 및 취향, 능력발휘, 안정성 순이었다. 사회적 지위나 사회공헌을 중요하게 고려하는 비율은 비교적 낮았다. 이같은 결과는 임천순·채재은·우명숙(2007)의 연구에서도 드러난 것으로, 학생과 학부모 모두 자신의 작성과 소질에 맞는 직업을 자신의 진로를 선택하는 중요한 준거로 삼았다. 학교 단계가 내려갈수록 수입보다는 도전성과 안정성, 사회공헌을 직업선택의 중요한 기준으로 여기는 경향이 강했다.

<표 IV-29> 직업선택시 고려사항(평균)

	수입	사회적 지위	안정성	자유	적성 및 취향	의사결 정권	도전성	능력 발휘	사회 공헌
전체	3.16 (.752)	2.88 (.759)	3.36 (.699)	3.21 (.701)	3.43 (.696)	3.20 (.706)	3.16 (.761)	3.39 (.679)	2.98 (.804)
초등학교	3.07 (.760)	3.03 (.714)	3.45 (.699)	3.15 (.782)	3.39 (.674)	3.18 (.758)	3.44 (.637)	3.52 (.603)	3.18 (.717)
중학교	3.17 (.707)	2.80 (.747)	3.41 (.649)	3.27 (.638)	3.46 (.656)	3.25 (.651)	3.21 (.709)	3.44 (.624)	2.98 (.749)
고등학교	3.27 (.675)	2.84 (.748)	3.39 (.664)	3.30 (.644)	3.56 (.620)	3.32 (.649)	3.14 (.775)	3.43 (.628)	2.93 (.852)
대학교	3.13 (.821)	2.88 (.784)	3.25 (.754)	3.12 (.730)	3.33 (.765)	3.10 (.740)	3.01 (.798)	3.26 (.758)	2.92 (.830)

* 전혀 중요하지 않다(1점) - 매우 중요하다(4점)

** ()은 표준편차임

직업에 대한 견해도 교급별로 다소 차이가 나타났다. 전체적으로 직업을 자아실현의 장으로 생각하기보다 생계유지 수단으로 생각하는 경향이 강했다. 하지만 초등학생의 경우 직업을 자아실현의 장으로 생각하는 비율이 생계유지수단으로 생각하는 비율보다 약간 더 높았다. 취업보다 창업이 우선이라고 생각하는 비율도 저학년일수록 약간 더 높았다. 학년이 올라갈수록 해외취업의향이 있는 사람이 많았다.

<표 IV-30> 직업에 대한 견해(평균)

	직업은 자아실현의 장	직업은 생계유지 수단	취업보다 창업이 우선	해외취업의향
전체	2.95 (.717)	3.12 (.722)	2.39 (.725)	2.72 (.877)
초등학교	2.99 (.724)	2.93 (.736)	2.56 (.766)	2.55 (.909)
중학교	2.98 (.656)	3.05 (.704)	2.39 (.686)	2.53 (.886)
고등학교	3.01 (.667)	3.25 (.687)	2.34 (.677)	2.74 (.849)
대학교	2.87 (.780)	3.15 (.731)	2.37 (.754)	2.92 (.829)

* 전혀 동의하지 않음(1점) - 적극적으로 동의함(4점)

** ()은 표준편차임

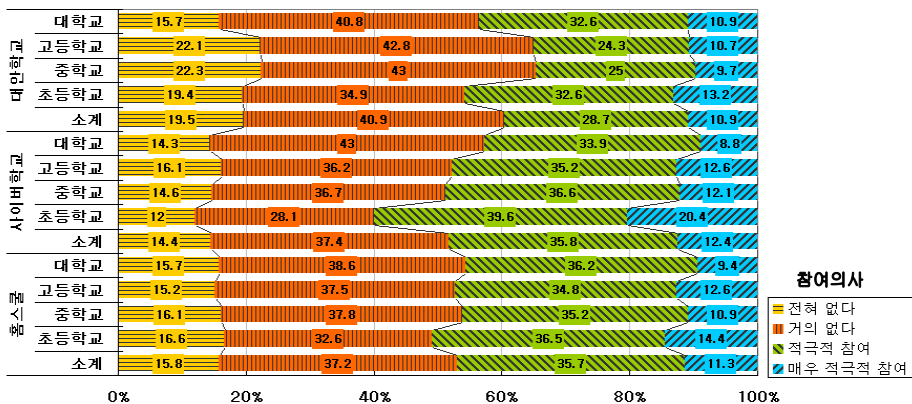
8) 미래의 학습공간

학생들은 미래에 활성화될 것으로 예상되는 다양한 학습공간 가운데 사이버학교(48.2%)를 가장 많이 다니고 싶어 했고 이어 홈스쿨(47.0%), 대안학교(39.6%)가 뒤를 이었다. 이 세 미래형학교에 모두 참여하고 싶은 사람보다 그렇지 않은 사람의 비율이 높았는데 특히 대안학교의 경우 참여할 뜻이 없는 경우(60.4%)가 참여하고 싶은 경우(39.6%)보다 훨씬 많았다. 대체로 초등학생들이 이 세 학교에 매우 적극적으로 참여하고 싶어했다. 이같은 조사결과를 청소년 세대 내 학습경험의 차이가 있다는 것을 보여주는 것으로 어린 세대일수록 사이버교육과 같은 다양한 교육방법을 일찍 경험해 새로운 교육

방식에 대한 이해와 선호도가 높을 수 있음을 보여주고 있다(한국청소년정책연구원, 2008).

<표 IV-31> 미래의 학습 공간 참여 여부(%)

		전혀 참여할 뜻이 없다	거의 참여할 뜻이 없다	적극적으로 참여	매우 적극적으로 참여	총계
홈스쿨 (N=4,795)	소계	15.8	37.2	35.7	11.3	100.0
	초등학교	16.6	32.6	36.5	14.4	100.0
	중학교	16.1	37.8	35.2	10.9	100.0
	고등학교	15.2	37.5	34.8	12.6	100.0
	대학교	15.7	38.6	36.2	9.4	100.0
사이버 학교 (N=4,793)	소계	14.4	37.4	35.8	12.4	100.0
	초등학교	12.0	28.1	39.6	20.4	100.0
	중학교	14.6	36.7	36.6	12.1	100.0
	고등학교	16.1	36.2	35.2	12.6	100.0
	대학교	14.3	43.0	33.9	8.8	100.0
대안학교 (N=4,778)	소계	19.5	40.9	28.7	10.9	100.0
	초등학교	19.4	34.9	32.6	13.2	100.0
	중학교	22.3	43.0	25.0	9.7	100.0
	고등학교	22.1	42.8	24.3	10.7	100.0
	대학교	15.7	40.8	32.6	10.9	100.0



[그림 IV-6] 미래의 학습 공간 참여 여부

3. 세대별 정보 이용 및 사이버공간에 대한 이해 차이

1) 미래에 대한 인식

청소년들은 비교적 미래에 대해 낙관하고 있는 것으로 드러났다. 대체로 30년 후에는 로봇을 통해 학습할 수 있거나 우주로 여행하는 것이 가능하다고 여겼다. 또한 집을 장만 못하거나 직장을 못 구할 것 같은 가능성을 그다지 생각하지 않는 경향이 강했다. 독신으로 살 가능성도 그다지 많지 않았다. 통일된 나라에 살 것이라는 확신을 가진 사람은 그렇지 않은 사람보다 약간 더 많았다. 나이가 어릴수록 통일된 나라에 살 게 될 것이란 확신을 강하게 가지고 있었다.

<표 IV-32> 향후 30년 이내에 일어날 수 있는 일

(%)

		전혀 일어나지 않는다	거의 일어나지 않는다	약간 일어난다	확실하게 일어난다	총계
집을 장만하지 못할 수 있다 (N=4,804)	소계	26.3	35.8	32.8	5.1	100.0
	초등학교	33.7	40.5	23.0	2.8	100.0
	중학교	22.9	38.5	34.1	4.4	100.0
	고등학교	22.7	30.7	39.8	6.8	100.0
	대학교	27.8	35.4	31.4	5.4	100.0
로봇을 통해 학습할 수 있다 (N=4,802)	소계	9.4	23.5	50.0	17.2	100.0
	초등학교	8.4	21.4	52.7	17.5	100.0
	중학교	9.0	21.0	51.9	18.1	100.0
	고등학교	8.9	23.6	49.9	17.5	100.0
	대학교	10.4	26.1	47.4	16.1	100.0
우주로 여행할 수 있다 (N=4,801)	소계	14.7	25.2	41.7	18.4	100.0
	초등학교	17.8	24.6	39.9	17.7	100.0
	중학교	13.9	23.7	42.6	19.8	100.0
	고등학교	15.6	24.8	41.0	18.6	100.0
	대학교	13.2	27.0	42.4	17.5	100.0

		전혀 일어나지 않는다	거의 일어나지 않는다	약간 일어난다	확실하게 일어난다	총계
직장을 못구할 수 있다 (N=4,790)	소계	28.7	32.0	32.7	6.6	100.0
	초등학교	40.4	32.8	22.9	3.8	100.0
	중학교	24.8	36.6	32.9	5.7	100.0
	고등학교	23.4	26.5	41.6	8.6	100.0
	대학교	29.8	32.3	30.8	7.1	100.0
독신으로 살아갈 수 있다 (N=4,796)	소계	30.5	30.2	31.4	7.9	100.0
	초등학교	35.2	31.5	25.1	8.7	100.0
	중학교	27.7	34.8	30.2	7.3	100.0
	고등학교	30.3	27.4	34.4	7.9	100.0
	대학교	30.4	28.3	33.2	8.1	100.0
통일된 나라에 살 것이다 (N=4,796)	소계	16.5	30.1	34.9	18.4	100.0
	초등학교	10.6	19.6	38.4	31.4	100.0
	중학교	14.6	27.7	36.2	21.5	100.0
	고등학교	19.0	33.9	33.0	14.2	100.0
	대학교	18.9	34.1	33.8	13.1	100.0

2) 미디어 이용

청소년들의 하루 평균 미디어 이용시간을 조사한 결과, 전체적으로 총량은 344분으로 5.7시간으로 나타났다. 네 집단 중 중학생 집단이 하루 평균 6시간가량 미디어를 이용하면서 가장 높은 수치를 보였고 초등학교 집단이 4.7시간으로 가장 낮았다. 하지만 중학교, 고등학교, 대학교 집단 간 미디어 이용량의 차이는 통계적으로 유의미하지 않았다.

<표 IV-33> 하루 평균 미디어 이용시간

(단위 : 분)

	종이신문 읽기	방송시청	인터넷 이용	게임	휴대전화	DMB 이용	합계
전체	15.7 (32.3)	100.4 (98.5)	99.2 (94.1)	42.7 (76.2)	75.4 (119.4)	10.7 (38.6)	344.3 (256.9)
초	11.7 (22.0)	117.3 (102.6)	73.8 (72.2)	32.4 (59.7)	37.6 (77.9)	8.3 (32.4)	281.4 (200.7)
중	11.3 (28.8)	118.9 (102.0)	95.1 (88.0)	47.0 (78.5)	85.1 (125.7)	8.5 (29.8)	366.1 (250.1)
고	11.5 (24.8)	94.7 (93.6)	90.1 (84.4)	46.9 (79.0)	92.7 (138.2)	9.8 (37.4)	346.0 (266.8)
대	23.7 (40.8)	83.5 (94.0)	120.4 (108.4)	41.5 (78.9)	74.2 (112.5)	14.0 (46.6)	357.5 (273.3)
F 값	53.683***	40.396***	53.717***	7.842***	38.305***	6.580***	20.450***
사후 검정	초, 중, 고<대	초, 중> 고> 대	초<중, 고<대	초<중 및 초<고	초<중,고, 대 및 고>대	초,중,고< 대	초<중, 고, 대

* p<.05 *** p<.001

주: ()은 표준편차임. * ()은 표준편차임

무엇보다도, 청소년들은 방송을 시청하는데 가장 많은 시간을 보내는 것으로 조사됐다(<표 IV-33> 참조). 이어 인터넷 이용, 휴대전화사용, 게임이용이 뒤를 이었고 종이신문 읽기는 채 20분도 안됐다. 초, 중, 고, 대학생 집단별 매체이용현황을 살펴본 결과, 종이신문읽기의 경우 대학생이 23.7분으로 가장 높았는데 이는 다른 세 집단에 비해 통계적으로 유의미한 차이를 나타냈다. 방송시청시간은 학교단계가 낮을수록 높았다. 대학교로 올라갈수록 인터넷을 이용하는 시간(평균 2시간)이 늘었고 게임의 경우 중학생들과 고등학생들이 많이 이용하는 패턴을 보였다. 휴대전화는 고등학생들이 하루 평균 1시간 30분 정도로 가장 많이 이용하는 것으로 나타났고 초등학생들은 37분으로 고등학생들의 반도 채 안 되는 것으로 조사됐다. DMB 이용은 고등학교, 대학교로 올라갈수록 증가하는 경향을 보였다.

한달 평균 인터넷 게시판에 올리는 댓글 수를 조사한 결과 초등학생이 9.29건으로 가장 많았고 중, 고, 대학교는 6건 안팎으로 비슷한 양상을 보였다.

<표 IV-34> 한달 평균 댓글 게시 회수

	평균	표준편차
총계	6.93	12.40
초등학교	9.29	14.79
중학교	6.49	12.18
고등학교	6.09	12.35
대학교	6.64	11.12

대부분의 청소년들이 블로그나 미니홈피를 소유하고 있는 것으로 조사됐다. 특히 대학생들의 경우 10명중 9명은 블로그나 미니홈피를 가지고 있었다. 블로그나 미니홈피를 관리하기 위해 하루에 보내는 시간은 대학생 집단이 평균 53.5분으로 가장 많았고 중학교와 고등학교 집단은 42분여로 비슷했으며 초등학교 집단은 34.8분으로 가장 낮은 것으로 나타났다.

<표 IV-35> 블로그/미니홈피 소유 여부

	있다	없다	(%, N=4,662)
전체	78.3	21.7	100.0
초등학교	78.0	22.0	100.0
중학교	70.8	29.2	100.0
고등학교	69.3	30.7	100.0
대학교	90.5	9.5	100.0

카이제곱=233.7, 자유도=3, p<.05

〈표 IV-36〉 블로그/미니홈피 관리에 보내는 시간

(단위 : 분)

	평균	표준편차
총계	45.4	61.0
초등학교	34.8	50.7
중학교	42.3	55.6
고등학교	42.0	58.1
대학교	53.5	68.0

3) 뉴미디어 중독에 대한 태도

대체로, 청소년들은 본인 스스로 뉴미디어에 중독돼 있다고 생각하지 않는 것으로 조사됐다. 하지만 일반 청소년들의 뉴미디어중독은 심각한 것으로 생각했다. 휴대전화의 경우 학년이 올라갈수록 본인 스스로 중독돼 있다고 생각하는 비율이 높았다. 게임의 경우 중학교, 고등학교 학생들이 초등학교나 대학교 학생들보다 본인 스스로 더 중독돼 있다고 여기는 경향이 강했다. 인터넷의 경우 휴대전화와 마찬가지로 고등학교, 대학교로 갈수록 본인 스스로 중독돼 있다고 생각하는 것으로 나타났다.

청소년들의 뉴미디어중독이 어느 정도 심각하느냐는 질문에 휴대전화의 경우, 고등학교, 대학교로 갈수록 중독정도가 심각하다고 생각하는 경향이 강했다. 인터넷의 경우도 학년이 높을수록 중독정도가 심각하다고 여기는 것으로 나타났다. 게임도 마찬가지로 고등학교, 대학교 집단이 청소년들의 게임중독이 심각한 것으로 여겼다.

〈표 IV-37〉 본인의 뉴미디어중독여부(%)

		전혀 중독돼 있지 않다	중독돼 있지 않다	중독돼 있다	강하게 중독돼 있다	총계
휴대전화 (N=4,891)	소계	34.4	35.8	24.4	5.4	100.0
	초등학교	58.5	30.3	10.1	1.1	100.0
	중학교	36.7	36.2	22.7	4.5	100.0
	고등학교	34.0	34.1	25.3	6.6	100.0
	대학교	21.8	39.4	31.7	7.2	100.0
게임 (N=4,891)	소계	37.6	37.4	20.4	4.7	100.0
	초등학교	36.2	41.1	19.5	3.2	100.0
	중학교	35.0	37.7	21.7	5.5	100.0
	고등학교	40.2	32.4	22.7	4.7	100.0
	대학교	38.1	38.9	18.2	4.8	100.0
인터넷 (N=4,891)	소계	23.1	39.4	30.5	6.9	100.0
	초등학교	35.1	41.6	20.0	3.3	100.0
	중학교	23.5	43.1	27.7	5.8	100.0
	고등학교	22.9	40.0	30.5	6.6	100.0
	대학교	17.4	35.3	37.6	9.8	100.0

〈표 IV-38〉 청소년들의 뉴미디어중독 심각성 여부(%)

		전혀 심각하지 않다	심각하지 않다	심각하다	매우 심각하다	총계
휴대전화 (N=4,795)	소계	12.5	18.3	43.2	26.1	100.0
	초등학교	26.4	20.1	37.1	16.5	100.0
	중학교	14.0	19.9	43.5	22.5	100.0
	고등학교	9.4	17.6	43.0	30.0	100.0
	대학교	7.0	16.8	45.9	30.3	100.0
게임 (N=4,793)	소계	10.1	13.1	37.5	39.3	100.0
	초등학교	15.4	16.1	30.5	38.1	100.0
	중학교	11.1	13.3	37.8	37.8	100.0
	고등학교	8.6	11.8	38.5	41.1	100.0
	대학교	7.8	12.6	39.8	39.8	100.0

		전혀 심각하지 않다	심각하지 않다	심각하다	매우 심각하다	총계
인터넷 (N=4,778)	소계	10.1	15.6	38.4	35.8	100.0
	초등학교	17.4	18.6	32.8	31.2	100.0
	중학교	11.4	16.3	39.5	32.8	100.0
	고등학교	7.8	15.3	40.2	36.7	100.0
	대학교	7.5	13.9	39.0	39.6	100.0

4) 매체 신뢰도

매체신뢰도를 조사한 결과, 방송에 대한 신뢰가 가장 높았으며, 인터넷, 신문 순이었다. 신문의 경우, 네 집단 중 대학생집단이 가장 신뢰했으며 방송은 초등학생들의 신뢰가 높았다. 인터넷의 경우도 초등학교 학생들이 가장 높은 신뢰를 보였으며 대학교 집단이 가장 낮은 신뢰도를 기록했다. 대체로, 학년이 올라갈수록 인터넷과 방송에 대한 신뢰가 낮아지고 있었다.

<표 IV-39> 매체신뢰도(평균)

	합계	초등학교	중학교	고등학교	대학교
신문	2.50(.784)	2.42(.885)	2.52(.804)	2.49(.757)	2.54(.734)
방송	2.70(.734)	2.83(.734)	2.79(.738)	2.65(.734)	2.62(.716)
인터넷	2.63(.765)	2.77(.795)	2.71(.768)	2.60(.754)	2.53(.740)

* 전혀 신뢰하지 않는다=1점 ~ 매우 신뢰한다=4점

** ()은 표준편차

5) 사이버공간에 대한 인식

사이버공간에 대한 청소년들의 인식을 조사한 결과, 청소년들은 사이버세계가 중독성이 강한 공간이고 개인의 사생활침해가 발생하기 쉬운 공간이며 각종 악성댓글이 난무하는 공간이라고 여기는 경향이 강했다. 이와 더불어 온라인이 저작권 침해의 온상이 되고 있으며 따라서 온라인 활동을 제약하

는 제도는 더욱 강화돼야 한다고 생각하고 있었다. 이처럼 청소년들의 사이버공간에 대한 인식은 다소 부정적으로 나타났다. 하지만 온라인을 통해 많은 정보를 얻을 수 있다는 측면은 높이 평가했다. 또한 온라인을 통해 자유롭게 의사표현을 할 수 있는 점도 긍정적으로 생각했다. 이처럼 청소년들의 사이버공간에 대한 인식은 긍정적인 측면과 부정적인 측면이 다소 혼재된 양상을 보여주고 있었다.

한편, 청소년들은 온라인이 학교공부에 그다지 많은 도움이 되고 있다고 생각하지 않은 것으로 나타났다. 또한 온라인이 민주주의 발전에 도움이 된다고 생각하는 비율도 다소 낮은 것으로 나타났다.

네 집단 중 고등학교 집단이 온라인을 통해 많은 정보를 얻을 수 있고 온라인을 통해 자유롭게 의사표현을 할 수 있다고 생각하는 경향이 가장 강했다. 또한 온라인이 각종 악성댓글이 난무하는 공간이고 저작권침해의 온상이 되고 있으며 온라인에서 유포되는 많은 정보가 부정확하다고 생각했다.

대체로 고등학교, 대학교로 갈수록 온라인이 학교공부에 많은 도움이 되고 있다고 생각하는 경향이 강했다. 또한 고등학교, 대학교 집단일수록 온라인 활동 때문에 학업에 방해가 된다고 생각했다. 온라인이 민주주의 발전에 도움이 되는 공간이라고 생각하는 경향은 학년이 올라갈수록 높은 것으로 나타났다. 네 집단 중 중학교 집단이 온라인활동을 제약하는 여러 제도-가령, 인터넷 실명제나 저작권법 등-가 강화돼야 한다고 생각했다.

〈표 IV-40〉 사이버공간에 대한 인식(평균)

	합계	초등학교	중학교	고등학교	대학교
온라인을 통해 많은 정보를 얻을 수 있다	3.10 (.701)	3.01 (.753)	3.14 (.669)	3.23 (.617)	3.02 (.736)
온라인은 각종 악성댓글이 난무하는 공간이다	3.00 (.811)	2.64 (.983)	2.95 (.810)	3.20 (.690)	3.05 (.741)
사이버공간에서 많은 친구를 사귄다	2.72 (.787)	2.66 (.855)	2.83 (.789)	2.78 (.743)	2.62 (.769)

	합계	초등학교	중학교	고등학교	대학교
온라인을 통해 자유롭게 의사표현을 할 수 있다	2.91 (.755)	2.61 (.901)	2.92 (.731)	3.03 (.673)	2.95 (.716)
온라인은 저작권 침해의 온상이 되고 있다	2.95 (.774)	2.62 (.899)	2.92 (.758)	3.11 (.697)	3.01 (.728)
온라인에서 유포되는 많은 정보는 부정확하다	2.68 (.730)	2.53 (.814)	2.65 (.709)	2.75 (.685)	2.72 (.723)
온라인은 학교공부에 많은 도움이 된다	2.63 (.811)	2.49 (.911)	2.57 (.807)	2.59 (.804)	2.76 (.749)
사이버세계는 중독성이 강한 공간이다.	3.12 (.769)	3.02 (.907)	3.11 (.764)	3.22 (.691)	3.10 (.747)
온라인은 개인의 사생활침해가 발생하기 쉬운 공간이다.	3.05 (.774)	2.95 (.851)	3.00 (.789)	3.14 (.714)	3.07 (.760)
온라인 활동 때문에 학업에 방해가 된다	2.76 (.902)	2.52 (.992)	2.73 (.910)	2.83 (.893)	2.85 (.835)
온라인은 민주주의 발전에 도움이 되는 공간이다.	2.65 (.823)	2.31 (.865)	2.59 (.834)	2.73 (.801)	2.80 (.759)
온라인 활동을 제약하는 제도는 더욱 강화돼야한다.	2.93 (.906)	2.87 (.952)	2.98 (.916)	2.89 (.936)	2.94 (.851)

* 전혀 그렇지 않다=1점 ~ 매우 그렇다=4점

** ()은 표준편차

사이버공간에 대한 인식의 차이를 학교 단계 및 매체신뢰도, 미디어 이용량 등과 연관시켜 파악하기 위해 요인분석을 실시했다. 그 결과 다음과 같이 두 개의 요인을 추출할 수 있었다.

<표 IV-41> 사이버공간에 대한 인식 요인 분석

요인	사이버공간에 대한 인식 문항	요인1	요인2	설명 변량
부정적 인식	온라인은 개인의 사생활 침해가 발생하기 쉬운 공간이다	.743		31.58%
	사이버세계는 중독성이 강한 공간이다	.689		
	온라인은 저작권 침해의 온상이 되고 있다	.657		
	온라인은 각종 악성 댓글이 난무하는 공간이다	.647		
	온라인에서 유포되는 많은 정보는 부정확하다	.580		
	온라인 활동 때문에 학업에 방해가 될 때가 많다	.546		
	온라인 활동을 제약하는 제도(인터넷실명제, 저작권법 등)는 더욱 강화되어야 한다	.507		
긍정적 소통 공간	온라인을 통해 자유롭게 의사표현을 할 수 있다		.696	11.78%
	사이버공간에서 많은 친구를 사귄다		.678	
	온라인은 민주주의 발전에 도움이 되는 공간이다		.633	
	온라인은 학교 공부에 많은 도움이 된다		.628	
	온라인을 통해 많은 정보를 얻을 수 있다		.597	

주: 주성분분석과 베리맥스 회전방법 사용

초, 중, 고, 대학생 네 집단 간 각 요인 간의 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다. 즉 네 집단 가운데 고등학생들이 사이버공간에 대한 부정적 인식이 가장 강한 동시에 긍정적 소통공간으로 사이버공간을 생각하는 경향도 가장 강했다. 초등학생 집단은 사이버공간을 그다지 긍정적인 의사소통의 장으로 인식하지 않았고 더불어 여러 폐해들이 나타날 수 있는 공간으로도 인식하지도 않았다. 전반적으로, 청소년들의 사이버공간에 대한 인식은 부정적인 견해가 긍정적 견해보다 약간 더 많았다.

〈표 IV-42〉 집단 별 각 요인 평균 차이

	초등학교	중학교	고등학교	대학교	F 값	사후검정
부정적 인식	2.728(.574)	2.908(.500)	3.022(.469)	2.967(.505)	55.908***	초<중<대<고
긍정적 소통 공간	2.612(.585)	2.813(.501)	2.870(.475)	2.828(.498)	44.347***	초<중<고, 대

*** $p<.001$

주: ()은 표준편차

인터넷 신뢰정도¹¹⁾에 따라 사이버공간에 대한 인식이 어떻게 다른지 알아보기 위해 인터넷신뢰도와 두 요인 간의 차이를 알아봤다. 그 결과, 인터넷 신뢰정도에 따라 사이버공간을 악성댓글이 난무하고 부정확한 정보가 유포되는 등 문제가 많은 곳으로 보는 데는 통계적으로 유의미한 차이가 없었다. 하지만 인터넷을 많이 신뢰하는 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 사이버공간을 긍정적인 소통 공간으로 여기는 경향이 강했다.

〈표 IV-43〉 인터넷신뢰정도와 사이버공간에 대한 인식과의 차이

신뢰정도 요인	낮은 신뢰집단	높은 신뢰집단	t 검증
부정적 인식	2.940(.555)	2.920(.489)	1.259(n.s)
긍정적 소통 공간	2.699(.543)	2.864(.486)	-10.727*

** $p<.01$

인터넷 이용량¹²⁾에 따라 사이버공간에 대한 인식의 차이가 어떻게 나타나는지 분석한 결과, 인터넷을 많이 이용하는 집단일수록 사이버공간에 대한

11) 인터넷신뢰정도는 평균(2.63)을 기준으로 그 이하는 낮은 신뢰집단, 이상은 높은 신뢰집단으로 구분했다.

12) 인터넷 이용시간을 리코딩 해서 저 이용집단(60분 미만), 중 이용집단(60분~120분 미만), 고 이용집단(120분 이상)으로 분류했다. 전체 응답자(N=4,440) 중 저 이용집단은 23.8%, 중 이용집단은 31.8%, 고 이용집단은 44.4%였다.

부정적 인식도 강했고 긍정적 소통공간으로 사이버공간을 인식하려는 경향도 강하게 나타났다.

〈표 IV-44〉 인터넷 이용량에 따른 사이버공간에 대한 인식의 차이

요인	저 이용집단	중 이용집단	고 이용집단	F 검증	사후 검증
부정적 인식	2.868(.536)	2.915(.505)	2.984(.550)	19.694***	저, 중 < 고
긍정적 소통 공간	2.728(.542)	2.777(.506)	2.861(.478)	26.708***	저, 중 < 고

*** p<.001

6) 정보획득경로

청소년들은 영화에 대한 정보를 인터넷에 가장 많이 의존했고 학원정보, 게임정보, 이성교제정보는 친구들에게 가장 많이 얻는 것으로 조사됐다. 학원에 관한 정보를 제외한 정보의 부모에 대한 의존도는 매우 낮았다. 인터넷을 통해 학원에 관한 정보를 얻는 경우는 대학생 집단이 가장 많은 것으로 조사됐다.

〈표 IV-45〉 정보획득경로(%)

		부모	친구	인터넷	친인척	총계
학원정보 (N=4,769)	소계	25.5	58.9	13.7	1.9	100.0
	초등학교	53.5	38.8	6.0	1.7	100.0
	중학교	34.8	58.8	4.3	2.1	100.0
	고등학교	19.1	69.8	8.7	2.4	100.0
	대학교	10.5	60.7	27.3	1.6	100.0
게임정보 (N=4,760)	소계	1.3	60.1	36.7	1.8	100.0
	초등학교	1.0	64.5	30.1	4.4	100.0
	중학교	1.2	67.7	29.1	2.1	100.0
	고등학교	.6	65.3	33.2	.9	100.0
	대학교	2.1	49.1	47.6	1.2	100.0

		부모	친구	인터넷	친인척	총계
영화정보 (N=4,770)	소계	3.9	40.6	52.8	2.7	100.0
	초등학교	11.4	30.8	50.7	7.1	100.0
	중학교	4.2	42.3	51.3	2.2	100.0
	고등학교	.8	48.1	50.5	.6	100.0
	대학교	2.4	38.7	56.3	2.6	100.0
이성교제정보 (N=4,635)	소계	6.9	75.0	15.1	3.0	100.0
	초등학교	24.2	53.1	17.0	5.5	100.0
	중학교	6.6	77.8	13.2	2.4	100.0
	고등학교	1.3	86.0	10.9	1.8	100.0
	대학교	3.8	74.5	18.5	3.2	100.0

7) 부모와의 의사소통

부모와 하루 평균 대화하는 시간은 43.29분으로 초등학교와 중학교에 다니는 학생들이 고등학교와 대학교에 다니는 학생들보다 부모와 많은 대화시간을 가졌다. 부모와 하루 평균 교환하는 이메일 건수는 .42건으로 나타나 채 1건이 안됐다. 네 집단 중 초등학교 학생들이 .55건으로 가장 많은 것으로 나타났다. 부모와 하루 평균 주고받는 휴대전화 문자건수는 2.68건으로 나타났고 중학교 집단이 3.10건으로 가장 많은 것으로 조사됐다. 대체로, 고등학생 집단이 부모와 이메일을 주고받거나 문자를 주고받는 경우가 적조했다.

〈표 IV-46〉 부모와의 의사소통 시간

	합계	초등학교	중학교	고등학교	대학교
하루 평균 대화 시간(단위는 분)	43.29 (47.281)	54.43 (54.595)	53.06 (56.816)	41.86 (42.249)	31.77 (34.879)
하루 평균 이메일 교환(건수)	.42 (2.269)	.55 (2.178)	.48 (2.815)	.14 (1.062)	.49 (2.443)
하루 평균 문자 (건수)	2.68 (4.668)	2.58 (4.873)	3.10 (5.028)	2.41 (4.074)	2.63 (4.667)

부모와의 화상전화 이용의향을 묻는 질문에 전체적으로 찬반이 팽팽히 맞섰다. 하지만 잘 모르겠다고 응답한 비율이 19.2%여서 이 문제에 대해 고려해보지 않은 학생들이 많음을 알 수 있다.

<표 IV-47> 부모와의 화상전화이용 여부

(%, N=4,680)

	매우 그렇다	그렇다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다	잘 모르겠음	전체
전체	15.2	27.6	24.9	13.1	19.2	100.0
초등학교	20.8	29.6	18.1	9.5	22.0	100.0
중학교	11.8	25.0	24.2	15.2	23.9	100.0
고등학교	11.5	22.1	27.1	14.8	24.5	100.0
대학교	17.7	32.7	27.0	12.1	10.5	100.0

카이제곱=203.489, 자유도=12, $p<.05$

8) 청소년의 고민과 미래

청소년들이 가장 심각하게 고민하고 있는 문제는 단연 학업성적이었다. 이어 건강, 가정문제, 성문제, 학교폭력, 학교부적응이 뒤를 이었다. 건강과 학교폭력문제의 경우 초등학교 집단이 가장 많은 것으로 나타나 눈길을 끌었다.

<표 IV-48> 가장 심각한 고민거리

(%, N=4,759)

	가정 문제	건강	성문제	학업 성적	학교 폭력	환각	학교 부적응	기타	전체
전체	8.0	10.5	5.1	59.4	4.3	.7	2.8	9.1	100.0
초등학교	7.7	15.4	4.2	46.0	12.6	.8	3.6	9.8	100.0
중학교	6.7	7.3	3.2	70.6	4.1	.3	2.3	5.5	100.0
고등학교	5.1	7.9	4.6	70.1	1.4	.4	2.5	8.0	100.0
대학교	11.3	12.5	7.4	50.0	2.7	1.0	2.9	12.2	100.0

카이제곱=404.128, 자유도=21, $p<.05$

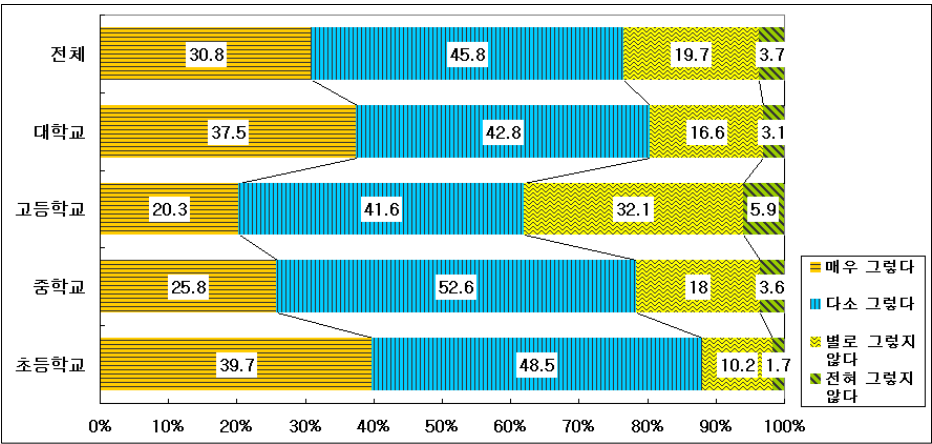
청소년들은 대체로 미래에 대해 희망적으로 생각하는 경우가 많았다.

<표 IV-49> 미래에 대한 생각

(%, N=4,828)

	매우 그렇다	다소 그렇다	별로 그렇지 않다	전혀 그렇지 않다	전체
전체	30.8	45.8	19.7	3.7	100.0
초등학교	39.7	48.5	10.2	1.7	100.0
중학교	25.8	52.6	18.0	3.6	100.0
고등학교	20.3	41.6	32.1	5.9	100.0
대학교	37.5	42.8	16.6	3.1	100.0

* 카이제곱=282.376, 자유도=9, $p<.05$
 ** 나의 미래는 희망적인가에 대한 견해



[그림 IV-7] 미래에 대한 생각

청소년들의 절반은 진학상담과 직업진로상담이 반반을 차지하고 있다고 답했다.

〈표 IV-50〉 진학상담과 직업진로상담의 비중

(%, N=4,573)

	진학상담이 대부분을 차지	진학상담과 직업진로상담이 반반	직업진로상담이 대부분을 차지	전체
전체	27.3	54.0	18.7	100.0
초등학교	21.5	61.9	16.6	100.0
중학교	20.0	62.5	17.6	100.0
고등학교	39.8	49.6	10.7	100.0
대학교	26.0	47.8	22.6	100.0

* 카이제곱=225.289, 자유도=6, $p<.05$

청소년들에게 미래 영향력이 가장 큰 과목이 뭐냐고 질문한 결과, 외국어가 가장 많았고 수학, 예능, 컴퓨터, 물리 순으로 나타났다. 이는 청소년들이 비교적 현실적으로 유용한 과목이 미래에 영향력이 있을 것으로 생각하고 있음을 보여주고 있다.

〈표 IV-51〉 미래 영향력이 가장 큰 과목

(%, N=4,781)

	예능	수학	컴퓨터	물리	체육	화학	생물	외국어	국어	사회 역사	기타	전체
전체	14.7	15.2	10.7	5.8	5.3	1.9	3.1	30.5	4.3	4.7	3.8	100
초등학교	15.3	18.7	7.9	8.3	9.8	1.0	3.2	20.0	5.9	6.5	3.4	100
중학교	17.5	19.7	6.8	6.5	6.5	1.1	2.6	25.1	6.2	4.4	3.6	100
고등학교	13.9	18.6	10.8	3.0	3.4	1.3	2.3	34.2	3.7	4.8	4.0	100
대학교	13.0	7.9	14.7	6.2	3.8	3.2	4.0	36.7	2.7	3.9	3.9	100

카이제곱=352.922, 자유도=30, $p<.05$

절반가량의 청소년들이 교육을 받아야 하는 이유로 좋은 직업을 꿈꿨고 소질과 적성개발, 사회적 대우가 그 뒤를 이었다. 고등학교, 대학교로 갈수록 결혼, 승진 등 사회적 대우를 위해 교육을 받아야 한다고 생각하는 비율

이 높았다. 또한 네 집단 중 대학교 집단이 주위의 기대에 부응하기 위해 교육을 받아야 한다고 생각하는 비율이 가장 높았다.

〈표 IV-52〉 교육을 받아야 하는 이유

(%, N=4,759)

	좋은 직업	소질, 적성 개발	주위 기대 부응	결혼, 승진 등 사회적 대우	인격, 교양 쌓기	누구나 교육을 받아야	기타	전체
전체	51.4	26.9	3.7	5.8	4.4	5.0	2.8	100.0
초등학교	56.5	27.0	1.7	3.8	4.6	3.3	3.3	100.0
중학교	56.4	26.6	1.5	4.5	3.1	5.5	2.5	100.0
고등학교	52.6	24.5	3.2	7.0	3.7	5.9	3.1	100.0
대학교	44.6	28.8	6.5	7.0	5.7	4.9	2.6	100.0

카이제곱=125.535, 자유도=18, $p<.05$

4. 촛불문화제와 10대들의 사회참여의식

최근 정부의 미국산 쇠고기 수입결정으로 이를 규탄하는 촛불시위가 확산되면서 많은 중·고생들이 참여한 것¹³⁾과 관련해 논란이 뜨겁다. 일부 전문가들은 0교시 부활, 영어몰입교육과 같은 정부의 교육정책에 지친 청소년들이 직접 자신들의 삶을 위해 나서고 있는 것이라 진단한다(강아름, 2008). 값싼 미국산 쇠고기가 수입되면 제일 먼저 학교 급식에 쓰일 것이라는 불안감이 표출돼 청소년들이 나섰다 주장도 있다. 민경배(2008)는 “디지털이라는 새로운 무기로 무장하고, 촛불이 상징하는 새로운 감수성을 체득한 386 주니어들의 거침없는 반란이 진행되고 있다”며 386 부모세대의 영향력을 강조

13) 미국산 쇠고기 수입에 반대하는 첫 촛불집회는 2008년 5월 2일 시작됐다. 당시 경찰은 촛불집회에 참석한 2만 여 명 중 60~70%는 중고생이었다고 밝혔다(2008년 5월 5일 한국일보). 이후 수 차례의 촛불집회가 이어졌고 교육당국과 학교 측의 제재로 촛불집회에 참석한 청소년들의 수는 많이 줄어드는 양상을 보였다.

하고 있다. 그는 386 주니어들의 특징으로 다른 어떤 세대보다도 인터넷을 통해 빠르게 정보를 습득한다는 점과 폭넓은 온라인 네트워크를 형성하고 있는 점을 강조한다. 김호기(2008)는 이처럼 적극적인 사회참여를 보이고 있는 지금의 10대들을 ‘2.0 세대’로 규정하면서 그들은 누구나 정보를 생산하고 공유하는 ‘웹 2.0’ 시대에 살고 있기 때문에 사이버 공간에서 쌍방향 커뮤니케이션을 통해 자아의식과 사회의식을 스스로 형성해 나가고 있다고 주장한다. 그는 ‘2.0 세대’의 특징으로 ① 개인주의적이면서도 소통을 중시하는 열린 공동체를 지향, ② 모바일과 인터넷을 자신의 표현수단으로 삼은 이른바 ‘디지털 유목민, ③ 자아실현을 소중히 하는 ‘탈물질주의 가치’의 세대, ④ 부모인 ‘386 세대’로부터 사회비판의식을 학습한 ‘격세유전’적 특징을 지닌 세대 등 네 가지를 들고 있다.

연구자들이 촛불문화제 현장을 관찰한 결과, 문화제는 비교적 질서정연하고 차분하게 진행됐으며 율동과 노래 등과 같은 문화적인 요소도 곁들여졌다. 촛불문화제 자유발언대에 등장한 청소년들의 발언의 공통점은 먼저 청소년의 의사표현을 무시하지 말라는 것이며, 자신들의 행동을 조종하는 배후가 있다는 것을 부정한다는 것이다. 그들의 의사를 존중해 줄 것과 이번 사태의 심각성을 정부와 청와대가 알아야 한다는 것을 계속적으로 이야기하였다. 청소년들은 어른들에 비해 어조가 직설적이며, 코믹한 어휘를 많이 사용하였는데, 특히 이들의 광우병에 대한 두려움은 매우 컸다. 광우병은 급식과 같은 먹을거리뿐만 아니라 생리대, 화장품과 같은 생활필수품에도 영향을 미칠 수 있다는 우려도 많았다. 학생들은 혹시 광우병 때문에 일찍 죽지는 않을까 하는 우려를 나타냈고, “살고 싶다”는 강한 바람을 표출하기도 했다. 광우병에 대한 두려움과 공포는 인터뷰 과정에서도 많이 언급됐다. 인터뷰 참여자들은 미국산 쇠고기를 ‘미친소’라고 부르면서 후손들까지 영향을 미칠 수 있는 광우병 때문에 두려워했고 미국산 쇠고기가 학교급식에 우선 사용될 것이란 사실을 염려했다.

우리가 먹는 모든 음식에서 광우병이 발병할 확률이 높고 일찍 죽을 가능성이 높다(사례 1, 고3 여학생).

광우병이 가장 걱정이다. 내가 병에 걸릴 수도 있고, 광우병이 없다는 확실한 증거가 나온다면 우리가 이렇게 나오지도 않았다(사례 3, 고1 남학생).

광우병에 걸릴 확률은 낮지만 없는 것은 아니다. 누군가는 걸려서 죽을 수도 있는데 그것은 인권보호와 모순이다(사례 4, 고2 남학생).

급식에 미국산 쇠고기가 사용되면 청소년들에게는 광우병 발병에 대한 위험이 커질 뿐 아니라 서구문화에 물들 것이다(사례 6, 중3 여학생).

저의 생존권이 달려 있다(사례 7, 고2 남학생).

이 같은 사실은 청소년들이 광우병에 대한 두려움과 공포 때문에 우선적으로 거리로 나오게 됐다는 것을 입증해주고 있다.

이러한 청소년들의 광우병에 관한 두려움과 공포는 인터넷을 통해 더욱 확산되고 증폭되고 있었다. 거의 모든 인터뷰 대상자들은 미국산쇠고기나 광우병에 관한 정보를 포털이나 인터넷 카페를 통해 얻고 있다고 말했다. 광우병에 대한 두려움과 공포는 포털사이트 등을 통해 급속히 청소년층으로 확산됐고, 이는 곧 촛불문화제 참여로 이어졌다. 놀라운 것은 청소년들이 광우병에 관한 여러 정보를 알고 있고 미국산 쇠고기 수입뿐 아니라 학교자율화정책이나, 공기업민영화, 대운하 문제와 같은 공적 이슈에 대한 관심이 매우 높다는 것이다.

이는 인터넷이 정치정보와 토론의 장 제공이라는 역할(성동규, 2006; Keohane & Nye, 1998)을 일정하게 수행하고 있음을 보여준다. 즉, 인터넷이 청소년 사이의 자유롭고, 평등하게 매개된 상호작용과 시간과 공간의 제약을 넘어서는 정보검색 및 토론을 촉진함으로써 사이버 공동체(mediated cyber communities, Ang, 1996) 또는 사이버 블록(virtual bloc, Kahn & Kellner, 2005)을 형성하게 한다고 해석해 볼 수 있다.

촛불문화제에 참여한 청소년들과의 인터뷰를 통해 인터넷이 지금의 10대들에게 얼마나 일상화돼 있고 큰 영향력을 행사하는지 확인할 수 있었다.

1) 인터넷의 영향력

(1) 주요 정보제공자

앞서 언급했듯이, 청소년들은 인터넷을 통해 광우병 등 여러 정보를 얻고 있었다. 촛불문화제에 나오게 된 것도 인터넷의 영향력이 컸다. 디지털, 정보화 세대인만큼 이들에게 인터넷은 매우 친숙하고 강력한 영향력을 가진 매체였다. 인터뷰 대상자들이 주로 언급한 인터넷카페는 엽기 혹은 진실¹⁴⁾, 정책반대시민연대, 대통령탄핵범국민운동본부 등이었고 인터넷 사이트는 포털 뉴스, 미친소닷넷, 광우병국민대책회의 등이었다. 쇠고기수입과 관련된 정보를 주로 어디서 얻느냐는 질문에 많은 청소년들이 인터넷을 통해 얻었다고 대답했다.

연구자: 쇠고기관련 정보는 주로 어디서 얻나요?

고1 여학생: 인터넷에서 주로 얻으며, 관련 웹사이트나 카페에도 가입했다. 또래 친구들도 이 문제에 관심이 많으며, 대통령의 탄핵을 원하는 의견을 주고받는다. 연예인의 의견 표출에 대해 들어본 적은 있으나 관심은 없다. 연예인들의 영향을 받지 않는 편이다(사례 2).

고2 남학생: 인터넷과 선생님의 이야기, 그리고 다음 카페 등에서 정보를 많이 얻었다. 과학적 근거가 없다는 이야기를 하지만 광우병에 대한 위험이 있는 것은 사실이다. 광우병은 단백질 변형으로 생긴 것이고 방사능에도 절대 죽지 않고, 몇 천도를 가해도 죽지 않는다는 이야기는 인터넷에서 접했다. 뉴스에도 나온 것이므로 이 이야기를 믿는다(사례 5).

고2 남학생: 쇠고기 관련 정보는 주로 인터넷에서 얻는다. 정책반대 시민연대나 안티 이명박 다음카페에서 많은 정보를 얻는다. 이번이 세 번째 참여다. 참여해보니 시민들의 분노가 느껴진다(사례 7).

14) 이 카페는 원래는 연예인들 과거 사진들을 공유하는 공간으로 청소년들에게 인기가 높았던 인터넷카페다. 최근 미국산쇠고기수입문제가 이슈가 되자 ‘광우병소 수입반대’ 게시판을 만들어 청소년들에게 큰 호응을 얻고 있다.

고3 여학생: 제가 자주 가는 사이트 중 다음에 '연예인 이제 그들을 말한다'라는 사이트가 있어요. 그게 원래 연예인을 비판하는 건데, 카페 회원수가 100만명 넘어요... 거기 카페에도 광우병과 현 대통령에 관련된 게시판이 두 개 생겼어요. 이 곳에서 실시간으로 정보가 올라오는데 저는 그걸 보고 집회 일정 같은 것도 보고, 사람들 의견이나 여러 신문 기사를 봐요(사례 8).

고3 남학생: 인터넷 뉴스를 많이 본다. 특히 다음 뉴스를 많이 본다. 다음에 뜬 뉴스 보고 쇠고기수입과 관련된 이슈를 많이 알게 됐다. 바보가 아닌 한 이걸 다 안다(사례 13).

고2 여학생: 네이버 같은 포털에 들어가면 뉴스 뜨잖아요. 뉴스 뜨고 댓글 달린 것 보고 이러는데 뉴스도 조종동 이런 게 아니라 인터넷 기사 많잖아요. 그런 것은 어떤 한 곳으로 치우치지 않고 기사마다 말하는 것이 다르잖아요. 그런 것 보면서 저 혼자 의견 종합해요(사례 15).

중3 여학생: 인터넷에서 얻는다. 나도 모르게 설득당하고 모르던 정보를 알게 돼서 좋다(사례 17).

고3 남학생: TV를 볼 시간이 많지 않다보니 쇠고기 관련 정보는 포털 사이트 뉴스 속보에서 많이 얻는다. 좀 더 알고자할 때는 인터넷 카페에 접속한다. 다음에 있는 안티이명박카페에 많이 간다. 하루 약 30분 인터넷을 이용한다(사례 18).

이처럼 청소년들은 인터넷 카페를 통해 광우병에 관한 여러 정보를 얻고 인터넷을 통해 활발한 의사소통을 전개하고 있었다. 흥미로운 것은 일부에서 제기된 것처럼 연예인의 영향력은 그다지 크지 않은 것으로 나타났다. 한 고등학교 남학생은 촛불문화제에 처음 참여하게 된 배경을 다음과 같이 밝혔다.

인터넷을 통해 문제의 심각성을 느꼈고, 단순히 인터넷을 통한 의견표출의 한계를 깨달아 시험이 끝나자마자 참여하였다. 실제로 집회에 참여해보니 많은 사람들이 문제의 심각성에 대해 동조하고 있음을 느꼈

다...연예인의 의견 표출에 대해서는 연예인도 사람이니 그럴 수 있다고 생각한다. 하지만 많은 어른들이 연예인의 의견이 청소년 집단에 많은 영향을 미치는 것으로 보는데 우리는 그렇지 않다. 심각성을 느끼고 자발적으로 참여했는데 오해하지 않길 바란다(사례 3).

한 중 3 여학생(사례 4)은 “쇠고기 관련 정보는 뉴스와 인터넷에서 얻는다. 연예인의 의견에는 영향 받지 않는다. 우리는 주체적으로 행동한다”고 말하기도 했다. 고 3 여학생은 다음과 같이 자신의 의견을 밝혔다.

제일 황당했던 거는 연예인이 선동해서 나온다는 거였어요. 근데 저도 좋아하는 연예인이 있어요. 10년 쫓아 다녔는데 그 연예인이 만약 ‘팬 여러분 저를 위해서 집회 나가주세요’라고 말하면 저는 무시 할 겁니다. 연예인이 선동한다고 굳이 나갈 정도의 머리라면 그건 멍청한 게 아닐까요. 바로 제 앞에서 연예인이 촛불시위 한다고 해도 저는 관심 없어요. 연예인이 우선인가요? 제가 살아야죠(사례 8).

이처럼 청소년들은 타의가 아니라 자발적이고 주체적으로 촛불문화제에 참여하고 있는 점과 자신들의 의견을 자유롭게 표현할 권리가 있음을 강조했다.

(2) 참여와 공유의 공간

청소년들은 촛불문화제에 참여하면서 느낀 점이나 미국산쇠고기수입과 관련해 하고 싶은 이야기들을 인터넷을 통해 자유롭게 공유하고자 했다. 특히 댓글달기를 통해 문화제 참여를 독려하기도 했다.

오늘 세 번째 참석했는데 그동안 두 차례 참석하면서 느낀 것을 인터넷 게시판에 올렸다. 자유발언대 이야기를 듣고 든 느낌과 문화제에 대한 분위기를 전했다. 이유는 시민들의 참여를 촉구하기 위해서다. 자유발언대에 나가고 싶지는 않지만 만약 나간다면 속 시원하게 얘기하고 싶다. 쇠고기문제 뿐 아니라 대운하문제, 공기업민영화 문제에 대해 얘기하고

싶다. 인터넷 사이트 들어가서 이와 관련된 많은 정보를 얻었다(사례 7).

쇠고기관련 댓글을 많이 달았죠. “여러분 우리 식으면 안 돼요”, “청계광장으로 오세요”, “시청으로 오세요”등등.(사례 8).

오늘 처음 친구와 같이 모임에 참석했다. 그동안 아파서 못나왔다. 처음 나오니까 뿌듯하다. 조금이라도 내 목소리를 낼 수 있으니까 기분 좋다. 똑같은 생각을 가진 사람과 만나니까 좋다. 오늘 들어가서 보고 느낀 것을 댓글로 달고 싶다(사례 12).

탄핵카페에 들어가서 댓글을 많이 달았어요. 어떤 사람이 잘못 말하고 있을 때 그것을 고쳐주는 댓글도 달고 현재 상황에 대한 제 생각을 말하기도 해요(사례 19).

한 남학생(사례 7)은 인터넷 카페를 통해 만난 형 누나들과 함께 집회에 참여했다. 혼자 가는 사람들끼리 함께 모여서 가자는 게시판 글을 보고 연락처를 주고 받은 뒤 서로 문자를 해서 같이 모여 나왔다는 것이다.

이처럼 청소년들은 촛불문화제에 참여하면서 느낀 점들을 인터넷을 통해 공유하고자 했고 많은 사람들에게 알려 문화제동참을 호소하고자 했다. 촛불문화제 행사 내내 청소년들이 카메라 폰이나 디지털 카메라를 꺼내 들고 촛불을 든 친구들의 모습을 찍는 모습이 자주 목격됐는데 그들은 이러한 모습을 미니홈피나 블로그, 인터넷 카페 등에 올려 집회분위기를 공유하고자 했다. 또한 이들은 모르는 사람들과도 쉽게 어울리는 모습을 보였다.

(3) 공적 이슈에 대한 논의

절반 이상의 인터뷰 대상자들은 광우병 뿐 아니라 영어몰입교육, 정부가 추진하고 있는 대운하문제 등에 대해서도 거리낌 없이 자신들의 의견을 표출했다. 인터넷 등을 통해 정보를 많이 접해서인지 현 정부의 정책에 반대하는 목소리가 높았다. 특히 공기업 민영화가 이뤄지면 수도요금이나 가스요금이 많이 오를 거라는 불안감이 많았다.

지난 정권 때는 너무 어려서 정치에 대해 몰랐다... 인터넷과 뉴스, 청문회, 100분 토론을 보면서 쇠고기 수입이 잘못됐다는 것을 충분히 알 수 있었다. 이명박 대통령이 추진하는 대운하, 학교 자율화 프로젝트 등은 현 상황에서 시민들에게 정말 필요하다고 생각하지 않는다(사례 5).

평소 환경에 흥미가 있어 대운하문제에 가장 관심이 많다. 대운하와 관련, 학교에서 남한강에 가서 실태를 파악하고 이야기도 들었다. 수업시간에도 종종 대운하 이야기를 한다(사례 6).

솔직히 저는 민영화를 먼저 알아서, 민영화가 더 무서워요. 친구들끼리 농담으로 하는 애긴데, “야 우리 쇠고기 집회 끝나면 공부하는건가?” 이러면 “아니지, 의료보험 민영화 때 참석하고 수도요금 민영화 때 참석하고, 그리고 도시가스 민영화 때 참석하는 거지.”... 저희 엄마가 작년에 아프셨는데, 만약에 그 때 이미 민영화가 된 상태여서 병원도 못가고 집에서 끄끙 앓으시면 어떻게 했을까 하니까 무섭더라고요. 사람 일은 장담을 못 하잖아요(사례 8).

내년부터 영어수업 한다는데 한글로 해도 못 알아듣는 학생이 많은데 영어를 사용하면 알아듣는 아이가 얼마나 있을지 정말 이해가 안 된다. 한창 공부에 열중해야 할 나이에 여기 나온다는 게 안타깝다. 학생까지 정치에 참여하게 만드는 현실이 이해가 안 간다... 평소 대운하문제 등에 관해 친구와 많은 이야기를 한다. 이 좁은 땅에 대운하를 만든다는 것은 미친 짓이다. 대운하반대 집회가 있으면 나올 예정이다(사례 12).

친구들과 얘기를 해보면 대부분 쇠고기 수입을 반대한다. 다른 나라들이 수입 안하려고 하는 것을 우리나라는 다 수입하려고 하는 것에 대해 친구들이 분노하고 있다. 친구들은 쇠고기수입을 이해할 수 없다는 반응이 대부분이다. 요즘 민영화관련 뉴스가 나오는데 이 부분은 잘 모르겠다. 오늘 와서 느낀 것을 친한 친구들과 함께 얘기해보고 싶다(사례 13).

쇠고기문제 외에 민영화문제에 관심이 많다. 민영화는 서민들을 더 죽이는 문제다(사례 17).

사실, 대운하 때문에 현 정부의 여러 정책에 관심을 가지게 됐다. 개인

적으로 대운하는 반대한다. 우리의 아름다운 국토가 파괴되기 때문에 전적으로 반대한다. 처음에 대운하에 관심을 갖게 돼 자연스럽게 쇄고기문제에 관심을 갖게 됐다(사례 18).

이처럼 청소년들은 쇄고기수입문제 뿐 아니라 대운하문제, 공기업 민영화에 이르기까지 최근 논의되고 있는 다양한 공적 이슈에까지 관심을 보였고 이러한 문제에 대한 뚜렷한 자신의 의견을 가지고 있었다. 청소년들은 주로 이러한 다양한 정보를 인터넷에서 얻었다.

2) 휴대전화의 영향력

10대 청소년들은 휴대전화의 초기 수용자이자 가장 활발한 이용 집단이다. 청소년들은 휴대전화를 통해 부모의 감시와 통제로부터 벗어나 자기만의 소통공간을 확보할 수 있고 다양한 자기 표현의 욕구를 분출시키고 있다. 청소년들은 음성통화를 마음대로 할 수 없는 환경에서 대부분 생활하기 때문에 부모나 교사의 눈을 피할 수 있는 문자메시지는 매우 효과적인 의사소통수단이 되고 있다. 기성세대와 달리 청소년들에게 휴대전화는 편리한 통신수단일 뿐 아니라 자기 자신을 보다 잘 표현하는 소지품으로 인식되고 있어 청소년들은 휴대전화를 마치 자기의 분신인양 여기는 경향이 있다(나은영, 2005). 청소년들에게 휴대전화는 또한 또래집단과의 접촉을 강화하고 원만한 친구관계를 유지하는 수단 역할을 하고 있다.

이번 촛불문화제 참여에도 휴대전화의 영향력은 비교적 컸다. 청소년들은 휴대전화를 통해 문자를 주고받으면서 촛불문화제 모임 장소와 시간을 공유했다. 또한 같이 문화제에 오기로 한 친구들을 만날 때도 문자를 즐겨 사용했다. 문화제 행사 틈틈이 휴대폰 카메라를 통해 옆 친구들의 모습을 촬영해 미니홈피에 올리거나 아는 사람들에게 전송하기도 했다.

『한겨레신문』은 5월 14일자 기사에서 다음과 같이 촛불 든 10대들의 모습을 전했다.

그들은 달랐다. 2008년 5월 서울 도심의 밤을 촛불로 밝힌 10대들은 이전과는 사뭇 달랐다. 그들은 휴대전화문자와 '싸이질'만으로 수만명을 끌어 모았다. 격정적인 분노를 토해내면서도 즐겁고 발랄했다. '386세대'인 부모들조차 흠칫 놀랐다... 또한 10대는 빨랐다. 한 손엔 촛불을, 다른 한손엔 휴대전화를 들었다. 촛불집회현장을 실시간으로 카페사람들에게 전달했고 이는 카페게시판을 통해 다른 회원들한테 공유됐다.

한편, 모르는 이에게 문자를 받은 청소년들 가운데 일부 청소년들은 휴대폰 발신지가 불명확한 사람-요컨대 천사(1004)-으로부터 온 문자 메시지는 그다지 신뢰하지 않았다. 천사로부터 두 건의 문자메시지를 받은 적이 있다는 한 여중생(사례 11)은 “쇠고기반대집회에 참여하자”, “롯데리아에 가지 말자”는 문자를 받고 “짜증이 났다”고 말했다. 그에게 출처가 불명확한 문자는 마치 인터넷의 스팸메일처럼 취급되고 있었다. 한 고등학교 남학생(사례 5)은 “5월 17일 휴교하자”는 문자메시지를 받았지만 믿지 않았다고 밝혔다. 고 3 여학생(사례 20)은 “언제 미국산 쇠고기가 들어온다”, “롯데리아에 가지 말자”는 문자메시지를 받고 약간은 지나친 것 같다는 느낌이 들었다고 말했다. 그는 “미국산 쇠고기가 얼마나 문제가 되었으면 애들 사이에 이렇게 문자가 돌아다닐까”라는 생각을 했다고 말했다. 하지만 일부 학생들은 긍정적인 반응을 보였다. 한 여학생(사례 19)은 모르는 사람에게 언제 어디에서 촛불문화제를 한다는 내용의 문자를 받고 “제가 아는 친구들도 저와 같은 생각을 한다는 것이 너무 뿌듯하고 좋다”며 비교적 긍정적으로 바라봤다.

이처럼 청소년들에게 휴대전화는 집회장소를 알리고 공유하며 만날 약속 시간을 정하는 도구적 기능을 수행했다. 그들은 낯선 이로부터 온 문자 메시지 중 17일 휴교령을 그다지 신뢰하지 않았다. 즉 모임을 알리고 공지하는 내용은 도움이 됐다고 말했지만 휴교를 하거나 특정 패스트푸드(fast food) 점에 가지말자는 제안은 다소 지나치다고 생각해 수긍을 하지 않았다.

3) 10대 청소년들의 사회참여 특성

(1) 새로운 정치참여집단

일반적으로 청소년들의 정치에 대한 불신은 매우 깊다고 볼 수 있다. 김신영·오성배·이명진(2007)의 연구결과, 한국청소년들의 대부분(79.5%)이 한국사회가 불공정한 사회인 것 같다고 생각하는 것으로 나타났고 사회에 대한 신뢰수준은 41점(100점 만점)으로 매우 낮게 나타나 한국청소년들의 사회에 대한 신뢰가 그다지 높지 않음을 보여주고 있다. 이와 더불어 청소년들의 정치참여도 매우 낮은 것으로 조사됐다. 청소년들의 정치에 대한 관심은 37.9점(100점 만점)으로 매우 낮았고 대통령선거나 남북정상회담 등 주요 정치적 이슈에 대한 관심도 그다지 높지 않았다.

하지만 이번 쇄고기수입문제는 청소년들의 정치에 대한 관심과 참여를 촉발시켰다. 인터뷰에 참여한 청소년들의 대부분이 그동안 정치에 별로 관심이 없었는데 이번 쇄고기수입문제로 정치에 대한 관심을 가졌다고 답했다.

이러한 청소년들의 정치 및 사회참여에는 그들이 공통적으로 겪은 역사적 경험도 영향을 미쳤다고 볼 수 있다. 살아오면서 가장 기억에 남는 역사적 사건을 묻는 질문에 청소년들은 민주화운동(5.18 광주민주화운동, 4.19 혁명), 2002년 월드컵, 미선이 효순이 사건을 많이 언급했고 지금 이 쇄고기수입문제를 이야기하는 청소년들도 많았다(<표 IV-53> 참조).

실제로 이러한 사건이 발생했을 때 촛불집회에 참석한 청소년들도 더러 있었다. 응답자들은 자신들이 어떤 세대라고 생각하느냐는 질문에 생각해본적이 없거나 관심이 없는 경우도 많았지만 입시교육으로 고통 받는 불쌍한 세대와 정보화세대를 가장 많이 이야기하였다.

이어 신세대, 자유분방한 세대, 참여세대, 희망세대 등 긍정적으로 자신들의 세대를 규정짓는 표현도 발견됐다. 이러한 청소년들의 세대규정은 한편으로는 입시지옥이라는 환경에 놓여 있으면서도 다른 한편으로 정보통신기술을 통해 자신들의 생각이나 의견을 표출하는 새로운 정치참여세력으로 등장할 수 있을

을 암시해주고 있다. 따라서 이들 10대들이 성장해 몇 년 후 투표권을 가지게 되면 대통령선거나 국회의원선거 등에 적극적으로 참여할 것으로 예상된다.

〈표 IV-53〉 청소년들의 세대 인식

구분	내용	빈도
세대 규정	관심 없음 또는 생각해 본 적 없음	4
	불쌍한 세대 (공부하는 기계가 아니다/입시지옥의 세대/교육에 억압받는 세대)	4
	정보화 세대 (인터넷 세대/정보에 빠른 세대/IT로 분노를 표출하는 세대)	4
	신세대	2
	청소년 세대	2
	무서운 세대(지나치게 자율적이다)	1
	변화를 받아들이는 세대	1
	불신 세대(현 정부에 대한 불신으로 가득 차 있다)	1
	자유분방 세대	1
	참여 세대	1
	희망 세대	1
	의사 표현이 확실한 세대(자기에게 불이익이 되는 문제에 대해 당당하게 의사표현을 할 수 있는 세대)	1
소계		23
가장 기억에 남는 사건	미국산 쇠고기 수입 반대 촛불 집회	3
	민주화 운동(5.18 / 4.19)	3
	2002년 월드컵	3
	미선이 효순이 사건	2
	남북회담	1
	노무현 대통령 탄핵	1
	대구 지하철 참사	1
	외국 밴드 공연 참여	1
	지구 멸망설	1
	탈레반	1
	허경영	1
	승례문 화재 사건	1
	청계천 복원	1
	IMF 경제위기	1
	없음	1
소계		22

* 복수 응답한 경우가 있어 전체 사례 수는 20을 초과함.

촛불문화제 기간 동안 10대들은 자유발언대를 통해 이번 미국산쇠고기수입에 관한 자신들의 견해를 대담하게 표출했다. 그동안 한국사회에서 미숙하거나 수동적인 존재로 취급됐던 청소년들이 스스로 자신의 삶을 구성하고 저항하는 합리적 주체이자 능동적인 행위자로 변화되고 있는 것이다(정혜원, 2006). 발언의 주 내용은 자신들의 의견에 귀를 기울여 달라는 것과 쇠고기 수입뿐 아니라 정부의 영어몰입교육 등 정부정책에 대한 불만이 많았다.

국민을 섬기는 정부라고 해 놓고는 미국을 섬기는 정부는 문제 있다. 촛불집회에 나오는 사람들에게 좌파, 빨갱이라고 말하는 정부는 이 문제의 배후는 정부 자신임을 알아야 한다. 정부 스스로가 영어 해석을 잘못 해놓고, 우리에게 영어몰입교육을 시키는 것은 잘못되었다. 학생이라서 논리적이지 못하고 감정적인 말만 하는 것일 수도 있지만 지금의 정치인들보다는 옳고 그름을 잘 판단한다고 생각한다(5월 14일 10대 여학생 자유발언).

6월에 있는 중요한 시험을 앞두고 여기 나온 심정이 착잡하다. 이명박 정부를 믿었던만 실망스럽다...정부의 영어 몰입 교육은 정부 자신들에게 해당하는 말이다. 중요한 협상 자료를 오역한 정부가 무슨 할 말이 있는가(5월 14일 10대 남학생 자유발언).

미국산 쇠고기를 먹고 광우병에 걸릴 확률이 로또 당첨되고 나서 벼락 맞을 확률보다 더 낮다고요? ...로또에 당첨되는 분이 많은 건 그만큼 로또에 당첨되고 싶어서 로또에 대한 수요가 많기 때문이고, 저희는 미국산 쇠고기가 들어오게 되면 그게 싸니까 당연히 수요가 높아지면 광우병에 걸리게 될 텐데 그런 확률에 비유하면 안 되죠(5월 15일 10대 여학생 자유발언).

한편 5월 17일 개최된 촛불문화제에는 중·고등학생들이 중심이 되어 소분장을 하고 “무조건”이라는 노래에 맞춰 율동을 하였고, 광우병을 주제로 한 연극도 볼 수 있었다. 이번 문화제는 미국산 쇠고기 개방 반대와 함께 ‘미친 교육 반대’의 목소리도 높았다. 이 날 자유발언의 절반은 미국산 쇠고기, 절반이 경쟁위주의 교육에 대한 성토했다.

이처럼 청소년들의 자유발언 속에는 쇠고기 수입으로 비롯된 정부정책에 대한 불신과 현 정부의 영어몰입교육에 대한 실망이 담겨져 있었다. 실제로 인터뷰에 참여한 학생들도 0교시부활이나 영어몰입교육 때문에 청소년들이 정부에 반감을 많이 가지고 있다는 것을 얘기했다. 한 남학생(사례 3)은 “현 정부는 미국산 쇠고기가 안전하다며 괜찮다고 하지만 우리는 믿지 못한다”며 “말로만 괜찮다고 하지 말고 직접 행동으로 안전하다는 것을 보여 달라”고 말했다. 이처럼 많은 청소년들은 직접적이고 강한 어조로 정부정책에 대한 불만을 이야기했다.

조선일보와 동아일보 등 주류 언론에 대한 불만의 목소리도 높았다. 앞서 분석했듯이, 대부분의 청소년들은 인터넷을 가장 신뢰하는 것으로 드러났다. 이와 더불어 많은 청소년들은 광우병 문제를 본격적으로 제기한 MBC PD수첩의 영향력을 많이 받았다고 언급했다. 하지만 조선일보나 동아일보 등 주류 언론은 정부쪽 입장을 많이 대변해서 학생들의 신뢰를 얻지 못하고 있었다. 결국 미국산 쇠고기 수입반대 여파는 주류 언론에 광고를 싣는 기업들에까지 번졌다(경향신문 2008년 6월 2일자). 네티즌들은 이 신문들에 광고를 내는 기업들을 대상으로 불매운동을 벌였던 것이다. 또한 그들은 온라인을 통해 이 신문들의 구독을 끊는 노하우 등을 공유하기도 했다.

이처럼 청소년들은 일각에서 우려하는 것과는 달리 적극적으로 자신들의 입장을 표명했다. 하지만 학생들이 너무 감정에만 휩매이지 말고 보다 신중한 필요가 있다는 주장도 제기됐다. 한 남학생(사례 18)은 다음과 같이 말했다.

아직은 학생이니까 좀 더 신중하게 생각하려고 한다. 장기적인 관점을 가졌으면 좋겠다. 감정적인 대응은 가급적 지양했으면 좋겠다. 청소년들이 자유발언에서 너무 감정적으로 발언하는 것은 문제가 있다. 같은 세대로서 발언내용에 공감하지만 지나치게 감정에 휩매이는 것은 좋지 않다고 생각한다.

이처럼 청소년들의 즉흥적 반응을 염려하는 목소리도 있지만 대체로 인터뷰에 참여한 청소년들은 현 정부 및 정책에 대한 강한 불신을 가지고 있었

다. 이러한 정부기관에 대한 불신은 이전의 조사에서도 나타났다. 즉 초·중학교 학생들은 한국사회의 공공기관 중 국회나 정당을 가장 신뢰하지 않았고 대기업, 법조계, 언론사, 노동조합 순으로 공공기관에 대한 비교적 낮은 신뢰를 보여줬다(박영신·윤영진·김의철, 2006). 또한 국회의원이나 대통령에 대한 신뢰수준은 낮은 반면 부모나 친구, 학교선생님에 대한 신뢰는 높았다. 이는 전반적으로 청소년들에게 정치인이나 정부관료, 정치단체나 기관, 주류 언론에 대한 불신이 비교적 강하게 자리 잡고 있다는 것을 잘 보여주고 있다.

(2) 신공동체 문화

많은 10대들은 이번 문화제에 참여하면서 교과서에서 배운 것보다 더 많은 것을 얻었다고 말하고 있다. 가령, 한 학생은 문화제에 참여한 느낌을 다음과 같이 이야기 했다.

제가 솔직히 고등학교 3학년인데요, 제가 그동안 정치에 관심이 없이 살았고, 제가 아는 민주주의는 교과서에서 배운 게 전부였거든요. 그런데 이런데 와서 촛불집회에 참여하고, 자원봉사하고 똑같이 생각하는 분들을 많이 만나고... 이거 끝나면 사람들 진짜 청소 열심히 깨끗이 하거든요. 조선일보에서 저번에 촛농가지고 시비가 나서 촛농까지 긁어가더라고요. 그런 것 보면서 사회책에서 본 민주주의 같은 게 아직 있구나 이런게 느껴지더라고요. 이번 집회에 참석하면서 그런 생각을 했었어요(사례 8).

실제로 이 학생처럼 촛불을 시민들에게 나눠주거나 문화제가 끝난 뒤 현장에서 쓰레기를 치우는 청소년들을 많이 볼 수 있었다. 또한 현장에서 촛불문화제참여자들의 안전을 관리하는 안전책임자의 역할도 서슴지 않았다. 이러한 장면은 마치 2002년 월드컵 때 거리응원을 하던 사람들이 축구경기가 끝난 뒤 현장 주변을 깨끗이 치우는 장면을 연상케 했다. 2002년 월드컵 때 나타난 청소년들의 거리응원문화는 자발적 참여, 적극적인 자기표현과

성숙한 시민의식, 높은 질서의식 등 신공동체주의적인 문화적 징후를 보였다(이경상, 2003). 이번 촛불문화제에서도 이러한 신공동체적인 문화¹⁵⁾를 확인할 수 있었다. 학생들은 또한 손에 쥐고 있던 백지를 높이 치켜들며 미국 산쇠고기수입협상의 백지화를 호소하기도 했다.

(3) 개성이 강한 세대

10대 청소년들은 시민들의 자발적인 참여 속에 전개된 촛불문화제를 통해 다양한 자신들의 개성과 상상력을 표현했다. 이는 청소년들이 자신들이 직접 작성한 피켓을 들고 현장에 나온 것에서 알 수 있다. 다음은 청소년들이 즐겨 찾는 연예인관련 사이트인 ‘엽기 혹은 진실’에 소개됐던 시위 문구들이다.

‘미국산 소고기-광우병=0’
 ‘경제 살린다고? 목숨만 살려줘!’
 ‘내 나이 17인데 왜 벌써 남은 수명 세야 돼?’
 ‘내 머리 속의 스펀지’
 ‘1%를 위한 대통령, 99%를 위한 미친소’

이와 관련, 전교조의 한 조합원은 “5월 2일 청계광장에서 벌어진 중고생들의 첫 번째 촛불집회는 축제의 장이었다”며 “학생들이 직접 만들어왔던 다양한 피켓, 종이구호는 더 이상 중앙집중식의 소품종 대량생산이 아니라 다품종 소량생산방식의 다양함이 그대로 드러났다”고 말했다. 이처럼 청소년들이 자신들의 생각을 담은 다양한 문구들이 적힌 피켓을 들고 온 데는 방송이나 인터넷의 영향력이 큰 것으로 보인다. 가령, 위 문구들은 모 방송사에서 진행한 ‘상상플러스 세대 공감’의 재치 있는 아이디나 인터넷에서 떠도는 영화포스터 등의 패러디 물에서 흔히 볼 수 있는 것들이다.

15) 근대시대의 공동체의 의미는 집단폐쇄성을 중심으로 했으나 탈근대 시대로 오면서 그것의 의미는 열린 개방성과 개별적 자유에 초점을 둔 ‘신공동체’라는 개념으로 바뀌었다(이종원·이경상·김종길, 2003).

4) 새로운 공론장으로서의 인터넷

앞서 살폈듯이, 인터넷은 청소년들이 즐겨 찾고 신뢰하는 매체로 자리 잡았다. 청소년들은 쇄고기수입문제나 대운하, 공기업 민영화 등 굵직굵직한 이슈들에 관한 정보를 부모나 선생님이 아닌 인터넷에서 많이 얻었다. 특히 포털사이트의 인터넷 카페와 포털 메인 뉴스의 영향력은 큰 것으로 나타났다. 이는 사이버 공간이 새로운 공론장으로 청소년들에게 확산되고 있음을 잘 보여주고 있다. 즉 탈집중적이고 개방적이며 쌍방향적 특성을 갖는 인터넷의 덕택에 민주적 공론장이 사이버공간에서 형성되고 있는 것이다(김종길·김문조, 2006). 또한 온라인 공간은 새로운 운동 문화적 공간으로 청소년의 능동성을 확장할 수 있는 기회의 장이 되고 있다(정혜원, 2006). 청소년들이 즐겨 사용하는 휴대전화는 청소년들이 촛불문화제에 참여하는데 결정적인 영향력을 행사하지는 못했지만 집회 시간과 장소를 공지하고 확인하는 수단으로 활용됐다. 또한 촛불문화제 현장의 모습을 생생하게 담아 그 추억을 함께 공유하는 수단이기도 했다.

청소년들은 초등학교 시절 때부터 2002년 월드컵과 미선이 효순이 사건을 경험해서인지 질서정연하고 차분한 모습으로 촛불문화제에 참여했다. 촛불을 시민들에게 나눠주고 깨끗이 집회장소를 정리하는 모습, 자유발언대를 통해 서로 이야기하려고 하는 모습 등은 지금의 10대들이 가지고 있는 생각이나 의식들을 잘 보여주는 장면들이다. 우려와 달리 청소년들은 촛불문화제에 참여하면서 질서를 배우고 사회를 배우고 있었다. 즉 학교에서 배우는 것보다도 더 값지고 소중한 체험을 하고 있었다. 그들은 일반시민들과 함께 어울리고 많은 사람들 앞에서 자신들의 이야기를 전달함으로써 사회적 시민으로 성장해 갈 수 있는 경험을 쌓고 있었다.

특히 많은 청소년들은 연예인의 영향을 받거나 어떤 배후세력의 사주를 받고 문화제에 참여한 것이 아니라 주체적으로 행동하고 있다고 이야기 하고 있다. 즉 청소년들은 자신들의 삶과 교육문제, 쇄고기수입과 같은 사회적 이슈에 대해 자유롭게 당당하게 자신들의 의견을 표현할 권리가 있다고 강

조하고 있는 것이다.

따라서 정부나 기성세대는 이러한 청소년들의 목소리를 무조건 무시하고 배척할 것이 아니라 청소년들의 의견에 귀를 기울일 필요가 있다. 또한 인터넷을 통해 여러 정보를 얻고 인터넷을 통해 자유롭게 의사표현을 하는 새로운 정치참여집단이 등장하고 있는 만큼 이들이 인터넷을 통해 의사소통하는 방식을 잘 이해할 필요가 있다.

물론, 청소년들이 다소 거친 표현을 하거나 광우병이나 대운하 등 사회적 이슈에 대해 막연한 생각을 가지고 있는 점도 부인할 수 없다. 또한 그들은 종합적이고 장기적인 판단보다 감정에 다소 얽매어 신중하지 못한 판단을 내리는 문제점도 가지고 있다. 이러한 점들은 학교나 가정, 사회가 나서서 함께 해결해야 할 것으로 보인다. 아울러, 이번 촛불문화제를 통해 나타난 청소년들의 적극적인 의사전달과 정치에 대한 관심이 지속적으로 이어질 수 있도록 많은 관심과 노력을 경주해야 할 것으로 보인다.

V. 미래사회변동 전망

1. 미래의 교육 전망
2. 미래의 정보사회전망

V. 미래사회변동 전망

1. 미래의 교육 전망

1) 학력과잉시대

앞서 살폈듯이, 청소년들은 여전히 강한 학력주의 성향을 가지고 있는 것으로 나타났다. 10명 중 8명 가량이 사회적 성공을 위해 꼭 대학을 졸업해야 한다고 생각했고 특히 초등학교로 갈수록 이러한 생각은 더 강했다. 이 같은 연구결과는 기존의 연구와 많은 차이가 나는 것¹⁶⁾으로 학력주의 성향이 부모 뿐 아니라 자녀에게도 여전히 강하게 나타나고 있음을 알 수 있다. 이는 본인이 기대하는 학업목표에서도 드러났다. 65.3%의 청소년들이 대학교 졸업을 가장 많이 희망했고 30%의 학생들이 대학원 석사와 박사를 취득하고 싶어했다.

이러한 학력주의의 근간에는 부모의 영향력이 큰 것으로 보인다. 부모가 자녀에게 기대하는 학업목표도 전체적으로 대학교 졸업(71.2%)이 가장 많았다. 특히 초등학생들의 부모가 자녀가 대학원 석사나 박사를 취득할 것을 가장 많이 기대하고 있었다. 국정홍보처(2006) 조사에서도 30대가 다른 연령대에 비해 우리나라에서 원하는 바를 이루기 위해 대학교를 졸업해야 한다고 생각하는 비율이 가장 높았다. 이러한 높은 교육기대는 현재 청소년들이 장차 성인이 돼 자녀를 어떤 교육과정까지 보낼 것인 지에 대한 조사에서도 나타났다. 즉 전체적으로 57.8%의 청소년들이 대학교 졸업이라고 언급했고 특히 초등학교 집단의 경우 43.6%가 만약 자녀를 낳으면 대학원 석사나 박사를 끝마칠 수 있도록 하겠다고 답했다.

학력주의 성향이 갈수록 높아진 데는 취업하기가 점점 어려워지는 현실을

16) 가령, 김태준(2004)의 연구에 따르면, 자녀집단의 24.6%가 취업에서 고등학교나 전문대학 졸업자가 유리하더라도 4년제 대학을 가야한다고 응답했다. 이는 부모집단(65.2%)에 비해 매우 낮은 수치다.

반영한다고 볼 수 있다. 대학교 입학률이 80%를 육박하는 현실에서 좋은 직장을 구하기 위해서는 최소한 대학원 석사는 취득해야 된다고 생각하는 경향이 만연해지고 있는 것이다.

이같은 결과를 통해 볼 때, 현재의 사교육 열풍은 미래에도 여전히 유지될 것으로 보인다. 학년이 낮을수록 고등교육에 대한 기대도 높았기 때문에 대학원 석사나 박사를 취득하기 위한 경쟁이 치열해 질 것으로 예상된다.

2) 유학 증가

미래에는 해외로 유학을 떠나는 학생들의 비율이 점차 증가할 것으로 예상된다. 앞서 분석했듯이, 청소년들은 영어권 국가로 유학을 떠날 생각을 많이 가지고 있었고 어른이 되서도 영어교육을 위해 자녀를 유학 보낼 의향이 많은 것으로 조사됐다. 또한 가장 많은 청소년들이 초등학교 저학년 때부터 영어교육이 이뤄져야 한다고 생각해 어려서부터 영어교육이 필요한 것으로 여겼다. 학생들은 배우고 싶은 외국어 1순위로 단연 영어를 꼽았고 일본어와 중국어도 비교적 높은 선호도를 가지고 있는 것으로 조사됐다.

이같은 결과를 통해 볼 때, 현재 청소년들은 영어교육의 필요성을 많이 공감하고 있고 특히 대학생 집단이 영어의 필요성을 많이 느끼고 있었다. 이러한 결과는 취업을 앞둔 대학생 집단이 취업하는 데 있어 점차 중요해지고 있는 영어에 대한 필요성을 많이 느껴 나왔다고 볼 수 있다.

영어 외에도 청소년들은 중국어와 일본어 학습에 대한 강한 욕구를 가지고 있었다. 특히 중학생들의 경우 일본어를 많이 배우고 싶어 했는데 이같은 결과는 일본문화의 영향력이 중학교 집단에 점차 커지고 있음을 보여주고 있다. 대체로, 학년이 낮아질수록 영어 외에 미래에 가장 필요한 외국어로 일본어를 꼽았다. 따라서, 미래에는 일본이나 중국으로 유학을 떠나는 학생들의 비율이 점차 많아질 것이라 예상할 수 있다.

앞서 살폈듯이, 실제로 청소년들에게 미래에 영향력이 가장 큰 과목이 뭐냐고 알아본 결과 외국어가 단연 많았다. 이같은 조사결과는 외국어가 현재

청소년들의 미래의 삶에 많은 영향을 미칠 것이라는 것을 암시해 주고 있다.

한편, 청소년들은 조기 유학에 대해서는 찬반이 팽팽히 맞서 어느 한쪽에도 치우치지 않는 견해를 나타냈다. 하지만 초·중·고학생들의 경우 잘모르겠다는 응답이 40% 이상을 나타내 아직까지 조기유학에 대한 뚜렷한 견해를 가지고 있지 않은 것으로 보인다.

3) 사이버학습의 일상화

미래에는 사이버학습이 매우 일상화될 것으로 보인다. 청소년들은 대안학교보다는 사이버학교와 홈스쿨을 많이 다니고 싶어했다. 향후 30년 이내에 일어날 수 있는 일을 묻는 질문 중 청소년들은 장차 로봇을 통해 학습할 수 있는 일이 일어날 가능성이 높다고 말했다.

이같은 결과를 종합하면, 미래에는 로봇을 통한 학습과 사이버공간을 활용한 e-learning 등이 활성화될 것으로 보인다. 특히 어린세대인 초등학생일수록 미래형학교에 대한 선호도가 높았는데 이는 유아단계서부터 종이로 만든 책보다는 전자책이나 CD-ROM을 통해 한글을 배운 신세대들이 등장하면서 학습방법이나 교육기관에 대한 선호 역시 급격히 변화하고 있음을 보여주는 대목이다(한국청소년정책연구원 2008 워크숍 자료집).

4) 예체능관련 과목 및 직업에 대한 높은 선호

미래에 영향력이 클 것 같은 과목과 관련, 청소년들은 외국어 외에 예체능(전체의 20%)을 많이 언급했다. 이러한 결과는 청소년들이 미래에 선택하고 싶은 희망직업조사에서도 나타났다. 앞서 언급했듯이, 청소년들은 교사나 의사 등 비교적 안정된 직장을 많이 선호했으나 스포츠 선수나, 가수, 배우, 미술가, 디자이너 등 예체능에 대한 선호도 매우 높게 나타났다. 따라서, 미래에는 예체능관련 직업이 청소년들에게 많은 인기를 끌 것으로 예상돼 청소년들의 예체능관련 적성을 개발할 수 있는 교육에 대한 비중을 많이 늘릴

필요가 있다.

2. 미래의 정보사회전망

이 장은 앞 장들에서 다룬 청소년 세대의 의식구조에 관한 논의에 근거하여 미래의 정보사회를 전망한다. 그러나 이러한 작업은 1970년대 이래 진행되고 있는 전 세계적 수준의 사회변동의 맥락에서 이루어져야 한다. 나아가 그것은 1997년 이후 우리사회가 경험하고 있는 본격적인 신자유주의 구조조정의 맥락에서 이루어져야 한다. 최근 한국 청소년 세대의 의식구조는 이러한 거시적이고 장기적인 사회구조의 변동과 분리하여 이해할 수 없기 때문이다. 아울러 미래 사회의 주역이 될 오늘날의 청소년 세대가 지금 현재 경험하고 있는 사회경제적 전환의 성격을 진지하게 다룰 때만 그들이 만들어갈 미래 사회의 그림을 제대로 그려볼 수 있기 때문이다.

그동안 많은 연구자들은 1970년대 이래 진행되고 있는 지구적 사회변동의 성격을 탈산업사회론, 서비스사회론, 정보사회론, 신자유주의론, 세계화론, 위험사회론, 역사종말론, 탈근대론 등 다양한 이론 패러다임들을 통해 다루어왔다. 이 장에서는 우선, 사회변동에 관한 최근의 다양한 이론 패러다임들에서 공통적으로 강조되고 있는 현대 사회의 주요 특징들을 살펴본다. 다음으로, 이 장은 1990년대 이래 한국사회가 이러한 지구적 사회변동에 어떤 영향을 받았으며, 그 속에서 청소년 문화의 특징적 양상들이 어떻게 나타났는지를 살펴본다. 아울러, 본 조사의 연구 결과가 이러한 지구적·한국적 사회변동과 어떤 연관성을 갖는지도 고찰한다. 마지막으로, 이 장은 미래 한국의 정보사회에 관한 간략한 전망을 도출한다.

1) 세계화와 정보사회

1970년대 이래, 세계는 광범위한 영역에서 심층적인 변동을 경험하고 있으며, 정보통신은 그 과정의 매우 중요한 핵심 부문이 되고 왔다. 1970년대

이래 세계가 경험하고 있는 사회변동은, 많은 조절학과 이론가들이 주장하듯이, 한 마디로 이전의 대량생산과 대량소비에 근거한 포드주의 사회체제로부터 생산과 소비의 유연성에 근거한 포스트포드주의 사회체제로의 이행으로 규정할 수 있다. 1945년에서 1973년 사이의 미국을 비롯한 발달한 서구 자본주의 사회는 경제적으로 포드주의와 케인즈주의 시대였다고 말할 수 있다. 이 시기의 포드주의-케인즈주의는 대량생산과 대량소비, 대량소비가 가능할 정도의 높은 노동 임금, 정부의 강력한 사회복지 정책, 국가의 적극적인 경제 개입과 같은 사회경제 정책 원리에 바탕을 두고 전개되었다. 자동차, 가전제품, 철강, 직물 등 표준화된 상품의 대량 생산과 그것에 기반을 둔 규모의 경제, 제조업 생산직 남성 노동자 중심의 강력한 노동 계급 연대, 노동자와 사업주와 정부 사이의 협력 관계, 지속적인 생산성 향상과 고용 안정성, 상대적 고임금에 따른 대량 소비의 생활 규범화, 대량 생산과 대량 소비의 선순환 구조, 부문별 소수 독점 기업들에 의한 국민경제의 조직화, 에너지 및 통신 등 사회 주요 기반 구조부문의 국유화, 국가의 경제 개입 등이 이 시기 포드주의-케인즈주의 경제체제의 주요 특징들이었다(웹스터, 2007).

라이히(Reich, 1994)에 따르면, 이 시기는 그야말로 국가적 타협의 시기였는데, 핵심 기업들의 대량생산은 규모의 경제를 가능하게 하였고, 그것은 또한 제품의 생산단가를 낮추었다. 그리고 제품가격은 충분한 수입을 보장하는 높은 수준에서 결정되었고, 기업이 거두어들인 수입의 일부는 다시 생산에 투자되었지만 상당부분은 중간관리자와 생산직 노동자들에게 분배되었다. 그리고 노동조합도 파업을 자제하였으며, 대다수 국민들은 더 큰 규모의 경제를 실현하기 위해 기업의 대량생산을 지원하였다. 기업들은 그 대가로 일자리를 제공하여 중산층의 성장을 도왔고 그것이 또한 소비를 뒷받침하였다.

그러나 1970년대 초반에 발생한 오일쇼크와 전 세계적 경기 침체는 더 이상 포드주의와 케인즈주의에 기반을 둔 경제체제가 성공적으로 작동하기 어렵다는 사실을 많은 서구의 발전한 자본주의 국가들에게 각인시켰다. 웹스

터(2007)에 따르면, 1970년대부터 본격적으로 시작된 자본주의 시스템의 전 세계적 범위로의 확장과 일상적인 삶의 영역으로의 침투과정, 즉 세계화는 흔히 포드주의-케인즈주의의 붕괴를 가져온 요인들 중의 하나로 평가된다. 초국적 기업의 확장에 따라, 시장의 세계화, 생산의 세계화, 금융의 세계화, 통신의 세계화가 급속하게 진행되었으며, 정보 기반구조는 이 모든 과정에서 매우 중요한 촉매제 역할을 하였다.

자본주의 생산방식의 전 세계적 확산과 그것에 의한 모든 전자본주의적 관계의 대체로서의 지구화를 주도하는 핵심 주체는 초국적 자본이다. 1970년대 이래 초국적 자본은 생산의 세계화, 시장의 세계화, 금융의 세계화, 통신의 세계화를 주도하고 있다. 초국적 자본은 세계적 범위에서 기업 본사, 설계, 제조, 유통, 판촉 등에 관한 생산 전략을 수립하며, 이러한 생산의 세계화에 금융, 광고, 보험, 자문 등의 생산 서비스(producer service) 부문의 세계화는 필수적이다. 다음으로, 초국적 자본이 주도하는 세계화는 전 세계적으로 통합된 금융시장을 창출하였으며, 외환시장도 급속하게 확대되었다. 그에 따라 금융정보 서비스는 전 세계적으로 확산되었다. 전 세계에 걸쳐 시장이 개방되어 있다는 믿음은 초국적 기업 경제 규범이 되었다. 또한 초국적 미디어 기업은 다양한 영상 및 정보 사업을 통해 초국적 경제에 대한 우호적인 상징 환경을 조성함으로써 초국적 자본의 활동을 뒷받침하고 있다. 그리고 이러한 생산, 금융, 시장, 문화의 세계화에 컴퓨터와 통신기술을 중심으로 한 새로운 미디어가 매우 중요한 정보 기반 구조를 제공하고 있다.

지구화 시대에 세계 시장을 둘러싼 기업들 간 경쟁의 심화라는 조건에서 핵심 기업들은 대대적인 구조조정을 단행하게 되었던 바, 기업들은 더 이상 대규모 재화나 서비스의 생산을 계획하거나 집행하지 않게 되었고, 더 이상 공장, 기계, 실험실, 창고 등과 같은 고정 유형 자산을 소유하거나 그것들에 투자하지 않게 되었고, 더 이상 많은 생산직 노동자들이나 중간 관리자료를 고용하지 않게 되었다. 그것은 구체적으로, 거대한 공장 대신 세계적으로 분산되고 고도의 기술 설비를 갖춘 공장에서의 소규모 고용, 외주(outsourcing) 전략에 따른 기업의 수직적 해체, 노동·임금·생산·소비 등의 유연성 확대,

노동력 축소, 고용 없는 성장 등과 같은 구조조정의 형태로 나타났다. 기술적 통찰력과 전략적 사고 그리고 적절한 금융 조달은 매우 중요한 반면, 전통적인 표준화 부문, 즉 사무실, 공장, 창고, 기계 설비 등은 필요에 따라 임시로 빌리면 되는 것이 되었다. 그리고 단순사무직 노동자와 단순생산직 노동자도 임시로 고용하면 되는 것이 되었다. 고용형태의 변화는 기업 내부노동시장의 악화를 초래하였는데, 이전과는 달리, 작업장 경험이나 업무 교육을 통해 얻는 숙련보다 지적 숙련이 더욱 중요해진 시대에, 기업은 고참 노동자보다는 새로운 지적 숙련을 지닌 신참 노동자를 훨씬 더 선호하게 되었다. 그리고 급속한 기술혁신에 따른 숙련주기의 단축에 따라 기업은 인력양성보다는 그때그때 필요에 따라 준비된 인력을 조달하는 방식으로 고용전략을 전환하였다.

이러한 변화는 조절이론가들에게 자본주의의 포드주의 축적체제에서 포스트 포드주의 축적체제로의 이행으로 이해되지만, 사회학자 대니얼 벨(D. Bell)은 그것을 산업사회에서 탈산업사회 혹은 정보사회로의 이행으로 설명한다. 벨은 지배적인 고용양식 혹은 노동유형에 따라 결정되는 사회유형론을 제시하고 있는데, 그에 따르면, 농업노동이 지배적인 사회는 전산업사회로, 공장노동이 지배적인 노동유형인 사회는 산업사회로, 그리고 서비스노동이 지배적인 고용유형인 오늘날은 탈산업사회다. 그리고 이러한 이행의 결정적 요인은 사회의 생산력 발전이다. 즉, 역사적으로 생산력의 발전은 ‘더 적은 것으로부터 더 많은 것을 얻는 것’을 가능하게 해주었다. 오늘날의 탈산업사회는 생산력 발전에 따라 산업부문에서 점점 더 많은 가치가 창출되고, 또 산업부문에서 생산된 부가 점점 더 많이 서비스부문으로 이전함에 따라, 서비스부문이 점점 더 확대되고 있는 사회다. 벨에 따르면, 탈산업사회에서 중요한 것은 근력이나 에너지가 아니라 정보다. 그리고 탈산업사회에서 더 많은 부가가치를 창출하는 노동은 의료, 금융, 교육, 광고, 연구 등과 같은 서비스 노동이다.

벨과 유사하게, 라이시(1994)는 초국적 기업들이 점점 더 이전의 대량 생산 모델이 아닌 고부가가치 생산 모델을 추구하게 되면서, 통신망 관리 및

운영 능력, 디자인 능력, 과학적 능력, 창조적 능력, 금융적 통찰력, 효과적인 광고 능력을 발휘함으로써 부가가치를 창출할 수 있는 사람들, 즉 은행, 법률, 공학, 컴퓨터, 회계, 미디어, 관리, 학술연구 등과 같은 직업에 종사하는 사람들인 상징분석가(symbolic analysts)가 정보화 시대 새로운 지배계급으로 등장하고 있다고 주장한다.

이상에서 조절이론, 라이시, 벨이 지적한 현대 자본주의 동학과 정보화 사이의 관계는 허버트 쉐러(Hebert Schiller)에 의해 대한 매우 포괄적으로 다루어지고 있다. 쉐러는 정보시대에 대한 정치경제학적 분석을 통해, 정보부문이 오늘날 초국적 자본의 이윤 실현에 매우 중요한 역할을 담당하고 있다고 주장한다. 그에게 1970년대 이래의 현대 자본주의는 신자본주의 기업 체도에 의해 지배되는 기업 자본주의(corporate capitalism) 사회다. 기업 자본주의는 현대 자본주의 사회가 점점 더 JP Morgan, ING 그룹, Ford, General Motors(GM), Toyota, IBM, Bank of America, HSBC, AT &T 등과 같은 초국적 기업에 의해 지배되는 사회를 일컫는다. 이제 어지간한 초국적 기업의 연간 매출액은 웬만한 국가의 국내총생산(GDP)을 앞지르는 시대가 되었다. <한겨레 21>이 2008년 1월에 발표한 세계 200대 국가/기업 경제규모 순위를 보면, 2006년 기준으로 상위 1-21위는 모두 국가가 차지했지만 상위 100위까지 이름을 올린 국가는 53개, 기업은 47개로 서로 엇비슷하였다. 기업 매출액 1위를 차지한 월마트를 비롯한 엑손모빌, 로열더치셀과 같은 개별 초국적 기업들은 사우디아라비아, 아르헨티나, 덴마크, 노르웨이 등과 같은 국가들의 국내총생산액보다 더 많은 매출액을 기록했다. 그리고 전체적으로 세계 200대 경제에 속한 국가는 61개에 그친 반면, 기업은 139개에 달하였다(한겨레 21, 2008). 이처럼 초국적 기업의 매출액 규모가 점증하고 있는 것에 맞춰, 초국적 기업이 개별 정부의 정책결정 과정에 지대한 영향력을 행사한다는 인식도 커져가고 있다. 더버(Derber)는 “미국은 법인체들이 지배하는 체제다. 다국적 법인체들이 각당 소속 정치 엘리트들을 통해 정부를 통제한다. 법인체 체제는 법인체와 국가의 결합관계를 말한다. 이 결합관계에선 법인체들이 우월한 위치에 있다”(더버, 2007, 정인환, 2008, p. 34에서 재인용)고

지적하고, 이러한 상황을 기업에 의한 사회 지배체제, 즉 ‘코포크라시(corporocracy)’로 규정하였다.

오늘날 정보 기술의 발전은 초국적 자본에 의해 촉진되었고 동시에 초국적 자본의 지배를 지속시키는데 관건적인 요소가 되고 있다. 최첨단의 매우 정교한 컴퓨터 통신 기반 구조는 이러한 세계에 걸친 초국적 제국의 복합적인 산업 및 산업 활동을 일상적이고도 안정적으로 수행하는데 필수 요건이라는 점은 두말할 나위가 없을 것이다. 그리고 정보부문은 이와 같은 생산의 영역에서만이 아니라, 소비의 영역에서도 초국적 자본의 이익 실현을 위해 매우 중요한 위치를 차지하고 있다. 정보 부문은 초국적 자본이 생산한 상품 판매기제의 핵심을 구성한다. 초국적 자본은 견고한 소비 내구재와 멋지고 훌륭한 주택, 아름다운 의상과 호화로운 여가생활 등과 같은 자본주의 생활방식을 찬양하는 미디어 이미지와 정보 영역들을 동원하여 그것이 만들어낸 상품이 시장에서 원활하게 판매될 수 있도록 한다.

월러에 따르면, 기업 자본주의 시대에 정보 부문 자체도 점점 더 시장원리에 종속되고 있다. 신자유주의 세계화에 따라, 많은 나라들에서 전통적으로 보편적 서비스 원리의 적용 영역이었던 전화통신 부문이 민영화되었다. 국제 통신시장도 국가적 규제를 벗어나 지구적 경쟁의 장이 되었다. 그 밖에도 박물관, 공영방송, 공교육 체계, 도서관, 미술관 등과 같은 공적 서비스 부문은 신자유주의 시장원리의 지배 속에서 점점 더 위축되고 있다. 공영방송이나 도서관과 같은 공적 서비스 부문은 오늘날 공론장의 핵심 영역이라 할 수 있다. 18세기와 19세기에 영국을 중심으로 발전하였던 공론장은 자유로운 시민들이 서로 동등하고 평등한 주체로 한데 모여, 사회의 공적 관심사에 대하여 합리적 토론을 진행하고 또 합의와 여론을 형성하는, 국가와 자본으로부터 자율적인 사회영역이다. 그러나 20세기부터 상업적 원리를 강조하고 오락 기능을 주로 전달하는 정보, 사적 자본의 이해관계가 투영되고 이익집단의 욕망이 투사된 정보를 전달하는 시장주의에 의해 공론장은 재봉건화 혹은 쇠퇴하였다. 그런데 1970년대 이래 신자유주의 세계화에 따라 이러한 경향은 더욱 심해지고 있는 것이다. 공공방송에 대한 예산지원도 지속

적으로 감소하고 있으며, 프로그램 제작에 대한 정부와 자본의 간섭은 더욱 심해지고 있다. 그에 따라 방송의 상업적 관행은 더욱 강화되고 있다. 즉, 시장경쟁, 자유화와 탈규제, 민영화 등 시장논리가 점점 더 지배력을 행사하고 있는 것이다. 공영방송 이외의 새로운 민영매체들은 두 말할 나위 없이 건전한 정보 제공보다는 오락 판매를 중심으로 프로그램을 제작한다. 공공도서관의 경우에도 국고 지원금은 지속적으로 감소되고 있는데, 그것은 도서관의 장서 보유, 인력 확충, 정기간행물 구독, 개관 시간, 도서관 주변 환경 등에 부정적인 영향을 미치고 점점 더 이용자들로 하여금 비용을 부담하게 하는 것으로 나타나고 있다. 과거에는 정보가 무료로 사회가 공유할 수 있는 것으로 다루어졌으나 이제 그것은 점점 더 이윤을 획득하기 위한 거래 대상, 즉 상품이 되어 가고 있다. 이러한 상황에서 사회계층간 정보격차의 문제는 더욱 심각해지고, 부유한 특권층은 고급의 정보를 획득함으로써 더욱 많은 이익을 누릴 수 있는 반면, 사회 하층 계급은 거의 정보적 가치가 없는 쓰레기 정보만을 더욱 더 많이 접하게 되는 것은 당연한 결과일지도 모른다.

사회의 모든 영역이 상업적 가치에 의해 지배되는 기업 자본주의 사회는 사회구성원들 사이의 시민적 관계를 위협하고 그 자리에 개인주의적, 가정중심적, 수동적, 쾌락주의적, 자기탐닉적 생활양식을 만들어낸다. 즉, “이웃과의 연대, 책임감 그리고 사회적 관심 등과 같은 공적인 미덕은, 감각적으로 느껴질 수 있고 시장에서 구입함으로써 충족될 수 있는 개인적 욕구에 의해 대체된다.”(웹스터, 2007, p. 284) 이러한 과정에 텔레비전을 비롯한 현대 정보 매체는 소비주의 생활양식을 주장하는데 핵심적인 역할을 담당한다.

신자유주의 소비양식에 대한 이러한 정치경제학적 접근법은 그것을 탈근대 문화로 규정하는 많은 이론가들의 견해와 일치한다. 대표적으로, 프레더릭 제임슨(Frederic Jameson)은 포스트모더니즘을 후기자본주의의 문화논리로 규정한다. 사실주의가 자유경쟁 자본주의와 연관되고, 모더니즘이 독점 자본주의와 연관된다면, 오늘날의 포스트모더니즘은 초국적 자본주의와 연관된다는 것이다. 데이비드 하비(David Harvey)도 최근의 탈근대 문화는 포스트

포디즘의 유연생산 체계에 조응하는 유연소비 체제 구축의 결과 나타나고 있는 양상이라고 지적한다. 웹스터(2007)에 따르면, “탈근대적 생활양식이라고 할 수 있는 것들은, 쾌락적이고 자기중심적인 (그리고 탈중심적일 수도 있는) 행위, 명확한 ‘진리’ 주장에 대한 회의, ‘전문가’를 향한 조소, 새로움의 만끽, 쾌락적 경험, 그리고 아이러니, 모방 및 피상성의 선호경향 등에서 드러난다.”(464)

2) 세계화, 한국사회, 청소년 세대

앞에서 살펴본 바와 같이, 한국은 서구 사회에서 1970년대부터 일어난 자본주의 축적체제의 본격적인 재편을 1990년대부터 본격적으로 경험하게 된다. 1992년에 집권한 김영삼 정부의 핵심 정책 과제는 세계화라는 지구적 환경에 어떻게 하면 능동적이고도 성공적으로 대처할 것인가라는 점이었다. 그러나 세계화에 대한 김영삼 정권의 대처는 결코 성공적이지 못하였고, 그 결과 1997년 한국사회는 외환위기에 따른 IMF 구제금융이라는 전례 없는 국가부도 사태를 맞이하게 되었다. 그리고 1997년 이후 오늘날까지 한국사회는 신자유주의 세계화 흐름 속에 깊숙이 편입하게 되었고 사회전반에 걸쳐 고통스런 신자유주의적 구조조정을 경험하고 있다.

많은 세대 연구자들의 구분법에 따라 10세에서 25세까지를 청소년 시기로 볼 때, 본 연구의 조사대상인 청소년들은 1993년 이후부터 청소년기를 보낸 인구집단으로 평가할 수 있다. 예를 들어, 지금의 중학교 1학년 학생은 2004년부터 10대가 되었고, 지금의 고등학교 3학년 학생은 1999년부터 10대가 되었으며, 지금의 대학교 1학년 학생은 1998년부터 10대가 되었으며, 지금의 25세 청년은 1993년에 10대에 접어들었다. 이런 점에서 볼 때, 1993년부터 청소년기를 보낸 집단들의 세대적 특성은 앞서 살펴본 청소년 세대에 관한 다양한 이론에서 지적한 청소년 집단의 속성을 거의 대부분 지니고 있는 것으로 평가할 수 있다. 즉, 본 연구의 조사대상인 청소년 집단은 1990년대부터 제기되었던 다양한 세대 담론들, 즉 X세대, 신세대, Y세대, R세대, N세

대, 88만원 세대, 촛불 세대 담론이 지난 10여 년 동안 정의하려 하였던 바로 그 세대인 것이다.

따라서 이전의 세대 담론에서 공통적으로 지적되었던, 지금의 청소년 세대가 지닌 속성들을 나열하면 아래와 같다. 경제적 풍요 속에 자란 이들은 이전 세대와 비교하여 힘든 일을 기피하고, 여가를 선호하며, 소비지향적이고, 인생을 즐기는 세계관을 갖고 있다. 그리고 이들 세대는 자기중심적이고, 개인주의적이며, 자신만의 라이프스타일을 추구하고, 탈권위주의적이다. 또한 이들은 대중문화의 영향을 많이 받았으며, 이미지를 중시하고, 이성적이기보다는 감성적이고 감각적이다. 그리고 정보화의 세례를 받고 자란 이들 세대는 컴퓨터를 다루는데 능숙할 뿐만 아니라, 인터넷이 제공하는 사이버공간은 인터넷 쇼핑, 정보검색, 오락, 게임, 이메일 소통, 커뮤니티 활동 등에서 나타나듯이 이들의 일상생활의 일부가 되었다. 이들은 또한 대체로 정치에 무관심하거나 냉소적이다. 88만원 세대로서 높은 등록금과 열악한 아르바이트 환경, 비정규직 중심의 취업 환경, 격심한 입시 경쟁으로 고통 받고 있는 세대다.

이처럼 오늘날 청소년 세대가 보여주고 있는 소비지향적 개인주의, 높은 정보적 자질, 그리고 비관적 미래에 대한 공포감은 사실 서구에서는 1970년대에, 그리고 한국에서는 1990년대부터 본격적으로 진행된 신자유주의 세계화에 따른 자본주의 축적체제 재편이 낳은 거시적이고 장기적인 사회문화적 변동의 기본 성격을 반영하고 있다. 우선, 청소년 세대의 소비지향적 개인주의는 기업 자본주의 사회에서 시민적 관계를 대체하는 개인주의적, 가정중심적, 수동적, 쾌락주의적, 자기탐닉적 생활양식의 지배라는 맥락에서 이해할 수 있다. 혹은 쾌락적이고 자기중심적이고, 새로움을 만끽하고, 아이러니, 모방 및 피상성을 선호하는 탈근대적 생활양식의 표출로 이해될 수도 있다.

다음으로, 오늘날 최첨단의 매우 정교한 컴퓨터 통신 기반 구조가 초국적 자본의 전 지구적 부가가치 창출 활동의 관건적 요건이라는 점을 고려하면, 젊은 세대들이 그러한 컴퓨터 통신 환경에 익숙해지는 것은 두 말할 나위 없는 당연한 결과일지도 모른다. 더욱이, 벨과 라이시 등과 같은 학자들과

수많은 언론매체들이 미래의 핵심 산업 영역은 서비스 혹은 정보 산업 부문, 즉 은행, 법률, 공학, 컴퓨터, 회계, 미디어, 관리, 학술연구 등과 같은 영역이며, 그 속에서 통신망 관리 및 운영 능력, 디자인 능력, 과학적 능력, 창조적 능력, 금융적 통찰력, 효과적 광고 능력을 발휘함으로써 부가가치를 창출할 수 있는 상징분석가가 미래의 핵심 인력이라고 반복적으로 강조한 것을 떠올리면 청소년 세대의 정보능력 향상은 어찌 보면 당연한 결과라 하겠다.

마지막으로, 현재 청소년 세대 앞에 놓인 비관적 미래는 지난 수십 년간 진행되어온 지구화 시대 기업들의 대대적인 구조조정과 무관하지 않다. 기업들은 점점 더 많은 수의 생산직 노동자들이나 중간 관리자들을 고용하지 않는다. 기업들이 고참 노동자보다는 새로운 지적 숙련을 지닌 신참 노동자를 훨씬 더 선호하고, 급속한 기술혁신에 따른 숙련주기의 단축에 따라 그때그때 필요에 따라 준비된 인력을 조달하는 고용전략을 선택함에 따라, 기업내부노동시장은 점점 더 약화되고 있다. 노동·임금·생산의 유연성은 확대되고 있으며, 비정규직과 임시노동자의 수는 증대하고 있다. 경제 성장이 반드시 고용 확대로 연결되지 않는 고용 없는 성장의 시대가 고착화 되고 있는 것처럼 보이기도 한다.

청소년의 의식구조에 대한 본 연구의 조사결과에서 우리는 청소년 세대 의식에 관하여 위에서 지적한 세 가지 특징들을 대체로 확인할 수 있다. 우선, 가장 두드러진 현상은 오늘날 청소년들의 일상적 삶이 정보화의 환경에 아주 깊숙이 뿌리내리고 있다는 사실이다. 청소년의 약 78 퍼센트가 미니홈피나 블로그를 갖고 있으며, 청소년들은 하루 평균 약 45분가량을 자신의 미니홈피나 블로그를 관리하는데 시간을 보내고 있다. 그리고 그들은 한 달 평균 약 7건에 이르는 게시판 댓글을 올리고 있다. 청소년들의 하루 평균 인터넷 이용 시간은 대략 1시간 39분으로, 하루 평균 1시간 40분 정도를 소비하는 방송시청과 거의 차이가 나지 않았다. 그 밖에도 청소년들은 일상적으로 게임, 휴대전화, DMB 등과 같은 뉴미디어들을 전통 종이매체보다 훨씬 더 많이 사용하고 있다. 실제로, 청소년들은 신문보다 방송이나 인터넷을 더 신뢰한다. 이번 조사에서 전혀 신뢰하지 않음(1점)과 매우 신뢰함(4점) 사이

에서 신문은 2.50점으로 나타난 반면, 방송과 인터넷에 대한 신뢰도는 각각 2.70과 2.63으로 신문의 그것보다 높게 나타났다.

정보화 세대로서의 청소년은 오늘날의 정보환경에 대해서도 상당히 긍정적인 평가를 내리고 있다. 예를 들어, ‘미래에는 로봇을 통해 학습을 할 수 있다’는 전망에 대하여 약 67 퍼센트의 청소년들이 향후 30년 이내에 일어날 수 있는 일로 생각하고 있다. 그리고 향후 30년 이내에 ‘우주로 여행을 갈 수 있다’고 생각하는 청소년도 응답자의 60퍼센트에 달했다. 매우 기술화된 사회변동 전망에 상당히 개방적인 태도를 보인다고 할 수 있다. 그 밖에도, 청소년 세대는 최근의 정보환경에 대하여 매우 균형 잡힌 태도를 보이고 있다. 예를 들어, 청소년들은 사이버공간에서 많은 정보를 얻을 수 있다고 생각하는 반면, 그러한 믿음에 비해 사이버공간에서 접하게 되는 많은 정보가 부정확하다고 생각하지는 않는 것으로 나타났다. ‘온라인을 통해 많은 정보를 얻을 수 있다’(전혀 그렇지 않다=1점~매우 그렇다=4점 척도)는 문항에 대하여 대체로 ‘그렇다’(3.10)로 응답한 반면, ‘온라인에서 유포되는 많은 정보는 부정확하다’는 문항에 대해서는 거의 중립적인 응답(2.68)로 응답하였다. 이 밖에도, 온라인 공간을 자유로운 의사표현의 공간으로 생각하는 경향이 높은 것으로 나타나고 있으며, 사이버공간이 저작권 침해와 사생활 침해의 공간이 되어가는 것에 대하여 높은 경계심을 갖고 있는 것으로 나타나고 있다. 정보기술을 아주 일상적으로 잘 활용하면서도, 자유로운 의사표현이 보장되어야 하고 프라이버시나 저작권도 보호되어야 한다는 건전한 의식을 보여주고 있는 셈이다.

한편, 청소년들은 휴대전화, 게임, 인터넷에 관한 자신의 중독 여부에 대하여 각각 29.8 퍼센트, 25.1 퍼센트, 37.1 퍼센트의 비율로 중독성을 인정하였다. 그리고 그러한 중독의 심각성에 대해서는 각각 69.3 퍼센트, 76.8 퍼센트, 74.2 퍼센트의 비율로 심각하거나 매우 심각하다고 대답하였다. 뉴미디어에 스스로 중독되어 있다고 생각하는 응답자들은 그 중독의 정도가 상당히 심각하다고 느끼고 있는 것이다. 뉴미디어 이용의 중독성은 우선적으로 정보화 시대 뉴미디어의 원활한 이용을 넘어선 과도한 이용에 기인한 때문

일 것이다. 뉴미디어에 대한 중독성은 여러 가지 관점에서 설명될 수 있겠지만, 오늘날의 소비지향적이고 쾌락주의적이고 자기탐닉적인 문화지향에서도 부분적으로 그 원인을 찾을 수 있을 것이다. 뉴미디어는 학원 정보나 이성교제 정보보다 게임 정보나 영화정보를 얻는데 부모나 친구보다 더 유력한 정보획득 경로가 되고 있다는 점에서, 청소년들에게 뉴미디어는 그들의 소비생활을 더욱 강화하는 작용을 하고 있는 것으로 평가할 수 있을 것이다. 청소년 세대의 현실주의적 개인주의는 교육을 받아야 하는 이유에 관한 그들의 사고에서도 확인할 수 있다. 교육을 받아야 하는 이유에 대하여, 응답자들은 ‘소질과 적성 개발’이나 ‘인격이나 교양’과 같은 전통적인 교육적 가치에 대해서는 각각 26.9 퍼센트와 4.4 퍼센트만 지지한 반면, ‘좋은 직업’과 ‘결혼, 승진 등 사회적 대우’와 같은 현실주의적 가치에 대해서는 각각 51.4 퍼센트와 5.8 퍼센트를 차지하고 있다. 청소년 세대는 교육과 관련하여 시민적 덕목과 자질의 향상보다는 경제사회적으로 안정된 삶의 기회를 획득하기 위한 수단으로 보는 경향이 더 강하다고 할 수 있다.

지난 10여 년 간 진행된 신자유주의 세계화에 따른 삶의 불안정성에 대한 두려움은 한국의 청소년 세대에게서도 나타난다. ‘향후 30년 이내에 일어날 수 있는 일’에 관한 질문에서 청소년 세대는 ‘집을 장만하지 못할 수 있다’, ‘직장을 못 구할 수 있다’, ‘독신으로 살아갈 수 있다’라는 문항에 대하여 응답자의 각각 37.8 퍼센트, 39.3 퍼센트, 39.3 퍼센트의 비율로 ‘일어날 수 있는 일’로 응답하였다. 대략 40 퍼센트의 응답자가 미래를 비관적으로 전망하고 있는 것이다. 그런데 이러한 응답비율을 고등학생과 대학생으로 구분하여 살펴보면, 매우 흥미로운 사실을 발견하게 되는데, 전반적으로 대학생보다 고등학생들이 미래를 더 비관적으로 바라보는 경향이 강하다. ‘집을 장만하지 못할 수 있다’는 문항에 대하여 ‘일어날 수 있는 일’로 응답한 대학생은 36.8 퍼센트인 반면 고등학생은 46.6 퍼센트에 이르렀다. ‘직장을 못 구할 수 있다’는 문항에 대해서도, 대학생 응답자의 37.9 퍼센트가 ‘일어날 수 있는 일’로 응답한 반면, 고등학생의 경우 50.2 퍼센트가 ‘일어날 수 있는 일’로 응답하였다. 자신의 경제적 미래와 관련한 질문에서 현재 고등학생들은

대학생보다 훨씬 더 비관적으로 전망하고 있는 것이다.

이러한 결과는 미래에 대한 생각을 묻는 질문에서도 나타났는데, ‘나의 미래는 희망적인가’에 대한 응답에서, 전체 응답자의 76.6 퍼센트가 희망적이라고 응답한 반면, 23.4 퍼센트가 희망적이지 않다고 대답하였다. 대학생의 경우, 그 비율은 각각 80.3 퍼센트와 19.7 퍼센트였다. 그러나 고등학생의 경우, 긍정적으로 전망한 비율은 61.9 퍼센트에 머문 반면, 부정적으로 전망한 비율은 38.0 퍼센트에 이르렀다. 미래를 부정적으로 전망하는 고등학생의 비율이 대학생의 그것보다 두 배 이상 높게 나타나고 있는 것이다.

미래에 대한 긍정적인 혹은 부정적인 전망에서 나타나는 대학생과 고등학생 사이의 이러한 차이는 과연 어디에서 기인하는 것일까? 여기에서 이에 대한 실증적 근거를 가진 원인을 밝히기는 어렵다. 그러나 조심스럽게 유추하자면, 1997년 IMF에 대한 직·간접 경험의 차이가 대학생 집단과 고등학생 집단의 미래 전망에 대한 차이에 일정한 영향을 미쳤을 것이라고 볼 수 있다. 지금의 대학생들은 우리사회가 IMF를 경험하기 훨씬 전인 1993년부터 청소년기에 진입한 세대인 반면, 고등학생들은 IMF 구조조정을 본격적으로 받아들이기 시작한 1999년부터 청소년기에 진입한 세대다. 대부분의 사회구성원들에 적지 않은 고통을 가져다 준 IMF 구조조정의 영향에서 청소년 세대도 자유로울 수 없다. 그런데 이미 1993년에 청소년기에 진입한 대학생 세대와 1999년에 청소년기에 진입한 고등학생 세대에게 IMF의 부정적 영향은 각기 다르게 작용했을 수 있다. 앞서서도 밝혔듯이, 1990년부터 1997년까지 한국사회는 1970년대의 고도 경제성장과 1980년대의 3저 호황에 힘입어 이전에 비해 물질적으로 상당히 풍요로운 생활을 누렸다. 신세대 담론과 문화와 욕망을 강조하는 탈근대 담론의 영향 아래에서 청소년 세대는 생산지향적·집합지향적·권위지향적인 기성세대와는 달리 구속이나 관념의 틀에 얽매이지 않고 자유롭게 생각하고 행동하며 자기중심적이고 소비지향적인 특성을 보였다.

그러나 1997년에 일어난 IMF 구제금융을 생각할 때, 1990년대 초중반의 이러한 물질주의적·소비중심적 분위기는 1999년부터 청소년기에 진입한 현

재의 고등학생들에게는 현재의 대학생들보다 덜 강력하고 덜 지배적인 영향을 미쳤을 수 있다. 다시 말해서, 지금의 고등학생들은 청소년기에 접어들자마자 IMF 구조조정의 고통을 직·간접적으로 경험한 세대이며, 그 점에서 1990년대 초중반 상대적인 물질적 풍요를 경험한 지금의 대학생 세대보다 훨씬 더 미래에 대한 비관적 전망을 가진 세대로 평가될 수 있을 것이다. 그리고 그것이 위에서 살펴본 바와 같이, 향후 30년 이내에 일어날 수 있는 일로 ‘집을 장만하지 못할 수 있다’와 ‘직장을 못 구할 수 있다’는 항목에 대하여 고등학생 집단이 대학생 집단보다 더 비관적으로 응답하고, ‘나의 미래는 희망적인가’에 대한 응답에서 고등학생 집단이 더 부정적으로 응답하게 만든 원인일지도 모른다.

3) 미래의 정보사회

오늘날 청소년들의 일상생활이 정보화 환경에 아주 깊숙이 뿌리내리고 있다는 점을 염두에 둘 때, 미래의 정보사회는 새로운 정보통신 기술의 사회적 파급력이 점점 더 커지는 사회가 될 것이라는 점은 쉽게 예측할 수 있다. 그것은 라이스가 지적했듯이, 은행가, 법률가, 공학도, 컴퓨터 과학자, 학술 연구자, 회계사, 기자, 프로듀서, 경영자 등과 같이 정보와 상징을 다루는 영역, 즉 통신망 관리 및 운영 능력, 디자인 능력, 과학적 능력, 창의적 능력, 금융 및 광고 능력을 가진 부문이 사회의 더 많은 부가가치를 창출하는 영역이 사회의 중심이 되어가고 있다는 점에서도 확인할 수 있다. 요컨대 미래 정보사회는 이른바 상징분석가의 역할이 점점 더 중요해지는 사회라 할 수 있다.

그러나 미래 정보사회는 동시에 상징분석가의 세계와 전통적 노동 혹은 미숙련 서비스 노동의 세계 사이의 양극화가 점점 더 심화되는 사회로 귀결될 수 있다. 앞서 지적했듯이, 현대 사회에서 정보화의 진전은 1970년대부터 시작된 신자유주의적 세계화와 궤를 같이하는 과정이다. 시장의 세계화, 생산의 세계화, 금융의 세계화, 통신의 세계화에 정보 기반구조는 중요한 촉매

제 역할을 하였다. 정보화는 발전한 서구사회에서 포드주의 축적체제로부터 포스트포드주의 축적체제로의 이행에 중요한 기술적 기반을 제공하였다. 벨의 탈산업사회론은 사실상 정보 사회에 관한 이론이다. 최첨단의 정교한 컴퓨터 통신 기반구조는 쉼러의 기업자본주의 혹은 초국적 제국의 출현에 필수적 요소라 할 수 있다. 문화적으로 탈근대적인 개별화된 소비주의의 강화는 신자유주의 경제 질서에 부응하는 소비규범일지도 모른다. 그러나 이러한 신자유주의적 세계화 혹은 신자유주의적 구조조정은 최근 우리 사회에서 고용 없는 성장, 사회 양극화, 고용 불안정의 심화 등과 같은 사회문제를 만들어내고 있다.

우리의 청소년들은 1990년대 초중반 물질적 풍요와 심미주의적 문화 환경 속에서 개성적이고 자유주의적 가치구조와 성향을 습득해 왔지만, 1997년 외환위기에 따른 전 사회적 구조조정의 과정 속에서 점점 더 불안하고 비관적인 시선으로 미래를 바라보고 있다. 특히 1990년대 초중반에서 1997년 외환위기 이전까지 긍정적이고 심미주의적인 생활문화를 경험한 현재의 대학생 집단에 비해 외환위기 이후에 청소년기에 접어들어 청소년기 내내 신자유주의적 구조조정의 고통을 강요받고 있는 고등학생 집단에게서 미래에 대한 비관적이고 불안한 전망이 더욱 뚜렷이 나타나고 있다.

미래 사회의 주역이 미래를 비관적이고 부정적으로 전망한다면, 우리의 미래도 그만큼 비관적이고 부정적일 수밖에 없다. 신자유주의 구조조정이 점점 더 현재 청소년들의 삶을 압박하고 동시에 미래의 삶을 점점 더 불안정한 것으로 만든다면, 그에 대한 청소년들의 대응도 점점 더 절박하고 극단적인 것이 될 수 있다. 지난 5월부터 시작된 촛불집회에 중·고등학생의 청소년 집단이 대학생 집단보다 더 적극적으로 참여하여, 급식문제, 건강문제, 학교 교육과 사교육 문제 등과 같은 사회의 공적 사안에 관하여 집단적으로 사회적 발언에 나선 것이 시사하는 바는 결코 작지 않다. 신자유주의 경제 질서에 순응하기 위하여 개별적으로 노력하면서도, 그것이 가져다주는 사회적 고통에 대하여 의문을 제기하고, 대안적인 사회발전 경로를 모색하려는 시도와 노력이 오늘날의 청소년 세대에 의해 미래에는 좀 더 적극적으로

로 벌어질 수도 있을 것이다. 그러나 문제는 그러한 일을 미래 세대에게 내맡기는 것이 아니라, 오늘의 청소년 세대에게 더욱 낙관적이고 긍정적인 환경을 만들고 그러한 미래를 물려주기 위하여 우리 사회공동체가 함께 노력하는 일일 것이다.

Ⅵ. 결론 및 정책제언

1. 결론
2. 정책제언

Ⅵ. 결론 및 정책제언

1. 결론

위에서 살펴본 대로, 대체로 청소년들은 정보화세대나 신세대로 규정할 수 있다. 또한 2002년 월드컵과 2008년 미국산쇠고기수입관련 촛불집회에 많은 영향을 받은 세대로 볼 수 있다. 세대관조사결과, 초·중·고 대학생 집단별 세대의식의 차이를 발견할 수 있었다. 즉 초등학생들은 자신들이 행복하고 희망이 있는 세대로 생각하면서 비교적 낙관적인 세대관을 가지고 있었으며 중학생들은 개성이 강하고 21세기를 주도하는 세대로 생각하는 경향이 강했다. 고등학생의 경우 자신들을 대입시험에 내몰린 입시지옥의 경쟁세대로 인식하고 있었다. 대학생들은 정부나 사회에 대한 불신이 강했고 스스로를 혼란한 세대로 규정했다. 또한 취업난을 반영하듯 대학생들은 자신들을 88만원 세대나 취업이 어려운 세대로 생각했다.

청소년들은 살아오면서 가장 기억에 남는 역사적 경험으로 2002년 월드컵과 2008년 촛불집회를 가장 많이 언급했다. 그 다음으로 2008년 2월 발생한 숭례문 화재 사건이 많았는데 특히 초등학생들이 이 사건을 가장 기억에 남는 사건으로 생각하는 경향이 강했다. 개인적인 경험을 언급한 경우 청소년들은 여행이 가장 기억에 남는 것으로 생각하고 있었다. 이는 청소년기 여행경험이 많은 영향을 미치고 있다고 볼 수 있다. 그 다음으로 이 세상에 태어난 순간이 가장 기억에 남는다고 답해 출생순간이 청소년들에게 평생 잊지 못할 소중한 사건임을 알 수 있다.

이번 연구는 청소년들이 실제로 자신들을 어떤 세대라고 생각하는지 실증적으로 규명했다는 면에서 큰 의의를 가질 수 있다. 아울러 지금의 청소년들을 ‘촛불세대’라고 부를 수 있을 정도로 2008년 촛불집회가 청소년들에게 많은 영향을 미치고 있음을 경험적으로 규명해 냈다는 면에서 세대현상에 대한 연구를 심화시킨 측면도 크다. 앞서 분석한 대로, 미국산쇠고기수입문

제로 비롯된 촛불집회는 2002년 월드컵 다음으로 초·중·고 대학생들에게 가장 기억에 남는 역사적 경험으로 인식됐다. 비록 ‘촛불집회세대’로 스스로를 규정한 청소년들은 22명에 불과했지만 질적 인터뷰(부록 참조)에 나타난 청소년들의 사회참여특성을 고려할 때 촛불집회참여가 청소년들의 사회의식과 가치관에 많은 영향을 끼쳤음을 짐작할 수 있다. 즉 청소년들은 촛불집회에 참여하면서 교과서에서 미처 배우지 못했던 새로운 사회 역사적 경험을 했고 인터넷카페를 통해 만난 모르는 사람들과도 쉽게 친구가 되기도 했다. 하지만 이러한 청소년기의 세대의식과 사회역사적 경험이 성인이 돼서도 그대로 유지되는지 장기적으로 분석이 필요할 것으로 보인다.

한편, 위에서 논의한 바와 같이, 2008년 촛불문화제에 나타난 청소년들의 사회참여 특성을 질적으로 분석한 결과, 현재의 중고등학생들은 촛불세대라고 해도 과언이 아닐 정도로 촛불문화제에 참여하면서 많은 것을 느낀 것으로 나타났다. 특히 많은 청소년들은 일부의 우려와 달리 연예인의 영향을 받거나 어떤 배후세력의 사주를 받고 문화제에 참여한 것이 아니라 주체적으로 행동하고 있다고 말하고 있다. 즉 청소년들은 자신들의 삶과 교육문제, 쇄고기수입과 같은 사회적 이슈에 대해 자유롭게 당당하게 자신들의 의견을 표현할 권리가 있다고 강조하고 있다. 이러한 의미에서 지금의 중고등학생들은 적극적인 의사표현 세대라고 볼 수 있다.

따라서 정부나 기성세대는 이러한 청소년들의 목소리를 무조건 무시하고 배척할 것이 아니라 청소년들의 의견에 귀를 기울일 필요가 있다. 장우영 교수의 주장처럼 촛불집회는 청소년들의 정치활동에 관한 한 실험적 장이었다¹⁷⁾. 올해 수차례 열린 청소년들의 정치집회에서는 광우병과 교육자율화, 공기업민영화 등 다양한 사회적 의제들이 논의됐다. 따라서, 지금의 10대들이 투표권을 갖게 되는 몇 년 후 이들을 수용하는 장치를 만들지 못한다면 이들은 다른 방식으로 제도권을 뛰쳐나가 대의제의 위기를 가져올 것이라는 류석진 교수의 진단¹⁸⁾은 되새겨볼만 하다.

17) 서울신문 2008년 8월 6일자 ‘촛불 100일 전문가 대담’ 참조.

18) 서울신문 참조.

또한 인터넷을 통해 여러 정보를 얻고 인터넷을 통해 자유롭게 의사표현을 하는 새로운 정치참여집단이 등장하고 있는 만큼 이들이 인터넷을 통해 의사소통하는 방식을 이해할 필요가 있다. 전체적으로 인터넷은 청소년과 같이 실제 세계에서는 억압되거나 보이지 않던 그룹이 특정한 담론을 표현하고, 존재감을 느끼며, 정치참여를(Mitra, 2004) 할 수 있도록 하고 있다.

이러한 인터넷에 대한 청소년들의 신뢰도는 비교적 높게 드러났다. 비록 청소년들이 인터넷이 학교공부에 그다지 많은 도움이 되고 있다고 생각하지 않았으나 온라인을 통해 자유롭게 의사표현을 하거나 여러 정보를 얻을 수 있다는 점은 높이 평가했다. 즉 청소년들에게 인터넷은 신뢰할만한 매체이자 속내를 자유롭게 털어놓을 수 있는 공간으로 자리잡아가고 있다. 실제로, 조사결과 청소년들은 종이신문을 거의 읽지 않는 것으로 나타났고 인터넷이 용과 방송시청을 많이 하고 있었다. 이러한 영향 때문인지 인터넷과 방송에 대한 신뢰도는 신문에 비해 높게 나타났다.

흥미로운 것은 다른 집단에 비해 초등학교생들이 많은 댓글을 올리고 있다는 것이다. 또한 초등학교생들이 부모와 하루 평균 교환하는 이메일 건수는 다른 세 집단에 비해 높았다. 이는 어린 세대일수록 사이버공간을 통해 의사소통을 많이 하고 있음을 보여주고 있다. 이같은 영향 때문인지 초등학교생들이 미래형 학교인 사이버학교나 홈스쿨에 참여하고 싶은 욕구가 컸다. 같은 정보화세대이긴 하지만 학교단계가 내려갈수록 정보이용과 활용이 적극적이라는 것을 알 수 있다.

청소년들의 미래에 대한 인식은 비교적 낙관적인 것으로 조사됐다. 앞서 살폈듯이, 3명 중 2명꼴로 미래에 대해 희망적이라고 생각하고 있었고 30년 이내에 로봇을 통해 학습할 수 있는 사회가 도래할 것이라고 믿고 있었다. 또한 60% 가량의 학생들은 머지 않아 우주로 여행가는 시대가 도래할 가능성이 높다고 말했다. 10명 중 6명 가량은 향후 30년 이내 직장을 못 구할 가능성이 거의 없거나 전혀 없다고 답했으며 62% 가량은 집을 장만하지 못할 가능성이 거의 없거나 전혀 없다고 응답했다. 절반 가량의 학생들은 30년 이내에 통일된 나라에 살 가능성이 많다고 말했다. 이 같은 사실은 청소년들

의 미래에 대한 인식이 비교적 긍정적이며 청소년들이 새로운 기술의 도입에 대해 개방적인 태도를 가지고 있음을 보여주고 있다.

하지만 교육에 대한 인식 조사에서도 드러났듯이, 청소년들이 가장 심각하게 고민하고 있는 문제는 단연 학업성적이었다. 이는 치열한 입시경쟁에 내몰려 있는 현실을 고려하면 당연한 현상이라 할 수 있으나 여전히 현재의 청소년들은 입시지옥의 세대라불릴 만큼 학업성적으로 인한 스트레스를 많이 받고 있다고 볼 수 있다. 흥미롭게도 청소년들은 학업성적 다음으로 건강을 가장 심각하게 고민하고 있었다. 이는 미국산 쇠고기수입반대 촛불문화제의 영향도 있겠지만 패스트푸드점의 범람, 외식산업의 발달 등으로 청소년들의 건강이 매우 위협받고 있다는 것을 보여주고 있다.

청소년들은 미래의 희망 직업으로 교사와 의사 등 안정된 전문 직종을 가장 많이 선호하고 있었다. 이와 더불어 스포츠선수나 가수, 배우 등 연예관련 직업에 대한 선호도도 높았다. 이러한 결과는 청소년들이 여전히 전통적으로 선호돼 온 직업을 갖기를 원하고 있음을 보여주고 있다. 이는 IMF 외환위기 이후 평생직장이라는 개념이 사라지면서 고용의 불안정성이 증대된 사회적 분위기와 무관하지가 않다. 즉 성인들과 마찬가지로 청소년들 역시 안정적이고 고소득이 보장되는 직업을 갖기를 원하고 있는 것이다. 다른 세 집단과 비교해 대학생들은 대학교수 또는 연구원을 많이 선호하고 있었는데 이 역시 전문적이고 안정적인 직업을 갖고 싶어 하는 현재 대학생들의 분위기를 반영하고 있다고 볼 수 있다. 이러한 분위기는 직업선택시 무엇을 중요한 기준으로 삼는가에 대한 응답에서 확인 할 수 있었는데 청소년들은 사회적 지위나 사회공헌 보다는 안정성, 적성 및 취향, 능력발휘를 중요하게 고려했다.

한편, 청소년들은 우리사회에 팽배해 있는 학력주의 성향을 여전히 가지고 있는 것으로 나타났다. 어려운 취업난 현실을 반영하듯, 10명 중 8명의 학생들이 사회적 성공을 위해 대학을 졸업해야 한다고 생각했고 75% 가량의 학생들이 사회적 성공을 위해 학교 성적이 중요하다고 응답했다. 본인들이 성취하고자 하는 학업목표도 대졸이 가장 많았으나 석사나 박사학위 취

득도 무려 30%에 달했다. 경제가 어려워지고 취업이 힘들다 보니 석사나 박사학위를 취득하고자 하는 학생들이 많이 증가하고 있는 것이다. 이는 부모가 본인에게 기대하는 학업목표에서도 드러나고 있다. 27% 가량의 응답자들의 부모는 자녀가 석사나 박사 학위를 취득할 것을 원하고 있었다. 이러한 사실은 현재 청소년들의 학력주의 성향은 부모들에게서 비롯된 것이라고 볼 수 있음을 암시해 주고 있다. 현재 청소년들의 부모들은 대부분 소위 386 세대들인데 앞서 언급했듯이 이 세대들의 교육열은 대단히 높았다.

미래사회가 어떻게 변할 지는 아무도 모른다. 하지만 청소년들의 교육에 대한 인식조사를 통해 볼 때 우리사회에 여전히 팽배해 있는 높은 교육열과 사교육열풍은 미래사회에도 여전히 유지될 것으로 보인다. 특히 경제가 어려워지면서 취업난이 가중되고 평생직장이라는 개념이 사라진 지금의 시대를 고려할 때, 향후 고등교육을 받고자 하는 열망은 더욱 강해지고 좋은 대학을 가기 위한 경쟁은 더욱 치열해 질 것으로 예상된다. 아울러 국제적교류와 협력이 중요해지고 있는 글로벌 시대를 맞아 영어의 중요성이 나날이 강조되는 있는 만큼 해외로 유학을 떠나는 학생들도 꾸준히 증가할 것으로 보인다.

2. 정책제언

앞서 논의했듯이, 청소년들은 자신들을 정보관련 세대로 생각하는 경향이 강했다. 또한 개성세대, 유행세대, 물질중시 세대, 개방적 세대 등 신세대의 특성을 보여주는 응답들도 많았다. 이는 기존에 논의됐던 청소년들의 세대 특성이 현재의 청소년들에게도 여전히 적용될 수 있다는 것을 보여주는 조사결과다. 하지만, 구체적으로 들여다보면 앞서 논의했듯이 고등학생들은 입시라는 틀 속에 갇혀 힘들어 하고 있었고 대학생들은 취업문제로 어려움을 겪었다. 이러한 사실은 자신이 처한 여건 때문에 10대와 20대들이 겪는 문제가 다름을 보여주고 있다. 하지만 뭐니 뭐니 해도 지금의 청소년들은 인

터넷세대이자 정보화의 주역들이다. 1990년대 후반부터 인터넷이 대중화 되기 때문에 현재의 청소년들은 인터넷을 마치 장난감처럼 다루고 즐기곤 한다. 청소년들은 인터넷을 통해 학업스트레스를 해소하기도 하고 학교공부에 필요한 자료를 찾기도 한다. 또한 사이버공간에서 새로운 친구를 사귀기도 하고 자신들의 고민을 털어놓기도 한다.

앞서 분석했듯이, 청소년들의 촛불집회 참여에도 인터넷을 비롯한 뉴미디어의 영향력은 컸다. 물론, 10대 청소년들은 광우병에 대한 두려움 때문에 거리로 쏟아져 나왔다고 볼 수 있다. 그들은 미국산 쇠고기가 수입돼 학교 급식에 우선 사용되면 제일 먼저 피해를 볼 것이란 두려움에 떨었던 것이다. 이러한 청소년들의 두려움과 공포는 인터넷을 통해 증폭되고 확산됐다. 광우병전염경로나 광우병으로 인해 죽은 사례, 광우병 위험 음식목록 등 게시물들이 네티즌들의 퍼나르기를 통해 사이버공간에서 급속히 확산되면서 광우병공포가 번지게 됐던 것이다. 또한 청소년들은 인터넷카페 등을 통해 촛불집회참여 경험을 나누고 이야기함으로써 감정과 추억을 공유하고자 했다. 부모와의 대화가 많이 단절된 요즘 인터넷은 또래집단 끼리의 네트워크를 강화하고 속마음을 서로에게 터놓을 수 있는 거의 유일한 통로가 됐다.

이처럼 청소년들에게 인터넷은 이제 생활이 되었다. 하지만 인터넷이 청소년들에게 미치는 부정적 영향도 무시할 수 없다. 촛불문화제에 참여한 청소년들의 인터뷰과정에서도 드러났듯이, 청소년들이 다소 거친 표현을 하거나 광우병이나 대운하 등 사회적 이슈에 대해 막연한 생각을 가지고 있는 점도 부인할 수 없다. 또한 그들은 종합적이고 장기적인 판단보다 감정에 다소 얽매어 신중하지 못한 판단을 내리는 문제점도 가지고 있다. 실제로, 일부 청소년들은 대운하반대이유로 단순히 환경이 파괴되기 때문이라고 말했다. 즉 대운하가 추진된 배경이나 그것이 가져올 경제적, 환경적 효과 등 여러 정보를 충분히 고려한 다음에 판단을 내리는 것이 아니라 즉흥적이고 막연한 생각을 가지고 있을 수 있는 것이다. 감수성이 예민한 중고생들이 미국산 쇠고기와 광우병과의 연관성을 지나치게 강조하는 편파적 정보에 빠져들 가능성이 있다는 우려도 제기됐다(허정현·김청환, 2008). 이러한 점들

은 학교나 가정, 사회가 나서서 함께 해결해야 할 것으로 보인다.

무엇보다도 청소년들이 민주적 시민으로서 성장할 수 있는 시민교육이 시급히 이뤄져야 할 것으로 보인다. 인터뷰에 응한 많은 청소년들은 학교 수업시간에 미국산 쇠고기 수입문제와 같은 사회적 이슈에 관해 토론을 벌였으면 좋겠다고 말했다. 실제로, 대안학교에 다니는 한 학생(사례 6)은 학교 수업시간에 신문 스크랩이나 토론 등을 통해 대운하나 미국산 쇠고기 수입문제에 관한 정보를 공유하고 있다고 말했다. 이러한 시민교육이 일반학교에까지 확대된다면 청소년들이 사회적 문제나 이슈에 관해 다양하고 종합적인 정보를 얻을 수 있을 것으로 기대된다.

부모들이 자녀와의 꾸준한 대화를 통해 자녀의 생각을 이해하려는 노력도 필요하다. 집회 참여할 때 청소년들이 부모로부터 많이 듣는 얘기는 “아직 때가 아니니 학생의 본분인 공부에 충실해라”는 말이다. 앞서 살폈듯이, 청소년들은 인터넷을 통해 많은 정보를 얻고 있다. 따라서 자녀들이 아무것도 모른다고 그들이 이야기할 수 있는 기회를 막을 것이 아니라 자녀들과 함께 이야기 할 수 있는 계기를 많이 만들 필요가 있다. 부모와 자녀 간의 의사소통 활성화야 말로 부모-자녀 간 세대 간 차이의 벽을 허물 수 있는 좋은 방법인 것이다. 이번 설문조사에서도 나타났듯이, 청소년들이 부모와 하루 평균 대화를 나눈 시간은 43분이었다. 이는 박영균·박영신·김의철(2006)이 2006년도에 조사한 1시간 37분에 비해 매우 낮은 수치다. 즉 청소년들이 부모와 대화를 하는 시간이 해마다 줄어들고 있음을 알 수 있다. 이는 청소년들이 인터넷이나 게임 등 온라인 활동에 많은 시간을 보내고 있기 때문에 비롯된 결과로 볼 수 있다. 따라서 청소년들이 온라인공간에만 지나치게 머물지 않도록 오프라인 공간에서 다양하게 활동할 수 있는 여건을 마련해 줘야 한다. 그러므로, 부모와 자녀가 함께 하는 야외활동프로그램이나 부모와 자녀가 허심탄회하게 대화를 나눌 수 있는 세대 간 교류 프로그램을 많이 만들어야 할 것으로 보인다. 청소년들이 즐겨 이용하는 청소년수련관이나 수련원에서 부모-자녀 간 대화나 교류 프로그램을 활성화한다면 세대 간 상호 이해와 존중은 더욱 깊어지리라 본다.

아울러 이번 촛불문화제를 통해 나타난 청소년들의 적극적인 의사전달과 정치에 대한 관심 및 비판의식이 지속적으로 이어질 수 있도록 하는 것도 필요하다. 이를 위해 정부는 청소년들과의 소통 강화를 위해 청소년들이 즐겨 찾는 주요 인터넷카페와 사이트를 수시로 모니터링 해서 청소년들이 사회적 이슈에 대해 어떤 견해와 생각을 가지고 있는지 지속적으로 파악할 필요가 있다. 정부정책이 잘못 전달되거나 왜곡돼 있는 경우 이러한 활발한 모니터링 과정을 통해 바로잡을 수 있는 것이다. 청소년들이 즐겨 찾는 카페의 운영진들과 정기적으로 만나 카페에서 어떤 얘기들이 오가고 있고 어떤 문제가 주요 이슈가 되고 있는지를 파악하는 것도 필요하다고 본다. 앞서 살펴본 것처럼, 일부 청소년들은 정부불신세대로 자신들의 세대를 규정했다. 이는 올해 연이은 열린 미국산쇠고기수입반대집회와도 관련돼 있는 것으로 청소년들의 정치에 대한 불신이 높다는 것을 보여주고 있다. 실제로, 김철규·김선엽·이철(2008)이 촛불집회에 참석한 333명의 청소년을 대상으로 설문조사한 결과에 따르면, 촛불집회에 나오게 된 가장 중요한 이유로 반 이상의 학생들(56.1%)이 현 정부의 정책에 대한 분노 때문이라고 응답했다. 이처럼 촛불집회를 통해 청소년들의 정부에 대한 불신은 매우 커졌다고 볼 수 있다. 따라서, 정부나 정부정책에 대한 청소년들의 신뢰를 높이기 위해서는 청소년들과의 의사소통을 더욱 강화할 필요가 있는 것이다. 이와 더불어 청소년들의 목소리를 실질적으로 전달하고 반영할 수 있는 제도적 통로를 갖추는 것도 시급히 해야 할 일이다.

앞서 논의했듯이, 전반적으로 청소년들의 사이버공간에 대한 인식은 다소 부정적이었다. 많은 청소년들이 온라인이 각종 악성 댓글이 난무하는 공간이라는 데 인식을 같이했다. 또한 온라인이 저작권 침해의 온상이 되고 있다고 생각하는 사람들의 비율도 높았다. 특히 청소년들은 사이버공간이 학교 공부에 그다지 많은 도움이 되고 있다고 생각하지 않은 것으로 조사됐다. 따라서, 청소년들이 온라인을 학습공간으로 활용할 수 있는 다양한 방법들이 모색될 필요가 있다. 즉 청소년들에게 일상화 돼버린 온라인을 활용한 수업이 점차 확대돼야 할 것으로 보인다. 가령, 온라인 공간에서 정보나 지

식을 검색하거나 찾는 방법이라든지 여러 정보 중 학습에 도움이 되는 유용한 정보를 골라내는 방법 등 구체적인 사이버공간 활용법을 학생들에게 가르칠 필요가 있다. 또한 미디어교육을 강화해 사이버공간에서의 저작권 침해 및 남용 사례 등을 알림으로써 청소년들이 어렸을 때부터 올바르게 사이버공간을 이용하는 습관을 갖도록 만들어야 한다.

청소년들의 건강을 증진시킬 수 있는 대책도 필요하다. 앞서 살펴봤듯이, 학업성적 다음으로 청소년들은 건강문제를 가장 심각한 고민거리로 선택했다. 빠르게 서구화되고 있는 한국음식문화의 특성을 고려하면, 청소년들은 비만이나 운동부족 등 여러 건강상의 문제를 많이 겪고 있는 것으로 보인다. 따라서, 청소년들이 꾸준한 운동을 할 수 있도록 운동시간을 많이 늘리고 야외활동을 많이 할 수 있는 여건을 마련해야 할 것으로 보인다. 또한 건강이 청소년들의 심각한 고민거리로 떠오른 만큼 학업성적 뿐 아니라 건강에 대한 상담도 원활히 진행될 수 있도록 관련 전문가를 상담인력으로 많이 확보하는 것이 필요하다.

한편, 청소년들은 영어 외에 중국어와 일본어를 많이 배우고 싶어 했다. 청소년들에게 미래에 영향력이 가장 큰 과목은 단연 외국어였다. 일본어의 경우 중학교 집단이 가장 많이 배우고 싶어 했는데 이는 일본문화의 영향력이 지금의 중학생들에게 지대하다는 것을 보여주고 있다. 일본 영화가 한국에서 개봉되고 일본의 사회와 문화를 소개하는 채널이 한국 케이블로 방송되고 있는 상황에서 청소년들이 일본문화에 많은 영향을 받고 있다는 것은 어쩌면 당연한 일인지 모른다. 또한 앞서 살펴봤듯이, 청소년들이 주로 외국여행을 한 곳은 중국과 일본이 대부분이었다. 이러한 조사결과는 청소년들이 중국과 일본을 자주 여행하면서 이 지역 언어의 필요성을 많이 느꼈을 것이라는 예상을 뒷받침해준다. 이처럼, 한국과 지리적으로나 문화적으로 가까운 일본과 중국의 언어를 배우고 싶다는 청소년들이 늘고 있기 때문에 방과후 프로그램을 활용해 학생들이 체계적으로 일본어와 중국어를 배울 수 있도록 여건을 마련할 필요가 있다. 일본이나 중국 출신의 결혼이민자들을 방과후 프로그램강사로 적극 활용한다면 이들의 일자리를 창출하는 효과가 있을 뿐

아니라 학생들의 다문화의식을 고양하는 일석이조의 효과를 볼 수 있다.

청소년들은 가장 기억에 남는 개인적인 경험으로 주로 여행을 선택했다. 반면, 수련회활동이나 봉사활동은 극히 적었다. 이는 청소년기 좋은 경험이 될 수 있는 학교수련활동이나 봉사활동이 매우 의례적이고 형식적으로 진행되고 있음을 암시해주고 있다. 따라서, 청소년기 소중한 경험과 자산이 될 수 있는 수련활동과 봉사활동의 질을 높이고 학생들의 실질적인 참여를 이끌어 낼 수 있는 정책마련이 시급하다.

미래사회는 지금보다 훨씬 고도화된 정보화 사회가 될 것이라는 데는 별이견이 없어 보인다. 이러한 미래사회에 대비하기 위해서는 청소년시기부터 정보를 활용하고 종합하는 능력을 길러야 한다. 또한 사이버윤리교육을 강화해 사이버공간이 청소년들의 진정한 공론장이 될 수 있도록 할 필요가 있다.

참 고 문 헌

- 국가청소년위원회(2007). 2007 청소년백서.
- 권기원·김유진(1999). X세대도 모자라 n세대라니?! 문화과학, 통권20호, 103-108.
- 김명언·김의철·박영신(2000). 청소년과 성인간의 세대차이와 유사성. 한국심리학회지: 사회문제, 6(1), 181-204.
- 김봉현(1999). 이미 강력한 소비계층. Y세대 대응한 기업의 생존전략. 광고정보, 219, 62-66.
- 김신영·오성배·이명진(2007). 한국청소년 가치관 조사연구. 국가청소년 위원회·한국청소년정책연구원.
- 김우성·허은정(2007). 베이비붐세대, X세대, Y세대 소비자들의 소비관련 가치관과 라이프스타일의 비교. 소비문화연구, 10권 제4호, 31-53.
- 김의철·박영신(2004). 청소년과 성인의 삶의 질 인식에 대한 토착심리 분석. 가정, 학교, 직장, 여가생활을 중심으로. 한국심리학회지: 건강, 9(4), 973-1002.
- 김종길(2002a). 사이버공간과 청소년 성문화. 손승영 외 5인, 오늘, 청소년의 성을 읽다, 서울: 지식마당.
- 김종길(2002b). R세대와 붉은 악마. 정책포럼 통권 31호, 대통령 자문 정책기획위원회.
- 김종길(2002c). 지식정보사회의 새로운 공동체 실험 ‘붉은악마’. 정보화정책, 제9권 제3호.
- 김종길·김문조(2006). 디지털한국사회의 이해. 서울: 집문당.
- 김진희·김경신(2004). 청소년의 인터넷중독에 대한 생태학적 접근. 한국 청소년연구, 15(1), 137-166.
- 김철규·김선엽·이철(2008). 촛불집회 참여 10대의 사회적 성격에 대한 연구. 김진균기념사업회 주최 ‘촛불집회, 민주주의, 그리고 10대’ 심포

지엄.

김태준(2004). 교육현장에서 세대 간 갈등과 해소구조의 탐구. 한국심리 학회지: 발달, 17(2), 57-80.

김호기(2008). 쌍방향 소통 '2.0 세대', 한겨레, 2008년 5월 14일 자.

김희재(2004). 한국의 세대론과 세대문화코드. 한국사회학회 사회학대회 논문집 2004년도 한국사회학회 전기사회학대회, 145-151.

나은영(2002). 탈물질주의 가치와 이동전화 이용행동 및 태도에서의 세대 차. 한국심리학회지: 소비자·광고, 3(1), 17-32.

나은영·송종현(2006). 어린이의 인터넷·컴퓨터게임 몰입에 미치는 자기 통제성의 매개역할과 어머니의 개방적 커뮤니케이션의 영향. 한국 언론학보, 50권 2호, 116-147.

문용린(1995). 신세대문화의 특징과 유형. 사목 1995년 5월호(통권 제196호), 28-38.

문화이론연구회(1994). '신세대론'을 비판한다. 문화과학, 통권5호, 281-294.

미메시스(1993). 신세대: 네 멋대로 해라. 서울: 현실문화연구.

박경숙(2004). 노령화와 세대, 정보통신정책연구원.

박길성(2002). 왜 세대인가. 사상 2002년 가을호(통권 제54호), 8-27.

박영균·박영신·김의철(2006). 청소년과 부모세대간 문화갈등요인분석 및 문화소통 증진방안. 한국여성개발원·한국청소년정책연구원

박영신·윤영진·김의철(2006). 한국사회와 정치에 대한 인식과 신뢰: 청소년과 성인 세대의 심리차이 분석. 아동교육, 15권 2호, 257-270.

박재홍(1995). 신세대의 일상적 의식과 하위문화에 관한 질적 연구. 한국사회학 제29집, 651-683.

박재홍(2001). 세대연구의 이론적·방법론적 쟁점. 한국인구학, 제24권 2호, 47-78.

박재홍(2002). 세대 개념에 관한 사회학적 고찰. 한국사회학회 2002 추계 특별 심포지움, 29-42.

- 박재홍(2003). 세대 개념에 관한 연구. 한국사회학, 제37집 3호, 1-24.
- 박재홍(2005). 한국의 세대문제: 차이와 갈등을 넘어서. 서울: 나남.
- 서울대 사회발전연구소(2003). 2003년 한국사회 국민의식과 가치관에 관한 조사연구.
- 손승영(2000). 청소년과 부모세대간 의식차이: 청소년의 학교생활을 중심으로. 한국청소년연구, 제11권 2호, 129-152.
- 송호근(2003). 한국 무슨 일이 일어나고 있나, 삼성경제연구소.
- 안청시·최일섭(1987). 전후세대의 가치관과 이념, 집문당.
- 엄기호(2000). 포르노 All boys do it!, 우리교육.
- 우석훈·박권일(2007). 88만원 세대. 서울: 레디앙.
- 원용진·이동연·노명수(2006). 청소년주의와 세대신화. 『한국언론정보학보』, 36호, 324~347.
- 윤옥경(2000). 사이버세대의 세대 차이와 세대갈등에 대한 전망: 세대문제 해결을 위한 장으로서의 사이버공간의 가능성 탐색. 한국청소년 연구, 제11권 2호, 55-75.
- 이기복(1994). 세분집단의 소비행동 및 의식을 대상으로 한 광고표현의 활용에 관한 실증연구. X세대 및 ‘Missy’를 중심으로. 홍대논총 26집, 277-311.
- 이내영(2002). 세대와 정치이념. 사상 2002년 가을호(통권 제54호), 53-79.
- 이동연(2004). 세대문화의 구별짓기와 주체형성-세대담론에 대한 비판과 재구성. 문화과학 통권 37호, 135-153.
- 이동후 외(2004). IT와 ‘신세대’문화의 형성, 확산과정, 정보통신정책연구원.
- 이수범(2001). 소비자로서의 N세대 성향에 대한 연구. 광고연구, 52집, 199-215.
- 이수범(2004). N세대 소비문화에 대한 문화기술적 연구. 광고학연구, 제15권 3호, 71-90.
- 임종원 외(2002). 소비자행동론, 서울: 경문사.

- 임천순·채재은·우명숙(2007). 『청소년희망세상 비전 2030(교육분야)』. 서울: 국가청소년위원회.
- 임희섭(1995). 한국의 사회변동과 가치관. 서울: 나남.
- 장윤정(2001). X세대의 라이프스타일 분석. 중앙대학교 대학원 석사학위논문, 서울.
- 전상진(2002). 세대사회학의 가능성과 한계. 한국사회학회 2002 추계 특별 심포지움, 3-28.
- 전상진(2004). 세대개념의 과잉, 세대연구의 빈곤: 세대연구방법에 대한 고찰. 한국사회학, 제38집 제5호, 31-52.
- 전인수·최우원(1996). X세대의 쇼핑가치와 쇼핑정보 이용 특성에 관한 연구. 상품학연구 15집, 199-219.
- 정명숙·김혜리(2005). 삶에 대한 가치관과 청소년의 일상행동에 대한지각에서 세대간 차이점과 유사점. 한국심리학회지:발달, 18(1), 115-135.
- 정인환(2008.10.22). “국가보다 기업이 더 비싼 시대.”한겨레 21.
- 제일기획(2003). 대한민국 변화의 태풍 - ‘젊은 그들’을 말한다. 월드컵, 풋볼 시위, 대전의 주인공은 P세대, 제일기획 마케팅 보고서.
- 조혜영·김종길(2005). 청소년 매니아 문화의 실태와 정책과제, 한국청소년개발원.
- 차현희(2007). 뉴미디어를 통한 가상공동체를 중심으로 일어나는 신세대들의 집단행동. 정보디자인학연구, 제10집, 205-216.
- 최원기(2006). 세대격차와 세대갈등에 대한 성찰적 논의. 한국인간관계보, 11권 1호, 85-103.
- 한국사회학회(2004). 한국사회의 세대문제. 서울: 나남.
- 한국청소년정책연구원(2008.10.17). ‘청소년세대특성 및 미래의 교육전망’ 워크숍 자료집.
- 한국YMCA전국연맹(2005). 세대간 평화의 공존비전 만들기 100인 토론회.
- 한완상(1991), 한국사회에서 세대갈등에 관한 한 연구, 계간 사상 창간호.

- 함인희(2002). 베이비붐 세대의 문화와 세대 경험, 임희섭 교수 정년퇴임기념 고려대학교 한국사회연구소 학술심포지움.
- 함인희(2002). 세대갈등을 넘어 세대공존을 향해. 사상 2000년 봄호(통권 제 44호), 188-209
- 함인희(2007). 세대분화와 세대충돌의 현주소. 한국정치학회·한국사회학회(공편), 한국사회의 새로운 갈등과 국민통합(241-272). 서울: 인간사랑.
- 현대경제연구원(2002). R세대의 등장과 국가·기업의 과제, 현대경제연구원.
- 홍덕률(2003). 한국사회의 세대연구. 역사비평, 가을호, 150-191.
- 황상민(2000). 사이버공간의 경험에서 나타난 부모세대와 청소년세대집단간의 의식특성. 한국심리학회지: 발달, 13(2), 145-158.
- 황상민(2004). 대한민국 사이버 신인류. 서울: 21세기북스.
- 황상민·김도환(2004). 한국인의 라이프스타일과 세대의 심리적 정체성: ‘세대 차이’ 연구를 위한 심리학적 모델. 한국심리학회지: 사회 및 성격, 18(2), 31-47.
- Bengtson et al.(1985). Generations, Cohorts, and Relations Between Age Groups. R. H. Binstock and E. Shanes (eds.), Handbook of Aging and the Social Sciences, New York: VNR.
- Coupland, D.(1991). Generation X: Tales for an accelerated culture. New York: St. Martin's Press.
- Dilthey, W.(1875). Gesammelte Schriften, Bd. V, Stuttgart/Goettingen.
- Easterlin, R. A.(1987). Birth and Fortune. The Impact of Numbers on Personal Welfare, Chicago: University of Chicago.
- Furnham, A. et. al(1991). Young people's understanding of society. London and New York: Routledge.
- Kotler, P.(2003). Marketing Management, 11th edition, NJ: Prentice Hall.
- Levy, M. and B. A. Weitz(2002). Retailing Management, 오세조 외 역, 소매경

영, 서울: 한울출판사.

- Mannheim, K.(1928). Das Problem der Generationen. K. Mannheim, Wissenssoziologie, Neuwied: Luchterhand, pp. 509-562.
- Mitra, A. (2004). Voices of the marginalized on the Internet: Examples from a Website for women of South Asia. *Journal of Communication*, 54, 492-510.
- Morton, L. P.(2002). Targeting Generation Y. *Public Relations Quarterly* 47(2), 46-48.
- Nash, L.(1978). The Concept of Existence: Greek Origins of Generational Thought, *Daedalus* 107, 1-29.
- Pilcher, J.(1994). Mannheim's Sociology of Generations: an Undervalued Legacy, *British Journal of Sociology* 45(3), 481-495.
- Pilkington, H.(1994). Russia's youth and its culture: A nation's constructors and constructed. London and New York: Routledge.
- Rheingold, H(1993). The Virtual Community, New York: A William Patrick Book.
- Riley, M. and A. Foner and J. Waring.(1988). Sociology of Age. N.J. Smelser (ed.), *Handbook of Sociology*, Newbury Park, CA: Sage, pp. 249-290.
- Ryder, N.(1965). The Cohort as a Concept of in the Study of Social Change, *American Sociological Review* 30, pp. 843-861.
- Schmitt, B. H.(1999). *Experiential Marketing: How to Get Customers to Sense, Feel, Think, Act, Relate to Your Company and Brands*, New York: The Free Press.
- Silverstein, H.(1973). *The Sociology of Youth: Evolution and Revolution*, Macmillan.
- Willis, P. E.(1981). *Learning to Labor: How Working Class Kids Get Working Class Jobs*, Columbia University Press.

부 록

1. 설문조사지
2. 촛불문화제 참관 및 주요 참가자
인터뷰 내용

부록 1. 설문조사지

청소년들의 세대 관 및 교육, 정보화 의식 조사

안녕하세요?

한국청소년정책연구원은 국무총리산하 정부출연 연구기관으로 청소년 관련 다양한 조사를 수행하고 있습니다.

본 설문지는 2008 연구과제인 ‘세대별 의식구조비교에 의한 미래사회변동전망’의 일환으로 미래사회에 많은 변화가 일어날 것으로 예상되는 교육부문과 정보부문의 환경변화에 초점을 맞춰 초·중·고·대학생들의 의식구조를 분석하고자 마련되었습니다.

여러분께서 응답하신 내용은 오로지 통계적인 목적을 위해 사용됩니다.

각 문항을 주의 깊게 읽고 해당란에 체크해 주시면 고맙겠습니다. 여러분의 적극적인 참여에 미리 감사드립니다.

조사주관 기관:	국무총리 산하 한국청소년정책연구원	책임 연구	한국청소년정책연구원 이창호 박사
실사대행 기관:	마켓비전 컨설팅그룹	책임	마켓비전 컨설팅그룹 김부용 차장, 조송환 조사팀장 02-515-7114

한국청소년정책연구원

(실사) 마켓비전 컨설팅그룹

(121-130) 서울시 마포구 구수동 101-26 이성빌딩 4층

(전화) 02-515-7114, (팩스) 02-716-3291

이메일: epoll@paran.com

세대관

1. 자신의 세대를 한 문장으로 적절히 표현하면?

2. 살아오면서 가장 기억에 남는 역사적 경험은? (한 가지만)

학교교육

3. 현행 학교교육에 대해 어느 정도 만족합니까?

- _____ ① 매우 만족한다
- _____ ② 약간 만족한다
- _____ ③ 불만이다
- _____ ④ 매우 불만이다

4. 성공을 위해서 꼭 대학을 졸업해야 한다고 생각합니까?

- _____ ① 매우 그렇다
- _____ ② 다소 그렇다
- _____ ③ 관계없다
- _____ ④ 그렇지 않다
- _____ ⑤ 매우 그렇지 않다

5. 학교성적이 사회적 성공을 위해 얼마나 중요하다고 생각합니까?

- _____ ① 매우 중요하다
- _____ ② 약간 중요하다
- _____ ③ 관계없다
- _____ ④ 중요하지 않다
- _____ ⑤ 매우 중요하지 않다

학 원

6. 학원에서 1주일동안 공부하는 시간은? (시간)
7. 다니고 있는 학원 강좌의 개수는? (개)
8. 학원 수강이 학생의 실력 향상에 도움이 된다고 생각하십니까?
- _____ ① 전혀 도움이 되지 못한다
 _____ ② 별로 도움이 되지 못한다
 _____ ③ 그저 그렇다
 _____ ④ 약간 도움이 된다
 _____ ⑤ 매우 도움이 된다

외국어 선호 및 외국여행

9. 외국어를 배워야 한다면 어느 외국어를 배우고 싶습니까? (번호로 기입)
- 1순위 _____ 2순위 _____
- ① 영어 ② 중국어 ③ 일본어 ④ 프랑스어
 ⑤ 독일어 ⑥ 스페인어 ⑦ 기타 외국어
10. 영어 외에 미래에 가장 필요할 것 같은 외국어는?
- ① 중국어 ② 일본어 ③ 프랑스어 ④ 독일어 ⑤ 스페인어 ⑥ 기타
11. 그동안 살아오면서 얼마나 외국여행을 다녀왔습니까? 총 _____ 회

12. (외국여행을 다녀 온 경우) 주로 어느 나라에 다녀왔습니까?

- | | |
|--------------------|-------------|
| _____ ① 중국 | _____ ② 일본 |
| _____ ③ 태국 등 동남아시아 | _____ ④ 유럽 |
| _____ ⑤ 미국 | _____ ⑥ 캐나다 |
| _____ ⑦ 기타 | |

조기유학

13. 우리나라 학부모들이 자녀를 조기유학 보내는 것을 어떻게 생각하십니까?

- _____ ① 찬성한다
 _____ ② 반대한다
 _____ ③ 잘 모르겠다

14. 조기유학을 떠난 학생들이 현지 외국학교에 얼마나 잘 적응할 수 있을 거라고 생각하십니까?

- _____ ① 매우 잘 적응할 것이다
 _____ ② 대체로 잘 적응할 것이다
 _____ ③ 잘 적응하지 못할 것이다
 _____ ④ 매우 잘 적응하지 못할 것이다
 _____ ⑤ 잘 모르겠다

15. 조기유학 경험이 있는 학생들이 그렇지 않은 학생들에 비해 장래에 보다 나은 생활을 할 것이라고 생각하십니까?

- _____ ① 매우 그렇다
 _____ ② 그렇다
 _____ ③ 그렇지 않다
 _____ ④ 전혀 그렇지 않다
 _____ ⑤ 잘 모르겠다

영어교육

16. 영어교육은 어느 시기부터 필요하다고 생각합니까?

- | | |
|--|---|
| <p>_____ ① 유치원</p> <p>_____ ③ 초등학교 고학년</p> <p>_____ ⑤ 고등학교</p> | <p>_____ ② 초등학교 저학년</p> <p>_____ ④ 중학교</p> <p>_____ ⑥ 대학교 입학 이후</p> |
|--|---|

17. 영어교육을 위해서 영어권 국가로 유학을 떠날 의향이 있습니까?

- _____ ① 매우 그렇다
- _____ ② 그렇다
- _____ ③ 그렇지 않다
- _____ ④ 전혀 그렇지 않다
- _____ ⑤ 잘 모르겠다

18. (만약 어른이 된다면) 영어 교육을 위해서 자녀를 유학 보낼 의향이 있습니까?

- _____ ① 매우 그렇다
- _____ ② 그렇다
- _____ ③ 그렇지 않다
- _____ ④ 전혀 그렇지 않다
- _____ ⑤ 잘 모르겠다

학업기대

19. 본인이 기대하는 학업 목표는?

- ① 고등학교 졸 ② 대학교 졸 ③ 대학원 석사 졸 ④ 대학원 박사 졸

20. 부모님이 본인에게 기대하는 학업 목표는?

- ① 고등학교 졸 ② 대학교 졸 ③ 대학원 석사 졸 ④ 대학원 박사 졸

21. (만약 어른이 된다면) 자녀를 어떤 교육과정까지 보내고 싶은가?

- ① 고등학교 졸 ② 대학교 졸 ③ 대학원 석사 졸 ④ 대학원 박사 졸

미래의 직업

22. 장차 어떤 직업을 선택하고 싶은가? (한 가지만 고르시오)

- | | |
|----------------------------|---------------------------------|
| ___ ① 의사 | ___ ② 변호사, 판사 등 법률가 |
| ___ ③ 대학교수 또는 연구자 | ___ ④ 교사 |
| ___ ⑤ 기자·편집자 | ___ ⑥ 미술가, 디자이너
(의상, 인테리어 등) |
| ___ ⑦ 채무·세무·금융 분야 전문직 | ___ ⑧ 기계·전기 분야 기술직 |
| ___ ⑨ 컴퓨터·인터넷 관련 기술직 | ___ ⑩ 건축·토목·측량 분야 기술직 |
| ___ ⑪ 농업·수산 분야 기술직 | ___ ⑫ 회사·기업의 경영·관리직 |
| ___ ⑬ 정부기관의 공무원 | ___ ⑭ 일반 사무직 |
| ___ ⑮ 영업·판매·서비스직 | ___ ⑯ 경찰, 군인 |
| ___ ⑰ 프로스포츠 선수 또는
가수·배우 | ___ ⑱ 일정한 직업 없이
아르바이트로만 생활 |
| ___ ⑲ 기타 _____ | ___ ⑳ 잘 모르겠다 |

23. 미래의 희망 직업에 진출하기 위해 가장 필요한 자질은 무엇인가?

- | | |
|------------------------|-----------------|
| ___ ① 의사소통 능력(영어능력 포함) | ___ ② 팀 작업 |
| ___ ③ 문제해결 능력 | ___ ④ 적응능력 |
| ___ ⑤ 평생교육의 자세 | ___ ⑥ 학위 |
| ___ ⑦ 학벌 | ___ ⑧ 유복한 집안 배경 |

24. 직업 선택 시 어떤 것을 중요하게 고려하는가?

	① 전혀 중요하지 않다	② 중요하지 않다	③ 중요하다	④ 매우 중요하다
1) 수입	①	②	③	④
2) 사회적 지위	①	②	③	④
3) 안정성	①	②	③	④
4) 자유	①	②	③	④
5) 적성 및 취향	①	②	③	④
6) 의사결정권	①	②	③	④
7) 도전성	①	②	③	④
8) 능력 발휘	①	②	③	④
9) 사회 공헌	①	②	③	④

25. 직업에 대한 귀하의 의견은?

	① 매우 동의하지 않음	② 동의하지 않음	③ 동의함	④ 적극적으로 동의함
1) 직업은 자아실현의 장이다	①	②	③	④
2) 직업은 생계유지수단이다	①	②	③	④
3) 취업보다 창업이 우선이다	①	②	③	④
4) 해외에 취업할 의향이 있다	①	②	③	④

미래의 학습공간

26. 학력인정이 된다면 다음에 제시된 학습공간에 어느 정도 참여하고 싶습니까?

	① 전혀 참여할 뜻이 없다	② 거의 참여할 뜻이 없다	③ 적극적으로 참여하고 싶다	④ 매우 적극적으로 참여하고 싶다
1) 홈스쿨	①	②	③	④
2) 사이버학교	①	②	③	④
3) 대안학교	①	②	③	④

* 홈스쿨은 학교에 가는 대신 집에서 부모에게 교육을 받는 채택교육을 말함

미래에 대한 인식

27. 다음에 언급된 일들이 향후 30년 이내에 나에게 얼마나 일어날 수 있다고 생각합니까?

	① 전혀 일어나지 않을 것이다	② 거의 일어나지 않을 것이다	③ 약간 일어날 것이다	④ 확실하게 일어날 것이다
1) 집을 장만하지 못할 수 있다	①	②	③	④
2) 로봇을 통해 학습할 수 있다	①	②	③	④
3) 우주로 여행갈 수 있다	①	②	③	④
4) 직장을 못 구할 수 있다	①	②	③	④
5) 독신으로 살아갈 것이다	①	②	③	④
6) 통일된 나라에 살 것이다	①	②	③	④

미디어 이용

28. 하루 평균 미디어 이용 시간은?

- 1) 종이 신문 읽기 ___시간 ___분
- 2) 방송 시청 ___시간 ___분
- 3) 인터넷 이용 ___시간 ___분
- 4) 게임 ___시간 ___분
- 5) 휴대전화 ___시간 ___분
- 6) DMB 이용 ___시간 ___분

29. 한달 평균 인터넷게시판에 얼마나 댓글을 올리니까?

총 _____건

30. 블로그(또는 미니홈피)를 가지고 있습니까?

_____ ① 있다 _____ ② 없다

31. (블로그나 미니홈피를 가지고 있다면) 관리에 얼마나 시간을 보냅니까?

하루 평균 _____시간 ___분

뉴미디어중독에 대한 태도

32. 본인 스스로 뉴미디어(휴대전화, 게임, 인터넷)에 어느 정도 중독돼 있다고 생각합니까?

	① 전혀 중독돼 있지 않다	② 중독돼 있지 않다	③ 중독돼 있다	④ 강하게 중독돼 있다
1) 휴대전화	①	②	③	④
2) 게임	①	②	③	④
3) 인터넷	①	②	③	④

33. 청소년들의 뉴미디어 중독이 어느 정도 심각하다고 생각합니까?

	① 전혀 심각하지 않다	② 심각하지 않다	③ 심각하다	④ 매우 심각하다
1) 휴대전화중독	①	②	③	④
2) 게임중독	①	②	③	④
3) 인터넷중독	①	②	③	④

매체신뢰도

34. 다음 각 매체를 얼마나 신뢰합니까?

	① 전혀 신뢰하지 않는다	② 신뢰하지 않는다	③ 신뢰한다	④ 매우 신뢰한다
1) 신문	①	②	③	④
2) 방송	①	②	③	④
3) 인터넷	①	②	③	④

사이버공간에 대한 인식

35. 다음은 사이버공간의 기능을 설명하는 것들입니다. 해당되는 것에 표시하세요.

	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 그렇다	④ 매우 그렇다
1) 온라인을 통해 많은 정보를 얻을 수 있다	①	②	③	④
2) 온라인은 각종 악성 댓글이 난무하는 공간이다	①	②	③	④
3) 사이버공간에서 많은 친구를 사귄다	①	②	③	④
4) 온라인을 통해 자유롭게 의사표현을 할 수 있다	①	②	③	④
5) 온라인은 저작권 침해의 온상이 되고 있다	①	②	③	④
6) 온라인에서 유포되는 많은 정보는 부정확하다	①	②	③	④
7) 온라인은 학교 공부에 많은 도움이 된다	①	②	③	④
8) 사이버세계는 중독성이 강한 공간이다	①	②	③	④
9) 온라인은 개인의 사생활 침해가 발생하기 쉬운 공간이다	①	②	③	④
10) 온라인 활동 때문에 학업에 방해가 될 때가 많다	①	②	③	④
11) 온라인은 민주주의 발전에 도움이 되는 공간이다	①	②	③	④
12) 온라인 활동을 제약하는 제도(인터넷실명제, 저작권법 등)는 더욱 강화되어야 한다	①	②	③	④

정보획득경로

36. 다음에 제시된 정보를 주로 어디서 얻는가?

	① 부모	② 친구	③ 인터넷	④ 친인척
1) 학원에 대한 정보	①	②	③	④
2) 게임에 대한 정보	①	②	③	④
3) 영화에 대한 정보	①	②	③	④
4) 이성교제에 관한 정보	①	②	③	④

부모와의 의사소통

37. 부모와 하루 평균 얼마나 대화를 나눕니까? _____ 분

38. 부모와 하루 평균 얼마나 이메일을 교환합니까? _____ 건

39. 부모와 하루 평균 얼마나 문자를 주고 받으니까? _____ 건

40. 부모와 의사소통시 화상전화를 이용할 생각입니까?

- _____ ① 매우 그렇다
 _____ ② 그렇다
 _____ ③ 그렇지 않다
 _____ ④ 전혀 그렇지 않다
 _____ ⑤ 잘 모르겠다

청소년의 고민과 미래

41. 요즘 가장 심각한 고민거리는?

- | | |
|---|--|
| _____ ① 가정문제
_____ ③ 성문제
_____ ⑤ 학교폭력
_____ ⑦ 학교 부적응 | _____ ② 건강
_____ ④ 학업성적
_____ ⑥ 환각
_____ ⑧ 기타 _____ |
|---|--|

42. 나의 미래는 희망적인가?

- _____ ① 매우 그렇다
 _____ ② 다소 그렇다
 _____ ③ 별로 그렇지 않다
 _____ ④ 전혀 그렇지 않다

43. 학교에서 당신의 미래에 대한 상담 내용 중에서 진학 상담과 직업진로 상담의 비중은 얼마나 됩니까?

- _____ ① 진학(대학)상담이 대부분을 차지한다
 _____ ② 진학상담과 직업진로가 반반이다
 _____ ③ 직업진로상담이 대부분을 차지한다

44. 미래에 영향력이 가장 큰 과목은 무엇이라고 생각하십니까?

- | | |
|---|---|
| _____ ① 예능
_____ ③ 컴퓨터
_____ ⑤ 체육
_____ ⑦ 생물
_____ ⑨ 국어
_____ ⑪ 기타 _____ | _____ ② 수학
_____ ④ 과학(물리)
_____ ⑥ 화학
_____ ⑧ 외국어
_____ ⑩ 사회, 역사 |
|---|---|

45. 당신은 미래를 위하여 왜 교육을 받아야 한다고 생각하십니까?

- _____ ① 진학(대학)상담이 대부분을 차지한다
- _____ ② 진학상담과 직업진로가 반반이다
- _____ ③ 직업진로상담이 대부분을 차지한다
- _____ ④ 결혼, 승진 등 사회적 대우 때문에
- _____ ⑤ 인격이나 교양을 쌓으려고
- _____ ⑥ 누구나 교육은 받아야 하기 때문에
- _____ ⑦ 기타 _____

인적 사항

46. 귀하의 연령은?

_____ 세

47. 귀하의 성별은?

- _____ ① 남자
- _____ ② 여자

48. 소속 학교는?

- _____ ① 초등학교
- _____ ② 중학교
- _____ ③ 고등학교
- _____ ④ 대학교

49. 학년은?

- _____ ① 1학년
- _____ ② 2학년
- _____ ③ 3학년
- _____ ④ 4학년
- _____ ⑤ 5학년
- _____ ⑥ 6학년

50. 대학생인 경우, 병역은?

- _____ ① 군대를 가지 않았음
_____ ② 군대를 갔다 왔음

51. 대학생인 경우, 전공은?

- | | |
|---------------|------------------|
| _____ ① 법대 | _____ ② 경영대 |
| _____ ③ 사회과학대 | _____ ④ 문과대 |
| _____ ⑤ 사범대 | _____ ⑥ 의과대 |
| _____ ⑦ 공과대 | _____ ⑧ 이과대 |
| _____ ⑨ 가정대 | _____ ⑩ 기타 _____ |

52. 본인의 학업성취도는?

- _____ ① 매우 낮음
_____ ② 약간 낮음
_____ ③ 보통임
_____ ④ 약간 높음
_____ ⑤ 매우 높음

53. 현재 주거하고 있는 지역은?

- _____ ① 대도시
_____ ② 중소도시
_____ ③ 농어촌

54. 아버지의 직업은?

- _____ ① 무직
_____ ② 노동/생산직
_____ ③ 판매/서비스직
_____ ④ 사무/관리직
_____ ⑤ 고위관리/전문직
_____ ⑥ 기타

55. 어머니의 직업은?

- _____ ① 전업주부
- _____ ② 노동/생산직
- _____ ③ 판매/서비스직
- _____ ④ 사무/관리직
- _____ ⑤ 고위관리/전문직
- _____ ⑥ 기타

56. 아버지의 교육정도는?

- _____ ① 초등학교 졸
- _____ ② 중학교 졸
- _____ ③ 고등학교 졸
- _____ ④ 대학교 졸
- _____ ⑤ 대학원 졸

57. 어머니의 교육정도는?

- _____ ① 초등학교 졸
- _____ ② 중학교 졸
- _____ ③ 고등학교 졸
- _____ ④ 대학교 졸
- _____ ⑤ 대학원 졸

58. 가정의 경제수준은?

- _____ ① 매우 낮음
- _____ ② 약간 낮음
- _____ ③ 보통임
- _____ ④ 약간 높음
- _____ ⑤ 매우 높음

수고하셨습니다. 끝까지 응답해 주셔서 대단히 감사합니다.

부록 2. 촛불문화제 참관 및 주요 참가자 인터뷰 내용

1) 촛불문화제 참관

<5월 9일 촛불 문화제 참관>

5월 9일 저녁 6시 30분경부터 기하급수적으로 사람들이 늘어나기 시작했다. 아직 날이 어두워지지 않았기 때문에 촛불을 밝히기 보다는 집회에 참여할 준비를 하고 있었다. 피켓을 들고, 분장을 하고 다니는 청소년들도 눈에 띄었다. 촛불문화제는 7시부터 본격적으로 시작됐고, 시민의 자발적인 참여 위주로 진행되었다. 자유발언대의 시간이 행사의 3분의 2를 차지하였고, 나머지 3분의 1은 관련 단체 임원들의 안내멘트나 노래 등으로 채워졌다.

자유발언대에는 다양한 연령대의 사람들이 나왔는데, 특히 10대가 가장 많았다. 한 10대 여학생은 5월 3일에도 자유 발언대에 섰던 경험이 있는데, 당시에 알려진 얼굴 때문에 곤란을 겪었다고 말하며 사진을 찍지 말아달라고 말해 웃음을 자아내기도 했다. 청소년 발언의 공통점은 먼저 청소년의 의사표현을 무시하지 말라는 것이며, 자신들의 행동을 조정하는 배후가 있다는 것을 전적으로 부정한다는 것이다. 그들의 의사를 존중해 줄 것과 이번 사태의 심각성을 정부와 청와대가 알아야 한다는 것을 계속적으로 이야기 하였다. 율동과 노래 등과 같은 문화적인 요소도 곁들여졌으며, 어른들에 비해 어조가 매우 직설적이며, 코믹한 어휘도 많이 사용하였다. 소를 팔고 서울로 올라왔다는 축산농가의 농민은 술을 한 잔 걸친 터라 의사가 제대로 전달되지는 않았지만 눈물을 보이며 이번 사태의 심각성을 알리고자 하였다. 어린 막둥이 동생이 있다는 한 23세 여성은 동생에게 앞으로 닥칠 위험에 대해 큰 우려를 나타내며 눈물을 흘리기도 하였다. 창작노래를 선보여 시민들의 큰 호응을 얻은 20대 대학생도 있었다. 부산 화물연대는 앞으로 미국산 쇠고기를 운송하지 않겠다는 파업 선언을 하였다.

이번 집회는 시민단체가 주축이 되기보다는 시민들의 자발적 참여 쪽에 가깝다. 그래서인지 생소하고 낯선 표정으로 집회에 참여하는 사람들을 많이 볼 수 있었다. 10대들이 놀이의 일환으로 촛불문화제에 참여한다는 주장은 설득력이 없어 보인다. 일단 이 곳에 모인 사람들은 연령, 성별을 막론하고 문제에 대한 주체적인 생각을 가지고 나왔다고 봐야한다. 왜냐하면 촛불문화제가 진행될 당시 시청 앞에는 하이 서울 페스티벌 공연이 함께 진행되었기 때문이다. 놀이 문화를 즐기기 위해서라면 촛불 문화제가 아니라 시청 앞으로 갔을 가능성이 크다.

10대의 경우도 연예인의 영향은 많이 받지 않은 것으로 보인다. 촛불 문화제 직전에 SBS의 희망tv에서 슈퍼주니어가 출연하여 많은 청소년 팬들이 모였는데, 이들은 슈퍼주니어에만 관심이 있고, 촛불 문화제에는 크게 관심이 없는 듯 했다. 즉, 청소년 집단 내에서 이번 문제에 관심이 있는 집단과 그렇지 않은 집단의 행동 패턴에는 차이가 보이고 쇠고기 개방에 관심이 있는 집단은 그렇지 않은 집단보다 좀 더 정치와 사회에 관심이 많은 학생들이라는 가설을 세워볼 수 있다.

이번 집회에서도 월드컵 때 우리 국민들이 보여준 단결심을 엿볼 수 있었다. 집회가 끝난 뒤에는 청소를 하며 마무리까지 철저히 하는 시민들의 모습이 많이 보였다. 그래서 집회가 끝나고 15분쯤이 지나자 청계광장이 깨끗하게 정리되었다. 진보, 보수를 떠나 많은 국민들이 모일 수 있었던 것은 이것이 개인의 안전에 위협을 가하는 문제이기 때문이라고 본다. 이전까지만 해도 각각의 사회적 약자 집단이 주축이 되어 진행되었던 집회가 일반 다수의 국민 중심으로 클 수 있었던 것은 사회적 약자에 속하는 집단이 국민 단위로 확장되었기 때문이다. 집회의 전체적인 느낌은 질서정연하고 평화롭다는 것이다. 이것이 정부의 정책 결정에 얼마나 큰 영향을 미칠 수 있을지는 모르겠지만 많은 사람들이 이곳에 모였다는 사실은 사회적 이슈가 될 만하였다.

<5월 14일 촛불 문화제 참관>

자유발언대

<사례1> 10대 후반 남학생

나는 3개월 숙성으로 고등학교 과정을 마치고 대학입시 준비를 하고 있다. 6월에 있는 중요한 시험을 앞두고 여기 나온 심정이 착잡하다. 이명박 정부를 믿었던만 실망스럽다. 미국산 쇠고기를 청와대 식탁에 올려놓으면 청와대는 한우 농가를 위해 자기들이라도 한우를 먹어야 한다고 할 것이다. 정부의 영어 몰입 교육은 정부 자신들에게 해당하는 말이다. 중요한 협상 자료를 오역한 정부가 무슨 할 말이 있는가.

<사례2> 10대 여학생

국민을 섬기는 정부라고 해 놓고는 미국을 섬기는 정부는 문제 있다. 촛불집회에 나오는 사람들에게 좌파, 빨갱이라고 말하는 정부는 이 문제의 배후는 정부 자신임을 알아야 한다. 정부 스스로가 영어 해석을 잘못 해놓고, 우리에게 영어몰입교육을 시키는 것은 잘못되었다. 학생이라서 논리적이지 못하고 감정적인 말만 하는 것일 수도 있지만 지금의 정치인들보다는 옳고 그름을 잘 판단한다고 생각한다.

<사례3> 10대 남학생

미국산 쇠고기에 대해 이야기를 하다가 샘물교회의 아프가니스탄 사태 문제까지 이야기를 한 학생이다. 이 학생이 샘물교회 라는 말을 꺼내자 시민 중 한 명이 “내려와!”라며 소리를 쳤고, 다른 시민은 학생에게 소리친 시민에게 “너나 가!”라며 시비가 붙었다. 순식간에 기자들이 그 곳에 몰려들었고, 한 30초 후에 현장이 정리되었다.

<사례4> 10대 여중생

예쁘고 귀엽게 생긴 여중생이 발언에 힘을 실어주기 위해서 많은 시민들이 응원을 해주었다. 말이 막힐 때마다 “웬찮아!”를 외쳐주었고, 혹시나 용기가 꺾일까 힘을 주고자 노력하는 사람들이 보였다.

촛불문화제의 처음은 10대 중심으로 시작되었으나 회가 거듭될수록 다른 세대의 동참이 눈에 띄게 늘고 있었다. 특히 넥타이부대의 등장이 인상 깊었다. 시민들도 반복적인 참여로 조금씩 촛불집회에 적응하는 모습을 보이고 있었으며, 조직력과 단결심이 점점 더 강해지는 모습이었다.

<5월 17일 촛불 문화제 참관>

이명박 대통령님 지금 저는 17살! 더 살고 싶습니다.

우리를 탄압하지 마세요. 우리는 단순히 배운 것을 이행하는 것뿐입니다. 진정한 민주한국을 위해 초야 타올라라.

-10대가 적은 글-

학교가 밤 11시 끝납니다. 우리의 머리를 잘 보세요. 뽕뽕이죠. 우리학교 규정이 앞머리는 9MM, 뒷머리는 11MM, 정말 군대죠. 이렇게 군대같은 학교에서 억압받고 있는데 학생답게 행동할 수 있는 학생들이 나올 수 있겠습니까? 그래서 짧게나마 장기인 비트박스를 보여드리도록 하겠습니다.

-10대 남학생의 자유발언-

이번 촛불문화제는 이전보다 좀 더 문화적인 요소가 많이 가미된 행사였다. 연극, 노래, 가수 공연 등 다양한 볼거리로 채워진 덕분에 많은 관중들이 마치 축제를 즐기듯이 행사에 참여하는 듯했다. 특히, 중, 고등학생들이 중심이 되어 소 분장을 하고 “무조건”이라는 노래에 맞춰 율동을 하였고, 광우병을 주제로 한 연극도 볼 수 있었다. 이번 문화제는 미국산 쇠고기 개방 반대와 함께 ‘미친 교육 반대’의 목소리도 높았다. 자유발언의 절반이 미국산 쇠고기, 절반이 경쟁위주의 교육에 대한 내용이었다. 청소년의 입장에서 가

장 큰 문제로 보이는 2개의 주제를 동시에 다루어 그들의 지지를 끌어내고 있었다. 다른 세대도 입시위주의 교육에 대한 문제에 공감하는 것으로 보였고, 청소년층에 적극적인 지지를 보내주었다.

2) 주요 참가자 인터뷰 내용

<고 3 여학생>

Q : 문화제에는 처음 참여해요?

A : 아니요, 9일에도 왔었어요.

Q : 문화제에 직접 참여를 해보니까 느낌이 어떠세요?

A : 제가 솔직히 고등학교 3학년인데요, 제가 그동안 정치에 관심이 없이 살았고, 제가 아는 민주주의는 교과서에서 배운 게 전부였거든요. 그런데 이런데 와서 촛불집회에 참여하고, 자원봉사하면서 똑같이 생각하는 분들을 많이 만나요.

Q : 여기 참여하게 된 동기는 어떻게 되세요?

A : 처음에는 정치에 관심 없이 살았거든요. 고3이 되면 논술 준비를 하느라고 뉴스, 신문을 많이 보거든요. 점점 일이 너무 많이 커지는 것 같아요. 막 걱정되는 거예요. 처음에는 광우병 얘기가 나오다가, 나중에는 루머도 많이 돌잖아요. 아, 이게 너무 심각한 문제이구나. 이게 진짜 고3이라고 공부하느라고 무시할 문제가 아니겠구나 라고 생각해서 나와 보니까, 마침 그 날이 사람들이 굉장히 많이 온 날이었어요.

Q : 아, 근데 고3이니깐 조금 특수한 상황이잖아요. 그런데 부모님께서는 친구가 여기 나오는 거 아세요?

A : 저번에는 제가 허락을 안 받고 그냥 갔는데, 원래 늦게 들어가니까 엄마 아빠께서 잘 모르셨나 봐요. 다음 날 “엄마 나 시위 같은데 나가도 되나” 이랬더니 “나가도 되지, 엄마가 언제 말리드나, 근데 때가 되

면” 이러시더라고요. 고3은 아직 때가 아니다. 이런 생각을 하셨는데 또 막상 와 보면 지금 유난히 학생들이 많잖아요. 어른들은 사회적 책임이 많으니까...지금 광우병 이런 거 교육청에서 학교에 공문 막 내려 오거든요. 학생들 내보내지 말라고. 그렇게 막으시면 막으실수록 지금 이 80년대가 아닌 이상, 인터넷으로 많이 퍼지고 이러니까 공부도 공부도 대학 가거나 회사 나중에 들어가서, 그 때 좋은 데 들어가서 죽으면 뭐하나 이런 생각이 들더라고요.

Q : 자원봉사 할 생각은 어떻게 하신 거예요? 심각성이 느껴져서 같이 도와서 해야겠다는 생각으로 시작했어요?

A : 글쎄, 그렇게 거창한 생각은 없어요. 그냥 오면요 정책연대 분들이나 그런 분들이 도와달라고 하세요. 그러면 끼는 거예요.

Q : 근데 정부의 미국산 수입 결정에 대해서는 학생 입장에서 무엇이 가장 걱정이 되세요?

A : 저는 진짜 솔직히 처음에는 이게 1주일 만에 급하게 된 것이라서, 내용도 잘 몰랐는데 PD수첩에서 심각성을 많이 느꼈어요. 검역주권 포기한 게, 지금 오역이다 어쩌다 해서 얘기가 많은데, 하도 말 바꾸기가 많아서 당장 믿기는 의심스럽고요. 당장, 지금 조선일보 특보에서 120개월짜리 소고기가 들어온다는 말을 듣고 기절할 뻔 했어요.

Q : 그것도 있었어요? 그건 못 봤어요.

A : 30개월 이상도 들어오기 때문에 120개월 이상도 들어올 수 있는 거죠. 근데 그건 10년이잖아요. 제가 오기 전에 인터넷 뉴스를 잠깐 찾아봤는데 어느 정부 관계자께서 소도 생명인데 10년이 안 되서 죽이는 건 너무 하는게 아니냐 라고 했어요. 국민도 사람인데 평균수명까지 살 수 있게 해주셔야지 쇠고기 먹고 일찍 죽을 순 없잖아요.

Q : 여러 가지 매체에서 친구가 쇠고기 관련 정보를 얻기 위해서 가장 활발하게 사용한 매체는 뭐예요?

A : 일단 인터넷.

Q : 그럼 2번째로는

A : MBC, 마봉춘(MBC의 별명, 유래는 무한도전에서 시작되었음) ^^

Q : 휴대폰은 어때요?

A : 문자가 많이 오잖아요.

Q : 답문 혹시 보낸 적 있었어요?

A : 보내진 않았어요.

Q : 무슨 내용으로 문자가 와요?

A : 대표적으로, ‘소중한 백의민족 청계광장으로 집결’ 이럴 때 그 앞의
소에 쌍따옴표를 해두셨어요. 강조를 하신거죠.

Q : 받았을 때 느낌이 어때요. 참여해야겠다는 느낌이 들어요?

A : 마침 그 날이 집회 간 날이었어요.

Q : 그럼 같이 온 친구들은 의견을 주고받다가 의견이 동일해서 오게 된
거예요?

A : 네. 저희 나이대가 그렇잖아요. 하기 싫은 거 안 하잖아요. 시켜도.

Q : 인터넷은 하루에 몇 시간 정도 하게 되세요?

A : 아무래도 평일에는 시간이 없으니까 주말에 몰아 하죠. 한 5~6시간?
주말에.

Q : 쇠고기 관련 정보는 인터넷 중에서도 어디에서 많이 얻게 되나요?

A : 제가 자주 가는 사이트 중에 다음에 ‘연예인 이제 그들을 말한다’ 라는
사이트가 있어요. 그게 원래 연예인을 비판하는 건데, 카페 회원수가
100만명 좀 넘어요. 그러다 보니까 드라마 비평, 생활 정보, 추천
도서 이렇게 다목적이 된 카페 중에 하나거든요. 근데 그 중에 하도
여론이 시끄럽고 하니까 거기 카페에도 광우병이나 대통령 정치에 관
련해 쓰는 게시판이 2개 정도 생겼어요. 거기서 실시간으로 정보가
올라오고, 저는 그걸 보고 시위 일정 같은 것도 보고, 사람들 의견이
나 여러 가지 신문 기사 이런 거를 거기서 봐요.

Q : 혹시 그 곳 말고 다른 곳에서 얻는 정보는 없어요?

A : ‘엽기 혹은 진실’ 그 카페에도 광우병 소 수입 금지 게시판이 따로 있
구요. ‘정책연대’나 ‘미친소.net’ 이요.

Q : 친구가 아는 정보 중에서 가장 기억에 남는 정보가 있을까요? 이걸 보고 나서 나는 여기 꼭 참여해야겠다고 느꼈다와 같은 정보가 있어요?

A : PD수첩에서 대통령께서 미국의 기업가 분들을 모신 자리에서 국민에게 발표하기도 전에 먼저 수입되기로 한 걸 발표를 하셨어요. 그러니까 미국의 기업가 분들은 박수를 치면서 막 웃는데 그 옆에 화면이 오버랩되듯이 겹치면서 시민들이 항의하는 장면이 겹치더라구요. 미국사람들은 그걸 보며 흐뭇해하면서 웃는데 우리나라 사람들은 시위를 하는 장면이 무섭더라구요. 이게 지금 누구를 위한 정부인가 싶기도 하고 정부에서도 그랬잖아요. 우리나라의 안전을 미국이 지켜줄 것이라라고 했는데, 대한민국이 있는데 왜 우리가 미국의 보호를 받아야 하나요. 제가 미국 시민이 아닌데.

Q : 근데 쇠고기 관련 댓글을 달아본 적도 있어요?

A : 많이 달았죠. 여러분 우리 식으면 안되요. 청계광장으로 오세요. 시청으로 오세요.

Q : 예쁘게 달았다. 좀 심하게 다시는 분들도 계시잖아요. 욕도 좀 하시고.

A : 에 뭐, 욕은 이제 귀찮아서 못하겠고. 홍보하는 것도 바쁜데...

Q : 사람들이 많이 단 댓글을 보면서 어떤 느낌이 들어요?

A : 이렇게 시끄러운데 왜 높은 분들은 이해를 못하시고 깔아뭉개려고 하실까? 국민의 여론이고, 국회의원과 대통령은 국민의 여론을 들으라고 뽑은 대표들이잖아요. 근데 왜 무시하고 자기들 의견대로 나가실까. 그런 생각

Q : 혹시 블로그나 싸이월드 하세요?

A : 고3이잖아요. 달았어요.

Q : 그러면 쇠고기 외에도 의료보험 민영화...

A : 민영화! 솔직히 저는 민영화를 먼저 알아서, 민영화가 더 무서워요.

Q : 그렇구나. 쇠고기 외에 공공이슈에도 관심이 있어요?

A : 네

Q : 혹시 그와 관련된 이슈가 생긴다면 집회에 참여할 의사가 있어요?

A : 이것도 7시부터 9시까지 다음에는 민영화도 관련된 것이 아니었어요?
다 연관이 되고. 친구들끼리 농담으로 하는 애긴데, “야 우리 이거 쇠고기 집회 끝나면 공부하는건가?” 이러면 “아니지, 의료보험 민영화 가고 수도요금 민영화 가고, 그리고 도시가스 민영화 가는 거고, 가는 거지.”

Q : 근데 아주 조금 입장이 특수하잖아요. 그런 것을 감수할 만큼 여기에 참여한다는 것에 대해서 의미를 두나 봐요.

A : 네, 저도 그렇고 학생들 같은 경우도. 딱히 사회적으로 잃을 것도 없고, 소위 말하는 겁이 없는 나이기 때문에 저희는 아직 무서워할 것 없이 저희 눈앞에 보이는 진실만을 믿고 딱 나올 수가 있거든요. 그리고 그 반면에 잃을 건 없는데 지킬 건 좀 많은 거죠. 가족이랑 제 친구랑 제가 앞으로 가면서 만나게 될 직장 상사라던가 제 미래의 남편, 아이까지. 아이 불쌍해서 어떡하라고요. 제 동생이 저보다 한 살이 어린데 남동생이거든요. 군대를 가서 급식으로 막 그런 거를 먹게 되고...농담으로 그런 말이 있잖아요. 군인한테 편지를 받았는데 그 군인이 편지의 중간에 “혹시 사회에 조류독감 돌아? 요새 끼니마다 닭고기가 나와.” 이러는데 제가 리플에 “이제 쇠고기도 나올텐데...어떻게 하지.” 이런 식으로 달았어요. 제 동생이 이러면 어떡하나. 그리고 수도 민영화 이런 것도 민영화를 하면 가격이 최소한 2배는 오르잖아요. 그러면 월급 받아서 그거 물값 내고, 수도세내고, 전기세 내고 이러면 정작 내가 하고 싶은 걸 어떻게 투자할까 이런 생각도 들고. 그리고 저희 엄마가 작년에 아프셨는데, 만약에 그 때 이미 민영화가 된 상태라서 병원도 못가고 집에서 끙끙 앓으시면 어떻게 했을까 하니까 무섭더라고요. 사람 일은 장담을 못 하잖아요.

Q : 평소에 학교 동아리나 종교 활동 같은데 열심히 하시는 편이에요?

A : 아니요. 딱히

Q : 본인의 정치 성향이 특별히 진보, 보수, 중도 중에 한 군데에 속한다고 생각해 보신 적은 있어요?

A : 아직, 2개월 동안 너무 많은 정보를 받아서 헷갈리기도 하고. 그래요. 아무래도 정치 맛을 보면 다들 변하시는 것 같아요. 제가 역사 이런 쪽으로 좋아하는데, 역사 이런 쪽도 보면 처음에는 다 그랬거든요. 모든 나라들이 처음에는 올바른 길로 나가려고 하다가 결국 끝에 가면은 부패도 일어나고 부정도 일어나고 그랬었거든요.

Q : 예전에 이와 비슷한 집회에 참여해 보신 적 있으세요?

A : 저는 아니고, 아까 제 친구는 그 때 미군에 죽었던 친구들 집회는 가본 적 있다고 했어요.

Q : 솔직히, 많은 어른 분들이 청소년들에 대해 부정적인 우려의 시각을 보내는데, 청소년 입장에서 어떻게 생각하세요?

A : 아직은 저희가 여기에 참여할 나이라던가 객관적이 판단이 안 된다고 생각하시기 때문에 그렇게 말하시는 것 같아요. 제일 황당했던 거는 연예인이 선동해서 나온다? 그 정도? 근데, 저도 좋아하는 연예인이 있어요. 10년 쫓아 다녔어요. 10년 쫓아 다녔는데 그 연예인이 만약에 팬 여러분 저를 위해서 집회에 나가주세요. 그럼 저는 무시할거거든요. 자기 밥그릇은 자기가 챙기셔야죠. 이걸 격하게 농담 식으로 말한 거고. 연예인이 선동한다고 굳이 나갈 정도의 머리라면 그건 좀 멍청한 게 아닐까요. 바로 제 앞에서 연예인 촛불시위 한다고 해도 저는 관심 없어요. 연예인이 우선인가요? 제가 살아야죠.

Q : 본인 스스로 생각했을 때 청소년 10대는 어떤 세대인 것 같아요?

A : 10대는 변화를 몸으로 받아들이고 흘러감에 몸을 맡기는 세대고, 20대는 변화에 민감하면서도 어느 정도 자기가 있을 곳을 찾고, 30대부터 이제는 좀 변화가 무서운 시기.

Q : 어떻게 이런 철학적인 생각을 금방 하지?

A : 어디서 읽은 것에서 대충 생각을 덧붙인 거예요. 공감이 갔거든요.

Q : 살아오면서 우리나라에 있었던 역사적 사건이나 경험 중에서 친구 기억에 남는 것이 있다면?

A : 5.18 민주화 운동.

<고3 남학생>

Q : 시위참여 계기가 뭐라고 할 수 있을까요?

A : 이명박 정부에 대한 불신.

Q : 참여를 해보니까 어떤 느낌이 드세요? 오늘 사람들이 굉장히 많이 왔죠. 어떤 느낌이 드세요?

A : 국민들이 많이 실망한 것 같고.

Q : 쇠고기 관련한 정보를 어떤 매체에서 많이 얻으세요?

A : 언론, 인터넷이요

Q : 인터넷 중에서 자주 가는 웹사이트나 카페가 있으세요?

A : 국민대책회의.

Q : 여러 가지 정보 루트가 있잖아요. 뉴스, 논문, 패러디 형식의 글도 있을 텐데 어떤 종류의 정보를 많이 얻으세요?

A : 특정 정보를 얻기 보다는 여러 가지 정보를 얻어요.

Q : 혹시 관련 문자를 받아보신 적은 있으세요?

A : 받아본 적은 없어요.

Q : 이번에 쇠고기 문제가 친구들에게 가장 영향을 미치는 것이 뭐라고 생각하세요? 어떤 것이 제일 걱정이 되세요?

A : 쇠고기 문제와 관련해서는 국민의 생명. 그리고 쇠고기뿐만 아니라 현 정부의 정책에 대한 것이요. 의료보험 민영화, 대운하, 공기업 민영화라든지...

Q : 친구는 이 문제 말고도 공공이슈에 관심이 많은 편이세요?

A : 쇠고기 문제만이 아니라 이명박 정책의 모든 문제에 대해 안 좋게 생각해요.

Q : 친구가 생각하는 청소년 집단을 한 문장이나 한 단어로 표현하자면 어떻게 말할 수 있을까요? 예를 들어 20대는 88만원 세대라고 하는데 10대는 어떤 세대라고 할 수 있을까요?

A : 교육에 억압되어 있으면서도 다른 한편으로는 IT로 분노를 표출하는

세대요. 교육 정책에 많이 억압되고 스트레스도 많이 받잖아요. 하지만 인터넷에서 자신의 생각을...

Q : 표출하고 오늘처럼 거대한 이슈를 만들어낼 수 있는 힘을 가진 세대란 말씀이지요?

A : 네.

Q : 마지막으로 친구가 기억하는 우리나라에서 가장 역사적이었던 순간이나 사건, 경험이 있을까요?

A : 남북회담.

<고2 여학생>

Q : 여기 촛불시위에 참여하게 된 계기가 있어요?

A : 예. PD수첩을 보고 충격을 받아서요.

Q : 여기에는 처음 참여하는 거세요?

A : 아니요. 계속 왔는데요.

Q : 참여를 계속 해보니까 느낌이 어때요?

A : 딱히 특별한 느낌은 없는데, 그냥 공감대를 가지고 있는 사람들끼리 만나니깐...

Q : 친구들이 생각했을 때 사람들이 이렇게 많이 모여서 한 목소리를 내면 긍정적인 결과가 나올 것이라고 생각해요?

A : 네.

Q : 앞으로 집회가 계속 된다면 참여할 의사는 있어요?

A : 네.

Q : 부모님께서서는 여기 오신 것 아세요?

A : 네.

Q : 어떤 반응을 보이세요?

A : 그냥, 처음에는 반대를 하셨는데요. 설득을 해서!

Q : 우와, 말발이 세구나. 첫째예요?

A : 아니요. 막내예요.

Q : 오빠?

A : 오빠 셋이요.

Q : 부모님께서 막내딸이 여기 오는 것에 대해서 걱정하지 않으세요?

A : 네.

Q : 아무래도 집회가 평화적이라는 것이 많이 알려져서 그런가 봐요. 그죠?

A : 3일에 불법집회가 신문에 나와서 반대를 좀 했었는데, 그래도 계속 나오니까 아무 말을 안 하세요.

Q : 혹시 학교 선생님들께서는 반응이 어때요?

A : 짝했어요.

Q : 어머, 선생님께서 학생 여기 나오시는 것 알아요?

A : 네.

Q : 학교에서 조사를 한 거예요?

A : 네.

Q : 근데, 학생이 솔직하게 “나는 가겠습니다.” 라고 말한 거예요?

A : 그랬죠. 한번 일단 뭔가를 하겠다라고 생각을 하면 그것을 끝까지 하는 성격이라서요. 마음먹은 바는 끝까지 해보는 성격을 가지고 있어요.

Q : 다른 친구들 반응이 어때요?

A : 겁먹어서...

Q : 찍히면 불이익이 오는 것은 아니예요?

A : 벌점 받고, 맞고.

Q : 친구는 쇠고기 관련된 정보를 주로 어디서 얻어요?

A : 인터넷이요. TV를 보면 자료가 너무 편파적이고. 그리고 미국에 있는 친구와 호주에 있는 친구에게 묻기도 했어요.

Q : 해외에서 우리나라 상황을 봤을 때 그 친구들 반응은 어때요?

A : 왜 그러느냐고, 돈 받았냐고 이야기를 하더라구요.

Q : 보통 인터넷에서 주로 가는 웹사이트나 카페 같은 것 있어요?

A : 광우병 대책 회의.

Q : 혹시 휴대폰으로 1004라는 이름의 문자 받아본 적 있어요?

A : 네, 4번.

Q : 받으니까 느낌이 어때요? 거짓말인 거 알겠어요?

A : 솔직히 그건 불가능하잖아요. 어떻게 휴교를 해요. 그게 우리 마음대로 되는 것도 아니고.

Q : 다른 친구들 반응도 그렇죠?

A : 개네는 아예 신경을 안 쓰는데요. 주면 먹고 뒀.

Q : 친구는 쇠고기 개방이 되면 제일 걱정 되는 것이 뭐예요?

A : 학교 급식. 막내오빠가 군대를 갔거든요. 나오면 어쩔 수 없이 먹어야 되잖아요.(눈물)

Q : 다행히 얼마 전에 국방부에서는 미국산 쇠고기 안 먹인다는 말도 있고 해서 그나마 마음이 놓였어요.

A : 근데 그게 거짓말인지 누가 알아요.

Q : 쇠고기 관련해서 댓글 달아본 적 있어요?

A : 여러 번. 그냥 의견을 썼어요.

Q : 댓글이 많이 달린 것을 보면 느낌이 어때요?

A : 그냥...

Q : 평소에 정치나 사회 쪽으로 관심이 많은 편이에요?

A : 네, 대학도 그쪽으로 가려고 하고 있어요. 원래는 기사를 하고 싶었어요.

Q : 본인 스스로 본인의 정치 성향이 진보, 보수, 중도로 나뉘는데 특별히 어디에 속할 것 같아요?

A : 진보요. 극단적이게.

Q : 예전에 이와 비슷한 집회에 참여한 적이 있어요?

A : 예전에 둘째오빠랑 큰 오빠 따라서 노무현 탄핵 반대 집회에 가본 적이 있어요. 그 때는 자의가 아니라 타의였고. 같이 가재요. 어디 가는 줄도 모르고.

Q : 솔직히 일각에서는 청소년들이 여기 나오는 것에 대해서 걱정과 우려

의 시선을 보내는 분들이 계신데, 청소년의 입장에서 어떤 생각이 드세요?

A : 쓸데없이 걱정한다는 것 같아요.

Q : 연예인의 영향을 받아서 나올 수 있을 것이다 라는 주장을 하는 사람들도 있잖아요. 거기에 대해서는 어떻게 생각해요?

A : 줌, 그냥.

Q : 친구 입장에서는 연예인의 영향을 받는 편이에요, 아닌 편이에요.

A : 딱히 그런 것 없는데...

<고 1 여학생>

Q : 여기는 처음 참여하는 거세요?

A : 아니요. 6번째요.

Q : 언제부터 온 거예요?

A : 처음에는 못 왔고, 두 번째부터 계속 참여하고 있어요.

Q : 어떤 계기로 이렇게 나오게 되었어요?

A : 지금 현 대통령이 너무 부자들만을 위한 정책을 하고, 국민 목숨은 나 몰라라 해서 그거 같이 막으려고 왔어요.

Q : 저번 주 같은 경우는 사람들이 굉장히 많이 왔잖아요. 연예인도 오구요. 그런 모습 보니까 느낌이 어때요?

A : 연예인들도 저희랑 같은 느낌인데 현 대통령님께서 뭐라고 하는 것도 어이가 없고요. 사법처리 한다는데도 연예인들이 많이 와줘서 너무 감사해요.

Q : 친구는 미국산 쇠고기랑 관련된 정보를 보통 어디에서 얻어요?

A : 그냥 다음 카페요. 인터넷 지식인 같은 데나 뉴스 댓글 같은 데서 얻어요.

Q : 다음 카페라면 대통령 탄핵 관련 카페 말인가요?

A : 네, 그런데도 있구요. 정책반대시민연대 이런 데도 있구요.

Q : 국민대책회의 이런데요?

A : 네.

Q : 그런 곳에서 일정 확인하고 오는 거예요?

A : 네.

Q : 그렇구나. 보통 친구는 인터넷을 많이 하는 편이에요?

A : 네. 많이 해요.

Q : 하루에 몇 시간 정도 해요?

A : 학교 다닐 때는요 10분도 못 할 때도 많은데요. 요즘에는 이 문제 때문에 30분~1시간은 계속 해요.

Q : 만약에 지금 컴퓨터가 앞에 있다면 친구가 미국산 쇠고기 관련 정보를 얻기 위해 가장 먼저 하는 일이 무엇일 것 같아요?

A : 이명박 탄핵 카페에 들어가는 거요.

Q : 들어가서 글 남겨본 적 있어요?

A : 네.

Q : 댓글도 달아본 적 있어요?

A : 네, 많이 달아봤어요.

Q : 보통 어떤 식의 댓글 달아요?

A : 그냥 나라가 망해가고 있다 와 같은 내 생각도 말하구요. 어떤 사람이 잘못 말하고 있을 때 그 것에 대해 고쳐주는 댓글을 달아요.

Q : 홍보도 하고 있구나! 미니홈피나 블로그도 해요?

A : 네, 블로그 해요.

Q : 블로그에 이와 관계된 글 올려본 적 있어요?

A : 네.

Q : 어떤 것을 올려요? 플래쉬 같은 것요?

A : 그런 것도 올리고, 노래 같은 것도 올리구요. 아니면 제가 쓴 글 있잖아요. 그런 것도 올려요.

Q : 혹시 TV나 신문 같은 언론은 많이 접하는 편이에요?

A : 네.

Q : TV와 신문 중에서 어느 쪽을 많이 봐요?

A : 둘 다 많이 봐요.

Q : 특별히 어느 방송사를 많이 보는 편이에요?

A : MBC요.

Q : 이유가 있을까요?

A : 그냥 유일하게 이명박 대통령 쪽에 안 넘어가는 언론이라서 믿음직스럽구요. 저희를 대변해서 말해주니까 공감이 되잖아요. 그래서 부모님과 같이 봐요.

Q : 친구는 신문 받아 봐요?

A : 아니요. 받아보진 않구요. 학교 갈 때 신문 2~3장씩 가져가서 읽어요.

Q : 친구는 1004라는 이름의 문자 받아본 적 있어요?

A : 네, 그냥 17일날 휴교한다는 내용도 있구요. 언제 어디에서 촛불 문화제 한다는 내용의 문자 받아봤어요.

Q : 솔직히 17일 휴교령 같은 경우는 친구도 안 믿었을 거잖아요. 그 외에 다른 문자를 받으면 느낌이 어때요?

A : 그냥 제 주변에 아는 사람들이 청소년 밖에 없잖아요. 청소년이 보냈을 건데 제가 아는 친구들도 저와 같은 생각을 한다는 것이 너무 뿌듯하고 좋아요.

Q : 친구가 촛불집회에 모이는데 휴대폰은 어떤 역할을 하나요?

A : 아무 번호 없이 오는 거지만 몰랐던 정보가 와서 고마웠던 적도 있구요. 아니면 같이 오기로 한 친구들 만날 때도 문자로 하잖아요. 그것도 좋아요.

Q : 실시간으로 연결이 되는구나. 여기서 휴대폰으로 사진 찍어본 적 있어요?

A : 제 핸드폰 USB가 없어져서 사진은 인터넷에 못 올리는데 올릴 생각이 있어요. 그리고 친구들에게 핸드폰으로 사진을 보내줘요.

Q : 부모님은 집회에 참여한 걸 아세요?

A : 네.

Q : 좋은 경험이라고 말씀하세요?

A : 제가 애국자가 되어가는 것 같아 기분이 좋으시다구요.

Q : 미국산 쇠고기 말고도 다른 문제로 모인 집회에 참여해본적은 있어요?

A : 아니요.

Q : 친구들은 이 문제를 굉장히 중요하게 생각하는 군요. 친구는 미국산 쇠고기를 제외한 공공이슈 중에서 가장 관심 있는 것이 무엇이에요?

A : 민영화요.

Q : 의료보험 민영화?

A : 그것도 있구요. 수도요금 민영화도.

Q : 그와 관련한 정보도 보통 인터넷을 통해서?

A : 네.

Q : 정말 인터넷 세대이구나. 친구가 생각했을 때 10대란 어떤 세대 인 것 같아요?

A : 10대네요. 그러니까 관심이 없다가도 자기에게 불이익이 되는 거면 앞뒤 안 가리고 나와서 당당하게 자기 의사 표현을 할 수 있는 세대 라고 생각해요.

<고1 남학생>

Q : 촛불시위에 참여하게 된 계기는?

A : 시위에는 처음 참여하였다. 문자로도 많이 접했고, 여러 소식을 듣고 인터넷을 많이 뒤져봤다. 인터넷을 통해 문제의 심각성을 느꼈고, 단순히 인터넷을 통한 의견표출의 한계를 깨닫게 되어 시험이 끝나자마자 참여하였다. 실제로 집회에 참여해보니 많은 사람들이 문제의 심각성에 대해 동조하고 있음을 느꼈다. 이번 촛불 집회가 시위라기보다는 문화제에 가깝다는 의견에 대해서는 그것은 어른의 시선에서 바

라본 것이다. 친구들 사이에서 주된 이야기 소재가 쇠고기 문제이다. 우리는 정말 심각하게 느끼고 나온 것이고, 놀이의 수단으로 이 문화를 바라보지 않는다. 나와 의견이 같은 친구들과 함께 계속 의견을 표출할 것이다.

Q : 누구와 함께 나왔나?

A : 친구들

Q : 미국산 쇠고기수입과 관련한 정보는 주로 어디서 얻는가?

A : 주로 인터넷을 통해 얻는다. 관련 웹사이트나 카페에는 가입하거나 글을 남긴 적이 없다. 인터넷에서의 활동이 실제로 성과를 올릴 수 없다는 것을 알고 있다. 연예인의 의견 표출에 대해서는 연예인도 사람이니 그럴 수 있다. 하지만 많은 어른들이 연예인의 의견이 청소년 집단에 많은 영향을 미치는 것으로 보는데 우리는 그렇지 않다. 심각성을 느끼고 자발적으로 참여했는데 오해하지 않길 바란다. FTA는 큰 거부감이 없다. 왜냐하면 안전에 직접적으로 영향을 미치지 않기 때문이다. 직접적으로 안전에 영향을 미치는 병 같은 것은 우리가 직접 나와서 의견을 표출해야 한다고 생각한다.

Q : 미국산 쇠고기가 수입되면 청소년들에게 어떤 영향을 미칠 거라고 생각하는가?

A : 광우병이 가장 걱정이다. 내가 병에 걸릴 수도 있고, 광우병이 없다는 확실한 증거가 나온다면 우리가 이렇게 나오지도 않았다.

2008년 한국청소년정책연구원 간행물 안내

■ 기관고유과제

- 08-R01 한국 청소년 패널조사 연구(KYPS) VI: 조사개요보고서 / 이경상·임희진·안선영
- 08-R01-1 빈곤이 청소년 성장에 미치는 영향 / 이경상·임희진·박창남·정익중
- 08-R01-2 청소년 고등학교 단계 진학 계열화의 관련요인 및 결과 / 이경상·안선영
- 08-R02 초·중·고·대학생 의식구조 비교에 의한 미래사회변동 전망 : 세대관 및 교육·정보에 대한 인식을 중심으로 / 이창호·김종길·이항우
- 08-R03 한국 청소년 발달지표 연구 III : 총괄보고서 / 최인재·임지연·김형주
- 08-R03-1 한국 청소년 발달지표 연구 III : 2008 한국 청소년 발달지표 / 임지연·최인재·김형주
- 08-R03-2 한국 청소년 발달지표 연구 III : 청소년종합통계체계 구축방안 연구 / 김형주·최인재·임지연
- 08-R04 청소년의 지역사회 청소년시설 이용실태와 주제적 참여 방안 모색 연구 : 청소년문화의집을 중심으로 / 조혜영·유진이
- 08-R05 청소년의 글로벌 역량강화 정책방안연구 : 글로벌 일자리와 관련하여 / 윤철경·유성렬
- 08-R06 청소년 성장환경으로서의 대안교육 활성화방안 연구 / 맹영임·김민
- 08-R07 사회통합을 위한 청소년 다문화교육 활성화방안 연구 / 양계민·정진경
- 08-R08 청소년 성 의식 및 행동 실태와 대처방안 연구 / 백혜정·김은정
- 08-R09 국제기준 대비 한국청소년의 인권수준 연구 III : 청소년인권실태의 국제비교 / 김영지·김희진·김진숙·김진호·안재희·이경자
- 08-R09-1 국제기준 대비 한국청소년의 인권수준 연구 III : 청소년인권실태의 국제비교 [통계표] / 김영지·김희진·김진숙·김진호·안재희·이경자
- 08-R10 지방자치단체의 청소년복지정책 비교 및 발전방안 연구 / 이해연·서정아·김영호·이용교
- 08-R11 소외계층 청소년 복지서비스 전달체계 개선방안 연구 / 김영한·강혜규
- 08-R12 청소년 정보화 현황과 대응방안 IV: 인터넷채팅에서의 청소년 인권침해 현황과 대응방안 / 이춘화·성운숙·조아미
- 08-R12-1 청소년 정보화 현황과 대응방안 IV: 인터넷댓글에서의 청소년 인권침해 현황과 대응방안 / 성운숙·이춘화·유의선
- 08-R13 북한이탈 청소년 종합대책연구 III / 김경준·오성배·강태중·정유성·이부미·조정아
- 08-R13-1 북한이탈 청소년 종합대책연구 III: 정규학교 재학 북한이탈 청소년들의 진로탐색에 대한 질적연구 / 이수정·김현아·원재연·윤상석
- 08-R13-2 북한이탈 청소년 종합대책연구 III: 대안학교 재학 북한이탈 청소년들의 진로탐색 프로그램 개발연구 / 정병호·김찬호

■ 협동연구과제

- 경제·인문사회연구회 협동연구 총서 **08-22-01** 청소년기 사회화과정의 국제비교 연구 III - 총괄보고서 / 문경숙·김현철·김지연·민경석 (자체번호 08-R14)
- 경제·인문사회연구회 협동연구 총서 **08-22-02** 청소년기 사회화과정의 국제비교 연구 III - 네트워크 분석을 통해서 본 청소년기 사회화과정 국제비교 / 문경숙·김현철·김지연 외 5명 (자체번호 08-R14-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구 총서 **08-22-03** 청소년기 사회화과정의 국제비교 연구 III - 청소년기 사회화과정의 환경 국제비교: 교육·가족·청소년정책을 중심으로 / 김지연·김현철·문경숙 외 11명 (자체번호 08-R14-2)
- 경제·인문사회연구회 협동연구 총서 **08-23-01** 청소년생애 핵심역량 개발 및 추진방안 연구 I : 총괄보고서 / 김기현·장근영·김지연·소경희·김진화·강영배 (자체번호 08-R15)
- 경제·인문사회연구회 협동연구 총서 **08-23-02** 청소년생애 핵심역량 개발 및 추진방안 연구 I : 도구 활용에 관한 청소년 생애핵심역량 측정도구 개발 연구 / 최동선·임언·이수영 (자체번호 08-R15-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구 총서 **08-23-03** 청소년생애 핵심역량 개발 및 추진방안 연구 I : 사회적 상호작용에 관한 청소년 생애핵심역량 측정도구 개발 연구 / 김태준·윤혜경 (자체번호 08-R15-2)
- 경제·인문사회연구회 협동연구 총서 **08-23-04** 청소년생애 핵심역량 개발 및 추진방안 연구 I : 자율적 행동에 관한 청소년 생애핵심역량 측정도구 개발 연구 / 김기현·김지연·장근영 (자체번호 08-R15-3)

■ 수시과제

- 08-R16 신정부 청소년정책의 발전방향과 과제 / 윤철경·김영지·김기현·오성배
- 08-R19 청소년의 세대특성 및 세대간 소통방식에 대한 연구 / 배규한·이창호

■ 용역과제

- 08-R17 국립 영덕 청소년 환경센터 건립 기본계획수립 / 김영한·서정아
- 08-R18 청소년의 국가관·안보의식 함양을 위한 정책대안 연구 / 오해섭·김형주
- 08-R20 초등학생용 학교폭력 가해 및 피해학생 교육·상담 프로그램 개발 / 최인재·백혜정
- 08-R21 2008청소년 방과후 아카데미 효과·만족도 조사연구 / 양계민
- 08-R22 2008년 제4회 청소년특별회의 의제연구 / 오성배·김희진
- 08-R23 한국고용정보원 고용보험기금 위탁사업 평가연구 / 김기현
- 08-R24 아동청소년정책 5개년 기본계획연구 / 김현철·이경상·조혜영
- 08-R25 청소년방과후아카데미 운영모형 개발연구 : 학교 내 설치를 중심으로 / 조혜영·김호순
- 08-R26 안전한 학교를 만들기 위한 학교 안전지표 개발 / 성운숙
- 08-R27 아동청소년정책통합에 따른 국립수련원의 사업개선방안 연구 / 안선영

- 08-R28 한강특성공원 청소년원드서핑교육사업 평가 / 임지연
- 08-R29 다문화 가정 학생 교육지원을 위한 중장기계획 수립을 위한 연구 / 오성배 · 강태중 · 이기범
- 08-R30 청소년지도사 자격검정제도 변화에 따른 급수별 자격연수 교과과정 개발연구 / 이춘화 · 김영한 · 박철웅 · 이상진
- 08-R31 2008 아동청소년백서 발간 / 김기현 · 이창호
- 08-R32 청소년 가치관 국제비교 조사 / 임희진 · 김지연 · 이경상
- 08-R33 아동청소년권리지수 개발연구 / 이해연 · 김영지 · 김신영
- 08-R34 2008년 지방행정기관 청소년 정책 평가에 관한 연구 / 성운숙 · 홍성례
- 08-R35 청소년 유해업소 구분기준 및 지역사회 유해환경 감소방안연구 / 김영한 · 김희진
- 08-R36 2008청소년지도사자격검정 / 김경준
- 08-R37 2008서울시 청소년 프로그램 운영평가 / 임지연 · 김형주
- 08-R38 2008청소년시설종합평가 / 윤철경 · 김경준 · 김영지 · 최창욱
- 08-R39 청소년글로벌 역량지표개발 및 활용방안연구 / 오해섭, 문경숙, 권일남, 김소희
- 08-R40 진로교육에 대한 교사 인식 조사 / 맹영임 · 임경희
- 08-R41 지역아동청소년권리센터 시범사업지원단 / 성운숙 · 김경준 · 김영지

■ 세미나 및 워크숍 자료집

- 08-S01-1 「아동청소년정책 통합과 발전과제」 (3.28)
- 08-S01-2 「아동정책과 청소년정책의 대화」 (5.6)
- 08-S02 「청소년의 사회적 역량강화 방안 모색」 (5.27)
- 08-S03 「패널데이터 분석방법론 세미나 II 자료집」 (7.8)
- 08-S04 「채팅에서의 청소년 인권침해 관련 입법례 국제비교」 (8.22)
- 08-S05 「청소년발달 지표의 현황과 과제」 (9.2)
- 08-S06 「청소년기 사회화에 관한 한일비교」 (9.16)
- 08-S07 「청소년 핵심역량 개발과 추진과제」 (9.19)
- 08-S08 「청소년 성장환경으로서의 대안교육 활성화방안」 (9.26)
- 08-S09 「청소년 진로교육 활성화 방안」 (9.30)
- 08-S10 「한국 청소년 발달지표 조사III - 한국 청소년 문화자본 지표 개발」 (9.26)
- 08-S11 「지역아동청소년 권리센터 시범사업지원단 1차 Workshop」 (9.26)
- 08-S12-1 「청소년기 사회화과정의 환경 국제비교연구 I」 (10.24)
- 08-S12-2 「청소년기 사회화과정의 환경 국제비교연구 II」 (10.28)
- 08-S13 「청소년 인권신장 정책개발을 위한 워크숍」 (10.17)
- 08-S14 「청소년 세대특성 및 미래의 교육전망」 (10.17)
- 08-S15 「청소년문화의집 이용실태 및 방향성 모색」 (10.14)
- 08-S16 「지방자치단체의 청소년 복지정책 발전 방안 모색」 (10.17)
- 08-S17 「청소년의 인터넷 댓글 인권침해 현황과 대응방안」 (10.17)

- 08-S18 「청소년 다문화교육 활성화를 위한 정책방안 모색」 (10.16)
 08-S19 「제5회 한국청소년패널 학술대회」 (11.18)
 08-S20 「지역아동청소년 권리센터 시범사업지원단 2차 Workshop」 (11.24)
 08-S21 「이동·청소년 참여권 - 한·일 아동과 청소년의 참여권·아동과 청소년의 권리의식 실태」 (11.28)
 08-S22 「지역아동청소년 권리센터 시범사업지원단 3차 Workshop」 (12.22)

■ 학술지

- 「한국청소년연구」 제19권 1호 (통권 제48호) / 학술정보팀
 「한국청소년연구」 제19권 2호 (통권 제49호) / 학술정보팀
 「한국청소년연구」 제19권 3호 (통권 제50호) / 학술정보팀
 「한국청소년연구」 제19권 4호 (통권 제51호) / 학술정보팀

■ 청소년지도총서

- 청소년지도총서① 「청소년정책론」, 교육과학사
 청소년지도총서② 「청소년수련활동론」, 교육과학사
 청소년지도총서③ 「청소년지도방법론」, 교육과학사
 청소년지도총서④ 「청소년문제론」, 교육과학사
 청소년지도총서⑤ 「청소년교류론」, 교육과학사
 청소년지도총서⑥ 「청소년환경론」, 교육과학사
 청소년지도총서⑦ 「청소년심리학」, 교육과학사
 청소년지도총서⑧ 「청소년인권론」, 교육과학사
 청소년지도총서⑨ 「청소년상담론」, 교육과학사
 청소년지도총서⑩ 「청소년복지론」, 교육과학사
 청소년지도총서⑪ 「청소년문화론」, 교육과학사
 청소년지도총서⑫ 「청소년 프로그램개발 및 평가론」, 교육과학사
 청소년지도총서⑬ 「청소년 자원봉사 및 동아리활동론」, 교육과학사
 청소년지도총서⑭ 「청소년기관운영론」, 교육과학사
 청소년지도총서⑮ 「청소년육성제도론」, 교육과학사
 청소년지도총서 「청소년학 연구방법론」, 교육과학사
 청소년지도총서 「청소년학 개론」, 교육과학사

■ 한국청소년정책연구원 문고

한국청소년정책연구원 문고 01 「좋은교사와 제자의 만남」, 교육과학사

한국청소년정책연구원 문고 02 「행복한 십대 만들기 10가지」, 교육과학사

한국청소년정책연구원 문고 03 「집나간 아이들 - 독일 청소년 중심」, 교육과학사

한국청소년정책연구원 문고 04 「청소년학 용어집」, 교육과학사

■ 기타 발간물

한국청소년정책연구원 기타 발간물 01 「자녀의 성공을 위해 부모가 함께 읽어야 할 73가지 이야기」, 다솔



연구에 도움을 주신 분들



◆ 자문위원 ◆

김태준 한국교육개발원 · 연구위원

이윤석 서울시립대 도시사회학과 · 교수

박영신 인하대학교 교육학과 · 교수

이호영 정보통신정책연구원 · 책임연구원

연구보고 08-R02

**초·중·고·대학생 의식구조 비교에 의한
미래사회변동 전망 I**
- 세대관 및 교육·정보에 대한 인식을 중심으로 -

인 쇄 2008년 12월 22일

발 행 2008년 12월 29일

발행처 **한국청소년정책연구원**
서울특별시 서초구 우면동 142

발행인 이명숙

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 경성문화사 전화 (02)786-2999

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

구독문의 : (02) 2188-8844(연구정보지원팀)

ISBN 978-89-7816-732-1(93330)