

I. 서론

1. 연구목적 및 필요성
2. 연구내용과 방법

I. 서 론

1. 연구목적 및 필요성

본 연구는 급격한 사회환경의 변화로 다양한 청소년관련 문제가 발생하여 사회적 현안이 되고 있는 실정에서 청소년문제의 유형별 현황을 파악하고 주요 이슈에 대해서는 연구에 근거한 원인분석과 대책방안들을 검토하여 필요시 대안을 제시하는 것을 목적으로 한다.

흔히 ‘청소년문제’라고 하면 청소년일탈, 청소년비행과 동일시하거나 문제청소년을 상정하는 것이 일반적 경향이다. 그러나 현안이 되는 청소년문제는 보다 포괄적인 의미를 갖는 것으로 생각할 필요가 있다. 사회문제로서의 청소년문제라는 인식이 전제되어 있기 때문이다. 사회문제는 “판단하고 경험할 수 있는 사회의 한 측면”이라는 ‘객관적으로 실재하는 상황’(objective condition)과 그러한 상황에 대해 영향력 있는 집단이 가지고 있는 ‘주관적 관심’(subjective concern)이라는 두가지 요소를 갖는다(Henslin, 1990). 따라서 “사회에 존재하는 청소년들에 관련된 어떤 현상에 대해 영향력 있는 집단이 관심을 갖게 되는 경우”를 청소년문제로 규정할 수 있을 것이다. 이 점에서 청소년문제는 청소년비행 뿐만 아니라 청소년들의 일상생활과 활동, 고민, 가치관 등의 여러 측면에서 사회구성원들의 관심을 초래하는 모든 현상들을 포함하는 것으로 볼 수 있다.

경기도 화성 씨랜드 청소년수련원 화재와 인천 인현동 호프집 화재참사와 같은 청소년 안전사고, 청소년에 의한 살인과 자살, 가출, 약물오남용 등의 범죄행위와 문제행동, 청소년실업과 아르바이트 등에 따른 문제, 집단 따돌림, 학교폭력, 학교붕괴 현상 등과 관련한 현안, 음주, 영양, 체격, 체력, 식습관 등 청소년 건강문제, 머리염색, 오빠부대, 스타열병과 같은 생활문화적 차원의 문제, 청소년에 의한 부모와 교사에 대한 폭력, 체벌교사 신고,

청소년금지구역 지정, 청소년폭주족, 청소년집대부 고용, 10대 매매춘문제, 청소년연령과 인권문제 등은 청소년들이 고민하고 경험한 문제인 동시에 대표적인 청소년관련 사건과 이슈들로 사회문제화 되었던 것이다.

사회문제로서의 청소년문제에 대한 최근의 동향은 살인이나 환각제 흡입, 가출, 폭행 등의 범죄나 음주, 길거리 배회, 방황 등 청소년일탈행동이 지속적으로 발생하고 있는 가운데 폭주족 문제, 휴대폰사용에 따른 요금체납 등 형태와 방법에서 새로운 양상을 나타내고 있으며 일상생활과 문화적 차원에서는 기성세대와는 크게 다른 모습으로 이슈화되고 있다. 그 가운데에서도 특히, 컴퓨터 사용과 관련한 청소년문제는 최근에 대두된 대표적인 청소년관련 현안으로 논의되고 있어 주목된다.

전자오락, 게임중독, 음란물 접촉 등을 비롯하여 사이버스타, 사이버가수 등 사이버 증후군과 미성년 사이버매춘, 해킹, 음란복제물 판매, 사이버 도박, 성폭력, 컴퓨터 온라인(on-line)게임 상에서 선택한 캐릭터에 대한 사이버상 폭력이 오프라인(off-line)상의 폭력으로 연결되는 문제, 사이버교제가 현실교제로 이어지면서 생기는 일탈행동, 스캐너를 이용한 위폐제작 유통사건 등 청소년에 의한 컴퓨터관련 일탈행동과 범죄가 크게 사회문제화되고 있기 때문이다. 이와 같은 사이버 일탈 즉, 컴퓨터와 관련된 청소년문제는 다른 어느 세대보다도 컴퓨터활용 정도나 능력 등에서 앞서고 있는 청소년의 특성을 고려할 때 앞으로는 가장 중요한 청소년관련 사회문제로 될 것이란 점에서 유의할 필요가 있다.

이러한 인식에서 본 연구에서는 최근에 발생한 주요 청소년문제를 유형별로 현황을 개관하고, 그 가운데 앞으로는 주요 이슈로 논의될 몇가지 문제 중에서 청소년자살, 가출 등 대표적인 유형에 대해서는 원인과 실태를 분석하여 제시한다. 특히 컴퓨터 사용에 따른 ‘사이버 청소년문제’에 대해서는 청소년의 컴퓨터 사용의 순기능과 역기능이란 측면에서 실태를 분석하고 대책방안을 제시하기로 한다. 현안 청소년문제 중에서 특히 청소년의 ‘사이버일탈’ 문제에 대한 것은 보다 심층적으로 연구하는 것이다.

2. 연구내용과 방법

첫째, '사회문제로서의 청소년문제'라는 전체에서 최근의 청소년문제 발생현황을 개관한다. 어떤 종류의 문제가 어떤 양상으로 나타나고 있는지에 대해 전반적으로 알아본다. 청소년의 내적문제, 청소년에 의한 일탈행동 및 청소년인권침해와 같은 청소년에 관한 복지적 차원의 현안문제 등 몇가지로 유형화하고 유형별로 관련되는 문제의 내용별 주요현황을 정리하여 제시할 것이다.

둘째, 현안 청소년문제를 이해하기 위한 다양한 이론과 관점에 대해 고찰한다. 청소년문제에 관한 이론은 개인적 특성에 따른 원인론과 사회의 구조와 현상에 관련된 접근법들로 대별된다고 보고 그 내용을 고찰한다. 각 각의 이론들이 현안 청소년문제의 내용별로 그 관련성이 어떻게 나타나고 있으며 특정 문제에 대한 이론의 적용가능성을 전체적으로 조망함으로써 현안 문제의 원인이 이론적으로 어떻게 설명될 수 있는가를 알아보았다.

셋째, 앞서 파악한 현안 청소년문제의 주요 동향과 청소년문제의 원인을 설명하는 이론에 대한 이해를 바탕으로 지속적으로 나타나는 문제, 새롭게 대두되는 문제, 가장 크게 사회문제화 되었던 문제 등 몇가지 측면에서 대표적인 이슈라고 볼 수 있는 청소년자살, 가출, 사이버일탈 문제 등을 선정하여 해당 이슈에 대해서는 용어의 정의, 원인과 실태, 대책 등의 측면에서 보다 구체적으로 연구하여 제시한다. 청소년자살과 청소년가출은 지속적으로 대두되는 청소년의 내적문제 또는 청소년에 의한 일탈행동으로서 어떤 사회에서나 그리고 어느 시대에서나 일관되게 심각한 문제로 대두되고 있는 것이다.

네째, 현안 청소년문제 중에서 특히 청소년의 컴퓨터활용과 사이버공간을 통한 참여활동과 일탈행동에 대해서는 중점적으로 연구한다. 앞으로

청소년문제의 종류와 형태 등이 더욱 다양하게 전개될 것임으로 청소년의 전자오락과 게임 등의 컴퓨터 중독과 음란물 접촉 등의 사이버일탈과 해킹과 도박 등 사이버범죄에 대해서는 그 종류와 유형을 구분하고 문제실태를 보다 구체적으로 분석하기로 한다. 특히 이러한 청소년의 사이버일탈은 이론적으로는 어떻게 설명할 수 있는지를 앞서 논의된 청소년문제의 이론적 접근법에 대한 분석 내용을 적용하여 알아본다.

다섯째, 지금까지의 논의를 바탕으로 주요 청소년문제에 대한 정책방안을 제안함으로써 향후 나타날 다양한 청소년문제의 대책마련을 위한 시사점을 찾아본다. 청소년에 대한 관심은 역사적으로 시대상황과 사회변동양상 등에 따라 다양하게 표출되었으며 청소년문제에 대한 인식과 문제제기 또한 여러 가지로 나타나고 있다. 이런 점에서 최근의 청소년문제 동향에서 알 수 있는 특징들은 앞으로의 사회발전 전망에 비추어 새롭게 나타날 청소년문제를 진단하고 대응하는데 기여할 것이다.

연구방법은 국내외 청소년문제 관련 문헌과 최근 2년 간의 주요 신문기사의 내용을 알아보고 자문회의와 워크숍을 통해 전문가 의견을 수렴하는 것이 중심이 되었다.

첫째, 문헌 및 통계자료 분석이다. 국내·외 청소년문제 관련 문헌, 특히 최근의 청소년문제 실태에 대한 내용의 문헌을 수집하고 분석한다. 또한 청소년백서, 범죄백서, 사회통계 등 청소년문제 관련 통계자료를 분석하고 필요시 연구내용과 관련한 부분을 재정리한다.

둘째, 신문기사의 주요내용 분석이다. 국내 주요 일간지를 중심으로 청소년관련 보도내용을 정리하고 특성을 분석한다. 1999년 1월 이후 2000년 11월까지의 약 2년간을 분석대상으로 하고 월별, 주제별로 보도된 관련 이슈의 내용을 알아보는 것이다. 분석내용은 본 보고서의 제Ⅱ장의 2절 청소년문제의 대두현황을 집필하는데 활용되었으며 1999년 1월부터 2000년 11월까지 국내 주요 신문에 보도된 청소년관련 기사의 표제들은 월별로 정리하여 본 보고서의 뒤에 연구자료로서 첨부한다.

셋째, 전문가의 연구자문을 통한 의견수렴이다. 연구의 구체화와 내용의 심화를 위해 청소년문제 중에서 주요 현안에 대해서는 관련 교수, 연구원 등 전문가의 자문을 통해 의견을 수렴, 보완하고 특히 연구내용 중에서 사이버일탈에 대한 이론적 접근에 대해서는 전문학자의 의견을 적극 수렴하였다. 본 연구를 위해 연구자문을 해준 분들은 다음과 같다.

이용교	광주대학교 교수	자문 및 워크숍
김옥순	한국청소년문화연구소 실장	자문 및 워크숍
박진규	호서대학교 교수	연구자문
민수홍	천안대학교 교수	자문 및 워크숍
최윤진	중앙대학교 교수	자문 및 워크숍
서영창	동대청소년상담연구원 원장	자문 및 워크숍

연구자문의 주요 내용은 1) 연구제목과 과제성격에 대한 의견 2) 청소년문제의 개념적 범주에 대한 의견 3) 청소년문제 중에서 지속적으로 나타나는 문제, 새롭게 대두되는 문제, 가장 크게 사회문제화되었던 문제 등에 대한 의견 4) 청소년의 컴퓨터사용과 관련한 참여활동과 일탈행동을 주제로 하는 워크숍에 대한 의견 5) 기타 본 연구와 관련하여 도움이 되는 의견 등이었다.

넷째, 본 연구를 위해 연구자문을 해준 분들을 포함하여 현안 중점연구과제로 청소년의 컴퓨터활용과 사이버일탈에 관한 주제를 선정하여 2000년 7월 26일 세종문화회관에서 전문가 워크숍을 개최하였다. 주제발표를 위해 연세대학교 황상민 교수가 “인터넷문화와 청소년발달”, 김옥순 한국청소년문화연구소 실장이 “정보사회와 청소년 자아정체성”, 안동근 순천향대학교 교수는 “청소년의 인터넷활용과 유해정보”, 연구자인 천정웅 연구위원은 “N세대의 컴퓨터몰입과 사이버일탈” 등 4편을 준비하였으며 본 연구의 공동연구자인 경산대학교 한상철 교수를 비롯하여, 이용교 광주대학교 교수, 민수홍 천안대학교 교수, 서영창 동대청소년상담연구원장, 유승호 문화정책개발원 책임연구원, 최승훈 정보통신윤리위원회 연구원 등의 토론이 있었다. 특히 종합토론에서는 청소년층을 대표하여 청소년

년인권동아리 “참여와 나눔”의 정해준 대학원 학생과 ‘사이버유스(cyber youth)’ 편집장을 맡고 있는 박준표 학생이 참여하였다. 워크숍에서의 발표원고와 토론자들의 발표내용은 본 보고서의 뒤에 부록으로 수록된다.

한편 공동연구를 함께 수행한 연구진 전원은 연구실행계획서 발표 이후 자문회의와 워크숍 등의 공식 회의를 비롯하여 수차례의 연구실무자회의를 통해 연구주제를 공유하여 함께 논의하면서 연구내용별로 각자의 전문분야에 따라 분담하여 집필하였다. 제 I 장 서론과 제 VI 장 요약 및 결론을 포함하여 제 II 장의 1절 ‘현안청소년문제의 범주’, 제 III 장의 2절 ‘사회구조적 원인론과 하위문화적 이론들’ 및 제 V 장의 1절 ‘청소년 사이버일탈의 유형과 특성’은 천정웅 연구위원이 집필하였으며 공동연구자인 한상철 교수는 제 III 장의 1절 ‘청소년문제의 심리학적 원인’과 제 IV 장 ‘주요 청소년문제의 분석’ 전체 및 제 V 장의 2절 ‘가상공간 몰입과 청소년의 자아정체성’을 맡아 집필하였다. 임지연 연구원은 제 II 장의 1절 ‘현안 청소년문제의 대두현황’을 집필하고 신문기사 자료를 분석한 ‘언론보도를 통해 본 청소년문제’를 정리하였으며 현안중점연구로 수행된 ‘청소년의 사이버일탈’과 관련한 워크숍을 맡아하였다.

Ⅱ. 현안 청소년문제의 대두

1. 현안 청소년문제의 범주
2. 청소년문제의 대두 현황

II. 현안 청소년문제의 대두

본 연구의 주제인 “현안 청소년문제”는 특정 주제를 명시하고 있는 것이 아니라, 당초 오늘날의 급격한 사회환경의 변화로 예기치 못한 다양한 청소년관련 문제와 현안들이 발생하여 사회적 관심을 불러일으키고 있다는 인식에서 특정 시기에 크게 “사회문제로 대두되는 청소년문제”를 포착하여 그 현황과 실태를 신속히 진단하고 문제의 원인을 분석, 대안을 제시하는 것으로 기획된 것이다. 따라서 여기서의 “현안 청소년문제”라는 것의 의미는 “현안이 되고 있는 - 즉, 현재(currently) 사회적으로 대두·논의되는(issued) - 청소년관련(youth related) 사안으로서의 문제 (affairs, matters)”를 말하는 것으로 정의될 수 있다. 청소년문제라는 용어를 쓸 때 흔히 생각되는 청소년비행, 문제행동 등의 일탈적 상황 뿐만 아니라 청소년의 고민과 의식, 일상생활 및 최근의 청소년관련 화재사고에서 보는 바와 같은 사회적으로 관심이 된 사건 사고 등을 포함하는 청소년관련 현안(current issues) 전반을 연구의 대상으로 삼고 있는 것이다. 이런 점에서 이와 같은 종류의 연구과제는 통상 그 때 그 때 발생하는 주요 이슈들에 대해 즉시적, 단기적으로 전문성있는 접근을 시도함으로써 청소년연구에 대해 사회일반이 가지고 있는 기대에 부응하는 방향으로 수행될 필요가 있다.

그러나 연구과제 수행상의 현실적 이유로 제한된 수의 연구자들이 이를 수행함으로써 연구주제가 제기하고 있는 예상되는 많은 다양한 청소년 관련 이슈를 포괄하지 못하고 일반적으로 ‘청소년문제’라는 용어를 쓸 때 논될 수 있는 개념적 범위에서 접근하게 되었다. 따라서 다양한 ‘현안(current issues)’ 중에서 몇가지 주제만을 선정하여 개관하는 시도가 이루어지게 되었다. 여기에서는 우선 이러한 측면에서 본 연구에서 전제하고 있는 “현안 청소년문제”가 어떤 범주에서 논의될 수 있는 가를 간단히 언급하고 지난 2년간 대두되어온 청소년문제의 대강의 현황을 개관하기로

한다.

1. 현안 청소년문제의 범주

1) 본 연구에서의 청소년문제의 범주

앞서 언급한 대로 본 연구에서의 ‘청소년문제’라는 용어는 “현안이 되는 청소년관련 사안으로서의 문제”라는 의미를 갖는다. ‘현안 청소년문제’라는 말은 청소년이 내면적으로 갖고 있는 고민이나 가치의식 같은 ‘청소년의 내적문제’를 의미하기도 하고 청소년비행, 범죄 등 청소년일탈과 문제행동으로 논의되는 ‘청소년에 의한 일탈행동’이 있을 수 있다. 그러나 앞서 제기한 화재사건이나 청소년실업 문제 등은 청소년이 내재적으로 가지고 있거나 청소년에 의해 초래되었거나 발생한 문제가 아니지만 그 사안들이 청소년들과 관련하여 크게 사회문제화되었다는 점에서 또 다른 의미의 ‘청소년에 관한 복지적 현안문제’의 차원이 있음을 알 수 있다.

본 연구에서는 청소년문제의 개념을 서론에서 규정한 바와 같이 “사회에 존재하는 청소년들에 관련된 어떤 현상에 대해 영향력 있는 집단이 관심을 갖게 되는 경우”로 규정하고 있으며 이 점에서 청소년문제의 범위는 역시 위에서 말한 ‘청소년에 의한 일탈행동’을 중심으로 논의될 수 있을 것이다. 그러나 청소년문제라는 용어에 대한 개념이 여러 가지로 - 아마도 연구자의 수만큼이나 다양하게 내려지고 있다는 점에서 “현안 정책연구”의 관점에서 이에 관한 체계적 이해를 시도하기로 한다. 흔히 ‘청소년문제’를 언급하지만 모두가 같은 개념으로 이해한다고 보기 어려운 실정이라면 청소년연구에서 갖는 개념적 차이와 주제에 대한 인식의 차이를 분명히 하고 선입적 의식들에서는 자유롭고 명확하게 되는 것이 필요하다는 생각이다.

첫째, '청소년의 내적문제'라는 개념은 '청소년에 의한 일탈행동'이 본인 이외의 다른 사람에게 피해를 준다는 점에서 구분될 수 있는 청소년 본인이 갖는 내면적 차원의 문제로 볼 수 있다. 청소년의 신체적·정신적 고민과 우울, 자살, 섭식 장애 등과 같은 류의 문제가 여기에 포함되는 것으로 볼 수 있다. 비행, 행동장애, 반사회적 행동은 문제를 "행동화"하는 것이기 때문에 외형적인 것(externalizing)으로 간주되는 반면, 정신적인 장애와 같은 유형의 문제는 그것이 내적으로 지향된다는 점에서 내향적인 것(internalizing)으로 간주된다(Achenbach & Edelbrock, 1981). 이런 문제들은 청소년기 동안 증가되는 내재적 반응의 대표적인 예이다. 약물과 알코올의 사용도 '행동화'의 형태일 수도 있지만 이러한 물질을 청소년들이 불쾌한 상황이나 감정으로부터 회피하기 위해 또는 탈출하기 위해 사용할 경우 문제의 내재화를 반영하는 것으로 볼 수 있다. '청소년의 내적 문제'도 관찰되는 측면에 따라서는 행동적 측면, 정서적측면, 인지적 측면을 토대로 규정하기도 하고 외적문제행동과 밀접히 관련되어 있음이 관찰되기도 한다.

폭력이나 절도, 가출 등과 같은 청소년의 외현적 문제행동은 그것이 일시적일 수 있고, 어떤 계기로 인하여 제거되거나 사라짐으로써 문제행동 이전의 생활로 회복될 수 있다. 그러나, 정신적 장애는 자신의 심리적 고통은 물론 다양한 외적 문제행동을 강화시키거나 확대시키는 결과를 초래함으로써 그 심각성과 폐해가 매우 크다고 할 수 있다. 또한 청소년기의 내적 문제행동은 외적 문제행동과 상호 결합되어 있으며, 양방적 작용에 의해 문제행동을 상호간에 강화시키는 작용을 한다. 예를 들어, 심리적 고통과 우울을 탈피하기 위하여 가출을 시도한 청소년을 생각해 보자. 이 청소년은 가출 이후 우울에서 탈피하기보다 일반적으로 더욱 심각한 우울증을 겪게 된다. 심각한 우울증은 가출후 비행행동이나 자기 문란행위 등의 개입 가능성을 강화할 것이며, 이것은 또다시 공황이나 극단적 우울증으로 발전하여 종국에는 자살과 같은 극단적인 행동을 선택할 수도 있다.

이러한 시나리오는 가상이라기보다 현실성이 매우 높은 것으로 많은 연구자들에 의해 밝혀지고 있다(한상철, 1999).

둘째, '청소년에 의한 일탈행동'의 유형이 있다. 일반적으로 일탈(deviance, deviant behavior)은 모든 규칙 및 규범 위반행위를 의미하여 형법을 위반한 행위인 범죄(crime)를 포함하는 것으로 이해된다. 협의적 개념으로 사용될 때에는 법에 의해 규제되는 범죄를 제외한 규칙 및 규범 위반행위를 일컫는 것으로 본다(박병식 외, 1999).

존 헤이건(John Hagan)은 이러한 규범위반 행위를 그러한 행위들로 인한 사회적 피해에 대한 평가, 사회적 반응의 심각성, 규범에 대한 합의 정도를 기준으로 다음과 같은 4가지로 유형화한 바 있다(Hagan, 1987). 첫째는 합의범죄(consensus crimes)로서 살인, 강도, 강간 유괴, 절도 등 전통적인 약탈 및 폭력범죄들과 같이 사회구성원 등이 그 행위가 범죄를 구성한다는 것에 대해서 특별한 이의를 표하지 않는 유형이다. 둘째는 갈등범죄(conflict crimes)로 이 행위유형에 속하는 행위도 형법에 의해 범죄로 규정된다. 사회적 피해의 정도는 합의범죄 다음으로 크며 사회적 반응도 상당히 부정적일 수 있다. 그러나 인공유산, 안락사 등의 예와 같이 그것이 범죄냐 아니냐에 대해 논쟁적인 여론이 존재하는 행위유형이다. 셋째는 사회적 일탈(social deviations)의 범주에 넣을 수 있는 행위들이다. 부모나 교사에 대한 반항, 음주, 흡연, 유흥업소 출입, 패싸움, 불량씨클 가입, 오토바이 폭주 등과 같이 지위비행(status offenses)에 속하는 행위들이 대표적인 예이다. 사회적 관습이나 전통, 에티켓, 또는 조직의 규율, 학교의 학칙 등을 위반하는 행위이며 범죄행위만큼 강한 반응이나 제재가 부여되는 것은 아니지만 여전히 부정적인 사회적 반응을 이끌어 내고, 어떤 경우에는 형사사법기관 이외의 시설에 수용되거나 형사처벌이 아닌 형태의 처벌을 받기도 한다. 넷째는 사회적 다양성(social diversions)의 범주에 드는 행위유형이다. 청소년이 귀찮기 등을 통해 주위사람들의 관심을 끄는 것과 같이 개성을 지나치게 표현하는 행위를 하는 경우를 예로

들수 있다. 일반적인 평범한 행동에서는 조금 벗어나 사회적 논란이 되기도 하지만 그것 때문에 사회적 처벌을 받지 않는다.

일탈에 관한 이러한 유형화는 본 연구에서의 청소년문제의 개념적 범주를 정하는데 있어서 일탈행동의 유형에 무엇이 포함될 수 있는가에 대해 시사점을 주는 것으로 볼 수 있다. 위에서 든 헤이건(John Hagan)의 일탈개념의 4가지 유형은 일탈행위가 일련의 연속선상에 순서대로 위치시킬 수 있는 범주를 가지고 있음을 말해준다. 즉, 일탈 개념의 한 극단에는 범죄행위로 규정되는 행위들이 있고 또 다른 극단에는 사회적·개인적으로 별로 피해가 없는 행위가 있으며 그 중간에 행위에 대한 평가가 다양하게 나타날 수 있는 행위들이 있는 것이다.

이렇게 보면, '청소년에 의한 일탈행동'은 살인이나 해킹 등 행위에 대한 처벌이나 규제 등의 사회적 반응이 매우 강하고 사회적 피해정도가 큰 '범죄행위'로 규정되는 것에서부터 가출, 폭주, 컴퓨터를 이용한 불건전 정보유포 등 중간수준의 일탈행위 및 위에서 예로든 귀뚱기 등과 같은 '문화적 일탈행위' 또는 컴퓨터게임에 지나치게 빠지는 인터넷몰입현상 등과 같이 다른 일탈현상에 비해 부정적 반응이 상대적으로 약하고 물질적인 피해가 별로 없지만 사회적으로 청소년에 대한 관심을 끄는 행위 등이 포함되어 있음을 알 수 있다.

셋째, 우리가 '현안 청소년문제'라고 하는 용어에는 청소년의 내적 문제도 아니면서 청소년에 의한 일탈행동에도 포함되지 않는 사안(affairs, matters), 즉, '청소년에 관한 복지적 문제'가 있다. 청소년실업과 같이 사회 구조적으로 청소년이 피해자가 되는 경우, 아동 학대, 결식에서 보는 바와 같은 청소년인권 침해사례, 청소년이 피해자가 된 화재사건 등에서 보는 바와 같이 청소년에 대한 사회적·정책적 관심을 크게 제기한 현안 문제(current issues)들이 분명히 있는 것이다.

특히 우리의 경우, 청소년관련 화재사건은 국가적 청소년정책발전의 주요한 계기가 되는 현안으로 작용하여 왔음은 역설적이지만 사실이다.

대표적 예의 하나로 1983년 4월 18일에 있었던 '대구 디스코홀 화재사건'과 1984년 2월 3일에 있었던 '석관동 맥주홀 화재사건'은 청소년문제에 대한 국민적 여론과 언론의 반응을 크게 일으키면서 청소년정책의 개선방안에 대한 논의를 활성화 시킨 계기를 가져다주었다. 대구 디스코 홀 화재사건으로 미성년자의 유흥업소 출입이 사회문제화 되자(한국일보 1983. 4. 19), 당시의 청소년대책위원회는 사건 직후에 회의를 개최하고(4월 27일) '1983년도 청소년대책'의 주요 내용 8가지 중에서 첫 번째로 "청소년 유해환경의 정화에 역점을 두어 무도 유흥업소의 영업시간을 제한, 1983년 4월 25일부터는 24시까지로 조정하고 출입자 연령확인을 의무화하는 동시에 업태 위반업소에 대한 처벌을 강화한다"고 하였다. 그런데 석관동 맥주홀 화재사건이 나자 일간신문들은 일제히 톱기사로 보도하고 '대구 디스코홀 화재사건의 재판'이라고 규정짓고, 당국의 무관심과 무책임을 비판했다(동아일보, 1984. 2. 4). 이에 당국은 무언가 획기적 조치를 취하지 않으면 안되게 되었다. 이와 같이 유흥업소 화재사건으로 인한 청소년현안으로 청소년문제의 심각성을 국민적 관심사로 대두시켰으며 이에 따라 국가에서는 '청소년문제 개선 종합대책'을 수립하게 되었던 것이다(이용교, 1995).

최근에 발생한 씨랜드 화재참사(1999년 6월 30일)와 인천 호프집 화재사건(1999년 10월 30일)의 경우에도 청소년문제에 대한 국민적 관심을 환기하면서 다양한 대책들을 마련하게 되는 계기가 된 청소년현안이었음은 물론이다. 그러나 여기서 우리가 유의할 것은 화재사건이 방재에 대한 행정감독 소홀 등의 단순한 화재사건이 아니라, 그 희생자의 대다수가 어린이 또는 청소년이었으며 후자의 경우에는 특히 장소가 호프집이었고 그곳에서 학생들이 흡연과 음주를 한 것이 더욱 중요한 '문제'가 되었다는 점이다. 따라서 이러한 유형의 '청소년현안'에는 그 원인과 실태분석의 논의에서 앞서 언급된 '청소년의 내적문제'와 '청소년에 의한 일탈행동'이란 측면이 직·간접적으로 관련되어 있는 점을 간과할 수 없다.

이 점에서 우리는 “현안 청소년문제”의 개념적 범주를 전체적으로 조망하는 경우에도 실제로는 ‘청소년에 의한 일탈행동’이 청소년문제 이해를 위한 중심 개념이 되고 있음을 알 수 있다. 일반적인 청소년문제의 논의가 범죄, 비행, 문제행동 등의 개념을 중심으로 하는 것이 지배적인 것도 이와 관련되는 것이다.

2) 청소년문제의 개념적 논점들

여기에서 우리는 청소년문제의 개념적 논의와 관련하여 몇가지 먼저 검토되어야 할 용어와 논의들을 고찰해 볼 필요가 있다.

첫째, 청소년문제에 대한 개념적 논란은 청소년문제에서 ‘문제’를 어떻게 규정할 것인가와 관련된다. ‘문제’는 ‘바람직하지 못한 상태’로 기술하기도 하고 ‘무엇이 충족되지 못한 상태’로 기술되기도 한다(Hoghughi, 1992). 우선 문제를 ‘바람직하지 못한 상태’로 규정할 경우, ‘문제’로 인해 사회의 구성원들은 그들이 속한 사회로부터 느낄 수 있는 질서감, 가치관 등이 위협받게 되고 사회는 문제에 대응하고 개선하기 위해 개입한다. 청소년문제 중에서 가출이나 절도, 반사회적으로 표현된 공격성 같은 것들은 사회의 질서감이나 가치관 등을 위협하는 요소들이며, 이 경우 사회는 다양한 방법으로 개입한다.

문제가 ‘무엇이 충족되지 못한 상태’를 의미하는 경우는 청소년문제 중에서 ‘공부를 잘하고 싶은데 안된다’, ‘친구를 사귀고 싶은데 사귄수 없다’ 등을 예로 들 수 있다. 이러한 문제는 ‘공부를 잘하는 상태’ 또는 ‘친구를 쉽게 사귄 수 있는 성격이나 조건’과 같은 이상적인 상태에 비추어 볼 때 ‘부족한 상태’를 의미하며, 문제를 느끼는 사람들에게 무엇이 또는 어떤 요소가 ‘필요’한지에 대해서 전자의 경우보다 다소 명시적으로 표현된다(청소년대화의 광장, 1994).

둘째, 청소년문제를 개념화하는 일은 청소년의 ‘바람직하지 못한 상

태'나 '충족되지 못한 상태'의 원인이 어디에서 귀인하는 것인지를 결정하는 것과도 관련이 있다. 의학에서는 문제의 원인을 신체부분의 결핍된 조건 등과 같이 비교적 구체적인 것에서 찾을 수 있지만 인간의 마음과 행동을 다루는 사회과학의 학문영역에서는 문제의 원인을 설명하는 방법이 학문체계에 따라 달라지고 같은 학문체계 내에서도 학자와 이론에 따라서 다르게 규정한다.

셋째, 청소년문제의 개념은 또한 문제를 규정하는 사람이 누구인가에 따라서 달리 규정된다. 청소년들이 생각하는 문제, 부모나 교사 혹은 전문가 등이 생각하는 문제가 다를 수 있는 것이다. 많은 경우 부모나 청소년 지도자의 입장에서 본 청소년문제가 청소년들 자신의 입장에서는 전혀 문제가 아닌 경우가 많다. 문제해결 노력을 함에도 불구하고 청소년들의 입장에서는 오히려 자신들을 제대로 이해하고 있지 못하다는 느낌을 주는 경우도 있으며 같은 부모나 지도자 집단에서도 무엇을 문제로 보는지와 청소년에 대한 이해 수준 등에 따라 방식이 다르게 나타나기도 한다.

넷째, 일반적으로 청소년문제라고 하는 경우 우리는 성인적 관점에서 문제라고 하는 것이 전제되어 있음을 유의해야 한다. 어른들이 청소년문제를 규정하고 제재를 가하고 선도하고 교정하려고 하는 것이다. 성인입장에서는 청소년은 신체적·정신적으로 아직 미숙하여 생활에 책임을 질 수 없으며 따라서 법에 저촉되는 문제가 생기기 전에 통제하고 예방하려고 한다. 이 경우 기득권을 가지고 있는 성인집단이 규정하는 청소년문제는 그 대상이 되는 집단의 성격을 왜곡할 가능성이 있음을 인식할 필요가 있다.

다섯째, 청소년문제는 행위자의 연령과 성별, 사회와 문화권의 관습과 가치 및 시대변화 등에 따라 구체적인 내용을 달리할 수 있다. 지난 세대에 중요했던 문제가 오늘날은 더 이상 큰 문제가 아닐 수 있고 십년 전에 문제로 규정되지 않은 것이 지금 중요한 문제로 부각되기도 한다. 교복을 입고 통일된 머리모양을 하고 학교에 다닌 시대에 비해 오늘날은 옷차림,

머리모양 등으로 부모와 갈등을 겪는 청소년이 많이 있는 것도 이러한 예로 들 수 있다.

여섯째, 청소년의 내적문제에 속하는 것이라고 해도 모두가 사회적으로 관심을 받는 청소년문제는 아닐 수 있다. 청소년문제에 대한 포괄적 정의와 사회문제로서의 청소년문제의 차이점에 대한 이해가 필요하다. 모든 청소년문제가 사회문제화될 수 있는 가능성은 항상 있지만 청소년들 자신들의 고민 또는 문제라고 생각하는 것이 다 사회문제는 아닌 것은 분명하다. 서론에서 살펴본 바와 같이 ‘사회문제’가 된다는 것은 객관적인 행위나 사실의 존재가 있어야 함은 물론 대다수의 구성원들이 그 문제에 대해 우려하는 집단적 관심과 공동의 노력으로 변화시키기를 원해야 하기 때문이다.

일곱째, 청소년문제에 대한 개념이 이렇게 다양하게 논의될 수 있음에도 불구하고 일반적인 경우 청소년문제는 문제행동, 청소년비행(delinquency) 또는 일탈행동(deviant behaviour)이란 말과 같은 뜻으로 쓰거나 비슷한 개념으로 이해되고 있음을 부인할 수 없다. 청소년문제는 여러 형태의 문제행동으로 드러난다. 여기서 문제행동은 사회적으로 나쁜 영향을 주거나 사회적 관계를 불편하게 하는 일탈행동, 범죄행위들을 모두 지칭하는 개념이다. 유사한 개념으로 이상행동, 탈선행동, 부적응행동 등을 들 수 있다(최윤진 외, 1990).

여덟째, 청소년문제에 대한 인식과 시각이 종전의 성인중심에서 최근에는 청소년중심으로 바뀌고 있다는 점이 주목된다. 요즘 사회문제가 되고 있는 청소년폭력이나 집단따돌림 등 청소년문제는 그 원인과 대책을 청소년 스스로가 더 잘 알 수 있다. 따라서 청소년 스스로 청소년문제를 인식하고 해결할 수 있도록 적극적인 지원을 해야 한다는 인식이 지배적이다. 청소년문제를 피상적으로 접근하는 것이 아니라 문제의 주체인 ‘청소년참여’를 소홀히 함으로써 청소년문제의 본질을 제대로 규명하지 못하였다는 것이다.

오늘날의 청소년들은 문맹, 조혼, 노동으로부터 해방되었지만, 여전히 보호받아야 할 대상, 풍기문란, 불량화라는 낙인으로부터 자유롭지 못하다. 오늘날 청소년들은 미래의 희망일 순 있어도 지금 당장 책임있는 성인이 되길 기대받지 못하고 있다(김현철, 1999). 청소년문제의 근본적인 원인은 청소년들 자신에게 있는 것이 아니라 사회에 있다는 인식을 간과해서는 안된다. 청소년정책은 주체로서의 청소년이라는 '청소년참여' 패러다임으로 전환해야 한다는 것도 이러한 맥락에서 비롯된 것이다(천정웅, 1998). 특히 정보화시대의 진전과 더불어 청소년들의 집단적인 목소리가 사이버공간을 통해서 나오고 있다는 점에서 이제 청소년들이 '성인의 문제'에 대해 규정하고 해결점을 제시하게 될 수도 있으며 적어도 더 이상은 일방적으로 성인들이 규정하는 '청소년문제'가 청소년들에게도 그대로 받아들여지지 않는 것을 것이라는 말이 설득력을 갖는다(윤옥경, 2000).

2. 청소년문제의 대두 현황

청소년문제와 관련된 개념적 논의를 통해 청소년문제의 일반적 의미는 일탈행위, 비행 또는 문제행동이라는 용어와 유사하게 사용되고 있음을 알 수 있다. 그러나 여기에서는 '사회문제로서의 청소년문제'라는 포괄적인 의미로 이해하고 지난 2년간의 언론보도를 통해 나타난 여러 유형의 청소년문제 가운데 오늘날 가장 빈번히 나타나고 또 그 심각성이 높아져 간다고 여겨지는 문제들을 중심으로 개관하기로 한다.

최근의 청소년문제 대두 현황을 개관함으로서 어떤 종류의 문제가 어떤 양상으로 나타나고 있는지에 대해 전반적으로 알아보는 것이다. 본 연구에서 분석한 최근의 언론보도내용은 그 주제가 매우 다양하며 보는 시각도 여러 가지로 나타나고 있음을 알 수 있다. 여기에서는 본 연구에서 제시한 개념적 구분에 입각해서 청소년의 내적문제, 청소년에 의한 일탈

행동문제 및 청소년에 관한 복지문제 등 3가지로 크게 구분하여 제시하기로 한다.

1) 청소년의 내적 문제

청소년의 내적문제와 관련하여 청소년의 무기력감과 우울증, 소외감 등 정신적 문제, 청소년의 음주, 영양, 체격, 체력, 식습관 등 건강관련 문제가 특히 많이 제기되었다. 특히 청소년 자살문제는 1998년을 전후한 최근의 경제난과 학업성적, 가정문제 등과 관련하여 지속적으로 사회문제로 대두되었다. 우울(depression)은 청소년기의 매우 공통된 현상이며 신체상의 왜곡이 수반되는 섭식과 비만 문제는 우울과 동시에 발생하는 것에 일반적이다. 자살은 우울과 관련한 비극적인 상황이기도 한 것이다.

첫째, 청소년흡연과 음주에 관한 이슈는 꾸준히 제기되는 현안의 하나이다. “우리나라 고3 세계최고 골초, 세계최고 청소년 흡연을 충격, 중학생 10명중 4명 음주경험, 고교생 10명중 4명이 흡연, 중고생 상당수 초등학교때 흡연시작, 중고생에 술권하는 사회” 등과 같은 표제로 지속적으로 사회문제화되고 있다.

둘째, 청소년문제 가운데, 다수의 청소년이 갖고 있는 문제이면서도 사회의 주목을 크게 받고 있지 못하는 것으로 청소년의 무기력감과 우울증을 들 수 있다. 무기력감은 활력이 없고 불만과 무의미한 상태 속에서 정체하면서 현실적 대안없이 이상론적 사고에 빠져들거나 컴퓨터나 오락에 탐닉하게 만든다. 우울증은 청소년기의 공통적인 것으로 사춘기시기를 중심으로 극적으로 증가하며 종종 다른 문제들과 관련된다. 청소년기에 우울과 동시에 발생하는 가장 공통적인 문제는 신체상의 왜곡이 수반되는 섭식과 비만문제이다. 자살은 우울과 관련한 가장 비극적인 상황으로 논의되기도 한다.

셋째, 영양섭취 불균형, 여중·여대생 식습관 실태 문제점과 다이어트

등과 같은 문제가 제기되었고 초·중·고교생들이 체격은 커지고 있지만 체력은 떨어지고 있다는 것이 보고되었다. 특히 10명 중 4명이 시력 이상이 나타나고 있으며 표준체중보다 50% 이상 몸무게가 더 나가는 '고도비만' 학생도 1천명당 6명꼴로 나타나고 있는 것으로 조사한 보도가 있었다. 매년 등 대기오염 악화로 축농증, 편도선 비대 환자도 전체 학생의 3%를 차지했다(중앙일보 2000. 2. 24).

네째, 청소년문제로서 청소년자살은 전체 자살에서 차지하는 비율이 점차 증가되고 있으며 최근 들어 급격히 증가되는 양상을 나타내었다. 교육부가 매년 집계해 국회에 제출한 국감자료에 따른 자살학생 현황을 보면 1985년 113명, 1988년에 126명이던 것이 1996년 3월부터 1997년 2월까지 1년동안 중학생 66명, 고등학생 125명 등 총 191명이 자살한 것으로 집계되고 있다. 청소년자살의 원인으로서는 평소에 건강한 청소년도 급작스러운 가족해체나 심각한 학교생활로부터의 소외 등 사회통합의 기반이 무너지거나 악화될 때 자살충동을 느끼거나 감행하는 사례들이 많다. 부모나 형제의 관심과 애정이 부재한 가운데 이들을 대체하는 대화할 만한 교사, 이웃, 친구들을 찾지 못할 때 극도의 소외와 고립을 경험하고 절망하며 자살을 택하는 경우가 많다는 것이다(최윤진, 1998).

2) 청소년에 의한 일탈행동

청소년에 의한 일탈행동과 관련하여 살인과 폭력 등의 '범죄행위'로부터 가출과 10대 매매춘, 원조교제 및 폭주행위에 이르는 중간 수준의 '사회적 일탈'이 지속적으로 나타났으며 머리염색과 귀뚫기, 오빠부대, 스타 열병, 매니아 팬 현상 등과 같은 '문화적 일탈행위'도 사회문제로 많이 논의되었다. 특히 머리염색문제는 학생들의 두발자유화 요구운동으로 확대 전개되면서 요즘 논란이 되고 있다.

(1) 청소년범죄

첫째, 청소년범죄로 가장 주목을 받은 것으로 2000년 5월에 발생한 대학생 아들이 부모를 살해한 뒤 토막내 집 부근 쓰레기통에 버린 사건과 10대 청소년이 같은 아파트에 살고 있지만 전혀 관계없는 여학생을 살해한 사건이다. 청소년범죄에 속하는 살인, 강도 등의 청소년문제 사례는 이 밖에도 “열두살 소년이 다섯 살배기 살해, 청소년 음주 꾸짓자 폭행후 생매장한 20대 둘 영장, 죽음부른 폭력생일파티, 가출 10대 소년 2명이 앵벌이시키려 여아유괴, 고교생이 도박자금 마련위해 택시강도, 고교생 교내 흉기 살인극-하급생과 시비끝 가슴절러” 등의 제목으로 언론에 보도됨으로서 사회문제화하였다.

특히 명문대생이 부모를 토막살인한 사건은 그가 지극히 평범하고 온순한 성격인데다 부모의 무관심과 꾸지람을 참지 못해 범행을 저질렀다는 점에서 더욱 충격적이었다. 경찰청에 따르면 97년 796건의 패륜범죄가 98년 총 1160건으로 45.7%나 늘어났다. 1999년에는 1379건으로 전년대비 18.9% 증가했다(조선일보 2000. 5. 24). 중학교 3학년인 15살 최모군은 처음보는 여중1학년생을 흉기로 살해한 사건도 그 범행동기는 10년동안 술만 마시면 행패를 부리는 아버지가 범행당일에도 어머니에게 행패를 부리자 순간적으로 흉기를 들고 뛰쳐나와 생면부지의 여학생에게 분풀이를 했다는 점에서 크게 논란이 되었던 문제였다.

둘째, 청소년문제와 비행은 논의할 때 가장 심각하면서도 광범위한 주제가 청소년폭력이다. 최근 학생범죄의 유형별 분포에서도 폭력범이 36.4%로 가장 많이 나타나고 있으며 학교폭력의 경우도 매년 급속히 증가하고 있다. 흡연이나 음주, 가출 등은 그 행위가 청소년이기 때문에 문제시되는 지위비행의 성격을 내포하고 있지만, 폭력은 어떤 연령기에서도 문제시되는 것으로 청소년폭력은 어떤 형태의 것이든 그리고 그것을 어떻게 개념 규정하든 궁극적으로 인간의 존엄성과 생명의 소중함을 무시하는 행위라는 점에서 다른 어떤 문제행동보다 심각한 것이다. 갈수록 흉포화

되어 가고 있는 청소년폭력으로 인해 중·고등학생은 물론 초등학생들까지도 공포에 떨면서 “학교 가기가 무섭다”고 호소하고 있는 실정이다.

청소년폭력이 심각한 또 다른 이유는 이러한 행동이 청소년기에만 국한되는 현상이 아니라 아동기의 성격특성에서 비롯되어서 청소년기를 거쳐 성인기에까지 지속되고 있다는 점이다. 청소년폭력 중에서 특히 학교폭력의 경우, 대검찰청 발표에 따르면 1993년 5,470건이던 적발 건수가 1994년에는 6,700건, 1995년에는 10,113건, 1996년에는 18,185건, 1997년에는 39,885건으로 매년 급속히 증가해 왔다. 이 외에도 교육부에서 전국의 중·고등학교를 대상으로 피해자보고 방식의 전수조사를 실시한 바에 따르면 1997년도 학교폭력 피해학생은 총 239,242명으로 전체 중고생 4,517,008명 중 5.3%를 차지하고 있다.

셋째, 청소년폭력과 관련하여 또하나 지적할 것은 청소년에 의한 집단따돌림현상이다. 집단따돌림이란 같은 학교 학생들 간에 일어나는 일로써, 여러 명 또는 우월한 위치에 있는 한 명의 학생이 약한 입장에 있는 학생을 지속적으로 괴롭히고 괴롭히는 것을 말한다. 이러한 집단따돌림 현상은 그 양상에 있어서 다양성을 보이고 있을 뿐만 아니라 그 발생 빈도에 있어서도 심각한 정도에 이르고 있다. 최근 한국청소년개발원이 1999년 7월에 전국의 중고생 1,088명을 대상으로 실시한 결과에 따르면 지난 1년간 집단따돌림 피해를 입은 청소년은 19.3%이고, 이중 지속적인 피해를 입은 청소년은 8.3%인 것으로 나타났으며, 성별로는 남자보다 여자의 피해가 많고, 교급별로는 고등학생보다 중학생의 피해가 많은 것으로 나타났다(한준상 외, 1999).

집단따돌림 현상은 다음 몇가지 점에서 다른 청소년문제와는 구별되어 그 예방과 지도가 쉽지 않다는 특징을 갖고 있다. 즉, 집단따돌림은 ① 지속적 상호작용을 전제로하는 집단 내에서 발생하는 행위로서 접촉 자체의 차단이 원천적으로 불가능할 뿐만 아니라 ② 다양한 형태로 일상화되어 있어 구체적 실상이나 증거를 포착하기가 힘들며 ③ 차후의 보복에 대

한 우려로 피해자 측이 고통을 당하고 있다는 사실을 애써 은폐하고자 하며 ④ 보다 결정적으로는 다수의 소수에 대한 행위라는 점에서 잘못을 피해자 측에 전가시키려는 경향이 크기 때문이다(박진규, 1999).

○ 친구는 때리고 선생님은 방관 : 기합을 준다면 옆드려 뺄처를 시키고 뺄을 때렸습니다. 선생님은 이를 보고도 아무말 없이 그냥 가버렸습니다. 학교 다니기가 너무 싫습니다.” 최근 광주의 한 실업계 고교생이 대검찰청 인터넷 홈페이지에 개설된 ‘자녀 안심하고 학교보내기 운동’ 사이트에 올린 글이다. 고교 1학년인 A군은 ‘학교폭력’이란 제목의 이 글에서 그동안 자신이 겪은 학교폭력의 실상을 고발했다. “얼마전 한 친구는 같은 반 B에게 5000원을 빼앗겼습니다. B는 ‘우리반 친구들의 주머니를 다 뒤졌다’고 자랑하고 다닙니다.” A군은 또 “어떤 친구는 걸핏하면 ‘죽고싶냐’고 협박하고 과자를 사오라고 시킨다. 눈에 거슬리면 무조건 주먹을 휘두른다”고 털어놨다.(…후략…) (동아일보 2000. 1. 12. 30면).

○ 경호없이는 학교못가 : 학교에서 ‘집단 따돌림’(왕따)으로 고통을 겪는 초등학교 6학년생 자녀를 보다 못한 부모가 경호원을 고용해 학교생활을 밀착 감시-보호하기에 이르렀다는 보도에 우리는 할말을 찾기 어렵다. 왕따 피해는 지금 전국의 각급 학교에서 일상적으로 벌어지는 현상이다. 전체학생 중 30~40%가 왕따당한 경험을 갖고 있으며 피해학생의 10%가 자살충동까지 느꼈다는 법원의 조사보고서가 이를 간접 입증한다. 반복되는 집단 괴롭힘에 참다못한 초등생이 스스로 목숨을 끊은 사건까지 발생했는데도 교육당국은 근본적 해결책을 제시하지 못하고 있는 상태다. 이번에 학교측이 “누구나 한번쯤 겪는 일이니 참아라”고 했다는 학부모 주장은 바로 학교의 무책임을 말해주면서 동시에 근본해결의 길도 그만큼 어렵다는 점을 의미한다. 따라서 학교에만 책임을 묻기는 사실상 쉽지 않다(세계일보 2000. 12. 9. 6면).

(2) 사회적 일탈행동

첫째, 청소년의 가출이 공식적 집계 보다 훨씬 많은 것으로 추정되면서 가출후의 경로와 관련한 불법고용 및 자발적 향락산업 유입이 문제가

되고 있다. 1998년 말 현재 공식적으로 집계된 가출청소년은 19,800여명으로 보고되고 있으나 실제의 가출청소년은 훨씬 많을 것으로 추정된다. 가출경험 청소년의 재가출 비율은 30%에 달해 청소년가출은 상승적인 가출로 이어지며, 가출문제는 또한 학교 중도탈락으로 이어져 장기가출로 인한 퇴학생이 총 퇴학생 수의 3분의2를 차지하는 것으로 보고하고 있다. 가출후 다양한 이동경로를 거치며 직면하는 일탈행위나 문제상황도 심각한데, 특히 생존을 위해 유흥업소에 불법 고용되거나 혹은 자발적으로 향락산업에 유입되고 있는 가출청소년이 양적으로 증가하였다. 가출의 많은 비중을 차지하고 있는 학교 중도 탈락자들이 중퇴이후 첫 번째 직장으로 남자 40.5%, 여자 45.5%가接客 및 유흥업소를 지목한 것은 이러한 사실을 반영하고 있다(전경숙, 1999).

최근의 한 보도에 따르면 서울시내 남녀 중·고등학생 가운데 24.6%가 한번 이상 가출 경험이 있는 것으로 나타났다. 서울시내 전체 중·고등학생 약 96만7500여명 가운데 23만8000여명이 집을 나간 셈이다. 그러나 가출 뒤 종교기관 등에서 운영하는 쉼터를 찾은 학생은 0.5%밖에 되지 않아 가출 청소년의 임시거주지 마련이 시급한 것으로 지적됐다(한겨레 2000. 5. 11. 13면). 가출한 학생들의 경우엔 32.5%가 친구 집, 12%가 이성친구와 여관 또는 자취방에서 머무른 것으로 조사됐다. 동성친구와 함께 또는 혼자서 여관에 투숙한 학생은 8.6%, 공원·역전 등에서 노숙한 비율도 7.7%에 이른다. 또한 가출 뒤 도움을 준 사람에 대해 상담 관련기관을 꼽은 응답자는 1.4%뿐이었다. 대부분 동성친구(42.2%) 또는 이성친구(16.7%)에게서 도움을 받았다.

둘째, 청소년의 사회적 일탈과 관련하여 가장 많이 문제가 되고 현안이 된 것으로 청소년 매매춘과 원조교제 문제를 들 수 있다. 우리사회에서 여자청소년이 유흥·향락업소에 취업하여接客행위와 음란행위, 더 나아가 성적 행위를 하고 있다는 것은 새로운 사실이 아니지만 청소년 매매춘이 특정 장소에 구애받지 않고 무차별적으로 일어나고 있으며 학생을

포함한 일반 청소년들로 확산되고 있어 더욱 세간의 관심을 받고 있다. 단란주점이 미성년 윤락을 조장하는 새로운 업소로 부상하고 있으며 심지어 노래방에서까지 윤락알선 및 거래가 일어나고 있는 실정이다.

대검찰청 자녀안심하고 학교 보내기 운동본부가 1998년에 발표한 현황자료를 보면 이러한 사실들이 객관적 사실임을 알 수 있다. 유해업소에 고용되어 접대부나 윤락녀로 일하는 여성 중 54.8%가 19세 미만의 미성년이었으며, 이 중 학생이 20.9%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 최근 한편, 서울시가 한국여성개발원 조사를 토대로 집계한 결과 티켓다방, 단란주점, 룸살롱, 여관, 여인숙, 호텔, 증기탕, 퇴폐이발소, 안마시술소 등에서 일하며 매춘을 하는 서울시내 미성년자는 2만7920여명에 이를 것으로 추정됐다. 이 숫자는 서울시가 식품·공중접객업소 2만5532곳 중 업소별로 매춘이 가능한 비율과 업소 종사자 수를 따져 집계한 것이다. 미성년자를 포함한 매춘여성은 모두 6만9800명에 이를 것으로 잠정집계됐다(한겨레 2000. 5. 11. 13면).

정부는 청소년의 성보호에 관한 법률을 통해 미성년자매매춘을 알선한 윤락업주와 미성년자와 성거래를 한 수요자에 대한 형벌을 대폭강화하고 이들의 명단을 공개하는 등 미성년자 매매춘의 수요를 막는데 집중하고 있다.

세제, 10대 청소년들의 사이버공간 등을 통해 성인들과 성행위를 대가로 경제적인 도움을 주고받는 행위가 빈번히 지적되면서 매우 큰 사회적 현안문제로 대두되었다. 매춘이나 윤락은 유흥업소나 윤락촌에 있는 직업여성들(10대소녀 포함)이 '직업적'으로 성을 매매하는 행위를 말하는데 반하여 소위 원조교제는 어린 소녀들이 필요할 때(일명 알바) 성인남성에게 성을 팔고 그 댓가로 경제적인 도움, 즉 돈을 받는 점에서 본질적으로 매매춘의 하부유형이지만 최근 새로운 유형의 청소년문제로 주목되고 있다.

더욱이 10대 소녀들의 '원조교제'를 악용한 수법들이 조직화, 흉포화하

면서 제2, 제3의 범죄가 양산되고 있다. 성관계를 미끼로 상대 남성을 협박해 돈을 뜯는 '10대 꽃배'와 또래친구에게 원조교제를 주선하는 '소녀 포주'가 등장한 것은 이미 오래 전이며 과거 용돈벌이를 위한 원조교제와는 다른 대담하고 지능적인 양상을 보이고 있다. 원조교제가 '아르바이트' 수준을 넘어 '생업'으로 바뀌면서 자연스레 친구들에게 상대 남성을 소개해주는 '릴레이 원조교제'도 성행하고 있다. 심지어 돈을 주지 않는다고 상대 남성을 살해하는 사건도 발생했다(문화일보 2000. 8. 8. 31면). 원조교제로 인한 살해행위는 상대 남성에게 그치지 않는다. 2000년 5월에는 50대 남자와 원조교제로 임신한 뒤 출산한 자신의 아이를 숨지게 한 혐의로 15세 소녀가 구속되었다(경향신문 2000. 7. 31. 19면).

또한 최근 2000년 11월 16일에는 고교 1년 중퇴한 소녀가 상습적으로 원조교제를 하다가 경찰에 붙잡힌 사건이 있었는데 검찰은 이를 윤락행위 등 방지법 위반 혐의로 입건수사하도록 지시한바 있다. 지금까지는 성인 교제자만 처벌을 받았지만 청소년당사자를 입건한 첫 경우로 기록된 것이다(세계일보 2000. 11. 17. 23면). 원조교제에서 성인남자들의 책임이 크지만 최근 이를 생계수단으로 삼는 청소년이 늘어남에 따라 범죄근절을 위해선 양쪽을 형사처벌하는 것이 불가피하다고 밝혔다.

넷째, 10대 오토바이 폭주족에 이어 자동차 폭주, 무면허 음주운전 등에 의한 위법행위가 새로운 문제로 나타나고 있다. 폭주족에 의한 청소년 문제 현상이 언제부터 크게 대두되었는지는 명확하지 않으나 1990년대 초 서울에서 이러한 현상이 나타난 이후 점차 전국적으로 확산된 것으로 이해된다. 청소년 폭주족문제가 큰 사회문제가 되자 경찰은 1993년부터 도로교통법에 폭주족 관련 조항을 추가해 단속에 나서고 있다. 그러나 심야에 오토바이를 타고 맹렬한 속도로 질주하는 이들을 단속하기란 쉽지 않다. 이들 중에는 쇠파이프로 무장하고 경찰과 대적하는 과격한 행동도 서슴지 않고 집단화하고 있다.

폭주족 현상은 다른 나라의 경우에도 큰 문제가 되고 있다. 미국의

경우 지난 93년 위스콘신주 밀워키에서 열린 할리 데이비드슨 오토바이 생산 90주년 기념행사에는 무려 1백만 명이 모여 위세를 과시했다. 일본 역시 심각한 상황이다. 70년대 초 미국에서 들어온 ‘보소조쿠’, ‘가미나리조쿠’는 80년대에 20만명에 달한 적도 있다. 당시에 비해 지금은 크게 줄었지만 아직도 3만5천명이 남아있다. 이들은 심야에 주택가에 출동하여 폭력 등 범죄를 일삼고 있다. 1996년 1월 이들간에 싸움이 벌어져 상대방을 가스버너로 태워 죽인 끔찍한 사건이 발생하기도 했다. 베트남 하노이 공안당국은 1999년 7월초부터 8월7일까지 약 한달간 하노이에서만 총6건의 대규모 불법 오토바이경주가 벌어졌으며, 이 과정에서 300명에 가까운 폭주족들을 체포하고 419대의 오토바이를 압류했으며, 97개의 면허증을 압수했다고 발표했다(한겨레21, 1999. 9. 9).

오토바이 폭주족에 이어 자동차 폭주족이 최근 교통경찰의 새로운 골치거리로 등장했다. 과속은 기본이고 중앙선 침범, 신호위반을 일삼는 ‘카폭’의 실태를 언론사에서 추적보도한 바 있다(KBS1, 2000. 6. 22.). 1999년 경찰은 폭주족을 비롯한 오토바이 불법운전행위에 대한 주기적 단속으로 총1,011,678건을 적발, 15,083명을 형사입건하였다. 또한 경찰은 오토바이 수리상, 철공소 등에 ‘불법개조안하기’ 등을 홍보하고, 가스배달업소, 중국 음식점 종업원 등에게 오토바이 운전시 법규지키기에 협조해 주도록 교육과 홍보를 병행하는 등 오토바이 폭주족에 대한 제도 및 홍보활동을 지속적으로 전개하여 범사회적으로 공동 대처할 수 있는 분위기 조성을 위해 노력하고 있다(경찰백서, 2000).

○ 폭주족 형법 첫 적용...무면허 난폭운전 10대 : 심야에 오토바이를 몰며 무면허 난폭운전을 한 10대 폭주족에게 형법상의 일반교통방해 혐의가 처음으로 적용됐다. 서울 북부경찰서는 16일 오토바이 폭주족 김모군(17·무직)등 3명을 붙잡아 일반교통방해혐의로 불구속 입건했다. 오토바이 폭주족에게 도로교통법이 아닌 형법상의 교통방해 혐의가 적용되기는 이번이 처음이다. 형법 185조(일반교통방해)를 적용할 경우 처

벌강도는 훨씬 높아 10년 이하의 징역 또는 1500만원 이하의 벌금에 처할 수 있다(동아일보 1999. 9. 17. 23면).

○ ‘죽음의 질주’ : 10대 남녀 3명이 술을 마시고 오토바이를 타고 가다 빗길에 미끄러져 2명이 숨졌다. 26일 새벽 5시쯤 서울 은평구 불광동 구기터널 보건원 4거리 방면 2차선 도로에서 홍모군(18.무직)이 몰던 오토바이가 빗길에 미끄러지면서 도로 오른쪽 가로수를 들이받았다. 이 사고로 홍군 뒤에 탄 황모군(18.고 3)과 여학생(17) 등 2명이 그 자리에서 숨지고 홍군은 119구조대에 의해 병원으로 옮겨졌으나 중태다. 경찰은 『새벽까지 친구들과 함께 술을 마신 뒤 집에 데려다 주는 길이었다』는 홍군의 진술로 미뤄 홍군이 술에 취한 상태에서 오토바이를 과속으로 몰다 사고가 난 것으로 보고 있다(경향신문 1999. 8. 27. 23면).

(3) 청소년의 컴퓨터활용과 사이버일탈

첫째, 최근 청소년에 의한 컴퓨터게임 몰두현상, 음란물 접촉, 해킹과 바이러스 유포 등 청소년에 의한 컴퓨터관련 일탈행동과 범죄가 크게 사회문제화되면서 청소년관련 현안으로 새롭게 논의되고 있어 주목된다. 사이버문화 또는 사이버일탈로 말할 수 있는 이러한 컴퓨터와 관련된 청소년문제는 다른 어느 세대보다도 컴퓨터활용 정도나 능력면에서 앞서고 있는 청소년의 특성을 고려할 때 향후 가장 중요한 현안 청소년문제가 될 것이라는 점에서 유의할 필요가 있다.

“N세대 사이버 중후군 위험수위(현실무감각증으로 죄의식없는 범죄로 연결), 청소년 컴퓨터중독 정신장애유발, PC방 원조교제 온상변질위험, 오락실은 10대들의 카지노, 고교생들이 PC통신으로 사귀 여중생 집단 성폭행, 컴퓨터게임 몰두 피해학생 급증, 겁없는 10대들 FBI 해킹”-이는 최근 국내 주요 일간지를 통해 보도된 사이버세계와 청소년과 관련한 주요 기사의 제목이다.

둘째, 사이버일탈은 해킹이나 바이러스 유포 등의 ‘범죄행위’에서 음란물 유포, 인식공격 등의 중간수준의 일탈행위 및 컴퓨터중독을 유발할

수도 있는 인터넷몰입 등과 같은 일탈현상에 이르기 까지 매우 광범위한 범주로 나타나는 특성을 갖는다. 현실생활에서 일어나는 많은 형태의 일탈행위가 가상공간상에서 모두 나타날 수 있으며 가상공간의 매개체적 특성에 의해 문제의 행태와 수준을 더욱 복잡하고 새롭게 나타나게 하고 있는 것이다.

다시말해, 컴퓨터이용에 따른 사이버공간의 역기능현상에는 해킹이나 바이러스 유포 등 행위에 대한 처벌이나 규제 등의 사회적 반응이 매우 강하고 사회적 피해정도가 크며, 많은 사람들이 바람직하지 않은 행동이라고 합의하는 '범죄행위'로 규정되는 것에서부터, 불건전정보유포, 인신공격, 비속어사용 등 중간수준의 행위들 및 컴퓨터게임에 지나치게 빠지는 인터넷몰입현상 등과 같은 다른 일탈현상에 비해 부정적 반응이 상대적으로 약하거나 물질적인 피해가 별로없는 행위 등이 포함되어 있음을 알 수 있다.

○ 컴퓨터 게임 '리니지' 관련 범죄 극성 : 리니지 게임 중독자 금모(17)군은 지난달 25일 서울 동대문의 한 PC방 구석에 놓인 컴퓨터에 해킹 프로그램을 깔았다. 다른 리니지 이용자의 아이디(ID)와 패스워드를 알아내 게임속 무기를 자신의 계정으로 옮기기 위해서였다. 금군은 지난 열흘동안 20여점(시가 2백여만원)의 가상 무기를 훔치다 경찰에 적발됐다. 지난 2월 2일 홍모(28)씨 등 2명은 서울 광진구의 한 PC방에 찾아가 다른 리니지 게이머 강모(27)씨를 폭행하고 게임 무기를 탈취했다. 홍씨 등은 강씨와 게임을 하다 패해 가상무기를 모두 잃게 되자 보복을 하기 위해 사례금을 내걸고 수소문까지 해가며 강씨를 찾아낸 것이다. 경찰은 홍씨 등을 불잡아 폭행 혐의 등으로 구속했다. (중앙일보 2000. 5. 29. 31면).

○ 청소년들 성인사이트로 몰린다 : 미성년자의 이용이 법적으로 금지된 성인 사이트가 청소년들의 회원 가입에 무방비 상태인 것으로 나타나 대책이 요구되고 있다. 최근 국내 100여곳 성인사이트에 대한 모니터를 실시한 정보통신윤리위원회 산하 학부모정보감시단에 따르면 유명사이트인 E업체에 미성년자 주민등록번호로도 가입이 가능한 것을

비롯, 전체 사이트의 90%이상에 청소년 회원이 가입해 있는 것으로 추정됐다(한국일보 2000. 7. 21. 37면).

세째, 청소년의 컴퓨터활용과 관련된 문제 특히, 사이버일탈과 관련하여 우리가 주목해야 할 것은 청소년이 사이버범죄의 가담자로서 만이 아니라 많은 경우 청소년은 피해자가 되는 사례가 빈발하고 있다는 것이다. 사이버 성폭력, 사이버스토킹, 인터넷 매매춘, 인터넷 도박 등은 청소년이 피해자로 될 수 있는 사이버범죄의 대표적인 유형이 되고 있다. 현실공간에서의 성폭력행위와는 달리 정보통신수단을 이용하여 다수 또는 특정인을 성적으로 괴롭히는 행위가 사이버성폭력이며 가해자나 인터넷을 이용하여 타인의 신상정보를 공개하고 거짓메시지를 남겨 이들을 괴롭히는 인터넷스토커범죄(중앙일보 1999. 1. 25)는 이러한 사이버 성폭력의 대표적인 유형이 되고 있다. 인터넷에 아동 및 성인 매춘을 알선하는 불건전 사이트가 급격히 증가하고 있으며 도박사이트는 미성년자에게 여과없이 개방되어 사행심을 조장하는 등의 문제점을 갖는다.

○ 초등생 사이버 성폭력 충격 : 사이버공간에서의 언어폭력과 사생활 침해가 심각한 사회문제가 되고 있는 가운데 한 초등학교 여학생이 같은 반 급우가 인기 여가수와 성관계를 가졌다는 허무맹랑한 글을 학교 인터넷 홈페이지에 올렸다가 경찰의 수사를 받았던 것으로 드러나 충격을 주고 있다. B양은 작성동기에 대해 "그냥 올리고 싶어서"라고 답하고 "A군에게 아무런 감정은 없었고 회장이라서 이름이 생각났다"고 말하는 등 '사이버폭력'이 '범죄'가 된다는 것을 이해하지 못한다는 표정이었다(대한매일 2000. 12. 1. 21면).

○ 청소년 짓밟는 '사이버 성폭력' 인터넷 열면 음란물... : 청소년들에게 생활의 일부가 된 인터넷 사이버 공간에서 이들을 겨냥한 성폭력과 스토킹, 매매춘 유혹 등이 활개치고 있다. 인터넷망에 출몰하는 음란물과 매매춘을 유혹하는 대화방 등에서의 '사이버 성폭력'은 허술한 단속망을 뚫고 날이 갈수록 확산, '어린 피해자들'을 양산하고 있다(경향신문 2000. 5. 24. 19면).

3) 청소년에 관한 복지적 문제

첫째, 청소년이 문제를 야기하는 당사자가 아니라 문제의 피해자가 되거나 사회구조적인 희생자로 되는 문제유형을 생각할 수 있다. 가정과 괴현상과 관련하여 피해받는 청소년문제와 결식문제가 제기되고 있다. 우선, 지난 1998년 이후의 IMF 체제 여파로 가정 울타리가 무너져 내린 요즘 최대의 피해자는 부모로부터 '버려지는' 청소년 자녀들이란 지적이다. 부모가 남기고 간 경제적 고통과 정서적 유대 단절이 고스란히 자녀의 몫으로 남기 때문이다(중앙일보 1999. 5. 4. 27면).

다음으로 결식아동의 문제를 들 수 있다. IMF 직후 13만명이던 전국의 결식학생수가 1999년에는 15만명으로, 2000년에는 16만명으로 늘어났다. 서울시만 해도 교육청 집계 결식 초등학교생수는 올해 9월까지 2만236명, 중학생은 7446명, 고교생은 1만8595명으로 작년의 두배를 넘고 있다. 이들은 학교급식법에 따라 연 280일간 점심을 제공받거나 방학기간 상품권을 얻어 한끼 식사를 해결하고 있다. 부유층의 사치와 향락이 극에 달하는 등 '잉여의 풍요'가 사회문제로 대두될 정도인 요즈음에도 초중고교의 결식 어린이·청소년은 줄어들지 않고 있는 실정이다(세계일보 2000. 12. 8. 2면).

둘째, IMF 이후 우리사회에서 학대받는 어린이의 수는 급증하고 있다는 지적이다. 한국복지재단에 접수된 신고건수는 1997년 91건에서 1998년 194건으로 대폭 늘어났고 1999년은 상반기에만 151건이 접수됐다. 실제로는 50만명이상의 어린이들이 감시의 눈이 미치지 못하는 집안에서 학대앞에 방치되고 있다는 주장이다.

1996년 3월~1999년 3월 전국의 16개 어린이학대상담및 신고센터에 신고된 어린이학대 사례는 총 7백16건, 신고건수는 1996년 71건, 1997년 1백59건, 1998년 3백67건에 이어 1999년들어 3개월동안 1백19건에 이르는 등 급증하고 있는 것으로 나타났다. 학대아동은 남아가 46%, 여아가

53.2%였으며 연령층은 8~13세가 전체의 56%, 7세 이하 아동은 22.9%였으며, 전체 학대아동의 30.3%가 7세이전부터 학대를 받아온 것으로 밝혀졌다. 학대유형은 손·발·몸등이·흠기로 때리거나 묶고 감금하는 신체학대(63%), 욕설·쫓아내기·강제노동 등의 정서학대(43.9%), 밥을 주지 않거나 아파도 돌보지 않고 말을 걸지 않는 등의 방임(36.6%), 아동을 음란물과 성행위에 노출시키거나 옷을 벗기고 몸을 만지거나 성폭행을 하는 등의 성학대(13.8%)순이었으며, 2가지이상의 중복학대가 대부분인 것으로 나타났다. 학대 발생빈도는 '거의 매일'이 25%, '주1회 이상'이 22.2%. 학대자는 아동의 아버지(45.9%), 어머니(15.4%), 이웃주민(8.7%), 조부모(7.4%), 교사(6.7%), 친척(3.5%) 등이었고, 발생원인은 학대자의 기분(39.8%), 거짓말·도박·가출등 아동의 문제행동(27%), 음주(22.8%) 등의 순으로 보고됐다.

세제, 청소년실업과 그에 따른 불안한 고용현실 및 인권침해사태들이 주요한 청소년관련 현안으로 대두되었다. 청소년실업이 급증하고 있는 현실정도를 지적함과 동시에 그에 따라 취업과 고용에서 불이익을 감수하거나 착취받는 청소년들의 실상이 많이 지적되었다.

음식 배달, 전단지 돌리기, 주유소 급유, 패스트푸드점 등 10대들의 아르바이트가 늘고 있지만 업주들의 노동력 착취가 심각하다. 임금을 못 받거나 일방적으로 해고를 당하고 밤 늦게까지 일하면서도 최저 임금에 못미치는 돈을 받는 등 온갖 불이익에 시달리는 근로 청소년들이 많다. 법적·제도적 장치가 청소년 근로를 원칙적으로 규제할 뿐 아르바이트를 원하는 학생들이 늘어나는 현상을 제대로 반영하지 못하기 때문이다. 특히 현행법상 청소년 아르바이트는 대부분이 불법이다. 근로기준법상 만 15-18세의 청소년이 일을 하려면 호적증명서와 부모의 동의서가 있어야 한다. 일부 악덕 업주들은 이를 꺼리는 청소년들의 심리를 악용해 노동력을 착취하고 있다. 또 학생 입장에서 아르바이트가 가능한 휴일근무는 금지하고 있다(중앙일보 2000. 9. 27. 30면).

○ 청소년 일용직 불이익 많다 : 학비나 용돈을 벌기 위해 시간제 근로 형식으로 아르바이트를 하는 청소년들이 부쩍 늘었으나 월급이나 일당을 제때 받지 못하는 등 업주들로 부터 불이익을 받는 사례가 잇따르고 있다. 정부는 청소년들의 이같은 불이익을 방지하기 위해 지난 1월 주 15시간 이상 일하는 일용직이나 임시직에 대해서도 근로계약을 작성, 3년간 보관하도록 한 '1년 미만 단기 계약 근로자에 대한 근로기준법 등 적용방법 지침'을 만들었다. 하지만 업주들에 대한 계도가 크게 부족했고 이를 지키는지 여부에 대한 점검·단속이 제대로 실시되지 않아 실효성을 잃었다는 비판을 받고있다.(대한매일 1999. 7. 31. 23면).

○ '돈벌이' 나서는 초등생들 : 광고전단배포등 게임방값 마련위해 초등학생들이 용돈을 벌기 위해 부모 몰래 전단지 배포나 배달심부름 등 아르바이트를 하고 있는 사실이 드러나 충격을 주고 있다.(...중략...) 용돈벌이 아르바이트를 하는 초등학생 상당수는 학업장애와 탈선의 위험에 노출되는 것은 물론 범죄피해까지 입고 있다. 초등학생 고용시에는 부모의 허락을 받아야 함에도 불구하고, 대부분의 아르바이트 업소는 '싼 값'에 전단지 배포를 할 수 있다는 점 때문에 이를 전혀 지키지 않고 있다(한국일보 2000. 11. 3. 27면).

○ '매맞는' 근로청소년 : '업주 체벌 월1~3회' 절반넘어. 23%는 '주1회이상' - 편의점,주유소 등에서 일하는 청소년의 82.3%가 업주들한테서 체벌을 받고 있는 것으로 조사됐다. 조사 결과, 직장내 고용된 청소년의 경우에는 58.8%가 '월 1-3회'꼴로, 23.5%가 주 1회 이상 업주한테 뺨과 얼굴을 맞는 등 82.3%가 폭행을 당한 것으로 나타났다. 심지어 응답 청소년의 31.3%는 가슴과 옆구리를 얻어맞았다고 답해 업주들의 체벌이 심각한 수준인 것으로 나타났다(한겨레 1999. 5. 17. 14면).

넷째, 청소년들의 휴대전화 등 정보기기 사용행태와 요금체납 등의 문제와 10대 중심의 상업문화와 광고 등이 사회적 관심이 되었다. 소년소녀가장이 되어버린 아이, 결식아동이 꾸준히 늘어나고 있지만, 한편으로 어린이는 어른들의 가혹한 상업적 이윤추구의 대상으로 착취당한다.

대표적인 것으로 휴대전화를 갖고 있는 10대들의 25%가 요금을 체납, 휴대전화 전체가입자 체납률의 5배에 달하는 것으로 나타났다. 이는

휴대전화 사업자들이 가입자의 신분확인 과 부모 등의 동의절차를 거치지 않고 일정한 수입이 없는 10대들을 무분별하게 가입시킨 데 따른 것이다. SK텔레콤 신세기통신 한국통신프리텔 한솔엠닷컴 LG텔레콤 등 5개 이동전화 사업자에 따르면 10대 가입자의 경우 가입후 첫달 평균 요금 납부율이 60%, 최종납부율이 75% 수준에 불과해 체납률은 25%에 달하는 것으로 집계됐다. 이는 전체 가입자의 최종체납률(5%)의 5배에 해당하는 수치이다. 또 10대들의 한달평균 휴대전화 통화시간은 140분으로 전체 가입자의 통화시간보다 20분이나 긴 것으로 나타났다. 5개 휴대전화 사업자의 10대 가입자는 1999년말 기준으로 55만여명인 것으로 추정되고 있다(한국일보 2000. 3. 15. 30면).

이와 비슷한 내용은 최근 2000년 11월에도 보도된 바 있다. 무선호출 서비스 업체가 체납요금을 정산하면서 중·고생들에게 무더기로 신용불량 등록을 예고, 학부모들이 크게 반발하였다. 이동통신회사가 신용정보회사를 통해 중고생 등 미성년자들에게 ‘통신요금 변제 통고장’을 보냈던 것이다. 이는 일종의 독촉장으로 체납요금을 납부하지 않을 경우 신용불량자로 등록할 것임을 예고하고 있다. 학부모들은 “부모의 동의서도 없이 중고생들을 피어, 뻘뻘에 가입시킨 것도 모자라 이제는 아이들을 신용불량자로 등록하겠다고 사실상 협박장까지 보내왔다”면서 항의하고 있다(대한매일 2000. 11. 15. 25면).

다섯째, 최근 발생한 씨랜드화재와 인천 호프집화재 참사의 경우에서와 같이 청소년문제에 대한 국민적 관심을 환기하면서 다양한 대책들을 마련하는 계기가 된 현안 청소년문제도 있다. 이 경우 단순한 화재사건이기 보다는 희생자가 어린이 또는 청소년이었으며 후자의 경우 현장에서 청소년의 흡연과 음주 등의 일탈행동이 ‘문제’가 됨으로서 청소년문제로 크게 대두되었다는 것이다.

Ⅲ. 청소년문제를 보는 이론적 관점

1. 청소년문제의 심리학적 원인
2. 사회구조적 원인론과 하위문화적 이론들



III. 청소년문제를 보는 이론적 관점

1. 청소년문제의 심리학적 원인

청소년문제의 원인을 설명하기 위한 이론은 일반적으로 개인변인과 환경변인 그리고 양 변인의 상호작용으로 구분된다. 유전과 환경 가운데 어떤 변인도 청소년 문제행동을 완전히 설명해 줄 수 없지만, 양 변인의 어느 것도 그 설명력이 과소평가 될 수 없을 만큼 중요성을 지니고 있다. 그러나 양 변인이 청소년의 문제행동을 설명한다고 하더라도 그 책임과 대책을 마련하는 데는 유전과 환경 변인만으로는 한계가 있다. 즉, 내가 바람직하지 못한 행동을 한 것은 유전적 결함을 제공한 우리 부모님의 탓이거나, 내가 성장해 온 환경의 탓일 뿐 나에게 책임이 없다는 식의 억지가 통할 수도 있는 것이다. 따라서 최근 인지주의자들은 문제행동의 원인으로 개인의 자유의지를 중요하게 생각한다. 이들에 따르면, 청소년들이 문제행동을 선택한 것은 유전이나 환경에 의해서가 아니라 자신의 자유의지에 따른 것이라는 것이다.

여기서는 원인론에 대한 이러한 여러 가지 접근들 가운데, 개인에 초점을 둔 심리학적 접근에 대해 살펴볼 것이다. 따라서 유전 및 생물학적 요인과 심리적 요인, 자유의지 요인을 먼저 살펴본 뒤, 심리학의 대표적인 몇 가지 이론에 근거하여 청소년 문제행동의 원인을 설명하고자 한다.

1) 유전 및 생물학적 변인

청소년 문제행동을 설명하는데 있어서 오늘날 개인의 유전적 또는 생물학적 요인에 관한 연구는 진부한 것처럼 보인다. 그렇다면 동일한 환경과 조건하에서 소수 청소년들만이 지속적으로 비행을 저지르고 있는 현상

에 대해서는 어떻게 설명할 수 있는가? 지속적인 반사회적 인격장애를 보이는 청소년의 경우 정신능력의 지체현상이나 주의력 결핍, 자율신경계의 반응성 결함, 자극추구경향과 회피반응의 손상, 기질적 특성 등의 영향력을 가정하지 않을 수 없다. 물론 이들 요인과 특성들이 문제행동에 얼마나 크게 그리고 어떤 방법으로 영향을 미치는지는 알 수 없지만, 지속적인 비행집단과 유전적 요인간에 상당한 관련성이 있음은 분명한 것 같다. 비행의 원인으로 유전 및 생물학적 요인을 강조한 몇몇 연구들을 예시하면 다음과 같다(한상철, 1998).

① 유전적 결함 : Gluck 부부(S. and E.T. Gluck)는 비행소년 500명과 무 비행소년 500명(양 집단의 사회경제적 지위, 지능지수, 연령, 인종 등을 비슷하게 통제)을 대상으로 한 조사연구에서 비행자의 유전적 결함을 입증하는 결과를 얻었다.

그리고 독일의 범죄학자 Riedle은 18세 이전에 범죄를 저지른 '조발범군'과 30세 이후에 범죄를 저지른 '지발범군' 그리고 양친, 자녀, 형제, 양친의 형제 중에 형을 받은 자가 5인 이상 되는 '범죄 혈통군'의 세 집단을 조사한 결과 범죄 혈통군, 조발범군, 지발범군의 순으로 유전적 결함이 높게 나타났다고 보고하였다. 그러나 이러한 결과가 유전적 결함 그 자체 때문인지 혹은 유전 요인으로 인한 나쁜 환경 조건 때문인지에 대해서는 결론을 내리기 어렵다고 하였다.

② 체형 연구 : 사람의 체형을 근육형, 비만형, 수신형으로 구분할 때, Gluecks (1956)는 비행소년의 경우 일반 소년들보다 근육형이 두 배나 된다고 주장하였다. 그러나 연구대상이 기관에 수용된 비행집단이었으므로 이런 특성이 비행 그 자체와 연관된 것인지 '수용됨'과 연관된 것인지는 명확하지 않다. 그리고 Wadsworth (1979)는 비행아들은 사춘기가 더 늦게 시작되고, 더 작고 가벼운 경향이 있다고 하였으며(근육형이 사춘기 시작 시기가 더 빠르다는 점에 비추어 보면 Glueck의 결과와 반대됨),

West(1973)는 비행과 키 또는 체중간에 의미있는 관계가 없다고 하였다. 이와 같은 연구결과에 근거할 때, 체형과 비행간의 관계는 매우 불명료한 상태에 있다고 할 수 있다.

③ 건강 및 선천적 질병 : 비행아들은 생후 5년 이내에 병원에 입원했을 가능성이 크고(Wadsworth, 1979), 운동기능이 서툰 경향이 있다(West, 1973). 심각한 품행장애 아동은 간질을 갖고 있는 경우는 드물지만, 상당수가 불특정한 또는 광범위한 이상 뇌파를 보이고 있다. 측두엽 간질이 품행장애에서는 상대적으로 드물게 나타나지만 매우 난폭한 비행 집단에서는 유의미하게 높게 나타난다는 증거도 있다. 뇌 손상이 품행장애를 전반적으로 설명하기에는 미흡하나 일군의 품행장애 집단과는 그 연관성이 비교적 높다고 할 수 있다.

④ 자율신경계 : 자율신경계의 활동성과 비행간과의 관계에 대해 비행군은 기본 맥박 수가 대조군에 비해 더 낮고, 불쾌 자극을 준 후에도 맥박의 변화가 더 낮았다(West, 1973). 피부전도를 측정한 실험에서도 비행군이 전기자극에 따른 피부 전도반응이 더 낮고, 회복에 드는 시간도 더 길었다. 이러한 현상은 난폭한 행동이나 성적 범죄를 저지른 집단에서 더욱 현저하였는데, 이들 비행군의 경우 선천적으로 자극에 따른 스트레스를 덜 받는 것으로 해석할 수 있다.

⑤ 반응성 및 자극추구성향 : 반사회적 성격자를 비롯한 비행 집단은 불안감이 적고, 처벌 후에도 회피반응을 보이지 않는 경향이 있다. 그리고 이들은 실수를 더 많이 하며, 실수로 인한 전기충격의 벌을 받았지만 전기충격 후에도 실수가 감소되기보다 오히려 증가되는 것으로 나타났다. 이러한 반응은 그들이 선천적인 단순회피반응에 장애가 있음을 의미한다.

그리고 반사회적 성격자들은 자극에 대한 욕구가 보통 이상으로 크다는 것이 관찰되었으며, 그들은 무료함을 달래기 위해 노래를 부르거나 혼잣말을 하는 등의 행동을 더 많이 하는 것으로 나타났다. Whitehill은 실험군에 스스로 슬라이드를 보는 속도를 조절하도록 했는데 비행집단이 더

빨리 슬라이드를 보아 넘겼다. 이러한 결과로 인하여 비행자들은 선천적으로 새로운 자극을 추구하는 경향이 높다고 해석할 수 있다. 그러나 만성 비행군의 경우 주의집중력이 더 빨리 떨어지고, 부과된 과제에 대해 더 쉽게 지루해 하기 때문인 것으로 해석할 수도 있다.

⑥ 과잉행동 및 주의력 결핍 : 여러 연구들에서 품행장애를 지닌 아이들이 과잉 행동적이고, 역으로도 마찬가지였다(Cantwell, 1980). 그리고 아동기의 과잉 행동은 이후의 비행행동 가능성을 더 많이 지니고 있는 것으로 나타났으며, 이러한 과잉행동은 기질적 양상을 지니고 있었다(Weiss, 1983). 또한 가계력의 조사에서 과잉행동, 비행, 알코올리즘, 사회병질자들이 서로 연관되어 있으며, 주의력 결핍과 과잉행동간에도 의미있는 관계가 있었다. 따라서 비행과 과잉행동 및 주의력 결핍간에는 상당한 정도의 관련성이 있다고 할 수 있다.

⑦ 염색체 이상 : 유전적 요소와 비행간의 관계에 대한 것으로 염색체 이상, 다유전자적 영향 등이 문제시되어 왔다. Y염색체에 긴 가지가 나 있는 경우나 추가적 Y염색체(47XYY)가 존재하는 경우에 비행행동의 가능성이 높은 것으로 보고되고 있으나, 이에 대한 분명한 증거는 없다. 비행집단의 대다수는 염색체 이상을 보이지 않기 때문이다. 그러나 성인기까지 지속되는 범죄의 경우에는 유전적 요인이 상당한 역할을 하는 것으로 밝혀지고 있다. 입양아 연구에서 어른의 범죄나 '사회병질자'가 생물학적 부모와 연관이 있는 반면 입양한 부모와는 상관이 없음을 밝혀주고 있는 것은 성인범죄에 대한 유전적 요인의 영향을 증명해 주는 것이다(Huchings, 1974).

현재로서는 유전적·생물학적 요인들이 비행의 직접적인 원인이라고 주장할 만한 충분한 증거는 없다. 특히 이들 요인들이 얼마나 많이 그리고 어떤 경로를 통해 영향을 미치는지는 매우 불명확하다. 그러나 난폭하고 지속적이며 사회병질적인 비행을 일으키는 일군의 집단에게는 이들 요인들이 상당한 영향력을 지니고 있다고 말할 수 있을 것 같다(한상철,

1998). 그러므로 앞으로도 이에 대한 보다 체계적인 연구가 요망된다고 하겠다.

2) 심리적 변인

개인의 심리적 요인 즉, 지적 장애와 성격적 장애도 청소년 문제행동의 많은 부분을 설명해 주고 있다. 구체적인 연구결과를 제시하면 다음과 같다(한상철, 1998).

① 정신지체 : 문제행동은 낮은 지능이나 이로 인한 범규의 오인 또는 자기 행동에 대한 예측 불능 때문에 생길 수 있다. 특히 지능과 비행 간의 관계에 대하여 Hirschi 등(1977)은 낮은 지능이 비행을 증가시키는 위험요소가 될 수 있다고 하였다. 그리고 West 등(1973)은 I.Q 90이하에서는 20% 정도가 상습적 비행을 보인 반면 I.Q 91-98 집단은 9%, 99-109에서는 5%, 110이상에서는 2%만이 상습적 비행을 보이며, 또한 비행과 학업성적과의 관계도 이와 유사한 결과를 보인다고 하였다. Bachman(1978)의 연구에서는 중학교 수준에서 비행과 사회계층간의 관계보다 비행과 IQ와의 관계가 더 높게 나타난다고 하였다.

그러나 비행을 한번만 저지른 경우에는 IQ와 비행간에 의미있는 관계가 없으며, 문제행동을 통제된 후에도 관계가 없었다. 그리고 지능과 비행과의 상관관계는 비행의 종류에 따라 다르다는 점(형량범, 성 범죄자 등)과 비행행위를 하고 체포된 사람을 대상으로 한 지능검사가 체포되지 않은 전체 비행자의 지능을 대표할 수 없다는 점에서 양 요인간의 상관관계를 전적으로 믿기에는 한계가 있다. 이러한 결과를 종합할 때, IQ가 비행의 결정적인 영향요인이라고 단정할 수는 없지만, 품행 장애의 적어도 일부 집단에서는 낮은 지능지수나 교육적인 실패가 행동상의 문제를 일으킬 소지가 있다고 말할 수 있으며, 낮은 지능과 결부된 가족적 요인도 부

수적인 역할을 하는 것으로 해석할 수 있다.

② 기질 : 비행과 기질적 특성간의 관계에 대한 것으로, Thomas와 Chess(1984)는 9개의 변인을 투입하여 영아의 기질을 3가지로 구분하였는데, 그 가운데 '까다로운 기질의 아이'(difficult child)가 '순한 아이'나 '느린 아이'보다 문제행동의 가능성이 더 높다고 하였다. 기질(temperament)이 유전적 성격을 대변한다는 점에서 청소년비행은 그들이 갖고 태어난 기질적인 특성과 무관하지 않다고 해석할 수 있다. 그러나 까다로운 기질 자체가 문제행동을 내포하기도 하고, 까다로운 기질이 부모-자녀간의 갈등을 유발시킴으로서 이것이 문제행동으로 발전되기도 하며, 그리고 부모가 아이의 까다로운 기질을 일종의 문제행동으로 잘못 지각하는데 따른 문제일 수도 있다. 그러므로 기질과 문제행동과의 관계는 가능성은 높지만, 더 많은 경험적 검증을 필요로 한다고 할 수 있다.

③ 성격 장애 : 성격이론에 따르면 비행은 개인의 특수한 성격과 관련이 있다고 볼 수 있다. 예를 들어 보통 사람들은 좌절된 상황에서 비교적 쉽게 적응하는데 비해 특수한 성격의 어떤 사람은 좌절감을 준 사람이나 대상에 대해 공격적인 행동을 취하는 경우가 있다. 이와 같이 비행을 저지른 소년들은 비행 이전부터 이미 대담하고, 싸움에 말려들기 쉬우며, 쉽게 성을 내고, 부모나 선생님의 꾸중을 반항적인 성격 특성을 갖고 있다. 이들은 자연적으로 비행을 비롯한 문제행동을 저지를 확률이 높다고 할 수 있는데, 이들의 성격은 앞서 살펴본 기질적 요인과는 무관하지 않다.

최근에 사회문제가 되고 있는 반사회적 성격장애자는 자신의 범죄행위에 대해 그 동기가 불분명하며 뉘우침이 전혀 없고 뻔뻔스러우며 극단적인 사고를 하는 특성을 갖고 있음을 볼 수 있다. 이들의 경우 분명 성격장애를 내포하고 있다고 할 수 있다. 그러나 성격의 어떤 특수한 요소가 비행의 직접적인 원인이 되는지, 그리고 성격장애가 비행에 어느 정도 작용하는지에 대해서는 확실한 대답을 제시하기 어렵다.

④ 정신병 : 청소년 문제행동은 정신질환자와 같이 본능적 충동을 통제

하는 능력이 약하고 비협조적이며 사회적 요구에 쉽게 부응하지 못하기 때문에 발생하는 것이라고 볼 수 있다. 정신병적 이론은 성격이론과 다소 중복되는 점이 있으나 특수한 성격장애보다 그 증상이 더 심한 것이 특징이다.

비행 가운데 미리 계획한 흔적이 없고, 행위 자체가 충동적·순간적으로 행해졌으며, 목적이 분명하지 않은 것 등은 비행이 정신병적 요소를 지니고 있다고 볼 수 있는 근거를 제공한다. 이밖에도 비공격적인 범죄나 노출증, 도벽증 등도 신경증이나 정신병적 요소를 내포하고 있는 것으로 볼 수 있는데, 특히 도벽 정신이상의 경우 도벽행위의 목적이 물질이 아니라 성 욕구의 위장된 표현이 대부분이라는 점에서 정신병적 이론의 설명 가능성을 높여 준다. 실제로 재소자 가운데 약 5%가 정신질환자이며, 이 가운데 대부분은 20세에서 29세 사이의 젊은이들이다.

그러나 모든 비행자가 정신질환자가 아님은 분명하다고 보면 이 이론의 보편성이나 정당성은 인정받기 어렵다. 그렇더라도 환각이나 환청 상태에서 저지른 비행행동, 극한 우울 상태에서의 가족살상, 불특정 다수인을 대상으로 한 무목적적인 범죄행동 등은 분명 비행과 정신병적 요소간의 관련성을 시사해 주고 있다고 말할 수 있다.

3) 자유의지

청소년 문제행동의 원인에 대하여 환경적 변인은 물론이고 유전적 및 심리적 변인도 개인의 자유의지를 무시하고 있다. 신체적 구조나 생리적 상태가 원래 어떠 했으니까 그런 행동을 할 수밖에 없었다 든가 환경조건이 그러하니까 그에 걸맞은 행동이 나올 수밖에 없었다는 식의 해명만이 가능한 것이다. 결론적으로 내가 한 것이 아니라 나의 환경조건 또는 나의 신체적 조건이 나를 그렇게 만들었다는 주장이다. 이러한 주장은 문제행동의 책임을 분명하게 밝혀주지 못하며, 또한 대책도 구체적일 수 없다. 인지이론가들에 따르면, 결국 모든 문제행동은 개인의 자유의지에 의해

선택된 것이고, 그래서 벌을 받게 되는 것이다.

Waldo와 Chiricos(1972)에 따르면, 비행의 선택은 지각과정(perceptual process)에 의한 것이며, 사건에 대한 해석이라고 하였다. 이러한 지각과정에서 처벌자(법과 규범)와 강화자(비행으로 얻는 이득)의 관계에서 계산이 시도되며, 여기에 지능, 충동성 등이 영향을 미친다. 비행자에 대한 처벌이 확실하고, 벌의 심각성이 높더라도 비행이 발생하는 경우가 있는데, 그 이유는 비행자들이 비행으로부터 얻는 이득의 확실성과 벌의 심각성을 제 나름대로 해석하기 때문에 확실한 것을 불확실하게, 심각한 것을 간단하게 고쳐 생각하기 때문이다(Paternoster, 1987).

이와 유사하게 Carroll(1978)은 범죄자와 비범죄자를 구별하는 4가지 요소를 제시하였다. 첫째, 문제행동을 멀리할 수 있는 가능성에서 차이가 있다. 범죄자들은 비범죄자보다 범죄의 가능성과 더 가까이 살고 있다. 예를 들면, 도시 지역 거주, 밤 시간의 활동, 비행 성향의 친구집단과 인접해 있다. 둘째, 범죄자들은 문제행동으로부터 예상될 수 있는 체포확률을 매우 낮게 지각하지만, 비범죄자들은 매우 높게 확대해서 지각한다. 셋째, 손익계산에서 범죄자들은 실보다는 득에 더 많은 관심을 갖는다. 손해의 정도가 크더라도 득의 양이 클 경우에 문제행동을 저지르게 된다. 넷째, 범죄자들은 체포될 경우에 받게 되는 벌을 과소 평가하지만, 비범죄자들은 이를 더 크게 과대 평가한다(홍성열, 2000: 222-224).

청소년들이 문제행동에 개입하는 것은 문제행동에 대한 그들 자신의 의사결정과정의 왜곡되어 있기 때문이라고 볼 수 있다. Walters(1992)는 비행의 의사결정과정을 정보처리의 입력-처리-출력으로 나누어 설명하고 있다.

먼저, 입력변인들은 문제행동의 직접적인 원인은 아니더라도 문제행동의 내용과 범위를 결정하는데 영향을 주는 것들이다. Rutter 등(1976)은 범죄의 위험변인으로 6개를 제시하고 있는데, 그것은 낮은 사회적 지위, 대가족, 부모의 범죄기록, 엄마의 정신병적 기록, 가정불화, 사회봉사 참여

이며 이들 변인들은 시너지 효과를 갖는다고 주장한다. 그리고 문제행동은 주위 조건에 따라서 악화될 수도, 완화될 수도 있다. 예를 들어, 희생자가 술에 취해 있거나, 공격적인 행동을 보이고 있거나, 무기를 소지하고 있을 때 살인 당할 확률이 높다(Felson & Steadman, 1983). 반면에 주위에 경찰이나 목격자가 있을 경우 문제행동은 악화될 수 있다. 이 밖의 입력변인으로 비행의 기회와 대상 등이 포함될 수 있다. 문제행동을 저지할 기회가 적절해야 하며, 그리고 대상의 인접성, 접근 용이성 등이 확보되어야 한다. 이러한 조건들은 모두 문제행동을 결정하는데 영향을 줄 수 있는 입력변인들이다.

둘째, 처리변인에는 개인의 성장과정, 손익계산, 정당성 입증, 지각오류 등이 포함된다. Piaget의 인지발달과정에서 구체적 조작기의 어린이는 원인과 결과를 이해하기 시작하는데, 범죄자들은 이 시기에 원인과 결과에 대한 개념을 명확하게 발달시키지 못했기 때문에 자신의 범죄행위에 책임감을 느끼지 않을 수 있다. 그리고 범죄자들은 일반적인 손익계산법이 통하지 않는 모순을 지니고 있다. 손해가 이득보다 훨씬 더 크더라도 문제행동을 선택하게 되는데, 그것은 이들의 경우 과오를 저지르는 것이 인간의 본성이라는 왜곡된 해석을 하기 때문이다. 왜곡된 해석에는 자기 위주의 편견이나 기본적 귀인 착오 같은 것이 작용한다. 또한 범죄자들은 자신의 범죄행동에 대해 나름대로 정당성과 합리성을 찾는다. 범죄는 사회의 비정당성에 대한 자신의 노여움 및 적대감의 표현일 뿐이라는 생각, 노여움의 표현을 통하여 흥분과 쾌감을 얻을 수 있다는 생각, 주변의 좋지 못한 환경에 대하여 이를 자신의 힘으로 통제할 수 있다는 생각, 노력하지 않고 쉽게 목표물을 획득함으로써 자신의 탐욕과 게으름을 정당화할 수 있다는 생각 등이 자신의 범죄행동을 정당화 또는 합리화시키고 있다.

셋째, 출력변인은 문제행동의 결과와 관련된 것이다. Weiner(1980)는 행동의 결과와 피드백 요인은 다음 행동에 결정적인 영향을 준다고 하였다. 비행의 결과로 얻게 되는 강화와 벌은 다시 비행을 할 것인가의 여부

를 결정하는데 중요한 단서가 된다. 이론적으로 벌을 받은 사람은 벌의 영향 때문에 다시 범죄를 저지르지 않을 것이라고 예측할 수 있다. 그러나 범죄자들은 자신들의 지각과정에서 벌을 벌로써 받아들이지 않고, 과소 평가하거나 부당한 처사라고 생각할 수 있다. 이러한 경우 소년원이나 교도소의 수감 효과는 사라지게 된다. 실제 범죄의 재범율이 90-95%에 이른다(홍성열 등 역, 1991)는 보고는 범죄자의 벌에 대한 왜곡된 지각을 나타내는 것이라고 볼 수 있다.

4) 심리학 이론에 근거한 원인

(1) 정신분석적 이론

이 이론에 따르면 비행을 저지르는 사람은 내면의 정신세계를 조종해 주고 있는 잠재의식이 건전하지 못할 뿐만 아니라 비행행동을 통제해 줄 수 있는 분별력이 약한 상태로 잠재해 있기 때문에, 그것이 외부로 나타날 때 비행반응을 보이게 된다는 것이다. Freud는 인간에게 성욕과 공격욕이라는 두 가지 기본적인 동기가 있다고 믿었다. 이러한 동기는 생략적인 것일 뿐만 아니라 무의식 상태에 잠재해 있는 것으로 비도덕적이고, 충동적이고, 비논리적이며, 사회적으로 금기시 되는 특징을 지니고 있다.

프로이드는 인간의 성격을 구성하는 세 가지 요소로서 원욕(id)과 자아(ego) 그리고 초자아(superego)를 가정하였으며, 이 세 가지 요소들의 역동적 상호작용에 의해 개개인의 성격이 결정된다고 하였다. 그런데, 어떤 사람의 경우 어린 시절에 정신적 외상(trauma)이나 근심, 걱정, 부정적 사건 등을 많이 경험함으로써 자아나 초자아의 발달이 건강하지 못함과 동시에 원욕을 내포하고 있는 무의식의 세계는 더욱 불건전하게 억압되어 있을 수 있다. 신체적 성장과 더불어 성호르몬의 급성장이 이루어지는 청소년들은 그들의 미숙한 자아로서 왕성하게 발현되는 원욕을 적절히 통제하지 못하게 됨으로써 불안감과 충동적 성격을 가지게 된다. 그런데 어린

시절의 불쾌한 경험이나 억압된 감정을 가진 청소년의 경우 그들의 억압된 감정이 생래적인 원욕과 결합되면서 그들의 원욕이 비합리적이고 비현실적인 방법으로 표출되거나 상징화된 행동 또는 위장된 행동으로 표출된다. 따라서 청소년의 많은 문제행동은 직접적인 공격이나 성폭력으로 나타나기도 하지만, 위장된 공격(절도, 거짓말, 괴롭힘 행동, 학대 등)이나 상징화된 성행위(도박, 몽정, 공상, 대리경험 등)로 나타난다(한상철, 1998).

범죄자들이 어렸을 때의 이성 부모에 대한 적책감 때문에 죄를 범하는 경향이 있는데, 이는 어려서 행한 금지된 행동에 대하여 속죄를 받기 위한 것이라고 한다. 프로이드 계통의 John Dallard(1939)는 욕구좌절-공격 가설을 제안하였는데, 이는 사람의 목표달성을 위한 노력을 막으면 공격욕구가 유발되어 욕구좌절을 일으킨 사람이나 대상에 손상을 주려는 행동이 동기화 된다는 가설이다.

어떠한 이론도 모든 비행행동을 설명할 수는 없지만, 정신분석 이론은 특히 청소년기 비행의 정신 역동적 과정을 이해하는데 커다란 지침을 제공해 주고 있다.

(2) 행동주의 이론

이 이론에 의하면 비행은 본능에 의한 것이 아니라 환경적 자극에 따라 학습된 결과이다. Skinner(1938)의 조작적 조건화 이론은 인간의 모든 행동이 보상과 무관심의 방법에 의해 습득된 것임을 잘 설명해 주고 있다. 따라서 청소년의 비행 역시 어렸을 때부터 사회적으로 바람직하지 못한 행동에 대해 의식적 또는 무의식적으로 지속적인 보상을 받아왔기 때문이며, 강화 효과로 인하여 청소년기에 습관화된 것이다. 이것은 역의 방법으로 바람직하지 못한 행동을 소거시킬 수 있음을 시사하기도 한다(한상철, 1998).

Bandura(1977)는 청소년의 비행이 모방과 관찰의 결과라고 주장한다.

그는 실험을 통해 공격행동이 모방과 모델링을 통해 학습될 수 있음을 증명하였는데, 모델의 공격적 행동에 강화를 주었을 때 관찰자의 공격 반응율이 더욱 증가한다는 사실을 보여주고 있다. 대부분의 청소년비행은 모방과 모델링을 통해 학습되는 것이라고 볼 수 있다. 모방학습은 동기나 정서의 영향을 받기도 하는데, 특정 범죄자가 부득이한 상황에서 높은 동기수준을 갖고 범죄행위를 저질렀다면 나중에 그와 유사한 조건일 때 동일한 범죄를 일으킬 가능성이 높아진다.

행동주의 이론과 사회학습이론은 비행 가운데 특히 청소년 폭력이나 공격성을 설명하는데 크게 기여하고 있으며, TV를 비롯한 대중매체에 대한 청소년의 모방심리를 설명하는 데도 커다란 역할을 하고 있다. 그러나 청소년들의 충동적인 행동이나 성격장애자의 비행, 지적 장애자들의 비행과 같은 것들에 대해서는 명확한 설명을 제공해 주지 못하고 있다.

(3) 생태학적 이론

생태학적 이론에 의하면 비행은 인간과 환경의 역동적 상호작용을 전제로 하는 생태학적 조건에 의해 발생한다고 볼 수 있다. 다시 말하면, 청소년비행은 청소년만이 가지고 있는 독특한 개성과 자신만이 접하게 되는 고유한 환경의 상호작용의 산물인 것이다. 예컨대, 일정한 지역에 과밀한 인구가 상주하게 되면 상호 스트레스나 정신적 혼란을 크게 받게 됨으로써 공격적인 행동은 물론 비행까지 저지르게 된다. 쥐를 이용한 동물실험에서 정해진 공간에 소수의 몇 마리만 넣어두면 건강하게 크고 번식이 좋은데, 그 안에 숫자가 많아지게 되면 건강도 떨어지고 번식률도 낮아지며, 종국에는 쥐가 쥐를 잡아먹는 현상을 목격할 수 있다. 여기에서 청소년비행에 미치는 생태학적 영향력을 쉽게 확인할 수 있다(한상철, 1998).

가족간의 관계, 부모와의 상호관계, 교우관계 등은 청소년의 대표적인 생태적 환경으로써 그들 개인의 고유한 특성에 적합하지 않은 생태적 환경 즉, 가족기능의 약화나 가정의 불화, 부모간의 지속적인 대립, 교우집

단의 폐쇄성, 열등감을 확산시키는 집단분위기 등은 그들로 하여금 갖가지 문제행동을 유발시키게 된다. 생태학적 관점은 최근 청소년의 행동을 이해하는 새로운 접근법으로 크게 각광받고 있으며, 문제행동의 원인을 설명하는 데도 많은 기여를 하고 있다. 그러나 생태학적 관점만으로 청소년문제의 모든 것을 이해하고 해결할 수는 없으며, 더구나 생태학적 환경이 사회 구조적인 문제와 연관되어 있으므로 이의 완전한 해결을 기대하기란 현실적으로 매우 어려운 실정이다.

2. 사회구조적 원인론과 하위문화적 이론들

청소년에 의한 일탈행동의 원인으로 사회현상의 무질서와 하위문화, 사회통제의 부재등을 강조하는 접근법과 이론들이 있다. 청소년문제는 사회구조적 요인이 가정환경, 부모, 형제들이나 교우관계 및 그가 처해있는 사회적, 경제적 구조라든가 규범적 문화체계 등에 의해 유발된다는 것이다. 이러한 접근법과 이론들에서 제시되는 요인들은 청소년 문제의 원인이 될 수는 있지만 일탈행동에 대처할 수 있는 구체적인 방안을 제시해 주지는 못하고 있다는 한계점을 내포하고 있다. 그러나, 사회적 병리 현상에 대한 올바른 이해와 문제행동의 사회적 원인을 정확하게 분석할 경우, 장기적이고 지속적인 노력에 의해 사회구조의 점차적인 변화를 유도할 수 있다는 점에서 청소년문제의 사회구조적 원인론과 문화일탈적 이론들은 구체적으로 고찰할 필요가 있다.

여기에서는 사회구조에 초점을 두고 있는 아노미이론, 사회통제에 초점을 두고 있는 사회유대이론과 중화이론, 하위문화형성에 초점을 두고 있는 하위문화이론과 차별접촉이론, 사회학습이론 등을 포함한 문화적 일탈이론 그리고 범죄화과정에 초점을 두고 있는 낙인이론 등 대표적인 이론들에 대해 고찰한다.

1) 사회구조적 원인론

청소년에 의한 일탈행동이나 비행은 가난 자체가 직접적인 원인이 아니라 그들이 비제도화된 수단(불법)에 의존할 수 밖에 없도록 만든 사회 구조에 더 많은 문제가 있다는 관점이 있다. 일탈의 원인을 문화적 목표와 제도화된 수단간의 불일치라는 사회구조적 모순에서 찾는 아노미이론은 특히 일탈행위가 왜 하층에 집중되어 있는가를 설명해주고 있다. 문화적 이상 혹은 목표와 이를 실현할 수 있는 경제적 기회구조가 통합되지 않은 사회에서는 개인적 목표와 수단의 괴리가 불가피하고 이와 같은 목표, 수단의 괴리는 규범체계의 와해 혹은 비행을 저지르게 하는 구조적 압력으로 작용한다고 본다.

(1) 뒤르켐의 아노미이론

아노미(Anomie)이론은 뒤르켐(Durkheim)에 의해 시작되었으며, 머튼(Merton)에 의해 일탈행위에 대한 일반이론으로 정립되었다. 뒤르켐은 현대사회와 같이 분업화된 상태에서 사회 각 부분간에 서로 밀접한 관계를 갖지 못하거나 공통으로 받아들일 수 있는 규칙을 만들지 못하면 사회 각 부분간에 부조화가 존재하거나 사회적 연대가 약화되어 결국에는 사회해체 현상을 야기시킬 수 있다고 본다. 사회해체로 인한 이러한 무규범(normlessness) 혹은 규칙붕괴(deregulation)의 상태를 아노미(anomie)라고 하였다.

특히 그는 청소년기의 자살원인을 아노미로 보았다. 그는 자살론에서 자살의 원인이 개인보다는 사회에 있다고 생각하여, 유럽 각국들과 미국에서의 자살율을 여러 사회학적 변인들 상에서 비교하였는데 그 결과 자살율은 개인이 속한 사회의 통합된 정도에 반비례한다는 결론에 도달하였다. 평시의 인간은 그를 둘러싸고 있는 규범에 의해 욕망을 제어 받고 있으나, 사회가 급격히 변동하여 이제까지 그의 욕망을 규제해 주던 규범

이 와해되면 욕망은 한없이 치솟게 되어 그 결과 자살에 이르게 된다고 하였다(아노미적 자살). 아노미에 의한 청소년자살은 갑자기 변화된 심리-환경적 상황 속에서 그에게 기대되는 적절한 기준을 설정하지 못하여 발생한다. 이에 따라 그는 행동통제에 실패하고 여기서 생기는 기대와 성취간의 차이를 극복하지 못하여 자살행동에 이르게 되는 것이다(윤성립·윤진, 1993).

(2) 머튼의 아노미 이론

한편 머튼은 사회의 규범적 통제력의 부재가 아노미상태를 이끈다는 뒤르케임의 개념을 버리고 구조기능주의의 이론을 배경으로 '문화적으로 규정된 목표'와 이 목표를 달성하게 하는 '제도화된 수단'사이에 간극이 있을 때 긴장이 생기고 이러한 긴장이 아노미를 초래하게 된다고 하였다. 즉 사회가 문화적 가치에 너무나 큰 비중을 두는 반면에 이를 성취할 수 있는 방법은 소수의 인구에게만 제한되어 있을 때 높은 일탈 또는 범죄율이 초래된다는 것이다.

여기서 '문화적으로 규정된 목표'란 한 사회에서 거의 모든 성원이 바람직하다고 규정한 것이며 동시에 소유하기를 원하는 대상인 것이다. 예를 들면 부귀영화나 권력, 명예와 같은 것을 말한다. 제도화된 수단이란 그러한 문화목표를 달성하는데 합당한 방법을 말하는데, 부자가 되기 위해 열심히 노력하여 돈을 버는 것과 같은 것이다. 이 때 문화목표는 수용하였으나(즉, 돈을 벌고 싶으나) 제도화된 수단이 결여되면(합법적인 방법으로서는 원하는 돈을 벌 수가 없으면) 아노미를 경험하게 되며, 그 결과 비합리적인 방법으로라도 원하는 문화목표를 달성하려고 할 때 사회적 일탈행위 또는 범죄를 저지르게 된다(Merton, 1938).

머튼은 개인이 목표달성을 위해서 주어진 사회의 각종 규범에 적응하여 나가는 양식(modes of adaptation)이 각각 다르다고 보고 다섯가지 유형의 적응 양식(동조형, 혁신형, 의례형, 도피형, 반항형)을 제시하였다.

여기에서 ① 동조형(conformity)은 문화적 목표를 수용하고 사회적으로 제도화된 수단을 통해서 목표를 추구하는 양식으로 이는 비행이나 탈선양식에 속한다고 볼 수 없다. 평범한 정상행위, 정직한 기업인의 경우에 해당한다. ② 혁신형(innovation)은 문화적 목표는 수용하지만 제도화된 수단을 거부하는 것으로 부정한 방법에 의한 목표의 성취 등과 같이 전형적인 형태의 탈선 양식이라고 볼 수 있다. 절도, 강도, 횡령, 사기, 마약판매, 도박, 매춘행위 등 불법적 활동을 통해서 재정적인 성공을 하려고 하는 경우다. 머튼은 이 유형이 미국에서 가장 많이 발견된다고 보았다. ③ 의례형(ritualism)은 문화적 목표는 거부하지만 제도화된 수단을 수용하는 탈선형으로 학문의 목적은 모르면서 기계적인 숙제에 충실한 개인 등에서 보여지는 의례적 행동양식을 일컫는다. 관료제의 말단에 있는 공무원들의 경우에서 많이 발견되는 유형으로, 더 이상 신분상승에 한계가 있음을 알고 더 이상의 시도도 하지 않고 매일 주어진 일을 할 뿐인 경우이다. 범죄행위와는 무관하지만, 사회적 성취라는 문화적 모교를 포기했다는 점에서 일탈적인 것이다. ④ 도피형(retreatism)은 목표와 수단 모두를 포기한 적응양식이다. 알콜중독자나 약물중독자 및 부랑자들이 여기에 속한다고 볼 수 있다. ⑤ 반항형(rebellion)은 기존의 문화적 목표와 수단을 거부하고 동시에 새로운 목표와 수단을 강구하여 대체하고자 하는 것으로 사회운동가나 혁명가 집단에서 나타나는 양식이다. 이들은 사회에서 탈락하기보다는 그것을 변화시키려 한다. 또 이기적이라기보다는 박애주의적이고 공동체 전체를 위한다는 동기에서 기존의 목표와 수단에 저항한다.

이 유형 중에서 가장 중요한 유형은 혁신형인데, 화이트칼라 범죄나 하층의 일탈행위를 설명하는데 유용한 개념들이 되고 있다. 이들의 경우 문화목표를 달성하기 위하여 그들에게 비효과적인 제도화된 수단보다는 효과적이며 손쉬운 비제도화된 수단에 호소하게 됨으로서, 이러한 계층에 일탈이 집중된다고 해석하였다. 머튼의 이론은 너무 일반적이라는 평을 듣고 있지만, 사회의 목표, 상이한 사회계층에 따른 가치관, 목적달성을

위한 합법적·비합법적 수단 등에 관한 이론작업을 통해 사회학적 범죄 이론 발달에 기여하였다.

이와 같이 아노미이론은 일탈의 원인을 사회구조의 모순에서 찾으려 하고 있으며, 특히 일탈행위가 왜 하층에 집중되어 있는가를 설명해 주고 있다. 이러한 맥락에서 보면, 비행이나 일탈은 가난 자체가 직접적인 원인이 아니라 그들이 비제도화된 수단(불법)에 의존할 수밖에 없도록 만든 사회구조에 더 많은 문제가 있다고 할 수 있다.

아노미이론은 우리나라의 경우에도 대체로 청소년의 교육에 대한 열망과 기대 간의 격차, 구체적으로는 청소년들의 학교성적에 대한 열망과 기대간의 격차가 비행의 원인을 설명함에 있어 의미를 갖는 것으로 나타나고 있다(김선남, 1994). 학교성적의 불량이나 공부압력은 청소년들의 열망과 기대간의 격차를 더욱 크게 만들 수 있음을 설명한다. 다시말해 좋은 성적, 좋은 학교입학, 사회적 성취 등의 문화목표를 달성할 수 있는 것은 매우 제한된 청소년들에게만 가능하다. 따라서 성적 불량학생이나 공부압력을 많이 받고는 있으나 사회적 가치를 성취할 수 없는 결과를 지속적으로 경험하고 있는 학생들은 아노미 상태에 빠지게 되어 일탈행동을 하게 될 것이라는 것이다.

2) 사회통제에 초점을 두는 이론

청소년 비행의 동기보다 통제에 초점을 두는 이론이 있다. 허쉬(Hirschi)에 의해 체계화된 사회유대이론이 대표적이며 마짜(Matza)와 사이크스(Sykes)에 의해 주장된 중화이론도 함께 논의될 수 있다.

(1) 사회유대 이론(social bond theory)

허쉬(Hirschi)는 가정에서 시작되어 다른 사회기관들로 확대되는 사회에 대한 개인의 유대(bond)가 통제력이 되어 사람으로 하여금 법을 지

키게 한다고 주장한다. 개인의 사회에 대한 유대가 약하거나 손상될 때 범죄나 비행이 생겨난다는 것이다. 그는 모든 사람이 잠재적으로 비행, 일탈을 감행할 수 있게끔 동기화되어 있다고 보았지만, 이러한 행동으로 인해 받을 해악에 대한 두려움에 의해 비행, 일탈행동이 통제되어진다고 보았다. 이 점에서 사회통제이론(social control theory)으로 불리기도 한다.

허쉬는 청소년들의 비행원인을 규명해내기 보다는 어떤 이유로 모든 청소년이 비행을 저지르지 않으며 자제하게 되는지에 대해 관심을 가지는데 그 원인을 사회유대(social bond)로 보았다. 그에 의하면 비행자들은 친밀한 애착, 포부, 그리고 법규로 사람들을 결속시키는 도덕적 신념으로부터 구애받지 않은 사람들이다.

즉, 비행은 개인이 젊은 시절에 그를 사회에다 묶어 두는 결속이 약했기 때문이라고 하였으며 모든 사람은 잠재적인 법률 위반자라고 보고 있다. 그러나 비합법적인 행동이 친구, 부모, 이웃, 그리고 학교, 직장 등과 같은 사회제도들과의 관계에 회복할 수 없는 해를 가져다 줄 수 있다는 두려움에 의해서 통제를 받고 있다고 확신하고 있다. 사회의 결속이 없고 다른 사람에 대한 관심이 없을 때 개인의 비행행위가 자유롭게 이루어진다는 것이다. 특히 각기 다른 사회의 요소들이 관습적인 규범과 행동을 배제하는 별개의 독특한 가치제도를 유지한다고는 믿지 않고 오히려 사회의 모든 요소들 속에서 사람들이 사회규칙과 가치에 반응을 보이는 식으로 다양성이 존재한다고 믿고 있다. 따라서 하류계급 뿐만 아니라 중류 및 상류계급에서까지도 사회에 대한 결속이 약한 사람은 비행을 하게 된다는 것이 이 이론의 핵심내용이다.

다른 측면으로 설명할 수도 있는데 허쉬에 의하면, 이제까지의 일탈 행동 이론들은 규범준수 행위를 정상적인 것으로 간주하는 반면 규범 위반행위 즉, 일탈행위를 비정상적인 것으로 간주하여 왔다. 그러나 그는 일탈행위가 정상적인 행동인 것이며, 규범준수 행위가 비정상적인 행동이라고 주장한다. 인간의 본성은 악하다고 가정하였을 때, 모든 사람은 항상

규범을 위반할 수 있는 것이다. 화가 날 때 화를 참는 것이 정상이 아니라 폭력을 휘두르고 싶은 것이 인간의 본성이며, 이것이 정상이다. 따라서 “왜 규범을 어기는가?”와 같은 당연한 질문에 대답을 찾기보다 오히려 “사람은 왜 규범을 준수하는가?”라는 질문에 대한 대답을 찾아야 한다고 역설한다.

허쉬에 따르면 모든 사람은 동조행위보다는 일탈행위를 할 가능성이 높으며, 규범을 어기고 싶은 충동은 항상 있으나 사회와 유대를 갖고 있어 위반하지 못한다고 주장한다. 그러나, 어떠한 이유에서든지 이러한 유대가 약화되거나 단절되면 즉, 사회통제가 개인에게 영향력을 행사하지 못하면 거의 자동적으로 일탈행위가 발생한다. 허쉬는 사람들이 규범을 준수하도록 만드는 개인의 사회에 대한 유대 즉, 사회화와 순응을 조장하는 사회결속의 주요요소를 애착(attachment), 통상적인 목적과 수단에서의 관여(commitment), 통상적인 활동에의 참여(involvement) 그리고 전통적인 가치에 대한 신념(belief) 등의 4가지 차원으로 본다.

허쉬의 사회유대이론은 따라서 비행을 범하도록 강요하는 긴장(strain)이 중요한 것이 아니라 오히려 비행을 저지르지 못하도록 억제하는 사회적 유대의 형성이 중요하다는 입장을 강조하고 있는 것이다. 각각의 사회적 결속이 강할수록 비행을 하지 않게 될 것이라고 말한다. 이 이론은 이후의 여러 경험적 검증을 병행하여 청소년비행의 동기 측정에 많은 공헌을 하였다.

허쉬는 최근 그간의 축적된 연구결과의 토대위에 갓프레드슨(Gottfredson)과 함께 새로운 자기통제이론을 발표하였다. 갓프레드슨과 허쉬는 특히 범죄행위가 가져올 장기적인 손해를 고려하는 능력에 있어서는 개인차이가 존재한다고 보고 이런 차등적인 경향을 자기통제력이라는 개념으로 설명한다. 여기서 자기통제력은 “사람이 그 처한 환경에 상관없이 범죄적 행위를 회피하는 차등적 경향”으로 정의한다.

개인의 자기통제력은 인생의 초기단계에 형성되며 자기통제력에 의해

범죄나 비행이 전적으로 결정되는 것은 아니지만 자기통제력이 낮은 사람은 높은 사람에 비해 여러 가지 범죄행위와 함께 약물사용, 음주, 사고와 같은 다양한 유사행위들도 저지르는 확률이 높다고 본다. 자기통제이론은 우리나라에서 검증한 연구결과에 의하면 자기통제력이 낮은 청소년일수록 범죄피해 경험이 많은 것으로 나타났는데 이는 자기통제력이 낮은 청소년이 손쉽게 즉각적인 욕구충족을 얻을 수 있는 시간과 장소에 모이는 경향이 있기 때문인 것으로 해석되었다(민수홍, 1998).

(2) 중화이론(neutralization theory)

중화이론은 계층간에 다른 규범 및 가치가 있다는 비행 하위문화이론을 거부하고 비행청소년들도 인습적 가치를 수용하고 있으나 비행을 하기 전에 중화를 통해 내적 통제가 느슨해져서 비행을 저지르게 된다고 주장한다. 자기가 하는 행동은 보편적으로 나쁜 행동이지만 특수한 경우에는 나쁘지 않거나 정당한 행동이라고 합리화함으로써 사회적 규범이나 인습을 중화시킨다는 것이다.

앞서 고찰한 비행 하위문화이론에 의하면, 하위문화에는 이탈가치만이 존재하며, 그 속에서 비행이 나쁜 것이 아니라는 점을 배워왔기 때문에 비행이 나쁘다거나 비행 후 죄책감을 느끼는 일은 없을 수밖에 없다. 그러나 실제 비행청소년들도 비행이 나쁘다는 사실을 알고 있으며, 비행 후 죄책감을 느끼기도 한다. 그렇다면 비행이 나쁜 것인 줄 알면서도 왜 비행을 저지르는가? 이러한 물음에 대한 답으로 제시한 것이 중화이론이다. 청소년들이 자신의 행동이 잘못됨을 알고도 비행을 하는 이유는 어떤 상황에서 자기의 행동을 정당화 또는 합리화시켜주는 중화 기술의 유형을 습득했기 때문이라고 한다.

이를 제창한 마쯔(Matza)와 사이크스(Sykes)는 이러한 중화기술의 유형을 다음과 같이 5가지로 제시하고 있다.

- ① 책임의 부정(denial of responsibility) : 자기의 비행에 대해 사실상

책임이 없다는 것으로 합리화한다. 자기가 비행 청소년이 된 것을 세상 탓으로 돌리거나 무책임한 부모 탓으로 돌림으로써 자신을 합리화하는 것이다. 심지어 자기가 희생자일 수 있다는 논리를 통해 사회적 규범에 대한 내적 통제력을 중화시킨다.

② 가해의 부정(denial of injury) : 자기의 행위로 말미암아 손상을 입거나 재산상 피해를 본 사람이 없음을 이유로 자신의 행위를 합리화한다. 남에게 피해를 주지 않으니까 괜찮다는 것이다.

③ 피해자의 부정(denial of victim) : 상대방에게 피해를 주었을 경우 피해자는 당해도 당연한 것으로 간주함으로써 합리화한다. 피해자가 비행을 자초하거나 유혹한다는 것이다. 못된 놈이기 때문에 맞아야 하며, 미니스커트를 입고 야밤에 돌아다니기에 성폭행을 해도 무관하다는 식의 생각으로 자신의 인습적 가치를 중화시킨다.

④ 비난자 비난(condemnation of the condemners) : 자신을 비난하는 자들을 비난함으로써 자신의 행위를 합리화한다. 비행 청소년들을 비난하는 경찰, 학교의 교사, 교회의 목사, 일반 성인이 오히려 더 나쁜 사람들이라고 비난하는 것이다. 모두가 다 나쁜 사람들인데 왜 나만 가지고 야단이냐고 반문하며, 이를 통해 인습적 가치를 중화한다.

⑤ 고도의 충성심의 호소(appeal to higher authorities) : 자기가 속해 있는 집단에 대한 의리 혹은 충성심 때문에 할 수 없이 나쁜 짓을 하지 않을 수 없다는 식으로 중화를 한다. 친구들과의 관계가 중요하므로 어쩔 수 없다는 것 등이 그 예이다.

이러한 중화이론을 현안 청소년문제로서의 청소년폭력을 설명하는데 적용할 수도 있다. 마쓰의 논의를 폭력하위문화이론과 접목시키면 어느 사회를 막론하고 개념적인 폭력에 대한 태도에는 합의(consensus)가 존재한다. 폭력이 어떠한 상황에서 행하여 졌는가에 따라 폭력에 대한 정당화 및 합리화가 있을 것이다(이성구, 2000).

첫째, 공권력의 집행이라는 측면에서 국가가 독점한 합법적 폭력은

(예를 들어 사형집행)폭력을 받아 들이지 않는 자체가 위법이 되기도 하며(공무집행방해죄) 더 나아가 전쟁 상황에서 적군을 살해하지 않는 행위가 위법이 된다. 둘째, 정당방위와 같이 자신 및 가족의 위해에 대한 대처로서의 폭력은 법률적으로도 인정된다. 셋째, 가정폭력과 같이 법률적으로는 폭력이나 문화적, 관습적인 맥락에서 어느정도까지는 허용되는 폭력이 있다. 선배가 후배를 기합주는 행위, 교사의 체벌 등은 그 정도가 심하지 않는 범위 내에서 허용되고 있다. 넷째, 피해자와 가해자의 성격에 따라 폭력이 중화되는 경우가 있다. 피해자가 사회통념상 비난 받을 만하거나 피해자가 직·간접적으로 폭력행위를 유발한 경우에 해당한다. 극심한 학대를 받던 부인이 참다못해 남편을 살해한 경우는 법적으로도 정상이 참작되는 폭력인 것이다. 이러한 유형의 폭력을 유발폭력(victim precipitated violence)이라 한다. 다섯째, 심리적 강제·억압·모독 및 불편을 초래하는 폭력이다. 이러한 행위가 좁은 의미에서 폭력인가의 여부는 논란이 있을 수 있지만, 비교적 허용되거나 허용되지 않더라도 폭력으로 간주되지 않는 경우가 있다. 여섯째, 정당한 목적을 위한 수단으로서의 폭력은 폭력이 아니라고 합리화되는 경우이다. 노사분규에서의 폭력, 학생시위에서의 폭력, 더 나아가 자본주의 사회를 무너뜨리기 위한 폭력은 이데올로기적으로 보아서 폭력이 아니며 오히려 미화되는 행위가 되기도 한다. 일곱째로 “남이 하기에 나도 한다”는 것으로 합리화되는 유형의 폭력이 있다. 마즈의 표현으로는 비난자를 비난하는 합리화이다.

3) 문화적 일탈이론

청소년에 의한 일탈행동은 그러한 일탈행동에 호의적인 정의(definitions)가 있고 이런 정의에 많이 노출될수록 일탈행동을 지지하는 가치와 기법 등을 학습하게 된다는 관점이 있다. 콘하우저(Kornhauser)는 하위문화이론, 차별접촉이론, 사회학습이론 등이 ①범죄나 비행을 조장하

는 가치를 인정하고 ②행위자가 이런 가치를 학습에 의해 습득하게 된다는 점을 공통적으로 인정하고 있다고 보고, 이러한 이론들을 묶어 문화적 이탈이론(cultural deviance theory)으로 규정한 바 있다(Kornhauser, 1978).

(1) 하위문화이론(subcultural theory)

하위문화(subculture)는 주문화(dominant culture)내의 한 부분으로 주문화와 구별되는 그 자체의 규범과 가치를 갖는다. 대개의 경우 그 가치와 규범이 주문화와 반목하지는 않지만 일부 하위문화는 상충하기도 한다. 주문화의 가치를 부정하고 뒤엎는 경향의 하위문화를 반문화(counter culture)라고 부르고 비행 또는 범죄활동을 적극적으로 지지하는 범죄 또는 비행의 하위문화가 그 대표적인 예가 된다.

하위문화론에서는 하층에는 중산층과 다른 하위문화가 존재하며 그 중 어느 특정 부분이 하층 청소년으로 하여금 비행을 저지르기 쉽게 한다는 것을 가정한다. 일탈행동은 개인적 반응이 아니라 집단적 반응이라는 것을 강조한다. 하위문화는 대개 주류사회로부터 고립된 비슷한 환경의 사람들이 서로를 돕기위해 뭉치면서 형성되기 쉽기 때문이다. 하류층의 비행을 중류계급 가치관에 대한 반발에서 오는 것이라고 보아 비행하위문화론을 제시한 코헨(Albert Cohen), 기회구조차이 이론을 제시한 클로워드(Cloward)와 올린(Ohlin), 하위계층의 하위문화 자체가 하류계층 소년비행의 발단이 되고 있다고 주장하는 밀러(Miller) 및 울프강(Wolfgang)과 페라쿠티(Ferracuti) 등이 연구하였다.

첫째, 코헨(Cohen)의 비행 하위문화이론이 있다. 그에 따르면 모든 인간행동은 문제해결을 위한 것이며 이는 인간이 당면한 문제상황을 바꾸기 보다는 그 상황을 보는 준거틀(frame of reference)의 변경을 통해서 더 효과적으로 이루어진다는 점과 또한 문제는 사회체계 내에서 상이하게 배분되어 있다는 두가지 점을 하위문화 발생의 전제조건으로 하고 있다.

이러한 전제조건에서 어떻게 하위문화가 발생하는가? 이에 대해 그는 “동일한 적응문제를 갖고 있는 다수의 행위자간의 상호작용에 의해 가능하다”고 한다. 즉 공통의 문제를 갖고 있는 다수에 의해 새로이 공유된 준거들의 출현에 의해 새로운 하위문화가 발생한다는 것이다. 코헨은 이 하위문화이론을 미국사회의 하층 청소년들의 비행문화를 설명한다.

코헨은 그의 저서 “비행소년(Delinquent Boys)”(1955)에서 도시 하류 계급 소년들의 폭력적 갱에 대한 연구를 하였다. 그는 여기서 사회계급이 실제로 존재하며 사회계급은 가치, 규범, 생활양식 등에서 중요한 차이가 나고, 이 차이는 계급간의 갈등의 원인이 되며, 갈등은 계급 내부에 하위 문화를 발생시킨다고 가정하고 있다. 대부분의 하류계급 비행은 갱 비행이고, 그 대부분은 ‘비공리성(non-utilitarian)이고 악의적(malicious)이며, 부정주의(negativism)적이며, 단기 쾌락주의와 다면성’을 특징적으로 보여 줌을 지적했다. 그러면 왜 갱 비행은 악의적이며 비공리적인가?

그는 하류계급 갱의 발생은 계급사회 내에서 하류계급 청소년들이 학교생활에 잘 적응하지 못함으로써 발생한다고 보았다. 즉 지위획득은 경쟁 속에서 얻어지는 것이며 학교는 이러한 지위획득의 주요한 통로다. 그러나 학교는 중류계급에 의해 지배되는 제도로서 프로테스탄트 윤리와 같은 중류계급의 척도에 의해서 평가가 이루어진다. 따라서 학교에서의 경쟁은 중류계급 청소년들에게는 별 문제가 없으나 이와는 다른 가정적 배경, 가치규범, 생활양식을 가진 하류계급 청소년들에게는 적응의 문제를 일으킨다. 이들에게 있어 중류계급의 가치관은 자신들을 괴롭히는 근원이다. 하류계급의 청소년들은 중류계급의 가치와 규범에 반발하여 이를 뒤엎으려 하기 때문에 갱 비행은 악의적이고 비실용적이다.

그러나 적응의 문제에 대해 모든 하류계급 청소년들이 갱 비행의 반응을 보이는 것은 아니다. 이 반응이 나타나는 것은 적응문제에 대한 비난을 외부로 돌릴 때, 체계로부터의 지지가 없어질 때이며 이 때 청소년들은 죄의식 없이 반항할 수 있게 된다. 갱이 발생하는 것은 이 소년들이

집단적으로 자신이 달성할 수 있는 목표를 설정하고 애로사항을 해결하려 하기 때문이다.

정리하면, 미국사회는 중산층의 가치가 지배적 가치로 되어 있으며, 이러한 지배적 가치가 평가기준이 될 뿐만 아니라 하층을 포함한 모든 청소년의 지위를 결정한다. 그런데 하층 청소년의 경우에는 그들의 사회적 배경으로 인해 중산층의 기준에 의해 지위를 얻기는 상대적으로 불리하며, 따라서 지위 욕구불만의 문제가 대두된다. 그들은 이러한 문제를 해결하기 위하여 중산층의 기준을 버리고 자기들도 지위를 얻을 수 있는 다시 말하면, 자기들에게 유리한 새로운 준거 틀을 집단적으로 만들게 된다. 그 결과 반동형성적인 하위문화가 만들어지며, 이러한 비행하위문화 속에서 비행 청소년들은 비행이 나쁜 행위라는 것을 알고서 하는 것이 아니라 비행이 나쁘지 않다고 배우기 때문에 비행을 저지른다.

둘째, 클로워드(Cloward)와 올린(Ohline)은 사회계층에 따라 합법적인 기회와 비합법적인 기회 모두 차등적으로 배분되어 진다는 사실을 전제로 기회구조차이 이론(opportunity structure theory)을 주장했다. 머튼의 경우는 합법적 기회구조의 결여가 곧 비합리적 수단으로의 접근으로 이어지는 것으로 보았으나 클로워드와 올린은 청소년들은 합법적 수단을 배우는 기회뿐만 아니라 비합법적 수단을 배우는 기회에 있어서도 차이가 있다는 것이다. 즉, 돈을 벌기 위한 수단도 계층에 따라 차별화 되어 있고, 도둑질을 배우는 기회까지도 누구에게나 열려있는 것이 아니라 차별화 되어 있다는 것이다. 이와 같이 차별적인 기회구조 속에서 하층의 청소년들은 자기들 나름대로의 하위문화를 형성하여 기회의 구조적 불평등 현상을 극복하고자 한다. 이것은 지배 규범의 합법성을 거부하는 것이다.

클로워드와 올린의 이론은 코헨에 대한 반응으로서, 하류계급이 합리적이고 공리적인 혁신형이라는 머튼의 주장과 하류계급 비행은 악의적이고 비공리적인 반항의 형태를 띤다는 코헨 사이의 논쟁을 해결하기 위해 네 가지의 질문을 제기했다. '비행하위문화의 성격은 정확하게 무엇인가?',

‘비행하위문화가 팽배해 있는 곳은 어디인가?’, ‘비행하위문화는 적응문제에 대한 반응 또는 적응인가?’, ‘주어진 이웃에 존재하는 하위문화의 형태를 결정해 주는 것은 무엇인가?’

클로워드와 올린은 비행 하위문화를 ‘어떤 특정한 형태의 비행활동이 그 집단이 지지하는 지배적인 역할을 수행하는데 필수조건이 되는 집단’이라고 보았으며, 현존의 가치를 인습가치라고 하고, 새로운 가치를 일탈적 가치라 하면서 양자가 어떻게 통합되어 있는가에 따라 세 가지 하위문화가 발생한다고 주장하였다.

첫 번째 유형은 범죄 하위문화(criminal subculture)인데, 이것은 인습가치와 일탈가치가 잘 통합되어 있는 형태를 말한다. 잘 통합되어 있다는 것은 그 지역의 지배적인 가치가 어느 부분은 인습가치로부터, 또 다른 부분은 일탈가치로부터 형성되었으나, 양자가 잘 조화되어 나름대로의 가치로 존재하고 있는 것을 말한다. 예를 들면, 마피아와 같은 조직 범죄집단의 경우 근본적으로 일탈가치가 지배적이지만 인습가치 중 어떤 것은 받아들여 양자를 잘 조합함으로써 하나의 독특한 가치체계를 가지고 있다. 이러한 곳에서는 범죄를 학습할 기회가 많으며, 범죄를 저지른 후에도 은닉, 도피, 장물처분 등이 비교적 쉽다. 절도, 갈취 등의 방법을 통하여 경제적인 자위향상을 꾀하는 것으로서 아노미이론을 주장한 머튼의 혁신형에 가까운 것이다.

두 번째 유형은 갈등 하위문화(conflict subculture)인데, 이것은 인습적 가치와 일탈적 가치가 통합되지 못하고 서로 갈등하는 것을 말한다. 서로 갈등하고 있다는 것은 양 가치가 무원칙하게 사용된다는 것이다. 즉, 어느 때는 일탈가치에 의해 행동이 이루어지고, 어느 때는 인습가치에 의해 행동이 이루어지기 때문에 구성원의 경우 일종의 혼란상태를 경험할 수 있다. 빈민가 하위문화가 대표적인 것으로 여기서는 범죄를 학습할 기회도 또한 수행할 기회도 많지 않으며, 조폭한 폭력범죄만이 빈번하게 일어난다. 폭력, 집단싸움이 주활동이 되는 것으로서 코헨의 반항에 가까운

것이다.

세 번째 유형은 도피 하위문화(retreatist subculture)인데, 이것은 자기 실패의 원인을 개인 내적으로 돌리는 적응양식의 일종이다. 이러한 문화는 주로 알코올중독이나 마약중독자들 사이에서 만연되고 있으며, 합법적인 기회는 물론 비합법적인 기회마저 단절된 이중 실패자라고 할 수 있다. 마약의 확보와 소비 등을 위주로 하는 것으로 머튼의 도피형에 가깝다.

두번째의 사회의 어디에 비행하위문화가 팽배하는가에 대한 질문에 대해서 도시 하류계급 청소년 남자라고 봄으로써 클로와드와 올린은 코헨의 입장을 강화했다. 세 번째 질문인 적응의 문제에 대해서는 머튼의 주장을 수용하여 사람들은 누구나 처음에는 경제적 지위를 추구하고 이것이 좌절될 때 비로소 다른 형태의 지위를 추구한다는 것이다(이성구, 2000).

그렇다면 하층 청소년들의 하위문화는 어떻게 형성되는 것일까? 일반적으로 사람은 실패하였을 경우 그 실패의 원인을 자신의 무능력으로 돌리는 형(내적 귀인)과 사회여건의 탓으로 돌리는 형(외적 귀인)이 있을 수 있다. 전자의 경우는 비록 법을 위반하였다 하더라도 법의 정당성을 부정하지는 않으나, 후자의 경우는 사회여건, 즉 기회구조의 불평등에 그 원인을 돌리기 때문에 법의 정당성을 인정하지 않게 된다. 이렇게 집단적 혹은 집합적으로 기존의 규범체계를 거부하고, 새로운 규범체계를 형성할 경우 자신들만의 하위문화를 구축하게 된다.

비행청소년의 경우 처음에는 합법적인 기회에 접근하려고 하나 그의 사회적 배경으로 인해 접근이 힘들어지면 비합법적인 기회에 호소하게 된다는 것이다. 특히 청소년들이 기존의 규범체계를 거부하고 새로운 규범체계를 만들어 집단적으로 비합법적인 기회에 호소하게 되면 그 결과 비행하위문화가 출현하게 된다는 것이다.

클로와드와 올린은 따라서 합법적인 기회가 없다고 해서 비합법적인 기회구조를 가지고 있는 것은 아니며 어떤 사람들에게는 둘 다 결여된 경우도 있는데, 이들을 이중실패자로 보았으며 그들 가운데 대부분은 그들

의 좌절을 대(對) 인간의 폭력으로 표출하며(갈등 하위문화) 내면화된 규범 때문에 폭력을 사용하지 못하거나 필요한 신체적 능력이 없는 경우에는 마약사용에서와 같이 목표를 낮춤으로써 좌절에 적응한다는 것이다(도피 하위문화).

셋째, 밀러(Miller)는 하위계층의 하위문화자체가 하류계층 청소년 비행의 발단이 되고 있다는 하층계급문화이론(lower class culture theory)을 주장하고 있다. 하류계급비행이 중류계층 가치관에 대한 반발에서 오는 것이라고 보는 코헨이나 클로와드와 올린과는 다르다.

그는 하층계급사회는 그 자체의 고유한 문화체계를 가지고 있는데 이것은 중산층 지배문화에 반항적인 것이 아니며, 기회의 구조적 불평등과 차별화를 거부하기 위한 것도 아니다. 하층계급 자체적으로 오랫동안 존속시켜 왔고, 통합력을 가지고 있으며, 유형화된 전통을 지니고 있다. 밀러는 6가지 관심의 초점을 통해 하층문화가 형성되고 지속되어 왔다고 주장한다. 이것은 하층 청소년들이 집단 내에서 지위를 획득하는데 중요한 기준이 된다. 따라서 하층 청소년들은 지위획득을 위해 다음의 6가지 관심의 초점을 과시하거나 과잉 사용하게 됨으로써 알게 모르게 비행을 저지를 가능성을 높게 하고 있다.

① 말썽 또는 사고(事故; trouble) : 사직당국이나 기관에 의해 환영받지 못할 결과를 초래할 행위나 여건을 말한다. 중산층은 업적을 중심으로 사람을 평가하지만, 하층에서는 사고를 치느냐 아니냐에 따라 평가를 한다. 사고를 친다는 것은 그들 집단 내에서 지위를 가지게 되는 중요한 기준이 되며, 관심의 초점이 된다.

② 강인 혹은 거칠음(toughness) : 힘, 용감성, 대담성, 남자다움, 문학이나 예술에 대한 무관심 등으로 표현된다. 이것은 특히 하층 남자들의 관심의 초점이다.

③ 재치 또는 기망성(smartness) : 남을 잘 속이는 반면 남에게 속임을 당하지 않는 것을 말한다. 이러한 재치는 거칠음이나 폭력에 의존하지

않고도 개인적인 지위를 획득할 수 있는 것이다.

④ 흥분 또는 자극(exciteness) : 여가를 활용할 능력이나 경제적 여건이 부족한 데서 생기는 것으로 지루한 생활을 참지 못하고 신나는 어떤 자극을 찾고자 하는 욕구이다. 권태감 해소를 위해 모험을 즐기거나 도박, 음주, 마약 등의 비행을 저지른다.

⑤ 숙명(fate) : 하층 청소년들은 그들의 인생이 통제할 수 없는 외적인 요소에 의해 지배된다고 믿고 있다. 종교적이거나 초자연적인 신비감에 의존하는 것이 아니라 팔자소관으로 돌리는 것을 말한다.

⑥ 자율(autonomy) : 누구의 간섭도 받기를 싫어하는 방종과 같은 태도를 말한다. 항상 타인에게 명령과 간섭을 받고 있는 현실에 대한 반발이라고 할 수 있다.

밀러는 하류계급의 이러한 가치, 규범, 목표, 생활양식 등의 특징적 하위문화(subculture)는 다음과 같은 과정을 통하여 청소년비행을 조장하게 된다고 한다. ① 하류계층의 문화에 속한 일상생활이 청소년들로 하여금 자연스럽게 법을 어기게 만든다. ② 적법한 절차, 합리적인 방법에 의하기보다는 비합법적인 절차와 방임주의적인 행동에 의하는 것이 자유스럽기에 법을 어기게 된다. ③ 특정한 여건이 반복되는 과정 속에 하류계층 문화에 의한 부응은 청소년비행을 유발시킨다. 이와 같이 지속적으로 청소년비행과 연관된 하류계층의 청소년들은 그들 또래 집단으로부터 지원을 받고 집단의 존립을 확고히 하기 위한 동기가 주어져 있다는 것이다.

넷째, 울프강(Wolfgang)과 페라쿠티(Ferracuti)은 폭력의 하위문화(subculture of violence) 가설을 주장한다. 그들에 의하면 사람은 자신이 속한 집단의 범죄적 가치를 학습함으로써 범죄자가 된다고 가정한다. 자기가 속한 집단의 기준에 순응하는 것이 주문화의 법을 위반하는 행동이 된다는 문화갈등의 시각에 뿌리를 내리고 있다. 폭력의 하위문화 가설에 따르면 어떤 하위문화의 가치체계는 특정한 사회상황에서 폭력의 사용을

분명히 요구한다고 한다. 일상행동에 영향을 미치는 이러한 규범은 결국 중간계급의 통상적 규범과 갈등관계에 놓이게 된다는 것이다.

(2) 차별접촉이론(differential association theory)

서덜랜드(Sutherland)가 제시한 차별적 접촉이론은 인간은 비행을 조장하는 하위문화와 비행에 대하여 비판적인 상위문화의 상반된 문화적 역동과 대립속에 살고 있으며 비행에 대하여 비판적인 문화유형보다 비행을 조장하는 하위문화에 빈번히 접촉하게 되면 그 차별접촉에 의해 비행자가 된다는 것이다.

범죄 및 범죄의 과정에 일차적인 관심을 갖는 그의 이론은 범죄행위는 주로 일차적이고 친밀한 집단에서 집단성원과의 상호작용을 통하여 학습된다는 9가지 명제에 의해 서술되고 있다. 그 가운데 6번째 명제가 이 이론의 핵심적 내용을 담고 있는데 “범위반에 호의적인 정의가 범위반에 비호의적인 정의보다 클 때 행위자는 비행을 저지르게 된다”는 것이다. 이것을 “차별접촉의 원리”라고 한다. 차별도 먼저 발생하고 오래 지속될수록, 자주 발생할수록, 행위자와 밀접한 관계를 갖을수록 더 큰 영향력을 미치게 된다.

서덜랜드의 차별접촉이론은 개인이 일탈의 문화와 접촉, 사회화됨으로서 일탈규범과 행위를 학습한다는 점에서 문화전파이론의 대표적인 이론으로 보기도 하고 범죄화과정을 다룬 효시적 이론으로 평가되기도 한다. 사람이 같은 지역에서 같은 조건을 갖고 있음에도 불구하고 왜 어떤 사람은 일탈행위를 하게되고 다른 사람은 그렇게 되지 않는지에 대한 의문을 설명해주는데 크게 기여하였다.

(3) 사회학습이론(social learning theory)

사회학습이론에서도 개인의 학습바탕은 원래 백지상태라고 규정하고 청소년의 일탈행동은 관찰이나 모방에 의해 학습된 현상으로 보고 있다.

이러한 관점들은 청소년이 비행에 호의적인 정의보다 비호의적인 정의와 더 많이 접촉하게 되면 비행을 저지르지 않게 될 수 있다는 논리로 이어질 수 있다.

비행의 원인에 관한 사회학습이론 측면에서 TV나 영화등의 폭력물이 청소년비행이나 폭력에 미치는 영향에 대해 폭넓은 연구가 이루어졌다. 연구결과들은 첫째, TV나 영화의 폭력 장면이 폭력을 유발할 수 있고 둘째, 이러한 폭력물의 악영향은 비교적 단기적으로 나타나며 셋째, 특히 이미 폭력성을 가지고 있는 아동은 청소년의 행동에 치명적인 영향을 미칠 수 있다는 것이다(박광배, 1995).

청소년의 폭력적인 행동의 경우에도 관찰이나 모방에 의해 학습되는 현상으로 보면 다음과 같은 세가지 측면으로 설명된다. 첫째, 폭력행동을 관찰하고 이를 모방함으로써 학습하는 과정을 고찰하는 측면이고 둘째는 폭력경험과 폭력노출 정도가 폭력을 인정하는 학습된 기준으로 받아들이게 한다는 것을 고찰하는 것이며 셋째, 역할 모델의 접근으로서 이는 적절한 역할 모델내에서 폭력을 관찰함으로써 학습되어지는 것을 보는 것이다. 청소년은 다른 사람의 폭력행위를 관찰 모방함으로써 새로운 폭력행위의 기술을 습득하고 또한 폭력행위에 대한 억제력이 감퇴되어 양심의 가책이나 죄의식없이 폭력을 사용할 수 있으며 타인의 공격행동을 모방하여 정적인 강화를 받게 되면 그 행동은 더욱 더 가속되어 문제해결 방법으로 폭력행동을 학습하게 된다.

학습자에게 모방과 역할 모델에 대한 예를 제시하며 이들에 대한 어린시절의 경험은 기본적인 인격형성에 관계하여 장래자신의 생활에 지대한 영향을 미친다는 주장도 있다. 일반적으로 폭력을 당해 본 경험이 있는 사람들이 그렇지 않은 사람들보다 더 공격적이며 폭력을 행사할 가능성이 많다는 것이다(김준호, 1997).

4) 범죄화 과정에 초점을 둔 이론

범죄가 생성되는 사회적 구조보다는 과정에 관심을 두는 관점이 있다. 낙인이론은 일탈을 행위의 속성으로 보지 않고 사회적 규정으로 보며, 사회가 개인의 행위를 일탈행위로 어떻게 낙인하여 행위자의 태도와 행동에 영향을 끼치게 되는지에 대해 그 연구의 초점을 두고 있다. 대표적으로 베커(Becker)는 일탈은 사회집단들이 규칙을 만듦으로서 생성되며 단계적으로 발전해 간다고 본다. 따라서 어떤 사람이 일탈을 하는가보다는 누구의 법에 의해 통제되는가에 관심을 두고 있다. 그에 의하면 일탈은 단계적으로 발전해 가며 ① 의도적이건 비의도적이건 비동조적인 행위를 범하는 것 ② 일탈적 동기와 관심의 발전 ③ 공식적으로 일탈자로 낙인찍히는 경험을 하게 되는 것 ④ 조직화된 일탈집단으로 들어 가는 것 등과 같은 과정을 거쳐 일탈경력(career deviance)으로 진행된다. 특히 셋째 단계에서는 개인의 공적 정체감(identity)에 급격한 변화를 겪으며 넷째 단계에서는 일탈에 대한 합리화와 범죄기술을 배우게 된다. 탈선은 사람이 저지르는 행위의 특성이 아니라 타인이 행위자에 법과 제재를 가한 결과일 뿐이라는 주장이다.

레머트(Lemert)는 '일차적 일탈'과 '이차적 일탈'이라는 개념을 사용하여 그 전환되는 과정에 이론의 초점을 두고 있다. 그는 일탈이 사회통제를 넘겨주는 것이 아니라 사회통제가 일탈을 낳게 한다고 주장한다. 레머트(Lemert)는 범죄자로 낙인된 사람은 그에게 가해지는 여러 가지 위협과 불이익을 피하기 위해서 이차적 일탈을 저지르게 된다고 하였다(Lemert, 1967). 그는 일차적 일탈은 일시적이고 다양한 조건에 의해서 형성되는 것이며, 개인의 심리적 구조와 사회적 역할 수행에 영향을 주지 않는 일탈을 말하며 이차적 일탈은 일차적 일탈에의 사회적 반응에 의해서 초래되는 여러 가지 문제나 조건에 대한 반응을 인해 발생하는 것으로, 일반적으로 장기간에 걸쳐 일어나고 심리적 구조 및 사회적 역할 수행에 큰

영향을 주는 것으로 규정한다(이성구, 2000).

그의 관심은 사회적 통제의 결과로서 나타나는 일차적 일탈에 두어졌는데 일차적 일탈에서 이차적 일탈로 나아가는 단계는 1) 일차적 일탈, 2) 사회적 차별, 3) 또 다른 일차적 일탈, 4) 보다 강한 처벌과 거부, 5) 또 다른 일탈, 처벌을 하는 자들에 대한 적대감과 분개를 가진 일탈, 6) 인내 한도의 위기에 봉착, 지역사회에 의해 일탈자를 낙인찍는 공식적 행동의 대두, 7) 낙인과 처벌에 대한 반응으로서 일탈행동의 강화, 8) 결국 일탈적·사회적 지위의 수용 및 적응 노력 등으로 상호작용한다는 것이다.

따라서, 낙인이론(labeling theory)은 대부분의 사람들은 비행을 저지룰 수 있으며 비행을 저지른 학생 모두가 비행청소년이 되는 것이 아니라 비행청소년으로 낙인찍힘으로서 비행청소년의 길을 걷게 된다는 것이다. 이 이론은 범죄, 일탈문제에 대해 실증주의적 혹은 절대주의적 범죄관에 반대하여 범죄가 생성되는 구조보다는 과정에 관심을 두고 있다. 이론의 효시는 탄넨바움(Tannenbaum, 1938)의 악의 극화(dramatization of evil)라는 개념에서 출발한 것으로 규범위반행위 그 자체보다는 법규를 위반한 개인에게 가해지는 낙인이란 사회적 반응의 성격과 효과에 더 관심을 기울이고 있다.

낙인이론에 의하면 어떤 행위가 범죄인가 아닌가는 그 행위의 내재적 속성에 따라 정의되는 것이 아니라, “사람들이 범죄라는 낙인을 찍었는가”에 의해 결정된다. 일탈자는 그러한 낙인이 성공적으로 적용된 자를 의미하며, 일탈행동은 사람들이 그것에 일탈이라고 낙인을 찍은 행동이다. 다시 말하면, 우리들은 그것이 범죄이기 때문에 비난하는 것이 아니라, 우리들이 그것을 비난하기 때문에 범죄가 되는 것이다. 즉 낙인은 일종의 사회적 지위와 같은 역할을 하며 범죄자는 처음에는 인정하지 않지만 사회적으로 낙인의 반응이 계속되면 그 사람은 제2의 범죄를 저지를 가능성이 높아지는 것이다.

낙인이론을 현안 청소년문제의 하나로서 학교폭력문제에 적용시켜 볼

수 있다. 심각한 폭력은 아니더라도 사회나 학교에서 폭력을 저지려는 학생으로 낙인되면 그렇게 규정된 개인은 정말로 폭력학생이 된다는 것이다. 따라서 폭력이라 규정할 때에는 신중해야하며 학생들의 폭력행동에 대해 깊은 이해가 있어야 함을 알 수 있다(조영달, 1997).

IV. 주요 청소년문제의 분석

1. 청소년 자살
2. 청소년 가출

20

IV. 주요 청소년문제의 분석

이제 앞서 고찰한 현안 청소년문제들 중에서, 최근 특히 문제가 되고 있는 청소년자살과 지속적으로 나타나는 문제로서 청소년가출에 대해 보다 구체적으로 분석·논의하기로 한다. 청소년문제에 관한 여러 가지 접근법과 이론들이 직접적으로 적용되지는 않지만 자살과 가출에 관련된 많은 연구결과들이 실태분석을 위해 논급될 것이다.

1. 청소년자살

1) 청소년 자살의 실태와 의미

우리 나라 전체 사망자중 자살로 인한 사망은 9위 또는 10위를 차지하는데 비해 10대 사망 원인으로 자살은 3위, 20대에서는 2위를 차지하고 있어 청소년층의 자살로 인한 사망율이 다른 연령층에 비해 상당히 높게 나타나고 있다(한상철, 1999b). 그렇지만 이러한 자살에 대한 공식적인 보고는 실제로 일어나는 자살 사건의 많은 부분을 포함하지 못하고 있다. 왜냐하면, 일반 사고로 위장된 자살 사건이나 사망 원인이 명확하게 밝혀지지 않은 사건은 대개 자살로 분류되지 않기 때문이다. 또한 자살을 시도했지만 목적을 달성하지 못한 자살 시도율은 공식적으로 자살율에 포함되지 않으므로 실제로 청소년들의 자살 행동은 더욱 빈번하고 심각할 것으로 추론된다.

우리 나라의 경우 청소년의 자살이 1990년대 이후 양적으로 꾸준히 증가 추세를 보이고 있다. 통계청의 '사망원인통계연보'에 의하면, 1997년 총 자살자 수는 5,856명으로 남자가 4,041명, 여자가 1,815명이었으며, 그 중에서 15세에서 24세까지의 청소년 자살자 수는 남자가 619명(62.77%),

여자가 367명(37.22%), 전체가 986명인 것으로 집계되었다(문화관광부, 1998). 인구 비율로 볼 때, 우리 나라 총 자살자 중에서 청소년 자살자가 차지하는 비율(16.83%)은 매우 높다고 할 수 있다. 미국의 경우 자살 치명율은 85세 이상의 남성들과 45-54세 사이의 여성들에게서 가장 높게 나타나며, 15-24세 청소년의 10만 명당 자살자수는 남자의 경우 22.4명, 여자의 경우 4.1명을 기록하였다. 그리고 1990년대 미국 청소년의 사망 원인 가운데 자살은 두 번째를 차지할 만큼 높았으며, 지난 40년간에 걸쳐 청소년 자살율이 3배나 증가하였다(Rice, 1999).

일반적으로 자살은 자살생각(suicidal ideation), 자살시도(attempted suicide), 자살(completed suicide)로 구분된다. 우선 자살생각은 우리가 살아가면서 누구나 한번쯤 일시적으로 갖게 되는 것으로, '인생이 가치 없다' 또는 '죽고 싶다'는 생각과 같은 보편적인 현상에서부터 자신이 정말 죽으려고 구체적인 계획을 세우는 것까지 포함한다. 따라서 자살생각에 관한 조사자료는 어느 수준에 초점을 맞추느냐에 따라 그 비율에서 많은 차이가 나는데, 대개 자살 행위를 한 경험이 있는 비율은 연구에 따라 50-80% 정도이지만, 구체적인 자살 방법에 대해 생각해 본 경험이 있는 피험자의 비율은 약 10% 정도이다. 자살 생각이 자살에 대한 생각, 계획 등 사고와 관련된 것이라면, 자살 시도는 구체적인 행동으로 표현되어진 경우이다. 자살 시도 역시 정말 죽으려는 의도를 가지지 않고 자살행동을 통해 다른 목적(예, 타인의 관심을 끌거나 다른 사람에 대한 위협 수단)을 달성하려는 것에서부터 죽으려고 하였으나 다른 사람의 개입으로 인해 결과적으로 그 목적을 달성하지 못한 경우까지 매우 다양한 종류가 있다. 이러한 자살 시도는 완전한 자살과는 달리 정식으로 보고되지 않기 때문에 정확한 수치를 알기는 매우 어렵지만, 완전한 자살의 8배에 이른다는 보고와 심지어 50-200배에 이를 것으로 추정된다는 것에 이르기까지 매우 다양하다(임영식, 1999).

청소년들이 자살을 시도한 빈도에 대해 그리고 이러한 청소년들이 문

제행동을 급격하게 증가시켜 나간다는 주장에 대해 과거 몇 년 동안 많은 논쟁이 있어 왔다. 자살율이 금세기 중반부터 상승해 왔다는 것은 흥미로운 지표이다. 미국의 경우 1956년과 1976년 사이의 약 20년간에 청소년 자살은 획기적으로 증가하였는데, 남자 자살 300%의 증가와 여자 자살 200%의 증가를 보여 주고 있다(Offer et al., 1991). 그러나 이 시점 이후 청소년 자살 비율은 비교적 안정추세를 나타내었다. 1977년에서부터 1983년까지 비율은 다소 줄어들었으며, 1984년 이후 약간 증가되었지만 그 비율은 1977년보다 더 낮았다. Offer 등(1991)은 이러한 변화추세에 대하여 1960년대 후반과 1970년대의 청소년이었던 이들은 이전의 베이비 붐 시대에 출생한 사람들로서, 이와 같은 시대적 상황이 청소년 자살율과 밀접한 관련이 있다고 하였다.

그러나 전형적인 베이비붐 가설과 대립되는 것으로, 자살은 실제로 청소년들보다 성인들 죽음의 더 공통적인 원인으로 지적되고 있다. 이것은 다음의 두 가지 이유 때문에 그러하다. 자살을 시도하는 성인들은 청소년보다 그 행위를 “성공적으로” 완성시킬 가능성이 더 많으며, 그리고 성인들의 죽음은 청소년보다 질병과 관련된 자살이 더 많기 때문이다. 그리고 완전한 자살이 자살시도와 중요한 면에서 다르다는 것을 주목할 필요가 있다. 자살시도는 성인들보다 청소년들에게 그리고 남자들보다 여자들에게 더욱 자주 일어나지만, 실제 자살에 관여하는 비율이 가장 높은 것은 성인 남자들이다. 그러나 이것은 청소년들의 자살 시도가 심각하지 않다는 증거로 해석되어서는 안 된다. 사실 자살을 시도하는 청소년들은 가끔 가족이나 친구로부터의 정서적 지지를 얻기 위한 시도로 보여지기도 하지만, 그렇지 않은 경우도 많기 때문이다.

2) 청소년 자살의 원인

자살은 10-14세 청소년 사망의 6%를 설명하지만, 15-19세 청소년 사

이에서는 12%까지 증가된다. 15-19세 집단의 백인 남자 청소년들 사이에 자살은 사망 원인 가운데 2번째를 차지한다(사고 다음으로). 청소년들이 이처럼 많은 자살 행동을 보이지만, 실제로 자살을 시도하는 청소년들의 대부분은 정말 자기가 죽으려는 의도를 가지고 있지 않은 경우가 많다. 그 이유는 첫째, 자살을 시도하고 실패한 청소년의 10%만이 1년 내에 자살을 재시도하고, 나머지 90%는 자살 재시도를 하지 않기 때문이다. 두 번째 이유는 자살 시도를 한 대부분의 청소년들이 자살 시도가 있는 후 1개월 정도 지나면 정상적인 기능을 회복하기 때문이다(임영식, 1999).

이는 자살을 시도하는 청소년의 대부분이 죽음에 대해 불확실한 생각을 가지고 있으며, 죽음을 단지 고통을 회피하려는 한 방법으로 생각하고 있음을 나타내는 것이다. 즉, 이들은 현재 자신이 처한 상황이 너무나 고통스럽기 때문에 이러한 상황에서 벗어나기 위한 한가지 방법으로 자살을 선택하는 경우가 많음을 뜻한다. 그러나, 이것은 앞서 밝혔듯이, 청소년의 자살시도가 심각하지 않다는 증거로 해석될 수는 없다. 실제로 빈번한 자살 시도자가 자살에 이르는 비율이 가장 높다는 조사결과에 주목할 필요가 있다. 따라서 자살을 생각하거나 자살을 시도한 청소년들에 대한 주변인들의 지속적인 지원과 사회적 관심은 그들의 실제 자살을 예방하거나 자살 시도의 재발을 방지하는데 중요한 역할을 할 것이다.

청소년들이 자살을 시도하고 심지어 실제 자살을 하는 이유는 무엇인가? 가끔은 고통을 회피하기 위해 자살을 시도한다고 하지만 그들에게 자살을 선택하도록 할만큼의 심각한 고통을 주는 것은 무엇인가? Koopmans(1995)는 많은 경험적 문헌들에서 심대 자살이 혼란된 가족 배경과 관련되어 있음을 발견하였다. 부모간에 그리고 부모와 자녀간에 잦은 갈등이 있어 왔고, 상당한 정도의 가족 폭력이 행해져 왔으며, 부모가 자녀에 대해 거부적·부정적 태도를 유지해 왔기 때문이라는 것이다. 경제적 빈곤과 부모의 실직, 부모로부터의 신체적·정서적 박탈, 부모의 부재나 상실 등도 중요한 요인으로 지적되고 있다. 어떠한 경우에도 온정적

이고 밀착된 관계의 상실과 의사소통의 장애, 정서적 및 사회적 고립감, 개인적인 무력감이 자살의 주요 원인이다(Rice, 1999).

특히 사회적 고립은 사랑할 대상을 상실하도록 만들며, 아동기에 부모의 상실은 추후의 가족 구성원 상실, 단짝 친구 상실, 이성 친구 상실을 초래하는 원인이 된다. 그러므로 Morano 등(1993)은 대상의 상실과 사회적 지지에 대한 낮은 지각이 청소년 자살의 가장 훌륭한 예측요인이라고 주장한다. 그리고 Connell과 Meyer(1991), 한상철(1999b) 등은 우울이 청소년 자살의 가장 중요한 변인이라고 주장한다. 우울은 알코올과 약물 남용을 증가시키고, 이는 충동적 행동이나 과잉행동을 자극하며, 따라서 자신의 의도와 관계없이 스스로를 살해하게 된다는 것이다. 자살의 15개 예측 요인 가운데 우울과 알코올 중독은 첫 번째와 두 번째를 차지하며, 세 번째와 네 번째가 자살생각과 자살 시도이다(Rice, 1999). 이것은 우울과 이로 인한 알코올 및 약물남용이 자살의 중요한 원인임을 나타내는 것이다.

다른 사람의 죽음은 청소년들에게 자살의 암시성을 증가시키는 것으로 밝혀지고 있다. 연쇄적인 자살 사건은 우리 사회에 충격을 던져주고 있는데, 이것은 대부분 한 사람의 자살이 일어날 때 그것이 다른 자살 가능 청소년에게 자살 암시성 또는 전염성의 효과를 줌으로써 동일한 방식의 자살행동이 연쇄적으로 일어나는 것이다. 이들은 심지어 자살 하위문화를 형성하기도 하며, 대부분 가족 내 자살 역사를 지닌 경우가 많다.

자살이 정신적 질병의 직접적인 결과일 수도 있다. 환각이나 환청 상태의 청소년들은 그들 자신을 스스로 죽이도록 이야기하는 환각 상태를 경험한다. 또 다른 어떤 사람은 그들 자신에게 다른 사람을 공격 또는 살해하도록 하는 목소리(환청)를 듣게 됨에 따라 근거 없는 죄의식을 느끼며, 이로 인해 스스로를 죽이는 결과를 낳는다. 이와 같은 정신질환 청소년의 자살은 오랜 기간 동안 정신적 징후와 우울, 약물남용 등의 경험을 지니고 있는 경우가 많다.

그리고 자살은 외적으로 표현된 공격성에 해당되는 살인과 대조적인

것으로, 내적으로 표현된 공격성이라는 견해가 있다. 주로 대인간 문제에서 발생하는 자살이 이에 해당되는데, 임신한 여자 청소년이 남자 친구에게 미안한 마음을 갖도록 만들기 위해 그녀 스스로를 죽이거나(자살), 그를 직접 살해함으로써(살인) 자신의 남자 친구에 대한 내적 또는 외적 공격성을 표현하는 경우이다.

3) 자살의 성차와 인종적 차이

청소년 여자들은 남자보다 자살 시도율이 3배나 더 많지만, 완전한 자살은 그 반대로 남자가 여자보다 성공 가능성이 4배 더 많다. 남자들의 성공율이 높은 한 가지 이유는 남자들이 여자들보다 잠정적으로 덜 반전적인 방법(원상복귀 할 수 없는 방법)을 사용하기 때문이다(예, 화재사고, 목매기).

자살은 다른 집단에서보다 유럽계 미국인 청소년들에게 더욱 공통적인 현상이다. 그러나 소수민족 집단 청소년들의 전체 자살비율 또한 꾸준히 증가되고 있다. 청소년과 성인들의 상대적인 비율은 소수민족 집단에 따라 매우 다양하다. 아프리카계 미국인의 자살율은 다른 연령집단보다 청소년들에게 더 높다. 반면에, 원주민 미국인의 자살율은 다른 소수민족 집단보다 더 높지만, 자살은 청소년들에서보다 성인들에게 더욱 공통적이다. 아시아계 미국인들의 자살율은 일반적으로 낮으며, 청소년들 자살율은 특히 낮다.

4) 자살의 위험요소

최근의 아주 많은 연구들은 자살에 대한 위험요소를 확인하는데 도움을 주었다. 당연한 사실이지만, 자살을 시도한 많은 청소년들은 그들이 자살시도를 하기 이전에 더 많은 생활 스트레스 인자를 가지고 있었으며 또

한 매우 자주 임상적 우울 상태에 있는 것으로 나타났다. 한 보고에서 이 집단은 다른 청소년들보다 주요 우울증으로 진단될 가능성이 18배나 더 많았다. 우울증으로 진단된 청소년들 가운데 자살 시도자는 그에 앞서 심각한 우울에 빠졌으며, 더 오랜 기간 동안 우울 상태에 있었다. 특히 청소년 여자들에게 있어서 우울은 약물 사용과 직접적인 관계가 있었으며, 또한 그것은 곧바로 자살 생각을 증가시키는 것으로 나타났다(Kandel, Raveis, & Davies, 1991).

사회적 위험요소로는 다른 가족 성원들의 자살에 대한 노출을 포함한다(Cole, 1991). 이와 더불어 자살시도자의 가족들은 다른 청소년들의 가족보다 종종 비조직화되어 있고, 응집성이 결여되어 있으며, 그리고 갈등이 더 높았다. 가족의 이러한 역기능적 특성들은 문제행동과 관련이 있으며, 또한 다양한 분야에서 청소년의 낮은 성취와 관련이 있었다. 가족 역기능으로 인해 자살을 시도한 사람들은 다른 청소년들보다 사회적으로 더 고립되어 있음을 느낀다. 그들은 자신들의 삶에서 사회적 지지를 더 적게 받으며, 그들의 비밀을 털어놓을 성인들과의 관계를 더 불안정적으로 느낀다.

자살에 대해 계획하거나 환상을 갖는 것은 주로 개인이 자신의 생활에서 새로운 방법을 발견하는데 도움을 얻지 못하는 그런 극단적인 절망에 도달했음을 나타내는 것이며, 자살은 이러한 압도적인 생활 상황에서 어떤 변화를 추구하기 위한 가능한 유일한 방법이었을 수 있다(Offer et al., 1991). 따라서 자살에 대해 말하는 청소년과 이전에 자살을 시도한 청소년들에 대해서는 매우 심각하게 취급될 필요가 있으며, 그들이 재빨리 도움을 얻을 수 있도록 해 주어야 한다.

Nazario(1994)는 비록 자살의 완벽한 예측과 평가 그리고 예방은 어렵지만, 자살자들은 자살 행동을 저지르기 전에 '경고적 징후'를 보인다고 하였다. 즉, 청소년이 타인에게 자살할 것이라고 위협을 하거나 죽고 싶다는 말을 자주 하는 것, 죽음에 대해 지나치게 생각하거나 몰두하는 것, 충

동적으로 행동하기, 지속적인 슬픔을 느끼거나 가족 상실로 인한 슬픔이 지속되는 것, 친구 또는 좋아하는 활동을 포기하는 것, 학교 성적이 갑작스럽게 떨어지는 것, 섭식 또는 수면습관의 급작스런 변화, 심각한 죄의식과 수치감을 갖는 것, 자신의 가치에 대해 회의감을 갖는 것, 약물을 남용하는 것, 자살을 시도하는 것, 아끼는 물건을 다른 사람에게 주거나 버리는 행위 등이 그 징후라고 할 수 있다. 그리고 전문가들의 자살 위험 평가에는 자살 계획의 구체성, 계획하고 있는 자살 계획의 실현 가능성과 치명성, 실제 자살 행동 후 구조 가능성, 최근 자살 시도의 시기, 가족 구성원의 자살 경력, 자살과 죽음에 대한 긍정적 생각 등을 통해 청소년의 자살 위험성을 평가하고 있다.

자살 각성(suicide-awareness) 프로그램은 미국 고등학교에서 과거 10년 동안 매우 보편화되어 왔지만, 그것의 효과에 대해서는 논쟁의 여지가 다소 있다. 그런 프로그램이 위험요소와 대처전략에 대한 학생들의 지식을 증가시켜 준다는 일부 증거도 있지만, 그 효과는 크지 않은 것으로 밝혀지고 있다. 그리고 일반적으로 여자 청소년들이 남자들보다 이러한 프로그램에서 더 많은 효과를 얻는 것으로 나타나고 있다. 따라서 자살 각성 프로그램보다 지금까지 논의해 왔던 자살 위험요소들을 면밀하게 분석한 후, 청소년들의 자살 흔적이나 징후를 포착할 수 있다면 이것이 더 유용할 수 있다. 자살의 흔적을 추적하여 정서적 지지를 제공하고, 자살 위험을 생성하는 사회적·심리적 문제들에 주의를 기울이는 것이 아마 구체적인 자살 프로그램보다 더 가치로울 수 있다.

5) 치료 및 예방

여기서는 그들의 정서장애와 자살에 대한 생각 및 충동을 치유 또는 감소시키기 위한 방법으로 다음의 몇 가지를 제안하고자 한다.

첫째, 유용한 사회적 지지(social support)를 더욱 강화할 필요가 있

다. 부모나 또래친구, 교사, 지역사회가 그들에게 사회적 지지망(social support network)을 구축함으로써 그들이 보다 유용하고 풍부한 사회적 지지를 지각할 수 있도록 해 주어야 한다. 부모나 그 밖의 가족, 교사, 동료 등의 적극적인 지지는 청소년들의 생활사건에 대한 스트레스를 경감시키고 그들의 복지를 향상시켜 준다. 청소년들이 사회적 지지를 받고 있는 것은 스트레스를 긍정적으로 지각하도록 할뿐만 아니라 그들의 대인관계 개선과 자기중심적 사고로부터의 탈피를 촉진시켜 준다. 이는 곧 사회적 지지 체계의 확립이 청소년들의 인지적 능력을 향상시킬 수 있으며, 이는 또한 대인협상전략의 향상과 신념체계의 변화를 촉진시켜 줄 것이다. 따라서 청소년의 우울 및 정서적 장애를 감소시키는 물론이고 가출이나 자살 등의 위험행동 선택 가능성을 현저히 줄여 줄 것으로 생각된다.

둘째, 가출 및 자살시도 청소년들에게 효과적인 스트레스 대처전략(coping strategies)을 습득할 수 있도록 지도할 필요가 있다. 이것은 사회적 지지와 결합되어 그들의 위험행동 개입을 크게 감소시켜 줄 것이다. 대처전략은 문제중심과 정서중심으로 구분되기도 하고, 접근중심과 회피중심으로 구분되기도 한다(Unger et al., 1998). 이 가운데 문제중심의 대처전략이 정서중심의 대처전략보다, 그리고 일반적으로 접근중심의 대처전략이 회피중심보다 더 효과적인 것으로 인정되고 있다. 효과적인 대처전략의 사용은 스트레스의 누적에 따른 우울과 약물사용 그리고 자살을 예방할 수 있도록 할 것이다.

셋째, 가출로 인한 정신장애와 자살시도 경험이 있는 청소년들에 대해 원인 분석과 적절한 치료적 개입을 제공하여야 한다. 생애과정이론에 근거할 때, 가출 청소년들의 우울증은 가출 이전의 스트레스 환경에서 비롯되었으며, 이들의 우울 관련 원인분석과 치료적 조치가 없는 상태에서 귀가를 강요한다거나, 쉼터나 그 밖의 보호시설에 수용하는 것은 앞으로 더 큰 위험행동을 방임하는 결과를 초래할 것이다. 특히 생애과정이론에 따르면, 가족이 성적 학대를 하였거나 분노를 내재화하도록 하였을 경우

이는 가출 후 우울증과 자살의 가능성을 높여 주는 직접적인 요인이 된다고 볼 수 있다. 따라서 성적 외상(trauma)을 경험하였거나 우울증이 심각한 청소년의 경우 그들이 자살과 관련되어 있음을 주지하고, 적절한 치료적 개입을 제공해야 한다.

넷째, 자살을 시도한 친구를 갖고 있는 가출 청소년은 자살에 대한 생각을 스스로 조정하고 변경시키는데 도움이 되는 상담을 받도록 해야 한다(Yoder et al., 1998). 이를 위해 가출 청소년을 보호하고 있는 기관이나 각종 청소년 전문기관 등에서는 가출 청소년 가운데 자살 위험의 징후가 있는 청소년들을 정확하게 진단할 수 있어야 하며, 이들에 대해 적절한 상담적 개입을 제공해야 한다. 이들 청소년에 대해 국가 차원에서 상담 명령제를 도입·실시하는 것도 이제 더 이상 늦추어서는 안될 것이다.

2. 청소년가출

1) 청소년 가출의 실태와 의미

청소년의 가출(running away)은 성인가출과 달리 그들이 청소년이기 때문에 더 큰 문제행동으로 인식되는 지위비행의 일종이다. 청소년은 신체적·생리적 성장은 성인에 가깝지만, 인지적 성숙과 사회성의 발달, 정서의 자기 통제능력 등은 아직도 아동기적 색채를 띠고 있다. 따라서 외형적인 면에서의 급속한 성장이 더 큰 위험요소로 작용할 수 있는 시기가 바로 청소년기인 것이다. 이 시기의 가출이 청소년들에게 심리 내적인 부적응을 초래함과 동시에 사회적 문제행동을 야기시킬 수 있는 것도 이러한 이유에서이다.

최근 청소년의 가출은 가정이나 학교생활에서 특별한 문제점이 발견되지 않은 일반 청소년들로부터도 보편화되고 있고, 시작시기가 초등학교

시기로까지 저연령화되고 있으며, 장기가출과 상습 가출의 빈도가 증가되고 있는 등의 특징을 보이고 있다. 또한 가출자들은 가출 이후 의식주 문제와 용돈 부족 등의 생활고통을 가장 많이 호소하고 있고, 심리적 불안과 고독감, 우울증 등을 많이 겪고 있으며, 이로 인해 사회의 각종 유해환경에 쉽게 노출되고 있는 것으로 조사되고 있다(한상철, 1999a). 그리고 정확한 통계를 산출하지 못하고 있지만, 가정으로부터 탈출하였거나 유기된 상태로 거리에서 노숙생활을 하고 있는 청소년들 역시 가출 숫자의 증가와 함께 꾸준히 증가되고 있다(김향초, 1998; 조아미, 1999).

우리 나라의 경우 청소년 가출자는 매년 약 12만 명 정도이며, 이중 3~4만 명 정도가 사회로 흡수되고 있다(박부일, 1999). 그리고 확인된 가출자 가운데 미성년자는 '97년 현재 약 19,800명에 이르고 있으며, 실제로 이들 가출 청소년의 대부분은 학교를 중퇴하거나 조기 탈락한 상태로, '98년 9월 현재 학교 중퇴자는 78,767명에 이르고 있다(문화관광부, 1998). 가출자를 대상으로 한 심층조사연구(한상철, 1999b)에 의하면 가출자 가운데 약 30%가 빈집이나 길거리, 공공시설 등에서 기거한 경험이 있는 것으로 나타났다. 미국의 경우에도 가출 청소년이 매년 2백만 명에 이르는 것으로 추정됨으로써 국가적 차원의 가출청소년 지원망(NNRYS)이 설치·운영되고 있는 실정이다(Rohr, 1996).

이와 같이 청소년의 가출이 급증하면서 이들의 사회적 문제도 심각하지만, 개인 내적인 문제와 자살 증가율이 크게 높아지고 있다. 가출 동안 대부분의 청소년들은 범죄와 폭력이 난무한 환경에서 일정한 은신처나 음식, 돈이 없는 상태로 생활하게 되며, 이러한 청소년들은 정신적 우울, 신체건강의 악화, 약물사용의 증가 등의 특징을 보이고 있다(Unger et al., 1998). LA지역의 가출 청소년을 표본 조사한 Unger 등(1997)의 연구에 의하면, 가출자의 64%가 DSM-III의 임상적 우울 준거를 충족시키고 있는 것으로 나타났으며, 길거리 노숙 청소년에 대한 연구(Smart et al., 1994)에서는 38%의 청소년이 신체적·정신적 건강에 심각한 문제가 있는 것으

로 나타났다. 그리고 LA 지역 가출청소년을 대상으로 한 또 다른 연구(Kipke et al., 1998)에서는 이들 청소년의 55%가 DSM-III의 알코올장애 준거를, 60%는 약물장애 준거를 각각 충족시키고 있는 것으로 보고되었다.

뿐만 아니라 가출 및 노숙 청소년의 자살 행동과 자살 시도가 일반 청소년에 비해 매우 높은 것으로 조사되고 있다(Yoder et al., 1998). Feitel 등(1992), Greene 과 Ringwalt(1996) 등에 따르면, 가출 청소년의 경우 자살 시도율이 10%에서 37%에 이르고 있다. 그리고 Andrew와 Lewinshon(1992)은 심각한 우울이나 정신병을 지닌 청소년들 가운데 7-22%가 자살 시도율을 보이고 있다고 하였다. 이와 같은 연구결과들은 가출로 인하여 청소년의 정신적 우울이 심화되고, 이와 같은 우울이 그들의 자살행동으로 연결되고 있음을 보여 주는 것이다.

가출 청소년들에 대한 대책으로 이들을 조기에 발견하여 귀가시키는 방법과 쉼터나 그 밖의 보호시설에 수용하여 그들의 생활불편사항 및 고통을 경감시켜 주고, 사회 재적응을 돕고자 하는 프로그램이 지금까지 보편적으로 활용되고 있다(김향초, 1998; 조아미, 1999). 그러나, 가출 이후 청소년의 우울에 관심을 가지고 이로부터 비롯되는 갖가지 문제행동을 감소시키기 위한 방법은 거의 연구되지 않고 있다. 가출 청소년의 예방과 지도를 위해서는 더 이상 귀가, 보호, 유해업소 단속 및 처벌 등과 같은 물리적인 방법만으로 한계가 있다. 각종 생활사건 스트레스에 대처할 수 있는 능력이 부족할 뿐만 아니라 우울을 비롯한 각종 정신적 장애를 많이 겪고 있는 청소년들에 대해 그들을 합리적으로 지도할 수 있는 방법과 체계적인 지원 체계를 마련해 주는 것이야말로 가출 예방과 가출자 지도를 위해 가장 절실한 과제가 될 것이다.

2) 가출에 대한 새로운 개념

청소년 가출에 대한 사회적 관심의 증대와 연구 노력에 힘입어 가출

의 개념을 보다 객관적으로 정의하려는 움직임이 활발하게 전개되어 왔다. 한국형사정책연구원(1993)은 가출의 의도성과 목적성에 비중을 두어 가출을 “개인 혹은 다수가 자신의 지위에 해당하는 역할 수행을 포기하고 새로운 대안을 찾아 집을 나가는 것”으로 정의하였다. 그리고 이영희(1992)는 “다소는 의식적으로 또는 충동적으로 가정을 이탈하여 거리로 나오는 것”으로 정의하였고, 나철(1992)은 “집과 가정을 정당한 이유 없이 떠나는 것”으로 정의함으로써 가출자의 가출행위에 초점을 두고 있다. 또한 최재식(1982)은 “정신적 갈등의 해결이나 생활목표의 달성을 위해 가족을 떠나 안주의 장소를 구하려는 일종의 도피행위”라고 정의함으로써 가출을 일종의 도피행위 또는 퇴행적 행위로 규정하고 있다. 이용교(1993)는 미국 General Accounting Office(1989)의 정의를 받아들여, 가출 청소년에 대해 “부모나 보호자의 동의 없이 집을 떠나서 24시간 이상 집에 들어오지 않는 18세 미만의 청소년”이라는 조작적인 정의를 제시하였다.

가출(running away) 청소년이란 말은 가끔 노숙(homeless)이나 유기된(thrown away) 청소년과 혼용되어 사용된다. 엄격한 의미에서 노숙청소년은 보호, 서비스, 감독과 더불어 쉼터가 필요하지만 갈 곳이 없는 청소년이고, 유기청소년은 부모나 보호자로부터 집을 나가라고 강요받거나 유기되거나 보호자가 그들을 찾으려는 노력을 하지 않는 청소년을 말한다. 이들은 개념상으로 구별될 수 있지만, 현실적으로 가출청소년이 노숙청소년이나 유기청소년으로 전락될 확률이 높을 뿐만 아니라 모두가 집을 떠나 있다는 점에서 큰 차이 없이 혼용해서 사용된다(조아미, 1999).

가출에 대한 이와 같은 정의들은 접근방식에서 다소 차이를 보이고 있지만, 결국 가출자의 가출의도와 가출행위 그리고 도피행위에 초점을 두고 있는 정의라고 볼 수 있다. 그러나, 청소년의 가출은 가출자의 의도나 목적으로 이루어지기도 하지만, 청소년을 집으로부터 떠밀어내는 요인과 집밖으로 이끌어내는 요인이 복합적으로 작용하여 이루어지고 있음을 생각해 보아야 한다(한상철, 1998). 다시 말해 가족구조 결손, 가족구성원

의 개인적 문제, 부적절한 양육방식, 위기적 사건의 경험 등을 포함한 가정관련 요인들과 학업성적 저하, 교우관계 악화, 교사로부터의 부당한 대우 등을 포함한 학교관련 요인들이 청소년을 떠밀어내는 요인이라면, 사회의 각종 유해환경과 향락산업 등은 그들을 가출로 유혹하는 요인이라고 볼 수 있다. 이와 같은 요인들의 복합적 상호작용에 의해 청소년가출이 이루어진다고 보았을 때, 청소년 가출은 성인들의 가출과 달리 규정되어야 하며, 청소년들의 의도에 의해서만이 아니라 다양한 요인들 즉, 의도와 무관하게 이루어지는 경우도 있음을 이해할 필요가 있다.

따라서 어느 한 가지 관점 또는 접근을 통해 청소년 가출의 모든 형태를 규정한다는 것은 매우 어려울 뿐만 아니라 위험하다고 할 수 있다. 예컨대, 청소년들이 '새로운 대안을 찾아 집을 나가는 것'을 가출이라고 하였을 때, 아무런 대안도 없이 무작정 집을 뛰쳐나와 거리를 배회하는 청소년들은 이에 포함되지 않게 된다. 또한 '집과 가정을 정당한 이유 없이 떠나는 것'이라고 하였을 때, 자기 가정에서는 더 이상 아무런 희망도 삶의 가치도 없다고 판단하여 무엇을 해서든 내 꿈을 이루겠다는 야무진 희망을 가지고 집을 떠나는 청소년 즉, 그들 나름의 정당한 이유를 갖는 청소년들에 대해 이를 어떻게 설명할 것인가? 그리고 '부모나 보호자의 동의 없이' 라고 하였을 때, 부모나 보호자가 없는 청소년들이나 부모자가 있다고 하더라도 동의를 구할 수 없는 청소년의 가출은 설명이 불가능하게 된다. 또한 '24시간이상 집에 들어가지 않는 18세 미만'이라고 하였을 때 이에 대한 구체적인 시간 기준과 연령기준에 대해서도 논란의 여지가 있다.

그러므로 청소년가출은 그 원인과 형태가 매우 다양하고 복잡하기 때문에 이를 어떤 한 문장으로 정의 내리기가 불가능하다고 할 수 있다. 오히려 청소년가출의 유형 즉, 충동형, 탈출형, 쾌락추구형, 생존형 등을 보다 명확하게 구분한 후, 각각의 유형에 따라 그 정의를 달리 내리는 것이 보다 타당할 것으로 생각되기도 한다. 예컨대, 충동형 청소년가출이란 청

소년들이 감정의 변화나 급격한 흥분상태에서 충동적으로 집을 뛰쳐나가는 것이라고 말할 수 있을 것이다. 그러나 이와 같은 정의 역시 모든 사람들이 합의 가능한 객관적인 유형 또는 정의를 도출하기가 쉽지 않다는 점에서 한계가 있다(한상철, 1999b).

청소년 가출이 문제시되는 것은 단순히 집을 뛰쳐나가기 때문이 아니라, 가출 후 그들의 생활이 매우 위험하고 각종 비행과 유해환경에 쉽게 젖어들 수 있으며, 이로 인해 결국에는 정신적 황폐화와 존재감 상실, 자살 행동 등을 겪게 되기 때문일 것이다. 불가능한 일이겠지만, 만약 가출한 청소년들이 가출 이후 오히려 더 행복해 지고 자신의 성장과 발달을 가속화시켜 나갈 수 있게 된다면, 부모나 사회 성인들이 청소년가출을 더 이상 심각하게 생각하지 않을 것이다. 청소년가출이 문제시되고 위험한 것으로 인식되는 것은 가출 이후 거의 대부분의 청소년들이 사회적 위험 요소 즉, 유해환경과 향락산업, 폭력조직 등에 쉽게 젖어들기 때문이며, 그들의 정신건강은 물론이고 사회적 질서와 안녕을 심각하게 위협하기 때문이다. 따라서 청소년 가출에 대한 개념은 청소년의 정신적 장애 및 생활고통에 초점을 두고 정의 내려져야 할 것이다. 즉, “어떤 원인에서든 집을 나와서 현재 생활의 불편함과 정신적 고통을 겪고 있으며, 또한 자신의 정신건강과 삶의 방향이 크게 왜곡되어 있는 상태”라고 정의할 수 있다.

이와 같은 정의가 내포하고 있는 특징은 첫째, 가출의 원인이 무엇이든 가출 이후 현재 외로움과 불안감, 우울 등의 정신적 고통을 겪고 있다는 것이다. 청소년이 아니라면 쉽게 대처하고 극복할 수 있는 장애들도 청소년이기 때문에 더욱 심각하게 그 고통을 경험하고 있는 것이다. 둘째, 이 정의는 사회적 가치기준에 의한 것이 아니라 청소년 개인의 주관적인 지각과 심리상태를 크게 강조하고 있다. 다시 말해, 청소년들이 가출 이후 오히려 아무런 고통과 생활 장애를 경험하지 않는다면 그것은 청소년가출이 아니라 일시적인 방랑이거나 배회로 볼 수 있다는 것이다. 셋째, 가출 청소년들은 자신의 삶과 사회환경에 대해 왜곡된 지각 또는 신념체계

를 가지고 있음을 나타낸다. 의미있는 사람들로부터의 사회적 지지를 받지 못하고 있거나 생활의 위협으로부터 고통을 받고 있거나 개인의 발달적 미성숙이 두드러지게 작용함으로써 현실을 왜곡하게 지각하고 비합리적인 신념체계를 지니고 있다고 볼 수 있다.

이 정의는 청소년가출을 사회적 규범에 기초하여 해석하거나 가출자들을 법적으로 규제 또는 처벌하고자 하는 입장과는 거리가 먼 것이다. 오히려 가출자의 현재의 심리적 상태에 초점을 둔 것으로, 가출자를 보다 정확하게 이해할 수 있는 개념적인 증거와 치료 및 대안 모색의 방향을 제공하기 위한 것이다.

3) 청소년 가출의 원인

Spillane-Grieco(1984)는 30명의 남녀 가출자의 부모들에게 자녀의 가출 원인에 대해 질문하였다. 그 결과 부모들은 그들의 자녀가 권위에 따르지 않았고, 처벌받는 것을 두려워하였고, 귀가를 위한 통행금지 시간을 지키지 않았고, 자유를 원했기 때문이라고 응답하였다. 그러나 약 50%에 해당되는 14명의 부모들은 자녀가 왜 집을 떠났는지를 알지 못한다고 응답하였다.

가출 소녀들은 일반적으로 가정에서 부모가 자신을 심하게 간섭하고 통제하며 처벌하는 것으로 보고한 반면, 가출 소년들은 가족 통제와 감시가 거의 없었다고 보고하였다. 남자 청소년의 경우 낮은 수준의 부모 통제가 그들로 하여금 집을 떠나도록 한 것이며, 이들 부모들은 또한 자신의 문제에 열중한 나머지 자녀의 문제에 관심을 표명할 만한 시간적 여유가 없음으로써 청소년 자녀로 하여금 그들이 가정에서 더 이상 필요하지 않은 존재라는 사실을 깨닫도록 만든 것이다(Rice, 1999).

나동석과 이용교(1993)는 청소년가출의 원인을 정신병리학적 이론, 맥락주의적 이론, 그리고 가출의 유형학으로 정리하여 설명하고 있다. 먼저,

정신병리학적 이론가들은 가출자에 대해 쾌락적 충동의 통제 부족, 신경증, 해소되지 않은 외디푸스 콤플렉스, 심한 자기에적 인격장애, 낮은 자아개념 등과 같은 개인적 정서 장애의 한 형태라고 주장한다. 그러나, 청소년 가출이 정신적 장애의 한 표현형태라고 보는 관점은 현실적으로 많은 한계를 지닌다. 예컨대, 쾌락적 충동의 통제능력이 부족한 청소년이라고 하여 모두가 가출을 하는 것은 아니다.

둘째, 맥락주의 이론가들은 심각한 정서장애나 가족병리가 없는 다수의 청소년도 가출을 한다는 사실에 주목하고, 이들의 경우 가출은 가정의 해체나 갈등, 부모의 학대, 학교나 또래 집단의 압력, 사회 유해환경으로부터의 유혹 등이 복합적으로 상호작용해서 발생된다고 주장한다. 그러나 이 가운데 가장 중요한 요인은 빈약한 가정환경이다. 부모와의 갈등, 독립성에 대한 요구, 부모의 거부적인 양육태도, 가족 부조화 등이 청소년 자녀의 가출을 설명하는데 가장 중요한 요인이라고 할 수 있다. 그러나 이 밖에 학교에서의 실패도 가출을 자극하는 요인이 되고 있다. 학습속도가 느린 학생들은 교사들에 의해 배척 당하거나 학년 진급이 좌절됨으로써 학교를 거부하고 도망치려고 할 것이다. 이러한 사실은 16세-21세 사이의 가출 및 노숙 청소년 가운데 읽기 곤란자가 52%, 계산과 쓰기 곤란자가 29%를 차지하고 있으며 정상적인 성취자가 20%에 불과하다는 연구결과(Barwick & Siegel, 1996)를 통해 확인될 수 있다. 그러나 한상철(1998)은 청소년 가출이 가정과 학교, 사회의 역동적인 상호작용에 의해 발생된다고 주장한다. 즉, 빈약한 가정환경에서 가출에 대한 동기가 형성되고, 학교성적이 떨어지고 학교생활이나 교우관계가 악화될 때 가출 충동이 강화되며, 그리고 유해환경과 또래들의 유혹에 의해 가출이 결정된다는 것이다. 화목하지 못한 가정과 전쟁을 방불케 성적 위주의 학교교육이 청소년을 가출로 '내미는 요인'이라고 한다면, 또래집단의 압력과 유흥업소 등의 유해한 사회 환경은 청소년을 가출로 '끌어내는 요인'이라고 할 수 있다.

셋째, 가출유형을 통해 가출의 동기를 밝히고자 한 접근이 있다.

Roberts(1982)는 가출유형을 세 가지로 정리하였는데, 참을 수 없는 가족 상황에서 벗어난 사람, 모험을 추구하는 사람, 학교문제가 있는 사람이 그것이다. Homer(1973)는 가정문제로부터 달아난 가출자를 '탈출형 가출'이라 하고, 성이나 약물, 술, 쾌락을 주는 장소나 사람에게로 달아나는 즉, 즐거움을 찾아가는 가출자를 '추구형 가출'이라고 하였다. 그리고 Green과 Esselstyn(1972)은 가출소녀에 대하여 그들의 가출동기별 유형을 세 가지로 구분하였다. 첫째 유형은 '떠도는 가출자'로 흔히 순간의 즐거움을 찾아간다. 이들은 학교를 그만 두고, 한 직장에도 오래 머무르지 못하며, 약물에 의존하고, 성적인 행위를 활발하게 하는 경향이 있다. 모든 일을 제멋대로 하고, 부모에 반항하며, 집에 돌아 왔다가도 다시 달아나는 경우가 많다. 둘째는 '불안한 가출자'로 복잡한 가정문제에서 나온다. 이들은 흔히 가정의 허드렛일을 도와야 하고, 어린 동생을 돌보아야 하며, 집안 살림살이를 꾸려야 한다. 아버지는 과음을 하고, 신체적으로 학대하거나 늘 잔소리를 한다. 이러한 소녀는 불안 때문에 친구 집으로 가출하지만, 며칠만에 되돌아오는 경우가 많다. 셋째는 '놀란 가출자'로 흔히 아버지나 의붓아버지의 성적 학대에서 벗어나기 위해서 가출한다.

청소년가출의 원인은 매우 다양하고 복잡한 것이 사실이다. 그러므로 가출의 유형을 구분하여 유형별로 그 원인을 분석하려는 시도는 나름대로 설득력을 지니고 있다. 그러나 가출유형을 구분한 많은 학자들의 견해가 일치되지 않을 뿐 아니라 어떠한 유형 구분도 모든 가출행동을 명확하게 구분할 수 없다는 데 문제가 있다. 그리고 여러 유형의 가출원인을 중복해서 지니고 있는 청소년도 있다.

따라서 여기서는 청소년 가출의 원인을 가출자의 개인적 특성변인과 환경 변인간의 복합적인 상호작용으로 해석하고자 한다. 즉, 정신적 장애와 성격적 결함, 스트레스 대처능력의 부족 등을 지닌 청소년들이 부적절한 환경적 자극 및 사회적 지지원의 상실에 직면할 때, 다양한 문제행동 가운데 가출을 선택하게 된다고 할 수 있다. 이 때 선택 가능한 여러 가

지 문제행동 가운데 특정 청소년은 왜 가출을 선택하는가 하는 것이다.

4) 위험행동 선택모형과 가출선택과정

사회인지 심리학자인 Selman 등(1992, 1996)은 청소년의 가출을 비롯한 위험행동을 설명하기 위한 발달적 모형을 제시하였다. 이 때 위험행동(risk behavior)은 가정 내의 잦은 불화와 욕구불만, 부모의 학대나 무관심, 입시공부에 대한 압박감, 친구 집단의 소극적 지원 등으로 인한 일상생활의 지루함이나 따분함으로부터 탈출하고자 행해지는 행동으로써 신체적 위험행동(싸움, 흡연, 음주, 약물, 무분별한 성 접촉 등)과 사회 경제적 위험행동(가출, 학교중퇴, 수업시간 이탈 등)을 포함한다(Levitt, Selman, & Richmond, 1991; 한상철, 1998). 이러한 위험행동은 신기성과 모험성을 수반하는 청소년의 감각적 흥분 추구성향과 밀접한 관련성이 있는 것으로 밝혀지고 있다(Arnett, 1998).

Selman 등의 모형에 따르면, 개인의 생물학적 요인과 사회 문화적 요인이 위험행동의 직접적 또는 간접적 원인이라고 할 수 있다. 직접적인 원인과 관련하여, 생물학적 요인과 사회 문화적 요인이 극단적일 때 즉, 청소년이 기질적 또는 신경 생리적 이상(심한 충동성이나 억제된 기질, 기형적인 뇌 구조 등)을 겪고 있거나 극빈한 생활과 심각한 가정불화, 부모의 신체적·성적 학대, 우범지역에의 노출 등을 겪고 있는 경우 이러한 요인들은 가출을 비롯한 위험행동의 직접적인 원인이 된다. 간접적인 원인과 관련하여, 생물학적·사회 문화적 요인이 극단적이지 않을 때 스트레스 인자들은 심리 사회적 구성성분의 매개작용에 의해 간접적인 방법으로 위험행동에 영향을 준다. 이 때 심리 사회적 구성성분은 위험요소에 대한 지식과 관리기술 그리고 개인적 신념을 포함한다(Selman, Schultz, & Yeates, 1996; 한상철, 1998).

먼저, 지식은 위험행동에 대한 사실적 지식과 개념적 이해수준을 뜻

한다. 사실적 지식은 흡연이나 음주가 인체에 해롭다는 것을 아는 것이나, 가출이 개인적으로나 사회적으로 바람직하지 않은 행동이라는 것을 아는 것을 말한다. 개념적 이해는 가출이 문제해결에 도움이 되지 않으며 결코 안전한 방법이 아니라고 생각하는 것을 말한다. 그러나 위험행동에 대한 충분한 지식을 가지고 있다고 하여 위험행동을 선택하지 않는 것은 아니다. 흡연이 몸에 해롭다는 것을 알면서도 담배를 끊지 못하는 것과 마찬가지로, 사실적 지식이나 개념적 이해는 청소년들의 위험행동 선택에 영향을 주지만, 결정적인 역할을 하지는 못한다고 할 수 있다.

둘째, 관리기술은 가출을 비롯한 위험행동과 관련하여 개인이 가지는 대인관계기술을 의미한다. 관리란 개인이 실제 위험행동을 선택할 때, 다른 사람과 문제를 공유하고 갈등에 대한 협상을 전개해 나가는 방식을 뜻한다. 사람들이 실제로 갈등을 해결하는 방식은 위험행동을 채택할 것 인지의 여부를 결정하는데 중요한 역할을 한다. 대인기술이 보다 잘 발달된 사람은 자아와 다른 사람의 요구를 분화하고, 그들 자신의 요구를 다른 사람의 관점에서 통합한다. 이것은 조망수용능력의 발달을 의미하는 것으로, 개인의 사회적 지지(social support)와 밀접한 관계가 있다(Unger, Kipke, & Simon, 1998). 부모나 동료들의 사회적 지지가 높은 청소년은 대인관계 기술이 우수하고, 문제해결 중심의 효과적인 대처전략을 사용하는 것으로 밝혀지고 있다. Selman 등(1992)은 위험행동의 관리기술을 대인협상전략(Interpersonal Negotiation Strategies: INS)이라고 하고, 이는 구조적-발달적 측면(탈중심화 능력)과 기능적 측면(조망수용능력 및 대인 문제해결능력)을 포함한다고 하였다.

셋째, 개인적 신념은 개인의 가치, 태도, 동기를 포함한다. 위험행동에 대한 개입 여부를 결정할 때, 개인적으로 그 행동에 의미를 부여하는 것과 관계가 있다. 이것은 가출이나 위험행동의 주관적인 중요성을 결정하고, 지식과 관리기술을 통합하는 역할을 한다.

청소년 가출은 개인의 생물학적, 성향과 사회 문화적 요인의 직접적

또는 간접적 작용에 의해 발생하지만, 대부분 청소년들의 가출행동은 심리 사회적 구성성분의 매개작용에 의한 간접적 영향 때문이라고 할 수 있다. 다시 말해, 개인의 특성과 환경적 요인이 직접적으로 위험행동을 결정하는 것이 아니라 이러한 요인들이 개인의 위험행동에 대한 지식과 대인협상전략 그리고 신념체제의 중재에 의해 위험행동을 선택하도록 만든다.

5) 가출 청소년의 문제행동

청소년들이 지각하는 스트레스와 이의 관리기술 및 사회적 지지, 개인적 신념 등은 가출행동을 결정하는데 영향을 줄뿐만 아니라 가출 후 청소년들의 문제행동 개입을 결정하는 데도 많은 영향을 준다. 예컨대, 높은 수준의 스트레스를 경험하면서 이에 효과적으로 대처하지 못하는 청소년과 사회적 지지가 낮은 청소년들은 가출을 비롯한 위험행동의 선택 가능성이 높으며, 또한 가출 후 우울이나 나쁜 신체적 건강, 알코올이나 약물 사용과 같은 부적응 행동과 폭력이나 절도 등의 반사회적 행동을 선택할 확률이 높다(Unger et als., 1998).

대부분의 가출자들은 학대적 가족이나 무관심한 가족성원으로부터 탈출하였거나, 그들 부모에 의해 거부되고 밀려나고 버려진 상태에 놓여 있다. 이러한 청소년들은 학교를 중퇴하였고, 실직 상태에 있으며, 비행 집단에 관여한 경우가 많으며, 또한 약물취급과 매춘에 개입하고 있을 수도 있다. 많은 사람들은 약물이나 알코올 남용, 성병, 원치 않은 임신, 폭력, 기타 문제행동의 위험에 처해 있다(Simon et als., 1996). 가출 청소년 가운데 많은 비율은 아동기 동안 거주지의 잦은 변화, 빈곤, 가족 갈등, 신체적 학대, 성적 학대, 부모의 부재 등과 같은 스트레스 인자를 지니고 있으며, 이들 가운데는 동성애(gay, lesbian, bisexual)를 정체성(identity)으로 인식하고 있는 사람도 있다. 이것은 스트레스 인자에 대한 관리기술과 사회적 지지의 부족이 가출 이후 청소년들의 정신건강 및 위험행동을 가

속화시키고 있음을 암시하는 것이다.

가출 청소년들은 가정의 스트레스 유발 환경이나 상황으로부터 탈출하고 있으며, 가출 동안 범죄와 폭력에 개입하면서 일정한 은신처나 음식 또는 돈이 없는 상태로 생활하는 경우가 많다(Simon et als., 1996). 이러한 청소년들은 우울증이나 건강 악화, 약물사용과 같은 행위에 쉽게 노출된다(Unger et als., 1998). 이 가운데 특히 우울증은 가출 청소년들의 보편적인 정신적 장애로서 급속히 확산되고 있는 추세이다. LA지역 가출 청소년을 대상으로 한 조사연구에서 표본집단의 64%가 DSM-III의 임상적 우울 준거를 충족시켜 주고 있음을 밝히고 있다(Unger et als., 1997). 이러한 비율은 일반 청소년의 임상적 우울 비율 7% 와 비교할 때 매우 높은 것이다. 가출 청소년의 우울증은 자살생각이나 자살시도와 높은 상관을 보여 주고 있음으로써(Yoder et als., 1998) 이에 대한 경각심을 더 높여 주고 있다.

가출 청소년 가운데 신체적 건강의 악화는 38%를 보여 주고 있음으로써 비가출 청소년 2%와 대조적이다. 그리고 알코올 사용 79%, 마리화나 77%, LSD 67%, 코카인 54%, 약물 주사 30% 등의 비율을 보여 주고 있을 뿐만 아니라 55%가 DSM-III의 알코올 장애 준거를 충족시키고, 60%는 약물장애 준거를 충족시키고 있다(Kipke et al., 1998; Unger et al., 1998). 이러한 결과를 통해 가출 청소년들의 경우 우울과 약물사용 및 건강악화가 상호 반복적인 영향을 미침으로써 부정적 반응을 증폭시켜 나가고 있음을 알 수 있다. 즉, 우울증으로 인하여 건강이 악화되고 또한 약물을 사용하지만, 이러한 행위가 더욱 심한 우울증을 야기하게 되는 것이다. 그럼으로써 우울과 건강악화가 반복적으로 진행되면서 결국 비행행동이나 자살과 같은 극단적인 행위를 유발하게 된다고 볼 수 있다.

따라서 가출 청소년의 스트레스 관리기술과 사회적 지지를 향상시켜 줌으로써 그들의 우울과 건강 악화를 예방할 수 있는 적절한 조치가 이루어져야 할 것이다. 구체적으로 청소년 가출을 예방하기 위한 조치와 더불어

어 가출 청소년들에게 사회적 지지체계를 강화하고, 위험행동에 대한 지식과 신념체계를 확립하도록 지도하며, 또한 가출 이후 스트레스에 대한 관리기술을 발달시킬 수 있도록 하는 지도대책이 요구된다고 하겠다.

6) 가출 청소년에 대한 대책

가출 청소년에 대한 심리학적 연구 노력들은 가출자에 대한 지도와 예방 대책이 기존의 방식과 같이 귀가와 보호, 유해업소 단속, 처벌 등과 같은 물리적 방법으로는 한계가 있을 수밖에 없음을 보여 주고 있다. 청소년이 더 이상 가출을 문제해결의 수단으로 선택하지 않도록 하기 위해서는 그리고 가출 청소년이 폭력과 약물, 알코올, 매춘 등에 쉽게 흡수되지 않도록 하기 위해서는 청소년의 문제해결 선택과정을 조력하기 위한 합리적인 지도대책이 마련되어야 하며, 이와 아울러 가출 청소년들이 더 심각한 정신적 장애와 우울, 신체적 건강 악화에 노출되지 않도록 하기 위한 적절한 사회적 지원체계가 마련되어야 할 것이다.

구체적으로, 가출 예방을 위한 대책으로 개인의 생물학적 특성과 사회 문화적 환경 요인을 개선하는 일도 중요하지만, 이에 못지 않게 위험행동 선택의 중개 변인으로 작용하는 가출에 대한 지식, 관리기술 또는 대인협상전략, 가출에 대한 개인적 신념 등을 개선 또는 강화시킬 수 있는 방안을 마련해야 할 것이다. 다시 말하면, 가출이 문제에 대한 최상의 해결책이 아니라는 사실과 가출 이후 생활의 불편함이 자신이 상상하는 것보다 매우 크고 위험할 수 있다는 사실을 이해하도록 할 필요가 있다. 이를 위해 가출 이후 생활에 대한 실제적인 정보를 제공해 주는 것도 한 방법이 된다. 그러나 이보다 더 중요한 것은 관리기술을 발달시킴으로써 부모, 교사, 친구들과의 보다 원만하고 생산적인 관계 형성을 촉진시킬 수 있도록 하는 것이다. 이와 같은 대인협상전략은 부모나 또래로부터의 적극적인 사회적 지지를 통해 향상될 수 있다. 그러므로 청소년들이 부모나

의미있는 타인으로부터의 안정적인 애착과 풍부한 사회적 지지를 제공받는 것은 그들의 심리적 불안과 우울 등을 예방할 수 있게 할뿐만 아니라 문제 장면에서 가출 선택의 가능성을 줄여 줄 것이다.

부모나 그 밖의 가족, 교사, 동료 등의 적극적인 지지는 청소년들의 생활사건에 대한 스트레스를 경감시키고 그들의 복지를 향상시켜 주는 것으로 밝혀져 왔다(Sarason, Pierce, & Sarason, 1994). 청소년들이 적극적인 사회적 지지를 받는다는 것은 스트레스를 긍정적으로 지각하도록 할뿐만 아니라 그들의 대인관계 개선과 자기중심적 사고로부터의 탈피를 촉진시켜 줄 것이다. 사회적 지지란 '개인이 스트레스 인자에 적절히 대처하기 위하여 자신의 사회적 조직망(network)이 제공하는 원조의 유용성'으로 정의된다. 이에 따라 연구자들은 청소년들이 유용한 지지와 만족을 지각하는데 있어서 그들의 사회적 조직망 성원들이 중요한 기여를 한다는 사실을 발견하였다(Sarason et als., 1994). 청소년들에게 가족의 부적절한 사회적 지지는 높은 수준의 문제행동, 동료와의 부적절한 관계, 낮은 생활만족도 등과 관계가 있는 것으로 밝혀졌다. 동료로부터의 긍정적 지지는 가족 성원으로부터의 지원을 보상할 수는 있지만, 대체되지는 않는다. 예컨대, 초기 청소년들의 경우 친밀성과 우정을 위해 부모나 다른 성인들보다 그들 동료들에게 의지하는 경향이 높다. 그러나 그런 청소년들에게 높은 스트레스 요인이 발생하면 그들은 부모에게 의지한다. 그러므로 청소년들이 지원을 제공해 줄 수 있는 사람을 선택하고 필요한 지원을 유도할 수 있는 능력을 발달시킨다는 것은 매우 가치있는 기술이며, 그것은 스트레스의 충격을 완화시킬 뿐만 아니라 성인기의 기능화에도 관계가 있다.

이러한 결과는 청소년들의 가출이나 그 밖의 문제행동을 예방하기 위하여 가족 관계와 가정내 성원들 상호간의 사회적 지지를 개선시킬 수 있는 프로그램의 필요성을 시사한다. 구체적으로, 가족의 강점을 개발하고, 가족 의사소통과 갈등관리 방법을 향상시키고, 가족을 위한 시간을 만들고, 가족 응집성을 증가시키고, 가족 역할 기대와 융통성을 향상시키고,

부모에게 청소년기를 이해하고 이에 대처할 수 있는 기술을 향상시키도록 도와주는 프로그램을 개발할 필요가 있다(Weigel et als., 1998). 이것은 가족 내 성원들의 사회적 지지를 향상시킴으로써 청소년들이 변화의 시기에 겪게 되는 다양한 스트레스 요인들을 긍정적으로 지각하도록 만들 것이며, 결국 가출이나 그 밖의 문제행동의 선택 가능성을 현저하게 줄여 줄 것이다.

V. 현안 중점연구

인터넷문화와 청소년 사이버일탈

-실태분석과 청소년문제 이론의 적용-

1. 청소년 사이버일탈의 유형과 특성
2. 가상공간 몰입과 청소년의 자아정체성
3. 청소년 사이버일탈의 이론적 접근



V. 현안 중점연구 :

인터넷문화와 청소년 사이버일탈

— 실태분석과 청소년문제 이론의 적용 —

현안 청소년문제 중에서 특히 청소년의 컴퓨터사용과 관련된 문제는 다양하게 대두되고 있는 사회문제로서의 청소년문제 중에서 최근 뿐만 아니라 앞으로 점차 더 심각한 것으로 인식될 가능성이 높은 것으로 전망할 수 있다. 사이버공간의 출현은 인류의 의식과 생활 전반을 변혁시키면서 정치, 경제, 사회, 문화적 삶을 보다 윤택하게 하고 있는 동시에 이전에는 생각하지 못하던 여러 가지 형태의 부정적 현상을 초래하여 방종과 일탈에 따른 사회문제를 부각시키고 있기 때문이다.

특히 청소년은 정보통신 활용능력이 다른 어떤 세대보다도 뛰어난 집단으로 사이버공간의 활용성도 가장 높은 계층이며 정보매체의 영향도 가장 많이 받는 세대로서의 특성을 갖는다(Tapscott, 1998). 이 점에서 인터넷의 비중이 커지고 있는 것과 함께 최근 컴퓨터게임 몰두, 음란물 접촉, 해킹과 바이러스 유포 등 청소년에 의한 컴퓨터관련 일탈행동과 범죄가 크게 사회문제화되면서 청소년관련 현안으로 새롭게 논의되고 있어 주목할 필요가 있다(천정웅, 1999).

본 장에서는 이러한 인식에서 본 연구의 목적에서 제기된 주요 현안에 대한 중점적 분석의 필요성에 입각하여 여러가지 현안 중에서 청소년의 컴퓨터 활용과 관련된 주제를 선정하여 집중고찰하기로 한다. 첫째, '사이버공간에서의 청소년일탈(youth deviance in cyberspace)'을 '사이버일탈(cyber-deviance ; e-deviance)'로 개념화하고 컴퓨터매체와 사이버공간의 특성 및 정보사회로의 변화를 주도하는 중심계층으로서 청소년세대의 사이버일탈의 유형과 내용을 알아본다. 둘째, 컴퓨터매체가 청소년의 삶과 생활에 지대한 영향을 미치고 있다는 점에서 인터넷 가상공간이 청

소년의 자아정체감형성에 어떤 영향을 주는지를 알아보고 청소년의 정체감 수준의 개인차에 따라 가상공간의 경험이 차별적인 영향을 주고 있음을 알아볼 것이다. 셋째는 본 연구의 앞에서 제시된 여러 가지 청소년문제를 설명하는 이론과 접근법들을 청소년의 인터넷 접촉 경험, 특히 사이버일탈에 어떻게 적용될 수 있는가를 시도할 것이다. 청소년의 사이버일탈 문제를 비행이론의 관점에서 어떻게 설명할 수 있는 가를 알 수 있다.

1. 청소년 사이버일탈의 유형과 특성

1) 사이버일탈의 개념

사이버일탈은 컴퓨터라는 매체의 고유한 특성과 그 매체가 담고 있는 내용물을 포함하는 사이버공간의 특징과 그것을 이용하는 청소년들의 심리적·현실적 상태 등의 몇가지 측면이 복합적으로 작용하는 현상에서 비롯되고 있다.

본 연구의 제 II장에서 논급된 일탈에 관한 존 헤이건(John Hagan)의 4가지 유형화(Hagan, 1987) - 즉, 합의범죄(consensus crimes), 갈등범죄(conflict crimes), 사회적 일탈(social deviations), 사회적 다양성(social diversions) 등은 사이버공간에서의 일탈행동의 유형을 범주화하는데 많은 시사점을 주는 것으로 볼 수 있다. 헤이건(John Hagan)의 일탈개념의 4가지 유형은 일탈행위가 일련의 연속선상에 순서대로 위치지을 수 있는 범주를 가지고 있음을 말해주는 것으로 일탈 개념의 한 극단에는 범죄행위로 규정되는 행위들이 있고 또 다른 극단에는 사회적·개인적으로 별로 피해가 없는 행위가 있으며 그 중간에 행위에 대한 평가가 다양하게 나타날 수 있는 행위들이 있는 것이다.

이렇게 보면, 컴퓨터이용에 따른 사이버공간의 역기능 현상에는 해킹

이나 바이러스 유포 등 행위에 대한 처벌이나 규제 등의 사회적 반응이 매우 강하고 사회적 피해정도가 크며, 많은 사람들이 바람직하지 않은 행동이라고 합의하는 '범죄행위'로 규정되는 것에서부터 불건전 정보유포, 인신공격, 비속어 사용 등 중간수준의 행위들 및 컴퓨터게임에 지나치게 빠지는 인터넷몰입현상 등과 같이 다른 일탈현상에 비해 부정적 반응이 상대적으로 약하거나 물질적인 피해가 별로 없는 행위 등이 포함되어 있음을 알 수 있다.

여기에서는 일탈의 개념을 사이버공간의 특성과 연결지어 '사이버일탈'로 용어화하고 "사이버공간에서 행하여지는 모든 일탈적 행위와 그 현상"을 의미하는 것으로 규정하기로 한다. '사이버일탈'은 인터넷으로 대표되는 사이버공간에서 행하여지는 제반 일탈적 현상을 모두 포괄하는 용어로서 이론적 관점보다는 현상적인 맥락에서 파악하는 것이 타당하다는 점에서 적절할 수 있다.

2) 사이버공간의 일탈적 특성

사이버일탈은 컴퓨터라는 매체의 고유한 특성과 그 매체가 담고 있는 사이버공간(cyberspace)은 새로운 정보통신기술, 네트워크망과 컴퓨터의 발달로 탄생된 시·공간이 응축된(time-space compression) 공간이고 성·이데올로기·청소년 등 기존의 계급적 관점에서는 설명할 수 없는 다문화적인 복합지대이다. 이 공간에서는 새로운 인간관계를 맺어 가상공동체(cyber community)를 형성하기도 한다.

컴퓨터활용을 중심으로 하는 정보화사회의 발전은 우리의 일상생활은 물론, 기업활동과 조직운영, 정부의 역할, 그리고 즐거움(pleasure)과 건강, 학습의 개념과 목적 방법 등에 이르기까지 모든 것을 변화시키고 있다(Dertouzos, 1997). 인터넷은 이미 청소년을 위한 교제장소, 여가활동과 놀이의 공간, 의견을 교환하는 토론공간이 되고 있다. 탭스콧트(Don

Tapscott)은 디지털 혁명이 가속화되는 가운데 인터넷을 일상생활의 동반자처럼 활용하는 세대를 N세대로 지칭하고 이들은 자신의 의견을 적극적으로 개진하고 상대방보다 상호작용적으로 의사소통하는 웹(web)을 선호한다고 지적하면서 독립성, 지적 개방성, 포용성, 자기주장력, 혁신지향적이란 특성을 갖고 있다고 지적하고 있다(Tapscott,1998).

이 점에서 청소년의 사이버일탈에는 다양한 요인들이 관련되어 있으며 특히 컴퓨터라는 매체의 고유 특성과 그것이 담고 있는 내용물을 포함하는 사이버공간의 성격과 컴퓨터를 활용하는 청소년들의 이용상의 심리적·현실적 상태 등의 두가지 측면은 대표적인 요인으로 작용하고 있음을 알 수 있다.

(1) 컴퓨터의 매체적 특성

① 익명성과 비대면성

사이버공간은 자신의 신분을 노출시키지 않은채 활동하는 것이 가능한 매체공간이다. 익명성(匿名性, anonymity)을 유지함으로써 개인들은 장소구속적이고 대면적 상황에서 자신의 활동을 제약하는 연령, 성별이나 지위, 사회적 정체성이나 신체적 또는 심리적 정체를 직접적으로 드러낼 필요가 없다. 이러한 익명성의 보장은 사이버공간의 참여자들로 하여금 일탈행동을 초래할 개연성을 준다. 컴퓨터 바이러스 제작·유포, 해킹, 음란물의 유포·전시·판매, 인터넷사기 등은 이러한 익명성으로 인해 행위자들이 쉽게 빠져 들수 있는 일탈적 범죄들이다. 자신이 노출된 상태에서 상대방과 얼굴을 맞대고 있는 경우에는 할 수 없는 성적표현이나 명예훼손적 발언을 하게 되어 사이버성폭력이나 명예훼손 또는 협박 등을 하기가 용이해 진다. 현실세계에서는 자신의 사회적 지위로 인해 무례한 행동을 삼가는 사람들도 사이버공간에서는 개인이기가 극대화하는 행동을 하는 경우가 적지 않기 때문이다. 이러한 사이버공간의 매체적 특성에 의한 일탈행동은 기게스의 반지(Gyges' ring) 또는 '사회적 단서의 결핍'에 의

한 일탈행동의 만연이라는 것으로 이해된다.

② 리셋 신드롬과 공동체유대의 결여

사이버공간은 언제 어디서든지 관계의 고리를 끊고 사라질 수 있으며 언제든지 리셋(reset)하여 새로 시작할 수 있다는 리셋 신드롬(reset syndrome)의 특징을 갖는다. 사이버공간에서의 공동체 성원의 무책임성과 책임소재의 불분명과 같은 특성은 공동체적 유대를 결여하게 됨으로서 일탈행위에 대한 사회적 통제력을 약화시킨다. 대규모집단에서 각 개인들은 특정한 유인이 존재하지 않는 이상 집단의 공통된 이익만을 위해 행동하지 않는다. 공공재란 공과에 관계없이 누구에게나 분배되기 때문이다.

생활공간을 함께 하지 않기 때문에 친밀감을 형성했다가도 어느 순간에 접속을 중지해 버리면 연락이 완전히 두절되는 것이다. 실제로도 아주 친해졌다가도 통신을 단절했을 때 그것으로 관계가 끊겨버리는 가벼운 인간관계라든가 적극적이고 책임성있는 활동을 하는 이가 적다. 개인의 필요에 따라서 관계를 좌우할 수 있기 때문에 사회적 유대를 형성하기 어렵고 공동체적 유대감이 결여되기 쉽다. 이러한 ‘공동체 유대의 부재’는 일탈을 통제하는 사회적 힘을 약화시키게 된다.

③ 시간과 공간의 초월성

사이버공간은 기존의 물리적 장소의 구속성에서 벗어나 새로운 사회적 관계를 갖는 하나의 공동체로서의 의미를 갖는다. 인터넷은 시공간에 구애받지 않는 탈 공간성과 비동시성(asynchronism)의 특성을 지닌다. 인터넷의 공간초월 커뮤니케이션(anyplace communication)으로서의 특징, 즉, 장소독립성은 이용자들이 지리적인 거리상으로 정보의 중심부로부터 멀리 떨어져있다는 사실은 더 이상 불리한 조건으로 작용하지 않게 되어 보다 많은 사람들이 동등한 기회를 제공받을 수 있게 되었다. 누구든지 인터넷을 24시간 이용할 수 있으며 세계 어느 곳에 있는 사이트도 접속할 수 있다. 이러한 특성은 사이버일탈의 기회를 제공하게되고 인터넷이 연

결된 곳이면 지구 반대편에 있는 나라의 컴퓨터에도 바이러스를 유포할 수 있고 해킹도 할 수 있다. 이러한 특성은 사이버 범죄 수사의 실제적·법률적 어려움을 주는 동시에 국제적 공조의 필요성을 제기하는 요인이 되고 있다.

④. 빠른 전파성

사이버공간은 특히 인터넷과 관련한 경우 정보의 공유(sharing)가 기본특성이 된다. 그러나 컴퓨터의 네트워크화 등에 따른 사이버공간을 통한 정보의 빠른 전파성은 일탈적 정보의 무차별적 전달을 가능하게 하고 있다. 1999년에 나타난 멜리사 바이러스는 불과 나흘만에 미국과 유럽의 수백개 기업 컴퓨터 10만대 이상을 감염시켰으며 2000년도의 러브바이러스는 불과 24시간만에 세계 20개국의 127만대의 컴퓨터에 피해를 입힌 것으로 추정되었다.

(2) 청소년의 컴퓨터 활용상 특성

① 전문적 기술

사이버일탈행위 중에는 컴퓨터와 인터넷에 대하여 약간의 지식과 기술로 할 수 있는 것도 있지만 프로그램 조작을 통한 재산취득, 바이러스의 제작·유포, 해킹과 같은 행위는 고도의 전문적 지식과 기술을 갖추고 있어야 가능한 일이다(강동범, 2000). 이러한 전문적 기술로 일탈행위를 확산하는 프로그램이 개발되고 있으며 사이버일탈에 동원되는 전문성과 기술능력은 일탈방지와 단속을 위한 전문인력을 필요로 하는 이유가 되기도 한다.

② 놀이공간적 특성

사이버공간은 현실세계에서 자신의 존재를 인정받지 못하고 소외되거나 불만이 있는 청소년이나 성인의 경우 더욱 활발히 이용할 수 있다. 청

소년들의 경우, 입시 중압감으로 인한 놀이시간의 부족과 사회적으로 제공되는 놀이공간의 부족은 청소년들에게 사이버공간을 또 다른 놀이공간으로 만들도록 하고 있다. 그래서 청소년은 사이버공간을 개인적 욕구를 충족시키는 오락용으로 생각하는 경향이 나타난다. 공공게시판이나 타인과 만나는 채팅과정에서도 경쟁성, 폭력성, 우연성 등 놀이의 성격이 그대로 사이버공간에 이식되는 경우가 많은 것도 이러한 특성에 기인한다.

③ 청소년의 이용동기적 특성

청소년들이 사이버세계를 필요로 하는 이유와 동기는 일탈을 유발하는 배경으로 작용될 수도 있다. 청소년들은 컴퓨터를 통해 다양한 욕구를 충족한다. 지식욕구, 자율욕구, 친화욕구, 자기표현욕구 등은 청소년의 사이버공간 활용과 관련한 대표적 욕구로 논의된다(황상민·한규석, 1999). 청소년기가 본질적으로 자아정체성을 실험하고 탐험하는 시기라는 점에서 청소년들은 사이버공간을 활용한다. 청소년기는 새로운 친근한 인간관계와 이성과의 교제를 경험하고 소속감을 느낄수 있는 새로운 집단과 친구를 찾는 시기이며 인터넷은 다양한 성격과 배경과 가치관, 관심을 가진 사람들과 상호작용을 할 수 있는 공간이 된다(intimacy and belonging). 청소년들은 또한 부모로부터 벗어나 스스로 직접 활동하고 인간관계를 함으로서 자신의 정체성을 찾고 있다. 청소년기는 또한 어렵고 혼란스러운 '질풍 노도'의 시기라는 점에서 욕구불만의 배출구(venting frustrations)를 필요로 한다. 사이버공간은 학교, 가정, 친구에 대한 압박감을 분출할 수 있는 열려있는 청소년의 세계인 것이다(Suler, 2000).

3) 사이버일탈의 유형과 특성

사이버일탈의 범주는 컴퓨터몰입과 인터넷중독, 사이버범죄, 부적절한 문제행위의 3가지로 구분한다. 사이버공간에서의 일탈행동은 종류별로 사

회적 반응과 피해정도가 다르며 사람들이 바람직하지 않은 행동이라고 합의하는 정도가 다르다는 점에서 일탈수준별로 유형화한 것이다.

(1) 컴퓨터 몰입과 인터넷중독(webholism)

컴퓨터몰입 또는 인터넷중독증은 청소년들이 장시간 인터넷 또는 컴퓨터 통신을 사용함으로써 정신건강을 해치고 대인관계에도 문제점을 발생시킬 수 있다는 우려에서 논의된다.

그러나 컴퓨터중독이란 용어는 실제 정확한 정의와 뚜렷한 과학적인 근거가 없는 가운데 컴퓨터를 오랜시간 사용하거나 자주 사용하는 현상을 일컫는 것으로도 사용되고 있는 경우가 많다. 이점에서 일반적인 경우에는 컴퓨터몰입, 인터넷탐닉 등의 용어를 쓰는 것이 더욱 적합할 것이다. 실제로 '컴퓨터중독'이란 용어는 학자들간에도 심각한 논란을 겪다가 최근 들어서 인정되는 추세이며 이는 물질 중독과 달리 컴퓨터자체로 인한 신체적 손상은 없지만 컴퓨터사용을 본인이 스스로를 통제할 수 없고 시간이 지날수록 더 많이 컴퓨터를 사용해야 동일한 심리적 만족을 느끼는 내성이 형성된다는 점에서 중독(addiction)이라고 볼 수 있으며, 도박 중독과 유사한 증상을 갖는다는 것이다. 정신의학적인 중독증의 진단은 단순히 어떤 대상을 탐닉하는 것만으로는 부족하며, 의존성, 내성 및 금단증상이 나타나야 한다.

일반적인 경우, 컴퓨터 중독이 되면 컴퓨터의 장시간 몰입으로 일상 생활을 제대로 하지 못하고 컴퓨터를 사용하지 못할 경우 심리적 불안감, 우울증 등을 경험하게 된다. 또한 수면부족과 불규칙한 생활습관으로 인해 체력 저하와 집중력 저하를 경험하고 개인의 면역체계가 약화되며 운동부족과 눈의 통증 등의 손상을 입을 수 있다. 학업이나 업무상의 손실, 통신비용 등의 경제적인 지출, 현실세계의 대인관계에서 소외와 함께 가족관계의 문제를 경험하는 등의 부작용을 겪게 된다(임은미, 1999).

그러면 지나친 컴퓨터사용에 대한 위험신호는 무엇인가. 통신중독의

증상과 함께 자신이 통신중독인지 아닌지를 자가 진단할 수 있는 점검 목록(checklist)들이 여러 학자들에 의해 제시되고 있는데 그 중 온라인중독 연구센터(Center for On-line Addiction)를 운영하고 있는 영(Kimberly Young)은 ① 컴퓨터 사용시간이나 작업내용에 대한 부인 또는 거짓말하기 ② 과도한 피로나 수면습관의 변화 ③ 성적 하락 등의 학업문제 ④ 실제 생활에서 친구와 멀어지고 취미에 대한 흥미감소 ⑤ 식욕상실, 컴퓨터 사용 차단에 따른 흥분적 반응, 외모와 위생상태의 퇴보 ⑥ 컴퓨터 사용에 대한 부모 관여에 대한 반항과 감정표출 등을 제시하고 있다.(Young, 2000)

우리나라의 경우 청소년들의 컴퓨터몰입에 따른 문제가 대두되고 있으나 그 중에서 정신의학적인 컴퓨터 중독에 이룬 사례는 크게 나타난 바 없다. 실제, 한국 청소년들의 통신중독 실태를 알아본 최근의 한 연구결과는 심각할 정도의 컴퓨터중독이 전체적으로 진행되지 않은 것으로 나타나고 있으나 지나친 통신이용이 통신중독의 현상을 발생시킬 가능성이 있다고 하는 사실을 시사하고 있는 것으로 결론짓고 있다(김옥순·홍혜영, 1999).

앞에서 나열된 것과 같은 여러 가지 증상 중에서 몇가지가 나타난다고 바로 인터넷중독증으로 속단할 수는 없는 것이다. 증상들의 정도가 심하고 반복적이며 만성화되어 신체, 심리, 사회 및 직업활동상의 장애를 유발하게 되는 경우에만 비로서 정신의학적인 중독현상으로 볼 수 있기 때문이다.

(2) 사이버범죄와 청소년일탈

사이버 범죄는 기존의 범죄가 정보통신매체를 수단으로 하여 발생하는 것을 말한다(고영호, 1999). 사이버공간에서의 정보화의 확대와 더불어 지식과 정보에 대한 불법적인 침해, 불건전 정보의 유통, 사생활 침해 등의 역기능이 나타나고 있다.

문제는 이러한 컴퓨터관련 사건에서 청소년들이 자주 등장함으로써 사회문제화된다는 점이다. 최근의 러브 바이러스의 용의자로 지목된 사람도 필리핀의 청소년이었으며, 북한 찬양 홈페이지를 제작한 사람도 자신의 컴퓨터 기술을 자랑하고 싶어했던 고등학생이었고, 지난 1997년 5월 중순께 IVP871, 울콕바이러스 등 12가지 컴퓨터 바이러스를 제작하여 전국 통신가입자들의 프로그램과 파일을 파괴시킨 장본인도 13세의 중학 2학년생이었다. 우리나라에서 지난 1994년 한국원자력연구소의 자료를 빼내 미국의 한 항공개발센터로 이동시켰던 해킹사건도 16세의 영국청소년이었다.

사이버스페이스와 관련하여 발생하는 컴퓨터범죄에는 여러 가지 유형이 있다. 일례로 한국정보보호센터와 한국전산원에서는 컴퓨터범죄는 컴퓨터 주변 역기능행위, 컴퓨터처리과정, 컴퓨터활용 등과 관련한 역기능행위 및 기타 컴퓨터관련 역기능행위 등 크게 4가지로 분류한다. 여기서 ① 컴퓨터 주변 역기능 행위는 개인정보 및 조직에서 보유한(기밀) 정보의 유출행위와 컴퓨터 기기의 파괴·절도, 밀반입·출 등의 행위를 가리킨다. ② 컴퓨터 처리과정 역기능 행위는 컴퓨터에서 다루는 데이터의 고의 또는 실수에 의한 변조 및 파괴행위, 그리고 상황의 변화에 따라서 갱신되어야 할 데이터들이 정확하게 갱신·관리되지 않는 등의 문제를 말한다. ③ 컴퓨터 활용 역기능 행위는 이른바 해킹(hacking)이라고 불리는 것으로 단순침입, ID도용 및 통신망을 통해 타인의 시스템에 침입하여 자료를 해독·변조·파괴·절취하는 등의 행위를 말한다. ④ 기타 컴퓨터 관련 역기능 행위는 위의 범주에 포괄하기는 어려우나 현실적으로 컴퓨터 기술이 개입되어 많은 문제가 되고 있는 역기능 행위를 말한다. 여기에는 신용카드 위조 등의 금융범죄, 음란물 유포, 사기판매, 상대방에 대한 비방·협박 등의 비윤리적 행위, 컴퓨터 바이러스의 제작·유포 등의 역기능 행위 등이 포함되어 있다. 우리나라 청소년에게 특히 문제가 되고 있는 것은 컴퓨터 해킹과 컴퓨터 바이러스, 아이디(ID) 도용사건 등이다(한

봉조, 1998).

① 컴퓨터 해킹(hacking) : 국내에서의 컴퓨터 해킹은 주로 대학교나 연구소 등을 대상으로 대학생들에 의하여 이루어지고 있다. 그러나 최근에는 중고등학교 청소년들이 해킹에 대한 공부를 하면서 호기심이나 실력 과시 차원에서 초보적 해킹을 시도하는 경우가 많으며 해킹 대상도 교육 전산망 외에 상용전산망, 국가기관 등에까지 확대되고 있어 주목할 필요가 있다. 청소년들은 컴퓨터해킹을 별다른 죄의식 없이 행하는 경우가 많다.

② 컴퓨터 바이러스(virus) 유포 : 컴퓨터 프로그램을 배우는 청소년들 사이에서 호기심으로 생산하는 사례도 적지 않으나 때로는 군사적 목적, 경제적 목적, 정치적 목적 등으로 이용되기도 한다. 인터넷 등 네트워크 상에 유포되는 컴퓨터 바이러스는 통신망의 특성상 급속히 확산될 가능성이 있어 매우 경계하여야 할 대상이다. 고의로 타인의 컴퓨터를 손상하게 하는 컴퓨터 바이러스를 만든 사람은 물론, 이러한 사실을 알면서 여러 사람에게 배포하는 경우도 형사처벌의 대상이 된다.

③ 아이디(ID) 도용사건 : 요즘은 주로 청소년들 사이에서 천리안 등 상용 통신망의 무료이용을 목표로 다른 사람의 아이디(ID)를 도용하거나 허무인의 아이디(ID)를 가짜로 만들어 사용하는 경우가 많다. 아이디(ID) 도용은 단순히 경제적인 피해만을 초래하는 것이 아니라 남의 아이디(ID)를 도용하여 컴퓨터 통신상으로는 자신의 얼굴이나 신분을 알리지 않고도 여러 가지 행위를 할 수 있다는 점을 이용하여 언어폭력을 행사하거나 사기행각을 하는 등 생각지 못한 여러 가지 문제를 발생시키고 있다.

한편, 청소년이 사이버범죄의 가담자로서 만이 아니라 많은 경우 청소년은 피해자가 되는 사례가 빈발하고 있다. 다음은 특별히 청소년이 피해자로 될 수 있는 사이버범죄의 유형을 제시한 것이다.

④ 사이버 성폭력 : 현실공간에서의 성폭력 행위와는 달리 PC통신, 인터넷, e-mail 등 정보통신 수단을 이용하여 다수 또는 특정인을 성적으

로 괴롭히는 행위(Sexual Harrassment)이며 사이버 스토킹도 이에 해당된다. PC통신과 인터넷 대화방에서 상대방과 대화 중 성적 수치심을 유발하는 내용의 대화를 유도하거나 성희롱·폭언을 행하는 사례가 있다. 사이버 성폭력은 정보통신매체 이용의 익명성으로 인해 그 증거확보 등 수사에 어려움이 있으며, 직접적으로 피해자의 생명이나 신체의 안전과 연관되지 않는 관계로 법적 차별이 곤란하며 게시된 정보가 빠른 시간내에 광범위하게 확산되는 이유로 인해 그 피해의 정도가 심각하다.

⑤ 사이버 스토킹(Cyber Stalking) : 이는 사이버 성폭력의 대표적인 유형이다. PC통신상의 대화방, e-mail 등 정보통신망을 통하여 특정인에게 원하지 않는 접근을 지속적으로 시도하거나 계속하여 성적 괴롭힘을 행사하는 경우를 말한다. 일반적으로 다양한 형태의 성폭력 행위가 동시에 행하여지며 연예인 등 유명인물은 물론 일반인에 대한 피해사례가 속출하고 있으며 현실공간에서의 스토킹과 병행하여 발생하는 경우가 많아 더욱 문제가 된다. 대표적인 예로 23세의 한 여대생은 PC 통신 동호회를 통해 알게된 21세의 청소년으로 인해 본인도 모르는 새 자기 이름으로 개설된 인터넷 홈 페이지에 의해 피해를 보았다. 만나 달라는 요청이 거절당하자 앙심을 품고 문제의 사이트에 전화번호와 이름을 게재하는 스토킹을 저질렀던 것으로 판명났다. 결국 성폭력 범죄 및 피해자 보호에 관한 법률 위반 혐의로 구속되었다.

⑥ 인터넷 매매춘 알선 : 이는 주로 PC통신의 게시판이나 대화방을 중심으로 독립적인 매춘알선이 진행된다. 매춘희망자를 인터넷 등을 통해 모집하거나 폰섹스 사이트를 개설, 운영하며 아동을 약취, 유인하여 음란물을 제작하거나 아동매매춘 알선행위를 하는 경우도 있다.

⑦ 인터넷 도박 : 도박사이트는 미성년자에게 여과없이 개방되어 사행심을 조장하는 등의 문제점을 갖는다. 인터넷상에서 이루어 지므로 현실적으로 규제가 어렵다는 점에서 더욱 심각한 문제가 된다.

사이버범죄에는 정보통신매체가 가지고 있는 특성이 그대로 반영된

다. 원격지에서 범죄를 행할 수 있으며, 범죄행위가 용이하고 간편하며, 피해가 발생할 경우 짧은 시간에 광범위하게 퍼져 피해규모가 크며, 신원 확인수단이 미비하여 익명성을 악용할 수 있으며, 불특정 다수인을 대상으로 범죄행위가 가능하며, 사이버 공간의 특성상 국가간 국경이 없는 범죄가 활동가능하며, 물리적 공간에서 행하는 범죄에 비해 사이버 공간에서 행하는 범죄에 대하여 죄의식이 부족하다는 것 등이 그러한 특성이다. 이에 따라, 대책을 마련하기 어렵고 기존의 법제도와 사법권, 범죄예방, 진압시스템 만으로는 사이버범죄에 대처할 수 없다는 문제점을 갖는다.

(3) 문제행동으로서의 “부적절한 행위”

청소년의 사이버일탈에는 앞서 언급한 해킹, 바이러스 유포 등과 같이 현실사회의 권위체에 의한 처벌의 대상이 되는 범죄행위가 있는가 하면, 그에 못지 않게 인터넷이나 컴퓨터통신상에서 이용자들간에 비난, 질책, 무시 등의 비공식적 제재를 당하는 일상적으로 행해지고 있는 문제행위들도 있다.

절제되지 않은 욕설과 인신공격, 음란외설 등의 불건전한 정보의 만연, 소수에 의한 컴퓨터 통신 공간의 지배, 부정확한 정보 및 사실의 유포로 인한 정보의 진실성의 저하, 상업적 이기적 목적으로의 컴퓨터 통신의 사용 등 비범죄적인 문제행동은 개방적인 인간관계의 형성을 방해하며 컴퓨터의 제한적 사용 및 호혜적인 정보제공 의욕의 감소를 초래한다. 오늘날 사이버스페이스에서는 이러한 ‘부적절한 행위’들이 점차 만연됨으로써 이에 대한 규제방식이 다양한 방법으로 제기되고 있다.

부적절한 행위에 포함될 유형으로는 다음 몇가지를 들 수 있다. ① 동일하거나 특별한 내용적 차이가 없는 정보의 연속적 게재행위(일명, 도배) ② 정보의 내용과 다수 동떨어진 제목의 게재 ③ 정보의 중복게재 및 동일한 질문의 게재 ④ 지나치게 긴 장황한 글의 게재(대역폭 낭비) ⑤ 자신의 정보게재물의 조회회수를 임의적으로 늘리는 조회수 조작행위 ⑥

출처가 불명확하거나 부정확한 정보의 게재 ⑦ 욕설 등의 무례하거나 적대적인 언어의 사용 ⑧ 인신 공격 및 인격모독적인 발언 ⑨ 과대 허위광고 게재 ⑩ 이기적 목적으로 불특정다수에 대한 무분별한 전자우편발송 ⑪ 상업적 소프트웨어나 지식정보의 무단게재 ⑫ 공공계시판에서의 상업적 광고 및 개인적 용도의 사용 ⑬ 타인의 개인정보 및 개인정보의 게재 및 배포행위 ⑭ 음란, 외설, 폭력 등의 불건전 정보의 게재 등이다(정희태, 1998).

이러한 '부적절한 행위'와 관련하여 청소년에게 특히 문제가 되는 것은 적대적 언어, 인신공격적 발언과 허위사실 유포 및 음란폭력물 등 불건전 정보의 게재 등이다.

① 유언비어와 타인 비방 : 사이버 공간에서는 아무나 자신의 생각을 글로 표현할 수 있으므로 그 과정에서 검증되지 않은 사건, 우발적인 오보, 오해로 인한 유언비어도 빈번히 일어난다. 가장 흔한 것은 PC 통신의 토론방 등에서 욕설을 하면서 상대방에 대한 비방을 하거나 갖가지 유언비어, 악성 루머를 전파하는 경우가 있다.

② 비속어와 언어폭력 : 또한 가상공간에서 이루어지는 인권 침해 중 가장 광범위하게 이루어지는 것이 언어폭력이다. 반말과 욕설, 비속어로 이루어지는 대화나 메일은 가상공간에서 다반사로 일어난다. 이것이 청소년에게 특히 문제가 되는 것은 이러한 "언어 습관"이 그대로 사회생활로 연장될 수 있기 때문이다.

③ 음란폭력물의 접촉, 게재와 배포 : 사이버 공간이 청소년에 갖는 역기능의 또 다른 하나는 음란폭력물 등의 유해정보에 쉽게 접할 수 있다는 것이다. 음란폭력물 등의 불건전 정보는 특히 최근에는 청소년층에 의한 게재되는 사례가 급증하고 있으며, 때로는 일부 기성세대에 의해 청소년들이 음란물 판매의 중간매체로 이용하는 현상도 보이고 있어 우려되고 있다.

음란폭력물이 청소년에게 유해한 영향을 끼치는지는 정확하지 않지만

대체로 청소년들이 음란폭력정보에 상습적으로 탐닉할 경우 규범의식과 성범죄 유발에 영향을 주거나 일탈의 잠재성이 있는 청소년들의 경우 마약, 폭력관련 정보 등에 무차별적으로 접촉하고, 일탈을 위한 동료결성 등을 용이하게 함으로써 범죄를 직접 유발하도록 만드는 요인을 제공한다는 점에서 청소년일탈에 영향을 끼친다고 본다(류승호, 1999).

보다 중요한 사실은 많은 청소년들이 이러한 환경에 노출되어 있고 유해매체물을 많이 접하고 있다는 것이다. 특히, 청소년들이 음란정보를 구입하기 위해 서로 거래하는 것은 비밀비재하고, 최근의 음란 소프트웨어들은 외관상 통상의 교육용 씨디롬과 식별이 어렵고 주로 심야에 컴퓨터를 통해 전파된다는 점과 완전한 규제가 현실적으로 어렵다는 점이 문제점으로 되고 있다.

폭력물에 관한 내용이 근래에 들어 인터넷에 끔찍한 사고장면이나 엽기적인 범죄, 가학행위등을 담은 홈페이지(잔혹사이트)가 급속히 늘어 청소년에 미칠 해악이 우려되고 있다. 얼마전 국내에서 중학생이 어린이를 살해한 사건도 인터넷의 잔혹사이트를 보고 저지른 모방범죄로 밝혀져 그 피해가 음란물 못지않게 심각한 것으로 지적되고 있다. 이런 홈페이지는 1997년 고교생을 포함한 국내 네티즌들이 처음 결성했던 적이 있으며 이후 숫자가 계속 늘어 지금은 국내에만 백여군데가 넘는다. 그러나 이들은 국내에서 개설한 홈페이지를 폐쇄하면 외국으로 옮겨 운영하기 때문에 근절이 쉽지 않다(한국일보, 1999. 9. 19).

이렇게 정보기술(IT)의 발달에 따른 사이버 공간의 확대는 청소년의 모습을 정보화의 수혜자와 유해정보의 보호대상자로서 간주하는 동시에 정보의 창출자이며 정보사회의 변화를 주도하는 중심계층으로 자리매김하고 있다. 컴퓨터와 관련된 청소년문제는 다른 어느 세대보다도 컴퓨터활용 정도나 능력 등에서 앞서고 있는 청소년의 특성을 고려할 때 점차 더 중요한 의미를 갖게 될 것이다.

2. 가상공간 몰입과 청소년의 자아정체성

1) 청소년의 가상공간 몰입현상

정보화는 인터넷이나 통신의 보급으로 인하여 우리 생활전반에 커다란 영향을 주고 있으며, 특히 청소년들의 삶의 방식과 사회적응 양상에 변화를 초래하고 있다. 일반적으로 청소년은 발달적 특성상 미성숙에서 성숙으로 변화해 가는 과정에 있는 자이며, 이 과정에서 많은 혼란과 심리적 갈등을 경험하고 있는 자이다. 정보화 사회에서 새로운 생활공간으로 대두되고 있는 가상공간은 안정된 생활공간에서 불안정한 공간으로의 변화를 나타내며, 비교적 체계적인 질서를 중시하던 생활양식에서 혼동과 무질서로의 변화를 내포하며, 또한 수직적이고 계열적인 삶의 방식에서 수평적이고 통합적인 방식을 중시하고 있다. 이는 청소년의 발달적 특성 즉, 혼동과 무질서 속에서 새로운 질서를 추구하는 카오스적 특성과 매우 유사한 성격을 지니고 있다.

정보화 사회의 대표적인 생활공간이라고 할 수 있는 사이버 스페이스가 청소년들에게 쉽게 수용되고, 그것이 그들의 새로운 행동양식을 결정해 주고 있는 이유는 무엇인가? 그리고 사이버 공간에서 현대의 청소년들이 가치로운 정보를 탐색하고 상호 교환하며 문화를 공유하고 다양한 삶을 경험하기보다 부정적인 정보에 더 쉽게 노출되고, 일탈적인 경험을 더 많이 하고, 이로 인하여 그들의 정신적인 황폐화와 무력화를 더 많이 초래하는 이유는 무엇인가? 다음의 몇 가지 설명은 이러한 의문들에 대한 것이다.

첫째, 청소년들은 인지능력의 질적인 발달을 보여 주지만 아직도 미성숙한 사고를 나타낸다. 피아제의 인지발달 이론에 따르면, 청소년기는 아동기 때까지의 구체적 사물에 의존한 사고체제에서 벗어나서 추상적인

사고를 할 수 있게 된다. 눈에 보이지 않는 현상과 관계를 추리할 수 있고, 그들의 상상 속에서 그들의 모든 욕구를 충족시킬 수 있을 만큼 그들의 사고능력은 질적인 발달을 거듭하게 된다. 이와 같은 사고능력은 청소년들에게 창의력과 문제해결력을 신장시켜 주기도 하지만, 특히 초기 청소년의 경우 대인관계 면에서 자신의 독특성과 신비함을 강조하거나 주변의 모든 사람들을 상상 속의 청중으로 인식하는 등의 미숙한 사고(자아 중심적 사고)를 보이기도 한다(Elkind, 1967). 예컨대, 자신에게는 다른 어떤 사람도 이해하지 못할 신비함과 독특성이 있다고 믿으며, 주위의 모든 사람들이 자신을 우러러보면서 찬양하고 있다고 생각하는 과장된 자의식을 지니고 있다. 이와 같은 특성들은 청소년들이 대인관계를 확대하고 질적으로 발전시켜 나감으로써 극복될 수 있는 요소이다(한상철, 1998).

인터넷의 사이버 공간은 초기 청소년들의 자아 중심적 사고를 극복할 수 있는 계기를 마련해 줄 수도 있고, 반대로 그들의 과장된 자의식을 강화시키거나 확대시킬 수도 있으나 일반적으로 후자의 역할을 더 많이 한다. 예를 들면, 사이버스페이스를 통해 교육적으로 가치로운 정보를 공유하고, 이성친구를 비롯한 많은 친구들과 더욱 풍부하고 건전한 대화를 나누며, 다양한 문화를 체험해 나갈 때 그들의 미숙한 사고는 성숙한 자의식으로 변화될 수 있을 것이다. 그러나 사이버 공간의 익명성과 비대면성, 감각적 쾌락성 등에 탐닉되어 음란과 폭력, 비방을 일삼을 때, 그리고 진실된 자아를 은폐한 채 허구적인 자아를 나타내는 데 익숙해 질 때, 인터넷 게임이나 채팅에 몰입되어 점차 중독성향을 지닐 때, 사이버스페이스는 청소년의 미숙한 자의식과 과장된 상상력을 확장시켜 주게 되며, 단기적인 쾌락에만 몰두하도록 만들 것이다.

청소년의 자아 중심성은 과장된 자의식으로부터 비롯되는 데, 인터넷 환경이 설사 교육적이고 가치로운 정보를 제공하더라도 이들은 비합리적인 지각으로 인하여 인터넷 정보를 통해 자신의 공상과 환상을 확대시켜 나갈 가능성이 높다. 어떤 연령 시기보다 청소년 초기에 게임 중독이나

몰입이 심각하고 허구적 정보에 쉽게 영향을 받는 것도 이러한 이유에서이다. 온라인상에서의 대인관계는 그들의 익명성과 이중성을 확대시킬 수 있을 뿐 과장된 자의식의 해결은 기대하기 어렵다. 온라인 상에서 청소년은 철저하게 자신을 위장하고 그로부터 더 많은 만족감과 성취감을 느끼고 있기 때문에 자신의 신비한 능력과 환상적인 자아에 도취될 가능성이 더 높은 것이다. 그러므로 인지발달이론에 근거할 때, 정보통신 환경은 청소년의 인지적 발달을 촉진시켜주는 면보다 저해하는 면이 더 많다고 할 수 있다.

둘째, 청소년은 현실 지향적 사고에서 벗어나 가능성 지향의 사고를 하게 된다. 아동기 때까지는 눈으로 확인 가능한 것에 대해서만 사고할 수 있었지만, 이제는 가능한 모든 것들을 고려할 수 있으며, '불가능이란 없다'는 신념을 가지게도 된다. 이와 같은 사고는 성인들이 할 수 없는 독창적이고 가치로운 일들을 해 낼 수 있도록 만드는 원동력이 되기도 하지만, 모험적이고 무모한 행동을 유발하기도 하고, 무책임하고 비규범적인 행동을 촉발시키기도 한다(한상철, 조아미, 박성희, 1997). 인터넷 상에서 청소년들은 불가능이란 없다고 하는 자신의 신념을 가장 확고하게 실행하고 있으며, 사회적 책임이나 규범과는 관계없이 가능성을 실험하는 일에 몰두한다. 가끔은 무모하고 무지한 행동을 보임으로써 그를 알고 있는 주변의 사람들을 깜짝 놀라게 하는 것도 청소년의 이와 같은 특성때문이다.

청소년의 가능성 지향 사고는 가상 공간에서 고정관념에 사로잡힌 성인들이나 미숙한 어린이들이 흉내낼 수 없는 창의적인 아이디어와 생산적인 프로그램을 개발하도록 만들 수 있으며, 정보화 사회에서 건설적이고 가치로운 문화를 창조해 내도록 할 수 있다. 그러나, 컴퓨터 해킹 프로그램을 제작함으로써 자신의 가능성을 실험하고, 자신의 라이브 섹스 장면을 불특정 다수에게 배포함으로써 단지 컴퓨터의 성능과 자신의 능력을 시험하고, 채팅을 통해 자신의 모든 상상력을 점검하는 등의 행동들은 결국 가상공간이 청소년들의 가능성 지향사고를 비건설적이고 무책임한 방

법으로 발달시키는 계기를 마련해 주고 있다고 보아야 할 것이다.

셋째, 청소년 세대는 다른 어떤 세대보다 감각추구성향(sensation seeking)이 더 강하다. 청소년들의 실생활 공간은 그들에게 너무나 무료하고, 따분하며, 재미가 없다. 성적 및 공격적 욕구는 강하지만 이를 합리적으로 해소시킬 수 있는 기회는 거의 없으며 심지어 욕구좌절을 더 많이 경험한다. 뿐만 아니라 특히 우리 나라 청소년의 경우 입시교육으로 인한 점수 올리기 경쟁만이 그들의 삶을 지배하고 있을 뿐 최소한의 여가와 욕구충족의 기회는 그들 주변의 유해환경과 부모의 무관심 또는 과잉 보호로 인하여 차단되고 있다. 이와 같은 상태에서 그들은 이제 신체적·정서적 위험을 기꺼이 감수하더라도 다양하고 신기한 그리고 다소 복잡한 감각적 경험을 추구한다. 어떻게 보면, 지난 10년 동안의 청소년들에게 큰 변화가 있어 왔다면, 이전까지는 지겨워도 단순히 참고 견디거나 간혹 반항하고 탈출하는 방법을 사용하였더라면, 이제는 위험을 무릅쓰고라도 자신의 감각적 쾌락과 신기성(novelty)을 추구하는 것이 그 차이가 아닐까 생각된다. 오토바이를 타더라도 보다 난폭하게 운전하고, 술을 마시더라도 보다 화끈하게 취하고, 운동을 하더라도 더욱 과격하게 하는 것 등이 그 특징이다. 청소년들의 이와 같은 감각추구성향은 다양한 위험행동(risk behavior)을 낳게 만들며, 심지어 충동적인 문제행동을 야기시킨다(Arnett et al., 1998).

사이버 공간은 청소년들의 재미없고 따분한 생활에 활력소를 심어줄 수 있다. 채팅을 통해 다른 사람들과의 신비스럽고 색다른 가상 만남을 경험할 수 있고, 위험하고 모험스러운 게임을 즐길 수도 있으며, 직접 체험하기 어려운 미지의 세계를 여행할 수도 있다. 이러한 경험들은 청소년들의 감각추구성향을 해소시킴으로써 실생활 공간에서 실제로 반사회적 행동으로 이어질 수 있는 가능성을 크게 줄여줄 것이다. 그러나 현실적으로 사이버 공간은 우리가 생각할 수 있는 것과 같은 이상적인 경험을 청소년들에게 제공해 주지 못하며, 청소년들 또한 건전하고 가치로운 인터

넷 경험을 통해 그들의 감각추구성향을 충족시키는 사람은 거의 없다. 그들은 생활의 따분함과 무흥미를 신기하고 강력한 경험을 통해 해소하려고 할 뿐이며, 감각추구성향을 더욱 고착화시켜 나갈 뿐이다. 현실적 자아와 온라인 상의 자아가 대립될 때조차 그들은 온라인 상의 자아에 더 많이 몰입됨으로써 감각추구성향을 더욱 강화시키게 된다. 음란 사이트의 내용들이 점차 더 자극적이 되고 있고, 폭력물 역시 더욱 잔인하고 파괴적인 형태로 게재되는 것은 청소년의 감각추구성향을 더욱 강화시키는 계기를 만들어 줄 것이다. 채팅에서 주고받는 이야기 또한 점차 자극적이고 저속한 것일 때 인기가 있고 서로간에 매력을 유지시키는 것 또한 같은 원리이다. 동영상 자료와 고난도 게임들이 등장하면서 사이버 공간은 청소년들의 감각추구성향을 충족시키는 가장 확실한 공간으로 자리매김함과 동시에 그들의 감각적 욕구충족을 통한 컴퓨터 중독성향을 확대하고 있다.

2) 가상경험과 자아 정체감 지위와의 관계

청소년의 미래 사회는 개인적으로 사이버 문화의 수용 여부와 관계없이 정보화와 사이버 세계가 지배할 것이다. 그렇다면 현실적으로 우리의 청소년들은 이에 어떻게 대처해야 하며, 사이버 문화를 어떻게 경험해 나가야 할 것인가? 사이버 공간을 더 이상 회피하고 무시할 수 없다면, 그리고 사이버 세상에서의 삶을 또 다른 자신의 삶으로 받아들이고자 한다면 모든 사람들은 일차적으로 자신의 정체성(identity)을 보다 분명하게 확립해야 할 것이다.

자아 정체성 확립은 실생활 공간에서 뿐만 아니라 가상공간에서도 추구할 수 있다. 가상공간에서의 정체감 확립은 가상공간이 건전하고 가치로울 때 그리고 가상공간의 개체들이 보다 진실되고 신뢰로울 때 가능할 것이다. 가상공간에서의 동호회 활동을 통해 상호 정보를 검색하고 서로를 견제하면서 믿음을 확장시켜 나갈 때, 인터넷 동호회 내의 집단 정체

성이 확립될 수도 있고, 채팅과정에서 진실하고 친밀한 대화를 통해 오프라인상의 결혼을 성사시킬 수도 있다. 그러나 현실적으로 대부분의 가상공간은 이와 같은 조건들을 충족시켜 주지 못하고 있으며, 그 결과 많은 청소년들은 정체감 형성의 과정에서 더 큰 혼미(diffusion)를 경험하고 있는 것 같다.

가상공간은 실제로 성 관련 정보와 매춘문제, 사회규범 해체와 관련된 해킹의 문제, 인권침해 문제 등으로 얼룩져 있으며, 이와 같은 문제들은 청소년 초기 정체감 혼미(role diffusion)를 더욱 가중시키거나 자신을 인터넷 정보제공자에게 의존해 버리도록 하는 조기완료 foreclosure)에 머물게 만든다. 결국 많은 청소년들은 현실적 자아와 가상공간에서의 자아(이상적 자아)간의 혼동을 경험하게 되며, 장기적인 혼동 상태를 겪게 되면서 부정적 정체감(negative identity)을 형성하거나 정신적 장애 즉, 자기 파괴나 존재감 상실, 무력감과 우울 및 자살충동 등을 경험하게 될 것이다.

여기서는 Marcia(1966, 1991)의 견해에 기초하여 청소년기의 자아 정체감 지위를 설명하고자 한다. 이는 자아 정체감 지위에 따라 청소년들이 사이버 공간에서의 경험을 어떻게 지각하고, 그들의 심리 사회적 발달에 어떻게 반영해 나가는지를 추측할 수 있도록 할 것이다.

먼저, 청소년기가 시작되면서 대부분의 청소년들은 정체감 혼미를 겪는다. 사춘기 청소년들은 신체 생리적인 변화와 사회적 요구의 변화, 동일시 대상의 변화 등으로 인하여 소위 '나는 누구인가', '나는 어디에 와서 어디로 가는 존재인가' 등과 같은 삶에 대한 궁극적인 질문을 던지고 그 해답을 찾기 위해 방황하게 되는데, 이것이 정체감 혼미의 대표적인 특징이다. 이러한 현상은 초기 청소년들의 보편적인 현상이지만, 일부 청소년의 경우 현실적 자아와 이상적 자아간의 부조화로 인하여 이런 현상이 계속 지속되면서 갖가지 방황과 일탈행동을 나타낸다. 이들은 자신이 소유할 수 있는 것은 그것이 돈이든, 물건이든, 여자인든 무엇이든 소유하려고

하며, 그렇지 못할 경우 폭력이나 반사회적 행동을 동원한다. 또한 이들은 존재하는 위기를 부정하고, 약물이나 알코올, 무분별한 섹스 등의 방법으로 위기를 회피하기도 한다. 이런 현상이 지속될 경우 정신분열이나 자살 행동으로 이어지기도 한다. “나는 누구인가?”라는 질문을 하였을 때, 이들은 대체로 “나는 아무도 아니다”, “나는 내가 누구인지를 모른다”, “나는 내가 아니다” 등의 혼란스런 반응을 보인다. 그리고 이들은 심리적 유동 상태에 있기 때문에 어떤 유혹이나 영향력에도 쉽게 노출되고, 자신의 성격을 확신하지 못하며, 대인관계에 일관성이 없는 등의 특징을 보인다(한상철, 1998).

가상 공간에 몰입되어 있는 청소년의 경우 실제로 현실적 자아를 망각하거나 회피함으로써 역할혼미를 지속시켜 나갈 가능성이 높으며, 이들은 가상공간에서의 일탈행위는 물론 현실공간에서의 일탈행위에도 쉽게 개입할 것이다. 역할혼미 상태의 청소년들은 가상공간에서의 폭력이 현실 공간으로 연결되기도 하고, 아무런 죄책감 없이 인터넷 해킹을 자행하거나 음란물이나 폭력물을 유포하거나 접촉하고, 성적으로 야한 이야기를 유포하거나 접촉하고, 실재 원조교재나 매매춘에 개입할 확률이 높다. 무엇보다 이들의 경우 사이버 공간에서 제공되는 무분별한 정보나 유혹에 쉽게 노출되며, 주체성있는 판단을 하기 어렵다는 데에 문제가 있다. 국내의 경험적 연구에 의하면 우리 나라 중고등학생의 약 40-60%와 대학 초기의 약 20-20%가 역할혼미 상태에 있음을 나타내고 있다. 이것은 우리나라 청소년들에게 인터넷 보급이나 교육을 실시하더라도 선택적인 방법으로 그리고 체계적인 계획에 의해 시행되어야 함을 시사해 준다.

둘째, 정체감 혼미에서 다소 진전된 상태가 조기완료인데, 이것은 초기의 심리적·사회적·육체적 혼미로 인한 정신적 고통을 일시적으로 회피하기 위하여 부모나 기성세대, 동료에 의해 만들어진 가치체제를 그대로 수용하는 것이다. 따라서 외형상으로는 안정된 상태인 것처럼 보이지만, 가치체제가 고착화되어 있고, 권위주의적인 태도를 보이며, 강력한 타

인에 절대적으로 의존하는 경향이 높다. 이 상태가 지속되면 자신의 진정한 자아와 삶의 주체성을 상실하게 되며, 융통성이 결여된다.

가상 공간에 있는 청소년 가운데 이 지위에 있는 사람들은 인터넷 정보제공자에게 자신의 모든 것을 의존해 버리는 양상을 보이게 될 것이다. 인터넷 상의 정보가 어떠한 것이든 이를 무조건 수용하고, 사이트 개설자의 정보제공에 절대적으로 의존하는 유형으로서 특별한 문제행동은 없어 보이지만, 가상공간에서 무작정 시간낭비를 할 수밖에 없을 것이다. 따라서 이들의 경우 사이버 몰입이나 심지어 중독증세에 쉽게 빠져들 수 있으며, 의존성향의 우울을 경험할 가능성이 높다.

한편, 이들은 또래집단의 영향을 쉽게 받는데 이들이 스타크래프트나 머드게임에 중독되고 음란물이나 폭력물에 쉽게 빠져드는 이유는 힘있는 또래집단에 흡수되기 위해서이다. 청소년들은 부모에 대한 의존성으로부터 또래에 대한 의존성으로 쉽게 변화되는 경향이 있다. 또래가 그들 행동의 선택 기준이며, 그들의 평가야말로 가장 확실한 자기 평가가 된다. 그러므로 조기완료 상태의 청소년들은 자신의 존재를 “친구 누구의 가장 분명하고 확실한 친구”로 규정함으로써 친구의 가치체제를 그대로 수용하는 경향이 있다. 이 때 친구 또는 또래집단의 가치체제가 건전하다면 다행이지만, 그렇지 못할 경우 이들은 친구집단의 불건전한 가치체제에 동조하여 위험행동을 선택할 확률이 높다. 스스로의 자기 주체성과 가치체제가 확립되어 있지 못한 결과이다.

셋째, 지불유예 시기인데, 자기 삶의 주체성과 독립성을 주장하기에는 무언가 불안하고 자신감도 없는 까닭에 아동도 아니고 성인도 아닌 어중간한 청소년으로서의 특권을 계속 유지시켜 나가고자 하는 것이 이 시기 청소년의 주요 특징이다. 우리 나라 청소년의 경우 대체로 대학 남학생들에게 많이 나타난다. 이들은 좀처럼 자신의 현재의 위치를 바꾸려고 하지 않지만, 새로운 차원의 가치체제에 도전의식을 갖는다. 따라서 자신의 태도를 고정시켜 놓고는 기존의 가치체제나 권위주의에 대항하고, 비판하고,

모험을 감행함으로써 나름대로 위기를 경험하고 있는 것이다.

가상 공간에서 자신의 잘못은 덮어 둔 채 다른 사람 특히 유명인이나 권력자를 모함하고 비방하는가 하면, 인권모독까지 서슴치 않는 사람들의 특징이기도 하다. 이들의 경우 다소 위험하기는 하지만 정체감 확립을 위한 자기 실험 또는 자기탐색을 계속하고 있다는 점에서 앞의 두 가지 지위와 다르다. 지불유예 단계의 청소년은 사이버스페이스의 기능성에 따라 매우 많은 영향을 받을 것으로 생각된다. 즉, 사이버스페이스의 순기능적인 측면 예컨대, 가치있는 정보의 제공과 교류, 건설적인 커뮤니케이션, 건전한 여가 공간 및 교육공간으로서의 기능 등은 지금 현재 위기(crisis)를 경험하고 있는 청소년들에게 위기 극복을 위한 매개체가 되며, 분화된 자아를 새롭게 통합할 수 있는 기회를 제공할 것이다. 반면에 사이버스페이스의 역기능적인 측면들은 모라토리움 상태의 청소년들에게 더욱 격심한 사회비판 및 자기비판과 위험행동을 선택하도록 만들 것이다.

넷째, 자아정체감 확립의 단계인데, 이 지위 상태의 청소년들은 자아에 대한 내적 동일성, 일관성, 확신감 등을 갖게 되며, 사회적 유용성과 융통성이 높다. 이들의 가장 대표적인 특징은 성실성이며, 이는 가치체계의 불가피한 모순에도 불구하고 그들의 가치를 스스로 지킬 것을 약속하는 충성심이기도 하다. 정체성이 확립된 사람은 이밖에도 목적의식이 뚜렷하고, 성취욕구가 높으며, 반권위주의적이고, 보다 현실적이며, 대인관계가 원만한 특징을 보이고 있다.

정체감이 확립된 청소년들은 가상 공간에서도 자신의 신념체계에 따라 메시지를 선택적으로 수용하고 활용하며, 타인과의 만남에 있어서도 신뢰감과 성실성을 전제로 하게 될 것이다. 이들에게 사이버스페이스는 그들의 진로선택과 사회성 발달을 촉진시켜 주며, 또 하나의 진정한 생활공간이 될 것이다. 따라서 자아 정체감이 확립된 청소년들은 가상 공간의 순기능적인 면을 확대 발전시킴과 동시에 역기능적인 면을 최소화하고 또한 이를 극복할 수 있는 역량을 지니고 있다고 할 수 있다.

오늘날 발전적이고 개방적인 청소년들은 가상 공간을 이용하여 더 많은 정보를 얻고, 더욱 활발한 정보교류를 하며, 다른 많은 사람들과 보다 폭넓은 대인관계를 형성하고, 자신의 여가시간을 보다 알차게 선용하고 있다. 이러한 청소년들에게는 사이버스페이스가 자아분열이 아닌 자아분화를 촉진시킨다. 자아분열(self-split)은 자아의 와해 또는 붕괴를 의미하는 것으로, 정체감 형성과정에서의 역할혼미(role diffusion)와 유사한 특징을 갖는다. 반면에 자아 분화(self-differentiation)는 경험의 확대와 인지구조의 발달로 인하여 하나의 자아가 두 개 이상의 독립된 자아들로 분리되는 것을 의미한다. 이는 과제나 상황에 따라 융통성있게 대처할 수 있는 개인의 능력과 관계가 있다. 그리고 분화된 자아들은 일정한 범주 내에서도 다시 하나의 통합되고 안정적인 자아를 형성하게 된다. 정체감은 이들 분화된 자아와 통합된 자아 모두에서 요구되는 과제이다. Erikson(1968)은 자아의 분화된 모습을 8개의 발달단계에 따라 유아기의 신뢰감에서 노년기의 통정성에 이르기까지 제시하면서 이들 각 단계의 발달과업을 자아 정체성의 하위과제라고 하였다. 그리고 생애 전체의 발달과업 역시 자아 정체감으로 표현하고 있는데, 이는 각 발달단계의 과업들을 수직적·수평적으로 통합한 것이다.

이와 같은 설명에 기초할 때, 정체감이 확립된 청소년들은 사이버 자아와 실재 자아간에 일관성과 연속성을 지니고 있기 때문에, 사이버스페이스의 경험이 그들의 심리적 발달을 촉진시켜 줄 것이며 개인적 정체감(personel identity) 뿐만 아니라 공유된 정체감(shared identity) 즉, 친밀성(intimacy)을 확립하는데 도움을 줄 것이다. 친밀성이란 '나와 너간의 공유된 정체성'으로 가장 잘 표현되는데, 이는 곧 사회적 정체성(social identity)과 공동체감을 갖도록 하는데 핵심적인 역할을 한다(한상철 등, 1997).

요약하자면, 자아 정체감이 확립된 청소년의 경우에는 사이버스페이스의 경험이 그들의 또 다른 정체감 형성 및 강화에 도움을 주지만, 정체

감 혼미나 조기완료 상태의 청소년들에게는 사이버 경험이 그들의 정체감 확립을 더욱 힘들게 만든다는 것이다.

가상공간과 청소년 자아 정체감과의 관계는 확일적으로 긍정적 또는 부정적이라고 단정할 수 없다. 정체감 형성수준에 대한 청소년의 개인차에 따라 가상 공간의 영향은 매우 다르며, 또한 가상공간의 종류와 질에 따라서도 차이가 있다. 예를 들면, 청소년의 정체감이 혼미 수준에 있는지, 조기완료 및 모라토리움 수준에 있는지, 아니면 성취 수준에 있는지에 따라 가상 공간이 청소년에게 주는 영향은 다르며, 또한 가상공간에의 개입 정도가 어느 정도인지 그리고 가상공간이 정보통신 사회의 순기능적인 면을 많이 내포하고 있는지 역기능적인 면을 많이 내포하고 있는지에 따라 청소년의 정체감 발달에 미치는 영향은 다르다.

그러나 정체감 발달과정에서 초기 청소년들의 경우 대부분 정체감 혼미 수준에 있으며, 중기 청소년의 대부분은 조기완료와 모라토리움 수준에 머물러 있음을 고려할 때, 특히 정보통신체제의 역기능적인 면을 많이 내포하고 있는 가상공간은 청소년의 심리적 발달과 정체감 확립에 부정적인 영향을 줄 것으로 생각된다. 청소년의 정체감 확립을 촉진시켜 주는 가장 중심적인 요인은 직접적인 관여를 통해 위기를 체험하고 대인관계를 확대해 나가는 것이며, 이와 더불어 여행이나 독서 등을 통해 간접적인 체험을 확대해 나가는 것이다. 그러나 가상공간에서의 경험은 직접적인 관여와 위기 극복노력보다 오히려 실생활에서의 직접적인 관여 기회를 차단하고 주어지는 위기를 회피하도록 만들 가능성이 높다. 따라서 초기 청소년들이 인터넷이나 통신에 몰두하는 것은 그들의 심리적 발달에 부정적인 영향을 줄 가능성이 더 높다고 할 수 있으며, 특히 정보통신 환경이 보다 역기능적인 요소를 많이 내포할수록 부정적인 영향은 더욱 커질 것이다.

자아의 분화와 통합을 자유롭게 이행할 수 있는 정체감 성취 수준의 청소년들은 사이버공간으로부터 오히려 긍정적인 영향을 받을 것이며,

가상공간은 이들에게 새로운 생활공간을 제공할 것이다. 그러나, 불행히도 정체감 성취는 이론적으로 청소년 후기에 획득 가능한 것이며, 현실적으로 우리 나라의 경우 대학생 가운데도 일부만(20-40%)이 정체감 성취 수준에 있는 것으로 밝혀지고 있다(김형태, 1989; 한상철, 1998). 이러한 사실은 Erikson의 제언대로 자아 정체감 확립이 청소년기의 발달과업임과 동시에 생애 전체의 중요한 과업이라고 보았을 때, 가상 공간의 낙관론에 대해 신중한 해석이 필요함을 시사한다.

정보통신 환경의 특징은 익명성의 증가, 타인의 상실, 매개된 경험의 증가, 허위욕구의 증가, 소외감의 증가, 육체의 폐기, 놀이성의 소멸과 문화의 상실 등으로 대변된다(황상민·한규석, 1999). 이와 같은 특징들은 정체감 형성에 부정적인 영향을 주는 요인들일 뿐만 아니라 그 자체가 정체감 혼미의 특징이기도 하다. 정보통신 환경이 정보화와 커뮤니케이션의 본래적 기능을 보다 충실하게 수행함으로써 교육적 순기능을 확대해 나가지 않는 한 현실적인 가상 공간은 일반적으로 청소년들의 자아 정체감 형성에 부정적인 영향을 줄 것이며, 이는 또 다시 성인기의 친밀감이나 생산성을 확립하는데도 그대로 반영되어 나타날 것이다. 따라서 일차적으로 청소년의 자아 정체감 확립을 위한 실제적인 노력이 더욱 가속화되어야 할 것이며, 이와 더불어 정보통신 환경을 더욱 긍정적인 방향으로 개선해 나가는 일이 필요하다고 하겠다.

3. 청소년 사이버일탈의 이론적 접근*

이 절에서는 청소년의 사이버일탈 문제를 청소년 비행의 시각에서 접근하려고 한다. 먼저 사이버일탈에 대한 체계적인 연구의 필요성과 방향을 제시하고, 청소년의 사이버일탈 문제를 비행이론의 관점에서 어떻게 설명할 수 있는가를 정리하겠다. 이를 위해서 청소년의 사이버일탈에 적용 가능한 주요 비행이론들을 몇 가지 선별하여 기술하고, 각 이론으로부터 도출할 수 있는 연구가설들을 제시하려 한다.

1) 사이버일탈에 대한 연구의 필요성과 연구방향

본 연구를 위한 워크숍에서 제시된 안동근의 “청소년의 인터넷 활용과 유해정보”와 천정웅의 “청소년의 컴퓨터몰입과 사이버일탈”에서는 모두 청소년의 사이버공간 이용이 전체적으로 건전하며, 청소년의 사이버일탈 문제가 기성세대들이 걱정하는 것보다 심각하지 않다고 한다. 이러한 주장은 부분적으로는 1999년도에 실시된 두 편의 실태조사에 근거하고 있다.

이러한 주장이 사실이라면 대단히 반가운 일이다. 현재 우리주변에서 일어나고 있는 정보혁명을 과거 산업혁명에 버금가는 변혁으로 인식하여 거스를 수 없는 시대의 흐름으로 보는 시각이 많다. 청소년은 앞으로 전개될 첨단 정보사회에서 살아가야 할 뿐만 아니라 새 세상을 주도적으로

* 민수홍(천안대학교 교수), 이 부분은 현안이 되고 있는 청소년사이버일탈문제를 중점연구하기 위한 일환으로 개최된 “인터넷문화:청소년참여와 사이버일탈”에 대한 워크숍에서 토론한 내용을 중심으로 집필한 것이다. 워크숍에서는 안동근교수의 “청소년의 인터넷활용과 유해정보”과 천정웅연구위원의 “청소년의 컴퓨터몰입과 사이버일탈”에 관한 주제발표를 중심으로 토론하였으며 이 글은 당시 주제발표내용을 전제로 한 것임을 밝혀둔다.

이끌어 나가야 할 세대라고 보았을 때, 컴퓨터의 사용과 정보화에서 나타나는 역기능으로서의 사이버일탈 때문에 컴퓨터의 사용과 사이버공간의 이용 자체를 부정해서는 안 된다. 벼룩문제를 해결하겠다고 초가삼간을 다 태워 버릴 수는 없는 일이다.

두 논문의 주장대로 현재 청소년의 사이버일탈이 심각하지 않다고 해도 “청소년의 컴퓨터몰입과 사이버일탈(천정웅)”에서 제시된 사이버공간의 일탈적 특성을 고려한다면 사이버세계가 주는 혁신적인 혜택만큼이나 사이버일탈의 잠재적 위험성도 크다고 하겠다. 예를 들어, 사이버세계가 갖는 탈공간성은 이를 통한 일탈의 확산으로 쉽게 이어질 수 있다. 매매춘의 경우 과거부터 있어온 고전적인 범죄의 한 유형이다. 매매춘이 이루어지기 위해서는 수요자와 공급자가 만나는 시장이 형성되어야 하기 때문에 역 주변과 같이 특정한 지역에 공간적으로 제한되어 시장이 형성되어 왔다. 그러나 PC통신이나 인터넷이 매매춘을 매개하는 수단으로 사용되면서 통신의 시공초월성으로 인해 사이버세계에 접할 수 있는 곳에서는 어디서든지 또한 언제든지 수요자와 공급자가 만날 수 있는 시장이 형성됨으로써 과거보다 매매춘이 더 쉽고 폭 넓게 확산될 수 있는 위험이 존재한다. 이 밖에도 사이버세계는 익명성이 보장되어서 사용자 스스로의 억제가 약해지는 탈억제 현상 때문에 즉흥적이고 충동적인 행동의 가능성이 커진다고 한다(정영숙, 2000).

인터넷중독의 경우에는 그 위험성이 서서히 현실로 드러나고 있다는 주장이 있다. 청소년보호위원회가 최근에 전국의 초, 중, 고교생을 대상으로 실시한 청소년의 인터넷 사용에 대한 설문조사 결과에 의하면, 조사대상 청소년 가운데 약 20%정도가 하루에 평균 3시간 이상 인터넷을 사용하고 있는 것으로 나타났다. 조사대상 가운데 11% 정도는 인터넷 중독 증세를 보여 인터넷 사용에 대한 자기조절능력에 어려움이 있고, 인터넷 사용을 금지할 경우 무기력과 같은 심리적 이상증세를 나타낸다고 한다(동아닷컴, 2000. 10. 04).

사이버일탈의 잠재적 위험성이 매우 크다는 사실에도 불구하고 우리 사회는 이 문제에 대해 별다른 준비를 하지 못해왔다. 우리 나라에서의 사이버공간 조성과 활용이 상대적으로 짧은 기간 안에 매우 빠른 속도로 일어나고 있어서 사회와 학계가 이 과정에서 생겨날 수 있는 부정적인 영향에 대해 적절한 관심을 기울이지 못해왔다. 우리는 청소년의 사이버일탈에 대해 많은 것을 알고 있지 못하다. 이러한 문제에 대한 대책을 세우기 전에 정부와 학계는 청소년의 인터넷 사용에 대한 연구를 통해 현실을 파악해야 할 필요가 있다.

청소년의 사이버일탈 문제의 유형, 내용, 심각성 등에 대한 체계적이고 실증적인 조사연구가 필요하다. 사이버일탈 문제가 시간의 흐름에 따라 어떻게 변하는지를 파악하기 위해서 실태를 일정한 주기로 조사해 볼 필요도 있다. 청소년 사이버일탈에 대한 연구에서 가장 중요한 것은 이것이 무엇 때문에 발생하는지, 어떠한 과정을 거쳐서 발생하는지, 그리고 어떠한 결과를 만들어 내는지를 밝혀 내는 일이다. 비행이론은 이런 일련의 질문들에 대해서 논리적으로 일관성 있는 설명의 틀을 제공한다. 동일한 현상에 대한 상이한 이론적인 설명들은 경험적 타당성에 의해서 최종 판단되고, 가장 타당성이 높게 나타난 이론의 틀로부터 사이버일탈에 대한 대책이 수립되어야 할 것이다.

이하에서는 청소년의 사이버일탈을 설명할 수 있는 청소년 비행이론을 선정하여 이들을 기술하고, 각 이론으로부터 청소년 사이버일탈과 관련된 연구가설을 도출하여 제시하겠다.

2) 문화적일탈이론의 관점에서 본 사이버일탈

청소년의 사이버일탈을 설명할 수 있는 이론으로 먼저 문화적 일탈이론(cultural deviance theory)을 적용하여 분석해 볼 수 있다. 워크숍에서 제시된 청소년 사이버일탈 관련 두 논문(안동근, 천정웅)은 공통적으로 청

소년들이 사이버세계에서 쉽게 접하게 되는 음란물과 폭력물이 청소년들에게 유해한 영향을 미친다고 주장한다. 음란물이나 폭력물이 청소년들에게 유해한 영향을 미친다는 주장은 이론적으로는 문화적 일탈이론에 근거한 것이다. 폭력이나 성관련 범죄에 호의적인 정의(definitions)가 있고, 이런 정의에 많이 노출될수록 성/폭력 관련 비행을 지지하는 가치와 기법 등을 학습하게 되어 성적 또는 폭력적 비행이 나타나게 된다는 설명이다. (정의는 개인이 주어진 행위에 부여하는 의미나 태도를 말한다. 특정한 행동이 올바른 것인지, 선한 것인지, 바람직한 것인지, 정당한 것인지 여부를 규정하는 평가적이고 도덕적 태도, 지향, 합리화, 상황규정 등을 포함한다)

문화적 일탈이론적 관점은 사이버세계를 통해 영향을 받은 성/폭력 관련 비행을 설명하는데 사용 될 뿐만 아니라 비행을 예방하기 위한 대책에서도 쉽게 발견된다. 워크숍에서 유해정보로부터 청소년을 보호하기 위한 규제방안으로 제시된 정보복지구현 방안(안동근)도 따져보면 문화적 일탈이론 가운데 하나인 차별접촉이론의 관점으로 파악된다. 즉 청소년에게 유익하고 재미있는 사이트를 많이 제공하게 되면 유해정보에의 노출이 줄어들 것이라는 주장은 유해정보와 유익정보에의 접촉기회를 유익정보에 유리하도록 차별화하여 청소년을 보호하겠다는 입장이다. 서덜랜드(Sutherland, 1939)의 주장처럼 청소년이 비행에 호의적인 정의보다 비호의적인 정의와 더 많이 접촉하게 되면 비행을 저지르지 않게 된다는 논리이다.

그러나 앞선 두 연구자가 모두 인정하였듯이 이 주장은 논쟁의 여지가 많아서 실증적인 연구에 의해서 평가되어야 할 부분이다. 예를 들어, 워크숍의 논문(안동근)에서 인용된 연구결과 가운데 아동대상의 성범죄자가 범행 전에 아동포르노 사이트를 빈번하게 접촉했다는 보고는 둘 사이의 인과관계를 나타내는 증거로 제시되기도 한다. 즉 아동포르노 사이트를 자주 접촉하면 아동대상의 성범죄의 동기가 형성되고, 이것이 행동으로 나타난다고 볼 수 있다. 그러나 특정 범죄자가 아동포르노 사이트를 이용하는 것과 아동을 대상으로 실제 범죄를 저지른 것은 모두 비정상적

심리상태의 결과로 나타난 것일 수도 있다.

문화적 이탈이론에서 가정하는 것처럼 선량하던 청소년이 사이버세계에서 접하게 된 음란물과 폭력물의 영향으로 이탈을 저지르게 되는지를 실증적으로 분석해 볼 필요가 있다. 이를 위해 문화적 이탈이론 가운데 하위문화이론과 차별접촉이론을 소개하고 각각으로부터 사이버이탈과 관련된 연구가설을 도출해 보겠다.

(1) 하위문화이론

하위문화(subculture)는 주문화(dominant culture) 내의 한 부분으로 주문화와 구별되는 그 자체의 규범과 가치를 갖는다. 하위문화가 주문화와 구별되는 특징을 갖기는 하지만 대개의 경우 그 가치와 규범의 내용이 주문화와 반목하지는 않는다. 그러나 일부 하위문화는 주문화와 상충하는 규범과 가치를 갖는 것으로 알려져 있다. 주문화의 가치를 부정하고 뒤엎는 경향의 하위문화를 반문화(counter culture)라고 부르고, 비행 또는 범죄활동을 적극적으로 지지하는 범죄 또는 비행의 하위문화가 그 대표적인 예가 된다.

하위문화는 대개 주류 사회로부터 고립된 비슷한 환경의 사람들이 서로를 돕기 위해 뭉치면서 형성되기 쉽다. 범죄학에서 하위문화이론은 특별히 가난한 하위계층의 남자들이 범하는 범죄나 비행, 특히 십대 갱(gang) 문제를 설명하기 위해서 만들어졌다. 그 대표적인 이론으로 울프강과 페라쿠티(Wolfgang and Ferracuti, 1967)의 이론을 들 수 있다.

울프강과 페라쿠티에 의하면 사람은 자신이 속한 집단의 범죄적 가치를 학습함으로써 범죄자가 된다고 가정한다. 자기가 속한 집단의 기준에 순응하는 것이 주문화의 법을 위반하는 행동이 된다는 문화갈등의 시각에 뿌리를 내리고 있다. 폭력의 하위문화(subculture of violence) 가설에 따르면, 어떤 하위문화의 가치체계는 특정한 사회 상황에서 폭력의 사용을 분명히 요구한다고 한다. 일상 행동에 영향을 미치는 이러한 규범은 결국

중간계급의 통상적 규범과 갈등관계에 놓이게 된다.

하위문화이론의 구체적인 한 형태로 울프강과 페라쿠티의 이론을 살펴보겠다.

* 울프강과 페라쿠티의 폭력의 하위문화

울프강과 페라쿠티에 의하면, 어떤 하위문화에서는 폭력의 사용을 분명하게 요구하는 가치체계가 있어서 이것이 성원들에게 행위규범을 지시하게 된다고 한다. 이렇듯 폭력을 조장하는 행위규범과 관계된 하위문화를 폭력의 하위문화로 부른다. 이 하위문화 안의 모든 상황에서 폭력이 사용되지는 않지만 폭력사용이 잦고 이것이 정당한 반응으로 여겨진다.

울프강과 페라쿠티에 따르면, 폭력은 생활의 특정한 문제 상황에 대한 학습된 적응형태라고 한다. 다른 형태의 적응보다 폭력이 갖는 장점이 강조되는 하위문화적 환경에서 폭력은 학습된다. 이러한 하위문화는 폭력을 미화하는 노래나 이야기, 총기 소유, 남성다운 모형을 강조하는 의식으로 나타나고 특징 지워진다. 예를 들면, 이 집단에서는 모욕을 당하면 재빠르고 단호하게 반응하는 것이 자신의 위신을 지키는 데 필요하다고 가르친다.

이 하위문화의 구성원들은 분쟁해결의 수단으로 싸움을 하는 경향이 있다. 이들은 말보다는 주먹으로 분쟁을 해결하고, 칼이나 총과 같은 무기를 언제든 사용할 수 있다. 폭력의 하위문화는 그 성원의 폭력사용을 기대할 뿐만 아니라 폭력이 발생하면 이것을 정당한 것으로 처리한다. 울프강이 지적한 대로 폭력의 사용이 금지된 행동으로 나타나지 않을 뿐만 아니라 폭력 사용자는 자신의 공격성에 대해서 죄의식을 가지지 않아도 된다. 이 하위문화에서 폭력은 반사회적인 것으로 간주되지 않는다. 오히려 폭력을 사용하지 않는 구성원이 질책을 당한다.

폭력에 대해서 호의적인 태도를 발전시키는 것과 하위문화 안에서 폭력을 사용하는 일은 행동의 학습을 거쳐서 나타나고 대개 차별 접촉, 학

습, 동화의 과정을 거치게 된다. 폭력을 사용해야 했던 애초의 이유가 사라진 이후로도 이 가치체계는 살아 남아서 이들의 생활전반에 영향을 미치게 된다.

이상에서 살펴본 하위문화이론을 사이버일탈에 적용시켜보자. 울프강과 페라쿠티의 이론에 의하면, 행위자가 폭력의 하위문화에 노출될수록 그는 폭력(성폭력 포함)을 지지하는 가치를 학습하게 된다고 볼 수 있다. 청소년들이 사이버세계에서 접하게 되는 음란물이나 폭력물은 폭력의 사용을 미화시키는 하위문화의 원천으로 볼 수 있어서 이것을 보는 청소년들에게 폭력사용을 기대할 뿐만 아니라 폭력의 사용을 정당한 것으로 여기게 만든다. 즉 청소년들이 사이버세계에서 폭력물이나 음란물과 자주 접촉할수록 성폭력/폭력을 지지하는 폭력의 하위문화적 가치를 갖게 될 것으로 기대할 수 있다. 하위문화이론의 설명이 옳다면 다음과 같은 연구가설을 이끌어 낼 수 있다.

연구가설: 사이버세계에서 폭력물이나 음란물을 자주 접촉하는 청소년일수록 폭력의 사용이나 성폭력에 호의적인 가치나 태도를 가질 것이다.

(2) 차별접촉이론

20세기 범죄학에 가장 큰 영향을 미친 학자 중의 한 사람으로 인정되는 서덜랜드(Sutherland)는 1939년에 범죄 및 비행에 대한 일반이론으로 차별접촉이론(differential association theory)을 소개하였다. 그는 1947년에 다음과 같은 완전한 명제형태로 이론을 체계적으로 제시하였다(Sutherland, 1947:6-7).

- ① 범죄행위는 학습된다.
- ② 범죄행위는 의사소통을 통한 상호작용으로 학습된다.
- ③ 범죄행위의 학습에서 중요한 사항은 친밀한 인격적 집단에서 이루어진다.

어진다.

- ④ 범죄행위가 학습될 때 그 내용에는 범죄기술, 구체적인 동기나 욕구, 합리화와 태도 등이 포함된다.
- ⑤ 동기나 욕구의 구체적인 방향은 법을 호의적이거나 비호의적으로 정의하는 것으로부터 학습된다.
- ⑥ 범위반에 호의적인 정의가 범위반에 비호의적인 정의보다 클 때 행위자는 비행을 저지르게 된다.
- ⑦ 차별적 접촉양상은 그 빈도, 지속성, 우선성, 강도의 측면에서 다양하다.
- ⑧ 범죄적 혹은 반범죄적 유형과의 접촉에 의한 범죄행위의 학습과정은 다른 학습과정에 적용되는 모든 학습기제를 포함한다.
- ⑨ 비록 범죄행위가 일반적 욕구와 가치의 표현이라고 해도, 그것은 일반적 욕구와 가치에 의해서 설명되지는 않는다. 이것은 비범죄적 행위도 동일한 욕구와 가치의 표출이기 때문이다.

이상의 명제를 요약해 보면, 범죄행위는 주로 일차적이고 친밀한 집단에서 집단성원과의 상호작용을 통하여 학습된다는 것이다. 9개의 명제 가운데 이 이론의 핵심적 내용을 담고 있는 것은 여섯 번째로 이것을 "차별접촉의 원리"라고 부른다. 즉 행위자는 순응을 지지하는 사람보다 범위반을 장려하는 사람과 더 접촉하게 될 때에 그 결과로 범위반을 옹호하는 가치를 학습하게 되어 범죄를 저지르게 된다고 한다.

차별접촉은 개인이 불법적 행위에 호의적이거나 비호의적인 규범적 정의에 노출되는 과정을 의미한다. 접촉도 먼저 발생할수록, 오래 지속될수록, 자주 발생할수록, 행위자와 밀접한 관계를 갖을수록 더 큰 영향력을 미친다.

행위자는 차별접촉 중에 있는 집단을 통해서 모든 사회학습기제를 포함하는 사회적 맥락에 노출된다. 이 사회적 맥락을 통해서 개인은 범죄행

위 또는 순응행위와 관련된 정의와 접하게 된다. 접촉 중에 있는 집단 가운데 일차집단인 가정과 친구가 가장 중요한 영향을 미치지만 이웃, 교회, 교사와 같은 이차집단과 준거집단도 중요한 영향을 미칠 수 있다. 일차집단 가운데 가정은 대개 전통적인 가치를 가지고 있을 뿐만 아니라 이러한 가치를 자녀들에게 사회화시키는 곳으로 알려져 있다. 그 결과 서덜랜드는 행위자가 범죄에 호의적인 정의에 노출되는 경우는 친구집단을 통해서라고 본다.

에이커스와 그의 동료들(Akers et al., 1979)은 서덜랜드의 이론을 적용하여 미국 내 청소년들 사이의 음주와 약물사용을 연구하였다. 연구결과 중, 고등학생들의 음주와 약물 사용은 그들의 또래집단이 음주와 약물 사용에 대해 옹호하는 정도에 따라 달라진다는 사실을 발견하였다. 즉 또래집단이 음주와 약물사용을 옹호할수록 청소년들의 음주와 약물사용이 높게 나타났다.

서덜랜드는 범위반에 호의적인 정의가 주로 친구를 통해서 학습된다고 하였다. 오늘날에는 친구 이외에 인터넷이 청소년들에게 범위반에 호의적인 정의를 제공하는 원천이 될 수 있다. 앞에서 언급했던 청소년보호위원회의 설문조사 결과를 보면, 응답 청소년의 약 1/3 가량이 “남과 어울리기보다는 혼자 인터넷을 하는 것이 좋다”고 응답하였다(동아닷컴, 2000. 10. 04). 오늘날 청소년들이 친구를 포함한 주변 사람들과 직접적으로 접촉하기 보다 사이버세계에서 정보를 얻고, 사이버세계에서 다른 사용자와 상호작용을 하는 경향이 빠르게 증가하고 있어서 인터넷이 청소년들의 가치와 태도형성에 미치는 영향이 커지고 있다고 하겠다. 더욱이 사이버세계의 비대면성과 익명성의 특징 때문에 대면적인 관계에서보다 더 쉽게 범위반에 호의적인 정의가 표출될 수 있다는 점을 고려한다면 인터넷은 요즘 청소년들에게 범위반에 호의적인 정의를 제공하는 원천으로 작용할 수 있다. 차별접촉이론을 청소년의 사이버일탈에 적용시켜 본다면, 다음과 같은 연구가설을 도출할 수 있다.

연구가설 1: 청소년의 친한 친구들 가운데 사이버일탈(인터넷중독, 인터넷을 통한 음란물이나 폭력물 접촉, 인터넷범죄 등)을 하는 친구가 많을수록 그 청소년도 사이버일탈을 하기 쉬울 것이다.

연구가설 2: 청소년들이 사이버세계에서 접촉하는 대상의 내용이 성폭력이나 폭력사용을 옹호할수록 성폭력이나 폭력을 사용할 가능성이 높을 것이다.

연구가설 3: 청소년들이 사이버세계에서 음란물이나 폭력물에 접촉하는 빈도가 잦을수록 폭력이나 성폭력을 저지를 가능성이 높을 것이다.

3) 통제이론의 관점에서 본 사이버일탈

청소년들의 사이버일탈을 설명할 수 있는 또 다른 이론으로 통제이론을 적용하여 분석해 볼 수 있다. 워크숍에서 제시된 청소년의 사이버일탈 관련 두 논문(안동근, 천정웅)은 공통적으로 청소년의 사이버일탈의 가장 큰 원인으로 익명성과 비대면성을 들고 있다. 특히 천정웅은 그리스 신화에 나오는 기게스(Gyges)의 반지를 비유로 들면서 익명성이 보장되는 상황에서 “계속해서 정의롭고 도덕적인 행동을 철저히 할 사람이 얼마나 있겠는가”고 묻고 있다. 익명성이 사이버일탈의 가장 큰 원인이라는 두 연구자의 주장으로부터 통제이론의 적용가능성을 도출해 낼 수 있다.

문화적 일탈이론이 가정하고 있는 인간의 본성은 선과 악 그 어느 경향도 없는 빈 화폭과 같다. 사람은 살면서 비행에 호의적인 정의와 비호의적인 정의에 노출되는데 이 가운데 어느 쪽의 영향을 더 받는지에 따라서 비행을 저지르는지 아니면 순응적인 행동을 하는 지가 결정된다는 입장이다. 사회학습이론에서는 사이버세계에서 익명성이 보장되기 때문에

청소년들이 더 비행을 저지르게 된다고 보지 않는다. 익명성이 보장되어도 비행에 호의적인 정의에 노출되지 않으면 비행은 일어나지 않는다.

반면에 사회통제이론(Hirschi, 1969)과 자기통제이론(Gottfredson and Hirschi, 1990)은 고전주의 범죄학의 가정을 따르고 있다. 고전주의 범죄학은 인간의 본성을 자기이익을 추구하는 이기적인 존재로 보고 있다. 대부분의 범죄나 비행이 행위자에게 쉽고, 즉각적이고, 확실한 이익을 제공한다는 면에서 모든 사람은 범죄나 비행의 동기를 가지고 있는 셈이다. 따라서 통제이론에서는 비행의 동기보다 통제에 초점을 모은다. 실명의 대면적인 관계에서는 주변사람들의 통제가 작용하여 자기가 하고 싶은 대로 행동하지 못하는 경향이 있다. 그러나 익명성이 보장되는 상황에서는 다른 사람이나 공동체 등의 통제가 약해서 자기가 하고 싶은 대로 행동하는 경향이 있다. 앞의 두 연구자의 주장대로 익명성이 사이버일탈의 주된 원인이라면 통제이론을 적용시켜보는 것이 논리적인 선택이 될 것이다.

(1) 사회통제이론

오늘날 인간의 행동을 설명하고자 하는 대부분의 이론들은 사람을 선천적으로 도덕적인 존재로 믿거나, 아니면 적어도 인간의 본성을 선이나 악 그 어느 것에도 채색되지 않은 빈 화폭과 같은 상태로 가정하는 경향이 있다. 인간의 본성을 이렇게 가정할 때, 범죄학자들은 범법자들로 하여금 범죄를 저지르도록 만드는 외적인 힘과 동기를 찾아내는 데 초점을 맞춘다. 따라서 대부분의 범죄이론은 “왜 어떤 사람은 사회규범이나 법을 어기는가?”라는 질문을 제기하게 된다.

그러나 허쉬(1969: 31)는 “우리는 모두 동물적 존재로, 자연스럽게 범죄행위를 저지를 수 있다”고 보는 통제이론가들의 견해를 받아들이고 있다. 모든 사람은 원초적으로 동물적 충동의 지배를 받기 때문에 범죄에의 특별한 동기가 필요하지 않다는 것이다. 범죄에 대한 자연적인 동기를 가정한다고 해서 반드시 타고난 범죄에의 경향을 말하는 것은 아니다. 범죄

에 대한 유혹은 누구에게나 어느 사회에나 일정하게 있다는 것을 말한다. 따라서 허쉬는 왜 대부분의 사람은 많은 유혹에 직면하면서도 규범에 순응하는가를 밝혀야 한다고 제안하면서 “왜 대부분의 사람들은 범죄를 저지르지 않는가?”라고 묻는다. 허쉬는 가정에서 시작되어 다른 사회기관들로 확대되는 사회에 대한 개인의 유대(bond)가 통제력이 되어 사람으로 하여금 법을 지키게 한다고 주장한다. 개인의 사회에 대한 유대가 약하거나 손상될 때 범죄나 비행이 생겨난다는 것이다. 사회성원은 그가 소속된 집단이 약화될수록 그 집단에 의해 덜 규제되고 자신의 사적인 이해만을 인정하게 되어 다른 행동규범을 인정하지 않게 된다는 뒤르켐(Durkheim)과 입장을 같이 하고 있다.

사회유대이론으로도 불리는 허쉬의 사회통제이론은 지난 25여 년 간 통제이론을 대표해 오고 있을 뿐만 아니라 범죄이론 가운데 중심적인 위치를 차지해 오고 있다. 허쉬의 사회통제이론은 범죄학에서 가장 자주 논의되고 검증되는 이론이다(Cohn and Farrington, 1994). 허쉬에 따르면, 사회화와 순응을 조장하는 사회통제는 애착(attachment), 통상적인 목적과 수단への 관여(commitment), 통상적인 활동에의 참여(involvement), 전통적인 가치에 대한 신념(belief)의 네 가지 주요 요인으로 구성돼 있다고 한다. 이들 요인들이 강할수록 개인은 순응하도록 통제되어진다. 반면에 이들이 약할수록 범죄나 비행의 가능성이 커진다. 이하에서는 네 개의 사회통제요인들을 자세히 기술하도록 하겠다.

① 애착

애착은 개인이 부모, 교사, 친구와 같은 중요한 타자들과의 관계에서 발전시키는 애정과 존경을 말한다. 개인이 중요한 타자들과 애착을 발전시키면, 그들의 기대에 민감해져서 자기 마음대로 행동하지 못하게 된다. 우리가 다른 사람의 의견에 둔감할수록 그들과 공유하는 규범에 의해 덜 억제되어 지고, 그 결과 이러한 규범들을 위반하기 쉽다.

중요한 타자들과의 강한 유대는 모두 범죄와 비행의 주요 억제요인이다. 그러나 아이가 부모에 의해 먼저 사회화되고 이것을 통해 다른 중요한 타자들에의 유대가 형성된다는 면에서 부모에 대한 애착이 가장 중요하다고 하겠다. 부모와 아이 사이의 애착을 통해서 전통적인 가치와 기대가 전달된다. 아이가 부모와 강하게 애착되면 사회규범을 내재화하는 경향이 있고, 교사와 같은 권위의 대상 및 친구와 같은 동료에 대한 존경을 발전시키는 경향이 있다. 부모와 자녀간의 애착에 있어서 중요한 것은 결손가정과 같은 구조적 여건이 아니라 아이가 그 부모와의 관계에서 만들어 내는 관계의 깊이와 질이다.

허쉬는 친구에 대한 애착도 또한 비행을 통제할 수 있다고 주장한다. 애착의 대상이 문제가 되기보다는 다른 사람에 대한 애착 그 자체가 규범 준수에 영향을 미친다고 한다. 그러므로 사회통제이론에 의하면, 비행친구에게 애착을 발전시킨 소년의 경우에도 그 애착이 강할수록 소년은 비행을 저지를 가능성이 낮아진다. 이것은 부모에게도 적용되어서, 부모가 범죄자인 경우라도 소년이 부모에 대해 강한 애착을 갖을수록 비행소년이 될 가능성이 작아진다.

중요한 타자 이외에 학교와 같은 사회기관과의 관계에서도 애착은 형성된다. 학교에 대한 애착은 소년의 학교에 대한 태도, 학교의 권위 인정, 자신에 대한 교사 의견에의 관심과 학업능력정도에 따라 달라지게 된다. 학교에 대한 애착이 강할수록 범죄나 비행을 범할 가능성이 작아진다.

② 관여

관여는 개인이 통상적인 목적과 수단을 얼마나 수용하고 투자하는가에 관한 것으로 자신의 비행을 사회에서 가치 있는 보상의 상실과 연결짓는다. 만약에 소년이 장기적인 목표를 수용하고, 이를 위해 교육에 헌신하며, 흡연, 음주와 같은 성인활동을 연기한다면, 순응에의 이해관계(stake in conformity)가 생겨서 비행에 개입하지 않게 된다고 한다. 교육과 직업

에 대한 투자는 통상적인 목적과 수단에의 관여를 형성한다. 관여가 강할수록 개인이 장래를 위해 투자한 모든 것을 비행으로 인해 잃을 위험이 커진다. 결국 공들여 쌓은 탑이 높다면 비행으로 인해 탑이 허물어지게 되어 비행으로부터 얻는 이익(쾌락)보다 손실(고통)이 더 커지게 된다는 것이고, 그 역의 경우에는 별 주저 없이 비행을 저지르기 쉽다는 것이다. 그러나 근거 없는 또는 실제적 투자 없는 열망과 기대는 비행과 범죄에 별다른 억제력을 행사하지 못하는 경향이 있다. 즉 행동이 따르지 않은 열망이나 말은 순응에의 이해관계가 적기 때문에 그만큼 비행 억제력도 떨어진다. 그러므로 관여는 범죄나 비행을 결정할 때 합리적 요인으로 작용하여 사회통제이론의 비용요인이라고 말할 수 있다.

③ 참여

참여는 개인이 학업, 과외활동, 가족과 함께 보내는 시간과 같은 통상적인 활동에 얼마만큼의 시간을 투자하는가를 의미한다. 청소년은 부모의 완전한 통제하에 있지도 않고, 성인처럼 자유롭게 행동할 수도 없는 주변적인 상황에 처해 있기 때문에 참여는 특별히 청소년에게 적절한 개념이다. 가정에서의 임무, 공부 또는 운동 등의 통상적인 활동에 전념하여 바쁘면 비행을 할 시간이 적어지게 된다. 반대로 조직적이지 않은 시간이 많을수록 사회유대의 효율성이 감소하고 비행의 가능성은 높아진다. 하는 일없이 빈둥거릴 때 나쁜 생각이 깃들이기 쉽다는 서양속담("idle hand is a devil's workshop")으로부터 참여의 의미를 찾을 수 있다.

청소년의 참여가 범죄나 비행에 미치는 영향에 있어서, 문제는 어떤 일이든 '하느냐'가 아니고 '어떤' 일을 하느냐 이다. 숙제와 같은 학교관련 활동에의 참여는 비행을 억제하지만, 이성교제와 같은 성인활동에의 참여는 오히려 비행으로 연결되기 쉽다.

④ 신념

신념은 사회가 갖고 있는 공통의 가치체계(common value system)를 개인이 사회화한 정도를 말한다. 허쉬는 비행이나 범죄를 적극적으로 요구하거나 가치 있는 행위로 규정하는 비행의 하위문화를 인정하지 않는다. 즉 비행이나 범죄는 인습적 도덕성과 반대되는 신념에 근거한다는 주장을 반박한다. 법을 어긴 범죄자라고 하더라도 사회의 주요한 가치나 규범을 알고, 이것을 인정한다고 본다. 다만 이들이 이미 알고, 믿고 있는 규칙들을 위반하는 것은 법과 규범의 도덕적 타당성에의 신념이 약화되었기 때문이라고 한다.

허쉬는 신념을 사법체계나 법과 관련된 가치에의 동조로 보았다. 이와 관련해서 그는 법이나 법 집행과 관련 있는 권위의 대상을 존경하는 정도를 알아보기 위해서 경찰에 대한 존경정도를 측정하기도 했다. 이와 함께 법에 대한 경의와 준수의지도 신념의 중요한 한 면으로 보고있다. 즉 법과 사회규칙 전반이 도덕적으로 옳고 이들을 지켜야 한다는 신념이 약하거나 법과 관련해서 그 권위의 대상이 되는 사람에게 존경을 나타내지 않을수록 그 사람은 도덕적 구속으로부터 자유로워져 범죄나 비행을 저지르기 쉬워진다.

사회 안의 모든 사람이 사회의 규칙에 대해서 나타내는 태도에는 차이가 있다. 사회의 모든 구성원이 사회의 규칙에 대해서 존경의 태도를 갖는 것은 아니다. 사람에 따라서 도덕적 타당성에 대한 신념에 차이가 있고, 이 차이가 비행이나 범죄를 범하는데 통제적 영향을 미친다고 주장한다.

사회적 규칙에 대한 신념이 약한 것은 타인과 긴밀한 관계가 없거나 약할 때 나타날 수 있다. 즉 부모와의 애착이 약하면 부모가 인정하고 요구하는 가치에 순응을 해도 보상이 없고, 순응하지 않을 때는 처벌만이 있을 뿐이다. 또한 부모의 승인이 중요하지 않은 사람은 비인격적인 권위의 대상이 주는 승인도 중요하지 않게 된다. 신념이 약하다는 것은 범위

반이 강요된다는 의미가 결코 아니고, 법위반이 자신에게 이익이 된다고 판단되면 자유롭게 법을 위반할 수 있다는 의미이다.

앞의 두 연구자(안동근, 천정웅)는 모두 사이버일탈에 대한 비공식적 제재가 공식적 제재보다 더 효과적일 것으로 제안하였다. 경험적 연구결과에 의하면, 사람들은 법에 의한 처벌의 두려움보다는 자신의 비행이 가족이나 직장동료들에게 알려지는 것을 더 두려워하여 비행으로부터 자신을 억제하는 것으로 알려져 있다(Grasmick and Green, 1980; Grasmick and Bursik, 1990). 이러한 연구결과를 억제이론의 확장으로 보기도 하지만 공식적 제재에 초점을 맞추는 억제이론보다는 중요한 타자나 기관들과의 유대를 중심으로 한 사회통제이론을 검증한 것으로 보는 견해가 더 설득력을 갖는다. 결국 비공식적 제재효과에 대한 긍정적인 연구결과가 억제이론보다는 사회통제이론을 지지하는 것으로 해석하는 것이 더 적절하다고 하겠다(Akers, 1996). 따라서 비공식적 제재의 통제효과가 청소년의 사이버일탈에서도 나타나는지 조사해 볼 필요가 있다.

사회통제이론으로부터 연구가설을 이끌어내 보면 다음과 같다:

연구가설 1: 청소년이 주변의 중요한 타자나 기관들과 형성하는 유대(애착, 관여, 참여, 신념)관계가 약할수록 사이버세계에서 음란물이나 폭력물에 접촉할 가능성이 높을 것이다.

연구가설 2: 청소년이 주변의 중요한 타자나 기관들과 형성하는 유대(애착, 관여, 참여, 신념)관계가 약할수록 인터넷중독(컴퓨터몰입)에 빠질 가능성이 높을 것이다.

연구가설 3: 청소년이 주변의 중요한 타자나 기관들과 형성하는 유대(애착, 관여, 참여, 신념)관계가 약할수록 음란/폭력물의 접촉과 인터넷중독 이외에 좀 더 심각한 사이버범죄를 저지를 가능성이 높을

것이다.

(2) 자기통제이론

1969년에 사회통제이론을 제시했던 허쉬는 그 이후 약 20여 년 간 축적된 경험적 연구결과의 토대 위에서 1990년에 새로운 자기통제이론을 발표하였다. 갠프레드슨과 허쉬(1990)는 허쉬의 이전 이론인 사회통제이론에서 기초했던 입장을 세습하여 자기통제이론에서도 인간본성과 범죄를 포함하는 인간행위에 대한 고전적인 이해로부터 출발한다. 홉스(Hobbes, 1957), 베카리아(Beccaria, 1963), 벤담(Bentham, 1970) 등을 중심으로 한 고전주의 범죄학에서 인간은 쾌락을 추구하고 고통은 피하려는 이기적인 존재로 파악되고 있다. 범죄를 포함한 인간의 모든 행위는 인간의 이러한 공리적 기본욕구를 충족시키기 때문에, 범죄를 저지르는 일은 특별한 동기나 학습이 필요치 않다. 그것은 차라리 자연스러운 행위인 것이다. 따라서 고전적 범죄이론에 의하면 인간의 바른 행동은 그 타고난 본성에서 나오는 것이 아니라 사회화를 통해서 만들어지고 처벌의 위협에 의해 유지된다고 가정하고 있다. 통제이론도 왜 대부분의 사람은 그렇게 많은 유혹에 직면하면서도 규범에 순응하는가를 밝혀야 한다고 제안한다.

갠프레드슨과 허쉬(1990: 15)는 범죄의 일반이론을 만들기 위해서 범죄를 “자신의 이익을 추구하고 취해진 완력이나 협잡행위”로 정의한다. 이 범죄정의는 법과는 독립적인 일반정의로서 시간과 공간의 경계를 넘어서 적용되어진다. 이것은 또한 여러 다양한 범법행위뿐만 아니라 법을 위반하는 행위는 아니지만 이기적인 목적을 위해 사용되는 완력사용이나 협잡까지도 포함하여 일반이론의 토대를 마련한다.

① 자기통제력

갠프레드슨과 허쉬는 특히 범죄행위가 가져올 장기적인 손해를 고려하는 능력에 있어서의 개인차이에 초점을 맞추고 있다. 이들에 의하면 범

죄나 비행이 가져다 주는 이익은 거의 모든 사람들이 다 지각한다고 한다. 그러나 그것이 가져올 장기적인 손해를 고려하는 면에서 개인차이가 존재한다고 한다. 간프레드슨과 허쉬는 이러한 차등적인 경향을 자기통제력이라는 개념으로 설명한다. 이들은 자기통제력을 “사람이 그 처한 환경에 상관없이 범죄적 행위를 회피하는 차등적 경향”(p. 87)으로 정의한다.

자기통제력에 포함되는 요소는 다음과 같다:

㉓ 자기통제력 수준이 낮은 사람은 현재 지향적인 경향이 있어서 미래에 약속된 혜택이나 이익보다는 당장 눈에 보이는 보상을 선호하는 경향이 있다. 자기통제력 수준이 낮은 사람은 범죄나 비행으로부터 얻을 수 있는 즉각적인 욕구충족 때문에 특별히 범죄나 비행에 끌린다고 할 수 있다. 반면에 자기통제력 수준이 높은 사람은 욕구충족을 지연시킬 수 있다.

㉔ 자기통제력 수준이 낮은 사람은 자신이 원하는 것을 성취함에 있어서 손쉬운 방법을 찾는 경향이 있다. 자기통제력 수준이 낮은 사람은 근면하거나 지속적인 면이 부족하다. 범죄행위는 손쉬운 욕구충족 수단을 제공하기 때문에 자기통제력 수준이 낮은 사람에게 범죄는 매력적이다.

㉕ 자기통제력 수준이 낮은 사람은 모험심이 있고, 활동적이며, 몸으로 스스로를 표현하는 경향이 있다. 자기통제력 수준이 낮은 사람에게는 범죄가 위험과 짜릿한 흥분을 제공해서 매력적이다. 반면에 자기통제력 수준이 높은 사람은 조심성 있고, 인지적이며, 말로 자신을 표현하는 경향이 있다.

㉖ 자기통제력 수준이 낮은 사람은 자기중심적이고 다른 사람의 필요와 고통에 둔감한 경향이 있다. 자기통제력 수준이 낮은 사람이 반드시 반사회적이거나 불친절하다는 의미는 아니지만 자기중심적인 경향이 강해서 다른 사람의 필요를 가볍게 생각하거나 무시하는 경향이 있다. 범법자들은 그들의 피해자들이 경험하는 고통, 불편, 재산손실, 또는 배신감에 신경 쓰지 않는 경향이 있다.

㉗ 자기통제력 수준이 낮은 사람은 범죄와 비범죄적 행위 모두에서

즉각적인 쾌락을 추구하는 경향이 있다. 그 결과, 자기통제력 수준이 낮은 사람은 범죄나 비행뿐만 아니라 유사행위도 저지르기 쉽다.

㉞ 자기통제력 수준이 낮은 사람은 좌절을 참지 못하는 경향이 있다. 자기통제력 수준이 낮은 사람은 말로 자신을 표현하는 능력과 기술이 부족한 경향이 있어서 좌절을 경험할 때 이를 말보다는 신체적 수단으로 반응하는 경향이 있다. 범죄는 좌절을 완화 시켜 주거나 해소해 주는 수단을 제공하는 셈이다.

요약하면, 자기통제력 수준이 낮은 사람은 “충동적이고, 무신경하고, 육체적이고, 위험한 행동을 좋아하고, 근시적이며, 말보다는 행동으로 스스로를 표현하는 경향이 있다”(p. 90). 반면에 자기통제력 수준이 높은 사람은 쾌락추구를 지연하고, 장기적인 손실을 생각하고, 분별력이 있고, 조심성이 있으며, 행동보다는 말로 스스로를 표현하고, 타인의 고통과 이해에 예민한 경향이 있다.

자기통제력과 관련된 두개의 주요 특성이 있는데 하나는 개인간 자기통제력 차이의 안정성이다. 개인의 자기통제력은 인생의 초기단계에 형성되고, 개인 사이의 통제력차이는 한 평생 안정적인 경향이 있다. 다른 하나는 범죄자들이 나타내는 범죄와 비행 선택에 있어서의 큰 다양성이다. 자기통제력이 약한 사람은 전문화되지 않은 다양한 여러 범죄행위 뿐 아니라 흡연, 음주, 약물사용 그리고 사고와 같은 다양한 유사행위들도 저지르는 경향이 있다.

② 자기통제력의 발달

자기통제력의 발달은 인생의 초기단계에서 부모나 보호자의 양육방식과 밀접하게 관련이 있다. 부모가 아이의 충동적 반응에 대해 신중하고 일관성 있게 처벌하고, 유혹에 저항하는 행동을 강화하거나 규율 있는 양육을 할 때 아이의 자기통제력이 강화된다. 따라서 낮은 자기통제력은 외적인 힘이 작용한 결과라기보다는 훈육이나 훈련이 부족한 결과이다. 자

기통제력이 부족한 사람들은 주로 인생 초기의 사회화를 통해 그들 자신의 행동에 대한 자기통제력을 개발시키지 못한 사람들이다.

간프레드슨과 허쉬도 가족 내에서의 자기통제력의 주된 원인으로 자녀양육에 초점 맞추고 있다. 효과적인 자녀양육을 위해서는 아이를 아껴주고, 아이의 행동을 감독하며, 잘못된 행동을 하면 이를 인식하고, 처벌할 보호자가 필요하다. 이러한 훈육의 결과로 아이는 자기통제력을 개발하여 장기적인 손해가 눈앞의 이익보다 큰 행동을 회피할 수 있게 된다.

사회화의 가장 중요한 실행기관인 가정이 자기통제력 발달에 영향을 미치는 몇 가지 요인들이 있다. 첫째, 이상에서 살펴본 부모의 자녀양육 방식뿐 아니라 부모 자신의 자기통제능력이 또한 아이의 자기통제력을 기르는 데 영향을 미친다. 자기통제력이 낮은 부모는 그들의 자녀를 효과적으로 사회화시키기 어렵다. 그들은 자녀에게 자기통제력을 가르칠 만큼 예민하지도 못하고, 인내심도 없으며, 장기적인 안목도 가지고 있지 못하다. 둘째, 원칙적으로 부모 중 한 사람만 있어도 적절한 자녀양육은 가능하지만, 홀아버지나 홀어머니 가정은 자녀양육을 위해 투자할 수 있는 자원이 제한되어 있어서 자녀를 효율적으로 사회화시키기 어려운 경향이 있다. 재혼을 통해 재구성된 가정도 계부나 계모와 아이들의 관계가 서로간에 덜 애정적이므로 편부나 편모 가정과 비슷한 자녀양육의 어려움을 가지고 있다. 셋째, 가정 이외에 직장을 갖고 있는 어머니의 경우 아이를 적절히 감독하는데 어려움이 있다. 특히 외부의 도움을 받기 어려운 환경에서는 이 문제가 더 크다.

③ 자기통제력이 낮을 때 생기는 결과들

자기통제력이 낮은 사람들은 범죄와 유사행위들을 범하기 쉽다. 그러나 자기통제력에 의해서 범죄나 비행이 전적으로 결정되는 것은 아니다. 자기통제력이 낮은 사람도 범죄를 범하지 않을 수 있고, 자기통제력이 높은 사람도 범죄를 범할 수 있다. 이것은 개연성의 문제이다. 즉, 자기통제

력이 낮은 사람은 자기통제력이 높은 사람에 비해서 범죄나 비행의 저지를 확률이 높다는 것이다.

이밖에 인생의 여러 국면에서 낮은 자기통제력의 다양한 발로를 관찰할 수 있다. 자기통제력이 부족한 어린 학생은 학교성적이 나쁘기 쉽고, 친구관계나 가족관계처럼 장기적인 인간관계를 얻고 유지하는 데 어려움이 많을 것이다. 그들은 즉흥적으로 욕구충족을 추구하며 위험한 행동도 하는 경향이 있어서 사고도 많이 나고 건강의 문제도 많을 것으로 기대할 수 있다.

청소년의 사이버일탈에 대하여 자기통제이론의 관점에서 다음과 같은 연구가설 제안해 볼 수 있다. 자기통제이론에 의하면 청소년의 자기통제력 수준에 따라서 비행을 저지를 가능성이 달라진다. 자기통제력이 낮은 청소년은 현실세계에서 비행이나 범죄를 저지를 확률이 높을 뿐만 아니라 가상세계에서도 비행이나 범죄를 저지를 확률이 높다는 주장이다. 자기통제력이 낮은 청소년은 또한 사이버세계에서 제공하는 정보가운데 짜릿하고 자극적인 음란물이나 폭력물에 빠져들 확률도 높다고 하겠고, 그 결과 인터넷중독 증상을 나타내기도 쉬울 것으로 예상된다.

이외에 자기통제이론에 대한 경험적 연구결과를 보면 흥미 있는 발견을 할 수 있다. 우리 나라 청소년 자료를 이용해서 자기통제이론을 검증한 연구결과에 의하면, 자기통제력이 낮은 청소년일수록 범죄피해 경험이 많은 것으로 나타났다(김두섭·민수홍, 1996; 민수홍, 1996; 민수홍, 1998). 이것은 자기통제력이 낮은 청소년들이 손쉽게 즉각적인 욕구충족을 얻을 수 있는 시간과 장소에 모이는 경향이 있어서 자기통제력이 낮은 다른 청소년들로부터 범죄피해를 당할 가능성이 다른 청소년들보다 더 높기 때문으로 볼 수 있다.

이상을 연구가설로 정리하면 다음과 같다:

연구가설 1: 청소년의 자기통제력이 낮을수록 사이버세계에서 음란

물이나 폭력물에 접촉할 가능성이 높을 것이다.

연구가설 2: 청소년의 자기통제력이 낮을수록 인터넷중독(컴퓨터몰입)에 빠질 가능성이 높을 것이다.

연구가설 3: 청소년의 자기통제력이 낮을수록 음란/폭력물의 접촉과 인터넷중독 이외에 좀 더 심각한 사이버범죄를 저지를 가능성이 높을 것이다.

연구가설 4: 청소년의 자기통제력이 낮을수록 사이버범죄 피해를 당할 가능성이 높을 것이다.

이상에서 청소년의 사이버일탈 문제를 청소년 비행이론의 관점에서 설명해 보고, 적용한 각 이론으로부터 연구가설을 도출해 보았다. 어떤 이론이 청소년의 사이버일탈을 가장 잘 설명하는지를 알아보기 위해 제시된 가설들이 경험적 자료에 의해서 검증되고 평가되기를 희망한다.

점차 현실적인 문제로 드러나고 있는 청소년의 사이버일탈 문제에 대해 관심을 가지고 준비를 해야 할 시점이다. 사이버일탈에 대해 가장 높은 경험적 타당성을 나타내는 이론을 찾아내어 그 이론의 준거틀로부터 대책의 방향을 논리적으로 정하고 구체적인 사전 혹은 사후 프로그램을 구성할 수 있을 것이다.

VI. 요약 및 결론

1. 연구결과 요약

2. 결론 및 제언

VI. 요약 및 결론

1. 연구결과 요약

1) 연구개요

본 연구는 급격한 사회환경의 변화로 다양한 청소년관련 문제가 발생하여 사회적 현안이 되고 있는 실정에서 청소년문제의 유형별 현황을 파악하고 주요 이슈에 대해서는 연구에 근거한 원인분석과 대책방안들을 검토한 정책 제안을 목적으로 한다.

최근에 발생한 현안 청소년문제의 대두 현황을 개관하고, 그 가운데 청소년자살과 청소년가출문제는 앞으로도 지속적으로 제기될 것이라는 점에서 주요 이슈로 선정하여 원인과 실태 등을 분석한다. 특히 컴퓨터 사용에 따른 '사이버공간의 청소년문제'에 대해서는 청소년의 컴퓨터 사용의 순기능과 역기능이란 측면에서 실태를 분석하고 그에 따른 몇가지 방안을 제시하기로 한다. 현안 청소년문제 중에서 특히 청소년의 '사이버일탈' 문제에 대한 것은 보다 심층적으로 연구하는 것이다.

이에 따라 연구결과는 ① 서론에 이어 ② 현안 청소년문제의 대두 현황 개관 ③ 현안 청소년문제를 설명하는 이론의 고찰 ④ 주요 문제의 분석논의 ⑤ 현안 중점연구로서의 컴퓨터관련 청소년문제의 고찰 ⑥ 요약 및 결론 등의 순서로 제시된다.

연구내용은 다음과 같은 5가지가 중심이 된다. 첫째, 사회문제로서의 청소년문제라는 전제에서 최근의 청소년문제 발생현황을 개관한다. 청소년이 가지고 있는 내적문제, 청소년에 의한 일탈행동 및 청소년에 대한 인권침해문제와 청소년에 관한 정책적 현안문제 등으로 구분하여 문제대두 현황을 정리하여 제시한다. 둘째, 현안 청소년문제를 이해하기 위한 다

양한 이론과 관점에 대해 고찰한다. 청소년문제에 관한 이론들을 전체적으로 조망하고 각 이론들이 청소년문제 현안에 어떻게 설명하고 적용될 수 있는가를 알아보았다. 셋째, 앞서 파악한 현안 청소년문제 중에서도 어떤 사회에서나 그리고 어느 시대에서나 일관되게 심각한 문제행동으로 대두되고 있는 것으로 청소년자살과 청소년가출문제를 선정하여 구체적으로 논의한다. 네째, 현안 청소년문제 중에서 특히 청소년의 컴퓨터사용과 관련한 참여활동과 일탈행동에 대해서는 중점적으로 연구한다. 청소년의 컴퓨터 중독과 음란물 접촉 및 해킹과 도박 등 사이버일탈에 대해서는 그 종류와 유형을 구분하고 실태를 분석한다. 특히 청소년의 사이버일탈을 설명하는 이론에는 어떤 것을 적용가능한지를 고찰하였다. 다섯째, 지금까지의 논의를 바탕으로 주요 청소년문제에 대한 정책적 대안을 제시함으로써 향후 나타날 다양한 청소년문제에 대한 시사점을 찾아본다.

연구방법으로는 국내외 청소년문제 관련 문헌과 최근 2년 간의 주요 신문기사의 내용을 분석하고 자문회의와 워크숍을 통해 전문가 의견을 수렴하였다. 신문기사분석은 국내 주요 일간지를 중심으로 1999년 1월 이후 2000년 11월까지의 약 2년간의 청소년관련 이슈의 보도내용을 정리하고 특성을 분석하였다. 전문가 자문을 받은 주요내용은 1) 연구제목과 과제 성격에 대한 의견 2) 청소년문제의 개념적 범주에 대한 의견 3) 청소년문제 중에서 지속적으로 나타나는 문제, 새롭게 대두되는 문제, 가장 크게 사회문제화되었던 문제 등에 대한 의견 4) 청소년의 컴퓨터사용과 관련한 참여활동과 일탈행동을 주제로 하는 워크숍에 대한 의견 5) 기타 본 연구와 관련하여 도움이 되는 의견 등이었다. 전문가 워크숍은 “인터넷문화 : 청소년참여와 사이버일탈”을 주제로 2000년 7월 26일 (수) 세종문화회관에서 개최되었으며 4명의 주제발표와 8명의 토론자를 포함하여 학자, 연구자 등 관계전문가 20명이 참석하였다.

2) 현안 청소년문제의 대두

(1) 현안 청소년문제의 범주

본 연구에서의 '청소년문제'라는 용어는 "현안이 되는 청소년관련 사안으로서의 문제"라는 의미를 갖는다. '청소년문제'라는 말은 청소년이 내면적으로 갖고 있는 고민이나 가치의식 같은 '청소년의 내적문제'를 의미하기도 하고 청소년비행, 범죄 등 청소년일탈과 문제행동으로 논의되는 '청소년에 의한 일탈행동'이 있을 수 있다. 그러나 인천 화재사건이나 청소년실업 문제 등과 같이 청소년이 내재적으로 가지고 있거나 청소년에 의해 초래된 문제가 아니지만 그 사안들이 청소년들과 관련하여 크게 사회문제화되었다는 점에서 또 다른 의미의 '청소년에 관한 복지적 현안문제'의 차원이 있음을 알 수 있다.

첫째, '청소년의 내적문제'라는 개념은 '청소년에 의한 일탈행동'이 본인 이외의 다른 사람에게 피해를 준다는 점에서 구분될 수 있다. 청소년의 신체적·정신적 고민과 우울, 자살, 섭식 장애 등과 같은 류의 문제가 여기에 포함되는 것으로 볼 수 있다. 살인, 폭행과 같은 반사회적 행동은 문제를 "행동화"하는 외형적인 것(externalizing)이지만 정신적인 장애와 같은 문제는 내향적인 것(internalizing)으로 간주된다.

둘째, '청소년에 의한 일탈행동'의 유형이 있다. 일탈(deviance, deviant behavior)은 모든 규칙 및 규범위반행위를 의미하여 형법을 위반한 행위인 범죄(crime)를 포함하는 것으로 이해된다는 점에서 일탈행위는 범죄, 사회적 일탈 및 사회적 다양성이라는 일련의 연속선상에 순서대로 위치지을 수 있는 범주를 가지고 있음을 알 수 있다.

셋째, 우리가 '현안 청소년문제'라고 하는 용어에는 청소년의 내적 문제도 아니면서 청소년에 의한 일탈행동에도 포함되지 않는 사안(affairs, matters) 들이 있다. 청소년실업과 같이 사회 구조적으로 청소년이 피해자가 되는 경우, 아동 학대, 결식에서 보는 바와 같은 청소년인권 침해사례,

청소년이 피해자가 된 화재사건 등에서 보는 바와 같이 청소년에 대한 사회적·정책적 관심을 크게 제기한 청소년문제(youth problem)가 아닌 현안문제(current issues)들이 분명히 있는 것이다.

현안 청소년문제의 개념적 범주가 이렇게 포괄적으로 규정되고 있지만 흔히 '청소년문제'라고 하면 청소년일탈, 청소년비행과 동일시하거나 문제청소년을 상정하는 것이 일반적 경향임은 부인할 수 없다. 통상 청소년문제라고 할 경우 청소년의 일탈행동, 청소년비행, 청소년범죄 또는 청소년문제행동 등의 용어로 이해되는 것도 이러한 경향 때문이다.

따라서 본 연구에서는 현안 청소년문제의 개념을 포괄적으로 규정하여 전체적인 문제현황을 개관하고 구체적인 연구내용에서는 '사회문제로서의 청소년문제'로 범주를 좁혀 청소년자살, 청소년가출 및 컴퓨터활용과 관련한 청소년문제 등을 주요 '문제'로 선정하고 분석한다.

(2) 현안 청소년문제의 대두 현황

사회문제로서의 청소년문제에 대한 최근의 동향은 살인이나 환각제 흡입, 폭행 등의 범죄나 음주, 길거리 배회, 방황, 가출 등 청소년일탈행동이 지속적으로 발생하고 있는 가운데 폭주족 문제, 휴대폰사용에 따른 요금체납 등 형태와 방법에서 새로운 양상을 나타내고 있으며 일상생활과 문화적 차원에서는 기성세대와는 크게 다른 모습으로 이슈화되고 있다. 그 가운데에서도 특히, 컴퓨터 사용과 관련한 청소년문제는 최근에 대두된 대표적인 청소년관련 현안으로 논의되고 있어 주목된다.

첫째, 청소년의 내적문제와 관련하여 청소년의 무력감과 우울증, 소외감 등 정신적 문제, 청소년의 음주, 영양, 체격, 체력, 식습관 등 건강관련 문제가 특히 많이 제기되었다. 특히 청소년자살문제는 1998년을 전후한 최근의 경제난과 학업성적, 가정문제 등과 관련하여 지속적으로 사회문제로 대두되었다.

둘째, 청소년에 의한 일탈행동과 관련하여 살인과 폭력 등의 '범죄행

위'로부터 가출과 10대 매매춘, 원조교제 및 폭주행위에 이르는 중간 수준의 '사회적 이탈'이 지속적으로 나타났다. 최근 학생범죄의 유형별 분포에서도 폭력범이 36.4%로 가장 많이 나타나고 있으며 학교폭력의 경우도 매년 급속히 증가하고 있다. 집단 따돌림 현상은 그 양상에 있어서 다양성을 보이고 있을 뿐만 아니라 그 발생 빈도에 있어서도 심각한 실정이다. 또한, 청소년의 가출이 공식적 집계 보다 훨씬 많은 것으로 추정되면서 가출후의 경로와 관련한 불법고용 및 자발적 향락산업 유입이 문제가 되고 있다. 청소년매매춘이 특정 장소에 구애받지 않고 무차별적으로 일어나고 있으며 학생을 포함한 일반 청소년들로 확산되고 있다.

셋째, 최근 청소년에 의한 컴퓨터게임 몰두현상, 음란물 접촉, 해킹과 바이러스 유포 등 청소년에 의한 컴퓨터관련 일탈행동과 범죄가 크게 사회문제화되면서 청소년관련 현안으로 새롭게 논의되고 있어 주목된다. 사이버문화 또는 사이버일탈로 말할 수 있는 이러한 컴퓨터와 관련된 청소년문제는 다른 어느 세대보다도 컴퓨터활용 정도나 능력면에서 앞서고 있는 청소년의 특성을 고려할 때 향후 가장 중요한 현안 청소년문제가 될 것이라는 점에서 유의할 필요가 있다. 특히 사이버일탈은 해킹이나 바이러스 유포 등의 '범죄행위'에서 음란물 유포, 인식공격 등의 중간수준의 일탈행위 및 컴퓨터중독을 유발할 수도 있는 인터넷몰입 등과 같은 일탈현상에 이르기 까지 매우 광범위한 범주로 나타나는 특성을 갖는다.

넷째, 청소년이 문제를 야기하는 당사자가 아니라 문제의 피해자가 되거나 사회구조적인 희생자로 되는 문제유형을 생각할 수 있다. 가정과 괴현상과 관련하여 피해받는 청소년문제, 학대, 결식문제, 미혼모문제 등이 제기되었으며, 특히 청소년실업이 급증하고 있는 현실을 지적하고 그에 따른 불안한 고용현실과 취업과 고용에서 불이익을 감수하거나 착취받는 등의 인권침해사례의 실상들이 많이 제기되었다.

다섯째, 최근 발생한 씨랜드화재와 인천 호프집화재 참사의 경우에서와 같이 청소년문제에 대한 국민적 관심을 환기하면서 다양한 대책들을

마련하는 계기가 된 현안 청소년문제도 있었다. 유의할 점은 화재사건에서 희생자가 어린이 또는 청소년이었으며 장소의 성격과 후자의 경우 특히 흡연과 음주 등의 일탈행동이 함께 '문제'가 되었다는 점이다. 이런 현안에는 '청소년의 내적문제'와 '청소년에 의한 일탈행동'이란 여러 측면이 직·간접적으로 관련되어 있음을 알 수 있다.

3) 청소년문제를 보는 이론적 관점

본 연구에서는 원인론에 대한 이러한 여러 가지 접근들 가운데, 개인에 초점을 둔 심리학적 접근과 사회구조적 원인론, 문화일탈적 이론 등을 중심으로 내용을 고찰하였다. 청소년문제를 설명하는 이러한 접근법과 이론들은 여러 가지 현안 청소년문제의 원인을 분석하고 대책을 마련하는데 활용될 것이다. 동일한 현상에 대한 상이한 이론적인 설명들은 가능한 경험적 타당성에 의해서 최종 판단되고 가장 타당성이 높게 나타난 이론의 틀로부터 현안 청소년문제에 대한 대책의 방향을 논리적으로 수립할 필요가 있기 때문이다.

(1) 청소년문제의 심리학적 원인

청소년문제의 원인을 설명하기 위한 이론은 일반적으로 개인변인과 환경변인 그리고 양 변인의 상호작용으로 구분된다. 유전과 환경 가운데 어떤 변인도 청소년 문제행동을 완전히 설명해 줄 수 없지만, 양 변인의 어느 것도 그 설명력이 과소평가 될 수 없을 만큼 중요성을 지니고 있다.

첫째, 청소년문제의 원인으로 유전 및 생물학적 변인을 강조한다. 여기에는 유전적 결함, 체형, 건강 및 선천적 질병, 자율신경계의 활동성과 비행간의 관계, 반응성 및 자극추구성향, 과잉행동과 주의력 결핍, 염색체 이상등의 요인들이 상당한 관련성이 있는 것으로 지적된다.

둘째, 개인의 심리적 요인 즉, 지적 장애와 성격적 장애도 청소년 문

제행동의 많은 부분을 설명해 주고 있다. 지능과 비행과의 관계, 비행과 기질적인 특성간의 관계가 연구되었으며 성격이론에 따르면 비행은 개인의 특수한 성격과 관련이 있으며 정신병적 요소간의 관련성도 주장되고 있다.

셋째, 최근 인지주의자들은 문제행동의 원인으로 개인의 자유의지를 중요하게 생각한다. 이들에 따르면, 청소년이 문제행동에 개입하는 것은 문제행동에 대한 그들 자신의 의사결정과정이 왜곡되어 있기 때문이며 비행의 선택은 지각과정에 의한 것이며 사건에 대한 해석이라는 것이다.

넷째, 심리학적 이론에 근거한 원인론이 있다. 프로이드의 정신분석적 이론은 비행을 저지르는 사람은 내면의 정신세계를 조종해주고 있는 잠재 의식이 건전하기 못할 뿐만 아니라 비행행동을 통제해 줄 수 있는 분별력이 약한 상태로 잠재해 있기 때문에 그것이 외부로 나타날 때 비행반응을 보이게 된다는 것이다. 행동주의이론은 비행이 환경적 자극에 따라 학습된 결과로 본다. 스킨너에 의한 조작적 조건화이론에서는 인간의 모든 행동이 보상과 무관심의 방법에 의해 습득된 것임을 설명해준다. 반두라는 청소년비행은 모방과 관찰의 결과라고 하였다. 한편 생태학적 이론에 의하면 비행은 인간과 환경의 역동적 상호작용을 전제로 하는 생태학적 조건에 의해 발생한다고 본다.

(2) 사회구조적 원인론과 문화일탈적 이론들

청소년에 의한 일탈행동의 원인으로 사회현상의 무질서와 하위문화, 사회통제의 부재등을 강조하는 이론들이 있다. 청소년문제는 사회구조적 요인이 가정환경, 부모, 형제들이나 교우관계 및 그가 처해있는 사회적, 경제적 구조라든가 규범적 문화체계 등에 의해 유발된다는 것이다. 사회구조에 초점을 두고 있는 것으로 아노미이론이 있으며, 하위문화형성에 초점을 두고 있는 하위문화이론과 차별접촉이론, 사회학습이론 등을 포함한 문화적 일탈이론이 대표적으로 논의된다. 사회통제에 초점을 두고 있

는 것으로 사회유대이론과 중화이론을 들 수 있으며 특히 범죄화과정을 이해하는데 낙인이론이 설명력을 갖는다.

첫째, 청소년에 의한 일탈행동이나 비행은 가난 자체가 직접적인 원인이 아니라 그들이 비제도화된 수단(불법)에 의존할 수 밖에 없도록 만든 사회구조에 더 많은 문제가 있다는 관점이 있다. 일탈의 원인을 문화적 목표와 제도화된 수단간의 불일치라는 사회구조적 모순에서 찾는 아노미이론은 특히 일탈행위가 왜 하층에 집중되어 있는가를 설명해준다.

둘째, 청소년에 의한 일탈행동은 그러한 일탈행동에 호의적인 정의(definitions)가 있고 이런 정의에 많이 노출될수록 일탈행동을 지지하는 가치와 기법 등을 학습하게 된다는 문화적 일탈이론적 관점이 있다. 하위문화이론이 대표적이다. 하류층의 비행을 중류계급 가치관에 대한 반발에서 오는 것이라고 보아 비행하위문화론을 제시한 코헨(Albert Cohen), 기회구조차이 이론을 제시한 클로워드(Cloward)와 올린(Ohlin), 하위계층의 하위문화 자체가 하류계층 소년비행의 발단이 되고 있다고 주장하는 밀러(Miller)등이 연구하였다. 특히 울프강(Wolfgang)과 페라쿠티(Ferracuti)에 의하면 사람은 자신이 속한 집단의 범죄적 가치를 학습함으로써 범죄자가 된다고 가정한다.

셋째, 문화적 일탈이론적 관점에는 또한 차별접촉이론과 사회학습이론이 있다. 서덜랜드(Sutherland)가 제시한 차별적 접촉이론은 비행을 조장하는 하위문화에 빈번히 접촉하게 되면 그 차별접촉에 의해 비행자가 된다는 것이며 사회학습이론은 청소년의 일탈행동은 관찰이나 모방에 의해 학습된 현상으로 보고 있다. 이러한 관점들은 청소년이 비행에 호의적인 정의보다 비호의적인 정의와 더 많이 접촉하게 되면 비행을 지지하지 않게 될 수 있다는 논리로 이어 질 수 있다.

넷째, 청소년 비행의 동기 보다 통제에 초점을 두는 이론이 있다. 허쉬(Hirschi)에 의해 체계화된 사회유대이론이 대표적이며 마짜(Matza)와 사이크스(Sykes)에 의해 주장된 중화이론도 함께 논의될 수 있다. 허쉬는

가정에서 시작되어 다른 사회기관들로 확대되는 사회에 대한 개인의 유대(bond)가 통제력이 되어 사람으로 하여금 법을 지키게 한다고 주장한다. 개인의 사회에 대한 유대가 약하거나 손상될 때 범죄나 비행이 생겨난다는 것이다. 중화이론은 비행청소년들도 인습적 가치를 수용하고 있으나 비행을 하기 전에 중화를 통해 내적 통제가 느슨해져서 비행을 저지르게 된다고 주장한다.

다섯째, 범죄가 생성되는 사회적 구조보다는 과정에 관심을 두는 관점으로 낙인이론이 있다. 대표적으로 베커(Becker)는 일탈은 사회집단들이 규칙을 만듦으로서 생성되며 단계적으로 발전해 간다고 본다. 탈선은 사람이 저지르는 행위의 특성이 아니라 타인이 행위자에 법과 제재를 가한 결과일 뿐이라는 주장이다. 레머트(Lemart)는 '일차적 일탈'과 '이차적 일탈'이라는 개념을 사용하여 그 전환되는 과정에 이론의 초점을 두고 있다.

4) 주요 청소년문제의 분석

여기에서는 앞서 고찰한 현안 청소년문제들 중에서 최근 특히 문제가 되고 있는 청소년자살과 지속적으로 나타나는 문제로써 청소년가출에 대해 보다 구체적으로 분석·논의 하였다. 청소년문제에 관한 여러 가지 접근법과 이론들이 직접적으로 적용되지는 않지만 자살과 가출에 관련된 많은 연구결과들이 실태분석을 위해 논급되었다.

(1) 청소년자살

첫째, 청소년자살은 전체 사망자 중에서 자살이 9위 또는 10위를 차지하고 있지만 10대의 경우 사망원인 중 3위, 20대의 경우는 2위를 차지하고 있어 다른 연령층 보다 높게 나타나고 있으며 1990년대 이후 양적으로 증가추세에 있다. 일반적으로 자살은 자살생각(suicidal ideation), 자살

시도(attempted suicide), 자살(completed suicide)로 구분된다는 점에서 보면 공식적인 자살율에는 자살시도율은 나타나고 있지 않으므로 실제로 청소년들의 자살행동은 더욱 빈번하고 심각할 것으로 추론된다.

둘째, 청소년자살의 원인으로 부모자녀간 갈등, 가족폭력, 경제적 빈곤, 부모부재나 상실 등이 지적된다. 어떠한 경우에도 온정적이고 밀착된 관계의 상실과 의사소통의 장애, 정서적 및 사회적 고립감, 개인적인 무력감은 자살의 주요한 원인이다. 학교생활로 부터의 소외, 성적문제, 염세비관 등도 원인으로 나타나고 있다. 다른 사람의 죽음도 자살의 암시성 또는 전염성의 효과를 준다. 연쇄적인 자살사건이 일어나는 것과 관련이 있다.

셋째, 자살의 위험요소를 확인할 수 있다. 자살을 시도한 많은 청소년들은 자살시도 이전에 더 많은 생활 스트레스인자를 가지고 있었으며 자주 임상적 우울상태에 있는 것으로 나타났다. 사회적 위험요소로는 다른 가족 성원들의 자살에 대한 노출이 포함된다. 가족 역기능과 더불어 자살을 시도한 사람들은 자신들의 삶에서 사회적 지지를 더 적게 받으며 자살자들은 자살행동을 저지르기 전에 '경고적 징후'를 보인다.

넷째, 청소년 여자들은 남자보다 자살 시도율이 3배나 더 많지만 완전한 자살은 그 반대로 남자가 여자보다 성공가능성이 4배나 더 많다. 남자들의 성공률이 높은 한가지 이유는 남자들이 여자들보다 원상복귀가 어려운 잠정적으로 덜 반전적인 방법을 사용하기 때문인 것으로 지적된다.

(2) 청소년가출

첫째, 청소년 가출은 학업기회의 단절 뿐만 아니라 유흥업소 진입과 비행행동 개입으로 이어지고 있다는 점에서 청소년 개인의 삶에 대한 황폐화와 존재감의 상실은 물론 청소년 주변의 많은 사람들에게 심각한 고통을 안겨 주고 있다. 따라서 청소년 가출은 지위비행의 차원을 넘어서서 중요한 사회문제로 인식되어야 할 것이다.

둘째, 매년 약 12만명 정도의 청소년이 가출을 하며 이 중 3-4만 정

도가 사회로 흡수된다. 청소년의 가출은 최근 가정이나 학교생활에서 특별한 문제점이 발견되지 않은 일반 청소년들로 까지 보편화되고 있고, 시작시기가 초등학생으로 저연령화되고 있으며, 장기가출과 상습가출의 빈도가 증가되고 있는 특징을 보이고 있다. 가출자들은 가출이후 의식주 문제와 용돈부족 등의 생활고통을 가장 많이 호소하고 있고, 심리적 불안과 고독감, 우울증 등을 겪고 있으며 각종 유해환경에 쉽게 노출되고 있다.

셋째, 가출(running away)청소년이란 말은 가끔 노숙(homeless)이나 유기된(thrown away) 청소년과 혼용되어 사용된다. 모두가 집을 떠나 있다는 점에서 큰 차이가 없지만, 엄격한 의미에서 노숙청소년은 보호, 서비스와 더불어 쉼터가 필요하지만 갈 곳이 없는 경우이고, 유기청소년의 경우는 보호자가 그들을 찾으려고 노력하지 않는다는 점에서 개념상으로 구별될 수 있다. 현실적으로 가출청소년이 노숙이나 유기청소년으로 전락될 확률이 높다고 볼 수 있다.

넷째, 가출의 원인은 가출자의 개인적 특성변인과 환경변인 간의 복합적인 상호작용에 기인한다. 정신병리학적 이론으로는 가출자들의 쾌락적 충동의 통제부족, 신경증, 외디푸스 콤플렉스, 낮은 자아개념 등과 같은 개인적 정서장애를 지적한다. 맥락주의적 이론가들은 정서장애나 가족병리가 없는 가출자들에 주목하고 가정의 해체나 부모의 학대, 학교나 또래 집단의 압력, 유해환경으로 부터의 유혹 등이 복합적으로 상호작용하기 때문인 것으로 지적한다.

다섯째, 청소년들에게 있어서 다양한 생활사건으로부터 주어지는 스트레스에 대한 개인의 관리기술 부족은 가출에 영향을 줄 뿐만 아니라 가출 후의 우울증이나 약물남용과 같은 위험행동의 개입 가능성을 높여 준다. 청소년 가출은 남자의 경우 폭력이나 마약, 절도 등의 행위로 연결되고 있고, 여자의 경우 매춘, 절도, 마약 등의 비행과 결합되고 있다는 사실도 보고되고 있다.

5) 현안중점연구 : 인터넷문화와 청소년 사이버일탈

- 청소년문제 이론의 사이버일탈 현안에의 적용 -

(1) 가상공간몰입과 청소년의 자아정체성

첫째, 청소년의 자아 중심성은 과장된 자의식으로부터 비롯되는데, 인터넷환경이 설사 교육적이고 가치로운 정보를 제공하더라도 이들은 비합리적인 지각으로 인하여 인터넷 정보를 통해 자신의 공상과 환상을 확대시켜 나갈 가능성이 높다. 어떤 연령시기 보다 청소년초기에 게임중독이나 몰입이 심각하고 허구적 정보에 쉽게 영향을 받는 것도 이런 이유에서이다.

둘째, 청소년의 가능성 지향사고는 창의적인 아이디어와 생산적인 프로그램을 개발하도록 만들 수 있으며, 정보화사회에서 건설적이고 가치로운 문화를 창조해 낼 수도 있다. 반면 해킹 등과 같은 행동들은 결국 가상공간이 청소년들의 가능성 지향사고를 비건설적이며 무책임한 방법으로 발달시키는 계기를 마련해 주고 있는 것이다.

셋째, 사이버공간은 청소년들의 재미없고 따분한 생활에 활력소를 심어줄 수 있다. 채팅을 통해 색다른 만남을 경험하고 직접체험하지 못하는 미지의 세계를 여행할 수도 있다. 그러나 현실적으로 사이버공간은 우리가 생각할 수 있는 것과 같은 이상적인 경험을 청소년들에게 제공해주지 못하며 특히 동영상자료와 고난도 게임들이 등장하면서 청소년들의 감각 추구성향을 충족시키는 가장 확실한 공간으로 자리매김하고 있다.

넷째, 가상공간과 청소년 자아정체감과의 관계는 확일적으로 긍정적 또는 부정적이라고 단정할 수 없다. 정체감 형성수준에 대한 청소년의 개인차에 따라 가상 공간의 영향은 매우 다르며, 또한 가상공간의 종류와 질에 따라서도 차이가 있다. 예를 들면, 청소년의 정체감이 혼미 수준에 있는지, 조기완료 및 모라토리움 수준에 있는지, 아니면 성취 수준에 있는

지에 따라 가상 공간이 청소년에게 주는 영향은 다르며, 또한 가상공간에의 개입 정도가 어느 정도인지 그리고 가상공간이 정보통신 사회의 순기능적인 면을 많이 내포하고 있는지 역기능적인 면을 많이 내포하고 있는지에 따라 청소년의 정체감 발달에 미치는 영향은 다르다.

다섯째, 자아의 분화와 통합을 자유롭게 이행할 수 있는 정체감 성취 수준의 청소년들은 사이버공간으로부터 긍정적인 영향을 받을 것이며, 가상공간은 이들에게 새로운 생활공간을 제공할 것이다. 그러나, 정체감 성취는 이론적으로 청소년 후기에 획득 가능한 것이며 이러한 사실은 자아 정체감 확립이 청소년기의 발달과업임과 동시에 생애 전체의 중요한 과업이라고 보았을 때, 가상 공간의 낙관론에 대해 신중한 해석이 필요함을 시사한다.

(2) 청소년 사이버일탈의 유형과 특성

첫째, 일탈(deviance)의 개념을 광의적으로 이해하여 범죄(crime)를 포함한 모든 규칙과 규범의 위반행위로 보면 인터넷으로 대표되는 사이버공간에서 이루어지는 제반 일탈적 행위와 현상은 '사이버일탈'로 용어화할 수 있다. 일탈행위는 범죄행위를 비롯하여 사회적 피해의 정도, 반응의 심각성 등을 기준으로 일련의 연속선상에 순서대로 위치지울 수 있는 범주를 가질수 있다는 점에서 '사이버일탈'의 범주도 사이버범죄, 부적절한 문제행동, 컴퓨터중독 등으로 유형화할 수 있다.

둘째, 청소년의 사이버일탈은 컴퓨터의 매체적 고유 특성과 매체의 정보내용물을 포함하는 사이버공간의 특징과 청소년기의 발달적 특질에 따른 심리적·현실적 상태 등의 몇가지 측면이 복합적으로 작용하여 나타나는 현상이다. 여기에는 컴퓨터의 익명성과 비대면성, 시공초월성, 빠른 전파성 및 자아정체성을 실험하고 탐험하는 청소년기의 고유특성과 컴퓨터 활용에 필요한 전문기술을 보유, 사이버공간의 놀이공간으로의 활용, 인간관계와 소속감의 경험, 욕구불만의 배출 등의 청소년의 컴퓨터활용동

기적 특성이 관련된다.

셋째, 인터넷중독은 사이버일탈의 대표적 유형의 하나이다. 청소년들에게서 많이 나타나고 있으며 컴퓨터게임 몰두와 장시간의 인터넷 사용으로 정신건강을 해치고 심리적 불안감, 우울증을 유발하며 현실세계의 대인관계의 소외와 문제를 경험하는 부작용을 겪게 된다는 점에서 범죄행위는 아니지만 일탈행위로 볼 수 있다.

넷째, 사이버범죄는 해킹이나 바이러스 유포 등 행위에 대한 사회적 반응이 매우 강하고 피해정도가 크며 많은 사람들이 바람직하지 않은 행동이라고 합의하는 ‘범죄행위’로서 현실사회의 사회적 권위체에 의한 처벌의 대상이 되는 것을 말한다. 사기, 성추행, 스토킹, 도박, 협박, 명예훼손 등 일상생활공간에서 일어나는 범죄가 사이버공간에서도 일어나고 있으며 도메인이나 아이디(ID) 도용, 사이버케릭터 침해행위 등 컴퓨터 고유적인 범죄도 있다.

다섯째, 부적절한 문제행위는 불건전정보의 사용, 인신공격, 비속어사용 등의 비범죄적 문제행동과 유언비어와 타인비방 및 음란외설정보의 게재 등으로 인한 사회적 문제 행위가 포함된다. 부정확한 정보의 게재, 소수에 의한 컴퓨터통신의 지배와 같이 이용자들간에 비난, 질책을 통해 비공식적 제재를 당하는 경우도 있지만 유언비어 날조와 음란폭력물의 이용은 타인의 명예훼손과 음란정보유포에 따른 형사처벌을 초래하기도 한다.

여섯째, 사이버일탈은 청소년이 가해자가 되는 것도 사실이지만 보다 많은 다수의 청소년들이 사이버일탈의 피해자로서 노출되어 있다는 점에 관심을 가질 필요가 있다. 사이버 성폭력과 스토킹, 인터넷 도박 등은 청소년이 피해자로 될 수 있는 유형으로 볼 수 있다.

일곱째, 오늘날 사이버공간에서의 청소년들은 일탈행동의 가능성이 있는 것과 동시에 컴퓨터를 통한 사이버참여의 주체로서 새로운 청소년문화를 창조하고 있다는 사실에 주목할 필요가 있다. 청소년들이 사이버세계에서 좋지않은 영향을 받을 우려가 있다는 점 때문에 사이버세계로의

진입을 막는 것은 시대착오적인 생각이다. 사이버 공간에서의 청소년의 모습은 정보화의 수혜자와 유해정보의 보호대상자로서 간주하는 동시에 정보의 창출자이며 정보사회의 변화를 주도하는 중심계층으로 자리매김하고 있는 것이다.

(3) 청소년 사이버일탈의 이론적 접근

청소년 사이버일탈에 대한 연구에서 가장 중요한 것은 이것이 무엇 때문에 발생하는지, 어떠한 과정을 거쳐서 발생하는지, 그리고 어떠한 결과를 만들어 내는지를 밝혀 내는 일이다. 비행이론은 이런 일련의 질문들에 대해서 논리적으로 일관성 있는 설명의 틀을 제공한다.

첫째, 청소년의 사이버일탈을 설명할 수 있는 이론으로 먼저 문화적 일탈이론(cultural deviance theory)을 적용하여 분석해 볼 수 있다. 청소년들이 사이버세계에서 쉽게 접하게 되는 음란물과 폭력물이 청소년들에게 유해한 영향을 미친다는 주장은 이론적으로는 문화적 일탈이론에 근거한다. 폭력이나 성관련 범죄에 호의적인 정의(definitions)가 있고, 이런 정의에 많이 노출될수록 성/폭력 관련 비행을 지지하는 가치와 기법 등을 학습하게 되어 성적 또는 폭력적 비행이 나타나게 된다는 설명이다. 또한 청소년에게 유익하고 재미있는 사이트를 많이 제공하게 되면 유해정보에의 노출이 줄어들 것이라는 주장은 유해정보와 유익정보에의 접촉기회를 유익정보에 유리하도록 차별화하여 청소년을 보호하겠다는 입장이다.

하위문화이론의 구체적인 한 형태로 울프강과 페라쿠티의 이론을 사이버일탈에 적용시켜보면 사이버세계에서 폭력물이나 음란물을 자주 접촉하는 청소년일수록 폭력의 사용이나 성폭력에 호의적인 가치나 태도를 가질 것이라는 연구가설을 끌어낼 수 있다. 행위자가 폭력의 하위문화에 노출될수록 그는 폭력(성폭력 포함)을 지지하는 가치를 학습하게 된다고 볼 수 있다.

문화적 일탈이론적 관점의 하나로 차별접촉이론을 청소년의 사이버일

탈에 적용시켜 본다면, ① 사이버일탈(인터넷중독, 인터넷을 통한 음란물이나 폭력물 접촉, 인터넷범죄 등)을 하는 친구가 많을수록 그 청소년도 사이버일탈을 하기 쉬울 것이다. ② 사이버세계에서 접촉하는 대상의 내용이 성폭력이나 폭력사용을 옹호할수록 성폭력이나 폭력을 사용할 가능성이 높을 것이다. ③ 사이버세계에서 음란물이나 폭력물에 접촉하는 빈도가 잦을수록 폭력이나 성폭력을 저지를 가능성이 높을 것이라는 등의 연구가설을 도출할 수 있다.

둘째, 청소년의 사이버일탈의 가장 큰 원인으로 사이버공간의 익명성과 비대면성을 들고 있다면 통제이론의 적용가능성을 도출해낼 수 있다. 실명의 대면적인 관계에서는 주변사람들의 통제가 작용하여 자기가 하고 싶은 대로 행동하지 못하는 경향이 있다. 그러나 익명성이 보장되는 상황에서는 다른 사람이나 공동체 등의 통제가 약해서 자기가 하고 싶은 대로 행동하는 경향이 있다.

우선 허쉬의 사회통제이론에 의하면 다음과 같은 연구가설이 가능하다. ① 주변의 중요한 타자나 기관들과 형성하는 유대(애착, 관여, 참여, 신념)관계가 약할수록 사이버세계에서 음란물이나 폭력물에 접촉할 가능성이 높을 것이다. ② 주변의 중요한 타자나 기관들과 형성하는 유대(애착, 관여, 참여, 신념)관계가 약할수록 인터넷중독(컴퓨터몰입)에 빠질 가능성이 높을 것이다. ③ 청소년이 주변의 중요한 타자나 기관들과 형성하는 유대(애착, 관여, 참여, 신념)관계가 약할수록 음란/폭력물의 접촉과 인터넷중독 이외에 좀 더 심각한 사이버범죄를 저지를 가능성이 높을 것이다.

다음으로 간프레드슨과 허쉬의 자기통제이론에 의하면 자기통제력이 낮은 청소년은 현실세계에서 비행이나 범죄를 저지를 확률이 높을 뿐만 아니라 가상세계에서도 비행이나 범죄를 저지를 확률이 높다는 주장이다. 자기통제력이 낮은 청소년은 또한 사이버세계에서 제공하는 정보가운데 짜릿하고 자극적인 음란물이나 폭력물에 빠져들 확률도 높다고 하였고, 그 결과 인터넷중독 증상을 나타내기도 쉬울 것으로 예상된다.

이와 같이 청소년비행이론들을 청소년의 사이버일탈 문제에 적용하여 각 이론의 관점에서 이러한 현상을 어떻게 설명할 수 있는가를 알아보았다. 어떤 이론이 청소년의 사이버일탈을 가장 잘 설명하는지를 알아보기 위해서는 보다 심도있는 연구와 경험적 자료에 의해서 검증되고 평가되어야 할 것이다. 그러나 현안으로 대두되고 있는 많은 청소년문제들을 해결하기 위해서는 현안문제들에 대하여 가장 높은 경험적 타당성을 나타내는 이론을 찾아내어 그 이론의 준거틀로부터 대책의 방향을 논리적으로 정하고 구체적인 사전 혹은 사후 프로그램을 구성하는 일이 필요하다.

2. 결론 및 제언

본 연구는 특정 시기에 크게 “사회문제로 대두되는 청소년문제”를 포착하여 그 현황과 실태를 신속히 진단하고 문제의 원인을 분석, 대안을 제시하는 것으로 기획된 것이다.

이런 점에서 여러명의 연구자들이 주요 이슈들에 대해 전문성있는 접근을 단기적으로 시도하는 것이 필요할 것이지만 연구과제 수행상의 현실적 여건 등의 이유로 “현안 청소년문제”대두 현황을 개관하고 청소년문제를 설명하는 주요 이론들을 고찰하였으며 주요 문제로서 청소년자살과 청소년가출 문제 및 “청소년의 컴퓨터활용과 ‘사이버일탈’문제를 분석하는 것으로 대신하였다.

이제, 논의된 연구결과를 바탕으로 다음의 몇가지 방안을 제안함으로써 본 연구의 결론을 대신하기로 한다.

1) 주요 청소년문제의 분석

(1) 청소년학 연구의 차원에서 ‘현안 청소년문제’를 규정하고 개념

적 범주를 명확히 설정할 필요가 있다.

‘현안 청소년문제’라는 용어에는 “현안이 되는(currently) 청소년관련 사안(affairs, matters)으로서의 문제(issues)”라는 의미가 있으며 여기에는 청소년이 내면적으로 가지고 있는 고민이나 가치의식과 같은 ‘청소년의 내적 문제’와 청소년비행, 범죄 또는 문제행동 등으로 논의되는 ‘청소년에 의한 일탈행동문제’ 그리고 청소년인권문제나 실업 등 청소년이 내재적으로 가지고 있거나 청소년에 의해 초래된 것이 아니지만 크게 사회문제화된 ‘청소년에 관한 복지적 현안문제’들이 혼재되어 이해되고 있음이 사실이다. 청소년문제라는 용어에 대한 개념이나 그 유형에 대한 분류가 연구자의 수만큼 다양하게 사용되고 있다는 점이 확실하다면 청소년연구에서 갖는 개념적 차이와 주제에 대한 인식의 차이를 분명히 하고 선입적 의식들에서 자유롭고 명확하게 할 필요는 있는 것이다. 정책적 측면의 청소년에 대한 각종 대책 마련을 위해서도 이러한 것은 선행되어야 한다. 청소년문제라고 하는 경우 구체적으로 무엇이 문제인지에 대하여 통일된 의사소통이 이루어지지 않는다면 효과적인 문제해결을 기대하기 어려운 것은 사실이다.

(2) 청소년문제의 유형화가 통학적으로 시도되고 청소년문제의 실태가 체계적·지속적으로 조사될 필요가 있다.

청소년문제의 유형화는 문제에 대한 이해와 연구 및 문제해결과정 등 여러 가지 측면에서 다양한 기능을 하며 그 필요성이 인정되어 왔으며 최근에는 유사한 필요성에 입각하여 ‘청소년문제 유형분류 체계 연구’가 수행되어 온 바도 있다. 그러나 연구목적과 방법면에서 상담적 측면에서 수행됨으로써 위에서 제기한 청소년문제라는 개념적 범주의 많은 부분이 누락되거나 배제되어 있는 실정이다. 이 점에서 청소년정책 차원의 현안 문

제들이 포괄되는 유형구분이 여러 인접학문분야를 중심으로 통학적으로 이루어질 것이 요청된다.

- (3) 자살에 대해 말하는 청소년과 이전에 자살을 시도한 청소년들은 매우 심각하게 취급될 필요가 있으며, 그들이 재빨리 도움을 얻을 수 있도록 해 주어야 한다

자살의 완벽한 예측과 평가 그리고 예방은 어렵지만, 자살자들은 자살 행동을 저지르기 전에 '경고적 징후'를 보인다는 점에서 자살의 흔적을 추적하여 정서적 지원을 준비하여 제공하고, 위험을 생성하는 사회적·심리적 문제들에 주의를 기울이는 것이 필요하다

① 청소년이 타인에게 자살할 것이라고 위협을 하거나 죽고 싶다는 말을 자주 하는 것, ② 죽음에 대해 지나치게 생각하거나 몰두하는 것, ③ 충동적으로 행동하기, ④ 지속적인 슬픔을 느끼거나 가족 상실로 인한 슬픔이 지속되는 것, ⑤ 친구 또는 좋아하는 활동을 포기하는 것, ⑥ 학교 성적이 갑작스럽게 떨어지는 것, ⑦ 섭식 또는 수면습관의 급작스런 변화, ⑧ 심각한 죄의식과 수치감을 갖는 것, ⑨ 자신의 가치에 대해 회의감을 갖는 것, ⑩ 약물을 남용하는 것, ⑪ 자살을 시도하는 것, ⑫ 아끼는 물건을 다른 사람에게 주거나 버리는 행위 등이 대표적인 자살징후이다.

- (4) 자살 시도 청소년에 대한 국가차원의 상담명령제를 도입하고 조속히 실시해야 한다.

자살을 시도한 친구를 갖고 있는 가출 청소년은 자살에 대한 생각을 스스로 조정하고 변경시키는데 도움이 되는 상담을 받도록 해야 한다 (Yoder et al., 1998). 이를 위해 가출 청소년을 보호하고 있는 기관이나 각종 청소년 전문기관 등에서는 가출 청소년 가운데 자살 위험의 징후가

있는 청소년들을 정확하게 진단할 수 있어야 하며, 이들에 대해 적절한 상담적 개입을 제공해야 한다.

- (5) 부모나 또래친구, 교사, 지역사회를 중심으로 사회적 지지망(social support network)을 구축함으로써 그들이 보다 유용하고 풍부한 사회적 지지를 지각할 수 있도록 해 주어야 한다.

부모나 그 밖의 가족, 교사, 동료 등의 적극적인 지지는 청소년들의 생활사건에 대한 스트레스를 경감시키고 그들의 복지를 향상시켜 준다. 청소년들이 사회적 지지를 받고 있는 것은 스트레스를 긍정적으로 지각하도록 할뿐만 아니라 그들의 대인관계 개선과 자기중심적 사고로부터의 탈피를 촉진시켜 준다. 이는 청소년의 우울 및 정서적 장애를 감소시키는 물론이고 가출이나 자살 등의 위험행동 선택 가능성을 현저히 줄여 줄 것으로 생각된다.

- (6) 가출 및 자살시도 청소년들에게 효과적인 스트레스 대처전략(coping strategies)을 습득할 수 있도록 지도할 필요가 있다.

효과적인 대처전략의 사용은 사회적 지지와 결합되어 그들의 위험행동 개입을 크게 감소시키고 스트레스의 누적에 따른 우울과 약물사용 그리고 자살을 예방할 수 있도록 할 것이다. 대처전략은 문제중심과 정서중심으로 구분되기도 하고, 접근중심과 회피중심으로 구분되기도 한다(Unger et al., 1998). 이 가운데 문제중심의 대처전략이 정서중심의 대처전략보다, 그리고 일반적으로 접근중심의 대처전략이 회피중심보다 더 효과적인 것으로 인정되고 있다.

- (7) 가출로 인한 정신장애와 자살시도 경험이 있는 청소년들에 대해

원인 분석과 적절한 치료적 개입을 제공하여야 한다.

생애과정이론에 근거할 때, 가출 청소년들의 우울증은 가출 이전의 스트레스 환경에서 비롯되었으며, 이들의 우울 관련 원인분석과 치료적 조치가 없는 상태에서 귀가를 강요하거나, 심지어 그 밖의 보호시설에 수용하는 것은 앞으로 더 큰 위험행동을 방임하는 결과를 초래할 것이다. 특히 생애과정이론에 따르면, 가족이 성적 학대를 하였거나 분노를 내재화하도록 하였을 경우 이는 가출 후 우울증과 자살의 가능성을 높여 주는 직접적인 요인이 된다고 볼 수 있다. 따라서 성적 외상(trauma)을 경험하였거나 우울증이 심각한 청소년의 경우 그들이 자살과 관련되어 있음을 주지하고, 적절한 치료적 개입을 제공해야 한다.

- (8) 청소년들에게 가출에 대한 지식, 관리기술 또는 대인협상전략, 가출에 대한 개인적 신념 등을 개선 또는 강화시킬수 있는 방안을 마련해야 한다.

가출이 문제에 대한 최상의 해결책이 아니며 가출이후 생활의 불편함이 자신이 상상하는 것보다 매우 크고 위험할 수 있다는 사실을 이해하도록 할 필요가 있다. 이를 위해 가출 이후 생활에 대한 실제적인 정보를 제공해주고 부모, 교사, 친구들과 보다 원만하고 생산적인 관계형성을 촉진할 수 있는 관리기술과 대인협상전략을 발달시킬 필요가 있다. 이는 부모나 또래로부터의 적극적인 사회적 지지를 통해 향상될 수 있다.

- (9) 청소년들의 가출이나 그밖의 문제행동을 예방하기 위하여 가족 관계와 가정내 성원들 상호간의 지원을 개선시킬 수 있는 프로그램을 개발해야 한다.

가족의 강점을 개발하고, 가족 의사소통과 갈등관리 방법을 향상시키고, 가족을 위한 시간을 만들고, 가족 응집성을 증가시키고, 가족 역할 기대와 융통성을 향상시키고, 부모에게 청소년기를 이해하고 이에 대처할 수 있는 기술을 향상시키도록 도와 주는 프로그램이 필요하다. 가족의 안정된 지원을 얻기 어려운 청소년들에 대해 사회적 지원 공동체를 형성해 줌으로써, 청소년기에 급격하게 진행되는 변화의 시기에 겪게되는 다양한 스트레스 요인들을 긍정적으로 지각하고 효과적으로 대처해 나갈 수 있도록 만들 것이며 결국 가출 예방은 물론 그들의 복지와 성인기의 기능화에 도움을 줄 것이다.

2) 현안 중점연구 : 인터넷문화와 청소년 사이버일탈

- (1) 일차적으로 청소년의 자아 정체감 확립을 위한 실제적인 노력이 더욱 가속화되어야 할 것이며, 이와 더불어 정보통신 환경을 더욱 긍정적인 방향으로 개선해 나가는 일이 필요하다.

정보통신 환경의 익명성의 증가, 타인의 상실, 매개된 경험의 증가, 허위욕구의 증가, 소외감의 증가, 육체의 폐기, 놀이성의 소멸과 문화의 상실 등의 특징들은 정체감 형성에 부정적인 영향을 주는 요인들일 뿐만 아니라 그 자체가 정체감 혼미의 특징이기도 하다. 정보통신 환경이 정보화와 커뮤니케이션의 본래적 기능을 보다 충실하게 수행함으로써 교육적 순기능을 확대해 나가지 않는 한 현실적인 가상 공간은 일반적으로 청소년들의 자아 정체감 형성에 부정적인 영향을 줄 것이며, 이는 또 다시 성인기의 친밀감이나 생산성을 확립하는데도 그대로 반영되어 나타날 것이다.

- (2) 청소년의 자아정체감을 촉진시키는 가장 직접적인 요인은 직접적인 관여를 통해 위기를 체험하고 대인관계를 확대해 나가는 것이

며, 또한 여행이나 독서 등을 통해 간접적인 체험을 확대해 나가는 일이다.

가상 경험과 자아정체감 지위와의 관계는 자아정체감이 확립된 청소년의 경우에는 사이버스페이스의 경험이 그들의 또 다른 정체감 형성 및 강화에 도움을 주지만 정체감 혼미나 조기완료 상태의 청소년들에게는 사이버경험이 그들의 정체감 확립을 더욱 어렵게 만든다는 것으로 요약할 수 있다. 따라서 초기 청소년들이 인터넷이나 통신에 몰두하는 것은 그들의 심리적 발달에 부정적인 영향을 줄 가능성이 더 높다. 특히 가상공간의 경험은 직접적인 관여와 위기 극복노력보다 오히려 실생활에서의 직접적인 관여기회를 차단하고 주어지는 위기를 회피하도록 만들 가능성이 높다는 점에서 자아정체감을 촉진시키는 직접적인 노력은 절대적이다.

(3) 청소년의 인터넷활용에 부모가 관여해야 하며 청소년과 부모가 함께 하는 인터넷활용 프로그램을 개발·운영할 필요가 있다

청소년들의 바람직한 사이버활동을 위해서는 ① 부모가 컴퓨터에 관한 지식을 갖고 자녀와 대화하고 때에 따라서는 함께 활동하는 것이 필요하다. ② 자녀들의 인터넷사용에 대해 자주 대화하고 ③ 사이버스페이스의 좋은 점과 나쁜 점이 무엇인지를 알고 ④ 컴퓨터는 가급적 가족이 함께 사용할 수 있는 곳에 두어야 한다. 또한 ⑤ 컴퓨터로 인해 밤을 세우지 않는다는 등의 합리적인 이용규칙을 세우고 ⑥ 청소년자녀들이 사이버공간도 중요하지만 현실세계에 더 비중을 갖고 생활하도록 격려하고 ⑦ 소프트웨어에 대해서는 자세히 파악하고 있어야 하며 ⑧ 컴퓨터중독에 이르지 않도록 개입하고 ⑨행동이 잘못되면 훈육하고 ⑩ 인간됨이 있으면 격려하는 일이 필요할 것이다.

- (4) 사이버스페이스의 유해정보와 역기능은 이를 공유하는 네티즌(netizen)의 자율적인 노력으로 차단되고 예방되어야 한다.

자율규제는 정보화 역기능 대응방안 중에서 최선의 대응방안으로 논의된다. 그러나 사이버스페이스에 네티즌 동호인 모임이 형성되고, 동호인끼리의 자율규제는 이루어지고 있지만 사이버스페이스 방문자 모두에게 적용되는 보편적 자율규제가 없다는 것이 문제이다. 청소년들의 컴퓨터몰입과 사이버일탈에 대해서 무조건 잘못된 점만 문제삼고 부정적인 영향을 부각시키기 보다는 청소년들이 사이버공간을 창조적이고 발전적으로 활용할 수 있도록 기회를 제공하고 방법을 제시하며 훈련시키는 대안적 방안을 적극 마련해야 할 것이다.

- (5) 사이버일탈을 극복하는 일은 청소년 스스로가 주체가 되어 사이버 공간을 자신들의 자질과 역량을 키워줄 수 있는 곳으로 활용될 수 있도록 하는 일과 가정과 사회의 정보 접근 노력을 강화하는 '청소년참여'적 접근이 필요하다

청소년들의 컴퓨터몰입과 사이버일탈을 방지하고 예방하기 위한 보다 근본적인 대안을 마련하기 위해서는 무조건 잘못된 점만 문제삼고 부정적인 영향을 부각시키기 보다는 청소년들이 사이버공간을 창조적이고 발전적으로 활용할 수 있도록 적극적으로 기회를 제공하고 방법을 제시하며 훈련시키는 일이 필요할 것이다. 이 점에서 '청소년참여'적 관점에서의 사이버문화에 대한 이해가 필요하며 "청소년들은 보호받거나 지시받아야 된다"고 생각하는 '성인중심주의(adultism)'를 극복하는 것이 핵심적인 과제가 되어야 한다. 지금의 청소년들은 더 이상 정보통신기술이 가져다주는 첨단정보매체의 수용자(receiver) 또는 사용자(user)의 개념으로 이해되어서는 안된다. 청소년은 이미 자발적이고 자율적인 그리고 적극적이고 능

동적인 정보기술시대의 참여자(participant)로 변화하고 있기 때문이다.

- (6) 사이버 공간을 바람직하게 만들기 위한 네티켓 강화와 함께 청소년을 위한 조기 네티켓 교육과, 건전하고 재미있고 유익한 프로그램과 웹 사이트의 개발 보급이 필요하다.

네티켓(netiquette)은 사이버공간 내에서 행위규범들 및 예절과 행위를 지배하는 관행들의 세트를 말한다. 법규처럼 명시되어 있는 것은 아니지만 네트워크를 이용하는 네티즌들이 가상공간에서 자율적으로 지키고 행하는 에티켓인 것이다. 네티켓은 자체적으로 형성되고 구성원들의 자발적인 순응과 합의적 해석에 의해 구속력을 갖는다. 다른 사회적 공간과 마찬가지로 가상공간 역시 사회적 규범에 의해 형성되며 이는 우리가 온라인에서 커뮤니케이션하는 양식을 조직하는 사회적 규칙과 예의범절의 새로운 세트를 필요로 하는 것이다. 이 점에서 정보통신 윤리에 대한 조기 교육, 일반인 교육, 교재 개발 및 보급은 아무리 강조하여도 지나침이 없을 것이다.

- (7) 신종 사이버범죄에 대체하는 법개정이 필요하며 청소년의 사이버 참여활동지원을 위한 법제도적 장치가 마련되어야 한다

새로운 형태의 신종 사이버범죄에 능동적으로 대처하기 위해 형법 등 관련 법 개정이 이루어져야 할 것이다. 특히, 사이버공간에서의 청소년참여를 촉진하고 청소년의 참여적 권리를 보장하고 확장시켜 줄 필요가 있으며 청소년들의 웹진활동과 인터넷방송국 운영사업 등의 활성화를 위한 제도적 지원이 요청된다. 이 점에서 청소년정책의 기본법률인 '소년기본법'을 비롯하여 '청소년보호법' 기타 관련법들을 종합적으로 검토하여 청소년관계법령을 체계화 현실화시키고 청소년참여를 증진할 수 있는 '청소년

년참여법'의 제정을 적극 검토할 필요가 있다. 사이버공간을 활용한 청소년활동을 지원하는 내용을 포함하도록 해야 하는 것은 물론이다.

참 고 문 헌

- 강동범(2000), “사이버범죄와 형사법적 대책”, 사이버범죄의 실태와 대책, 제 25회 형사정책세미나 자료집, 서울: 한국형사정책연구원
- 경찰청(2000). 경찰백서 2000. 서울: 경찰청.
- 고영호(2000). “정보사회와 범죄”, 정보사회학회 편, 정보사회의 이해, 서울:나남
- 김두섭·민수홍(1996). 개인의 자기통제력이 범죄억제에 미치는 영향. 서울: 한국형사정책연구원.
- 김선남(1994). 청소년비행관련 변인간의 인과적 분석, 전남대 박사학위논문
- 김옥순·홍혜영(1999), 정보사회와 청소년 : 통신중독증, 서울: 한국청소년문화연구소
- 김준호(1997). 학교주변폭력의 실태와 대책, 한국형사정책연구원
- 김창대·이정운·이영선·남상인(1994). 청소년 문제유형분류체계: 기초연구. 서울: 청소년대화의 광장.
- 김향초(1998). 가출청소년을 위한 쉼터의 발전방향과 청소년가출에 대한 대책. 서울구로구 가출청소년쉼터.
- 김현철(1999). 일제기 청소년문제에 대한 연구. 연세대 대학원. 박사학위논문.
- 김형태 (1989). 청소년기 자아 정체감의 발달 및 측정에 관한 연구. 박사학위논문, 충남대학교 대학원.
- 류승호(1999). “정보사회의 윤리: 정보공간의 일탈과 규제”, 정보사회학회 편, 정보사회의 이해, 서울: 나남
- 문화방송(2000). MBC 청소년백서 2000. 서울: 문화방송.
- 문화체육부(1998). 청소년백서. 서울: 문화체육부.
- 민수홍(1996). 비행의 조기에측요인에 관한 연구. 서울: 한국형사정책연구원.
- 민수홍(1998). 가정폭력이 자녀의 비행에 미치는 영향. 서울: 한국형사정책

연구원.

박광배(1995). 법심리학. 서울:정민사.

박병식·전경숙·윤옥경·정혜영(1999), 청소년문제행동과 관련 법규에 관한 연구, 서울: 한국청소년개발원.

박재황·김창대·김동일·이명우·박승민(1996). 청소년 문제유형분류체계 연구III: 관계유형. 서울: 청소년대화의 광장.

박진규(1999). 청소년집단따돌림(왕따) 현상에 대한 사회문화적 분석, 서울: 한국청소년개발원.

심영희·윤옥경·전경숙·이재순·정혜영(1999) 유해업소고용 여자청소년을 위한 사법·복지·교육 대책, 서울:여성특별위원회.

석종철(1999). 통계로 본 청소년문제와 상담. 서울: 한글.

송원영(1998). 자기효능감과 자기통제력이 인터넷 중독적 사용에 미치는 영향. 연세대학교 대학원 심리학과 석사학위 논문.

윤영민(1997). "기술혁신과 사회적 진보: 정보테크놀러지의 창조적 수용을 위한 서설", 경희대학교 정보사회연구소 편, 네트워크트랜드, 서울: 삼성경제연구소.

윤옥경(2000). "청소년문제에 대한 이해", 문수 (21집). 울산: 울산대학교 문수 교지편집위원회.

이성구(2000). 비행청소년의 이해, 서울:제3공간.

이영희(1992). "가출청소년을 위한 쉼터 마련", 청소년가출의 예방과 대처 방안 심포지움 자료집, 서울: 한국청소년연구원.

이용교(1993). "가출", 한국청소년개발원(편), 청소년문제론. 서울: 서원.

이용교(1995). 한국청소년정책론. 서울: 인간과 복지.

이은주(1998). "생활사건 스트레스와 사회적 지지가 청소년비행에 미치는 영향". 한국청소년연구, 9, 2, 115-137, 서울: 한국청소년개발원.

임영식(1999). "청소년 자살과 예방", 청소년행동연구, 제4집, 경산대학교 청소년문제연구소.

- 임은미(1999). “청소년사이버문화의 이해와 지도방안”, 청소년의 사이버문화, 서울: 한국청소년상담원.
- 전경숙(1999). 가출청소년보호시스템 구축방안, 서울: 한국청소년개발원
- 정선경(1998). 청소년의 학교폭력에 관한 연구, 효성여대 석사학위 논문.
- 정영숙(2000). “N세대의 친사회도덕발달: 관련 변인의 탐색 및 증진 방안의 모색”. 발달심리학회 2000 춘계 심포지움. 39-68. 서울: 한국심리학회 발달심리학회.
- 정희태(1998). 사이버스페이스에서의 부적절한 행위양식에 관한 연구. 고려대학교 박사학위논문.
- 조아미 (1999). 가출청소년을 위한 청소년쉼터의 사회적 역할. 서울 구로구 가출청소년쉼터.
- 조영달(1997). 현장교육의 개혁과 학원폭력의 방지, 공보처
- 천정웅(1998). “청소년참여의 방향과 과제”, 청소년의 소외와 참여, 서울: 한국청소년학회.
- 천정웅(1999). “IT시대의 N세대 :정보일탈과 사이버참여”, 청소년행동연구 제5집, pp. 52-74. 대구: 경산대학교 청소년문제연구소.
- 최윤진 · 구창모 · 정문성(1990). 청소년문제행동 진단을 위한 조사연구(1), 서울: 한국청소년연구원.
- 최재석(1982). “가족해체: 아동의 가출을 중심으로”, 김영모(편), 현대사회문제론. 서울: 한국사회복지정책연구소.
- 표갑수(1986). 청소년비행원인론, 서울: 한국복지정책연구소.
- 하종원 · 백옥인(1998), “컴퓨터와 청소년문화: 현황과 전망”, 한국언론학회 · 한국사회학회 편, 정보화시대의 미디어와 문화, 서울: 세계사
- 한겨레신문사(1999). 한겨레 21. 9월호. 서울: 한겨레신문사.
- 한국전산원(2000). 국가정보화백서, 서울: 한국전산원.
- 한국형사정책연구원(1993). 청소년의 가출과 비행의 관계에 관한 연구. 서울: 한국형사정책연구원.

- 한봉조(1996). 정보사회와 청소년범죄: 정보사회와 청소년. 서울: 한국청소년문화연구소.
- 한상철(1998a). 청소년기의 위험행동: 교우관계 및 가족역할변화와의 관계. 청소년학연구, 5, 3, 45-62, 서울: 한국청소년학회.
- 한상철(1998b). 청소년학개론. 서울: 중앙적성출판사.
- 한상철(1999a). 가출청소년의 위험행동과 대처방안에 관한 탐색적 연구. 청소년행동연구, 4, 113-134, 대구: 경산대학교 청소년문제연구소.
- 한상철(1999b). "소의 청소년의 가출 및 비행화 모형과 정책적 대안". 소의 청소년을 위한 정책대안 심포지움 자료집, 서울: 한국청소년학회.
- 한상철·임영식(2000). 청소년심리의 이해. 서울: 학문사.
- 한상철·조아미·박성희(1997). 청소년심리학. 서울: 양서원.
- 한준상·이춘화·임성택(1999). 학교내 비폭력문화프로그램 개발, 서울: 한국청소년개발원.
- 홍성열(2000). 범죄심리학. 서울: 학지사.
- 홍성열·임영식 역(1991). 집단역학. 서울: 양서원.
- 황상민·한규석 편저(1999). 사이버공간의 심리: 인간적 정보화 사회를 향해서. 서울: 박영사.
- 황진구(1999). 청소년 인터넷 이용실태에 관한 연구. 서울: 한국청소년개발원.
- Akers, Ronald(1996). *Criminological Theories: Introduction and Evaluation*. Roxbury Publishing Co.: 민수홍, 박기석, 박강우, 기광도, 전영실 역(2000). 범죄학이론. 지산.
- Akers, Ronald, Marvin Krohn, Lonn Lanza-Kaduce, and Marcia Radosevich(1979). "Social Learning and deviant Behavior." *American Sociological Review* Vol. 8, No 4:636-655.
- Andrew, J. A., & Lewinsohn, P. M. (1992). Suicidal attempts among older adolescents: Prevalence and co-occurrence with

- psychiatric disorder. *Journal of American Academy Child Adolescence Psychiatry*, 31, 655-662.
- Archer, S. L., & Waterman, A. (1983). Identity in early adolescence: A developmental perspective. *Journal of Early Adolescence*, 3, 203-214.
- Arnett, J. (1998). Risk behavior and family role transitions during the twenties. *Journal of Youth and Adolescence*, 27, 3, 301-320.
- Bachman, J. G. (1978). *Adolescence to adulthood-Change & stability in the lives of young men*. *Youth in Transition*, Vol. VI, Ann.
- Bandura, Albert. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice- Hall.
- Bandura, Albert.(1962). "Social learning through immitation" In M. R. Jones(ed.), *Nebraska Symposium on Motivation*. Lincoln, Neb.: Univ. Of Nebraska Press.
- Barwick, N. A., & Siegel, L. S. (1996). Learning difficulties in adolescent clients of a shelter for runaway and homeless street youths. *Journal of Research on Adolescence*, 6, 649-670.
- Beccaria, Cesare (1963[1764]). *On Crimes and Punishment*. Indianapolis: Bobbs-Merrill.
- Becker, Howard S.(1963). *Outsiders: Studies in the sociology of deviance*, New York : Free Press.
- Bentham, Jeremy(1970 [1789]). *An Introduction to the Principles of Morals and Legislation*. London: The Athlone Press.
- Cantwell, D. (1980). Hyperactivity & antisocial behavior revisited: A critical review of the literature. In D. Lewis (Ed.). *Biopsychosocial Vulnerabilities to Delinquency*. New York: Spectrum.

- Carroll, J. S. (1978). A psychological approach to deterrence: The evaluation of crime opportunities. *Journal of Personality and Social Psychology*, 36, 1512-1520.
- Chisholm, E. B. (1980). *Developmental differences between socially interactive junior high pupils*. Unpublished paper. University of Minnesota, Minneapolis.
- Clarke, Roger(2000), "Net-Etiquette: Mini case Studies of Dysfunctional Human Behaviour on the Net", <http://www.anu.edu.au/people/Roger.Clarke/II/Netetiquettecases.html>.
- Cloward, Richard and Lloyd Ohlin.(1960). *Delinquency and Opportunity : A theory of Delinquent Gangs*, New York: Free Press.
- Cohen, Albert(1995). *Delinquent Boys: The Culture of the Gang*, New York: Free Press.
- Cohn and Farrington(1994). "Who are the most-cited scholars in major American Criminology and Criminal Justice Journals?" *Journal of Criminal Justice*. 22:(6), 517-534.
- Cole, D. A. (1991). Adolescent suicide. In R. M. Lerner, A. C. Petersen, & Brooks-Gunn (Eds.), *Encyclopedia of adolescence* (Vol. 2, pp. 1113-1116). New York: Garland.
- Connell, D. K., & Meyer, R. G. (1991). Adolescent suicidal behavior and popular self-report instruments of depression, social desirability, and anxiety. *Adolescence*, 26, 113-119.
- Dertouzos, Michael L.(1997). *What will be :How the New World of Information Will Change Our Lives*, SanFrancisco : Harperedge.
- Dollard, J., Doob, L., Miller, N.E., Mowrer, O.H., & Sears, R.(1939).

- Frustration and aggression*. New Haven, CT: Yale Uni. Press.
- Durkheim, Emile(1949). *The division of Labor in Society*, tr. Geotge Simpson, New York: Free Press.
- Elkind, D. (1967). Egocentrism in adolescence. *Child Development*, 38, 1025-1034.
- Erikson, E. H. (1959). Identity and the life cycle. *Psychological issues, monograph, 1*, 1-171, New York: International Universities Press.
- Erikson, E. H. (1968). *Identi: Youth and crisis*. New York: W. W. Norton.
- Feitel, B., Margetson, N., Chamas, J., & Lipman, C. (1992). Psychosocial background and behavioral and emotional disorders of homeless and runaway youth. *Hospital Communication and Psychiatry*, 43, 155-159.
- Felson, R. B., & Steadman, H. J. (1983). Situational factors in disputes leading to criminal violence. *Criminology*, 21, 59-74.
- Furnham, A. & Stacey, B. (1991). *Young People's Understanding of Society*. London:Routledge.
- Gottfredson, Michael and Travis Hirschi(1990). *A General Theory of Crime*. Palo Alto, CA: Stanford University Press.
- Grasmick, Harold and Donald Green(1980). "Legal punishment, social disapproval, and internalization as inhibitors of illegal behavior." *Journal of Criminal Law and Criminology* 71:325-335.
- Grasmick, Harold and Robert Bursik(1990). "Conscience, significant others, and rational choice: extending the deterrence model." *Law and Society Review* 24:837-862.

- Greene, N. B., & Esselstyn, T. C. (1972). The beyond control girl. *Juvenile Justice*, 23, 13-19.
- Greeno, J. M., & Ringwalt, C. L. (1996). Youth and familial substance use's association with suicide attempts among runaway and homeless youth. *Substance Use and Misuse*, 31, 1041-1058.
- Griffin, N., Chassin, L., & Young, R. D. (1981). Measurement of global self-concept versus multiple role-specific self-concepts in adolescents. *Adolescence*, 16, 49-56.
- Hagan, John, (1987). *Modern Criminology : Crime, Criminal Behaviour and Its Control*, Singapore : McGraw Hill
- Harter, S. (1990). Self and identity development. In S. S. Feldman & G. R. Elliott (eds.), *At the threshold: The developing adolescent* (pp. 352-387). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Harter, S., & Monsour, A. (1992). Developmental analysis of conflict caused by opposing attributes in the adolescent self-portrait. *Developmental Psychology*, 28, 251-260.
- Heim, E. (1995). Coping-based intervention strategies. *Patient Education and Counseling*, 26, 145-151.
- Henslin, James M. (1990). *Social Problem*, London: Prentice-Hall.
- Hirschi, T., & Hindelang, M. J. (1977). Intelligence and delinquency: A revisionsit review. *American Sociology Review*, 42, 571-587.
- Hirschi, Travis (1969). *Causes of Delinquency*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Hobbs, Thomas (1957 [1651]). *Leviathan*. Oxford: Basil Blackwell.
- Homer, L. E. (1973). Community-based resource for runaway girls. *Social Casework*, 54, 373-379.
- Huchings, B. (1974). Registered criminality in the adoptive & biological

- parents of registered male adoptees. In S. A. Mednick, F. Schulsinger, J. Higgings, & B. Bell (Eds.). *Genetics, Environment and Psychopathology*. Amsterdam: North-Holland, 215-217.
- Jones, G & Wallace, C. Youth(1992). *Family and Citizenship*. London: Open University Press.
- Jordan, Tim, and Taylor, Paul,(1998) "A Sociology of hackers", *The Sociological Review*, pp. 757-780.
- Kandel, D. B., Raveis, V. H., & Davies, M. (1991). Suicidal ideation in adolescence: Depression, substance use and other risk factors. *Journal of Youth and Adolescence*, 20, 289-309.
- Kipke, M. D., Montgomery, S. B., Simon, T. R., & Iverson, E. F. (1998). Substance abuse disorders among runaway and homeless youth. *Substance Use and Misuse*.
- Koopmans, M. (1995). A case of family dysfunction and teenage suicide attempt: Applicability of a family system's paradigm. *Adolescence*, 30, 87-94.
- Kornhauser, Ruth(1978). *Social Sources of Delinquency -An Appraisal of Analytic Models-*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Lea, M. & Spears, R.,(1992). "Paralanguage and Social Perception in Computer-Mediated Communication", *Journal of Organizational Computing*, Vol. 2. (No.3 & No.4)
- Lemert, Edwin(1951). *Social Pathology*, New York: McGraw-Hill.
- Levitt, M. S., Selman, R. L. & Richmond, J. B. (1991). The psychological foundations of early adolescents' high risk behavior: Implications for research and practice. *Journal of*

- Research on Adolescence*, 1, 349-378.
- Marcia, J. E. (1966). Development and validation of ego identity status. *Journal of Personality and Social Psychology*, 3, 551-558.
- Marcia, J. E. (1991). Identity and self development. In R. M. Lerner, A. C. Petersen, & J. Brooks-Gunn (eds.), *Encyclopedia of adolescence* (vol. 1, pp. 529-533). New York: Garland.
- Merton, Robert K. (1957). *Social Theory and Social Structure*, New York: Free Press.
- Miller, Walter B. (1958). "Lower class culture as a generating milieu of gang delinquency", *Journal of Social Issues*, 14(Summer): pp. 5-19.
- Morano, C. D., Cisler, R. A., & Lernerond, J. (1993). Risk factors for adolescent suicidal behavior: Loss, insufficient family support, and hopelessness. *Adolescence*, 28, 851-865.
- Offer, D., Ostrov, E., & Howard, K.I. (1991). Disorders of self-image, depression, and suicide. In W.R. Hendee (Ed.), *The health of adolescents*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Paternoster, R. (1987). The deterrent effect of the perceived certainty and severity of punishment: A review of the evidence and issues. *Justice Quarterly*, 4, 173-217.
- Rice, F. P. (1999). *The Adolescence: Development, Relationships, and Culture*. Allyn & Bacon.
- Roberts, A. R. (1982). Adolescent runaways in suburbia: A new typology. *Adolescence*, 17, 379-396.
- Rohr, N. E. (1996). Identifying adolescent runaways: The predictive utility of the personality inventory of children. *Adolescence*, 31, 604-623.

- Sarason, G., Pierce, G. R., & Sarason, B. R. (1994). General and specific perceptions of social support. In W. R. Avison & I. H. Gotlib (eds.), *Stress and mental health: Contemporary issues and prospects for the future* (151-177). New York: Plenum.
- Selman, R. L., Schultz, L. H., & Yeates, K. O. (1996). Interpersonal understanding and action: A developmental perspectives. In D. Cicchetti & S. L. Toth (eds.), *Rochester symposium on developmental psychopathology*, Vol. 3 (pp. 289-329), Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Selman, R. L., Schultz, L. N., Nakkula, M., Barr, D., Watts, C., & Richmond, J (1992). Friendship and fighting: A developmental approach to the study of risk and prevention of violence. *Development and Psychopathology*, 4, 529-558.
- Shield, R. (1992). The individual, consumption, cultures and the fate of community. R. Shield (ed.), *Life style shopping*, Routledge.
- Simon, T. R., Kipke, M. D., Ungel, J. B., & Montgomery, S. (1996). *Homeless youth in Hollywood: The lives left behind*. American Public Health Association annual meeting. New York.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. New York: Macmillan.
- Smart, R. G., Adlaf, E. M., Walsh, G. W., & Zdanowicz, Y. (1994). Similarities in drug use and depression among runaway students and street youths. *Canadian Journal of Public Health*, 85, 17-18.
- Spillane-Grieco, E. (1984). Characteristics of a helpful relationship: A study of empathetic understanding and positive regard between runaways and their parents. *Adolescence*, 19, 63-75.

- Sprinthall, N. A., & Collins, W. A. (1995). *Adolescent Psychology: A developmental view* (3rd.). New York: McGraw-Hill, Inc.
- Suler, John(2000), "Adolescents in Cyberspace", *Psychology of Cyberspace*.<http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/adoles.html>
- Sutherland, Edwin(1939). *Principles of Criminology*. Third Edition. Philadelphia: J. B. Lippincott.
- Sutherland, Edwin. & D. Cressey, (1974). *Criminology* 9th ed. Philadelphia: Lippincott.
- Tannenbaum, Frank,(1939). *Crime and Community*. New York: Columbia Univ. Press.
- Tapscott, Don,(1998) *Growing up Digital: the Rise of Net Generation*, McGraw-Hill
- Thomas, A., & Chess, S. (1984). Genesis and evaluation of behavioral: From infancy to early adult life. *American Journal of Psychiatry*, 141, 1-9.
- Unger, J. B., Kipke, M. D., Simon, T. R., Johnson, C. J., Montgomery, S. B., & Iverson, E. (1998). Stress, coping, and social suport among homeless youth. *Journal of Adolescent Research*, Vol. 13, No. 2, 134-157.
- Unger, J. B., Kipke, M. D., Simon, T. R., Montgomery, S. B., & Johnson, C. J. (1997). Homeless youths and young adults in Los Angeles: Prevalence of mental health problems and the relationship between mental health and substance abuse disorders. *American Journal of Community Psychology*, 25, 371-394.
- Wadsworth, M. (1979). *Roots of delinquency: Infancy, adolescence and*

- crime*. Oxford: Martin Robertson.
- Waldo, G. P., & Chiricos, T. G. (1972). Perceived penal sanctions and self-reported criminality: A neglected approach to deterrence research. *Social Problems*, 19, 522- 540.
- Walters, G. D. (1992). *Foundations of Criminal Science*. New York: Praeger Publisher.
- Weigel, D. J., Devereux, P., Leigh, G. K., Ballard-Reisch, D. (1998). A longitudinal study of adolescents' perceptions of support and stress: Stability and change. *Journal of Adolescent Research*, Vol. 13, No. 2, 158-177.
- Weiner, B. (1980). A cognitive attribution-emotion-action model of motivated behavior: An analysis of judgement of help-giving. *Journal of Personality and Social Psychology*, 39, 186-200.
- Weiss, G. (1983). Long-term outcome: Findings, concepts and practical implications. In M. Rutter (Ed.), *Developmental Neuropsychiatry*. New York: Guilford Press.
- West, D. J. (1973). *Who becomes delinquent?*. London: Heinemann Education.
- Wolfgang, Marvin, and Franco Ferracuti(1967). *The Subculture of Violence: Towards an Integrated Theory in Criminology*. Beverly Hills, California: Sage.
- Yoder, K. A., Hoyt, D. R., & Whitbeck, L. B. (1998). Suicidal behavior among homeless and runaway adolescents. *Journal of Youth and Adolescence*, Vol. 27, No. 6, 753-771.
- Young, Kimberly, O'Mara, James, & Buchanan, Jennifer, (2000) Cybersex and Infidelity Online: Implications for Evaluation and Treatment. <http://www.netaddition.com/article/articles.htm>

Young, Kimberly, S., (2000). "What Is Internet Addiction", Center for On-Line Addiction, <http://www.netaddiction.com/whatis.htm>

부 록

1. 연구자료: 언론보도를 통해 본 청소년문제
2. 워크숍자료: 인터넷문화-청소년참여와 사이버일탈

<연구자료>

언론보도를 통해 본 청소년문제**

2000년 1월

○ 10대 소녀와 폰팅윤락 11명 영장, 인권찾기 캠페인으로 학대받는 아이들, 원조교제때 무조건 구속, 나쁜 취침습관 청소년들에 우울증 초래, 경기지역 비행청소년급감, 미성년 매매춘 실태, 10대 매춘 어디까지 왔나, 사라지지않는 10대 매매춘, 떡파는 소녀 유혹하는 거리, 미아리전쟁 전국 확대, 떡파는 소녀들, 10대 소녀매춘 어디까지 왔나, 친구는 때리고 선생님은 방관, 미성년장 정기간행물 강매빈발, 10대 매매춘 뿌리뽑자, 고교생 휴대전화 사용 98% 부모몰래 가입, 청소년쉼터 김선옥 상담실장, 실업고생 절반 연졸로 취업, 청소년 넷중독 환자는다, 교도소 소년원 전문직업인 양성소로 탈바꿈, 소녀매춘, DDR 공해, 청소년 30% pc방서 음란물 접속, 미성년 매매춘과의 전쟁확산, 자살하는 사회, 청소년 매매춘 신상공개, 가출청소년 보호시설 대폭확충, 청소년문제 해결 안내서 무료배포, 청주지역 청소년 가장 큰 고민은 성문제, 인터넷 성인용품 쇼핑물 청소년이용 부추켜, 쫓겨난 소녀들 어디로 가나, 네티즌파워, 네티즌 문화 정립할때다, 아이들을 굶겨선 안된다. 결식아동실태, 윤락녀 사회복귀 도울 시설 태부족, 가출10대 돌아갈 곳이 없어요, 결식학생에 예산지원, 청소년 성보호법제정 축하회개최, 초중고생 해외유학 자유화 입법예고, 우리도 세끼 밥 먹을줄알아요, 1366-1377 결식어린이 신고센터

** 청소년문제에 관한 주요이슈의 흐름의 파악을 위하여, 관련된 이슈를 한국일보, 동아일보, 조선일보, 경향신문, 서울신문, 연합신문 등 일간지의 신문기사의 타이틀과 내용을 중심으로 1999년 1월부터 2000년 11월까지 연도별, 월별로 정리를 하였다. 제시된 이슈와 관련된 신문기사의 출처는 이슈명과 연도, 월별로 구분하여 인터넷(www.kinds.or.kr) 등을 통하여 검색이 가능하다. 따라서 여기서는 청소년문제에 관한 주요이슈 흐름의 파악을 중심으로 하였기에 제시하지 않았음을 밝혀둔다. 또한 월별로 기사의 양이 다른 것은 주요한 이슈를 중심으로 정리했기 때문이다.

무료급식, 유흥지역 미성년매춘 단속여파: 전화방 인터넷 원조교제 번져, 유학간 학생들 학업중단위기, 굶지말고 꿈 키우세요, 대화상대없어 청소년은 방황하죠(한국청년연합회의 12명 청년들이 펼치는 좋은 친구 만들기운동은 보호관찰을 받고 있는 청소년들과 1대1결연을 맺고 있다), 부모와대화(건강습관, 스트레스 해소에 기여), 청소년사이버경찰대 발족(서울 중랑서), 학칙에 따른 체벌 정당 현재 결정의미, 고3 흡연율급증, 10대는 지금 게임중, 체벌은 정당

2000년 2월

○ 초등학교 단체급식 밀도살 고기사용, 버릴 고기 먹이는 학교, 버릴 고기를 급식하다니, 청소년실업 정부가 나섰다, 현재의 체벌 정당 결정, 남북어깨동무 탈북 어린이 실태조사, PC통신이 청소년성의식 왜곡한다, 춘향던 여고생 노출연기 성논쟁, 보노위 청소년 성연기에 경고, 체벌 논란 또 도마위에, 술-담배 사는 청소년도 처벌, 유흥업소 출입 청소년도 제재, 사이버 토론방-학생체벌허용, 미성년 사이버매춘 본격감시, 이동전화업체 10대 전용상품경쟁-10대가 밥줄, 윤락업소 취업, 청소년 사회봉사 등 처벌검토, 교육적 체벌의 정당성은, 원조교제 전화방 단속법 유명무실, 범람하는 성, 무너지는 가정-탈선이혼이 탈선자녀만든다, 음주, 흡연 청소년 처벌 옳은가, 청소년유해 환경지도만든다, 죽음부른 폭력 생일파티, 조기유학-선진교육 체험기회, 학교붕괴 실태-대책연구, 학교떠난 불량서클 신흥조폭으로, 청소년탈선부추기는 PC방, 원조교제 첫실행, 최근 해킹사건과 인터넷 지하세계, 미성년자의 노출연기-당신의 생각은, 남녀공학 후 학교폭력줄었다. 성에 눈뜨는 아이들, 이유없는 청소년가출 있을 수 없다, 학교교육 필수가 아니라 선택이죠, 장애있다고 또 입학거부, 중고생 84% 공개적체벌경험, 철없는 중학생 바이러스 유포, 중학생 해커 누구인가, 청소년 사이버경찰대 났다, N세대 네티즌 웹캐스팅 접속 폭증, 저소득층 17.5% 빚내서 과외, 빚나간 사이버테러-검없는 10대, 해킹불안확산, 인

터넷에 빠질수록 인간은 고독해진다, 청소년 재소자가 대형 뮤지컬, 청소년도 돌연사 19개교 첫예방검진, 청소년범죄 60% 계획범행, 청소년돌연사 예방 대규모 스크린 검진 실시, 10대가 미성년자 유흥업소에 공급, 소년원생 1300명 교도소서 뮤지컬공연, 해킹 유혹하는 인터넷, 청소년 성매매 가해자에 초점 맞춰야, 인터넷시대의 그늘, 녹색연합 등 새만금 갯벌 지키기-미래세대소송 추진, 청소년59% 음란사이트 경험, 청소년 금연운동 점화, 가출청소년 취업알선 '청소년인력뱅크'운영, 청소년상담원 지침서출간-자녀가출예방, 강남유흥가 10대 매매춘 뿌리뽑는다, 체격은 쑥-체력은 뚝, PC·만화방 금연 지정하라, PC방 원조교제 온상 변질, 게임중독 예방이 최선, N세대 사이버테러 막으려면 가정서 범죄심각성 가르쳐야, 청소년들 용돈절반을 '통신료'에 탕진-고교생 38% 체납경험, 중1년생 76%가 충치, 히피·여피·이젠 웹나라 '웨피', N세대 꿈 마음껏 펼치세요

2000년 3월

○ 초중고생 100명 환경소송낸다, 미6세 초등학교 소년급우 총기살인 경악, 지구살리기 교육방법론 모색, 쫓대없는 유학정책, 조기유학 너도?, 등교거부 우리아이 혹시 우울증, 결식학생 16만여명 토·일도 점심, 고3들 끼인세대 자조, 여중생 점심식사 르포, 말이 앞선 결식아동 지원, 씨랜드 아빠의 분노-씨랜드참사에 다시분노한다, 초중고생 조기유학 열풍, 씨랜드 아빠의 분노-씨랜드참사에 다시분노한다, 씨랜드참사, 청소년76% 가출충동 경험, 조기유학열풍, 충격적 왕따 현장, 초등생 남초현상심화, 미 또 10대 총기난사, 우울증에 걸린 부천시내 중고생30-40%, pc방 81% 음란물이 무방비, 매춘행위로 입건된 10대 2명 동반자살, 매매춘 청소년 중퇴자 급증 학교생활 적응못한 학생급증, 교권추락-선생님들이 맞는다, 학생에게 폭행당한 교권, 10대 자녀들 씀씀이 아시나요, 죽음부른 원조교제, 10대 휴대전화 가입자 4명중 1명 요금체납, N세대 스타열병, 중고교 중퇴자 급증-학교떠나는 아이들 해마다 2만-3만명(한겨레,3/16), 매매춘 청소년 형

사치벌 안한다, 벤처휴학열풍-주요대학의 최근 휴학률은 심각하다, 사이버 세대의 충동범죄, 대화로 닫힌 마음열어야, 여중생 살해 중학생 최모군, 살인소년 누구의 책임인가, 과잉보호에 아이들 인권 무너진다, 10대 이유 없는 범행빈발-10대 소년의 화풀이 살인, 서울지역 청소년유해업소 단속, 장애학생 컴퓨터-인터넷 공간 만들어줘야, 미 학교들 정상·장애학생 어울리게 최대한 배려, 전세계 어린이 900만명 성폭력, 강제노동 명는다, N세대 사이버중후군 위험수위, 디지털시대 위기의 대학, 체벌은 필요하다, 중고생 절반 통일에 부정적, 디지털시대 신종 마약-게임중독증, 디지털 00학번 특징 가치관, 건전한 게임문화로 중독 예방, 1318세대 그들만의 문화-지역청소년문화의집, 조기유학, 결식아동 토일급식부도, 10대 음주흡연치료, 미성년자 부모 몰래 휴대폰 개통, 청소년 록 문화이벤트 성황, 원조교제, 1318세대 우리는 문화생산자이다

2000년 4월

○ N세대광장-테크노마트, 청소년상대 성범죄자 7월부터 이름 직장 공개, 중고생 통일의식 높아야, 청소년 30% 음란사이트접속, 흡연, 왕따, 청소년실업자, 1318세대 그들만의 문화, 늘어나는 청소년실업, 자녀 건강 증진, 당신자녀도 사이버성범죄 표적, 음주, 10대 성교육 공론화, 건전한 인터넷 이용 문화현장제정, 약물복용 청소년 형사처벌, 만19세 되는 1월1일부터 성인, 아동착취 고발 소년운동가에 첫 어린이 노벨상, 폭주족-무엇이 10대를 거리로 내몰았나, 10대 문화에 눈높이부터 맞추자, 충동살인 주원인은 소외감

2000년 5월

○ 서울 윤락여성 46%가 미성년, 초중고생 78.9% 학원서 과외수업, 중고생 84% '식사 불규칙', 현실범죄 부추긴 컴퓨터 게임-'리니지'과열 폭력·절도 극성 가상무기 뺏으려 범행, 무너진 가정이 부른 패륜, 학생 연

독서량 크게 줄어, 청소년 짓밟는 사이버 성폭력, 학교급식소 위생상태 0 점, 제자가 스승 고발 우울한 스승의 날, 책안읽는 청소년-고2·3 한권도 안읽는다 응답 12%, 윤락업소 청소년 35% 친구소개 취업

2000년 6월

○ 나 N세대-쇼핑과 성문화, 인터넷은 청소년 성희롱천국, 무서운 학교 교내폭력 해마다 증가, 가족공동체 위기-반인륜범죄 해마다 30%씩 증가, 과외망국론 시대 다시 오나, 늘어나는 반인륜-폐륜범죄 우리사회 어디로 가려는지. 초등1년생 폭력체벌로 각막파열

2000년 7월

○ 점심끓는 저소득층 자녀들, 원조교제후 돈 안줘 살인, 방학이 힘겨운 결식학생들, 교교생 인터넷 경매사기, 007식 원조교제, 사이버 협담 비관 중학생 자살, 악의꽃 원조교제, 원조교제 조장하는 사회, 원조교제 요지경, 변호사가 원조교제, 학부모가 수업중 여교사 폭행-부산 초등학교 아들왕따 앙심가진 학부모, 청소년 매매춘, 청소년 성보호법 첫 적용-원조교제 30대 영장, 학교붕괴, 초등생 불법유학 급증

2000년 8월

○ 잘못된 상업주의가 원조교제 불러, 학교주변 유해업소 판처, N세대 IQ높은데 성적은 하위권-학습장애아 급증, 등록금 못내는 학생 늘어-실제적인 가정경제사정은 나빠지고 있다, 청소년 기준연령 관련법마다 제각각, 여학생 흡연 9년새 2.5배 증가, 여학생 흡연늘고 연령층도 낮아져, 인터넷 사기 여교생 구속-인터넷 물품판매 속여 돈만 챙겨, 개도국 중학생 20%가 상습흡연자, 학교주변 유해업소 무더기허가 '말썽', 만삭의 원조교제 소녀, 원조교제 제2범죄 부른다-용돈벌이 옛말...상대남성 협박 돈갈취 친구 끌어들여 조직만든 '소녀포주'도 출산아이 유기... '돈안준다'살인까

자, 성인 인터넷방송 규제 대폭 강화, 결식아동들 방학빨리 끝났으며, 음성사서함을 통한 원조교제, 청소년들 사행심 부추긴다-인형뽑는 기계 무더기 적발

2000년 9월

○ 고교 성적 뺑뺑이 심각-물리평균 92점인 곳도, 학교환경위 허술한 운영-학교주변 러브호텔난립, 10대 아르바이트 임금착취 심하다, 고3 자녀 둔 학부모 2명중 1명 "과외비 월50만원 넘는다", 성적비판 중학생 이웃집 주부 살해, 망나니 중학생 70대 노인구타해 폭행치사, 초중고생 49% '법 지키면 손해', 수업료 못내는 중고생 100명당 8명꼴로 증가, 새 통일교육 시급, N세대 왕따 겁나 은어 쓴다

2000년 10월

○ 청소년 강력범죄 크게늘어, 청소년 82%가 '인터넷 음란물 경험', 비행 최초경험 대부분 중학교때, 다방 미성년자 불법고용 급증, 상습 원조교제 여학생 보호소에서 재교육추진, 청소년 일용직 불이익 많다, 과외지옥 신도시..차라리 이민이나 갔으면, 단속비웃는 원조교제 왜곡된 성문화가 범죄원인, 여중생을 감금상태에서 원조교제 강요한 10대 4명 영장, 학교급식 식중독 5년새 264배, 신도시 중학생들 새벽2시까지 자율학습지옥, 한국통신 학생에 이메일 가입강요, 사이버 폭력에 학교가 무너진다. 중고생 'No Cut'운동으로 두발규제 풀었다, 유흥업소 여종업원 절반 미성년, 원조교제자 인터넷공개, 영화 모방 주유소 턴 10대 4명 영장

2000년 11월

○ 부모소득 교육수준에 따라 정보화격차 심해, 강남 중학생들 '조기토폴'과열바람, 교권 붕괴시대의 교사상, 고액 논술과의 단속길 막혀, 성인 10명과 원조교제 여고 중퇴생 컷 입건, 중학생 여학생 흡연을 높아져, 두

발자유화 어른들 찬반의견, 남 고교생 3명중 1명 하루 5-10개비 흡연, 빼빼요금 체납, 중고생들에 무더기 신용불량 등록 예고, 고교생이 여교사 폭행, 고교생 남북 통일 별 관심없어, 길도는 아동학대 방지장치, 심화되는 교육 불평등, 교사 성추행 급증, 청소년 50만 '인터넷중독', 돈벌이 나서는 초등생들-광고전단 배포 배달 심부름...대부분 게임방값 마련위해 일부교실 학생25%이상 취업

1999년 1월

○ 무면허 10대 살인질주, 유해업소 밀집지역 7월부터 청소년통금지역(red zone)으로 지정, 초등생 107명 결식친구돕기 국토순례, 왕따 피해 학생-여중·초등생에 많아, 개도국 10대 출산율 7.3%, 화장실에서 출산한 영아살해 10대 입건, 통신사용료 체불로 청소년 마구잡이 신용불량낙인, 결식학생 급식비 성적순 지급, 결식아동, 중학동창 2년간 협박 폭행10대 구속, 때리거나 편애하는 선생님은 싫어요, 인천지역 중고생 비행·범죄 증가, 흠친 승용차로 여자유인 성폭행 고교생 영장, 전화방서 만난 여중생 성폭행 10대 3명 체포, 청소년컴퓨터통신중독 정신장애 유발, 아버지 상습 폭행한 10대 구속, 고교생이 또 교사신고, 수원 안영환 검사 폭력학생 구속않고 선도화제, 남편앞에서 주부 성폭행 패륜10대들, 수천만원대 빈집털이 10대 3명 검거, PC통신으로 흠친 컴퓨터 매매-10대 둘 영장, 손가락절단 아버지 집행유예, 인터넷 PC방 청소년방치 심야 음란행위 구제해야, 폰팅으로 만난 청소년 10명중 3명이 여관에, 중학생 4.8% 매일음주, 아동학대 동거부부 징역15년, 비행청소년문제 전문기구 출범- 한국소년보호협회: 국내 최초의 비행청소년문제 전문기구(543-6101), 여중생상대 원조교제 30대 구속, 초중고 4명중 1명 꼴 왕따, 중고교생 교내 음주 흡연 71%나 늘어, 청소년 첫 흡연 갈수록 연소화, 살벌한 가족세대-가정폭력 둘러싼 112신고 잇따라, 교사학생 왕따 인식 극과극, PC통신 이용 사기 고교생 2명 긴급체포, 늘어나는 청소년 술담배, 교단 화풀이 매질도 많다,

13-15세 초중학생 절도 총격, 집단따돌림, 청소년 10명중 4명 친구 왕따 시킨 적있다. 유네스코 인터넷 통한 어린이 성학대 경고, 학교폭력신고 전용전화, 왕따 청소년돕기 외톨이전화 개설, 컴퓨터 음란물에 자녀 병든다, 북한 꽃제비들 불법입국 절도로 연변서 붙잡혀, 꾸짖는 아버지 112신고했다 자신만 입건, 집단따돌림, 체벌, 음란사이트차단, 부모동의 없이 가입한 미성년자 이동전화 해약 불응업체 과징금, 아우성 사칭-음란전화 성행, 대전 충남 초중고 안전사고 급증, 성폭행하려다 살인한 10대 긴급체포

1999년 2월

○ 폰팅 통한 원조교제 4명 구속, 왕따, 미성년자 휴대폰 가입때 부모 인감증명 내야, 결식학생 선정에 거품, 실업을 이기자-헬싱키 청소년취업 교육 푸른작업장, pc게임방에 번지는 독버섯 폭력물에 청소년명든다, 성적 탄로 우려 중학생 목매 자살, 프랑스 청소년자살급증, 용돈마련 상습 강도 짓한 고교생 2명 영장, 여중고생과 원조교제 회사대표 등 4명 구속, 청소년인터넷게임 열병-스타크래프트 유해성 논란, 대낮 빈집털이 중학생 4명 구속, 열두살 소년이 다섯 살배기 살해, 고교생 낀 택시강도 셋 영장, 아버지 상대 강도짓 10대 검거, 전주 연쇄방화범 10대 영장-재미로 불냈어요, 영아 사체유기 10대 여 입건, 초중고생 체격만 향상 체력은 떨어져, 남자 동성애 다룬 만화 중고 여학생들에 인기, 가출노숙하다 귀가해 방황 이기고 포항공대 합격화제, 왕따 양심 여중동창생 폭행, 학생체벌권 입법화 추진, 사오정 놀림에 칼부림-고교생 1명 숨져, 아동학대 위험수위-민간단체, 고교생 아들 학원폭력 때문에 자살, 동아리활동·토론문화가 왕따 없앤다, 학교폭력으로 딸 사망 가해자 학교상대 손배소, 고3생이 경관총기 인질 살인극-경관2명 사망, 잔인한 고교생 부상 경관 확인사살, 원조교제 3명중 1명이 여중생 총격

1999년 3월

○ 체벌여학생 20% 후유증, 집단따돌림은 장난 아닌 범죄, 청소년 첫
가출 중2때 가장 많아, 돈 떨어지자 강도짓 가출중학생 들 영장, 10대 때
강도 6명 영장, 중고생 왕따 싫어서 흡연, 초등학교 주변 어린이 슬롯머신
활개, 고교생이 컴퓨터바이러스 유포, 자녀안심하고 학교보내기운동 재단
법인 발족키로, 왕따보험 인기몰이-초중고생 대상 정신적 피해까지, 성폭
력상담 45% 미성년자, 혼성반 편성 중학교 학교폭력 줄었다, 교내서 고교
생 수감체위 연행물의, 부산교육청 문제학생 선도위한 대안교실 개설, 낙
태비용 마련위해 강도짓 가출소녀 2명 영장, 고교생 낀 상습 강도 절도 5
명 영장, 가출청소년에게도 안식처가 필요하다, 초등생 상습 성폭행 50대
유도관장 영장, 원조교제 앞선 폰팅 업주 등 3명 영장, 소년범죄 호기심이
가장 큰 원인, 청소년소비가 피해 급증, 무서운 10대 대낮에 때강도 성폭
행, 급우 왕따시킨 고교생 3명 입건, 고교생이 후배에게 군고구마 장사시
키고 수익금 뜯어, 컴퓨터부품 상습절도 10대 둘 구속, 흡연사실 들통냈다
고 망췄던 급우폭행, 학교생활 부적응 상담 급증, 야한게임 즐기려고-중학
생들 일본어 열풍, 중퇴생 108명 학교품으로, 음란비디오 등 청소년 유해
물 적극단속, 초중고 결식학생 15명, 조PD 앨범 유해판정, 검찰 백서서 미
성년 성폭력피해자 실명거론, 여중생들 사창가에 팔려던 5명 영장, 왕따
중3생 자살기도, 중고생 1천명 중 2명 히로뽕 양성반응, 가출 청소년접대
부로 소개 10대 2명 영장, 원조교제 중3 임신·낙태수술 충격, 고교생 빈
집 침입-물건훔치고 두달간 155회 전화사용, 친자녀 상습폭행-주민들신고,
초등생 빈집털이-1700만원어치 훔쳐, 문제아와 의형제 맺어 선도나선 경
찰, 꾸중듣고 고교생 학교서 투신, 10대 소녀 집단성폭행 10대 5명 영장,
고3이 체벌반발-교사폭행, 문제학생 체벌않고 생활지도 주력, 학생에 매맞
는 교권, 원조교제, 왕따, 체벌, 집단괴롭힘 가해학생 선처는 부당-헌재,
고교3년생 모의고사 도중 나와 투신자살, 친딸 성폭행한 아버지 구속, 학
교는 못믿겠다-홈스쿨 확산, 따돌림 여고생들 집단자퇴후 술집접대부로

전략, 성북구 청소년실업자 사회진출 프로그램 운영, 고교생에 담배 판 2명 구속, 서울 결식학생 6개월사이 82%나 늘어, 부모동의 없는 미성년자 휴대폰 이용계약 취소가능, 게임방서 낯밤학생을 깨워라, 문제학생들 다 모여라-부산교육청 대안교실 개설

1999년 4월

○ 80대 할머니 상대 강도 고교생 4명 영장, 청소년약물남용 조기치료 프로그램 등, 여학생머리채잡고 체벌교사 폭력혐의로 입건, 호출접대부 절반이 가출 여학생, 체벌기준-각양각색, 선생님이 친구때려요-고3생이 112신고, 청소년 오후 6시-10시 음란사이트 접속집중, 자녀안심하고 학교 보내기 운동확산, 왜 우리아들 때렸나 교무실서 교사 뺨 때려, 여중생들이 폭력써를 결성후 후배 집단폭행, 왕따 보복 폭행, 체벌과 교권몰살, 청소년음란사이트 접속시간대 부모 퇴근직전 오후 6-10시 집중, 규율잡는다고 상습폭행 폭력서를 여중생 10명 입건, 왕따 학생가족-가해자 부모-학교상대 손해소 제기, 소비의 주역 청소년세대-돈가치-썸씹이 가르치자, 왕따 탓 정신질환 1억원 손해소송, 교내서 여학생 성폭행-중학생 2명 영장, 12세 소녀피어 '폰팅윤락' 4명 구속, 담배 핀 학생에게 독후감쓰기 어때요?, 중고콘돔으로 만든 장남감 '미끌이'대량유통, 중고생 18% 스타크래프트 중독증, 밤잇은 게임방은 청소년해방구, 무서운 10대 무서운 어른들, 폭력 아버지애 아들 주거지 접근금지 신청, 두달동안 16차례 절도 10대 2명 영장, pc는 거실에 되야 사이버음란물 예방, 결핵환자 고3수험생이 1학년의 두배, 술집서 행패부린 고교생 5명 영장, 제자가 스승고발-교권추락의 현장, 고3 여학생 성적비관 투신자살, 10대 숨통터준 KBS2 미니시리즈'학교', 중고생 토익-토플 열풍(대학입시 특별전형 겨냥해 너도나도, 강남일대 학원 특별반 편성 등 호황), 교사 체벌보험 나왔다, 체벌, 15세등급폐지-청소년 영화 관람폭 확대, 학생이 교사폭행 중상, 컴퓨터 관련 범죄 급증-음란·복제물 판매 가장 많아, 용감한 10대 흥기든 강도불잡아, 초중고교

생 대부분 외제가방 구입, 폰팅업자 335명, 일제검거-정부, 폰팅대책 발표, 경기도내 유흥가 7곳 청소년통금구역(red zone) 지정, 교사가 친구매렸다-112신고, 여고생 가정형편 어려워 치아교정 못하게 되자 자살, 미국고교 또 총기난사 참극-최소 25명사망, 미 고교 총기사건은 집단따돌림때문, 여중생이 환각상태에서 강도절도 행각, 여자친구 삼촌집에 음란전화 10대 영장, 왕따 추방위해 두레 활성화, 중고생 마약 등 약물남용실태검사 없앤다-일반약품 복용해도 양성반응으로 실태파악 도움안돼, 학생범죄 또 일어나도 대책없다, 중학생이 수업중 여교사 폭행, 타인 ID도용 PC통신 사기 중학생영장, 청년문제 공동세미나 개최, 충격적 학원폭력 남의 일 아니다, 10대 4명이 등하교생 위협- 집까지 따라가 강도, 미 고교총기난사사건 1년 전부터 계획, 미 교내 총기사건 인터넷이 주범?, 한국의 왕따-미국의 왕따, 여중 여고 불량써클 2개파 21명 적발, 5월9일부터 청소년노래방 출입허용, 정치문턱에 걸린 결식학생 돕기, 나홀로 집안의 결식아동, 캐나다 고교서도 총기난사로 2명 사상, 부탄가스 흡입중 폭발-10대 5명 화상

1999년 5월

○ 미국청소년 50만 우울증 치료제 복용, 끼니를 거르지 않을 권리-결식아동 올리는 당국자들: 국가가 우선적으로 할일, 가정이 흔들린다-나홀로 가정실태, 부탄가스 흡입 10대 질식사, 네 멋대로 해라 책 쓴 고교자퇴생 김현진, 쪼들린 IMF살림 애들이 거리로, 학교폭력 유흥비 조달 목적 많아-부산경찰청, 부산서 투신자살 2명 투신자살 기도, 학교폭력-광기의 위험사회 문제는 면역, 아동학대 현황과 과제 세미나, 가출청소년대책 연구발표회, 고교생 보도실장 첫 적발, 심야 비디오방 청소년 탈선숙박업소, 후배 상습폭행 고교 폭력서클 회원7명 구속, 한국이웃사랑회 집계-아동학대 작년 비해 65.2% 증가, 대응책 시급한 컴퓨터 음란물, 여학생 집단따돌림 심각, 우리나라 청소년흡연을 세계 최고-복지부, 우울증 10대-자살 확률 높아, 지난해 청소년 왕따 급증, 우리나라 고3 세계최고 골초, IMF

뒤 폭력서클 급증-조폭배출, 여학생도 과격 조직화, 청소년게임방 심야출입금지, 학원폭력 고교생 등 무더기 검거, 부산 도시락 본부-결식학생돕기 주간 설정 모금, 세계최고 청소년흡연을 충격, 밤에 크는 아이들-오토바이 폭주도 조폭 선배가입 유혹, 낮엔 철가방 밤엔 짱 뺄뽀기 뺄치기, 왕따 돌보기 인터넷 사이트 큰 호응, 부모 따돌림 관심가져야 조기발견-조치가 최상책, 학부모 75% 교육적 체벌찬성, 교내폭력·체벌사고 보상상품 인기, 영계산업 추방해야 청소년문제풀린다, 매맞는 근로청소년, 부모도 알아야 하는 청소년의 성-청소년흡연, 고교생3% 한달에 책1권도 안봐, 어린이 학대 심각, 풍요의 사회 배꼽은 아이들, 담배갑 청소년에 판매못한다-경고문 구 8월부터 부착, 미 고교 또 총기난사사건, 청소년 초등학교때 음주·흡연 시작, 고교생 70% 직장 때문에 진학, 가출10대소녀 2명이 앵벌이시키려 여아유괴, 매맞는 아이들 폭력부모걸 못떠난다, 교육현실 개탄 40대 중학교 교사자살, 술집 10대소녀 늘어만 간다, 유흥업소 담당경찰과 업주 유착이 10대 소녀고용 양산, 학생체벌했다 학부모가 교사고소, 청소년 폭력 조직원9명 긴급체포, 고교생 흡연을 세계 최고-일선학교선 나몰라랄, 중고생 44% 자살충동 올산 중고생 3백27명 설문, 어른들의 죄가 크다, PC통신 청소년 채팅방에 성인대화방 극성, 폭행 갈취 혼숙 중고생 일진회원 71명 적발, 까불면 벌점이다-체벌금지 뒤 중고교 벌점제 확산

1999년 6월

○ 충북 제천 청소년보호통행금지 구역지정, 여고생 아파트서 투신자살-경기 수원, 급식지원의 그늘-점심시간에 숨고 싶은 아이들, 어이없는 스포츠왕따-줄넘기도 개인과의 기현상, 가출청소년 유인 윤락행위 시킨 2명 구속, 여중-여대생 식습관 실태 문제점과 다이어트, 여중생이 초등생에 폰팅윤락 알선, 폭행-청소년음주 꾸짖자 폭행후 생매장한 20대 둘 영장, PCS폰으로 왕따 고민해결하세요, 중고교 환경교육의 산파, 서울 종로 사행성오락실 르뽀-명목은 경품 실체는 현금거래 업소마다 도박성 오락 버

것이: 청소년들에게도 무방비 경찰 뚜렷한 단속근거없다 편법 탈법영업 못 본체, 텔런트 민육-미성년고용 퇴폐주점 운영, 미성년자와 성행위맨 이름 공개, 새옷사주지 않는다고 고교생 자살, 경북경찰서 가출청소년 여자가 3배 많다, 미성년자 매매춘, 취재수첩 문제아 아닌 소외된 존재-청소년대책은 대화, 범죄피의자-가출청소년찾기 인터넷채팅 해결사등장, 초등교 1년생 9% 정신과적문제가져, 중고교생 여학생 흡연율-남학생보다 3배 빠르게 증가, 무서운 폭력여중생-더 무서운 X관계: 후견인 자처 돈 물품뜯고 졸업후에도 끈질긴 동행, 여중고생 흡연율, 구둣발 체벌교사 처벌-학부모 고소, 정신-신체장애 학생들이 교사의 폭행에 등교거부, 부유층 자녀 6개월간 절도행각, 학생체벌 교사에 항소심서도 유죄, 탈선 온상 PC게임방 101곳 적발, 고교생이 체벌교사 경찰에 신고, 고교생이 도박자금 마련위해 택시강도, 여중생 폭력조직 17명 검거, 만19세 남 44.7% 비정상 체중-98정병신체검사 통계 대도시출신이 더 뚱뚱, 실업교 교육이 무너지고 있다, 성적비관재수생 어머니앞에서 투신자살, 설문조사로 학교폭력사범 9명 검거, 실직가정 초중고생 자녀 파랑새봉사단 발족, 초중고 과외비-일본의 3-4배수준, 청소년들 윤락가·비디오방 못간다, 상위 20%만 쫓아와라: 자포자기 열등생 대안교육빈약, 초등생 떠든다고 교사가 밧줄로 묶어, 충남 교육청 왕따막기위해 또래중재인 제도 도입, 교사가 초등생에 지문강요-잃어버린 지갑도둑 잡겠다, 왕따 경험 우울증 대학생 분신자살, 선배에 폭행당한 중학생 강에 투신 숨져, 흡연에 음란물까지-PC방 연령제한 필요, 18세 대학생 음주허용찬반 팽팽-청소년보호위, 경기도 화성 씨랜드청소년수련원 화재 사망자 23명으로 늘어-30일 오전1시30분 발생

1999년 7월

○ 학교안전사고 하루 평균 39.5건꼴, 중학생 10명중 4명 음주경험있다, 경남 중고교생 중도탈락자 줄어, 전국 수련원 안전사고지대, 수련회 초등생 집단설사, 씨랜드 어린이킴프 참가-악몽의 캠프 휴유증 심각, 청소년

년유해광고 전면금지, 제2의 씨랜드참사 막으려면, 구청 청소년캠프 행사 취소 줄이어, 경기도 수원원 72% 안전에 이상, 고교생 부모 차별대우 비판자살, 북-중 국경 꽃제비들, 중국단속강화이후-탈북소년 꽃제비, 대구 왕따 여중생 투신 의식 불명, 10대 인터넷 모방범죄 충격, 부끄러운 어린이 인재 공화국, 고교생 교내 흉기 살인극 하급생과 시비끝 가슴찢러, 충북 올해 학교폭력 피해자 2천7백여명, 소년사건 처리에 청소년문제 전문가 참여, 훈계교사 폭행한 10대 영장, 청소년도 '중풍 안전지대'아니다, 중 고교생 15% 학교폭력 경험, 충북 중고생 6백46명 중도탈락, 겁없는 고교생 보도방 재영업 영장, 타학교 학생 집단폭행한 여중생 6명 입건, 경남교육청 가정폭력 피해 학생 전입학 완화, 자녀 폭력성 부모에도 책임, 부모 승낙 받았어도 미성년에 술팔면 불법, 10대 절도피의자 2명 투신자살, 고교생 10명중 4명이 담배핀다-대구시 조사결과, 사회편견이 청소년비행 재발 불러-소년원학교 교봉중실업고 박성길교장, 청소년범죄 대응 각국의 사례-프랑스 수용처분보다 공익봉사 우선, 유니세프-어린이 위험도 남한 5: 북한 50, 청소년비행 신중하게 접근을-절도현장 검증 10대 둘 아파트14층에서 투신자살, 청소년문제 체험사례-김형보 십대들의 쪽지 발행인, 전국 결식아동 얼마나 되나, 아이들이 위험하다-학교건물 낡아, 고교생들이 PC통신으로 사귀어 여중생 집단 성폭행, 초중고생 36.5% 왕따시켜봤다, 청소년탈선 최선의 길은 예방과 선도, 청소년비행실태, 청소년비행 법적 절차, 청년실업 급증, 청년실업, 방학 아르바이트 바늘구멍처럼 어려워지자-대학생들이 용돈과 학비를 벌기위해 탈선: 불·탈법을 가리지 않고 돈벌이에 나서고 있다

1999년 8월

○ 원생 상습폭행 3명 영장, 신뢰와 관심이 자녀가출 막아, 파주시 윤락가 레드존 24시간 청소년출입금지, 어린이 천식환자 크게 늘어-초중생 14.5%가 앓아, 아동학대, 신림5동 여관촌 레드존 지정 청소년24시간 통행

금지, 매매춘-티켓아줌마서 원조교제까지, PC방은 청소년비행온상, 왕따 자살 여중생 아버지 소송제기방침, 가출청소년 불법고용-교회여성감시단 발대-성인들의 그릇된 접대문화와 향락문화로 청소년들이 희생물, 고교생 칼습습취 권장량의 64-66%, 청소년음주문화 정화 캠페인, 서울시내 고교 20% 급식위생 엉망, 능숙시험 부담 고교생 투신자살, 가정갈등으로 인한 청소년문제 기술습득으로 해결어려워, 선생님이랑 가출해보세요-경기도 안양 청소년수련관 이색체험여행 100여명 몰려, 경찰관이 비행청소년 선도 앞장, 청소년탈선 온상 피서지, 육설 폭력 묘사 팝음악 홍수, 무너만 레드존-청소년출입해도 단속할 방법없다, 결식학생 조사방법 개선돼야, 위기의 10대-엄마들도 되롭다, 천호동 텍사스촌 '청소년통행금지구역'지정, 식중독 환자 74%가 청소년-학교급식 위생비상, 중고생 상당수 초등학교 때 흡연시작, 숫자고 본 신세대-10명중 8명 법지키고 살면 손해, 결식학생 식사지원 형식적, 미 10대 열명중 한명꼴로 마약복용, 남자친구 살해 여학생 사회봉사명령, 중고생 수십명 강제로 일시켜, 레드존 제도 지방자치단체들로부터 외면, 원조교제 30대 장소제공 호텔주인 사법처리, 동거녀 엽기적 폭행(살인미수) 10대 영장, 여중생 대상으로한 성폭력 대처 캠프, 고교생 용돈거절 어머니 폭행, 고등학생 칼습 습취 권장량 미달, 울산 초중고 남녀성비 불균형 심각, 컴퓨터게임 몰두 피해학생 급증, 경찰도 허내두른 10대 강도행각, 10대 폭주족 죽음의 질주-만취과속 2명사망, 굶어죽는 지구촌 아이들, 유엔안보리 미성년자 징병비난, 청소년 금지지역 지정 유명무실, 미 청소년실업률 10.1% 30년이래 최저, 교실붕괴 뒤엔 가족붕괴, 손발안맞는 청소년보호, 모범생 우발적 교내폭력 담임교사에 문책못한다, 어릴적 외톨이 평생 왕따될 수도, 검찰 동대문 패션타운 청소년안전지대 선포, 폭주족 왜 못막나, 아동학대 위험수위 넘었다

1999년 9월

○ 범죄 시한폭탄 광란의 질주, 고1년생이 스캐너이용 위폐제작 유통

시켜, 거리의 무법자 폭주족-옥구분출 놀이공간 제공을, 고1년생 70% 학교수업 무관심, 아동 급식시설 위생상태 엉망, 아동학대 10년이하 징역, 고교생 43% 월1회 이상 음주, 레드존 말뿐인 단속, 전국 청소년 통행금지 구역, 레드존지정 엉터리 많다, 놀이공간만들어야 탈선방지, 막 나가는 소녀산업, 겁없는 10대들 FBI 해킹, pc방은 흡연방, 원조교제 첫 실행 선고, 아동학대 예방부모교육, 체벌이여 안녕, 일부잡지 청소년허영 부추겨, 원조교제, 청소년흡연을 세계1위, 거리서 방황하는 아이들-국민일보 IMI세대 청소년문화시리즈, 청소년 금지구역관리 제대로, 소녀산업, 여중생들 왕따 야단친 학부모 폭행, 컴퓨터 음란물 접촉 우리아이 안심말라, 미혼모 2명중 1명은 10대, 서울시 레드존 전면 재정비, 위기의 가정-무너져선 안될 삶의 터전, 여중생 뺨때린 교사 입건, 폭주족 교통방해죄 적용-최고 징역10년, 원색적인 성교육시켰다-학부모 교사처벌 요구, 자퇴생-문제아 사회적 편견 깨야, 컴퓨터음란물 제대로 알고 계십니까?, 청소년폭력 위험수위 넘었다, 성희롱 선생님-감싸는 교단, 조폭 뺨치는 학교폭력, 문제아른이 문제아 낳은 사회 고발, 고교생이 핫김에 여교사 폭행, 이질-학교급식 후 100배 급증, 10대 폭주족에 형법 첫 적용, 부산 교사폭행한 고교생 구속, 교사 학생 학부모 불신 심각, 10대들의 교주 HOT, 방황하는 오빠부대, N세대의 특징-영똥한 편가르기, 청소년문제 해법을 찾아서-해외탐방, 어느 여고생의 죽음-한국의 오빠부대, 폭력써클 가입강요-후배때려 숨지게해, HOT열성팬 여고생 자살, 초중학생 돈빼앗고 성폭행한 10대 영장, 죽음부른 학교폭력 누구책임, 학교주변 시설중 비디오방 가장 유해, 캠퍼스 음주문화, 교실붕괴, 10대를 보는 어른들의 짹짹이 눈, 춤뿔쳐서-똥똥해서-청소년 우울증환자 급증, 전교1등 여고생 입시불안 자살, 15세 이하 성폭행 피해자 18%, 울산지역 학교 왕따 급증, 근시학생 비율 큰폭 증가, 여중생 폭력 남학생 뺨친다

1999년 10월

○ 사회정신건강연구소-중고교생 14.6% 자살기도, 붕괴위험 교실서 목숨건 수업, 성희롱교사 복직, 죽음을 키우는 문화-HOT 광팬 태러 및 자살감행, 10대들 HOT 열광 열린 맘으로 보길, 10대 취향 일변도 프로그램 소녀팬 극성 부추긴다, 학부모 80% 자녀의 스타관심 팬찮아, 15세 이상 관람가 부활방침, 붕괴위험 교실 수업, 어린영혼 짓밟은 왕따, 아동학대 갈수록 늘어나, 노래방 PC방 등 음주 흡연 무단출입 등 청소년탈선 사각지대, 경직된 입시가 부른 자퇴비극, 교육현장 남녀차별 여전, 청소년 마약범죄 확산 '위험수위', 청소년 51% 집단따돌림 공포에 시달려, 중학생 24% 사회혼란 우려 통일 안됐으면, 학교 저질급식 이유가 있었군, 가정불화 비판 10대 자매 투신자살, 초등교 여자짜궁 없어요, 미성년 윤락알선 첫실형, 성차별선생님 정말 싫어, 청소년중 5.2%는 우울심각, 고3 파행수업, 한국청소년상담원-청소년의 우울연구발표회, 1318마당 쏟아지는 청소년가수 상업주의 소모품같아, 술담배 19세 미만에 판매금지 표기, 절도혐의 받던 중3생 투신자살, 미 청소년 광란의 질주 다단계 면허로 막는다, 집단따돌림 여중생 학교서 전학권유 물의, 무너지는 10대 성윤리, 청소년 우울실태 조사, 성추행 교사 첫중징계 의결, 오락실은 10대들의 카지노, 제발 그만 왕따-어른잘못 더 크다, 여고생 6.8% 매니큐어 등 화장, 우려되는 성풍조 원조교제, 여중고생 중도탈락자 많아, 체벌 청각장애인학생 투신자살, 학교돈 털렸다고 학생가방 뒤지다니, 나는 성문화 기는 성교육, 교실붕괴 대책은 없나, 꽃이 되고픈 10대들-요즘 광고화면은 온통 10대 소녀들차지, 아동학대 예방 홍보비디오 제작, 교실붕괴는 학교 가정 모두의 책임

1999년 11월

○ 10대들의 해방구서 폐죽음- 인현동 동인천역 앞의 라이브II호프는 10대만의 아지트 10월30일 오후, 인현동은 가출청소년들의 비상구, 학

생 꾸짖자 학부모가 여교사 폭행, 10대 음주, 꾸짖지 못하는 어른들, 청소년문제 인터넷두드리세요-사이버 공간에서 청소년문제를 상담하고 관련자료를 찾아볼 수 있는 전문사이트 등장 한국청소년상담원은 청소년상담종합정보망인 유코넷을 개통한다, 학생유혹 돈벌이 세태, 어른들의 죄, 법이 없었다-어른도 없었다, 위기의 학교-위기의 학생, 청소년출입업소 비상구가 없다, 청소년해방구라니, 인천호프집 화재참사, 중고생에 술권하는 사회, 무책임한 어른들 탓입니다, 호프집, 소주방, 카페 청소년 출입금지 추진, 어른따라하기 놀이문화 바뀌어야-청소년음주, 10대 거리-술집 점령, 구천떠도는 어린 녀들, 방황하는 10대, 불법의 불길속에 쓰러진 아이들, 참을성 결핍증 청소년는다, 빈약한 문화공간 상흔 유혹만가득, 내신불리자퇴 일반고로 번져, 청소년에 술-담배파는 업주 모두 구속, 희망이 없는 나라, 희망이 없는 나라, 상업주의 그물에 갇힌 N세대, 청소년보호구역 있으나 마나, 학원폭력-성폭력 추방 시민대토론회, 왕따, 집단따돌림에 정신분열증세 울산 여중생일기, 착취 시달리는 밤거리 아이들-떠도는 가출청소년 수십만명 허드렛일시키고 윤락강요 유흥업주 입금도 제대로 안줘, 청소년통금지역, 병든 어른문화 빨리 바꾸세요, 가출청소년대책 시급하다, 부실한 안전교육, 청소년통금구역(레드존) 무너진다, 청소년통금지역 지자체서 무더기 해제, 레드존 풀지말아야, 레드존 확대 촉구, N세대 파멸시키는 인터넷 도박, 거꾸로 가는 레드존-기성세대들이 청소년을 돈벌이 대상으로 삼아 유해환경에 끌어들이고 있음, 가혹한 학생처벌, 인천화재참사 인턴 15개 고교 공동성명서 발표, 사이버음란물, 학교붕괴는 교육개혁 신호탄, 어른들이 없다, 세계 아동청소년2억5000만명 강제노역-국제사면위원회가 11월15일 세계아동청소년인권보고서에서 발표, 레드존 그린존 아워존-red zone /green zone /our zone, 중고교 중도탈락자 감소, 미성년자에 술판업주 인천참사 후 첫 적발, 15살의 원조교제 충격, 수능비판 자살있따라, 누가 학교를 붕괴시키고 있는가, 중딩고딩을 몰라도 너무 모른다-청소년문제는 단속과 처벌에 의지하기보다는 오히려 문화적으로 우회해서 풀

어나가는 수밖에 없다, 인천참사 학생들 퇴학처분 물의-인천 시내 일부 교가 호프집 화재참사로 숨진 학생들을 퇴학처리하자 유족들이 항의, 화재 참사로 숨진 학생 학적변동 용어놓고 곤욕, 소외 청소년에 공공부조제도 도입해야, 탈북 청소년 5만여명 중국서 성추행 굶주림, 유엔어린이권리협약 102주년, 청소년 독서협오증 위험수위-스타크래프트와 슬램덩크가 훨씬 좋아요 책? 왜읽어요?: 책권도 읽은적 없다 26%-중고생 211명 대상 최근한달 기준조사, 담배피는 청소년 금연학교 오세요, 교실붕괴, 남자중학생 흡연을 급증, 아버지 관심받고 자란 아들 자신감있고 마약에 손 안댄다, 간근 10대-영화처럼 주유소습격해봤다, 청소년 마음껏놀게 블루존 만들어주자, 청소년 독서협오증 위험수위, 서울시 청소년보호대책 의미와 전망, 과열교육 무너지는 학교, 음대교수 입시부정 품앗이, 포켓몬이 뭐길래-초등생들 스티커수집 열풍 폐해심각, 학교붕괴의 뿌리, 아동학대와 사회안전망 구축, 청소년의 성과 성문화, 입시부정 근절대책없나, 청소년 휴대폰호출기 없으면 왕따, 네티즌모임 왕따 탈출, 선생님이 손바닥때렸어요-초등생들 파출소 신고, 심야 PC방 청소년북적 불법영업 단속, 10대 성고민해결 인터넷홈페이지, 인천호프집 화재-술값받으려 출입문막았다, 청소년 유해업소 시민감시방, 잇따라 터진 교수심사 부정, 학교교육 정화구역 유해업소 영업여전, 입시부정과 예술대, 청소년 소비 환경의식 미흡, 학교-목욕탕도 흡연실 설치해야

1999년 12월

○ 전공뒀던 아동바동 영어공부 국내대학 현실서 벗어나, 조기유학 허용 찬반시각, 우수 10대 해외로 샌다, 내년 조기유학 전면자유화, N세대 사이버 공간이 생활의 주무대, 입시부정과 예술대, 청소년 소비 환경의식 미흡, 인천화재참사 한달 청소년 술판매 여전, 청소년문제 해법을 찾아서 해외탐방-대만, 추적60분 무너지는 교실원인과 대안은, 초중고생 유학자유화, 부모의 잘못된 행동이 청소년문제행동 초래, 청소년겨냥 사이버영업 큰 인기, N세대 시선을 잡아라 춤바람 난 CF-N세대용 광고, 고액과외,

학생 담뱃불에 교실 불: 교내 흡연심각 수업시간에 학생들이 피다버린 담배 궂초로 빈교실이 불타는 충격적인 사건발생 특히 여학생과 농촌지역 학생들의 흡연이 갈수록 증가, 고교1년생-교사 사과요구 수업거부: 고교1년 한학기 학생들이 교사1명이 평소 모욕적인 언행을 했다고 공개사과요구하며 수업거부, 저소득층 여전히 IMF 결식학생 되려 늘었다, N세대를 위한 만화잡지-‘센 Xen’ ‘코믹엔진 Comic N zine’, 청소년유해업소 단속 실속없다, 조기유학 붐, 청소년통일의식 높여야-낮은 통일의식 구조는 이들이 앞으로 통일을 담당할 후계세대라는 점에서 문제의 심각성을 인식, 개점휴업 고3교실 해마다 반복, N세대들 PC방 없인 못살아, 중고생 10% 인터넷 중독, 자녀안심하고 학교보내기운동 참여-가수 유승준 등 연예인 17명, 청소년절반이상 네티즌, 청소년에 술판매 삼진아웃제, 보통 여중생이 접대부된 이유, 밥끓는 아이들 15만명, 청소년신문고 클릭하세요, 새로운 청소년문화를 생각한다, 청소년대상 범죄와 근절-사설, PC게임 청소년 주류문화로 급성장, 청소년과 문화산업 세미나-국제경쟁력 갖춘 게임시장 전략적 지원필요, 실업고-무더기미달, 포켓몬 게임 관련 폭력급증, 병든아이 치료안해주면 보호자처벌, 술취한 10대 주말난동, 충격의 원조교제-초등학생 중학생자매까지 위험수위 넘어선 원조교제, 학생들 집단체벌 말썽, 노원구 굶는 학생위한 겨울방학교실 열어, 아동최대의 적 ‘에이즈 분쟁’-에이즈의 확산과 지역분쟁이 21세기에다 전세계 어린이들을 위협하는 괴물로 지목, 청소년 64% 사이버문화즐긴다, 휴대폰에 용돈 다써요 청소년 통신료 몸살, 교실붕괴와 인간방목장, 벼랑 끝 실업계고교-3년째 무더기미달 당국선 나몰라라, 비행청소년 인술 청와대 전학 여성정보문화 연구소 장하경 소장, 위기에 처한 아동 여성 대변할 터, 대학마저 붕괴되는가, 동대문 청소년금연교실, 조폭 10대, 일본 청소년자살 12년만에 최고, 미성년자 부모동의안한 휴대전화 해지땀 요금 전액돌려줘야, 실업계 고교살려야 한다, 왜 탈학교 운동인가-정관영 수원청소년쉼터포레사랑 소장, 아이들문제는 아이들손으로-‘정의로운 사회를 위한 교육운동협의회’는 청소년들 스스로 문제점을 발견하고 실천을 통해 바로잡기 위해 사회참여 체험 학습운동을 펼치고 있다, 폭력미화 청소년 탈선조장, 청소년상대 불법업소 95곳 적발, 여성과 10대만 북적대는 반쪽문화-세종문화회관 등 문화시장

에 여성과 청소년들에 의해 유지되고 있으며 성인남성들은 어디갔는가, 소외받는 청소년문제점-토론연구통해 대안제시, 10대매춘, 배고픈 겨울방학 밥굶는 2000년대, 청소년 끼·까·짱 댄스파티, 인터넷 음란물의 바다, 아동학대 사례 집중분석-예방책모색, 청소년법 쌍벌규정을, 따뜻한 인간관계가 청소년비행 방지, 서울 중고생 20% '첫 음주 초등생때', 테크노 문화 열풍-무엇이 그들을 밤새도록 흔들게 하는가, 번지는 채팅 원조교제, 폭주족실태 설문조사/음주운전 경험58%, 단절세대 사랑으로 접속, 채팅-사서함으로 10대 유혹산 어른들, 원조교제, 인터넷 매매춘, 아동매춘 근절하려면, 특급호텔서 버젓이 여고생 윤락, 손쉬운 돈벌이 10대까지 가세-인터넷 사기 판친다, 10대 매춘 항소심서 법정구속, 10대 흡연을 세계최고 불명예, 인성을 파괴하는 원조교제, 미성년 매춘 신원공개, 10대 접대부 고용 윤락알선 급증, 나아지지 않는 인권상황, 비행청소년 주의력결핍많다, 원조교제와 인권, 엘빈토플러-21세기는 도덕위기의 시대, 교실붕괴, 조기유학, 유흥업소 활개

<워크숍자료>

인터넷문화: 청소년참여와 사이버일탈

일시: 2000. 7. 26(수) 14:00 - 18:00

장소: 세종문화회관 소회의실

한국청소년개발원

■ 순 서 ■

13:50-14:00

등록 및 개회식

◆ 인사말

최충옥(한국청소년개발원 원장, 경기대 교수)

14:00-15:00

주 제 발 표(Ⅰ)

사 회 최윤진(중앙대학교 청소년학과 교수)

◆ 발 표 1

인터넷문화와 청소년발달

황상민(연세대 심리학과 교수)

◆ 발 표 2

정보사회와 청소년 자아정체성

김옥순(한국청소년문화연구소 실장)

15:00-15:30

초 청 토 론(Ⅰ)

서영창(등대 청소년상담연구원)

한상철(경산대 청소년지도학과 교수)

이용교(광주대 사회복지학과 교수)

15:30-15:40

휴 식

15:40-16:40

주 제 발 표(Ⅱ)

사 회 함병수(한국청소년개발원 연구실장)

◆ 발 표 3

청소년의 인터넷활용과 유해정보

안동근(순천향대학교 신문방송학과 교수)

◆ 발 표 4

N세대의 컴퓨터몰입과 사이버일탈

천정웅(한국청소년개발원 연구위원)

16:40-17:10

초 청 토 론(Ⅱ)

유승호(문화정책개발원 책임연구원)

최승훈(정보통신윤리위원회 조사연구팀)

민수홍(천안대 사회복지학부 교수)

17:10-17:30

종 합 토 론

정해준(성공회대학원 신학과) 박준표(한국외대 1학년, 사이버유스)

인터넷 문화와 청소년 발달 : -사고와 행동 양식의 변화를 중심으로-

황상민(연세대 심리학과 교수)

1. 서론: 사이버 공간의 이야기

분당에 사는 고교 1년생 C군은 중학시절 내내 우등생으로 선생님들의 총애(?)를 받은 모범생. 그러나 요즘 들어 PC방에서 스타크래프트를 배운 후 매일같이 PC방을 찾을 정도로 빠져들었다. 처음에는 부모님을 졸라 CD를 구입해 집에서 컴퓨터로 했지만 한번 PC방에 가 본 이후로는 매일같이 밖으로 나갈 궁리뿐이다. 처음에는 집에서 책이나 읽던 아들이 친구들을 사귀다며 좋아하던 어머니도 최근 눈치를 했는지 눈길도 영 굵지 않다. 그나마 주초에 용돈을 받으면 친구들과 게임을 즐길 수 있지만 주말에 용돈이 궁해지면 자기 신세가 더할 나위 없이 처량해 보이기까지 한다고, 너무 너무 재미있어요. 그동안 해본 게임이라고는 집에서 컴퓨터로 한번씩 해보는 것뿐이었는데 PC방에 가면 친구들도 사귀고 좋아요. 친구들도 모두 스타를 좋아하죠. 서로 편짜서 게임도 하고 어떨 때는 다른 지방에 있는 모르는 사람하고도 해보고....”(김일곤 기자, 월간중앙, 신세대 따라잡기: 21세기 첨단산업의 키워드 어른들은 모르는 게임의 세계, 제 283호 1999.6.)

컴퓨터 게임공간에서 무기와 갑옷을 도둑맞았다는 신고가 접수되자 흥권 10대를 경찰이 「통신상 절도」 혐의로 불구속 입건했다. 서울 강남경찰서는 22일 남의 컴퓨터 게임을 대신해주면서 전리품을 자기 컴퓨터 계정에 몰래 옮겨놓은 송모군(19)에 대해 「통신상 절도」 혐의를 적용했다. 송군은 지난 7월말 PC방에서 만난 안모씨(36)의 「리니지」 게임을 대신해주면서 기사의 갑옷과 칼 등 전리품을 챙기게 되자 이를 자신이 소유한 게임의 주인공 앞으로 옮긴 혐의다. 송군이 이동시킨 사이버 공간의 가상 물건들은 실제 게임이용자들 사이에 거래될 때 15만원 상당에 해당하는 것으로 알려졌다. 경찰은 「게임상 얻은 전리품을 이용자들이끼리 매매하는 경우가 있어 일단 불구속입건했다」며 「형사 생활 30여년 만에 이런 일은 처음」이라고 말했다(이진구 기자, sys1201@kyunghyang.com, 경향신문, 1999/10/22).

요즘 아이들에게 미래의 꿈이 무엇이나고 묻는다면, 서슴없이 벤처를 해서 돈을 많이 버는 것이라고 한다. 사이버 공간이 새로운 '엘도라도'가 되면서, 청소년들이 만드는데 새로운 삶의 방식은 더욱 뚜렷하게 나타나고 있다. 골목마다 들어서 PC방이라는 공간이 아이들의 놀이터가 되고, 밤마다 '스타'를 하면서 전쟁을 경험하는 아이들은 라디오나 TV를 통해 세상을 배웠던 어린 시절의 우리의 모습과는 분명 다르다. 가상의 공간에서 벌어지는 게임을 위해 무기를 사기도 하고, 심지어 게임 속의 보물을 훔쳤다고 현실의 경찰에 신고를 하는 아이들의 모습은 우리가 알고 있는 발달심리 교과서의 아이들은 아닌 것 같다.

특정 사회의 경험과 개인의 발달과정을 연결시키는 것은 그리 새로운 일이 아니

다. 사회화 과정이란 사회 구성원으로 되어 가는 과정이며 이것은 한 개인의 특성이 사회적 성격을 획득하는 과정이기도 하다. 즉, 한 개인이 출생한 이후부터 자신이 살고 있는 사회의 규범과 문화를 받아들이면서 그 사회에 적응하는 과정임과 동시에 개인적 특성이 사회적 특성이 통합되어 가는 과정이기도 하다(황상민, 1999). 정보화 사회로 전이되는 우리 사회의 급격한 변화는 기성세대와 새롭게 등장하는 세대 간의 사회화 과정의 일반적 법칙마저도 혼란스럽게 하였다.

네트워크와 이동통신을 통한 교류 양식 속에서 아이들은 PC방이라는 새로운 공간에서 온라인 게임을 통해 자신만의 새로운 사회를 경험하고 있다. pc 통신, 인터넷 등이 만드는 사이버 공간은 청소년의 새로운 생활 공간이 되기도 하지만, 또한 우리 사회에서 일어나는 새로운 사고 패러다임의 변화를 보여주는 것이기도 하다. 산업화 사회 속에서 살아온 기성세대(부모, 교사, 그리고 공권력 지배집단)와 일명 N라고 지칭되는 새로운 세대와의 서로 다른 사고와 행동 양식의 차이를 의미한다. 물론, 부모 세대는 청소년 세대의 모습을 긍정적으로만 보지 않는다. 현재의 청소년 세대는 컴퓨터나 전자게임과 같은 기계와 하는 활동에 더 관심을 기울이지만, 국가나 집단 또는 공동체적인 삶의 문제나 미래에 대해 고민하지 않는 것처럼 보인다고 지적한다. 이들의 행동 양식은 기성세대의 눈으로는 거의 이해 불가능 한 것처럼 그려진다.

외출했다 돌아오면 PC부터 켜고 전자우편이 왔나부터 확인한다. 물론, 휴대폰으로 걸어가면서 이야기하는 것은 당연하고, 문자 메시지를 주고 받기까지 한다. 개성화, 감각화. 그리고 강한 자기 표현의 욕구로 명명되는 이들 청소년 세대들은 왕성한 구매욕과 소비욕으로 자신의 삶의 양식을 만든다고 한다. 왕성한 이들의 상업적 문화활동 그리고 유행의 추종은 집단적 소비 형태의 맹목적 추종처럼 보인다. 이전에 기성세대들이 “남이 하니까 나도 한다”라는 행동 양식을 보였다면, 이들은 또 다르게 “남이 하니까 하도 하지만, 조금 다르게 한다”라는 추종 행동을 보이는 것이다. 굵 높은 운동화를 신는 것이 유행한다면, 나도 하네 단지 색깔은 남과 다른 것이어야만 한다는 식이다.

이런 청소년 문화에 대한 기성세대들의 이해는 그리 긍정적이지 않다. 특히, “집단에 동조하면서도 자기만의 모습을 추구하는” 이율배반적인 행동특성에 대해 “남에게 인정은 받고 싶지만, 자신만의 개성을 실현시킬 주체성이 없기 때문이다” 또는 “제대로 형성되지 못한 자아의 미성숙한 모습의 표현”이라든가 해석들이 쉽게 나온다. 그리고, 이런 해석은 전통적인 청소년 심리의 개념들에 비추어 전혀 이상하지 않다. 그러면, 사이버 공간을 경험하는 현재의 청소년들의 행동특성 및 이들의 심리적 경험을 어떻게 이해하고 해석할 수 있을까? 과연 이들의 행동은 “주체성의 부족인가”, 아니면 다양한 “자기(self) 표현의 새로운 양식인가”?

II. 청소년 심리와 사이버 공간의 경험

고정적이고 안정적인 자신의 모습, 즉 정체성을 만들고 찾아가는 것이 청소년기의 주된 심리적 과제라는 주장은 발달심리를 공부하는 사람에게 하나의 금과옥조였다. 그러나, 이제 사회의 변화가 급격하게 일어나고 있을 때, 개인이 고정적인 자기 모습을 만드는 것이 스스로를 얼마나 잘 나타내며 또 변화하는 사회에 적응하는데 어떤 유용성이 있는가를 생각해 보게된다. 특히, 본질적인 자신의 모습이 무엇이며 어떻게 그것을 찾을 수 있는가라는 질문은 사이버 공간을 새로운 생활환경으로 삼는 청소년들의 행동을 파악하기 위해 제시할 수 있는 것은 아니다. 왜냐하면, 이들은 스크린 상

에서 나타나는 모습이 바로 자신이라고 주장하는 새로운 개념의 정체성을 도입하려 하기 때문이다.

근대 사회에서 정체성 탐색과 형성은 사회적으로 책임 있는 역할과 위치를 찾기 위해 그리고 성인기로 진입하기 위해 개인이 수행하는 중요한 발달과업이었다. 비교적 남과 구분되는 안정적이고 지속적인 자기의 사회적 역할과 모습을 찾는 것이 바로 청소년기와 성인기의 중요한 구분이기도 하였다. 그러나, 사이버 공간이 생활 공간의 일부로 들어 오고 동시에 청소년들은 새로운 양식의 정체성을 경험할 수 있게 되었다. 이제, 보이지 않는 자신의 모습을 고민하기보다 이미 자신에 대한 확고한 믿음이 있는 것처럼 행동한다. 즉, '나는 나다'라고 뚜렷하게 이야기하는 행동을 통해 마치 자신의 정체성이 이미 형성된 것처럼 행동한다. 그리고, "자신이 남과 다르다"는 사실을 당연시한다. 이들의 주요 문제는 어떻게 자신의 존재를 남과 다르게 나타낼 수 있는 가이다. 이런 특성은 핵가족화와 개성을 강조한 교육 환경에서 자연스럽게 형성된 심리적 특성이라고 한다. 그러나, 더 중요한 것은 사이버 공간이 이들의 중요한 생활문화의 일부가 됨으로써 이들이 경험하는 자신에 대한 이미지, 즉 정체성의 속성이 달라졌기 때문이다.

청소년의 경우 자신들의 동년배 집단을 통한 새로운 하위 문화를 형성한다. 이런 동년배 집단이 만드는 문화의 영향은 부모세대와 것과 분명히 구별되며, 또 그 영향력에 있어서도 훨씬 크다. 그리고, 현재 새롭게 등장하는 사이버공간의 문화는 청소년들이 만들어 가고 있으며 이 문화의 특성은 청소년들이 가진 심리적 특성과 비교적 일치한다. 그 대표적인 것이 청소년들의 또래관계와 자기 표현에서 찾을 수 있다. 사이버 공간에서 이루어지는 청소년의 또래관계는 이들이 가지는 정체성의 속성과 밀접한 관련이 있다.

사이버 공간에서 이루어지는 청소년 또래 집단의 성격이나 또 이들이 또래관계를 맺는 방식에서 차이가 나는 것은 분명 사이버 공간의 특성 때문이다. 이 특성 중에서 대표적인 것이 사이버 공간에서 사람들이 자신을 표현하고 나타내는 방식이다. 익명성은 사이버 공간의 일차적 특성이며, 이것은 누구나 쉽게 관계를 맺을 수 있도록 한다. 특히, 현실공간에서 또래 개념은 비교적 서로 구분되는 연령집단으로 구분되지만, 사이버 공간에서의 또래 관계는 스스로에 대한 탐색에 기초하여 이루어진다. 사이버 공간의 익명성 때문에 또래란 연령이나 외모와 같은 특성보다는 서로 유사한 관심과 활동을 통해 구분된다. 물론, 이것은 off-line 미팅으로 발전하지 않는 경우에 한정된다.

현실공간의 청소년 또래 관계는 이들이 집단으로 만드는 하위 문화에 추종하는 방식으로 나타나기에 개인 청소년이 자신에 대한 탐색을 하기 보다는 남에게 보여지는 모습을 중심으로 이루어진다. 이에 비해, 사이버 공간에서 이루어지는 청소년 교류란 상대의 모습에 좌우되기 보다는 스스로 자신의 모습을 드러내는 방식을 통해 교류가 이루어진다. 사이버 교류는 일차적으로 타인의 모습을 통해 자신을 구체화하기 보다는 스스로를 미지의 다른 사람에게 어떻게 표현할 것인가에서 시작한다. 이 과정은 현실과는 다른 자신의 모습을 찾고 만드는 경험을 할 수 있게 만든다. 일반적으로 사이버 공간에서의 '정체성'이라는 단어로 표현되는 새로운 자기모습의 구현은 현실과 사이버 공간을 구분하는 대표적인 심리적 경험이다.

현실세계의 인간교류와 가장 유사하면서도 사이버 공간에서 새로운 자기의 모습을 쉽게 구현할 수 있는 사이버 교류가 바로 채팅이다. 채팅에 의한 교류는 교류의 방식이 현실의 모습을 간직하면서 현실과는 다른 또 다른 공간 속에서의 만남이 이루어

어진다는데 더 현실감이 있다. 구체적인 만남 그 자체이나, 이 관계를 지속하고 중지하는 것에는 아무런 심리적인 부담감도 없다. 이 뿐 아니라, 이런 교류에는 새로운 인간관계를 내가 만들어가야 한다. 특히, 채팅이란 컴퓨터 화면 상에서 나타나는 언어적 표현을 통해 이루어지기에 인간관계의 구체적인 모습이 그대로 표현된다. 이런 과정에서, 채팅 참가자는 이 공간의 만남이 그냥 이끌려 가는 것이 아니라 자신이 통제할 수 있다는 착각도 하게 된다.

청소년들이 경험하는 사이버 공간에서의 채팅은 인간관계에서 자신이 억제해왔던 욕구나 갈등을 표현하는 하나의 손쉬운 현실적 대안이 된다. 채팅의 경험은 현실 속에서 인정할 수 없는 자신의 모습을 어떤 방식으로든 구체화할 수 있는 손쉬운 상황이다. 현실에서의 만남이 아무 생각 없이 우연히 이루어지거나 자신이 인정하기 싫은 고통스런 모습도 나타내어야만 했다면, 가상 세계에서의 만남은 자신에 대한 모습을 원하는 방식으로 조작하면서 새로운 사람과 만남이 이루어지는 것이다. 하지만, 이런 새로운 자기 모습을 창조하고 새로운 관계를 형성할 수 있다는 희망은 아무런 대가없이 이루어지는 것은 아니다.

청소년들의 경우 사이버 공간 속의 채팅에서 음란행동이나 저속한 행동을 쉽게 저지르는 경우가 많다. 이것은 대부분의 경우 현실적으로 억압해 놓았던 자신의 모습을 이 공간 상의 어떤 대상(사람)에게 퍼부어 놓는 상황이 된다. 채팅 과정에서 나타나는 대화에는 자신이 타인에게 보여주고 싶은 모습을 가능한 거칠게, 가능한 통제 가능하지 않는 방식으로 나타내고자 하는 욕구가 작용한다. 특히, 각각 다른 채팅 대상자에게 모습을 나타내는 경우, 동일한 방식으로 나타내지 않으려고 한다. 이처럼, 자신의 모습을 가능한 한 예측할 수 없는 움직임으로 나타내려고 하는 것은, 다양한 자신의 변신의 모습 속에서 경험하는 우월감과 통제감의 환상 때문이다. 현실세계에서 폭주족들이 거리를 주름잡으려고 하면서, 자신의 존재를 굉음이나 스피드로 나타내고자 하는 욕망이 있다면, 사이버 공간에서는 지나친 음란성이나 상대방에 대한 무례한 행동, 그리고 거친 표현 등으로 억제된 자신의 모습을 표현하는 것이다.

III. 사이버 정체성과 복합 정체성의 발달

근대 이후, 개인은 비교적 고정된 역할로 표현되어야 할 뿐 아니라, 이것을 통한 자신의 안정적인 심리세계를 유지할 수 있다고 생각하였다. 이런 이유로 사람들은 한 개인이 스스로를 다양한 모습으로 나타내는 것이 필연적으로 개인의 심리적 갈등이나 혼란을 야기하는 것으로 해석하였다. 이것은 근대 이후 신과는 독립적인 존재로서 자신을 나타내고자 하였던 인간이 변화하는 세상 속에서 안정적인 심리 상태를 유지할 수 있었던 적응기제이기도 했다. 청소년기에 들어서면서 경험하는 자아에 대한 중요한 인식의 변화는 신체를 자신의 정신 세계와 동일한 것으로 보지 않으려는 것이다. 정신과 육체의 분리라고 표현할 수 있는 이 인식을 통해 이제 자신의 눈에 보이지 않은 어떤 것에 대한 새로운 성장과 열망 그리고 감정이 존재한다.

유아기에 거울 속에 비친 어떤 아이의 모습에서 신기함을 경험하였던 청소년이 이제는 거울 속에 비친 자신의 모습을 보면서, 거울 속의 사람이 자신을 보고 있다는 상상을 할 수 있게 된다. 이런 경우, 상상 속에서 만들어지는 수많은 자신의 모습은 바로 컴퓨터를 통한 사이버 공간 저편에 존재한다. 때로는 마음에 들지 않은 어떤 모습으로 변화되기도 하고, 또 전혀 고려할 수 없는 새로운 자신의 모습도 만들기도 하는 것이다. 이런 다양한 자신의 모습은 허구로만 존재하지 않는다. 사이버 공간에서 만나는 사람들과

의 관계를 통해 이제 이것은 하나의 사회처럼 공동체로 존재하게 된다. 스스로 변신시킨 모습을 사이버 공간의 또래 모임에서 인정받으면서 이 속에서 구체적인 만남이 이루어진다.

사이버 공간 속에서 청소년들은 자신을 다양한 정체성으로 표현하고, 자신의 모습이 이 각기 독립적으로 다른 개체와 만나는 현상을 경험한다. 이런 경험을 통해 개인은 자신의 정체성을 만남이 이루어지는 상황에서의 역할이나 변신시킬 수 있다는 것을 경험한다. 구체적인 역할과 맥락 속에서 나타나는 자신의 다양한 모습을 주위 모으는 과정에서 청소년들은 새로운 자신의 정체성을 형성한다. 마치 이것은 자신이 신이 되어 스스로 창조한 생명체의 운명이나 행동을 조절하는 느낌에서 어떤 초자연적인 힘이 자신에게 생긴다고 믿는 것이다. 그러면서, 구체적인 현실 속에서 그 모습의 특성을 그려내어 가는 것이다. 이런 측면에서 가상 공간 속에서의 개인의 정체성의 개념은 고정적이라기보다는 끊임없이 확장되고 변화하며, 또 새롭게 창조되는 정체성이다.

청소년들이 경험하는 사이버 공간은 자신에게 스스로의 모습을 바꿀 수 있는 자유와 능력이 있다는 것을 인식하게 만드는 것이다. 현실 공간에서의 자신의 모습과는 다른 모습을 창조하면서 새로운 자기에 대한 인식이 가능하게 된다. 사이버 공간에서 자신이 상상하는 어떤 존재나 특성으로 또는 어떤 사회적 관계를 만들고 경험함으로써, 현실 세계의 제한되고 불만족스러운 자신으로부터 탈출을 할 수 있게 된 것이다. 이것을 사이버 공간에서 개인이 자신의 또 다른 모습 또는 다양한 모습을 만들고 경험한다는 측면에서 복합정체성을 발달시킨다고 표현한다. 복합 정체성의 발달이란 현실의 단일적인 모습에서 자유롭게 자신의 정체성을 표현하는 것을 의미한다. 그럼에도 불구하고, 이런 복합 정체성의 경험은 아무런 비용 없이 우리에게 자유를 제공하는 것은 아니다.

사이버 공간 속에서의 교류를 통해 청소년들이 경험하는 새로운 정체성은 현실에서처럼 제한되고 결정적인 속성을 띄는 것이 아니라 가변적이면서 구체적인 모습이다. 특히 정체성의 변화 양상이나 속도는 현실과는 비교할 수 없을 정도로 진전된다. 이 변화의 경로를 규정하거나 인도하는 특정 기준이나 내용이 존재하지 않는다. 채팅을 통한 즉각적인 만남이나 각기 다른 공동체에 참여함으로써 자신의 모습을 다르게 표현하는 것 등은 청소년들의 자기 변화의 모습과 일치한다. 이런 특성은 특정 개인이 자신의 모습을 규정하게 되는 사회적 정체성이 특정 역할이나 위치에 정해지는 것이 아니라, 네트워크 상에서 이루어지는 활동에 따라, 그리고 서로 서로 어떤 공통점을 갖느냐에 따라 달라진다. 이것은 바로 사이버 공간에서 각자가 가진 관심에 따라 공동체를 만드는 것으로 나타난다.

PC 통신이나 인터넷의 동호회 등과 같은 가상 공동체 속에서 이제 인간은 서로의 관심을 통해 가상적인 동질성을 느낄 수 있게 되었다. 심지어, 아무런 물리적 접촉이나 혈연 관계가 없어도 가족보다 더 강한 진한 공동체 의식을 경험하기도 한다. 이것이 인터넷이나 PC통신과 같은 사이버 공간을 통해 만나는 사람들이 경험하는 사이버 공동체의 동질감과 집단의식이다. 그러나, 사이버 공간의 공동체에서도 일반 사회 속의 질투와 싸움 그리고 배타적 관계는 항상 존재한다. 특히, 현실세계 속의 윤리 의식이나 사회규범 또는 사회적 질서에 부합하는 행위가 동일하게 존재하게 된다. 예를 들면, 통신에서 채팅실에 초보자와 20대 후반이 넘는 사람이 들어가면 이미 대화를 하던 사람들이 무시하거나 상대를 안가리고 욕설이나 욕담패설을 퍼붓는 일이 자주 일어난다. 기성세대와 PC통신 초보자는 재미가 없다는 이유 등으로 따돌리거나 놀림감으로 삼는 경우가 다반사다.

개인이 사이버 공간을 통해 자신의 복합정체성을 경험하는 것은 마치 현실세계에서

의 정체성의 혼미와 유사한 적응상의 문제를 경험하게 될 가능성이 있다. 마치, 머드 게임에 빠진 사람이 느낄 수 있는 중독중이나 지나친 자기 통제 의식은 사이버 공간에서 경험할 수 있는 정체감 혼미의 한 예가 될 것이다. 이런 현상은 물론 현실적인 인간관계 보다는 사이버 공간에서 경험하게 되는 공동체 속의 인간관계가 더 직접적이고 진지하게 다가온다는 새로운 역설을 경험하는 과정에서도 예견되기도 한다.

사이버 공간에서의 자기 표현과 가상 공동체의 경험은 현실 세계 속에서 경험하는 구체적인 자신의 실체에 대한 혼란을 동시에 경험하게 만들 가능성이 있다. 특히, 사이버 공간에서 경험하게 되는 공동체적 의식은 현실 세계에서 경험하는 제약이나 한계를 전혀 의식하지 않은 상태에서 일어나기 때문에 개인의 행동이나 표현방식을 강하게 결정할 뿐 아니라 그 자체로 아주 미숙한 속성을 동시에 가지고 있다. 이런 현상은 사이버 공간에서 특정 집단에 대한 배척이나 타인에 대한 비방 등과 같은 현실 세계 속의 인간의 갈등의 표현에서 더 구체적으로 나타난다. 이것은 구체적으로 개인의 정체성이, 아니 자신의 역할이나 모습이 기존의 사회적 틀이나 기준이 아니라, 가상적인 공간에서 자신이 할 수 있는 일에 의해, 그리고 그 속에서 만나는 사람들과의 관계 속에서 새롭게 만들어지기도 하고, 또 흔적도 없이 사라질 수도 있기 때문에 발생하는 것이다.

IV. 세대의 차이와 사고의 변화

청소년들이 사이버 공간을 일상 생활의 일부로 활용함에 따라 이들이 자신을 표현하고 타인과 관계를 맺는 방식에서 굳이 현실과 사이버 공간을 구분하려고 하지 않는다. 단지 사이버 공간은 현실 공간의 확장일 뿐이다. 이런 측면에서 현재의 청소년들은 이전의 세대와 구분되는 새로운 집단적 정체성을 형성시켰다고 할 수 있다. 이들 세대는 사이버 세계에서의 만남을 현실 세계의 만남보다 더 선호하고 또 자연스럽게 생각한다. 이것은 이들의 생활양식에서 나타나며, 일상의 행동을 통해 경험한다. 바로 옆에 있는 사람과 사이버 공간의 채팅을 통해 만날 뿐 아니라, 사이버 공간 속에서 자신을 나타내는 여러 가지 이미지를 만들고 조작하기도 한다. 아바타(avatar)라는 분신을 통해 자신을 남에게 자신을 드러내고 또 이 분신에게 생명을 불어넣는 경험도 한다. 전화를 통해 메시지를 전달하기도 하고, 졸업식에 이메일 주소를 교환하는 것으로 서로 연락을 계속하자는 말을 대신하기도 한다. 아예 사이버 공간에서만 만나 가상결혼까지 하는 '사이버 커플'도 만든다. 이런 새로운 생활 양식과 행동은 바로 이들이 경험하는 카오스적 사고를 나타낸다.

현실 세계의 모습은 논리적이고 합리적인 사고양식에 의해 만들어진 근대적 세계관에 기초하고 있다. 기성세대들이 윤리와 규범이라고 외치는 것에는 이성에 근거한 합리적이고 위계적인 사고를 의미하는 것이다. 그러나, 사이버 세계를 경험하는 청소년 세대들은 현실 공간의 인간관계를 자신들이 경험하는 사이버 공간의 속성을 통해 자신의 모습과 인간관계를 카오스적으로 나타내며, 자신의 정체성을 그렇게 드러낸다. 카오스는 말 그대로 복잡한 세상을 나타내는 현상의 속성이다. 혼란스럽게 보이면서 나름대로의 질서를 나타내는 모습이다. 사이버 공간 속에서의 다양한 모습의 표현, 그리고 다양한 인간관계는 바로 현실 공간 속에서 미래의 청소년들이 경험하고 만들어 나갈 인간관계의 불규칙성과 다양성을 의미한다.

사이버 공간 속의 청소년들을 카오스 세대라고 표현하지만 이들이 보이는 행동특성에는 다양함과 혼란 속에 존재하는 질서가 있다. 개별적이고 지역적으로 표현되는

것이라도 거의 예외없이 더 큰 프랙탈 또는 공동체 영역을 가지는 것처럼, 이들의 행동도 큰 프랙탈 속에서 일정한 질서가 보여진다. 그 질서는 다양한 정체성의 표현을 통한 새로운 공동체의 모습이다. 기성세대들의 눈으로 본다면 십대 소년들이 하는 문신과 피어싱(살갗을 뚫고 고리를 꿰어다는 행위) 등은 반사회적이고 저항문화적인 자기 상해로 보일 것이다. 그러나, 이 아이들은 의식적인 자기 표현의 한 방법이라고 생각한다. 사이버 공간 속에 다양하게 표현되는 자기 정체성과 이것에 기초한 인간관계의 특성은 이들이 경험하는 현실 문화에서도 어느정도 나타난다.

사이버 공간에서 청소년들이 경험하는 인간관계와 개인의 정체성을 카오스적이라는 표현하는 것은 이들의 자기표현을 지칭하는 말이기도 하다. 이 세대의 경우, 인간관계의 가치는 각기 추구하는 다양한 목표를 가정한다. 지향하는 목표의 가치가 다르다는 것을 당연히 생각할 뿐 아니라, 이런 가치에 대한 판단도 스스로 한다. 그러나, 이런 경우 스스로의 틀에 의한 독자성이 아니라 남들과 같이 만들어가는 대중적으로 유행하는 문화 속에서 자신만의 독특성을 만들어가는 것이다. "남이 나를 어떻게 봐주느냐 하는 것은 중요하지는 않지만, 그래도 남들이 하는 것을 skept로 한다"는 것이 이들의 모습이다.

카오스적인 정체성을 지향하는 세대가 지니는 인생의 특징은 특정 역할이나 목표를 따라 남들이 하는 직업을 찾는 것이 아니라 재미있게 사는 것이다. 즉, 자신이 무슨일을 하든 중요한 것은 재미이며, 재미라는 것이 새로운 인간관계를 이루고 유지하는 데에도 중요하게 적용된다. "나는 같은 일을 하며, 뛰어나길 바라는 것보다, 남들과 다르게 살고 싶다(신세대 영상 동아리 팀원의 표현). 이들은 집단적 규범과 틀 속에서 자신의 역할을 탐색해야 했던 부모세대와는 달리 뚜렷하게 남들과 다르게 살고, 또 튀기를 원한다. 그러나 이것은 맹목적인 경쟁의식과는 구분이 된다.

재미의 추구하고 자신만이 표현하는 각각의 이미지를 통해 메시지를 전달하는 것은 바로 MTV로 대표되는 영상 문화이다. 현실공간의 미디어 카오스를 MTV로 대표되는 영상문화라면, 사이버 공간의 카오스는 가상 공동체인 동호회와 채팅을 통한 자기 변신의 모습이다. 리모콘을 통한 영상 미디어 공간에서 청소년들이 자신의 이미지를 끊임없이 선택하고 변화시켜 나가듯이, 사이버 공간에서 채팅이나 동호회를 통해 표현되는 자신의 모습을 통해 끊임없이 다양한 인간관계를 경험한다. 직선적이고 위계적인 기성세대의 인간관계와는 달리 이들은 혼란스럽고 단절된 것처럼 보이는 단편적인 관계 속에서 그 내용을 파악한 다음에 그 관계의 적합성을 재평가한 후 자신들 나름대로의 새로운 관계를 쉽게 형성한다.

90년대 초에 나타난 서태지류의 문화가 사이버 세대에 속하는 청소년의 삶의 양식과 가치를 일직감치 설정한 것었다면, 이제 사이버 공간에서 청소년들이 보이는 인간관계와 심리적 속성은 이들의 카오스적 속성을 현실만큼 뚜렷하게 보여주고 있다. 청소년들은 이제 사이버 공간을 통해 현실과는 다른 다양한 그리고 불확정적인 인간관계를 경험한다. 이런 과정 속에서 자신의 정체성을 다양하게 구체화시키는 경험을 한다. 다양한 정체성의 표현과 이것을 통한 가변적으로 형성될 수 있는 인간관계가 바로 카오스적 특성이다. 이 카오스적인 인간관계 속에서 개인은 바로 자신의 다양함과 개성적인 표현을 할 수 있게된다. 이런 인간관계에서 자아의식과 집단의식은 병존하기가 어려운 것처럼 보인다. 그러나, 이러한 생각은 개인의 표현과 집단적 통합이 상호배제된다는 구식의 그릇된 관점에 기초하고 있다. 사실 그렇지 않다. 카오스적 동학이 입증하는 바 그것이 작동하는대로 놓아둔다면 복잡한 체계의 구성요소들은 거대한 질서와 안정성을 유지할 것이다.

V. 결론: 정보사회에서의 인간발달의 이해

사이버 공간의 경험과 청소년 발달, 그리고 이들이 경험하는 인간관계의 일차적 속성은 다양성과 변화이다. 기존의 인간관계는 대상을 파악하고 이 대상들이 가진 속성을 관계 속에서 일정하게 유지하는 것이었다. 이에 비해, 사이버 공간의 인간관계는 사람들 간의 또는 사람과 대상들 간의 이미지와 이 이미지들이 만드는 관계망 속에서 새로운 총체적인 이미지를 통해 이루어진다. 따라서, 사이버 공간을 경험하는 청소년들에게서 동일한 인간, 동일한 관계, 그리고 동일한 맥락 속에서 고정적인 인간관계란 더 이상 존재하지 않는다.

앞으로 현재의 사이버 문화를 경험하는 청소년 세대들이 현실 공간에서 새롭게 경험하거나 만들어가게 될 인간관계의 변화는 현재 이들이 경험하는 사이버 공간에서 벌어지고 있다. 예를들면 결혼이나 조직 활동 등과 같은 관습적인 인간관계는 현재 사이버 공간에서의 인간관계의 변화를 상징적으로 반영하게 될 것이다. 이들에게서 사회화 경험은 현실에서의 놀이활동이나 인간관계에서 이루어지기 보다는 사이버 공간에서 이루어지는 교류를 통해 내재화된다. 특히, 사이버 공간 속에서 청소년들이 경험하는 인간관계는 일종의 놀이이다. 마치, 사이버 공간에서의 자기 표현과 인간관계가 끊임없이 변화될 수 있듯이, 아이들은 게임 속에서 자신의 다양한 역할을 시험한다.

삶에 대해 기계론적 태도를 가졌던 사람들이 단일적인 역할 속에서 사람들의 정체성을 찾았던 것에서 환상세계에서 각기 보이는 다양한 역할 표현을 통해 한 사람의 정체성이 만들어지는 모습을 이야기한다. 사이버 공간에서 나타나는 자신의 모습은 마치 게임의 플레이어가 다른 전술을 택할 때마다 다르게 변화한다. 맥락에 따라, 역할에 따라 각기 다른 정체성을 지니면서 새로운 인간관계를 형성하는 이런 방식의 인간관계는 한편으로는 분열적 사고와 인간관계의 혼란이라고 해석될 수 있다. 그러나, 사이버, 미디어 세대들은 이런 다양함과 혼란 속에서 안정적이며 질서있는 자신의 모습을 찾고 이것은 일종의 공동체적 속성에서 이루어진다.

미래 정보화 사회를 미래학자들은 단순히 불확정성 속에서의 새로운 질서와 관계의 탐색하는 사회라고 한다. 그렇다면, 이들이 경험하게 될 인간관계도 비교적 불확정 속에 있으면서 어떤 나름대로의 질서를 파악해야 하는 것일 것이다. 인간의 마인드는 경험의 다양함 속에서 드러나는 모습에 좌우되지 않은 안정적인 질서를 만들 수 있는 놀라운 능력이 있다는 것을 시대를 초월하여 항상 보여 주었다. 따라서, 사이버 공간에서 경험하는 청소년의 인간관계를 카오스적인 특성이라고 정의하더라도 이것은 분명 우리 미래 사회의 모습과 유사한 방향일 것이다. 이 모습은 다양성 속에서의 불규칙한 인간관계로 나타날 것이며, 이것은 현재의 규범적이고 단선적이며 위계적인 모습과는 뚜렷하게 구별될 것이다.

참 고 문 헌

- 월간중앙, 1999년 6월, 신세대 따라잡기: 21세기 첨단산업의 키워드 어른들은 모르는 게임의 세계, 제 283호
- 리뷰, 1994년 1월(겨울), 서태지 주류 질서의 전복자
- 중앙일보, 1998년 11월 11일, Y 세대의 특성
- 중앙일보, 1998년 11월 12일 [왜 Y세대인가] 'Y 2000'에서 나온 말
- 경향신문, 1999년 10월 22일, 사이버 게임 범죄
- 김성기, 김수정 역(1997), [더글러스 러시코프 원저(1996)], 카오스의 아이들, 민음사
- 하중원 · 백육인 (1998). 컴퓨터와 청소년 문화: 현황과 전망. 한국언론학회 · 한국사회학회 엮음, 정보화 시대의 미디어와 문화. 세계사.
- 황상민 (1997). 사이버공간에서의 청소년의 정체성 형성: 가상공동체 의식과 복합정체성의 형성을 중심으로, 한국심리학회 춘계 심포지움 "가상공동체 의식과 정보화 사회에의 적응" 발표 논문집 (p. 35~66).
- 황상민 · 한규석 편저 (1999). 사이버공간의 심라: 인간적 정보화사회를 향해서. 서울: 박영사
- Sheehy, G. (1976) Passages: Predictable crises of adult life, A Bantam Book, New York
- Sheehy, G. (1995) New passages: Mapping your life across time, Ballantine, Books, New York
- Tapscott, D. (1998). Growing up digital: Net Generation. MacGraw-Hill

첨 부 자 료

다음의 첨부 자료는 카오스적인 사고를 보여주는 청소년들의 시각과 사이버 공간에서 나타나는 인간관계의 속성을 보여주기 위해 사이버 공간에서 돌아 다니는 청소년들의 유머를 모은 것입니다. 냉소적이며면서도 자극적인 이들의 현실 이해와 순간적이며면서도 표면적인 이들의 사이버 공간의 경험을 나름대로 이해할 수 있는 기회가 되기를 바랍니다. 사이버 공간에서 돌아 다니는 자료의 속성상 정확한 출처를 밝힐 수 없으며, 문법이나 철자가 맞지 않은 글을 올려진 그대로 게재하게 됨을 양해 바랍니다.

첨부자료 1. 채팅하면서 생긴 일!

공동이입니다.

전 걔를 아주 좋아해엽.. 그래서 걔방에 자주 갑니다.

스타크..머그겐..기타등등 거의 알기니고 하져.

전 걔방에서 채팅은 하지 않습니다. 머쓱까 돈이 아깝다는 생각이 드니까여

하져만 그날은 넌 걔등이 지루했고 그래서 채팅을 하기로 마음먹었져

유니텔에서 잘까 했는데 요즘은 유니텔도 사람이 별로 없으니 _-::

그래서 그 유명하다는 리눅스방에서 채팅을 할려구 댕을 먹었습다 ^^*

웁 걔방은..한상채팅도 된니다.. 뭇은 한상채팅은 모두 고딩과

한장이빠이한 여자등의 몫입니다.. 한상채팅도 한장뺄을 뵈나 봅니다.

하지만 전 김 인터넷에서 즐기는 리눅스방에서 하기로 해췄다.

나하하하.. 드며 아디를 땡들어췄다

아디 : A공동이아 _-:: <--- 어진 영자가 하나 불려군여

참고로 제 옆엔 두명의 여자가 채팅을 하고 있었구엽.. 그리고 내 건너편엔

세명이 한상채팅을 하고 있었습다..

근데 이 나이 겨구 걔방에서 채팅하려니 조금 쪽팔렸습다.

걔방 아는 동생이 그림니다

" 형 머해 ? " <--- 동생이라 해타야 고딩었다 _-::

" 응.. 저기 ^^때 채팅하학 해볼라구 " _-:: 저나 쪽쓰러웁습다.

" 형~ 잘해..하나 건져봐 "

_-:: 쪽이었지만..그래도 하기로 땡먹었습다

드며 들갔습다. 땡졌습다. 채팅전문 사이트여선지 어타 통신업체와

달랐습다. 참 채팅하기 좋게 땡들여 뵈습다.

그동안의 노하우가 있는지라 적응하는데 5분도 안걸렸습다.

" 사랑하교 " 여깁 땡했습다 듣가서 " 직딩1반 "으로 들갔습다.

사뵈려 꽤나 많았습다. 대충 땡에 드는 땡에 들갔습다.

땡제는 기억 안났습다.

공동미 : 학생 ^^ <-- 이젠 공동미 인사법입니다. 유니서 이런 인사하는 겁니다. _-:::
 험번 : 어서 오세엽^^
 게길라 : 방가..
 저 포함해서 세명이다. 보논바라 같이 험번은 여자와 게길라는 남자입니다.
 거기엔 남자. 여자 표기가 되구.. 캐릭도 있기에 군방 구분이 됩니다.
 대충 소개하고.. 일반적인 대화를 나눴습니다.
 전 무지 착한척을 했습니다. 노하우입니다. 채팅에선 재밌게해서
 인기를 끄는 방법라 순진한척 예의를 지키면 여자들이 호감을 갖는다는걸
 알고 있습니다.. _-:::
 하지만 방 분위기상 순진한척을 했습니다. 오호라..역시 험번이 저한테 관심을 가졌습니다.
 게길라는 람파 태썬다^^
 게길라는 나갔습니다. 그걸 못버터더군요.
 참고로 험번과 제가 가까워진건.. 거기엔 공황보기가 있었습다..
 공황을 보니.. 나하하하 " 95% 놓치면 후회~~~ " 이전말이..나하하
 이제 둘 나갔습다... 이젠 본격적으로 나가자 람 먹었습다.

참고로 험번은 나이가 23이여썬다... 전 29인다 _-:::
 공동미 : 저겨.. 저보다 6살 아래니 그냥 람 내적게엽
 험번 : 그래요 오빠! 내리세엽 (^^ 나하하 오빠라 부릅니다. 귀여운것)
 공동미 : 번아, 어떤남자 좋아해 (본색을 드러내기 시작함)
 험번 : ^^ 난 오빠같이 착한남자 (나하하.. 역시 난 고당수인다)
 공동미 : *^^* 쿠쿠 <-- 적라 귀여운척 했습다 _-:::
 험번 : 오빠 키 얼마야?
 공동미 : 응... 오빠는 183이야 <-- 뽕인다 전 177인다 _-:::
 (참고로 이애는 키가 173이라고 했습다. 그러니 당연히 뽕을 칭 수밖에 없었습다..이건 한
 상채형이 아니니.. 내 람인니다..나하하하)

험번 : 람^^ 오빠도 키 크네..
 공동미 : 원래 움집이 다 커 <-- 람도 알된다.. 움집 나랴 크고 다 작습다
 험번 : 오빠^^ ^^ 오빠 잘생겼어 ?
 _-:::
 공동미 : 조급.. 남들이 잘생겼다구해 <-- 또 뽕인다 참고로 전 > 이럴습니다.
 공동미 : 애들이 햇빛속으로 장력 닳아다구 구래 <-- 오늘 태 이런지 묻겠습다
 험번 : 우라.. 정말 ?
 공동미 : 내가 왜 거짓말하냐^^ 난 거짓말 못해 <-- 뽕인다. 거짓말 빼면 시체이다.
 험번 : 오빠는 어떤곳 즐겨 입는데
 공동미 : 나 청바지나.. 타이트한 정장.. 음매가 이쁘데 친구들이
 (_-::: 이제 막나깁니다.. 안보이는데 면막을 못했니까)
 목이 땀습다. 땀배를 지나 땀습다.
 공동미 : 잠잠.. 오빠 음려수전

헵번 : 구래 오빠.. 오빠오기름 조신하게 기다려줘

(나하하하 ^^ 거의 80%는 넘어갔습다.. 음하하하 항견헵당)

윤준을 뽐냈습다.. 내 옆자리 여자들은 정말 모니터만 보고 있습다..

오는 길에 한상 채팅하는 동생 봤습다.. 한상에 나타난 여자들 이쁠니다.

역시 한상채팅은 원모에 자신있는 애들만 하나봅니다. 하나같이 여자들이 이쁠니다.. 부러웠습다. 역시 한상채팅하는 웅 갠방 여자애들도 이쁠니다. 근데 다들 달걀주전 여자들 같습다. 나이는 20살이나 19살.. 완전 한강 떡임다. 오늘도 전화기다려나 봅니다. 여기가 무슨 보드 집인줄 아나 봅니다. 안스럽습다.. 저런애들 걸려까봐 겁습다.. 근데 락 빠지고 이쁘긴 합니다.

내 자리로 왔습다.. 내 옆자리 여자애들.. 건너편 여자라는 극라 극임다. 키도 짜리 문땅함다.. 적라 동등함다. 님배 적라 편다.. 나면도 먹습다. 보기 역겼습다. 얼굴 피부.. 공룡 껍데기임다.. 공.. -_-;; 머리 산발임다.. 거울도 안보나 봅니다.. 미치겠습다. 나도 건너편 가서 하고 싶습다... 그래도 난 이쁜 헵번이 있습다.. 모드리 헵번 나하하하 ^^

공동이 : 오빠 락때...

헵번 : 오빠 왜이러 늦게왔.. 나 오빠 기다려느라 친들었던 말야

^^ 나하하하... 귀여운것.. 깨물어 주고 싶습다..

공동이 : 원래 작성진 사얏은 동작이 늦어 <-- 이젠 내가 작성진측 착각함다 -_-;

헵번 : 오빠 한번 보고 싶다.. 오빠 넌 착하고 멋직것 같아

럭! -_-;; 뜨겁 했습다.. 말나면 다 보속 넣습다.. 난 개광신임다

공동이 : ^^ 그대 친해지면 보자.. 근데 우선 넌 나이차이 나자나

헵번 : 괜찮아.. 난 어전애들보다 나이차이 나는게 좋아

-_-;; 미치겠습다. 정말 볼려나 봅니다.. -_-;;

공동이 : 쿠쿠.. 구래.. 구래.. 님에 보자 폭~~ <-- ^^땀 땀냈습다.

공동이 : 번아 넌 이쁘? <-- 떠 봤습다

헵번 : 훗.. 조급.. 친구들이 고소영 님았따구 구래

0.0 오!! 늦습다.. 이쁘습다. 윤준은 통신에서 자신있게

이쁘다고 하는 애들은 어느정도 원모에 자신이 있다는 경 알고 있습다.

윤준은 범개가 흔해서 자신있게 대답하는 애들이 많습다.

하지만 전 그날 장난치려고 한거였는데... 갑자기 많이 바겼습다..

흑시나~~ 나를 좋아하지도 모은다.. 여자는 남자 원모를 그리 중의하게

여기지 않으니까.. 순간! 전 최선율 다하기 시작했습다.

원모가 아닌 다른 멋진 모습을 보여주려.. 노력했습다..

내가 이는 모든 통신용어를 동원해서.. 이쁘쳐 귀여운척.. 했습다

유니에서 배운 노하우를 다 발휘했습다.. 역시 난 프로임다.. -_-;;

공동이 : 오빠가 쇼 보여줄까? *^^* <-- 귀여운척 함다 -_-;;

헵번 : 응

공동이 : ~~~~> ~~~~> 뻥쇼

공동이 : ~^m ~^m ~^m 꼬끼리쇼

공동이 : *m *m *m 사자쇼

공동이 : <^>>><^>>>< 물고기쇼

헛번 : 호호~ 오빠 넌 재미퍼.. <--- 당면재미쥬.. 재미없음 하겠냐..

넌 고시는 중인데.. 나하하 _-;;

공동이 : =:> =:> =:> 오징어쇼

헛번 : 후후.. 오빠.. 넌넌 재미퍼 <<-- 나하하하 역시 난 프로이다 _-;;

_-;; 하면서 내 자신이 넌 가증스러워쥬다.. _-;;

나를 포장도 많이 했쥬다. 거의 넌어 왔쥬다.. 나하하하 ^^

기쁩니다. 드며 나도 멋진엔어.. 나하하하하

공동이 : 번아 오빠 전화번호 강켜쥬게 전화해~~ <<-- 할것 같습니다 ^^*

헛번 : 정쥬.. 그쥬

공동이 : 지금해.. 알았지 ? <<-- 할거라고 면쥬니다 ^^*

헛번 : 그대 오빠..

공동이 : 01x-xxx-xxx 언녕해.. <-- 핸드폰 어쥬니다.. MP-9000이다

떠~~~리리리리리~~

왔쥬다.. 나하하하하..

공동이 : 여보세여.. 번이안 <-- 목소리 져나 귀여운척 했쥬다 _-;;

헛번 : 오빠! 나야.. <<-- 아궁 꺾꺾한것 ^^

공동이 : 아.. 너 목소리 넌 좋다..

헛번 : 정~~~말~~~ <--- 넌 귀엽쥬다.. ^^

순간! 헛... 열자리에서도 " 정~~말~~ " _-;;; 뜨아아아아~~ 그렇쥬다..

헛번은 열자리 공용꺾매기 었쥬다.. 멍칩니다... ππ

서로 전화기쥬 든체 영국쥬 왔쥬다.. 할당쥬니다 _-;;;

취구멍이 있으면 쥬고 꺾쥬니다.. 다 쫓쥬 났쥬니다.. 하늘이 원쥬 슥쥬니다.

우쥬.. 이런 먹이 나한테.. 똥갓쥬니다.. 우쥬~~ ππ

나나.. 그쪽이나 막상꺾하쥬니다.. 우쥬~~

그래도 전 어느 정도는 머.. 꺾쥬다고 생각쥬다.. 역쥬 열자리 장난아니다.

무슨 고소쥬~~ 멍치겠쥬다. 고소쥬에 메주통에 들어갓다 나쁜것 같쥬다..

173 똥갓쥬니다.. 열자리 여자에 할쥬야 173이다... 우쥬..

그나저나 져나 꺾이다... 꺾자기 저쪽 여자애도 뺐니다.....

" 이 오빠가.. 방긋 통신 오빠야 ? "

헛 _-;;; 똥은 친구인가 뺐니다..

그... 그 .. 그대로 먹어났쥬니다..

" 하하 ^^깟 하하 ^^깟 후~ 너구나.. 헤헤 "

똥똥쥬니다... 꺾 똥쥬니다..

" 아저씨 계산 똥에 할계쥬 " 전 단공이다.. 똥에 취도 똥니다.

젤나 꺾꺾려 똥도 안똥아 보고 똥쥬다... 무참히 꺾꺾버쥬 고소쥬의

꽃을 안고~~~ 소영아~~~~~
 그 때부터 그 겐방 안깁니다.. 아랫겐방 깁니다..
 하늘사랑 절대 안깁니다.. 강 유니만 깁니다..
 영분.. 속이지 맙시다.. 저처럼 벌 받습다.. 자기자신을 그대로 보여
 줍시다.. 저같은 불행한 사냥이 나오지 않길 빌면서..

첨부자료 2: 빌게이츠 이야기 I, II

<빌게이츠 이야기 I>

빌 게이츠가 중병에 걸려 병원에 갔다.
 빌 게이츠를 진찰한 의사는 고개를 흔들며 말했다.
 『신각한 바이러스가 당신의 몸에 침투해 있습니다. 현대의학으로는 도저히
 해결할 수 없는 신종 바이러스입니다.』
 빌 게이츠가 묻는다
 『악몽은 치료가 안됩니까?』
 『안됩니다.』
 『수술로도 안치가 안됩니까?』
 『불가능합니다.』
 그러자 빌 게이츠가 처우의 해법을 제시했다.
 『그런 포맷해주세요』

<빌게이츠 이야기II>

빌 게이츠가 노환으로 인종증 났게 됐다.
 천사가 나타나 천당과 지옥의 모습을 보여주며 마음에 드는 곳을 고르라고 말했다. 그런데
 모니터에 등장한 천당의 모습은 별로 특별한 것이 없는 반면 지옥은 너무나 아늑하고 평화로워
 보였다. 온갖 기하원소가 피어있는 길가에는 반라의 미녀들이 하프를 연주하고 있다. 게다가 강
 물에는 꽃이 흐르고 나무에는 돈다발이 주렁주렁 달려 있었다.

빌 게이츠는 주저없이 지옥을 선택하겠노라고 말했다.
 그러나 정작 지옥에 도착해보니 모니터에서 본 모습은 어디에서도 찾을 수 없었다. 사방이
 불구덩이인, 폭염과 한파가 하루에도 열두번씩 교차하는 가운데 사람들은 저다 중노동에 시달리
 고 있는 것이다.

식망한 빌 게이츠가 연라대형에게 따졌다.
 『어떻게 모니터의 모습과 실제 모습이 이리도 다른 수가 있습니까?』
 그러자 연라대형이 읊산하게 웃으며 대답했다. 『그것은 데모버전이었느니라.』

정보사회와 청소년의 자아정체성

김옥순(한국청소년문화연구소 연구실장)

I. 서론

정보화 시대 혹은 정보사회로 명명되는 현재를 바라보는 시각은 다양하다. 정보사회를 바라보는 다양한 시각만큼이나 정보사회에서 나타나고 있는 사회적 변화에 대한 해석들도 다양하다. 더불어 정보사회에서 나타나게 될 사회적 변화와 현상에 대한 예측도 무수히 다르다. 그러나 다양한 시각과 예측 속에서도 많은 사람들이 다 함께 동의하고 있는 것은 산업혁명에 비견될 정도의 정보통신 기술혁명¹⁾이 커다란 사회적 변화를 초래하고 있다고 하는 점이다.

무엇인가가 변화한다는 것에 대해 대부분의 인간이 가지게 되는 일차적인 감정은 두려움이다. 변화는 현 상태의 바깥을 의미하는 것이며, 이는 안정된 상태에서 불안정한 상태로 혹은 익숙하였던 환경으로부터 낯 설은 환경으로의 전환을 의미하는 것으로 인지하는 것이 대부분의 인간들이 가지는 속성이다. 그래서 변화에 대한 막연한 두려움에 의해 일단은 변화하는 사회에 대하여 회의적인 시각과 비판적인 예견을 하게 되는 경우가 종종 발생한다.

정보사회를 산업사회와 구분 지으면서 무엇인가 크게 변화하고 있음을 피부로 느끼고 있는 이 때 정보사회에 대한 회의적인 시각과 비판적인 예견은 그래서 어찌 보면 인간에 내재된 속성에 의한 자연스러운 반응으로 생각되기도 한다. 그러나 과연 정보사회에 대한 회의적인 시각이 변화에 대해 인간이 가지는 막연한 두려움에 의한 것인지에 대해서는 좀 더 냉정한 시각으로 살펴보아야만 할 구석들이 상당히 존재하고 있다.

정보사회에 대한 회의적인 시각과 논의들이 단지 변화에 대한 인간의 막연한 두려움에 의한 것이며, 사회는 과거 그 어떤 시기보다도 더욱 발전적인 사회로 나아가는 것일 경우 정보사회에 대한 회의적인 시각은 단순한 기우로 치부하면 된다. 그러나 정보사회에 대한 회의적인 시각이 인간의 막연한 두려움에 의한 것이기보다는 실제로 발생하고 있는 사회적 사실에 의한 것이라고 할 경우 인간사회는 발전과 진보라는 그렇듯한 색채로 덧칠한 퇴보와 파멸의 밑그림을 가진 사회로 나아가는 것이기 때문이다. 따라서 정보사회에 대한 보다 냉철한 논의는 보다 다양하게 그리고 보다 심도있게 전개된다고 하여도 결코 과한 행동이 아닌 어찌하면 인류의 발전을 이해받드시 필요한 절차일 수밖에 없다.

본 글은 정보사회에 대한 보다 냉철한 논의를 유도하고자 하는 아주 작은 노력일 뿐이다. 연구자가 나름대로의 가치체계를 가진 인간인 이상 연구자가 객관적인 입장을 취했다고 하는 주장은 가당치 않다. 이는 가장 객관적인 사회적 사실을 밝혀내고자 노력한다고 하는 실증주의적인 입장의 과학자들에게 일반적으로 가해지는 비난 논리이다. 유사한 논리가 본 글에도 가해질 수 있음을 인정한다. 정보사회에 대한 발제

1) 정보사회론에 대한 이론적 논의는 대개 크게 2가지로 나뉘어지고 있다. 단절론과 연속론이 그것으로서, 정보사회를 탈 산업사회로 보면서 완전히 새로운 사회로 보는 관점과 정보사회를 자본주의로 연결된 사회로 파악하는 관점이 있다고 하겠다. 단절론의 입장을 취하는 이론가들은 현재 일어나고 있는 정보통신혁명을 농경사회와 산업사회를 구분하였던 산업혁명에 비견하여 산업사회와는 전혀 다른 새로운 사회를 초래한 것으로 바라보고 있다.

자의 가치가 분명히 글의 구석구석에서 배어나오고 있을 것이기 때문이다. 정보사회에 대해 우려하는 시각을 가진 발제자의 가치관은 정보사회를 제아무리 중립적인 시각으로 바라보려 하였음에도 불구하고 글의 곳곳에서 발견될 것이라 여겨진다. 그렇기 때문에 더욱더 정보사회에 대한 냉철한 논의의 필요성을 강조하지 않을 수 없다.

본 글은 정보사회와 청소년의 자아정체감이라고 하는 소 주제아래 정보사회에서 나타나고 있는 사회적 병리현상 혹은 청소년의 이탈행위들을 청소년 각 개인의 자아정체감 형성 문제와 연결시켜 다루어 보고자 하였다. 정보사회에서 대두되고 있는 청소년의 이탈행위와 자아정체감에 대한 논의들을 정리해가다 보면 정보사회에서 느껴지는 변화에 대한 두려움 특히 청소년들의 전반적인 변화에 대한 막연한 성인들의 두려움의 근거를 이해할 수 있는 그 어떤 막연한 단초라도 얻어내지 않을까 하는 바램으로 엮어낸 글이 본 글이다. 이 글을 통해 정보사회에서 나타나고 있는 청소년들의 전반적인 문화와 변화에 대한 문제가 좀 더 깊이있게 논의될 수 있는 계기가 되었으면 한다.

II. 자아정체성과 환경

흔히 자아정체성이란 동물에게서는 발견되지 않는 인간만이 지닌 특성으로 지적되고 있다. 인간은 동물들 중에서 유일하게 자신이 유일한 생을 산다고 하는 사실을 인지하고 생활하는 동물이라고 여겨지고 있다. 그래서 인간이란 무엇이며 자신은 인간으로 어떻게 살아갈 것인가에 대해 심각한 고민을 하게 된다. 따라서 자아정체성이란 “나는 누구인가?”라는 의문으로부터 시작되어 독립적이고 자유로운 인간으로서 자신에 대한 성찰적인 사고과정들을 거치면서 결과적으로 얻게 되는 인간사고의 산물이다.

인간은 생의 전 단계를 거쳐 자아정체성을 형성하게 된다. 자아정체성의 확립은 인간이 평생을 통해 이루어내어야만 하는 생의 과업인 것이다. 대부분의 사회학자들은 자아란 인간이 자기를 둘러싼 주위의 환경들을 인식하고, 주위 환경과 상호작용을 통해 형성된다고 주장한다. 그들은 자아정체성이란 객체로서의 자아와 주체로서의 자아가 동일시되는 과정을 통해 형성되는 것으로 본다. 즉 타인이 자기를 대하는 태도를 통해 상상하게 된 객체로서의 자기자신(객체로서의 자아)과 자신이 스스로 생각하는 자기 자신(주체로서의 자아)을 맞추어가면서 형성하게 되는 것이 자아정체성인 것이다. 정상적인 사회생활을 영위하지 못하는 그래서 소위 정신 질환자로 판명되는 인간들의 경우는 객체로서의 자아와 주체로서의 자아가 동일시 되지 못하고 또한 통합되지 못함으로써 자아정체성이 부재되었거나 혹은 복수의 자아정체성을 가진 자들이인 경우인 것으로 해석되고 있다.

주체로서의 자아와 객체로서의 자아가 동일시 되는 과정은 자신을 중심으로 한 환경에 대한 성찰적 사고를 요구한다. 개인을 둘러싼 환경은 물리적인 환경뿐만 아니라 타인에 의해 야기된 정서적 환경을 포함한다. 정보사회에 들어와 겪게되는 급격한 환경의 변화는 따라서 개인의 자아정체성 확립에 있어 과거와는 다른 물리적, 정서적 환경을 제공함으로써 다양한 도전과 문제들을 제기하고 있다.

자아정체성 확립과 관련된 도전과 문제들이 정보사회에 들어와서 제기되는 문제들만은 아니다. 이미 산업사회에서도 개인의 자아 정체성 확립에 나타나고 있는 문제들에 대해 많은 논의들이 있었다. 이러한 논의들은 자아정체성을 바라보는 시각의

변화를 초래하였다. 즉 계몽 시대에 있어 개인은 온전한 중심을 갖춘 통합된 존재로서의 능력을 지니고 있으며, 통합된 하나의 자아정체성 확립을 위해 노력하는 존재로 여겨졌던 자아정체성에 대한 시각이 후기 산업사회에 들어서면서 개인은 하나의 안정된 정체성을 지닌 존재가 아닌 여러 갈래로 파편화된 그래서 때로는 모순되거나 결정되지 않은 정체성들을 복합적으로 지닌 존재로 바라보게 되었다.

자아정체성을 바라보는 시각 변화에는 산업사회에서 학문적 형태를 갖추기 시작한 심리학, 사회학, 경제학과 같은 사회과학의 발달에 의해서도 상당한 영향을 받았다. 사회학에 있어 자아정체성은 자아와 사회간의 상호 작용속에서 형성되는 것으로 보았다. 따라서 개인의 정체성은 개인을 둘러싼 환경의 변화에 의해 끊임없이 변형되는 것으로 여겨졌다. 즉 개인의 정체성은 개인내부에 이미 존재하는 완전한 정체성 확립 능력으로부터 발생한 것이라 아니라 외부로부터 채워져야만 하는 완전성의 결핍에서 생겨나는 것으로, 일관된 자아를 중심으로 통합되지는 않는다고 여기게 되었다²⁾.

또한 심리학의 영역에서는 산업 사회에서 개인의 자아를 해체의 측면에서 바라보고 있다. 자아란 우리가 생각하는 중심의 관망자나 중앙의 의미산출자가 아니며 오히려 복잡 다양한 의식의 흐름을 연출하는 병렬회로들 이상도 이하도 아니며, 그런 의미에서 인간의 자아는 다원적 자아들만이 있을 뿐이라고 주장한다³⁾.

산업사회에서 지적된 자아의 파편화 현상과 다원화 현상은 우리에게 정보사회의 비윤리적인 일탈현상을 설명할 수 있는 하나의 중요한 단서를 제공한다. 정보사회에서 나타나고 있는 비윤리적 일탈현상을 설명하는 중요한 단서로서 자아의 파편화와 다원화 현상은 인간이 끊임없이 자신의 주위를 에워싸고 있는 환경의 영향을 받으면서 나타나는 현상이다. 따라서 인간 자아의 파편화현상과 다원화 현상은 인간의 주위에 둘러쳐져 있는 환경에 대한 고찰을 우선적으로 요구한다. 본 글에서는 인간이 처해 있는 환경에 대한 고찰을 하기에 앞서 우선적으로 정보사회에서 새롭게 나타나고 있는 비윤리적 일탈의 현상 혹은 사회적 병리현상의 성향을 구체적으로 살펴봄으로써 현재 인간을 둘러싸고 있는 환경에 대한 분석을 시도하고자 한다.

III. 정보사회의 일탈행위 성향

정보사회에서 나타나고 있는 일탈행위는 다양하다. 다양한 일탈행위 중에서도 산업사회에서는 존재하지 않았던 가상공간을 중심으로 나타나고 있는 일탈행위의 성향을 살펴보면 커다랗게 세가지의 특성; 1. 성 관련 일탈행위의 증가, 2. 사회 규범 해체적 일탈행위의 증가, 3. 개인의 권리를 침해 일탈행위의 증가라는 특성으로 범주화할 수 있다.

1) 성관련 일탈행위의 증가

정보사회는 산업사회에 비해 성과 관련된 일탈행위가 증가하고 있는 성향을 강하

2) 이를 데카르트로부터 출발한 개인적 주체로부터 사회적 주체로의 자아정체성에 대한 개념변화로 보기도 한다.

3) 강홍렬, 윤준수, 황경식, 고도정보사회의 정보윤리 확립을 위한 정책방안, 정보통신정책연구원, 1997

게 보여주고 있다. 1996년 6월 말 현재까지 경찰에서 적발한 컴퓨터 관련 사범은 1,370으로 1995년 같은 기간에 적발된 274명에 비해 5배 이상 증가한 것으로 나타나고 있다. 당시 경찰이 적발한 범죄를 유형별로 살펴볼 때 인터넷을 이용한 음란, 복제물 판매와 사이버 성폭력이 1,302명으로 가장 많은 수치를 보이고 있었다. 반면 금융전산자료 유출 및 홈페이지 사기 등의 사범은 10명, 그리고 해킹 사범은 4명, 컴퓨터 바이러스 제작 및 유포 3명, 인터넷 불법사이트 운영 2명등인 것으로 나타나고 있어 성관련 일탈행위의 비율이 상당히 높았다.

성관련 일탈행위는 1996년 부터 급격하게 증가하여 급기야 1999년 경찰은 사이버 상에서의 음란물과 성폭력 범죄등과 전쟁을 선포하기에 이르렀으며, 같은 해 7월 정부는 사이버 범죄의 특별법을 제정하고자 하는 의지를 천명하게 되었다.

“‘빨간마후라’에서 ‘A양의 비디오’까지 아마추어들이 찍은 음란물이 급속도로 확산되고 있다. 확산 속도와 범위, 사회적 파장은 2년전 빨간 마후라 때와 비교할 수도 없다. ‘A양의 비디오’류의 음란물 대량 유통과 상업화는 인터넷과 CD롬이라는 뉴미디어가 가속화시키고 있다. A양의 옛 애인 H씨의 검찰진술을 통해 사실로 확인된 ‘A양 비디오’도 인터넷을 통해 순식간에 유포됐다. 경찰청 관계자는 ‘아마추어 포르노’의 효시인 ‘빨간마후라’는 중고생을 중심으로 비디오 한 개당 2만~3만원씩에 수천개쯤 팔렸다고 하며 ‘A양 비디오’를 본 사람은 수십만명이 넘을 것’이라고 추정했다...”⁴⁾

성과 관련된 일탈행위의 증가가 비단 한국의 사회에서만 유독 높게 발생하고 있는 것은 아니다. 정보사회에 접어들어 나타나고 있는 성관련 일탈행위의 증가 성향은 전세계적으로 나타나고 있는 현상이라고 하여도 과언이 아니다. 영국의 데이터 분석회사인 ‘데이터 모니터’가 밝힌 인터넷 시장 조사 내용을 보면 1998년 미국과 유럽에서 성인사이트가 벌어들인 돈은 9억 7천만 달러로 각종 정보를 파는 인터넷 콘텐츠 시장 매출 총액(14억 달러)의 69%를 차지하고 있는 것으로 나타나고 있었다. 또한 미국의 경우 시장조사 회사인 ‘미디어 매트릭스’가 조사한 결과 1998년 9월 현재 인터넷 검색엔진을 이용한 인터넷 접속자 두명 중 한명은 성인사이트를 찾는 것으로 나타나고 있었다.

성인사이트의 접속 증가가 곧 성과 관련된 일탈행위의 증가를 의미하는 것은 아닐 수 있다. 그러나 성과 관련된 정보의 증가는 인간의 성적 욕구와 충동을 자극함으로써 성 관련 일탈행위의 동기로 작용하게 되어 성과 관련된 일탈행위를 증가시킬 가능성이 농후하다고 하는데 그 문제의 심각성이 있다고 할 수 있다.

최근들어 더욱 기승을 부리고 있는 인터넷 음란 고객 사이트의 범람은 성과 관련된 정보의 증가 현상이 초래하는 부작용을 보여주는 좋은 예라고 할 수 있을 것이다. 인터넷 음란 고객 사이트는 불특정 다수를 대상으로 윤락녀를 모집하거나, 섹스파트너 교환을 제안하는 정보들로 가득 차 있다. 정보가운데는 심지어 자신을 20만원에 판다는 광고의 문구와 함께 자신의 사진과 신체치수, 그리고 연락처까지도 게시하고 있어 산업사회의 성적 일탈행위의 하나였던 매매춘의 윤락행위가 테크놀로지의 발전과 함께 가상공간을 통해 너무도 쉽게 그리고 일상의 삶 가까이에 다가왔음을 보여주고 있다. 성인은 물론 청소년들에게 까지도 노출되고 있는 것이다.

4) 조선일보 1999년 3월 17일자

성 관련 정보의 범람은 특히 청소년에게 심각한 영향을 미친다. 통신을 통한 원조교제, 만남의 주선등과 같은 행위들은 매매춘의 대상이 성인으로 부터 청소년들로 확장되고 있음을 보여주는 일례로 볼 수 있다. 특히 청소년을 대상으로 한 모든 조사연구에서 정보매체들을 통해 얻을 수 있는 성과 관련된 정보들의 가장 대표적인 수혜자들은 성인들이 아니라 청소년들이라는 모순적 결과를 보여주고 있어, 앞으로 성과 관련된 청소년의 일탈행위는 더욱 증가할 가능성이 농후함을 보여주고 있다.

성과 관련된 일탈행위의 증가는 비단 포르노 그라피의 영역에서만 나타나고 있는 것은 아니다. 최근들어 심각한 사회적 문제로 등장하고 있는 사이버 상에서의 성폭력은 그것이 비록 현실세계에서의 성폭력처럼 육체적인 피해를 가져오는 폭력의 형태는 아니라 하더라도 정신적인 측면에 있어서는 육체적인 성폭력과 거의 유사한 피해를 미치고 있는 것으로 나타나고 있어 성관련 일탈행위의 증가에 따른 사회적 피해의 심각성은 더욱 증가한다고 할 수 있겠다.

사이버 성폭력의 일례로는 최근들어 증가하고 있는 사이버 스토킹 있다. 사이버 스토킹은 가상세계에서 불특정 다수가 익명으로 만남을 가진다고 하는 특성에 의해 현실세계에서의 스토킹에 비해 피해 정도가 더욱 심각한 것으로 나타나고 있다. 사이버 스토킹의 피해는 전 세계적으로 증가하는 추세에 있는데, 한국의 경우 사이버 스토킹의 피해자는 작년 월평균 5명정도로 과거에 비해 높은 증가추세를 보이고 있으며, 정보사회에서 사이버 스토킹의 피해는 앞으로 더욱 심각해 질 것으로 예상된다. 미국의 경우 1999년 사이버 스토킹의 가해자를 공식 기소하여 징역 7년의 무거운 처벌을 받게 함으로써 성폭력 피해에 대한 미국 정부의 강력한 입장을 표명한 바 있으나 성관련 일탈행위의 증가는 앞으로 정보사회에서 더욱 증가될 것으로 여겨진다. '인류의 미래는 섹스 곱하기 테크놀로지이다' 라고 단언을 하고 있는 제이 발라드의 주장⁵⁾은 테크놀로지의 발전이 인류사회의 발전을 위하여 사용되기보다는 오히려 인간의 성적 욕구의 충족을 위해 사용되고 있음을 단적으로 가장 잘 표현하고 있는 주장이 아닐 수 없다.

2) 사회규범 해체적 일탈행위의 증가

정보사회의 일탈 성향으로 지적될 수 있는 또 다른 성향은 '사회 규범 해체적 일탈행위의 증가'이다. 규범이란 사회구성원들의 행위에 대한 규칙과 기대를 의미한다. 사회 규범은 사회 질서의 유지를 위해 사회구성원들 사이에서 공식적으로 혹은 비공식적으로 합의된 기대되는 행위의 기초적 준거이다. 정보사회에서 접어들어 산업사회에서 사회구성원들에 의해 합의된 사회적 행위의 기초적인 준거는 해체되고 있다. 정보사회에서의 규범의 해체현상을 보여주는 가장 좋은 예로는 해킹⁶⁾, 바이러스 유포, 허위정보의 유포라는 컴퓨터 범죄가 지적될 수 있다.

해킹이란 타인의 컴퓨터시스템에 무단접속하여 중요 정보를 검색하거나 파괴하고 심지어는 타인의 정보를 훔치는 절도 행위를 통틀어 의미한다. 해킹에 대한 정의로 사용되고 있는 용어 즉, '무단접속', '파괴', '절도'의 용어들은 일반적으로 반 규범적인

5) 클라우디아 스프링거 지음, 사이버 에로스; 탈산업 시대의 육체와 욕망, 한나래, 1998.

6) 본 글에서 의미하는 의미 크래킹을 의미하는 것으로, 일반적으로 한국사회에서는 해킹이 크래킹을 의미하는 것으로 사용되고 있기 때문에 본 글에서는 일반적으로 사용되는 해킹의 용어를 사용하였다.

행동을 의미하는 용어들이다.⁷⁾ 그러나 이러한 용어들이 반규범적인 행동을 의미하는 용어임에도 불구하고 해킹의 빈도는 나날이 증가하고 있을 뿐만, 더불어 해킹을 옹호하는 주장들마저 증가하고 있어 기존의 반·규범적이라는 준거자체가 정보사회에서 해체의 국면을 맞이하고 있음을 여실히 보여주고 있다.

해킹을 옹호하는 대표적인 주장은 대략 세가지로 요약된다⁸⁾. 우선 해커들은 자신의 행동이 '해커윤리'에 기반하고 있다고 주장함으로써 자신의 행위에 대한 새로운 규범을 제시하고 정당화하고 있다. 해커들은 자신들이 반·규범적인 행동을 하는 것이 아니라 다소 다른 규범에서 행동할 뿐이기 때문에 다른 생각이나 사상을 갖는 것이 나쁜 일이 아닌 것 처럼 자신들의 행위도 잘못된 것이 아니라고 주장하고 있다. 해커들이 제시하고 있는 행위의 준거가 되는 가치관은 '정보는 모든 사람에게 공유되어야 하며 거기에 제한이 있어서는 안 된다'라는 것이다. 해커들은 정보의 공유를 통해 사회는 보다 개방되고 발전적이라고 보기 때문에 자신들은 사회의 발전을 해킹이라는 수단을 통해 이룩하고자 한다는 주장을 성립시키고 있다.

두 번째로 해커들은 자신들의 행위가 사회의 안전을 강화하는 일종의 봉사 행위라고 주장한다. 이들의 주장에 의하면 자신들이 해킹을 하지 않았다면 시스템의 보안상 결함이 밝혀지지 않았을 것이기 때문에 해커들은 시스템의 보안 결함을 찾아내는 사회적 봉사자라는 것이다. 해커들은 자신의 행동에 의해 시스템의 안정성이 더욱 강화되기 때문에 궁극적으로 불특정 다수에게 더 많은 이익을 주고 있다고 항변한다. 타인의 가옥을 무단 침입하여 기물을 검색하고 파괴하고 훔쳐가는 행동을 그 가옥의 안정성 강화를 위해 한 행동이라고 항변하고 있다고 하는 사실은 그 동안 반 사회적 행동으로 여겨졌던 사회적 규범들이 해체되고 있음을 여실히 보여주는 예라 할 수 있을 것이다.

해커들이 자신을 항변하는 세 번째의 주장은 남아도는 시스템 논변으로 사용되지 않고 있는 값비싼 기체들을 낭비하지 않기 위해 활용했을 뿐이라는 것이다. 이들의 주장은 비어있는 타인의 집에 들어가서 생활하는 것이 사회적인 낭비를 줄이는 길이기 때문에 빈집은 그것이 비록 타인의 집이라고 하더라도 무단으로 사용하는 것이 바람직하다는 논리적인 비약을 가능하게 한다⁹⁾.

컴퓨터 바이러스 유포란 컴퓨터에 침입하여 컴퓨터를 오작동시키는 프로그램을 유포하는 행위를 의미한다. 컴퓨터 바이러스란 일종의 컴퓨터 프로그램으로 이 프로그램이 가동될 경우 컴퓨터 시스템에 심각한 손상을 일으킬 뿐만 아니라 저장된 파일을 손상시킴으로써 막대한 경제적, 시간적인 손실을 야기한다.

최근들어 발생하고 있는 악성 컴퓨터 바이러스는 인터넷의 발전과 함께 전세계적인 피해를 입히고 있다. 한국에서는 1998년 현재 약 500여종의 바이러스가 발견되고 있으며, 그중 45%는 국내에서 만들어진 것으로 밝혀지고 있다. 안철수 컴퓨터 바이러스연구소에 따르면 국내 PC인구중 약 90%이상이 컴퓨터 바이러스에 감염된 경험이 있는 것으로 나타나고 있어 바이러스의 유포에 따른 피해는 거의 일상생활화 되다시

7) Eugene H.Spafford, "Are Hacker Break-ins Ethical?" in Computer, Ethics, and Society 2nd Ed.(Oxford University Press, 1997) 정보사회와 정보윤리의 제문제에서 재인용

8) 이외에도 스페포드는 해커들의 주장으로 학생해커의 논변과 사회보호자의 논변을 들고 있다. 학생해커의 논변은 대부분의 해커들이 학생들이며, 학생들은 해킹을 함으로써 컴퓨터 시스템이 어떻게 작동하는지를 배울뿐이라는 주장하는 논변이다. 사회보호자의 논변은 정보공유의 논변과 일정부분 일치하는 것으로 해커는 데이터가 독재자에 의해 함부로 남용되는지를 살피는 감시자의 역할을 하고 있음을 주장하는 논변을 의미한다.

피 하고 있다.

바이러스 유포자에 대한 검거가 신속하게 이루어지지 않은채 바이러스의 유포자는 자신의 모습을 감추고 세계적인 피해에 미소짓고 있는 것이다. 자신이 제작한 바이러스를 고의적으로 유포하여 불특정 다수에게 피해를 입히는 행동은 분명 반 사회적 행동이다. 그럼에도 불구하고 반사회적 행동의 빈도가 해를 거듭할수록 증가하고 있다고 하는 사실은 기존의 사회적 규범이 해체되고 있는 현상으로 밖에는 설명할 수 없다.

사회적 규범의 해체가 이루어지지 않는 현상은 반규범적 일탈행위에 대한 제재가 이루어지지 못하고 있는 환경에 의한 것이기도 하다. 듀르크하임은 사회적 일탈행위는 그것이 사회적 규범과 법에 의해 제재를 당함으로써 해서 사회적 구성원들로 하여금 규범과 법에 대한 준수의식을 강화시키는 기능을 한다고 주장한다. 인터넷을 통해 유포되고 있는 컴퓨터 바이러스는 그것이 국경을 뛰어넘는 전세계를 대상으로 하는 행위이기 때문에 적절한 제재가 즉각적으로 이루어질 수 없는 문제를 근본적으로 지닌 행위이다. 따라서 개인이 저지르는 반규범적 일탈행위에 대한 적절한 제재의 부재는 규범의 강화를 야기하지 못하고 있으며, 그 가운데 사회구성원들은 규범에 대한 해체적 성향을 보이게 되는 것으로 해석할 수도 있다.

3) 개인 권리 침해의 일탈행위 증가

개인의 권리는 르네상스 시대 이후 중시되기 시작하여 산업사회에서 접어들면서 급속하게 성장한 개인주의에 의해 더욱 중요하게 여겨져 왔다. 즉 개인의 권리와 행복이 집단의 가치보다 우선하게 된 것이 산업사회였다. 이런 점에서 볼 때 사회의 발전은 개인의 권리신장과 비례하는 것으로 여겨져 왔다. 이러한 개인의 권리가 정보사회에 접어들면서 커다란 도전에 직면하고 있다. 개인의 권리가 침해당하는 일탈행위가 증가하고 있기 때문이다. 테크놀로지의 발전이 사회의 발전을 의미하지 않는다고 하는 사실이 선명하게 드러나고 있는 것이다.

정보사회에서 개인의 권리가 부정되고 있는 일탈행위의 대표적인 예로는 사생활의 침해가 있을 것이다. 소위 '몰카'로 명명되는 몰래카메라는 개인의 프라이버시를 침해하는 가장 대표적인 일탈행위이다. 그런데도 불구하고 몰래카메라에 의한 일탈행위는 더욱 증가하고 있어 몰래카메라에 의해 유통되고 있는 음란물이 1999년 현재 150여종을 상회하고 있는 것으로 추정되고 있다.

몰카비디오 홍수시대, 음란물의 주종을 이루던 서양 포르노가 시들해지고 본인들 몰래 찍은 보통 사람들의 '연출되지 않은 사랑행위'가 비디오로 대량 유통된다. 세운상가주변의 한 판매상은 '요즘 손님들은 값이 비싸더라도 아마추어들의 라이브 테이프만 찾는다'며 '수요가 늘어나니 생산도 많아지고, 그러다 보니 우리가 취급하는 절반이상이 이런 것들이라고 전했다....그는 서울의 일부 지역이나 근교 러브호텔 중 몇군데에서도 역시 객실 한두개에 몰카를 설치해두고 있다고 말했다. 용모가 괜찮은 젊은 커플들이 들어오면 종업원이 이들을 그방으로 안내해 음란물 주인공으로 만들어 버린다는 주장이다...(몰카 비디오) 대부분은 찍히는 사실을 모른 채 벌이는 남녀 커플의 성행위가 담겨 있다. 얼굴모습과 대화내용이 또렷해 당사자들에게겐 치명적이다.9)

정보사회는 테크놀로지의 발전에 의해 과거 그 어느 때보다도 개인 권리의 침해에 따른 피해가 더욱 심각하게 나타나고 있다. 산업사회에서 몰래카메라에 의해 제작된 비디오는 그것이 음성적인 거래에 의해 유통되기 때문에 비교적 관심을 가진 사람들 사이에서만 유통되어 왔다. 그러나 정보사회에 접어들어 급격하게 발전하는 통신환경은 몰래카메라로 제작된 비디오를 음성적인 거래에 의한 특정한 집단에만 유통시키는 것이 아니라 불특정 다수에게 유통시키는 환경을 제공함으로써 몰래카메라에 의한 개인권리 침해의 피해는 상상을 초월하고 있다.

몰래카메라와 함께 정보사회에서 나타나고 있는 개인권리 침해의 일탈행위로는 소프트웨어의 불법복제가 지적될 수 있다. 소프트웨어의 불법복제는 개인이 가진 재산상의 권리를 침해하는 일탈행위이다. 산업사회에서 제품을 제조한 사람이 자신의 제품에 대해 가지는 재산상의 권리는 당연한 것으로 여겨져 왔다. 그러나 정보사회에 들어와 소프트웨어를 제작한 사람의 재산상 권리는 불법복제를 통해 침해되고 있다. 대부분의 사람들은 소프트웨어의 불법복제가 절도에 비견되는 일탈행위라는 것을 인식하면서도 자신이 불법복제를 행하는 행동에 대해서는 상당히 관대할 뿐만 아니라 그것이 타인의 재산상 권리를 침해한 행동이라고 하는 사실에 대해서는 무감각한 경우가 대부분이다.

소프트웨어의 불법복제는 99년 마이크로 소프트사와 한글과 컴퓨터등의 국내의 5개 소프트웨어 업체가 컴퓨터 프로그램을 불법 복제해 사용한 한국전력등을 상대로 손해배상을 소송을 냄으로써 사회적인 문제로 불거졌다. 지난해 검찰청에 의해 지식재산권의 침해사범으로 적발된 건수는 총 1만 9백 50명이었으며, 이중 소프트웨어의 불법복제 사범의 경우는 98년에 비해 4.2배가 늘어난 것으로 나타나고 있어 소프트웨어의 불법복제가 심각한 상황임을 보여주고 있다. 소프트웨어의 불법복제는 통신망의 발전과 함께 더욱 심각한 양상을 띤다. 1999년 모통신사의 동호회 자료실에서 홈페이지 저작도구가 올려져 수백여명이 무료로 다운로드 받아 사용한 사실이 밝혀지면서 통신을 통한 소프트웨어의 불법복제가 문제되었었다.

소프트웨어의 불법복제 이외에도 개인의 권리를 침해하는 일탈행위로는 개인정보 관련 기록 혹은 정보들 무단 유통 행위가 있다. 개인에 관한 정보를 허락 받지 않은 채 유통시키는 것은 근본적으로 자신의 정보를 보호할 수 있는 개인의 권리를 침해하는 행위이다. 그런데도 불구하고 현재 개인에 관한 정보는 당사자의 허락을 받지 않은채 마구 유통되고 있다. 개인 정보의 유통이 개인 권리 침해라는 사실에 대한 사회 전반적인 인식의 부재에 의해 개인 정보가 보호되어야 한다고 하는 사실에 대한 사회전반적인 인식도 전무하다. 이러한 사실은 현재 국내에서 운용중인 대다수 인터넷 사이트들은 자체적으로 관리중인 개인정보의 보호대책이 제대로 강구되지 않은 채 운용되고 있는 것으로 나타나⁹⁾ 개인 정보의 보호가 필요하다는 인식 결여가 어느 정도인지를 충분히 증명하고 있다.

9) 중앙일보 8월 31일 1999년도.

10) 이 사실은 가상사회의 법률적 문제를 연구하는 대학생들의 학술연구모임인 CYBIK의 연구에서 조사된 결과이다. 전자신문 8월 23일 1999.

IV. 정보사회의 특성과 자아정체감 형성의 문제

1) 익명성의 증가

스튜어트 홀은 현대를 특징짓는 세 가지의 기본적인 요소 가운데 한가지로 '시간과 공간의 분리'를 지적하고 있다. 그는 전 현대의 사회에 있어 시간과 공간은 본질적으로 장소에 묶여 있었던 데 반하여, 현대 사회는 시간과 공간은 본질적으로 장소로부터의 묶임에서 벗어나 서로 분리되고 있다고 설명한다. 현대사회에 들어와 공간에 대한 새로운 시각은 가상공간의 출현에 의해 더욱 활발하게 논의되고 있다. 인터넷 주소는 분명 송·수신자들의 편지가 발송되고 수신되는 주소이건만 장소에 구애받지 않고 어디서든지 메시지의 송신과 수신을 가능하게 한다. 공간은 공간이되 과거와 같은 장소의 개념으로부터 벗어난 상상 속의 공간인 것이다. 이러한 가상공간의 출현은 인간의 인식에 상당한 변화를 초래하고 있다. 인간 인식의 변화를 가져오는 가상공간의 특성으로는 익명성이 지적될 수 있다.

가상공간의 출현은 익명성에 따른 무한한 가능성을 인간에게 제공하고 있다. 가상공간에 제공되는 익명성은 인간으로 하여금 다양한 자기 정체성의 창조와 실험을 가능하게 한다. 가상공간에서의 인간관계는 자신을 노출하지 않고 이루어질 수 있기 때문에 타인이 원하는 자신의 모습을 여러 가지의 형태로 창조할 수 있다. 특히 자아정체성의 형성의 중요한 발달과업중의 하나로 채택하게 되는 청소년기에 가상공간은 자신의 자아정체성의 다양한 형태로 창조하고 실험해볼 수 있는 가장 적절한 공간이 된다. 개인이 소망하는 자신의 모습을 만들어 갈 수 있는 가상공간은 그래서 자신의 성(性)마저도 바꾸어 가면서 자신의 모습을 창조할 수 있는 기회를 제공한다¹¹⁾.

가상공간이 제공하는 다양한 자기경험의 기회는 자기 변신에 따르는 통제감과 우월감의 감정적 경험도 함께 제공한다. 현실세계에서는 불가능 하였던 자신이 고정적 실체로부터 벗어나 전혀 다른 자신으로 변화할 수 있다는 경험은 세상을 자신이 통제할 수 있다고 느끼게 하고 그에 따라 우월감마저도 경험하게 되는 것이다. 그리고 이러한 경험들이 가상공간에서 반복됨에 따라 개인은 지극히 나르시시적인 성향을 발달시키게된다. 무수한 변신이 가능한 가상공간속에서 개인은 현실이 아닌 환상의 세계속에서 나르시시적인 퇴행¹²⁾이 이루어지는 것이다.

또한 환상의 세계는 현실세계의 고통으로부터 해방될 수 있는 길을 제시하여 줌으로써 가상공간에 대한 도착적 쾌락을 제공할 가능성마저도 제공하고 있다¹³⁾. 최근들어 나타나고 있는 통신중독, 음란물 사이트 중독, 게임 중독등의 현상은 고통스러운 현실에서 해방되는 하나의 방편으로 환상의 세계에 몰입하면서 나타나는 도착적 형태로 볼 수 있다. 현실세계의 고통으로부터 도피할 수 있는 가능성을 제공하는 사

11) 황상민, 한규석 편저, 사이버공간의 심리: 인간적 정보화 사회를 향해서, 박영사, 1999

12) 환상과 현실의 경계가 불분명해지는 상태를 정신병의 중요한 특징이라 할 때 현실로 부터의 고통을 망각하기 위해 환상에 집착하는 것은 정신질환으로 연결될 수 있는 인간의 퇴보적인 행동이다. 따라서 이러한 의미로 볼 때 가상공간은 전형적인 정신병적 공간이라 할 수 있다. 강홍렬,

13) 한국청소년문화연구소가 실시한 통신중독의 연구에 있어 실제 통신중독의 증상을 보이는 청소년들에게서는 통제력과 우월감이 있어 높은 수치를 보이고 있었으며, 통신중독의 원인으로 가장 빈번하게 지적되는 것으로서는 현실로 부터의 해방이 가장 높은 수치를 보이고 있었다. 김옥순, 정보사회와 청소년(통신중독), 1998, 한국청소년문화연구소

이러한 공간은 개인이 자신의 자아를 탐색하고 정체성을 발달시키는데 있어 커다란 방해적 요소로 작용될 가능성이 높다. 왜냐하면 인간의 자아정체성 확립이란 자신에 대한 성찰적 사고를 요구하고, 자신에 대한 성찰적 사고는 고통이 따르는 과정이기 때문이다.

특히 다양한 형태의 자신을 표현함으로써 갖게되는 다양한 자아의 실험기회는 현실적 고통으로부터의 도피라고 하는 가상공간이 지니는 특성과 함께 통합된 자아의 정체성보다는 오히려 복합적¹⁴⁾이면서도 혼돈된 자아에 대한 인식을 경험케 함으로써 자아정체성 발달에 있어 위태로운 요소로 작용할 가능성이 높다.

가상공간은 익명성을 통해 개인에게 다양한 자신의 모습을 표현할 수 있는 기회의 공간을 제공하기도 하지만 동시에 가상공간은 개인의 정체성이 뚜렷하게 나타나는 현실세계에 비해 개인의 행동에 대한 책임을 물어 강제력을 동원시킬 수 없는 공간을 제공하기도 한다. 이에 따라 가상공간은 범죄에 대한 유혹에 가장 쉽게 노출되는 공간이라는 부정적인 측면을 갖기도 한다.

따라서 가상공간의 익명성은 다양한 형태의 사회문제들을 발생시킨다. 최근들어 사이버 범죄¹⁵⁾로 명명되는 심각한 사회적 문제들은 바로 익명성이라는 가상공간의 특성과 도덕적인 자기규제의 결핍이 결합되어 나타난 현상들이라 할 수 있다.

2) 타인의 상실

가상 공간은 타자의 실질적 존재가 부정되는 공간이기 때문에 근본적으로 타자가 실존된 공간이다. 인간은 태어나면서부터 자신을 에워싼 타인들에 의해 영향을 받게 되며, 그들과의 상호작용을 통해 자아가 형성된다. 쿨리와 미드는 인간의 자아형성은 타인과의 상호작용을 통해 형성됨을 주장함으로써 인간의 자아정체성의 형성에 미치는 타인의 영향을 강조하고 있다. 쿨리는 인간의 자아형성과정을 'looking-glass self', 즉 타인이라는 거울에 비추어진 자신의 모습을 상상하면서 자아가 형성되는 것으로 보고 있다. 타인이 존재하지 않는 공간은 자신의 모습을 비추어볼 수 있는 타인이라는 거울이 존재하지 않는 공간이다.

쿨리와 마찬가지로 미드 또한 개인은 중요한 타인(significant others)에 좋은 모습으로 비쳐지기 위해 타인의 가치에 자신을 맞추려고 노력하면서 자아가 형성되기 시작한다고 주장한다. 미드는 인간의 행위는 I(주체로서의 자기)의 충동에서 시작하여 남들의 기대 즉, Me(객체로서의 자기)의 관점에서 조정된다고 주장함으로써 인간행동

14) 현대성을 연구하는 대표적인 학자인 기든스는 현대의 특징으로 복합적인 자아정체성의 발달을 주장한다. 기든스는 복합적인 자아정체성을 자아정체성이 하나의 중심축으로 통합되는 것이 아닌 여러 가지의 중심축으로 형성된 자아로 설명하면서 이를 자아정체성의 탈구 현상으로 설명한다. 그러나 이 글에서 의미하는 복합적인 자아정체성이라 함은 하나의 중심축과 여러 가지의 중심축이라는 중심축의 문제 보다는 오히려 단일한 혹은 다원화된 중심축의 구축조차도 이루지 못한 채 자아에 대한 혼란된 인식을 지니는 것을 의미한다.

15) 사이버 범죄문제는 정보사회가 진화할 수록 더욱 심각한 문제로 부각되고 있다. 그러나 아직은 사이버 범죄에 대한 정확한 개념에 대해서조차 합의되지 않고 있다. 사이버 범죄의 심각성에 대한 사회적 인식이 증가한 것은 지난해 7월 소위 'O양의 비디오'라고 명명되는 사건이 발생하면서 부터로 볼 수 있다. 이에 따라 정보통신부에서 지난해 7월 사이버 범죄와의 전쟁을 위해 사이버 범죄의 특별법을 제정하겠다는 의지를 보임으로써 사이버 범죄에 대한 의미가 비교적 영역별로 구분되어 논의되기 시작하였다. 사이버 범죄특별법에 제시된 사이버 범죄는 크게 6가지의 영역(사이버 테러, 음란폭력물 유통, 불법거래행위, 지적 재산권 유통, 전자상거래 사기행위, 전파도용)으로 구분되고 있으며, 그동안 제기되었던 수많은 정보통신 관련 사회적 문제들이 각 영역의 세부사항으로 제시되고 있다.

에 있어 타인의 중요성을 강조하고 있다. 타인이 존재하기는 하되 현실적인 존재로 인식되지 않는 타인들만 존재하는 공간이란 자아를 형성하는 'Me'의 관점이 존재하기 힘든 공간이다. 따라서 인간의 자아 형성에 있어 중요한 객체로서의 자아가 상실됨으로써 자아정체성 형성에 장애를 가진 공간이 될 가능성이 높다.

타인이 실종된 공간은 개인의 행동 제약으로 발생하는 심리적 압박감으로 부터 자유로워질 수 있는 공간이다. 현실세계의 인간관계를 규정하는 윤리는 근본적으로 개인의 행동에 대한 제약과 강제력을 지닌다. 개인의 행동에 대한 제약과 강제력은 자유스럽지 못하다는 심리적인 압박감을 지니게 한다. 타인이 실종된 가상공간에서는 이러한 심리적인 압박감으로부터 해방될 수 있는 공간이 된다¹⁶⁾. 또한 미드의 주장처럼 인간의 자율적 행동 규제가 자신의 자아 속에 있는 'I'와 'Me'의 부단한 대화를 통해 이루어지는 것이라 할 때 'Me'가 상실될 가능성이 높은 가상공간은 자신의 행동을 규제하기 힘든 공간임을 의미한다. 따라서 타인이 상실된 공간은 타자와의 상호 의존과 타자에 대한 자신의 책임이 거부되는 공간이기 때문에 반사회적이며, 반도덕적인 특징을 지닐 가능성이 증가한다¹⁷⁾.

따라서 객체로서의 자아형성을 제약하는 가상공간은 타자에 대한 책임과 의무를 쉽게 망각하고, 현실세계의 윤리에 따른 행동의 제약으로 부터 자유로워짐으로써 자율적 자기 규제에 도전을 제기하는 공간이다. 이에 따라 타인이 실종된 가상공간에서 형성하게 되는 정체성은 '부유하는 정체성'의 성격을 띄게 된다.

'부유하는 정체성'은 정신분열적 혹은 나르시시적 영역을 방황하며 제한 없는 자유와 지배의 감성은 탈신체화된 유아론적 정체성에 속한다. 이러한 탈 신체화된 정체성이 가상 현실의 사회적 확산을 통하여 사회에 정착될 때 실제의 삶의 공간의 윤리는 치명적이 된다. 가상공간의 '탈타자화된 자아'는 일종의 자폐증이며, 컴덱스의 '디지털 오르가슴'은 현실 세계의 욕구 불만의 투사이며, 더욱 큰 욕구불만으로 귀결된다.¹⁸⁾

타인이 상실된 가상공간에서 형성되는 인간관계는 수평적 구조를 지닌 공간이다. 수평적 구조라는 용어를 수직적 구조와 대비되는 개념으로 해석한다면, 가상공간의 수평적 구조는 진정한 민주주의가 실현될 수 있는 천혜의 공간으로 여겨진다. 그러나 수평적 구조의 가상공간은 자칫 모든 권위에 대한 부정으로 오도될 위험성도 지닌다. 크게는 법이 지닌 권위는 물론 작게는 개인이 지닌 인간으로서의 권위, 즉 인간으로서의 존엄성마저도 가상공간의 수평적 구조속에서는 부정될 수 있다. 그 결과

16) 가상공간 속의 탈역제 현상은 사이버 공간의 제한된 채널에 의해 발생하는 현상으로 해석하기도 한다. 가상공간에서의 의사소통은 현실세계와는 달리 비언어적인 단서(예: 표정)에 의해 미묘한 의미가 전달되지 못한다는 제약에 의해 자신의 메시지를 정확하게 전달하게 위해 지나치게 과장된 표현을 사용함으로써 탈 역제의 현상이 촉진될 수 있다고 설명한다. Kiesler et al. 황상관, 한국석 원저, 사이버 공간의 심리, 박영사, 1999에서 재인용

17) 로빈스는 타자가 상실된 가상공간은 타자의 실질적 독립적 존재를 인정함으로써 진입하는 상호 의존과 책임의 관계가 거부되는 공간이며, 그러한 한 반사회적이며, 반도덕적이라고 주장한다. Kevin Robins, "Cyberspace and the World We Live in" in Cyberspace /Cyberbod/Cyberpunk of Technological Embodiment London, 1995. 강홍렬, 윤준수, 황경식, 고도정보사회의 정보윤리 확립을 위한 정책방안, 정보통신정책연구원에서 재인용

18) 강홍렬, 윤준수, 황경식, 고도정보사회의 정보윤리 확립을 위한 정책방안, 정보통신정책연구원, 1997.

인간이 형성한 사회를 유지하기 위해 필요로 하는 최소한의 윤리와 가치관마저도 권위적인 것으로 여기고 부정하는 공간으로 발전될 위험성을 내포할 수 있는 것이다.

자아정체성의 확립을 주요 발달과업으로 달성하여야 하는 청소년기에 있어 현실 세계를 피하여 수평적 구조를 지닌 가상공간속에서 현존하는 가치관을 부정하고 익명성이라는 수단을 통해 형성되는 자아정체성은 그것이 제 아무리 가상공간속에서 제공되는 다양하고 풍부한 자기실험을 통해 형성된 자아정체성이라고 하여도 현실세계에서의 재현과 적용에는 상당한 문제가 제기하게 된다.

3) 매개된 경험의 증가

인간과 인간의 의사소통을 매개하는 매체의 발전은 정보사회에서 두드러지게 발견할 수 있는 특성중 하나이다. 매체는 경험을 매개하는 도구이다. 기든스는 현대사회에 들어와 인간은 매체의 발전을 통하여 매개된 경험의 증대를 겪게 되었다고 설명한다. 그는 현대적 제도의 발전과 확대는 매개된 경험의 증대에 의한 것이라고 주장하면서 현대사회의 발전에 있어 매개된 경험¹⁹⁾ 증대시킨 매체의 역할을 강조하고 있다.

매체의 발전이 비단 정보사회에서만 지적되었던 것은 아니다. 산업사회에서도 매체의 발전과 중요성은 TV의 대중적 보급과 그에 따른 뉴미디어의 발전을 통해 이미 여러학자들에 의해 주장되어왔다. 이들 학자중 맥루한은 정보사회에 들어오면서 컴퓨터와 인터넷이라는 새로운 네트워크에 의한 매체의 보급으로 인해 또 다시 부각되고 있는 학자이기도 하다. 맥루한²⁰⁾은 매체의 인간신체의 연장론을 주장하면서, 한 매체가 시간-공간 관계를 변화시키는 데 이바지 하는 정도는 그것이 전달하는 내용이 나 메시지에 일차적으로 달려 있는 것이 아니라 메시지를 전달하는 매체의 형태 그 자체에 달려있음을 주장하고 있다. 그는 컴퓨터라는 매체의 발전은 과거 TV가 초래하였던 사회적 변화와는 비견되지 못할 정도의 엄청난 사회적 변화를 가져올 것이라고 예견하였다. 유감스럽게도 그는 컴퓨터가 가져오는 매체의 발전과 영향을 직접적으로 경험하지는 못하였다. 그럼에도 불구하고 매체에 대한 예견, 특히 컴퓨터와 관련된 예견은 멀티미디어와 인터넷의 등장에 따른 전 세계적인 변화로 인해 최근들어 더욱 부각되고 있다.

멀티미디어와 인터넷이라는 통신망은 기존의 각종 매체가 가지고 있었던 한계를 극복함으로써 경험의 매개를 더욱 촉진시키고 있다. 그럼에도 불구하고 매체의 발전은 단순한 경험의 매개만이 아닌 다른 종류의 경험들을 창조해내는 물론 경험의 선별적 매개를 통해²¹⁾ 자아형성에 있어 다양한 문제들을 야기한다.

19) 그는 인간의 거의 모든 경험은 매개된다고 본다. 사회화와 그리고 특히 언어의 습득을 통해, 언어와 기억은 개인적 회상을 통해 집합적 경험의 제도화를 통해 본질적으로 모든 경험을 매개되는 것으로 보고 있으며, 매체는 이러한 인간의 경험을 매개하는 중요한 도구로 보고 있다. 안소니 기든스, 현대성과 자아정체성, 새물결, 1997.

20) 맥루한은 '미디어가 메시지이다'고 주장하면서 이니스의 뒤를 이어 매체의 출현이 사회적 변화에 미치는 영향을 정교하게 이론화 하였다.

21) 경험의 선별적 매개라 함은 자신의 경험을 전달하고자 하는 송신자의 의도된 짜임새속에서 수신자는 개인이 처한 여건에 따라 송신자의 의도와는 다른 경험들을 선별함을 의미하는 것이다. 과거 텔레비전, 영화, 그리고 비디오가 보여주는 시각 이미지가 지닌 문제로 과현실의 문제가 지적되어왔다. 시각 이미지의 과현실화는 여러 가지의 형태로 시청자들에게 나타났다. 일례로 버팔로라는 동물을 TV 로만 접하였던 개인들은 버팔로에 대한 경험을 개인이 선별적으로

새로운 경험의 창조와 경험의 선별적 매개가 인간의 자아정체성에 문제를 야기시키는 문제는 근본적으로 그 모든 경험들이 개인의 직접경험에 의한 것이 아니라 간접적인 경험에 의한 것이라는 데 있다. 왜냐하면 간접적인 경험은 그것을 전달하는 기호체계에 의해 왜곡될 소지를 충분히 지니고 있기 때문이다. 인간은 모호하게 전달된 경험을 자기가 가진 편견이나 고정관념을 투사함으로써 왜곡시키는 성향을 가지고 있다. 인간이 지닌 이러한 성향은 전달된 경험을 이해하려는 성찰적 사고의 고통으로 벗어나고자 하는 본능적인 행동이기도 하다.

지난 90년대 초 걸프전쟁은 매체의 발달로 인해 전세계에 생중계 되었다. 생중계된 전쟁의 장면은 전쟁이 가져오는 참상보다는 오히려 전쟁을 일종의 게임으로 즐기게 하는 경험을 매개하였다. 이라크의 스커드 미사일과 미국이 쏘아올린 패트리엇 미사일이 접전을 벌이는 장면을 생중계로 목격하고 있었던 인류에게 스커드 미사일이 방어하지 못한 미국의 패트리엇 미사일은 어디에서 어떠한 참상을 초래하며 폭발하였는지는 관심 밖이었다. 이는 아마도 걸프전쟁을 생중계한 CNN의 숨은 의도에 전 세계인류가 유도된 결과인지도 모른다. 패트리엇 미사일에 의해 많은 사람들이 목숨을 잃었거나 부상하였음은 분명한데도 불구하고 전쟁의 생중계는 우리에게 마치 오락 게임을 하는 듯한 흥분의 경험을 매개한 것이다.

수신자에 의해 왜곡된 경험은 또 다른 왜곡된 경험을 매개함으로써 더욱 증폭되고 그에 따라 원래의 현실을 왜곡시킨다. 이처럼 왜곡되고 증폭된 경험의 매개는 인간이 인간에 대한 혹은 인간이 사회에 대해 가지는 기초적인 신뢰를 무너뜨릴 수 있다. 따라서 왜곡된 경험이 증폭된 환경속에서 형성되는 자아는 인간으로서의 기초적인 신뢰가 무너진 가운데 그리고 자신의 존재론적 안전이 위협받는 가운데 형성된 자아일 가능성이 증가한다고 할 수 있다.

커뮤니케이션의 고전적 개념은 '함께하기' '같이 나눔' 등의 뜻을 함의한 커뮤니온을 바탕으로 하고 있다. 요하리는 인간의 자아를 네가지(알려진 자아, 눈먼자아, 감춰진 자아, 미지의 자아²²⁾)로 구분한다. 최창섭은 커뮤니케이션이란 개인이 다른 개인과 교호하고 나누는 과정을 통해 감춰진 자아가 알려진 자아로 변화되고 눈먼자아가 개방된 자아로 변화됨으로써 미지의 자아까지 찾아낼 수 있게 되는 것을 의미한다고 한다.²³⁾ 따라서 매체란 인간의 커뮤니케이션을 활성화 시킴으로써 개인이 자신의 자아를 찾아가는 과정에 중요한 역할을 담당하게 된다. 매체를 통한 인간의 자아찾기가 위에서 지적된 왜곡된 경험들로 둘러싸인 환경속에서의 상호 교호를 통해 이루어진다고 할 때 인간의 자아찾기는 혼돈스럽게 된다.

자아찾기의 혼돈은 인터넷이라는 통신망의 발달로 더욱 가속화될 수 있다. 인터넷은 선진국의 문화적 자극을 후진국의 대상자들에게 매개함으로써 선진국의 문화로

접수함으로써 안전사고에 노출되는 빈도가 더욱 증가하였다. 비슷한 예가 멀티미디어와 인터넷이라는 매체환경의 발전에서도 나타나고 있다. 송신자는 인터넷을 통해 예술적인 여성의 벗은 몸매를 전달하고자 하였으나 개인에 따라 예술적인 여체는 외설적인 여체로 변화되어 매개되는 것이다. 즉 수신자의 조건에 따라 매체는 현실을 객관적으로 전달하는 것이 아니라 수신자에게 주관적으로 재 편성되면서 또 다른 현실을 형성하게 되는 것이다.

22) 알려진 자아(open self)는 개방된 자아로 나도 인식하고 남도 인식하는 자아이다. 눈먼자아(blind self)는 남은 알고 있는데 나만 모르는 자아, 그리고 감춰진 자아(hidden self)는 나는 알고 있는데 남이 모르는 자아이다. 미지의 자아(undiscovered self)는 나도 모르고 남도 모르는 자아를 의미한다. 최창섭, 언어와 미디어 환경, 성바오로 출판사, 1986 에서 재인용

23) 전게서.

동질화되는 과정에서 자국의 문화적 정체성을 상실할 위험성을 지니게 된다. 인간의 자아정체성이 자신의 환경과의 상호작용을 통해 끊임없이 형성되어야만 하는 그 어떤 것이라고 할 때 지역적인 공동체와의 상호작용 속에서 자신의 모습을 찾을 수 없다고 하는 사실은 인간의 가장 근본적인 자아형성의 기초가 무너지는 것일 수도 있기 때문이다²⁴⁾.

정보사회에서 두드러지게 발전한 매체와 인터넷이라는 통신망의 발전이 초래한 정보의 폭증 현상 또한 인간의 자아 형성에 또 다른 문제를 야기하고 있다. 정보의 폭증은 인간의 정보수용 능력의 확장을 요구한다. 이러한 요구에도 불구하고 인간의 정보수용 능력은 한계가 있게 마련이다. 폭증하는 정보의 양과 인간의 정보수용 능력의 한계는 일반적으로 개인의 무력감을 자극한다. 또한 과도한 정보에 노출될 경우 인간은 자신에 대한 무력감과 함께 정보에 대한 사고를 포기하게 되는 것이 일반적인 성향이다. 정보의 변별능력에 장애가 발생하는 것이다. 사고하기를 포기한 인간은 매체가 전달하는 정보를 과신하게 된다. 그 결과 인간은 정보에 대한 성찰적 사고는 물론 자신의 실존에 대한 관심마저도 약화될 가능성이 높다. 자아정체감이 자신의 실존에 대한 성찰적인 이해를 통해 형성된다고 할 때 실존적 관심의 약화는 인간의 자아 정체감 형성에 근본적인 문제를 야기하는 것이다.

4) 허위욕구의 증가

정보사회의 또 다른 특성으로 욕구의 증가가 지적될 수 있다. 정보통신 기술의 발전으로 지구 곳곳에서 일어난 사건들은 전 지구인들에게 일종의 문화적 자극이 되어 일상생활 속에 잦아든다. 이러한 현상은 전 지구를 하나의 유사한 문화 공동체로 만들어갈 뿐만 아니라 동시에 다양한 문화자극을 통한 욕구의 증가를 창출하고 있다.

그동안 욕구의 증가는 자본주의 발달에 따른 문화산업의 증대라는 주제속에서 술하게 논의되어 왔다. 대표적으로 마르크스는 전 근대적 사회에서는 필요한 것을 생산함으로써 개인의 욕구가 충족되었었던 데 반해 자본주의 사회에서는 생산이 필요와 욕구를 유발한다고 주장한다. 즉 마르크스는 생산력의 발달이 욕구를 증가시키며, 그래서 욕구는 생산해커니즘에 의해 규정되어 더욱 증가한다고 주장한다. PC의 생산과 인터넷의 보급으로 인해 발생한 PC와 인터넷에 대한 유도된 필요성의 증가는 PC와 인터넷을 생활필수품으로 자리잡게 하고 있는 예에서도 여실히 드러나고 있다.

아도르노는 자본주의에 의해 창출된 욕구는 '허위의 욕구'라고 하는데서부터 욕구의 증가가 가져오는 문제를 지적하고 있다. 그는 '문화산업의 제고'라는 논문을 통해 문화산업은 지배집단의 지배를 영속화하기 위하여 기술을 이용하고, 이성을 도구화하고 문화적 표현을 상품화하는 수단과 방법을 통해 허위의 욕구를 창출한다고 주장한다²⁵⁾. 허위의 욕구 창출이 아도르노의 주장처럼 지배집단의 지배를 영속화하기

24) 로빈스는 전지구화의 현상에 따른 문화적 동질화의 문제를 새로운 지역간의 정체성과 새로운 세계적 정체성의 형성을 주장하고 있다. 로빈스의 주장은 전지구화에 따른 문화적 정체성의 상실에 대한 우려를 불식시키는 주장일 수 있다. 그러나 문화적 정체성의 상실이라는 문제는 개인의 자아정체성과 연결할 때 여전히 문제로 남아있게 된다. Robins, K. Tradition and translation: National culture in its global context, in Corner, J. and Harvey, S.(eds), Enterprise and Heritage: Crosscurrents of National Culture, London, Routledge.

25) 이강수편, 대중문화와 문화산업론, 나남출판, 1998.

위한 것인지에 대한 명쾌한 판단을 유보한다고 하더라도 인간의 욕구 증가는 지구상의 대부분 국가에서 발견되고 있는 현상이다.

김용석은 정보사회의 특성으로 '유도된 필요성'의 증가를 강조하고 있다. 그는 인간이 욕구를 갖기 위해서는 무엇인가 필요한 것이 있고, 그것이 일정한 상황에서 결여되어 있는 상태가 부각되어야 하는데 정보사회는 자본주의라는 생산체제내에서 무수한 필요성을 창출하여 인간에게 창출된 필요성을 부각시킨다고 주장한다²⁶⁾. 그는 특히 정보사회 혹은 탈산업사회가 자본주의 사회로 부터의 탈피를 의미하는 것은 아니라고 주장하면서 정보사회는 진보된 자본주의 생산체제속에서 각 개인이 본질적이라고 느낄 정도의 필요한 것들을 무수히 생산해 냄에 따라 '유도된 필요성'이 개인에게 더욱 직접적으로 다가오고 있음을 다음과 같이 설명한다.

세기말과 세기초에 회자되고 있는 이른바 지식정보사회에서 유도된 필요성이 개인에게 더 직접적으로 다가온다. 왜냐하면 그것은 '창(window)'으로 들어오기 때문이다. 문화적 관점에서 보면 현대사회의 유도된 필요성들은 주로 '사각의 틀'을 통해 들어왔다. 대중소비를 위한 쇼윈도(show window)가 그러하며, 영화관의 화면과 TV, 비디오, 컴퓨터 모니터가 그러하다. PC의 모니터는 아마도 21세기 쇼윈도가 될 것이다. 그것은 사물뿐만 아니라, 정보와 아이디어, 이념과 예술적 감각의 전시장이자 매장이 될 것이다²⁷⁾.

정보사회에 들어와 나타나고 있는 마케팅의 핵심은 드러커가 주장하는 '고객의 창조'로 요약될 수 있다. '고객의 창조'가 정보사회 기업운영의 핵심이라고 하는 것은 새로운 '욕구의 창조'가 정보사회에서의 기업에 사활이 걸린 문제임을 의미한다. 따라서 정보사회는 산업사회보다 더욱 증가된 '창조된 욕구'가 소비되는 대중소비사회임을 짐작케한다. 김기곤은 대중소비사회의 심각성을 소비가 인생의 목표가 되는 '소비인간'을 창출하는데 있다고 본다. 그에 의하면 '소비인간'은 욕구를 즉각적으로 충족하고자 하는 특성을 지니고 동시에 소비하는 그 자체에 쾌락을 느끼며 살아가는 특성을 지니고 있기 때문에 어떤 물건을 구입할 때 그 물건을 사용함으로써 얻게되는 구체적 만족보다는 구입한다고 하는 것 자체가 주는 만족을 추구하게 된다고 설명한다²⁸⁾.

소비가 주는 만족에 의해 '소비인간'은 소비를 위한 소비를 더욱 추구하게 된다. 세네트는 소비인간이 형성하는 자아를 자아도취적 성향의 자아로 설명한다. 세네트는 자본주의가 소비자를 창조하고 소비자는 욕구를 분화시킴으로써 자아의 '자도취적' 경향을 초래한다고 주장한다. 세네트는 자아의 자기도취적 성향은 외부의 사건을 자기의 욕구와 관련지어 '이것이 나에게 무슨 의미가 있는가'만을 끊임없이 질문함으로써 자신을 둘러싼 환경과 친밀한 사회적 관계마저도 파괴하게 되는 성향으로 설명한다. 그러나 세네트의 자기도취적 자아의 형성에서 무엇보다도 관심을 끄는 것은 인간의

26) 시민사회와 경제조직의 발달로 욕구와 그 충족 수단이 지속적으로 증가하고, 그 결과 자연적 욕구와 문화적 욕구의 경계가 모호해짐에 따라 인간의 삶이 자연적이든 문화적이든 수없이 많은 필요성에 둘러싸이고 각 개인이 그 필요성의 일부가 결여됨을 감지함에 따라 개인의 욕구가 지속적으로 늘어난다고 주장하는 그는 이러한 해석을 문화적 이해에 관한 헤겔이론의 재해석으로 설명하고 있다.

27) 김용석, 문화적인 것과 인간적인 것, 푸른숲, 2000.

28) 김기곤, 욕망의 인간학, 세종출판사, 1997

자기도취적 성향에 의해 개인적 존엄감이 상실된다고 하는 것²⁹⁾이다.

소비인간을 만족시키기 위해 끊임없이 생산되는 상품, 그리고 그에 의한 또다시 창출되는 새로운 욕구의 증가와 소비인간의 탄생이라는 정보사회의 특성은 개인의 자아정체성을 질식시키는 요소로 작용한다. 왜냐하면 유도된 필요성을 소비하는 인간의 주체적 삶은 필요성에 대한 판단의 책무를 철저히 개인의 영역으로 국한시킴으로써 '자기도취적' 자아 형성을 초래하기 때문이다.

래쉬는 세네트의 주장을 더욱 발전시켜 자기도취적 자아의 소유자는 혼동스럽고 충동적인 성격의 소유자이며 자기도취적 인성은 타인의 욕구에 대해서는 어림없는 이해만을 가지고 자신의 내부는 '나는 거대하다', '나는 공허하다', '나는 가짜다'라는 느낌이 혼재되어 갈등하는 것으로 설명하고 있다. 그 결과 소비인간이 형성하는 자기도취적 자아는 끊임없이 자기자신의 가치를 찾기 위해 자신에 대한 타인의 감탄과 승인을 추구하게 된다고 주장한다³⁰⁾. 소비를 위한 소비는 인간이 타인의 감탄과 승인을 얻어낼 수 있는 가장 좋은 방법이 된다.

따라서 소비인간을 만족시키기 위해 끊임없이 생산되는 상품, 그리고 그에 의한 또다시 창출되는 새로운 욕구의 증가라는 정보사회의 특성은 필요성에 대한 판단의 책무를 철저히 개인의 영역으로 국한시킴으로써 개인의 자아정체성을 자아도취적 성향으로 형성하여 자아에 대한 성찰의 기회를 질식시키는 요소로 작용한다.

5) 소외감의 증가

정보사회는 산업사회에 비해 더욱 인간이 소외 현상이 심각하게 대두될 수 있는 사회이다. 정보사회는 흔히 탈산업사회라는 용어로 흔히 대체되어 사용되고 있다. 탈산업사회의 용어는 이미 1970년대부터 서구사회에서 산업경제체제가 변화하고 있다는 사고속에서 사용되었던 용어이다. 당시 탈산업화라는 용어는 사회경제체제가 대량의 제품생산을 위한 거대한공장과 기계, 그리고 설비 등의 이미지에서 정보통신 기술이 발전과 함께 한 소품종 다량생산을 위한 생산체제의 변화를 의미하는 것으로 사용되었다.

이후 다니엘 벨은 서구사회의 경제가 제조업중심의 경제에서 서비스업 중심의 경제로 변화되어 가고 있음을 주장하면서 지식과 정보가 이러한 변화를 가져오는 추동력이라 설명하였다. 보콕과 톰슨은 다니엘 벨의 주장에 동의하면서 직업구조의 변화에 보다 많은 중점을 두고 있다³¹⁾. 그들은 산업사회의 육체노동 직업은 화이트 칼라와 전문직에 자신의 자리를 내어주고 있으며, 과거 육체적인 힘과 속달을 요구하던 노동은 이제 생각하는 노동으로 변화하고 있다고 주장한다.

다니엘 벨이 주장한 탈산업화의 서구 경제의 변화는 마치 탈산업사회가 탈자본주의 사회를 의미하는 것이라는 오해를 불러일으켰다. 그러나 다니엘 벨이 주장한 탈산업사회는 탈 자본주의 사회를 의미하는 것은 아니다. 기존의 자본주의라는 경제체제 속에서 정보와 지식의 사용이 증대되는 또 다른 유형의 자본주의 사회(자본주의가 재구조화된 사회)가 곧 정보사회이다. 카스텔스는 현재 서구의 사회가 정보와 지식의

29) Sennett, Fall of Public Man, 안소니 기든스, 현대성과 자아정체성에서 재인용.

30) Lash, S., Sociology of Postmodernism, London; Routledge, 크리스 윌링, 몸의 사회학, 나남출판, 2000에서 재인용.

31) 스튜어트 홀의 저, 전효관, 김수진외 지음, 모더니티의 미래, 현실문화연구, 2000

중요성에 의존하고 있는 것은 사실이나 이것이 곧 탈 산업사회를 의미하는 것이라고 볼 수 없다는 점을 강조하면서 '산업사회가 탈농업사회가 아니었듯이, 정보에 기초한 사회가 단순히 탈산업사회라고 주장할 수는 없음을 강조하면서 정보화에 의해 형성된 경제적·정치적 환경의 틀속에서 자본주의의 재구조화가 이루어지고 있음을 강조한다³²⁾.

정보사회가 탈자본주의의 사회가 아니며 자본주의의 재구조화로 바라보는 관점은 앙드레 고르의 관점과도 일치한다. 고르는 정보사회의 신기술은 고용구조의 변화를 일으키고, 그에 따라 사회는 새로운 귀족층과 대량실업자층으로 양분화될 것으로 예측하고 있다. 또한 그는 자동화된 정보사회에서의 작업장 환경은 직업창출이 일어나지 않는 성장을 가능하게 하고 있으며, 그 결과 노동이란 아무런 숙련이 필요로 하지 않는, 그래서 노동 직무의 질과 지위가 무의미해지는 활동이 될 것이라고 본다³³⁾. 고르의 주장은 노동으로 부터의 인간소외현상이 산업사회에서 보다 정보사회에서 더욱 가속화될 수 있음을 시사하고 있다.

기든스는 정보사회에서 인간이 겪게 되는 노동으로 부터의 소외현상을 전문지식인³⁴⁾ 집단의 등장과 성장, 그리고 그들이 사회속에서 담당하는 기능으로 설명하고 있다. 그는 전문가 체계가 정보사회의 일상생활 모든 측면에 침투함으로써 산업사회에 존재하였던 국지적 통제력마저도 침식된다고 설명한다. 그는 산업사회에서 개인이 소유하고 있었던 국지적 지식은 정보사회에서는 보다 큰 범위에서 재통합되는 과정을 거치며 국지적 통제력을 상실한다. 그 결과 인간은 탈 숙련화되고 자신의 삶에 대한 통제력을 박탈당한다고 주장한다³⁵⁾. 이상의 여러학자들의 주장에서 공통적으로 발견되고 있는 인간의 소외 현상은 정보사회가 자본주의의 경제체제를 그대로 유지하는 한 여전히 존재하는 현상이며, 더욱 심화될 가능성이 있다고 하는 사실이다. 마르크스는 자본주의 체계 내에서의 인간의 소외를 크게 네가지의 범주(1. 생산물로 부터의 소외, 2. 노동자체로 부터의 소외, 3. 인간의 유적 본질로 부터의 소외, 4. 인간으로 부터의 소외)에서 설명하고 있다. 마르크스가 주장한 생산물로 부터의 소외는 노동자가 자신이 생산한 생산물(상품)로 부터 소외됨을 의미한다. 마르크스는 노동자가 생산한 상품은 결과적으로 노동력의 가치를 저하시키며, 그에 따라 노동자의 가치는 상품의 가치보다 저하됨으로써 노동자의 자기상실을 가져오게 된다고 설명한다. 이러한 마르크스의 설명은 앙드레 고르의 노동자의 탈숙련화 주장과 연결시킬 때 정보사회의 더욱 심화된 인간소외 현상을 추측할 수 있게 한다.

다니엘 벨이 주장한 제조업 중심에서 서비스업 중심의 경제체제로 이행한다³⁶⁾는 정보사회의 특성은 표면적으로는 정보사회를 인간 소외가 심화되는 사회이기 보다는 인간중심의 사회로 인식하게 만든다. 그에 따라 서비스업 중심으로의 경제체제 이행이 물질위주의 경제체제에서 인간중심의 경제체제로의 이행인듯한 오해를 야기함으로

32) 스튜어트 홀의 저, 전효관, 김수진의 지음, 모더니티의 미래, 현실문화연구, 2000

33) 스튜어트 홀의 저, 전효관, 김수진의 지음, 모더니티의 미래, 현실문화연구, 2000

34) 다니엘 벨은 지식과 정보의 중요성이 강조되는 정보사회의 구조적 변화를 설명하기 위해 정보사회에서 지식과 정보라는 자원을 통제하는 집단을 지식엘리트의 집단으로 표현하고 강조하고 있다. 기든스가 의미하는 전문지식인은 다니엘 벨의 지식엘리트 집단과는 근본적으로 다른 의미를 지니고 있다.

35) 안소니 기든스, 전계서

36) 이 관점에 대하여는 많은 학자들에 의해 이의가 제기되고 있다. 서비스업

써 마르크스가 주장한 인간의 소외현상이 점차 소멸하고 있다는 주장이 제기되기도 한다. 그러나 서비스업 중심의 경제체제로의 이행이 반드시 인간중심의 경제체제로 이행됨을 의미하는 것은 아니다.

서비스업 중심의 경제체제 이행은 대체적으로 정보사회에서 정보서비스 관련 부분의 증대에 따른 것으로 설명된다. 그러나 정작 정보서비스 관련 부문에서의 인간의 소외현상은 산업사회보다 더욱 심각하게 발생하고 있다. 흔히 정보가 가지고 있는 특성중의 하나를 시너지 효과로 보고 있다. 정보와 정보의 융합이 가져오는 정보의 증폭 설명하는 것이 시너지 효과에 의한 것이라는 주장이다. 시너지 효과로 설명되는 정보와 정보의 융합에 의해 일어나는 정보의 증폭은 정보의 생산과 융합에 있어 인간의 통제력 상실이 더욱 심해질 수 있으며, 그에 따라 인간의 소외현상은 더욱 증폭될 수 있음을 의미하는 것이기도 하다. 시너지 효과에 의해 정보는 개인이 생산해 낸 정보는 또 다른 개인이 생산해 낸 정보와 융합하여 자신의 의도와는 상관없는 정보로 증폭되어 재탄생된다. 즉 정보의 원 생산자는 정보의 특성에 의해 자신이 생산한 정보에 대한 통제력을 상실함으로써 이미 자신의 생산물로 부터 소외된다. 통제력의 상실은 비단 정보의 융합과 생산에서뿐 만이 아니라 정보사회에서 나타나고 있는 다국적 기업의 모델에서도 두드러지게 나타나고 있다. 다국적 기업의 통제권을 찾는 것은 미로같이 얽혀 있는 자회사들과 연결 네트워크를 통해 매우 혼란스럽게 연결되어 어려운 미로찾기를 연상케 한다.

노동은 인간이 자신을 확인할 수 있고, 그를 통해 자아를 형성하고, 더욱 나아가 자기실현을 위한 가장 근본적인 활동이다. 인간이 노동으로 부터 소외되는 현상은 자기를 발견하고 자아를 형성하는 가장 핵심적인 요소의 상실을 의미한다.

6) 육체의 폐기

인간 개인의 삶의 통제력을 기계에게 이양하였던 산업사회의 인간소외 현상은 정보사회에서 인간이 자신을 기계와 동일시하는 육체의 폐기 현상으로 발전하고 있다. 스프링거는 17, 18세기에 인간은 이성으로 인해 축복받은 존재라는 믿음의 계몽철학은 19세기 산업혁명에 의해 정점을 이루면서 기계의 힘을 능가하는 인간지성의 힘을 보여주었다고 설명한다. 그러나 19세기 말에 들어와 인간과 기계사이의 관계에 대한 인간의 지각은 변화하기 시작하여 점차 기계가 인간의 육체보다 우월한 것으로 묘사되면서 인간 이성에 도전하게 되었으며, 20세기 말에 접어들어 인간과 기계사이의 구분은 희미해지면서 인간이 기계와 동일시하고 스스로를 기계처럼 묘사하는 것이 일상화되었다고 주장한다. 정보사회에 들어와 탄생하고 있는 사이보그 혹은 사이버네틱 유기체는 모두 인간과 기계가 수렴되어 탄생된 새로운 잡종이며 이는 인간의 이성과 지성이 폐기되는 극단적인 면을 보여주는 것이 된다고 주장한다. 인간의 이성과 지성이 폐기되는 현상에서 한 발 더 나아가 스프링거는 최근들어 사회의 각 부문에서는 인간의 소외 현상이 '육체폐기'의 형태로 나타나고 있음을 다음과 같이 설명한다.

포스트 모던적 소비사회는 모든 것을 포함하는 상품시장이다. 그 안의 모든 것은 상품화되었으며 광고와 패키지로 된 이미지들, 항상 변화하는 의상과 음악, '생활양식'의 유행이 우리를 에워싼다. 이미지와 사운드가 포스트 모던적 인간을 폭격하며 이상화된 인간 육체의 주마 등을 창조한다. 인간 육체의 끊임없는 묘사가 대중의 상상력 속에서 결과적으로 실제의 인간 육

체를 대치한다. 따라서 포스트 모던 문화 비평가인 아서 크로커와 마리루이즈 크로커가 주장하듯이 인간이 육체는 이미 폐기되었다고 주장할 수 있다. 그들은 “만일 (자연적) 육체가 포스트 모던적 상황에서 이미 사라졌고 우리가 육체로서 경험하는 것이 단지 육체 수사학이라는 환영적 모사물에 불과하는 사실을 강조하기 위한 것이 아니라면 왜 오늘날 육체에 대한 관심 이렇게 커졌겠는가?”라고 묻는다.³⁷⁾

인간 육체의 폐기는 인간의 자아정체성 형성에 심각한 문제를 제기한다. 0육체가 폐기된 자아가 있을 수 없다. 육체는 자아정체성의 성찰적 행동을 담당하는 중심부이기 때문이다. 최근들어 개봉된 영화 ‘말코비치 되기’는 자아정체성에 대한 현대 인간의 의식을 극명하게 드러내 보이고 있다. 자신이 아닌 말코비치라는 타인이 되어 보기는 자신의 자아정체성을 쉽게 포기하고 쉽게 남의 인생을 살아가는 과정을 유희적으로 전개함으로써 현대 인간의 자아정체성의 포기를 극명하게 표현하고 있다.

육체의 폐기와 자아정체성의 포기는 현대사회에 들어와 나타나고 있는 인간의 실존적 안전에 대한 위협으로 부터 발생한 것으로도 해석이 가능하다. 인간의 육체가 에이즈, 암, 핵폭발, 인구 과잉, 환경문제등과 같은 유례없는 위협에 처함으로써 인간은 자신을 둘러싼 환경으로 부터 자신의 실존적 안전에 대한 신뢰를 상실하게 되었다. 따라서 육체 외부에서 인간의식을 보존하려는 또는 인간의식을 전자적으로 모사하려는 계획을 고안한다는 것은 인간의 존재 자체가 이미 모호해진 상황에서 자아를 재정의 하려는 부단한 몸부림의 하나로 해석할 수 있다.³⁸⁾

인간의 육체는 소의로 부터의 마지막 피난처를 제공함으로써 인간에게 자아를 세울 수 있는 최소한의 토대를 제공한다. 육체의 폐기 현상은 인간이 자아를 형성할 수 있는 마지막 토대마저도 포기함으로써 자아의 상실을 가져오는 현상이다. 자아정체성의 형성이 사람됨의 인지적 구성요소를 포함하는 행위라고 할 때 사람이 된다는 것은 사람에 대한 개념을 가진다는 것이기도 한다. 정보사회에서 발생하고 있는 육체의 폐기는 사람에 대한 가장 근본적인 개념의 문제를 초래함으로써 자아정체성 형성의 가장 근본적인 문제를 야기하게 되는 것이다.

7) 놀이성의 소멸과 문화의 상실

인간의 자아 형성에 있어 놀이가 가지는 중요성에 대하여는 그동안 많은 사회학자들에 의해 지적되어 왔다. 미드는 인간은 놀이를 통해 자신의 주위를 둘러싸고 있는 개인들의 행동을 단순히 모방함으로써 사회적 존재로서의 자아를 형성하기 시작한다고 주장한다. 단순히 모방하는 놀이를 통해 인간은 타인의 입장이 되어 타인의 눈을 통해 자신을 바라볼 수 있게 되고 그 결과 자신을 하나의 독립된 행위자로 인식하게 된다. 단순한 모방의 놀이는 보다 복잡한 게임의 놀이를 통해 타인의 역할을 취해보는 경험을 통해 비로소 자기를 둘러싼 여러사람들의 복합적인 기대를 추상화하기 시작함으로써 비로소 온전한 자아를 형성하기 시작한다고 설명한다. 게임은 단순한 모방놀이와는 달리 주체로서의 자기와 객체로서의 자기를 인식할 수 있게 함으로써 비로소 자기에 대한 인식을 형성시키는 역할을 하는 것이다. 따라서 조직적인 게임

37) 크라우디아 스프링거, 전계서

38) 안소니 기든스, 전계서

에의 참여 경험은 자신의 입장에서 타인의 역할을 동시에 학습하게 되고 그 결과 일반화된 타인(generalized others)의 관점을 구축하게 된다. 일반화된 타인의 관점을 구축하는 것은 일관된 자아의 형성과 병행하는 것으로 비로소 자기 나름대로의 행동을 수행할 수 있게 되는 것이다³⁹⁾.

놀이가 인간의 자아형성에 미치는 중요한 역할에 대한 미드의 지적이외에도 역사학자인 호이징하는 놀이의 중요성을 인류문화의 근본적인 요소로 주장하면서 놀이가 가지는 중요성을 설명하고 있다. 그는 놀이를 문화보다 오랜 것이라고 사실을 “문화는 놀이의 형식속에서 성립되었고 문화는 처음부터 놀이된 것이다. 따라서 놀이는 인간생활 속의 문화인자로 파악되어야 하며, 인류사회의 원형적 행동에는 처음부터 놀이가 존재하고 있다.”라고 요약하여 주장하고 있다. 따라서 그는 문화현상으로서 놀이의 본질과 의미는 단순한 생물학적인 현상 또는 순수한 육체적인 행동을 넘어서는 하나의 특별한 의미를 지니고 기능하는 것이라 역설한다⁴⁰⁾.

문화란 그것의 근원적인 단계에서 놀이되어진 것이다라는 결론속에서 호이징하는 현대문명 사회의 문화적 상실을 놀이적 요소의 소멸에 따른 것으로 다음과 같이 설명하고 있다.

외형적으로는 놀이의 형식을 빌리고 있지만 그 속에는 참된 놀이의 징후가 보이지 않는다. 봉헌과 존엄과 형식을 갖추기 위해서 문화는 다른 길을 걷지 않으면 안된다. 오늘날의 문화는 이제 놀이가 아니다. 비록 놀이처럼 보일지라도 그것은 거짓된 놀이다. 그것은 거짓으로 놀이되는 것이다. 그래서 어디서 놀이가 끝나고 놀이아닌 것이 어디서 시작되었는지를 알기가 더욱 어렵게 되었다. 문화란 고귀한 놀이 속에 뿌리를 갖는 것이며, 문화가 양식과 존엄을 갖기 위해서는 놀이요소라는 것이 없어서는 안 된다⁴¹⁾.

그는 현대사회의 스포츠를 일례로 스포츠가 순수한 놀이의 영역으로 부터 멀어져 감에 따라 그 자체의 어떤 것이 되어 버린다고 주장한다. 스포츠는 현대문명에서 더 이상 놀이도 아니고 진지함도 아니며, 현대 사회생활 속에서 스포츠는 본래 문화 과정으로 부터 이탈된 위치를 차지하게 되었다고 주장한다.

호이징하가 주장하는 놀이요소의 소멸과 문화의 상실이라는 주장은 정보사회의 놀이의 형태를 분석하여 보면 더욱 설득력있게 다가온다. 정보사회의 놀이는 환상의 세계와 함께 편안함과 쾌적함을 동시에 제공하고 있는 것을 특징으로 한다. 예를 들어 다양한 형태의 놀이공원은 환상의 세계 속에서 편안하고 쾌적하게 놀이를 즐기게 한다. 이러한 놀이들은 개인의 다양한 정신활동을 축소시킬 가능성을 제공한다. 왜냐하면 놀이공원에서 인간들은 환상적 모형들을 감각적으로 즐길으로써 개인적으로

39) 전병재, 인간과 사회, 비판사회심리학적 이해, 경문사, 1997.

40) 호이징하는 법과 질서, 공예와 예술, 시, 지혜와 과학등이 모두 놀이라는 오랜 토양속에 뿌리를 갖고 있다고 주장하면서 프로베니우스의 주장을 인용하고 있다. 프로베니우스는 먼 옛날 인류는 먼저 식물계와 동물계의 여러 현상을 인간의 의식속에 받아들였고, 그 다음으로 시간과 공간의 질서에 대한 감각, 달과 계절의 변화에 대한 관념, 태양 운행의 관념들을 의식하게 되었다고 주장한다. 그리고 그로부터 인류는 이 존재하는 것의 모든 질서를 신성한 놀이 속에서 연출 즉 놀이하며, 놀이를 통해서 놀이 속에서 표현된 사건을 새로운 것으로 실현화하고 또는 재창조하면서 우주적 질서를 유지하는데 도움을 준다고 주장한다.

41) 전계서

상상의 나래를 펴는 경험의 기회는 줄어들 수 있기 때문이다⁴²⁾.

다양한 종류의 컴퓨터 관련 게임과 전자오락 게임은 휘황 찬란한 환상의 세계속에서 놀이하는 경험을 제공함으로써 나이에 관계 없이 대중을 매료하고 있다. 가상공간이 제공하는 놀이의 환상세계가 극적인 즐거움을 제공하면 할수록 현실세계의 놀이와 비교된다. 특히 컴퓨터 게임과 같은 전자오락은 현실세계의 놀이에서 가능하지 않은 놀이의 규칙과 시나리오를 가지고 현실세계의 놀이를 더욱 볼품없게 만든다. 환상의 놀이 세계에 매료된 인간은 이제 더 이상 현실세계의 놀이에는 관심을 가지지 않고 환상의 놀이 세계가 주는 즐거움에 안주하고자 한다. 최근들어 청소년들 사이에서 나타나고 있는 게임중독의 현상은 놀이에 중독되었다고 하는 사실보다는 전자게임의 세계가 주는 환상의 즐거움에 중독되었다고 하는 사실로 인해 인간의 문화 소멸이라고 하는 심각성을 야기시킨다. 참된 문화란 어떤 형식의 놀이 요소 없이는 존재할 수 없다. 정보사회의 놀이가 제공하는 환상속의 다양한 거짓놀이의 요소는 인간의 문화소멸을 초래할 수 있다.

인간의 문화소멸은 자아형성의 사회적 기반을 소멸함으로써 인간의 자아정체성 형성에 혼돈을 초래한다. 호이징하는 문화란 자제와 극기를 전제로 하는 것이며, 그것은 자신의 목적과 의지를 지상 최고의 것으로 혼동하지 않는 능력이며, 문화란 자발적으로 승인된 일정의 한계 속에서 성립되는 것임을 이해할 줄 아는 능력이기 때문에 문화란 어떤 의미에서는 일정한 규칙에 따라 언제나 놀이되어지는 것이며, 진정한 문화란 언제나 페어플레이를 요구하게 된다고 설명한다.

페어플레이란 놀이의 개념 속에서 표현된 상식이다. 환상 속의 놀이는 그것이 현실로 부터 유리된 것이기 때문에 이성과 인간성에 의해 또는 종교에 의해 규정된 규범을 은폐하거나 쉽게 위반할 소지를 지니고 있다. 환상의 놀이가 지니고 있는 이러한 특성은 놀이의 개념속에 포함된 페어플레이라는 상식을 쉽게 파괴함으로써 문화를 파괴하고 그 결과 인간의 자아형성에 부정적인 측면으로 작용할 가능성을 지닌다.

V. 결론

기든스는 개인적 무의미감, 곧 삶에서 얻을 만한 것이 없다는 느낌이 후기 현대의 사회에서 근본적인 정신적 문제로 대두되고 있다고 주장한다. 그는 이러한 정신적인 문제는 실존적 고립에 의해 발생한 현상이며, 실존적 고립(existnetial isolation)이란 타인들로부터 개인의 분리라기 보다는 충만하고 만족스러운 실존을 영위하는데 필요한 도덕 자원들로 부터의 분리를 의미하는 것이라고 설명한다. 기든스가 지적한 현대사회의 실존적 고립은 정보사회에서 나타나고 있는 다양한 문제들을 설명하는 중요한 핵심이 될 수 있다.

본 글에서는 기든스의 실존적 고립에 대한 개념을 정보사회에서 발생하는 자아정체성의 위기 현상을 정보사회의 특성과 연관하여 다루는 가운데 접근해 보고자 하였다. 자아정체성의 위기는 인간에 대한 위기이다. 인간에 대한 위기는 또 다시 미래에 전개될 사회에 대한 위기이기도 하다. 정보사회는 우리에게 어떠한 모습으로 어떻게 다가올지가 정확히 파악되지 않는 미지의 사회이다. 이러한 사회에 주축이될 청소년들의 자아정체성 위기의 문제는 더욱 심각한 모습으로 분석되어야만 할 대상이

42) 김용석, 전계서

될 것이다.

본 글에서는 정보사회에 대한 부정적인 측면만을 강조함으로써 과거에 대한 향수만을 부르짖는 듯한 느낌으로 읽는 이들에게 비쳐지는 것은 아닐까 걱정스럽다. 정보사회는 분명 좋은 측면도 지닌 사회일 것이다. 그럼에도 불구하고 밝은 측면이 아닌 어두운 측면만을 부각시킨 것은 어두운 것을 강조함으로써 밝은 측면이 더욱 밝게 보이도록 하고싶은 마음에서였다.

어두운 측면을 강조하여 정보사회에서 더욱 밝게 빛내고 싶은 부문은 바로 기술이다. 정보사회는 과거 그 어느때 보다도 눈부신 기술의 발전이 이룩된 사회이다. 이런 사회에서 기술의 발전이 어두운 측면에 가려 빛나지 않는 것은 우리의 사고 중심에 기술의 발전이 누구를 위한 것인가가 구축되지 않은데서 발생한 것은 아닌지 다시 한번 생각해 보아야 할 것 같다.

기술의 발전은 인간을 위한 것이어야 한다. 그러나 현재 우리는 기술 발전을 위한 기술만을 발전시키고 있다. 이러한 현상은 특히 한국사회에서 두드러진 특성으로 나타나고 있다. 정보통신 기술은 영어로는 Information and Communication Technology이다. 위에서도 언급하였듯이 Communication은 함께하기, 서로 나눔의 뜻을 지닌 용어이다. 인간간의 나눔을 위해 개발된 기술의 중심에 인간이 함께 하고 있지 않을 경우 인간이 발전시킨 기술은 인간을 삼켜버린다. 우리는 정보사회에서 발전한 정보통신 기술의 중심축에 인간을 가져다 놓음으로써 정보사회의 밝은 면이 빛을 더욱 발한다고 하는 사실을 인식하여야 할 것이다. 특히 정보사회를 살아갈 청소년들에게 정보통신의 올바른 이해 그리고 인간이 중심이 되는 정보사회의 중요성을 강조함으로써 미래사회에 대한 준비가 이루어져야 될 것으로 여겨진다.

참 고 문 헌

- 강홍렬, 윤준수, 황경식(1997), 고도정보사회의 정보윤리 확립을 위한 정책방안, 정보통신정책연구원
- 김기곤(1997), 욕망의 인간학, 세종출판사
- 김용석(2000), 문화적인 것과 인간적인 것, 푸른숲
- 조선일보 1999년 3월 17일자
- 전자신문 8월 23일 1999.
- 전병제(1997), 인간과 사회, 비판사회심리학적 이해, 경문사
- 중앙일보 8월 31일 1999.
- 안소니 기든스(1997), 현대성과 자아정체성, 새물결
- 이강수편(1998), 대중문화와 문화산업론, 나남출판
- 크리스 쉘링(2000), 몸의 사회학, 나남출판
- 클라우디아 스프링거 지음(1998), 사이버 에로스: 탈산업 시대의 육체와 욕망, 한나래
- 호이정하, 놀이하는 인간.
- 황상민, 한규석 편저(1999), 사이버공간의 심리: 인간적 정보화 사회를 향해서, 박영사
- 최창섭(1986), 언어와 미디어 환경, 성바오로 출판사
- Kevin Robins(1995), "Cyberspace and the World We Live in" in Cyberspace/Cyberbod/Cyberpunk of Technological Embodiment London.
- Lash, S., Sociology of Postmodernism, London; Routledge,
- Robins, K, Tradition and translation: National culture in its global contest, in Corner, J. and Harvey, S.(eds), Enterprise and Heritage: Crosscurrents of National Culture, London, Routledge.

청소년의 인터넷 활용과 유해정보

안동근(순천향대 신문방송학과 교수)

I. 인터넷, 그 새로운 지평

인터넷은 새로운 삶의 터전이요 꿈의 보금자리이다. 이는 청소년을 생각할 때 더욱 그러하다. 현실세계 속에서 가정과 학교와 사회에서 청소년들이 상상하고 행동하고 추구할 수 없는 그 많은 것들을 사이버세계 속에서는 가능하다. 친구들과 힘을 모아 협동하면서 멋진 성을 만들어 지킬 수도 있고, 왕국을 건설하여 왕이 될 수도 있고, 자신의 이상형을 찾아 대화를 나눌 수도 있고, 청소년들만의 고민을 상담할 수도 있고, 취미가 맞는 사람들끼리 모여 취미생활을 함께 하고, 공부도 함께 하고, 사랑을 나눌 수도 있다. 이와 같이 인터넷은 청소년들에게 또 하나의 새로운 미지의 세계를 열어주고 있는 것이다. 이러한 미지의 세계는 청소년들의 손에 의하여 아름다운 낙원으로 건설될 수 있다. 이 사이버세계 속에서 청소년들은 꿈과 상상의 나라를 펴고 새로운 인생을 설계하고 추구할 수 있는 것이다.

인터넷은 14세기말 기계 시대의 발명으로 인하여 시작된 인류 문명사의 혁명 그 이상의 혁명을 가져오고 있으며, 그 혁명의 주인공이 곧 오늘의 청소년들이다.

II. 청소년들의 인터넷 활용실태

1) 바람직한 인터넷 활용

청소년들은 무한한 가능성을 지닌 사이버세계를 자신들의 삶을 위하여 잘 활용하고 있다. 그 대표적인 예가 바로 “청소년 공화국”이다. 18세 이하의 청소년들이면 누구나 시민권을 부여하는 이 공화국은 언어와 인종을 초월하여 전 세계 청소년들이 하나가 되어 자신들의 문제와 지구촌이 안고 있는 문제점들을 자신들의 눈높이에 맞춰 스스로 해결책을 찾는데 그 목표를 두고 있다. 이 공화국의 시민들 즉 청소년들이 다루고 있는 문제들 가운데는 아동학대, 성적인 착취, 노동착취, 이성교제뿐만 아니라, 지구 온난화와 오존파괴현상, 지구촌 홍수와 기아 등 다양한 현안들(issues)이 포함되어 있다.

이러한 현상은 인터넷의 긍정적인 특성들을 최대한 활용한 바람직한 인터넷 문화 창출노력으로 높이 평가될 만하다.¹⁾

그리고 청소년들이 스스로 만든 인터넷 홈페이지들은 교육과 교양 오락 등 청소년들의 눈높이에서 그들 스스로 관심있고 유익한 다양한 정보들로 가득 차 있다. 이러한 웹사이트들에서는 어른들이 걱정하는 청소년들에게 유해한 정보를 찾아보기 힘들다.

물론 중·고등학교 청소년들이 인터넷에서 음란물 판매의 매개자 역할을 하여 사회적 물의를 빚는 경우가 드물게 발생하기도 한다. 그러나 대부분의 청소년들은 인터넷을 자신들의 꿈과 이상을 실현하기 위한 유용한 매체로서 활용하고 있는 것이다.

1) 안동근(1999). 미디어 문화와 청소년복지. 한국청소년복지학회 발표논문.

2) 바람직하지 못한 인터넷 활용

청소년들의 바람직하지 못한 인터넷 활용행위는 국내외의 여러 연구에서 나타나고 있다. 안동근·성윤숙(1998)은 서울, 부산, 대전 및 근교의 남녀 중·고등학생 2400명을 대상으로 실시한 설문조사 결과에 따르면, 응답자(1024명)의 31%가 사이버스페이스에서 불법 및 불건전 행위를 한 경험이 있는 것으로 나타났다(50쪽). 구체적인 내용을 살펴보면 다음과 같다.

(1) 언어폭력

청소년들이 사이버스페이스에서 벌이는 사회적 일탈행위 가운데 커다란 문제점으로 지적되고 있는 것들 중 하나는 대화방(chatting room)에서의 언어폭력이다. 이러한 현상은 정보통신윤리위원회의 최근 5년간의 심의 결과에서도 잘 나타나고 있다(표 1).

<표 1> 언어폭력 비율

년도	건수	비율(%)
2000. 1 - 6	928	11.2
1999	1,509	7.6
1998	1,079	8.5
1997	1,476	23.3
1996	1,340	62.7

* 자료: 정보통신윤리위원회 심의자료 재구성

올해 상반기 심의결과 불건전 정보로 판명되어 시정조치를 한 정보 8,283건 가운데 약 11.2%(928건)가 언어폭력으로 나타나고 있다. 이러한 언어폭력에는 욕설뿐만 아니라 타인비방, 명예훼손적 발언, 대화방해 등을 포함하고 있다.2)

실제로 최근의 설문조사에 의하면, 남녀 중·고등학생의 28.6%(175명)는 적게는 일년에 1-2번 이상, 많게는 매일 대화방에서 욕설을 한 경험이 있는 것으로 밝혀지고 있다 (안동근, 성윤숙, 1998, 52쪽).

이러한 현상은 현실세계에서 억압되어 있던 심리적 욕구가 인터넷의 '익명성(anonymity)'이 보장하는 안전한 도피공간에서 분출하기 때문에 나타나는 현상으로 풀이되고 있다. 3) 이러한 사실은 서울 YWCA 청소년유해환경감시단이 1998년 9월 서울시내 남녀 중고등학생 753명을 대상으로 실시한 설문조사 결과에 의하여 뒷받침되고 있다. 자신이 욕설이나 헐담을 하는 이유를 묻는 질문에 응답자(280명)의 20.4%(54명)가 '익명성' 때문이라고 대답하였고, 상대방이 그러한 행위를 하는 이유를 묻는 질문에는 응답자(386명)의 36.8%(142명)가 '익명성'을 손꼽았다.4)

2) 정보통신윤리위원회가 제공하는 심의자료는 청소년과 성인을 구분하지 않고 있다. 그러나 언어폭력으로 심의대상이 되는 대부분의 정보는 청소년들의 대화방에서 발생하는 것으로 추정되고 있다.

3) 천리안과 나무누리는 성인들을 위한 "스트레스 클리닉"을 개설하고 이 공간에서는 마음대로 욕할 수 있도록 소위 "욕방"을 마련하여 직장인들이 스트레스를 해소할 수 있도록 돕고 있다 (경향신문, 98.9.8. 22쪽).

이러한 대화방에서의 언어폭력은 청소년들에게 심각한 영향을 끼치는 것으로 보인다. 몇년전 여중학생이 대화방에서의 심한 욕설 때문에 자살한 사건은 우리 사회에 있어서의 인터넷과 PC통신에서의 욕설의 현주소와 청소년들에게 끼치는 영향을 간접적으로나마 반증하고 있다.

(2) 음란외설 정보 유통

인터넷에서 음란외설정보를 유통시키는 주체는 다양한 계층에 걸쳐 있다. 하지만 청소년들은 또래들로부터 이러한 음란외설물을 주고받는 것으로 나타나고 있다. 안동근·성윤숙(1998)이 실시한 설문조사 결과 응답자(279명)의 58.0%(207명)가 친구로부터 복사하는 것으로 나타났다(40쪽). 뿐만 아니라 1년에 1-2번 이상 음란외설정보를 인터넷에 올리거나 내려받아본 경험이 있는 청소년들은 42.0%(259명)에 달했다(안동근, 성윤숙, 1998, 52쪽). 그리고 숫자는 많지 않지만, 인터넷을 통하여 직접 유통시키는 청소년들도 있는 것으로 드러났다 (표2).

<표 2> 청소년들의 음란 영상물 습득경로 빈도

단위: 명 (%)

구 분	내 용	응답자 수 (%)
집단밖의 유통경로	컴퓨터 상가에서 복사	8(2.2)
	인터넷을 통해 업로드	13(3.6)
집단속의 유통경로	친구에게 복사	207(58.0)
	PC통신에서 업로드	15(4.2)
	소규모 사설 BBS	7(2.0)
	기타	29(8.1)
계		279(100.0)

사이버시대에 청소년들은 음란외설정보에 무방비 상태로 노출되어 있다. 마음만 먹으면 언제든지 접근할 수 있다. 해외에서 인터넷을 통하여 국내로 유입되는 음란 외설정보는 물론이고 국내에서 제공되는 사례가 점차 늘어나고 있는 추세이다. 1998년 5월 검찰이 PC통신에서 음란외설정보를 유통시킨 혐의로 대학생과 인터넷 정보제공자(information provider, IP)를 구속하고 인터넷 서비스제공회사(Internet service provider, ISP)의 직원을 입건한 뒤, 음란외설정보는 인터넷에서 더욱 더 많이 제공되고 있으며 이러한 정보는 청소년들이 손쉽게 이용할 수 있도록 제공되고 있다(김광호, 1999).

상당수의 청소년들은 이러한 음란외설정보를 이용하고 있는 것으로 밝혀지고 있다. 이를테면, 안동근·성윤숙(1998)의 연구에 따르면 중고대학생의 38.6%가 인터넷 음란물을 이용한 경험이 있는 것으로 나타났다.

4) 서울 YWCA 청소년유해환경감시단 주관 좌담회 자료집 “새로운 청소년 문화 -네터즌: PC 통신상의 언어를 중심으로.” 1998년10월23일. 38, 41쪽

(3) 지적재산권 침해

사이버세계에서 발생되고 있는 청소년들의 지적재산권 침해는 컴퓨터 소프트웨어의 불법복제행위로 나타난다. 최근의 한 연구에 의하면 중고등학생의 46.8%(294명)가 1년에 1-2회 이상 또는 매일 불법복제행위를 한 경험이 있는 것으로 밝혀졌다 (안동근, 성운숙, 1998, 52쪽).

인터넷을 통하여 발생하는 이러한 지적재산권 침해행위는 청소년들이 무의식중에 아무런 거리낌없이 이루어진다는데 문제의 심각성이 있다. 대부분의 청소년들은 소프트웨어의 복제행위가 불법이라는 사실조차 인식하지 못하는 것이다.

(4) 기타 일탈행위

사이버세계에서 발생되고 있는 청소년들의 사회적 일탈행위에는 이상에서 논의한 것 외에도, 다른 사람의 ID를 허락 없이 사용하는 행위, 통신방해 또는 도배행위, 음란게임의 유통행위, 행운의 편지, 사기성 피라미드광고행위 등을 들 수 있다. 이러한 일탈행위는 국내외 정보통신기반(GII, NII)의 급속한 확충에 따라 새로운 유형으로 등장하기도 한다.

이러한 사이버세계에서의 청소년들의 사회적 일탈행위는 그들만의 독특한 행위인 것도 있지만 대부분이 성인들의 일탈행위와 비슷하다는 점에 주목할 필요가 있다. 그리고 그러한 사회적 일탈행위를 부추기는 대부분의 정보들은 청소년들보다는 어른들에 의하여 유통되고 있다는 사실에 관심을 기울여야 한다. 사이버 세계에서의 음란·폭력물 유통행위가 그 대표적인 예라고 할 수 있다. 청소년들은 어른들의 거울이라는 사실을 명심할 필요가 있다는 것이다.

III. 인터넷 유해정보가 청소년에게 미치는 영향

인터넷 음란·폭력물과 같이 청소년에게 유해한 정보가 사회적인 문제가 되는 것은 그것이 청소년들에게 끼치는 악영향 때문이다.

인터넷 음란의설정보가 사회에 끼치는 영향에 대해서는 학자들이 여러 가지 연구를 통하여 경험적으로 밝히고 있다(Zillmann & Bryant, 1989). 미국에서 성범죄를 저지른 사람들을 대상으로 심층면접한 결과에 따르면, 인터넷 음란물을 자주 접촉한 사람들은 같은 정도의 자극을 얻기 위해서는 이전에 접하였던 음란정보보다 음란성이 더 심한 변태나 가학행위장면묘사 정보 등을 추구하는 것으로 나타났다 (안동근, 성운숙, 1998, 40쪽).

또한 어린이를 대상으로 한 성범죄자들은 그러한 범죄행위를 하기 직전 어린이를 소재로 한 인터넷 음란물(child pornography)에 빈번히 접촉하였다는 사실이 밝혀지고 있다.

최근 우리 나라에서 이루어진 한 연구결과에 따르면, 컴퓨터 음란정보는 청소년들의 정서에 상당한 영향을 끼치는 것으로 드러났다(김정기, 1997). 즉 현실에 대한 부정적인 인식을 심어주고 성적인 자극을 유발시키는 결과를 초래하는 것으로 나타났다. 뿐만 아니라 인터넷 음란의설정보는 청소년들의 성개방의식, 성충동, 추행 등 성의식과 행동에도 상당한 영향을 끼치는 것으로 나타났다 (안동근, 성운숙, 1998).

이와 같은 맥락에서 인터넷에서 유통되고 있는 음란의설물은 일반 성인은 물론 청소년들의 가치관 형성과 정서발달에 지대한 영향을 끼친다는 것을 알 수 있다.

인터넷 대화방에서 빈번히 발생되고 있는 욕설은 그 행위 주체에게 정신적인 악영향을 미칠 수 있을 뿐만 아니라 그 피해자에게는 치명적인 결과를 가져올 수 있다. 정신적인 충격으로 인하여 청소년들의 정서적 신체적 발달에 적지 않은 악영향을 끼칠 수 있다. 이를테면, 대화나 대인 기피증을 초래할 수도 있는 것이다.

뿐만 아니라 대화방에서의 문법 파괴현상은 청소년들의 일상적인 대화행위에 영향을 끼칠 수 있다. 즉 인터넷 대화방을 자주 이용하는 청소년들은 그들 나름대로의 독특한 단어와 언어구사양식이 있다. 따라서 그것을 모르는 청소년들은 대화방을 자주 이용하는 청소년들과의 대화의 단절을 가져와 왕따를 당할 가능성이 있다. 이러한 대화방에서의 문법 파괴현상이 지속될 경우 청소년들의 언어생활은 왜곡변질될 가능성이 있다.

그리고 인터넷 대화방이나 게시판에서 명예훼손적인 발언을 일삼는 청소년들은 그것을 즐기는 심리가 깔려있는 것처럼 보인다. 그러한 행위는 같은 사람에 의하여 반복적으로 나타나는 경향이 있으며, 그 행위주체는 사이버세계는 무슨 말든지 무슨 행위든지 할 수 있는 무한한 자유공간이라고 규정하기 때문에 다른 사람의 명예를 훼손시킬 수 있는 발언도 정당하게 할 수 있다는 주장을 편다. 이러한 현상은 사이버 세계에서 나타나고 있는 일종의 '사이버 배설행위'이다. 명예훼손을 당하는 청소년의 입장에서 보면, 그러한 행위는 치명적인 결과를 초래할 수 있다. 왜냐하면 그러한 명예훼손적인 발언은 대부분 익명으로 이루어지기 때문에 그 주체를 알 수 없고 피해자는 정신적, 물질적 또는 법적인 구제를 받을 마땅한 방법을 찾기 어렵기 때문이다.

또한 현재 전세계 청소년들 사이에서 선풍적인 인기를 끌고 있는 게임들은 비폭력적인 것들도 있지만, 폭력적인 게임들이 상당히 많다. 이러한 폭력적인 게임들이 청소년들의 실제 생활에 있어서 폭력적인 행위로 이어진다거나 폭력적인 성향을 강화하느냐에 대한 학자들의 논란은 있을 수 있다. 이는 텔레비전의 폭력적인 프로그램이 청소년들의 행위와 의식에 영향을 끼치느냐라는 수십년간에 걸친 논쟁과 일맥상통하는 점이 있다.

그럼에도 불구하고 우리 사회에서 주목해야 할 사실은 인터넷 게임에 등장하는 도구들이 밀거래되거나 그것을 탈취하기 위한 폭력행위가 가상 세계가 아닌 현실 세계에서 발생되고 있다는 것이다.

이러한 현상들은 최근 국내외에서 이루어지고 있는 연구결과에서 나타나는 바와 같이 인터넷을 많이 이용하는 청소년들 사이에서 현실 세계와 가상 세계를 구분하지 못하는 현상과도 일맥상통한다.

한편, 사이버 세계에서 발생되고 있는 스토킹(stalking) 현상은 현실 세계에서 청소년들이 자기가 좋아하는 유명 연예인들을 뒤쫓아 다니는 것과 비슷하다. 그러한 행위는 그 피해 당사자에게 정신적, 물질적 피해를 가져올 수 있기 때문에 문제가 될 수 있다. 즉 청소년들이 자신의 행위가 타인에게 피해를 준다는 사실을 인정하지 않고 지속적으로 반복하는 것은 그들의 가치관 형성이나 성장에 결코 바람직한 결과를 가져오지 않을 것이기 때문이다.

인터넷을 통해서 이루어지는 원조교제와 번섹 또한 청소년들의 정신적 육체적 발달은 황폐화시킬 수 있다. 원조교제는 일본에서 시작되어 우리 나라로 순식간에 번진 것으로 청소년들의 배금주의 경향과 왜곡된 세계관과 가치관을 심어줄 수 있는 위험성을 안고 있다. 주로 인터넷·PC방에서 청소년들 사이에 발생되고 있는 번섹은 성에 관한 올바른 가치관 형성이 이루어지지 못하고 또 성교육을 제대로 받지 못한 청소년들 사이에서 많은 사회적인 문제점을 야기시킬 수 있는 일탈행위이다.

IV. 청소년 보호와 정보복지

인터넷이 사회저변으로 확대되기 시작한 1990년대 초부터 인터넷에서 유통되고 있는 다양한 정보들 가운데 청소년들에게 유해한 정보를 규제하기 위한 방안이 미국, 영국, 독일, 일본, 싱가포르 등 선진국들과 UNESCO, OECD 등 국제기구에서 다루어져 왔다. 인터넷 유해정보에 대한 이들의 접근방법은 교육, 홍보 및 기술적인 방법을 통한 자율적인 규제와 법제도적인 타율적 규제로 나눌 수 있다.

국제기구들은 각국의 자율적인 규제가 바람직하다는 결론을 내리고 인터넷 내용 등급제와 정보내용선별 소프트웨어의 개발 보급을 추천하고 있다. 그런가 하면, 몇몇 국가들은 현행법의 개정이나 새로운 법 제정을 통하여 사이버 세계에서 발생되고 있는 새로운 유형의 사회적 일탈행위를 방지하고 청소년들을 보호하는데 주력하고 있다.

인터넷 유해정보로부터 청소년을 보호하는 방법은 긍정적인 접근방법(positive approaches)과 부정적인 접근방법(negative approaches)으로 구분될 수 있다. 긍정적인 접근방법이란 청소년들로 하여금 그들이 유해정보에 노출되지 않도록 인터넷 환경을 마련하는데 초점을 두는 것인 반면, 부정적인 접근방법은 인터넷 유해정보를 법적으로 규제하는데 초점을 두는 것을 일컫는다.

여기서는 청소년들이 인터넷 유해정보에 노출되지 않도록 하기 위한 긍정적인 접근 방법의 하나인 청소년들을 위한 정보복지구현에 초점을 맞추어 논의하고자 한다.

흔히 우리 사회의 청소년들은 자신들의 여가를 선용하고 분출하는 힘을 발산하고 그들만의 욕구를 충족시킬 수 있는 사회적 여건이 마련되어 있지 않다는 주장을 한다. 놀고 싶어도 놀 곳이 없고 쉬고 싶어도 쉴 곳이 없다는 것이다. 그래서 노래방에 가서 폭발하는 젊음을 발산하고 게임방에 가서 게임에 푹 빠지고 DDR방에 가서 춤을 신나게 춘다고 한다. 그러한 장소들이 청소년들을 위한 건전한 여가선용 장소이면 사회적으로 문제될 것이 없다.

마찬가지로 사이버 세계에서도 청소년들이 마음놓고 즐기고 상상력을 발휘하고 놀 수 있는 공간이 많이 마련되어 있으면 청소년들은 사이버 세계 속에서 사회적 일탈행위를 보일 가능성이 낮을 것이다. 그보다는 그들이 손쉽게 접근할 수 있는 유해정보들이 난무하기 때문에 그들은 자의(自意)로 때로는 (他意)로 그러한 유해정보에 노출되는 것이다.

그러므로 인터넷 유해정보로부터 청소년들을 보호하는 바람직한 방법은 청소년들에게 재미있고 유익한 정보를 제공하는 웹사이트들이 많이 제공될 수 있도록 인터넷 환경을 마련하는 것이다. 이는 곧 청소년들을 위한 정보복지의 구현과 직결되는 것이다.

1) 보편적 서비스와 정보복지

보편적 서비스(universal service)란 모든 국민들이 골고루 정보통신기술의 혜택을 받을 수 있도록 하기 위하여 미국 정부가 고안해낸 정보통신정책의 하나이다. 초창기에는 전화시설과 관련하여 시행된 정책으로, 이를테면 산간벽지의 주민들이 전화 서비스를 신청할 경우 전화회사들은 의무적으로 이에 응하여 전화서비스를 제공하도록 연방통신법으로 규정하였다.

1992년 클린턴 행정부가 들어선 뒤 초고속정보통신망(information superhighway)

을) 통한 정보통신서비스의 혜택을 시민들이 골고루 누릴 수 있도록 하기 위하여 보편적 서비스개념을 도입하여 1996년 2월에 개정된 연방통신법(Telecommunications Act)에 명문화하였다.

보편적 서비스 규정에 의하여 미국의 장거리 전화회사들과 지역전화회사들(RBOC)은 수익의 일부를 "보편적 서비스 기금(Universal Service Fund)"으로 내놓도록 되어 있다. 이 기금은 초·중·고등학교와 공공도서관 및 농어촌 지역의 의료시설기관이 보유하고 있는 컴퓨터를 인터넷에 연결하도록 하기 위하여 제공되고 있다. 이로써 공공도서관과 학교에서 아동과 청소년들이 인터넷을 통한 새로운 정보통신서비스의 혜택을 우선적으로 받을 수 있도록 정책적인 배려를 하고 있다.

청소년들을 위한 정보복지구현을 위해서는 이와 같은 정책의 수립과 집행으로 인터넷과 같은 정보통신망을 활용할 수 있도록 그 사회적 기반을 마련해주는 것이 그 기본이다. 이러한 정보통신기반(information infrastructure)이 확충되지 않고서는 청소년 정보복지를 실현할 수 없다.

우리 나라에서도 "튼튼한 정보대국"을 건설하기 위하여 정보통신부를 중심으로 장기적인 목표 아래 초고속 정보통신망을 구축하여 정보통신기반을 철저히 다지기 위한 정책을 펼쳐오고 있다.

그러나 아직까지 전국의 모든 초·중·고등학교가 인터넷에 연결될 수 있도록 하기에는 여러 가지 어려움이 많다. 이를테면 예산과 재원의 부족으로 기존의 전화통신설비를 광통신설비(optical fiber)로 현대화하는데 어려움을 겪고 있는 실정이다. 그러므로 이러한 난관을 극복하기 위하여 장기적인 계획 하에 투자를 하고 있다.

2) 안전한 정보환경 구축

초고속정보통신망이 완성되고 정보통신기반이 확충된다고 하더라도 그러한 통신망을 통하여 제공될 정보통신서비스의 양이 풍부하고 질이 우수하지 못하면 청소년들을 위한 안전하고 바람직한 정보환경 구축을 기대하기 어려울 것이다.

인터넷은 정보의 보고(寶庫)로서 온갖 종류의 다양한 정보가 유통되고 있다. 그러므로 청소년들을 위한 안전한 정보환경을 구축하는 것은 정보기반 확충에 못지 않게 중요한 일이다.

안전한 정보환경 구축을 위해서는 가정과 학교, 사회 그리고 국가적 차원에서 그 방안을 모색하지 않으면 안된다. 우선 가정에서는 청소년들에게 인터넷에 접속할 수 있도록 환경을 마련해주어야 한다. 그리고 거실과 같은 공공장소에 컴퓨터를 두거나 부모와 함께 컴퓨터를 사용하게 함으로써 청소년들이 인터넷 음란외설물과 같은 바람직하지 않은 정보를 이용하려는 유혹으로부터 그들을 보호해야 한다.

학교에서는 인터넷 정보내용선별 소프트웨어(filtering software)를 컴퓨터에 설치하여 청소년들이 음란외설과 폭력물을 이용하지 않도록 조치를 취해야 한다. 아울러 전화시설의 확충으로 인터넷 접속을 용이하게 해주어야 한다. 표현의 자유와 알권리를 가장 충실하게 보장하고 있는 미국에서조차 이러한 조치를 취하고 있다. 옥슬리(Oxley) 의원의 제안(H. R. 3783)으로 "온라인 어린이보호법(Child Online Protection

5) 초고속정보통신망(Information Superhighway)은 미국 부통령 고어(Al Gore, Jr)가 자신의 아버지인 고어(Al Gore) 상원의원이 고안한 '고속도로(interstate highway)' 개념을 발전시켜서 창안한 개념이다.

Act)"이 1998년에 제정되어 인터넷의 음란폭력물로부터 어린이와 청소년들을 보호할 수 있도록 조치하고 있다. 물론 미국 시민자유연맹(American Civil Liberties Union, ACLU)의 제소로 이 법은 현재 일시적 발효정지 상태에 있다(Civ. Act. 98-5591). 이 법의 주요 내용은 "보편적 서비스 연방기금"을 받고자 하는 공공도서관과 학교는 인터넷 내용선별 소프트웨어를 의무적으로 컴퓨터에 설치할 것을 요구하고 있다.

사회적으로는 성인들이 청소년들에게 유해한 정보를 생산하여 인터넷을 통하여 청소년들에게 제공하는 행위를 하지 말아야 한다. 성인정보는 성인들만이 접근할 수 있도록 안전장치를 마련하여 청소년들을 보호하여야 할 것이다. 이를 위해서는 인터넷 내용등급제의 구현과 정보내용선별차단 소프트웨어 기술개발이 뒷받침되어야 한다. 미국을 비롯한 서구에서는 이미 1995년부터 인터넷 민간사업자들을 중심으로 이러한 기술이 개발되어 이용되고 있다.

아울러 시민단체들의 적극적인 주도로 청소년들을 인터넷의 유해한 정보로부터 보호하기 위한 시민운동이 활성화되어야 한다.

국가적인 차원에서 청소년복지 증진을 위해서는 정책적인 뒷받침이 필요하다. 이를테면 싱가포르와 같이 어린이와 청소년들이 마음놓고 정보의 바다에서 낚시도 하고 수영도 할 수 있는 환경을 마련해 주어야 한다. 싱가포르가 채택하고 있는 소위 "어린이와 청소년들을 위한 안전한 인터넷 환경구축계획(Safety Online Project)"은 싱가포르의 인터넷 서비스 제공회사(ISP)가 아동과 청소년들에게 유익하고 안전한 정보만을 한 곳에 모아놓은 웹사이트를 구축하려는 사업계획이다. 이 웹사이트에서는 청소년들이 실수로 성인정보에 접속할 가능성이 전혀 없으며, 그러한 정보에 접속 자체가 되지 않도록 조치를 취하고 있어서 안전하게 청소년들을 보호할 수 있게 되어 있다.

안전한 인터넷환경을 구축하기 위해서는 국제적 차원에서 국가간의 협력이 필요하다. 인터넷은 중앙통제자가 없고 시공을 초월한 정보유통의 가능성 등과 같은 특성으로 인하여 한 국가만의 노력으로 인터넷의 유해한 정보로부터 청소년들을 보호한다는 것은 쉽지 않다. 1998년말 미국을 비롯한 12개 국가의 수사기관이 공조체제를 구축하여 어린이를 소재로 한 음란물(child pornography)을 유통시키는 국제조직을 일망타진한 바 있다. 이러한 노력에 더하여 청소년들을 위한 안전한 웹사이트 구축을 위하여 각국이 협조한다면 보다 효율적인 성과를 거둘 수 있을 것이다.

3) 청소년의 정보접근권

앞에서 논의한 초고속정보통신망과 같은 정보통신기반(information infrastructure)과 양질의 풍부한 정보가 제공된다고 하더라도 청소년들이 이러한 정보에 접근할 수 있는 권리가 보장(right of access to information)되지 않는다면 그러한 정보는 그림에 떡일 뿐이다. 지금까지 이루어진 연구결과들이 보여주는 바와 같이 음란외설물은 청소년들의 정서와 행동발달에 미치는 악영향 때문에 그에 대한 접근을 차단해야 하겠지만, 그렇지 않은 정보에 대해서는 자유로운 접근이 보장되어야 한다.

물론 정보접근권은 국민의 알권리(right to know)와 마찬가지로 헌법이 보장하는 권리는 아니다. 국민의 기본권이 가장 잘 보장되고 있다는 미국에서도 이러한 알권리와 정보접근권이 헌법에 의하여 보장된 것은 아니다(안동근, 1997).

그러나 현대 정보사회에 있어서 청소년들이 자신의 삶에 필요한 정보에 접근하고 활용할 수 없다면 올바른 민주시민으로 성장 발전해 나아가는데 막대한 지장을 초래할 것이다. 그러므로 21세기 정보사회의 주역이 될 오늘의 청소년들은 그들이 필요로

하는 정보에 대한 접근권이 보장되어야 할 것이다. 이를테면 국가 공공기관이나 교육기관이 보유하고 있는 정보에 대한 자유로운 접근은 그들의 교육과 성장에 필수적인 요소이다. 이러한 정보가 인터넷을 통하여 제공될 때에 청소년들은 자신들의 권리를 자유롭게 행사하여 유익하게 활용할 수 있을 것이다.

4) 정보교육

정보접근권과 함께, 청소년들이 필요로 하는 것은 올바른 정보를 빠른 시간에 검색하고 가공하며 활용할 수 있는 능력이다. 이것을 가리켜 흔히 '정보해독력(information literacy)'이라고 한다. 이러한 정보해독력을 길러 컴맹이 되지 않도록 청소년들은 컴퓨터 교육을 받을 필요가 있다. 정보의 바다에서 올바르게 항해할 수 있는 나침반을 머리 속에 지니고 활용할 수 있어야 한다.

이를 위하여 정부와 학교 및 시민단체들은 청소년들의 정보화교육에 적극 협조할 필요가 있다. 이러한 관점에서 학교정보화 교육은 바람직하다고 할 수 있을 것이다.

이러한 정보교육은 학교 교실에서 진행될 수도 있고 인터넷을 통하여 수행될 수도 있을 것이다. 미국의 민간협약체가 시행하고 있는 "인터넷 정보통신교육(Project OPEN)"은 그 본보기가 될 수 있을 것이며, 우리 나라의 키드넷운동 등도 이러한 사례로 손꼽힐 수 있을 것이다.

V. 맺음말

인류문명의 흐름을 다시 한번 바꾸어놓고 있는 인터넷, 인터넷을 삶의 터전으로 한 21세기 정보사회, 그 미래사회의 주인공은 바로 오늘의 청소년들이다. 인터넷을 깊이 들여다보면 청소년에게 유해한 정보는 대부분이 청소년 자신들이 아닌 성인들에 의하여 제공되고 있다는 사실을 알 수 있다. 아울러 청소년들이 사이버 세계 속에서 벗어내고 있는 사회적 일탈행위들은 어른들이 현실 세계 속에서 보여주고 있는 사회적 일탈행위를 많이 닮았다는 것을 알 수 있다. 이래서 청소년은 사회의 거울이요 어른의 아버지이다.

인터넷의 유해정보로부터 청소년들을 보호하고 이들이 올바르게 성장하여 정보사회에 필요한 건전한 시민의식을 갖고 행동하도록 하기 위해서는 오늘 어른들이 힘을 모아 사이버 세계를 올바르게 가꾸어야 한다. 청소년 공화국, 그것은 어른들이 반성해야한다는 것을 보여주는 대표적인 거울이다.

참 고 문 헌

- 김광호 (1999.2.19). "문패는...자료房 문열면...음란房." 경향신문. 23쪽.
- 김준기 (1998.9.8). "네 맘대로 욕해봐." 경향신문. 22쪽.
- 안동근 (1997). 방송에 있어서의 알권리와 정보공개에 관한 법적 연구. 한국방송개발원.
- 안동근, 성운숙(1998). PC통신과 인터넷상의 불건전 정보유통 및 윤리의식 실태조사와 대응방안에 관한 연구. 정보통신윤리위원회.
- 이봉재 (1998). 컴퓨터, 사이버 스페이스, 유아론. 김상환, 오종환, 이기현, 이봉재, 이승중, 정호근. *매체의 철학* 서울: 나남출판. 183-204.
- Gunkel, D. J., & Gunkel, A. H. (June 1997). Virtual geographics: The new worlds of cyberspace. *Critical Studies in Mass Communication*. 14(2). 123-137.
- Aronowitz, S., Martinsons, B., & Menser, M. (Eds.), (1996). *Technoscience and cyberculture*. New York: Routledge.
- Biocca, F., & Levy, M. R. (Eds.), (1995). *Communication in the age of virtual reality*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Ass. Publishers.
- Brook, J., & Boal, I. A. (Eds.), (1995). *Resisting the virtual life: The culture and politics of information*. San Francisco: City Lights.
- Kahin, B., & Nesson, C., (Eds.), (1997). *Borders in cyberspace: Information policy and the global information infrastructure*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Ludlow, P. (Ed.), (1996). *High noon on the electronic frontier: Conceptual issues in cyberspace*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Project OPEN: The Online Public Education Network. <http://www.isa.net/project-open/> (1997).
- Wallace, J. , & Mangan M. (1996). *Sex, laws, and cyber-space*. New York: Henry Holt and Co.

N세대의 컴퓨터몰입과 사이버일탈

천정웅(한국청소년개발원 연구위원)

I. 서론

컴퓨터의 보급과 정보기술(Information Technology)의 비약적 발전으로 인터넷이 일상생활의 중요한 도구가 되면서 사이버 스페이스(cyberspace)라는 '새로운 세계'가 생활공간으로 자리잡고 있다. 홈 페이지, 포털사이트, 닷 컴기업, 전자상거래 등 얼마 전까지만 해도 알지 못하던 수많은 용어들이 우리의 생활에 여과없이 자리잡고 있다. 이렇듯 출현한 사이버공간은 인류의 의식과 생활 전반을 변형시키면서 정치, 경제, 사회, 문화적 삶을 보다 윤택하게 하고 있다. 그러나 이러한 긍정적 현상과 함께 현재의 사이버공간은 그 활용인구가 급속히 증가함으로써 이전에는 생각하지 못하던 여러 가지 형태의 부정적 현상을 초래하여 방종과 일탈에 따른 사회문제와 정보화 역기능에 대한 우려가 더욱 심각해지고 있는 실정이다.

청소년집단, 곧 N세대¹⁾는 정보통신 활용능력이 다른 어떤 세대보다도 뛰어난 집단으로 사이버공간의 활용성도 가장 높은 계층이며 정보매체의 영향도 가장 많이 받는 세대로서의 특성을 갖는다.²⁾ 한국청소년개발원이 전국 청소년 1,600명을 대상으로 한 최근 조사결과 청소년의 인터넷 이용환경이 일반국민에 비해 상대적으로 높으며 청소년이 가족으로 있는 가구의 컴퓨터보유율과 인터넷이용율이 일반국민가구에 비해 2배이상 높은 것으로 나타나고 있다.³⁾ 이 점에서 인터넷의 비중이 커지고 있는 것과 함께⁴⁾ 최근 컴퓨터 사용과 관련한 청소년문제가 새로운 청소년관련 현안으로 새롭게 논의되고 있어 주목할 필요가 있다. 컴퓨터게임 몰두, 음란물 접촉, 해킹과 바이러스 유포 등 청소년에 의한 컴퓨터관련 일탈행동과 범죄가 크게 사회문제화되고 있기 때문이다.⁵⁾

- 1) 돈 탭스콧(Don Tapscott)은 "N세대의 무서운 아이들"(Growing up Digital: Net Generation)이란 책에서 디지털 혁명이 가속화되는 가운데 인터넷을 일상생활의 동반자처럼 활용하는 베이비붐 이후의 세대를 N세대(Net Generation)이라고 지칭하고 이들이 갖고 있는 성향과 특성을 분석하고 이들과 부의 창출, 상거래, 여가활동이나 교육체제, 문화, 정치, 사회 등 일상생활 전반에 걸쳐 미치고 있는 영향에 대해 새롭게 조명한 바 있다. Don Tapscott, Growing up Digital: Net Generation, McGraw-Hill, 1998; 허운나·유영만 역, N세대의 무서운 아이들, (서울: 몰পুর, 1999).
- 2) 첫째, 청소년은 다른 어떤 세대와 계층보다도 컴퓨터를 잘 다루는 세대이며 정보화기재에 더 친숙하고 이를 더 잘 활용할 능력이 있다. 둘째, 컴퓨터세대로서의 청소년은 정보매체의 영향을 가장 많이 받는 세대로서의 특성을 갖는다. 이 점에서 긍정적인 동시에 우려의 대상이 되기도 한다. 셋째, 청소년은 사이버스페이스의 가장 쉬운 피해자가 될 수 있다. 청소년은 사이버공간에서 제공되는 음란정보업자들의 희생자일 뿐만 아니라 가상공간의 익명성을 악용하는 사람의 언어폭력에 희생당하기도 한다. 넷째, 청소년은 새로운 사이버문화의 주체이다. 인터넷과 PC통신 등을 통해서 두드러지게 나타나고 있는 여러 가지 문화적인 현상들은 청소년과 밀접한 관련이 있다. 천정웅, "IT시대의 N세대: 정보일탈과 사이버참여", 청소년행동연구, 경산대학교 청소년문제연구소, 2000. pp. 57
- 3) 황진구, 청소년인터넷 이용실태에 관한 연구, (서울: 한국청소년개발원, 1999.) pp.105-106
- 4) 국내 인터넷 이용자는 2000년 4월 말 현재 1456만명으로 지난 6년 동안 100배가 넘는 폭발적인 증가세를 보이고 있다. 인터넷사용자수는 1994년 말 13만 8000명에서 해마다 2배 이상 증가, 1999년 말 1086만명에 이르렀다. 국내 도메인 숫자도 1998년 2만 6166개에서 2000년 29만 7909명으로 약 11배 늘어났다. 국가정보화백서, 한국전산원, 2000. 7 참조
- 5) N세대 사이버 중후군 위험수위, PC망 원조교제 온상변질위험, 오락실은 10대들의 카지노,

이 글은 컴퓨터 활용과 정보화 역기능에 의해 야기되는 여러 가지 일탈현상을 '사이버일탈'로 개념화하고 그것을 유발하는 사이버공간의 특성을 고찰하며 정보사회로의 변화를 주도하는 중심계층으로서 청소년세대의 사이버일탈의 유형과 내용을 알아보고 그 대응방안을 모색하는 것을 목적으로 한다.

II. 사이버일탈의 의미와 특성

1) 사이버일탈의 개념

사이버일탈의 의미를 이해하기 위해서는 먼저 '일탈'의 개념적 의미를 파악해 볼 필요가 있다. 일반적으로 일탈(deviance, deviant behavior)은 모든 규칙 및 규범위반 행위를 의미하여 형법을 위반한 행위인 범죄(crime)를 포함하는 것으로 이해된다. 협의적 개념으로 사용될 때에는 법에 의해 규제되는 범죄를 제외한 규칙 및 규범위반행위를 일컫는 것으로 본다.⁶⁾

존 헤이건(John Hagan)은 이러한 규범위반 행위를 그러한 행위들로 인한 사회적 피해에 대한 평가, 사회적 반응의 심각성, 규범에 대한 합의 정도를 기준으로 다음과 같은 4가지로 유형화한 바 있다.⁷⁾ 첫째는 합의범죄(consensus crimes)로서 살인, 강도, 강간 유괴, 절도 등 전통적인 약탈 및 폭력범죄들과 같이 사회구성원 등이 그 행위가 범죄를 구성한다는 것에 대해서 별 이의를 표하지 않는 유형이다. 둘째는 갈등범죄(conflict crimes)로 이 행위유형에 속하는 행위도 형법에 의해 범죄로 규정된다. 사회적 피해의 정도는 합의범죄 다음으로 크며 사회적 반응도 상당히 부정적일 수 있다. 그러나 인공유산, 안락사 등의 예와 같이 그것이 범죄냐 아니냐에 대해 논쟁적인 여론이 존재하는 행위유형이다. 셋째는 사회적 일탈(social deviations)의 범주에 넣을 수 있는 행위들이다. 부모나 교사에 대한 반항, 음주, 흡연, 유흥업소 출입, 패싸움, 불량 싸를 가입, 오토바이 폭주 등과 같이 지위비행(status offenses)에 속하는 행위들이 대표적인 예이다. 사회적 관습이나 전통, 에티켓, 또는 조직의 규율, 학교의 학칙 등을 위반하는 행위이며 범죄행위만큼 강한 반응이나 제재가 부여되는 것은 아니지만 여전히 부정적인 사회적 반응을 이끌어 내고, 어떤 경우에는 형사사법기관 이외의 시설에 수용되거나 형사처벌이 아닌 형태의 처벌을 받기도 한다. 넷째는 사회적 다양성(social diversions)의 범주에 드는 행위유형이다. 머리를 염색하거나 피어싱(piercing)을 하여 주위사람들의 관심을 끄는 것과 같이 대다수 사람들의 평범함에서 조금 벗어나기는 하지만 규제나 처벌을 받는 것은 아니며 단지 조금 지나치게 개성을 표현하는 행위들로 간주되는 것이다.

일탈에 관한 이러한 유형화는 사이버공간에서의 일탈행동의 유형을 범주화하는데 많은 시사점을 주는 것으로 볼 수 있다. 위에서 든 헤이건(John Hagan)의 일탈개념의 4가지 유형은 일탈행위가 일련의 연속선상에 순서대로 위치지을 수 있는 범주를 가지

고교생들이 PC통신으로 사건 여중생 집단 성폭행, 컴퓨터게임 몰두 피해학생 급증, 겁없는 10대들 FBI해킹 -- 이는 사이버세계와 청소년과 관련한 국내 주요기사의 제목의 일부에요 볼 수 있다.

6) 박병식 외, 청소년문제행동과 관련 법규에 관한 연구, 한국청소년개발원, 1999. p. 10

7) John Hagan, Modern criminology : Crime, Criminal behaviour, and its Control (Singapore : McGraw-Hill, 1987) pp.48-59 참조

고 있음을 말해준다. 즉, 일탈 개념의 한 극단에는 범죄행위로 규정되는 행위들이 있고 또 다른 극단에는 사회적·개인적으로 별로 피해가 없는 행위가 있으며 그 중간에 행위에 대한 평가가 다양하게 나타날 수 있는 행위들이 있는 것이다.

이렇게 보면, 컴퓨터이용에 따른 사이버공간의 역기능 현상에는 해킹이나 바이러스 유포 등 행위에 대한 처벌이나 규제 등의 사회적 반응이 매우 강하고 사회적 피해 정도가 크며, 많은 사람들이 바람직하지 않은 행동이라고 합의하는 '범죄행위'로 규정되는 것에서부터 불건전 정보유포, 인신공격, 비속어 사용 등 중간수준의 행위들 및 컴퓨터게임에 지나치게 빠지는 현상이나 인터넷몰입 등과 같이 다른 일탈현상에 비해 부정적 반응이 상대적으로 약하거나 물질적인 피해가 별로 없는 행위 등이 포함되어 있음을 알 수 있다.

이러한 점에서 여기에서는 일탈의 개념을 사이버공간의 특성과 연결지어 '사이버 일탈'로 용어화하고 "사이버공간에서 행하여지는 모든 일탈적 행위와 그 현상"을 의미하는 것으로 규정하기로 한다. '사이버일탈'은 인터넷으로 대표되는 사이버공간에서 행하여지는 제반 일탈적 현상을 모두 포괄하는 용어는 이론적·관점보다는 현상적인 맥락에서 파악하는 것이 타당하다는 점에서도 적절할 수 있다.

그러나 일탈과 범죄의 개념이 청소년의 행위에 적용될 때에는 '일탈' 보다는 '청소년문제행동' 또는 '청소년비행'이라는 개념을 사용하는 것이 일반적 관례이다. 일탈의 개념과 마찬가지로 청소년문제행동이나 청소년비행이 넓은 의미로 사용될 때에는 청소년의 범죄행위를 포함하는 포괄적인 개념으로 쓰이지만 협의적으로는 청소년의 범죄행위를 제외한 것으로 주로 청소년이기 때문에 규제와 통제를 받게 되는 행위인 지위비행(status offenses)을 의미하는 것으로 쓰이고 있다. 이 점에서 보면 사이버 공간에서의 청소년의 문제행동 또는 비행이란 개념은 그것이 포괄하는 내용에 많은 한계를 갖게된다. 청소년문제행동이나 비행의 유형으로 일반적으로 제시되는 흡연, 음주, 가출 등의 행위들이 사이버공간에서의 역기능과는 거리가 멀기 때문이다.

이러한 생각을 바탕으로 이 글에서는 사이버일탈의 범주를 컴퓨터몰입과 통신중독의 문제, 사이버범죄 및 부적절한 문제행동 등 크게 3가지로 유형화하기로 한다.

2) 사이버공간의 일탈적 특성

사이버 일탈은 컴퓨터라는 매체의 고유 특성과 그 매체가 담고 있는 내용물을 포함하는 사이버공간의 특징과 그것을 이용하는 청소년들의 심리적·현실적 상태 등의 몇가지 측면이 복합적으로 작용하는 현상에서 비롯되고 있다.

사이버공간(cyberspace)⁸⁾은 새로운 정보통신기술, 네트워크망과 컴퓨터의 발달로 탄생된 시·공간이 응축된(Time-Space Compression) 공간이고 성·이데올로기·청소년 등 기존의 제국적 관점에서는 설명할 수 없는 다문화적인 복합시대이다. 이 공간에서는 새로운 인간관계를 맺어 가상공동체(cyber community)라는 개념의 공동체를 형성하기도 한다.

8) 사이버공간의 개념적 유래와 관련 용어 등에 대한 자세한 논의는 김금녀, "사이버 스페이스, 사이버문화의 탄생", 방정배 편, 현대메스미디어 원론(서울: 나남, 1996) ; 라도삼, 비트의 문명, 네트워크 사회,(서울: 커뮤니케이션북스, 1999) 등 참조.

(1) 익명성(匿名性, anonymity)과 비대면성

사이버스페이스는 자신의 신분을 노출시키지 않은채 활동하는 것이 가능한 매체 공간이다. 익명성을 유지함으로써 개인들은 장소구속적이고 대면적 상황에서 자신의 활동을 제약하는 연령, 성별이나 지위, 사회적 정체성이나 신체적 또는 심리적 정체를 직접적으로 드러낼 필요가 없다. 이러한 익명성의 보장은 사이버공간의 참여자들로 하여금 일탈행동을 초래할 개연성을 준다. 컴퓨터 바이러스 제작·유포, 해킹, 음란물의 유포·전시·판매, 인터넷사기 등은 이러한 익명성으로 인해 행위자들이 쉽게 빠져 들수 있는 일탈적 범죄들이다. 자신이 노출된 상태에서 상대방과 얼굴을 맞대고 있는 경우에는 할 수 없는 성적표현이나 명예훼손적 발언을 하게 되어 사이버성폭력이나 명예훼손 또는 협박 등을 하기가 용이해 진다.⁹⁾ 현실세계에서는 자신의 사회적 지위로 인해 무례한 행동을 삼가는 사람들도 사이버공간에서는 개인이기가 극대화하는 행동을 하는 경우가 적지 않기 때문이다. 이러한 사이버공간의 매체적 특성에 의한 일탈행동은 기게스의 반지(Gyges' ring)¹⁰⁾ 또는 '사회적 단서의 결핍'에 의한 일탈행동의 만연이라는 것으로 이해된다.

(2) 리셋 신드롬과 공동체유대의 결여

사이버공간은 언제 어디서든지 관계의 고리를 끊고 사라질 수 있으며 언제든지 리셋(reset)하여 새로 시작할 수 있다는 리셋 신드롬(reset syndrome)의 특징을 갖는다. 사이버공간에서의 공동체 성원의 무책임성과 책임소재의 불분명과 같은 특성은 공동체적 유대를 결여하게 됨으로서 일탈행위에 대한 사회적 통제력을 약화시킨다. 대규모 모집단에서 각 개인들은 특정한 유인이 존재하지 않는 이상 집단의 공통된 이익만을 위해 행동하지 않는다. 공공재란 공과에 관계없이 누구에게나 분배되기 때문이다.

생활공간을 함께 하지 않기 때문에 친밀감을 형성했다가도 어느 순간에 접속을 중지해 버리면 연락이 완전히 두절되는 것이다. 실제로도 아주 친해졌다가도 통신을 단절했을 때 그것으로 관계가 끊겨버리는 가벼운 인간관계라든가 적극적이고 책임성 있는 활동을 하는 이가 적다. 개인의 필요에 따라서 관계를 좌우할 수 있기 때문에 사회적 유대를 형성하기 어렵고 공동체적 유대감이 결여되기 쉽다. 이러한 '공동체 유대의 부재'는 일탈을 통제하는 사회적 힘을 약화시키게 된다.

(3) 시공간초월성

사이버 공간은 기존의 물리적 장소의 구속성에서 벗어나 새로운 사회적 관계를 갖는 하나의 공동체로서의 의미를 갖는다. 인터넷은 시공간에 구애받지 않는 탈 공간성과 비동시성(asynchronism)의 특성을 지닌다. 인터넷의 공간초월 커뮤니케이션

9) 현실속에서와는 다른 새로운 자아, 즉, 사이버에고(cyber ego)를 가상공간에서 만들어 생기는 생활의 이중화(duality)현상도 익명성의 특성에 따른 것이다. 대중문화와 가상공간에서 '여장남자'와 '남장여자'를 발견하는 것과 성바꾸기(gender switching 혹은 cross-dressing) 등 가상공간에서는 현실의 자신과는 전혀 다른 사람이 되어 실제로는 할 수 없었던 말과 행동을 하게 된다.

10) 기게스(Gyges)는 그리스 신화에 나오는 양치기로 어느날 우연히 위에 달린 보석을 돌리면 반지 낀 사람의 모습이 보이지 않게 되는 요술반지를 얻게되는데, 이러한 신통력으로 결국 왕좌까지 차지하게 된다. 이러한 반지를 끼고서도 계속해서 정의롭고 도덕적인 행동을 철저히 할 사람이 얼마나 있겠는가. 사이버공간은 일탈행동을 아무리 법해도 아무도 알 수 없는 '투명인간'과 같은 특성을 그 자체가 가지고 있는 것이다. 류승호, "정보사회의 윤리:정보공간의 일탈과 규제", 정보사회학회 편, 정보사회의 이해, (서울 : 나눔출판, 1999) p.230.

(anyplace communication)으로서의 특징, 즉, 장소독립성은 이용자들이 지리적인 거리 상으로 정보의 중심부로부터 멀리 떨어져있다는 사실은 더 이상 불리한 조건으로 작용하지 않게 되어 보다 많은 사람들이 동등한 기회를 제공받을 수 있게 되었다. 누구든지 인터넷을 24시간 이용할 수 있으며 세계 어느 곳에 있는 사이트도 접속할 수 있다. 이러한 특성은 사이버일탈의 기회를 제공하게 되고 인터넷이 연결된 곳이면 지구 반대편에 있는 나라의 컴퓨터에도 바이러스를 유포할 수 있고 해킹도 할 수 있다. 이러한 특성은 사이버 범죄 수사의 실제적·법률적 어려움을 주는 동시에 국제적 공조의 필요성을 제기하는 요인이 되고 있다.

(4) 전문적 기술

사이버일탈행위 중에는 컴퓨터와 인터넷에 대하여 약간의 지식과 기술로 할 수 있는 것도 있지만 프로그램 조작을 통한 재산취득, 바이러스의 제작·유포, 해킹과 같은 행위는 고도의 전문적 지식과 기술을 갖추고 있어야 가능한 일이다.¹¹⁾ 이러한 전문적 기술로 일탈행위를 확산하는 프로그램이 개발되고 있으며 사이버일탈에 동원되는 전문성과 기술능력은 일탈방지와 단속을 위한 전문인력을 필요로하는 이유가 되기도 한다.

(5) 놀이공간적 특성

사이버공간은 현실세계에서 자신의 존재를 인정받지 못하고 소외되거나 불만이 있는 청소년이나 성인의 경우 더욱 활발히 이용할 수 있다. 청소년들의 경우, 입시 중압감으로 인한 놀이시간의 부족과 사회적으로 제공되는 놀이공간의 부족은 청소년들에게 사이버공간을 또 다른 놀이공간으로 만들도록 하고 있다. 그래서 청소년은 사이버공간을 개인적 욕구를 충족시키는 오락용으로 생각하는 경향이 나타난다. 공공게시판이나 타인과 만나는 채팅과정에서도 경쟁성, 폭력성, 우연성 등 놀이의 성격이 그대로 사이버공간에 이식되는 경우가 많은 것도 이러한 특성에 기인한다.

(6) 빠른 전파성

사이버스페이스의 특성 중에서 특히 인터넷과 관련한 경우 그 기본정신은 정보의 공유(sharing)로 볼 수 있다. 그러나 컴퓨터의 네트워크화 등에 따른 사이버공간을 통한 정보의 빠른 전파성은 일탈적 정보의 무차별적 전달을 가능하게 하고 있다. 1999년에 나타난 맬리사 바이러스는 불과 나흘만에 미국과 유럽의 수백개 기업 컴퓨터 10만대 이상을 감염시켰으며¹²⁾ 2000년도의 러브바이러스는 불과 24시간만에 세계 20개국의 127만대의 컴퓨터에 피해를 입힌 것으로 추정되었다.¹³⁾

(7) 청소년의 이용동기적 특성

청소년들이 사이버세계를 필요로 하는 이유와 동기는 일탈을 유발하는 배경으로 작용될 수도 있다.¹⁴⁾ 청소년기가 본질적으로 자아정체성을 실험하고 탐험하는 시기라

11) 강동범, "사이버범죄와 형사법적 대책", 한국형사정책연구원, 사이버범죄의 실태와 대책, p. 72.

12) 한겨레신문 1999년 3월 31일

13) 동아일보 2000년 5월 6일

14) John Suler, "Adolescents in Cyberspace", Psychology of Cyberspace,

는 점에서 청소년들은 사이버공간을 활용한다(identity experimentation and exploration). 청소년기는 새로운 친근한 인간관계와 이성과의 교제를 경험하고 소속감을 느낄수 있는 새로운 집단과 친구를 찾는 시기이며 인터넷은 다양한 성격과 배경과 가치관, 관심을 가진 사람들과 상호작용을 할 수 있는 공간이 된다(intimacy and belonging). 청소년들은 또한 부모로부터 벗어나 스스로 직접 활동하고 인간관계를 함으로써 자신의 정체성을 찾고 있다(separation from parents and family). 청소년기는 또한 어렵고 혼란스러운 '질풍 노도'의 시기라는 점에서 욕구불만의 배출구를 필요로 한다.(venting frustrations) 사이버공간은 학교, 가정, 친구에 대한 압박감을 분출할 수 있는 열려있는 청소년의 세계인 것이다.

III. 사이버일탈의 유형과 내용

1) 컴퓨터몰입과 인터넷 중독(webholism)

컴퓨터몰입 또는 인터넷중독증은 청소년들이 장시간 인터넷 또는 컴퓨터 통신을 사용함으로써 정신건강을 해치고 대인관계에도 문제점을 발생시킬 수 있다는 우려에서 논의된다.

그러나 컴퓨터중독이란 용어는 실제 정확한 정의와 뚜렷한 과학적인 근거가 없는 가운데 컴퓨터를 오랜시간 사용하거나 자주 사용하는 현상을 일컫는 것으로도 사용되고 있는 경우가 많다. 이점에서 일반적인 경우에는 컴퓨터몰입, 인터넷탐닉 등의 용어를 쓰는 것이 더욱 적합할 것이다.¹⁵⁾ 정신의학적인 중독증의 진단은 단순히 어떤 대상을 탐닉하는 것만으로는 부족하며, 의존성, 내성 및 금단증상이 나타나야 한다.

일반적인 경우, 컴퓨터 중독이 되면 컴퓨터의 장시간 몰입으로 일상생활을 제대로 하지 못하고 컴퓨터를 사용하지 못할 경우 심리적 불안감, 우울증 등을 경험하게 된다. 또한 수면부족과 불규칙한 생활습관으로 인해 체력 저하와 집중력 저하를 경험하고 개인의 면역체계가 약화되며 운동부족과 눈의 통증 등의 손상을 입을 수 있다. 학업이나 업무상의 손실, 통신비용 등의 경제적인 지출, 현실세계의 대인관계에서 소외와 함께 가족관계의 문제를 경험하는 등의 부작용을 겪게 된다.¹⁶⁾

통신중독의 증상과 함께 자신이 통신중독인지 아닌지를 자가 진단할 수 있는 체크리스트들이 여러 학자들에 의해 제시되고 있는데 그 중 온라인중독연구센터 심리학자인 영(Kimberly S. Young)은 다음과 같은 목록 중에서 4개이상 체크되는 경우를 인터넷에 의존적인 사람으로 분류할 수 있다고 주장한다.¹⁷⁾

<http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/adoles.html>

15) 실제로 '컴퓨터중독'이란 용어는 학자들간에도 심각한 논란을 겪다가 최근 들어서 인정되는 추세이며 이는 물질 중독과 달리 컴퓨터자체로 인한 신체적 손상은 없지만 컴퓨터사용을 본인이 스스로를 통제할 수 없고 시간이 지날수록 더 많이 컴퓨터를 사용해야 동일한 심리적 만족을 느끼는 내성이 형성된다는 점에서 중독(addiction)이라고 볼 수 있으며, 도박 중독과 유사한 증상을 갖는다는 것이다.

16) 임은미, "청소년사이버문화의 이해와 지도방안", 한국청소년상담원, 청소년의 사이버문화, 서울:한국청소년상담원, 1999) p.130

17) Kimberly Young, "What Is Internet Addiction", Center for On-Line Addiction, <http://www.netaddiction.com/whatis.htm>

- ① 접속을 하지 않는 동안이라도 인터넷이나 온라인서비스에 몰두된 느낌을 받는가?
- ② 만족감을 느끼기 위해서 더욱더 많은 시간을 보내고 싶은가?
- ③ 당신의 온라인 사용을 통제하지 못하는가?
- ④ 온라인 사용을 중지당하게 되면 초조하거나 불안해지는가?
- ⑤ 무기력감, 죄책감, 우울, 불안 등의 감정에서 도망가거나 벗어나기 위해서 접속을 하는가?
- ⑥ 당신이 얼마나 많이 그리고 자주 통신을 하는지 숨기기 위해서 가족이나 친구에게 거짓말을 하는가?
- ⑦ 온라인 서비스 사용 때문에 직장, 학교 등의 관계를 잃을 위험에 처해 있는가?
- ⑧ 온라인 서비스 사용요금으로 많은 돈을 쓰고 나서도 계속 통신을 하는가?
- ⑨ 불안이나 무기력감, 그리고 초조감이 통신을 하고 있지 않을 때 더 증가하고 위축되는 현상을 보이는가?
- ⑩ 의도적으로 통신을 더 오래하고 있는가?

우리나라의 경우, 청소년들의 컴퓨터몰입에 따른 문제가 대두되고 있으나 그 중에서 정신의학적인 컴퓨터 중독에 이르는 사례는 크게 나타난 바 없다. 실제, 한국 청소년들의 통신중독 실태를 알아본 최근의 한 연구결과는 심각한 정도의 컴퓨터중독이 전체적으로 진행되지 않은 것으로 나타나고 있으나 지나친 통신이용이 통신중독의 현상을 발생시킬 가능성이 있다고 하는 사실을 시사하고 있는 것으로 결론짓고 있다.¹⁸⁾

2) 사이버범죄(ecrime)

사이버범죄에 대한 용어는 비교적 최근에 사용되기 시작한 것으로 그 개념에 대하여 학문적으로 정립된 것은 아니지만 일반적으로 사이버공간에서의 범죄현상을 의미한다. 컴퓨터활용과 관련한 범죄적 일탈행위의 개념은 아직 명확하게 합의된 것은 없으며 대체로 컴퓨터범죄, 정보통신범죄, 하이테크범죄 등의 여러용어가 학자에 따라 비중을 두고 있는 측면을 달리하면서 단편적으로 정의하고 있는 경향이다.¹⁹⁾

사이버스페이스와 관련하여 발생하는 사이버범죄에는 여러 가지 유형이 있다. 전통적인 범죄가 사이버공간이라는 새로운 생활공간에서 행하여지는 경우의 사례로는 사이버도박, 사이버 명예훼손, 사이버성추행, 사이버테러 또는 인터넷협박, 인터넷사기, 사이버포주, 인터넷음란물 유포 등이 있으며 사이버공간의 등장으로 새롭게 나타난 불법유형으로 바이러스의 제작과 유포, 해킹, 도메인주소 훔치기, 사이버캐릭터 침해 행위 등을 들 수 있다.²⁰⁾ 사이버범죄의 여러 가지 유형중에서 우리나라 청소년에게

18) 김옥순·홍혜영, 정보사회와 청소년 I : 통신중독증, 서울: 한국청소년문화연구소, 1999 p. 116

19) 고영호, "정보사회의 범죄", 정보사회학회 편, 정보사회의 이해, (서울:나남,1999) pp. 250-251

20) 강동범, 앞의 글 pp.75-76 참조 ; 사이버범죄 또는 컴퓨터범죄의 유형을 수사기관에서 각자의 기준으로 임의로 구분하고 있어 구체적인 유형별 현황을 파악하는 것은 거의 불가능하다. 그러나 전체적으로 점차 높은 비율로 증가하고 있음을 알 수 있다. 경찰백서에 의하면 1999년의 경우 해킹 등 통신망 교란범죄 18건 21명 검거, 바이러스관련 3건 3명, 통신사기 247건 300명, 음란물 등 유통 1334건 1644명, 자료부정 조작 등 33건 48명, 기타 58건 76명 등 전체 1693건 2092명으로 나타나고 있다. 1998년에는 총 397건에 467명이 검거되었다 유형별로는 각각 16건 17명, 2건 4명, 269건 302명, 82건 109명, 18건 23명, 10건

특히 문제가 되고 있는 것은 컴퓨터 해킹과 컴퓨터 바이러스, 아이디(ID) 도용사건 등이다.²¹⁾

(1) 컴퓨터 해킹(hacking)

국내에서의 컴퓨터 해킹은 주로 대학교나 연구소 등을 대상으로 대학생들에 의하여 이루어지고 있다. 그러나 최근에는 중고등학교 청소년들이 해킹에 대한 공부를 하면서 호기심이나 실력파시 차원에서 초보적 해킹을 시도하는 경우가 많으며 해킹 대상도 교육전산망 외에 상용전산망, 국가기관 등에까지 확대되고 있어 주목할 필요가 있다. 청소년들은 컴퓨터해킹을 별다른 죄의식 없이 행하는 경우가 많다.

(2) 컴퓨터 바이러스(virus) 유포

컴퓨터 프로그램을 배우는 청소년들 사이에서 호기심으로 생산하는 사례도 적지 않으나 때로는 군사적 목적, 경제적 목적, 정치적 목적 등으로 이용되기도 한다. 인터넷 등 네트워크 상에 유포되는 컴퓨터 바이러스는 통신망의 특성상 급속히 확산될 가능성이 있어 매우 경계하여야 할 대상이다.²²⁾

(3) 아이디(ID) 도용

주로 청소년들 사이에서 상용 통신망의 무료이용을 목표로 다른 사람의 아이디(ID)를 도용하거나 허무인의 아이디(ID)를 가짜로 만들어 사용하는 경우가 많다. 아이디(ID) 도용은 단순히 경제적인 피해만을 초래하는 것이 아니라 컴퓨터 통신상으로는 자신의 얼굴이나 신분을 알리지 않고도 여러 가지 행위를 할 수 있다는 점을 이용하여 언어폭력을 행사하거나 사기행각을 하는 등 생각지 못한 여러 가지 문제를 발생시키고 있다.

청소년이 사이버범죄의 가담자로서 만이 아니라 많은 경우 청소년은 피해자가 되는 사례가 빈발하고 있다. 다음은 특별히 청소년이 피해자로 될 수 있는 사이버범죄의 유형을 제시한 것이다.

(1) 사이버 성폭력

현실공간에서의 성폭력 행위와는 달리 PC통신, 인터넷 등 정보통신 수단을 이용하여 다수 또는 특정인을 성적으로 괴롭히는 행위(sexual harrassment)이다. PC통신과 인터넷 대화방에서 상대방에게 성적 수치심을 유발하는 내용의 대화를 유도하거나 성희롱, 폭언을 행하는 사례가 있다. 사이버 성폭력은 정보통신매체 이용의 익명성으로 인해 그 증거확보 등 수사에 어려움이 있으며, 직접적으로 피해자의 생명이나 신체의 안전과 연관되지 않는 관계로 법적 처벌이 곤란하며 게시된 정보가 빠른 시간내에 광범위하게 확산되는 이유로 인해 그 피해의 정도가 심각하다.

12명으로 음란물 불법유통에서 현저히 증가한 것을 알 수 있다. 경찰백서, 2000. 4월, p.142

21) 한봉조, “정보사회와 청소년범죄”, 정보사회와 청소년, 서울: 한국청소년문화연구소, 1996, p. 21

22) 고의로 타인의 컴퓨터를 손상하게 하는 컴퓨터 바이러스를 만든 사람은 물론, 이러한 사실을 알면서 여러 사람에게 배포하는 경우도 형사처벌의 대상이 된다.

(2) 사이버 스토킹(cyber stalking)

이는 사이버 성폭력의 대표적인 유형이다. PC통신상의 대화방, 전자우편 등 정보통신망을 통하여 특정인에게 원하지 않는 접근을 지속적으로 시도하거나 계속하여 성적 괴롭힘을 행사하는 경우를 말한다. 일반적으로 다양한 형태의 성폭력 행위가 동시에 행하여지며 연예인 등 유명인물은 물론 일반인에 대한 피해사태가 속출하고 있으며 현실공간에서의 스토킹과 병행하여 발생하는 경우가 많아 더욱 문제가 된다.

(3) 인터넷 매매춘 알선

인터넷에 아동 및 성인 매춘 등을 알선하는 불건전 사이트가 급격히 증가하고 있다. PC통신의 게시판이나 대화방을 중심으로 독립적으로 매춘희망자를 모집하여 회원제로 매매춘을 알선하는 형태도 나타나고 있다. 아동을 약취, 유인하여 음란물을 제작하는 경우도 있다. 이러한 불법 사이트들은 대부분 국내의 법망을 피해 국외의 서버를 이용하여 한글서비스를 하고 있어 규제의 어려움이 더 크다.

(4) 인터넷 도박

도박사이트는 미성년자에게 여과없이 개방되어 사행심을 조장하는 등의 문제점을 갖는다. 단순히 가상의 돈으로 게임을 즐기는 형태에서 신용카드를 이용해 실제 도박 행위를 하는 형태로 변질되고 있다. 스포츠 경기의 우승팀을 맞추는 등의 내기도박, 전용게임에몰레이터를 이용한 게임 등을 통해 사기행위를 하는 형태로 나타난다. 인터넷상에서 이루어져 현실적으로 규제가 어렵고 돈세탁 등의 범죄에 악용될 소지가 많고 중독성이 있어 거액의 손해를 볼 가능성이 있다.

사이버범죄에는 정보통신매체가 가지고 있는 특성이 그대로 반영된다. 원격지에서 범죄를 행할 수 있으며, 범죄행위가 용이하고 간편하며, 피해가 발생할 경우 짧은 시간에 광범위하게 퍼져 피해규모가 크며, 신원확인수단이 미비하여 익명성을 악용할 수 있으며, 불특정 다수인을 대상으로 범죄행위가 가능하며, 사이버공간의 특성상 국가간 국경이 없는 범죄가 활동가능하며, 물리적 공간에서 행하는 범죄에 비해 사이버공간에서 행하는 범죄에 대하여 죄의식이 부족하다는 것 등이 그러한 특성이다. 이에 따라, 대책을 마련하기 어렵고 기존의 법제도와 사법권, 범죄예방, 진압시스템 만으로는 사이버범죄에 대처할 수 없다는 문제점을 갖는다

3) 부적절한 문제행위

청소년의 사이버일탈에는 앞서 언급한 해킹, 바이러스 유포 등과 같이 현실사회의 권위체에 의한 처벌의 대상이 되는 범죄행위가 있는가 하면, 그에 못지 않게 인터넷이나 컴퓨터통신상에서 이용자들간에 비난, 질책, 무시 등의 비공식적 제재를 당하는 일상적으로 행해지고 있는 문제행위들도 있다. 절제되지 않은 욕설과 인신공격, 음란 외설 등의 불건전한 정보의 만연, 소수에 의한 컴퓨터 통신 공간의 지배, 부정확한 정보 및 사실의 유포로 인한 정보의 진실성의 저하, 상업적 이기적 목적으로의 컴퓨터 통신의 사용 등 비범죄적인 문제행동은 개방적인 인간관계의 형성을 방해하며 컴퓨터의 제한적 사용 및 호혜적인 정보제공 의욕의 감소를 초래한다.

부적절한 문제행위로는 사이버공간에서 행위자들간에 형성되고 있는 부적절함²³⁾

도 생각할 수 있지만 그것으로 인한 사회적문제까지를 포함하는 것이 필요하다. 일반적으로 지적되는 부적절한 행위유형은 다음과 같다.²⁴⁾ ① 동일하거나 특별한 내용적 차이가 없는 정보의 연속적 게재행위(일명, 도배) ② 정보의 내용과 다수 동떨어진 제목의 게재 ③정보의 중복게재 및 동일한 질문의 게재 ④지나치게 긴 장황한 글의 게재(대역폭 낭비) ⑤자신의 정보게재물의 조회수를 임의적으로 늘리는 조회수 조작행위 ⑥출처가 불명확하거나 부정확한 정보의 게재 ⑦욕설 등의 무례하거나 적대적인 언어의 사용 ⑧인신 공격 및 인격모독적인 발언 ⑨과대 허위광고게재 ⑩이기적 목적으로 불특정다수에 대한 무분별한 전자우편발송 ⑪상업적 소프트웨어나 지식정보의 무단게재 ⑫공공계시판에서의 상업적 광고 및 개인적 용도의 사용 ⑬타인의 개인편지 및 개인정보의 게재 및 배포행위 ⑭음란, 외설, 폭력 등의 불건전 정보의 게재 등이다.

오늘날 사이버스페이스에서는 이러한 '부적절한 문제행위'들이 점차 만연됨으로써 이에 대한 규제방식이 다양한 방법으로 제기되고 있다. 이러한 '부적절한 문제행위'와 관련하여 청소년에게 특히 문제가 되는 것은 적대적 언어, 인신공격적 발언과 허위사실 유포 및 음란폭력물 등 불건전 정보의 게재 등이다.

(1) 유언비어와 언어폭력

사이버 공간에서는 검증되지 않은 사건, 우발적인 오보, 오해로 인한 유언비어도 빈번히 일어난다. 가장 흔한 것은 PC 통신의 토론방 등에서 욕설을 하면서 상대방에 대한 비방을 하거나 갖가지 유언비어, 악성 루머를 전파하는 경우가 있다. 또한 가상공간에서 이루어지는 인권 침해 중 가장 광범위하게 이루어지는 것이 언어폭력이다. 반말과 욕설, 비속어로 이루어지는 대화나 메일은 가상공간에서 다반사로 일어난다. 최근에는 국가정책을 논의하는 방에서는 국가사회의 지도자가 연예인 사이트에서는 유명연예인이 평범한 시민들은 '안티(anti)'를 내세운 네티즌들로부터 비난과 야유가 아무 여과없이 게시되고 있어 크게 문제되고 있다.²⁵⁾ 특히 청소년들의 경우 이러한 저절언어에 오염되기 쉬우며 자칫 이러한 "언어 습관"이 그대로 사회생활로 연장될 수 있다는 점에서 우려되고 있다.

(2) 음란폭력물의 접촉, 게재와 배포

사이버 공간이 청소년에 갖는 역기능의 또 다른 하나는 음란폭력물 등의 유해정보에 쉽게 접할 수 있다는 것이다. 음란폭력물 등의 불건전 정보는 특히 최근에는 청소년층에 의한 게재되는 사례가 급증하고 있으며, 때로는 일부 기성세대에 의해 청소년

23) 사이버공간에서의 부적절한 행위에 대한 연구는 초기에는 욕설이나 고도한 감정적 표현과 같은 무제한 행동유형에 집중하였고, '금지되지 않은 행동(uninhibited behavior)', '규제되지 않은 행동(deregulated behavior)' 등으로 지칭하였다. M. Lea & R. Spears, "Paralanguage and Social Perception in Computer-Mediated Communication", Journal of Organizational Computing, Vol. 2, No. 3 & No.4, 1992

24) 정희태, 사이버스페이스에서의 부적절한 행위양식에 관한 연구, 고려대학교 박사학위 논문, 1998년 8월 pp. 52-76 참조

25) 조선일보 2000년 7월 19일. 이 신문에서는 「'의명의 그늘'이 선을 넘었다 - 욕지거리 바다」라는 제하에 최근의 인터넷 공간이 욕설의 정도를 넘어 인신공격, 저주, 비방 등 사이버 폭력이 난무하는 무대로 전락했다고 지적하면서 그 실태를 실감있게 그대로 고발하기 위해서 편집자 주까지 달아가면서 평소 ××× 등으로 표기해오던 상소리나 욕설을 원색적으로 노출시키고 있다. 조선일보 2000년 7월 20일자에는 이와 관련하여 "사이버 공간의 저질화"라는 제목의 사설을 게재하였다.

년들이 음란물 판매의 중간매체로 이용하는 현상도 보이고 있어 우려되고 있다.²⁶⁾

음란폭력물이 청소년에게 유해한 영향을 끼치는지는 정확하지 않지만 대체로 청소년들이 음란폭력정보에 상습적으로 탐닉할 경우 규범의식과 성범죄 유발에 영향을 주거나 일탈의 잠재성이 있는 청소년들의 경우 마약, 폭력관련 정보 등에 무차별적으로 접촉하고, 일탈을 위한 동료결성 등을 용이하게 함으로써 범죄를 직접 유발하도록 만드는 요인을 제공한다는 점에서 청소년일탈에 영향을 끼친다고 본다.²⁷⁾

IV. 사이버일탈 극복의 과제

청소년의 사이버일탈을 예방하고 극복하기 위해 해야할 일은 무엇인가. 인터넷의 병폐와 범죄를 여과하기 위한 방안으로서는 모든 인터넷사용자들의 '실명화'가 제기되기도 하고 선진국처럼 인터넷범죄에 중벌을 가하고 명예훼손을 추적수사하는 제도적 법적 장치를 강화하는 것 등이 논의되고 있다. 여기에서는 다음과 같은 몇가지 방안을 과제로 제시한다.

(1) 자율규제 활동의 강화

자율규제활동을 통한 청소년의 사이버일탈 방지노력이 필요하다. 사이버공간의 역기능과 유해정보는 이를 공유하는 네티즌(netizen)의 자율적인 노력으로 차단되고 예방되어야 한다. 자율규제는 정보화 역기능 대응방안 중에서 최선의 대응방안으로 논의된다. 그러나 사이버스페이스에 네티즌 동호인 모임이 형성되고, 동호인끼리의 자율규제는 이루어지고 있지만 사이버스페이스 방문자 모두에게 적용되는 보편적 자율규제가 없다는 것이 문제이다.

다행히, “학부모정보감시단”과 “청소년 정보감시단” 등을 비롯한 일부 성인들과 양식있는 네티즌들을 중심으로 이러한 자율적 규제노력을 하는 활동을 하고 있으며 초·중·고생들로 구성된 ‘청소년사이버경찰대’²⁸⁾와 같이 청소년을 중심으로 한 자정활동과 모니터링도 지속적으로 수행되고 있다. 음란폭력물의 경우에도 시민들 개개인이 사이버캅이 되어 자율적으로 규제한다는 차원에서 확산되고 있다.

(2) 네티켓 교육의 확산

사이버 공간을 바람직하게 만들기 위한 네티켓 강화가 필요하다. 정보통신 윤리에 대한 조기 교육, 일반인 교육, 교재 개발 및 보급은 아무리 강조하여도 지나침이 없을 것이다. 청소년을 위한 조기 네티켓 교육과, 건전하고 재미있고 유익한 프로그램과 웹

26) 보다 중요한 사실은 청소년들이 음란정보를 서로 거래하고, 외관상 통상의 교육용 씨디롬과 식별이 어렵고 주로 심야에 컴퓨터를 통해 전파된다는 점이 문제점으로 되고 있다. 특히, 폭력물에 관한 내용이 근래에 들어 인터넷에 끔찍한 사고장면이나 엽기적인 범죄, 가학행위등을 담은 홈페이지(잔혹사이트)가 급속히 늘어 청소년에 미칠 해악이 우려되고 있다.

27) 류승호, “정보사회의 윤리 : 정보공간의 일탈과 규제”, 정보사회학회 편, 정보사회의 이해 (서울:나남,1999) pp. 229-232

28) “인터넷에서의 음란폭력 사이트 퇴치는 우리 청소년들 손으로”(문화일보 2000. 2. 18). 청소년 경찰대원들의 임무는 음란 사이트 퇴치와 해킹 및 악성바리러스 유포방지활동을 비롯하여 원조교제와 불건전대화방에 대한 고발, 학교내 불량서를 파해단속 등이다. 청소년들이 직접 나서 각종 사이버범죄에 대한 단속 및 예방활동을 벌이는 것이 효과적이라는 판단에 따라 운영되고 있다.

사이트의 개발 보급이 필요하다.

네티켓(netiquette)은 사이버공간 내에서 행위규범들 및 예절과 행위를 지배하는 관행들의 세트를 말한다. 네티켓은 법규처럼 명시되어 있는 것이 아니지만 네트워크를 이용하는 네티즌들이 가상공간에서 자율적으로 지키고 행하는 에티켓을 말한다. 다른 사회적 공간과 마찬가지로 가상공간 역시 사회적 규범에 의해 형성되며 이는 우리가 온라인에서 커뮤니케이션하는 양식을 조직하는 사회적 규칙과 예의범절의 새로운 세트를 필요로 하는 것이다.

(3) 부모의 사이버참여 증진(parents involvement)

부모들이 컴퓨터에 대해 잘 모른다는 이유로 사이버일탈의 방관자가 되어서는 안 된다. 청소년의 인터넷활용에 부모가 관여해야 하며 청소년과 부모가 함께하는 인터넷활용 프로그램을 개발·운영할 필요가 있다. 컴퓨터와 사이버공간은 부모와 청소년 자녀가 함께 즐겁게 놀고 서로를 더 잘 이해할 수 있는 기회로 활용되어야 한다.²⁹⁾

이를 위해서는 ① 부모가 컴퓨터에 관한 지식을 갖고 다른 부모들과 토론하고 스스로 자녀와 함께 웹사이트를 탐색하는 것이 필요하다(get knowledgeable and join in) ② 자녀들의 인터넷사용에 대해 자주 대화하고 사이버친구에 대해서도 관심을 가져야 한다. (talk to them) ③ 사이버스페이스의 좋은 점과 나쁜 점이 무엇인지를 알고 사이버생활을 수용하여야 한다.(knowledge the good and the bad) ④ 컴퓨터는 가끔씩 가족이 함께 사용할 수 있는 곳에 두어야 한다.(make the computer visible) ⑤ 컴퓨터로 인해 밤을 새우지 않는다는 등의 합리적인 이용규칙을 세운다 (set reasonable rules). ⑥ 청소년자녀들이 사이버공간도 중요하지만 현실세계에 더 비중을 갖고 생활하도록 격려한다.(encourage a balance) ⑦ 소프트웨어에 대해서는 자세히 파악하고 있어야 한다.(software controls) ⑧ 자녀들의 인터넷사용이 과도하다고 해서 컴퓨터를 치워버리거나 사용하지 못하도록 금지하지 않아야 한다. 시간을 지정하는 것과 같은 방법으로 컴퓨터중독에 이르지 않도록 하여야 한다.(intervening with addiction) ⑨ 현실세계에서 일탈행위가 있다면 처벌하듯이 사이버일탈에 대해서도 훈육하여야 한다.(discipline misbehaviour/encourage humaneness)

(4) 정보기술관계법과 청소년법제의 보완

사이버일탈에 대한 법제도적 대책이 필요하다. 사이버범죄에 능동적으로 대처하기 위해서 새로운 법률을 제정하거나 형법 등 기존의 관련 법규정을 보완하는 입법이 행해지고 있다. 그러나 사이버일탈에 대처하기 위한 법규정이 그때 그때의 상황에 따라 각 부처별로 제정 내지 보완됨으로써 동일한 법익을 침해하는 하나의 행위에 대하여 여러개의 처벌법규가 중첩적으로 적용되는 경우가 많다. 동일 내지 유사한 내용의 행위를 규제하는데 서로 상이한 용어를 사용함으로써 처벌되는 행위대상을 확정하는데 어려움이 많다.³⁰⁾

일례로 정보통신윤리에 관련된 법률은 헌법, 전기통신기본법, 청소년보호법, 사회교육법, 형법 등 여러법률에 분산되어 있어 일반인들이 그 실체를 파악하기가 어려운

29) John Suler, "Adolescents in Cyberspace", Psychology of Cyberspace, <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/adoles.html>

30) 강동범, '사이버범죄와 형사법적 대책', 사이버범죄의 실태와 대책, 한국형사정책연구원, 2000년 5월 세미나 자료, p. 92

실정이며, 컴퓨터범죄 관련 법률도 컴퓨터프로그램보호법, 저작권법, 전기통신기본법, 전파법, 통신비밀보호법 등에 널리 분산되어 있다. 따라서 분산되어 있는 관련 법률들을 종합적으로 검토하고 정비하는 동시에 정보화의 진전과 함께 발생할 수 있는 문제점을 조금이라도 사전에 막을 수 있도록 거시적이며 미래지향적인 법제화의 노력이 있어야 할 것이다.

특히 청소년의 사이버일탈에 관련된 법률은 우리나라 청소년정책의 기본법률인 '청소년기본법'을 비롯하여 '청소년보호법' 기타 청소년관련법들과의 종합적인 검토를 통해 조화를 이룰 수 있도록 제정, 정비 또는 보완되어야 할 것이다.

V. 결어 : 청소년참여적 접근

정보기술(IT)의 발달에 따른 사이버 공간의 확대는 청소년의 모습을 정보화의 수혜자와 유해정보의 보호대상자로서 간주하는 동시에 정보의 창출자이며 정보사회의 변화를 주도하는 중심계층으로 자리매김하고 있다.³¹⁾ 컴퓨터와 관련된 청소년문제는 다른 어느 세대보다도 컴퓨터활용 정도나 능력 등에서 앞서고 있는 청소년의 특성을 고려할 때 점차 더 중요한 의미를 갖게 될 것이다.

그러나 여기서 우리가 관심을 가져야 하는 것은 컴퓨터관련 사건에서 청소년들이 자주 등장하는 것도 사실이지만 보다 많은 다수의 우리 청소년들이 사이버일탈의 피해자로서 노출되어 있다는 점이다. 일탈행동의 가능성이 있는 것과 동시에 컴퓨터를 통한 사이버참여의 주체로서 새로운 청소년문화를 창조하고 있다는 사실 또한 과소평가하고 있다.

더욱이, 청소년들이 사이버세계에서 좋지않은 영향을 받을 우려가 있다는 점 때문에 사이버세계로의 진입을 막는 것은 시대착오적인 생각이다. 청소년의 인터넷이용실태와 사이버문화 현상에 대한 최근의 많은 연구결과들은 청소년의 사이버공간 이용율이 급증하고 있다는 사실과 함께 내용적 측면에서도 건전하고 다양한 활동을 하고 있음을 말해주고 있다. 청소년들의 지나친 컴퓨터몰입 현상에 대해 많은 우려를 하고 있는 일반적 통념과는 다른 결과로 나타나고 있다.³²⁾

31) 청소년은 사이버공간을 새로운 '청소년참여'의 장으로 활용함으로써 새로운 정보를 창출하고 이를 활용한다. 사이버공간은 청소년들의 토론의 장으로, 정보교환의 장으로 활용되면서 새로운 문화로 자리잡고 있다. 전자민주주의에 대한 관심의 증대로 주요 정책결정에 청소년들이 사이버공간을 통해 참여하는 기회를 갖기도 한다. 청소년의 정보창출자로서의 역할은 "사이버참여"로 논의되고 있다. 사이버공간을 활용한 온라인(on-line)에서 이루어지거나, 그것이 오프라인(off-line)으로 연장되는 참여활동이 점차 활발해지고 있다. 청소년들에 의한 토론활동과 함께 인터넷잡지(webzine)제작, 동호회모임과 홈페이지참여 등은 대표적인 사이버참여활동이다. 천정웅, "IT시대의 N세대 : 정보일탈과 사이버참여", 청소년행동연구, 경산대학교 청소년문제연구소, pp. 63-64 ; 특히, 청소년참여의 개념과 유형 등에 관해서는 천정웅 외, 청소년참여의 세계적 동향, 서울:한국청소년개발원, 1997 및 천정웅, "청소년참여의 방향과 과제", 청소년의 소외와 참여, 서울 : 한국청소년학회, 1998, pp.169-222 참조.

32) 한예로 전국의 중고등학생 1800명을 대상으로 실시한 청소년사이버문화실태에 관한 조사 결과는 청소년의 64%가 인터넷이나 PC통신을 이용하고 있으며 44.9%가 주로 PC방을 이용하여 접속하고 있으며 20.9%의 청소년이 대화방을 주로 이용하며 19.7%는 스타크래프트 등 게임에 몰두하고 12.9%는 대화방과 게임을 거의 비슷하게 즐기고 있는 것으로 조사됐다. 컴퓨터 이용시간도 대부분 하루 1시간 이내(67.8%)이며 인터넷은 주로 학습, 정보습득의 도구로 사용하고 있었고 연예정보, 학업 및 진로정보, 문화정보 순으로 성관련 정보검색의 비중이 낮게 나타나고 있다. 이동혁, "청소년의 사이버문화 실태조사", 청소년의 사이버문화, 서울:한국청소년상담원, 1999 pp. 25-83 참조

탭스콧(Don Tapscott)은 다양한 언론매체에서 보도되는 신세대에 대한 우려감에 대해 논의하면서³³⁾ 연구결과 학부모나 정책입안자 등이 관심을 기울일 만한 위험요소가 다소 내재되어 있기는 하지만 “..... 안심해도 된다. 아이들은 디지털 세계에서 더 많은 것을 배우며 디지털 세계의 발전을 도모하고 디지털세계 안에서 번영할 것이다. 어른들은 적대감과 불신에 가득찬 시선으로 이들을 바라보기 보다는 부모로서, 교육자로서, 정책입안자, 기업가로서 사고방식과 행동양식을 달리할 필요가 있다”고 단언하고 있다.

이런 점에서 사이버일탈을 예방하고 극복하는 가장 근본적인 방안은 청소년들의 컴퓨터몰입과 사이버일탈에 대해서 무조건 잘못된 점만 문제삼고 부정적인 영향을 부각시키기 보다는 청소년들이 사이버공간을 자신들의 자질과 역량을 키워줄 수 있는 공간으로 활용될 수 있도록 기회를 제공하고 방법을 제시하며 훈련시키는 청소년참여적 접근이 필요할 것이다. 사이버공간에서의 N세대들은 더 이상 정보통신기술이 가져다주는 첨단정보매체의 수용자(receiver) 또는 사용자(user)의 개념으로 이해되어서는 안된다. 지금의 청소년은 자발적이고 자율적인 그리고 적극적으로 능동적인 정보기술 시대의 참여자(participant)로 변화하고 있기 때문이다.

참 고 문 헌

- 간행물윤리위원회(2000.5). 정보화시대 청소년문화의 실체, 2000년 간행물윤리 세미나.
 김금녀(1996). “사이버 스페이스, 사이버문화의 탄생”, 방정배 편, 현대매스미디어 원론, 서울:나남.
 김옥순·홍혜영(1999), 정보사회와 청소년 I: 통신중독증, 서울:한국청소년문화연구소.
 노성호(1999). 컴퓨터통신을 통한 음란물 접촉실태와 대책. 서울: 한국형사정책연구원.
 라도삼(1999), 비트의 문명, 네트의 사회, 서울:커뮤니케이션북스.
 류승호(1999), “정보사회의 윤리:정보공간의 일탈과 규제”, 정보사회학회편, 정보사회의 이해, 서울:나남.
 박병식·전경숙·윤옥경·정혜영(1999), 청소년문제행동과 관련 법규에 관한 연구, 연구보고 99-R 35, 서울: 한국청소년개발원.
 손연기·강대기·한세덕·이현희(1999. 12), 지식정보화사회의 역기능해소 및 실천방안 연구, 연구보고서 99-03, 한국정보문화센터.
 정보통신윤리위원회(1999), 정보화역기능 방지대책공청회자료집.
 정희태(1998). 사이버스페이스에서의 부적절한 행위양식에 관한 연구. 고려대학교 박사 학위논문.
 천정웅(2000), IT시대의 N세대 : 정보일탈과 사이버참여, 청소년행동연구 제5집, 경산대학교 청소년문제연구소, pp. 52-74.
 천정웅(1998), “청소년참여의 방향과 과제”, 청소년의 소외와 참여, 서울: 한국청소년학회.
 천정웅·김영지·임지연(1997), 청소년참여 증진방안 연구, 서울: 한국청소년개발원.

33) 돈 탭스콧 앞의 책, pp. 36-37

- 천정웅·김영지·임지연(1997), 청소년참여의 세계적 동향, 서울: 한국청소년개발원.
- 하종원·백옥인(1998), "컴퓨터와 청소년문화:현황과 전망", 한국언론학회·한국사회학회 편, 정보화시대의 미디어와 문화, 서울: 세계사.
- 한국청소년상담원(1999), 청소년의 사이버문화, 서울:한국청소년상담원.
- 한국형사정책연구원(2000. 5), 사이버범죄의 실태와 대책, 제 25회 형사정책세미나 자료집.
- 한봉조(1996), 정보사회와 청소년범죄: 정보사회와 청소년, 서울: 한국청소년문화연구소.
- 황진구(1999), 청소년인터넷 이용실태에 관한 연구, 서울: 한국청소년개발원.
- Clarke, Roger, "Net-Etiquette:Mini case Studies of Dysfunctional Human Behaviour on the Net", <http://www.anu.edu.au/people/Roger.Clarke/II/Netetiquettecases.html>.
- Habermas, J.(1989). *The Structural transformation of the Public Sphere*, Cambridge : MIT Press.
- Hagan, John.(1987). *Modern Criminology : Crime, Criminal Behaviour and Its Control*, Singapore : McGraw Hill.
- Jordan, Tim, and Taylor, Paul(1998). "A Sociology of hackers", *The Sociological Review*, pp. 757-780.
- Lea, M. & Spears, R.,(1992). "Paralanguage and Social Perception in Computer-Mediated Communication", *Journal of Organizational Computing*, Vol. 2. (No.3 & No.4).
- Rheingold, Howard(1993). "A Slice of Life in My Virtual Community", Harasim, L. H. et al., *Global Network : Computer and International Communication*, The MIT Press, Cambridge, Mass.
- Suler, John (2000). "Adolescents in Cyberspace", *Psychology of Cyberspace*. <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/adoles.html>.
- Tapscott, Don(1998). *Growing up Digital: Net Generation*, McGraw-Hill, : 허운나·유영만 역(1999), N세대의 무서운 아이들, 서울: 몰루레.
- Young, Kimberly, S. (2000). "What Is Internet Addiction", Center for On-Line Addiction, <http://www.netaddiction.com/whatis.htm>.
- Young, Kimberly, O'Mara, James, & Buchanan, Jennifer (2000). Cybersex and Infidelity Online: Implications for Evaluation and Treatment. <http://www.netaddiction.com/article/articles.htm>.

N세대와 새로운 사이버문화의 창출

서영창(등대 청소년상담연구원)

I. 사이버혁명의 개념

약 70만년 전에 구석기 인들은 펜식기를 이용하여 나무 열매와 뿌리를 채집하면서 물고기 집승을 사냥하면서 가족단위로 무리지어 이동 생활을 해오다가 BC 6000년 경에 토기와 간석기의 발명되고 자연의 섭리를 생각하게 되면서 농경 정착생활을 하게되어 삶이 보다 편리하게 큰 변화를 가져왔기 때문에 신석기 혁명이라고 한다. 이런 혁명이 근대까지 이끌어 왔다.

그 후에 18세기 후반에 농경 사회에서 산업혁명이 성공하면서 물질적 풍요가 가능해지면서 빈부의 격차는 심하지만 절대적 빈곤을 해방시키면서 기존 질서를 파괴하고 새로운 정치, 경제, 관습, 문화에도 큰 변화를 가져왔다.

혁명의 용어는 연속론과 단절론으로 현대 사회를 정의하는 것도 의미는 있지만, 역사는 복합적으로 변화 발전되어 가고 있다. 또 정보통신혁명, 기술혁명이란 단어는 네트워크, 소프트웨어, 하드웨어 쪽으로 치우치는 경향이 있어 컴퓨터 혁명의 느낌을 받는다. 그러나 정보통신 장비의 발전과 더불어 가상 공간에서 일어나는 특성 즉 사이버 범죄 성폭행 머드게임 사이버 상담등의 새로운 언어와 관습 등이 창조되어 종전의 산업사회와 전혀 다른 새로운 공간 문화가 전개되고 있다.

이 가상공간의 활용을 바탕으로 현실의 정치, 경제, 교육 등에 엄청난 변화를 초래하고 있다. 정보혁명, 기술혁명, 통신혁명 등의 용어 뿐만아니라 가치관의 혼돈의 현상이 일어나고 있다. 사이버공간의 문화는 무서운 속도로 변화해가고 있으며 또 앞으로 기존질서에 어떠한 위력을 지닐지 예측이 어렵다. 이런 관점에서 보면 지금은 새로운 혁명을 맞는 새벽이라고 볼 수 있다. 새천년 미래 사회는 포괄적인 의미를 담고 있는 사이버 혁명 인터넷 혁명으로 지칭해야 한다. 기성세대의 주인공인 우리들의 잣대로 일관한다면 N세대의 청소년들은 혼란만 더 가중될 것이다.

지금의 청소년들은 새로운 혁명의 주인공들이다. 우리들은 산업혁명의 마지막 마무리 세대로서 혼란의 가중을 최소화하는 노력을 해야한다.

불교의 고려사회에서 유교의 조선사회로 전환하는 과정 속에서 사상적인 갈등을 극복하는 계기가 된 혜심의 유불일체설의 사상처럼 새로운 형태의 사상이 필요한 때이다. 새천년 인터넷혁명문화가 청소년 뿐만 아니라 어른들에게도 가치관의 혼란을 가중시키고 있다. 이것은 새천년을 여는 혼돈의 새벽이라고 생각한다. 우리 기성세대들은 다음세대를 위한 즉 미래의 사이버혁명, 인터넷혁명의 밑거름을 위해 그들의 눈높이에 맞는 사고력을 갖자.

II. 쌍방향의 N세대란

청소년들은 학교와 가정에서의 경험 이외에 비디오, 전자 오락, TV, 컴퓨터 등 대중 매체나 전자 매체를 통해 새로운 가치 기준과 행동 규범을 창출하고 있다.

청소년들은 시대에 따라 다양하고 독특한 그들만의 영역을 형성해 왔다. 70년대 이전에는 히피 족(hippie), Angry Youngman처럼 기성 세대에 저항하는 청소년들이

등장했으며, 80년대에는 이피 족(Yippie), 여피 족(Yuppie)처럼 현실 참여와 행동 표시를 강렬하게 하는 이들이 나타났다. 최근에는 부모에게 전적으로 의존하는 경향을 보이는 마마보이 족, 기술 맹신주의에 빠진 사이버 펑크(Cyber Punk) 족, 자신의 독특한 개성을 강조하지만 뚜렷한 삶의 목표가 설정되지 않은 X세대와, 또 무질서하고 소비 성향이 강한 소위 오렌지족이 생겨났다. 아울러 개성 있는 인기 스타나 가공의 연예인을 무조건적으로 좋아하고 모방하려는 신영웅주의적 집단도 급속히 늘어나고 있는 실정이다. 90년대 후반엔 그릇된 또래 의식과 함께 왕따 현상이 심각하게 나타나고 있어 지나친 경쟁 위주의 사회 구조에 대한 경각심을 불러일으키고 있다.

청소년들은 사이버 공간의 익명성과 개방성, 시간과 공간을 초월한 정보 교환성, 동아리 활동의 다양성, 개성 표현의 용이성 등으로 인해 사이버 공간에 쉽게 빠져들게 된다. 멀티미디어 시대로 나아가면서 급속하게 변화하는 정보화 사회에 적응하지 못하고, 불확실한 미래 사회에 대응할 수 있는 뚜렷한 목표 의식과 시대에 맞는 윤리 의식을 지니지 못하고 있다는 점도 청소년들이 사이버 공간에 무분별하게 빠져드는 원인이라 할 수 있다.

여러 형태의 세대간의 특징을 구분해서 정리를 해보면 베이비붐세대는 46년에서 64년 사이에 태어난 사람으로 'TV세대'라 지칭하며 가족 중심적인 사고관을 가지고 있는 세대이고 65년에서 76년 사이에 출생한 X세대는 여러 가지 면에서 N세대와 비슷한 속성을 갖고 있다. 물질적인 풍요 속에 자기중심적인 가치관을 형성해갔고 일부는 TV보다 한단계 진보된 컴퓨터에 심취하기 시작한 세대이고 Y세대란 70년대 후반부터 80년대에 걸쳐 태어난 세대를 지칭하며 베이비붐 세대가 낳은 자녀들을 의미하며 연령별로 13~18세에 분포, '1318세대'라고도 한다. 유행에 민감하고 소용을 좋아하고 어릴 때부터 컴퓨터를 사용하였고 TV광고에 민감하여 TV 광고업자들에 의한 소비성향이 강한 세대이며 골뱅이(@)세대는 80년을 전후로 태어난 이들은 X세대의 뒤를 잇는다는 뜻에서 'Y세대', 컴퓨터와 인터넷에 익숙하다는 의미에서 "N"세대로도 불린다. X세대보다 더 개성이 강하고 유행에 민감하여 소비성향이 강하며 70년대 중반에서 80년대 후반 사이에 태어난 13~25세의 연령층이고 Z세대는 대중성을 극도로 지향해 영상매체로의 진출이 활발하며 기존의 것을 켜는 '퓨전'에 대한 감각이 뛰어나다. 일명 트윈 세대라고도 한다. 키드(어린이)와 틴에이지 사이에 낀 세대를 일컫는 말로, 10~16살 정도의 연령층으로 유행에 극히 민감한 점이 강조돼 붙여진 이름. 힙합 음악을 좋아하고 대중성을 극도로 지향해 때로는 개성이 없는 것처럼 보이기도 한다. 자기가 나서서 보여주는 것을 좋아하는 점이 특징이고, 사업감각과 수완으로 창자 개인사업가 (Entrepreneur)를 꿈꾸는 청소년 세대를 일컫는 E세대, 한가지에 몰두하는 '중독된 세대'라는 의미의 C세대(Chemical Generation)도 있다. N세대(Net Generation)는 돈 탭스콧이 주장하는 세대로 Z세대와 Y세대중 20대 초반에 해당하는 계층을 네트워크(Net Work)세대, 이들은 PC통신과 인터넷을 즐기며 자기중심적이고 어떠한 틀에도 얽매이지 않고 자유분방하며 자기가 하고 싶은 것, 잘 할 수 있는 것을 추구하고, 또 상상력과 창의력이 뛰어나고 일하는 것과 노는 것을 구분하지도 않는다. 책보다는 인터넷, 편지보다는 E메일, TV보다는 컴퓨터에 친숙한 사이버 세대로 자율성이 강하다. 이들의 특징 자유로운 선택권을 원하고 강요받는 것을 싫어하며 이성보다 감정에 따라 행동한다. 스크린 세대는 X세대 이후를 부르는 단어는 아직 통일되지 않고 있다. X 다음인 Y세대라고 부르거나 컴퓨터를 다루는 C세대라고 부르기도 하고 N세대, 즉 네트워크 세대라고 부르기도 한다. 그러나 새로운 세대의 공통된 특징은 텔레비전, 비디오, 영화, 컴퓨터, 휴대폰, 전자 게임 등의 영상 매체에 의존하는 시각

적 감각이 극도로 발달한 스크린 세대라고도 한다.

S세대니 C세대니 E세대니 Z세대니 하는 것은 상업주의와 맞물려서 불려지고 있는 경향이 있지만 보편적으로는 돈텡스푼이 주장하는 세대로는 사이버 공간의 활용이 자연스러운 세대를 N세대로 정립되어 가고 있다.

사이버 공간의 특징을 간단히 살펴보면 ①의명성 ②즉시성 ③능동성 ④상호작용성 ⑤개방성 ⑥다양성 ⑦평등성 ⑧독립성 ⑨미래지향성 ⑩중독성 등의 특징을 가지고 있다.

이러한 공간을 활용하는 청소년 계층인 N세대들의 특징을 살펴보면 이들은 자신의 이미지를 새롭게 창출하려고 하며 자신의 개성을 존중받기를 원하며 모든 활동에 있어서 자율적 판단 능력에 맡겨줄 것을 바라고 있으며 또 일방적인 전달 위주의 채택식 교육환경에서 벗어나려고 하며, 관심이 없는 분야는 쳐다보지도 않지만, 자신의 욕구를 충족되는 분야에는 흥미를 갖고 그 속에 쉽게 빠져들고 있다. N세대의 문화를 이해하려면, 사고 방식뿐만 아니라 행동 양식을 근본적으로 바꾸는 패러다임 쉬프트가 필요하다. 무한 공간의 참여자가 주체가 되어, 자신의 관점에 맞지 않으면 “아니오”라고 서슴지 않고 말을 하며, 토론 과정에도 적극 참여하므로, 일방적인 복종이나 하나의 가치관만을 강요할 수가 없다. “옳다, 그르다”보다는 “짜증난다, 즐겁다, 싫다, 좋다” 등에 더 익숙해져 있는 청소년들이 자신에게 필요한 지식들을 획득하고 창출할 수 있도록 뉴패러다임에 중점을 두어야 한다.

III. N세대의 언어, 이모티콘을 아시나?

이모티콘이란 ‘감정을 뜻하는 이모션(Emotion)과 아이콘(Icon)을 합성한 것이다. 네티즌들이 사이버공간에서 채팅을 하거나 E-메일을 보낼 때 자신의 감정을 글자 대신에 그림문자나 특수 기호를 압축해 전달하거나 메일을 주고 받을 때나 컴퓨터 통신을 할 때 주로 쓴다.

글로 표현하기에는 쑥스럽거나 귀찮은 내용을 간단한 기호로 표시하는 경우도 있지만 재미가 있어서 이모디콘을 즐겨서 사용하고 있다. 귀엽고 애교스럽게 표현하는 N세대의 언어인데 최근에는 휴대폰으로도 이모티콘을 통해서 자신의 감정을 표현하고 있다.

글자의 축약이나 철자법을 무시하거나 소리나는 대로 표시하거나 지나치게 감각적인 기호가 범람해 언어 공해로 인해 기존의 언어양식이 파괴되고 있다는 비판도 있다.

^_^ (가장 평범한 웃음) ^^; (쑥스럽고 멧적은 웃음) *_^ (윙크) ^O^ (박장대소하는 모습) *_^.(마들린 몬로)(점있는 얼굴로 윙크하는 모습) /_\. (슬픔에 잠긴 표정) q_p (기가 막혀 눈물이 나오는 모습) Y_Y (눈물을 줄줄 흘리는 표정) ;_ (감격하여 눈물을 흘리는 표정) /o\ (소리내어 우는 모습) *_* (황당한 표정) _:_ (눈물이 바람에 휘날리는 모습) . . .;; (식은땀) --Zzzzz (잠잘 때) 등의 애교섞인 부호 <'>33333<(붕어빵) "(~)"(-)" (테크노 댄스) **^^*(부끄러워) "^^"(만족해) :) (웃는 얼굴), :<는 반대로 우울한 얼굴, b/cuz(because), cya(See ya. 또 봅시다), brb(Be right back. 곧 돌아올게요) 웃는 얼굴(^^). 좋아 만족해(^O^). 여우(Vm~) 아이 부끄러워라(*^^*) 김밥(@)))). 사탕(> (///) <). 고양이(=^.^

2) N세대가 기존의 10대와 학교생활에서의 차이점

사이버공간을 활용하는 학생들은 이용 면에 있어서는 성별로는 골고루 분포되어서 상위층과 하위층의 차이가 보이지는 않는다. 그러나 게임, 채팅, 정보검색, 자료실 이용 등 어떤 정보를 어떻게 활용하는가에 대해서 즉 활용 정도는 학습 성적에 따라 차이가 많이 나타나고 있다.

학교 생활에서는 과제물 등의 숙제를 제출할 때 인터넷의 정보검색을 활용하는 경우가 늘어나면서 N세대들이 학교에서의 생활이 숙제 등을 공급하는 역할을 맡으면서 대인 관계의 폭이 넓어지고 있다.

최근에 만들어진 시뮬레이션, 어드벤처, 퍼즐 등의 게임들은 옛날과 달리 중독성이 매우 강하여 게임에만 집착하는 경우가 늘어나며 이런 학생일 수록 대인관계 폐쇄적인 경향이 나타나고 대체로 이런 학생은 주로 PC방 방과후인 학교에서 종례를 마치고 오후 7-8시경에 학원 가기 전이나 집에 귀가하기 전에 이용하는 경우가 가장 많아 문제점으로 제기된다.

N세대가 기존의 10대와 학교생활에서의 차이점은 대체로 유행에 민감하고 사교적이며 학교 생활이 즐겁지 않은 반면에 자신의 인생에 대한 계획이 구체화되어 있고 자신에 대한 긍지가 높은 편이며 사이버 공간을 이용하지 않는 기존의 10대들은 N세대에 비해 집중력이 좀 부족한 편이며 자주 긴장하는 편이며 시간 활용을 짜임새있게 활용하는 편이다. 대체로 사이버 공간을 활용하는 N세대가 급속히 늘어나면서 보편화되어 기존의 10대와 학교생활에 큰 차이점이 없지만 채팅이나 게임에 몰두하는 소수의 중독된 N세대에 대한 특별한 관심과 지도가 필요하다¹⁾.

V. 건전한 사이버문화의 창출을 위하여

1) 사이버 공간의 파괴적인 추태들

개인의 정보 누출, 도용된 별칭(ID)으로 상대방 인격 모독, 인터넷 음란물의 전파, 지나친 머드 게임의 이용, VDT 증후군, 악성 컴퓨터 바이러스의 유포로 인한 하드웨어와 프로그램의 물리적인 손상, 남의 정보 통신망에 불법으로 들어가서 시스템을 파괴하는 해커의 활동, 별칭(ID)도용과 사기 사건, 컴퓨터 범죄, 불법 복제 판매 등의 불건전 정보의 유통... 인터넷의 활성화에 힘입어 청소년들은 시간과 공간을 초월하는 문화권을 대상으로 자연스럽게 세계화의 길을 가고 있다. 그런데 이러한 현상 속에서 우리의 전통 문화와 전혀 많지 않는 외국 문화가 여과 없이 유입되어, 청소년들에게 심각한 역기능을 낳기도 한다. 자칫 잘못하면, 우리의 10대들이 인간 본래의 고유한 가치를 망각하고, 비인간적인 사고 방식과 개인적인 이기심에 물들어 인간 소외 현상이 초래한 쾌락 위주의 생활 양식에 빠질 우려가 많다.

최근 몇 년 사이에 통신망을 통해 전자 대화와 토론실을 이용하는 청소년들이 급속하게 늘어나고 있다. 그러나 올바른 이용 방법에 관한 교육이 제대로 이루어지지 않아, 컴퓨터 통신을 이용하던 청소년이 마음의 상처를 받고 자살하는 사례까지 발생

1) 한국청소년상담원, 한국청소년개발원, 서울시청소년종합상담실, 경기도청소년종합상담실, 한국청소년문화연구소 등에서 사이버 문화에 대한 연구보고서를 종합하여 참조했고 특히 한국청소년상담원의 토론광장의 자료집이 귀중한 토대가 되었다.

하였다.

2) 사이버 공간의 효과적인 활용 방법

사이버 공간에서는 언제, 어디서나, 누구나 원하는 정보를 찾을 수 있기 때문에, 그 창조적인 활용의 방법도 무궁무진하다고 할 수 있다. 우선, DNIE의 활용 등 교육적으로 청소년들이 사이버 공간을 이용할 수 있는 방법은 크게 다섯 가지를 들 수 있다.

첫째, PC 통신을 이용하여 학생들은 집에 앉아서 그 날 배운 교과 과정을 복습할 수 있을 뿐만 아니라, 내일의 수업 내용을 예습할 수도 있다. 또한, 통신용 학습 프로그램을 이용하여 자신의 실력이 어느 정도인지를 스스로 평가할 수도 있을 것이다.

둘째, 학교에서는 인터넷을 이용하여, 다른 학교의 도서 자료, 최신 연구 논문, 외국의 다양한 정보 등을 자유롭게 교환할 수 있다.

셋째, PC 통신의 뛰어난 검색 시스템을 이용하여 학생들은 과거의 신문 기사들을 시기별, 주제별, 순서별로 찾아낼 수 있을 뿐 아니라, 사건의 진행 과정 등도 정확히 파악할 수 있으므로 흥미로운 사건에 대한 정리를 통하여 학생들의 수학 능력 향상에 도움이 될 수 있다.

넷째, 학교에서는 컴퓨터망을 구성하여, 다른 학교 학생들, 교사들과의 접촉 및 교류가 가능하며, 그렇게 됨으로써 학생들은 다양한 선생님들로부터 학습 정보와 조언 등을 얻을 수 있게 되고, PC 통신을 통한 Team teaching도 가능해질 수 있다.

다섯째, 동호회를 통하여 친구들을 사귄 수도 있고, 공개 소프트웨어를 유용하게 활용할 수 있다.

PC 보급의 확산으로 PC 통신을 이용하여 가정, 사무실, 학교, 회사, 공공 기관 등에서 정보를 상호 교환하는 사람들이 늘어나고 있다. PC 통신은 기존의 주된 통신 수단이었던 전화, FAX, 우편 등과 비교할 때, 공간적인 제약성을 극복할 수 있고 시간을 절약해 주며 정확성을 지원해 줄 수 있다는 특징을 갖추고 있다.

사이버 공간이 세대간의 단절을 의미하는 상징물이 되어서는 안 된다. 기성 세대들이 전통적이고 추상적인 관념에 얽매어, 사이버 공간에서 기능적인 무능함을 드러내며, 급속히 변화되는 정보화 시대에 알맞는 윤리 의식과 가치관 등의 문화적 장치를 마련하지 못하고 있는 한, 10대들이 자신들만의 힘으로 자유 방임적인 사이버 공간에서 나타나는 심각한 문제점들을 극복하기는 불가능하다.

3) 사이버 공간의 예절(네티즌)! 이렇게 도우세요.

모든 인간이 다 함께 평화롭게 살아가려면, 사회의 어떤 곳이나 존재하는 특유의 도덕과 예절을 지켜야만 하는데, 그러한 예절은 사회가 발전하면서 굳어진 습관적인 규범으로서 그 기본 정신은 타인의 인격을 존중하는 것이다. 우리 나라에서 사이버 공간이 처음 보급될 때만 해도 이용하는 사람들이 그리 많지 않았기 때문에, 이용자들이 매우 예의바른 태도를 지녔으며 아름다운 미담들이 많았지만, 요즘 이용자들의 급격한 증가로 인해 그런 모습들이 점차 사라져 가고, 심지어 이를 악용하는 사례까지 늘어나고 있다. 사이버 공간을 처음 이용하기 시작하는 사람들은, 바로 자신이 우리 나라 컴퓨터 통신의 문화를 이끌어 나아갈 사람이라는 것을 인식하고 올바른 예절을 갖추기 바란다. 컴퓨터 통신은 신문, 방송에 이은 새로운 대중 매체로서 모르는

사람끼리 직접 만나지 않고도 자유롭게 자신의 의사를 광범위하게 교환할 수 있다는 장점이 있는 반면에, 서로의 존재를 알지 못한다는 익명적 특성 때문에 상대방의 인격을 무시하기가 쉬울 수도 있다. 이런 잘못된 행태에 빠져들지 않고 인터넷문화를 다같이 즐기기 위해 지켜야 할 공중 도덕과 같은 최소한 예절을 지켜주었으면 한다.

(1) 게시판 예절

게시판은 하루에도 수많은 양의 게시물이 올라오고 있는 곳이다. 전국의 많은 이용자가 동시에 다양한 정보를 볼 수 있어 편리한 점을 가지고 있는 반면, 게시물을 올리는 이가 너무 단일한 생각으로 글을 씀으로 인해 적지 않은 문제점 또한 발생하고 있는 곳이기도 하다. ①개인의 인격과 관련된 내용을 게시판 영역에 올려서는 안 된다. ②단순하고 가벼운 흥미 위주의 게시물은 삼간다. ③게시물의 내용을 제목에 간단 명료하게 나타낸다. ④자신의 신분을 꼭 밝힌다. ⑤존대말을 사용한다. ⑥맞춤법에 유의하여 한글을 제대로 사용한다. ⑦다른 사람의 글에 대한 개인 감정을 지나치게 표현하지 않도록 한다.

(2) 전자 편지 예절

전자 편지의 예절은 사회 생활에서 편지를 쓸 때 지켜야 할 예절과 비슷하며, 다음과 같다. ①자신의 개성을 지나치게 과시하려 하지 말고 상대방과 잘 어울리도록 한다. ②자기의 가치관을 고집하여 상대방에게 불쾌감을 주지 않도록 한다. ③한번 전송한 편지는 다시 고칠 수 없으므로, 미리 편지를 작성하여 검토한 후에 발송한다. ④자신의 신분을 미리 밝히고 편지를 보낸다. ⑤상대방을 이해하는 입장에서 따뜻한 우대로서 편지를 쓴다. ⑥익명성을 이용해 인신 공격을 하거나, 비밀 번호를 유출해 남의 파일을 손상시키거나, 욕이나 음담 패설로 남에게 상처를 주지 않아야 한다.

(3) 대화실 예절

- ①. 채팅실에서는 누구에게나 "님"자를 붙이고 존칭을 사용하자.
- ②. 개인의 프라이버시에 대한 내용은 삼간다.
- ③. 맞춤법에 유의하여 한글을 제대로 사용한다.
- ④. 다른 사람의 채팅에 대한 개인 감정을 지나치게 표현하지 않도록 한다.
- ⑤. 진행중인 대화의 분위기를 과악한 후 참여하자.
- ⑥. 자신을 소개한 후에 참여하고, 먼저 빠져 나올 때에는 양해를 구하고 나간다.
- ⑦. 초대할 때에는 각 개인의 바쁜 업무를 방해하지 않도록 한두 번 정도만 부르
고 기다리는 것이 바람직하다.
- ⑧. 초대를 받아도 참여하지 못할 때에는 자신의 초대 상태를 "불가"로 해 놓도록
한다.
- ⑨. 속어, 은어, 저속한 욕설, 음담 패설을 삼간다.
- ⑩. 워드가 느린 이용자를 만날 경우 천천히 기다려주는 예절도 있어야 한다.

좀 더 발전적인 채팅문화의 대안으로 3가지를 제시하면 다음과 같다.

- ① 채팅실의 참여에 있어서 알맹이 없는 잡담으로 시간을 낭비하기보다는, 각자 어떤 책을 읽고 대화를 하는 독후감 채팅실이나 청소년 상담을 중심으로 하는 상담 채팅실 등 특성화된 채팅실이 개설되도록 해야 한다.

- ② 채팅실에서도 개설 취지 등을 분명히 하여 목적이 뚜렷한 방을 개설하고, 좀 더 발전적인 방향으로 이끌어가야 한다. 주제별로 공동의 화제를 사전에 준비하고 이를 토의하는 폭넓은 대화를 통하여 가치관의 질을 높여 나아가야 한다.
- ③ 채팅실에서도 의장이나 사회자를 두어 책임을 부여하고, 개설 취지에 맞게 토의를 진행하도록 한다. 이와 더불어 책임자인 사회자나 의장에게 다른 참여자에 대해 경고나 제재조치를 할 수 있는 권한을 주어 건전한 민주 시민의 역량을 키워가야 한다.

그리고 무엇보다도 중요한 것은 남을 위하는 마음일 것이다. 이제 우리는 주변인이 아닌 항시적인 주체자로서 새로운 채팅 문화가 올바르게 꽃피울 수 있도록 다 함께 노력하자.

(4) 그 밖에 지켜야 할 통신 예절

무절제한 온라인 대화나 목적 없이 대화실 이곳 저곳에 들어가는 일은 가급적 삼가자. 전화 회선이 적은 지방의 이용자와 급하게 이용해야 할 사람들이 겪을 접속의 어려움을 감안해야 한다. ①상업용 소프트웨어는 올리지 말아야 한다. 일정한 가격을 지불한 사람만이 사용할 수 있는 소프트웨어가 아닌 공개용 소프트웨어만 올리자. ②공개용 소프트웨어를 올리기 전에 반드시 바이러스 감염 여부를 점검하여 컴퓨터 바이러스의 확산을 막도록 하자. ③남이 힘들여 개발한 프로그램이나 자료를 구했을 때에는, 그 자료를 만든 사람에게 감사의 편지 한 장이라도 보내는 자세를 갖도록 하자. ④사용을 중단할 때는 정해져 있는 방식대로 끊어야 한다. 그렇지 않을 경우 계속 사용중인 것으로 오인되어 호스트의 불필요한 폭주가 발생할 수가 있다.

그리고 무엇보다도 중요한 것은 남을 위하는 마음일 것이다. 이것이 잘 지켜질 때 예의바른 컴퓨터 통신 문화가 새롭게 정착될 것이다. 건전한 통신 문화가 정착될 수 있도록 우리 다 함께 노력하자.

VI. 기성세대들이 해야 할 일

(1) 전통문화와 인터넷문화의 조화

오천년간의 우리의 역사 속의 슬기들을 새겨려다임으로 구축하여 청소년에게 새로운 이정표를 제시하여 능동적인 인터넷문화의 조화를 제시한다.

(2) 진로 정보를 적극 홍보

우등생이나 열등생이나 모두에게 진로 정보를 적극 홍보하여 자신의 특기, 재질 등을 빨리 파악하여 자신의 진로를 확정지을 수 있도록 하여 평생 교육의 장이 되도록 한다.

최근에 신설 IT 자격증인 전자상거래 관리자 2급 필기시험에는 예상 인원의 3배가 넘는 9만2,000여명이 지원해 관계자를 놀라게 했다. 전자상거래운용사, PC정비네트워킹관리사, 웹마스터, 웹프로그래머, 프로채터 등의 신종 직업 등에도 청소년에게 동기부여가 필요하다.

(3) 네티즌운동을 활성화

인터넷문화를 다같이 즐기기 위해 지켜야 할 공중 도덕과 같은 최소한 예절을 지켜주었으면 한다. 네티켓에서 무엇보다도 중요한 것은 남을 위하는 마음일 것이다. 또 더불어 함께하는 사회로 인터넷문화가 새롭게 정착될 것이다. N세대의 눈높이에 맞는 기성세대의 적극적인 노력이 있어야 한다.

(4) 국제적인 연계 활동

음란사이트 문제, 국제적인 사이버 범죄 등의 사이버공간의 문제점은 한국만의 해결로 건전한 문화가 형성될 수는 없다. 인터넷은 세대를 뛰어넘고 연령 성별 직업 등의 벽을 허물고 전세계를 '지구촌'으로 만들었다. 이제 갈등과 아픔을 극복하고 새로운 조화의 창조로 이어져 나가야기 위해 세계인과 연계한 NGO의 활동을 통해서 건전한 문화가 형성될 수는 있다.

(5) 청소년을 위한 사이트를 권장 및 홍보

청소년에게 유용한 사이트, 인터넷에서의 청소년 상담사이트와 나우누리, 유니텔, 하이텔, 천리안, 에듀넷등에서 사이버 상담기관 등과 홍보하고, 전통문화 관련 인터넷 사이트의 활용 방안 등을 권장하는 청소년을 위한 종합 홍보사이트를 구축하여 청소년을 위한 사이트를 권장 및 홍보를 강화하자

(6) 다양성에 대한 재고

기존의 지식적인 권위는 TV 등의 매체나 기성세대나 학교가 가지는 지식과 정보에 의해 유지되어 왔다. 그러나 최근에는 인터넷 매체의 사용자의 능동성으로 인해 기존의 지식적인 권위를 유지하기가 어려워지면서 가치관의 혼란이 가중되고 있다. 무조건적인 다양성의 인정보다 무엇이 어떻게 다른지에 재고가 있어야 한다. 그래서 의식의 격차를 줄임으로서 적극적인 대안책을 마련해야 한다.

정치인들도 사이버공간을 저승사자로 표현하고 있다. 사이버공간의 문화는 무서운 속도로 변화해가고 있으며 또 앞으로 기존질서에 어떠한 위력을 지닐지 예측이 어렵다.

이제 우리는 오천년간의 우리의 아름다운 전통문화와 인터넷문화의 조화를 위한 새 장을 여는데 보탬이되어야한다는 사명감을 가지고 인터넷혁명문화를 위한 패러다임의 전환을 구축하는데 분발해야 한다. 과감히 벽을 허물고 N세대의 눈높이에 맞는 감각 속에서 조화를 이루어내어 미래의 사이버혁명, 인터넷혁명의 시대의 토대가 되자.

사이버 공간에서의 청소년의 삶과 자아 정체성

한상철(경산대학교 청소년지도학과 교수)

I. 사이버 문화와 청소년의 발달적 특성

현대 사회의 가장 두드러진 특징들 가운데 하나가 곧 정보화이다. 정보화는 인터넷이나 통신의 보급으로 인하여 우리 생활 전반에 커다란 영향을 주고 있으며, 특히 청소년들의 삶의 방식과 사회적응 양상에 변화를 초래하고 있다. 일반적으로 청소년은 발달적 특성상 미성숙에서 성숙으로 변화해 가는 과정에 있는 자이며, 이 과정에서 많은 혼란을 심리적 갈등을 경험하고 있는 자이다. 정보화 사회에서 새로운 생활 공간으로 대두되고 있는 사이버 공간은 안정된 생활공간에서 불안정한 공간으로의 변화를 나타내며, 비교적 체계적인 질서를 중시하던 생활양식에서 혼동과 무질서로의 변화를 내포하고 있으며, 또한 수직적이고 계열적인 삶의 방식에서 수평적이고 통합적인 방식을 중시하고 있다. 이는 청소년의 발달적 특성 즉, 혼동과 무질서 속에서 새로운 질서를 추구하는 카오스적 특성(황상민 교수)과 매우 유사한 성격을 지니고 있다.

정보화 사회의 대표적인 생활공간이라고 할 수 있는 사이버 공간이 청소년들에게 쉽게 융화되고, 그것이 그들의 새로운 행동양식을 결정해 주고 있는 이유는 무엇인가? 그리고 사이버 공간에서 현대의 청소년들이 가치로운 정보를 탐색하고 상호 교환하며 문화를 공유하고 다양한 삶을 경험하기보다 부정적인 정보에 더 쉽게 노출되고, 일탈적인 경험을 더 많이 하고, 이로 인하여 그들의 정신적인 황폐화와 무력화를 더 많이 초래하는 이유는 무엇인가? 이러한 의문에 대해 본 토론자는 다음의 몇 가지를 그 이유로 제시하고자 한다.

첫째, 청소년들은 인지능력의 질적인 발달을 보여 주지만 아직도 미성숙한 사고를 나타낸다. 피아제의 인지발달 이론에 따르면, 청소년기는 아동기 때까지의 구체적 사물에 의존한 사고체제에서 벗어나서 추상적인 사고를 할 수 있게 된다. 눈에 보이지 않는 현상과 관계를 추리할 수 있고, 그들의 상상 속에서 그들의 모든 욕구를 충족시킬 수 있을 만큼 그들의 사고능력은 질적인 발달을 거듭하게 된다. 이와 같은 사고능력은 청소년들에게 창의력과 문제해결력을 신장시켜 주기도 하지만, 특히 초기 청소년의 경우 대인관계 면에서 자신의 독특성과 신비함을 강조하거나 주변의 모든 사람들을 상상 속의 청중으로 인식하는 등의 미숙한 사고(자아 중심적 사고)를 보이기도 한다(Elkind, 1987). 예컨대, 자신에게는 다른 어떤 사람도 이해하지 못할 신비함과 독특성이 있다고 믿으며, 주위의 모든 사람들이 자신을 우러러보면서 찬양하고 있다고 생각하는 과장된 자의식을 지니고 있다. 이와 같은 특성들은 청소년들이 대인관계를 확대하고 질적으로 발전시켜 나감으로써 극복될 수 있는 요소이다.

인터넷 상의 사이버 공간은 초기 청소년들의 자아 중심적 사고를 극복할 수 있는 계기를 마련해 줄 수도 있고, 반대로 그들의 과장된 자의식을 강화시키거나 확대시킬 수도 있다. 예를 들면, 사이버 공간에서 다양하고 가치로운 정보를 공유하고, 이성친구를 비롯한 많은 친구들과 더욱 풍부하고 건전한 대화를 나누며, 다양한 문화를 체험해 나갈 때 그들의 미숙한 사고는 성숙한 자의식으로 쉽게 변화될 것이다. 반면에

사이버 공간의 익명성과 비대면성, 감각적 쾌락성 등에 탐닉되어 음란과 폭력, 비방을 일삼을 때, 그리고 진실된 자아를 은폐한 채 허구적인 자아를 나타내는 데 익숙해 질 때, 인터넷 게임이나 채팅에 몰입되어 점차 중독성향을 지닐 때, 사이버 공간은 청소년의 미숙한 자의식과 과장된 상상력을 확장시켜 주게 될 것이며, 단기적인 쾌락에만 몰두하도록 만들 것이다.

둘째, 청소년은 현실지향적 사고에서 벗어나 가능성 지향의 사고를 하게 된다. 아동기 때까지는 눈으로 확인 가능한 것에 대해서만 사고할 수 있었지만, 이제는 가능한 모든 것들을 고려할 수 있으며, '불가능이란 없다'는 신념을 가지게도 된다. 이와 같은 사고는 성인들이 할 수 없는 독창적이고 가치로운 일들을 해 낼 수 있도록 만드는 원동력이 되기도 하지만, 모험적이고 무모한 행동을 유발하기도 하고, 무책임하고 비규범적인 행동을 촉발시키기도 한다. 인터넷 상에서 청소년들은 불가능이란 없다고 하는 자신의 신념을 가장 확고하게 실행하고 있으며, 사회적 책임이나 규범과는 관계 없이 가능성을 실험하는 일에 몰두한다. 가끔은 무모하고 무지한 행동을 보임으로써 그를 알고 있는 주변의 사람들을 깜짝 놀라게 하는 것도 청소년의 이와 같은 특성 때문이다.

청소년의 가능성 지향 사고는 사이버 공간에서 고정관념에 사로잡힌 성인들이나 미숙한 어린이들이 흉내낼 수 없는 창의적인 아이디어와 생산적인 프로그램을 개발하도록 만들며, 정보화 사회에서 건설적이고 가치로운 문화를 창조해 내도록 할 수 있다. 그러나, 컴퓨터 해킹 프로그램을 제작함으로써 자신의 가능성을 실험하고, 자신의 라이브 웹스 장면을 볼특정 다수에게 배포함으로써 단지 컴퓨터의 성능과 자신의 능력을 시험하고, 채팅을 통해 자신의 모든 상상력을 점검하는 등의 행동들은 결국 가상공간이 청소년들의 가능성 지향사고를 비건설적이고 무책임한 방법으로 발달시키는 계기를 마련해 주고 있다고 보아야 할 것이다.

셋째, 청소년 세대는 다른 어떤 세대보다 감각추구성향(sensation seeking)이 더 강하다. 청소년들의 실생활 공간은 그들에게 너무나 무료하고, 따분하며, 재미가 없다. 성적 및 공격적 욕구는 강하지만 이를 합리적으로 해소시킬 수 있는 기회는 거의 없다. 뿐만 아니라 특히 우리 나라 청소년의 경우 입시교육으로 인한 점수 올리기 경쟁만이 그들의 삶을 지배하고 있을 뿐, 최소한의 여가와 욕구충족의 기회는 그들 주변의 유해환경과 부모님의 과잉 보호로 인하여 차단된 상태이다. 이와 같은 상태에서 그들은 이제 신체적·사회적 위험을 기꺼이 감수하면서도 다양하고 신기한 그리고 다소 복잡한 감각이나 경험을 추구하기에 이른 것이다. 어떻게 보면, 지난 10년 동안의 청소년들에게 큰 변화가 있어 왔다면, 이전까지는 지겨워도 단순히 참고 견디거나 간혹 반항하고 탈출하는 방법을 사용하였더라면, 이제는 위험을 무릅쓰고라도 자신의 감각적 쾌락과 신기성(novelty)을 추구하는 것이 그 차이가 아닐까 생각된다. 오토바이를 타더라도 보다 난폭하게 타고, 술을 마시더라도 보다 떠들썩하게 먹고, 운동을 하더라도 더욱 과격하게 하는 것 등이 그 특징이다.

사이버 공간은 청소년들의 재미없고 따분한 생활에 활력소를 심어줄 수 있다. 채팅을 통해 다른 사람들과의 신비스럽고 색다른 가상 만남을 경험할 수 있고, 위험하고 모험스러운 게임을 즐길 수도 있으며, 직접 체험하기 어려운 미지의 세계를 여행할 수도 있다. 이러한 경험들은 청소년들의 감각추구성향을 충족시킴으로써 실생활 공간에서 실제로 반사회적 행동으로 이어질 수 있는 가능성을 크게 줄여줄 것이다.

그러나 현실적으로 사이버 공간은 우리가 생각할 수 있는 것과 같은 이상적인 경험을 청소년들에게 제공해 주지 못하며, 청소년들 또한 건전하고 가치로운 인터넷 경험을 통해 그들의 감각추구성향을 충족시키는 사람은 거의 없다. 그들은 생활의 따분함과 무흥미를 신기하고 강력한 경험을 통해 해소하려고 하는 데, 사이버 공간이야말로 그들에게 가장 확실한 것이다. 음란 사이트의 내용들이 점차 더 자극적이 되고 있고, 폭력을 역시 더욱 잔인하고 파괴적인 형태로 게재된다. 채팅에서 주고받는 이야기 또한 점차 자극적일 때 인기가 있고 서로간에 매력을 유지시킨다. 동영상 자료와 고난도 게임들이 등장하면서 사이버 공간은 청소년들의 감각추구성향을 충족시키는 가장 확실한 공간으로 자리매김한 것이다.

지금까지 토론자는 청소년들이 왜 사이버 공간에 더 쉽게 융화되는가를 그들의 발달적 특성 및 심리적 특성에 근거하여 설명하고자 하였다. 인지능력의 미성숙과 가능성 지향의 사고, 그리고 감각추구성향이 청소년으로 하여금 가상공간에 몰입하도록 만드는 요인이 되고 있다. 그리고 가상공간은 청소년의 인지적 발달을 촉진시킬 수도 있고 저해하기도 하지만, 현실적으로 오늘날 대부분의 가상공간은 청소년들의 인지발달을 저해하고 감각추구성향을 비생산적으로 해결하도록 돕고 있다고 말할 수 있다.

II. 사이버 경험과 자아 정체성

청소년의 미래 사회는 개인적으로 사이버 문화의 수용 여부와 관계없이 정보화와 사이버 세계가 지배할 것이다. 그렇다면 현실적으로 우리의 청소년들은 이에 어떻게 대처해야 하며, 사이버 문화를 어떻게 경험해 나가야 할 것인가? 사이버 공간을 더 이상 회피하고 무시할 수 없다면, 그리고 사이버 세상에서의 삶을 또 다른 자신의 삶으로 받아들이고자 한다면 모든 사람들은 일차적으로 자신의 정체성(identity)을 보다 분명하게 확립해야 할 것이다.

자아 정체성 확립은 실생활 공간에서 뿐만 아니라 가상공간에서도 추구할 수 있다. 가상공간에서의 정체감 확립은 가상공간이 건전하고 가치로울 때 그리고 가상공간의 개체들이 보다 진실되고 신뢰로울 때 가능할 것이다. 가상공간에서의 동호회 활동을 통해 상호 정보를 검색하고 서로를 견제하면서 믿음을 확장시켜 나갈 때, 인터넷 동호회 내의 집단 정체성이 확립될 수도 있고, 채팅과정에서 진실하고 친밀한 대화를 통해 off-line상의 결혼을 성사시킬 수도 있다. 그러나 현실적으로 대부분의 가상공간은 이와 같은 조건들을 충족시켜 주지 못하고 있으며, 그 결과 많은 청소년들은 정체감 형성의 과정에서 더 큰 혼미(diffusion)를 경험하고 있는 것 같다.

가상공간은 실제로 성관련 정보와 매춘문제, 사회규범 해체와 관련된 해킹의 문제, 인권침해 문제 등으로 얼룩져 있으며(김옥순 박사), 이와 같은 문제들은 청소년 초기 정체감 혼미(role diffusion)를 더욱 가중시키거나 자신을 인터넷 정보제공자에게 의존해 버리도록 하는 조기완료 foreclosure)에 머물게 만든다. 결국 많은 청소년들은 현실적 자아와 가상공간에서의 자아(이상적 자아)간의 혼동을 경험하게 되며, 장기적인 혼동 상태를 겪게 되면서 부정적 정체감(negative identity)을 형성하거나 정신적 장애 즉, 자기 파괴나 존재감 상실, 무력감과 우울 및 자살충동 등을 경험하게 될 것이다.

여기서 토론자는 Erikson 이후 정체감 이론에 대해 가장 풍부하고 체계적인 연구를 수행한 Marcia의 견해를 빌려 청소년기의 정체감 형성과정을 설명하고자 한다. 이

는 사이버 공간에서의 청소년들의 행동이 그들의 정체감 형성에 어떻게 영향을 미치는지를 추측할 수 있게 할 것이다.

먼저, 청소년기가 시작되면서 대부분의 청소년들은 정체감 혼미를 겪는다. 사춘기 청소년들은 신체 생리적인 변화와 사회적 요구의 변화, 동일시 대상의 변화 등으로 인하여 소위 '나는 누구인가', '나는 어디에 와서 어디로 가는 존재인가' 등과 같은 삶에 대한 궁극적인 질문을 던지고 그 해답을 찾기 위해 방황하게 되는데, 이것이 정체감 혼미의 대표적인 특징이다. 이러한 현상은 초기 청소년들의 보편적인 현상이지만, 일부 청소년의 경우 현실적 자아와 이상적 자아간의 부조화로 인하여 이런 현상이 계속 지속되면서 갖가지 방황과 일탈행동을 나타낸다. 이들은 자신이 소유할 수 있는 것은 그것이 돈이든, 물건이든, 여자들이든 무엇이든 소유하려고 하며, 그렇지 못할 경우 폭력이나 반사회적 행동을 동원한다. 또한 이들은 존재하는 위기를 부정하고, 약물이나 알코올, 무분별한 섹스 등의 방법으로 위기를 회피하기도 한다. 이런 현상이 지속될 경우 정신분열이나 자살행동으로 이어지기도 한다. "나는 누구인가?"라는 질문을 하였을 때, 이들은 대체로 "나는 아무도 아니다", "나는 내가 누구인지를 모른다", "나는 내가 아니다" 등의 혼란스런 반응을 보인다. 그리고 이들은 심리적 유동상태에 있기 때문에 어떤 유혹이나 영향력에도 쉽게 노출되고, 자신의 성격을 확신하지 못하며, 대인관계에 일관성이 없는 등의 특징을 보인다.

사이버 공간에 몰입되어 있는 청소년의 경우 실제로 현실적 자아를 망각하거나 회피함으로써 역할혼미를 지속시켜 나갈 가능성이 높으며, 이들은 가상공간에서의 일탈행위는 물론 현실공간에서의 일탈행위에도 쉽게 개입할 것이다. 역할혼미 상태의 청소년들은 가상공간에서의 폭력이 현실공간으로 연결되기도 하고, 아무런 죄책감 없이 인터넷 해킹을 자행하거나 음란물이나 폭력물을 유포하거나 접촉하고, 성적으로 야한 이야기를 유포하거나 접촉하고, 실제 원조교재나 매매춘에 개입할 확률이 높다. 무엇보다 이들의 경우 사이버 공간에서 제공되는 무분별한 정보나 유혹에 쉽게 노출되어 있으며, 주체성있는 판단을 하기 어렵다는 데에 문제의 심각성이 높다고 하겠다. 국내의 경험적 연구에 의하면 우리 나라 중고등학생의 약 40-60%와 대학 초기의 약 20-20%가 역할혼미 상태에 있음을 나타내고 있다. 이것은 우리 나라 청소년들에게 인터넷 보급이나 교육을 실시하더라도 선택적인 방법으로 그리고 체계적인 계획에 의해 시행되어야 함을 시사해 준다.

둘째, 정체감 혼미에서 다소 발달한 상태가 조기완료인데, 이것은 초기의 심리적·사회적·육체적 혼미로 인한 정신적 고통을 일시적으로 회피하기 위하여 부모나 기성세대, 동료에 의해 만들어진 가치체제를 그대로 수용하려는 것이다. 따라서 외형상으로는 안정된 상태인 것 처럼 보이지만, 가치체제가 고착화되어 있고, 권위주의적인 태도를 보이며, 강력한 타인에 절대적으로 의존하는 경향이 높다. 이 상태가 지속되면 자신의 진정한 자아와 삶의 주체성을 상실하게 되며, 융통성이 결여된다.

사이버 공간에 있는 청소년 가운데 이 지위에 있는 사람은 인터넷 정보제공자에게 자신의 모든 것을 의존해 버리는 양상을 보이게 될 것이다. 인터넷 상의 정보가 어떠한 것이든 이를 무조건 수용하고, 사이트 개설자의 정보제공에 절대적으로 의존하는 유형으로서 특별한 문제행동은 없어 보이지만, 가상공간에서 무작정 시간낭비를 할 수밖에 없을 것이다.

셋째, 지불유예 시기인데, 자기 삶의 주체성과 독립성을 주장하기에는 무언가 불안하고 자신감도 없는 까닭에 아동도 아니고 성인도 아닌 어중간한 청소년으로서의 특권을 계속 유지시켜 나가고자 하는 것이 이 시기 청소년의 주요 특징이다. 우리 나라 청소년의 경우 대체로 대학 남학생들에게 많이 나타난다. 이들은 좀처럼 자신의 현재의 위치를 바꾸려고 하지 않지만, 새로운 차원의 가치체제에 도전의식을 갖는다. 따라서 자신의 태도를 고정시켜 놓고는 기존의 가치체제나 권위주의에 대항하고, 비판하고, 모험을 감행함으로써 나름대로 위기를 경험하고 있는 것이다.

사이버 공간에서 자신의 잘못은 덮어 둔채 다른 사람 특히 유명인이나 권력자를 모함하고 비방하는가 하면, 인권모독까지 서슴치 않는 사람들의 특징이기도 하다. 이들의 경우 다소 위험하기는 하지만 정체감 확립을 위한 자기 실험 또는 자기탐색을 계속하고 있다는 점에서 앞의 두 가지 지위와 다르다.

넷째, 자아 정체감 확립의 단계인데, 이 지위상태의 청소년들은 자아에 대한 내적 동일성, 일관성, 확신감 등을 갖게 되며, 사회적 유용성과 융통성이 높다. 이들의 가장 대표적인 특징은 성실성이며, 이는 가치체제의 불가피한 모순에도 불구하고 그들의 가치를 스스로 지킬 것을 약속하는 충성심이기도 하다. 정체성이 확립된 사람은 이밖에도 목적의식이 뚜렷하고, 성취욕구가 높으며, 반권위주의적이고, 보다 현실적이며, 대인관계가 원만한 특징을 보이고 있다.

정체성이 확립된 청소년들은 사이버 공간에서도 자신의 신념체제에 따라 메시지를 선택적으로 수용하고 활용하며, 타인과의 만남에 있어서도 신뢰감과 성실성을 전제로 하게 될 것이다. 이들에게 사이버 공간은 그들의 진로선택과 사회성 발달을 촉진시켜 주며, 또 하나의 진정한 생활공간이 될 수 있다.

인터넷문화와 현실문화

이용교(광주대학교 사회복지학부 교수)

정보화사회에 대한 논의가 각 분야에게 이루어지고 있는데, 한국청소년개발원에서 정보화와 청소년을 관련시켜 논의의 장에 함께 참여한 것을 기쁘게 생각합니다.

황상민 교수님이 발표한 [인터넷 문화와 청소년발달: 사고와 행동 양식의 변화를 중심]과 김옥숙 박사님의 [정보사회와 청소년의 자아정체성]을 잘 들었습니다. 두 분의 발표를 들어보면, 황 교수님은 인터넷상에서 활동하는 청소년의 삶을 보여주고, 김 박사님은 왜 오늘날 청소년이 이렇게 사는 지를 이론적으로 설명하고 있습니다.

정보화사회가 되면서, 시간과 공간의 장벽이 점차 사라져가고 있지만 그 정보조차도 off-line에서 힘을 가진 사람과 집단에 의해서 주도되기 때문에 광주라는 '변방'에서 온 사람이 얼마나 좋을 토론을 할 수 있을 지 걱정이 앞섭니다.

황 교수님은 인터넷 문화의 큰 특징으로 '익명성'을 들고, 가상공간에서 '채팅'을 통한 사이버교류를 새로운 청소년문화로 분석하였습니다. 또한, 가상공간에서 정체성은 고정적이기 보다는 창조되는 특징이 있다고 봅니다. 고정적인 인간관계를 벗어나서 일종의 놀이로서 재미를 추구하는 인간관계가 중시된다는 점을 강조하였습니다.

어린 시절에 농경사회의 흔적을 경험했고, 청소년기 이후 산업사회 속에서 살아온 토론자는 [인터넷 문화]를 이해하고 쫓아가기가 매우 힘이 듭니다. 그리고 on-line 속에서 익명성을 가지고 이루어지는 대화와 정보교류에 대해서 우려를 금할 수 없을 때가 많습니다. 특히, 최근 청소년 사이에 인기있는 'skylove' 등을 통한 채팅과 '원조교제'는 우리의 수준을 넘은 것이 아닌지 걱정되기도 합니다.

그런데, 황 교수님이 발표한 [인터넷문화와 청소년발달]은 한 측면을 강조한 것이 아닌가 생각됩니다. 보통사람들이 메일을 통해서 '쪽지'를 보내면서도 동시에 우체통에 엽서나 편지를 보내듯이 정보화사회가 되어도 산업사회에 일반적으로 통용된 문화의 연장선에서 이루어진다고 봅니다.

'스타'를 좋아하는 중학교 2학년인 아들과 밤마다 '다모임'에 들어가서 채팅을 하는 초등학교 6학년인 딸을 가진 아버지의 눈으로 볼 때, [인터넷문화]에 현실문화와 매우 상관성이 높다고 봅니다. 황 교수님은 인터넷문화의 큰 특징으로 익명성을 들고, 그 익명성이 잘 나타난 것으로 채팅을 들었는데, 우리 아이들은 낯선 사람들과의 채팅과 함께 친구들과의 채팅을 동시에 즐기고 있다는 것에 관심을 가져야 할 것입니다.

가상공간은 무슨 일이 일어날 지 모르는 '이상한 공간'이나 '위험한 공간'이 아니라 조금 낯선 공간일 뿐이라는 것을 지적하고 싶습니다. 저는 지난 학기부터 홈페이지를 활용하여 학생들로부터 보고서를 받고, 그 보고서를 위어서 다시 홈페이지에 올려주며, 긴급히 연락할 사항이 있으면 '메일링리스트'를 통해 모든 수강생에게 알리기도 했습니다. 수강생과 이 홈페이지(www.welfare.pe.kr)를 알고 있는 많은 사람들은 익명으로 참여할 수 있음에도 불구하고, 대부분의 사람들은 실명으로 글을 올리고 있습니다. 학생이 보고서를 제출하면 교수가 혼자서 평가하는데 그치지 않고, 모든 학생이 다른 사람의 보고서를 읽을 수 있는 열린 학문공동체가 시도되고 있습니다.

마찬가지로 우리 아들도 매일 평균 5정도의 '메일'을 받고 있는데, 그중 50%는 현실공간에서 잘 아는 사람 그리고 나머지 50%는 통신공간에서 알게 된 사람이라고 합니다. 메일의 내용은 간단한 메모정도나 썰렁한 이야기이기도 하지만, 대체로 "시험을

잘 바라"는 등 격려성도 적지 않았습니다. 초등학교 6학년인 딸은 낯선 사람과의 채팅보다는 다모임에서 학교친구들과의 하는 채팅을 훨씬 즐긴다는 것을 알 수 있습니다. 동시에 우리 아이들도 피시방이나 집에서 낯선 친구들과 채팅도 하거나 게임을 하기도 합니다.

인터넷문화가 현실문화와 다른 특징이 분명히 존재하지만, 인터넷문화도 현실문화처럼 청소년발달에 다양한 측면에서 영향을 미친다는 점을 강조하고 싶습니다. 인터넷문화가 현실문화보다 익명성이 강한 것은 사실이지만, '음란성의 표현'은 현실공간에서 너무도 잘 아는 사이에 더욱 잘 표출되기도 합니다. 즉, 성인들도 '음담패설'은 조금 아는 사람보다는 너무 잘 아는 사람과 나누기 쉽습니다. 우리는 간혹 부부나 애인사이에 이루어진 성적표현이 포르노보다 더 '의설적'일 수도 있다는 것을 알고 있습니다.

따라서 토론자는 "사이버 공간에서 경험하는 청소년의 인간관계를 카오스적인 특성이라고 정의하더라도 이것은 분명 우리 미래 사회의 모습과 유사한 방향일 것이다. 이 모습은 다양성 속에서의 불규칙한 인간관계로 나타날 것이며, 이것은 현재의 규범적이고 단선적이며 위계적인 모습과는 뚜렷하게 구별될 것이다"는 황 교수님의 결론에 부분적으로 동의하고자 합니다. 인터넷문화 조차도 현실문화의 연장 속에 있고, on-line과 off-line공간은 상호교류를 한다는 점을 강조하고자 합니다. 현실공간이 카오스공간이 아니듯이 가상공간도 카오스가 아니고, 동시에 가상공간이 카오스라면 현실공간도 카오스라고 볼 수 있습니다. 마치 원조교제가 가상공간을 통해서 시작될 지라도 현실공간에서 이루어지듯이 청소년의 인터넷문화는 현실문화의 반영이라는 점입니다.

한편, 김 박사님의 [정보화사회와 청소년의 자아정체성]은 자아정체성의 위기를 겪고 있는 현대사회의 모든 사람들에게 도움이 되는 글이었습니다. 이 글의 주제인 '청소년의 자아정체성'에 대한 논의가 부족한 것이 아쉬움으로 다가옵니다.

정보화사회에서 나타나는 비윤리적인 일탈현상(성적 일탈, 사회규범 해체, 그리고 개인권리 침해)은 청소년에게만 나타나지 않고, 청소년을 포함하여 다양한 인구집단에서 일어나기 때문입니다. 예를 들면, 성적 일탈행위의 하나인 '원조교제'는 청소년과 성인에 의해서 이루어지고 있습니다.

오늘의 주제의 일부인 '정보화사회에서 인간관계'에 대해서 저의 생각을 밝히면서 토론을 마무리하고자 합니다. 우리가 일상생활을 하면서 가장 의존하는 인간관계망은 다양한 연줄로 구성되었습니다. "피는 물보다 진하다"는 혈연, 지역감정으로까지 살아있는 지연, 죽을 때까지 따라 다니는 학연, 일에 따라서 모였다 헤어지며 생긴 직연, 그리고 종교연 등이 있습니다.

결혼식방명록을 분석하여 인간관계망을 조사한 바에 따르면, 부모세대의 연줄은 혈연과 지연이 핵심이고, 자녀세대의 경우 학연과 직연이 강조되고 있습니다. 인간관계망이 귀속적인 관계망보다는 획득적인 관계망으로, 공동체적인 성격에서 계급적 성격으로 바뀌고 있습니다만, 혈연이 부계에서 양계(부계와 모계)로 바뀌어 여전히 중요한 관계망으로 남아있듯이 새로운 연줄과 함께 과거의 연줄이 새롭게 재형성되는 것을 알 수 있습니다. 정보연이라는 새로운 관계망이 추가된 것은 앞으로 삶을 더욱 다채롭게 할 것입니다.

마찬가지 논리로 저는 정보화사회가 되고 인터넷문화가 광범위하게 확산되더라도, 가상공간은 학교, 직장, 행정구역, 종교 등과 같은 일상공간의 삶과 무관하지 않다는 것을 강조하고자 합니다. 인터넷문화가 현실문화에 영향을 주듯이, 현실문화가 인터넷문화에 영향을 줍니다. 두 가지 영향력을 굳이 비교한다면, 현재는 실제공간이 가상공간에 더 많은 영향을 준다고 봅니다.

온라인 내용물의 규제

유승호(한국문화정책개발원 책임연구원)

1. 온라인 내용물의 규제에 있어 필요한 전제에 대하여 : 한국에서의 부모 역할

사이버 공간상에서의 정보유통규제에 대한 태도는 ①헌법상의 언론 출판 자유의 권리를 옹호하고 규제는 이용자 공동체에 의해 비공식적으로만 수행할 것을 주장하는 시민자유주의자 civil libertarians, ② 언론의 자유가 청중에게 유해할 때 언론 자유의 한계선을 주장하며 어린이와 청소년을 보호하기 위한 비속하고 품위없는 정보의 이슈들이 언론 자유를 제한하는 이유라고 주장하는 공동체주의자 communitarians, ③ 현존하는 코드와 공식정책, 법에 호소하는 공식주의자 formalists, ④ 사용자의 권리와 의무와는 반대로 게시판을 소유한 사람 또는 시습의 권리(편집권 등)를 가장 중요한 요소라고 주장하는 소유권옹호주의자 property right advocates로 나눌 수 있다. 이러한 각각의 정보유통규제에 대한 태도는 다양한 네트워크의 차원에 따라 그리고 그 나라의 상황과 환경에 따라 다른 윤리기준선의 유형이라고 볼 수도 있다.

인터넷 내용물에 대한 평가를 위한 정보내용물 등급제(PICS표준:우리나라도 정보 내용물 등급제를 도입하기로 결정하였는데)는 정보에 대한 부모들의 선별력을 강화해주는 수단으로 장려되고 있어 부모의 역할비중을 그만큼 높인다는 전제가 있다. 그러나 미국상황에서는 당연하지만 아직 미국적인 조건과는 다른 한국적인 상황이 이러한 부모 역할에 대한 보완을 필요로 한다. 우선 사이버상의 매체발전의 특성에 한국적 문화와 미국적 문화가 다른 것을 고려해야 한다. 서양의 통신문화는 국방망과 연구망 등에서 발전하기 시작했듯이 초기부터 '무엇을 하기 위한 문화 to-do culture'였다. 이들은 통신예절이라고 부르는 불문율을 굳게 지키는 동질 의식과 전문가 윤리를 지닌 사람들이었다. 이 때의 인터넷 이용자들은 형식적인 관리체제나 법적인 장치가 부족한 상태에서도 자신들도 다른 사람의 자료를 무료로 신속하게 이용할 수 있다는 전제 아래 자료나 정보를 자유롭게 공유했다. 가입자들이 통신규칙을 준수하고 악용하지 않으리라고 믿을 수 있는 한, 인터넷의 운영비용은 낮게 유지될 수 있었던 것이다. 그리고 이러한 통신역사와 연관되어 미국의 통신 이용자는 1997년 현재 40대가 26%로 가장 많고, 그 다음이 30대로 23%를 차지하고 있다. 10대와 20대는 각각 18%와 14%를 차지하고 있다.

반면 우리의 통신역사는 매니아들에 의한 BBS로부터 시작되었으며 여기에 기초해 컴퓨터매개 커뮤니케이션형 서비스가 활발하다. 이와 관련되어 한국적 통신문화는 70%에 달하는 10대와 20대가 주도하고 있다. 이 때문에 부모의 역할분담 방안에 있어 한국과 미국의 접근은 달라야 한다. 미국의 경우는 법원판결이나 사회적인 추세가 자율규제 방향으로 가면서 부모들의 책임을 강조하는데, 그것은 부모세대들도 컴퓨터통신 이용에 익숙하기 때문에 그 근거를 충분히 갖는다. 그러나 우리 경우는 그렇지 못하다. 부모들에게 통신 마인드부터 심어주어야 부모들의 책임을 거론할 수 있는 형편이다. 결국 한국적인 통신문화에서 자율규제의 틀은 단기적으로는 국가나 ISP 등 상위단체에 의한 자율규제의 비중을 크게 둘 수밖에 없다. 동시에 가족단위의 자율규

제를 활성화시키기 위한 부모세대들의 통신 마인드 확충도 중요하다. 가족생활의 반복적 학습에서 자녀들의 윤리적인 의식 중 큰 부분이 형성된다고 본다면 사이버상의 윤리도 부모로부터 받는 영향이 무엇보다 크다. 그러므로 부모책임을 강조하는 자율규제에 있어서는 부모의 관심과 노력이 우선되어야 하고 정책적 지원도 이러한 측면을 간과할 수 없는 것이다.

부모의 역할강화와 동시에 사회적인 가치관교육도 당연히 강화되어야 한다. 점차 통신/방송융합시대에 들어서면서 정보매체는 단지 하나의 매체로 통합되는 것이라기 보다는 여러 매체가 같은 특성을 갖고 다양한 경로로 한 소비자에게 전달된다. 하나의 정보내용이 TV, CATV, VOD, CD-ROM, 유즈넷, 메일링리스트 등 서로 다른 전달 커뮤니케이션으로 유통되는 것이다. 이렇게 볼 때 규제가 효과를 발휘하기 위해서는 전체구조를 파악하고 대처하는 시스템적 접근과 인간간의 커뮤니케이션을 파악하는 작업이 필요하다. 즉 정보유통자체보다 그리고 음란물의 구체적인 정보사이트보다 오히려 그것을 유통시키는 사람들간의 관계와 상호적인 행위가 불건전한 것이 더 큰 문제라는 것이다. 이것은 컴퓨터라는 매체의 특성 자체에서 나오는 생산과 유통의 변화 과정에서 잘 나타난다. 예컨대 사이버상의 포르노가 문제된다고는 하지만 이에 대해서는 앞서보았듯이 사이트에 대한 다양한 자율적 규제방법이 동원될 수 있다. 그러나 반대로 현재 청소년들이 음란물을 입수하고 이용하는 경로는 오히려 인터넷사이트보다는 CD나 전자우편에 의한 친구간의 교환 등 온라인과 오프라인에서의 개별적 유통에 의한 것이 더욱 압도적이다. 청소년들은 신용카드 월 등이 쳐져 접근이 용이하지 않고 접근에 노력이 많이 드는 인터넷상의 포르노보다는 개인 전자우편이나 CD 유통에 의한 포르노에 더 많이 접근하고 있는 것이다. 한국청소년개발원에서 한국청소년을 대상으로 PC이용행태에 관한 연구를 수행했던 것 중 '통신망을 통해 음란물 주고받기'를 해본 적이 있다고 한 비율이 음란물을 사거나 파는 행위보다 더 빈번히 일어나고 있다는 것에서도 BBS나 개인 전자우편 등 인간관계상에서 더 활발히 음란물 유통이 이루어지고 있다. 이런 개인적인 음란물주고받기는 감시 자체가 불가능하다. 그만큼 실질적인 진전한 가치관의 육성을 위해서는 정보자체의 차단보다는 이러한 정보에 대해 자율적으로 판단할 수 있도록 실질적인 언론의 자유와 토론의 공간을 확보하는 것이 중요하다.

그리고 무엇보다 등급을 매기게 되면 심의규제의 일관성, 등급부여에의 일관성을 견지하는 것이 중요하다. 여기에는 각종 불건전정보의 사회심리적 영향에 대한 장기적이고 체계적인 연구가 필요하며, 이에 기초하여 전체 매체의 심의기준을 통합하여 관리하는 것이 중요하다. 그리고 한 가지 덧붙이자면 매체활용과정에서 인터넷에서의 '자아간섭 self-involvement'을 측정할 수 있는 기준도 고려되어야 할 것이다. 이것이 인터넷 내용물이 실제 개인에게 미치는 영향이 개인이 처한 환경에 따라 다르게 나타날 수도 있다는 것을 보여주는 중요한 도구가 될 것이다.

II. 자율규제 인프라로서의 콘텐츠 평가 능력의 확대

'자율규제'는 시장규제, 정부규제와 구별되는 개념으로 쓰이고 있다. 시장규제는 사생활이나 불건전콘텐츠를 시장에 맡겨 놓는 것으로서 특정회사가 고객의 요구에 어긋나게 행동할 경우 회사의 평판이 나빠지거나 매출이 감소할 것이라는 생각에 근거

하고 있다. 정부규제는 이와 반대되는 입장으로 강제법규의 집행을 통하여 규제할 수 있다는 것이다. 한편 자율규제는 기술적 표준화나 업계의 자율규제 그리고 공동체 규범의 잠재력을 활용하는 규제방안이라고 할 수 있다.

자율규제는 실제 그것이 실행되기 위해서(컨텐츠 등급제의 실행을 위해서도) 결국 컨텐츠의 양적, 질적 평가가 광범위하게 이루어져야 한다는 것으로 귀착된다. 현재 컨텐츠시장의 엄청난 규모를 본다면 컨텐츠평가의 중요성은 점점 커지는 것이다. 이것은 궁극적으로는 컨텐츠의 시장유통을 위한 것이지만 그 과정은 각국의 문화와 역사, 관념 그리고 컨텐츠평가인력의 자질 등 다양한 요소에 의해 좌우되기 때문에 결국 이전의 매체에 대한 평가를 뛰어넘어 기술과 각국의 문화를 종합적으로 이해하고 평가를 내릴 수 있는 인력들이 필요해진다. 개인의 요구와 사회의 요구를 조화시키면서 시장질서를 잡아가는 정보화시대의 중개자역할이 커지는 것이다. 이것은 기존의 권력 유형 중에 매개와 네트워크를 통해 권력을 얻는 '변형적 권력'의 범주가 정보사회에서 더욱 중요하고 커지게 됨을 뜻하는 것이다.

현재 우리나라의 경우도 국내 사회문화적 특수성을 고려하여 불건전정보를 정의하고 관련정보의 평가 및 등급방안을 모색하면서 민간자율적인 내용물규제를 촉진하기 위하여 '한국공연예술진흥협의회'의 '새 영상물'에 대한 내용물 심의기준을 민간자율등급부여제로 전환할 예정으로 있다. 이러한 조치는 앞서의 논의에 비추어 보았을 때 컨텐츠평가를 위한 초기적 대응이라고 할 수 있다. 그러나 여기에 전문적으로 등급제를 평가할 만한 인력이 없는 상태에서 조직차원의 인증만이 부여될 경우 부실조직과 평가신뢰도의 하락이 양산될 것이기 때문에 인력양성을 위한 체계적인 방안(컨텐츠평가사제도 및 교과과정의 도입 등)과 민간자율적인 등급부여제는 병행되어 추진되어야 할 것이다.

이러한 정보컨텐츠의 평가에서 중요한 고려점은 인터넷상의 컨텐츠가 다른 정보매체를 바라보는 편견과 같은 편견을 가질 수 있다는 점이다. TV에 대해 'TV중독'이라는 말은 쓰지만 책에 대해 '책 중독'이라는 말은 쓰지 않는 것도 TV 같은 기술에 대한 '반기술적 편견 antitechnology bias'이 깔려 있기 때문이다. 마찬가지로 비디오게임, 컴퓨터, 인터넷 등 부모세대가 이해하지 못하고 통제할 수 없는 것에 대해서는 '인터넷중독'이라고 하여 중독이라는 부정적 표현을 쓰는 것도 이러한 반기술적 편견이 정보기술에 널리 퍼져 있음을 보여주는 현상이라고 하겠다. 그러나 대개 뉴미디어에 대한 강박적인 사용은 극히 드물며 일시적인 현상인 경우가 대부분이다. 그렇지 않고 중독이 지속된다면 그 요인은 '사회적 지지망'의 결여라는 사회적·가족적 요인이거나 아니면 개인의 기술적 소질로 발전될 수 있는 긍정적 측면도 있을 수 있다. 결국 인터넷상의 컨텐츠도 컨텐츠 그 자체에 문제가 있다는 편견보다는 컨텐츠의 내용에 대해 평가하고 판단할 수 있게 만드는 능력배양이 중요해지는 것이다.

· 청소년을 배려하는 안전한 인터넷환경 만들기

최승훈(정보통신윤리위원회 조사연구팀)

인터넷은 청소년들이 이용하기에 적합한 매체인가? 그리고 우리 청소년들은 인터넷을 바람직하게 활용하고 있는가?

무한한 인터넷의 교육적 가능성에 대한 우리 사회의 기대와 찬사에도 불구하고 인터넷 환경과 우리 청소년들의 인터넷 활용에 관해 긍정적인 결론만을 내릴 수는 없을 것이다. 최근 서울가정법원에서 조사한 결과에 따르면, 인터넷이나 PC통신을 이용하는 청소년의 절반 가량이 신체적, 정신적으로 부정적인 영향을 받은 것으로 조사되었다(2000. 7. 3. 서울가정법원 소년자원보호자협회). 조사결과에 따르면 청소년들이 인터넷을 주로 이용하는 목적 또한 '게임 오락'(34.7%), '채팅'(26.9%) 등 교육과는 무관한 목적이 많았으며, '공부에 필요한 자료 검색'(9.7%)은 청소년의 주요한 인터넷 활용 목적이 아닌 것으로 판명되었다. 또한 '인터넷을 통한 음란물 경험'(40%), '집중력의 저하로 인한 학습 장애'(30.2%), '육체적 이상'(8.2%), '정신적 혼돈'(7.7%) 등 극심한 영향을 받은 경우도 무시하지 못할 만큼 많았다.

이번 조사결과만 놓고 본다면, 인터넷 자체가 청소년에게 유해한 매체가 아닐까 하는 의구심을 들게 할 정도로 인터넷 환경 자체와 우리 청소년들의 인터넷 활용이 부정적인 이미지로 다가온다. 혹자는 이러한 조사 결과를 신뢰하지 않을 수도 있을 것이다. 특히나 우리 사회에 팽배해 있는 인터넷에 대한 장미빛 환상은 인터넷에 대해 불평을 늘어 놓는 일 자체를 시대에 뒤떨어진 생각으로 치부해 버리곤 한다. 마치 "새마을 운동" 시대에 근대화가 지상의 목표였던 것 처럼, "정보화"는 다른 모든 가치를 넘어서는 시대적 소명으로 받아들여져, 정보화의 역기능에 대한 우려의 목소리는 쉽게 묻혀 버리는 것이다.

하지만, 필자가 일하고 있는 현장의 모습은 TV, 신문의 인터넷 관련 란을 장식하는 인터넷의 장미빛 미래에 대한 환상과는 사뭇 다르다. 필자가 경험하고 있는 우리 인터넷의 현실은 "고배폴린 시장(경쟁) 지상주의", "현실사회의 기본적인 룰이 지켜지지 않는 탈주의 공간", 그리고 "제대로 된 지침서 하나없는 고장난 도서관" 등 도무지 청소년들이 이용하기에는 적합하지 않은 비교육적인 공간이다.

인터넷은 이제 초기의 소박한 정보공동체가 아니다. 소박한 정보공동체로서의 인터넷의 이상은 이제까지 인터넷이라 매체의 가능성에 대한 "어떤 호의쉬인 기대"의 근거가 되어 왔지만, 현실의 인터넷에서 이러한 이상은 혼적으로 남아 있을 뿐이다. 월드 와이드 웹의 등장과 함께 인터넷은 무엇보다 상업적인 공간이 되었으며, 이제 인터넷을 움직이는 힘은 "상업적인 동기"를 찾아 경쟁하는 새로운 상인들이다. 그런데, 이러한 상인들은 현실의 상인들과는 달리 자신이 파는 물건이나 자신이 얻는 이익이 어떠한 경로로 만들어지고 어떻게 정당화될 수 있는가에 대한 사회적 책임감이나 윤리의식이 희박한 상인들이다. 그들은 특히 자라나는 청소년들에 대한 세심한 배려나 보호에는 관심이 없는 듯하다. 예를들어 인터넷망 사업자들은 자신이 판매한 망을 통해 청소년들이 유해한 정보에 노출되고 있다는 사실을 애써 모른척하고 있다. 우리나라의 어떤 ISP도 청소년들을 위한 가족형 인터넷 서비스를 제공하고 있지 않으며, 자기 회사의 브라우저에 유해정보를 여과하는 소프트웨어를 포함시킨 ISP는 한곳도 없다.

많은 청소년들이 인터넷에서 새로운 인간관계를 경험하고 있다. 청소년들은 PC통신의 동호회 활동, 인터넷 BBS를 통한 글쓰기, 이메일, 채팅 등을 통해 인터넷을 접속할 때마다 새로운 사람들과의 관계를 경험하게 된다. 하지만 이러한 사람과 사람의 관계는 일상생활의 규범이 지켜지지 않는 경우가 많다. 채팅 상의 언어 폭력이나 성폭력 등 대표적인 일탈의 경우가 아니더라도 특별히 청소년을 배려하지 않는 대부분의 사이트들에서 낯설고 어색한 인간관계를 경험하게 되는 것이다.

교육의 장으로서의 인터넷은 보다 심각한 문제를 안고 있다. 흔히 인터넷을 정보의 보고, 거대한 도서관으로 표현하기도 하는데, 대개의 경우 이러한 찬사는 “고장난 도서관”의 오명을 벗기 힘들다. 유네스코의 한 통계에 따르면 광고를 포함한 인터넷 콘텐츠의 약 40%가 부정확한 정보를 담고 있다고 한다(1999. A window of Children). 그만큼 청소년들이 인터넷을 통해 잘못된 정보를 접할 가능성이 많다는 것이다. 또한 인터넷은 원하는 정보를 친절하게 찾아주지 않는다. 하나의 정보를 찾기 위해 얼마나 많은 노력과 시간을 허비해야 하는지, 그리고 그것이 얼마나 불합리한 도서관 구조인지 인터넷에서 해메본 경험이 있는 사람이라는 쉽게 이해할 수 있을 것이다.

마지막으로 인터넷이라는 도서관은 청소년들을 위한 별도의 열람실을 제공하지 않는 도서관이다. 성인용 도서와 아동용 도서가 같은 서고에 꽂혀 있는 셈이다. 열람박이 아이가 성인용 소설들이 꽂혀 있는 서가에서 동화책을 찾고 있는 광경을 상상해보라. 아이를 기르는 부모라면 누구나 이러한 도서관 시스템을 신뢰할 수 없을 것이다.

물론 위에서 언급한 예들은 인터넷의 어두운 면만을 부각시킨 것이다. 인간이 만들어낸 다른 매체들과 마찬가지로 인터넷 역시 밝은 면과 어두운 면을 동시에 지니고 있다. 필자가 다소 무리하게 인터넷의 어두운 면을 부각시킨 것은 청소년의 인터넷 이용과 관련하여, 인터넷의 어두운 면들을 정확히 이해하고, 그 심각성을 깨달을 필요가 있다고 판단하기 때문이다.

청소년의 사이버공간에서의 일탈행위

“청소년의 인터넷 활용과 유해정보”와
“N세대의 컴퓨터몰입과 사이버일탈”에 대한 논평

민수홍(천안대학교 사회복지학부 교수)

발표된 두 편의 논문인 안동근의 “청소년의 인터넷 활용과 유해정보”와 천정웅의 “N세대의 컴퓨터몰입과 사이버일탈”에 대해 청소년일탈의 관점에서 몇 가지를 논의하고 사이버일탈에 대한 연구가 나아가할 방향을 제시하고자 한다.

먼저, 두 논문 모두 청소년의 사이버공간 이용이 전체적으로 건전하며, 청소년의 사이버일탈문제가 기성세대들이 걱정하는 것보다 심각하지 않다고 주장한다. 안동근은 이러한 주장에 대한 근거를 제시하지 않았고, 천정웅은 1999년도에 실시된 두 편의 실태조사에 근거하고 있다.

이러한 주장이 사실이라면 대단히 반가운 일이다. 현재 우리주변에서 일어나고 있는 정보혁명을 산업혁명에 버금가는 과정으로, 거스를 수 없는 시대의 흐름으로 보는 시각이 많다. 청소년은 정보사회에서 살아가야 할뿐만 아니라 새 세상을 주도적으로 이끌어 나가야 할 세대라고 보았을 때, 컴퓨터의 사용과 정보화에서 나타나는 역기능으로서의 사이버일탈 때문에 컴퓨터의 사용과 사이버공간 이용 자체를 부정해서는 안된다. 벼룩문제를 해결하겠다고 초가삼간을 다 태워 버릴 수는 없는 일이다.

두 발표자는 또한 청소년의 사이버일탈의 유형과 내용을 정리하고 한두 가지 실태조사 결과를 제시하였다. 아직 청소년 사이버일탈에 대해서 아는 것이 많지 않은 상황에서 그 유형을 정리했다는 점은 긍정적으로 평가할 수 있다. 그러나 제시된 실태조사의 결과가 피상적이거나 수치의 제시가 불명확한 경우가 있다.

우리 나라의 경우 사이버공간의 조성과 활용은 상대적으로 짧은 기간 안에 매우 빠른 속도로 일어나고 있기 때문에 사회와 학계가 이 과정에서 생겨나는 청소년의 사이버일탈문제에 대해서 관심을 갖기 시작한 것은 최근의 일이다. 청소년의 사이버일탈에 대해 우리는 많은 것을 알고 있지 못하다. 따라서 청소년의 사이버일탈 문제의 유형, 내용, 심각성 등에 대한 체계적이고 실증적인 조사연구가 필요하다.

두 발표자의 주장대로 현재 청소년의 사이버일탈이 심각하지 않다고 해도 천정웅이 제시한 사이버공간의 일탈적 특성을 고려한다면 사이버일탈이 갖는 잠재적 위험성은 사이버세계가 주는 혁신적인 혜택만큼이나 크다고 하겠다. 정영숙(2000)도 사이버세계는 익명성의 보장으로 인해 스스로의 억제가 약해지는 탈억제 현상 때문에 즉흥적이고 충동적인 행동의 가능성이 커진다고 주장하였다. 예를 들면, 매매춘은 과거부터 있어온 범죄의 한 유형이다. 매매춘이 이루어지기 위해서는 수요자와 공급자가 만나는 시장이 형성되어야 하기 때문에 특정 지역에 국한해서 시장이 형성되어 왔다. 그러나 PC통신이나 인터넷이 매매춘을 매개하는 수단으로 사용되면서 통신의 탈공간성과 탈억제현상으로 인해 과거보다 매매춘이 더 쉽고 폭 넓게 확산될 수 있다는 위험성이 존재한다. 따라서 사이버일탈문제가 어떻게 변해 가는지를 파악하기 위해서 일정 주기로 실태를 조사해 볼 필요도 있다.

두 번째로, 두 논문은 공통적으로 청소년들이 사이버세계에서 쉽게 접하게 되는

음란/폭력물이 청소년들에게 유해한 영향을 미친다고 주장하고 있다. 두 연구자가 모두 인정했듯이 이 부분은 논쟁의 여지가 많은 부분으로 실증적인 연구에 의해서 평가되어야 할 부분이다. 예를 들어, 안동근이 인용한 연구결과 중에 아동대상 성범죄자가 범행 전에 아동포르노 사이트를 빈번하게 접촉했다는 발견은 둘 사이의 인과관계를 나타내는 증거로 제시되기 어렵다. 특정 범죄자가 아동포르노 사이트를 이용하는 것과 아동을 대상으로 실제 범죄를 저지른 것은 모두 비정상적 심리상태의 결과일 수 있다.

음란/폭력물이 청소년에게 유해한 영향을 미친다는 주장은 이론적으로는 사회학습이론(Burgess and Akers, 1966)에 근거한 것이다. 청소년일탈은 일반행동과 마찬가지로 학습에 의해서 배우게 된다는 관점이다. 이러한 주장을 검증하기 위해서는 실태조사의 수준을 넘어서 이론에 근거한 실증조사가 필요하다. 청소년의 사이버일탈에 대한 앞으로의 연구가 이 방향으로 나아가야 할 것이다.

마지막으로 여기서는 청소년의 사이버일탈을 설명할 수 있는 이론적 접근 가능성을 제시하려 한다.

첫째 가능성은 사회학습이론을 적용하여 분석해 보는 것이다. 두 발표자 모두 음란/폭력물이 청소년에게 유해한 영향을 미친다고 주장했는데, 과연 문제를 보이지 않던 청소년이 사이버세계에서 접하게 된 음란물과 폭력물로 인해 일탈이나 비행을 저지르게 되는지를 실증적으로 분석해 보는 것이다. 안동근이 유해정보로부터 청소년을 보호하기 위한 규제방안으로 제시한 정보복지구현 방안도 사회학습이론의 관점으로 파악된다. 즉 청소년에게 유익하고 재미있는 사이트를 제공하게 되면 유해정보에의 노출이 줄어들 것이라는 주장은 유해정보와 유익정보에의 접촉기회를 유익정보에 유리하도록 차별화해서 청소년을 보호하겠다는 입장이다. 서덜랜드(Sutherland, 1939)의 주장처럼 청소년이 비행에 호의적인 정의(definitions)보다 비호의적인 정의와 더 많이 접촉할수록 비행을 저지르지 않게 된다는 논리이다.

두 발표자는 모두 청소년의 사이버일탈의 가장 큰 원인으로 익명성과 비대면성을 들고 있다. 특히 천정웅은 그리스 신화에 나오는 기게스(Gyges)의 반지를 비유로 들면서 익명성이 보장되는 상황에서 “계속해서 정의롭고 도덕적인 행동을 철저히 할 사람이 얼마나 있겠는가”(p. 5)고 묻고 있다. 익명성이 사이버일탈의 가장 큰 원인이라는 두 발표자의 주장으로부터 통제이론의 적용가능성을 도출해낼 수 있다.

사회학습이론이 가정하고 있는 인간의 본성은 선과 악 그 어느 경향도 없는 빈 화폭과 같다. 사람은 살면서 비행에 호의적인 정의와 비호의적인 정의에 노출되는데 이 가운데 어느 쪽의 영향을 더 받는지에 따라서 비행을 저지르는지 아니면 순응적인 행동을 하는지가 결정된다는 입장이다. 사회학습이론에서는 사이버세계에서 익명성이 보장되기 때문에 청소년들이 더 비행을 저지르기 쉽다고 보지 않는다. 익명성이 보장되어도 비행에 호의적인 정의에 노출되지 않으면 비행은 일어나지 않는다.

반면에 사회통제이론(Hirschi, 1969)과 자기통제이론(Gottfredson and Hirschi, 1990)은 고전주의 범죄학의 가정을 따르고 있다. 고전주의 범죄학은 인간의 본성을 자기이익을 추구하는 이기적인 존재로 보고 있다. 대부분의 범죄나 비행이 행위자에게 쉽고, 즉각적이고, 확실한 이익을 제공한다는 면에서 모든 사람은 범죄나 비행의 동기를 가지고 있는 셈이다. 따라서 통제이론에서는 비행의 동기보다 통제에 초점을 모은다. 실명의 대면적인 관계에서는 주변사람들의 통제가 작용하여 자기가 하고 싶은대로 행동하지 못하는 경향이 있다. 그러나 익명성이 보장되는 상황에서는 다른

사람이나 공동체 등의 통제가 약해서 자기가 하고 싶은대로 행동하는 경향이 있다. 두 발표자의 주장대로 익명성이 사이버일탈의 주된 원인이라면 통제이론을 적용시켜 보는 것이 논리적인 선택이 될 것이다.

특별히 자기통제이론의 관점에서 다음과 같은 연구가설을 제안해 본다. 자기통제이론에 의하면 청소년의 자기통제력 수준에 따라서 비행율 저지를 가능성이 달라진다. 자기통제력이 낮은 청소년은 현실세계에서 비행이나 범죄를 저지를 확률이 높을 뿐만 아니라 가상세계에서도 비행이나 범죄를 저지를 확률이 높다는 주장이다. 손원영(1998)은 자기통제력과 인터넷 중독 사이의 부(-)의 관계를 검증하기도 했다.

자기통제이론은 또한 가정에서의 훈육이 자녀들의 자기통제력을 만들어 낸다고 한다. 천정웅이 사이버일탈의 대책으로 제시한 가정에서 자녀의 사이버일탈을 감독하고 훈육하는 방법은 통제이론적인 관점에서보면 적절하고 효과적인 것으로 평가된다. 그렇다면 가정에서 청소년들이 받은 훈육과 그들이 범하는 사이버일탈 사이의 관계에 대해서도 실증적인 연구를 해볼 가치가 있다.

마지막으로, 두 발표자 모두 사이버일탈에 대한 비공식적 제재가 공식적 제재보다 더 효과적일 것으로 제안했다. 억제이론에 대한 연구결과를 보면, 사람들은 법에 의한 처벌의 두려움보다는 자신의 비행이 가족이나 직장동료들에게 알려지는 것을 더 두려워해서 비행으로부터 자신을 억제하는 것으로 알려져 있다(Grasmick and Green, 1980; Grasmick and Bursik, 1990). 비공식적 제재의 억제효과가 청소년의 사이버일탈에서도 나타나는지 조사해 볼 가치가 있다.

참 고 문 헌

- 송원영(1998). 자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향. 연세대학교대학원 심리학과 석사학위 청구 논문.
- 정영숙(2000). "N세대의 친사회도덕발달: 관련 변인의 탐색 및 증진 방안의 모색". 발달심리학회 2000 춘계 심포지움. 한국심리학회 산하 발달심리학회, 39-68.
- Burgess, Ernest and Ronald Akers(1966). "A Differential Association-Reinforcement Theory of Criminal Behavior." *Social Problems* 14:128-147.
- Gottfredson, Michael and Travis Hirschi(1990). *A General Theory of Crime*. Palo Alto, CA: Stanford University Press.
- Grasmick, Harold and Robert Bursik(1990). "Conscience, significant others, and rational choice: extending the deterrence model." *Law and Society Review* 24:837-862.
- Grasmick, Harold and Donald Green(1980). "Legal punishment, social disapproval, and internalization as inhibitors of illegal behavior." *Journal of Criminal Law and Criminology* 71:325-335.
- Hirschi, Travis(1969). *Causes of Delinquency*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Sutherland, Edwin(1939). *Principles of Criminology*. Third Edition. Philadelphia: J. B. Lippincott.

사이버유스와 웹커뮤니티

박준표(Cyberyouth Field Worker)

I. 사이버유스(<http://www.cyberyouth.org>)가 모냐?

1) 누가 왜 무엇을 하려고 사이버 유스 공간을 만들었나?

해성처럼 나타났던 [서태지와 아이들]이 그렇게 빨리 은퇴하지만 않았어도, 이런 동네를 만들 생각을 하지 않았을 것입니다.
아니, 그들이 은퇴한 후에 다양한 공익 재단들이 생겨서 제 2, 제 3의 서태지들을 줄줄이 탄생시키고 자신이 원하는 일을 할 수 있는 청(소)년들이 크게 늘어났다면 우린 이런 일을 벌일 필요가 없었을 것입니다.

분명 이 땅에는 청소년들이 살고 있습니다.

청소년 기본법에 보면 24세까지의 "젊은 국민"을 청소년으로 규정하고 있습니다.

전 국민의 20%가 넘는 숫자이지요.

그런데 가만히 보면 청소년들이 안보입니다.

청소년들은 모두 학교에 가고 있습니다.

거리를 나도는 청소년들은 '비행청소년'이라는 딱지가 따라 붙습니다.

'어른도 아니고 아이도 아닌' 이 젊은 국민들은 가장 힘이 없는 집단입니다.

청소년들이 판을 친다고들 하지만 실은 어른중심주의가 굳건하게 지배하는 세상입니다.

청소년들은 누군가에 의해 규정된 대상일 뿐 주체로서 존재하지 않습니다.

그래서 청소년들은 '청소년'이라는 단어 자체에 대해서도 거부감을 가집니다.

이 공간은 생물학적으로 소년기와 청년기를 지나고 있는 젊은 국민들이 실제 이 땅에 살고 있으며 그것도 아주 다양한 형태로 살아가고 있음을 보여주기 위해 만들어졌습니다.

지금은 그런 의도를 가진 어른이 주도가 되어서 만들고 있습니다만

곧 '그들' 자신들이 이 작업을 가져가기 바랍니다.

우선 '그들/당신들'이 서로에게 자신들이 존재함을 알려가기를 바랍니다.

그냥 '사회'에 순응하는 존재로서가 아니라

또는 그냥 '사회'에 대해 불만만 많은 존재로서가 아니라

하고 싶은 말이 있고,

스스로 하고 싶은 일이 있고,

또 함께 무엇인가를 만들어가고 싶어하는 존재로서

서로를 만나가기 바랍니다.

그래서 일상 문화를 바꾸는 일에서부터 정책 참여에 이르기까지

하고 싶은 일들을 하나 둘씩 착수해가기 바랍니다.

통신에 들어가 보면 마음대로 욕을 하고 배설할 수 있는 '자유공간'이 적지 않습니다.

하루 종일 놀아도 바닥이 나지 않는 흥미진진한 볼거리와 게임도 있습니다.

그러나 그런 것에 만족하지 못하는 이들이 있습니다.

이 사이트는 그런 이들을 초대합니다.

이 공간에서는 나이 차별, 학력 차별, 성차별, 지역차별을 않습니다.

그러나 경험의 폭과 사유의 깊이에 따른 차이를 인정하고 존중합니다.

자기의 빛깔을 한껏 드러내면서

서로의 기운을 살려 가는 무지갯빛 마당을 펼쳐갈 수 있게 바랍니다.

시공간을 뛰어넘는 사이버 공간의 장점을 활용하여

다양한 모임들을 만들고 연결해내면서

"청소년 문화 운동"을 신나게 펼쳐가기를 바랍니다.

처음에 이곳 사무실을 꾸린 청소년들은

이 곳을 '어른 문제대책 본부'라고 불렀습니다.

때론 '청년 문화 발전소'라 부르기도 하고

'무지개 송신소'라거나 '담론 발전소'라고 부르기도 합니다.

화면에는 '청소년 문화 발전 본부'로 나가 있지요.

개발독재 시대를 넘어서야 할 우리들에게 사실

'발전'이라는 단어는 거부감을 주는 단어입니다.

'본부'라는 단어 역시 중심과 주변의 이분법을 상기시키기에

별로 마음에 드는 말은 아니죠.

자기가 사는 곳이 곧 '본부'가 되어야 하겠지요.

하고 싶은 많은 일들을 차분히 해가도록 합시다.

함께 어우러져 살 맛나는 세상을 만들어 봅시다.

WritteN 사이버유스 편집실

2) 사이버유스의 두가지 공간

사이버유스는 크게 CyBeR상의 이야기 장소와 ReaL 공간의 놀이로 이루어집니다. CyBeR공간에서 청소년들이 청소년들이 느끼는 것을 CyBeR에서 이야기하고, 그것을 ReaL공간에서의 재미있는 작업을 통해 풀어내는 것이죠. 서로의 의견을 교환하고 생각하고 고민하는 CyBeR공간. '청소년들이 이러쿵, 저러쿵'하고 말하는 매체들과는 달리 청소년들의 목소리가 있다는 것을 알리는 작업을 하는 문화놀이의 ReaL공간. 이것이 이 사이버유스의 두 개원 큰축입니다.

잡지가 주는 맛깔스럽고, RkIRMa한 정보보다 경험에서 나온 투박한 정보들이 있습니다. 자신의 생각을 여러 사람과 공유하고 자신의 목소리를 알리는 사이버유스의 Visitor들은 하나의 사회를 만들어 내고 있습니다. 이렇게 사이버유스는 청소년들은 밖에서 이야기하는 목소리가 아닌, 청소년의 목소리를 알리는 공간입니다.

사이버유스는 현재 청소년 웹진 Ch.10(<http://www.ch10.com>)과 청소년 포털 사이트 idoo(<http://www.idoo.net>)와 함께 청소년 웹연대 With를 통하여 두발제한반대서명운동을 하고 있으며, 그 과정을 다큐멘터리로 제작하고 있습니다. 청소년 웹연대 With(<http://www.idoo.net/nocut>)에 찾아오시면 세상을 바꾸는 청소년들의 목소리를 들으실수 있습니다.

II. 웹커뮤니티 - 신뢰와 존중이라는 규칙

1) CybeR SpacE에서 자리잡기

‘아무리 생각해 보아도 우리나라에는 오락실밖에 갈 곳이 없었다’ - 정명훈

우리나라 청소년들에게는 갈 곳이 없다. 영화 한편 보려면, 1달동안 용돈을 고이 고이 모아 겨우겨우 마련한 시간을 가지고 가야한다. 그렇다고 맘놓고 영화를 볼 수 있는가 하면, 영화를 본 후 감상문을 생각해야 하거나, 아니면 공부하고 있는 자신의 경쟁자를 생각해야 한다. 문화 향유의 권리를 비싼 돈으로 사야하는 현실. 그리고, 그것을 향유할 시간을 빼앗은 사회. 새로운 청소년 현상이 개정된 후, 당시 신낙균 문화관광부 장관이 “청소년에게 문화 향유권을 보장해 주어야한다”고 선언했다. 하지만 어느 곳에도 청소년들은 보이지 않는다.

우리나라 청소년을 둘러싸고 있는 공간의 하나는 훈육, 보호, 통제라는 관점에서 청소년을 보는 엄숙주의 공간이며, 또 다른 하나는 청소년의 소비능력을 겨냥하고 있는 상업주의 공간이다. 그 공간 사이를 비집고 청소년 사이버 공간에 자리잡은 이유는 시간과 공간을 갖기 힘든 청소년들이 자리잡을 공간은 사이버였다. 여기저기 규제만이 있는 Real공간에서는 학교가 아닌 다른 곳에 있는 청소년들은 불량 청소년으로 간주되었으며, 인천화재사고를 만든 문제의 학생들로 취급당했다. 자신의 의견을 내세울 때 ‘이 새끼가 어디서 말대꾸야!’라는 말을 뒤로하고 자신의 생각을 덮어두어야했던 청소년들에게 익명성이 보장된 사이버 공간은 마지막 산고 호흡기 같은 역할을 하고 있다.

야간 타율학습이 문서상으로 폐지되고, 청소년들에게 시간을 떠넘겨 주었지만 아이들이 갈 곳은 마땅치 않다. 공부할 공간도, 놀 공간도 마땅치 않은 아이들이 찾은 곳은 바로 CybeR SpacE다. 사이버공간 상에서의 청소년들은 누구에게 자신의 공간을 만들어 달라고 요구하는 수준을 이미 넘었다. 웹서핑과 홈페이지 제작 작업을 거쳐 자신의 생각을 알리고, 인터넷과 사이버 공간에서 새로운 자신을 발견해 나가며 그 사회에서의 주인이 되고 있다.

2) 웹상의 커뮤니티

사이버 공간의 청소년들은 기존의 규제의 틀에서 벗어나 청소년 스스로가 만들고, 활동하는 문화공간을 만들었다. 이 공간에서는 부모나 선생님의 간섭으로부터 자유로운 공간이며, 그래서 사유를 통한 자신을 만들어 나가는 공간이다.

웹상의 커뮤니티 안에서는 서로의 이름이 아니라 웹상에서의 명칭 ID를 부르며 또 다른 자신을, 하지만 하나의 자신을 만들어 나갑니다. 사이버 커뮤니티는 바로 자

신을 드러내고자함, 그리고 자신을 만들어나가고자 하는 의지, 그리고 타인과의 연대에서 시작됩니다.

자신을 알리고자 함이 웹 커뮤니티의 시작이라면 '신뢰와 존중' - 이 두가지가 웹상의 커뮤니티를 가능케하는 큰 틀이며, 웹 커뮤니티를 완성하는 언어이다. 사이버 공간에서 활동하는 이들은 실제 삶과 분리된 것이 아니라, 시간과 공간의 제약으로부터 벗어나 삶의 공간을 확장한 것이다.

사이버공간은 단순히 학교, 가정, 친구에 대한 압박감을 분출하는 공간이 아니라 정보를 재생산해 내고, 커뮤니티를 형성하여 자신의 모습을 발견해 나가는 유기적인 공간으로 보아야 한다.

III. 사실 웹상의 청소년 문제란 존재하지 않는다

1) 청소년 문제가 아니라 사이버 플레이어들의 공통된 문제

사실 웹상의 청소년 문제란 존재하지 않는다고 생각한다. 컴퓨터 몰입과 인터넷 중독, 크래킹이나 바이러스 유포, 사이버 성폭력과 스토킹, 인터넷 매매춘 알선, 도박 등의 문제는 청소년들의 문제라고 이야기 할 수 없다. 사실, 웹 공간에서는 나이의 개념이 존재하지 않으며 - 청소년과 비청소년의 개념이 적용되지 않는 공간이기도 하다. 다만, 청소년들은 자신의 공간을 찾아 웹을 더 활발히 이용하고 있을 뿐이다. 위에 언급된 사이버 일탈 문제는 청소년 뿐 아니라, 웹에서 활동하는 사이버 플레이어(Cyber Player)들에게 공통적으로 노출되어 있는 위험한 요소이다. 또한, 웹에서 일어나는 위와 같은 범죄의 대부분이 청소년들에 의해 이뤄진다는 통계자료가 앞의 발표된 논문들에서 나타나있지 않다. 다만, 청소년들이 범죄를 일으킨 몇가지 사건들을 제시하고 있을 뿐이다. 그래서, 이와 같은 사이버일탈에 관한 문제는 네티켓으로 모아질 수 밖에 없다. 청소년들의 문제가 아니라 사이버 플레이어들의 공통문제이기에 그 해결책이 사이버 플레이어들의 자율규제 - 즉 네티켓으로 규결되고 있다.

2) 커뮤니티를 위한 발걸음

웹 상의 커뮤니티는 나이와 직업, 혹은 사회적 평가와는 달리 모든 사람이 동등하게 존중된다. 이 부분에서 '기성세대와 PC통신 초보자는 재미가 없다는 이유등으로 따돌리거나 놀림감으로 삼는 경우가 다반사다'라는 명제와 나의 경험과는 상반된다. 채팅실에서 이러한 따돌림을 받거나 놀림감을 받는다는 채팅실의 언어나 그들만의 규칙들이 지키지 않았을 때 발생할 것이라고 추측된다. 채팅언어가 잘못 되었건, 언어생활을 망치른 이미 하나의 문화로 자리잡은 이상 그 문화를 존중하지 않으며 웹 생활권에 함께 하기 어렵다.

3) 실수를 두려워 하지 말자

누군가를 믿지 못하면 아무것도 할 수 없다. 서로를 존중해주며, 신뢰하는 그들의 세계에 함께 하라. 청소년들이 실수하는 것을 두/려/워 해서는 안된다. 많은 실수와 오류를 거쳐 자신의 언어를 만들 때까지 지켜봐 주고 격려해주는 것이 필요하다. 미리 걱정하고, 규제(혹은 보호)한다면 영원히 청소년의 언어는 생기지 않는다. 세상을 바꿀 힘이, 그 에너지가 청소년이라고 생각한다면 - 그들의 실수도 안타까워하지 말아야 한다.

사이버일탈의 변명 : 열려진 가능성을 위하여

정해준(심공회대 신학대학원 신학과)

I. 들어가며....

지난 90년대 이후 우리 사회는 청소년들의 행동양식을 하나의 문화로 읽어내기 시작하였다. 거의 모든 대중매체들은 그들이 요구하는 프로그램을 제작하기 시작하였으며 각 가정에서 또한 그들의 문화적 취향에 따른 일정한 변화를 경험하게 되었다. 특히 이들 청소년들의 문화적 욕구는 단지 소수의 문제청소년에 국한된 현상으로 머무르지 않고 거의 대다수 청소년들의 욕구로서 한 사회의 문화적 흐름을 좌우할 수 있을 정도의 큰 흐름이 되는 한편 우리 사회의 소비문화의 양상까지도 바꾸어 놓을 정도로 자리를 잡아 나갔다.

이러한 청소년들의 문화가 사회의 주요 문화집단으로 자리잡게 된 원인은 다양한 각도에서 살펴볼 수 있으나 무엇보다 정보통신의 발달로 생겨난 인터넷과 사이버공간의 탄생에서 그 답을 찾을 수 있을 것이다. 90년대 중반 이후 급속도로 확산된 사이버공간의 확대와 통신문화의 형성은 청소년들에게 다양한 정보를 빠른 시간에 광범위하게 제공함으로써 이전 세대와는 전혀 다른 문화양식을 향유하게 하는 한편 자신들의 욕구가 실현될 수 있다는 가능성을 경험하게 만들었다.

그러나 언제나 그랬듯 이러한 청소년들의 생활은 기성세대에게 커다란 충격을 주는 동시에 부정적 우려를 하게 만들었다. 지금의 청소년들이 보여주는 행동들은 성인의 눈에는 도저히 용납될 수 없는 권위에 대한 거부이자 일탈행위 이상은 아니었기 때문이다. 그들에게 지금의 청소년들은 더 이상 사회의 소중한 가치들이나 미래에 대하여 고민할 줄 모르는 한편 개인의 이익만을 추구할 뿐 사회규범에 대한 준수나 타인에 대한 배려는 부족한 이기적인 집단으로 뭔가 특단의 처방이 필요한 상황의 위험한 존재들이자 이해불가능한 집단으로 여겨지고 있는 것이다.

II. 위험한 경계 - 대상으로의 전락

이전까지와는 전혀 다른 청소년문화의 양식은 분명히 우려의 여지가 있다. 인터넷을 통하여 그들에게 폭주되고 있는 다양한 정보들은 청소년들이 가진 변별력이 감당하지 못할 정도의 방대한 정보이며, 그 여파는 옥석을 가릴 시간적 여유가 없이 가상공간과 현실공간을 넘나들며 실행되고 그로 인한 부정적 영향은 사회전반에 걸쳐 큰 충격으로 나타나고 있다.

채팅을 통한 원조교제의 확산이나 성인사이트의 손쉬운 접근들로 인한 왜곡된 성문화의 확산이나 언어체계의 파괴로 인한 가치체계의 왜곡 등은 분명 우려할 일이며 특히 거의 모든 시간을 게임에 투자하는 청소년들의 열광은 기성세대의 눈에는 정말 우려의 시선을 보내는 것이 전혀 이상할 것이 없는 문제현상들이라고 할 수 있다. 그러나 이러한 우려와 문제에 대한 기성세대의 대응은 마치 주객을 전도시킨 - 자신들의 잘못된 물론 그 원인에 대한 분명한 탐구를 외면하고 모든 책임을 청소년들에게 지우고 있다는 생각을 지울 수가 없다. 한국사회의 소비를 주도하고 있는 청소년문화의 현재적 모습에 대한 인상은 마치 재주는 꿈이 부리고 돈은 사람이 채키는 형국과

비슷하기 때문이다.

1) 문화자본의 형성과 청소년문화

우리 사회는 90년대를 기점으로 제1세계와 동시간적 소비문화를 향유하게 되었다. 이것은 경제적 부의 축적과 동시에 기술문명의 발달로 인한 당연한 결과라고 할 수 있다. 하지만 이러한 현상이 청소년들에게는 양날의 검과 같은 역할을 하게 되었다. 먼저 기술문명의 발달과 자본의 축적은 인터넷을 비롯한 각종 매체의 발달을 가져왔으며 그 영향으로 청소년들에게 다양한 정보접근의 기회를 제공하였다. 이로 인하여 현재의 청소년들은 이전과는 비교할 수 없을 만큼의 폭넓은 세계인식을 하고 있으며, 다른 어떤 세대도 구축하지 못하였던 의사소통시스템을 구축하게 되었다. 그러나 이러한 현상이 사회적으로 자본의 성격이 변화하는 시기와 맞물려 있음을 주목할 필요가 있다. 이전까지 한국사회의 자본은 구체적 생산품을 중심으로 이윤을 창출하였으나 90년대를 기점으로 문화를 통한 이윤창출의 양상을 띠기 시작하였으며, 그러한 문화자본의 소비주체로서 청소년이 주요고객으로 자리하기 시작한 것이다. 거의 모든 광고의 주 대상은 10대로 변화되었고 이들의 감각을 날카롭게 가꾸기에 부족함이 없는 내용으로 채워지기 시작하였다. 자본의 상품이 문화상품으로 변화를 기하면서 청소년들은 소비의 주체로 등장하는 동시에 소비의 대상으로 전락하게 되었다. 즉, 그들은 소비문화를 능동적으로 향유하면서도 그들의 소비와 능동적 향유에는 그 자체가 상품의 생산과 판매를 위하여 전략적으로 조장된 측면이 있으며, 이러한 점에서 철저하게 자본의 이윤을 위한 대상으로 전락했다는 것이다. 이 과정에서 그들은 스스로를 표현할 수 있는 가능성을 부여받는 동시에 그러한 표현을 위한 소비욕구를 끊임없이 조장당하게 된 것이다.

이러한 변화는 복잡적 양상으로 전개되었다. 먼저 일방통행이 아닌 양방향 진행의 모습을 가지게 되었다. 문자를 중심코드로 형성되었던 이전의 문화가 영상을 중심으로 재편되고 문화는 이 새로운 코드에 충실해져 갔다. 이 과정에서 청소년들은 자신들의 욕구가 문화적으로 구체화되어 가는 과정을 경험함으로써 침묵하고 순종하는 문화에서 자신을 표현하고 주장하는 법을 익혀나가기 시작하였다. 그들은 '나는 나야'라는 이데올로기를 통하여 현대소비문화의 중심으로 자리를 잡아가는 동시에 사회적 의사결정과정에서는 배제되는 왜곡된 지형을 차지함으로써 그들만의 독특한 세대정체성을 형성한 것이다.

이제 우리 사회는 거리 어느 곳에서나 자유로운 복장과 짙은 화장을 한 청소년들을 만날 수가 있게 되었다. 그들은 그들만의 문화기호들을 형성하였으며, 이러한 기호들을 상호교류할 수 있는 자신들만의 네트워크 또한 새롭게 형성한 것이다. 그러나 불행히도 우리 사회는 이러한 변화에 능동적인 대응을 하는데 실패하였다. 즉, 새롭게 형성된 청소년문화에 대하여 기존의 사회구조는 당황하기 시작하였고 세대간 갈등만이 구조화되면서 청소년은 철저한 이윤창출의 대상화가 되는 한편 변화되지 않은 기성의 권위적 가치체계 안에서 일탈행동을 감행하는 왜곡된 존재로 읽혀질 수밖에 없는 것이다.

2) 사이버공간과 청소년문화

현재 우리 사회가 사이버문화의 출현으로 인하여 경험하고 있는 현상들은 엄밀한 의미에서 청소년문화와 관련지어 생각할 문제이기보다는 새로운 사회체제의 출현이라는 측면에서 검토되고 논의되어야 할 문제이다. 기성세대가 겪고 있는 충격은 이전에는 경험하지 못했던 체제에 대한 두려움이라고 하는 것이 정확할 것이며, 청소년문화에 대한 다양한 성토는 솔직히 그러한 두려움에 대한 엉뚱한 표현이라고 생각해도 틀리지 않을 것 같다.

오히려 지금의 청소년들은 인터넷의 가상공간을 통하여 얻게된 폭넓은 세계인식과 의사소통시스템을 기반으로 자신들의 처지에 대한 각종의 정보들을 서로 공유하면서, 스스로를 표현하고 행동해나가는 하나의 양식을 경험해나가고 있다. 그들은 자신들만의 독특한 의사소통을 통하여 더 이상 대상으로 머물러 있는 것이 아니라 능동적으로 자신의 의사와 정체성을 관철시키는 과정에 위치해 있는 것이다.

이 과정에서 주목되는 것은 새로운 관계의 유형이라고 할 수 있다. 이전까지 현실 공간에서의 만남은 연령이나 사회적 지위나 계층을 중심으로 이루어진 만남이었다면 가상공간에서의 만남은 이러한 만남과는 전혀 다른 유형을 창출해 나가고 있다. 이전까지의 만남이 수직적 관계의 만남이라면 가상공간에서의 만남은 수평적 관계의 만남인 것이다. 이전까지의 사회적 관계는 개인과 개인의 만남이라고 보기는 힘든 사회구조를 가지고 있었다. 한 개인과 그 개인이 속한 집단의 성격에 따라 사회적 만남이 구성되었다고 할 수 있다. 이 과정에서 개인은 집단의 부속물로 전락해 있었으며, 그 집단에 의해 일정한 사회적 조율이 자리하고 있었다. 그러나 가상공간에서의 만남은 이러한 개인이 가진 소속집단의 배경을 벗어나 개인과 개인의 만남을 가능하게 해주는 한편 새로운 공동체의 가능성을 만들어 내고 있는 것이다. 특히 이러한 만남으로 형성되는 새로운 공동체는 특정 집단이 가진 권위를 기반으로 형성해왔던 각종의 조율들을 폭로해나가는 한편 각 개인이 가진 가치를 중심으로 새로운 공동체를 다양하게 형성해 나가는 동시에 현실공간에서의 만남을 통하여 새로운 사회관계의 가능성을 창출해나가는 과정에 있다고 할 수 있다.

다음으로 주목하게 되는 것은 이미지조작으로부터의 해방이라고 할 수 있다. 우리 사회는 특정한 권력집단에 의한 이미지조작에 사실한 무력한 반응을 해왔다. 이전까지 우리에게 허용되었던 매체는 특정집단의 이익을 위한 도구로서 왜곡된 정보의 일방적 전달과 수용이라는 한계를 지니고 있었다. 특히 사회적으로 중요한 문제일수록 가공되고 조작된 정보를 접할 수밖에 없었다. 그러나 인터넷을 통한 가상공간에서의 정보교류의 활성화는 이러한 이미지 조작으로부터 사람들로 하여금 자유롭게 만들어 줬다. 다양한 집단들의 정보가 등장하고 그러한 정보들을 스스로의 선택을 통한 수용을 가능하게 만들었을 뿐만 아니라 스스로가 그러한 정보들을 가공할 수 있는 가능성을 제시한 것이다. 이러한 자유로운 정보선택의 가능성은 앞서 지적한 수평적 관계가 가지는 탈권위적인 만남을 통하여 개방적 네트워크의 형성에 긍정적인 기여를 한다고 해도 크게 틀린 말은 아닐 것이다.

3) 열려진 가능성을 위하여

현재 우리가 경험하고 있는 정보사회로의 이행은 커다란 도전이라고 할 수 있다. 더 이상 기존의 가치관으로 재단하고 평가할 수 있는 사회가 아니라고도 할 수 있다.

이러한 변화는 지금의 사회를 일견하더라도 쉽게 확인할 수 있다. 이미 20대의 청년들을 비롯한 30대의 직장인들은 인터넷과 가상공간을 중심으로 여가문화를 대폭 변화시켰을 뿐만 아니라 새로운 부의 축적 가능성을 확인하고 무섭게 달려들기 시작하였다. 이러한 과정에서 청소년들은 앞선 그 어느 세대보다도 이러한 정보통신의 발달에 민감한 변화를 경험하는 것 또한 사실이다. 이러한 과정에서 기존의 가치체계와의 갈등은 너무나 당연하다고 할 수 있다.

그러나 이러한 과정에서 나타나는 일탈현상이나 이해할 수 없는 현상들이 결코 부정적인 행위나 문화현상으로 읽혀져서는 결코 안 될 것이다. 고정되고 안정을 추구하던 시대의 가치관을 통한 분석과 통제는 사회의 안정을 위한 중요한 잣대로서 작용하기보다는 역동적이고 변화를 추구하는 노력들을 억압하는 부정적 기재로서 작용할 가능성이 크다고 할 수 있다.

지금의 청소년들은 인터넷을 통한 폭넓은 세계인식과 의사소통시스템을 기반으로 자신들의 처지에 대한 각종의 정보들을 서로 공유하면서, 스스로의 권리를 찾기 위한 각양의 노력들을 전개하고 있다. 이미 잘 알려져 있는 학생복지회를 비롯하여 각 지역에 산재해 있는 여러 형태의 청소년단체들이 그러한 노력의 현재형이자 결과물들인 동시에 미래라고 할 수 있다. 또한 인터넷은 그 어떤 매체보다도 이러한 노력들을 퍼뜨리고 있으며, 그 영향력 또한 점점 확대되고 있는 과정에 있다고 할 수 있다. 그들은 전혀 새로운 문화기호를 창출하고 교통해나가면서 나름대로의 가치관과 정체성을 만들어 나가는 것이다. 중요한 것은 그러한 현상이 더욱 긍정적인 형태로 구성될 수 있도록 서로가 얼마나 노력하느냐의 문제로서 부정을 넘어 긍정의 시선을 통한 사회적 통합을 이뤄나갈 것인가를 고민해야 한다고 생각한다.

연구자문 · 협력진

◇연구자문진◇

김옥순	한국청소년문화연구소 실장
민수홍	천안대학교 사회복지학부 교수
박진규	호서대학교 청소년학과 교수
서영창	등대청소년상담연구원 원장
이용교	광주대학교 사회복지학과 교수
최윤진	중앙대학교 청소년학과 교수

◇연구협력진◇

황상민	연세대학교 심리학과 교수
안동근	순천향대학교 신문방송학과 교수
유승호	문화정책개발원 책임연구원
최승훈	정보통신윤리위원회 조사연구팀
정해준	청소년인권동아리 '참여와 나눔' 회원
박준표	사이버유스(cyber youth) 편집장

