

I. 서론

I. 서 론

최근 정보기술의 급격한 발전에 즈음하여 인간과 사회질서의 모습을 바라보는 시각에서 중요한 변화가 감지되고 있다. 이제까지의 사회질서는 일정한 형태로 주어진 것으로 간주되었다. 그런데 컴퓨터와 인터넷으로 대변되는 정보화 흐름은 기존의 인간관 및 사회질서관에 심각한 타격을 가하면서 새로운 인간관 및 사회질서관 형성에 중요한 역할을 하고 있다. 이런 상황에서 사회질서는 사람들 간의 합의를 통해 좀더 유동적 내지 융통성 있게 구성될 수 있는 것으로 이해되고 있다. 말하자면 오늘의 사회질서는 사람들 간의 의사소통 과정에서 구성될 수 있는 것으로 이해되고 있으며, 그에 따라 인간과 사회질서의 문제를 제대로 파악하고자 할 때 우리는 비로소 의사소통 양식의 변화차원에서 접근할 가능성이 열리게 된다.

인류의 역사는 사람들 사이의 의사소통을 좀더 원활하게 할 수 있는 공간적인 “거리”를 단축시키면서 새로운 의사소통의 세계가 열렸다해도 과언이 아닐 것이다. 정보화의 흐름은 의사소통 세계에 기초가 되는 인간의 기호학적 현상에 중요한 변화를 초래하면서 기존의 자연언어 중심의 언어관에 심각한 충격을 주고 있다. 이전시대에서는 가히 상상도 할 수 없었던 새로운 의사소통의 기호들이 만들어지고 있으며, 이를 통한 의사소통이 일상화되고 있다. 말하자면 영상, 아이콘, 도식, 그래픽, 그밖에 문화적 상형문자로서의 광고언어 등이 넘쳐나고 있다.

이를테면 비문자적 언어의 지위와 역할이 날로 증대되고 있

다. 이러한 비문자적 언어는 음성으로 환원되지 않는다는 점에서 발화언어와 근본적인 차이를 보인다. 이런 점에서 어떤 학자는 정보화 시대의 도래에 따라 인간의 의사소통 양식이 점점 시물레이션적 속성을 띠게 된다고 하였다(김상환, 1999:190). 이 경우 시물레이션은 가상현실 세계 속에서 어떤 대상을 단순히 모방하는 것이 아니라 각종 대화를 통해 스스로의 모델을 그럴듯하게 합성해가는 자기 창조적 과정으로 이해할 수 있다. 이러한 가상현실 세계가 갖는 시물레이션에 의해서 산출되는 삶의 세계는 날이 갈수록 전통적인 언어관의 중심에 있던 의미, 지시대상, 지시관계의 중요성을 약화시키면서 새로운 의사소통 양식을 만들어 내고 있다.

주지하듯이 원시인들은 고향을 지르면서 자신의 존재를 알리고 의사를 전달하려고 봉황불을 올리거나 파발마를 띄웠고, 근대인들은 문자전달 방식의 발전과 모르스 부호의 사용을 통한 전신의 개발에 힘을 쏟았으며, 나아가 전화와 텔레비전의 개발에 심혈을 기울였다. 최근의 의사소통은 전자적 형식을 띠면서 새로운 양상으로 전개되고 있으며, 특히 요즈음 인류의 의사소통은 가상(사이버) 공간의 형태로 이전과는 전혀 다른 모습으로 펼쳐지고 있다. 무엇보다도 사이버 공간 속에서 전개되는 전자적 의사소통은 청소년들 사이에서 일반화되고 있다. 이렇게 의사소통 양식이 달라지면서 청소년들은 어른들이 세상에 반응하였던 방식과 다른 식으로 세상을 살아간다. 당연히 기성세대들은 색다른 언어적 코드를 갖고 그들만의 의사소통의 세상을 살아가는 청소년들의 세계를 이해하기가 점점 어렵게 되고, 오히려 세대간 간극은 더욱 커질 뿐이다. 이런 상황을 염두에 두고 볼 때 흔히 기성세대가 이야기하듯이, 요즈음 아이들이란 버릇없고 건방지다고

탓만 할 것이 아니라 왜 그들이 그런 행동을 하는지에 대해 좀 더 체계적으로 이해할 필요가 증대되고 있다.

그런데, 우리가 청소년들의 독특한 삶의 방식을 근본적인 측면에서 이해하는 데 무엇보다 선행되어야 할 것은 가상공간 속에서 형성되는 그들만의 독특한 의사소통 양식에 대해서 적절하게 파악하는데서 출발할 필요가 있다. 왜냐하면 그들은 기성세대가 현실세계에서 문자·인쇄적 의사소통 양식을 통해 의사소통 하던 것에 비해 가상공간을 통해 전자적으로 매개된 형태로 의사소통하고 있으며, 또한 그들이 사용하는 의사소통은 가상현실 세계를 바탕으로 하여 형성되기 때문이다. 이런 점에서 오늘날 청소년들의 삶을 제대로 이해하기 위해서는 가상현실에 대한 좀 더 체계적 이해가 필요할 것이며, 아울러 그러한 가상세계를 통해 형성되는 N세대로의 청소년에 대한 파악이 불가피하다 할 것이다. 또한 언제나 그러하듯 인간의 삶이란 그들 자신의 주위환경에 적응하는 일련의 과정이라고 할 수 있는데, 그것은 바로 그들이 사용하는 의사소통의 양식에 의해 대부분이 규정되며, 또 그런 의사소통을 바탕으로 하여 살아갈 수밖에 없기 때문이다. 이런 의미에서 오늘날 청소년들의 독특한 삶의 방식 내지는 생활태도를 이해하기 위해서는 청소년들이 일상화하고 있는 가상현실 세계 속에서의 의사소통 양식에 대한 파악이 시급히 요청된다 할 것이다.

본 연구에서는 기존의 현실세계에 비추어 볼 때 가상현실 세계의 형성은 어떤 사회학적 의미를 띠는 것인가에 대해 다루어보고자 하며, 동시에 특히 청소년들이 형성하는 가상현실을 정체성 변화 차원에서 집중적으로 검토하고자 한다. 또한 오늘날 청소년들이 일상화하고 있는 가상현실 생활의 실태를 있는 그대로 밝

혀내고자 하며, 이를 바탕으로 하여 청소년들은 어떠한 사회문화적 특징을 형성하고 있는지를 그들의 언어체계, 이성교제, 놀이문화, 소비문화의 측면으로 나누어 검토해 볼 것이다. 아울러 우리는 최근 N세대로의 독특한 사회문화적 특징을 띠는 청소년 문화에 대한 긍정적 및 역설적 모습을 다루어봄으로써 좀더 바람직한 청소년 문화정립에도 관심을 가질 것이다.

결국, 본 연구에서는 청소년들의 특성을 N세대의 관점에서 다루어봄으로써 기성세대와 다른 그들만의 사고방식과 행동양식을 밝혀보고자 하며, 이를 통해 산업사회와 다른 정보화 사회의 논리구조를 제대로 파악함에 있어서 중요한 시사점을 얻고자 한다.

II. 가상현실의 형성과 새로운 사회적 특성

II. 가상현실의 형성과 새로운 사회적 특성

가상현실의 형성은 우리의 의사소통 양식에 근본적 변화를 초래하고 있으며, 또 그러한 변화는 인간과 현실 사이에서 형성되는 상호작용 유형에서의 중요한 변형으로 이어지고 있다. 이런 점에서 볼 때 가상현실은 인간이 자신의 주위환경을 어떻게 파악하고 받아들여야 할 것이며, 그리고 어떻게 자신의 주위환경에 반응해야 할 것인가에 대한 심각한 물음을 제기할 수 있다.

집슨(W.Gibson)은 가상공간을 “전자매체에 의해 가능한 고 해상도의 화상과 데이터의 그래픽 표현 등 합의에 의한 환상”으로 특징지었다. 이런 점에서 가상공간은 전자장치를 이용한 센서 조작행위들의 시뮬레이션이나 단순한 비주얼 이미지가 아니라 더 넓은 인간 커뮤니케이션과의 상호작용을 포함하는 것으로서 기술적인 의미로 파악될 수 있다. 따라서 가상공간이라 할 때 우리는 전자우편, 전화메일과 응답장치, 뉴스그룹과 포럼, 메일링 리스트, 전자게시판(BBS), 채팅룸, 인터넷의 웹사이트, FTP(File Transfer Protocol)사이트, 전자도서관, 머드게임(MUDs), 쌍방향 TV 등을 포함시켜 이야기할 수 있다(서이중, 1998:88).

집슨은 “뉴로맨서”에서 사이버공간을 인간의 신경과 컴퓨터를 직접 연결하여 ‘합의에 의해 형성되는 환상’으로 묘사하였다. 여기서 합의란 수많은 사람들이 컴퓨터통신망으로 연결되는 것을 뜻한다. 그리고 환상이란 신경과 직접 연결된 컴퓨터 작용을 뜻한다. 이런 의미에서 사이버공간의 정의는 곧 가상현실로 파악된다.

가상현실(virtual reality)이란 컴퓨터에 의한 몰입장치와 관련된 용어로 이해될 수 있다. 예를 들어 HMD(Head Mounted Display)라 불리는 입체안경, 데이터 장갑과 옷을 착용하면, 우리는 그 어디에도 존재하지 않지만 실제 현실에서 경험할 수 있는 것과 동일한 방식으로 허구적 현실을 경험할 수 있다(M.Heim, 1993:132; 홍성태, 1997:33). 이처럼 입체안경을 벗지 않는 한에서 우리는 가상현실과 실제의 현실을 구별할 수 없다. 지금은 비교적 복잡하고 거추장스러운 기술적 보조장치가 하나의 간단한 칩으로 단순화될 수 있으며, 또 그것이 인간 유기체와 결합할 때 사이보그¹⁾가 현실화될 수 있다.

가상현실은 다음 두 가지 원리를 통해 구성될 수 있다. 가상현실은 한편에서 디지털 매체를 통해 전달되는 언어와 가상 이미지가 구체적 현실로부터 해방되어 자율성과 자기 지시적 성격을 띠는 점이며, 다른 한편에서 이런 이미지들이 우리에게 직접적으로 전달되어 구성된다는 점이다. 전자가 정보기호의 자율화로 명명될 수 있다면, 후자는 정보기호의 감각화로 불릴 수 있다. 전자가 정보로 생산되고 유통되는 과정의 논리를 말해준다면, 후자는 디지털 정보가 대중들에게 소비되어 수용되는 경험의 논리를 말해준다.

1) 사이보그(cyborg)는 인조인간으로 번역될 수 있는데, 사이버네틱스와 오거니즘(organism)의 합성어로 사이버네틱스 원리에 따라 제작된 기계-유기체를 의미한다. 이런 점에서 볼 때 인조인간은 가장 발달된 사이보그라 할 수 있다. 이렇게 인조인간을 의미하는 사이보그의 특이하고도 기괴한 이미지는 현대 기계문명을 대표하는 것으로 자리잡고 있으며 오늘날 사이버라는 용어도 이 사이보그 이미지에서 크게 벗어나지 않는다고 보아도 무방할 것이다. 사이보그에 대한 좀더 자세한 내용에 대해서는 홍성태 엮음, 사이보그, 사이버컬처, 문화과학사(1997) 중에서도 특히 II부 “사이보그 시대?”를 참고하기 바람.

또 우리는 가상현실이 갖는 컴퓨터-통신의 매개성 때문에 사회적 성격에서 중대한 변화가 나타날 수 있는 것으로 볼 수 있다. 곧 가상현실의 세계는 “컴퓨터 매개 의사소통(Computer-Mediated-Communication)을 이용하는 사람들이 언어와 인간관계, 그리고 자료와 부 그리고 권력을 현재화하는 개념적 공간”(Rheingold, 1993; 서이중, 1998:89)에서 형성된다고 할 수 있다. 이런 점에서 가상현실이란 가상기술적 조건의 현실화일 뿐만 아니라 사회적 조건의 가상화를 내포한다고 이해할 수 있다. 따라서 가상현실이 형성됨으로써 외적인 차원에서 상상, 감정, 의도, 꿈, 기억 등 주관적 의식세계에 중대한 새로운 질적변화가 초래되며, 동시에 주관적 의식의 물질화 때문에 나타날 수밖에 없는 제도, 집, 옷, 과학, 종교, 언어 등 객관적 사회세계에서도 커다란 변화가 초래된다²⁾(서이중, 1998:90).

첨단정보기술의 발달은 인간의 두뇌처럼 생각할 뿐 아니라 인간처럼 느낄 줄도 아는 컴퓨터의 개발을 가능하게 한다. 또 문자, 소리, 이미지와 같은 다양한 커뮤니케이션 방식들을 통합·처리·유통시키는 디지털 미디어 기술은 우리가 모니터를 바라보면서도 마치 현장에 있는 것 같은 감각을 전달할 수 있다. 이런 의미에서 현대의 첨단 미디어는 현실보다 더 현실 같은 가상현실의 창조를 가능하게 한다(이진우, 1999:4). 이렇게 가상현실세계가 가능하다는 것은 우리의 삶이 시뮬레이션을 통해 더욱 현실화될 수 있음과도 이어진다. 즉 가상현실 사회에서 우리는 각종

2) 이런 점에서 Benedikt는 “가상공간은 결코 객관적 사회세계의 원초적 형태를 대체하지는 못할 것이라 보았다. 즉, 대체(replace)한다기보다 오히려 전치할(displace) 따름에 불과하다고 보았다(Benedikt, 1991:4).

기호의 시뮬레이션을 통해 의사소통 부호를 만들어낼 수 있으며, 또 생활에 쉽게 활용할 수도 있다. 이점은 특히 N세대로 불리어지는 청소년들에게서 쉽게 볼 수 있다. 시뮬레이션 시대에 있어서 각종 기호는 실재, 의미, 사실 등 지시대상으로부터 해방되고 있으며, 아울러 스스로 지시대상의 권리를 획득한 자율적 성격으로 바뀌어간다. 다시 말해, 정보기술의 발달에 따라 각종 기호는 점점 자율화·자동화되며, 시뮬레이션을 통해서 스스로를 증식하고 있다(김상환, 1999:194).

이제, 우리의 일상 세계 속에서는 무수한 각종 기호가 홍수를 이루고 있다. 보드리야르 식으로 말한다면 가상현실이 더욱 확충되어가는 디지털 시대에서는 ‘초현실(hypereal)’이 등장한다고 할 수 있겠다(김상환, 1999:195). 초현실 세계에서는 자연보다 더 자연적인 인공, 원본보다 더 원본적인 모사, 현실보다 더 현실적인 가상성이 나타난다고 할 수 있다. 따라서 초현실로서의 가상세계는 초과적 탁월성을 모델창출과 부여 혹은 규칙창조와 전파라는 입법적 능력을 갖는다. 곧, 시뮬레이션에 의한 가상은 현실을 재해석하고 재분할하는 관점을 입법한다는 점에서 실재보다 더 실재적인 초현실성을 떨 수 있다. 그리하여 정보화 사회에서는 가상현실이 일반화됨에 따라 시공간적 중심과 위계의 소멸, 사물자체의 탈장소화와 탈시간화, 그리고 사물의 탈실재화 등이 특징적으로 나타나고 있다. 이런 점에서 우리의 삶에는 특수한 시공간적 맥락의 구속성으로부터 이탈해버린 사물들, 문맥 없이 부유하는 기호들, 사물과 기호의 중심상실 현상 등이 특징적으로 나타날 수 있다.

그렇다고 우리는 가상현실을 실재성이 박탈된 허구의 공간만으로 파악해서는 곤란하다. 디지털 문화에 익숙하지 않은 사람

들은 가상현실을 실재현실과 구별되는 허구와 가짜쯤으로 생각할 수 있지만, 우리는 영화와 전자게임뿐만 아니라 텔레비전 광고와 뉴스, 인터넷과 웹사이트를 통해 이러한 가상현실을 매일매일 직접적으로 경험한다. 이처럼 가상이 실재보다 더욱 실재 같고 허구가 현실보다 더욱 현실같이 보인다면, 가상과 현실을 가로지르는 전통적 구분은 이미 상당부분 타당성을 상실하였다고 할 수 있다. 이런 점에서 적어도 정보화 환경에서 가상현실은 비록 현실은 아니지만 우리가 현실처럼 ‘느끼도록 하는’ 가상의 세계로 이해할 수 있다.

가상현실이 일반화됨에 따라 인간의 의사소통은 시간간격의 상대성, 인간능력을 초월하는 속도, 일시성, 비인과적 관련성 등에 많은 영향을 받게 되고, 아울러 기존의 현실에서 가능했던 합리성과 통제 그리고 측정을 넘어서게 되며, 그리고 절대성, 무시간적 법칙 그리고 미래지식의 기반으로써 과거를 넘어서는다. 이런 의미에서 가상현실은 현대의 사회적 현실을 중요하게 형태지우고 있으며 또한 그 자체대로 사회분석이 핵심이 되고 있다. 오늘날 중요한 의사소통의 수단인 컴퓨터는 미래를 무제한적으로 프로그램하고 시뮬레이션할 수 있는 잠재력을 가지고 있으며, 기존의 지식을 무한정으로 재정비할 수 있으며, 그리고 그런 지식을 그 역사적 맥락에서부터 완전히 구별짓고 있다.

가상현실 세계가 더욱 일반화되면서 우리는 물리적 한계 속에 존재하는 육체와 달리 자신의 전자대리인을 통해 무한한 공간 속에 동시에 존재할 수 있음을 경험하게 된다. 가상공간 속에서 사람들은 기존의 인간 상호작용의 외형적 변화뿐만 아니라 질적인 변화도 동시에 경험한다. 기존의 물리적 관점에서 보면 존재하지 않지만 가상현실의 관점에서 보면 개별적 존재를 넘어

편재한다. 이런 점에서 가상현실 시대가 전개됨에 따라 기존의 현실 시대에서 가능했던 선행적 명료성은 총체적 즉각성으로 대체되고 있다. 곧, 가상현실 시대의 전개에 따라 모든 것은 동시에 모든 곳에서 일어날 수 있게 되었다.

특히 가상현실의 세계에서는 허구적인 자기구성과 완벽한 익명성이 보장됨으로써 기존의 세계와 색다른 의사소통이 열리고 있다. 대화자는 실재현실과 가상현실 사이에 지속적으로 일어나는 순간적인 상호작용을 통해 의사소통을 탈안정화하고 동시에 재구성할 수 있다. 가상현실에서 담론이 이루어지는 맥락은 전체적으로 보아 시공간의 선들에 따라 법칙적으로 운용되기보다는 인간과 컴퓨터의 접촉영역에 따라 다차원적, 유동적, 불연속적, 우연적으로 형성된다. 특히 가상현실은 공간적 차원에서 의사소통의 가변성을 가능하게 하며, 시간적인 차원에서 동시적인 의사소통을 하게 하고, 그리고 담론과 이미지를 탈중심적-탈맥락적으로 대중들에게 배분할 수 있게 한다(노진철, 1996:82-90). 뿐만 아니라 가상현실은 단순히 현실을 반영하는 것이 아니라 현실의 구성을 가능하게 한다. 나아가 가상현실 세계에서 형성되는 기호와 이미지의 영역은 현실보다 더 현실적으로 세계를 구성할 수 있다.

이처럼 가상현실 세계가 전개됨에 따라 전자 미디어를 통해 상징이나 이미지, 소리의 교환이 자유로워지고 모든 곳에 확장될 수 있으며, 그에 따라 진짜세계와 감각적으로 거의 유사한 이차세계가 구성될 수 있다. 이런 점에서 세계는 이미지화될 수 있는데, 예컨대 컴퓨터 그래픽과 비디오 등이 발달함으로써 무의식, 상상의 세계 등 주관적이고 불가지의 영역에 속했던 것들의 객관화가 가능하게 될 수 있다. 동시에 가상현실 세계의 확대는 현실세계에서 보는 것과 구별되는 또 하나의 방식, 즉 컴퓨터를 통

해서 보는 지각방식을 동시에 성립할 수 있다. 이것은 곧 '사회적 시간과 공간의 재구성'으로 요약된다(김성기, 1997:16).

요컨대 네트 상에서는 더 이상 '나타남'과 '사라짐'의 영역이 현실 존재의 공간에서 이루어지는 것이 아니라 온라인과 오프라인 상에서 이루어진다. 존재가 존재의 고유한 영역으로 공간을 필요로 할 때 그 고유공간과 구분되는 외부와의 힘 관계를 계산하여 경쟁자나 적대자, 고객 또는 목표나 연구대상이 규정된다. 그러나 더 이상 존재를 위한 고유한 공간영역을 필요로 하지 않게 될 때 이제까지의 존재규정은 사라지고 새로운 존재개념이 요청될 수밖에 없다(박승길, 1999:38).

Ⅲ. 가상현실과 정체성의 변화

III. 가상현실과 정체성의 변화

가상현실 세계가 형성됨에 따라 새로운 대화방식이 가능해지고 있다. 가상현실에서의 컴퓨터를 통한 의사소통은 주체의 자아구성에 있어서 심대한 변화를 가져온다. 이를테면 기존의 통합된, 안정된 주체는 시/공간, 안/밖, 정신/물질에 대한 포스트 모던한 의미론적 영역 속으로 분산된다. 가상현실에서는 채팅, E-mail, 정보게시판, 그리고 컴퓨터 회의 등이 가능하다. 이 경우들에서 컴퓨터는 편지지 철과 송신기의 역할을 한다. 개인은 컴퓨터 위에 메시지를 작성하며 그리고 모델을 사용하여 그 메시지를 멀리 떨어져 있는 사람에게 보내며 거기에서는 나중에 읽기 위해 메시지를 수집하거나 또는 그것이 수신자의 손에 즉시 들어가 실시간적으로 의사소통될 수 있다. 통신상에서 메시지는 한 사람의 수신자에게 한정되기도 하고, 특정하게 지정된 수신자들에게 한정되기도 한다. 혹은 전자사서함을 통해서 모든 사람들에게 개방되기도 한다(Poster, 1995:218). 이처럼 가상현실의 형성은 기존현실의 세계를 점점 대체해가며, 결국 우리의 대면적 만남의 의미까지도 근본적으로 바꾸어 놓고 있다.

현실세계에서는 의사소통 하는 사람들의 정체성이 고정적·가시적인데 비해, 가상현실 세계에서는 아무런 선지식도 사회적 편견도 가질 수 없는 유동적 정체성이 나타난다. 따라서 자신의 정체성을 숨길 수 있고 새롭게 정할 수 있으며, 그리고 MUD 게임에서 보는 바와 같이 다중 정체성(multi-identity)이 나타날 수 있다(Rheingold, 1993:113; 서이중, 1998:95). 단지 우리는 화면 위

의 단어들로부터 우리의 정체성을 축소하고 부호화하면서 상대방의 정체성을 해독하고 밝혀낼 수 있으며, 또한 우리가 사용한 특정한 단어와 우리 자신에 대해 이야기하는 방식에서 우리의 정체성을 만들어갈 뿐이다. 여기서 우리는 우리의 정체성을 스크린 위의 단어들로 변형하고 코드화하며, 마찬가지로 다른 사람의 정체성을 탈 코드화하고 풀어내야 할 상황에 직면할 수밖에 없다(Poster, 1998:61).

대표적인 가상현실 세계의 하나인 메시지 서비스는 사용자에게 고정된 정보보다는 다른 사용자들과의 교신을 제공한다는 점에서 기존의 정보 서비스와 차이를 보인다. 한 개인은 다른 사용자에게, 그가 보내는 메시지를 알든 모르든 간에 메시지로 남길 수 있다. 메시지 서비스의 경우, 개인은 여러 메시지 서비스를 이용하면서도 자신의 유일한 정체를 이름이나 혹은 직함으로 남길 수 있는데, 이 경우 그 사람의 정체성은 대개가 가공의 것일 수 있으며, 또 실제로 대부분이 가공의 것이다. 따라서 메시지 서비스에서는 정체성의 어떤 흔적도 보존되지 않는다. 동시에 가상공간에서는 익명성이 완전히 보장될 수 있는데, 이는 정체성 자체가 가상적 의사소통 구조에서는 허구화될 수 있기 때문이다. 흔히 그러하듯 메시지 서비스에서 대화자는 상대 파트너가 실제의 사람이 아님을 전제로 한다. 물론 대화자가 실제 이름을 사용하거나 아니면 대면적인 대화에서와 같이 자신을 밝힌다고 하더라도 그렇게 신뢰하지 않는다. 이런 점에서 메시지 서비스는 자율적이고 이성적이며 고정된 개인들이 아니라 유희적이며 생산력이 풍부한 다중적 정체성을 형성한다고 할 수 있다.

그러면, 가상현실 세계의 형성은 주체개념에 어떤 변화를 불러일으키는지에 대해 좀더 자세하게 검토해보도록 한다(Poster,

1995:197-203).

1. 주체의 정체성이 그 역할을 자유자재로 수행할 수 있는 새로운 가능성을 마련할 수 있다.
2. 성별의 역할을 제거함으로써 의사소통을 탈성별화할 수 있다.
3. 기존관계의 위계서열을 교란시키고 이전에는 적합하지 않던 기준에 따라 의사소통을 다시 배열할 수 있다.
4. 주체의 위치를 시공간적으로 바꾸어놓음으로써 주체의 분산을 가져올 수 있다.

가상현실에서 주체개념은 새롭게 재개념지워질 필요가 있다. 부족사회의 소규모 공동체에서 개인은 출생하자마자 명명되었으며, 일상의 경험에 기반하여 자신의 정체성을 규정하는 확대 친족구조에 얽매었다. 여기서 주체란 관계적인 자아로서 사회적으로 구성되고 재생산될 것이다. 또 도시적 삶이 일반화되면서 개인은 이전의 사회적 유대관계로부터 분리되었고 동시에 대면적인 위치설정과 개인의 특징을 명세화하는 육체의 흔적을 요구하였으며, 그리하여 이후에 필요할 경우 실체의 정체성은 다시 확인될 수 있다. 필사 및 인쇄술과 더불어 정체성은 의사소통에서 더욱 떨어져 나와 고정되었는데, 우리는 저작권 개념에서 그 예를 잘 볼 수 있다. 곧, 가명을 사용해서라도 자신의 정체성을 고정시키고자 하였다.

그런데 가상현실 세계에서는 언어사용이 개인의 사적 정체성과 근본적으로 분리되며, 단지 정체성은 전자통신망과 컴퓨터 기억장치 속에 분산되어 나타날 뿐이다. 가상현실 세계에서 개인은 타인과의 지속적인 교류의 기반 위에서 원격 의사소통을 통

해 처음으로 접하게 된다. 이 상황에서 개인은 대면적인 대화의 경우와 달리 상대 파트너의 육체, 목소리, 성별, 그리고 개인사의 여러 특징 등에 주목하지 않는다. 대화자는 저마다 의사소통의 과정 중에 자기 자신을 등장인물로 만들어내는 픽션 작가의 위치에 놓일 수 있는데, 이 경우 픽션작가란 자신의 감정, 욕구, 생각, 욕망, 사회적 위치, 정치적 견해, 경제적 형편, 가족상황 등 전체 인간적 속성을 반영하여 자신을 의도적으로 꾸며나간다. 이런 점 때문에 무맥락적, 독백적, 자기준거적 속성을 띤 가상공간에서 개인은 자기 나름대로의 해석력을 발휘할 필요가 증대되고 있다. 이런 과정에서 개인은 끊임없는 자기구성의 과정이 더욱 요청된다. 따라서 가상현실 세계에서 자아는 지속적으로 서로 다른 담론의 유형에 따라 대화하는 과정에서 재형성된다고 할 수 있다.

동시에 가상현실 세계에서 각 개인은 자신을 둘러싼 환경에 반응함에 있어서 더욱 성찰적으로 사고하고 행동해야 할 필요성에 직면하게 된다. 곧, 가상현실에서 정체성은 항상 유동적이고 일정한 형태를 넘어서기 때문에 더욱 자기성찰적으로 구성될 필요가 있다. 따라서 가상현실과 함께 나타난 정체성은 도처에서 위기에 직면할 수도 있다. 이런 상황에서 각 개인의 퍼스넬리티와 그들의 상호관계는 더 이상 구조적 조건들에 의해 사전 결정되는 것이 아니라, 게임방식에 따라 선택되고 실험되며 때로는 기각될 수도 있다(김종길, 1999:242). 아울러 개인은 자신에게 유용하며 가용한 정보의 유형을 가려낼 수 있는 선별능력을 가져야 한다. 즉 가용한 정보의 과잉이라는 현실 속에서 개인은 잠재적으로 방해가 되는 지식을 배제하거나 재해석함으로써 자신에게 유용한 정보를 선택할 수 있어야 한다. 따라서 가상현실 환경

에서 개인은 가용한 정보를 취사선택하는 능동적 역할을 수행하면서 존재론적 안정감을 성취해 나가야 할 뿐 아니라 자기성찰성에 근거하여 자신의 삶을 재구성할 능력을 갖추어야 한다.

이제 영원히 변하지 않는 고정된 자아가 존재할 수 있다는 형이상학적 입장은 정면으로 거부된다. 우리는 오늘날 수많은 이미지들의 유혹에 노출되어 있으며, 이런 시대에서 자신의 정체성을 확보하기 위해 스스로를 끊임없이 변화시킬 필요성에 직면하고 있다. 컴퓨터와 멀티미디어 세계가 열리면서 오늘날의 주체는 가상현실에서뿐만 아니라 구체적 현실에서도 다중인격의 구조를 가질 수밖에 없게 되었다. 다양하게 통합되고 역동적인 가상현실에 의해 영향을 받는 현대인은 이 현실로 통하는 통로인 인터페이스만큼이나 유동적이고 복합적인 상황에 놓여 있다.

실제로 가상현실이 우리의 정체성에 어떤 영향력을 미쳤는지 살펴보도록 한다. 가상현실 세계에서 살아가는 데 아주 익숙한 세대는 바로 청소년층이라 할 수 있는데, 그들은 재빨리 가상현실 세계를 받아들이면서 그들만의 독특한 이중적 정체성³⁾을

- 3) 이중적 정체성의 중요한 사례는 최근 유행하고 있는 스타그래프트 게임에서 잘 나타난다. 친구들과의 다툼에서 물러서기 일쑤인 우유부단한 성격에 외모도 별로인 사람이지만 배틀넷에만 들어가면 상대방을 초반에 제압해야만 적성이 풀리는 냉혈한으로 돌변할 수 있다. 1주일 4일 이상 치러지는 밤샘 전투에서 패배하면 좌절감에서 공부를 못한다. 배틀넷에서는 '전사'로 공격적으로 살아가지만, 실생활에서는 방어적 성격을 하는 이중성을 보인다. 이처럼 사이버 공간의 이중 정체성의 핵심은 '탈맥락적'이라는 것이다. 탈맥락성은 ID를 가지고 접속하는 사이버 공간에서 실제 그 사람의 사회적 지위를 고려하지 않고 새로운 인격을 만들어 갈 수 있다는 것이다. 또 멀티미디어 환경은 몰입의 강도에 있어서 다른 무엇과 비교가 되지 않는다. 이 때문에 사이버 공간에서 만들어 가는 자신의 모습이 현실과 차이가 크면 클수록 정신분열증으로 발전할 위험이 커질 수 있다(중앙일보, 99.4.20).

형성하고 있다. 청소년들은 가상공간의 익명성을 활용하여 아주 손쉽게 일상생활에서의 검열된 자아 정체성에서 벗어날 수 있다. 가상공간의 익명적 성격 속에서 그들은 자신의 정체성을 숨긴 채 남을 비난하거나 음란하고 비속한 말들을 마구 쏟아놓는다. 자신과 상대를 ‘속이고’ 또한 자신도 ‘속아넘어가는’ 가상현실의 성격으로 말미암아 그들은 이중적 정체성을 경험한다. 곧, 현실 속에서 인간의 정체성은 인종, 종교, 성, 빈부, 성격, 외모 등이 복합적으로 작용해 규정되는데 비해, 가상현실 세계에서는 남성이 여성으로 행세할 수 있으며 그리고 기혼자가 미혼자로 행세할 수 있는 등 현실의 모든 장벽을 뛰어 넘을 수 있다.

요컨대, 인류역사가 구술문화에서 문자문화를 거쳐 이미지문화로 변화해오면서, 인간의 정체성은 “말하는 주체(The Oral Subject)”에서 “글쓰는 주체(The Written Subject)”를 거쳐 “가상주체(The Virtual Subject)”로 변하고 있다(이진우, 1999:16). 인간이 말을 통해 서로 의사소통하는 문자이전의 시대에는 다양한 장소와 문화 사이의 공간적 이동은 필수적이었다. 문자와 더불어 정주문화가 형성된 뒤 사람들은 특정한 장소에 고정되어 있으면서도 어느 정도 공간적 거리를 극복할 수 있었다. 이 시대 사람들에게 세계는 고정적·안정적·불변적인 사회였기 때문에 그들은 세계와 스스로를 이해하기 위하여 고정적·통일적·안정적인 주체를 필요로 하였다. 그런데 디지털 매체의 등장과 함께 우리의 삶의 환경은 혁명적으로 변하고 있다. 끊임없이 자기증식하는 하이퍼미디어의 등장과 함께 우리의 주체는 유동적·가변적·상황의존적으로 분산될 수밖에 없게 되었다.

IV. 가상현실과 N세대

IV. 가상현실과 N세대

가상현실에서의 삶을 일상화하는 사람들은 대체로 다음의 집단들이라 할 수 있다. 첫째, 컴퓨터 전문가 집단으로서, 그들은 하드웨어나 소프트웨어 개발 기술자 및 정보관련 전문 종사자들이 속한다. 이들은 그들의 전문적인 컴퓨터 지식을 토대로 가상세계의 골격과 구조를 결정하는 힘을 갖고 있다.

둘째, 사용자 그룹의 집단으로서, 이 집단은 자신의 목적이나 취향에 따라 가상현실에서 활동하는 사람들이다. 대부분의 사용자들은 자신이 관심을 갖는 분야에서 주로 활동하기 때문에 일반적으로 정보 소비자의 위치에 있다. 이들 중에서 사용경력이 많거나 자신이 직접 정보 생산-소비자가 되어 적극적으로 활동을 구사하는 경우 동호회 시삽이나 가상현실 내의 집단을 형성하여 사회적 영향력을 발휘한다. 사용자 그룹이 분야별로 집단화할 경우 NGO, NPO 등을 가상현실과 연결하여 변화하는 정보사회의 현실에 적극적으로 개입할 수 있다.

셋째, 가상현실 자체에 극도로 몰입하여 현실세계와 단절하거나 현실세계에 극단적 반기를 드는 사이버펑크(cyberpunk)나 헤커(hecker) 그룹을 들 수 있다. 이들은 컴퓨터 전문지식을 겸비하고 있지만 기업에 고용되어 있는 컴퓨터 전문가와 다르다. 이들은 기술적인 집단인 동시에 대항문화적 성향을 띠는 문화적 집단의 성격을 갖는다. 이들은 가상현실 세계에 극단적으로 고립되어 있기 때문에 현실사회와 연관성이 약한 집단이라 할 수 있다(<http://plaza4.snut.ac.kr/~wipaik/economy3.html>).

그런데 잘 알려져 있듯이 가상현실 세계의 삶에 가장 익숙해 있으면서 가상현실의 삶을 적극적으로 살아가는 집단은 청소년들이라 할 수 있다. 이런 점에서 미국의 탭스콧트(Don Tapscott)는 “N세대의 무서운 아이들(Growing up Digital: Net Generation)”에서, “이 세상을 완전히 변화시킬 새로운 세대가 성장하고 있음을 발견하고” 디지털 혁명이 가속화되는 가운데 인터넷을 일상생활의 동반자처럼 활용하는 베이비붐 이후의 세대를 N세대(Net Generation)라 지칭하였다. 그에 의하면 상호작용적인 테크놀로지를 활용하는 N세대는 일방적인 TV세대와 달리 자신의 의견을 적극적으로 개진하고 상대방보다 상호작용적으로 의사소통하는 웹(Web)을 선호한다고 지적하면서 독립성, 지적개방성, 포용성, 자기주장, 혁신지향성 등이 그들의 중요한 사회적 특징이라고 하였다(천정웅, 2000:53).

N세대⁴⁾는 마우스 안에 모든 정보가 있고 힘이 있다고 생각한다. 그들은 인터넷 세대로서 실제로 지상에 존재하는 현실 이외에도 컴퓨터 속에 또 하나의 가상현실이 있다고 믿는다. 기성

4) 그러면 N세대란 어떤 의미를 갖는지에 대해서 간략히 살펴보도록 한다. ‘배제됐다’를 의미하는 ‘eXclusion’의 약자 X로 대표되는 X세대는 기성세대와 조화와 균형을 이루지 못하고 버릇없는 소외된 집단으로 인식되었다. X세대가 ‘PANTS’로 약칭되면서 개인주의(Personal)적이고, 재미(Amusement)를 최고의 가치로 여기며, 꾸밈없고(Natural), 사회활동에 있어 남녀 구분이 없으며(Transborder), 자기애적(Self-love) 성향을 가졌다면, N세대는 대체로 다음의 4N의 성향을 가진 것으로 요약될 수 있다. 첫번째 N은 청소년들의 일상적 삶의 무대라 할 수 있는 Network를 뜻하며, 두번째 N은 새로움을 추구하는 iNnovation을 의미하며, 세 번째 N은 기성세대의 권위에 저항할 수 있는 No라고 말할 수 있는 세대를 말하며, 네 번째 N은 인생을 유희처럼 즐기는 eNjoy세대를 가리킨다(유명만, 하나로 미래로, 2000.5/6, p.16).

세대가 이념대립으로 갈라졌던 두 개의 냉전세계에서 살아간다면, 그들은 키보드를 두드리거나 마우스를 클릭하여 간단히 세계의 국경을 넘나들고 현실과 가상의 두 영역을 수시로 오고가며 무한한 상상력과 창조력을 발휘한다. 그렇지만 다른 한편에서 그들은 정보통신망 속에서 익명의 존재로 가상현실을 누리려 할 뿐 자기가 살고 있는 현실을 직접 바꾸려 하지 않는 이중적 속성을 나타내기도 한다(박영선, 2000.여름:28-31). 그리고 N세대는 공부와 놀이, 심지어 인관관계까지도 네트에서 맺으려 한다. 네트에는 모든 정보가 있으며, 정보의 가공과 전달속도도 아주 빠르다. 또한 자유롭게 발언할 수 있으며, 주장의 옳고 그름에 대해 공개적으로 토의, 토론의 장을 열 수 있다. 요컨대 청소년들은 네트상에서 쌍방향의 소통방식을 취하면서 마음껏 그들의 의사를 전개할 수 있다. 이런 점에서 N세대들에게 있어 제일의 덕목은 자유로움이며 동시에 그들은 거기서 비롯되는 창의력과 다양함을 즐긴다. 그들은 모임활동에서 선입관을 심어줄 수 있는 일체의 소개를 배제함으로써 토론주제에 대한 각자의 견해로만 관계를 맺는다. 이런 점에서 그들은 일체의 권위적 관계에서 자유롭게 살아간다. 아울러 N세대는 정보접근·정보취합능력이 뛰어나 더 이상 기성의 가치관과 규범을 일방적으로 주입받지 않으며, 그들을 둘러싼 모든 것에 대해 스스로 판단하려 한다. 그들은 정확한 정보만 제공되면 스스로 움직인다.

특히 우리는 N세대란 디지털 매체에 둘러싸여 성장한 첫 세대라는 사실에 주목할 필요가 있다. 가정이나 학교 혹은 직장에서 컴퓨터와 쉽게 접할 수 있으며 카메라, 비디오게임, CD롬과 같은 디지털 기술이 일상생활과 밀접한 관련을 맺는다. 오늘날 아이들은 컴퓨터 정보에 파묻혀 지내면서 컴퓨터 세계를 그들

삶의 중요한 환경으로 받아들인다. N세대의 아이들은 디지털 매체를 통해 자신들의 문화를 발전시키고 사회의 다른 부문에 전파하기도 한다. 이 새로운 세대는 또 기성세대와 달리 학습과 놀이활동, 대화뿐만 아니라 자신들만의 공동체를 형성한다.

N세대는 이전의 X세대나 Y세대처럼 잠시 왔다가 사라지는 개념이 아니라 21세기가 디지털 시대와 맞물리기 때문에 상당한 폭발력을 갖는다고 할 수 있다. 그들은 태어날 때부터 컴퓨터를 자연스럽게 접하고 휴대폰을 몸에 걸고 다니며, 편지보다 메일과 컴퓨터 전화를 더 일상화하고 있다. 그들은 어른들이 잘 알아들을 수 없는 새로운 언어를 사용하며 또 어른들보다 훨씬 똑똑하며 그리고 정보를 수동적으로 소비하지 않고 능동적으로 소비함으로써 정보생산에 적극적으로 참여한다.

N세대는 언제나 새로운 자기만의 것을 추구하고 다양성을 적극적으로 수용한다. 일방적으로 정보를 받아들이는 데 만족하지 않고 상호작용을 통해 직접 참여한다. 따라서 그들은 독립성과 자율성도 높다. 곧 그들은 개성과 참여의 세대라 할 수 있다. 또 그들은 천편일률적 삶을 싫어한다. 디지털 시대는 아주 다양한 삶을 영위한다. 그리고 그들은 다중 인격적 특징을 보이기도 한다. 온라인 게임이나 채팅 사이트에서는 마음만 먹으면 얼마든지 다른 사람으로 변신할 수 있다. 열 개의 대화명을 가지고 살아가는 게 낯설지 않다. 여러 개의 윈도우 창을 열어놓고 동시에 일을 하기도 한다. 그들은 아주 개인주의적이고 고독한 존재이기도 하다. 컴퓨터와 함께 보내는 시간이 많다보니 다른 사람과 얼굴을 마주할 기회가 줄어든다. 시간과 거리의 장벽이 무너지고 누구나 인터넷 빌리지, 사이버 커뮤니티에 입주해 가상의 이웃을 사귄다. 수 있게 되면서 공동체 의식이나 연대감은 열린다. 그리

고 그들은 어느 한 곳에 뿌리를 내리지 못하고 소속감을 느끼지 못한 채 네트워크를 방황하기도 한다.

N세대는 기성세대가 도저히 풀 수 없는 암호코드를 사용하여 말한다. 그들은 「레오나르도」 하면 다빈치 대신 배우 디카프리오를 떠올린다. 윈도를 열라하면 거실창문을 여는 어른들과 뜻이 통하지 않는다. 그들에게 있어서 네트워크는 삶의 인프라이다. 또 채팅은 의사소통의 중요한 수단이 되고 있다. 그리고 가상공간에 존재하는 컴퓨터 그래픽의 아바타(AVATAR)는 이들의 분신에 다름없다. N세대에게 메일은 전화보다 훨씬 익숙하다. 메일을 확인하지 않고는 잠을 잘 수 없다. 그들은 접속을 끊으려는 순간 누군가가 급한 메일을 보내면 어쩌나 싶어 불안해한다.

그들은 디지털 리터러시(digital literacy)로 불리는 정보해독력으로 단단히 무장하고 있다. 부모나 교사의 도움 없이도 네트워크만 접속하면 생존이 가능하다. 그들은 빠른 속도로 중얼거리는 랩, 강렬한 리듬과 현란한 춤, 요란하게 물들인 머리 등을 하고 다닌다. 청소년들은 스스로 모범생의 굴레를 거부한다. 산업사회 시대에 모범생이 성공을 보장해주는 보증수표였다면 최근 청소년들은 이를 부도난 수표쯤으로 여긴다. 대신 자기가 하고 싶은 것, 잘 할 수 있는 것을 추구한다. 그렇지만 N세대는 새롭게 변화하는 시대의 흐름 속에서 기성세대와 달리 그들만의 개인화와 인터넷 중독증 및 이질감, 단절 등 함께 풀어야 할 숙제를 안고 살아간다. 바로 N세대는 두 얼굴을 갖고 살아간다. 즉 그들은 개성과 참여를 중요한 가치로 여기면서도 동시에 인터넷 중독증과 불건전한 정보의 범람, 그리고 지나친 개인화 등의 삶에 대한 어두운 모습을 보이기도 한다.

청소년들에 따르면 온라인에서 시작된 관계가 실제 만남으

로 이어져 사랑으로 발전할 가능성은 아주 크다고 한다. 그들은 일상생활의 우울한 분위기나 나쁜 일들이 PC통신이나 인터넷 등을 통한 다른 사람과의 만남에는 거의 영향을 미치지 않기 때문에 전자우편이나 온라인 채팅을 통한 만남이 실제의 만남보다 훨씬 더 유쾌하다고 느끼며 살아간다. 따라서 온라인 만남은 실제 만남에서보다 서로간에 훨씬 더 친밀감을 키워나가기 쉽고, 또 온라인 상에서의 친밀감은 현실 속에서보다 청소년들에게 자연스런 만남의 장을 마련해 줄 수 있다⁵⁾.

그러면 실제 청소년들 사이에서 인기있는 사이트를 간략히 살펴보면서 그들의 삶의 세계를 알아보도록 한다. 전세계 N세대들의 명소가 된 ICQ(<http://www.icq.com/>)는 우리나라 N세대에게도 인기있는 커뮤니티 공간이다. 미국 AOL이 제공하는 이 서비스는 2500만명이 회원으로 가입해 있다. 국내에도 웬만한 인터넷 매니아라면 ICQ에서 공급하는 ICQ번호를 하나쯤은 가지고 있을 정도이다. 이 서비스를 이용하면 친구가 인터넷에 접속해 있는지 여부를 금방 알 수 있고 채팅이나 동호회 활동도 마음껏 할 수 있다.

최근에는 국내에도 이와 유사한 인스턴트 메신저 서비스가 등장해 인기를 끌고 있다. 유인 커뮤니케이션이 제공하는 인터넷 친구(<http://www.internetbuddy.com>), 디지털이 서비스하는 소프트 메신저(<http://www.softmessenger.com>) 등이 그것이다. 이 서비스는 간단한 프로그램 설치만으로 네트워크 상의 친구들과 자

5) 실제 한 조사에 따르면 가상공간에서 만난 사람들의 약33%가 실제로 만나는 것으로 나타났으며, 온라인 상에서 친구로 사귀는 경우 여자가 72%, 남자가 52%로 여자가 남자보다 가상현실 세계의 만남에 더 우호적으로 나타났다(한겨레신문, 2000. 1.15일).

유롭게 정보를 주고받을 수 있다. 인터넷 친구의 경우 무료 궁합 서비스를 통해 궁합이 맞는 이용자를 찾아주는 서비스를 실시하고 ‘바이러스 친구’, ‘네이버 친구’ 등 특정 서비스 이용자를 위한 인스턴트 메시지를 배포, 30만명의 회원을 확보하는 성과를 올렸다. 소프트메니저는 오픈너(<http://www.opener.net/>) 사이트를 통해 미팅과 동호회 등 다양한 커뮤니티 서비스를 제공하고 있으며 45만명의 회원을 확보하고 있다.

N세대들은 다음카페(<http://cafe.daum.net>)와 네띠앙(<http://www.netian.com>)에서 지역이나 나이를 뛰어넘어 생각이나 취미가 비슷한 사람끼리 대화를 나눈다. 2만5천개의 동호회가 활동하는 다음카페는 회원 수나 주제에 제한이 없으며 자율적으로 카페를 만들고 폐쇄할 수 있다는 점 때문에 인기가 높다. 네띠앙 역시 자유롭게 동호회나 홈페이지를 만들 수 있고 다른 회원들과 대화를 나눌 수 있다는 점 때문에 높은 인기를 끌고 있다.

N세대를 겨냥한 PC통신의 계층별 서비스도 인기가 높다. 천리안의 ‘클럽10’, 유니텔의 ‘ 짹짹만들기’, 나우콤의 ‘턴턴 클럽’, 넷츠고의 ‘넷츠고 미팅’ 등이 N세대에게 인기있는 명소라 한다. ‘클럽10’은 10대들이 만들어 가는 N세대를 위한 아지트이다. N세대만의 다양한 동호회와 모임이 개설되어 뜻이 맞는 친구를 기다린다. 유니텔의 ‘ 짹짹 만들기’는 통신 아이디와는 별도로 짹짹 아이디라는 가명의 아이디를 자신의 사진, 스타일, 이상형, 혈액형, 연락처 등과 함께 등록한 후 메일과 쪽지로 친구를 사귄 수 있다. 하늘사랑(<http://www.skylove.co.kr>)도 서비스 제공 1년 만에 320만명의 회원을 확보할 만큼 인기 있는 사이트로 자리잡고 있다. 간편하고 쉬운 인터페이스를 채택하고 있으며 이성을 초대하면 그 사람과의 사이버 만남에서 궁합까지 즉시 알려주는 궁합

과 데이트 기능을 함께 지원한다는 점이 N세대의 각광을 받는 비결이다.

N세대들에게 「کم맹」이나 「넛맹」이라는 단어는 구석기 시대의 유물이다. N세대들이 PC를 사용하는 가장 큰 목적은 고리타분한 학습보다는 단연 게임과 또래와의 연락기능, 여가시간을 즐기는 데 있다. 힘합바지로 대표되는 N세대에게 빠질 수 없는 것이 워크맨과 휴대폰이다. 이미 뽀빠가 신세대의 필수품으로 여겨졌던 것도 옛말이며, 이제는 휴대폰이 없으면 왕따(?)를 당하는 시대에 접어들고 있다⁶⁾.

이들은 카세트 테이프와 라디오를 들을 수 있고 여기에 MP3플레이어나 미니디스크처럼 디지털 음악 파일도 들을 수 있는 장치를 더 선호한다. 특히 MP3플레이어나 미니디스크의 경우 길거리에서 춤을 추면서도 깨끗한 음악을 들을 수 있기 때문에 N세대에게는 안성맞춤의 제품이라 한다. N세대에게 건너가 일반화된 휴대폰은 단순한 통신수단으로서의 기능을 넘어선다. 성인층에게는 거의 사용되지 않는 문자메시지가 N세대의 주요한 통신수단이 되고 있다. 앞으로 인터넷 기능이 추가된 휴대폰이 일반화되면 특히 호응을 받게 될 것이다.

이처럼 N세대들은 인터넷 공간 속에서의 의사소통을 통해 새로운 문화적 담론을 적극적 으로 생산하고 있다. 그들은 가상 공간을 적절히 활용하면서 기존 사회의 형식과 틀을 무시하고

6) 요즈음 N세대들에게 있어서 컴퓨터가 없으면 '왕따'를 당한다고 한다. 그래서 그들은 학교에 컴퓨터교실이 생겨도 잘 가지 않으려 한다. 왜냐하면 집에 컴퓨터가 없는 것이 탄로날 수 있기 때문이다. 그들은 가급적 용돈을 아껴 PC방에 가려고 하며, 혹은 용량이 작은 컴퓨터를 쓰느니 차라리 PC방에 가는 게 낫다고 생각한다(주간동아, 제275호, 2000. 11.2).

있으며, 새롭게 등장한 작가나 비평가들, 또 다양한 직업과 상이한 계층에 속하는 많은 사람들을 만나 대화를 나눈다. 청소년들은 특히 인터넷 공간의 의사소통 중에서도 유즈넷 상에서의 의사소통을 아주 자연스럽게 받아들인다. 전 세계의 모든 이들을 친구로 삼을 수는 없겠지만 그들은 인터넷을 통해 자신이 만나고자 하는 사람들을 골라서 의미 있는 대화를 나눈다. 이른바 그들은 뉴스그룹을 통한 심도 있는 문화적 담론에서부터 인터넷 연계 채팅(IRC)을 통한 일상적 대화에 이르기까지 상대방의 견해를 접하면서 특정 주제에 대한 '나'의 관점을 '타자'의 관점들로 경유하여 받아들인다. 이런 점에서 볼 때 청소년들은 인터넷 의사소통을 통해 '체험의 객관화'를 경험하고 있다(김종길, 1998:263).

N세대들은 인터넷 의사소통을 통해 수많은 네티즌들의 참여 하에 문화에 대한 풍부한 해석들을 생산하고, 이러한 해석을 바탕으로 하여 개방적 의사소통을 열어가고 있다. 그들에게 있어서 인터넷은 창조적이고 진보적인 문화 생산자들의 의사소통 방식으로 적극 활용되고 있다. 이처럼 N세대들은 네트세계를 통해 자기 자신을 적극적으로 나타내려 한다. 즉 그들은 온라인 상에서 상대방들에게 자신의 신체적 조건, 외모나 운동능력 그리고 질병의 유무 등을 보여주지 않은 채 대화내용만으로 자신의 생각을 자유롭게 표현한다. 실제로 N세대들의 상당수는 여러 가지 주제와 목적을 가지고 자신의 홈페이지를 구축함으로써 자신을 소개하고 자신의 작품을 남들에게 알리며, 그들로부터 평가를 받는다. 이 경우 네트상에서 배제되거나 무시되고 비판을 받게 되면 자존심과 자긍심의 손상을 받고 시무룩한 반응을 보이기도 한다.

또 그들은 새로운 기술을 받아들일 때 어떻게 메시지를 게시하는지, 어떻게 시뮬레이션 프로그램을 사용하는지 등에 많은 관심을 갖는다. 실제로 비디오게임을 할 때 이미 설정된 다음 단계로 넘어가는 것에 만족하지 않고 자신이 원하는 게임수준으로 가기 위해 게임을 리프로그래밍하는 방식에 지대한 관심을 가지며, 이를 통해 새로 얻어낸 지식을 통신 혹은 비디오게임 잡지 등에 게재하여 정보의 메신저 역할을 하기도 한다. 이처럼 N세대들은 기성세대들에 비해 디지털 기술에 대한 관심과 호기심을 표현하면서 그들만의 적극적인 삶을 꾸려간다고 할 수 있다.

V. N세대의 사회문화적 특징

1. 언어체계
2. 이성교제
3. 놀이문화
4. 소비문화

V. N세대의 사회문화적 특징

1. 언어체계

최근 청소년들의 독특한 삶의 모습은 그들이 사용하는 언어적 형태에서 가장 여실하게 드러난다. 특히 그들은 N세대적 특징을 보이면서 인터넷과 통신에서 그들만의 언어적 유연성을 발휘하고 있다.

어느 세대나 그들만의 언어와 몸짓이 있을 것이다. 특히 N세대는 이미지적 의사소통에 익숙하다. 디지털 문화에 친숙한 십대들은 기성세대와 의사소통 방식에서 많은 차이를 보인다. 기성세대가 문자를 통한 정보획득과 의사소통에 친숙한 세대라면 이들은 이미지를 통한 의사소통에 능한 세대이다. 가령 오늘의 십대들은 아바타를 통해 자신을 표현하는 일에 익숙하다. ‘분신’을 뜻하는 인도어에서 유래된 이 말은 사이버 공간에서의 ‘대리형상’을 가리킨다. 홈페이지에서 주인을 대신해 귀여운 인형 또는 요정의 모습으로 사이트 맵을 안내하는 등의 형상 따위가 아바타의 좋은 예이다. 이처럼 N세대는 사이버 상형문자의 특수기호를 사용해 ‘신언어’를 만들어 내고 있다. 뽀뽀와 PC통신의 보급과 함께 등장했던 특수 문자메시지들이 최근 이동전화의 문자메시지 서비스 확대와 함께 아예 독특한 화법으로까지 발전하고 있다.

최근 청소년들이 가상공간에서 어떤 언어를 사용하면서 그들만의 의사소통을 열고 있는지를 살펴보도록 한다. 보통 청소년

들은 PC 통신과 인터넷 등에 글쓰기를 할 때 문법파괴, 단어축약, 조어, 기호와 외국어 섞어 쓰기에 아주 익숙하다. 그들은 채팅을 할 때 다음과 같은 용어들을 자주 사용한다. 강(그냥), 고딩(고등학생), 고맙(고마워), 구럼('그럼'의 강조형으로 '당근'으로 쓰이기도 함), 글케(그렇게), 금(그러면), 넘(너무), 담(다음), 대딩(대학생), 리하이(다시 만나서 반가워), 빠~(안녕~의 뜻으로 빠이 빠이~라고도 함), 방가(만나서 반가워), 설(서울), 섬(시험), 어썬(어서와), 중딩(중학생), 침(처음), 캄썬(대단히 감사합니다로 어른에게 사용하면 결레임), 함(하면), 훨(훨씬), a(Answer로 답변을 뜻함), ap(As Soon As Possible로 가능하다면...을 뜻함), bb(Bye Bye...로 안녕~을 뜻함), bbl(Be Back Later로 나중에 다시 올게를 뜻함), :-O(깜짝 놀랐잖아), :-<>(아이쿠, 정말 놀랐잖아), B-)(배트맨), :-)))(너무 웃다가 턱이 빠진 모습), 8:)(돼지), ^.^(웃는 눈), ^.^:(땀 흘리면서 웃는 얼굴), O.O(난 귀여운 왕눈이), =.(졸린 눈, 쌍꺼풀이 있는 눈), @.@(술 마시고 정신이 없는 모습), T.T(잉잉 우는 모습), *^.*(부끄러워하는 모습) 등이다.

그들이 채팅공간상에서 '표준말'을 사용하면 '왕따'를 당한다. 흔히 '요'로 끝나는 말을 '여'로 바꿔 사용하는 경우도 많다. 예를 들면 '안녕하세요'를 '안녕하세요여'로 사용하며 또 '즐'과 같은 접두어도 많이 쓴다. '즐통'은 '즐거운 통신하세요'를 뜻하며, '즐팅'은 '즐거운 채팅하세요'를 뜻한다. 그리고 그들은 몇 가지 기호를 사용하여 표정으로 그려내기도 한다. 예컨대, 'TT'는 폭포수 같은 눈물을 뜻하고, '~m^m~'는 기분이 좋은 상태를 뜻하며, 또 슈퍼맨이 날아가는 모습을 뜻하기도 한다. 또 그들끼리만 통용되는 비밀언어도 상당히 많은데, 그 대표적인 예는 남자친구나 여자친

구를 ‘갈’이라 부르는데서 잘 찾을 수 있다. 경우에 따라서 단어를 줄이거나 받침을 빼고 쓰는 경우도 흔히 있는데, 많이를 ‘마니’로 게임을 ‘갬’으로, ~했어요를 ~했어염’으로 표현하며, 끝인사는 ‘빠2..’로 나타내기도 한다⁷⁾.

그들은 사이버 상형문자를 사용하여 의사소통하는 경우도 많다. 그 대표적 예로는 Vm~(여우)나 ^((00)^(^돼지), >(*/*/*)<(사탕)에서 >:)([])=(텔레토비)와 =:~B(서세원)까지 기발한 아이디어로 가득하다. 그리고 그들은 동영상 세대답게 움직이는 모습까지 포착해 적절하게 표현한다. ()()()()()()() (〃) (〃) (〃)는 ‘도리도리 춤을 추는 토끼’를 나타내는 메시지로 이는 보는 사람들에게 웃음을 머금게 만든다고 한다. _&&_★는 ‘함께 별을 보는 연인들’을 나타내는 모습으로 이 표현에는 시정(詩情)이 넘쳐난다고 한다. 굼벵이를 표시하는 (:)))))의 모습은 ‘왜 약속시간에 늦느냐’를 뜻하는 데 쓰이고, 슈퍼맨이 날아가는 모습을 포착한 ~~m^—^m~~은 ‘자신 있으니 걱정 말라’는 뜻으로 사용된다. 또 거부감을 나타낼 때 ‘닭살 돋는다’는 뜻으로는 %%%%%%%%% 표시가 사용되며, ‘우리의 변치 않는 사랑을 하자’는 뜻으로 키싱구라미를 나타내는 >))))> <(((<를 사용한다. 결국, 대체로 오늘날 청소년들은 문자메시지의 형태로 의사소통하는 데 익숙하며 따라서 언어표현보다 그림에 더 익숙한 영상세대로서의 특징과 개성을 회화화하여 잘 보여준다..

문자메시지 제1세대인 뼈뼈세대는 1010235(열렬히 사모해)나

- 7) 이런 현상은 단지 우리의 청소년들에게만 나타나는 문제가 아니라 미국의 청소년들에게도 마찬가지로 나타난다고 한다. 1400여 개의 채팅용어가 수록된 인터넷사이트 ‘www.chatdicionary.com’에 따르면 미국 내 채팅방에서 B4는 ‘before(전에)’, B/F는 ‘boyfriend(남자친구)’, CYA는 ‘See ya(또 봐요)’, *W*는 ‘wink(윙크)’를 뜻한다.

1 177155 4(I miss U) 등과 같이 주로 숫자를 이용해 의사전달을 하는 편이었다. 그리고 제2세대인 PC통신세대는 컴퓨터자판상의 특수문자를 활용하여 ^^~(웃는 표정), :-<(화난 표정) 등으로 표현하였다. 제3세대인 이동전화세대들은 한 걸음 더 나아가 각종 특수기호를 자유자재로 사용하면서 일종의 사이버 상형문자를 만들어내 이를 웬만한 대화까지 가능한 사이버언어로 발전시키고 있다.

그런데 그들이 문법과피를 일삼고 그들만의 간단한 언어로 의사소통함은 텍스트의 제조시간을 줄이고 실시간으로 바뀌는 다양한 감성을 표현하기 위한 선택이라 한다. 하지만 그들이 이렇게 네트상에서 채팅으로 사용하는 말을 채팅공간 밖으로 나와서 일상언어로 사용한다면 우리의 언어체계에 심각한 위협을 초래할 수 있다. 그렇다고 그들이 사용하는 언어체계에 일정한 제한을 가한다는 것도 현실적으로 상당히 어려울 것이다. 보통 언어란 환경변화에 끊임없이 적응해 가는 생명체와 같다는 점에서 인위적으로 제한을 한다해서 별다른 효과를 가져 올 수 없다는 사실에 유념할 필요가 있다.

청소년들은 채팅언어의 영향을 많이 받아 말이 나오는 대로 글을 만들어 쓰는 경향이 있다. 특히 발음상 줄일 수 있는 말은 과감하게 줄여버리는 것도 채팅언어의 중요한 특징이다. 예를 들면 같이는 '가치'로, 꺾데기는 '꺾다', 드디어는 '디더', 이었다는 '이어따'로 표현한다. 이렇게 글을 썸으로써 그들은 대화하는 또래끼리의 동질감과 공감대를 형성할 수 있다고 본다. 또 청소년들이 사용하는 은어 중에는 현실을 날카롭게 짚어내는 재치가 돋보이는 은어도 상당하다고 한다. 이를테면 가랑비(눈이 작은 아이), 깨잎(촌스러운 아이), 다이아몬드(여드름), 돌발(공부 못하

는 아이), 8비트(이해가 느린 사람), 범생이(모범생), 총잡이(주유소 주유원), 링컨(커닝), 야자시간(야간자율학습 시간) 등이 여기에 속하는 은어들이다. 하지만 이런 양질의 은어들은 대체로 생명력이 짧다고 한다.

반면 조어법에도 맞지 않고 격음과 경음 투성이인 10대들의 은어는 생명력이 길고 전파력도 빠르다고 한다. 10대들의 웹 진인 '채널10'에 실린 은어 사전 '길거리 단어장'은 짱(최고), 뿌리다(흠치다), 생까다(모르는체 하다), 빼꾸(정신·육체적으로 성치 않은 사람), 살까다(소름끼친다, 무섭다), 썰리다(방귀 뀌다), 썰뽕하다·썰곤하다(멋지다), 야리카다(담배 피다), 알딱꾸리하다(이상하다), 짜져(보기 싫으니까 사라져), 사발치다(거짓말하다) 등 온통 된소리와 거센소리로 겹쳐진 말들이 대부분이다.

이 외에도 뺨(선배), 짱들리(짱을 보좌하는 아이), 담탱이(담임 선생님), 썰리카(경찰차), 짹통(가짜), 땀는다(흠치다), 모사까다(모르는 사람 폭행하고 돈을 빼앗다), 씨유하다(형편없다), 뒗달간다(뒤에서 욕한다), 씨빠빠(순진하고 개성이 없는 애들) 등도 널리 쓰인다. 대체로 그들이 사용하는 언어는 격식음이나 경음은 많은 데 그것은 오늘날 10대들의 집단 정서와 분위기가 그만큼 불안하고 삭막하다는 것을 의미한다. 또 청소년들은 칼빵(피부에 좋아하는 사람 이름을 칼로 새기는 것), 노상간다(금품을 갈취한다), 사과 먹다(본드나 가스를 흡입한다), 일짱(학교에서 가장 싸움 잘하는 아이), 물같이하다(후배들을 구타하다) 등과 같은 비행행동에 관련된 은어들도 많이 사용한다.

성이나 이성 교제와 관련된 말도 10대 은어의 상당수를 차지한다. 깔, 깔따구, 애끼 등은 여자 친구라는 보통명사를 대신하여 사용되고 있다. 이성 친구를 꼬드기는 것은 '까대기', 미팅

등에서 만난 못생긴 아이는 ‘지뢰’, ‘폭탄’ 등으로 묘사한다. 성 관계를 맺는 것은 통상 ‘콩깡다’, ‘폭탄 맞다’ 등으로 표현하는데, 여학생들이 주로 쓴다고 한다. ‘쪽스’는 키스를 의미하며, ‘노루표’, ‘엽서’, ‘뽀뽀뽀’ 등은 포르노를 뜻한다.

PC통신·뽀뽀 등이 등장한 후 10대들만 은어가 간략화 또는 부호·암호화되었는데 이는 기성세대들이 이해하는데 상당한 어려움이 따른다. 20대 후반만 돼도 10대들의 채팅 방에 등장하는 암호 같은 말들을 쉽게 알아듣기 힘들 정도라 한다. 통신에서 주로 쓰이는 ‘방가요’(반가워요), ‘설’(서울), ‘시로’(싫어), ‘진 짬구’(정말로) 등은 어림짐작으로 그 의미를 알 수도 있지만, 그들끼리 사용하는 뽀뽀약어로 가면 이해하기가 속수무책이다. ‘1212’는 ‘술 마시러 가자’를 뜻하는데, 이는 1(홀)과 2(짝)가 결합해서 ‘홀 짝’이 되는 것을 응용해서 만든 부호라 한다. ‘5454’는 ‘오빠 사랑해’를 의미하며, ‘2848’은 ‘이제 그만 나가자’, 그리고 ‘486’은 ‘사랑해’를 뜻한다.

이상의 예들에서 보았듯이, 청소년들은 각종 영상매체에 익숙하게 되면서 그들만의 독특한 언어체계를 만들어내고 있으며, 이를 통해 그들끼리만 통용되는 의사소통 양식을 새롭게 형성하고 있다. 물론 이러한 그들만의 독특한 의사소통 양식은 그들의 사고방식과 삶의 태도에도 그대로 연결되어 아주 새로운 그들만의 사회 문화적 세계관을 형성하고 있다. 이런 점에서 기성세대들은 종종 그들의 세계를 잘 이해할 수 없는 것으로 보며 동시에 그들을 버릇없고 건방지다고 비난을 가하기도 한다.

2. 이성교제

요즘 청소년들은 가상현실에서 채팅을 통한 이성교제를 많이 한다. 그들은 시간이 날 때마다 PC통신에 접속하여 특정 이용자의 접속여부를 체크한다. 만일 자기가 찾는 이용자가 접속해 있지 않으면 괜히 시무룩해하고 신경질을 내지만, 자기가 찾는 상대가 접속한 사실을 포착하면 그 때부터 손가락 놀림이 빨라지고 몇 시간씩 자판을 두들기면서 혼자 웃고 찡그리고 심각해 한다. 지금까지는 서로 얼굴을 보고 상대방의 감정을 읽으면서 이성교제를 해왔지만 이제는 가상현실에서의 컴퓨터 채팅을 매개로 하여 이성간의 감정을 교류한다.

그들에 의하면 채팅을 통한 이성교제에는 나름대로 장점이 많다고 한다. 우선 원하는 이성을 마음대로 쉽게 고를 수 있다. 키만 두드리면 그 사람이 무엇을 하는 사람인지 쉽게 알 수 있으며, 그리고 시간과 장소에 제한 받지 않고, 또 데이트 비용을 많이 들이지 않고서도 이성간 교제를 즐길 수 있기 때문에 그 수는 점점 증가되고 있다. 또한 그들에 의하면 채팅을 통한 이성교제는 사전대화를 통해서 상대방을 충분히 알 수 있어 마음에 들지 않으면 언제든지 교제상대를 바꿀 수 있다고 한다. 미팅이나 소개팅처럼 일단 만나고 난 뒤 서로를 탐색해야 하는 고단함이 없을 뿐 아니라 마음에 들지 않을 경우에도 굳이 격식과 예의를 갖추지 않고 상대방과 억지로 어색한 시간을 때울 필요가 없기 때문에 많은 청소년들은 채팅을 통해 이성교제를 즐긴다. 상대가 정 귀찮게 하면 전화선만 뽑으면 그만이라는 것이다.

채팅을 통한 이성교제는 직접 얼굴을 마주 하고 대화하지 않기 때문에 예의와 격식을 차리지 않고 직설적인 말을 하기가 쉽

다. 따라서 채팅에서는 폭력적이고 선정적인 언어를 많이 사용하게 되며, 노골적인 말을 사용할 수 있다. 특히 채팅은 주로 같은 나이 또래끼리의 방에서 이루어지기 때문에 언어의 격식을 깨는 경우가 많다. 이런 이성교제의 가운데서는 심각한 성폭력 현상이 자주 일어나기도 한다. 그것은 컴퓨터가 갖는 익명성과 탈맥락성 때문에 아주 종종 경험할 수 있는 현상이라 한다.

실제로 청소년들은 짝 짜여진 학교 일과 중에서 많은 심리적 부담감을 안고 공부하고 있다. 우선 공부에만 초점을 둔 학교생활에서 그들은 공부 밖의 세상에서 새로운 돌파구를 찾고자 한다. 바로 그들은 아주 손쉽게 채팅에서 그들의 욕망을 마음껏 표출하고자 한다. 특히 채팅을 통한 이성교제를 시도하면서 지금까지 쌓였던 욕망을 표현하려 하는데, 그런 과정에서 그들은 때로는 거칠고 또 때로는 너무도 심한 성적표현을 일삼기도 한다.

그들은 특정학과 위주로 된 영·수·국 중심의 입시제도에서 많은 심리적 부담을 느낀다. 그들에 따르면 공부를 잘하는 학생이든 그렇지 못한 학생이든 간에 오로지 공부에만 매진하게 하는 입시교육에서 심각한 심리적 중압감 내지 압박감을 받는다고 한다. 공부를 잘하는 '범생이'의 경우에도 그런 부담감에서 잠시라도 벗어나기 위해 채팅을 하며, 그런 과정에서 이성교제에도 많은 관심을 갖는다. 그들은 별다른 욕구충족 수단도 마땅히 없고 그렇다고 자신들의 욕망을 밖으로 표출시킬 용기도 없기 때문에 채팅을 통해 자신의 삶을 드러내려 한다. 그들이 채팅을 하는 이유는 대부분의 동료학생들이 채팅을 한다고 하여 자신들도 호기심에서 채팅을 통해 이성교제를 시도해본다⁸⁾.

8) 아래 내용은 경북 칠곡군에 소재하는 S여고 3학년 학생들과의 면접한 내용을 바탕으로 작성하였음을 밝혀둔다. 연구자는 공부를 잘하

경우에 따라서는 치열한 입시공부과정에서 그저 심심함을 느낄 때 채팅으로 이성간의 대화를 나누거나, 혹은 다른 학교의 입시상황을 이것저것 알고 싶을 때 꼭 이성간이 아니라도 채팅을 시도한다고 한다. 예컨대 상대방 학교에서 가르치고 있는 입시공부 과정이라거나 또는 모의고사의 상황, 그리고 학생지도 상황 등을 알고 싶을 때 채팅을 한다는 것이다. 이렇게 비교적 건전한 채팅을 하는 과정에서도 이성간에 의견을 교환하는 경우에는 괜히 한 번쯤 만나보고 싶은 충동을 강하게 느낄 때가 많다고 한다.

채팅과정에서 서로간에 어느 정도까지 마음이 맞다고 생각할 때 그들은 병개(병개)를 시도하여 직접 만나보기도 한다. 그들에 의하면 이것저것 이야기를 나누다 보면 뭔가 심정적으로 상당히 통한다는 감정을 갖게 되는 경우가 흔히 있다고 한다. 그런 사람을 만나면 꼭 한 번만이라도 만나보고 싶은 마음이 든다는 것이다. 이 경우 그 사람을 만나지 못하면 다음에 꼭 후회할 것이라는 생각이 강하게 든다고 한다. 대부분의 범생이에 해당하는 청소년들의 경우에 의외로 이런 생각을 많이 하고 있었다.

또 어떤 경우에는 자기가 평소에 가고싶은 대학에 다니는 대학생들에게 그 대학 및 학과에 대한 자료를 구하기 위해 채팅하기도 한다. 그 대학생에게 각종 안내 및 조언을 구하고자 하는 명목으로 채팅을 시도하여 친해진다고 한다. 그런 과정에서 서로간에 인간미를 느끼고 좀더 친해지고 싶으면 병개를 한다는 것이다. 그런데 이런 범생이들이 시도하는 채팅의 경우는 겉으로 보기에 건전해 보이기도 하지만, 여학생들은 마음에 상처를 받아

는 몇 명 학생들과 공부에 아예 관심이 없는 몇 명 학생들을 선정하여 집중적으로 면접을 실시하였다.

공부에 커다란 지장을 받기도 한다.

흔히 채팅을 통한 이성교제에서 가장 문제로 부각되는 것은 소위 말하는 ‘농땡이(날나리)’들이 시도하는 경우에서 잘 찾아볼 수 있다. 그들은 남학생이든 여학생이든 공부에는 아예 관심이 없고, 어떻게 하면 그들 식으로 하루하루를 재미있게 살아가느냐에 많은 관심을 집중한다. 특히 여학생의 경우에 그들은 어떻게 하면 멋있고 재미있는 남학생을 만나 하루 잘 보낼까에 관심을 둔다. 그래서 그들은 이른바 채팅을 통한 남자찾기에 나선다. 돈 많은 남학생을 만나 잘 ‘빼까먹으면서’ 즐겁게 하루를 잘 놀면 된다는 식이다.

그 다음 일단 카페와 같은 곳에서 실제 병개를 하게 되는데, 이 경우도 자기 마음에 드는 남학생이 나왔느냐 그렇지 않은 남학생이 나왔느냐에 따라 두 가지 형태의 행동이 나타난다고 한다. 일단 마음에 드는 남자가 나왔으면 그 남학생에게 경제적으로 많은 부담을 시키지 않는 음료수를 주문하여 이것저것 이야기를 나누며, 또 예쁘게 보이도록 노력한다는 것이다. 그렇게 하여 다음에도 자기에 대해 좋은 인상이 남도록 하며 또 계속 만나길 원한다. 그런데 마음에 들지 않는 남학생이 나왔으면 음료수가 아닌 비싼 것(음식과 술 종류)을 주문하고 그저 하루를 즐기면 된다는 식으로 좀 추한 행동을 보인다고 한다. 어떻든 만났으니 상대에게 돈 부담을 많이 시키면서 하루 잘 놀면 된다는 식이다.

이렇게 카페에서의 만남이 끝나면 노래방이나 술집에서 2차를 즐긴다고 한다. 요즈음 여학생들에게 인기있는 남학생은 돈을 펑펑 잘 쓰거나, 아니면 춤을 아주 잘 추어 여학생들을 즐겁게 하며, 그리고 유머감각이 풍부하여 잘 웃기는 경우라 한다. 또

키가 훨씬하게 아주 크고 미남인 남학생이면 더욱 인기가 있다고 한다. 이렇게 2차를 마치고 나면 마음이 맞는 경우에 3차로 나이트 클럽이나 비디오 방 같은 곳을 간다고 한다. 이 과정에서 여학생들은 아주 이중적인 모습을 보인다. 그들은 자신의 마음에 드는 남자 친구이면 될 수 있는대로 예쁘게 보이려 노력하고 계속적인 관계를 맺길 원하며, 자신의 마음에 맞지 않는 상대방에게는 가능한 그 때의 시간만 때우려 하며 심지어 추한 모습을 보여 남자 스스로 더 이상의 관계를 갖도록 하지 않길 바란다.

이성교제를 염두에 둔 채팅의 경우에 나타나는 또 한가지 특이한 점은, 여학생들은 그룹별 이성교제를 원하는 반면에 남학생들은 일대일 교제를 원한다는 사실이다. 여학생들이 채팅을 통해 일대일 이성교제를 하는 경우 병개까지 잘 가려하지 않는다. 그들에 따르면 일대일 병개를 하려는 남학생에 대해서 일단 의심의 눈초리를 하고 보며, 대신에 그들은 가급적 몇 명씩 그룹별로 남학생을 만나 즐기면서 시간을 보내려 한다.

그들이 채팅을 통해 이성교제를 하는 중요한 이유는 얼굴을 보지 않는 상태에서 이성을 만나면 왠지 신비롭고, 환상적이며, 혼자만의 상상의 세계를 펼 수 있어 일종의 쾌감이나 만족감을 느낄 수 있다고 한다. 실제 병개를 통해 상대 이성을 만나면 이성에 대해서 가졌던 환상과 기대감이 깨지기도 하지만, 그래도 잠시나마 이성에 대해 기대를 갖고 상상의 세계를 펼쳐보는 것은 무척 흥미있는 일이라 한다. 또 채팅을 통해 기대했던 이성을 만났을 때 의외로 만남이 오랫동안 지속되며, 좋은 관계를 맺는다고 한다.

그러면 실제로 청소년들이 채팅을 통해 이성교제 한 내용을 살펴해보도록 한다⁹⁾.

쪽쪽빵빵!(KHANA1)회원님이 입장하셨습니다. (2/10)

쪽쪽빵빵!>안냐~

쪽쪽빵빵!>웨 아프드 엄냐

쪽쪽빵빵!>-.-

쪽쪽빵빵!>머서머서

걸떡보이(BOB4)회원님이 입장하셨습니다. (3/10)

걸떡보이>하이-.-

쪽쪽빵빵!>안냐~

쪽쪽빵빵!>소개하기!

걸떡보이>응 ^^

걸떡보이>너부터!

쪽쪽빵빵!>설 18 뇨자!

걸떡보이>지방촌놈 18 키킵

쪽쪽빵빵!>호~ 걸떡뽀이?

걸떡보이>왜?

쪽쪽빵빵!>우껴서 ㅋㅋ

쪽쪽빵빵!>키 몇이야?

걸떡보이>크큭 넌 쪽쪽빵빵하신가벼 오홍

걸떡보이>178 키킵 늘씬쪽이야

쪽쪽빵빵!>평균키네 그냥

걸떡보이>쪽쪽빵빵이란거 구라아니지?

쪽쪽빵빵!>사진 보내주까?

- 9) 아래의 내용은 천리안 고등학교 채팅방에서의 대화를 갈무리하였다. 실제로 흔히 고등학교 학생들에게서 자주 나타날 수 있는 대표적인 이성교제 내용이라 생각하여 여기에 전문을 소개하고자 한다. 이 채팅내용을 살펴보면 최근 청소년들의 언어사용과 사고방식, 그리고 이성교제의 양상을 비교적 자세하게 알 수 있다.

겉떡보이>오홍! 나야 당연히 좋지!
죽죽빵빵!>넌 쌤 쌤 하나?
겉떡보이>당연한거아냐? 좀나가 내가 ^^
죽죽빵빵!>믿음이 안가 --
겉떡보이>속고만 사셨나보네 찌찌
겉떡보이>설에서도 물흐린데 사나봐?
죽죽빵빵!>미친 --
겉떡보이>쨌--
겉떡보이>말하는 꼴하고는 --
죽죽빵빵!>니네 친구들 중에 갬차는에 업냐?
죽죽빵빵!>키 80넘고
죽죽빵빵!>열라 유지태가튼
겉떡보이>카작
죽죽빵빵!>유지태 절라 멋있어 ++
겉떡보이>유지태라. 으흠. 있냐?
겉떡보이>별루던데 내가 낫다 (--)
죽죽빵빵!>나 고소영 닮았단 소리 좀 들어 호홍
겉떡보이>카카작
겉떡보이>누가 그래 ?
죽죽빵빵!>다른 애들이 많이 그래
겉떡보이>여자친구들이--?
죽죽빵빵!>미천냐 남자애들이 그러지
겉떡보이>오호 인기좀 있나보네?
죽죽빵빵!>야 대꾸
겉떡보이>강만나보는게 쨌 낫겠다 안그래?
죽죽빵빵!>재 머나

쭈쭈빵빵!>---

겉떡보이>덜라-----

겉떡보이>미천나 머야

쭈쭈빵빵!>설마 폰 없진 않겠지

쭈쭈빵빵!>번호 불러바

겉떡보이>폰도 업젠나 --

겉떡보이>01197615750!!!

겉떡보이>키키키

겉떡보이>---

겉떡보이>넌?

쭈쭈빵빵!>번호 열라 구려

쭈쭈빵빵!>01195822937

겉떡보이>웅 그건 좀 낫네

겉떡보이>외우기도 쉽네 그러 그건 키키키

쭈쭈빵빵!>별론데

겉떡보이>좋은데 덜 --

쭈쭈빵빵!>목소리 최주봉 이런거 아니야?

겉떡보이>미천나 --

겉떡보이>너 설마 그....

쭈쭈빵빵!>씨댕 요샌 거지같은것들이 열라 마나서

겉떡보이>서춘화쪽은 아니겠지?

겉떡보이>그빵빵이면 알아버린다?

쭈쭈빵빵!>고소영이라니까

겉떡보이>오 거럽 만나는데 아무지장업겠지 6^?

쭈쭈빵빵!>야 막말하면 쫄줄아나 너 병개 몇번 안해봤구나?

겉떡보이>방학때 애들하고 서울물쭈름 주름잡으러 가는데 나올터?

쭈쭈뽕뽕!>푸하하 유지태 세명 달고 나옴 나가보지 머

결떡보이>병개를하나? 부킹시대애.

결떡보이>크크 그레벨로 뽑아올라가지 머 크크

결떡보이>나오는걸로 오케?

쭈쭈뽕뽕!>씨앙 엄마와따 저나나 때려

쭈쭈뽕뽕!>목소리 썸뽕한애보구 걸라구해

결떡보이>응 아라쓰 크크

쭈쭈뽕뽕!>갈게

결떡보이>전나 비싸게 구네 증말

결떡보이>어

쭈쭈뽕뽕!(KHANA1)회원님이 퇴장하셨습니다. (2/10)

결떡보이(BOB4)회원님이 퇴장하셨습니다. (1/10)

무엇보다도 채팅을 통한 이성교제는 쉽게 만나 쉽게 헤어지기 때문에 상대방에 대한 책임감이 부족하다. 그런 이유에서인지 오늘날 청소년들은 조금만 마음에 들지 않으면 상대를 쉽게 바꾸는 인스턴트식 사랑에 아주 익숙하다고 한다. 이렇게 쉽게 만나 쉽게 헤어지는 것은 요즈음 청소년들의 사랑방식이다. 요즈음 청소년들은 가상현실이라는 열린공간에서 이성상대를 쉽게 고를 수 있고, 또 마음에 맞지 않으면 간단하게 헤어진다. 실제로 그들이 이성교제를 하는 경우를 보면 몇 달간 지속적으로 교제를 하는 경우란 아주 드물다. 그래서 그들은 30일, 60일, 100일 등 일정 기간을 정해 그때까지 교제가 계속된 경우 그들끼리 축하해주는 의식을 치른다.

가상현실에서의 대화는 편지처럼 글로 쓰지만 편지보다 더욱 감각적이며 즉흥적 성격을 띤다. 따라서 가상현실 상에서 그

들은 진지한 감정을 나누기 보다 그냥 지나치는 얕은 대화와 농담식 대화를 많이 나누며, 그리고 서로 직접 만나 얼굴을 보면서 하는 대화와 달리 상대방의 미묘한 감정변화를 제대로 읽어내기 어렵기 때문에 종종 많은 오해를 불러일으키기도 한다.

또 청소년들은 가상현실에서 컴퓨터 글쓰기를 매개로 이성교제를 시도하면서 자신들에게 근본적으로 내재한 원초적인 욕구를 무제한적이고 무차별적으로 표출하기도 한다. 어떤 젊은이들은 이런 기회를 통해 극단적인 해방감을 느끼고 만족감을 맛보기도 한다. 그렇지만, 그들은 그들간에 이루어지는 발언의 내용에 대해서는 그렇게 신뢰하지 않는다. 이미 상대방이 거짓말을 한다는 것을 염두에 두고 반응하기 때문에 상대방이 어떤 말을 하던 별로 개의치 않으며 자기도 그럴듯하게 상대방에게 거짓말을 하는 경우가 많다. 이런 점에서 그들은 감정개방에 있어서 상당히 모순적인 이중성을 갖고 반응한다. 이렇게 익명으로 자신들의 생각을 거침없이 표현하는 과정에서 그들은 중요한 사회문제에 대한 건전한 관심이나 비판을 회피하며 마음껏 자신을 유희하면서 살아간다.

채팅을 통한 이성교제과정에서는 온갖 거친 말들이 사용될 가능성이 많으며, 심지어 성폭력에 가까운 야한 말들도 자주 사용됨을 볼 수 있다. 이미 청소년들이 사용하는 실제 채팅사례에서 보았다시피, 그들은 그들만의 독특한 의사소통 기호들을 고안해 사용하면서 그들끼리의 의사소통 양식을 열고 있으며, 그때 그때의 기분을 단순 명료하게 느껴지는 대로 전달하며 가볍게 삶을 살아간다.

3. 놀이문화

최근 청소년들의 일상생활에서 빼놓을 수 없는 것은 게임의 생활화에서 찾을 수 있다. 요즘 청소년들은 컴퓨터 게임방이나 가정용 컴퓨터를 통해 거의 매일 게임을 즐기고 있다. 실제로 컴퓨터 게임방에는 학생들로 항상 붐비고 있다. 그런데 청소년들이 주로 즐기는 게임은 스타크래프트 아니면 머드게임에서 찾을 수 있다. 특히 스타크래프트와 게임방은 절묘하게 결합되어 청소년들의 삶에 중요한 일부가 되고 있다. 전략 시뮬레이션 게임은 실제 전쟁상황을 컴퓨터 게임상에서 시뮬레이트한 것으로서 다른 게이머들과 게임을 실시간으로 즐긴다. 이것은 컴퓨터 게임을 즐겨하는 사람들에게 아주 매력적인 게임환경이다. 최근 인터넷의 급속한 발전으로 그래픽 위주의 시뮬레이션 게임도 통신 상에서 실시간으로 즐길 수 있게 되었다.

한국은 이미 미국 블리자드 엔터테인먼트사가 지원하는 '배틀넷 서비스(<http://www.battle.net>)'의 최대 수요처로 부상하였다고 한다. 블리자드는 최근 인터넷을 통해 지난 6개월 동안 한국인 배틀넷 이용자가 2천%까지 증가하였으며, 또 배틀넷 이용자의 약 40%가 한국 게이머라 한다. 일단 인터넷에 접속된 컴퓨터를 실행하여 블리자드사가 제공하는 배틀넷의 사이트에 들어갈 수 있다. 거기에 가면 이미 게임을 즐기기 위해 모여든 전 세계의 수많은 사람들이 모여 있다. 그 중 마음에 드는 한곳을 선택하여 들어가면 거기서부터 게임이 진행된다. 그들은 가상공간에서 지정된 영토를 부여받고 자원을 수집하고 병기를 생산·개발하여 갖가지 전략으로 상대방을 침략하고 영토를 확장하며 심지어

어 동맹을 맺어 협동해 싸우기도 하고 배신을 하기도 하는 등 마치 실제의 전쟁터에서의 장군이 된 듯한 기분을 느낀다.

스타크래프트 게임을 보면 그 줄거리가 지구인과 다른 두 외계 종족간에 전쟁을 벌인다는 내용으로 컴퓨터 게임 장르 중 실시간 전략 방식을 도입한 원리로 진행된다. 그런데 스타크래프트 게임이 인기를 누리는 중요한 이유는 기존의 단순한 컴퓨터 인공지능을 상대로 게임을 진행하는 방식과 달리, 인터넷 상에서 여러 사람들이 동시에 접속을 하여 사람들간의 대결을 가능하게 했기 때문에 게임을 할 때마다 단순한 인공지능의 반복이 아닌 상대마다 다른 전략과 수많은 반응 패턴들이 존재한다. 따라서 한번 스타크래프트 게임의 맛을 보게 된 청소년은 그 강력한 중독성에서 벗어나기 힘들다고 한다¹⁰⁾.

스타크래프트 열풍과 함께 96년 말부터 등장하기 시작한 게임방은 98년 IMF에 따른 실업자들이 자영업자로 변신할 무렵 폭발적 증가세를 보이게 되었다. 스타크래프트가 한국공연예술진흥협의회 심의에서 '연소자 관람불가' 등급을 받았음에도 불구하고 높은 완성도와 함께 인터넷을 통한 멀티플레이가 제공하는 특징 때문에 고속전용회선을 갖춘 게임방의 환경과 절묘한 조화를 이루어 양쪽 모두 최고의 인기를 누리고 있다. 게임방의 주된 고객은 대학생과 청소년으로 그들이 전체 이용자의 80~90%를 차지하고 있으며, 성인 이용자도 꾸준히 증가하고 있는 추세라 한다.

10) 대체로 현재 우리나라 청소년 남자들 가운데 약 40% 정도가 컴퓨터 게임에 중독되었다고 한다(동아일보, 2000.10.30). 최근 성인남자들 가운데서도 컴퓨터 게임에 중독되는 경우가 빈번하며, 심지어 사이버 과부가 출현한다는 이야기도 가끔 신문지상에 중요한 사회 문제로 보도되고 있다.

또다른 인터넷 게임으로 머드게임이 유명하다. 머드게임 또한 전과 속에 존재하는 가상공간에서 진행된다. 인터넷에 접속하여 게임프로그램을 띄우면 가상공간 속의 한 캐릭터로서 그 세계 속의 다른 사람을 만난다. 그 사람은 컴퓨터에 의해 합성된 인간이 아니라 인터넷으로 접속하여 머드라는 공간에 들어온 지구 저편의 어딘가에 있는 어떤 사람이다. 때로는 그 사람과 동맹을 맺기도 하고, 또 친구가 되기도 하여 함께 힘을 기르는 수업에 들어갈 수도 있고, 만나는 순간에 처음부터 대판 싸울 수도 있다. 그리고 길을 가다가 난관에 부딪히면 그 난관을 이겨나가기 위해 그곳을 통과하는 사람들과 어울려 큰 집단을 형성하기도 한다. 그들 개개인은 지구 어디선가에서 머드에 접속한 사람들이다.

나(현실세계의 남자)는 때때로 심심하면 여자의 성과 이름, 그리고 캐릭터를 가진 사람으로 머드라는 공간에 들어간다. 그래서 이 공간 속에 들어온 멋진 남성과 데이트를 즐기기도 한다. 나는 데이트 상대인 그가 진짜 남자인지 아니면 분장한 남자(현실세계의 여자)인지 잘 모른다. 다만 나는 그가 가상공간에서 남자로 활동하고 있으므로 남자라고 믿는다. 나는 윈도우의 특성을 이용해 동시에 두 명의 캐릭터로 활동하기도 한다. 한 사람은 만나는 사람마다 무조건 싸우려 드는 난폭한 살인자로, 또 다른 사람은 게임초보자에게 친절하게 힘을 길러주거나 문제를 해결해주는 상냥한 사람으로 동시에 활동한다. 이렇게 청소년들은 자신을 양극단의 두 얼굴로 등장시켜 그들 나름대로의 이중적 삶을 살아가기도 한다.

청소년들의 상당 수는 컴퓨터 게임을 생활화하고 있다. 최근 10대들 사이에서는 '리니지'라는 인터넷 게임이 대단히 유행하고

있다. 그들은 게임방에 설치된 모니터에서 잠시도 눈을 떼지 않고 게임에 몰입한다. 그들에 의하면 “하루라도 게임을 안하면 밤에 잠을 잘 수 없어요. 게임생각 때문에 수업 듣기도 어려워요. 정 못 참겠으면 수업도중 뛰쳐나가 게임방으로 달려가는 경우도 있어요”라고 할 정도이다. 특히 중독정도가 심한 학생은 수업도 중 몰래 빠져나가거나 상습적으로 결석을 하는 경우도 있다고 한다. 대체로 하루 5시간 이상씩 게임에 몰두하는 학생이 학급당 5-10명 정도에 이르며 최근에는 그 추세가 더욱 늘어나는 추세라 한다¹¹⁾.

물론 그들이 이렇게 게임에 빠져드는 원인은 게임만이 줄 수 있는 매력이 있기 때문이라고 한다. 곧 게임을 통해 사용자는 그 세계의 중심이자 주인공으로 자신을 마음껏 표현할 수 있다. 바로 컴퓨터 게임을 통해 사용자는 그저 수동적인 감상에 그치는 것이 아니라 그 세계에서 직접 주인공으로 살아갈 수 있다. 또한 게임을 통해 사용자는 한단계 한단계 미지의 영역을 정복해감으로써 나름대로 상당한 성취감을 맛볼 수 있다. 곧 컴퓨터 게임 영역에서 사용자는 그 어떤 미디어에서도 찾을 수 없는 강력한 희열을 맛보게 되며 동시에 게임과정에서 무서운 집중력과 승부욕을 배울 수 있다.

최근 청소년들은 DDR(Dance Dance Revolution) 열풍에 빠

-
- 11) 실제로 연구자가 면담한 한 학생(고 2년, 17세)에 의하면, “하루라도 게임을 하지 않으면 신경이 날카로워지며 심한 불안증세에 시달린다. 밤에도 눈앞에 게임 상황이 왔다갔다하며 그리고 머리 속에서 게임전략을 세우곤 한다. 그런 과정에서 꼭 게임을 하지 않는 경우라도 잠을 설치 때가 많다”고 하였다. 또 다른 학생들의 경우에도 “자기처럼 하루 5시간 이상을 게임방에서 보내는 아이들이 상당수 있다고 하였고, 실제로 한 반에 상당 수의 학생들이 게임에 빠져있다”고 하였다.

져있다. 영어단어의 앞글자를 따와 “판따라”라 부르기도 하고, 뛰어다니면서 게임을 하기 때문에 운동효과가 뛰어나다하여 “다이어트 다이어트 레볼류션”이라 부르기도 한다. DDR은 음악에 맞춰 나오는 화면의 화살표에 따라 4개의 발판을 밟는 음악 시뮬레이션 게임으로 일종의 댄스 자판기라 할 수 있다. DDR동호회는 전국에 수십 개에 이른다하며 서울 국제만화 페스티벌에서 DDR 경연대회가 열릴 정도로 열기가 대단하다. DDR은 테크노 댄스 열풍과 때에 맞추어 차갑고 기계적인 세기말 정서와 아주 잘 맞아 떨어지면서 붐을 일으키고 있다. 이처럼 요즈음 젊은이들은 기계적인 리듬에 아주 익숙하며, 그리고 그들은 DDR을 청춘의 상징으로 받아들이고 있다. 기존의 컴퓨터 게임이 머리로 즐기는, 곧 정신과 몸의 이분법이 적용되는 것인데 비해 DDR은 이 두 가지가 합쳐진 형태의 게임이다. 따라서 DDR은 지적즐거움과 함께 신체적 스트레스를 발산하는 매력을 동시에 즐길 수 있고, 또 대중적 파급력도 대단하다.

DDR과 함께 ‘퍼쿠션 프릭’이나 ‘비트매니아’, ‘기타프릭’ 등 음악게임들도 인기가 높다고 한다. ‘비트매니아’는 버튼과 디스크를 통해 DJ처럼 음악을 혼합하는 재미를 느낄 수 있다. ‘퍼쿠션 프릭’은 드럼이나 심벌즈 등의 플라스틱 세트를 스크린의 지시에 맞춰 두드리면 되고, ‘기타프릭’은 기타모양의 기기를 목에 걸고 연주하는 게임이다. 직접하는 사람뿐만 아니라 뒤에서 구경하는 사람에게도 많은 재미를 줄 수 있다.

이전 아이들에게 있어서 놀이는 대체로 손을 더럽히고 무릎을 깨면서 육체를 매개로 하였다. 최근 가상공간이 형성되면서 비트세계가 형성되고 그에 따라 중력이 작용하지 않게 되고 있다. 따라서 소꿉장난은 롤플레이팅(role-playing) 게임으로, 전쟁놀

이는 전략 시뮬레이션으로 바뀌었다. 이전의 놀이가 육체를 매개로 하여 함께 웃고, 울고 또 때로는 싸우는 상황이 연출되는 '열린 놀이'라고 한다면, 컴퓨터 롤플레이팅 게임은 상대의 표정을 읽을 수 없는 '닫힌 놀이'이다. 동시에 컴퓨터를 통한 게임은 현실과 똑같은 상황을 그려내지만 육체의 위협을 느끼지는 않는다. 현실공간에서의 놀이가 몸이 동반된 일회적이고 역사적이며, 시공간의 엄정한 규정을 받으며, 그리고 반복되고 복제되지 않기 때문에 현장성이 충분하다. 그렇지만 가상공간에서의 놀이는 항상 반복 가능하고 중간에서 다시 시작할 수 있으며, 또 언제든 마음 먹은대로 즐길 수 있는 예측가능한 닫힌 세계에서 전개된다(백옥인, 2000.9·10:53).

이처럼 가상현실 세계에서 놀이는 육체를 인정하고 있지 않기 때문에 언제든 나를 가볍게 만들 수 있고 상대도 가볍게 만든다. 곧 나라는 존재의 정체성은 전술이나 기분에 따라서 언제든 마음대로 바꿀 수 있다. 최악의 경우는 전원을 끄거나 채부팅을 하면 그만이다. 동시에 가상현실 세계에서는 상대의 생각을 읽게 해주는 신호와 틀이 부족하여, 오직 주어진 키보드의 신호에 따라 움직이는 자극과 반응의 연속성만 있을 뿐이다. 따라서 판단은 신속히 내려지고 말단 신경과 중추신경은 계속 연속된다. 단말은 중추의 힘이 되며, 중추의 기능은 단말을 닮아간다. 이것은 바로 컴퓨터 게임이 갖는 전형적 육체적 효과이다.

4. 소비문화

현대사회는 흔히 소비사회로 불리워지면서 '필요에 의한 소

비'가 '즐거움을 위한 소비'로 전환되고 있다. 특히 소비사회에서 각종 상품들은 물질적 욕구에 훨씬 덜 영향을 받으면서 이미지와 상징, 개성과 자유, 쾌락과 환상 등으로 나타나고 있다. 그리고 이런 소비사회에서는 이제까지의 소비에 대한 '억압(repression)'에서 벗어나 끊임없이 상품으로부터 '유혹(seduction)'을 받고 있다. 이러한 소비사회에서 자본은 새로운 상품 개발을 의미하는 것이 아니라 개발된 상품이 소비되도록 하기 위해 선전, 광고, 상징적 의미를 계속 부여함으로써 대중들의 욕구를 끊임없이 충동하고 확대재생산한다. 무엇보다도 청소년들은 끊임없이 소비로부터 유혹받는 '소비 이데올로기'에 자신도 모르는 사이에 중독되어 사회와 시대에 대한 비판적 의식 내지 혁명적 의식을 갖기 힘들게 되었다.

최근 텔레비전을 비롯한 각종 영상매체의 급속한 발달은 소비주의의 저변확대와 함께 청소년들의 욕구를 자극하면서 그들을 '소비의 주체'로 등장하게 만들고 있다. 그들은 문자보다 영상을, 이성보다는 감각을 선호하는 소비세대로서 그들은 현란한 조명을 배경으로 한 감각적인 쇼, 또 중산층의 소비와 문화성향을 직접 목격하면서 '소비와 욕망의 노예'로 전락하기 쉽다(한국산업사회학회 엮음, 1998:83). 어릴 적부터 수많은 영상매체에 익숙하게 자라온 청소년들은 현란한 이미지와 외양의 아름다움에 직접적으로 노출되어 있으며, 감성중심적이고 감각적인 판단에 따라 자기표현을 하는 경향이 짙다.

특히, 영상문화의 발달은 '글'에 의존하던 인간의 사상과 사고를 '몸'의 언어로 바꾸고 있다. 바로 청소년들은 '몸으로서의 인간'에 눈뜨게 되고, 도덕적인 몸이 아닌 '주체로서의 몸'에 대한 인식을 하게 되었다. 그들에게 있어서 육체는 삶을 위한 노동

력이 아니라 흔들고 비벼서 느끼고, 즐기며, 가꾸는 대상으로 변했다. 일년에 한 두 번 학생들이 수련회나 야영에 갈 기회가 있을 때 그들이 노는 광경을 보면 이른바 학교에서 하지 못하였던 육체적 욕망을 마음껏 표출하는 것을 볼 수 있다.

요즈음 청소년들에게 전형적으로 나타날 수 있는 것은 그들이 유명상표 증후군에 빠져 있다는 점이다. 소위 말하는 메이커가 없는 옷을 입으려 하지 않는다. 무엇보다도 자신에 대한 자신감이 없는 경우 그들은 상표로서 자신을 나타내려 한다. 그들은 상표가 없는 옷이나 가짜 상품의 옷을 ‘짜통’ 혹은 ‘짜가’라 부르며 입기를 부끄러워한다. 좋은 유명상표의 옷을 입는 경우도 몇 번 입지 않고 곧 싫증을 낸다. 요즈음 학교교실에서는 학생들끼리 서로 옷을 사고 판다고 한다. 몇 번 입어 싫증이 나면 손쉽게 친구들에게 그 옷을 팔고 친구들의 다른 옷을 산다고 한다. 그리하여 매번 새로운 옷을 입으려 하고 자신의 개성을 남에게 보이려 한다.

아울러, 그들은 이성친구, 연예인, 만화, 비디오 등을 좋아한 나머지 그런 세계에 쉽게 빠져든다. 그들은 그런 일들이 어떤 영향을 미치는지에 대해서는 아무런 생각없이 오직 그들만의 일에 몰두한다. 바로 그런 과정을 통해 그들은 자신을 확인하고 안심하며, 공부에서 오는 스트레스를 해소한다. 그런 과정에서 그들은 더 이상 생각할 수 있는 능력을 기르지 않고, 단순한 흑백논리에 쉽게 자연스럽게 빠져든다. 이처럼 그들은 공부에서 오는 과잉 스트레스를 공부 밖의 세계에서 추구한다.

각종 영상매체들의 환경에 익숙해지면서 청소년들은 젊음과 아름다움에 더욱 많은 관심을 갖게 되었고, 동시에 사치와 부유함의 이미지와 함께 오랫동안 억압되어왔던 욕망들을 부추기게

되었다. 그리고 그들은 영상매체에서 내보내는 내용을 거의 무조건적으로 모방함으로써 다양한 상품의 소비에로 끊임없이 유혹을 받으면서 살아가고 있다. 여기에 더하여 영상매체는 외양의 그럴듯함을 통해 더욱 소비를 부추기고 있다. 그리하여 오늘날의 청소년들에게 있어서 소비는 삶의 중요한 일부분을 이루고 있으며, 바로 소비를 통해서 삶의 의미를 느끼고 보람을 찾고 있다. 심지어 그들에게 있어 상품소비는 물질적 소비욕구의 일차적 만족에서 벗어나 정신적 소비와 서비스 소비로 전개되고 있으며, 동시에 재화의 소비차원을 넘어 상징의 소비, 기호의 소비로서 그 자체가 의식과 행동방식을 규정하는 요인이 되고 있다(주은우, 1996:44).

아울러 영상매체는 강렬한 자극과 효과의 극대화를 위해 반복되는 일상과 통속적인 규범의 세계를 벗어나 범죄와 성(性), 악마적 충동 등과 같은 소재들로 표현의 영역을 끊임없이 확장하고 있다. 급기야 악과 같은 인간의 어두운 충동들은 빛의 세계를 부각시키기 위한 소도구로서의 역할에서 벗어나 그 자체로서 세기말적 체험의 한 부분을 차지하기에 이르렀다.

이제, 사람들은 영상매체에 의해 실재가 되며, 개인은 교환가능한 모사에 불가할 뿐이다. 그에 따라 거짓된 개인성은 더욱 성숙되며 자아정체성은 사회에 의해 결정된 독점상품이며, 그것은 자연적인 것으로 거짓 표상된다. 곧, 모든 것이 기호와 이미지로 환원되며 소비에서 개인들은 갈수록 세계와의 연관성을 상실한 자기도취적 인간유형이 되어가고 있다(주은우, 1996:51). 그 결과 영상매체에 익숙한 개인들은 스크린 상에 제시된 것과 실제생활을 제대로 잘 구분할 수 없으며, 동시에 상상력이나 반성의 계기를 갖기가 어려우며, 또 그런 계기가 제공된다 하더라도 지속적

인 사유를 하기가 불가능하다.

그들은 살아온 시기가 대체로 그렇게 힘들거나 험난하지 않았음으로 미래 자신들의 삶에 대한 격렬한 진취성이 부족하고 매사에 소극적이고 우유부단하게 반응한다. 또 그들은 시장원리의 철저한 신봉자로 돈에 대해서 아주 민감하게 반응한다. 그것은 그들이 태어나고 자란 시기가 '금전이 왕'인 자본의 시대에 살았던 것과 연결된다. 이러한 그들의 돈에 대한 생각 때문에 우리의 전통적 미덕이었던 공동체적 의식을 발휘하는 데는 아주 소극적이다. 그렇다고 그들이 아예 공동체적 의식을 갖지 않는다고는 할 수 없다. 다만 그들의 공동체 지향의식이 변화되었을 뿐이다. 즉 그들은 기존의 공동체적 의식에서 벗어나 그들만의 새로운 가상공동체 개념을 형성하면서 네트워크 신사회로의 강력한 세력을 형성하기도 한다.

영상문화에 익숙한 청소년들은 매사에 있어서 아주 개방적이며 솔직하게 표현하며, 좋으면 좋고 싫으면 싫다고 분명히 의사표현을 한다. 그런 만큼 그들은 자기의 이해관계에 아주 민감하게 반응하며, 매사에 아주 이기적이며 모든 일에 있어서 자기 중심으로 행동한다. 동시에 그들은 휴대폰, 삐삐, 통굽 신발, 메이커 있는 옷 등등을 구입하는 데 많은 돈이 들기 때문에 수단·방법을 가리지 않고 돈을 벌고자 한다. 심지어 자기가 하는 행동이 사회적 지탄의 대상이 되는 비도덕적이라는 것을 뻔히 알면서도 그것에 전혀 신경 쓰지 않는다. 최근 사회적 물의를 일으키는 원조교제도 결국은 돈 때문에 일어나는 것이다. 오늘날 청소년들은 돈이 되는 일이라면 무엇이든 마다하지 않는다. 다만 그것이 자신에게 이익이 되고 도움이 된다고 생각하면 기꺼이 그 일을 하고야 만다. 오직 그것이 돈으로 연결되어 자신에게 이

익이 되면 그 뿐이지 그 밖의 어떤 사회적 파장에 대해서 거의 생각조차 하지 않는다.

그들은 유행추구 성향이 대단히 강하며 매사에 개인주의적 자세를 취한다. 그들은 힙합(hip-hop) 바지를 입고 맥도날드 햄버거와 켄터키 후라이드 치킨 그리고 피자를 즐겨 먹는다. 또 그들은 PC로 중무장하고 있어 컴퓨터 마인드에도 익숙하며 통신을 통해서 중요한 정보를 구하고 그들끼리 의사소통의 장을 마련한다. 그들은 휴대폰을 활용하여 음성메시지나 문자메시지를 통해 그들끼리의 의사소통을 한다. 그들은 온갖 사소한 이야기까지도 휴대폰을 이용하여 그들끼리의 대화의 세계를 열고 있다. 그리하여 한 달에 수 십만원 대의 전화비가 나오는 경우도 상당히 있다. 심지어 몇몇 튀는 학생들의 경우는 수업시간 중에서도 문자메시지를 통하여 그들끼리만 통하는 대화를 주고 받는다고 한다¹²⁾. 또 그들은 PC방에 수시로 왕래하면서 채팅을 하거나 각종 자료를 수집하기도 한다. 또 경우에 따라서는 집에서 하루에 5-6시간씩 PC통신이나 인터넷에 접속하여 상당한 전화비가 나오기도 한다.

오늘날 청소년들은 예전의 10대들과는 달리 이미 상당한 구매력을 가지고 있으며 사회의 유행을 이끌어 가는 주체로 등장하였다. 이런 청소년들은 소비세대로서 앞으로 점점 소비에 더욱

12) 연구자가 면담한 한 학생(18세 고3의 여학생)은 휴대폰 요금으로 매달 15-20만 정도를 지불한다고 했다. 그 학생에 의하면 “학교공부에는 관심이 없으니까 거의 매시간 선생님들로부터 지적을 당한다. 지적 당하고 나면 괜히 신경질이 나고 기분이 나빠 그 분풀이로 친구에게 문자메시지를 보내 온갖 욕을 다한다. 자기를 혼낸 선생님을 문자메시지로나마 욕을 하면 기분이 풀린다”고 하였다. 그것도 몇 명의 친구에게 같은 식으로 문자메시지를 보내는데, 대체로 하루 30통 이상의 전화를 전다고 하였다.

많은 영향을 미칠 것으로 보인다. 뿐만 아니라 그들이 어른들의 구매결정에 미치는 영향력도 점차 늘어날 것이다. 그들은 직접 물품을 사용하지는 않으며 또 돈 지불능력도 없지만 부모의 소비형태에 상당한 변수로 작용한다. 그들은 이미 인터넷을 통해서 많은 정보를 얻을 수 있게 되었고, 기성세대에게도 중요한 정보를 제공하고 있다. 그만큼 오늘날 청소년들은 중요한 소비세대로 부상하고 있으며, 그리고 소비주체로서 소비시장에 막대한 영향을 미치고 있다.

VI. N세대 문화의 긍정적 및 역설적 성격

VI. N세대 문화의 긍정적 및 역설적 성격

이상에서의 논의를 바탕으로 하여 가상현실의 형성은 N세대들의 삶에 어떤 긍정적 영향을 미치는지에 대해서 살펴해보도록 한다.

먼저, 최근 청소년들은 네트워크를 통한 만남을 열어가면서 자신들의 삶을 끊임없이 새롭게 정립해간다. 만남의 방대함과 무차별성 그리고 그 속에서 내 개인의 네트워크를 무한히 넓힐 수 있다. 청소년들은 익명성이 철저히 보장되는 세계에서 새로운 네트워크 의사소통에 끊임없이 흥분하면서 권력과 자유, 그리고 놀이와 성으로 받았던 모든 억압과 소외를 발산하고 있다. 가상공간에서 컴퓨터 글쓰기를 통해서 그들은 대화를 나누고 취미를 조직하고 병개모임을 만들어 새로운 다양한 인간 관계망을 형성한다. 이러한 만남을 통해서 그들은 그냥 스치고 지나가는 사람들을 만나기도 하지만 일생의 동반자를 만나기도 한다. 그들에 의하면 분위기가 자신의 마음에 들더라도 아무 것도 접속할 계기가 없는 실생활보다 그냥 한마디 대화로 스치고 지나가다 대화를 따라가고 싶은 욕구를 느낄 수 있는 통신공간이 훨씬 자유롭고 애정이 넘친다고 한다. 말 그대로 그들은 통신공간에 펼쳐지는 자유를 마음껏 누리면서 자신의 삶을 즐긴다. 그 뒤에 어떤 문제가 일어나고 책임이 따르는가에 별로 개의치 않고 다만 지금의 즐거움에 만족한다.

이런 점에서 가상현실 세계의 형성은 시민사회의 팽창과 성숙의 학습기제로서 시민사회의 역동성 회복에 상당히 기여할 수

있는 측면도 있다. 가상현실이 제공하는 사회적 맥락의 배제가 개인들이 지니는 다양한 편견을 제거하고, 평등한 상호작용의 가능성을 높인다. 현실세계에서 불평등의 기제로 작용했던 계급, 민족, 인종, 성 등의 정체성은 가상현실 세계에서는 상당 부분이 배제될 수 있다. 특히 텍스트를 통한 공시적이거나 비공시적인 만남은 '그' 혹은 '그녀'의 사회적 배경에 의해 개입될 수 있는 편견을 사라지게 한다(김철규, 1998:148-9). 따라서 가상현실은 기존의 여러 가지 측면에서 제한되었던 민주주의 제도의 약점에서 벗어나 좀더 많은 참여적 대화가 가능한 담론민주주의를 열게 하는 데 많은 기여를 할 수도 있을 것이다.

다음으로 생각해 볼 수 있는 것은, 청소년들은 가상현실에서 '가상공동체'를 형성하여 자신들의 공동의 관심사를 실제 사회에서 실현한다는 사실이다. 그들은 가상세계에서 단순한 채팅이나 물리적 만남의 장을 마련하는 데 그치는 것이 아니라 실생활 속에서 지속적인 관계를 결합시켜 새로운 삶의 형태를 만들어간다. 가상공동체에 참여하면서 청소년들은 대개 자기 분야의 매니아이자 첨단을 걷는 이들이며 서로간에 지식을 공유하여 더욱 큰 사회적 세력을 형성하기도 한다. 특히 청소년들은 각종 컴퓨터 동호회 활동에 아주 적극적으로 참여하면서 자신들만의 독특한 의사소통 영역을 열고 있으며 그리고 그것을 토대로 하여 강력한 사회적 세력으로 부상하고 있다. 네트워크 신사회의 새로운 특징은 바로 '가상공동체'의 파상적 확대로 볼 수 있는 데 이는 바로 네트워크 신사회의 형성과 밀접한 관련을 갖는다.

가상공동체가 더욱 확대됨은 단순히 사람들이 만나는 장소에서 벗어나 참가자들이 기호와 관심을 공유하며, 그리고 지식을 공유함으로써 문화를 더욱 풍부하게 할 수 있음과 맥락이 닿는

다. 청소년들은 바로 이 지점에서 자신의 위력을 마음껏 과시한다. 그리고 각종 가상동호회를 만들어 그들만의 특수한 영역에서 공동의 관심사를 실현하고 개성을 마음껏 발휘한다. 가상현실에서의 통신 동호회 활동은 쉽게 전국적으로 흩어져 있는 사람들의 네트워크를 형성할 수 있게 한다. 이제까지의 동호회가 특정 지역이나 직장, 학교에 한정될 수밖에 없었던 데 비해, 컴퓨터 동호회는 전국적 내지는 세계적으로 확대될 수 있다. 이처럼 가상현실 세계가 갖는 비동시적 성격을 염두에 둔다면 청소년들은 그들의 일상생활 속에서 시간적 제한을 거의 최소화할 수 있으며 동시에 자기의 여건과 사정을 감안하여 시공간의 구속을 덜 받으면서 살아갈 수 있다. 그런 점 때문에 그들의 삶에서 구속이나 강제란 아주 거추장스러운 것이며 자유와 개성을 마음껏 발휘한다. 또 대부분의 동호회는 개방적 성격을 띠기 때문에 자신의 입장에 따라 참여정도를 적절히 조절할 수 있다.

다른 한편에서 가상현실의 형성은 청소년들의 사고방식과 삶의 양식에 심각한 부정적인 영향을 미칠 수도 있다.

첫째, 컴퓨터 대화방에 이성(특히 여성)이 들어오면 거의 성희롱에 가까운 야한 말도 서슴지 않고 사용함을 쉽게 볼 수 있다. 가상현실의 특성상 상대방은 자신을 거의 알지 못한다는 전제 하에 온갖 야하고 거친 말들을 사용하며 상대방에게 심한 불쾌감을 주기도 한다. 실제로 대화방과 게시판 등에서는 심심찮게 욕설이나 상대방에 대한 비방의 글들을 볼 수 있다. 이러한 상대방에 대한 욕설과 비방은 대체로 아주 내성적인 사람들이거나 따돌림을 받는 사람들에게서 많이 나타난다고 하는데, 그들은 가상현실의 익명성을 활용하여 자신들의 스트레스나 욕구를 표현한다.

이러한 경향은 지나친 자기 이기주의 내지는 집단 이기주의적 경향을 더욱 조장시키는 면이 없지 않다. 일부 청소년들은 가상현실을 통해 자기가 소속된 동호회, 팬클럽 등을 위해 여러 가지 비행을 저지르기도 한다. 기존의 현실 세계에서는 토론과 협상을 통해 서로 다른 의견을 조율하고 윈윈한 타협점을 마련할 수 있지만, 가상현실 세계에서 그러한 타협을 잘 기대할 수 없다. 가상현실에서 청소년들은 대부분 끊임없는 자기주장과 상대방 집단에 대한 비방, 그리고 자기 집단의 배타성을 강하게 주장한다. 우리는 특정 가수의 팬클럽에서 좋은 예를 찾아볼 수 있다. 특정 인기팬클럽에 대해 상대방 팬클럽에서는 '너희들이 잘났으면 얼마나 잘났느냐', '너희들은 다 죽어야 된다' 등의 원색적 표현을 써가며 욕을 하는 경우가 많다. 또 그에 맞서 특정 팬클럽도 상대의 비방 팬클럽에 대해 똑같이 욕을 한다. 흔히 가상현실에서는 서로 간에 타협과 토론이 열리는 영역도 있지만, 대부분의 경우에 있어서 서로간에 욕하고 욕먹는 극단적인 의사소통이 열리기도 한다.

둘째, 가상현실 세계의 '시뮬레이션 문화'가 사람과 기계 사이의 경계를 깨뜨릴 수 있음에 주목할 필요가 있다. 곧, 가상현실 세계는 시뮬레이션과 현실 사이의 경계선을 흐려놓음으로써 진정한 관계와 감정에 대한 경외감을 상실케 할 가능성이 짙다. 가상현실이라는 시뮬레이션 환경에서 주로 10대들은 다른 사용자들이 방문해오는 '방'에 글자를 쳐 넣으며 대화에 참가한다. 가상현실에서 청소년들은 컴퓨터 글쓰기로 집속을 시도하는 누구와도 어떤 성격으로든(예컨대, 젊은 여자로서든, 한 마리 개로서든, 또는 진짜의 자기로서든) 대화에 참여할 수 있다. 이런 점에서 참가자들은 시뮬레이션의 세계와 현실적 삶의 세계를 혼동할 수도

있다. 특히 청소년들은 가상현실의 시뮬레이션 세계에 더욱 가까워지면서 현실 세계에서의 '자기상'에 대해서 망각하는 경우가 많다고 한다.

가상공간 안에서 개인이란 그 자체로는 아무런 특성을 갖지 못한다. 개인 스스로가 특정한 내용을 지닌 맥락이나 화면 속의 상징적 대상으로 표현되지 않는 한 존재모습을 잘 찾아볼 수 없다. 따라서 가상공간에서 개인의 정체성은 단지 공통적인 관심과 유사한 특성을 가진 여러 사람들이 만들어내는 공동체 의식으로 나타날 뿐이다. 가상현실에서는 전자적 매체가 단순히 현실을 반영하는 것이 아니라 부분적으로 현실을 구성해가는 측면이 있지만 그것이 기호나 이미지가 중요시되기 때문에 진정한 자율적 영역의 자아를 형성한다고 보기 어렵다는 점에서 문제의 심각성이 나타난다. 가상현실 세계속에서 개인의 정체성은 새로운 역할의 형성과 자기개방, 자기표현 등의 과정을 통해 만들어질 뿐이다. 물론 이런 측면에서 가상현실 세계속에서 정체성은 사회적 속성을 띤다. 곧, 가상현실 세계에서 개인이 자아의 특성을 나타내는데 아무런 내용상의 제한이 없기 때문에 자신의 정체성을 어떤 특정한 범주로 표현하는 경우에도 그 단일한 특성은 무한대로 복제될 수 있다. 어떤 의미에서는 하나의 특성을 표현한다 하더라도 시공간의 제한이 없기 때문에 수용하는 사람이 다수일 수 있다. 따라서 가상현실 세계에서 표현되는 개인의 정체성은 엄격한 의미에서 특정 개인을 나타내기보다는 사회적 의미를 지닌 어떤 존재의 정체성이다. 공통적인 주제나 관심을 찾는 경험을 통해서 개인은 더 이상 개인으로 자신의 정체성을 표현하는 것이 아니라 하나의 가상적인 집단정체성을 경험할 뿐이다.

뿐만 아니라 가상현실적 삶에 익숙한 청소년들은 기존 현실

세계에서 기성세대들이 사용하는 문맥의 맥락성을 잘 이해하지 못한다. 따라서 장황하고 지리한 전후 맥락은 그들의 삶에서는 그렇게 중요하지 않다. 그들은 그림 하나 없는 이론서나 스토리만 있는 영화를 좋아하지 않는다. 그들이 만화를 볼 때 수십 권의 책을 쌓아놓고 순식간에 눈을 굴린다. 나이가 적을수록 책 읽는 속도는 더욱 빨라진다. 그들에게는 영상과 도상(Icons)이 습관화되어 있다. 그들은 고정되어 있는 그림보다는 움직이는 동영상, 넓은 길보다는 미로와 같은 길을 따른다. 특히 속성상 넷트는 전후 맥락을 무시한다. 이리저리 넷트를 통해 넘다들며, 넷트의 속성상 잠시도 어디에 가만히 있을 수 없다. 꼬리에 꼬리를 물고 새로운 세계를 찾아 나선다. 오직 어떤 장소의 세련됨만이 그 장소를 다시 찾게 만드는 조건이 된다. 한 번 찾아간 곳은 북마크를 하지 않는 이상 그곳을 찾기란 쉽지 않다.

셋째, 가상현실 세계의 시뮬레이션적 속성에 점점 빠져들면서 청소년들은 자기도 모르는 사이에 컴퓨터 중독증을 앓는 경우가 많다. 흔히 있는 경우로 몇몇의 청소년들은 일주일에 40-60시간 동안, 특히 자정부터 해뜰 때까지의 심야시간 대에 가상세계에 몰입하면서 현실의 사회적 삶과 의미를 추구하지 못한다. 어떤 학생들은 하루 8시간 이상 채팅이나 게시판 글쓰기를 하며, 그리고 이곳 저곳의 가상공간을 배회한다. 그런 과정에서 대다수의 학생들은 더욱 불안해하고 초조해하기도 한다. 가상현실에서 청소년들은 우울증이나 불안감을 잠시동안 은폐해주는 도피주의적 쾌락의 감정을 경험할 수 있다. 일종의 중독성 마약과 같이 두뇌 깊이 자리잡고 있는 '쾌락의 장소'를 자극하여 정상적인 두뇌활동을 방해한다. 이런 현상은 10대들에게 더욱 큰 영향을 미친다.

실제로 청소년들은 상당 정도의 컴퓨터 중독성에 걸려 생활한다고 한다. 중독현상이 있는 일부의 대학생들은 수업시간 중에도 모니터의 화면이 왔다갔다하여 수업 도중에 나와 통신하러 가는 경우가 있고, 또 그들은 친구들과 함께 하는 시간을 갖기보다는 집이나 PC방으로 달려간다. 그들은 하루라도 통신을 하지 않으면 왠지 불안하고 초조해한다. 그리고 통신을 하는 경우도 거의 밤을 세워서 몰입하는 경우가 일쑤라고 한다. 그러다 보니 점점 학교수업을 등한시하게 되며, 친구들과의 친목행사에도 거의 참가하지 않는다. 대신 그들은 가상현실 세계에 극단적으로 몰입하여 현실세계와 단절한 채 자기만의 폐쇄적 삶에 탐닉할 뿐이다.

마지막으로, 가상현실 세계에서 주로 삶의 무대를 펼치는 청소년들은 그들의 일상적 삶에서 아주 쉽게 식민화 현상을 경험할 수 있다. 비가상현실적 시스템과 비교할 때 가상시스템의 특징은 시각화 효과가 다른 유형의 것보다 훨씬 현실적이며, 동시에 영상에 대한 각종 통제를 쉽게 하면서 대상을 마음대로 바꿀 수 있도록 하는데서 나타난다(박승길, 1999:46). 무엇보다도 오락류나 비오락류를 막론하고 네트상의 가상현실 시스템은 가상현실에서의 몰입을 아주 강화시킬 수 있으며, 또한 가상현실 세계에서는 지배체제의 논리를 복제된 가상현실의 몰입을 통해 현실세계에서 그대로 실현시킬 수 있다. 그 결과 체제의 지배이념이나 가치, 논리는 그대로 복제되어 현실세계에 사용됨으로써 결과적으로 체제에 의한 생활세계의 식민화 현상이 초래될 수 있다.

곧, 가상현실에서의 몰입은 부호가 사회적 생산력을 구성하는데 중요한 변수로 작용하면서 이데올로기 대신에 영상, 즉 시뮬레이카의 지배를 낳는 하이퍼 리얼리티의 현실 생활세계에 대한

압도를 가능하게 한다. 이런 상황에서 청소년들은 가상현실이 제공하는 오락과 재미의 세계에 더욱 탐닉하게 되고, 대신 정치적, 사회적 문제에 대한 건전한 비판적 시각을 열 가능성은 점점 줄어든다. 따라서 그들은 흔히 기성세대에서 가졌던 것과 같은 세대간에 공유된 가치체계를 생산해낼 수 있는 세대적 사건(generation event)(박영선, 2000.여름:32)을 형성하지 못하고 세대간 분열화 내지 파편화 현상을 보일 수도 있다. 이는 곧 세대의식의 부재, 세대적 의무의 부재로 이어질 가능성도 그만큼 많다. 또 그들만의 정치적 의식과 사회적 의식을 형성할 기회도 상대적으로 줄어들어 새로운 사회운동으로 연결될 가능성도 위축될 수 있다.

VII. 결 론

VII. 결 론

우리는 지금까지 컴퓨터, 인터넷 등으로 대변되는 가상현실 세계의 형성을 기존의 현실세계와 비교하여 어떤 독특성이 성립할 것인지에 대해서 검토하였으며, 이를 바탕으로 하여 새롭게 형성되는 N세대로서 청소년의 사회문화적 특징에 대해서 살펴보았다.

최근 청소년들은 가상현실 상의 세계를 적극 활용하면서 그들 삶의 중요한 일부분으로 받아들이고 있다. 이러한 경향은 사회의 정보화 물결에 편승하여 날이갈수록 더욱 심화되고 있는 추세이다. 따라서 오늘날 청소년들의 삶의 세계를 이해하고자 할 때 가상현실 상에서 전개되는 그들 삶의 양태에 대해서 좀더 정확하게 알 필요성이 더욱 증대되고 있다. 특히 가상공간 상에서 전자적 의사소통에 의거하여 살아가는 청소년들은 문자적 및 인쇄적 의사소통에 의거하였던 기성세대와 근본적으로 다르게 삶을 살아간다. 그에 따라 청소년들은 기성세대의 입장에서는 잘 이해될 수 없는 그들만의 독특한 사고방식과 삶의 태도를 견지하고 있다.

이미 우리는 기존의 현실개념과 다른 가상현실 세계의 형성을 사회학적 차원에서 본격적으로 검토함으로써 가상현실이 어떤 독특한 사회학적 속성을 갖는가에 대해서 다루어보았다. 대체로 가상현실에서는 허구적인 자기구성과 완벽한 익명성이 보장됨으로 사람들은 유동성 내지 우연성에 더욱 많은 영향을 받을 수밖에 없게 되었다. 아울러 가상현실의 등장은 인간의 정체성

개념에도 중대한 변화를 초래하고 있다. 이제까지의 고정적·안정적 주체개념은 사라지고 다중적·분산적·탈중심화된 자아개념이 등장하고 있다. 동시에 가상현실의 형성과 더불어 정보와 지식의 과잉현상 속에서 각 개인은 자신의 성찰적 능력에 근거하여 수많은 정보를 취사선택하여 제대로 판단할 수 있는 지식의 자기 구성적 능력이 더욱 중요시되고 있다.

이러한 논의를 토대로 하여 가상현실 세계에서의 삶을 생활화하고 있는 N세대들의 등장 및 그들의 독특성에 대해서 살펴보았다. 즉 우리는 N세대에 대한 나름대로의 정의와 사회문화적 특징을 기성세대와 비교하여 논의하였으며, 그리하여 기성세대들과 다른 그들만의 가치체계와 규범의식이 형성되어 있음을 알아보았다. 이 과정에서 우리는 이런 N세대들의 독특한 사고방식 및 삶의 방식을 주로 그들의 일상생활 차원, 곧 그들의 언어체계, 이성교제, 놀이문화, 소비문화 차원에서 검토하였다. 그들의 행동특성을 비교적 자세하게 살펴봄으로써 우리는 N세대로서의 청소년들은 기성세대들에게서는 잘 이해될 수 없고 도무지 파악될 수 없는 그들만의 고유한 의사소통의 코드 내지 부호를 사용하고 있음을 알게 되었다. 말하자면, 그들은 오늘날 네트상에서 마음껏 자신을 표현하며 삶을 향유하는 과정에서 어른들에게 익숙하였던 사고방식 및 행동방식을 거부하고 있으며, 그들끼리만 통용되는 의사소통 양식을 고안하여 그들의 주위환경에 적응하고 있다.

이제 우리는 가상현실에서의 삶을 생활하는 청소년들이 그들만의 의사소통 양식을 하면서 그들끼리만 통용되는 삶을 영위하고 있음을 알게 되었고, 동시에 그들은 기성세대와 상당히 다른 “그들만의 독특한 정보처리 방식으로 살아가고” 있음에 대해

서도 더욱 실감할 수 있었다. 곧, 오늘날의 청소년들은 그들만의 코드 내지 부호를 고안하여 사용함으로써 기성세대와 아주 색다른 의사소통 양식으로 살아갈 뿐이다. 이런 점에서 기성세대와 청소년들간에는 주위환경에 반응하는 방식에서 근본적인 차이를 보이며, 그리하여 세상을 바라보는 관점에서도 커다란 격차가 나타남을 알게 되었다.

이렇게 N세대로의 성격을 띠는 청소년들이 네트상에서 그들만의 독특한 사고방식과 생활방식으로 생활하여 그들만의 의사소통 양식을 열고 있음은 이제까지의 산업사회적 질서구조와 근본적 차원에서 다른 모습을 보인다고 하겠다. 이런 일련의 모습을 염두에 두면서 최근 급속하게 전개되는 정보화 사회의 논리구조를 제대로 해명하려 할 때 우리는 바로 청소년들이 일반화하고 있는 그들의 의사소통 방식 내지 양식에 대한 정확한 파악이 시급히 요청됨을 알 수 있었다. 말하자면, 청소년들이 일상생활에서 사용하는 의사소통 구조를 바르게 파악할 때 우리는 정보화 사회의 논리구조에 대해서도 비교적 정확하게 접근할 수 있을 것이다.

마지막으로 지적하여야 할 중요한 사실은 가상현실 상에서 청소년들의 삶의 모습변화는 결코 어떤 외형적 변화의 조짐과 가시적 징후를 보여주지 않으면서 비교적 조용하게 그러면서도 내밀하게 진행된다는 점에 유념할 필요가 있을 것이다. 이전의 농경사회에서 산업사회로의 변화과정에서는 겉으로 드러나는 명백한 징후들이 곳곳에서 가시적으로 뚜렷하게 나타났지만, 산업사회에서 정보화 사회의 변화과정에서는 어떠한 외적변화 흔적을 보여주지 않으면서도 내용적으로는 엄청난 질적 변화를 가져온다는 점에 주목할 필요가 있다. 말하자면, 그들이 네트를 무대

로 살아가는 삶의 세계는 결코 어떤 외형적 변화를 보여주지는 않지만 그들 삶의 내면적 차원에서는 거대한 변화를 함의하고 있으며, 그것은 곧바로 기성세대와 N세대의 근본적 삶의 차이로 이어져 세대간의 거대한 간극으로 작용할 수도 있다. 이점에 대해서 기성세대는 특별하게 유념하면서 N세대의 삶을 정확하게 바라보고 제대로 이해할 필요가 있을 것이다.

이런 점에서 우리는 가상현실의 사회적 특성 및 그로 인한 각종 사회문화적 특징에 대해서 항상 관심을 갖고 중요한 변화를 포착할 수 있어야 할 것이다. 아울러 이러한 가상현실 상에서의 중요한 변화를 포착해내려는 노력은 곧 정보화 사회의 논리 구조를 해명하는 작업과도 밀접히 맞물릴 것이다.

참고문헌

- 김상백(1999). 정보통신 윤리교육 시급하다, 새교육, 통권539호, 한국교육신문사.
- 김상환(1999). 디지털 혁명은 존재론적 혁명이다, 철학과 현실, 철학문화연구소.
- 김성기(1997). 정보혁명은 어떻게 이해되고 있는가, 한국사회와 언론, 제8호, 한울.
- 김종길(1999). 인터넷공간 내에서의 자아성찰, LG커뮤니티카토피 아연구소 편, 정보혁명, 생활혁명, 의식혁명, 서울:백산서당.
- 김영훈(1998). 영상시대로의 전환: 성격규명과 함의, 사회비평, 제 18호, 나남.
- 김철규(1998). 사이버공간의 사회적 세계와 사회과학의 과제, 한국사회, 제1집, 고려대학교 사회학과.
- 노진철(1996). 정보화사회의 도래와 새로운 사회질서의 형성, 개기 - 50주년 기념호, 복현교지편집위원회.
- _____ (1996). 환경문제에 대한 교육의 적응, 현상과 인식, 통권 69호.
- 박승길(2000). 전자·정보·커뮤니케이션기술과 생활세계, 사이버공간, 21세기의 시장과 한국사회학: 새로운 탐구영역의 모색, 한국사회학회.
- 박성환(2000). 근대 및 정보화 사회의 분화와 문화, 21세기의 시장과 한국사회학: 새로운 탐구영역의 모색, 한국사회학회.
- 박영선(2000). N세대와 사회운동, 창작과 비평(108), 창작과 비평사.
- 백경석(1996). 정보기술 이용 현실에 대한 연구, 연세대학교 석사

학위 논문.

백옥인(1995). 정보화 사회와 디지털 혁명, 현대사회, 제42호, 현대사회연구소.

_____(1999). 네트사용자의 사회적 성격, 동향과 전망, 제40호, 한울.

_____(2000). 디지털 혁명과 정보사회론, <http://plaza4.snut.ac.kr/~wipaik/economy3.html>.

_____(2000). 사이버놀이는 육체성을 상실한 정신의 유희, 문화와 나, 9·10월호, 삼성문화재단.

서규환 역(1992). 정보화 사회와 문화의 미래, 디자인 하우스.

심성보(1987). 전환시대의 교육사상, 학지사.

원용진(1996). 대중문화의 '과잉담론', 경제와 사회, 제29호, 한울.

이봉재(1998). 정보통신기술의 철학적 특성, 기술문명에 대한 철학적 반성, 철학과 현실사.

이정호(1998). 포스트모던 문화읽기, 서울대학교 출판부.

이진우(1999). 멀티미디어 정보시대의 정신과 육체, 계명대학교 개교45주년 기념학술 심포지엄.

임홍빈(1995). 기술문명과 철학, 문예출판사.

윤영민(2000). 가상공동체의 공동체성, 21세기의 시장과 한국사회학: 새로운 탐구영역의 모색, 한국사회학회.

정용교(1997). "사회 의미구조의 변화와 자기성찰적 교육패러다임의 형성", 경북대학교 대학원 박사학위 논문.

_____(1998). 영상시대의 도래와 새로운 청소년문화의 형성, 한국청소년연구, 통권 제28호, 한국청소년개발원.

_____(1999). 집단따돌림의 다양한 유형과 교육적 극복방안, 한국청소년연구, 통권 제30호, 한국청소년개발원.

- 정용교·백승대(1998). 상담을 통해서 본 교실문화, 학교교육연구, 제2권 제2호, 영남대학교 학교교육연구소.
- 정호근(1998). 정보통신문명과 사회구조의 변동, 기술문명에 대한 철학적 반성, 철학과 현실사.
- 제인힐리(1999). 아이들과 컴퓨터, 녹색평론, 제45호, 녹색평론사.
- 주은우(1996). 영상문화 시대의 주체, 경제와 사회, 제29호, 한울.
- 최정호 외(1995). 정보화 사회와 우리, 소화.
- 천정웅(2000). IT세대의 N세대: 정보일탈과 사이버참여, 청소년 비행연구, 경산대학교 청소년문제연구소.
- 하종원·백옥인(1998). 정보화시대의 미디어와 문화, 한국언론학회·한국사회학회 엮음, 세계사.
- 한국산업사회학회 엮음(1999). 사회학, 한울아카데미.
- 황진구(2000). 디지털시대와 청소년의 정보화 교육, 경제교육, 통권 제16호, KDI 경제정보센터.
- 홍성태 엮음(1997). 사이버로그, 사이버컬처, 문화과학사.
- Adam, Barbara(1994). *Beyond Boundaries: Reconceptualizing Time in the face of Global Challenges*, *Social Science Information*, vol.33 No.4, Sage London, Thousand Oaks.
- Benedikt, Michael(ed.) (1991). *CyberSpace: First Steps*, The MIT Press.
- Giddens, Anthony(1990). *The Consequences of Modernity*, 이윤희·이현희 옮김(1991), 포스트모더니티, 민영사.
- Heim, Michael(1993). *The Erotic Ontology of Cyberspace*, _____(1993), *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford Press, 여명숙 옮김(1997), 가상현실의 철학적 의미, 책세상.

- _____ (2000). The Essence of VR", www.rochester.edu/Coolege/FS/Publications/HeimEssence.html.
- Levinson, Paul (1990). McLuhans Space, *Journal of Communication*.
- Lyotard, Jean-Francois(1979). La Condition Postmoderne, 이현복 옮김(1992). 포스트모던적 조건, 서광사.
- McKee, George(1995-1997). The Impact of Internet Virtual Reality on Global Carrying Capacity, *International Journal of Futures Studies*. Vol.1.
- Murray, Bruce(1995). Society, Cyberspace and The Future, bcm@marsl.gps.caltech.edu.
- Nunes, Mark(1995). Baudrillard in Cyberspace: Internet, Virtuality, and Postmodernity, <http://www.dc.peachnet.edu/~mnunes/jbnet.html>.
- Porter, David(ed.), *Internet Culture*, Routledge New York and London.
- Postman, Neil(1982). The Disappearance of Childhood(New York:Delacorte Press), 임채정 옮김(1987). 사라지는 어린이, 분도출판사
- Ong, Walter(1982). Orality and Literacy, 이기우 · 이명진 옮김. (1995). 구술문화와 문자문화, 문예출판사.
- Poster, Mark(1990). The Mode of Information, 김성기 옮김 (1995). 뉴미디어의 철학, 민음사.
- _____ (1995). The Second Media Age, 이미옥 · 김준기 옮김 (1998). 제2미디어 시대, 민음사.
- Tapscott, Don(1998). Growing up Digital: Net Generation, 허운

나·유영만 옮김(1999). N세대의 무서운 아이들, 도서출판
물푸레.

