

I. 서론

1. 연구목적 및 필요성
2. 연구내용 및 방법

I. 서론

1. 연구목적 및 필요성

디지털 혁명이라 일컬어지는 정보통신기술의 비약적 발전은 인류에게 네트워크를 기반으로 하는 새로운 세상인 '가상 공간(Cyber Space)'을 제공해 주었으며, 새롭게 형성된 사이버 공간은 인류의 의식과 생활 전반을 빠른 속도로 변혁시키고 있다.

본 연구는 가상 공간에 나타나기 시작한 변화들 중 새로운 형태의 언론매체들 - 웹신문(Web-Paper), 웹잡지(Webzine), 웹방송(Web-Casting)의 등장에 관심을 갖는다. 이들 중 특히 본 연구에서 주목하고자 하는 새로운 언론매체는 '웹진(Webzine)'으로서 이는 월드와이드웹(World Wide Web)의 웹(web)과 잡지(magazine)라는 두 단어가 합쳐진 합성어로 웹상에서 발행되는 잡지라 할 수 있다.

여러 가지 커뮤니케이션 기능을 동시에 수행하고 있는 다층적인 구조를 가지고 있는 인터넷매체는 개인간 커뮤니케이션과 매스 커뮤니케이션 간의 경계를 넘나들며 신문, 방송, 출판, 잡지 등과 같은 기존 미디어의 보완 미디어, 대체 미디어로 성장하고 있다. 웹진의 경우도 그 동안의 인쇄잡지가 안고있던 지면·시간·참여의 한계 등으로부터 벗어나 다양한 커뮤니케이션 기회를 제공하게 되었으며, 독자들은 웹진을 통해 음성, 동화상, 비디오 서비스를 24시간 언제든지 받아 볼 수 있게 되었고, 지난 호 잡지 등 데이터베이스 서비스를 통해 많은 정보를 이용할 수 있게 되었으며, 참여에 있어서도 쌍방향 커뮤니케이션, 표현의 자유로 일컬어지는 '사이버 저널리즘'을 실현하기에 이르렀다(박영주, 1998: 2).

웹 방식에 의한 인터넷이 대중화되면서 웹을 이용할 수 있는 경제적·기술적 능력을 가진 개인들이 웹을 자신들의 개인적인 매체로 활용하

는 사례들이 나타나기도 하였으며, 이러한 측면들은 인터넷이 자유로운 개인들에 의한 새로운 '대안매체'로 기능할 수 있는 가능성을 보여준다고 할 수 있다. 특히 웹진은 시기나 주제에 얽매이지 않고 하고 싶은 이야기를 자유롭게 표현할 수 있다는 점에서 새로운 '대안매체'의 주종을 이루게 되었다. 국내에서는 <스키조>를 시발로 많은 웹진들이 창간되었으며, 『판지일보』에 의해 한 정점을 이루게 되었다(홍성태, 1999: 232).

실제로 인터넷상에서는 누구나 정보 발신자이나 정보 수신자가 될 수 있다는 '양방향성'의 특성은 인터넷이 진정한 대중매체가 될 수 있는 가능성을 보여주고 있으며, 이러한 가능성은 현실생활에서 시·공간적으로 많은 제약과 통제를 받고 있는 청소년들의 가상공간 참여활동에서 더욱 두드러지게 나타난다고 할 수 있다.

<사이버유스(CyberYouth)>, <채널텐(Ch. 10)>, <야자(Yaja)>, <아이두(Idoo)> 등과 같은 청소년 웹진들은 청소년들이 자신들의 목소리를 높이는 의미있는 통로 역할을 수행하고 있으며, 이러한 움직임은 기존의 상업주의 구도 하에서 피동적인 소비자체로 존재했던 청소년문화와는 다른 새로운 변혁의 실마리를 보여준다고 평가받고 있다. 청소년기는 생산 영역에 본격적으로 진입하지 않은 유예기간적 성격으로 인해 '현실원칙'에서 거리를 둘 수 있고 가부장제와 자본주의의 억압에서 상대적으로 자유로운 시기로서, 기존체제에 대항하는 새로운 윤리와 행동양식, 삶의 스타일이 부분문화로 형성되어 청년문화라는 모습으로 드러나는 경우 이것은 대항문화로까지 성장할 수도 있는데, 특히 컴퓨터를 통한 사이버스페이스는 그 유효한 장이 될 수 있다는 것이다(하종원·백옥인, 1998: 466-467). 이미 1997년도에 수행된 한국청소년개발원의 한 연구에서 사이버공간이 새로운 '청소년 참여'의 장으로 발전하게 될 것을 전망한 바 있는데, 당시 <네가진(Negazine)>, <채널텐(Ch. 10)> 등의 웹진에서 보여지는 청소년들의 문제의식과 체벌, 대중문화, 대통령선거, 청소년보호법 등에 대한 청소년들의 활발한 활동들이 주체적인 청소년들의 목소리를 낼 수 있는 공

간으로서 사이버공간의 가능성을 충분히 보여주고 있음을 지적한 바 있다 (천정웅·김영지·임지연, 1997: 118-122).

실제로 사이버스페이스에서 의사소통과 여론형성을 주도하고 있는 계층은 30대 이하의 연령층이며 이들은 성장기부터 컴퓨터사용에 익숙해 있고 컴퓨터문화라는 새로운 사회현상에 친숙하며 정보의 수집, 가공, 활용 능력이 뛰어난 정보시대의 중추적 부분을 이룬다. 이 점에서 현실세계의 억압과 고루함, 권위주의, 구태의연함 등을 뒤엎고 새로운 커뮤니케이션과 그를 통한 새로운 공동체를 실현할 수 있는 가능성을 보여줄 미래의 주체적이고 선도적인 역할을 수행할 주체로서 청소년집단에게 기대를 거는 것은 의미가 크다고 생각된다.

이미 청소년들은 사이버 공간을 통해 공교육제도의 문제점 진단, 청소년 선거권 논의, 두발 자유화에 대한 논의들을 활발히 펼치고 자신들의 권리를 찾기 위한 주체적인 노력들을 보이고 있다. 이러한 모습들은 기성세대와 이 사회가 청소년들에게 일방적으로 제시하고 따르기를 강요했던 삶의 형태들을 청소년들이 더 이상 수동적으로 받아들이고만 있지는 않음을 보여주며, 특히 이러한 과정에서 자신들의 주체적인 목소리를 내는 공간으로 '사이버 스페이스'가 의미있는 역할을 담보해 내고 있음을 보여준다 하겠다.

본 연구는 사이버 공간에서 청소년들의 대안언론 통로로 활용되고 있는 '청소년 웹진'의 실태와 그 가능성을 탐색해 보고자 하는 것이다. 이를 위해 사이버공간과 웹진의 특성을 이해하고 현재 운영되고 있는 청소년 웹진의 현황을 알아봄으로써 웹진의 대안매체로서의 가능성을 검토해 보고자 하였다.

2. 연구내용 및 방법

1) 연구내용

(1) 사이버스페이스와 웹진에 대한 이론적 논의

새로운 커뮤니케이션과 새로운 공동체 실현 가능성의 공간으로 대두된 '사이버스페이스'와 그 안에서 새로운 언론매체 형태로 등장한 '웹진'에 대한 선행연구물을 검토함으로써 사이버스페이스와 웹진이 청소년들에게 주는, 대안공간으로서의 의미와 가능성에 대한 이론적 토대를 마련하였다.

(2) 청소년웹진의 실태 파악

현재 발행되고 있는 청소년웹진의 현황으로서, 특히 청소년들이 주체가 되어 독자적인 목소리를 내고 있는 주요 웹진의 운영실태와 청소년들의 참여현황을 살펴보았다. 각 웹진의 구성내용과 청소년들의 커뮤니케이션 방식 등을 통해 청소년웹진이 어떻게 운영되고 청소년들의 참여는 어떻게 이루어지고 있는지 알아보았다.

(3) 대안매체로서 청소년웹진의 의미 분석

청소년웹진이 청소년들에게 어떤 의미를 주며, 청소년들의 대안적 활동과 권리 신장에 미치는 영향과 가능성은 어떠한지 알아보려고 하였다. 즉, 대안매체로서 청소년웹진의 가능성을 탐색해보는 것으로, 청소년웹진이 사이버공간에서 청소년들의 주체적이고 자율적인 의견제시 및 의사소통 통로 역할을 수행하고 있는지, 그리고 청소년들의 자율적 활동공간으로서 긍정적 역할을 수행할 수 있을 것인지 그 현재적 의미와 앞으로의 가능성을 진단해 보았다.

2) 연구방법

(1) 문헌연구

정보통신기술의 혁명적 발전과 인터넷 활용의 대중화로 새롭게 탄생한 ‘사이버스페이스’와 이러한 과정에서 새롭게 등장한 언론매체인 ‘웹진’에 대한 선행연구물과 기존 논의들을 검토하였다.

(2) 사례조사 및 내용분석

대안매체로서 활발한 활동을 보이고 있는 청소년웹진 활동 사례를 선정하여 창간 경과, 활동 내용 및 운영현황 등에 대해 알아보고, 웹진에서 다루어지는 주제와 내용들을 검토해 봄으로써 웹진에 참여하고 있는 청소년들의 관심사와 의식 실태 등을 분석하였다.

(3) 면접조사

청소년웹진에 적극적으로 참여하고 있는 청소년을 대상으로 면접조사를 실시함으로써(이메일 면접 병행) 웹진 참여 동기, 주요 활동, 관심 분야, 웹진 활동을 통해 추구하는 바, 활동 결과 얻어진 점과 어려움, 이러한 활동이 갖고 있는 의미 등을 알아보았다.

Ⅱ. 웹진의 개념과 특성

1. 사이버공간의 특성
2. 웹진의 개념과 활용

II. 웹진의 개념과 특성

1. 사이버공간의 특성

1) 사이버공간의 일반적 특징

윌리엄 깁슨의 소설 '뉴로맨서'에서 처음 사용된 '사이버공간(Cyberspace)'이라는 용어는 기술적으로는 '가상현실기술 기반 컴퓨터네트워크'를 가리키는데 이것이 '가상(virtual)'이라는 의미를 가지게 된 것은 1990년대 중반 이후 이 용어를 상업적으로 남용한 데서 비롯된 것으로 보인다(홍성태, 2000: 45). 일반적으로 사이버공간은 컴퓨터네트워크 속에 존재하는 공간으로, 인터넷으로 대표되는 컴퓨터 통신망을 가리킨다고 할 수 있을 것이다.

사이버공간은 시간적·공간적 장애에서 자유롭기 때문에 언제 어디서나 접속가능하며, 이러한 특성 때문에 사이버공간은 기존의 물리적 공간의 대안으로 급부상하고 있다. 사이버공간은 경계가 없는 무한대의 공간으로서 현실계의 다양한 규제나 제약을 벗어난 초월성을 지니며 사이버공간에 참여하는 사람들이 ID만 가지고 접속에 임할 수 있다는 점에서 익명의 접촉장이요, 교류되는 정보의 내용을 임의로 수정·삭제·창조할 수 있다는 점에서 고도의 편집성, 구성성을 지닌다. 또한 하이퍼링크에 의해 다선적으로 연결되는 복합적·중층적 구조를 지닐 뿐 아니라, 모든 정보를 실시간으로 환원시킨다는 점에서 신속성·즉시성을 지니며, 또 물리적 거리와는 무관하다는 점에서 탈공간적이다(한국언론학회·한국사회학회 편, 1998: 48-49).

컴퓨터통신은 비동시성, 다대다통신, 쌍방향성 등의 특성을 통해 일종의 공간을 형성하는 것으로 인식되는데, 이 공간은 단순히 물리적인 공간

이 아니라 사회적인 공간이라 할 수 있다. 여기서 공간이란 결국 컴퓨터 통신을 매개로 형성되는 사회관계를 뜻하는 것이다(홍성태, 2000: 29).

이러한 사이버공간의 특성으로는 익명성, 개방성, 자율성을 들 수 있다(홍성태, 2000: 52-60). 먼저, 사이버공간은 익명성의 문화를 갖는다. 사이버공간에서의 만남의 형식인 비대면성은 만나는 사람들끼리 얼굴을 볼 수 없다는 차원을 훨씬 넘어서서 서로에 대한 어떤 정보도 갖지 못한 상태에서 단지 상대방이 제공하는 정보에만 기초하여 만남이 이루어진다는 측면에서 탈맥락적 성격을 지닌다. 이러한 비대면성과 탈맥락성을 포괄적으로 지칭하여 익명성이라 지칭한다. 이러한 특성은 다양한 가능성들을 낳을 수 있다. 즉, 사회적 관습과 자신의 정체성이라는 중력에서 벗어나 솔직하고 적극적인 태도로 행동할 수 있다는 측면에서 사이버공간이 프라이버시와 표현의 자유를 증대시켜 주는 역할도 찾아볼 수 있다.¹⁾

즉, 익명성은 커뮤니케이션을 촉진하는 역할을 한다. 예를 들어 자신의 용모에 약점이 있거나 말이 어눌한 편인 사람은 일상적인 대면관계에서 갖는 열등감에서 벗어나 편안하게 대화를 나눌 수 있다. 또한 익명성은 사회적 위계질서로 인한 규제에서 사람들을 자유스럽게 하고, 수평적이며, 대등한 관계에서 상호작용이 일어날 수 있도록 한다. 그러므로 사람들은 CMC(computer mediated communication)에서 자신을 더 적극적으로 표현하며, 자신의 감정을 숨기지 않고 솔직하게 표시하는 편이며, 대면관계의 경우보다 한층 더 수평적 인간관계를 형성하는 경향이 있다(정보사회학회, 1999: 142-144). 더 나아가 익명성이 전통적 공동체에서 극복하지 못한 인간에 대한 편견과 차별을 극복하고 사회적 평등을 실현할 수 있다고 보는 견해가 있다. 인간공동체에서 중요한 요소 중 하나가 권력관

1) 익명성의 부정적인 측면으로는, 익명성에서 오는 자유분방함이 상대방에 대한 존중으로 이어지지 않을 때 사이버공간은 단순히 배설과 소음의 장이 되거나 상대방에 대한 정신적 폭력을 행사하는 장이 될 수 있음을 지적할 수 있다.

계라고 할 때 전통적인 지역공동체에서는 권력의 위계가 어떻게 구성되어 있는가가 공동체 이해의 핵심이며, 대면적 인간관계에서 가장 중요한 요소는 대면하는 상대방이 어떠한 계층의 사람인가이다. 그러나 컴퓨터를 통한 대화방에서 처음 만나는 상대방은 전연 신분을 확인할 수 없으며 이 경우 사람들은 인간사회의 가장 보편적인 규범을 활용하여, 성에 대한 어떠한 차별도 없이, 나아가 빈부에 대한 편견도 없이 상대방과 대화를 시작한다는 것이다(정보사회학회, 1999: 175).

둘째, 사이버공간의 특징 중의 하나가 바로 개방성이라 할 것이다. 사이버공간은 그것이 물리적으로는 어떤 통신망에 근거하고 있는 것일지라도, 통신망 소유주의 것이 결코 아니며, 거기에 참여하고 있는 모든 사람의 것이다. 새로운 '만남의 장'으로서 사이버공간에서는 이용자들의 자발적 노력에 의해 기억장치에 수많은 정보들이 입력되고, 이 정보들이 통신망을 통해 거의 무제한적으로 쉬지 않고 흐르며, 이러한 소통의 과정에서 수많은 사람들이 다양한 형태로 이합집산을 거듭해 가면서 마치 유기체처럼 계속해서 변화하는 모습을 보인다. 이러한 개방성의 적극적인 면이 바로 '양방향성'이라 할 것이다. 정보의 개방적 흐름은 발신자와 수신자 사이의 벽을 없애게 하며 접속인들 간의 '대화'는 바로 정보의 공유를 뜻하는 것으로 사이버공간을 형성시킨 기본자원이다. 어떤 형태로건 정보의 공유가 억압당할 때, 사이버문화는 더 이상 성장하지 못하고 쇠락하게 될 것이다. 이 때문에 네티즌들이 '사이버공간'을 규율하려는 어떠한 정치적·경제적 시도에도 저항하는 것이다. 외적 규율은 정보의 공유를 위한 개방성을 침해하게 된다.

즉, 사이버공간의 가장 강력한 도덕적 원리는 '자율성'이다. 사이버공간을 통해 구축된 새로운 가상세계는 기존의 통치체계에서 벗어나 독립적으로 존재하는 것이기 때문에 국가권력이 강제적으로 규율하려 해서는 안 된다는 것이다. 인터넷은 자율적 개인들이 표현의 자유를 만끽하면서 사회 전체의 지적 자원을 확장해가는 가장 중요한 사회기술적 환경이다.

2) 사이버공간의 가능성 : 사이버공간은 해방지대인가

컴퓨터 네트워크가 만들어내는 사이버공간은 인류에게 주어진 20세기의 마지막 탐험지대이면서 21세기의 첫 개척지대라고 한다. 사이버공간에서 황금을 거두는 사이버 골드러시가 시작된 지 겨우 10년 남짓밖에 안되었지만, 벌써 2억6천만 명 이상이 지구 어디선가로부터 그곳에 찾아들고 있다. 인터넷 사용자 수는 100일마다 2배로 증가하고 전자상거래의 규모는 매년 2백% 이상 늘어난다(윤영민, 2000: 11-15).

정보통신기술로 인해 경제, 정치, 문화 등 사회 곳곳의 변화가 몰아치고 있고 이러한 변화는 거대한 국가에서부터 개인생활까지 사회의 제도와 일상생활 전 부문을 뒤바꾸고 있다. 이렇듯 사이버공간이 인간의 생활을 획기적으로 바꾸어 놓을 수 있는 새로운 사회적 공간이라면 이는 민주주의의 장래를 논하는데 있어 빼놓을 수 없는 요소가 되며, 사람들은 현실 공간에서 완전히 이루지 못한 자유와 시민의 정치적 권력 확대의 소망을 사이버공간에서 찾을 수 있는 가능성에 큰 관심을 쏟고 있다. 사이버공간의 탁월한 잠재성을 누구도 부정하기는 어렵지만 어느 테크놀로지에 관해서도 마찬가지로이듯이 기술적 잠재성의 사회적 실현은 테크놀로지와 인간의 상호작용이 전개되는 결과이다. 즉 사이버공간의 정치는 사이버공간의 속성 뿐 아니라 현실세계의 정치문화에 의해서도 영향을 받는다.

사이버공간의 가능성에 대해서는 낙관론과 비관론이 엇갈린다. 사이버 자유시장주의자들(cyber-libertarians)은 사이버공간을 현실 정치권력으로부터의 해방 공간으로 간주하거나 혹은 해방 공간으로 만들 수 있다고 믿는다. 전자프런티어재단(Electronic Frontier Foundation)의 창립자 중의 한 명인 존 페리 발로우(Barlow, 1996)는 사이버공간이 “지구적이고 반주권적인 새로운 사회적 공간”을 약속한다고 주장한다. 그에 의하면 “그곳 안에서는 누구나 어디서건 그 혹은 그녀가 믿고 있는 것을 무엇이든 두려움 없이 전인류에게 표현할 수 있다.” 그는 사이버공간이 세속적 의미의

정치가 존재할 필요가 없는 진정한 디지털 에덴동산이라고 생각한다(윤영민, 2000: 16-19). 이들은 사이버공간에 현실의 정부들로부터 전혀 제약을 받지 않는 자유지상주의적 세계를 건설하고 싶어한다²⁾.

실제로 사이버공간에서는 경계의 붕괴와 권력의 탈중심화로 전통적 의미의 정치가 불가능하다는 주장도 있는데, 즉, 사이버공간에서는 시간적·공간적·사회적 등 모든 종류의 경계가 사라지며 정보나 지식의 독점이 불가능하기 때문에 위계적 권위가 통하지 않기 때문이라는 것이다. 현실사회의 계층구조가 경직될수록 그 사회에서 기회를 찾지 못하거나 억눌리고 소외된 젊은 세대들은 사이버공간에서 해방감을 느끼게 된다. 그곳에서 그들은 평등하고, 서로 생각과 경험을 공유하며, 생생한 환상을 느낄 수 있는 세계를 발견하게 된다는 것이다.

그러나 사이버공간에 대한 지나친 환성과 낙관에 대해 우려를 표하는 주장도 많다(윤영민, 2000: 33-37). 사이버공간에서 시간과 공간, 특히 공간적 제약으로부터 자유로운 것은 사실이지만 그것은 현실세계에서 육체

-
- 2) 발로우가 작성한 ‘사이버공간 독립선언문’을 보면 이러한 희망이 잘 나타나 있다. “산업세계의 정부들이여, 나는 정신의 새로운 고향인 사이버공간으로부터 왔다. 그 미래를 대신하여 과거에 속한 당신에게 우리를 내버려 두라고 요구한다. 당신은 우리들 사이에서 환영받지 못한다. 우리가 모이는 곳에 당신은 주권을 갖고 있지 않다..... 나는 우리가 건설하고 있는 그 범지구적 사회공간이 당신이 우리들에게 강제하려고 하는 전제(專制)로부터 당연히 독립적이어야 한다고 선언한다..... 우리는 인종, 경제력, 군사력, 혹은 출생신분에 따른 특권이나 편견없이 누구나 들어갈 수 있는 세계를 창조하고 있다. 우리는 누구든 어디에서든 자신의 믿음을, 그것이 아무리 특이하다고 하더라도 침묵이나 순응을 강요당하리라는 공포없이 자유롭게 표현할 수 있는 세계를 창조하고 있다..... 우리는 윤리, 개명된 이기심, 공공의 복지로부터 우리의 통치기구가 출현할 수 있으리라고 믿는다..... 우리는 사이버공간에 정신의 문명을 창조할 것이다. 우리는 그 문명이 당신의 정부들이 이전에 창조했던 세계보다 훨씬 인간적이고 공평해질 기원한다.”

의 부자유를 대가로 지불하면서 가능하다는 것, 즉 사이버공간에 극단적으로 탐닉할 경우 현실사회에 대한 무관심의 대가로 물리적 자유뿐만 아니라 사회적 자유마저 잃게 될 수도 있다는 것이다. 또한 사이버공간은 현실세계의 정치적·법적 제약으로부터 자유로울 수 없으며 문화적 제약 또한 과소평가할 수 없다. 인터넷 발달의 초기와 달리 지금의 사이버공간은 문화적으로 결코 동질적이지 아니며 오히려 분화되고 있으며, 각각 분화된 영역에서는 어떤 민족, 어떤 계층, 어떤 세대, 어떤 성별이 주로 참여하는가에 따라 사용되는 언어, 관심사, 분위기, 관행 등이 크게 다르다. 즉, 사이버공간에서 일어나는 대화상황이나 사회관계는 참여자들이 속한 문화에 크게 좌우된다는 것이다.

이렇듯 사이버공간은 무조건적으로 열린 해방구는 아닐 수 있다. 그러나 사이버공간이 현실의 질서로부터 자유롭지 못한 사회적 공간이라 하더라도 현실세계의 어느 공간보다 상대적으로 열려있는 공간인 것만은 사실이다. 즉, 사이버공간은 결코 현실세계의 권력관계나 문화적 제약으로부터 완전히 자유로울 수는 없지만, 적어도 현실의 질서에 중대한 변화를 일으킬 수 있는 진원지가 될 수 있을 정도로 열린 공간이다.

이러한 논의들을 자세히 살펴보면 다음과 같다.

(1) 긍정적 입장

사이버공간에 대한 민주주의적 기대는 사이버공간을 뒷받침하는 정보기술이 TV나 라디오와 같은 기존의 대중매체와 달리 쌍방향적이고 매우 저렴한 비용으로 송신이 가능하다는 특성으로부터 나온다. 사이버공간은 일대일(一對一), 일대다(一對多), 다대다(多對多) 등 다양한 방식으로 시민들을 서로 연결할 뿐 아니라 정부기관과 다수 시민이 직접 대화할 수 있게 해준다. 이러한 주장에서 보면, 사이버공간은 정부나 동료 시민들에게 자기 주장을 직접 제시할 수 있는 기회를 가져다줌으로써 일반 시민들을

정치적으로 각성시키고 참여하게 만든다. 예를 들어, 시민들은 인터넷 홈페이지를 통해 입안 중인 법안이나 정책에 대한 상세한 정보를 얻을 수 있으며, 자신들의 견해를 해당 부서에 직접 전달할 수도 있고, 정부는 인터넷을 이용해 법안이나 정책에 대한 여론조사를 신속하게 시행할 수도 있다. 시민과 정부 사이의 관계가 사이버공간에 의해 매개됨으로써 시민들은 대표자를 뽑을 때나 겨우 행사해오던 권리를 이제 일상적으로 행사할 수 있게 된다. 사이버공간에서 쉽게 접할 수 있는 풍부한 공공자료와 해석적 문건은 시민들의 정치적 관심과 해석 능력을 향상시키는데 기여하며, 정치조직들이나 활동적 시민들은 사이버공간을 통해 일반 시민들을 효과적으로 조직하고 동원할 수 있어 시민참여를 증대시킬 수 있는 것이다(윤영민, 2000: 38).

더 나아가 인터넷은 세계시민사회 형성을 가속화한다. 국경을 넘어 자유롭게 정보를 교환하고, 공동관심사를 토론하고 필요한 경우에는 국제적인 네트워크를 구축할 수도 있다. 이미 환경운동단체나 인권운동단체는 인터넷을 통해 인도네시아 군인들이 동티모르에서 저지른 학살사태를 전 세계에 폭로하거나, 태평양에서 프랑스 핵실험을 규탄함으로써 전세계적인 반대여론을 조성한 바 있다. 이렇게 세계여론이 형성되면, 1989년 천안문사태, 1990년 소련의 쿠데타, 최근의 보스니아 사태처럼 비민주주의적이고 반민주주의적인 정치행위들은 위축되거나 실패로 끝나버리게 된다. 즉, 낙관론자들에 의하면 정보통신기술을 적극적으로 활용하기만 한다면, 정보사회는 사람들간의 연결망을 더 신속하게, 더 넓게, 더 풍부하게 작동시킴으로써 시민사회 내부의 의사소통을 활성화시킬 수 있다. 아울러 정보의 공개와 분산을 촉진하여 중앙의 지배세력에게 집중되었던 국가권력을 시민사회에 분산시켜 민주주의를 적극적으로 고양시킬 수 있다(정보사회학회, 1999: 187-192). 정보사회의 변화들은 앞으로 시민사회를 다양하고 자율적인 네트워크형 조직들의 네트워크로 구성해 낼 것이다. 수직적으로 위계서열이 뚜렷하고 사회관계들이 분절적이었던 기존 시민사회가 점차

평등하게 수평적으로 연결되는 다원적 구조를 지니게 되어 민주주의의 이상적 조직구성인 시민사회의 다원화를 이룩한다. 전자도시나 사이버공간은 자유로운 비판적 토론이 넘쳐나는 해방의 공간이기도 하므로 직접민주주의를 위한 훈련장인 동시에 그 자체가 직접민주주의의 구현체이기도 하다.

인터넷이라는 매체가 기존의 매스미디어와 달리 민주적 잠재력을 갖는 매체로 간주되는 것은 매스미디어가 중앙 집중적이고 일방적인 것과 비교하면 인터넷 커뮤니케이션은 분산적이고 양방향적이라는 매체적 속성을 지니고 있다고 간주되기 때문이다(이재현, 2000: 256). 커뮤니케이션 차원에서 민주주의가 실현되려면 커뮤니케이션 수단에 대한 접근이 가능하고 그 어떤 제약도 없이 자유롭게 커뮤니케이션할 수 있는 권리가 보장되어야 한다. 즉, 개방적이고 평등한 커뮤니케이션이 이루어질 때 그 커뮤니케이션은 민주적이라 할 수 있다. 해링은 인터넷을 포함한 CMC가 민주적 잠재력이 있다고 주장되어 온 것은 CMC가 접근성, 사교적 맥락성, 이용 관행, 그리고 검열 등 네 가지 측면에서 민주적 요건들을 갖추기 있다고 판단되기 때문이라고 분석한다(Herring, 1993, 이재현, 2000: 257에서 재인용). 접근성이란 상대적으로 적은 비용으로 컴퓨터 네트워크에 접근할 수 있다는 것으로 자유로운 정보접근 뿐만 아니라 다른 사람과 관계를 맺고 공개적으로 자신의 의견을 표현하고 인정받을 수 있다는 것을 뜻한다. 사회적 탈맥락성은 자신의 정체성을 감출 수 있다는 것, 즉 자신의 실제 이름, 성, 지리적 위치 등이 드러나지 않으며 사회적 위치 단서들(엑센트, 글씨나 음성의 특성, 성, 외양 등)을 중립화시킬 수 있는 것을 뜻한다. 이 경우 상대적으로 지위가 낮은 사람도 동등한 조건으로 참여할 수 있으며 사회경제적, 인종적 장애 등이 붕괴될 수 있다. 또한 이용관습(convention of use)의 부족으로 이용자들이 자신을 덜 자제하게 되는 문제도 발생하지만 다른 한편으로는 다른 사람에 대해 개방적인 태도를 취하게 됨으로써 전통적인 위계적 커뮤니케이션 패턴의 붕괴를 초래하는 탈

권위적 특성을 보여주기도 한다. 마지막으로 명시적 검열의 부재로 모든 사람들이 자신의 메시지가 다른 사람들에 의해 읽히고 그들로부터 반응을 받을 기회가 동등하게 갖게 된다. 결국 개방적 구조를 갖고 있는 인터넷은 참여와 다양성이라는 측면에서 민주적 잠재력을 갖고 있다는 것이다.

(2) 부정적 입장

비관론자들은 비록 정보통신기술이 기존 사회제도를 개혁할 수 있는 능력을 가졌다는 점을 인정하기는 해도 현재와 같이 자본주의적 불평등체제와 중앙집권적인 지배구조가 존속하는 한 정보화의 잠재력은 부정적인 방향으로 왜곡될 가능성이 더 크다고 주장한다(정보사회학회, 1999: 187). 불평등이 제도화된 자본주의 사회에서 정보화가 국가경쟁력 제고나 개인적 이윤추구의 차원에서만 추구된다면 그 결과는 불평등을 더욱 심화시켜 사회계층간의 정보격차는 더욱 커지게 된다는 것이다.

긍정론자들이 하드웨어, 이용료, 통신료 등의 저렴화를 근거로 보편적 접근가능성을 주장하고 있는 반면 회의론자들은 인터넷에 대한 접근과 이용이 여전히 '계급현상'이라고 보는 것이다(이재현, 2000: 260). 전형적인 인터넷 이용자는 여전히 '대학 이상의 교육을 받은 20-30대의 중산층 백인 남성'이라 할 수 있으며 이러한 특성은 계급적, 인종적, 성적 모순을 단적으로 드러내 주는 것이라고 보는 것이다. 또한 비용문제 뿐만이 아니라 일정한 교육적 수준에서만 가능한 컴퓨터 운용 능력과 영어로 대표되는 인터넷 공용어는 인터넷 접근을 크게 제한하는 요인이 된다는 점에서 인터넷 이용은 부르디외의 용어로 표현하면 경제자본 외에 문화자본(cultural capital)의 문제이기도 한 것이다. 이 경우 인터넷의 민주주의는 범사회적 차원의 민주주의가 아니라 선택된 사람들만의 민주주의에 불과할지 모른다.

회의론자들의 또다른 비판은 자유로운 커뮤니케이션에 대한 것이다.

즉 긍정론자들은 오프라인의 사회경제적 불평등을 규정하는 기존의 위계구조들이 사이버공간에서는 드러나지 않기 때문에 탈위계적 커뮤니케이션이 가능하다고 주장했지만 회의론자들은 사이버공간 내부에서도 기존의 위계구조들이 '재생산'되고 있다고 주장한다. 즉 교육수준이 낮은 사람, 여성, 유색인종, 비영어 사용자, 하층계급 등에 대한 사회적, 사교적 차별은 사이버공간에도 그대로 나타난다는 것이다.

또한 국가의 권력기구들은 정보통신기술을 활용하여 일반 시민들의 동태를 더욱 철저하게 감시하고 정확하게 파악할 수 있는 지배관리체제를 구축하게 되며, 정보화가 진전될수록 기득권을 고수하고자 하는 권력기관은 정보수집과 수집된 정보의 분석을 통해 개인 혹은 집단에 대한 통제를 강화하고자 시도하게 된다고 주장한다(정보사회학회, 1999: 188-190).

(3) 사이버공간의 해방적 가능성

인터넷의 민주적 잠재력에 대해 부정적인 입장도 있으나, 지배적, 억압적 구조를 극복하기 위해 인터넷을 포함한 커뮤니케이션 테크놀로지를 다양한 사회운동에 활용하려는 시도 또한 많다(이재현, 2000: 282-283). 이와 같은 대안적 또는 대항적 활용은 사이버공간을 대항적 헤게모니를 창출하기 위한 하나의 장으로 인식하는 것이다. 인터넷이나 사이버공간과 관련하여 다양한 시도나 운동이 있어왔는데, 이러한 사이버운동은 계급, 인종, 성, 환경차원의 모순 등을 극복하고자 노력해 왔다. 이러한 사이버 대항운동은 운동 주체의 정치적·이데올로기적 위치에 따라 다양한 양상을 보인다. 이광석(1998)은 사이버운동의 예로 최초의 정보 게릴라 운동으로 평가되는 멕시코 사빠띠스마 민족해방군의 네트전, 인터넷을 통해 정치 교육을 시도한 <배드 서브젝트>와 웹진들, 사이버사회에 대한 진단과 현실에 대한 은유를 보여주는 사이버펑크, 히피적 유산을 이어받은 해커들, 그리고 자유민주주의에 기반한 사이버 시민운동으로서의 '전자프론티

어제단'을 소개하고 있다. 이러한 시도들은 인터넷에 대한 실험이자 디지털 저항의 성격을 갖는 것이다.

이러한 가능성은 사이버공간을 가능케 하는 최근의 테크놀로지의 독특한 특징에서 엿볼 수 있다(이재현, 2000: 227). 첫째, 기존의 텍스트가 선형성을 근간으로 한다면 새로운 텍스트는 비선형성, 즉 하이퍼텍스트성(hypertextuality)이라는 특성을 가짐으로써 읽는 자의 입장에서 보면 어떤 길을 선택하느냐에 따라 무한한 텍스트들의 가능성이 열려 있다. 저자와 독자와의 관계에서 볼 때 텍스트 저자에게 상대적인 힘이 부여되어 있는 것이 기존의 선형적 텍스트라면, 하이퍼텍스트의 경우는 저자의 힘이 크게 약화될 뿐만 아니라, 주어진 텍스트를 토대로 새로운 텍스트들을 만들어 낼 수 있는 힘이 독자에게 부여된다. 또한, 기존의 커뮤니케이션이 중앙집중화된 모순적 구조를 전제로 한다면, 인터넷으로 대표되는 CMC는 탈집중적(decentralized) 구조를 보여준다. 다원적 커뮤니케이터들이 서로 정보를 전달하는 '매개 커뮤니케이션 모델(mediated communication model)'이 새로운 커뮤니케이션 구조로 등장함으로써 민주주의에 대한 새로운 기술적 가능성을 보여준다.

결국 사이버문화에서는 다양한 경계들이 붕괴되어 가며, 현대사회의 유동성, 다원성, 불확정성, 탈중심성을 표상한다(이재현, 2000: 250-252). 즉, 하이퍼텍스트의 확대로 저자의 힘이 약화되고 독자가 저자로 역전되는 양상이 나타나고, 인터넷과 같은 탈중심화된 컴퓨터 커뮤니케이션이 보편화되면서 다양한 텍스트들을 접하면서 인간은 다원적인 정체성을 경험하게 된다. 성, 인종, 계급에 각각 대응하는 가부장제, 식민주의, 계급 지배의 체제는 상당히 변화될 가능성들을 보이고 있다. 또한 사이버문화는 과거와 같은 산물(products)의 문화가 아니라 '과정(process)'의 문화로서 끊임없이 부유하는 '유목민적 문화(nomadic culture)'라 할 만하다. 그럼에도 불구하고 사이버문화는 기존의 문화와 완전히 분리된 새로운 형태의 문화는 아니다. 사이버문화는 새롭게 부상하는 다양한 문화양식들이 테크

놀로지를 매개로 실제 세계와 끊임없이 교차하는 문화의 콜라주이다.

결론적으로 가상공동체의 미래는 인간의 노력에 달려 있다고 할 수 있다. 컴퓨터는 인간에 의해 만들어졌으며 사이버공간에서 펼쳐지는 대화의 장은 전자신호의 집합이기보다는 인간들의 가슴이 펼쳐지는 곳이다. 어떠한 공동체를 건설할 것인가는 전적으로 인간의 노력에 의해 결정될 것이다(정보사회학회, 177). 새로운 커뮤니케이션과 공동체는 기술이나 하드웨어에 있는 것이 아니라 사람과 문화에 달려 있는 것이다. 윤영민(2000: 51)의 지적처럼 문명의 진보는 기술의 내재적 발전의 결과가 아니라 궁극적으로 인간의 노력에 달려있다는 명제는 사이버공간에도 타당하다.

그러면 가상공동체의 유토피아적 전망은 낙관적인가. 우리는 사이버공간에서 자유와 평등을 무한히 확대해 나갈 수 있는가. 가상현실에 근거한 디지털 연대는 과연 현실의 물리력을 극복해낼 수 있는가. 이러한 질문들은 가상공간과 현실세계와의 관계에 대한 논의를 시작하게 한다.

유토피아적 관점에 의하면, 사이버스페이스란 현실세계의 유한성을 극복해주는 무한한 자원을 지니고 있는 광대무변한 공간이기 때문에 사람들은 자신의 능력에 따라서 자유롭게 자신의 프론티어를 개척해 나갈 수 있다고 본다. 더 나아가 '능력에 따라 일하고, 필요에 따라 분배받을 수 있는' 공동체적 이념을 실현하는 가능성의 공간이 될 수 있다고 주장하기까지 한다(김성국, 1997). 사이버스페이스 문화의 가장 큰 특징이 '나눔과 참여의 문화'라고 한다면 사이버커뮤니티의 유토피아적 전망은 결코 불확실한 것이 아니다.

사이버커뮤니티의 열린 가능성에 대한 강조는 백옥인(1997)의 다음과 같은 주장에도 잘 반영되어 있다. : "디지털문화는 그 자체로 고정되거나 이미 결정된 완결물이 아니다. 디지털문화는 네트라는 터전에 뿌려진 작은 씨앗이다. 네트의 환경과 씨앗의 성분에 따라 나쁜 열매가 맺을 확률도 존재하며, 열매를 맺지 못하는 불임의 문화가 될 가능성도 있다. 그런

가 하면 미래의 대안문화로서 창조성과 주체의 자율성을 마음껏 실현하는 새로운 문화양식으로 대두할 개연성도 있다.”

그러므로 사이버스페이스를 경제적으로 독점하여 이윤추구의 경쟁논리를 확산시키거나 혹은 정치적으로 지배하여 시민세력을 분열시키려는 현실세계의 지배자들을 적절히 견제할 수 있다면, 우리는 사이버스페이스에서 자유와 평등을 무한히 확대하여 나갈 수도 있는 것이다. 이를 위하여 우리는 현실세계 뿐 아니라 사이버스페이스 또한 치열한 사회운동의 장으로 활용하지 않으면 안된다. 다시 말해, 사이버사회운동을 전개하여 네티즌 세력들을 결집시키기 위해서는 수많은 사이버커뮤니티를 구축하고, 이들을 상호연계시킴으로써 독립된 해방의 공간을 사이버스페이스 내에 확대하여 나갈 수 있는 것이다. 결론적으로, 우리는 사이버커뮤니티의 형성과 해방이라는 과제가 기본적으로 시민사회적 주체성과 공동체적 연계성의 확립을 지향하는 사이버 혹은 현실 사회운동과 밀접하게 연결되어 있음을 인식해야 한다(김성국, 1997).

사이버스페이스는 풀뿌리 민주주의, 직접 민주주의, 합의에 입각한 권력 창출이라는 긍정적인 가능성을 던져주지만 사이버스페이스를 통해 빠져나가는 커뮤니케이션의 활성화와 여론을 통한 영향력의 확산이 곧바로 현실세계에서 권력을 확보하는 것을 의미하지는 않는다는 것이다(백육인, 1996). 그러기에 진정한 네트의 독립선언은 현실세계의 뿌리에 끈끈하게 둘러붙어 현실 자체를 변혁시키는 일상의 모반과 생활의 실천을 함께 이루는 데서 찾아야 한다.

사이버스페이스는 문화와 사회 저변에 널리 퍼진 새로운 문화의 원동력을 통해서 만들어진다. 새로운 공동체를 만들고 그를 토대로 네트워크를 엮어짜는 수평적 디지털 문화혁명의 진정한 주체가 형성되어야 새로운 공동체가 실현될 수 있다.

2. 웹진의 개념과 활용

1) 웹진의 개념

웹진이란 웹(Web)이라는 단어와 잡지(Magazine)라는 두 단어가 합쳐진 합성어로 웹상에서 상업적 또는 비상업적 목적으로 규칙적으로 발행되는 잡지이다. 일반적으로 웹진은 인터넷에 기반한 정보의 제공이라는 '웹'의 특성과 특정 주제를 중심으로 주기적으로 새로운 기사를 제공하는 '잡지'의 성격이 합쳐지면서, 인터넷에서 주기적으로 새로운 콘텐츠를 제공하는 특정 주제를 지닌 홈페이지를 의미한다고 할 수 있다. 현재 웹진은 새롭게 출현하는 미디어로서, 아직까지 명확한 학문적 정의가 정립되지 않은 상태이다. 웹진은 구성이나 편집측면에서 일반 잡지와 동일하나, 출력 형식에 따라 기존 인쇄매체를 사용하면 일반 잡지, 웹을 통하여 보여지면 웹진이라고 보고 있다(유지열·조찬형·추혜원, 1999: 16).

웹진은 일반잡지와 달리 지면상의 제약에서 거의 자유로우며, 편집자의 발상과 아이디어에 따라 역동적인 화면을 구성해낼 수 있고, 사용자의 마우스 이동, 클릭과 같은 동적인 움직임에 적절히 반응하는 '쌍방향 통행'이다. 웹진은 유통과정이 없어 배포에 전혀 시간을 소요하지 않으며 웹진을 인터넷에 등록하는 즉시 누구나 웹진에 접근해 읽어볼 수 있다. 제작 비용 또한 잡지에 비해 현저히 낮고, 적은 수익으로도 웹진을 지속적으로 발행할 수 있다는 장점을 지닌다(유지열·조찬형·추혜원, 1999: 16-19). 한편 웹진은 HTML 언어로 제작되어 인터넷 웹 상에서 서비스된다는 점, 그리고 웹 상에서 특정의 콘텐츠를 제공하고 이곳을 방문한 이용자와 쌍방향 커뮤니케이션이 가능하다는 점에서 홈페이지와 유사한 특징을 갖기도 한다. 그러나 홈페이지는 한번 구축한 후 비정기적으로 정보를 제공하는 것에 비해 웹진은 정기적으로 정보를 제공하며, 홈페이지

는 특정 주제보다는 관련된 다양한 내용을 비정기적으로 폭넓게 제공하는 것에 반해, 웹진은 일정한 계획하에 선정된 주제를 중심으로 정기적으로 제공된다는 차이점이 있다.

이러한 측면들을 고려해 보았을 때 웹진은 '특정한 주제하에 일정한 주기를 바탕으로 규칙적으로 제공되는 웹서비스의 한 형태'임에는 어느정도 합의가 이루어질 수 있을 것으로 보인다.

그러나 많은 웹진 연구들에서 지적되었듯이 명확히 '웹진'의 개념을 정의내리기에는 아직 한계가 있는 것이 사실이다. 웹진이라는 용어 자체가 철학적이고 도구적인 개념을 포괄한 용어라기보다는 인터넷과 함께 홍수처럼 쏟아지는 정보통신용어 중 임의적으로 만들어진 신생용어이기 때문이다. 사실 일반명사처럼 쓰이는 '웹진'이나 '이진'은 이미 상호등록을 마친 외국의 한 잡지제호이기도 하다(최윤경, 1999: 28-29). 특히 수시로 업데이트되는 인터넷에서는 간행주기에 의한 잡지와 단행본, 신문 등의 구분이 의미가 없어지며 그 경계선이 모호해지는 특성을 지니고 있어 잡지의 가장 큰 특징 중의 하나인 발행주기가 인터넷상에서는 큰 의미를 갖지 못하는 것이 현실이다.

이러한 측면에서 '웹진'은 '특정한 주제하에 일정한 주기를 바탕으로 규칙적으로 제공되는 웹서비스의 한 형태'라 할 수 있되, 여기에서 '특정한 주제'와 '일정한 주기'의 기준은 일반 잡지의 경우보다는 다소 융통적이고 포괄적인 기준을 가지는 것으로 이해할 필요가 있는 것으로 보인다.

2) 웹진의 대두와 활용

인터넷의 폭발적 성장에 결정적인 계기를 제공한 것은 정보와 정보를 연결시켜주는 웹의 등장이었다. 웹은 HTTP(Hyper Text Transper Protocol) 방식을 기반으로 전세계에 산재해있는 정보와 정보를 거미줄처럼 이어주었으며 정보의 멀티미디어화를 이루어냈다. 즉 문자 중심의 정

보에서 벗어나 소리, 동화상 등 다양한 형태의 정보를 동시에 즐길 수 있는 길을 열었다. 웹에 기반한 미디어는 내용을 업데이트(Update)할 수 있으며 보고 듣고 대화하고 독자들과의 상호작용이 가능한 특징을 지닌다.

잡지들이 웹을 기반으로 한 온라인서비스에 관심을 기울이기 시작한 이후 1994년에 최초로 웹에 기반한 잡지인 웹진이 미국에서 <Hotwired (핫와이어드)>라는 이름으로 탄생하였으며, 국내에서도 1996년 9월 창간된 문화비평 <스키조(Schizo)>가 최초의 웹진으로 등장하였다(유지열·조찬형·추혜원, 1999: 19-40).

국내에서 웹진이 출현한 후 지속적인 수적 증가와 함께 분화 및 다양화, 웹캐스팅 사업분야로의 이전 등의 양상이 이루어지고 있으며, 이에 따라 새롭게 출현하는 웹진이 존재하는 반면, 출현 후 여러가지 이유로 사라지는 웹진도 매우 많은 것이 현실이다. 대략적으로 우리나라에도 약 2천 여개의 웹진이 존재한다고 하나, 역동적인 변화 때문에 구체적인 수를 헤아리기는 거의 불가능하다. 최근 웹진의 전개 양상으로는 먼저, 웹진의 연령별 세분화 현상이 두드러진다는 점이 지적된다. 청소년층인 10대들을 위한 웹진과 대학생들을 중심으로 하는 웹진으로의 분화가 두드러진다는 것이다. 둘째, 웹진이 제공하는 정보서비스의 분화 및 다양화로 웹진 수용자들의 선택 기회가 확대된다는 점이다. 수용자들은 주어진 뉴스나 정보를 자신의 기준에 부합하는 방식으로 선택하는 '개인적 게이트키퍼' 방향으로 나가고 있다. 이 외에도 웹진은 이용자들이 웹진을 찾는 홈페이지 형태에서 새로운 정보를 이용자들에게 E-메일 형식으로 알려주는 메일진(Mailzine) 형태로 발전하고 있으며, 디자인 측면에서도 다양한 시각, 촉각, 청각적 감성을 충분히 표현하여 이용자들의 관심을 끌고 편리성과 기능성을 고려하도록 발전하고 있다.

(1) 국내외 웹진운영 현황

웹진의 현황을 파악하는 일은 실제로 매우 어려운 일이다. 하루에도 수많은 웹진이 생기고 사라져가는 상황에서, 그리고 그 범위와 개념 또한 논자들에 따라, 그리고 그 목적에 따라 통일되어 있지 않은 상황에서 웹진의 정확한 현황을 파악하는 것을 거의 불가능한 일일 수 있다. 이러한 한계를 인정하고 한국정보문화센터의 1999년도 연구결과를 보면, 야후(Yahoo) 검색엔진을 통해 검색한 결과 해외 웹진의 수는 18,042개, 국내 웹진은 1,123개 정도인 것으로 나타난 바 있다(순수 콘텐츠를 지닌 웹진만 헤아리면 265종 정도).

해외 웹진은 크게 기존 콘텐츠 사업자들이 자사의 인쇄 콘텐츠를 웹에 맞게 재가공하는 경우와 오리지널 콘텐츠를 제공하는 유형이 있는데, 전자의 경우 대개 상업적 목적을 지니며 분명한 타겟 독자층을 지닌 것으로 파악된다. 후자의 경우는 때때로 비상업적이며 테크놀로지의 혁신적 사용에 관심을 두고 제작되는 경우가 많다. 웹진의 주요 재원조달방식은 광고인 경우가 많으며 회비를 통해 재원을 충당하는 경우는 드문 편이다. 웹진에서 주로 다루고 있는 내용은 문화·예술·대중문화·컴퓨터·경제·정치·만화·여성 등 사회문화 전분야에 걸쳐 있다(유지열·조찬형·추혜원, 1999: 44-55).

국내에서는 1996년 9월 5일 국내 최초의 웹진 <스키조>가, 다양한 소수들의 의견을 반영하겠다는 취지 아래, 이후 창간된 웹진들의 기본적인 방향과 논조를 설정하는 등 커다란 영향을 미쳤다. 국내 웹진은 광고수입으로 재원을 충당하며 콘텐츠 이용을 무료로 제공하는 무료 서비스와 이용자로부터 회비를 징수하는 유료 서비스 두 가지로 운영된다. 국내 웹진을 내용에 따라 구분해보면, 종합지의 성격을 띠는 종합웹진, 10대를 중심으로 청소년들의 관심거리를 다루는 청소년웹진, 문학·예술과 문화 일반을 다루는 문화웹진, 영화·음악·방송·연예·만화·애니메이션·게임을 다루는 대중문화 웹진, 교육 및 학습에 관여하는 교육 웹진, 정치·경제·사회 분야의 각종 문제들을 다루는 시사 웹진, 컴퓨터 네트워크·통신 등

을 다루는 컴퓨터 웹진, 주로 과학기술 분야의 현안 과제들을 다루는 전문분야 웹진, 기타 기존 인쇄신문 사이트와 사보 사이트 등이 있다.

국내 웹진들의 내용적 경향은 <스키조>, <스폰지>, <달나라딸세포> 등 유명 웹진에서 알 수 있듯이 주류적 담론에 대한 저항, 공식 문화에 대한 소수 문화의 옹호 등으로 특징지워진다. 사회문화 전반에 대하여 신랄한 풍자를 일삼는 <만지일보>, 문화 예술 전반에 대하여 신선한 관점을 제시하고 있는 <스폰지>, 남성중심의 가부장적 질서 속에서 여성의 권리를 찾아나가는 <달나라딸세포>, 엄숙주의에 길들여진 주류문화에 반기를 들고 대항적 담론을 생산해내는 <스키조> 등은 분명, 인터넷 공간을 소수를 위한 대안적 담론 공간으로 구축해내는 비주류 문화운동의 성격을 강하게 드러낸다.

(2) 대안매체로서 웹진의 역할

여기에서는 본 연구가 주된 관심을 갖는 '대안매체'로서 웹진의 의미와 가능성에 대해 선행연구를 중심으로 살펴본다. 1998년도 이후 활발하게 나오기 시작한 웹진의 '대안적' 성격에 대한 연구들은 웹진이 생산적이고 비판적이며 해방적인 진정한 대안으로 부상할 수 있을지에 대해 그 가능성을 검토하고 있다(최윤경, 1998; 김민정, 1999; 이정희, 1999; 홍성태, 1999; 민경배, 2000).

웹 방식에 의한 인터넷의 대중화와 함께 등장한 웹신문, 웹잡지, 웹방송 등의 시도들은 기존의 매체들이 웹의 특성을 활용하려는 것으로 나타나기도 했지만, 웹을 이용할 수 있는 경제적·기술적 능력을 가진 개인들이 웹을 자신들의 개인적인 매체로서 활용하려는 것으로 나타나기도 했다. 여기에서 후자의 사례들은 인터넷이 자유로운 개인들에 의한 새로운 '대안매체'로 기능할 수 있음을 보여주는 좋은 예로서 주목받고 있다. 특히 웹진은 시기나 주제에 얽매이지 않고 하고 싶은 이야기를 자유롭게 표

현할 수 있다는 점에서 새로운 '대안매체'의 주종을 이루게 되었다(홍성태, 1999: 232-234). 인터넷을 이용한 매체활동은 인터넷이 개방성이라는 기술적 특성에 의해 특징인이 특정 목적을 위해 통제하는 것이 어렵다는 특성에 의해 획기적인 대안매체로 활용될 수 있다. 대안매체활동은 지배문화에 대해 소수문화이자 하위문화로서 기존의 문화환경 자체를 성찰하게 하는 대항문화로서 대안문화여야 한다. 이를 위해서는 지배문화에 포섭되지 않을 수 있도록 소수문화 자체의 끊임없는 변신과 생성이 이루어져야 하는데, 여기에 인터넷이라는 매체는 거대한 '횡단적 매체'로서 소수문화가 대안문화로서 계속적인 자가발전을 이룰 수 있도록 한다. 인터넷을 통해서 다양한 '횡단적 주체'들이 끊임없이 변신하고 생성될 수 있기 때문이다.

웹진들은 신속한 정보전달과 끊임없는 논쟁을 야기할 만한 문제들을 제기한다는 점에서 대안언론의 역할을 수행하는데 적절하다. 새로운 대안언론은 주류언론에 대한 비판적인 기능, 대안제시, 대중성의 확보, 자립적인 경제기반 구축 등의 특징을 갖는다(최윤경, 1999: 36-37). 웹진은 기존 문화와는 다른 새로운 문화형성 역할을 담당하는데, 외국의 주요 웹진인 <햇와이어드>, <보잉보잉>은 기성문화에 대한 대항세력의 문화를 형성하는 웹진이다. 또한 소수의견도 존중되는 웹진은 새로운 제안이나 창의적인 차세대 문화를 형성하는 지렛대 역할을 수행하기도 하며 소자본으로도 운영이 가능해 지식의 격차를 줄이고 지식의 저변확대에 일조하기도 하며 웹진의 쌍방향성은 독자의 참여를 활성화시킨다.

국내 대안웹진의 시초라 할 수 있는 <스키조>에 대한 연구는 <스키조>가 사실적 정보전달보다는 사회·문화·정치적인 담론을 새롭게 재조명해보는 토론장과 새로운 담론의 통로 역할에 비중을 둬으로써 현실공간에서 자유롭지 못했던 담론들을 재조명해보는 역할을 해냈음을 높이 평가하며, 이를 가능하게 한 스키조의 내용적 특징으로 파격성, 기존가치의 부정, 비주류성, 패러디 등 네 가지를 제시하고 있다(최윤경, 1999: 66-87).

실제로 96년도 창간 이래 스키조가 다룬 소재와 주제는 동성애, 민족주의, 성적 변태, 일본문화, 백수, 박정희, 아줌마, 마약, 엘리트, 더러움 등으로 일반 잡지에서 잘 다루지 않는 소재들이었으며, 우리 사회에서 당연시되는 담론들을 뒤집어 생각함으로써 그속에 숨어 있는 가치와 새로움을 발견하려는 개혁적인 면모를 보여주었다는 것이다³⁾.

하나의 '문화적 사건'으로 평가되고 있는 <딴지일보>의 경우도 웹진의 대안매체로서의 가능성을 확인시켜준 사례라 할 수 있다. <딴지일보>는 1998년 7월 4일 처음 인터넷에 모습을 나타내었으며, 처음에는 '총수'라는 호칭을 갖는 운영자가 '내가 하고 싶은 얘기를 내방식대로 마음껏 쏟아보자'는 극히 개인적인 동기에서 출발하였으나, 1999년 6월 중순에 조회수가 1,000만 회를 돌파함으로써 국내 모든 웹사이트에서 기록적인 성과를 내기에 이르렀다. <딴지일보>의 성공을 통해 웹진은 단순히 새로운 소수문화적 현상에서 어엿한 대안문화적 함의를 지니게 된 것으로 평가된다(홍성태, 1999: 234-248). <딴지일보>는 정치적 사안을 극히 풍자적으로 다루고 있는데, 여기에서 활용되는 풍자적 합성사진이나 저속한 말투 등은 사람들이 격의없이 <딴지일보>를 대하게 되는 장치가 되며 패러디를 통해 재미와 의미를 함께 추구하는 데 성공하여 대중성을 확보하게 된다. 또한 단지 비웃거나 욕하는 차원에서 머무는 것이 아니라 전문적이고 심

- 3) <스키조> 소개글을 보면 다음과 같다. “웹진 <스키조Schizo>는 분열자(schizoid)들입니다. ‘스키조’는 지배문화 혹은 주류문화의 획일성에 대한 저항의 상징적 기호입니다. <스키조>는 파시즘적 지배를 분열시키고 교란시키고 파괴하는 앞잡이들이고 싶습니다. 한마디로 <스키조>는 불량합니다. <스키조>가 관심을 갖는 것은 언제나 불온하고 주변적이고 지하적이고 비주류적인 목소리들입니다. <스키조>는 모든 경계지어진 것들에 도전합니다. <스키조>는 경계와 금기를 해체하고 재구성하는 일에 관심이 있습니다. <스키조>는 해체를 위한 ‘극학적인’ 비판과 재구성을 향한 ‘거침없는’ 발언들을 지속적으로 해나갈 것입니다.” (김민정, 1999에서 재인용)

충적인 추적보도를 통한 기사는 <딴지일보>의 비판정신을 반영한다. 홍성태는 <딴지일보>의 매력을 사상과 표현의 자유 추구, 철저한 심층적 사실 보도, 그리고 경쾌하고 발랄한 유머감각 등으로 정리하며 <딴지일보>가 훌륭한 ‘게릴라 언론’ 역할을 충분히 수행하여 인터넷이 개방성에 기초한 진정한 대중매체로서 새로운 대안매체로 이용될 가능성을 보여줄 것을 기대하고 있다. 이정희(1999)의 연구에서도 <딴지일보>는 사이버문화의 특성이라 할 수 있는 비판성, 오락성, 참여성, 자율성, 비주류성 등을 잘 활용하여 비판정신과 비주류적 시각을 드러내는 대안언론으로서의 역할을 수행하고 있음을 제시하고 있다. 한편, 2000년도에 이루어진 한 연구에서는 <딴지일보>가 패러디를 통한 비판과 풍자는 신뢰성을 심어주는 데 한계가 있으며 비판의 지속성이나 대안 제시, 여론 형성과 같은 공공언론의 기능을 담당하기에는 역부족임을 밝혀 <딴지일보>가 패러디를 뛰어넘은 정론지로 나아가지 못함을 밝히기도 하였다(민경배, 2000)

민경배(2000)는 <오마이뉴스(Ohmynews)>를 통해 인터넷시대 대안미디어의 가능성을 타진한 바 있는데, <오마이뉴스>가 속보성, 쌍방향성, 멀티미디어 환경, 하이퍼텍스트, 기사의 DB화 측면에서 디지털미디어의 장점을 잘 드러내고 있으며, 권력과 자본으로부터의 독립, 민주적 의사소통과 공론의 형성, 미디어 권력의 이동 등의 특성을 통해 대안미디어로서 역할을 수행하고 있음을 밝혔다. <오마이뉴스>는 스스로를 ‘뉴스 게릴라’라고 밝히는 만큼 소수의 힘으로 거대한 언론권력의 전복을 꿈꾸며 끊임 없이 도전하는 모습을 보인다. 특히 “모든 시민은 기자다”라는 모토로 독자 개개인이 뉴스의 생산자이자 소비자가 되어 기성 미디어에 의존하지 않고 자신의 생각과 주장을 밝히고 여론을 형성할 수 있는 방안을 확보하게 되었다는 점에서 민주주의의 확장에 큰 의미를 부여하게 되었다.

대안미디어는 주류 언론에 대한 비판과 극복을 의미하는 만큼 무엇보다도 사회의 지배집단, 즉 권력과 자본으로부터의 편집권의 자유와 경제적 독립을 확보하는 것이 선결과제이다. 16대 총선에서 시민단체의 낙선

운동이 사이버스페이스의 네티즌을 중심으로 급격히 확산되었던 사례나 멕시코의 게릴라 사빠띠스따(Zapatista)처럼 인터넷을 통한 공개적 반정부 운동도 가능했던 사례를 볼 때, 인터넷이라는 새로운 세계는 현실세계의 지배력으로부터 상대적으로 자유로운 공간으로서 민주적 의사소통과 ‘공론’ 형성과 현실 개혁 추구를 가능하게 하는 대안적 매체로서의 의미와 가능성을 충분히 함의하고 있음을 알 수 있으며, 이러한 측면에서 비교적 저비용으로 운영가능한 ‘웹진’의 잠재력을 기대해 볼 수 있다.

Ⅲ. 청소년웹진의 현황

1. 청소년 사이버활동의 대두
2. 주요 청소년웹진의 현황

III. 청소년웹진의 현황

1. 청소년 사이버활동의 대두

사이버공간에서 ‘대안적’ 성격을 드러내는 청소년들의 활동은 1997년부터 본격화되었다고 할 수 있다. 물론 1995년 경부터 하이텔 등 PC통신망 등을 통해 청소년들의 목소리가 들리기 시작했으나, 인터넷이라는 사이버 공간에서 본격화된 것은 97년 이후부터라 할 수 있을 것이다. 당시 사이버공간을 통한 청소년들의 참여활동에 대해 필자는 다음과 같이 정리한 바 있다(천정웅·김영지·임지연, 1997: 118-122).

최첨단 정보화 사회로 나아가고 있는 지금, 청소년들의 의사소통수단 또한 새로운 국면으로 접어든지 오래이다. 멀티미디어의 발전과 다양한 통신망 구축 등으로 이제 사이버공간 속의 또다른 세상이 펼쳐지고 있으며, 이는 청소년들에게 급속히 확산되어 청소년들의 토론장으로, 정보교환의 장으로 활용되며 새로운 청소년문화로 자리잡고 있다. 청소년들의 컴퓨터통신에 대해서도 무조건 잘못된 점만 문제삼고 일부에 불과한 부정적인 영향을 부각시키기 보다는 청소년들에게 민주적 역량을 키워줄 수 있는 공간으로 건전하게 활용되어야 함이 많이 주장되고 있다.

지금도 청소년들은 수많은 통신 동호회방, 게시판, 대화실, 토론실 등에서 자신의 일상생활 문제부터 교육개혁, 입시위주 교육문제, 대형 재난과 경제문제, 청소년의 인권문제에 이르기까지 전 분야의 사회현상에 대해 자신의 주장을 펼치고 토론을 펼치기도 한다. 과거 삼풍백화점 붕괴나, 가스폭발 사건, 태풍재난 등의 문제가 발생했을 때 사회현상을 비판하는 수많은 주장글들이 폭주하기도 했었고 요즈음에는 대통령 선거에 대한 의견이 오고가기도 한다.

PC통신망 속에서 청소년들은 ‘학교폭력의 실태’, ‘청소년 야간통행금

지', '청소년 유해환경' 등에 대해 주제토론을 벌이기도 하는데, 2년 전쯤 한 청소년이 통신망의 토론의 광장에 "한국의 중·고생들은 인간이 아니라"라는 제목으로 교육에 대한 비판, 교사들에 대한 불신 등에 대한 글을 올린 적이 있었는데, 이 것을 시작으로 달아오르기 시작한 교육현실에 대한 논쟁이 368통에 달하는 청소년들의 토론글을 쏟아내게 하여 사회적으로 반향을 일으킨 적도 있었으며, 청소년들의 주장과 생각이 사이버공간 속에서 행동으로 옮겨진 사건도 있었는데, 한 대중가수의 노래가 공연윤리위원회의 심의에 걸려 삭제된 데 대해 하이텔 토론의 광장을 통해 전국적인 서명운동이 일어나기도 했었다. 한 통신망의 '학생복지회'란에서는 청소년들의 인권에 대한 신랄한 현실비판과 경험담 등을 끊임없이 접할 수 있으며, 한국청소년개발원에서 운영하고 있는 '청소년 정보마을'에는 청소년들의 다양한 목소리가 올려지고 있다.

이러한 통신망을 활용한 청소년의 참여는 국가나 지역사회의 정책과정에 빠른 시간내에 자신의 의견을 제안할 수 있는 기회를 제공했다. 지방자치제 실시 이후 거의 대부분의 자치단체는 인터넷 상에서 주민과 행정이 만날 수 있는 코너를 마련해 놓고 있으며, 자치단체장에게 직접 편지글을 올릴 수도 있다. 인터넷 속의 청와대를 들어가면 '어린이들의 청와대'란에 '대통령께 편지를'이라는 코너가 있어 청소년들이 바로 대통령에게 보내는 편지를 쓸 수 있다.

또 한가지 주목할 만한 청소년활동의 하나는 10대 청소년들이 직접 편집장과 기사를 담당한 청소년편집국을 결성하여 직접 기획하고 가상공간 속에 청소년들의 웹진(Webzine : 인터넷 잡지)을 제작하고 있다는 사실이다. 청소년의 시각에서 사회현상을 바라보고 문제를 분석하며 기사거리를 선정하여 잡지를 만들고 있는 것이다. 어느 누구든지 관심있는 청소년이면 정보나 자료를 제공하여 잡지에 실을 수 있으며, 공개편집회의를 통해 다음 호 기획기사 주제 등 세부구성 및 전체적인 방향에 대해 자유롭게 제안하고 논의하는 과정을 거치며, 독자들은 잡지에 대한 의견과 소

감을 바로 통신을 통해 보낼 수도 있다. 현재 우리나라에 있는 대표적인 청소년 웹진으로는 <네가진(Negazine)>과 <채널텐(Ch. 10)>이 있는데, 체벌, 대중문화, 대통령선거, 청소년보호법 등에 대한 청소년 특유의 다소 진보적이고 도전적인 문제의식을 제기하기도 하고, 청소년들의 주인됨과 권리확보에 대해 강한 어조의 선언을 하고 있기도 하다. 아직 시작된 지 오래되지 않아 홍보가 부족한 탓인지, 기사내용들이 대중성을 확보하기에는 너무 무게가 실린 탓인지 아직까지는 대다수 청소년에게 적극적인 호응을 받고 있는 것으로 보이지는 않지만 이후 귀추가 주목되는 활동들이다.

<네가진>은 “야! 어디가?”라는 홈페이지 제목을 갖고 있으며, 솔빛위성스쿨의 강의, 고민상담, 투표 이벤트, 청소년들이 좋아하는 것들, 대화방 등의 코너가 마련되어 있는데, 특히 ‘우리들의 투표’라는 이름으로 투표이벤트를 펼치는 날은 청소년들이 특정한 주제에 대해 온라인 상으로 투표를 해볼 수 있도록 하여 향후 그 활동이 기대되고 있다. <네가진>은 1997년 7월 15일 첫선을 보인 인터넷잡지로서 스스로 청소년들의 해방구임을 자처한다. 16세의 고등학교 자퇴생이 편집장을 맡고 있으며, 이 잡지의 창간사로 ‘청소년 해방선언서’를 선포한 바 있다.

<Ch.10>은 국내 최초의 청소년전문 웹진으로서 1997년 5월 첫선을 보였으며 이 잡지의 임원진들은 중학교 2학년부터 고등학교 3학년까지 모두 15명이다. 미국과 홍콩, 캐나다의 청소년들까지 제작에 참여한다. 문화비평(가요, 영화, 게임), 시사논평, 다른 세대와의 만남 주선, 패러디의 공간, 학교 안팎 현장중계, 자유토론실, 낙서장, 기획기사 등의 코너가 있으며 매월 10일 업데이트된다. 이들은 기성세대의 오해와 편견을 비판하기도 하고, 대중매체의 인기가요 순위를 뒤집어 만든 ‘워스트 텐’(Worst 10)을 발표하고, 칸영화제 대신 자신들의 눈으로 본 ‘꼰느’ 영화제를 열기도 한다. ‘워스트 텐’에는 현재 인기를 얻고 있는 10대 취향의 가요 대부분이 상위권에 오른다. 이런 노래들이 10대들의 생각을 담기보다는 오히

려 왜곡하고 있기 때문이라고 이야기한다.

아직 이러한 현상을 진단하고 평가하기에는 이른 점이 있지만 어쨌건 기성세대의 편견과 기존의 사회질서에 대해 반기를 들고 자신들의 사고와 판단에 따라 주장을 하는 청소년들의 움직임이 여기저기에서 시작되고 또 진행되고 있다는 점은 사회와 기성세대가 결코 간과해서는 안될 점이다. 이러한 자유로운 움직임들이 가상 공간에서뿐만 아니라 실제 삶의 영역에서도 자연스럽게 표출되어 건강하게 전환될 수 있도록 그 통로를 만들어 주어야 할 것이다.

이후 청소년들이 사이버활동이 본격화되면서 <내가진>은 폐간되었고, <채널텐(Ch. 10)>은 초창기 편집진이 교체되었고 현재 '버전 4'까지 발간되었으며, <사이버유스(Cyber Youth)>, <아이두(Idoo)>, <야자(Yaja)> 등 다양한 청소년웹진들이 생겨났으며(<야자>는 98년 발간 이후 2000년도에 폐간), 2000년 5월 우리나라 청소년운동 사상 가장 의미있는 사건의 하나로 기록될 '두발규제철폐운동'이 '사이버서명운동'의 폭발적인 호응에 힘입어 가시적인 성과를 내기에 이르렀다.

이와 더불어 1995년 최우주군의 통신망을 통한 '헌법소원' 사건, 1998년 임유빈군의 청와대 인터넷 사이트 건의문 사건, 1998년 영파여중 학생 활동 탄압에 대한 서명운동 등은 '사이버 스페이스'를 통해서였기에 가능했던(또는 더 큰 힘을 발휘할 수 있었던) 청소년들의 권리찾기 운동의 사례라 하겠다. 다음에서는 이러한 사이버공간에 나타난 청소년들의 권리찾기 사례를 살펴보고 2절에서 '웹진' 형태를 통해 자신들의 목소리를 냈던 <내가진(Negazine)>, <채널텐(Ch. 10)>, <사이버유스(Cyber Youth)>, <아이두(Idoo)> 등 주요 청소년웹진 활동을 중점적으로 다루고자 한다.

2. 주요 청소년웹진의 현황

1) 네가진(Negazine)

<네가진>은 현재는 존재하지 않는 웹진이지만, 당시 <네가진> 창간사로 발표된 '청소년 해방 선언서'는 그 어느 것보다도 웹진을 통해 청소년들이 하고 싶은 말을 잘 대변해 주는 것으로 생각되어 소개하고자 한다. <네가진>은 1997년 7월 15일 첫선을 보인 인터넷잡지로서 스스로 청소년들의 해방구임을 자처하였다. 16세의 고등학교 자퇴생이 편집장을 맡았었고 기자들도 모두 14에서 16세 전후의 청소년들이었다. 주요 내용은 '내게 말을 해봐'라는 제목의 고민 상담코너, '우리들의 투표(청소년에게도 주권을!)'라는 온라인 투표 이벤트 공간, '내가 좋아하는 것들'이라는 제목의 Music, Movie, People, Fashion, Game 문화공간으로 구성되어 있다.

웹진 <네가진>은 다음의 '청소년 해방 선언서'를 통해 기성문화에 대항하여 자신들만의 해방공간으로서 태어날 것을 단호하게 주장하고 있다.

집어치우자.

젠장 다 집어 치워 버려.

요즘 세태를 보면서 '청소년'이란 집단의 일원인 내가 제일 많이 드는 생각이다. 너무들 떠든다. 왜들 그리 말이 많은지... 우리는 봉인가 보다. 진짜 제일 만만한게 우리다. 학원 원장이란 사람들은 우리 부모의 알뜰한 주머니를 잘도 썩삭하고, 중고생 절대부가 많아진다고 호들갑을 떨고, 갑자기 (실수로)부모가 된 애들이 늘어간다고 난리를 친다.

마치 자기네 한테는 그런 말을 할수 있는 자격이라도 주어진 양, 그것이 자신들의 천명이라도 되는데, 잘도 떠든다..... 우리 중 누구도 그들에게 우리 문제를 논할 자격을 부여하지 않았다. 누구도 그들에게 참견해 달라고 부탁한 적이 없다. 누구도 그들에게 우리를 선도해 달라고 하지 않았다. 제대로 된 청소년들이 줄어간다고 그들은 말하지만, 제대로 된 어른이 줄어가는 것은 무엇으로 변명할 것인가. 우린 지겨워졌다.

이래라 저래라 하는 소리에 질렸고, 우리에게는 바른 길이랍시고 제시하면서 그들이 제대로 지키는 것은 별로 보지 못했다. 미안하지만 우린 더 이상 저들을 믿을 수 없다. 선도를 한다는 것이 고작 자신들의 잘못마저도 그대로 답습하기를 강요하는 어른들, 상담을 빙자하여 여학생의 몸을 더듬는 짐승만도 못한 교사들, 한치 앞을 보기 힘든 입시 제도로 우리 입을 막아버리는 약아빠진 그들, 조금만이라도 자기 생각을 가진 아이가 보이면 못견뎌하고 때려누르고 싶어 안달을 하는 못난 인간들.... 이제 우리는 더 이상 일방적으로 끌려가는 객체의 자리에서 벗어나 스스로 고민하고 해결하는 주체가 될 것이다..... 14살부터 24살까지의 젊은이. 얼마간이 어렵게 모였다. 이들이 우리들의 혁명에 첫 번째 전사가 될 것이다. 인터넷이라는 명석 위에서 어른들의 의미없는 참견이 조금이라도 주어질 경우 목숨걸고 단호하게 사표 쓸 준비가 되어 있는 이들과 이곳 NEGAZINE을 찾는 젊은이들과 서로 당당함과 믿음을 나눌수 있기를 바란다. 우리는 진부한 일부 어른들에게 쫓지 않는, 스스로에 대한 신뢰와 자아 존중감에서 나오는 그런 당당함을 지향한다.

1997년 7월 14일

지금 바로 여기에서, 우리는 청소년 해방을 선언한다.

<네가진>의 방향과 내용구성은 공개편집회의를 통해 이루어지는데, 청소년들이 인터넷을 통해 제안한 주제들을 보면 '사이버공간의 자유선언', '청소년은 대선에 관심이 있을까?', '체벌에 대하여', '교내흡연 문제' 등 다양하게 나타났다. 한편, '우리들의 이야기'란은 청소년문화에 대한 생각을 자유롭게 적는 공간인데, 당시 게재되었던 글을 보면 예리하고 논리적이며, 어른보다 더 어른스럽기까지 하다. 당시 청소년보호법과 청소년문화에 대해 정리한 글을 보면 다음과 같다.

지난 7월 1일 이후로 '청소년 보호법'이라는 알 수 없는 법이 발표되었다. 바야흐로 온 나라가 일본만화 때려잡기가 애들 가려내기 열풍에 휩싸인 느낌이다. 만 17세에서 만 18세로 들어선다고 해서 소위 '성인용'을 사려깊게 소화해낼 수 있을 만큼 갑자기 '똥'하고 어른이 되는 건 아닐텐데 말이다. 아마도 그 법을 만들어낸 어른들은 만 18세가 되는 순간 똥하고 모든 것을 다 아는 성인이 되어버린 모양이다..... 보호해 준대도 싫어하니 어른들의 말씀대로 이 비천한 청소년들은 배가 불

러서 그렇게 말하는 건지는 모르겠지만, 먹을 거 많고 입을 거 많은 세상에서 자란 요즘 청소년들에게 쫄쫄 굶던 시절 가치관을 그대로 투영한다는 것은 참으로 시대착오적인 일이다..... 이제 청소년보호법을 '우리를 아무데도 못가게 하는 귀찮은 것'이라는 생각에서는 일차적으로 탈피하고, 청소년을 '어른들이 만들어 놓은 것을 개조하여 대충 사용하는 찌꺼기 향락 소비자'라는 사회적 개념에서 벗어나, 스스로 문화를 창조하는 '문화의 주체적 소비자'로 변신하는 기회로 삼으면 어떨까? 보호받는 차원에서 벗어나서 우리가 보호받지 않아도 될만큼 당당하며 주체적인 사회의 한 성원이며 집단이라는 것을 보여주는 것이다..... 단순히 문제돌출의 계기가 된 '청소년보호법'을 넘어서서 이제는 매스미디어 등의 대중매체들이 공급하는 문화를 아무 생각없이 소비하는 만만한 상품 시장이나 심심하면 걸고 넘어지는 무너아 오빠부대 정도로 취급되는 문화식민지 국민의 구질구질한 위치에서 벗어나서 문화를 직접 만들어 가는 생산자 겸 소비자로 변모하는 것..... 을 택하겠다. 이번 일은 청소년이 가는 곳에 대한 단순한 법적 제재가 아니라, 청소년들의 '문화적 생존권'에 대한 방산의 일각이자, 새로운 화두로 떠올라야만 할 문제이기 때문이다.

..... 우리는 이 땅에서 청소년과 어른의 구분이 없어질 때까지 다치는 대로 일할 것이다. 언제나 선도 당해야만 하고 관리 당해야만 하는 대상인 '청소년'은 존재 가치가 없다. 모든 사람에게는 그저 성장기가 있을 뿐이다. 그 성장기를 '스스로' 성장할 수 있게 내버려 두는 것이, 아니면 방향유도가 가장 최선의 방책이라고, 청소년보호법이라는 넌센스를 만들어낸 소위 '어른'이라는 분들에게 해주고 싶은 말이다. 틀에 맞추고 끼워 맞추면 그것은 인간이라기보다는 나무 분재보다 못하다. 인간이 인간인 이유는 문화가 있기 때문이다..... 진정한 청소년문화, 진정한 젊은이의 문화, 언제까지 꿈은 아니다. 자급자족하는 청소년문화, 누군가 일어선다면 꿈은 아니다. 나는 우리가 가야할 길을 알지 못한다. 다만, 어떤 길을 가든 그 길이 선택의 주체가 자신이라면 최소한 지금보다는 나아지리란 생각이다.

청소년웹진이 주류문화(기성문화)와 질서에 대항하는 대안적·대항적 성격을 가진다면, 이 <네가진>이야말로 이러한 실천을 드러내주는 가장 적절한 사례의 하나라 하겠다.

2) 채널텐(Ch. 10) www.ch10.com

<채널텐>은 1997년 5월 10일에 창간된, 우리나라 최초의 청소년 웹진으로 잘 알려져 있다. ‘청소년을 위한, 청소년에 의한, 청소년의 웹진’이라는 모토에서 볼 수 있듯이 <채널텐>은 모든 내용과 디자인, 관리·운영을 청소년 스스로 해내고 있으며,⁴⁾ 2000년 12월 현재 ‘버전 4’까지 내놓고 있다(‘기다림’이라는 이름의 ‘버전 3.5’를 포함하면 지금까지 모두 5개 버전의 웹진을 발간해 내었다).⁵⁾

<채널텐>은 자발적인 참여로 구성된 기획팀을 중심으로 운영된다. 기획팀에서는 스스로 자신들의 글과 작품들을 올리고, 웹 페이지를 제작하고, 모니터링을 한다. 또한 별도의 기획팀 게시판과 기획팀 메일링 리스트, ICQ(인터넷 상에서 자유롭게 메시지를 주고받을 수 있는 네트워크)를 통한 의사소통, 각자 맡은 분야에 대한 기획 아이디어 제시, 디자인 작업 참여, 게시판 운영, 홍보 등을 담당한다. 이들은 직접 만나지 않더라도 온라인을 통해 공동의 프로젝트를 해나간다. 인터넷으로 기획팀원 신청을 받기 때문에 미국, 뉴질랜드, 싱가포르, 독일, 캐나다 등에 사는 해외교포 청소년들도 기획팀에 참여하곤 한다. 이 또한 물리적인 거리나 시차를 뛰어넘는 인터넷의 장점이라 할 것이다. 기획팀에 참여할 수 있는 대상에는 이들의 용어에 의하면 ‘우리를 이해하려고 노력하는 팬들은 어른들’도 포

4) <채널텐> 창간 당시(버전 1)에는 다음커뮤니케이션에서 제작 지원을 했었는데 97년 말(버전 2)부터는 10대 기획팀에서 제작까지 맡게 되었다.

5) 주요 연혁 : 1997년 3월 Ch.10 기획팀 구성, 5월 10일 10시 국내 최초의 청소년 웹진 Ch.10 서비스 시작, 7월 15일 남량특집 이벤트 “인터넷과기전” 개최 (보름간), 8월 20일 이벤트 “사이버밴드 퍼니파우더 데뷔 콘서트 - 한 방!” 개최 (3일간), 10월 24일 ‘버전 2’ 시작, 1998년 3월 19일~12월 31일 천리안 ‘클럽텐’에 콘텐츠 제공, 1998년 6월 30일~12월 31일 나우누리 ‘틴틴클럽’에 콘텐츠 제공, 1998년 5월 10일 ‘버전 3’ 시작, 1999년 7월 11일 ‘버전 4’ 시작

함된다. 기획팀에 속해 있지 않더라도 채널텐에 마련된 게시판이나 이메일을 통해 그 달의 주제에 관한 자신의 의견을 밝힐 수도 있고, 자신의 작품(글, 그림, 음악, 동영상 등)을 게시할 수도 있다.

기획팀 게시판에 아이디어가 올라오면 기획팀원들이 찬성 또는 반대 의견을 올려서 의견을 수렴한다. 업데이트 주기는 한달인데, 특집은 매달 10일에 바뀌고 나머지 내용들은 수시로 업데이트된다. 이들은 ‘언제나 10대들의 입장을 대변하고, 가능하면 다양한 의견을 보여주려 노력한다’고 말한다. 물론 운영진들이 대부분 학생들이기 때문에 어려움이 많다. 학생의 기본적인 책무로 인하여 많은 시간을 투자하기 어렵다는 점이다. 이러한 어려움은 업데이트가 늦어지고 게시판 관리 등이 소홀하게 되는 결과를 낳기도 한다.

이들이 밝히는 웹진 제작동기는 바로 ‘청소년 스스로의 목소리를 내는 공간’이 필요하다는 인식에서였다.

인터넷에서 노는 청소년들은 음란한가? 영어로 된 성인 중심의 사이트가 대다수를 차지하고 있는 인터넷에서 청소년들이 재밌게 볼만한 건 사실 많지 않다. 그나마 있는 한글 청소년 사이트들은 단순한 정보를 제공하거나 청소년을 대상화해서 기술할 뿐이어서 외면당하고 있다. 이들이 관심이 음란사이트로 물리는 건 어찌보면 당연하다. PC통신 서비스들이 인터넷으로 옮겨가면서 함께 폭발적으로 늘어가는 청소년들이 자신의 관심사에 대해 스스로의 목소리를 내며 서로서로 가려운 곳을 긁어주는 공간이 필요하다. 뿐만 아니라 지금 이 곳의 문제를 파악하기 위해선 다른 곳의 예를 볼 필요가 있는데, 인터넷을 이용하면 전세계에 흩어져 있는 한글을 이용하는 청소년들이 서로 의사소통할 수 있다. 그리고 청소년들의 무한한 상상력과 급속도로 발전해가는 인터넷 신기술을 결합, 미래의 인터넷 이용을 미리 실험해보는 건 어떨까? 즉, 인터넷 속의 청소년들이 스스로, 함께 커갈 수 있는 인큐베이터이자 놀이터가 필요하다. 어른들이 바라보는 청소년 얘기가 아니라 스스로 자신의 얘기를 풀어놓는 청소년을 위한, 청소년에 의한, 청소년의 웹진 채널텐은 이런 생각과 함께 시작되었다.

이들이 <채널텐>을 통해 보여주고 싶은 것은 바로 ‘어른들의 입과 글과 눈을 통해 걸려진 것이 아닌, 우리들의 느낌과 생각 그대로’인 것이다. ‘버전 1’에 나타나 있는 이들의 목소리는 청소년들이 사이버공간을 통해 그들만의 사유와 고민, 세상에 대한 통찰력과 가능성을 자유롭게 표출해낼 것임을 짐작하게 해준다.

Ch.10에서 우린 무엇을 할까? 같고도 다른 온갖 10대들이 모여 나를 표현하지. 내 생각, 내 느낌, 내 주장을 얘기하고 말 안되는 몽상도 하고 (우린 말이 되는 소리만 하며 사는게 아니잖아?), 그걸 “작품”(시든 그림이든 오디오든 게임이든 뭐든)으로 발표도 하고 또, 다른 애들과 대화를 하지. (때론 팬찮은 어른들의 신청도 받아줄 수 있지) 멋지게 시비를 걸어 재밌는 논쟁을 벌이고, 올려놓은 작품에 칭찬 혹은 야유도 보내고 또, 함께 뭔가를 만들어가지. 누군가 시작한 몽상에 꼬리를 이어 보고, 오가는 논쟁을 몇몇이 둘러붙어 본격적으로 조사·연구해보고 나와 비슷한 생각을 가진 아이들을 모아 “일을 벌여보기”도 하고 또, 가만히 지켜보기도 하지. 세상을 굴러가는 게 무언지, 나를 외롭게 하는 것, 답답하게 하는 게 도대체 무언지, 세상엔 얼마나 다양한 사람들이 있는지..... Ch.10에 모인 우리 인터넷으로 할 수 있는 일을 한 100개만 더 생각해내 보자구.(인터넷으로 콜라를 다운 받아 마실 순 없을까?) 그 래, 이 곳은 이제 막 뿌려진 한 점 씨앗이야, 앞으로 무슨 색깔 꽃이 필지 어떤 맛의 열매가 맺힐 지 아무도 모르는. 누군가 먼저 톱 꺼내놓아 보고 거기에 판지도 걸어보고 모방도 해보고 하여간 아구아구 떠돌고 꿈틀대다 보면 뭔가가 만들어질 것 같은 예감. 어때?

‘이제 막 뿌려진 한 점의 씨앗’으로서 10대들만의 자유롭고 실험적인 도전과 새로운 커뮤니티 형성 노력이 어떤 열매를 맺게 될 것인가. 이는 ‘버전 4’까지의 이들의 행보를 통해 대략적이나마 짐작해 볼 수 있을 것이다.

‘버전 1’은 도마, 웅시, 몽상 Lab, 현장중계, 선수입장, Ch. S, 등의 메뉴로 구성되어 있다. “도마”는 영화, 게임, 패션, 음악 등 다양한 문화에 대한 비평코너이다. 리얼타임 온라인 즉석 투표를 통해 청소년들이 싫어

하는 노래를 뽑는 ‘가요, The Worst!’, 영화를 보고 비평을 올리는 ‘폰느’, 게임의 스토리전개, 그래픽, 멀티기능지원 등을 요모조모 따져보는 ‘게임 비평’, 컴퓨터와 인터넷과 관련된 모든 것들을 분석하는 ‘ComIn(Computer & Internet)’ 등이 ‘도마’의 하위내용들이다. “응시”는 내가 보는 세상, 세상이 보는 나, 만남 등의 하위메뉴로 구성된다. ‘공교육의 실패’를 주제로 다루었으며, ‘공고의 아이들’이라는 글로 공고에 다니는 청소년이 직접 글을 올렸다. ‘만남’란에는 ‘무서운 16살 프로그래머’라는 제목의 인터뷰 기사가 실렸다.



[그림 1] 채널텐 ‘버전 1’ 메인화면

“몽상 Lab”의 ‘길거리 단어장’ 코너에는 청소년들이 자주 사용하는 은어가 설명되어 있으며⁶⁾, ‘컨테스트’ 코너에는 청소년들이 자신의 일러스트

6) ‘길거리 단어장’에 풀이된 청소년들의 은어는 100여개가 넘는다. 가리, 귀둘러, 까대기, 까이통, 깔, 켠다, 다리칸다, 돌림빵, 따순이, 말리다, 맞짖는다, 버저, 번개, 뿌리다, 뼈꾸, 식후땀, 아다, 야메, 은파, 학구, 후다 등이

트 작품을 게시해놓고 다른 청소년들이 평가한 후 추천하는 의미의 스마일벤티지 30개를 받으면 명작으로 인정이 되어 '명예의 전당'에 보관되게 하고 있다.

“현장중계” 코너에는 모범생과 자퇴아의 글이 각각 ‘학교 안에서’, ‘학교 밖에서’라는 제목으로 실려있다. ‘다양한 입장들의 릴레이’라는 부제가 달린 “선수입장” 코너는 질문과 의견들, 자유토론실, 채팅, 낙서장 등의 자유로운 이야기 공간을 마련하고 있다. ‘열심히 싸우고, 입장 바꿔 생각할 줄도 아는 멋진 선수라면 모두모두 입장!’이라는 설명문구가 청소년들의 성숙된 의사소통문화를 보여준다. ‘채널 에스’, 또는 ‘채널 스페셜’이라 불리우는 “Ch. S” 코너는 Special Spectrum, Study & Share, Storage 등으로 구성되어 있다. 폐간된 꾸오레에 대한 이야기, 논술을 도입한 시대적·역사적 배경, 포토샵으로 에반게리온 만들기 등의 내용이 소개되어 있다.

버전업 될 때마다 주요 메뉴와 내용은 변화를 거듭한다. ‘버전 2’에서는 즉석투표 코너가 ‘Worst, Best!’라는 제목으로 바뀌었고 이번에는 ‘만화’에 대해 투표를 하게 하였다. ‘길거리 단어장’ 코너만 같은 제목으로 지속되고 있으며, 나머지는 모모(인터넷 친구 찾기), 프리즘(정보 스펙트럼), 이런생각(주제토론실), 낙서장, 배워서 남주자(논술 연습), 문화 탐험(문화, 창작과 감상) 등의 코너가 신설 또는 개명되었다.

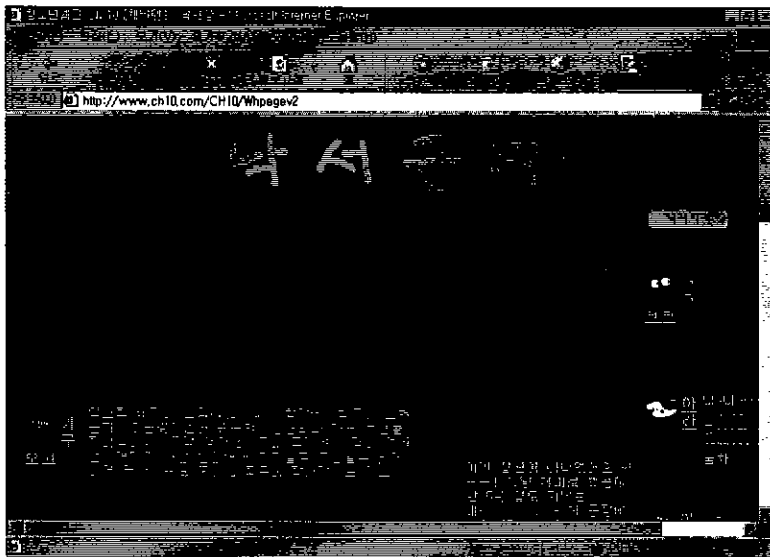
특히 다양한 정보를 제공하는 ‘프리즘’ 코너에는 공간, 만화, 미술, 뮤지컬, 음악, 책 등의 정보 뿐만 아니라 ‘성’을 별도의 주제로 다루어 성에 대한 스무고개, 여름에 가볼만한 성교육 캠프 정보, 독일의 사회학자가 쓴 청소년 성교육용 도서인 ‘섹스북’, 구성애의 성교육, 성상담과 성폭력 상담기관, 성교육 관련도서 등에 대한 정보를 담고 있어 주목된다.

특히, ‘버전 2’에서는 특집으로 ‘체벌’ 문제를 중점적으로 다루고, 청소년

일레이다. 기성세대에게는 소위 ‘외국어’로 인식되는 청소년들의 은어와 언어문화를 접할 수 있는 코너이다. 여기에는 ‘새단어 등록’ 기능도 있어, 청소년들이 자신이 알고 있는 단어를 추가등록할 수도 있다.

년인권단체인 중고등학생복지회와 공동으로 학교문제에 대한 비판적 입장을 드러냄으로써 ‘청소년 스스로의 목소리를 내겠다’는 이들의 의지를 본격적으로 보여주고 있다. 이는 청소년들의 개인적인 취향과 관심의 표현에서 더 나아가 사회적 문제에 대한 진지한 접근을 시도했다는 점에서 큰 의미를 가진다 하겠다.

‘체벌’이라는 주제 아래에는 심포지움 자료인 ‘체벌의 교육적 의의와 문제점’이라는 글을 싣고 있으며, 이 외에 체벌관련 웹사이트 목록, 체벌은 필요한가(주제토론), 폭력교사 무기분석, 학생들의 반란 1·2, 즉석 설문조사 등의 코너를 마련하고 있으며, 이번 호 논술의 주제도 ‘학생의 권리’로 설정하였으며, 학생복지회와 공동으로 ‘학생을 위한 학교 만들기’ 서명운동을 온라인상에서 벌이기 시작하였다. 또한 청소년들이 ‘교사체벌금지 동호회’를 만들려는 움직임에 격려 메일 보내기 운동을 함께 하고 있다.



[그림 II] 채널텐 '낙서장'의 메인화면)

‘우리는 새로운 학교를 꿈꾼다’는 표제어 아래 제시된 ‘학생들의 반란’이라는 코너는 학생으로서 학교, 체벌에 대해 느끼는 감정을 시, 소설, 그림 등으로 자유롭게 표현하고 있는데, 그 표현이 매우 직접적이고 전복적이다. “사람들은 서로 때린다. 지하철 안에서도, 버스 안에서도, 학교에서. 학교에선 선생이 학생을 때린다. 학생이 선생을 때릴순 없다. 가끔 학생이 선생을 때린다. 그럴 때 사람들은 ‘반항’이라 부른다. 하지만 우리들은 ‘혁명’이라 부른다.”는 청소년의 글과 이러한 이미지를 담은 그림은 체벌문제에 대한 청소년들의 걸리지 않은 생각과 느낌을 있는 그대로 엿볼 수 있게 한다. 이러한 내용은 ‘체벌에 대한 나의 독설’이라는 글에서도 볼 수 있다. “..... 더이상 우리를 위한 매는 이제 없다..... 그 의미는 퇴색한 지 오래이다. ‘사랑의 매’ 훗... 웃기고 있네. ‘널 위한거야’ ○○하지 말라그래. 패싸움에서 나올 법한 큐대, 강목, 쇠파이프, 경찰몽둥이, 하키스틱이 지금 그들에겐 ‘사랑의 매’라 불리우고 있다..... 과연 니가 날 위해 때리는 걸까? 너의 욕심에 의해, 너의 상사에게 얻어 맞은 걸 풀기 위해. 사회에서의 너의 위치를 다시금 느껴보기 위해. 우리들이 너 발 밑에 있다는 것을 확인하기 위해 넌 우리를 짓밟고 있어.....”

‘폭력교사가 사용하는 무기분석’이라는 글은 회초리, 자, 분필, 칠판 지우개 등 다양한 체벌에 사용되는 도구들을 재치와 유머있게 설명하고 있다. 청소년 특유와 재기발랄함과 예리함이 돋보이는 글로서 재미를 느끼게 하지만 결과적으로는 폭력화된 체벌의 현실에 씩씩한 웃음을 짓게 한다. 30여개의 폭력무기에 대해 분석하고 있는데, 그 일부를 소개하면 다음과 같다.

○ 회초리 : 리치가 짧고 파워가 약해서 조선시대 이후 거의 사용하지

- 7) 어린시절 동네 골목길 담벼락에 솔직한 이야기들을 적어내려가던 기억을 떠올리게 함으로써 자유롭게 생각을 올리도록 하는, ‘낙서장’의 특성이 잘 드러내는 웹디자인이다.

않는 무기지만 현대에 이르러는 목 뒤를 때리는 등의 새로운 타격 방법이 개발되었다. 들고 다니기도 귀찮고 그냥 때리는 것이 더 파워가 세기 때문에 거의 장비하지 않는다. 그래도 아주 가끔 형식적으로 갖고 다니는 사람들도 있다. 일명 사랑의 매라고도 불린다.

- 자 : 길이 20, 30, 50cm. 두께도 다양하다. 손바닥 또는 얼굴 등을 때릴 때 또는 칠판에 밑줄을 그을 때도 사용한다. 주로 유치원이나 초등학교에서 여선생들이 사용하는 실용성 무기이다. 세워서 때리면 잘 부러지지 않기 때문에 오래 사용할 수 있다.
- 분필 : 원거리에 있는 학생에게 주로 던지는 무기로 연사가 가능하다. 총알같이 생긴 것이 특징이며 다 썼을 경우엔 실탄이 떨어졌다고 말한다. 소비했을 경우 주변을 시키면 다시 보충할 수 있다. 파란을 일으키기 위해 고의적으로 옆사람에게 맞히는 경우도 있다. 그러나 운동신경이 좋은 학생에게는 통하지 않는 무기.
- 칠판 지우개 : 때릴 때 일어나는 분필 가루가 폐병을 일으킨다는 이유로 가까워서 때리지는 않는다. 주로 던지는 무기로 주위에 있는 사람들까지 피해를 입혀 원망을 사게끔 하는 무기이다. 주위에 있는 친구들과의 사이를 이간 시키는데 사용한다. 눈에 맞으면 실명시킬 수도 있는 아주 무서운 무기. 잡아도 먼지가 나기 때문에 피하지 않으면 안된다.
- 라이터 : 흡연가들이 사용하는 무기로써 두발 단속을 할 때 주로 사용하는 무기. 주로 머리칼을 태울 때 사용하며 구수한 오징어 냄새가 나는 게 특징이다. 잘못 사용하면 화상으로 인해 대머리 또는 에어리언이 되버리는 수가 있다. 학생들의 호주머니를 털면 자주 나온다.
- 슬리퍼 : 쓰레빠(?) 쓰래빠(?) 라고 불리며 학교 내에서는 항상 장비하고 있을 것을 교칙에 정해놓고 있다. 그러나 지키지 않는 선생들도 많으며 실내, 실외에서 모두 사용한다. 공격 방법은 두가지로 던지기 와 왕복 싸대기를 먹이는 방법이 있다. 던진 슬리퍼는 명령을 하면 부메랑처럼 회전하면서 다시 돌아오기 때문에 무제한 사용이 가능하다. 정말 신기한 무기이다.
- 출석부 : 주로 머리를 가격하는데 사용한다. 모서리를 이용해서 머리를 가격하면 말로 형용할 수 없는 고통을 준다. 너무 많이 치면 너덜너덜 떨어져서 교감이나 교장한테 욕을 먹는 수가 있다. 그러나 이때는 맞은 학생에게 덤탕이를 씌우면 되기 때문에 마음놓고 쓸수 있다. 대개 반년에 한개 정도를 소비한다.
- 빗자루 : 가정용일 때도 있고 업소용일 때도 있다. 요즘은 싸리비가

많이 쓰이고 있지만 그래도 맞으면 상당히 아프다. 교실뒤에 많이 있으며 없으면 다른 반에서 얻어오기도 한다. 거의 모든 교실마다 배치되어 있고 쓰기 쉬운데다 부러졌을 경우 학생에게 사내라고 하면 그만이기 때문에 가장 손이 많이 가는 무기이다
(‘폭력교사가 사용하는 무기분석’ 중에서)

청소년들의 체벌에 대한 비판이 단순히 감정적 독설과 유머스러운 비꼬임과 풍자로만 끝나는 것은 아니다. 삶을 생각하는 논술공부를 표방하는 ‘배워서 남주자’ 코너는 ‘학생의 권리’를 주제로 다룸으로써 체벌문제를 학생의 권리 차원에서 논리적으로 접근한다. 학생의 법적 지위, 학생의 학문 교육의 자유, 학생의 표현의 자유, 그리고 학생의 평등론과 학생 행위에 대한 적법절차를 제시함으로써 학생의 징계 또는 체벌시 요구되는 기본적인 절차를 소개하고 있기도 하다. 이러한 인식은 학생복지회와 공동으로 추진하는 ‘학생을 위한 학교 만들기를 위한 서명운동’으로 이어지면서 실천화된다. 서명추구를 위한 문안을 통해 이들의 주장을 살펴보면 다음과 같다. “강제적인 야간 자율학습, 두발제안, 교복착용, 교사폭력 등으로 부당하게 침해받는 인권 회복, 획일적인 입시위주의 교육으로 바보를 양산하는 교육제도의 개선, 실수요자인 학생들의 요구를 수렴하는 교육개혁 촉구. 이를 위한 구체적인 방안으로 헌법소원을 준비 중이며 실천의 첫 신평탄이 서명운동입니다. 여러분의 격려와 관심이 저희에게 큰 힘이 됩니다. 여러분의 작은 노력으로 후배들에게 더 좋은 환경의 교육을 제공할 수 있습니다. 여러분의 작은 실천이 큰 일을 이루어 낼 수도 있습니다.”

1998년 5월 10일에는 창간 1주년을 맞아 ‘버전 3’으로 재창간된다. ‘버전 3’의 가장 큰 특징은 8월 특집으로 패러디 신문인 ‘보일자동’을 선보였다는 점일 것이다. 그 당시가 사회 시사풍자 사이트인 <판지일보>를 시작으로 사회적으로도 새로운 발상과 비꼬기의 세대풍자에 대한 네티즌들의 호응이 높아질 시기이기도 했다. <채널텐>은 동아일보를 패러디하여 2008년을 발생시점으로 미래형 신문인 ‘보일자동’을 제작하여 청소년들의

채치와 새로운 발상을 보여주었다. 당시의 신문기사를 통해 ‘보일자동’의 내용을 간략히 소개하면 아래와 같다.



[그림 III] 패러디신문 ‘보일자동’ 6호 메인화면

“지루하고 딱딱한 기성 언론에서 소외된 10대 청소년의 목소리를 담겠다”는 것이 편집진의 ‘창간취지’. 이 때문에 ‘보일자동’의 기사에 담기는 목소리는 젊고 미래지향적이다. 10년 후인 2008년을 발행시점으로 한 ‘보고 싶은 뉴스’가 한 예. ‘일본, 한국에 원조요청’, ‘미국 10대들 사이에 태극기붐’ 등 조금은 엉뚱하기까지 하다. ‘국산애니메이션 ‘바이오 캅 원고’가 일본의 ‘신세계 에반젤리온 11편’ 등을 누르고 전세계에서 선풍적인 인기를 끌고 있다. 극장판 돌리 14편도 흥행에 호조...”. ‘한국 애니메이션의 세계 침공’이라는 기사의 내용이다. 세태풍자도 만만찮다. ‘신창원 또 잠적!’이라는 제하의 2008년 8월18일자 기사. 99년경 체포됐으나 법원의 선처로 풀려난 신창원이 다시 범행을 저지르고 잠적하자 경찰이 곤혹스러워 한다는 내용으로 경찰의 ‘신창원노이로제’를 풍자한다. 동아일보에 대한 패러디신문으로서 동아일보에 대해 따끔한 비판도 했다. ‘10년전엔 무슨 일이...’ 난에는 “98년 8월14일자 동아일보 독자란

에 실린 한글프로그램 관련 설문조사에는 원도에 관한 내용이 전혀없는 데 원도로고가 왜 실려 있는지 모르겠다”고 꼬집는다(동아일보 1998. 9. 23. 23면 참조).

패러디와 풍자사이트가 기존 언론매체가 담지 못하는 통쾌한 비판과 권위에 대한 비판과 비꼬기, 조롱, 전복의 쾌감을 느끼게 한다면 청소년들 또한 재미를 섞은 통렬한 풍자로 세상을 바라보는 방법을 통해 세상에 대해 발언하는 법에 관심을 가진 것이라 할 수 있겠다.

한편, ‘버전 3’은 이외에도 5월 특집으로는 ‘우리나라 교육제도를 파헤친다’, 7월 특집으로는 ‘서태지, 우리에게 어떤 의미’라는 주제를 다루고 있다. 교육제도와 관련하여 ‘가장 바꾸어야 할 고등 교육’, ‘내가 바라는.. 그리고 학생이 바라는 학교 안의 자유’, ‘영어 조기 교육?’, ‘새장 속에 가두지 마세요’, ‘학교라는 곳의 무의미함’, ‘인간 교육의 장으로 돌아갑시다’ 등의 청소년 의견이 실려있으며, 서태지에 대한 10여편의 의견과 서태지 컴백에 대한 설문조사 결과와 짤막글들이 제시되어 있다.

청소년들은 사이버공간에서 한국사회의 교육문제와 자신들의 미래에 대해 다음과 같이 호소하고 있었다.

우리는... 그 우리란... 대표적인 중고생을 말한다. 학교라는 꼭 잡혀진 새장 속으로 우리는 매일매일 무거운 짐을 짊어지고 한 손에는 실내화를 한 손에는 도시락과 준비물을 챙겨들고 집을 나선다..... 우리나라의 모든 중고등학교에는 학생부라는 곳이 있다. 그 곳에서는 수시로 복장 또는 용의검사를 하여 가위를 들고 나타나 머리를 자르는가하면 끌고 가서는 사랑의 매라고는 생각이 들지 않을 정도로 폭력을 쓰기도 한다. 학교가 이러라고 있는 것일까? 학생들은 학교라는 틀 안에서 전혀 자유를 누리지 못하고 있다. 아니 자유라는 말조차 꺼낼 수가 없다. 그런 이유는 과연 무엇일까? 학생은 공부만 해야된다는 고정관념도 그 이유의 한가지이다 우리는 형식적으로 만들어진 것만 배워야 한다. 배우고 싶은 것을 배울 권리는 전혀 찾아볼 수 없다. 시험이 끝나면 다음시험을 위해 시험을 준비해야 하고 선생님께 혼나거나 맞지 않기 위해서는 어쩔 수 없이 외워야 하고 공부해야 한다..... 청소년에게 이제

자유란 없다. 청소년들은 이제 알아서 자신이 갈구해도 얻지 못할 거란 느낌이 든다. 대학에 가기 이전까지는... 그러나.. 희망은 있다. 우리에게도. 그 희망. 아직.. 잃을 때는 아닌 것 같다. 스스로... 정말 어렸을 때처럼 친구들과 고통에서 벗어나 해맑게 웃고 싶어요. 정말로..... 너무나도 간절하게..... 불쌍한 나와 친구들은 할 줄 아는 것은 공부 즉 교과서 외 우기 밖에 없으니 서울대를 나와도 취업을 못하는 이 시대에 어떻게 살아 남지요? 차라리 자기 소질을 발견하고, 그 소질을 키우게 했으면 각자의 분야에서 성공할 수 있을 텐데..... 판단하는 기준은 오로지 공부 하나인가요? 공부, 공부, 공부..... 제발 부탁이에요. 우리를 살려 주세요. 우리가 예전처럼 웃을 수 있게 도와주세요.

학교... 앞으로 우리의 미래를 준비해 주는 그런 곳. 자신이 원하는 것을 이루도록, 그것의 발판이 되어 주는 그런 곳입니다. 그런데 지금 우리가 다니고 있는 학교라는 곳은 목적이 전도되어 있습니다. 아주 많이 뒤틀렸죠. 우린 단지 대학을 가기 위해 학교를 다니는 것이 아닙니다. 배우기 위해서입니다. 희망을 이루기 위해서이죠. 지금 우리네 학교는 얼마나 그 희망을 이루어 주려고 합니까..... 지금도 지금 이 시간에도 학교라는 틀에 얽매인 획일화에 지친 재주꾼들이 하나 둘씩 쓰러져가고 있습니다. 그들의 재능은 누가 알아줍니까. 잠재된 재능을 갖고도 발견하지 못하게 묻어두는 우리 지금의 교육, 바뀔 때가 지났다고 봅니다.

현실 공간에서 하지 못하는 자신들의 이야기를 사이버 공간을 통해 표출해 내는 청소년들의 특성을 볼 때, 이들의 주장은 가장 솔직하고도 진실된 것이라고 생각할 수 있다. 청소년들은 자유가 없음을 고통스러워하고 있으며 여기에서 벗어나 해맑게 웃고 싶다는 간절한 바램을 가지고 있었다. 또한 이들은 무조건적으로 학교와 교육을 거부하는 것이 아니라 누구보다도 정확하게 교육의 본질을 제대로 꿰뚫고 있었다. “학교... 앞으로 우리의 미래를 준비해 주는 그런 곳. 자신이 원하는 것을 이루도록, 그것의 발판이 되어 주는 그런 곳입니다. 우린 단지 대학을 가기 위해 학교를 다니는 것이 아닙니다. 배우기 위해서입니다. 희망을 이루기 위해서이죠.”

한편, <채널텐>은 전라고등학교의 임유빈군이 자신이 다니고 있는

학교의 문제점을 청와대 민원란에 건의했다가 ‘학교의 명예를 실추시켰다’는 이유로 중징계를 받은 일이 일어난 후에, “이제, 우리가 세상을 바꿀 차례입니다”라는 제목아래 학교의 문제점을 담은 메일을 보내주면 글들을 모아 청와대, 교육부, 각 지역 교육청에 보내는 캠페인을 웹 상에서 전개하기도 하는 등, 현실세계의 문제에 대해서도 적극적인 대응자세를 보여왔다.

<채널텐> ‘버전 4’의 이슈는 ‘꿈’과 ‘남자 그리고 여자’이다. “이 세상의 반을 차지하는 너, 너와 나의 관계를 파헤쳐!”라는 부제는 남녀의 문제제까지 펼쳐진 인식의 확대를 보여준다. ‘부모성 같이 쓰기에 대한 짧은 생각’, ‘뭉쳐라’, ‘남녀? 여남? 남자... 성차별’, ‘여성의 양면성’, ‘남녀차별에 대한 글’, ‘남자다운 것과 여자다운 것’ 등을 제목으로한 글이 실려있다. 논리성이나 전문성이 강한 글은 아니지만 생활 속에서 느낀 남녀차별에 대한 생각이 잘 드러나 있다. ‘버전 4’의 설문조사는 ‘발렌타인데이에 대한 생각’이다. ‘기왕에 있는 거니까 즐겁게 보내자! (2428, 34%), 다 장사꾼들의 상술이다. 그치만 들뜨는건 어쩔수 없다. (1742, 25%), 난 발렌타인데이가 싫다!! (1540, 22%), 아무 생각 없다 (1350, 19%)’는 결과는 청소년들이 무조건적인, 상업문화의 수동적 문화소비자만은 아니라는 것을 보여주기도 한다.

‘버전 4’ 시기 <채널텐>의 가장 큰 특징이자 성과는 <청소년웹연대 ‘위드(With)’>와의 연대활동이라 할 것이다. <채널텐>은 <위드>의 공동파트너가 되면서 두발제한 반대운동의 핵심역량으로 자리매김하고, <채널텐>에는 <위드> 사이트가 연결되어 청소년들에게 모습을 드러낸다.

99년도에 들어서 다소 침체되는 듯한 모습을 보이던 <채널텐>은 이를 계기로 새로운 출발의 기지개를 펴기 시작하며, 간이버전 4.5를 준비하기 시작한다.

3) 사이버유스(Cyber Youth) www.cyberyouth.org

<사이버유스>는 1998년에 문을 연 청소년웹진으로 학교와 사회에 대한 주장을 담은 주제를 지속적으로 담아 주목을 받아오고 있다. 웹진의 형태지만, 자유롭게 들어온 청소년들의 글이 수시로 업데이트되는 웹커뮤니티를 지향한다. <사이버유스>는 스스로를 이렇게 소개한다.

“여기는 청소년의 삶과 문화에 관심을 갖고 있는 청소년과 어른들이 모여 만들어 가는 공간입니다. 대학입시와 상업주의에 포위되어 있는 청소년들에게 숨통 트이는 공간이고자 합니다. 대화와 토론, 참여와 책임이라는 새로운 시민적 질서를 만들어 갈 이 공간에서 우리는 '서로에게 말걸기'로부터 법적이고 제도적인 변화까지 신나게 이뤄나가려고 합니다.”

'청소년들이 대상이 아닌 주체로 서서 자신의 삶에 대해 말할 수 있는 공간을 만들려는 것', 이것이 <사이버유스>의 주요 목적이다. 이들은 청소년을 동등한 인격체이자 시민으로서, 자신만의 생각과 주장을 가진 온전한 존재로서 존중해 줄 것을 주장하며 이를 위한 '청소년 문화운동'을 '사이버 공간'을 통해 실현해보고자 한다. 이들은 <사이버유스>라는 공간을 만든 이유를 다음과 같이 이야기한다.

누가 왜 무엇을 하려고 사이버 유스 공간을 만들었나?

혜성처럼 나타났던 '서태지와 아이들'이 그렇게 빨리 은퇴하지만 않았어도, 이런 동네를 만들 생각을 하지 않았을 것입니다. 아니, 그들이 은퇴한 후에 다양한 공익 재단들이 생겨서 제2, 제3의 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 '자유 공간'이 적지 않습니다. 하루 종일 놀아도 바닥이 나지 않는 홍미진진한 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 '어른문제 대책본부'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

적 지원을 받는다는 점이다. 물론 편집권을 비롯한 모든 운영에 있어서 자율성을 보장받고 청소년들이 전적으로 주인이 되어 꾸려나가고 있다. 또한 청소년들이 살맛나는 세상을 하루 빨리 만들어내지 않으면 한국사회의 미래는 암울하다고 믿는 '청년'들이 <사이버유스>를 적극적으로 지지·지원하고 있다는 점이 다른 청소년웹진과는 다른, 발전적 요소라 하겠다.

1998년은 청소년정책 분야에서 '청소년육성 5개년'이라는 중장기 기본계획이 수립·시행되는 시기로, 이 때 정책패러다임이 새롭게 전환되는 큰 변화를 이루어낸 바 있다. 즉, 지금까지 보호와 관리·규제의 대상이었던 청소년을 정책의 주체로 자리 매김하고 '자율·참여'를 가장 중요한 정책이념으로 삼은 것이다. 이를 위한 정책사업으로 청소년들의 목소리를 듣는 공식통로를 마련하고 청소년들이 주체가 되어 자신들의 문화공간을 운영해 나가는 다양한 기회와 프로그램들을 조성해 나가기 시작하였다. <사이버유스>는 이러한 과정에서 '사이버 청소년 의회' 역할을 해내는 공간으로서의 기대를 받으며 출발하였던 것이다.

98년 9월부터 99년 2월까지의 전체 시스템을 구축하고 DB체계를 완성하는 등 내용을 준비하고 홍보하는 단계였다면, 99년 3월부터 7개월 여간은 청소년의 자치적 사이버 커뮤니티를 형성하는 시기였다고 할 수 있다. 이 기간 동안 사이버의회가 활성화되고 실제공간과 사이버 공간에서의 모임이 연계되어 이루어졌으며, 청소년이 운영하는 게시판을 시작하고 웹진 제작에 청소년들이 적극적으로 참여하기 시작하였다.

초창기 1단계의 <사이버유스>는 '사이버 실제공간 만들기'⁸⁾, '새로운

- 8) '사이버유스 실제공간 만들기' 란에서 밝히고 있는 <사이버유스>의 실제 공간의 의의는 다음과 같다. : '학생중'이 없어지는 순간 아무것도 아닌 존재로 만들어버리는 사회에서 아이들이 하는 모든 일은 일탈이고 비행이며 문제일 수 밖에 없다. 또 그렇게 아무것도 아닌 존재가 되어버린 아이들이 머무르거나 만들 수 있는 공간은 불법적이고 음성적인 '유해 공간' 말고는 없다..... 이 프로젝트는 아이들이 배설의 문화와 비평의 언어를 뛰어

청소년현장 만들기⁹⁾ 등의 내용이 높이 평가되기는 했으나, 개인 칼럼 중심의 운영형식은 포괄적 의사소통 공동체를 만들어 나가는 데에는 효과적이지 못했다는 평가에 의해 이슈 중심의 콘텐츠 개발을 중심으로한 2단계 작업에 들어가게 된다. 즉, 사이버 커뮤니티 형성과 사이버의회 활성화에 주력하고, 청소년들의 참여를 유도하며, 보다 다양한 이야기와 소식을 전하는 방식으로 매월 업데이트되는 웹진 형태를 취하게 된 것이다. 2단계

넘어 아이들 스스로 자기네들에게 이름을 붙이고 ‘살림의 공간’을 만들게 하고자 한다. 아이들이 스스로 기획하고 꾸미고 운영하며 책임을 지는 주체가 되는 공간을 많이 만들어갈 수 있게 하고자 하는 것이다. 당연히 청소년에 관련된 정책이나 프로그램을 평가하고 결정하는 주체는 청소년 그들 자신이어야 한다. 아이들을 ‘학생’으로만 바라보며 아이들의 모든 공간을 ‘불법화’하는 어른들의 문화에 대해 아이들이 비판하고 개입할 수 있는 공간이 필요한 것이다. 이것은 또한 아이들이 스스로의 삶속에 들어와 있는 어른들의 문화를 극복해나가는 과정이기도 할 것이다. 두 번째로는 청소년들이 스스로 자기네들에 대한 프로그램과 공간을 만들어갈 수 있는 창조적 장을 만들고자 한다. 문화적 빈곤 속에서 아이들은 스스로 ‘이름없는 존재’가 비명소리만 지르는 언어 없는 존재가 되어가고 있는 실정이다. 따라서 이 프로젝트는 아이들이 자기의 감수성을 표현하고 스스로를 생산적인 주체로 만들어갈 수 있는 상상력과 프로그램, 공간을 만드는 실험을 벌리게 도와주고자 한다.

- 9) ‘새로운 청소년현장’ 코너는 청소년을 동등한 인격체로 바라보고 시민으로서의 권리를 갖는 주체로 보는, 새롭게 개정된 청소년현장이 있기까지의 과정을 담고 있다. ‘청소년현장이 뭐지?, 현장을 어떻게 만들어 갔나, 현장이 개정되기까지, 현장 초안, 정책자문위원의 의견, 청소년이 참여해 고친 의견, 공청회 현장, 신문에서 본 새로운 현장’ 등의 내용은 새로운 청소년현장 개정의 역사적 과정을 보여주는 귀중한 자료라 하겠다. 한편, 1998년도에 새롭게 개정된 ‘청소년현장’의 전문은 다음과 같다. “청소년은 자기 삶의 주인이다. 청소년은 인격체로서 존중받을 권리와 시민으로서 미래를 열어 갈 권리를 가진다. 청소년은 스스로 생각하고 선택하며 활동하는 삶의 주체로서 자율과 참여의 기회를 누린다. 청소년은 생명의 가치를 존중하며 정의로운 공동체의 성원으로 책임 있는 삶을 살아간다..... ”

프로젝트의 목적을 청소년 대화·참여 공간 형성을 통한 청소년 사이버 의회 구성에 두면서 <사이버유스>는 청소년 자치적 사이버 커뮤니티로서 더욱 활발한 움직임을 갖게 되었다.

<사이버유스>는 청소년 6명 내외의 운영진을 중심으로 꾸려지고 있는데, 관심있는 청소년이면 누구나 운영진 회의에 참여할 수 있어 많게는 15명 정도가 모여 회의를 진행한 적도 있다. 운영진들은 다양한 경로로 참여하게 되는데, 처음에는 방문자로 가끔씩 들르다가 <사이버유스>가 좋아서 운영진으로 적극적으로 합류하는 경우가 많다. 1주일에 한 번 정도 운영진 회의를 가지고 있다. 매주 일요일 저녁 11시에는 관심있는 청소년들이 자유롭게 참여하는 정기채팅이 이루어진다.

2000년 12월 현재 <사이버유스>의 메뉴는 ‘청소년 사이버 의회’, ‘문화소굴’, ‘교육, 뒤집어보기’, ‘아! 자!(아르바이트/자원봉사)’, ‘그런데 말이야(주제게시판 모음)’, ‘지구촌 숨쉬기, 지구촌 살기’, ‘헤쳐 모여! Link’, ‘모여라(무지개통신, 대화방)’, ‘기사를 읽고(자유게시판)’ 등으로 이루어져 있다.

‘청소년 사이버 의회’는 <사이버유스>의 성격과 지향을 짐작하게 해주는 대표적인 코너이다. 청소년들이 자신의 권리를 찾기 위해 자신 및 주변에 대한 관심과 토론 및 연대 등의 다양한 대화와 정치행위가 요구됨에 따라 기획된 코너로서 정보기술을 이용한 참여민주주의의 실험과 교육의 공간으로서의 역할을 기본으로 한다. ‘사이버 의회’ 의제/발제문 말머리에는 다음과 같은 소개글이 제시되어 있다.

‘내가 할까? 세상이 날 바꾸는지, 내가 세상을 바꾸는지?’

너는 지금 세상에 길들여 지고 있니? 아니면 세상을 나에게 맞추어 가고 있니? 둘 다 필요하다고? 물론 그렇지. 그런데, 그 조절하는 과정에서 나를 잊어버린다면 그건 좀 아닌 것 같은데? 자기 자신을 찾아가는 과정. 그 작업을 함께 하려고 합니다. 의제를 가지고 이야기해보고 조금씩 나의 세상을 바꾸어 가는 과정을 할 것입니다. 여기서 이야기

된 내용을 교육부나 관련 단체를 찾아가 나의 목소리가 있다는 것을 알리기도 할 것입니다. 자, 이제는 '내'가 세상을 만들 것입니다.

'사이버 의회'에서의 토론과 연대를 통해 '세상을 바꾸어 보려는' 청소년들의 노력을 엿볼 수 있다. 청소년들은 자유롭게 관심있는 의제를 제안할 수 있고 최종 의제가 결정되면 발제문이 올려지고 이에 대해 자유로운 의견을 '나의 한마디'라는 게시판에 제시하는 형식으로 운영된다. 지금까지, 논의되었던 의제들은 '19세 대학생의 술 마실 권리', '18세 선거권', '나는 대한민국 청소년', '교실붕괴? 학교붕괴?', '청소년에게도 일 할 권리가?' 등이었으며, 최근에는 두발제한 반대운동의 흐름에 발맞추어, '3cm에서의 자유! 두발 자율화에 대해서'라는 의제 하에 활발한 토론이 이루어지고 있다.

사회적 이슈가 될만한 주제들이지만 아직 '사이버의회'에서 다루어지는 논의들이 공식적으로 여론화되기에는 미흡한 점이 많다. <사이버유스>와 이 공간에서의 논의에 참여하는 청소년들은 전체 청소년에 비하면 아직 소수일 뿐만 아니라 청소년 스스로 집단적 목소리를 내고 여론을 만들어 나갈 만큼의 역량이 부족함을 인식하고 있기도 하다. 99년 당시 TV 토론프로그램 주제로 다루어질 만큼 청소년의 선거권 논의가 부각되던 때가 있었으나, <사이버유스>를 통한 '사이버 공간'에서의 토론(의제 : 18세 선거권)만으로 사회적 여론을 형성하기에는 역부족이었다. 당시 광주지역을 중심으로 운영되던 청소년웹진 <야자>에서도 청소년 선거권 논의를 이슈화하기는 했으나, 이러한 움직임들이 청소년 참정권 획득 운동으로 나아가지는 못했다. 이러한 차원에서 <사이버유스>는 오프라인과의 연계 필요성을 중요하게 인식하고 있다. 청소년 인권 동아리 '타래'와 중고등학교 생복지회를 중심으로 청소년의 선거권과 인권에 관한 오프라인 토론회를 개최하기도 하고, 록뮤지컬 모스키토를 공연한 극단 학전과 공동으로 4회에 걸쳐 청소년 인권에 관한 '이야기번개'를 개최하기도 했다.

‘그런데 말이야’ 코너는 게시판 형식으로 청소년들의 자발적 참여를 유도하고 청소년 자신의 언어를 만들어가는 공간으로서 역할한다. 관심있는 주제에 대해 누구나가 신청하여 자신의 게시판을 열고 운영할 수 있다. ‘우리문화 뜯어보기’, ‘자기 Sale, 나는...’, ‘어른들 흠쳐보기’, ‘학교, 우리가 바꿀 수는 없을까’, ‘우리 SEX - 청소년은 있다!’, ‘자퇴... 세상을 학교삼아 살기’ 등의 주제게시판이 운영중이며, 그 이전에는 ‘네티켓 - 더 즐거운 사이버 세상을 위해’, ‘학교가 사랑스러워질 때’, ‘청소년은 누구?’, ‘재미있게 삼시다’, ‘찌그만 게 돈이나 밝혀?’, ‘방학 재미있게 보내기’ 등의 주제도 이야기된 바 있다. ‘자퇴... 세상을 학교삼아 살기’에는 2000건이 넘는 글이 올라와 있기도 하다.

‘문화소굴’은 다양한 문화에 대한 청소년들의 자유로운 표현과 이야기가 있는 곳이다. ‘인간과 환경의 교감’이라는 동영상이나 ‘선생님’을 주제로 한 음악작품이 올려지기도 한다. 지금까지 다루어진 주제들을 보면, 상문고등학교 사태를 다룬 동영상 ‘잃어버린 권리’, 청소년 놀이문화에 대해서 말한다, 안티미스코리아 페스티벌, 도쿄슈레 서울탐방기, 썬도의 사이버랩, ‘하자’ 오프닝 파티 관람기, 기획연재로 다룬 ‘매니아 - 오파쿠 문화와 새로운 삶의 방식’, 스타크래프트 등 다양하다. 이들은 이러한 과정을 통해 다양한 스펙트럼을 갖는 문화가 세대간 단절의 의미를 넘어선 새로운 문화자본/문화산업 시대에 대한 화두 역할을 할 수 있었다고 평가한다. 또한 청소년들이 문화의 단순 소비자인 것만이 아니라 다양한 문화의 적극적 소비와 변형을 통해 문화 생산자로서의 진화 가능성을 확인시켜준다고 보고 있다.

<사이버유스>는 청소년 동아리 네트워크 형성을 추진하고 있기도 하다. 초기에 컴퓨터 동아리, 영상동아리, 중고등학생복지회 등 인권동아리, 자퇴/탈학교 청소년 동아리들과 온라인 상에서 결합하여 활동하기도 하였다. 또한 한국 청소년들끼리의 네트워크에서 더 나아가 일본 부등교생 모임인 프리다스와 실제 교환방문 등을 하며 교류를 지속해 오고 있다. 앞

으로 온라인 상에서의 네트워크를 보다 활성화하고 공동 문화축제를 기획하며 영문판 <사이버유스>를 확대하는 등 아시아 청소년 네트워크 확대에도 노력할 생각이라고 한다.

특히 <사이버유스>에서는 다른 청소년웹진들에 비하면 선거권, 학교붕괴, 노동권, 두발제한 반대, 자퇴문제 등 사회적으로 다소 무거운 주제들을 과감하게 그리고 진지하게 접근하고 있음을 알 수 있다. 아직 대다수의 청소년들이 함께하고 있지 못하지만 많을 때는 한 달에 6,000~7,000회 정도의 접속률을 보인 적도 있다. 편집장은 인터뷰를 통해 대중화가 미진한 점에 대해 그 원인을 많은 청소년들이 아직 토론문화에 익숙하지 못한 때문이라고 말하며 <사이버유스> 참여 청소년들의 의사소통 문화와 토론수준에 자부심을 보인다.

아직 청소년들은 토론문화에 익숙하지 못합니다. 미성숙한 단계라 할 수 있습니다. 그만큼 경험하고 훈련할 기회가 없었으니까 당연한 것이기도 하지요. 이런 것들이 온라인에도 그대로 적용됩니다. 사회적 이슈에 대한 자신의 생각이나 주장, 날카로운 문화비평 등이 어렵게 느껴지는거죠. <사이버유스>에서는 주장이나 논쟁이 주로 이루어지는데, 이러한 것들에 적응을 못하는 예들은 한 번 왔다가도 오래 머무르지 못하는 경우가 많습니다. <사이버유스>에 주로 오는 아이들은 의사소통 연습이 되어 있는 경우가 많습니다. 자신과 사회와 관련된 여러 가지 문제에 대해 자신의 생각을 이야기하고 서로의 생각에 대해 의견을 말할 줄 압니다. 이를 위해서 청소년들에게 다양한 경험과 사고의 기회를 제공하는 것이 매우 중요하다고 생각합니다.

<사이버유스>는 주류문화에 비해 하위문화적·소수문화적 성격을 갖는다. 학생청소년도 있지만 학교밖에서 자신이 좋아하는 일을 하는 자퇴생들이 많이 참여하고 있는 편이다. 그래서 탈학교모임이나 자퇴문제에도 관심을 기울일 수 있는 것인지도 모른다. 현실 공간에서 소외되고 힘없는 집단들이 '사이버공간'에서 대안적 목소리를 낼 수 있음을 보여주는 사례이기도 하다. 이런 점에서 <사이버유스>는 다소 '안티'적 성격을 가지기

도 하며 더불어 청소년들이 발전적으로 나아갈 수 있는 대안적 방향을 모색하는 지향점도 가지고 있다고 말한다. 편집장은 “우리 사이트가 반향적으로 보인다면 그 이유는 단 한 가지, 여기 오는 친구들은 ‘노!’라고 말할 줄 알기 때문이다”라고 이야기한다(한겨레신문 2000. 8. 1 참조). 이 ‘노!’의 힘이 화제를 낳은 두발제한 반대 서명운동으로 이어진 것이라 하겠다.

앞에서 언급했듯이 <사이버유스>는 결국 청소년들의 주체적 자리매김은 오프라인과의 연계, 리얼공간까지의 확산을 통해 가능하다고 본다. 이러한 측면에서 뉴스레터 발간을 통해 리얼공간과 연계·협력할 계획도 가지고 있으며 실제공간 마련의 중요성도 인식하고 있다(현재는 한국청소년개발원에서 공간과 장비를 지원받고 있다). <사이버유스>가 지향하는 바, 청소년들이 이 사회에서 스스로의 목소리를 낼 수 있기 위해서는 ‘사이버공간’과 ‘실제공간’에서 함께 이러한 작업이 이루어져야 한다. 이러한 의미에서 지역별 사이버의회를 만들고 실제공간에서 공동 행사를 개최하며 학생자치단체 등과의 연대 가능성도 모색해야 함을 인식하고 있기도 하다(한국청소년개발원, 1999. 9: 8-9).

<사이버유스>는 청소년들이 주체가 되어 자신의 삶을 이야기하고 공간을 넘어서 새로운 작업들을 벌이는 과정을 통해 대안적인 청소년 공동체를 만들어가고, 청소년들이 경제적·정치적·문화적 주권자로 성숙해가는 것을 돕는 장으로서의 역할을 해내기 위해 노력하고 있다. 실제로 <사이버유스>는 청소년들에 의한 청소년들을 위한 청소년의 공간으로 기본토대를 마련했으며, 새로운 청소년 담론을 형성하는 선도적 역할을 담당하게 되었다고 평가받고 있다.

입시위주의 제도교육, 청소년들의 현재의 삶을 배려하지 않는 통제 속에서 청소년들은 소통을 포기한 채 무기력하게 살아가거나 상업주의 공간에서 탈출구를 찾고 있다. 다음 시대를 이끌어갈 주역인 그들이 경험하고 있는 문화의 ‘질’이 다음 시대의 ‘질’을 결정한다고 볼 때 한국사회의 미래는 몹시 암담한 것이다. 다행히 소수이긴 하지만 이런 상황

속에서도 상황을 적극적으로 해석하고 대안적인 문화를 만들어가려는 청소년, 수동적인 소비에 그치지 않고 생산하는 문화, 공동체적인 문화에 대한 욕구를 가지고 있는 청소년들이 있다. 사이버유스는 그들의 욕구를 인정하고 스스로의 삶을 해석해낼 수 있도록 도우면서, 그들이 생산하는 문화가 힘을 얻을 수 있도록 지원한다. 이런 경험을 통해 청소년문화, 더 크게는 한국사회의 문화를 바꿀 수 있는 힘이 생겨나기 때문이다. 사이버유스는 이런 청소년들과 청년들이 어우러져 새로운 정보를 생산해낸다(한국청소년개발원, 1999. 9: 16).

4) 아이두(Idoo) www.idoo.net¹⁰⁾

2000년에 들어 가장 활발한 활동을 보인 청소년웹진은 단연 <아이두>라 할 것이다. '10대 독립 <아이두>'라는 이름에서 보이듯, 이들은 '10대들이 만드는, 10대 만의 커뮤니티'를 지향한다. <아이두(Idoo)>는 에스페란토어로 '젊다'는 뜻으로, 청소년들이 직접 아이디어를 모아 만들었다.

1999년 12월 24일, 이들이 <아이두>를 시작하게 된 동기는 '업체들의 상업적 목표에서 만들어진 커뮤니티가 아닌, 청소년이 필요에 의해 만들고 그 안에서 자신들의 이야기를 할 수 있는 자율적 공간'이 필요하다는 인식에서였다. 편집장인 이준행군의 말을 들어보면 다음과 같다.

<아이두>를 모색할 당시 우리나라에 있던 청소년포털은 단 하나였어요. <ipopcom>이라는 외국 회사였는데, 현재는 엔터테인먼트 서버판

10) <아이두>가 웹진의 형태인가에 대해서는 관점의 차이가 있을 수 있겠으나, 기본적으로 '웹진'에 대한 개념이 명확하지 않은 현단계에서는 이를 보다 포괄적으로 이해해도 무리가 없을 것으로 판단하였으며, 한편으로 <아이두>가 사이버공간에서의 자율적 청소년활동으로서 활발한 움직임을 보이고 있다는 점에서 '웹진'인가의 여부를 떠나 관심의 대상으로서의 가치와 의미를 충분히 가지고 있다고 판단하였다. 실제 <아이두> 운영자는 <아이두>를 '웹진'보다는 '커뮤니티 사이트'로 불러주기를 바랬음을 참고로 밝힌다.

때, ASP쪽의 비즈니스로 전향했죠. 당시엔 청소년 커뮤니티를 만들겠다고 40세 되신 분이 사업을 시작하셨는데, 어른들의 기준에서 청소년 커뮤니티를 만들다보니... 너무... 더럽다는 느낌을 받았었어요. 철저하게 상업화된 커뮤니티상에서 아이들은 그저 “업체들이 만든 콘텐츠를 소비하는 마케팅의 대상”으로 밖에 안보였죠. 그래서 <아이두>를 만들게 된 거예요. 업체들의 상업적 목표에 의해 만들어진 커뮤니티가 아니라 우리가 필요에 의해... 우리가 만든 커뮤니티에서 우리가 이야기를 할 수 있어야 한다는 거죠..... 청소년들의 여론은 청소년들의 손에서 유지되어야 해요... 특히나 상업주의와 수익에 목마른 인터넷일수록 더욱 그렇죠. <아이두> 운영진의 신념은 하나예요. “상업적 마케팅 대상의 10대를 탈피한 문화적 생산자로서의 주체적인 10대” 그래서 <아이두>의 신념도 “10대들이 만드는 10대 커뮤니티 포털”이죠. 철저하게 어른들의 입장을 배제한 채 아이들이 만들어 나가고 있어요.

<아이두> 사이트에 소개된 다음의 글 또한 이러한 청소년의 취지와 신념을 잘 드러내준다. “자칭 10대 문화는 많지만 진짜 10대 문화는 그리 많지 않다”는 것이 이들의 문제인식이다.

사이버세계에서 우리만의 공간을 찾기로 그리 쉬운 일이 아니었습니다. 10대 문화를 표방하며 어른들이 만든 수많은 사이트들, 하지만 그들도 결국 ‘돈벌이’를 위해 10대들을 팔아온 것에 불과하고, 10대 문화를 표방한 것들도 어차피 모두 어른들이 만들어낸 어른들의 문화에 지나지 않았던 것이 사실입니다. 수많은 기업들이..... 현란하고 자극적인 내용으로 10대들을 끌어모아 광고 수익을 챙기고 또다른 사업영역을 넓히는... 수많은 청소년들에게 콘텐츠를 받아놓고 그것을 자사의 수익으로 넘겨버리는... 더이상 그들에게 “상업적인” 10대 문화를 받아내지 말자는 것이 idoo의 취지입니다.

<아이두>는 기획부터 디자인, 콘텐츠, 페이지 제작, 방송녹음, 홍보, 프로그래밍 등 모든 페이지를 10대들이 가꾸어 나간다. 이들의 표현에 따르면, “idoo는 모두가 평등하고 모두가 idoo의 주인이며, 한 사람의 아이디어가 idoo라는 거대한 공동체를 꾸려나가는 밑거름이 된다. 수많은 또래

친구들의 아이디어가 idoo의 기반이 되었고, 수많은 또래 친구들의 정성이 idoo의 콘텐츠가 되었다. idoo는 정말 순수한 10대들이 뭉친 거대한 공동체이다. 청소년의 손에 의해 운영되어야만 진정한 ‘청소년의 목소리’를 낼 수 있다는 것이 이들의 확고한 믿음이기도 하다.

<아이두>의 목표는 “정말 청소년을 위한 것만을 만든다”는 것이며, 끝까지 “비상업성을 추구한다”는 것이다. <채널텐>이나 <사이버유스>에 나타났던 것처럼, 청소년을 무시하고 대상화하는 기성세대에 대한 분노가 여기에서도 나타난다. 이들은 청소년의 삶 속에 함께 하며 청소년의 목소리를 있는 그대로 표현한다는 점, 그것이 “idoo의 힘”이라 자부한다.

10대 스타를 만들기 위해 그 스타를 벗기고 벗기는 악순환은 idoo에 존재하지 않습니다. idoo는 오직 우리에게 필요한 것을 만듭니다. 어른들이 “알고 싶은 성”으로 아이들을 끌어들이는 때, idoo는 “채벌”과 “가출”로 아이들과 호홉했고, 어른들이 수십만원의 아이들에게 뿌리며 홍보할 때, idoo는 또래친구들의 천원과 천원을 모아 도메인 하나를 겨우 얻어냈습니다. 어른들이 “이거 모르면 왕따”로 아이들을 위협할 때, idoo는 “아이들을 무시하는 어른들”에 가차없는 공격을 가합니다. 학교와 병행하여 1, 2시간만에 모든 것을 해내야 하는 idoo 친구들... 그렇기 때문에 수익의 자본과 넉넉한 시간으로 느긋하게 아이들을 공략하는 수많은 기업보다 질적으로 현저히 뒤떨어질지도 모릅니다. 하지만 그들이 소주 한 잔에 아이들을 파락할 때, idoo는 학교에 다니면서 직접 아이들과 같이 살아갑니다. 그것이 idoo의 힘입니다.....

처음 도메인을 등록할 때, 반 친구들이 용돈을 아껴 천원씩 모아준 돈으로 도메인료 8만원을 충당했다. 친구들은 전폭적인 지지와 함께 ‘하고 싶은 이야기 맘껏 해달라’는 요구도 받았다. 처음 시작할 때 6명 정도의 친구들이 함께 참여했는데, 활동이 확대되면서 운영진이 20명 정도까지 확대되기도 했다. 웹, 프로그래밍, 디자인 등을 담당하는 운영진과 기자는 수시로 신청을 받아 모집한다. 현재 디자이너가 10명 정도, 중고등학생으로 이루어진 기자는 약 130명 정도가 접수된 상태이다. 초창기 방문자는

하루에 3,000에서 5,000 여명 정도였는데, 많을 때는 하루에 10만명에 이르기도 한다.

사이트의 주요메뉴는 자유커뮤니티로 '다이어리(public 커뮤니티)', '펜팔누리(people 커뮤니티)', '테마페이지(세분화된 주제별 커뮤니티)' 등 3개가 있고, 기획커뮤니티로는 '틴캐스트(청소년이 만드는 인터넷방송)', '아이클릭(주제별 토론)', '아이채팅(채팅)', '웹채널(홈페이지 검색)' 등이 있다. 그 외에 심사에 의해 선정되는 홈페이지 계정서비스나 메일 계정, ICQ와 같은 메신저, IRC에서의 24시간 채팅 등이 있다.

남북 정상회담이 이루어질 시기, '한표 찍어'라는 설문조사 코너에서는 '우리가 생각하는 김정일 위원장의 이미지는?'라는 조사가 실시되었고, 여기에 '편안한 옆집 아저씨, 딱딱한 북한 지도자, 연출 잘하는 두 얼굴, 증오해야할 적, 아직도 혼란스럽다'는 항목이 제시되었다. 지금까지 '왕따', '고액 과외', '학교 급식', '체벌', '10대 인기FM 방송 Best' 등을 주제로 설문조사를 실시했다.

메인화면에는 정보통신윤리위원회에서 제공하는 '청소년권장사이트'를 배너로 링크시켜 놓아 청소년들이 손쉽게 유익한 정보에 접할 수 있도록 배려하고 있기도 하다.

각 코너의 제목에는 청소년들의 신선한 감각과 창의적 아이디어가 잘 드러난다. "다이어리"의 하위제목들인 '내 일기장', '따지고 싶어', '나 정말 어떡해?', '엔돌핀 생성기', '연필과 지우개'가 그러하며, '뜨거운 감자', '특설 후라이팬', '후라이팬 첫번째 튀김타겟' 등의 용어는 청소년들의 날카로운 비판의 주제가 무엇인지 호기심을 갖게 하는 재미있는 표현이기도 하다. 주요 이슈에 대한 토론과 설문조사가 이루어지는 공간인 '아이클릭' 옆에는 "무관심에 후회 말고 한표뽑아 고쳐보자. 비리없고 뇌물없고 지역감정 더더욱없는 '아이클릭!'"이라는 표어를 제시하여 세태에 대한 풍자까지 더하고 있다.

'어른들이 주가 되는 커뮤니티에서 탈피하여 청소년 스스로가 만든다'

는 목표를 다양한 매체를 통해 실현하고자, 무선인터넷 사이트를 핸드폰 등을 통해 오픈할 예정이기도 하다. <사이버유스>, <채널텐> 등과 함께 무가지 잡지를 만들 계획도 가지고 있다.

청소년웹진에 나타나는 ‘대안적·대항적’ 면모가 여기에서도 보여진다. 기존가치와 주류적 규범에 대한 비판과 도전이 여기저기에서 보여지는데, ‘마음대로 쓰는 우리만의 자유로운 낙서’ 공간인 “내 일기장”에는 두발제한, 체벌, 기성세대에 대한 의견, 한일관계, 일상적인 이야기 등 다양한 이야기가 올라온다. 한 청소년이 쓴 “어른들에 고함”이라는 글에는 자유로움을 갈구하는 청소년의 심리가 잘 나타나 있다.

우리는 어른들이 만들어 놓은 틀 안에서 살고 있다. 그리고 그 틀을 벗어나려는 아이들을 우리 사회에서는 문제아라는 별칭을 붙인다. 난 이런 것들이 맞지 않는 말이라고 생각한다. 우리는 누구에게도 구속받기 싫어한다. 그래서 단지 그 틀, 그 틀 안에서만 벗어나고 싶어하는 거지, 그 틀을 벗어난 아이들에게 문제아라니..... 우리는 자유를 원한다. 어른들이 만들어놓은 틀을 버리고 자유롭게 날고 싶다. 그것뿐이다. 우리들이 원하는 것은.....

‘따지고 싶어’ 코너에는 교육제도, 학교와 선생님에 대한 비판, 두발제한에 대한 의견들이 올라오고 있는데, ‘이해 안되는 선생님이나 친구’들에 대해 자신의 답답한 심정을 자유롭게 제시함으로써 청소년들의 억압된 상황을 사이버공간에서나마 해소해 보고자 하는 것이 이 코너의 취지이기도 하다. 다소 비판적이고 사회적 이슈에 대한 관심이 많이 나타나는 코너이다. ‘우리에겐 자유가 없단건가’, ‘두발제한 적극반대’, ‘정말 이런 현실이 싫습니다’, ‘우리는 실험대상’, ‘학교는 더이상 학교가 아니다’, ‘학교는 교도소인가?’, ‘이게 사람사는 세상인가’, ‘이 머리가 니꺼냐? 내 머리아...’, ‘난 학생인가? 죄수인가?’, ‘청소년은 5살짜리 꼬마가 아니다’, ‘우리가 장난감입니까?’ 등의 제목이 보여주듯, 청소년을 규제하고 통제하려는 사회와 학교에 대한 비판이 주를 이룬다. 극히 드물지만 ‘학교만큼 행복한 곳도 없

습니다'라는 학교에 대한 긍정적인 글도 올라와 있다.

아예 '안티스쿨'이라는 제목의 학교비판 코너가 개설되기도 했다. '안티스쿨' 첫화면의 '우리가 이유없이 학교를 붕괴시키는데 줄 아냐. 입막지 마라. 여기는 너네만의 학교가 아니야. 이유있는 반항 - 안티스쿨'이라는 문구는 청소년들의 '이유있는 반항'이 서서히 시작되고 있음을 예감하게 해준다. '나에게 있어 학교는 죽음으로 통하는 낱아빠진 문이었다'는 한 청소년의 글은 이 시대의 청소년들에게 '학교'라는 공간이 얼마나 무의미한 - 오히려, 유해하기까지 한 - 곳으로 다가가고 있는지 극단적으로 보여주기도 한다. 한 화면에서 보여지는 "지배당하지 말자, 지배하지도 말자"라는 표제는 청소년들이 지배적 권위와 가치를 거부하는 것과 동시에 스스로도 '지배하지 않는' 삶을 살 것을 보여준다.

<아이두> 또한 <채널텐>, <사이버유스>와 함께 2000년도 최대의 청소년운동이었던 '두발제한 반대운동'을 주도하였다. 처음 '두발제한 반대운동' 사이트를 <아이두>에 연결시켜 개설하였듯이(www.idoo.net/nocut) 최대의 접속률을 자랑하는 <아이두>는 청소년들의 목소리를 대변하는 '진정한 청소년 커뮤니티'로서의 역할을 성공적으로 해내고 있다.

물론 이러한 청소년들의 활동에는 어려움이 따른다. 2000년 가을, 새로운 사이트 개편을 앞두고 <아이두>는 자신들의 어려움을 이렇게 표현했다.

참 힘들었어... 업체들이랑 뒤치락 거리기도 하고, 빼앗길 뻔도 하고... 멤버들을 수익원에 꼬득여서 빼갈려고 했던 대기업들도 있구 말이지. ++ 그보다 더 힘들었던 것은 선생님들의 시선. 그리고 운영진 부모님들의 시선들... "왜 이런 쓸데없는 걸 하느냐. 왜 공부와 상관없는 거에 신경쓰느냐" 면서 말이지;; 특히나 두발제한 반대서명운동을 with 가 주도하면서 사이트 관리를 맡았던 idoo 운영진들은 너무 힘들었어. "그만되라. 문닫아라. 포기하지 않으면 징계를 내리겠다." 우리도 너무... 고민했었고... 나두... 포기하려고 마음먹기도 하고...

TV나 신문사에서 연락이 올 때마다 그 사람들은 "언제 idoo 사이

트에서 손을 뗄거냐”고 물었었지... 우린 서슴없이 우리가 10대에서 벗어날때 그만 두겠다고 했지만 오히려 그런 대답들로 우린 구속되고 있다는 느낌이 들었어. 포기해야만 (그들 판단에) 正道를 지키는걸까? 그건 아니잖아. “수익을 내지 않는데 힘들지는 않느냐” 힘든거 다 알면서 왜몰어? 우린 힘들어도 우리가 하고 싶으니깐 하는 거잖아...

..... 정확하게 idoo가 갈 길은 이거야 “10대들이 만드는 10대 커뮤니티 포털” 그 이상도 그 이하도 아니야. 더이상 누군가의 압박 속에 구속되기도 싫고, 누군가의 압력에 굴복하기도 싫어. 가차없이. 임시 걱정, 선생님들 편견, 징계. 더이상 이런거에 두려워하지 않을거야. 우리가 하고 싶은 이야기, 더이상 자르지 않고 이야기할 수 있는... 제대로 된 우리들의 커뮤니티... 조금만 기다려... 조만간 열릴거야...

청소년 대상 업체들이 <아이두>를 비방하고 공격하는 경우도 허다했다고 한다. 하루에도 많은 업체들이 idoo 게시판에 광고글을 올리다가 적발되었고, 이러한 광고 게시물을 막아놓았다가 “너무한다. 광고도 허용안 하는 운영진의 자질이 의심스럽다”는 항의를 받기도 했다. 몇몇 업체들은 하루 10만건의 히트수를 이용해 수익을 올리려고 제안을 해오는 경우가 많다. 이러한 상업적 요청을 거부하자 이를 문제삼아 몇몇 청소년 업체들이 <아이두>를 비방했다가 오히려 청소년들의 항의에 혼이 난 적도 있었다. 어떤 업체는 <아이두>의 콘텐츠를 도용해 가는 경우까지 있었다. 이외에 커뮤니티 운영면에서 가장 어려운 점은 이들을 이해하지 못하는 ‘주위의 반응’이라고 한다.

아이들은 좋아하지만 어른들, 특히 부모님들과 선생님들의 반발이 심하죠. “수익도 없는데 뭐하려고 만드냐. 어디 갖다 좋은 데다 팔아라”, “이거 한다고 대학교 보내주는 것도 아닌데 뭐하려고 하나”는 거죠. 실제로 이런 활동을 하는 대다수의 청소년들이 자신이 꿈꾸는 것을 위해 뛰어들고 있지만, 주위에서는 이를 이해하지 못하고 방해하고 막으려고 해요. 도와주기보단.....

그러나 항상 어려움만 있는 것은 아니다. 청소년이 주체가 되어 자율

적인 활동을 꾸려나가면서 얻는 점도 많다. 편집장 이준행군은 “학교교육에서는 절대 배울 수 없는 실질적인 경험들을 엄청나게... 많이 익힐 수 있다”고 말한다.

idoo를 운영하면서, 웬만한 방송국, 신문사 사람들도 다 만났고, 조그만 벤처기업부터 커다란 재벌들까지 다 만나본 것 같아요. 수익에 허덕이며 하나라도 건지고 싶어하는 조그만 회사들과, 커다란 자본력을 어디에 투입해 시장을 장악할지를 궁리하는 재벌까지. 다양한 위치에서 일하는 사람들과 다양한 생각을 가진 사람들을 만나면서 많은 것을 느끼죠... 절대 학교에서는 이런 경험을 가질 수 없어요. 한문 달달 외우고 수학공식 외운다며 선생님의 입모양을 따라해야 하는 학교 수업보다, 하루가 다르게 변해가고 있는 세상을 느낄 수 있는 이런 기회가 더 교육적이라고 저희들은 생각해요.

그러나 2000년 12월, 많은 유혹과 어려움을 극복하고 대표적인 ‘10대를 위한 커뮤니티’로 곳곳하게 성장함으로써 ‘10대들도 뭔가 할 수 있다’는 것을 보여준 <아이두>는 다시 큰 어려움에 부딪치게 되었다. ‘상업성을 배제하고 순수한 10대들만의 목소리를 키워나간다’는 신념을 갖고 있는 이들에게 지금까지 서버를 무료로 지원해 왔던 서버사가 유료화 방침을 내걸고 수익사업을 요구해 온 것이다. <아이두>는 서버 운영비를 감당하지 못하고 일시 중단한 채 새로운 서버를 구하기 위해 뛰고 있다. 이들이 “10들이 만드는 10대 커뮤니티”로 다시 일어설 수 있을 것인지 관심을 두고 지켜볼 일이다.

IV. 청소년 사이버활동과 웹진 활용의 의미

1. 사이버공간에서의 청소년 권리 찾기
2. 청소년웹진의 의미와 가능성

IV. 청소년 사이버활동과 웹진 활용의 의미

1. 사이버공간에서 청소년 권리 찾기

- '한국의 중고생들은 인간이 아니다(1995)'에서 '자르지 마(2000)'까지

(1) 1995년 '하이텔' 최우주군의 헌법소원 사건

1995년 춘천고등학교 최우주군의 헌법소원사건은 현재 활발한 청소년 인권운동을 펼치고 있는 '중·고등학생복지회'를 탄생시킨 중요한 계기가 되었다. 최우주군은 당시, '학생들의 기본권을 짓밟는 학교'라는 제목으로 PC통신망에 글을 올렸고, 각 통신망의 주요 게시판과 교육부 게시판 등에 동시 다발적으로 올려진 이 글은 모든 통신인들이 교육문제에 관심을 갖게 되는 계기를 만들어 주었다. 청소년들은 사이버스페이스 곳곳에서 '한국의 중고생들은 인간이 아니다' (3백68건), '최우주군의 학교 문제, 함께 따라가 봅시다' (2백51건), '학생의 자유를! 민주화된 학교를!' (2백91건) 제목의 토론실로 모여들었다(괄호안은 토론 의견 수). 이를 계기로 '학인회(학생인권회복회)'라는 모임이 생겨났으며, 이는 95년 12월 사이버스페이스의 청소년자율자생단체인 '학생복지회(학복회)'로 탄생하였다. '하이텔 학생복지회(학복회)' 발기인이었던 김한울의 글을 통해 당시 상황을 살펴보면 다음과 같다(김한울, 1997: 155-163).

..... 사실 부모 몰래 밤새 다른 세상과 접할 수 있는 기회이므로 부자유스러운 몸인 중고생들에게 통신은 더욱 매력적이다. 이런 환경을 바탕으로 각자 자신의 학교에서 일어난 일들을 이야기하고 서로의 생각을 발표하는 과정에서 학교 안에 갇혀 있던 문제 의식은 더욱 폭넓은 시야를 지니게 되며 더욱 현실적인 대안을 제시하려는 움직임이 생겨났다. 통신망에서 오고가는 이야기들은..... 그 중에 항상 빠지지 않고 나

오는 이야기가 교육에 관한 것들이다. ‘오늘 학교에서...’로 시작되는 글부터 ‘우리나라의 교육은...’으로 시작되는 글까지 이어지는 수많은 이야기들의 주제는 아마도 통신이 처음 생겨난 후부터 지금까지 끊이지 않고 계속되는 몇 안되는 주제 중의 하나일 것이다..... 통신이 생겨난 이래로 이토록 많은 글들이 올라왔었고 지금도 올라오고 있지만, 실제로 교육 현장에서 바뀐 것은 없다..... 일정한 시간을 두고 교육문제는 불거져나와 수많은 통신인들의 손가락을 바쁘게 만들기도 했다. 물론 그때마다 당장 내일 아침에 또다시 그 지겨운 교육 현장에서 가해자 없는 피해자가 될 학생들의 목소리가 높아지는 것은 당연하다. 그런 계기를 만든 사건 중 하나가 지난 95년 있었던 춘천고 최우주 군의 헌법 소원 사건이었다. 사실은 민원계기에서 끝나고 말았지만..... 최우주군은.... PC통신망의 위력을 십분 활용하려 했고 비교적 성공적으로 이루어냈다. 그 당시, 막 발표되었던 531 교육 개혁안을 지켜보며, 계속되는 현실 논의에도 끄떡없는 교육 행정의 벽을 느낀 학생들이나 사람들이 이제 지쳐 뭔가 이 사회가 동시에 귀기울여 줄 수 있는 계기가 생기길 바랐던 때에 PC통신망에 ‘학생들의 기본권을 짓밟는 학교’라는 제목의 최우주군의 글이 올라왔다.... 통신망의 각 주요 게시판과 교육부 게시판 등에 동시 다발적으로 올려진 이 글은 이내 모든 통신인들이 때를 같이하여 교육문제에 열을 올리는 계기가 되었고, 급기야 TV방송국이 최우주군에 관련된 취재를 요구하여 자율학습 문제를 잠시나마 공중파 방송을 타고 전국적으로 알려지기에 이른다. 이때에 교육문제에 관심을 두던 모든 통신들은 약간은 흥분되어 있었다. 이를 계기로 무언가 바뀌어야 한다는 생각들이 널리 확산되었고, 또한 그렇게 될 수 있으리라는 희망적인 생각도 있었다. 하지만 이번에도 통신망 내부라는 공간적(?) 한계를 극복하지 못하였고, 최우주군의 헌법소원 계획도 관련 법률 조항이 존재하지 않는다는 이유로 좌절되는 바람에 통신인들의 기대는 현실로 나타나지 못하고 말았다. 비록 실질적인 효과는 거두지 못하였지만 사이버 스페이스에 기대를 걸고 있던 중·고등학생들에게는 큰 활력소가 되었다. 그 때까지의 전례에 비추어 언론에 보도가 된 것만으로도 신선한 충격이었기 때문이다. 사이버 스페이스 곳곳에서 자신의 영역을 만들어가며 살아가던 아이들은 ‘최우주 군의 학교문제, 함께 따라가 봅시다’라는 제목의 토론실에 모였다. 안그래도 뜻을 같이하는 사람들끼리 모여서 얘기할 수 있는 동아리와 같은 무엇인가가 있어야 한다는 생각을 하던 이들 중에서 모임을 만들자는 건의가 나오게 됐다. 하나둘씩 발기인이 모이기 시작했다. 모임의 임시 명칭은 학인회(학생인권회복회)

였다..... 이러한 뜻을 모으는 과정에 사이버 스페이스는 비록 절대 다수에 비해 소수일 뿐인 이용자 수의 한계에도 불구하고 변화에 대한 의지를 실천에 옮기려는 학생으로서는 최상의 환경을 마련해 주었다. 매일의 일상 속에서 좀처럼 만나고 이야기할 시간이 없는 아이들이 서로의 뜻을 확인하고 모임을 만들어 운영하는 과정은 시공을 초월하는 PC 통신망이 아니었으면 불가능했을테니 말이다. 몇몇 사이버 키드들은 이런 과정을 거쳐 95년 12월에는 사이버 스페이스 안에 학생 스스로에 의해 제안되고, 구성되고, 운영되는 최초의 청소년단체로서 학생복지회(학복회)라는 이름의 작은 공간을 확보하게 되었다.....

당시 최우주군이 밝힌 소원서의 내용은 학교에서 학생들이 겪는 기본권 침해 사례를 헌법조항들에 비추어 조목조목 제시하면서 교육환경 개선을 통해 학생들의 권리를 보장해줄 것을 요청하는 것이었다.¹¹⁾ 비록 요구

- 11) 최우주군의 글의 서두는 다음과 같이 시작하고 있다. “..... 김영삼 대통령 이하 교육부 장관, 강원도 교육감, 춘천시 교육장, 강원도 지사, 춘천시장님께. 저는 강원도 춘천고등학교 1학년에 재학 중인 최우주입니다. 아래와 같은 내용으로 헌법소원을 제소하려 하였으나 헌법재판소법 68조에 다른 법률에 구체 절차가 있는 경우에는 그 절차를 모두 거친 후가 아니면 청구할 수 없다고 하여 이와 같이 그 절차를 거치고자 이 글을 쓰게 되었습니다. 선생님들은 아무리 애를 써봐도 안될 게 뻔하니 포기하라고 하셨지만 저의 요구가 너무 적고 상식적인 것이라 웃어른들에게 도움을 청하고자 합니다. 헌법의 고귀한 정신을 준엄하게 지키는 헌법 재판소에 학교장의 지나친, 전횡적인 학교 운영으로 말미암은 학생들의 기본권의 억압을 원상 회복시켜 주시기를 바라며 헌법소원을 제기하고자 합니다. 저는 강원도 춘천고등학교 1학년에 재학 중인 최우주입니다. 저의 장래 희망은 변호사입니다. 변호사가 되어 불쌍한 사람들을 돕고 사회정의 실현하고자 하는 꿈을 가지고 있습니다. 그러나 지금 제가 처한 상황은 헌법 재판소의 명석한 판결로만 구체될 수 있는 비관적인 상황 바로 그것입니다. 즉, 국가 공권력의 하부 단위를 이루는 고등학교의 운영 주체인 교장, 교감 선생님이 학교 교육을 목표 달성만을 강요하는 입시 지상주의 교육으로 변질시킴으로써 학생들의 정신적·신체적 건강을 위협하고 또한 인간인 학생들의 존엄성을 묵살하고 있습니다. 구체적으로 제가 경험한 기본권 침해 사례들은 다음과 같습니다.....”

사항에 대한 실질적 개선은 이루어내지 못했지만 청소년들의 목소리가 언론과 사회적인 관심을 받을만큼 큰 반향을 일으킬 수 있었던 것은 사이버 공간을 통해 청소년들이 하나가 되어 힘을 모을 수 있었다는 점이 컸던 것으로 평가된다. 특히, 통신상에서 이루어졌던 작은 움직임들을 한데 모아 청소년들의 권리를 스스로 되찾기 위한 자치모임을 만들어낸 것은 주목할 만 하다. '중고등학생복지회'가 밝히고 있는 모임의 취지문을 보면 사이버공간을 통해 분출되기 시작한 청소년들의 생각과 의견들이 결코 일시적인 불만의 표출이 아니라 현실세계의 잘못된 점을 비판하고 이를 극복하기 위한 실질적인 대안과 행동 전략을 모색하는 등 대안적·대항적 담론을 형성해 나가는 모습을 보이고 있음을 읽어낼 수 있다.

중고등 학생들은 미래의 대한민국을 이끌어갈 주역이다. 그들은 자유민주주의 원칙에 맞는 교육환경에서 진정한 자유를 느끼고 배우며 올바른 민주시민으로서 성장해야 한다. 하지만, 이제까지의 우리 나라의 교육환경은 반민주적인 교육의 연속이었다. 이로 인해 학생들은 올바른 민주주의의 가치관이 정립되지 못한채 사회에 배출되었으며 여러 가지 부작용을 낳았다. 현 교육의 문제점인 학생들에 대한 인권탄압은 헌법에 위배되는 일이며 이로 인해 고통받는 학생들은 한두명이 아니다. 이를 해결하기 위해서는 학교당국이 학생들을 하나의 인격체로써 존중해 주어야 한다. 학교는 하나의 작은 사회라고 볼 수 있다. 나라의 주체가 국민이듯이, 이 작은 학교라는 사회의 주체는 학생이 되어야 한다. 우리 단체는 작게는 학생의 권익을 내세우는데 앞장 설 것이며, 크게는 이 나라의 민주주의 발전에 기여를 할 것이다.....

한국사회에서 입시라는 '원죄'에 묶여 자유로운 공간과 시간을 제한받고 살아오던 중·고등학생들이 사회에서 절대시되는 영역으로 존재했던

최우주군이 학생들이 침해받고 있는 기본권으로 제시한 것들은 헌법 제10조 '인간으로서의 존엄과 가치를 가지며, 행복을 추구할 권리', 제12조 '신체의 자유', 제19조 '양심의 자유', 제20조 '종교의 자유', 제34조 '인간다운 생활을 할 권리' 등이었다.

학교와 교육문제, 학교 내의 학생 인권문제 등을 공론화시킬 수 있었던 것은 시간과 공간, 사회적 지위를 초월하는 '사이버 스페이스'의 장점을 십분 활용할 수 있었기 때문일 것이다. 일정정도의 제약이 있었다 하더라도, 더이상 갈곳과 말할 곳을 찾을 수 없었던 이들에게 사이버 공간은 충분히 '해방구'로서의 역할을 해냈음을 부인할 수는 없을 것이다.

(2) 1998년 전라고 임유빈군 청와대 인터넷 사이트 건의문

1998년 7월 27일 전라고등학교의 임유빈이라는 학생이 학교환경 개선을 건의하는 전자우편을 청와대에 보냈다가 '학교의 명예를 떨어뜨렸다'는 이유로 무기정학 처분을 받은 사건이 있었다. 그러나 이러한 사실이 언론에 보도되고 징계가 지나치다는 여론이 형성되자 이 학교는 임군에 대한 처벌을 학교봉사활동(근신)으로 낮춘 바 있었다.

‘수업환경개선’ E메일 띄웠다고.../ 고교생 무기정학 ‘말썽’/ 청와대·교육청선 격려/ “학교명예 실추시켰다” 전라高 가혹징계 ‘논충’

E메일을 통해 청와대에 열악한 수업환경 개선을 요구한 고교생에게 학교측이 「학교명예를 실추시켰다」는 이유로 무기정학 처분을 내려 물의를 빚고 있다. 17일 전북 전주 전라고등학교(교장 이연규)에 따르면 이 학교 2학년 임모군(17)은 지난 7월말 학교 수업환경 실태를 정리, E메일을 통해 청와대에 문제점을 제기하고 이의 개선을 요구했다. 「존경하는 대통령께」를 서두로 한 임군의 민원내용은 ‘밤 10시면 버스가 끊기는데도 학교 수업이 늦게 끝나고’, ‘머리카락 길이를 너무 짧게 제한해 이발비가 많이 들며’, ‘책·결상이 키와 맞지 않아 불편하다는 것’ 등이다. 임군은 또 ‘교육청의 양케트는 엉터리’, ‘보충수업비를 다른 시설에 사용한다’, ‘자유시간이 없어 취미를 살릴 수 없다’는 등의 문제점도 함께 지적했다. 이같은 민원을 접수한 청와대는 교육부와 도 교육청을 통해 사실을 확인, 문제 해결을 지시하는 한편 임군에게 「학창시절을 잘보내 이 나라의 훌륭한 동량이 되길 바란다」는 내용의 격려 회신까지 보냈다. 그러나 학교측의 반응은 정반대였다. 교육청 조사과정에서 학교운영의 문제점이 공공연하게 드러난데 불만을 품은 학교측은 임군

에게 「알고보니 그것은 오해였다」는 내용의 E메일 서신을 청와대에 다시 보낼 것을 요구했을 뿐 아니라 임군을 선도위원회에 회부, 지난 10 일자로 무기정학 처분을 내렸다. 이에 대해 이연규 교장은 「사실이 아닌 것을 외부에 고발하는 「무고행위」를 저질러 징계가 불가피했다」고 밝혔다. 그러나 학부모들은 「학생들이 다양한 의견을 표현할 수 있게 격려는 못할망정…」이라면서 학교측의 비교육적 처사를 비난했다.

(경향신문 1998. 9. 18 23면)

문제는 해당 학교에서는 임유빈군에게 인터넷 사이트에 올렸던 글을 다시 수정해서 올리도록 한 점이다. 특히, 인터넷을 통해 자신의 의견을 표현한 사람에 대해 징계를 내린 것은 사이버상의 표현의 권리를 제약한 것에 다름 아니라는 사회적 인식을 확산시켜, 이 사건은 98년도 「사이버권리 백서」(통신연대 사이버권리팀)에 표현의 자유 탄압 사례로 오르게 되었다. 임유빈군이 7월 27일 청와대에 메일을 보낸 후 9월 11일 자신의 글에 대한 수정본을 올린 것에 대해 외부의 압력이 관여되었다는 인식이 지배적이었다. 다음은 수정본의 일부 내용이다.

저는 지난 1998년 7월 27일에 본 사이트를 통해 저희 전라고등학교에 대한 불만을 올린 학생입니다. 제 글에 관심을 가지고 교육청으로부터 확인을 나와 그 결과를 저에게 직접 통보해 주셨습니다. 그리고 저의 단순한 생각으로 인하여 학생들의 발전을 위해 힘써주시는 저희 학교 교장선생님 이하 모든 선생님, 더욱이 물심양면으로 모교를 위해 도와주시는 동창회 선배님들께 심려를 끼쳐 죄송합니다. 그래서 저는 학교에 대한 성급한 판단을 한 것을 깨닫고 이 글을 올립니다..... 단지 저희들의 짧은 생각으로 학교의 넓은 생각을 오해한 것은 잘못이 있습니다. 학교에 대해 불만을 가진 학생 여러분 - 저희 학교 학생들뿐만 아니라 대한민국의 모든 학생들 - 조금만 깊게 생각합니다. 학생을 괴롭히려는 생각을 가진 학교는 없습니다. 학교는 학생들을 위한 곳이며, 그 이상도, 그 이하도 아닙니다. 학교에 대한 불만을 생각하기 전에 학교에 대한 우리의 행동을 생각해 봅시다. 학교와 학생은 둘이 아닙니다.

학교측은 상당수의 학생과 학부모들은 “건전한 의견마저 묵살하고 중

징계를 하는 것은 학교측이 스스로 문제점을 자인하는 꼴”이라고 비난하고, 6-7개의 주요 일간지가 이 사건을 다루면서 사회적인 여론이 거세지자 신문기사가 나간 하루 뒤인 19일 징계를 근신으로 낮추었다.

이 사건이 청소년의 사이버활동에 주는 의미는 먼저, 현실세계의 의사소통 및 의사결정 구조 내에서 받아들여지지 않는 주장을 ‘사이버 공간’을 통해 표현할 수 있었다는 점이며, 둘째는 사이버 공간 또한 ‘자유·평등·정의’의 가치가 보장되어야 하는 공간으로서 인간의 존엄성이 지켜지고 권리가 억압되어서는 안되는 장이 되어야 한다는 인식을 확산시켰다는 점이다. 1998년 12월 10일 작성된 ‘사이버 권리선언’은 그 전문에서 “우리는 세계인권선언 50주년을 맞으면서 반세기 전에 제시된 인권의 개념이 오늘날에도 여전히 유효하다는 것을 확인한다. 그러나 우리는 시대의 변화에 맞추어 그 개념을 더욱 확장할 필요가 있음을 절감한다. 특히 우리는 사이버공간에서 세계인권선언의 기본이념인 자유, 평등, 정의의 원칙을 보장하기 위해 전세계 네티즌들이 힘을 모아야 한다고 생각한다. 사이버공간은 현실과 별개로 존재하는 새로운 현실이 아니며, 사이버 공간에서 인간의 존엄성을 보장하기 위한 노력들은 궁극적으로 현실 공간에까지 미칠 수 있어야 한다. 우리는 사이버공간이 세계인권선언의 이상으로 충만한 공간이 되어야 할 뿐만 아니라, 사이버공간을 전세계의 인권상황을 개선하기 위한 보다 강력한 정보소통매체로 활용되어야 한다고 생각한다.”고 밝히고 있다.¹²⁾ 이러한 신념은 점차 확대되어가는 청소년들의 사이버

12) ‘사이버 권리선언’ 2절 : 누구나 온라인에서는 자신의 익명과 안전을 보장 받을 수 있는 권리를 갖는다. 이는 사이버공간에 접속한 모든 사람이 누려야 하는 정보시대의 새로운 천부인권이다. 4절 : 누구나 온라인에서 자신의 의견을 개진할 자유와 국경에 상관없이 정보를 소통할 자유를 갖는다. 누구나 온라인에서 언론, 집회, 결사의 자유를 가지며, 공공의 이익을 해치는 게시물과 의견은 자치적인 토론을 통해 해결되어야 한다. 누구도 이 권리를 제약해서는 안되며, 따라서 검열과 제재행위는 원칙적으로 금지되어야 한다.

활동에서 반드시 지키고 가꾸어가야 할 중요한 가치라 하겠다.

(3) 1998년 영파여중 학생활동 탄압에 대한 ‘나우누리’ 서명운동

1998년 가을에는 일명 ‘영파여중 사건’이 PC통신의 토론주제로 대두된 바 있다. 영파여중 사건이란 이 학교 방송반이 촬영한 ‘너희가 중딩을 아느냐’라는 작품 제작과정에 대해 학교에서 비교육적인 태도로 규제했던 것을 말한다. 이 영화를 제작한 학생들을 학교가 탄압했다는 소식이 알려지면서 나우누리를 중심으로 통신상에서 영파여중 교장의 행동은 교육개혁에 역행하는 처사라며 전라고 사태에 이어 교장퇴출 서명운동이 펼쳐지기도 했다. 이 작품은 “문제아로 낙인찍힌 학생들과 청소년 폭력 문제를 사실적인 영상과 언어로 그렸다”는 호평을 받아, 청소년 영상페스티벌(청소년보호위원회 후원)에서 심사위원 특별상을 수상한 작품이기도 하다.¹³⁾

결국 학교 당국의 행태에 대해 교사들까지 반발하고 통신상에 여론이 형성되기 시작하자 교장이 없었던 일로 하자고 제의하면서 사건은 일단락 되었다. 그러나 나우누리 토론방에서는 이러한 교장의 태도가 청소년의 자치활동과 인권을 억압한 행동으로 규정되었고 교장퇴임 운동이 펼쳐지

13) 당시 사건의 전개과정을 보면 다음과 같다. 1998년 8월 20일 방송반 학생들은 작품 마무리 작업을 마치고 8시경에 귀가했다. 그러나 다음날 교무실로 불려가 갑자기 경위서 작성을 요구받게 된다. “학생들이 밤 11시에 나갔으며, 학교에 불이 날 뻔했다”는 수위 아저씨의 허위보고와 소품으로 쓰였던 맥주캔과 담배를 근거로 교장과 교감이 “누가 담배를 피웠느냐?”, “누가 시켰느냐?”며 학생들에게 없는 잘못을 반성하도록 했던 것이다. 며칠 후 수위 아저씨의 보고가 허위임이 밝혀지자, 학교측은 이른바 ‘문제아’들을 연기자로 출연시킨 것이 잘못이라고 몰아가고, 연기를 했던 학생의 학부모에게까지 찾아가 “말 안들으면 안양교도소에 보내겠다”고 협박을 한 것으로 알려졌다. 또 연기를 했던 학생들에게 “너희들은 방송반 애들에게 이용당한 거야”라며 방송방 학생들과 연기자 학생들 사이를 이간질시키는 비교육적 모습을 보인 것이다.

기에 이르렀다.

특히, 이 과정에서 광주지역의 청소년단체인 ‘젊은 모임’이 ‘영파여중 학생 탄압에 대한 성명서(1998. 10. 9)’를 발표하고 주도적으로 나우누리 통신방에서 서명운동과 청와대·교육부 청원운동을 전개해 나간 점은 시간과 공간을 뛰어넘는 ‘사이버스페이스’의 위력을 다시 한 번 보여준 사례라 하겠다.

(4) 2000년 두발제한 반대 서명운동 ‘노컷(No Cut)’

사이버스페이스를 통한 청소년 권리찾기의 획기적인 사례는 단연 2000년에 이루어진 ‘두발제한 반대운동’이라 할 것이다. 2000년 5월 학생들의 두발제한 반대 서명운동을 위한 ‘노컷(No Cut)’ 인터넷 사이트(초기 www.idoo.net/nocut, 서버문제로 www.mywith.net으로 변경)가 출범한 이후 사이버 두발자유화 운동이 본격적으로 시작되었다. 전국 중·고등학생 연합은 9월 30일 서울 명동에서 집회를 열고 두발제한 철폐를 요구하는 학교민주화 공동선언을 채택했으며, 학생들은 교육부 홈페이지에 하루 수십여건의 이메일(e-mail)을 보내 두발자유에 대한 의지를 표명하였다. 2000년 10월에는 서명인구가 10만명을 넘어서기 시작했으며 드디어 교육부는 10월 4일 전국 16개 시·도교육청 중등교육과장 회의를 열고 두발제한 규정을 학교단위에서 학생, 학부모, 교사가 민주적으로 논의한 후 자율적으로 제정할 것을 통보하기에 이르렀다.

청소년들의 주장은 학생들의 다양성을 원천 봉쇄하고 통제 수단으로 작용하고 있는 두발제한 제도를 철폐하라는 것, 학생들의 자치조직인 학생회 활동을 보장하라는 것, 두발규정을 담은 교칙을 학교장 임의로 정할 것이 아니라 학생, 교사, 학부모 등의 의견을 모아 민주적으로 정하자는 것 등이었다. 청소년들의 두발규제 반대운동과 관련하여 일부 언론이 청소년들이 염색과 파마를 허용하라고 주장한 것처럼 왜곡 보도를 하기도

하였으나 청소년들은 각급 학교에서 부당하게 이루어지고 있는 인권침해 사례를 알리며 법적 근거까지 조목조목 밝히며 자신들의 주장을 제시하여 상당수 기성세대의 호응까지 얻어냈다. 신체의 자유, 표현의 자유, 사생활을 침해받지 않을 권리의 측면에서 강제적인 두발제한과 인권 침해적인 학교 교칙적용 과정에 대해 문제를 제기하고 인권 침해사례를 접수받아 공동대응한 것도 주목할 만한 점이다. 또한 인터넷을 통해 여러 학교에서 벌어지고 있는 상황을 취합하여 서로 격려하거나 모범 사례를 전수하기도 하였으며, 한 교장선생님이 신문 기고를 통해 두발 자유화에 반대하자, 곧바로 공개 토론회를 제안하기도 하였다.

두발제한 반대서명운동은 <청소년 웹연대 '위드(With)'>가 주도하고 있는데, <With>는 3개의 청소년웹진, 즉 <채널텐(www.ch10.com)>, <사이버유스(www.cyberyouth.org)>, <아이두(www.idoo.net)>가 공동으로 참여하는 패밀리 사이트명이다. 각 사이트는 청소년들 스스로가 자치적으로 운영하고, 각 사이트 편집장들이 <With>의 공동대표직을 맡고 있으며, 각 사이트의 멤버 중 참여를 원하는 사람들이 <With>의 운영에 참여, 활동할 수 있다.

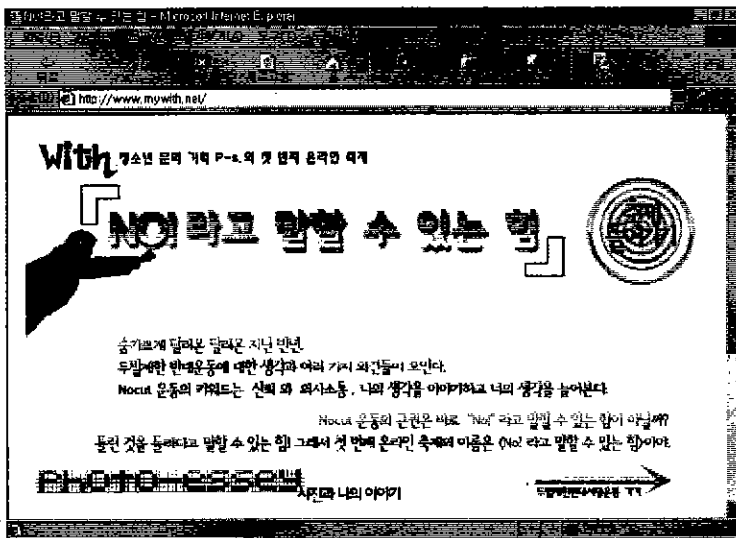
당시 '교실 붕괴' 문제로 언론과 학계가 시끄러울 때, 아무도 청소년의 목소리에 귀 기울이지 않았고 그 때 세 사이트의 운영진들이 '청소년들이 말할 공간'을 만들자는 이야기에 공감했고 그 공간을 웹상에서 만들기로 했다고 한다. 특히, 이 운동이 '웹'이라는 사이버스페이스에서 시작되고 지속되고 있음은 그 시사하는 바가 크다. <사이버 유스>의 편집장인 박준표는 인터뷰에서 다음과 같이 이야기한다.

'웹'이라는 공간은 대한민국 청소년들에게 매우 특별한 의미를 갖습니다. 청소년이 있는 공간을 크게 두 가지로 나누어 생각해 본다면, '엄숙주의' 공간과 '상업주의'공간으로 나눌 수 있을 것입니다. '엄숙주의' 공간이란 가정이나 학교와 같이 규율과 가부장적 질서가 지배하는 곳으로 주로 학생청소년이 있는 공간이지요, '상업주의' 공간은 청소년들의

소비력을 겨냥해서 단순히 즐기기 위한 오락적 문화가 있는 공간입니다. 이 두 공간 사이에서 청소년들이 자신을 스스로 표현할 수 있는 공간은 매우 작습니다. 자신을 찾는 과정이 부재한 것이지요. 이 가운데에서 '웹'이라는 공간은 청소년들이 '내 이야기'를 할 수 있는 공간을 제공합니다. 저는 이 '웹 공간'이 청소년과 기성세대가 대화할 수 있는 장으로 기능할 것으로 기대하고 있습니다. 오프라인에서 이 두 세대간에는 서열관계만이 존재하지요. 대화의 장이 아니라 청소년은 계도의 대상일 뿐입니다. 특히, 한국사회는 웹 인프라가 매우 잘 되어 있는 편입니다. 인터넷은 저비용으로 청소년들이 자신만의 공간을 만들어낼 수 있는 매우 유용한 장입니다. 사이버공간이 갖는 익명성의 특성을 활용하여 청소년들은 기존 가치와 규범에 반대되는 자신의 의견을 말할 수도 있습니다. 예전 사례들도 있었듯이 그렇지 않으면 징계를 받기도 하였지요. 청소년들은 기존 문화에 일방적으로 젖어들기보다는 안티사이트 등을 통해 스스로가 문화를 평가하기도 합니다. 좋다, 나쁘다 등의 토론문화가 시작될 수 있는 거죠. 기존의 청소년은 문화소비자로서만 존재했다면 이제는 문화생산까지 가능한 '생비자'로서 자리매김하고 있습니다. 사실 '두발제한 반대운동'도 커뮤니케이션을 위한 것이라 할 수 있습니다. 교사와 학생, 기성세대와 청소년 간의 신뢰가 너무 부족한 상태에서 이를 극복하기 위해서는 하나의 문제에 대해 함께 토론하는 장이 필요하다는 인식에서였지요. 교사와 학생이 서로 이야기하고 토론하는 과정에서 신뢰가 생길 수 있을 거라고 기대했습니다. 학교에서는 그 공간이 없었습니다. '웹' 안에서였기 때문에 가능했지요. 나이와 직업, 사회적 지위에 관계없이 서로 존중하고 의견을 진지하게 나눌 수 있는 공간이라는 것이 바로 '웹'이 갖는 장점입니다. 사실 이 운동은 한국 특유의 큰 사건입니다. 대만학생들도 저희들의 '두발제한 반대운동'의 과정과 성과를 보고 매우 놀라는 걸 보았습니다. 사이버공간에서 시작된 이 운동이 결국 교육부의 실질적인 반응을 이끌어냈지 않습니까.

한편, 청소년들은 웹공간에서의 활동 뿐만 아니라 오프라인에서도 캠페인, 서명운동, 침묵시위, 문화축제, 잡지와 홍보용 버튼 제작 등 다양한 프로젝트를 기획·수행함으로써 웹공간과 오프라인 공간이 서로 보완적인 관계로서 발전적으로 기능할 수 있도록 노력하고 있기도 하다. 청소년들은 가상의 세계로 숨어들어 가는 듯해도 실질적인 대안과 행동 전략을 기

획하는 등 현실에서 도피하는 것이 아닌, 보다 나은 사회에 대한 희망을 가지고 실세계로 복귀하려는 노력을 하나씩 가시화하고 있다(김한울, 1997: 162). 이러한 움직임은 사이버 스페이스를 통한 청소년들의 대안적 담론 형성 운동이 보다 큰 잠재력을 가질 수 있을 것인가에 대한 질문에 긍정적인 실마리를 보여준다 하겠다.



[그림 V] 청소년 웹연대 '위드(With)'의 메인화면

2. 청소년웹진의 의미와 가능성

1) 해방적 공간으로서 청소년웹진

“인터넷은 우리에게 자유를 줍니다.”

청소년들은 사이버 공간을 통해 자신만의 목소리를 내고자 하며, 더

나아가 현실공간에서 단절되어 있는 사람들과 가상 공간을 통해서나마 의사소통하기를 기대한다. <사이버유스> 편집장과의 면접자료에서 보았던 것처럼, 현실 공간에서 기성세대와 청소년 사이에는 위계관계만 존재하며, 어른들은 청소년을 대화의 대상이 아닌 계도와 통제의 대상으로만 인식한다. 이러한 현실에서 두 집단이 대화를 열 수 있는 유일한 공간은 바로 '사이버 공간'이라는 것이다. 이는 개인이 갖는 사회적 조건을 떠나 진공 상태에서 평등한 입장에서 이야기할 수 있는 사이버 공간의 장점을 인식하고 있음을 의미한다.

더 나아가 청소년들은 웹공간을 통해 문화소비자뿐만 아니라 '문화생산자'로서의 역할을 적극적으로 해내기 시작한다. 익명성이라는 사이버 공간의 특성을 이용하여 현실 공간에서 표현할 수 없는 자신만의 독자적인 생각과 비판적 의식을 적극적으로 개진할 수도 있다. 특히, 청소년들을 미성숙하고 판단력이 부족한 통제의 대상으로 생각하는 것이 지배적인 우리사회에서 기성세대의 생각과 주류적 가치에 반하는 주장을 펼치기에는 현실공간의 제약은 너무 크다는 것이다. 다음은 <사이버유스> 박준표군의 말이다.

사이버 공간을 통해 비로소 청소년들은 좋다, 나쁘다의 토론문화를 형성해 나가기 시작했다고 볼 수 있습니다. 사실 슬픈 현실이기도 하죠. 오프라인에서 갈 곳이 없으니까 웹을 찾게 된거니까요. 하지만 한국사회의 청소년들은 시간과 자유공간이 너무 부족합니다. 그런 상황에서 자신의 목소리를 자유롭게 몇몇하게 펼칠 수 있는 공간은 바로 웹공간 인거죠. 이곳에서 청소년들은 기존문화에 대해서도 비판과 평가를 하기 시작합니다. 문화소비자로서의 역할을 해내기 시작한거죠. 다양한 토론의 장이 웹공간에서 만들어지고 있습니다.

청소년들의 사이버활동은 인터넷의 기본적인 특성을 잘 보여주는 사례라 하겠다. 인터넷의 수평적이고 개방적 네트워크로서의 특성으로 개개의 네티즌들은 스스로가 정보의 생산자임과 동시에 소비자이며 자기 정보

의 관리자로서의 자격을 획득하였다. 데이터에 대한 중앙의 통제와 검열은 무의미해지고 데이터의 통제와 검열은 오직 개개의 정보 생산자와 소비자의 자기 검열 과정에서만 의미를 갖는다.¹⁴⁾ 사이버 매체가 갖는 가장 중요한 의의는 바로 현실 세계에서 스스로의 목소리를 낼 수 없는 힘없는 일반 대중들이 자신의 매체를 가질 수 있게 되었다는 사실이다. 우리사회에서 이 ‘힘없는 일반 대중’의 하나가 바로 ‘청소년집단’이었음을 짐작할 수 있다.

앞에서도 살펴 보았듯이 비동시적, 쌍방향적 방식, 시공간 초월, 익명성 유지, 다수 대 다수의 의사소통 등의 특성을 갖는 사이버공간은 권위적이고 불평등한 현실세계의 장벽이 제거된 상태에서 자유로운 의사 개진과 활발한 토론을 통한 자발적인 여론형성을 가능하게 한다. 또한 거시적인 정치·경제적 담론으로부터 사사로운 연예계의 뒷소문에 이르기까지 현실 세계에서 이루어지는 모든 사회적 현안들을 아무런 제한을 받지않은 채 공론화시킨다. 더불어 사이버공간은 시공간적 제약 및 성별·연령·계층·인종 등의 사회적 조건을 초월하여 개개의 관심과 이해를 중심으로 한 사이버 공동체의 결성을 촉진시킨다(민경배, 1999. 9).

이러한 사이버공간의 특성을 누구보다도 잘 인식하고 활용하고 있는 집단이 바로 ‘청소년’이라 하겠다. <채널텐> 편집장을 지냈던 조성도군은 다음과 같이 이야기한다.

14) 물론 심심찮게 일어나는 네티즌의 구속 사건 등과 같이 현실 세계의 권력 구조는 여전히 네티즌 개개인에게 영향력을 행사한다. 하지만 현실 세계의 권력이 데이터 자체에까지 권력을 행사하는 것은 원천적으로 불가능하다. 왜냐하면 일단 공개된 데이터는 순식간에 무한복제가 가능한 디지털이기 때문이다. 전라고 임유빈군의 청와대 민원사건의 경우가 현실의 억압적 요소가 청소년 네티즌에게 영향을 행사한 대표적인 사례라 하겠다. 그러나 임군은 인터넷을 통한 여론화에 힘입어 부당한 징계로부터 벗어날 수 있었다.

인터넷은 우리에게 자유를 줍니다. 나를 표현하는 자유, 하고 싶은 것을 할 수 있게 하는 자유..... 그러나 대개는 어른들이 만들어 놓은 사이버 공간에서 놀아야 했죠. 그래서 우리들의 공간을 만들고 싶었습니다.(한겨레신문 2000. 7. 22).

오프라인의 위계질서에 눌러 숨막혀하던 이들이 사이버에서 활짝 폈죠. 이제 우리도 생산자가 될 수 있었고 제 목소리를 내기 시작했죠. 학교나 학원이나 이웃에 한정되던 인간관계의 폭도 훨씬 넓어졌고, 단점? 이라면 눈이 나빠진단 정도?? --

인터넷이 없었을 당시에는 상상도 못 했을 일들이 벌어지고 있어요. 만나는 어른들마다 이러더군요. "내가 학생일 땐 뭐 했지?" 그 땐 인터넷이 없었으니까 그냥 놀러 살 수 밖에 없었죠 그런데 이제는 인터넷이라는, 최초로 소비자가 주도권을 잡게 된 미디어가 있어요. 그 인터넷을 이용해서 우리는 우리의 권리를 찾기 시작했고 두발제한반대 서명 운동은 그 시작이라 봐요(필자와의 이메일 인터뷰자료).

청소년에게 사이버 공간은 자신을 표현하고 하고 싶은 것을 할 수 있는, 자신들만의 '자유'의 공간이다. 이들은 인터넷을 통해 '자신의 목소리'를 낼 수 있고, 오프라인의 위계질서에 눌러 숨막혀하던 이들이 '사이버에서 활짝 폈다'고 말한다. 제한되어오던 청소년의 권리를 찾는 데에도 사이버공간이 큰 역할을 했다. 이들에게 인터넷이 주는 단점이 있다면 '눈이 나빠진다는 것', 그것 뿐이다. 그러기에 어른들이 '청소년 보호'라는 명목 아래 거론하는 '인터넷 등급제'나 '통신질서 확립법' 등이 이들에게는 자신들의 자유공간에 대한 위협으로 느껴지는 것이 당연하다.

2) 대안적 공간으로서 청소년웹진

"웹진의 매력, 그 황홀한 가능성"

홍성태(1999)는 웹진이 새로운 소수문화적 현상에서 어엿한 대안문화적 함의를 지니게 되었음을 밝히며, '웹진의 매력, 그 황홀한 가능성'이라

고 언급한 바 있다. 그 ‘황홀한 가능성’은 청소년웹진에서도 매력으로 빛을 발하는가.

사례연구를 통한 웹진연구들은 웹진이 대안미디어로서의 가능성을 구현하고 있음을 긍정적으로 평가한다(김민정, 1999; 이정희, 1999; 최윤경, 1999; 홍성태, 1999). ‘대안’이라는 말은 ‘흔히 사용되는 것과는 다르다’는 소극적 차원에서부터 ‘기존의 것에 저항하여 그것의 한계를 극복한 또다른 양식’이라는 적극적 차원까지 망라되는 개념으로(김민정, 1999: 15), 기존의 한계점들을 극복할 잠재력을 지니고 있다는 포괄적 의미로 이해할 수 있다.

위 연구들은 웹진을 통해 새로운 정보를 누구에게나 평등하게 제공하고 건전한 비판과 감시기능을 통해 정치·경제·문화에서 나타날 수 있는 잘못된 것, 미비한 것을 찾아내어 그것을 올바르게 고칠 수 있기 위해 힘을 모을 수 있다는 점 등 속에서 ‘대안적 가능성’을 찾는다(이정희, 1999: 60).

실제로 <채널텐>이나 <사이버유스> 등의 청소년웹진의 내용과 활동을 보면 이러한 ‘대안’적 성격을 충분히 드러내고 있음을 알 수 있다. 그동안 금기시되어온 학교와 교육제도에 대해 정면으로 비판하기도 하며, 청소년의 참정권, 노동권, 여가와 문화권을 주장하기도 한다. 신체의 자유, 표현의 자유를 들어 학교에서의 두발제한의 부당성을 지적하기도 하며, 자신의 삶과 생활에 관련된 문제에 대해 스스로 결정하고 실천할 수 있도록 자율성과 자치권을 보장해 달라고 외치기도 한다. 학생청소년 외에는 청소년이 아니었던 우리사회에서 자퇴와 탈학교를 떳떳하고 자랑스럽게 주장하며, 대화와 토론을 시도하기도 한다.

청소년웹진은 자유롭고 솔직하다. 다양한 청소년들의 자발적 문화를 소개하고 비평하며 의사소통한다. <채널텐>, <사이버유스>, <아이두> 등이 그랬던 것처럼, 웹진은 새로운 청소년들만의 문화를 형성해 나가고 있다. 기성문화에 대한 대항세력의 문화를 형성하거나 새로운 제안이나 창의적인 차세대문화를 형성하는 지렛대 역할을 수행하기도 한다(최윤경,

1999: 37). 현실세계의 규범에 반기를 들고 독창적이고 실험적인 성격을 가짐으로써 개혁성과 기존 관습에 저항성을 띠기도 한다. 청소년웹진에 나타난 ‘체벌’이나 ‘인권’, ‘두발제한’에 대한 청소년들의 솔직한 글과 음악들은 이를 잘 드러내 준다. “집어치우자. 쟤장 다 집어 치워 버려.”라는 말로 시작하여 “우리는 진부한 일부 어른들에게 쫓지 않는, 스스로에 대한 신뢰와 자아 존중감에서 나오는 그런 당당함을 지향한다.”는 말로 마무리 되는 <네가진>의 ‘청소년 해방선언서’를 통해, 청소년들은 “이제 우리는 더이상 일방적으로 끌려가는 객체의 자리에서 벗어나 스스로 고민하고 해결하는 주체가 될 것”이라고 선언하였다. 이들은 스스로 “혁명의 전사”가 될 것이며 “인터넷이라는 명식 위에서 어른들의 의미없는 참견이 조금이라도 주어질 경우 목숨걸고 단호하게 사표 쓸 준비가 되어 있음”을 각오하였다. 그러면서도 이들은 “젊은이들간에 서로 당당함과 믿음을 나눌 수 있기를” 바라는 마음을 잊지 않는다.

청소년웹진 활동을 통해 웹진이 사회적 담론을 새롭게 재조명해보는 토론장과 새로운 담론의 통로 역할을 해내고 있음을 알 수 있다. 특히 현실공간에서 자유롭지 못했던 담론들을 다시 재조명해보는 것이다. 가상공간은 자신이 비판하고자 하는 것에 대한 구속성이나 통제성이 없고 누구에게나 개방된, 그 어느 매체보다도 전파가 빠른 공간으로서 이러한 ‘비판성’을 형성해 나갈 수 있는 것이다. 가상공간의 해방감은 청소년들에게 이전에는 불가능했던 ‘적극적인 참여자’로서의 역할을 부여하였다.

가정·학교·사회에서 시간적·공간적으로 제한되어 있는 한국사회의 청소년들에게, ‘청소년웹진’은 현실세계에서 낼 수 없는 자신만의 목소리를 자유롭게 외칠 수 있는 대안공간으로서 충분한 매력을 갖는다 하겠다.

V. 결론 : 청소년웹진의 미래

V. 결론 : 청소년웹진의 미래

청소년웹진이 갖는 해방과 대안공간으로서의 '의미'가 발전적인 미래로 연결되기 위해서는 많은 노력이 필요하다. 청소년의 대안적·대항적 목소리를 낼 수 있는 자유공간으로서 웹진의 한계와 가능성을 명확하게 직시하고 이를 신뢰와 존중, 나눔과 참여, 창조성과 주체성을 마음껏 실현하는 공간으로 지켜나감과 동시에 더 나아가 이러한 노력들을 현실세계와 연계함으로써 더욱 큰 힘과 가능성을 갖게 하는 것이 그것이다.

“사이버스페이스로 탈출한 아이들, 현실세계로 돌아오다”

가상공간은 현실세계와 연결될 때 비로소 의미를 갖는다. 네트는 폴 뿌리 민주주의의 긍정적인 가능성을 던져 주지만 네트만의 실천이 공허한 이유는 최종적인 권력의 행사가 결국 현실세계에서 이루어지기 때문일 것이다. 따라서 네트의 사회운동은 현실사회운동과의 연관성을 유지하면서, 서로 다른 집단간의 연대를 매개하는 '다리(bridge)'가 되어야 한다. 네트는 얼굴과 얼굴을 맞댄 '육체성의 관계(face-to-face)'를 토대로 만남의 전후를 연결하는 시간의 다리가(확대 확장의 도구)가 되어야 한다. 네트의 운동은 기존에 이루어지고 있는 사회운동을 서로 결합하고 확장하는 데 커다란 효력을 발휘할 수 있다. 네트는 현실사회운동과 사이버스페이스에서 벌어지는 사회운동을 서로 결합할 수 있다(백옥인, 1999).

청소년들은 이러한 사이버공간과 현실세계의 관계에 대해 잘 간파하고 있다. 1995년 당시 하이텔 학생복지회 발기인이었던 한 청소년은 “사이버스페이스로 탈출한 아이들”이라는 제목으로 사이버상의 청소년활동을 소개한 바 있다. '실제 세계에서 항상 앞에 서지 못하고 뒤로 밀려 나가는 상황에 처해 있는 학생에게 사이버스페이스는 해방구'였다는 것이다. 그러

나 이들은 단순히 사이버 공간에만 머물고 있지 않았다. 그는 사이버공간에서 실세상으로 나아가는 청소년들의 움직임을 이렇게 소개한다.

이제 사이버스페이스로 숨어 버린 사이버 키드들은 다시 실세계로 돌아오려 한다. 사이버스페이스라는 가상의 세계에 구현한 이상적 사회를 실세계로 옮겨 보려는 것이다. 가상의 세계에 숨어들어 가는 듯해도 현실에서 도피하는 것이 아닌, 보다 나은 사회에 대한 희망을 가지고 실세계로 복귀하려는 노력이 하나씩 가시화 되어가고 있다. 실질적인 대안과 행동 전략을 모의하기 시작한 것이다. 보다 많은 이에게 하고픈 말을 알리기 위한 인쇄물 제작, 학생들 사이에서 형성된 공동의 의견을 모아 사회에 알리는 서명 운동, 암울한 교육 현실에 반기를 들고 항의하는 리본 운동 등이 제안되어 구체적인 실행 방법 - 리본 운동의 경우, 청바지 천으로 만든 리본을 가방 등에 착용하기로 결정했다. - 이 논의되고 있다. 사이버스페이스로 숨어 들던 아이들은 처음부터 사이버스페이스를 발판으로 현실세계에서 이상을 이루어 내려는 생각이었는지도 모른다(김한울, 1997: 162).

<채널텐>, <사이버유스>, <웹연대 '위드'>는 사이버공간 속에만 머물지 않는다. 다양한 오프라인 행사를 통한 만남과 조직화가 함께 이루어진다. 두발제한 반대운동 또한 사이버 서명운동과 다양한 오프라인 캠페인과 거리문화 축제 등이 함께 하였다. 청소년웹진들간의 연대도 다각적으로 모색된다. <아이두>, <사이버유스>, <채널텐>은 각각 표방하는 내용과 방식은 조금씩 다르지만 그 기본은 청소년들에게 자신들의 이야기를 간섭없이 나눌 수 있는 공간을 제공하는 것이라는 점에서, 이를 위해 뭉칠 필요가 있을 때는 언제나 함께 손을 잡는다. 이들은 <웹연대 '위드'>를 결성하여 두발제한 반대운동을 성공적으로 이끌어갔다.

결국 네트는 현실과 동떨어진 새로운 공간이 아니라 현실사회의 연결 시스템을 이루는 현실세계의 구성 부분이다. 네트의 사회운동은 현실 사회운동의 한 부분인 것이다. 물론 네트의 상대적 자율성은 인정되어야 하지만 현실세계와의 연결점을 상실한 네트 운동은 그 자체가 또 하나의 고

립된 운동으로 떨어질 것이다. 네트 안에서 전개되는 운동이 현실 세계의 구체적인 실천과 조직으로 이어지지 못할 때 그 운동은 지속성과 현실성을 확보할 수 없다. 네트워크에 입각한 디지털 연대는 일시적으로 결집하는 기동성은 높지만 지속적인 연대와 활동이 어렵다는 문제를 갖고 있기 때문이다(백육인, 1999).

결국 사이버와 현실세계가 별개의 세계로 각각 독립적으로 존재한다는 것은 불가능하다. 사이버 세계는 현실 세계에 대하여 ‘상대적 독립성’을 갖고 상호 영향을 주고받는다. 여기에서 사이버 세계가 ‘독립적’이라는 것은 현실 세계의 미시적·거시적 권력관계에 끊임없이 영향력을 행사할 수 있기 때문이다. 사이버 세계는 새로운 세계이기에 현실 세계의 단순한 복제가 아닌 새로운 대안의 공간이 될 수 있으며, 나아가 현실 세계의 권력관계를 해체시키고 재구성하는 저항의 진지가 될 수 있다(민경배, 1999. 9).

사이버공간을 통한 청소년웹진 활동은 시간적·공간적 제약이 많은 한국사회 청소년들에게 큰 의미를 지닌다는 점에서 ‘현실 세계의 권력관계를 해체시키고 재구성하는 저항의 진지’로서 사이버 공간을 효과적으로 활용하기 위해서는 현실세계와의 유기적인 연계와 연대가 중요함을 인식해야 할 것이다.

“청소년웹진 활성화를 위하여”

웹진활동에 참여하고 있는 청소년들에게도 어려움은 존재한다. 무엇보다도 학생청소년의 경우 웹진 운영에만 매달릴 수 없는 시간적 여건 때문에 어려움이 많다. 또한 안정적이고 개방적인 실재공간과 하드웨어 등 시설·장비의 부족문제, 그리고 운영위원들은 무보수 자원봉사를 한다고 해도 서버 운영비, 도메인 유지비, 홍보물 제작비 등 최소한의 자본도 필요하다. 자본 조달 문제 때문에 수많은 아마추어 웹진이 폐간되거나 상업

화의 길로 들어서 웹진 특유의 실험성이나 비판정신을 잃어가고 있는 것이 엄연한 현실이다.

청소년웹진의 경우도 예외는 아니다. 2000년도에 들어 가장 활성화되던 10대 커뮤니티 <아이두>가 서버를 제공하던 사업자측의 서버비용료 청구와 수익사업 요구로 인해 서비스가 중단되기에 이른 것이 대표적 사례이다. 이 사건으로 <아이두>는 <채널텐>, <사이버유스>와 함께하던 <웹연대 '위드'> 활동도 중단하게 되었다. <아이두>가 내건 표어 중의 하나라 '어른들의 상업주의에 지배되는 청소년에서 탈피하자', '상업적 마케팅 대상의 10대를 탈피한 문화적 생산자로서의 주체적인 10대'였기 때문에 이들은 수익사업 요구를 거절하고 200여만원의 한 달 유지비를 감당하지 못한 채 새로운 서버를 구하기 위해 뛰고 있다. 처음 도메인을 등록할 때 필요한 도메인료 8만원을 친구들이 용돈을 아껴 모아준 돈으로 충당했고, 친구들은 '하고 싶은 얘기를 마음껏 하게 해달라'고 요청했던 것을 저버릴 수 없었던 것이다. 이들이 자신들의 필요에 의해 스스로 만든 커뮤니티에서 자신들의 이야기를 할 수 있게 될 것인지 지켜보는 일은 의미가 크다.

웹진활동을 하는 청소년들은 사이버활동에 대해 나름대로의 바람과 신념을 가지고 있기도 하다. 그것은 청소년간에 '신뢰와 존중'을 중요한 원칙으로 삼을 것과 기성세대에게는 '청소년을 믿어주고 청소년의 경험과 실수한 권리를 인정해 달라'는 것이다. <사이버유스> 편집위원인 박준표 군의 주장을 인용하면 다음과 같다.

청소년들의 경험과 사유의 폭을 줄이려해서는 안된다고 생각합니다. 청소년들도 스스로 판단할 필요가 있습니다. 경험을 통해 스스로 깨닫게 되게 되어 있습니다. 저는 어른들이 포르노사이트에 대해 청소년들이 들어갈까봐 과민반응할 필요가 없다고 생각합니다. 결국 청소년들은 스스로의 경험을 통해 스스로 깨닫게 됩니다. 자신에게 유용한 정보를 찾아가게 되지요. '스스로 경험해서 체득할 수 있다는 것'이 중요하

다고 생각합니다. 단지 오류의 기간을 줄이는 노력 정도가 필요하다고 할 수 있겠죠. 청소년들이 실수하는 것을 두려워해서는 안됩니다. 많은 실수와 오류를 거쳐 자신의 언어를 만들 때까지 지켜봐주고 격려해주는 것이 필요합니다. 미리 걱정하고, 규제(혹은 보호)한다면 영원히 청소년의 언어는 생기지 않을 것입니다.

또한 청소년웹진 활동에 참여하는 청소년들은 이들이 느끼는 어려움 중에 가장 큰 것은 '주위의 인식'이라고 말한다. 즉, '수익을 내는 것도 아니고 그렇다고 대학가는데(공부하는데) 도움이 되는 것도 아닌 것을 왜 하려고 하는냐'는 것인데, 특히나 '두발제한 반대 서명운동'과 같은 저항적 활동에 대해서는 '징계' 위협까지 받아가며 해야 할 정도로 어른들의 이해가 부족하다. 청소년들에게 '그들만의 순수한 목소리를 낸다'는 것이 얼마나 중요하고 큰 의미를 갖는지 어른들의 시각에서는 받아들여지기 힘든 것이다. 이러한 맥락에서 '청소년웹진' 활성화란 청소년들이 자신들의 신념과 꿈을 순수하게 지켜나가는 것, 바로 '자유와 대안의 공간'으로서 웹진을 지켜나가는 것이라 하겠다.

한편, 청소년들은 사이버공간에서의 활동을 보다 발전시켜 나가기 위해서는 스스로 웹 커뮤니티를 창조성과 주체성을 실현하는 공간으로, 신뢰와 존중이 있는 공간으로 가꾸어 나가야 하며, 국가 차원에서는 모든 청소년들이 차별없이 이러한 공간에 참여할 수 있도록 정보접근권 확대 노력을 해야 한다고 주장한다. 청소년이 볼 때, "자신을 알리고자 함이 웹 커뮤니티의 시작이라면 '신뢰와 존중', 이 두 가지가 웹 상의 커뮤니티를 가능케하는 큰 틀이며, 웹 커뮤니티를 완성하는 언어이다." (한국청소년개발원, 2000: 140) 더불어 국가는 모든 청소년들이 평등한 정보접근권을 가질 수 있도록 지원하고 인터넷 기반자원을 확대해야 한다.

인터넷 기반자원이 더 필요합니다. 국가가 지원을 해야 합니다. PC방 같은 상업적 인프라는 정보격차를 더 키지게 할 뿐입니다. 모든 청소년들이 평등한 정보접근권을 가질 수 있도록 해야 합니다. 청소년들

이 웹공간에 참여할 수 있기 위한 가장 기본적인 여건입니다.

자신의 이야기를 하기 시작한 청소년들이 공적담론을 형성할 수 있도록 정부와 사회가 적절한 지원을 해줄 필요가 있음을 지적하고 있는 것이다.

청소년들이 토론과 논쟁의 문화에 익숙하지 않아 사이버 상에서 다시 거칠고 성숙되지 않은 의사소통 태도를 보이는 것도 앞으로 해결해야 할 과제이다. '신뢰와 존중'에 근거하여 상대방을 존중하며 자신의 주장을 개진할 수 있는 시민교육의 장으로서 웹진이 기능해야 할 역할도 크다.

사이버공간이 현실세계에 대해 '상대적 독립성'을 가진다 해도 현실세계로부터 완전히 자유로울 수는 없다. 청소년웹진의 실험적 도전과 저항이 거대자본의 상업성이나 국가의 지배에 의해 잠식당하지 않고 생산적이고 비판적이며 해방적인 진정한 대안으로 나아갈 수 있도록 노력하는 것은 앞으로 남겨진 중요한 과제이다.

사이버스페이스가 청소년의 참여를 확대하는 '플뿌리 네트워크'이자 이들의 목소리를 대변하는 자율적이고 대안적인 공간이 될 것인가는 전적으로 사용자들, 즉 청소년들의 참여와 활동에 달려있다 할 것이다.

마지막으로 본 연구내용을 간략히 요약하면 다음과 같다. 이 연구는 사이버 공간에서 청소년들의 대안언론 통로로 활용되고 있는 '청소년 웹진'의 실태와 그 가능성을 탐색해 보는 것을 그 목적으로 하였다. 이를 위해 사이버공간과 웹진의 특성을 이해하고, 현재 운영되고 있는 청소년 웹진의 현황과 의미를 알아봄으로써 웹진의 대안매체로서의 가능성과 미래를 탐색해 보았다.

청소년웹진이 기반하고 있는 사이버공간은 탈중심화, 분권화, 민주주의의 효과를 통해 대안적 공간으로서의 가능성을 갖는다(백옥인, 1996). 청소년웹진은 공식 매체로서는 자신의 의사를 표명하지 못했던 억눌렸던 청

소년들의 목소리를 전달하게 해주었으며, 청소년은 이를 매개로 적극적 개입과 참여를 통해 스스로 미디어의 내용과 형식을 창출하는 창조적 주체로서 역할하게 된 것이다.

실제로 <네가진>, <채널텐>, <사이버유스>, <청소년 웹연대 '위드'>, <아이두> 등 청소년웹진 활동과 1995년 '하이텔통신을 통한 최우주 군 헌법소원 사건', 1998년 '전라고 임유빈군 청와대 민원사건'과 '영과여중 학생활동 탄압에 대한 나우누리 서명운동', 2000년 '두발제한 반대 서명운동, 노컷' 등 사이버공간에서 이루어져온 청소년권리찾기 운동들은 이러한 가능성을 충분히 보여주었다 하겠다.

청소년웹진은 청소년들에게 해방적·대안적 공간으로서 의미를 갖지만 이를 지속시키는 데에는 많은 어려움이 따른다. 자본 부족에 따른 상업성의 유혹, 성인들의 부정적 시선, 민주적 의사소통 훈련의 부족, 시간 부족을 비롯한 운영진들의 열악한 활동 여건 등은 이들 앞에 놓여진 해결 과제이기도 하다. 청소년들에게 해방과 대안의 공간으로서의 의미를 갖는 '청소년웹진'이 '청소년의 주체적이고 자율적인 목소리를 내겠다'는 애초의 신념을 지켜나갈 수 있도록 주관적·객관적 여건을 효과적으로 구축해 나가려는 노력이 필요하다 하겠다.

사이버공간의 해방적 특성이 뉴미디어의 민주적 가능성을 자동적으로 보장하지는 않는다. 사이버스페이스가 청소년의 참여를 확대하는 '풀뿌리 네트워크'이자 이들의 목소리를 대변하는 자율적이고 대안적인 공간이 될 것인가는 전적으로 청소년들의 참여와 활동에 달려있다는 사실을 다시 한번 상기해야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 강내희(1996). 사이버 '문형'과 주체형성. 문화과학사 편, 문화과학 제10권 (pp. 73-94). 서울: 문화과학사.
- 고길섭(1996). 채팅, 자유의 새로운 영토?, 문화과학 제10권(pp. 214-228). 서울: 문화과학사.
- 김기배(1999). 인터넷 방송, 신문의 대안매체 가능성에 관한 연구. 한양대학교 언론정보대학원 석사학위논문.
- 김민정(1999). 대안미디어로서 웹진의 가능성 연구. 외국어대학교 신문방송학과 석사학위논문.
- 김성국(1997). 사이버커뮤니티의 형성과 해방 : 새로운 가능성을 찾아서. 한국사회학회 추계특별심포지움 자료집.
- 김종길·김순주(1998). 한국의 유즈넷 뉴스그룹 형성과 발전 가능성 - han.* 뉴스그룹을 중심으로. 한국사회학 제32집(여름호), pp. 337-365.
- 김진섭(1998). 웹진의 정의와 전망에 관한 연구 - 웹진의 정의, 종이 잡지와 비교 발달 전망. 동국대학교 정보산업대학원 석사학위논문.
- 김한울(1997). 사이버 스페이스로 탈출한 아이들. 편집부 편, 새로 쓰는 청소년이야기 1(pp. 155-163). 서울: 또하나의 문화.
- 라도삼(1997). 가상공간에서의 주체의 형태변화에 대한 연구 - 인터넷의 공간구성과 커뮤니케이션 양식을 중심으로. 중앙대학교박사논문. 문화과학사(2000). 일탈기록. 서울: 문화과학사.
- 민경배(1999. 9). 사이버문화의 이해 : 사이버와 현실세계의 관계를 중심으로. 숙명여대 대학원 학술제 자료집.
(www.cyberculture.re.kr 사이버문화연구실 자료실)
- 민경배(2000. 5. 31). 인터넷시대 대안미디어의 현단계와 가능성 - 오마이

- 뉴스의 실험을 어떻게 볼 것인가. 오마이뉴스 창간 100일 기념
심포지움 자료집. (www.cyberculture.re.kr 사이버문화연구실)
- 박수진(1999). 국내 독립 웹진에 대한 연구. 건국대학교 신문출판학과 석
사학위논문.
- 박영주(1999). 웹진 이용자들의 이용행태와 인식에 관한 연구. 경희대학교
언론정보대학원 석사학위논문.
- 백옥인(1996). 신세대 문화와 사이버스페이스. <http://plaza4.snut.ac.kr/~wipaik>.
- 백옥인(1997). 네티즌문화, 디지털문화, 세대격차. 유네스코한국위원회 편,
글로벌 정보네트워크사회의 의미와 전망(pp. 36-47). 학술회의 논
문집.
- 백옥인(1999). 넷과 새로운 사회운동. 동향과 전망 1999 겨울호.
<http://plaza4.snut.ac.kr/~wipaik>.
- 유지열·조찬형·추혜원(1999). 웹진을 활용한 정보문화 확산 방안 연구.
서울: 한국정보문화센터.
- 이광석(1998). 사이버 문화정치. 서울: 문화과학사.
- 이정희(1999). 대안언론으로서의 인터넷 활용에 관한 연구 - 디지털 땀지
일보의 분석을 중심으로. 중앙대학교 신문학과 석사학위논문.
- 이종원·김혁진(1997). 청소년정보화 실태조사 연구. 서울: 한국청소년개발원.
정보민주화와 진보적 통신을 위한 연대모임(통신연대) 사이버권리팀
(1998). 98년 사이버 권리 백서.
<http://members.tripod.lycos.co.kr/anaki/white/98-0.htm>
- 정보사회학회 편(1999). 정보사회의 이해. 서울: 나남출판.
- 정태영(1997). 사이버스페이스 문화읽기. 서울: 나남.
- 천정웅(2000). IT 시대의 N세대 : 정보일탈과 사이버 참여. 청소년행동연
구 제5집(pp. 52-74). 경산대학교 청소년문제연구소.
- 천정웅(2000). 청소년 사이버일탈의 특성과 유형에 관한 연구. 청소년학연
구, 제7권 제2호, pp. 97-116.

- 천정웅 · 김영지 · 임지연(1997). 청소년참여 증대 방안 연구. 서울: 한국청소년개발원.
- 천정웅 · 김영지 · 김경호(1999). 청소년이 알아야할 인권이야기. 서울: 한국청소년개발원.
- 최윤경(1998). 웹진에 나타난 잡지의 신조류 현상에 대한 연구 - 웹진 스키조를 중심으로. 중앙대학교 신문방송대학원 석사학위논문.
- 하종원 · 백옥인(1998). 컴퓨터와 청소년문화. 한국언론학회 · 한국사회학회 편, 정보화시대의 미디어와 문화(pp. 447-467). 서울: 세계사.
- 한국언론학회 · 한국사회학회 편(1998). 정보화시대의 미디어와 문화. 서울: 세계사.
- 한국청소년개발원(2000). 인터넷문화 : 청소년참여와 사이버일탈. 현안 청소년문제 연구 워크숍 자료집. 서울: 한국청소년개발원.
- 한국청소년개발원(1998). 청소년정책과 청소년참여. 서울: 한국청소년개발원.
- 한국청소년개발원(1999. 9). 청소년의회 구성을 위한 청소년 네트워크 구성 · 운영 - Cyber Youth 조성 2차 프로젝트 결과보고. 서울: 한국청소년개발원.
- 한국청소년개발원(1999). 새로운 천년과 청소년 권익증진의 과제. 서울: 한국청소년개발원.
- 홍성태(2000). 사이버사회의 문화와 정치. 서울: 문화과학사.
- 홍성태(1999). 웹진의 매력, 그 황홀한 가능성 - '딴지일보'의 경우. 문화과학 제20권, pp. 231-253. 서울: 문화과학사.
- 황상민(2000). 사이버공간에 또다른 내가 있다. 서울: 김영사.
- 황진구(1999). 청소년 인터넷 이용실태에 관한 연구. 서울: 한국청소년개발원.
- 황진구 · 임성택 · 김성희(1999). 청소년 정보화 실태와 새로운 정책의 방향. 서울: 한국청소년개발원.
- Giroux, Henry A. · Lankshear, Colin · McLaren, Peter & Peters, Michael(1996). *Counter narratives : cultural studies and*

critical pedagogies in postmodern spaces. New York · London: Routledge.

Kellner, Douglas(1995). *Media culture : cultural studies, identity and politics between the modern and the postmodern*. London · New York: Routledge.

Loader, Brian D.(1998). *Cyberspace divide : equality, agency and policy in the information society*. London · New York: Routledge.

Rushkoff, Douglas(1996). *Planning the future - How kids' culture can teach us to thrive in an age of chaos*. 김성기 · 김수정 역(1997). 카오스의 아이들. 서울: 민음사.

Tapscott, Don(1998). *Growing up digital : The rise of net generation*. 허운나 · 유영만 역(1999). N세대의 무서운 아이들. 서울: 몰পুর.

노컷사이트(두발제한 반대 서명운동) www.mywith.net

달나라팔세포 <http://dalara.jinbo.net>

딴지일보 www.ddanzi.com

사이버유스 www.cyberyouth.org

스폰지 www.sponge.co.kr

아이두 www.idoo.net

오마이뉴스 www.ohmynews.com

채널텐 www.ch10.com

청소년 웹진

- ONE(<http://uniweb.unitel.co.kr:8083/one>) - 십대를 위한 웹진. 10대가 선호하는 패션브랜드 정보, 영화, 음악, 만화와 그들의 이야기.
- StarAtoZ(<http://staratoz.com>) - '10대를 위한 해방구'라는 모토로 10대 문화 독립선언을 표방하며 10대 문화를 스스로 만들어 나가는 공간으로 만들어 나가고자 함. 쟁점토론평, 현장인터뷰, 오늘의 칼럼 등 코너 운영.
- yNot(<http://www.yangsan.co.kr/ynot>) - 사회·교육·정치·제도 등에 대한 청소년들의 생각, 인물에 대한 자유로운 비판과 평가, 사회적 이슈에 대한 토론장 등을 마련하여 청소년들의 자유로운 생각을 담아내는 청소년 웹진.
- 깨움(members.tripod.co.kr/blueedu) - 학교교육의 문제를 고발, 대안 제시, 자율적인 참여로 만들어지는 청소년 웹진.
- 껌(ggum.kr21.net) - 10대들의 전문 패러디 풍자 웹진(Teen Newspaper GGum). 정치, 경제, 문화 분야에 대한 비판 제시.
- 꿀통(www.kkoltong.co.kr) - 10대를 위한 전문웹진으로 10대 참여공간, 적성에 맞는 직업 및 학과 선택, 행사 및 취미소개, 함께 떠나는 여행 코너 수록.
- 근(<http://ggn.dig.co.kr>) - 학력차별에 관한 이야기, 문화체험기, 인터뷰 등 제시
- 네틴(www.neteen.net) - 10대 청소년들을 위한 웹진. 청소년 관련 행사와 소식, 학교에서 일어난 이야기, 토론의 장, 문화 칼럼, 추천 도서와 음반 및 영화 소개.
- 마이밥(www.mybop.net) - 10대 청소년을 위한 음악, 영화, 연예계, 여행, 패션 관련 정보, 동아리 소개

사이버유스(www.cyberyouth.org) - 청소년 문화 공간웹진, 청소년 사이버 의회, 자퇴 문제 토론 게시판, 문화공간 소개, 아르바이트, 자원봉사.

스타1318 (www.star1318.co.kr) - 청소년 문화 웹진, 샵포키 콘테스트, 창범이의 문화 엿보기, 학교이벤트, 스타1318 캐릭터.

아이두(www.idoo.net) - '10대 독립 idoo'는 청소년들이 직접 주체적인 문화 생산자 입장에서 사이트를 운영하여 청소년들이 원하는 바를 제대로 반영시키고자 하는 청소년 공동체 사이트.

알간(www.algan.co.kr) - 10대 문화와 영화, 음악, 패션, 연예인 소식, 알간 청소년기자클럽

야자(www.yaja.org) - 청소년이 만드는 웹진. 핫이슈, 동아리탐방, 청소년 관련기사

얍(yopzine.co.kr) - 목포지역 청소년 웹진으로 관련행사, 학교, 문화, 교육, 직업정보 등 소개.

우리들 신문(www.urinews.co.kr) - 학생들이 직접 기획, 취재 및 편집을 통해 만들어 내는 부산지역의 청소년웹진.

징방(www.zing.cc) - 청소년을 위한 게시판, 미팅, 동호회, 웹진 서비스, 신문만화 제공.

채널텐(www.ch10.com) - 10대들을 위한 웹진. 청소년들의 자발적 참여로 문화 비평부터 유행 어휘, 영화, 연예, 게임정보, 10대들의 이야기, 사이트 뉴스 등 수록.

해를 캐는 아이들(www.youth.inchon.kr) - 청소년 자치활동과 인권, 건강한 문화에 대한 고민을 나누는 웹진.

* 청소년웹진 목록은 2000년 4월 기준, 야후, 심마니, 한미르, 네이버 등의 검색엔진으로 '청소년웹진'을 검색하여, 각 검색 결과들 중 가장 많이 소개된 것을 중심으로 정리한 것임