

정보사회로의 변화와 네트워크의 중요성

민경배 (사이버문화연구소 소장)

1. 들어가며

디지털 문명의 내용을 규정하는 것이 ‘지식·정보’라고 한다면, 그 구조와 작동원리를 규정하는 것은 바로 ‘온라인 네트워크’이다. 인터넷이라는 말속에 이미 “전지구적인 네트워크”, 혹은 “네트워크들 간의 네트워크”라는 의미가 담겨 있듯이, 온라인 네트워크는 인터넷이 이끄는 디지털 문명의 가장 핵심적 키워드라 할 수 있다. 지금 이 순간에도 수많은 정보와 자본이 온라인 네트워크를 타고 실시간으로 종횡무진 지구를 누비고 다닌다. 온라인 네트워크는 그 자체가 하나의 거대한 문명세계이다. 그래서 고대 로마 문명을 연구하는 역사가들이 지금의 디지털 시대를 표현한다면, “모든 길은 로마로 통한다”라는 문장은 아마도 이렇게 바뀌어지리라. “모든 길은 온라인 네트워크로 통한다.”

그리고 또 바뀌어질 말이 하나 더 있다. “로마는 하루아침에 만들어지지 않았다”라는 문장이다. 하지만 이번 경우엔 단순한 단어 뿐 아니라 의미까지 완전히 바뀐다. 즉 “온라인 네트워크는 하루에도 수없이 만들어졌다 사라지고는 한다.” 이렇게 말이다.

온라인 네트워크는 결코 고정 불변의 존재가 아니다. 그것은 끊임없이 생성하고, 변화하고, 또 소멸하는 과정을 거듭하는 유기체와도 같은 것이다. 뿐만 아니라 온라인 네트워크의 사회적 성격과 의미 역시 매우 유연하고 다양한 형태를 띠고 있다. 그리고 이처럼 유연하고 다양한 온라인 네트워크가 만들어내는 전자적 공간이 지금 우리에게 중요한 삶의 터전으로 새롭게 자리잡아 가고 있다. 우리들 개개인의 일상적인 행위와 의식과 가치가 때로는 온라인 네트워크에 의해 규정되기도 하고, 또 때로는 역으로 온라인 네트워크를 생성, 변화, 소멸시키기도 하는 것이다. 그렇다면 오늘날 온라인 네트워크는 구체적으로 우리에게 어떠한 모습으로 다가와 있는가?

2. 온라인 네트워크의 성격과 의미

① 정보의 네트워크

“정보의 바다”라는 은유가 상징적으로 말해주듯 온라인 네트워크는 곧 “정보의 네트워크”이다. 아날로그 세계에서 물질에 고착되어서만 존재 가능했던 모든 지식과 정보는 이제 무거운 물질의 육체를 벗어버리고 무형의 비트로 전환되어 온라인 네트워크를 자유롭게 유목한다. 또한 물질에 고착되어 있었기에 이동과 유통에 있어 시·공간의 제약을 받아야 했던 지식·정보가 온라인 네트워크를 통해 시·공간의 장벽을 뛰어 넘어 빛의 속도로 복제되고, 링크되고, 전송되면서 무한히 확장해 나간다. 쿨텐베르크의 활자인쇄가 지식·정보를 널리 보급시킴으로써 대중들의 근대적 자각을 불러일으키는데 결정적으로 기여했듯이, 정보의 네트워크는 탈근대적 가치관과 생활양식을 창출해내고 있다.

뿐만 아니라 정보의 네트워크는 인간과 지식·정보의 상호작용 방식마저 변화시킨다. 지식과 정보를 얻기 위해 도서관으로 발길을 향하고 신문으로 손길을 뻗었던 아날로그 세계와 달리 정보의 네트워크를 통해서 우리는 도서관과 신문을 우리의 눈앞에 놓여있는 모니터 안

으로 끌어 들여 올 수 있게 되었다.

그 결과 이제는 지식과 정보를 찾는 것이 문제가 아니라 오히려 너무 많이 쏟아져 들어오는 수많은 지식과 정보들 중에서 참과 거짓을 구분하고 유용한 것과 무용한 것을 분리해내는 일이 더 중요한 과제가 되어 버렸다. 책 속에 길이 있다고 맹목적으로 믿었던 아날로그 세계에서와 달리 수많은 정보가 혼재된 채, 우리를 향해 쇄도해오는 정보의 네트워크 속에서 진정한 길은 모니터 위에 떠 있는 텍스트가 아니라 바로 우리들 자신의 머리 속에 들어 있다. 정보의 네트워크는 인간의 성찰적 능력에게 보다 더 막중한 책임감을 부여하고 있는 것이다.

② 의미의 네트워크

온라인 네트워크가 건조한 지식·정보만의 세계는 아니다. 그곳은 또한 인간과 인간이 다양한 관계를 맺으며 상호작용하는 새로운 사회 공간이기도 하다. 온라인 네트워크 속의 사람들은 메일을 주고받고, 채팅으로 수다를 떨고, 토론방에서 격론을 벌이고, 또는 게시판에 글을 쓰거나 읽으면서 감정과 정서를 나누고, 의견과 판단을 교환하는 등의 방식으로 끊임없이 서로간에 “의미의 네트워크”를 형성·유지시킨다.

그러나 의미의 네트워크를 매개로 교환되는 메시지나 정서의 내용 속에서는 오프라인 세계에서의 그것과는 사뭇 다른 양상이 종종 나타나고 있는 한다. 그것은 바로 온라인 공간의 익명성으로부터 비롯되는 현상이다. 익명성이란 장막은 자유롭고 거칠 것 없는 의사 표현을 가능하게 하며, 이는 종종 자극적이고 노골적인 메시지와 극단적인 감성의 증폭으로 이어지게 되는 것이다.

한편 온라인 공간의 익명성은 네트워크의 구성과 성격에도 영향을 미친다. 익명성은 아날로그 세계에서 개개인을 규정하던 제반 조건들, 즉 성별, 연령, 인종, 체구 등과 같은 신체적 조건이나, 계층, 직업, 소득, 교육수준 등과 같은 사회적 조건, 그리고 시간과 공간이라는 환경적 조건들로부터 벗어난 전혀 새로운 방식의 네트워크가 만들어질 수 있는 조건을 제공해 준다. 혈연, 지연, 학연 등과 같은 전통적인 범주를 뛰어 넘어, 이질적이고 다양한 사람들 사이에서 보다 확장된 의미의 네트워크가 형성될 수 있는 것이다.

공통의 관심사, 공통의 취향, 공통의 가치, 그리고 공통의 지향점 등이 바로 의미의 네트워크를 매개하는 새로운 요소로 부상한다. 그래서 온라인에서 만난 사람들 사이에는 “너 어느 학교 나왔니?”라고 묻기보다는 “너 어떤 음악 좋아하니?”라고 묻는 것이 훨씬 더 자연스러운 일이다. 그렇기에 의미의 네트워크 속에서의 사회적 관계는 수직적이고 권위적인 오프라인 세계에서의 관계와 달리 수평적이고 탈권위적인 경우가 많다. 뿐만 아니라 고정되고 경직된 오프라인적 사회 관계와 달리, 그 형태와 경계 구분도 명확하지 않으며 관심사가 바뀌거나 이해관계가 맞지 않으면 언제든지 부담없이 해체될 수도 있는 느슨하고 유연한 네트워크이기도 하다.

물론 이들 사이에도 역할의 분화는 엄연히 존재한다. 정보의 제공자와 정보의 수용자가 나뉘어지며, 심지어 사이버 부부와 사이버 패밀리라는 가장 원초적인 관계를 재현해 내기도 한다. 하지만 이 경우조차도 이들의 관계를 1차적으로 매개하는 것은 위계화된 역할이 아니라 일종의 역할놀이를 통한 의미의 상호작용인 것이다.

③ 행위의 네트워크

온라인 공간 속에서 사람들은 때로는 단순한 의미의 교류를 넘어 구체적인 행위를 만들어 나가기도 한다. 즉 “행위의 네트워크”가 형성되는 것이다. 이미 수많은 사람들이 온라인 공간에서 비즈니스와 쇼핑을 하고, 교육을 받거나 하면 영화나 음악감상 혹은 게임을 즐기면서 휴식을 취하기도 한다. 하지만 온라인 공간에서는 이와 같은 개인 단위의 개별적 행위 뿐 아니라 그것들이 네트워크로 연결되어져 집단적 행위로 확대되기도 한다.

행위의 네트워크가 가장 잘 드러나는 경우로는 먼저 네티즌들 사이에 성행하고 있는 공동구매나 온라인 경매, 그리고 온라인 게임에서의 아이템 거래 같은 것들을 꼽을 수 있다. 개별적인 이해관계를 보다 효과적으로 실현하기 위해 개개인들이 온라인을 통해서 때로는 협력(공동구매)하거나, 때로는 경쟁(경매)하고, 또 때로는 협상(아이템 거래)하면서 다양한 행위의 네트워크를 구성하는 것이다.

한편 행위의 네트워크는 특정한 과제를 수행하거나 성과물을 만들어내기 위하여 집단적이고 조직적인 양상으로 전개되기도 한다. 그것은 리니지 게임 속의 공성전이나 특정 사이트의 서버 다운을 목적으로 전개되는 사이버 시위처럼 온라인 공간 안에서만의 행동으로 이루어지기도 하며, 반대로 노사모의 사례처럼 오프라인 행동으로까지 진출하기도 한다.

뿐만 아니라 행위의 네트워크는 공통의 이해관계를 갖고 있는 분산된 사람들이 온라인을 통해 연대함으로써, 일종의 압력집단으로서의 역할을 담당하기도 한다. 거대 기업의 횡포를 고발하고 견제하기 위해 안티 사이트에 모여 불매운동을 벌이는 소비자들이나, 자신들의 권익을 주장하기 위해 “두발자유화”를 외치면서 온라인 서명 운동을 전개했던 ‘노 컷’(no cut) 운동의 청소년들이 그 대표적인 예이다.

3. 국내 온라인 네트워크의 특징

외형적으로 한국은 자타가 공인하는 세계 최고 수준의 인터넷 열기를 자랑하고 있다. 국민의 절반 이상이 네티즌의 반열에 들어서 있으며, 가구 당 PC 보급율 및 인터넷 보급율도 이미 50%를 훌쩍 넘어 버렸다. 한편 세계적 인터넷 시장조사회사인 닐슨/네티레이팅스(Nielsen/NetRatings)의 최근 발표에 따르면, 세계 29개국을 대상으로 실시한 조사 결과에 따르면, 인터넷 사용자 수에 있어서도 2002년 3월 말 기준으로 미국, 중국, 일본, 독일에 이어 한국이 2780만명으로 6위에 오른 것으로 집계되었다. 이러한 인터넷 열기에 힘입어 국내 네티즌들 사이의 온라인 네트워크 역시 급속히 확산되고 있으며, 온라인 네트워크가 개개인의 사회적 관계에 있어 기존의 오프라인 연결망 못지 않게 비중있는 영역으로 부상하고 있다.

일반적으로 온라인 네트워크의 형성 과정을 분류한다면 익명의 분산된 사람들이 공통의 관심사를 매개로 모이는 ‘온라인 독립형 네트워크’와 오프라인에서 이미 관계를 맺고 있던 사람들이 자신들의 연결망을 온라인으로까지 확장시키는 ‘오프라인 확장형 네트워크’로 나눌 수 있다.

그런데 국내 네티즌들 사이에 형성된 온라인 네트워크의 상당수는 ‘오프라인 확장형 네트워크’가 차지하고 있다. 즉 혈연, 지연, 학연 등 전통적인 오프라인 연결망을 온라인 공간으로까지 확장시킴으로써, “시간과 공간을 초월하여 언제 어디서든” 연결망을 관리하겠다는 두터운 오프라인 공동체 의식을 과시하고 있는 것이다. 이러한 실태는 실제로 대형 커뮤니

티 사이트에 개설되어 있는 온라인 동호회의 현황을 보면 쉽게 알 수 있다. 아래 그림은 대표적인 커뮤니티 사이트 중 하나인 '프리챌(www.freechal.com)'에 개설된 온라인 동호회의 분류이다.

<그림1> 프리챌 내 커뮤니티 분류

<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="button" value="검색"/>		프리챌의 총 커뮤니티 수 949736 개		<input type="button" value="커뮤니티 만들기"/>
www.freechal.com/ <input type="text"/> <input type="button" value="GO"/>				
기관/단체 (29,571)	지역 (19,466)	신문/방송 (6,684)	생활/건강 (10,495)	
동문회/동창회 (87,570)	컴퓨터/인터넷 (36,695)	팬클럽 (55,037)	문화/예술 (35,315)	
학교/학원 (130,523)	게임 (73,727)	학문/연구 (35,537)	연극/영화 (13,656)	
전직/동년배 (302,184)	스포츠/레저 (22,026)	정치/경제 (7,488)	음악 (42,644)	
가족/어려운 (66,171)	취미/오락 (46,766)	사회/종교 (24,867)		
[추천 키워드] 실드컵 , 분산 , 여행 , 인테리어 , 성도학				

연령, 출신학교, 지역 등 오프라인에 근거한 연결망을 온라인 네트워크로 확장시킨 동호회들의 숫자가 그 밖의 관심사 중심의 동호회에 비해 압도적으로 많음을 알 수 있다. 지난 2000년 선풍적인 인기를 끌었던 '아이러브스쿨(www.iloveschool.co.kr)'의 동창 찾기 열풍은 여기서 한 걸음 더 나아가 기존에 형성되어 있는 연결망조차 모자라서 이미 단절되었던 연결망까지 복구하려는 강한 연결 의식이 반영된 결과로 해석된다.

사실 누가 뭐라 해도 한국은 역시 연결 사회이다. 혈연, 지연, 학연은 기본이고 직장, 군대, 심지어 채수 시절 입시학원 동문회에 이르기까지 어떤 것이든 공통된 연결고리 하나만이라도 기어코 찾아내서 동질감을 느끼며 반가와 해야만 직성이 풀리는 강한 연결 문화를 가지고 있다. 그래서인지 서점가에는 인맥 관리 책들이 불티나게 팔리고, 인맥 만들기 강좌 프로그램에는 언제나 수강생들이 들끓는다. 이는 무엇보다도 우리 사회에서 연결이야말로 취업과 승진, 비즈니스는 물론이고 국가 지도자를 뽑는 선거에서조차도 강력한 위력을 발휘하는 가장 확실한 수단으로 동원되고 있기 때문이다. 당장 시급한 일이 벌어지면 합법적인 제도와 절차는 제쳐둔 채 연결 먼저 찾게 되고 또 그것이 실제로 효과를 거두게 된다. 나아가 연결 의식은 다른 집단을 배제하고 비난하기 위한 이기적인 과벌로까지 발전되기도 한다. 이미 오래 전부터 연결은 우리 사회에서 살아가기 위한 주요한 생존 수단 중의 하나가 되어 버렸다. 이같은 과도한 연결 의식이 온라인이라는 새로운 사회 공간까지 깊숙히 잠식해 들어와 자리잡은 것이다. 고래 힘줄보다도 더 질긴 우리 사회의 연결 의식은 인터넷마저도 기존의 사회적 연결망을 강화하는 보조 수단으로 탈바꿈시켜 버리는 왕성한 창의력(?)을 유감없이 발휘해 보였다고나 할까?

사실 어떠한 기술이건 그것이 사회적으로 수용되는 과정에는 그 사회의 구조와 문화, 그리고 사회 구성원들의 퍼스널리티가 개입되기 마련이다. 마찬가지로 인터넷을 매개로 한 온라인 네트워크가 국내에 확산되는 과정에서도 기존 오프라인에서의 사회적 특성이 반영된 고유한 네트워크 문화가 형성·정착되고 있는 것이다.

문제는 이렇듯 온라인 네트워크가 '오프라인 확장형 네트워크' 중심으로 형성된다보면, 온라인 공간에서조차도 '열린 공간·공유의 문화'보다는 반대로 외부와 단절된 채 무차별적으로 내부적 연결과 결속만을 앞세우는 '닫힌 공간·배타적 문화'가 팽배해질 수밖에 없다는

것이다. 또한 ‘수평적이고 탈권위적’인 온라인 네트워크 고유의 속성보다는 ‘수직적이고 권위적인’ 오프라인 문화가 지배적이게 되며, 제반 관심사나 현안들에 대한 성숙한 대화와 토론보다는 만남과 연출의 형성 그 자체가 일차적 관심사가 되면서 온라인 네트워크가 새로운 대안적 네트워크로서 자리잡기보다는 반대로 기존 오프라인 연출망을 확대·강화시켜주는데 그치고 만다는 것이다.

일례로 한국 사회에서 가장 끈끈한, 그러면서도 가장 위계적인 연출망을 자랑하고 있는 ‘해병전우회’가 과연 온라인 공간에서는 어떠한 모습을 보여주고 있는지 살펴보도록 하자.

<그림2> “해병전우회” 홈페이지 자유게시판

번호	제목	글쓴이	등록일	조회수
2276	202기해안대대 근무동기들아...	강래구	2002/05/13	22
2275	해병 529기 동기회 카페 개설	이종일	2002/05/12	15
2274	해병대 301기 영호남 5월모임 알림	정대현	2002/05/12	16
2273	선임이라는사람을 찾습니다(비번호는0000	박주영	2002/05/12	29
2272	말씀~ 791기 선동민 입니다~ 좀 도와주십시오~	부적해병 791기	2002/05/11	60
2271	이성덕 해병동기 후원현황(23차)	김대남	2002/05/11	31
2270	생명체(인간)의 복제와 인간(달신)의 전생(운명).....?	네티즌	2002/05/11	6
2269	해병대의완전독립과이성덕해병의레유를비는국토원단	이상환	2002/05/06	50
2268	<홍보>해병대 의자부심을 손목에 채워 드립니다.	임차환	2002/05/06	74
2267	해병279 전우를 찾고있습니다	이준석	2002/05/04	23
2266	찾아주세요	정병태	2002/05/04	33
2264	22대대 7중대 1소대(기습특공대대 도계비동대 수색소대)에 근무한 전우를 찾습니다.	이종일	2002/05/04	47

이것은 ‘해병은 하나(www.rok-mc.or.kr)’라는 타이틀로 개설된 해병전우회 홈페이지의 자유게시판 글 목록이다. 최근에 게시된 12개의 글 목록만으로도 우리는 중요한 두 가지 특성을 읽어낼 수 있다. 하나는 엄격한 실명제 문화이다. 로그인을 하지 않아도 글쓰기 자격이 주어지는 게시판임에도 불구하고 대부분의 글에 게시자의 실명은 물론 해병 기수까지 정확하게 밝히고 있다. 두 번째 특성은 게시된 글 대부분이 기수별 별도의 모임을 알리거나 옛 전우를 찾는 내용으로 채워져 있다는 점이다. 즉 해병대라는 공통의 연출망 내에서도 또다시 기수별 혹은 개인별로 보다 세분화된 연출망을 끊임없이 추구하고 있는 것이다.

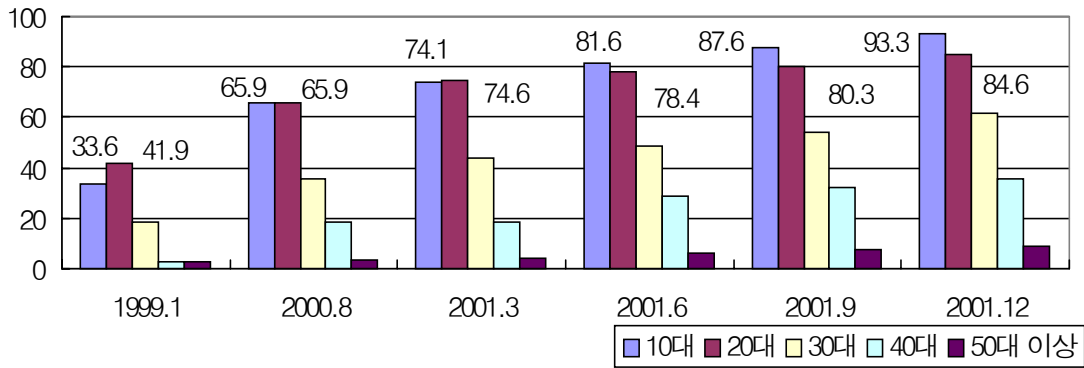
이처럼 국내 온라인 네트워크의 주류를 형성하고 있는 ‘오프라인 확장형 네트워크’는 온라인 고유의 속성보다는 기존 오프라인 연출망에서 나타나는 규범과 정서를 그대로 재현하면서 위계적·분절적·배타적 네트워크 문화를 만들고 있다. 이러한 경향은 이후에 살펴볼 N세대들의 온라인 네트워크에서도 그대로 나타난다.

4. N세대의 온라인 네트워크

국내 인터넷 최대 이용층은 단연 N세대로 불리는 10대 청소년들이다. 우리의 인터넷 문화는 청소년이 주도해 가고 있다고 해도 결코 지나친 말이 아니다. 한국인터넷정보센터가 지난 2001년 12월 발표한 국내 인터넷 이용자의 연령별 분석결과에 따르면, 10대 청소년들의 93.3%가 인터넷을 이용하는 것으로 분석되었다. 이에 반해서 30대는 61.6%, 40대는

36.6%, 50대 이상은 8.3%로 집계되었다. 아래 그림에서도 알 수 있듯이, 국내 인터넷 이용자는 대체로 10~20대로 구성되어 있으며, 2000년 이후부터는 10대 청소년의 이용률이 20대의 이용률을 넘어서고 있는 것으로 나타났다.

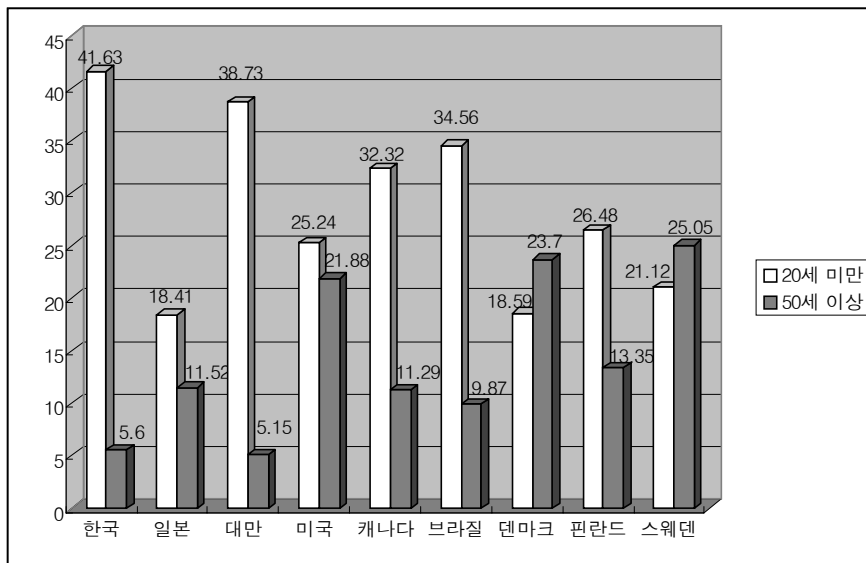
<그림 3> 연령별 인터넷 이용률



지난 해 인터넷 조사전문기관 닐슨/넷레이팅스(Nielsen/NetRatings)가 발표한 전세계 21개국 가정 내 인터넷 접속 비교 분석 결과도 이를 입증해 준다. 이 조사에 따르면, 지난 3월 한 달 동안 우리 나라 인터넷 접속자 중 10대 청소년이 차지하는 비율은 41.6%로 세계에서 가장 높은 접속율을 보이고 있었다. 반면 미국이나 유럽 국가들의 청소년 인터넷 접속율은 우리의 절반 수준인 16~27% 수준에 머물러 있는 것으로 나타났다.

또 한 가지 특이한 사항은 우리 나라의 50세 이상 인터넷 접속율이 5.6%로 조사 대상국들 중 최하위를 기록했다는 점이다. 결국 한국이 세대간의 정보격차가 세계에서 가장 큰 나라라는 이야기이다. 한편 덴마크나 스웨덴 같은 나라들은 오히려 50세 이상의 인터넷 접속율이 10대 청소년들을 앞지르고 있어 우리와는 상당히 대조적인 모습을 보여주고 있다.

<그림 4> 연령별 인터넷 접속 현황 (단위: %)



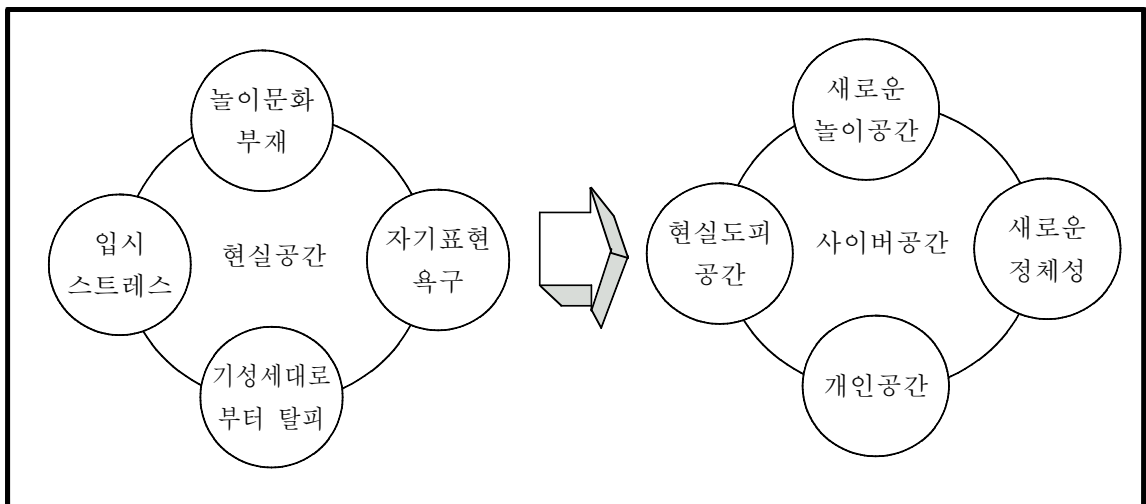
자료: 닐슨/넷레이팅스, 주간 『아이위클리』 No. 51 2001년 5월 15일자

사실 대부분의 선진국에서 인터넷 주 이용층은 본격적인 사회 활동에 뛰어들 20~30대들이 차지하고 있다. 한국처럼 10대 중심으로 인터넷 주 이용층이 형성된 경우는 지극히 이례적인 현상이라 하겠다. 그리고 이는 국내의 인터넷 문화가 점점 더 자극적이고 감각적인 방향으로만 흘러가는 추세와도 직결되는 문제이다. 그렇다면 왜 유독 우리 나라의 인터넷은 10대들의 판이 되어 버렸는가?

한 마디로 이는 현실세계에서 청소년들이 처해있는 제반 사회적 여건으로부터 비롯된 결과라 하겠다. 돌이켜 생각해보면 우리의 청소년들은 사회적으로 가장 극심한 고립과 단절을 겪고 있는 세대이다. 과도한 경쟁심을 유발시키는 입시위주 교육, 틀에 박힌 획일화된 교육 프로그램, 학교→집→학원을 오고가는 반복된 생활 속에서 청소년들은 심각한 소외감과 단절감에 빠져 있다.

인터넷은 그러한 청소년들에게 일종의 탈출구이자 해방구 같은 존재이다. 컴퓨터를 통해 새로운 사람들과 만나 대화를 나눌 수 있는 곳, 학교에서 배우지 못했던 새로운 정보와 생각들을 배울 수 있는 곳, 그리고 현실에서 경험할 수 없는 색다른 놀이와 경험들을 간접적으로나마 체험해 볼 수 있는 곳이 바로 10대들의 인터넷이다. 열린 공간이자 익명의 공간인 인터넷에 누구보다도 청소년들이 가장 열광적으로 빠져드는 것은 역설적이게도 이들이 가장 고립되고 단절된 세대이기 때문이다.

<그림 5> 청소년들의 현실공간 및 사이버공간의 이해



이러한 이유로 온라인 네트워크는 청소년들에게 있어 보다 다양하고 폭넓은 사회적 관계의 형성을 제공해주는 통로로 유용하게 활용될 수 있는 무한한 가능성을 가지고 있다. 하지만 실제로 국내 청소년들의 온라인 네트워크 실태는 아쉽게도 이와는 전혀 반대의 방향으로 가고 있다.

첫째, 앞서 살펴보았듯이 국내의 온라인 네트워크 문화에서 전반적으로 나타나는 분절적·배타적 정서가 청소년들의 온라인 네트워크에서도 그대로 드러나고 있는 것이다. 뿐만 아니라 이러한 경향은 오히려 다른 세대들에 비해서 더 강하게 관찰되고 있다. 즉 다른 세대들과의 개방적인 네트워크보다는 또래집단끼리의 네트워크를 훨씬 더 선호하고 있는 것이다. 10대들의 채팅방에 쭈뼛거리며 들어간 기성세대는 5분도 채 못 넘기고 가차없이 '강퇴

(강제퇴장) 당하기 일쑤이며, 10대들이 장악한 온라인 커뮤니티에 분위기 파악 못하고 회원으로 가입한 기성세대 역시 ‘왕따’의 대상으로 전락하기 십상이다.

상업 사이트가 제공하는 서비스들도 네티즌들 사이에서는 자연스럽게 세대별 분화가 이루어져 있다. 이를테면 똑같이 동창을 찾더라도 20대 후반~30대는 ‘아이러브스쿨(www.iloveschool.co.kr)’에서, 10대~20대 초반은 ‘다모임(www.damoim.net)’으로 각기 나뉘어진다. 또 인스턴트 메신저 프로그램을 통한 커뮤니케이션도 20대 후반~30대는 MSN이나 ICQ를 주로 이용하는 반면, 10대들은 ‘버디버디(buddy-buddy)’를 애용한다. 채팅방의 실태 역시 마찬가지이다.

<그림 6> ‘하늘사랑’ 채팅방 개설 현황(2002년 5월 22일 PM. 12시 현재)

텍스트존	백터브존	게임채팅	방송순위
텍스트존 출석인원 : 7889명 [새로고침]			
여러가지 이야기	우리끼리 이야기	또래끼리 이야기	출동내 이야기
> 음악이야기(67)	> 하늘반(540)	> 1318(1)	> 서울사람(12)
> 영화이야기(6)	> 사랑반(6)	> 1929(212)	> 강원사람(3)
> 만화/애니(24)	> 초보반(304)	> 30무한(2040)	> 경기사람(14)
> 연예이야기(0)	> 초딩반(1)	> 40대(1282)	> 경상사람(14)
> 스타이야기(0)	> 중딩반(6)	> 50대(120)	> 전라사람(329)
> 열기/유대(5)	> 고딩반(78)	> 모두다(8)	> 제주사람(1)
> 스포츠이야기(3)	> 대딩반(378)		> 충청사람(0)
> 게임이야기(2)	> 직딩1반(2016)		> 해외동포(3)
> 사냥이야기(4)	> 직딩2반(111)		> 아무데나(2)
> 친구만들기(16)			
> 애인만들기(266)			
> 아무거나(14)			

위의 그림은 국내 유명 채팅 사이트 중 하나인 ‘하늘사랑(www.skylove.co.kr)’의 채팅방 개설 현황이다. 4개의 대분류 중 2개(우리끼리 이야기 / 또래끼리 이야기)가 세대별 분류로 서비스가 제공되고 있다. 뿐만 아니라 실제로 참여 인원을 봐도 이들 세대별 분류 항목에 참여하고 있는 이용자의 숫자가 압도적으로 많음을 알 수 있다. 이처럼 국내의 온라인 네트워크는 세대 통합적인 성격보다는 세대 분절적인 성격이 지배적이다. 즉 온라인 네트워크를 통한 사회적 관계의 확장보다는 거꾸로 세대 내 응집력의 강화 현상이 두드러진다.

국내 청소년들의 온라인 네트워크에서 나타나는 두 번째 특징은 오프라인에서의 제반 사회적 관계에 대한 ‘대안 모색적’ 행위보다는 ‘현실 도피적’ 행위가 압도적이라는 점이다. 물론 앞서 언급한 ‘노 컷(no cut)’ 운동처럼 청소년들이 스스로의 권익을 주창하거나, 웹진이나 인터넷 방송국을 자율적으로 운영하고, 각종 온라인 캠페인을 전개하는 등 ‘대안 모색적’ 행위가 전혀 없는 것은 아니다. 하지만 대다수 청소년들의 온라인 활동은 여전히 인터넷 게임이나 아바타 꾸미기 등과 같이 현실과 괴리된 가상적 행위에 집중되어 있다. 즉 온라인 네트워크를 통해 적극적으로 연대하고 발언하면서 현실에 능동적으로 개입하려는 의지는 빈

약한 반면, 거꾸로 가상의 세계로의 몰입을 통해 ‘그들만의 해방구’에 안주함으로써 현실로부터 도피하려는 경향이 강하다는 것이다.

이와 같은 문제점이 나타나는 근본적인 원인은 청소년들 내부보다는 외부 환경으로부터 찾아야 할 것 같다. 첫째로, 이미 오프라인 공간 자체가 세대 단절적인 세계로 구조화되어 있는 점을 지적하지 않을 수 없다. 실제로 청소년들이 하루 일과 중 가장 많은 시간을 함께 보내는 사람은 같은 학교, 같은 학원을 다니는 또래들이다. 뿐만 아니라 문화 공간이나 놀이 프로그램 역시 세대별로 엄격하게 구획되어 있는 것이 우리의 현실이다. 심지어 방송 프로그램조차도 여러 세대가 함께 공감하며 시청할 수 있는 프로그램은 별로 찾아볼 수 없고, 시청자 타겟을 세대별로 구분해서 기획되고 있다. 온라인 네트워크의 분절화는 이와 같은 오프라인에서의 풍토의 반영인 것이다.

둘째로는 앞서도 지적된 바와 같이 ‘세계 최고의 세대간 정보격차’를 자랑하는(?) 국내 인터넷 이용자 분포가 이러한 세대별 분절화를 온라인 공간에서 한층 더 강화시키는 요인으로 작용하고 있다는 것이다. 기성세대에게 인터넷은 배우고 익혀야 하는 힘든 과제임과 동시에 불안과 공포의 존재로 다가온다. 그들이 불안과 공포를 느끼는 이유는 두 가지이다. 첫째, 이를 제대로 익히지 못하면 사회에서 낙오자로 전락하게 될 것이라는 두려움이다. 그리고 보다 중요한 두 번째 이유는 지금까지 자신들의 통제하에 놓여 있던 젊은 세대들이 컴퓨터라는 새로운 무기를 휘두르며 인터넷이라는 낯선 공간으로 이탈해 가고 있다는 상실감과, 이를 뻔히 보면서도 어떻게 손을 쓸지 모르는 무력감 때문이다. 그리고 이러한 불안과 공포는 N세대에 대한 분노와 공격성으로 표출되면서 ‘세대 격차’를 넘어 ‘세대 갈등’으로까지 치닫게 된다.

마지막 세 번째로는 여전히 맹위를 떨치고 있는 청소년들에 대한 ‘보호주의적’ 입장이다. 이는 기존의 청소년 인터넷 문화에 대한 연구 경향만 살펴봐도 알 수 있다. 즉 기존의 연구 대부분이 청소년 문화에 대한 전반적 이해를 전제로 한 연구들이라기보다는 청소년들의 인터넷 이용 과정에서 야기되는 부정적인 요소에 논의의 초점을 국한시키고 있다. 그리고 이러한 위험으로부터 청소년들을 차단시키고 격리시키기 위한 다양한 대책들이 제시하는 식의 보호주의적 입장을 강하게 표출시키고 있는 실정이다.

물론 인터넷 공간에 각종 유해한 정보들이 난무하고 있다는 것은 명백한 사실이다. 그리고 청소년들이 이러한 유해 정보들에 무방비적으로 노출되어 있으며, 이는 그다지 바람직한 일이 아니라는 점도 분명히 인정해야 한다. 하지만 이러한 현실과 청소년 보호라는 명분을 그냥 단선적으로 연결시키는 논리가 과연 타당한 것인가는 다시 한번 생각해볼 일이다.

필립 아리에스의 설명처럼 아동과 청소년이란 개념은 16세기 들어서야 비로소 사회적으로 구성된 것으로서, 근대적 가족 모델이 등장한 이후부터 보호와 관리의 대상으로 새롭게 위치 지워지기 시작했다. 그리고 푸코가 지적했듯이 사회적 통제 시스템으로서의 차단과 격리는 근대 이후 한결 세련된 방식으로 확산되어 갔다. 즉 ‘청소년 보호=차단’이란 등식은 근대적 사회관리체계의 산물에 다름 아닌 것이다. 여기서 이들의 논의를 상세하게 서술할 여유는 없다. 다만 분명하게 짚고 넘어가야 할 문제는 ‘청소년 보호=차단’이라는 등식은 어디까지나 근대적인 아날로그 세계에서나 유효했던 명제라는 사실이다. 차단과 격리만이 문제 해결의 유일한 대안이라는 생각은 이미 낡은 것이 되어 버렸다.

자녀들이 유해사이트에 접속하는 것을 막기 위해 부모가 깔아놓은 차단 소프트웨어는 유해사이트만 차단하는 것이 아니라 부모와 자식간의 신뢰까지 차단시킨다. 거실로 옮겨놓은 컴퓨터는 게임 중에 나오는 요란한 기계음을 못견뎌하는 가족들을 각자 자기 방으로 뿔뿔이

홀어지게 만들거나, 혹은 시간당 1,000원이면 초고속인터넷을 맘껏 쓸 수 있는 PC방으로 자녀들을 몰아내는 역효과만 초래할 뿐이다. 이렇듯 기성세대들이 말하는 지금의 ‘보호’는 청소년들에게는 성가신 ‘간섭’으로 다가온다. 그래서 우리의 청소년들은 기성세대들이 낮설어하는 온라인 공간에 그들만의 배타적인 성을 높이 쌓고, 그 안에 들어앉아서 가상의 자유를 만끽하려고만 하는 것이다.

5. 나가며

학부모들에게나 교사들에게나 지금의 인터넷은 마치 ‘계륵(鷄肋)’과도 같은 존재이다. 가만 놔두면 웬지 불안하고, 그렇다고 무턱대고 막을 수도 없는 노릇이니 말이다. 인터넷이라는 험악한(?) 공간에 청소년들을 맡겨놓은 기성 세대들에게 지금 당장 필요한 것은 세대와 세대가 이어지는 개방적인 네트워크를 온라인에서 구현하기 위한 노력일 것이다.

물론 이러한 네트워크가 수평적인 관계로 만들어져야 함은 두말할 나위 없는 이야기이다. 오프라인 세계에서와 같은 강제적인 권위는 더 이상 온라인 공간에서는 통용되지 않는다. 그러나 탈권위적이고 수평적인 관계가 곧 청소년들의 문화와 정서를 어설픔게 흉내내고 그들의 비위를 맞추는 식의 투항을 의미하는 것은 아니다.

요즘 MBC의 ‘느낌표’란 프로그램에는 폭주족 청소년들에게 헬멧을 씌워주자는 캠페인이 매주 방영되고 있다. 아무리 생각해도 이런 방식은 결코 아니다. 누가 뭐라 해도 오토바이 폭주는 잘못된 행위이다. 자신의 생명은 물론이요 타인에게까지 심각한 위협을 가하는 행위이기 때문이다. ‘따라하는 것’과 ‘이해하는 것’과 ‘나무라는 것’을 엄격히 구분할 필요가 있다. 폭주는 나무라야 하는 일이지 “안전하게 폭주해라”하면서 헬멧을 씌워줄 일은 결코 아닌 것이다.

한편 “방가 방가” 하는 채팅 언어는 굳이 심각하게 나무랄 일도 아니지만 그렇다고 따라할만한 일도 아니다. 채팅방에서 만난 청소년들이 “방가 방가” 하면 기성세대는 “반갑습니다”로 대답하면서 대화를 나눌 수 있어야 한다. 그러나 지금 온라인 공간에서의 청소년 교육에서는 이러한 관계를 별로 찾아볼 수 없다. 한편에서는 잘못된 언어를 쓴다고 나무라는 권위주의적인 목소리가 들려오고, 다른 한편에서는 “안전하게 폭주해라”하며 헬멧을 씌워주는 것과 마찬가지로 “방가 방가”를 따라하는 모습만 보일 뿐이다.

다시 말하지만 온라인 네트워크는 이미 그 자체가 하나의 새로운 문명 세계이다. 새로운 문명은 과거의 전통과 새로운 패러다임이 조화롭게 어우러질 때 비로소 그 꽃을 활짝 피울 수 있는 법이다. 세대와 세대가 이어지는 개방적인 네트워크는 그에 걸맞는 새로운 규범과 마인드를 요구하고 있다.