

청소년 대안공간으로서 사이버스페이스 활용 실태와 의미¹⁾

김 영 지*

이 연구의 목적은 청소년들의 대안담론 형성 통로로 활용되고 있는 사이버공간의 실태와 의미를 탐색해 보는 것이다. 이를 위해 사이버공간에서 운영되고 있는 청소년 웹진과 청소년들의 권리찾기 운동의 현황을 살펴봄으로써 대안공간으로서 사이버스페이스의 가능성과 미래를 탐색해 보았다.

사이버공간의 탈중심화, 분권화, 민주주의의 효과가 대안적 공간으로서의 가능성을 보여준다는 주장은 웹진을 중심으로한 청소년들의 사이버활동에서도 일정정도 확인될 수 있었다. 청소년웹진은 공식 매체로서는 자신의 의사를 표명하지 못했던 억눌렸던 청소년들의 목소리를 전달하게 해주었으며, 청소년은 이를 매개로 적극적 개입과 참여를 통해 미디어의 내용과 형식을 창출하는 창조적 주체로서 역할하고 있음을 볼 수 있다. <네가진>, <채널텐>, <사이버유스>, <청소년 웹연대 '위드'>, <아이두> 등 청소년웹진 활동과 1995년 '하이텔통신을 통한 최우주군 헌법소원 사건'에서 2000년 '두발제한 반대 서명운동, 노컷'까지 사이버공간에서 이루어져온 청소년권리찾기 운동들은 이러한 가능성을 충분히 보여주었다. 사이버공간은 청소년들에게 해방적·대안적 공간으로서 의미를 갖지만 이러한 사이버공동체를 지속시키는 데에는 어려움이 따른다. 자본 부족에 따른 상업성의 유혹, 성인들의 부정적 시선, 민주적 의사소통 훈련의 부족, 시간부족을 비롯한 운영진들의 열악한 활동 여건 등은 이들 앞에 놓여진 해결과제이기도 하다. 사이버공간이 청소년의 참여를 확대하는 '뽕뿌리 네트워크' 이자 이들의 목소리를 대변하는 자율적이고 대안적인 공간이 되기 위해서는 사이버공간에서 뿐만 아니라 현실공간에서 청소년들의 지속적이고 적극적인 참여활동 또한 중요하다 하겠다.

I. 들어가는 글

디지털 혁명이라 일컬어지는 정보통신기술의 비약적 발전은 인류에게 네트워크를 기반으로 하는 새로운 세상인 '사이버공간(Cyber Space)'을 제공해 주었다. 인터넷상에서는 누구나 정보 발신자나 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 나타나고 있다.

<사이버유스(CyberYouth)>, <채널텐(Ch. 10)>, <아이두(Idoo)>와 같은

1) 이 글은 필자의 '청소년웹진 활용의 실태와 의미에 관한 연구' (한국청소년개발원, 2000)를 보완·재구성한 글이다. 구체적인 내용분석이나 인터뷰 자료 등은 지면관계상 신지 못하였으므로 본연구물을 참고하기 바람. 이 글에서 분석된 청소년웹진 사례들은 2000년도 하반기까지의 현황임을 밝혀 둔다.

* 한국청소년개발원 책임연구원

청소년 웹진들은 청소년들이 독자적인 목소리를 높이는 의미있는 통로 역할을 수행하고 있으며, 이러한 움직임은 기존의 상업주의 구도 하에서 피동적인 소비자체로 존재했던 청소년문화와는 다른 새로운 변혁의 실마리를 보여준다고 평가받고 있다. 기존체제에 대항하는 새로운 윤리와 행동양식, 삶의 스타일을 갖는 청년문화는 대항문화로까지 성장할 수도 있는데, 특히 컴퓨터를 통한 사이버공간이 그 유효한 장이 될 수 있다는 것이다(하종원·백옥인, 1998: 466-467), 실제로 청소년들은 사이버 공간을 통해 자신들의 문화를 생산해 나가고 있으며, 공교육제도의 문제점 진단, 청소년 선거권 논의, 두발자유화에 대한 논의들을 활발히 펼치고 자신들의 권리를 찾기 위한 주체적인 노력들을 보여왔다. 이러한 모습들은 기성세대와 이 사회가 청소년들에게 일방적으로 제시하고 따르기를 강요했던 삶의 형태들을 청소년들이 더 이상 수동적으로 받아들이고만 있지는 않음을 보여주며, 이러한 과정에서 자신들의 주체적인 목소리를 내는 공간으로 '사이버공간'이 의미있는 역할을 담보해내고 있음을 보여준다 하겠다.

본 연구의 목적은 청소년들의 대안담론 형성 통로로 활용되고 있는 사이버공간의 실태와 그 의미를 탐색해 보고자 하는 것이다. 특히, 사이버공간의 청소년활동 현황으로서 인터넷상의 잡지라 할 수 있는 청소년웹진(Webzine) 활동과 청소년 권리찾기 운동을 살펴봄으로써 대안공간으로서 사이버스페이스의 현재적 의미와 가능성을 검토해 보고자 하였다. 연구방법으로는 문헌연구와 함께 주요 청소년 사이버활동의 사례조사 및 내용분석을 실시하였는데, 주로 인터넷 사이트 운영현황과 주요내용을 살펴봄으로써 청소년들의 관심사와 의식실태 등을 분석하였다. 특히 적극적인 참여자들을 중심으로 면접조사(이메일 면접 병행)를 실시함으로써 이들이 자신의 경험을 어떻게 해석하며 사이버활동에 부여하는 의미는 무엇인지 알아보려고 하였다.

II. 사이버공간의 특성 : 사이버공간은 해방지대인가

청소년들이 사이버공간으로 모여들고 있다. 청소년들은 사이버공간을 통해 새로운 세계를 만들고 그 안에서 의사소통하고 있다. 사이버공간의 어떤 특징이 이렇듯 청소년들을 끌어당기고 있으며, 대안적·해방적 청소년활동의 가능성을 만들어 주는 사이버공간의 특징에는 어떠한 것들이 있는가. 사이버공간의 해방적 가능성에 대한 기존 논의들을 살펴보면 다음과 같다.

일반적으로 사이버공간은 컴퓨터네트워크 속에 존재하는 공간으로, 인터넷

으로 대표되는 컴퓨터 통신망을 가리킨다고 할 수 있다. 사이버공간은 시간적·공간적 장애에서 자유롭고 언제 어디서나 접속가능하기 때문에 기존의 물리적 공간의 대안으로 급부상하고 있다(한국언론학회·한국사회학회 편, 1998: 48-49). 많은 사람들은 사이버공간의 특성으로 익명성, 개방성, 자율성을 말한다. 익명성의 특성은 사람들이 사회적 관습과 자신의 정체성이라는 중력에서 벗어나 솔직하고 적극적인 태도로 행동하게 함으로써 프라이버시와 표현의 자유를 증대시켜 주는 역할을 한다. 익명성은 커뮤니케이션을 촉진하며, 사회적 위계질서로 인한 규제에서 사람들을 자유스럽게 하고, 수평적이며, 대등한 관계에서 상호작용이 일어날 수 있도록 한다. 양방향성으로 인한 정보의 개방적 흐름은 발신자와 수신자 사이의 벽을 없애게 하며 접속인들 간의 '대화'는 바로 정보의 공유를 뜻하는 것으로 사이버공간을 형성시킨 기본 자원이 된다. 결국 인터넷은 자율적 개인들이 표현의 자유를 만끽하면서 사회 전체의 지적 자원을 확장해가는 중요한 사회기술적 환경이다(홍성태, 2000: 52-60).

이러한 사이버공간의 가능성에 대해서는 낙관론과 비관론이 엇갈린다. 사이버 자유지상주의자들(cyber-libertarians)은 사이버공간을 현실 정치권력으로부터의 해방 공간으로 간주하거나 혹은 해방 공간으로 만들 수 있다고 믿으며, 사이버공간에 현실의 정부들로부터 전혀 제약을 받지 않는 자유지상주의적 세계를 건설하고 싶어한다. 이들은 사이버공간에서는 경계의 붕괴와 권력의 탈중심화로 전통적 의미의 정치가 불가능하다는 주장한다. 사이버공간에서는 시간적·공간적·사회적 등 모든 종류의 경계가 사라지며 정보나 지식의 독점이 불가능하기 때문에 위계적 권위가 통하지 않는다는 것이다. 현실 사회의 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 된다. 또한 인터넷 커뮤니케이션은 분산적이고 양방향적이라는 개방적 구조를 가지고 있으며 저렴한 비용으로 송신이 가능하므로 참여와 다양성이라는 측면에서 민주적 잠재력을 갖고 있다(윤영민, 2000: 11-38; 이재현, 2000: 256).

결국 낙관론자들에 의하면 정보통신기술을 적극적으로 활용하기만 한다면, 정보사회는 사람들간의 연결망을 더 신속하게, 더 넓게, 더 풍부하게 작동시킴으로써 시민사회 내부의 의사소통을 활성화시킬 수 있다. 또한 정보의 공개와 분산을 촉진하여 중앙의 지배세력에게 집중되었던 국가권력을 시민사회에

분산시켜 민주주의를 적극적으로 고양시킬 수 있다(정보사회학회, 1999: 187-192).

그러나 사이버공간에 대한 지나친 환성과 낙관에 대해 우려를 표하는 주장도 많다. 사이버공간에서 시간과 공간, 특히 공간적 제약으로부터 자유로운 것은 사실이지만 그것은 현실세계에서 육체의 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. 사이버공간은 문화적으로 결코 동질적이지 아니며 오히려 분화되고 있으며, 각각 분화된 영역에서는 어떤 민족, 계층, 세대, 성별이 주로 참여하는가에 따라 사용되는 언어, 관심사, 분위기, 관행 등이 크게 다르다. 즉, 사이버공간에서 일어나는 대화상황이나 사회관계는 참여자들이 속한 문화에 크게 좌우된다(윤영민, 2000: 33-37).

비관론자들은 비록 정보통신기술이 기존 사회제도를 개혁할 수 있는 능력을 가졌다는 점을 인정하기는 해도 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 되며, 결국 사이버공간 내부에서도 기존의 위계구조들이 '재생산'된다는 것이다. 이런 의미에서 인터넷의 민주주의는 범사회적 차원의 민주주의가 아니라 선택된 사람들만의 민주주의에 불과할지 모른다.

물론 사이버공간이 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 있다. 실제로 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. 백육인(1997)은 디지털문화를 네트라는 터전에 뿌려진 작은 씨앗에 비유함으로써 이는 고정된 완결물이 아니라 네트의 환경과 씨앗의 성분에 따라 창조

성과 주체의 자율성을 실현하는 새로운 대안적 문화양식으로 대두할 수 있음을 언급한 바 있다. 사이버공간을 경제적으로 독점하여 이윤추구의 경쟁논리를 확산시키거나 정치적으로 지배하여 시민세력을 분열시키려는 현실세계의 지배자들을 적절히 견제할 수 있다면, 사이버공간에서 자유와 평등을 확대하여 나갈 수도 있다는 것이다.

이를 위하여 우리는 현실세계 뿐 아니라 사이버스페이스 또한 치열한 사회운동의 장으로 활용하지 않으면 안된다. 사이버커뮤니티를 구축하고 이들을 상호연계시킴으로써 독립된 해방의 공간을 사이버스페이스 내에 확대하여 나갈 수 있다. 또한 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 않는다(백옥인, 1996). 그러기에 진정한 네트의 독립선언은 현실세계의 뿌리에 끈끈하게 들러붙어 현실 자체를 변혁시키는 일상의 모반과 생활의 실천을 함께 이루는 데서 찾아야 한다.

결국 가상공동체의 미래는 인간의 노력에 달려 있다고 할 수 있다. 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.

Ⅲ. 청소년 사이버활동의 실제

사이버공간이 현실세계로부터 완전히 자유로울 수는 없다 하더라도 대항적 헤게모니를 창출함으로써 현실세계의 권력관계를 해체시키고 재구성하는 저항의 진지가 될 수 있을 것인가. 청소년 사이버활동의 실재를 통해 이러한 가능성을 탐색해 볼 수 있을 것이다. 사이버공간에서 '대안적' 성격을 드러내는 청소년들의 활동은 1997년부터 본격화되었다고 할 수 있다. 당시 사이버공간을 통한 청소년들의 참여활동에 관심을 기울인 한 연구는 청소년들이 <내가진(Negazine)>, <채널텐(Ch. 10)>과 같은 청소년웹진을 통해 사이버공간에서 비판적이고 도전적인 문제의식을 갖고 자신들의 권리를 주장하는 것에 주목

하고 사이버공간이 청소년들의 주체적인 목소리를 내는 새로운 '청소년 참여'의 장으로 발적하게 될것을 전망한 바 있다.(천정웅·김영지·임지연, 1997: 118-122). 그 이후 <네가진>은 폐간되었고, <사이버유스(Cyber Youth)>, <아이두(Idoo)>, <야자(Yaja)> 등 새로운 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 영과여중 학생활동 탄압에 대한 서명운동 등은 '사이버 스페이스'를 통해서였기에 가능했던 (또는 더 큰 힘을 발휘할 수 있었던) 청소년들의 권리찾기 운동의 사례라 하겠다.

1) 네가진(Negazine)

<네가진>은 1997년 6월경 첫선을 보인 인터넷잡지로서 스스로 청소년들의 해방구임을 자처하며 시작되었다. 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.

<네가진>은 청소년웹진을 기획하고 있던 한 회사의 지원으로 운영되었다. 전체적인 운영방향과 내용구성은 공개편집회의를 통해 이루어졌는데, 청소년들이 인터넷을 통해 제안한 주제들을 보면 '사이버공간의 자유선언', '청소년은 대선에 관심이 있을까?', '체벌에 대하여', '교내흡연 문제' 등 다양하게 나타났다. <네가진>은 청소년을 미성숙한 통제의 대상으로 인식하는 사회에 대한 강한 거부감을 표현하고 있는데, 특히 '청소년 해방 선언서'를 통해 기성문화에 대항하여 자신들만의 해방공간으로서 태어날 것을 단호하게 주장하였다. 이 선언서는 당시 청소년보호법 출범과 소위 '빨간 마후라' 사건으로 사회적으로 불기 시작한 '못된 청소년들 죽이기' 풍조에 반기를 드는 의미에서 창간사 대신 발표한 글로, 그 내용이 도발적이고 과격해서 호응이 컸던 만큼 비판도 많이 받았다(김현진, 1999).

<네가진> 운영의 어려움은 인력부족과, 회사측의 상업적 욕구와 청소년들의 순수한 운영의지 사이의 마찰이었다. '고등학교 자퇴생이 이끄는 웹진'이

라는 회사측의 자극적인 홍보전략으로 여러차례 매스컴에 보도되어 화제를 일으키긴 했지만 내용과 기술적인 면을 뒷받침할 만큼의 인력이 부족했고, 뉴스 인터뷰 때 회사 상호를 알리지 않았다는 것에 대한 회사의 불만이 청소년들을 실망시키기 시작하면서 갈등이 생기기 시작했고 결국 IMF를 맞아 회사 구조조정으로 <네가진>은 짧은 운명을 마치게 되었다. 청소년웹진이 주류문화와 질서에 대항하는 대안적·대항적 성격을 가진다면, 이 <네가진>이야말로 이러한 실천을 드러내주는 의미있는 사례라 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, 2000년 12월 현재 '버전 4' 까지 내놓고 있다.

<채널텐>은 자발적인 참여로 구성된 기획팀을 중심으로 운영된다. 기획팀에서는 스스로 자신들의 글과 작품들을 올리고, 웹 페이지를 제작하고, 모니터링을 한다. 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 표현에 의하면 '우리를 이해하려고 노력하는 괜찮은 어른들'도 포함된다.

이들이 밝히는 웹진 제작동기는 바로 '청소년 스스로의 목소리를 내는 공간'이 필요하다는 인식에서였다. 청소년들이 <채널텐>을 통해 보여주고 싶은 것은 바로 '어른들의 입과 글과 눈을 통해 걸러진 것이 아닌, 우리들의 느낌과 생각 그대로'인 것이다. 사이버공간을 통해 그들만의 사유와 고민, 세상에 대한 통찰력과 가능성을 자유롭게 표출해내는 것이 이들의 바램이다. 기획팀원들은 '언제나 10대들의 입장을 대변하고, 가능하면 다양한 의견을 보여주려 노력한다'.

'이제 막 뿌려진 한 점의 씨앗'으로서 10대들만의 자유롭고 실험적인 도전과 새로운 커뮤니티 형성 노력이 어떤 열매를 맺게 될 것인지 이들의 활동내용 변화를 중심으로 살펴보면 다음과 같다. '버전 1'은 도마, 응시, 몽상 Lab, 현장중계, 선수입장, Ch. S 등의 메뉴로 구성되어 있다. "도마"는 영화, 게임, 패션, 음악 등 다양한 문화에 대한 비평코너이다. "현장중계" 코너

에는 모범생과 자퇴아의 글이 각각 '학교 안에서', '학교 밖에서' 라는 제목으로 실려있다. '다양한 입장들의 릴레이' 라는 부제가 달린 "선수입장" 코너는 질문과 의견들, 자유토론실, 채팅, 낙서장 등 자유로운 이야기 공간을 마련하고 있다. '열심히 싸우고, 입장 바꿔 생각할 줄도 아는 멋진 선수라면 모두모두 입장!' 이라는 설명문구가 청소년들의 성숙된 의사소통문화를 보여준다.

'버전 2'에서는 특집으로 '체벌' 문제를 중점적으로 다루고, 청소년인권단체인 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 사회문제에 대한 진지한 접근을 시도했다는 점에서 큰 의미를 가진다. 청소년들의 체벌에 대한 비판이 단순히 감정적 독설과 유머스러운 비꼬고 풍자로만 끝나는 것은 아니다. 체벌문제를 학생의 권리 차원에서 논리적으로 접근하여 학생의 법적 지위, 학생의 학문 교육의 자유, 학생의 표현의 자유, 그리고 학생의 평등론과 학생 행위에 대한 적법절차를 제시함으로써 학생의 징계 또는 체벌시 요구되는 기본적 절차를 소개하고 있기도 하다. 이러한 인식은 학생복지회와 공동으로 추진하는 '학생을 위한 학교 만들기를 위한 서명운동'으로 이어지면서 실천화된다.

1998년 5월 10일에는 창간 1주년을 맞아 '버전 3'으로 재창간된다. '버전 3'의 가장 큰 특징은 8월 특집으로 패러디 신문인 '보일아동'을 선보였다는 점일 것이다. 그 당시가 사회 시사풍자 사이트인 <딴지일보>를 시작으로 사회적으로도 새로운 발상과 비꼬기의 세대풍자에 대한 네티즌들의 호응이 높아질 시기이기도 했다. <채널텐>은 동아일보를 패러디하여 2008년을 시점으로 미래형 신문인 '보일아동'을 제작하여 청소년들의 재치와 새로운 발상을 보여주었다. 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. 전라고등학교 임유빈군 사건 이후에는 "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 문제에게

지 펼쳐진 인식의 확대를 보여준다. 논리성이나 전문성이 강한 글은 아니지만 생활 속에서 느낀 남녀차별에 대한 생각이 잘 드러나 있다. '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 자리매김한다. 99년도에 들어서 다소 침체되는 듯한 모습을 보이던 <채널텐>은 이를 계기로 새로운 출발의 기지개를 펴기 시작하며, 간이버전 4.5를 준비하기 시작한다.

한편, <채널텐> 또한 운영진의 대부분이 학생들이기 때문에 학업으로 인해 많은 시간을 투자하지 못해 업데이트가 늦어지고 게시판 관리 등이 소홀하게 되는 어려움을 갖고 있다.

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. '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 사이버공간을 통해 실현해보고자 한다. 이들은 자신들의 공간을 '어른문제 대책본부'라 불렀는데 여기에서 이들이 지향하는 바를 짐작해 볼 수 있다. 어른 중심주의적인 사회에서 청소년은 미성숙하고 판단력이 부족한 존재로서 규제되고 보호받아야 할 존재로서만 이해되어 왔던 것에 대해 '그렇지 않음'을 보여주는 청소년들의 주체적 문화공간으로 <사이버유스>가 역할을 하기를 바라는 것이다.

<사이버유스>는 청소년들이 주체적으로 운영해가는 공간이기는 하지만 그 출발에 있어서는 다른 청소년웹진과는 다른 특수성을 갖는다. 정부(문화관광부)의 정책프로젝트로 시작된 점과 그로 인해 정부로부터 재정적 지원을 받는다는 점이다. 또한 초기에는 청소년들이 살맛나는 세상을 하루 빨리 만들어내지 않으면 한국사회의 미래는 암울하다고 믿는 '청년'들이 <사이버유스>를 적극적으로 지지·지원하기도 했다. 초창기 개인 칼럼 중심의 운영형식이 포괄적 의사소통 공동체를 만들어 나가는데 효과적이지 못했다는 평가에 따라, 2단계에는 청소년 대화·참여 공간 형성을 통한 청소년 사이버 의회 구성에

중점을 두면서 <사이버유스>는 청소년 자치적 사이버 커뮤니티로서 더욱 활발한 움직임을 갖게 되었다.

<사이버유스>는 6명 내외의 청소년 운영진을 중심으로 꾸려지고 있는데, 관심있는 청소년이면 누구나 운영진 회의에 참여할 수 있다. 운영진은 다양한 경로로 참여하게 되는데, 처음에는 방문자로 가끔씩 들르다가 <사이버유스>가 좋아서 적극적으로 합류하는 경우가 많다. 1주일에 한 번 정도 운영진 회의를 가지고 있다.

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 지향한다. 청소년들은 '사이버 의회'에서의 토론과 연대를 통해 '세상을 바꾸어 보고자' 한다. 누구나 자유롭게 관심있는 의제를 제안할 수 있는데, 최종 의제가 결정되면 발제문이 올려지고 이에 대한 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 '3cm에서의 자유! 두발 자율화에 대해서'라는 의제 하에 활발한 토론이 이루어지고 있다.

'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 있는데, 최근 '자퇴... 세상을 학교삼아 살기'에는 2000건이 넘는 글이 올라와 있기도 하다. 다양한 문화에 대한 청소년들의 자유로운 표현과 이야기가 있는 '문화소굴'에는 청소년들이 직접 만든 동영상이나 음악작품이 올려지기도 한다.

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

다. 앞으로 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 있다. <사이버유스>는 주류문화에 비해 하위문화적·소수문화적 성격을 갖는다. 학생청소년도 있지만 학교밖에서 자신이 좋아하는 일을 하는 자퇴생들이 많이 참여하고 있어 탈학교모임이나 자퇴문제에도 관심을 기울인다. 현실 공간에서 소외되고 힘없는 집단들이 '사이버공간'에서 대안적 목소리를 낼 수 있음을 보여주는 사례이기도 하다.

<사이버유스>는 청소년들의 주체적 자리매김은 오프라인과의 연계, 리얼공간까지의 확산을 통해 가능하다고 본다. 이러한 측면에서 뉴스레터 발간을 통해 리얼공간과 연계·협력할 계획도 가지고 있으며 그동안 청소년 인권 동아리 '타래'와 중고등학생복지회를 중심으로 청소년의 선거권과 인권에 관한 오프라인 토론회를 개최하기도 하고, 문화공간에서 청소년 인권에 관한 '이야기번개'를 개최하기도 했다. <사이버유스>가 지향하는 바, 청소년들이 이 사회에서 스스로의 목소리를 낼 수 있기 위해서는 '사이버공간'과 '실체공간'에서 함께 이러한 작업이 이루어져야 한다. 이러한 의미에서 지역별 사이버의회를 만들고 실체공간에서 공동 행사를 개최하며 학생자치단체 등과의 연대가능성도 모색해야 함을 인식하고 있기도 하다. <사이버유스>는 청소년들이 주체가 되어 자신의 삶을 이야기하고 시공간을 넘어서 새로운 작업들을 벌이는 과정을 통해 대안적인 청소년 공동체를 만들어가고, 청소년들이 경제적·정치적·문화적 주권자로 성숙해 가는 것을 돕는 장으로서의 역할을 해내기 위해 노력하고 있다. 이들은 청소년들에 의한 청소년들을 위한 청소년의 공간으로 기본토대를 마련했으며, 새로운 청소년 담론을 형성하는 선도적 역할을 담당하게 되었다고 평가받고 있다(한국청소년개발원, 1999. 9: 8-16).

4) 아이두(Idoo) www.idoo.net

2000년에 들어 가장 활발한 활동을 보인 청소년 사이버활동은 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 뜻이며 영어발음상으로는 'I do'의 의미도 갖는 이름으로, 청소년들이 직접 아이디어를 모아 만들었다. 1999년 12월 24일, 이들이 <아

이두>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. "자칭 10대 문화는 많지만 진짜 10대 문화는 그리 많지 않다"는 것이 이들의 문제인식이다.

<아이두>는 기획부터 디자인, 콘텐츠, 페이지 제작, 방송녹음, 홍보, 프로그래밍 등 모든 페이지를 10대들이 가꾸어 나간다. 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. 운영자가 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.

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. 메인 화면에는 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?', '엔들편 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 한표 뽑아 고쳐보자. 비리없고 뇌물없고 지역감정 더더욱없는 '아이클릭!'"이라는 표어를 제시하여 기성세대에 대한 풍자까지 더하고 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. '따지고 싶어' 코너에는 교육제도, 학교와 선생님에 대한 비판, 두발제한에 대한 의견들이 올라오고 있는데, 자신의 답답한 심정을 자유롭게 제시함으로써 청소년들의 억압된 상황을 사이버공간에서나마 해소해 보고자 하는 것이 이 코너의 취지이기도 하다.

〈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.

커뮤니티 운영면에서 가장 어려운 점은 이들을 이해하지 못하는 '어른들의 반응'이라고 한다. "수익도 없는데", "이거 한다고 대학교 보내주는 것도 아닌데 왜하느냐"는 어른들의 충고를 많이 들어왔다. 두발제한 반대서명운동에 참여했을 때는 "정계를 내리겠다"는 위협도 받았다. 청소년 대상 업체들의 중요한 상업적 요청을 잘 풀어나가는 것도 어려운 과제이다. 심지어 〈아이두〉의 콘텐츠를 도용해 가는 업체도 있었다. 그러나 항상 어려움만 있는 것은 아니다. 청소년이 주체가 되어 자율적인 활동을 꾸려나가면서 얻는 점도 많다. 편집장 이준행군은 "학교교육에서는 절대 배울 수 없는 실질적인 경험들을 많이 익힐 수 있다"고 말한다.

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.

5) 사이버공간에서 청소년 권리 찾기 사례

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

첫째, 1995년 '하이텔' 최우주군의 헌법소원 사건이다. 이는 현재 활발한 청소년인권운동을 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 사이버공간 곳곳에서 '한국의 중고생들은 인간이 아니다', '최우주군의 학교 문제, 함께 따라가 봅시다', '학생의 자유를! 민주화된 학교를!' 등의 토론실로 모여들었다. 이를 계기로 '학인회(학생인권회복회)'라는 모임이 생겨났으며, 이는 95년 12월 사이버공간의 청소년자율자생단체인 '학생복지회(학복회)'로 탄생하였다.

당시 최우주군이 밝힌 소원서의 내용은 학교에서 학생들이 겪는 기본권 침해 사례를 헌법조항들에 비추어 조목조목 제시하면서 교육환경 개선을 통해 학생들의 권리를 보장해줄 것을 요청하는 것이었다.²⁾ 비록 요구사항에 대한 실질적 개선은 이루어지지 못했지만 청소년들의 목소리가 언론과 사회적인 관심을 받을만큼 큰 반향을 일으킬 수 있었던 것은 사이버공간을 통해 청소년들이 하나가 되어 힘을 모을 수 있었다는 점이 컸던 것으로 평가된다. 특히, 통신망에서 이루어졌던 작은 움직임들을 한데 모아 청소년들의 권리를 스스로 되찾기 위한 자치모임을 만들어낸 것은 주목할 만 하다.

한국사회에서 입시라는 '원죄'에 묶여 자유로운 공간과 시간을 제한받고 살아오던 중·고등학생들이 사회에서 절대시되는 성역으로 존재했던 학교와 교육문제, 학교 내의 학생 인권문제 등을 공론화시킬 수 있었던 것은 시간과 공간, 사회적 지위를 초월하는 '사이버공간'의 장점을 십분 활용할 수 있었기 때문일 것이다. 일정 정도의 제약이 있었다 하더라도, 더이상 갈곳과 말할 곳을 찾을 수 없었던 이들에게 사이버공간은 충분히 '해방구'로서의 역할을 해냈음을 부인할 수는 없을 것이다.

둘째, 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

2) 최우주군이 입시위주 교육으로 인해 학생들이 침해받고 있는 권리로 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.

학교봉사활동(근신)으로 낮춘 바 있었다.

문제는 해당 학교에서 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」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 지배적이었던 것이다. 주요 일간지가 이 사건을 다루면서 학교측의 부당한 처사에 대한 사회적 비난이 거세지자 학교측은 징계를 근신으로 낮추었다. 이 사건이 청소년의 사이버활동에 주는 의미는 먼저, 현실 세계의 의사소통 및 의사결정 구조 내에서 받아들여지지 않는 주장을 '사이버공간'을 통해 표현할 수 있었다는 점이며, 둘째는 '사이버권리선언'이 밝히고 있듯이 사이버 공간 또한 '자유·평등·정의'의 가치가 보장되어야 하는 공간이라는 인식을 확산시켰다는 점이라 할 수 있다.

셋째, 1998년 영파여중 학생활동 탄압에 대한 '나우누리' 서명운동이다. 1998년 가을에는 일명 '영파여중 사건'이 PC통신의 토론주제로 대두된 바 있는데, 이는 학교 방송반이 '너희가 중딩을 아느냐'라는 작품을 제작하는 과정에서 학교가 비교육적인 태도로 규제했던 것을 말한다.³⁾ 이 영화를 제작한 학생들을 학교가 탄압했다는 소식이 알려지면서 나우누리를 중심으로 통신상에서 영파여중 교장의 행동은 교육개혁에 역행하는 처사라며 전라고 사태에 이어 교장퇴출 서명운동이 펼쳐지기도 했다. 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 펼쳐지기에 이르렀다.

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

넷째, 2000년 두발제한 반대 서명운동 '노컷(No Cut)' 사례이다. 2000

3) 이 작품은 "문제로 낙인찍힌 학생들과 청소년 폭력 문제를 사실적인 영상과 언어로 그렸다"는 호평을 받아, 청소년 영상페스티벌(청소년보호위원회 후원)에서 심사위원 특별상을 수상한 작품이기도 하다.

년 5월 학생들의 두발제한 반대 서명운동을 위한 '노컷(No Cut)' 사이트(www.mywith.net)가 출범한 이후 사이버 두발자유화 운동이 본격적으로 시작되었다. 전국 중·고등학생연합은 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 하였다.

두발제한 반대서명운동은 <청소년 웹연대 '위드(With)'\>가 주도하고 있는데, <위드>는 <채널텐>, <사이버유스>, <아이두>가 공동으로 참여하는 패밀리 사이트명이다. 각 사이트는 청소년들 스스로가 자치적으로 운영하고, 각 사이트 편집장들이 <위드>의 공동대표직을 맡고 있으며, 각 사이트의 멤버 중 참여를 원하는 사람들이 <위드>의 운영진에 참여할 수 있다. 아무도 청소년의 목소리에 귀 기울이지 않을 때, 세 사이트의 운영진들이 '청소년들이 말할 공간'을 만들자는 이야기에 공감했고 그 공간을 웹상에서 만들기로 했다. 이들은 청소년들이 인터넷을 통해 저비용으로 자신만의 공간을 만들어낼 수 있으며, 인터넷은 익명성의 특성을 활용하여 기존 가치와 규범에 반대되는 자신의 의견을 말할 수 있는 장이라는 것을 인식하고 있었다.

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 기획하는 등 현실에서도 피하는 것이 아닌, 보다 나은 사회에 대한 희망을 가지고 실세계로 복귀하려는 노력을 하나씩 가시화하고 있다(김한울, 1997: 162).

IV. 청소년 대안공간으로서 사이버스페이스의 의미

“인터넷은 우리에게 자유를 줍니다.”

청소년들은 사이버 공간을 통해 자신만의 목소리를 내고자 하며, 더 나아가 현실공간에서 단절되어 있는 사람들과 가상 공간을 통해서나마 의사소통하기를 기대한다. 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 진공상태에서, 평등한 입장에서 이야기할 수 있는 사이버 공간의 장점을 인식하고 있음을 의미한다. 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(민경배, 1999: 9). 이러한 사이버공간의 특성을 누구보다도 잘 인식하고 활용하고 있는 집단이 바로 ‘청소년’이었던 것이다.

더 나아가 청소년들은 웹공간을 통해 문화소비자뿐만이 아니라 ‘문화생산자’로서의 역할을 적극적으로 해내기 시작한다. 익명성이라는 사이버공간의 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. 인터넷의 수평적이고 개방적 네트워크로서의 특성으로 개개의 네티즌들은 스스로가 정보의 생산자임과 동시에 소비자이며 자기 정보의 관리자로서의 자격을 획득하였다. 사이버 매체가 갖는 가장 중요한 의미는 바로 현실 세계에서 스스로의 목소리를 낼 수 없는 힘없는 일반 대중들이 자신의 매체를 가질 수 있게 되었다는 사실이다. 우리사회에서 이 ‘힘없는 일

반 대중'의 하나가 바로 '청소년집단'이었음을 짐작할 수 있다.

〈채널텐〉 편집장을 지냈던 조성도군은 "인터넷은 우리에게 자유를 준다.... 오프라인의 위계질서에 눌러 숨막혀하던 이들이 사이버에서 활짝 폈다"고 말한다. 청소년에게 사이버 공간은 자신을 표현하고 하고 싶은 것을 할 수 있는, 자신들만의 '자유'의 공간이다. 이들은 인터넷을 통해 '자신의 목소리'를 낼 수 있고, 제한되어오던 청소년의 권리를 찾는 데에도 사이버공간이 큰 역할을 했다. 이들에게 인터넷이 주는 단점이 있다면 '눈이 나빠진다는 것', 그것 뿐이다.

"웹진의 매력, 그 황홀한 가능성"

홍성태(1999)는 웹진이 새로운 소수문화적 현상에서 어엿한 대안문화적 합의를 지니게 되었음을 밝히며, '웹진의 매력, 그 황홀한 가능성'이라고 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 또 다른 양식'이라는 적극적 차원까지 망라되는 개념으로(김민정, 1999: 15), 기존의 한계점들을 극복할 잠재력을 지니고 있다는 포괄적 의미로 이해할 수 있다. 이 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 금기시 되어온 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 몇몇하고 자랑스럽게 주장하며, 대화와 토론을 시도하기도 한다.

청소년웹진은 자유롭고 솔직하다. 다양한 청소년들의 자발적 문화를 소개

하고 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.

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. 나오는 글 : 사이버공간의 가능성과 미래

청소년웹진이 갖는 해방과 대안공간으로서의 의미가 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 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 풀뿌리 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(백육인, 1999).

청소년들은 이러한 사이버공간과 현실세계의 관계에 대해 잘 간파하고 있다. 1995년 당시 하이텔 학생복지회 발기인이었던 한 청소년은 “사이버스페이스로 탈출한 아이들이 현실세계로 돌아오고 있음”을 보여준다. ‘실제 세계에서 항상 앞에 서지 못하고 뒤로 밀려 나가는 상황에 처해 있는 학생에게 사이버공간은 해방구’였지만 이들은 단순히 사이버 공간에만 머물고 있지 않았다. “사이버스페이스를 발판으로 현실세계에서 이상을 이루어내려고” 했던 것이다(김한울, 1997: 162).

〈채널텐〉, 〈사이버유스〉, 〈웹연대 '위드'〉 또한 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. 물론 네트의 상대적 자율성은 인정되어야 하지만 네트 안에서 전개되는 운동이 현실 세계의 구체적인 실천과 조직으로 이어지지 못할 때 그 운동은 지속성과 현실성을 확보할 수 없다(백육인, 1999). 사이버공간을 통한 청소년웹진 활동은 시간적·공간적 제약이 많은 한국사회 청소년들에게 큰 의미를 지닌다. 그러나 ‘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 실제공간과 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 상업화의 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. 이들이 자신들의 필요에 의해 스스로 만든 커뮤니티에서 자신들의 이야기를 할 수 있게 될 것인지 지켜보는 일은 의미가 크다. 이러한 측면에서 자신의 이야기를 하기 시작한 청소년들이 활발한 담론을 형성할 수 있도록 정부와 사회가 적절한 지원을 해줄 필요가 있다.

한편, 청소년웹진 활동에 참여하는 청소년들은 이들이 느끼는 어려움 중에 가장 큰 것은 '주위의 인식'이다. '공부와는 관계없는 쓸데없는 일'을 한다는 부정적인 시각이 크며, 때로는 '징계' 위협까지 받아야 한다. 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. 청소년들은 기성세대에게는 '청소년을 믿어주고 청소년의 경험과 실수한 권리를 인정해 달라'고 당부한다.

한편, 청소년들은 사이버공간에서의 활동을 보다 발전시켜 나가기 위해서는 스스로 웹 커뮤니티를 창조성과 주체성을 실현하는 공간으로, 신뢰와 존중이 있는 공간으로 가꾸어 나가야 한다는 것을 인식하고 있다. 청소년들이 토론과 논쟁의 문화에 익숙하지 않아 사이버 상에서 다시 거칠고 성숙되지 않은 의사소통 태도를 보이는 것도 해결해야 할 과제이다.

사이버공간이 현실세계에 대해 '상대적 독립성'을 가진다 해도 현실세계로부터 완전히 자유로울 수는 없다. 청소년웹진의 실험적 도전과 저항이 거대자본의 상업성이나 국가지배에 의해 잠식당하지 않고 생산적이고 비판적이며 해방적인 진정한 대안으로 나아갈 수 있도록 노력하는 것은 앞으로 남겨진 중요한 과제이다. 사이버공간이 청소년의 참여를 확대하는 '풀뿌리 네트워크'이자 이들의 목소리를 대변하는 자율적이고 대안적인 공간이 될 것인가는 사이버공간 뿐만 아니라 현실공간에서 청소년들의 지속적이고 적극적인 참여활동에 달려있다 할 것이다.

참 고 문 헌

- 강내회(1996). 사이버 '문형' 과 주체형성. 문화과학 제10권(pp. 73-94). 서울: 문화과학사.
- 강내회(1992). 언어와 변혁 - 변혁의 언어모델 비판과 주체의 '역동일시'. 문화과학 제2권(1992 겨울호). pp. 11-46. 서울: 문화과학사.
- 김민정(1999). 대안미디어로서 웹진의 가능성 연구. 외국어대학교 석사논문.
- 김성국(1997). 사이버커뮤니티의 형성과 해방 : 새로운 가능성을 찾아서. 한국사회학회 추계특별심포지움 자료집.
- 김영지(2000). 청소년웹진 활용의 실태와 의미에 관한 연구. 서울: 한국청소년개발원.
- 김한울(1997). 사이버 스페이스로 탈출한 아이들. 편집부 편, 새로 쓰는 청소년이야기 1(pp. 155-163). 서울: 또하나의 문화.
- 김현진(1999). 네뎃대로 해라. 서울: 한겨레신문사.
- 라도삼(1997). 가상공간에서의 주체의 형태변화에 대한 연구. 중앙대 박사논문.
- 민경배(1999. 9). 사이버문화의 이해 : 사이버와 현실세계의 관계를 중심으로. 숙명여대 대학원 학술제 자료집. www.cyberculture.re.kr
- 민경배(2000. 5. 31). 인터넷시대 대안미디어의 현단계와 가능성 - 오마이뉴스의 실험을 어떻게 볼 것인가. 오마이뉴스 창간 100일 기념 심포지움 자료집. www.cyberculture.re.kr
- 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 논문집.
- 백옥인(1999). 넷과 새로운 사회운동. 동향과 전망 1999 겨울호.
- 유지열·조찬형·추혜원(1999). 웹진을 활용한 정보문화 확산방안연구. 서울: 한국정보문화센터.
- 이광석(1998). 사이버 문화정치. 서울: 문화과학사.
- 이정희(1999). 대안언론으로서의 인터넷 활용에 관한 연구 - 디지털 먼지일보의 분석을 중심으로. 중앙대학교 신문학과 석사학위논문.
- 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.
- 조한혜정(2000). 학교를 찾는 아이 아이를 찾는 사회. 서울: 또하나의 문화.

- 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. 중앙대학교 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(1999. 9). 청소년의회 구성을 위한 청소년 네트워크 구성·운영 - Cyber Youth 조성 2차 프로젝트 결과보고. 서울: 한국청소년개발원.
- 홍성태(2000). 사이버사회의 문화와 정치. 서울: 문화과학사.
- 홍성태(1999). 웹진의 매력, 그 황홀한 가능성. 문화과학 제20권, pp. 231-253. 서울: 문화과학사.
- 황진구·임성택(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.
- 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: 몰পুর레.

ABSTRACT

A Study on the realities and meanings of cyberspace as a field of making youth' s alternative discourse

Kim, Young-Ji*

The purpose of this study is to examine the realities and meanings of cyberspace as a field of making youth' s alternative discourse. This article intends to investigate the present condition of youth webzine and the youth rights movement on the cyberspace so as to research the possibility of cyberspace as a alternative space.

Cyberspace provides the possibility of alternative activity space for youth by means of the characteristics of decentralization and democracy. The Youth *claim their voice and opinion that is difficult to express in real and formal space through cyberspace such as webzine and other cyber communities.* Youth could be a creative and autonomous subject who creates the contents and forms of media through *intervention and participation on the cyberspace.*

Cyberspace works as a emancipatory and alternative space but there are some problems such as temptation of commerciality, negative views of adults, lack of democratic communication skills and time to spare, etc. in maintaining alternative cyber community.

It is needed to construct subject and object conditions to expand the subject and autonomous voice of youth. It depends on the participation and positive activity of youth on both the cyber and real space.

* Korea Institute for Youth Development