

디지털 시대, 중년기 가족의 자녀 성교육

최 영 희 (수원대 아동가족학과 조교수)

우리는 지금 디지털 시대에 살고 있다. 2개 숫자의 조합으로 정보를 처리하여 정보의 용량과 속도를 무한정 증가시킬 수 있는 기술이 발전하면서 ‘정보’ 속에서 살고 있으며 그에 따라 컴퓨터 사용이 일상화되었다.

개인적으로 10년 전에는 컴퓨터가 뚝뚝한 타자기인 줄 알았는데 5년 전에는 통신에 가입하여 도서목록이나 논문 초록 같은 정보를 알아서 얻을 수 있어서 감격했고 검색되어 뜨는 목록과 초록은 관심 주제인지 아닌지를 가려보지도 않고 무조건 출력하기도 했다. 그러더니 고속 통신망 접속이 대중화되어 무슨 정보든 클릭 한 번으로 수없이 많이 얻을 수 있게 되면서 이제는 그 많은 정보들 속에서 정작 필요한 정보가 무엇인지를 가려내는 일이 중요하게 되었다. 얼마 전까지만 해도 컴퓨터를 문서 작성으로 주로 사용하였는데 이제는 mail 확인, 홈페이지 관리, 정보 탐색 등의 수단으로 삼고 있으며 무료하고 지루할 때는 이곳 저곳을 기웃거리며 재미있는 글이나 음악을 접하며 휴식을 취하기도 하여 컴퓨터 없이 지내는 하루가 없게 되었다. 다행인지 불행인지 음란물에는 관심이 없어 접속해 보지 않았지만 본의 아니게 딱 한번 접속한 적이 있다. ‘오마이뉴스’에서 사람들 사는 이야기를 읽을 수 있다고 해서 ‘www.omynews’를 입력했더니, 웬걸 받은 벗은 요염한 여자 사진이 뜨는 것이었다. 물론 곧바로 빠져 나왔지만 마음에 걸렸던 것은 청소년인 아들과 함께 쓰는 컴퓨터인데 그 아들이 이 주소를 클릭해 보고 엄마가 이상한 곳에 들어왔던 것을 알 것이었다. 나도 가끔 아들이 들어간 주소를 훑어 보면서 이름이 낯선 것에 들어가 본 적이 있고 그러면 열에 아홉은 여자 사진이 뜨는 사이트였다. 이것을 어떻게 할 것인가, 야단을 칠 것인가, 타이틀 것인가, 아니면 방지 장치를 해 놓을 것인가?

한참 사춘기를 보내고 있는 청소년 자녀가 음란물에 접속하는 것을 어찌 해야 할 것인가의 문제는 청소년 자녀를 둔 중년 가족이 당면한 풀어야 할 과제일 것이다. 이 문제의 대처방법을 찾기 위해 먼저 청소년의 인터넷 이용 실태를 알아 보고, 인터넷 이용이 청소년에게 미치는 영향, 특히 음란물의 영향을 검토해 보며, 디지털 세대인 청소년의 특성을 살펴보면서 청소년 자녀를 둔 중년기 부모가 지녀야 할 성교육 자세에 대해 제안하고자 한다.

1. 청소년의 인터넷 이용 실태

1999년 조사에서 우리나라 가구의 컴퓨터 보유율은 평균 51.8%인데 청소년 가구의 보유율은 63.7%로 청소년이 있는 가구의 컴퓨터 보유율은 일반 가구의 보유율에 비해 현저하게 높았다(황진구, 1999). 1997년 조사에서 컴퓨터 보유율이 29%였던 것(통계청, 1997)을 감안하면 2년 사이에 51.8%로 급격히 상승한 것을 알 수 있으며, 2001년 조사 자료를 접하지 못해 수치를 제시할 수는 없으나 현재는 그 보유율이 더 증가했음을 짐작할 수 있다.

청소년이 있는 가정에서 컴퓨터를 보유하고 있는 비율이 일반 가정에 비해 높은데 인터넷 이용 경험에서의 차이는 더욱 크다. 일반 가구의 인터넷 이용률이 12.9%인데 청소년 가구의 인터넷 이용률은 25.1%로 일반 가구의 2배가 된다(황진구, 1999). 가정에서 인터넷을 연결했는지의 여부와 상관없이 인터넷을 이용한 경험이 있는 사람은 일반인의 경우에 37.1%인데 비해 청소년은 73.3%로 거의 대부분의 청소년이 인터넷 이용 경험이 있었다(유지열 외, 1999). 인터넷 이용 경험에 성별의 차이는 없었으나 거주 도시나 부모의 인터넷 이용 능력과 청소년이 인터넷을 이용한 경험의 정도에는 차이가 있어 농촌보다는 도시에서, 부모의 인터넷 이용 경험이 많을수록 청소년의 인터넷 사용이 많았다.

컴퓨터를 주로 어떠한 용도로 사용하는지를 보면 <표 1>과 같다.

<표 1> 컴퓨터의 주된 사용용도(%)

구분	컴퓨터 사용용도(가장 주된 용도)										
	문서 작성	계산표 작성	PC 통신	인터넷	자료 관리	교육 (학습)	오락, 게임	그래픽	개인정 보관리	TV, 음악, 영화	기타
전체	36.3	1.0	6.8	1.1	4.1	12.9	31.6	1.5	3.4	0.9	0.4
초등	5.8	0.4	1.9	0.4	0.4	12.2	77.2	0.1	1.6	0.1	0.0
중등	13.9	0.3	3.7	0.4	0.9	16.0	61.6	0.4	1.9	1.0	-
고등	23.9	0.4	7.0	0.5	1.7	18.5	44.0	0.8	1.8	1.1	0.1

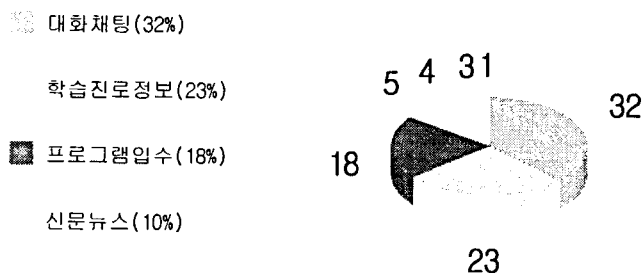
* 자료 : 통계청, 「사회통계조사보고서—정보와 통신·안전부문」(1997년 상반기), 1997.

<표 1>을 보면 컴퓨터를 성인이나 아동, 청소년 모두 주로 문서작성과 오락·게임에 사용하고 있으며, 특히 초·중·고생은 오락과 게임을 많이 하고 있음을 알 수 있다. 이는 컴퓨터 사용을 생활과 업무에 필요해서 사용하는 비율이 연령이 높을수록 많

다(10대; 13.7%, 20대; 24.5%, 30대; 38.9%, 40대; 44.0%, 50대; 5.7%)는 점(유지열 외, 1999)과 일맥상통하며 청소년은 현실생활의 필요보다는 단순한 호기심과 흥미에서 컴퓨터를 사용함을 알 수 있다. 이렇게 오락과 게임, 흥미 위주로 사용하는 컴퓨터를 중고등학생의 경우 매일 사용하는 학생이 52.6%, 주 3-4회 사용하는 학생이 20.7%로 대부분의 중고등학생이 거의 매일 컴퓨터를 보고 있었으며(정연주, 2001), 53.7%의 고등학생이 하루에 평균 1-2 시간을 인터넷에 접속하고 있었고 5시간 이상 인터넷을 사용하는 학생도 2.1%나 되었다(윤석용, 2000).

청소년이 컴퓨터를 오락이나 흥미 위주로 사용하고 있음은 [그림 1]에서와 같이 청소년의 인터넷 이용 목적이 성인과 달리 대화나 채팅(32.2%), 학습이나 진로 정보(22.6%), 프로그램 입수(17.4%) 등으로 사용되고 있다는 점에서도 알 수 있다. 청소년은 컴퓨터를 정보 습득과 학습에 이용하기도 하나 대화나 채팅, 전자우편을 통한 대인 상호작용으로 외로움을 극복하는 수단으로, 게임 프로그램을 다운받아 휴식과 오락의 여가선용으로, 그리고 음란물에 접속하여 성적 도구로 사용하고 있음을 알 수 있다. 인터넷을 음란물 이용에 주로 사용하는 청소년의 비율은 4%로 많지 않으나 이들 4%의 학생들이 음란물을 인터넷 이용의 주 목적으로 사용하고 있다는 점을 고려하면 매우 우려되는 수준이다. 인터넷을 음란물 접속의 목적으로는 사용하지 않으나 인터넷을 이용하면서도 음란물을 전혀 보지 않는 고등학생은 9.3%에 지나지 않으며 보통 이상으로 많이 보는 학생이 81.0%로 매우 많은 것을 보면(윤석용, 2000) 인터넷 이용 경험이 있는 학생들이 거의 대부분 음란물을 접속한 것으로 보아도 무리가 없을 것이다. 인터넷 이용 학생이 증가하면서 인터넷 음란물을 경험하는 학생 수도 증가하여, 1998년 조

[그림 1] 청소년의 인터넷 이용목적



* 출처 : 황진구(1999)

사(안동근, 1998)에서 중고생의 38.6%가 인터넷 음란물을 이용한 경험이 있다고 응답했고 2000년 조사(정연주, 2001)에서는 중학생의 47%, 고등학생의 67.8%로 경험자 비율이 증가했다. 말하자면 전체 중고등학생의 반 이상이 인터넷 음란물의 접속 경험이 있다고 보아야 할 것이다. 음란물 접속에 연령과 성별의 차이가 있어 고등학생(67.8%)이 중학생(47%)보다, 남학생(86.7%)이 여학생(29.5%)보다 인터넷 음란물 접속 경험이 매우 높았다.

과거에는 청소년이 음란물을 주로 포르노비디오와 잡지 등으로 접촉하였으나 인터넷이 일상화되면서 인터넷 음란물이 비디오 다음으로 빈번한 접촉 수단이 되었는데 1999년 MBC의 조사에서 포르노비디오가 22.8%, 인터넷이 14.0%로 포르노비디오 다음으로 인터넷을 통해 음란물을 접촉하는 빈도가 높았다. 인터넷 이용이 폭발적으로 증가하고 음란물을 접속하는 일이 매우 수월하다는 점을 감안하면 인터넷 음란물의 접속 빈도는 다른 어떤 수단보다 늘어날 것임을 예측할 수 있다.

2. 인터넷 이용이 청소년에게 미치는 영향

10명 중 7명 이상의 중고생이 인터넷을 접속하고 있는데 그들은 인터넷을 이용하면서 무엇을 배울 것이며 어떤 습성을 익혀갈 것인가?

인터넷은 '상호작용적(interactive)'이어서 일방적이던 커뮤니케이션을 쌍방향적 구조로 바꾸어 놓았으며, '탈 대중화(de-massification)'로 정보의 수용자가 익명의 다수 대중에서 특정 집단으로 전문화, 개인화, 다원화되었고, '비동시성(asynchronicity)'이 있어 사용자가 편리한 시간에 정보에 접할 수 있게 되었다(황진구, 2000). 보내주는 정보를 수동적으로 받아들이기보다 온라인 상에 독립적이고 적극적으로 참여하면서 기존의 성인중심의 문화를 비판하며 자신들의 문화를 만들 수 있으며, 자신의 흥미와 관심 분야에 집중적으로 참여하며 매니아 문화를 형성하고, 시간제약에서 벗어나 자유롭게 인터넷에 접할 수 있는 새로운 형태의 커뮤니케이션 구조는 청소년기 특징인 독립성, 자율성, 다양성, 강한 개성문화 등과 잘 맞아 청소년의 인터넷 사용이 다른 세대보다 활발하다.

청소년들은 인터넷을 통해 사회성을 키워나간다. 동호회에 가입하거나 채팅으로 보다 넓은 인간관계와 소속감을 경험하고, 적극적으로 자신의 생각을 말할 수 있는 기회를 가지며, on-line과 off-line의 접목을 시도함으로써 현실적 감각을 상실하지 않은 현실 체험의 기회를 가짐으로써 사회적응력을 키워나간다. 또한 컴퓨터 다루는 기술을

습득하고 능력을 발휘할 수 있다는 점과 욕구불만을 배출하고 현실의 시간적·공간적 제약에서 벗어나 놀이 공간으로 활용할 수 있다는 점은 인터넷 사용의 장점이 될 것이다. 청소년이 인터넷을 사용하면서 사회적응력과 표현력, 유행에 대한 민감성이 높아졌다(황진구, 2000)는 조사결과는 이러한 장점을 뒷받침한다.

그러나 인터넷 사용으로 기존의 매체(예; TV) 이용시간과 취미생활시간, 대화시간이 줄어들고 학업능력이 저하되었다는 점은 인터넷 사용의 부정적 영향으로 볼 수 있다. 청소년이 온라인 문화에 접속할수록 사회적 관계나 생활의 적응력은 증대하는 반면 대화시간이나 일상적인 생활시간은 감소하였는데, 재미있는 것은 대화시간 중에서 친구들간의 대화시간은 변화가 없었다는 점이다. 결국 청소년들은 인터넷 사용으로 가족과의 대화가 줄어들고 자신들만의 유행과 문화를 조성해가면서 부모세대 및 기성세대와의 단절을 심화시키고 있다고 볼 수 있다. 인터넷이 세대간 단절을 굳힌다는 부작용보다 더욱 심각한 것은 무엇보다도 음란정보의 노출 증가와 사회규범 해체를 들 수 있을 것이다.

1) 음란정보의 노출

인터넷을 가장 활발히 사용하고 있는 청소년에게 유익한 정보를 제공하는 인터넷 홈페이지는 전체 홈페이지의 0.32% 정도에 불과한 것으로 추정되며(황진구, 2000) 청소년에게 유해한 정보를 제공하는 홈페이지 수는 한글로 제공되는 것이 150~200개, 전 세계의 음란 사이트는 115,000여개로 추정된다(국민일보, 2000. 6. 13). 음란 사이트 수가 무궁무진하고 인터넷 사용자가 증가하면서 네티즌들의 포르노 사이트 접속건수도 크게 증가하였는데 2000년 1월에 1750만건으로 1999년 8월에 비해 40%가 증가하였다(윤석용, 2000, p.22).

수많은 음란사이트를 쉽게 접할 수 있는 정보사회에서는 산업사회에 비해 성과 관련된 일탈행위가 증가하고 있는 성향을 강하게 보여주고 있는데, 1996년 6월 말까지 경찰에서 적발한 컴퓨터 관련 사범은 1,370명으로 1995년 같은 기간에 적발된 274명에 비해 5배 이상 증가하였다. 당시 경찰이 적발한 범죄 유형을 살펴보면 인터넷을 이용한 음란, 복제물 판매와 사이버 성폭력이 1,302명으로 가장 많은 수치를 보이고 있었다(김옥순, 2000). 성관련 일탈행위는 1996년부터 급격하게 증가하여 급기야 1999년 경찰은 사이버 상에서의 음란물과 성폭력 범죄 등과 전쟁을 선포하였으며 7월에 정부는 사이버 범죄의 특별법을 제정하고자 하는 의지를 천명하게 되었다.

인터넷에서 음란정보를 유통시키는 주체는 다양한 계층에 걸쳐있지만 청소년들은 또래들로부터 이러한 음란물을 주고 받는 것으로 나타나고 있다. 안동근(1998a)의 조사에 의하면 친구에게서 복사해 받은 경우가 58%였으며 음란외설정보를 인터넷에 올

리거나 내려 받아본 경험이 있는 청소년들은 42%였다는 것을 보면 음란물이 청소년들에게 무방비 상태로 개방되어 있음을 알 수 있다.

인터넷을 통한 성관련 일탈행위 증가의 심각한 피해자는 청소년인데 통신을 통한 원조교제와 매매춘의 대상이 청소년, 특히 여자 청소년이라는 점을 그예로 들 수 있다. 1999년 조사에서 네티즌 중 남자의 76%, 여자의 43%가 음란물을 본 경험이 있으며 특히 여자의 7%는 매춘 요구 메시지를 받은 경험이 있다고 하였다(www.youth21.com). 이 조사에서 네티즌의 연령을 제시하고 있지는 않았으나 청소년의 인터넷 이용이 다른 연령층에 비해 높다는 점을 감안하면 여자 청소년이 매춘 요구를 받아본 경험이 있음을 추론할 수 있다. 인터넷을 통해 알게 된 소녀와 원조교제 성관계를 가진 성인남자의 50% 이상이 대졸 이상의 학력자(조선일보, 2001. 8. 20)라는 것은 인터넷을 이용할 수 있는 학력이 높은 성인들이 소녀들과의 원조교제를 시도하고 있는 것이므로 매춘 요구를 받은 대상이 여자 청소년층임을 짐작케 한다. 특히 원조교제 대상 10대 소녀의 1/3이 여중생이라는 사실(스포츠조선, 1999. 5. 9)은 어린 소녀의 피해가 심각함을 말한다. 네티즌들이 온라인 상에서 음란한 대화가 문제라고 한 사람은 남자가 24%인데 비해 여자는 40%였다는 점에서도 여자 청소년이 인터넷과 관련된 성일탈의 위협에 노출되어 있음을 알 수 있다.

소녀들은 소년들에 비해 인터넷 음란물 접촉이 적으나 성일탈의 위험이 크다면 소년들은 음란물을 접촉하면서 성의식이 왜곡되고 강한 성충동과 이 충동을 실행하려 함으로 문제를 지닌다.

청소년들은 비디오나 TV보다 인터넷 음란물을 통해 가장 강하게 성충동을 받으며(윤석용, 2000) 음란물 시청한 청소년의 18.7%(윤석용, 2000)~26%(교육개발원, 1994)가 본대로 행동하고 싶은 충동을 갖는다고 하였다. 행동에 옮겨도 좋다는 응답을 한 청소년이 20.4%에 달하고 본대로 행동한 남학생도 7%나 된다(윤석용, 2000)는 것은 음란물 접촉이 실제 성행동과 상관이 있을 것임을 시사한다. 정연주(2001)의 조사에서 음란물 접촉 경험자는 이성교제시 키스나 포옹(56%), 성관계(12.7%)를 허용할 수 있다고 응답한 비율이 접촉 경험이 없는 청소년(키스나 포옹 37.9%; 성관계 2.6%)보다 높았음을 보아도 음란물 접촉 경험이 실제 성행동과 상관이 있음을 알 수 있다. 또한 인터넷에서 음란물을 이용해 본 적이 있는 학생들 중 10% 정도가 off-line 상에서 성관계나 원조교제 혹은 알선 경험이 있다는 사실(한겨레신문, 2001. 4. 29)에서 음란물의 폐해를 알 수 있다.

음란물 접촉 경험은 인터넷 이용 빈도가 높을수록 증가하며 청소년의 인터넷 접촉 증가는 막을 수 없는 추세이므로 음란물을 접촉하는 청소년의 증가와 청소년의 성행

동 증가를 예측할 수 있다. 청소년들 자신도 인터넷 음란물에서 올바른 성지식을 전혀 얻지 못한다는 것을 알면서도 음란물을 너무 쉽게 접할 수 있기 때문에 또 성에 대한 호기심 때문에 음란물을 계속 접속하고 있다. 인터넷 음란물을 자주 접한 사람은 같은 정도의 자극을 얻기 위해서는 이전에 접하였던 것보다 음란성이 더 심한 정보를 추구한다는 것(안동근, 1998b)을 감안하면 음란물 사이트 증가와 성행동 일탈은 더욱 심각해지리라는 것을 짐작할 수 있다.

2) 사회규범 해체

정보사회에서의 일탈로 들 수 있는 또 다른 것은 사회규범의 해체이다. 사회규범은 사회 질서의 유지를 위해 사회구성원들 사이에서 공식적이거나 비공식적으로 합의되어 기대되는 행위의 준거이다. 해킹, 소프트웨어 불법복제, 언어폭력은 디지털 시대인 정보사회의 사회규범 해체의 예를 보여주는 증거라고 하겠다.

해킹은 타인의 컴퓨터시스템에 무단 접속하여 중요 정보를 검색하거나 파괴하고 심지어는 훔치기까지 하는 것을 말한다. '무단 접속' '파괴' '훔치기'와 같은 용어들은 일반적으로 반 규범적인 행동을 의미하는 용어들이나 해킹의 빈도는 나날이 증가하고 있을 뿐 아니라 해킹을 옹호하기까지 한다(김옥순, 2000). 해커들은 자신들이 반 규범적인 행동을 하는 것이 아니라 다소 다른 규범에서 행동할 뿐이므로 자신들의 행위가 잘못된 것이 아니라고 주장한다(Spafford, 1997). 해커들의 행위의 준거는 '정보는 모든 사람에게 공유되어야 하며 거기에 제한이 있어서는 안된다'는 것이다. 정보의 공유를 통해 사회는 보다 개방되고 발전된다고 보므로 해킹은 사회발전의 수단이라고 주장한다.

소프트웨어 불법 복제 역시 절도에 해당되는 일탈행위이며 사람들은 이를 인식하면서도 자신이 불법복제를 하는 행동에 대해서는 상당히 관대할 뿐 아니라 그것이 타인의 재산상 권리를 침해하는 행동이라는 사실에 대해서는 무감각하다. 최근에 불법복제를 지적재산권 침해로 규정하고 대대적 단속이 진행되고 있으나 여전히 불법 복제를 너그럽게 봐주고 있는 분위기이다. MP3로 음악을 다운받거나 홈페이지에서 소프트웨어를 무료로 다운받아 사용하는 것이 저작권 시비에 걸려 있는 상황이고 판결이 난 상황이 아니므로 불법 복제를 범죄시하는 인식이 약한 것이 사실이다.

또 다른 일탈행위의 형태는 언어 폭력이다. 최근의 조사(안동근, 1998a)에 의하면 남녀 중고등학생의 28.6%가 적게는 일년에 1-2번 이상, 많게는 매일 대화방에서 욕설을 한 경험이 있는 것으로 나타났다. 011 리더스클럽에서 4859명의 네티즌을 대상으로 조사한 바에서도 남자의 경우 욕설이 가장 문제라고 답한 사람이 38%였으며 여자의 경

우는 29%로(www.youth21.com) 인터넷 이용자의 1/3 이상이 욕설을 문제라고 하면서도 욕설을 하고 있었으며 욕설을 하는 이유는 '익명성' 때문이었다(YWCA, 1998). 익명성 때문에 자신도 상대도 욕설과 험담을 한다고 하였다.

해커들의 자기들 식 규범, 너무나 익숙해서 반 규범적이라는 인식도 부족한 불법 복제, 익명성을 방패 삼아 폭력을 휘두르는 행태, 이러한 규범 해체에 대해 너그러운 태도를 보이는 전반적 사회 분위기는 디지털 사회에서 성장하고 있는 청소년들에게 사회규범을 준수해야 한다는 인식을 갖기 어렵게 만든다.

다음은 Net 세대인 청소년 세대의 특징을 살펴보면서 그들의 생활방식과 가치관을 가늠해 보고자 한다. 청소년 자녀를 지도하기 위해서는 먼저 그들이 어떻게 다르며 무엇을 필요로 하는가를 알아야 하기 때문이다.

3. 청소년 자녀, Net 세대

정보화가 가속화되고 그 정보사회의 주체가 청소년이 되면서 이제는 청소년 세대가 어른 세대를 주도하고 영향을 미치는 역현상이 나타나고 있다. 새롭게 발전해 가는 디지털 기술을 배우느라 애쓰는 어른 세대와 달리 자녀 세대는 디지털 환경 속에서 디지털 기술을 자연스럽게 터득해간다. Net 세대는 1979년 이후에 태어난 베이비붐 세대(1954-1966년 출생)의 자녀들로, 이들은 사회 전반의 모습을 바꾸어 놓은 디지털 혁명기에 성장했기 때문에 Net세대라고 일컫는다(이선이, 1998). Net 세대라고 해서 모두가 인터넷 접속을 하지는 않지만 그들은 기본적인 디지털 기술을 구사할 줄 안다. 학교나 가정, 사회 어디에서건 컴퓨터를 쉽게 접할 수 있고 비디오 게임, CD-ROM, 휴대폰 등 디지털 상품이 주변에 흘러 넘치는 환경 속에서 성장하고 있다.

디지털 기술과 함께 성장하는 Net 세대는 의식과 가치관에서 다른 세대와 다르다. 첫째, Net 세대는 능동적이고 자율적이다. 기성세대는 정보수용에서 일방적, 수동적이었으나 Net 세대는 능동적으로 정보를 검색하고 사회적 권위나 상식을 따르는 것이 아니라 과감히 반박하고 대안을 제시하는 능력을 키워간다. 그러면서 자신을 적극적으로 표현한다.

둘째, Net 세대는 감정 개방에 이중성을 갖고 있다. Net 세대는 적극적으로 자신의 생각과 의견을 표현하지만 자신의 의견에 반박하는 것을 참지 못한다. 그리고 자신의 신분이 노출되는 것은 무척 꺼린다. '익명성' 뒤에 숨어 지나칠만큼 적극적으로 되지만

신분이 노출되면 철저히 자신을 감추려는 이중성을 보인다.

셋째, Net 세대는 즉각적이다. 소식을 주고받는 데 며칠씩 걸리는 편지 대신 메일로 즉시 주고받는다. 마우스를 누르고 즉시 원하는 화면이 뜨지 않으면 설 새 없이 키보드를 두드리거나 마우스를 클릭하고 용량과 속도가 개선된 컴퓨터로 바꾼다. 연락을 하고 싶으면 즉시 휴대폰을 꺼낸다. Net 세대에게 기다리는 것은 참기 힘든 일이다.

넷째, Net 세대는 가상세계와 현실세계의 구분을 뛰어 넘는다. 게임의 가상세계에서 현실감을 경험하며, 게임의 무기를 게임머니가 아니라 현금으로 구입하고, on-line 채팅으로 외로움과 소외감을 달랜다. 가족에서 경험할 수 있는 가족간 유대감도 on-line 가족에서 경험한다. on-line 가족에 필요할 때는 참가하지만 해체하고 싶을 때는 언제든지 해체할 수 있다. 환상세계는 현실세계의 고통으로부터 해방될 수 있는 길을 제시해 줌으로 가상공간에 대한 도착적 쾌락을 탐닉하게 되기 쉽다(김옥순, 1998).

자율성, 감정개방의 이중성, 즉각성, 그리고 가상세계와 현실세계의 구분을 초월하는 특성을 지닌 Net 세대는 부모세대와는 다른 방식으로 놀고 공부하고 작업하고 의사소통한다. 그들의 생활을 보기 위해 "요즘 아이들의 연애방식과 그 실태"라는 보고서에서 발췌한 글을 소개한다.

"A는 지난 밤 늦게 까지 PC통신과 인터넷을 하느라 피곤한 몸이지만 조성모의 노랫소리에 잠에서 깨어났다. 이동전화의 매직벨 서비스가 알람 역할을 해주었기 때문이다. 잼싸게 세수하고 밥을 먹는 등 마는 등 하고는 허겁지겁 인터넷에 접속한다. 오늘은 바로 PC통신으로 만난 여자친구의 생일이기 때문. 여자 친구에게 e-mail로 애니메이션 생일카드와 음악을 보내고 통신영화 동아리에서 단연 화제가 되고 있는 "식스센스"의 예매를 확인했다. 서둘러 학교에 등교한 A는 친구들과 이야기를 나누느라 정신이 없다. 게임방에서 동화상으로 채팅을 했다는 친구 이야기며, DDR 신기록을 수립한 이야기, 핑클 콘서트 이야기 등을 나누다 보니 어느새 수업시간. 필기를 하자니 키보드로 칠 때 보다 2배는 더 걸리는 것 같아 답답하다. 책상 밑에서 몰래 이동전화를 확인해 보니 문자 메시지가 들어와 있다. 생일카드 잘 받았다고 여자친구가 보내온 것. 왠지 기분이 좋아진다. 학교생활의 하이라이트-점심시간. 친구들과 밥을 먹으며 신기한 인터넷 사이트에 대한 정보를 교환한다. 5·6교시는 일주일에 한 번 있는 특별활동 시간이다. 홈페이지 제작부에 있는 A는 이때가 학교에서 유일하게 컴퓨터를 맘껏 쓸 수 있는 시간이라 흥이 난다. 수업을 마친 후, A는 테크노마트에서 여자친구를 만나 영화를 보고 테크노마트 홈페이지에서 다운 받은 할인 쿠폰 매장에서 밥을 먹었다. 맛있고 친절해서 맘에 들었고 그래서 PC통신에 글을 올리려고 생각했다. 배도 불러 오락실에 가서 DDR을 했다. 오락실에서 갖고 닦은 실력을 여자친구에게 보여 줬더니 아주 좋아

하였다. 이렇게 놀다 보니 집에서 정해 놓은 통금시간이 다가온다. 그렇지만 집에 가도 인터넷을 통해 세상과 접속할 수 있으니 상관없다. 아쉽지만 여자친구와 헤어지고 집에 들어와 PC 앞에 앉아 보고서를 쓰고 e-mail 답장을 쓰고 프로그램을 다운 받았다. 어느덧 밤이 깊어 가고 PC 전원을 끄고 잠자리에 든다.”

현대는 다른 어떤 시대보다 부모세대와 청소년 세대간의 격차가 큰 시기인데, 부모세대와 자녀세대는 단순한 연령 차이와 발달단계 차이를 넘어 디지털 사회가 낳은 정보격차, 즉 디지털 분할(digital divide) 현상을 경험하기 때문이다. 정보 소유자와 비소유자, 정보 인지자와 그렇지 못한 자, 정보 활용자와 그렇지 못한 자 사이의 경계인 디지털 분할(Tapscott, 1998)이 확대되는 현상은 향후 정보화사회의 가장 심각한 역기능으로 예상되고 있다. 정보격차는 동일 세대 내에서 거주지역, 부모의 교육수준, 가정의 경제력 등의 차이에 따라 나타나는 역기능 현상으로 주목받고 있으나 원래는 세대 차이에 의한 세대간 문제로 출발하였다.

앞에서 보았듯이 국민 평균 인터넷 이용률이 37.1%인데 비해 10대의 이용률은 73.3%이다. 10대가 정보를 활용하는 정보지수를 100으로 보았을 때 30대는 65.7이고 40대는 52.1이다(유지열 외, 1999). 이처럼 중년기 부모와 자녀의 정보격차를 더욱 심화시키는 것은 대부분의 부모가 자녀의 인터넷 이용에 대해 무관심한 경향을 보이고 76.6%의 부모가 인터넷을 이용하지 못하고 있기(황진구, 2000) 때문일 것이다.

4. 디지털 시대의 자녀 성교육

지금까지 인터넷 음란물의 폐해와 Net 세대의 특성을 살펴 보았다. 인터넷 음란물은 다른 어떤 수단보다 쉽게 접할 수 있고 종류도 무궁무진하므로 더욱 널리 확산될 것이며, 그에 따라 성충동을 자제하지 못하고 행동으로 옮기고 성행위를 요구받는 청소년이 증가할 것이다. 가상세계와 현실세계의 구분이 명확하지 않고 욕구를 즉각적으로 충족시키는데 익숙한 Net 세대는 음란물에서 본 것을 행동으로 옮기기 쉬울 것이다.

또한 각자가 나름대로의 논리로 규범 해체를 정당화하면서 사회규범을 어기고도 죄의식을 갖지 않는다. “우리는 사이버 시대를 살아가는 N 세대입니다. (성관계가) 상호협의를 하에 이루어지므로 죄책감이나 책임감을 느낄 필요가 없습니다”라고 말하는 고등학교 3학년의 한 남학생의 주장(안동근, 2000)을 보아도 이를 알 수 있다. 자율적이라는 미명하에 규범의 통제를 마치 구시대의 족쇄인 냥 벗어 던지려 한다. 익명으로, 허구적인 ID로 자신의 신분을 감추고 규범에 위배되는 행동을 하는데 주저함이 없다.

성교육은 성행위와 관련된 것을 넘어 인간으로서의 도덕, 윤리교육이다. 성교육은 성기교육이 아니라 남녀의 만남과 관계를 위한 애정교육이며 인격교육이다. 올바른 윤리관과 가치관으로 원숙한 인격형성과 건강한 사회인이 되도록 하는 것이 성교육의 목표이다.

이러한 성교육의 기본 목표는 디지털시대, 정보화 사회에서도 그대로 적용된다. 그러나 디지털 시대를 맞아 올바른 윤리관과 가치관으로 원숙한 인격형성과 건강한 사회인이 되도록 하기 위해서 부가적 교육방향이 필요하게 되었는데, 청소년의 인터넷 사용이 보편화되면서 인터넷으로 제공되는 무제한의 정보들 속에서 유해한 정보들에 접촉하지 않고 충동을 자제하는 자기통제를 키워주는 일과 사이버상에서 이루어지는 사회규범 해체에 대한 각성을 일깨워주는 일이 그것이다. 원숙한 인격을 갖추고 건강한 사회인이 되기 위해서는 본능과 욕구를 도덕·윤리에 위배되지 않고 사회 규범을 준수하면서 현실적으로 적절하게 충족시키는 능력을 갖추는 것이 필요하며, 그러기 위해서 욕구를 자제하고 자신을 통제하는 힘이 있어야 할 것이기 때문이다.

1) 정보 통제

청소년을 유해한 정보로부터 보호하기 위해 할 수 있는 가장 쉬운 대처방법은 유해 정보 차단 장치를 설치하고 유해정보의 공급에 제재조치를 취하는 일일 것이다. 이를 위해 청소년보호위원회는 음란물을 “청소년 유해 매체물”로 결정하여 청소년에게 판매, 배포할 수 없도록 하였고(www.youth21.com/re/re06207.htm) 이에 근거하여 정보통신망 이용촉진법 제42조는 ‘... 대통령령이 정하는 표시방법에 따라 정보가 청소년 유해 매체물임을 표시해야 한다’고 규정하고 있다. 이 법 시행령 개정안(23조 1항)은 ‘청소년 유해 매체물임을 표시하는 것은 물론, 내용 선별 소프트웨어가 이를 인식해 차단할 수 있게 하는 기술적 장치까지 마련하라’고 요구하고 있다. 그러나 민주사회를 위한 변호사모임은 이 조항의 삭제를 요구했다(한겨레신문, 2001. 4. 25). 이 방법은 전세계에 걸친 수십만개의 웹사이트를 일일이 조사한다는 것이 쉽지 않을 뿐 아니라 인터넷에서의 표현 자유를 제약할 수 있다는 점에서 인터넷 이용자들이 강력하게 반대하고 있다. 정보사회를 위해서는 정보의 자유가 절대적으로 보장되어야 한다는 것이다. 정보의 도덕적 판단기준이 문제가 되기는 하지만 가치판단을 누가 주관할 것인가는 어려운 것으로 “정부는 아무리 현명하다 하더라도 국민이 알 필요가 있는 것이 무엇이며, 하물며 국민이 말해도 좋다고 허용할 수 있는 것이 무엇인가를 결정하는 유일한 심판관이 될 수 없다”(맥브라이드 위원회 보고서, 최정호, 1996, p21)는 결론으로도 정보의 자유가 누구에 의해서도 차단될 수 없음을 알 수 있다.

이렇게 볼 때 사회적, 국가적 차원에서도 음란물을 차단하는 것은 어려운 일이므로

각 가정에서 음란사이트 접속차단 소프트웨어를 설치하는 방안도 강구할 수 있다. 시판되고 있는 소프트웨어들(예; 수호천사 1.0, X-Stop 3.0)이 있으며 이를 설치할 수 있으나 이는 자녀를 믿지 못함을 드러내는 처사이며, 또한 자녀들은 이 장치를 해제할 수 있는 컴퓨터 조작기술을 고안하기도 하므로 추천할 방법으로 보이지 않는다.

가정에서 할 수 있는 또 다른 방법은 컴퓨터를 자녀 방에 두기보다 거실로 내어 놓는 방법이다. 이 방법은 인터넷 중독증 예방을 위해서 제안되고 있기도 하다.

그러나 이러한 물리적 방법보다는 청소년 개개인이 유해정보를 접속하지 않는 자기통제력을 가질 수 있도록 지도해야 할 것이다. Net 세대가 지닌 자율성, 감정개방의 이중성, 즉각성, 그리고 가상세계와 현실세계의 구분을 초월하는 특성은 자기통제를 약화시키며 따라서 자녀의 자기통제력을 키워주는 것이 부모가 해야 할 첫 번째 과제일 것이다. 부모의 끊임없는 관심과 대화, 그리고 부모 자신의 자기생활관리가 자녀의 자기통제력 향상에 도움이 된다. 자녀 스스로 유해한 정보에 접속하지 않는 통제력 증진이 무엇보다 효과적으로 유해한 정보와 음란물에 접속하지 않도록 하는 성교육이 될 것이다.

2) 사회규범 준수

사이버 공간에서 행해지는 각종 반규범적인 행동(해킹, 불법복제, 언어폭력)은 현실에서의 반규범적 행동을 조장하게 된다. 자율이라는 미명 하에 타인의 권리를 침해하고 타인에게 고통을 주는 행동을 정당화하게 된다. 온라인에서는 현실세계의 윤리와 규범이 무너진다. 청소년의 69.0%가 온라인 공간 이용에 필요한 정보화 교육을 받았지만 정보윤리의식에 대한 교육 경험이 있는 경우는 3.9%에 불과하다는 점(황진구, 2000)에서도 온라인 세계에서 도외시되는 규범이 현실세계에까지 확대되리라는 점을 짐작할 수 있다.

사회규범 준수 의식이 해체되는 것은 곧 성행동과 관련된 규범과 윤리도 해체되는 것을 의미한다. 타인의 사생활을 침범해서는 안된다는 규범은 빨간마후라가 인터넷에 올라 수많은 사람들에게 공개되면서 사소한 일이 되어버린다. “뭘 그런 걸 가지고 그래요. 애들이 자기들끼리 놀다 찍은 게 밖으로 새 나가서 그렇지 ‘콩까는(성관계를 갖는)게’ 어디 개들 뿐이예요?”라고 어느 여고생이 하는 말(www.hani.co.kr/hankr21/K_977V0168_042.html)을 보면 사회의 규범, 특히 성에 대한 규범과 윤리가 얼마나 느슨해졌는지를 실감할 수 있다.

그러므로 현재의 정보사회에서 사회규범을 지키고 성행동의 윤리, 도덕적 기반을 다지는 일을 교육하는 것이 가정에서 해야 할 두 번째로 중요한 과업으로 생각된다. 가족에서 공식적이거나 비공식적으로 인식되고 있는 규칙들을 지키고, 가족원들간의 프

라이버시를 침해하지 않으면서도 유리되지 않는 관계를 유지하도록 해야 할 것이다. 가족 규칙을 지키고 가족간 관계를 융통성있게 유지하는 일은 물론, 자녀 뿐 아니라 부모가 솔선하여 나아가야 할 것이다.

이상에서 살펴 본 자기통제력 증진이나 사회규범 준수는 새삼스런 교육내용은 아니다. 그러나 그것이 디지털시대의 중심에 있는 청소년들에게 특히 취약한 부분이므로 자기통제력과 규범준수가 어느 때보다 강조되어야 한다고 본다.

본고에서는 디지털 시대에 중년기 가족이 당면하는 자녀의 성교육 방향을 모색해보고자 하였다. 본고의 초점은 디지털 시대를 사는 중년기 가족 자녀의 특성을 이해하면서 그들에게 무엇을 가르쳐야 할 것인지를 파악하고자 하였다. 그리고 ‘자기통제력’과 ‘규범 준수’가 무엇보다 강조되어야 함을 발견하였다. 본고에서 다루지 못한 점은 성교육의 구체적 방향과 성윤리의 규범이다. 이는 성교육이 성기와 성행위 중심의 교육이 아니라 남과 여의 인격의 만남, 인간관계라는 점을 인식하고 성은 생명, 사랑, 쾌락이라는 3 요소가 함께 조화를 이룰 때 온전한 성이 될 수 있다는 기본 방침이 시대에 따라 변화하는 것이라고 보지 않았으므로 소홀히 다루었다. 또한 성윤리의 기준은 대단히 철학적인 문제로서 그 시대의 가치관과 맞물려 있어 자칫 성에 대한 가치관으로 흐를 것이 우려되어 언급하지 않았다. 구체적인 성교육 내용으로 윤가현(1997)이 제안하는 바를 제시하고자 한다. 윤가현이 제안하는 내용에 대한 갑론을박은 각자의 몫으로 남겨두고 발표를 마치고자 한다.

첫째, 사랑이 전제되지 않는 성 관계에서는 인간의 본질을 찾기 어렵다.

둘째, 상대가 원하지 않는 상황에서 시도하는 성행위는 범죄에 해당된다.

셋째, 질병이나 임신의 예방에 관한 준비를 하지 못한 상태에서의 성 관계를 시도하는 자는 남녀를 막론하고 사회적응능력이나 책임감이 없는 사람이다.

넷째, 결혼할 때까지 자신의 성욕을 통제하는 것이 바람직하지만 최소 고교과정을 마친 후에는 본인들이 성적 욕구의 표현을 결정한다. 만약 고교를 졸업하기 전에 성 관계를 시도하는 경우 사회적으로 비난받아 마땅하다.

참고문헌

- 김옥순 (1998). 정보사회와 청소년(통신중독). 한국청소년문화연구소.
- _____ (2000). 정보사회와 청소년의 자아정체성. 인터넷문화: 청소년참여와 사이버일탈. 한국청소년개발원.
- 안동근 (1998a). PC 통신과 인터넷상의 불건전 정보유통 및 윤리의식 실태조사와 대응방안에 관한 연구. 정보통신윤리위원회.
- _____ (1998b). 인터넷 내용등급제의 국내 도입방안에 관한 연구. 정보통신윤리위원회.
- _____ (2000). 10대의 이성교제와 성생활. 청소년의 성문제와 보호. 한국청소년복지학회 춘계학술대회자료집.
- 유지열 외 (1999). 국민생활정보화실태 및 정보화인식 조사. 한국정보문화센터.
- 윤가현 (1997). 청소년세대의 성 문제와 성 윤리. 현대사회와 성 윤리. 서울: 아산사회복지사업재단.
- 윤석용 (2000). 인터넷 음란물이 청소년 성의식에 미치는 영향. 중앙대학교 사회개발대학원 석사학위논문.
- 이선이 (1998). 21세기의 새로운 주역 네트세대. LG 커뮤니카토피아연구소편, 정보혁명, 생활혁명, 의식혁명. 백산서당.
- 정연주 (2001). 사이버 매체와 청소년의 성의식에 관한 연구 -인천광역시 중등 학생의 이성교제를 중심으로-. 인하대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최정호 (1996). 정보화사회와 우리. 서울:나남.
- 통계청 (1997). 사회통계조사보고서—정보와 통신·안전부문(1997년 상반기).
- 황진구 (1999). 청소년 인터넷 이용실태 조사연구. 서울:청소년개발원.
- _____ (2000) 온라인 상의 청소년문화의 현주소. 청소년온라인문화 바로 이해하기 세미나 자료 학부모정보감시단.
- Spafford, E.H (1997). Are hacker break-ins ethical? in Computer, ethics, and society, 2nd Ed. Oxford University.
- Tapscott, D (1998). Growing up digital—The rise of the net generation. McGraw-Hill.
- YMCA (1998). 새로운 청소년 문화 - 네티즌: PC 통신상의 언어를 중심으로. 서울 YWCA 청소년유해환경감시단 주관 좌담회 자료집.
- 국민일보, 2000. 6. 13
- 조선일보, 2001. 8. 20.
- 한겨레신문, 2001. 4. 25
- 한겨레신문, 2001. 4. 29