

## 제 3 장 디지털 세대의 사회참여

### 제1 절 인터넷과 디지털 세대의 등장

2002년 12월 19일에 치러진 제16대 대통령선거는 인터넷이 한국사회의 변화를 이해하는 데 필수 불가결한 요소로 자리매김 했음을 보여준 역사적인 사건이었다. 노무현 후보의 대통령 당선이라는 극적인 드라마가 연출되는 과정에서 인터넷은 막대한 정치·사회적 위력을 가진 매체로서 등장했기 때문이다.

월드컵 응원에서부터 촛불시위, 그리고 민주당의 예비 경선에서부터 일었던 노풍(盧風)도 궁극적으로는 인터넷 때문이라고 한다. 그러나 곰곰이 따져보면 제16대 대통령선거 과정에서 인터넷이 가지는 의미는 새로운 선거전략의 도구로서의 유용성을 넘어서서 그 매체가 표출시킨 한국사회의 새로운 변화라는 정치·사회적 메시지에 있다고 할 수 있다.

실제로 인터넷에 투사된 제16대 대통령선거의 결과는 한국사회에서 본격적인 변화가 시작되고 있음을 대변한다. 혹자는 이를 인터넷을 통한 정치혁명 또는 세대교체 혁명이라고 부르기까지 한다. 세대교체는 문화를 넘어서 이제 정치뿐만 아니라 사회 전체의 흐름을 판독할 수 있는 키워드로서 등장했다. 실제로 이번 선거를 통해서 한국사회의 중심 축이 빠르게 이동하고 있으며 그 중심 축은 산업화시대의 '아날로그 세대'로부터 정

보화 시대의 '디지털 세대'로 옮겨가고 있는 것이 감지된다. 다시 말해 기성세대로서의 '5060세대'가 사회의 전면에서 물러나고 새로운 정치·사회적 담론의 생산자로서 '2030세대'와 소위 '386세대'가 등장하고 있다는 것이다. 이러한 맥락에서 지난 십여 년간 IT 벤처나 사이버 문화 등의 영역에서 사회의 변화를 주도해 온 2030세대와 386세대가 이번 대통령 선거를 통해서 이러한 변화의 흐름을 읽고 주도할 수 있는 지도자를 선택한 것이라고 볼 수도 있다. 그리고 이러한 정치·사회적 변화의 배후에는 인터넷으로 대변되는 정보화의 확산이 있는 것이다.

### 제2 절 온라인 시민참여 확대

우선 인터넷이 이야기하는 우리 사회의 변화는 근대화 과정에서 성숙되어온 시민사회의 사회참여가 활성화되는 점에서 발견된다. 다시 말해 인터넷 이용을 통해 더욱 활성화된 정치·사회적 공간의 등장은 네티즌들이 자유롭게 의사소통하고 비판적 토론을 벌이는 공론영역(public sphere)이 등장하는 의미를 갖는다. 지난 수년 동안의 사례는 한국이 이러한 시민참여의 장으로써 인

터넷을 활용하는 데 세계의 어느 나라보다도 앞서가고 있다는 사실을 보여준다.

## 1. 총선연대

가장 대표적인 경험적 사례로서 2000년 총선에서 등장했던 '2000년 총선을위한시민연대(이하, 총선연대)'의 활동에 영향을 미친 인터넷의 역할을 들 수 있다. 총선연대는 2000년 총선에서 낙천과 낙선운동을 기치로 조직된 시민사회단체의 연합체로서 당시 선거운동 과정에서 총선에 지대한 영향을 미친 것으로 평가되고 있다. 시민사회단체 소속의 약 600여 명으로 구성된 총선연대는 국회의원 후보로서 적합하지 않다고 판단된 86명의 후보자들을 공표하고 이들의 낙천 및 낙선을 위한 공격적인 캠페인을 벌였다. 이러한 과정에서 다양한 선거운동 관련 수단들이 동원되었는데, 여기서 특히 주목을 받은 것이 바로 인터넷의 역할이었다. 그들은 후보자들의 다양한 공적 기록 정보를 수집하고 당시까지 밝혀지지 않았던 사실들을 인터넷을 통해서 폭로했다. 이러한 캠페인은 매우 성공적이어서 블랙리스트에 올랐던 86명의 후보 중에서 약 70%에 해당되는 59명이 낙선하는 결과를 낳았다.

이러한 과정에서 총선연대는 유권자들에게 정보를 유포하는 효과적인 수단으로서 인터넷을 십분 활용했다. 이러한 사이버 선거운동은 총선연대가 인터넷 홈페이지를 통해 1,176명 후보들의 군복무 경력과 납세기록을 공개하면서 유권자들의 각별한 관심을 끌었는데, 2000년 3월 28~29일의 후보자 등록기간 중에 15만 건 이상의 접속 횟수를 보였다. 후보자들의 전과기록이 인터넷에 게재되었을 때에는 추가로 약 30만 명이 해당 웹페이지를 방문했고, 선거당일에는 약 100만 건 이상의 접속이 이루어지기까지 했다.(Korea Herald, 2000. 4. 14)

유권자들이 후보자의 정확한 정보를 얻을 수 없는 동원형의 선거유세 방식과는 달리 인터넷을 통한 선거운동은 시민들이 손쉽게 후보자들의 사적행적이나 정치적 비전 등을 검증하는 것을 가능케 했다. 이는 선거 패러다임의 중요한 변화로 해석될 수 있다. 실제로 이러한 변화는 기존의 정당들이 기성 정치에 대해서 염증을 느끼던 젊은 세대들을 공략하는 효과적인 수단으로서 인터넷을 인식하게 만드는 결정적인 계기를 제공했다. 선거과정에서의 인터넷 도입에 따라 정치가 더 이상 정당이나 정치인들의 전유물이 아니라는 인식이 확대되었던 것이다.(Korea Times, 2000. 4. 16)

## 2. 노사모

2000년 총선이 치러지고 난 2년 후, '노사모'라는 인터넷을 기반으로 한 정치인 팬클럽의 출현은 총선연대를 통해서 드러난 정치적 변화가 단순한 일회성의 것이 아님을 보여주었다.

2002년 5월 현재 32,000명의 회원을 자랑하는 노사모는 이후 민주당의 대통령후보 예비경선 과정에서 노무현 후보의 승리를 뒷받침하는 결정적인 역할을 했다. 예를 들어 노사모는 예비경선 과정에서 노후보를 위한 인터넷 캠페인을 실시했는데, 이러한 새로운 형태의 정치적 권력은 노후보가 승리하는 데 크게 기여한 것으로 알려져 있다. 다시 말해 노사모는 노후보가 예비경선의 초기단계에 기선을 제압하면서 부상하는 데 영향을 미쳤을 뿐만 아니라 정치 자체에 더 많은 사람들이 관심을 갖고 참여하는 계기를 마련했던 것이다. 확실히 예비경선의 초기만 해도 예상하지 못했던 노무현 후보의 등장은 인터넷을 기반으로 해서 활동하던 노사모라는 조직의 힘을 입은 바 크다고 할 것이다.(Korea Herald, 2002. 4. 19; 중앙일보, 2002. 4. 14)

### 3. 2002 한·일 월드컵과 붉은 악마

우리나라 사람들이 공론의 장으로 인터넷을 열정적으로 이용한 다른 사례는 2002년 월드컵 기간 동안 주목을 받았던 '붉은 악마(Red Devils)'의 활동에서도 드러난다. 붉은 악마는 인터넷을 기반으로 하는 축구응원단으로서 밑으로부터의 인터넷 공론의 가능성을 보여주었다.

붉은 악마는 수년 전에 한국팀의 예상치 못했던 선전을 접하면서 외국의 미디어들이 빨간 유니폼을 입고 그라운드를 누비는 우리나라 선수들을 보고 'Red Devils'이라고 보도한 이후 이름 붙여졌다. 그 말은 곧 한국어로 번역되고 붉은 악마라는 애칭이 되어 우리 언론에서도 인기를 얻게 되었다. 이러한 맥락에서 1997년 초 한국 국가 대표팀의 응원단으로서 인터넷을 기반으로 한 클럽이 조직되었고, 그 클럽은 1997년 8월 인터넷을 통해 의견을 교환한 후에 붉은 악마라고 명명되었으며, 이후 1998년 프랑스 월드컵의 예선전에서 행동을 개시했다. 그 이후 붉은악마 응원단은 한국의 '국가대표' 축구 응원단이 되었다. 인터넷은 이러한 붉은 악마 회원들이 동원되고 의사 소통하는 결정적인 역할을 했다.(Korea Herald, 2002. 6. 11)

또한, 인터넷은 2002년 월드컵에서 축구경기와 관련된 정보들을 교환하고 그 열기를 전국에 걸쳐서 나누는 우리나라 팬들의 채널로서 작용했다. 2002년 월드컵은 한국인들에게 인터넷을 통해서 역동적인 정보의 교환을 촉진하는 기회를 제공했던 것이다. 특히 초고속 인터넷의 존재는 월드컵 경기와 선수, 규칙 정보를 활발하게 교환하는 계기를 만들었다. 인터넷은 명실상부하게 대부분 우리나라 사람들의 일상생활에 핵심적인 부분으로 자리잡았으며, 이는 축구에 대한 대중의 인식을 제고하고 수백 만의 국민이 장외 응원 캠페인에 동참하게 하는 촉진제가 되었다. 인터넷 이용자들은 축구경기에 대한 실시간 보도를 접하고, 선수들 개개인에 대한 정보를 얻

고, 심판의 잘못된 판정을 시비하고 그 밖의 다른 정보들을 나누기 위해서 이들 웹사이트를 방문했다. 인스턴트 메신저도 실시간 뉴스와 살아있는 이야기들을 수백 만의 국민들에게 확산시키는 결정적인 역할을 했다. 우리나라는 1천만 명 이상의 인스턴트 메신저 이용자들이 있으며, 이들 중 많은 수가 인터넷이라는 새로운 커뮤니케이션 수단을 통해서 월드컵 경기에 대한 관점과 느낌을 공유했다.(Korea Herald, 2002. 7. 1)

### 4. 386세대와 2030세대의 사회참여

사회·문화적 변동 과정에 있어서 주목해야 할 것은 시민사회의 운동조직에 적극적으로 관여했던 386세대의 역할이다. 이들 386세대는 여러 가지 이유에서 특별히 주목할 필요가 있는데, 특히 이들은 PC와 인터넷을 이용하고 이러한 IT 기기를 자신들의 목표를 위한 커뮤니케이션의 수단으로서 이용할 능력을 지닌 제1세대라고 할 수 있기 때문이다. 16세기 유교적 지식인 그룹이 사학(私學)을 중심으로 수십 년 간에 걸쳐서 정치·사회적 참여의 전통을 이루어왔듯이 현대 한국사회에서 386세대라고 불리는 이들 30~40대 그룹들도 1980년대를 거치면서 학생운동의 결과로서 형성되었다. 무엇보다도 중요한 것은 이들 사회그룹들은 지식인층에 의해 주도되는 엘리트적 성격이 강했다는 점이다. 이러한 점에서 볼때 인터넷은 개방적이고 분산적인 매체로서 운동 엘리트그룹들이 대중을 선도하고 동원하는 효과적인 커뮤니케이션의 수단으로 작용하는 아이러니컬한 역할을 했다고도 볼 수 있다. 인터넷은 386세대가 자신들의 세계관을 전파시키고 결집시키는 가장 효과적인 수단이었던 것이다.

그러나 인터넷의 정치·사회적 함의는 386의 담론에서 그치지 않는다. 인터넷은 본질적으로 개방형의 매체이고 사회의 '큰 이야기' 속에서 매몰되어 가는 젊은 세

대들이 자기 목소리를 내기 위한 효과적인 수단으로서 작용했던 것이다. 예를 들어 붉은 악마의 경우에서 관찰되는 양상은 한국사회에서 10~20대 젊은이들로 구성된 밑으로부터의 시민사회 운동의 잠재력이 급속하게 성장하고 있음을 보여주고 있다. 세계적으로 유례를 찾을 수 없을 만큼 인터넷이 급속도로 확산된 것은 2030의 젊은이들이 자기 개성을 펼칠 공간을 현실에서 달리 찾을 수 없었기 때문인지도 모른다. 이들 2030세대는 진보성향을 지닌 한편으로 대단히 개인적이어서 집단주의적 386세대보다 훨씬 역동성이 크다. 권위주의와 집단주의를 거부하고 자유주의와 개인주의를 선호하는 이들의 특성은 기성세대와 구분 짓는 뚜렷한 경계이다. 인터넷을 통해서 결집되는 이러한 신세대들의 정치·사회적 잠재력은 촛불시위를 통해서도 극명하게 드러났으며, 노무현 후보의 극적인 당선을 통해 정점에 달했다고 할 수 있다.

### 제3절 온라인 공동체의 활성화

인터넷을 통한 우리 사회의 변동이 가지는 독특성은 우리나라의 인터넷 확산 패턴이나 최근 활성화되고 있는 온라인 공동체들의 성격에서도 발견된다. 실제로 우리나라에서 IT 확산 패턴을 보면 우리 사회의 전통적인 요소들이 많은 부분에 스며들어 있음을 알 수 있다. 다시 말해, 혈연·지연·학연 등과 같이 한국사에서 중요한 역할을 담당했던 많은 종류의 전통적 유대관계들이 IT 확산에 영향을 미친 사회·문화적 조건을 이해하는 단초를 제시한다. 이러한 전통적 연고문화들의 존재는 한국의 산업화 과정에서 그러했듯이 정보화의 단계에서도 IT 확산과 수용에 밀접한 친화성을 보여주고 있다.

#### 1. PC방의 활성화

특히, 급속히 증대되는 PC방의 인기는 전통으로부터 전해 내려온 사회·문화적 조건의 특정한 측면을 반영한다. PC방은 한국판 사이버 카페로서, 1999년 말부터 전국으로 확산되기 시작했다. 이제는 우리나라 거의 모든 도시에서 PC방을 찾아볼 수 있는데, 특히 대학촌에서 그러하다. PC방이 성황을 이루던 한창 때는 1천 개 이상의 PC방이 한 달 사이에 생겨나곤 했으며, 이제는 전국에 걸쳐서 약 2만여 개의 PC방이 있다. 우리나라 10대들이 주로 PC방을 찾는데, 이들은 한 시간에 1,000~2,000원을 내고 PC방에서 스타크래프트와 같은 멀티미디어 네트워크 게임을 하면서 시간을 보낸다. 스타크래프트는 초고속 인터넷의 이용을 증진시키는 데 결정적인 역할을 한 것으로 평가되는 게임이다. 주로 대형몰에는 고급 PC방들이 자리하고 있기도 하지만 대체로 평균 30~40대의 PC를 갖추고 지하에 자리잡고 있는 경우가 대부분이다. 그럼에도 불구하고 이들 PC방은 우리나라 10대들이 소일하는 가장 좋은 장소로서 여겨져 왔다.

초고속 인터넷과 PC방의 확산은 젊은 세대들을 중심으로 새로운 소집단 문화를 창출했다. PC방은 노래방이나 비디오방 등과 함께 우리 사회의 독특한 '방 문화'의 일부가 되었다. 그런데 이러한 독특한 방 문화와 관련해 젊은 세대들이 PC방을 찾을 때 혼자 가는 법이 드물다는 점이다. 물론 그들은 집에서 게임을 즐길 수도 있지만 다른 동료 게이머들에게 휩싸여서 게임을 즐기는 것이 더욱 흥분된다고 이야기한다. 동료 게이머들이 평소 알던 친구들인 경우에는 더욱 그러하다는 것이다.

더욱이 PC방에서는 젊은 10대들이 집에서 할 수 없는 무엇인가를 할 수가 있다. PC방의 인터넷을 통해서 우리나라 10대들은 평소 대학 입시를 위한 치열한 경쟁의 사회적 압력으로부터 벗어나 자신들의 사회적 네트워크를 구축하고 이를 통해 그들의 자아와 정체성

을 회복하는 분출구를 추구하는 것이다.

이러한 점에서 인터넷의 급속한 확산은 새로운 세대들이 자기만의 사적 영역을 추구하는 맥락에서 가속화되었다고 볼 수 있다. 실제로 인터넷은 우리가 이러한 사적인 영역을 탐색하는 것을 가능하게 한다. 인터넷이 소외로 표상되는 현실세계를 넘어서 사이버 공간으로의 도약을 가능하게 하는 것이다. 그러나 여기서 주목할 점은 사적 영역의 네트워크를 추구하는 데 있어서 우리나라 사람들은 개인으로서 단독으로 움직이지 않고 오히려 무리를 지어서 움직인다는 점이다. 이러한 사실은 아마도 우리나라의 소위 사이버 문화를 이해하는 가장 중요한 대목일 것이다.

## 2. 동창회 사이트의 인기

우리나라 사람들은 이탈이나 소외의 심정으로부터 탈피하기 위해서 심지어 사이버 공간에서도 소집단을 구성하고 더 나아가 그들의 동료들과 정서적 유대를 수립하는 경향이 있는 것으로 보인다. 따라서 온라인 활동에 참여하는 것에 있어서도 우리나라 사람들은 낯선 사람들과는 어울리지 않는 경향이 있으며, 오히려 오프라인에서 이미 그들이 소속하고 있었던 네트워크를 중심으로 온라인의 네트워크를 조직하는 경향이 있다. 이런 면에서 인터넷은 혈연·지연·학연과 같은 전통적 유대들의 작동을 촉진하고 유지하는 효과적인 역할을 하는 것이다.

동창회 사이트의 인기는 한국에서의 온라인 공동체의 사회·문화적 특징을 이해하는 데 도움을 준다. 가장 대표적인 동창회 사이트의 사례는 아이러브스쿨(I Love School, ILS)이었다. 1999년 10월에 개설된 이래로 아이러브스쿨은 우리나라에서 가장 인기있는 사이트가 되었다. 아이러브스쿨의 성공은 하룻밤의 성공이 다반사인 인터넷 벤처의 세계에서조차 인상적이라만큼 눈에 띄는 사례였다. 2000년의 보고에 따르면, 아이러브

스쿨은 우리나라에서 히트수 14위, 세계에서는 133위의 사이트로 알려져 있다(Korea Times, 2000. 7. 6). 실제로 온라인을 통한 동창들의 재회는 젊은 인터넷 이용자들간에 빠르게 확산되었다.

## 3. 기타 사회·문화적 요인

PC방이나 동창회 사이트와 함께 우리나라에서 초고속 인터넷의 확산과 수용에 영향을 미친 기타 사회·문화적 요인에도 주목해야 할 것이다. 예를 들어, 앞서 언급한 사례들과는 약간 다른 맥락에서 살펴 볼 수 있는 것이 바로 우리의 독특한 주거문화다. 실제로 우리의 주거환경은 초고속 인터넷이 급속히 성장하는 데 영향을 미친 주요 요인 중의 하나라고 할 수 있다. 특히, 우리나라 인구의 약 70% 이상이 인구가 밀집된 도시지역의 아파트에 살고 있다는 점이다. 이 같은 주거 문화의 특성에 따라 사업자들이 대도시의 인구밀집 지역에 서비스 제공을 시작하는 데 많은 이점이 있었음은 물론이다. 또한 아파트의 비중이 매우 높아서 초고속 인터넷 사업자들이 쉽게 통신시설을 설치해서 수천 명의 소비자들에게 빠르고 용이하게 서비스를 제공하는 데 매우 유리한 환경을 제공했다.(Korea Times, 2002. 6. 5)

이러한 고층 아파트 문화는 '빨리 빨리'로 대변되는 국민성과 함께 상승작용을 일으키며 정보화 수준을 한 단계 끌어올리는 요인이 되었다. 인터넷은 커뮤니케이션과 상거래의 페이스를 상당한 정도로 빠르게 만들었다. 그러나 우리나라 사람들은 '빨리 빨리 신드롬'이라는 말이 표상하듯이 속도에 대한 일종의 강박관념을 가지고 있다고 평가된다. 모든 것이 가능하면 빨리 처리되어야 한다고 생각하는 국민성이 인터넷의 빠른 확산에 영향을 미쳤음은 물론이다. 컴퓨터로 가득한 PC방에 모인 젊은이들, 아파트단지의 주부들, 정보혁명의 파도에 올라타려는 관리자들과 사무직들 모두가 한결같이

‘빠른 커뮤니케이션, 빠른 게임, 빠른 접속’을 원한다. 이러한 정서·문화적 기초 위에 증대하는 수요와 이에 응하는 공급, 그리고 적절한 정부정책이 있었다. 이러한 요소들은 서로 시너지 효과를 보이면서 인터넷의 폭발적인 성장을 이끌어 냈던 것이다.

## 제4절 한국형 참여문화의 가능성

지난 수년 동안 드러난 우리 사회의 변동은 산업화를 거쳐서 정보화로 나아가는 보편적인 사회변화의 과정으로서 이해할 수 있다. 근대화와 산업화의 과정에서 성숙된 우리의 시민사회가 적극적인 사회참여의 매체로 인터넷을 활용함으로써 새로운 민주화의 지평을 열었다고도 볼 수 있다. 다시 말해 인터넷과 같은 IT 확산으로 인해 증대된 의사소통 능력을 바탕으로 우리의 시민사회는 국가와 체계에 억압되어온 ‘생활세계’를 회복시키는 전기를 마련했다.

이러한 맥락에서 최근 논의되고 있는 소위 전자민주주의 가능성에 주목할 필요가 있을 것이다. 다시 말해 인터넷의 확산과 사이버 공간의 정치·사회적 활용이라는 맥락에서 시민사회에서 정치적 공론의 공유를 통한 심의민주주의(deliberate democracy)의 실현 가능성이 늘어난 것이 사실이다. 또한 국회나 정당과 같은 정치사회에 대한 시민사회의 감시와 견제의 기능이 좀 더 효과적으로 발휘될 수 있는 여지도 증대되었다고 볼

수 있다. 이러한 정치·사회적 가능성에 불을 당긴 것이 바로 386세대와 2030세대로 대변되는 디지털 세대의 등장이다.

그러나 우리나라의 정보화 과정에서 드러난 디지털 세대의 사회참여가 서구적인 의미의 민주화나 합리화를 지향하는, 이해관계에 의해 분화된 ‘이차집단’의 발로로서만 보아서는 안될 것이다. 다시 말해 우리나라의 정보화 과정에서 활성화된 개인의 생활세계 또는 시민사회는 단순히 ‘이차집단’으로 재구성된다고보다는 다양한 ‘일차집단’적인 소그룹의 형태를 매개로 해 재구성되는 형태를 보이고 있다. 이러한 맥락에서 최근 디지털 세대의 사회참여는 근대적인 의미의 시민사회의 성숙이나 서구적인 민주화의 경로에서 이해될 수 있는 동시에, 근대 이전부터 이어 내려온 우리 사회의 전통적 요소들이 잔존하고 있는, 복합적인 디지털 거버넌스의 형성과정으로서 이해해야 할 것이다.

결국 IT 확산에 힘입은 디지털 세대의 사회참여는 우리사회의 변화와 전통의 두 가지 측면이 모두 작용한 것으로 보아야 할 것이다. 그러나 이러한 두 가지 측면을 병렬적으로 이해할 것이 아니라 그 복합된 형태에 대한 세련된 개념화가 필요함은 물론이다. 결국 이렇게 근대적인 시민사회의 성숙과 한국적 전통의 공동체 문화가 교차되는 영역에서 지난 수년간 우리나라 정보화의 가시적 성과도 이해할 수 있으며 더 나아가 그 한계에 대한 체계적인 비판도 가능할 것이다. 이러한 맥락에서 볼 때, 산업화의 과정에서 그러했듯이 정보화의 과정에서도 작동하는 소위 ‘아시아적 가치’의 실체에 대한 포착도 가능할 것이다.