

# 인터넷과 대학문화

윤영민 한양대 정보사회학과 교수

## 1. 들어가면서

지난 5월에 한국정보문화센터 조사에 의하면 우리나라 대학생 중 61.8%가 인터넷을 사용하고 있다고 한다. 동 센터의 1998년 7월의 조사에서는 대학생 중 44.3%만이 인터넷을 이용하고 있었으니 1년도 채 되지 않아 17.5%나 증가한 셈이다. 만약 같은 속도로 증가한다면 앞으로 1년후에는 전체 대학생 중 약 90%가 인터넷 이용자가 된다는 예상이 나온다. 인터넷이 바야흐로 대학생들 사이의 보편적 커뮤니케이션 매체로 자리잡게 되는 것이다. 인터넷의 이러한 급속한 확산이 대학생들의 삶을 어떻게 바꾸어 놓고 있을까? 과연 인터넷은 그들의 생활방식이나 사고방식에 어떤 변화를 몰고 오고 있을까?

새로운 커뮤니케이션 매체로서 인터넷의 확산은 대학생 문화를 크게 변화시키고 있다. 한편으로 인터넷이 기존의 매체와 사뭇 다른 특성을 가지고 있으며, 다른 한편으로 문화의 요체가 커뮤니케이션임을 상기할 때 이는 놀라운 일이 아니다. 일방향적인 TV, 라디오, 신문과 같은 기존의 대중매체와는 대조적으로 인터넷은 쌍방향적인 성격을 갖고 있다. 또한 전화는 쌍방향적이지만 일대일(一對一)의 사적인 매체인 반면 PC통신과 인터넷은 일대 일일뿐 아니라 일대 다(一對多) 혹은 다대 다(多

對多) 커뮤니케이션이 가능한 사적이면서 동시에 공적인 매체이다. 미국의 역사학자인 마크 포스터는 인터넷이 일방향적 대중매체가 지배적인 현시대와는 현저하게 다른 새로운 시대(그는 그것을 제2미디어의 시대라고 부른다)를 열고 있다고까지 주장한다.

인터넷이 보다 근본적인 수준에서 대학사회에 두 가지 변화를 초래하고 있으며, 그 변화가 대학생 문화, 나아가 대학문화에 광범위한 파장을 불러일으키고 있다.

첫째, 캠퍼스의 안과 밖의 경계가 사라지고 있다는 사실이다. 포스트모더니즘 학자들은 사이버 스페이스가 머지 않아 사회적 경계를 소멸시킬 것으로 예견하고 있다. 빛의 속도로 공간을 넘나드는 사이버스페이스에서 전통적인 너와 나의 경계, 남녀간의 경계, 인종간의 경계, 지역간의 경계, 국가간의 경계, 심지어 인간과 기계사이의 경계까지도 허물어지면서, 궁극적으로 민족국가나 자유민주주의와 같은 근대적 제도가 붕괴될 것이라고 전망한다. 사회적 경계가 그렇게까지 사라지리라고 내다보기는 어렵지만, 대학 캠퍼스의 담장이 점차 무의미해질 것이라는 사실은 어렵지 않게 예상할 수 있다.

둘째, 대학생들이 의사 표현의 내용 못지 않게 전달 방식에 대해 민감해지고 있다는 사실이다. 무엇을 말하려고 하는가 보다 어떻게 말하려고 하는가를 더욱 중요하

게 여기는 경향이 강해진다는 말이다. 이러한 경향은 대학생들 사이에서만 일어나고 있는 것도 아니고, 그것이 인터넷 확산만의 결과라고 말하기는 어렵지만 상당 부분 인터넷의 영향 때문임은 분명하다. 인터넷, PC통신, 휴대폰, 팩스 등의 출현으로 개인이 이용할 수 있는 커뮤니케이션 매체가 이전에 비해 크게 다양해졌으며, 대학생들은 그 어느 사회 집단보다 새로운 매체의 채택에 적극적이다. 새롭게 등장하는 매체들 중에서 인터넷은 가장 다양한 기능을 가지고 있고, 대학생들의 캠퍼스 생활 중에 가장 많이 활용되고 있다.

이 두 가지 파라미터(parameter)가 대학생 문화의 여러 측면들을 구체적으로 어떻게 규정하고 있는지 살펴보자.

## 2. 대학생 문화의 변천

### 1) 학생운동

우리 나라에서 대학생 문화를 논할 때 아직까지도 우선 관심을 갖지 않을 수 없는 부분이 학생운동이다. 학생운동의 이슈가 무엇이냐에 따라 학생들의 참여도가 천차만별이기는 하지만 최근에 각 대학의 캠퍼스에서 일어나는 집회는 대다수 학생들의 관심을 끄는데 실패하고 있다. 며칠 전 사범대학 졸업자들을 초등학교 교사에 임용하겠다는 교육부의 계획이 발표되자 전국의 교육대학 학생회는 많은 학생들의 호응과 참여 속에서 항의 집회를 개최하고 있다. 그러나, 이 경우는 상당히 예외적이다. 요즘 진행되고 있는 기성회비와 수업료의 통합고지에 대한 반대나 BK21에 대한 반대를 위한 집회를 보면 썰렁하기 그지없다. 점심시간에 학생회관 앞에서 고성능 마이크를 잡은 학생(학생회 간부로 보임)이 지나가는 동료 학생들의 뒤통수에 대고 학교 당국이나 교육부 정책의 부당성을 열심히 외쳐보지만, 겨우 대여섯 명의 학생들이 먼발치에서 약간의 호응을 보낼 뿐 대

부분 학생들은 철저히 외면한다. 그 모습은 마치 서울역 앞에서 "믿음 천당, 불신 지옥"이라는 다소 무시무시한 구호의 어깨띠를 두르고 주 에수를 믿으라고 소리치르는 어느 기독교도의 모습을 떠올리게 하는 애처로운 광경이다.

그렇다면, 우리 대학생들에게는 학생운동이 표상에 왔던 사회적 정의감이 사라지고 이기심만 남은 것인가? 그런 것은 아니라고 생각된다. 학생들의 집회 규모만 보고 요즘 대학생들이 사회 의식을 상실하고 모두 개인주의자, 이기주의자가 되었다고 판단한다면 그것은 지나친 속단이다. 과거에 비해 학생들의 첨예한 사회 의식이 줄어든 것은 어느 정도 사실이었지만, 그보다는 젊은이들이 사회 의식을 표현하는 방법이 달라졌다고 해석하는 편이 더욱 정확할 것이다.

요즘에는 대학생들이 더 이상 집회나 시위라는 전통적인 학생운동 방법이 아니라도 사회 문제에 대해 자신들의 입장이나 요구를 제시할 수 있는 방법도 다양해지고 기회도 많아졌다. 사회적 현안이 등장할 때마다 신속하게 올라오는 PC통신이나 인터넷의 토론방들에 들어가 보면 아직도 대학생들의 건강한 사회 의식이 살아있음을 쉽게 확인할 수 있다.

필자는 달포 전에 제직중인 학과의 다큐멘터리필름 창작 동아리의 작품발표회에 참석했다 놀라운 현상을 발견했다. 그날 발표된 작품은 대학생의 사회봉사에 관한 것으로 아마 통상적인 집회를 열었다면 요즘 대학 분위기에서는 10명의 참석도 기대하기 힘든 진지한(어쩌면 따분한) 내용이었다. 그런데 작품의 상영이 끝나고 토론할 때까지 80명 멀티미디어 교실에 100명은 실히 뒹굴한 학생들로 꽉 차 있었다.

인터넷이나 멀티미디어 같은 매체가 학생운동을 초라하게 만든 원인이 되지는 않았겠지만, 학생회가 대학생들이 새로운 표현 양식에 높은 관심을 갖고 있다는 사실을 무시하는 한 앞으로 학생운동의 활기찬 모습을 보기는 어려울 것 같다.

## 2) 학습방식

대학생들의 일상생활에서 무엇보다 중요한 활동은 학습이다. 대학생들은 수업에 참여하고, 과제를 하거나 취업 준비를 하면서 많은 시간을 보낸다. 인터넷은 대학생들의 학습방식에 커다란 변화를 가져오고 있다. 먼저 인터넷을 커뮤니케이션 수단으로 활용하는 수업이 크게 늘어났다. 아직 대면적 만남 없이 순전히 인터넷을 통해서 이루어지는 가상수업은 그다지 흔치 않지만 인터넷을 보조적 수단으로 사용하는 수업은 전국대학에서 배학기 아마도 수백 개씩 증가하고 있을 것으로 추측된다.

이제 대학생들은 신입생 때부터 적어도 한두 과목에서는 담당교수의 홈페이지나 온라인 강의실에 들어가 강의 노트를 읽거나 다운받고, 온라인 게시판에 들어가 학생들이 올린 글을 읽고 자신도 한마디 글을 올려야 하며(그래야 수업 참여 점수를 받는다), 교수에게 전자우편으로 질문을 띄운다. 설령 면대면 수업만을 하는 경우라도 교수의 강의나 학생들의 발표에 온갖 음향과 애니메이션을 동원하면서 프리젠테이션 프로그램을 이용하는 경우가 다반사이고, 그렇지 않은 강의나 발표는 무성의하게 여겨지고 있다. 어떤 교수들은 아예 강의를 하이퍼텍스트로 작성한 다음 학생들과 함께 수시로 관련된 웹사이트를 방문하면서 수업을 진행하기도 한다.

학생들은 다른 대학의 웹사이트에 들어가 유사한 과목의 수업이 어떻게 진행되는지 훑어보기도 하고 필요한 자료를 얻기도 한다. 학기말 보고서를 쓰는데 학생들은 더 이상 도서관부터 달려가지 않는다. 컴퓨터 앞에 앉아 대학생 리포트만 가득 모아놓은 웹사이트나 PC통신 자료실에 들어가 적당한 리포트를 하나 다운 받아 약간 가공해서(때로는 이름만 바꾸고) 제출한다. 필자의 학과에서 운영하는 웹사이트 자료실에는 학기말쯤이면 하루에 2~3천명이 몰려와 사회학관련 자료를 받아가고, 자료요청 코너는 온갖 자료에 대한 요청으로 불이 난다. 어떤 학생은 심지어 화학공학 주제에 관한 자료를 며칠까지 구해달라고 통사정하기도 한다. 전혀 인연이 없는 남의

학교 사이트에 들어와 무시로 자료를 받아 가는 모습은 과거에 다른 대학의 도서관에는 협조 공문을 갖고 가야 들어갈 수 있던 때와는 사뭇 다른 풍속도이다. 사이버 스페이스에서 일어나는 이러한 현상은 캠퍼스의 담장이 대학생들에게 더 이상 큰 의미를 갖지 못하게 되고 있음을 시사한다.

## 3) 사교생활

PC통신에서 인터넷으로 이어지면서 대학생 문화에 일어난 가장 큰 변화 중의 하나는 대학생들의 사교생활이다. 아마도 역사상 여러 대학의 학생들이 함께 참여하는 동아리가 지금처럼 많았던 적이 없을 것이다. 학생들을 군사적으로 일사불란하게 통제하려고 했던 과거 권위주의적 정권도 성취하지 못했고, 한때 마음만 먹으면 수만 명의 학생들을 어렵지 않게 동원할 수 있었던 막강한 학생회 조직도 꿈꿀 수 없었던 대학간의 교류를 PC통신과 인터넷이라는 정보 기술이 소리 없이 해내고 있다. 게다가 사이버 스페이스는 대학생과 일반인이 구분 없이 참여하는 모임도 수없이 많이 등장시키고 있다. 인터넷을 통해 관심 분야가 비슷한 다른 대학의 학생들이나 일반인들을 손쉽게 만날 수 있게 됨에 따라 대학생들은 자기 발전을 위해 지식과 정보를 얻고 사람을 사귀는 데 있어 매우 풍부한 기회를 갖게 되었다.

사이버 스페이스에는 관심이나 취미를 중심으로 셀 수 없이 많은 동호회가 존재한다. 몇 년전까지만 해도 주로 컴퓨터 기술관련 동아리들에 불과했으나, 지금은 우리가 상상할 수 있는 거의 모든 분야에 동아리 혹은 동호회가 존재한다. 빌 게이츠는 인터넷을 통해 형성되는 관심의 공동체야말로 미래 공동체의 전형적 모습이라고 내다본다. 실제로 동일한 관심과 취미를 갖는 사람들의 온라인 모임은 최근 가상공동체(virtual community) 형성을 사업 확대 전략으로 채택하고 있는 인터넷 포털사이트들의 상업적 의도와 맞아 떨어지면서 폭발적으로 증가하고 있다.

인터넷은 대학간 혹은 대학생과 일반인 사이의 관계를

맺어줄 뿐 아니라 같은 학과나 동아리 출신의 선후배를 서로 연결시켜 준다. 학과 선·후배들이 캠퍼스 안팎을 가리지 않고 커뮤니케이션을 주고받을 수 있게 해주고 있으며, 심지어 군대에 간 휴학생들도 병영 내에서나 PC방에서 틈나는 대로 학과나 동아리 홈페이지에 들러 소식을 주고받는다. 아마 이제, 휴가 나온 학우의 손을 붙들고 '야, 이거 얼마만이야? 죽었었냐 살았었냐?' 와 같은 인사를 나누면서 밤새워 술 마시는 대학가 풍경도 보기 힘들게 되지 않을까 생각된다. 앞으로 대학생들은 서로 커뮤니케이션이 완전히 단절된 상태에서 오랜 기간 떨어져 있게 되는 경우가 별로 없게 될 것이기 때문이다.

대학생들의 사교생활에서 빼놓을 수 없는 부분인 이성교제의 방식에도 커다란 변화가 일어나고 있다. 대학생들은 PC통신이나 인터넷의 대화방에서 다양한 상대와 대화를 나눌 수 있고, 대화하다 말고 '번개'를 나가 직접 만나기도 한다. 더 이상 캠퍼스 내에서 짝을 찾기 위해 안달하거나 친구들 몇 명이 함께 단체로 나가는 미팅이라는 어설픈 방법을 통해서 짝을 찾지 않아도 된다. 사이버 스페이스는 젊은이들이 이성을 만날 수 있는 기회를 활짝 열어 놓았다. 사이버 스페이스는 이성교제를 지나치게 즉흥적으로 만드는 부정적인 측면도 없지 않지만, 온라인 대화를 통해 심정적으로 서로를 잘 이해하면서 만나게 되는 긍정적인 측면도 있다.

인터넷은 젊은이들이 대화를 통해 이성에 대한 욕구나 궁금증을 적어도 부분적으로나마 해소하고 보다 개방적인 자세로 이성교제를 하는 분위기를 만드는 데 기여하고 있는 것이다. 아무튼 단방향적 대중매체가 지배적이던 시대와는 판이하게 다른 대학생들의 이성교제 방식이 나타나고 있음은 분명하다.

#### 4) 여가생활

빼놓을 수 없는 대학생 문화의 변화는 그들의 여가생활에서도 발견된다. 컴퓨터를 이용한 여가활동이 급증하고 있는데 그 중에서도 대학생들이 컴퓨터 게임, 통신이

나 웹서핑 등을 하면서 보내는 시간이 크게 늘어나고 있다. 게임의 예를 들어보면, 요즘은 전성기가 지난 듯한 느낌이 들기도 하지만 스타크래프트라는 컴퓨터 게임의 인기는 실로 대단하다. 몇 달전에 발표된 인터넷 PC방에 대한 어떤 조사에 의하면, 하루에 수십 개씩 우후죽순으로 생겨나던 인터넷 PC방의 이용자 중 80% 정도가 게임을 하기 위해서 그곳을 찾으며, 그 중의 80% 정도가 스타크래프트를 하기 위해서 그곳을 찾고 있다고 한다. 과거에는 남학생들이 모이면 당구를 한 판하고 술집을 찾는 것이 보통이었으나, 지금은 당구 대신 스타크래프트를 한 판하고 술집을 찾는다고 한다. 학기중에 남학생들이 스타크래프트를 하느라 집단으로 밤을 세우고 잔뜩 충혈된 눈으로 강의시간에 들어와 졸고 있는 경우도 드물지 않다.

컴퓨터 게임이라고 하면 아동들을 위한 닌텐도 게임, 아니면 도심, 유흥지, 혹은 피서지의 게임방에서 볼 수 있는 지구지키기, 자동차경주 등과 같은 소위 아케이드 게임을 연상하는 중년세대들은 스타크래프트와 같은 전략 시뮬레이션 게임이 어떤 모습인지 상상하지 못한다. 전략·전술을 사용하여 끊임없이 적과 싸워가면서 게임의 목표를 달성해야 하는 전략 시뮬레이션 게임은 고도의 두뇌 플레이와 순발력을 필요로 한다. 사실 스타크래프트는 기성세대들이 단순한 게임이 아니라 문화라고까지 간주하는 바둑과 매우 유사한 특성을 가지고 있다. 더구나 스타크래프트는 인터넷상에서 여러 사람이 경기하는 방식으로 게임을 진행할 수 있으며, 세계 랭킹까지도 매겨지기 때문에 젊은이들을 끌어들이는 힘이 대단하다.

또한, 대학생들이 통신이나 웹서핑에 보내는 시간도 만만치 않다. PC통신이나 인터넷 대화방에 들어가면 몇 시간 정도는 훌쩍 지나가고, 틈만 나면 인터넷 PC방이나 학교의 PC실에서 웹서핑을 즐기는 학생들도 적지 않다. 집에서 통신비로 한달에 15만원을 물었다느니 20만원을 물었다느니 하는 학생들도 가끔 눈에 띈다. 가히,

요즘 대학생들은 소위 N세대(Net Generation)라고 불릴만 하다.


### 3. 맺으면서

이상에서 살펴본 것처럼 인터넷의 등장으로 캠퍼스의 경계가 무너지고, 대학생들이 커뮤니케이션 매체에 대한 감수성이 높아짐에 따라 대학생들의 일상생활이 여러 측면에서 변모되고 있다. 우리가 여기서 염두에 두어야 할 점은 대학생들의 실생활 패턴이 바뀌면서 그들의 사고방식에도 변화가 일어난다는 사실이다. 대학생들이 가치가 있다고 생각하는 대상 혹은 생활방식이 달라지고, 대학생 사이, 혹은 교수와 학생 사이와 같은 사회관계를 규정하는 규범도 달라진다. 그 중 첫째는 전공에 관계 없이 새로운 커뮤니케이션 매체에 대한 관심이 매우 높아졌다는 사실인데 이점에 대해서는 이미 언급했다.

둘째, 교수와 학교 당국에 대한 기대가 달라진다. 인터넷을 통해 다른 학교가 어떻게 운영되고 다른 교수들의 동일한 과목 수업을 간단하게 확인할 수 있는 환경에서 학생들의 기대 수준이 상승하리라는 것은 쉽게 예상할 수 있다. 이는 교수와 학교 당국에는 커다란 부담이 되어서 돌아올 것이다. 비교의 준거가 많아짐에 따라 학생들은 끝없이 왜 우리는 다른 학교 혹은 다른 교수처럼 해주지 않는냐고 물을 것이다. 대학교육의 고객인 학생들의 입맛이 갈수록 까다로워진다는 말이다. 물론 이러한 경향은 대학간, 교수간에 선의의 경쟁을 유도하여 대학 교육이 발전하는 좋은 계기가 될 것임에 분명하다.

셋째, 캠퍼스의 경계가 붕괴됨에 따라 대학생들이 과

거와는 매우 다른 의미에서 현실 문제에 대한 관심이 높아진다. 증권투자, 창업, 취업 등 실생활에 대한 관심이 높아졌다는 말이다. 최근에 몇몇 증권사가 인터넷을 이용해 실시하는 모의증권투자 행사에 많은 학생들이 참여하고 있다. 증권사와 언론사가 의기투합하여 대학생들 사이에 '투자 왕'이라는 새로운 스타를 만들어내고 있다. 증권사들의 알뜰한 속셈을 모르는 바는 아니지만 그들만을 탓할 수도 없다. 캠퍼스 안팎의 구분이 애매해지는데 대학생들 - 그들도 성인이다 - 로 하여금 일반인들의 지대한 관심을 끄는 문제에 대해 눈감고 있기를 기대할 수는 없다. 경제전문지나 업계지를 읽는 대학생의 수가 크게 늘고, 주위에서 잠시 휴학을 하고 어학연수를 떠나거나 사회 경험을 쌓겠다는 대학생이 상당수에 이르고 있다. 대학생들의 관심사가 놀라울 정도로 다양화해지고 있는 것이다. 관심의 다변화는 학생운동에 대한 대학생들의 참여가 저조해지는 이유 중의 하나라고 생각된다.

대학생 문화는 크게 변하고 있다. 그것은 교수와 학교 당국에 대한 대학생들의 요구를 바꾸고, 궁극적으로 대학의 총체적인 모습을 바꾸게 될 것이다. 

#### 윤영민

서강대 정치외교학과를 졸업하고 미국 캘리포니아대학교(버클리)에서 사회학 박사학위를 받았다. 현재 한양대 정보사회학과장, 한국가스공사 자문교수로 재직중이다. 저서로는 『전자정보공간론』이 있고, 공저로 『시민이 열어가는 지식정보사회』, 『정보의 신화, 개혁의 논리』, 『정보사회학의 이해』, 『네트워크 트렌드』, 『정보화 시대, 교육의 선택』 등이 있다.