

# 지역사회 환경과 청소년의 정신건강

박 태 수\*

## 목 차

### I. 서 론

### II. 본 론

1. 제주 지역사회의 특성
2. 청소년의 특성과 유해 환경
3. 관광산업과 사회변화
4. 청소년과 대중매체
5. 청소년과 오락시설
6. 사회변화와 청소년의 가치 혼란

### III. 결 론

\* 참고문헌

## I. 서 론

다가올 21세기는 세계화·정보화라는 새로운 문명의 대변환을 예고하고 있으며, 폭발적으로 증가하는 지식과 정보를 효과적으로 습득하고 삶의 질을 높이기 위해서는 개인의 창의성과 생산성은 물론 치열한 지식경쟁이 불가피할 것으로 보인다. 가정생활에도 혁명에 가까운 변화가 일어날 것이다. 텔레비전과 전화, 컴퓨터 등 모든 미디어들이 하나의 회선을 통해 제공되며, 영상회의, 영상전화 등은 물론 각 가정마다 실내 한쪽 벽

\* 제주대학교 교수

에 대형화면을 설치해 놓고 영화, 오페라 등을 생동감있게 감상할 수 있는 안방영화관 시대도 열릴 것이다. 세계적 미래학자 앨빈 토플러도 「제3의 물결」이라고 불리는 정보화 시대에는 가정생활의 모습이 엄청나게 달라진다고 예고하고 있다. 전통적인 부부 관계나 부모·자식관계에 새로운 변화가 일어날 것으로 보아 가정의 역할이 더욱 중요해질 것으로 보고 있다. 즉, 인터넷이나 전화회선을 통해 직장에 출근하지 않고 가정에서 컴퓨터로 근무하는 재택근무자가 늘어남에 따라 가족들은 대부분의 시간을 함께 보내게 될 것이다. 부모는 자녀에게 컴퓨터 사용법이나 사회적응법을 가르치고, 아프면 전화나 컴퓨터통신으로 의사에게 문의하고 스스로 치료하는 방법을 익히게 될 것이다. 따라서 그동안 가정에서 멀어졌던 사람들이 가정으로 되돌아 올 것이기 때문에 부모의 역할은 더욱 커질 것이라고 보는 것이다.

그러나 정보화에 의한 생활의 변화는 필연적으로 인간성 상실이라는 역기능을 낳게 될 가능성이 높아진다. 이를 테면 가정이나 사회에서 개인의 모든 생활은 사람과 사람의 만남에서 이루어지기보다는 사람과 컴퓨터라는 기계와의 만남에서 이루어지게 되어 인간에 대한 소외와 무관심 등 비인간적 현상이 도래할 것으로 예상된다. 결국 새로운 문명이 도래한다 하더라도 인간에 대한 존엄이 상실된 비정한 사회에서는 지금보다 더 나은 삶을 기대하기란 어려울 것으로 보인다.

심리학자 메이(Rollo May)는 현대사회 속에서 사람들이 점점 더 비정해지고 냉혹해지는 것은 물질문명으로부터의 자극들이 경쟁적으로 강화되기 때문에 자신을 보호하기 위해서 스스로의 감수성을 둔화시킨 결과라고 한다. 그렇다면 그 물질문명으로부터의 자극이란 무엇인가? 바로 대중문화의 형태로 전해지는 자극이다. 신문소설이나 방송극 등에서 살인, 폭력, 성행위 등의 묘사가 점점 적나라해질 뿐만 아니라 구체화되고 자극적으로 표현되고 있다. 대중매체들이 전해주는 이러한 감각적 자극의 강화현상은 결과적으로 청소년들의 감수성을 둔화시켜 보다 강한 자극을 추구하도록 만들고, 쾌락지상주의로 청소년문화를 몰고 갈 위험까지도 지니게 되는 것이라고 하겠다.

이미 비인간적인 현상은 사회 곳곳에서 만연되고 있음을 우리는 실감하고 있다. 최근 우리 나라 청소년들의 폭력은 중등학교에서 국민학교에 까지 이르렀고, 금년 11월 중 전반 보름기간 동안만 해도 폭력피해학생이 무려 62만명이었다고 하니 학원에서의 폭력사태는 심각한 사회문제로 대두되고 있다. 한 예로 국민학교 2학년 A라는 여학생이 돈을 요구하는 친구들에게 돈을 주지 않게 되자 그 친구들은 같은 반 남학생들에게

돈을 주고 A를 집단폭행하도록 시켰다는 사건은 듣기에도 끔찍한 일이지만 이러한 사건들은 지금 우리 나라의 학교사회에서 빈번히 일어나고 있다. 제주도 교육당국도 이러한 현실을 위기상황으로 진단하고 학교 단위별로 「학교폭력추방위원회」를 구성하여 긴급히 학교폭력에 대처하고 나섰다.

이러한 학교폭력과 같은 사회현상은 우리 사회가 전반적으로 안고 있는 병리현상의 한 부분이다. 가정에서는 자녀들이 그들 자신의 행동을 조절할 수 있는 양심을 길러주지 못했고, 학교에서는 지식교육에 치중함으로써 학생들이 인격적으로 지식을 활용할 수 있는 힘을 길러주지 못했으며, 사회에서는 기성인들의 상업적이고 이기적인 태도로 인해 청소년들이 건전한 여가시간을 즐길 수 있는 프로그램이나 공간을 제공하지 못했다. 더구나 우리 사회를 이끌어 가는 지도자들의 비리와 같은 도덕적 타락 등은 청소년들의 비행에 더욱 가속화시키고 있다고 하겠다.

가장 정서가 민감한 청소년 시기에 사회가 보여주는 온갖 비행적 요소들, 특히 사회의 유해환경들은 청소년들로 하여금 충동적이고 난폭한 성격을 형성하게 한다. 일단 한번 유해환경의 자극을 받게 되면 자주 접촉하게 되어 학교에 가기 싫어하거나 폭력싸움에 참여하게 되어 비행을 저지르게 된다. 「최근 서울 YMCA 청소년 상담실」과 「신나는 전화」에서 분석한 전화상담의 내용을 보면, '성에 대한 궁금증 및 이성과의 성관계'상담이 가장 많았다는 것이다. 그리고 상담에 응한 청소년들 중 80%가 음란 비디오를 시청한 경험이 있다고 하니 청소년들의 가장 많은 고민이 무엇이며, 그러한 고민을 제공한 환경이 무엇인가를 잘 나타내 주고 있다.

이처럼 청소년기의 성장 특성과 관련해 볼 때, 제주 지역사회가 안고 있는 제반문제를, 즉 관광산업으로 인해 나타난 관광객들의 일탈된 모습, 이들을 위해 갖추어진 유흥업소들의 각종 유해 시설물, 그리고 이러한 시설물들을 지역의 청소년들이 무분별하게 이용함으로써 발생하는 온갖 비행들을 우리는 어떻게 대처해야 할 것인가가 오늘의 제주 지역사회의 중요한 과제중 하나라 하겠다.

이제 21세기를 맞이하게 될 제주지역사회는 건강한 청소년들을 육성하기 위해 무엇을 준비해야 할 것인가? 본 주제에서는 제주지역의 특성을 고려하여 1) 제주지역사회의 특성을 기술하고, 2) 청소년들에게 영향을 미치는 사회의 유해환경을 분석하며, 3) 청소년들의 정신건강을 위해 지역사회환경을 어떻게 조성해야 하는지를 논의하고자 한다.

## II. 본 론

### 1. 제주 지역사회의 특성

원래 지역 사회의 개념은 개인이나 단체의 목적에 따라 다를 수 있으나 작게는 몇세대로 구성된 이웃이 하나의 지역사회일 수 있다. 그리고 더 확대하여 시, 군, 읍, 동 등이 지역사회일 것이며, 나아가서는 도, 국가, 전 세계도 하나의 지역사회라고 할 수 있다. 사람들은 지리적인 지역 사회에서 살고 있을 뿐만 아니라 공동의 이해 관계로 성립된 지역 사회에서 살고 있다. 이러한 지역사회내에서 이루어지는 교육은 학교에서 이루어지는 형식적인 교육과 지역의 전 주민을 대상으로 하는 비형식적인 교육으로 나누어 볼 수 있으며, 이 두가지 교육이 잘 운영되어야만 그 지역사회가 건강하게 발전할 수 있다. 특히 언제, 어디서나 모든 지역사회 주민들이 배우고자 할 때는 배울 수 있고, 가르칠 수 있는 사람이 봉사할 수 있는 사회교육 또는 평생교육과 같은 비형식적 교육이 활발하게 이루어질 때 밝은 사회가 조성될 수 있을 것이다.

제주도는 인구 514,449명(1994. 12. 31)의 지역사회로서 171개의 초·중등학교(1995. 12)와 5개의 대학에서 형식적인 교육이 이루어지고 있으며, 언론사와 각종 사회단체 등 사회교육기관에서 비형식적인 사회교육을 수행하고 있다. 심상도(1992)에 의하면, 제주도의 사회문화 구조의 변화는 그 동안의 관광산업 발전으로 인해 제주도의 인구 변화에 커다란 영향을 미쳤는데, 전반적으로 인구감소를 방지한 긍정적인 측면이 강하다고 하였다. 말하자면 관광으로 인한 취업기회 및 재정능력의 증대, 문화공간의 확보 등으로 도민의 생활수준이 향상되므로 이도 현상이 줄어들었다고 본 것이다. 제주도내의 인구문제로는 제주시로 인구 집중이 가속화되고 있음을 볼 수 있는데, 제주시의 인구 증가 상황을 보면 1970년도 인구가 106,456명인데 비하여 1994년에는 248,872명으로 25년 사이에 134%의 증가를 보이고 있다.

이처럼 도시화의 진전으로 핵가족화 현상이 촉진되었으며, 이농현상을 자극하여 전통적 지역사회가 붕괴되면서 도시적인 병리현상이 악화될 전망이다. 관광산업의 영향으로 힘든 일을 기피하는 풍조가 심화되고 있다. 다만 제주 지역은 공동체 차원에서

비교적 동질적 성격을 유지하고 있기 때문에 청소년들의 비행도 대도시 지역에서 볼 수 있는 비밀결사적 조직의 비행문화와는 대조를 이룬다. 이혼율에 있어서는 타지역과 인구 교류가 심해지고, 전국의 대도시 지역 이혼율이 상승하는 것과 비슷하게 매우 높다. 옛날부터 제주도의 가족구조는 철저한 핵가족 형태였고, 여성들의 지위도 남성과 동등하거나 경제적 자립이 가능한 사회 구조이기 때문에 특별히 영향을 미친 것 같지는 않지만 핵가족화, 여성지위의 강화 등을 가속화시켰다고 볼 수 있다.

제주도의 사회구조 변화에서 가장 현저하게 부각되는 것은 범죄율의 증가라고 할 수 있다. 제주도는 전통적으로 도둑, 대문, 거지가 없다는 이른바 삼무정신이 미풍양속으로 자리잡아 왔으나 살인, 강간, 방화, 절도와 같은 범죄행위는 매우 높아 전국평균을 상회하고 있다. 범죄중 소년범죄가 차지하는 비율도 전국 평균보다 훨씬 높게 나타나고 있으며, 또한 외지의 청소년들이 제주를 선망하여 무작정 왔다가 돈이 떨어져 범죄를 저지르는 경우도 많아 제주도의 관광과 범죄의 상관성이 매우 높은 편이다(제주검찰청, 1994).

이러한 전반적인 제주사회 구조의 변화와 관련하여 심상도(1992)는 그의 박사학위 논문에서 제주도의 장래는 관광산업의 급속한 발전으로 인해 사회문화 구조가 관광서비스 산업 위주의 산업구조로 변화될 것으로 보이며, 이로 인해 파생되는 사회적 병리현상으로 계층간의 갈등, 청소년 교육환경의 악화, 외래문화의 수용, 문화의 상품화 등의 각종 문제로 어려움에 직면할 것으로 전망하고 있다. 또한 관광개발이 진행될수록 인구의 도시집중 현상이 심화되면서 농촌사회 고유의 공동체 의식 및 조직이 붕괴되어 제주도 전래의 주남 정신, 삼무정신 등의 미풍양속이 더욱 쇠퇴할 것으로 보고 있다. 특히 정보화 시대로 예고되는 미래 사회에서 관광산업과 정보통신의 관련성은 어느 때보다 높을 것으로 예상되어 청소년의 정신건강 발달에 많은 우려를 낳고 있다.

## 2. 청소년의 특성과 유해 환경

청소년이라고 하면 국민학교 고학년에서 중학교, 고등학교에 이르는 시기로서 대체로 11세이서부터 18세경까지를 말한다. 일반적으로 이 시기는 정신적으로는 제2반항기, 신체적으로는 제2차 성장이 나타남으로써 청년기에 들어가는 시기로서 사춘기라고 흔히 말하기도 한다. 사춘기와 청소년기 또는 청년기는 용어상 의미의 차이가 있다. 임

상심리학자 뷰러(C. Bühler, 1983~1974)에 의하면 고대 로마에서는 사춘기는 성적 성숙 즉, 신체적 성숙만을 의미하는 것이라 한다. 그러나 청년기는 어린이와 어른의 사이 즉, 15세에서 30세 사이를 말하고 있으며 신체적 성숙을 의미하는 사춘기와는 달리 정신면이나 사회면을 중시한 용어였다.

그러므로 오늘날에서는 10세 무렵부터 30세 무렵까지를 청년기(adolescence)라고 부르고 제2차성징의 출현으로부터 그것이 완료되기까지의 기간으로 신체변화를 중시하는 경우에 한해서 사춘기(puberty)라고 표현하는 것이 정확하다. 박아청(1991)은 청년기를 청년전기(국민학교 고학년에서 중학생까지), 청년중기(고등학생 정도의 연령)와 청년후기로 나누고 사춘기는 청년전기에 해당하는 것으로 보고 있다. 그러나 필자는 주제와 관련하여 국민학교 고학년(11세, 12세)부터 고등학교(17, 18세)까지를 청소년기로 보고자 한다.

청소년기의 정신적인 변화의 특징을 한마디로 말하면 '제2반항기'라고 할 수 있다. 이를 달리 표현하면, 제2의 자아단계 또는 제2자기주장기라고 하기도 한다(박아청, 1991). 보통 자기주장의 제1단계는 2세로부터 5세 무렵까지로, 제2단계는 국민학교 고학년에서 중학생에 이르는 10세에서 15세 무렵까지로 볼 수 있다. 제2단계에서 나타나는 청소년기의 정신적 특징은 자기주장, 권위에의 비판, 반발과 거절, 조폭성, 변심, 참을성이 없는 것 등이다. 그 자기주장은 매우 이론적인 반면에 비논리적이기도 하다. 그러므로 자기의 주장이 주위 사람들에게 받아들여지지 않을 때는 극단적인 감정상태가 되기도 하여 어른의 입장에서 볼 때 이 시기의 청소년은 무엇을 생각하고 있는지 알 수가 없으며, 매우 불안정하고, 타인에 대해 폐쇄적인 것으로 보인다.

청소년기의 대인관계는 자아 방어를 위하여 부모나 교사와 같은 성인에 대해 거부, 반발하면서도 자신의 미성숙함을 깨닫고 의존하는 관계를 상호 유지하려 한다. 이러한 자아의 형성을 위해 우선 이들은 자아정체감의 안정을 확보하려고 한다. 청소년들은 그들의 갈등이나 욕구불만을 처리하는 방식으로 모순된 부적응적 행동양식을 일으키는 경우가 있다. 예컨대, 극단적으로 반항적인 청소년은 금지를 무시하고 욕구가 즉석에서 만족될 것을 기대하고 어떠한 방법을 써서라도 장애물을 극복하려고 힘쓰며 모든 장애물과 대항해서 싸운다. 이에 반해 매우 순종적인 청소년은 모든 문제를 억압하는 것으로 처리하며, 일시적인 신경증 증상과 어린애 같은 정서반응을 보임으로써 평온하게 이 기간을 경과한다. 이처럼 청소년은 그들의 행동에 양극성을 보임으로써 순종하거나

비행쪽으로 치닫는 경향이 있다.

또한 청소년은 자기가 타인으로부터는 어떻게 보이고 있을까 하는 것과 같은 성격에 대한 고민이나, 장래에 대한 불안, 이성에 관한 고민 등 여러가지 인생문제에 직면하게 된다. 그리하여 자신의 고민이나 불안을 이해하고 위로해 줄 상대를 구하게 된다. 부모나 교사는 언제까지나 자기를 어린애로 취급하고 하나의 독립된 인격으로는 인정해주지 않을 뿐만 아니라 이야기하면 할수록 의견의 차이를 느끼게 되기때문에 자기와 비슷한 입장에 있는 동료학생 또는 가까운 조언자로서의 친구가 필요하게 되는 것이다. 이처럼 친구관계는 자신의 내면을 털어 놓을 수 있는 전인격적인 관계로서 친구간의 우정이야말로 고민 많은 청소년기에는 정신적인 지주가 되는 것이다. 이 정신적인 지주를 상실할 때 이들은 깊은 고독의 심연으로 빠지게 된다.

이와 같은 청소년들의 특성과 관련하여 이들이 건강하게 성장할 수 있도록 사회환경은 교육적으로 조성되어야 할 것이다. 사회환경이라고 하면 사회구성원에게 영향을 미칠 가능성을 지니고 있는 여러 외적 조건의 통합이라고 할 수 있으며, 청소년의 성장과 관련하여 볼 때, 사회환경은 교육적으로 기능할 수 있어야 한다. 즉 개인에게 긍정적이고 바람직한 영향을 미치는 환경이어야 한다. 사회적 환경이 교육환경이 되기 위해서는 궁극적으로 전 사회가 교육의 장으로서 '거리의 교육학'을 구축할 수 있어야 한다. 그러나 거리의 곳곳에는 이러한 교육환경을 저해하는 유해환경, 즉 각종 오락시설이 즐비하며, 이러한 유해환경이 청소년과 지속적인 관계를 가질 때, 청소년의 정서발달을 해쳐 비행에 이르게 한다.

청소년 비행과 관련한 유해 환경을 분류해 보면, 첫째, 청소년들에게 범죄나 문제행동을 유발할 수 있는 기회를 제공하거나 또래집단과의 비행관계를 매개할 수 있는 유해시설 및 장소로서 숙박업소, 전자오락실, 당구장, 롤라스케이트장, 디스코장, 퇴폐이발소, 카페, 만화가게, 사창가가 있다. 둘째, 청소년의 심신 발달에 나쁜 영향을 미치거나 미칠 가능성이 있는 유해물품으로서 담배, 본드, 부탄가스 등의 환각제, 히로뽕, 마약, 마리화나 등 약물류, 안정제, 수면제 등의 각성제가 있다. 셋째, 청소년들이 직접 유발하는 각종 문제행동이나 비행으로 간주될 수 있는 유해 행동으로서 야간 배회, 무단 결석, 도박, 절도, 집단 패싸움, 흥기 소지, 폭행, 가출, 성관계, 성폭행이 있다. 넷째, 청소년들에게 유해한 환경을 제공할 수 있는 정보 공해로서 연속극, 유선방송, 영화, 쇼프로그램 등의 TV 영역과, 스포츠 신문, 월간지, 성인만화, 음란 잡지 및 소설 등의

신문·잡지·소설 영역, TV, 신문, 잡지 등의 광고 영역, 음란 비디오 테이프, 성인영화, 폭력영화 등의 비디오 테이프 영역이 있다.

이러한 유해환경은 끊임 없이 청소년들을 유혹한다. 치열한 경쟁사회에서 자라는 청소년들은 부모나 교사 또는 사회로부터 빨리 성공하도록 재촉받게 될 것이고, 높은 성취를 못하는 청소년들은 주위의 기대에 못미치는 자기 자신의 능력부족에 대한 좌절감, 심리적 갈등 등으로 가정의 부적응과 함께 학교에서도 학습에 대한 흥미를 상실하게 될 것이다. 그 결과 가출, 자살에 대한 유혹, 음주, 흡연 등의 비행을 저지르게 되고 불량교우를 만나 향락업소를 방황하게 되는 것이다.

### 3. 관광산업과 사회변화

제주와 비슷한 여건을 갖추어 관광지역으로 유명한 몰타에 대한 연구를 한 보이세베인과 잉글로트(Boissevain and Inglott, 1979)에 의하면, 관광이 몰타인 가족의 밀접한 전통적 유대를 느슨하게 했으며, 그 원인으로는 다음과 같은 것을 들고 있다. ① 디스코장, 기타 여가활동 센터의 증가는 청소년을 가족의 울타리에서 나오게 했다. ② 관광으로 생긴 고용기회는 새로운 독립의 수단을 강화시키는 경제적 기반을 제공하였다. ③ 외국인과 지역외부인과의 증가된 접촉은 결혼 범위를 넓혔다. 외지인과의 결혼이 증가함에 따라 신혼 부부가 해외에 거주함으로써 문화적 차이와 거리에 의해서 가족간의 유대가 약화되었다는 것이다.

프리전(Fridgen, 1990)도 관광으로 인한 사회적 문화적 교환은 지역사회와 주민들에게 다음과 같은 영향을 미친다고 지적하고 있다. 첫째, 사회적 상호작용으로서 사회적 장벽의 해체, 사회적 비교에 의한 분노가 일어난다. 둘째, 도덕적 규범에 있어서 성적인 행동규범과 범죄율, 매춘, 절도, 도박의 변화, 그리고 지역사회 도덕률에 대한 새로운 행동규범이 추가된다. 셋째, 사회적 규범에 있어서 관광객의 것을 모방하기 위한 의복과 행동의 변화, 약화된 가족구조 및 가족행동의 변화, 성 또는 가족역할 행동과 기대의 변화, 그리고 관광객과 주민사이의 갈등이 발생한다. 넷째, 문화적 방식과 활동에 있어서 문화적 역사와 관습의 자각 증가, 전통적인 문화적 활동과 관습의 붕괴, 문화적, 교육적 교환에 대한 기회, 그리고 지역사회내에서의 민속에 대한 역할의 변화가 일어난다는 것이다.



이처럼 관광으로 인한 그 지역사회의 변화는 필연적인 것으로 받아들일 수 있다. 제주도의 산업구조를 취업자 중심으로 살펴보면, 1967년의 산업간 취업구조는 농업 등 1차 산업 종사자가 80.5%, 사회간접자본 및 서비스업 등 3차산업 종사자가 17.5%로 1차 산업의 비중이 다른 산업에 비해 압도적으로 높았다. 이러한 비율은 70년대 말까지 별다른 변동 없이 유지되어 오다가 1981년에는 각기 71.8%, 25.1%로 바뀌어 3차 산업 종사자의 비중이 점차 높아지는 추세를 나타내기 시작했으며, 이후 3차산업의 비율은 지속적으로 증가하여 1990년에 이르러서는 42.0%와 54.2%로 드디어는 3차산업이 1차산업을 앞지르고 있다.

이처럼 제주도에서 관광개발과 더불어 사회구조의 변화가 여러 측면에서 나타나고 있으나 특히 부정적인 면들이 두드러지게 나타나고 있다. 우선 제주도민의 정체성이 상실된다는 점이다. 제주도는 전통적으로 도둑, 대문, 거지가 없다는 삼무정신의 미풍양속이 있다. 그러던 것이 관광객으로 인한 생업이 활기를 띄면서 경쟁적이고 이기적인 인심으로 바뀌어 점차 인정이 매마르게 되고 있다. 또한 다른 지역에 비해 외부의 다양한 정보를 받아들이다 보니 삶의 모습이 안정되지 않고 혼란을 겪는다. 도민들은 주인의식을 상실하고 주체가 아닌 객체로 전락하게 된다. 그리고 지나친 외부자본으로 인한 관광개발은 도민의 삶의 터전을 빼앗아 차츰 뒷전으로 밀려나게 되며, 원래의 제주인은 그야말로 관광의 대상으로 남게 될 수도 있다는 것이다. 다음으로 관광산업의 일부로 나타나게 될 유흥업소의 난립으로 청소년들에게 퇴폐적인 환경을 제공하게 되어 범죄가 활기를 띄게 되며, 관광객들이 보여주는 갖가지 흐트러진 모습이 청소년들의 모방심리를 부추기게 된다.

#### 4. 청소년과 대중매체

현대사회는 정보화 사회다. 정보화 사회에서 대중매체는 필연적이며, 정보를 통해 인간과 인간의 관계를 묶어주고 서로를 이해할 수 있게 도와준다. 우리가 필요로 하는 다양한 정보를 통해 지식의 습득은 물론 그 사회의 규범이나 가치관을 심어 주고, 특정한 태도나 행동을 촉구하고 오락을 제공한다. 대중매체는 그 자체가 많은 사람들에게 일자리를 제공하고, 정보를 통해 세대간의 간격을 좁혀준다. 청소년 또는 아동들을 대하는 어른들은 그들의 문화를 이해하는데 어려움을 겪지만 TV와 같은 대중매체를

통하여 그들의 세계를 알 수 있고, 그들을 올바르게 인식하여 지도할 수 있다. 그리고 개인이 이루지 못한 것은 TV의 주인공이 이루어줌으로써 대리만족을 느낄 수도 있다. 이처럼 TV는 '의식산업'의 첨병역할을 하며, 직·간접적으로 지배의식을 창출한다고 할 수 있다.

그러나 대중매체는 많은 부정적인 영향을 미치기도 한다. 첫째, 정보의 전달이 일방적이므로 이를 지켜보는 많은 사람들의 사고를 획일화, 규격화, 단순화, 탈개성화 시킨다. 이를테면 개인이 가질 수 있는 상상력을 무디게 하여 마치 로봇과 같은 인간을 양산하게 된다. 둘째, 잘못된 정보는 엄청난 피해를 입게 한다. 예를 들어 미국의 월스트리트지에서 "한국은 모든 공무원이 명절 때마다 떡값을 받는다"라는 기사를 쓴 적이 있는데, 이런 경우 세계인들은 우리나라가 마치 부패의 천국으로 착각할 수 있다. 셋째, 인간을 비인간적으로 만든다. 가족이 TV 앞에 앉아 있을 경우 가족의 얼굴은 쳐다보지도 않고 TV속의 주인공들의 모습에 따라 웃고, 울고, 짜증내며, 소리지른다. 가족이 함께 앉아 있다 하더라도 대화의 시간을 갖지 못함으로 자기 혼자만 있다는 소외감을 갖게 된다. 넷째, 대중매체에서 다루어지는 어떤 사건이나 생각에 동조하지 않을 경우 시대에 뒤떨어진 것인양 느껴지게 된다. S학생의 경우 또래집단에서 연속극을 보지 않았다는 이유로 친구들이 이야기에 끼워주지 않으려고 하기 때문에 시간을 내서라도 TV를 봐야 하는 어려움이 있다고 토로했다. 이충훈(1990)도 TV의 역기능을 1)윤리도덕의 붕괴와 가치기준의 혼돈, 2)비열한 언어 사용, 3)비창조적 오락성 조장, 4)가정교육의 저해, 5)소비성향과 빈곤의식 조장 등 다섯가지를 제시했다.

TV는 범죄보도에서도 순기능과 역기능을 하고 있다. '패륜아 박한상 사건', '지존파 사건', '온보현 사건' 등 대형 범죄 사건의 신속하고도 생생한 보도는 범죄에 대한 국민의 경각심을 일깨웠다는 순기능 뿐만 아니라 역기능 또한 보여주고 있다. 특히 지존파 사건의 경우 범인들의 끔찍한 살해장면 재현이나 범인과의 인터뷰 내용을 여과 없이 방송한 것은 청소년들에게 범죄모방 자극을 주는 위험도 안고 있다. 특히 TV와 영화 등 대중매체의 폭력적 내용은 그 영향이 커서 청소년들의 공격 행동을 유발하는 요인이 되고 있다. Bandura의 사회학습이론에서는 공격행동이란 모방과 강화에 의해서 영향받는 학습된 반응이라고 보고 있다. 즉, 공격적인 모델을 관찰함으로써 혹은 자신이 한 공격적 행동에 대해 강화를 받음으로써 공격적이 되기를 학습한다는 것이다. 정종진(1994)은 대중매체에 의한 폭력장면 시청이 공격행동을 증가시키는 심리적 기제로

다섯 가지를 들고 있다. ① 공격적인 행동양식을 가르침으로, ② 흥분수준을 증가시킴으로, ③ 폭력에 대해 타성이 생기므로, ④ 공격행동에 대한 제지를 감소시키므로, ⑤ 갈등해결에 대한 태도를 바꿈으로 공격행동이 유발된다는 것이다.

이처럼 대중 매체는 사람들의 원만한 사회 생활을 위해서, 그리고 그들의 생존을 위해서 필수적인 수단으로서 사라져 가는 이웃이나 친구와의 교류를 대체하는 수단이 되고 있으나 유해하기도 하여 이를 선별적으로 받아들일 수 있는 변별 능력이 없는 경우 자칫 비행으로 이어질 수도 있다.

## 5. 청소년과 오락시설

오락시설이라고 하면, 전자오락실, 당구장, 노래방, 비디오방, 나이트클럽이나 주점, 컴퓨터 통신을 통한 음성사서함 등을 들 수 있다. 이러한 시설들은 근본적으로는 인간의 삶을 보다 즐겁고 풍요롭게 하는 데 있다. 이러한 시설들은 게임을 즐기고, 스트레스를 해소하여 생활의 활력을 넣어주며, 여러 사람이 함께 즐길 수 있어 대인관계를 원만하게 하는데 도움을 준다. 특히 노래방은 가족동반이 가능하여 가족에 대한 이해를 높일 수 있고, 소극적인 성격의 소유자는 남 앞에서 노래를 부를 수 있는 용기를 길러준다. 그리고 오락게임을 통해 순발력과 집중력을 길러주어 두뇌를 개발할 수 있다. 그러나 오늘날 청소년들이 학교에서 받는 스트레스를 풀기 위하여 노래방이나 오락실 같은 곳을 찾아 나서지만 이러한 시설들은 청소년들이 마음놓고 드나들 수 없게 되어 있다. 이를테면 '노래연습장'이라고 되어 있으면 글자 그대로 노래연습을 하는 곳이나 청소년들이 드나드는데 하등의 문제가 없어야 한다. 그러나 입구에는 '미성년자 출입금지'라고 붙어 있다. 이는 놀이시설의 원래 의도와는 다르게 업주들이 잘못 운영을 하고 있기 때문이다.

전자오락실의 경우를 보자. 오락이란 넓은 의미에서 놀이에 속하는데, 그 놀이를 통하여 재미, 학습기능의 습득, 카타르시스, 운동 등을 얻는 다양한 기능을 갖는다. 즉 아동이나 청소년들은 놀이를 통해서 재미와 즐거움뿐만 아니라 그외에도 위와 같은 여러 가치를 얻게 된다. 게임형태의 놀이는 일정한 과제, 목표, 규칙, 경쟁을 갖기 때문에 상당한 인지 기능의 발달이 이루어진 이후에나 가능하다. 그러나 전자 오락은 오락적 요소 외에 경제적 획득(금전적 추구)요소가 가미되어 오락기기를 이용한 도박 행위를 하

는 것이 문제다. 업주들은 상업적이고 이기적인 생각으로 성적, 폭력적인 프로그램을 제공하여 청소년들의 호기심을 자극하여 비행을 부추긴다. 프로그램 중에 '조각맞추기'의 경우 다 맞추면 풍만한 여성의 육체가 나타나게 되어 있어 매우 충동적이 되며, '격투기' 게임에서는 상대방의 목이나 신체의 각 부분을 찌르면서 지칠 때까지 싸우는 장면을 보여주고 있다. 이러한 격투내용은 너무 실감나게 되어 있어 게임을 하는 사람이 마치 실제 격투를 하는 듯한 착각에 빠져 자신도 모르게 잔인한 인간으로 되어가고 있다.

특히 비디오방은 더욱 청소년들을 유혹한다. 우선 시설 자체에 문제가 있다. 각 방마다 밀실로서 독립적이고 폐쇄적이며, 조명도 없고, 화면만 밝게함으로써 눈을 전혀 의식할 필요가 없다. 두 사람 정도 앉을 수 있는 좁은 공간에는 침대식 쇼파와 의자 두 개, 그리고 TV, 아무도 볼 수 없게 만들어진 이 곳은 마음만 먹으면 얼마든지 비행을 저지를 수 있는 곳이다. 또한 밤새 상영되기 때문에 가출 청소년들의 경우 잠자리로 이용되기도 한다.

이처럼 오락시설은 청소년들이 적절히 활용하게 되면 건전한 놀이 장소가 될 수 있으나 오락에 빠지거나 사행심에 의해 잘못될 경우 한 인간의 운명을 좌우하는 계기가 되기도 한다. 한 예로 컴퓨터통신을 통해 음란물을 접한 S군은 시간만 나면 컴퓨터를 보면서 자위행위를 하게 되었다. 그러면서 그러한 자신이 지저분한 생각이 들고 한심하다는 느낌이 들었으며, 수업시간에는 음란한 생각으로 주의를 집중할 수 없다는 것이다.

## 6. 사회변화와 청소년의 가치혼란

사회구조의 변화는 필연적이지만 완만하게 변화되면 기존 가치관이 새로운 가치관에 의해 심각한 부작용을 동반하지 않고서도 순조롭게 대체된다. 이러한 변화과정하에서는 두 가치관이 서로 다른 성격으로 공존하더라도 과도기적 단계를 벗어나면 융화가 가능할 수 있다. 그러나 사회가 급격히 변화되면 기존 가치관이 소멸되기도 전에 새로운 복잡한 가치관들이 탄생하여 가치관 혼재현상을 초래한다. 결국 비동시적인 새롭고 오래된 가치관의 혼재는 사회문제를 야기시키고 정신적으로 안정되지 않은 청소년들에게 혼란을 더욱 가중시켜 좌절과 소외감을 불러 일으킬 소지를 가져온다.

다가올 21세기의 사회에서 청소년들은 어떠한 심리적 변화가 일어날 것인가?

첫째, 사회 변화에 대한 방향 감각을 상실하기 쉽다.

청소년에게 있어서 미래가 불분명해지면 이것이 곧 불안의 원천이 되고 기피의 대상이 된다. 이러한 분위기가 계속되는 한 청소년의 사고는 극단적인 개인주의에 흐르게 되고 현재만을 중요시한 나머지 소비를 이탈한 낭비의 욕구를 충족시키고자 하는데 더 큰 비중을 둔다. 뿐만 아니라 순간만을 향유하려는 퇴폐적인 태도로 인하여 미래에 대한 도전보다는 미래를 전혀 개의치 않는 자포자기형으로 변모하게 된다. 즉 청소년들의 방향 감각의 둔화 내지는 상실이라는 현상이 크게 부각되는 것이다.

둘째, 도덕적 판단력이 약화되기 쉽다.

도덕적 판단력이 약화되면 자기의 생각과 행동을 어떠한 기준에 의해 판단을 내려야 할 지 갈피를 잡지 못한다. 다른 사람의 행동에 대해서도 역시 옳고 그름에 대한 판단력이 모호해 진다. 더욱이 두개 이상 상충하는 가치관이 병존하게 되면 가치관에 대한 도덕적 판단은 더욱 어렵게 된다. 오늘날 청소년들이 별로 양심에 거리낌이 없이 비도덕적 행위를 자행하는 원인도 이러한 가치관의 상충 때문인 것으로 보여진다. 우리 주변에는 나 자신이 누구인지에 대한 확고한 신념이 없고 또 장차 어떠한 인물이 되어야 하는지도 모르는 청소년이 허다하다. 청소년들의 이러한 자기정체 의식의 약화는 곧 자기 행동에 대해 책임을 질 줄 모르고 또 지려고 하지도 않으며, 창조적 적응을 위하여 노력하기보다는 용서할 수 없는 만행을 거리낌없이 선택하기도 한다.

셋째, 치열한 경쟁속으로 전락하게 된다.

흔히 새로운 가치관을 욕구 자극적 가치관이라고 한다. 급속한 산업화·정보화과정은 이러한 가치관에 힘입어 청소년들의 욕구를 상승시킨다. 욕구의 상승은 자연스럽게 경쟁을 유발시키며 과열된 경쟁은 필연적으로 비도덕적 성취욕을 자극함으로써 정립되었던 가치관을 송두리째 파괴해 버린다. 치열한 경쟁은 필연적으로 인간관계를 악화시킨다. 사람과 사람의 관계는 수단과 수단의 관계로 전락되어 비인간화(dehumanization) 현상이 나타나게 된다. 따라서 인간을 존중하는 마음도 약화되고 인간을 수단으로 경시하는 풍조가 강하게 되어 각종 비행을 일으키는 원인이 된다.

### Ⅲ. 결 론

앞에서 제시했듯이 확고한 도덕규범과 인생관을 형성하지 못하고 의지가 약한 오늘의 청소년들은 사회환경의 자극과 충동에 못이겨 범죄를 저지르기도 하고, 인내심이 부족하여 조그마한 일에도 인명과 재산에 치명적인 손실을 가하는 등 끔찍한 일에 빠지는 현실을 자주 경험한다. 이 모든 것은 오늘의 청소년들이 확고한 도덕규범을 내면화하지 못했음을 보여주고 있는 것이다. 그리고 이러한 청소년들의 모습은 부모나 교사, 그리고 사회 성인들이 분명한 모델로서의 역할을 이행하지 못하는 데서 오는 결과라고 볼 수 있다. 이런 점에서 우리 성인들은 청소년들의 건강한 성장을 위하여 교육적 사회환경을 조성할 필요가 있다.

첫째, 모든 성인들은 확고한 자아정체감을 갖고 있어야 한다. 자아정체감은 청소년들만이 가지는 전유물이 아니다. 비록 성인이 되었다 하더라도 자신에 대한 확고한 신념이나 가치관을 갖지 못한 사람들이 많다. 성인들은 자신을 둘러싸고 있는 가정, 학교, 사회에서 무엇이 지금 일어나고 있는가를 인식하는 힘이 있어야 한다. 성인들 자신이 자기에 대하여 깨닫고 있고, 안정된 가치관과 태도를 가지고 있으면 청소년들은 반발하면서도 그것을 받아들일 수가 있고, 아이덴티티의 확립도 한층 수월하게 될 것이다. 따라서 성인들은 좋은 아이, 나쁜 아이라는 평가를 붙이는 것을 그만두고, 비합리적인 생각이 없는가를 냉정하게 지켜보는 힘을 길러야 한다. 그러자면 성인들은 우선 자신을 있는 그대로 받아들이는 것이 무엇보다 중요하다. 자신에게 절대적인 신뢰를 두어야 하고, 타인에게 영합하기 위해 부질없이 자기 자신을 바꾸려고 해서는 안되며, 자기 자신과 이제까지의 생활방식에 확신을 가져야 한다.

둘째, 각종 오락시설들을 개방하여 청소년들이 마음놓고 이용할 수 있도록 허용해야 한다. 인간의 본능적 쾌락 욕구는 그것을 무조건 억제하거나 억압하기 보다는 적절한 배출구를 마련하여 그러한 욕구의 해소 또는 심리적 강화를 허용하여 어느 정도 발산될 수 있도록 허용되어야 한다. 그러자면 우선 성인들은 청소년들을 있는 그대로 받아들일 수 있는 힘을 길러야 한다. 청소년들을 있는 그대로 인정하기란 쉬운 일이 아니다. 있는 그대로 받아들인다는 말에는 인간존중의 철학이 내포되어 있다. 청소년이 어

떠한 모습을 보여주든지 그러한 모습을 인정하는 일이다. 청소년의 삶과 욕구, 행동양식은 성인과 다른 독특한 특성을 지니고 있으므로 이들에 대한 바른 이해는 청소년의 문제행동을 예방하고 선도하는데 필요한 지혜를 갖게 해 준다. 오락시설을 운영하는 업주들이 청소년에 대한 바른 인식과 애정, 그리고 책임의식을 가지고 있을 때, 이러한 시설을 이용하는 청소년들은 즐거움과 더불어 교육적 기능도 획득하게 된다. 또한 성인들은 청소년을 사회적으로 규제와 질책으로 대할 것이 아니라 고무와 격려로 스스로 자립하고 자율적인 인간이 되도록 지지하여야 한다.

세째, 지역사회 곳곳에 사회봉사센터를 두고 지역주민이 자원봉사자가 되어 청소년 지도는 물론 건강한 지역사회를 건설하는 일에 앞장서야 한다. 이탈리아 지역사회 연구가 Robert Putnam(1995)에 의하면 이웃과 서로 돕고 나누며 더불어 사는 미풍과 전통을 자녀들에게 가르치고 계승하고 실천하는 지역은 경제와 공업이 발전하고 범죄율도 낮았으며, 이웃에 대한 관심이 없고 개인적 이익만 챙기며, 이웃과 더불어 살려는 공동체 의식이 없는 지역은 경제가 침체되고, 범죄율도 높았다고 보고 했다. 이처럼 건강한 지역사회를 건설하려면 이웃을 돕고 협력할 때 가능하며, 나아가서는 경제발전도 이룩할 수 있다. 싱가포르의 경우, 청소년들이 자율적으로 운영하는 「평화의 카페」와 같은 여가공간을 만들어 젊은이들이 유흥가를 배회하지 않고 친구와 카페에 모여 그들의 관심사를 나눌 수 있도록 하고 있다.

성인들이 확고한 가치관을 가지고 있고, 청소년들이 마음놓고 드나들 수 있는 여가 시설이 있으며, 지역 곳곳에 자원봉사센터가 있어서 청소년들 뿐만 아니라 사회의 질서를 위해 노력할 때, 청소년의 정신건강은 물론 제주지역사회는 밝은 미래를 기약할 수 있을 것이다.

## 참 고 문 헌

- 강상현·채백(1994). 대중매체의 이해와 활용, 한나래
- 권이종(1993). 청소년과 정신병리, 양서원
- 김정원·오경자(1993). “청소년의 비행과 우울간의 관계”, 「학술발표논문집」, 한국심리학회
- 박영상(1994). “청소년과 방송”, 「청소년의 문화풍속도」, 청소년상담문제연구보고서 7, 청소년대화의 광장
- 박태수(1990). “청소년 유해환경 정화방안”, 「힘차고 유능한 청소년」, 체육청소년부
- 박태수(1993). “제주청소년 비행의 특성과 예방”, 「청소년 선도대책 세미나」, 기초강연, 법무부 제주보호관찰소
- 박태수(1993). “청소년 육성계획”, 「제주도 종합개발계획」, 제주도
- 심상도(1992). 관광지의 사회문화구조 변화에 관한 연구, 박사학위논문, 동국대학교 대학원
- 안동현(1993). “전자오락과 정신건강”, 「청소년과 전자오락」, 청소년상담문제연구보고서 4, 청소년대화의 광장
- 이윤호(1991). 한국청소년비행론, 법문사
- 이충훈(1990). 텔레비전 시청이 고교생의 비행특성에 미치는 영향, 석사학위논문, 원광대학교 교육대학원
- 정범모(1992). “21세기 사회, 인간 그리고 교육”, 「창립 20주년 기념 학술세미나」, 한국교육개발원
- 정원식(1978). 교육환경론, 교육출판사
- 정종진(1994). “공격행동의 유발요인과 매체폭력의 영향” 「교육개발」 11, 한국교육개발원
- Fridgen, J.D.(1990) Dimensions of Tourism, Michigan : AH & MA