

## 서울시 거주 중·고생의 공동체의식 조사연구

- 인터넷 이용 행태와 사회적 상호작용 및 연대감의 관계를 중심으로 -

김 옥 순\*

### Research on Social Interaction and Solidarity of Community among Youth in Seoul

- Focused on the Effects of Internet Use -

Ok Soon Kim\*

요약 : 본 연구는 급격한 산업화에 의해 발생한 대도시, 서울을 중심으로 하여 지역공동체에 대한 사회구성원들의 의식이 어떻게 변화하고 있는지를 현실공간과 가상공간이라고 하는 두 가지의 공간속에서 살펴본 연구이다. 또한 본 연구는 정보사회를 대표하는 인터넷이라고 하는 대중통신망의 이용이 지역사회에 대한 개인의 의식과 행동양식을 어떻게 변화시키고 있는지를 살펴봄으로써 대도시에서 인터넷을 이용한 지역공동체 구축의 가능성을 진단해 보고자 하는 목적을 지닌 연구이다. 본 연구에서 연구대상은 서울시에 거주하는 중·고등학생으로 국한하였는데 이는 다른 사회구성원들에 비해 인터넷이라고 하는 통신망에 가장 많이 노출된 집단이 이들 청소년 집단일 것이라는 사실 때문이었다. 본 연구를 위해 연구자에 의해 개발된 설문지가 서울에 거주하는 총 990명의 중·고등학생에게 2005년 9월20일부터 2주간에 걸쳐 배포되고 수합되었다. 수합된 자료 중 통계처리가 불가능한 48부의 설문지 자료를 제외한 총 942부의 설문지 자료가 본 연구를 위해 통계처리되었다. 조사결과 인터넷 이용경력은 현실공간과 가상공간 모두에서 구성원들 간의 사회적 상호관계와 공동유대 형성에 긍정적인 혹은 부정적인 상호 관련성을 가지는 것으로 나타나고 있었다. 연구결과를 토대로 제기된 네 가지의 제언은 첫째, 정보통신매체의 발전이 전통사회의 지역공동체 해체를 가져온다는 단순한 인과 관계적 논리는 다양한 각도에서 재조명되어야 한다. 둘째, 지식정보사회에서 학교란 지역공동체 의식 형성을 학습할 수 있는 기관으로 역할이 강조되어야 한다. 셋째, 지역공동체에 대한 연구는 가상공간과 현실공간이 가지고 있는 역동성에 초점을 두고 이루어져야 한다. 그리고 마지막으로 기능적 공동체라는 또 다른 유형의 가상공동체는 지역공동체 의식 연구에 있어 보다 세밀한 관심을 요구하는 연구라는 것이다.

주제어 : 지역공동체의식 형성기관으로서의 학교, 지역사회, 인터넷 이용, 청소년, 공동체 의식 형성 기관, 한국청소년 공동체 의식

**ABSTRACT** : The purpose of the study was to look at the behavioral pattern of Korean students living in Seoul city in terms of social interaction and solidarity within large and cyber communities. Many scholars have insisted that in the information society, communication technologies such as internet brought the loss of traditional local community and shaped the various new communities centering around an individual. On the basis of these points, the researcher of the study tried to find out whether the social interaction and solidarity of traditional

\* 수원대학교 교양교직과 전임강사(Full Time Lecturer, College of Humanities, University of Suwon)

large community has changed, and if then what was the influences of internet use in those changes. In the study the social interaction and solidarity of cyber communities have also been investigated as a model of new community forming in information society. The questionnaire designed by the researcher have randomly distributed to 990 students (middle and high-school students) residing Seoul during October of 2005, and the data from 942 questionnaires have been analyzed. Through the analysis, it showed that there is a positive relationship between internet use and the social interaction of individual in large and cyber community. In other words, it revealed that if a person has more experiences of using internet the frequency of social interactions have been increased in large and cyber communities. However, in terms of solidarity of community, it found that general tendency is quite opposite. Based on these findings, the researcher made conclusion that it is early to say internet might be the main cause of losing larger community and further research focus on the dynamics between cyber and large community should be accomplished for the schools to function as a facilitator of large community.

**Key Words** : community study, effect of internet use on community, youth consciousness of community, school as an institution for community collectivism.

## I. 서론

매체라는 단일요인이 인간사회의 모든 부분을 결정짓는다는 McLuhan의 주장(김우룡, 1995: 18)은 마르크스의 주장이 경제적 결정론이라 비난받는 것과 유사한 결정론적 오류를 갖는다는 비난을 비껴갈 수 없다. 그럼에도 불구하고 컴퓨터라고 하는 매체의 출현에 의해 사회 전반에 걸친 변화가 일어나고 있음은 부정할 수 없는 사실이다. 이에 대해 Levi는 기술이 사회나 문화를 결정하는 것은 아니라 하더라도 적어도 조건 지워진다는 점에서 과학기술이 사회나 문화에 미치는 영향은 막대한 것이라 주장하면서 사회변화의 추동체로서 컴퓨터가 가져온 변화를 인정하고 있다(김동운·조준형, 2000: 35).

본 연구는 서울지역에 거주하고 있는 중·고등학생들이 지니고 있는 지역공동체의식에 대

한 실태조사 결과를 인터넷이용 행태와의 관계 속에서 살펴봄으로써, 컴퓨터의 출현과 그를 통한 정보통신매체의 발전이 인간 사회에 어떠한 조건을 제공하고 있으며, 그에 따라 대도시에서 거주하는 사회구성원들의 의식에는 어떤 변화가 발생하고 있는지를 알아보고자 하는 목적으로 진행된 연구이다. 본 연구에서 연구대상을 사회 구성원 중에서도 중·고등학생 집단으로 국한 시킨 것은 컴퓨터의 출현과 기술의 발전에 비교적 많이 노출된 집단이 이들 집단일 것이라는 가정 때문이었다.

## II. 연구의 이론적 배경

### 1. 지역공동체의 개념변화

일반적으로 '지역사회'라는 용어는 '공동체'라는 용어와 같은 의미로 사용되고 있다. 이는

자신이 거주하는 지역에서 개인은 타 지역에 거주하는 개인들과 구별되는 '우리'라는 의식을 갖게 되며, 이런 '우리'라는 의식은 공동체의 가장 기본적인 요소인 '공동체의식'을 형성하는 기초이기 때문에 지역사회는 일반적으로 공동체와 동일한 개념으로 사용되고 있다. 그러나 언어는 때로 인간의 사고를 확장시키는데 제한적 요소로 작용한다. 지역사회라는 언어적 표현은 개인의 사고를 '지역'이라는 물리적 개념에 제한시킴으로써 '사회'<sup>1)</sup>가 지닌 집합적 의식이라는 문화적 개념으로서 지역사회의 의미를 해석하는데 제한적 요소로 작용한다. 유사한 맥락으로 '공동체'라는 용어는 최근 들어 그 언어가 지닌 문화적 개념이 강조됨에 따라 '공동체'라는 용어 속에 '지역'이라는 의미가 포함되어 있음을 인식하는데 제한적 요소가 되기도 한다. 바로 이러한 이유에 의해 지역사회에 대한 연구에서 '지역사회'와 '공동체'라는 용어는 정확한 의미를 정의하지 않고 혼용되어 사용되기도 하며, 학자에 따라서는 지역공동체 혹은 커뮤니티라는 외래어를 사용함으로써 언어의 표현이 지닌 한계를 극복하고자 노력하기도 한다.

일반적으로 지역사회연구는 Tonnis에 의해 주장된 게젤샤프트와 게마인샤프트의 개념을 기반으로 Hillery, Galphin, Nelson, Cook 등의

학자들에 의해 활발하게 진행되어 왔다. 이들 연구 중 1950년대 Hillery의 연구는 지역사회 연구에서 가장 많이 인용되고 있는 연구로 Hillery(1955: 153~197)는 지역사회 연구에 있어 가장 기본이 되는 세 가지 요소로 ①지리적 영역, ②상호관계, 그리고 ③유대감을 제시하였다.<sup>2)</sup> 그러나 최근 들어 급격하게 발달한 정보통신 매체는 인간을 둘러싼 환경들을 시간적, 그리고 공간적으로 재구성함으로써 그동안 지역사회연구의 기본요소로 인식되어 왔던 지리적 영역에 대한 강력한 회의가 제기되고 있다.

Barry Wellman에 의해 제시된 사회망 이론(조동기, 1999: 331)은 종래의 공간이라는 요소에 집착하였던 지역사회 개념에 새로운 시각을 제공함으로써 인터넷으로 연결된 정보사회에서의 공동체 연구에 이론적 기초를 제공하고 있다. 그는 "공간중심의 전통적 지역사회는 값싸고 편리한 교통수단과 통신망에 의해 다양한 형태의 네트워크의 관계로 결속되는 공동체로 변화하게 되었고, 결과적으로 지역을 중심으로 한 공동체에서 개인을 중심으로 한 다양한 공동체가 형성되는 형태로 변모한다"고 주장한다. 이러한 Wellman의 주장은 정보사회에서는 산업사회에서 강조되었던 지역사회의 기본요소인 지리적 영역은 사실상 무의미한 것이 됨을 의미한다.

- 
- 1) 정지웅은 지역사회라는 용어의 해석을 '지역'과 '사회'라는 두개의 용어가 합쳐진 그래서 물리적 측면과 문화적 측면이 함께 하는 단어임을 다음과 같이 설명하고 있다. "지역사회는 그 구성단어에서 알 수 있듯이 지역이라는 물리적 영역과 함께 사회라는 인간의 집합체로서의 관점이 중요시되는 것이며, 사람이 중심을 이루는 모임체로서 지역사회 구성원의 유대감이나 사회적 상호작용을 주요한 관점으로 중요시하고 있는 것이다...이러한 지역사회 개념의 일반적 특성으로는 일정한 지리적 영역을 가지고 있으며 인간이 구성원으로 모여 서로 사회적 상호작용을 하고 있으며 지역에 대한 강한 공동의식 및 동류의식, 공동유대감을 지니고 있다는 점을 들 수 있다"(정지웅 외, 2002: 7~9).
  - 2) Hillery는 1950년대 연구된 'community' 관련 논문 94편을 분석해 본 결과 공동체에 대한 정의를 '일정한 지리적 영역내에서 사회적 상호작용을 통하여 공통의 유대감이 이룩되어 있는 인간집단'이라 정의하며 공동체의 기본요소를 지역, 상호작용, 그리고 유대감으로 보고 있다(Hillery, 1955).

또한 Carnoy(2002: 160)는 강력한 시민사회 의식으로 정의되는 미국의 전통적 지역공동체는 상실되어 가고 있다고 주장하고 있다. 그는 중세의 역사적 전통에 의해 공간으로 그리고 단순한 공간의 개념을 넘어서 사회구성원의 정체성으로 까지 정의되어 왔던 유럽의 지역공동체도 사라져가고 있다고 설명하면서, 이러한 지역공동체 상실의 중심에는 산업사회에서 일어난 직업구조의 변화와 정보사회의 통신혁명을 통한 사회적 변화가 있었다고 주장한다.

지역공동체 연구에서 점점 상실되고 있는 지리적 영역의 구성요소에 대해 장원호(2005: 289~364)는 정보사회에서 '지리적 영역'은 '네트워크의 존재'로 해석되어야 함을 제기한다. 그는 기존의 지역사회 구성 요소인 지리적 영역, 사회적 상호작용, 공동의 유대라는 지역사회 구성요소는 정보사회에서 ①네트워크의 존재, ②네트워크 구성원간의 유대감, ③복합적이며 전인적인 사회관계라는 요소로 대체하여 진행될 수 있다고 주장한다.

따라서 이러한 주장들을 근거로 하여 우리는 정보사회에서의 공동체연구는 지리적 영역이라는 공동체의 기본요소 보다는 사회적 상호작용과 공동의 유대감이라고 하는 구성요소를 중심으로 진행되어야 함을 알 수 있다.

## 2. 한국 청소년의 공동체 의식

지리적 영역을 중심으로 한 공동체가 상실되고 있음을 주장하는 학자들은 산업화와 정보화를 공동체 상실의 주된 원인으로 보고 있다(Selvin, 2000: 93~105; 김승현·이종숙,

2005: 147~182). 산업화에 의한 대도시의 인구집중과 정보화에 의한 정보통신매체의 대중적 사용은 지역에 국한된 공동체의 확장을 가져왔음은 물론 공동체구성원으로서 가지게 되는 유대의식의 약화를 초래하였다고 보는 것이다. 산업화와 정보화가 짧은 시간 안에 압축적으로 일어난 한국사회에서, 지역에 기반한 공동체 의식의 상실을 보여주는 실증적 자료는 상당히 부족하다. 특히 인터넷이라고 하는 정보통신매체의 사용에 따른 정보사회에서의 공동체 의식의 변화를 보여주는 자료는 매우 부족하다. 그러나 빈약한 실증적 자료 속에서도 컴퓨터라는 정보매체의 발전에 의해 발생한 공동체 의식 변화는 컴퓨터에 가장 많이 노출된 중·고등학생집단의 공동체 의식을 살펴보는 것으로 간접적인 추정이 가능하다.

2000년과 2004년 두 차례에 걸쳐 한국청소년개발원이 실시한 조사연구는 정보사회에서 나타나고 있는 공동체 의식을 간접적으로 살펴볼 수 있는 자료를 제공하고 있다(한국청소년개발원, 2004b: 88~91). 청소년들이 지역공동체에 대해 가지는 공동체적 유대감의 정도를 측정하기 위해 한국청소년개발원에서는 '동네 행사에 참여하는 정도'를 질문하였다. 그 결과 동네행사에 참여하는 청소년의 비율은 2000년의 조사에서는 21.7%, 2004년에도 36.0%로 청소년들의 지역사회 행사 참여비율은 계속하여 증가하고 있는 것으로 나타나고 있었다(한국청소년개발원, 2004b: 88~89).

또한 같은 조사에서 청소년들이 지역공동체 내에서 가지는 사회적 상호관계를 측정하기 위해 '이웃 어른들과의 대화하는 빈도'를 질문

하였다. 그 결과 이웃어른과 대화하는 빈도는 2000년 25.3%, 2004년도에는 26.3%로 나타나고 있었다. 이러한 조사결과는 산업화와 정보화로 인해 지역공동체가 상실되어가고 있다고 하는 종래의 주장에 대한 새로운 의문을 제기한다. 지역공동체가 상실되고 있다는 주장이 사실일 경우 조사대상자들이 이웃 어른들과 대화하는 빈도에 있어 그리고 지역사회의 행사에 참여하는 빈도에 있어 그 수가 감소하여야 함에도 불구하고 비록 미미하기는 하지만 대화의 빈도가 계속하여 증가하고 있기 때문이다.

지역사회에 대한 청소년들의 선호도 조사결과는 이들 집단이 가지고 있는 지역공동체에 대한 의식을 간접적으로 살펴볼 수 있는 자료일 수 있다. 한국 갤럽이 1983년 실시한 조사에 의하면 청소년들은 자신이 거주하는 지역에 대해 아주 좋아한다(23.8%), 약간 좋아한다(36.0%), 별로 좋아하지 않는다(24.3%), 싫어한다(9.3%) 무어라 말할 수 없다(6.3%), 무응답(0.2%)의 반응을 보여, 지역사회에 대해 좋아한다는 반응을 보인 응답자는 전체의 59.8%를 차지하고 있었다(한국갤럽조사연구소, 1984: 115~119). 같은 기관에 의해 5년 후인 1988년 재 실시된 조사에서 지역사회에 대한 중·고등학생들의 반응은 아주 좋아한다(24.4%), 약간 좋아한다(37.7%), 별로 좋아하지 않는다(25.5%), 싫어한다(8.9%) 무어라 말할 수 없다(3.4%), 무응답(0.1%)의 반응을 보여 지역사회를 선호하는 비율은 전체의 62.1%로 증가하고 있었다

(한국갤럽조사연구소, 1991: 62~68).

2000년도 한국청소년개발원에서 실시한 조사도 갤럽의 조사결과와 유사하다(한국청소년개발원, 2004b: 96~97). 지역사회에 대한 호감을 묻는 질문에 청소년들은 매우 좋아한다(8.0%) 좋아한다(54.5%) 싫어한다(28.3%) 매우 싫어한다(9.4%)의 응답 결과를 보이고 있어, 지역사회를 좋아하는 비율은 전체 응답자의 62.5%로 나타나고 있었다. 또한 같은 기관에 의해 2004년도에 실시된 조사에서 중·고등학생들의 지역사회 선호 비율은 6.1% 증가하여 매우 좋아한다(7.0%) 좋아한다(61.6%)고 응답한 학생의 수는 전체의 68.6%를 차지하고 있어, 급격한 사회변화를 겪은 1980년대와 2000년대를 거치는 동안 한국사회의 중·고등학생들은 자신이 살고 있는 지역사회에 대한 선호 성향이 증가하고 있음을 알 수 있었다.

그러나 여기서 제기되는 문제는 지역사회에 대한 선호도의 증가가 지역을 중심으로 한 공동체의 상실을 부정하는 증거 자료가 될 수 없다고 하는 점이다. 그럼에도 불구하고 이상의 조사결과들을 통해 한국사회의 청소년 집단과 지역공동체 의식간의 추정적 설명이 제기될 수는 있다. 그러한 추정적 설명중 하나는 1990년대 이후 본격적으로 실시된 지방자치제라는 지방분권적 행정제도가 중·고등학생들로 하여금 자신이 거주하는 지역에 대한 새로운 공동체 의식을 형성하는 계기를 제공하였을 가능성에 대한 것이다.<sup>3)</sup> 그리고 또 다른 설명으로는

3) 실제적으로 김성국은 한국사회에서는 현재 지역시대가 도래하여 지방분권과 지역균형발전을 위한 지역 혁신이 핵심적 국가정책으로 추진되고 있기 때문에 지역공동체 형성은 매우 강력한 추진력을 제공받고 있다고 주장한다(김성국, 2005: 52~53).

청소년기라고 하는 인간발달과정상의 특수성을 출발점으로 하는 설명이 있을 수 있다. 즉, 현대사회에서 청소년집단은 미래의 노동력으로서, 학교라고 하는 교육기관에서 어른이 되기 위한 준비기간, 즉 역할 유예기간(moratorium)을 보내는 집단이다. 이는 학교라는 기관이 지닌 공동체의식 형성의 가능성을 설명할 수 있는 중요 단서를 제공한다. 청소년들은 학교에 재학하는 동안 다른 연령집단에 비해 학교를 통한 지역공동체 의식을 좀 더 강하게 형성시킬 수 있는 조건을 가지게 되며, 이러한 조건적인 상황들은 중·고등학생집단이 다른 집단에 비해 비교적 자신이 거주하는 지역에 대한 강한 공동체 의식을 가지게 한다는 설명이 가능한 것이다. 특히 1980년대 이후 한국사회에서 꾸준히 추진되어온 교육기회의 확대 정책은 개인들로 하여금 자신이 거주하는 지역의 학교에 진학하게 만들었고, 그 결과 학교를 통해 지역사회에 대한 공동체 의식이 증가하는 요인으로 작용했을 가능성도 존재한다.

### 3. 공동체의식 형성기관

학교는 정보사회에서 지역공동체의식을 형성하는 중요한 기관으로 기능한다. 특히 지식이 중요한 자본이 되는 지식정보사회에서 학교란 지식공동체로서 기존의 지역공동체를 대신하여 공동체 의식을 형성시키는 주요기관이 된다. Carnoy(2002: 152~189)는 정보사회의 발전에 따라 기존의 지역공동체는 학교와 같은 지식생산 기관에 의해 재구성되고 있다고 주장한다. 그는 산업사회와 정보사회를 거치면

서 기존의 지역공동체의식에서 벗어난 개인들을 하나로 묶어주는 기제로 작용하는 것은 지식에 대한 탐구이며, 개인의 정체성 확립과 공동체 구축에 대한 욕구는 지식과 정보에 대한 욕구로부터 분출된다고 주장한다. 그는 정보사회에서는 이러한 욕구에 의해 세 가지 형태의 공동체(자기학습 공동체, 지식이용 공동체, 지식생산 공동체)가 형성되는데 학교는 지식생산 공동체를 형성하는 핵심적인 기관으로서의 역할을 담당하게 되는 것을 다음과 같이 설명하고 있다.

“지식을 생산하는 기관들은 그 스스로가 새로운 공동체를 위한 공간을 조직할 수 있다. 개인과 가족은 특정한 그들의 이웃과 더 이상 연결되어 있지 않을 수 있으며, 자녀가 있는 개인들은 아동 관련 센터, 유아원, 그리고 초등학교등과 같은 기관들을 통해 더욱 더 긴밀히 연결되고 있다. 현재 미국과 유럽에서 일하는 부모들은... 사회활동과 시민활동, 그리고 우정 등을 자녀의 교육기관을 통해 형성시키고 있다. 따라서 그들의 공동체적 공간은 그들이 살고 있는 장소보다는 그들 자녀의 학교에 의해 규정되고 있는 것이다.”

이러한 Carnoy의 주장은 단지 부모의 입장에서만 설득력을 가지는 것은 아니다. 부모는 물론 학교에 재학하는 학생들의 경우 학교는 다른 또래들과 긴밀한 상호관계를 맺을 수 있는 장을 제공하여줌으로써 공동체적 유대감을 형성하는 중요한 기관으로 기능하게 된다. 특히 한국과 같이 높은 교육열을 보이고 있는 사회에서 학교는 학교 내 또래집단들의 결속을 통해 혹은 학부모들이 공유하는 지식소비자로서의 공동체적 의식을 통해 지역공동체 의식을 형성하는 중요한 기제로 작용할 가능성이 높은 사회이다. 1983년과 1988년 한국꺄럽연구

소가 실시한 조사결과는 이러한 가능성을 충분히 증명하고 있다. 한국 갤럽이 청소년들에게 친구를 만나게 된 계기를 질문한 결과 1983년 조사에서 ‘학교’라고 응답한 비율은 84.6%인 반면(한국갤럽조사연구소, 1984: 76), 1988년에는 88.3%로 증가하고 있었다(한국갤럽조사연구소, 1991: 53). 반면 ‘이웃’에서 친구를 만났다고 응답한 비율은 83년의 경우 전체의 32.8%가 응답한 반면, 1988년에는 24.7%로 감소하고 있었다.

이러한 청소년들의 성향은 2000년대에 들어와서도 유사한 것으로 나타나고 있었다. 한국 청소년개발원이 2000년도와 2004년도에 실시한 조사에 의하면 청소년집단에서 ‘학교친구’와 어울리는 비율은 계속하여 증가하고 있는 반면, ‘동네친구’와 어울리는 비율은 계속하여 감소하고 있음을 알 수 있다. 즉, 동네친구와 학교친구 중 주로 어느 쪽 친구와 어울리는지를 질문한 결과 2000년도 조사에서는 대부분 학교친구(43.7%), 주로 학교친구(37.0%), 주로 동네친구(14.8%), 대부분 동네친구(4.7%)라고 응답하였던 반면, 2004년 조사에서는 대부분 학교친구(38.1%), 주로 학교친구(47.5%), 주로 동네친구(11.7%), 대부분 동네친구(2.7%)로 응답하고 있어<sup>4)</sup>(한국청소년개발원, 2004b: 118) 한국사회에서 학교라는 교육기관은 친구관계를 맺는 중요한 역할을 담당하고 있음을 알 수 있다.

공동체와 관련되어 한국사회가 보이는 또 다른 특성은 혈연을 통한 친족공동체의 전통

이 강하게 남아있는 사회라는 점이다. 산업화와 정보화를 통해 지역 중심의 공동체가 약화되었다고 하여도 친족 공동체라고 기능적 측면의 공동체는 한국사회에 여전히 존재하고 있는 것이다. 이러한 사실은 ‘민족의 대이동’이라 표현되는 추석과 신년의 귀향 행렬에서 잘 나타나고 있는데, 바로 이러한 점 때문에 강대기(2004: 203)는 공동체적 성격을 상실해 가는 듯한 산간변지의 촌락 공동체는 실질적으로는 과거 그 어느 때 보다도 지역적으로 더욱 확대된 공동체를 형성하고 있으며, 또한 외부 지역과 밀접한 사회관계를 유지하고 있음을 발견할 수 있다고 주장한다.

강대기의 기능적 공동체 개념은 에치오니의 사회적 망에 근거한 공동체의 개념과 유사하다. Etzioni(1995: 189)는 커뮤니티가 지역적 경계에 의해 제한될 필요는 없으며, 지역적으로 광범위하게 분포되어도 커뮤니티를 형성하는 경우는 많다고 주장한다. 그는 사회적 망에 의한 커뮤니티 확장의 예로 대도시에 존재하는 유대인 커뮤니티를 들고 있다. 그에 의하면 대도시의 유대인 커뮤니티는 사는 지역이 다르고 널리 분산되어 있지만 유대인 회당을 중심으로 공동의 가치와 정체성을 느끼는 커뮤니티라 설명한다.

김성국(2005: 47~53)은 정보사회에서는 기능적 공동체 보다는 사이버 공동체가 공동체적인 기능을 담당할 가능성이 높다는 주장을 강력하게 제기하고 있다. 그는 한국사회에서는

4) 그러나 여기서 지적되어야 할 점은 본 연구에서는 가상공간 친구와의 교제가 배제되어 있다고 하는 점에서 2004년도에 나타나고 있는 친구유형의 변화에는 좀 더 주의 깊은 해석이 필요하다는 것이다.

가족제도의 약화 혹은 해체를 의미하는 탈 가족화는 사회의 구조변동을 초래하는 핵심적 원리이기 때문에 정보사회에서 혈연을 중심으로 한, 그리고 연고에 입각한, 전통적 공동체의 역할은 차츰 약화될 것이라 보고 있다. 그는 앞으로 한국사회에서는 새로운 사회자본을 기반으로 한 유목민적 공동체가 형성될 것이며, 사이버 공간에 존재하는 각종 커뮤니티들은 이러한 유목민적 공동체를 실험하는 자리로 무한한 가능성을 가진다고 주장한다.

정보사회에 등장한 사이버 공간속에서의 공동체 형성의 가능성에 대해서는 그동안 수많은 논의들이 진행되어왔다. 혹자는 사이버 공간에서 인간은 현실공간과 같은 상호교감이 가능하고 그에 따라 공동체가 형성될 수 있음을 주장하는 반면,<sup>5)</sup> 혹자는 사이버 공간에서의 시공간적 분리현상은 인간의 인식체계에 근거하고 있기 때문에 단지 개인간의 상호작용과 가상공간 안에서 형성되는 공동의 연대만으로 공동체가 형성될 수는 없다<sup>6)</sup>고 주장한다. 어떤 주장을 받아들이든 정보사회에서 등장한 사이버공간은 공동체를 연구하는데 있어 제외될 수 없는 중요한 존재가 되고 있다. 특히 인터넷을 활발하게 이용하고 있는 한국사회의 중·고등학생집단<sup>7)</sup>을 대상으로 한 공동체 연구에 있어서 사이버공간이 가지고 있는 중요성은 상당히 크다고 할 수 있다.

### III. 연구 방법 및 내용

#### 1. 연구범위

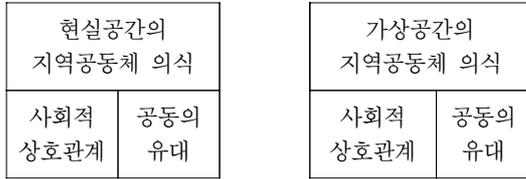
본 연구는 서울에 거주하고 있는 중·고등학생들이 지니고 있는 지역공동체 의식을 알아보고자 하는 목적과 함께 지역공동체 의식과 인터넷 이용간의 상호관련성을 알아보고자 하는 목적을 가진 연구이다. II장에서 언급된 학문적인 논의들은 정보사회의 공동체연구, 특히 청소년집단을 대상으로 하는 공동체연구가 포함하여야 할 연구의 범위를 제시하기 위한 것이었다. 즉, II장에서 다루어진 논의들을 통해 연구자는 시간과 공간의 분리현상을 특징으로 하는 정보사회에서 지리적인 현실공간과 사이버 공간에서의 공동체 의식에 대한 조사가 필요하며, 각각의 공간에서 공동체의 기본요소인 개인의 사회적 상호관계와 공동 유대의식에 대한 실태조사가 이루어져야한다는 당위성을 제공하고자 하였다. 또한 중·고등학생을 대상으로 하는 지역공동체 연구에서는 학교가 가진 공동체 의식형성의 기능을 소홀히 할 수 없음도 언급하였다. 따라서 이러한 논의들을 기초로 하여 연구자는 중·고등학생들의 지역사회 의식조사연구를 현실공간과 가상공간이라는 두 가지의 공간에서 사회적 상호관계와 공동의 유대의식을 연구하고자 하며, 이는 아래

5) 이러한 주장을 하는 대표적인 학자는 Rheingold로 그는 사이버 공간에서 형성되는 인간 관계는 공동체를 형성하기에 충분하다고 주장한다(Rheingold, 1993: 126~158).

6) 이러한 논의를 전개하는 대표적 학자는 Harby이다. 하비 외에도 Snyder는 '좁은 주제에 대한 토론을 바탕으로 하는 사이버 커뮤니티는 공동체가 아니라고 주장하면서 공동체는 그 이상의 것을 공유하는 집단'이라 주장한다(장원호, 2005: 303).

7) 2003년 현재 청소년의 97.9%가 컴퓨터를, 그리고 이중 99.1%가 인터넷을 이용하고 있고, 이중 89.1%의 청소년이 1개 이상의 사이버 커뮤니티에 참여하고 있는 실정이다(한국청소년개발원, 2003: 75).

의 <그림 1> 과 같이 표현 될 수 있다.



<그림 1> 지역사회의회식 연구 범위

### 2. 조사대상 및 표집

본 연구는 서울시에 소재하는 중·고등학교에 재학하고 있는 학생들을 조사연구의 모집단으로 선정하였다. 연구자에 의해 설계된 설문지는 두 번의 단계를 거쳐 선정된 표본 집단에게 배포되었다. 우선 유층집락 표본 추출법으로 11개의 서울시 지역교육청을 선정하였고, 두 번째 단계에서는 선정된 지역교육청에 소재하는 1개의 학교를 무작위로 선정하여 각 학교에 90명씩 동일한 수로 표본 집단을 구성하였다. 따라서 본 연구의 자료는 총 990명의 표본 집단으로부터 2005년 9월20일부터 2주간에 걸쳐 배포 수합된 자료이다. 수합된 자료 중 통계처리가 불가능한 48부의 설문지 자료를 제외한 총 942부의 설문자료가 본 연구를 위해 SPSS 11.5 프로그램으로 통계처리 되었다. 942명의 일반적 특성은 <표 1>과 같다.

### 3. 조사도구 및 절차

본 연구에서는 연구자에 의해 개발된 설문지가 공동체의식 실태조사도구로 사용되었다. 설문지는 연구대상자의 일반적 특성(성, 학년,

<표 1> 조사대상의 일반적 특성

특 성	수 준	빈도 (명)	비율 (%)
성	여성	418	44.3
	남성	522	55.4
학년	중 1학년	216	22.9
	중 2학년	146	15.5
	중 3학년	128	13.6
	고등 1학년	92	9.8
	고등 2학년	306	32.4
	고등 3학년	52	5.5
거주기간	2년미만	222	23.6
	3~6년 미만	294	31.2
	7~10년 미만	180	19.1
	11년~14년미만	129	13.7
	14년이상	117	12.4
인터넷 이용기간	1년미만	9	1.0
	2년미만	29	3.1
	4년미만	250	26.5
	7년미만	447	47.4
	9년미만	132	14.0
	9년이상	64	6.8
일주일 평균 인터넷 사용시간	1시간 미만	100	10.6
	1~3시간미만	330	35.0
	3~6시간미만	179	19.0
	6~9시간미만	107	11.3
	9~12시간미만	60	6.4
	12~15시간미만	54	5.7
	15~18시간미만	18	1.9
	18~21시간미만	27	2.9
	21시간이상	57	6.0

거주기간)을 측정하는 3문항, 인터넷의 이용행태를 측정하는 2문항, 그리고 공동체 의식 실태를 조사하기 위한 12문항으로 총 17문항으로 구성되었다.

조사대상자의 일반적 특성을 측정하는 문항 중 성 과 학년은 조사 대상자들이 해당사항에 표시하도록 명목척도를 폐쇄형으로 구성하였다. 조사대상자의 거주기간은 자신이 현재 살고 있는 지역에 거주한 기간이 몇 년인지를 답

하도록 개방형으로 구성하였다. 인터넷 이용기간은 현재까지 인터넷을 이용한 경력을 ①1년 미만, ②1~2년, ③3~4년, ④5~7년, ⑤7~9년, ⑥9년 이상으로 범주화한 항목에 답하도록 명목척도로 측정하였다. 인터넷의 일주일 평균사용시간은 ①1시간미만 ②1~3시간 이하, ③3~6시간 이하, ④6~9시간 이하, ⑤9~12시간 이하, ⑥12~15시간 이하, ⑦15~18시간 이하, ⑧18~21시간 이하, ⑨21시간 이상으로 범주화한 항목에 답하도록 명목척도로 측정하였다. 조사대상자의 공동체에 대한 의식은 현실공간과 가상공간의 연구범위에서 상호관계와 유대감을 측정하기 위해 설계된 총 12개의 문항으로 측정하였다. 이들 12개의 문항 중 상호관계를 측정하기 위한 문항은 동네 친구와 학교친구의 수, 그리고 온라인 친구의 수와 가입한 온라인 동호회의 수 등을 질문하는 개방형의 서열척도로 측정되었다. 유대감을 측정하기 위한 문항들은 등간척도로 측정되었는데, 이들 문항의 신뢰도(Cronbach's  $\alpha$ )는 .63이고, 표준신뢰도(standardized item alpha)도 .63 이었다.

조사절차는 연구자가 사전에 연락된 각 학교의 학교장을 방문하여 조사연구의 목적을 설명하였다. 이후 교사회의 시간을 통해 본 조사의 목적에 대한 설명이 교장선생을 통해 이루어졌고, 조사에 관심 있는 담임선생님들의 자발적 참여에 의해 조사지가 배포되었고 수합되었다.

본 연구는 인터넷 사용에 따른 청소년들의 공동체의식을 살펴보고자 하는 목적을 달성하기 위해 인터넷 사용이 청소년의 공동체 의식을 약화시킬 것이라는 가설을 가지고 이를 검

증하기 위한 카이 검정의 통계방법을 이용하였다. 다시 말해 조사대상자의 거주기간과 인터넷 이용기간과 및 사용시간을 배경변인으로 하여 배경변인과 공동체의식 조사결과를 교차분석 함으로써, 인터넷 이용기간과 사용시간에 따른 결과의 유의미한 차이가 발생하는지를 Chi-Square값을 산정하여 살펴보았다.

#### IV. 연구 결과

##### 1. 현실공간의 지역공동체 의식

###### 가. 사회적 상호관계

자신이 거주하는 지역을 중심으로 하여 조사대상자가 지역공동체에서 갖고 있는 사회적 상호관계를 알아보기 위해 지역행사참여 유무를 “①예 ②아니오”로 답하게 하였다. 또한 학교친구의 수와 동네 친구의 수가 각각 몇 명인지를 직접 적도록 개방형으로 질문하였다. 이들 세 개의 문항으로부터 얻어진 자료를 인터넷 이용기간, 일주일 평균 인터넷 사용시간, 그리고 거주 기간의 배경 변인과 교차분석을 실시하였다. 그 결과 아래와 같이 지역행사의 참여유무는 거주기간과 유의도 수준 .01에서 유의성이 있었다. 아래의 <표 2>에서 나타나듯이 동네행사의 참가율은 거주기간이 길어질수록 증가하는 성향을 보이고 있었다. 동네행사에 참가하는 청소년의 비율은 전체 청소년의 25.6%였으며, 거주기간이 2년 미만인 경우 동네행사에 참가하는 비율은 16.1%인데 비해 거주기간이 14년 이상이 경우 동네행사에 참가하는 비율은 31.6%였다.



- ①적극참여                      ②참여
- ③불참노력후 참여          ④불참

이들 세 가지의 질문에 대한 조사대상자의 응답결과를 인터넷 이용기간, 일주일 평균 인터넷 사용시간, 그리고 거주 기간의 배경 변인과 교차분석을 실시한 결과 1)번 문항의 경우 참가하겠다고 응답한 비율은 전체의 57.3%를 차지하고 있었으나, 배경변인과의 교차분석에서는 어떤 유의성도 보이지 않았다. 그러나 1)번을 제외한 2)번과 3)번 질문에 대한 응답결과는 아래의 <표 4>, <표 5>에 나타나듯이 인터넷 이용기간이라는 변인과 유의성을 보이고 있었다. <표 4>에서 볼 수 있듯이 동사무소 직원의 권유에 의한 동네청소에 참여하겠다는 의사는 유의도 수준 .05에서 유의성이 있었다. 인터넷 이용기간이 1년 미만인 경우를 제외하고 동네청소에 참여의사는 대체적으로 인터넷

이용기간이 오래될수록 감소하는 경향을 보이고 있었다.

학교 선생님께서 휴일에 동네를 청소하자고 권유할 경우 어떻게 할 것인지를 질문한 결과 아래의 <표 5>에 나타나듯이 이 질문에 대한 응답은 인터넷 이용기간에 따라 유의도 수준 .05에서 유의성이 있었다. 인터넷 이용기간이 1년 미만인 경우를 제외하고 인터넷 이용기간이 오래될수록 참가 하겠다는 의사는 대체적으로 감소하는 성향을 보이고 있었다.

## 2. 가상공간의 지역공동체 의식

### 가. 사회적 상호관계

가상공간 안에서 이루어지고 있는 개인간의 사회적 상호관계를 측정하기 위해 가입한 동호회의 수, 활발하게 활동하고 있는 동호회의

<표 4> 지역 공동체에 대한 공동유대 의식

(단위 : %)

구 분		적극참여	참 여	불참노력후 참여	불 참	합 계	통계치
인터넷 이용기간	1년미만	11.1	33.3	22.2	33.3	100.0	p<.05 df=20 $\chi^2=36.545$
	1~2년	41.4	24.1	31.0	3.4	100.0	
	3~4년	38.8	30.2	22.4	8.6	100.0	
	5~7년	33.7	24.4	28.5	13.4	100.0	
	7~9년	31.3	25.2	29.0	14.5	100.0	
	9년이상	36.5	17.5	15.9	30.2	100.0	
전 체		34.9	25.7	26.1	13.3	100.0	

<표 5> 학교를 통한 공동유대 의식

(단위 : %)

구 분		적극참여	참 여	불참노력후 참여	불 참	합 계	통계치
인터넷 이용기간	1년미만	.0	44.4	22.2	33.3	100.0	p<.05 df=15 $\chi^2=31.902$
	1~2년	41.4	31.0	20.7	6.9	100.0	
	3~4년	22.6	44.4	22.6	10.5	100.0	
	5~7년	17.4	39.8	24.9	17.9	100.0	
	7~9년	18.3	43.5	22.9	15.3	100.0	
	9년이상	19.0	31.7	19.0	30.2	100.0	
전 체		19.6	40.6	23.4	16.0	100.0	

수, 그리고 온라인 친구의 수를 개방형으로 질문하였다. 그 결과 조사대상자들은 평균 11.42개의 동호회에 가입하고 있었고, 가입한 동호회 중 활발하게 참여하는 동호회수는 평균 3.33개였다. 각 문항에 대한 응답을 인터넷 이용기간, 일주일 평균 인터넷 사용시간, 그리고 거주기간 등의 3개 변인과 교차분석을 실시한 결과 가입 동호회의 수는 인터넷 이용기간에 따라 .05 수준에서 유의성이 있었다(<표 6> 참조). 가입한 동호회 중 실제로 활발하게 참여하고 있는 동호회의 수는 인터넷의 이용기간과 사용시간에 따라 각각 .05와 .01의 수준에서

유의성이 있었다(<표 7> 참조).

온라인에서 만나 온라인에서 친하게 지내는 친구의 수는 평균 9.14명이었고, 온라인 친구의 수는 인터넷 사용시간에 따라 .05수준에서 유의성이 있었다. 아래의 <표 8>에서 나타나듯이 일주일 평균 인터넷 사용시간이 증가할수록 온라인 친구의 수도 증가하는 성향을 보이고 있었다.

일주일 평균 인터넷 이용시간이 10~18시간인 경우를 제외하고 온라인 친구의 수는 학년이 올라갈수록 적어지는 성향을 보이고 있었다. 일주일에 평균 인터넷 사용시간이 16~18

<표 6> 가입한 인터넷 동호회의 수

(단위 : %)

구 분		1~10개	11~20개	21~30개	31개이상	합 계	통계치
인터넷 이용기간	1년미만	100.0	.0	.0	.0	100.0	p<.05 df=15 $\chi^2=28.970$
	1~2년	100.0	.0	.0	.0	100.0	
	3~4년	99.2	.0	.0	.8	100.0	
	5~7년	98.2	.9	.0	.9	100.0	
	7~9년	98.5	.0	.8	.0	100.0	
	9년이상	90.6	1.6	1.6	6.3	100.0	
전 체	98.1	.5	.2	1.2	100.0		

<표 7> 인터넷 이용기간에 따른 활동 동호회 수

(단위 : %)

구 분		1~10개	11~20개	21~30개	31~40개	41개이상	합 계	통계치
전 체		88.0	5.5	2.7	.5	3.3	100.0	
인터넷 이용기간	1년미만	88.9	.0	.0	11.1	.0	100.0	p<.05 df=20 $\chi^2=39.294$
	1~2년	96.6	3.4	.0	.0	.0	100.0	
	3~4년	89.6	5.2	1.6	.4	3.2	100.0	
	5~7년	87.5	5.8	3.1	.7	2.9	100.0	
	7~9년	87.9	5.3	4.5	.0	2.3	100.0	
	9년이상	81.3	6.3	1.6	.0	10.9	100.0	
전 체	88.0	5.5	2.7	.5	3.3	100.0		
일주일 평균 인터넷 사용시간	1시간미만	93.0	3.0	2.0	.0	2.0	100.0	p<.01 df=32 $\chi^2=54.760$
	1~3시간	93.0	3.3	1.2	.3	2.1	100.0	
	4~6시간	85.5	6.7	3.4	.6	3.9	100.0	
	7~9시간	89.7	3.7	3.7	.9	1.9	100.0	
	10~12시간	80.0	8.3	5.0	1.7	5.0	100.0	
	13~15시간	81.5	13.0	1.9	.0	3.7	100.0	
	16~18시간	83.3	5.6	.0	5.6	5.6	100.0	
	19~21시간	77.8	7.4	11.1	.0	3.7	100.0	
	21시간이상	75.4	10.5	3.5	.0	10.5	100.0	
전 체	88.0	5.5	2.7	.5	3.3	100.0		

<표 8> 온라인 친구의 수

(단위 : %)

구 분		1~20명	21~40명	41~60명	61~80명	81명이상	합 계	통계치
일주일 평균 인터넷 사용시간	1시간미만	93.0	3.0	1.0	1.0	2.0	100.0	p<.05 df=32 $\chi^2=50.070$
	1~3시간	91.8	3.0	0.9	1.2	3.0	100.0	
	4~6시간	87.2	5.0	1.7	.6	5.6	100.0	
	7~9시간	86.9	2.8	.0	5.6	4.7	100.0	
	10~12시간	90.0	6.7	1.7	.0	1.7	100.0	
	13~15시간	88.9	3.7	.0	.0	7.4	100.0	
	16~18시간	100.0	.0	.0	.0	.0	100.0	
	19~21시간	85.2	11.1	3.7	.0	.0	100.0	
21시간이상	78.9	3.5	5.3	1.8	10.5	100.0		
전 체		89.4	3.9	1.3	1.4	4.1	100.0	

시간이라고 응답한 청소년들의 경우 온라인 친구의 수가 20명을 넘지 않고 있는데 비해 일주일 평균 인터넷 이용시간이 13~15시간인 청소년의 경우 온라인 친구의 수는 오히려 증가하여 온라인 친구가 20명 이하라고 응답한 비율이 88.9%, 그리고 81명 이상이라고 응답한 청소년의 비율이 7.4%였다.

나. 공동유대 의식

가상공간에서의 공동유대 의식을 측정하기 위해 현실공간에서의 공동유대 의식을 측정하였던 방법과 동일하게 투사법 형태의 간접 질문 세 가지를 폐쇄형으로 조사대상자에게 제시하였다. 이들 세 가지의 문항과 응답은 다음과 같다.

1) 온라인 동호회 게시판에 휴일을 이용해 자신과 전혀 상관없는 지역의 도로나 하수구 청소를 하자고 한다면 어떻게 하겠습니까?

- ①적극참여                      ②참여
- ③불참노력후 참여          ④불참

2) 자신이 가입하여 활발하게 활동하고 있는 온라인 동호회 회원과 동네에서 만나

알게 된 사람과 비교할 때 전반적으로 누구에게서 더욱 끈끈한 정을 느끼게 됩니까?

- ①동호회 회원    ②동네사람    ③같다

3) 온라인을 통해 알게 된 사람 (A)과 동네에서 만나 알게 된 사람 (B)이 있습니다. 한동안 만나지 못하다 어느 날 우연히 온라인에서 A를 만나게 된 경우와 동네에서 B를 만나게 된 경우 어느 편이 더 반갑게 느껴질 것 같습니까?

- ①(A)    ②(B)    ③같다

응답결과를 인터넷 이용기간, 일주일 평균 인터넷 사용시간, 그리고 거주 기간의 배경 변인과 교차분석을 실시하였다. 그 결과 아래와 같이 1)번 질문의 경우는 인터넷 이용기간에 따라, 2)번의 질문은 인터넷 사용시간에 따라 그리고 3)번 질문은 거주기간에 따라 유의성이 있었다.

<표 9>는 온라인 동호회 게시판에 공지된 봉사 활동에 자율적으로 참여할 의사가 있는지는 인터넷 이용기간과 교차분석한 것으로 유의도 수준 .05에서 유의성을 보이고 있었다. 인

터넷 이용기간이 1년 미만인 경우 참가하겠다고 응답한 비율은 0%, 싫더라도 참가하겠다는 비율은 44.4%인데 비해, 인터넷 이용기간이 1~2년인 경우 참가하겠다는 비율은 20.7%, 그리고 싫더라도 참가하겠다는 비율이 20.7%로 나타나고 있었다. 참가하지 않겠다고 하는 비율이 가장 높은 집단은 인터넷 이용경력이 5~7년이 되는 집단으로서 그 비율은 61%였다. 그 다음으로 참가하지 않겠다는 비율이 높은 집단은 인터넷 경력이 7~9년인 집단이 56.2%, 그리고 9년 이상인 집단이 54.1%로 세 번째로 높은 비율을 보이고 있어 인터넷 이용 경력이 증가할수록 불참하겠다는 비율이 대체적으로 증가하는 성향을 보이고 있었다.

가상공간내의 인간관계와 현실공간 안에서의 인간관계를 비교해봄으로써 가상공간내의 연대감을 살펴보고자 지역사회에서 알고 지내

는 사람과 자신과 같은 인터넷 동호회에 소속 되어 알고 지내는 사람을 비교할 때 누구에게 더욱 더 끈끈한 정을 느끼는지를 질문한 2)번의 문항은 조사대상자의 인터넷 사용시간에 따라 .05수준에서 유의성이 있었다. 인터넷 사용시간이 10~12시간인 경우를 제외하고 <표 10>에서 나타나듯이 인터넷 사용시간이 증가할수록 동호회 회원에게 정을 느끼는 비율도 대체적으로 증가하는 성향을 보이고 있었다. 인터넷 사용시간이 10~12시간인 청소년집단의 경우 다른 집단에 비해 인터넷 동호회 회원에게서 끈끈한 정을 더 느낀다고 응답한 비율이 27.6%로 가장 높게 나타나고 있었다.

가상공간내의 인간관계에서 느끼는 친밀도와 현실공간 안에서의 인간관계에서 느끼는 친밀도를 비교하여 가상공간내의 공동유대 의식을 살펴보고자 온라인상에서 만나 알게 된 사람

<표 9> 자율적 봉사활동의 참여의사

(단위 : %)

구 분	적극 참여	참 여	불참 노력후 참여	불 참	합 계	통계치	
인터넷 이용기간	1년미만	.0	44.4	11.1	44.4	100.0	p<.05 df=15 $\chi^2=27.770$
	1~2년	20.7	20.7	24.1	34.5	100.0	
	3~4년	10.6	17.5	21.1	50.8	100.0	
	5~7년	7.8	11.9	19.3	61.0	100.0	
	7~9년	11.5	10.8	21.5	56.2	100.0	
	9년이상	13.1	8.2	24.6	54.1	100.0	
	전 체	9.8	13.6	20.5	56.1	100.0	

<표 10> 가상공간과 현실공간의 공동체 구성원에 대한 친밀도 비교 I

(단위 : %)

구 분	동호회 회원	동네 사람	같 다	합 계	통계치	
일주일 평균 인터넷 사용시간	1시간미만	15.3	54.1	30.6	100.0	p<.05 df=16 $\chi^2=30.559$
	1~3시간	16.5	57.5	26.0	100.0	
	4~6시간	14.0	44.1	41.9	100.0	
	7~9시간	19.4	49.5	31.1	100.0	
	10~12시간	27.6	55.2	17.2	100.0	
	13~15시간	16.7	55.6	27.8	100.0	
	16~18시간	.0	50.0	50.0	100.0	
	19~21시간	19.2	57.7	23.1	100.0	
	21시간이상	18.2	43.6	38.2	100.0	
	전 체	16.8	52.3	30.9	100.0	

(A)와 동네에서 만나 알게 된 사람 (B)를 한 동안 만나지 못하다 어느 날 우연히 (A)를 온라인에서 만났을 때와 (B)를 동네에서 만났을 때 어느 쪽이 더 반갑게 느껴지는지를 질문하였다. 그 결과 <표 11>에서 나타나듯이 조사대상자의 응답은 거주기간에 따라 유의도 수준 .05에서 유의성이 있었는데, 거주기간이 11~14년의 경우를 제외하고 일반적으로 거주기간이 증가할수록 온라인상에서의 지인보다는 오프라인 상에서의 지인에 대해 반가운 느낌을 가지는 정도가 증가하는 성향을 보이고 있었다. 자신의 현 거주 지역에 거주한 기간이 14년 이상인 경우 ‘동네사람을 동네에서 만날 때 더 반갑다’고 응답한 비율은 62.9%로 다른 집단에 비해 가장 높았다.

V. 요약 및 결론

본 연구는 서울에 거주하고 있는 청소년들의 지역공동체 의식에 대한 전반적 실태를 알아보고자 하는 목적을 지닌 연구였다. 또한 청소년들의 지역공동체 의식은 컴퓨터의 사용에 따라 차이가 발생하는 지를 알아보고자 하는 목적을 지닌 연구이기도 하다. 본 연구논문에서는 ‘지역공동체’란 지리적 영역은 물론 지리

적 영역을 초월한 집합적 의식의 총체, 즉 공동체로 보고 청소년들이 지역공동체에 대해 가지고 있는 의식 실태를 현실공간과 가상공간이라는 두 가지의 범주 속에서 조사하였다. 연구결과 현실공간에서 지역공동체 행사에 참여하는 정도는 거주기간이 오래될수록 증가하는 성향을 보이고 있었으며, 학교에서 맺게 되는 친구의 수는 거주 지역에서 맺게 되는 친구의 수보다 두 배정도 많았으며, 또한 인터넷 이용경력이 오래될수록 학교 친구의 수도 증가하는 성향을 보이고 있었다. 그러나 공동유대 의식은 인터넷 이용경력이 증가할수록 감소하는 성향이 있는 것으로 나타나고 있었다.

가상공간에서 나타나는 구성원간의 상호관계는 인터넷 이용경력 그리고 인터넷사용시간과 밀접한 관련이 있는 것으로 나타나고 있었다. 인터넷 이용경력이 오래될수록 그리고 인터넷 사용시간이 길어질수록 온라인 동호회활동, 그리고 온라인상에서의 친구 맺음과 같은 가상공간 구성원들 간의 상호관계는 증가하는 성향이 있었으나 공동유대 의식 경우는 이와 반대 현상을 보이고 있었다. 즉, 인터넷 이용기간이 오래될수록, 그리고 인터넷 사용시간이 길어질수록 가상공간내의 다른 구성원들에게 갖게 되는 연대감은 감소하는 성향이 있는 것

<표 11> 가상공간과 현실공간의 공동체 구성원에 대한 친밀도 비교 II

(단위 : %)

구 분	온라인 친구(A)	동네 친구(B)	같 다	합 계	통계치	
거주 기간	2년 미만	16.1	55.8	28.1	100.0	p<.05 df=8 X <sup>2</sup> =15.745
	3~6년	12.8	59.3	27.9	100.0	
	7~10년	11.2	61.2	27.5	100.0	
	11~14년	25.4	51.6	23.0	100.0	
	14년 이상	15.5	62.9	21.6	100.0	
전 체	15.3	58.3	26.4	100.0		

으로 나타나고 있었다.

이상의 조사결과들을 기반으로 연구자는 다음과 같은 네 가지 점을 결론 및 대안으로 제시하고자 한다. 첫째, 컴퓨터라고 하는 정보통신매체의 발전이 단순히 인간에게 지역공동체의 의식을 해체시키는 조건으로 작용하지는 않는다고 하는 점이다. 이러한 사실은 이미 Wellman과 Gulia에 의해 강력하게 제기된 바 있다(조동기, 1999: 355). 그들은 공동체의식을 형성하는데 중요한 것은 공동체간의 관계에 있는 것이지 커뮤니케이션 매체가 아니라는 점을 강조하면서, 컴퓨터를 통한 온라인 커뮤니케이션은 인간간의 관계를 유지시킬 수 있는 다양한 방식중의 하나에 불과하기 때문에 정보통신매체를 통해 인간간의 유대가 때로는 강화될 수 있음을 주장한다.

본 연구에서 나타나고 있는 인터넷 이용경력이 오래될수록 학교친구의 수가 증가하고 있다는 사실은 컴퓨터라고 하는 정보통신매체는 인터넷이라는 연결망을 제공함으로써 개인의 상호관계가 확장될 수 있으며, 개인 간의 유대감이 강화될 수 있는 조건으로 작용할 수도 있음을 암시하고 있다고 볼 수 있다. 따라서 정보통신매체의 발전이 전통사회의 지역공동체 해체를 가져온다는 단순한 인과 관계적 논리는 공동체가 학교라고 하는 기관을 통해 재구성될 수 있는 것처럼 지역공동체의식 형성기관의 변화 측면에서 재조명되어야 할 것으로 여겨진다.

둘째, 본 연구는 또래와의 상호관계와 연대감을 형성하는 기관으로서의 학교가 지닌 역할을 보여줌으로써, 지식정보사회에서 학교는

지역공동체 의식을 형성할 수 있는 중요한 역할을 담당하여야 하는 기관으로 조건화되고 있음을 알 수 있다. 특히 역할유예기간의 대부분을 학교에서 보내야 하는 중·고등학교 연령층에게 있어 학교란 지역공동체 그 자체이며, 미래의 지역사회주민으로서의 상호관계와 연대감을 학습하는 주요 기관으로 작용한다. 그럼에도 불구하고 그동안 학교는 지역공동체 형성기관으로서의 자신의 역할을 다하지 못하여 왔다. 특히 교육학 분야에서 지역공동체에 대한 관심은 지역사회가 청소년들에게 제공할 수 있는 교육적 역할에만 국한되어 논의되어 왔을 뿐, 반대로 학교가 지역사회에 가질 수 있는 역할에 대한 논의들은 상당부분 배제되어 왔다.

최근 들어 지방자치단체들은 지역공동체의식을 강화하기 위해 다양한 평생교육센터를 세우고 있다(정지웅 외, 2005: 301). 그러나 평생교육센터는 실질적인 사회교육기관으로서 성인중심의 교육의 이루어지는 곳이지 청소년을 대상으로 한 학교교육의 장과는 별개의 교육이 일어나는 곳이라 해도 과언이 아니다.

정보통신매체의 발전에 의해 나타난 지식정보사회에서 학교교육에 대한 반성과 변화에 대한 요구의 목소리는 상당히 높다. 이러한 변화 요구에 대하여 학교교육관계자들의 분석은 대부분 그 핵심을 지식습득의 수월성에 두고 있다. 그러나 학교교육에 대한 변화요구에는 지식습득의 수월성만이 아닌 지역공동체 의식을 형성하는 기관으로서의 학교교육에 대한 요구도 분명 존재하고 있다. 교육의 궁극적 목적이 개인의 자아실현이라고 할 때, 공동체 의

식의 형성은 개인의 자아실현에 기반이 되는 자아정체성 확립의 중요한 역할을 담당하기 때문이다. 실제적으로 한국청소년 개발원에서 최근 실시한 연구결과<sup>8)</sup> 학교가 청소년들로 하여금 자신이 거주하고 있는 지역사회에 대한 공동체 의식을 구축하는데 상당한 기여를 하고 있을 뿐만 아니라 공동체 의식 구축을 통해 청소년의 자아정체성 확립에도 중요한 역할을 할 수 있는 것으로 나타나고 있었다. 따라서 학교는 지식정보사회에서 지역공동체 의식 형성을 학습할 수 있는 기관으로서의 역할에 좀 더 중점을 두어야 할 것이라 여겨진다.

셋째, 앞으로 지역공동체에 대한 의식연구는 가상공간과 현실공간이 가지고 있는 역동성에 초점을 두고 이루어져야 한다는 점이다. 비록 본 연구에서 연구지는 편의에 의해 지역사회의 연구범위를 현실공간과 가상공간으로 구분하여 진행하였으나, 본 연구의 결과들이 현실공간과 가상공간으로 분리하여 이해되는 것은 바람직하지 않다고 여겨진다. 가상공간과 현실공간은 서로에게 영향을 주고받으며 진화한다. 지역사회에 대한 인식에 있어 두개의 공간이 서로에게 어떻게 영향을 미치면서 조화하고 진화해 가는지에 대한 연구가 앞으로 계속하여 진행되어야 할 것이다.

이런 관점에서 연구자는 앞으로 진행될 지역사회연구로 가상공간 내에서 형성된 공동체와 현실 공간에서 형성된 공동체가 가지는 공통적 특성에 대한 연구가 진행될 것을 제안한다.

그동안 많은 학자들에 의해 논의된 가상 공동체의 유형을 종합하여 황진구는 가상공간의 공동체를 경계성의 정도에 따라 열린 공동체와 닫힌 공동체, 그리고 공동체를 구성하는 특성에 따라 두터운 공동체와 얇은 공동체, 공동체 안에서의 상호관계에 따라 교회형 공동체, 극장형 공동체, 그리고 카페형 공동체 등의 유형구분을 하고 있다(한국청소년개발원, 2003: 19~21). 이러한 가상공간내의 공동체 유형은 현실공간과 가상공간의 공동체가 가지는 공통적인 특성을 연구하는데 중요한 시작점이 될 수 있을 것이며, 두 공간 사이에 존재하는 상호 역동성을 이해하는 중요한 기초를 제공하게 될 것이라 여겨진다.

넷째, 본 연구에서는 다루어지지 않았으나 기능적 공동체라는 또 다른 유형의 가상공동체는 지역공동체 의식연구에 있어 보다 세밀한 관심을 요구하는 연구라는 점이 지적되어야 할 것이다. 정보통신매체의 발전과 그에 따른 지역정보화라는 정보통신정책에 의해 많은 지역들이 지역별 홈페이지를 가지고 있으며, 특히 모든 개인들은 원한다면 자신의 개인 홈페이지를 갖는 것이 그리 어렵지 않은 일이 되었다. 이러한 조건 속에서 기능적 공동체는 인터넷이라는 연결망을 통해 과거 그 어느 때 보다도 공동체 구성원들 간의 공고한 연대감과 빈번한 상호 관계를 구축할 수 있는 조건으로 작용하게 된다. 그러나 이러한 조건들이 과연 기능적 공동체의 확장에 이용되고 있는 지에

8) 지역사회내의 학교, 지역교육청, 그리고 청소년관련 단체들이 협동하여 개최한 지역의 청소년문화축제가 가져오는 효과에 대한 연구로, 이 연구를 통해 학교와 지역교육청은 지역사회 네트워크를 활성화하고 대안적 지역공동체의 구축 등에 매우 중요한 역할과 기능을 담당하고 있음이 나타나고 있었다(한국청소년개발원, 2004a: 187~191).

대한 연구는 아직까지 상당히 미흡한 실정이다. 더욱이 기능적 공동체로서의 학교가 가지는 역할에 대한 연구는 공동체 인식 연구에서 상당히 필요함에도 불구하고 활발한 연구가 진행되지 못한 부분이기도 하다.

기능적 공동체로서 학교가 가지는 역할에 대한 연구는 공동체를 구성원들이 공유하는 상징체계로 보는 Cohen의 주장을 기반으로 할 수도 있을 것이다. 코옌은 오늘날의 공동체는 지리적 영역보다는 상호관계에서 공유하는 상징 체계에 의해 형성되고 있음을 설명하면서 장소에 귀속된 이미지와 상징 또는 전통은 통신수단의 변화와 함께 정체성을 유지하는 중요한 기능을 담당한다고 주장한다(Cohen, 1985: 25~40). 학교란 코옌의 주장처럼 장소에 귀속된 이미지와 상징 또는 전통이라는 문화적 상징 체계를 가진 기관이다. 학교공동체가 지닌 문화적 요소는 학교를 벗어나서도 여전히 공동체 구성원간의 유대감을 유지하는 요소로 작용한다. 이러한 사실은 ‘아이 러브 스쿨’ 사이트를 통해 나타나고 있는 가상공동체의 활성화 현상과 공동체 의식의 재구축을 통해서도 충분히 증명되고 있다.

기능적 공동체란 인간에게는 사이버 공간과는 또 다른 성격의 가상공간으로, 물리적 거리감을 정신적 긴밀함으로 용해시켜 공동체 의식을 형성하는 독특한 공동체이다. 기능적 공동체는 미래사회의 공동체를 이해하는 중요한 단서를 제공하는 공동체일 뿐만 아니라 미래사회에서 학교가 담당할 역할을 제시하는 공동체라고 하는 관점에서 꾸준한 관심과 연구를 필요로 하는 공동체 유형이라 할 수 있을

것이다.

## 참고문헌

- 강대기, 2004, 『현대사회에서 공동체는 가능한가』, 아카넷.
- 김동운·조준형(역), 2000, 『사이버문화 : 뉴테크놀로지와 문화협력 그리고 커뮤니케이션』, 문예출판사.
- 김성국, 2005, “21세기 한국사회의 구조적 변동”, 『21세기 한국 메가트렌드 2』, 정보통신정책연구원(편), 민음사.
- 김승현·이종숙(역), 2005, 『미네르바의 올빼미가 날기 전에 인터넷을 생각한다』, 문예출판사 (Poster, M., 2001, *What's the Matter with the Internet?*, University of Minnesota)
- 김우룡, 1995, 『커뮤니케이션 기본이론』, 나남 출판사.
- 류청산, 2002, 『SPSS 11.0 for Windows』, 도서출판 엘리트.
- 장원호, 2005, “사이버 커뮤니티와 사회관계의 변화”. 『21세기 한국 메가트렌드 2』, 정보통신정책연구원(편), 민음사.
- 정지웅·이성우·정득진·고순철, 2002, 『지역사회학』, 서울대학교 출판부.
- 정지웅·임형백·이한기·김대희·이성 외 10인, 2005, 『지역사회종합연구 : 세계평화를 지향하며』, 교육과학사.
- 조동기(역), 1999, 『사이버공간과 공동체』, 나남출판사, 서울(Smith, M. and Kollock, P.(eds.), 1999, *Communities in Cyberspace*, Routledge, New York).
- 한국갤럽조사연구소, 1984, 『한국청소년의 의식구조』.
- 한국갤럽조사연구소, 1991, 『한국과 세계청소년의 의식(제 2차 국제비교조사)』.
- 한국청소년개발원, 2003, 『청소년사이버 커뮤니티 참여 및 이용실태연구』.
- 한국청소년개발원, 2004a, 『지역사회 청소년 축제 활성화 방안연구』.
- 한국청소년개발원, 2004b, 『전국 청소년 생활실태 조사 : 제2회 조사결과 보고서』.

- Carnoy, M., 2002, *Sustaining the New Economy: Work, Family, and Community in the Information Age*, Massachusetts: Harvard University Press.
- Cohen, A., 1985, *The Symbolic Construction of Community*, London: Tavistock.
- Etzioni, A., 1995, *New Communitarian Thinking, Persons, Virtues, Institutions and Communities*, Charlottesville: University Press of Virginia.
- Hillery, G. A., 1955, "Definition of Community: Areas of Agreement", *Rural Sociology* 20.

- Rheingold, H., 1993, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, NY: Addison-Wesley.
- Slevin, J., 2000, *The Internet and Society*, MA: Polity Press.

원 고 접 수 일 : 2006년 4월 4일

1차심사완료일 : 2006년 6월 27일

2차심사완료일 : 2006년 8월 31일

최종원고채택일 : 2006년 9월 12일