

디지털 미디어 시대의 ‘유년기 소멸’ 개념의 재고

이동후*

【요약】

미디어 생태학자인 닐 포스트만은 ‘유년기childhood’라는 범주의 역사적등장이 인쇄문화의 발달과 연관되었다고 본다. 이와 함께 인쇄문화 기반 유년기 개념이 텔레비전과 같은 전자 미디어의 등장으로 소멸하고 있다고 주장한다. 이 글은 포스트만의 ‘유년기 소멸’ 이론이 갖는 한계와 통찰력을 탐구해보고, 이것이 디지털 미디어 시대가 갖는 함의를 논의해보고자 한다. 포스트만의 이론은 미디어 형식과 편향성, 정보 체계의 특성, 주체의 사회화 과정, 유년기의 성격 등이 상호 연관되어 있음을 알려준다. 이 글은 디지털 미디어 환경에서 학교 안팎 정보 체계의 시공간적 편향성과 사회화의 조건이 재편되고 유년기 개념 또한 재구성되고 있음을 살펴본다. 포스트만의 유년기 논의는 유년기 개념을 구성했던 미디어 환경 자체를 주목하게 하고, 더 나아가 미디어 환경의 양가성을 성찰해보게 한다.

【주제어】 디지털 미디어, 닐 포스트만, 유년기, 미디어 생태학, 학교

* 인천대학교 신문방송학과

** 인천대학교 2019년도 자체연구비 지원에 의하여 연구되었음.

<https://doi.org/10.34162/hefins.2020..24.005>

I. 들어가며

초연결 네트워크에 기반을 둔 디지털 미디어 환경이 우리 사회에 자리를 잡아가면서, 어린이와 청소년이 스마트폰과 같은 디지털 미디어의 적극적인 수용자가 되고 있다. 『한국미디어패널조사』에 따르면, 2018년 기준 초등저학년생(1-3학년)을 제외한 초등고학년생, 중고등학생의 휴대폰 보유율이 모두 90% 이상이고, 스마트폰 보유율도 초등저학년생(1~3학년)이 37.8%, 초등고학년생(4-6학년)이 81.2%, 중고등학생이 95% 이상에 이르고 있다. 보유율뿐만 아니라 스마트폰 이용시간도 늘어나고 있는데, 특히 초등학교 시기에 스마트폰 이용시간이 크게 증가하는 것을 볼 수 있다.¹⁾ 아이들이 영유아시기부터 스마트폰이나 태블릿 PC 등 전자기기와 함께 자라오면서, 놀이나 학습 등 아이들의 일상 활동이 자연스럽게 이들 미디어로 매개되고 있다. 이와 함께 아이들의 미디어 중독, 음란물이나 혐오표현 접촉, 어른 뺏치는 폭력성이나 사회적 이탈의 모습 등이 종종 사회적 우려를 낳는다. 어른들은 변화하는 미디어 환경에 따라 돌출된 아이들의 모습들에 세대 차이를 느끼며, 한편으론 걱정하고, 다른 한편으론 새로운 시대의 징표로 바라보곤 한다. 이 글은 변화하는 디지털 미디어 환경에서 유년기를 어떻게 봐야 하는지를 생각해보고자 한다.

유년기는 인간이면 누구나 자연스럽게 거치는 생물학적 혹은 심리적 과정이다. 하지만, 유년기를 특정한 의미가 담긴 인생의 단계로 구분하고자 할 때, 이것은 사회문화적으로 구성된 담론이자 실천이 된다. 역사학자 필립 아리에스는 아동 개념이 원래부터 존재했던 것이 아니라 17세기 이후 서구에서 발명된 사회문화적 구성물이라고 말한다.²⁾ 17세기 전까지만 해도 아동은

1) 김윤화 (2019), pp. 2-3.

2) 필립 아리에스 (1965/2003).

유아기가 지나면 곧바로 성인들의 일상 활동에 참여했지만, 이 시기 이후에는 아동에게 특별한 사회적 지위와 역할이 부여되기 시작했다고 한다. 그는 아이들이 어른들과 같은 스타일의 옷을 입고 함께 일하며 노는 모습을 담아낸 근대 이전의 예술 작품이나 어린이와 성인을 구별하지 않았던 옛날 법을 근거로 들어 이를 설명하고 있다. 특히 그는 학교 교육이 자리를 잡아가면서 “아이가 어른들로부터 격리되고, 다른 아이들과의 접촉을 통해 곧바로 인생을 배우게” 되는 “장기적인 아이들의 감금 과정”이 시작되었다고 말한다.³⁾ 아이를 어른의 축소판이 아닌 연약하고 순진무구한 존재로 바라보면서, 악으로부터 보호하고 애정을 가지며 보살펴야 할 대상, 혹은 어른이 되는 교육을 받기 위해 성인 세계의 책임이나 활동을 면제해야 할 대상으로 간주하는 시각은 역사적으로 만들어진 것이다. 아리에스는 성인의 세계로부터 아이들을 분리하는 시각의등장이 종교 개혁 및 학교 교육의 발달과 연관되어 있다고 보았다.

미디어 생태학자인 닐 포스트만은 아리에스의 논의를 이어 정규 학교 교육의 등장과 확대라는 제도적 측면이 유년기의 개념 형성에 큰 영향을 미쳤다고 보았다. 그리고 더 나아가, 유년기 개념이 당대의 인쇄 문자 미디어 환경과 어떻게 연관되었는지를 주목한다. 그는 미디어 생태학적 시각에서 미디어 환경적 조건과 유년기 개념 구성의 연관성을 살펴보고, 인쇄 미디어 기반 유년기 개념이 텔레비전과 같은 전자 미디어 시대에 ‘사라지고 있다’고 주장했다.⁴⁾

오늘날 어른과 아이들을 구분하는 것은 너무나 자연스럽고, 이러한 구분 방식은 교육, 문화, 산업 등 다양한 분야에서 여전히 유효한 것처럼 보인다. 우리는 특정 연령대의 아이들을 보호와 교육의 대상으로서 바라보고, 어른들이 이들을 양육하고 이끌어갈 책임을 지녔다고 생각한다. 그러면서도 우리는

3) 필립 아리에스 (1965/2003), p. 36.

4) Postman (1982), p. xii.

요즘 아이들이 태어날 때부터 디지털 기기에 익숙하여 어른과 다른 감각, 혹은 어른을 뛰어넘는 디지털 능력을 갖추고 있다고 가정하곤 한다. 부모들은 종종 아이들의 미디어 이용을 파악하거나 제어하는데 어려움을 겪기도 한다. 아이들의 디지털 미디어 이용은 어른과 아이의 위계질서나 전통적 보살핌 방식에 도전하는 것처럼 보인다. 여기서 우리는 유년기 개념이나 경험적 조건에 영향을 미치는 디지털 미디어의 역할을 주목하게 된다. 미디어 생태학자인 닐 포스트만은 인쇄 미디어 환경에서 형성된 유년기 개념이 텔레비전과 같은 전자 미디어 환경에 오면서 해체되고 있다고 보았다. 이 글은 디지털 미디어 시대에 포스트만의 ‘유년기 소멸’ 개념이 갖는 통찰력을 탐구해보고자 한다. 다시 말해, 디지털 미디어 환경이 현재의 문화 체계를 뒷받침하는 하나의 배경으로서, 아이와 어른의 범주, 혹은 유년기 개념에 어떻게 작용하는지를 살펴보고자 한다. 이를 위해, 닐 포스트만의 유년기 이론과 이러한 이론이 갖는 한계와 통찰력을 검토해 보고자 한다. 이와 함께 현재의 유년기를 구성하는 미디어 환경적 조건을 주목해보고, 유년기를 둘러싼 디지털 미디어의 양가적 측면을 이해해보고자 한다.

II. 유년기에 관한 닐 포스트만의 고찰

1. 인쇄 미디어 환경과 유년기의 관계

포스트만은 『유년기의 소멸(Disappearance of Childhood)』을 통해, 유년기의 등장이 인쇄문화의 확산에 따른 학교 교육의 정규화, 그리고 인쇄 미디어가 구축하는 정보 체계의 특성과 연관되었다고 주장한다. 그는 유년기 개념이 “성인이 전적으로 통제하는 특정 형태의 정보가 단계에 따라 아이들에게 제공되는 환경”에서 형성되었다고 보았다.⁵⁾ 중세시대에도 학교가 있었지만,

이러한 학교는 필사본이라는 커뮤니케이션 환경에 기반을 두었고, 교육은 주로 암기와 낭송을 위주로 이루어졌다. 따라서 연령에 따른 교육 과정 구분은 이루어지지 않았다. 포스트만은 인쇄기반 학교 교육이 도제 교육을 대신해 확대되면서, 읽기 능력이 아닌 연령에 따라 학년을 편성하는 방식이 나타났다고 말한다. 이와 함께 사회적, 지적 범주로서 유년기가 구분되기 시작했다고 한다. 그는 이러한 주장을 뒷받침하기 위해 엘리자베스 아이젠스타인의 인쇄 문화연구를 인용한다. 아이젠스타인은 학년에 따른 교과서, 성인물과 구분되는 아동·청소년용 문학 작품의 등장, 관리인, 후견인, 보호자, 양육자 등의 역할을 맡는 부모 노릇의 정착 등이 인쇄문화의 확산과 연관되었다고 말한 바 있다.⁶⁾ 포스트만은 학교 교육이라는 시스템 안에서 어린이와 어른이 구분될 수 있었던 것은 바로 이러한 정보 시스템을 구성하는 인쇄 문자의 형식적 특성과 관련 있다고 보았다. 그는 인쇄 미디어 환경이 문해 능력을 기반으로 어린이와 어른의 정보 체계를 구분하고 어린이의 정보 접근성을 효과적으로 통제할 수 있게 해주었다고 주장한다.

포스트만에 따르면, 인쇄기반 정보 체계에서 학교와 부모는 아이들이 성, 출산, 돈, 폭력, 죽음 등 어른들 세계에서 공유되는 정보에 접근하는 과정에 어느 정도 통제력을 갖게 된다. 문맹 세계에서는 연령에 상관없이 모두 같은 '정보 환경'을 공유하였지만, 인쇄술의 발달과 함께 학교 제도가 정착하면서, 어른들은 자신들의 상징 세계와 구분되는 아이들의 상징 세계를 만들어 관리할 수 있게 되었다. 이와 함께 유년기는 학교에 다니는 시기, 훈육의 기간, 성인들의 정보나 경험에 거리를 두는 기간 등으로 인식되었다. 유년기의 아이는 문해력을 익히면서 “활발한 개성 감각, 논리적이고 순차적으로 생각할 수 있는 능력, 상징으로부터 거리를 둘 수 있는 능력, 고차원의 추상화를 다룰 수 있는 능력, 만족감을 유예할 수 있는 능력” 등을 갖춘

5) Postman (1982), p. 72.

6) Eisenstein (1979), pp. 133-134.

이상형 어른에 단계적으로 다가갈 수 있게 된다.⁷⁾

하지만 전자 미디어의 발달은 정보가 장소에 구애받지 않고 물리적 맥락을 벗어나 즉각적으로 전달되고 대량으로 공유될 수 있는 정보 환경을 만들어주었다. 이러한 전자 미디어의 정보 환경은 어린이들이 접할 수 있는 정보의 질과 양 혹은 정보의 양식을 바꾸며 유년기 개념을 구축했던 정보 체계에 영향을 미치게 된다. 포스트만은 텔레비전과 같은 전자 미디어가 일상에 들어오면서, 인쇄 미디어 환경이 뒷받침했던 어린이와 어른의 정보 체계 간 경계선이 허물어지고, 유년기라는 근대적 개념과 경험도 와해하기 시작했다고 주장한다. 텔레비전과 같은 전자 미디어는 각종 정보를 무차별적으로 안방에 전달하며 아이들이 성인 세계의 정보에 손쉽게 노출될 수 있게 한다. 이와 함께 정보의 접근 정도와 양을 통제하며 아이들의 훈육을 담당해왔던 학교의 정보 조절 기능에 타격을 준다. 포스트만은 텔레비전이라는 미디어 형식의 속성이 유년기 개념을 구축했던 정보 체계의 기저를 와해시키고 있다고 보았다. 텔레비전은 이미지를 전시하는 영상미디어이기 때문에, 이를 시청하기 위해 별다른 학습이 필요하지 않고 즉각적인 패턴 인식만 있으면 된다. 텔레비전 영상 형식은 복잡한 사고를 요구하지 않고, 시청자를 이해 수준에 따라 구분하지도 않는다.⁸⁾ 포스트만은 텔레비전의 무차별적인 접근성으로 인해, 아이들이 어른 세계의 비밀에 쉽게 접근할 수 있게 되고, ‘부끄러움 shame’이라는 인쇄 미디어의 통제 메커니즘이 흔들리게 되었다고 주장한다. 다시 말해, 정보 접근의 단계가 존재하는 인쇄 미디어 환경에서는 특정 단어나 주제 혹은 행동은 어른들만 알고 지냈고 아이들이 이를 접할 땐 ‘부끄러움’을 느꼈다. 하지만, 모든 것을 가시적으로 드러내는 텔레비전 시대에서는 이러한 부끄러움의 도덕적 훈령이 더는 힘을 갖지 못한다.⁹⁾ 포스트만은 텔레비전이 인쇄 텍스트와 다른 상징적, 물질적 미디어 형식을 가지고 있어 이전과 다른

7) Postman (1982), p. 46.

8) Postman (1982), p. 80.

9) Postman (1982), pp. 81-82.

정보 접근성을 허용하고 있고, 이러한 특성 때문에 어른들의 정보 체계로부터 분리되어 통제되었던 유년기 정보 체계의 경계가 허물어졌으며, 이와 관련된 권위와 도덕적 메커니즘도 함께 붕괴했다고 말한다.

유년기를 미디어 환경과의 관계 속에서 살펴본 포스트만의 미디어 생태학적 시각은 같은 시기의 또 다른 미디어 생태학자에게도 찾아볼 수 있다. 조슈아 메이로위츠 또한 전자 미디어가 유년기와 성년기의 전체적 동질화 내지는 통합을 이루게 하는 환경을 제공한다고 주장한다. 그는 고프만의 상황 연구와 매클루언의 미디어 이론을 접목시키면서, 미디어의 변화가 아이들이 유년기에서 성년기로 넘어가는 '사회화' 과정의 구조적 상황을 바꾸고 있다고 보았다.¹⁰⁾ 전자 미디어 환경은 그동안 아이들이 접근하기 어려웠던 어른들의 '무대 뒤'의 영역을 노출시키면서, 아이들이 이용할 정보의 양이나 유형을 구분하며 정보에 대한 노출 단계를 통제했던 사회적 맥락에 균열을 일으킬 수 있다. 유년기의 구분을 유지하던 사회적 조절 장치, 예를 들어, 가족 전통, 종교적 믿음, 학교 교육, 사회 계급, 거주 장소 등이 여전히 작동할 수 있지만, 전자 미디어 환경은 아이들의 정보 세계를 확장하는 새로운 정보 흐름의 패턴을 만듦으로써, 기존의 아이들의 "보호하고 양육하는 환경"의 구속력을 약화시킬 수 있다.¹¹⁾ 미디어 형식이 커뮤니케이션 상황 구조를 다르게 구성하면서, 그동안 정보 통제권 혹은 독점권을 가져왔던 교사나 부모의 권위가 도전받을 수 있는 환경을 조성한다. 포스트만과 마찬가지로, 메이로위츠는 인쇄 미디어 환경에서 정보의 노출이 문해력에 따라 순차적으로 이루어질 수 있었으나, 전자 미디어 환경에서는 정보가 노출되는 사회적 단계의 경계가 흐려졌고, 정보의 수준과 유형에 따른 위계가 약화되었다고 본다.

포스트만과 메이로위츠와 같은 미디어 생태학자들은 유년기를 인쇄 문자

10) 조슈아 메이로위츠 (1986/2018), p. 343.

11) 조슈아 메이로위츠 (1986/2018), p. 382.

미디어 환경을 토대로 구축된 사회문화적 산물로 이해한다. 이들은 미디어 환경이 변화하면서 지배적 정보의 상징적, 물질적 형식이 달라지고, 이에 따라 정보를 접할 수 있는 조건이나 커뮤니케이션 상황이 다르게 구성될 수 있다는 점을 주목한다. 또한, 전자 미디어가 문자기반의 문화, 특히 기존 학교 교육 체제나 유년기의 개념 등을 약화시키는 행위성agency을 갖는다고 본다.

2. ‘유년기 소멸’ 주장의 한계

포스트만이 제안했던 “소멸하는 유년기” 개념은 다양한 반론에 부딪힌다. 전자 미디어 환경에서 어른과 아이들이 동질화되고 유년기 개념이 사라진다는 그의 주장이 지나친 일반화와 미디어 결정론의 문제를 갖는다는 반론이 제기되었다. 이러한 반론을 정리해보면 다음과 같다. 우선 인쇄 미디어 문화와 텔레비전 미디어 문화를 이분법적으로 단순화시키는 그의 접근 방식에 문제 제기가 이루어졌다. 포스트만은 인쇄문화가 유년기 개념을 형성할 수 있었던 배경으로 문해력, 학교 교육, 성인 세계의 비밀에 대한 부끄러움 등을 지목했고, 텔레비전의 영상 언어나 무차별적 정보 접근성이 이러한 체제를 와해시켜 유년기 개념이 사라졌다고 주장했다. 개념적이고 분석적인 사고를 길러줬던 문해력이나 학교 교육, 수치심에 기반을 둔 자기 절제와 예의 등이 유년기 개념을 뒷받침해주었는데, 텔레비전의 비담론적, 표상적, 감성적 미디어 특성 때문에 이것이 와해하고 있다는 시각이다. 이러한 시각은 문자 문화와 전자 미디어 문화를 대비시킨다. 문자 문화는 이성적, 분석적, 추상적 사고를 키우고 개성, 심리적 거리, 선형적 시간, 연대기, 언어 중심, 객관적 사실성의 중시 등의 특성을 갖지만, 텔레비전의 전자 미디어 문화는 감정적, 직관적, 구체적 사고를 키우고, 집단적 반응, 심리적 관여, 시간의 비선형성과 파편화, 영상 중심, 사실과 허구의 경계 허물기 등의 특성을 갖는다. 이러한 대비와 이분법적 접근은 미디어 문화를 단순화시킬 뿐만 아니라 텔레비전 미디어

문화를 인쇄 미디어 문화보다 무례하고 열등하다고 전제한다는 점에서 비판 받을 수 있다.¹²⁾ 텔레비전의 영상 재현이 문자에 비해 '인지적으로 퇴행적'이고 모든 것을 드러낸다는 포스트만의 진단은 미디어 결정론적이고 규범론적인 태도를 내비친다는 점에서 문제 제기가 되고 있다.

또한 포스트만의 유년기 논의가 미디어 환경 이외의 다른 사회문화적 맥락을 고려하지 않는다는 점에서도 비판을 받는다. 그는 미디어를 중심으로 유년기의 형성 과정을 설명하면서, 집단의 경험을 조그 것 정치, 경제, 사회적 맥락을 별로 이야기하지 않는다. 많은 역사 연구들은 유년기의 근대적 개념이 소위 이성의 시대 혹은 계몽기라고 불리는 서구의 17세기와 18세기에 태동했다고 말한다.¹³⁾ 이 시기 장 자끄 루소나 존 로크와 같은 철학자는 유년기를 자유와 순진함의 상태로 보았고 아이들의 어린 마음을 조기에 만들어주는 것이 필요하다고 생각했다. 유년기 개념의 형성은 과학적 이성과 철학적 사고로 급격하게 전환되었던 당시의 세계관과 시대적 배경, 특히 산업화가 진행되면서 늘어난 중산층을 중심으로 아이 양육을 중요시하는 가족 단위가 형성되었던 사회적 변화와 연관되어 있다. 하지만 아이들이 순수하고 경제적으로 의존적이며 정서적으로 취약해 학교 및 가정이 돌봐야 한다는 유년기 개념은 근대 서구의 중산층의 어린이에게만 국한된 제한적 개념이었다. 대부분 아이들의 삶은 이러한 이상적 시각과 거리가 멀었다. 마리암 존 메이너트는 서구에서 계몽기와 산업 혁명의 여파로 신흥 중산층 가운데 아동 중심의 유년기 개념이 형성되었지만, 경제 하위층에서는 아동의 '프롤레타리아화'가 증가하였고 수많은 아이들이 유년기 없이 지냈다고 말한다.¹⁴⁾ 그에 따르면, 유아기와 성년 사이의 유년기를 인정하고 보호하거나 그것을 부정하고 아동 노동을 착취하는 것, 또는 유년기를 확장하거나 단축하는 것이 해당 사회의 구조적 변화, 즉 그 사회의 경제 질서나 아동 교육과

12) Critcher (2008), p. 101.

13) Clarke (2004); Fass (2013).

14) Meynert (2015).

복지를 다루는 법률 및 정책의 변화와 관련이 있다.

이와 함께 유년기의 소멸이라는 포스트만의 개념은 텔레비전이 인지발달적, 사회적, 경제적 맥락에 대한 고려 없이 어른과 아이를 평균화시킨다는 주장으로 읽힐 수 있다. 이러한 시각은 어린이, 청소년을 미디어의 수동적인 희생자로 단순화시키고 이들을 둘러싼 발달심리적, 사회적 차원을 간과한다는 점에서 비판받을 수 있다.¹⁵⁾ 아이들은 연령에 따라 인지발달의 단계가 다르고, 또한 또래 집단 내에서도 속한 집단의 사회문화적 배경에 따라 서로 다른 미디어 이용이 일어날 수 있다. 워너는 실증 연구를 통해, 텔레비전의등장이 어린이와 청소년들의 관심사를 평균화시키지 않고 연령대별 인지 수준이나 여가 행위가 서로 다르다는 것을 보여준다.¹⁶⁾ 다시 말해, 서로 다른 연령 집단이 텔레비전 정보에 서로 다르게 반응하는 경향을 보인다는 연구 결과는 연령의 경계가 허물어지지 않고 있다는 점을 확인해준다.

한편, ‘유년기의 소멸’ 개념에 대한 또 다른 비판은 이러한 개념이 어린이를 어른으로부터 분리하여 아이들에 대한 기대 행위를 강조하는 도덕적 규범주의와 새로운 미디어를 두려워하는 미디어 공포 담론을 내포하고 있다는 것이다. 역사적으로 새로운 미디어가 등장할 때마다 이러한 미디어 변화가 아이들에게 미칠 부정적 영향력에 대해 우려의 목소리가 쏟아져나왔다.¹⁷⁾ 영화가 새로 나왔을 땐, 아이들의 도덕성과 건강을 해칠까 봐 염려했고, 라디오가 나왔을 땐, 아이들이 음악에 대한 나쁜 취향을 가질까 봐 우려했으며, 텔레비전이 나왔을 땐, 너무 자극적이어서 책으로부터 멀어지게 한다고 걱정했고, 컴퓨터가 나왔을 땐, 아이들을 반사회적으로 만들까 봐 불안해했다. 스타커는 당대의 뉴미디어가 아이들에게 해를 끼치고 기존 사회 질서를 위협한다는 미디어 공포(media panic) 담론이 주로 어른들의 두려움을 반영하는 것이라고 말한다.¹⁸⁾ 이러한 두려움의 근거는 새로운 미디어가 어른들의 통제

15) Hoikkala et. al. (1987).

16) Werner (1989).

17) Cassidy (2004).

를 넘어 아이들과 직접 접촉하고 이들의 심리적인 취약성을 건드리며 세상을 이해하는 기존 방식에 도전한다는 것이다. 드로트너와 버킹엄은 포스트만식 유년기 개념에 어른과 아이들 간의 기존 관계를 합리화하고 유지하려는 일종의 이데올로기가 작동하고 있다고 지적한다.¹⁹⁾ 이들은 이러한 개념이 아이들을 순수하고 무고하며 취약한 대상, 혹은 위협으로부터 보호해야 하는 대상으로 보는 규범적 시각을 가정하고 있다고 보았다. 이러한 가정에는 기존의 가치나 세대 질서의 해계모니에 도전하는 변화에 두려움을 표명하는 사회문화적 권력의 문제가 내재해 있다. 버킹엄과 켄센은 미디어에 대한 공포와 두려움이 미디어의 효과를 과장해 일반화시키는 잘못된 이해 방식에서 비롯되었다고 비판한다.²⁰⁾

대부분 사회가 아이들이 성인과 다르다는 점을 인정하고 있다. 하지만, 해당 사회의 사회문화적 구조와 시대적 맥락에 따라, 유년기를 인식하고 정의하는 방식, 혹은 유년기에 특정한 가치를 부여하고 적용하는 방식이 다르게 나타날 수 있다. 유년기의 순수성 개념 역시 역사적으로 구성된 개념이고, 포스트만은 이러한 개념 형성이 인쇄미디어 환경과 밀접하게 연관되어 있다고 보았다. 앞서 살펴본 포스트만의 유년기 이론과 관련한 직간접적인 비판과 반론은 분명 사회문화적, 역사적 맥락에 대한 구체적 고려를 간과했던 (혹은 소홀히 했던) 그의 한계를 적절하게 지적했다고 볼 수 있다. 또한, 그가 인쇄문화 유산에 대해 가지고 있는 상대적 편애가 반동적 도덕주의로 비칠 수 있다. 하지만 포스트만의 생각을 미디어 결정론이나 미디어 공포 담론 혹은 도덕적 보수주의로 단순화시켜 매도할 때, 그의 시각이 갖는 미디어 생태학적 통찰력까지 간과될 수 있다. 다음은 어떤 측면에서 그의 유년기 소멸 논의가 재고될 필요가 있는지 논의해보고자 한다.

18) Starker (2017).

19) Drotner (2013); Buckingham (2013).

20) Buckingham & Jensen (2012).

3. 유년기 소멸 개념의 재고

포스트만은 인쇄 미디어 문화와 텔레비전 미디어 문화를 대비시키는 이분법적 접근 방식을 취한다. 지금까지 포스트만 외에도 여러 미디어 생태학자들이 문자 미디어 문화와 텔레비전 미디어 문화를 대비시키고, 지배적 미디어 문화의 대비를 통해 미디어 환경 변화가 갖는 특성을 도식적으로 설명하곤 한다. 이러한 대비법과 도식화는 미디어 결정론으로 비판을 받을 수 있다. 하지만, 이러한 미디어 환경 간의 비교는 미디어와 문화의 관계 혹은 미디어와 미디어의 관계를 통시적으로 살펴보고 전체론적으로 이해하기 위한 접근법이라고도 볼 수 있다. 청각적 구술문화와 시각적 인쇄문화를 구분하고 비교했던 매클루언은 이 두 문화를 상호배타적인 것, 다시 말해, 새로운 미디어 문화에 의해 기존 미디어 문화가 사라지는 것이 아니라, 변증법적 관계에 놓여있다고 보았다. 그는 ‘테트라드tetrad’라는 미디어 법칙을 통해 미디어 문화가 순차적 과정이 아니라, 미디어의 효과에 따른 향상, 퇴화, 부활, 역전 등이 동시에 공존하는 과정으로 설명했다.²¹⁾ 옹도 ‘제2의 구술성’ 정리로 텔레비전 문화에는 기존 구술문화와 문자 문화의 전통이 변증법적으로 존재한다고 보았다.²²⁾ 포스트만의 유년기 소멸 개념은 인쇄 문자 문화와 텔레비전 문화를 이분법적으로 대비시키고 있지만, 그의 다른 저서를 보면, 이러한 대비가 현상학적 설명을 위한 것이라기보다는 가치 개입적 논쟁을 위한 것임을 알 수 있다. 다시 말해, 그의 개념은 사회문화적 맥락, 집단과 개인 간 차이를 고려하고 있지 않고 인쇄문화의 유산을 옹호하는 보수주의적 태도를 보여주는데, 이는 기존 미디어 문화의 유산을 와해시키는 ‘환경’으로서의 전자 미디어에 대한 이해를 촉구하고, 미디어 환경에 대한 상대주의적 균형 감각이나 인간 생존의 문제로서의 교육의 ‘보전적conserving’ 가치를

21) McLuhan & McLuhan (1989).

22) 월터 옹 (1982/1996), p. 206.

이야기하고자 했기 때문이다.²³⁾ 여러 학자가 유년기 개념의 사회적 구성에 있어 문화적, 경제적, 법적 맥락을 주목했지만, 포스트만은 미디어 환경적 조건을 주목했다. 더 나아가, 포스트만은 이러한 환경적 조건에 대한 이해를 통해, 오늘날 미디어 환경과 교육의 문제를 이야기하고자 했다. 미디어 환경과 유년기 개념의 관계에 관한 그의 논의는 다음 측면에서 재고해볼 필요가 있다.

첫째, 포스트만은 미디어를 중립적neutral인 하드웨어로 보지 않는다는 점이다. 다시 말해, 미디어를 도구로 보면서 그것을 사용하는 사용자의 의도와 용도에 따라 이익이 주거나 해를 끼칠 수 있는 도구로 보지 않는다는 점이다. 그는 미디어의 물리적 또는 상징적 형태에 따라 그것이 전달하는 정보나 담론의 성격이 달라지고 우리의 지각, 이해, 경험 등을 특정하게 구조화한다고 말한다.²⁴⁾ 미디어가 우리의 의식, 사고, 표현에 영향을 미친다는 논리적 전개는 단선적인 기술결정론적 시각이라는 단서를 제공할 수 있지만, 이것은 미디어의 상징적, 물리적 형식이 인간 커뮤니케이션 과정과 문화에 영향을 미치는 행위성을 주목하게 한다. 특히 그는 미디어 형식이 그것의 메시지를 특정한 방식으로 조직 및 운용되는 편향성bias을 가지고 있고, 이러한 편향성은 인간이 미디어를 이용하는 과정에 작동한다고 본다. 미디어의 이용은 미디어와 인간이 상호작용하는 과정이고 문화적 생태계가 변화하는 복합적이고 역동적인 과정이다. 포스트만이 주목한 점은 인쇄 미디어와 전자 미디어가 정보를 표현하고 코드화하는 상징적 형식이 다르고, 이러한 정보의 부호화, 전송, 저장, 회수, 해독, 유포 등을 매개하는 물리적 형식이 다르다는 것이다. 이러한 형식의 차이는 사회의 정보 환경이 구축되는 방식이나 이러한 환경에 따른 유년기 개념의 구성에 관여하게 된다. 미디어 형식의 편향성과 행위성 개념은 당대의 권력체계, 제도적 구조, 문화적 가치체계, 지역적 특이성,

23) Postman (1979).

24) 닐 포스트만 (1985/2009), (1992/2001), (1996/1999).

사회적 여건 등에 상관없이 언제 어느 곳에서나 특정 미디어가 자신의 내재적 논리에 의해 일련의 효과를 일으킨다는 ‘단편’ 기술결정론적 시각을 강조하기 보다는, 사회문화적 생태계에 균열을 일으키는 미디어 환경 변화와 해당 문화의 역학관계를 주목하게 만드는 ‘열린’ 기술중심적 시각이라고 볼 수 있다. 유년기와 성인기의 구분이 텔레비전 미디어 환경에서 사라지고 있다는 그의 주장은 근대적 유년기 개념의 탄생과 소멸의 조건으로서 미디어 환경 변화를 주목하게 만든다.

둘째, 포스트만은 인쇄문화가 확산하면서 문해력을 숙달시키는 교육을 제공할 대중적 기관이 필요했고, 이러한 학교 제도의 보편화는 유년기 개념의 발명을 가져왔다고 말한다. 여기서 그는 학교를 아이들의 사회화를 공식적으로 통제하는 정보 체계로 바라본다. 학교라는 정보 체계는 인쇄 미디어의 상징적, 물리적 형식에 따른 시간적, 공간적, 지적, 사회적, 형이상학적 편향성을 기반으로 구축되었고, 이러한 편향성의 특성에 따라 아이들의 인지 능력과 신체를 통제하고 관리하는 특정한 규율이 만들어졌다. 포스트만은 인쇄된 책의 끝없는 선형성, 예를 들어, “한 문장씩 표현, 단락 잇기, 알파벳 색인, 표준화된 철자 및 문법”의 순차적 특성이 “활자의 구조와 밀접하게 유사한 의식의 구조”를 하고 촉진하였고 문해 단계에 따른 학습 체계를 만드는 데 일조했다고 보았다.²⁵⁾ 학년에 따라 아이들은 보다 심도 깊고 복잡한 정보에 노출되고, 성인의 세계에 속하는 주제, 예를 들어, 성적 행위나 다른 생물학적 기능, 돈, 폭력, 병, 죽음, 사회적 관계, 이기주의 등에 대해 점진적으로 학습해나 가게 된다. 포스트만은 정보 습득 방식이 철자법 훈련, 읽기, 구문론 학습 등 일정 강도의 훈육에 기초한 순차적 학습 원칙에 의존하기 때문에 유년기가 유지될 수 있다고 보았다. 하지만 그는 텔레비전과 같은 전자 미디어의 상징적 형식이 문법, 철자, 논리, 단어 학습을 요구하지 않기 때문에 지식에 대한 순차적 접근을 불가능하게 하고, 따라서 아이들의 지적 능력이나 사회화

25) Postman (1982), p. 30.

과정에도 영향을 미치게 된다고 본다. 다시 말해, 미디어의 상징적, 물리적 형식과 그것이 가진 편향성이 학교에서의 정보 접근이나 사회화 과정을 특정 방식으로 매개하고, 유년기 개념은 이러한 정보 체계의 성격을 반영하며 구성되었다고 보았다. 포스트만의 이론은 학교와 가정과 같은 사회 공간을 정보 체계로 바라보면서, 이러한 정보 체계가 미디어 환경의 특성에 따라 어떻게 구조화되는지, 사회화 과정이 어떻게 매개되는지, 유년기의 성격이 어떠한 형성되는지 등을 살펴보게 한다. 그의 이론은 미디어 형식과 편향성, 정보 체계의 특성, 주체의 사회화 과정, 유년기의 성격 등이 상호 연관되어 있음을 생각해보게 한다.

셋째, 포스트만은 미디어의 등장과 이용은 사회가 이용할 수 있는 도구를 “단순히 더하거나 혹은 빼느냐의 문제”가 아니라 “생태학적 문제”라고 주장한다.²⁶⁾ 다시 말해, 그는 미디어를 사람들이 소통하는 메시지를 그대로 운반하는 전달체가 아니라 이용자나 콘텐츠와 상호작용하며 영향을 미치는 역동적인 체계로 바라보면서, 텔레비전과 같은 전자 미디어의 등장이 단순히 여가를 보낼 수 있는 또 다른 오락 거리를 부가해주는 것이 아니라 정보 환경의 전체 구조를 변화시키고 우리가 실제 세계를 느끼고 경험하는 맥락과 과정을 바꾼다고 주장한다. 그에 따르면, 텔레비전과 같은 미디어 환경이 바꿔 놓은 맥락과 과정 중 하나는 바로 학교와 가정의 정보 체계와 이곳에서 이루어지는 아이들의 사회화 과정이다. 더 나아가, 그는 미디어의 기능이나 내용보다는 이러한 과정과 맥락을 구성하는 미디어의 행위성 혹은 미디어 환경의 거래적 구조와 관계를 주목하라고 제안한다. 그는 『교육의 종말』이라는 책에서 모든 기술적 변화는 “파우스트의 거래”로서 기술적 이익과 이에 상응하는 불이익이 함께 한다고 말한다.²⁷⁾ 이익과 불이익이라는 용어가 가치 평가적 뉘앙스를 갖지만, 기술 변화에 따른 생태학적 변화가 갖는 양가적 측면을 고려할 필요가

26) 닐 포스트만 (1992/2001), pp. 30-31.

27) 닐 포스트만 (1996/1999), p. 67.

있음을 강조한다. 그는 유년기의 소멸 개념을 통해 전자 미디어에 의해 추동되는 인간과 미디어의 거래적 관계의 양가성을 생각해볼 수 있다. 텔레비전은 이미지를 통해 정보를 보다 광범위하고 즉각적으로 전달하며 정보전달의 민주화를 가져왔다. 반면, 텔레비전 시대에 인쇄문화 기반의 단계적인 정보 습득 훈련 및 사회화 과정, 사회적 이슈에 대한 이성적 관심이나 논리적 성찰은 상대적으로 약화된다.

마지막으로, 포스트만은 ‘유년기의 소멸’을 이야기하면서 미디어가 추동하는 인식론적 편향성 문제를 함께 논의한다. 그는 유년기 개념이나 학교 교육의 문제를 주목하면서, 인쇄 문자 미디어 환경의 특성과 가치를 강조하고, 미디어 생태계의 균형을 위해 인쇄 미디어 문화유산의 보존을 주장한다. 그가 보존하고자 했던 유산은 유년기 개념을 발전시킨 정보 체계와 이러한 정보 체계가 지향하는 인간주의적 세계관과 교육관이다. 그에게 유년기란 일종의 인위적 유예기간으로서, 이 기간 동안 아이들은 비판적, 논리적 사고력을 가질 때까지 훈련받고 실제 세계의 경제적, 사회적 이해관계로부터 보호받는다. 이러한 그의 시각은 현재 디지털 미디어 환경에서의 아이들의 권리와 복지의 문제를 생각해볼 때 유용할 수 있다. 디지털 미디어 환경에서 아이들은 다양한 미디어 형식을 통해 정보를 접하고 세상을 경험한다. 이와 함께 능동성을 가진 프로듀저producer 혹은 프로슈머prosumer로서의 아이들의 능력이나 다양한 미디어 기술을 활용하며 힘을 얻는 ‘사이버 키드’로서의 능력이 낙관적으로 부각되고, 새로운 미디어 리터러시 체제의 필요성을 강조하는 사회담론이 부상한다.²⁸⁾ 현재의 변화하는 미디어 환경에서 문해력 및 학교 교육과 같은 인쇄 미디어의 문화유산이나 보호의 시기로서의 유년기 개념을 어떻게 재고할 것인가의 문제는 미디어 환경 변화에 대한 이해를 바탕으로 인간주의적 가치를 어떻게 개입할 것인가의 문제와 맞닿아 있다. 포스트만의 유년기 논의는 미디어 환경 변화에 따른 사회문화적 변화를 당연하고 불가피한

28) Ito et. al. (2009), p. 14.

시대적 흐름으로 받아들이며 이에 빨리 적응해나가는 대책을 마련하는 문제 보다는, 이러한 변화의 흐름이나 기술주의에 비판적 거리를 두면서 어떠한 사회적 가치를 가져갈 것인가의 문제를 질문해보게 한다. 포스트만은 기존 미디어 문화의 유산을 와해시키는 전자 미디어 환경에 대한 이해를 촉구하고 미디어 환경에 대한 상대주의적 균형 감각이나 인간 생존의 문제로서의 교육의 보전적 가치를 이야기한다. 그의 문제의식은 좀 더 확장된 논의가 필요해 보인다.

다음은 그의 유년기 소멸 논의에서 나온 미디어 형식과 편향성, 정보 체계의 특성, 주체의 사회화 과정, 유년기의 성격 등의 상호 연관성을 현재의 맥락에서 살펴보고자 한다. 디지털 미디어 환경의 미디어 형식과 편향성이 학교와 가정의 정보 체계의 조건을 어떻게 변화시키고 있고, 이와 함께 인쇄 미디어 문화 기반의 유년기 개념이 어떻게 재편되고 있는지를 논의해보고자 한다.

Ⅲ. 디지털 미디어 환경과 유년기

1. 학교와 가정의 미디어 환경

인쇄문화에 기반을 둔 전통적 학교의 정보 체계는 책상, 결상, 분필, 칠판, 책, 연필, 공책 등으로 구성된 물리적 교실 공간을 중심으로 구축되었다. 교실은 아이들이 등교하고 하교할 때까지 시간표에 따라 교과목 학습이 이루어지는 물리적 공간일 뿐만 아니라, 선생님과 학생들, 혹은 학급 또래 친구들 간 면대면 상호작용과 정서적 교류가 이루어지는 심리적 공간이기도 하다. 선생님은 면대면 방식으로 강의를 하면서 글을 읽고 쓰고 계산하는 방식을 가르치고, 학생들의 시선은 교실 앞면에 있는 선생님과 칠판을 보도록

조직되었다. 선생님은 학생들의 학습 태도를 통제하며 가르치는 훈육자의 역할을 담당하고, 학생들은 이러한 훈육의 대상으로서 표준화된 규율을 따라야 한다. 같은 학년, 같은 반의 학생들은 시간표에 따라 같은 내용을 동시에 배우는 시간적 동질성을 경험하게 된다. 이들의 사회화는 이러한 시공간적 규칙에 따라 통제된다. 하지만 오늘날의 교실 환경에는 텔레비전, 스피커, 컴퓨터, 인터넷이 들어오고 때에 따라선 개인이 가져온 스마트폰이 공존하게 된다. 칠판과 교과서 이외에 시선을 끌 수 있는 스크린이 존재하고, 이러한 스크린은 문자 이외의 다중양식의 텍스트를 접할 수 있게 해준다. 더 나아가 디지털 네트워크는 가상의 정보공간과 사회적 공간과의 접속을 가능하게 해주면서 수업 중 참고할만한 다양한 텍스트나 사회적 상호작용을 교실에 즉각적으로 가져다줄 수 있다. 오늘날 학교의 정보 체계는 여전히 기존의 인쇄기반 미디어 환경에 뿌리를 두고 있지만, 선생님과 학생들 사이에 정보를 매개하는 방식이 점차 다양한 양식과 상징 형식의 스크린과 디지털 네트워크를 통해 다변화되고, 아이들의 시선은 이전보다 분산되어 교실 안의 중앙집권적 운영과 통제를 어렵게 만든다.

올드미디어가 지배적인 학교의 정보 체계에 반해, 학교 밖 정보 체계는 미디어 환경의 따라 재편되어 아이들에게 비공식적인 학습 맥락을 제공하고 있다. 아이들은 다양한 미디어 형식에 노출되고 스마트폰과 같은 모바일 기기를 이용하게 되면서 다양한 정보를 별다른 제약 없이 언제 어디서나 손쉽게 접근할 수 있게 된다. 포스트만이 말한 무차별적인 정보 접근성이 전방위적으로 이루어질 수 있게 된다. 그뿐만 아니라, 미디어로 매개된 가상공간이 아이들의 사회화가 이루어지는 주요 장소가 되고 있다. 전통적으로 가정은 집이라는 물리적 공간 안에서 가족 구성원과 상호작용을 하며 보호와 안정감을 얻을 수 있는 사적 영역이었다. 이곳은 아이들의 언어적 상호작용이나 놀이를 통해 사회화 과정을 경험하는 유년기의 주요 공간으로 역할을 해왔다. 그런데 가정의 물리적 세계가 디지털 TV, 컴퓨터, 노트북, 스마트폰과 같은 모바일 기기 등이 매개하는 전자 미디어 세계와 자연스럽게 결합하면서,

디지털 네트워크의 초연결성을 통한 외부 세계와의 접촉 빈도와 강도가 커지고 있다. 가정 공간 내의 정보 체계를 관리하는 부모의 권위가 도전을 받을 수 있고, 안전감, 친밀성, 프라이버시 등을 제공하고 지켜주는 사적 공간으로서의 가정의 물리적 경계가 약화될 수 있다.

포스트만과 메이로위츠가 말했듯이, 전자 미디어는 아이들에게 다양한 사회적 정보에 접근할 수 있게 해주면서, 외부의 사회적 세계와 상업주의적 시장을 가정 공간에 가져오고 소비할 수 있게 해준다. 디지털 미디어 기술은 아이들 침실의 물리적, 사회적 공간을 재구성하면서, 자신의 침실에서 네트워크 연결성을 통해 다양한 타자와 가상적으로 관여할 수 있게 해준다.²⁹⁾ 물론 가정마다 사용한 미디어 기술의 종류, 능숙도, 부모가 디지털 기기를 통제하는 방식 등이 다르고, 이에 따라 정보 체계의 성격이 다르게 나타날 수 있다. 하지만 개인용 미디어 기기 이용이 늘면서, 특히 친밀성과 미시조정의 매개체로 다양한 디지털 정보 공간 및 사회적 공간에의 접속을 손쉽게 해주는 스마트폰의 이용이 늘면서, 사실상 아이들이 접하는 정보 환경에 대한 통제와 관리가 어려워졌다. 스마트폰과 같은 개인 미디어 기기의 이용은 전통적으로 가족의 모임 장소 역할을 했던 텔레비전의 시청조차 가족과 물리적으로 같이 있으면서도 개인적 미디어 이용이 이루어지는 혼성적 경험으로 바뀌고 있다.

모바일 디지털 네트워크 환경에서 자라난 아이들의 삶의 경험은 이러한 미디어 환경이 허용하는 범위와 구조 안에서 이루어진다. 이들이 모바일 디지털 미디어 환경에 대한 의존도가 높아지면서, 이들의 기기 이용은 단순히 기기의 기능을 활용하는 것이 아니라, 이들이 성장하는 정보 환경 자체가 기존 세대와 다른 조건을 갖게 된다. 특히 미디어 환경은 아이들이 접하는 세계의 수준과 규모 혹은 접촉의 양식 등의 조건을 만들며 이들이 사회적 상황과 상호 작용하는 사회화 과정을 매개한다. 아이들은 미디어를 통해

29) Livingstone (2002).

물리적 장소에서의 직접적인 경험을 넘어 세상에 대한 시야를 확보할 수 있고 물리적으로 함께 하지 않는 타자를 만나며 자아정체성을 형성해갈 수 있다. 전통적으로 학교에서의 또래 친구들과 상호작용, 그리고 가정에서의 가족 구성원 간의 상호작용이 아이들의 사회화 과정에 주축이 되어왔다. 그런데 디지털 미디어 시대에는 친구들과 면대면으로 만나 몸을 움직이며 놀던 방식이 온라인으로 연결된 탈육화된 방식으로 이루어지고, 사회적 상호작용도 장소에 상관없이 스크린을 통해 매개될 수 있게 된다.³⁰⁾ 따라서 아이들은 질적으로 다른 사회화 경험을 하게 된다. 과거에는 물리적으로 함께 있는 친구들이나 가족 구성원들과의 근접성, 신뢰, 호혜성이 아이들의 사회화 혹은 세상에 대한 이해에 중요한 역할을 해왔는데, 디지털 미디어 환경에서는 이러한 과정이 미디어를 통해 효율적으로 처리된다. 아이들이 매개된 미디어 공간에서 과거와 비교할 수 없이 확장된 타자나 정보를 경험할 수 있고, 어릴 때부터 개인화된 방식의 상호작용에 익숙하게 된다. 아이들은 소셜 미디어와 같은 디지털 네트워크의 연결성을 통해 친구, 가족, 선생, 아는 사람들에서부터 소셜 네트워크 사이트로 연결된 낯선 사람들에 이르기까지 다양한 사람들이 섞여 있는 ‘사회적 맥락의 붕괴’를 경험하게 되고,³¹⁾ 물리적으로 같이 있으면서도 다른 사회적 공간에 머무는 ‘같이 있으면서 홀로 있는’ 상황을 자연스럽게 받아들이며,³²⁾ 물리적으로 함께 하는 어른이나 친구보다 소셜 미디어의 유명인이나 크리에이터creator에게 친밀감을 느끼며 많은 것을 배우게 된다. 이러한 미디어 환경의 시공간적, 사회적 편향성은 문해력이나 지식 경험에 기반을 둔 어른과 아이의 전통적 구분 방식, 선생과 학생의 위계 관계, 이와 관련된 사회 규범 등에 도전하는 정보 체계와 지식 전수 방식을 구성하는 데 일조한다. 이와 함께 아이들이 접하는 정보 체계에 대한 통제와 관리를 통해 유년기를 보호하고 유지하려 했던 전통적 관행에

30) Albrecht & Tabone (2017).

31) Wesch (2009); Marwick & boyd (2011).

32) 셰리 터클 (2011/2012).

균열이 생길 수 있다.

2. 유년기 개념의 재구성

여러 학자들이 디지털 미디어 환경에서 성장한 아이들을 어른들과 구분하고, 디지털 미디어의 이용 능력을 통해 아이들의 세대적 특성을 설명한다. 예를 들어, 돈 탭스콧은 디지털 미디어가 아이들에게 새로운 커뮤니케이션과 상호작용의 기회를 주기 때문에 아이들은 기존 세대와 다른 새로운 능력을 갖추게 된다고 보았다.³³⁾ 그는 아이들이 디지털 미디어를 자연스럽게 활용하면서, 자기 주도적 학습을 하고 기존 정보 체계의 위계질서에 따르지 않으며 자유롭게 정보에 접근하고 항해할 수 있는 능력을 갖게 되었다고 말한다. 여기서 디지털 미디어는 아이들의 독립성, 자율성, 개방성, 혁신, 표현의 자유, 즉각성 등을 지원하며 이들이 능동적으로 참여하는 디지털 원주민으로 성장할 수 있는 배경으로 이야기된다. 소냐 리빙스톤은 디지털 연결성이 보편화된 21세기의 유년기 아이들은 개인의 행위성에 대한 감각을 갖게 되었다고 말하고,³⁴⁾ 조르단 샤피로 또한 디지털 환경의 연결성과 유희적인 사회적 관여 방식을 통해 아이들이 '새로운 유년기'를 경험하고 있다고 주장한다.³⁵⁾ 이들은 디지털 미디어 환경의 아이들을 능력 있고 잠재성을 가진 능동적 주체로 바라보면서, 아이들의 디지털 미디어 이용 능력을 통해 이들 세대의 특성을 이야기한다. 인쇄문화기반의 유년기 개념이 아이들을 순수함과 보호 대상으로 바라보았다면, 디지털 유년기 담론은 이들을 보다 능동적이고 참여적이며 자율적 주체로 바라본다. 이러한 담론은 아이들을 어른들과 구분 짓고 이들의 유년기를 설명하는데 미디어가 여전히 중요한 역할을 하고

33) Tapscott (2008).

34) Livingstone (2009).

35) Shapiro (2018).

있다는 점을 시사한다. 또한, 미디어 환경 변화와 함께 유년기에 대한 인식과 기대감이 바뀌고 있음을 암시한다.

디지털 세대 담론은 주로 유년기 아이들의 미디어 이용 방식과 주체성에 관심을 보이지만, 포스트만식 유년기 논의는 조금 다른 각도로 디지털 미디어 환경과 유년기의 관계를 이야기할 수 있다. 앞서 살펴보았듯이, 이러한 논의는 미디어 환경의 변화에 따른 학교 및 가정 공간의 정보 체계의 재편 과정을 주목할 수 있고, 이러한 재편 과정에서 나타난 학습 및 사회화 과정의 변화에 주의를 기울일 수 있다. 가상공간이 실제 삶과 자연스럽게 결합하는 디지털 미디어 환경에서 아이들은 비공식적인 학습과 사회화를 경험하게 된다. 아이들은 학교의 정보 체계의 경계를 넘어 디지털 게임이나 소셜 네트워크를 돌아다니고, 콘텐츠를 만들고 조작하며, 자신의 온라인 페르소나를 만들어갈 수 있다. 이러한 미디어 이용 경험은 트랜스 미디어 능력transmedia literacy에 기반을 둔다. 트랜스 미디어 능력은 ‘디지털 상호작용의 미디어 제작, 공유, 소비 등과 연관된 일련의 능력’으로서, 다양한 미디어 플랫폼과 언어(텍스트, 시청각 코드 등)를 통한 콘텐츠 제작과 공유, 디지털 네트워크 참여와 협력, 미디어 활동을 관리하고 문제 해결하는 능력 등을 포괄한다.³⁶⁾ 아이들이 개인 미디어를 소유하고 트랜스 미디어 능력을 통해 물리적 공간과 다양한 가상공간을 유연하게 넘나들면서, 이들의 사회화는 학교 밖 비공식적 정보 체계에 의존도가 높아진다. 또한 아이들은 이러한 정보 체계를 통해 ‘행함에 의한 학습’, 문제 해결, 모방과 모의실험, 놀이, 평가, 지식 전수 등을 비공식적으로 배우게 된다. 전통적 학습 및 사회화 공간이 네트워크로 연결된 가상공간으로 확장되면서, 다중적 정체성을 탐구하는 복수성pluralities, 확장된 놀이 세계를 경험하는 유희성playfulness, 다양한 선택과 창의적 협력 작업을 수행하는 가능성possibilities, 시민적 관여와 상호작용을 하는 참여participation 등을 경험할 수 있다.³⁷⁾ 이러한 비공식적 학습 경험은 다시 학교 정보 체계의

36) Scolari et. al. (2018), p. 803.

학습 과정에 문제를 제기하고 기존 관행의 변화를 요구한다.

학교의 인쇄 문자기반 미디어 환경에 디지털 미디어가 점진적으로 도입되면서, 학교 정보 체계의 전통적 통제 양식이었던 읽기와 쓰기 훈련이 질적으로 재구성된다. 아이들이 디지털 네트워크로 연결된 각종 전자 화면을 통해 이야기하고(쓰고) 듣는 데(읽기) 익숙해지면서, 화면을 통한 읽기는 '글을 시청하고 이미지를 읽는 것을 포함'하는 '보기' 행위가 되고 있다.³⁸⁾ 또한 텍스트를 찾아주는 검색 엔진, 원하는 정보를 전달해주는 정보서비스, 물질적으로 소유하지 않아도 원하는 텍스트를 이용할 수 있게 해주는 온라인정보저장 체계, 축적된 이용 데이터를 기반으로 추천해주는 서비스 등이 읽기 활동을 효율적으로 도와준다. 또 네트워크 연결성을 통해 다양한 텍스트를 옮겨 다니고, 사회적 상호작용을 하거나, 맥락이 다른 텍스트에 접근할 수 있게 되면서, 과거 글 읽기에서 경험했던 텍스트에 대한 주의력을 갖기 어렵게 되고, 다른 텍스트에 대한 즉각적 접근성과 피드백을 자연스럽게 여기게 된다.³⁹⁾

이에 따라 인쇄기반 학교의 선형적 책 읽기가 고양했던 시선에 대한 통제와 주의력을 유지하기가 쉽지 않다. 전통적 학교 교육에서 책이나 칠판에 시선을 고정시키는 신체적 행위와 훈육뿐만 아니라, 오랜 시간 철자, 띄어쓰기, 구두법 등을 손으로 익히고 체화해나가는 훈련이 중요했다. 포스트만에 따르면, 인쇄 미디어 기반 유년기 개념은 이러한 읽기와 쓰기 훈련을 통해 본능을 길들이고 지적 능력을 갖춰나가는 기간이다. 그런데, 점차 아이들이 일상적으로 읽고 쓰는 대상이 스크린으로 바뀌고 있고, 쓰기가 입력하기와 터치하기와 같은 행위로 대체되고 있다. 과거 신체에 체현된 읽고 쓰는 감각과 의식이 전자 미디어에 영향을 받게 된다.

교실 미디어 환경에 스크린이 도입되면서, 포스트만이 말한 전자 스크린

37) Craft (2012).

38) 케빈 켈리 (2017), p. 137.

39) 니콜라스 카 (2010/2015); Baron (2013).

(텔레비전)의 편향성, 즉 감정적이고 직관적인 의식, 집단적 반응과 정서적인 관여, 비선형적이고 파편화된 시간 경험 등이 학습 경험에 스며들게 된다. 터치와 클릭을 통해 다양한 양식의 정보를 접하고 공유하는 일상의 디지털 미디어 경험이 교실로 연장되고, 아이들은 전통적 읽고 쓰기, 즉 문자기반의 선형적 독서와 심층적이고 집중적인 이해 과정을 요하는 학습보다는 능동적으로 상호작용하며 다감각적으로 관심사를 추구하는 학습을 수행하게 된다.⁴⁰⁾ 스크린의 속성이 전통적 쓰기와 읽기의 교육 경험을 약화시키거나 변질시키며 학습의 과정을 재구성하게 된다. 스크린을 통해 다중양식의 텍스트를 접하는 과정은 효율성과 속도를 추구하는 현대 사회의 시간 문화 논리를 반영하는 동시에 익숙하게 만들며,⁴¹⁾ 촉각적이고 참여적인 배움의 실천을 가능하게 한다. 전통적 인쇄 문자기반 교육 과정이 반복적 훈련을 통해 ‘느리게’ 의식을 고양하는 과정이었다면, 디지털 미디어 환경과 접목된 학습 환경은 효율적이고 ‘빠른’ 성과를 추구하며 인쇄 미디어 기반 유년기 개념을 압도하고 있다.

디지털 미디어 환경은 유년기 개념을 탄생시키고 유지하게 시켰던 정보 체계의 시공간적 편향성이나 사회화의 조건을 재편하고 있고, 이러한 정보 체계의 기본 실천들, 즉 읽기와 쓰기의 성격을 바꾸고 있다. 인쇄 문자기반 정보 체계에 다중 미디어 형식과 네트워크 연결성을 가진 디지털 미디어가 도입되면서, 문자 텍스트가 고양했던 의식과 감각, 체화된 훈련, 문해력의 단계, 학습 목적 등이 전환하고 있고, 이와 함께 유년기 개념이 재구성되고 있다. 문자 언어 상징의 체화와 선형적 주의력을 위한 지난한 훈육이 효율적이고 신속한 정보 조작과 검색, 그리고 트랜스 미디어 이용의 다중적 주의력과 실천으로 재편되었고, 순수하고 보호할 대상으로서의 유년기 아이들은 다양한 미디어 능력을 갖추며 매개된 공간에 참여하는 자율적 개인으로 가정되고

40) McLean (2020).

41) Scheible (2015).

있다. 오늘날 유년기 개념은 여전히 학교에 다니는 시기, 훈육의 시간으로서의 의미를 내포하지만, 학교 안팎의 정보 체계 변화와 함께, 인쇄 문자기반 유년기 개념과는 다른 본질을 갖게 된다. 특히 문해력의 성격과 수준, 정보 접근성의 체계, 문해력이 추구하는 개성 감각 등이 달라지고, 유년기를 구분했던 인쇄문화의 지적 위계질서나 도덕적 규범이 힘을 잃어가고 있다.

IV. 나아가며 : 디지털 미디어 시대의 유년기에 대한 질문

포스트만의 유년기 논의는 유년기 개념을 구성했던 미디어 환경 자체를 주목하게 하고, 더 나아가 미디어 환경의 양가적 거래의 측면을 성찰해보게 한다. 포스트만 식으로 디지털 미디어 환경의 양가성을 생각해본다면, 디지털 미디어의 편재성이나 접근 용이성, 물리적 사회 맥락의 붕괴 등은 아이들이 일상생활에서 다양한 양식의 정보를 즉각적으로 활용하는 역량이나 자율성 그리고 능동적 참여를 할 수 있게 해주지만, 다양한 사회적 집단이나 폭력, 성, 돈 등의 세계에 무차별적으로 접근할 수 있게 해준다. 아이들은 디지털 스크린의 편향성으로 인해 손쉽게 정보를 접근하지만, 논리적이고 분석적인 태도보다는 직관적이고 감성적인 반응을 하며 정보가 가진 이데올로기적 편향성에 노출될 수 있다. 스마트폰과 같은 디지털 미디어 기기는 아이들의 개인화와 개별화를 도우며, 자신의 침실에서 또래 친구들과 즉각적으로 접촉하고 정보를 얻을 수 있게 해준다. 이러한 기기는 “계획적이거나 즉각적인, 공유하거나 분리된, 혹은 멀거나 가까운” 가정 공간을 조직하며 가족 구성원들의 결속을 도와주지만,⁴²⁾ 가족 간의 면대면 상호작용을 줄어들게 하며 기존의 보살핌과 보호의 사적 울타리에 균열을 낼 수 있다. 어른들이 갖는 통제력에 불확실성이 증가하고 사이버 괴롭힘이나 인터넷의 낯선 위험에 노출될 가능

42) Chambers (2016), p. 6.

성이 높아졌다. 편재하는 기술과 결합한 소비주의 시장은 부모나 선생의 간섭 없이 아이들을 감시하고 데이터를 추적하며 개인의 욕구에 적극적으로 반응하는 마케팅을 해나갈 수 있게 된다. 아이들은 미디어를 통해 프로듀저로서의 능동적 힘을 일찌감치 경험할 수 있지만, 디지털 미디어 네트워크가 일종의 대규모 파놉티콘으로 작동을 하면서, 어른들과 마찬가지로 온라인에 체현된 ‘자신에 대한 소유권ownership of self’을 자기도 모르게 상실해갈 수 있다.⁴³⁾

아이들의 일상적 삶이 어떠한 미디어 환경에 놓이는가에 따라 이들의 사회화 경험이 달라질 뿐만 아니라 이들을 바라보는 시각이나 담론도 함께 변화하고 있다. 온라인과 오프라인의 경계가 허물어진 미디어 환경 속에 이들이 경험하는 정보의 양, 질, 규모, 양식 등은 이들의 경험과 감각을 확장하는 동시에, 기존 유년기 개념의 가치나 이를 뒷받침하는 사회 체제를 약화시킨다. 학교 현장에서 기존의 읽고 쓰는 훈련이 과거와는 다른 유의성을 갖게 되고 인쇄문화에 기반을 둔 지적 위계질서나 교육적 이상이 시대에 뒤떨어진다는 평가를 받는다. 우리는 이러한 도전을 기존 상태의 위기나 소멸보다는 재편이나 변화transformation의 시각으로 바라볼 필요가 있다. 어린이, 청소년 뿐만 아니라 어른들의 일상의 삶을 에워싼 미디어 환경이 바뀌면서, 어린이 청소년들이 경험하는 사회적 관계나 사회화 과정의 조건이 재구성되고 있다. 아이를 ‘타블라 라사tabula rasa’의 백지상태의 빈 서판으로 비유했던 인쇄 미디어 환경처럼 모바일 디지털 미디어 환경에서 어른들의 정보 세계에서 분리된 아이들의 세계를 상상하기가 어려워졌다. 모바일 디지털 미디어의 초연결성은 가정과 학교라는 물리적 장소에 다양한 사회적, 정보적 맥락을 가져옴으로써 아이들이 개별화된 혹은 복합적인 사회적 상황을 경험할 수 있게 해준다. 인쇄 미디어 기반 환경에서 구축된 정보 조절 체계가 큰 힘을 발휘하지 못하는 현실에서 학교 교육과 가정은 여전히 아이들로부터 어른

43) Chisnall (2020).

세계를 유예하는 공간, 아이들을 보호하고 보살피는 공간의 역할을 하고 있다. 하지만 이들의 사회화 과정의 맥락이 디지털 네트워크의 정보공간과 사회적 상황으로 확대되면서 아이들이 접할 수 있는 정보의 단계적 체계를 유지한다는 것이 어려워졌다. 성, 폭력, 돈, 죽음, 출산 등 어른 세계의 정보에 대한 접근이 개인 미디어를 통해 이루어질 수 있고 이러한 정보 세계는 매일같이 쏟아지는 이용자 참여 콘텐츠에 의해 기하급수적으로 확장되고 있다.

디지털 미디어 환경의 물리적, 상징적 형식이 아이들에게 각종 정보에 대한 고도의 접근성을 제공하면서, 이러한 정보 세계의 손쉬운 접근과 빠른 확장성에 대응하는 정보 통제력이 필요해졌다. 이와 함께, 인쇄 문자 미디어 환경의 유산으로서 학교 교육의 갖는 의미를 되돌아볼 필요가 있다. 인쇄문화 정보 체계인 학교는 읽기와 쓰기의 체화과정을 통해 이성적 사고력을 학습하는 유년기 주체를 만들었고, 이와 함께 아이들이 어른 세계의 정보에 순차적으로 접근할 수 있는 '정보조절장치'의 역할을 해왔다. 오늘날의 디지털 미디어 환경에서 아이들은 각종 정보나 폭력에 노출되고, 프라이버시가 침해되며, 비물질적 노동력으로 착취당할 가능성이 커졌다. 한편으론, 그 어느 때보다 아이들이 문화적으로, 정치적으로 (심지어 경제적으로) 힘을 얻게 되었지만, 다른 한편으론 이들의 삶이 정교하게 관리되고 제도화되어 다양한 감시와 통제에 놓일 수 있게 된다. 특히 현재의 디지털 미디어 환경은 미디어 이용 능력을 갖춘 아이들이 자율적 자기효능감을 느낄 수 있게 해주지만, 이들의 온라인 자아를 데이터화, 상품화하며 이것에 대한 '자기 소유권'을 어릴 때부터 박탈할 수 있다. 이러한 양가적 상황에서 학교는 균형 감각을 가지고 기술주의 신화, 특히 새로운 기술을 교육 문제의 해결사로 바라보는 믿음에 비판적 거리를 갖는 '정보조절장치'로서의 역할을 제고할 필요가 있다. 포스트만은 학교 교육에 미디어(기술) 교육이 필요하다고 강조해왔다. 그가 말하는 미디어(기술) 교육은 미디어 사용법에 대한 교육이거나 '기술에 대한 비판적 태도를 의미하는 것이 아니라 우리에게 비판적 태도를 견지하도록

하는 것'이다.⁴⁴⁾ 여기서 우리 자신을 향한 비판적 태도란 우리가 미디어와 맺는 관계를 성찰해보고 우리 경험이나 감각을 매개하는 미디어의 행위성을 간파해보는 것이다. 학교는 미디어 환경에 대한 아이들의 이해를 도우면서 '정보조절장치'로서의 유산을 계승해나갈 수 있다. 또한, 디지털 미디어 시대의 유년기 개념이 갖는 의미에 관해 지속적으로 논의할 필요가 있다. 유년기 개념은 언어, 미디어, 인간, 세상 간의 상호관계를 이해하고 비판적 태도를 갖춘 시민으로 성장할 배움의 기간을 시장주의나 소비주의 그리고 기술주의 세계로부터 보존해줄 수 있다. 디지털 미디어 환경의 양가성으로 인해 정보 체계 속 아이들의 인권과 복지가 취약해질 수 있다는 점에서 유년기 개념의 재발명이 필요해 보인다.

44) 닐 포스트만 (1996/1999), p. 250.

참고문헌

김윤화 (2019), 『어린이와 청소년의 휴대폰 보유 및 이용행태 분석』. 『KISDI STAT Report』 Vol. 19-18.

니콜라스 카 (2010), 최지향 역 (2015), 『생각하지 않는 사람들』, 서울: 청림출판.

닐 포스트만 (1985), 홍윤선 역 (2009), 『죽도록 즐기기』, 서울: 굿이포메이션.

_____ (1992), 김균 역 (2001), 『테크노폴리』, 서울: 공리.

_____ (1996), 차동춘 역 (1999), 『교육의 종말』, 서울: 문예출판사.

셰리 터클 (2011), 이은주 역 (2012) 『외로워지는 사람들』, 서울: 청림출판.

월터 옹 (1982), 이기우 임명진 역 (1996), 『구술문화와 문자문화』, 서울: 문예출판사.

조르조 아감벤 (2014), 윤병언 역 (2016), 『불과 글: 우리의 글쓰기가 가야할 길』, 서울: 책세상.

조슈아 메이로위츠 (1986), 김병선 역 (2018), 『장소감의 상실』, I & II, 서울:커뮤니케이션북스.

필립 아리에스 (1965), 문지역 역 (2003), 『아동의 탄생』, 서울: 새물결.

케빈 켈리 (2017), 이한음 역 (2017), 『인에비터블』, 서울: 청림출판.

Albrecht, R. and Tabone, C. (2017), “The media ecology of play: A preliminary probe of childhood play in the digital age”, *Explorations in Media Ecology*, 16(1): 21-38.

Archard, D. (1993), *Children: Rights and childhood*, New York and London: Routledge.

Baron, N. (2013), “Redefining reading: The impact of digital communication media”, *PMLA* 128(1): 193-200.

boyd, D. (2008), “Why youth (heart) social network sites: The role of networked publics in teenage social life”, in D. Buckingham (ed.), *Youth, identity, and digital media*, Cambridge, pp. 119-142, MIT Press.

Cassidy, M. (2004), *Bookends: The changing media environment of American classrooms*, Hampton Press (NJ).

Chambers, D. (2016), *Changing media, homes and households: Cultures, technologies and meanings*, Routledge.

- Chisnall, M. (2020), "Digital slavery, time for abolition?", *Policy Studies*, DOI: 10.1080/01442872.2020.1724926.
- Craft, A. (2012), "Childhood in a digital age: creative challenges for educational futures", *London review of education*, 10(2): 173-190.
- Critcher, C. (2008), "Making waves: Historical aspects of public debates about children and mass media", in K. Drotner & S. Livingstone (eds.), *The international handbook of children, media and culture*, pp. 91-104, Sage.
- Buckingham, D. (2013), *After the death of childhood*, John Wiley & Sons.
- Buckingham, D & Jensen, H. (2012), "Beyond 'Media Panics'", *Journal of Children and Media*, 6(4): 413-429.
- Clarke, J. (2004), "Children and childhood-interdisciplinary perspective: Histories of childhood", in D. Wyse (ed.), *Childhood studies: An introduction*, pp. 3-12, Wiley-Blackwell.
- Drotner, K. (2013), "The co-construction of media and childhood", in D. Lemish (ed.), *The Routledge international handbook of children, adolescents and media*, pp. 41-48, Routledge.
- Eisenstein, E. L. (1979). *The printing press as an agent of change*, Cambridge University Press.
- Fass, P. S. (ed.) (2013), *The Routledge history of childhood in the western world*, Routledge.
- Hoikkala, T., Rahkonen, O., Tigerstedt, C., & Tuormaa, J. (1987), "Wait a minute, Mr Postman!-Some critical remarks on Neil Postman's childhood theory", *Acta Sociologica*, 30(1): 87-99.
- Ito, M., Baumer, S., Bittanti, M., Cody, R., Stephenson, B. H., Horst, H. A. & Perkel, D. (2009), *Hanging out, messing around, and geeking out: Kids living and learning with new media*, MIT press.
- Lancy, D. F. (2014), *The anthropology of childhood: Cherubs, chattel, changelings*, Cambridge University Press.
- Livingstone, S. (2002), *Young people and new media: Childhood and the changing media environment*, Sage.
- _____ (2009), *Children and the Internet*, Polity.
- Marwick, A. E., & boyd, D. (2011), "I tweet honestly, I tweet passionately: Twitter users, context collapse, and the imagined audience", *New media & society*, 13(1): 114-133.

- McLean, C. A. (2020), "The shallows? The nature and properties of digital/screen reading". *The Reading Teacher*, 73(4): 535-542.
- McLuhan, M., & McLuhan, E. (1992), *Laws of media: The new science*, University of Toronto Press.
- Meynert, M. J. (2015), *Conceptualizations of childhood, pedagogy and educational research in the postmodern: A critical interpretation*, Cambridge Scholars Publishing.
- Postman, N. (1979), *Teaching as a conserving activity*, New York: Dell.
- _____ (1982), *The disappearance of childhood*, New York: Vintage.
- Scheible, J. (2015), *Data shift: The cultural logic of punctuation*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Scolari, C. A., Masanet, M. J., Guerrero-Pico, M., & Establés, M. J. (2018), "Transmedia literacy in the new media ecology: Teens' transmedia skills and informal learning strategies", *El profesional de la información (EPI)*, 27(4): 801-812.
- Shapiro, J. (2018). *The new childhood: Raising kids to thrive in a connected world*, New York: Hachette Book.
- Starker, S. (2017). *Evil influences: Crusades against the mass media*, Routledge.
- Tapscott, D. (2008), *Grown up digital*. Boston: McGraw-Hill Education.
- Werner, A. (1989), "Television and age-related differences: A contribution to the debate on the disappearance of childhood", *European Journal of Communication*, 4(1): 33-50.
- Wesch, M. (2009), "YouTube and you: Experiences of self-awareness in the context collapse of the recording webcam", *Explorations of Media Ecology*, 8(2): 19-34.

Abstract

Rethinking the ‘Disappearance of Childhood’ in the Digital Media Age

Lee, Dong-Hoo

Media ecologist Neil Postman argues that the historical construction of the “childhood” concept is related to the development of the print press. Along with this, he discusses that childhood is disappearing due to the advent of electronic media such as television. This study attempts to explore the limitations and insights of Postman’s theory of the ‘disappearance of childhood’ and its implications in the digital media age. Postman’s childhood theory draws our attention to the interrelationship between media forms and biases, the nature of information systems, the subject’s socialization process, and the characteristics of childhood. This study examines how spatial and temporal biases of information systems (both in and out of school) and their conditions for socialization are reconstructed in the digital media environment. It further examines how the concept of childhood is changing as a result. Postman’s childhood theory looks at the media environment that has contributed to the concept of childhood and reflects on the ambivalence of the media environment.

【Keywords】 Digital Media, Neil Postman, Childhood, Media Ecology, School

논문 투고일: 2020. 03. 20

심사 완료일: 2020. 04. 08

게재 확정일: 2020. 04. 08