

## 토 론 문

장근영(심리학박사, 한국청소년정책연구원 연구위원)

### 1. 프로이트와 에릭슨의 차이: 정체성

1789년에 시작되어 1848년에 비로소 마무리된 프랑스 혁명의 근본이념이 자유·평등·박애임은 다들 아실 것이다. 여기서 자유는 이후 '선택의 자유'와 동일한 개념으로 사용되어왔다. 자신의 운명을 스스로 선택할 수 있는 자유는 현대 자유민주주의의 근간이라 할 수 있다. 하지만 그 자체가 마무리되는데 60년이 걸린 프랑스 혁명처럼, 이 자유라는 개념이 사람들의 삶과 사고방식에 뿌리내리는 데도 아주 오랜 시간이 필요했다. 그것은 심리학에서도 마찬가지였다.

정신분석학자 지그문트 프로이트 S.Freud는 인간의 성장에 대한 이론적인 틀을 제시한 사람이기도 하다. 그가 보기에 우리가 온전한 인간 즉, 성인이 되기 위해서 필요한 것은 모유의 수유, 배변훈련, 도덕성의 습득, 그리고 지식과 기술의 습득이었다. 다시 말해서 영양분을 섭취하고, 자기위생을 관리하고, 양심이 있고 어른 구실하기에 필요한 지식과 기술만 가지고 있다면 그는 성인이 되기에 충분했다. 그런데 그로부터 50년쯤 발달심리학자 에릭 에릭슨 E.Erikson은 여기에 자기정체성 identity를 추가했다. 정체성이란 내가 누구냐는 질문에 대한 대답이다. 왜 이것이 중요하냐 하면 내가 누구인지를 알아야 주체적으로 선택을 할 수 있기 때문이다. 즉, 에릭슨은 우리가 진정한 성인이 되려면 스스로에 대한 자각을 가지고 자유의지에 따라 선택할 수 있어야 한다고 보았다. 1856년에 태어난 프로이트와 1902년에 태어난 에릭슨 사이에는 근대와 전근대의 차이가 있었다. 프로이트는 자유의지에 의한 선택을 중시하지 않았다. 무의식의 힘을 중시한 그에게 자유란 애초부터 불가능한 것이었다. 더구나 봉건사회에서는 주어진 도덕률에 순응하며 주어진 삶에 충실하게 사는 인간이면 충분했다. 반면에 에릭슨에게는 자신이 누구인지를 인식하고 그 인식에 근거해서 스스로 선택할 수 있는 능력이 중요했다. 그것이 근대 시민사회의 구성원으로서의 성인이 되기 위한 필수 조건이기 때문이었다.

### 2. 자유의지의 성숙이 근대시민의 조건

청소년 게임이용규제에 대한 이야기를 하면서 이런 이야기를 장황하게 펼쳐놓는

이유는, 이 문제에는 우리가 청소년을 어떻게 해야 할지에 대한 근본적인 철학이 담겨있기 때문이다. 혹자는 컴퓨터 게임 중독을 '영혼을 파괴하는 병'이라고까지 부른다. 물론 게임 중독에 빠져서 자기 자신과 주변사람들의 삶을 황폐하게 만드는 극단적인 사례들을 보자면 이런 표현이 지나치다고 말하기는 어렵다. 그러나 게임이 청소년들의 영혼에 심각한 위해를 끼칠 것이라 단정하기 전에 그 영혼이 무엇인지를 생각해볼 필요는 있다.

'영혼'이라는 단어의 의미에 대해서는 여러 가지 해석이 가능하다. 봉건시대에는 신이 부여한 인간의 기본 속성인 양심이나 죄책감 혹은 신에 대한 믿음이 결여된 인간을 영혼이 없는 존재라고 불렀을 것이다. 하지만 근대사회에서 영혼은 무엇보다 스스로 선택할 수 있는 주체의식을 의미한다. 물론 도덕성도 중요하고 양심도 여전히 중요하다. 하지만 자신의 의지로 행동할 수 없다면, 그는 로봇이나 컴퓨터와 근본적으로 차이가 없는 존재라고 해야 한다. 이는 청소년에 대한 태도에서도 차이를 만든다. 전근대적인 청소년 육성은 엄격한 훈육을 통해 도덕관과 가치관을 내면화시키는 것에 중점을 둔다. 반면에 근대 시민사회의 청소년 육성은 자유의지를 인식하고 다룰 수 있는 성인으로 키우는 것이 목표가 된다. 현대 사회에서 청소년의 인권, 특히 참여권이 중시되는 이유는 청소년에게 자율적으로 말하고 행동하며 선택할 권리를 부여하지 않고서는 그들을 자유로운 인간으로 키울 수 없기 때문이다. 자유를 경험해본 이들만이 그것을 어떻게 다루어야 하는지를 배울 수 있는 것이다. 선진국에서 대부분의 규제들이 국가에 의해 결정되는 형태에서 점차 자율규제 방식으로 바뀌는 이유도 여기에 있다.

이러한 변화는 우리나라의 청소년 정책에도 반영되어 있다. 청소년정책은 초기에는 신체적인 육성이나 청소년 보호 중심의 정책이었으나 1989년에 제정된 『청소년육성법』을 계기로 청소년활동을 강조하는 보다 적극적이고 청소년 중심적인 정책으로 변화되어 왔다. 그리고 이는 청소년들의 권리를 강조한 『청소년기본법』을 통해 좀 더 선진적인 태도로 발전되어왔다. 즉, 우리나라의 청소년 정책은 적어도 원칙적으로는 훈육 중심의 청소년 육성에서 청소년의 자율권을 인정하고 강화함으로써 시민의식과 민주의식을 가진 성인으로 키워내는 방향으로 변화해온 것이다.

### 3. 자율성 습득의 필요성

청소년 게임이용규제제도의 핵심은 게임을 언제 어떻게 할지에 대해서 부모나 가정이 아니라 국가가 대신 선택을 해주는 것이다. 청소년들의 수면시간을 보장하고 과도한 게임이용으로 인한 폐해를 막고자 하는 의도는 충분히 이해할 수 있다. 하

지만 이런 접근이 자유의지를 가진 청소년 육성이라는 취지에 부합하는지를 생각해 보면 대답은 긍정적이지 않다. 자유의지는 스스로 선택하고 그 결과를 경험하는 과정을 통해서 형성되고 성숙하기 때문이다.

나는 우리 청소년들이 자투리 시간에 마땅히 다른 할 거리가 없어서 게임을 하는 것이 아니라 여러 가지 짜릿하고 즐거운 활동들을 하다가 가끔씩 게임도 할 수 있는 삶을 누리길 바란다. 나는 우리나라 청소년들이 12시가 아니라 10시 이전에는 잠자리에 들 수 있기를 바란다. 하지만 그것이 누군가의 강제가 아니라 그들이 스스로 선택한 결과이거나 최소한 부모와 자녀간의 약속이나 부모의 권위에 의해서 이루어져야 한다고 믿는다. 상대방에 대한 불신이나 두려움이 지배하는 역기능적 가정에서는 제3자의 개입과 강제를 필요로 한다. 하지만 나는 우리나라의 대다수 가정이 그런 상태라고는 생각하지 않으며, 그러한 가정에서 이와 같은 제도는 '미봉책'이란 말조차 어울리지 않는 허약한 제도라고 본다.

우리는 모두 자유민주주의 국가의 자유로운 시민이다. 자신이 혹은 자기 자녀가 몇 시까지 게임을 할지조차 국가의 규제에 맡기는 제도가 과연 민주시민을 키워내는 제도라고 할 수 있을까. 우리가 청소년들의 '영혼'을 걱정한다면 특히 더 이 문제를 심각하게 고려해야 한다. 영혼이 파괴된다는 것은 자신의 자유의지를 행사하지 못하게 된다는 뜻인데, 그것은 게임 중독에 빠지지 않더라도 그저 강제를 당연히 여기는 사회에서 저절로 일어나는 일이기 때문이다.