

청소년의 온라인 게임과 사이버 일탈에 관한 연구

Online Games and Cyber Delinquency among Adolescents

아태여성정보통신센터

책임연구원 성윤숙*

Asian Pacific Women's Information Network Center

Senior Research Fellow : Sung, Yun-Sook

〈Abstract〉

Online games are very popular among adolescents in Korea. They sometimes lead to cyber delinquency. An ethnographic analysis was conducted in this study to address the social significance of online games. The results showed that the adolescents who were addicted to or indulged in the games were likely to commit delinquency online and/or offline. Delinquency in an information society is typically individualistic, whereas deviant behaviors in an industrial society are more social and collective, such as group violence. Parenting style, student-teacher relationship, peer pressure, game environment, and recreational facilities for the adolescents were intertwined with such adolescent delinquency. Finally, some implications of the online games from the perspective of social welfare practice were discussed to prevent online game indulgence and addiction and adolescent delinquency.

▲주요어(Key Words) : 청소년(adolescent), 온라인 게임(online game), 사이버 일탈(cyber delinquency), 문화기술적연구(ethnology), 사회복지실천(social welfare practice)

1. 서론

전세계 인터넷 이용인구는 약 5억 8천만 명을 넘어섰고 (CyberAtlas, 2002년), 2002년 12월 현재 우리나라의 전체 인구 중 54%에 해당하는 2천 6백 27만명이며(한국인터넷정보센터, 2003), 무선 인터넷 사용자를 포함하면 인터넷 사용자는 약 3000만명에 달한다. 국가 정보화의 적극적 추진에 힘입어 초고속 정보통신망과 게임방이 급속히 보급됨에 따라 인터넷을 이용하여 온라인 게임을 즐기는 청소년들이 급속히 늘어나는 추세이다. 청소년들은 게임방에서 친구들과 함께 어울려 게임을 즐기면서 다양한 의식과 행위를 표출하고 있다. 이 청소년들은 현실세계에서 채워지지 않은 욕구를 충족시키기 위하여 온라인 게임을 즐긴다. 그 결과 이들은 게임에 몰입하거나 중독 되는 경향이 있으며, 게임을 즐기는 과정이나 게임 후 가상세계나 현

실세계에서 일탈행위를 나타내기도 한다.

청소년들은 정보통신 활용능력이 다른 어떤 세대보다도 뛰어난 집단으로 사이버공간의 활용성도 가장 높은 계층이며 정보 매체의 영향도 가장 많이 받는 세대이다(Tapscott, 1998). 인터넷은 청소년들에게 있어서 정보와 교육의 매체로서 청소년들이 꿈을 키우고 건전한 공동체를 형성하면 그들만의 독특한 문화를 창출할 수 있는 바람직한 도구가 되는 긍정적 측면도 있다(Davis, 2001; Tapscott, 1998).

그러나 많은 학자들과 교육자들은 청소년들이 인터넷을 통하여 청소년기에 바람직하지 않은 행위들을 표출하고 있음을 지적하고 있다(성윤숙, 1999, 2000, 2002c; 이소희·성윤숙, 2001; 이수미, 2000; 황상민, 2000; 황진구, 1999). 최근 우리나라에서 가장 심각하면서도 새롭게 등장한 청소년문제는 집단괴롭힘, 청소년 성매매와 더불어 '인터넷 관련 비행과 중독'에 관한 것이다(이해경, 2001).

* 주 저 자 : 성윤숙 (E-mail : first1004@hanmail.net)

1990년대 들어 인터넷 또는 온라인 게임이 등장하면서 쌍방향 상호작용이 강화되고 컴퓨터와 사람 사이의 게임이 아니라, 사람과 사람사이의 게임이 등장하면서 게임 중독의 가능성과 심각성은 증대되었다. 그 결과 청소년들 사이의 게임 중독은 심각한 사회문제로 부상하기에 이르렀다(권준모, 2001; 김현수, 2000; 성운숙, 2002a; 유승호, 2001).

청소년들이 인터넷이나 컴퓨터 사용시 가장 많이 사용하는 것이 게임(박행석, 2001; 황상민, 2001)이고, 게임 사용시간이 길어지면 게임중독에 빠질 확률이 높으며(이해경, 2002), 인터넷중독자들은 비중독자들보다 게임을 훨씬 많이 이용하는 것으로 알려져 있다(김진숙, 2000).

컴퓨터게임 중독에 대한 초기 연구는 이용자의 연령과 성별, 이용형태와 같은 일반적인 사항과 이용자의 행동, 심리 상태에 미치는 긍정적, 부정적 영향(강운선, 1997; 유종렬, 1994)에 관하여 다루었지만 최근에는 게임중독 원인과 관련된 변인에 관한 연구가 주를 이루고 있다. 이에 관한 기존연구경향을 살펴보면 게임중독실태와 관련된 연구(권준모, 2001; 유승호, 2001; 박행석, 2001; 송명준, 허유정, 이은정, 권정혜, 2000; 이계원, 2001; 이해경, 2002; 정경아, 2001; 조아미·방희정, 2002; 한국정보문화센터, 2001; 황상민, 2001), 게임중독 관련변인으로 게임중독에 빠지기 쉬운 개인의 심리적 특성으로는 사회적 고립과 위축(Griffiths, 1997), 자기 의존적이고 독립된 활동에 강한 선호, 자신의 사회적 활동을 극히 제한, 과도한 경계심 및 자기방어적, 지극히 개인적 성향(Young, 1998), 우울증, 불안감, 약물중독, 사회적 고립이나 사회적 지지의 결핍, 낮은 자기 존중감(이봉건, 1999; Armstrong, Phillips & Saling, 2000; Young, 1999), 자기 통제력 낮고(박구연, 2001; 이경님, 2003; 이선경, 2001; 조혜연, 2001), 불안(김교현, 2001; 이송선, 2000), 우울증(Morahan-Martin & Schumacher, 1997), 자기효능감(조혜연, 2001), 사회적 부적응증(Davis, 2001), 충동성(김효선, 2002; 이소영, 2000; 이송선, 2000; 조혜연, 2001; Griffiths, 1999; Hirschman, 1992), 공격성(김미경, 2002; 김효선 2002; 서은희, 2000; 이송선, 2000; 이해경, 2002; 정유정·이숙, 2001; Colwell & Payne, 2000; Griffiths, 1999), 고독감(정경아, 2001) 등이 지적되고 있다. 또한 과각성 상태를 추구하는 ADHD증상(김현수, 2000; Wellman, 1996), 온라인 게임 자체의 측면(성운숙, 2002a, 2003; 유승호, 2001; Suler, 1996; King, 1996; Young, 1997), 게임중독과 사회적 지지와의 관계(이해경, 2002; 조아미·방희정, 2002)에 관하여 연구가 이루어지고 있음을 알 수 있다.

또한 청소년들은 인터넷중독, 온라인 게임중독, 음란물 접촉, 음란성 채팅, 해킹과 바이러스 유포 등 사이버 공간에서 일탈행위를 보일 뿐만 아니라, 이와 관련하여 게임 아이템 교환 및 판매, 폭행, 성매매 등 현실공간에서의 일탈행위를 나타내고 있는 것이 현실이다(성운숙, 2002a). 이 때문에 청소년들에 의한 인터넷 관련 일탈행동과 범죄는 커다란 사회문제로 부상하고 있다(권준모, 2001; 성운숙, 2002a; 2003; 성운숙·이소희, 2003; 유승

호, 2001; 양돈규, 2000; 윤영민, 2000; 이해경, 2002; 이소희·성운숙, 2001; 조남근·양돈규, 2001; 천정웅, 1999; 2000; 황상민, 2000).

인터넷 중독 현상은 직접적으로 인터넷상에서의 비행(예, 인터넷 사용으로 인한 귀가시간 위반 및 수업불참, 음란물 사이트 접속, 채팅을 통한 번개 및 청소년 성매매, 욕설, 도박, 음란대화, 거짓말하기, 성인 인터넷 방송 시청하기 등)과 정적인 상관이 있는 것으로 나타났다. 즉, 인터넷상에서 비행을 저지르는 청소년일수록 더욱 인터넷 중독의 가능성이 높다는 것을 알 수 있다(조남근·양돈규, 2001).

청소년들의 대표적 인터넷 중독 유형인 음란물, 음란채팅, 폭력물에 중독된 신문사례 분석(조아미, 2000)연구에 따르면, 음란물과 음란채팅은 중독의 증후와 피해가 구체적으로 성폭력과 관련된 비행과 관련돼 있고, 폭력게임중독자들은 주로 폭력비행 중 욕설과 같은 언어적 폭력과 관련된 것으로 알려져 있다. 이와 같은 청소년들의 일탈행위는 최근 들어 커다란 사회적 현안으로 등장하여 청소년들의 복지를 저해하는 요인으로 지적되어 왔다.

청소년들이 인터넷을 이용하면서 표출하는 사이버일탈 현상들은 국내 청소년들에게서만 나타나는 것은 아니다. 외국 청소년들 또한 이와 비슷한 증세를 보이는 것으로 나타나고 있다(Armstrong, 2000; Davis, 2001; Pratarelli, Browne, & Johnson, 1999; Wang, 2001; Young, 1996; 1997). 이러한 현상들에 대한 심층분석의 필요성은 여러 학자들에 의하여 지적되고 있지만(Morris, 1996; Newhagen & Rafaeli, 1996; Parks & Floyd, 1996) 아직까지 많은 연구가 이루어지고 있지 못한 것이 현실이다.

더구나 청소년들이 게임방에서 인터넷을 이용하면서 창출하는 그들의 독특한 삶의 양식과 사이버일탈을 깊이 있게 이해하기 위해서는 문화기술적인 연구방법이 필요함에도 불구하고 이를 이용한 연구는 드문 편이다(성운숙, 2002a; 2003; 성운숙·이소희, 2003; Nocera, 2002; Paccagnella, 1997). 사이버 세계에서 펼쳐지는 새로운 현상들에 대하여 기존의 연구들은 설문조사와 같은 양적 연구방법을 통하여 청소년들이 게임방을 이용하는 목적이나 동기 등에 대하여 기술한 바 있다. 기존의 연구들은 청소년들이 게임방에서 어떠한 사이버일탈행위를 나타내는지에 대한 심층적인 분석을 간과하고 있다.

이러한 맥락에서 본 연구는 문화기술적 연구방법을 통하여 게임방을 출입하는 청소년들이 게임방에서 표출하는 일탈행위를 심층적으로 분석하고, 이러한 일탈이 사회복지 차원에서 어떠한 함의를 지니는지를 분석하고 이해하는 데 그 목적을 두었다. 본 논문의 연구결과는 게임방을 출입하는 청소년들의 일탈행위를 이해하는데 기여할 수 있을 뿐만 아니라, 청소년들을 위한 정보복지의 발전에도 기여할 수 있을 것으로 기대된다.

본 연구의 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

1. 온라인 게임 이용 청소년의 사이버 일탈 행태는 어떠한가?
2. 온라인 게임 이용 청소년의 사이버 일탈의 사회적 맥락은 무엇인가?

II. 이론적 배경

1. 사이버 일탈의 개념

청소년문화의 일부를 이루고 있는 청소년문제는 사회발전과 정과 시대적 흐름의 특성을 반영하게 된다. 사이버공간의 출현은 인류의 의식과 생활 전반을 변혁시키면서 정치, 경제, 사회, 문화적 삶을 보다 윤택하게 하고 있는 동시에 이전에는 생각하지 못하던 여러 가지 형태의 부정적 현상을 초래하여 방종과 일탈에 따른 사회문제를 부각시키고 있다.

게임방을 이용하는 청소년들은 사이버 공간뿐만 아니라 게임방과 관련하여 현실세계에서도 일탈행위를 나타내기도 한다. 따라서 다양한 관점에서 일탈에 관한 논의를 전개할 필요가 있다.

우선 그 개념부터 살펴보면, 일탈(deviance)이란 '공동체나 사회에서 여러 사람들에 의하여 받아들여지는 규범에 순응하지 않는 행위'(Giddens, 1993)로 포괄적으로 규정될 수 있는 개념으로, 일반적으로 모든 규칙 및 규범위반행위를 의미하여 형법을 위반한 행위인 범죄(crime)를 포함하는 것으로 이해되기도 한다. 그러나 좁은 의미로 사용될 때에는 '법에 의해 규제되는 범죄를 제외한 규칙 및 규범위반행위'를 일컫는 것으로 규정하기도 한다(박병식 외, 1999).

Hagan(1987)은 이러한 규범위반 행위를 그러한 행위들로 인한 사회적 피해에 대한 평가, 사회적 반응의 심각성, 규범에 대한 합의 정도를 기준으로 다음과 같은 4가지로 유형화하였다. 첫째, 합의범죄(consensus crime)로서 살인, 강도, 강간 유괴, 절도 등 전통적인 약탈 및 폭력범죄들과 같이 사회구성원들이 그 행위가 범죄를 구성한다는 것에 대해서 별 이의를 표하지 않는 유형이다. 둘째, 갈등범죄(conflict crime)로 이 행위유형에 속하는 행위도 형법에 의해 범죄로 규정된다. 사회적 피해의 정도는 합의범죄 다음으로 크며 사회적 반응도 상당히 부정적일 수 있다. 그러나 인공유산, 안락사 등과 같이 그것이 범죄나 아니냐에 대해 논쟁적인 여론이 존재하는 행위유형이다. 셋째, 사회적 일탈(social deviation)의 범주에 넣을 수 있는 행위들이다. 부모나 교사에 대한 반항, 음주, 흡연, 유흥업소 출입, 패싸움, 불량씨클 가입, 오토바이 폭주 등과 같이 지위비행(status offense)에 속하는 행위들이 대표적인 예이다. 사회적 관습이나 전통, 에티켓, 또는 조직의 규율, 학교의 학칙 등을 위반하는 행위이며 범죄행위만큼 강한 반응이나 제재가 부여되는 것은 아니지만 여전히 부정적인 사회적 반응을 이끌어 내고, 어떤 경우에는 형사사법기관 이외의 시설에 수용되거나 형사처벌이 아닌 형태

의 처벌을 받기도 한다. 넷째, 사회적 다양성(social diversion)의 범주에 드는 행위유형이다. 머리염색 등을 통해 주위사람들의 관심을 끄는 것과 같이 개성을 지나치게 표현하는 행위를 하는 경우를 예로 들 수 있다. 일반적인 평범한 행동에서는 조금 벗어나지만 그것 때문에 사회적 처벌을 받지 않는다.

일탈에 관한 이러한 유형화는 가상공간(cyberspace)에서의 일탈행위를 분류함에 있어서 시사하는 바가 크다. 즉 사회적으로 커다란 피해를 초래하여 범죄를 구성하는 것에서부터, 범죄를 구성하지 않는 것들에 이르기까지 가상공간에서 발생하는 다양한 일탈행위들을 체계적으로 유형화하는데 도움을 줄 수 있다.

이상의 논의를 바탕으로 여기서는 사이버일탈을 다음과 같이 규정하고자 한다. 사이버일탈이란 네티즌들이 현실세계(offline)의 사회 공동체적 규범을 가상공간에 적용하여 가상공간에서의 규범으로 받아들인 것을 위반하거나, 가상공간의 특성을 바탕으로 가상공간 공동체 구성원들이 새롭게 창출하고 있는 규범을 위반한 모든 행위를 일컫는다(성윤숙, 2002a). 이러한 개념규정하에 본 연구에서는 사이버일탈행위를 다음과 같이 크게 두 가지로 나눈다. 첫째, 사이버공간에서 발생하는 인간행위를 가운데 범죄행위를 구성하는 일탈행위로서, 이것은 정보사회의 심각한 문제로 자주 논의되는 현상들이다. 둘째, 범죄를 구성하지는 않지만 정보사회의 사회적 문제점으로 새롭게 부상하여 논의되는 비범죄적 일탈현상들이다(성윤숙, 2002a).

2. 사이버 일탈 이론

사이버 일탈에 관한 이론적 논의를 위하여 여기서는 규범이론, 긴장이론, 및 하위문화론에 관하여 간단하게 논의하고자 한다. 먼저 규범이론을 살펴보면 일반적으로 많은 사회학자들은 일탈행동의 규범적 정의를 취해왔다. 규범이론은 규범성의 약화가 부적절한 행동을 유발한다는 입장이다. 규범이론은 사회통제이론(Hirschi, 1969)과 자기통제이론(Gottfredson & Hirschi, 1990)으로 나뉘는데, 이는 고전주의 범죄학의 가정을 따르고 있다. 고전주의 범죄학은 인간의 본성을 자기이익을 추구하는 이기적인 존재로 보고 있다. Hirschi(1969)는 인간은 기본적으로 규범을 위반하려는 이기적 속성, 일탈속성을 지니고 있다고 본다. 이러한 기본적인 일탈적 성향을 가진 인간들이 일탈행동을 하지 않게 되는 것은 그들에게 작용하는 규범강요기제가 있기 때문이다. 따라서 통제이론에서 비행의 동기보다 통제에 초점을 둔다. 실명의 대면적인 관계에서는 주변사람들의 통제가 작용하여 자기가 하고 싶은대로 행동하지 못하는 경향이 있다. 그러나 익명성이 보장되는 사이버 공간에서는 다른 사람이나 공동체의 통제가 약해서 자기가 하고 싶은대로 행동하는 경향이 있다.

자기통제이론 또한 가정에서의 훈육이 자녀들의 자기통제력을 만들어 낸다고 본다(Gottfredson & Hirschi, 1990). 가정에서 자녀의 사이버 일탈을 감독하고 훈육하는 방법은 통제이론적인

관점에서 보면 매우 적절하다. 부모의 양육태도는 자녀의 게임방 출입에 상당한 영향을 미친다. 부모가 독재적(authoritarian style)일수록 그 자녀들은 자신들의 인터넷과 게임방 이용행위를 부모들에게 숨기는 경향이 있으나 부모가 자녀들에게 모범적(nurturant style)이고 허용적(permissive style)인 태도와 행동을 보이면 부모들로부터 허락을 받는 경향이 있다(성운숙, 2000). 또한 자녀에 대한 부모의 지나친 간섭이나 방임은 청소년들이 게임에 중독되거나 사이버 일탈을 하는데 기여할 수 있다(성운숙, 2002; Lin & Tsai, 2002).

김희화(2003)는 인터넷 비행을 예방하기 위한 부모 및 가정의 역할로서 청소년에게 가족원의 지지와 같은 심리적 지원이 제공되어야 할 뿐만 아니라(김혜원, 2001; 조남근·양돈규, 2001) 모 감독과 같은 행동지도, 어머니와 청소년간의 적극적 상호작용이 필요함을 제시해 준다.

긴장이론은 Merton(1968)이 제시한 이론으로 범죄행위보다는 훨씬 더 포괄적 일탈개념을 설명하는데 더 적합하다. Merton(1968)은 단지 일탈은 이러한 정당한 욕구의 충족을 위한 제도화된 수단을 확보하지 못함으로써 욕구충족을 위해 공인되지 못한 수단을 사용한다 데 있다는 것이다. 따라서 일탈행동은 욕구충족수단의 확보를 제약하는 사회구조적 문제라고 할 수 있다(이정규·안진, 2002 재인용).

Merton(1968)의 아노미이론은 그 주된 초점이 모든 수준의 사회적 일탈의 발생에 사회구조 자체가 어떻게 기여하는가를 강조하고 있으며, 일탈이 결코 예외적인 현상이 아니라 어느 사회에서든 발생할 수 있는 구조적 현상임을 보여주고 있다. 사이버공간에서 자신의 욕구를 충족시키기 위해 이루어지는 물물교환, 사이버 화폐거래, 사기, 폭력, 약탈행위, 게임방에서 게임 아이디나 아이템을 해킹하거나 게임 아이템을 확보하기 위해 상습적으로 PK를 일삼는 청소년들의 행위는 이러한 맥락에서 이해될 수 있다.

또한 가상의 재산인 게임 아이템을 얻기 위해 수단과 방법을

속, 2002a).

또한 범죄 및 비행과 관련해서는 두 가지 하위문화론(sub-culture theory)이 존재한다. 이 이론들은 Merton(1968)의 아노미론과 Sutherland(1947)의 접촉차이론의 통합이라고 볼 수 있는데, 특히 소년비행과 갱(gang)의 존재를 설명하려는 시도에서 발전되었다. 이러한 하위문화적 인식은 Sutherland(1947)의 접촉차이론에서 출발하였다. 범죄행동은 친밀한 타자들과 상호작용하고 교제하면서 학습된다. 청소년들은 게임방에서 친구들과 교제하면서 해킹이나 바이러스 유포, 게임방에서 학생들 돈 뺏기 등을 경험하고 학습하게 된다(Sutherland, 1947).

III. 연구방법

1. 연구대상

30명의 게임방 이용 청소년들과의 예비면접 자료를 분석한 후, 게임방 이용 청소년들의 사회적 맥락을 보다 잘 드러낼 수 있는 방향으로 주 제보자들을 선정하였다. 주 제보자의 선정은 예비면접 대상자 중에서 한번 접촉시 평균 3시간 이상 게임을 하며, 주 3일 이상 게임방을 정기적으로 이용하는 청소년들 중에 본 연구의 목적에 동의하며, 심층면접에 참여할 의사를 가지고 있고, 부모님의 동의를 받은 서울 시내 중학교에 재학중인 게임방을 이용하는 7명의 청소년을 주 제보자로 선정하였다. 여기서 주 3일 이상 정기적으로 게임방을 이용하는 청소년들을 선택한 이유는 게임방 이용에서는 시간과 횟수만큼 고려해야 할 요소가 정기적으로 가느냐인데, 이는 게임방을 습관적으로 이용하는 청소년들이 게임에 중독될 가능성이 있기 때문이다. 이 청소년들 중에는 온라인 게임에 몰입하거나 중독된 증상을 보이는 청소년도 있었다¹⁾. 이러한 기준에 따라 선정된 주 제보자의 인적 사항을 정리하면, 다음의 <표 1>과 같다.

<표 1> 주 제보자의 인적사항

	이름	성별 및 연령	학년	성적	한달 용돈	부모님의 직업
게임방 이용 청소년	박지원	남, 만 13세	중 1	상위권(전교 1등)	불규칙	부(엔지니어), 모(주부)
	정민영	남, 만 13세	중 2	중하위권	2만원	부(회사원), 모(주부)
	오규만	남, 만 15세	중 3	상위권(7등)	5만원	부(회사원), 모(주부)
	안승훈	남, 만 15세	중 3	중위권	2만원	부(회사원), 모(간호사)
	박형준	남, 만 15세	중 3	중위권	2만원	부(자영업), 모(슈퍼운영)
	최성수	남, 만 16세	중 3	중하위권	없음	부(사업), 모(주부)
	최성철	남, 만 15세	중 3	중하위권	없음	부(사업), 모(주부)

* 위 이름은 가명임

가리지 않는 이유는 이 아이템이 현실세계에서 현금으로 거래되어 현금에 대한 인간의 욕구를 충족시켜주기 때문이다(성운

1) Young(1996; 1999)의 인터넷 중독 측정 도구를 통해서 중독 정도를 측정하지는 않았지만, 본 연구대상자들 중에는 중독 증상의 특징인 내성과 금단현상 등의 징후를 보이는 학생들도 있었다.

또한 특정 주제에 대해 집단 참여자가 활발하게 의견을 개진하고, 이러한 상호작용으로부터 자료를 수집하는 연구방법인 주제별 집단토의 방법(focus group discussion)을 병행하여 실시하였다. 이 방법이 다른 질적 연구방법과 다른 점은 FGD방법론이 사회자의 통제가 개입된다는 점에서 참여관찰과 다르고, 참여자들이 상호간의 대화를 통해 서로의 자발적인 응답을 유도한다는 점에서 개별면접조사와는 구분되며, 단순히 집단적으로 이루어지는 것과는 달리 참여자들의 심도 있는 토의를 통해 집단의 역동성 및 상호작용에 접근할 수 있다는 점에서 큰 특징이 있는 방법이다. 따라서 특정 주제에 대한 문제 파악 및 그 해결책을 위한 정보수집에 적합함과 동시에 비교적 비용이 적게 들고, 빠르게 실시할 수 있다(이가옥, 1995). 본 연구에서 FGD 방법을 택한 것은 이 방법이 응답자들의 토론 속에서 공통된 점을 쉽게 찾을 수 있고, 공론적이며, 타당성이 있는 정보를 얻을 수 있어서 청소년들의 온라인 게임과 사이버일탈 형태와 사회적 맥락에 대한 심층정보를 도출할 수 있다는 점 때문이다. 포커스 그룹은 3명씩 4집단으로 구성된 12명의 중·고등학생을 대상으로 하였다(<표 2참조>).

2. 연구 절차

문화기술적 접근은 청소년들의 게임방 이용과 관련된 사회적 맥락과 청소년들 자신의 의미 창출과정을 심층적으로 분석할 수 있는 적절한 연구방법이다. 본 연구는 게임방을 출입하는 청소년들의 사이버일탈과정을 심층적으로 분석하기 위하여 문화기술적 연구방법을 통하여 면담조사와 참여관찰과 자기보고식 질문조사를 중심으로 수행되었다.

본 연구는 1999년 9월부터 시작하여 2002년 1월 사이에 이루어졌다.

문화기술적 연구방법을 취한 연구자는 '있는 그대로' 최대한 일상적인 생활 장면에서 심층면접을 실시하였다. 따라서 본 연구의 심층면접은 2001년 4월부터 2002년 1월 사이에 주제보자의 사정에 따라 10~15회 진행되었다. 주제보자들의 심층면접은 개별면접을 중심으로 이루어졌지만 개별면접과 함께 집단면접도 진행하였다. 또한 포커스 그룹의 집단토의는 2001년 9~11월 사이에 2~4회 진행되었다. 참여관찰은 연구하고자 하는 세계에 들어가서 그곳의 환경과 사람과 친숙해지는 일로부터 시작된다. 이 단계에서는 그들이 하루, 일주일, 한달, 일년을 어떻게 지내며, 생활공간을 어떻게 구성, 구획, 활용하는지, 그들에게 중요한 것과 사소한 것은 무엇이며, 사람과 사물과 활동들이 어떤 방식으로 서로 관계를 맺고 있는지 등에 대해서 살펴볼 필요가 있다. 관찰한 내용은 현장노트에 기록하여 분석과 해석을 자료로 삼는다.

연구가 진행됨에 따라 연구자는 연구자가 특별히 관심을 가졌거나 갖게 된 문제에 초점을 맞추어 자료를 수집하고, 그 의미를 체계적으로 해석하는 단계로 접어들었다(조용환, 1999). 그러므로 본 연구에서는 심층면접 자료를 주로 활용하지만, 주제보자의 생활세계를 이해하고, 심층면접 자료를 보완하기 위하여 참여관찰을 병행하였다. 참여관찰 시에 개별면접 자료를 보충하는 수준의 면접이 진행되었지만, 주로 관찰에 주력하였다. 주제보자들과 포커스그룹에 대한 참여관찰은 10회에 걸쳐 그들이 주로 이용하는 단골 게임방에서 대부분 이루어졌고, 그 외에 전자오락실, 분식점과 패스트푸드점, 농구장에서 이루어졌다. 청소년들은 심층 면접 시작 전이나 또는 시작 후에 항상 게임방을 갔기 때문에 청소년들을 따라가서 30분에서 한 시간 정도 그들 옆에서 행동을 관찰하거나 게임방에 오는 사람들이 어떤 행동을 하는지 관찰하였다. 청소년들이 게임을 할 때 그들이 하는

<표 2> 포커스 그룹(focus group)의 인적사항

게임방 이용 집단	이름	성별 및 연령	학년	성적	한달 용돈	부모님 직업
제 1집단 용산구	이창수	남, 만 13세	중 1	중하위권	7만원	부(자영업), 모(자영업)
	김태훈	남, 만 14세	중 2	중위권	1만 5천원	부(회사원), 모(주부)
	이준표	남, 만 14세	중 2	중상위권	없음	부(공무원), 모(주부)
제 2집단 강서구	조성민	남, 만 15세	중 3	상위권	3만원	부(공무원), 모(주부)
	신영미	여, 만 15세	중 3	상위권	2만원	부(엔지니어), 모(주부)
	전은미	여, 만 15세	중 3	중하위권	2만원	부(회사원), 모(주부)
제 3집단 강남구	이상우	남, 만 17세	고 2(인문계)	상위권(5등)	2만원	부(교수), 모(주부)
	심재원	남, 만 17세	고 2(인문계)	상위권(7등)	5만원	부(회사원), 모(주부)
	최민식	남, 만 17세	고 2(인문계)	중위권	6만원	부(자영업), 모(주부)
제 4집단 성동구	김용성	남, 만 18세	고 3(실업고)	최하위권 (31등-40등)	20만원	부(무직), 모(식당보조)
	정대용	남, 만 18세	고2 중퇴	학교 다닐때 하위권	없음	부(사업), 모(주부)
	안영철	남, 만 18세	고 3(실업고)	상위권 (11등-20등)	없음	부(건축업), 모 (최근실직)

* 위 이름은 가명임

행동을 현장노트에 적고, 그들이 게임할 때 사용하는 언어를 알아보기 위해 각각의 청소년들을 돌아가면서 녹음을 해서 들었다. 이렇듯 제보자들이 주로 생활하는 장소, 하는 일을 관찰함으로써 연구자는 각 개인의 개인적 관심과 특징을 발견할 수 있었고, 면접 내용과 연관시켜 생각해 볼 수 있었다. 연구자는 참여관찰을 통하여 이전에 알지 못했던 사실이나 새로운 느낌들을 현장노트에 정리하여 기록하고 이것을 자료의 분석에 활용하였다.

3. 자료 분석

현장 노트를 읽을 때마다 연구지에서의 일을 떠올리며 연구자의 생각, 느낌, 연상되는 비유나 속담을 포함한 일차적인 해석들을 적고 검토하였다. 범주화(coding category)를 하기 위하여 현장노트를 반복하여 읽어가면서 상황을 적절하게 묘사하는 핵심단어들을 적는 한편, 단어들의 연관성을 고려하여 웹(web)을 만들었다.

자료의 범주화에서 주제영역 분류를 게임방 이용행태(빈도, 이용장소, 이용시간, 이용계기, 게임방 안에서의 행동 및 태도), 게임 이용동기, 게임방 이용 청소년의 심리, 게임방 환경, 학교 안에서의 행동 및 태도, 가정체계, 지역사회체계, 사회적 지지망 등으로 상·하위 범주들을 정하고 이를 부호화 범주로 전환한 뒤 현장노트에 이를 적용시킴으로써 코딩작업을 완결하였다. 마지막으로 표기된 부호와 범주의 수대로 현장노트를 복사해서 범주별로 정리한 뒤 동일 범주의 사례들을 읽어가며 해석하였다. 연구자는 다양하고도 심층적 해석을 위하여 자료 분석을 하는 동안 '좋은 눈'을 유지하고자 노력하였다.

최종적으로 연구자의 이해와 해석이 제대로 이루어졌는지 확인하기 위해서 '삼각검증(triangulation)'의 방식으로 집중적이고 세밀한 관찰을 행하면서 연구를 마무리하였다. 삼각검증은 관점, 시간, 공간, 상황 등을 달리하여 자료와 그 분석결과를 재검토함으로써 연구의 타당도와 신뢰도를 높여려는 기법이다(Denzin, 1978; Goetz & LeCompte, 1984). 본 연구에서는 연구자의 이해와 해석이 제대로 이루어졌는지 확인하기 위해 심층 면접의 자료 수집을 마친 후 '삼각검증(triangulation)'의 방식을 활용하여, 연구자의 자료의 분석과 해석을 청소년복지 전문가 5인에게 의뢰하여 자료와 분석결과를 재검토하였다. 청소년복지 전문가는 청소년복지 전공교수, 청소년 상담실의 상담원은 상담을 전공하고 5년 이상 청소년 상담경력을 가지고 있다. 문화기술적 연구는 자료의 수집과 해석이 순환적, 반복적으로 진행되므로, 제보자의 관점이 제대로 반영되었는지 확인하기 위하여 연구의 진행과정에서 추후 면접시에 재차 질문하여 누락된 부분을 보완하고, 수정하였다. 즉 제보자에 대한 이해와 해석을 관점, 시간, 공간 등을 달리하여 자료와 그 분석결과를 재검토함으로써 연구의 타당도와 신뢰도를 검증하였다.

IV. 연구결과 및 해석

1. 온라인게임 이용 청소년의 사이버일탈 행태

청소년들은 온라인 게임을 하면서 아이템을 얻기 위해 수단과 방법을 가리지 않고 온라인과 오프라인에서 일탈현상을 보인다. 특히 사이버일탈은 정보사회의 심각한 문제로서 자주 논의되는 현상들이다. 여기서는 일탈 현상을 온라인에서의 일탈과 오프라인에서의 일탈로 구분하고, 각각의 공간에서 일어나는 일탈을 비범죄적 일탈과 범죄적 일탈로 구분하여 살펴보고자 한다.

1) 온라인에서의 일탈

(1) 비범죄적 일탈

청소년들이 게임을 하면서 온라인 상에서 표출하는 일탈행위에는 비범죄적 일탈인 도발, 쫄쫄이 등이 있다. 이들 가운데 쫄쫄이에 대해 살펴본다.

① 쫄쫄이

청소년들은 게임을 하면서 게임을 잘하는 고렘을 따라다니면서 아이템을 달라고 조르는 구걸행위를 한다고 했다. "쫄쫄이"는 뮤에서 사용하는 용어로 저렘이 고렘을 쫄쫄쫄 따라 다니면서 아이템 달라고 구걸하는 애들을 쫄쫄이라고 표현한다고 했다. 이런 행태는 게임의 종류에 따라 용어만 다를뿐 아이템을 구걸하는 행위는 비슷하다. 주제보자 5명과 포커스그룹 10명이 게임을 할 때 아이템을 달라고 구걸하는 쫄쫄이를 경험했다고 했다.

연구자 : 게임방 가면 주로 무엇해요?

지 원 : 친구들이랑 스타크레프트 같은거 한번씩하고 디아블로 같은거요. 만나서 아이템 뺏고 같이 돌아다니다가 그런 정도. 아이템을 친구한테 계속 달라고 조르다가요. 안 되면 PK 걸어서 캐릭터를 죽여요. 계속 쫄 때까지 조른 다음에요.

연구자 : 쫄쫄이는 뭐예요?

용 성 : 쫄쫄쫄 따라 다니니까 쫄쫄이예요 그러니까 고렘들... 지금 이 말은 뮤에서 통하는 거거든요.

이상과 같이, 청소년들은 자신이 노력해서 정정당당하게 게임 아이템을 얻기보다는 친구에게 조르는 방법을 택해서 쉽게 자신의 목적을 달성하고자 한다. 즉 게임 자체를 즐기기보다는 게임에서 꼭 이겨야 한다는 승부욕이 청소년들에게 구걸행위까지 하도록 집착하게 만드는 것이다.

(2) 범죄적 일탈

청소년들이 게임을 하면서 온라인 상에서 표출하는 일탈행위

가운데 범죄적 일탈행위에는 아이템 뺏기, PK, 해킹, 버그 유포 등이 있다. 이들 가운데 PK, 해킹에 대해 살펴보면 다음과 같다.

① PK

온라인 게임에서 게임진행과 무관하게 다른 플레이어의 캐릭터를 죽이는 것을 즐기는 PK(player killing)가 널리 퍼져 있다. 청소년들이 PK를 하는 이유는 게임 상에서 플레이어 간에 감정이 안 좋을 경우, 다른 사람이 가지고 있는 아테나와 아이템이 탐나거나 PK인 카오틱 캐릭터(chaotic character)를 죽이는 경우이다. 리니지의 PK종류에는 뽀그피, 칼피, 이립피, 개피, 얼피 등이 있는데 이것을 사용하는 이유는 죽을 때 일정 확률로 아이템을 떨구는 카오유저나 약한 유저(라우플 수치가 낮은 유저) 때문이라고 했다. 즉, 청소년들은 아이템을 얻기 위해 정정당당하게 싸우지 않고 속임수를 써서 약자를 공격해 죽이는 것이다(성윤숙, 2002a). 주제보자 7명과 포커스그룹 11명이 게임을 할 때 PK를 한 적이 있다고 했다.

규 만 : 나는 부모 욕하는게 제일 싫었어요. 부모가 그때위로 가르치니라고 해요.

연구자 : 학생한테요?

규 만 : 나한테만 그러는게 아니라 사람들이 막 그런 욕을 해요. 난 그런 욕하는 놈들은 끝까지 쫓아가서 제가 카오(PK를 하면 카오가 되어 버림)가 되더라도 다 죽여버렸어요.

연구자 : 누가 학생한테 그런 욕했어요?

규 만 : 돈달라고 해서 싫다고 했더니 짜증나게 앵겨 붙어서 꺼져라. 그랬더니 그러더라고요. 니 부모 면상 좀 보자구요.

연구자 : 그런 애가 한 명이었어요? 아니면 많아요?

규 만 : 무지하게 많아요.

연구자 : 그럼 리니지가 재미있는 이유는 뭐예요?

대 용 : 게임 자체가 한 사회예요. 아이템을 싸게 매입해서 좀 더 받고 파는 장사쟁이들, 허접한 놈들 끌라서 전문적으로 PK하는 놈들, PK종류는 뽀그피, 칼피, 이립피, 개피, 얼피 등등 이거 당하면 절리 뺏돌아요. 그러면 현피(PK한 놈 아이피 추적해서 찾아가서 진짜 깎다)가요. 그리고 리니지에서 가장 재미 있는 것은 당연히 PK예요. 내가 9싸울에 60방 이상 정도를 가지고 있으면 당연히 나보다 못한 놈들 PK거는게 사람 심리죠. 시비가고 몇 대 그으면 으~하구 누어요. 썰나요. 죽여요. 최고예요. 그럼 아무나 잡고 PK걸어요.

연구자 : 지금 가장 하고 싶은게 뭐예요?

영 철 : 저도 군주형처럼 9싸울에 70방 딱 차고 데쓰 딱 돼서 애들 좀 막 눌렀으면 좋겠어요. 싸가지 없는 새

끼들로 하루 종일. 말쟁이만 빨면서.. 그러다가 성 먹고 내가 군주돼서 사무실 하나 딱 하니 차리면 정말 좋은 거죠.

이상과 같이, 게임 진행과는 무관하게 자신의 이익을 위해서 PK를 하는 것은 윤리적 규범의 약화를 초래하고 이런 행위는 가치관이 덜 정립된 청소년들에게 폭력을 조장할 수 있다.

② 해킹

청소년들은 쉽게 아이템을 얻기 위해 해킹을 한다. 해킹 방법으로 게임방에 백신프로그램을 깔아놓고 아이디를 알아내거나 핀공격을 한다고 했다. 청소년이 해킹을 하는 이유는 아이템을 빼내거나 심심해서 재미로 하고 세계적인 해킹 고수가 돼서 명성을 떨칠 수 있어서 좋다고 했다.

해킹을 할 수 있는 청소년은 친구들 사이에서 부러움의 대상이 되기도 하며 친구들에게 해킹기술을 전수시키기도 한다고 했다. 태훈이는 해킹기술을 친구인 준표와 후배인 창수에게 가르쳐주었다. 또한 성철이는 해킹고수가 되기 위해서는 해킹사범으로 감옥에 들어갔다 나오면 대기업이나 국가에서 스카웃 제의가 들어오기 때문에 명성을 떨치기 위해서는 하루빨리 해킹하다가 잡혀 감옥에 들어가야 하지만 자신은 백전무패라 걸리지 않는다고 했다. 주제보자 중 민영, 성철과 포커스 그룹에서는 창수, 태훈, 준표, 대용이가 해킹을 한 적이 있다고 했다. 해킹은 특별한 기술이 필요하기 때문에 많은 청소년들이 하지는 않지만 여러 청소년들이 해킹 기술을 알면 하고 싶다고 했고, 모든 청소년들이 해킹을 당한 적이 있다고 했다.

연구자 : 게임방에서 해킹한 적 있어요?

성 철 : 포트리스 아이디 빼낸 적이 있어요. 근데 종이에 써 놓았었는데 종이를 잃어버렸어요.

형 준 : 디아해서 우리 좀 줘라. 아이템 좀. 난 해킹할 줄 몰라.

연구자 : 해킹하면 기분이 좋아요?

성 철 : 네. 남의 패스워드와 아이디를 빼내는 즐거움이 있고 거기에 아이템이 수두룩해요.

연구자 : 해킹하는 이유가 게임 아이디 빼낼려고 하나요?

성 철 : 아뇨. 점점 더 고급적 실력을 많이 쌓아서 세계 제일가는 해커가 되고 싶어요.

연구자 : 어떤걸 해킹해 봤어요?

태 훈 : 디아블로요.

연구자 : 해킹하면 좋은 점이 뭐예요?

태 훈 : 좋은 점은 없고 아이템 때문에 하죠. 걸리면 사망이구요. 돈을 물어줘야 되니깐 조심조심하죠.

연구자 : 해킹 할 줄 알긴 알아요?

준 표 : 태훈이가 좀 가르쳐 줬어요.

이상과 같이, 청소년들은 자신의 욕구를 채우기 위해 해킹과 같은 범죄행위를 일삼고 있다. 우리나라는 사이버 범죄에서 청소년들이 차지하는 비중이 가장 높으며 그 중에서도 게임 아이들을 빼내기 위해 해킹하는 청소년들이 점점 늘고 있다. 청소년들은 가치관의 혼동과 이기심, 도덕성의 망각으로 비윤리적인 행위를 일삼고 있는 것이다.

2) 오프라인에서의 일탈

(1) 비범죄적 일탈행위

청소년들이 게임을 하면서 오프라인에서 표출하는 비범죄적 일탈행위에는 밤샘PC, 아이템 구결과 욕설, 친구 의심, 친구 괴롭히기, 부모님께 거짓말, 수업시간에 게임하기, 번섹, 땡땡이, 무단결석, 가출, 게임방이나 정모 모임에서 음주와 흡연 등이 있다. 이들 가운데 밤샘PC, 친구 괴롭히기, 부모님께 거짓말, 무단결석, 가출에 대해 살펴보면 다음과 같다.

① 밤샘 PC

청소년들은 게임방 이용에 있어 10이후로 게임방 출입이 제한된다. 청소년들이 밤샘 PC를 하는 것은 여관비가 없을 때 숙소 겸 게임을 즐길 수 있어 일거양득의 효과가 있고, 밤샘 PC를 이용하면 게임방비가 할인되고 사용자가 별로 없어 렉이 걸리지 않기 때문에 게임방에서 밤새고 낮에 집에 들어가 잠을 자고 저녁에 다시 게임방에 온다고 했다.

대부분의 청소년들이 밤샘PC 경험이 있는데 이를 가능하게 하는 것은 부모가 자녀를 통제하지 않기 때문이다. 용성이는 밤샘PC 최고 기록이 3일인데 공사장에서 아르바이트 하고 그날 저녁에 게임방가서 밤새고 또 바로 아르바이트간 다음에 밤새고, 게임방에서 아침부터 그 날 저녁까지 게임만 해 거의 3일을 밤샘 적도 있다고 했다. 주제보자 중 규만, 승훈, 형준과 포커스 그룹에서는 재원, 용성, 대용, 영철이가 밤샘PC를 한 적이 있다고 했다.

연구자 : 게임방비는 어떻게 충당해요?

용 성 : 전엔 주로 용돈 받아서 썼는데요 그거 다 쓰면 하루 일당 잡부 노가다 뛰어서 하고 그랬어요. 그때 한번 최고 기록이 이틀 알바를 했어요. 근데 그날 알바하고 게임방가서 밤 새고 또 바로 알바간 다음에 밤 새고 게임방에서 아침부터 그날 저녁까지 했죠. 그러니까 거의 3일을 밤샘거죠.

연구자 : 거기서 잔 적도 있어요?

재 원 : 아. 잔적이 몇 번 있긴 한데요. 그때는 아는 형이 게임방에서 알바해 가지고 잔 적은 한 번 있구요. 나머지는 잠 안자고 그냥 밤샘 거예요.

연구자 : 게임방을 이용하면서 잃는 건요?

재 원 : 잃는 거야 많죠. 돈이 제일 많이 깨졌구요. 몸 좀 버렸죠. 예전에 이틀 밤을 새워서 게임방에서 한 적

이 있었는데 그 때 다 하고 나오니까 눈 열라 따갑고 졸라 등 부서질 것 같고 하여튼 그랬어요.

이상에서 볼 때 지나친 게임몰입은 청소년들의 일상생활 패턴을 많이 바꾸고 있다. 청소년들이 힘든 막일을 하며 3일 동안 잠을 자지 않고 밤샘PC를 하고 아르바이트 댓가로 받은 돈을 게임방비로 다 쓰면서까지 게임에 몰입하는 이유는 자기통제력 부족도 있지만 계속해서 게임에 몰입하게 만드는 게임 자체의 시나리오에 내재된 메카니즘과 게임방 출입 시간제한 단속이 잘 이루어지지 않기 때문이다.

② 친구 괴롭히기

대용이는 중퇴한 친구와 함께 게임방에서 리니지를 즐기는데 서로 폐인이라고 놀리면서 게임을 한다고 했다. 또 게임을 하다가 게임이 되지 않으면 친구를 괴롭힌다고 했다. 별것 아닌 것도 게임 중에는 신경이 날카로워져서 자주 화를 내고 짜증이 많이 나서 친구한테 무례하게 대하게 된다고 했다. 그리고 친구가 좋은 아이템을 얻어서 자신이 달라고 했는데 안주면 친구가 맞는지 의심스러울 때도 있고 친구가 미워진다고 했다. 주제보자 중 승훈, 형준, 지원, 민영과 포커스 그룹에서는 대용, 영철이가 게임하는 동안 친구를 괴롭힌 적이 있다고 했다.

연구자 : 게임하면서 친구들과의 관계는 어떤 것 같아요?

대 용 : 좋아져요. 서로 폐인이라고 놀려요. 똑같은 놈들끼리..

연구자 : 게임하면서 자신이 폭력적이거나 남을 때리고 싶은 욕구가 생긴적 있어요?

대 용 : 게임이 안되면 항상 친구를 괴롭혀요.

③ 부모님께 거짓말

청소년들은 게임방에 가는 것을 숨기기 위해 부모님께 거짓말을 한다고 했다. 청소년들은 10번 게임방에 가면 8번은 부모를 속이고 간다고 했다. 청소년들은 친구와 논다고 하거나 학교에서 늦게 끝났다고 말하거나 친구 생일에 초대받았다고 거짓말을 한다고 했다. 또한 게임방비가 없을 때 학교에서 대법원, 지방법원 견학 가는 숙제가 있다고 하며 부모님께 거짓말을 해서 돈을 타내 게임방 이용료로 사용한다고 했다. 청소년들이 부모에게 거짓말을 하는 이유는 혼나기 싫거나 부모를 속이면 "속였구나"라는 성취감이 들기 때문이라고 했다.

연구자 : 게임방 가는거 부모님께 숨긴적 있어요?

성 수 : 있어요. 좀 많아요. 10번이면 8번정도요.

연구자 : 왜 숨겨요?

성 수 : 사실대로 말하면 죽는다니까요. 좇네 맞았어요. 죽도록 맞았어요.

승 훈 : 게임방 간다고 하면 뭐라고 할 것 같아서요. 그냥

그래요. 성취감도 있어요. 아 속였구나.

재원이는 게임을 하면서 성적이 많이 떨어졌다고 했다. 그래서 중 2때 부모님이 무서워서 두 번이나 다른 집에 성적표를 보냈다고 했다. 그런데 동네 아줌마가 성적표를 가지고 오셔서 아버지께 혼났고, 그래서 나중에는 아예 이름을 쓰지 않고 다른 집으로 보냈는데, 동네 아줌마가 성적표를 보시고 경비아저씨께 여쭙봐서 자신의 집으로 성적표를 가지고 왔다고 했다. 재원이 아버지는 “동네 망신이고 바보 꼴이야”라며 자신을 혼내셨고 그 뒤부터는 성적표를 다른 집에 돌리지 않았다고 했다. 또한, 주제보자와 포커스 그룹의 모든 청소년들이 게임을 하기위해 부모님께 거짓말을 한 적이 있다고 했다.

연구자 : 게임 때문에 부모님께 혼난 적 있어요?

재 원 : 성적표를 분명히 제가 딴 데 보냈는데 저희 집이 1702호인데 1002호로 보냈는데 1002호 아줌마가 제 이름 보고 갖고 올라왔어요. 그 다음에 702호로 보냈는데 이번엔 이름도 안썼는데 경비 아저씨한테 이거 이재원이란 애가 어떤애냐고 물어봐서 애 1702호라고 그래가지고 702호 아줌마가 갖고 올라와 가지고 그 다음부터는 다른 집으로 안보내는데요.

연구자 : 그래서 그거 때문에 아버지한테 혼났어요?

재 원 : 네 막 동네 망신이라면서요. 아.. 그때 제일 못 볼 때였는데.. 시험보기 전날도 공부 안하고 게임했죠. 시험은 그냥 평소실력대로 봤죠.

④ 무단결석

청소년들이 게임에 몰입하게 되면 장시간의 게임 사용으로 학교에 가지 않는 경우도 있다. 부모에게는 학교에 간다고 말하고 학교가 아닌 게임방으로 발걸음을 옮긴다고 했다. 용성이는 학교가 너무 지루하고 통제가 많아서 통제가 적고 늘 새로운 경험을 계속해서 자극해주고, 현실과 다른 자신을 새롭게 만들 수 있는 게임이 더 좋아서 무단결석을 했다고 했다. 대용이도 게임에 몰입돼서 장기간 무단 결석하다가 결국엔 자퇴까지 이르렀다고 했다. 주제보자 중 민영과 포커스 그룹에서는 상우, 용성, 대용, 영철이가 게임을 하기 위해 무단결석을 한 적이 있다고 했다.

연구자 : 게임하다가 학교 안 간적 있어요?

용 성 : 네. 처음엔 땡땡이 치다가 나중엔 아예 안갔죠.

연구자 : 요즘 뭐하면서 지내요?

영 철 : 학교 중퇴했으니까 이거라도 해야죠. 맨날 알바하면서 채팅만 하니까 타자속도만 늘었어요. 저 500타예요. 짱개집 가다가 걔 이게 편할 것 같아 가지고 사무실에 눌러 앉았어요.

연구자 : 게임하다가 학교 안 간적 있어요?

대 용 : 거의 안가다가 때려쳤죠.

이상에서 볼 때 청소년들의 지나친 게임 몰입은 학생이 학교에 가는 기본적인 의무를 소홀하게 만들며 처음에는 땡땡이로 시작해서 무단결석, 가출, 중도탈락으로 이어지기도 한다.

⑤ 가출

청소년들은 대체로 부모와 사이가 좋지 않거나 놀고 싶을 때 가출을 하기도 한다. 청소년들이 가출하면 잠자리를 해결하기 위해 게임방에 가서 밤샘PC를 하거나 잠을 잔다. 영철이는 가출하고 처음에는 중국집에서 아르바이트를 하다가 그만두고 지금은 리니지 성혈이 있는 사무실에 있게 되었다고 했다. 리니지에서는 물목 좋은 성의 세금이 막대하다. 하루 수입이 400만~500만 아테나라고 하며 이를 현금으로 팔아 사무실 생활을 집 단으로 하기도 한다. 현재 리니지의 성을 차지한 혈맹들은 거의가 사무실에서 게임을 한다. 주제보자 중 게임으로 인한 갈등으로 가출한 경험이 있는 사람은 없고, 포커스 그룹에서는 용성, 대용, 영철이가 가출한 경험이 있다고 했다.

연구자 : 아하...성혈 사무실에서 있는 거예요? 부모님이 아무소리도 안하셔요?

영 철 : 몰라요. 집 나온 지가 몇 달됐어요. 재수 없으니까 묻지도 마세요. 원래 개 같은 집안이었으니까요. 우리 아버지한테 하도 맞다가 그냥 집 나온거예요. 이것만 아세요.

(2) 범죄적 일탈

청소년들이 게임을 하면서 오프라인에서 표출하는 범죄적 일탈행위에는 폭력, 부모 돈 훔치기, 게임방에서 학생들 돈 뺏기기, 현피, 현질, 사기, 절도 등이 있다. 이들 가운데 폭력, 현질, 사기, 절도, 현피에 대하여 살펴보면 다음과 같다.

① 폭력

게임은 죽고 죽이는 싸움의 연속이므로 청소년들이 폭력적으로 될 수 있다. 민식이는 밤새도록 게임을 하니까 잠이 부족하고 또 자신의 성격이 좀 변한 것 같다고 했다. 게임을 하다 보면 자신도 모르게 폭력적으로 돼 가는 것 같다고 했다. 민식이의 학교에는 “일짱이다 부짱이다”라는 같은 반 친구가 있는데, 그 친구는 “싸움으로 짱먹는 친구”인데 아이템을 달라는 것도 아니고 내놓으라고 협박하고 아이템을 뺏는다고 했다.

민식이는 마음에 안드는 친구가 있으면 때리고 싶지만 좀 센 친구들은 건드리지 못하니까 짜증이 나고 스트레스가 쌓인다고 했다.

연구자 : 그 게임을 하면서 나쁜 점은 뭐예요?

민 식 : 밤새도록 하니까 잠이 부족하고 또 좀 제가 좀 변

한 것 같아요. 학교에서도 좀 맘에 안드는 놈 있으면 패버리고 싶어요. 좀 센 놈들은 못 건드니까 짜증나요.

연구자 : 게임 하다 보면 좀 폭력적으로 돼 가는 것 같아요?

민 식 : 네 조금요. 우리 반에 2학년 짱 먹는 애가 있는데요. 그 새끼가 완전 지 멋대로인 데다 일년 뽀은 놈이거든요. 근데 좀 지 기분 내키는 대로 막 사는 놈이라 아주 지랄맞죠. 막 아이템을 달라는 것도 아니고 내놓으라고 그러면 '아 씹새끼 또 발광이네' 속으로 그러죠. 어쩔 수없이 아이템 주죠.

은미는 게임을 하면서 보복이라는 대리 만족 욕구의 출구로써 게임을 이용하고 있다. 그 사람을 죽이고 싶지만 감옥가기 싫어서 못 죽이니까 게임의 캐릭터를 그 사람이라고 생각하고 죽이면 스트레스가 풀린다고 했다. 성민이도 스트레스가 쌓이면 리니지에 접속해서 사람을 많이 죽인다고 했다. 온라인 게임들이 대부분 폭력적이며 무언가 성취를 이루려면, 아이템과 돈을 얻어야 하고, 그것을 얻으려면 다른 캐릭터나 몬스터를 죽여야 한다. 이러한 게임 설정에 따른 게임 시나리오나 메커니즘이 아이들의 폭력성을 더더욱 부추기는 것이다. 주제보자 중 규만, 형준과 포커스 그룹에서는 민식, 대용, 영철, 성민, 은미가 게임을 하면서 현실에서 자신이 미워하는 사람을 죽이거나 때리고 싶은 폭력 욕구가 생긴다고 했다.

연구자 : 게임방 왜 가나요?

영 미 : 스트레스 풀기 위해서 가요.

성 민 : 리니지 접속해서 사람을 많이 죽이면 스트레스가 풀려요.

은 미 : 성민이랑 영미말이 맞고요. 그리고 다른 사람한테 열받는 일이 있을 때 디아 몬스터를 그 사람이라 생각하고 죽이면 기분이 좀 풀리죠. 스트레스가 꼭 풀린 다니까요.

연구자 : 그렇게 하면 정말 기분이 좋아요?

은 미 : 그럼요. 실제로 죽이고 싶어도 감옥 가기 싫어서 못 죽이니까 그렇게라도 죽이면 기분이 죽여주죠.

② 현실

청소년들은 가상의 아데나나 아이템을 현금으로 거래한다. 가상의 돈이 현실의 돈과 똑같은 가치를 가지고 있기 때문에 청소년들은 아이템을 얻기위해 수단과 방법을 가리지 않는다. 또한 아이템 거래를 하면 안된다는 것을 알지만, 공공연히 거래가 이루어지고 있다. 이런 현상은 사이버 상에서 자신의 지위를 향상시키기 위해 돈을 주고서라도 가상의 아이템을 사는 것이다.

대용이 친구 중에는 몇 년 동안 모은 아이템을 다 팔아서 약 2000만원을 벌어서 자기의 아픈 팔을 고친 사람도 있다고 했다.

또한 영철이는 가출한 뒤 짜장면 집에서 아르바이트 한 돈으로 아이템을 싸게 샀다고 했다. 주제보자와 포커스 그룹의 모든 청소년들이 가상의 게임 아이템을 현금으로 거래한 경험이 있다고 했다.

연구자 : 그럼 리니지가 재미있는 이유는 뭐예요?

대 용 : 다른 게임과는 비교 할 수 없는 현실(현찰로 아템 아뒤 사기).

연구자 : 그럼 그때부터 게임 많이 한거예요?

영 철 : 그렇죠. 켄방에서 그때부터 재미 들려 가지고 막 했죠. 제가 막내였으니까 형들이 귀엽다고 아이템 같은거 몇 개씩 모아 줬거든요. 우리 켄방이 성철 켄방이라 다들 부자였으니까 난 거의 반년만에 렵 48에 9점(+9 무기) 50방(소유한 모든 방어구의 수치 합쳐 총 캐릭터의 방어구 수치)들었지요.

연구자 : 반년만에 그렇게 벌었어요? 어떻게 했길래요?

영 철 : 음.....현찰 한 것도 있죠. 짱개 알바해서 돈 좀 벌여 가지고 형들한테 검을 싸게 샀거든요. 하지만 제가 법사로 돌려서 번게 더 많았어요. 방어구는 제가 다 맞았으니까요(장만하다라는 속어). 우리 켄방에서 개미굴 작업장을 하나 차리고 있어서 제가 거기 폴로 돌리면서 하루에 15만(아데나)씩 벌었죠.

이상과 같이, 디아블로나 뮤, 리니지 게임을 하는 청소년들은 아이템과 아이디를 거래하고 있으며 이런 현상이 일부 청소년에게만 나타나는 것이 아니라 많은 청소년들에게서 공통적으로 나타났다. 청소년들이 아이템 현금 직거래까지 하면서 아이템에 집착하는 이유는 가상에서 최고의 지존이 되고싶은 지위향상욕구와 값비싼 아이템이 떨어지기를 바라는 한탕주의 욕구, 아이템을 판돈으로 현실에서 필요한 물건을 살 수 있는 소비욕구를 충족해주기 때문이다.

③ 사기

사이버 상에서 지위향상을 꿈꾸는 청소년들은 아이템을 살 돈이 없으면 게임시간을 늘려서 아이템을 얻거나 레벨을 높여야 한다. 성인들은 돈이 있기 때문에 아이템을 현금을 주고 많이 산다. 하지만 청소년들은 아이템을 살 현금이 없으면 해킹을 하거나 사기를 치게 되는 것이다. 온라인 상에서는 돈을 준다고 하고 아이템 받으면 비밀번호를 바꾼다. 그래서 요즘은 온라인 거래를 하지 않고 직접 만나서 상대방을 옆에 앉혀놓고 돈을 먼저 받은 다음에 아이템이나 아이디를 직접 주고받는 직거래를 한다.

디아블로나 리니지 관련 사이트에는 사기를 당해서 그 역을 함을 호소하는 글들을 쉽게 볼 수 있다. 태훈이는 디아블로 아이템을 얻기 위해 해킹을 하고 해킹한 아이템을 다른 사람에게 돈을 받고 판매했다고 했다. 리니지 게임에서 글루던 마을이 있

는데 이 마을은 게임 내에서 대부분의 상거래가 이루어지는 마을 지명이다. 영철이는 이곳에서 “개새끼라 불렀수다”라고 당당하게 말했다. 사기치는 방법에는 단위를 속인다거나 다른 사람인 것처럼 아는 척을 하여 아이템을 속여 빼앗는 사칭사기를 즐겨하는데 한번 걸렸다면 그대로 장비 싹 빼온 다음 그것을 팔아 자신의 용돈으로 쓴다고 했다. 주제보자 중 민영, 규만 성철이와 포커스 그룹의 창수, 태훈, 용성, 대용, 영철이가 게임 아이템을 사기친 경험이 있다고 했다.

연구자 : 혹시 사기 같은 거 친적 있어요?

영 철 : 많지. 글말의 개새끼라 불렀수다. 0 단위 속여서 많이 빼먹고... 무엇보다 사칭 사기가 죽였죠. 사칭 사기는 한번 걸렸다면 그대로 장비 싹 빼오는 거죠. 그렇게 해서 나 용돈 좀 마련하고 그래요.

연구자 : 해킹한 아이템 뺏어서 나눠준 적은 있나요?

창 수 : (태훈을 가르키며) 아니예요. 사기꾼이예요. 돈 받고 팔아요.

이상과 같이, 청소년들은 아이템을 얻기 위해 정당한 방법으로 게임시간을 늘리는 것이 아니라, 해킹한 아이템을 판매하거나 사칭사기를 하는 등 목적을 위해 수단과 방법을 가리지 않고 있다.

④ 절도

청소년들은 게임 아이템을 쉽게 얻기 위해 절도를 하는 경우도 있다. 영철이는 혈맹의 왕인 군주 캐릭 아이템을 해킹 당해서 엔씨소프트에 가서 해킹 신고하러 가려고 했는데 친구가 아이템을 훔쳐간 사람을 알려줘서 아이템을 찾았다고 했다. 게임장에서 거의 사는 초등학생이 군주 옆에서 비밀번호 두드리는 것을 외워서 들어간 후 친구들에게 게임 장비를 구경시켜주고 아이템도 가져갔다고 했다. 그래서 초등학생 부모에게 찾아가 파출소에 가는 대신 돈을 받았다고 했다. 주제보자 중 성철이와 포커스 그룹에서는 태훈, 영철이가 게임 아이템을 절도한 경험이 있다고 했다.

연구자 : 혹시 해킹 한 적은 있어요?

영 철 : 없어요. 컴퓨터 잘 못해서...음. 한번 당한 적은 있었어요. 저번에 우리 군주형 캐릭을 딱 들어갔는데 어? 9레이가 없어진거야. 어디갔나 쫓라 찾다가 예씨 모르겠다 하고 있는데 다른 사용자가 접속했어요. 이게 딱 뜨네? 그래서 아 이거 해킹 당했구나 막 어떻게 했는데 결국 검하고 뚜껑이랑 갑옷을 잃었어요. 그래서 우리는 이거 엔씨한테 가서 해킹 신고하자 그래가지고 호적 때려 왔다갔다 바빴었지요. 근데 제 친구가 불려서 잠깐 우리 켄방 바로 앞에 있는 켄방을 갔었거든요. 근데 거기에 우리 켄방에

서 많이 보던 초딩 꼬마 열라 하나가 딱 있는 거예요. 그래서 어 이상하다. 이 녀석 우리 켄방 죽돌인데 하고 딱 가보니까 열레 그 놈이 우리 군주형 캐릭에 들어가 있는거예요. 친구들한테 장비 구경시켜주고 있더라고. 그래가지고 진짜 어이가 없더라고요. 애새끼 너무 어려서 패지도 못하고 이걸 어떻게 할까 하다가 그냥 개네 집으로 형들이랑 같이 쳐들어갔지요. 가서 부모들한테 이거 범죄다. 파출소 가야할 문제다 그래가지고 돈 좀 받았죠. 얘기 들어보니 그 애 우리 형 켄할때 옆에 찰싹 붙어서 비번 두드리는걸 외운거예요. 그것도 가장 기초적인 해킹이죠 뭐.

연구자 : 그 아이 몇 살인데요?

영 철 : 몰라요. 5학년이라고 하던데요. 기가 막혀서 머리에 피도 안마른 애들이 그런 짓을 하고 다니니..

⑤ 현피

리니지는 전투가 중심이 되며, 각각의 주체는 생존의 문제를 중심으로 성장하게 되고, 아바타의 폭력성은 그만큼 커지게 된다. 현피는 온라인 게임 상에서 PK를 당한 뒤 앙심을 품고 직접 찾아와 폭력을 행사하는 것이다. 그것은 가끔 가상이 아닌 현실의 영역으로 나와 폭력과 사기, 그리고 조직 폭력배와 같은 혈맹의 문화 등 또 다른 현실의 문제를 낳게 된다. 포커스 그룹의 대용, 영철이가 현피의 경험을 한 적이 있다고 했다.

연구자 : 그럼 리니지가 재미있는 이유는 뭐예요?

대 용 : 켄 자체가 한 사회예요. PK종류는 뽀그피, 칼피, 이럽피, 개피, 열피 등등 이거 당하면 질리 뿔뜰아요. 그러면 현피(PK한 놈 아이피 추적해서 찾아가서 진짜 간다)가요.

연구자 : 언제 현피를 하고 싶어요?

대 용 : 또 게임상에서 매너가 없거나 역을 자주하는 사람들은 보게되면 나도 모르게 눈이 핵 돌아가요. 그럼 너 어디사나 시작해서 그 사람이랑 말다툼하게 되면 그 사람 가까운 동네에 사는 사람이면 잡아가지고서 막패주죠.

2. 온라인게임 이용 청소년의 사이버일탈의 사회적 맥락

온라인 게임 이용 청소년들의 사이버일탈 행태는 다변인적이고 복합적인 체계 내에서 발생하는 현상이므로, 사회·문화적 맥락의 수준에서 사이버일탈에 대한 심층적인 이해를 도모하고자 한다. 청소년의 생활에 가장 커다란 영향을 미치는 집단은 부모, 교사, 그리고 친구이다. 청소년의 온라인 게임 이용에 대해서도 그 집단이 깊이 관련되어 있을 것이다. 부모나 교사는 어떻게 해서든 자신들이 생각하는 건전한 방법으로 청소년들이

온라인 게임을 이용하도록 영향력을 행사하려고 할 것이며, 만약 게임이 청소년들의 주요한 관심사라면 친구들의 심리적 압력(peer pressure)은 청소년들의 게임 사용에 중대한 영향을 미칠 것이다. 이에 게임방을 출입하는 청소년과의 면접을 통해 부모, 교사, 친구, 사회와의 관계 속에서 온라인 게임 이용 청소년의 사이버일탈 현상에 걸쳐있는 사회·문화적 맥락의 상호작용, 상호관계를 파악하고자 한다.

1) 양육태도 : 부모의 지나친 간섭 또는 방임

청소년들이 자아상을 형성하는데 또래집단과 대중매체의 영향력이 점차 커지고 있지만, 부모와의 관계의 중요성이 감소된 것은 아니다. 여전히 부모의 통제방식과 애정, 지지는 청소년의 발달에 중요한 영향을 준다.

일반적으로 게임방이 범죄의 온상이나 유해한 정보들이 많이 유통되고 있다는 우리 사회의 통념을 그대로 받아들이는 부모들은 자녀들의 게임방 출입을 엄격히 통제하고 있다. 따라서 이러한 가족환경에서의 부모자녀관계는 갈등과 긴장을 초래하며 이는 자녀들의 건전한 가치관 확립에 저해요인으로 작용하고 있다. 태훈이의 아버지는 매사에 태훈이가 하는 일에 많은 간섭을 하신다고 했다. 태훈이는 이런 아버지의 태도가 이해가 안가고 다른 친구들의 부모님은 게임방 가는 것을 허용하시는데 자신의 아버지는 규칙을 세워두시고 그대로 따라하지 않으면 체벌을 하신다고 했다. 태훈이는 매일 게임방을 다녔고, 게임방비를 내기 위해 게임방에 온 아이들을 화장실로 데리고 가서 돈을 빼앗고, 해킹을 하며, 학교나 학원을 빠지고, 부모에게 거짓말을 하는 등의 일탈 행위를 자주 일삼는다.

연구자 : 게임을 한참하고 있을 때 누가 못하게 하거나 방해하면 기분이 어땠어요?

태 훈 : 아빠가 빨리 오라고 전화한 적은 있거든요. 그 때 기분이 더럽죠. 되게 맞은 적도 있죠.

준 표 : 저도 한참하고 있는데 엄마한테서 전화 오면 짜증 나죠.

또한 성수와 성철이는 쌍둥이 형제인데 이들은 아버지와 관계가 좋지 않다. 왜냐하면 얼마 전에 게임방에 갔다 왔다고 아버지께 사실대로 말씀드렸는데 아버지가 성수를 죽도록 때렸다고 했다. 성수 아버지는 성수와 성철이가 친구들과 같이 어울려 운동하는 것도 못하게 하고, 용돈도 주지 않고, 게임방도 못가게 하며 오로지 공부만 강요하신다고 했다. 성철이는 해킹을 전문적으로 하는데 자녀가 해킹한다는 사실을 알면서도 계속 열심히 해서 컴퓨터 자격증을 따서 대학에 가라고 하신다고 했다. 성수와 성철이는 부모에게 거짓말하고 해킹 등의 일탈행위를 한다.

연구자 : 게임방에서 게임하면서 다른 생각하나요?

성 수 : 저예요 부모님한테 맞을까봐 걱정해요. 들키면 죽어요. 그것 때문에 약간 집중이 안돼요.

연구자 : 게임방에 가는 걸 왜 싫어하시는 것 같아요?

성 수 : 공부를 좀 못해서요. 공부만 잘하면 게임 시켜 주신데요

연구자 : 부모님한테 반항한 적 있어요?

성 수 : 하던 죽죠. 가출하고 싶지만 나갔다 다시 들어오면 맞아 죽을까봐 못나가요.

민영이는 게임을 하다가도 혼날까봐 아버지 퇴근 시간에 맞춰서 집에 가고 공부하는 척 한다고 했다. 재원이는 부모님을 사납다고 표현했다. 부모는 재원에게 “야 이 꼴아 너 왜 공부 안해”라고 욕을 하신다고 했다. 재원이는 게임에 지나치게 몰입돼 있고 게임할 때 빼고는 무기력증에 걸려 멍하니 있고, 부모에게 거짓말, 게임 아이템 판매, 게임 아이템 판돈으로 경마에 투자하는 등의 일탈행위를 한다.

연구자 : 게임방 가는거 부모님한테 숨긴적 있어요?

재 원 : 네. 혼나니까요. 일단 게임방 갔다와서 혼나는 거지요.

연구자 : 평소에 부모님은 어떤 분이신거 같아요?

재 원 : 아.. 좀 사나운데.. 뭐 뭐라고 하는데 맨날.. 거의 좀 밥먹듯이 그니까 욕 안먹는 날이 좀 이상할 정도예요. 야 이 꼴아 너 왜 공부 안해..

영철이는 부모의 체벌이 빈번한 이유로 인해 가출한 상태이다. 영철이는 비범죄적 일탈인 밤샘PC, 가출등을 했고, 범죄적 일탈인 사기, 현질 등의 일탈 행위를 한다.

연구자 : 아하....성철 사무실에서 있는 거예요? 부모님이 아무소리도 안하셔요?

영 철 : 몰라요. 집 나온 지가 몇 달됐어요. 재수 없으니까 묻지도 마세요. 원래 개 같은 집안이었으니까요. 우리 아버지한테 하도 맞다가 그냥 집 나온거예요. 이것만 아세요.

또한 방미적인 부모들은 자녀들의 게임방 출입에 대하여 아무런 통제도 가하지 않고 내버려둔다. 부모의 관심이 적다보니 용성이는 게임에 몰입돼 있으며, 밤샘PC를 자주하게 되고, 게임방비를 아끼기 위해 게임방에서 아르바이트를 한다고 했다.

대용이의 어머니는 대용이가 학교 자퇴결정을 반대할 때에 예상되는 반항이 두려웠고, 대용이의 선택을 따라 줌으로써 대용이와 부모와의 갈등과 대립을 줄이고 대용이가 게임에 질려서 그만두기를 바랄뿐 다른 방법을 찾지 않고 계시다. 대용이의 어머니는 대용이가 학교도 그만둔 채 게임방에서 매일 20시간 이상 게임을 하고, 중퇴한 친구를 데리고 와서 1년이 넘게 함께

살고 있지만 대용이가 더 반항적으로 될까봐 걱정도 되고, 워낙 어렸을 때부터 심장이 약해서 과잉보호를 하고 모든 것을 대용이가 해달라는대로 했기 때문에 지금도 대용이의 눈치를 살피는 등 심리적으로 위축되어 있다. 대용이의 부모는 대용이가 학교에 복학하거나 검정고시를 봐서 고등학교를 졸업하기를 기대하지만 게임에 중독돼서 폐인이 다 돼서 이젠 거의 포기상태이고, 그래도 예전처럼 사고를 치지는 않아서 그나마 다행으로 생각한다고 했다.

연구자 : 게임방에 가는 걸 부모님이 왜 싫어하시는 것 같애?

대 용 : 돈 많이 들어가고 몸이 상하는게 눈에 보이니까요. 성격 이상해 지고.. 당연히 못 마땅하죠. 학교도 때려치고 켄방에서 사는데, 어는 부모가 좋아하겠어요.

연구자 : 그럼 게임방 못가게 하면 기분이 어때?

대 용 : 못가게 한 적 없어요. 제 성격을 잘 알거나 이미 나한테 질려 있어요. 정신 차리기를 기다리고 있거나, 아니면 포기했음지도 모르죠.

민식이의 부모님은 민식이가 게임방 가는 것에 대해 별 생각 없으시다고 했다. 민식은 리니지 게임을 하면서 밤샘PC를 하고 잠도 안자고 밥도 먹지 않고 술도 먹고 담배를 많이 퍼서 건강이 많이 나빠졌고, 게임을 하면서 성격이 이상해졌다고 했다. 자신한테 개기는 사람이 있으면 막 때리고 싶은 충동이 생긴다고 했다.

연구자 : PC방에 가는 걸 부모님이 싫어하시는 것 같아요?

민 식 : 아뇨 별로 아무 생각 없는 거 같은데요.

이상과 같이, 부모의 자녀양육태도에 따라 청소년들의 게임방 이용 행태나 사이버 일탈 행태에 있어서 차이가 나타났다. 게임방 출입을 지나치게 간섭하는 양육태도를 지닌 부모하에서 자란 청소년이나 자녀의 게임방 출입에 무관심해 방임적인 양육태도를 지닌 부모하에서 자란 청소년들은 민주적인 양육태도나 허용적인 양육태도를 지닌 부모를 둔 청소년들보다 비범죄적 일탈 뿐만 아니라 범죄적 일탈도 일삼는 것으로 나타났다.

부모의 지나친 간섭하에서 자란 성수, 태훈, 창수, 규만, 영철이는 게임방에 갔다고 부모님으로부터 체벌을 받은 경험이 있다. 이들은 부모님께 거짓말 등의 비범죄적 일탈을 일삼는 뿐만 아니라 부모님 돈 훔치기, 해킹, 게임방에서 뺑뺑기, 아이템 판매, 사기와 같은 범죄적 일탈 행위도 한다.

또한 방임적인 양육태도에서 자란 용성, 대용, 민식은 부모가 게임방 출입에 대해 전혀 관여하지 않는다. 부모의 지나친 간섭, 민주적인 양육태도, 허용적인 양육태도에서 자란 청소년보다 게임 몰입 현상이 심하게 나타났고, 게임방 출입을 통제하

지 못하고 거의 게임방에서 생활하다보니 수면부족, 건강약화, 성격이 다혈질로 변하고 폐인생활을 하는 것으로 나타났다. 이들은 부모에게 거짓말, 무단결석, 이성간의 합의하에 번색, 사회활동 중단, 밤샘PC, 게임방에서 음주와 흡연 등의 비범죄적 일탈을 일삼는 뿐만 아니라 PK, 아이템 교환과 같은 범죄적 일탈 행위를 일삼는다.

청소년들의 사이버일탈행위가 지니는 사회복지적 함의를 가정적 차원에서 살펴보면, 입시위주의 경쟁적 사회 논리 속에서는 자녀들의 여가나 놀이는 가정에서도 인정되지 않는다. 그렇기에 가족 내 실천의 대부분은 놀이를 억압하는 실천이다. 따라서 청소년들이 놀이라는 것을 사고하는 것 자체가 가족간의 갈등을 필연적으로 야기하고 가족과 긴장관계에 놓이게 된다. 이러한 구조 속에서 놀이를 통해 스트레스를 해소하거나 긴장 완화에 도움을 줘 생산성을 획득하기는 힘들고, 제대로 놀지도 못하면서 부모님께 거짓말을 해야하는 청소년들에게 죄책감만 들게 하고, 부모도 자식을 이해하기보다는 자녀를 감시하거나 통제하는 방식이 돼서 부모 자녀 관계에서 불신과 갈등을 유발하는 역기능적인 가족구조가 되는 것이다.

앞에서 살펴본 바와 같이, 부모의 지나친 간섭 또는 방임적인 양육태도는 게임의 몰입과 일탈 현상을 가속화시키고 이런 양육태도가 청소년들의 게임방 출입을 감소시키기 보다는 부모자녀관계 형성에 있어 불신과 갈등으로 인한 정서적 유대관계를 약화시키거나 의사소통부재 등의 문제점을 초래할 수 있다.

2) 무관심한 교사 : 오로지 공부

학교 교육은 다른 공간에서의 시간 역시도 학교 내의 경쟁 시스템에 동원되도록 조직하는 근거가 된다. 예를 들어 일상의 삶을 허용받지 못하는 가장 중요한 경험들은 공부, 성적 등의 문제와 연관되어 있다. 그렇기 때문에 학교의 경쟁 시스템은 청소년들에게 인생에서 꼭 필요한 인성교육이나 교양인으로써 갖추어야 할 자세, 사회변화에 따른 적응력 등을 학습하기에는 교사들의 관심과 시간이 부족한 현실이다.

형준이와 승훈이의 담임 선생님은 학생들이 게임방에 가거나 학교에서 핸드폰 사용 등에 관한 일상적인 생활지도에는 관심이 없으시고, 오로지 공부에 관한 것만 말씀하신다고 했다. 승훈이는 공부만 강요하는 선생님이 미쳤다고 표현했고, 형준이도 승훈이의 의견에 동의하며 학교가 썩었다고 했다.

승훈이와 형준이는 교사가 공부 이외에 자신들의 관심사에 대해 많은 대화나 관심을 가져주기를 원한다고 했다. 하지만 교사는 노래방도 같이 가고 영화도 보여주는 등 학생들의 요구를 들어주지만 그것이 공부를 잘하게 하기 위한 강화요인에 불과하다. 부모는 자녀의 성적을 향상시키기 위해 핸드폰, 옷, 컴퓨터 등을 사주며 부모 자녀간에 계약관계를 유지한다. 학업 성취를 향상시키기 위한 계약관계는 가정뿐만이 아니라 학교까지 연장되는 것이다. 교사는 무조건적으로 사랑과 관심을 쏟기보다는 학생과 계약 관계를 유지하고, 학생들의 요구를 들어줬으니

너희들도 나의 방식에 따르라는 식의 규칙을 만드는 것이다. 학생들은 공부와 상관없이 자신들에게 관심을 쏟아주는 교사를 원하고 있다. 물론 우리 나라의 입시위주의 교육제도에 더 큰 문제가 있겠지만 교사들도 학교 안에서의 생활뿐만 아니라 학교 밖에서의 학생들의 생활에 더 많은 관심이 필요하다.

연구자 : 게임방 가는 것에 대해 선생님은 뭐라고 하세요?

형 준 : 담임 선생님은 모르겠고 학원 선생님은 발작하던데요. 중학생 됐으면 물어야 되지 않겠냐고요.

연구자 : 선생님은 PC방 가는거에 대해 어떻게 생각하시는 것 같아요?

승 훈 : 상관 안해요. 그런 생각 자체를 하지 안아요. 오로지 공부, 선생님들은 애들을 그냥 내버려두는데 공부만 하라고 그래요. 만약 60점이면 몇점까지 올릴 거냐고 물으면 75점이라고 하면 만약 평균 65점 맞으면 100대 맞아요. 1점당 10대예요.

연구자 : 선생님들의 그런 태도에 대해 어떻게 생각해요?

승 훈 : 미쳤어요 계.

형 준 : 학교가 좀 썩었어요.

태훈이의 학교 선생님은 게임방에 가라는 분도 있고, 가지 말라는 분도 계시지만 대체로 아무 말하지 않는다고 했다. 또한 게임방에서 나오는 것을 보셔도 아무 말씀 안하신다고 했다.

연구자 : 학교 선생님은 게임방 가는 거 갖고 뭐라 그래요? 아무말 안해요?

태 훈 : 무말 안해요. 가라는 선생님도 있고요 가지 말라는 선생님도 있죠.

준 표 : 아무말 안하던데요. 겜방에서 나오는거 선생님들이 봐도 아무말 안해요.

재원과 민식이는 인문계 고등학교 2학년에 재학 중이다. 재원이 학교의 선생님은 게임방 가는 것에 대해 아무 말씀도 안하시는데, 그 이유는 게임방에 대해 잘 몰라서 얘기를 안하는 것 같다고 했다. 민식이 학교의 선생님도 게임방에 대해 전혀 말씀 안하신다고 했다. 게임방에 관해 교사가 어떻게 생각하는 것 같냐고 물으니 안좋게 생각할지 모르지만 그런 생각을 할지 의심스럽다고 했다. 왜냐하면 평소에 선생님들은 자신들에게 아예 무관심하다고 했다. 또 선생님이 말씀한다고 해서 듣지도 안한다고 했다.

연구자 : 선생님이나 학원 선생님은 게임방 가는 것에 대해서 아무 말씀 안하셔요?

재 원 : 사실을 잘 몰라서 아무 말 안하는 것 같아요.

연구자 : 선생님께서는 컴퓨터나 게임방에 대해 뭐 가지 말라고 말씀하신 적 있어요?

민 식 : 아뇨. 어.. 뭐 안 좋게 생각 할 지도 모르죠. 근데 그런 생각 하려나요. 별로 우리한테 관심 없던데요.

이상에서 볼 때, 교사들은 청소년들의 게임방 이용에 대해서 거의 무관심한 행태를 보였다. 오로지 학교 성적만을 신경쓰고 그들이 그곳에서 무슨 행동을 하는지에 대해 관심이 부족하다. 오히려 학원 선생님은 적극적으로 게임방 가는 것에 대해 관심을 가지고 자제하도록 관심을 가졌다.

게임 중독의 가능성을 줄이기 위해서는 교사의 개입이 필요하지만 현실적으로 학교에서 적절한 개입과 지도가 부재되어 있어, 학생들이 게임에 몰입하게되고 이를 자제시키기 위해 교사가 중재를 하고 싶어도 게임에 대해 잘 모르거나 무관심하기 때문에 이를 적절히 개입하지 못하고 있는 것이 현실이다. 즉 학교에서 교사들은 청소년들의 게임방 출입에 대해 구체적인 체계적인 지도가 부재되어 있다. 또한 교사와의 대화부족으로 청소년들은 교사에 대한 불만과 불신, 교육 현실에 대해 냉소적인 경향이 강했으며 자신의 꿈과 미래의 구체적인 목표에 관하여 될대로 대라는 식의 태도가 엿보였다.

청소년들의 사이버일탈행위가 지나는 사회복지적 함의를 학교 차원에서 살펴보면, 청소년들의 게임 몰입 내면에는 현실세계에서 그들이 처해있는 제반 사회적 여건과 교사와의 관계단절로부터 비롯되기도 한다. 청소년들은 사회적으로 가장 극심한 고립과 단절을 겪고 있는 세대이다. 과도한 경쟁심을 유발시키는 입시위주 교육, 획일화된 교육 프로그램, 학교-집-학원을 오고가는 반복된 생활 속에서 청소년들은 심각한 소외감에 빠져 있다. 게임 중독 현상 뒤에도 이런 교육현실의 영향이 잠재되어 있다. 즉, 입시위주로 공부하는 학생들에게는 학교가 의미가 있지만, 상당수 학생들이 학교에 의미를 두지 못하는 경우가 많다.

또한 공부 스트레스로부터 도피하고자하는 욕구외에 청소년들은 부모나 교사의 대화 단절과 무관심으로 인한 소외감을 벗어나기 위해 정서적 유대감과 공감을 획득할 수 있는 열린 공간이자 익명의 공간인 가상세계에 빠져드는 것이다.

학교에서 교사는 오로지 공부만 강조할 뿐 학생들에게 무관심하며, 대화부족으로 인해 사제시간에 불만과 불신이 싹트며, 학교 밖의 생활이나 학생 내면의 문제를 제대로 인식하거나 안 내하지 못하는 교사의 지도부재로 학생들은 게임중독에 무방비 상태로 놓여있는 것이다. 학교가 소통의 공간으로 작동하지 못하면서 나타나는 문제는 매우 심각한 상태에 있다.

게임은 그러한 청소년들에게 일종의 탈출구이자 해방구 같은 존재이다. 게임을 통해 현실에서 받고 있는 공부 스트레스를 잠시나마 잊을 수 있고, 공부는 못하지만 가상공간에서는 수많은 사람들의 우상이 되고 그들을 지배할 수 있고, 다양한 배경의 사람들과 만나 대화를 나눌 수 있고, 학교에서는 관심을 보여주지 않지만 게임 길드에서 만난 사람들이 자신에게 따뜻한 관심과 인격적인 대우를 해주는 것은 지금까지 경험했던 어떤 경우

보다 청소년들에게 색다른 만족감을 제공하고, 다양한 사람들과의 만남을 통해 학교에서 배우지 못했던 생각과 경험들을 학습할 수 있기 때문에 청소년들은 게임에 몰입하는 것이다. 즉 게임은 현실의 과중한 공부 스트레스의 피난처 역할 뿐만 아니라 학교 친구와 놀 수 있게 해주고 가상 친구와 사귀어서 그들의 소외감과 단절된 정서적 유대관계를 탈피해서 서로 공감하게 해줄 수 있는 획기적인 장인 것이다.

청소년의 내면적 심리기저에 깔린 잠재된 욕구는 현실에서 충족되지 않는 현실도피 욕구, 관계욕구, 성취감, 즐거움의 욕구까지 동시다발적으로 충족시켜 줄 수 있기 때문에 그들은 가족이나 교사와의 소원한 관계를 해소하기 위해 노력하기 보다는 더 쉽고 만족감이 더 큰 가상세계를 선택하게되고 심심풀이로 소극적으로 이용하던 것이 게임방에 자주 출입하게 되면서 적극적인 이용자로 변해 게임중독에 이르게 되는 것이다.

또한 사회적 지지망이 제대로 제공되지 못하기 때문에 학업 부진 상태의 아이들을 보호하고 지도해 줄 수 있는 가치관과 다양한 교육이 외면됨으로 인해, 지도가 부재한 상태에서 청소년들은 그 스트레스를 다루는 방법 중 하나로 게임을 선택한다.

3) 친구들의 또래압력 : 시대에 뒤떨어진 아이

청소년기에서는 심리적 이유 현상이 나타나고, 그들의 관심이 자신과 비슷한 친구들에게 향하게 되며 또래 집단에 소속되고자 하는 욕구를 가지고 이런 집단에 소속될 때 안정감을 느낀다. 즉, 또래집단은 청소년들의 준거집단이 된다.

온라인게임이라는 새로운 매체를 청소년 또래집단이 얼마나 중요하게 여기며, 게임을 잘 하는 것이 친구들로부터 인기를 얻는 동인이 된다고 인식할수록 게임 경험이 청소년의 자아개념에 미치는 영향은 다르게 나타날 수 있다.

따라서 청소년들은 또래 사이에서 유행하는 게임과 게임용어를 알아야 대화가 통하기 때문에 게임을 하게 된다. 또한 게임을 모르면 공감대 형성이 안돼 소외감을 느끼며 왕따 당할 것 같다고 생각한다. 심지어 태훈이는 친구가 게임방을 안간다고 하면 갖다 버린다고까지 표현하였다. 이와같이, 게임은 친구관계를 유지시켜주는 중요한 매개체가 된다. 또한 청소년들은 게임을 하지 않는 다른 집단에 대해 관심을 갖지 않거나 “구석기인”, “시대에 뒤떨어진 아이”라고 말하며 그들을 자신과 다른 집단으로 규정하였다.

한편, 현실세계에서 사회적 기술이 부족하거나 자신감이 부족하여 친구관계를 잘 맺지 못하는 청소년들은 자기를 실제로 드러낼 필요도 없고 다르게 나타낼 수 있는 사이버 공간에서의 만남에 빠질 수 있다.

연구자 : 친구들은 게임방에 대해 어떻게 생각하는 것 같니?

형 준 : 다 똑같아요. 좋은 애들도 있고, 저와 다 똑같아요. 대부분.

연구자 : 그럼 게임방 안가는 애들에 대해 어떻게 생각하니?

형 준 : 개들가고 싶은데 돈이 없어서 그래요. 우리반에 이 승렬 마저 가는데. 장애인 빼고 다가.

연구자 : 그 아이가 누구니?

형 준 : 약간 그런애. 소문으로, 교통사고 나서 머리가 좀 이상해요. 우리말은 알아들어요. 근데 수업시간에 공부 안해요. 잠만자요.

형 준 : 일반학교 다니면서 특수반에 가요.

연구자 : 그 애도 게임방에 가봤데.

형 준 : 어떤 애들은 개가 게임방 간 것 봤데요. 스타크레프트 했데요.

연구자 : 그럼... 아예 오락에 대해서 문외한인 그런 친구들도 있죠? 친한 친구가 아니더라도... 반 안에...

용 성 : 예.

연구자 : 그런 애들에 대해선 보통 애들이 어떻게 생각해요?

용 성 : 개네들은 또... 그쪽 부류는 또 종류가 있어요, 게임방안가는 애들은 학교에서 뭐 당구장이나 움직이는 쪽... 나이트.. 그런 쪽 애들이죠.

연구자 : 그런 애들한테...재는 왜 저러나 그런... 반감의 그런 건 없어요? 맘에 안든다던지... 뭐 그런 건 없어요?

용 성 : 어... 없어요 별로..

연구자 : 음.. 그렇구나.

용 성 : 신경을 안쓰니까.

연구자 : 게임방 안가는 애들에 대해 어떻게 생각해요?

대 영 : 그사람 구석기 사람아니면 컴맹이던지, 바보가 아닐까요.

연구자 : 게임방 안 가는 애들이나 게임 아예 안 하는 애들에 대해선 어떻게 생각해요?

재 원 : 좀 또라이다... 아 근데 안가는 놈 없는데..

연구자 : 주변에 안가는 친구 없어요?

재 원 : 적어도 제가 알기로는 아 근데 요즘은 좀 안가는 애들 많구요. 그래도 게임 안 하는 애들은 없어요.

이와 같이, 청소년들은 게임방을 이용하면서 두 가지 두려움 사이에서 규정되고 있는 듯 하다. 한편으로는 기존 제도에 순응하는 것이 새로운 시대에서 뒤쳐지는 것일 수도 있다는 두려움, 다른 한편으로는 기존 제도에서 벗어나는 것이 사회적 구조와 충돌할 수도 있다는 두려움이 그것이다. 이는 사회 변화에 대해 감을 잡고 있지만 사회적 시스템 자체가 의연하게 존재하고 있다는 사실에 직면하면서 겪는 불안감일 수 있다.

4) 갈곳 없는 청소년 : 여가시설의 부족

청소년들이 한결같이 말하고 있는 것은 게임방 아니면 자신들이 놀만한 장소가 없다고 했다. 학교에 가서 축구나 농구를 하고 싶어도 비가 오면 옷이 젖어서 못하고, 운동장에 물 뿌려도 먼지 나고 더워서 운동을 할 수 없다고 했다. 학교에 인공잔디가 깔려있는 스타디움 같은 곳이 생기면 게임방에 안가게

될 것 같다고 말했다. 또한 집 근처에도 운동할 마땅한 장소가 없어 아파트 단지의 화단에 있는 잔디밭에서 경비 아저씨 눈치를 보면서 축구를 한다고 했다.

승훈이는 부모와 함께 숙초에 갔었는데 그곳에는 게임방이 없어서 계속 TV만 보았다고 했다. 만약 게임방이 없다면 심심해서 잠자거나 TV시청, 독서, 운동을 할 것이라고 했다. 승훈이는 가끔씩 운동을 하는데 밖은 너무 덥고, 잔디 없는 운동장에서 먼지 먹으며 운동하는 것보다는 1000원 내고 시원한 에어컨 바람 쐬면서 게임방에서 게임을 즐기는게 더 좋다고 말했다.

또한 청소년들은 게임방에서 온라인 게임을 하다가 렉이 걸려 속도가 늦거나 아이템이 잘 안나오면 흥미가 떨어져 전자오락실에 가서 게임을 한다고 했다. 집 근처에 마땅히 갈 곳이 없기 때문에 PC게임을 2시간 정도하고, 또 다시 전자오락실에 가서 1시간 정도 게임을 하면서 여가를 보낸다고 했다.

연구자 : 만약 지금 현재 게임방이 없어진다면 어떨 것 같애.

승훈 : 그러면 집에서는 못하니까요. 잠만 잘 것 같애요. 심심해서 잠자고 책보고 농구하고 그런거 운동 좀 할 것 같애요. 없어도 안아서 그러는데요. 진짜 여행가거나 하면 게임방이 없잖아요. 게임방이 없으면 계속 TV만 봐요.

성수 : 운동을 자주하기 때문에 운동을 할 것 같애요. 축구나 농구 둘 다요.

형준 : 학교에도 잔디를 좀 깔았으면 좋겠어요. 비가 올 때 덮개 있잖아요.

승훈 : 스타디움.

형준 : 덮어서 조명도 썩 비추고 그러면 게임방 같은거 줄일 수 있을텐데. 학교에 오면 물 젖어서. 학교에 우리가 놀 시설이 많으면 우리가 게임방 안가게 되거든요. 여름에 땅이 빨리 말라서 물뿌려도 흙 때문에 먼지하고 더워서 축구를 못하게 돼요. 아 잔디를 깔았으면 좋겠어.

승훈 : 진짜 잔디요.

형준 : 인공 잔디요. 진짜 잔디는 다 썩고 지랄해요.

연구자 : 학교에다 게임방처럼 그런 시설 만들어 놓으면 게임방 안갈거예요?

승훈 : 당연하죠.

형준 : 근데요. 컴퓨터가 각자 한 대씩 있어야죠. 몇 대만 설치해서 어떻게 해요. 각자 한 대 또는 두 명이 한 대는 있어야죠.

이와 같이, 청소년들은 학교나 사회에서 여가를 즐길만한 공간이 부족하기 때문에 게임방을 찾게 된다. 방학 때는 괜찮지만 학기 중에는 하루 일과가 밤 시간에 끝나친다. 학교가 끝나도 학원을 다니게 되며, 자율학습을 하는 고등학교 학생은 10시가 되어서야 집에 들어오게 된다. 밤 10시에 시작되는 청소년들의

여가생활은 시간적, 공간적 제약을 받게 된다. 운동을 하기에도 늦었으며, 사람을 만날 수도 없다. 밤 10시에 할 수 있는 놀이 중 가장 가능한 것은 공간적 이동이 없고, 시간적 제약이 적은 놀이여야 한다. 결국 컴퓨터와 인터넷 활동이 이런 요건들을 모두 충족시켜준다.

또한 학교 주변이나 집 주변에 게임방이 너무 많아서 청소년들이 쉽게 게임을 하기위한 접근성이 보장되어있다. 주변에 게임방이 너무 많다보니 청소년들이 게임의 유희에서 벗어나기 힘들고, 습관적으로 게임방에 출입하게 되는 것이다.

이와 관련하여 청소년들의 사이버일탈행위가 지니는 사회복지적 함의를 사회적 차원에서 살펴보면, 청소년에게 여가공간을 제공하려는 적극적인 대책은 청소년 육성법(1987)과 청소년기본법(1991)에 의해서 보다 구체화되었다. 청소년시설도 개방시간을 연장하고, 어울 마당이나 움직이는 수련마을 등을 통해서 청소년이 많이 모이는 곳으로 찾아가고 있지만, 청소년의 생활권에 비교할 때 수련시설이 턱없이 부족하고, 불특정다수의 청소년이 수련시설을 이용하기에는 여건이 만족스럽지 못하다.

대부분의 생활 수련시설은 지방자치단체가 건립해서 민간청소년단체가 운영하는 형태인데, 시설에 대한 정부의 재정지원이 없거나 미약하기 때문에 수련시설은 수익성이 있는 교육사업에 치중하는 경향이 있다. 이 때문에 갈 곳이 없는 청소년을 위해서 만들어진 청소년수련시설조차 대다수 청소년들을 소외시키게 된다.

불특정 다수의 청소년이 쉽게 이용할 수 있는 것은 '문화의 거리'나 각종 거리축제라고 할 수 있다. 길거리 문화가 청소년이 입시 위주의 교육체제와 학력 위주의 사회체제 속에서 경험하는 스트레스를 해소하고 학교와 가정에서는 충족되지 않는 친밀감과 성취의 욕구를 추구하는 탈출구로서의 기능을 할 수 있다. 상당수의 청소년들이 주말과 시험 끝난 날 등 과도한 학업부담에 시달린 후의 여가 시간을 길거리에서 스트레스를 풀거나 게임방에서 게임하고 친구들과 만나 쇼핑을 한다. 청소년들은 시간이 많지 않은 상황에서 스트레스를 풀기 위해서는 짧은 시간에 감각적으로 즐길 수 있는 것을 찾고 있다.

또한 기성세대로부터 끊임없는 간섭과 감시를 받고 있는 우리나라 청소년들에게는 잠시나마 구속에서 빠져나와 자유롭게 행동하며 또래집단과 친구집단 속에서 자신의 위치와 존재를 확인하는 것이야말로 자아정체감과 같은 건강한 심리사회적 발달을 위해 중요하다. 거리축제의 상업성을 배제하면서, 청소년들에게 문화생활의 기회를 제공하고, 구경꾼이 참여할 수 있는 열린 방식의 공연이 많이 열릴 때 마땅히 놀 곳 없는 청소년에게 거리에서 함께 어울릴 수 있는 끼리를 제공하게 될 것이다.

5) 게임방 환경 : 폐쇄적인 일탈의 공간

청소년들이 게임방 환경에 대해 말한 것 중 담배문제를 제일 많이 꼽았다. 게임방에서 담배 피는 것을 규제는 하지만 아직도 담배 피는 사람들이 있다고 했다. 옆에서 담배 냄새나면 화나지

만, 돈이 아까워서 집에 가지도 못하고 참으면서 게임을 한다고 했다. 또 옆에서 담배 피면 옷에 담배 냄새가 나서 부모에게 게임방 갔다는 사실이 알려지기 때문에 담배 냄새 없어질 때까지 운동하거나 기다렸다 집에 들어가야 하기 때문에 나쁘다고 했다. 청소년들은 중·고등학생 할 것 없이 담배를 피본 경험이 있고, 단골 게임방에 가면 청소년들한테도 담배를 파는 경우도 있고, 담배를 팔지는 않지만 부탁하면 사다 주는 경우도 있다고 했다.

게임방에서 아르바이트를 하고 있는 용성이는 게임방 환경이 일탈의 공간이라고 했다. 아르바이트를 하다보면 고등학생들이나 중학생들이 밤을 새면서 음란물 사이트도 접속하고, 욕 같은 것도 많이 배우고 게임을 하면서 돈 거래를 한다고 했다.

새벽에 와서 게임을 하려고 하는 고등학생들이 있는데, 10시 이후의 청소년 출입제한 때문에 집에 가라고 하는 데도 가지 않는다고 했다. 그리고 강패들이 한번씩 온라인 게임 상에서 PK를 당한 뒤 앙심을 품고 직접 찾아와 폭력을 행사하는 경우도 있다고 했다. 화상 채팅하는 사람 중에는 옷을 벗는 다든지 자위행위를 하는 사람도 있고, 심지어는 변태행위도 한다고 했다. 게임방에서 만난 여학생은 게임방 외상값이 상당히 많은데 이 외상값을 갚아 주면 성 관계를 맺겠다고 게임방에 오는 사람들에게 얘기한다고 했다.

연구자 : 게임방 안 가는 애들에 대해서 어떻게 생각해?

규 만 : 자기가 가고 싶지 않으면 안가는 거죠. 게임방에 대해서 그렇게 좋게 생각은 안해요. 밀폐된 공간이잖아요. 맘에 안 들어요.

연구자 : 게임방이 어떤 공간이었으면 좋겠어요?

규 만 : 밖이 다 투명해 보이는 유리창 같은데에다가 띄엄 띄엄 의자 놓고요.

연구자 : 담배피고 그런 거는요?

규 만 : 절대 싫어요. 그거는 이십 몇 살 이상은 저쪽.. 그렇게 돼야돼. 흡연구역 비 흡연구역 정해 가지고요. 맘에 안 들어요. 담배 냄새나는 게 제일 싫어요. 오락하다가 담배 냄새나면은 짱 깔나요.

연구자 : 앞으로 게임방이 어떻게 됐으면 좋겠어?

지 원 : 좀더 쾌적한 환경이 됐으면 좋겠어요. 너무요 어둡 침침하게 해놓고요. 옆자리에서 담배피면 너무 지독해 가지구요. 갈려면 돈이 아깝고 그래 가지구요 참아요.

이와 같이, 게임방은 청소년들에게 부모나 교사의 감시로부터 자유롭게 여가를 즐길 수 있어 해방감을 주고, 친구들과 나란히 앉아 게임을 하기 때문에 소속감을 경험하게 해준다. 하지만 이런 장점들이 때로는 단점으로 표출되기도 한다. 규제나 감시가 적기 때문에 청소년들이 게임에 몰입하게 되고, 친구들과 여럿이 어울려 다니면서 게임방에서 담배를 피거나 학생들 돈

을 빼앗고, 밤샘PC, 음란채팅으로 인한 성매매, 음란물 사이트 접속, 아이템거래, 해킹 등의 일탈행위를 가중시키게 된다.

이와 관련하여 청소년들의 사이버일탈행위가 지니는 사회적 함의를 사회적 차원에서 살펴보면, 게임방에 대한 청소년들의 바램은 지하보다는 1층에 있고, 유리창으로 안이 들여다보이는 개방적 공간이었으면 좋겠다고, 조명이 밝고, 담배를 피지 못하게 철저히 단속하고 화장실이 청결한 쾌적한 환경이었으면 좋겠다고 했다. 뿐만 아니라 게임방 가격을 500원으로 내려 부담 없이 게임을 할 수 있도록 게임방비를 내리고, 게임방에서 성인들이 음란사이트를 보면 얼굴을 어디에 뒤야할지 당혹스러울 때가 있기 때문에 음란사이트를 차단하고 음란 화상채팅을 안했으면 좋겠다고 했다. 또한 게임방에 책이나 TV 놓기, 라면 뿐만 아니라 다양한 음식 판매 등 청소년들을 위한 복합 휴식 공간의 역할을 하길 원했다. 여성전용 게임방, 청소년 전용 게임방, 성인 전용 게임방 등 연령이나 성별에 따라 구분하는 그런 게임방 인증제도를 실시하고, 화장실에서 나이 많은 형들이 돈을 빼앗기 때문에 갈취를 막아주길 원한다고 했다.

게임방이 청소년 탈선의 온상이라는 오명을 벗고, 악순환의 고리를 끊기 위해선 청소년들의 노력도 필요하지만, 그것보다는 부모세대의 게임방에 대한 올바른 이해와 함께 자녀와 함께 게임문화에 대해 공유해 보려는 부모들의 노력이 필요 할 것이다.

V. 결 론

본 연구는 온라인 게임을 이용하는 청소년들의 사이버 일탈행태와 사회적 맥락을 문화기술적 연구방법을 통하여 살펴봄으로써 인터넷 시대 정보사회에 있어서 청소년들의 사이버 일탈에 관한 이해를 증진시키고, 나아가 청소년들이 사이버 일탈에 이르지 않도록 개입하는 방법을 사회복지실천적 관점에서 모색함으로써 청소년들을 위한 청소년복지 관련 이론과 실천의 발전에 기여하고자 하였다. 본 연구의 결과를 바탕으로 논의 및 결론을 내리고자 한다.

첫째, 게임에 몰입하거나 중독된 청소년들은 가상세계에서만 아니라 현실세계에서도 일탈을 한다. 청소년들이 게임을 하면서 오프라인에서 표출하는 비범죄적 일탈행위에는 밤샘 PC, 아이템 구결과 욕설, 친구 의심, 친구 괴롭히기, 부모님께 거짓말, 수업시간에 게임하기, 게임방이나 게이머들의 정기적인 모임에서 음주와 흡연, 뺨뺨이, 무단결석, 번씩, 가출 등이 있고, 오프라인에서 표출하는 청소년들의 범죄적 일탈행위에는 폭력, 부모 돈 훔치기, 게임방에서 학생들 돈 뺨뺨이, 현과, 현질, 사기, 절도 등 다양한 유형들이 나타나고 있음이 밝혀졌다.

이러한 연구결과는 기존의 연구와 일맥상통하는 점이 있다 (권준모, 2001; 성운숙, 2002a; 어기준, 2000; 유승호, 2001; 이소희·성운숙, 2001; 천정용, 1999, 2000). 즉, 게임 아이템의 현금거래, 아이템 판매 관련 사기행각, 아이템을 빼앗기 위한 폭행,

PK를 당한 앙갚음을 위한 폭행을 하기도 한다. 심지어는 게임방 주인에게 이용비를 갚지 않거나 아이템을 받는 댓가로 섹스를 제공하는 청소년들까지 나타나고 있다.

둘째, 산업사회에 있어서 청소년 일탈은 주로 집단 폭행과 같이 '집단적 일탈'이었던데 비하여, 정보화 시대에 청소년 일탈은 '나홀로 일탈'이라는 특징을 지니고 있다(성운숙, 2002a).

셋째, 자녀양육방식, 교사-학생의 관계, 또래 압력, 청소년 여가시설, 및 게임 환경 등이 이러한 사회적 일탈과 상호 밀접하게 연결되어 있다.

이와 같이 게임방을 출입하는 청소년들의 사이버 일탈과정은 그들의 욕구충족 및 게임중독과 밀접한 관련을 맺고 있으며, 이러한 욕구 추구하고 게임중독과 사이버 일탈은 일련의 순환 고리로 연결되어 있음을 확인하였다.

이러한 청소년들의 사이버일탈행위를 방지하기 위해서는 가정에서는 부모가 자녀의 게임행위에 대하여 약간은 허용적(성운숙, 2000, 2002a; 어기준, 2000; 윤영민, 2000; 이소희·성운숙, 2001; 이시형, 2000; Lin & Tsai, 2002)일 필요가 있다.

학교에서는 청소년들의 게임방 출입에 대하여 보다 더 관심을 기울여야 하며 게임문화에 대한 이해가 필요하다(성운숙, 2002a; 이해경, 2002; 조아미·방희정, 2002, Dishion, 1999; Swickert et. al., 2002; Young, 1997). 그리고 사회적 지지망을 활용하여 건전한 청소년 사이버 문화를 구축해야 한다(성운숙, 2002a).

사회에서는 청소년들이 스트레스를 풀고 여가를 건전하게 활용할 수 있는 사회복지시설을 확충할 필요가 있다. 뿐만 아니라 게임산업의 발전과 함께 청소년들의 게임중독을 방지하기 위해서는 게임 등급제(성운숙, 2002a; 안동근·성운숙, 1998b; 안동근, 2000)를 실시하고, 게임 아이템이 몇백, 몇천 만원한다는 등 대박을 부추기는 언론보도를 자제(성운숙, 2002a)해야 한다. 아울러 게임을 시작하면 빠져나오지 못하게 하는 청소년 대상 게임 시나리오와 메커니즘의 중독성을 제거시킬 필요가 있다(김현수, 2000; 권준모, 2001; 성운숙, 2002a; 유승호, 2001).

또한 현실요법(성운숙, 2002a; 2003; 신현명, 2000)이나 인지행동적인 접근 (복지와 사람들 약물상담센터, 2001; 이형초, 2001; Davis, 2001; King, 1996; Suler, 2000; Warrers, 2001; Young, 1999), 미술치료(이정희, 2002), 소시오드라마(김태은, 2002), 자기노출(태관식, 2001), 시간관리법과 자기조절법과 같은 접근을 취하고 있다. 또한 미디어교육 또는 정보화 교육을 통한 사회복지실천적 개입과 청소년 정보복지에 관한 정책이 절실히 필요하다.

이상에서 살펴본 바와 같이, 본 연구는 청소년복지 또는 청소년 정보복지에 관한 이론과 실천적 발전에 조금이나마 기여할 수 있을 것으로 보인다.

그러나 모든 연구가 그렇듯이 본 연구도 한계를 지니고 있다. 우선 본 연구의 결과를 일반화시킬 수는 없다. 문화기술적 연구 자체가 양적 연구와 같이 연구결과의 일반화에 그 뜻을

두고 있는 것이 아니기 때문이다. 그리고 본 연구에서 포커스 그룹으로 선정된 여학생 청소년으로부터 수집한 자료는 한계가 있다. 왜냐하면 남학생 청소년들이 게임을 즐겨하는 반면, 여학생 청소년들은 게임보다는 채팅을 더 즐겨하기 때문에 여학생 청소년들이 게임방에서 표출하는 그들의 독특한 의식과 행태를 이해하기에는 부족함이 있다. 물론 본 연구는 여학생 청소년들의 채팅 관련 의식과 행태를 분석하려는 의도는 연구 초기부터 없었다. 왜냐하면 본 연구는 게임방에서 청소년들이 게임을 하게 되면서 나타내는 사이버일탈 현상을 이해하는 데 초점을 두었기 때문이다.

끝으로 향후 연구를 위하여 몇 가지 제언을 하고자 한다. 첫째, 온라인 게임의 연령이 낮아져 아동들도 즐기는 현실이다. 따라서 문화기술적 연구방법을 통하여 이들을 대상으로 한 게임연구가 이루어진다면 아동의 정보복지에 기여하는 바가 클 것이다.

둘째, 본 연구는 문화기술적 연구방법이 자신의 속마음을 솔직하게 드러내기 싫어하는 청소년들을 대상으로 하는 게임 연구에 있어서 매우 유용하다는 것을 보여주었다. 그러므로 향후 아동·청소년들을 대상으로 하는 연구에 적극 활용할 것을 제언한다.

셋째, 본 연구는 문화기술적 연구방법을 통하여 청소년들의 욕구-몰입/중독-일탈 과정을 깊이 있게 분석할 수 있었다. 이 결과를 양적이고 경험적으로 검증하기 위하여 설문조사를 통하여 향후 연구가 이루어지기를 기대해본다.

□ 접수 일 : 2004년 01월 15일

□ 심사 일 : 2004년 01월 20일

□ 심사완료일 : 2004년 03월 10일

【참 고 문 헌】

- 강운선(1997). 컴퓨터시물레이션게임이 학습자의 행태에 미치는 상대적 효과에 관한 연구. 서울대학교 박사학위 청구논문.
- 권준모(2001). 온라인 게임의 문제점 및 대응방안. 인터넷중독 대처방안 모색을 위한 전문가포럼. 서울 : 한국정보문화센터.
- 권준모·곽금주·김범준(2001). 컴퓨터게임이 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구. 서울 : 청소년보호위원회.
- 김미경(2002). 초등학교 고학년의 공격성, 충동성, 대인불안과 컴퓨터 게임중독과의 관계. 경남대학교 석사학위 청구논문.
- 김진숙(2000). 청소년의 PC중독. 청소년상담연구보고서, 59-88. 한국청소년상담원.

- 김태은(2002). **컴퓨터 게임 의존 청소년 치료를 위한 소시오드라마의 효과 연구**. 한양대학교 석사학위 청구논문.
- 김현수(2000). **청소년과 인터넷 중독: 임상사례를 중심으로. 인터넷 시대에 있어 청소년문제와 대책(제 2 차 정책포럼 발표 논문)**. 서울: 청소년보호위원회.
- 김혜원(2001). **청소년들의 인터넷 중독현상: 인터넷 중독의 현황 파악과 관련변인 분석. 청소년학연구, 8(2), 91-117.**
- 김희화(2003). **청소년의 문제행동 및 인터넷 비행에 대한 모감독과 심리적 통제의 영향. 청소년학연구, 10(3), 133-153.**
- 김효선(2002). **인터넷 게임 중독이 아동의 충동성 및 공격성에 미치는 영향**. 제주대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 박구연(2001). **가족기능과 자아개념이 고등학생의 컴퓨터 게임 중독에 미치는 영향**. 서울여자대학교 석사학위 청구논문.
- 박병식 · 진경숙 · 윤옥경 · 정혜영(1999). **청소년문제행동과 관련법규에 관한 연구**, 연구보고 99-R 35. 서울: 한국청소년개발원.
- 박행석(2001). **인터넷중독 사이트 운영 및 온라인 상담의 현황, 인터넷중독 대처방안 모색을 위한 전문가포럼**. 서울: 한국정보문화센터.
- 복지와 사람들 약물상담센터(2000). **인터넷 중독 재활 프로그램**. 서울: 복지과 사람들 약물상담센터
- 서은희(2000). **폭력적 PC게임이 청소년의 공격행동에 미치는 영향**. 충남대학교 석사학위 청구논문.
- 성운숙(2003). **청소년의 온라인게임 몰입과정에 관한 문화기술적 연구. 청소년상담연구, 11(1), 93-108.**
- 성운숙(2003). **청소년의 삶의 질과 온라인게임 이용동기 및 결과에 관한 연구. 아동학회지, 24(2), 93-108.**
- 성운숙 · 이소희(2003). **게임방 청소년의 사이버일탈 과정에 관한 문화기술적 연구. 아동학회지, 24(3), 109-134.**
- 성운숙(2002a). **게임방 청소년의 사이버일탈 과정과 사회복지적 함의**. 숙명여대 박사학위청구논문.
- 성운숙(2002b). **사이버 청소년문화에 관한 이해. 학생생활연구(단국대학교 학생생활 연구소), 7, 41- 62.**
- 성운숙(2002c). **사이버세계와 청소년**. 서울: 한국청소년사랑회.
- 성운숙 · 김근홍 외(2002). **한국의 사회문제**. 서울: 양지.
- 성운숙(2000). **인터넷 시대의 자녀양육방식과 부모자녀관계. 한국가족복지학, 5(1), 105-120.**
- 성운숙(1999). **인터넷 음란물이 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구동향. 한국가족복지학, 4(2), 135- 151.**
- 송명준 · 허유정 · 이은정 · 권정혜(2001). **인터넷 중독: 중독적 특성, 중독의 결과 및 중독자의 하위유형, 심리검사 및 상담연구, 5, 고려대학교 학생생활연구소.**
- 신현명(2000). **고교생의 인터넷 게임 중독 치료를 위한 현실요법 프로그램 효과**. 한국외국어대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 안동근(2000). **청소년의 인터넷 활용과 유해정보. 인터넷 문화: 청소년참여와 사이버일탈. 한국청소년개발원 주최 세미나 발표논문집, 58-71.**
- 안동근 · 성운숙(1998a). **PC통신과 인터넷상의 불건전 정보유통 및 윤리의식 실태조사와 대응방안에 관한 연구**. 서울: 정보통신윤리위원회.
- 안동근 · 성운숙(1998b). **인터넷 내용등급제의 국내 도입방안에 관한 연구**. 서울: 정보통신윤리위원회.
- 양돈규(2000). **청소년의 감각추구성향과 인터넷 중독 경향 및 인터넷 관련 비행간의 상관성. 청소년학연구 7(2), 117~ 136.**
- 이기준(2000). **청소년의 컴퓨터 중독유형과 제반 문제점. 제 19 회 특수 상담사례 연구발표회 발표논문**. 서울: 한국청소년상담원.
- 유승호(2001). **게임중독의 현황과 대처방안**. 서울: 게임중독지원센터.
- 유종열(1993). **아동의 컴퓨터 게임 활용 실태 연구**. 한국교원대학교 석사학위 청구논문.
- 윤영민(2000). **인터넷 환경이 청소년의 사회화 환경에 미치는 영향**. 서울: 청소년보호위원회.
- 이가옥(1995). **노년기에 대한 인식 및 노후대책: 질적접근**.
- 이경남(2003). **아동이 지각한 어머니와의 의사소통과 자기통제가 게임중독에 미치는 영향. 대한가정학회지, 41(1), 77-91.**
- 이계원(2001). **청소년의 인터넷 중독에 관한 연구**. 이화여자대학교 박사학위 청구논문.
- 이봉진(1997). **가상현실에서의 정신병리적 문제, 사이버스페이스와 상담 제10차 학술 세미나**. 한양대학교 학생 생활상담 연구소.
- 이소영(2000). **게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향**. 고려대학교 석사학위 청구 논문.
- 이소희 · 성운숙(2002). **게임방 청소년의 일탈사례. 청소년 인터넷 사용 및 중독과 복지적 접근 2. 한국청소년복지학국제 학술대회 발표논문집, 35- 68.**
- 이소희 · 성운숙(2001). **인터넷음란물과 청소년의 사이버일탈. 청소년복지연구, 3(1), 111-124.**
- 이승선(2000). **청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계**. 서울여자대학교 석사학위 청구논문.
- 이수미(2000). **남양주지역 청소년의 게임방 이용 실태 설문조사**. 남양주시: 청소년상담실.
- 이시형(2000). **청소년의 인터넷 중독과 자녀교육**. 서울: 삼성생명공익재단 사회정신건강 연구소.
- 이정규 · 안진(2002). **“범죄 문제” 김근홍 외. 한국의 사회문제. 75-110**. 서울: 양지.
- 이정희(2002). **미술치료가 인터넷 중독 장애 청소년의 가족관계, 학교생활 및 사회성기술에 미치는 효과**. 대구대학교 재활과학대학원 석사학위 청구논문.
- 이형초(2000). **인터넷 게임 중독의 진단척도 개발과 인지행동 치료 효과**. 고려대학교 박사학위 청구논문.
- 이해경(2001). **청소년이 사이버 공간 이용에 있어서 창조적 행위와 일탈적 행위에 대한 심층 인터뷰. 제 37회 청소년문제**

- 연구 세미나 자료집, 66-112. 서울 : 한국청소년단체협의회.
- 이해경(2002). 인터넷상에서 청소년들의 폭력게임 중독을 예측하는 사회심리적 변인들. *한국심리학회지 : 발달*, 14(4), 55-79.
- 정경아(2001). 게임중독 청소년의 특성분석 : 게임의 필요성 판단을 위한 연구. 전남대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 정민자·성윤숙 외(2002). *사이버세계에 신호등을!!*. 울산 : 한국가정법률 상담소 부설 성폭력상담소.
- 정유정·이숙 (2001). 남자청소년의 컴퓨터 게임이용과 게임중독성 및 공격성. *대한가정학회지*, 39(8), 67-80.
- 조남근·양돈규(2001). 청소년이 지각한 사회적 지지와 인터넷 중독경향 및 인터넷관련 비행간의 관계. *한국심리학회지, 발달*, 14(4), 91-111.
- 조아미(2000). 청소년의 인터넷 이용 및 중독관련 문제점 및 대책. 2000년 “청소년·법·심리” 법심리학회 심포지움 논문집, 17-37.
- 조아미·방희정(2002). 청소년 지각한 사회적지지가 게임중독에 미치는 영향. *한국청소년복지학회 춘계학술발표회 발표논문집*. “청소년인터넷 사용 및 중독 실태와 복지적 접근”, 51-72.
- 조용환(1999). *질적 연구 방법과 사례*, 서울: 교육과학사.
- 천정웅(1999). “IT시대의 N세대 : 정보일탈과 사이버참여”, *청소년행동연구*, 5, 52-74. 경산대학교 청소년문제연구소.
- 천정웅(2000). 청소년 사이버일탈의 특성과 유형에 관한 연구. *청소년학 연구* 7(2), 95-114.
- 태관식(2001). 자기노출이 중학생 컴퓨터 중독 개선에 미치는 효과. 충남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 황상민(2000). 인터넷 문화와 청소년발달 : 사고와 행동 양식의 변화를 중심으로. 인터넷 문화 : 청소년참여와 사이버일탈. *한국청소년개발원 주최 세미나 발표논문집*, 3-15.
- 황상민(2001). 인터넷중독의 실태와 사회적 손실 규모. *인터넷중독 대처방안 모색을 위한 전문가포럼*. 한국정보문화센터.
- 황진구(1999). 청소년 인터넷 이용실태에 관한 연구. 서울 : 한국청소년개발원.
- 황진구, 성윤숙 외(2002). 청소년 정보화 실태조사 연구. 서울 : 한국청소년개발원.
- 한국정보문화센터(2001). 인터넷 중독 현황 및 실태조사. 서울 : 한국정보문화센터.
- 한국인터넷정보센터(2003). 인터넷통계월보 2003년 5월호. <http://isis.nic.or.kr/>
- Armstrong, L. Phillips, J. G., & Saling, L. L.(2000). Potential determinants of heavier internet usage. *International Journal of Human-Computer Studies*, 53, 537-550.
- Colwell, J. & Payne, J.(2000). Negative correlates of computer game play in adolescents. *British Journal of Psychology*, 91(3), 295-313.
- CyberAtlas Inc.(2002). how many online? Retrieved from <http://CyberAtlas.internet.com>.
- Davis, R. A.(2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*, 17, 187-195.
- December, J.(1996). Units of analysis for Internet communication. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1(4).
- Denzin, N.(1978). *The Research Act :an Introduction to Sociological Methods(2nd)*. New York : McGraw-Hill.
- Dishion, T. J.(1999). When interventions harms : Peer groups and problem behavior. *American Psychologist*, 54(9), 755-764.
- Goetz, J. & LeCompte, M.(1984). *Ethnography and Qualitative Design in Educational Research*. Orlando : Academic Press, Inc.
- Gottfredson, M. & Hirschi, T.(1990). *A General Theory of Crime*. Palo Alto, CA: Stanford University Press.
- Griffiths. M. D.(1997). Internet addiction : Does it really exist? In J. Gackenbach(Ed.). *Psychology and the Internet : Interpersonal, Interpersonal and Transpersonal Applications*, 61-75, New York : Academic Press.
- Griffiths, M. D.(1999). Internet addiction. *The Psychologist*, 12 (5), 246-250.
- Hagan, J.(1987). *Modern criminology : Crime, criminal behaviour and its control*. Singapore: McGraw Hill.
- Hammersley, M. & Atkinson, P.(1983). *Ethnography : Principles in Practice*. London : Routledge.
- Hirschi, T.(1969). *Cause of Delinquency*. Berkely, CA : University of California Press.
- Hirschman, E. C.(1992). The consciousness of addiction : Toward a general theory of compulsive consumption. *Journal of Consumer Research*, 19, 155-179.
- King, S. A.(1996). Is the internet addictive, or are addicts using the internet? <http://rtz.stjohns.edu/~storm/iad.html>
- Lin, S. S. J., & Tsai, C.(2002). Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents. *Computers in Human Behavior*, 18, 411-426.
- Merton, R. K.(1968). *Social Theory and Social Structure*. The Free Press, New York.
- Morahan-Martin, J. & Schumacher, P.(1997). *Incidence and correlates of pathological Internet use*. Paper presented at the 105th Annual Convention of the American Psychological Association. Chicago, IL, August.
- Morris, M. & Ogan, C.(1996). The Internet as mass medium. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1(4).
- Newhagen, J. & Rafaeli, S.(1996). Why communication re-

- searchers should study the Internet. *Journal of Communication*, 46(1).
- Nocera, J. L. A.(2002). Ethnography and hermeneutics in cybercultural research : Accessing IRC virtual communities. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 7(2), 1-11.
- Ogan, J.(1996). The Internet as mass medium. *Journal of Communication*, 46(1).
- Paccagnella, L.(1997). Getting the seats of your pants dirty : Strategies for ethnographic research on virtual communities. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(1), 1-20.
- Park, M. R. & Floyd, K.(1996). Making Friends in Cyberspace *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1(4).
- Pratarelli, M., Browne, B. & Johnson, K.(1999). The bits and bytes of computer/Internet addiction : a factor analytic approach. *Behavior Research Methods, Instruments, and Computers*, 31(2), 305-314.
- Suler, John.(1996). "Adolescents in Cyberspace", Psychology of Cyberspace.
[http : //www.rider.edu/users/suler/psyber/adoles.html](http://www.rider.edu/users/suler/psyber/adoles.html)
- Sutherland, E. H.(1947). *Principles of Criminology(4th ed)*. Philadelphia: Lippincott.
- Swickert, R. J., Hittner, J. B., Harris, J. L. & Herring, J. A.(2002). Relationships among Internet use, personality, and social support. *Computers in Human Behavior*, 18, 437~451.
- Tapscott, Don.(1998). *Growing up digital : the rise of net generation*. McGraw-Hill.
- Warrers, S. O.(2001). *Overcoming internet addictions*. Ann Arbor : Servant Publication.
- Wang, W.(2001). Internet dependency and psychosocial maturity among college students. *International Journal of Human-Computer Studies*, 55, 919-938.
- Wellman, B.(1996). *An electronic group is virtually a social network*. Hillsdale, Nj: Lawrence Erlbaum.
- Yoo, H.(1996). Uses and gratifications of the Internet.
[http : //www.tc.msu.edu/tc960/yoofinal.htm](http://www.tc.msu.edu/tc960/yoofinal.htm)(Sept., 1997).
- Young, K. S.(1996). Internet addiction: The emergency of a new clinical disorder. *CyberPsychology and behavior*, 3.
<http://netaddiction.com/articles/newdisorder.html>.
- Young, K. S.(1997). *What makes the Internet addictive : Potential explanation for pathological Internet use*. Paper presented at the 105th annual Conference of the American Psychology Association, August 15, Chicago, IL. [http : //netaddiction.com/articles /habitforming.html](http://netaddiction.com/articles/habitforming.html).
- Young, K. S.(1998). *Caught in the Net*. New York : John Wiley & Sons Inc. 김현수 역(2000). 인터넷 중독증. 서
- 울 : 나눔의 집.
 Young, K. S.(1999). *Internet addiction : Evaluation and treatment*. *Student BMJ*, 99, 351-353.