

사이버상의 놀이 공간으로서 청소년의 덕후 문화

허정경
서울디지털대학교 아동학과

Deokhu's culture in adolescent as a play space on Cyber

Jeung-Kyeong, Huh
Department of Child, Seoul Digital University

요 약 본 연구는 사이버상의 놀이 공간으로서 청소년이 경험한 덕후 문화에 대한 본질적 의미를 탐색하기 위하여 수행되었다. 이를 위해 서울 잠실에 거주하고, 덕후에 해당되는 13~17세 청소년 18명을 대상으로, 반구조적인 질문형식을 사용한 심층면담을 통해 수집한 현상학적 질적 연구방법을 적용하여 분석하였다. 그 결과, 청소년의 덕후 문화는 스트레스나 사회적 서적 욕구로 인해 시작되고, 특히, SNS활동을 중심으로 팬덤, 굿즈 상품 구매 행위의 사이버상에서 놀이 공간으로 활용되고 있었다. 이것은, 덕후로서의 자기 인식과 자아정체성 형성에도 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 무엇보다, 입시 중앙감으로 인한 놀이시간의 부족과 사회적으로 제공되는 놀이공간의 부족은 청소년들에게 사이버 공간을 또 다른 놀이공간으로 만들도록 하고 있다.

주제어 : 사이버, 덕후, 문화, 놀이, 공간, 청소년

Abstract The purpose of this study is to explore the essential meaning of Deokhu's culture in adolescent as a play space on Cyber. A phenomenological research method guided data collection and analysis. Qualitative research methods collected from 18 in - depth interviews using semistructured question types for 13 to 17 year - old adolescents living in Seoul Jamsil. As a result, As a result, adolescent's Deokhu culture started by stress and social and emotional desire, and especially it was utilized as a play space on the cyber of purchase activity of fandom and goods around SNS activities. This has a positive effect on self-awareness as well as self-identity formation. Above all, the shortage of play time due to heavy school entrance and the lack of socially provided play space make the cyber space as another play space for the adolescents.

Key Words : Cyber, Deokhu, Culture, Play, Space, Adolescent

1. 서론

19세기 초, 독일 철학자 헤르더(Herder, J. G.)가 문화(culture)의 복수개념인 문화들(cultures)이라는 용어를 통해 여러 종류의 다른 문화들에 대한 사실 및 우열에 대한 허구성을 지적[1]한 이래, 문화라는 용어는 이제 더 이상 엘리트 중심의 문화에만 국한되지 않고, 하나의 집단을 이루는 이들의 생활양식, 양태, 형식 및 내포된 의미

를 다양하게 담고 있는 다원적이고 개별적인 개념으로서 오늘날 활용되고 있다[2]. 최근 미디어 발달에 따른 세계화의 급속한 발전을 통해 한국 사회에서도 만화, 애니메이션, 대중가요, 인터넷 소설 등 새로운 흐름을 형성하고 있는 '하위문화'라고 일컬어지는 '서브컬처(subculture)'를 중심으로 특정 소수가 향유하는 새로운 문화형식들이 나타나고 있고, 그 변화에 가장 민감하게 반응하는 청소년들이 있다.

*This work was supported by the research grant of Seoul Digital University in 2017.

*Corresponding Author : Jeung-Kyeong, Huh(hjk@sdu.ac.kr)

Received February 2, 2018

Accepted March 20, 2018

Revised February 28, 2018

Published March 28, 2018

특히, 교육현장에서 4차 산업을 강조하고, 나아가 5차 산업이 대두되면서, 한 가지 분야에 전문적으로 파고드는 덕후 문화는 교육의 방향을 미리 준비하는 부모나 청소년에게 중요한 이슈가 되고 있다. 그러다보니, 한국에서 덕후라는 용어가 왜 부각되게 되었고, 시작은 어디에서 부터인지, 시대의 흐름과 함께 변화하게 된 의미를 알아보는 것으로 본 연구가 시작되었다.

그러나, 청소년의 덕후와 관련된 연구가 전무한 상황에서, 본 연구의 목적에 도달하기 위해서는 인간의 주관적 경험의 중요함을 인지하고, 인간의 생활 세계와 밀접한 관련을 맺고 있는 인간과학철학에 근거한 질적 연구 방법이 더욱 요구된다. 그리고, 인간의 심리 현상을 중요시하고 연구 대상자의 기술에 대한 심층 연구를 통해 살아있는 경험의 의미를 밝히는 데 초점을 두는 Giorgi[3]의 현상학적 연구 방법이 본 연구의 대상인 청소년의 덕후 문화를 먼저 이해하는 것이 필요하다고 본다.

따라서 본 연구의 목적은 일본의 오타쿠라는 문화가 최근 한국 사회에서 덕후에 대한 사회적 인식 변화를 초래하게 되었고, 대중 문화에 가장 민감한 청소년들을 대상으로 한국에서의 덕후 문화의 본질적 의미를 파악하여 기술하고, 그 경험에 내재된 일반적 구조를 탐색하고자 했다. 그리고 이것은 사이버상에서 놀이공간으로 활용되고 있는 청소년의 덕후 문화에 대한 이해를 돕는 기초 자료로 제시될 것이다.

2. 이론적 배경

2.1 청소년의 덕후 문화

한국에서는 처음 애니메이션이나 일본 문화로 오타쿠에 대한 연구[4,5]가 시작되었고, 대중매체의 가장 주도적인 한국의 3사 신문사인 조선일보[6], 중앙일보[7], 동아일보[8]의 기사내용을 분석해 보면, 2009년 1월 덕후라는 용어가 처음 사용하게 되었으며, 한국에서 ‘덕후’라는 개념은 일본어 ‘오타쿠’의 변형으로 어떤 장르나 대상에 관심을 가진 마니아적인 성향을 가진 사람이라고 할 수 있다.

Im과 Lee[9]는 오타쿠의 한국식 표현 ‘오덕후’가 ‘폐인, 빠, 덕’과는 달리 일본 애니메이션, 게임 분야에만 집중적으로 심취해 있는 이들이며, 한국에서 오덕후라는 용어가 자주 언급되는 커뮤니티들의 성격 역시 일본 애니메

이션, 게임 등에 집중되어 있다고 밝힌다. 그리고 오덕후는 어디까지나 일본 문화를 통해 형성된 한국의 오타쿠이며, 그 관심사는 만화, 애니메이션, 게임 등과 같은 한정된 분야에 집중되어 있는 사람들이라고 주장한다.

즉, 오덕후는 관심 캐릭터를 중심으로 그와 관련된 상품이나 배경들을 수집하는 형식으로 대상을 소유하려 하는 자기 욕구를 위한 수집에만 몰두하려 한다는 것이다. 그러나 오늘날 덕후는 한 단계 진보하고 있다. 오타쿠적인 성향이 약간 가미된 대상을 대하는 소유방식의 태도에서 적극적인 참여의 형태로 작품 관련 지식을 섭렵하고 창작 활동 등을 통해 새로운 생산물을 창출하기도 하고, 공간과 제품, 캐릭터와 제품 등에서 신선한 콜라보레이션을 만들어내는 소비활동 양상을 보여준다. 따라서 덕후는 분야와 경계를 막론하고 자신의 관심 분야에서 시간과 경험을 즐기며 투자하여 전문적 지식이나 실력을 축적한 사람이라는 인식이 확장되고 있으며, 이들의 열정과 전문성을 높이 사는 분위기도 점차 확대되고 있다.

무엇보다, 청소년들에게 덕후 문화가 파급된 결정적인 요인은 TV프로그램들이다. tvN에서 2009년 3월 31일부터 2013년 11월 26일까지 ‘화성인 바이러스’라는 예능프로그램에서, 일반인들과 조금 다른 삶을 살고 있는 사람들의 모습과 철학이 노출되었고, 2015년 11월 13일부터 2016년 9월 8일까지 MBC 예능프로그램인 ‘능력자들’이 방영되면서, 연일 인터넷상에서는 이 프로그램에 출연한 사람들을 집중 조명되었다. 또한 SNS를 통한, 자연스럽게 청소년들은 덕후라는 이미지를 프로그램 제목에 맞게 능력자들로 긍정적으로 받아들여지게 된 것이다.

2.2 사이버상의 놀이공간

사이버 공간을 또 다른 생활 공간으로 경험하는 청소년 세대의 등장은 정체성 형성이라는 전통적인 발달과업을 다른 관점으로 보게 하였다. 사이버 공간의 정의[10]는 컴퓨터에서, 실제 세계와 비슷하게 가상적으로 구축한 환경. 예를 들면, 인터넷상에 가상의 상점을 만들고 컴퓨터 네트워크를 통하여 실제로 상거래를 하는 가상적 장소를 이른다. 그리고, 인터넷 문화에 기초한 새로운 방식의 의사소통, 인간관계 그리고 놀이 문화는 청소년의 삶의 방식을 변화시킬 뿐 아니라 이들의 사고방식 및 행동양식도 변화시켰다[11]. 일반적으로 청소년기에는 발달적으로 신체적, 인지적, 심리적으로 급격한 변화를 경험하고, 다양한 발달과업 수행이 요구되면서 심리적 스

트레스가 증가하게 된다[12]. 특히, 우리나라 청소년은 중·고등학교시기에 들어서면서 학교 환경이 보다 경쟁 지향적으로 변화하고, 학업에 대한 집중이 강요됨에 따라 더 많은 스트레스와 갈등을 경험하면서 심리적 안녕 감에 위협을 받게 된다.

최근에는 청소년들의 주도적인 문화활동인 팬덤활동 역시 주로 인터넷 환경 안에서 이루어지면서 청소년들이 스스로 정신 건강 증진을 위해 노력하는 것을 볼 수 있다 [13]. Paik[14]은 팬덤활동을 통해 청소년들이 심리적 불안을 낮추고 경험을 공유하며 또래들과 상호관계를 형성하고 소속감을 느낀다고 하였다. 그리고 청소년은 사이버공간을 개인적 욕구를 충족시키는 오락용으로 생각하는 경향이 나타난다[15]. 공공게시판이나 타인과 만나는 채팅과정에서도 경쟁성, 폭력성, 우연성 등 놀이의 성격이 그대로 사이버공간에 이식되는 경우가 많은 것도 이러한 특성에 기인한다.

이처럼, 청소년의 발달 특성에 따른 사이버 공간은 청소년들이 그들의 정체성을 표현하고 탐구하고 실험하고자 하는 요구를 만족시키기 위한 다양한 기회를 제공한다. 그리고 그것이 하나의 놀이공간으로서 접근되어진다.

3. 연구방법

3.1 연구대상

본 연구의 참여자는 자료 수집의 편의성과 접근 가능성을 고려하여 연구자가 거주하는 서울 J지역의 초등학교와 중학교, 고등학교가 한 아파트 단지 내에 위치한 지역 주민을 대상으로 편의 표집하였다. 연구 참여자는 연구 주제를 경험해 온 초등학교 6학년 13세 6명(남: 2명, 여: 4명)과 중학교 2학년인 15세 6명(남: 3명, 여: 3명), 고등학교 1학년인 17세 6명(남:3명, 여: 3명) 총 18명이었다. 그리고 초등학생과 중학생의 보호자 중 5명(남: 2명, 여: 3명)으로 선정하였다. 이는 고등학생이 친구와의 관계에서 갈등이 생긴다면 본인을 정서적으로 지지해주는 어머니에게 보다 쉽게 이야기할 수 있고, 중학생의 친구관계에는 아버지와의 의사소통만이 영향을 미친 결과는 중학생에게 있어 아버지와의 관계 또한 중요함을 시사한 결과[16]를 어느정도 반영하고자 했으며, 연구대상자의 일반적인 사항은 아래 Table 1과 같다. 이들은 동일한 거주 지역에 최소 3년 이상에서 10년째 살고 있는 사회경제적 수준이 비슷하며, 자신의 경험을 충분히 표현할 수 있는

자이며, 정보 제공자로 연구에 참여하기를 동의하고, 자신의 경험에 대해 함께 이야기하기를 원하는 사람으로 선정하였다.

Table 1. General Aspects of the Subject

Participants	Age	Gender	Area of interest	parents
A	13	M	game	
B	13	M	Disney	
C	13	F	entertainer	
D	13	F	game	
E	13	F	entertainer	
F	13	F	entertainer	
G	15	M	game	father A
H	15	M	LEGO block	mother A
I	15	M	entertainer	mother B
J	15	F	cosmetics	
K	15	F	game	
L	15	F	Animations	
M	17	M	game	father B
N	17	M	game	
O	17	M	science	
P	17	F	game	
Q	17	F	entertainer	
R	17	F	Cartoons, Animations	mother C

3.2 연구절차

본 연구를 위해 2016년도 J초등학교 독서모임 봉사활동에 참여해서 연구 참여자들을 소개 및 추천 받았고, 2017년 3월말까지 40명이 모집되었다. 그 중에서 덕후라고 인지하고 있는 정도를 구분하여 2차 인터뷰를 통해 20명으로 선별되었으나, 2017년 6월 8일부터 7월 6일까지 자료 수집에 적극적으로 협조해 준 총 18명을 최종 연구대상자로 선정하게 되었다.

참여자별로 초등학교 과학실과 학원 근처의 준비된 공간에서 개방적이고, 반구조화된 질문 형식을 사용하여 1~2회씩 심층 면담을 실시하였다. 특히, 초등학교 과학실에서 표집한 초등학생 연구 참여자들은 보다 편안하게 생생한 느낌으로 주제에 대해 이야기할 수 있도록 돕기 위해 과학 선생님의 협조를 얻어 과학실을 사용하지 않는 시간대에 비교적 분리된 공간에서 자연스럽게 면담하였다. 중학생과 고등학생들은 학원 근처의 조용한 베이커리카페를 이용하였으며, 학부모들은 아파트 상가 내 카페에서 면담하였다. 연구자는 면담을 진행하는 과정에서 가능한 참여자 스스로 이야기할 수 있는 환경을 만들기 위해 노력하였다. 면담에서의 시간제한은 없었으나, 1회당 면담 시간은 40분에서 1시간 정도 소요되었다.

3.3 자료분석

자료 분석은 Giorgi[3]의 현상학적 연구방법을 적용하였다. Giorgi가 제안한 자료 분석의 과정은 첫째, 현상에 대한 인식을 얻기 위해 기술에 대한 숙고이고 둘째, 심리학적인 관점으로부터 본래의 의미 단위를 구분하는 것이고 셋째, 주제와 중심 의미를 확인하고, 넷째, 유사한 의미를 묶어서 구성 요소를 도출하는 것이고 마지막으로, 구성 요소간의 관계에 초점을 두고 합성하여 일반적 구조를 분석하는 것이다.

또한 Giorgi[17]가 제안한 비판적 분석 방법을 사용하였는데, 원 자료로 돌아가서 구분해낸 의미 단위와 유사 의미 단위간의 통합을 통해 학문적 용어로 전환하고 구성 요소를 도출해 내는 과정을 반복적으로 수행하였다.

4. 연구결과

4.1 스트레스 및 사회정서적 욕구

연구 참여자들은 평소 심심하거나 외로움 또는 일상의 스트레스나 화난 감정 등의 부정적인 정서로부터 벗어나려는 기대와 덕후 활동을 통해서 얻게 되는 재미와 스틸, 흥분과 같은 긍정적인 정서에 대한 기대를 갖고 있었다. 무엇보다, 입시 경쟁의 학교생활에서 친구들과 소통할 수 있는 시간적 여유가 없고, 소자녀화로 인해 형제 관계가 형성되지 못한 아이들, 학원을 같이 다녀야 친구가 되는 오늘날의 또래 관계 형성체계에서 사회적 관계 모습이 다른 대상물에 대한 기대로 작용된 것으로 나타났다.

“심심해서요. 심심하니까요. V앱 보고 있으면 재밌어요. 시간도 금방 지나고요... 스트레스도 풀려요... 뭐 그냥 애들하고 안 좋을때나 엄마한테 혼나거나 뭐 그럴 때 해요. 보통 엄마는 밖에서 기분이 안 좋으면 집에 와서 괜히 화를 내고, 방이 지저분하다거나 뭐 그럴때요. 공부 안 할때도 막 뭐라고 해요... 저도 세진이랑 같은 학원에 다니면 좋은데...” (참여자C)

“뭐 스트레스 때문이기도 하고, 이상하게 하기 싫은 일들이 눈앞에 있으니까 더 하게 되는 것 같아요. 그냥 재미로 하는 것도 있고, 일단 한번 했다하면 자꾸하게 되는 것 같아요... 그런데 학원숙제가 너무 많아서 엄마한테 혼나는 데도 몰래 하게 되요.” (참여자 G)

4.2 소셜네트워크서비스 활동

참여자들은 모두 SNS(Social Network Services)활동을 하고 있었는데, 이것은 페이스북(Facebook)과 트위터(Twitter) 등의 폭발적 성장에 따라 관심이나 활동을 공유하는 사람들 사이의 관계망을 구축해서 서로 정보를 공유하고, 소통하는 장으로서 보여 주는 온라인 서비스이다. 그러다보니, 카카오토리가 우리들만의 놀이터라고 표현하는 아동도 있었다. 특히, 덕후임을 인정받는 덕후의 세계에서 SNS는 매우 유용한 수단으로, ‘나만의 덕질’과 ‘나만 가지고 있는 특별한 굿즈’를 통해 ‘진짜 덕후’임을 증명하는데, SNS만한 소통 결과가 없기 때문이다. 페이스북이나 인스타그램 등을 통해 나의 덕질과 콘텐츠를 공유하는 것은 자신이 ‘특별한 덕후’임을 내세우는 것이다.

“화장품에 대한 정보는 주로 인터넷이나 SNS를 통해 얻어요. 지도 블로그를 만들어서 운영하고 있어요. 엄마가 많이 도와줘요. 그리고 엄마 화장품도 제가 골라주고, 같이 백화점 쇼핑도 가요. 가끔 직접 얼굴에 화장해 주는데, 제가 잘한대요. 사진 찍어서 ‘밴드’에 올리면 댓글이 많이 올라오고 반응이 좋아요. 요즘엔 스마트폰으로 동영상 찍어 바로 올릴 수도 있어요... (중략)... 트위터상의 친구들에게 정보를 주는 것은 귀찮지 않아요. 말로 하는 게 아니잖아요. 손으로 작업하는 놀이 같은 거죠. 친구도 사귀고... 연령대는 다양해요. 남자도 많아요...(중략)... 제가 중학생인 건 다들 모를걸요.” (참여자 J)

“제 친구는 만화나 애니메이션에 대한 정보를 많이 알고 있고 그림도 잘 그리거든요. 그래서 ‘자캐 커뮤니티’를 만들어서 운영해요. 회원들이 많아요. 그래도 제가 개한테 정보를 많이 주기도 해요. 저는 일본어를 할 줄 알아요. 애니메이션하면 일본이잖아요. 정보도 많고, 아빠가 일본에 있어서 일본도 자주 가고, 자료들도 꽤 많이 모았어요. 인터넷에 작업하는 기술적인 부분을 배우고 있어요. 그런데 SNS 활동은 더 편한 것 같아요. 반응도 빨리 알 수 있고, 언제 어디서나 볼 수 있잖아요. 놀이터에서 친구들과 만나듯이 제 카스(카카오토리)는 그런 곳이에요.” (참여자 R)

4.3 팬덤 활동

팬덤(fandom)은 특정한 인물이나 분야를 열성적으로 좋아하는 사람들 또는 그러한 문화현상을 말하는 용어로, 앞서 팬(fan)은 운동 경기나 선수 또는 연극, 영화, 음악 따위나 배우, 가수 등을 열광적으로 좋아하는 사람을 말

하고, 마니아(mania)는 어떤 한 가지 일에 몹시 열중하는 사람. 또는 그런 일을 일컫는다. 콜렉터는 수집가(collector)라는 의미로, 여러 가지 물건이나 재료를 찾아 모으는 것을 전문적으로 하는 사람을 말한다[10]. 참여자의 대다수가 연예인 특히 아이돌 가수에 대한 관심이 높고, 팬이라 이야기한다는데, 청소년들은 팬, 마니아 행위를 덕후라고 생각한다. 그리고 이것은 청소년의 소비 패턴에도 영향을 주게 되어 굿즈 상품을 구매하게 된다.

“저는 원래 워너원을 좋아했는데요, 친구들이 대부분 방탄소년단을 좋아해서 좋아하게 되었어요. 저희 반 아이들 대부분이 아이돌 팬들이예요. 그런데, 방탄소년단이 훨씬 팬들을 위해서 역조공도 하고, 좋은 일들을 많이 한 대요. [브이]앱에 들어가면 라이브로 실시간으로 무엇을 하고 있는지 알 수 있어서 좋아요. 그리고 가장 좋은 건, 댓글도 잘 확인해 주고, 어려운 사람들을 많이 도와주고 착해요. 다들... (중략)... 팬이라고 해서 꼭 한 연예인만 좋아해야 하나요? 저는 연예인 중에서도 아이돌 가수를 좋아하는 덕후예요...(중략)... 아빠가 어떤 걸 사줘야 할지 모르겠대요. 그리고 회원가입도 해야 구입할 수 있는 건데, 그래서 우선 십만원 받아냈어요... 애들이랑 스티커샵에 가서 직접 고르고 살려구요...” (참여자 E)

4.4 굿즈 구매

키덜트 또는 마니아로 불리는 덕후를 겨냥한 굿즈(Goods)는 연예인과 관련된 파생상품을 일컫는 말로 쓰이고, 일본 팬덤문화에서 유래되었다. 특히 기존 응원도구나 기념품에 국한된 것에서 벗어나, 최근에는 일상에서 사용하는 생활 용품까지 그 영역이 확대되었고, 온라인이나 오프라인 쇼핑몰들은 아이돌 굿즈 판매에 열을 올리고 있는 상황에서, 아동은 남들도 구입하는 거니깐 나도 사야 되는 것이라고 인식하고 있고, 팬이나 마니아적 성향에 기인하여 구입하거나 콜렉터로서 수집하는 형태를 취한다. 즉, 덕후라면 관련 영역의 상품을 구매하는 것은 당연한 것이고, 이것은 앞서, 덕질의 반복과 갈망이 굿즈 상품을 구매하는 결과를 초래하게 하는 것이다. 그리고, 부모의 대리 만족이나 자기인식 및 정체성 형성을 위해서도 그러하고, 사이버상의 놀이공간의 영역을 확장하기 위해서도 얼마나 많은 굿즈를 보유하고 있는냐로 평가되어지는 부분이 있다고 한다. 무엇보다 인터넷 게임의 경우에는 승부욕을 자극하는 아이템 구입을 통해 게임 공간에서 자신들의 욕구를 분출하고, 해소하면서 레벨업과 특정 계급, 승리와 인정에 대한 만족감을 얻게

되며, 불가능한 현실에 대한 대리 만족감을 느끼게 되면서 게임에 더욱 몰입하게 되어 경제적인 지출도 감행하게 된다.

“게임에 목숨 걸고 하는 게, 캐릭터 하나는 죽어도 되는데, 왜 그걸 그렇게 계속하려고 하는지 내가 이해가 안 갈 때도 있어요. 그렇지만 자꾸 또 곧바로 하게 되구요. 일단 한번 시작하게 되면 자꾸하게 되는 것 같아요. 그만큼 재미가 있으니깐. 여러번 해 보니까 캐릭터가 다음에 어떤 전술을 쓸 건지 알 수가 있어요... (중략)... 재미도 있고, 심심할 때 다른 거 뭐 할 것도 없고, 웬지 일 업만 더 하고 싶은 마음이 자꾸 생겨요. 몬스터들을 다 죽이면 요경험치를 주거든요. 다양한 스킬을 쓸 수 있고, 보상을 주면 더하고 싶죠. 보스가 오면 보스를 잡아야 되는데, 그러다보면 장신구나 아이템들도 구매하게 돼요...”(참여자 P)

4.5 사이버상의 놀이 공간

참여자 I는 현실에서는 조용하고 말수도 없는 학생이다. 그러나 게임 속에서는 새로운 나를 표현할 수 있는 공간이라고 말한다. 그러다보니, 재미와 즐거움을 주는 온라인 게임에 더 몰두하게 되고, 그 어떠한 놀이터 보다 가장 알찬 공간이라고 한다. 특히, 인터넷 매체 세대인 참여자들은 방과후에 친구나 형제와의 놀이가 학원이나 학업등으로 인해 소원해진 현실을 언제어디서든지 쉽게 접근가능하면서도 다양하게 여러 게임을 즐기면서 시간을 보낼 수 있는 인터넷을 통해 나름대로의 놀이를 하고 있었는데, 이는 인터넷 게임을 통한 사이버 공간이 아동의 자연스러운 새로운 놀이터로 인식되고 있음을 보여주었다.

“인터넷에서는 1시간 놀면 다양한 게임을 할 수 있는데, 친구들과하고 밖에서 놀 때는 1시간 안에 뭐 해봤자 축구 정도... 그러니까 차라리 인터넷 게임을 하는 것이 더 재밌게 많은 걸하면서 보낼 수 있게 되는 거잖아요.” (참여자 A)

“애들이 다 학원다니느라 시간이 없으니까 잘 못 놀아요. 일요일에는 가끔 만나죠... PC방에서 만나는 것이 더 편해요. 거길 가면 항상 한 두명은 아는 애들 만나고 같이 게임하다 보면 스트레스도 풀리고 즐거워져요.”(참여자 M)

“형은 모르겠어요. 시간이 없는 것 같아요. 학원다니고 그러니까 얘기할 시간도 거의 없어요. 어릴때는 항상 형이랑 같이 잘 놀았는데, 요새는 거의 못 봐요. 고등학생이니까. 그러니까 집에 오면 아무도 없고... 게임은 아무 때나 혼자서도 놀 수 있어서 좋아요.” (참여자 K)

4.6 자기인식 및 자아정체성 형성

참여자들은 컴퓨터를 켜고 온라인게임에 로그인을 하는 순간, 그들은 다른 타게이머들의 위에 위치하는 실력 있는 자가 되는 것이라고 한다. 특히, 다사용자 롤플레이팅 게임 같은 경우, 수많은 사람들이 들어와서 현실의 공간을 모의하는 것이기 때문에, 온라인 게임을 이용하는 게이머들 사이에서의 인정을 받는다는 것은 ‘형님 혹은 오빠, 실력가로서의’ 능력에 관한 인정을 받는다. 이것은 참여자들이 온라인 게임 세계에서 더욱 더 몰입할 수 밖에 없는 이유이며, 새로운 자신의 정체성을 인식하게 되는 것이다.

온라인 게임은 게임 특성상 레벨이 높은 사람이 인기 있고, 심지어 존경까지 받는 경우가 있다. 이는 처음 시작하는 게이머의 캐릭터는 처음 시작하는 게이머의 캐릭터에게 높은 효력을 발휘한다. 게임을 처음 시작하는 게이머의 캐릭터는 힘도 약하고 가진 것도 거의 없다. 온라인 게임은 성장게임이기에 괴물과 싸우거나 사냥을 많이 하여 돈을 벌고 경험치를 높여야 다음 레벨로 승급된다. 고레벨의 캐릭터들이 신참 캐릭터들에게 자기가 안쓰는 아이템도 주고 돈도 주고 하면서, 고레벨의 게이머는 자신의 능력을 과시하는 것이다.

“게임을 하면 지위가 상승하죠. 현실에서는 이룰 수 없는 지위 그러니까, 다른 사람들이 내가 들어오면 찾아주고 인사하고 또 껌방에서 게임하다보면 내가 하는거 쳐다보고 그러면 기분 좋아요. 현실에서는 평범한 나지만 게임을 하고 있으면 난 능력있는 사람이 되는 것 같은... 그래서, 더 자꾸 하게 되더라고요.”(참여자 N)

“게임 속에서 자신과 현실 세계에서의 나는 차이가 없는 것 같아요. 그냥 비슷해요. 하지만 게임 속의 캐릭은 현실의 저보다 멋지죠. 싸움도 잘하고 사람들도 많이 인정해주고...저도 사람들한테 더 잘하구요. 뭐...손해가 없으니까, 좋게 보여서 나쁠 건 없죠... 게임 하면서, 게임 시작할 때 초짜들한테 입혀주는 기본 옷 입고 돌아다니면, 무시하게 되긴 해요. 멋지게 차려입은 모습 보면 부럽고... 나도 저렇게 해보고 싶다고 생각해서 열심히 하는 거죠...”(참여자 D)

“저는 게임에 과몰입 사는 것은 아니에요. 엄마는 공부에 더 집중해야 한다고 말하지만, 저는 운동이나 스포츠도 좋아하고, 콘서트에도 가요. 다만 게임을 할 때 더 즐겁고, 적극적으로 활동한다는 것이고, 게임을 잘 하기 위해서는

수학이나 역사나 영어 등 일정부야에 대한 많은 지식도 필요하다고 봐요. 그래서 덕후라고 하는 것이 좋은 의미인 것 같아요.” (참여자 K)

연구결과를 종합해보면 Fig. 2와 같다. 청소년의 덕후 문화는 스트레스나 사회정서적 욕구에 의해 시작되어, SNS활동을 중심으로 사이버상에서 놀이 공간으로 활용되고 있었으며, 덕후로서의 자기 인식과 자아정체성 형성에도 긍정적인 영향이 반영되었다. 이때, 청소년들은 일상의 스트레스와 무료함, 외로움 등의 부정적인 정서로부터 탈피하고자 또는 사회적인 활동망이 주는 오락과 재미 등의 긍정적인 정서에 대한 기대감을 갖게 되었다. 이것은 팬덤이나 굿즈 구매 행위 활동으로 이어져, 다른 어떤 놀이보다 흥미롭고, 손쉽게 접할 수 있는 사이버상의 놀이 공간으로 인식되도록 하였다. 특히 모든 청소년은 SNS상에서 공유와 소통의 장으로 활용하고, 긍정적인 자기 인식과 새로운 정체성을 형성하는 것으로 경험하였으며, 이러한 만족감으로 덕후의 행위를 계속하려 하는 것으로 나타났다.

이러한 요소간의 관계는 시간적 맥락 속에서 화살표의 방향으로 구성하게 되었으며, 일반적 구조모형으로 Fig. 1과 같이 제시하게 된 것이다.

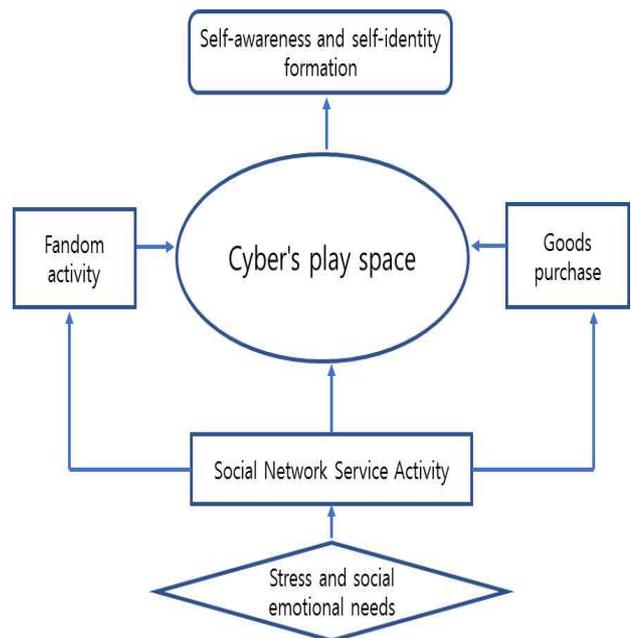


Fig. 1. Deokhu's culture in adolescent as a play space on Cyber

5. 논의 및 결론

본 연구는 청소년의 덕후 문화에 대한 경험을 토대로 본질적 의미를 Giorgi[3]의 현상학적 분석방법을 통해 탐색하였다. 본 연구의 주요한 결과들을 논의하면 다음과 같다.

첫째, 청소년의 덕후 경험은 스트레스 및 사회·정서적 욕구로서 청소년이 처한 무료함이나 외로움, 화남 감정 등의 부정적인 정서로부터 벗어나려는 기대와 덕후 활동을 통해서 얻게 되는 재미와 스틸, 흥분과 같은 긍정적인 정서에 대한 기대를 말한다. 이러한 기대로 출발하게 된 덕후 경험들이 궁극적으로는 긍정적인 정서에 대한 기대치가 커져서 사이버상의 접근을 강화시키며, 게임이나 SNS활동 등 다양한 놀이방법을 취하게 된다.

둘째, 청소년의 덕후 형태는 연예인을 좋아하는 팬으로서, 어떤 한 가지 일에 몹시 열중하는 사람이나 일을 일컫는 마니아, 여러 가지 물건이나 재료를 찾아 모으는 것을 전문적으로 하는 사람을 뜻하는 콜렉터로서 나타난다. 이것은 소년의 소비 패턴에도 영향을 주게 되어 굿즈 상품을 구매하게 된다는 점이다.

이에 대해 Yun[18]이 대상을 대하는 소유 방식의 태도로서 오타쿠들이 대상에 대한 적극적인 참여(작품 관련 지식 섭렵 및 창작 활동 등)를 통해 대상을 자신에게 소유시키고자 하는 반면, 오타쿠들은 관심 캐릭터를 중심으로 그와 관련된 상품이나 배경들을 수집하는 형식으로 대상을 소유하려 한다고 했는데, 본 연구에서도 청소년의 덕후 양상과 유사한 연구 결과를 보여준다.

셋째, 청소년의 덕후 문화에 대한 인식은 사이버상의 놀이 공간으로 제시된다. 인터넷 매체 세대인 참여자들은 방과후에 친구나 형제와의 놀이가 학원이나 학업등으로 인해 소원해진 현실을 언제 어디서든지 쉽게 접근 가능하면서도 다양하게 여러 게임을 즐기면서 시간을 보낼 수 있는 인터넷을 통해 나름대로의 놀이를 하고 있었는데, 이는 인터넷 게임을 통한 사이버 공간이 시간과 공간의 제약이 없는 새로운 놀이터로 인식되고 있음을 보여주었다. 이것은 청소년기의 발달 특성들과 맞물려 자아 정체성이 사이버공간에서 이루어지는 덕후 활동들을 통해 자기 방식 및 경험들로 자신의 정체성을 형성하는데 있어서 의미 있는 대상임을 분명히 밝히고 있었다. 이는 Lee[19]가 사이버공간에서 친구들의 격려와 지지를 통해 우정이라는 과정을 경험하면서, 사이버공간에서의 활동

과 교류보다 현실 공간의 삶으로 전환을 실천해 나간다는 연구 결과는 청소년의 사이버공간에서 자아정체성 형성이 중요하다는 본 연구 결과와 일치되어 반영된 이라 할 수 있다.

그러다보니 청소년의 휴대폰 의존도가 높을수록 청소년이 우울의 수준이 높아지는 것으로 나타난 연구결과 [20]나 사이버 공간이 컴퓨터 게임 중독의 부정적인 시선으로 바라보았던 관점[21]에서 벗어나, 청소년의 덕후 활동으로 제시되는 사이버 공간에서는 새로운 소통의 장으로 자아정체성 형성에 긍정적인 부분으로 제시될 수 있다는 새로운 문화가 있다는 시사점을 강조하고 싶다.

넷째, 청소년의 덕후 문화에서의 문제점은 굿즈(Goods)라 불리는 상품의 구매이다. 이는 새로운 소비 패턴으로 한국의 경제 시장에 미치는 영향이 크다고 본다. 최근에는 일상에서 사용하는 생활 용품까지 그 영역이 확대되었고, 온라인이나 오프라인 쇼핑물들은 아이돌 굿즈 판매에 열을 올리고 있는 상황에서, 청소년은 남들도 구입하는 거니깐 나도 사야 되는 것이라고 인식하고 있고, 팬이나 마니아적 성향에 기인하여 구입하거나 콜렉터로서 수집하는 형태를 취한다. 즉, 덕후라면 관련 영역의 상품을 구매하는 것은 당연한 것이고, 이것은 앞서, 덕질의 반복과 갈망이 굿즈 상품을 구매하는 결과를 초래하게 하는 것이다. 사이버상의 놀이공간의 영역을 확장하기 위해서도 얼마나 많은 굿즈를 보유하고 있느냐로 평가되어지는 부분이 있다고 한다. 그러다보니, 자칫 청소년에게 과소비를 조장하게 된다고거나, 부익부 빈익빈의 청소년들 사이에 위계감도 조성될 수 있다. 따라서 청소년에게 자기조절과 통제를 제시한다는 것은 결국 보호자의 역할이 중요함을 시사하기도 하는데, Kim과 Han[20]은 보호자부재 위험요인에 대한 개입이 어렵겠지만, 가정 내의 위험 환경에 처한 청소년들일수록 학교생활에 만족하고 학업에 흥미를 갖게 해주며, 교사와 긍정적인 관계를 유지하도록 돕는다면, 보호자 부재로 인한 문제행동으로의 발전을 예방해 줄 수 있을 것이라고 했다.

결론적으로, 청소년의 덕후 문화를 형성하는데 있어서 어른들의 감독과 올바른 방향 제시는 중요하다고 볼 수 있으며, 오늘날 한국사회에서 청소년의 덕후 문화는 그들이 일상의 스트레스와 무료함, 외로움 등의 부정적인 정서로부터 탈피 또는 사회적인 활동망이 주는 오락과 재미 등의 긍정적인 정서에 대한 기대감으로 하게 되는 것으로 팬, 마니아, 콜렉터 행위의 덕후 양상을 보이며,

SNS활동을 중심으로 사이버상에서 놀이 공간으로 활용되고 있다는 점이다. 그리고, 덕후로서의 자기 인식과 청소년의 발달상 중요한 정체성 형성에도 긍정적인 영향이 반영되고 있다는 점이다.

REFERENCES

- [1] H. W. Kwon & S. B. Choi. (2011). Distinction in the Taste of Art Film: a Study on the Distinction between Popular Film and Art Film. *Journal of social Research*, 12(1), 27-64.
- [2] M, H. Lee. (2017). *A study on otaku's self-identification and identity formation : based on Japanese comic-animation audience in Korea*. Unpublished master's thesis. Yeonsei University, Seoul.
- [3] A. Giorgi. (2000). *Concerning the application of phenomenology to caring research*. Scand J. Caring Sci 14:11-15.
- [4] J. K. Song. (2000). *The Study of on inquiry into Japanimation and OTACU-Culture of Japanese*. Unpublished master's thesis. Baejae University, Daejeon.
- [5] K. Sharon & M. J. Kim. (2000). Subculture research in Japan in the 1990s. *Cartoon & Animation Studies*, 4, 312-336.
- [6] H. J. Song. (2010. 1. 2). Japan in South Korea, Korea in Japan: Western food should also come from Japan before going to Korea. *News of Chosun Ilbo*, p. 44.
- [7] Y. H. Lee. (2009. 3 2). "I am an otaku" Stately Japanese entertainers. *News of Joongang Ilbo*, p. 29.
- [8] B. J. Kim, J. E. Kim & S. S. Lee. (2015. 10. 28). "Professional without degree "... Finally, the world respects 'Deokhu'. *News of Dong-A Ilbo*, p. 34.
- [9] C. S. Im & Y. J. Lee. (2013). Consideration about Terms and Meaning of Korean Otaku. *Japanese studies*, 34(32), 5-342.
- [10] Standard Korean Dictionary (2017). *National Korean Language Institute* [Web page]. Retrieved from <http://stdweb2.korean.go.kr/>.
- [11] S. M. Whang. (2000). Adolescents' self - expression and their interaction patterns in cyberspace ; Exploration of behavior patterns and thoughts. *The Korean journal of Developmental psychology*, 13(3), 9-19.
- [12] S. B. Hong & S. Y. Park. (2017). Autonomy and Relatedness Satisfaction Predicting Psychological Well-Being of Adolescents: Focusing on Individualism-Collectivism Cultural Values. *Korean Journal of Child Studies*, 38(2), 149-164. DOI: 10.5723/KJCS.2017.38.2.5.
- [13] M. W. Choi, H. H. Cho & Y. A. Kim. (2016). The Effect of Internet Usage, Fandom Activities and Sense of Community on Adolescents' Mental Health in the Digital Era. *Journal of Digital Convergence*, 14(9), 349-358. DOI : 10.14400/JDC.2016.14.9.349.
- [14] J. A. Paik. (2015). The Effects of Parenting Attitudes on Adolescents' Fandom Activities in the Times of Convergence : Focusing on the Mediating Effects of Psychological Factors and Life Satisfaction. *Journal of Digital Convergence*, 13(9), 453-461.
- [15] J. W. Cheon. (2000). A study on the characteristics of youth deviance in cyberspace. *Korean Journal of Youth Studies*, 7(2), 97-116.
- [16] K B Yun & H S Doh. (2017). The Effects of Parent-Adolescent Communication and Friendship Quality on Adolescent Happiness. *Korean Journal of Child Studies*, 38(2), 149-164. DOI : 10.5723/KJCS.2017.38.2.149.
- [17] A. Giorgi. (2003). *Giorgi's phenomenological research method*. 2003's qualitative research method workshop.
- [18] Y. G. Yun. (2013). A Study on Odukh. *Journal of Japanese Language Education Association*, 66, 305-320.
- [19] J. J. Lee. (2014). *A Narrative Inquiry on Adolescents' Experiences of Self-Identity Formation in Cyber Space*. Doctoral dissertation. Pyeongtaek University, Pyeongtaek.
- [20] O. S. Kim. (2018). The Effects of Maltreatment By Parents On Teenagers' Depression: Focusing on the Mediating Effects of Social Withdrawal and Cell Phone Dependency. *Journal of the Korea Convergence Society*, 9(1), 213-221. DOI : 10.15207/JKCS.2018.9.1.213.
- [21] Kim, S. A & Han, Y. S. (2011). The Interaction between After-School Caregiver Absence and School Adjustment Concerning Computer Use in Early and Middle Adolescence. *Journal of Korean Council for Children & Rights*, 19(1), 103-12.

허 정 경(Huh, Jeung Kyeong)

[정회원]



- 1999년 8월 : 숙명여자대학교 아동복지학과(이학석사)
- 2003년 2월 : 숙명여자대학교 아동복지과(문학박사)
- 2005년 1월 ~ 현재 : 서울디지털대학교 아동학과 교수

- 관심분야 : 아동, 교육, 디지털
- E-Mail : hjk@sdu.ac.kr