

## 게임방 청소년의 사이버일탈 과정에 관한 문화기술적 연구

An Ethnographic Study on Cyber-Delinquency among Adolescents

성 윤 숙\*

Sung, Yun Sook

이 소 희\*\*

Lee, So Hee

### Abstract

Playing online games is popular among adolescents and may contribute to such social issues as game addiction and cyber-delinquency. The present study conducted an ethnographic analysis that addressed basic descriptive questions around the social significance of online games. The main findings were that peer pressure plays an important role; that is, adolescents play the games to fulfill their need to occupy higher levels of cyber-status among game players and build special relationships. They like to make money and buy what they want with money earned from game item deals. Game scenarios and mechanisms play an important role in game addiction. Adolescents sometimes exhibit social delinquency in cyberspace or the real world. Thus, adolescents' needs, game addiction and cyber-delinquency are intertwined.

**Key Words** : adolescent(청소년), Internet Plazas(게임방), online game(온라인 게임), cyber-delinquency(사이버일탈), 문화기술적 연구(ethnographic inquiry)

※ 접수 2003년 2월 28일, 채택 2003년 4월 20일

\* 교신저자 : 숙명여자대학교, 단국대학교 강사, E-mail : first1004@hanmail.net

\*\* 숙명여자대학교 아동가족복지학부 교수

## I. 서론

전세계 인터넷 이용인구는 약 5억 8천만 명을 넘어섰고(Nua, 2002년 5월), 2002년 3월 현재 우리 국민 중 인터넷 인구는 2780만 명이며(<http://www.nic.or.kr>), 무선 인터넷 사용자를 포함하면 인터넷 사용자는 근 3000만 명에 달한다. 국가 정보화의 적극적 추진에 힘입어 초고속 정보통신망과 게임방이 급속히 보급됨에 따라 인터넷을 이용한 온라인 게임을 즐기는 청소년들이 급속히 늘어나는 추세이다. 청소년들은 게임방에서 친구들과 함께 어울려 게임을 즐기면서 다양한 의식과 행위를 표출하고 있다.

게임방 청소년들의 사이버 일탈을 이해하기 위해서는 다음과 같은 이론적 논의가 필요하다고 본다.

이용충족이론은 청소년들이 친구들과 함께 게임방을 출입하는 기본적인 욕구와 동기를 설명하기 위하여 사용하였다. 이용충족이론을 처음으로 창시한 Katz의 주장 이래, 많은 학자들이 신문과 방송 등 미디어의 채택과 이용행태 연구를 위한 이론적 틀로서 이용충족이론을 사용해 왔다. 이 연구들에 따르면, 이용자들이 미디어를 적극적으로 선택하고 이용하는 것은 그들의 독특한 심리적 동기를 충족시키기 위한 행위라는 것이다. 이를테면 텔레비전 시청자들의 시청동기를 유형별로 살펴보면, 오락, 정보, 교제, 외로움 달래기, 현실도피, 등장인물과의 상호작용, 시간 때우기 등의 동기를 들 수 있는데, 시청자들은 이러한 심리적 동기들을 충족시키기 위하여 특정 채널이나 특정 프로그램들을 선별적으로 이용한다는 것이다(Levy & Windahl, 1984; Palmgreen, Wenner & Rosengren, 1985; Rubin, 1981).

1990년대부터 인터넷이 사회저변으로 확대되

기 시작하면서 텔레비전과 같은 전통적인 매체를 대신하여 정보사회의 주요한 뉴 미디어의 하나로 확실하게 자리잡자, 최근 여러 학자들은 이용충족이론이 뉴 미디어 연구를 위하여 적절히 사용될 수 있음을 지적한 바 있다(December, 1996; Morris & Ogan, 1996, Newhagen & Rafaei, 1996). 이용충족이론은 오늘날 정보사회 속에서 인터넷과 같이 폭넓고 깊이 있는 정보와 오락을 제공하는 뉴 미디어를 사람들이 왜 사용하며, 또 실제 생활에 어떻게 사용하는지를 설명하는데 매우 유용하다(Newhagen & Rafaei, 1996).

이와 같이 이용과 충족 이론이 지니는 유용성에도 불구하고 이 이론을 적용하여 인터넷을 연구한 사례는 드물다(Charney, 1996; Ebersole, 2000; Kaye, 1998; Yoo, 1996).

중독이론은 청소년들이 욕구충족을 위하여 게임에 몰입하다가 중독에 이르는 과정을 설명하기 위해 사용하였다. 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 게임 중독 특히 청소년들 사이의 게임 중독은 심각한 사회문제로 부상하기에 이르렀다(권준모, 2001; 김현수, 2000; 성윤숙, 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).

게임중독은 인터넷중독의 한 하위유형으로 아직 이에 대한 정확한 개념을 정의하기가 어렵다. 유승호(2001)는 게임의 과도한 사용은 폭력적, 공격적 행동의 조장, 신체적 문제 야기, 사회성 저하라는 결과를 가져오며 이는 구체적으로 정상적인 일상생활의 방해, 학습 및 업무장애, 인간관계 단절, 사회적 관계형성 방해를 초래할 수 있다고 지적한다. 따라서 게임의 과도한 사용이 이러한 명백한 부정적 결과로 이어진 상태를 게임 중독이라 정의한다.

게임중독과 관련된 선행연구를 살펴보면 대부분이 게임중독실태와 관련된 연구가 주를 이루고 있다(권준모, 2001; 김교현, 2001; 박행석, 2001; 송명준 외, 2000; 유승호, 2001; 이계원, 2001; 이해경, 2002; 정경아, 2001; 조아미·방희정, 2002; 한국정보문화센터, 2001; 황상민, 2001).

청소년들이 게임에 중독되는 원인은 온라인 게임 자체의 측면과 중독에 빠지기 쉬운 개인의 심리적 특성으로 나누어 볼 수 있다. 온라인 게임 자체의 특성과 관련된 게임중독의 원인은 욕구충족, 도피처, 새롭고 재미있음 등이 있을 수 있다. 이러한 입장을 취하는 학자로는 Suler(1996), King(1996), Young(1997) 등이 있다. Young(1999)은 게임행동의 동기를 중심으로 한 ACE모델을 주창하면서, 게임에 몰입하게 되는 이유를 접근가능성(Accessibility), 통제감(Control), 흥미감(Excitement)으로 설명하고 있다.

정경아(2001)는 Csikszentmihalyi의 말을 빌어 게임을 하는 중요한 이유로 몰입과 현실의 문제로부터 도피처의 역할을 강조했다. 어기준(2000)은 점차 어려워지는 게임의 특성이 게임 이용자로 하여금 아쉽게 끝이 난 게임에 대하여 끝까지 도전하게 한다고 했다. 유승호(2001)는 게임에 대한 몰입요인으로 지적 능력 요구,

강한 경쟁의식 및 인정 욕망 자극, 가상 공동체 형성을 통한 사회적 관계 형성, 게임에 적극적 참여 및 자기 관여도의 증가와 같은 네 가지를 지적하고 있다.

게임중독의 원인으로는 욕구충족, 대리만족, 회피성 등이 지적되고 있으나 또 다른 하나는 사회적 지지의 결핍(Young, 1997; 조아미·방희정, 2002)이라고 할 수 있다. 한편, 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 자아 존중감(Armstrong, Phillips & Saling, 2000), 우울증(Morahan-Martin & Schumacher, 1997), 사회적 부적응증(Davis, 2001), 충동심리(이소영, 2000; Hirschman, 1992), 공격성(이송선, 2000), 고독감(정경아, 2001)등이 지적되고 있다.

또한 게임이 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구를 살펴보면 긍정적인 영향과 부정적인 영향으로 나누어볼 수 있다(권준모 외, 2001; 배경희, 2001; 유승호, 2001; 이송선, 2000; 이숙영, 2002; 이해경, 2001; 정경아, 2001).

먼저 게임의 긍정적인 영향에 관한 연구를 살펴보면, 유승호(2001)는 게임을 이용하는 시간이 길수록 게임제작경험 증가, 자신감 향상, 집중력 향상, 인터넷실력 향상, 외국어실력 향상을 언급하고 있으며, 이해경(2001)은 폭력게임의 경우 통쾌감, 흥분, 스트레스와 긴장해소와 같은 긍정적인 감정을 많이 느끼고 게임을 자주함으로써 스트레스 해소와 자존감 혹은 자신감의 고양, 타인과의 사회적 관계 형성이라는 긍정적인 측면이 있다고 했다.

게임이 청소년에게 미치는 부정적인 영향에 관한 연구에서 어기준(2000)은 지나친 승부욕, 현실과 가상의 혼동, 가상의 공간에서 게임에 진 게이머들이 자신을 이긴 상대를 찾아와 폭행하거나 게임 아이템을 강탈하는 사건이 종종 발생하고 있다고 지적한다. 권준모 외(2001)는 중독 성향이 높을수록 이용시간, 한달 지출 용돈부족, 수면부족, 시력 및 건강, 개인생활장애, 사회생활장애 등이 높고 가족과의 대화는 적다고 했다. 이해경(2002)은 게임중독 집단은 비중독집단과 학교만족도, 부모애착, 사회적 지지, 스트레스, 스트레스 대처방식, 자극추구성향, 동조성, 모방성, 충동성, 공격성, 인터넷비행에 차이가 있다고 했다. 대체로 게임의 부정적인 영향의 공통적인 부분은 게임 이용으로 인한 부모와의 갈등(성윤숙, 2000, 2002b; 유승호, 2001; 임은미·이숙영, 2002)과 신체적 건강 약화(권준모, 2001; 성윤숙, 2002a; 유승호, 2001; 조수현 외, 2000)를 언급하고 있다.

이상에서 볼 때, 최근 청소년들 사이에서 인기있는 온라인 게임인 포트리스, 스타크래프트, 리니지, 뮤, 디아블로 II와 같은 게임은 특히 청소년들 사이에서 심각한 중독성을 야기시키고 있다. 이러한 게임에 몰입하여 중독된 청소년들은 끼니를 건너뛰고, 학교를 빠지고, 밤잠을 자지 않고 게임을 하기 때문에 가정과 학교 생활에 적응하지 못하는 심각한 문제를 보이고 있다. 가정에서 부모와 형제들 사이에 갈등을 일으키며, 학업성적이 보편적으로 떨어지며, 교사와의 갈등을 초래하고, 친구들과 원만한 교우관계를 형성하지 못하게 되는 것이다. 게임에 중독된 청소년들은 학업이나 운동, 기타 창조적인 활동에 참여를 하지 않고 게임을 하게 되며, 후회하면서도 끊지 못하고 거의 매일 혹은 일주일에 4-5회 이상 게임방을 찾게되는 것

이다(성윤숙, 2002a).

일탈이론은 게임 몰입이나 중독에 빠진 청소년들이 사이버일탈을 일삼는 행위를 설명하기 위하여 설명하였다. 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 개념규정 하에 본 연구에서는 사이버일탈행위를 다음과 같이 크게 두 가지로 나눈다. 첫째, 사이버공간에서 발생하는 인간행위들 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).

게임방에 설치된 초고속 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 이들은 인터넷 게임중독, 음란물 접촉, 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. 이 때문에 청소년들에 의한 인터넷 관련 일탈행동과

범죄는 커다란 사회문제로 부상하고 있다(권준모, 2001; 성운숙, 2002a, 2002b, 2002c; 유승호, 2001; 이소희·성운숙, 2001; 천정웅, 1999).

이와 같은 청소년들의 일탈행위는 최근 들어 커다란 사회적 현안으로 등장하여 청소년들의 복지를 저해하는 요인으로 지적되어왔다.

청소년들이 인터넷을 이용하면서 표출하는 사이버일탈 현상들은 국내 청소년들에게서만 나타나는 것은 아니다. 외국 청소년들 또한 이와 비슷한 증세를 보이는 것으로 나타나고 있다(Amstrong, Phillips, & Saling 2000; Davis, 2001; Pratarelli, Browne, & Johnson, 1999; Wang, 2001).

이러한 현상들에 대한 심층분석의 필요성은 여러 학자들에 의하여 지적되고 있지만(Morris & Ogan, 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 사이버일탈형성 과정을 깊이 있게 이해하기 위

해서는 문화기술적인 연구방법이 필요함에도 불구하고 이를 이용한 연구는 드문 편이다(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 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. 연구문제는 다음과 같다.

1. 게임방을 출입하는 청소년들이 사이버 일탈에 이르는 과정은 어떠한가?

## II. 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 선정과정은 예비면접 대상자 중에서 주 3회 이상 게임방을 정기적으로 이용하는 청소년 중에 본 연구의 목적에 동의하며, 심층면접에 참여할 의사를 가지고 있고, 부모님의 동의를 받은 서울 시내 중

학교에 재학중인 게임방을 이용하는 7명의 청소년을 주 제보자로 선정하였다. 이러한 기준에 따라 선정된 주 제보자의 인적 사항을 정리하면, 다음의 <표 1>와 같다.

또한 초점이 맞추어진 주제에 대해 집단 참여자가 활발하게 의견을 개진하고, 이러한 상호작용으로부터 자료를 수집하는 연구방법인 주제별 집단토의 방법(focus group discussion)을 병행하여 실시하였다. 포커스 그룹은 3명씩 4집단으로 구성된 12명의 중·고등학생을 대상으

〈표 1〉 주 제보자의 인적사항

	이름	성별 및 연령	학년	성적	한달용돈	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.

로 하였다).

## 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 참여관찰, 자기보고식 질문조사를 중심으로 수행되었다.

본 연구는 1999년 9월부터 시작하여 2002년 1월 사이에 이루어졌다. 문화기술적 연구방법을 취한 연구자는 '있는 그대로' 최대한 일상적인 생활장면에서 심층면접을 실시하였다. 따라서 본 연구의 심층면접은 2001년 4월부터 2002년 1월 사이에 주 제보자의 사정에 따라 10~15회 진행되었다. 주 제보자들의 심층면접은 개별면접을 중심으로 이루어졌지만 개별면접과 함께 집단면접도 진행하였다. 또한 포커스 그룹의 집

단토론은 2001년 9~11월 사이에 2~4회 진행되었다. 주 제보자들에 대한 참여관찰은 10회에 걸쳐 주 제보자들이 이용하는 단골 게임방에서 대부분 이루어졌다.

## 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 현장 노트를 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 완결하

1) 지면 부족으로 포커스 그룹의 인적사항 생략.

였다. 마지막으로 표기된 부호와 범주의 수대로 현장노트를 복사해서 범주별로 정리한 뒤 동일 범주의 사례들을 읽어가며 해석하였다.

최종적으로 연구자의 이해와 해석이 제대로 이루어졌는지 확인하기 위해서 ‘삼각검증(triangulation)’의 방식을 활용하여 연구자의 자료의

분석과 해석을 청소년복지 전문가 5인에게 의뢰하여 자료와 분석결과를 재검토하였다. 즉 제보자에 대한 이해와 해석을 관점, 시간, 공간, 상황 등을 달리하여 자료와 그 분석결과를 재검토함으로써 연구의 타당도와 신뢰도를 검증하였다 (Denzin, 1978; Goetz & LeCompte, 1984).

### Ⅲ. 결과 및 해석

#### 1. 게임방 안팎에서 일탈하기

본 연구에서는 게임방 이용계기, 청소년들의 욕구, 달라진 생활, 고통, 악순환, 몰입, 욕구 추구를 위한 온라인과 오프라인에서의 사이버일탈에 이르기까지의 과정을 분석하였다. 이 과정에서 청소년들은 욕구와 동기를 가지고 게임방을 출입하고, 이는 몰입과 중독, 일탈에 이르기까지의 구조적 요인을 살펴보고, 이와 같은 구조적 요인이 복합적으로 작용하는 과정을 거쳐 게임방 청소년이 사이버일탈에 이르는 과정을 탐색하였다.

1) 게임방 이용계기 : 친구 따라 강남 가기  
 청소년들이 게임방을 가는 이유는 친구들과 나란히 앉아서 게임하는 것이 재미있어서 간다는 것이다. 청소년들은 친구를 통해 게임방에 처음 출입하게 되고 그곳에서 친구들이 가장 많이 하는 게임을 접하게 된다. 청소년들에게 있어서 친구들은 그들의 삶에 의미있는 존재이고 그들의 의식과 행위에 많은 영향을 준다.

17명의 청소년들은 친구들이 하는 것을 보고 호기심이 생겼거나 친구가 키운 캐릭터를 선물로 받거나, 친구들이 캐릭터를 키워줘서 게임을 시작했다고 했다. 뿐만 아니라, 2명의

청소년들은 학교 선배들이 게임 캐릭터를 주거나, 게임방 사장님이 청소년들에게 게임 캐릭터를 선물로 주는 계기를 통해 게임을 접하게 되었다고 했다.

연구자 : 게임은 언제부터 시작했어?

민영 : 6학년 올라갈 후 친구들이 하는 것을 보고 호기심이 생겨서 했어. 처음에는 재미 없었는데 친구가 키운 캐릭터를 받은 후에 본격적으로 게임을 시작했어.

연구자 : 게임을 하게 된 계기가 뭐예요?

규광 : 음.. 뭐.. 광고. 배너. 뭐 네이버도 그래요. 네이버 딱 뜨면 오른쪽 가면 현재의 키워드라고 나왔어. 아니면 친구들이 권유를 하거나 자기가 헛백 해주겠다고요.

연구자 : 게임을 하게된 계기는 뭐예요?

대용 : 친구들이 하길래 저도 신신포이 살아 하던 게임이 재미있어 중독 돼버렸어.

#### 2) 청소년들의 욕구

##### (1) 지위향상 욕구 : 지존을 향한 길

청소년들이 게임을 하는 이유는 재미있어서라고 표현하지만, 그 내면에는 지위향상 욕구가 내재돼 있다. 지위향상 욕구는 복합정체성, 승부욕, 조직 폭력배심리와 공격적 행동, 기는 놈 위에 나는 놈, 게임의 고수와 하수를 결정짓는 아이템, 캐릭터 성장, 길드 형성, 공성전, 온라인의 지위가 오프라인에서의 우위확보, 무림지

존 등을 들 수 있다. 지존을 향하고자하는 지위 향상 욕구는 모든 청소년들에게서 그 강도는 차이가 약간씩 있지만 공통적으로 나타났다. 이들 가운데 본 연구에서는 대표적으로 무림지존에 대하여 살펴보면 다음과 같다.

### ① 무림지존

게임을 하는 청소년들은 지존을 꿈꾼다. 가상세계에서 자신이 최고가 돼서 자신의 마음에 들지 않는 사람들을 얼마든지 죽일 수 있고, 그 세계에서 만큼은 누구도 자신을 넘보거나 괴롭히는 사람이 없기 때문이다. 권력에 대한 욕구와 승부욕으로 청소년들은 무림지존을 꿈꾸는 것이다.

하지만 지존을 향한 길은 끝이 없고 엄청난 시간과 돈을 투자하고, 게임에 매달려야 한다. 일부 청소년들은 프로 게이머를 꿈꾸며 지존이 돼서 돈도 벌고 직업으로도 인정받을 수 있다고 생각해 학업이나 건강도 포기한 채 게임에 몰입하는 것이다.

연구자 : 머드게임이 재미있는 이유가 뭐예요?

용성 : 그거야 사냥듯이랑 할 수 있는게.. 좋죠.. 게임상 안에 그 세상에 내가 또 있는 거니까. 여기서 이상한 거 거기서 진짜 제대로.

연구자 : 거기서 제대로 살아보자?

용성 : 예... 지존이 되가지고 애들 다 죽이고 다니고 그해보자.. 그런 맛이죠 뭐.. 지존으로 가는 길을 항상 꿈꾸죠.

연구자 : 게임방에서 가장 재미 있는게 뭐죠?

대용 : 미니지요. 누구나 미니지라고 해요. 우리나 접속률 최고 인기 최고예요.

연구자 : 그 게임이 재미있는 이유는 뭐예요?

대용 : 다른 게임에서는 없는 공성전, 성을 차지하면 최고의 지존이 될 수 있어요. 그리고 겐 자체는 다른 겐보다 어려워요. 그러니 남들을 따라 갈려면 엄청난 시간을 투자해야하기 때문에 중독돼요. 게임에 미치면 그 게임에 지존이 되고 싶은 욕망이 있어요. 게임을 즐기는 사람은 아마 그런 꿈들을 다 생각하지 않을까요? 요즘은 게임으로 돈버는 사히인데 게임의 지존이 된다면 게임에 열중해서 난 돈을 벌겠어요.

### (2) 관계욕구 : 게임으로 맺어진 혈맹

청소년들이 집에 게임을 할 수 있는 컴퓨터 환경이 충족되는데도 게임방을 이용하는 이유는 친구들과의 관계욕구 때문이다. 관계욕구를 나란히 앉아 게임하기, 동조현상, 공감대 형성, 왕따 현상, 또래압력, 신뢰감과 친분으로 맺어진 혈맹, 가상공동체 의식, 게임으로 다져진 우정 등을 들 수 있다. 관계 욕구는 모든 청소년들에게서 그 강도는 차이가 약간씩 있지만 공통적으로 나타났다. 이들 가운데 대표적인 신뢰감과 친분으로 맺어진 혈맹에 대해 살펴보면 다음과 같다.

### ① 신뢰감과 친분으로 맺어진 혈맹

규만이는 같은 게임을 하면 신뢰감과 친분이 높아진다고 했다. 리니지에는 여러 개의 혈맹이 이루어져 있고 혈맹은 신뢰감과 친분으로 맺어져 강한 결속을 보였다. 개인이 가상세계에서 권력을 획득하고 유지하기 위해서는 어떤 혈맹에 가입하느냐가 대단히 중요하다. 개인의 입장에서는 혈맹으로부터 보호받을 수 있고, 혈맹들은 운명을 같이 하기 때문에 길드에 가입시킬 때도 까다로운 가입조건과 행동강령을 마련하고 있다. 또한 혈원을 보호하기 위해 거의 현실의 '조직폭력배'와 같은 단결력과 집단 결속력을 보여 주고 있다. 대체적인 경우 혈맹은 게임방을 중심으로 구성되는데, 그들은 정기적인 오프라인 모임을 가질 뿐 아니라, 심지어 인터넷 홈페이지까지 운영한다.

연구자 : 같은 게임을 하는 친구랑 게임을 전혀 하지 않는 친구가 있다면 그 둘의 차이점은 뭐인거 같아요?

규만 : 애기가 틀리지요. 또 같은 게임을 하면 친분이 높아지면서 신뢰가 쌓여요.

연구자 : 신뢰까지도요?

규만 : 서로의 목숨을 맡기잖아요. 파티 같은거 맞들면 "야. 네가 잘못하면 난 죽는 거야 입다" 이런 따운이니까 신뢰도가 상승하죠.



연구자: 게임을 전혀 하지 않는 친구는요?  
 규양: 할 맛이 없죠. 가장 큰 차이는 게임을 같이하는 친구는 먼저 맛을 건 내 소지가 있어요. 앤 없어요.  
 연구자: 그런 애들은 밖에서 뭘때 당하나요?  
 규양: 네.

(3) 한탕주의 욕구: 대박을 터트리려고 싶은 욕구  
 청소년들 중에 디아블로 II, 리니지, 뮤와 같은 게임을 하는 청소년들은 그들만의 독특한 욕구를 갖는다. 청소년들이 게임을 하면서 대박을 터트리려고 싶은 욕구를 갖는 이유는 아이템의 희소성, 우연적으로 아이템 얻기, 돈이 되는 아이템, 돈만 있으면 무조건 향하는 곳 게임방, 매직 찬스(앵벌이), 대박을 터트리려고 싶은 욕구, 대박의 꿈을 실현하고 싶은 욕구 등 여러 가지 이유가 있다. 아래에서는 대박을 터트리려고 싶은 욕구와 대박의 꿈을 실현하고 싶은 욕구 에 대해 살펴보고자 한다.

① 대박을 터트리려고 싶은 욕구

게임 중에 디아블로II, 리니지, 뮤를 하는 청소년들은 공통으로 대박을 터트리려고 싶은 욕구를 가지고 있는 것으로 나타났다. 청소년들은 게임을 하면서 아주 좋은 아이템이 많이 떨어졌으면 좋겠다고 생각하며 게임을 한다고 했다.

지원이는 디아블로II 게임에서 액트포스 잡을 때 아이템이 좀 많이 떨어졌으면 좋겠다고 생각한다고 했다. 이 게임은 실력보다는 운이 많이 작용하기 때문에 게임을 오래하면 할수록 아이템을 획득할 확률이 높아지기 때문에 노력보다는 혹시나 하는 바램으로 좋은 아이템이 떨어지기를 기다리면서 대박을 꿈꾸는 것이다.

연구자: 게임 하면서 혹시 대박의 꿈을 꾀본 적이 있어요?  
 지원: 네.

연구자: 어떤 때 대박의 꿈을 꾀요?  
 지원: 액트포스 잡을 때 아이템 좀 많이 떨어졌으면 좋겠다고 생각해요.

연구자: 게임하면서 대박의 꿈을 꾀 적어 있었어요?  
 대용: 맨날 꾀요. +9건의 꿈.  
 연구자: 게임방에서 게임하면서 대박의 꿈을 꾀 적어 있었어요?  
 규양: 저 그랬잖아요 한번. 다짜+4라고 있었어요. 그거 얻고 한호승 지은 적이 있었어요.  
 연구자: 어떻게 먹었는데요?  
 규양: 사냥하다가요. “한 지화자” 친구한테 사 먹원에 팠었어요.  
 연구자: 그걸 팠었어요?  
 규양: 그런 제가 뒤에 써요. 전 요정이었는데 학요정이었거든요. 전 팠은 없는 거였어요.

희귀한 아이템을 가지고 있으면 캐릭터가 다른 캐릭터와 싸워서 이길 수 있고, 희귀한 아이템은 얻기가 힘들기 때문에 현실에서 비싼 값에 판매할 수 있다.

이 게임 아이템은 노력보다는 운이 좋으면 얻을 수 있기 때문에 청소년들에게 한탕주의 욕구를 부추겨 혹시나 좋은 아이템이 떨어지지 않을까 하는 허황된 꿈을 가지고 계속해서 게임에 몰입하도록 만드는 것이다. 리니지, 디아블로II, 뮤를 하는 17명의 청소년들은 대박을 터트리려고 싶은 욕구를 가지고 있었다.

그러나 시뮬레이션 게임인 스타크래프트나 슈팅 게임인 포트리스 게임을 하는 2명의 청소년들에게는 대박을 터트리려고 싶어하는 욕구는 나타나지 않았다. 이 게임들은 운에 의해 승리하는 것이 아니라 자신이 노력해서 전략을 잘 짜거나 각도를 익히기 위해 노력을 해야 승리를 할 수 있는 게임들이다. 즉 게임을 하는 청소년들의 욕구가 동일한 것이 아니라 게임의 종류에 따라 욕구가 다르며, 그 욕구를 채우는 과정에서 노력보다는 운에 의해 혹시나 하는 대박의 꿈을 꾸게 해 이는 청소년들의 가치관 형성에 나쁜 영향을 미치게 되는 것이다.

② 대박의 꿈을 실현하고 싶은 욕구

리니지, 디아블로, 뮤를 하는 청소년들은 희

귀한 게임 아이템이 게임 도중에 떨어지면 그 아이템을 팔아서 보다더 쉽게 돈을 벌 수 있는 복권이나 주식, 경마에 투자하여 대박의 꿈을 실현할 수 있다고 생각했다.

승훈이와 형준이는 복권과 주식에 투자하여 대박을 터트린 다음 그 돈으로 게임방을 천개 설립한 다음에 그 곳에서 나온 수입으로 평소에 갖고 싶었던 핸드폰, 신발, 안경, 모자 등을 산 다음에 10만원은 남겨서 게임방에서 게임을 하면서 짬뽕과 짜장을 시켜먹으면서 게임만 하면서 살고 싶다고 했다. 또한 상우와 재원이는 언론에서 주식이나 경마를 통해 대박을 터트릴 수 있다는 보도를 보고, 게임 아이템을 판 돈으로 실제로 경마와 주식에 투자한 경험이 있다고 했다.

형준: 대박 터트린 다음에 빨리 죽어야죠.  
 승훈: 대박 터트리고..  
 연구자: 대박을 어떻게 터트려요?  
 형준: 주식 같은거요.  
 승훈: 복권 40억 당천.  
 형준: 20억밖에 있어도 돼.  
 연구자: 20억을 다 어떻게 써요?  
 승훈: 20억 다 쓰고 죽을 거예요.  
 연구자: 어떻게요?  
 형준: 마운만큼 먹으면 다 쓸 수 있어요.  
 승훈: 게임방 몇 천개 설립한 다음에 하루에 100만원 벌어서 하루에 다 쓸 수 있어요.  
 형준: 나도 충분히 써.  
 연구자: 게임하면서 대박의 꿈을 끈 적이 있어요?  
 재원: 게임에서 번 돈을 준 내고 경마를 준 해서 한 번은 대박 나서 계속 했는데 본전만 남아서 이젠 안 하는데요.  
 연구자: 게임방에서 게임하면서 대박의 꿈을 끈 적이 있어요?  
 상우: 네  
 상우: 너니지 판돈으로 증권을 해서 돈을 많이 벌고 싶어요.  
 연구자: 그럼 증권을 하면 돈을 많이 벌 수 있다는 건 어디서 들었어요?  
 상우: 뉴스나 신문을 봤어요.

이상에서 볼 때, 청소년들이 대박의 꿈을 꾸게 된 동기는 언론의 영향과 우리 사회의 물질만능주의와 한탕주의 풍조가 깔려있다. 여기에 앞에서 살펴본 게임의 메커니즘에 대박의 꿈을 꾸게 하는 여러 가지 특성이 가미되어 청소년들이 대박의 꿈을 이루고자 하는 욕망을 더욱 부채질한다. 게임사에서는 사람들의 이런 심리를 교묘하게 이용하여 게임 시나리오와 게임 메커니즘을 제작하기 때문에 청소년들이 게임에서 헤어나오지 못하고 몰입하게 되는 것이다.

### 3) 달라진 생활 : 의식과 행위의 변화

청소년들이 게임방에서 게임을 하면서 그들의 일상 생활에 많은 변화를 경험하게 된다. 청소년들은 게임방을 이용하면서 게임에 지나치게 몰입하고 있으며 이로 인해 기존 생활방식의 변화와 주변 사람들과의 갈등을 경험하게 된다. 아래에서는 청소년들이 게임방을 이용하면서 겪게되는 일상 생활의 변화를 의식과 행위의 변화로 나누어 탐색하고자 한다.

#### (1) 의식의 변화

게임을 즐기는 청소년들에게서 나타나는 의식의 변화에는 불안감, 폭력성 증가, 스트레스 증가, 문화적 사대주의, 게임 아이템 연상, 다음 게임에 대한 기대와 기다림, 현실과 가상공간간의 혼동 등을 들 수 있다. 이들 가운데 문화적 사대주의와 스트레스 증가에 대하여 살펴보면 다음과 같다.

#### ① 문화적 사대주의

게임을 하는 청소년들은 장래의 희망도 게임방 사장이나 게임 캐릭터 개발 등 게임과 연관된 직업을 생각한다. 뿐만 아니라 특정 게임을 하면서 그 게임을 만든 나라에 대한 호감과 선망을 나타냈다. 승훈이와 형준이는 디아블로

게임을 즐기는데 그 게임은 미국에서 만들었다. 미국에서 만든 “디아블로가 짱 먹었어”라고 표현하고, 우리 나라의 게임은 “망하기의 원조”라고 말했다.

또한, 자신들이 50살쯤 되면 한국이 미국의 손에 들어갈 것이라고 말했고, 자신들은 빨리 대박을 터트린 다음 돈을 벌어서 게임을 하면서 편하게 즐기면서 살고 싶다고 했다.

연구자: 그런 무엇으로 성공하는 데요?  
 승훈: 컴퓨터, 운동.  
 연구자: 컴퓨터하고 게임은 다른 것 아니에요?  
 승훈: 아뇨. 게임도 프로그래머이니까. 아이디어 생각하고 캐릭터 만들고요.  
 연구자: 만들고 싶어요?  
 형준: 게임은 재미있는데 하기는 싫어요. 재미없어요.  
 승훈: 난 만들고 싶어.  
 형준: 한국 게임은 무조건 망하잖아.  
 연구자: 무조건 망해요?  
 형준: 망하기의 원조야.  
 연구자: 한국 게임도 사람들이 이용하잖아?  
 형준: 디아블로가 짱 먹었어.  
 연구자: 디아블로는 어느 나라에서 만들었어?  
 승훈: 미국인. 다 북미자드예요.

이상에서 볼 때 청소년들은 게임을 하면서 특정 나라의 문화를 이상화하는 문화적 사대주의를 보였다. 즉 대중문화의 위력이 청소년들의 가치관마저 변화시키는 것이다. 또한 우리나라의 정치, 경제, 교육 등 다양한 분야에 대해 부정적인 시각을 표출했다.

## ② 스트레스 증가

청소년들은 학업에 대한 부담, 부모나 친구와의 갈등 등 현실세계의 문제로 쌓인 스트레스를 해소하기 위해 게임을 한다고 했다. 하지만 상우는 리니지 게임이 돈도 벌 수 있고 재미도 있지만 오히려 스트레스가 더 쌓인다고 했다. 왜냐하면 게임을 하면서도 한편으로는

이 시간에 공부를 해서 대학에 가야 하는데 라는 중압감과 자신이 운영하는 성혈이 있는데 언제 다른 성혈이 침입할지 모르기 때문에 늘 긴장해야하고 자신의 성혈에 있는 사람들이 자신을 배신하고 아이템을 가지고 도망가면 지금까지의 노력과 경제적 손실이 너무나 큼으로 성혈을 유지하기 위해 늘 긴장함으로 스트레스가 쌓인다고 했다.

연구자: 그 게임이 좋은 점은 뭐예요?  
 상우: 스트레스를 푼 수 있고, 돈을 벌 수 있고, 재미있고, 그런데 리니지는 스트레스가 더 쌓여요. 좋은 점이 없어요. 옛날에는 좋은 건 줄 알았어요. 근데 지금은 아니예요.  
 연구자: 지금은 왜 안 좋아요?  
 상우: 시간이 너무 아까워요.

## (2) 행위의 변화

청소년들은 게임을 하면서 의식의 변화와 함께 행위도 변화한다. 게임을 하는 청소년들에게서 나타나는 행위의 변화에는 가족간의 대화 감소, 불면증, 수면 감소, 친구보다는 게임선호, 건강약화, 성적 하락, 무기력증 등을 들 수 있다. 이들 가운데 여기서는 가족간의 대화감소와 무기력증에 대하여 살펴보면 다음과 같다.

### ① 가족간의 대화 감소

청소년들이 게임방을 출입하면서 가족과 대화하는 시간이 많이 줄어들었다고 공통적으로 말했다. 청소년들은 가족들이 외식 가자고 해도 자신은 따라 가지 않고 집이나 게임방에서 게임을 하며 게임방에서 게임을 하고 오면 너무 피곤해서 잠자기 바쁘다고 했다.

연구자: 게임방 이용하면서 가족등하고 대화 시간이 많아졌어 줄어들었어?  
 성수: 줄어들었어요.  
 연구자: 얼마나?  
 성수: 많이요. 아예 많을 양해요.

연구자: 게임방에서 게임 한 뒤로 가족들과 어울릴 기회가 많아요, 적어요?

대용: 없어요. 집에 오면 자기 바빠요.

이상에서 볼 때, 현대 가족구조와 맞벌이 부부의 증가, 뉴미디어의 출현으로 인터넷시대에는 가족간의 대화가 감소함으로 가족간의 유대가 약화되고 있다.

② 무기력증

재원이는 중 2때부터 게임에 지나치게 몰입했다. 게임을 한 뒤, 거의 매일 부모님께 꾸중을 들어서 이젠 혼나는 것이 습관이 됐다고 했다. 부모님이 뭐라고 하셔도 멍하니 다른 생각만 하고 그 때만 예라고 말하며 그 상황만 모면한다고 했다. 또한 재원은 야간자율학습 시간에도 공부하는 것이 귀찮아서 그냥 다른 생각하며 멍하니 앉아있다고 했다. 게임을 하지 않으면 심심해서 죽을 것 같고, 다른 일에 집중하기가 힘들고 무기력증이 생겨 아무 것도 할 마음이 생기지 않는다고 했다.

연구자: 게임방 나온 다음에 집에 와서 또 오락하고 그랬어요?

재원: 얼마한테 목먹어요. 혼나는게 습관이 돼갔어요.

연구자: 언마가 오락하면 안좋아하셔요?

재원: 네.

연구자: 게임하면 나쁜 전이 공부를 못한다고 했죠? 요즘 공부를 해야겠다 생각이 들어요?

재원: 아 하긴 해야 하는데. 자주 공부할 때 딴 생각이 나서 그냥 멍하니 앉아 있는데요.

연구자: 무슨 생각요?

재원: 그냥 아무 생각 안하는데요. 공부를 해야겠다 생각은 드는데 귀찮아요.

연구자: 그러니까 중학교 때 게임방 많이 다닐때 게임 안하면 어땠어요?

재원: 딱 죽을 거 같아요.

연구자: 죽을 거 같아요?

재원: 그 정도는 아니고 그냥 신신해요.

연구자: 게임방 안가면 우울하거나 불안하진 않았어요?

재원: 우울이나 불안은 아니고 그냥 무기력증 정도요.

연구자: 아. 무기력증! 지금은요?

재원: 지금은 그냥 가만히 있는게 일상적인 생활이죠.

4) 고통 : 게임을 끊기가 힘들

게임을 하는 청소년들의 공통적인 표현은 게임을 끊기가 너무 힘들다고 했다. 게임을 완전히 끊지는 못하고 게임 시간을 줄이는 방향으로 하지만 대부분 절제가 안돼 정해진 시간보다 게임 시간을 초과한다. 또한 게임을 끊기가 어려워 나름대로 게임을 줄이기 위한 절제 방법을 사용하기도 했다.

승훈이는 시험 때문에 게임하고 싶은 생각을 안하려고 노력했고, 형준이는 게임방을 적게 가서 성적이 향상되면 컴퓨터나 핸드폰, MP3 등을 사준다는 전제아래 부모와 계약을 맺고 자제하려고 노력했다.

철수는 디아블로 게임 CD를 컴퓨터에서 삭제하는 등 여러 방법을 시도해 보았지만 실패하고 이젠 부모와의 마찰을 피해 게임방에서 아르바이트하며 게임을 즐긴다고 했다.

연구자: 게임방 끊으려고 노력해봤어요?

지원: 네.

연구자: 어떻게 노력했어요?

지원: 안갈려고 해보기도 하고 친구들이 가자고 했는데 언마가 오라는 핑계도데고 결국에는 가게 되더라고요.

연구자: 결국에는 간거예요?

지원: 네, 힘들어요.

연구자: 끊기가요?

지원: 끊는게 아니라 끊이는 거예요. 끊이는 거는 되는데 완전히 끊기가 어려워요.

연구자: 게임방을 안가는 친구들을 보면 어때요?

재원: 좋다고 생각해요.

연구자: 왜요?

재원: 그런데 가면 헤어 나오질 못해요.

이상에서 볼 때, 게임 시나리오와 메커니즘 등 게임 자체에 중독성이 강하기 때문에 자기

통제력으로 게임을 끊거나 줄이려는 노력이 힘들고 대부분 실패하는 것이다.

5) 악순환 : 밑빠진 독에 물 붓기

게임방을 이용하는 청소년들은 스스로 게임에 매달리는 일이 시간과 돈 낭비, 건강악화라는 것을 자각하면서도, 쉽게 게임을 끊지 못하는 것은 주위에 있는 친구들 대부분이 게임에 심취해 있으며, 시간과 돈 낭비, 건강악화라는 현실적 문제와 '지위향상 욕구'를 충족시켜주는 게임의 매력이 뒤섞여 가치관의 혼돈을 일으키기 때문이다. 대용이는 지금 동네 게임방마다 외상값이 다 있어 옆 동네 게임방을 이용한다고 했다. 리니지 게임을 하다보니 한번 갈 때마다 5만원 이상이 기본이라서 카드 빚이 몇 백만원이라고 했다. 어렵게 얻은 아이템이지만 현금이 더 필요하면 아이템 팔아서 옷을 사거나 게임방비를 충당한다고 했다. 밑빠진 독에 물 붓기 같은 일을 하면서도 게임에 대한 미련을 버리지 못해 생긴 악순환의 예라고 하겠다.

연구자 : 좋은 아이템 구하면 자기가 쓰지 왜 안쓰고 그걸 팔아요?

대용 : 게임 아이템.. 그 게임보다 현금이 더 궁하면 팔아서 하는 것도 있죠. 그거 팔아서 옷장만 하고 게임방비 내요.

연구자 : 앞으로 게임방 언제까지 갈 것 같아요?

대용 : 포에버요.

6) 몰입 : 폐인 되다시피

대용이는 지나친 게임 몰입으로 고등학교 2학년 초에 중퇴한 후 게임방에 가서 일주일 내내 리니지 게임을 하고 잠깐 잠자는 시간 빼고 한번 가면 20시간 이상을 하고 아예 게임방에서 산다고 했다. 게임을 하게된 계기는 친구들이 해서 자신도 심심해 시간 때우기 위해 하던 게임이 재미있어 중독이 되어버렸다고 했다. 다양한 게임

을 거쳐 “최고 초 절정 폐인 리니지”를 알게 되었고 이 게임을 하면 사람이 죽는다고 했다. 지금은 리니지 게임에 중독돼서 잠을 자면 꿈속에서 자신을 괴롭히고, 꿈꾸다 게임에 대한 잠꼬대까지 하는 폐인생활을 하게 되는 때도 그 중독에 못이겨서 게임방을 자주 가게 된다고 했다.

지나치게 게임에 몰입하다 보니 밥도 먹지 않고 하루에 한끼를 먹어도 라면을 먹기 때문에 살이 너무 빠져 46kg까지 나간 적이 있고 이젠 얼굴이 해골이 다 됐다고 했다. 대용이는 잠도 안 자고 게임방에 가면 평균적으로 담배 두갑 정도를 피고, 이젠 소변도 너무 참아서 방광에 물의가 생기고 수전증까지 생겨 병원에도 다녀왔고 건강이 나빠졌는데도 게임방을 끊지 못한다고 했다. 대용이는 자신은 공부는 못해도 게임은 자신 있고 게임으로 돈을 많이 벌어서 부자가 되겠다고 했다. 그러다 보니 게임에 빠져서 학교도, 집도 가지 않게 되고, 결국에는 이런 문제들이 이 나라의 장래를 짊어지고 나갈 청소년들의 밝은 미래를 어둡게 만들고 있는 것이다.

연구자 : 게임방 이용을 스스로 자제해 본적 있어요?

대용 : 생각만, 불가능해요. 직접 때까지 하는 것이 상책이예요. 근데 어쩔뻔 방도 안먹고 샷이 쪽쪽 빠져서 얼굴이 해골이죠. 그런 제 모습을 보면 한심하고 당당해서 게임방 자중할 때도 있죠. 어쩌다 방 먹은 나면 한끼니, 이젠 그런 생각 못버티겠어요.

연구자 : 게임방 가는 것에 대해 어떻게 생각해요?

대용 : 한심해 보여요. 누구든 내맘 따라다니면 굶방 폐인 만들 수 있어요.

연구자 : 앞으로 게임방 언제까지 갈거예요?

대용 : 겐방은 자기가 직접 때까지는 절대 못 끊어요.

7) 욕구 쫓아가기 : 사이버 일탈

청소년들은 지존과 대박의 욕구를 충족하기 위해 여러 가지 방법을 동원한다. 그들은 또한 아이템을 얻기 위해 수단과 방법을 가리지 않고 온라인과 오프라인에서 일탈현상을 보인다. 특

히 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

아래에서는 청소년들이 게임을 하면서 온라인 상에서 표출하는 일탈행위를 가운데 비범죄적 일탈인 도발, 조르기에 대해 살펴본다.

##### 가. 도 발

게임방에서 청소년들이 게임하면서 채팅을 하는 모습을 지켜보았는데 좋은 무기를 가지고 있는 청소년이 게임상에서 지자 상대편 청소년이 “병신 그 좋은 무기로 그렇게 밖에 못하냐”고 욕하면서 상대편을 흥분시켰다. 이런 일들이 온라인 상에서는 자주 있다고 하는데 청소년들은 이런 행위를 일컬어 ‘도발’이라고 표현하였다. 게임상에서 상대편에게 욕설이나 도발을 당하면 상대편이 있는 게임방을 직접 찾아가 상대편에게 폭력을 일삼는 일도 있다. 청소년들이 가장 싫어하는 욕설은 “부모가 그따위로 가르치니”, “부모 면상 좀 보자” 등 자신보다 부모를 모욕하는 것은 참기 힘들다고 했다.

연구자: 방금은 하루 종일 한다고 했잖아요?

규 약: 옛날엔 그랬죠. 옛날에 하려면 하루종일 했는데 요즘은 안할 것 같아요. 한 두 시간이면 지쳐요. 할게 없거든요. 더 이상 지니지 재미없어요.

연구자: 그럼 뭐가 재미있어요?

규 약: 희의록 느껴요. 인강등 그러는 거요.

연구자: 왜요?

규 약: 지니지 뿐만 아니라 뜯것도 다 그렇지요.

익명성 때문에...

연구자: 익명성이 왜요?

규 약: 나는 부모 목하는게 게임 싫었어요. 부모가 그따위로 가르치니라고 해요.

이상과 같이, 가상공간은 익명성과 비대면성으로 인한 행동의 탈억제 현상이 나타나고 있다. 자신의 모습이 드러나지 않음으로 인해서 감정의 조절이나 표현에 대한 억제가 풀리고, 이것은 개인으로 하여금 도덕적 민감성의 약화를 초래하고 있다.

##### 나. 조 르 기

청소년들은 게임을 하면서 게임을 잘하는 친구를 졸졸졸 따라다니면서 조르는 구걸행위를 한다고 했다. 지원이는 게임할 때 친구들에게 아이템 달라고 조르기 밖에 안하고 좋은 아이템을 가지고 있는 친구들에게 여러번 달라고 조르면 제풀에 지쳐서 준다고 했다. “졸졸이”는 뮤에서 사용하는 용어로 저렙이 고렙을 졸졸졸 따라 다니면서 아이템 달라고 구걸하는 애들을 졸졸이라고 표현한다고 했다. 이런 행태는 게임의 종류에 따라 용어만 다를뿐 아이템을 구걸하는 행위는 비슷하다.

연구자: 게임방 가면 주로 무엇해요?

지 원: 친구들이랑 스타크레프트 같은거 한번씩하고 디아블로 같은거요. 먹어서 아이템 뺏고 같이 돌아다니다가 그런 정도. 아이템을 친구한테 계속 달라고 조르다가요. 안 되면 왠 거여서 캐릭터를 죽여요. 계속 죽 때까지 조는 다음에요.

연구자: 몇 번 정도 죽어요?

지 원: 계속 조르는데 그러다가 제풀에 지쳐서 줘요. 게임방 가서 거의 아이템 달라고 조르는 것 밖에 안해요. 게임 같은거 하다가 경원치 욕하면서 나온 아이템을 개가 먹으면 그거 달라고 자꾸 그러고요.

연구자: 쪽쪽이는 뭐예요?

용 성: 쪽쪽쪽 따라 다니니까 쪽쪽이에요 그러니까 고렙들... 지금 이 맞은 뮤에서 통하는 거거든요.

이상과 같이, 청소년들은 자신이 노력해서 정정당당하게 게임 아이템을 얻기보다는 친구에게 조르는 방법을 택해서 쉽게 자신의 목적을 달성하고자 한다. 즉 게임 자체를 즐기기도 하는 게임에서 꼭 이겨야 한다는 승부욕이 청

소년들에게 구걸행위까지 하도록 집착하게 만드는 것이다. 사실 이런 행태는 오프라인 상에서도 나타나는데 청소년들은 아이템이 많은 친구를 계속 따라며 형님 형님하면서 아이템을 구걸하며 만약 친구가 아이템을 안주면 욕설을 하는 행위와 연결이 된다.

② 범죄적 일탈

아래에서는 청소년들이 게임을 하면서 온라인 상에서 표출하는 일탈행위 가운데 범죄적 일탈행위인 아이템 뺏기, PK, 해킹, 버그 유포에 대해 살펴보면 다음과 같다.

가. 아이템 뺏기

청소년들은 게임을 할 때, 게임 자체를 즐기보다는 온라인 상에서 만나 아이템을 뺏기 위해 수단과 방법을 가리지 않는다. 아이템이 별로 없는 저렐 청소년은 고렐에게 아이템 달라고 계속 조른다고 했다. 계속 조르는데도 고렐이 아이템을 안주면 PK를 걸어서 상대편 캐릭터를 죽인다고 했다. 보통 이것을 ‘액트’라고 표현하는데 듀리엘, 메피소드, 바알과 같은 보스를 죽이는 것이다. 문제는 보스를 죽인 다음에 캐릭터가 할 것은 상대편과 ‘맞짱’을 뜨거나 PK를 걸어 자신의 우위를 확인하는 일이라고 했다.

연구자: 먹자는 뭐예요?

용 성: 먹자는 저렐이 고렐 근처에서 그냥 안죽고 도망간 다니면서 고렐.. 몬스터 잡아서 나오는 아이템 훔어먹는 애들이 먹자에요.

연구자: 아.. 개네를 먹자라 그래요?

용 성: 예.. 먹자 그냥 먹자.. 개네들 먹자라 그러고요.

연구자: 유에서요?

용 성: 떼데선 모르겠어요 잘 안해워서 ....

연구자: 그런 먹자는 시종일관 따라다니면서 먹기때때요? 그런 고렐이 싫어하진 않아요?

용 성: 싫어하죠. 먹자는 무지하게 욕먹고 또 욕먹고 다니면서 그것 갖고 돈벌어 먹어요.

연구자: 아 욕을 먹고도요?

용 성: 예. 먹어가면서.. 가꾼 죽기도.. 자기꺼

먹어가면 고렐이 역반으니까... 딱 죽어버리고 그러거든요.

이상과 같이, 청소년들은 자신의 지위향상을 구나 소비욕구를 충족하기 위해 타인의 아이템을 빼앗는다. 이런 행위는 목적을 이루기 위해서 수단과 방법을 가리지 않고 도망다니거나 따라다니며 구걸하고 욕을 먹고 아이템을 빼앗는 등 어떤 행동도 마다하지 않는 나약함과 비굴함의 단적인 모습이다. 또한 산업사회에서의 비행청소년들의 물품 갈취 행위가 도당을 이뤄 이루어지는 집단적 일탈이 대부분이 이었고 강자가 약자를 가해하는 행태였으나 정보사회에서는 개인이 타인의 아이템을 혼자서 빼앗는 나홀로 일탈 현상이 나타나고 약자인 저렐이 강자인 고렐의 아이템을 빼앗는 행태를 보인다. 이는 가상세계에서만 이루어질 수 있는 권력의 재분배 현상이고, 현실세계에서 불가능한 일들이 가상세계에서는 가능한 것이다. 또한 ‘먹자’처럼 사이버 상에서는 유저들간에 그들만이 독특하게 사용하는 용어와 행태가 있다는 것을 알 수 있다.

나. PK

온라인 게임에서 게임진행과 무관하게 다른 플레이어의 캐릭터를 죽이는 것을 즐기는 PK(player killing)가 널리 퍼져 있다. 게임 상에서 플레이어 간에 감정이 안 좋을 경우, 혹은 다른 사람이 가지고 있는 아테나와 아이템이 탐날 경우, 또는 PK인 카오틱 캐릭터(chaotic character)를 죽이는 경우이다.

리니지의 PK종류에는 뽀그피, 칼피, 이럽피, 개피, 얼피 등이 있는데 이것을 사용하는 이유는 약한 유저(라우플 수치가 낮은 유저)나 카오유저는 죽을 때 일정 확률로 아이템을 떨구기 때문이라고 했다. 아이템을 얻기 위해 정정당당하게 싸우지 않고 속임수를 써서 약자를

공격해 죽이는 것이다.

또한 뿌그피, 칼피 등이 눈치 못 챘을때 몰래 뒤에서 죽이는 것을 “뒤치기”라고 했다. 뒤치기는 PK종류의 일종인데 청소년들이 아이템을 얻기위해 상대방을 몰래 공격하는 행위이다.

연구자 : 그런 니니지가 재미있는 이유는 뭐예요?  
대 용 : 겐 자체가 황사히예요. 아이템을 싸게 매입해서 좀더 받고 파는 장사쟁이들, 허접한 놈들 공니서 전문적으로 PK하는 놈들, PK종류는 뿌그피, 칼피, 이겁피, 개피, 엠피 등등 이거 당하면 적니 싹동아요. 그러면 현피 (PK한 놈 아이피 추적해서 찾아가서 진짜 깡다)가요. 그리고 니니지에서 가장 재미 있는 것은 당연히 PK예요. 내가 9싸육에 60방 이상 정도를 가지고 있으면 당연히 나보다 못한 놈들PK거는게 사냥심니요. 시비가고 몇 대 그으면 으~하구 누어요. 겐나요. 죽어요. 처고예요. 그런 아무나 잡고 PK격어요.

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. 또한 청소년들은 PK를 당하면 화가나서 PK를 한 사람의 아이피를 추적해 찾아간다. 청소년들은 가상과 현실의 경계선을 혼동해 가상에서의 폭력이 현실세계의 폭력으로 전이되고 두 공간의 경계선을 넘나든다. 청소년들은 자신이 PK를 당하면 화가 나지만 자신보다 약한 캐릭터를 죽이는 것은 스릴있고 재미있어 한다. PK는 윤리의식에 대한 개념 정립이 부족한 청소년들이 성인들보다 더 많이 한다. 이렇게 한국의 게이머들에게 나타나는 반사회적인 온라인 게임 행위인 PK는 국제적인 지탄을 받고 있으며 외국인들은 한국의 게이머들이 공격적이고 폭력적이기 때문에 한국 사람과 게임하는 것을 꺼려한다.

#### 다. 해 킹

성철이는 게임뿐만 아니라 해킹할 수 있는 백신프로그램을 찾기 위해 컴퓨터를 사용한다. 성

철이는 해킹을 시도할 때마다 대부분 성공을 했다. 자신의 실력을 테스트하기 위해 국방부나 블리자드, 야후 등 유명한 곳도 해킹대상으로 삼았다. 성철이는 종류에 따라 해킹하는 방법도 여러 가지 알고 있었으며 자신은 게임방에서 걸릴 위험이 별로 없다고 자신만만하게 말했다.

해킹하는 이유는 심심해서 재미로 하고, 세계적인 해킹 고수가 되어 다른 사람에게 명성을 떨칠 수 있다는 게 좋고, 해킹할 때의 기분은 남의 아이디를 빼내는 즐거움이 있다고 했다. 성철이는 해킹 기술을 이용해 게임방에서 포트리스 아이디를 빼낸 적도 있다. 해킹을 하면 게임 아이디가 수두룩하고 자신은 마음만 먹으면 얼마든지 게임 아이디를 빼낼 수 있다고 했다.

승훈이와 형준이는 성철이에게 자신들은 해킹을 못하니까 해킹해서 자기들에게도 아이템 좀 달라고 했다. 또한 해킹하는 친구가 있으면 그 친구를 모방하거나 해킹을 잘하는 친구가 해킹 기술을 알려주기도 한다. 태훈이도 해킹을 한 적이 있는데 이 기술을 준표에게 가르쳐 주어 준표가 해킹 기술을 배웠다고 했다.

연구자 : 게임방에서 해킹한 적 있어요?

성 철 : 해봤어요

연구자 : 근데 몇 번 정도 성공했어요?

형 준 : 백전무패.

연구자 : 그렇게 잘해요. 해킹하면 기분이 좋아요?

성 철 : 남의 패스워드와 아이디를 빼내면 거기에 아이템이 수두룩해요.

이상과 같이, 청소년들은 자신의 욕구를 채우기 위해 해킹과 같은 범죄행위를 일삼고 있다. 우리나라는 사이버 범죄에서 청소년들이 차지하는 비중이 가장 높으며 그중에서도 게임 아이디를 빼내기 위해 해킹하는 청소년들이 점점 늘고 있다.

정부통신부에서 해커들을 고용해 사이버 방



위대를 조직한 적이 있고 기업에서 해커들을 인력으로 채용하는 것은 청소년들에게 사이버 범죄를 저지를 위험을 가중시킬 수 있고 청소년들에게 그릇된 가치관을 심어줄 수 있는 것이다. 또한 해킹을 해도 상관없으니 컴퓨터 자격증을 따서 대학만 가면 된다는 부모의 인식도 문제이다.

라. 버그 유포

스타크래프트의 경우 무패 ID를 만들기 위해 PC를 커버려 무승부처리를 하거나 맵해 기능으로 무조건 이기려고만 하기도 한다고 했다. 맵해 기능은 상대방이 무엇을 하는지 볼 수 있도록 하는 기능이고, 게다가 만약 졌을 경우 상대방을 찾아다니며 욕을 하기도 한다. 또한 바이러스인 버그도 만들어 퍼뜨리고 있다고 했다. 버그는 ‘벌레’라는 의미로 갑자기 특정 기능이 안 먹든지, 먹통이 된단든지, 조작이 안될 경우 등 프로그램의 오류를 나타낸다.

연구자: 언제 잊어버렸어요?

형 준: 몰라요.

승 혼: 어따가 놓았는지 찾아봐.

승 혼: 그때는 초보여서 다섯달 정도, 어떤 애는 하루에 50가지 키운애도 있데요. 썩었어. 해킹하고 증거 없애기 위해 아이디를 삭제하는 애도 있어요. 그런 사람 때문에 게임의 재미가 떨어지고 흥미도 떨어져요.

연구자: 불안하겠네요? 해킹 당할까봐요?

승 혼: 우리나라 버그도 많들어요.

(2) 오프라인에서의 일탈

① 비범죄적 일탈행위

다음에서는 청소년들이 게임을 하면서 오프라인에서 표출하는 비범죄적 일탈행위에는 아이템 구걸과 욕설, 친구 의심, 친구 괴롭히기, 부모님께 거짓말, 학교 빠지고 게임방 감, 중퇴, 번쇄 등이 있다. 이들 가운데 아이템 구걸과 욕설, 중도탈락, 번쇄에 대해 살펴보면 다음

과 같다.

가. 아이템 구걸과 욕설

청소년들은 자신의 꿈을 이루기 위해 처음에는 친구들에게 구걸을 해서라도 아이템을 얻는다. 하지만 후에 구걸을 많이해서 아이템이 많아지거나 레벨이 높아지면 친구들이 형님 형님 하면서 따라다니며 자신을 높게 대우해 주기 때문에 멍멍거리며 게임을 즐길 수 있다고 했다.

또한 청소년들은 아이템 달라고 졸랐을 때 아이템을 주지 않으면 장애인이라는 의미의 ‘애자’나 머리만 크다는 의미로 이름에 머리를 붙인 ‘한정수 머리’ 등의 욕을 한다고 했다.

연구자: 식제로 높게 대우해줘요?

승 혼: 네 아이템 많으면요.

형 준: 레벨이 높으면 아이템 달라고 애들이 구걸해요.

승 혼: 형님 형님이래요.

형 준: 많으면 목해요.

승 혼: 한정수 머리

이상과 같이, 청소년들은 자신의 목적을 위해 수단과 방법을 가리지 않고, 아이템을 확보하기 위해 노력을 한다. 어떤 아이템을 가지고 있느냐가 게임의 고수와 하수를 결정하기 때문에 청소년들은 아이템에 집착을 한다. 성인들은 현금으로 아이템을 살수 있지만 청소년들은 돈이 부족하기 때문에 아이템을 구걸하거나 해킹, 사기를 쳐서 아이템을 확보한다.

나. 중도탈락

대용이는 고등학교 2학년 초에 중퇴를 했다. 대용이는 리니지의 나쁜 점은 자기의 본업에서 멀어져 가게 만드는 것이라고 했다. 고등학생이 학교 자퇴하게 되는 이유 중에 리니지 때문도 많다고 했다.

대용이는 게임에 빠져 학교를 자주 결석하다 보니 무단결석으로 어쩔 수 없이 학교를 그만

두었다고 했다. 건강의 약화와 카드 빛에 쫓기지만 학교도 그만 둔 상태고 딱히 할 일도 없어서 게임방에 산다고 했다.

처음엔 부모님도 잔소리도 많이 하시고 그랬지만 질려서 그만 두기를 기다리고 있다고 했다. 게임을 하다보니깐 밥도 안먹어서 몸이 많이 상하고 성격도 이상해지기 때문에 부모님이 싫어하신다고 했다. 대용이는 중퇴한 친구와 함께 리니지 게임을 하고 그 친구를 자신의 집에 데리고와 함께 살고 있다고 했다.

연구자: 게임방에 가는 걸 부모님이 왜 싫어하시는 것 같애?

대 용: 돈 많이 들어가고 몹이 상하는게 눈에 보이니까요. 성격 이상해지고.. 당연히 못따먹하죠. 학교도 때려치고 겐방에서 사는데, 어는 부모가 좋아하겠어요.

연구자: 게임방 이용을 스스로 자제해 본적 있어요?

대 용: 생각엔, 불가능해요. 직역 때까지 하는 것이 상책이에요. 근데 어떨때 뺄 때도 안먹고 샷이 쪽쪽 빠져서 얼굴이 해골이죠. 그런 제 모습을 보면 한심하고 당당해서 게임방 자중할 때도 있죠. 어쩌다 밥 먹은 나면 한끼니, 이젠 그런 생활 못버티겠어요.

연구자: 게임방 가는 것에 대해 어떻게 생각해요?

대 용: 한심해 보여요. 누구든 나만 따라다니면 굶방 폐인 맞들 수 있어요.

연구자: 앞으로 게임방 언제까지 갈거예요?

대 용: 겐방은 자기가 직역 때까지는 절대 못 끊어요.

이상과 같이, 청소년들은 공부를 잘해서 대학에 들어가야 주변 사람들로 부터 관심과 인정을 받을 수 있기 때문에 청소년들은 학업으로 인한 스트레스가 증가한다. 부모님이나 선생님들로부터 따스한 사랑과 관심의 부족으로 잠깐 동안 현실의 힘든 상황을 잊게 해주고 그들에게 만족과 즐거움을 주는 게임에 몰입하게 되는 것이다. 이처럼 게임을 통해 즐겁고 신나는 것만을 쫓다보니, 너무나 쉽게 자신의 미래를 포기하고 가상 세계에서 현실의 자신보다 더 멋진 분신을 끼워 현실에서 이루지 못한 자신의 꿈을 실현하

기 위해 몸과 돈, 시간을 아끼지 않고 그곳에 투자하는 것이다. 청소년들의 게임 몰입은 사회활동을 중단하게 만든다. 게임에 빠져서 학교도, 집도 가지 않게 되고, 화장실 가는 일, 친구와의 교제, 공부 등을 기피하고 오로지 게임에만 매달리게 한다. 이는 청소년들에게 신체적, 정서적, 사회적인 측면에서 문제를 유발하게 된다.

#### 다. 번 섹

대용이는 고2 때 학교를 중퇴한 뒤 게임방에서 산다고 했다. 게임방에서 인터넷을 이용해 알게 된 사람과 실제로 만난 적이 있냐고 물으니, 채팅해서 번개로 여러 여자를 만났다고 했다. 그럼 만나서 같이 놀게 되면 마음이 맞거나 “필”이 통하게 되면 그 자리에서 바로 사귀게 되거나, 아니면 연락처를 물어봐서 다음에 또 만났다고 했다.

그리고 여자가 적극적으로 다가올 때도 있는데, 그 여자는 자신한테 바라는데 있는데 그 뜻은 하루 자자는 뜻이라고 했다. 그리고 술집이나 커피숍에서 만나고, 커피숍에서 간단히 서로 얼굴이나 성격을 대충 알고 서로 얘기하다가 밖으로 나와 바로 술집으로 가고 술을 먹다가 서로 맘이 맞으면 사귀어서 합의 하에 여관으로 간 적도 있다고 했다.

연구자: 게임방에서 인터넷을 이용해 알게된 사람과 실제로 만난 적이 있어요?

대 용: 채팅해서 번개로 이어져 저 여자 만나게 됐요. 그런 만나서 같이 놀게되면 마음이 맞거나 뽕이 통하게 되면 그 자리에서 바로 사귀게 되거나 아니면 연락처를 물어봐서 다음에 또 만나요. 그리고 여자가 적극적으로 다가올 때도 있어요. 그런 그 여자는 나한테 바라는게 있죠. 그게 바로 하루 자자는 뜻이에요. 아 그런 여자들을 보게되면 내가 치가 떠려요. 왜냐 얼굴이 좆같은 것들이 엉덩이에 먼저 뽕난다니깐요.

연구자: 어디에서 만나고 주로 이용하는 장소는 어디예요?

대 용: 만나면 술집이나 커피숍에서 만나고, 커피숍에서 간단히 서로 얼굴이나 성격을 대충 알고 서

른 애기 하다가 밖으로 나와 바로 숙집으로 가요. 숙을 먹다가 서로 깎이 깎으면 사귀어서 여관으로 갈 때가 있죠.

이상과 같이, 게임방은 청소년들이 자유롭게 문자나 회상채팅을 할 수 있다. 채팅을 통해 쉽게 이성을 접하게 되고 이는 번팅과 번섹, 사이버 매매춘으로 까지 발전하는 통로가 된다.

## ② 범죄적 일탈

다음에서는 청소년들이 게임을 하면서 오프라인에서 표출하는 범죄적 일탈행위에는 밤샘 PC, 음주와 흡연, 폭력적 행동, 게임방에서 학생들 돈 뺏기기, 현피, 아이템 현금 직거래, 사기 등이 있다. 이들 가운데 게임방에서 학생들 돈 뺏기기, 현피, 아이템 현금 직거래, 사기에 대하여 살펴보면 다음과 같다.

### 가. 게임방에서 학생들 돈 뺏기기

청소년들은 자신들이 게임을 계속하고 싶은데 용돈이 부족해서 게임을 못할 때가 있는데 그 때는 뺏겨서 쓴다고 했다. 뺏긴다는 말은 화장실에 가서 게임방에 있는 동생들에게 돈을 빼앗는 것이다. 청소년들이 게임방을 가는 이유가 성인의 간섭을 피하기 위해 간다고 생각하는데 태훈이는 동네 형들에게 게임방에서 돈을 뜯기고 맞은 적이 있어 이들을 통제해줄 사람이 필요하다고 했다. 본인도 뺏기는 것 싫어하면서 왜 다른 사람한테 뺏겨냐는 질문에 그냥 돈이 없을 때만 가끔씩 뜯는다고 했다.

연구자: 용돈이 부족하다고 느낄 때 없어요?

태 훈: 있어요. 많아요.

연구자: 더 줬으면 좋겠어요?

태 훈: 더 줬으면 좋겠는데요. 그럴 필요는 없고 애들한테 뺏겨서 쓰죠.

연구자: 본인은요?

창 수: (태훈을 보면서)이 형이 뺏으면 이 형에게가 뜯어요.

연구자: 본인도 뺏겨서 싫어하면서 왜 다른 사

랑한테 뺏겨요?

태 훈: 그냥요. 돈이 없을때만 그리고 전 잘 안 뜯어요. 하하하

이상과 같이, 청소년들은 자신의 욕구를 채우기 위해 수단과 방법을 가리지 않고 일탈행동을 일삼는다. 또한 다른 사람의 나쁜 행동을 모방해서 모방범죄를 일삼고 또한 약자가 강자를 이용하는 약육강식의 모습도 볼 수 있다.

### 나. 현 피

리니지는 전투가 중심이 되는, 그야말로 삶과 죽음을 위한 전투이며 그러니 각각의 주체는 생존의 문제를 중심으로 성장하게 되고, 아바타의 폭력성은 그만큼 커지게 된다. 다시 말해 초자아(superego) 자체가 이드적 본성에 가깝게 구성되어 있는 만큼 각각의 플레이어자체가 이드적 본성에 가깝게 행동하게 되고, 이드적 존재로 생산된다는 것이다. 그 결과 게임은 대단히 폭력적 양상으로 전개된다. 그리고 그것은 가끔 가상이 아닌 현실의 영역으로 나와 폭력과 사기, 그리고 조직 폭력배와 같은 혈맹의 문화 등 또 다른 현실의 문제를 낳게 된다. 이드에 가까운 초자아에 대한 경험으로부터 이제 현실의 경계는 무너지기 시작하는 것이다.

연구자: 그런 리니지가 재미있는 이유는 뭐예요?

대 용: 켄 자체가 한 사회예요. 아템을 싸게 매입해서 좀더 받고 파는 장사쟁이들, 허접한 늑등 공니서 전문적으로 PK하는 늑등, PK종류는 보그피, 칼피, 이럽피, 개피, 엽피 등등 이거 당하면 정리 뺏겨요. 그러면 현피(PK한 눈 아이피 추적해서 찾아가서 진짜 깎다)가요.

연구자: 언제 현피를 하고 싶어요?

대 용: 돈 게임상에서 매너가 없거나 역을 자주하는 사람등은 보게되면 나도 모르게 눈이 핵 돌아가요. 그런 너 어디서나 시작해서 그 사람이랑 맞다툼하게 되면 그 사람 가까운 동네에 사는 사람이면 잡아가지고서 딱패주죠.

다. 아이템 현금 직거래

청소년들은 가상의 아이টে를 현금으로 거래한다. 가상의 돈이 현실의 돈으로 연결되기 때문에 청소년들은 아이টে를 얻기위해 수단과 방법을 가리지 않는다. 또한 아이টে 거래를 하면 되지 않는다는 것을 알지만, 공공연히 거래가 이루어지고 있다. 이런 현상은 사이버 상에서 자신의 지위를 높이기 위해 돈을 주고서라도 아이টে를 사는 것이다. 이런 게임은 아이টে가 곧 실력과 연결되기 때문에 이런 현상들이 나타난다.

연구자: 얼마대요?

용 성: 제가 고등학교 2학년 때 초기 그때 너니지 아이টে 중에 번번이 갖게 있었거든요. 번신 번지 그거 300만원까지도 갖었어요.

연구자: 본인이요?

용 성: 아뇨, 그때 그 식가가 300만원요.

연구자: 그래서 300만원 받았어요?

용 성: 아뇨. 반 중에 받고 팔은 애 있어요.

연구자: 그런 너니지가 재미있는 이유는 뭐예요?

대 용: 다른 게임과는 비교 할 수 없는 현실(현찰로 아টে 아튀 사기).

연구자: 게임방에서 인터넷을 이용해 알게 된 사람과 실제로 만난 적은 있어요?

대 용: 한번 돈이 없어서 아이টে를 팔았어요. 거기서 삼십만원이 들어타 받았어요.

상우 친구 중에는 몇 년동안 모은 아이টে를 다 팔아서 약 2000만원을 벌어서 자기의 아픈 팔을 고친 친구도 있다고 했다. 또 다른 친구는 아이টে로 돈을 꽤 많이 벌어서 통장에 저축해 놓고, 대학가면 다시 게임 아이টে를 사서 하겠다는 친구들도 많다고 했다.

이상과 같이, 디아블로나 뮤, 리니지 게임을 하는 청소년들은 아이টে와 아이디를 거래하고 있으며 이런 현상이 일부 청소년에게만 나타나는 것이 아니라 많은 청소년들에게서 공통적으로 나타난다. 청소년들이 해킹까지 하면서 아이টে에 집착하는 이유는 가상의 아이টে가 현실

에서 현금으로 직거래되기 때문이다. 이는 소비욕구와 값비싼 아이টে가 떨어지기를 바라는 한탕주의 욕구를 반영하는 것이다.

라. 사 기

사이버 상에서 지위향상을 꿈꾸는 청소년들은 큰 돈이 없으면 게임시간을 늘려서 레벨을 높인다거나 아이টে를 확보해야 한다. 성인들은 돈이 있기 때문에 아이টে를 현금을 주고 많이 산다. 하지만 청소년들이 사이버 상에서 지위향상을 꿈꾸지만 현금이 없으면 역기능적으로 해킹을 하거나 사기를 치게 되는 것이다. 온라인에서 돈을 준다고 하고 아이টে 받으면 비밀번호를 바꾼다. 그래서 요즘은 온라인 거래를 하지 않고 직접 장소를 정해서 만난 후에 상대방을 옆에 앉혀놓고 돈을 먼저 받은 다음에 아이টে나 아이디를 직접 주고받는 직거래를 한다.

디아블로나 리니지 관련 싸이트에 들어가보면 사기를 당해서 그 억울함을 호소하는 글들을 쉽게 볼 수 있다. 태훈이는 디아블로 아이টে를 얻기 위해 해킹을 하는데 해킹한 아이টে를 다른 사람에게 돈을 받고 거래했다. 청소년들 사이에서 이런 일들이 자주 일어나는데 규만이 친구는 리니지 아이টে를 50만원을 주고 샀는데, 알고 보니 그 아이টে가 다른 사람 것을 해킹한 것을 판매한 것이었다고 했다. 오히려 그 친구는 해킹한 사람으로 오해를 받아 캐릭터를 다 빼앗기고 사용제한조치를 받았다고 했다. 너무 억울해서 리니지 개발자에게 연락을 했는데 보상받을 길이 없고 이런 일들이 자주 발생한다고 하고 같은 반 친구들도 이런 경험을 한 친구들도 여럿 있다고 했다.

연구자: 해킹한 아이টে 빼어서 나눠준 적은 있어요?

태 훈: 네 한 번요.

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

연구자: 친구 얘기 좀 해줘요?

규: 맞: 사고 싶다는 아이템이 있었어요. 몇 십 만 원짜리래요.

연구자: 무슨 게임 했는데요?

규: 맞: 머리의 전설인데 카이 갖고 싶데요. 하여튼 그제가지고 몇 달 뒤에 지가 오더니 한 습을 줬는데요. 나 어떡하냐 사기당한 것 같다. 50만원 짜리래요. 처음에 이십 만원 넘어가면 제일 처음 송금하는게 14만원이래요. 14만원 보내고 다음에 또 보내고 세 번 나뉘어서 보냈데요.

연구자: 원래 현금 거래는 직접 만나지 않나요?

규: 맞: 직접 만나는데 그게 좀 위험해요. 중고딩한테는 위험해요. 이십대 두 명이 타 가지고 패면 어떡해요. 하여튼 14만원을 보내고 아 일단 아이템을 받았는데요. 일주일동안 해킹아이템인지 복사아이템인지 확인하는 거예요. 딱 '아 좋아 좋아' 그러면서 하고 있는데 그 다음에 이십 몇 만원을 보냈데요. 그런 다음에 한 한달 있다가 돈을 다 보냈는데 그러고 나서 며칠 뒤에 운영자가 컷속말을 보냈는데요. 만나자고요. 그제가지고

지고 게임상에서 어떤 한 장소에서 만났는데요. 그게 해킹 아이템 같다고요. 해킹한 아이템들이 어찌구 저찌 구 나뉘 나뉘었는데요. 그래서 개 계정을 앵수당했는데요.

연구자: 그 친구 아이디름요?

규: 맞: 네. 개 아이템에서 그 아이템 다시 뺏어 버리고 해킹 당한 아이디름 본래 주인에게 다시 돌려준 거예요.

이상과 같이, 청소년들은 아이템을 얻기 위해 정당한 방법으로 게임시간을 늘리는 것이 아니라, 해킹과 같은 역기능적 범죄 행위를 한다. 또한 여기서 끝나는 것이 아니고 해킹한 아이템을 다른 사람에게 판매해서 이득을 취하고 사기 행위를 하는 등 목적을 위해 수단과 방법을 가리지 않고 있다.

## IV. 논의 및 결론

본 연구는 게임방을 출입하는 청소년들이 게임을 통하여 현실세계에서 충족되지 않은 자신들의 욕구를 추구하며 게임에 몰입하거나 중독되기도 하며, 그 결과 일탈에 이르는 일련의 사이버일탈 형성과정을 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 청소년 복지 관련 이론과 실천의 발전에 기여하고자 하였다. 본 연구의 결과를 바탕으로 논의 및 결론을 내리고자 한다.

첫째, 청소년들은 그들의 독특한 욕구와 동기를 충족시키기 위하여 게임방을 출입한다는 것이 밝혀졌다. 기존의 연구(김정기, 1997; 성운숙, 2003; 이소희 & 성운숙, 2001; Ahn, 1996;

Amichai-Hamburger & Ben-Artzi, 2002; Ebersole, 2000; Hills & Argyle, 2002; Lin & Tsai, 2002; McDonald & Kim, 2001; Swickert, Hittner, Harris & Herring, 2002)에서 나타난 오락, 정보추구, 시간 때우기, 외로움 달래기 등과 같은 욕구 이외에도, 본 연구는 지위향상욕구(지존을 향한 길), 한탕주의 욕구(대박을 터트리고 싶은 욕구), 관계욕구(게임으로 맺은 혈맹), 소비욕구라는 새로운 욕구와 동기를 발견하였다.

둘째, 욕구충족을 위한 게임방 반복 이용이 청소년들의 게임 몰입이나 중독으로 이어지는 것으로 밝혀졌다. 본 연구는 청소년들의 게임 몰입과 중독 원인이 자기 통제력 부족이나 사회성 결핍에 기인한다는 것을 확인하였다. 이는 기존의 연구결과와 일맥상통한다(Amichai-Hamburger, & Ben-Artzi, 2002; Swickert, Hittner, Harris, & Herring, 2002; Wang, 2001).

뿐만 아니라 본 연구는 게임의 메커니즘과 시나리오가 온라인 게임중독의 중요한 원인이라는 새로운 사실을 발견하였다.

셋째, 게임에 몰입하거나 중독된 청소년들은 사이버 일탈행위를 하기도 한다. 청소년들은 게임 아이템을 빼앗기 위하여 상대방을 죽이거나(PK), 바이러스 유포, 해킹 등을 한다. 이러한 연구결과는 기존의 연구와 일맥상통하는 점이 있다(어기준, 2000; 천정웅, 2000). 또 이들은 가상세계에서만뿐만 아니라 현실세계에서도 일탈을 한다. 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.

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

이와 같이 게임방을 출입하는 청소년들의 사이버 일탈과정은 그들의 욕구충족 및 게임중독과 밀접한 관련을 맺고 있으며, 이러한 욕구추구와 게임중독과 사이버 일탈은 일련의 순환고리로 연결되어 있음을 확인하였다.

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

학교에서는 청소년들의 게임방 출입에 대하여 보다 더 관심을 기울여야 하며 게임문화에 대한 이해가 필요하다(성윤숙, 2002a; 이해경, 2002; 조아미·방희정, 2002, Dishion et. al., 1999;

Swickert et. al., 2002; Young, 1997). 그리고 사회적 지지망을 활용하여 건전한 청소년 사이버 문화를 구축해야 한다(성윤숙, 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(성윤숙, 2002a; 안동근·성윤숙, 1998b; 안동근, 2000)를 실시하고, 게임 아이템이 몇백, 몇천만원한다는 등 대박을 부추기는 언론보도를 자제(성윤숙, 2002a)해야 한다. 아울러 게임을 시작하면 빠져나오지 못하게 하는 청소년 대상 게임 시나리오와 메커니즘의 중독성을 제거시킬 필요가 있다(김현수, 2000; 권준모, 2001; 성윤숙, 2002a; 유승호, 2001).

또한 현실치료나 인지행동치료(성윤숙, 2002a; Davis, 2001; King, 1996; Warrers, 2001; Young, 1999), 미디어교육 또는 정보화 교육을 통한 사회복지실천적 개입과 청소년 정보복지를 위한 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 나타나는 사이버일탈 현상을 이해하는 데 초점을 두었기 때문이다.

끝으로 향후 연구를 위하여 몇가지 제언을 하고자 한다.

첫째, 온라인 게임의 연령이 낮아져 아동들도 즐기는 현실이다. 따라서 문화기술적 연구 방법을 통하여 이들을 대상으로 한 게임연구가 이루어진다면 아동의 정보복지에 기여하는 바

가 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 제안한다.

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.

## 참 고 문 헌

- 김정기(1997). 불건전 정보 유통 및 윤리의식 실태와 정보윤리의식 고취방안 연구. 서울: 정보통신윤리위원회.
- 김진숙(2000). 청소년의 PC중독. 청소년상담연구보고서, 59-88. 한국청소년상담원.
- 권준모(2001). 온라인 게임의 문제점 및 대응방안. 인터넷중독 대처방안 모색을 위한 전문가포럼. 서울: 한국정보문화센터.
- 권준모, 박금주, 김범준(2001). 컴퓨터게임이 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구, 청소년보호위원회.
- 김현수(2000). 청소년과 인터넷 중독: 임상사례를 중심으로. 인터넷 시대에 있어 청소년문제와 대책(제2차 정책포럼 발표논문). 서울: 청소년보호위원회.
- 박행석(2001). 인터넷중독 사이트 운영 및 온라인 상담의 현황, 인터넷중독 대처방안 모색을 위한 전문가포럼, 한국정보문화센터.
- 배경희(2001). 청소년들의 사이버 문화 수용 연구: 컴퓨터게임을 중심으로. 서강대학교 석사학위논문.
- 성윤숙(2003). 청소년의 삶의 질과 온라인게임 이용동기 및 결과에 관한 연구. 아동학회지, 24(2), 93-108.
- 성윤숙(2002a). 게임방 청소년의 사이버일탈 과정과 사회복지적 함의. 숙명여대 박사학위청구논문.
- 성윤숙(2002b). 사이버 청소년문화에 관한 이해. 학생생활연구(단국대학교 학생생활 연구소), 7, 41-62.
- 성윤숙(2002c). 사이버세계와 청소년. 서울: 한국청소년사랑회.
- 성윤숙, 김근홍 외(2002). 한국의 사회문제. 서울: 양지.
- 성윤숙, 황진구 외(2002). 청소년 정보화 실태조사 연구. 서울: 한국청소년개발원.
- 성윤숙(2000). 인터넷 시대의 자녀양육방식과 부모자녀관계. 한국가족복지학, 5(1), 105-120.
- 성윤숙(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 하위유

- 형. 심리검사 및 상담연구, 5, 고려대학교 학생생활연구소.
- 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.
- 어기준(2000). 청소년의 컴퓨터 중독유형과 제반 문제점. *제 19회 특수상담사례 연구발표회 발표논문*. 서울 : 한국청소년상담원.
- 유승호(2001). *게임중독의 현황과 대처방안*. 서울 : 게임종합지원센터.
- 이계원(2001). 청소년의 인터넷 중독에 관한 연구. *이화여자대학교 박사학위논문*.
- 이소희, 성운숙(2002). 게임방 청소년의 일탈사례. *청소년 인터넷사용 및 중독과 복지적 접근 2*. 한국청소년복지학회 추계학술대회 발표논문집, 35-68.
- 이소희, 성운숙(2001). 인터넷음란물과 청소년의 사이버일탈. *청소년복지연구* 3(1), 111-124.
- 이송선(2000). 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계. *서울여자대학교 석사학위논문*.
- 이소영(2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향. *고려대학교 석사학위논문*.
- 이수미(2000). *남양주지역 청소년의 게임방 이용 실태 설문조사*. 남양주시 : 청소년상담실.
- 이시형(2000). 청소년의 인터넷 중독과 자녀교육. *삼성생명공익재단 사회정신건강 연구소*.
- 이혜경(2002). 인터넷상에서 청소년들의 폭력게임 중독을 예측하는 사회심리적 변인들. *한국심리학회지 : 발달* 14(4), 55~79.
- 임은미, 이숙영(2002). 청소년의 컴퓨터/인터넷 사용과 부모-자녀 갈등. *교육심리학회 추계학술대회 발표논문*.
- 정민자, 성운숙 외(2002). *사이버세계에 신호등을!!*. 울산 : 한국 가정법률 상담소 부설 성폭력상담소.
- 정경아(2001). 게임중독 청소년의 특성분석 : 개입의 필요성 판단을 위한 연구. *전남대학교 대학원 석사학위 논문*.
- 조수현, 강종원, 김현(2000). 컴퓨터 사용이 청소년의 건강에 미치는 영향에 관한 연구. *청소년보호위원회*.
- 조아미, 방희정(2002). 청소년 지각한 사회적지가 게임중독에 미치는 영향. *한국청소년복지학회 추계학술발표회 발표논문집*. "청소년인터넷 사용 및 중독 실태와 복지적 접근". 51-72.
- 천정웅(2000). 청소년 사이버일탈의 특성과 유형에 관한 연구. *청소년학 연구* 7(2), 95-114.
- 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.
- 한국정보문화센터.(2001). *인터넷 중독 현황 및 실태 조사*. 한국정보문화센터.
- Ahn, D. K.(1996). *Living with music television : Adolescents' music video use*. Dissertation.
- Amichai-Hamburger, Y., & Ben-Artzi, E.(2002). *Computers in Human Behavior*. In Press.
- Armstrong, L., Phillips, J. G., & Saling, L. L.(2000). Potential determinants of heavier internet usage. *International Journal of Human-Computer Studies*. 53, 537-550.
- Charney, T. R.(1996). *Uses and gratifications of the Internet* (Masters thesis, Michigan State Univ. 1996). *Masters Abstracts International*, 35, 0612.
- 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.
- Ebersole, S. E.(2000). Adolescents' use of the World-Wide Web in ten public schools : A uses and gratifications approach. Ph.D. Dissertation. Regent University.
- Ebersole, S. E.(2000). Uses and gratifications of the Web among students. *Journal of Computer-Mediated Communication*. 6(1), 1-22.
- Goetz, J. & LeCompte, M.(1984). *Ethnography and Qualitative Design in Educational Research*. Orlando : Academic Press, Inc.
- 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.
- Hammersley, M. & Atkinson, P.(1983). *Ethnography : Principles in Practice*. London : Routledge.
- Hills, P., & Argyle, M.(2002). Uses of the Internet and their relationships with individual differences in personality. *Computers in Human Behavior*. In Press.
- Hirschman, E. C.(1992). The consciousness of addiction : Toward a general theory of compulsive consumption. *Journal of Consumer Research*. 19, 155-179.
- Hirschi, T.(1969). *Cause of Delinquency*. Berkely, C A : University of California Press.
- Kaye, B. K.(1998). Uses and gratifications of the World Wide Web : From couch potato to Web potato. *The New Jersey Journal of Communication*, 6(1), 21-40.
- King, S. A.(1996). Is the internet addictive, or are addicts using the internet? [http : //rtz.stjohns.edu /~storm/iad.html](http://rtz.stjohns.edu/~storm/iad.html)
- Levy, M. R. & Windahl, S.(1984). Audience activity and gratifications : A conceptual clarification and exploration. *Communication Research*, 11, 1984.
- Lin, S. S. J., & Tsai, C.(2002). Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents. *Computers in Human Behavior*. 18, 411-426.
- McDonald, D. G., & Kim H.(2001). *Journal of Broadcasting & Electronic Media*. 45(2), 241-258.
- 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 researchers 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.
- Nua, Inc.(2002. 5). how many online? [http : //www .nua.ie/surveys](http://www.nua.ie/surveys)
- 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.
- Palmgreen, P., Wenner, L. A., & Rosengren, K. E. (1985). Uses and gratifications research : he past ten years, in Rosengren, K. E., L. A. Wenner, &

- P. Palmgreen(eds.), *Media Gratifications Research : Current Perspectives*. Beverly Hills, CA : Sage.
- 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.
- Rubin, A. M.(1981). An examination of television viewing motivations. *Communication Research*, 8, 141-165.
- 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)
- 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.
- 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.(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. 서울 : 나눔의 집.
- Young, K. S.(1999). Internet addiction : Evaluation and treatment, *Student BMJ*, 99, 351-353.