

청소년이 사이버범죄에 빠지는 과정*

- 인터넷사기 중심으로 -

최 옥 채

(전북대학교)

[요 약]

이 연구는 급증하고 있는 청소년의 사이버범죄를 예방하고 이들 청소년의 재활을 위해 필요한 자료를 확보하기 위해 청소년이 사이버범죄에 빠지는 과정을 알아보는 데 목적을 두고 있다. 이 연구는 스트라우스와 코빈이 제시한 근거이론방법을 적용하였고, 인터넷사기에 가담했던 청소년 5명을 연구참여자로 선정하여 진행했다. 이들과 면접하여 얻은 자료를 분석한 결과를 토대로 인터넷사기에 가담한 청소년을 위한 사회복지학적 개입 방안을 위해 제언하면 다음과 같다.

첫째, 청소년의 인터넷사기를 예방하거나 인터넷사기에 빠진 청소년을 위한 개입은 사회환경을 개선하고 이들 청소년의 비뚤어진 사고를 변화시키는 데 중점을 두어야 한다. 둘째, 인터넷사기에 가담한 것을 뉘우치지 못하거나 다시 가담하려고 망설이는 청소년들에게는 자신의 잘못을 분명히 돌아보고 깊이 뉘우칠 수 있도록 이끌어내야 한다. 셋째, 청소년의 인터넷사기 예방은 사회운동 차원에서 이루어질 필요가 있고, 사회복지실천 현장은 이를 위한 구체적인 개입 방안을 교정 당국과 연계하여 모색할 필요가 있다.

주제어: 사이버범죄, 청소년의 인터넷사기, 근거이론방법, 사회복지실천 현장

1. 문제제기

우리나라는 인터넷과 같은 정보통신 기반산업과 시설의 확충으로 '인터넷 왕국'이라는 별칭을 얻으면서 인터넷의 특성을 악용한 공간상에서의 사이버범죄가 급증하고 있다(경찰청, 2003: 213). 예컨대 1997년에는 100여 건에 불과했던 국내 사이버범죄가 인터넷 시대를 맞아 2002년에는 6만여 건으로 5년만에 495배나 증가한 것으로 나타났다(한겨레, 2003년 6월 9일자). 특히 사이버범죄의 특성상 드러

*이 논문은 2003년도 전북대학교의 지원 연구비에 의하여 연구되었음.
자료 분석을 위해 논의에 참여한 전북대 이정미 대학원생에게 감사드립니다.

난 통계보다 실제로 발생하고 감춰진 암수범죄가 훨씬 많다(김연수, 2003: 174)는 점을 고려하면 사이버범죄의 심각함은 더욱 강조되어야 한다. 사이버범죄는 인터넷 사용 인구의 증가와 함께 성인이나 청소년들에게 인터넷 사기, 사이버도박, 사이버테러, 사이버매매춘, 사이버명예훼손과 같은 유형으로 발생하고 있다(천천웅, 2000: 105).

사이버범죄는 인터넷 사용이 청소년에게 확산되면서 청소년의 새로운 범죄 현상으로 대두하고 있다. 경찰청의 사이버테러대응센터가 낸 통계에 의하면 2000년에 675명에 그치던 10대 사이버범죄인이 2001년과 2002년에 각각 2,193명과 8,205명으로 지난해보다 4배가 증가하였다(한겨레, 2003년 8월 19일자). 이뿐만 아니라 피해액과 수법이 날로 커지고 다양해지면서 청소년의 사이버범죄는 심각한 범죄 문제로 등장하였다. 특히 청소년의 사이버범죄 중 인터넷사기가 주류를 이루고 있으며, 실제로 보호관찰 실무자들은 보호관찰 대상자 중 인터넷사기로 처분 받은 청소년의 수가 급증하여 이들을 위한 개입이 절실함을 호소하였다. 따라서 이들 청소년에게 개입하기 위해서는 청소년이 인터넷사기와 같은 사이버범죄에 빠져드는 과정을 깊이 이해할 필요가 있다.

청소년의 사이버범죄와 관련하여 국내에서는 청소년의 사이버범죄에 한정하기보다는 성인의 사이버범죄에 관한 연구가 주종을 이루고 있다. 이들 연구마저도 사이버범죄의 현황과 대책(김종섭, 2000), 사이버범죄의 예방과 처벌(류인모, 2000), 인터넷범죄의 형사법적 과제와 전망(정완, 2003)처럼 법 중심으로 다룸으로써 사이버범죄가 일어나는 구체적인 상황을 이해할 수 없다. 또한 청소년의 사이버범죄와 관련하여 청소년 사이버일탈의 특성과 유형(천천웅, 2000)을 들 수 있는데 이 연구 역시 문헌을 중심으로 청소년이 접하는 사이버범죄에 관한 기초적인 이해를 돕는 데 불과하다. 요컨대 국내 연구는 대체로 사이버범죄의 현황과 이에 대한 처벌 중심의 정책적 대안에 치중하고 있기 때문에 최근 급증하는 청소년의 인터넷사기를 예방하거나 사이버범죄 청소년을 위한 재활 방안을 모색하는데 한계가 있다.

한편 국외에서는 사이버범죄와 관련하여 인터넷중독으로 도박을 언급한 것(Watters, 2003)을 비롯하여 사이버범죄의 유형과 대책(Grant-Adamson & Fuller, 2003), 사이버범죄의 예방(McIntosh, 2003) 따위에 관한 연구가 진행되었다. 이들 연구는 사이버범죄 중 해킹, 바이러스 유포, 신용카드 사기, 사이버 테러에 중점을 두고 있다. 아울러 사이버범죄에 따른 피해에 관한 연구로 대학생들이 인터넷쇼핑이나 경매에서 당한 사기에 대한 태도와 경험(Thomas, 1998; Guido, 2002), 음란물에 의한 아동의 피해 실상과 예방(Thomas, 1998)이 있다.

이처럼 국외의 연구에서도 청소년의 인터넷사기에 관한 연구는 일천한 것으로 파악된다. 이는 우리나라의 청소년들이 어느 외국의 청소년들보다 인터넷과 인터넷게임을 접하는 기회가 많기 때문일 것으로 추정할 수 있다. 이는 인터넷사기에 주로 활용되는 리니지 같은 게임을 우리나라에서 개발해 외국으로 수출하고 있는 실정이고 청소년의 인터넷사기는 우리나라의 독특한 현상이기 때문이다.

이 같은 특수한 우리나라의 상황에서 이 연구의 목적은 근거이론 방법을 적용하여 청소년이 인터넷사기에 빠지는 과정을 파악함으로써 인터넷사기에 가담한 청소년의 재활과 청소년의 인터넷사기를 예방하는 데 도움이 될 기초 자료를 구하는 데 있다.

2. 청소년이 사이버범죄에 빠지는 과정을 이해하기 위한 맥락

1) 청소년의 인터넷사기

사이버범죄에 관한 연구가 적고, 여러 유형의 기존 범죄가 컴퓨터 시스템을 이용하고, 정보통신 기술의 발전과 함께 지속적으로 응용되기 때문에(김연수, 2003: 169) 사이버범죄의 개념을 일목요연하게 정리하기 쉽지 않다. 그럼에도 사이버범죄는 인터넷을 통해 형성된 가상세계에서 발생하거나 이를 통해 본질적으로 쉬워지는 범죄로 일컬어지고(류인모, 2000: 60), 사이버도박, 사이버스토킹과 성폭력, 사이버 명예훼손과 협박, 인터넷사기, 인터넷매매춘, 해킹, 바이러스 유포로 유형화된다(김종섭, 2000: 233).

이 연구에서 중점을 두는 청소년의 인터넷사기는 온라인 게임을 이용하다가 현금을 주고 아이템을 사고파는 과정에서 일어나는 각종 사기행위나 아이템절도행위를 일컫는다. 이 같은 청소년의 인터넷사기는 인터넷쇼핑이나 인터넷경매에서 이루어지는 성인의 인터넷사기와 차이가 있다. 대체로 청소년들은 게임아이템을 팔겠다는 미끼로 돈을 받아 챙기는 것으로 여기에 청소년들이 이용하는 게임은 '리니지', '바람의 나라', '미르의 전설', '뮤', '포트리스2', '디아블로2' 따위를 들 수 있다(정완, 2002: 10).

성인이 인터넷사기에 가담하는 원인 중 하나가 향락을 추구하는 데 필요한 재원을 마련하기 위한 것(김연수, 2003: 179)이라고 할 때 청소년의 인터넷사기 요인 역시 유희가 출입을 포함하여 무절제한 지출 비용을 마련하는 것이다. 또한 성인의 인터넷사기가 증가하는 요인이 사이버 공간의 익명성과 대규모, 가상공간에 대한 제도의 미비, 인터넷 전산망의 급속한 확산(Lilie, 2001: 496)인 것처럼 청소년의 증가 요인도 크게 다를 것이 없다.

2) 사이버범죄에 빠지는 과정

이 연구에서 청소년이 사이버범죄에 빠지는 과정은 인터넷을 접촉한 것을 시작으로 이후 인터넷사기를 치고 경찰에 잡혀 교정·보호기관에 수용된 때까지로 규정한다. 이렇게 규정하는 것은 이 과정을 확대하여 세밀하게 살펴봄으로써 청소년이 사이버범죄에 어떻게 가담하는가를 파악할 수 있고, 이 파악한 내용을 바탕으로 청소년의 사이버범죄를 예방하거나 사이버범죄에 빠진 청소년을 위한 개입 방안을 세울 수 있기 때문이다.

3. 연구 방법

1) 근거이론 방법

근거이론 방법은 “인간은 자신 주변 세계의 모든 측면을 지시할 상징을 창출·사용하며 사회가 행위자들 간 상징적 상호작용에 의해 유지된다”는 상호작용론의 관점을 바탕으로 한다(최옥채, 2004: 194 재인용). 특히 상호작용은 주기적인 사회적 과정이나 문화와 환경 사이의 인과관계에 중점을 둔다(Barnard, 2003: 31). 이처럼 인간의 삶에서 상호작용의 중요성은 역사학자를 포함한 사회과학자들이 사회적 삶을 규명하는 데 적용했던 네 가지 중요한 존재론(현상학적 개인주의, 방법론적 개인주의, 전체주의, 관계적 사실주의) 중 관계적 사실주의가 상호작용을 사회적 삶의 주요 구성 요소로 간주했다(Schlumbohm, 2002: 65)는 점에서도 찾아볼 수 있다. 이는 글래스(Barney Glasser)가 “근거이론 방법은 연구 참여자의 주된 관심을 지속적으로 풀어가려는 행동으로부터 드러난 현실에 적용된다”(Glasser, 2001: 4-5)고 강조한 점과도 일맥상통한다. 따라서 근거이론 방법은 청소년이 가족, 동료, 인터넷게임과 유희으로 유희하는 사회환경과 서로 작용하면서 사이버범죄에 빠지는 과정을 조망하는 데 유용한 연구 방법이라고 할 수 있다.

2) 연구 설계

인터넷사기로 보호관찰을 받은 청소년을 심층면접하고, 이 면접을 통해 얻은 자료를 스트라우스와 코빈이 제시한 근거이론 방법(Strauss & Corbin, 1990)을 바탕으로 개방·축·선택코딩에 따라 분석하고, 이를 토대로 상황모형을 제시한다. 이와 같은 분석방법을 통해 인터넷사기를 친 청소년의 생활상을 비롯하여 인터넷사기에 빠지는 유형을 도출한다. 이외에도 인터넷사기에 가담한 청소년과 밀접히 관련하는 교사와 보호관찰소 실무자들로부터 자료를 보완할 뿐만 아니라 이들 청소년과 면접한 내용을 확인한다.

한편 이 연구의 정당성을 확보하기 위해 자료를 분석한 후 일정한 평가기준에 따라 전체 연구 과정과 결과를 평가한다. 연구 결과에 대한 평가는 스트라우스와 코빈이 제시한 자료의 타당성과 신뢰성, 발견한 이론, 연구과정, 연구에 관한 경험적 근거와 같은 네 가지 기준(최옥채, 2004: 195 재인용)에 따라 진행한다. 이를 위해 보호관찰소 실무자와 논의하여 인터넷사기를 충분히 경험한 자를 연구 참여자로 선정한다. 또한 발견한 이론, 연구과정, 연구에 관한 경험적 근거는 보호관찰소 실무자, 고등학교 담당 교사, 대학원생과 논의하면서 이끌어간다.

3) 연구자의 윤리적 관점

연구자는 전주보호관찰소에 의뢰하여 연구 참여자로서 가능한 보호관찰 대상 청소년을 확보한 후, 전화로 이들이 보호관찰소에 출석하는 날 담당 실무자와 보호관찰 관련 일정이 끝난 후 면접을 약속한다. 연구 참여자에게 연구의 목적과 면접 자료의 활용 범위를 충분히 알리고, 이 사항을 연구 참여자로부터 허락받는다. 이후 연구자는 그간 연구자의 연구와 보호관찰 관련 활동 상황을 설명하면서 연구 참여자와 신뢰 관계를 형성하고, 연구 참여자가 이 연구에 자발적으로 협력하려는 분위기를 만들며, 면접 내용을 녹음할 수 있도록 허락받는다. 아울러 수집한 면접자료를 분석하면서 연구 참여자들에게 1회 이상 전화를 걸어 진행 상황을 알려 연구 참여자가 이 연구의 의도에 불만을 갖거나 계속 참여하는 것을 원치 않을 때 이를 요청할 수 있도록 한다.

4) 연구참여자

이 연구를 위한 자료 수집 과정에서 마지막까지 참여한 연구 참여자는 다섯 명으로 드러났다. 이들 연구 참여자에 관한 사항은 <표 1>과 같다.

<표 1> 연구참여자에 관한 사항

연구참여자	나이	사기 횟수	처분 횟수	면접 일
1	18세	수십 회	2회	2004년 1월 19일
2	18세	수십 회	2회	2004년 1월 19일
3	18세	십여 회	1회	2004년 1월 26일
4	19세	십여 회	1회	2004년 2월 10일
5	17세	수 회	1회	2004년 2월 24일

4. 연구 결과

연구자와 연구 참여자의 심층면접은 2004년 1월과 2월에 전주보호관찰소에서 1:1로 이루어졌고, 각 면접 시간은 처음에는 70분 정도 걸렸으나 갈수록 줄어 마지막 다섯 번째 연구 참여자와 면접은 약 30분에 불과하였다. 다섯 번째 면접에서 자료의 포화상태를 맞이하여 더 이상의 연구 참여자를 필요로 하지 않았다.

1) 개방코딩

<표 2>와 같이 개방코딩에서 ‘편한 것을 노림’을 포함하여 110개 개념과 ‘일탈’을 비롯하여 37개 하위범주와 ‘인터넷 접속’을 합쳐 11개 범주가 나왔다.

<표 2> 개념 추출과 개념 범주화

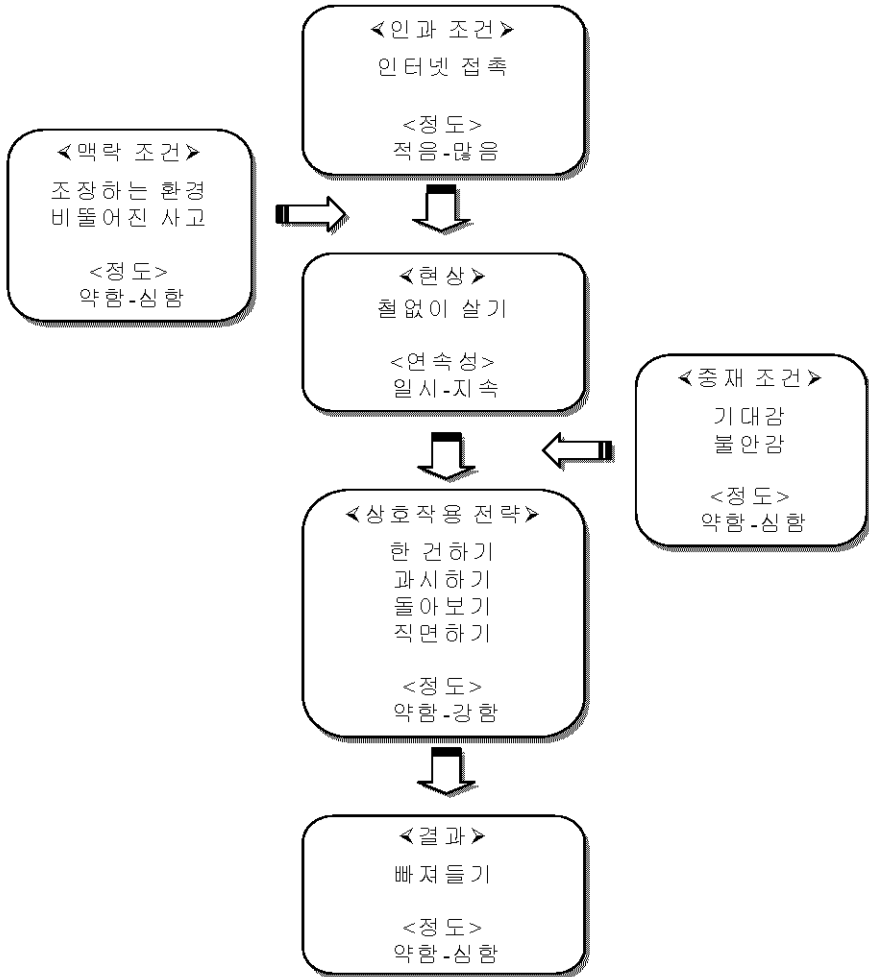
개념	하위범주	범주
편한 것을 노림, 음주, 유흥장 출입, 선생님 눈밖에 남, 학교 대신 피시방, 하루씩 학교 결석	일탈	인터넷 접속
비뚤어지고 있을 때 어울림, 방황의 시기	방황	
아는 사람끼리 보고 배움, 그런 애들과 어울림, 여럿이 있을 때 빠짐, 전학가서 어울림	끼리끼리 어울림	
돈이 없음, 필요한 돈을 부모께 말할 수 없음, 어려서부터 돈에 압박, 나쁜 쪽으로 빠지면서 돈이 필요	돈 필요	조장하는 환경
사기 자료를 쉽게 접촉, 사는 사람이 많음, 짧은 시간, 쉬운 기술, 앞서서 돈 벌기	사기치기 쉬움	
게임방의 노출, 옆 사람한테 배움, 인터넷에서 대포폰 매매	무절제한 피시방	
친구의 권유, 친구의 유혹	친구 유혹	비뚤어진 사고
부모의 다툼, 부모의 무관심	부모 무관심	
약한 놈만 골라 하기, 상대 제압 후 쾌감, 죽이고 아텐 벌고, 복수심 발동	상대 제압 욕구	
절도는 쪽팔림, 머리 썼다는 우월감, 범행시 절도보다 덜한 압박감	타 범죄와 차별화	절없이 살기
남들처럼 하고 싶음, 돈 없으면 쪽팔림, 유흥가 출입 욕구, 앞날을 생각 못함	절없음	
잘못된 호기심, 의지가 약함	약한 의지	
친구 따라 함, 시켜서 함, 직접 하지 않음	멋모르고 함	기대감
막연히 안 걸리리라는 기대	막연한 기대	
쉽게 돈 벌음, 따라 한 후 혼자 할 수 있음, 절도보다 큰 액수 가능	쉬운 돈벌이	
돈맛에 빠짐, 욕심이 커져 끊지 못함, 큰돈에 눈 돌아감, 갈수록 액수가 커짐, 유흥비 보장	돈 맛	불안감
불안감으로 시달림, 걱정됨, 불안하고 초조함, 잠할까봐 잠을 설침, 무서움	불안함	
들어가면 죽음, 안 들어간 사람은 모름, 들어갈 데가 아님, 끔찍한 곳	수감생활	
부모의 눈물, 친척의 걱정	가족 생각	

속임, 선수침, 상대 꿰뚫음, 말로 꼬심	꼬시기	한 건하기
새벽에 팔고 오전에 돈 뺐, 택시로 가서 챙김, 속전속결	긴박한 승부	
날새고 아침까지 함, 건수 올릴 때까지 함	날밤 새기	
잦은 증 이용, 대포폰과 대포통장 이용, 늘 새로운 방법 고안	방법의 다양화	
집에서는 안함, 피시방을 옮겨다님, 숙소 옮김	장소 바꾸기	
두세 명이 붙어 함, 친구와 분담하여 조직적으로 실시	친구와 역할분담	
돈 빼고 피하기 위해 잠수, 한 번 안 걸렸다고 생각하면 다시 함	잠수하기	
부모님께 드림, 동생 옷 사줌	가정에 보탬	과시하기
술집 출입, 나이트클럽 출입, 아침에 돈 받고 저녁에 유흥	유흥가 출입	
홍칭망칭 씌, 친구들과 어울림, 원룸 구함	돈 자랑하기	
부모님께 미안함, 동생에게 미안함, 친구의 꾸지람	부끄러움	돌아보기
돈 떨어짐, 허탈감 달래기	허탈함	
흡연과 음주, 친구와 이야기함	초조함	
다 걸림	사기의 한계를 앎	직면하기
돈으로 사는 세상, 게임에 미친 어른들	세상 물정을 앎	
친구 원망 많음, 깊은 반성	취우침	빠져들기
자신을 모름, 할 게 없음, 띄엄띄엄하기, 집안 형편이 어려움	흔들림	
친구 탓, 세상 탓, 게임하는 사람 탓	탓함	

2) 축코딩

(1) 범주 분석

개방코딩에서 얻은 11개 범주를 속성과 차원을 고려하여 패러다임 모형에 의해 분석한 결과 인과 조건, 맥락 조건, 현상, 증세 조건, 상호작용 전략, 결과가 <그림 1>과 같이 드러났다.



<그림 1> 속성과 차원에 따른 패러다임 모형

① 인과 조건

청소년들의 잦은 ‘인터넷 접속’은 이들이 인터넷사기에 빠지는 인과 조건으로 나타났다. ‘인터넷 접속’의 하위범주는 ‘일탈’, ‘방황’, ‘끼리끼리 어울림’, ‘돈 필요’로 나타났고, 이들의 속성은 ‘정도’로 차원은 ‘적음’과 ‘많음’으로 범주화되었다.

② 맥락 조건

청소년들이 인터넷사기에 빠지는 맥락 조건의 범주는 ‘조장하는 환경’과 ‘비뚤어진 사고’로 드러났다. ‘조장하는 환경’의 하위범주는 ‘사기치기 쉬움’, ‘무절제한 피시방’, ‘친구 유혹’, ‘부모 무관심’으로 구성되며, ‘비뚤어진 사고’의 하위범주는 ‘상대 제압 욕구’, ‘타 범죄와 차별화’로 나타났다. 이들 범주

의 속성은 '정도로 차원은 '약함'과 '심함'이었다.

③ 현상

현상은 앞에서 언급한 맥락 조건의 영향을 받으면서 '철없이 살기'로 정리할 수 있었고, 이의 하위 범주는 '철없음', '약한 의지', '뭇모르고 함'으로 형성되었다. '철없이 살기'라는 현상의 속성은 '연속성'으로, 차원은 '일시'와 '지속'으로 범주화되었다.

④ 증재 조건

청소년들이 인터넷사기에 가담하면서 펼치는 상호작용 전략에 영향을 미치는 증재 조건을 구성한 범주는 '기대감'과 '불안감'인 것으로 드러났다. '기대감'의 하위범주는 '막연한 기대', '쉬운 돈벌이', '돈 맛'이었고, '불안감'의 하위범주는 '불안함', '수감생활', '가족 생각'이었다. 특별히 이들 청소년은 폭행이나 절도 같은 사이버범죄 이외의 범죄에 가담했던 청소년들에 비해 소년원이나 교도소에서의 생활을 두렵게 생각하는 정도가 심했다. '기대감'과 '불안감'의 속성은 '정도로, 차원은 '약함'과 '심함'으로 나타났다.

⑤ 상호작용 전략

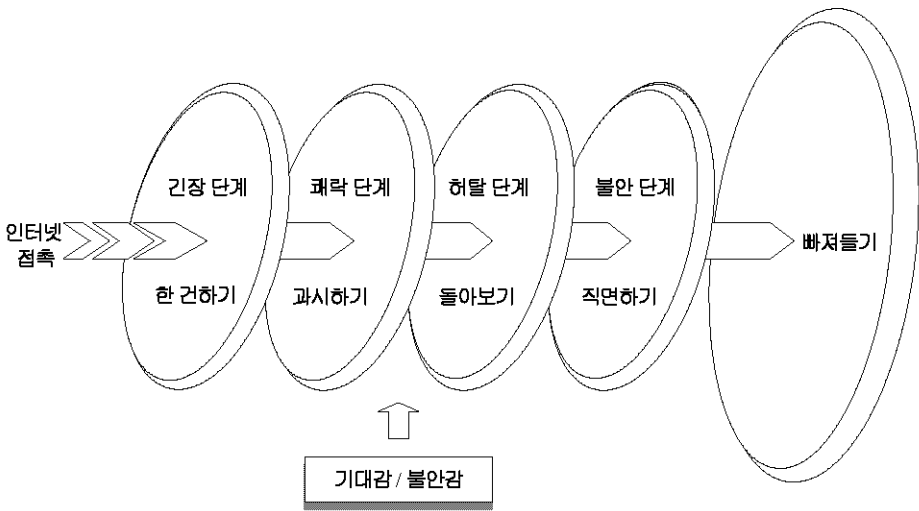
청소년들이 인터넷사기에 빠지는 과정에서 펼치는 상호작용 전략은 '한 건하기', '과시하기', '돌아보기', '직면하기'로 나타났다. '한 건하기'의 하위범주는 '꼬시기', '긴박한 승부', '날밤 새기', '방법의 다양화', '장소 바꾸기', '친구와 역할분담', '잠수하기'로, '과시하기'의 하위범주는 '가정에 보탬', '유홍가 출입', '돈 자랑하기'로, '돌아보기'의 하위범주는 '부끄러움', '허탈함', '초조함'으로, '직면하기'의 하위범주는 '사기의 한계를 알'과 '세상 물정을 알'으로 나타났다. 이들 네 개 범주의 범주화는 '정도'라는 속성으로 '약함'과 '강함'이라는 차원으로 이루어졌다.

⑥ 결과

청소년들은 인터넷과 갖게 접촉하면서(인과 조건) 인터넷사기를 조장하는 환경과 본인들의 비뚤어진 사고 속에서(맥락 조건) 인터넷사기를 치며 철없이 산다(현상). 이렇게 철없이 사는 과정에서 기대감과 불안감이라는 영향을 받아(증재 조건) 인터넷사기를 치는 과정이 한 건하기→과시하기→돌아보기→직면하기라는 전략을 펼치며 진행되고(상호작용 전략), 이런 과정을 거치면서 청소년들은 인터넷사기에 빠져드는 것으로 나타났다(결과). 청소년들의 인터넷사기에 '빠져들기'는 '정도'라는 속성과 '약함'과 '심함'이라는 차원으로 범주화되었다.

(2) 과정 분석

청소년들이 인터넷사기를 치는 전체 과정에서 특별히 상호작용 전략을 구사하면서 인터넷사기에 빠져드는 과정을 단계별로 자세히 살펴보면 <그림 2>처럼 긴장 단계, 쾌락 단계, 허탈 단계, 불안 단계로 드러났다.



<그림 2> 사이버범죄에 빠지는 과정

① 긴장 단계

긴장 단계는 인터넷사기에 빠져드는 첫 번째 단계로 청소년들은 나름대로 필요한 돈을 마련하기 위해 긴장감 속에서 인터넷사기를 시도한다. 이 단계에서는 ‘기대감’과 ‘불안감’이라는 중재 조건의 영향으로 ‘한 건하기’라는 전략을 구사한다.

② 쾌락 단계

쾌락 단계는 청소년들이 인터넷사기에서 얻은 돈을 헤프게 쓰는 과정이다. 청소년들은 긴장감 속에서 얻은 돈을 대체로 유희비에 사용하며, 부모에게 용돈을 드리거나 동생에게 옷을 사주기도 한다. 이 단계에서 청소년들은 중재 조건으로서 기대감과 불안감의 영향을 받아 ‘과시하기’라는 전략을 펼치면서 돈을 쓰는 데 집중한다.

③ 허탈 단계

허탈 단계는 청소년들이 유희비로 돈을 쓰고 난 후 친구나 가족에 의해 부끄러움을 느끼거나 허탈감과 초조함에 쌓이는 과정이다. 이 단계에서 청소년들은 중재 조건으로서 기대감과 불안감의 영향을 받아 ‘돌아보기’라는 전략을 세워 대처한다.

④ 불안 단계

불안 단계는 청소년들이 경찰에 잡혀 인터넷사기의 한계와 세상 물정을 알게 되는 과정이다. 즉 아무리 다양한 방법을 동원하더라도 걸릴 수밖에 없다는 것과 세상이 인터넷사기를 치도록 유도하나 결국 자신이 대처해야 한다는 불안함 속에서 깨닫는다. 이 단계에서 청소년들은 중재 조건으로서 기대감과 불안감의 영향으로 ‘직면하기’라는 전략을 적용한다.

3) 선택코딩

(1) 핵심 범주

청소년들이 인터넷사기에 빠지는 과정의 핵심 범주는 ‘기대감과 불안감 속에서 절없이 살면서 빠져들기’로 요약되었다.

(2) 이야기 윤곽

인터넷 사용이 확산되면서 청소년들은 빈번한 인터넷 접촉을 통해 인터넷사기에 빠진다. 특히 이들 청소년은 인터넷사기에 가담하기 전에 끼리끼리 어울려 학교생활에 부적응하면서 일탈행위나 방황에 젖어 있다. 이들은 쉽게 인터넷사기를 칠 수 있고 사기를 유도하는 게임의 특성, 친구의 유혹, 부모의 무관심과 같은 인터넷사기를 조장하는 환경과 본인들의 비뚤어진 사고 속에서 철부지처럼 인터넷사기를 통해 돈맛을 알게된다. 요컨대 청소년들은 절없는 생각과 약한 의지로 멋모르고 인터넷사기에 빠진다.

한편 청소년들은 기대감 반, 불안감 반 속에서 단계별로 전략을 구사하며 인터넷사기에 빠져든다. 예컨대 돈맛과 쉬운 돈벌이와 막연하게 안 걸릴 것임을 기대하는가 하면 걸리면 끔찍하다는 것과 가족을 생각하면서 불안감에 젖어 인터넷사기를 친다. 이 과정은 긴장·패락·허탈·불안 단계를 거치며, 청소년들은 이들 각 단계에서 한 건하기, 과시하기, 돌아보기, 직면하기라는 전략을 펼친다. 즉 청소년들은 긴장 단계에서 피시방에서 밤을 새거나 짧은 시간에 건수를 올리기 위해 총력을 다하고, 패락 단계에서 부모에게 용돈을 드리거나 동생에게 옷을 사주는 것을 비롯하여 친구들과 어울리며 유흥가 출입으로 돈을 무절제하게 쓰고, 허탈 단계에서는 돈을 쓴 후 가족과 친구들에 의해 부끄러움과 허탈감과 초조함 속에 놓이고, 불안 단계에서는 청소년들이 인터넷사기에 빠지기 쉬운 사회환경과 인터넷사기를 치면 결국 다 걸릴 수밖에 없다는 것을 깨닫는다.

이런 단계를 밟으며 청소년들은 남을 원망하지 않고 자신의 잘못을 반성하면서 인터넷사기에 빠지는 부류, 자신의 잘못을 어느 정도 인정하면서도 띄엄띄엄하거나 결단을 내리지 못하고 안절부절하며 빠지는 부류, 친구와 세상과 게임을 탓하면서 빠지는 부류로 나뉜다.

(3) 가설적 정형화와 관계진술

앞에서 끌어낸 핵심범주를 중심으로 맥락 조건과 중재 조건을 형성하는 범주가 지니는 속성의 차원에 따라 핵심범주의 가설적 관계유형을 조합하면 <표 3>과 같이 열여섯 가지가 가능하고, 이 열여섯 가지 관계유형을 다시 면접자료와 대조하여 여덟 가지로 나타났다.

<표 3> '기대감과 불안감 속에서 철없이 살면서 빠져들기'의 가설적 정형화

맥락 조건 조장하는 환경	맥락 조건 비뿔어진 사고	중재 조건 기대감	중재 조건 불안감	가설적 정형화	
약함	약함	약함	심함		(1)
		심함	심함	(2)	
		심함	약함		
	심함	약함	심함	(3)	
		심함	심함	심함	(4)
			심함	약함	
심함	약함	약함	심함	(5)	
		심함	심함	(6)	
		심함	약함		
		심함	심함	(7)	
	심함	심함	심함	심함	(8)
			심함	약함	

- (1) 조장하는 환경과 비뿔어진 사고가 약하고 기대감이 약하고 불안감이 심한 '기대감과 불안감 속에서 철없이 살면서 빠져들기'
- (2) 조장하는 환경과 비뿔어진 사고가 약하고 기대감이 심하고 불안감이 약한 '기대감과 불안감 속에서 철없이 살면서 빠져들기'
- (3) 조장하는 환경이 약하고 비뿔어진 사고가 심하고 기대감과 불안감이 약한 '기대감과 불안감 속에서 철없이 살면서 빠져들기'
- (4) 조장하는 환경이 약하고 비뿔어진 사고와 기대감이 약하고 불안감이 약한 '기대감과 불안감 속에서 철없이 살면서 빠져들기'
- (5) 조장하는 환경이 심하고 비뿔어진 사고와 기대감이 약하고 불안감이 심한 '기대감과 불안감 속에서 철없이 살면서 빠져들기'
- (6) 조장하는 환경이 심하고 비뿔어진 사고가 약하고 기대감이 심하고 불안감이 약한 '기대감과 불안감 속에서 철없이 살면서 빠져들기'
- (7) 조장하는 환경과 비뿔어진 사고가 심하고 기대감이 약하고 불안감이 심한 '기대감과 불안감 속에서 철없이 살면서 빠져들기' 없이 살면서 빠져들기'
- (8) 조장하는 환경과 비뿔어진 사고가 심하고 기대감이 심하고 불안감이 약한 '기대감과 불안감 속에서 철없이 살면서 빠져들기'

이렇게 정형화한 것을 전체 자료와 대조하여 관계진술문을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 조장하는 환경과 비뿔어진 사고가 약하고 기대감은 약하나 불안감이 심한 '기대감과 불안감 속에서 철없이 살면서 빠져들기'는 '한 건하기', '과시하기', '돌아보기', '직면하기'를 통해 '늪우침' 속에서 인터넷사기에 빠져들 것이다.

둘째, 조장하는 환경과 비뿔어진 사고가 약하고 기대감은 심하나 불안감이 약한 ‘기대감과 불안감 속에서 철없이 살면서 빠져들기’는 ‘한 건하기’, ‘과시하기’, ‘돌아보기’, ‘직면하기’를 통해 ‘흔들림’ 속에서 인터넷사기에 빠져들 것이다.

셋째, 조장하는 환경이 약하고 비뿔어진 사고가 심하고 기대감과 불안감이 약한 ‘기대감과 불안감 속에서 철없이 살면서 빠져들기’는 ‘한 건하기’, ‘과시하기’, ‘돌아보기’, ‘직면하기’를 통해 ‘흔들림’ 속에서 인터넷사기에 빠져들 것이다.

넷째, 조장하는 환경이 약하고 비뿔어진 사고와 기대감이 약하고 불안감이 약한 ‘기대감과 불안감 속에서 철없이 살면서 빠져들기’는 ‘한 건하기’, ‘과시하기’, ‘돌아보기’, ‘직면하기’를 통해 ‘흔들림’ 속에서 인터넷사기에 빠져들 것이다.

다섯째, 조장하는 환경이 심하고 비뿔어진 사고와 기대감이 약하고 불안감이 심한 ‘기대감과 불안감 속에서 철없이 살면서 빠져들기’는 ‘한 건하기’, ‘과시하기’, ‘돌아보기’, ‘직면하기’를 통해 ‘흔들림’ 속에서 인터넷사기에 빠져들 것이다.

여섯째, 조장하는 환경이 심하고 비뿔어진 사고가 약하고 기대감이 심하고 불안감이 약한 ‘기대감과 불안감 속에서 철없이 살면서 빠져들기’는 ‘한 건하기’, ‘과시하기’, ‘돌아보기’, ‘직면하기’를 통해 ‘타함’ 속에서 인터넷사기에 빠져들 것이다.

일곱째, 조장하는 환경과 비뿔어진 사고가 심하고 기대감은 약하나 불안감이 심한 ‘기대감과 불안감 속에서 철없이 살면서 빠져들기’는 ‘한 건하기’, ‘과시하기’, ‘돌아보기’, ‘직면하기’를 통해 ‘흔들림’ 속에서 인터넷사기에 빠져들 것이다.

여덟째, 조장하는 환경과 비뿔어진 사고가 심하고 기대감은 심하나 불안감이 약한 ‘기대감과 불안감 속에서 철없이 살면서 빠져들기’는 ‘한 건하기’, ‘과시하기’, ‘돌아보기’, ‘직면하기’를 통해 ‘타함’ 속에서 인터넷사기에 빠져들 것이다.

(4) 유형 분석

가설적 정형화와 관계진술문을 정리하고, 정리한 자료와 각 연구참여자의 사례를 견주어본 결과 ‘기대감과 불안감 속에서 철없이 살면서 빠져들기’는 <표 4>와 같이 세 가지 유형으로 나왔다.

<표 4> '기대감과 불안감 속에서 철없이 살면서 빠져들기' 유형

패러다임 \ 유형	뉘우침 형	흔들림 형	사회 탓 형
인과 조건	인터넷 접촉 <적음>	인터넷 접촉 <많음>	인터넷 접촉 <많음>
맥락 조건	조장하는 환경 <약함> 비뚤어진 사고 <약함>	조장하는 환경 <약함> 비뚤어진 사고 <약함>	조장하는 환경 <심함> 비뚤어진 사고 <심함>
현상	철없이 살기 <일시>	철없이 살기 <지속>	철없이 살기 <지속>
중재 조건	기대감 <약함> 불안감 <심함>	기대감 <심함> 불안감 <약함>	기대감 <심함> 불안감 <약함>
상호작용 전략	한 건하기 <약함> 과시하기 <약함> 돌아보기 <강함> 직면하기 <강함>	한 건하기 <강함> 과시하기 <강함> 돌아보기 <강함> 직면하기 <약함>	한 건하기 <강함> 과시하기 <강함> 돌아보기 <약함> 직면하기 <약함>
결과	허탈과 직면으로 뉘우치며 빠져들기 <약함>	잘못은 직면하나 안절부절하며 빠져들기 <강함>	직면하지 못하고 탓만 하면서 빠져들기 <강함>

① 뉘우침 형

뉘우침 형은 평소 무분별하게 인터넷 접촉을 갖게 하지는 않고 인터넷사기를 조장하는 환경이나 비뚤어진 사고가 약하다. 이 유형은 일시적으로 인터넷사기에 가담하며 인터넷사기로 얻는 것에 관한 기대감은 약한 반면 불안감은 높다. 뉘우침 형은 인터넷사기를 치거나 한 건해서 얻은 돈을 쓰며 과시하는 것에는 약하나 자신의 잘못된 점을 돌아보거나 직면하는 데는 강하다. 결국 이 유형은 심한 허탈과 직면으로 뉘우치며 인터넷사기에 약하게 빠져든다.

연구 참여자 중 다섯 번째가 뉘우침 형에 속하는 것으로 나타났다. 이 연구 참여자는 타 지역으로 전학하여 몇몇 친구들과 가끔 피시방에 들러 인터넷게임을 즐겼다. 그러던 중 친구들과 함께 유희비를 마련하기 위해 인터넷사기에 가담한 후 부모와 친척을 생각하며 자신의 일시적 방황을 되돌아보고

반성하면서 인터넷사기에 빠졌고, 수차례 인터넷사기에 가담한 후 구속되면서 깊이 뉘우치고 손을 떼다.

② 흔들림 형

흔들림 형은 인터넷을 접촉하는 횟수가 많고 지속적이거나 인터넷사기를 조장하는 환경이나 비뚤어진 사고는 약하다. 이 유형은 인터넷사기에 거는 기대가 큰 반면 인터넷사기가 초래하는 불안감은 약하다. 특히 흔들림 형은 인터넷사기를 치는 것이나 사기친 돈을 쓰며 과시하고 잘못된 일을 돌아보는 정도는 강하나 직면하는 정도가 약하다. 이 유형은 자신의 잘못을 인정하지 못하고 안절부절하며 인터넷사기에 빠져든다.

세 번째와 네 번째 연구 참여자가 이 유형에 속하는 것으로 드러났다. 이들은 인터넷사기로 얻은 돈으로 부모에게 용돈을 드리거나 동생에게 옷을 사주기도 하고 친구들과 유흥업소를 출입하였다. 이들의 집안 형편이 경제적으로 어려워 어려서부터 돈에 압박을 받아왔고 학교생활에서 부적응하는 정도가 심해 중퇴하였다. 특히 이들은 인터넷사기를 치면 안 된다는 것을 알면서도 선불리 손을 떼야겠다고 각오하지 못한다.

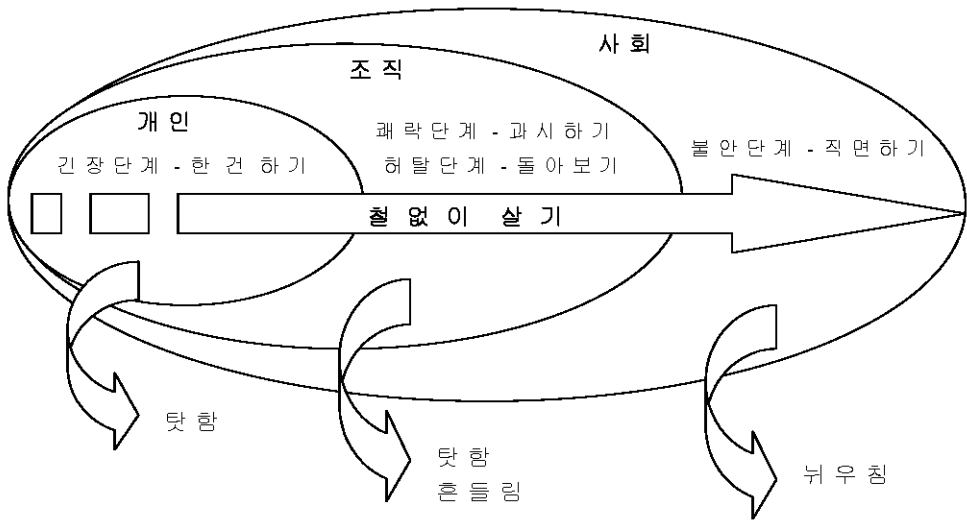
③ 사회 탓 형

사회 탓 형은 인터넷을 갖게 접촉하면서 청소년들이 인터넷사기에 빠질 수밖에 없다는 생각과 우울감을 갖는 자신의 비뚤어진 사고가 심하다. 이 유형은 인터넷사기에 대한 기대감은 큰 반면 불안감이 적어 인터넷사기에 깊이 빠진다. 사회 탓 형 역시 흔들림 형처럼 인터넷사기를 치는 과정이나 이로 얻은 돈을 쓰며 과시하는 정도가 강하고 잘못된 일을 돌아보거나 직면하려는 노력이 없다. 특히 이 유형은 인터넷사기를 반복해 치면서 빠져든다.

연구 참여자 중 첫 번째와 두 번째가 사회 탓 형에 속하는 것으로 나타났다. 이들 참여자 중 한 명은 부모가 없고, 다른 한 명은 부모가 있으나 부모로부터 전혀 도움을 받지 못하고 방치된 상태이다. 특히 이들은 십여 차례 이상 반복하여 인터넷사기에 가담하였고, 사기 친 돈의 액수가 수천만 원대에 이르며, 인터넷사기로 두 번이나 처벌을 받았다. 교도소나 소년원에도 두 번이나 다녀왔다. 또한 이들은 사회가 청소년들이 인터넷사기를 치게 조장하고 돈이 많이 있어야 살 수 있는 세상이라고 하면서 사회에 대한 적대감이 강했다.

4) 상황 모형

인터넷사기에 가담한 청소년들은 개인, 조직, 사회 수준에서 단계별로 상호작용 전략을 펼치며 철없이 살아간다. 이를 정리하면 <그림 3>과 같다.



<그림 3> '기대감과 불안감 속에서 철없이 살면서 빠져들기' 상황모형

(1) 개인 수준

인터넷사기를 접하는 청소년들은 개인 수준에서 인터넷사기 한 건을 올리기 위해 긴장감에 빠진다. 물론 이때 친구들과 함께 인터넷사기에 가담하는 경우도 있지만 긴장감에 쌓여 마음으로 고생하는 것은 지극히 개인적이다. 이 개인 수준은 상호작용 전략의 긴장 단계에서 이루어지며 청소년들은 친구와 역할을 분담까지 하면서 ‘한 건하기’라는 전략을 펼치며 주변을 탓하면서 인터넷사기에 빠져든다.

(2) 조직 수준

인터넷사기에 가담한 청소년들은 조직 수준에서 유흥업소를 출입하고 이후에는 허탈감에 빠진다. 이 조직 수준은 상호작용 전략의 쾌락 단계와 허탈 단계에 속한다. 쾌락 단계에서 이들 청소년은 인터넷사기로 얻은 돈을 가정에 생활비로 보태거나 친구들과 유흥업소를 출입하거나 흥청망청 돈을 쓰면서 돈 자랑에 여념이 없다. 이후 허탈 단계에서 청소년들은 가족이나 친구들과 함께 하면서 부끄러움과 허탈함과 초조함에 빠진다. 결국 청소년들은 조직 수준에서 ‘과시하기’와 ‘돌아보기’라는 전략을 펼치며 주변을 탓하거나 안절부절 흔들리면서 인터넷사기에 빠져든다.

(3) 사회 수준

인터넷사기에 빠진 청소년들은 사회 수준에서 자신의 잘못을 인식하기에 이른다. 이 사회 수준은 상호작용 전략의 인식 단계에 속한다. 청소년들은 사회의 실상을 꿰뚫어보며 이 단계에서 인터넷사기를 치고 걸리지 않을 수 없다는 사실과 인터넷사기를 치게 하는 세상 물정을 터득하고, 이때 ‘직면하기’라는 전략을 구사함과 동시에 뉘우치면서 인터넷사기에 빠져든다.

5) 평가

(1) 자료의 타당성과 신뢰성

연구자는 청소년의 인터넷사기가 사회 쟁점으로 등장하여 ‘청소년이 사이버범죄에 빠지는 과정’이라는 연구 주제를 정했고, 이 주제에 합당한 인터넷사기 청소년을 전주보호관찰소에 의뢰하여 연구참여자로 선정하였다. 또한 연구자는 연구참여자로부터 얻은 자료를 보완·확인하기 위해 인터넷사기 청소년을 담당하는 보호관찰소의 실무자와 중·고등학교 교사들로부터 후속 자료를 확보하였다.

(2) 발견한 이론

수집한 자료를 개방·축·선택코딩을 실시한 내용을 근거로 청소년이 인터넷사기에 빠지는 과정의 패러다임 모형, 청소년이 인터넷사기에 빠지면서 펼치는 상호작용 전략, 청소년의 인터넷사기 과정의 핵심 범주, 청소년이 인터넷사기에 빠지는 유형에 관한 이론을 발견하였다.

(3) 연구 과정

연구자는 인터넷사기 경험이 있는 청소년 중 허락을 받아 연구참여자로 선정하여 이들을 심층적으로 면접하고, 녹음한 면접내용을 직접 풀어쓰면서 개념을 뽑아냈다. 이들 개념을 범주화한 후 축코딩과 선택코딩을 통해 청소년이 인터넷사기에 빠지는 유형을 정리하였고, 이후 상황 모형까지 이끌어냈다. 특히 수집한 자료를 분석하는 과정에서 연구참여자와 전화로 새로운 자료를 추가했고, 코딩과 상황 모형 도출 과정에서 대학원 박사과정 학생과 함께 논의했으며, 전체 과정에서 보호관찰 실무자와 중·고등학교 교사는 물론 인터넷범죄 전문 연구자로부터 조언을 구하여 진행했다.

(4) 연구에 관한 경험적 근거

심층면접에서 연구참여자가 표현한 낱말이나 문장을 그대로 반영하여 개념을 추출하였다. 개념의 범주화는 속성과 차원에 따라 쉽게 이루어짐으로써 범주의 연결이 잘 되었고, 그럼으로써 이후 축코딩이나 상황 모형의 개발이 견고하게 이루어질 수 있었다. 또한 청소년이 인터넷사기에 빠지는 과정에서 상호작용 전략을 네 단계로 구분하여 구사함과 세 가지 유형을 발견하였다. 이 결과가 인터넷사기에 가담한 청소년을 위해 유용한 자료가 될 것임으로 보호관찰 실무자와 인터넷범죄 전문 연구원과 논의를 통해 확인하였다.

5. 제 언

초고속망을 통한 정보매체의 등장과 확산은 청소년들이 도피·소모적 놀이문화를 쉽게 실천하게 만든다(민가영, 2003: 42). 그 놀이문화의 한 가지로서 인터넷사기를 들 수 있고, 이 같은 현상은 도시에서 뿐만 아니라 농촌에서도 유사하게 일어나고 있다(이동선, 2000: 87). 이런 상황을 주시하면서 연구자는 청소년이 사이버범죄 중 인터넷사기에 빠지는 과정을 규명함으로써 인터넷사기에 빠진 청소년의 재활과 이의 예방을 위한 방안을 마련하는 데 목적을 두고 이 연구를 진행하였다. 이 연구의 주요 결과와 이들 결과에 따른 사회복지학적 개입 방안과 의의를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 청소년들이 인터넷사기에 가담하는 데 미치는 영향은 인터넷사기를 조장하는 사회환경과 본인의 비뚤어진 사고로 드러났다. 즉 청소년이 인터넷사기를 쉽게 칠 수 있는 사회적 환경과 인터넷사기에 가담하는 청소년의 본인의 개인적 문제가 결합하여 청소년의 인터넷사기를 조장하고 있다. 따라서 청소년의 인터넷사기를 예방하거나 인터넷사기에 빠진 청소년을 위한 개입은 한 편으로는 사회환경을 개선하고, 다른 한 편으로는 이들 청소년의 비뚤어진 사고를 변화시키는 데 동시에 중점을 두어야 한다. 예컨대 무절제한 피시방 운영을 제도하는 예방 프로그램을 활성화하고, 이와 함께 인터넷사기에 빠진 청소년의 상대 제압 욕구나 우울감을 안정시킬 수 있는 집단 프로그램을 구조화하여 개입하는 것이 바람직하다.

둘째, 청소년들은 인터넷사기를 치면서 상호작용 전략을 펼치는 데 이때 기대감과 불안감이 영향을 미친다. 그러므로 이들을 위한 개입은 막연한 기대와 쉬운 돈벌이와 돈맛에 집중하는 이들 청소년의 기대감이 헛됨을 이해시키고, 소년원이나 교도소에서의 끔찍한 생활을 포함하여 인터넷사기로 인한 처벌과 가족의 걱정을 강조하는 것이 바람직하다. 이를 위해 이들 청소년을 접하는 소년원이나 보호관찰소의 실무자를 비롯한 지역사회의 관련 사회복지사는 영상매체를 활용한 상담이나 교육 프로그램을 적용할 필요가 있다.

셋째, 청소년들이 인터넷사기에 빠지는 과정은 긴장 단계, 쾌락 단계, 허탈 단계, 불안 단계로 이루어진다. 또한 이들 단계는 개인 수준, 조직 수준, 사회 수준과 결합하여 진행된다. 그러나 이들은 각자의 범죄 상황에 따라 전체 단계를 거치지 않고 긴장 단계나 쾌락 단계 및 허탈 단계에 머물기도 한다. 예컨대 긴장 단계에서 잡힌 청소년은 쾌락 단계로 넘어가지 못하고, 쾌락 단계에서 잡히면 허탈 단계로 넘어가지 못하고, 허탈 단계에서 잡히면 불안 단계로 넘어가지 못한다. 이렇게 마지막 불안 단계로 넘어가지 못한 청소년들은 인터넷사기에 따른 잘못을 뉘우치지 못하고 주변을 탓하거나 다시 사기를 치려고 망설인다. 따라서 이들 청소년을 위한 개입에서는 이들이 자신의 잘못을 분명히 돌아보고 깊이 뉘우칠 수 있도록 자기 반성적이고 직면성이 강한 이론적 특성을 고려하여 프로그램을 계획하는 것이 바람직하다. 예컨대 이들 청소년의 비합리적 사고를 효율적이고 합리적인 사고로 대처하는 방법을 강조하는 지정행요법(REBT)(윤순임 외, 1995: 288)을 활용한 개별 및 집단 프로그램을 적용할 필요가 있다.

넷째, 청소년의 인터넷사기는 심한 허탈과 직면으로 뉘우치며 빠져드는 뉘우침 형, 잘못을 직면하지 못하고 안절부절하며 빠져드는 흔들림 형, 잘못을 직면하지 못하고 주변 탓만 하면서 빠져드는 사회 탓 형으로 드러났다. 그러므로 이들 청소년을 위한 개입 방안은 세 가지 유형에 따라 세워야 한다. 아울러 한 연구참여자가 “인터넷게임이 존재하는 한 인터넷사기는 계속 늘 수밖에 없다”고 한 점을 상기할 때 청소년의 인터넷사기 예방은 사회운동 차원에서 이루어질 필요가 있고, 사회복지실천 현장은 이를 위한 개입 방안을 교정 당국과 밀접히 교류하면서 모색해야 한다.

다섯째, 청소년이 인터넷사기에 빠진 과정을 규명하여 얻은 몇 가지 이론들은 그 자체로도 의의가 있을 뿐만 아니라 교정·보호기관이나 범죄 취약 지역사회의 사회복지관에서 활용할 수 있는 프로그램을 계획하는 데 지침이 될 수 있다는 점에도 의의를 둘 수 있다.

참고 문헌

- 경찰청. 2003. 『경찰백서』.
- 김연수. 2003. “사이버와 사이버범죄의 본질 및 특징에 대한 분석”. 『계간 사상』 봄호.
- 김종섭. 2000. “사이버범죄 현황과 대책”. 한국형사정책학회. 『형사정책』 12(1).
- 류인모. 2000. “사이버범죄의 예방과 처벌”. 단국대학교 법학연구소 『법학논총』 24.
- 민가영. 2003. 『가출, 지금 거리에 ‘소녀’는 없다』. 서울: 우리교육.
- 윤순임 외. 1995. 『현대 상담·심리치료의 이론과 실제』. 서울: 중앙적성출판사.
- 이동선. 2000. “내 고향 진도의 우울한 변화”. 백승중 엮음. 『아버지, 난 구구예요』. 서울: 궁리.
- 정완. 2002. “인터넷게임 아이템거래의 형사법적 검토”. 『형사정책연구소식』 74.
- 정완. 2003. “인터넷범죄의 형사법적 과제와 전망”. 『인터넷법연구』 2.
- 친천웅. 2000. “청소년 사이버일탈의 특성과 유형에 관한 연구”. 『청소년학연구』 7(2).
- 최옥채. 2004. “상습범죄인의 출소 후 삶에 관한 질적 연구”. 『교정연구』 22.
- Barnard, Alan. 2003. 『인류학의 역사와 이론』. 김우영 옮김. 파주: 한길사.
- Barney, Glasser. 2001. *The Grounded Theory Perspective: Conceptualization Contrasted with Description*. California: Sociology Press.
- Grant-Adamson, Andrew, Fuller, Charlie. (eds.) 2003. *Cyber Crime*. Mason Crest.
- Guido, Paige. 2002. “New York State Internet Crimes Against Children Projects and Their Approaches to Online Victimization”.
- Lilie, Hans. 2001. “사이버범죄와 예방”. 하태영 역. 『비교형사법연구』. 3(1). 한국비교형사법학회.
- McIntosh, Neil. 2003. *Cyber Crime*. Raintree Publishing.
- Schlumbohm, Ju’rgen et al. 2002. 『미시사와 거시사』. 백승중 외 옮김. 서울: 궁리.
- Strauss, A., Corbin, J. 1990. *Basics of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Techniques*. Newbury Park: Sage Publication.
- Thomas, Michelle. 1998. “Perceptions, Attitudes, and Experiences with Crime on the Internet”. Armstrong Atlantic State University.
- Watters, Stephen O. 2003. 『인터넷 중독의 이해』. 이소희 외 공역. 서울: 학지사.
- 한겨레. 2003년 6월 9일자. “사이버범죄 5년만에 500배 증가”.
- 한겨레. 2003년 8월 19일자. “사이버범죄 뒷, 10대 전과자 늘”.

A Qualitative Study on the Process of Juveniles' Steeping in Cyber Crime : Focused on Internet Fraud

Choi, Ok-Chai
(Chonbuk National University)

This study is aimed to examine the process of juveniles' steeping in cyber crime for finding out data which could be applied to prevent juveniles' cyber crime and to rehabilitate the juveniles related in cyber crime. Also, this study is designed focusing on the Grounded Theory method, and 5 probationees connected with internet fraud have been interviewed as participants for this study. For the juveniles who had been steeped in cyber crime, some findings according to the analysed data have been emerged in the context of social work intervention.

First, interventions need to be focused on the improvement of social environment and juveniles' crooked thoughts to prevent juvenile's Internet fraud and to rehabilitate juveniles related with Internet fraud. Second, workers need to guide the juveniles who have been indecisive on the another crime into regretting their guilty attitude in depth. Third, the prevention of juveniles' Internet fraud needs to be conducted on the level of social movement, and social work practice centers need to grope concrete programs networked with correctional authorities for the social movement.

Key words: cyber crime, juveniles' Internet fraud, Grounded Theory method, social work practice centers

[접수일 2004. 8. 17. 게재 확정일 2004. 10. 21.]