

청소년의 사이버커뮤니티 참여와 사회관계 특성에 관한 연구

조혜영* · 김종길**

초 록

본 연구는 청소년들의 중요한 생활세계로 자리잡은 사이버커뮤니티 참여과정에서 파생되는 사회적 상호작용과 사회관계의 특성을 살펴보고자 하는데 그 목적이 있다. 이를 위해 관심분야를 공유하고 있는 사이버커뮤니티에 참여하여 활동하고 있는 청소년들을 대상으로 심층면담을 실시하였고 이들이 활동하고 있는 커뮤니티 관찰 및 운영자들의 자문을 청취하였다. 청소년들은 주로 커뮤니티 구성원들과의 채팅, 게시판 글쓰기와 댓글달기 활동을 통해 상호작용의 즐거움을 경험하고 있었고, 자신의 존재감을 인정받고 있었다. 또한 커뮤니티는 하나의 사회집단으로서 위계와 규칙 등이 제시되며 공동체 구성원들은 이를 준수할 것이 요구된다. 이들의 온라인 사회관계는 오프라인 사회관계 맺기로 이어지기도 하였다. 온라인상의 사회적 위계는 일반적으로 나이가 우선시되는 오프라인상의 관계와 비교했을 때 지식이나 정보 능력, 커뮤니티 회원 등급이 우선시되며, 대화주제도 일상사에 비해 주로 관심분야를 중심으로 이루어진다. 일상생활의 사회관계는 동년배의 학교나 지역 또래로 비교적 동질적인데 비해, 온라인상의 관계는 지역, 연령, 성별, 학교에 제한되지 않고 다양한 이질집단으로 구성된다. 반면, 온라인상의 상호작용을 통해 사회관계의 대상은 넓어지는데 비해 관계의 깊이는 부분적이고 일시적이라는 특징이 있다.

주제어 : 청소년, 사이버커뮤니티, 사회관계, 온라인, 오프라인, 상호작용

* 한국청소년개발원 부연구위원

** 덕성여자대학교 사회학과 교수

I. 서 론

오늘날 청소년들에게 있어 사이버공간은 단순한 정보검색의 도구나 온라인 게임의 공급처가 아니라 자신을 표현할 수 있는 소통공간이자 개인적 관심을 충족시키는 사회적 맥락이 되었으며, 청소년의 일상에 없어서는 안 될 중요한 생활세계(life-world)로 자리를 잡았다(이선이, 1998; 하중원·백옥인, 1998; 김문조, 2001). 청소년들의 컴퓨터 및 인터넷 사용정도는 해를 거듭할수록 증가하고 있다. 한국청소년개발원의 한 조사(2003)에 따르면, 2003년 현재 청소년의 97.9%가 컴퓨터를 사용하고 있으며, 이 중 99.1%가 인터넷을 이용하고 있고, 이 중 89.1%의 청소년이 1개 이상의 사이버커뮤니티에 참여하고 있다.

이제 사이버공간이 없는 청소년의 삶은 상상할 수조차 없게 된 것이다. 청소년들은 사이버공간을 통해 놀이와 학습을 할 뿐 아니라 관심분야에 관한 지식과 정보를 얻으며 다양한 사람들을 만나 커뮤니케이션을 하고 있다. 그럼에도 불구하고 청소년과 인터넷의 관계에 대한 기존 연구들은 대개 청소년의 인터넷 이용 확산 및 이로 인해 야기되는 일탈 또는 중독의 위험성을 알리는 수준에 머물고 있을 뿐, 사이버공간에서 전개되는 청소년들의 역동적 사회관계 및 청소년 사이버문화의 실체에 대한 연구는 그리 많지 않다. 게임과 오락 중심의 이용행태가 인터넷 중독으로 이어지거나 과도한 이용은 일상생활이나 학교생활 장애, 일탈행동 등과의 상관이 높다는 등의 결론을 도출하는 연구들이 대부분이다(김혜원, 2001; 이형하, 2003; 김희영 외, 2005; 남영옥, 2005; 김진희·김경신, 2004).

본 연구의 목적은 청소년들의 중요한 생활세계로 자리 잡은 사이버공간 중 사이버커뮤니티¹⁾ 참여과정에서 파생되는 사회관계의 특성을 살펴보는 것이다. 사이버커뮤니티에 참여하여 관심분야를 공유하며 관련 지식과 정보를 주고받는 과정에서 청소년들은 다양한 사회적 상호작용을 하게 되며, 사회관계를 형성하게 된다. 이러한 사회관계는 청소년들의 사고과정 및 사회생활에서의 인간관계, 나아가 자존감 획득에도 영향을 미치고 있다. 그런 만큼 본 연구는 보다 구체적으로 청소년들이 어떠한 모습으

1) 본 연구에서는 커뮤니티와 공동-체를 상호 교환 가능한 의미로 사용한다.

로 사이버공동체에서 사회적 상호작용을 하고 있는지를 집중적으로 조명하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 사이버공동체의 특징 및 기능

1) 현대사회와 공동체의 의미 변동

공동체라는 용어는 아주 일상적으로 사용되면서도 아직까지 모든 이들이 만족할 만큼 명확한 개념이 정립되어 있지 않다(Cohen, 1985: 11). 사회를 확장된 공동체로 보았던 뒤르케임의 논의(Bellar, 1973)에서부터 전통적 농촌과 현대적 도시를 염두에 둔 퇴니스의 게마인샤프트와 게젤샤프트의 구분(Toennies, 1952), 그리고 체계적이고 실재적인 공동체에 대한 분류와 분석을 시도한 힐러리와 포플린의 연구(Hillery, 1955; Poplin, 1979)에 이르기까지 공동체에 대한 독법은 학자에 따라 천차만별이다. 내용적으로도 지리적인 경계를 갖는 지역사회나 혈연에 기초한 친족공동체와 비슷한 의미로 사용되는가 하면, 유럽공동체, 국가공동체, 민족공동체와 같이 추상적이고 상징적인 차원에서 이해되기도 한다. 전통적으로 공동체를 구성하는 기본적인 조건은 물리적 공간이었다(강대기, 1998; 유종원, 1998; 최협, 2000). 공동체의 의미 변동에 있어 획기적인 이정표가 된 것은 앤더슨(Anderson, 1983)의 ‘상상된 공동체’(imagined community) 개념이다. 이에 따르면, 공동체는 집단 구성원들이 자신들이 속한 인간 집단을 공동체라고 인식함으로써 구성된다. 즉, 성질상 공동체 여부를 판별할 수 있는 절대적 기준이 있는 것은 아니며 어떤 형태의 인간 집단이든 그 구성원들이 자신들의 집단을 공동체로 인식하면 그것이 바로 공동체라는 것이다.

2) 사이버공동체의 등장

최근 PC 네트워크가 일반인들에게 널리 보급되고 사이버공간 속의 커뮤니케이션이 확산되면서 공동체는 새로운 의미 변화를 겪고 있다. ‘가상공동체’, ‘사이버공동체’,

‘온라인 공동체’, ‘사이버커뮤니티’ 등 다양한 이름으로 불리고 있는 이 새로운 공동체는 유사한 관심이나 목적을 가진 충분한 수의 사람들이 컴퓨터 네트워크를 통해 반복적이고 지속적으로 상호작용함으로써 형성되는 관계망 혹은 사회적 유대(solidarity)를 지칭한다. 사이버공간 속의 새로운 인간관계 혹은 사이버공동체가 모두 공간 구속성을 벗어나고 대면적인 상호작용이 배제된 것은 아니지만, 광범위한 지역에 흩어져 있을 수 있어 장소에 구애받지 않으며 원칙적으로 대면적인 상호작용이 필요하지 않다는 점에서 오프라인 세계의 일상적 공동체들과는 뚜렷이 구별된다(Baym, 1995; 임현경, 1996). 『Virtual Community』의 저자인 라인골드(Rheingold, 1997)는 자신이 ‘WELL’로 명명한 사이버공간 내 모임의 흥미 있는 사례를 바탕으로 공동체의 개념을 사이버스페이스에까지 확장했다.²⁾ 라인골드에 의하면, 사이버공동체는 사이버스페이스에서 적절한 수의 사람들이 공적인 상호작용을 통해 인간관계의 망을 만들어낼 때 형성되는 사회집단이다.

3) 사이버공동체의 일반적 특징

개방성과 쌍방향성 그리고 익명성이라는 사이버스페이스의 특성이 투영된 사이버공동체는 지금까지 논의된 공동체와는 여러 측면에서 차이를 보인다(Kollock, 1996; Smith and Kollock, 1999; 이건, 1999; 김창민 외, 1997).

첫째, 일반적으로 공동체는 ‘연대 제도’(solidarity institution), 직접적인 상호작용, 명확한 경계 등을 특징으로 하고 있는 반면에, 사이버공동체는 공간적 구속이 없는 공동체란 특성을 지닌다.

둘째, 사이버공동체는 공통의 관심사(common interests)에 기반을 두고 있다. 사이버공동체에 네티즌들이 모이고 이들이 하나의 집단을 형성할 수 있는 이유는 그들이 공통의 관심사를 가지고 있기 때문이다.

셋째, 사이버공동체는 상호작용 중심의 공동체이다. 단지 어떤 공동체에 속해 있다

2) 자녀 양육을 위한 정보 교류를 목적으로 하는 ‘WELL’의 회원이었던 라인골드는 자신의 아들이 아팠을 때 이곳에 들어가 아이의 증상을 알리고 어떤 질병인지 그리고 어떤 처방이 있는지 회원의 답변을 구한 결과, 아이를 데리고 병원으로 달려간 그의 아내보다 더 신속하게 아이의 질병이 무엇인지 그리고 어떤 처방이 필요한지 알게 되었다. 이 경험을 통해 그는 공동체의 유용성과 의미를 다시 생각하게 되었고, 마침내 사이버공동체 개념을 제시하기에 이르렀다.

는 소속감만으로는 사이버공동체의 구성원이 될 수 없다. 상호작용이 없는 구성원은 곧 잊혀지며, 그가 그 공동체에 속해 있다는 사실조차 인정되지 않는다. 사이버공동체에서는 다른 사람과 상호작용을 할 때 비로소 그 성원권이 인정되며, 상호작용을 통해서만 존재가 알려진다.

넷째, 사이버공동체는 ‘약한 유대’(weak tie)에 기반하고 있다. 사이버공동체에서는 사람들이 공동체에 대해 소속감과 유대감을 느끼면서도 항상 그들과 시간을 공유하지는 않는다. 최근의 한 조사에 따르면, 108개의 사이버공동체 중 약 70%가 오프라인 모임을 가졌지만, 실제로 오프라인 모임에 참석하는 회원의 숫자는 오프라인 모임을 갖는 공동체의 56%에서 참석 회원 숫자가 20명 이하에 머물고 있었다(장원호, 2004: 66).

다섯째, 사이버공동체는 경계가 열린 공동체이다. 오프라인 공동체나 인간 집단들은 경계 구분이 가시적이고 명확하다. 반면 사이버공동체는 가입과 탈퇴가 비교적 자유로운 열린 공동체라고 할 수 있다.

4) 사이버공동체의 사회적 기능

공동체의 가장 중요한 기능은 그 구성원들에게 소속감과 동질감 및 집단 정체성을 부여하는 것이다. 일반적으로 구성원들에 의한 사회적 규범과 가치 및 관심의 공유는 이들의 동질감과 집단에 대한 소속감을 강화한다. 또한 이는 집단 내에서의 자신의 역할에 대한 자각인 집단 정체성의 형성을 가능하게 한다. 사람들은 긍정적인 자아 이미지를 유지하기 위해 자신의 자아 이미지를 향상시킬 수 있는 집단에 소속되거나 자신이 소속감을 형성한 집단에 대해 긍정적인 속성을 부여하는 경향이 있다 (Branscombe & Wann, 1994).

사이버공동체의 구성원들 역시 관심 있는 주제에 대한 정보와 의견을 지속적으로 교환하고 공유함에 따라 서로에 대해 잘 알게 되고 정서적인 친밀감까지 느끼는 관계로 발전한다. 더 나아가 이들은 단순히 정보를 수집하고 교환할 뿐만 아니라 이러한 정보에 대한 상호 비교와 평가를 통해서 집단학습과 집단실천을 경험할 수 있다. 이러한 상호작용 경험을 통해 비록 물리적 공간이 부재할지라도 구성원들 간의 감정적 교류는 ‘실제적’이며 대면적인 만남 못지않은 우정과 정서적 애착을 공유하게 된다.³⁾

3) 사이버공동체의 초기 형태인 PC통신 동호회에 대한 한 연구에 따르면, PC통신 동호회 회원들

인간이 살아가는데 있어 필수적인 요소는 사회적 지지인데, 일반적으로 공동체는 인간이 이러한 사회적 지지를 주고받는 중요한 터전의 역할을 한다. 사이버공동체의 중요한 기능 중의 하나도 특정화된 관계 속에서 상호 지지를 주고받을 수 있다는 점이다. 사이버공간에서 교환되는 사회적 지지는 사이버 사회 특유의 규범이자 질서이며, 사이버공동체 구성원들의 소속감과 유대감을 강화시키는 역할을 한다(Cohen and Hoberman, 1983; Richter and Struening, 1984).

하지만 사이버공동체에서 이루어지는 사회적 지지는 때때로 오프라인 세계에서는 거의 알지 못하는 사람 또는 미지의 사람들에게 정보, 지원, 교제, 소속감을 제공해 준다는 점에서 오프라인 공동체의 그것과는 확연히 구별된다. 사이버공동체 속에서는 약한 유대를 통해서 새로운 정보에 효과적으로 접근하는 것이 얼마든지 가능하다. 공동체의 기본 규범 중 하나는 주어지는 어떤 것에 대해서도 보상이 뒤따라야 한다는 (give-and-take) 것이다. 하지만 사이버공간에서의 사회적 지지에는 반드시 보상이 뒤따를 필요가 없으며, 오히려 낮은 개인들 사이의 교환이 더욱 빈번하게 일어난다. 사이버공간에서의 사회적 지지의 교환은 한 번도 대면적인 접촉을 한 적이 없는 사람들 또는 호혜성의 규범을 강화시킬 수 있는 공동체의 구성원이 아닌 사람들 사이에서도 자주 발생한다. 또한 사이버공간의 행위자들은 오프라인 세계와 비교해 보상을 얻을 가능성이 훨씬 적음에도 불구하고 서로 다양한 지원을 제공하고 있다.

라인골드(Rheingold, 1993)는 사이버공동체 구성원들 간에 도움과 정보가 직접적인 보상에 대한 기대가 없이 제공되고 있음에 주목하고, 이를 ‘선물경제’(gift economy)의 관점에서 분석한 바 있다. 일반적으로 선물의 거래는 받은 선물에 대해 나중에 보답을 해야 한다는 막연하고 대개는 분명히 표현되지 않는 의무와 관련되어 있다(Mauss, 1935). 사이버공동체에서의 교환 관계는 행위자들이 제공되는 유형, 무형의 선물에 대한 보답을 명시적으로 또는 암묵적으로 기대하지만 이를 강제할 수 있는 수단이 존재하지 않으며, 거래자들이 이러한 사실을 사전에 인지하고 있다는 점에서 선물거래에 가깝다고 할 수 있다(김종길·김문조, 2004).

중 절반 이상은 전체적으로 집단에 대한 관심과 헌신, 정서적 친밀감과 소속감, 지속적 관계의 유지, 정보 공유 등 공동체적 특성에 대해서 긍정적인 반응을 보이고 있었다. 특히 연령과 학력이 낮을수록, 동호회의 가입목적이 친목과 인관관계의 확장일수록, 그리고 집단 내 상호작용에 적극적이고 빈번하게 참여할수록 공유의 감정을 느낀 정도가 높은 것으로 나타났다(김휘재·박유진, 2004).

5) 사이버공동체 관련 선행연구 개관

라인폴드의 문제제기와 논의를 계기로 사이버공간의 인간관계망에서 새로운 공동체를 발견하려는 학문적 시도들이 봇물을 이루었다(Smith and Kollock, 1998; Wellman and Guilla, 1999; Preece, 2000). 하지만 이러한 논의들의 대부분은 사이버공동체의 현황에 대한 기술에 머물고 있을 뿐, 이에 대한 전반적인 실태 조사나 심층적 이해로 이어지지는 못하고 있는 실정이다.

정보사회가 본격화되면서 우리나라에서도 사이버공동체에 대한 논의들이 활발하게 이루어지고 있다. 하지만 대다수 논의들은 전통적인 공동체와 단순 비교하는 연구이거나 사이버공동체에 대한 개념적 논의 또는 사이버공동체에 대한 탐색적 연구이다(이건, 1999; 강대기, 2001; 김유정·조수선, 2001; 서이종, 2002; 장용호, 2002; 이호규, 2002). 최근에는 사이버공동체의 내부 동학 및 관계구조를 밝히거나 사회관계 변화를 실증적으로 조사한 연구들이 선을 보이고 있다(배영, 2003; 장원호, 2004). 하지만 전반적으로 원론적이고 이론적인 수준이거나 계량적인 사례 분석에 치중하는 경향이 강하다. 다시 말해, 많은 연구들이 사이버공동체의 형성 및 발전과정에 주목하고 있는 것은 사실이지만, 아직 질적 조사를 통한 사이버공동체의 심층적 이해나 사이버공동체 내부의 역동적 상호작용에 대한 깊이 있는 분석에는 이르지 못하고 있다.

2. 청소년과 사이버커뮤니티 참여

청소년들은 사이버 문화와 새로운 인간관계 형성의 인큐베이터라고 할 수 있는 온라인 동호회와 사이버공동체에도 높은 참여율을 보이고 있다. 인터넷을 이용하고 있는 청소년 중 사이버커뮤니티에 참가하는 청소년은 2002년 75.2%였으며, 2003년에는 89.1%로 나타나 약 14% 정도가 증가하였다. 또한 사이버커뮤니티에 참여하고 있는 청소년들을 대상으로 참여하고 있는 커뮤니티의 수를 조사한 결과, 평균 13.7개의 커뮤니티에 참여하고 있는 것으로 나타나 2002년의 5.26개보다 그 수가 2배 이상 증가한 것으로 나타나고 있다(한국청소년개발원, 2003).⁴⁾

4) 이 연구에서는 도시규모별(대도시, 중소도시, 군단위), 권역별(중부, 서남부, 동남부), 교급별(중, 인문고, 실업고)로 표집하여 실시, 회수된 설문지 1773개를 최종분석 대상으로 삼았다.

사이버커뮤니티에 처음 참여하게 된 동기는 ‘관심있는 주제나 취미 생활의 모임이기 때문’(62.9%)이 가장 높게 나타났으며, 이밖에 ‘운영자나 다른 사람의 권유’(12.6%), ‘모임이나 대화자체를 좋아해서’라는 응답이 8.8%, 기타 6.7%, ‘오프라인의 유대강화’가 4.8%의 순으로 나타났다. 또한 청소년들에게 현재 꾸준히 참여하고 있는 커뮤니티가 있는 경우, 그 이유는 ‘필요한 정보나 지식을 얻을 수 있어서’라는 응답이 39.9%, ‘재미가 있기 때문’이라는 응답이 24.5%, ‘구성원과의 유대관계가 좋아서’가 18.0%, ‘주제가 마음에 들어서’가 14.1%로 나타났다(한국청소년개발원, 2003). 결국, 사이버커뮤니티 참여가 관심사 충족 및 필요한 정보나 지식 추구에 큰 역할을 하고 있음을 알 수 있다.

또한 청소년들의 정보 문화 향유 실태 조사연구에서 제시되었듯이 사이버 커뮤니티 관련 정보 공유는 청소년들에게 일상화된 것으로 보인다. 이에 따르면, 청소년들이 가장 많이 검색하는 인터넷 정보는 ‘카페 또는 블로그 정보’(31.3%), ‘게임정보’(21.7%), ‘연예정보’(13.9%), ‘오락정보’(12.0%), ‘학습정보’(9.7%) 순으로 나타나 카페 및 게임 관련 정보를 가장 많이 검색하고 있음을 알 수 있다. 또한 대부분의 청소년들이 평일과 주말에 카페를 방문하고 있었다(한국청소년개발원, 2004, 102)⁵⁾.

사이버공동체는 청소년의 사회적 정체성이 구체화되는 장으로 기능한다(김창민 외, 1988). 사이버공간의 각종 공동체들은 참가자의 입장에서 자신을 새롭게 표현할 수 있는 정체성을 제공하며, 참가자들이 소속감을 느낄 수 있게 한다. 즉, 개인의 사회적 정체성이 사이버공동체를 통해 표현되는 것이다.

본 연구는 관심분야를 공유하는 사이버공동체에 참여하는 청소년들을 대상으로 관심분야 지식정보 교환활동 과정에서 파생되는 사회관계의 특성에 대해 알아보고자 한다.

5) 이 연구에서는 중학생 682명, 고등학생 665명 등 총 1347명을 표집하여 설문조사를 실시하였다.

III. 연구방법

1. 심층면담

면담조사는 포털사이트의 커뮤니티 중 가입자 수가 만 명 이상이며, 커뮤니티 등급이 상위권으로 분류된 커뮤니티 중 게임, 만화애니메이션, 인터넷·PC 관련 커뮤니티들을 중심으로 협조 이메일을 보내고, 연구에 응할 의사가 있는 커뮤니티 운영자들을 대상으로 면담대상자를 추천받는 방식으로 이루어졌다. 적극적으로 커뮤니티에 참여하여 활동하고 있거나, 지식이나 정보를 많이 보유하고 있는 청소년들이 추천되었으며, 면담은 추천을 받은 청소년들에게 이메일을 보내거나 전화연락을 하여 면담에 응할 의향을 확인한 후 이루어졌다. 근거리의 경우 직접면담을, 원거리에 거주하는 경우 전화면담을 실시하였다. 총 22명의 청소년이 면담 조사에 참여하였다.

심층면담은 2005년 6월부터 9월에 걸쳐 이루어졌으며, 1회 면담 시간은 1시간 정도로 진행되었다. 면담방식은 먼저 설문지를 이메일로 보내어 기본적인 정보를 파악한 후, 그 내용을 기초로 세부내용을 심화시키는 반구조화된 면담방식을 택하였다. 주요 질문은 면담 대상자의 개인적 배경(학생여부, 학교, 생활수준, 성적 및 성격), 관심분야 몰입 계기 및 기간, 몰입 시간, 관심분야 커뮤니티에서 주로 하는 활동, 관심분야 몰입과 생활 변화, 관심분야 몰입과 지식 습득, 커뮤니티에서 의사소통방식 및 행위양식, 사회관계 등이었으며, 면담 내용은 면담 대상자의 동의 하에 녹음되었다. 연구책임자와 함께 2명의 면담보조원이 면담을 수행하였다. 최종적으로 면담에 응해 준 청소년들의 개인적 배경은 <표 1>과 같으며, 이름은 가명으로 처리했다.

<표 1> 면담대상자의 일반적 특성

번호	이름	성별	나이	학생 유무	관심분야	관심 갖게 된 기간	커뮤니티 방문빈도	하루 체류시간	성격	성적	지역
1	김수범	남	18세	인문고	게임	10년	매일	1시간	보통	중상위권	광주
2	김마리엘라	여	19세	인문고	게임	6개월~1년	매일	1시간	보통	중하위권	서울
3	김현우	남	18세	인문고	게임	7년	매일	40분	매우 외향적	중간	서울
4	김경석	남	15세	중학생	게임	6년	매일	1시간	보통	중상위권	경기
5	김현지	여	20세	대학생	게임	6개월~1년	매일	3시간	비교적 외향적	상위권	경기
6	이 현	남	17세	인문고	게임	6개월~1년	일주일에 6일	2시간	비교적 내성적	중간	경기
7	박기현	남	18세	인문고	게임	1년~2년	매일	1시간	비교적 외향적	중하위권	서울
8	배규철	남	23세	no	게임	16년	일주일에 5일	3시간	보통		서울
9	심형주	남	21세	직장인	게임	5년	매일	3시간	보통	중하위권	서울
10	이경주	남	18세	인문고	게임	2년~3년	일주일에 5일	1시간	비교적 내성적	중상위권	서울
11	정민수	남	18세	인문고	게임	1년~2년	매일	2시간	비교적 내성적	중간	서울
12	조지혁	남	18세	인문고	게임	2년~3년	매일	1시간	비교적 외향적	중간	서울
13	임수태	남	19세	대학생	게임	4년	매일	1시간	비교적 내성적	중상위권	전북
14	남형근	남	17세	인문고	게임 (pcg)	4년	매일		매우 외향적	중상위권	대전
15	문영아	여	24세	no	만화/애니	5년	매일	5시간	보통		서울
16	박진석	남	17세	인문고	만화/애니	1년~2년	매일	2시간	보통	중간	서울
17	이현무	여	24세	대학생	만화/애니	8년	매일	6시간	비교적 내성적	중하위권	서울
18	정준규	남	19세	대학생	만화/애니	3년 6개월	매일	3시간	비교적 내성적	중하위권	서울
19	최정석	남	18세	인문고	만화/애니	6년	매일	1시간 30분	비교적 외향적	중간	서울
20	박진구	남	15세	중학생	pc/인터넷	7년~8년	매일	3시간	매우 내성적	상위권	충남
21	이정준	남	17세	인문고	pc/인터넷	8년	일주일에 5일	1시간	보통	하위권	서울
22	한건우	남	14세	중학생	pc/인터넷	6개월~1년	매일	4시간 30분	비교적 외향적	중상위권	경기

2. 온라인커뮤니티 활동관찰 및 자문조사

면담과 함께 이들이 참여하고 있는 온라인 커뮤니티에서의 활동 내역 및 양태를 분석했다. 온라인 게시물은 이들의 지식 정도와 관심사, 생각 뿐 아니라, 온라인 상호 작용 형성과정을 파악하는데 도움이 되었다.

더불어 온라인커뮤니티 참여 청소년들의 성향 및 특성을 파악하기 위해 커뮤니티나 운영자들을 대상으로 자문조사를 실시하였다. 이들은 청소년들의 활동 모습이나 사회적 특성에 대해 면담이나 서술형 자료를 제공하였다. <표 2>는 커뮤니티 및 사이트 운영자들에 관한 일반적 배경이며, 이름은 가명으로 처리했다.

<표 2> 커뮤니티/사이트 운영자 일반적 배경

이름	나이	커뮤니티/사이트	특성	가입자수	개설 시기
이명우	25세	World of Warcraft	월드 오브 워크래프트에 게임, 캐릭터 등에 대한 자료	57212명	03.01.17
김우성	35세	컴퓨터 조립과 정비	컴퓨터 조립에 대한 기본상식과 정보제공	13320명	04.03.04
심형주	21세	리니지	리니지 서버, 클래스 등에 관한 정보	12407명	01.12.10

IV. 사이버커뮤니티 참여와 사회관계

1. 친목도모 및 지지세력 확보

1) 채팅하기

청소년들은 커뮤니티 활동을 통해 새로운 정보를 빨리 얻거나, 필요한 정보를 주고 받는 활동 외에 커뮤니티 회원들과 친목도모와 교류를 통해 즐거움을 찾고 있다. 이들은 채팅을 통해 즐거움을 추구하거나, 친해진 회원들끼리 메신저를 공유하여 수시

로 대화한다. 특히, 커뮤니티를 통해 더 이상 새로운 정보를 얻기에 한계를 느끼는 청소년들도 친목도모라는 차원에서 커뮤니티를 지속적으로 방문하고 있었으며, 회원들과 교류를 하고 있었다.

문영아: 가장 주로 하는 거는 채팅으로 말장난 하는 거요..

이경주: 관심분야 커뮤니티에서 만나서 놀죠, 같이 채팅하고 대화하고 주로 해요.

남형근: 게시판은 별로구요. 사람들끼리 얘기하면서 그런 게 많은 편이에요.

질문자: 특별히 친한 회원들이 있나요?

남형근: 많죠.

질문자: 친구나 선후배..?

남형근: 그런 것도 있죠.

질문자: 채팅이나 메신저도 하나요?

남형근: 네.

질문자: 자주 하나요?

남형근: 네. 자주해요.

질문자: 매일 하시는 편인가요?

남형근: 네. 그 정도요.

2) 게시판 글쓰기 및 댓글 달기

청소년들은 자신들의 신변 근황, 학교생활, 기타 일상생활, 고민, 문제 등에 대해 게시판에 글을 올리기도 한다. 이에 대해 비슷한 상황에 놓인 청소년들은 위로와 공감을 담은 댓글을 달기도 하고, 이를 통해 심리적 부담을 덜거나 위로를 얻기도 한다. 다음은 포터블 게임 관련 커뮤니티에서 인용한 게시판 글과 답글들이다.

정모에 가야할 터인데 아프다니; | 자유 게시판

2005.07.11 18:45

하*** (rabbitlcj) <http://cafe.naver.com/cafegba/20647>

시험도 끝나고 아주 좋은날에
열나서 누워있군요-_-
방금 귀찮지만 병원에 다녀왔습니다...
어째서 이렇게 자주 아플까요 ㄴㅏ
토요일까진 완벽하게 낫도록 노력하겠습니다;
아, 인천사시는 분들은 모여가야죠 당연히..

댓글

리브: 저런.. 왜유를 빌어드릴게요~ 07/11 19:33
영혼새벽: 시험때문에 스트레스를 많이 받으셨던거 아닐까요..? 빨리 나오세요.
...그리고 누워서 DS하시다가 떨구면 깔려죽습니다 -_-;; 07/11 19:35
키아군: 대략 들고 하다가 잠들면.. ;;;; 07/11 20:01
영혼새벽: ;; 07/11 20:06
포지만새: 같이 가야죠! 왜차하시길~ 07/11 20:06
버벅데기: 왜유!!! 왜차!!! 회복!!! -- 07/11 20:25
하야토군: 모든 분들 감사합니다 ()
빨리 낫도록 노력하는 겁니다..!! 07/11 20:28

바로 오늘 부터가 시험이다. | 자유 게시판

2005.10.04 00:19

루* (loverenis) <http://cafe.naver.com/cafegba/34140>
안녕하세요. 시험공부 때문에 포지방문이 뜬해진 루크입니다.
오늘이 드디어 D-Day입니다.
물리, 한문을 보는데... 물리는 그럭저럭 끝내놓았으나, 한문은 지금 포기 상태...
(아마 밤을 새야 할 듯...)
시험 결과에 따라서 뭔가 바뀔지도... 험험. 그이야기는 나중에 하도록 하죠.

포지여러분들중 학생분들은, 반드시 시험기간에는 게임기를 봉인해 두세요.
(당부드립니다.)

저는 이만 한문이라는 외계언어를 공부하러... GoGoGo...

댓글

설리단: 전 다음주 월요일이 시험인데 공부 시작한게 하나도 없습니다 -_-;; 내신은 이미 포기... 남자라면 정시다~ 10/04 00:28

무우: 축하~~~ 10/04 00:30

미야타: 흑흑.. 루크님 힘내세요..!!! 아...저는 2일밖에 안남았는데 공부를 하나도 안했습니다..홀쩍... 10/04 01:27

방랑자: 시험 잘보세요.. 저는 수요일부터 금요일 까지 시험..ㅠㅠ; 이제 진짜 시험이구나.. ㅠㅠ 10/04 01:35

오투기: 저는 지난주토요일부터 이번주 목요일까지.. 10/04 11:20

3) 상호작용 즐거움

청소년들은 커뮤니티 활동을 통해 지식과 정보 교환에도 의미를 두지만, 상호작용의 즐거움에 더 큰 의미를 두고 있다. 취미를 공유하는 사람들끼리 활동에 대한 논평이나 동의를 주고받음으로써 개별 활동이 더욱 강화되는 것이다. 또한 매니아 청소년들은 자기의 경험담이나 새로운 장비 등을 게시하고 그에 대한 답글을 보면서 만족감을 느끼기도 한다.

배규철: 카페활동을 하는 이유가 한 달에 한번 정모를 통해서 게임을 즐기고, 평상시에는 게임을 많이 못하니까 한번 기회 있을 때 즐겁게 노는 거죠. 게임이란 게 혼자 하는 것도 재미가 있겠지만 혼자하면 질리거든요. 그래서 여러 명이 같이 하는 게 훨씬 재미있어요. 그래서 온라인 게임에서나 다른 게임에서 다 사람들끼리 모여요. 그 이유가 혼자하는 지루하니까. 그 지루함을 여러 명이서 만나고 대화하고 그런 식으로 같이하면서 다른 즐거움을 얻는 건데, 그런 면에서 커뮤니티가 꼭 있어야 된다고 생각하고... 정보를 얻는 것도 좋기는 하지만 커뮤니티는 다른 사람을 만난다는 것에 의미가 있다고 생각해요. 자신과 같은 취미를 가진 여러 사람을 만남으로

서 자신의 취미를 더 발전시킬 수 있다고 생각해요.

김마리엘라: 저랑 친한 언니가 한 명 있거든요. 한 3-4년 했던 게임 있다고 했잖아요, 거기에서 알게 되었어요. 가끔 만나서 얘기하고, 그 언니도 저한테 서로 물어보고 지금까지 친하게 지내거든요. 게임 안 해도 다른 걸로 친해지기 때문에 친분이 유지가 돼요.

이명우: 게임 커뮤니티이다 보니 게임을 하면서 혼자하기보다는 온라인 상에서 친구, 형, 동생 등을 만들고 게임에서 도움을 받거나 주는 관계가 이제는 자연스럽습니다.

4) 동료로부터의 인정 획득

매니아 청소년들은 다른 사람들이 알지 못하는 지식, 정보를 커뮤니티에 게시하여 구성원들에게 알리고, 자신의 경험담을 소개한다. 이를 통해 타인들로부터 인정을 얻고 심리적 우월감을 느끼기도 한다.

김현자: 모르는 거 질문 했을 때 훨씬 먼저 시작한 입장에서 답을 달면 그냥 혼자 뿌듯하고요. 스샷 같은 거 찍어서 장비 올리면 “아~장비 좋다. 어떻게 저런 거 모으셨냐?” 이런 답글 달리잖아요. 그런 거 보면 기분 좋아요.

김우성: 어떤 경험을 하게 되면 다른 이들에게 급속히 전파합니다. 정보를 얻거나 지식을 얻게 되면 자신만이 알고 지내는 것이 아니라, 다른 친구들에게 많이 퍼뜨립니다. 그래서 우월감을 얻는 것 같습니다.

2. 커뮤니티 질서유지 방식

1) 회원 위계

커뮤니티 활동을 하는 청소년들이 모두 적극적으로 활동하는 것은 아니다. 소수의 회원들을 중심으로 활동이 이루어지고 대부분은 소위 유명회원들이다. 회원 등급 관

리는 커뮤니티에 따라 출석률, 댓글 수 등으로 결정이 된다. 운영진 혹은 스텝으로 선발되는 경우는 회원들의 추천을 받아 기존 스텝들간의 회의를 거쳐 결정하는 경향이 있지만, 카페 운영자와의 개인적 친분 등이 작용하는 경우도 있다.

심형주: 거의 활동하는 사람들만 주로 활동하구요. 나머지 회원들은 거의 조용히 게시물만 열람하고, 그런 상태가 많죠.

질문자: 커뮤니티에서 회원 등급정도가 어느 정도 되나요?

김마리엘라: 게임자체에는 등급이 따로 없으나, 클럽에는 있어요. 저는 운영자요.

질문자: 처음부터 운영자였어요?

김마리엘라: 처음에는 아니었구요. 회원을 하다가 게시판지기가 됐었어요. 그랬다가 운영자 오빠랑 되게 친하거든요. 그래서 운영자까지 올라갔어요.

질문자: 그러면 맨날 들어가요?

김마리엘라: 거의 매일요, 하루에도 세 네번씩 들어가거든요. 컴퓨터 하면 확인하러 들어가요. 출석체크도 하고, 잘못하는 사람들도 많거든요, 그러면 제가 삭제하고 알려줘야 되잖아요. 그거에 대해서... 그래서 그거 때문에 자주 들어가요... 하루에 한 번씩은 그거 때문에 키긴 해야해요. 하루에 한 번 그거 말고는 다른 거 하다가 들어가서 잠깐 확인만 해주고 이런 식이에요.

2) 규칙제시 및 공유

매니아 청소년들은 커뮤니티 활동을 통해서 관련 정보와 지식을 얻고, 사회 관계 및 심리적 지지를 얻는 것뿐 아니라, 집단 참여와 관련된 규칙을 배우기도 한다. 각 커뮤니티들은 나름대로의 규칙을 만들어 놓고 회원들의 활동 범위와 방식을 제시하고 있다.

다음은 게임 관련 온라인 커뮤니티의 공지사항으로 회원들이 지켜야 할 규칙을 명시하고 있으며, 지키지 않았을 때 받을 수 있는 불이익에 대해 명시하고 있다.

포* 이용 정책 (2005.06.27 수정) | 포G 공지**

2004.03.23 18:38

다음과 같은 경우, 사전 통보없이 게시물 또는 댓글이 삭제되며, 강제탈퇴 될 수 있습니다. 보다 깨끗하고 건강한 게시판이 활성화되도록 게시판 예절을 지켜주시기 바랍니다.

음담패설, 욕설 등을 포함하고 있는 글
비슷한 내용이나 맹목적인 도배성 글
회원간 상호 비방 및 업체 비방 등의 글
개인, 업체 홍보성 글
운영진을 사칭하는 글
주관적인 의견으로 회원들을 선동하는 글

게시판 세부이용 정책

1. 되도록 맞춤법에 맞고 통신체가 아닌 글을 작성하도록 노력 합니다.
2. 같은 주제의 글은 한 게시물에서 모두 볼 수 있도록 작성합니다. (댓글포함)
3. 글을 올리기 전 상대방 입장을 한번 더 고려해 주셔서, 서로 불쾌한 감정이 없도록 주의하세요.
4. 광고성글은 반드시 카페 매니저와 상의후 올려주세요. (광고성 글 적발시 1회경고 후 삭제 2회차 탈퇴)
5. 욕설이 포함된 글은 누구의 잘못을 떠나 경고없이 바로 탈퇴처리합니다.

제재조치

이용정책 위반시,

1차 - 쪽지경고

2차 - 탈퇴

3차 - 재가입불가 탈퇴

단, 상황의 경중을 따져 경고없이 탈퇴 조치될 수 있습니다.

개인적인 문제는 되도록 쪽지나, 메일, 채팅으로 해결 하도록 합니다.

또한, 위 사항은 운영진이 계속 모니터링을 할 수는 없기 때문에 회원분들의 적극적인 신고와 협조를 부탁드립니다.

위의 사례에서 제시되었듯이 청소년들도 자신이 활동하는 카페의 규칙에 대해서 다음과 같이 인식하고 있다.

(1) 상업물, 성인물, 욕설 및 비방 규제

먼저 상업성 게시물이나 성인 광고 및 음란물에 대한 규제를 하고 있다. 또 회원들 간의 상호비방이나 욕설을 금지하고 있다.

김현우: 글 도배 같은 거요. 똑같은 글 계속 쓰는 것어요. 아니면 상업성 글, 아니면 성인광고물들이요.

문영아: 그게 좀 많은데 게임에서 다른 사람한테서 구걸을 한다거나 욕설 같은 것은 안되요.

이경주: 따라야하는 규칙들은 기본적으로 커뮤니티다 보니까 서로 상대방 의견을 존중하고 서로 상대방 기분을 배려하여 존중한다는 진제가 있고요, 비방하는 글이나 욕설은 안되구요, 올바른 한글 사용을 권장하는 것이고 그 외에 커뮤니티만의 규칙이 있어요.

질문자: 그 규칙을 많이 지키나요?

이경주: 네 지켜요, 그것을 안 지키면 탈퇴라고 해가지고 아예 퇴출시키는 방법도 있고 일단 경고를 주고 안 지키면 커뮤니티 사이에 불화가 생기니까 탈퇴 처리까지 하지요.

김수범: 어떤 커뮤니티도 마찬가지로 욕을 하거나 쓸데없는 논쟁 글을 올리거나 그런 건 제재를 하죠.

질문자: 강하게 하시나요?

김수범: 강하게 하는 편인 거 같아요. 이번에도 한명 잘리셨더라고요.

(2) 게시물 형식 준수

또한 커뮤니티 회원들간의 온라인 의사소통 과정에서 특정한 형식을 만들거나 규칙을 제시하기도 한다. 커뮤니티의 게시판에 글을 남길 때 특정한 말머리 사용을 의무화 하거나, 댓글의 남발을 규제하고 있다. 또한 커뮤니티의 특성에 따라 세부적인 규

칙을 만들어 공유하고 있다.

박기현: 자유게시판 같은 경우는 말머리가 아예 없는데 카드교환하려고 만든 게시판에는 말머리가 의무화되어 있거든요. 말머리가 의무화되어 있는 곳에서는 말머리 달아야하고 외계어나 통신어 같은 것 사용금지하는 정도예요.

정준규: 규칙 같은 경우는 댓글을 할 때 연속으로 몇 개 올리거나 하루에 올릴 수 있는 게시물 규제하는 것 외에는 거의 없고 네이버 채팅할 때는 머리말을 없애기 그 정도 밖에 없어요. 그리고 타 카페 광고 같은 것은 다 차단하고 욕설 같은 것은 스텝들이 다 말리고 해요.

(3) ID공유 금지

그밖에 온라인 커뮤니티 활동을 하면서 일관된 정체성을 유지할 수 있도록 회원ID 공유를 금지하고 있다.

이현무: 아이디를 공유하면 안되죠. 서로 믿고 신뢰하는데 공유를 하면 물을 கே수 있기에 자기가 했으면서 남 것을 가지고 그 사람이 한 것처럼 하면 그 사람이 피해를 보니까 아이디, 비번 공유는 금하고 있지요.

3) 온라인 커뮤니티의 역할 인식: 사회적 책임감

회원수 만 천여명이 넘는 커뮤니티를 운영하는 청소년은 커뮤니티의 중요성에 대해 다음과 같이 언급하고 있다. 커뮤니티 활동을 통해서 올바른 가치관이나 윤리의식의 공유가 이루어지기 때문에 커뮤니티의 역할은 청소년들에게 매우 중요하다는 것이다. 즉, 규칙이나 커뮤니티 운영의 방향성, 규칙 위반에 대한 제재 등은 운영자의 역할에 따라 좌우될 수 있으며, 이는 특히 커뮤니티를 드나드는 청소년들에게 지대한 영향을 줄 수 있다는 것이다.

커뮤니티 참여의 중요성은 여기서 발휘된다. 상호 정보 교환을 통해 개인주의의 장벽을 허물고 그 과정에서 은연중에 관리자를 비롯한 커뮤니티를 이루는 주요 핵심 회원들의 이념이 스며들게 되기 때문이다. 이것은 성인은 물론이고, 청소년에게

있어서는 더욱 그러하다. 가치관이나 윤리의식을 그대로 심어주기 때문, 아니 흡수해가기 때문이다. 여기에서 좋은 커뮤니티와 나쁜 커뮤니티가 구분된다. 그래서 나는 커뮤니티를 이루는 사람들은 그 규모가 크던 작던 매우 중요한 입장에 있다고 본다(심형주, 회원수 만 천여명의 게임 커뮤니티 운영).

3. 의사소통방식

1) 외계어 사용 지양

커뮤니티 활동을 통하여 청소년들은 비교적 외계어 사용을 지양하고 있음을 드러낸다. 근래에 언어파괴 현상으로 지적되고 있는 통신어의 사용에 있어 회원들 간에 서로 자제하는 분위기를 만들어 가고 있으며, 가급적 바른 한글 사용이 바람직함에 대해 공감하고 있다. 하지만 인터넷 언어사용을 통해 일상 언어적 의사소통에서 얻어지는 풍부함을 살리기 위해 이모티콘을 사용하기도 하며, 축약어나 채팅체를 사용하기도 한다. 또한 언어사용에 있어 고등학생들은 자신들보다 연령이 낮은 중학생이나 초등학생이 언어파괴를 더 많이 하는 경향이라고 지적함으로써 청소년 집단이라고 해서 동일한 방식으로 언어사용을 하지는 않으며, 집단 내에서도 연령별로 정체성을 구분하고 있음을 알 수 있다.

질문자: 여기서 만난 사람들하고 따로 연락하면서 인터넷 용어 많이 쓰나요?

박진석: 통신체라고 하는 거는 잘 안써요. 가끔 장난식으로 쓰거나 하지 기본적으로 쓰지는 않고, 이모티콘은 가끔 써요.

질문자: 다른 사람들은요?

박진석: 마찬가지로요.

질문자: 게임하면서 채팅하거나, 커뮤니티 상에서 인터넷 언어나 이모티콘 많이 사용하나요?

김경석: 초등학교 때는 많이 썼었어요. 그런데 요즘에는 잘 안쓰는데, 일부 언어만 써요. 그렇게 많이 사용하지는 않구요.

질문자: 외계어는 사용 안하구요?

김경석: 외계어는 싫어요.

김현우: 그냥 제가 쓰는 언어 중에서는 그다지 한국어에 어긋나는 게 없다고 생각하는데 옛날 ‘습니다’를 줄여서 말하긴 하는데, 외계어 같은 경우는 옛날 중딩애들이나 쓰는 것이지... 요즘은 글자 바꾸는 것보다는 문장을 어떻게 재밌게 쓰느냐 말을 어떻게 좀 재밌게 하느냐 그런게 더 유명하지 뭐 글자를 예쁘게 쓰는 것은 그다지 생각을 안해 봤어요. 친구들이 글자를 이쁘게 쓰려고 숫자 섞고 그러면 왜 그러냐고 너까지, 뭐라고 해요.

2) 공통 언어 창출

한편 외계어 사용은 자제하지만 관심분야를 공유하는 사람들끼리만 아는 언어를 사용하기도 한다. 게임할 때 나오는 의성어라든지, 특정한 용어를 일상 언어에 섞어 사용함으로써 공감대를 강화하고 즐거움을 추구한다.

이경주: 바른 한글 사용을 권장하는데 그 관심분야 커뮤니티내의 은어 같은 것도 있긴 하죠. 기본적으로 한글사용을 하고 있는데 그 외에 관심분야에 따른 은어 같은 것을 사용한다면 관심분야 사람들끼리는 알아들을 수 있고 좀 더 뽕쳐지죠.

3) 인터넷 대화 예절 준수

온라인상에서의 의사소통은 오프라인 상에서 얼굴을 마주보고 이루어지는 대화와 다르기 때문에 대화 예절이나 이야기 진행방식에 신경을 많이 써야 한다고 말한다.

남형근: 그러니까 좀 예의에 관한 걸 모르는 사람도 많고요. 그것을 조금씩 고쳐 나가야죠... 처음부터 인사도 안하고 그냥 본론부터 들어가면 대답해 주기 싫고 그런데. 그걸 다음부터 다른 사람이랑 대화 할 때 인사 좀 먼저 하는 게 나을 거라고 말하죠.

김마리엘라: 학교친구들이랑 지낼 때는 특별히 토론 같은 거 하진 않잖아요. 일부러 이거 하자 그러지 않으면 그렇게 안 되잖아요. 게임 같은 거 하면

아무래도 글을 쓰고 하는 거니까, 하다 보면 화를 낸다고 되는 것도 아니고, 아무래도 토론하고 이런 방식으로 진행되고 그러거든요.

4. 오프라인 사회관계 형성

1) 오프라인 모임: 온라인상의 관계 공고화 및 신뢰감 증가

관심이나 취미를 공유하는 청소년들의 온라인 상호작용은 오프라인 상호작용으로 이어지기도 한다. 오프라인 상에서 모임을 한 후에 이들은 서로 간에 더욱 신뢰감과 친밀감을 형성하게 된다. 오프라인 모임은 주로 서울이나 수도권 위주로 이루어지며, 모임을 통해서 관심분야 활동을 진행하는 경우와, 관심분야 활동과 상관없이 친목 도모를 위주로 행사가 진행되는 경우도 있다. 오프라인 모임을 통하여 또래친구뿐 아니라 세대를 넘어서는 만남을 갖기도 한다.

김현우: 일 년에 두세 번 씩은 만나요. 아니면 따로 친한 사람들끼리는 자주 만나구요.

질문자: 오프라인 미팅에 참여하면 어떤 점이 좋은가요?

김현우: 일단은 그 사람들하고는 서로 오프라인 상에서 만났으니깐 온라인상에서보다 그 사람에 대한 믿음이 가죠. 아이템을 하나 빌려주더라도 그 사람이 더 편하고 믿고 빌려 줄 수 있으니깐요. 일단 형님 아우 사이되면...

질문자: 오프라인 미팅에 참여하면 어떤 점이 좋은가요?

문영아: 보통은 신뢰가 더 쌓이게 되죠. 게임에서 뭘 맡겨도 얼굴을 아는 사이니깐 편하게 할 수 있고요.

이현: 내성적인 사람들한테는 직접 만나서 얘기하는 건 불편해 하는 사람도 있어요. 그런데 인터넷에서 얘기를 하면서 친해지고 친해지면서 또 많이 친해지게 되면 실제로 오프라인으로 만나서 얘기를 잘 하게 되더라고요.

2) 새로운 관계 형성: 오프라인 모임을 통해 새로운 대인관계 형성

온라인상에서 서로 알던 사람과의 관계가 오프라인 모임을 통해 친밀해지는 경우가

생길 뿐 아니라, 오프라인 모임에 참석했다가 새롭게 관계가 형성되어 친밀해 지는 경우도 있다.

박기현: 제가 옛날엔 주로 pc방에 많이 갔거든요, pc방 가서 같이해서 아는 친구들 정도 있고 그 외 사람들을 많이 알 기회가 없었는데 이거 하고나선 보통 사람들하고 만나서 놀구 그러니깐 pc방에 잘 안가게 되고 대인관계가 늘었어요.

질문자: 오프라인 모임을 가지게 되나요?

박진석: 예, 실제로 하다보면 농담도 하고 사람을 사귀기에 좋아요.

질문자: 어떤 사람들이 주로 와요?

박진석: 나이 대는 중학생에서 고등학생이요. 초등학생은 카드 매장에는 그렇게 오지 않죠.

질문자: 거기서 만난 사람들이랑 메신저로 따로 연락하거나, 따로 모이거나 한 적 있어요?

박진석: 예.

질문자: 어떤 사람이랑 주로 친해졌어요?

박진석: 하면서 알게 된 친구들이나 비슷한 나이 대 사람들이요. 나이 대가 좀 많은 편이긴 한데, 오래전부터 하는 사람들은 대학생들도 있고, 회사원들도 있어요.

질문자: 재미있어요? 그렇게 모이면?

박진석: 예, 모여서 게임만 하는 거는 아니고, 친목을 다지면서 노래방도 가고, 서로 대화도 하고, 그런 게 좋은 것 같아요.

3) 오프라인 모임 후기 온라인 게재

오프라인 모임에 참가한 후 청소년들은 다시 온라인 커뮤니티 게시판에 “정모 후기”를 올린다. 이러한 게시물은 오프라인 모임에 참여하지 못한 사람들에게 모임 과정에 대한 정보를 제공하기도 하며, 모임 참여 분위기를 조성하기도 한다. 또한 모임에 참여한 사람들끼리도 오프라인 모임에서 재미있었던 일화, 만났던 사람의 특성 등에 대해 얘기하고, 다시 한번 온라인을 통해 오프라인 모임의 즐거움에 대해 상기시킴으로써 모임에 지속적으로 참여하게 되는 계기를 만든다. 다음은 게임 관련 커뮤니티

티에 먼담 대상자가 정모 참여 후 올린 후기이다.

정모후기

9월 25일 서울정모에 다녀와서... | 정모 & 병개 후기~♡

2005.09.26 00:08

안녕하세요. 고2이고 중간고사가 8일밖에 남지 않았음에도 불구하고 정모를 불쑥 찾아가 껌판치는 루크입니다. 아침에 일어나 독서실에 와서 컴퓨터 켜놓고, 채팅하다가 코코애플님이 저에게 1:1 신청을 하시더군요. 그래서 받아보니, 첨가는 데 너무 떨리삼. 대충이런 내용이였습니다. 그래서 어디사시냐고 물어봤더니, 마천 근처라고 하시더군요. 저희집은 가락동 송파역이라, 가까우니 같이 가기로 했습니다.

늦을지도 모른다고 했는데 그럼 같이 늦죠/ 라고 하시더군요. 허허

그리하여 저는 자금확보때문에 조금 늦은 1시 37분에 출발하였습니다.

자금확보에 대한 자세한 사항을 말해드릴순 없지만, 검은 돈은 아니니 걱정 마시길.

(ㅋㅋ)

(중략)

참가자 45명 -_-; 대략 많더군요. 앉을 자리가 없었습니다. 역시 4층이라 그런지 2, 3층보다는 훨씬 덥더군요.

버거와 감자를 다먹고나니 엔이 콜라리필하러 내려가더군요. 신경안쓰고(-_-; 미안하다.) 뺏들 하시나 구경을 했습니다.

jss팀, 릿지팀, 여성팀, 위닝팀, 블리치팀, 그리고 패미콤워즈컴벳팀이 있더군요.

웬일로 패미콤워즈컴벳팀이 있나 했더니, 그 이유는 바로! 오늘의 게임종목이 패미콤워즈컴벳모드였기 때문이었죠.

(중략)

이렇게 시간별로 써보니 정말 써도써도 쓸말들이 많군요. 정모는 이런 것이구나를 세삼스레 느끼고,

다음에도 꼭 참가해야지. 라는 생각을 하게 되었습니다.

오늘 정모에 참가하신 모든 분들, 수고하셨습니다.

덧글

카이저: 하하하~ 09/26 00:23

요요: 패미컴 워즈...저랑 파트너가 되시다니 참 운이 안좋으셨군요 ㅎㅎ...;;

(컴뱃 모드는 도무지...잘 하기가 어려워서...-_-) 아, 그 때 미크로 대여...; 해가
섰던 분이군요...역시 직접 보면 그 작은 크기에 감탄하게 되죠~ 09/26 00:30
룰루: 어쨌서 발걸음을 돌리신건지.. 09/26 00:36
키이에: 아..// 답엔 짹있게 놀아요~ 09/26 01:30
거울: 제가 5등해서 동질감을 느꼈다니.. 전 단지.. 그날 몸 상태가 안좋아서 그랬던
것 뿐... 쿨럭...;;; 처음엔 1등 할 수 있었는데 차를 바꾸는 바람에...-_- 09/26 07:57
갈: 루크님 정보 참 즐거웠어요 ~ > < 09/26 10:20
(후략)

4) 오프라인 모임의 한계

오프라인 미팅을 하지 않는 경우는 회원들이 전국적으로 분포되어 있어서 모임을
하기 힘든 경우, 그리고 오프라인 모임에 큰 의미를 두지 않는 경우가 있다. 한편,
지방에 거주하는 청소년들의 경우는 오프라인 미팅이 서울이나 수도권에서 주로 열리
기 때문에 참가가 어려운 경우가 많다. 규모가 큰 커뮤니티의 경우 지역권으로 나누
어 오프라인 모임을 갖기도 하지만 대부분 모임의 중심은 서울 및 수도권이다.

심형주: 커뮤니티를 통해서 애들이다 보니까 만나기가 쉽지 않아요. 다 전국으로
나뉘어져 있고 만나서 할 수 있는 게 없잖아요. 밥이나 먹고 헤어질 거면
누가 오겠어요. 술이나 먹고. 그래서 오프라인 모임은 연 적은 없구요. 제
가 가끔씩 지방 갈 일이 있으니까 그러면 나오라고 해서 얼굴이나 보고,
제가 또 나이가 많다보니까 뭐도 하나 사주고...

남형근: 저는 1년에 많이 하면 1번 정도 참석을 해요. 그러니까 이게 한국은 수도
권에 사람들이 치우치니까 그러니까 이것도 서울에서 하니까 제가 이사 와
서 대전에 살거든요. 다 가기도 좀 그렇고, KTX 타고 돈이 아까워요.

임수태: 제가 가입한 카페나 그런 데도 하더라도 거의 다 서울에서 하니까 가고
싶어도 못가고, 그러니까 거의 한 번도 안 갔죠.

5. 사이버공동체 사회관계 특성: 일상생활 사회관계와의 비교

1) 위계: 나이 vs. 지식(능력)

커뮤니티에서의 사회관계는 일상생활에서의 친구나 선후배 등의 사회관계와 비교했을 때 또 다른 의미를 지닌다. 관심분야 커뮤니티에서의 위계는 주로 회원 등급에 따라 서열이 정해지며, 나이가 잘 드러나지 않는 경우는 알고 있는 지식의 정도나 능력 수준에 따라 암묵적으로 위계가 정해진다.

김현우: 다른 것은 일단은 학교 상 그런 것은 선배와 그런 형식인데. 여기서는 일단은 게임 레벨 높으면은 제가 아무리 형이라고 해도 개한테 조금이라도 이게 가죠. 나이에 상관없이 그 사람 쪽에서 저한테 형이라고 부르는데 레벨이 높으면은 저도 그 사람한테 좀 끌리죠. 그래서 레벨을 존중해줘야죠.

2) 대화주제: 일상사 vs. 관심분야

또한 온라인 커뮤니티에서의 사회관계는 같은 관심분야를 중심으로 형성되기 때문에 대화가 쉽게 전개될 수 있다고 한다.

박기현: 학교 선후배 같은 경우는 만나게 되는 게 자기가 관심분야를 얘기하려고 만난 게 아니니깐 관심분야나 성격이 많이 다를 수 있는데, 성격은 좀 아닐 수 있구요. 온라인 선후배는 관심분야가 동일하잖아요. 그런 면에서 대화하기가 편하다고 할까요.

이정준: 일단 학교에 있는 선후배들을 만나면요 대중 게임 얘기라기보다는 살면서 생활하면서 있었던 일 같은 경우를 주로 얘기하는데 게임 같은데서 만나는 사람들은 만나는 것은 주로 얘기화제가 그쪽으로 돌아가니깐...

한건우: 주변 친구들은 주로 대화하는 게 일상생활이 게임인데...포괄적이고...편하게 말하는데 온라인에서 만난 사람들은 서로 존댓말도 쓰고 서로 올려주고 그래요.

질문자: 어떤 사람들과 대화하는 게 더 좋아요?

한건우: 대화만 보고 따지면 온라인이 더 좋아요.

3) 교류 범위: 동질집단 vs. 이질집단

이와 함께 온라인상의 사회관계는 교류의 폭을 넓히는 역할을 한다. 같은 관심을 가지고 있는 다양한 연령과 지역, 다른 성별의 사람들과 만나게 됨으로써 경험의 폭을 넓힐 수 있게 된다. 오프라인 상에서의 관계는 대부분 동년배의 학교나 학원 친구 등이 주를 이루지만, 온라인 상의 네트워크는 지역 및 연령을 넘어서는 다양한 사람들과 상호작용하는 기회를 열어준다. 이러한 이질적 집단을 매개시키는 연결고리가 바로 관심분야의 공유라고 할 수 있다.

이경주: 학교만 다니고 학교 친구들이랑 농구나 축구만 할 때 몰랐던 사람들을 알 수 있게 되고 온라인 상에서 만나다 보니깐 나이차이도 다르고 성별도 다르고 살아왔던 모습이 다른데 그런 사람을 만나면서 자기 외 다른 사람들을 알 수 있으니깐 좋은 것 같아요. 일단 관심분야가 같으니깐 말을 해도 좀 더 말이 잘 통하는 편이고, 서먹서먹하지 않고 그래서 좋죠.

질문자: 커뮤니티 활동하면서 좋은 점 있어요?

김정석: 사람들을 많이 접한다는 점, 대인관계가 좋아지는 점이에요. 발이 넓어 지는 거요.

김마리엘라: 아무래도 학교친구나 학원친구들뿐이 없는데, 다양한 사람들을 만날 수 있었던 것 같아요. 다른 일도 하고, 저랑은 다른 생각을 가진 사람들도 많고...

4) 관계의 속성: 일관적, 전인적 vs. 일시적, 부분적

오프라인 상의 사회관계는 직접 대면하여 사람들과 상호작용하는데서 오는 비교적 일관된 정체성과 스타일을 인식할 수 있는 반면에, 온라인 상의 관계는 매우 다양한 층위로 존재할 수 있다. 즉, 주제중심적으로 필요한 부분에 대한 정보만 주고받는 경

우, 오히려 그 반대로 오프라인 관계에서 털어놓지 못하는 고민이나 비밀에 대해 부담없이 털어 놓는 경우도 있다. 하지만 온라인상의 청자(listener)의 입장에서는 이것에 대해 심리적 부담감을 비교적 덜 느끼며 들어줄 수 있다.

아래의 사례는 온라인상의 사회관계와 일상생활의 사회관계를 비교할 때 온라인상에서는 대화 예절을 지켜야 하고, 관심분야 이외의 주제나 일상생활에 대해서는 얘기하기가 힘들다는 의견도 있고, 그 반대의 경우도 있음을 보인다.

박진구: (온라인상) 알게 된 분들이랑 친구들이랑 다른 점ियो. 그 분들은 전문적인 지식을 가지고 계시잖아요. 아무래도 이야기가 달라지고, 그 다음에 구체적으로 설명 드리자면 아무래도 그 분들은 분야에 심취하시니까요 아무래도 다른 분들에 비해서 무관심한 경향이 많으세요... 할 말도 많이 없으시구요. 꼭 필요한 말씀만 하시니까요 많이 무뚝뚝한 경향이 있어요.

김현자: 오프라인 친구들 같은 경우는 실질적인 그런 뭘 주고받는 그런 게 있잖아요. 예를 들어 학교라고 한다면 “과제를 보여달라” 이런 식으로 뭘 할 수가 있고, “같이 놀러가자” 이런 걸 할 수 있는데, 또 그만큼 얼굴을 마주보는 관계니까 속내 같은 걸 얘기 못하고 그런 건 있거든요. 만약에 제가 얘기를 하면 다른 쪽으로 새어 나갈 수 있잖아요. 근데 온라인 상 같은 경우는 쉽게 만나고 그럴 수는 없는데, 어차피 상대도 제 얼굴 모르고 어디 사는지도 모르니까 비밀이야기 같은 거 해도 전혀 상관이 없잖아요. 그래서 그냥 솔직하게 이것저것 얘기하는 편이에요.

온라인상의 대화는 솔직하게 이야기 할 수 있다는 장점이 있는 반면, 이야기를 듣는 사람은 그 이야기에 대해서 그다지 신뢰하지는 않는다는 응답을 하고 있다. 일상적으로 얼굴을 맞대고 대화를 하면 보다 신뢰감이 쌓이지만 온라인상의 활동은 그렇지 않다는 것이다.

최정석: 오프라인 상에서는 그냥 평소 이야기 하고 장래 이야기 하고 그냥 이런저런 연애 이야기 하고 이런 저런 얘기 많이 하는 데요. 오프라인이나 온라인이나 똑같은데요. 아무래도 거기서 얻게 되는 결과라든가 답이라든가 그런 게 다르죠.

질문자: 온라인에서 얻은 답이나 결과를 신뢰하는 것 같아요? 아니면 오프라인에서?

최정석: 확실히 오프라인에서요.

오프라인 공간에서의 사회관계가 연령에 따른 위계, 일상사를 중심으로 한 대화, 동질집단과의 교류, 일관적이고 전인적인 관계 맺기를 특징으로 하는데 비해, 사이버 공간에서의 사회관계는 청소년들이 스스로 자신의 모습과 관심사 및 지식(능력)을 드러내는 방식에 기초하고 있다. 바꿔 말해, 사이버공간의 사회관계는 자신의 관심과 지식을 다양한 이질집단의 사람들에게 어떻게 표현할 것인가 하는 데서부터 시작한다. 이러한 과정을 통해 청소년들은 자신의 사회관계를 오프라인 세계와 마찬가지로 혹은 그 이상으로 구체화하여 확장시킬 수 있으며, 나아가 사이버 세계의 만남이 오프라인 세계의 만남보다 우위를 점하는 새로운 생활양식을 경험할 수도 있다. 지금까지의 논의를 간략히 정리하면 <표 3>과 같다.

<표 3> 오프라인 일상생활과 사이버커뮤니티 사회관계의 특성 비교

구 분	오프라인 일상생활	사이버커뮤니티
위계	나이	지식(능력)
대화주제	일상사	관심분야
교류범위	동질집단	이질집단
관계의 속성	일관적·전인적	일시적·부분적

V. 결 론

본 연구는 청소년들의 중요한 생활세계로 자리잡은 사이버커뮤니티 참여과정에서 파생되는 사회적 상호작용과 사회관계의 특성을 살펴보고자 하였다. 이를 위해 관심분야를 공유하고 있는 사이버커뮤니티에 참여하여 활동하고 있는 청소년들을 대상으로 심층면담을 실시하였고 이들이 활동하고 있는 커뮤니티 관찰 및 운영자들의 자문을 청취하였다.

청소년들은 관심분야의 지식, 정보를 구하기 위해 커뮤니티에 가입하지만 가입하여 활동하는 과정에서 커뮤니티 구성원들과 사회관계를 형성하게 된다. 주로 커뮤니티 구성원들과의 채팅, 게시판 글쓰기와 댓글달기 활동을 통해 상호작용의 즐거움을 경험하고 있었고, 자신의 존재감을 인정받고 있었다. 또한 커뮤니티는 하나의 사회집단으로서 위계와 규칙 등이 제시되며 공동체 구성원들은 이를 준수할 것이 요구된다. 주로 게시판 활동과 관련하여 게시물의 내용 및 형식, 사이버 상의 일관된 정체성 유지와 관련된 규칙들이 공유되고 있었다.

또한 사이버공동체의 청소년들은 문자 중심 커뮤니케이션의 취약점인 맥락단서의 결여를 보완하기 위해 신조어, 의성어, 의태어, 한국적 이모티콘(emoticon) 등과 같은 통신언어를 만들어 내었다. 대면 상호작용의 실재감을 구현하기 위해 소리나는 대로 글을 쓰거나 축약어를 쓰는 행위는 특히 실시간 글 대화인 채팅에서 가장 확연히 드러났다. 하지만 실제적인 의사소통에 있어서 청소년들은 외계어 사용을 가능한 한 자제하고 있었으며, 대화예절의 준수에도 각별히 유의하고 있었다.

일반적으로 사이버공동체는 온라인 활동을 중심으로 운영되는 것이 통례이지만 우리나라 청소년 사이버공동체에서는 오프라인 활동의 비중이 상당히 높았다. 오프라인 활동을 병행하지 않는 구성원들은 완전한 성원권(full membership)을 보장받지 못했으며, 다른 구성원들과 관계를 심화시키기도 어려웠다. 정모나 번개와 같은 모임을 통해 형성되는 오프라인 사회관계는 온라인 사회관계를 강화시키는 역할을 할 뿐만 아니라, 새로운 관계를 창출하여 온라인상의 관계에 신뢰를 주는 역할을 하기도 하였다. 하지만 오프라인 사회관계 맺기는 지역적으로 편중(서울, 수도권 위주)되어 있었으며, 그런 만큼 지역의 경계를 뛰어넘어 관계를 확장시키는 데는 근본적인 한계가 있었다.

온라인상의 사회적 위계는 일반적으로 나이가 우선시되는 오프라인상의 관계와 비교했을 때 주로 지식이나 정보 능력, 커뮤니티 회원 등급이 우선시된다. 또한 대화주제도 일상사에 비해 주로 관심분야를 중심으로 이루어진다. 반면, 일상생활의 사회관계가 동년배의 학교나 지역 또래로 비교적 동질적인데 비해, 온라인상의 관계는 지역, 연령, 성별, 학교에 제한되지 않고 다양한 이질집단으로 구성된다. 온라인상의 상호작용을 통해 사회관계의 대상은 넓어지는데 비해 관계의 깊이는 부분적이고 일시적이라는 특징이 있다.

청소년들의 사이버커뮤니티 참여는 이제 일상생활의 주요 영역으로 자리잡게 되었다. 또한 사이버커뮤니티 참여과정에서 청소년들은 지적 영역뿐 아니라 사회적 영역과 관련하여 다양한 체험을 하고 있다. 하지만 청소년의 사이버 생활과 관련한 논의는 사이버 중독, 일탈 등 부정적 시각이 주를 이루고 있는 상황이며, 긍정적 측면이나 정책적 활성화 방향에 대해서는 구체적인 대안이 모색되고 있지 않다. 따라서 부정적 측면의 최소화 노력과 함께, 청소년의 사이버 활동이 자연스런 일상문화로 인식되고, 청소년 발달에 긍정적 측면으로 기여할 수 있도록 하는 선순환 정책이 필요하다고 본다.

참 고 문 헌

- 강대기(1998). 정보화와 지역공동체의 변화. 정보사회학회 편, 정보사회의 이해. pp. 93~116. 나남.
- 강대기(2001). 현대사회에서 공동체는 가능한가, 아카넷.
- 김문조(2001). 정보화 시대의 청소년. 사회연구. 가을 통권 제2호, pp.13~36.
- 김유정·조수선(2001). 사이버 커뮤니티로서의 인터넷 사이트 연구. 한국언론학보, 제 45-3호, pp. 5~38.
- 김종길·김문조(2004). 아바타와 청소년의 사이버 정체성 발달. 청소년학연구, 제11권 제2호, pp.185~215.
- 김진희·김경신(2004). 청소년의 인터넷 중독에 대한 생태학적 접근. 한국청소년연구, 15(1), pp. 137~166.
- 김창민 외(1997). 사이버공동체의 사회구조. LG 커뮤니카토피아 연구소 연구보고서.
- 김혜원(2001). 청소년들의 인터넷 중독현상: 인터넷 중독의 현황과악과 관련 변인 분석. 청소년학연구, 9(2), pp. 91~117.
- 김희재·박유진(2004). 인터넷상에서의 자아인식과 집단인식. 정보통신정책연구원 연구 보고서.
- 김희영·전미순·함미영(2005). 초등학생의 인터넷 중독이 학교생활 적응에 미치는 영향. 청소년학연구, 12(4), pp. 441~456.
- 남영옥(2005). 중학생의 인터넷 중독, 게임중독, 음란물 중독의 심리사회적 특성 비교, 청소년학연구, 12(3), pp. 363~388.
- 배 영(2003). 사이버 커뮤니티의 내부 동학과 관계구조: 28개 전문인 포럼의 비교 분석, 한국사회학, 제37집 3호. pp. 109~134.
- 서이종(2002). 인터넷 커뮤니티와 한국사회. 한울 아카데미.
- 유종원(1998). 공동체주의의 공동체 개념과 의미에 대한 비판적 고찰. 현대사회과학연구 9, pp. 143~166.
- 이건(1999). 전자공동체의 공동체적 성격 - 개념적 탐색. 삼성경제연구소 편, 네트워크 트렌드: 정보기술혁명과 사회변화. 삼성경제연구소.
- 이선이(1998). 21세기의 새로운 주역 네트워크세대. LG커뮤니카토피아연구소 편, 정보혁

- 명, 생활혁명, 의식혁명. 백산서당.
- 이형하(2003). 인터넷 중독정도가 도서지역 청소년의 심리정서, 행동, 학업부적응에 미치는 영향, *청소년학연구*, 10(4), pp. 263~288.
- 이호규(2002). 가상공동체 개념 정립, *언론과 사회*, 10권 3호, pp. 88~116.
- 임현경(1996). PC통신을 통한 가상공동체의 형성과 그 특성에 관한 연구. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 장용호(2002). 사이버공동체 형성의 역동적 모형. 집문당.
- 장원호(2004). 사이버커뮤니티와 사회관계의 변화. 정보통신정책연구원.
- 최협(2000). 공동체의 현실과 전망. 선인.
- 하종원·백옥인(1998). 컴퓨터와 청소년. 언론학회·사회학회 공동세미나. 정보화시대의 매체정책과 문화정책.
- 한국청소년개발원(2003). 청소년의 사이버커뮤니티 참여 및 이용실태 연구. 서울: 한국청소년개발원.
- 한국청소년개발원(2004). 청소년 정보문화 수용실태 연구. 서울: 한국청소년개발원.
- Anderson, B.(1983). *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. New York: Verso.
- Baym, N.(1995). The Emergence of Community in Computer-mediated- Communication, Jones, S.(Eds.), *Cybersociety: Computer-Mediated-Communication and Community*, Thousand Oaks: Sage.
- Bellah R. N. and et al.(1996). *Habits of the Heart: Individualism and Commitment in American Life*, Berkeley: University of California Press.
- Branscombe, N. and Wann, D.(1994). Collective Self-esteem Consequences of Out-group Deregation When a Valued Social Identity is On Trial. *European Journal of Social Psychology*, 24, pp. 641~57.
- Cohen, A. P.(1985). *The Symbolic Construction of Community*. Tavistock Pub.
- Cohen, S. and Hoberman, H.(1983). Positive Events and Social Supports as Buffers of Life Stress. *Journal of Applied Social Psychology*, 13, pp.99~125.
- Hillery, G. Jr.(1995). Definition of Community: Areas of Agreement. *Rural Sociology* 20. pp. 111~123.

- Kollock, P.(1996). Design Principles for Online Communities, Harvard Conference on the Internet and Society. Cambridge.
- Mauss, M.(1969), *The Gift*, London: Routledge & Kegan Paul [1935].
- Poplin, D.(1972). *Communities: A Survey of Theories and Methods of Research*, New York: Macmillan.
- Preece, J.(2000). *Online Communities: Designing Usability, Supporting Sociality*, UK: John Wiley & Sons.
- Rheingold, H.(1993). *The Virtual Community*, A William Patrick Book.
- Richter, J.G. and Struening, E.L.(1984). Crisis of Mate Loss in the Elderly. *Advances in Nursing Science* 6(4), 49.
- Smith, M. and Kollock, P.(Eds.), (1999). *Communities in Cyberspace*. Routledge.
- Toennies, F.(1957). *Community and Society*, New York: Harper & Row.
- Wellman, B. and M. Giullia(1999). Netsurfers Don't Ride Alone: Virtual Communities as Communities, B. Wellman (ed.), *Networks in the Global Village*, Boulder, Co: Westview Press.

ABSTRACT

A Study on Cyber Community Participation of Youth and Their Social Relations

Jo, Hye-Yung* · Kim, Jong-Kil**

This study aims to investigate the characteristics of social interactions and relations formed while youth participate in the cyber community. For this, several methods were adopted, including in-depth interviews, observation of online activities and consulting with online community owners. Youth have pleasant experiences of cyber interaction and sometimes develop self-reliance through chatting, posting and supportive replies in the community. In addition, a cyber community, as a social group, provides hierarchy and rules, which the members should abide by. Their online social communication often involves off-line social relations in several ways. Compared with off-line social relations ordered by age, social hierarchy within the cyber community is based on the level of members' knowledge and information or community rankings. Also, the major topics of online communication are more focused on their common interests, compared with off-line communication talking about various everyday affairs. Off-line relationships are formed around the relatively homogeneous peers from school and neighborhood. But, online relations tend to be more heterogeneous across area, age, gender, and school. While online interaction tends to expand the pool of interaction partners, it is temporary and partial, in nature.

Key Words : Youth, Cyber Community, Social Relation, Online, Off-line, Interaction

투고일 : 4월 28일, 심사일 : 6월 12일, 심사완료일 : 6월 20일

* Korea Institute for Youth Development

** Duksung Women's University

