

I. 서론

1. 연구의 목적 및 필요성
2. 연구내용
3. 연구방법

I. 서 론

1. 연구의 목적 및 필요성

급속한 경제성장과 더불어 정보화·세계화로 상징되는 사회·문화적 변화는 청소년들에게 규율과 획일성보다는 개성과 다양성을 중시하는 가치관을 심어 주었다. 이러한 토양 속에서 자신의 관심분야에만 몰입하거나, 특정분야에 대한 전문가 수준의 지식과 기능을 보유한 매니아적 성향을 가진 청소년층이 급속히 확산되고 있다. 과거 고립된 소수로서 폐쇄적인 특성을 나타내던 매니아들은 인터넷의 활성화와 더불어 다양한 커뮤니티, 동호회 활동을 통해 정보를 주고받는 것은 물론, 기호와 의미체계를 생산·공유하며, 집단행동이나 사회적 실천을 주도하기도 한다.

매니아들의 활동은 21세기 지식정보사회의 생존 및 경쟁의 핵심인 창조성을 잘 드러내고 있으며, 이는 한 국가의 생산력과 국가적 위상을 증진시키는 원천으로 작용하고 있다. 예컨대, 한류산업에서 큰 비중을 차지하고 있는 게임 및 영화, 애니메이션 등은 매니아적 취향을 발달시켜온 사람들의 의해 개발되어진 것들이 대부분이다.

또한 매니아 집단의 활동은 전 사회 구성원들을 움직이는 역동적인 힘의 원천으로 작용하기도 한다. 2002년 한·일 월드컵 축구 경기 진행과정에서 보여졌던 붉은악마가 주도한 응원은 거국적인 사회적 실천으로 나타났으며, 이를 통해 대한민국이라는 국가 공동체를 재확인하고 사회적 분위기를 새롭게 쇄신하는 계기를 맞기도 하였다.

이처럼 매니아 집단의 지식과 에너지는 긍정적인 방향으로 표출되었을 때 막대한 국가 발전의 원동력으로 작용하게 된다. 이들은 문화적 토양의 저변을 확대하고 창의성과 다양성을 주도하는 세력일 뿐 아니라, 문화자본을 통한 국가의 생산력을 증진시키는 세력이라 할 수 있다. 반면에 이들은 주류 문화의 관계 속에서 종종 현실 사회규범과 기성문화에 대한 변이 혹은 이에

저항하는 일탈 집단이라는 일반적 인식을 받고 있다. 따라서 청소년 매니아층의 실태 및 특성과 문제에 대한 정확한 현실인식에 기초하여 그들의 잠재력을 사회·문화 발전을 위해 활용할 수 있는 정책방안이 모색되어야 할 것이다.

이 연구는 청소년 매니아 집단 형성의 사회·문화적 배경, 청소년 매니아 문화의 특성 및 실태, 청소년 매니아 문화의 정책적 활용 방안 등에 대해 모색하고자 한다. 이를 통해 청소년 매니아층의 창조적 에너지 및 생산력을 사회 및 국가 발전에 적극 수용할 수 있도록 하는 정책 마련을 위한 기초를 제공하고자 한다.

2. 연구내용

1) 청소년 매니아 문화 등장 배경의 사회·문화적 배경

청소년 매니아 문화가 등장하게 된 사회·문화적 배경에 대해 이론적 고찰을 한다. 지식 정보 사회의 도래와 함께 사회문화 환경 변화로 청소년 및 청소년 문화에 대한 새로운 이해가 필요함을 논한다. 특히, 지식 정보 사회를 특징짓는 인터넷 대중화와, 사이버 커뮤니티 참여 증가가 청소년들의 생활에 초래한 변화들에 대해 살펴보고, 나아가 매니아 문화 형성에 끼친 영향에 대해 살펴본다. 그리고 매니아의 개념을 구체화하기 위해 유사하게 사용되는 개념들에 대해 살펴보고, 매니아 관련 선행 연구물들을 고찰한다.

2) 청소년 매니아 문화의 실태 조사

기존 청소년 매니아 문화 관련 연구물, 인터넷 검색 및 전문가 자문조사를 통하여 매니아 집단의 사례 및 유형을 알아본다. 먼저 대표적인 영역을 선정하여 각 영역의 사례를 수집한다. 대표적인 영역으로는 매니아 집단이 대중문화 및 IT의 확산과 함께 등장하기 시작하였다는 점과 지적, 사회 문화적, 경제적 가치 도출을 염두에 두고, 만화/애니메이션, 게임, IT관련 분야(PC/인터넷 등)를 그 대상으로 하고 있다. 특히 온라인 활동을 통하여 지

식과 정보를 주고받는 경우로 대상을 한정함으로써 인터넷 커뮤니티(사이트)에 참가하여 활동하는 청소년들을 대상으로 설문조사를 실시한다. 이들을 대상으로 매니아 활동 계기, 관심 분야와 관련한 활동 특성, 일상생활의 변화, 진로와의 관련성, 참가자의 일반적 특성(참가자의 사회경제적 배경 분포, 성별, 학력, 연령 등)등에 대해 조사한다.

3) 청소년 매니아 문화의 특성, 발전가능성과 한계

심층면담, 자문조사, 온라인 및 오프라인 활동 조사 등 질적 자료 조사를 기초로 매니아 문화의 보다 구체적인 특성 및 발전가능성, 한계에 대해 알아본다. 설문조사에서는 대략적인 윤곽과 실태를 파악하였다면, 질적 자료 수집을 통해서 매니아 집단의 지식 습득, 공유, 심화과정, 사회관계 형성 및 유지 방식, 일상생활에서의 긍정적, 부정적 변화, 매니아 문화의 산업적 효과 및 매니아 문화의 활성화 방안 등에 대해 보다 구체적으로 알아본다.

3. 연구방법

1) 문헌연구

청소년 매니아 문화 등장과 관련된 사회·문화적 배경에 대해 문헌고찰을 한다. 이를 위해 먼저 사회·문화적 환경변화와 그에 따른 청소년의 사회적 위치 및 역할 변화에 대한 이론적 논의를 한다. 특히 지식정보사회의 도래와 그에 따른 청소년문화 전개 양상의 변화에 대해 알아본다. 이와 함께 매니아 집단 및 청소년 매니아 관련 선행 연구들을 고찰한다.

2) 설문조사

매니아 집단이라고 알려진 사례들을 조사한다. 이를 위해 게임, 만화/애니메이션, PC/인터넷 분야와 관련된 온라인 커뮤니티들을 대상으로 적극적으로 활동하는 청소년들을 섭외하여 이들의 활동양상 및 실태 등에 관한 설문

조사를 실시한다.

3) 면담조사

매니아 집단 내에서 활동하고 있는 개별 매니아들을 대상으로 심층면담을 실시한다. 면담은 커뮤니티나 사이트 운영자들의 추천을 받아 해당 분야에서 적극적으로 활동하며, 보유지식이 상대적으로 많은 청소년들을 대상으로 이루어진다. 이와 함께 이들의 온라인 활동과 오프라인 행사를 참여 관찰한다. 온라인 리서치에서의 참여관찰은 오프라인 참여관찰과 연계되어야 한다. 온라인 참여관찰의 이점은 다양한 배경의 참가자들이 서로 다른 입장에서의 의견교환을 볼 수 있게 하며, 이를 통해 참가자들은 자신의 행위 및 타인의 행위에 대한 해석을 볼 수 있게 된다(Kendall, 1999).

4) 전문가 자문

청소년 문화 및 매니아 집단과 관련된 학계 및 관련 분야의 전문가들을 대상으로 자문을 실시한다. 자문은 매니아 집단을 선별하는 과정, 연구 진행 과정에 대한 점검, 매니아 문화를 정책적으로 육성하는 방법을 모색하기 위한 방안 모색에 활용된다.

II. 이론적 배경 및 선행연구 검토

1. 매니아 형성의 사회·문화적 배경
2. 사이버공동체의 진화와 청소년문화
3. 청소년 매니아 문화의 등장
4. 매니아의 개념

II. 이론적 배경 및 선행 연구 검토

1. 매니아 형성의 사회·문화적 배경

1) 사회·문화 환경 변화와 청소년

정보사회가 도래하면서 첨단 매체와 기기의 사용에 익숙한 청소년들은 과거 산업 사회에서의 위치와는 달리 사회·문화를 선도하는 입장에 서게 된다. 특히 산업화에 뒤졌지만 정보화에는 앞서가자는 정부 주도의 인터넷 육성 전략은 사이버 공간을 부각시키면서 그동안 주변적 위치에 머물렀던 청소년 집단을 사회의 주된 세력으로 떠오르게 한다. 이와 함께 1990년대 들어 대중문화를 위시한 문화적 저변이 확대되었고, 정치 민주화의 진전이 이루어지면서 청소년들의 문화 소비에 대한 관심의 폭은 이전 세대에 비해 훨씬 확대되어진다.

산업화 시대를 살아왔던 성인 세대들은 공장에서 만들어진 물건을 있는 그대로 사용하는 것을 당연하게 생각해 왔다. 그러나 청소년 세대는 이 물건을 가지고 자기가 조작하고 변화시키는 놀이를 즐긴다. 즉, 단순히 수동적인 소비를 넘어서서 다양한 이미지를 조작하면서 만들어 내는 생산 활동을 하는 것이다. 소위 말하는 디지털 콘텐츠는 바로 이들이 만들어 내는 제품이다. 정보화 사회, 디지털 사회가 지향하는 놀이와 생산의 의미를 우리 청소년들은 어른들이 가르쳐 주기 전에 이미 놀이를 통해 학습하고 있는 것이다(황상민, 2004).

사회·문화 환경 변화는 청소년기에 대한 재개념화와 청소년과 성인과의 관계, “청소년성”에 대한 개념을 새롭게 하고 있다. 즉, 디지털 영역에서는 청소년들이 보다 주도적 힘을 가지고 있으므로 성인화되고 있으며, 오락, 게임 등과 관련해서는 성인세대가 청소년화되는 경향이다(Sefton-Green, 1998).

2) 지식 정보 사회와 청소년문화

정보사회에서 청소년문화의 특성은 이동성, 네트워크, 다원성, 합성, 사이버, 민주화 등으로 나타나고 있다(맹영임·정문성, 2004). 청소년은 휴대 전화를 통한 고도의 이동성을 확보한다. 이들에게 휴대전화는 학습과 놀이는 물론 인간관계의 매체로서 가지고 다니지 않으면 안되는 필수품이 되었다. 휴대폰이 없으면 학교와 가정, 사회 속에서 일상생활을 할 수 없을 정도로 청소년에게는 중요한 도구가 되었다. 특히 최근에는 MP3, 보이스레코더, 디지털 카메라, PDA 기능 등 정보사회의 꽃으로 불리는 첨단 정보화 기기가 휴대폰을 중심으로 통합되면서 청소년들은 이동성을 보유한 IT환경을 만들어 가는데 앞장서고 있다.

청소년문화에서 네트워크는 주로 유·무선 인터넷 통신을 이용해서 이루어진다. 청소년들은 네트워크를 통해 상징기호를 만들고 공유하고 있다. IT 환경에서 청소년들의 네트워크는 사이버 공동체를 통해서 형성되고 있다.

또한 정보사회의 가속화로 청소년문화가 분화되고 구성요소가 보다 다양해지고 있다. 청소년들은 수많은 인터넷 사이트 및 사이버 네트워크를 통해 관심분야에 필요한 정보를 주고받고 있으며 이 과정에서 다양한 의견을 접하기도 하고 나름대로의 집단 의식을 발전시키기도 한다.

역시 합성과 관련해서도 정보사회의 청소년들은 공개된 정보에 접근이 자유로워졌기 때문에 정보를 외우는 것 보다는 필요한 정보를 찾고 이것을 합성하여 새로운 정보 또는 지식을 생산해 내는 능력을 발달시키게 되었다. 청소년의 지적 활동은 정보의 바다에서 수많은 정보들을 취사선택하여 자신의 목적에 맞는 새로운 정보나 지식을 합성하는데 집중되어 있다. 이것은 단지 텍스트의 수준에 제한되어 있지 않고, 이미지의 합성, 동영상의 합성 등 멀티미디어에까지 확장되고 있다.

청소년 생활세계의 중요한 부분으로 사이버 공간이 자리잡고 있다. 청소년은 사이버 공간에서 만나고, 대화하고, 놀고, 일하고, 거래하고, 배우는 등의 상호작용을 한다. 이제 사이버 공간에서 형성되는 사이버문화는 청소년들의 대표적인 문화전형으로 정착하고 있다.

끝으로 정보사회는 인터넷 및 통신매체 이용에 익숙한 청소년들로 하여금, 자신들의 의사를 표현하고, 참여를 가속화시켜왔다. 관련 쟁점이 생겼을 때 자신들의 입장을 주장하고, 지지자들을 모으는 등 사회의 중요한 구성원으로서 누려야할 권리와 책임을 인식시키는 여건을 제공해왔다.

3) 청소년문화 이해를 위한 새로운 접근

사회·문화 변화의 핵심에 있는 정보 기술, 커뮤니케이션 방식의 변화 등 지식정보사회의 도래는 청소년문화의 생성과 변화에 영향을 미쳐왔는데, 이와 관련하여 청소년문화 이해를 위한 새로운 접근 틀을 모색해 본다.

산업화 시대의 청소년문화를 설명해 왔던 대표적인 개념은 하위문화이다. 영국 버밍햄 대학의 문화연구소(University of Birmingham, Centre for Contemporary Cultural Studies)를 중심으로 일련의 연구자들은 전후 영국 사회 노동자 계급 청소년들의 체계적 저항 수단으로 하위문화를 개념화한다. 2차 대전 이후 영국의 사회구조 와해는 노동계급의 생활터전을 위협하였고, 부모세대가 오랫동안 유지해왔던 가치관이 붕괴되기에 이른다. 노동계급 청년 하위문화는 두 가지 문화형태들에 대한 반발을 통해 생성되었다. 하나는 부모문화이며 다른 하나는 지배문화이다. 노동계급의 하위 청년 문화는 노동계급 출신의 ‘부모문화’에 대항하여 오랫동안 유지하고 있던 전통적인 윤리의식과 규범에 반대하는 것이고, 다른 한편으로는 부르주아 지배문화에 대항하여 경제적, 정치적 착취와 그로 인한 문화적 불평등에 대한 반대이다(웹디지, 1998).

하지만 하위문화 개념은 영국과 토양이 다른 나라의 청소년 문화를 설명하는 데에는 한계가 있다. 예컨대, 미국의 경우, 청소년문화를 설명하는데 있어 계급위주의 구조주의적 설명보다는 인종, 문화, 지역적 이슈에 더 민감하다. 힙합을 설명하는데 있어 하위문화라는 개념보다는 미국 계토지역의 모든 구성원들에 의해 공유되는 이슈와 긴장감의 연속이라는 설명을 취한다(Bennett & Kahn-Harris, 2004).

즉, 스타일, 음악, 여러 대중문화적 자원들은 기존의 ‘공동체(혹은 집단)’

를 단순히 강화하는 것이 아니라 창조해나가는 것이라는 인식이 미국 연구자들을 이끌어 갔고, 이러한 개념은 하위문화 개념을 거부하고 보다 나은 대안적 설명 틀을 찾게 한다. Lewis(1992)는 음악이나 스타일에 기반한 청소년 집단의 형성은 ‘취향 문화(taste culture)’로 이해될 수 있다고 제한한다. 대중음악이 자원이 되어 청소년들이 집단을 형성하게 되는 것이다. 구조적 설명을 취하는 버밍햄학파의 경우 이러한 경향을 파악하지 못한다. 음악적 취향의 경우 사회 계급, 나이, 교육 등의 범주를 가로질러 집단을 형성시킨다는 것이다(Bennett & Kahn-Harris, 2004, p. 10에서 재인용).

또한 버밍햄학파의 경우 하위문화와 하위문화적 정체성 형성과정에 기여하는 미디어의 역할에 주목하지 못한다. 하위문화는 청소년들이 단합하여 신비한 힘에 의해 자생적으로 만들어지는 것이라기보다는 대중매체와 문화산업의 관련성 속에서 형성되어지는 것이다.

이와 함께 하위문화적 접근은 청소년에 대한 제한적 접근을 취한다. 청소년들을 연령범주로 파악함으로써(16세부터 21세), 버밍햄학파는 청소년 스타일의 상징적 가치 및 여타 대중문화적 자원을 청소년을 나타내는 이념적 범주로 승화시키는데 실패한다. 즉, 청소년은 인생에서 생물학적 연령의 특정 시점에 해당되기 보다는 정신 상태 혹은 마음 자세라고 볼 수 있다는 것이다. 이러한 청소년의 특성은 오늘날 더욱 부각된다. ‘청소년’세대가 성인, 심지어는 중년이 되어도, 젊음을 유지하는 수단으로서 음악, 스타일, 여러 가지 형태의 기록물들을 사용함으로써, 성인세대에 속하는 것을 거부하는 현상이 나타나고 있기 때문이다(Bennett & Kahn-Harris, 2004; Sefton-Green, 1998).

지식정보 사회에 이르러 하위문화로 특징지어져왔던 기존의 청소년문화는 이제 더 이상 단일하거나 동질적인 것이 아니며, 또 일정한 경계를 가지고 지속적으로 유지되기 보다는 다양한 특성들과 스타일을 가지고 끊임없는 이합집산을 거듭하고 있는 것으로 파악되어야 한다(Wyne & Rob, 1997; Mallan & Pearce, 2003). 오늘날 청소년 문화 구성요소, 스타일들은 매우 다양하며, 스타일, 음악적 취향, 청소년 정체성의 상호 관련성은 점차 약화

되고 있다. 따라서 하위문화적 구분은 점차 여러 갈래로 분화된다. 결국 다양한 취향과 스타일들은 지속적으로 서로 뒤섞여서 끊임없이 새로운 문화적 구성요소를 만들어내는 것이다(Bennett & Kahn-Harris, 2004). 이런 맥락에서 청소년문화 탐구도 하위문화로서의 거시적 탐구가 아닌 구체적이고 개별적인 라이프스타일로서의 탐구가 요구된다(최윤진, 2002).

특히 지식정보사회를 특징짓는 정보 기술과 인터넷 커뮤니케이션 환경은 청소년문화의 범주와 국경을 허물어뜨리는 중요한 기반이 되고 있다(Jones, 1999). 90년대 이후 가장 주목할 만한 새로운 커뮤니케이션 환경은 바로 전지구적인 컴퓨터 네트워크를 통한 개인 또는 집단 커뮤니케이션이 일반화되기 시작했다는 것이다. 디지털 저장 및 압축 기술과 정보 검색 기술의 발달, 전지구적 네트워크의 형성, 그리고 사용자 중심의 인터페이스 구축 및 멀티미디어형 단말기의 발달로 일반인들까지 손쉽게 IT미디어를 사용할 수 있게 된다. 이러한 IT미디어의 주체가 바로 청소년들이다. 이들은 IT를 통해 정보를 공유하고 의사소통을 하며 자신들만의 문화를 만들어가고 있다. IT로 소통되어지는 커뮤니케이션 공간은 정보 교류의 공간, 여가와 놀이의 공간, 쇼핑하는 공간일 뿐만 아니라, 의미를 생산하고 욕망을 발현하는 장이 되고 있다. 따라서 IT가 구성하는 커뮤니케이션 공간은 젊은 세대들의 감성, 열망, 라이프스타일, 잠재된 욕망, 문화적 창조성을 구현해내는 주요한 공간으로 젊은 세대들의 문화형성과정의 중요한 환경이자 조건이 되고 있다(이동후 외, 2004).

2. 사이버공동체의 진화와 청소년문화

여기서는 청소년들의 중요한 생활세계로 자리잡은 사이버 공간 및 사이버 공동체와 청소년 문화를 관련지어 살펴보겠다.

1) 현대사회와 공동체의 의미 변동

공동체라는 용어는 아주 일상적으로 사용되면서도 아직까지 모든 이들이

만족할 만큼 명확한 개념이 정립되어 있지 못하다(Cohen, 1985: 11). 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). 모든 인간은 땅을 딛고 살아갈 수밖에 없는 존재였기 때문이다. 인간은 누구나 땅위에 집을 짓고, 농사를 지으며, 또 공장을 세웠던 것이다. 그런 만큼 공동체는 농경사회를 대변하는 여러 속성을 가지고 있는 반면 산업사회의 속성과는 차별적인 것으로 인식되었다. 이러한 관점에서 레드필드는 공동체의 특성으로 고립성(distinctiveness in boundary), 소규모(small scale), 동질성(homogeneous), 자족성(self sufficient) 등을 들었다. 그에 의하면, 공동체는 구성원들 사이의 관계가 상대적으로 평등하고 정치권력이 부재하며, 자족적일 정도로 고립적이어서 외부사회와 관계가 거의 없는 사회이다(Redfield, 1947). 공동체에 대한 이러한 인식은 자연스레 공동체 의식이란 개념으로 연결되었다. 인간은 주어진 지리적 공간조건 속에서 이웃과 협력하거나 갈등하고, 이러한 과정이 반복되면서 지역 기반의 독특한 '우리' 의식을 형성하게 된다는 것이다(Hillery, 1955).

그러나 산업혁명 이후 다양한 교통수단과 통신기술이 발전하면서 인간은 더 넓은 지역과 영역으로 그 활동 범위를 확대하기 시작했다. 자동차를 발명하면서 다른 지역 사람들과 쉽게 어울리게 되었고 좀 더 살기 좋은 곳을 찾아 이주를 하거나 마음에 맞는 친구를 찾아 나설 수 있게 되었다. 특히 비행기의 발명으로 인해 가능하게 된 항공 여행은 지역적인 경계를 허물면서 인간의 활동반경을 전지구적 차원으로 확대했다. 이러한 변화와 함께 공동체는 공간적 단위로서의 지리적 공동체 또는 지역공동체(geographic community)라는 의미에 사회적 연결망으로서의 인성적 공동체(personal community)라는 의미가 추가되었다(한상진, 1995: 강대기, 2001).

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. 이런 개념에 의해 산업사회의 지배적인 인간 조직들도 공동체로 명명될 수 있게 되었다. 회사 공동체, 종교 공동체 등과 같은 개념이 여기에 해당되는 바, 회사는 결사체이자 이익집단이지만 그 구성원들이 자신이 속한 회사를 하나의 공동체로 인식하면 공동체로 볼 수 있다.

이에 대해 코헨(Cohen, 1985)은 공동체를 경계의 개념으로 설명하고 있다. 공동체는 상이한 집단들 간의 상징적 경계로 작용한다는데 그 의의가 있다는 것이다. 그런 만큼 공동체를 제대로 이해하기 위해서는 공동체 구성원들이 자신들의 집단과 다른 집단을 경계지우는 다양한 상징적 장치들에 대한 분석이 선행되어야 한다. 공동체에서 경계가 중요시되는 것은 인간들 간의 상호작용 때문이다. 구성원들은 자신들의 집단을 공동체라고 인식함으로써 상호작용의 범위를 공동체 내부로 제한한다. 즉, 경계로서의 공동체는 사람들을 내부인과 외부인으로 가르는 기준이 되며, 상호작용의 대상을 한정하는 효과를 가지게 된다.

2) 사이버공동체의 의미

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

면적인 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). 이 곳에서는 자신의 이름을 정확하게 밝히지 않고도 거침없이 불특정 다수의 무수한 사람을 만나 갖가지 주제에 대해 얘기할 수 있으며, 만약 더 이상 필요가 없다고 생각되면 아무런 미련이나 감정적인 여운 없이 빠져나올 수 있다.

우리에게 가장 익숙한 사이버공동체로는 컴퓨터 통신망에 구성되어 있는 동호회를 들 수 있다. 컴퓨터를 매개로 한 커뮤니케이션들(CMCs) 중 일반 대화방의 채팅이 비대면적이고 익명적이며 일시적인 한계를 갖는데 비해, PC통신 동호회는 문화, 예술, 종교, 학술, 지역, 취미 등 다양한 관심을 공유하는 사람들끼리의 지속적인 만남의 장으로 기능하고 있다. 이들의 만남은 사이버공간 속에 국한되지 않고 종종 오프라인 모임을 통해 오프라인 세계로 외연되기도 한다.

『Virtual Community』의 저자인 라인골드(Rheingold, 1997)는 자신이 ‘WELL’로 명명한 사이버공간 내 모임의 흥미 있는 사례를 바탕으로 공동체의 개념을 사이버스페이스에까지 확장했다.¹⁾ 라인골드에 의하면, 사이버공동체는 사이버스페이스에서 적절한 수의 사람들이 공적인 상호작용을 통해 인간관계의 망을 만들어낼 때 형성되는 사회집단이다. 이 개념 정의에는 몇 가지 의미가 내포되어 있는바, 우선 사이버공동체는 그것이 집단을 형성할 수 있을 정도로 ‘적절한’ 수의 구성원을 필요로 한다는 점이다. 두 사람이나 소수의 사람들이 상호작용을 한다고 하여 그것을 사이버공동체라고 하지는 않는다. 더불어 사이버공동체는 전자우편이나 메모 등과 같은 사적인 의사소통이 아니라 게시판과 같은 ‘공적인’ 상호작용을 전제한다. 공적인 상호

1) 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.

작용이란 구성원들 사이의 상호작용을 다른 성원들도 알 수 있어야 한다는 의미이다.

또한 사이버공동체는 ‘인간관계의 망’이 형성되는 것을 전제한다. 일회적인 상호작용은 인간관계를 만들어내지 못한다. 지속적이고 반복적인 상호작용을 통해 서로가 서로를 인지할 수 있고, 상호작용의 의미를 전체 맥락 속에서 파악할 수 있어야 비로소 공동체라고 할 수 있다. 나아가 사이버공동체의 구성원들은 자신의 공동체에 대한 귀속감을 가지고 있다. 비록 성원권에 대한 명시적인 규정이 없는 경우가 대부분이긴 하지만 사이버공동체의 구성원들은 자신이 속한 공동체를 의식하고 있고, 내부 구성원들과의 관계를 외부 사람과의 그것과는 다르게 인식한다.

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. 사이버공동체는 물리적 공간을 필요로 하지 않는다. 컴퓨터가 네트워크에 연결되어 있기만 하면 사이버공동체는 언제든지 형성될 수 있다. 뿐만 아니라 공동체 구성원들이 동일한 공간에 머물러 있을 필요도 없다. 물리적 공간상으로 아무리 멀리 떨어져 있다 하더라도 마음만 먹으면 언제든지 사이버공동체에 가입하여 구성원이 될 수 있다. 따라서 사이버공동체는 구성원의 수에 제약받지 않으며, 공간의 구속도 받지 않는다.

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. 사이버공동체

는 혈연이나 지연 등과 같은 생득적 요소에 의해 형성되지 않는다. 사이버 공동체는 스스로의 선택에 의한 자발적인 가입에 의해 이루어지며, 수많은 공동체들 중에서 자신이 원하는 공동체를 선택할 수 있는 대안의 폭이 넓은 특징을 가지고 있다. 또한 사이버공동체의 구성원들은 관심과 흥미를 중심으로 모인다. 사이버공동체는 동일한 취미, 추구하는 가치관과 태도, 일치하는 관심분야 등을 기초로 형성된다. 이로 인해 특정한 공동체는 유사한 관심사나 개성을 공유하는 구성원으로 채워지게 되며 이러한 유사성은 이들의 유대를 형성·강화시키는 역할을 한다. 바꿔 말해, 사이버공동체는 개개인이 가지고 있는 관심사가 다른 사람들과 공유되어 있으며, 그들과의 상호작용을 통해 자신이 가지고 있는 관심사가 유지되고 재생산될 수 있기 때문에 형성되고 유지된다. 뿐만 아니라 사이버공동체에서는 이러한 관심사가 지속적으로 분화된다. 처음에는 넓은 범주의 관심사로 사이버공동체가 구성되지만, 구성원의 수가 많아지면서 보다 좁은 범주의 관심사로 구성원이 모이게 되며, 이에 따라 사이버공동체는 더 작은 관심사로 분화된다.

셋째, 사이버공동체는 상호작용 중심의 공동체이다. 단지 어떤 공동체에 속해 있다는 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. 이러한 상호작용에 대한 요구는 접속을 통해서만 존재할 수 있는 사이버공동체에서 인간관계망이 형성되는 중요한 이유라고 할 수 있다. 더 나아가 공동체 구성원들은 원활한 상호작용을 위하여 의미를 공유한다. 인간 상호작용을 위한 다양한 상징들은 특정한 의미를 가지고 있고 이러한 의미들이 공유되어 있어야만 커뮤니케이션이 가능하다. 새로운 집단 구성원들은 그 의미를 학습하게 되며, 이러한 학습과정을 통해 공동체 문화가 형성된다.

넷째, 사이버공동체는 ‘약한 유대’(weak tie)에 기반하고 있다. 약한 유대라고 해서 공동체에 대한 소속감이나 유대감이 없다는 것을 의미하는 것은 아니다. 전통사회에서 ‘강한 유대(strong tie)’는 지역 공동체에서 구성원

들과 대부분의 시간과 체험을 공유함으로써 가능했다. 근대사회에 있어서도 역시 관료제나 직장의 동료들과 많은 시간을 공유하는 것이 강한 유대의 전제 조건이었다. 반면에 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. 마음만 먹으면 언제든지 공동체 구성원이 될 수 있고, 또 그 공동체에서 자신의 관심사를 충족시킬 수 없을 때는 언제든지 탈퇴가 가능하다. 사이버공동체에서는 구성원으로서의 의무감이 뚜렷하지 않으며, 다른 사람들과의 관계를 지속적으로 유지시켜야할 필요성도 강제되지 않는다. 경계가 열려 있는 사이버공동체에서는 개인의 판단과 행동이 무엇보다 중요시된다. 사이버공간의 이용자들은 다양한 사이버공동체에 복수로 참여할 수 있으며, 이러한 복수적인 공동체 참가를 통해 행위의 준거를 상황에 따라 취사선택할 수 있다. 하지만 다른 한편으로, 사이버공동체의 이 같은 특성이 공동체 구성원으로서의 의무이행이라는 비용을 치르지 않으려는 경향을 강화시킬 수 있다. 사이버공동체가 취미나 관심 등의 사적인 특성에 의해 생겨난다는 점과 일반 공동체보다 개인주의를 촉진함으로써 불안정한 공동체를 양산할 수 있다는 점에서 이는 공동체의 형성 및 유지에 걸림돌이 될 수 있다.

4) 사이버공동체의 주요 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. 또

한 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. 사이버공동체의 초기 형태인 PC통신 동호회에 대한 한 연구에 따르면, PC통신 동호회 회원들 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(김희재·박유진, 2004).

인간이 살아가는데 있어 필수적인 또 다른 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 낯선 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 사람들이 직접적인 보상에 대한 기대가 없이 도움과 정보를 제공하고 있음에 주목하고, 이를 ‘선물경제’(gift economy)의 관점에서 분석한 바 있다. 통상적으로 ‘선물’은 “의무적으로 상호 관련되어 있는 거래자간의 양도할 수 없는 물체나 서비스의 의무적 이전(transfer)”으로 이해된다(Carrier, 1991: 122). 그런 만큼 선물의 거래는 받은 선물에 대해 나중에 보답을 해야 한다는 막연하고 대개는 분명히 표현되지 않는 의무와 관련되어 있다(Mauss, 1935; Homans, 1958). 이처럼 선물교환이 받은 선물에 대한 보답이 이루어져야 한다는 명시적인 거래나 요구와는 무관하지만, 선물을 주기만 하고 그에 대한 보답이 전혀 이루어지지 않는 관계는 지속되기 어렵다.

사이버공동체에서의 교환관계는 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 가깝다(Kollock, 1994). 이러한 사이버공동체의 이타적 행위동기에 대해서는 크게 다음 세 가지의 설명이 가능하다. 첫째, 사이버공동체에서의 정보제공은 개인의 정체성을 표현하는 수단이 될 수 있다. 둘째, 사이버공간의 행위자들은 보다 소통 지향적 동기에 의하여 행동한

다. 셋째, 직접적인 이해관계와는 무관한 다른 사람을 도와줌으로써 개인적인 자긍심을 높일 수 있다.

5) 우리나라 사이버공동체의 형성 및 발전

우리나라 사이버공동체의 기원은 1980년대 말 PC통신 천리안과 하이텔의 동호회로 거슬러 올라간다. 하지만 당시는 인터넷이 확산되기 전이었기 때문에 사이버공간의 존재에 대한 인식이 희박했고 사이버 커뮤니케이션에도 많은 제약이 있었다. 그런만큼 진정한 의미의 사이버공동체의 출발은 인터넷이 대중적으로 보급되기 시작한 1998년 이후부터라고 할 수 있다. 이 시기에 사이버공동체는 주로 이메일 서비스를 기반으로 하여 탄생했고, ‘다음 카페’나 ‘유즈넷 뉴스그룹’처럼 공동의 관심사를 주제로 하여 확산되었다. 이후 약 3년간 문화, 교육, 예술, 취미, 지역, 연령, 학술, 출신학교 등을 배경으로 하고 수많은 회원들을 거느린 다양한 형태의 공동체가 출현했다. 최근 공동의 모임보다는 개인의 독립공간을 선호하는 네티즌들의 취향 변화에 따라 포털 사이트 기반의 대규모 공동체도 일시적인 정체를 겪고 있다. 하지만 서비스 시작부터 현재까지 꾸준한 영향력을 가진 사이트들은 검색, 메일, 공동체 혹은 블로그 등으로 콘텐츠를 다변화하면서 지속적으로 회원 층과 활동 범위를 확장해 가고 있다.

(1) 주요 유형

현재 우리나라 사이버공동체는 전문 포털 사이트 기반, 일반 포털 사이트 기반, 개인 네트워크 기반 등 세 가지 유형으로 대별할 수 있다(장원호, 2004: 27-28; 김예란, 2004: 55-89).

먼저 전문 포털 사이트 기반 공동체는 인터넷의 상용화와 함께 공동의 관심사와 주제를 가진 사람들을 인터넷에서 연결시켜 주는 방식으로 운영되는 공동체를 말한다. 구체적으로 이들은 공동의 관심사를 주제로 한 포털 사이트와 동창·동문 등 학연을 중심으로 한 포털 사이트의 두 가지로 분화되어 있다. 전자의 대표적인 예로는 ‘세이클럽’과 ‘하늘사랑’이 있고 후자로는 ‘아

이러브스쿨'이나 '다모임' 등이 대표적이다. '세이클럽'이나 '하늘사랑'에 포진하고 있는 사이버공동체는 대개 공동체 구성원들 간의 채팅을 중심으로 운영되고 있으며, 채팅의 활성화가 공동체의 활성화로 직접 연결되는 경우가 많다.

두 번째 유형으로는 일반 포털 사이트 안에 형성된 사이버공동체를 들 수 있다. 대표적인 예로는 2004년 1월 현재 약 410만 여 개의 카페에 개설되어 있는 '다음 카페'를 들 수 있다. '세이클럽'이나 '하늘사랑'의 사이버공동체가 채팅을 중심으로 운영되는 특징을 보인다면, 종합 검색과 이메일 및 공동체가 결합된 일반 포털 사이트인 '다음 카페'는 게시판을 중심으로 운영되는 특징을 보이고 있다.

세 번째 유형으로는 최근 가파른 성장세를 보이고 있는 '미니홈피'와 같은 개인 네트워크 지향의 공동체가 있다. 1999년 8월 설립하여 2001년 9월 미니홈피 서비스를 시작한 '싸이월드'가 그 대표적인 예이다. 싸이월드 미니홈피의 가장 큰 특징은 실명제와 신뢰기반의 정보공유를 기치로 내걸고 철저히 개인 간 인맥을 중심으로 운영되는 네트워크형 공동체라는 점, 그리고 공동체의 최소 단위인 개인의 주체성이 각별히 강조된다는 점에 있다. 기존 사이버공동체의 경우에는 '시삽'이나 '운영자' 또는 '주인'으로 명명된 특정 소수의 영향력이 큰 반면에, '미니홈피'는 철저하게 개인 중심으로 운영되고 있다.

(2) 우리나라 사이버공동체의 특징

PC통신 동호회의 형태로 선을 보인 우리나라 사이버공동체는 인터넷 성장 및 성숙기를 거치면서 비약적인 발전을 보이고 있으며, 더불어 이에 대한 연구도 심화되고 있다. 지금까지의 연구 결과에 따르면, 우리나라 사이버공동체는 사이버공동체의 일반적인 특징들을 대부분 공유하고 있다. 하지만 서로 어울려 지내며 집단 의식을 공유·확인하려는 경향이 강한 우리 민족의 특성상 서구의 사이버공동체와 구별되는 지점도 적지 않다(김창민 외, 1997; 김종길, 2000; 강대기, 2001).

첫째, 우리나라 사이버공동체는 관계적 성격이 강하다. 우리나라 사이버공동체들은 인간관계의 형성과 발전을 중시하여 컴퓨터 동호회와 같은 기능적 공동체도 시간이 지나면서 관계성 강화를 적극 모색하려는 경향을 보인다. 서구의 사이버공동체들은 온라인 토론이나 정보 교환과 같은 기능적 활용을 강조하는 반면, 한국의 사이버공동체들은 네티즌들 간의 만남과 교류를 특별히 중시한다. IT 관련 동호회와 같은 기능적 공동체도 인간관계의 강화에 관심이 많으며, 여기서도 사이버공동체의 분위기가 무엇보다도 더 중시된다. 사이버공동체 구성원들 사이에는 정보의 호혜적 증여가 이루어지며, 이러한 정보의 증여 행위가 구성원들 사이의 사회적 관계를 강화하는 중요한 수단이 된다.

둘째, 한국의 사이버공동체는 일정 부분 오프라인 세계의 사회관계를 반영한다. 일반적으로 사이버공동체는 관심(interests)을 중심으로 형성되고 분화되는 것으로 이해되고 있으나 한국의 사이버공동체들은 관심과 함께 일상생활에서 사회적 구분이 되는 지역이나 연령과 같은 생득적 요소가 사이버공동체의 형성과 분화의 기준이 되는 경우도 많다.

셋째, 운영과 활동 측면에서 보면 한국의 사이버공동체는 비공식(informal) 활동과 오프라인(off-line) 활동의 비중이 상대적으로 높다는 특성을 지닌다. 사이버공동체는 기본적으로 온라인 활동을 중심으로 운영되지만 한국에서는 오프라인 활동의 비중이 상당히 높다. 동호회의 경우 오프라인에서 활동하지 않으면 완전한 성원권을 가지지 못하며, 구성원들 간의 관계도 긴밀해지지 못한다. 또한 게시판에 글을 올리는 공식 활동도 중요하지만 비공식 활동도 상당히 빈번하게 일어나며, 이러한 비공식적인 활동을 통해 사회관계가 강화된다. 우리나라 사이버공동체에서 오프라인 활동과 비공식적 상호작용이 강조되는 것은 앞서 말했듯이 사이버공동체가 ‘기능’ 못지않게 ‘관계’를 중시하기 때문이다. 사이버공동체가 지향하는 기본 목적의 달성이 온라인 활동만으로도 충분한 경우에도 한국의 사이버공동체는 그런 기능을 넘어서서 인간관계의 확장과 강화를 모색한다. 이에 따라 우리나라 사이버공동체에서는 대면관계에 기반을 둔 활동들에 대한 구성원들의 참여

욕구가 큰 편이다.

넷째, 한국의 사이버공동체에는 소수의 적극적 참여자와 다수의 단순 참여자로 구성원이 양분화(bi-polarization)되는 경향이 뚜렷하다. 사이버공동체는 기본적으로 수평적인 사회관계가 지배하여 구성원들 사이에 평등관계가 형성된다고 가정되고 있지만 실제로는 우리나라 사이버공동체 구성원들 간에 양분화가 빈번하게 일어난다. 초기의 사이버공동체에서는 수평관계가 형성되는 경향을 보이거나 공동체가 성장하면서 조직의 운영과 관리, 관계의 유지를 위해 지위와 역할의 설정이 불가피하게 되며, 구성원들 사이에 지위와 역할의 불평등 배분이 일어난다. 공식적인 리더로는 동호회의 시삽, 뉴스그룹의 관리자(administrator) 등이 있으며, 전임 리더, 정서적 리더, 전문적 자원의 보유자, 적극 참여자 등 비공식적인 영향력을 행사하는 구성원들도 출현한다. 사용 시간을 통해서 보더라도 사이버공동체 구성원들은 소수의 적극적 참여자와 다수의 잠복자(lurker)를 포함한 단순 참여자로 분화되어 있다.

다섯째, 우리나라 사이버공동체는 제도나 규범이 아니라 소수의 개인이 공동체의 운영이나 의사결정과정을 주도하는 경향을 보인다. 사이버공동체는 기본적으로 의사결정 과정에서 아무런 구속이나 제약 없이 자신의 입장을 밝힐 수 있는 개방적 구조를 가지고 있다. 따라서 풀뿌리 민주주의의 원형으로 보기도 하지만 실제 사이버스페이스에서의 의사결정은 몇몇 소수에 의해 주도되고 있다. 결국 리더십의 성격과 구성원들의 의사결정 과정에 대한 과소 참여에 의해 과두제로 구조화되고 있는 것이다. 리더십의 유형을 보면, PC통신 동호회와 인터넷 기반 공동체는 모두 공동체 내부 구성원들에 의한 선거 혹은 독자적인 내부규정에 따라 리더가 만들어지는 자생적 리더십을 특징으로 하고 있다. 하지만 PC통신 동호회의 경우 자생적 리더십에 센터가 부여한 권한이 추가됨으로써 리더가 상대적으로 막강한 권력을 행사하는 반면에, 인터넷 기반 공동체는 대체로 리더의 권한이 지극히 제한적인 자유방임적 리더십을 특징으로 한다. 또 PC통신 동호회에서는 시삽이 의사결정에 큰 영향을 미치고 있으며 그 결과에 대해서도 최종적인 책임을 지는

것이 관행인 반면에, 인터넷 기반 동호회의 경우 의사결정과정에서 토론은 활발하나 소모적인 설전(flaming war)으로 비화되는 경우가 많다.

여섯째, 우리나라 사이버공동체에서는 규범, 지위, 역할에 대한 명확한 경계나 합의가 부족해 이와 관련한 갈등이 자주 발생한다. 대부분의 사이버공동체들은 자생적으로 태동했기 때문에 명문화된 규범이 없거나 규범 자체가 명확하지 못하다. 따라서 사이버공동체 내의 행위에 대한 해석 차이가 빈번하며, 이러한 해석 차이는 갈등으로 비화되기도 한다. 이러한 갈등은 오랜 시간을 끌며 비생산적인 설전으로 발전하거나 집단 간 대립으로 확대되기도 하며, 리더들이 배후에서 조율하는 경우도 적지 않다. 하지만 동시에 이러한 분쟁이나 갈등은 사이버공동체의 규범을 만들어 가고, 그러한 규범을 구성원들 사이에 공유하게 하는 긍정적 효과도 가지고 있다. 규범을 둘러싸고 일어나는 분쟁은 그 분쟁이 해소되는 과정에서 구성원들 사이에 합의를 이끌어내기 때문이다.

일곱째, 서구 사이버공동체의 경우 대체로 초기에 반문화적 성격(counter culture)을 보이다가 점차 하위문화화한(subculture) 반면에, 우리나라 사이버공동체는 처음부터 하위문화적인 속성을 보이고 있다. 예를 들면, 미국의 'WELL'은 가장 광대하고 파편화된 독립 게시판의 언더그라운드 문화에서 출발한 것으로 알려져 있다. 특정한 주제에 대한 열정을 가진 사람들이 자투리 시간을 이용해 방 한 구석이나 창고에서 이를 개설하고 발전시켰던 것이다. 특히 게시판은 같은 관심을 공유하는 사람들을 위한 온라인 회합의 장소가 되었다. 유토피안, 태양열 옹호자, 명망가, 미래학자, 환경주의자, 사회활동가 등 Whole Earth의 구성원들이 WELL의 초창기 핵심세력을 구성하여 대안문화를 일구었으며, 공적·사적 모임에 참여해 토론함으로써 지적 다양성을 풍부하게 만들었다(Rheingold, 1993). 게시판을 매개로 하는 공동체는 이윤이 아닌 열정에 의해 동기화되었으며, 실제로 온라인 세계, 특히 인터넷에는 반상업적 문화가 팽배했다. 출판된 콘텐츠의 배포 및 사람들 간의 연결을 중시하는 상업적 온라인 서비스가 출현하기 전까지 이윤 동기는 거의 찾아 볼 수 없었다. 그러나 이러한 반문화적 성격도 사이버스페이스가

확장되면서 점점 퇴색했고, 결국 사이버공동체의 문화는 전체문화의 하위문화로 변모했다. 특히 대규모의 상업적인 온라인 서비스업체에 사이버공동체가 편입되면서 사이버공동체는 일상 세계의 연장선으로 자리 잡게 되었다. 이에 비해 한국의 사이버공동체는 처음부터 하위문화적 성격이 강했다. 초기의 BBS들은 자신들만의 정보교류와 의견교환을 통해 부분적으로 반문화적 특성을 보였으나 곧 상업적인 영역에 통합됨으로써 이 같은 속성은 뿌리를 내리지 못했다. 대체로 우리나라 사이버공동체는 상업적인 의도로 만들어지거나 상업적 활용의 대상으로 전락하는 경우가 많다.

여덟째, 한국의 사이버공동체는 문자 중심 커뮤니케이션의 취약점인 맥락 단서의 결여를 보완하기 위하여 신조어, 의성어, 의태어, 한국적 이모티콘(emoticon) 등과 같은 통신언어를 발달시켰다. 이모티콘과 통신언어는 통신상 전달에 제약을 받는 맥락이나 미묘한 감정 등의 비언어적 단서를 보다 효율적으로 이용하기 위한 보완기제로 등장했다. 이모티콘 또는 스마일리로 알려진 단서들은 비규준 구두점이나 스펠링, 대문자, 특수 문자로 구성되며, 특히 한국의 경우 통신언어는 우리말과 글의 특성상 매우 발달했다. 대면의 실제감을 주기 위해 소리 나는 대로 글을 쓰거나 축약어 또는 속어를 쓰는 통신언어의 묘미는 실시간 글 대화인 채팅에서 확연히 드러난다. 최근에는 보이스 채팅, 화상 채팅, 3차원 그래픽 환경을 기반으로 한 채팅이 텍스트 중심의 자기표현 욕구를 보완해 주고 있다.

3. 청소년 매니아 문화의 등장

1) 정치사회 민주화 및 신세대 문화의 등장

1970년대의 근대화와 경제발전 및 1980년대의 정치적 격변기를 거쳐 1990년대에는 사회 전반으로 물질적 풍요와 정치적 민주화를 맞게 된 시기이다. 과거의 획일적 분위기의 변화와 정치적 민주화 분위기는 다양한 자기표현과 소비를 하는 신세대 집단의 출현에 영향을 주었다. IT환경의 도래와 함께 외국 문화 및 문물의 개방, 여행 자유화, 매체의 국경 붕괴 등은 이들

세대의 사고와 표현의 다원화를 자극하였다. 신세대는 가치관과 문화 형성에서 기성세대의 문화와 비교해서 다양성과 관용성, 탈권위주의적이고 개인주의적 지향성을 보여주었다. 이들은 부모세대와 분리되어 탈전통 및 탈근대화의 특징을 보이면서 대중문화의 지형을 변화시킨 집단이다.

이들은 영상세대로서, 영화와 텔레비전, 뮤직비디오, 광고가 만들어내는 다국적 이미지와 기호, 스타일을 적극적으로 소비하고 수용했을 뿐 아니라 대중문화가 제공하는 이미지와 스타일을 자신들의 문화적 정체성을 구현하기 위한 방편으로 적극 활용하기도 하였다.

이들은 '서태지현상'으로 상징되는 대중문화의 스타들을 정점으로 능동적으로 문화를 소비하고 자신들만의 이미지와 스타일, 그리고 결속을 추구하는 팬덤현상을 드러냈으며, 자기영역에 몰입하면서 전문가 수준의 지식을 축적하는 '매니아 문화'를 부각시키기도 하였다.

매니아의 등장은 일단 우리 대중문화가 그만큼 다양화되고 전문화되었다는 사실을 보여 준다. 또 대중문화의 환경이 과거에 비해 상당 정도 민주화되었다는 사실과도 관련이 있다. 대중문화 전반에 대해 정치권력의 간섭이 극심했던 유신시대나 5공 시대에는 매니아가 많이 나올 수 없었다(정준영 1994; 한국청소년문화연구소, 1999).

매니아는 대중문화라는 영역에서 생산자측이 일방적인 권력을 누리던 상황에서 수용자 대중의 목소리가 커지는 상황으로 변화하는 것과도 관련이 깊다. 대중이 일방적으로 수동적인 소비자의 처지에만 머물지 않고 나름대로의 주체적인 의지와 시각으로 문화를 선택하고 수용하는 주체로 도약하면서 그 가운데 좀더 적극적인 수용주체로서 팬과 매니아집단이 출현하게 된 것이다(김창남, 1998, 2003).

또한 이들이 생산된 대중문화 요소 수용과정에서 적극적인 목소리를 내고 비판적 소비와 생산이 가능하게 된 것은 인터넷, 사이버 커뮤니티를 중심으로 한 네트워크 형성 및 상호작용이 큰 역할을 하게 되었다(이종원 외, 2003).

2) 인터넷 대중화 및 사이버 커뮤니티 참여 증가

인터넷의 대중화와 함께 2000년대 한국 사회를 특징짓는 문화코드는 동호회(카페) 및 업기를 들 수 있다. 다양한 집단화가 가능하게 된 데에는 인터넷의 영향이 크게 작용하고 있다. 특히 커뮤니티 활동을 하던 네티즌들이 인터넷을 통한 활동을 전개시킴으로써 대중적 관심을 끌게 되었고, 이는 사회적 영향력을 발휘하게 되는 계기가 된다. 예컨대, ‘붉은 악마’는 순수하게 축구를 사랑하며, 축구에 관심을 가진 사람들의 모임이고, ‘노사모’는 정치인 노무현을 사랑하고 지지하는 사람들의 모임이다. ‘매니아들만의 공간’으로 머물던 인터넷이 월드컵·촛불시위·대선이라는 오프라인에서 강력한 힘을 발휘하였다. ‘붉은 악마’의 경우 2002년 6월 한달 동안 전국을 붉게 물들였던 거리응원 준비를 붉은 악마 홈페이지를 통해 시작했고, 거리응원 제안이 인터넷을 타고 네티즌에게 알려져 많은 시민과 청소년들이 이에 참여할 수 있었다(김희재, 2004; 이종원 외, 2003).²⁾

3) 청소년과 사이버공동체

오늘날의 청소년은 정보통신기술과 함께 성장해온 첫 번째 세대로서 집, 학교, 사무실 등의 모든 공간에서 컴퓨터와 인터넷을 쉽게 접할 수 있음은 물론이요, 온라인게임, CD-ROM, 휴대폰 같은 정보기기가 주변에 흘러넘치는 디지털 환경 속에서 살아가고 있다. N세대로 불리는 이들은 새로운 나만의 것을 추구하고 다양성을 적극적으로 수용한 세대이자 일방적으로 정보를 받아들이는 데 만족하기보다는 직접 참여하는 것을 선호하는 독립적이고 자율적인 세대이다(한상진, 2002). 일찍이 N세대의 부상을 예고한 탭스콧(Tapscott, 1998)은 “어릴 적부터 디지털 문명에 익숙해져 컴퓨터를 능수능란하게 다루는 본격적인 사이버 세대로 아날로그 매체인 책과 신문보다 디지털매체인 통신이나 인터넷을 통해 모든 문화를 수용한다”고 N세대의 특징을 집약한 바 있다.

2) 실제로 월드컵 거리응원 참여 정도에 따라 인터넷 이용 정도의 차이를 보이는 것으로 나타났다. 이종원 외(2003)에 따르면, 2500명의 청소년들을 대상으로 한 조사에서, 월드컵 응원에 적극 참여집단은 72.4%가 주된 정보 입수 경로로 인터넷을 들고 있으며, 일반 참여집단은 65.7%, 비참여 집단은 62.3%가 인터넷을 들고 있는 것으로 나타났다.

(1) 청소년의 컴퓨터 및 인터넷 이용 실태

1990년대 이후 급속히 보급된 가정용 컴퓨터와 인터넷에 힘입어 우리나라 청소년들의 정보화는 세계적인 수준에 도달했다. 한국청소년개발원이 실시한 한국, 미국, 일본, 프랑스 청소년 대상의 국제 비교 조사 연구 결과에 따르면, 한국 청소년의 정보화 수준은 조사 대상국 중 가장 높았다. 청소년들의 컴퓨터 이용률이 프랑스 63.9%, 미국 41.8%, 일본 41.95%인데 비해 한국은 93.3%이었으며, 일주일에 10시간 이상 컴퓨터를 사용하는 장시간 이용자의 비율도 프랑스 24.2%, 미국 15.1%, 일본 8.4%인데 비해 한국이 25.8%로 가장 높았다(전효관, 2000: 156). 인터넷의 확산 속도 역시 연령대가 낮을수록 더욱 가파른 곡선을 그리고 있다. 한국청소년개발원이 2003년 실시한 ‘청소년의 월드컵 경험과 생활의식 특성 조사’에 따르면, ‘가정에 컴퓨터가 있고 이를 내가 주로 사용한다’고 응답한 청소년들의 비율이 2000년과 비교해 크게 증가했다(<표 II-1> 참조)(한국청소년개발원, 2000).

<표 II-1> 청소년 가정의 컴퓨터 보유 유무 및 청소년의 점유 정도

단위: %

조사시점(년)	2003	2000
컴퓨터 유무 및 사용 정도		
없음	3.3	16.5
컴퓨터가 있고, 주로 다른 가족이 사용	19.2	34.9 ₁
컴퓨터가 있고, 주로 내가 사용	70.2	48.7 ₂
컴퓨터가 있고, 나 혼자만 사용	78.3	-
합계	100.0 (N=2306)	100.0 (N=5195)

₁ 2000년은 “주로 부모님이 사용한다”와 “주로 형제·자매가 사용한다” 응답률의 합산임.

₂ 2000년에는 “주로 내가 사용한다”의 응답률임.

‘거의 매일’ 인터넷을 이용하고 있는 청소년의 비율도 2000년 46.9%에서 2003년 69.8%로 높아졌다. 성별로는 여자보다는 남자 청소년의 인터넷 이용 비율이 높았으며, 교급별로는 대학생, 중학생, 고교생의 순서를 보였다(<표 II-2> 참조).

<표 II-2> 우리나라 청소년들의 인터넷 이용 빈도(2003)

단위: %

이용 빈도 성/교급별	거의 이용하지 않는다	두세달에 한 번	한달에 한두번	일주일에 1-2일	일주일에 3-4일	거의 매일	합계
남자	2.0	1.0	1.3	7.7	14.0	74.0	100 (N=1160)
여자	2.6	1.2	2.1	8.9	19.5	65.7	100 (N=1146)
중학생	2.6	0.9	1.7	6.2	17.4	71.1	100 (N=950)
고교생	2.3	1.3	2.3	11.9	18.0	64.1	100 (N=1146)
대학생	1.6	1.2	0.6	6.0	13.3	77.3	100 (N= 497)

컴퓨터나 인터넷이 없다면 자신의 생활이 더 불편할 것으로 보는 청소년도 2000년 74.4%에서 2003년 84.3%로 증가했는데, 이는 컴퓨터와 인터넷이 청소년들의 일상적인 생활 도구의 하나로 자리 잡았음을 방증한다. (<표 II-3> 참조).

<표 II-3> 컴퓨터 또는 인터넷 유무에 따른 청소년들의 생활 변화에 대한 인식

단위: %

컴퓨터/인터넷 유무에 따른 생활 변화	조사시점(년)	
	2003	2000
거의 변화가 없을 것이다	4.1	8.6
별로 변화가 없을 것이다	11.6	17.0
약간 불편할 것이다	42.0	37.3
매우 불편할 것이다	42.3	37.1
합계	100.0 (N=2306)	100.0 (N=5195)

(2) 청소년의 사이버 커뮤니티 참여 실태

청소년들은 단순히 PC나 PC통신, 인터넷 이용률에서만 높은 비율을 보이는 것이 아니라 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. 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 있는 것으로 나타났다. 또한 사이버 커뮤니티에 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(황진구·권태희, 2003).³⁾

사이버커뮤니티의 종류를 12개로 나누어 참여 커뮤니티의 수를 조사한 결과, 학급·학교 관련 동호회 커뮤니티에 참여하고 있다고 응답한 경우가 74.1%로 가장 높았고, 만화나 영화·음악·방송 동호회 참여율이 68.1%, 팬클럽 52.4%, 게임 48%, 취미생활 45.6%, 학습 32.2%, 채팅 30.9% 순으로 참여율을 보이고 있는 것으로 나타났다. 또한 12개 커뮤니티 종류별로 청소년이 참여하는 커뮤니티 수를 조사한 결과, 참여율에서는 학교나 학급 커뮤니티가 가장 높았지만 참여하는 커뮤니티 수에서는 팬클럽이 평균 2.65개로 가장 높았다. 이 밖에 만화·영화·음악 등의 방송커뮤니티가 2.13개, 학급·동창 2.16개, 게임 1.71개, 취미생활 1.36개, 기타 1.17개 순으로 나타났다(황진구·권태희, 2003).

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%,

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

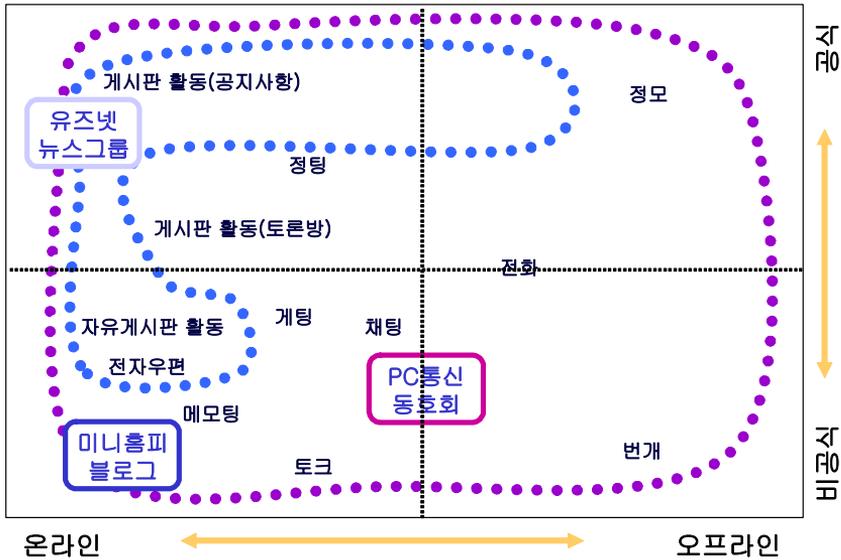
기타 6.7%, ‘오프라인의 유대강화’가 4.8%의 순으로 나타났다. 또한 청소년들에게 현재 꾸준히 참여하고 있는 커뮤니티가 있는 경우, 그 이유는 ‘필요한 정보나 지식을 얻을 수 있어서’라는 응답이 39.9%, ‘재미가 있기 때문’이라는 응답이 24.5%, ‘구성원과의 유대관계가 좋아서’가 18.0%, ‘주제가 마음에 들어서’가 14.1%로 나타났다(황진구·권태희, 2003). 결국, 사이버 커뮤니티 참여가 관심사 충족 및 필요한 정보나 지식 추구에 큰 역할을 하고 있음을 알 수 있다.

또한 청소년들의 정보 문화 향유 실태 조사연구에서 제시되었듯이 사이버 커뮤니티 관련 정보는 청소년들의 생활에서 일상화된 것으로 보여진다. 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 보인다. 또한 대부분의 청소년들이 평일과 주말에 카페를 방문하고 있었다. 청소년들의 72%는 평일에 인터넷 카페를 방문하고 있었고, 주말과 공휴일에는 84.4%의 청소년들이 카페를 방문하는 것으로 나타났다(맹영임·정문성, 2003, 102)⁴⁾.

사이버공동체에서의 청소년 활동은 크게 공식 활동과 비공식 활동, 온라인 활동과 오프라인 활동으로 구분된다. 공식(formal) 활동은 조직의 존속 유지를 위한 활동을 말하는데, 대표적인 것으로 ‘정모’나 ‘정팅’, 게시판 활동 등이 있다. 통상적으로 구성원들은 공식 활동을 통해 공동체의 활동 상황, 분위기, 규범 등을 습득하며, 자신의 관심과 목적을 충족시킨다. 비공식(informal) 활동은 정서적 유대 강화와 인간관계 구축에 초점을 둔 활동을 말하는데, 여기에는 ‘번개’, ‘메모팅’, ‘토크’ 등이 포함된다. 이러한 비공식 활동은 사이버공동체의 구성원들이 긴밀한 사적 관계로 발전하는 중요한 토대가 된다. 한편, 온라인(on-line) 활동은 사이버공간 상에서 이루어지는 동시적, 비동시적 상호작용을 총칭해서 말하며, 대표적인 것으로는 게시판 활동, 전자우편, ‘정팅’, ‘채팅’ 등이 있다. 이에 반해 오프라인(off-line) 활

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

동은 ‘번개’나 ‘정모’처럼 사이버공동체의 활동이 오프라인 공간으로 이어지는 경우를 말한다. 사이버공동체에서 이루어지는 청소년들의 주요 활동을 도식화하면 [그림 II-1]과 같다.



[그림 II-1] 사이버공동체에서 이루어지는 활동들

(3) 청소년의 인터넷 활동에 영향을 미치는 주요 매개체들

이제 청소년들에게 인터넷은 하나의 생활도구의 수준을 넘어서 자기표현 내지 새로운 문화 실험의 도구로 자리를 잡았다. 또한 이들에게 사이버공간은 자신을 표현하는 하나의 거울이자 개인적 관심을 충족시키는 중요한 사회적 맥락(context)이다. 즉, 컴퓨터와 네트워크로 이루어진 사이버공간은 또 다른 자신을 만들어가고 표현하며 새로운 문화를 창출하는 생활세계(life-world)로 작동한다(이선이, 1998; 하종원·백옥인, 1998; 김문조, 2001).

청소년들이 즐겨 찾는 사이버공간의 활동영역은 채팅, 게임, 학습, 소비, 토론, 뉴스·정보, 커뮤니티 등으로 매우 다양한데, 이러한 활동들은 하이퍼텍

스트 형태로 상호 연결되어 있으며 한 두 번의 클릭으로 경계를 손쉽게 넘나들 수 있다. 또한 이곳에서는 특정 활동에의 몰입이 다른 활동에의 참여를 배제하기보다는 오히려 포용하고(inclusion), 동시화(synchronization) 하는 복잡계적 특성이 내장되어 있다.

그렇다고 청소년들의 이 같은 문화 실험이 주변 환경과는 무관하게 독립적으로 이루어지는 것은 아니다. 오프라인 세계와 마찬가지로 여기서도 하위문화 발달에 영향을 미치는 주요 기제들이 작동하고 있다. 그렇다면 사이버공간 속에서 청소년 문화 및 공동체 발달에 영향을 미치는 주요 기제로는 어떤 것이 있는가?

먼저, 또래집단(peer group)을 들 수 있다. 청소년은 어떤 다른 연령 집단보다도 더 또래집단의 문화적 영향 속에 놓여있다. 오프라인 세계에서 보이는 청소년에 대한 또래집단의 영향은 사이버공간에서도 그대로 재연되고 있다. 김종길·김문조(2002)가 실시한 청소년 대상의 심층 면접 결과, 주로 대화하는 상대가 ‘아는 사람’이라는 응답이 36명, ‘모르는 사람’이라는 응답 15명으로(중복 응답 포함) 피면접 청소년들의 대다수가 인터넷에서 아는 사람들과 소통하고 있었다. 아는 사람의 대다수는 학교나 동네 친구였으며, 모르는 사람의 대부분은 동호회 또는 채팅과정에서 만난 상대였다. 대화 내용은 안부나 잡담과 같은 일상사가 주를 이루고 있었다.

더불어 흥미로운 점은 사이버공간에서 청소년 문화가 생성되고 재구성되며 추가되는 방식이 오프라인 세계와 다르며 또래집단이 청소년들의 의식과 행동에 미치는 영향의 정도 또한 상이하다는 사실이다. 이곳에서는 무엇보다도 사이버공간 고유의 특성이라고 할 수 있는 익명성이 청소년들의 독특한 인간관계 형성과 성격을 규정짓고 있다. 오프라인 공간에서 또래 집단이 일차적으로 연령 변수에 의해 구분되었다면, 사이버공간의 또래집단은 익명성이라는 틀 속에서 새로이 구성된다. 이곳에서는 유사한 관심을 가지고 활동을 같이 할 수 있으면 누구나 또래집단의 일원이 될 수 있으며, 익명성에 기초한 새로운 인간관계와 교류형태를 만들어 낼 수 있다(황상민, 1999; 황상민, 2000). 오프라인 공간에서 내성적인 성격을 가진 청소년이 사이버공

간에서는 폭력적이고 공격적인 모습을 보일 수 있고, 평소에는 성에 대해 말하기를 꺼려하던 사람이 여기서는 과도한 관심을 표출할 수도 있다. 사이버공간의 이 같은 익명성은 일차적으로 상대방을 확인하기가 어렵다는 데에 기인하며, 그런 만큼 통제하기도 어렵다.

둘째, 오프라인 공간에서의 청소년 인간관계가 또래집단과의 '동일시'(identification)나 또래집단이라는 '집합의식'에 의존하고 있는데 비해, 사이버공간 속의 인간관계는 청소년들이 스스로 자신의 모습을 드러내는 방식에 기초하고 있다. 즉, 사이버공간의 인간관계는 타인의 모습을 통해 자신을 구체화하기보다는 자신을 미지의 다른 사람에게 어떻게 표현할 것인가 하는 데서부터 시작한다. 이 과정은 청소년들에게 오프라인 세계와는 다른 자신의 모습을 탐색하고 만들어낼 수 있게 한다. 이를 통해 사이버공간 속의 청소년들은 자신의 인간관계를 오프라인 공간과 마찬가지로 혹은 그 이상으로 구체화하여 확장시킬 수 있으며, 나아가 사이버 세계의 만남이 오프라인 세계의 만남보다 우위를 점하는 새로운 생활양식을 경험할 수 있다.

셋째, 사이버공간에 내재된 쌍방향의 특성이 새로운 청소년 문화의 발달에 미치는 영향도 지대하다. 기존의 매스미디어가 계획된 정보를 일방적으로 내보내는 일방향의 특성을 가지는데 비해, 컴퓨터와 인터넷은 정보를 주고받는 쌍방향 커뮤니케이션을 기본으로 한다. 그러므로 청소년들은 접촉한 정보에 대해 자신의 의견을 상대방에게 표시할 수 있고, 또 상대방의 의견과 입장을 경청하고 반영할 수 있다(김종길, 2000; 김종길, 2002).

사이버공간에서의 이 같은 경험은 획일적이고 고정적인 이미지와 정체성을 강조하는 오프라인 세계와 달리 청소년들에게 새로운 정체성 발달 및 사이버문화 창출의 기회를 제공하고 활동공간의 확장을 도와준다. 그런 의미에서 사이버공간은 오프라인 세계에서 쉽게 받아들여지지 않는 청소년 개인의 새로운 역할과 이미지를 탐색할 수 있는 자유공간이자 일종의 문화적 해방구라고 할 수 있다. 하지만 이러한 긍정적인 효과의 이면에는 무한한 가능성의 허용에 따른 자기 조절 능력의 상실이라는 또 다른 그림자가 도사

리고 있다. 예를 들면, 이 해방공간 속에서 청소년들이 행하는 일련의 행동들 중에는 오프라인 세계의 규범에서 보면 심각한 일탈행동으로 지탄받을 수 있는 내용들도 적지 않다. 사이버공간 속에서 청소년들이 보이는 음란 표현물이나 음란 채팅에 대한 과도한 관심이 그 대표적인 예일 것이다.

(4) 사이버공동체와 청소년 정체성 변화

사이버공간의 정체성에 관한 기존 논의는 대부분 텍스트 기반의 컴퓨터 매개 커뮤니케이션 환경을 토대로 하고 있다. 이는 얼마 전까지만 해도 사이버공간이 PC통신 주도로 구성되어 있었던 것에 기인한다. 이에 따라 사이버공간의 정체성을 특징짓는 일차적 조건도 육체성의 거세, 익명성, 개방성 등으로 이해되어 왔다(청소년과 컴퓨터문화, 1997). 컴퓨터를 매개로 구성되는 사이버공간은 오프라인 세계의 육체적 제한에서 벗어나서 개인의 생각과 감정을 자유로이 전달하는 정신의 세계로 간주되었던 것이다. 구체적으로 이러한 비(非)육체성과 정신성은 물질적인 외연의 연장이자 도구인 몸과 정신이 분리되는 현상으로 나타났다. 이곳에서는 더 이상 얼굴 표정이나 몸짓처럼 일상세계에서 보편화된 의사소통 도구가 작동하지 않기 때문이다.

사이버공간에서는 육체의 제약으로부터 자유로운 정체성이 형성되고 아이디어와 마음, 관심으로 이루어진 새로운 유형의 공동체가 생성된다. 인터넷 기반 게임인 머드(MUD)에서 보듯이, 여기서는 오프라인 세계의 제도과 규범, 가치가 적용되지 않으며 사회적 정체성의 규제와 제약에서도 벗어난다. 그리하여 사이버공간의 참여자는 아이디어와 마인드로 구성되는 새로운 정체성을 가질 수 있게 된다. 네티즌은 오프라인 공간의 제약과 구속을 받는 실제 사회의 구성원이라는 정체성에 아이디어와 마인드로 엮어진 분열되고 파편화된 새로운 정체성이 덧붙여지는 ‘복합 정체성’(multiple identities)의 소유자가 되는 것이다.

청소년들이 즐겨 이용하는 PC통신과 유즈넷 뉴스그룹에는 가입과 동시에 참여자에게 일정한 ID가 부여되기 때문에 익명성이나 정체성 혼란의 문제가 다소 완화되고, 정체성의 확인도 상대적으로 용이해질 수 있다. 하지만 사이

버공간에의 접근, 즉 ‘로그-인’이 본인 여부 확인(authentication)이 아닌 ID 확인(identification)만을 요구하기 때문에 정체성의 실체에 접근하는 데에는 여전히 어려움이 따른다(Jones, 1995). 원한다면 한 사람이 복수의 ID를 가질 수 있으며, 쉽게 다른 ID로 전환하거나 타자의 성격을 지닐 수도 있다.

전반적으로 오프라인 모임이 활성화된 PC통신 동호회나 오프라인 기반 사이버공동체의 구성원들은 복수의 ID를 가지건 아니건 사이버공동체 내에서 독특한 퍼스널리티를 창출하여 하나의 통합적인 정체성을 유지하고자 애쓴다. 이에 따라 여기서는 정체성 유지를 위한 개인적인 차원의 독특한 상징체계가 발달되어 있다. 예를 들어, ID 이외에 대화명, 그래픽 및 텍스트 방식의 서명, 차별적인 언어 구사방식 등이 사용자의 선호와 능력, 상황에 따라 선택적으로 사용되곤 한다.

사이버공간을 새로운 사회 환경이라고 할 때, 이 환경 속에서 청소년의 사회적 정체성이 구체화되는 곳은 사이버공동체이다. 사이버공동체가 개인의 사회적 정체성 형성과 관련하여 중요한 이유는 공동체 발달이 참가자 모두를 아우르는 공동체를 만든다는 생각보다 개인 정체성의 표현 욕구 및 관심 충족에 기초하고 있으며, 모임 자체가 참가하는 사람들의 개성이나 역할을 보여주기 때문이다(김창민 외, 1998). 사이버공간의 각종 공동체들은 참가자의 입장에서 자신을 새롭게 표현할 수 있는 정체성을 제공하며, 참가자들이 소속감을 느낄 수 있게 한다. 개인의 사회적 정체성이 사이버공간에서는 사이버공동체를 통해 표현되는 것이다.

사이버공동체에 대한 최근의 한 조사(장원호, 2004: 55-56)에 따르면, ‘실제 생활에서의 나’와 ‘사이버공간에서의 나’ 중에서 진정한 나는 어느 곳에서 발견되고 있는지에 관하여, ‘사이버공간에서의 나’가 진정한 나라고 응답한 10대는 21.7%, 20대는 19.4%, 30대 이상은 14.3%로 나타났다. 30대 이상의 연령층에서는 ‘실제생활의 나’가 진정한 나라고 응답한 비율이 높은 비중을 차지하고 있는 반면에, 이 보다 어린 연령층에서는 사이버공간에서의 나를 더욱 중요하게 여기는 경향이 있었다(<표 II-4> 참조).

<표 II-4> 진정한 자신의 의미에 대한 연령대별 평가

단위: %

구분	실생활에서의 나	사이버공간에서의 나	둘 다	잘모르겠다	합계
10대	39.5	21.7	25.3	13.7	100.0 (N=233)
20대	27.8	19.4	40.7	12	100.0 (N=108)
30대이상	45.7	14.3	37.1	2.9	100.0 (N=35)

사이버공동체에서 자신을 가장 잘 나타내는 것이 무엇인냐는 질문에는 ‘자신의 글’이라는 반응이 가장 높은 비율을 차지해 사이버공동체의 구성원들이 자신의 의견을 다른 사람에게 알리고자 하는 소통 지향적 행위 (communicative behavior)에 높은 관심을 보이고 있음을 보여준다. 이 역시 연령대별로 차이를 보여 20대의 46.0%, 10대의 41.7%가 ‘자신의 글’을 통해 자신의 정체성을 발현하고자 하는 반면, 30대 이상은 31.9%만이 ‘자신의 글’이 자신을 가장 잘 표현하고 있는 것으로 여기고 있었으며 ‘실명’이 자신을 가장 잘 나타내 준다고 응답한 비중도 21.2%로 높았다. 흥미로운 점은 ‘자신이 찍은 사진’이 자신을 가장 잘 보여준다고 생각하는 사람들이 10대 5.4%, 20대 2.1%, 30대 0.9%로 10대 비율이 다른 연령대보다 2배 이상 높은 비율로 나타나고 있다는 것이다. 이는 최근 젊은 층의 영상과 이미지를 선호하는 경향이 반영된 것으로 보인다(<표 II-5> 참조).

<표 II-5> 사이버공동체에서 자신을 가장 잘 나타낸다고 생각되는 대상

단위: %

구분	실명	아이디	아바타	대화명	자신의 글	자신이 찍은 사진	합계
10대	10.5	20.7	4.7	17.0	41.7	5.4	100.0 (N=593)
20대	9.8	23.3	0.8	18.0	46.0	2.1	100.0 (N=378)
30대이상	21.2	22.1	3.5	20.4	31.9	0.9	100.0 (N=113)

하지만 사이버공간의 청소년 정체성은 무엇보다도 공통적인 관심과 유사한 특성을 가진 청소년들이 만들어내는 사이버공동체 의식으로 더 뚜렷하게 나타난다. 게임을 통한 집단교류, 채팅을 통한 수많은 만남, 학번·나이·지역·취미·관심사 등을 통해서 만들어진 모임들을 통해서 청소년들은 개인적인 활동이 아니라 집단적으로 그들의 모습을 표현하게 된다. 오프라인 공간에서 개별적인 존재로 자신의 모습을 나타내는 정체성이 일반적이라면, 사이버공간에서 개인은 특정 주제에 따라 모이게 된 사람들의 공동 활동을 통해 자신의 정체성이 확장되는 경험을 하게 되는 것이다. 이런 공동 활동은 종종 인터넷 팬클럽이나 안티사이트에서 청소년 집단이 스타 연예인의 행동에 대해 보이는 맹목적인 반응처럼 순간적이며 감정적인 경우도 적지 않다.

(5) 사이버공동체와 새로운 사회관계 형성

사이버공간에서 각종 공동체 활동이 활발한 가운데 최근에는 사이버공간에서 알게 된 청소년들끼리 가족관계를 맺는 이른바 ‘사이버 팸’까지 등장해 화제가 되고 있다. ‘사이버 팸’은 인터넷과 같은 ‘사이버’(cyber) 공간을 통한 만난 ‘패밀리’(family)를 합친 신조어이다. ‘사이버 팸’ 식구들은 비슷한 또래의 나이에도 불구하고 각각 아빠, 엄마, 삼촌, 이모 등의 역할을 맡아서 서로 대화하고 이상적인 ‘가족의 정’을 즐기는 한편, 때로는 오프라인 공간에서도 가족 관계로 만난다. 이러한 사이버 팸 문화는 중·고등학생들 사이에 급속히 확산되고 있는 것으로 알려지고 있다. 포털 사이트 내 동호회, 카페, 채팅, 게임사이트 등에서 형성되는 ‘사이버 팸’ 문화는 청소년들을 가출 등 범죄의 길로 유혹하기도 해 역기능도 있지만 같은 또래의 친구에게 고민을 토로하고 사귀며 새로운 정체성을 학습하는 순기능도 있다. 여기에서는 오프라인 세계와는 달리 자신의 정체성에 대한 변신과 파괴 그리고 새로운 정체성의 창조가 가능하며, 이것은 개인이 자신의 모습에 대해 지속적인 특성을 유지하지 않고 변화하려는 속성을 더욱 강화한다. 뿐만 아니라 여기서는 개인 정체성의 개념으로 폐쇄되고 제한되었던 인간 자아의 모습이 다양한 정체성의 실험으로 구체화된다.

청소년 중심의 사이버공동체 흐름 중 빼 놓을 수 없는 것은 최근 들어 청소년들에게 폭발적인 인기를 끌고 있는 ‘블로그’와 ‘미니홈피’이다. 사이버공간의 개인 언론으로 출발하여 다양한 주장을 자유롭게 표현하고 공유할 수 있는 ‘블로그’(blog)는 어떤 주제를 가지고 있기도 하고 일기 형식으로 자신만의 내용을 담기도 하는 등 사이버공동체 구성 형식이 자유로워 청소년들에게 인기가 높다. 개인 홈페이지를 만들 때 챙겨야 하는 도메인, 호스팅, 디자인, 프로그램 등의 번거로움을 제거한 ‘미니홈피’ 기반의 사이버공동체 역시 청소년들의 광범위한 관심을 끌고 있다. ‘미니홈피’를 통해 자신의 일상을 글 또는 사진으로 올리고 친분 있는 사람들이나 모르는 사람과 메시지를 주고받을 수 있기 때문이다. 특히 디지털카메라가 청소년들 사이에 널리 보급되면서 디지털카메라로 찍은 사진을 ‘블로그’나 ‘미니홈피’에 글과 함께 올리는 것이 최근 폭발적으로 유행하고 있다. 이는 단지 자기 자신만의 기록을 남기기 위함이 아니라, 이를 통해 자유로이 자신의 정체성을 표현해 보고 친구나 모르는 사람에게도 자신의 정체성을 알리고자 하는 욕구가 반영된 것이라고 할 수 있다.

기존의 사이버공동체가 채팅이나 게시판과 같은 문자적 커뮤니케이션 중심인 반면에, ‘블로그’나 ‘미니홈피’는 사진이나 동영상을 중심으로 커뮤니케이션이 이루어지고 있다는 점 또한 영상세대인 청소년들의 폭발적인 관심을 유인하는 요인이 되고 있다(장원호, 2004: 28; 김예란, 2004: 76-77). 이른바 ‘일촌맺기’와 ‘파도타기’를 통해 공동체 구성원들이 지인의 지인들과 네트워크를 확장시킬 수 있다는 점도 청소년들의 관계 확장의 욕구를 자극한다. ‘일촌맺기’란 다른 사람의 미니홈피와 자신의 미니홈피를 링크하는 행위이다. 일촌을 맺기 위해서는 두 미니홈피의 주인들 간의 상호승인이 필요한데, 이것은 일촌맺기 신청자가 상대방에게 이름을 지어주고, 피신청자가 이 이름을 받아들이는 형식으로 이루어진다. ‘파도타기’는 연속적인 일촌맺기 행위로서, 이론적으로는 한 번 일촌을 맺으면 그 미니홈피에서 만난 일촌의 일촌, 그로부터 또 다른 일촌 하는 식으로 다른 사람의 미니홈피를 계속 방문할 수 있다. 하지만 실제로는 전혀 모르는 사람과 즉시적으로 일촌맺기를 하거나 무차별적인 파도타기를 즐기는 경우는 드물다.

(6) 청소년 매니아 문화와 사이버공동체

청소년들은 곳곳에서 매체의 특성에 부합하며 구체적인 관심사를 반영하는 자신들만의 새로운 공동체를 만들어가고 있다. 이렇게 깊이가 더해진 관심의 결과는 특정 사안이나 영역의 전문가가 될 수 있는 ‘매니아 문화’의 출현이라는 질적 변화를 가져옴으로써 청소년 자신에게 또 다른 가능성의 문을 열어주고 있다. 나아가 쌍방향성, 개방성, 비동시성이라는 인터넷의 독특한 커뮤니케이션 구조는 청소년기의 특징인 독립성과 자율성, 적극적인 자기 표현력, 다양성, 강한 개성 등과 친화력을 지니기 때문에 사이버공동체에서는 갖가지 형태의 새로운 청소년문화가 실험되고 표출된다. 청소년 매니아 집단과 잠재적 매니아 집단이 정보를 수집하는 경로 중 인터넷이 차지하는 비중이 다른 어떤 매체보다도 더 높다는 사실이 이를 보여주고 있다.

청소년 중심의 매니아 문화를 가장 잘 구현하고 있는 곳은 ‘길드’와 같은 게임 공동체이다. 특히 미국이나 유럽 등과는 달리 물리적인 근접성을 특징으로 하는 우리나라의 경우 개별 게임 공동체는 주로 ‘PC방’이나 ‘또래집단’을 통해 구성되고 있으며 말 그대로 게임을 연마하는 길드 형태를 띠고 있어, 청소년들을 또 자극과 재미 및 충동으로 가득 찬 매니아 세계로 몰아넣고 있다.

원래 게임 공동체는 MUD 공동체에서 출발했으며, 게이머 각자가 특정 직업을 선택해 게임을 즐기도록 되어 있는 ‘울티마 시리즈’에서 현재의 형태로 형상화되었다. 울티마 시리즈에서 게이머는 중세 유럽의 상인이나 수공업자들의 모임인 길드를 본 따 공통의 직업을 가진 사람들끼리 조직화되었으며, 이러한 길드들이 발전하면서 오늘날의 게임 공동체로 정착되었던 것이다. 하지만 우리나라에서는 제각기 게임의 성격에 따라 공동체의 이름이 다르게 불리고 있다. RPG의 경우 주로 그 게임의 배경에 따라 명칭이 달라지는데, 우리나라의 대표적인 온라인 게임인 <리니지>에는 ‘혈맹’, 온라인 무협대전 <천년>의 경우에는 ‘문파’라는 명칭의 사이버공동체가 존재한다(라도삼, 2001).

사이버공간은 무한한 가능성을 가진 미지의 세계이자 젊은 세대의 상상력

과 자극을 필요로 하는 생산적 대안 문화와 새로운 공동체 창출의 원동력이 다. 우리가 더욱 주목하는 점은 이 모든 실험과 가능성이 청소년들에 의해 주도되고 있다는 것이다. 물론 전반적으로 청소년이 차지하는 사회적 지위나 영향력은 40대 이상의 기성세대에 비해 월등히 떨어지는 것이 사실이다. 하지만 오늘날의 청소년들은 성장기부터 컴퓨터와 인터넷 사용에 익숙해 있고 사이버문화라는 새로운 현상에 친숙하며 정보의 수집, 가공, 활용 능력이 뛰어난 사이버 세대이다. 뿐만 아니라 현실 세계의 고루함, 권위주의, 구태의연함에 물들지 않아 어떤 다른 세대보다도 새로운 문화의 형성과 발전에 주도적 역할을 할 수 있는 위치에 있다. 새로운 문화와 새로운 공동체를 만들고 이를 토대로 수평적 네트워크를 엮어 짜는 디지털 문화혁명의 진정한 주체가 청소년일 수밖에 없는 이유가 바로 여기에 있다.

결국, 정치사회 민주화로 개성과 자율성을 존중하는 시대적 분위기가 확산되었고, 대중문화의 저변확대는 청소년들이 자신이 좋아하는 분야에 보다 자유롭게 몰입할 수 있도록 하였다. 청소년들에 의한 다양한 취향과 스타일들의 끊임없는 접합, 생산은 IT환경의 도래로 더욱 가속화된다. 이러한 흐름을 선두에서 적극 활용하는 세력이 바로 매니아층이라고 할 수 있다.

4. 매니아의 개념

매니아와 관련하여 정책적·사회적 관심이 증가하여 왔음에도 불구하고 매니아의 개념이 정립되어 있다고 말하기는 어렵다. 매니아는 사전적으로 ‘열중’, ‘열광’, ‘심취’, ‘몰입’을 뜻한다. 이것은 단순한 여가나 취미와는 구별되는 것으로써, 개인이 의도적으로 행하는 일종의 ‘긍정적 중독’ 현상 혹은 조증이라고 볼 수 있다. ‘부정적 중독’과는 달리 자신과 타인 모두에게 도움이 되며, 궁극적으로는 삶의 질을 높이는 수단으로 작용하는 것을 의미한다(청소년문화연구소, 1999; 김석희·김정명, 2001; 한국청소년상담원, 2001).

매니아는 기성세대의 생활방식과 규범에 대비되는 행동 특성을 보이며, ‘사이버 신인류’, ‘폐인’, ‘디지털 세대’ 또는 ‘오타쿠’ 등의 다양한 용어로 언

급된다. 이들은 단순히 컴퓨터나 인터넷에 익숙한 청소년이나 아이들이 아니라 우리 사회에서 새로운 질서와 규범을 만들어 가는 사람들이다. 인터넷이 등장하기 이전에는 그 존재가 잘 알려지지 않았으며 가끔씩 천재나 기인, 아니면 놀라운 바보로서 언급될 뿐이었다. 기인, 폐인은 사이버 공간을 자신의 생활 터전으로 삼으면서 한국 사회에 새로운 변화의 메시지를 던지는 사람들이라고 보고 있다(황상민, 2004).

하지만 매니아와 관련된 학문적 논의는 매우 드문 것이 현실이다. 많은 매체에서 그리고 일상생활에서 매니아라는 단어가 사용되고 있지만, 이에 대한 논의는 매우 피상적이며 그 개념정의는 상식적인 수준에서 이루어져왔다. 매니아와 관련된 학문적 논의로 문화연구 영역에서 매니아는 일반적으로 팬클럽에서 발전된 문화수용자로 인식되어왔다. 팬클럽이나 매니아 모두 대중문화 영역에서 하위문화적 성격을 갖는 것으로 보고 있으며, 적극적인 대중문화 수용자로 인식되고 있다(김창남, 1998, 2003; 김홍대, 2001). 먼저 매니아의 개념을 보다 명확히 하기 위해 유사개념인 팬과 팬덤을 살펴보도록 하겠다.

1) 팬·팬덤과 매니아

(1) 팬과 팬덤

‘팬’은 자신이 좋아하는 배우, 가수, 탤런트를 함께 공유하는 사람들 사이에서 스스로를 칭하거나 또는 이들의 흠모의 대상이 되는 스타들이 자신들을 좋아해주고 자신과 관여된 문화상품의 소비를 하는 그룹을 칭하는 용어로 우리에게 매우 친숙한 개념이다. ‘팬덤’은 ‘팬의 존재와 이를 둘러싼 제 현상을 일컫는 개념’으로 팬들의 활동이 보다 가시화되어 나타나기 시작한 1990년대 중반 이후부터 언론을 통해 일반에게 소개되기 시작한 표현이다. 기존의 팬은 자신이 좋아하는 스타가 출연하는 영화를 보기위해 영화관을 찾거나, 노래를 듣기 위해 음반을 사고, 스타에 대한 기사가 실린 연예 전문 잡지나 신문을 읽는 일을 하면서 개인적으로 팬레터를 보내고 멀리서 사모

하는 일을 하는 사람, 즉 개별적 관심의 표출을 지칭한다. 반면에 팬덤의 주체로서 팬은 보다 집단적이고 조직적으로 행동을 하며, 팬클럽을 만들고 가입하여 그들의 행동이 보다 가시화되어진다. 따라서 단순히 ‘팬’이 되는 것은 개인적 행동으로 사적 영역이 되어 사회적 이슈가 되지 않았으나, 이들이 집단화되고 단체행동을 하게 되면서부터는 사적 문화취향의 문제가 공적 영역으로 옮겨가 사회적 관심의 대상이 된다(박동숙, 2002).

팬덤(fandom)이라는 용어는 열광적으로 추종한다는 뜻의 ‘fanatic’과 집단적 증후군이라는 뜻의 ‘dom’이 결합된 말로 원래는 특정 대상에게 지나치게 몰두하는 사회적 병리현상을 지칭하던 말이었다. 이 단어에 새로운 의미를 부여한 이는 John Fiske(1992)이다. 그는 1989년경에 적극적인 대중문화 수용자들을 ‘평범한’ 수용자 층과 구분하기 위해 이 용어를 사용했으며, 이때부터 이 용어는 청소년 하위문화를 읽는 새로운 키워드로 부각되었다(맹영임 외, 2002).

피스크(1992)는 산업사회의 대중문화에 나타나는 보편적인 특성으로 팬덤을 제시하고 있다. 그는 팬덤을 자발적으로 모인 사람들이 대량으로 생산되고 분배된 오락의 레퍼토리 가운데 특정 연기자(연주자)나 서사체, 혹은 장르를 선택하여 자신의 문화 속에 수용하는 현상으로 해석하고 있다. 이들은 평범한 대중문화 수용자들과는 차별화된다. 팬덤은 주로 지배적인 가치 체계에서 멀시받는 문화 형태들, 즉 팝 음악, 로맨스 소설, 만화, 할리우드의 대중 스타들에 주로 연결된다. 따라서, 팬덤은 종속적인 사람들의 문화 취향과 연관이 있다. 특히 성별, 나이, 계급, 인종 상 무력한 계층들에게 더 해당된다(피스크, 1992)

팬덤의 가장 중요한 특징 중 하나는 자신들의 취향과 선택을 다른 사람들과 차별화하고 싶어하는데 있다(김창남, 2003; 피스크, 1992). 이들은 자신이 좋아하는 스타와 동일시하고자 하며, 팬덤을 공유하는 사람들끼리 스타일을 공유함으로써 자신들의 정체성을 드러내고 싶어한다. 특히 팬클럽의 구성원들은 집단적으로 고유한 스타일을 만들고 다른 팬클럽 나아가 다른 청소년 일반과 자신들을 구별한다(김창남, 2003).

적극성, 참여성, 생산성, 공유성, 조직성, 사회운동성 등의 특징으로 요약되는 팬덤은 디지털 시대에 들어와 급격히 사회현상으로 가시화되고 있다. PC의 보급 및 인터넷의 확산, 웹의 보급은 그간 진행되어온 팬들의 활동이 웹을 기반으로 증폭, 확장, 변형, 촉진되는 양상을 맞게 한다. 인터넷이 편집단을 만들어내지는 않았지만, 인터넷으로 말미암아 팬이 된다는 것의 의미와 팬의 특성들이 변화된 것은 분명하다. 가장 큰 변화는 편집단이 인터넷으로 인해 증가되었다는 점이다. 이들은 보다 정기적으로, 빈번하게 자기들이 편리한 시간과 방식으로 편집단의 구성원으로서의 활동을 할 수 있게 되었다(박동숙, 2002).

한국사회에서는 다른 어느 집단 보다 청소년층의 팬덤이 강하게 나타나는 경향이다. 이는 그들이 처한 삶의 조건과 연관하여 이해할 수 있다. 억압적인 입시 위주의 교육 시스템 하에서 자율적 문화활동이나 공간이 거의 허용되지 않는 분위기이다. 이런 환경 속에서 대중문화는 청소년들의 욕망과 에너지를 분출하는 가장 중요한 통로가 되는 것이다(김창남, 2003).

(2) 팬덤과 매니아의 차이점

① 매니아를 적극적인 팬으로 보는 입장

매니아들은 우선 특정한 문화 텍스트(그것이 영화일 수도 있고 음악일 수도 있고 또 특정한 스타일 수도 있다)에 대해 대단히 적극적으로 수용하고 또 상당히 풍부한 정보와 지식을 가지고 있는 전문가 수준의 수용자라고 할 수 있다. 그런 의미에서 매니아는 매우 적극적인 팬이라 할 수 있고 실제 팬클럽의 열성 회원이 매니아가 되는 경우가 많다(김창남, 1998, 2003; 조대현, 1998; 한국청소년문화연구소, 1999).

팬덤현상을 보이는 집단은 매니아 집단으로의 발전 가능성을 가지고 있는 집단이다. 팬그룹의 문화적 생산력이 자신의 취향을 적극적으로 표현하는 것으로부터 발생하는 것이라고 한다면 매니아 집단의 생산력은 자신이 관심을 가지고 있는 영역 내에서 지식생성, 지식활용, 지식공유의 능력을 보유하고

으로써 보다 직접적인 생산능력을 가지게 된다. 매니아들은 적극적인 문화 수용자인 동시에 문화생산자로 상정될 수 있으며, 매니아 집단의 문화생산 가능성은 미래 문화산업 시대의 가장 중요한 국가의 문화자본이 될 수 있다 (한국청소년문화연구소, 1999).

② 하위문화, 주류문화에 대한 저항 방식으로서의 매니아

매니아는 주류문화로부터 분화되어 있고, 일종의 저항방식으로 문화자본을 획득하고 배포하며 재생산의 과정을 갖는다. 이미 생산되고 유포되는 문화상품을 소비하는 과정에서 형성되어지는 집단으로서 하위문화 집단의 형성과정과 다르지 않다. 그러나 매니아 집단은 문화상품의 소비를 중심으로 형성되어 있다고는 하더라도, 문화산업의 자본가들에 대항하여 대중문화의 생산자들에게 끊임없이 자신들의 요구를 전달하고, 대중문화의 생산물들을 소비하는 과정에서 새롭게 가공하고 재생산하는 방식을 통해 또 다른 차원의 저항성을 획득하는 것으로 보인다. 이들은 문화소비자들의 네트워크를 형성하고 이를 통해 문화 생산자들에 대한 평가를 내림으로써 대중문화를 둘러싼 헤게모니 영역에서 투쟁을 지속적으로 벌이고 있다(김홍대, 2001).⁵⁾

5) 김홍대(2001)는 프로그레시브 락 매니아에 대한 경험 연구를 통해 매니아집단이 상징수준의 저항뿐 아니라 능동적 실천 수준의 저항성을 갖고 있는 집단임을 밝혔다. 그는 저항성을 두 가지 측면에서 파악하였다. 첫째는 문화산업과의 관계에 있어 저항의 전략을 택하는 것이다. 기존의 팬 문화 연구에서 팬들의 문화적 실천이 상징수준의 저항차원에 머물렀던 것은 문화산업과의 관계에 있어 종속적인 관계를 벗어나지 못한 한계 때문이었는데, 매니아는 이런 한계를 극복하고, 자신의 기준에 따른 문화텍스트의 분류와 선별과정을 거친 후 문화상품을 구매하는 소비패턴을 보여줌으로써 팬문화와 차별성을 보인다.

둘째는 문화자본의 축적을 통한 저항성의 획득이다. 매니아는 문화자본을 획득하기 위해 끊임없이 지식을 축적하고 있다는 점에서 팬덤과 유사한 특징을 보인다. 그러나 팬덤이 획득한 문화적 자본은 공식적 문화자본의 영역에 편입되지 않지만, 매니아들이 획득한 문화적 자본은 공식 문화자본으로 전환이 가능하다. 이점은 매니아가 수용자로서 만족하지 않고 생산자의 영역까지 자신의 취향을 확대하는 것으로 확인이 가능하다.

③ 취향공동체로서의 팬과 문화자본 축적가로서의 매니아

매니아들이 문화자본을 축적하기 위해 다른 매니아와 협력하기도 하고 자신과 비교대상으로 삼아 은연중에 극복할 대상으로 여기는 것은 팬덤에게서는 나타나지 않는 매니아들의 특성이다. 팬덤은 자신들의 취향과 스타일을 통해 다른 사람들과 차별화를 시도하지만 기본적으로 팬덤을 공유하는 사람들끼리는 이런 취향과 스타일을 공유한다. 따라서 팬덤은 같은 취향과 같은 욕구를 가진 사람끼리 협력의 관계를 유지하게 되고, 팬 공동체를 결성하는 이유를 ‘같은 취향을 가진 우리들끼리’ 모이기 위해서라고 대답한다. 팬에게서 보여지는 스타에 대한 정보의 집착은 매니아의 문화자본 축적과는 성격을 달리 한다. 즉, 매니아는 자신과 타인을 구별하기 위해 문화자본을 축적하지만 팬은 취향 공동체에 편입하기 위해 스타에 대한 정보를 수집함으로써 문화자본으로 변화시키지 못하는 것이다(김홍대, 2001).

또한 스타시스템이 작동하는 분야는 팬이라는 말이 자연스럽지만 상대적으로 소외된 장르나 문화상품 자체에 관해서는 팬보다 매니아라는 말이 자연스럽다(김창남, 2003).

진정한 매니아는 ‘완벽함·철저함’을 특징으로 함은 물론 ‘유연성’을 겸비한다는 점에서 ‘중독’ 현상과는 명백히 구별된다. 자신에게 철저한 사람, 그리고 ‘성찰’의 의미를 충분히 실천할 수 있는 사람만이 매니아의 세계에 몰입해갈 수 있다. 자신의 행동이 자신의 삶의 의미와 이 사회를 향해 갖는 의미를 성찰할 수 있는 능력을 결여하고 있다면, 매니아의 필요충분조건을 갖추기는 불가능할 것이다(함인희, 2001, 16).

결국 스타시스템이나 상업자본주의 대중문화 소비에 단순히 열광하며, 관련 정보를 축적하는 행위와 매니아는 구별이 된다. 매니아는 팬덤에서 더욱 발전된 수준으로 보이며, 보다 적극적이고 능동적이며, 비판적으로 대중문화를 소비하고, 관련 정보를 축적·공유하며, 나아가 새로운 지식 및 문화를 창출해 낸다고 할 수 있다.

2) 유사 매니아 문화: 폐인문화

매니아 관련 사회문화현상으로 등장한 것이 “폐인문화”이다. 대표적인 사례를 들어보면 다음과 같다.

(1) 디시폐인

디시폐인은 DCinside라는 디지털 카메라 전문사이트를 중심으로 활동하는 일군의 사람들을 말한다. 디시인사이드는 1999년 하이텔에서 유명작가로 활동하던 김유식(2004)이 설립한 ‘폭스미디어’라는 문화컨텐츠 보급회사에서 비롯되었으며, 디지털 카메라 관련 정보를 전문적으로 다루는 사이트였다. 그런데 이 사이트는 2002년부터 떠돌기 시작한 “폐인문화”의 발원지이며, 사이버 담론 및 사회의 여론을 주도하는 사이트로 자리메김하고 있다.

김유식(2004)에 따르면 디시인사이드 이용자들은 26에서 30세 사이가 많았는데 최근에는 디지털 카메라의 보급이 대중화되면서 이용자 연령층이 낮아지고 있다. 특히 방학 때는 중학생과 초등학생들의 이용이 증가하고 있다고 한다.

폐인(廢人)의 사전적 정의는 병이나 못된 버릇 따위로 몸을 망친 사람 혹은 기인(棄人)을 의미하는데 디시인사이드 내에서는 흔히 디시인사이드에 중독되어 몸을 망칠 정도로 활발하게 활동하는 사람을 일컫는 비유적 표현으로 사용된다. 하지만 폐인이라고 해서 일반인들과 달리 하루 종일 컴퓨터 앞에 앉아서 인터넷에 중독된 사람들을 지칭하는 것은 아니다. 이 사이트의 운영자가 이들과 오프라인 미팅을 할 때 소위 폐인과 같은 복장을 하고 나타날 것을 예상하고 모임에 갔으나 나타난 사람들은 깔끔한 복장을 한 정상적인 생활을 하는 사람들이 대부분이었다고 한다. 그에 따라 스스로의 정체성을 폐인이라고 정의하고 있지만 인터넷 중독이나 게임 중독⁶⁾과는 다른 현상으로 보아야 할 것이다.

이들의 새로운 문화 창조 경향은 신조어를 채택하여 이를 사용하는 커뮤니

6) 이수진 외(2004)에서는 인터넷중독의 하나로 게임중독을 보고 있으며, 그 정의로 온라인 게임 사용과 관련하여 금단과 내성을 보이며, 온라인게임 사용으로 인해 일상생활의 장애를 경험하는 상태를 지칭하고 있다.

니케이션을 함으로써 즐거움을 찾는 데서 나타나기도 한다. 예컨대, 2002년 네티즌들의 유행어로 꼽히고 있는 “아햏햏”이나 “햏자”⁷⁾ 등이 이 사이트로부터 만들어져서 널리 유행하게 되었다. 이러한 언어를 공유하는 사람들은 “햏인”이라는 정체성을 띄게 된다.

또한 이들의 햏인문화 코드는 “햏자” 수행을 위한 행동강령을 만들어 그것을 철저히 따르는 사람에게 “햏인” 정체성을 부여하고 있다. 행동강령의 첫 번째는 “주침야햏”이다. 낮에는 인터넷이 느리므로 인터넷 접속이 빠른 밤 시간대에 인터넷에 접속하여 보다 빠르고 많은 수행을 하자는 의미에서 만들어진 것이다. 두 번째는 “언햏수햏”으로 불가에서 불경을 외우는 것처럼 인터넷 상의 모든 의사소통을 “아햏햏”으로 대체하는 것이다. 이들은 좋아도, 싫어도, 기분이 나빠도 모두 “아햏햏”하다고 말한다. 세 번째는 “면식수햏”이다. 햏자들은 모든 욕심에서 초월한 상태가 되려면 라면만 먹고도 만족해야 한다고 주장한다. 면식이란 잔치국수나 “신라면”⁸⁾ 정도만 해당하며, 스파게티라면이나 신라면 보다 비싼 라면을 먹을 경우에는 “수햏”에 실패하게 된다고 경고한다.

이들의 문화 실천은 온라인상에서 뿐만 아니라 오프라인에서의 사회 참여로도 확장된다. 온라인 시위의 대표적 사례는 과외비를 일정선 이하로는 받지 말자는 글이 올랐던 서울대 교내 사이트에서였는데 하루 밤 새 6000여 개의 글을 올려 서버를 멈추게 했고, 원정 출산을 돕는 사이트, 매국적인 내용이 오른 재뽀짱넷 등에서도 사이버 테러를 가했다. 이들은 정치 및 사회 참여도 주도하여 총선 전에는 투표 참여를 위한 온라인 캠페인을 벌이고 뮤직 비디오를 만들었으며, 오프라인 참여의 대표적 사례로는 2004년 노무현 대통령 탄핵 철회 시위에 디시 햏인의 상징인 “개죽이”⁹⁾ 깃발을 들고 참여

7) 아햏햏은 처음에는 단지 오타였다고 인식되는데 그것을 누군가 따라하기 시작하면서 웃음소리와 감탄사를 대변하는 대명사가 되었다. 또한 ‘햏’이라는 어위는 비슷한 발음의 ‘햏’을 대체해 햏인이 되기 위해 디시인사이드에서 수행하는 사람을 ‘햏자’라고 칭하기 시작했다.

8) 서민들이 즐겨찾는 라면이나 면을 먹어야 “햏자” 범주에 들어갈 수 있으며, 가격이 비싼 고급라면이나, 고급면(베트남 쌀국수, 스파게티 등)은 면식으로 인정되지 않는다.

9) 디시인사이드의 심벌로 강아지가 대나무를 안고 있는 사진.

하기도 하였다.

이들이 추구하는 페인 문화의 특징은 첫째, 재미를 추구한다는 것이다. 엄숙하거나 지루하지 않고 디시인사이드 내에서 흥미를 돋울 수 있는 소재로 패러디와 독설을 일삼는다. 둘째, 이들은 개방적이면서 집단적이다. 다른 사이트들이 회원가입 절차를 거치고 로그인을 해야하는 번거로움이 있는 반면 이 사이트는 회원제로 운영하지 않으며, 익명성이 보장된다. 이런 면에서 개방적이라 할 수 있다. 그러나 페인 사이트들은 대부분 공통의 관심사를 가진 사람들끼리 모이기 때문에 그렇지 않은 의견이 나올 경우 집단적으로 공격을 하게되는 경향도 있다. 셋째, 페인문화의 특성은 고정된 편견과 사상으로부터 자유로워지기를 원한다. 정형화된 사회에 대한 거부감이다. 그러나 이들의 저항문화는 진지한 저항의식에서 나온 것이라기보다는 자유와 도피를 통한 즐거움을 찾는 것이다(www.emars.co.kr).

(2) 다모페인

다모페인(茶母嬖人)은 MBC 드라마 ‘다모’를 중심으로 커뮤니티를 형성하여 다모를 수십 번 감상하고 다모 게시판을 통해서 드라마의 텍스트를 재해석하고 재창조하며, 다모에 기반하여 새로운 인터넷 소설, 뮤직비디오, 관련 문화상품 등을 창조하고, 관련 모임을 만들어 사회봉사활동을 하는 사람들을 말한다.

이들이 스스로 정의하는 다모페인은 다음과 같다. “다모 게시판에서 떠날 줄 모르는 사람들을 가리키는 말로써 대체적으로 식견이 높고 감성과 통찰력이 뛰어난 사람들을 지칭한다. 포괄적으로 ‘茶母人’의 범주에 속한다. 원래는 ‘사람임을 저버린다’ 또는 ‘사람됨을 포기한다’의 뜻으로 폐할 ‘廢’자를 쓰는 것이 보통이나, 이들의 ‘다모(茶母)’는 워낙 사랑의 개념이 지배적이어서 사랑할 ‘嬖’자를 사용한다.”라고 다모페인들 스스로가 정의하고 있다.

김창남(2003)은 다모페인의 활동을 다음 8가지로 특징짓는다.

첫째, 온라인 소설의 창작이다. 드라마의 등장인물들의 성격 혹은 이름만을 유지하고, 전혀 다른 배경과 캐릭터를 통해서 새로운 소설을 만들어냈다.

특정한 사람에게만 허락되어진 것이 아니라, 온라인의 모든 다모페인들이 자발적으로 소설을 쓸 수 있는 여러 공간이 생성, 유지되고 있다. 소설의 장르나 주제도 매우 다양하고, 인터넷 소설의 장점을 살려 작가와 독자가 바로바로 의사소통을 통해 작품을 구성하기도 한다. 이미 수많은 다모페인들에 의해 백여편이 넘는 작품이 완성되었으며, 지금도 여전히 많이 작품들이 연재되고 있다. 그 중에서도 특히 30대 여성 다모페인이 쓴 소설 “나비”는 동명의 드라마로 제작되기도 했다.

둘째, 다모의 장면들을 편집하여서 드라마의 느낌을 살릴 수 있는 음악들과 함께 뮤직 비디오를 만드는 경우도 많다. 드라마가 방영되는 시점부터 꾸준히 이루어진 이 작업은 다모페인들이 직접 드라마 장면을 선정하고, 음악을 선곡하여 만들어 내는 작품으로 드라마를 전혀 다른 Text인 뮤직비디오로 전환할 뿐만 아니라, 드라마의 스토리라인을 그대로 살려서 짧은 드라마 한편을 완성시키기도 하였다.

셋째, 이들은 다모에 기반하여 다양한 패러디 작품과 서적을 만들어냈다. 신문(다모페인일보/한성좌포청신보)과 패러디 작품(우포청다모일지, 다모상품카달로그, 페인의 추억), 백과사전(다모도감) 및 서적(다모일보/타임즈, 우저일보, 다모 코리아, 오타어록, 다모어생활운동) 등 다양한 작품이 만들어졌다. 인터넷 소설이 온라인 상의 작품을 쓰는 것이라면, 패러디 작품과 서적은 오프라인의 틀을 그대로 사용하여 작품을 만든 다음 그것을 온라인에 게시하는 성격을 띠고 있다. 드라마 내용과 관련한 것보다는 드라마 외적인 내용에 더욱 비중을 두었으며, 페인들이 스스로 기사를 쓰고 편집을 하여서 다른 페인들과 공유하는데 중점을 두고 있다.

넷째, 드라마의 내용과 관련되는 퀴즈나 시험지 형식의 문제를 만들어 내고, 사진자료를 이용하여 퍼즐게임을 만들어 낸다. 또한 컴퓨터 배경화면, 아이콘, 마우스커서, wav 사운드 등을 제작하여서 제공하기도 한다. 이는 다모와 관련한 모든 것들을 공유하고 새롭게 만들어내서 일상생활 여러 부분에서 항상 다모와 함께 하기 위한 것이다.

다섯째, 다모페인들 스스로가 CJ(cyber jokey)가 되어서 인터넷 방송을

한다. 다모페인만을 위해 방송의 내용은 초기에는 드라마 관련 내용이 주를 이루어서 대사과일이나 OST가 주가 되었다. 또한 CJ가 다모송이나 다모관련 홍보 음악을 제작하기도 하였고, 이 중에는 핸드폰 벨소리로 제공된 경우도 있었다. 초기의 방송이 드라마 관련이었다면, 현재의 인터넷 방송은 다모페인들의 친목도모·유지를 위한 성격이 강하다고 볼 수 있다.

여섯째, 드라마와 관련하여 역사성에 바탕을 둔 연구가 이루어지고 있다. 역사를 공부하던 다모페인이 게시판에 올리는 글이 다모페인들 사이에서 호응을 얻은 것이 시작이 되어 지금은 하나의 커뮤니티(<http://cafe.daum.net/krcho>)가 형성되었다. 예를 들면, “조선여형사 茶母를 통해 본 포스트 모던”과 “드라마 다모의 시대배경에 대한 연구” 등이 이루어졌다.

일곱째, 드라마 OST와 포스터 등의 공동구매를 통해 시작된 상품구매는 드라마 DVD 제작요구와 DVD 제작에 다모페인들의 작품을 함께 실었으며, DVD의 제작방향이 다모페인들에 의해 이루어졌다. 또한 드라마 관련 소품, 예를 들면 통부나 달력, 목걸이, 핸드폰 줄 등을 다모페인들이 직접 디자인하고 만들어서 공유하였다.

여덟째, 다모페인들은 온라인 게시판 뿐만 아니라, 다양한 오프라인 소모임을 통해 관계를 유지하고 있다. 무엇보다도 다모페인 스스로가 단순한 드라마의 시청자나 팬으로 남기보다는 다모페인이라는 단체가 사회에 여러 면에서 도움이 되기를 바라고 있다. 드라마 방영 중에는 수재의연금을 자발적으로 모아서 기탁했으며, 각종 소모임을 중심으로 수재민 돕기나 희귀병 어린이 돕기 행사 등에 다양한 방법으로 지원을 하고 있다(www.naver.com: [기타] <대중문화의 이해> 김창남 저(2003) imbc 다모클럽 <다모아> 마이클럽 "드라마에 빠지다").

이들의 활동은 다양한 관련 문화 상품들을 만들어냄으로써 페인문화의 대중화와 경제성 확보, 공익활동에 참여하여 사회공헌 실현, 타 드라마의 주인공 비방시 자체적으로 자성을 촉구하는 등 페인집단 내의 질서 및 규범을 수립하였다는 데서 그 의의를 찾을 수 있다. 이러한 페인문화 외에도 나누리 게시판에 상주하는 “나우페인”, 검색사이트 네이버의 지식인 코너에

상주하면서 답변을 다는데 집착하는 “지식폐인”들도 사이버 상에서 담론화되고 있다. 때로는 나우폐인, 지식폐인, 다모폐인, 디시폐인 중 누가 가장 강력한 폐인인지를 묻는 질문이나, 특성을 알려달라는 질문이 오가기도 한다.

유사 매니아 문화의 경우 각 사이트에서 활동하는 사람들 중 진정한 매니아 즉, 축적된 정보를 제공하고, 문화자본을 창출하는 기능을 하는 사람들은 소수라고 여겨지며 대부분은 폐인문화, 즉, 매니아 문화를 향유하고 즐기는 사람들이라는 의견이 지배적이다. 또한 이러한 문화는 지속 기간이 비교적 짧아 사람들의 관심이 식으면 사라져 버리게 된다. 즉, 유행을 반영하는 일시적 현상이라고 할 수 있다.

3) 매니아 관련 외국사례: 오타쿠

매니아적 성향을 가진 집단으로 국제적으로 부각된 외국 사례는 일본의 ‘오타쿠’족을 들 수 있다(바랄, 2002; Tobin, 1998). 오타쿠는 1960년대 일본의 고도 경제 성장기를 전후로 태어난 세대들을 중심으로 시작된다. 이들은 경제 성장으로 인한 소비의 극대화 와 학교에서의 극심한 경쟁 속에서 자라난 세대이다. 학교에서의 스트레스에 유난히 민감한 오타쿠들은 자기들 속에 갇혀 현실보다 만화 영화의 주인공들과 놀기를 더 좋아한다. 이러한 현상은 80년대에 생겨난 것으로서 이 젊은이들은 일본 사회를 구성하는 세 가지 중심요소 즉, 교육, 정보, 소비가 한데 섞여 과도한 방식으로 승화된 결과이다(바랄, 2002).

‘오타쿠(オタク)’라는 말은 오타쿠 현상이나 오타쿠 문화가 생기기 훨씬 이전부터 하나의 일본어로서 존재했던 단어이다. 즉, 오타쿠란 일본어의 ‘お宅(집, 닥의 경칭)’라는 것으로, 주거나 생활의 장을 가리키기 위해 사용되는 것이 첫 번째 의미이며, 두 번째 의미는 처음 의미에서 파생된 것으로, 서먹서먹하고 냉담한 호칭의 의미를 갖는다. 즉 일본인들이 누군가에게 말을 건넬 때, 그러나 그와 특별한 관계를 발전시키길 원치 않을 때 사용하는 비인칭적이며 거리를 두는 ‘존대’이다(바랄, 2002; 임소영, 2002). 현재의 오타쿠의 의미를 지니게 되기까지의 변천사는 다음과 같다.

이 단어를 처음 사용한 사람들은 1980년대 초반 ‘케이오우 대학 부속 유치원 출신의 샌님들’이라는 것이 오타쿠 계열 애니메이션 업계에서의 정설이라고 한다. 그들은 열렬한 SF팬으로, 그 중의 일부가 ‘스튜디오 누에’라는 애니메이션 기획 회사에 취직하여, 현재 오타쿠계에서 최고의 평판을 받고 있는 애니메이션 ‘초시공요새 마크로스’를 만들어 큰 성공을 거두었다. 이러한 성과는 애니메이션 작품 자체를 뛰어 넘어 제작자에게까지 팬들의 시선이 집중되는 계기가 되었고, 제작자들이 서로를 ‘오타쿠’라고 부르는 것을 보고 팬들 사이에서도 서로를 ‘오타쿠’라 부르게 되었다. 이때부터 ‘오타쿠’란 용어가 광적인 SF 애니메이션 팬을 지칭하는 의미를 지니게 된다. 바로 SF애니메이션 팬들 사이에 쓰이던 제한적 의미의 ‘오타쿠’는 현재 ‘오타쿠’가 가지는 의미의 시초인 셈이다(바랄, 2002; 임소영, 2002).

(1) 오타쿠의 사회적 의미 변화

오타쿠는 1980년대 이전에도 존재했지만 일반인들에게 알려져 있지 않았다. 오타쿠가 일반인들에게 드러나게 된 계기는 1989년 엽기적 살인 사건¹⁰⁾이 일어나게 되는데 언론이 이 사건의 피의자를 전형적인 오타쿠로 표현하면서 일반인들에게 널리 알려지게 된다. ‘오타쿠’란 용어를 처음 접한 일반인들은 살인사건과 직접적으로 연관시켜 ‘오타쿠’를 부정적인 것으로 인식하였고, 이는 아직까지도 오타쿠를 일부 부정적인 시각으로 바라보게 하는데 영향을 미치게 된다. 90년대에 들어서 오타쿠의 부정적인 시선은 점차 사라지고 오타쿠가 갖는 긍정적인 면을 부각시켜 사회 문화적으로 흡수하여 왔으며 그 의미의 변화는 아직도 진행 중이다.

오타쿠라는 단어는 여러 가지 유행어를 게재하고 있는 “현대용어의 기초 지식” 1989년 판에는 등장하지 않았었다. 다음해인 1990년 판에는 오타쿠

10) 1988년 8월에서 1989년에 걸쳐 사이타마와 도쿄에서 4명의 여아가 연쇄 살해된 사건으로, 범인은 미야자키 츠토무라는 식자공이다. 그는 시체들을 토막 내어 조각하였을 뿐만 아니라, 비디오로 모든 과정을 녹화하여 그 테이프를 소녀들의 가족들에게 보냈다. 그는 만화와 포르노 비디오 매니아였고, 수많은 변태적인 작품과 아동 포르노가 포함된 5,700여 개의 비디오를 갖고 있었다(임소영, 2002).

라는 항목이 신설되었다. 미야자키 사건을 계기로 아사히 신문을 비롯하여 주간 아사히나 선데이 마이니치와 같은 잡지 등에서 기사나 칼럼란에서 일제히 오타쿠라는 용어를 아무런 주석이 없이 사용하였는데, 이를 계기로 오타쿠란 말이 미디어 표면으로 부상하게 된다. 그에 따라 “현대용어의 기초 지식”에는 오타쿠에 대하여, 상당히 부정적인 관점에서 서술되어 있다. 1991년 판에서는 오타쿠가 새로운 소비자층으로 주목받게 되었고, 새로운 삶의 방식으로 인정하는 논평을 하는 주간지 기사도 많아졌다고 설명하고 있다. 이는 오타쿠에 대한 인식이 변화되고 있음을 보여주는 것이다. 1992년에는 정보화 사회의 뉴 페이스로 취급하는 견해도 늘고 있다는 보도와 함께 긍정적인 관점들이 등장하게 된다. 1995년 판에는 미국이나 유럽에 이 용어가 침투한 것을 들어 어느정도 긍정적인 의미에서 매니아의 대체용어로 사용되고 있음을 보이며, 오타쿠 문화의 세계성을 시사했다. 나아가 1997년에는 동경대에 ‘오타쿠학’이 개설되어 오타쿠의 긍정적 가능성을 모색하고 오타쿠 문화의 입지를 굳혀가게 된다. 1999년에는 대표적인 오타쿠들의 이름이 거론되어 공식적으로 인정되기에 이르렀고, 2000년 판에서는 오타쿠의 정의를 총괄하여 요약 설명하고 있다(임소영, 2002).

오타쿠의 시작은 애니메이션 분야였지만 이제는 어떤 분야를 막론하고 접미사처럼 붙여서 사용하게 되었다. 오타쿠의 활동 분야 중 가장 광범위한 활동을 이루고 있는 분야는 애니메,¹¹⁾ 만화, 게임과 PC를 들 수 있다. 이들에 대한 평가는 부정적, 긍정적 방식 모두를 포함하는 양 방향으로 전개되어 왔다.

11) 애니메는 일본에서 제작한 TV 프로그램용 애니메이션을 일컫는 것으로 오타쿠에의 입문이라 할 수 있으며, 오타쿠의 핵심을 이루기 시작한 것이 애니메 오타쿠들에 의해서라고 할 수 있다. 처음에 오타쿠라는 이름이 쓰여지기 시작한 것도 애니메 이벤트였다. 한때 싸구려 TV 시리즈로만 생각되던 애니메는 1990년대 말 미국과 유럽, 아시아를 제패했고, 전세계 TV 애니메이션 공급물량의 약 65% 가량을 장악하기에 이른다. 세계적으로 수많은 애니메 오타쿠들이 생겨났으며, 이들은 인터넷을 통해 서로 정보를 교환하고 일본에서 출시된 새로운 애니메이션을 구입하는데 열성적이다.

(2) 오타쿠 부정론

오타쿠에 대한 부정적인 시각은 좁은 영역에 필요 이상으로 깊은 지식을 갖고 있으며, 그 지식에 비례하는 사회적 가치가 없다는 점, 또한 폐쇄적 집단으로 사회적으로 상호작용이 없는 점을 강조한다. 이들은 내향적이고 자기표현을 못해 사회적 스킬이 결여되어 있으며, 그들의 좁고 한정된 영역의 시장성은 가치가 없다는 점을 들어 비판한다. 이들은 대부분 집안에 틀어박혀 애니메, 게임, PC 등에 몰두하는 폐쇄적인 성향을 띤 사람들이라고 비판받고 있다. 이들은 시력이 저하되고, 운동 부족으로 비만이 되거나 병에 걸리고, 복장 등 패션에는 전혀 신경 쓰지 않거나, 공공장소에서 혼잣말을 하거나, 망상으로 빠져 들어가는 사람들이라고 여겨진다. 이러한 부정적 인식은 미야자키의 여아 살해사건을 계기로 일반적으로 확산되었으며, 극단적 살인 사건이 생기면 이들의 방을 취재하면서 이들이 틀어박혀 심취하던 애니메이션이나 비디오들을 보여줌으로써 오타쿠의 부정적 이미지는 더욱 확산되었다(임소영, 2002).

또한 사이버컬처의 주요개념을 소개하고 있는 저서에서도 오타쿠의 개념은 부정적인 함축을 띄고 있다. 오타쿠는 일반적으로 지나친 집착이나 관심을 가진 사람을 지칭하는 용어로 설명되어 왔다. 영어의 geek이나 nerd와 다소 유사하지만, 다른 점으로 이들은 단순히 과학이나 ICT(Information and Communication Technology)에 관심을 가지며, 친구나 이성 관계에 성공적이지 못한 사람을 지칭하는 반면, 오타쿠는 사회적으로 일탈적인 집착을 보이는 사람을 지칭하고 있다(Bell, Loader, Pleace & Schuler, 2004).

(3) 오타쿠 긍정론

오타쿠에 대한 긍정론자들은 오타쿠가 별 도움이 되지 않을 취미활동을 가지고 세계를 움직이는 창조활동을 했다고 보는 견해, 종래의 가치에 속박되지 않는 새로운 사회를 형성한 공로, 대상을 상대적인 시점에서 취하는 자기 가치관을 확립하고 있으며, 전문성을 고수하기 위해 적극적인 정보를

수집하고 있다는 점, 세분화된 소비 시장 속에서 활발한 활동을 전개하고 있어 업계의 소비전략에 구애받지 않는다는 점을 들고 있다(임소영, 2002).

오타쿠는 애니메이션의 작화 감독이나 원화 만화의 차이까지도 깊이 음미할 수 있는 자세와 능력을 가지고 영상에 대한 감수성을 극단적으로 진화시킨 시각을 가지고 있다. 일본 애니메이션의 거장이자 오타쿠의 대부로 불리며 동경대에서 오타쿠학을 강의했던 오카타 토시오에 따르면 오타쿠는 영상의 세기였던 20세기에 태어난 '뉴타입(new type)'의 인종이다. 즉, 영상에 대한 감수성을 크게 진화시킨 '시각적' 인간들이며, 장인정신을 계승하고 있고, 다양한 분야를 넘나드는 창조적인 인간이라고 매우 긍정적인 평가를 하고 있다(오카타 토시오, 2000).¹²⁾

점점 복잡해지고, 발전 속도가 정신없이 빨라지고, 고도화되어 가는 정보 네트워크 사회에서 창조적인 작품을 만들고 곧바로 세계 시장을 상대로 히트시킬 수 있는 실력자들은 '오타쿠적인 사고방식을 가진' 크리에이터들 밖에 없다. 진정한 국제 경쟁력을 가진 크리에이터는 특별한 시각 능력의 진화를 이룩한 이들에게서만 나오는 것이다(오카타 토시오, 2000: 33).

일본문화 평론가인 김지룡은 “여러가지 실험을 허용하고 흡수할 수 있는

12) 1996년 2월 25일자 일본경제신문 칼럼 ‘미디어 앵글’에서 평론가인 사카야타 이치기가 “궁지 넘치는 문화로 획일화의 벽에 바람을”이란 제목의 글을 쓴 적이 있다.

“평준화 교육으로 인해 개성있고 독창적인 학생은 대기업에 들어갈 수 없었다. 그런 인재는 지금 유행가, 극화, 게임 소프트웨어, 이 세 분야로 진출하여 가라 오케, 만화, 게임 붐을 일으키고 있다. 이 분야에는 고도의 지적 수준을 가진 젊은이들이 모여 있는데, 말하자면 어느 분야에 진출하더라도 성공할 수 있는 재능을 가진 젊은이들이 모여 있다는 얘기다. (중략) 일본인은 세계가 일본을 평가하지 않을 것이라고 생각하고 있다. 외국인들이 좋게 평가한 전통 풍속화만을 가지고 일본 문화라고 여겨 왔는데 과연 그럴까? 만화야말로 일본이 세계에 자랑할 수 있는 독자적인 문화인 것이다. 바야흐로 멀티미디어 시대가 되면 일본 내에 만화와 컴퓨터 소프트웨어가 결합한 재미있는 회사들이 속속 생겨날 거라고 생각한다. 그렇다. 이제 세계로 퍼지는 일본 만화가 관리 교육과 관료 문화로 꽁 막힌 일본의 획일화된 벽에 바람구멍을 뚫어 주기 바란다.”(오카타 토시오, 2000: 32).

일본 사회의 다양성이 매니아들을 낳고, 오타쿠들의 집중적인 에너지가 바로 일본 문화의 원동력이며, 핵심”이라고 주장한다. 학교에서 문제아로 취급받던 오타쿠들이 영화와 애니메이션 게임시장을 석권하고 있는 것이 그 예이다(김지룡, 1998).

(4) 오타쿠, 매니아의 사회적 가치

만화 오타쿠들이 ‘에반게리온’¹³⁾과 같은 만화를 창조해 낼 수 있었던 것은 정규 만화 교육과정에 의해서가 아니었다. 그들은 자신들이 광적으로 소비한 만화 그 자체를 통해 전문적인 지식과 기술을 습득하였다. 소비를 통해 생산의 새로운 방법을 알게 된 것이다. 보통 정식 만화가가 되는 과정은 스튜디오나 스승을 통한 도제식 수업을 통해 이루어진다. 일정한 수련을 쌓은 후에 수년간의 실습을 거쳐 만화를 그릴 수 있게 된다. 그러나 오타쿠는 어디 가서 수련을 하는 것이 아니라 단지 생산물을 감상하고 소비하는 것을 통해 만화를 배운다. 자신들이 경험한 만화를 모방하거나 변형하면서 이들은 숙련되고 완성된 기술자들이 보지 못하는 다른 측면을 본다(황상민, 2004).

또한 게임을 수백 번 반복하면서 해 보는 과정을 통해 게임의 기본 기법을 스스로 마스터한 초기 온라인 게임 개발자들은 정규 대학에서 게임에 관한 전문지식이나 기술을 배운 사람들이 아니었다. 그들 대부분은 게임에 빠

13) 일본 사회에서 오타쿠들이 대중문화의 새로운 주역으로 인정받게 된 계기는 만화 ‘에반게리온’이었다. 이 만화영화는 1995년에 동경 TV에서 선풍적인 인기를 모으며 방영되었고, 1년 후 극장 판으로 만들어졌다. 이 영화가 일본 사회에 끼친 영향은 새로운 시각과 방법의 결핍에서 침체의 길을 걷기 시작한 일본 만화계에 새로운 길을 제시해 준 것이었다.

1990년대까지 일본 만화는 기술적으로 세계 최고 수준의 완성도를 보여 주었다. 그러나 동시에 이 시기는 일본 만화가 새로운 돌파구를 만들어 내는 데에 한계를 느끼는 시기이기도 했다. 이런 상황에 새로운 돌파구이자 대안으로 등장한 것이 바로 오타쿠가 만들어 낸 새로운 방식의 만화 콘텐츠와 만화를 보는 사고방식이었다. 기술적으로 완성된 수준에 있다고 생각했던 주류 만화가들이 찾아내지 못한 새로운 표현 방식과 새로운 시각을 오타쿠들이 포착하면서 정체된 현상을 탈피할 수 있는 계기를 찾아낼 수 있었다. ‘에반게리온’의 사례는 사회적으로 우습게만 보이던 엽기적인 사회의 이단아들이 어떻게 기존의 질서를 바꾸고 새로운 문화를 만들면서 사회를 발전시키는지를 보여 주었다.

저 거의 ‘폐인’처럼 지냈던 사람들이었다. 자신들이 좋아하는 게임을 반복하는 경험을 통해 감추어진 구도와 기본적인 기술을 파악하고 스스로를 마스터로 만들고 결국에는 게임에 대해서 거의 신과 같은 경지에 이르게 되는 것이다. 에디슨이나 빌 게이츠, 또는 한국에서 최초로 다중 역할 온라인 게임인 ‘바람의 나라’와 ‘리니지’를 만들었던 송재경과 같은 사람들이 그러한 케이스이다. 또한 프로게임의 황제로 군림하여 국내·외적으로 명성을 얻고 있는 임요환도 청소년 시절 오락실과 게임에 몰두한 케이스다(뉴스메이커, 2005. 5. 19). 이들이 천재인지, 아니면 사회적 지진아인지는 알 수 없지만 분명한 것은 이들이 사회의 변화를 촉진시키는 새로운 생각이나 물건을 만들어 냈다는 것이다. 이들이 사회 전체 구성원의 생존 기회를 확장시켰다는 것에 대해 아무도 이의를 제기하지 않을 것이다(황상민, 2004).

1980년대 초반, 8bit의 MSX와 애플컴퓨터의 게임에 열광하던 중독자들은 사람들의 따가운 눈길 속에서도 청계천 주위를 맴돌았고, 이들은 현재 국내 게임산업을 이끌고 있다(김유식, 2004). 만화와 애니메이션 분야의 개척자들도 어린시절부터 만화에 심취한 매니아들이었다. 이들은 음반 및 비디오물에 관한 법률, 청소년보호법 등 관련 규제들을 피하면서, 한달 용돈의 거의 전부를 투자해 중국 대사관 앞에서 원판 잡지를 사 모으고 회현 지하상가에서 LD 카피본을 구해보며 자신의 관심 분야에 대한 연구를 지속했다. 인터넷도 없던 환경에서 소수의 네트워크 망을 가지고 매니아 문화를 지켜왔다(안영식 외, 2001).

청소년 매니아에 대한 정책적 관심의 시발점은 국민의 정부가 주도한 신지식인 육성과 관련되어진다. 정부는 1999년 국정 지표의 하나로 지식기반의 확충을 내세우고, 지식기반 경제발전 종합계획을 수립하였다. 이러한 국정 목표 하에 교육부는 ‘창조적 지식기반 국가 건설을 위한 교육발전 5개년 계획’을 발표하였고, 문화관광부는 ‘신지식인 청소년’육성을 청소년 육성정책의 목표로 내세워 지식 기반 확충을 위한 청소년 문화 변화를 시도하였다(한국청소년문화연구소, 1999). 이에 신지식인으로 성장할 가능성을 가장 많이 지니고 있다고 여겨지는 청소년 집단에 주목하게 되고, 이들에게서 매

니아적 특성을 파악하는데 관심을 기울이게 된다.

특히 청소년층에서 발견되는 매니아문화는 미래의 문화산업 시대의 국가 경쟁력을 고취시킬 수 있는 문화자본으로서 그 중요성이 더 크다. 청소년 계층에서의 매니아 집단은 지식정보사회의 생산력을 보유한 집단으로 특히 중요성이 부각된다. 매니아의 속성상 매니아로 형성되는 기간이 대체로 길기 때문에 청소년층에서 뚜렷하게 매니아적 성격을 보이는 집단을 발견하기는 대단히 어렵다. 그럼에도 불구하고 현재 청소년층은 가장 왕성한 문화소비자임을 부인하기 힘들다. TV 프로그램, 음반, 광고, 의상, 영화, 각종 게임 등의 문화상품들이 주로 청소년들을 대상으로 생산되며 청소년들이 대중문화 및 문화상품의 가장 중요한 소비자층으로 부상하는 것이다(한국청소년문화연구소, 1999).

4) 매니아 관련 선행연구 검토

기존의 매니아 및 매니아 문화와 관련된 선행연구를 검토하여 본 연구에서 다루고자 하는 매니아의 유형과 개념을 보다 구체화하고자 한다.

(1) 청소년 매니아 관련 연구

한국청소년문화연구소(1999)의 매니아 연구는 성인매니아와 일반청소년들을 대상으로 하였다. 성인 매니아를 선별해내는 방식은 주변 사람들의 추천과 통신동호회의 시삽 추천을 통해 이루어졌다. 이들의 주된 관심 분야는 음악, 컴퓨터 관련, 스포츠, 만화와 같이 문화산업으로 각광을 받고 있으며, 대중적인 호응도 넓은 분야이다. 또한 청소년들을 대상으로는 서울, 부산, 광주 3개 도시에 거주하는 남녀 공학 중·고등학교 2학년 학생 1010명에게 설문조사¹⁴⁾를 실시하였고, 자체 개발한 척도의 점수에 따라 매니아와 잠재적 매니아, 비매니아를 구분하였다. 이 연구에서는 청소년 매니아 문화로 범주화해 볼 수 있는 분야를 청소년들의 일상생활과 가까운 영역에서 찾고 있

14) 매니아의 척도검사에는 흥미분야, 활용시간, 사용경비, 지식수준, 자료보유, 생활에서의 비중, 기간, 타인과의 비교, 전문성, 노력정도, 직업지향 등을 포함하고 있다.

다. 특히 청소년들의 관심 분야는 뉴미디어를 중심으로 한 분야(컴퓨터, 컴퓨터 게임, 컴퓨터 통신 등)와 대중문화 영역(대중음악 감상, 영화감상, 애니메이션, TV시청, 만화) 등에 집중되고 있음을 보인다.

한국청소년상담원(2001)의 연구에서는 매니아 개념 정의에 대한 학문적 합의가 없는 상황에서 정신의학적 정의와 사회문화적 정의를 참조하고 있다. 즉, 정신의학적 정의로 매니아는 조증이라고 하며, 고양된 기분, 안절부절할 마음, 자존감의 상승, 근거없이 지나치게 낙관적인 생각, 목표지향적인 활동에 대한 몰입의 증가, 주의산만함, 수면욕구의 감소 등의 특징을 보이는 사람을 말한다(American Psychiatric Association, 1994; 한국청소년상담원 2001, p. 22에서 재인용). 사회문화적으로는 통상 매니아를 자신이 좋아하는 분야에 큰 관심과 열정을 가지고 적극적으로 활동하며, 그 분야에 대한 전문가와 같은 지식을 가진 사람으로 본다. 이러한 정의를 참고하여 매니아를 “자신이 좋아하는 분야에 큰 관심과 열정을 가지고 몰두하며 적극적으로 활동하는 사람”으로 정의내리고 있다. 이를 위한 경험적 연구대상으로는 설문지에 자기 기입식으로 주관적 판단에 의해 매니아인지 아닌지에 대해서 대답하도록 하고 있다. 따라서 보다 객관화된 지표에 의한 매니아 개념 정의가 이루어지고 있지 않다.

(2) 스포츠 매니아 관련 연구

김미향(2002)은 스키매니아 몰입정도에 대한 연구에서 연구대상 매니아들을 인터넷 스키 동호회에 가입하여 활동하거나 정기적으로 스키장을 다니는 사람들 중 자신을 스키매니아로 인식하고 있는 사람들을 1차적 대상으로 선정하였다. 그 후 스키매니아들의 특성에 대해 전문가 집단의 자문을 반영한 질문지를 작성하여 이들을 대상으로 점수화하여 매니아 정도를 분류하였다.

익스트림 스포츠 매니아에 대한 연구에서 임준택(2002)은 서울, 경기, 대전 지역의 익스트림 스포츠에 참가하는 20세 이상의 남, 녀 성인을 모집단으로 설정한 후 1200명을 표집하여 개발된 척도에 근거하여 매니아 성향을

파악하였다. 하지만 익스트림 스포츠 참가자와 매니아에 대한 명확한 구분이 없이 두개를 번갈아 사용하고 있다.

스포츠 매니아의 확산과정에 대한 연구에서 김석희(2002)는 스포츠매니아는 단순히 여가나 취미와 구분되는 방식으로 긍정적 중독을 띄는 보다 ‘전문적’이고 ‘적극적’인 참여형태를 보이고 있는 집단으로 보고 있으며, 대표적인 축구매니아인 ‘붉은 악마’를 대상으로 그 확산배경을 살펴보고 있다. 그는 축구 및 스포츠 매니아로서의 특성은 대상에 대한 관심이 ‘지속적’, ‘적극적’, ‘집중적’, ‘전문적’, ‘긍정적’이어야 한다고 보고 있다. 축구매니아는 “매니아적 특성을 지니고 일상생활 속에서 축구에 대한 사랑을 나름대로 실천하고 있는 우리사회의 모든 사람들”을 지칭하고 있다.

스쿠바다이빙 매니아들의 운동 동기 및 여가 만족도 연구에서 정상우(2004)는 스쿠바 매니아는 최소한 경력이 1년 이상이면서 년중 규칙적으로 스쿠바 활동에 참가하여 수중레져 활동을 하는 것으로 정의하고 있다. 그에 따른 연구대상으로는 서울, 경기 지역에 거주하면서 1년 이상 스쿠바 활동에 참여한 바 있으며, 비교적 규칙적으로 다이빙활동을 한 성인을 모집단으로 하여 표본을 추출하였다.

수영매니아의 체험분석에 관한 연구에서 박지용(2003)은 수영매니아를 수영에 막대한 경제적, 시간적 투자를 아끼지 않고 수영에 심취한 사람들 사이에 긴밀한 유대관계를 형성하고 정보와 의견을 교환하며, 이것을 동호회로 발전시키기도 한다고 정의하고 있다. 그에 대한 연구대상 매니아의 선정은 경험많은 전문가의 추천으로 사례를 선정하는 방법을 택하고 있으며, 그 결과 수영 여가활동에 2년 이상, 일주일에 정기적으로 참여하며, 그 활동 참여에 끊임없는 노력을 기울이고 있는 참여자들을 선정하였다.

스포츠 매니아에 대한 연구에서 매니아 개념은 그 활동에 참여하고 있거나, 그 활동을 지원하는데 적극적인 사람들을 의미하는 것으로 보여진다. 따라서 매니아 개념이 다소 포괄적으로 사용되고 있음을 알 수 있다.

(3) 대중문화, PC통신, 마케팅 분야

매니아의 성격과 기능에 관한 연구에서 김홍대(2001)는 대중문화의 어떤 특정한 장르를 보통 사람 이상으로 특별한 관심을 보이고 애호하는 것을 매니아로 보는 관점(서영채, 1994: 234)을 수용하여 프로그레시브 락을 좋아하는 사람들의 동호회를 매니아 집단으로 선정한다. 동호회에 가입한 사람들 중에서 인터넷 게시판 활동을 활발히 하는 사람들을 매니아로 보고자 하였다. 이들의 활동을 통해 매니아 집단이 일반적인 팬들과 달리 기존 문화산업의 지배적인 틀을 깨는 문화 실천을 하고 있음을 보이고 있다. 그는 프로그레시브 락 매니아들이 부틀렉(bootleg)¹⁵⁾과 같은 텍스트를 생산하고 유통시킴으로써 수동적 팬문화를 넘어서서 능동적 생산을 하고 있음을 보여준다. 이를 통해 매니아들은 소수자 취향의 문화를 널리 소개하는 역할을 수행함으로써 문화산업의 시장 논리 속에서 소외되는 마이너 장르의 문화 시장을 유지하게 하는 기반이 된다고 주장한다.

PC 통신 매니아의 생활습관 및 건강상태에 관한 연구에서 배혜진(1999)은 PC 통신 매니아를 “PC통신에 깊이 몰두해서 통신사용에 지나치게 많은 시간을 소비하는 통신 의존도가 높은 사람들”을 가리키는 용어로 사용하고 있다. 매니아를 조작적으로 개념화하기 위한 기준으로는 이용시간과 통신의 존도를 택하였다. 그에 따라 PC통신 중독진단문항 10개 중 3문항 이상에 예라고 대답한 경우와 일주일간 평균 통신시간이 6시간이 넘는 이용자를 매니아로 규정하고 있다.

마케팅 분야에서는 엔터테인먼트 제품의 품질인지과정에 있어서 매니아 요소의 역할에 관한 연구(양지훈, 1998)도 이루어졌는데, 여기서도 매니아가 대중문화의 영역뿐 아니라 문화산업과 관련된 산업적 측면에서도 중요한 관심대상이 되고 있음을 보여주고 있다. 그는 음반과 영화와 같은 엔터테인먼트 산업 및 제품의 특성을 경영학적 관점에서 파악하고 여기에 매니아 요

15) 부틀렉 음반은 뮤지션의 공연을 몰래 녹음하거나 공개되지 않은 음원을 이용해 당사자의 허가 없이 발매된 모든 음반을 말한다. 부틀렉 음반은 특히 라이브 음반일 경우 공식 음반보다 생생한 현장감을 제공하고 있어 더 귀하게 취급되기도 한다(김장남, 2003: 310).

소라는 개념의 소비자 분류 기준을 도입하여 제품의 특성에 맞는 소비자의 의사결정모형을 만들고자 하였다. 그는 “한 제품류에 대하여 지극히 높은 관여의 수준을 보이며, 그 제품의 구체적 속성에 대한 전문적 지식이 풍부하여, 제품의 품질을 판단하는데 있어 주관적 가치체계를 뚜렷하게 형성하고 있는 소비자층을 매니아 집단이라하고, 이러한 고객의 특성을 잘 반영하고 있는 변수의 집합을 매니아 요소”라고 정의하고 있다(양지훈, 1998: 104).

기존의 연구(한국청소년문화연구소, 1999)가 지나간 정부의 신지식인 청소년 육성에 초점을 맞추어 청소년 매니아의 실태를 파악하거나, 심리학적 차원에 치중하여 매니아 개념을 살펴보았다면(한국청소년상담원, 2001), 본 연구는 그동안 새롭게 대두된 IT 환경 및 사이버 공동체를 매개로 한 관심분야의 지식이나 정보를 주고받는 상호작용 및 의사소통, 지식 공유 및 사회적 실천을 매니아 문화로 보고자 한다. 따라서 이러한 실천 및 행위양식을 가능하게 하는 활동을 매니아 활동이라 볼 것이며, 이러한 활동을 “적극적”으로 행하는 개별 행위자를 매니아라고 정의한다. 또한 본 연구에서는 개인적 심리 상태보다는 집단이 매개되는 부분, 정책적으로 활용할 수 있는 부분에 초점을 맞추어 매니아를 살펴보고자 한다. 대표적인 영역으로 매니아 집단이 대중문화 및 IT의 확산과 함께 등장하기 시작하였다는 점과, 지적·사회문화적·경제적 가치 도출을 염두에 두고 만화·애니메이션, 게임, PC·인터넷 분야를 그 대상으로 한다.

Ⅲ. 청소년 매니아 문화 실태 조사

1. 설문조사
2. 조사결과
3. 요약 및 소결

Ⅲ. 청소년 매니아 문화 실태 조사

1. 설문조사

1) 조사개요

청소년 매니아 문화의 실태에 대한 설문조사는 비확률 추출법(Nonprobability Sampling)에 의해 이루어졌다. 매니아에 대한 객관적이고 합의된 정의가 존재하지 않는 상황에서 본 연구가 조작적으로 정의한 개념에 적합하다고 여겨지는 대상들을 중심으로 눈덩이추출법을 사용하여 설문조사를 실시하였다.

본 연구에서는 매니아를 일반적으로 대중문화 및 뉴미디어 테크놀로지(특히, 만화·애니메이션, 게임, IT분야)에 열성적인 관심을 가지고 활동하는 청소년들을 지칭하는 것으로 하였다. 특히 사이버 상에서의 상호작용을 통해 정보를 주고받고, 활동 정보 축적에 영향을 받는 경우에 집중하였다. 이러한 초점을 중심으로 게임, 만화·애니메이션, IT분야 관련 온라인 커뮤니티에서 비교적 적극적으로 활동하고 있는 참여자들을 그 대상으로 하였다.

사례 선정을 위하여 일단 각 분야의 전문가로부터 추천을 받는 방식과 포털사이트의 사이버 커뮤니티들을 검색하여 활동실적이나 멤버수가 많은 집단을 선정하는 방식을 택하였다. 매니아라는 개념이 매우 주관적이고, 느슨한 개념이기 때문에 관련 분야에 종사하고 있는 사람들로 부터 사이버 커뮤니티나 인터넷 사이트를 추천받았다(부록 4 참조). 또한 현재의 청소년들은 일상생활에서 인터넷 사이트 이용이나 커뮤니티 참여가 보편화되었으며, 커뮤니티 참여 동기로 관심있는 주제나 취미생활 모임이 가장 높은 것을 고려하여 포털사이트의 관련 커뮤니티 실태를 파악하고, 그 중 활동 실적이 높은 커뮤니티를 선정하고자 하였다(부록 1, 2, 3 참조).

2005년 5월말 현재 대중적 인지도가 높은 16개의 조사대상 포털 사이트의 인터넷 커뮤니티 총 개수는 9백 6십여만 개(9,676,213개)가 넘는 것으로 추정되고 있다. 이 중에서 게임, 만화·애니메이션, PC·인터넷 분야와

관련된 커뮤니티 중 회원수가 많은 커뮤니티 대상으로 운영자들에게 이메일이나 쪽지를 보내어 협조요청을 하였고, 회신이 온 커뮤니티를 대상으로 우수회원 혹은 운영자가 추천해주는 회원을 중심으로 설문조사가 이루어졌다. 총 423개의 커뮤니티¹⁶⁾에 협조를 요청했으며, 협조에 응해준 커뮤니티는 16개이며 총 설문응답자는 307명으로 나타났다.

설문조사는 6월에서 8월까지 진행되었다. 조사방식은 이메일을 통해 개별적으로 설문지를 보내 이메일 회신을 받는 방법, 운영자의 동의하에 커뮤니티 게시판에 설문지를 탑재하여 운영자가 회수하여 연구자에게 보내주는 방법, 게시판을 보고 개별 참여자가 연구진에 이메일로 설문지를 보내주는 방법, 오프라인 행사에 직접 참가하여 회원들을 대상으로 실시하는 방법을 택하였다.

2) 조사내용

설문조사의 내용은 매니아 문화와 관련하여 주로 방문하는 사이트의 관심분야, 방문계기, 관심을 갖기 시작한 기간, 방문빈도, 커뮤니티 체류 시간, 관심분야 관련하여 가입한 커뮤니티의 수 등을 조사하였다. 그리고 카페나 커뮤니티에서 주로 하는 활동, 커뮤니티 활동과 심리사회적 변화, 커뮤니티 활동과 지식 습득 및 발달, 커뮤니티 활동과 일상생활의 변화, 진로와의 관련성 등에 대해 물어보았다. 이와 함께 설문대상자의 일반적 특성(사회경제적 배경, 성별, 학력, 연령)에 대해 물어보았다.

3) 분석방법

설문조사 결과의 분석은 SPSS 10.0 통계패키지를 사용하여, 빈도 분석과 성별변인과 관련된 교차 분석을 실시하였으며, 교차분석의 통계치는 카이스퀘어 값을 산정하여 유의도 $p < 0.5$ 수준에서 유의미한지를 살펴보았다.

청소년 매니아 활동과 관련한 활동 특성별 참여도, 일상생활 변화정도, 정보·지식 습득, 사회관계, 진로 등과의 관련성 정도에 대한 분석은 5점 리커

16) 협조 요청 대상 커뮤니티는 부록 <표5>를 참조하기 바란다.

트 척도(전혀 그렇지 않다 1점, 대체로 그렇지 않다 2점, 보통이다 3점, 대체로 그렇다 4점, 매우 그렇다 5점)를 사용하여 평균을 살펴보았다. 또한 성별과 관심분야별(게임, 만화·애니메이션, PC·인터넷) 평균 차이를 유의도 $p < 0.5$ 수준에서 살펴보았다.

4) 조사대상 개관

(1) 조사대상자의 일반적 특성

총 설문응답자 수는 307명이며, 일반적인 특성은 다음의 표와 같다. 연령 구성을 살펴보면 10-13세가 5.5%, 14-16세가 32.8%, 17-19세가 40.7%, 20-24세가 19.3%, 24세-27세가 1.6%로 나타나 중, 고등학교 연령층이 가장 많음을 알 수 있다. 성별 구성은 남학생이 82.0%, 여학생이 18.0%로 남학생이 월등히 많았다. 또 학교에 재학 중인 청소년들의 구성을 살펴보면 초등학생이 4.2%, 중학생이 30.9%, 실업계 고등학생이 14.0%, 인문계 고등학생이 27.0%, 대학생이 16.6%로 나타나, 중·고등학생 응답자가 대부분(71.9%)을 차지하고 있음을 알 수 있었다.

<표 III-1> 조사대상자 구성

	구분	빈도(명)	비율(%)
연령	10-13세	17	5.5
	14-16세	101	32.8
	17-19세	125	40.7
	20-24세	59	19.3
	24-27세	5	1.6
	합계	307	100
성별	여자	55	18.0
	남자	250	82.0
	합계	305	100

	구분	빈도(명)	비율(%)
학교급	초등학교	13	4.2
	중학교	95	30.9
	실업계고등학교	43	14.0
	인문계고등학교	83	27.0
	대학교	51	16.6
	비학생	22	7.2
	합계	307	100

조사대상자의 학교 성적, 생활수준, 성격, 인터넷 사용 시기, 관심커뮤니티 등을 살펴보면 다음과 같다. 먼저 조사대상자의 학교 성적 분포는 중상위권과 중위권에 해당되는 청소년들이 각각 37.8%와 30.1%를 차지하여 가장 많은 비율을 차지하고 있었다. 생활수준은 보통 수준이라고 응답한 비율이 56.6%로 가장 많았고, 다음이 보통보다 대체로 어려운 형편(27.5%), 보통보다 대체로 잘 사는 편(13.6%)으로 나타났다. 응답자들의 성격 특성을 살펴보면 비교적 내성적이라고 응답한 청소년들이 32.7%, 비교적 외향적이라고 응답한 청소년들이 28.7%, 보통이라고 응답한 청소년들이 27.7%로 나타났다. 인터넷을 처음 사용한 시기는 3년 이전이라고 응답한 청소년들이 87.4%로 압도적으로 높은 비율을 차지하고 있었다. 청소년들이 가입하고 있는 관심 커뮤니티 별 구성을 살펴보면 게임이 47.9%로 가장 많았고, 만화애니메이션은 27.7%, PC나 인터넷 분야는 15.5%의 순으로 나타났다.

<표 III-2> 조사대상자의 일반적 특성

	구분	빈도	%
성적	하위권	11	3.7
	중하위권	37	12.5
	중간정도	89	30.1
	중상위권	112	37.8
	상위권	47	15.9
	합계	296	100
생활수준	보통보다 아주 어려운형편	6	2.0
	보통보다 대체로 어려운형편	83	27.5
	보통수준	171	56.6
	보통보다 대체로 잘사는 편	41	13.6
	보통보다 아주 잘사는 편	1	0.3
	합계	132	100
성격	매우 외향적	17	5.6
	비교적 외향적	87	28.7
	보통	84	27.7
	비교적 내성적	99	32.7
	매우 내성적	16	5.3
	합계	303	100
인터넷사용시기	최근 6개월 이내	1	0.3
	6개월-1년 전	3	1.0
	1년-2년 전	9	3.0
	2년-3년 전	25	8.3
	3년 이전	264	87.4
	합계	302	100
커뮤니티 관심분야	게임	145	47.9
	만화·애니메이션	84	27.7
	PC나 인터넷	47	15.5
	팬클럽	7	2.3
	디지털카메라	2	0.7
	기타	18	5.9
	합계	303	100

2. 조사결과

1) 매니아 활동과 온라인 커뮤니티 개관

(1) 관심분야 커뮤니티 처음 방문 계기

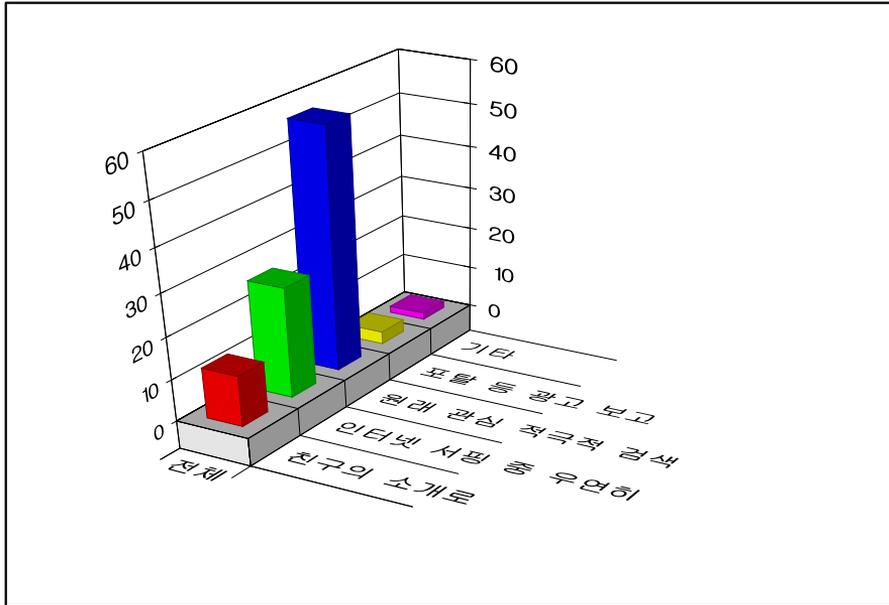
청소년들이 관심분야 커뮤니티를 처음 방문하게 된 계기를 살펴보면 원래 관심이 있어서 적극적으로 검색하여 방문하는 경우가 57.0%로 가장 많았다. 다음으로는 인터넷 서핑 중 우연히 방문하게 되는 경우가 26.2%를 차지하였다. 남, 녀의 차이를 보았을 때는 둘 다 원래 관심이 있어서 적극적으로 검색하는 경우가 가장 많았지만(각 58.0%, 52.7%), 여학생들의 경우에는 친구의 소개로 방문하게 되는 경우가 두 번째로 많았고(23.6%), 남학생의 경우는 인터넷 서핑 중 우연히 방문하게 되는 경우(27.6%)가 두 번째를 차지하였다.

<표 III-3> 관심분야 커뮤니티를 처음 방문하게 된 계기

단위: %

구분	친구의 소개로	인터넷 서핑 중 우연히	원래 관심 적극적 검색	포탈 등 광고 보고	기타	합계	통계치
전체	12.1	26.2	57.0	3.0	1.6	100.0 (N=305)	
여자	23.6	20.0	52.7	0	3.6	100.0 (N=250)	$\chi^2 = 12.146^*$
남자	9.6	27.6	58.0	3.6	1.6	100.0 (N=305)	

*p<.05, **p<.01, ***p<.001



[그림 III-1] 관심분야 커뮤니티를 처음 방문하게 된 계기

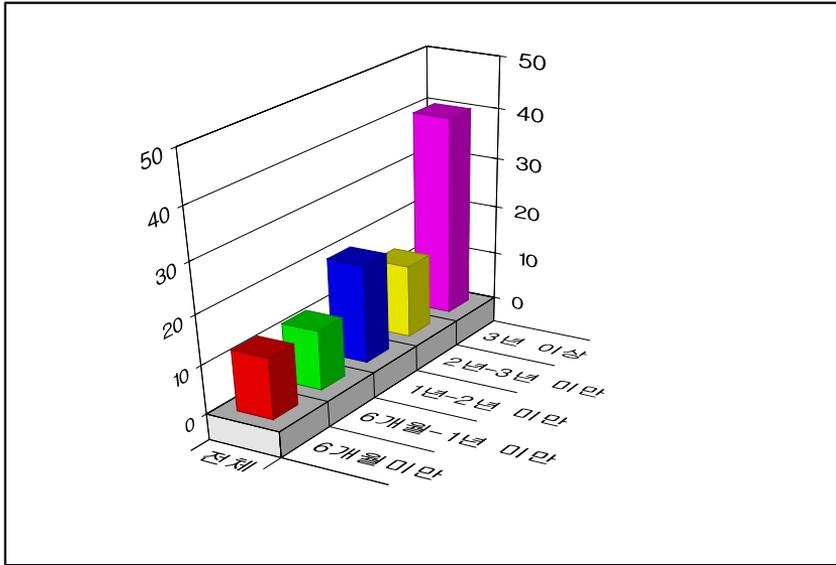
(2) 관심을 갖기 시작한 기간

청소년들이 자신이 활동하고 있는 분야에 관심을 갖기 시작한 기간을 살펴보면 3년 이상이라고 답한 청소년들이 40.3%로 나타나 가장 많았다. 다음이 1년-2년 미만이 20.1%로, 2년-3년 미만이 14.9%, 6개월에서 1년 미만이 12.2%를 차지하고 있었다. 남, 녀 성별에 따른 유의미한 차이는 발견되지 않았다.

<표 III-4> 관심을 갖기 시작한 기간

단위: %

구분	6개월미만	6개월-1년 미만	1년-2년 미만	2년-3년 미만	3년 이상	합계	통계치
전체	12.5	12.2	20.1	14.9	40.3	100.0 (N=303)	
여자	14.8	14.8	14.8	13.0	42.6	100.0 (N=54)	$\chi^2 = 1.805$
남자	12.0	11.6	21.3	15.3	39.8	100.0 (N=249)	



[그림 III-2] 관심을 갖기 시작한 기간

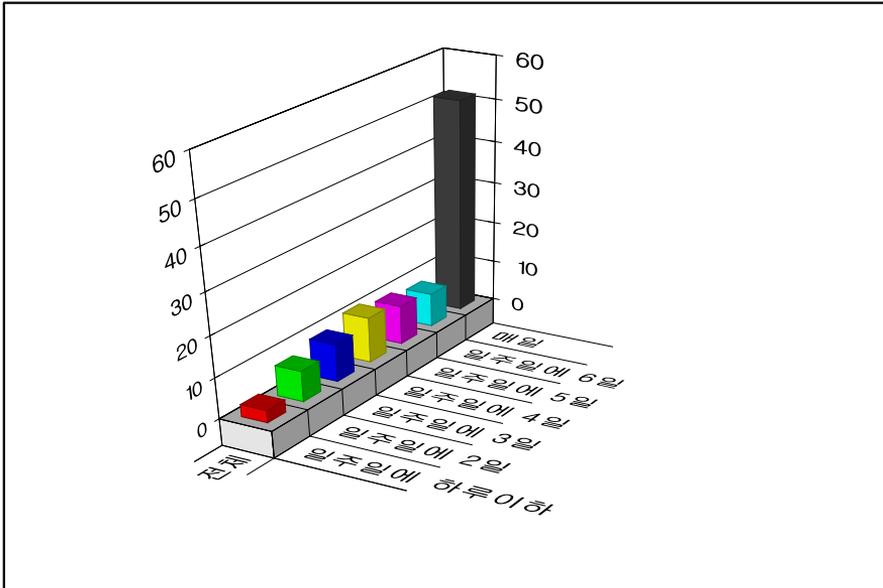
(3) 관심분야 커뮤니티 방문 빈도

관심분야의 커뮤니티나 사이트를 방문하는 빈도를 살펴보면 매일 방문하고 있다는 청소년들이 51.5%로 가장 높게 나타났다. 다음이 일주일에 4일(11.1%), 일주일에 5일(9.5%), 일주일에 3일(9.2%) 순으로 나타났다. 남녀 성별에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

<표 III-5> 관심분야 커뮤니티나 사이트 방문 빈도

단위: %

구분	일주일에 하루이하	일주일에 2일	일주일에 3일	일주일에 4일	일주일에 5일	일주일에 6일	매일	합계	통계치
전체	3.0	7.5	9.2	11.1	9.5	8.2	51.5	100.0 (N=305)	
여자	3.6	7.3	7.3	18.2	3.6	9.1	50.9	100.0 (N=55)	$\chi^2 = 5.860$
남자	2.8	7.6	9.6	9.6	10.8	8.0	51.6	100.0 (N=250)	



[그림 III-3] 관심분야 커뮤니티나 사이트 방문 빈도

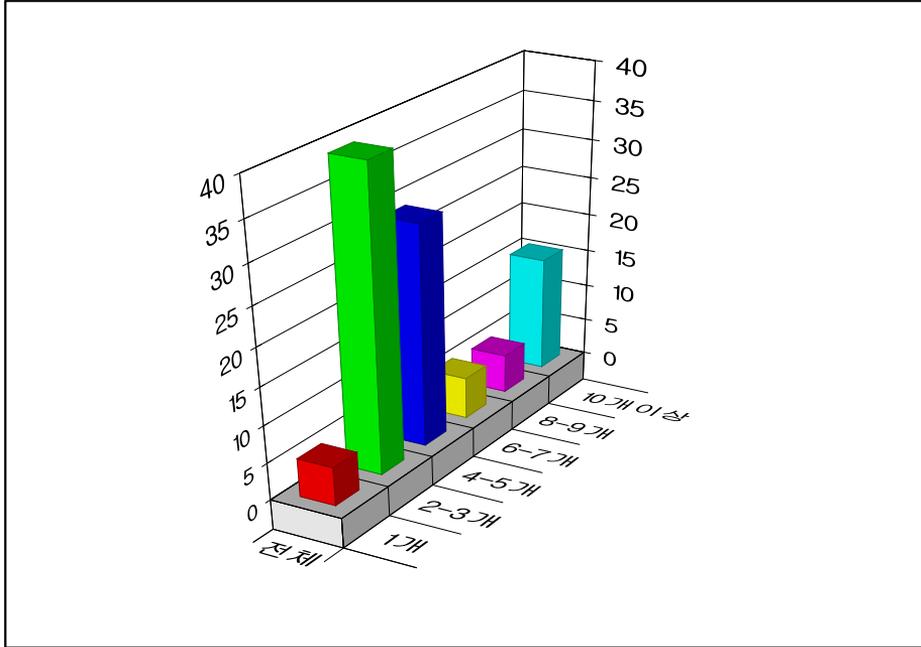
(4) 가입하고 있는 관심분야 커뮤니티 수

청소년들이 관심분야와 관련하여 가입하고 있는 커뮤니티 수를 조사한 결과 2-3개라는 응답이 39.3%로 가장 많았고, 다음이 4-5개라는 응답이 29.2%, 10개 이상이라는 응답이 15.4%로 나타났다. 남, 녀 성별에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

<표 III-6> 관심분야 관련 가입하고 있는 커뮤니티 수

단위: %

구분	1개	2-3개	4-5개	6-7개	8-9개	10개이상	합계	통계치
전체	5.2	39.3	29.2	5.6	5.2	15.4	100.0 (N=305)	
여자	7.3	34.5	29.1	5.5	1.8	21.8	100.0 (N=55)	$\chi^2 = 4.211$
남자	4.8	40.4	29.2	5.6	6.0	14.0	100.0 (N=250)	



[그림 III-4] 관심분야 관련 가입하고 있는 커뮤니티 수

2) 커뮤니티 가입·활동 계기 인식도

청소년들이 관심분야 커뮤니티에 가입하여 활동하게 된 계기를 전혀 그렇지 않다(1점), 대체로 그렇지 않다(2점), 보통이다(3점), 대체로 그렇다(4점), 매우 그렇다(5점)로 나누어 전체 평균과 표준편차, 그리고 성별 및 관심분야별 차이를 살펴보았다.

(1) 정보 욕구 충족 관련

먼저 꼭 필요한 정보를 얻기 위해서 활동을 하게 되었는지에 대한 응답을 살펴보면 대체로 그렇다(36.8%)와 매우 그렇다(32.6%)라는 응답이 높게 나타났고, 평균이 3.93으로 나타나 청소년들은 필요한 정보 욕구를 충족하기 위해 온라인 커뮤니티에서 활동하게 되었음을 알 수 있었다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 보이지 않았다.

(2) 정보 획득의 신속성 관련

새로운 정보를 신속하게 얻기 위해서 커뮤니티 활동을 하게 되었는지에 대한 응답을 살펴보면 매우 그렇다(38.9%)는 의견이 가장 많았고, 다음이 대체로 그렇다(33.3%)로 나타났으며, 평균은 4.05로 나타나 청소년들은 신속한 정보 획득을 위해 커뮤니티 활동을 하고 있음을 할 수 있었다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 보이지 않았다.

(3) 관심이 같은 사람들과 만나기 위해

자기와 관심이 같은 사람들을 만나기 위해 커뮤니티 활동을 하게 되었는지에 대한 응답을 살펴보면 대체로 그렇다는 의견(27.6%)이 가장 많았고, 다음이 보통이다(25.3%), 매우 그렇다(24.7%) 순으로 나타나고 있었다. 평균은 3.51로 나타나 청소년들의 활동 계기로 관심이 같은 사람들과 만나기 위한 것도 중요한 고려대상이 됨을 알 수 있었다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 보이지 않았다.

(4) 자신이 알고 있는 지식 공유

청소년들의 커뮤니티 활동 계기로 자신이 알고 있는 지식이나 정보를 다른 사람들에게 알려주기 위함은 어느 정도 되는지를 살펴보았다. 이에 대해 보통이라는 응답이 34.4%로 가장 높게 나타났고, 다음이 대체로 그렇지 않다는 응답이 25.8%, 대체로 그렇다는 응답이 18.9%로 나타났다. 평균은 3.00으로 나타나 청소년들은 자신이 알고 있는 지식을 남에게 알려주기 위해서 활동을 하고 있는 정도는 보통 수준임을 알 수 있었다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

(5) 자신이 모르는 것에 대한 해결방안 추구

청소년들의 커뮤니티 활동 계기로 자신이 잘 모르는 것을 물어보기 위함은 어느 정도 되는지를 살펴보았다. 이에 대해 대체로 그렇다는 응답이 38.1%로 가장 높았고, 다음이 매우 그렇다는 응답으로 31.5%를 차지하였

다. 평균은 3.89로 나타나 청소년들은 대체로 자신이 모르는 것에 대한 해결방안을 구하기 위해 커뮤니티 활동을 하게 되는 것으로 볼 수 있었다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

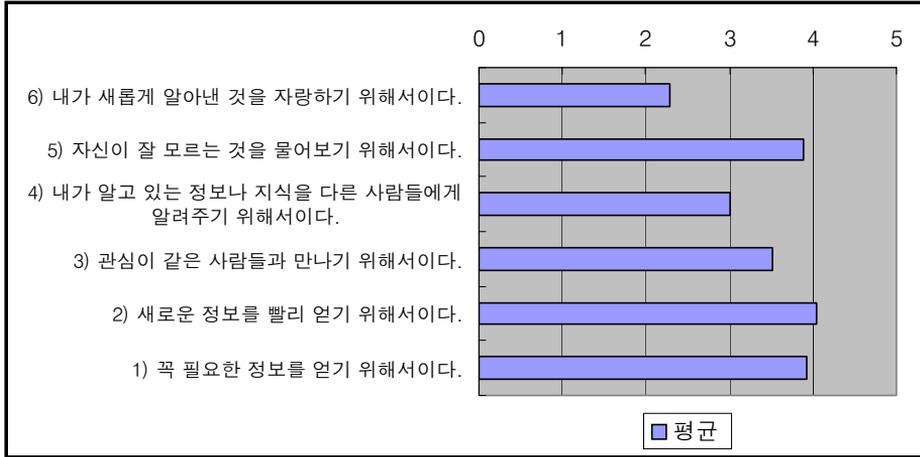
(6) 자신의 지식 과시

청소년들의 커뮤니티 활동 계기로 자기가 알고 있는 지식이나 정보를 남에게 자랑하기 위함은 어느 정도 되는지 살펴보았다. 이에 대해 대체로 그렇지 않다는 의견이 38.2%로 나타났으며, 그다음이 전혀 그렇지 않다는 응답이 27.2%로 나타났다. 평균은 2.28로 나타나 자신의 지식 과시를 위해 커뮤니티 활동을 하게 되는 것으로 보이지는 않았다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

<표 III-7> 커뮤니티 가입 활동 계기 인식 정도

단위: %

	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다	합계	평균	표준 편차
1) 꼭 필요한 정보를 얻기 위해서이다.	1.0	6.6	23.0	36.8	32.6	100.0 (N=304)	3.93	.95
2) 새로운 정보를 빨리 얻기 위해서이다.	.7	5.0	22.1	33.3	38.9	100.0 (N=303)	4.05	.93
3) 관심이 같은 사람들과 만나기 위해서이다.	3.6	18.8	25.3	27.6	24.7	100.0 (N=304)	3.51	1.16
4) 내가 알고 있는 정보나 지식을 다른 사람들에게 알려주기 위해서이다.	8.6	25.8	34.4	18.9	11.9	100.0 (N=302)	3.00	1.13
5) 자신이 잘 모르는 것을 물어보기 위해서이다.	2.3	7.0	21.2	38.1	31.5	100.0 (N=302)	3.89	1.00
6) 내가 새롭게 알아낸 것을 자랑하기 위해서이다.	27.2	38.2	19.6	9.0	6.0	100.0 (N=301)	2.28	1.14



[그림 III-5] 커뮤니티 가입 활동 계기 인식 정도

<표 III-8> 커뮤니티 가입 활동 계기 인식 정도 성별비교

	성별	빈도	평균	표준편차	통계치
1) 꼭 필요한 정보를 얻기 위해서이다.	여자	55	3.89	.99	F=.138
	남자	249	3.94	.94	
	합계	304	3.93	.95	
2) 새로운 정보를 빨리 얻기 위해서이다.	여자	54	3.87	.93	F=2.440
	남자	249	4.09	.93	
	합계	303	4.05	.93	
3) 관심이 같은 사람들과 만나기 위해서이다.	여자	55	3.65	1.02	F=1.049
	남자	249	3.48	1.18	
	합계	304	3.51	1.16	
4) 내가 알고 있는 정보나 지식을 다른 사람들에게 알려주기 위해서이다.	여자	55	3.04	.96	F=.069
	남자	247	2.99	1.17	
	합계	302	3.00	1.13	
5) 자신이 잘 모르는 것을 물어보기 위해서이다.	여자	55	3.71	1.3	F=2.298
	남자	247	3.94	.99	
	합계	302	3.89	1.00	
6) 내가 새롭게 알아낸 것을 자랑하기 위해서이다.	여자	55	2.35	1.19	F=.207
	남자	246	2.27	1.13	
	합계	301	2.28	1.14	

<표 III-9> 커뮤니티 가입 활동 계기 인식 정도 관심분야별 비교

	관심분야	빈도	평균	표준편차	통계치
1) 꼭 필요한 정보를 얻기 위해서이다.	게임	144	3.92	.95	F=.038
	만화·애니	84	3.94	1.00	
	PC·인터넷	47	3.96	.95	
	합계	275	3.93	.96	
2) 새로운 정보를 빨리 얻기 위해서이다.	게임	143	4.07	.90	F=.086
	만화·애니	84	4.02	.96	
	PC·인터넷	47	4.02	1.01	
	합계	274	4.05	.93	
3) 관심이 같은 사람들과 만나기 위해서이다.	게임	144	3.44	1.15	F=.893
	만화·애니	84	3.65	1.10	
	PC·인터넷	47	3.51	1.21	
	합계	275	3.52	1.15	
4) 내가 알고 있는 정보나 지식을 다른 사람들에게 알려주기 위해서이다.	게임	144	2.89	1.06	F=1.602
	만화·애니	83	3.10	1.20	
	PC·인터넷	46	3.17	1.10	
	합계	273	3.00	1.11	
5) 자신이 잘 모르는 것을 물어보기 위해서이다.	게임	142	3.85	1.01	F=2.029
	만화·애니	84	3.77	1.02	
	PC·인터넷	47	4.13	.82	
	합계	273	3.88	.99	
6) 내가 새롭게 알아낸 것을 자랑하기 위해서이다.	게임	143	2.21	1.05	F=.893
	만화·애니	83	2.41	1.09	
	PC·인터넷	47	2.34	1.34	
	합계	273	2.29	1.12	

3) 온라인 커뮤니티 활동 유형 및 특성

청소년들이 커뮤니티를 방문하면서 주로 하는 활동 특성에 대하여 다음과 같이 조사하였다.

(1) 게시판 정보 게시

먼저 청소년들이 게시판에 새로운 정보나 지식을 올리는 정도에 대해 알아보았다. 여기에 대해서는 대체로 그렇지 않다라는 응답이 38.7%, 보통이다라는 응답이 33.4%로 나타났으며, 그 다음이 대체로 그렇다(11.6%), 매

우 그렇다(6.3%)로 나타났다. 평균은 2.66으로 나타나 청소년들의 활동 특성으로 새로운 정보나 지식을 주로 올리는 정도는 보통보다 다소 낮은 수준이라고 할 수 있다. 이에 대해서는 정보 제공자의 역할을 하는 청소년은 커뮤니티 내에서 비교적 소수에 한정되어 있음을 유추해 볼 수 있을 것이다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

(2) 게시판 정보 읽기

다음으로 청소년들이 게시판에 올라온 정보를 읽는 정도에 대해 살펴보았다. 이에 대해서는 매우 그렇다는 응답이 42.2%로 가장 많았고, 다음으로 대체로 그렇다는 응답 41.6%로 나타났다. 평균은 4.20으로 나타나 청소년들이 게시판에 올라온 정보를 읽는 활동을 주로 하는 것으로 알 수 있었다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

(3) 게시판에 질문 남기기

게시판에 모르는 부분을 묻는 질문을 자주 남기는데 대한 질문에는 보통이다라는 응답이 40.4%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 대체로 그렇다는 응답이 21.2%로 나타났다. 평균은 3.26으로 청소년들의 커뮤니티 활동 중 하나인 게시판에 질문을 남기는 정도는 보통보다 다소 높은 수준으로 판단할 수 있었다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

(4) 채팅이나 메신저 하기

커뮤니티 활동으로 회원들과 채팅이나 메신저를 즐기는 정도를 살펴보았는데 대체로 그렇지 않다는 응답이 25.5%로 가장 높게 나타났고, 다음이 대체로 그렇다는 응답으로 22.2%로 나타났다. 평균은 2.89로 나타나 채팅이나 메신저 등을 사용하는 정도는 보통보다 약간 낮은 수준임을 알 수 있었다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

(5) 오프라인 미팅 참석

커뮤니티 활동으로 오프라인 활동에 참석하는 정도에 대해 알아보았는데 전혀 그렇지 않다라는 응답이 36.3%로 가장 높게 나타났고, 대체로 그렇지 않다는 응답이 25.7%로 그다음을 차지하였다. 평균은 2.26으로 나타난 청소년들의 오프라인 미팅 참여는 대체로 높지 않은 수준인 것을 알 수 있었다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

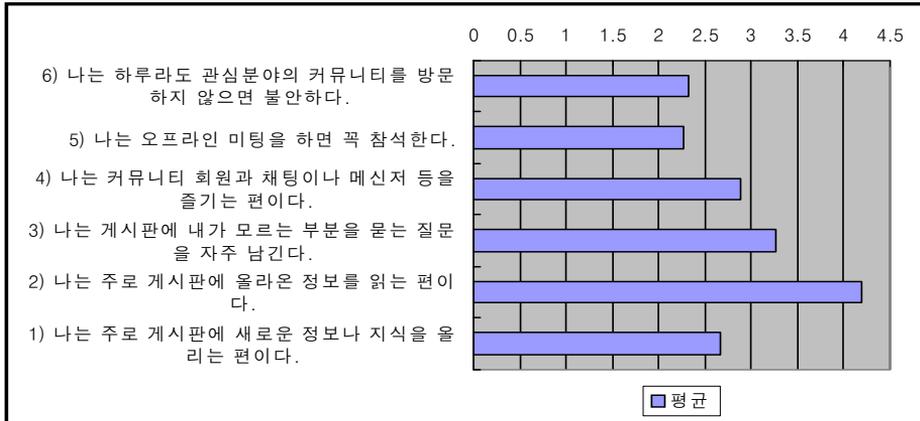
(6) 커뮤니티 매일 방문

청소년들에게 커뮤니티를 매일 방문하지 않으면 불안한지에 대해 질문하였고, 이에 대한 응답으로 전혀 그렇지 않다는 응답이 31.8%로 가장 높게 나타났다. 다음이 대체로 그렇지 않다(27.8%), 보통이다(24.2%)로 나타났다. 평균은 2.32로 나타나 청소년들이 매일 커뮤니티를 방문하지 않으면 불안한 정도는 대체로 그렇지 않은 것으로 나타나고 있었다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

<표 III-10> 카페(커뮤니티) 활동 특성

단위: %

	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다	합계	평균	표준 편차
1) 나는 주로 게시판에 새로운 정보나 지식을 올리는 편이다.	9.9	38.7	33.4	11.6	6.3	100.0 N=302	2.66	1.02
2) 나는 주로 게시판에 올라온 정보를 읽는 편이다.	1.0	3.6	11.6	41.6	42.2	100.0 N=303	4.20	.86
3) 나는 게시판에 내가 모르는 부분을 묻는 질문을 자주 남긴다.	4.3	18.2	40.4	21.2	15.9	100.0 N=302	3.26	1.07
4) 나는 커뮤니티 회원과 채팅이나 메신저 등을 즐기는 편이다.	18.2	25.5	19.9	22.2	14.2	100.0 N=302	2.89	1.33
5) 나는 오프라인 미팅을 하면 꼭 참석한다.	36.3	25.7	20.8	9.9	7.3	100.0 N=303	2.26	1.25
6) 나는 하루라도 관심분야의 커뮤니티를 방문하지 않으면 불안하다.	31.8	27.8	24.2	8.6	7.6	100.0 N=302	2.32	1.22



[그림 III-6] 카페(커뮤니티) 활동 특성

<표 III-11> 카페(커뮤니티) 활동 특성 성별 비교

	성별	빈도	평균	표준편차	통계치
1) 나는 주로 게시판에 새로운 정보나 지식을 올리는 편이다.	여자	55	2.53	.88	F=1.068
	남자	247	2.68	1.05	
	합계	302	2.66	1.02	
2) 나는 주로 게시판에 올라온 정보를 읽는 편이다.	여자	55	4.04	1.05	F=2.610
	남자	248	4.24	.80	
	합계	303	4.20	.86	
3) 나는 게시판에 내가 모르는 부분을 묻는 질문을 자주 남긴다.	여자	55	2.95	1.06	F=6.008
	남자	247	3.33	1.06	
	합계	302	3.26	1.07	
4) 나는 커뮤니티 회원과 채팅이나 메신저 등을 즐기는 편이다.	여자	55	3.13	1.33	F=2.197
	남자	247	2.83	1.33	
	합계	302	2.89	1.33	
5) 나는 오프라인 미팅을 하면 꼭 참석한다.	여자	55	2.42	1.20	F=1.070
	남자	248	2.23	1.26	
	합계	303	2.26	1.25	
6) 나는 하루라도 관심분야의 커뮤니티를 방문하지 않으면 불안하다.	여자	55	2.40	1.18	F=.257
	남자	247	2.31	1.23	
	합계	302	2.32	1.22	

〈표 III-12〉 카페(커뮤니티) 활동 특성 관심분야별 비교

	관심분야	빈도	평균	표준편차	통계치
1) 나는 주로 게시판에 새로운 정보나 지식을 올리는 편이다.	게임	142	2.56	1.03	F=2.630
	만화·애니	84	2.67	1.02	
	PC·인터넷	47	2.96	1.00	
	합계	273	2.66	1.03	
2) 나는 주로 게시판에 올라온 정보를 읽는 편이다.	게임	143	4.27	.79	F=.689
	만화·애니	84	4.17	.83	
	PC·인터넷	47	4.13	.88	
	합계	274	4.21	.82	
3) 나는 게시판에 내가 모르는 부분을 묻는 질문을 자주 남긴다.	게임	142	3.32	1.03	F=2.528
	만화·애니	84	3.02	1.12	
	PC·인터넷	47	3.38	1.05	
	합계	273	3.24	1.07	
4) 나는 커뮤니티 회원과 채팅이나 메신저 등을 즐기는 편이다.	게임	142	2.82	1.37	F=.368
	만화·애니	84	2.93	1.20	
	PC·인터넷	47	3.00	1.44	
	합계	273	2.89	1.33	
5) 나는 오프라인 미팅을 하면 꼭 참석한다.	게임	143	2.25	1.26	F=.025
	만화·애니	84	2.26	1.21	
	PC·인터넷	47	2.30	1.14	
	합계	274	2.26	1.22	
6) 나는 하루라도 관심분야의 커뮤니티를 방문하지 않으면 불안하다.	게임	142	2.20	1.20	F=2.570
	만화·애니	84	2.57	1.23	
	PC·인터넷	47	2.43	1.28	
	합계	273	2.35	1.23	

4) 관심분야 커뮤니티 활동과 일상생활 변화

다음은 청소년들의 커뮤니티 활동과 일상생활의 변화 관련성에 대해 알아보겠다.

(1) 커뮤니티 참여와 삶의 즐거움

청소년들에게 커뮤니티에 가입하여 활동하면서 삶이 즐거워졌는지에 대해

물어보았는데, 이에 대해서 대체로 그렇다와 보통이다라는 응답이 각각 36.5%로 나타났다. 평균은 3.51로 나타나 청소년들은 커뮤니티에 참여하면서 어느정도 삶이 즐거워졌다고 판단할 수 있을 것이다. 이에 대한 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

(2) 스트레스 해소

청소년들의 커뮤니티 활동이 스트레스 해소에 도움이 되는지를 묻는 질문에 대해서는 대체로 그렇다는 응답이 36.0%로 가장 많았다. 다음이 보통이다(30.0%)라는 응답과 매우 그렇다(22.4%)라는 응답으로 나타났다. 평균은 3.68로 나타나 청소년들의 커뮤니티활동은 스트레스 해소에 어느정도 도움이 되고 있음을 알 수 있었다. 이에 대한 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

(3) 자신감 증가

청소년들의 커뮤니티 활동이 자신감 증가에 도움이 되는지를 묻는 질문에 대해서는 보통이라는 응답이 37.0%로 나타났고, 대체로 그렇다는 응답이 26.7%로 그다음을 차지하였다. 평균은 3.33으로 나타나 커뮤니티 활동이 자신감 증진에 도움이 되는 정도는 보통보다 다소 높은 수준임을 알 수 있었다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

(4) 새로운 사회관계 형성

청소년들의 커뮤니티 활동이 새로운 친구관계나 선후배 관계를 파생시키는 정도에 대해 알아본 결과, 대체로 그렇다는 응답이 25.8%로 가장 높았고, 그 다음이 매우 그렇다는 응답이 25.5%로 나타났다. 평균은 3.40으로 나타나, 청소년들의 커뮤니티 활동이 새로운 사회관계 형성에 어느 정도 영향을 주고 있음을 알 수 있다. 이에 대해서는 남, 녀 성별에 따른 유의미한 차이가 발생하고 있는데 여자 청소년의 경우 남자에 비해 더 높은 평균치를

보임으로써, 여자 청소년의 경우 커뮤니티 활동이 새로운 사회관계 형성에 더 영향을 주고 있음을 알 수 있었다. 관심분야별 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

(5) 친구들로부터의 인정

커뮤니티 활동을 함으로써 친구들로부터 인정을 받게 되었는지에 대한 질문에서는 보통이라는 응답이 35.4%로 가장 높았으며, 대체로 그렇지 않다는 응답이 24.5%로 나타났다. 평균은 2.88로 나타나 커뮤니티 활동이 친구들로부터 인정을 얻게 되는 데 그다지 큰 영향을 주는 것은 아님을 알 수 있다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

(6) 부모님으로부터의 인정

커뮤니티 활동을 함으로써 부모님으로부터 인정을 받게 되었는지에 대한 질문에서는 전혀 그렇지 않다는 응답이 37.8%로 가장 높게 나타났고, 다음이 대체로 그렇지 않다는 응답(32.2%)으로 나타났다. 평균은 2.06으로 나타나 커뮤니티 활동이 부모님으로부터는 인정받는 정도는 대체로 그렇지 않다는 것을 알 수 있었다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

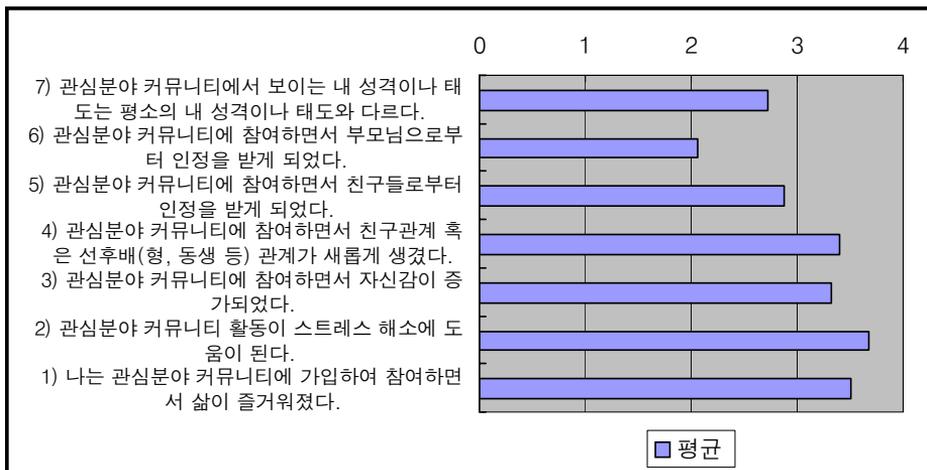
(7) 커뮤니티에서의 성격·태도와 오프라인에서의 성격·태도 차이

청소년들이 커뮤니티 활동을 하는 과정에서 온라인에서의 성격·태도와 일상생활에서의 성격·태도의 차이 정도에 대해서 물어보았는데 이에 대해서는 대체로 보통이다라는 의견이 29.3%로 가장 높게 나타났고, 대체로 그렇지 않다는 응답이 24.0%, 전혀 그렇지 않다는 응답이 20.7%로 나타났다. 평균은 2.72로 나타나 청소년들의 온라인과 오프라인 상의 성격이나 태도가 그다지 차이가 나는 것으로 볼 수는 없다고 여겨진다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

<표 III-13> 관심분야 커뮤니티 활동과 일상생활 변화

단위: %

	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다	합계	평균	표준편차
1) 나는 관심분야 커뮤니티에 가입하여 참여하면서 삶이 즐거워졌다.	2.3	10.2	36.5	36.5	14.5	100.0 (N=304)	3.51	.94
2) 관심분야 커뮤니티 활동이 스트레스 해소에 도움이 된다.	1.7	9.9	30.0	36.0	22.4	100.0 (N=303)	3.68	.98
3) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 자신감이 증가되었다.	3.6	17.2	37.0	26.7	15.5	100.0 (N=303)	3.33	1.05
4) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 친구관계 혹은 선후배(형, 동생 등) 관계가 새롭게 생겼다.	10.3	16.2	22.2	25.8	25.5	100.0 (N=302)	3.40	1.30
5) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 친구들로부터 인정을 받게 되었다.	12.9	24.5	35.4	15.9	11.3	100.0 (N=302)	2.88	1.17
6) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 부모님으로부터 인정을 받게 되었다.	37.8	32.2	19.7	6.3	3.9	100.0 (N=304)	2.06	1.09
7) 관심분야 커뮤니티에서 보이는 내 성격이나 태도는 평소의 내 성격이나 태도와 다르다.	20.7	24.0	29.3	15.0	11.0	100.0 (N=300)	2.72	1.26



[그림 III-7] 관심분야 커뮤니티 활동과 일상생활 변화

<표 III-14> 관심분야 커뮤니티 활동과 일상생활 변화 성별비교

	성별	빈도	평균	표준편차	통계치
1) 나는 관심분야 커뮤니티에 가입하여 참여하면서 삶이 즐거워졌다.	여자	55	3.42	.83	F=.592
	남자	249	3.53	.96	
	합계	304	3.51	.94	
2) 관심분야 커뮤니티 활동이 스트레스 해소에 도움이 된다.	여자	55	3.73	.85	F=.178
	남자	248	3.67	1.01	
	합계	303	3.68	.98	
3) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 자신감이 증가되었다.	여자	55	3.22	.90	F=.812
	남자	248	3.36	1.08	
	합계	303	3.33	1.05	
4) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 친구관계 혹은 선후배(형, 동생 등) 관계가 새롭게 생겼다.	여자	55	3.96	.96	F=13.070***
	남자	247	3.28	1.347	
	합계	302	3.40	1.30	
5) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 친구들로부터 인정을 받게 되었다.	여자	55	3.09	1.13	F=2.190
	남자	247	2.83	1.17	
	합계	302	2.88	1.17	
6) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 부모님으로부터 인정을 받게 되었다.	여자	55	2.13	1.06	F=.238
	남자	249	2.05	1.10	
	합계	304	2.06	1.09	
7) 관심분야 커뮤니티에서 보이는 내 성격이나 태도는 평소의 내 성격이나 태도와 다르다.	여자	54	2.70	1.33	F=.007
	남자	246	2.72	1.24	
	합계	300	2.72	1.26	

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

<표 III-15> 관심분야 커뮤니티 활동과 일상생활 변화 관심분야별 비교

	관심분야	빈도	평균	표준편차	통계치
1) 나는 관심분야 커뮤니티에 가입하여 참여하면서 삶이 즐거워졌다.	게임	144	3.44	.94	F=1.686
	만화·애니	84	3.67	.85	
	PC·인터넷	47	3.47	1.00	
	합계	275	3.51	.93	
2) 관심분야 커뮤니티 활동이 스트레스 해소에 도움이 된다.	게임	144	3.69	.98	F=1.866
	만화·애니	83	3.84	.88	
	PC·인터넷	47	3.51	1.00	
	합계	274	3.71	.95	
3) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 자신감이 증가되었다.	게임	144	3.26	1.02	F=1.610
	만화·애니	83	3.49	.94	
	PC·인터넷	47	3.45	1.16	
	합계	274	3.36	1.03	
4) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 친구관계 혹은 선후배(형, 동생 등) 관계가 새롭게 생겼다.	게임	143	3.40	1.27	F=1.766
	만화·애니	83	3.59	1.30	
	PC·인터넷	47	3.15	1.37	
	합계	273	3.41	1.30	
5) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 친구들로부터 인정을 받게 되었다.	게임	142	2.73	1.15	F=2.658
	만화·애니	84	2.90	1.08	
	PC·인터넷	47	3.17	1.26	
	합계	273	2.86	1.15	
6) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 부모님으로부터 인정을 받게 되었다.	게임	144	1.92	1.00	F=5.020
	만화·애니	84	2.04	1.06	
	PC·인터넷	47	2.49	1.32	
	합계	275	2.05	1.09	
7) 관심분야 커뮤니티에서 보이는 내 성격이나 태도는 평소의 내 성격이나 태도와 다르다.	게임	140	2.63	1.27	F=2.427
	만화·애니	84	3.01	1.28	
	PC·인터넷	47	2.72	1.25	
	합계	271	2.76	1.27	

5) 관심분야 커뮤니티 활동과 지식 발달

(1) 지식 정보의 지속적 축적

청소년들이 관련 분야 커뮤니티에 참여하면서 관련정보나 지식을 계속 쌓아가고 있는 정도에 대해 조사하였는데 대체로 그렇다는 응답이 41.4%로 가장 높게 나타났고, 매우 그렇다는 응답이 36.8%로 그다음을 차지하였다. 평균은 4.09로 나타나 청소년들의 커뮤니티 참여는 관련분야 정보나 지식 축적에 대체로 긍정적인 역할을 하고 있는 것으로 볼 수 있다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

(2) 남보다 앞서 새로운 정보 획득하고 싶은 욕구

청소년들이 커뮤니티에 참여하면서 관심분야의 새로운 정보를 남보다 빨리 얻고 싶어하는 정도에 대해 물어보았는데 매우 그렇다는 응답이 34.9%로 가장 높았고, 다음이 대체로 그렇다는 응답으로 31.9%로 나타났다. 평균은 3.89로 나타나 커뮤니티에 참여하는 청소년들은 대체로 새로운 정보를 남보다 빨리 얻고 싶어함을 알 수 있었다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

(3) 더많은 지식을 가진 사람 따라잡고 싶은 욕구

청소년들이 커뮤니티에 참여하면서 자기보다 더 많은 정보를 알고 있는 회원을 보면 빨리 따라잡고 싶은 생각이 드는 정도에 대해 알아보았다. 대체로 그렇지 않다는 응답이 24.6%, 보통이라는 응답이 23.3%, 대체로 그렇다는 응답이 21.9%로 나타났으며, 평균은 3.14로 나타나 타인과 비교하여 지식을 획득하고 싶어하는 욕구는 보통보다 약간 높은 수준임을 알 수 있다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

(4) 새로운 자료나 기계 구입 욕구

관심분야의 새로운 아이템이나 자료, 혹은 기계가 나오면 빨리 사고 싶은 욕구가 드는 정도에 대해서는 대체로 그렇다는 응답이 28.6%로 가장 높게 나타났으며, 매우 그렇다는 응답이 25.6%로 그다음을 차지하였다. 평균은 3.46으로 나타나 청소년들은 새로운 아이템이나 자료에 대한 구입욕구가 보통보다 높은 수준임을 알 수 있다. 이에 대해서는 남자청소년(평균 3.55)이 여자(평균 3.04)에 비해 욕구가 더 높은 것으로 나타났다. 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

(5) 또래와 비교하여 지식을 보유한 정도

또래 친구들과 비교하여 관심분야의 정보나 지식을 더 많이 알고 있는지에 대해 물었는데, 이에 대해서는 대체로 그렇다는 응답이 34.9%로 가장 높았다. 다음이 매우 그렇다라는 응답으로 28.7%로 나타났다. 평균은 3.78로 나타나 커뮤니티에 참여하고 있는 청소년들은 자신들의 또래에 비해 대체로 많은 정보를 알고 있다고 인식하는 것으로 판단할 수 있을 것이다. 이에 대해서도 남자청소년(평균 3.84)이 여자(평균 3.53)에 비해 비교적 그 인식 정도가 높은 것으로 나타났다. 관심분야별 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

(6) 정보 확인 작업

관심분야 커뮤니티에서 활동하는 청소년들이 게시판에 올라온 정보를 그대로 받아들이기 보다는 다른 사이트나 정보 검색을 통해 확인 작업을 거치는 정도에 대해 조사하였는데, 이에 대해서는 보통이라는 응답이 31.1%로 가장 높게 나타났고, 대체로 그렇다는 응답이 26.5%로 그다음을 차지하였다. 평균은 3.29로 나타나 정보 확인 작업을 거치는 정도는 보통 보다 다소 높음을 알 수 있다. 이에 대해 성별에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않는다. 관심분야별로는 만화애니메이션(3.58), 게임(3.18), PC인터넷(3.04) 순으로 나타났다.

(7) 외국어 학습 욕구

청소년들이 커뮤니티에 참여하면서 새로운 정보를 얻기 위해 외국어를 공부하게 되는 정도에 대해 알아보았다. 이에 대해서는 대체로 그렇지 않다는 응답이 25.8%, 보통이라는 응답이 23.2%로 나타났다. 평균은 2.98로 청소년들이 관심분야 정보 획득을 위해 외국어 공부를 열심히 하는 정도는 보통 수준인 것으로 짐작할 수 있다. 이에 대해 성별에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다. 관심분야별로는 만화애니메이션(3.46), PC인터넷(2.83), 게임(2.77) 순으로 나타나, 만화애니메이션 매니아들의 일본어 학습 경향이 비교적 높음을 짐작할 수 있다.

(8) 호기심 충족 위해 전문가나 서적 탐색 욕구

청소년들이 관심분야 커뮤니티에서 충족되지 않는 궁금증을 해소하기 위해 관련 분야의 전문가나 전문서적을 찾아보는 정도에 대해 알아보았다. 이에 대해서는 대체로 그렇지 않다는 응답이 30.4%, 보통이라는 응답이 25.1%로 나타났다. 평균은 2.82로 나타나 청소년들이 전문서적이거나 전문가를 찾는 정도는 대체로 보통보다 다소 낮은 수준이라고 판단할 수 있다. 이에 대해 성별에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다. 관심분야별로는 만화애니메이션(3.11), PC인터넷(2.85), 게임(2.63) 순으로 나타났다.

(9) 취득 정보와 지식의 진로 관련 유용성 인식

청소년들이 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 얻는 정보와 진로 관련성 정도에 대해 알아보았다. 이에 대해 보통이라는 응답이 32.9%로 가장 많았고, 대체로 그렇지 않다는 응답이 23.6%로 그다음을 차지하였다. 평균은 2.91로 나타나 청소년들의 취득정보가 자신의 진로에 유용할 것이라는 인식은 보통 정도임을 알 수 있었다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

(10) 취득 정보와 지식의 사회발전에의 유익성 인식

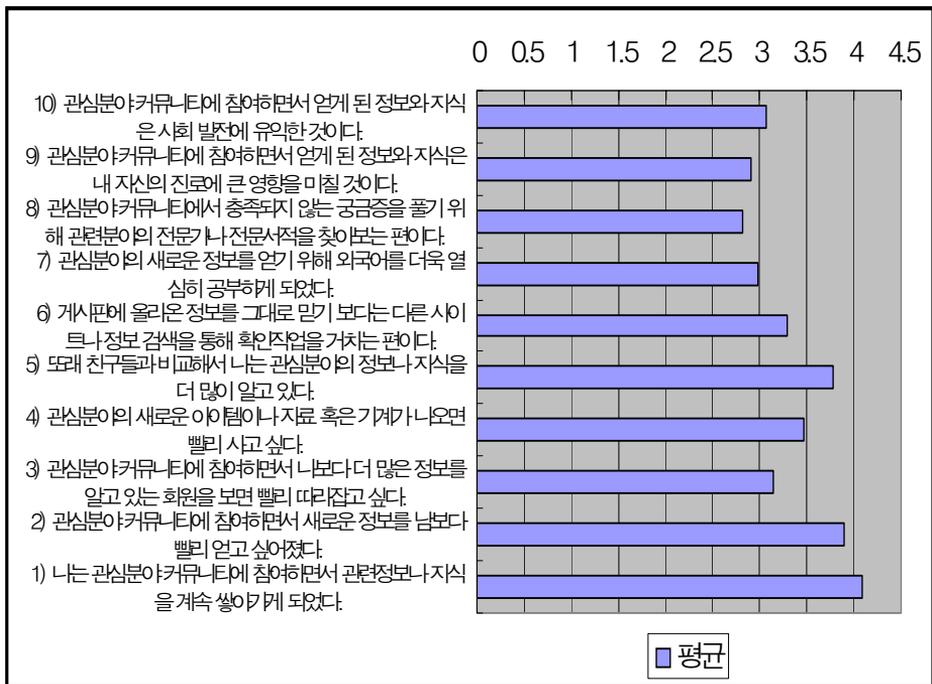
청소년들이 자신의 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 얻는 정보가 사회발전에 유익할 것이라고 인식하는 정도에 대해 알아보았다. 이에 대해서는 보통이라는 응답이 39.3%로 가장 많았고, 대체로 그렇다는 응답이 20.5%로 그 다음으로 나타났다. 평균은 3.07로 나타나 자신의 취득 정보가 사회발전에 유익하다고 인식하는 정도는 보통 수준임을 알 수 있다. 이에 대해 성별에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다. 관심분야별로는 PC-인터넷(3.47), 만화-애니메이션(3.11), 게임(2.88) 순으로 나타났다.

<표 III-16> 관심분야 커뮤니티 활동과 지식발달

단위: %

	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다	합계	평균	표준 편차
1) 나는 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 관련정보나 지식을 계속 쌓아가게 되었다.	1.6	2.6	17.4	41.4	36.8	100.0 (N=304)	4.09	.89
2) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 새로운 정보를 남보다 빨리 얻고 싶어졌다.	2.6	7.6	23.0	31.9	34.9	100.0 (N=304)	3.89	1.05
3) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 나보다 더 많은 정보를 알고 있는 회원을 보면 빨리 따라잡고 싶다.	11.0	24.6	23.3	21.9	19.3	100.0 (N=301)	3.14	1.29
4) 관심분야의 새로운 아이템이나 자료 혹은 기계가 나오면 빨리 사고 싶다.	7.6	18.9	19.3	28.6	25.6	100.0 (N=301)	3.46	1.27
5) 또래 친구들과 비교해서 나는 관심분야의 정보나 지식을 더 많이 알고 있다.	3.3	7.6	25.4	34.9	28.7	100.0 (N=303)	3.78	1.05
6) 게시판에 올라온 정보를 그대로 믿기 보다는 다른 사이트나 정보 검색을 통해 확인작업을 거치는 편이다.	5.6	19.9	31.1	26.5	16.9	100.0 (N=302)	3.29	1.13

	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다	합계	평균	표준 편차
7) 관심분야의 새로운 정보를 얻기 위해 외국어를 더욱 열심히 공부하게 되었다.	14.9	25.8	23.2	18.5	17.5	100.0 (N=302)	2.98	1.32
8) 관심분야 커뮤니티에서 충족되지 않는 궁금증을 풀기 위해 관련분야의 전문가나 전문서적을 찾아보는 편이다.	13.7	30.4	25.1	21.4	9.4	100.0 (N=299)	2.82	1.19
9) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 얻게 된 정보와 지식은 내 자신의 진로에 큰 영향을 미칠 것이다.	14.0	23.6	32.9	16.9	12.6	100.0 (N=301)	2.91	1.21
10) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 얻게 된 정보와 지식은 사회 발전에 유익한 것이다.	8.6	19.8	39.3	20.5	11.9	100.0 (N=303)	3.07	1.10



[그림 III-8] 관심분야 커뮤니티 활동과 지식발달

<표 III-17> 관심분야 커뮤니티 활동과 지식발달 성별비교

	성별	빈도	평균	표준편차	통계치
1) 나는 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 관련정보나 지식을 계속 쌓아가게 되었다.	여자	55	3.98	.91	F=1.034
	남자	249	4.12	.88	
	합계	304	4.09	.89	
2) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 새로운 정보를 남보다 빨리 얻고 싶어졌다.	여자	55	3.65	.97	F=3.328
	남자	249	3.94	1.07	
	합계	304	3.89	1.05	
3) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 나보다 더 많은 정보를 알고 있는 회원을 보면 빨리 따라잡고 싶다.	여자	54	3.13	1.23	F=.004
	남자	247	3.14	1.30	
	합계	301	3.14	1.29	
4) 관심분야의 새로운 아이টে이나 자료 혹은 기제가 나오면 빨리 사고 싶다.	여자	54	3.04	1.26	F=7.332*
	남자	247	3.55	1.25	
	합계	301	3.46	1.27	
5) 또래 친구들과 비교해서 나는 관심분야의 정보나 지식을 더 많이 알고 있다.	여자	55	3.53	1.09	F=4.016*
	남자	248	3.84	1.03	
	합계	303	3.78	1.05	
6) 게시판에 올라온 정보를 그대로 믿기 보다는 다른 사이트나 정보 검색을 통해 확인작업을 거치는 편이다.	여자	55	3.38	1.16	F=.428
	남자	247	3.27	1.13	
	합계	302	3.29	1.13	
7) 관심분야의 새로운 정보를 얻기 위해 외국어를 더욱 열심히 공부하게 되었다.	여자	55	3.07	1.23	F=.329
	남자	247	2.96	1.34	
	합계	302	2.98	1.32	
8) 관심분야 커뮤니티에서 충족되지 않는 궁금증을 풀기 위해 관련분야의 전문가나 전문서적을 찾아보는 편이다.	여자	55	2.98	1.24	F=1.206
	남자	244	2.79	1.18	
	합계	299	2.82	1.19	
9) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 얻게 된 정보와 지식은 내 자신의 진로에 큰 영향을 미칠 것이다.	여자	54	3.11	1.18	F=1.878
	남자	247	2.86	1.22	
	합계	301	2.91	1.21	
10) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 얻게 된 정보와 지식은 사회 발전에 유익한 것이다.	여자	55	3.22	.99	F=1.168
	남자	248	3.04	1.13	
	합계	303	3.07	1.10	

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

<표 III-18> 관심분야 커뮤니티 활동과 지식발달 관심분야별 비교

	관심분야	빈도	평균	표준편차	통계치
1) 나는 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 관련정보나 지식을 계속 쌓아가게 되었다.	게임	144	4.04	.95	F=.814
	만화·애니	84	4.10	.87	
	PC·인터넷	47	4.23	.76	
	합계	275	4.09	.90	
2) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 새로운 정보를 남보다 빨리 얻고 싶어졌다.	게임	144	3.86	1.12	F=.336
	만화·애니	84	3.96	.95	
	PC·인터넷	47	3.83	1.05	
	합계	275	3.89	1.06	
3) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 나보다 더 많은 정보를 알고 있는 회원을 보면 빨리 따라잡고 싶다.	게임	142	3.08	1.27	F=.897
	만화·애니	83	3.28	1.29	
	PC·인터넷	47	3.30	1.27	
	합계	272	3.18	1.28	
4) 관심분야의 새로운 아이템이나 자료 혹은 기체가 나오면 빨리 사고 싶다.	게임	142	3.56	1.22	F=.973
	만화·애니	84	3.50	1.28	
	PC·인터넷	47	3.28	1.14	
	합계	273	3.49	1.22	
5) 또래 친구들과 비교해서 나는 관심분야의 정보나 지식을 더 많이 알고 있다.	게임	143	3.72	1.06	F=.760
	만화·애니	84	3.89	.99	
	PC·인터넷	47	3.74	1.05	
	합계	274	3.78	1.04	
6) 게시판에 올라온 정보를 그대로 믿기 보다는 다른 사이트나 정보 검색을 통해 확인작업을 거치는 편이다.	게임	142	3.18	1.15	F=4.711*
	만화·애니	84	3.58	1.06	
	PC·인터넷	47	3.04	1.10	
	합계	273	3.28	1.13	
7) 관심분야의 새로운 정보를 얻기 위해 외국어를 더욱 열심히 공부하게 되었다.	게임	142	2.77	1.30	F=8.268***
	만화·애니	84	3.46	1.28	
	PC·인터넷	47	2.83	1.22	
	합계	273	2.99	1.31	
8) 관심분야 커뮤니티에서 충족되지 않는 궁금증을 풀기 위해 관련분야의 전문가나 전문서적을 찾아보는 편이다.	게임	141	2.63	1.10	F=4.302*
	만화·애니	82	3.11	1.25	
	PC·인터넷	47	2.85	1.29	
	합계	270	2.81	1.19	
9) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 얻게 된 정보와 지식은 내 자신의 진로에 큰 영향을 미칠 것이다.	게임	141	2.81	1.17	F=1.644
	만화·애니	84	2.92	1.14	
	PC·인터넷	47	3.17	1.31	
	합계	272	2.90	1.19	
10) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 얻게 된 정보와 지식은 사회 발전에 유익한 것이다.	게임	143	2.88	1.06	F=5.552**
	만화·애니	84	3.11	1.03	
	PC·인터넷	47	3.47	1.12	
	합계	274	3.05	1.08	

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

6) 관심분야 몰입과 부정적 변화

(1) 용돈 지출

청소년들이 관심분야에 몰입하면서 용돈 지출이 증가하였는지에 대하여 물었는데 이에 대해서는 대체로 그렇다는 응답이 24.8%, 보통이라는 응답이 21.5%, 매우 그렇다는 응답이 20.5%로 나타났다. 평균은 3.15로 나타나 관심분야 몰입으로 인한 용돈 증가 정도는 보통보다 다소 높은 수준을 보이고 있다. 이에 대해 성별에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다. 관심분야별로는 게임(3.34), 만화애니메이션(3.24), PC·인터넷(2.66)으로 나타나 게임이나 만화 분야에서는 용돈 지출이 보통보다 높은 반면, PC 관련 매니아들에게는 용돈 지출이 보통보다 낮은 것으로 나타났다.

(2) 학교 공부시간

청소년들이 관심분야에 몰입하면서 학교 공부하는 시간이 줄었는지를 물었는데 이에 대해서는 대체로 그렇지 않다는 응답이 24.4%, 보통이라는 응답이 24.1%, 전혀 그렇지 않다는 응답이 18.2%로 나타났다. 평균은 2.84로 관심분야 몰입이 학교 공부시간 감소로 이어지는 정도는 보통보다 다소 낮은 수준임을 알 수 있었다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

(3) 수면 시간

관심분야 몰입으로 인하여 수면시간이 줄어들었는지를 물어보았는데 이에 대해서는 대체로 그렇지 않다는 응답이 22.8%로 가장 많았고, 보통이라는 응답이 21.9%, 전혀 그렇지 않다는 응답이 21.2%로 나타났다. 평균은 2.82로 관심분야 몰입이 수면시간 감소로 이어지는 정도는 보통보다 낮은 수준임을 알 수 있었다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

(4) 부모님의 잔소리

관심분야에 몰입하면서 부모님의 잔소리가 늘었는지를 묻는 질문에 대해서는 전혀 그렇지 않다는 응답이 24.8%로 가장 많았고, 대체로 그렇지 않다가 22.5%, 대체로 그렇다는 응답이 21.2%로 나타났다. 평균은 2.71로 관심분야 몰입이 부모님의 잔소리로 이어지는 정도는 보통보다 다소 낮은 수준임을 알 수 있었다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

(5) 학업 성적

관심분야 몰입으로 인하여 성적이 떨어졌는지에 대해 묻는 질문에 대해서는 전혀 그렇지 않다는 응답이 31.9%로 가장 많았고, 대체로 그렇지 않다는 응답과 보통이라는 응답이 각각 26.0%로 나타났다. 평균은 2.31로 나타나 관심분야 몰입이 성적 수준 하락으로 이어지는 정도는 대체로 그렇지 않은 수준임을 알 수 있었다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

(6) 일상생활 소홀

관심분야 몰입으로 인하여 커뮤니티 방문 이외의 다른 일은 하기가 싫어지는 정도에 대해 물어보았는데, 이에 대해 전혀 그렇지 않다는 응답이 44.4%로 가장 많았고, 다음이 대체로 그렇지 않다는 응답으로 30.9%로 나타났다. 평균은 1.96으로 나타나 관심분야 몰입으로 인해 다른 일을 하기가 싫어하는 정도는 대체로 그렇지 않은 수준으로 판단할 수 있었다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

(7) 가족 구성원과의 관계

관심분야 몰입으로 인해 가족 구성원들과의 접촉이 줄었는지를 묻는 질문에 대해서는 전혀 그렇지 않다는 응답이 49.0%로 월등히 높았고, 대체로 그렇지 않다는 응답이 24.3%를 차지하였다. 평균은 1.92로 나타나 관심분

야 몰입으로 인해 가족 구성원과의 관계 소원으로 이어지는 정도는 대체로 그렇지 않음을 알 수 있었다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

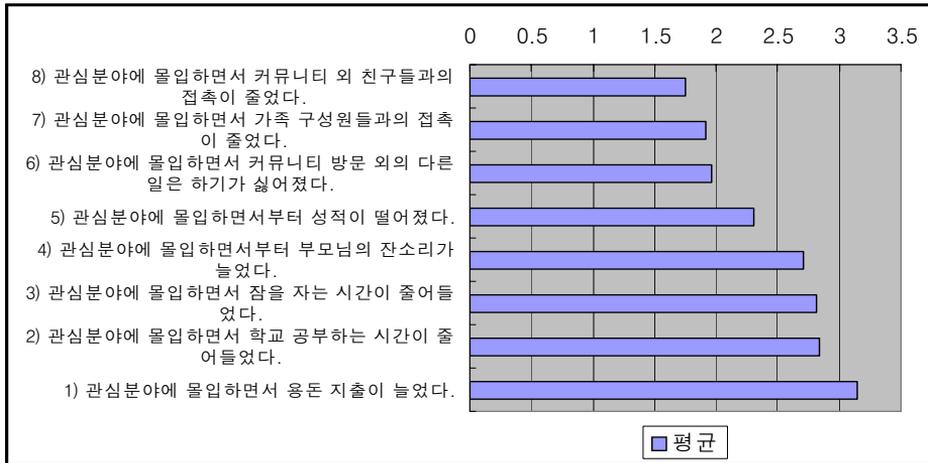
(8) 기존의 친구 관계

관심분야 몰입으로 인해 친구 관계가 소원해졌는지를 묻는 질문에 대해서는 전혀 그렇지 않다는 응답이 53.8%로 월등히 많았고, 다음이 대체로 그렇지 않다는 응답으로 25.9%로 나타났다. 평균은 1.75로 관심분야 몰입으로 인하여 친구관계가 멀어지는 정도에 대한 인식은 거의 그렇지 않다고 할 수 있었다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

<표 III-19> 관심분야에 몰입하면서 초래된 변화

단위: %

	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다	합계	평균	표준 편차
1) 관심분야에 몰입하면서 용돈 지출이 늘었다.	17.5	15.8	21.5	24.8	20.5	100.0 (N=303)	3.15	1.38
2) 관심분야에 몰입하면서 학교 공부하는 시간이 줄어들었다.	18.2	24.4	24.1	21.8	11.6	100.0 (N=303)	2.84	1.28
3) 관심분야에 몰입하면서 잠을 자는 시간이 줄어들었다.	21.2	22.8	21.9	21.2	12.9	100.0 (N=302)	2.82	1.33
4) 관심분야에 몰입하면서부터 부모님의 잔소리가 늘었다.	24.8	22.5	20.5	21.2	10.9	100.0 (N=302)	2.71	1.34
5) 관심분야에 몰입하면서부터 성적이 떨어졌다.	31.9	26.0	26.0	11.2	4.9	100.0 (N=304)	2.31	1.17
6) 관심분야에 몰입하면서 커뮤니티 방문 외의 다른 일은 하기가 싫어졌다.	44.4	30.9	13.2	7.6	3.9	100.0 (N=304)	1.96	1.11
7) 관심분야에 몰입하면서 가족 구성원들과의 접촉이 줄었다.	49.0	24.3	15.5	7.9	3.3	100.0 (N=304)	1.92	1.12
8) 관심분야에 몰입하면서 커뮤니티 외 친구들과의 접촉이 줄었다.	53.8	25.9	14.0	4.3	2.0	100.0 (N=301)	1.75	.98



[그림 III-9] 관심분야에 몰입하면서 초래된 변화

<표 III-20> 관심분야에 몰입하면서 초래된 변화 성별비교

	성별	빈도	평균	표준편차	통계치
1) 관심분야에 몰입하면서 용돈 지출이 늘었다.	여자	55	3.29	1.38	F=.713
	남자	248	3.12	1.38	
	합계	303	3.15	1.38	
2) 관심분야에 몰입하면서 학교 공부하는 시간이 줄어들었다.	여자	55	2.91	1.36	F=.187
	남자	248	2.83	1.26	
	합계	303	2.84	1.28	
3) 관심분야에 몰입하면서 잠을 자는 시간이 줄어들었다.	여자	54	3.06	1.35	F=2.098
	남자	248	2.77	1.33	
	합계	302	2.82	1.33	
4) 관심분야에 몰입하면서부터 부모님의 잔소리가 늘었다.	여자	54	2.70	1.46	F=.001
	남자	248	2.71	1.31	
	합계	302	2.71	1.34	
5) 관심분야에 몰입하면서부터 성적이 떨어졌다.	여자	55	2.42	1.21	F=.544
	남자	249	2.29	1.17	
	합계	304	2.31	1.17	
6) 관심분야에 몰입하면서 커뮤니티 방문 외의 다른 일은 하기가 싫어졌다.	여자	55	2.15	1.22	F=1.931
	남자	249	1.92	1.08	
	합계	304	1.96	1.11	
7) 관심분야에 몰입하면서 가족 구성원들과의 접촉이 줄었다.	여자	55	2.02	1.22	F=.504
	남자	249	1.90	1.10	
	합계	304	1.92	1.12	
8) 관심분야에 몰입하면서 커뮤니티 외 친구들과의 접촉이 줄었다.	여자	55	1.87	1.11	F=1.089
	남자	246	1.72	.96	
	합계	301	1.75	.98	

<표 III-21> 관심분야에 몰입하면서 초래된 변화 관심분야별 비교

	관심분야	빈도	평균	표준편차	통계치
1) 관심분야에 몰입하면서 용돈 지출이 늘었다.	게임	143	3.34	1.24	F=4.534*
	만화·애니	84	3.24	1.51	
	PC·인터넷	47	2.66	1.34	
	합계	274	3.19	1.36	
2) 관심분야에 몰입하면서 학교 공부하는 시간이 줄어들었다.	게임	143	2.85	1.26	F=.130
	만화·애니	84	2.90	1.32	
	PC·인터넷	47	2.79	1.33	
	합계	274	2.85	1.29	
3) 관심분야에 몰입하면서 잠을 자는 시간이 줄어들었다.	게임	144	2.88	1.35	F=2.826
	만화·애니	82	2.94	1.24	
	PC·인터넷	47	2.40	1.30	
	합계	273	2.81	1.32	
4) 관심분야에 몰입하면서부터 부모님의 잔소리가 늘었다.	게임	144	2.91	1.34	F=2.464
	만화·애니	82	2.54	1.31	
	PC·인터넷	47	2.57	1.39	
	합계	273	2.74	1.35	
5) 관심분야에 몰입하면서부터 성적이 떨어졌다.	게임	144	2.39	1.16	F=.241
	만화·애니	84	2.30	1.19	
	PC·인터넷	47	2.28	1.28	
	합계	275	2.34	1.19	
6) 관심분야에 몰입하면서 커뮤니티 방문 외의 다른 일은 하기가 싫어졌다.	게임	144	1.95	1.12	F=.364
	만화·애니	84	2.08	1.09	
	PC·인터넷	47	2.00	1.20	
	합계	275	2.00	1.12	
7) 관심분야에 몰입하면서 가족 구성원들과의 접촉이 줄었다.	게임	144	1.94	1.11	F=.091
	만화·애니	84	1.94	1.5	
	PC·인터넷	47	2.02	1.24	
	합계	275	1.96	1.14	
8) 관심분야에 몰입하면서 커뮤니티 외 친구들과의 접촉이 줄었다.	게임	143	1.76	1.03	F=.060
	만화·애니	83	1.81	.90	
	PC·인터넷	46	1.76	1.04	
	합계	272	1.78	.99	

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

7) 관심분야와 진로

다음으로 청소년들의 관심분야 몰입과 이와 관련된 진로 발전 가능성에 대한 인식을 살펴보았다.

(1) 관심분야 아르바이트 종사

먼저 관심분야와 관련된 아르바이트를 하고 있는 정도에 대해 알아보았는데, 전혀 그렇지 않다는 응답이 62.0%로 가장 많았다. 평균은 1.79로 나타나 청소년들은 관심분야와 관련된 아르바이트를 거의 하지 않고 있음을 알 수 있다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않는다.

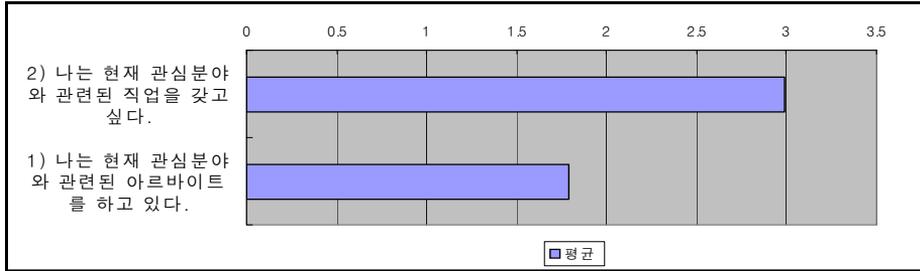
(2) 관심분야와 관련된 직업 희망

청소년들은 현재 관심분야와 관련된 직업을 갖기를 희망하는지에 대해 조사하였는데 이에 대해서는 보통이라는 전혀 그렇지 않다는 응답이 23.1%, 보통이라는 응답이 22.4%, 대체로 그렇다는 응답이 20.1%로 나타났다. 평균은 2.99로 나타나 관심분야와 관련된 직업을 갖고 싶다는 정도는 보통 수준인 것으로 알 수 있었다. 이에 대해 성별이나 관심분야에 따른 유의미한 차이는 나타나지 않았다.

〈표 III-22〉 활동하고 있는 커뮤니티에서의 관심분야와 장래 직업으로의 발전 가능성

단위: %

	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통 이다	대체로 그렇다	매우 그렇다	합계	평균	표준 편차
1) 나는 현재 관심분야와 관련된 아르바이트를 하고 있다.	62.0	16.5	7.6	8.3	5.6	100.0 (N=303)	1.79	1.22
2) 나는 현재 관심분야와 관련된 직업을 갖고 싶다.	23.1	14.5	22.4	20.1	19.8	100.0 (N=303)	2.99	1.44



[그림 III-10] 활동하고 있는 커뮤니티에서의 관심분야와 장래 직업으로의 발전 가능성

<표 III-23> 활동하고 있는 커뮤니티에서의 관심분야와 장래 직업으로의 발전 가능성 성별비교

	성별	빈도	평균	표준편차	통계치
1) 나는 현재 관심분야와 관련된 아르바이트를 하고 있다.	여자	55	2.05	1.37	F=3.205
	남자	248	1.73	1.18	
	합계	303	1.79	1.22	
2) 나는 현재 관심분야와 관련된 직업을 갖고 싶다.	여자	55	3.04	1.47	F=.069
	남자	248	2.98	1.44	
	합계	303	2.99	1.44	

<표 III-24> 활동하고 있는 커뮤니티에서의 관심분야와 장래 직업으로의 발전 가능성 관심분야별 비교

	관심분야	빈도	평균	표준편차	통계치
1) 나는 현재 관심분야와 관련된 아르바이트를 하고 있다.	게임	144	1.72	1.12	F=.538
	만화·애니	84	1.89	1.27	
	PC·인터넷	47	1.79	1.30	
	합계	275	1.79	1.20	
2) 나는 현재 관심분야와 관련된 직업을 갖고 싶다.	게임	144	2.83	1.39	F=2.230
	만화·애니	84	3.05	1.46	
	PC·인터넷	47	3.32	1.40	
	합계	275	2.98	1.42	

3. 요약 및 소결

1) 매니아 활동과 온라인 커뮤니티

청소년들이 관심분야 커뮤니티를 처음 방문하게 된 계기를 살펴보면 원래 관심이 있어서 적극적으로 검색하여 방문하는 경우가 가장 많았고 다음으로 인터넷 서핑 중 우연히 방문하게 되는 경우로 나타났다.

청소년들이 자신이 활동하고 있는 분야에 관심을 갖기 시작한 기간을 살펴보면 3년 이상이라고 답한 청소년들이 가장 많았다. 관심분야의 커뮤니티나 사이트를 방문하는 빈도를 살펴보면 매일 방문하고 있다는 청소년들이 51.5%로 가장 높게 나타났다. 일주일에 4일 이상 방문하는 청소년들은 10명 중 7명이 넘는 수치를 보였다. 청소년들이 관심분야와 관련하여 가입하고 있는 커뮤니티 수를 조사한 결과 2-3개라는 응답이 39.3%로 가장 많았고, 다음이 4-5개라는 응답이 29.2%를 차지하였다. 94.8%의 응답자가 2개 이상의 커뮤니티에 가입하고 있었다.

2) 커뮤니티 가입·활동 계기 인식

먼저 꼭 필요한 정보를 얻기 위해서 활동을 하게 되었다는 응답 평균이 3.93으로 나타나 청소년들은 필요한 정보 욕구를 충족하기 위해 온라인 커뮤니티에서 활동하게 되었음을 알 수 있다. 또 청소년들은 새로운 정보를 신속하게 얻기 위해서 커뮤니티 활동을 하고 있음을 알 수 있다(평균 4.05).

한편, 자기와 관심이 같은 사람들을 만나기 위해 커뮤니티 활동을 하게 되었다는 질문에 대한 응답을 살펴보면 평균이 3.51로 나타나 청소년들의 활동 계기로 관심이 같은 사람들과 만나기 위한 것도 중요한 고려대상이 됨을 알 수 있다. 또한 자신이 잘 모르는 것을 물어보기 위하여 커뮤니티 활동을 한다는 응답 평균이 3.89로 나타나 청소년들은 대체로 궁금증 해소를 위해 커뮤니티 활동을 하게 되는 것으로 볼 수 있다.

3) 온라인 커뮤니티 활동 유형 및 특성

청소년들의 온라인 커뮤니티 활동 유형 및 특성을 살펴보면 게시판에 새로운 정보나 지식을 올리는 정도의 평균은 2.66으로 나타나 다소 낮은 수준이라고 할 수 있다. 이에 대해서는 정보 제공자의 역할을 하는 청소년은 커뮤니티 내에서 비교적 소수에 한정되어 있음을 유추해 볼 수 있을 것이다.

다음으로 청소년들이 게시판에 올라온 정보를 읽는 정도 평균은 4.20으로 나타나 주로 게시판 읽기를 활발히 하고 있음을 알 수 있다. 게시판에 모르는 부분을 묻는 질문을 자주 남기는 정도는 3.26으로 보통보다 다소 높은 수준으로 판단할 수 있다.

커뮤니티 활동으로 회원들과 채팅이나 메신저를 즐기는 정도를 살펴보았는데 평균은 2.89로 나타나 보통보다 약간 낮은 수준임을 알 수 있다. 오프라인 활동에 참석하는 정도에 대해 알아보았는데 평균은 2.26으로 나타나 참여는 대체로 높지 않은 수준임을 알 수 있다.

청소년들에게 커뮤니티를 매일 방문하지 않으면 불안한지에 대해 질문하였고, 평균은 2.32로 나타나 대체로 그렇지 않은 것으로 알 수 있다.

4) 관심분야 커뮤니티 활동과 일상생활 변화

커뮤니티에 가입하여 활동하면서 삶이 즐거워졌는지에 대해 물어보았는데, 이에 대해서 평균은 3.51로 나타나 청소년들은 커뮤니티에 참여하면서 어느정도 삶이 즐거워졌다고 판단할 수 있을 것이다. 청소년들의 커뮤니티 활동이 스트레스 해소에 도움이 되는지를 묻는 질문에 대해서는 평균은 3.68로 나타나 어느정도 도움이 되고 있음을 알 수 있다.

커뮤니티 활동이 자신감 증가에 도움이 되는지를 묻는 질문에 대해서 평균은 3.33으로 나타나 커뮤니티 활동이 자신감 증진에 도움이 되는 정도는 보통보다 다소 높은 수준임을 알 수 있다.

커뮤니티 활동이 새로운 친구관계나 선후배 관계를 파생시키는 정도에 대해 알아본 결과, 평균은 3.40으로 나타나, 청소년들의 커뮤니티 활동이 새로운 사회관계 형성에 어느 정도 영향을 주고 있음을 알 수 있다. 이에 대해

서는 남, 녀 성별에 따른 유의미한 차이가 발생하고 있는데 여자 청소년의 경우 남자에 비해 더 높은 평균치를 보임으로써, 여자 청소년의 경우 커뮤니티 활동이 새로운 사회관계 형성에 더 영향을 주고 있음을 알 수 있다.

커뮤니티 활동을 함으로써 부모님으로부터 인정을 받게 되었는지에 대한 질문에서는 평균이 2.06으로 나타나 대체로 그렇지 않다는 것을 알 수 있다. 청소년들이 커뮤니티 활동을 하는 과정에서 온라인에서의 성격·태도와 일상생활에서의 성격·태도의 차이 정도에 대해서 물어보았는데 평균은 2.72로 나타나 그다지 차이가 나는 것으로 볼 수 없다고 여겨진다.

5) 관심분야 커뮤니티 활동과 지식 발달

관련 분야 커뮤니티에 참여하면서 관련정보나 지식을 계속 쌓아가고 있는 정도에 대해 조사하였는데 평균이 4.09로 나타나 청소년들의 커뮤니티 참여는 관련분야 정보나 지식 축적에 대체로 긍정적인 역할을 하고 있는 것으로 볼 수 있다. 커뮤니티에 참여하면서 관심분야의 새로운 정보를 남보다 빨리 얻고 싶어하는 정도에 대해 물어보았는데 평균은 3.89로 나타나 대체로 새로운 정보를 남보다 빨리 얻고 싶어함을 알 수 있다.

청소년들이 커뮤니티에 참여하면서 자기보다 더 많은 정보를 알고 있는 회원을 보면 빨리 따라잡고 싶은 생각이 드는 정도 평균은 3.14로 나타나 보통보다 약간 높은 수준임을 알 수 있다.

관심분야의 새로운 아이템이나 자료, 혹은 기체가 나오면 빨리 사고 싶은 욕구가 드는 정도에 대해서 평균은 3.46으로 나타나 보통보다 높은 수준임을 알 수 있다. 이에 대해서는 남자청소년(평균 3.55)이 여자(평균 3.04)에 비해 욕구가 더 높은 것으로 나타났다.

또래 친구들과 비교하여 관심분야의 정보나 지식을 더 많이 알고 있는지에 대해 물었는데, 평균은 3.78로 나타나 또래에 비해 대체로 많은 정보를 알고 있다고 인식하는 것으로 나타났다. 이에 대해서도 남자청소년(평균 3.84)이 여자(평균 3.53)에 비해 비교적 그 인식 정도가 높은 것으로 나타났다.

관심분야 커뮤니티에서 활동하는 청소년들이 게시판에 올라온 정보를 그대로 받아들이기 보다는 다른 사이트나 정보 검색을 통해 확인 작업을 거치는 정도에 대해 조사하였는데, 평균은 3.29로 나타나 보통보다 다소 높음을 알 수 있다. 관심분야별로는 만화애니메이션(3.58), 게임(3.18), PC-인터넷(3.04) 순으로 나타났다.

청소년들이 커뮤니티에 참여하면서 새로운 정보를 얻기 위해 외국어를 공부하게 되는 정도에 대해 알아보았다. 평균은 2.98로 청소년들이 관심분야 정보 획득을 위해 외국어 공부를 열심히 하는 정도는 보통 수준인 것으로 짐작할 수 있다. 관심분야별로는 만화애니메이션(3.46), PC-인터넷(2.83), 게임(2.77) 순으로 나타나, 만화애니메이션 매니아들의 일본어 학습 경향이 비교적 높음을 짐작할 수 있다.

청소년들이 관심분야 커뮤니티에서 충족되지 않는 궁금증을 해소하기 위해 관련 분야의 전문가나 전문서적을 찾아보는 정도에 대해 알아보았는데 평균은 2.82로 보통보다 다소 낮은 수준이라고 판단할 수 있다. 관심분야별로는 만화애니메이션(3.11), PC-인터넷(2.85), 게임(2.63) 순으로 나타났다.

청소년들이 자신의 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 얻는 정보가 자신의 진로와 관련하여 유용할 것이라는 인식과 사회발전에 유익할 것이라는 인식은 보통정도임을 알 수 있었다.

6) 관심분야 몰입과 부정적 변화

청소년들이 관심분야에 몰입하면서 용돈 지출이 증가하였는지에 대하여 물었는데 평균은 3.15로 나타나 관심분야 몰입으로 인한 용돈 증가 정도는 보통보다 다소 높은 수준을 보이고 있다. 관심분야별로는 게임(3.34), 만화애니메이션(3.24), PC-인터넷(2.66)으로 나타나 게임이나 만화 분야에서는 용돈 지출이 보통보다 높은 반면, PC 관련 매니아들에게는 용돈 지출이 보통보다 낮은 것으로 나타났다.

청소년들이 관심분야에 몰입하면서 학교 공부하는 시간이 줄었는지를 물었는데 이에 대해서 평균은 2.84로 보통보다 다소 낮은 수준임을 알 수 있다. 관심분야 몰입으로 인하여 수면시간이 줄었는지를 물어보았는데 이에 대해서도 평균은 2.82로 보통보다 다소 낮음을 알 수 있다.

관심분야에 몰입하면서 부모님의 잔소리가 늘었는지를 묻는 질문에 대해서 평균은 2.71로 보통보다 다소 낮은 수준으로 나타났다. 관심분야 몰입으로 인하여 성적이 떨어졌는지에 대해 묻는 질문에 대해서 평균은 2.31로 대체로 그렇지 않은 수준임을 알 수 있다.

관심분야 몰입으로 인하여 커뮤니티 방문 이외의 다른 일은 하기가 싫어지는지에 대해 물어보았는데, 이에 대해 평균은 1.96으로 대체로 그렇지 않은 수준으로 판단할 수 있다.

관심분야 몰입으로 인해 가족 구성원들과의 접촉이 줄었는지를 묻는 질문에 대해서는 평균은 1.92로 나타나 대체로 그렇지 않음을 알 수 있다. 관심분야 몰입으로 인해 친구 관계가 소원해졌는지에 대해서 평균은 1.75로 거의 그렇지 않다고 할 수 있다.

7) 관심분야와 진로

먼저 관심분야와 관련된 아르바이트를 하고 있는 정도에 대해 알아보았는데, 평균은 1.79로 나타나 청소년들은 관심분야와 관련된 아르바이트를 거의 하지 않고 있음을 알 수 있다.

청소년들은 현재 관심분야와 관련된 직업을 갖기를 희망하는지에 대해 조사하였는데 평균은 2.99로 나타나 관심분야와 관련된 직업을 갖고 싶다는 정도는 보통 수준인 것으로 알 수 있다.

IV. 청소년 매니아 문화의 특성, 발전가능성 및 한계

1. 조사개관
2. 매니아 활동의 시작
3. 매니아 활동과 지식·정보 축적
4. 매니아 활동과 사회관계
5. 매니아 활동과 일상생활 변화
6. 매니아 활동과 관련산업
7. 매니아 개념 및 정체성 인식
8. 매니아 문화 활성화 방안 의견
9. 요약 및 소결

IV. 청소년 매니아 문화의 특성, 발전가능성 및 한계

앞에서는 매니아 문화의 전반적인 실태와 특성을 파악하였다면, 여기서는 질적 조사를 기초로 매니아 문화의 보다 구체적인 특성 및 발전가능성과 한계에 대해 알아보겠다. 이를 위해 매니아 청소년들을 대상으로 한 심층면담 자료를 주로 활용할 것이다. 이와 함께 보충자료로서 온라인 커뮤니티 운영자들을 대상으로 한 개방형 설문 및 자문 조사 자료, 온라인 커뮤니티와 인터넷 상의 활동 자료, 오프라인 상의 정기 모임 자료를 사용할 것이다.

질적 자료를 토대로 매니아 집단의 지식 습득·공유·심화 과정에 대해 파악하고, 사회관계 형성 및 유지 방식, 일상생활에서의 긍정적, 부정적 변화, 매니아 문화와 산업적 효과, 매니아 문화 활성화 방안에 대해 모색하고자 한다.

1. 조사개관

1) 면담 조사

청소년 매니아를 대상으로 하는 면담조사는 설문조사 대상자 선정방식과 마찬가지로 게임, 만화·애니메이션, 인터넷·PC 관련 커뮤니티 및 사이트 운영자들에게 협조 메일을 보낸 후 회신을 해준 운영자들로부터 적극적으로 커뮤니티에 참여하여 활동하고 있거나, 지식이나 정보를 많이 보유하고 있는 청소년들을 추천받아 이루어졌다. 추천을 받은 청소년들에게 이메일을 보내거나 전화연락을 하여 면담에 응할 의향을 확인한 후 근거리의 경우 직접면담을, 원거리에 거주하는 경우 전화면담을 실시하였다. 최종 30명의 청소년을 면담할 수 있었다. 이들이 주로 활동하는 온라인 커뮤니티 및 인터넷 사이트 일부는 부록에 제시되어 있다.

심층면담은 2005년 6월부터 9월에 걸쳐 이루어졌으며, 1회 면담 시간은 1시간 정도로 진행되었다. 면담방식은 설문조사 내용을 기초로 세부내용을

심화시키는 반구조화된 면담방식을 택하였다. 주요 질문으로는 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, 매니아 관련 진로의사, 개인적 매니아 개념과 정체성 등에 대해 알아보았다. 면담은 면담 대상자의 동의 하에 녹음되었다. 연구책임자와 함께 세 명의 면담보조원이 면담을 수행하였다.

면담과 함께 이들이 활동하고 있는 온라인 커뮤니티에서의 활동 모습을 살펴보았다. 매니아 활동이 반드시 온라인에서의 왕성한 활동으로 이어지는 것은 아니지만, 온라인 게시물은 이들의 지식 정도와 관심사, 생각들을 이해하는데 도움이 되었다.

2) 면담대상자

최종적으로 면담에 응해 준 청소년들의 개인적 배경은 다음의 표와 같다. 성별 구성을 보면 여자가 4명, 남자가 26명으로 남자 청소년이 압도적으로 많았다. 연령대는 14세 중학생에서부터 23세 대학생까지 분포를 보였다. 게임, 만화/애니메이션, PC분야에 관심을 갖기 시작한 기간은 6개월에서 10년 사이의 분포를 보였다. 관심분야 커뮤니티에 방문하는 빈도는 대부분 매일 방문하고 있었으며, 가장 적은 빈도가 일주일에 4일 정도 방문하는 청소년으로 나타났다. 관심분야 커뮤니티에 체류하는 하루 평균 시간은 보통 30분에서 6시간으로 나타났다. 성격 분포도 다양하게 나타나 매우 내성적이라는 응답에서 매우 외향적이라는 응답까지 있었으며, 성적 분포도 하위권에서 상위권으로 다양하게 분포하고 있었다. 다음 표에 제시된 이름은 가명이다.

<표 IV-1> 면담대상자의 일반적 특성

번호	이름	성별	나이	학생 유무	관심 분야	관심 갖게 된 기간	관심분야 커뮤니티 방문빈도	하루 체류 시간	성격	성적	지역
1	김수범	남	18세	인문계고	게임	10년	매일	1시간	보통	중상위권	광주
2	김마리 엘라	여	19세	인문계 고	게임	6개월~1년	매일	1시간	보통	중하위권	서울
3	김현우	남	18세	인문계 고	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	인문계 고	게임	6개월~1년	일주일에 6일	2시간	비교적 내성적	중간	경기
7	박주영	남	16세	중학생	게임	2년~3년	일주일에 5일	1시간 30분	매우 내성적	중간	경기
8	박지훈	남	18세	실업계 고	게임	6년	매일	1시간	보통	중하위권	경북
9	박기현	남	18세	인문계 고	게임	1년~2년	매일	1시간	비교적 외향적	중하위권	서울
10	배규철	남	23세	no	게임	16년	일주일에 5일	3시간	보통		서울
11	심형주	남	21세	직장인	게임	5년	매일	3시간	보통	중하위권	서울
12	이국민	남	20세	대학생	게임	6년	일주일에 4일	30분	비교적 외향적	중상위권	경기
13	이경주	남	18세	인문계 고	게임	2년~3년	일주일에 5일	1시간	비교적 내성적	중상위권	서울
14	이현웅	남	19세	실업계 고	게임	6개월~1년	일주일에 5일	2시간 30분	보통	중상위권	경기
15	임태환	남	16세	인문계 고	게임	5년	일주일에 6일	1~2시간	비교적 내성적	중하위권	서울

번호	이름	성별	나이	학생 유무	관심 분야	관심 갖게 된 기간	관심분야 커뮤니티 방문빈도	하루 체류 시간	성격	성적	지역
16	정민수	남	18세	인문계 고	게임	1년~2년	매일	2시간	비교적 내성적	중간	서울
17	조경빈	남	17세	인문계 고	게임	5년	매일	4시간	보통	중간	부산
18	조지혁	남	18세	인문계 고	게임	2년~3년	매일	1시간	비교적 외향적	중간	서울
19	임수태	남	19세	대학생	게임	4년	매일	1시간	비교적 내성적	중상위권	전북
20	남형근	남	17세	인문계 고	게임 (pcg)	4년	매일		매우 외향적	중상위권	대전
21	김재근	남	17세	인문계 고	만화/ 애니	6년	일주일에 5일	30분	비교적 내성적	상위권	부산
22	문영아	여	24세	no	만화/ 애니	5년	매일	5시간	보통		서울
23	박진석	남	17세	인문계 고	만화/ 애니	1년~2년	매일	2시간	보통	중간	서울
24	이현무	여	24세	대학교	만화/ 애니	8년	매일	6시간	비교적 내성적	중하위권	서울
25	정준규	남	19세	대학생	만화/ 애니	3년 6개월	매일	3시간	비교적 내성적	중하위권	서울
26	최정석	남	18세	인문계고	만화/ 애니	6년	매일	1시간 30분	비교적 외향적	중간	서울
27	박진구	남	15세	중학생	pc/ 인터넷	7년~8년	매일	3시간	매우 내성적	상위권	충남
28	신준섭	남	15세	중학생	pc/ 인터넷	1년~2년	매일	1시간 30분	보통	중하위권	경기
29	이정준	남	17세	인문계 고	pc/ 인터넷	8년	일주일에 5일	1시간	보통	하위권	서울
30	한건우	남	14세	중학생	pc/ 인터넷	6개월~ 1년	매일	4시간 30분	비교적 외향적	중상위권	경기

3) 자문조사

온라인 커뮤니티를 중심으로 활동하고 있는 매니아 청소년들의 특성을 파악하기 위해 커뮤니티나 온라인 사이트 운영자들을 대상으로 자문 및 설문형 설문조사를 실시하였고, 이들은 커뮤니티 참여 청소년들의 성향, 매니아 청소년들의 특성, 매니아 문화의 활성화 방안, 정책적 지원 방안에 대한 의견 등을 제시하였다. 다음은 커뮤니티 및 사이트 운영자들에 관한 일반적 배경을 제시한다. 제시된 이름은 가명이다.

<표 IV-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
문경환	26세	네이트 플라이트 시뮬레이터	항공과 비행에 대한 자료 제공	4734명	02.02.28
임승훈	23세	스페셜 포스 포스사랑	포트리스 관련 정보 및 '포사배' 대회 개최	5711명	04.11.25
김우성	35세	컴퓨터 조립과 정비	컴퓨터 조립에 대한 기본상식과 정보제공	13320명	04.03.04
김하수	36세	와우 친구사이	싸이월드 꾸미기 등 다양한 일반 상식	184771명	05.02.03
최강익	22세	애니타운	다양한 만화/애니 감상, O.S.T 및 갤러리	41504명	03.12.09
양현순	19세	유희왕_한글판 카드게임	유희왕 카드게임에 대한 정보 및 카드소개	125818명	03.12.09
정성훈	29세	포터블 G	휴대용 게임기 전문카페	35132명	03.12.15
심형주	21세	리니지	리니지 서버, 클래스 등에 관한 정보	12407명	01.12.10
김민환	31세	매니안 닷컴	PC정보 커뮤니티		04.01.15

2. 매니아 활동의 시작

1) 활동의 관심 계기

먼저 매니아적 성향을 지녔다고 할 수 있는(여기서는 온라인 커뮤니티에서 적극적으로 활동하는) 청소년들을 대상으로 특정분야에 관심을 갖게 된 계기에 대해 알아보았다. 일반적으로 청소년들은 주변 인물이나, 일상생활에서의 우연한 경험을 통해 자신의 관심을 발견하고, 흥미를 지속시키고 있었다.

(1) 가족이나 친척의 영향

청소년들은 형제나 주변의 친척 등 가까운 인물의 행위에 영향을 받아 관심을 갖게 되는 경우가 있다.

질문자: 게임은 언제 시작했어요?

김경석: 초등학교 2학년 때부터 했어요. 형이 있어서 했어요. Win 95부터 컴을 사용했어요. 그 때 스타크래프트란 게임을 접하면서 하게 되었어요.

질문자: 그러면 형하는 거 보면서 게임을 시작한건가요?

김경석: 예, 당시 컴이 하나가 더 있어서 형이랑 대결도 하고 그랬죠. 커가면서는 친구들이랑 같이 하는 게 더 재미있어서 친구들이랑 해요.

남형근: 저희 가족 중에 일본어를 사용하는 형이 있어요. 그 형을 통해서 알게 됐어요.

질문자: 그 형이 처음에 게임을 소개해 준 거예요?

남형근: 네.

질문자: 게임 소개랑 일본어를 함께 배운 거예요?

남형근: 네.

(2) 친구의 영향

청소년기는 친구 집단의 영향을 많이 받는 시기이므로 친구의 영향 또한 활동을 시작하게 된 중요한 계기가 된다.

정민수: 휴대용 게임 같은 경우에는 재작년 여름 방학 때쯤에 아는 커뮤니티에 친구가 휴대용 게임기를 갖고 와서 해봤는데 재미있더라고요. 들고 다니면서 하면은 재미있을 것 같아서 그래서 다음해 설날에 새뱃돈을 받아서 샀었어요.

질문자: 그래서 관심을 가졌고, 카페에 가입한 지는 얼마나 되셨어요?

정민수: 한 반년정도 됐어요. 5~6달.

질문자: 그리고 하루에 방문 빈도?

정민수: 컴퓨터를 켜면 거의 항상 들어가죠.

질문자: 몇 시간정도 켜고 있어요?

정민수: 지금은 시험기간이라 좀 그렇고. 평소에 대부분 거의 한 3~4시간씩 하는데요. 쉴 때마다 들어가서 보고...

질문자: 어떤 계기로 게임을 하게 되었는지요?

임수태: 주위에 친구들도 다 하니까 저도 같이 했죠.

질문자: 리니지에 관심을 가지게 된 계기는요?

박지훈: 이 게임을 시작한 게 아는 형으로부터 시작했구요. 게임을 하다 보니까 재미있고 흥미를 느끼게 돼서 하게 됐습니다.

(3) 일상생활 속에서 관심 및 흥미 발견

일상생활 속에서 우연한 기회에 특정 대상이나 사람들과의 접촉 속에서 자신의 관심분야를 발견하고 그것을 지속시키는 경우도 있다.

질문자: 어떻게 PC분야에 관심을 갖게 되었는지요?

한건우: 집에 컴퓨터가 한 대 있는데요. 그걸 업그레이드 하다가 알게 됐어요.

질문자: 컴퓨터 조립하는 게 왜 이렇게 재미있게 되었는데?

신준섭: 그런 거 만드는 걸 좋아해요.

질문자: 어렸을 때부터 이런 기계 같은 거 만지는 거를 좋아했어요?

신준섭: 네...어렸을 때부터 미니카 같은 것을 조립하는 걸 좋아했어요.

질문자: 스페셜포스 게임을 시작하게 된 계기는요?

이현웅: PC방 갔는데 옆에 사람들이 하더라구요.

질문자: 게임을 시작하게 된 계기는요?

이현: 저는 오락실에 다니다가 그냥 하게 되었어요.

질문자: 게임에 관심을 가지게 된 건 언제부터예요?

김현지: 고 2정도요. 그 전에는 어찌다 하는 수준이었는데, 고2 때부터 집중적으로 봤거든요.

질문자: 게임에 관심을 가지게 된 계기가 있나요?

김현지: 할 게 없어서 인터넷 돌아다니다 보면 게임 선전 같은 거 많이 뜨잖아요. 그런 거 돌아다니다가.

질문자: 그런 광고 같은 거 보고 찾아서 커뮤니티에 가입 하신 거예요?

김현지: 네.

여러 가지 놀이 문화를 접해보다 특정한 대상에 비교적 지속적인 흥미를 발견하는 경우도 있다.

박진석: 유희왕만 1년 정도 하고 있어요. 다른 거는 흥미를 잘 못 느꼈어요. 뭔가 흥미를 가지고 오래 하질 못하는데, 이거는 오래하고 있어요.

질문자: 무엇 때문에 오래 할 수 있었던 것 같아요?

박진석: 이게 만화에서 시작된 게 아니거든요. 유희왕이란 카드 게임이 있어서 만화가 나온건데. 이거는 그냥 그 자체로 재미있어요. 카

드게임에서도 전술이란 게 필요하거든요. 자신이 가지고 있는 패를 보면서 상대방을 읽는 전술이요. 카드 게임이 의외로 머리를 많이 써요. 순발력이나 고도의 심리전이 필요한 점도 있어요. 그리고 이겼을 때 쾌감이 상당해요. 한참 밀리다가 카드 하나로 역전 하고 그럴 때 쾌감이나, 카드도 상당히 예쁜 게 많거든요. 환타지적인 요소를 가지고 있으면서도 멋있고 재미있는 카드가 많아요.

질문자: 게임을 시작하게 된 계기는요?

심형주: 게임자체가 재미있으니까 하는 거죠.

(4) 복합적 요인

위에서 언급한 여러 가지 요소들이 다양하게 작용하는 경우도 있다. 청소년들은 일상생활 환경 및 또래 집단에서 접할 수 있는 놀이들을 자연스럽게 접하게 되는데, 시대에 따라 변화하는 놀이문화의 유행을 따라서 개인적 관심도 변화하게 되는 경우다.

조지혁: 저는 초등학교 때 게임보이로 시작해서 그 다음에, 중간에 중학교 2~3학년 때인가 컴퓨터가 들어왔어요. 그때부터 이제 게임하고.. 근데 결정적으로 게임을 시작하게 된 건 온라인 게임이죠. 온라인 게임으로 시작해서 지금까지 계속 하다가 요새 들어서 온라인 게임은 아니다. 요즘에는 그래서 포터블 게임에 관심을 갖게 됐어요. 포터블 게임을 시작한건 그때 어릴 때는 잠깐 했었죠. 그 다음에 친구가 해서...게임보이 같은 경우죠. 그때.

2) 온라인 커뮤니티 가입 계기

(1) 관심을 갖고 검색 후 가입

청소년들은 특정 분야에 관심을 갖게 되는 초기 단계에 관심을 개인적으로 발달시키다가 커뮤니티에 가입을 하게 된다.

질문자: 게임 커뮤니티에 가입한지 얼마나 됐어요?

김현지: 반년정도 됐어요. 아니 반년 좀 더 넘었어요.

질문자: 게임을 하다가 가입을 한 거예요? 아니면 가입을 하고 게임을 시작한 거예요?

김현지: 관심이 있어서 거기에 가입을 하고 시작을 했어요.

질문자: 커뮤니티 가입 계기는요?

이현웅: 메인에 커뮤니티가 떠서 보니까 스페셜 포스 관련된 거여서 가입했어요.

(2) 관심분야의 문제점 발견 후 대안제시 위해 가입

관심분야의 활동을 장기간 즐기다가 문제점들을 발견하면서, 대안 제시를 염두에 두고 커뮤니티에 가입하기도 한다.

질문자: ...일본판 게임을 하다가 왜 커뮤니티에 가입하게 됐어요?

남형근: 우리나라 보니까 완전 초등학생용이 되어버렸어요. 일본에서는 만 15세 는 못하게 되 있어요. 근데 한국판은 DW라는 회사가 그걸 인수하면서 되게 한국적으로 이상하게 바뀌어 버린 거예요. 완전 한국에서는어이없어서 그걸 좀 고쳐보려고 ..

(3) 모르는 것을 질문하기 위해 가입

관심분야의 활동을 하면서 문제 해결이 안되면 그부분에 대해 물어보기 위해 커뮤니티에 가입을 하기도 한다.

질문자: 워크레프트 커뮤니티에는 왜 가입을 하고 싶은 생각이 드셨어요?

이국민: 그냥 게임 하다 보면요. 저는 일단 월드 오브 워크레프트가 게임이 좀 복잡해요. RPG게임 온라인 게임을 하다 보면요, 되게 말이 많은 것 중에 하나가 초등학생들 있잖아요. 소위 말하는 초딩이라

고 하잖아요. 매너 없고, 그런 플레이어들이 없어요....그리고 커뮤니티는 게임이 복잡하다 보니까 게임을 진행하면서 어려운 거 있잖아요. 그런 거 제대로 하려면은 진짜 필요하거든요.

질문자: 다른 게임에 비해 WOW가 굉장히 복잡하고 어려운가요?

이국민: 굉장히 그 정도는 아니고, 그냥 복잡하다 이래요. 다들 이래요.

질문자: 여기서 모르는 것을 질문하기 위해 가입하셨다는 말씀이죠?

이국민: 네.

질문자: 그럼 많이 도움이 되셨어요?

이국민: 네. 되게 많이.

질문자: 어떤 부분에서요?

이국민: 그냥 진행 같은 거 하면서. 그냥 그 게임은 진짜 그런 사이트 없이는 진행이 안돼요.

(4) 친구들과 만나기 위해 가입

관심분야 활동을 즐기면서 친구들과 원활한 의사소통을 하기 위해 커뮤니티에 가입하기도 한다.

질문자: 게임만 하는게 아니라 커뮤니티 활동도 하는게, 가입 계기는 어떻게 되나요?

김경석: 친구들의 소개도 있구요, 게임하면서 여기서 만나자 할 때 메신저 같이 사용하게 되고, 그래서 커뮤니티 접하게 되었어요.

질문자: 게임 하다가 연락 방법으로 커뮤니티 가입하고 한 거예요?

김경석: 예.

3. 매니아 활동과 지식·정보 축적

1) 지식습득, 공유, 심화: 온라인 커뮤니티 내에서의 행위 양식

(1) 정보 제공 및 습득

청소년들은 관심분야의 온라인 커뮤니티 활동을 통하여 새로운 정보나 지식을 접하게 된다. 온라인 커뮤니티나 카페 방문을 통하여 그 전에는 알지 못했던 애니메이션이나 게임, 관련 기계에 대해서 알게 된다. 다음의 청소년들의 면담 내용은 이를 보여주고 있다.

① 애니메이션 정보

주로 초기에는 제공된 정보를 얻는 활동을 하다가 점차 매니아적 성향을 쌓아가는 청소년들은 자신들이 다른 사이트나 채널을 통해 얻은 정보를 커뮤니티에 제공하는 역할을 한다.

정준규: (카페 활동을 통해서) 제가 몰랐던 애니메이션을 훨씬 더 많이 알게 되었어요. 새로운 정보를 알게 되었구요...제가 하는 활동은....어, 설문을 올리거나요. 아니면 애니메이션을 보고서 캡처를 하거나 그것을 올리거나 여러가지 정보 같은 것을 올려줘요.

질문자: 주로 카페에서 하시는 활동이 주로 이런 신작 애니메이션 관련 정보 얻고 그런 거예요?

김재근: 네.

질문자: 어떤 사람들이 신작 나온 걸 빨리 알려주나요?

김재근: 그냥 사람들, 요즘 워낙 인터넷이 잘 되어 있으니까 그냥 인터넷에서 퍼 와가지고 번역기 돌려도 그게 충분한 정보가 되거든요.

질문자: 카페 가입 안 할 때하고 가입해서 활동 할 때하고 새로운 정보 얻는 게 달라요?

김재근: 신작 같은 것도 빨리 정보를 얻으려면 카페에 가입하는 게 낫죠.

최강익: 애니의 정보를 전문적으로 공유하는 사이트(루리웹, 게임메카 등)를 통해 정보를 얻습니다. 그러다가 차차 자신이 활동하는 커뮤니티나 카페를 통해 자신이 그 정보들을 올리게 되며, 회원들에게 정보를 제공하는 형식으로 바뀌게 됩니다. 이런 경우는 매니아라 할 만한 청소년들에 해당되며, 대부분은 올려진 정보만을 보는 청소년들입니다.

② 게임 관련 정보

게임 관련 커뮤니티도 새로운 정보를 얻는 주요 채널 역할을 하고 있다.

배규철: 게임에 대한 자세한 정보 같은 건 온라인에서는 사람들이 정보를 많이 찾아서 올려주는데, 생활에서는 보통 친구들이 정말 자세하게 하지 않는 이상 잘 모르니까 그런 점이 좋은 것 같아요. 시간을 조금씩 조금씩 내서라도 인터넷을 할 수 있으니까 밖에서는 하면 한 번에 일정한 시간을 주어야 되는데, 조금씩 잡고 할 수가 있어서 가끔씩 일하다가 피곤하면 마음의 쉼터로서 들어가기도 하고 그러죠.

질문자: 커뮤니티에서 가장 흥미로운 부분은?

정민수: 전술을 알게 된다던가, 게임에 관련된 새로운 정보를 알게 되는 것이요.

질문자: 새롭게 배운 점 같은 거 있어요?

정민수: 새롭게 배운 점이라면, 많이 생각해보지는 않았는데... 게임에 관련된 정보 알게 되었고, 사람 많이 알게 되고, 다른 거는 그렇게 많지 않은 것 같아요.

이현: 일단 소프트웨어나 콘솔에 대한 정보나 가격, 그리고 장점과

단점에 대한 걸 알게 되구요. 콘솔이나 소프트웨어에 대해서.. 그리고 다른 쪽으로는 이것에 단점을 알게 되는... 그러니까 장단점을 다 알게 되요.

질문자: 주로 뭘 질문해요? 그러니까 어떤 새로운 게임 프로그램이 나왔느냐? 이런 거 질문하는 거예요?

조지혁: 그런 정보는 다른 분들이 뉴스로 올려주시니까. 거기서 알고 싶은거나 인터넷 서핑 중에 알고 싶은 게 있으면 질문하죠.

③ PC 관련 정보

청소년들은 자신이 모르는 정보를 얻거나, 알고 있는 정보를 온라인 커뮤니티에 제공해 주기도 한다. 이들은 새로 나온 기계나 제품들을 미리 사용해 보거나, 주변의 전문가나 전문 사이트에서 정보를 접하고 이것을 커뮤니티에 제공하는 것이다.

질문자: 새로운 제품이 나오면 논평을 많이 제공해 주는 편인가요?

한건우: 나올 때마다 다 해요...기계에 뭐가 들어갔는지 보고요 그걸 사던가 아니면 그걸 받아서 테스트를 해봐요. 그래서 결과를 보고 평가를 내봐요.

질문자: 그런 걸 다 구입하려면 돈이 많이 들지 않아요?

한건우: 장난 아니죠.

질문자: 그럼 그 비용을 어떻게 해요?

한건우: 용산에 아시는 분이 있어요. 장사하는 분이요. 큰 가게에서. 거기서 얻어오던가 돈 조금만 주고, 그리고 아니면 그분이 테스트 한 걸 제가 봐요. 그러면 좋은 걸 알 수가 있죠.

질문자: 새로운 기계나 부품의 오류를 지적한 적 있어요?

한건우: 네...7번 정도 되요.

질문자: 새로운 정보를 알기 위해서 어떻게 하나요?

박진구: 전문 서적을 찾아보거나 한건우님을 통해서 알아요.

PC 관련 매니아 사이트의 운영자는 매니아들의 정보 습득방식과 일반회원들과의 차이점에 대해 다음과 같이 말하고 있다.

김민환: 우선, 정보를 주고 받는 방식으로는 메신저나 자신의 계정으로 갖고 있는 웹상의 공간(웹하드/ftp(자신의 컴퓨터))을 이용하는 것이 90%가 넘습니다. 또한, 지식을 축적하는 방식에는 이러한 방법을 이용한다.

㉠ 매니아: 즐겨찾기(자신이 해 두었던 곳을 주로 간다, 절대 포털에서의 검색을 즐겨하진 않는다. 하다하다 안되면 이용하는 마지막 수단일 뿐.)

일반회원: 포털사이트의 검색을 이용한다.

㉡ 매니아: 비슷한 류의 사이트를 2~3개정도 방문하여 정보를 수집한다. 한가지의 정보를 100%신뢰하지 않으며 이는 2~3개 정도 방문하면서 신뢰를 가져간다.

일반회원: 포털 검색으로 인한 결과를 대부분 신뢰한다.

㉢ 매니아: 정보가 입수되었지만, 동시에 자주 가는 사이트에 직접 질문을 한다. 질문에 대한 답변을 기다린다.(기다리면서 ㉠번에서 언급했듯이 서핑을 한다.)

일반회원: 질문을 직접 올리는 경우가 얼마나 있을까? 자신의 싸이방명록에 답변다는 정도의 액션이지 않을까?

이상에서 살펴보았듯이 매니아들은 초기 커뮤니티 활동을 통해서만 단순히 정보를 빠르게 얻는 데에서 활동의 만족을 찾았다면, 점차 지식과 정보탐색에 대한 욕구가 커질수록 보다 정확한 정보를 얻기 위해 다각적인 노력을 한다. 또한 새로운 제품에 대해 먼저 사용해보고 의견을 제시해주는 얼리어답터(early adopter)로서 역할을 하고 있다. 이들은 먼저 얻어진 정보나 지식을 커뮤니티에 제공하는 역할을 한다.

(2) 모니터링, 논평제공, 오류지적

매니아 청소년들은 단순히 자기가 좋아하는 활동을 하는데서 끝나는 것이 아니라 그 활동에 대한 논평을 제공하거나, 오류를 지적하여 또 다른 대안 제시에 앞장선다. 예컨대, 게임을 즐기는 청소년들의 경우 게임을 즐기는데서 끝나는 것이 아니라 자신들이 이용하는 게임에 관해 이용 후기를 쓰거나 리뷰를 쓰며, 오류를 지적한다. 또한 IT 관련 활동을 하고 있는 청소년은 제품을 만드는 회사의 모니터 요원이 되어 사용평을 보고서로 제출하기도 하였다. 애니메이션 관련 활동을 하는 청소년의 경우 일본어의 잘못된 번역 오류에 대해 지적하기도 한다.

특히 제품에 대한 논평이나 오류 지적의 경우 커뮤니티 회원들로부터 공감대를 형성하게 되는 경우가 많고 이는 제품을 만드는 생산업체에 직접 영향을 주기도 한다.

① 게임

다음은 다양한 게임과 관련하여 청소년들이 논평을 한 사례이다.

가. 모바일 게임

질문자: 새로운 제품에 대해 평가를 하거나 홍보를 해본 적이 있나요?

김수범: PSP나 NDS같은 경우는 없는데 모바일 게임 같은 건 리뷰를 몇 번 썼어요.

질문자: 그런 건 주로 어디 올려요?

김수범: 모바일 커뮤니티는 큰 곳이 한 5군데 정도 되거든요. 거기다 올리고.

질문자: 그 커뮤니티 이름 한군데만 알려줄 수 있나요?

김수범: 엠포탈이요. mportal.co.kr

질문자: 여기 올리면 다른 사람들로 부터 어떤 반응이 와요?

김수범: 주로 자기 생각하고 다르다는 평도 있고, 고맙다는 평도 있고.

나. 온라인 게임

김현우: 스페셜 포스에서요 요번에 저격총이 새로 나왔는데 그것은 정확률은 좋은데 한방 다이(die)가 안되요. 한방, 원 킬이 안되요. 에너지가 13씩 남아요. 그니깐 두 방씩 쏘야하는데 정확률은 좋은데 그게 아까워요. 사람들하고 요번에 저격총 좋은 거 나왔는데 그거 괜찮냐? 그럼 정확률은 좋은데, 다른 거는 안 좋은 거 같다 한방 다이가 안되니깐 나중에 돌격이든 뭐든 맞아 죽을 것 같다. 예전이 훨씬 낫다 라고 한 적 있어요.

이경주: 예, 예를 들면 게임 상의 룰의 문제도 있고 제품의 착오라든가 실수 같은 것을 회사 쪽에 정정해 달라고 요청한 적도 있고 커뮤니티에서 몇몇 불화가 있을 수 있잖아요, 말싸움이라든가 그런 것에 대해서 규제같은 것을 어떻게 하면 좋은지 의견 낸 적 있어요. 각각의 반응은 ‘정정해 보도록 하겠습니다’이런 시큰둥한 반응이었고, 커뮤니티에서는 ‘그래 싸우면 안되겠다 고치자’라는 반응이었어요.

질문자: 위크레프트는 새로운 아이템도 많이 나오나요?

김현지: 네.

질문자: 그런 아이템이나 무기를 가지게 되면 그것에 대해 커뮤니티에 올리는 편인가요?

김현지: 네. 그런 거 보면 지팡이하고 단검이라고 있거든요. 무기 중에. 지팡이가 있고 단검도 있고, 지팡이 같은 경우는 두 손으로 사용해야 되는 무기라서 지팡이 밖에 착용을 못해요. 캐릭터가. 근데 단검 같은 경우는 단검이 한손 무기라서 보조 무기를 다른 손에 착용할 수 있거든요. 근데 지팡이 같은 경우는 한 손이다 보니까 좋은 능력치가 집중 돼 있는 경우가 많아요. 그래서 지팡이를 사람들이 대부분 쓰라고 그러는데 저 같은 경우에 단검 쓰면 보조 무기를 착용할 수 있으니까 두개를 합치면 지팡이 보다 옵션이 좋은 점이 더 많다 이런 걸 비교해서 올리고 그러거든요.

질문자: 그럼 사람들의 반응이 어때요?

김현지: 단검이랑 보조 장비가 좋으면 지팡이 보다 더 좋을 수도 있겠다고 얘기해요.

질문자: 댓글 많이 달아주면 기분이 좋아요?

김현지: 비방이나 욕설 답 글이 아니면 좋죠.

질문자: 게임을 하다가 오류나 버그를 발견 한 적 있나요?

김현지: 네. 어디서 죽었는데 그 캐릭터 유령이 가장 가까운 무덤에서 나타나서 자기 시체를 찾아서 가는 거거든요. 근데 전혀 다른 대륙에서 유령이 돼서 나타난다든지 아니면 어디에서 발을 헛디뎠어서 죽었는데 전혀 다른 장소에서 나타나서 죽는다든지 그런 경우.

질문자: 그런 경우 회사나 커뮤니티에 올리나요?

김현지: 아니요. 거기 그게 그런 장소만 가면 그런 게 아니라 어디서든 그럴 수 있는 거기 때문에 따로 올리지는 않아요.

질문자: 다른 분들도 그런 경우를 많이 겪는 다는 말씀이죠?

김현지: 네. 그러면 황당했다고 그냥 그렇게 올리죠.

질문자: 게임의 오류나 단점 지적한 적 있나요?

박지훈: 네.

질문자: 예를 들면..?

박지훈: 게임의 버그정도. 아직 작성중이라서 작성이 끝나면 회사에 보고할 계획입니다.

질문자: 게임회사에 따로 컨택을 할 계획인가요?

박지훈: 그 게임 회사에 메일을 보냈는데 아직 정확하게 모른다고 답변이 없더라고요.

질문자: 버그는 다른 이용자들이 인정하는 건가요?

박지훈: 네.

질문자: 다른 회원들에게 게임의 팁을 알려주면 반응은 어때요?

김경석: 실천하려고 같이해요.

질문자: 게임회사에 오류나 버그 같은 거 신고한 적 있어요?

김경석: 예, 시계가 안 된다던가, 무기 설명이 잘 못 되었던가, 상대방 유저가 버그 사용할 때 신고해요.

질문자: 대응은 빨라요?

김경석: 하루 이틀이면 되요.

다. 카드게임

남형근: 우리나라 홈페이지에 가보면요 사람들이 질문을 하면 대답을 제대로 해야 되는데 굉장히 못하고 P라는 회사에서 관리를 하는 사람이 일본어를 번역해서 카드를 만드는데, 고등학교 3년 동안 일본어랑 그 사람들이랑 비교해 보면 3년 동안 배운 사람들이 더 잘할 거예요... PCG(Play Card Game)에서 가장 중요한 게 텍스트예요. 글인데. 그 글이 그 글 한자 한자가 틀리면 아예 바뀔 수 있어요. 만약에 ‘할 수 있다’, ‘하면 된다’, ‘해야 된다’ 이런 것처럼 하나가 틀리면 바뀌어요. 그것을 번역을 잘 못해요. 그 사람들이.

질문자: 그러니까 그런 걸 지적하거나 하지는 않으세요?

남형근: 하기는 하는데 그래도 안 돼요.

질문자: 게임의 오류나 불량이 있나요?

박진석: 초기 출시에는 꽤 있었어요.

질문자: 번역이 잘 못 되었다거나 그런 거는요?

박진석: 있는데, 회사에서는 반영이 잘 되지 않더라고요.

다양한 게임에 관심을 갖고 게임을 즐기는 청소년들은 게임의 오류나 번역상의 문제점에 대해 지적한다. 이에 대해 직접 생산자에게 오류를 지적하거나, 커뮤니티 상에서 문제를 제기하기도 한다. 커뮤니티 상에서는 비교적 많은 공감대를 얻는 반면, 생산자에게는 제대로 반영되지 않는 경우도 있다.

② PC분야

PC분야에서 국내 포털 사이트(N)의 지식검색 프로그램에서 적극적으로 활동하고 있는 박진구는 중학생임에도 불구하고 S기업 모니터링 요원으로 활동하면서, 컴퓨터 관련 제품 논평을 제공한 경험이 있다.

질문자: 심각한 오류나 버그를 지적한 적 있었어요?

박진구: S기업 활동 했을 때. 작년이에요.

질문자: 반응이 좋았어요?

박진구: 네.

질문자: 누가 반응을 했어요?

박진구: 네. 직원 분들이랑 같이 활동 하는 분들이랑.

질문자: 오류를 바로 잡았어요?

박진구: 네. 그래서 해결된 제품들이 속속 나오고 있더라고요.

질문자: 어떤 게 있어요?

박진구: 컴퓨터 사양이 좀 더 개선된 것 같구요. 요즘 최근에 컴퓨터 제품 S기업 컴퓨터 관련 제품이요.

질문자: 다른 분들은 발견 못했는데 박진구 학생이 발견한 거예요?

박진구: 아니요. 다른 분들도 비슷하게 얘기를 하셨구요.

질문자: 커뮤니티 활동 하면서 배우는 게 많아요?

박진구: 네. 몰랐던 S기업 제품들의 특징이나 그동안 몰랐던 노트북들의 정보요.

③ 애니메이션 분야

6년 이상 만화/애니메이션에 관심을 가져온 고등학생인 김재근은 중학교 때 친구와 함께 일본 여행을 가서 일주일 동안 동경의 아키바라에 체류하면서 만화를 보고, 한국에 50여권을 구입해 오기도 하였다. 그는 만화분야 전문잡지인 New Type을 매달 구입해 보고 있다. 한국만화에 대해 다음의 논평을 제시하며, 이러한 논평은 온라인 커뮤니티에도 제공하고 있다.

질문자: 번역이나 한국판으로 다시 그렸을 때 어디가 잘못 되었다거나 그런 부분을 느끼세요?

김재근: 옛날에는 그냥 사람 이름도 바꾸고 했는데 요즘은 그런대로 잘 나오는 것 같아요.

질문자: 번역은 잘 된 것 같아요?

김재근: 번역은 잘 됐는데, 사람이름을 바꾸니까 좀 짜증이 나고 했는데, 문화 개방이 되고 나서 그런 것 좀 없어지고.

질문자: 일본 만화와 한국 만화를 비교하면, 한국 만화가 일본 만화를 그대로 쫓아 간다고 말씀 하셨는데..?

김재근: 꼭 쫓아 간다는 건 아닌데 판권 같은 걸 많이 넘기거든요. 요즘에.

질문자: 그럼 왜 그런지는 아세요?

김재근: 당연한 거겠죠. 일본이 잘 되 있고.

질문자: 그럼 일본 판권을 달고 나오면 세계적으로 흥행 할 가능성이 많아서 그런가요?

김재근: 그런 부분도 있겠죠. 작가들 입장에서.

역시 만화/애니메이션에 6년간 관심을 가져온 매니아인 최정석은 자신이 갖고 있는 일본 애니메이션 등록 분류를 그림으로 만들어 커뮤니티 게시판에 올려 놓았으며, 이는 회원들로부터 다양한 반응을 이끌어 낸다. 다음은 최정석이 자신이 활동하고 있는 애니메이션 커뮤니티 게시판에 올려놓은 일본 만화 관련 분류도이다. 커뮤니티 회원들은 이 분류와 관련하여 자신의 의견을 피력하거나, 잘 배우겠다는 반응을 보이고 있다.

일본 문학교수나, 애니메이터, 작가들이 분류한 도표라 정확도는 거의 맞다고 보면 되니까요.

(참고로 서플에 대한 논란도 많은데요, 아직 중영이 되지 않아 모르지만, 현재 진행 형식으로는 하렘 위장형 연애물이랍니다)

이 도표는 모든 애니메이션의 분류를 나타낸 것이 아닙니다.

그리고, 츠미나물과 연애물의 하위 목록도 더 많이 있고요.

하지만 제가 작성의 편의상 임의적으로 편집했습니다. 이 점도 양해 부탁드립니다.

또 하나 참고!

연애물의 하위에는 '멜로 연애물' 이나 '인생비관물' '순애물' 이 있습니다만 미처 작성하지 못한 점, 사과드립니다.

만일 자신이 보는 애니메이션의 분류가 궁금하신 분은 리플로 제목을 적어 주시기 바랍니다.

성심성의껏 조사 후 답변을 드리겠습니다.

(단 본인이 생각하기에 연애나 츠미나라고 생각하는 애니만요)

댓글:

취성석: 잘모르겠다. 우아악!! 그래도 다시 한번 들여다보는중 09/20 14:05

카구라: 결국 궁극적으로 성인물로 가는군 T.T;; 슬픈 현실이야..(라고 말하러서...밝힐 수 밖에 없는 현실이 슬프다) 09/20 16:01

사라: 저를 위한자료군요... 그런거였어 그런거야(탕!!!) 09/20 18:19

폭주망상: "진정한 하렘(평화)을 원한다면 지식(힘)이 필요하다네"(의장말투) 09/20 20:08

유우기키: 남자들→GL(로리,미소녀 등등)

여인네들→BL(야오이)

그런거였나!!(어이) 09/24 11:57

하얀계절: 거기서 남자들과 여인네들의 위치가 바뀌면 사회적문제가...쿨럭...;;; 09/24 21:31

아니메츄: 혹시 마호로매틱은??? 뭐죠???...제발 연애물과 근접했으면 좋겠다... 마호로사마가 상업용이라면.. T.T(아...그리고 퍼갈게요... 유용 한글이어서...) 10/03 00:49

bk3467: 마호로는 남성형 연애물이 아닐까요? 10/09 00:53

매니아 청소년들은 자신이 좋아하는 분야의 상품을 단순히 이용하는데 그치지 않고, 제품이나 프로그램의 오류를 지적한다. 일반 이용자들은 잡아내기 힘든 부분이지만, 비교적 꾸준한 관심을 가지고 특정분야의 지식을 축적함으로써 잘못된 부분을 지적해 낸다. 이러한 지적은 제품을 만들어내는 회사에 직접, 간접적으로 영향을 주게 되며, 나아가 관련 산업 발전에도 기여하게 된다.

2) 매니아 활동과 개별적 지식 습득 및 창출

(1) 외국어 습득

매니아 활동에 몰입하면서 청소년들은 관심분야 지식습득을 위해 관련 외국어를 배우기도 한다. 포터블 게임이나 카드게임, 애니메이션에 심취한 청소년들은 일본어를 스스로 공부하고 있었으며, 컴퓨터 관련 지식축적에 심취한 청소년들은 영어 습득에도 관심을 보인다. 그리고 이들은 커뮤니티에서 언어를 가르쳐주는 게시판을 만들어 운영하기도 한다.

정민수: 예, 제가 하는 게임이 일본어로 된 것이어서 중학교 때 이 게임을 시작했는데 그때 일본어를 좀 공부했거든요, 일본어 가나어 같은 거나 한자 좀 공부해봤고, 그거 덕분에 고등학교에서 제 2외국어 선택할 때 큰 도움이 되었어요.

이경주: 그냥 단편적으로 게임에 대한 지식도 알게 됐고, 대인관계도 도움이 되었고. 그 외에 게임에 필요한 기타 기반, 예를 들면 일본어라든가, 아니면 한자 이런 것들을 배웠어요.

정준규: 배우는 거라고는 일본어 밖에 없는데요. 그것도 요즘에 나오는 거는 일본 청소년들이 하는 반말이나 경어이기 때문에 도움이 그다지 되지 않아요.

김수범: 게임 때문에 배운 건 일본어 밖에 없어요.

질문자: 일본어 학원 다니신 거예요?

김수범: 학원은 안 다니고 대학교 때하고 지금까지 한 3년 정도 공부 했죠.

질문자: 독학 하시는 거예요?

김수범: 네.

질문자: 일본어 잘 하시겠네요?

김수범: 아니 그냥 읽기만 해요. 그냥 읽기는 읽는데 잘하지는 않아요.

김재근: 일본어 그냥 좀 배우고 있고요.

질문자: 학교에서 배우는 것 말고요?

김재근: 학교에서는 아직 안배우고 있어요.

질문자: 과목은 있는데 아직 배우지는 않고, 개인적으로 만화 읽으려고 배우시는 거예요?

김재근: 네.

질문자: 언제부터 일본어를 배우기 시작했어요?

김재근: 딱히 배웠다고 하기 보다는 그냥 일본어는 우리나라랑 똑 같아서 쉽더라고요.

질문자: 일본어 원어로 된 만화를 보려고 혼자서 터득하기 시작한 거예요?

김재근: 그러다가 나중에 직접 사서 보기도 하고 그렇죠.

질문자: 유희왕을 통해서 배운 거 있었어요?

박진석: 이것 때문에 일본어를 방학 때 독학하다가, 고1때 과목으로 선택해서 공부하고 있어요.

조지혁: 게임을 하기 위해서 일본어를 공부하죠. 학교에서 일본어를 배우는데 더 알아야 더 많은 다양한 게임을 할 수 있고 지금 포터블 시장 같은 경우 한글화가 안되 있거든요. 게임을 즐기기 위해서 일본어를 많이 알아야죠.

질문자: 그럼 일본어 같은 것도 잘 하세요?

최정석: 네. 일어도 게임 하다보면 게임이나 애니메이션 하다보면 일어도 접하게 되고요. 또 게임을 기획을 하려면 일본으로 진출을 해야 되니까 일본어도 배워야 되더라고요.

질문자: 그럼 학교에서 배우는 게 아니고?

최정석: 네. 혼자 독학으로 하고 있어요.

질문자: 그럼 혼자 책 사다보면서 배우는 거예요. 책 일본어 교재 사보면서 혼자 일본어 공부 하고 있다고요?

최정석: 네.

질문자: 그럼 그건 언제부터 그렇게 하셨어요?

최정석: 그건 고등학교 2학년 때부터.

질문자: 그럼 그 일본어 공부하는 게 이제는 일본 만화 보는데 별 지장이 없어요?

최정석: 아직까지 그렇게 까지는 안 되는데 반 정도 돼요.

질문자: 처음에 학교에서 일본어를 배우셨어요?

남형근: 아니요. 지금 1학년이거든요. 2학년 때부터 배워요. 학교에서 배우는 것 보다는 많이 알아요.

질문자: 초등학교 6학년 때부터 한 거예요?

남형근: 네. 거의 그때부터요.

다음은 한 면담 대상 청소년이(최정석)이 자신이 활동하고 있는 온라인 커뮤니티에 개설한 일본어 강좌 내용 중 극히 일부를 뽑아 제시한 것이다. 여기서 일본어에 대해 비교적 많은 지식을 가진(본인의 말로는 한 절반 정도밖에 이해하지 못하는 수준이라고 함) 최정석은 게시판에 일본어 강좌를 제공함으로써 일본어 교사의 역할을, 다른 회원은 자발적으로 학습하는 학습자의 역할을 하고 있다. 회원들의 관심은 일본 애니메이션을 자막 없이 보는 것에 있기 때문에 비교적 적극적으로 일본어를 배우고자 한다.

일본어 강좌 -조사(첫번째)- | 『일어강좌 & 쿠로사카』

2005.06.22 19:56

쿠로히메(zkfldks77) <http://cafe.naver.com/bestani/22452>

이번에는 전과는 조금 다르게 기본기부터 시작하려고 합니다...

전에 썼던 내용은 중하급정도라 처음으로 접하는 사람들에게는 약간 어려우리
라...해서 이번에는 일본어 기본기부터 들어갑니다.

(단, 모든 분들이 히라가나를 안다는 전제 하에서 들어갑니다)

우선 알아 볼 것은 조사(助詞)입니다. 어느 나라의 언어이든 말과 말을 이어주
는 조사가 있기 마련!

그리고 이 조사는 사용빈도가 굉장히 높습니다. 그러므로 먼저 조사부터 시작하
겠습니다.

1. が

'가'는 우선 우리말의 '~이,~가' 라는 뜻입니다. 이는 우리말의 '~가'와 같으니
외우기 쉽겠죠?

위와 같은 뜻으로 쓰이는 경우가 가장 많습니다.

ex)わたし が がくせい です °(초보자분들을 위해 한문사용은 당분간 최대
한 자제하겠습니다.)

제 가 학생 입니다.

두번째로는 역접의 의미를 나타냅니다. 이 '가'가 문장의 뒤에 올 경우에 쓰이는
표현인데요.

우리말로 하면 '~(입니다)만' 이라는 뜻이 됩니다. 이것 역시 사용빈도가 높습
니다.

ex)きょう は あついです が °
오늘 은 덥습니다 만.

세번째로는 '~을'이라는 뜻을 가집니다.

평소에는 '을' 가 '~을'의 뜻을 가집니다만 문장의 뜻이 무언가의 욕망이나 추구
하는 바를 뜻할때에는 '을' 대신 '가'를 사용합니다.

ex)みず が のみたい °

물 을 마시고 싶다.

えいが が すきです °

영화 를 좋아합니다.

물론 위에서 배운것처럼 '물이 마시고 싶다'나 '영화가 좋다' 라는 식으로 해석을 해도 상관없지만 전체적인 문장이 매끄럽지 않게 되는 경우가 생기므로 주의하시는 편이 좋습니다.

이 외의 여러가지 뜻이 더 있지만 나머지 뜻은 동사변화나, 형용사 변화와 연관이 되므로 나중에 언급하겠습니다.

(후략)

댓글

샷짱: 음 ,, 발음을 적어주시면 좀더 쉽게 이해가 갈듯 합니다,

개인적인 생각이지만 발음이 없으니 읽어도 도통 무슨 소리인지 모를 수도 있는 생각이 듭니다, 06/23 00:26

쿠로히메: 앓...아직 히라가나를 모르는 분이 계시다니... 06/23 01:01

샷짱: 제가 몰라요 -ㅅ-;;

일본어는 공부를 한적 이 없어서,, 발음으로 듣는 건 알지만 읽는 건 못하는 신세,, 06/23 05:00

무신장공: 가나 への 사용법이 아직도 헷갈려서 해석할때 애로사항이 많이 생겼요 06/24 23:33

광폭메카: 흠.....이것도 감사합니다ㅠㅠ 06/25 06:44

최유기: 예고...일본어 복잡하네...쿨럭 06/25 08:00

캐논: 가르세이가 학생인가요? 06/26 20:12

쿠로히메: '각세이' 라고 읽고 學生('학'은 간자가 있는데 쓰는법을 몰라서 생략) 라고 씁니다. 단 대학생 이상의 경우만 사용합니다. 그 전까지는 '세이토' 라고 읽고 生徒라고 씁니다. 06/26 20:36

마노야: 음.. 내일은 집으로 돌아갑니다 에서 は <== 이렇게 쓰셨는데 요고 오타아니죠? 07/08 10:10

마노야: 폼해가계영^^ 07/08 10:10

yujeing: 히라가나가 뭐죠? 엄마가 문법이 같아서 쉽는데...어렵다. 07/26 22:36

쿠로히메: 네. 오타는 아닙니다^^ 07/27 12:01

tjdwms3219: 저기 블로그에 답아가도 되나요? 08/07 14:46

tjdwms3219: 그럼 답아갈게요...; 08/07 14:46

vhxmkorea: 감사합니다 08/20 21:08

vhxmkorea: 대충 조사를 알게 되었네요 08/20 21:08

(2) 관련 지식 습득

매니아 활동에 심취하면서 그것을 통해 관련 지식을 습득하기도 한다. 게임에 따라서는 경제나 역사적 내용을 담고 있는 것들이 있어서, 이를 통해 우리나라의 역사나 경제관을 배우기도 한다. 또한 게임을 위해 필요한 물품을 얻는 과정에서 다른 사람들과 협상하는 기술도 배우게 된다.

김현우: ‘거상’같은 게임 같은 경우는 나라 지리 같은 거랑 역사같은 것 게임할 때 설명이 되 있어서요. 아니면 요번에 뜨고있는 ‘군주’란 게임은 모두 역사 캐릭터여서... 여기에 그니깐 조선이 있는데 장군 같은 경우는 다 우리나라 사람들이에요. 그것을 통해서 몰랐던 장군을 알게 됐죠.

질문자: 새로운 종류의 카드가 나오면 얼른 사고 싶어요?

박진석: 예, 사고 싶어요.

질문자: 얼마나 하는데요?

박진석: 종류마다 달라요. 일본어판이나 그런 거는 한 팩에 2500원 정도 해요.

질문자: 비용마련은 어떻게 해요?

박진석: 용돈을 활용한다거나 그래요. 트레이드를 해서 마련하거나 그래요...카드 게임을 하면서 상거래에 대해서도 알게 되었어요.

질문자: 예를 들자면?

박진석: 말로 상대를 구슬려서 싸게 사고, 비싸게 팔고 그래서 이익을 취하는거요.

질문자: 경제 마인드가 많이 생겼겠네요?

박진석: 예, 선택과목도 경제 했어요.

애니메이션 매니아의 경우 일본어를 습득하는 것 이외에 일본 문화에 대한 지식 및 관련 산업에 대한 지식도 축적하고 있었다.

질문자: 일본어 외에 다른 지식을 쌓게 되었나요?

김재근: 그냥 일본 문화에 대한 거고요. 특별히 지식이란 건 없는데, 만화에 대한 일반적인 지식이 쌓아지고, 만화의 부수적인 게임 산업이라든가 이런 것도 좀 넓어지고.

질문자: 그게 애니메이션과 관련이 돼서 그런 거예요?

김재근: 일본 애니메이션 자체가 게임 애니메이션 되고, 애니메이션이 게임 되고, 만화책으로 나오고, 다 연관 되어있기 때문에 하나로 단정지어서 말할 수는 없죠.

또한 관심분야 활동이 컴퓨터 관련인 경우 일상생활에서 컴퓨터와 관련한 지식 및 기계에 대한 지식을 축적하여 분리와 조립을 즐기게 되었다고 한다. 또한 이러한 개인적 지식을 커뮤니티에 올리고 그에 대한 긍정적 반응을 얻음으로써 자존감을 높이게 된다.

질문자: 커뮤니티 활동을 하면서 배운 게 많은 것 같아요?

한건우: 네.

질문자: 어떤 거요?

한건우: 기계에 관해서요. 예전에는 손도 못 댔는데 지금은 아예 열어놓고 써요. 컴퓨터요...뚜껑 빼놓고 고장난거 있으면 분리하고 조립도 하고, 옛날에는 못했던 일이었어요.

질문자: 삶도 즐거워진 것 같아요?

한건우: 네. 많아요.

질문자: 짜증나고 이럴 때 정보를 올리면 기분이 좋아져요?

한건우: 고맙다고 많이 하고 그래주니까 내가 남을 위해 뭔가 할 수 있구나 그런 생각이 들죠.

또한 컴퓨터를 이용하여 게임 등을 즐기므로써, 컴퓨터 관련 지식이 축적되어 자신의 진로로 선택하는 경우도 있으며, 게임을 즐기다가 손과 두뇌회전이 빨라지는 등 순발력이 늘었다는 청소년도 있었다.

질문자: 게임을 잘하기 위해서 부가적으로 배우게 되는 거 있어요?
김경석: 배우는 거는 없구요, 게임 사이트에 보면 고수들의 한마디 보고, 연습해 봐요.

질문자: 게임이 사양이 높아지는데 컴퓨터 관련 지식 같은 거는 어때요?

김경석: 형이 전자공학과 출신이어서 등 뒤로 배웠어요... 순발력 같은 거는 늘은 것 같아요. 게임에 따라서 손도 움직이고 머리도 생각하고, 빨리 눌러 줘야 하거든요. 퀴즈 게임이나 문제 푸는 게임도 있어요. 타자치는 게임도 있었구요.

(3) 지식심화(자발적 학습 및 지식제공)

① 외국 인터넷 사이트 검색을 통한 학습

매니아 활동을 하는 청소년들은 남들보다 먼저 새로운 지식을 알고 싶어 하며, 이를 충족시키기 위해 국내에서 얻기 힘든 정보의 경우 외국 사이트를 통해 정보를 얻는다. 이렇게 새로운 정보를 스스로 찾아다니고, 얻어진 정보를 국내의 인터넷 사이트에 올림으로써 새로운 지식 확산 및 공유에 기여하고 있다. 컴퓨터 관련 지식 쌓기에 열중하고 있는 중학생인 한건우와 박진구의 경우 미국이나 일본 사이트에서 적극적으로 지식을 검색하고 있었다. 이들은 외국어의 한계에도 불구하고, 관련 지식을 찾는 활동을 꾸준히 하고 있었다.

질문자: 나보다 더 많이 아는 사람들이 있으면 빨리 따라 잡고 싶다고 했는데...?

한건우: 네. 국내에서 ... 국내보다 해외가 빨라요. 근데 국내 사이트에 뜨기 전에 먼저 알아보는 경우가 많아요.

질문자: 해외 사이트에 자주 가요?

한건우: 영어는 안되지만 좀 둘러봐요.

질문자: 해외 사이트 어떻게 있어요?

한건우: 세계적인 사이트가 몇군데 있는데요. ‘탐스 하드웨어’라구요. 여기가면 정보도 많이 알 수 있어요. 제가 직접 국내 기사를 올리기도 해요.

질문자: 거기서 기사를 읽고 한국에다 기사를 올린다구요?

한건우: 네.

질문자: 어디다 올려요?

한건우: AMD 매니아에 주로 올려요. 네이버는 올려도 사람들이 알아들을 수가 없어요.

질문자: 외국 사이트는 몇 개정도 돌아다니세요?

한건우: 세 개정도요.

질문자: ‘탐스 하드웨어’랑 또 어디예요?

한건우: 'Inquirer'랑요... 미국 꺼예요. 세계적으로 유명한데요. 한국 이름이 기억이 안나네요.

질문자: 외국 사이트들은 어떻게 알았어요?

한건우: 국내 사이트 돌아다니다 보면요 거기서 자료 테스트를 해본게 올라와요. 그럼 이제 제가 직접 가서 먼저 살펴보고 기사를 올려야겠다 생각해서 들어가 봤어요.

질문자: 그런 기사를 읽고 AMD매니아에 가서 올려 준다고요? 한글로?

한건우: 네. 번역기 돌린 적도 있고요. 내용이 대부분 컴퓨터 용어로 이루어져 있어요. 앞 뒤 내용을 보고 이게 무슨 내용인지 알 수가 있어요.

한건우: 컴퓨터 용어를 어떻게 다 파악하게 됐어요?

한건우: 하나하나 다 외웠어요.

박진구: 새로운 정보알기 위해 찾아다니는 사이트요? 보통이요 엠파스나 야후 JAPAN이요. 번역 사이트 통해서 한글로 보거나..

질문자: 야후 JAPAN 사이트에 새로운 정보가 많이 나와요?

박진구: 네.

질문자: 한국에서는 모르는 걸 야후 JAPAN 사이트를 통해서 안다

는 건가요?

박진구: 네. 일본에서 먼저 출시되는 경우가 많으니까요.

② 전문가와 상의

온라인 커뮤니티 활동을 통해 충족되지 않는 호기심이나 궁금증은 다른 포탈 사이트 활동을 통해 알게 된 지인이나 보다 전문적인 정보를 주고 받는 온라인 사이트를 통해 해결하기도 한다.

한건우: 네이버에 지금 형님이신데 미라즈라는 분이 계세요. 지금 3위로 계신데요. 제 분야 1위로 있는 분야에. 그분이 가장 도움을 많이 주신 것 같아요. 또 커뮤니티 사이트가 있어요. 그건 하드에 관련된 건데요. 매니아들끼리 모여서 정보를 주고 받던가 아니면 컴퓨터 조립을 했는데 사진을 찍어서 올려서 평을 듣던가 질문을 올리던가 하는 사이트 있어요. AMD매니아라는 사이트 있어요.

③ 매니아 활동 심화(오프라인 활동)

만화와 애니메이션 활동에 심취해 있는 김재근은 직접 만화를 구하기 위해 일본여행을 하기도 하였다. 일본 만화를 보기 위해 혼자 책을 사서 일본어를 공부하기도 하였다. 만화에 관심을 가진 후 지속적으로 만화를 구해보고 있으며, 만화 전문 잡지를 구독하고 있다. 한국 만화 잡지 뿐 아니라 일본 만화 잡지를 구해 보기도 한다. 이러한 과정에서 단순히 만화만 읽는 것이 아니라 만화산업 전반과 우리나라 만화산업의 문제점에 대해서 파악하기도 한다.

가. 일본 여행 및 만화 구입

질문자: 일본 만화는 어떻게 구해 보세요?

김재근: 그런 것만 전문적으로 파는 곳도 있고요. 사려고 일본 간 적도 있고요.

질문자: 사려고 일본에 갔어요?

김재근: 딱히 뭐 일본 여행을 가서 샀죠.

질문자: 만화를 보려고 일본을 간 건 아니라 일본 여행을 갔다가 사셨다고요?

김재근: 일본 여행이 한 반 정도였고, 그거 사려고 한 게 한 반 정도였죠.

질문자: 언제 갔어요?

김재근: 중학교 3학년 때요.

질문자: 누구랑 갔어요?

김재근: 저랑 비슷한 친구 있어서.

질문자: 두 분이서 같이 가셨어요?

김재근: 네.

질문자: 언어 문제는....

김재근: 그 때 대충 회화정도는 할 수 있었죠.

질문자: 회화도 따로 학원에서 배운 건 아니구요?

김재근: 네. 그냥 책 사보고.

질문자: 그 친구도 그랬어요?

김재근: 네.

질문자: 그래서 몇 박 몇 일을 갔다 왔어요?

김재근: 7박 8일요.

질문자: 동경으로 갔어요?

김재근: 동경으로요.

질문자: 그럼 일본 여행 준비는 어떻게 했어요?

김재근: 그냥 인터넷 정보 찾아보고, 여행 카페 들어가 보고, 여행 가이드 북 보고.

질문자: 힘든 점은 없었어요?

김재근: 별로 어려운 건 없었어요.

질문자: 가서 주로 만화책을 둘러보고 온 거예요?

김재근: 아키아바라에서 살았다고 보면 되는데요.

질문자: 거기 전자상가 있는데 아닌가요?

김재근: 네. 근데 요즘엔 전자상가 보다는 애니나 만화 계열로 많이 나가요.

질문자: 만화책은 가서 몇권이나 구입했어요?

김재근: 한 50권정도 들고 왔어요.

나. 만화 관련 지식 습득: 전문 잡지 구독

질문자: 한국에 없는 만화를 많이 가지고 계신 편이겠네요?

김재근: 한국에는 없는 만화라기보다는 원어로 된 만화라고 하는 게 더 정확하겠죠. 우리나라는 대부분 일본 만화는 들어오는데 우리나라어로 번역되어서 들어오는데 제가 가지고 있는 건 원어로 되어있고 삭제가 안됐다는 거죠. 삭제가 좀 많이 되거든요.

질문자: 우리나라 자체의 만화 산업 기반은 어떤 편이예요?

김재근: 일본은 정규 방송시간에 100%가 만화인데 우리나라는 1%도 안되어서 지금 법으로 1%를 하겠다 이려고 하니까 거의 약하다고 봐야죠.

질문자: 법으로 1%를 하겠다는 건 어디서 들으셨어요?

김재근: 뉴타입이라고 아세요?

질문자: 만화잡지요?

김재근: 네. 그런데도 나오고.

질문자: 그걸 정기적으로 받아보세요?

김재근: 매달 사봐요.

질문자: 만화 관련해서 매달 정기적으로 보는 책이 뉴타입 말고 또 있나요?

김재근: 옛날에는 일본에서 나오는 ‘전격 GS매거진’이라는 책이 있었는데.

질문자: 유명한 만화매거진인가요?

김재근: 일본에서는 그런데 우리나라에서는 안 나오거든요.

질문자: 그럼 다 일본어로 되 있을 거 아니예요?

김재근: 네.

질문자: 그럼 그걸 다 읽을 수 있어요?

김재근: 대충은요.

질문자: 일본에 주문을 하는 거예요?

김재근: 아니요. 그것도 우리나라에 들어오거든요. 그것도 사보다가 너무 비싸서 못 사 보겠더라고요.

다. 지속적인 만화 구입 활동

질문자: 용돈 지출이 많이 늘었다고 했는데, 만화 관련해서 한 달에 보통 얼마정도 들어가세요?

김재근: 고정적으로 들어가는 돈이 15,000원 정도 되고요. 신간 많이 나온 달은 한 5만원까지 나가요.

질문자: 잠을 자는 시간이 좀 줄어들었나요?

김재근: 중학교 때는 그냥 잠을 줄여가면서 만화보고 애니 보고 해서.

질문자: 만화는 책으로 보고, 애니는 다운을 받아서 보나요?

김재근: 네.

질문자: 커뮤니티에 가입을 하면 다운을 많이 받을 수 있나요?

김재근: 커뮤니티 보다는 공유 프로그램이 필요해요.

질문자: 그건 어느 사이트에 가면 있어요?

김재근: 저는 파일구리라는데 많이 쓰거든요.

질문자: 그건 무료로 받을 수 있나요?

김재근: 네. 거긴 무료예요.

④ 포탈 사이트에 지식 제공

PC 관련 매니아들인 중학생 박진구, 신준섭, 한건우 등은 자신들이 습득한 지식을 포탈 사이트의 지식 검색 프로그램에 올라오는 질문에 대해 해답을 제공하는 활동을 하고 있다. 이들은 N포탈 사이트의 지식검색 프로그램에서 정해 놓은 활동 수준별 등급에서 최상위 3등급 안에 속하고 있다. 박진구는 초인, 한건우는 지존, 신준섭은 고수 등급¹⁷⁾에 이르고 있다.

17) 본 지식 검색 프로그램에서 활동 등급은 다음과 같이 총 16등급으로 나누어지고 있다. 크게 “인간계”와 “신계”로 나뉘어 지며 인간계에서는 초인 (65001~100000), 지존 (35001~65000), 영웅 (15001~35000), 고수 (7001~15000), 중수 (3001~7000), 시민 (501~3000), 평민 (100~500), 하수 (~99)이며 신계에서는 신계 레벨8 (750001~1000000), 신계 레벨7 (550001~750000), 신계 레벨6 (400001~550000), 신계 레벨5 (300001~400000), 신계 레벨4

2005년 9월 현재 박진구는 총답변을 6237건 제공했으며, 질문 17건, 답변 채택률 69.5%, 질문 마감률¹⁸⁾ 100%에 이르고 있다. 한건우는 총답변 건수가 2805건에 이르고 있으며, 질문 수는 25건, 답변 채택률은 78.0% 질문 마감률은 100%에 이른다. 신준섭은 총답변수 519건, 총질문수 19건, 답변 채택률 63.3%, 질문 마감률 89.5%에 이르고 있다.

컴퓨터 조립과 정비에 대해 지식을 보유하고 있는 신준섭은 주로 컴퓨터 구입을 위해 컴퓨터의 사양이나, 부속들에 대한 질문에 대답하는 활동을 활발히 전개하고 있다. 다음은 신준섭이 제공한 컴퓨터 사양에 대해 제공한 지식의 사례 중 하나이다.

질문:

제 컴퓨터 사양에 맞는 지포스 그래픽 카드 추천좀요^^:(내공10)
(2005-09-25 13:00 작성) 신고하기

안녕하세요^^~

이번에 제가 그래픽 카드 우리집 계 너무나 후진 거 같아서 이번 기회에 한번 바꿔 보려고 하는데요. 저희 컴퓨터 사양 올려 드릴테니 지포스 그래픽 카드로 좋은 거 하나 추천해 주세요^^~ (싸고 좋은 성능인걸로 ::...)

- 컴퓨터 사양 -

1. 팬티엄 3 cpu 786MHz
2. 하드 디스크 : c 드라이브 : 31.4GB d 드라이브 : 19.0GB
3. RAM : 448RAM (SD RAM)
4. 운영체제 : Windows XP professional version 2002

(230001~300000), 신계 레벨3 (170001~230000), 신계 레벨2 (130001~170000), 신계 레벨1 (100001~ 130000)로 구분된다. 인간에서 가장 상위에 오르면 신계로 진입하게 된다. 괄호 안의 숫자는 내공을 뜻하며, 내공은 지식 제공 활동 상황에 따라 부여된 점수이다. 가입하여 거의 활동을 안하고 지식을 찾아 주로 검색을 하는 일반인들은 대부분 하수나 평민 등급에 해당된다.

- 18) 질문 마감률은 지식 등록 프로그램에 등록된 자신의 질문에서 완료된 질문이 얼마나 되는지를 표시한다. 즉, 완료된 나의 질문 수/지식iN에 등록된 나의 총질문 수 %를 의미한다. 질문 마감률은 지식iN에서 자신의 신용을 나타내는 척도가 되기도 한다.

제 컴퓨터 사양 정보는 이정도면 될꺼 같은데::

저희 컴퓨터 사양에 대하여 좀더 알고 싶으신 점 있으시면 제 아디로
메일 보내주시고요.

저희 컴 사양에 맞는 지포스 그래픽 카드 중 좋고 되도록 싼걸로 부탁드립니다.
다.^~

답변(신준섭)

re: 제 컴퓨터 사양에 맞는 지포스 그래픽 카드 추천좀요^^:(내공10)
aorfkddis (2005-09-25 13:13 작성) 이의제기 | 신고하기

그 정도의 사양이시면 지포스4 MX 440 정도 추천합니다.

```
<FORM name=myform action=./bikyo.php3 method=post target=
WndName>
```

```
</FORM>
```

GeForce4 MX 440 EVERTOP 64MB 128bit (4ns) 04년 62 35,000

윗 분들이 말하신 FX 5200 을 사실꺼면 차라리 지포스4 TI 4200 중고로 사
시는걸 추천합니다.

성능면에선 TI 4200 = FX 5600 정도 됩니다.

다이렉트 9.0 을 지원 못하는게 흠이지만요...

혹시 모르니 FX 5200 도

```
<FORM name=myform action=./bikyo.php3 method=post target=
WndName>
```

```
</FORM>
```

GeForceFX 5200 EVERTOP 128M 128bit 03년 125 50,000

다음은 한건우가 PC관련 자신의 지식을 제공하는 활동 중 하나를 제시
한다.

질문: 소노마 방식은 무엇이고 ddr2는 무엇이지요??

NT-X25/C160 이 모델을 구입 하려다 소노마 방식에 ddr2이라구 하길래 질 문좀 할께요 답변좀 부탁 드릴께요 ㅠ.ㅠ

1.소노마 방식은 무엇인가요?

2.ddr2는 그냥 ddr 보다 어떤 점이 좋은가요?

3.nVIDIA GeForceFX 5200 과 ATI Mobility Radeon 9700 과 ATI Mobility Radeon X600 (다 64mb) 중에 가장 좋은 것은 어떤 것이며 가장 좋은것을 100 이라구 하였을 때 나머지 것들은 몇점이나 되는지요?

성의 있는 답변좀 부탁 드릴께여 워낙 초보라 노트북 구입 할려는데

너무 고민이 되서요..ㅠㅠ

질문자가 선택한 답변

답변(한건우)

-본답변은 Wizard875의 3월 12일 [5]번째 답변입니다.

1. 소노마 플랫폼이란 기존 센트리노에서 몇 가지를 업그레이드 해서 출시합니다. 센트리노도선은 FSB 400Mhz이지만 소노마에선 FSB 533Mhz로 버스폭이 늘어났고 ddr2메모리를 채용함으로써 좀더 빠른 ns(나노초 전송속도)에 넓은 메모리대역폭으로 동기화가되어 cpu랑 메모리랑 원활히 교신할 수 있는 장점이 있습니다

그리고 7.1ch사운드로 홈시어터 구성도 가능하며 제가 별 필요없다 생각한 PCX방식도 추가해달라고 어느 분께서 쪽지 주셨습니다 감사합니다만 PCX랑 기존의 그래픽이랑은 별 차이 없습니다. ^^ (성능이)

2. ddr2는 기존 ddr보다 높은 대역 폭에 빠른 전송 속도를 자랑합니다 이밖에 장점은 없지만 그래도 좋은 게 비싸다고 하지요...

3.음.. FX5200의경우는 20점 모바일라테온9700은 75점 X600은 70점

이정도입니다.... 물론 점수는주관적이기에 매기는 기준이 사람마다 다를 우려가 있으니 참고하세요..그럼 즐거운 하루 되세요 ^^

역시 포탈 사이트에 지식 검색 프로그램에 지식을 제공하고 있는 박진구는 지식 제공 활동을 꾸준히 하면서 나아가 자기가 제공한 지식을 하나의 브랜드로 명시하고 있다. 그는 “카모의 지식™”이라는 닉네임을 만들어 답변을 달 때마다 사용하고 있다. 이 닉네임이 많이 사용되어 질문 중에는 “카모의 지식”이 무엇인지 묻는 질문도 있으며, 이에 대해 카모 장본인이 아닌 다른 사람이 카모의 지식이 무엇인지 설명해 주기도 한다.

질문: 카모의 지식이 뭔가요???

평점 :

+ 1 (1 명) 나도 평가하기 hungryfish 조회 :215 답변 : 1

답변이 완료된 질문입니다. (2004-09-08 21:53 작성) 신고하기

카모의 지식 카모의 지식 하던데 그게 뭔가요???

조회수 30000원합니다!!!! 많이 보세요

질문자가 선택한 답변

카모의 지식은 아래와 같습니다.

582kim (2004-09-08 23:57 작성) 이의제기 | 신고하기

응답자가 카모의 설명을 직접 인용함

카모의 지식™ 입니다. 감사합니다.

카모의 지식은 2003년 6월 12일부터 사용하였던 제 닉네임에 답변이름을 첨가한 것으로, 사용되어 2003년 9월 13일부터 카모의 지식™ 으로 제목을 바꾸었습니다.

질문자님들에게 더 확실한 지식을 전달하고자 명확한 닉네임을 제시한 것 뿐입니다. 그리고 카모만 닉네임이고, 카모의 지식은 답변제목이랍니다.

참고로 카모님은 작년도에 초등학교 6학년이라네요 ...

질문: 이정도면 카트 돌아가나요?

평점 :

+ 1 (1 명) 나도 평가하기 bluebird9839 조회 :54 답변 : 1
답변이 완료된 질문입니다. (2005-09-04 11:04 작성) 신고하기

저는 삼성 컴퓨터 매직 스테이션을 쓰고 있는 사용자 입니다.

용량도 105GB이고, 램도 512MB여서, 좋은데

카트가 돌아가나 모르겠습니다.

다이렉트 9.0c설치되어 있구요.

그래픽 카드는

Intel(R) 82915G/GV/910GL Express Chipset Family

인데요.. 3D가 되나요??

제가 dxdiag에 들어가서 Direct 3D 테스트를 해봤는데, 상자는 잘 돌아가요.

그러면 카트라이더 잘 돌아가는 건가요???

아, 참고로 저희집 운영체제는

Microsoft windows xp Home Edtion 입니다.

질문 내용 추가 (2005-09-04 11:02 추가)

아, 또 컴퓨터 모델명은 삼성 매직스테이션 BZ 48입니다.

퍼스널 컴퓨터구요....

아, 그리고 제 그래픽카드 3D 안되면

되는 그래픽 카드 다운로드 받는 곳좀 올려주시면 감사

질문자가 선택한 답변

카모의 지식™ -BZ48 카트사양-

답변(박진구)

pagsaogu (2005-09-04 11:56 수정) 이의제기 | 신고하기

질문자 평

와우~ 정말 감사해요.. 감사내공 드립니다. 저 카트 선물좀... x파란천사x

카모의 지식™ 입니다.

일단 BZ48같은 경우에는 삼성전자에서 직접 제작한 제품이 아닌 (주)엘피스라는 곳에서 생산된 행망용 제품입니다. 회사나 공공기관 또는 대기업에 납품되구요.. 또는 소외받는 분들을 위해서 무료로 정부에서 지급되는 컴퓨터이기도 합니다.

일단 i915G내장그래픽을 사용한다고 하셨는데요.. 잘 돌아갑니다.

i865G에 비해 성능이 향상되었습니다만.. 내장그래픽이므로 한계가 있습니다.

메모리의 용량을 일정 공간 점유하므로 그다지 좋은 성능은 아닙니다.

간혹 렉이나 끊김 심하실 겁니다. AGP 8배속이 지원되므로 여유 돈이 있으시다면 좋은 그래픽카드를 구입하셔서 게임 즐기시는 것도 괜찮으실 것 같아요..

만약 PCI-E슬롯이 지원된다면 지포스 6600GT 나 라데온 X600이 괜찮을 것 같아요

저같은 경우에는...

ATI Radeon 9550 EVERTOP Turbo Up 128M (425/650)

을 추천합니다. ATI 라데온9550 변종이구요 노말 제품보다 더 좋은 성능을 구현합니다.

만약 지포스로 가신다면 6600GT가 경제적이고 그런대로 쓸만 합니다.

무조건 6600이라면 별로 좋지 않아요 6600GT가 더 좋습니다...

이점 참고하세요 6600 노말보다 좋다는 이야기죠^^

GeForce 6600GT EVERTOP EZ(잘만) Express 128MB

즐거운 지식인 하십시오!

주의: 질문한 답변 이외에는 메일로 질문받지 않습니다.

4. 매니아 활동과 사회관계

1) 친목도모 및 지지세력 확보

(1) 채팅하기

청소년들은 커뮤니티 활동을 통해 새로운 정보를 빨리 얻거나, 필요한 정보를 주고받는 활동 외에 커뮤니티 회원들과 친목도모와 교류를 통해 즐거움을 찾고 있다. 이들은 채팅을 통해 즐거움을 추구하거나, 친해진 회원들끼리 메시지를 공유하여 수시로 대화하기도 한다. 특히, 커뮤니티를 통해 더 이상 새로운 정보를 얻기에 한계를 느끼는 청소년들도 친목도모라는 차원에서 커뮤니티를 지속적으로 방문하고 있었으며, 회원들 간의 교류를 하고 있었다.

문영아: 가장 주로 하는 거는 채팅으로 말장난 하는 거요..

이현무: 주로 하는 거는 채팅이요.

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

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

질문자: 특별히 친한 회원들이 있나요?

남형근: 많죠.

질문자: 친구나 선후배..?

남형근: 그런 것도 있죠.

질문자: 채팅이나 메시지도 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 부담이 감소되거나 위로를 얻기도 한다. 다음은 포터블 게임 관련 커뮤니티에서 인용한 게시판 글과 댓글들이다.

정모에 가야할 터인데 아프다니; | 자유 게시판

2005.07.11 18:45

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

시험도 끝나고 아주 좋은날에
열나서 누워있군요-_-
방금 귀찮지만 병원에 다녀왔습니다..
어쩌서 이렇게 자주 아플까요 一T
토요일까진 완벽하게 낫도록 노력하겠습니다;
아, 인천사시는 분들은 모여가야죠 당연히^^

댓글

리브: 저런.. 쾌유를 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
포지만세: 같이 가서야죠! 쾌차하시길~ 07/11 20:06
버벅테기: 쾌유!!! 쾌차!!! 회복!!! -- 07/11 20:25
하야토군: 모든 분들 감사합니다 ()
빨리 낫도록 노력하는겁니다..!! 07/11 20:28

정영유: 빨리 쾌유하셔서 정모 나가세요~! 07/11 20:54
상큼해라: 전 같 형편도;; 07/11 21:06
시로: 쾌유 하시길 바랍니다!! 07/11 21:37
유니콘: 빨리 나오세요~! 07/12 08:57

에휴.....체육시간의 압박;;; | 자유 게시판

2005.06.15 19:34

비***(hoolarea) <http://cafe.naver.com/cafeqba/17878>

으.... 제가 나름대로 이과생이라서;;
수학을 어쩔수없이 해야하는데
시간표가
수B 체육 수A 영A 물리 지학;;
수B는 제일 싫어하는 쌤인데;; 그답에 바로 체육;;
쉬는 시간까지 수업을 해서 옷을 못 갈아입고 나갔는데
그날따라 선생님이 기분이 안좋으셔서;;
운동장 5바퀴;; + 늦게나왔다고 운동장 5바퀴;;
거기다가... 농구시험;;
자유투 대략 낭패...OTL.....
자신있는 체육에서 이러면 안되는데.....OTL..
수B 쌤은 점점 더 싫어 지는.....;;
생긴건 호나우딩요;; 짝일 짝일...T.T

댓글

시로: 생긴건 호나우딩요에서 웃음이;; 06/15 19:51
환타지: 아.. 음.. -_- 팬찬하용 우리 영어선생님은 원숭인데요 뭐.. 06/15
20:48
블루문: 우리 도덕/음악선생은 간간이 -_-.. 06/15 20:53
키문카무: 저희학교 도덕선생님께선 인디언을 닮으셨습니다.. 문제는 여자 OTL
06/16 17:49
비오는날: 음... 여자가 호나우딩요 닮은 거라면 이해하실 수 있나요;; 06/16
18:57

바로 오늘 부터가 시험이다. | 자유 게시판

2005.10.04 00:19

루*(loverenis) <http://cafe.naver.com/cafeqba/34140>

안녕하세요. 시험공부 때문에 포지방문이 뜸해진 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

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

(3) 상호작용 즐거움

청소년들은 커뮤니티 활동을 통해 지식과 정보 교환에도 의미를 두지만, 상호작용의 즐거움에도 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: 다른 것 보다 포터블G가 편해요. 정보를 공유할 수 있고, 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 혼자 하는 지루하니까. 그 지루함을 여러 명이서 만나고 대화하고 그런 식으로 같이하면서 다른 즐거움을 얻는 건데, 그런 면에서 커뮤니티가 꼭 있어야 된다고 생각하고, 정보 면에서는 만약 커뮤니티가 없다면 저희가 꼭 알고 싶은 정보가 아니면 찾기 힘들거든요. 저희가 너무 알고 싶어서 일일이 찾아내야 되거든요. 회사가 있으면 그 회사 사이트에 들어가서 정보를 얻어야 되고 그런 것을 확실히 커뮤니티에서는 자기가 얻고자 하는 정보만 얻을 수 있는 게 확실히 가장 중요한 것 같아요....정보를 얻는 것도 좋기는 하지만 커뮤니티는 다른 사람을 만난다는 것에 의미가 있다고 생각해요. 자신과 같은 취미를 가진 여러 사람을 만남으로서 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.

옛날에 했던 게임에서는요, 그냥 사람들이 되게 많이 친해졌어요. 단체로 3-40명 인원이 모일 수 있는 장소가 별로 없으니까, 공원같은 데서 모여서 게임 같은 거하고, 그랬어요. 홈페이지나 그런 거 만들어서 신청 받고, 친해지고 그랬거든요. 그때 홈페이지 같은 거 직접 만들고, 관리하고 그러면서 많이 늘었어요. 메인도 만들고, 꾸미고 그러잖아요. 그런 거 제가 많이 했기 때문에 그런 쪽에서 많이 는 것 같아요.

이명우: 제가 2년을 조금 넘게 카페를 운영하면서 청소년 매니아들을 보고 느낀 점은 상당히 적극적입니다. 게임 커뮤니티이다 보니 게

임을 하면서 혼자하기보다는 온라인 상에서 친구, 형, 동생 등을 만
들고 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 타인
들로부터 인정을 얻고 심리적 우월감을 느끼기도 한다.

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

이명우: 저희 커뮤니티에서 청소년 매니아들이 정보를 주고받는 방
식은 주로 질문입니다. 제일 많은 부분을 차지합니다. 게임상에 캐릭
터 육성법이라든지 추천을 해달라는 등의 글들이 많으며 정보게시판
에 정보만을 게시하도록 따로 만들어 두었지만 검색해서 찾기보단
질문을 합니다. 청소년 매니아들은 자기의 게임상의 경험담, 자랑등
을 자주 늘어놓는 편이기도 하구요.

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

2) 커뮤니티 질서유지 방식

(1) 회원 위계

커뮤니티 활동을 하는 청소년들은 모두 적극적으로 활동하는 것은 아니

다. 소위 매니아 청소년들도 온라인 활동을 적극적으로 하고, 운영자나 우수 회원으로 인정받는 경우가 있으며, 그렇지 않고, 온라인 활동을 통해서도 필요한 정보를 얻거나, 게시물을 가끔 남기는 정도로 소극적으로 활동하는 청소년들도 있다. 대부분 소수의 회원들을 중심으로 활동이 이루어지고 대부분은 소위 유명회원들이다. 회원 등급 관리는 커뮤니티에 따라 출석률, 댓글 수 등으로 결정이 된다. 운영진 혹은 스텝으로 선발되는 경우는 회원들의 추천을 받아 기존 스텝들간의 회의를 거쳐 결정하는 경향이지만, 카페 운영자와의 개인적 친분 등이 작용하는 경우도 있다.

질문자: 그러면 커뮤니티에서 지식을 많이 알고 있는 사람들, 게임관련 정보를 많이 알고 있는 사람들끼리 네트워크가 형성되고, 서로 왔다 갔다 하고 그러나요?

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

질문자: 커뮤니티에서 회원 등급정도가 어느 정도 되는지요?

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

질문자: 처음부터 운영자였어요?

김마리엘라: 처음에는 아니었구요. 회원을 하다가 게시판지기가 됐었어요. 그랬다가 그 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 때문에도 자주 들어가요...하루에 한 번씩은 그거 때문에 키긴 해야해요. 하루에 한 번 그거 말고는 다른 거 하다가 들어가서 잠깐 확인만 해주고 이런 식이에요.

(2) 규칙

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 1 회경고 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.

p.s

회원 수가 점점 늘어가다보니, 슬슬 문제가 한두가지씩 발견되네요.

제 신념은 되도록 운영진의 권한은 줄이고, 회원님들 스스로 이끌어 나가는 카페가 되기를 바라지만, 현실은 그렇지 못한 듯 합니다.

회원님들을 제재하고 속박하는 일은 하고 싶지 않지만, 깨끗하고 건전한 카페를 유지하기 위해 어쩔 수 없이 내리게 된 결단이며, 더 이상 제약사항이 없었으면 하는 바램입니다.

포터블G는 회원님들께서 만들어 나가는 공간임을 다시한번 상기해 주시기 바랍니다

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

① 상업물, 성인물, 욕설 및 비방 규제

먼저 상업성이나 성인 광고 및 음란물에 대한 규제를 하고 있다. 또 회원들간의 상호비방이나 욕설을 금지하고 있다.

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

문영아: 그게 좀 많은데 게임에서 다른 사람한테서 구걸을 한다거나

욕설 같은 것은 안돼요.

이경주: 따라야하는 규칙들은 기본적으로 커뮤니티다 보니깐 서로 상대방 의견을 존중하고 서로 상대방 기분을 배려하여 존중한다는 전제가 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 생기니깐 탈퇴처리까지 하지요.

이정준: 따라야 할 규칙은 대부분이 누구를 타인을 비방하거나 그런 것은 안되고 그 외에 특별한 것은 없는 것 같아요.

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

질문자: 강하게 하시나요?

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

질문자: 운영자 분이 순하게 생기셨던데..?

김수범: 아니 거기 스텝분이 자르셨어요. 스텝도 권한이 있으니까.

질문자: 그럼 그런 회의를 통해 결정이 되는건가 봐요.

김수범: 운영자 분들끼리는 자주 회의를 갖는 걸로 알고 있는데.

김현지: 광고 글 올린다거나, 욕설 글 올린다거나 그런 거 외에는 거의 괜찮은 것 같은데.

질문자: 그런 글을 올리면 강퇴되는 건가요?

김현지: 광고 글은 바로 탈퇴되는 것 같고요. 욕설 비방 글 같은 경우는 운영자가 삭제를 하고 경고를 주는 것 같아요.

질문자: 경고에서 끝나는 건가요?

김현지: 그게 계속 중복되면 강퇴 당하는 걸로 알고 있거든요.

질문자: 카페에서 따라야 할 규칙이 많아요?

박진석: 카페나 기본적으로 지켜야할 예절이라고 생각하고, 많다고 생각하지는 않아요.

질문자: 예를 들면 어떤 것들을 지켜야 하나요?

박진석: 통신체 같은 거 남용을 자제 하는 거나, 욕설, 험담, 비방, 광고, 스팸 같은 거 안되요.

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 규칙을 만들어 공유하고 있다.

박기현: 규칙 같은 거는 많다가 보다는 적당히 있어요. 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 기타

그밖에 온라인 커뮤니티 활동을 하면서 일관된 정체성을 유지할 수 있도록 회원ID 공유를 금지하고 있으며, 게임 관련 커뮤니티에서는 게임 진행

관련하여 세부 규칙을 제시하고 있다.

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

질문자: 카페에 규칙이 많아요?

김경석: 그렇게 정해져 있지는 않고, 게임 방에 따라서 정해져 있어요. 절대적인 규칙은 버그(유저가 만들어서 악용) 사용 못하게 되어 있어요. 돈을 복사한다던가, 자동으로 칼질을 하게 하는 것 같은 거 있어요. 그런 거 사용 방지하는 게 게임상 법률이예요.

④ 온라인 커뮤니티의 역할 인식

회원수 만 천여명이 넘는 커뮤니티를 운영하는 청소년은 게임 매니아들에게 있어서 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.

게임 매니아 집단의 가장 큰 문제점은 문화 단면의 극단적 개인주의와 나르시시즘에 빠져들기 쉽다는 문제점을 안고 있다는 것이다. 참여하는 커뮤니티의 중요성은 여기서 발휘된다. 상호 정보 교환을 통해 개인주의의 장벽을 허물고 그 과정에서 은연 중에 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 위치에 있다고 본다(심형주, 회원수 만 천여명의 게임 커뮤니티 운영).

3) 의사소통

(1) 외계어 사용

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 언어지는 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 안쓰는

데, 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 숫자섞고 그러면 왜 그러냐고 너까지, 뭐라고 해요.

박기현: 한글을 권장해요, 한글로 안 쓰고 외계어 같은 것을 사용하면 운영자가 경고하고 삭제해요...외계어 같은 거 저는 사용하면서 재미를 느낀 적은 없는데 인터넷 언어 외계어 같은 것은 재밌다기 보다는 제가 해석이 안되니까 한국어를 쓰는 것이 낫다고 생각해요.

정준규: 현재 카페 회원들도 그렇고요 이모티콘을 많이 사용하긴 하는데요. 그 외에는 채팅같은 거는 한글을 그대로 사용해요.

김수범: 저는 일부러 표준어를 쓰려고 노력을 해요.

질문자: 그렇게(외계어) 쓰는 걸 보면 어떤 것 같아요?

김수범: 좀 안 좋다고 생각을 하는데. 그게 게시판도 만들어서 대화를 하는 장소이기 때문에 표준어를 써야지 보기도 좋고 그럴 것 같아요.

임수태: 표정만 쓰고요 이상한 말, 외계어 같은 건 못써요.

질문자: 커뮤니티에서 그런 말 많이 사용하는 사람들 있어요?

임수태: 그게 많은 사람들이 일본어랑 영어랑 막 섞어 쓰는 거 있잖아요. 고등학생들도 안 쓰고 중학생 정도나 쓰거든요. 어린애들이 좀

많이 쓰죠. 고등학생 정도만 되도 별로 안 쓰니까.

질문자: 어떤 언어를 사용하는 게 좋다고 생각하는지?

임수태: 저야 제대로 쓰는 게 좋다고 생각하는데요. 표정 같은 건 쓸 수 있다고 생각해요. 너무 일본어 섞어 쓰니까요 저도 못 알아보거든요....그게 사람들 얘기하는 게 완전 표준어만 쓰면요. 마침표까지 찍어서 하면 약간 딱딱해지거든요. 게임 상에서 얘기할 때. 게임상에 있을 때는 맞춤법을 약간 틀리게 쓸 수 있죠. 거기다 표정까지 넣으면 약간 덜 딱딱해 보이니까.

(2) 공통 언어 창출

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

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

김현지: 아니요. 줄임말 같은 건 사용 하는데. 이상하게 언어 만드는 거 있잖아요. 그런 건 사용 안 해요.

질문자: 그런 언어를 쓰는 걸 보면 어떤 것 같아요?

김현지: 은어나 그런 것까지는 괜찮은데. 완전히 못 알아보게 쓰는 건 별로 안 좋아하거든요.

(3) 인터넷 대화 예절 준수

또한 온라인 상에서의 의사소통은 오프라인상에서 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 고쳐나가야죠...처음부터 인사도 안하고 그냥 본론부터 들어가면 대답해 주기 싫고 그런데. 그걸 다음부터 다른 사람이랑 대화할 때 인사 좀 먼저 하는 게 나올 거라고 말하죠.

질문자: 그런 규칙을 남형근 님이 올리기도 해요?

남형근: 사람들이 쉽게 보는 것도 아니고 누가 대화를 걸면 그때 알려주는 거죠.

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- 온라인 상의 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: 그러면 참여하는 편인가요?

김현우: 네...제가 간부예요.

질문자: 오프라인 미팅에 참여하면 어떤 점이 좋은가요?

김현우: 일단은 그 사람들하고는 서로 오프라인 상에서 만났으니깐 온라인상에서보다는 그 사람에 대한 믿음이 가죠. 아이템을 하나 빌려주더라도 그 사람이 더 편하고 믿고 빌려 줄 수 있으니까요. 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.

박기현: (오프라인 모임에) 보통 참여해요. 웬만하면 카드 게임하는 장소가 따로 있어서 거기서 모여요. 보통 서울 내에서 만나요.

질문자: 오프라인 미팅에 참여하면 어떤 점이 좋은가요?

박기현: 일단 만나서 서로 친해지고 그러니까요.

이현무: 사실 만나면 게임 얘기는 거의 안하구요. 게임에서 한 걸로 족하니깐, 완전 놀자는 걸로 만나는 거예요. 밥 먹고, 고기 먹고 노래방가고 노래도 들어보고 얼굴도 보고..

질문자: 오프라인 미팅에 참여하면 어떤 점이 좋은가요?

이현무: 참여하면서 좋은 것은 그 사람을 게임에서만 봤을 때는 혼자 생각하게 되잖아요. 이런 사람일 것이다. 라고 생각하고 봤는데 영 아니네 라든가, 어 의외인데..괜찮네..하는 것처럼 오프라인을 하는 것 같아요. 아이디 공유 같은 것도 안면을 트기 시작하면 훨씬 수월하고 그때부터는 서로 믿을 수가 있으니까 그렇기 때문에 오프를 하는 거죠.

이정준: 만나면요, (오프라인 모임) 많이 가는데 일단 게임 같은 것으로 만나니깐 맨 처음에는 pc방가고 다같이 즐길 수 있게 노래방이나 보드 게임방 같은데요.

질문자: 오프라인 미팅에 참여하면 어떤 점이 좋은가요?

이정준: 참여를 하면은 게임상에서 만날 수 있는 게 아니고 실제로 만나니깐 하다보면 나도 모르게 우리집 주변에 사는 사람도 알 수 있고 보면은 나중에 같은 pc방 같은 데서도 만날 수 있구요.

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

정민수: NDS 게임기는 서로가 모여서 같이 할 수 있는 게임인데, 저는 저희 동네에서 갖고 있는 사람이 저밖에 없으면 같이 할 사람이 없으니까 카페로 모여가지고 하죠.

질문자: 그러면 같이 모여서 하면 게임을 더 잘할 수 있게 돼요?

정민수: 잘하는 것 보다 같이하면 더 재미있으니까.

질문자: 더 재미있어서요?

정민수: 네. 그러니까 게임을 학교친구나 동네친구나 이런 친구들과 하고 만날 때보다 이렇게 같은 게임하는 사람들끼리 만나는 게 더 즐거운 거죠.

질문자: 사람들 만나는 거는 자주 했어요?

박주영: 2번 만났어요.

질문자: 만나니까 뭐가 좋았어요?

박주영: 그냥 같이 노는거요.

질문자: 연령은 어느 정도 되요?

박주영: 다 형들이예요.

질문자: 제일 어리겠네요?

박주영: 예, 저빼고 다 스물 대 여섯?

질문자: 오프라인 미팅은 어땠어요? 얼마나 왔어요?

박주영: 지난번에는 7명 오고, 어제는 12명.

질문자: 만나면 뭐 해요?

박주영: 얼굴 보면서 그냥 게임해요. 얼굴 그냥 잠깐 보려고 모여요.

질문자: 오프라인 미팅 참여하면 좋은 점은?

박주영: 더 친해져요. 그냥 얘기만 하는 것 보다 한 번 더 보는 게 낫 것 같은데요.

질문자: 또래는 별로 없는데 심심하지 않아요?

박주영: 괜찮아요.

(2) 새로운 관계 형성-오프라인 모임을 통해 새로운 대인관계 형성
온라인 상에서 서로 알던 사람과의 관계가 오프라인 모임을 통해 친밀해 지는 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 안 가게 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 매장에 그렇게 오지 않죠.

질문자: 매장이 넓어요?

박진석: 넓은 곳은 30-40평 정도 되요.

질문자: 보드 게임방 같은 곳이에요?

박진석: 예, 보드 게임방처럼 테이블을 놓고, 카드게임 테이블을 놓고 그래요.

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 나이대 사람들이요. 나 이대가 좀 많은 편이긴 한데, 오래전부터 하는 사람들은 대학생들도 있고, 회사원들도 있어요.

질문자: 재미있어요? 그렇게 모이면?

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

질문자: 학교생활에서 어려운 점이 있거나 그럴 때, 게임에서 만난 사람들에게 도움을 청하기도 하고 그래요?

박진석: 학교에 보여주면, 초등학생들이 하는 놀이로 생각을 해요.

(3) 오프라인 모임 후기 올리기

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 커뮤니티에 면담 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 께판치는 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. 히히
그리하여 저는 자금확보때문에 조금 늦은 1시 37분에 출발하였습니다.
자금확보에 대한 자세한 사항을 말해드릴순 없지만, 검은 돈은 아니니 걱정 마
시길.(ㅋㅋ)

코코군의 나이가 저와 동갑이더군요. 그래서 말놓고 친해졌습니다.
둘이 가면서 마료64DS 멀티플레이좀하면서 터치덕 이야기도 조금하면서 갔습
니다.

바트!(but) 패미콤워즈DS 멀티 까지 하려다가 실패하였습니다.

"에이 그만하자. 이제 얼마나 남았지?"라고 하는 그순간!

광화문역...

즉, 종로3가역을 살포시 한정거장을 넘어주고 있던 것이었습니다.(광화문역이란
것을 알았을 때에는 전철이 이미 출발하고 있었습니다.)

그리하여 저희는 다음역에서 내리기로 하고 담소를 나누고 있었습니다.

담소를 나누고 정신을 차려보니, 문이 닫히고 또 정거장을 놓친것입니다.

"대략 낭패군!"

(중략)

참가자 45명 -_-; 대략 많더군요. 앉을 자리가 없었습니다. 역시 4층이라 그런
지 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.

'그럼 그렇지' 라고 생각하고, 마신강림, 로젠사마, 코코애플과 함께 저도 패미콤
워즈컴벳을 하였습니다. 사실 다른것을 하려고 했는데, 오늘 패미콤워즈컴벳모
드 대회를 한다고 해서 모두들 혈안이 되있더군요.

'어쩔수 없군.'이라는 표정을 짓고는 같이 하였습니다. 4판정도를 했는데 2판정
도 이겼습니다. 후후후

(중략)

그리고 보니 요요님은 여성참가자 중에서 드물게? NDS,PSP,GBM을 모두 소유
하고계시더군요.(거울님도 다가지고계시더군요.)

그렇게 대회를 마치고 보니, 벌써 PSP대회의 결승전이더군요.

대전상대는 '레니엘' VS '노구사마'.

두 사람 모두, 상당한 실력자더군요.

결과는 노구사마의 승리.

그렇게 보고있다 보니, NDS쪽에서도 결승전이 치뤄지고 있더군요.
 대전상대는 '엔' VS '낙엽소리'
 웬지 엔은 질것같다. 라고 생각 했는데. 정말 지더라고요. 하하하 _-_
 그렇게 게임대회는 끝이 나고, 각자들 게임을 즐기시고들 계시는데, 눈앞에 오
 요님의 미크로 포착.
 살짝 뺏어서 해봤습니다. 정말 좋더군요. 사고싶었습니다. 그렇게 잠시동안 하다가
 다시 돌려드리고 옆에 있는 거울님을 보니,
 릿지를 하고계시더군요. 5/5위 _-_-;; 웬지 모를 동질감을 느꼈습니다.
 그옆에 패미컴미크로가 보이길래 또 살짝 뺏아서 해봤습니다. 역시 좋더군요.
 록맨 합팩이었습니다.(록맨EXE 4,4,5,록제3)

잠시 플레이 하다가, 돌려드리고, 레니엘 형이 샀다는 걸 알고 있어서, 또 살짝
 뺏어 형의 이지플레이쉬안에 있는 슈로대J를 신나게 해줬습니다.

(중략)

또 열심히 게임을 했죠. _-_-;; 갈 사람이 아무도 없었기에... 한시간정도 또 정
 신없이 게임을 하다가, 다들 일어서게 되었습니다.

그때 또 패는 국전일행과 뒷풀이 일행으로 나뉘게 되었습니다.

국전일행은 중고생, 뒷풀이 일행은 성인 정도로 나뉘었다고 보시면 됩니다.

(중략)

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

다음에도 꼭 참가해야지. 라는 생각을 하게되었습니다.

오늘 정모에 참가하신 모든 분들, 수고하셨습니다.

댓글

카이지: 하하하~ 09/26 00:23

요요: 패미컴 위즈...저랑 파트너가 되시다니 참 운이 안좋으셨군요 ㅎㅎ...^^;;
 (컴뱃 모드는 도무지...잘 하기가 어려워서...-_-ㅠ) 아, 그 때 미크로 대어^^;
 해가셨던 분이군요...역시 직접 보면 그 작은 크기에 감탄하게 되죠~ 09/26
 00:30

롤루: 어째서 발걸음을 돌리신건지~.. 09/26 00:36

키이에: 아..// 담엔 짬있게 놀아요~ 09/26 01:30

거울: 제가 5등해서 동질감을 느꼈다니.. 전 단지.. 그날 몸 상태가 안좋아서 그
 랐던것 뿐... 쿨럭...;;; 처음엔 1등할수 있었는데 차를 바꾸는 바람에...-T
 09/26 07:57

길: 루크님 정보 참 즐거웠어요 ~ >ο< 09/26 10:20

흠네군: 노구사마의jss가 아니고 사쿠라바야니었던가요 ㅎㅎ;;;아닌감? 09/26 12:53

라이코스: 답에도 뷁쵸~~ 이번정보는 정말 즐거웠다는., 09/26 15:48

노구사마: 하하핫!;... 즐거웠어요~_~ 다음에도 또 만날 수 있었으면 좋겠네요 09/26 16:05

엔: 허허...그냥 가볼걸 그랬나 <- 그나저나 내가 질것 같았다니.. 이녀석!

브레이크에 가려진사이에 낙엽님이 내 기지를..<- 09/26 16:16

마신장림: 즐거웠어요 그리고 기지정령은 낙엽소리님이 아니라 저의 소행입니다. 그때 낙엽소리님 팀은 로젠팀이랑 붙고 있었을 꺼예요 09/26 16:57

(4) 오프라인 모임의 제약점

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 열리기 때문에 참가가 어려운 경우가 많다. 규모가 큰 커뮤니티의 경우 지역권으로 나누어 오프라인 모임을 갖기도 하지만 대부분 모임의 중심은 서울 및 수도권이다.

심형주: 커뮤니티를 통해서는 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. 제가 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 수도권에 사람들이 치우치니까 그러니까 이것도 서울에서 하니까 제가 이사 와서 대전에 살거든요. 다 가기도 좀 그렇고. KTX 타고 돈이 아까워요.

질문자: 작년에 갔을 때 뭐 했어요?

남형근: 가니까 대회 같은 거 하고, 저희 카페가 그래도 한국에서 공식 카페가 돼서...그러니까 대회를 개최하는 분위기나, 가게, 가게라고 하면 상점 같은 게 있거든요. 한국에서 사는 사람들은 거의 거기 들려서 사거나 그렇게 해요. 거기서 대회도 하고, 거기 지점장이나 사장님들이랑 친한 편이라서 사장님들한테 말하면 그냥 가게를 하루 동안 빌려 주시더라고요. 거기서 하고, 얘기 같은 거 하고 상품주고, 그렇게 했어요.

질문자: 오프라인 미팅은 하나요?

임수태: 제가 길드 해 가지고 만든 걸로 알고 있는데요. 하는지 안하는지 잘 모르겠는데요. 다른 카페 같은 데는 하는데 있잖아요. 제가 가입한 카페나 그런 데도 하더라도 거의 다 서울에서 하니까 가고 싶어도 못가고, 그러니까 거의 한 번도 안 갔죠.

5) 커뮤니티 내의 사회관계와 일상생활의 사회관계 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 풀리죠. 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 대충 게임 얘기라기 보다는 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 온라인 상의 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?

김경석: 사람들을 많이 접한다는 점, 대인관계가 좋아지는 점이에요. 말이 넓어 지는거요.

질문자: 실제로 오프라인에서 만나거나 그런 경우는 없구요?

김경석: 게임하다 만난 사람은 따로 만난 적은 없어요. 아직 학생이기 때문에..

질문자: 커뮤니티 활동을 통해서 새롭게 배우거나 알게 된 점은요?

김경석: 매너요. 지금은 그게 가장 중요해요. 게임하다가 강제 추방을 하거나 그렇게 때문에 지금은 네티켓이 가장 중요해요.

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

질문자: 그러면 생각하는 거, 몰랐던 거 알고 나서 생각하는 방식도 많이 바뀌었나요? 예를 들면?

질문자: 오프라인 상에서 만나, 정모 같은 거 하면 주로 어떤 얘기들을 하나요?

김마리엘라: 처음에는 아무래도 게임에 대해서밖에 아는 게 없잖아요. 아님 게임에서 따로 사정을 얘기한다든가... 처음에는 게임이 주가 되다가 좀 정모에서도 사람들끼리 친해지면, 친해진 사람들끼리 따로 모이기도 하고, 따로 만나서 놀기도 하고..

질문자: 그러면 정모에 나오는 친구들은 나이가 비슷비슷해요?

김마리엘라: 아니요. 꼭 그렇지는 않아요. 저보다 열 살 많은 사람들

도 있고요, 서너살 많은 사람들도 있어요. 게임을 하는 사람이 나이대가 정말 다양하더라고요. 오히려 제가 제일 어린편이에요. 중학생 때는 제가 제일 어렸구요, 좀 올라가서 저보다 아래가 생기더라고요. 질문자: 그러면 나이 많은 선배들이 학교 다니는 거 관련해서 조언도 하고 그래요?

김마리엘라: 조언도 해주고, 힘든 거 있으면 얘기도 들어주고, 가끔 만나서 밥도 사주고 그래요.

질문자: 학교 내에서는 그런 게 안되나요?

김마리엘라: 학교 안에서는 아무래도 CA나 동아리인데 일반 CA 하는 애들은 선배가 그런 개념이 거의 없어요. 자기가 따로 알고 있는 언니나 선배가 아니면 그런 게 안되는데, 아무래도 동아리 같은데 소속되어 있으면 선후배 관계가 낫잖아요. 동아리 있지 않은 애들은 그런데 힘든 거 같아요.

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

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

질문자: 커뮤니티 활동하면서 친구나 선배 등이 생겼어요?

박진구: 선배는 없구요. 몇 분들은 계세요. 나이 차이는 심하신데요.

알게 되거나 친하게 된 분들이요.

질문자: PC 관련으로요?

박진구: 네.

질문자: 온라인상에서 알게 된 사람과 오프라인 상의 친구와 비교를 하면 어떤 것 같아요?

박진구: 알게 된 분들이랑 친구들이랑 다른 점이에요. 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 무뎡뎡한 경향이 있어요.

김현지: 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 새어나갈 수 있잖아요. 근데 온라인 상 같은 경우는 쉽게 만나고 그럴 수는 없는데, 어차피 상대도 제 얼굴 모르고 어디 사는지도 모르니까 비밀 이야기 같은 거 해도 전혀 상관이 없잖아요. 그래서 그냥 솔직하게 이것저것 얘기하는 편이에요.

온라인 상의 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 온라인 상의 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.

5. 매니아 활동과 일상생활 변화

1) 부모 및 가족 관계

(1) 부정적 반응

청소년들은 매니아 활동에 심취하면서 가족 생활, 기존의 친구관계, 용돈 사용 및 심리적 정서적 변화를 겪게 된다. 먼저 부모님과의 관계를 살펴보면, 매니아 활동에 심취하여 오랜 시간 컴퓨터 앞에 앉아 있거나 용돈을 너무 많이 사용하는 경우 부모님으로부터 부정적인 반응을 겪게 된다. 특히 오랜시간 컴퓨터 앞에 앉아 있음으로 해서 시력이나 신체에 이상이 오는 경우 부모님들로부터 부정적인 반응을 접하게 된다.

김현우: 부모님은 게임 좀 그만하라고 하시죠. (게임을 통하여) 돈 버는 것은 좋은데 나중 가서도 돈 벌 수 있지 안느냐고 하세요.

문영아: “허리가 아파” 그러면 게임을 해서 그런다는 등... 밤에 잠을 안자니깐 뭐라고 하시죠.

박기현: 뭐 그렇게 좋아하지 않는데, 옛날에 pc방 다닐 때 보다는 낫다란 말하세요. pc방 같은 데에 돈 많이 안 쓰니까요.

이경주: 처음 할 때는 컴퓨터 게임 하는구나 라고 알고 계시다가 제가 좀 심하게 한 적이 있었거든요. 그 때는 그만 좀해라 반대도 하셨다가 이제 조금만 하니깐 부모님도 취미생활로 인정해주고 그러고

생활하고 있어요.

이정준: 게임을 하는 시간은요, 하루에 두 시간 정도 되니까요 그것을 넘어가면 뭐라고 하시고... 저도 신체검사를 하면은요 시력척도가 있잖아요. 그러면요 그게 지날수록 시력이 떨어지는 게 있어요. 그래서 게임 좀 자제하라고 하세요.

김현지: 원래 집에서 하루 종일 했었는데요. 집에서 부모님이 모니터를 뽑아가 버리셨거든요. 그래서 그 후에는 PC방 갔어요.

질문자: PC방에서 어느 정도 있어요?

김현지: 한 5~6시간 넘게 있을 때도 있고, 한 2~3 시간 만 인정 들고 나올 때도 있고. 근데 그게 부모님이 계시니까 빨리 나가려고 해서 빨리 나간거지 부모님이 저 안 찾는다 그러면 하루 종일 있을 것 같아요.

또한 부모님이 자녀가 즐기고 있는 게임에 대한 이해가 부족한 경우 청소년들이 게임을 하고 있는 자체에 대해 인정하지 않으려는 경향이 보인다. 그에 따라 게임을 즐기면서도 부모에게는 말하지 않거나 다른 핑계를 대고 몰래 게임을 즐기기도 한다.

질문자: 부모님은 뭐라고 안 그래요?

박진석: 잔소리가 상당히 심하죠.

질문자: 부모님은 이 카드 게임을 아세요?

박진석: 카드 게임을 아시는데, 어른들이 하는 도박정도로 생각하세요. 위험하다고 할까, 저질적인 그런 거... 상당히 혐오하는 편이에요.

질문자: 엄마가 그렇게 싫어하시는데 어떻게 해요?

박진석: 부모님이 나이가 많아서 보수적이고, 강압적이세요.

질문자: 그러면 카드게임하고 집에 가면 뭐라고 해요?

박진석: 다른 일정을 만들어서 둘러대요.

질문자: 하거나면 좋아요?

박진석: 스트레스가 확 풀려요.

(2) 긍정적 반응

반면, IT 분야의 경우 컴퓨터 지식 등 일상생활에 유용한 지식을 축적한 청소년의 경우 반대나 부정적 반응보다는 오히려 격려나 자랑을 하기도 한다.

질문자: 부모님은 뭐라고 해요?

한건우: 부모님은 자랑도 하세요.

질문자: 주변 어른들도 어떻게 그렇게 잘하는지 물어보세요?

한건우: 네. 주로 옆집 할아버지나 이웃들이요. 제가 아파트 사니까. 제가 유명하긴 하죠.

2) 친구 관계 변화

(1) 관계 소원

청소년들은 매니아 활동에 심취하면서 기존 친구들과의 관계에 변화를 겪기도 한다. 매니아 활동에 몰두하여 일상생활 친구들과의 대화에서 자신의 관심분야 얘기만 하여 친구들이 싫어하는 경우도 생기며, 매니아 활동으로 인하여 기존 친구들과의 대화가 막히는 경우도 있다. 그리고, 매니아 활동에 심취하기 위해 친구들과의 만남을 회피하기도 한다.

문영아: 만나서 얘기하는 게 다르죠, 화제 거리가 이쪽은 게임 얘기만 하고 이쪽은 그냥 평상시에 학교 얘기만 한다거나...

질문자: 주변 친구들과로부터 인정을 받게 되었는지요?

문영아: 애들이 좀 싫어해요. 게임 쪽 애들하고만 논다고... 맨날 게임하고 그런다고요.

박진구: 게을러졌다기 보다는 생활에 다른 사람들에 대해 좀 무관심해 지더라구요. 밖에 나가보면 애들이랑 대화하다 보면 막히는 부분이 많더라구요.

질문자: 어떤 부분에서 막혀요?

박진구: 게임이요. 시골이다 보니까 교육도시인데다 학구열이 좀 높아요. 그래서 컴퓨터 따는 애들도 특별히 없구요. 저도 마찬가지지만. 그리고 정보를 많이 못 얻어요. 그러니까 대화가 막힐 수밖에 없어요.

김현지: 친구들을 만나기보다 아이템을 더 좋은 걸 얻기 위해서 게임에 더 접속 많이 한 그런 때가 있었거든요. 친구들이 놀자고 나오라고 하면 “바쁘다, 일 있다.” 그러거나. 시험기간인데 시험공부 안하고 PC방 가서 꼭 그 아이템 얻어야 된다고 다닌 적 있었거든요.

(2) 친구의 인정 획득

반면에 매니아 활동을 통하여 주변 친구들로부터 인정을 받는 경우도 생긴다. 이들은 매니아적 지식을 활용하여 일상의 문제를 해결해 주거나, 매니아적 지식이 친구들 사이에서 경외의 대상이 되기도 한다.

질문자: 컴퓨터 조립을 하면서 주변 친구들로부터 인정을 받게 됐어요?

신준섭: 네.

질문자: 친구들이 모르는 거 있으면 물어보고 그래요?

신준섭: 네.

질문자: 예를 들면?

신준섭: 예전에 부품 하나 사러 친구랑 같이 용산에 갔었는데요. 사고 나서 조립해 줬었어요.

질문자: 반 친구들도 컴퓨터 사고 싶으면 “어떤 게 좋냐?”하고 물어봐요?

신준섭: 친구들 다 산지 얼마 안 되서 안 물어 봐요. 거의.

김민환: 또한, 이렇게 열심히 방문하는 회원들과 이야기를 해 보면 친구들에게는 인정을 받고 있었다. 예를 들면, 컴퓨터 조립, 고장났을 때 고쳐주는 능력 등....더 나아가는 학생들은 이쪽 관련한 아르바이트도 하고 있었다. 예를 들면, 용산에서 컴퓨터 부품 판매, 조립 등

(3) 친구에게 영향

매니아 청소년들은 자신이 좋아하는 것을 친구들에게도 전파시킨다.

질문자: 주변에서 친구들이 인정을 해주는 건 없나요?

김재근: 있긴 있는데, 오히려 친일파라고 하는 애들도 있고, 저 때문에 애니에 빠지는 애들도 있고.

질문자: 애니에 왜 빠지게 된 것 같으세요?

김재근: 재미있으니까 그렇고요. 제가 PDA가 있거든요. PDA에 애니랑 넣어서 학교 오갈 때 한 두 편씩 보고 하니깐 애들도 보고...

질문자: 게임으로 인해 학교에서 친구들 사이에 인정 받거나 그런 적 있어요?

김현우: 애들 처음 시작하는 애들한테는 제가 제일 잘하니까..

질문자: 학교 친구들한테 게임 전파시킨 거예요?

김현우: 스페셜포스하자고 많이 꼬셨죠. 안 한다고 하는데 많이 꼬셨어요.

3) 용돈 사용

매니아 활동을 하면서 청소년들은 용돈 사용에 변화를 겪는다. 보통 매니아 관련 물품 구입을 위해 용돈이 더 필요하게 되는데, 이의 충족을 위해 아르바이트를 하거나, 학생의 경우 시험 성적을 높이는 것에 대한 보상으로 부모님으로부터 원하는 물건을 선물받기도 한다. 또한 매니아 활동을 통해 용돈을 버는 경우도 있다. 게임의 경우 아이템 거래 등을 통해 용돈

을 모으기도 한다. 게임 매니아의 경우 PC방 비용을 지불하기 위해 끼니를 거르기도 하는 극단적 모습을 보이기도 한다.

김현우: 자금난이요. 용돈이 예전보다 많아지죠. 현 거래하고...그냥 용돈을 10만원 받는데 돈을 못 벌어도 1년에 400 썩은 버는 것 같아요. 게임에 십원도 투자 안하구요. 아이템베이라고 나라에서 인정하는 방식인가, 사이트가 있는데 거기서 돈을 먼저 현금을 그쪽에 입금하면은 제가 파는 입장이면 아이템을 넘겨주고 그 사람이 돈을 입금해요. 돈은 입금하고 아이템을 넘겨주면 제가 돈을 그 다음에 받는 거죠. 제가 인계했다. 그 사람이 인수했다 확인하면 수수료 떼고 돈이 와요. 나라에서 인정하는 사이트니깐 불법은 아닌데...자기네들끼리 만나서 직거래를 해서 현피¹⁹⁾(온라인상에서 싸우다가 직접 찾아가서 때림)를 했다거나 하면 일이 좀 커지죠.

질문자: 게임으로 인해서 생활이 달라진 점이 있다면?

박진석: 돈에 대해서 민감해진 것도 있구요, 아무래도 하다보면 돈이 필요하고 하니까...

질문자: 그럼 PC방에서 식사도 하고, 잠도 자고 그래요?

김현지: 아니요. 밥 안 먹어요.

질문자: 아예 아무것도 안하고 게임만 하시는 거예요?

김현지: 네. 돈이 PC방비로 나가는 게 충당이 안 되잖아요. 그래서 밥값이 없으니까 그냥 게임만 해요.

질문자: PC방비는 용돈으로 충당하는 거예요?

김현지: 알바해서요. 한 시간에 천원이니까 알바하면 시간당 천원 이상은 나오잖아요.

질문자: 그럼 용돈 받아서 생활하시고 알바도 하시는 거예요?

김현지: 아니요. 용돈은 안 받아요.

19) '현실'의 앞글자인 '현'과 PK(Player Killer)의 앞글자인 'P'의 합성어로 온라인 상에서 같이 게임하던 사람을 찾아가 폭력을 행사하거나 죽이는 것을 지칭

4) 생활시간 변화

대부분의 청소년들은 매니아 활동으로 인하여 일시적으로는 잠을 거르거나, 불규칙적인 생활을 하지만 그 시기를 겪고 나면, 생활의 리듬을 찾는 것으로 보여진다. 여전히 일부 매니아 활동에 심취해 있는 청소년들은 생활시간이 바뀌기도 한다. 게임을 하느라고 밤에 잠을 자지 않고, 낮에 잠을 자는 청소년도 있다. 그리고 PC방에서 게임에 심취하는 청소년의 경우 눈의 통증을 호소하거나 알러지가 생기기도 하였다고 반응한다. 또 온라인 커뮤니티 활동을 하기 전에는 여가시간을 신체 활동으로 보냈다면, 매니아 활동에 심취하고 나서는 그 시간이 커뮤니티 활동을 채워지기도 한다.

문영아: 아침과 밤이 바뀌었다는.

질문자: 낮에는 몇 시간 자요?

문영아: 낮에 많이 자면 12시간 자고 적게 자면 3~4시간...새벽 5시까지는 잠이 안와요.

이현무: 안 좋은 것 밖에 없는데요. 건강에 좀 지장이 생기더라구요. 눈 같은 거는 별로 안 아팠는데 방안에서 PC방에서 게임을 하다보니깐 약간의 알레르기가 생기더라고요.

이경주: 그전에 축구, 농구하던 시간이 사라지고 커뮤니티 활동하는 시간으로 변했다는 것 정도요. 노는 시간을 어떻게 활용하냐라는 차인 것 같아요.

질문자: 시간관리, 절제는 어떻게 하나요?

박진석: 스스로 절제를 하죠. 오늘은 몇 시까지만 한다든가, 하지 말아야겠다. 그렇게요. 너무 빠지면 지장이 있죠. 취미 생활이니까, 취미는 취미, 본업은 본업에 충실해야죠.

5) 성격 변화

한편 매니아 활동을 통해 자아를 새롭게 발견하기도 한다. 매니아 활동에 적극적으로 참여하면서, 새로운 지식 축적과 함께 명랑한 성격이 되는 것을 깨닫게 되었다고 한다.

질문자: 커뮤니티 활동하면서 가장 재미있고 신나는 부분?

박진구: 일단 그것에 심취하면서 자기가 알지 못하는 숨겨진 자신의 모습을 알 수 있다는 거요.

질문자: 어떤 새로운 모습을 알게 됐어요?

박진구: 그동안에 내성적이어서요. 활동하면서 명랑해지고 새로운 지식도 알게 되고 그러더라고요.

질문자: 활동하면서 어떻게 하다가 명랑해지는 것 같아요?

박진구: 다른 사람들하고 폭넓은 교류를 통해서요.

박진석: (게임하면서) 성격이 좀 변했어요. 조금 더 외향적으로 변했어요. 어렸을 때 활발했었는데, 사춘기 들어서면서 내성적으로 되었다가 다시 제 성격을 되찾았어요.

6) 스트레스 해소

청소년들은 매니아 활동을 통해 관심분야를 확장시키고, 스트레스 해소에 도움을 받고 있었다. 이는 생활 속에서 자기만족과 행복감을 주게 된다.

질문자: 활동하면서 삶이 즐거워졌다거나 한 점이 있나요?

남형근: 하나에 몰두해서 취미생활 생겼으니까 없는 것 보다는 훨씬 낫죠.

질문자: 스트레스 해소에도 도움이 되세요?

남형근: 그런 편이에요. 또...관심을 가지게 된 게 많아요.

질문자: 어떤 분야에 관심을 가지게 됐어요?

남형근: 일본이라는 나라에 대해서도 관심을 가지게 됐고요. 일본 사

람들이 신기해요. 우리나라 사람들은 오타쿠나 그런 사람들이 거의 없으니까. 그런 사람을 어떻게 해서 알게 됐구요.

질문자: 스트레스를 푸는데 도움이 되나요?

임수태: 그렇죠. 화날 때 게임 같은 걸 하면...

김마리엘라: 저같은 경우에는 스트레스 푸는 게 책 읽거나, 스포츠 스킨스 되게 많이 하거든요.

배규철: 저 같은 경우에는 자기 만족이죠. 내가 좋아하는 것을 좀 더 자세히 알고 관심을 갖고 하니까. 실생활에서 미치는 영향을 보면 그게 그렇게 크지는 않은데, 개인적으로 행복과 만족감을 느끼고, 행복하고 그러니까..

이현: 생활에서는 도움이 되는 게 아니라 저의 스트레스를 해소시킬 수 있는 것 같아요. 지식으로만 알려고 하지 않고 도움이 되는...

6. 매니아 활동과 관련산업

1) 관련 문화상품 창출

청소년들이 심취했던 활동들이 문화상품으로 개발된 사례들도 있다. 예컨대, 한국 만화가 일본에서는 애니메이션으로 개발이 되고, 한국에서는 게임으로 개발되어 수출되고 있다는 것이다.

문영아: ‘라그나 로크’같은 경우...그거는 그게 원래 우리나라만화였거든요. 그게 우리나라에서 게임으로 나왔어요. 일본에서 아마 애니메이션으로 나왔을 거예요. 그게 외국에서 인기가 더 많다고 하더라구요.

이현무: ‘라그나 로크’ 그것은 애니메이션으로도 나오고 온라인 게임으로도 나오고 원작은 만화인데..그리고 리니지...그리고 ‘문의 아이들’이란 소설이 있는데 거기에 나오는 주인공들이 테일즈 워버에 나와요. 그리고 소설가 전민희씨. 이분이 환타지 소설을 쓰는데 ‘세월의 돌’이것이 1부 끝나고 2부로 하고 있고 이것이 게임화 되어 있어요.

2) 관련 산업과의 연계

(1) 시범 실시

매니아들의 온라인 커뮤니티 활동은 관련 산업과도 밀접한 연계를 갖는다. 게임에 관심이 많고 즐기는 사람들이 모여 있기 때문에 관련 회사에서는 신제품 출시에 앞서 게임 매니아들을 대상으로 시범 실시를 해보고, 오류를 지적받은 후 완성도를 높여 정식 제품으로 출시하게 된다.

문영아: 요즘은 게임회사 같은 경우는 게임이 나오면 우선 ‘클로즈 베타’를 하잖아요. 그걸 클로즈 베타를 신청하면 회사에서 뽑아요. 그 사람이 했던 무슨 게임을 얼마를 했다 그런 것을 보고 뽑아서 테스트를 해달라고 하고 버그 신청받고.. 그래서 어느 정도 잡히면 그 다음에 오픈 베타를 하고 그때 버그 거의 다 고치고 완성도가 높아지면 정식서비스를 하는 거죠.

배규철: 커뮤니티 사이트를 돌아다니다 보면 그 시대에 맞는 대세가 나오잖아요. 어떤 장르를 좋아하고 어떤 게임을 사람들이 좋아한다는게 나오면 거기에 맞춰서 개발자들이 많이 개발을 하는 편이죠. 그리고 설문조사를 해 가지고 게임에 관련된 현장판(?) 이라고 하죠. 처음에 나올 때 어떤 걸 하면 된다는...그런 쪽으로 해서 유저들한테 정보를 얻는 때도 있죠.

질문자: 포터블G에도 그런식으로 한적이 있어요? 매니아 유저들한테

먼저 테스트해 보게하고, 어떤 식으로 할지..

배규철: 지금 구체적으로 추진된 건 없는데 휴대용 게임 업체 한군데가 지금 발표된 건 아니구요. 저희 카페를 통해서 테스트 할 수 있겠냐고....게임이 출시되기 전에 저희 회원을 대상으로 한번 테스트 해보고 싶다고 요청이 들어온 적이 있습니다.

(2) 제품 홍보

또한 게임 매니아 커뮤니티를 통해서 제품 홍보를 하기도 한다. 게임 회사에서 게임행사를 지원하거나 오프라인 활동을 지원해줌으로써 자사의 게임을 홍보하는 채널로 활용하는 것이다.

심형주: 블로그나 커뮤니티가 게임 산업전반에 영향을 많이 준다고 봅니다. 게임 상에서도 요즘에 게임이 워낙 많이 나오고 경쟁이 워낙 심하다 보니까 마땅히 홍보할 수 있는 수단으로 선택하는 게 카페나 팬 사이트 들이죠. 그리고 실제로 게임사에서 막무가네로 하는 게 아니라 사업 계획서 비슷하게 잡아서 제출하면 지원도 해주고 그래요. 행사를 하면 저희가 돈이 많은 게 아니니까 무리가 있구요. 커뮤니티 안에서는 그렇고요. 게임 내에서는 굉장히 만나죠. 게임사에서 주관하는 행사도 많고. 게임사에서는 그런 경우도 있어요. 지금 리니지에서 하고 있는데요. 게임사에서 오프라인 상에서 만나면 활동금을 지원해준다는. 20명 이상이면 50만원, 이하면 25만원.

...게임 개발자 분들이 대부분 커뮤니티 소속들이예요. NC소프트 사장님도 커뮤니티에서 활동하셨고. 커뮤니티가 활성화되면 우리가 사회에 나갔을 때 더 많은 기회가 주어질 것 같아요.

양현순: 저희 사이트 같은 경우 대부분의 도시마다 유희왕 점포가 있어서 오프라인 모임은 점포에서 합니다. 또한 회원분들이 점포에 가서 물건을 구입하므로써 점포의 운영등이 이루어지고 어떤 점포들은 온라인으로 판매를 하여 점포를 운영하고 있습니다. 또한 회원분들이 수시로 점포에 감으로써 거기서 정보등을 나누는 그런 형식입니다.

배규철: 포터블 게임이라는게 이것과 이것만(PSP, NDS) 있는 게 아니라 휴대폰에 있는 게임이나 들고 다닐 수 있는 게임. 우리나라 같은 경우 GXG랑 GPANG에서 3D 유사형의 휴대용 게임이 나오고, 모바일 게임 같은 것도 일본이 우리나라보다 질이 좀 좋아요. 이런 것 말고는 휴대용 게임은 투자대비 사업성이 좀 뛰어나요. 투자하는 건 별로 없는데 수익은 많아요. 그래가지고 모바일 게임하는 업체가 많거든요. 그런 개발이 좀 쉬워지고, 같은 요건이 만들어진다면 엄청나게 시장이 커질 수 있죠. 커뮤니티가 홍보에 중요한 역할을 하죠..

(3) 모니터링 활동

매니아 청소년들은 자신의 관심분야와 관련하여 제품이나 기업의 모니터링 활동을 하기도 한다. 포탈 사이트의 지식 검색 프로그램에 컴퓨터 인터넷 관련 지식달기를 즐겨하며, 가장 최고 등급에 오른 박진구는 S대기업의 컴퓨터 관련 모니터 요원으로 활동하며 정기적으로 보고서를 써냈다. 모니터링 요원으로 활동할 당시 중학교 1학년이었으며, 이팀에서 활동하는 사람들은 대부분 대학생이나 성인이었다. 그는 이 활동을 하면서 오투나 버그를 지적한 적이 있고, 이것은 활동팀의 공감대를 얻어, 이를 반영한 제품이 나오고 있다고 말한다.

다음은 박진구가 중학교 1학년 시기에 6개월 동안 12차례 제공한 보고서 중 하나의 일부이다. 이 보고서²⁰⁾는 만약에 자신이 컴퓨터를 만든다면 어떻게 할 것인지에 대한 구상을 담고 있다.

20) 인용한 보고서의 분량이 다소 길어 중간중간에 생략했으며, 작성된 보고서에는 기업의 이름이 들어 있으나, 여기서는 직접 드러내지 않았다. 중학교 1학년이지만, 컴퓨터 관련 지식을 상당히 보유하고 있어서, 그 수준을 보여주기 위해 박진구의 보고서 일부를 직접 인용하였다. 중간중간에 진한 글씨는 연구자가 강조를 위해 사용하였다.

Life Computer

1. 기술사정 볼 것 없다. 내가 컴퓨터를 만든다면..!

평소 나는 S컴퓨터라는 이미지를 많이 듣는다. 또한 학교에서나 집에서나 어디에서나 손쉽게 S컴퓨터를 접해본다는 것은 놀라운 일이다거나 행운일지도 모른다. 그래서 그런지 모르지만 S컴퓨터는 다른 회사의 브랜드보다 인지도가 높은 편이다.

(중략)

만약 내가 S컴퓨터를 만들게 된다면!

1. 다양한 부품을 쓴다.(되도록 부품값을 낮춘다.)
2. 브랜드 인지도 보다는 컴퓨터의 내구성과 실력있는 컴퓨터를 만들고 싶다.
3. S컴퓨터 같은 경우 현*와 삼*와 많이 비교가 된다. 또한 S 기업은 고객센터와 친절도면에서는 좋다. 그러나 S 기업은 브랜드값으로 먹고 산다는 말이 많이 나온다. 그 반면 S컴퓨터는 초보자들에게 인지도가 매우 높다. 그래서 전문 사용자용 컴퓨터를 개발하고 싶다.

(중략)

나는 중학생이다 보니 학습용에 초점을 맞추었다. 또한 이 나이에는 게임을 많이 할 시기이지만 나는 학습용&복합 컴퓨터에 초점을 맞추어 한번 컴퓨터에 대하여 계획(미션수행)을 해보았다.

(중략)

< 1. 컨셉 Concept>

슬립형은 발열이 심하지만 공간을 효율적으로 이용할 수 있다는 장점이 있다. 또한 폐쇄적인 곳에 컴퓨터를 설치하게 되면 발열문제 말고도 컴퓨터에 먼지가 많이 끼게 된다는 치명적인 문제점이 있다. 그래서 컴퓨터 본체 뒤에 파워서플라이를 두면서 컴퓨터 본체의 좌측에도 파워서플라이를 만들고 싶다는 생각이 든다. 또한 요즘 S컴퓨터 매***Q 시리즈에서는 컴퓨터 CD/DVD 아래에 남은 공간이 없어 확장이 불가능하다는 소리를 접한다. 그래서 확장공간이 더 많은 컴퓨터를 한번 만들어보고 싶다.

-공간을 효율적으로 이용하면서 발열문제를 해결하고 확장공간이 넓은 컴퓨터를 만들고 싶다.

< 2. 타겟 소비자 Target Customer >

소비자들은 항상 서비스와 혜택을 우선시, 중요시하게 여긴다.

그래서 사람들이 S컴퓨터들을 찾는 주요 원인중의 하나이다.

(중략)

소비자들은 특히 자신이 이용하고 싶은 기능, 또는 복합적 기능이 담겨진 컴퓨터를 선호하는 경향도 있다.

또한 연령층으로 살펴보자면 10대~20대는 컴퓨터 게임용, 인터넷 활동 30~40대는 인터넷을 선호한다.

그렇지만 10대~20대는 초,중,고등학생이 있어 인터넷 강의를 많이 이용하므로 보다 고사양을 요구하고 또한 요즘은 온라인 게임이 활성화되어 보다 높은 고사양을 요구한다. 고사양이 충족되지 못하면 게임이 제대로 실행되지 않기 때문이다. 또한 요즘 학생들은 인터넷에서 서로 공유를 하며 영화를 본다. 또한 DVD나 홈시어터가 연결되어 집에서 극장을 꾸미기를 원하는 사람들도 많을 것이다. 그래서 영화를 제대로 볼 수 있는 사양이 되는 컴퓨터가 만들어질 수 있도록 노력하여야 하고 영화를 많이 보는 연령층을 노려 제품을 만든다. 그리고 CRT모니터에 비해 눈의 피로가 덜하는 LCD모니터를 하면 좋은 컴퓨터가 될 것이라 믿는다.

-10대~20대, 그리고 전문유저들을 노리는 차세대 컴퓨터를 만들자!

보다 고사양, 그리고 심플한 디자인, 친근한 브랜드와 디자인으로 고객들에게 한발 다가서는 서비스(Service)!

<3. 제품특징(기술, 디자인 등)>

다양한 기능, 그리고 전문유저를 노린 차세대 컴퓨터. 화려하고 어두운 분위기 보다는 MT30처럼 아이보리 색을 채용한 심플하고 아담한 분위기가 나도록 꾸며놓고 요즘은 소형화를 선호하는 사람들이 대부분이라 키보드를 만지는 것도 귀찮게 여겨지는 "귀차니즘"도 유행이므로 귀차니즘을 노린 다양한 기능이 첨가된 리모콘도 함께 제공되는 컴퓨터. 발열문제가 거의 없는 컴퓨터. 그리고 환경과 조화된 환경친화적 차세대 컴퓨터.

또한 영화를 실시간으로 감상 할 수 있는 전용플레이어(ex: 티보플레이어)를 제공하고 DVD를 볼 수 있는 시스템 구축. 본체 크기가 작으면서 컴퓨터를 이동할 때 넘어지지 않도록 본체 아랫부분에 지지대를 설치하고 USB메모리와 메모리 스틱을 편리하게 이용할 수 있는 기능, AV Station 기능을 보다 살려 미디어센터보다 더 우수한 기능과 함께 TV강의를 녹화하면서 게임을 할 수 있는 기능 또한 비디오 메모리를 더 늘려 최신형 온라인 게임에 잘 대응할 수 있는

시스템 사양. 외부에서 바이러스가 침입하지 않도록 실시간 바이러스 검사(노턴, V3), 또한 타인이 자신의 컴퓨터를 이용할 때 불이익을 당하지 않도록 지문 인식 기능 강화, 본인을 확인 할 수 있도록 캠카메라와 연결하여 CCTV처럼 이용할 수 있는 소프트웨어가 설치되어 있는 컴퓨터..!

-다양한 기능이 첨부되고 TV강의, 그리고 최신형 온라인 게임, 보안기능 강화에 대처할 수 있는 최신형 컴퓨터

<4. 제품 사양 및 상세 정보>

일단 제품사양은 최신형 사양을 추구하고, S전자에서 행망용으로 공급하는 컴퓨터처럼 사양을 맞추어 줄 수 있는 시스템이 무엇보다도 절실하다고 생각된다. 제품사양은 되도록 바이러스와 인터넷강의, 온라인 게임에 잘 움직일 수 있는 사양으로 한번 꾸며보았다.

(1) 제품사양

CPU: Intel Pentium 4 HT 2.8GHZ

OS: Windows XP 프로페셔널(또는 XP Media Center Edition)

캐쉬메모리: 512KB

메인메모리: DDR266 DDR SDRAM 256/512MB

시스템 칩셋: Intel i82845E+Intel I82801DB(ICH4)

하드드라이브(HDD): ATA 100 60/80/120GB

DVD-ROM(선택사양): DVD-ROM (16배속)

CD-RW/DVD-ROM COMBO: CD-RW/DVD-ROM COMBO/32배속

그래픽스 카드: SVB-2636-64T, 메모리: 256MB, 칩셋: 지포스4 MX440

(2) 상세 정보

① 본체&모니터

-모니터: CRT(음극선관) 모니터보다 눈의 피로를 덜어주는 LCD모니터를 사용한다.

-본체: 크기가 콤팩트 하면서도 발열문제가 해결되며 5.25인치 확장공간이 나와 있는 컴퓨터

-OS: 운영체제는 최신형 운영체제, 호환성이 좋은 윈도우 XP프로페셔널

-CPU: AMD보다는 안정성 있는 Intel Pentium 4 HT(하이퍼스레딩)

-전문유저들이 선호할 수 있는 컴퓨터(행망용처럼 전문유저들의 요청으로 사양을 맞추어준다.)

-되도록 백신은 V3나 노턴안티바이러스를 사용한다.

-AV Station을 이용하여 다양한 기능을 이용할 수 있도록 한다.

-매직 닥터를 보다 활성화, 기능을 다양화 하여 컴퓨터 문제를 전체적으로 해

결 할 수 있도록 한다.

-환경친화적인 컴퓨터

-먼지 문제가 해결될 수 있는 방안을 마련.

-강의를 보다 쉽게, 강의를 녹화하기 쉽게 삼성PVR과 같은 소프트웨어

-최신형 컴퓨터에 대처할 수 있는 최신형사양(안철수 바이러스연구소 서비스와 같은 제도) 등.

② 시장확보, 타사와의 승리

(후략)

(4) 제품 생산 및 판로에 영향

매니아들은 특정 제품의 품질이나 성능이 뛰어나면 적극적으로 이를 사용하도록 하는데 앞장서기도 하며, 그 반대의 경우는 제품 생산 및 판로에 막대한 영향력을 행사하기도 한다. 컴퓨터 조립과 정비 관련 커뮤니티 운영자는 다음과 같이 말한다.

김우성: ...조립컴퓨터와 대기업제품과 서로 대결을 할 경우에 우리 카페의 멤버들 대다수는 조립 컴퓨터를 선호합니다. 그리고 주변에 대기업제품을 산다는 사람이 있으면 설득을 해서 조립제품으로 그들이 직접 조립을 해주기도 합니다. 컴퓨터에 대해서 많이 아는 매니아들이 생기고, 이들이 정보를 다른 사람들에게 전파를 해서 '대기업 컴퓨터는 비싸고 부품의 질이 떨어진다'라는 사실을 알립니다. 컴퓨터를 구성하는 모든 부품에 대해서 채원 및 성능을 모두 꿰고 있기 때문에 가능한 일입니다. 삼보컴퓨터, 현주컴퓨터 등의 완성 PC업체들이 무너지게 된 것도 이런 것과 무관하지 않다고 봅니다.

매니아들이 생기고 정보를 전파하면 매니아의 눈에 맞는 상품을 개발해야 기업은 생존할 수 있습니다. 매니아의 정보력과 정보 확산력은 대단합니다. 컴퓨터 매니아 1명은 컴맹 10명은 설득시킬 수 있는 힘이 있습니다. 인터넷으로 인해서 앞으로는 더욱 가속화될 것입니다. 평범한 유저들이 아닌 매니아를 만족시키는 제품만이 살아남을 수 있습니다. 예를 들면, 에버탑이라는 회사에서 나오는 GeFORCE

6600GT라는 VGA는 20만원이 넘는 고가임에도 불구하고 제품이 없어서 못 팔 정도입니다. 메인보드는 ASUS A8NE는 최상급의 제품이 제일 잘 팔립니다. 다른 중소기업들의 중가 제품은 단 1개도 나가지 않는 경우가 많습니다. 그리고 브랜드도 많이 따집니다. A/S가 안좋은 브랜드로 소문이 나면 그 제품이 망하는 것은 시간문제라고 봐야 합니다.

얼마전에 코스닥에서 퇴출된 SUMA라는 회사가 대표적입니다. 매니아들이 불매운동을 펼치면 그들의 결속력은 대단합니다. 그 회사는 망한다고 보시면 됩니다 (예: LG 상사가 MAXTOR 하드디스크에 대해서 다소 불성실한 태도를 보이자, 매니아들은 불매운동에 들어갔고 LG상사는 MAXTOR HDD사업을 접었고, MAXTOR 본사도 HDD사업을 한국에서 접을까 고민을 할 정도입니다.)

3) 취업 및 진로 관련

매니아 활동이 청소년들의 장래 직업이나 진로 방향과 연결되는 경우도 있다. 게임에 몰두하던 청소년들이 취업을 게임 분야, 혹은 관련 웹기획으로 진로를 결정하기도 한다.

배규철: 그리고 요즘 포터블 좀 어느 정도 하는 사람들은 컴퓨터 게임하다가 실력이 많이 늘어요. 제가 초등학교 2학년 때부터 게임을 했는데 컴퓨터를 하나도 몰랐는데 지금은 뭐 그쪽에서 일하고 있으니깐.

문영아: 직업을 그쪽(게임)으로 갈려구 하죠

질문자: 알아보고 있는 중이에요?

문영아: 지금 준비 중이에요.

질문자: 무슨 준비하고 있는 거예요?

문영아: 그래픽디자이너요, 전공도 그 쪽이었는데 전에는 게임 쪽 말고 다른 쪽에 있었거든요. 근데 아예 게임 쪽으로 취업을 하려고요.

애니메이션 매니아로 관련 커뮤니티에서 우수회원으로 활동하면서 만화관련 자신의 논평을 쓰거나 게시판을 이용하여 일본어 강의를 하는 최정석은 애니메이션을 게임기획과 관련시켜 활용할 계획을 세웠다. 게임기획과 관련된 진로를 설정하고, 게임기획을 위해 애니메이션에 대한 관심을 키워 나갔다. 그리고 대학에 게임기획으로 수시전형에 합격하고, 게임기획 자격증을 취득하기 위한 준비를 하고 있다.

최정석: 제가 게임 작가가 지금 현재 제 목표거든요. 그러다 보니까 자연스럽게 애니메이션을 접하게 되잖아요. 그래가지고 애니메이션에 대해서 공부하고 그렇게 됐어요.

질문자: 그럼 수시로 합격한 게 그런 게임 쪽이예요?

최정석: 네. 한국 IT전문학교 기획 쪽이요.

질문자: 그럼 그 쪽이 애니메이션도 많이 활용하기도 하나요? 게임 기획하고 그러려면.

최정석: 일단은 제가 기획을 하다 보니까요 시나리오라든지 그런 걸 접하고 싶었고요. 그렇게 하다보면 자연스럽게 애니메이션 보거나 그쪽을 보기 때문에 자연스럽게 가까워지더라고요.

질문자: 그럼 애니메이션에 관심 가지게 되면서 게임에 관심가지게 된 거예요?

최정석: 맨 처음에는 애니메이션 보기만 하다가 게임에 대해서 확실히 각오를 다지고 나서 애니메이션을 제대로 보게 된 거죠.

매니아 활동과 관련하여 게임 분야에 취업한 청소년의 경우 단순히 관심이나 열정만 가지고 직업생활을 유지해나갈 수 없음을 실감하고 있었다. 심형주는 고등학교 때 학업을 중단하게 되었고, 그 후 게임에 몰입하여 하루에 14시간씩 게임을 하기도 하였다. 그는 학원에서 관련 실무교육을 1년간 받은 후, 관련회사에 취업을 하게 되었다. 직장 생활을 통하여, 게임을 취미나 관심으로 몰입하는 것과 직업화하여 다룰 때는 전혀 차원이 다른 것임을 토로하고 있다. 직업세계에서는 개인적으로 즐길 때와는 달리 다양한 배경

지식이 필요함을 절감하고 있으며, 사회적 편견 등과 맞서야 함을 깨닫게 되었다고 한다.

심형주: 지금은 하고 있는 일이 웹 관련...웹 기획팀입니다. 검색 사이트를 만들고 있거든요...근데 또 이제 막상 게임 매니아들이 게임사에 취업했을 때 제가 생각한 거랑 많이 다른 것 같아요. 게임회사긴 회사인데 자유분방하고 그렇진 않죠. 제가 생각한 것처럼. 그쪽도 은근히 따져 보면 조직생활이 다 그렇잖아요. 눈에 안 보이는 파벌이나 낙인 같은 거 다 있고, 이쪽 동네 와 보니까 생각보다 공부 잘 하는 사람이 굉장히 많더라고요. 다 뭐 서울대, 카이스트 이렇고...

게임에 빠져 있다 보면 게임 정보 습득엔 관찮을 텐데, 다른 취약한 부분이 많죠. 다른 지식 측면에는 떨어지는 부분이 많죠. 들어간다고 바로 자기가 기획안 내고 그런 건 아니잖아요. 아무래도 학벌이 좋으면 좋게 보일 수 밖에 없고, 그런 게 없지 않아 있긴 있죠. 그걸 극복해 나가느냐 못하느냐가 중요하겠죠....

저는 그래도 컴퓨터 쪽을 좀 했기 때문에 배우기 시작하고 재미를 느낀 것 같아요. (게임 구조라든지 이런 걸 파악하려고..)네. 그쪽 방향이죠. 컴퓨터 쪽. 학원을 다닌 게 1년 정도 다녔으니까. 대학교 갔을 때 과도 그쪽 계통이고. 진로에 거의 막대한 영향을 줬죠. 잘 되면 좋을텐데 게임에만 너무 몰매달고 있는 사람들이 있으니까...

7. 매니아 개념 및 정체성 인식

1) 매니아 개념에 관한 인식

청소년들은 매니아와 관련된 몇가지 정의를 가지고 있었다. 앞에서도 살펴봤듯이 매니아를 규정짓는 엄격한 틀이 있는 것이 아니며, 사람마다 다양한 시각으로 매니아를 바라볼 수 있기 때문에 청소년들이 생각하는 매니아에 대한 개념 규정을 살펴봄으로써 이들이 자신의 활동을 어떻게 파악

하고 있는지를 알아볼 수 있을 것이다.

(1) 매니아는 특정분야에서 남들보다 뛰어나게 잘하는 사람이다.

① 매니아(긍정적) vs. 폐인(부정적)

일반적으로 매니아에 대한 개념은 남들보다 뛰어나게 무언가를 잘해야 한다는 것을 전제로 한다. 하지만 지나치게 빠지거나, 자기 조절을 못하는 경우는 매니아가 아니고 폐인이라고 여긴다. 매니아의 개념과 폐인은 유사하게 사용되고 있지만 매니아는 보다 긍정적 의미로, 폐인은 중독 등 보다 부정적인 의미와 관련되어 사용하고 있었다.

김현우: 일단은 매니아란 것은 한 가지를 남들보다 뛰어난 거잖아요. 근데 P.C 방 가서 앉아가지고 죽도리 치는 사람들은 폐인이구요. 펌프같은 것처럼 땀 흘리면서 즐길 수 있는 것이 매니아인 것 같아요..

조지혁: 게임개발 쪽으로 큰 공을 한 사람. 우리나라에서도 온라인 게임 같은 경우는 해외로 많이 수출하고 있잖아요. 그런 쪽으로 많이 발전할 수 있게 한 그런 사람들....폐인하고 매니아도 종이 한 장 차이 밖에 안 나거든요. 예를 들어 추리소설보면 형사랑 범인이랑 생각하는 게 종이 한 장 차이거든요. 생각하는 건 다 똑같거든요. 그런데 탐정은 그것을 범인 이 그것을 어떻게 했는지 밝히려고 하고 범인은 그것을 어떻게 할까 반대로 생각하는 것 뿐이거든요. 매니아랑 폐인도 똑같이 반대로 생각할 수 있는데 매니아 같은 경우는 자기가 알고 싶으면 알고 자기의 일상생활에 침해를 받지 않으면서 활동하는 게 매니아고, 폐인 같은 경우는 자기 생활에 영향을 미친다는 거죠. 잠을 안 잔다거나 자기 일 능력을 떨어지게 한다거나 자기생활에 손해가 오게 하는 사람들을 폐인이라고 정의 할 수 있을 것 같아요. 정말 미묘한 차이라고 생각해요.

박진구: 매니아라는건요. 같은 한 분야에 심취해서 그동안 몰랐던 것에 대해서 탐구하고, 바른 인성 가지고.

김현지: 매니아 같은 경우는 자기가 절제를 하면서 즐길 수 있는 거고, 폐인 같은 경우는 다른 거 만사 다 제쳐두고 그것만 하는 것 같은데요.

② 매니아(부정적) = 폐인(부정적)

반면 매니아를 폐인과 유사한 의미로 사용하기도 한다. 이 경우 매니아도 폐인과 마찬가지로 부정적 함축을 지니게 된다.

질문자: 개인적으로 생각하는 매니아의 개념?

박지훈: 게임 폐인이요.

질문자: 폐인이랑 매니아랑 같은 개념으로 보세요?

박지훈: 네.

질문자: 폐인은 부정적인 이미지가 크잖아요?

박지훈: 근데 부정적인 요소를 가지고 있는 요소가 많은 편이라서 어쨌든 부정적이라고 볼 수밖에 없었어요.

③ 매니아(긍정적) vs. 오타쿠(긍정적, 부정적)

또한 매니아가 오타쿠와 관련되어 사용되기도 하는데 매니아는 특정분야에 뛰어난 사람이며, 즐기는 사람인 반면, 오타쿠는 매니아를 능가하여 매우 뛰어난 사람이라 여기고 있다. 하지만, 오타쿠의 성향에 대해서는 긍정적, 부정적 평가가 엇갈리고 있다.

남형근: 뛰어난 건 매니아 층이고요. 아예 그 분야에서 공부도 못 따라 올 만큼 하는 사람이 오타쿠고요.

질문자: (오타쿠를) 좋은 쪽으로 말씀 하신 거예요?

남형근: 오타쿠를 나쁘게 생각하지는 않아요. 자기가 하고 싶은 거 하는 것 뿐인데, 남들보다 조금은 아니지만 독특하니까 그게 마음에

드는거죠...적어도 매니아가 되려면 적어도 아는 게 많아야 되요. 그러니까 일반 사람을 학생이라고 생각하면 매니아를 선생님으로 생각하면 되죠.

최정석: 일단 매니아, 간단히 말하면요 매니아 같은 거는 그걸 즐길 줄 알면서도 자신이 즐기는 요소에 대한 자신의 평소의 일상 활력소 같은 건데요. 오타쿠는 그 즐기는 자체가 인생의 목적이 되 버리는 거죠. 그리고 오타쿠 같은 경우는 심한 상업성 애니메이션 있잖아요. 아무런 의미도 없고, 단순히 재미만 추구하는 애니메이션 같은 경우에 최종적으로 가장 많은 피해를 보는 게 오타쿠죠. 매니아 같은 경우는 그런 것에 대해서 절제를 할 줄 알고 그리고 뭐 느끼는 게 없으면 버릴 줄 알고 그런 게 매니아죠.

김재근: 매니아는 그 분야에 대해서 특출나기는 한데, 자기 것도 해야죠. 자기 것까지 다 팽개치고 하면 그건 오타쿠로 봐야죠.

(2) 매니아는 관심분야에 몰입하는 사람이다.

다음으로 매니아는 관심분야에 대해 몰두 혹은 몰입하는 사람이라고 여기고 있다. 하지만, 일상생활에 방해받을 정도로의 몰입을 의미하지는 않는다.

박기현: 일단은 어느 한 그것에 대해서 취미에 몰두하는 사람이라고 생각해요. 일상생활까지 하는 게 아니라 자기생활에 취미를 많이 할애하는 사람인 것 같아요.

정준규: 다른 사람들보다는 더 집중적으로 많이 좋아하는 사람인 것 같아요. 그래서 자기가 좋아하는 적당한 선에서 자기가 좋아하는 만큼 모델을 사는 사람인데 중독은 거기에 들어가면 한번 빠져나가기가 힘들고 하루를 절반이상 빠져나가있는 사람인 것 같아요.

(3) 의무사항이라기 보다는 자발적 선택에 의한 관심이다.

매니아는 의무적으로 해야하는 사항이 아니라 자발적으로 관심이 있어서 즐기는 활동이라고 보고 있다. 따라서 전문적 지식이 필요하지 않으며 그다지 뛰어나지 않아도 즐겨하는 사람이면 매니아라고 보고 있다.

이현무: 매니아... 정리하기가 참 애매모호한대요. 그것이 관심이 있어야 하는 것, 그것 자체에 대해서, 공부하고는 좀 다른데 공부는 모두 해야 하는 거고 배워야 하는 거지만 게임이나 만화, 음악 이런 것은 선택이니깐 그것에 따라 모이는 것...

질문자: 매니아에 대해서 어떻게 생각해요?

김경석: 매니아는 게임을 즐기는 사람들을 말하는 것 같아요. 그러니까 잘하지 못해도 게임을 자주 이용하고, 흥미 있어 하고 하는 사람이요.

질문자: 본인이 매니아라고 생각해요?

김경석: 즐기고, 관심도 있고 하니까 그렇죠.

박진석: 매니아는 애니메이션이나 그런 거 좋아하는 거라 생각해요. 다른 거 없이... 전문적인 지식이 필요하지 않고, 애니메이션이나 만화 그런 거 자체를 즐기는 사람들...

질문자: 자신이 매니아라고 생각해요?

박진석: 저요? 그런 생각은 잘 안 드는데... 40-50% 는 되는 것 같아요. 아직 많은 것을 접해 보지 않았고, 신경 써서 경험해 본 적은 없어요.

질문자: 즉, 관심이 있고, 별도의 시간과 노력의 투자가 있고, 취미로서 의미가 있는 거죠? 그리고 얻는 것도 있어야 한다고 생각하나요?

박진석: 예. 설명하기가 어려운데, 얻는 거는 상당히 많다고 생각해요. 그런 것을 접함으로써 성격을 바꿀 수도 있고, 자신의 진로를 찾을 수도 있고, 친구도 사귄 수 있고 여러가지 장단점이 있겠죠.

(4) 매니아는 그 분야에 대해 전문지식이 많은 사람이다.

반면에 매니아는 관심이 많으면서 그 분야에 대해 전문 지식을 가진 사람이라고 보는 의견도 있다.

한건우: 한 분야에서 열정이 많고 관심이 많고 좀 더 나아간다면 전문지식이 많은 사람ियो.

질문자: 매니아에 대해서 어떻게 생각해요?

이현웅: 매니아는 한 가지에 몰두하는 사람.

질문자: 어느 정도로 몰두하는 사람ियो?

이현웅: 그거에 대한 지식을 가지고 있는 사람ियो.

질문자: 직업으로 하고 그러는 사람ियो?

이현웅: 직업까지는 아니더라도 거기에 대해서 다 아는 전문가...

2) 매니아 관련 주관적 자아 인식(정체성)

매니아라고 고려되어지는 청소년들은 스스로에 대한 정체성 인식에 있어서 자신을 매니아와 동일시하는 청소년들도 있고, 그렇지 않은 청소년들도 있었다. 또한 주변 인물과의 비교를 통해서 자신의 매니아적 성향이 어느정도인지를 판단하고 있었다.

박기현: 저는 아마도 그런 것(매니아인 것) 같아요.

이현무: 매니아면 매니아죠. 아주 매니아죠.

정준규: 저는 그렇게까진 매니아는 못 되도요. 어느 정도는 매니아인 것 같아요.

질문자: 본인은 자신이 매니아인 것 같으세요?

김재근: 다른 사람들이 보기에 그런 것 같기는 한데, 저보다 더 한

사람도 있기는 한데, 그래도 그 쪽에 속하는 것 같아요.

질문자: 본인보다 더 한 친구는 어떤 면이 더해요?

김재근: 그냥 사 모으는 게 좀 더하거나 아니면 아예 그것 간지고, 일본 같이 간 제 친구가 게임하나 다 공략한다고 일주일 동안 잠을 안 잤어요.

또한 일부 청소년들은 매니아와 폐인을 구분하면서 자신을 폐인과 동일시 하기도 한다.

김현우: 저는 게임 쪽에서는 매니아가 아닌 것 같아요. 가끔씩 한번 폭 빠지면 그 전날 시작해서 주옥게임 쪽으로는 폐인인 것 같아요. 요즘은 자제는 하는데 매니아 쪽은 음약인 것 같아요.

질문자: 스스로 보기에 본인은 어떤 사람인 것 같아요?

김현지: 폐인요.

질문자: 왜요? 하루에 너무 많은 시간을 투자해서요?

김현지: 시간 투자보다도 하루 종일 그 생각만 하니까.

질문자: 학교 수업 같은 때 말고 게임 생각만 하는 거예요?

김현지: 수업도 거의 뭐.

질문자: 수업에 안 들어가는 거예요?

김현지: 아니요. 수업은 들어가지만 수업 들어가서 교수님이 앞에서 강의하시면 게임 생각을 하고 있어요.

질문자: 학교 친구들이랑 자주 놀거나 그러진 못하겠어요? 게임하느라고.

김현지: 학교 친구들도 그 게임하는 친구들끼리 어울려 다녀요.

한편 타인은 매니아라는 인식을 하고 있지만 스스로는 매니아라는 정체성을 부정하는 경우도 있었다.

질문자: 본인도 매니아라고 들었어요?

이현웅: 한 때는 잠깐 애들한테 들었어요. 애들한테 어떤 게 좋다 가르쳐 주고... 그럴 때요.

질문자: 스스로 매니아라고 생각해요?

이현웅: 매니아까지는 아니고, 그냥 관심이 많은 사람이라고 생각해요.

3) 매니아 관련 타인에 의한 정체성

매니아 정체성과 관련하여 자기 자신이 부여하는 정체성과 타인이 인식하는 정체성이 일치하는 경우도 있지만, 그렇지 않은 경우도 있다. 면담 대상 청소년들은 주변 친구들에게 매니아나 폐인이라는 인식을 받고 있는 경우가 대부분이었다. 직접적으로 매니아나 폐인으로 호칭되기도 하고, 어느 정도는 매니아라는 암묵적인 인식을 받고 있는 경우도 있다. 하지만, 본인들은 자신을 남과 비교하면서 매니아성이 어느 정도인지를 가늠하고 있다.

김현우: 옛날에 디아블로 할 때는 ‘아이템발 짱’이라고 들었는데 그리고 친구랑 둘이 앉아서 마주보고 ‘너는 역시 폐인이야’라고 들어봤어요.

박기현: 아니요, 매니아라고 들어본 적은 없어요. 그냥 좀 자기들이 안하는 게임하니깐 그렇게 알고 있는 정도예요.

이현무: 글썸..이런 말 되게 싫어하는데 일단 여자잖아요, 근데 남자 애들이 물어봐요, ‘뭐하냐?’ 그러면 제가 “카트라이더한다. 테일즈한다.. 맞고한다. 스타한다” 그러면 “완전히 게임 매니아네!”라고도 하고 “못하는 게 없네...”라고 해요. 암튼 남들 안보는 거 혼자 보는 그런 매니아인 것 같아요.

정준규: 예, 보통그냥 친구들끼리 장난칠 때 매니아라고 해요.

질문자: 다른 사람들이 주변에서 뭐라고 그래요?

신준섭 : 미쳤네요.

질문자: 왜요?

신준섭: 그쪽을 왜 그렇게 잘하냐고.

질문자: 누가 그래요?

신준섭: 친구.

질문자: 반 친구들이?

신준섭: 네.

질문자: 그럼 스스로 생각하기에 매니아라고 생각하세요?

남형근: 매니아 쪽은 들어가고 오타쿠는 못 들어가고.

질문자: 주변 친구들이 남형근 보고 오타쿠라고 부르나요?

남형근: 어쩔 때요.

질문자: 그럼 뭐라고 하면서요?

남형근: 그러니까 하나에 굉장히 몰두를 한다고 그러면서 그래요.

질문자: 유희왕 카드 게임 하시면 남형근 님 얘기 하면서 매니아다 얘기 하는 거예요?

남형근: 네. 그런 경우도 있고요.

질문자: 그러면 본인은 매니아라고 생각하세요?

박지훈: 그렇게 안부르려고..

질문자: 그럼 주변에서는...?

박지훈: 네. 게임 폐인이라고.

질문자: 자신은 아니고 더 게임 폐인인 사람들이 주변에 있어요?

박지훈: 네.

질문자: 학교 친구 중에서도요?

박지훈: 네.

질문자: 어떤 면에서요?

박지훈: 많이 몰두를 하는거죠.

질문자: 보통 얼마나 하나요?

박지훈: 한 3~4일 정도요.

질문자: 어디서요? pc방에서요?

박지훈: 네.

질문자: 본인은 밤은 안 새니까 폐인은 아니다?

박지훈: 가끔가다가 잠을 안자는 것 빼고는 괜찮은 거 같은데요.

김경석: 매니아라는 용어를 잘 쓰지는 않아요. 그리고 말은 안해도 그렇게 인식하는 정도예요.

질문자: 근데 이렇게 게임기를 두 가지나 가지고 있는 사람은 드문 케이스인가요? 아니면은 일반적인 케이스인가요?

배규철: 아무래도 매니아라 할 수 있죠.

질문자: 그래요. 다른 사람이 보기에는?

배규철: 약 먹었다고 하죠. 보통. 돈이 썩어나냐고..

8. 매니아 문화 활성화 방안 의견

1) 생활문화로의 인식 전환 및 세대 격차 해소

청소년들에게 있어서 게임이나 만화/애니메이션은 일상적으로 접하는 취미생활이라고 할 수 있다. 이에 대해서 지나치게 우려를 하거나 부정적 시각으로 일관하는 것에 대해서 비판하고 있다. 매니아 문화가 활성화되기 위해서는 게임이나 만화를 즐기는 활동을 청소년들의 일상생활에서 자연스럽게 접하는 생활문화의 일부로 인정해 주어야 한다고 지적한다. 이를 위해서는 일상에서 매니아 청소년들이 즐길 수 있는 장소 및 행사가 제공되어야 하며 이를 통해 자연스럽게 성인세대의 청소년들이 즐기는 놀이 및 여가에 대한 인식 전환이 있어야 한다는 것이다.

이경주: 제가 지금 이게임을 하면서 느낀 게 좀 더 이게 대중화되었

으면 좋겠다란 생각을 했거든요, 지금 이게임이 일본 같은 경우에서는 애니메이션 문화라든가 만화 캐릭터문화가 널리 퍼져 가지고 이것을 초등학교생이나 유치원생부터 다 큰 30-40대 어른까지 해 가지고 아이와 어른이 즐겁게 만날 수 있는 장소도 제공해주고 그런 식이거든요, 근데 완전히 한국 쪽에서는 대중화가 안되 있어 가지고 이것은 어린애만 하는 게임이다 해서 어른들과의 갭 차이라든가 그런 것을 정부 쪽에서 게임문화로서 만들어 준다거나 일본의 만화산업을 정책적으로 지원을 해주는 것처럼 그런 식으로의 지원이 있었으면 좋겠어요....저는 이 게임을 아까 말했다시피 농구와 축구 정도로 하나의 취미생활과 문화생활로 생각하거든요, 그래서 청소년들이 이것을 검은 집단이라 해가지고 인터넷 쪽에 박혀서 공개하지 않는 것보다는 어른들한테도 보여주고 그래서 모두 함께 이것을 즐길 수 있는 하나의 문화생활로서 영화 보는 것처럼 그런 문화생활로 정착되었으면... 그렇게 되었으면 좋을 것 같아요.

배규철: 근데 게임이 어른들의 인식에 나쁘게 박혀있어요. 시간이 지나면 바뀌지겠죠. 저희가 어른이 되면 세대가 바뀌니까. 지금 어른들 40~50대 어른들은 바꾸기가 힘들어요. 부모님이 좀 진취적인 생각을 가지고 있으면 집에서 게임하는 것도 이해를 해주시고, 학생이 게임하다보면 부모님이랑 같이하는 사람들도 많고, 제가 아는 사람 중에 PC방에서 게임을 하다가 아버지를 만났는데 집에 안 들어오시더라고요. 옆에 게임방에서 같이하고 있었던 거예요.

이명우: 제가 청소년 때에도 그랬고 지금도 공부와 시간에 쫓기는 청소년들이 즐길만한 문화가 별로 없습니다. 정책적으로 많은 행사나 즐길만한 문화를 알리는 계기가 많이 마련되었으면 좋겠습니다. 그리고 청소년 매니아 문화를 인정하고 부모님들의 의식개선을 위한 정책적 지원이 절실히 필요하다고 생각되며, 그밖에 폭력적인 게임의 경우는 확실한 제재조치가 필요하다고 생각합니다.

양현순: 또한 **매니아들이 머물 수 있는 그러한 공간**을 만들어 주셨으면 합니다. 매니아들은 지하철을 많이 이용합니다. 지하철역 모든 공간에 따로 쉼터 혹은 매니아의 공간 등을 마련해 주시는 것도 좋은 방법이라 생각됩니다. 정책적으로는 매니아들이 온라인에서 떠나 오프라인으로 만날 수 있는 기회 등을 제공해주셨으면 합니다.

정성훈: **청소년들이 즐길 수 있는 그들만의 공간과 문화**를 현재보다 더욱 **활발히 육성해나가는 것도 중요할 것**이라 생각합니다. 하지만, 제가 보아온 저희 카페회원들의 성향을 본다면 단순히 연령대별로 구분된 문화보다는 남녀노소 누구나 함께 즐기고 만들어 갈 수 있는 문화가 필요하지 않을까 생각합니다. 실례로 저희 카페의 정모 분위기만 보더라도 최연소 참석자인 14세 중학교 1학년 학생부터 최고령 34살 애기아빠까지 다양한 연령층의 사람들이 서로의 가치관이나 세대차이라는 것을 잊고 함께 즐기고 웃는 모습을 보면서, 이렇게 다양한 연령대가 함께할 수 있는 문화공간이 더욱 많이 육성 발전되어야 하겠다고 생각합니다.

2) 문제 요소 제거를 위한 노력

(1) 중독 치료

게임이나 만화/애니메이션 등에 지나치게 몰입할 때 보여지는 중독현상에 대한 적절한 대처방안도 필요하다고 지적한다.

심형주: 지금은 솔직히 **중독을 해결**해 줘야죠. 너무 그냥 사람들이 규제나 그런 게 없으니까 게임사에서 일정한 그런 걸 만든다든지.. 게임사에서 예를 들면 게임 세미나를 열어준다든지, 견학을 시킨다든지, 약간 거리가 있긴 한데 여러 방법에서 생각해 봐야죠. 게임 기능대회를 한다든지...

(2) 게임 문화 개선을 위한 제도 정착

청소년들의 게임 중독 및 현금 거래로 인한 문제를 예방하기 위해서 공인 인증제도 및 게임 시간을 제한하는 쿼터제 등을 제안하고 있다. 또한 게임 상의 예절을 지키고, 언어과괴를 막기 위한 노력, 불법 복제를 막기 위한 노력, 외부 정보의 무단 도용 금지 등 전반적인 온라인 활동과 관련한 정보통신윤리교육도 필요하다고 제안한다.

심형주: 청소년 게임 문화를 단순히 소비적이도록 내버려 둘 것이 아니라 다양한 루트(커뮤니티나 게임사 등)를 연계해서 **세미나 혹은 수련회**를 열어 달라. 단, 매니아들의 높은 참여를 위해서 일정 관심도나 수준 이상의 게이머들을 모집하길 바란다. 또한 매니아 문화를 순수하게 즐기지 못하게 하는 요인을 정책적으로 제거해 주었으면 한다. 우리 청소년들은 아직 성숙하지 못한 인터넷 문화를 너무 일찍 접하게 됨으로 사회의 어두운 단면을 많이 접하고 있다. 가장 첫 번째로 현금거래를 들 수 있다. 이것을 원천적으로 막는 것이 맞느냐 틀리느냐 의견이 분분하지만 최소한 청소년에게서는 이러한 폐해가 없었으면 한다. 지금처럼 허술한 주민등록번호 가입이 아닌 **공인인증제도를 실시**해서 원천 차단하여야 한다. 게임사의 돈을 벌기 위한 태도에도 문제가 있다. 청소년들을 위한 **플레이 쿼터제**를 도입하고, 이를 적극 홍보하도록 제도적 장치가 마련되었으면 한다.

김하수: 게임 등에서의 **현금 사용 등에 많은 연구**가 필요하다고 본다. 현금 사용이 과다할 경우 매니아 활동을 하기위한 비용 마련을 위해 비도덕적인 행위가 생길 수 있기 때문이다. 또한, **과다한 인터넷 사용에 대한 문제점** 등을 잘 정리하여 PC방에서의 의무 게시, 언론 방송 매체를 이용한 꾸준한 홍보 등이 필요하다고 본다.

김현지: 게임을 할 때 정서가 조금 불안정한 그런 사람들이 대체로 조금 있더라고요. 그런 사람들이 꼭 살인사건이나 살인 미수나 그런

사건이 자주 일어나는데, 그걸 조금 제재했으면 하는.. 제재가 가능한 게임이 나왔으면 하죠. 게임을 사용할 때 학생들한테 하루에 시간제 상품을 팔 수 있었으면 좋겠어요...상품의 가격을 다운시키면서 상품의 질을 높이는 그런 상품이었으면 좋겠어요.

김수범: 매니아 문화가 활성화되려면 우리나라 게임시장 자체가 커져야죠. 불법 복제를 막아야죠. 지금도 PSP같은 경우도 벌써 나왔어요. 그냥 받아서 쓸 수 있는 건데요.

질문자: PSP도요? 팩이 있어야 되는 거 아닌가요?

김수범: 없어도 그냥 메모리 카드에 넣어서 그냥 돌아가는 게 다 나왔어요.

질문자: 청소년 같은 경우 용돈이 부족하니까 정품을 안 살 거 아니에요?

김수범: 그렇게 되죠. 그런 형식이 늘어나니까.

질문자: 청소년 같은 경우는 의식이 부족하니까?

김수범: 그건 의식 문제가 아니라 그건 누구나 다 받아들일 수 있으니까, 그걸 강력하게 저지해 줄 수 있는 수단이 필요한 거죠.

질문자: 그러니까 정부에서 그런 법제를 마련해서 그런 불법 복제를 막으면 좀 더 활성화 될 수 있을 것 같다고요?

김수범: 그렇게 해야 우리나라 게임 산업도 발전을 하고 그렇게 되지. 한 3년 전만 해도 그렇게...

질문자: 그래서 우리나라 게임 산업이 활성화 되지 못하는 건가요?

김수범: 패키지 게임 자체가 안 나와요. 지금은. 일본 쪽에서는 우리나라에 유통하는 것 자체를 꺼려하고.

질문자: 워낙 불법 복제가 많아서요?

김수범: 네.

질문자: 게임 팩이라서 복제해서 쓴다고는 생각을 못했거든요?

김수범: NDS도 나왔어요. 지금.

질문자: NDS는 지금 기계 자체가 나온 지 얼마 안 되지 않았나요?

김수범: 그래봤자 해커들이 수준이. 어디가서나 쉽게 가서 구할 수

있는건데 이렇게 되면 누가 사서 게임을 하겠어요.

질문자: PC게임도 정품을 안 사지 않나요?

김수범: PC게임은 지금 거의 망했죠. 우리나라 시장이. 우리나라 사람들이 유통....유통 안하는 시스템이니까.

이명우: 고려해야할 사항이나 조언은 온라인 게임문화가 청소년들에게 미치는 악영향으로 한글을 기형적인 변화, “님”의 경우 “니마”, “님들아” 또 “하세요, 주세요”의 경우 “하셈, 주셈” 이렇게 짧게 변형하거나 편하게 바꿔쓰는 언어형태가 많으며 온라인 게임 중 폭력적이 면이 있기에 서로 욕을 하거나 하는 비매너 문제, 일부 온라인 게임의 현금거래라든지 캐쉬 아이템의 거래중 사거나 버그나 해킹 프로그램의 사용등이 고려해야할 문제라고 생각합니다.

문경환: 아직 청소년들이 쉽게 접할 수가 없어 제시하는 대부분의 정보는 잘못 알려지고, 외부정보를 무단으로 도용해서 자신의 의견인양인것처럼 글을 올린 사례가 대부분입니다. 올바른 인터넷 사용과 관련해서 정보통신윤리 교육강화 및 예절교육 등 홍보가 절실히 필요합니다.

3) 긍정적 측면 인정

청소년들이 즐기는 게임이나 애니메이션에 대해 부정적인 보도가 주를 이루는데, 긍정적인 측면에 대해서도 사회적 인식이 확산이 되었으면 하고 바라고 있다.

김현지: 요즘 뉴스 같은 거 보면요. 맨날 게임 같은 거 하다가 죽었다, 아니면 게임하다가 돈을 몇 천만원을 썼다, 이런 게 나오잖아요. 그런 거 계속 나쁜 것만 나오니까 부모님도 계속 나쁘게만 생각을 하시는 것 같거든요. 게임을 해서 좋은 것도 보도되고 아니면 그런 단체 같은 게 생기면 아무래도 공적이 되니까 어른들의 인식이 좀 나아질 것 같아요.

질문자: 청소년들이 갖고 있는 문화를 긍정적인 문화로 발전시키려면 어떤 정책적인 면을 도와야 할까?

박지훈: 관심을 가져주고, 그 게임을 하거나 애니메이션을 볼 때 사용료나 상품사용료가 조금 부담되게 비싼 편이거든요. 학생들이 생각하기에는 마음이 부담되거든요. 그리고 좀 나쁘다는 측면보다는 **조금 괜찮은 측면을 보셨으면 하거든요.**

4) 규제 완화

또한 매니아들은 일반적으로 관심분야에 대해 즐기는 차원을 넘어서서 보다 심층적인 전문가적 취향을 발전시키기 때문에 지나친 규제를 통하여 활동의 범위가 축소되지 않기를 바라고 있다.

질문자: 매니아 문화를 육성하고 활성화하기 위해서 정책적으로 지원한다면, 어떤 아이디어가 있을까요?

박진석: 일본은 게임이나 매니아 문화들이 수출에서도 많이 차지하고 있고, 상당히 크죠. 우리나라에서도 크게 성장할 건데 거기에 맞춰서 지원을 많이 해주면 좋을 것 같다는 바람은 있어요.

질문자: 어떤 측면에서 지원을 하면 좋을까요?

박진석: TV에서 유희왕을 방영한 적이 있는데, 이에 대해 시민 단체들이 유해매체라고 해서 방영이 중단되었어요. 그런데 영상이나 애니는 아동들을 기준으로 유해 여부를 판단하는데, 매니아들을 위해서 방영시간을 늦추고, 삭제도 자제하면 좋겠어요. 아동 기준으로 리메이킹 되거나, 너무 삭제가 되어서 **원작의 재미를 느끼기가 힘들어요. 원작의 재미를 살리고, 아동 이상의 매니아층을 위해 규제가 덜했으면 좋겠어요.** 그리고 이런 문화에 대해서 유치하다고 경시하는 분위기가 많은데, 성인이나 청소년을 대상으로 한 별도의 영상 심의 규제를 정하면 좋겠어요. 또한 애니메이션에 대해서 우리나라가 하청업체 수준이라고 들었거든요. 그 수준을 넘어서서 창조적인 수준이 될 수 있으면 좋겠어요.

5) 지속적인 관심(만화/애니메이션)

당장은 부정적인 인식이 지배적이고, 관련 인프라도 확보되지 않은 상황에서 활성화시키기는 힘들지만, 지속적으로 조금씩 대중에게 알려지다 보면 활성화될 것이라는 의견도 있다.

정준규: 지금 생각한다면 아직까진 국가에서 지원하는 게 힘들 것 같아요, 그게 어른들도 그렇고 만화를 좋은 쪽으로 보는 사람들보다 나쁜 쪽으로 보는 사람들이 많기 때문이에요. 왜냐하면 만화란 것이 어렸을 때부터 재미를 많이 느끼니까요 공부 쪽보다 애니메이션 쪽은 싸우는 것도 많이 나오고 안좋은 말도 많이 나오는 것 같아서 그런 것 같아요....우리나라에서 애니메이션을 현재 있는 작가를 가지고 애니메이션을 만든다면 일본이나 미국을 이기기 힘들니까요. 아직 그렇게 양성하기가 힘든 현실이라고 생각은 하는데 만약에 한다면 조금씩 만들어가면서 더 알려지면서 일본 애니메이션보다 많이 알려지는 것이 좋을 것 같아요. 어른들의 시각을 바꾸는 것이 중요한 것 같아요.

6) 세금 혜택

자신의 매니아활동 관련해서 국가에서 감세 혜택을 주어야 한다는 의견도 있다. 한건우의 경우 포탈 사이트에 지식 정보를 제공하는 활동으로 장학금을 받았는데 세금을 너무 많이 냈다고 불만을 제기한다. 또 애니메이션 매니아들의 경우 관련된 상품을 구입하는 과정에서 일본에서 수입된 것들이 대부분이어서 비싼 요금이 좀 더 저렴해질 수 있었으면 하고 바라고 있다.

질문자: 나라에서 도와줘야 할 점은?

한건우: 얼마 전에 지식인에서 장학생을 뽑았는데 세금을 너무 많이 때 갔어요. 22% 때 갔어요.

질문자: 장학금 받았어요?

한건우: 20만원이요. 22% 때 갔으니까 더 줄어들잖아요. 156,000

원이요.

제가 노력을 적게 했다고 세금을 많이 떼 간다는데, 솔직히 2800개나 했으면 이게 노력 아니면 뭔가요. 세금 좀 내려줬으면 좋겠어요.

최강익: 매니아들은 대부분 원하는 정보를 쉽게 얻을 수 있으며, 보고싶은 애니 또한 언제든 볼 수 있습니다. 그러나 한가지 부족하다면, 원하는 물건들을 쉽게 구할 수가 없고(피규어, 포스터, 성우 CD, 콘서트 DVD 등) 구한다 해도 쇼핑몰의 폭리 때문에 높은 가격을 지불해야 합니다. 정책적 지원이라 보기 어렵겠지만, 이들이 **원하는 캐릭터 상품 등을 한국에서 좀 더 원활하게 구할 수 있고, 또 저렴한 가격으로 구입할 수 있었으면** 합니다.

양현순: 일본에서 건너온 물건이기 때문에 기본적으로 가격에 운송료 등을 포함하여 비싸게 팔고 있는 형식입니다. 아마 매니아 문화에 정책적으로 지원되어야 할 부분이 있다면 일본과의 가까운 교류입니다. 사람들이 일본에 쉽게 갈 수 있다면 물건의 가격은 싸지겠고 더 많은 사람들이 매니아로 될 것입니다. **정책적으로는 일본에서 건너온 물품의 가격조정을** 정책적으로 해주셨으면 합니다.

7) 매니아를 위한 교육기관 양성

다음으로 매니아 청소년들의 자질을 조기에 발굴해서 제도적으로 양성시키기 위한 방안을 모색해야 한다.

김우성: 열정적인 매니아들은 중학교 때 그 싹이 보인다고 할 수 있는데요. 그들이 매니아적인 열정을 잘 키울 수 있는 **전문적인 교육기관**이 필요하다고 봅니다. 예를 들면 컴퓨터 고등학교 같은 것이죠... 그리고 이들이 대학을 들어갈 때도 어느 정도 가산점을 인정해 주어야 좋은 학생들이 모일 것이라고 보입니다. 만약, 컴퓨터만 배웠더니 나중에 대학에 들어가지 힘들다면 대부분의 학부모들이 특화된 컴퓨터 고등학교 진학을 막을 것입니다.

8) 매니아 경진대회 개최

매니아 활동에 관심이 있는 청소년들을 보다 활발하게 지원하기 위해서는 관련 경진대회 등 관련 행사를 개최하여 매니아 청소년들을 발굴하고 정책적으로 지원할 필요성이 있음을 강조한다.

김하수: 매니아들이 단순한 매니아 활동에서 그치지 않고 **자신의 능력을 개발자로서 펼칠 수 있는 기회와 절차**가 필요하다고 본다. 예를 들면, 게임 매니아들에게는 프로선수로서의 활동을 정책적으로 지원하는 것이며, 만화나 애니메이션 등 그래픽 관련 매니아들에게는 대회를 개최하여 우수자를 선발하고 채용하는 것도 좋은 방안이라 생각한다. 특히, 전산을 전공하고 여러 곳에서 프로그래밍을 강의한 본인으로서의 현재의 자격증 취득 방식 이외에도 실제 **프로그래밍 개발 대회**도 IT 산업을 발전시킬 수 있는 장기적인 방법이 아닐까 생각한다.

최강익: **관련 이벤트**를 자주 열어 우리 청소년들이 이런 행사에 참여하고 접할 수 있는 기회를 많이 주시기를 부탁드립니다.

9. 요약 및 소결

1) 매니아 문화의 특성

(1) 매니아 활동의 시작

매니아적 활동을 시작하게 되는 계기는 일반적으로 주변 인물이나, 일상 생활에서의 우연한 경험을 통해 자신의 관심을 발견하고, 흥미를 지속시키고 있었다. 이러한 관심과 함께 개인적 궁금증을 해소하기 위해, 또는 새로운 정보를 얻거나, 관심분야를 공유하는 친구들을 만나기 위해 온라인 커뮤니티에 가입하는 것으로 나타났다.

(2) 매니아 활동과 지식·정보 축적

① 지식습득, 공유, 심화: 온라인 커뮤니티 내에서의 행위 양식

청소년들은 온라인 커뮤니티 활동을 통해 새로운 정보를 주고 받으며, 특정 제품이나 프로그램, 기계 등을 사용해보고 오류나 논평 등을 제시한다. 이러한 활동은 커뮤니티 구성원들 사이에 공감대를 형성하는 계기가 되며, 제품 생산업체에 영향을 주기도 한다.

② 매니아 활동과 개별적 지식 습득 및 창출

온라인 활동을 하면서 새로운 지식이나 정보를 공유하는 활동뿐 아니라 개별적으로 관심분야의 지식 습득이나 외국어 학습을 하기도 한다. 주로 애니메이션이나 일부 게임 매니아들의 경우 개인적으로 일본어를 배우고 있으며, 컴퓨터 관련 지식 축적에 심취한 경우 영어 습득에도 관심을 보인다.

이들은 관심분야의 지식 심화를 위해 외국 사이트를 검색하거나, 온라인 활동을 통해 알게 된 특정 분야의 전문가에게 궁금한 점에 대해 물어보는 방식을 택하기도 한다. 또한 일부 청소년들은 자신의 지식을 포탈 사이트의 지식 공유 프로그램에 적극적으로 제공하는 활동을 하고 있다.

(3) 매니아 활동과 사회관계

① 친목도모 및 지지세력 확보

매니아 청소년들은 온라인 활동을 통해 사회관계 형성에 영향을 받는다. 특히, 채팅이나 게시판 글쓰기 및 댓글 달기 등을 통해 관심분야에 대해 의견을 나누는 활동 뿐 아니라, 자신의 일상이나 신변 잡기 등에 대한 이야기를 주고받음으로써, 구성원들간의 친밀감을 형성하게 된다. 또한 소그룹을 통하여 혹은 일부 회원들끼리는 메신저를 공유하여 수시로 온라인 대화를 주고받음으로써 심리적 지지세력을 확보하기도 한다.

② 커뮤니티 질서 유지 방식과 언어사용

온라인 커뮤니티 활동을 하는 청소년들이 모두 적극적으로 활동하는 것은 아니며, 운영자와 소수의 스텝, 일부 활발히 게시물을 올리는 청소년들(우수 회원)을 중심으로 커뮤니티가 운영된다. 활동 정도에 따라 회원등급이 올라가게 된다. 또한 온라인 커뮤니티 활동을 하기 위해 지켜야 할 규칙들이 있으며, 이를 제대로 지키지 않을 경우는 경고나 강제 탈퇴를 당하기도 한다. 또한 언어사용에 있어서도 지나친 외계어 사용은 규칙으로 금지하고 있으며, 상호비방이나 광고성, 상업성, 음란성 게시물을 금지하고 있다.

③ 오프라인 사회관계 형성

온라인 커뮤니티에서 적극적으로 활동하는 청소년들의 경우 오프라인 모임에 참가하여 상호 친밀감을 더욱 증진시킨다. 온라인 상에서 친밀해진 관계는 대면 후 신뢰감을 쌓게 되며, 오프라인 모임에서 처음 만나 새로운 관계를 형성하기도 한다. 오프라인 모임을 한 후 경쟁적으로 모임 후기를 게시판에 올림으로써, 모임의 즐거움에 대해 상기시키고 앞으로도 지속적인 모임이 이루어질 수 있는 분위기를 조성한다. 하지만 오프라인 모임의 경우 주로 서울과 수도권 위주로 이루어지기 때문에 지방 청소년들의 경우 참가에 어려움이 있다.

④ 커뮤니티 내의 사회관계와 일상생활의 사회관계 비교

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.

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

이와 함께 온라인 상의 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 대부

분 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.

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 주고 받는 경우, 오히려 그 반대로 오프라인 관계에서 털어놓지 못하는 고민이나 비밀에 대해 부담없이 털어 놓는 경우도 있다.

(4) 매니아 활동과 일상생활 변화

① 부모 및 가족 관계

청소년들은 매니아 활동에 심취하면서 가족 생활, 기존의 친구관계, 용돈 사용 및 심리적·정서적 변화를 겪게 된다. 매니아 활동에 심취하여 오랜 시간 컴퓨터 앞에 앉아 있거나 용돈을 너무 많이 사용하는 경우 부모님으로부터 부정적인 반응을 겪게 된다. 특히 오랜시간 컴퓨터 앞에 앉아 있음으로 해서 시력이나 신체에 이상이 오는 경우 부모님들로부터 부정적인 반응을 접하게 된다. 반면, IT 분야의 경우 컴퓨터 지식 등 일상생활에 유용한 지식을 축적한 청소년의 경우 반대나 부정적 반응보다는 오히려 격려나 사랑을 하기도 한다.

② 친구 관계 변화

청소년들은 매니아 활동에 심취하면서 기존 친구들과의 관계에 변화를 겪기도 한다. 매니아 활동에 몰두하여 일상생활 친구들과의 대화에서 자신의 관심분야 얘기만 하여 친구들이 싫어하는 경우도 생기며, 매니아 활동으로 인하여 기존 친구들과의 대화가 막히는 경우도 있다. 매니아 활동에 심취하기 위해 친구들과의 만남을 회피하기도 한다.

반면에 매니아 활동을 통하여 주변 친구들로부터 인정을 받는 경우도 생긴다. 이들은 매니아적 지식을 활용하여 일상의 문제를 해결해 주거나, 매니아적 지식이 친구들 사이에서 경외의 대상이 되기도 한다. 또한 매니아 청소년들은 자신이 좋아하는 것을 친구들에게 전파시키는 역할을 하기도 한다.

③ 용돈 사용 및 생활시간 변화

매니아 활동을 하면서 청소년들은 용돈 사용에 변화를 겪는다. 보통 매니아 관련 물품 구입을 위해 용돈이 더 필요하게 되는데, 이의 충족을 위해 아르바이트를 하거나, 학생의 경우 시험 성적을 높이는 것에 대한 보상으로 부모님으로부터 원하는 물건을 선물받기도 한다.

대부분의 청소년들은 매니아 활동으로 인하여 일시적으로는 잠을 거르거나, 불규칙적인 생활을 하지만 그 시기를 겪고 나면, 생활의 리듬을 찾는 것으로 보여진다. 여전히 일부 매니아 활동에 심취해 있는 청소년들은 생활시간이 바뀌기도 한다.

④ 성격, 심리적 변화

한편 매니아 활동을 통해 자아를 새롭게 발견하기도 한다. 매니아 활동에 적극적으로 참여하면서, 새로운 지식 축적과 함께 명량한 성격이 되는 것을 깨닫게 되었다고 한다. 또한 청소년들은 매니아 활동을 통해 관심분야를 확장시키고, 스트레스 해소에 도움을 받고 있었다. 이는 생활 속에서 자기만족과 행복감을 주게 된다.

(5) 매니아 개념 및 정체성 인식

① 매니아 개념에 관한 인식

청소년들은 매니아와 관련된 다양한 정의를 가지고 있다. 이는 일상적으로 매니아라는 용어가 느슨하게 사용되고 있고, 엄격한 개념정의를 적용되

는 용어가 아님을 드러내는 것이다. 즉, 통상적으로 사용되는 용례에 따라 청소년 나름대로 자기 입장에서 개념을 받아들이게 되는 것이다.

일단 매니아는 특정분야에서 남들보다 뛰어나게 잘하는 사람이라는 인식이다. 하지만 지나치게 한 가지에 빠지거나, 자기 조절을 못하는 경우는 매니아가 아니고 폐인이라고 여긴다. 매니아의 개념과 폐인과 유사하게 사용되고 있지만 매니아는 보다 긍정적 의미로, 폐인은 중독 등 보다 부정적인 의미와 관련되어 사용하고 있었다. 반면 매니아를 폐인과 유사한 의미로 사용하기도 한다. 이 경우 매니아도 폐인과 마찬가지로 부정적 함축을 지니게 된다.

또한 매니아가 오타쿠와 관련되어 사용되기도 하는데 매니아는 특정분야에 뛰어난 사람이며, 즐기는 사람인 반면, 오타쿠는 매니아를 능가하여 매우 뛰어난 사람이라 여기고 있다. 하지만 오타쿠의 성향에 대해서는 긍정적, 부정적 평가가 엇갈리고 있다.

다음으로 매니아는 관심분야에 대해 몰두 혹은 몰입하는 사람이라고 여기고 있다. 하지만, 일상생활에 방해받을 정도로 몰입을 의미하지는 않는다. 또한 매니아는 의무적으로 해야하는 사항이 아니라 자발적으로 관심이 있어서 즐기는 활동이라고 보고 있다. 따라서 전문적 지식이 필요하지 않으며 그다지 뛰어나지 않아도 즐겨하는 사람이면 매니아라고 보고 있다. 반면에 매니아는 관심이 많으면서 그 분야에 대해 전문 지식을 가진 사람이라고 보는 의견도 있다.

② 매니아 관련 정체성

매니아라고 고려되어지는 청소년들은 스스로에 대한 정체성 인식에 있어서 자신을 매니아와 동일시하는 청소년들도 있고, 그렇지 않은 청소년들도 있었다. 또한 일부 청소년들은 매니아와 폐인을 구분하면서 자신을 폐인과 동일시하기도 한다. 한편 타인은 대상 청소년에 대해 매니아라는 인식을 하고 있지만 스스로는 매니아라는 정체성을 부정하는 경우도 있었다.

면담 대상 청소년들은 주변 친구들에게 매니아나 폐인이라는 인식을 받

고 있는 경우가 대부분이었다. 직접적으로 매니아나 페인으로 호칭되기도 하고, 어느 정도는 매니아라는 암묵적인 인식을 받고 있는 경우도 있다. 하지만, 본인들은 자신을 남과 비교하면서 매니아성이 어느 정도인지를 가늠하고 있다.

2) 매니아 문화의 발전가능성

(1) 매니아 활동과 경제적 가치

청소년들에게 인기있던 애니메이션은 게임으로 만들어져 상품화되어 외국으로 수출하는 등 국익 창출에 기여하고 있으며, 온라인 커뮤니티는 제품의 테스트나 홍보를 위한 장이 되기도 한다. 매니아들의 전문성은 제품의 오류를 발견하거나, 더 나은 제품을 만드는데 기여하고 있다.

개인적으로 매니아 활동이 청소년들의 장래 직업이나 진로 방향과 연결되는 경우도 있다. 게임이나 애니메이션에 몰두하던 청소년들이 취업을 게임 분야, 혹은 관련 웹기획으로 진로를 결정하기도 한다.

(2) 매니아 문화와 지식 창출 및 공유

매니아 청소년들은 신제품이나 프로그램을 남보다 먼저 사용해보는 얼리어답터의 역할을 하며, 그 후 사용평이나 논평을 제시한다. 이들의 활동은 커뮤니티 구성원들의 판단에 중요한 영향력을 행사하는 등 오피니언 리더의 역할을 하고 있다. 또한 남보다 많이 알고 있는 지식이나 정보를 다른 구성원들에게 제공함으로써 경험이 많은 사람(old-timer)이 신참자(new-comer)에게 자연스럽게 지식을 제공하는 비공식적 학습을 실천하고 있다. 산업 사회에서는 사회적 역할 및 기능이 분화 되어, 학습은 공식적 교육기관이나 전문 학습기관에서 이루어지던 관행이었던 반면에, 정보 사회에서는 학습이 이루어지는 채널이 다원화되고 있음을 알 수 있다. 커뮤니티를 기반으로 하는 자발적 교습과 학습이(이는 비서구·전근대 사회의 지식 전수 방식으로 통용되어 왔는데) 정보 사회에서는 온라인 커뮤니티를

통해서 일정부분 이루어지고 있다고 할 수 있다.

또한 지식 심화를 위해 개별 청소년들이 택하는 방식은 전문 사이트를 검색하거나 전문가들에게 문의하는 방식을 택하고 있다. 특히, 전문지식을 찾은 후 이를 그대로 수용하기 보다는 확인 작업을 거치고 있으며, 지식을 온라인 포털에 제공함으로써 일반 이용자들의 관련 분야의 문제나 궁금증을 해결하는데 기여하고 있다. 특히 인터넷의 대중화로 전문지식을 알고 있는 청소년들끼리 네트워크가 형성되고 서로 정보를 주고받음으로써 상호간에 지적 자극이 이루어지고 있다. 이러한 네트워크는 지역의 경계를 넘어서서 다른 지방이나 다른 국가까지도 연결되고 있다. 이러한 지식 탐색 활동은 개인적 지식 축적 뿐 아니라, 지식을 커뮤니티에 제공하고, 나아가 포털사이트에 제공함으로써 사회적 지식 축적으로 이어지고 있다.

(3) 매니아 문화와 사회화

앞에서 살펴보았듯이 온라인 커뮤니티를 통한 지식과 정보를 주고받는 활동은 다양한 사회적 파급효과를 가져온다. 즉, 지식 및 정보 욕구 충족을 위해 커뮤니티 활동을 하게 되지만 부수적으로 사회집단의 다양한 특성을 경험하게 된다. 관심분야를 공유함과 동시에 다양한 신변잡기, 일상생활 에피소드 및 심경에 관한 글들을 주고받는 과정에서 자신과 비슷하거나 다른 처지에 있는 사람들을 알게 되며, 이는 간접 경험을 확대시키는 계기가 된다. 이러한 과정에서 연령, 성별, 지역 등 배경이 다른 구성원들과 만나게 된다. 특히 오프라인 모임을 통해 초등학교부터 성인까지 한자리에 모임으로써 세대간의 소통이 이루어지기도 한다.

또한 온라인 커뮤니티에서의 회원 위계, 지켜야 할 규칙, 언어사용 방식 등을 인지함으로써 사회생활의 기초를 익히게 된다. 물론 오프라인 사회생활과 다른 면이 많지만, 기본적으로 집단 구성원이 되기 위해서 지켜야 할 것과 금지하는 것 등에 대해 숙지하게 된다. 이는 매니아 커뮤니티가 기성세대와 기존의 지식 등에 대해 비판적 입장을 취하면서도 다른 한편으로는 기성사회에 편입될 수 있도록 하는 기능을 하는 것으로 이해될 수 있다.

특히 외계어의 사용이나 욕설, 상호 비방, 아이디 공유 등을 금지함으로써 인터넷을 통한 언어 파괴 및 익명성을 악용한 인식 공격 등을 막고 있다.

3) 매니아 문화의 한계 및 활성화 방안

(1) 한계

앞에서는 매니아 문화의 긍정적 측면과 발전 가능성을 살펴보았다면 여기서는 매니아 문화의 부정적 측면과 그 한계에 대해 살펴보겠다. 먼저 매니아 문화를 바라보는 기성세대의 인식이다. 청소년들이 자신들이 즐기는 활동에 대해 부모나 기성세대들의 시각은 곱지 않음을 알고 있다. 이는 매니아 활동으로 인한 역기능들 때문이다. 즉, 게임이나 애니메이션 등을 지나치게 즐기으로써 중독에 빠진다거나 정상적인 일상생활을 유지하지 않는 경우들이 발생하며, 학업 소홀, 용돈 과다 지출, 수면 부족, 시력 악화 등 그 폐해들이 종종 발생하고 있기 때문이다. 특히 일부 게임의 경우 아이템 거래 등 현금 거래가 이루어지고, 그 과정에서 범죄가 일어나기도 하며, 폭력성이 지나친 것들도 있어서 이를 모방하는 범죄로 이어지기도 한다.

매니아 활동 과정을 거쳐 프로그래머, 게임기획자, 애니메이션 작가 등으로 성공한 사례도 있지만 그렇지 않은 경우가 더 많기 때문에 적절한 조절을 하면서 매니아 활동을 할 수 있도록 하는 방안이 모색되어야겠다.

또한 매니아 커뮤니티를 통해 활동을 하는 경우 왜곡되거나 부분적인 사회화 과정을 거칠 수도 있다. 예컨대, 게임 커뮤니티 같은 경우 사회화 과정이 성별로 분화되고 있음을 알 수 있었다. 현재 우리나라 게임 이용자들의 대부분이 남자이기 때문에 커뮤니티 구성원들도 남성 위주로 활동을 하는 경우들이 많았다. 예컨대, 오프라인 모임을 공지하면서, 여성회원이 참가하면 참가비를 면제해준다고 한다던지, 이번 정모에는 여성회원들을 많이 볼 수 있었으면 좋겠다는 의견을 올리는 것들이 그 예이다. 즉, 남성 중심으로 일상대화가 이루어지고, 여성은 “장식 효과”를 내는 역할을 하는 것으로 인

식되고 있다.

(2) 활성화 방안

청소년들이 매니아 문화 활성화를 위해 필요하다고 지적한 사항들은 다음과 같다. 첫째, 매니아 문화가 활성화되기 위해서는 게임이나 만화를 즐기는 활동을 청소년들의 일상생활에서 자연스럽게 접하는 생활문화의 일부로 인정해 주어야 한다고 지적한다.

둘째, 게임이나 만화·애니메이션 등에 지나치게 몰입할 때 보여지는 중독현상 및 게임을 즐기는 과정에서 발생하는 문제요소에 대한 적절한 대처 및 예방에 대한 제도 마련도 필요하다고 지적한다.

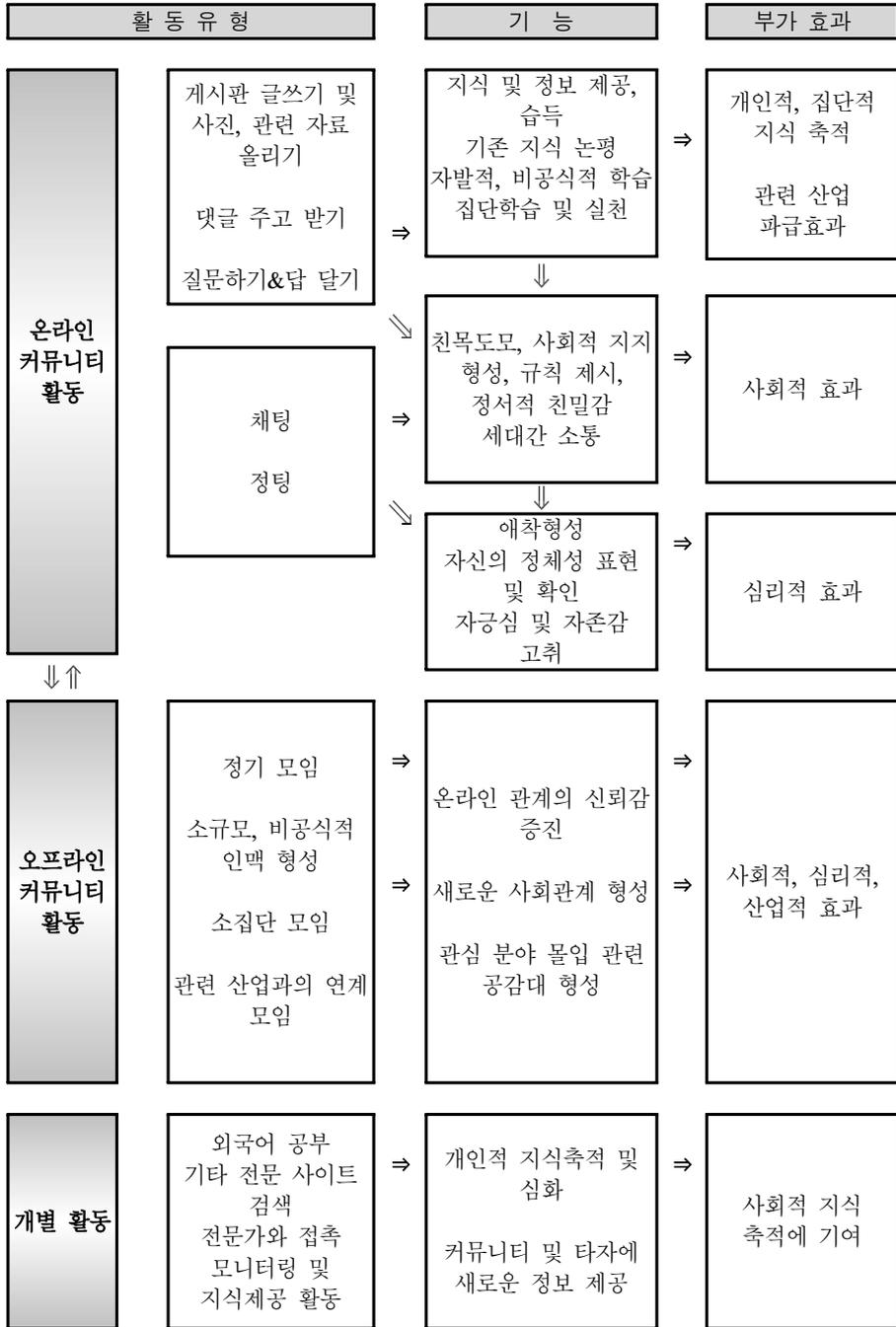
셋째, 청소년들이 즐기는 게임이나 애니메이션에 대해 부정적인 보도가 주를 이루는데, 긍정적인 측면에 대해서도 사회적 인식이 확산이 되었으면 하고 바라고 있다.

넷째, 또한 매니아들은 일반적으로 관심분야에 대해 즐기는 차원을 넘어서서 보다 심층적인 전문가적 취향을 발전시키기 때문에 지나친 규제를 통하여 활동의 범위가 축소되지 않기를 바라고 있다.

다섯째, 당장은 부정적인 인식이 지배적이고, 관련 인프라도 확보되지 않은 상황에서 활성화시키기는 힘들지만, 지속적으로 조금씩 대중에게 알려지다 보면 활성화될 것이라는 의견도 있다.

여섯째, 청소년들이 매니아 활동을 하는데 경제적 부담을 줄여주는 방안 및 매니아들의 만남의 장 마련, 매니아 조기 발굴을 위한 행사들이 개최되어야 할 것이라는 제안도 한다.

이상의 논의에서 제시된 청소년 매니아 활동의 주요 유형과 기능, 부가 효과에 대해 다음의 그림을 통해서 압축적으로 제시하고자 한다.



[그림 IV-1] 매니아 활동의 유형, 기능, 부가효과

V. 결론 및 제언

1. 요약 및 결론
2. 정책제언

V. 결론 및 제언

1. 요약 및 결론

급속한 경제 성장, 정치 민주화와 함께 IT환경의 도래는 청소년들의 일상 문화 변화에 큰 영향을 주었다. 인터넷의 대중화는 청소년들로 하여금 자신의 관심분야에 몰입하거나 특정 분야에 대한 지식을 전문가 수준으로 축적하는데 큰 영향을 끼쳐 왔다. 과거 고립된 소수로 폐쇄적인 특성을 나타내던 매니아들은 다양한 사이버 커뮤니티 및 인터넷의 활성화로 지식 정보를 주고받으며 관심분야를 공유하고 있고, 부가적으로 다양한 사회, 심리적, 산업적 효과를 초래하고 있다.

본 연구는 이러한 배경 하에 사이버 커뮤니티 및 온라인 상호작용을 통하여 상호 정보를 주고받으며, 지식 축적 및 특정 활동에 영향을 받는 매니아 청소년 집단의 문화 실태 및 특성에 대하여 살펴보고자 하였다. 대표적인 영역으로 매니아 집단이 대중문화 및 IT의 확산과 함께 등장하기 시작하였다는 점과, 지적, 사회문화적, 경제적 가치 도출을 염두에 두고 만화애니메이션, 게임, PC인터넷 분야를 그 대상으로 하였다. 주요 연구 결과는 다음과 같다.

1) 설문조사 결과

(1) 매니아 활동과 온라인 커뮤니티 가입

청소년들이 관심분야 커뮤니티를 처음 방문하게 된 계기를 살펴보면 원래 관심이 있어서 적극적으로 검색하여 방문하는 경우가 가장 많았고 다음으로 인터넷 서핑 중 우연히 방문하게 되는 경우로 나타났다.

청소년들이 자신이 활동하고 있는 분야에 관심을 갖기 시작한 기간을 살펴보면 3년 이상이라고 답한 청소년들이 가장 많았다. 관심분야의 커뮤니티

나 사이트를 방문하는 빈도를 살펴보면 매일 방문하고 있다는 청소년들이 10명 중 5명 이상으로 나타났고, 일주일에 4일 이상 방문하는 청소년들은 10명 중 7명이 넘는 수치를 보였다.

청소년들은 필요한 정보 욕구를 충족하기 위해 온라인 커뮤니티에서 활동하게 되었고, 또한 새로운 정보를 신속하게 얻기 위해서 커뮤니티 활동을 하고 있음을 알 수 있었다.

한편, 자기와 관심이 같은 사람들을 만나기 위해 커뮤니티 활동을 하고 있는 정도도 보통 이상으로 나타나 청소년들의 활동 계기로 관심이 같은 사람들과 만나기 위한 것도 중요한 고려대상이 됨을 알 수 있었다. 또한 자신이 잘 모르는 것을 물어보기 위하여 커뮤니티 활동을 한다는 응답 평균이 3.89로 나타나 청소년들은 대체로 궁금증 해소를 위해 커뮤니티 활동을 하게 되는 것으로 볼 수 있다.

(2) 온라인 커뮤니티 활동 유형 및 특성

청소년들의 온라인 커뮤니티 활동 유형 및 특성을 살펴보면 게시판에 새로운 정보나 지식을 올리는 정도는 보통보다 다소 낮은 수준이라고 할 수 있다. 이에 대해서는 정보 제공자의 역할을 하는 청소년은 커뮤니티 내에서 비교적 소수에 한정되어 있음을 유추해 볼 수 있을 것이다.

다음으로 청소년들이 게시판에 올라온 정보를 읽는 정도는 대체로 높은 것으로 나타나 주로 게시판 읽기를 활발히 하고 있음을 알 수 있었다. 게시판에 모르는 부분을 묻는 질문을 자주 남기는 정도는 보통보다 다소 높은 수준으로 판단할 수 있었다.

커뮤니티 활동으로 회원들과 채팅이나 메신저를 즐기는 정도는 보통보다 다소 낮은 수준이었고, 오프라인 활동에 참석하는 정도도 대체로 높지 않은 수준임을 알 수 있었다.

(3) 관심분야 커뮤니티 활동과 일상생활 변화

청소년들은 커뮤니티에 가입하여 활동하면서 어느정도 삶이 즐거워졌다고

판단할 수 있었으며, 커뮤니티 활동이 스트레스 해소에 어느정도 도움이 되고 있음을 알 수 있었다.

커뮤니티 활동을 통하여 자신감이 증진되는 수준, 새로운 친구관계나 선후배 관계가 과생되는 정도는 보통보다 다소 높은 수준으로 나타났다. 반면, 커뮤니티 활동을 함으로써 부모님으로부터 인정을 받는 정도는 대체로 그렇지 않다는 것을 알 수 있었다.

(4) 관심분야 커뮤니티 활동과 지식 및 진로 발달

관련 분야 커뮤니티 참여는 그 분야의 정보나 지식 축적에 대체로 긍정적인 역할을 하고 있는 것으로 볼 수 있었다. 또한 청소년들은 커뮤니티에 참여하면서 관심분야의 새로운 정보를 남보다 빨리 얻고 싶어함을 알 수 있었다.

청소년들이 커뮤니티에 참여하면서 자기보다 더 많은 정보를 알고 있는 회원을 보면 빨리 따라잡고 싶은 생각이 드는 정도는 보통보다 약간 높은 수준임을 알 수 있었다.

관심분야의 새로운 아이템이나 자료, 혹은 기계가 나오면 빨리 사고 싶은 욕구가 드는 정도에 대해서는 보통보다 높은 수준임을 알 수 있었다. 또래 친구들과 비교하여 관심분야의 정보나 지식을 더 많이 알고 있는지에 대해서는 대체로 그렇다고 인식하는 것으로 나타났다.

관심분야 커뮤니티에서 활동하는 청소년들이 게시판에 올라온 정보를 그대로 받아들이기 보다는 다른 사이트나 정보 검색을 통해 확인 작업을 거치는 정도는 보통보다 다소 높은 수준임을 알 수 있었다.

청소년들이 커뮤니티에 참여하면서 새로운 정보를 얻기 위해 외국어를 공부하게 되는 정도, 관심분야 커뮤니티에서 충족되지 않는 궁금증을 해소하기 위해 관련 분야의 전문가나 전문서적을 찾아보는 정도는 보통보다 다소 낮은 수준이었다.

청소년들이 자신의 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 얻는 정보가 자신의 진로와 관련하여 유용할 것이라는 인식과 사회발전에 유익할 것이라는 인식

은 보통정도임을 알 수 있었다.

청소년들은 관심분야와 관련된 아르바이트를 거의 하지 않고 있음을 알 수 있었고, 현재 관심분야와 관련된 직업을 갖기를 희망하는 정도는 보통 수준인 것으로 나타났다.

(5) 관심분야 몰입과 부정적 변화

청소년들이 매니아 활동과 관련하여 부정적 변화가 생겼는지를 알아보았다. 이에 대해서는 용돈 증가 정도는 보통보다 다소 높은 수준을 보이고 있었다. 반면, 학교 공부하는 시간 감소와 수면 시간 감소에 대해 알아보았는데 이에 대해서는 보통보다 다소 낮은 수준으로 나타나 그다지 부정적 영향을 주지 않고 있음을 알 수 있었다.

관심분야에 몰입하면서 부모님의 잔소리가 늘었는지 정도는 보통보다 다소 낮은 수준임을 알 수 있었고, 관심분야 몰입으로 인하여 성적이 떨어졌는지에 대해서는 대체로 그렇지 않은 수준임을 알 수 있었다.

관심분야 몰입으로 인하여 커뮤니티 방문 이외의 다른 일은 하기가 싫어지는지에 대해 물어보았는데, 이에 대해서도 대체로 그렇지 않은 수준으로 나타났다. 관심분야 몰입으로 인해 가족 구성원 및 친구와의 접촉이 줄었는지를 묻는 질문에 대해서도 그렇지 않음을 알 수 있었다.

2) 면담조사 결과

(1) 매니아 문화의 특성

① 매니아 활동 계기 및 온라인 커뮤니티

매니아적 활동을 시작하게 되는 계기는 일반적으로 주변 인물이나, 일상 생활에서의 우연한 경험을 통해 자신의 관심을 발견하고, 흥미를 지속시키는데서 비롯되었다. 이러한 관심과 함께 개인적 궁금증을 해소하기 위해, 또는 새로운 정보를 얻거나, 관심분야를 공유하는 친구들을 만나기 위해 온라

인 커뮤니티에 가입하는 것으로 나타났다. 이러한 조사 결과는 설문조사 결과와 유사하다고 볼 수 있다.

② 매니아 활동과 지식·정보 축적

설문조사에서는 매니아들의 정보 제공 활동 비중이 그리 높지 않은 것으로 나타났다. 하지만 개별 매니아 청소년 면담조사를 통해서 매니아적 지식을 습득하고 축적하는 과정이 중요함에 대해서 알 수 있었다.

청소년들은 온라인 커뮤니티 활동을 통해 새로운 정보를 주고 받으며, 특정 제품이나 프로그램, 기계 등을 사용해보고 오류나 논평 등을 제시한다. 이러한 활동은 커뮤니티 구성원들 사이에 공감대를 형성하는 계기가 되며, 제품 생산업체에 영향을 주기도 한다.

온라인 활동을 하면서 새로운 지식이나 정보를 공유하는 활동뿐 아니라 개별적으로 관심분야의 지식을 습득하거나 외국어 학습을 하기도 한다. 이들은 관심분야의 지식 심화를 위해 외국 사이트를 검색하거나, 온라인 활동을 통해 알게 된 특정 분야의 전문가에게 궁금한 점에 대해 물어보는 방식을 택하기도 한다. 또한 일부 청소년들은 자신의 지식을 포탈 사이트의 지식 공유 프로그램에 적극적으로 제공하는 활동을 하고 있다.

③ 매니아 활동과 사회관계

매니아 청소년들은 온라인 활동을 통해 사회관계 형성에 영향을 받는다. 특히, 채팅이나 게시판 글쓰기 및 댓글 달기 등을 통해 관심분야에 대해 의견을 나누는 활동 뿐 아니라, 자신의 일상이나 신변 잡기 등에 대한 이야기를 주고받음으로써, 구성원들간의 친밀감을 형성하게 된다. 또한 소그룹을 통하여 혹은 일부 회원들끼리는 메신저를 공유하여 수시로 온라인 대화를 주고받음으로써 심리적 지지세력을 확보하기도 한다. 온라인 커뮤니티 활동을 통하여 집단의 위계 및 규칙을 습득하며, 오프라인 모임을 통해서 온라인 상의 관계가 더욱 친밀해지기도 한다.

④ 매니아 활동과 일상생활 변화

청소년들은 매니아 활동에 심취하면서 가족 생활, 기존의 친구관계, 용돈 사용 및 심리적 정서적 변화를 겪게 된다. 매니아 활동에 심취하여 오랜 시간 컴퓨터 앞에 앉아 있거나 용돈을 너무 많이 사용하는 경우 부모님으로부터 부정적인 반응을 겪게 된다. 반면, IT 분야의 경우 컴퓨터 지식 등 일상생활에 유용한 지식을 축적한 청소년의 경우 반대나 부정적 반응보다는 오히려 격려나 자랑을 하기도 한다.

청소년들은 매니아 활동에 심취하면서 기존 친구들과의 관계에 변화를 겪기도 한다. 매니아 활동에 몰두하여 일상생활 친구들과의 대화에서 자신의 관심분야 얘기만 하여 친구들이 싫어하는 경우도 생기며, 매니아 활동으로 인하여 기존 친구들과의 대화가 막히는 경우도 있다. 매니아 활동에 심취하기 위해 친구들과의 만남을 회피하기도 한다. 반면에 매니아 활동을 통하여 주변 친구들로부터 인정을 받는 경우도 생긴다.

매니아 활동을 하면서 청소년들은 용돈 사용에 변화를 겪는다. 보통 매니아 관련 물품 구입을 위해 용돈이 더 필요하게 되는데, 이의 충족을 위해 아르바이트를 하거나, 학생의 경우 시험 성적을 높이는 것에 대한 보상으로 부모님으로부터 원하는 물건을 선물받기도 한다.

한편 매니아 활동을 통해 자아를 새롭게 발견하기도 한다. 매니아 활동에 적극적으로 참여하면서, 새로운 지식 축적과 함께 명량한 성격이 되는 것을 깨닫게 되기도 한다. 또한 청소년들은 매니아 활동을 통해 관심분야를 확장시키고, 스트레스 해소에 도움을 받고 있었다. 이는 생활 속에서 자기만족과 행복감을 주게 된다.

⑤ 매니아 개념 및 정체성 인식

청소년들은 매니아와 관련된 다양한 정의를 가지고 있다. 일단 매니아는 특정분야에서 남들보다 뛰어나게 잘하는 사람이라는 인식이다. 하지만 지나치게 한 가지에 빠지거나, 자기 조절을 못하는 경우는 매니아가 아니고 폐인이라고 여긴다. 매니아의 개념은 폐인이나 오타쿠와 유사하게 사용되고 있지만 매니아는 보다 긍정적 의미로, 폐인이나 오타쿠는 보다 부정적

인 의미와 관련되어 사용하고 있었다.

면담 대상 청소년들은 주변 친구들에게 매니아나 폐인이라는 인식을 받고 있는 경우가 대부분이었다. 직접적으로 매니아나 폐인으로 호칭되기도 하고, 어느 정도는 매니아라는 암묵적인 인식을 받고 있는 경우도 있다. 하지만, 본인들은 자신을 매니아라고 직접적으로 단정짓기보다는 남과 비교하면서 매니아성이 어느 정도인지를 가늠하고 있다.

(2) 매니아 문화의 발전가능성

① 매니아 활동과 경제적 산업적 가치

청소년들에게 인기있던 애니메이션은 게임으로 만들어져 상품화되어 외국으로 수출하는 등 국익 창출에 기여하고 있으며, 온라인 커뮤니티는 제품의 테스트나 홍보를 위한 장이 되기도 한다. 매니아들의 전문성은 제품의 오류를 발견하거나, 더 나은 제품을 만드는데 기여하고 있다. 개인적으로 매니아 활동이 청소년들의 장래 직업이나 진로 방향과 연결되는 경우도 있다.

② 매니아 문화와 지식 창출 및 공유

매니아 청소년들은 신제품이나 프로그램을 남보다 먼저 사용해보는 얼리어답터의 역할을 하며, 그 후 사용평이나 논평을 제시한다. 이들은 커뮤니티를 기반으로 하는 자발적 교습과 학습을 실천하고 있다. 또 개인적으로도 관심분야의 지적 호기심 충족을 위해 전문 사이트를 검색하거나 전문가들에게 문의하고 있다. 특히, 전문지식을 찾은 후 이를 그대로 수용하기 보다는 확인 작업을 거치고 있다. 이러한 지식 탐색 활동은 개인적 지식 축적 뿐 아니라, 지식을 커뮤니티에 제공하고, 나아가 포털사이트에 제공함으로써 사회적 지식 축적으로 이어지고 있다.

③ 매니아 문화와 사회화

앞에서 살펴보았듯이 온라인 커뮤니티를 통한 지식과 정보를 주고받는 활동은 다양한 사회적 파급효과를 가져온다. 즉, 지식 및 정보 욕구 충족을

위해 커뮤니티 활동을 하게 되지만 부수적으로 연령, 지역, 성별 등 배경이 다른 구성원들과 상호작용을 함으로써 교류의 범위를 넓히게 된다. 또한 온라인 커뮤니티에서의 회원 위계, 지켜야 할 규칙, 언어사용 방식 등을 인지함으로써 사회생활의 기초를 익히게 된다. 특히 외계어의 사용이나 욕설, 상호 비방, 아이디 공유 등을 금지함으로써 인터넷을 통한 언어 파괴 및 익명성을 악용한 인신 공격 등을 막고 있다.

(3) 매니아 문화의 한계

매니아 문화의 긍정적 측면과 함께 개선되어야 할 점도 주목해야 할 것이다. 먼저 매니아 활동으로 인한 역기능들을 들 수 있다. 즉, 게임이나 애니메이션 등을 지나치게 즐기므로써 중독에 빠진다거나 정상적인 일상생활을 유지하지 않는 경우들이 발생하며, 학업 소홀, 용돈 과다 지출, 수면 부족, 시력 악화 등 그 폐해들이 종종 발생하고 있다. 특히 일부 게임의 경우 아이템 거래 등 현금 거래가 이루어지고, 그 과정에서 범죄가 일어나기도 하며, 폭력성이 지나친 것들도 있어서 이를 모방하는 범죄로 이어지기도 한다. 이러한 역기능을 개선하기 위해서는 다양한 정책 방안들이 모색되어야 할 것이다.

2. 정책제언

1) 매니아 문화를 청소년 생활문화로 인식전환 방안 모색

- 기성세대의 인식 전환 및 기성세대와 함께 즐길 수 있는 이벤트 마련
- 일상생활에서 쉽게 접근할 수 있는 공간 및 장소 마련
- 부정적 보도 뿐 아니라 긍정적 보도 제공

청소년들에게 게임이나 만화애니메이션, 컴퓨터 및 인터넷 관련 정보 습득은 이제 특별한 활동이 아니라 일상문화로 자리 잡혀 있다. 과거 컴퓨터

가 보편화되기 이전에 청소년들의 놀이가 야외에서 이루어졌다면, 컴퓨터와 인터넷 사용이 보편화된 현 시점에서 청소년들은 이것을 여가와 놀이의 도구로 사용하고 있는 것이다. 이러한 시대적 변화에도 불구하고 여전히 기성세대들은 인터넷, 게임 등에 대하여 우려가 섞인 시각을 지니고 있다. 그에 따라 기성세대의 인식 전환을 위한 행사들을 마련할 필요성이 제기된다.

특히 다양한 세대가 오고가며, 일상적으로 접근하기 쉬운 공간에 청소년 매니아 활동과 관련된 행사를 마련한다면, 청소년 뿐 아니라 기성세대들도 청소년 매니아 문화의 특성을 이해할 수 있는 계기가 마련될 것이다. 지하철역이나 광장 등에 청소년 매니아들의 활동 공간이나 전시회를 마련하는 것도 한 방안이다.

또한 인터넷이나 게임에 대한 부정적 시각이 주를 이루고 있는데 이를 즐기는 청소년들의 긍정적 측면에 대해 보도할 필요성도 대두된다. 적절한 놀이 및 여가 문화가 부재하는 상황에서 무조건 금지 일변도로 게임, 애니메이션 몰입에 대해 논할 것이 아니라 이러한 활동의 긍정적 효과에 대해서도 제고해야 할 것이다. 매니아적 활동이 지적, 문화적, 경제적 부가가치 창출에 기여했음을 인정하고, 이러한 활동을 통해 얻어지는 효과를 극대화시키기 위한 노력을 해야 할 것이다.

2) 문제요소 제거 및 문제 예방을 위한 대책 마련

- 중독 치료 및 예방 프로그램
- 게임 과정에서 발생하는 문제 해결
- 건전한 게임 문화 정착 방안 모색
- 정보통신윤리교육 강화

현실적으로 청소년들이 게임이나 인터넷 중독에 빠져 일상생활 및 신체적·정신적으로 문제가 일어나는 사례들이 발생하고 있기 때문에 이러한 문제를 해결하고 조기에 예방할 수 있는 방안을 모색해야 할 것이다. 현재 게임 중독과 관련해서는 청소년위원회에서 치료 프로그램과 협력 병원을 지정하

는 사업을 실시 중에 있다. 이 사업의 개요는 다음과 같다.

- 2005년부터 2007년까지 3단계로 추진되는 사업으로, 2005년 하반기에 1단계로, 서울 4대 권역(동서남북)의 대학병원²¹⁾을 중심으로 각 권역별로 2개의 개업의원과 유기적인 협력망을 구축, 인터넷 중독 청소년에 대한 임상치료연구를 실시하고 그 증상에 따른 차별화된 전문치료방안을 마련할 예정이다.
- 2단계(2006년) 사업은 서울지역 26개구와 전국 6대 광역시에 각 1개 이상의 병원을 선정하여 해당 정신과 전문의에게 보수교육을 실시, 인터넷 치료를 위한 전문치료병원을 전국적으로 구축하는데 본격적으로 나설 예정이다.
- 3단계(2007년)로는 전국적으로 인증병원 지정을 확대하고, 청소년의 인터넷 중독 치료를 위한 ‘디지털 리더되기 캠프’를 치료 수요에 따라 학기별, 격월간, 월간 등으로 탄력 운영하는 한편 저소득층 청소년의 치료비용 지원방안을 추진할 예정이다.

이러한 중독 치료 프로그램과 함께 청소년들이 중독에 빠지지 않도록 하는 예방 프로그램 마련도 필요하다. 특히 이러한 운동을 할 시에 청소년들에게 아이디어를 얻으면 보다 참신한 대안들이 나올 수 있음을 감안해야 할 것이다. 청소년 중독 예방 프로그램 경진대회 등을 통해 게임이나 인터넷 중독을 예방할 수 있는 아이디어 등을 공모하는 것도 바람직할 것이다.

예컨대, 청소년들이 스스로 인터넷 shut-down제도(시간 조절 기능 도입 시간 초과시 감점, 시간 조절시 가점 등)를 도입하자는 의견이나 일정시간 동안만 게임을 할 수 있도록 하는 플레이 쿼터제를 적극적으로 도입하자는 의견들을 제기한다.

또한 게임을 통해 발생하는 문제행동을 감소시키기 위한 제도적 장치들을 마련해야 할 것이다. 현금거래로 발생하는 문제, 소프트웨어 불법 복제, 지

21) 올 하반기부터 인터넷 중독 전문치료를 담당할 서울 지역 4대 권역의 병원은 다음과 같다.

* 동부 : 한양대 병원 (안동현 교수) * 서부 : 연세대 병원 (민성길·신의진 교수)
* 남부 : 중앙대 병원 (이영식 교수) * 북부 : 서울대 병원 (김봉년 교수)

적 재산권 인정 문제, 인터넷 공인인증제도 정착 등 건전한 인터넷 활동이 정착될 수 있도록 하는 제도적 장치 및 정보통신윤리교육 등이 이루어져야 할 것이다.

3) 매니아 조기 발굴 및 지원

- 청소년 매니아 경진대회 활성화
예시: 청소년 박람회(청소년진흥센터)/ 청소년 미디어 대전(청소년인터넷방송국 스스로넷)/ Youth Voice(다음세대재단·청소년위원회)
- 게임 프로그램 경진대회
- 장학금 지원
- 산학협력 교육

다음으로 청소년 매니아들의 관심사를 반영하고, 재능을 조기에 발굴하여 지원할 수 있는 다양한 채널들을 마련해야 할 것이다. 새로운 매체환경의 도래로 청소년들의 관심사와 문화 활동 범주가 다양해졌으나, 이를 확산시키는 채널은 매우 부족한 실정이다. 2005년 제1회 청소년 박람회와 같이 청소년들이 즐기는 문화와 새로운 관심 분야에 대한 소개를 하고, 만남의 장을 갖는 기회를 마련하는 것도 바람직한 사례라고 할 수 있다. 이러한 공개 행사를 개최함으로써 매니아 문화가 단지 소수의 “비정상적”인 청소년들에 의해 즐겨지는 것이 아니라, 다양한 청소년 문화 중 하나로 자리잡고 있는 것임을 드러낼 수 있을 것이다. 특히 이러한 행사를 통해 매니아들끼리 상호 네트워크가 형성되고 이는 지식이나 정보의 심화를 가속화시키는 채널로 작용하게 된다.

또한 새로운 매체를 활용한 청소년 활동이나 프로그램 경진대회를 개최하여 매니아 청소년들을 조기에 발굴, 지원하는 것도 하나의 방안이 될 수 있다. 청소년인터넷 방송국 스스로넷에서 해마다 개최하고 있는 청소년 미디어 대전이나 청소년위원회와 다음세대재단에서 개최하고 있는 Youth Voice 프로젝트 처럼 청소년들의 창작물을 평가하는 경진대회를 활성화시키는 것

도 그 좋은 예이다. 이러한 경진대회를 통해서 청소년들의 재능을 조기에 발굴하고, 관련 산업이나 현장에서 지원을 할 수 있는 방안이 모색되어야 할 것이다.

4) 학교 현장에서 매니아 발굴, 지원, 치료를 위한 네트워크 구축

- 적절한 지원 네트워크 구축
- 지속적인 교육 프로그램 제공
- 진로와의 연결 모색

매니아 활동에 심취한 청소년들을 위해 이들의 관심분야와 관련된 적절한 교육 프로그램을 제공하고 진로와도 연결시킬 수 있도록 안내가 필요하다. 특히 대부분의 청소년이 몸담고 있는 학교 현장에서 이러한 매니아적 관심을 적극적으로 발굴하고 지원할 수 있도록 모색해야 한다.

특히 매니아적 성향을 가진 청소년들을 발굴하고 지원하거나 및 부정적 사례에 대한 치료 및 상담을 학교 현장에서 직접 담당할 수 없는 경우 관련 전문가 및 지도자 모임을 통해 연계 시켜주는 방안을 모색할 수 있다. 예컨대, 연극강사 협의회나 동아리 문화 연구회, 상담센터 등 청소년 활동에 관심이 있는 지도자들의 모임 등을 적극 활용하는 방법이 있을 수 있다.

또한 청소년들의 매니아적 성향을 학교 동아리 활동의 형태로 지원할 수 있을 것이다. 재학생들의 동아리 활동은 졸업생 및 대학교 동아리와의 연계를 통하여 선배가 후배를 지도하고 이끌어주는 활동으로 전개될 수 있도록 하는 방안도 모색해 볼만하다.

지역사회와의 연계도 고려해 볼만하다. 산학협력의 방식으로 관련 분야의 현장 전문가가 학교에서 교육을 하고, 학생들은 현장에서 직접 배울 수 있는 기회를 갖는 것이다. 예컨대, 청소년인터넷 방송국의 경우 선린인터넷 고등학교와 연계를 맺어 미디어교육을 실시하고 있으며, 이 학교 학생들은 방송국을 찾아와 자신들의 작업 공간 및 교육 공간으로 활용하고 있다.

5) 온라인 커뮤니티 운영자 교육, 박람회, 인센티브 부여

- 청소년들의 일상공간으로서의 사이버 커뮤니티 인식
- 사이버 커뮤니티 박람회 및 운영자 교육

지식 정보 사회에서 온라인 커뮤니티는 청소년들의 일상공간으로 자리 잡고 있음은 논란의 여지가 없을 것이다. 일상생활에서 자신의 관심 분야나 취미 등과 관련하여 청소년들은 온라인 커뮤니티에 가입하여 활동하고 있으며, 이 공간은 청소년들에게 필요한 지식과 정보를 제공할 뿐 아니라 다양한 사회적 상호작용 기회를 제공하며, 규칙 및 질서를 학습하게 한다. 온라인 커뮤니티의 운영자들은 지식 제공자로서의 위치 뿐 아니라, 사회적 규범을 제시하고 특정 활동을 장려하거나 제지하는 역할을 하기도 한다. 이들이 내리는 공지사항이나 주의사항, 경고 등은 청소년들에게 중요한 행동 수칙 및 규범으로 작용하는 것이다. 따라서 온라인 커뮤니티 운영자들을 대상으로 적절한 교육 및 만남의 장을 마련하는 방안도 모색할 필요가 있다.

또한 사이버 커뮤니티 경진대회를 통하여 건전한 사이버 커뮤니티를 널리 홍보함으로써, 매니아적 지식 축적과 함께 청소년들이 건전한 사회 생활을 할 수 있는 채널을 찾을 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

- 강대기(1998). 정보화와 지역공동체의 변화. 정보사회학회 편, 정보사회의 이해. pp. 93-116. 나남.
- 강대기(2001). 현대사회에서 공동체는 가능한가. 아카넷.
- 김나정(2001). 디자인과 매니아: 시대의 도래. 이화여대 대학원 석사학위논문.
- 김문조(2001). 정보화 시대의 청소년. 사회연구. 가을 통권 제2호, pp. 13-36.
- 김미향(2002). 몰입 및 근거 이론적 접근을 통한 스키 매니아의 경험 연구. 국민대 대학원 박사학위논문.
- 김민정(2003). 사이버 여성 문화로서 팬픽(fanfic) 연구: 환타지와 성 정체성의 연관성을 중심으로. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김석희(2003). 스포츠매니아의 확산과정에 관한 연구: 축구매니아를 중심으로. 명지대 대학원 박사학위논문.
- 김석희·김정명(2001). 청소년 축구매니아 연구: '붉은 악마'를 중심으로. 한국체육학회지, 제40권 3호, pp. 27-39.
- 김영인(2001). 인디 음악 매니아의 의복행동 연구. 숙명여대 대학원 석사학위논문.
- 김예란(2004). 가상공간의 공동체 문화 탐색: 사이월드 문화를 중심으로. 언론과 사회. 12권 3호, pp. 55-89.
- 김유식(2004). 인터넷스타 개죽아, 대한민국을 지켜라. 제이북.
- 김유정(2003). 사이버 커뮤니티: 디지털 인간 무리짓기. 이은미외 8인. 디지털 수용자. 커뮤니케이션 북스.
- 김종길(2000). 사이버공간 속의 청소년 문화와 정체성. 학생생활연구 제16집. 덕성여대 학생생활연구소.
- 김종길(2002). 사이버공간과 청소년 성문화. 손승영 외 5인. 오늘, 청소년의 성을 읽다. 지식마당.
- 김종길·김문조(2002). 사이버문화와 청소년 정체성 형성에 관한 연구. 한국학술진흥재단 연구보고서.
- 김종길·김순주(1998). 한국의 유즈넷 뉴스그룹 형성과 발전 가능성: han.* 뉴스그룹을 중심으로. 한국사회학 제32집 봄호.
- 김지룡(1998). 나는 일본문화가 재미있다. 명진출판.
- 김창남(1998). 팬과 매니아. 대중문화의 이해, pp. 198-207. 서울: 한울아카데미.
- 김창남(2003). 대중문화의 이해. 서울: 한울아카데미.

- 김창민 외(1997). 사이버공동체의 사회구조. LG 커뮤니카토피아 연구소 연구보고서.
- 김현정(2001). 팬덤(fandom)의 진화에 관한 연구: 서태지(와 아이들) 팬덤의 감수성 변화 사례를 중심으로. 서강대학교 대학원 석사학위논문.
- 김홍대(2001). 매니아의 성격과 기능에 관한 연구: 프로그레시브 락(progressive rock) 매니아를 중심으로. 충남대 대학원 석사학위논문.
- 김희재·박유진(2004). 인터넷상에서의 자아인식과 집단인식. 정보통신정책연구원 연구보고서.
- 김희재(2004). 한국사회 변화와 세대별 문화코드. 신지사원.
- 나카타니 아키히로(2002). 20대 자신의 재능을 키워라(이선희 옮김). 도서출판 바움.
- 라도삼(2001). 현대적 게임과 게임 문화: 몰입의 조건과 세계에 대한 고찰. 선생님과 함께하는 인터넷문화학교. 사이버문화연구소 주관 교사 워크샵 자료집.
- 맹영임·서정아·김민(2002). 청소년 대중스타 수용실태 연구. 서울: 한국청소년개발원.
- 맹영임·정문성(2004). 청소년 정보문화 수용실태 연구. 서울: 한국청소년개발원.
- 미도리카와 야에코(1998). 동경의 젊은이들(김용수 옮김). 도서출판 느낌.
- 바랄, 에티엔(2002). 오타쿠 가상세계의 아이들(송지수 역). 문학과지성사.
- 박동숙(2003). 온라인 팬덤: 디지털 미디어와 열렬한 수용자의 만남. 이은미외 8인. 디지털 수용자. 커뮤니케이션 북스.
- 박지용(2004). 수영 매니아의 체험분석 연구. 서강대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 반즈, 수잔 B.(2002). 온라인커넥션: 새로운 커뮤니케이션의 공간(이동후·김은미 옮김). 한나래.
- 배혜진(1999). PC통신 매니아의 생활습관 및 건강상태에 관한 연구. 서울대 보건대학원 석사학위논문.
- 서영채(1994). 매니아의 욕망: 부정의 진정성. Review 1권 (겨울호), pp. 234-247.
- 서이중(2002). 인터넷 커뮤니티와 한국사회. 서울: 한울 아카데미.
- 안영식 외(2001). 애니메이션 시크리트 파일: 1세대 마니아 16인의 신세기 애니메이션 비록. 시공사.
- 양지훈(1998). 엔터테인먼트 제품의 품질인지과정에 있어서의 매니아 요소의 역할에 관한 연구. 서울대 대학원 석사학위논문.
- 오카타 토시오(2000). 오타쿠(김승현 역). 현실과 미래.
- 유승호(2000). 사이버커뮤니케이션론: 공동체 지역 그리고 윤리. 도서출판 녹두.
- 유종원(1998). 공동체주의의 공동체 개념과 의미에 대한 비판적 고찰. 현대사회과학 연구 9, pp. 143-166.
- 윤 명(2000). 신세대 남성 패션 매니아에 관한 연구. 가톨릭대 대학원 석사학위논문.

- 이건(1999). 전자공동체의 공동체적 성격 - 개념적 탐색. 삼성경제연구소 편, 네트워크 트렌드: 정보기술혁명과 사회변화. 삼성경제연구소.
- 이동후·김영찬·이기형(2004). IT와 '신세대'문화의 형성, 확산과정. 서울: 정보통신정책연구원.
- 이민희·맹영임·정문성(1999). 청소년 대중문화 수용실태와 대책. 서울: 한국청소년개발원.
- 이선이(1998). 21세기의 새로운 주역 네트워크. LG커뮤니카토피아연구소 편, 정보혁명, 생활혁명, 의식혁명. 백산서당.
- 이수진·박중규(2004). 청소년 온라인게임중독 실태와 중독 예방교육 프로그램 연구. 서울: 한국청소년개발원·한국정보문화진흥원.
- 이은미 외(2003). 디지털 수용자. 서울: 커뮤니케이션 북스.
- 이재희(2004). 한국사회 마라톤 붐(boom)현상과 여가문화로서 마라톤에 관한 분석: 마스터즈 마라톤 매니아를 중심으로. 연세대학교 대학원 박사학위논문.
- 이종원·유승호(2003). 청소년의 온라인게임 이용실태 연구. 서울: 한국청소년개발원.
- 이종원·이경상·김종길(2003). 월드컵현상을 통해 본 신세대의 사회·문화적 정체성과 청소년정책의 과제. 서울: 한국청소년개발원.
- 이한규(2004). 온라인 스포츠커뮤니티 활동실태 분석. 국민체육진흥공단 체육과학연구원.
- 임소영(2002). 오타쿠 문화에 관한 고찰. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 임준택(2003). 익스트림 스포츠의 매니아 수준과 인지된 자유감, 자기의식 및 자아실현의 관계. 국민대 대학원 박사학위논문.
- 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 보고서.
- 전효관(2000). 10대의 논리 문화: 차이와 다양성의 문화 2000년도 여성연구 학술대회, 청소년의 일상과 가족. 주최: 미래인력연구센터, pp. 147-179.
- 정상우(2004). 스쿠바다이빙 매니아들의 운동동기 및 여가 만족도 연구. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정준영(1994). 매니아: 민주주의의 확산인가, 새로운 귀족주의인가? Review 1권 (겨울호), pp. 222-233.
- 조대현(1998). 애니메이션 팬덤연구: 애니메이션 텍스트와 문화실천의 즐거움을 중심으로. 서강대학교 대학원 석사학위논문.

청소년과 컴퓨터문화(1997) “신세대 문화와 사이버스페이스”, <http://soback.komet.nm.kr/~kccc/economy4.html>.

청소년보호위원회(2000). 인터넷 환경이 청소년의 사회화에 미치는 영향. 청소년보호위원회.

최윤진(2002). 사회변화와 청소년문화탐구. 청소년문화포럼 6호, pp. 15-30. 한국청소년문화연구소.

최협(2000). 공동체의 현실과 전망. 선인.

하종원·백옥인(1998). 컴퓨터와 청소년. 언론학회·사회학회 공동세미나. 정보화시대의 매체정책과 문화정책.

한국청소년개발원(2000). 전국 청소년 생활실태 조사연구. 서울: 한국청소년개발원.

한국청소년개발원(2003). 청소년의 월드컵 경험과 생활·의식 특성 조사. 서울: 한국청소년개발원.

한국청소년문화연구소(1999). 매니아문화 읽기: 청소년 매니아문화의 현황과 과제. 문화포럼 1999년 가을호.

한국청소년문화연구소(1999). 신지식인 청소년 육성을 위한 간행물의 역할-청소년 매니아 문화와 간행물. 한국청소년문화연구소.

한국청소년상담원(2001). 청소년 매니아의 세계. 한국청소년상담원.

한상진(1995). 정보사회에서의 공동체의 변화. 경제와 사회 (가을호).

한상진(2002). 히딩크 효과와 신공동체 문화. 월드컵과 신공동체문화. 한국이론사회학회 특별 심포지엄.

함인희(2001). 청소년 매니아 세계의 사회학적 성찰. 청소년 매니아의 세계. 한국청소년상담원.

헵디지, 딕(1979/1998). *Subculture: the Meaning of Style*(이동연 역). 현실문화연구.

황상민(1997). 사이버공간(cyberspace)에서의 청소년의 정체성 형성. 한국심리학회 춘계 심포지움 자료집, pp. 35-66.

황상민(2004). 대한민국 사이버 신인류: 페인 그들이 세상을 바꾼다. 21세기북스.

황상민·한석규 편(1999). 사이버공간의 심리. 박영사.

황진구·권태희 외 6인(2003). 청소년의 사이버커뮤니티 참여 및 이용실태 연구. 서울: 한국청소년개발원.

www.emars.co.kr 페인문화를 주도하는 DCinside. Read & Leader.

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.
- Bell, David, Brian D. Lowader, Nicholas Pleace & Douglas Schuler(2004). *Cyberculture: The Key Concepts*. London & New York: Routledge.
- Bennet, Andy(2004). Virtual Subculture? Youth, Identity and the Internet. Andy Bennet and Keith Kahn-Harris(Eds.), *After Subculture: Critical Studies in Contemporary Youth Culture*(pp. 162-172). Palgrave Macmillan.
- Bennett, Andy and Keith Kahn-Harris(2004). Introduction. Andy Bennet and Keith Kahn-Harris(Eds.), *After Subculture: Critical Studies in Contemporary Youth Culture*(pp. 1-20). Palgrave Macmillan.
- 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.
- Brockman, J.(1996). *Digerati: Encounters With the Cyber Elite*, Hardwired.
- Brooks, Karen(2003). Nothing Sells like Teen Sprit: The Commodification of Youth Culture. Kerry Mallan & Sharyn Pearce(Eds.), *Youth Cultures*(pp. 1-16). West Port CT: Praeger Press. Cambridge University Press.
- Carrier, J.(1991). Gifts, Commodities, and Social Relations: A Maussian View of Exchange. *Sociological Forum* 6 (1), pp. 119-136.
- 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.
- Doheny-Farina, S.(1996). *The Wired Neighborhood*. New Haven: Yale Univ. Press.
- Epstein, Jonathon S.(1998). Introduction: Generation X, Youth Culture, and Identity. Jonathon S. Epstein (Ed.), *Youth Culture: Identity in a Postmodern World*(pp. 1-23). Blackwell Publishers.
- Everard, Jerry(2000). *Virtual States: the Internet and the boundaries of the Nation-States*. London and New York: Routledge.
- Fernback, Jan(1999). There Is a There There: Notes Toward a Definition of Cybercommunity. Steve Jones(Ed.), *Doing Internet Research*(pp. 203-220). Sage Publications.
- Fiske, John(1992). The Cultural Economy of Fandom(손병우 역). 팬덤의 문화경제학.

문화, 일상, 대중: 문화에 관한 8개의 탐구. 한나래.

- Hillery, G. Jr.(1995). Definition of Community: Areas of Agreement. *Rural Sociology* 20, pp. 111-123.
- Hills, Matt(2002). *Fan Cultures*. New York: Routledge.
- Homans, G. C.(1958). Social Behavior as Exchange. *American Journal of Sociology* 63, pp. 597-606.
- Jones, S.(1995). Understanding Community in the Information Age. Jones, S.(Ed.), *Cybersociety*. Thousand Oaks: Sage.
- Jones, Steve(1999). Studying the Net: Intricacies and Issues. Steve Jones(Ed.), *Doing Internet Research*(pp. 1-27). Sage Publications.
- Jordan, Tim(1999). *Cyberpower: the Culture and Politics of Cyberspace and the Internet*. London and New York: Routledge.
- Kendall, Lori(1999). Recontextualizing "Cyberspace": Methodological Considerations for On-line Research. Steve Jones(Ed.), *Doing Internet Research*(pp. 57-74). Sage Publications.
- Kollock, P.(1994). The Emergence of Exchange Structures: An Experimental Study of Uncertainty, Commitment and Trust. *American Journal of Sociology* 100(2), pp. 313-345.
- Kollock, P.(1996). *Design Principles for Online Communities, Harvard Conference on the Internet and Society*. Cambridge.
- Lunenfeld, Peter(1999). *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*. London: the MIT Press.
- Mackinnon, R.C.(1995). Searching for the Leviathan in Usenet. Jones, S.G.(Eds.). *Cybersociety*(pp.112-137). Sage Publication.
- Mallan, Kerry & Sharyn Pearce(2003). Introduction: Tales of Youth in Postmodern Culture. Kerry Mallan & Sharyn Pearce(Eds.), *Youth Cultures*(pp. ix-xix). West Port CT: Praeger Press. Cambridge University Press.
- Mauss, M.(1969/1935). *The Gift*. London: Routledge & Kegan Paul.
- McDonald, Kevin(1999). *Struggles for Subjectivity: Identity, Action and Youth Experiences*.
- McLuhan, Marshall & Bruce R. Powers(1989). *The Global Village: Transformations in World Life and Media in the 21st Century*. New York: Oxford University Press.
- Muller, Jurg(2001). Being Young in the Multimedia World: the Omnipresence of the

- Media. Any Furlong and Irena Guidikova(Eds.), *Transitions of Youth Citizenship in Europe: Culture, Subculture and Identity*(pp. 81-90). Council of Europe Publishing.
- Poster, M.(1990). *The Mode of Information*. London: Polity Press.
- Redfield, R.(1947). The Folk Society. *American Journal of Sociology* 52 (January), pp. 293-308.
- 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.
- Sefton-Green, Julian(1998). Introduction: Being Young in the Digital Age. Julian Sefton-Green(Ed.), *Digital Diversions: Youth Culture in the Age of Multimedia* (pp. 1-20). UCL PRESS.
- Smith, M. and Kollock, P.(Eds.),(1999). *Communities in Cyberspace*. Routledge.
- Tapscott, D.(1998). Growing up Digital: The Rise of Net Generation. 허운나·유영만 옮김(1999). N세대의 무서운 아이들. 물푸레.
- Tobin, Josep(1998). An American Otaku (or, a Boy's Virtual Life on the Net). Julian Sefton-Green(Ed.), *Digital Diversions: Youth Culture in the Age of Multimedia* (pp. 106-127). UCL PRESS.
- Wyne, Johanna & Rob White(1997). *Rethinking Youth*. Sage Publications.

부 록

1. 주요 포탈 사이트의 커뮤니티 현황(2005년 5월 현재)
2. 주요 포탈의 게임, 만화·애니메이션, 컴퓨터·인터넷 분야의 커뮤니티 현황(하위 카테고리 별 현황)
3. 드림위즈 “매니아커뮤니티” 현황
4. 관련분야 전문가 추천 사이트(게임분야)
5. 협조요청 온라인 커뮤니티 목록
6. 주요 면담 대상자 활동 커뮤니티 구성 개요
7. 설문지

부록 1. 주요 포털 사이트의 커뮤니티 현황(2005년 5월 현재)

순위	1위		2위		3위		4위	
사이트명	다음		네이버		싸이월드		프리챌	
도메인	www.daum.net		www.naver.com		www.cyworld.com		www.freechal.com	
카 테 고 리	문학/예술	241,459	지역	51,090	개인/가족/ 연인	91,867	동문/졸업생	62,851
	컴퓨터/인터넷	293,545	동창/동문	50,499	팬클럽	29,885	학교/학원	114,969
	만화/ 애니메이션	140,329	친목/모임	146,570	컴퓨터/인터넷	15,270	교육/스터디	24,263
	대학/대학원	195,338	팬카페	68,152	영화	9,286	가족/아기	40,753
	중고교	171,880	게임	102,784	음악	19,184	친목/또래	213,530
	스포츠/레저	204,030	만화/애니	57,942	게임	21,440	지역/고향	7,019
	지역/고향	65,176	영화/비디오	10,880	문화/예술	33,550	취미/애완	26,599
	동문회	386,445	음악	30,790	방송/연예	7,956	여성/생활	6,867
	팬카페	345,865	방송/연예	24,112	취미/레저	53,874	컴퓨터/인터넷	16,394
	생활/건강	83,773	취미	92,610	정치/사회	3,516	경제/금융	4,258
	경제/금융	55,108	문학/창작	13,980	금융/재테크	3,553	정치/사회	17,376
	교육/외국어	104,568	문화/예술	14,888	종교/봉사	37,092	종교/봉사	15,188
	방송/연예	59,511	인문/과학	5,328	생활/건강/ 여성	18,521	영화/공연	6,592
	과학/인문	17,975	정치/사회	3,771	교육/스터디	50,898	TV/방송	3,770
	정치/사회	17,753	경제/금융	15,418	동창/동문	85,835	팬클럽	21,567
	친목	1,507,372	교육/외국어	16,418	학생/동아리	85,007	문화/예술	22,951
	취미	520,338	컴퓨터/ 인터넷	29,096	친목/또래	163,299	게임	24,233
	게임	601,395	종교/봉사	10,996	회사/프로젝트	21,287	음악	18,710
	영화	73,924	생활/건강	25,591			스포츠/레저	14,320
	음악	245,141	스포츠/레저	24,850				
여성	90,107							
종교	136,003							
합계		5,557,035		795,765		751,320		662,210
백분율		57.4%		8.2%		7.8%		6.8%

순위	5위		6위		7위		8위	
사이트명	세이클럽		네이트		넷마블		벅스	
도메인	www.sayclub.com		www.nate.com		www.netmarble.net		www.bugs.co.kr	
카 데 고 리	포래/띠	87,474	컴퓨터/인터넷	16,054	나이	3,824	음악	37,962
	지역	15,362	게임	21,660	지역	1,306	방송/연예	8,710
	동창/동문/ 동아리	66,674	만화/ 애니메이션	19,131	학교/동문	2,737	학교	12,693
	친목	50,018	팬클럽	18,051	직장/직업	145	가수팬클럽	46,108
	가족/연인	7	문학/예술	5,984	음악방송	2,294	지역	1,158
	스터디	1	영화/연극	3,814	친목일반	21,911	팬클럽	12,565
	회사	1	음악	11,937	컴퓨터/인터넷	1,120	연령	1,155
	게임	44,267	방송/연예	8,371	스포츠/레저	1,601	가족/연인	3,460
	교육	8,354	스포츠/레저	4,895	문화/예술	460	친목	7,142
	만화/애니	21,748	취미/여행	11,700	교육/외국어	2,926	생활/건강	1,050
	스포츠/레저	13,473	경제/재테크	2,223	생활/건강/여성	917	문화/예술	2,586
	생활/건강	1	여성	2,805	시사	131	취미/레저	5,239
	여성/결혼/육아	6,389	학교/동문회	10,187	취미일반	1,203	학문/사회	199
	드라마/영화/ 비디오	3,847	지역	3,396	게임	21,544	컴퓨터/ 인터넷	4,156
	문학/예술	10,733	직업	2,340	만화	2,694	게임	6,846
	사회/종교/봉사	6,364	종교	2,844	영화/비디오	559	이색모임	10,598
	취미	35,142	나이별	4,764	방송/연예	1,585		
	컴퓨터/인터넷	14,841	띠별	1,032	음악	2,733		
	팬클럽	27,094	학문/외국어/ 교육	4,072	팬클럽	4,092		
	미디어/연예	8,538	정치/기관/단체	1,173	얼리아래터	7		
	음악	29,791	커플/친구	228,188	매니아 일반	130		
	피망	7,857	가족/생활/사회	8,514	교육게임	10,803		
	비즈니스/경제/ 재테크	2,847	무선 인터넷	931	아케이드	10,587		
			땅콩	595	보드게임	4,982		
			성인	1,728	카드게임	2,087		
					스포츠게임	9,290		
					액션/전략게임	42,864		
					RPG	10,023		
합계	460,823		435,008		164,555		161,627	
백분율	4.8%		4.5%		1.7%		1.7%	

순위	9위		10위		11위		12위	
사이트명	다모임		한미르(파란)		아이러브스쿨		야후	
도메인	www.damoim.net		www.paran.com		www.iloveschool.co.kr		www.yahoo.co.kr	
카 태 고 리	컴퓨터/인터넷	3,371	게임	26,098	학교	6,140	컴퓨터/인터넷	6,872
	취미	8,068	만화/애니	9,551	지역	3,744	게임	15,581
	방송/연예	3,217	컴퓨터/인터넷	11,208	해외	174	음악	5,860
	음악	1,683	경제/금융/ 재테크	1,477	연령	265	스포츠/레저	2,864
	스포츠/레저	1,577	가족/친목/세대	14,450	친목	50,188	팬클럽	8,691
	학교/동문	68,225	교육/외국어/ 학습	1,986	직업	2,719	동문회	1,119
	게임/길드	6,991	팬클럽	14,469	여성	2,361	교육/외국어	983
	교육/스터디	1,083	여성/생활/건강	2,231	문화	10,924	종교/봉사	1,195
	가족/연인	1,720	학교/학원/동문	11,751	취미	8,610	생활/건강/ 여성	2,652
	지역	926	지역	1,555	스포츠	6,703	인문/자연과학	455
	사회/봉사	338	방송/연예/ 드라마	1,253	이색모임	5,562	학문/연구	430
	친목/또래	18,656	인문/과학	575	사회/경제	5,636	경제/정치	1,329
	팬클럽	8,827	취미	11,782	학문	446	방송/연예	2,804
	종교/문학	1,475	스포츠/레저/ 여행	3,438	외국어	1,467	책/문학	1,836
	애니/영화/연극	733	종교	1,580	컴퓨터/ 인터넷	5,029	문화/예술	1,410
	이색모임	10,253	문화/예술	2,116	게임	5,959	영화/애니/ 만화	6,899
	다모임포럼	1	문학	1,434	팬클럽	7,837	취미/오락	6,130
			음악	7,324			친목	6,090
			영화	812			지역	15,207
			정치/사회/법률	646			대학교/학원	435
		아이디스크	540			초중고교	5,484	
합계		137,144		126,276		123,764		94,326
백분율		1.4%		1.3%		1.3%		1.0%

순위	13위		14위		15위		16위	
사이트명	엔티카		네티앙		드림위즈		엠포스	
도메인	www.entica.com		www.netian.com		www.dreamwiz.com		www.empas.com	
카 태 고 리	팬클럽	8,654	건강/의학	535	친목/만남/또래	13,196	도익넷 유니버시티	81
	게임	2,273	게임	10,945	학교/회사/동문	9,193	학교/학원/ 동문회	1,495
	학교/동문회	1,417	경제/금융	615	지역/고향	783	지역/고향	518
	가족/생활	1,430	교육/취업	1,047	방송/연예/팬클럽	4,580	친목/또래	2,953
	방송/연예	2,522	뉴스/미디어	391	교육/업무/레포트	73	개인/가족/연인	1,359
	컴퓨터/인터넷	6,563	문화/예술	2,314	문학/예술	1,798	교육/외국어	716
	친목/만남	11,321	사회/종교	1,315	스포츠/레저/여행	2,034	생활/건강/여성	1,241
	패션/유행	611	생활/여성	1,468	영화/음악	2,921	문학/예술	729
	코스프레/공연	3,022	스포츠/여가	3,469	만화/애니/게임	9,882	영화/애니/만화	1,681
	음악/영화	1,905	엔터 테인먼트	3,753	성별/건강	353	정치/사회	221
	예술/문화	3,800	음악	4,170	야성/가정/육아	1,196	경제/금융	1,041
	팬픽/팬아트	2,388	컴퓨터/ 인터넷	4,150	취미/특기	2,286	컴퓨터/인터넷	1,400
	만화/ 애니메이션	3,840	지역	1,076	개인일지	227	취미	2,042
	교육/외국어	321	친목/연령	8,787	컴퓨터/인터넷	5,610	마니아	373
	스포츠/레저	352	팬클럽	8,700	경제/금융/재테크	1,567	스포츠/레저	1,263
	이색모임	8,684	학교/동문회	5,597	외국어/외국문화	849	인문/과학	261
	취미/여행	4,019			인문/사회/ 자연과학	534	음악	893
	사회/경제/종교	1,270			정치/법률/시사	305	게임	2,944
							엠포스게임길드	2,425
							팬클럽	1,034
						방송/연예	722	
						종교/봉사	857	
합계	64,392		58,332		57,387		26,249	
백분율	0.7%		0.6%		0.6%		0.3%	

부록 2. 주요 포털의 게임, 만화·애니메이션, 컴퓨터·인터넷 분야의 커뮤니티 현황(하위 카테고리 별 현황)

카테고리 도메인	게임	만화/애니	컴퓨터/인터넷
다음 daum.net	총 596996	총 139843	총 293545
	스타크래프트(79165) 일반(257175) 네트워게임(50590) 비디오게임(18003) 길드/클랜(192063)	일반(90013) 창작(14484) 주제/작품별(28334) 코스프레(7012)	통신/네트워크(21172) 프로그래밍언어(8360) 인터넷 일반(98093) 하드웨어(3593) 소프트웨어(8225) 그래픽/디자인(24815) 운영체제(7437) 보안(6829) 멀티미디어(6797) 기술동향(14968) 정보통신/비즈니스(4989) 컴퓨터 일반(50244) 관련서클/모임(38023)
네이버 naver.com	총 101351	총 57382	총 29089
	PC게임(19587) 스타크래프트(8794) 비디오 게임(3269) 온라인게임(32617) 길드/클랜(9704) 게임 일반(27372)	창작(2455) 작가(820) 코믹(5229) 무협(385) 순정(1800) 일본만화/애(27328) 한국만화/애니(5512) 만화 일반(13929)	홈페이지/태그(5337) 프로그래밍언어(2391) 통신/네트워크(2218) 웹디자인/웹기획(2620) 운영체제(749) 소프트웨어(1658) 하드웨어(1163) 멀티미디어(1162) 보안(648) 무선/모바일(1014) 컴퓨터 일반(10130)
네이트 nate.com	총 21646	총 19125	총 16052
	게임일반(6563) 네트워크게임(641) 머드게임(917) 게임제작(579) RPG(1281) 전략시뮬레이션(977) 액션/아케이드(302) 비디오게임(346) 온라인게임(2335) 스타크래프트(1662) 디아블로(109) 기타(5934)	애니메이션(6252) 일본애니메이션(3149) 만화/만화창작(5946) 만화가(602) 기타(3176)	디자인/웹사이트(3940) 보안(716) 운영체제(467) 인터넷(3005) 프로그래밍(955) 통신/네트워크(313) 정보통신/비즈니스(214) 기타(4691) 그래픽/멀티미디어(786) 하드웨어/소프트웨어(965)

카테고리 도메인	게임	만화/애니	컴퓨터/인터넷
프리챌 freechal.com	총 24165	총 22948	총 16364
	게임일반(6094) PC게임(7084) 온라인 게임(4052) 스타크래프트/길드(2154) 비디오 게임(281) 보드/아케이드(250) 기타 게임(4309)	예술일반(4039) 문학/소설(3446) 미술(1640) 사진/디카(5,178) 무용(510) 만화/애니(5768) 건축(491) 디자인(1876)	컴퓨터일반(4349) 인터넷(4299) 통신/네트워크(1258) 하드웨어(458) 소프트웨어(1075) 운영체제(339) 프로그래밍(1809) 그래픽/웹디자인(1401) 멀티미디어(702) 보안(306) 자격증관련(361) 모바일(37)
싸이월드 cyworld.com	총 21171	총 9251	총 15268
	롤플레이(RPG)(2008) 전략시뮬레이션(1345) 온라인게임(8387) 액션(874) 아케이드(1155) 게임기(637) 게임제작(292) 리니지(1443) 스타크래프트(1152) 포트리스(126) 머드게임(100) 어드벤처(100) 기타(3552)	영화음악(509) 영화감상(3596) 애니메이션(1663) 영화제작(1892) 영화배우팬클럽(283) 기타(1308)	컴퓨터일반(5026) 인터넷/통신(2910) 인터넷비즈니스(1175) 웹사이트제작(1041) 네트워크(358) 하드웨어(350) 소프트웨어(477) 프로그래밍(1511) 그래픽/멀티미디어(1524) 운영체제(268) 보안/해킹(130) 웹디자인(498)
세이클럽 sayclub.com	총 49252	총 12336	총 14863
	게임일반(22389) 스타크래프트(9708) 리니지(2536) 시뮬레이션(1868) 롤플레이(3128) 어드벤처(1336) 머드게임(1625) 아케이드/액션(5422) 포트리스(1240)	일본만화/애니(7849) 한국만화/애니(3356) 순정(1560) 무협(530) 만화/애니일반(5163) 코믹(1384) 작가(418) 창작(1522)	홈페이지/태그(7189) 통신/네트워크(459) 웹디자인(1982) 소프트웨어(284) 하드웨어(127) 멀티디자인(239) 보안/해킹(211) 컴퓨터/인터넷일반(4380)
드림위즈 dreamwiz.com	총 9882		총 5610
	만화/애니/게임(9882)		컴퓨터/인터넷(5610)

부록 3. 드림위즈²²⁾ “매니아커뮤니티” 현황

도메인 매니아 커뮤니티	드림위즈 (www.dreamwiz.com)
온라인/비디오게임	루리웹, 썬티즌, 게임메카, 게임루키, 플레이포럼, 게임스팟, 고전게임114, 올드게임박스
PC/PDA	todayssppc, 매니안, kpda, 끌리앙, pointpda, pcbee, k-bench, nbinside
사진/영상	디매니아, 디씨인싸이드, slr클럽, 레이소다, dv유저, 300d 클럽, 펜탁스 포럼, 로커클럽
휴대폰/모바일게임	DW모바일, 세티즌, 모비안, 핸디게임, 스카모, 애니콜유저, 쉐유모임, 러브사이언
음향/가전	DVD프라임, CD Pkorea, 미니비앙, mpmania, withIPOD, avforum, 아이리버, mpmate
유머/만화	오늘의유머, 웃긴대학, 풀빵닷컴, 마린블루스, 강풀닷컴, 카툰세상, 카툰 다간다, 스마일포유
스포츠/레저	인라인시티, 베이스볼, 파울볼, 보디빌딩, 싸커라인, 엑스라이더, 인라인월드
자동차	오토스파이넷, 오프로드, 뉴코세상, 경차동호회, 레조동호회, 클럽 투스카니
여성/육아	결사모, 아줌마닷컴, 마이웨딩, 빠빠닷컴, 찻찌닷컴, 해오름, 베베하우스
취미/기타	로이월드, R/C매니아, 종이모형왕국, 한국서바이벌, 난사랑, 코믹월드, 얼리어댕터, 틴코스

22) 드림위즈(www.dreamwiz.com)는 국내 최대의 매니아 커뮤니티 포털 사이트를 표방하고 있다.

부록 4. 관련분야 전문가 추천 사이트(게임분야)

게임분야 사이트커뮤니티 및 특성	
게임종합 부문	<p>네이트 네오동 - 네이트 최고의 게임 관련 커뮤니티. 회원수 30188명 http://club.nate.com/f2neo</p> <p>게임존21 - 게임관련 웹진으로서 게임불법사이트에서 웹진으로 변화한 긍정적인 면을 보여주는 대표적인 곳 http://www.gamezone21.com/</p> <p>짱와레즈 - 국내최대의 불법복제 공유 사이트. 최대의 회원수를 가지고 있는 곳. 불법복제 중심에서 불법자료공유+동호회의 성격을 강화시키고 있음 http://jjang0u.com</p>
비디오게임 (콘솔게임) 부문	<p>루리웹 - 국내 최대의 콘솔게임 관련 커뮤니티 http://ruliweb.dreamwiz.com/main/index.htm</p>
PC게임 부문	<p>베타갯 - 국내 최대의 PC 게임 관련 커뮤니티 http://betagam.gameshot.net/</p>
PC온라인 게임 부문	<p>플레이 포럼 - 국내 최대의 PC 온라인 게임 관련 커뮤니티 http://www.playforum.net/</p>
게임개발부문	<p>제작집반 게임사랑 & 제작 동호회 - 다음 안에 있는 동호회로서 개발자들이 주축되었기 보다는 학생들이 주축이 되어 있는 동호회. 총회원수 3265명 http://cafe.daum.net/madegame</p> <p>KGDA - 한국게임개발자협회의 홈페이지로서 국내에서 제일 큰 개발관련 사이트 http://www.kgda.org</p> <p>기획 GPM - 게임기획 관련 커뮤니티 http://www.game-gpm.net/</p> <p>게임과 기획 동호회 - 회원수 6169명을 자랑하는 기획 관련 동호회 http://cafe.daum.net/imgCon</p> <p>프로그래밍 지피지기 - 게임프로그래밍 관련 커뮤니티 http://www.gpgstudy.com/</p> <p>그래픽 CG랜드 - 게임뿐만 아니라 컴퓨터 그래픽 관련 커뮤니티 http://www.cgland.com/</p>

부록 5. 협조요청 온라인 커뮤니티 목록

사이트명	다음 (게임)		
도메인	www.daum.net		
	영역	카페명	회원수
게임	스타 크래프트	임요환님의 드랍칩이닷-_- http://cafe.daum.net/yohwanfan	559657명
		스타크래프트 맵진 ™ http://cafe.daum.net/scmapz	857759명
		영웅 프로토스 박정석 카페~* http://cafe.daum.net/parkjungsuk	159441명
		☆천재테란 이운열선수의 카페☆ http://cafe.daum.net/nadaggo	162893명
		스타크래프트 100%다운로드!c http://cafe.daum.net/suingame	215171명
		■■■■▶스타크자료실◀■■■■ http://cafe.daum.net/starcraft100down	154458명
		최연성님의 더블컴이닷oov http://cafe.daum.net/suingame	85535명
		프로게이머.지노님.카페~* http://cafe.daum.net/ghdwlsggh	177884명
		┌프로게이머 소설나라┐ http://cafe.daum.net/novel4u	6901명
		지니와까미 ♪추억의오락실 http://cafe.daum.net/imzini	349127명
	일반 게임	X1000 roster! (since 2003.2.6.) http://cafe.daum.net/FIFA2003roster	131520명
		공식갯앰학교 http://cafe.daum.net/getamschool	184773명
		▶종합카페◀게임+영화+애니 http://cafe.daum.net/rpdla99	204218명
		☺네오지오 자료실 http://cafe.daum.net/neoload	121505명
		☞★중독성게임★☜ http://cafe.daum.net/joongdokgam	103545명
		(주)고화질 영화 카페™ http://cafe.daum.net/vmapstory	179093명
		PSP&NDS 유저들의 모임 http://cafe.daum.net/PSPmania	26281명
		살아있는 신화 철권 http://cafe.daum.net/dlrldud1111	106078명
		포켓몬스터 게임랜드 http://cafe.daum.net/ckwrlvhzptahs	318353명

네트워크 게임	+ 메이플스토리+	605189명
	http://cafe.daum.net/maplestory	
	카트라이더 · [게임119]	84364명
	http://cafe.daum.net/kart119	
	거상 매니아	201771명
	http://cafe.daum.net/geosangnet	
	리니지 커뮤니티	131399명
	http://cafe.daum.net/li2	
	☆^ * 《메이플스토리》 * ^ ☆	166981명
	http://cafe.daum.net/maplestory1	
비디오 게임	WORLD OF WARCRAFT	56009명
	http://cafe.daum.net/WORLDOFWARCRAFT	
	Hello! ☆마비노기	44938명
	http://cafe.daum.net/hellomabinogi	
	길드워 고수모임	20045명
	http://cafe.daum.net/jyc1	
	Counter_Strike:Cafe】	62335명
	http://cafe.daum.net/CSCafe	
	Pangya3040	2977명
	http://cafe.daum.net/pangya3040	
비디오 게임	MVP Baseball Mania Club	103146명
	http://cafe.daum.net/mvpbaseball2003	
	플레이스테이션 매니아	171576명
	http://cafe.daum.net/ps1	
	테마파크 포켓몬	120313명
	http://cafe.daum.net/choijoo21	
	당나귀 # 연예인 엽기 게임 만화	303416명
	http://cafe.daum.net/NEOFULL	
	슈퍼로봇대전월드	37958명
	http://cafe.daum.net/srww	
길드/ 클랜	Σ에플쿠퍼	5076명
	http://cafe.daum.net/secondemugame	
	최강! 워닝일레븐	35960명
	http://cafe.daum.net/lovewinning	
	PlayStation	98685명
	http://cafe.daum.net/psmania	
	에플쿠퍼	277104명
	http://cafe.daum.net/emugame	
	이니셜D 아케이드	14149명
	http://cafe.daum.net/IDarcade	
길드/ 클랜	아크로드◆좋은사람들◆클랜	13734명
	http://cafe.daum.net/Gp7	
길드/ 클랜	[DOTA] 카오스#연구&토론#	35758명
	http://cafe.daum.net/dotax	

길드/ 클랜	리베로클랜 http://cafe.daum.net/liberos	229177명
	에덴혈맹 http://cafe.daum.net/edenguild	5232명
	巨商 대방카페 http://cafe.daum.net/gersangtop	9820명
	Happiness.. http://cafe.daum.net/happyelan	28445명
	판도라다시쓰는역사 http://cafe.daum.net/Pandorahistory	790명
	아덴왕국수호지 http://cafe.daum.net/TheBestDragon	5250명
	최강전투 http://cafe.daum.net/DLqHDDKDSU	7732명
	Baphomet Club http://cafe.daum.net/OwenBaphomet	4624명

사이트명	네이버 (게임)		
도메인	www.naver.com		
	영역	카페명	회원수
게임	PC게임	삼국지 도원결의 http://cafe.naver.com/sam10	57368명
		GTA(Grand Theft Auto)대표카페 http://cafe.naver.com/dongwoo79	43753명
		디아블로 2:파괴의군주 http://cafe.naver.com/diablo119expansion	30578명
		고전게임 And 롤플레이게임(RPG) 매니아 http://cafe.naver.com/rpgmaina	25359명
		Counter-Strike FAN [카서] http://cafe.naver.com/carsser	21441명
		대항해시대 시리즈 http://cafe.naver.com/daehangs	20406명
		네오지오,더킹오브파이터즈,마메론,킹오브 http://cafe.naver.com/thekingoffighter	19852명
		CM 페인들의 모임 http://cafe.naver.com/bestcm	17969명
		십즈2 팬사이트 Simsl1Manias http://cafe.naver.com/simsl1	17820명
		리볼트-매니아 http://cafe.naver.com/revoltmanias	17389명

스타 크레프트	스타크래프트사랑 —★태스카★— http://cafe.naver.com/taisca	59190명
	ST★RCREP http://cafe.naver.com/starcrep	39138명
	—◆SolD ClaN◆— http://cafe.naver.com/119ske	38431명
	스타맵핵, 한스타 다음카페 주소있어요~ http://cafe.naver.com/oldgames	28170명
	▶스타크래프트 최강 자료실—* http://cafe.naver.com/downhaza	17766명
	H스타 드래프트 백과사전IJ http://cafe.naver.com/sdraft	12543명
	—스타크래프트 매니아— http://cafe.naver.com/tjehrud8743	9755명
	™스타크래프트 최강자료실™ http://cafe.naver.com/wjstk12k	8516명
	비디오 게임	플레이스테이션2 & PSP 유저들의 모임 http://cafe.naver.com/choids
철권카페-가지고노는 철권 http://cafe.naver.com/teken		21839명
포터블G [GBA/NDS/PSP 전문카페] http://cafe.naver.com/cafegba		19721명
gba창고 http://cafe.naver.com/gbachanggo		17621명
EMUL PLUS http://cafe.naver.com/emulk		17219명
PoketMonstrt Gameers http://cafe.naver.com/pokemon123		15829명
just play! PSP http://cafe.naver.com/psjok		14330명
天上GTA3 http://cafe.naver.com/lovegta3		14101명
★PSP-매니아(PlayStation Portable™)★ http://cafe.naver.com/pspgame		12812명
온라인 게임	몬스터헌터 - Hunter's cafe http://cafe.naver.com/monhun	11320명
	카트라이더 스타카트 http://cafe.naver.com/starkart	97155명
	마비노기 공식카페 http://cafe.naver.com/mabiofficial	65331명
	" 메이플스토리 " @apple crazy for @ou http://cafe.naver.com/maplestoly	44061명
카트라이더 커뮤니티♪ http://cafe.naver.com/kartridercom	38002명	

		Soul Ultmate Nation http://cafe.naver.com/gagman	31432명
		메이플 스토리♡ http://cafe.naver.com/story77	30265명
		네이버 갯앰프드 공식카페 http://cafe.naver.com/getamped2	28312명
		디아맵핵, 스타맵핵 정보&자료공유카페 http://cafe.naver.com/pshcon	24726명
		온라인 게임 [On-Line City] http://cafe.naver.com/onlinecity	21780명
		열혈강호 온라인가이드 http://cafe.naver.com/yulgangonlinegame	21727명
	길드/클랜	붉은보석 http://cafe.naver.com/httpwwwredgemcokr	21351명
		—[킹오파 페인 클럽]— http://cafe.naver.com/kofpc	8901명
		삼국지♡무한대전™ 사진클랜 http://cafe.naver.com/samgugilove	6590명
		디아블로2.EXPANSION SET http://cafe.naver.com/kto	3260명
		GUN-Z(길드) 『제주』 건즈 http://cafe.naver.com/chejugunz	2201명
		쥬니버 동물농장 버그 공식카페 ①호 http://cafe.naver.com/sotkfkdfnql	1909명
		갯앰스킨 AND 『D.N』 길드 http://cafe.naver.com/dddnnn	1864명
		★+길드마크+☆ http://cafe.naver.com/gildmack	1819명
		아크로드 툴란 기사단 http://cafe.naver.com/thoulan	1560명
		메달오브아너 [EaC]클랜 http://cafe.naver.com/moheac	1521명
	게임 일반	슈퍼마리오 월드 http://cafe.naver.com/supermarioworld	85573명
		고전게임 나라 http://cafe.naver.com/allall	37538명
		킹오브 파이터 2003~94, http://cafe.naver.com/kofwinner	28013명
		Metal Slug http://cafe.naver.com/metalslugdownload	26010명
		슛골 - 위닝 피파 토탈 커뮤니티 http://cafe.naver.com/shootgoal	18748명
		십즈나라 http://cafe.naver.com/simsnara	17048명

	Emul Love+	16910명
	http://cafe.naver.com/emullove	
	모바일 코리아	14483명
	http://cafe.naver.com/gnex	
	롤리코스터 타이쿤♡	12842명
	http://cafe.naver.com/rollco	
	"WSWE" 워닝일레븐 네이버 대표카페	12146명
	http://cafe.naver.com/pes33	

사이트명	네이트 (게임)		
도메인	www.nate.com		
	영역	카페명	회원수
게임	게임일반	네이트 네오동 http://club.nate.com/f2neo	30190명
	네트워크 게임	§ SuNa § ♡an ♡lub ♡ http://club.nate.com/suna1	2764명
	게임일반	Winning Line http://club.nate.com/winning2002	5672명
	비디오 게임	♡포켓코리아♡(GBA,NDS,PSP게임클럽) http://club.nate.com/pocket	17048명
	게임일반	순수게임사랑 http://club.nate.com/pgf	3290명
	RPG	RPG 동호회 http://club.nate.com/rpg	4824명
	온라인 게임	GTO http://club.nate.com/riderback	1218명
	게임일반	네이트 플라이트 시뮬레이터 클럽 http://club.nate.com/nefs	4230명
	게임일반	[-X-]의 사설 게임 공략 클럽 http://club.nate.com/xsclub	222명
	게임일반	★B.O.G (Rebirth)★ http://club.nate.com/bestofgate	3892명
	온라인 게임	달라란 호드 레이드팀 http://club.nate.com/dhrt	69명
	온라인 게임	WOW FNeo Horde Clan http://club.nate.com/fneoelune	56명
	게임일반	Now Loading... http://club.nate.com/nowloading	59명
	온라인 게임	아즈샤라 레이드 연합 공격대 http://club.nate.com/azarm	151명

사이트명	세이클럽 (게임)		
도메인	www.sayclub.com		
	영역	카페명	회원수
게임	게임일반	게임집합소 『고전게임』™ http://club.sayclub.com/@gozungame	17012명
		철권을 아는가? 『TekkenTag』 『Tekken5』 http://club.sayclub.com/@dlfvuekfila	16443명
		모바일프로그램머 http://club.sayclub.com/@vb	13791명
		◀ 국내 최대 신광 고전게임 『집합소』 ▶ http://cafe.sayclub.com/@i1004	12124명
		비디오게임나라 http://cafe.sayclub.com/@psnara	9212명
	스타 크레프트	스타크레프트 http://club.sayclub.com/@starcraft	47063명
		-★프.로.게.이.머.딩.회★-Forever 스타크레프트- http://club.sayclub.com/@rednada12	31875명
		스타크레프트 최강 자료실 http://club.sayclub.com/@sayfriend367	23722명
		네오위즈 피망컵 온게임넷 프로 리그 http://club.sayclub.com/@pmangstarcraft	4267명
	리니지	(주)3D Lineage. corp. 리니지™ 『by미사흔』 http://club.sayclub.com/@simsband	12407명
		리니지에 살고 리니지에 죽는 린생린사 「리니지」 http://club.sayclub.com/@rbrjif	7538명
		세인트의 싱글리니지! http://club.sayclub.com/@klineage	4830명
		리니지자료실 http://club.sayclub.com/@howng5604	2594명
	시물레이션	거상 http://club.sayclub.com/@gsang	14246명
		☆에플랜드☆[마메,네오지오] http://club.sayclub.com/@neogeo	5488명
		심시티-팁과 트릭의 신비!!! http://club.sayclub.com/@ehct999	5460명
		삼국지 겜들 모임 http://club.sayclub.com/@samgame	4595명
		지현이의 프린세스메이커♥ http://club.sayclub.com/@jihyunpm	4566명
	롤플레이	▷::디아블로 II::◁ http://club.sayclub.com/@nbvbxcn11	13748명
		디아블로2 The calling-Hand of GOD http://club.sayclub.com/@eepop	11472명

		●리니지●리니지2●리니지●리니지2● http://club.sayclub.com/@funnyfunky94	8475명
		라그나로크 online http://club.sayclub.com/@daurung	82580명
어드벤처		유희왕자료실 http://club.sayclub.com/@michaelcard	6979명
		TV 애니메이션 원피스 그랜드배틀2 http://club.sayclub.com/@wogns1	4580명
		□□□□○1라...♡〃〃★〃〃...〃☺ えいえんにあいしてる...♡'♡〃 http://club.sayclub.com/@whqndy	3316명
		—★∞*:F e e l i n g*:∞★— http://club.sayclub.com/@rlawjdgml	2655명
		메이플메크로자료실^^* http://club.sayclub.com/@ehdghks2	1367명
		바람의나라™ http://club.sayclub.com/@qndu2002	9367명
머드 게임		★바람의나라☆ http://club.sayclub.com/@funbaram	7844명
		☆★임진록온라인게임巨商★☆™ http://club.sayclub.com/@nogadajjang	7221명
		情 거장 2002 情 http://club.sayclub.com/@gersang2002	4860명
		[다크에텐]-★최강★ http://club.sayclub.com/@darkeden11	4581명
		天上天下唯我獨尊 철권의 모든 것! http://club.sayclub.com/@dongjun	12177명
아케이드/ 액션		사이버사커 피파의 세계™ http://club.sayclub.com/@yoocon	9484명
		크레이지레이싱카트라이더^ . , ^♡ http://club.sayclub.com/@crkartrider	9093명
		King of Fighter Masters http://club.sayclub.com/@kingmaster2002	7783명
		★ ∞ 【태.그.교.실.】 ∞ ° ★ ° http://club.sayclub.com/@dksig	3492명
포트리스		▣▣▣바람의 나라 〃 자룡이의 〃 바람의나라 ▣▣▣ http://club.sayclub.com/@thalsdud	2962명
		—☆—포트리스—☆— http://club.sayclub.com/@kcs3204	2652명
		f(o)r(t)r(e)s(s)™ http://club.sayclub.com/@blitzsword	1607명
		『포트리스2 Blue V.600』 http://club.sayclub.com/@yunfortress	1146명

사이트명	싸이월드 (게임)		
도메인	www.cyworld.com		
	영역	카페명	회원수
게임	롤플레이 (RPG)	★☆디아블로 : 파괴의 군주☆★ kdyong27.cyworld.com	1499명
		"우리만의 세상 Maple Story" KINmaple.cyworld.com	1280명
		마비노기 하프서버 모임 mabino.cyworld.com	1179명
		Final Fantasy Community ffcommunity.cyworld.com	1161명
		!X-JAPAN! cyworld.nate.com/sear119	944명
		대한민국 모바일게임 koreagame.cyworld.com	676명
		☆—★ 목향 온라인 친구 만들기[육성법]★—☆ gomh.cyworld.com	614명
		Diablo2 asia1.cyworld.com	596명
		리니지1 프리서버 lineagepree7.cyworld.com	540명
		디아블로2 아사3 1.10패치 친목모임(디싸) mpmc1231.cyworld.com	515명
	전략 시뮬레이션	★심즈 노리터★ simsnriter.cyworld.com	3083명
		워크래프트3 모임 warcraft.cyworld.com	3022명
		MechWarz mechwarz.cyworld.com	1162명
		™스타크래프트 『맵진™』 starmapzine.cyworld.com	556명
		스타를 사랑하는 분 모두 환영^^ StaRCIOVE.cyworld.com	547명
		워3 유즈맵카오스매니아 chaosmania.cyworld.com	432명
		┌(g@me f@r@v@r)┐ cyworld.nate.com/sear119	191명
		아름다운 사람들의 타이콘 asata.cyworld.com	181명
		-스타크래프트 Plus+ star-plus.cyworld.com	167명
		유니텔 삼국지 클럽 (Since 1997.2.20) unitelsamclub.cyworld.com	161명

온라인 게임	프리스타일~! freestyler.cyworld.com	720명
	☆Best☆ 카트라이더 bestkartrider.cyworld.com	6299명
	리니지2 싸이월드 l2world.cyworld.com	5271명
	Enjoy Special Community of Kartrider esckart.cyworld.com	4368명
	스페셜포스..♡포스사랑♡ sflove.cyworld.com	3651명
	카트라이더 cartrider.cyworld.com	2240명
	Gener8ionX Gener8ionX.cyworld.com	2010명
	WOW - 월드오브워크래프트 wowarraft.cyworld.com	1847명
	MU게임 mu-mute.cyworld.com	1213명
	아가곰도리 sinzu.cyworld.com	1121명
	액션	sPanky의 카운터스트라이크 sPankyCS.cyworld.com
스페셜포스 gole7.cyworld.com		728명
☆——★ 카트라이더 공략법 ★——☆ gokart.cyworld.com		637명
서상원의 사이버 포물러 ~ ★ SAPO&GPX.cyworld.com		520명
철권4이 나왔다~! http://cyworld.nate.com/seotangoo		488명
★ LG Global Challenger ★ lg21c.cyworld.com		307명
철권5를 사랑하는 사람들의 모임 tekken5.cyworld.com		194명
Gunz Control Zizon G-C-Z.cyworld.com		136명
* Rainbow Six * 사람들 모임^^* RainbowZone.cyworld.com		121명
十드래곤볼Z十 cyworld.nate.com/sear119		85명
아케이드	love tekken story tekken-story.cyworld.com	713명
	카트라이더 친구만들기 kart-Friend.cyworld.com	675명

		頭文字[INITIAL]D -公道最速傳説- initial-d.cyworld.com	640명
		" —··· * 카트라이더 * ··· — "	533명
		silversh7.cyworld.com	
		KARTRIDER CLUB KARTRIDER.cyworld.com	360명
게임기		Club PlayStation playstation.cyworld.com	3826명 자문
		플스메니아 Vs 드케메니아 psvsdc.cyworld.com	1228명
		psp jjang! mania myycuti.cyworld.com	505명
		재미있는 녀석들 j-noms.cyworld.com	232명
게임제작		초보♡Gooood♡ Programing~☆ Gooood-ga.cyworld.com	278명
		Mu Free Server MuFree2.cyworld.com	174명
		게임기획자 모임(GPC) gameplan.cyworld.com	166명
		게임제작 연구실(gamelab) gamelab.cyworld.com	95명
		호유세상 hoyou.cyworld.com	61명
리니지		리니지 월드 LinWorld.cyworld.com	12828명
		Lineage I I ————— Friends lineage-friend.cyworld.com	890명
		리니지2 12집 카스티엔 유저들의 모임~♪ Kastien.cyworld.com	847명
		리니지2 드비안느집 missazzang.cyworld.com	789명
		리니지2 페이사르 16서버 친목 16lineage2.cyworld.com	415명
스타 크래프트		스타크래프트★☆☆[Fiz]Clan★☆☆ Fiz.cyworld.com	6255명
		★스타크래프트 고수로 가는길★ stargosu.cyworld.com	3656명
		스타크 한수 배워가는 곳 s-h-s.cyworld.com	2416명
		스타크래프트, 즐기는 시간 ♪ scset.cyworld.com	792명
		(a)(s)(i)(a)(p)(a)(s)(t)(e)(l)(c)(l)(a)(n) pstclan.cyworld.com	452명

포트리스	Fortress Forever Alpha Top f2zzang.cyworld.com	606명
	77-☺am~★™ 포투세상 77-family.cyworld.com	135명
어드벤처	어드벤처 게임 사이베리아2 (syberia2) 사이베리아 (syberia), 포스트모템 syberia.cyworld.com	858명
	일산 할리갈리 보드게임 카페 halligalli.cyworld.com	351명
	biohazard 對策室 - 바이오해저드 대책실 biohazard.cyworld.com	261명
머드 게임	. * .sTellar rAver. * . [Helbreath] stellarraver.cyworld.com	75명
	PreSenT 가족방 present4you.cyworld.com	55명
기타	보드게임 동호회 bdgame.cyworld.com	9404명
	★Soccer & Winning 狂★ seoth7.cyworld.com	1872명
	♡이세상에카트하는이들이여오라♡ loveLoveLove.cyworld.com	1772명
	pSp(플레이스테이션 포터블) pspijang.cyworld.com	1224명
	위닝일레븐8 매니아 winning118.cyworld.com	884명
	"카페 할리갈리" halligalli2.cyworld.com	796명
	보드카페 소꿉놀이 송내.부평점 sogoodcafe.cyworld.com	676명
	소녀환상 boysgame.cyworld.com	603명

사이트명	프리첼 (게임)		
도메인	www.freechal.com		
	영역	카페명	회원수
게임		in X zone http://home.freechal.com/f2voclrhdbf2	107913명
		CM 코리아 http://home.freechal.com/cmkorea	37504명
		게임보이 어드밴스 http://home.freechal.com/ComService	29219명

	스타크래프트 전락연구소 http://home.freechal.com/starcraftfanclub	15883명
	Counter Strike http://home.freechal.com/CSenjoy	14062명
	제로닷컴 http://home.freechal.com/MEGAGATE	13840명
	CA.com http://home.freechal.com/ComService	9967명
	강샤인의 버그 제작 연구소 http://home.freechal.com/bug007	8389명
	플스2 유저 http://home.freechal.com/players2	7844명
	아만다라의 SRW http://home.freechal.com/fuckiness	7753명
	하이히트 얼굴 패치공장 http://home.freechal.com/highheatface	7702명
	뮤핵 개발자 모임 http://home.freechal.com/hackdevpia	6911명

사이트명	다음 (만화/애니)		
도메인	www.daum.net		
	영역	카페명	회원수
만화/ 애니 메이션	일반	엽기당나귀☉하두리 * 사이버리아☉ http://cafe.daum.net/19haduri	307383명
		°★°모여라 연재만화°★° http://cafe.daum.net/clubifriend	310323명
		◆악마닷컴◆ 만화/사랑/좋은글 http://cafe.daum.net/bbong99	160030명
		▶♫◀SBS 옷찾사 공식카페▶♫◀ http://cafe.daum.net/dntckwtkdl	241473명
		(이누야샤 동영상)전문카페 http://cafe.daum.net/lovelyINUYASHA	165520명
		공짜 영화 * 애니 감상실 http://cafe.daum.net/Agaridragonball	231254명
		유희왕_한글판카드게임 http://cafe.daum.net/KoreaCardGame	90483명
		★나루토공식카페★ http://cafe.daum.net/firstnaruto	81857명
		강풀순정만화 http://cafe.daum.net/kangfulllove	63459명

코스프레	★코스프레 동호회★ http://cafe.daum.net/teencos	98320명
	(SAIYUKI) WORLD http://cafe.daum.net/chldbrlWkddlek	25034명
	『코스프레동호회』 All or Nothing http://cafe.daum.net/No1costume	9640명
	푸헝헝 http://cafe.daum.net/7oa	3356명
	코코앤로리 http://cafe.daum.net/cocoandloli	1666명
	울산 코스프레 http://cafe.daum.net/ulcos	765명
	° No.만화연습장Tel ° http://cafe.daum.net/kimunhea	2997명
	B- " S 포토샵다운받기 " http://cafe.daum.net/PoToSob1	17566명
	FoReVer울트라맨 http://cafe.daum.net/tlagudfoaos	1476명
	SURREAL http://cafe.daum.net/cosmecca7	100명

사이트명	네이버 (만화/애니)		
도메인	www.naver.com		
	영역	카페명	회원수
만화/ 애니 매이션	일본만화/ 애니	원피스 iN http://cafe.naver.com/loveop.cafe	48317명
		이누야샤 팬카페 http://cafe.naver.com/dlsnditiwkd.cafe	45418명
		나루토카페 http://cafe.naver.com/narutocafe.cafe	36805명
		[이누야샤[공식카페]] http://cafe.naver.com/dlsnditigha.cafe	25757명
		이누야샤[犬夜叉] http://cafe.naver.com/setshow.cafe	24561명
		포켓몬 러브 ~ ♥ [(f)(i)(r)(s)(t)(c)(a)(f)(e)] http://cafe.naver.com/poketmonlove.cafe	22891명
		『애니타운』 http://cafe.naver.com/bestani.cafe	22457명
		원피스 게임 영상 http://cafe.naver.com/onepiecefound.cafe	18507명
		o " o Yu-Gi-Oh! o " +Duel☆Monsters+ http://cafe.naver.com/fony4u.cafe	17035명

한국 만화/ 애니	코스프레 http://cafe.naver.com/roca.cafe	3237명	
	[공식]신암행어사 http://cafe.naver.com/munsu2004.cafe	2181명	
	★동영상천국★ http://cafe.naver.com/wlsdn278.cafe	1950명	
	Game천국★ http://cafe.naver.com/gamezip.cafe	1476명	
	클로버문고의 향수 http://cafe.naver.com/lovercomic.cafe	1276명	
	만화 일반	강철의 연금술사[하가렌] 군부대// http://cafe.naver.com/khjasw.cafe	11770명
		[이누야샤] 공식카페 http://cafe.naver.com/inuyasha2.cafe	5427명
		Mana-Zoa http://cafe.naver.com/manaclubbox.cafe	5017명
		☆CLAMP의 츠바사카페~☆★☆ http://cafe.naver.com/clamptsbasa.cafe	4459명
		(주)Come back 유희왕& http://cafe.naver.com/uhocomingcoon.cafe	4055명
♡메이의 만화세상 http://cafe.naver.com/dpflgus.cafe		3927명	

사이트명	세이클럽 (만화/애니)		
도메인	www.sayclub.com		
	영역	카페명	회원수
만화/ 애니 메이션	한국 만화/ 애니	퓨전복합장르의 초인기만화<신구미호> http://club.sayclub.com/@soretar	8661명
		☆☆☆만화☆☆☆ http://club.sayclub.com/@getta0623	3049명
		트랭크스의 드래곤볼 http://club.sayclub.com/@jooilhwan	2295명
		무한의 애니메이션TM http://club.sayclub.com/@banjang	2038명
		+...☆:...:★:...:☆:애.사.모:☆:...:★:...:☆:...+ http://club.sayclub.com/@archie11	1565명
		『만화 & 영화』 100% 막강 자료천국...™ http://club.sayclub.com/@y2k256	1389명
		♡...*:.. 만화대학 애니학과 ...*:..♡ http://club.sayclub.com/@choso88	1265명
	일본 만화/ 애니	●♀♀ 애니올렛 ♀♀● http://club.sayclub.com/@gooddaykimm	69759명

		CLAMP 애니월드 http://club.sayclub.com/@clamp7love	54714명
		∑ °애니매니아 - Animania™ ∘大韓民國 ° http://club.sayclub.com/@animania	45887명
		♡犬夜叉♡이누야샤♡애니랜드♡ http://club.sayclub.com/@gideman	19788명
		遊戯王 http://club.sayclub.com/@cado	18933명
		만화애니메이션 『AniClub』 http://club.sayclub.com/@love10040024	16527명
		골드로저의 『애니최강』 http://club.sayclub.com/@ynyn2345	14055명
		『애니월드』 - 『Aniworld』 http://club.sayclub.com/@aniworld	12987명
		★ONE PIECE★ I LOVE 원피스 http://club.sayclub.com/@gjsxjoo7	11704명
	만화/ 애니 일반	— Any 동영상 — http://club.sayclub.com/@soften	19771명
		[애니천국] http://club.sayclub.com/@masaukey	8836명
		▶▷ 최강 애니 / 영화 상영관 http://club.sayclub.com/@woonyharoo	8381명
		드래곤볼, 탑블레이드, 카우보이, 슬램덩크, 원피스, 축구, 최강동회!!! http://club.sayclub.com/@tooniverse87	7613명
		☆간직하고 싶은 꿈★ http://club.sayclub.com/@finalchoice1	6427명
		투니버스 만화주제가 모음 http://club.sayclub.com/@xnsjqjtm	5508명
		만코동 http://club.sayclub.com/@manco	4922명
		코스프레 동 H.O.C http://club.sayclub.com/@cosplayer	4662명

사이트명	네이트 (만화/애니)		
도메인	www.nate.com		
	영역	카페명	회원수
만화/ 애니 메이션	일본 애니 메이션	RESHARE http://club.nate.com/reshare	6143명
		▶애니마나◀ http://club.nate.com/dosl777	3598명

		Noah ' s Ark http://club.nate.com/aniwep	2535명
		ANCY http://club.nate.com/ancy	2460명
		『고고 원피스』 http://club.nate.com/d030005578	1930명
		☆CardCaptor Sakura Loves☆ http://club.nate.com/d020000009	1650명
		:: 명탐정 코난 소년탐정단 ::™ http://club.nate.com/her0116	1552명
		자막으로 여는 세상 http://club.nate.com/shon0302	1535명
		LOVE HINA http://club.nate.com/slovehina	1287명
		기동전사 건담 동호회 http://club.nate.com/gundam	1174명
		만화/ 만화창작	IAAC(Internet Anirnation Activity Club) http://club.nate.com/natecartoon
	▷ Animation★만화창작★ComicBook◀ http://club.nate.com/a030000852		12177명
	[Negima & 딸기100%] 매니아의 모임 http://club.nate.com/d040000722		4858명
	재밋는드래곤볼클럽 http://club.nate.com/d030000801		3089명
	꽃보다 남자 http://club.nate.com/d030000047		2741명
	◆ CANDS ◆ (만화와 스토리 창작) http://club.nate.com/cands		2526명
	푸우(POOH)사랑 http://club.nate.com/d030000031		1941명
	만화책을 읽는 사람들 http://club.nate.com/fcartoon		1641명
	열혈강호 http://club.nate.com/d030000049		1481명

사이트명	프리첼 (만화/애니)		
도메인	www.freechal.com		
	영역	카페명	회원수
만화/ 애니메이션	애니/ 만화	애니매니아 http://home.freechal.com/animania/	18763명

		마나mana http://home.freechal.com/manamana02/	18296명
		태루의 드래곤볼세상 http://home.freechal.com/akakjsty/	16543명
		샤오 http://home.freechal.com/wwwgogogogooddzcom/	15454명
		힙합작가 김수용의 공식 홈페이지 http://home.freechal.com/syonghiphop/	12802명
		애니천국 http://home.freechal.com/gotoing/	12460명
		조로의 위대한 항로 http://home.freechal.com/yhyhyh13/	11975명
		팡팡의드래곤볼 GT http://home.freechal.com/pangdb/	11210명
		추억의 만화 http://home.freechal.com/superson/	9387명
		구미호x다미호o http://home.freechal.com/overjojo/	8329명

사이트명	싸이월드 (만화/애니)		
도메인	www.cyworld.com		
	영역	카페명	회원수
영화	애니메이션	ⓐⓃⓂⓂⓂ °10v0e ani-love.cyworld.com	18776명
		# ♯ ~★ 애니사랑☆ 이쁜것들 ★ happyllll.cyworld.com	6294명
		토쿠메니아 tokumania.cyworld.com	4638명
		AniClub aniclub.cyworld.com	2115명
		넷플 rhaxnrkfl.cyworld.com	2129명
		ANI*RANDOM ANIRANDOM.cyworld.com	1540명
		☆one piece★ onepicemanse.cyworld.com	1471명
		ONE PIECE ODAONEPIECE.cyworld.com	1457명
		☆애니나라¼ ㄱㅇ 뽀 찰동사니들 ㄱ★ aninara.cyworld.com	1426명

사이트명	다음 (컴퓨터/인터넷)		
도메인	www.daum.net		
	영역	카페명	회원수
컴퓨터/ 인터넷	통신/ 네트워크	버디정보○1 뽀게꾸미자 ★ http://cafe.daum.net/newbuddypretty	253325명
		디스크플러스 http://cafe.daum.net/diskplus	38771명
		버디 `내가접수한다™ http://cafe.daum.net/lookatmeplease	510558명
		Daum메신저 touch 공식카페 http://cafe.daum.net/msgcafe	174080명
	프로그래 밍 언어	★★ 같이 배우는 프로그래밍 ★★ http://cafe.daum.net/withlearn	57724명
		▶계정자료◀ 게임 유틸 자료 http://cafe.daum.net/NO1cc	5372명
		닷넷(.NET)개발자 스터디 모임 http://cafe.daum.net/aspdotnet	6789명
		?글べべ1에 췌천국 °』 http://cafe.daum.net/fontangel	61560명
	하드웨어	■최적화【환상속도】컴터■만들기 http://cafe.daum.net/speedup2007	84313명
		컴퓨터 마우스 동호회 http://cafe.daum.net/commouse	43048명
		iPod mini http://cafe.daum.net/iPodmini	13244명
		하드웨어 논하기 http://cafe.daum.net/hardware	62674명
		로봇자작천국 http://cafe.daum.net/tinyrobo	13624명
	그래픽/ 디자인	마담의크스카페▶포토샵&웹디자인 http://cafe.daum.net/stomadam	466535명
		오인용 http://cafe.daum.net/team5p	611676명
		태그와 배경과 그림 http://cafe.daum.net/ljnjjang12	1189951명
		▶▶.:*.마법의 성.:*.◀◀ http://cafe.daum.net/masic	809965명
		(에이스룸이쁜사랑방) http://cafe.daum.net/love5202	764410명
	운영체제	포켓몬스터를다운받는곳<포다곳> http://cafe.daum.net/kwee1232002	23968명
		★구리구리 컴퓨터 논하기☆ http://cafe.daum.net/oldcom	126064명

		쉬운 매킨토시 [이지맥EasyMac] http://cafe.daum.net/easymac	24938명
		★★★!!윈도우정복하기!!★★★ http://cafe.daum.net/win119	61151명
	보안	스타크래프트 1.11 립버전다운100% http://cafe.daum.net/comgard	60889명
		바이러스 체이서 http://cafe.daum.net/VirusChaser	80645명
		최강 바이러스백신 Kaspersky http://cafe.daum.net/No1kaspersky	6145명
		소스 나라 http://cafe.daum.net/heker007	30120명

사이트명	네이버 (컴퓨터/인터넷)		
도메인	www.naver.com		
	영역	카페명	회원수
컴퓨터/ 인터넷	홈페이지/ 태그	배경화면,바탕화면 천국! (이쁜글,포토샵,스킨,테마) http://cafe.naver.com/screen21.cafe	51092명
		폰트 공작소 http://cafe.naver.com/font1.cafe	38678명
		태그야 노올자~! http://cafe.naver.com/tagroom.cafe	31336명
		☆★ 엑셀 그리고 파워포인트 http://cafe.naver.com/ppt.cafe	25222명
		플래시,flash,포토샵,사진, 미니홈피,블로그 2배 즐기기 http://cafe.naver.com/q69.cafe	20146명
	프로그래밍 언어	프로그래밍 스터디 그룹 http://cafe.naver.com/myprogramming.cafe	12448명
		플쟁사모 http://cafe.naver.com/flashdev.cafe	1159명
		C언어를 배우자 http://cafe.naver.com/cafec.cafe	7814명
		NET 프로그램™ http://cafe.naver.com/headstudy	4985명
	웹디자인/ 웹기획	포토샵 완전정복 http://cafe.naver.com/pstutorial.cafe	88647명
		디자인하우스™ http://cafe.naver.com/luxys.cafe	21514명
		포토샵 강의 [네이버대표카페-프리티랜드] http://cafe.naver.com/iconland.cafe	18299명

소프트웨어	포토샵러브카페♡ http://cafe.naver.com/photo24.cafe	15040명	
	플래쉬/플래시(Flash) 전문가클럽 http://cafe.naver.com/flashexpert.cafe	11271명	
	파워포인트전문가클럽 http://cafe.naver.com/powerpoint.cafe	48304명	
	내손으로pc고치기 http://cafe.naver.com/skidiored.cafe	14636명	
	전문가 뺨 때리는 노가다 파워포인트 프레젠테이션 http://cafe.naver.com/papo.cafe	12298명	
	엑셀..하루에 하나씩 http://cafe.naver.com/excelmaster.cafe	10220명	
	3D STUDIO MAX 제압하기 http://cafe.naver.com/maxkill.cafe	8640명	
	보안	[바이러스제로] http://cafe.naver.com/fprot.cafe	16198명
		해킹 천국 http://cafe.naver.com/hackerman.cafe	4888명
		Kaspersky 사용자 모임 http://cafe.naver.com/kav.cafe	4625명
		대한민국해커 http://cafe.naver.com/rokhacker.cafe	2196명
		★해킹,CCNA,CCNP,CISCO,MCSE,MCP, OCP,SCJP,네트워크관리사자격 http://cafe.naver.com/3hhh.cafe	1590명
	운영체제	리눅스 유저 그룹 http://cafe.naver.com/linuxcare.cafe	5602명
		리눅스 초보 http://cafe.naver.com/redhat.cafe	3015명
임베디드 시스템(Device Control) http://cafe.naver.com/devctrl.cafe		2394명	
솔라리스 테크넷 http://cafe.naver.com/solatech.cafe		2043명	
하드웨어	컴퓨터 조립과 정비 http://cafe.naver.com/kosys.cafe	9691명	
	mio138 101% 활용하기 http://cafe.naver.com/miomap.cafe	5252명	
	『 AMD 』™ VS 『 INTEL 』™ http://cafe.naver.com/amdmania.cafe	3516명	
	8051 플러스 http://cafe.naver.com/micom8051.cafe	3081명	

사이트명	싸이월드(컴퓨터/인터넷)		
도메인	www.cyworld.com		
	영역	카페명	회원수
컴퓨터/ 인터넷	컴퓨터 일반	『와우친구사이』 wow7942.cyworld.com	160971명
		미니홈피 방명록 이쁘게 꾸미기 invites.cyworld.com	151959명
		미니홈피 이쁘게 꾸미기 minimistar.cyworld.com	59179명
		『미니홈피 꾸미기』 kkc5529.cyworld.com	4339명
	인터넷/ 통신	「싸이 꾸미기」★ doalfjqm.cyworld.com	91769명
		싸이월드 미니홈피 1등먹기!! cy1200.cyworld.com	30671명
		이모티콘 symbol.cyworld.com	5009명
	웹사이트 제작	♡[웹디자인소스:태그] @eb@design@source♡ kony.cyworld.com	1295명
		플래시 포토마인 ptomaine.cyworld.com	972명
		[MDD] 애드홈 mdd.cyworld.com	748명
		홈페이지 실무 모든 걸 갈쳐주마!! pagechef.cyworld.com	659명

부록 6. 주요 면담 대상자 활동 커뮤니티 구성 개요

1. 만화/애니메이션 커뮤니티

애니타운 (http://cafe.naver.com/bestani.cafe) 회원수 38631명/개설일 2003.12.09	
전체글보기	
운영/참여	공지사항/설문조사/대문,스킨/건의,신고/가입인사/출석부
동맹카페	청소년 고민상담/게임타운/애니선물세트
커뮤니티 1	퀴즈 게임판/애니 끝말잇기/애니연구,토론/추천 작품&감상평/자유 게시판/질문 게시판/요청 게시판
커뮤니티 2	친구찾기,메신저/100문 100답/자작 연재소설/포토샵 강좌/유머,엽기/중고장터&교환/회원 Photo
만화/애니	정보,뉴스,루머/성우information/O.S.T가사/O.S.T추천/동영상,뮤직
Down	애니 자료실/자막 자료실/기타 자료실
갤러리	추억의 고전애니/스크린샷,캡쳐/애니 갤러리/美소녀 갤러리/美소년 갤러리/코스프레 갤러리/프라모델 갤러리/피규어 갤러리/바탕화면,월페이퍼/게임 갤러리/자작 갤러리/카툰,연재
Best 갤러리	GUNDAM시리즈/이누야샤/원피스/나루토/명탐정 코난/시스터 프린세스/강철의 연금술사/풀 메탈 패닉
특집/개인게시판	O.S.T가사&에이체린/일어강좌&쿠로사카
동아리	1호점 미사에(미사에 가입신청,미사에 게시판)/2호점 메카닉(뉴타입 가입신청,뉴타입 게시판)/3호점 지강(지강 가입신청,지강 게시판)

★코스프레 동호회★ (http://cafe.daum.net/teencos) 회원수 117909명/개설일 2000.05.22	
공지사항 게시판	
참여공간	왁자지껄 게시판/행사정보 알림판/회원Art work란!/중부권 왁자지껄/중부권 친구해요/남부권 왁자지껄/남부권 친구해요/우수회원 공간™
승급신청	승급신청/승급인사
FAQ/Q&A/자료	FAQ/동호회 행사문의/코스츝 만능문답/지식 게시판/수주,견적 Q&A/메이커 광고공간/유용한 정보모음/사진을 찾습니다
장터/팁코	코스프레 구매란/코스프레 판매란/대여전용 게시판/중부권 팁코모집/남부권 팁코모집/사기꾼 신고,등록/사기꾼 질문,답변
모임/후기	모임신청(중부권)/모임신청(남부권)/중부권 후기 공간/남부권 후기 공간
토론/건의	토론을 해봅시다/동호회 건의사항/이벤트 게시판
자료실	베스트 코스츝/베스트 코스츝 후보/동호회 회원사진/중부권 코스사진/남부권 코스사진/우수회원 자료실/동호회 모임사진/동호회 행사사진/사용안함
운영공간	운영자 회의실/미공속의 게시판/스캠보관 게시판/MT3회 게시판/MT4회 게시판/동호회 링크자료/운영진의 자료/잡동사니 공간
끝말잇기 놀이	
투표를 해봅시다	

2. 게임 커뮤니티

포터블G [GBA/NDS/PSP 전문카페] (http://cafe.naver.com/cafegba.cafe) 회원수 33662명/개설일 2003.12.15	
	전체 글 보기/포G 출석부/자유 게시판/질문&요청/토론 게시판/게임 사진/스샷/포G 그림판/정보&병개 후기
	메신저 공유/어떤 게임을 하세요/별책.애니 그림모음/배너&스킨 공모/포G 공지
新게임 소식	GBA 이야기/NDS 이야기/PSP 이야기/기타
모두의PSP넷플	함께 즐겨요~넷플신청/넷플 Q&A/카이(kai) ID 공유
포G 특집강좌	귀팔랑의 크로스리뷰/[아틀라스] 게임개발/[아크] 성우와 노래/[레인리스] 일본어코너/[카리] PSP 리뷰+AND/[BE11] 게임과 음악/[에넥] 한글화 강좌/[그남자] GBA 리뷰열전/[악동어머] 마이너 분석
포G 강의실	게임 리뷰 & 추천/강좌 & TIP/하드웨어 리뷰/GBA game list
자료창고	유틸리티/치트&패치&세이브
직거래 장터	판매,구매 및 교환
한글화 프로젝트	한글화 사이트/한글화 뉴스
동맹 사이트	마이너리티 리포트/PSP+AND
포G 공략실	[루나 시] 공략창고/회원 공략실(미완성)
	Twelve전국봉신전(ing)/하이드리움(ing)
	NDS역전재판(完)/강철의연금술사DS(完)/로스트인블루(ing)/악마성 창월...(ing)/초집도 카두케우스(ing)/점프 슈퍼스타즈(ing)/스플린터 셀 DS(ing)/터치 카비(ing)/나루토 RPG 2(完)/뇌 단련(完)/패미컴 위즈 DS(ing)/힘내라! 고에몽(完)/SD건담GG DS(ing)/닌텐독스(ing)/메테오스(完)/어나더 코드(完)/슈퍼마리오64 DS(完)
	나루토 인술전문!(ing)/슈로대 J(ing)/시그마 스타 사가(ing)/고질라 도미네이션(ing)/인크레더블(完)/왕의귀환-아라곤편(完)/배트맨 비긴즈(完)/스폰지밥 BBB(完)/신약성검전설(ing)/파판택ADV(ing)/메르헤븐(ing)/소닉 핀볼파티(ing)/그란보(完)/서몬 나이트2(ing)/리비에라(完)/강철의 연금술사2(ing)/유희왕 WWE(完)/메트로이드 0M(ing)/소닉 배틀(ing)/메트로이드 퓨전(完)/록맨 제로4(完)/나루토RPG(完)/원피스-7점의대보물(完)/록맨 EXE5(ing)/역전재판3(ing)/슈로대D(ing)/SD건담 GGA(完)/슈로대 OG2(完)/별의카비-대미궁(ing)/별의카비-대악몽(ing)/나리키리던전3(完)/젤다-이상한 모자(完)/킹덤하츠-카드공략(完)/열혈이야기EX(完)/오공의 유산 1&2(完)/디즈니의 보물성(完)/닌자 거북이(完)/오리엔탈 블루(完)/핏폴(完)/포켓몬스터 핀볼(完)/나리키리던전2(完)/포켓몬 파이어 레드(完)/WWE 레슬매니아 X8(完)/발더스 게이트(完)/슬라임 외작외작 DQ(完)/러브히나 어드밴스(完)/해리포터와 비밀의방(完)/진삼국무쌍ADV(ing)/어드밴스 워즈2(ing)/속우리들의태양(ing)/모탈컴뱃(ing)/이니셜D(ing)
	마법사의 돌(完)

유희왕-한글판카드게임 (http://cafe.daum.net/KoreaCardGame) 회원수 125178명/개설일 2003.12.09	
학교소식	학교공지사항/기숙사배정받기/출석체크란 3/기숙사시험보기
학교수업	BEST 연구글/우수 게시물/유희왕 소셜방/유희왕 연구소/한정카드소개/택강의 게시판/매장 기행문/구입 게시판/ 판매 게시판
기숙사	답소 게시판/잡담 게시판/스크랩 게시판/자작 게시판/ 퀴즈 게시판/얼티레이웨인/韓國카드자랑/日本카드자랑/해외카드자랑/ 사진 게시판/한줄 메모장
질문메뉴	질문 게시판/시세 게시판/모르는 카드/텍평가 게시판
Web Yu-Gi-Oh	Web Yu-Gi-Oh/WYGO 잡담란/WYGO 버그/WYGO 이미지
듀얼공간	유카 미카엘/유카 듀얼존/유카듀얼필드/유카 듀얼몰
기타메뉴	축적은 여기에/투표 게시판/to.운영자
다운메뉴	대용량 자료실
영자메뉴	운영자들의 방/영자포도 자료/기존 출석체크
	출석체크해요/출석체크란 2/삭제 된 게시물/운영자신청1/운영자신청2

(주)3D Lineage. corp. 리니지™ 『by미사흔』 (http://cafe.sayclub.com/@simsband) 회원수 10979명/개설일 2001.12.10	
전체 글 보기	
추천글 모음보기	
클럽 info	공지사항/클럽투표/클럽일정
초보회원	출석체크/가입인사/백문백답/클럽채팅
페인회원	자유 게시판/오예 주웠다/크흑 떨렸다/친구 구해요/척살 노매너/ 뽀뽀 게시판/개그 콘서트
클럽 갤러리	Ctrl+P 스샷/얼굴 스샷방/
지존 회원	M.Y 노하우/질문 답변방/아템 거래방/창작 소셜방
V.I.P회원	전용 게시판
클럽 운영진	NEWS 클리핑/리니지 특파원/베스트 소셜관/리니지 동영상/ 성주의 게임팁/실시간 가이드/리니지 자료실/Lin.추천 링크
스타 갤러리	권보아 갤러리/나미에 갤러리/아유미 갤러리
서버별 게시판	테포로주/켄라우헬/이실로테/질리언/조우/하딘/케레니스/오웬/크리스터/아툰/가드 리아/군터/아스테어/듀크데펠/발센/어레인/캐스톨/세바스찬/데컨/파아그리오/에바/ 사이하/마프르/아인하사드/린텔/쥬드/켈로스/ 시드랏슈/로테마이/로엔그린/안타라스/파프리콘/발라카스/윈드비오르/켄트/글루디 오/윈다우드/기란/하이네/오웬/판도라/그랑카인/ 라스타바드/TEST서버/LITO.서버

스페셜포스..♡포스사랑♡(sflove.cyworld.com) 회원수 5581명/개설일 2004.11.25	
전체 글 보기	
전체 사진 보기	
포스사랑 클럽 공지란	클럽 공지
포사배 대회게시판	대회공지/대회신청/대회후기
할말 있어요	신입인사/출석체크/자유 게시판/클럽에 바라는 점/ 리뉴얼변천에 대해
포스 관련	클전신청/우리클랜자랑/포스관련 Tip/포스 질문있어요/ 포스 관련사진/20킬이상 했어요/30킬 이상했어요/40킬 이상했어요/ 지금 게임 중이에요
동네 친구만들기	저는 여기 살아요/서울,인천,경기도/광주,전라도/ 부산,대구,울산,경상도/강원도,제주도
쉬었다 가요	회원사진/이거 한번 해봐봐봐/쿵쿵따(끝말이깅)/이쁜사원/ 짹있는 사진/피로말한다

3. PC/인터넷 관련 커뮤니티 및 사이트

컴퓨터 조립과 정비(http://cafe.naver.com/kosys.cafe) 회원수 12924명/개설일 2004.03.04	
전체 글 보기	
쉽터	가입인사/알리는 글/낙서장(아무거나 OK)/PC조립 성공담/TIP&TECH
컴퓨터 조립 전 상식	기본상식/조립에 들어가기전에/CPU/RAM/BOARD/VGA/FDD,HDD,ODD/ FDD,HDD,ODD/기타 부품
컴퓨터 조립하기	Pentium-3 조립하기/Pentium-4 조립하기/AMD-XP 조립하기/AMD64 조립하기/공통된 작업 부분/CASE에 장착하기/베어본 노트북 조립
BIOS SETUP	AMI BIOS/AWARD BIOS/BIOS UPDATE
운영체제(OS)설치	Windows XP 설치/WINDOWS 2000설치/WINDOWS 98,98SE설치
운영체제 설치 후 작업	각종 드라이버 설치/네트워크 설정(인터넷)
자료실	하드웨어 자료실/소프트웨어 자료실/기타 자료실
컴퓨터 정비하기	컴퓨터 분해 및 정비
고장별 사례	하드웨어고장사례별 모음/소프트웨어 고장사례별 모음
문고 답하기	하드웨어Q&A/소프트웨어Q&A/기타Q&A
REVIEW & TEST	TEST ROOM/하드웨어 REVIEW
컴퓨터 가격정보	컴퓨터 견적 상담실/추천하는 SPEC&부품/회원 장터

매니안 닷컴 (http://manian.dreamwiz.com)		
최신정보	전체기사/윈도우MS/하드웨어/소프트웨어/게임/인터넷,IT/바이러스,해킹	
윈도우	윈도우 보안패치/윈도우Vista/윈도우XP/윈도우2003/윈도우2000/윈도우98/윈도우ME/윈도우NT/윈도우PE	
하드웨어	신제품 소식	
	용산 소식	
	게시판	하드웨어 Q&A, PC견적 Q&A, 사용기, 사용기 요청, 마이컴, 추억의 PC
자료실	프로그램 자료실	전체보기, 유틸리티, 데스크 탐, 멀티미디어, 인터넷, CD/DVD, 게임, 드라이버, MS다운로드
	데이터 자료실	
	배경화면 자료실	
	게시판	소프트웨어Q&A,자료요청 게시판
	이전 자료실	
게임	최신정보	
	PC게임	게임 Q&A, 종합게시판, 스타 크래프트, 워크래프트,메달오브아너, 카운터 스트라이크)
커뮤니티	이야기 나눔터	자유게시판, 좋은글 좋은생각, 추천 좋은책, 소비자 고발, 열린 일기장
	엔터테인먼트	유머/엽기, 무서운 영화, 연애가 중계, 스포츠 하이라이트, 음악이 좋아, 영화 이야기
	지식&고민	무식iN, 고민상담
	이미지 갤러리	디카 갤러리, 美소녀 갤러리, 스크린 샷 갤러리, 이미지 공작소
	시사포커스	정치/경제 관련, 사회/문화 관련
	설문&토론	설문조사, 리플 토론방
	홍보/광고	홈페이지 자랑, 무료홍보/광고
	기타 게시판	커뮤니티 공지사항, 매니안에 바란다
장터	공동구매	진행 중인 공동구매, 마감 된 공동구매, 이용안내, 고객문의, Q&A게시판, 주문/배송조회
	중고장터	
	컴퓨터	
	소프트웨어	
	도서/음반	
	선물/디자인	
PC클리닉	스파이 제로/PC세이퍼/HV-SCAN/라이브 콜/My V3백신	

부록 7. 설문지

■ 청소년 매니아 문화의 실태와 정책과제 설문조사지

안녕하십니까?

저희 한국청소년개발원(www.youthnet.re.kr)은 한국의 청소년기본법에 의해 설립된 국무총리 인문사회연구회 산하 정부출연연구기관으로 청소년 육성과 복지 정책 연구 및 기초 연구를 수행하고 있습니다.

올해 저희 기관에서는 '청소년 매니아 문화의 실태와 정책과제 연구'를 진행하고 있습니다. 지식정보사회로 들어서면서 청소년들이 적극적으로 정보를 축적하고 관심분야의 전문가가 될 수 있는 여건이 조성되었고, 실제로 인터넷 상의 상호작용은 청소년 매니아들의 활동을 더욱 강화시켜왔다고 할 수 있습니다. 특히 대중문화와 IT 분야에 대한 청소년들의 관심과 지식은 지속적으로 증가하고 있고, 이러한 성향을 가진 청소년들이 매니아층을 형성하고 있다고 보여집니다. 이러한 매니아 문화는 사회 문화를 이끌어나가는 주도적 세력이 되고 있고, 현재 한류의 주요한 부분을 차지하여 국가 경쟁력 확보에도 큰 기여를 하고 있습니다. 이에 청소년 매니아 문화를 정책적으로 지원하기 위하여 청소년 매니아 커뮤니티에 참가하고 있는 청소년들의 의견을 들어보고자 합니다. 이 자료는 한국의 청소년 육성 및 정책 개발을 위한 기초자료로 활용될 예정이오며, 응답은 맞고 틀리는 것이 없으므로 자유롭게 의견을 개진하여 주시기 바랍니다. 또한, 개인적 정보를 노출시키지 않을 것임을 명시합니다.

한국청소년개발원

서울특별시 서초구 우면동 142번지 (우) 137-715

조혜영

전화번호: 2188-8813

팩스번호: 2188-8819

이메일: jhy@youthnet.re.kr / johye821@hanmail.net

- 답변을 해 주신 청소년들께 소정의 답례품을 지급해드릴 예정이오니 답변을 작성하신 뒤에 답례품을 받을 수 있도록 주소와 연락처를 반드시 기입해 주시기 바랍니다.

이 름:

이메일:

전화번호나 핸드폰:

소 속:

주 소:

주민등록번호:

8. 다음은 여러분이 관심분야 카페(커뮤니티)나 사이트에 가입하여 활동하게 된 계기의 중요성 정도를 묻는 질문입니다. 해당되는 번호에 ○표 해 주십시오.

	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1) 꼭 필요한 정보를 얻기 위해서이다.	1	2	3	4	5
2) 새로운 정보를 빨리 얻기 위해서이다.	1	2	3	4	5
3) 관심이 같은 사람들과 만나기 위해서이다.	1	2	3	4	5
4) 내가 알고 있는 정보나 지식을 다른 사람들에게 알려주기 위해서이다.	1	2	3	4	5
5) 자신이 잘 모르는 것을 물어보기 위해서이다.	1	2	3	4	5
6) 내가 새롭게 알아낸 것을 자랑하기 위해서이다.	1	2	3	4	5

9. 다음은 여러분의 카페(커뮤니티) 활동과 관련된 질문입니다. 해당되는 번호에 ○표 해 주십시오.

	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1) 나는 주로 게시판에 새로운 정보나 지식을 올리는 편이다.	1	2	3	4	5
2) 나는 주로 게시판에 올라온 정보를 읽는 편이다.	1	2	3	4	5
3) 나는 게시판에 내가 모르는 부분을 묻는 질문을 자주 남긴다.	1	2	3	4	5
4) 나는 커뮤니티 회원과 채팅이나 메신저 등을 즐기는 편이다.	1	2	3	4	5
5) 나는 오프라인 미팅을 하면 꼭 참석한다.	1	2	3	4	5
6) 나는 하루라도 관심분야의 커뮤니티를 방문하지 않으면 불안하다.	1	2	3	4	5

10. 다음은 여러분이 관심분야 커뮤니티 활동과 일상생활의 변화를 묻는 질문입니다. 해당되는 번호에 ○표 해 주십시오.

	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1) 나는 관심분야 커뮤니티에 가입하여 참여하면서 삶이 즐거워졌다.	1	2	3	4	5
2) 관심분야 커뮤니티 활동이 스트레스 해소에 도움이 된다.	1	2	3	4	5
3) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 자신감이 증가되었다.	1	2	3	4	5
4) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 친구관계 혹은 선후배(형, 동생 등) 관계가 새롭게 생겼다.	1	2	3	4	5
5) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 친구들로부터 인정을 받게 되었다.	1	2	3	4	5
6) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 부모님으로부터 인정을 받게 되었다.	1	2	3	4	5
7) 관심분야 커뮤니티에서 보이는 내 성격이나 태도는 평소의 내 성격이나 태도와 다르다.	1	2	3	4	5

11. 다음은 여러분의 관심분야 커뮤니티 활동과 지식발달에 관한 질문입니다. 해당되는 번호에 ○표 해 주십시오.

	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1) 나는 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 관련정보나 지식을 계속 쌓아가게 되었다.	1	2	3	4	5
2) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 새로운 정보를 남보다 빨리 얻고 싶어졌다.	1	2	3	4	5
3) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 나보다 더 많은 정보를 알고 있는 회원을 보면 빨리 따라잡고 싶다.	1	2	3	4	5
4) 관심분야의 새로운 아이템이나 자료 혹은 기계가 나오면 빨리 사고 싶다.	1	2	3	4	5
5) 또래 친구들과 비교해서 나는 관심분야의 정보나 지식을 더 많이 알고 있다.	1	2	3	4	5
6) 게시판에 올라온 정보를 그대로 믿기 보다는 다른 사이트나 정보 검색을 통해 확인작업을 거치는 편이다.	1	2	3	4	5

7) 관심분야의 새로운 정보를 얻기 위해 외국어를 더욱 열심히 공부하게 되었다.	1	2	3	4	5
8) 관심분야 커뮤니티에서 충족되지 않는 궁금증을 풀기 위해 관련분야의 전문가나 전문서적을 찾아보는 편이다.	1	2	3	4	5
9) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 얻게 된 정보와 지식은 내 자신의 진로에 큰 영향을 미칠 것이다.	1	2	3	4	5
10) 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 얻게 된 정보와 지식은 사회 발전에 유익한 것이다.	1	2	3	4	5

12. 다음은 여러분이 관심분야에 몰입하면서 초래된 변화와 관련된 질문입니다. 해당 되는 번호에 ○표 해 주십시오.

	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1) 관심분야에 몰입하면서 용돈 지출이 늘었다.	1	2	3	4	5
2) 관심분야에 몰입하면서 학교 공부하는 시간이 줄어들었다.	1	2	3	4	5
3) 관심분야에 몰입하면서 잠을 자는 시간이 줄어들었다.	1	2	3	4	5
4) 관심분야에 몰입하면서부터 부모님의 잔소리가 늘었다.	1	2	3	4	5
5) 관심분야에 몰입하면서부터 성적이 떨어졌다.	1	2	3	4	5
6) 관심분야에 몰입하면서 커뮤니티 방문 외의 다른 일은 하기가 싫어졌다.	1	2	3	4	5
7) 관심분야에 몰입하면서 가족 구성원들과의 접촉이 줄었다.	1	2	3	4	5
8) 관심분야에 몰입하면서 커뮤니티 외 친구들과의 접촉이 줄었다.	1	2	3	4	5

13. 다음은 현재 여러분이 활동하고 있는 커뮤니티에서의 관심분야와 장래 직업으로의 발전 가능성을 묻는 질문입니다. 해당되는 번호에 ○표 해 주십시오.

	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1) 나는 현재 관심분야와 관련된 아르바이트를 하고 있다.	1	2	3	4	5
2) 나는 현재 관심분야와 관련된 직업을 갖고 싶다.	1	2	3	4	5

♠ 다음은 여러분의 개인 신상과 관련된 질문입니다.

- 귀하의 연령은 어떻게 되십니까? ()세
- 귀하의 성별은 무엇입니까?
 ___1) 여자 ___2) 남자
- 귀하는 현재 학교에 다니고 계십니까?
 ___1) 아니오 ___2) 네
- 학교에 재학중이라면 귀하의 학교는 다음 중 어디에 해당합니까?
 ___1) 초등학교 ___2) 중학교 ___3) 실업계고등학교
 ___4) 인문계고등학교 ___5) 대학교
- 여러분의 학교 성적은 다음 중 어디에 해당됩니까?
 ___1) 하위권 ___2) 중하위권 ___3) 중간 정도 ___4) 중상위권 ___5) 상위권
- 일반적인 국민생활 수준과 비교하여 여러분 가정의 경제 수준은 다음 중 어디에 해당됩니까?
 ___1) 보통보다 아주 어려운 형편
 ___2) 보통보다 대체로 어려운 형편
 ___3) 보통 수준
 ___4) 보통보다 대체로 잘사는 편
 ___5) 보통보다 아주 잘 사는 편
- 귀하의 성격은 다음 중 어디에 가깝습니까?
 ___1) 매우 외향적 ___2) 비교적 외향적 ___3) 보통
 ___4) 비교적 내성적 ___5) 매우 내성적

8. 귀하가 처음 인터넷을 사용하게 된 시기는 언제입니까?

- ___1) 최근 6개월 이내 ___2) 6개월-1년 전 ___3) 1년-2년 전
___4) 2년-3년 전 ___5) 3년 이전

9. 귀하의 하루 평균 인터넷 이용 시간은 어느 정도입니까?

하루에 _____시간 _____분 정도

바쁘신 가운데 답변에 응해 주셔서 대단히 감사드립니다.

항상 건강하시고 좋은 일이 가득하시기를 기원합니다.

연구에 도움을 주신 분들

◆ 자 문 진 ◆

(가나다 순)

김 민 순천향대학교 · 교수

김양은 한국사이버문화연구소 · 소장

김영미 군포시당동청소년문화의 집 · 관장

김용대 한국청소년진흥센터 · 팀장

김인선 수리중학교 · 교사

박기수 한양대학교 · 교수

이기욱 한국게임산업개발원 게임아카데미 · 교수

이정석 경북여자정보산업고등학교 · 교사

최원기 여의도연구소 · 연구위원

황선용 청소년인터넷방송국 스스로넷 · 부장

◆ 연구보조원 ◆

강윤주 중앙대학교 청소년학과 · 석사 수료

2005년 한국청소년개발원 간행물 안내

■ 기관고유과제

- 05-R01 청소년 문화예술활동 활성화 방안 연구 / 맹영임 · 김민 · 임경희
05-R02 청소년 매니아 문화의 실태와 정책 과제 / 조혜영 · 김종길
05-R03 청소년지도사 근로실태 및 전문화 방안 연구 / 길은배 · 이미리 · 문성호
05-R04 청소년활동 프로그램 평가시스템 개발 및 운영방안 연구 / 김경화 · 조용하
05-R05 청소년정책과 학교교육정책의 연계 · 협력 방안 연구 / 이민희 · 임지연 · 김흥주 · 주동범
05-R06 국제청소년교류활동 평가체계 및 모형 개발 / 오해섭 · 김진화
05-R07 청소년 갈등해결 프로그램 개발 및 효과연구 / 최창욱 · 김정주 · 조영희
05-R08 청소년 복지정책 현황 및 개선 방안 연구 / 김경준 · 최인재 · 조흥식 · 이용교 · 정익중 · 이상균
05-R08-1 외국의 청소년복지정책 / 김경준 · 최인재 · 김향초 · 주재현 · 윤혜순 · 김문섭
05-R09 특별지원 청소년을 위한 멘토링 프로그램 운영지침서 개발 연구 / 이해연 · 조아미 · 박현선
05-R10 청소년 보호정책 실태와 발전 방안 / 윤철경 · 박병식 · 김현주 · 이봉주 · 김성경
05-R10-1 영국, 독일, 프랑스의 청소년보호관련 법제와 정책 자료집 / 윤철경 · 장혜영
05-R11 청소년보호시설 · 단체의 역할 정립방안 연구 / 이춘화 · 방은령 · 윤옥경
05-R12 한국 청소년 패널조사(KYPS) III : 조사개요보고서 / 이경상 · 백혜정
05-R12-1 청소년 아르바이트 참여경험의 실태 및 학교부적응 관련 효과 / 이경상 · 유성렬 · 박창남
05-R12-2 청소년비행의 상습화현상에 관한 연구 / 이경상 · 이순래 · 박철현
05-R12-3 초등학교의 문제행동에 영향을 미치는 부모관련 변인 및 자이관련 변인에 관한 연구 / 백혜정 · 황혜정
05-R13 청소년개발지표 연구II: 측정도구 개발을 중심으로 / 김현철 · 김신영 · 김진호 · 송병국 · 임성택 · 임영식
05-R14 청소년 정보화 정책 개선방안 연구 / 박영균 · 성윤숙 · 권기창 · 이수진 · 이인호
05-R14-1 청소년 정보복지 현황 및 개선방안 연구 / 박영균 · 성윤숙 · 권기창
05-R14-2 청소년의 정보이용 활성화 정책 연구 / 박영균 · 성윤숙 · 이수진
05-R14-3 청소년 개인정보 보호정책 / 박영균 · 성윤숙 · 이인호

■ 협동연구

- 경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 05-16-01 청소년 문제행동 종합대책 연구III : 청소년유해업소, 유해매체, 유해행위, 법 · 행정 · 제도환경, 외국정책 사례를 중심으로 / 김영한 · 이명진 · 이승현 (자체번호 05-R15)
경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 05-16-02 청소년 유해업소 개선대책 연구 / 유진이 · 김영인 · 류중석 · 신현숙 (자체번호 05-R16)
경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 05-16-03 청소년 유해매체 개선대책 연구 : 인터넷 유해요인과 개인 · 환경적 보호요소를 중심으로 / 서정아 · 김영희 · 김서연 (자체번호 05-R17)

경제·인문사회연구회 협동연구 총서 05-16-04 청소년 유해행위 개선대책 연구 : 청소년 성관련 문제행
 동의 보호요인 탐색과 처치방안 / 한상철·김남선·이수연·이미연·최성열 (자체번호 05-R18)
 경제·인문사회연구회 협동연구 총서 05-16-05 청소년 유해환경 개선을 위한 법·제도적 대책 연구 /
 최인섭·강석구·김혜경 (자체번호 05-R19)

■ 수시과제

05-R20 문화콘텐츠 창작을 위한 창의적 문화교육 방안 연구 / 서동훈·김효정
 05-R21 디지털시대 청소년의 가치관과 행동양식 / 이각범·황상민·조은·김옥순·배영자·강원택·유성경
 05-R22 청소년의 자율성과 창의성 계발을 위한 부모교육 방안 연구 / 한정란·이성호·강승혜·김미옥·
 김은정·김혜수·박정화
 05-R23 고교생의 생활의식과 친구관계에 대한 국제비교 연구 / 김현철

■ 용역과제

05-R30 제주도 청소년문화특화프로그램 개발 연구 / 김진호·최창욱
 05-R31 제주도 청소년들의 여가문화실태 및 요구조사 / 김진호·최창욱
 05-R32 청소년정책 비전과 주요 추진과제 / 이민희·김진호·최창욱·강일규·강정석·김은경·김흥주·
 김현철·성운숙·최인재
 05-R33 청소년대상 성범죄자 신상공개자료 분석 연구 / 김영한·이춘화
 05-R34 농어촌 청소년복지정책 평가 및 프로그램 개발 / 김경준·오해섭·김진모
 05-R35 동북아 청소년문화공동체 형성을 위한 청소년교류 인프라 구축 / 오해섭·윤철경
 05-R36 청소년위원회 BPR/ISP 구축 / 성운숙·백해정·김신영·윤경원·최봉학·박흥표·정병진
 05-R37 청소년의 조기유학 결정과정과 적응, 초국가적 가족관계 형성에 관한 연구 / 조혜영·이경상·
 최원기·Nancy Abelman
 05-R38 오늘의 청소년 (Korean Youth of Today) / 박영균·김진호
 05-R39 국립중앙청소년수련원 청소년지도자 연수교육과정 및 운영에 관한 연구 / 맹영임·박옥식·전명기
 05-R40 청소년 인권정책 기본 방향 연구 / 김경준·이춘화·최창욱·이용교
 05-R41 2005 청소년백서 / 박영균·김현철
 05-R42 사회갈등해소를 위한 민간인프라 구축 현황 및 방안 / 최인재·최창욱·반흥식·박수선
 05-R43 청소년 문제행동의 사회적 비용구조 분석 연구 / 김경화·권해수·김혜영·박정선·박철현·
 이지연·장승욱·정슬기·황규희
 05-R44 청소년방과후 활동 프로그램 운영모델 개발 연구 / 맹영임·길은배·김정주·김홍원·전명기
 05-R45 청소년인권 실태 조사 연구 / 길은배·이미리·이용교·임영식
 05-R46 2006년도 청소년지도사 자격검정 과목 출제지침서 / 이춘화·김영한
 05-R47 2005년 특성화수련거리·자연재해 예방 및 대처훈련 / 임지연·민성환·신명철

- 05-R48 위기청소년 지원시설과 지원정책 현황 및 사회안전망 구축을 위한 정책방안 연구 / 윤철경 · 이혜연 · 서정아 · 윤경원 · 이봉주 · 양미진
- 05-R49 청소년육성기금 지원사업평가 / 김경화 · 김현철 · 이경상 · 조혜영 · 최인재
- 05-R50 청소년육성기금 지원사업평가 2 - 공모사업성과평가 / 김경화 · 조혜영 · 최인재
- 05-R51 2005 서울시청소년활동프로그램 운영평가 / 김현철 · 백혜정 · 성운숙

■ 세미나 및 워크숍 자료집

- 05-S01 「새로운 통합 청소년 정책비전 및 정책과제 토론회」 청소년위원회 공동주최 (3. 16)
- 05-S02 「새로운 청소년 정책비전과 정책과제 공청회」 청소년위원회 공동주최 (3. 30)
- 05-S03 「2006년도 고유연구사업과제 발굴 · 선정을 위한 워크숍」 (3. 22)
- 05-S04 「청소년유형별 복지현황과 과제」 (7. 14)
- 05-S05 「청소년 문제행동 종합대책 III」 (9. 2)
- 05-S06 「청소년 문화예술활동 활성화 방안」 (9. 23)
- 05-S06-1 「외국의 청소년 문화예술활동」 (9. 23)
- 05-S07 「청소년정책과 학교교육정책의 연계 · 협력 방안」 (10. 11)
- 05-S08 국제심포지엄 「위기청소년 지역사회 안전망 구축 : 국제적 동향 및 정책과제(Building a Community-based Safety Net for Youths at Risk)」 청소년위원회 · OECD 공동주최 (10. 11)
- 05-S09 「갈등해결 관련 민간인프라 구축현황 및 향후과제」 (10. 22)
- 05-S10 「청소년 문제행동 종합대책 III」 (11. 4)
- 05-S11 「청소년 인권정책 방향 설정을 위한 워크숍」 (11. 8)
- 05-S12 정책포럼 「서울특별시 청소년정책 전문가 포럼」 서울특별시 공동주최 (11. 11)
- 05-S13 「청소년 문제행동의 사회적 비용구조분석 연구」 (11. 11)
- 05-S14 「청소년 갈등해결 리더십 캠프」 자료집 (7. 22-24)
- 05-S15 학술세미나 「디지털 시대의 청소년가치관과 행동양식」 한국정보사회학회 공동주최 (11. 22)
- 05-S16 「청소년 정보화정책 비전과 추진과제」 (11. 23)
- 05-S17 「청소년 조기유학 결정과정과 적응, 초국가적 가족관계 연구」 워크숍 (11. 25)
- 05-S18 해외학자 초청 워크숍 「College Dispositions : Chicagoland Korean America」 (6. 23)
- 05-S19 해외청소년기관 초청 정책 세미나 「중국의 사회변화와 청소년」 (7. 12)
- 05-S20 「청소년 보호정책의 대안 탐색 : 위기청소년 보호와 유해환경 개선대책」 (9. 15)
- 05-S21 국정과제 청소년분야 집중토론회 「향후 10년 청소년정책의 비전과 정책과제」 경제 · 인문사회 연구회 · 한양대 교육문제연구소 공동주최 (10. 6)
- 05-S22 OECD 전문가회의 「Policies for Youth at Risk and Community-based Partnership in Korea」 (10. 10-11)
- 05-S23 「청소년 인권정책 기본계획 수립을 위한 공청회」 (12. 6)
- 05-S24 「한국청소년개발원 산 · 학 · 연 정책협의회」 (12. 15-17)
- 05-S25 전문가 포럼 「또띠와 함께하는 청소년교육과 문화」 경기도문화의전당 · 한양대 교육문제연구소 공동주최 (12. 20)
- 05-S26 「제2회 한국청소년패널 학술대회」 (12. 23)

■ 연구수행 자료집

- 05-M00 2004 연구성과 모음집 / 연구기획팀
05-M01 2005년도 고유과제 실행계획서 모음 / 연구기획팀
05-M02 2005년도 고유과제 중간보고서 모음 (전6권) / 연구기획팀
05-M03 청소년육성기금사업 평가 「평가편람」 / 김경화

■ 학술지

- 「한국청소년연구」 제16권 1호 (통권 제41호) / 연구정보지원팀
「한국청소년연구」 제16권 2호 (통권 제42호) / 연구정보지원팀

■ 청소년지도총서

- 청소년지도총서① 「청소년정책론」
청소년지도총서② 「청소년수련활동론」
청소년지도총서③ 「청소년지도방법론」
청소년지도총서④ 「청소년문제론」
청소년지도총서⑤ 「청소년교류론」
청소년지도총서⑥ 「청소년환경론」
청소년지도총서⑦ 「청소년심리학」
청소년지도총서⑧ 「청소년인권론」
청소년지도총서⑨ 「청소년상담론」
청소년지도총서⑩ 「청소년복지론」
청소년지도총서⑪ 「청소년문화론」
청소년지도총서⑫ 「청소년프로그램개발 및 평가론」
청소년지도총서⑬ 「청소년 봉사활동 및 동아리활동론」
청소년지도총서⑭ 「청소년기관운영론」
청소년지도총서⑮ 「청소년육성법규와 행정론」

■ 한국청소년개발원 문고

- 한국청소년개발원 문고 01 「좋은교사와 제자의 만남」
한국청소년개발원 문고 02 「행복한 십대 만들기 10가지」
한국청소년개발원 문고 03 「집나간 아이들 - 독일 청소년 중심」
한국청소년개발원 문고 04 「청소년학 용어집」

연구보고 05-R02

청소년 매니아 문화의 실태와 정책과제

인 쇄 2005년 12월 3일

발 행 2005년 12월 5일

발행처 **한국청소년개발원**

서울특별시 서초구 우면동 142

발행인 배 규 한

등 록 1993. 10. 23 제 21-500 호

인쇄처 선명인쇄(주) 전화 (02)2268-4743 대표 조춘희

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

구독문의 : (02) 2188-8844(연구정보지원팀)

ISBN 89-7816-562-1(93330)

연구보고 05-R02

청소년 매니아 문화의 실태와 정책과제

책임연구원 : 조혜영 (한국청소년개발원 · 연구위원)

공동연구원 : 김종길 (덕성여자대학교 · 교수)

한국청소년개발원

연구 요약

급속한 경제 성장, 정치 민주화와 함께 IT환경의 도래는 청소년들의 일상 문화 변화에 큰 영향을 주었다. 특히 인터넷의 대중화는 청소년들로 하여금 자신의 관심분야에 몰입하거나 특정 분야에 대한 지식을 전문가 수준으로 축적하는데 큰 영향을 끼쳐 왔다. 과거 고립된 소수로 폐쇄적인 특성을 나타내던 매니아들은 다양한 사이버 커뮤니티 및 인터넷의 활성화로 지식 정보를 주고받으며 관심분야를 공유하고 있고, 부가적으로 다양한 사회, 심리적, 산업적 효과를 초래하고 있다.

본 연구는 이러한 배경 하에 사이버 커뮤니티 및 온라인 상호작용을 통하여 상호 정보를 주고받으며, 지식 축적 및 특정 활동에 영향을 받는 매니아 청소년 집단의 문화 실태 및 특성, 발전방안에 대하여 살펴보고자 하였다. 대표적인 영역으로 매니아 집단이 대중문화 및 IT의 확산과 함께 등장하기 시작하였다는 점과, 지적·사회문화적·경제적 가치 도출을 염두에 두고 만화·애니메이션, 게임, PC·인터넷 분야를 그 대상으로 하였다. 주요 연구 결과는 다음과 같다.

1. 설문조사 결과

1) 매니아 활동과 온라인 커뮤니티 가입

청소년들이 관심분야 커뮤니티를 처음 방문하게 된 계기를 살펴보면 원래 관심이 있어서 적극적으로 검색하여 방문하는 경우가 가장 많았고 다음으로 인터넷 서핑 중 우연히 방문하게 되는 경우로 나타났다.

청소년들이 자신이 활동하고 있는 분야에 관심을 갖기 시작한 기간을 살펴보면 3년 이상이라고 답한 청소년들이 가장 많았다. 관심분야의 커뮤니티나 사이트를 방문하는 빈도를 보았을 때 매일 방문하고 있다는 청소년들이

10명 중 5명 이상으로 나타났고, 일주일에 4일 이상 방문하는 청소년들은 10명 중 7명이 넘는 수치를 보였다.

청소년들은 필요한 정보 충족 욕구, 새로운 정보의 신속한 획득, 모르는 것에 대한 궁금증 해소를 위해 온라인 커뮤니티에서 활동하게 되었고, 관심이 같은 사람들과 만나기 위한 것도 중요한 고려대상이 됨을 알 수 있었다.

2) 온라인 커뮤니티 활동 유형 및 특성

청소년들의 온라인 커뮤니티 활동 유형 및 특성을 살펴보면 게시판에 새로운 정보나 지식을 올리는 정도는 보통보다 다소 낮은 수준, 청소년들이 게시판에 올라온 정보를 읽는 정도는 대체로 높은 것으로 나타나 주로 게시판 읽기를 활발히 하고 있음을 알 수 있다. 게시판에 모르는 부분을 묻는 질문을 자주 남기는 정도는 보통보다 다소 높은 수준으로 나타났다. 커뮤니티 활동으로 회원들과 채팅이나 메신저를 즐기는 정도는 보통보다 다소 낮은 수준이었고, 오프라인 활동에 참석하는 정도도 대체로 높지 않은 수준임을 알 수 있었다.

3) 관심분야 커뮤니티 활동과 일상생활 변화

청소년들은 커뮤니티에 가입하여 활동하면서 어느정도 삶이 즐거워졌다고 판단하고 있었으며, 커뮤니티 활동이 스트레스 해소에 어느정도 도움이 되고 있음을 알 수 있었다. 커뮤니티 활동을 통한 자신감 증진 수준, 새로운 친구관계나 선후배 관계 파생 정도는 보통보다 다소 높은 수준으로 나타났다. 커뮤니티 활동을 함으로써 부모님으로부터 인정을 받는 정도는 대체로 높지 않은 것으로 나타났다.

4) 관심분야 커뮤니티 활동과 지식 및 진로 발달

관련 분야 커뮤니티 참여는 관련분야 정보나 지식 축적에 대체로 긍정적인 역할을 하고 있는 것으로 볼 수 있었다. 또 청소년들은 커뮤니티에 참여하면서 관심분야의 새로운 정보를 남보다 빨리 얻고 싶어함을 알 수 있었다.

청소년들이 커뮤니티에 참여하면서 자기보다 더 많은 정보를 알고 있는 회원을 보면 대체로 빨리 따라잡고 싶어하며, 관심분야의 새로운 아이템이나 자료, 혹은 기계가 나오면 빨리 사고 싶어하는 정도는 보통보다 높은 수준임을 알 수 있었다. 또래 친구들과 비교하여 자신은 관심분야의 정보나 지식을 대체로 더 많이 알고 있다고 인식하는 것으로 나타났다.

관심분야 커뮤니티에서 활동하는 청소년들은 게시판에 올라온 정보를 그대로 받아들이기 보다는 다른 사이트나 정보 검색을 통해 확인 작업을 거치는 정도가 보통보다 다소 높음을 알 수 있었다. 반면, 새로운 정보를 얻기 위해 외국어를 공부하게 되는 정도, 관심분야 커뮤니티에서 충족되지 않는 궁금증을 해소하기 위해 관련 분야의 전문가나 전문서적을 찾아보는 정도는 보통보다 다소 낮은 수준으로 나타났다.

청소년들이 자신의 관심분야 커뮤니티에 참여하면서 얻는 정보가 자신의 진로와 관련하여 유용할 것이라는 인식과 사회발전에 유익할 것이라는 인식은 보통 정도임을 알 수 있었다. 청소년들은 관심분야와 관련된 아르바이트를 거의 하지 않고 있음을 알 수 있었고, 현재 관심분야와 관련된 직업을 갖기를 희망하는 정도는 보통 수준인 것으로 나타났다.

5) 관심분야 몰입과 부정적 변화

청소년들이 매니아 활동과 관련 부정적 변화가 생겼는지를 알아보았다. 이에 대해서는 용돈 증가는 보통보다 다소 높은 수준을 보이고 있었다. 반면, 학교 공부하는 시간과 수면 시간에 대해서는 그다지 줄어들지 않은 것으로 나타났다. 또한 부모님의 잔소리가 늘었다거나, 성적이 떨어지는 정도는 대체로 그렇지 않은 수준으로 나타났다. 관심분야 몰입으로 인한 일상생활 소홀이나 가족 구성원과의 관계가 멀어지는 정도도 대체로 그렇지 않은 것으로 나타났다.

2. 면담조사 결과

1) 매니아 활동 계기 및 온라인 커뮤니티

매니아적 활동을 시작하게 되는 계기는 일반적으로 주변 인물이나, 일상 생활에서의 우연한 경험을 통해 자신의 관심을 발견하고, 흥미를 지속시키는 것에서 비롯되었다. 이러한 관심과 함께 개인적 궁금증을 해소하기 위해, 또는 새로운 정보를 얻거나, 관심분야를 공유하는 친구들을 만나기 위해 온라인 커뮤니티에 가입하여 활동하는 것으로 나타났다. 이러한 조사 결과는 설문조사 결과와 유사하게 나타나고 있다.

2) 매니아 활동과 지식·정보 축적

설문조사에서는 매니아들의 정보 제공 활동 비중이 그리 높지 않은 것으로 나타났지만 면담조사를 통해서 매니아적 지식을 습득하고 축적하는 과정이 중요함에 대해서 알 수 있었다.

청소년들은 온라인 커뮤니티 활동을 통해 새로운 정보를 주고 받으며, 특정 제품이나 프로그램, 기계 등을 사용해보고 오류나 논평 등을 제시한다. 이러한 활동은 커뮤니티 구성원들 사이에 공감대를 형성하는 계기가 되며, 제품 생산업체에 영향을 주기도 한다.

온라인 활동을 하면서 새로운 지식이나 정보를 공유하는 활동뿐 아니라 개별적으로 관심분야의 지식 습득이나 외국어 학습을 하기도 한다. 이들은 관심분야의 지식 심화를 위해 외국 사이트를 검색하거나, 온라인 활동을 통해 알게 된 특정 분야의 전문가에게 궁금한 점에 대해 물어보는 방식을 택하기도 한다. 또한 일부 청소년들은 자신의 지식을 포털 사이트의 지식 공유 프로그램에 적극적으로 제공하는 활동을 하고 있다.

3) 매니아 활동과 사회관계

매니아 청소년들은 온라인 활동을 통해 사회관계 형성에 영향을 받는다. 특히, 채팅이나 게시판 글쓰기 및 댓글 달기 등을 통해 관심분야에 대해 의견을 나누는 활동 뿐 아니라, 자신의 일상이나 신변 잡기 등에 대한 이야기

를 주고받음으로써, 구성원들간의 친밀감을 형성하게 된다. 또한 소그룹을 통하여 혹은 일부 회원들끼리는 메신저를 공유하여 수시로 온라인 대화를 주고받음으로써 심리적 지지세력을 확보하기도 한다. 온라인 커뮤니티 활동을 통하여 집단의 위계 및 규칙을 습득하며, 오프라인 모임을 통해서 온라인 상의 관계가 더욱 친밀해지기도 한다.

4) 매니아 활동과 일상생활 변화

청소년들은 매니아 활동에 심취하면서 가족 생활, 기존의 친구관계, 용돈 사용 및 심리적·정서적 변화를 겪게 된다. 매니아 활동에 심취하여 오랜 시간 컴퓨터 앞에 앉아 있거나 용돈을 너무 많이 사용하는 경우 부모님으로부터 부정적인 반응을 겪게 된다. 반면, IT 분야의 경우 컴퓨터 지식 등 일상생활에 유용한 지식을 축적한 청소년의 경우 이들의 부모님은 반대나 부정적 반응보다는 오히려 격려나 자랑을 하기도 한다.

매니아 활동에 몰두하여 일상생활 친구들과의 대화에서 자신의 관심분야 얘기만 하여 친구들이 싫어하는 경우도 생기며, 매니아 활동으로 인하여 기존 친구들과의 대화가 막히는 경우도 있다. 반면에 매니아 활동을 통하여 주변 친구들로부터 인정을 받는 경우도 생긴다.

용돈과 관련해서는 보통 매니아 관련 물품 구입을 위해 용돈이 더 필요하게 되는데, 이의 충족을 위해 아르바이트를 하거나, 학생의 경우 시험 성적을 높이는 것에 대한 보상으로 부모님으로부터 원하는 물건을 선물받기도 한다.

한편 매니아 활동을 통해 자아를 새롭게 발견하기도 한다. 매니아 활동에 적극적으로 참여하면서, 새로운 지식 축적과 함께 명랑한 성격이 되는 것을 깨닫게 되었다고 한다. 또한 청소년들은 매니아 활동을 통해 관심분야를 확장시키고, 스트레스 해소에 도움을 받고 있었다. 이는 생활 속에서 자기만족과 행복감을 주게 된다.

5) 매니아 개념 및 정체성 인식

청소년들은 매니아와 관련된 다양한 정의를 가지고 있다. 일단 매니아는 특정분야에서 남들보다 뛰어나게 잘하는 사람이라는 인식이다. 하지만 지나치게 한 가지에 빠지거나, 자기 조절을 못하는 경우는 매니아가 아니고 폐인이라고 여긴다. 매니아의 개념은 폐인이나 오타쿠와 유사하게 사용되고 있지만 매니아는 보다 긍정적 의미로, 폐인이나 오타쿠는 보다 부정적인 의미와 관련되어 사용되고 있었다.

면담 대상 청소년들은 주변 친구들에게 매니아나 폐인이라는 인식을 받고 있는 경우가 대부분이었다. 직접적으로 매니아나 폐인으로 호칭되기도 하고, 어느 정도는 매니아라는 암묵적인 인식을 받고 있는 경우도 있다. 하지만, 본인들은 자신을 매니아라고 직접적으로 단정짓기보다는 남과 비교하면서 매니아성이 어느 정도인지를 가늠하고 있다.

6) 매니아 문화의 발전가능성

(1) 매니아 활동과 경제적·산업적 가치

청소년들에게 인기있던 애니메이션은 게임으로 만들어져 상품화되어 외국으로 수출하는 등 국익 창출에 기여하고 있으며, 온라인 커뮤니티는 제품의 테스트나 홍보를 위한 장이 되기도 한다. 매니아들의 전문성은 제품의 오류를 발견하거나, 더 나은 제품을 만드는데 기여하고 있다. 개인적으로 매니아 활동이 청소년들의 장래 직업이나 진로 방향과 연결되는 경우도 있다.

(2) 매니아 문화와 지식 창출 및 공유

매니아 청소년들은 신제품이나 프로그램을 남보다 먼저 사용해보는 얼리어답터의 역할을 하며, 그 후 사용평이나 논평을 제시한다. 이들은 커뮤니티를 기반으로 하는 자발적 교습과 학습을 실천하고 있다. 또 개인적으로도 관심분야의 지적 호기심 충족을 위해 전문 사이트를 검색하거나 전문가들에게 문의하고 있다. 특히, 전문지식을 찾은 후 이를 그대로 수용하기 보

다는 확인 작업을 거치고 있다. 이러한 지식 탐색 활동은 개인적 지식 축적 뿐 아니라, 지식을 커뮤니티에 제공하고, 나아가 포털사이트에 제공함으로써 사회적 지식 축적으로 이어지고 있다.

(3) 매니아 문화와 사회화

온라인 커뮤니티를 통한 지식과 정보를 주고받는 활동은 다양한 사회적 파급효과를 가져온다. 즉, 지식 및 정보 욕구 충족을 위해 커뮤니티 활동을 하게 되지만 부수적으로 연령, 지역, 성별 등 배경이 다른 구성원들과 상호작용하게 된다. 또한 온라인 커뮤니티에서의 회원 위계, 지켜야 할 규칙, 언어사용 방식 등을 인지함으로써 사회생활의 기초를 익히게 된다. 특히 외계어의 사용이나 욕설, 상호 비방, 아이디 공유 등을 금지함으로써 인터넷을 통한 언어 파괴 및 익명성을 악용한 인식 공격 등을 막고 있다.

(4) 매니아 문화의 한계

매니아 문화의 긍정적 측면과 함께 부정적 측면 및 역기능들도 나타나고 있다. 즉, 게임이나 애니메이션 등을 지나치게 즐기므로써 중독에 빠진다거나 정상적인 일상생활을 유지하지 못하는 경우들이 발생하며, 학업 소홀, 용돈 과다 지출, 수면 부족, 시력 악화 등 그 폐해들이 종종 발생하고 있다. 특히 일부 게임의 경우 아이템 거래 등 현금 거래가 이루어지고, 그 과정에서 범죄가 일어나기도 하며, 폭력성이 지나친 것들도 있어서 이를 모방하는 범죄로 이어지기도 한다.

목 차

I. 서 론	1
1. 연구의 목적 및 필요성	3
2. 연구내용	4
3. 연구방법	5
II. 이론적 배경 및 선행 연구 검토	7
1. 매니아 형성의 사회·문화적 배경	9
2. 사이버공동체의 진화와 청소년문화	13
3. 청소년 매니아 문화의 등장	27
4. 매니아의 개념	43
III. 청소년 매니아 문화 실태 조사	67
1. 설문조사	69
2. 조사결과	74
3. 요약 및 소결	106
IV. 청소년 매니아 문화의 특성, 발전가능성 및 한계	111
1. 조사개관	113
2. 매니아 활동의 시작	118
3. 매니아 활동과 지식·정보 축적	124
4. 매니아 활동과 사회관계	155
5. 매니아 활동과 일상생활 변화	183
6. 매니아 활동과 관련산업	191

7 매니아 개념 및 정체성 인식	201
8. 매니아 문화 활성화 방안 의견	210
9. 요약 및 소결	219
V. 결론 및 제언	231
1. 요약 및 결론	233
2. 정책제언	240
참 고 문 헌	246
부 록	253
부록 1. 주요 포탈 사이트의 커뮤니티 현황(2005년 5월 현재)	255
부록 2. 주요 포탈의 게임, 만화·애니메이션, 컴퓨터·인터넷 분야의 커뮤니티 현황(하위 카테고리 별 현황)	259
부록 3. 드림위즈 “매니아커뮤니티” 현황	261
부록 4. 관련분야 전문가 추천 사이트(게임분야)	262
부록 5. 협조요청 온라인 커뮤니티 목록	263
부록 6. 주요 면담 대상자 활동 커뮤니티 구성 개요	285
부록 7. 설문지	290

표 목차

<표 II-1> 청소년 가정의 컴퓨터 보유 유무 및 청소년의 점유 정도	30
<표 II-2> 우리나라 청소년들의 인터넷 이용 빈도(2003)	31
<표 II-3> 컴퓨터 또는 인터넷 유무에 따른 청소년들의 생활 변화에 대한 인식	31
<표 II-4> 진정한 자신의 의미에 대한 연령대별 평가	39
<표 II-5> 사이버공동체에서 자신을 가장 잘 나타낸다고 생각되는 대상	39
<표 III-1> 조사대상자 구성	71
<표 III-2> 조사대상자의 일반적 특성	73
<표 III-3> 관심분야 커뮤니티를 처음 방문하게 된 계기	74
<표 III-4> 관심을 갖기 시작한 기간	75
<표 III-5> 관심분야 커뮤니티나 사이트 방문 빈도	76
<표 III-6> 관심분야 관련 가입하고 있는 커뮤니티 수	77
<표 III-7> 커뮤니티 가입 활동 계기 인식 정도	80
<표 III-8> 커뮤니티 가입 활동 계기 인식 정도 성별비교	81
<표 III-9> 커뮤니티 가입 활동 계기 인식 정도 관심분야별 비교	82
<표 III-10> 카페(커뮤니티) 활동 특성	84
<표 III-11> 카페(커뮤니티) 활동 특성 성별 비교	85
<표 III-12> 카페(커뮤니티) 활동 특성 관심분야별 비교	86
<표 III-13> 관심분야 커뮤니티 활동과 일상생활 변화	89
<표 III-14> 관심분야 커뮤니티 활동과 일상생활 변화 성별비교	90

<표 III-15> 관심분야 커뮤니티 활동과 일상생활 변화 관심분야별 비교	91
<표 III-16> 관심분야 커뮤니티 활동과 지식발달	95
<표 III-17> 관심분야 커뮤니티 활동과 지식발달 성별비교	97
<표 III-18> 관심분야 커뮤니티 활동과 지식발달 관심분야별 비교	98
<표 III-19> 관심분야에 몰입하면서 초래된 변화	101
<표 III-20> 관심분야에 몰입하면서 초래된 변화 성별비교	102
<표 III-21> 관심분야에 몰입하면서 초래된 변화 관심분야별 비교	103
<표 III-22> 활동하고 있는 커뮤니티에서의 관심분야와 장래 직업으로의 발전 가능성	104
<표 III-23> 활동하고 있는 커뮤니티에서의 관심분야와 장래 직업으로의 발전 가능성 성별비교	105
<표 III-24> 활동하고 있는 커뮤니티에서의 관심분야와 장래 직업으로의 발전 가능성 관심분야별 비교	105
<표 IV-1> 면담대상자의 일반적 특성	115
<표 IV-2> 커뮤니티/사이트 운영자 일반적 배경	117

그림 목차

[그림 II-1]	사이버공동체에서 이루어지는 활동들	34
[그림 III-1]	관심분야 커뮤니티를 처음 방문하게 된 계기	75
[그림 III-2]	관심을 갖기 시작한 기간	76
[그림 III-3]	관심분야 커뮤니티나 사이트 방문 빈도	77
[그림 III-4]	관심분야 관련 가입하고 있는 커뮤니티 수	78
[그림 III-5]	커뮤니티 가입 활동 계기 인식 정도	81
[그림 III-6]	카페(커뮤니티) 활동 특성	85
[그림 III-7]	관심분야 커뮤니티 활동과 일상생활 변화	89
[그림 III-8]	관심분야 커뮤니티 활동과 지식발달	96
[그림 III-9]	관심분야에 몰입하면서 초래된 변화	102
[그림 III-10]	활동하고 있는 커뮤니티에서의 관심분야와 장래 직업으로의 발전 가능성	105
[그림 IV-1]	매니아 활동의 유형, 기능, 부가효과	229