

자캐 커뮤니티 활동을 하는 청소년의 경험 연구

박소연*·유미숙**

초 록

본 연구는 질적연구로 자캐 커뮤니티 활동에 참여하는 청소년의 경험과 그 의미를 이해하는 것을 목적으로 하였다. 본 연구에서는 청소년의 자캐 커뮤니티 활동에 대한 경험을 탐색하기 위해 참여 청소년의 개인적 의미와 공통적 속성에 초점을 맞춘 콜라지(Colaizzi) 현상학적 방법을 사용하였다. 연구 결과 자캐 커뮤니티 활동을 하는 청소년의 경험은 총 3개의 범주, 10개의 주제묶음, 그리고 23개의 주제를 중심으로 나타났다. 3개의 범주는 '재미를 느껴요', '정체성을 탐구해요', '우리의 공간이에요'고 10개의 주제묶음은 '창조으로 활동해요', '나를 어필해요', '재미있어요', '다양한 사람들을 경험하며 사람에 대해 이해할 수 있어요', '나의 캐릭터 정체성 경험은요', '정체성을 형성해 나가요', '충돌이 일어나고 해결하기도 해요', '커뮤니티마다 규칙이 있어요', '우리의 공간을 쉽게 접근할 수 없어요', '현실에서 드러나지 않는 내가 있어요'로 나타났다.

본 연구는 청소년이 커뮤니티에서 토론하는 것을 활성화하기 위해 청소년 상담 장면과 청소년 활동 장면에서 가치를 탐색하고 토론할 수 있는 환경과 주체적으로 참여할 수 있는 환경의 조성하도록 제언하였고, 청소년을 바라보는 시선이 청소년에게 어떻게 경험되는지 밝히고 청소년에 대한 이해 증진이 필요함을 제언하였다.

주제어: 자캐 커뮤니티, 청소년, 콜라지 분석방법, 다양성, 우리의 공간

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

2018년 청소년 통계에 따르면, 10대 청소년은 하루 평균 2시간 24분 인터넷을 이용하고 있으며, 인터넷 평균이용시간은 최근 5년 동안 지속적으로 증가하고 있다(통

* 주저자, 숙명여자대학교 아동복지학과 아동심리치료전공 박사수료, wowsyun@gmail.com

** 교신저자, 숙명여자대학교 아동복지학부 교수, msyookr@gmail.com

계청, 2018). 대다수의 청소년(98.1%)이 하루에 1회 이상 인터넷을 사용하였고, 주 이용 목적은 음악듣기, 동양상 보기, 온라인 게임 등의 여가활동이 98.9%, 인스턴트 메신저, SNS, 이메일 등의 커뮤니케이션이 97.1%, 정보검색, 신문 읽기 등의 자료 및 정보획득이 92.6%으로 나타났다(통계청, 2018). 이처럼, 21세기의 청소년은 인터넷에 기반한 사이버공간과 친숙한 환경에서 성장하였고, 인터넷을 활용한 놀이나 소통에 익숙하다. 즉, 21세기 청소년은 21세기 이전 청소년의 놀이와 소통방법 이외의 새로운 문화 경험을 하고 있다. 사이버공간은 청소년의 놀이공간이며 생활공간으로 자리매김하였기에 21세기를 살아가는 청소년에 대한 이해를 함양하고자 사이버 환경에 대한 이해와 사이버 환경의 영향에 대한 연구는 꾸준히 증가하고 있다. 선행 연구들은 청소년은 디지털 광장에 참여하며 자율성과 연대감을 경험하고(윤명희, 2009) 온라인 게임을 하며 소속감을 느끼고 정서적이고 인간적인 유대감을 경험하며(양철진, 2006) 사이버공간은 삶에 깊이 접속하는 일상의 공간으로, 청소년은 사이버 공간에서 자율적이고 폭넓은 상호작용, 그리고 간접경험을 하며, 다양한 정보와 체험함을 밝혔다(김미윤, 2003). 이와 같이 사이버공간에서의 생활이 청소년 발달에서 갖는 의미를 밝히는 연구도 있지만, 대다수의 연구는 사이버 공간에서 중독(한상암, 이효민, 2006; Young, 1998), 사이버 불링(한희정, 정혜진, 2014; Schultze-Krumbholz et al., 2018), 일탈행동(안정임, 김지혜, 2013; 천정웅, 2000), 음란물(주지혁, 김형일, 2013; Peter & Valkenburg, 2006) 등 사이버 공간에서의 생활과 청소년 문제 행동과의 관계에 대해 밝히고 있다. 한편, 부모 세대와 청소년 세대의 의식차에 대한 선행연구를 살펴보면, 청소년은 사이버 공간의 긍정적인 측면도 부모보다 높게 인식하는 동시에 잠재적으로 일어날 수 있는 행동상의 문제도 부모보다 높게 인식하였고(황상민, 2000b), 온라인 게임에 대해 부모세대는 유해성을, 청소년세대는 유익성을 더 높이 인식하며, 온라인 게임이 부모-자녀관계에 미치는 영향도 청소년세대보다 부모세대가 더 높게 인식함을 밝혔다(김지연, 도영임, 2014). 이와 같이 사이버 공간을 바라보는 시각은 연구에서 뿐 아니라 세대간에서도 차이가 존재하는데, 이러한 시각 차에 대하여 청소년은 어떤 경험을 하고 있는지 살펴보는 연구는 21세기 청소년을 이해하기 위하여 필요한 실정이다..

청소년의 주요 발달 과업은 정체성 발달, 즉 과거의 역사부터 미래의 가능성의 맥락 안에 있는 자신을 알아가며 자기이해를 증진하는 것이다(Erikson, 1980). 정체성은 자기반성의 지속적 과정이며, 일생동안 변화한다(Baumeister, 1991). 즉 정체성은 환경을 경험하고 환경과 상호작용하며 형성된다. 사이버 공간이 우리의 삶의 일부

가 되며, 현실 공간의 정체성뿐만 아니라 사이버 공간에서의 정체성에 대한 관심도 높아지고 있다. 황상민(2000a)에 따르면 사이버공간에서는 자신의 모습이나 역할을 무한정으로 변화시킬 수 있다고 느끼며, 그렇기에 사이버 정체성은 익명성, 가변성, 복합성을 가진다. 정체성이 일관적이며 안정적이어야 한다는 서구의 입장으로 사이버 정체성을 판단하면, 익명성, 가변성, 복합성이 현실 정체성의 혼란 및 사이버 일탈로 이어질 수 있지만(나은영, 2006; 이순형, 2002; Stoll, 1995), 다른 많은 문화권의 연구들은 사이버 자아개념 뿐 아니라 현실의 자아개념 역시 때로 관계나 상황에 따라 변할 수 있을 밝히고 있다(박영신, 김의철, 탁수연, 2011; Heine & Lehman, 1999; Markus & Kitayama, 1991). 사이버 정체성과 현실의 정체성의 관련성에 대한 선행 연구들은 분명한 목적과 현실에서의 정체감을 갖고 인터넷을 사용하는 청소년은 자기 개념의 명확성을 확고히 할 가능성이 높고(Israelashvili, Kim, & Bukobza, 2012), 자아정체감이 확립된 청소년은 사이버 경험이 또 다른 현실의 정체감을 형성하도록 돕지만, 정체감 혼미나 정체감 조기완료 청소년들은 사이버경험을 판단 없이 수용하고, 이로 인해 정체감 확립이 어려울 수 있으며(한상철, 2000) 현실 정체감과 사이버 정체감의 큰 차이는 인터넷 중독과 관련되고(이연주, 최승원, 2014), 대학생이 현실의 정체성에 만족을 느끼지 못하고 통찰력이 부족하면 가상 정체성을 바로 세우기 어려움을 밝혔다(임호용, 황청일, 2011). 즉 선행연구들은 사이버 공간에서의 정체성과 현실의 정체성이 영향을 주고받을 수 있음을 밝혔다. 하지만 선행연구는 양적 연구가 주를 이루는데, 이 두 정체성의 상호작용을 구체적으로 이해하기 위해 청소년의 사이버 정체성 경험에 대한 질적 연구가 이루어져야 할 것이다.

한편, 2017년 3월 인천에서 초등학생을 살해한 두 가해자가 자캐 커뮤니티라는 사이버 공간에서 만났다는 것이 밝혀지며, 자캐 커뮤니티 활동에 대하여 방송되었다(박경식, 2017). 자캐 커뮤니티란 자작 캐릭터 커뮤니티의 준말로, 청소년 하위문화 중 하나다. 자캐 커뮤니티 활동을 하는 청소년은 규칙과 설정[세계관]이 정해진 커뮤니티 안에서 자신이 직접 그린 캐릭터[자캐]를 만들어 다른 사람들의 자캐와 소통하며 이야기를 진행한다(나무위키, n.d.). 자캐 커뮤니티에 대한 전문가들의 인터뷰 기사, 가상세계에 과몰입하면서 현실감과 감정 반응이 무뎌져서 잔혹한 범행을 감당할 수 있다는 의견과 청소년이 게임이나 가상세계에 몰입하다고 해서 현실과 가상을 완전히 혼동하는 일은 거의 없다는 의견을 밝혔다(한국일보, 2017. 9. 2). 하지만 자캐 커뮤니티를 하는 청소년을 이해하기 위해서는 커뮤니티 활동을 하는 청소년들의 경험을 그들의 목소리로 들을 필요가 있고, 그들이 주관적으로 경험하는 세계를 살펴볼 필요

가 있다. 자캐 커뮤니티와 관련된 선행연구를 살펴보면, 남정숙(2015)은 10대 소비자 문화를 연구하고자 자캐 커뮤니티 참여 청소년들을 대상으로 연구하였고, 참여 청소년들이 폐쇄된 일부 소외계층이라기보다 적극적으로 소통하며, 그림그리기와 글쓰기에 대한 취미의 연마를 통해 전문성을 습득하고 있고, 새롭고 이국적인 문화와 관습에 대해 호기심이 강하고 관대하며 지식공동체를 꾸린다고 하였다. 윤명희와 손수빈(2015)은 20대 초반 여성이 캐릭터 역할을 하는 트위터봇으로 활동하며 정체성놀이를 경험하고 이 과정에서 친밀감을 형성하는 쌍방향 상호작용을 하고 있음을 밝혔다. 본 연구는 청소년의 자발적으로 하위문화 중 하나인 자캐 커뮤니티에서 활동을 하며 무엇을 경험과 그 의미에 대해 연구하고자 하였다. 특히 청소년 발달에서 중요한 과업인 정체성을 어떻게 경험하고 있는지와 언론이나 주변 지인들의 시선을 어떻게 경험하고 있는지에 초점을 맞추고자 하였다.

이에 본 연구에서는 자캐 커뮤니티 활동을 하는 청소년들을 대상으로 인터뷰를 실시하여, 이들이 커뮤니티 활동을 통해 무엇을 경험하였는지 알아보고, 활동의 본질과 의미를 탐색하고자 하였다. 연구참여자가 경험한 생활세계에서의 본질을 있는 그대로 드러내기 위하여 Colaizzi(1978)의 현상학 연구 방법론을 사용하고자 한다. 본 연구의 결과를 통해서 청소년이 사이버 공간에서 무엇을 경험하는지에 대하여 양적 조사에서 밝히지 못했던 구체적인 내용을 제시할 수 있을 것이다. 이는 청소년 상담 시, 사이버 공간에서 청소년들이 느끼는 정서나 행동 특성을 깊이 이해하는 데 도움이 되고, 21세기 청소년을 위한 프로그램 개발을 위한 기초 자료를 활용될 수 있길 기대한다.

본 연구의 목적은 다음과 같다.

- 1-1. 자캐 커뮤니티 활동에 참여한 청소년은 어떠한 경험을 하는가?
- 1-2. 자캐 커뮤니티 활동에 참여한 청소년의 경험의 의미는 무엇인가?

2. 용어 정의

자캐 커뮤니티는 청소년의 하위문화로 일반인들에게 용어가 생소할 것으로 사료된다. 이에 간단한 용어의 정의를 소개하고자 한다. 커뮤니티에서 쓰이는 용어를 먼저 쓰고, 추가 설명이 필요하면 중괄호([]) 안에 의미를 작성하였다.

‘자캐 커뮤니티’를 이해하기 위해 기본적으로 알아야 할 세 가지는 세계관, 자캐, 규칙이다(나무위키, n.d.).

먼저 세계관이란 커뮤니티의 배경이며, 스텝[총 관리자와 운영진들이 설정한다. 커뮤니티가 어떤 시대를 배경으로 하고, 주 활동 공간은 어디이며, 어떤 상황인지 알리는 것으로, 커뮤니티를 홍보할 때 세계관에 대해 알린다. 예를 들어, 조선시대의 한의원 배경으로 의사들끼리의 우정을 나누는 것으로 세계관을 설정할 수 있다. 이 때 여러 가지 장르를 복합해 사용한다. 장르의 대분류로는 판타지[주로 마녀나 동물들을 의인화한 주제], 중세[동양풍 또는 서양풍의 중세시대], 일상, 학교, 마피아[전투, 유혈물을 주제로 함] 등이 있고, 소분류로는 대립, 추리, 조사, 막장[규칙을 최소화함], 시리즈[대부분 꿈도 희망도 없는 경우가 많고, 사망이나 상해가 있을 수도 있음], 힐링 등이 있고. 캐릭터 간 커플 허용에 따라 NL[이성애만 허용], BL[남자와 남자의 사랑], GL[여자와 여자의 사랑], All[모두 허용]으로 나뉜다(나무위키, n.d.). 커뮤니티를 홍보할 때 세계관을 밝히면, 사용자들은 세계관에 맞는 캐릭터를 만들어 활동할 수 있다.

두 번째로 자캐는 세계관을 기반으로 만들어져야 한다. 예를 들어 현대시대의 학교와 힐링이 세계관이라면, 캐릭터는 교복을 입어야 한다는 규칙이 있을 수 있다. 또한 사용자가 캐릭터의 성격을 정할 때 공감을 잘하는 캐릭터라고 했다면, 캐릭터의 성격을 소개할 때 ‘친구들의 상담을 종종 해주며, “~했구나” 라는 말투를 쓴다’라고 할 수 있다.

세 번째로 규칙은 커뮤니티의 질서를 유지하기 위한 것으로, 커뮤니티에 따라 다른데, 역할극을 하며 비속어의 사용정도나 노출, 폭력, 성행위 등을 어느 정도 수준까지 할 수 있는지에 대해 순위등급표를 통해 밝히며, 나이 제한, 그림의 퀄리티의 수준[채색을 해야 하는가, 선은 거칠게 그리면 안 된다는가 등등의 수준], 캐릭터 소개글을 쓸 때 몇 글자 이상을 써야 하는지 등이 포함된다. 커뮤니티 홍보지를 트위터나 카카오토리 등의 SNS에서 올릴 때, 커뮤니티의 규칙이 명시되어 있으며 홍보글은 SNS에서 ‘#커뮤홍보지’로 검색을 하여 찾을 수 있다.

활동방식은 카페 채팅방에서 역할극을 하며 이루어지기도 하고, 캐릭터 입장으로 게시판에 로그[게시물]를 올리면 다른 커뮤니티 회원이 댓글을 다는 방식으로 이루어진다(나무위키, n.d.). 그림리[직접 그린 캐릭터 위주로 활동하는 커뮤니티 회원]들이 있는 그림 커뮤니티, 글러[글로 쓴 캐릭터를 위주로 활동하는 커뮤니티 회원]들이 있는 소설 커뮤니티, 둘 다 활동할 수 있는 복합 커뮤니티로 나뉠 수 있다(나무위키, n.d.).

II. 연구방법

1. 연구참여자 선정 및 윤리적 고려

본 연구에는 자캐 커뮤니티에서 활동하는 4명의 청소년이 참여하였다. 연구참여자 선정은 눈팅이 표집으로 선정하였다. 먼저 연구자 중 1인이 알고 지내던 자캐 커뮤니티 활동을 하고 있는 청소년(참여자 4)을 만나 연구의 목적과 과정을 설명한 후 연구 참여 동의를 얻었고, 연구참여자 소개를 부탁하였다. 참여자 4는 본인의 SNS 계정에 모집글을 올렸고, 이 글을 커뮤니티 활동을 하는 지인들이 자신의 SNS 계정으로 공유하였다. 그리고 공유된 모집글을 보고 5명의 청소년이 메일을 통해 참여 의사를 밝혔다. 연구자는 참여의사를 밝힌 청소년에게 메일로 연구의 목적과 연구 과정에서 녹음하여 녹취록을 작성한다는 것을 다시 한 번 설명하였고 동의를 구하였다. 또한 익명성 보장과 연구 참여 철회 가능성 등의 참여자의 권리에 대해 알렸다. 이 중 3명의 참여자가 참여 의사를 밝혀, 인터뷰를 진행하며 연구자에게 불리고 싶은 가명에 대한 의견을 물었고, 인터뷰 일정을 조율하였다. 참여자 3의 인터뷰 중 참여자 3의 지인이 추가로 연구 참여 의사를 밝혔으나, 만나는 것은 거부하고 통화로 인터뷰에 참여하였다. 하지만, 참여자 3의 지인의 나이가 만 24세 이상이라 청소년에 해당하지 않아 분석 대상에서는 제외하였다. 커뮤니티 활동에 대한 경험이라 실명에 대한 정보는 필요하지 않다 여겨져 정보를 얻지 않았지만 연령에 대한 정보는 수집하였다. 또한 언제든지 연구 참여를 철회할 수 있다는 것에 대해 밝혔다. 참여 청소년의 기본 정보에 대해서는 <표 1>에 제시되어 있다.

<표 1> 연구참여자 특성

참여자	성별	연령(만)	커뮤니티 활동(년)	커뮤니티 시작 동기
참여자 1	여	15	2년	지인의 SNS에서 커뮤니티 홍보지를 보고 시작함
참여자 2	여	15	2년	추리소설을 좋아하는데, 이를 알고 친구가 추천함
참여자 3	여	19	3년	지인이 하고 있어 알고 있었는데, 지인이 소개한 커뮤니티의 주제가 너무 하고 싶어서 시작함
참여자 4	여	16	3년	친구가 재미있다고 소개함

2. 자료 수집

1) 인터뷰

본 연구에서는 자캐 커뮤니티 활동을 경험한 청소년 4명과 개별 인터뷰를 진행하였다. 자료 수집은 2017년 10월부터 12월까지 2개월에 걸쳐 실시되었고, 참여 청소년이 가능한 시간을 배려해서 일정을 결정하였다. 인터뷰는 참여자가 선호하는 지역에서 진행되었다. 참여자가 낯선 연구자와의 만남에서 긴장감이나 불편감을 느낄 수 있으므로, 만나서 식사를 하거나 차를 마시며 40분~1시간 내외로 라포 형성을 하는 시간을 가졌다. 이 시간에는 참여 청소년의 관심사를 이야기하였고, 연구자는 공감적 태도로 들었고, 대화 내용은 녹음하지 않았다. 그리고 장소를 카페나 스튜디오로 옮겨 인터뷰를 진행하였다. 연구주체에 적합한 기본 질문들을 준비하였으나, 개별 청소년 인터뷰 답변 내용에 따라 현장에서 따로 추가 질문도 하였다.

인터뷰는 비구조화된 방식으로 진행하였으며, “연구에 참여하게 된 동기는 어떤 건가요?”, “자캐 커뮤니티는 어떻게 시작하게 되었어요?”, “처음으로 자캐 커뮤니티를 했던 경험을 이야기해주세요.”와 같은 개방형 질문으로 시작하였다. 비구조화된 인터뷰는 청소년이 주도적으로 자신의 경험을 상기시키도록 돕는다. 연구자는 청소년의 이야기를 따라가면서 “자캐 커뮤니티를 하며 기억에 남는 경험에 대해 이야기해주세요.”, “자캐 커뮤니티에서의 캐릭터는 어떤 의미인가요?”, “부모님이나 친구들은 커뮤니티 활동에 대해 어느정도 이해하고 있나요?” 와 같은 세부적인 질문을 하였다. 또한 인터뷰를 진행하며 참여자가 직접 그린 캐릭터를 보고 캐릭터에 대해 설명을 들었다. 각 참여자당 1~2회의 인터뷰를 진행하였고, 1회당 평균 1시간 30분(최소 25분, 최대 2시간 17분)이 소요되었다. 인터뷰 내용은 휴대폰을 비행기모드로 설정한 후 휴대폰에 녹음하였으며, 녹음된 내용은 전사를 하여 보관하였다. 커뮤니티 활동 특성상, 인터뷰 내용에 처음 접한 신조어들이 있었다. 이는 청소년들의 생생한 경험을 드러내기 위해 그대로 기록하였고, 단어 뜻의 설명이 필요한 경우 참여자가 설명한 인터뷰 내용이나 사이트(Gram, 2016; 나무위키, n.d.)를 참고하여 중괄호([]) 안에 설명하였다. 전사 자료의 분량은 인터뷰마다 A4용지 5~30페이지 내외였다. 인터뷰를 하고 분석을 하며 느끼는 다양한 고민들과 상심의 곁에 대해 숙고하고자 관련 전공 연구자들과 대화를 하였다.

2) 평정자 및 감수자

연구의 엄격성을 확보하고자, 약 6년간 청소년 상담을 수행해온 연구자와 아동 청소년에 대한 상담 경험과 연구 경험이 풍부한 다른 연구자가 소통하며 분석 결과를 비교하였다. 또한 약 10년간 청소년 상담을 수행하고 청소년 연구 경험이 있는 박사 학위 수료생 1인과 놀이치료 분야에 관한 질적 연구로 박사학위를 받은, 경력 10년 이상의 놀이치료사 1인에게 연구 결과에 대해 검토 받는 과정을 통하여 분석의 객관성을 확보하고자 하였다.

3. 자료분석

본 연구에서는 청소년의 자개 커뮤니티 활동에 대한 경험을 탐색하기 위해 현상학적 분석 방법을 활용하였다. 현상학적 연구는 연구참여자가 경험한 생활 세계에서의 본질을 있는 그대로 드러낸다(이은아김 외, 2015). 현상학적 연구는 현상학적 연구의 여러 분석 방법 중, 자료 분석에 있어서 참여자의 개인적 의미 뿐 아니라 공통 속성에도 초점을 맞추는 Colaizzi(1978) 방법을 사용하였다. 구체적인 Colaizzi의 분석 방법은 다음과 같다. 1단계는 연구참여자의 인터뷰 내용을 여러 번 반복적으로 듣고, 인터뷰 축어록을 반복적으로 읽는다. 2단계는 연구 주제를 포함하는 의미 있는 문장(significant statement)를 끌어낸다. 3단계에서 의미 있는 문장들을 일반적인 형태로 재진술(general restatement)하고, 4단계로 의미 있는 문장과 재진술로부터 구성된 의미(formulated meaning)를 도출한다. 5단계는 도출된 의미들을 주제(themes)와 주제묶음(theme cluster)으로, 범주화(categories)한다. 6단계에서 연구주제와 현상이 잘 들어날 수 있는 최종적인 기술(exhaustive)을 한다(김분한 외, 1996, 재인용). 분석 과정에서 연구자들은 인터뷰 녹취록을 읽고 더 적절한 주제에 대해 합의하였다. 감수자의 의견에 따라 주제, 주제묶음, 범주화를 수정하는 작업을 반복하였다. 이러한 분석 결과로써 23개의 주제(themes), 10개의 주제묶음(theme clusters), 3개의 범주(categories)가 나타났다. 자료 분석 결과는 <표 2>에 제시하였다.

〈표 2〉 주제, 주제묶음 및 범주

범주	주제묶음	주제
재미를 느껴요	창조적으로 활동해요	창조적 경험을 해요
	나를 어필해요	나의 일부를 담아 캐릭터를 만들어요 주목받고 싶어요
	재미있어요	재미있어요 현실에서는 표현하기 어려운 것을 가상에서 놀이하 며 풀어내요
정체성을 탐구해요	다양한 사람들을 경험하며 사람에 대해 이해할 수 있어요	다양한 가치관을 경험하며 각자 매력이 있음을 알아 가요 다양한 정체성을 존중해요
	나의 캐릭터 정체성 경험은요	캐릭터 정체성과 현실의 나는 달라요 캐릭터가 이해가 안 될 때도 있어요 가상의 경험이 현실에 영향을 줄 수 있어요
	정체성을 형성해나가요	주도적으로 학습해요 편견을 알아채고 편파를 하지 않으려 해요
우리의 공간이에요	충돌이 일어나고 해결하기도 해요	충돌이 일어나기도 해요 불편감을 느끼면 운영자에게 신고해요 우리는 함께 해결방안에 대해 고민해요
	커뮤니티마다 규칙이 있어요	규칙을 만들어요 권리와 안전, 조화를 위해 지켜야 해요 규칙이 융통성이 없기도 해요
	우리의 공간을 쉽게 접근할 수 없어요	자캐 커뮤니티를 한다고 하면 이해받지 못해요 진입장벽이 있어요
	현실에서 드러나지 않는 내가 있어요	불편한 나의 감정과 생각을 표현하는 은밀한 공간이 있어요 부정적 감정을 표현하면 다른 사람들이 불편해해요 나의 어두운 면을 알아도 모른척 해줬으면 좋겠어요

III. 분석 결과

본 연구의 분석 결과에 따르면 자캐 커뮤니티활동에 대한 청소년의 경험은 3개의 범주(재미를 느껴요, 정체성을 탐구해요, 우리의 공간이에요)로 분류되었다. 각 범주에 속한 주제와 주제묶음을 바탕으로 구체적인 내용들을 살펴보면 다음과 같다.

1. 재미를 느껴요

연구 참여청소년들이 자캐 커뮤니티에서 재미를 느끼는 경험은 '창조적으로 활동해요', '나를 어필해요', '재미있어요' 라는 3개의 주제묶음으로 나타났다. 자캐 커뮤니티 활동을 시작하는 동기는 다르지만, 청소년은 자캐 커뮤니티 활동을 하며 창작활동을 주도적으로 활동하며, 자기의 일부를 표현하는 과정에서 재미를 느끼는 자기를 발견한다.

1) 창조적으로 활동해요

(1) 창조적 경험을 해요

(목소리가 커지며)독창적으로 만들어 낸다는 거 자체가 굉장히 대단한 행위라고 생각을 하거든요? 창작활동이라는 것 자체가 일차적으로 그러니까 아예 없던 걸 무에서 유를 창조할 수는 있지만, 어떠한 소재, 어떠한 일정한 단어, 일정한 소재 그거를 가지고 A라는 상황으로 늘 생각을 했다면, “야 그게 아니야, B라는 상황도 있을 수 있어.” 라는 식으로 이야기를 한다면 굉장히 대단하다고 생각을 해요. (참여자 3)

(회상하는 듯한 표정으로)새로웠어요. 소설을 내가 쓰는 기분이라고 해야 하나 그런 기분이 들었었어요. (참여자 2)

연구 참여청소년들은 커뮤니티 활동 안에서 창조하며 활동하는 것을 경험하였다. 캐릭터를 그린 후 이름과 성격, 취미 등을 무엇으로 할지 고민하며, 스스로 뭔가를 만들어 낼 수 있는 점, 캐릭터의 성장과정 등이나 커뮤니티에서 역할극을 할 때 상대 캐릭터의 반응에 대처하는 여러 가능성에 대해 직접 이야기를 만든다는 것에 대한 만족감을 표현하였다. 참여자 4는 “내가 직접 이야기를 만들어나가는 거니까 재밌죠”라며 주체적, 창조적 경험의 즐거움을 표현하기도 했다. 연구참여자들은 인터뷰 내용뿐 아니라 표정과 말투에서 그 경험이 긍정적이었음을 표현하였다. 현실공간보다 커뮤니티에서 청소년은 자신의 역할을 직접 만들고 적극적으로 참여할 수 있는 있는데(황상민, 2000a) 이는 새롭고 스스로에 대한 자긍심으로 이어지고 이러한 경험은 재미로 경험되었다.

2) 나를 어필해요

(1) 나의 일부를 담아 캐릭터를 만들어요

왜냐면 캐릭터 하나를 만들더라도 저는 일단 저에게 갖고 있는 요소 하나쯤은 넣어주기 때문에, 내 자캐이긴 하지만 내 자식이라고 부르는 사람들도 있어요. 내가 만들었기 때문에, 저같은 경우에도 내 자식이라고 부르거든요 (웃음). (애정담김 목소리로)내 아들~, 내 아들래미~, 내 딸래미~ 라고 하거든요? (참여자 3)

밥을 굶어서 캐릭터 굿즈[애니메이션이나 특정 브랜드, 연예인 등이 출시하는 기획상품]를 산다거나 그런 걸 제가 자주 하거든요. 근데 (내) 캐릭터가 그러면 뭔가 좀 웃기다고 해야 하나 웃기고 웃긴데 웃긴데 웃기고 슬픈데 이게 나아(웃음) 현실에서 그러면 굉장히 처량한데 뭔가 멀리 떨어져서 보면 재미있다 해야 하나. 멀리 떨어져서 보고 나면 좀 견디기 쉬워지죠. (참여자 4)

연구 참여청소년들은 캐릭터에 자신의 일부 모습을 담아 만든다고 말하며 캐릭터를 내 자식이라고 표현하고 애정을 느끼기도 했다. 또는 자신의 일부를 담은 캐릭터를 가지고 활동하며 자신의 현실을 보다 관조적으로 볼 수 있게 되며 좀 더 일상을 견디는 힘이 생기기도 함을 경험하였다. 참여자 1은 “저는 콩을 싫어하니까 모든 캐릭터들이 콩을 싫어하거든요(웃음)”, “캐릭터로 커뮤니티 하나를 다 뛰고 나면[활동을 마치고 나면], 마치 포켓몬스터 다 진화 다하고 놓아지는 그런 느낌이에요. (커뮤니티가 끝나도 캐릭터가)마음에 들면 더 그리기도 하고 다른 커뮤니티에 또 내기도 하고. 이러면서 자식을 하나씩 쌓아놓는 느낌?”이라고 커뮤니티에서 자신의 일부를 캐릭터로 표현하고 활동을 하면서 캐릭터가 성장하는 경험의 즐거움과 소중함을 은유적으로 표현하였다. 이렇듯 청소년들은 사이버 공간에서 자신을 다양한 방법으로 표현하고 실험하고 경험을 재구성하였다.

(2) 주목받고 싶어요

생각을 해보면 캐릭터마다 각자의 인생이 있고 스토리가 있고 이걸로 인해 얻게 되는 성격이나 이런게 있잖아요. 그래서 어필을 하는건데 뭐 예를 들어서 똑같은 착한 캐릭터라고 해도 ‘애는 사랑받는 부모님 밑에서 뭐 사랑받고 사랑받으면서 그러다보니까 자기도 사랑을 받다보니까 줄 수도 있게 되는 그런 착한 어린이로 자랐다. 본성이 착하다.’ 이런 캐릭터랑 ‘원래는 성격이 나빴는데 부모님의 죽음으로 인해서 충격을 받고 그런데 거기서 누군가의 도움을 받아서, 아 나도 저렇게 저런 사람이 되고 싶다 해서 착하게 되었다’ 하는 이 두 가지 캐릭터 중에서 좀 더 스토리가 있고 설득력이 있는 쪽은 후자인거죠. 그리고 그렇게 되면 캐어필[캐릭터의 매력을 표현하는 것]도 하기 쉬어지고, 스토리가 생기니까 애한테 좀 더 정이 생긴다는 느낌도 들고, 그러다 보니까 이제 그렇게 불행포르노[누군가 겪고 있을지 모르는 불행을 성장의 요소로 가져오는 것이 아니라, 캐릭터를 드러내는 수단으로만 소비하는 것]를 하게 되는 거죠. (참여자 1)

청소년기에는 자신의 생각에 대해 생각할 수 있는 능력이 보다 발달하고, 그 결과 자기 중심성, 자의식이 발달하고 멋있게 보이고자 한다(Rice & Dolgin, 2012). 연구 참여청소년들은 특별한 사연을 캐릭터의 성장배경으로 설정하거나 극단적인 캐릭터를 표현하며 캐릭터를 어필하며 자신을 어필하고 싶다고 말했다. 이는 청소년기 발달에서 자연스러운 욕구일 수 있다. 하지만 주목받을 수 있는 요소들 중, 장애나 일가족 사망 등의 불행 요소를 캐릭터의 성장배경으로 가져오기도 하는데, 처음엔 이것이 낯설고 충격적이었지만, 불행한 요소를 사용하는 것에 익숙해지는 경험을 하기도 하였다. 참여자 3은 “커뮤도 말그대로 하나의 사회기 때문에 사람 사는 것과 똑같아요. 다만 거기서 좀 더 무리수.. 무리수인 설정이 들어가냐 그렇지 않으나 뿐이지(중략). 퀄리티가 대단하거나, 정말로 ‘멋지다 와 이거 대단해 와 이거 끝내준다’ 이런 느낌이 나면 인기를 끌어요.”라며 특별한 사연 뿐 아니라 더 나은 창작으로도 어필할 수 있음을 표현하였다.

3) 재미있어요

(1) 재미있어요

커뮤니티를 하면서...다 같이 활동을 하면서 놀거나 할 때. 그 때 신났던 것 같아요. 모든 캐릭터를, 많은 사람과 대화를 할 수 있고, 그런 면이 되게 좋았던 것 같아요. (참여자 2)

즐거움이라는 게 (활동의) 원동력이 된다는 것 자체가 전 매력이, 좋다고 된다고 생각하거든요. (참여자 3)

연구 참여청소년들은 커뮤니티 활동에 대해 설명하며 재미있음을 표현하였다. 특히 청소년들은 ‘재미있다’는 이야기를 할 때 눈을 반짝이며 보다 생기 넘치는 말투로 웃으면서 이야기하는 등, 재미를 느끼며 긍정적 에너지를 경험함을 비언어적으로도 반복적으로 표현하였다. 참여자 1은 “커뮤마다 이벤트가 있는데, 그게(웃음) 재밌죠...재미있어요(웃음).”라며 커뮤니티 내에서 즐기기 위한 여러 아이디어들을 공유하는 경험을 표현하기도 했다.

(2) 현실에서는 표현하기 어려운 것을 가상에서 놀이하며 풀어내요

자기가...못하는 것에 대해서 그러니까 현실에서는 이를 수 없는 것들이 몇 가지 있잖아요. 판타지라던가 그 외에 내가, 이러한 나도 이러한 게 있으면 좋겠어. 하는 나에게 없는 것들을 첨가를 해서 그 캐릭터를 내가 만들고, 내가, 표출하고 싶은 걸 마음껏 표출을 하면서, 그게 좋은 게 될 수도 있고 나쁜 게 될 수도 있지만, 나쁜 면에 대해서도 표출하는 거에 대해서, 그걸 표출하고 나서 현실에서 그게 좀 좋아진다면, 그러니까 남에게 피해를 주지 않는 선에서 나쁜 걸 다 표출을 했을 때 그걸 통해서 자기가 해소감을 느끼는 것도 있다고 생각을 해요. (참여자 3)

연구 참여청소년들 커뮤니티 활동을 하며 소망을 충족하거나, 부정적인 감정을 놀이로 안전하게 표현하는 경험을 하고 있었다. 놀이를 할 때 인간은 전에 한 번도 겪

은 적이 없는 가상현실을 상상하고 경험할 수 있으며, 그 경험을 통해 배우며, 이렇게 만들어낸 새로운 인지회로는 일상생활과 연결될 수 있다(Brown & Vaughan, 2009). 참여자 2는 “커뮤가 단순히 가상공간에서 그냥 가상과 현실을 구분 못하는 그게 아니라, 내가 현실에서 지쳐있기 때문에 내가 상상과 가상, 현실을 구분해두고 싶으니까”라며 커뮤니티가 지친 감정을 놀이로 표현한다고 말하였다. 상징놀이는 실체가 아니기에 아동이 부정적인 감정에 심리적 거리를 둘 수 있고, 부정적 감정은 놀이를 통해 해소될 수 있는데 (Schaefer & Drewes, 2015), 청소년은 커뮤니티 활동을 하며 상징놀이의 카타르시스를 느낄 수 있었다.

2. 정체성을 탐구해요

연구 참여청소년들에게 자캐 커뮤니티는 각자가 설정한 역할을 연기하는 쌍방향적인 정체성 놀이를 하는 공간이었고, 다양한 정체성을 탐구하는 공간이었다. 연구 참여청소년들이 자캐 커뮤니티를 정체성을 탐구하는 공간으로 인식한 경험은 ‘다양한 사람들을 경험하며 사람에 대해 이해할 수 있어요’, ‘나의 캐릭터 정체성 경험은요’, ‘정체성을 형성해나가요’ 라는 3개의 주제묶음으로 나타났다.

1) 다양한 사람들을 경험하며 사람에 대해 이해할 수 있어요

(1) 다양한 가치관을 경험하며 각자 매력이 있음을 알아가요

(커뮤니티 활동을 하며 만난 사람들과) 친하게 지내고 싶고 그런 감정을 되게 많이 느껴봤어요. 현실에서도 친구들이 매력적이라고 그냥 다들 장점이 있으니까, 항상 그게 매력이라고 생각하고 아무리 못난 사람이라도 매력은 있다고 생각해요.

많은 성격이나 많은 사람의 타입? 많은 타입의 사람들을 경험해볼 수 있어서 좋다고 생각해요. (참여자 2)

어..저에게 자캐 커뮤니티는 하나의 지구라고 생각해요. 거기에서 여러 가지 커뮤니티들이 살고 캐릭터들이 살고 스토리가 각자의 스토리가 존재하고 이게 다 하나의 사회라고 생각하고 있고 이 사회들이 무궁무진하게 많이 안에

들어있잖아요. (참여자 1)

연구 참여 청소년들은 활동을 하며 다양한 성격이나 유형의 사람들을 경험하고, 다양한 가치관에 대해 경험함을 표현하였다. 각 개개인이 다르며 차이가 있고, 이를 매력으로 느끼기도 했다. 참여자 3은 “캐릭터상의 또 하나의 사회니까, 그 사회 안에서는 웬만하면 거의 모든 가치관이 들어가 있는 사회죠.” 라고 말하며 다양성이 함께 공존할 수 있음을 경험하였다.

(2) 다양한 성적체성을 존중해요

커뮤를 하다보면 인캐[캐릭터끼리 애인관계를 맺는 것]를 해요. 그러면서 동성애에도 매력을 느낄 수 있구나. 성별에 상관없이 매력을 느낄 수 있구나.

당연히 여자는 남자를 좋아해야 되고 남자는 여자를 좋아해야 하는지 알았는데 그걸 접하고 나니까 꼭 그런 것도 아니구나. (참여자 2)

커뮤(니티)같은 경우에는 이제 현실과 달리 동성애에도 굉장히 개방적이잖아요. 모든 커플이 다 성사가 가능하니까 그러다보니까 좀 확실히 인식이 동성애에 대한 인식이 좀 더 좋은거. 좋은 건 맞죠. (중략) 솔직히 말해서 전 동성애는 존중해야 될 부분이라고 생각하거든요. (참여자 1)

연구 참여 청소년들은 다양한 성 정체성에 대해 존중하는 경험을 하고 있음을 표현하였다. 각자가 만든 캐릭터의 역할로 소통을 하며, 커뮤니티 내에서 캐릭터의 존재에 매력을 느끼기도 하고 캐릭터가 동성이라도 매력을 느낄 수 있다는 걸 깨닫기도 했다. 청소년기는 주요 과업은 정체성을 탐구하고 형성하는 것이고, 다양한 성적체성이 존재한다는 것을 알아가고, 이 것이 틀린 것이 아니라 다른 것임을 경험하고 있었다.

2) 나의 캐릭터 정체성 경험은요

(1) 캐릭터 정체성과 현실의 나는 달라요

“애는 내가 아니다.” 그러니까 확실해서, (중략)애는 내가 아니기 때문에 애가 되어서 애 입장에서 생각을 해보고, 그런 느낌으로 가는 거예요. 그래

서 “나랑 애랑은 뭔가 달라”, 이런 것보다는 “애라면 어떻게 생각을 할까?”
(참여자 3)

연구 참여청소년 3은 캐릭터를 내가 만들기는 했지만, 내가 아니라는 것에 대해 인식하고 있음을 표현하였다. 이에 캐릭터의 정체성을 이해하기 위해, 캐릭터를 분리된 존재로 보고 어떤 반응을 할지 고민하고 있었다. 참여자 4는 “내가 이 캐릭터가 되고, 이 캐릭터가 되가지고 생활을 하며 가면을 쓰고 활동하는 역할이랑 비슷해요”라며 하나의 역할극임을 이야기하였다.

(2) 캐릭터가 이해가 안 될 때도 있어요

(커뮤니티를 여러 개 하다 보면)확실히 깊게 캐입[캐릭터에 이입. 캐릭터 입장에 공감하기]하기가 힘들죠. 왜냐하면은 이 사람이 됐다가 저 사람이 됐다가 이 사람이 됐다가 이래야되니까 좀 확실히. (예를 들어)제 캐릭터 A가 존댓말을 쓰는 캐릭터고 (다른 커뮤니티의) 캐릭터 B가 반말을 쓰는 캐릭터예요. 근데 A를 굴리다가[A로 활동을 하다가] (동시에) B를 굴려야 하니까 갑자기 애(B)가 존댓말을 쓰고 있는 이런 괴이한 현상이 나온단건가(웃음). 이런걸 캐붕 [캐릭터 붕괴. 캐릭터의 성격이 붕괴되는 것]이라고 해요. (참여자 1)

캐릭터가 이해가 안 될 때도 있어요. 그러면 앞이방[마음앞이]를 표현하는 곳. 일종의 대나무숲같은 역할을 하는 익명게시판]에다가 “누구야 너는 지금 도대체 어떤 생각을 하고 있니”(웃음) 라고 이야기를 하며 고민하기도 해요.
(참여자 4)

연구 참여청소년들은 여러 개의 캐릭터로 활동을 하기도 하며 다양한 역할을 동시에 하며 역할연기 시 실수를 하기도 했고, 캐릭터에 자신과 다른 성향의 성격으로 캐릭터를 정했을 때 이해하는 것이 어려웠던 경험을 하기도 했다. 캐릭터를 가지고 역할을 하며 정해진 성격이 아니라 전혀 다른 성격의 반응을 하며 캐릭터의 일관성이 없어지는 것을 캐붕으로 표현하며 이를 또 하나의 재미요소로 보기도 했다. 참여자 1은 “캐릭터 이입이 안될 때 캐입이 안 될 때... 내가 만들었는데.. 내가 만들었는데 이입이 안 되는거죠 그러면 좀 이제 생각이 드는거죠 ‘아 내가 만들었는데도 이렇게

힘드는데 엄마아빠는 얼마나 내가 마음에 안 들까.”라고 표현하며, 커뮤니티 내에서의 고민이 나와 전혀 다른 것을 이해하는 것은 어렵다는 깨달음으로 이어지기도 했고 이를 반면교사 삼아 부모님을 이해하는 경험을 하기도 했다.

(3) 가상의 경험이 현실에 영향을 줄 수 있어요

캐릭터로 인해서 부정적인 말을 많이 하게 된다, 그러면 저도 좀 다운될 수밖에 없거든요. 왜냐하면은 애를 굴리는 건 어쨌든 저잖아요. 그러니까 제가 애 때문에 이런 말을 많이 하게 되면 당연히 그렇게 될 수밖에 없고 영향을 받는게 없지 않아 있긴 해요. (참여자 1)

보통은 이런 식으로 그냥 쪼고맙게 기분정도가 영향받는 느낌? 근데 또 그렇게 부정적으로만 이야기하다보면 저도 힘들고 상대방도 대화 이어나가기 힘들고 또 커뮤니티에서 다운되기도 쉽고 그러다보니까 보통은 부정적으로 우울한 캐릭터를 내기 보다는 이제 좀 감정 표현이 별로 없는 캐릭터를 내는 편이에요. (참여자 2)

(캐릭터 성격을 나쁘게 설정해서 캐릭터가) 말이 심한 것 같다고 하면 먼저 가서 사과를 해요. “제가 이렇게 캐릭터이긴 하지만 앤오[애인캐릭터의 오너. 자신의 캐릭터와 애인관계인 캐릭터의 주인]님께서 기분이 나쁘셨을 것 같습니다. 제 쪽에서 먼저 사과를 드리겠습니다.” (참여자 3)

연구 참여청소년들은 부정적 캐릭터 정체성을 경험하면 현실에서도 어느 정도 부정적인 느낌을 경험하고 자신의 캐릭터의 부정적 성향이 타인에게 부정적 영향을 미칠 수 있음을 알고 있다고 보고하였다. 이에 캐릭터로 인한 부정적 감정들을 회복하고 조절하기 위해 여러 가지 대안을 생각하고 실행하고 있었다.

3) 정체성을 형성해나가요

(1) 주도적으로 학습해요

제가 원래도 (그리기가) 취미였지만 커뮤니티를 뛰면서 더 계속 그리게 됐

단 말이예요. 그러면서 또 (그림 실력이)늘고. 아마 제가 커뮤니티를 안 뛰었다면 저는 그림을 더 안 그렸을 거고 글도 안 썼을 거고 그러면은 제가 지금까지 받았던 상들은 다 없었을 거예요. 이게 다 도움이 되는 거예요. 주변에서 다 대단하다고 그리고 하나의 저의 재능이 되고 장점이 되고 특징이 된 거죠. (참여자 1)

제가 커뮤를 뛰기 위해서, 폰이나 이런, 폰 같이 이제, 그렇게 그림을 따로 그리는, 손그림처럼 그런 게 아니라 폰, 컴퓨터 이런 프로그램으로 그림을 그리는 것을 시작했기 때문에, (자캐 커뮤니티가) 아니었으면 저는 한 번도 아마 안 했을 거라고 생각을 해요. 시도도 안했을 거고 그거 안 하고 그냥 평범한 그냥 일상처럼 그냥 늘 그냥 내가 뭔가를 주체적으로 “이런 거 만들어보고 싶어”, “이런 건 어때?”, “이런 주제도 괜찮지 않아?” “이런 거 있으면 좋을 것 같아” 라는 걸 말하지 않고, 그냥, “보고 싶네, 없네? 그림 말지” 이렇게 그냥 재미없게 그렸을 것 같아요. (참여자 3)

연구 참여청소년들은 자캐 커뮤니티를 경험한 후 주도적으로 학습하고 싶은 의지가 생김을 경험하였다. 참여자 1은 캐릭터를 설정하기 위해 직업이나 세계관과 관련된 정보를 충분히 조사하기도 하고, 인터넷 사이트를 개설하는 법을 스스로 공부하기도 한다고 말했다. 스스로에게 질문을 던지며 더 나아가고자 하는 마음은 관련 학습에 대한 긍정적이며 적극적인 태도로 이어지기도 하였다.

(2) 편견을 알아채고 편파를 하지 않으려 해요

처음엔... ‘아 맞아 난 남자니까 난 남자캐릭터니까 강해야지’ 이런 생각이 있었는데 이제 남자 캐릭터를 쿨리터라고 약할 수도 있고 강할 수도 있다고 생각을 해요. 여자 캐릭터라도 약할 수도 있고 강할 수도 있다고 생각해요. 예전에는 남자 같은데 여자 같은데 그런 생각을 할 때가 있었는데, 그게 편견이었고, 색안경이었다고 생각하니까.

전에 했던 거니까 예전을 바꿀 순 없잖아요. 그러니까 앞으로라도 이런 걸 하면 안 되겠다. 고치려 노력하고 있어요. 한 번에 바뀌진 않으니 계속 노력을 하고 있어요. (참여자 2)

커뮤 안에서 그림을 잘 그리는 사람들에게는 댓글이 많지만, 그렇지 않으면 댓글이 적거나 하거든요. 차별을 하는 거가 안 좋아 보여요. 근데 제가 이제 좀 사람 차별도 좀 심해서 좋아하는 사람들에게는 공감을 하지만, 좋아하지 않는 사람들에게는 반응을 안 하는데 그림 사람을 대할 때 그림 차별적인 게 생기게 되잖아요. 그런 걸 많이 고치는 데 몇 번 노력이 됐던 것 같아요. (참여자 3)

연구 참여청소년들은 커뮤니티 경험을 하며 자신이 가진 편견을 발견하였고 커뮤니티 내에서도 존재하는 편파를 바라보면서 행동을 변화시키려고 노력하는 것에 대해 설명하였다. 자신의 가치를 재점검하고 자기반성을 지속적으로 하며 정체성을 형성 과정을 스스로 경험한 것이다.

3. 우리의 공간

연구 참여청소년들의 자캐 커뮤니티를 우리의 공간으로 인식한 경험은 ‘충돌이 일어나고 해결하기도 해요’, ‘커뮤니티마다 규칙이 있어요’, ‘우리의 공간을 쉽게 접근할 수 없어요’, ‘현실에서 드러나지 않는 내가 있어요’라는 4개의 주제묶음으로 나타났다.

1) 충돌이 일어나고 해결하기도 해요

(1) 충돌이 일어나기도 해요

핀트가 달라지면, 정색을 하면서 싸워요. 사람 하나를 물어요, 아예. 파쿠리[도용. 다른 사람의 그림을 도용했다고 주장하는 것] 사건이 하나 터지면 “너, 넷상에 나오지 마세요.” 그 사람의 넷..넷적으로 활동 자체를 아예 제한을 시켜버려요.

(커뮤니티에도 여자 캐릭터와 남자캐릭터에 대한) 차별대우가 있긴 있지만, 그건 있죠 대신에, 생각하는 게 지금 현재 아직까지도 사회가 그게 있잖아요. 성적, 성, 젠더적으로 동성, 그 쪽은 나빠. 아직까지는 그게 있으니까. 근데 그걸 그대로 애들이 듣고 자라면 솔직히 일단 기본적인 차별적인 사람이 된다고 저는 생각을 해요. (참여자 3)

(예쁜 캐릭터에 대한) 편파가 되게 심하니까... 그러지 말라고 말하기도 하고. 근데 (편파하지 않으려고) 노력하는 사람이 있고 노력하지 않는 사람도 있어요. (참여자 2)

연구 참여청소년들은 커뮤니티 내에서 가치관 충돌이 있음을 이야기 하였다. 사회의 가치관을 의심 없이 그대로 수용하여 커뮤니티에서 표현하는 사람들도 있고, 그것에 대해 경계하는 목소리도 있음을 경험하였다. 참여자 3은 일부 커뮤니티 회원들은 그림이 도용되었다고 여겨지면 심하게 화를 내는 것을 목격했고, 맥락이 아니라 세부적인 것을 보고 과하게 화를 내는 사람이 있음을 보고하였다. 온라인상에서의 감정은 증폭될 수 있고(황상민, 2000a) 청소년의 인지발달 특성 상, 사건이 발생하면 발생 배경이나 맥락을 놓치고 일부에만 초점을 두고 문제를 제기하기도 하는 초합리적 특성을 보이기도 하는데, 그런 성향은 사이버 공간 안에서 과한 감정으로 표현되기도 하였다.

(2) 불편감을 느끼면 운영진에게 신고해요

신고제가 생긴거 자체가 커뮤니티들의 좀 불편함을 줄이기 위해서 생긴거고 그래서 신고에는 웬만하면 가능하거든요. 심지어 맞춤법도 가능해요. (참여자 1)

문제가 될 것 같으면 신고할 수 있어요. (참여자 2)

(신고를 받으면) 주로 운영자나 피해자. 피해자랑 이제 가해자랑 운영진, 운영진이 피해자일 경우에는 혹은 또다른 운영진이라 거의 대부분 이렇게 이 세명에서 해결을 보는 편이거든요. (참여자 4)

연구 참여청소년들은 커뮤니티를 하다 불편감이 생기면 운영진에게 신고를 해서 문제를 해결하는 경험을 하고 있었다. 그 내용은 맞춤법부터 사소한 것부터 가능하였다. 청와대 국민청원에 의견을 표현할 수 있는 것처럼, 다양한 의견을 운영진에게 전달할 수 있었고, 그럴 경우 신고자, 피신고자, 운영진의 삼자 대면을 통해 문제를 해결하려 하고 있었다.

(3) 우리는 함께 해결방안에 대해 고민해요

“근데 정확히 파쿠리[베끼다의 일본어]의 정의가 뭐야?”라고 (SNS나 게시판에) 질문을 하는 사람들이 많아요. (중략)이거는 아마 곧...은 아니지만 해결될 거라고 생각해요. 언젠가는.

어차피 사람 생각하는 건 다 다르니까 이 정도는, 애의 의견도 포함하고 애의 의견도 포함을 하는거야, 이거 둘을 잘 섞어서 1과 1이 만나서 1이 될 수도 있고 2가 될 수도 있고 3이 될 수도 있으니까, 다 같이 생각해서 공통의 이해선을 만들자고 이야기해요. (참여자 3)

(커뮤니티 진행일을 늘려야 한다면) 총괄[총 관리자]과 스텝[운영진]이 상의를 하시고 커뮤니티원들한테 물어보죠. 그리고 투표를 해서 진행해요. (참여자 1)

연구 참여청소년들은 커뮤니티를 하며 발생하는 충돌을 해결하기 위해 SNS나 게시판에 질문을 올려 토론을 하기도 하고, 같이 의견을 모아 해결방안을 만들어가는 과정을 경험하고 있었다. 공개적으로 질문을 던지며 공론화하고 의견을 주고받음을 경험하였다. 참여자 3은 “지금 우리가 사용하고 있는 커뮤니티, 자캐 커뮤니티는 뭘 위해서 정말 하는거냐 하는 말들이 나오기 시작했어요.” 라며 자신들의 모임의 존재의 의미에 대한 질문을 한다고 말했다.

2) 커뮤니티마다 규칙이 있어요

(1) 권리와 안전, 조화를 위해 지켜야 해요

초창기 커뮤니티에선 문제가 없었대요. 그런데 이제 점점 가면서 ‘이건 아닌저 같애, 이진 아닌저 같애’ 그러니까 점점 금지가 생기고.(중략) 그래서 생각보다 지켜야 할 게 많거든요.

그분(운영진)들이 좋아하는 개성 있는 캐릭터는 커뮤니티의 세계관 내에서 다른 캐릭터들과 잘 어울리면서 빛을 내는 캐릭터지 무슨 노래방 미러볼처럼 혼자서 번쩍번쩍 막 이러는 캐릭터가 아니거든요. 그러다보니까 그렇게 제약이 생기고 민폐일거 같으니까 제약이 생기고 이런 식으로 층이 쌓이게 되는

거요. (참여자 1)

트리거 워닝[해당 콘텐츠가 불건전한 소재를 담고 있으니 주의하라는 뜻의 경고문]이라는 게 인터넷상에서 생기면서, “트라우마를 유발할 수 있는 소재가 포함되어 있습니다” 그리고 자기는 그것에 대해 동조하고 있다 (또는) 동조하고 있지 않다, 옹호한다, (또는) 옹호하지 않는다, 그거에 대해 문제가 있다는 것을 자각하고 있다라는 걸 드러내는 게 생겼어요. 이게 남한테 피해가 같.. 그 소재를 (커뮤니티 세계관으로) 쓰는 것까지는 개인적인 거니까 상관이 없다. 다만 그 소재가 남한테 피해가 될 수 있으니 (다른 사람이 커뮤니티 세계관을 읽기 전에)먼저 경고를 띄어 놓아라. (중략)경고표시를 해놓으면, (커뮤니티 홍보지를 읽는 사람들이)“아 그럼 내가 거르면 되지” (커뮤니티 홍보를 하는 스텝들은)“그 사람이 거르지 않고 봤어요.” 그런 게 발전했거든요?

수위 등급표라고 해서 방송심의에서 지정한 그 표 있잖아요. 그 표를 수위를 기본적으로 수위를 작성을 해놔요. (참여자 3)

바로바로 규칙을 안 지키거나 다른 캐릭터에게 피해를 주거나 그런 캐릭터도 있는데, 그러면 총괄(운영진)이 바로 제제를 가하기는 해요. 그래서 그런 거에 관한 심한 문제는 그렇게 많이 못 본거 같아요. 3회 경고제[세번 경고를 받으면 커뮤니티에서 활동할 수 없게 하는 제도]를 하는 커뮤도 있고 아니면 바로 끝내는 커뮤도 있어요. (참여자 2)

연구 참여청소년들은 커뮤니티의 조화, 그리고 서로의 권리를 배려하기 위해 규칙을 만들고, 그 과정을 커뮤니티의 발전으로 경험하고 있었다. 또한 자유와 책임을 조율하기 위해 무엇을 해야 하는지 고민하기도 하였다. 하지만 참여자 3은 “(수위가 높은 것에 대해)어린애들이 ‘왜 우리가 하면 안된다는 건데요’, 라고 이야기하며 규칙에 대해 항의하기도 하고, 성인들은 ‘기본적으로 너네가 하는 걸 옳다고 보는 게 맞냐, 옳지 않다고 하는 거가 뭐가 문제냐.’ 라고 하며 논란이 많기도 해요.”라며 규칙의 정당성에 대한 의견이 서로 다르기도 함을 이야기하였다.

(2) 규칙이 융통성이 없기도 해요

커뮤캐들은 상황에 몰입을 해야 되는데 연극처럼, 그러니까 친구가 예를 들어서 흑막[다른 커뮤니 회원들에게 들리지 않게 캐릭터를 죽이는 역할. 커뮤니티 운영진이 정함]한테 살해당했는데 그러면 “야 [비속어]야” 할 수도 있는 거잖아요 현실에서는. 그런 걸 잡는다는 거죠. 그런 것도. (참여자 4)

(목소리 톤이 높아지며)활동이 정지됐는데, (이유를 물으니 제가 쓴 글에 있던)오타 때문에 신고 받아서 활동을 할 수 없대요. (참여자 3)

연구 참여청소년들은 커뮤니티의 규칙이 때로는 너무 엄격해서 불편감을 경험했다. 충돌이 생길 때 규칙을 만들어 제한하는 것이 늘어나면서, 서로의 자유로운 활동을 위해 지켜야할 규칙들이지만 제약이 지나치게 많아지며 일부에게는 또 다른 갈등의 요소로 경험되기도 하였다.

3) 우리의 공간을 쉽게 접근할 수 없어요

(1) 자캐 커뮤니티를 한다고 하면 이해받지 못해요

커뮤(니티) 뛰는 과정 속에도 현실에서도 문제가 참 많았었어요. 왜냐하면은 커뮤(니티) 자체가 가상공간이니까 주변에서 공감해주는, 저희 가족에서 공감해주는 사람이 없기도 하고, 같이 하는 사람이 친구들밖에 없고, 친구들도 대부분 소수만 하고, 대중적이지 않고 마이너적인거다 보니까 소통을 하기도 좀 애매해요.

내가 치유를 위해서, 스트레스를 풀기 위해서, 남과 소통하기 위해서, 또는 추리를 위해서 말 그대로 그런 걸 위해서 커뮤(니티)를 만들었는데 그게 아니라 (주변에서) 마치 커뮤니티는 다 그냥 살인 댕, 이런 쾌락만 위해서 한다고 그런 식으로 이야기하니까. (참여자 3)

요즘에는 그것이 알고싶다 딱 이런 것들이 많아지면서 일반인들이 괜히 들어와 가지고 요즘에는 프로필방[나의 캐릭터의 그림이나 글을 캐릭터의 성격 등과 함께 게시하는 곳. 커뮤니티마다 프로필방의 게시 기준이 다름]하고 공

지방만 이렇게 링크를 주고 이제 케이방[캐릭터 이입방. 자캐로 활동하는 게시판] 이랑 앓이방, 질문방 이런거 같이 익명방이나 이런 실제로 러닝(활동)을 할 때 필요한 방들은 이제 프로필을 올리면 일대일로 전달을 하거든요? 다 비공개로 돌렸거든요. (참여자 1)

(커뮤니티에서 활동하는 것을 주변에다가) 말하면 보통 그냥 '애들 놀이' '또 철없는 약간 그런 이야기 하고 있네' 그러는데 그런 건 청소년 혐오라고... (참여자 4)

가족들이 되게 커뮤니티 그런거에 관심이 있기 보다 그런거보다 좀 커뮤니티가 온라인 안에서 일어나는 동성애에서 일어나는 폭력?에 대해서 되게 관심이 많으셔서가지고 좀... 정말 저랑은 안 맞는 것 같아서... 그런 것에 관한 이야기를 안하고 있어요. (참여자 2)

연구 참여청소년들은 커뮤니티 활동을 하는 것에 대해 주변에서 이해받지 못할 때가 있다고 표현하였다. 특히 대중적인 청소년 문화가 아니라 현실의 관계에서 커뮤니티 경험에 대해 대화하는 것에 한계가 있고, 커뮤니티 활동에서 무엇을 경험하는지에 대해 묻지 않은 채, 활동 자체가 문제라는 이야기를 들으면, 그 안에서의 자신의 실제 경험은 알지 못하며 나쁘게만 보는 것 같다고 느끼고 있었다. 그래서 참여 청소년은 자신의 커뮤니티 활동 경험에 대해 현실에서 드러내지 않고 주로 커뮤니티 안에서 이야기하며 살아가고 있다.

(2) 진입장벽이 있어요

커뮤니티가 그렇게 양지에서 즐기는 문화가 아니다보니까 딱히 외부의 간섭같은게 없는? 약간 치외법권이라고 해야 하나? (참여자 4)

처음 시작하는 사람들을 그렇게 반기지는 않아요. 잘 하지 못하기 때문에. 왜냐하면 실수하거나 문제를 일으킬 수 있기 때문에 어쩔 수 없이 처음 하는 사람들을 잘 안 받아들여요. (참여자 3)

연구 참여청소년들은 커뮤니티의 규칙을 알지 못하면 활동하기 어렵고, 공개적으로 즐기는 문화가 아니다보니 외부의 간섭이 없는 공간임을 설명하였다. 참여자들은 커뮤니티에 대한 충분한 이해 없이 참여하는 사람들을 제한한다고 말하였다. 자신들의 놀이가 방해받는 것을 원치 않았고, 규칙이 많기 때문에 그런 것들이 진입장벽이 될 수 있음을 표현하였다.

4) 현실에서 드러나지 않는 '내'가 있어요

(1) 불편한 나의 감정과 생각을 표현하는 은밀한 공간이 있어요

뒷계라고 뒤쪽 계정이라고 SNS 계정 하나 더 파서 이제 거기 본계[본 계정, 일반 친구들에게 공개적으로 알리는 계정]를 로그아웃하고 뒷계를 로그인한다음에 그 계정으로 쓰는 거예요.

뒷계는 편한 사람만 (친구신청을) 받거나 아니면 다 받되 이제 아무도 뭐라고 하지 말아야 되는... 댓글이 안 되진 않아요[댓글을 달면 안 되는 건 아니에요]. 안 되진 않는데, 느낌이 달지 말라는 사람들이 있어요. 슬퍼요 같은 거, 아니면 힘내요 같은 거, 기분 나쁘잖아요. 뒷계에 전공[전체 공개]으로 써 놔요. 전공으로 '친구공개로만 글을 쓰고 여긴 우울글이 있을 수 있고 아님 뭐 뭐 심한 말이 있을 수 있고 또 느낌 달지 말아 달라'. 또 그리고 댓글같은 경우에는 힘내라는 말 하지 말라는 사람들도 있어요. (참여자 4)

자기 마음을 편안하게 풀려고... 막 이렇게 표현하는 계정이 뒷계라고 생각해요.

뒷계는 정말 사적인, 개인적인 공간이고 내 밑바닥을 보여주는 곳인 거예요. 어두운 면의 나? 아무도 안 볼 수도 있고 볼 수도 있지만, 현실이라면 누군가 들어줘야 하잖아요. 줌.. 뒷계는... 온라인으로 남았으면 좋겠어요.

뒷계는 어두운 나랑 소통하는 거라고 생각을 하고 본계랑 현실은 있는 그대로의 나? 겉으로 보이는 나와 소통하는 거라고 생각해요. (참여자 2)

연구 참여청소년들의 불편한 감정과 생각은 커뮤니티 활동을 하며 운영진에게 신고하거나 질문을 던지며 표현되기도 하지만, SNS 계정을 여러 개 만들어 계정마다 표현하기도 하였다. 즉, 불편한 감정의 표현의 수위를 조절하고 있었다. 참여자 2는 뒷

제가 커뮤니티의 특성은 아니나, 커뮤니티에서 불편함을 표현하는 또 하나의 방법이 되기도 하고 그 뿐 아니라 일상에서의 불편함을 남기는 곳이라고 설명하였다. 커뮤니티 내에서 가치관의 충돌은 공개적인 장소에서 문제제기 하며 해결하고, 뒷계는 보다 개인적이고 사적인 공간으로 어두운 나와의 소통을 하는 공간이라고 경험하고 있었다.

(2) 부정적 감정을 표현하면 다른 사람들이 불편해해요

본계[본 계정]에서는 우울한 걸 올리면 사람들이 보기 싫은 사람이나 꺼려하는 분들이 제실 수 있잖아요. 근데 뒷계를 만들면 꺼려하는 분 없이 그냥 읽어 보고 달래줄 수 있는 사람이나 그런 사람들이 찾아와서 그 사람이 우울해 할 때 위로해주고 그럴 수 있는 것 같아요.

그걸.. 우울한 걸 너무 많이 올리면... 불편해하시는 분들이 제서서... (참여자 2)

연구참여자 2는 우울한 감정을 표현하는 것이 주변 사람들이 불편해할 수 있을 것 같아, 현실 관계에서 자신의 감정을 솔직하게 표현하지 않고 있음에 대해 표현하였다.

(3) 나의 어두운 면을 알아도 모른 척 해줬으면 좋겠어요

자기 우울글같은거 약간 뱉어내듯이 쓰는건데 (느낌, 댓글)그런거 달리면 쫓팔리잖아요(웃음) 다 읽어도 모른척 해주는 거죠.. 암묵적으로... (참여자 4)

(현실에서) 그런 위로를 받으면 좀 불편 하거나 좀 부담스러울 것 같아요. (참여자 2)

연구참여자 4는 자신의 감정을 뱉어내듯 표현하였고, 자신이 부정적인 감정을 느끼는 것이 부끄럽고 다른 사람들이 모른 척해주고 싶은 마음을 경험하고 있었다. 연구참여자 2는 부정적인 감정을 직접적으로 표현하고 위로받는 것에 대해 부담스러움을 경험함을 표현하였다.

IV. 결론 및 논의

본 연구의 목적은 자작 캐릭터 커뮤니티가 커뮤니티 활동을 하는 청소년이 어떠한 경험이었고 경험은 어떤 의미를 갖는지 이해하는 것에 있다. Colaizzi의 현상학적 분석 방법으로 자료를 분석한 결과, 3개의 범주(categories), 10개의 주제묶음(themes clusters)와 23개의 주제(themes)가 도출되었다. 연구결과 분석을 통한 의미와 시사점은 다음과 같다.

첫째, 자캐 커뮤니티 활동에 참여한 청소년들은 재미를 느낌을 경험하고 있었다. 이는 청소년이 사이버 공간에서 재미로 인식한다는 선행연구(박영신 외, 2011; 허정경; 2018)와 그 맥을 같이 한다.

본 연구에서 청소년의 재미는 창조적으로 활동 하고, 자신을 어필해보며 공동체 안에서 협력하기도 하고, 가상놀이를 통해 부정적 감정을 표현하는 것으로 구성되었다. 청소년은 학교 교과과정에서의 경험이나 사회적 의사표현이나 정치적 발언 등 일상생활에서의 경험에서는 창작을 하고 주체적으로 활동하는 경험이 상대적으로 부족하다. 이에 커뮤니티 안에서의 경험은 청소년에게 새롭고 만족스러웠다. 또한 스스로 이야기를 만들어보고 자신의 일부를 담아 역할극을 하며 자기를 어필하기도 했다. 자신의 일부를 담아 캐릭터를 만들기 위해서는 자신이 성향은 어떻게 취향은 어떤지에 대해 돌아보고 고민해야 한다. 청소년은 커뮤니티 활동을 하며 주어진 과업 외에 자신에 대하여 탐구할 수 있는 기회를 가졌다. Sigel(2014)은 청소년기의 4가지 특성을 새로움의 추구, 사회적 유대감 형성의 욕구, 예민한 감수성, 창조적 탐험이라고 하며 이 네 가지 특성이 없다면 청소년의 인생은 색채를 잃고 평범해진다고 하였다. 커뮤니티는 현실세계보다 쉽게 호기심을 갖고 여러 가지 새로움을 추구할 수 있고, 함께 활동하고 대화하며 유대감을 함양하고, 창조적 탐험을 하며 자신의 존재를 경험하는 대안적 공간이 될 수 있다. 커뮤니티에서 청소년은 Sigel이 제시한 청소년기의 특징을 생생하게 경험하였고, 이는 재미라는 자기개념으로 이어졌다. 이러한 재미요소는 커뮤니티 활동에 참여하는 원동력임이 드러났다.

한편, 관련연구는 인터넷 과몰입의 요소 중 하나가 재미라는 것을 밝히고 있다(심용출, 신경미, 2017). 커뮤니티 활동이 과몰입으로 이어질지 아님 발달적 특성을 발휘하는 공간이 될지 이 연구 결과로는 확답을 내릴 수는 없다. 청소년이 자신의 긍정성을 찾고 탐색하기 위하여, 커뮤니티 활동 외에 오프라인에서의 재미있는 활동도 필

요할 것이다. 이에 청소년이 자기주장을 할 수 있는 기회를 증가시켜야 하고, 입시에 얽매이지 않는 동아리 활동 내에서의 유대도 필요할 것이다. 이 때 성인 중심이기보다 청소년이 주체가 되어 활동을 기획하는 기회를 제공하여, 청소년 스스로 탐구하며 긍정적인 의미를 찾도록 안내할 필요가 있다. 더하여 청소년이 자기에 대해 탐구할 수 있는 시간을 갖는 시간도 필요할 것이다. 자신이 무엇을 좋아하는지 찬찬히 돌아보고 발견한 후, 이를 다양한 장면에서 표현하며 거기에 새로운 의미를 부여하는 경험을 한다면 청소년이 자신에 대한 이해를 보다 깊이 할 수 있을 것이다.

둘째, 자개 커뮤니티 활동에 하며 청소년들은 다양한 사람들과 가치관을 경험하며 다양함에 대한 인식이 각자의 매력 또는 차이로 이해하고 존중하고자 하는 마음으로 확장되는 것으로 드러났다. 이는 청소년이 다양성에서 비롯된 진정한 차이를 알게 되며, 각자의 차이는 다양성으로 인정하게 된다는 기존 연구(김미운, 2003)에서도 밝혀진 바 있다.

참여청소년의 보고에 ‘정체성’이라는 직접적인 표현은 없었지만, 참여자의 목소리를 종합해보면 커뮤니티 안에서 서로 상호작용 놀이를 경험하며 자신의 생각을 점검하고 반성하기도 하며 인식이 달라지는 경험을 하기도 했다. 이는 자아정체성이 확립된 청소년은 사이버 공간에서의 경험이 청소년의 심리발달을 촉진시키고 개인적 정체감과 친밀감을 확립한다는 기존 연구(한상철, 2000)와 맥을 같이 한다. 캐릭터와 자신이 다른 존재라는 것을 인식하고, 자신이 설정한 캐릭터를 이해하기 위해 입장 바꿔 생각을 하는 능력이 증가함을 표현하였다. 그럼에도 불구하고 캐릭터 공감에 실패하기도 하는데, 다시 말해 캐붕이 오기도 하는데, 이는 청소년에게 혼란으로 경험되기보다 공감을 하는 것이 쉬운 일은 아니라는 것을 깨닫는 경험으로 발전하기도 했다.

또한 청소년들은 커뮤니티 경험이 현실의 기분에도 영향을 미칠 수 있음을 알고 있었다. 영향의 크기는 각기 달랐지만 커뮤니티 경험이 부정적 영향을 미칠 때 참여 청소년들은 여러 가지 대안을 생각하고 실행하였다. 또한 커뮤니티 활동을 할 때 더 나은 캐릭터를 만들고 싶은 욕구가 있기에, 현실에서 그림이나 글 등 관련 활동을 즐거운 마음으로 반복적으로 스스로 학습하는 과정에서 숙달감과 유능감을 경험하기도 했다. 즉, 사이버 정체감의 경험은 현실에서 자신의 가치를 점검하고 발전시키기도 하였다. 더하여, 청소년은 스스로 하는 학습은 누군가 시켜서 타율적으로 하는 경험이 아니라 자신이 선택한 경험이라는 것을 강조하며 뿌듯함과 만족스러움을 표현하였다. 이는 청소년을 바라볼 때 능동적이며 주체적인 존재로 존중하는 것의 필요성을 다시 한 번 일깨운다.

살펴본 것과 같이, 현실에서는 제한된 역할만 실험해볼 수 있는 것과 달리 자캐 커뮤니티 활동을 하며 청소년은 다양한 역할들을 실험한다. 일부는 현실에 통합되기도 한다. 이 과정을 통해 진정으로 자신이 누구인지 알아갈 수 있는 기회를 얻는다. 이에 청소년에게 다양한 가치에 대해 점차적으로 알아가고, 가치관의 차이에 대해 고민하는 과정은 청소년이 정체성을 함양하는 데 도움이 됨을 확인할 수 있다. 이에 청소년을 연구하고 상담하고 활동을 지도할 때 관련 전문가들은 다양성의 가치에 열린 시각과 자세를 갖고 청소년들과 함께 여러 가치들을 탐구하고 고민하는 것이 필요할 것이다.

셋째, 자캐 커뮤니티 활동을 하며 청소년들은 커뮤니티 안에서 충돌이 일어나기도 하고 이를 해결하기도 했다. 충돌은 때론 과하게 나타나기도 하는데, 이는 청소년기의 초합리적인 인지특성(Sigel, 2014)이기도 하지만, 사이버공간에서는 때론 과하게 감정 표현이 될 수도 있다(황상민, 2000a)는 선행연구와 맥을 같이한다. 충돌이 일어나면 규칙으로 문제를 해결하기 위해 운영진에게 신고하기도 했고, SNS에서 토론을 하기도 했고, 더 나은 규칙을 만들기도 했다. 이러한 과정을 겪으며 참여자들은 커뮤니티가 발전을 한다고 느끼고 있었다. 하지만 너무 많은 규칙은 때론 융통성이 없게 느껴지기도 했고, 규칙이 많아지기 때문에 처음 커뮤니티를 하는 사람들은 쉽게 접근할 수 없게 되기도 했다.

문제를 해결하기 위해 스스로 고민하고, 규칙을 만들며 커뮤니티의 안전과 조화를 구축하고자 하였다. 이는 청소년들이 주체적으로 대안을 만드는 소중한 경험일 가능성이 높다 그러나 본 연구의 결과만으로 토론이 쌍방향적으로 이루어지는지는 알 수 없다. 커뮤니티 내에서 청소년이 토론을 하고 대안을 만드는 것이 보다 심도 깊게 하기 위하여, 오프라인에서 청소년 상담이나 청소년 활동 장면에서 토론을 풍부하게 경험하는 것이 필요할 것이다. 가치에 대해 탐구하고, 사회 문제에 대한 다양한 시선을 접해보는 것은, 청소년이 갈등 상황에서 보다 건설적인 해결과 회복을 할 수 있는 자양분이 될 것이다.

특히 참여자는 언론과 부모, 주변 친구들이 자캐 커뮤니티 활동을 공감하지 못하여 소통하기 어렵고, 자신의 동기는 알지 못하고 부정적으로 바라봄을 경험했다고 이야기하였다. 이러한 경험을 청소년 혐오로 느끼기도 했다. 이로 인해 비공개 공간에서 활동하는 경우가 증가하고 주변 사람에게 자신의 커뮤니티 활동에 대해 이야기를 하지 않기도 했다. 청소년은 점차 독립적으로 생활을 해야 하고, 청소년의 곁에 있는 성인들도 청소년의 독립성을 존중해야 한다. 하지만 청소년 뿐 아니라 성인도 삶의

어려움을 마주할 때가 있고, 고통을 느끼며 이를 나누어야 할 때가 있다. 청소년이 어려움을 경험하고 고통을 느낄 때 곁에서 함께 하는 사람은 청소년을 지지할 수 있어야 할 것이다. 이 때, 청소년이 경험하는 것이 무엇인지 판단하고 조언하려는 태도보다, 청소년의 이야기를 다각도로 듣고 이해하는 태도가 중요하다는 것을 청소년들의 이야기는 시사하고 있다.

본 연구의 주요 제한점과 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 자개 커뮤니티 활동을 하는 청소년의 경험 연구이기에 연구의 결과를 일반화하기에는 제한이 있다. 둘째, 자개 커뮤니티 활동을 하는 경험에 초점을 두어 인터뷰를 진행하였기에 그 경험이 현실에서 갖는 의미의 본질을 더 깊이 있게 이해하는 데는 다소 한계가 있었다. 이에 후속연구에서는 청소년의 커뮤니티 경험과 현실 경험과의 관계에 대해 심도 깊게 탐색하는 것도 유익할 것이다. 또한 인터뷰하는 과정에서 청소년이 뒷계라는 경험을 하고 있음을 보고하였지만, 이는 커뮤니티 활동의 경험이라기보다 SNS 활동에 가깝다고 여겨졌고, 시간적인 제약으로 추가 인터뷰를 진행하지 않았다. 따라서 뒷계활동의 경험과 의미를 풍부하게 밝히는 후속 연구를 제안한다.

이러한 제한점에도 불구하고 본 연구는 자개 커뮤니티 활동을 하는 청소년의 생생한 목소리를 통하여 자개 커뮤니티라는 청소년의 세계를 소개하고, 그들이 창조적으로 탐구하고 다양성을 경험하며 정체성을 실험하며, 충돌이 일어나기도 하지만 여러 가지 방법으로 해결하려 하는 경험을 확인하였다는 데 그 의의가 있다. 더하여 자개 커뮤니티에 대한 사회의 부정적 시각이 자개 커뮤니티 활동을 하는 청소년들이 자신의 경험을 숨기게 하고 그들의 경험을 성인에게 이야기를 하는 것을 꺼린다는 것을 밝혔다. 이에 청소년을 바라보는 성인들의 이해가 필요함을 밝혔다는 데에 의의가 있다. 따라서 본 연구는 21세기 청소년을 대상으로 하는 연구에 의미 있는 기여를 할 것을 기대한다.

마지막으로, 자개 커뮤니티 활동을 하는 청소년 경험의 의미를 탐색하는 과정은 청소년의 생생한 모습을 만나는 시간이었다. 낯선 연구자에게 기꺼이 자신의 주체성과 즐거움을 나누어주고 그 안에서의 고민하는 과정을 보여준 참여 청소년의 용기와 진솔함은 연구자 스스로의 편견을 점검하고 성찰하는 거울이 되었다. 청소년의 내적 힘을 풍부하게 발휘할 수 있도록 사회와 청소년과 함께하는 성인은 무엇을 해야 하는가에 대해 드러내는 심층적인 후속 연구도 이루어지길 기대한다.

참고문헌

- 김미윤(2003). 사이버공간 경험의 의미와 청소년문화. 청소년학연구, 10(4), 211-232.
- 김분한, 김금자, 박인숙, 이금재, 김진경, 홍정주, 이미향, 김영희, 유인영, 이희영(1999). 현상학적 연구방법의 비교고찰-Glorgi, Colaizzi, Van kaam방법을 중심으로. Journal of Korean Aoademy of Nursing, 29(6), 1208-1220.
- 김지연, 도영임(2014). 부모 세대와 청소년 세대의 온라인 게임에 대한 인식 차이-온라인 게임의 유해성/유익성, 영향과 가치, 부모-자녀 관계, 규제에 대한 인식을 중심으로. 한국심리학회지: 문화 및 사회문제, 20(3), 263-280.
- 나무위키(n.d). 자캐 커뮤니티.
<https://namu.wiki/w/%EC%9E%90%EC%BA%90%20%EC%BB%A4%EB%AE%A4%EB%8B%88%ED%8B%B0>
- 나은영(2006). 인터넷 커뮤니케이션. 커뮤니케이션 이론, 2(1), 93-127.
- 남정숙(2015). 영상의 세기에 태어난 신인류, 덕후의 창작문화-자캐 커뮤니티를 중심으로. 한국영상학회 논문집, 13(4), 37-59.
- 박경식(2017. 6. 17). 그것이 알고싶다-비밀친구와 살인 시나리오. SBS
- 박영신, 김의철, 탁수연(2011). 청소년 놀이공간으로서 사이버 세계에서의 자기개념: 초, 중, 고, 대학생을 중심으로. 한국심리학회지: 사회문제, 17(1), 81-113.
- 심용출, 신경미(2017). 여성청소년의 SNS 과몰입 경험에 대한 현상학적 연구. 청소년학연구 24(10), 29-59.
- 안정임, 김지혜(2013). 가족커뮤니케이션 유형 및 온라인 친구관계 특성이 청소년들의 사이버 문제행동에 미치는 영향. 청소년학연구 20(11), 23-54.
- 양철진(2006). 온라인 게임에 나타난 청소년의 공동체 문화에 관한 연구. 청소년학연구, 13(6), 386-409.
- 윤명희(2009). 청소년과 디지털 참여-커뮤니티의 감성적 상호작용 분석을 중심으로. 한국 사회학, 43(5), 210-244.
- 윤명희, 손수빈(2015). 소셜네트워크와 정체성 놀이. 문화와 사회, 18, 287-328.
- 이순형(2002). 사이버공간과 실공간에서의 자아 정체성 불일치. 대한가정학회지, 40(4), 59-71.
- 이연주, 최승원(2014). 인터넷 중독에서 현실 공간과 가상 공간의 자아정체감 불일치가

- 미치는 매개효과에 관한 연구. 청소년상담연구, 22(2), 59-81.
- 이은아김, 이은수, 이해진, 정유진, 유미숙(2015). 교사-학생 관계 증진 훈련에 참여한 초등학교 교사의 경험에 관한 질적 연구. 초등상담연구, 14(3), 337-358.
- 임호용, 황청일(2011). 현실공간과 가상공간에서의 대학생 자아정체감 비교분석 연구. 교육발전연구, 27(1), 129-151.
- 주지혁, 김형일(2013). 청소년의 성(性)정향성, 인터넷 음란물 노출 미 노출 후 행태 사이의 관계에 관한 탐색적 연구: PLS(Partial Least Square) 구조모형 분석을 중심으로. 디지털융복합연구 11(6), 11-21.
- 천정웅(2000). 청소년 사이버일탈의 특성과 유형에 관한 연구. 청소년학연구, 7(2), 97-116.
- 통계청(2018). 2018 청소년 통계. 대전: 통계청.
- 한국일보(2017, 9.2). [자캐, 살인 불렀나]가상세계에 과몰입...피해자를 캐릭터로 느꼈을 수도" <http://www.hankookilbo.com/News/Read/201709020450806227>
- 한상암, 이효민(2006). 온라인 게임중독과 청소년범죄의 관계. 한국범죄심리연구, 2(1), 229-244.
- 한상철(2000). 청소년의 사이버공간 몰입현상과 자아 정체성의 관계. 경산대학교 논문집, 18(1), 25-50.
- 한희정, 정혜진(2014). 국내 사이버불링 연구동향. 개념과 연구 경향성을 중심으로. 스피치와 커뮤니케이션, 24, 180-217.
- 허정경(2018). 사이버상의 놀이 공간으로서 청소년의 덕후문화. 디지털융복합연구, 16(3), 87-94.
- 황상민(2000a). 사이버공간에 또다른 내가 있다. 서울: 김영사.
- 황상민(2000b). 사이버 공간의 경험에서 나타난 부모세대와 청소년 세대집단 간의 의식 특성. 한국심리학회지: 발달, 13(2), 145-158.
- Baumeister, R. F. (1991). "Identity Crisis." in R. M. Lerner, A. C. Pertsen, and J. Brooks-Gunn (Eds.), Encyclopedia of Adolescence. Vol 1., New York: Garland.
- Brown, S. & Vaughan, C. 윤미아 역 (2010). 플레이, 즐거움의 발견. 서울: 흐름출판.
- Colaizzi, P. F. (1978). Psychological research as the phenomenologist sees it. In R. S. Valley & M. King(Eds.), Existential-phenomenological alternatives for psychology(pp.48-71). New york: Pxford University Press.
- Erikson, E. H. (1980). Identity and the life cycle. Oxford: International

- Universities Press.
- Gram (2016). [자캐 커뮤니티 용어사전] (2016. 10. 29 갱신). [Community Post].
검색일: 2018. 4. 20 <https://cafe.naver.com/characom/147025>
- Heine, S. J., & Lehman, D. R. (1999). Culture, self-discrepancies, and self-satisfaction. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 25(8), 915-925.
- Israelashvili, M., Kim, T., & Bukobza, G. (2012). Adolescent's over-use of the cyber world-Internet addiction or identity exploration?. *Journal of Adolescence*, 35, 417-424.
- Markus, H. R., & Kitayama, S. (1991). Culture and the self: Implications for cognition, emotion, and motivation. *Psychological Review*, 98(2), 224-253.
- Peter, J. & Valkenburg, P. M.(2006). Adolescents' exposure to sexually explicit online material and recreational attitudes toward sex. *Journal of Communication*, 56(4), 639-660.
- Rice, F. P., & Dolgin, K. G. 정영숙 외 역 (2012). *청소년심리학 제 12판*. 서울: 시그마프레스.
- Schaefer, C. E., & Drewes, A. A. 유미숙 외 역 (2015). *놀이의 치료적 힘: 변화의 20가지 핵심기제, 제 2판* 서울: 시그마프레스.
- Schultze-Krumbholz, A., Hess, M., Pfetsch, J., & Scheithauer, H. (2018). Who is involved in cyberbullying? Latent class analysis of cyberbullying roles and their associations with aggression, self-esteem, and empathy. *Cyberpsychology: Journal of psychosocial Research on cyberspace*, 12(4), 1-21.
- Sigel, D. J. 최옥림 역 (2014). *십대의 두뇌는 희망이다*. 서울: 처음북스.
- Stoll, C. (1995). *Silicon snake oil: Second thoughts on the information highway*. New York: Doubleday.
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of new clinical disorder. *Cyberpsychology and Behavior*, 1(3), 237-244.

Abstract

Adolescents' Experiences on Role Playing in the Community of the Original Character: A Phenomenological Study

Park, So Youn·Yoo, Mee Sook

The purpose of this study was to understand adolescents's experiences and the meaning of role playing in the community of the original character. Colaizzi's phenomenological method was utilized to analyze and report the findings from the study in order to focus on understanding the more common aspects of the participants as well as each adolescent's individual meanings. Result showed that three categories, ten theme clusters, and twenty three themes. the three categories included: (1) the experiences of having fun; (2) the experiences of exploring identity; (3) the experiences of the space only for us. Ten theme clusters are summarized in the following manner. (1) playing a role creatively; (2) expressing myself; (3) feeling fun; (4) getting together with diversity persons on community and understanding as they are; (5) the experiences of becoming the original character; (6) identity achievement; (7) creating conflicts and trying to solve them; (8) having to obey rules on community; (9) entry barriers; (10) the other aspect of myself

This present study highlight the need of exploring diversity values on youth counseling setting and activity setting. and the need of understanding adolescents as they are.

keywords : the community of the original character, adolescents, colaizzi's method, diversity, the space only for us

투고일 : 2019. 03. 06. 심사일 : 2019. 03. 22. 게재확정일 : 2019. 03. 31.