

청소년의 여가활동에서 비행이 발생하는 원인에 대한  
근거 이론적 접근

Grounded theory approach on the cause of the juvenile  
delinquency during the leisure activity of the youth

조수영

단국대학교 강사, 곤지암고등학교 교사

Cho, Sooyoung

Instructor at Dankook University, Teacher at Gonjiam High School

# 청소년의 여가활동에서 비행이 발생하는 원인에 대한 근거 이론적 접근

Grounded theory approach on the cause of the juvenile  
delinquency during the leisure activity of the youth

조수영<sup>1)</sup>

Cho, Sooyoung

## 국문요약

다양한 변화를 경험하는 청소년기에 어느 시기보다 여가활동이 필요하나 학업에 대한 부담 때문에 능동적, 발전적 여가를 즐기기 힘든 우리나라 청소년이 처한 현실에서 잘못된 여가관 형성으로 여가활동이 비행과 연계되는 부작용이 있음을 감안하여 청소년의 건전한 여가활동과 비행 예방을 위한 지도 방향을 제시하는 것이 필요하다. 이에 본 연구는 선행연구에 근거하여 비행수준에 영향을 미치는 여가활동 유형인 스포츠, 사교, 놀이·오락 활동에 참여하는 과정에서 비행경험이 있는 학생들과 그들을 관찰한 학생을 연구 대상으로 선정하여 심층 면담한 결과를 질적 연구방법의 하나인 근거이론으로 분석하여 여가활동 중에 비행이 발생하는 원인을 찾는 것을 목적으로 하였다. 연구 결과, 여가활동 과정에서 성인 감독자가 결여된 환경, 흥미를 유발하지 못하는 수업 환경이 조성되었을 때, 비행을 저지르는 또래와 접촉하거나, 학업에 대해 무관심할 때, 여가활동에서의 금전적 보상 등이 개입되었을 때 여가활동 과정에서 청소년 비행이 발생할 수 있는 것으로 나타났다.

주제어 : 청소년 비행, 여가활동, 질적 연구, 근거이론

---

1) 단국대학교 강사, 곤지암고등학교 교사

## I. 서론

청소년기는 성인으로서의 역할을 준비하는 예비적 단계로서 생애주기에 있어서 신체적, 정신적, 사회적, 성숙을 포함한 다양한 변화 및 발달과정을 겪는 과도기적 특성을 지닌다(권이중, 2004). 신체적으로는 이차 성징이 나타나고 다양한 신체 변화를 경험하며, 이성에 대한 호기심을 갖게 된다. 사회적으로는 이제까지 제한적이었던 인간관계에서 벗어나 폭넓은 관계 형성을 시작하는 시기이며 자신의 정체성과 진로에 대해 고민한다. 이러한 변화를 경험하면서 정신적으로 갈등과 혼란에 직면하기도 한다.

이러한 시기에 있는 청소년들에게 여가활동은 다른 어떤 발달 단계에 있는 사람에게보다 중요하고 필요한 활동이라고 할 수 있다. 청소년기 여가활동의 중요성은 다음과 같은 선행 연구에도 반영되어 있다. 김동건(2002)은 청소년들의 건전한 여가활동 참여가 사회적, 생리적, 정의적, 심리적 효과를 제공함으로써 개인의 행복과 삶의 질을 제고할 수 있는 기회를 갖게 해주어 가족 간의 유대 증진은 물론 사회체험을 통한 바람직한 인성을 함양하는데 기여한다고 하였다. 박소정(2002)은 친구들과의 만남이나 사교활동 등의 사회적 활동은 타인과의 관계형성을 통한 유대감 형성과 자아정체감 형성에 유익하다고 하였고, 조아미(2003)는 청소년은 여가활동을 통해서 자기를 표현하고 자기 발달을 꾀할 수 있는 기회를 얻는다고 하였다. 김송희(2006)는 여가활동 참여가 개인적으로 청소년들의 움직임 욕구불만을 해소시켜 주고 창의적인 활동을 통한 자기표현으로 자아 존중감을 형성시켜주는 등 청소년기에 정서적 안정을 제공한다고 하였다.

이와 같이 청소년기의 여가활동이 어느 시기보다도 중요함에도 불구하고 우리나라 청소년들의 경우에는 지식 위주의 학교 수업과 방과 후 활동 및 사교육 활동으로 인해 여가를 통한 행복감, 자아실현의 기회를 누리지 못하고 있다. 이와 같은 상황에 대하여 최미례, 이인혜(2003), 홍영수(2005)는 우리나라 청소년들이 학업스트레스로 인해 여러 행동상의 문제와 정신 건강상의 문제를 나타내고 있음을 지적하였다. 또한 청소년들이 올바른 여가관을 형성할 기회가 없어 여가를 단순히 학업에 대한 도피나 압박감의 분출구, 흥미와 재미 위주의 놀이 활동으로만 여기는 잘못된 여가관을 형성하여 여가시간을 주로 컴퓨터 게임, TV 시청, 수면 등에 할애하고, 때때로 여가 시간을 통해 문제행동이나 비행을 저지름으로써 그들의 불만을 표출하려 하기도 한다고 하였다. 이러한 지적은 청소년의 여가부재가 올바른 여가관을 형성하는 것을 방해하여, 청소년들로 하여금 비행을 통해서라도 여가를 통한 자극을 즐기려하는 부작용을 초래할 수 있음을 시사한다.

최근 증가하고 있는 청소년 비행이 주로 여가시간에 일어나고 있는 현실은 선행연구에서

지적인 올바른 여가관의 부재를 실감하게 하며 청소년의 올바른 여가관 정립과 바람직한 여가 환경 조성을 위한 대책 마련이 필요함을 말해준다. 이에 본 연구는 양적 연구로 밝히기 어려운 여가활동에서의 상호작용 과정을 분석하고자 인문계 고등학생과의 심층면담과 관련 자료를 질적 연구 방법 중의 하나인 근거이론으로 분석하였다. 본 연구는 이러한 분석을 통하여 여가활동 과정에서 비행을 초래하는 맥락 및 환경적 조건, 중재적 조건이 무엇인지 밝히는 것을 연구문제로 설정하고 이러한 연구문제의 해결을 통하여 청소년의 여가활동에서 나타나는 비행의 원인을 찾는 것을 목적으로 하였다.

## II. 이론적 배경

### 1. 여가의 의미와 여가활동 유형

여가라는 용어는 라틴어 *Licere*(자유롭게 되는 것), 희랍어 *Scole*에서 유래되었다. Aristotle는 여가를 3개의 다른 개념으로 설명하여 “여가의 개념, 일의 개념, 즐거움(오락)과 레크리에이션의 개념”이라고 저술하였다. 이 말은 소극적인 의미로 ‘허락되다(to be permitted)’, 혹은 ‘자유로워지다(to be free)’라는 의미였고, 적극적인 의미로서 ‘자기 주도적(self-directed) 교양을 높인다’라는 의미를 가졌다(홍기형, 2001; 강경빈, 채용욱, 2003에서 재인용).

청소년의 경우 성인과 달리 하루 일과 중 주된 활동은 학습이므로 여가시간의 개념과 그 배분은 성인과 차이가 있을 것이다. 김기현, 이경상(2006)은 청소년들의 하루 24시간은 생리적 필수시간인 수면과 식사시간, 학업과 일로 보내는 시간, 휴식 혹은 재충전을 위한 여가시간의 세 영역으로 구성되는데, 이 중 여가시간은 수면과 식사 등의 생명체를 유지하는 데 필수적인 생리적인 시간과 학업이나 일로 보내는 시간을 제외한 시간을 의미하는 것으로 육체적, 정신적 측면에서 상대적으로 자유로운 시간을 의미하는 것으로 보았다. 본 연구에서는 연구 대상이 인문계 고등학생임을 감안하여 김기현, 이경상(2006)이 제시한 여가의 개념을 사용하였다.

현대사회의 여가활동 유형은 매우 다양하고 사회가 변화하면서 분화되는 경향이 있어 여가활동을 한 가지 기준으로 분류하는 것은 매우 힘들다. 따라서 여가활동의 유형을 분류하는 방식은 학자들에 따라 다양하며, 여가시간의 활용목적, 참여유형, 동기 등에 따라 차이가 있을 수 있다. 주현식(2001)은 행락 및 참가활동, 취미활동, 오락활동, 사교활동, 휴식활동

등으로 구분하였으며 김상수와 김익기(2005)는 스포츠, 취미교양, 관람감상, 사교, 관광행락, 놀이오락, 무행동 등 7가지로 분류하였다. 한국관광공사와 문화체육부의 국민여가활동 참여 실태조사(1995)에서는 여가활동 유형을 스포츠 활동, 취미·교양 활동, 관람·감상 활동, 사교 활동, 관광·행락 활동, 놀이·오락 활동 등으로 분류하였다. 스포츠 활동에는 조깅, 체조, 배드민턴, 축구, 농구 등이, 취미·교양활동에는 사진촬영, 악기연주, 그림, 수집활동 등이, 관람·감상활동에는 영화관람, 연극관람, 스포츠 관람, TV 시청 등이, 사교활동에는 친구 방문, 종교 활동, 이성교제, 사회 봉사활동 등이 포함된다. 또한 관광 행락 활동에는 드라이브, 소풍, 고궁 방문, 여행 등이, 놀이오락 활동에는 바둑, 컴퓨터 게임, 만화 등이 있다. 본 연구에서는 한국관광공사와 문화체육부의 국민여가활동 참여 실태조사에서 제시한 여가활동 유형 중 인문계 고등학생이 많이 참여하는 스포츠 활동, 사교 활동, 놀이·오락 활동 등의 유형을 활용하였다.

## 2. 청소년 비행의 개념과 청소년 비행의 원인

비행(delinquency)이라는 말은 그 사전적 의미가 ‘도리나 도덕 또는 법규에 어긋나는 행위’를 의미한다(김경식 외, 2006). 청소년 비행의 정의는 시대와 장소 및 문화권에 따라 변화해 왔으며, 비행을 보는 시각도 학자에 따라 다양하다. 김옥태(2001)는 비행은 법률 위반 행위로부터 부도덕하다고 여겨지는 행위까지 포함한다는 점에서 범죄보다는 포괄적인 개념이라고 하였다. 김조은(2003)은 음주, 흡연 및 무단결석 등 특정 연령층의 청소년에 의해 범해질 수 있는 어떤 지위 범행의 범위를 가지고 있고 기술적으로 형법에 저촉되지 않으면서도 부모의 통제 범위를 벗어나거나 보호의 대상이 되는 문제 청소년 및 그들의 행동도 비행의 범위에 속할 수 있다고 하였다. 본 연구에서 활용된 비행의 개념은 인문계 고등학생의 경우 비행의 범위가 범죄보다는 가벼운 일탈 행위인 경우가 많으므로 김조은(2003)이 정의한 포괄적 개념에 해당한다.

사회학에서 청소년의 비행의 원인을 설명하는 이론<sup>2)</sup>은 아노미 이론, 차별 교제 이론, 사회 통제 이론, 낙인 이론, 긴장 이론 등이 있다. 아노미 이론은 일탈을 무규범 상태, 규범 혼란 상태로 설명하는 이론이다. Durkeim과 Merton에 따르면, 사회통합은 사회구조와 사회구성요소 간의 균형을 통해 유지된다. 사회 구성요소는 각각의 분화된 기능을 수행하여 사회의 균형과 통합에 기여한다. 아노미는 사회의 균형이 깨진 상태를 의미한다. Merton에

2) 김채운 외(1989). 사회학 개론. 서울 : 서울대학교 출판부.

의하면 아노미는 문화적인 가치(목표)와 합법적인 사회적 수단 간의 불일치가 원인이 되어 사회적 통합이 깨진 상태를 의미한다. 사회적으로 제도화된 수단에 의하여 사회적으로 승인된 목표에 접근할 수 있어 구성원에게 만족감을 줄 수 있을 때에는 사회적 균형이 이루어지나, 수단과 목표의 괴리가 있을 때에는 아노미나 무규범상태를 초래하여 구성원의 일탈이 일어난다는 것이다.

차별 교제 이론은 청소년 비행을 사회적 긴장이나 잘못된 사회화의 결과가 아니라 정상적으로 학습된 행위유형으로 규정하는 이론이다. 범죄행동은 다른 사람들과의 상호작용 과정에서 학습된 것이며, 학습은 친밀한 집단 내에서 일어난다. 범죄행동이 학습될 때 그 학습은 범죄행동의 기법을 배우는 것, 범죄행동을 뒷받침해주는 동기, 합리화 및 태도를 습득하는 일이다. 이 이론의 창시자인 Sutherland와 Cressy는 모든 인간은 서로 다른 또는 상극되는 가치관과 규범체제를 지닌 집단이나 개인과 접촉을 하게 되는데, 그들은 가장 빈번한 접촉을 하거나 가장 의미 있는 타자의 가치나 규범을 내면화하는 경향이 있다고 하였다. 일차집단의 비행에 대한 호의적 또는 비호의적인 태도는 개인의 일탈행위를 결정하는데 중요한 역할을 한다고 본다.

사회 통제 이론은 비행이나 범죄를 사회 통제력의 약화현상을 반영하는 것으로 설명하는 이론이다. 이 이론은 다른 이론과 달리 범죄를 저지르는 것을 당연한 현상으로 여긴다. 어떤 개인이 법을 준수하거나 준수하지 않는 것을 결정하는 것은 사회에서 범죄를 억제하는 사회적 연대의 강도에 의해 결정된다는 것이다. 이 이론은 청소년 비행의 경우도 외부적인 사회상황으로 설명하려 하여, 한 개인이 범죄와 관계되는 것은 관습적인 사회와의 유대가 약화되거나 파괴될 때라고 한다. 사회통제이론은 사람들이 비행 혹은 일탈행동을 하지 않고 규범을 준수하는 것은 비행동기가 없기 때문이 아니라, 내적, 외적 사회통제 때문임을 강조하므로 규범 준수의 행위는 정상적이고, 규범위반행위는 비정상적이라고 전제해온 종래의 비행이론과는 시각을 달리하는 입장이라 할 수 있다.

낙인이론은 개인의 자아는 타인들과의 상호작용 속에서 형성된다는 상징적 상호작용이론을 일탈행위에 적용한 이론이라 할 수 있으며, 실제적 범죄행위보다는 범죄자로 낙인되는 과정과 결과에 더 많은 관심을 갖는다. 별로 중요하지 않은 비행에 대해 한번 사회나 집단이 비행이라고 낙인을 찍어버리면 그러한 낙인을 받은 개인은 정말로 비행자나 일탈자로 발전한다는 것이다. 낙인론자들이 관심을 두고 있는 사실들은 애초부터 어떤 행위가 일탈이라고 규정되는가와 일탈자라고 규정된 사람에 대한 사회적 반응이 그의 자아정체감에 어떠한 영향을 미치는가이다. 이는 특정행위를 일탈로 규정하는 사회적 규범을 누가 만들며, 또 어떻게 만들어지는가 하는 문제와 밀접히 관련된다.

긴장이론은 일상생활 속에서 경험하는 좌절과 긴장, 울분이 일탈의 동기로서 작용한다고 본다. 비행의 요인으로 계층변인이나 부모와의 갈등, 학교 부적응 등의 요인이 주요 요인으로 제시되는 것이 긴장이론에 근거한 것이라고 볼 수 있다. 즉, 학업 성적이 부진하고 학교에 잘 적응하지 못하는 아이들은 심한 좌절을 경험하게 되어 자긍심이 저하되고 학교의 가치를 거부하고 반항적인 행동을 하거나 일탈행동에 쉽게 빠져들 수 있음을 설명하는 이론이다.

### 3. 청소년 여가와 비행에 대한 선행 연구

청소년 비행이 가정환경, 학교환경 등에 의해 영향을 받는 것으로 보고되어왔지만 청소년 비행이 주로 여가시간에 이루어진다는 점에서 여가활동과 밀접한 관련이 있음을 밝히거나 여가시간이 많을수록 비행이 많이 일어나고 청소년 비행이 여가활동유형이나 여가빈도와 밀접한 상관을 가지고 있다는 연구결과가 다수 존재한다.

여가 시간과 관련하여, 황주아(2000), 지선주(2001), 김영희(2002), 유용식(2003)은 여가시간이 충분하다고 생각하는 집단에서 비행이 높게 나타난 것으로 보고하였다. 여가 활동 유형과 관련하여, 정한수(2001), 김영희(2002), 추현일(2006)은 스포츠 활동에 많이 참여할수록 비행정도가 높다고 하였으며, 박금남(2003), 유용식(2003)은 놀이·오락 활동 참여가 많을수록 비행수준이 높다고 하였다. 박광영(2004)은 사교활동과 놀이·오락 활동 참여도가 높을수록, 여가활동 시간이 길수록, 취미·교양활동 참여도가 낮을수록 비행정도가 높다고 하였다. Thorolfur Thorlindsson(2006)은 아일랜드 청소년을 대상으로 한 약물비행에 관한 연구에서 스포츠, 사교 클럽 등의 여가활동 유형에의 참여가 음주와 약물 사용에 영향을 미치는 것으로 보고하면서 청소년의 약물사용과 약물을 사용하고 있는 또래집단과의 관계가 여가 유형과 관련하여 유의미한 결과를 보임을 주장하였다. 또한 허준(2009)은 청소년의 여가활동 유형에서 온라인 게임, 스포츠는 음주 비행과 정적인 관계가 있는 것으로 보고하였는데 이는 주로 밖에서 친구들과 함께 하는 경우가 많기 때문인 것으로 보았다.

지금까지 제시한 연구들이 특정 여가활동과 비행의 관계를 제시한 것이라면 일상생활에서 비행이 발생하는 원인을 연구한 선행연구도 진행되었다. 이들 연구는 주로 일상에서의 비구조화 된 활동, 비행 또래와의 접촉 등이 비행을 유발하는 원인이 됨을 강조하고 있다(Dishin et al, 1996, Haynie & Osgood, 2005). 이들 연구는 비행또래와의 접촉이 비구조화 된 활동과 동시에 통제될 때 비구조화 된 활동이 비행에 미치는 영향력은 줄어든다는 것을 발견하였다. 일상생활에서 건전하고 성실한 또래들보다 비행또래들과 접촉이 많은 청소년들이

비행에 보다 많이 관련된다는 것이다(Bernburg, 2001; Dishion et al, 1996; Haynie et al, 2005; Lansford et al, 2003; Matsueda, 1982). 김지연(2007)도 청소년의 일상에서 이루어지는 활동이 비행또래접촉과 관련될 때 비행을 보다 잘 설명할 수 있다는 사실을 도출하였다. 특히, 비구조화 된 활동과 비행또래 접촉의 변수의 경우 비행을 설명하는 매우 영향력 있는 요인임을 설명하였다. 그는 현재 우리나라 청소년들의 경우 대부분의 시간을 학교에서 보내고 있는데 이러한 시간은 교사나 구조화된 또래들에 의해서 행동이 통제될 수 있고, 비행을 조장하는 요인들이 억제될 수 있지만, 방과 후의 시간들은 비구조화된 활동을 하는 시간으로, 이러한 과정에서 비행또래들과 접촉이 많아지게 되면 결국 비행에 참여하게 될 수 있다는 점을 발견하였다.

본 연구는 다양한 여가활동 유형 중 특히 사교 활동과 스포츠 활동, 인터넷 게임 등의 유형에 참여할 때 비행과 관련될 가능성이 있음을 밝힌 선행연구를 토대로 스포츠, 사교, 인터넷 게임 등의 여가 활동 과정을 분석 대상으로 하였고, 여가활동 과정에서 또래 요인, 비구조화 요인 등이 비행의 원인이 될 수 있음을 밝힌 선행연구를 토대로 여가활동의 과정과 상호작용을 분석하여 선행연구 결과에서 밝혀내지 못한 다양한 원인을 분석하고자 하였다.

### III. 연구방법

본 연구에서는 청소년의 여가활동 과정에서 비행이 발생하는 원인을 찾기 위해 심층면담과 서면 자료 분석을 실시하였다. 심층 면담 대상은 여가활동과 비행에 관한 선행연구 결과를 토대로 여가활동 유형 중 청소년 참여시 비행과 연계될 가능성이 크다고 조사된 여가활동 유형인 스포츠, 놀이·오락, 사교 활동 중 축구, 인터넷 게임, 동아리 활동 경험이 있는 학생들과 그 학생들을 관찰한 주변인을 선정하였다.

질적 연구에서의 연구 대상 선정은 일반화가 가능한 사례 수에 얽매이지 않고 연구 주제에 접근할 수 있는 가장 적절한 사례를 찾는 것이므로, 여가활동 중에 비행이 나타나는 원인을 분석하기 위해 이에 부합하는 사례를 선정하였다. 선행연구 결과 비행과 관련이 있는 여가유형에 활발히 참여하면서 비행에 관여한 경험이 있는 학생들과 그들을 관찰한 학생들을 면담 대상으로 선정하였다. 면담 대상 학생은 성남시 소재 A고등학교와 하남시 소재 B고등학교에서 여가활동 참여 정도, 학업 성취도, 성별 등을 고려하여 학교생활 경험이 충분히 있고 입시 부담이 상대적으로 덜한 2학년에 재학 중인 학생들 15명을 선정하였다. 면담에 참여한 학생들은 본인이 참여 의사를 밝혔으며, 본 연구자와 평소 수업과 동아리 활동, 방과 후 학교 등을 통하여 상호작용하면서 래포가 형성되었던 학생들이다.



또한 이 연구는 여가활동 중에 발생한 학생 선도 사안과 관련된 자료를 분석 대상으로 선정하였다. 분석의 대상이 된 자료는 하남시 소재 B고등학교에서 동아리 활동 중에 발생한 학생 선도 사안에 대한 것으로, 학생 선도 위원회 협의록의 학부모 1인과 선도위원 1인의 진술과 학생 1인이 진술서를 통해 진술한 내용을 분석하였다. 이 연구의 질적 연구 대상은 다음의 <표 1>과 같다.

<표 1> 질적 연구 대상

구분	학교/학년	성별/대상	특성		자료수집 방법
사례 1	B학교 2학년	남	축구	관찰자	반구조화심층면담
사례 2	B학교 2학년		축구		
사례 3	B학교 2학년		컴퓨터 게임	참여자	
사례 4	B학교 2학년				
사례 5	B학교 2학년				
사례 6	B학교 2학년				
사례 7	B학교 2학년				
사례 8	B학교 2학년				
사례 9	B학교 2학년		축구		
사례 10	B학교 2학년				
사례 11	B학교 2학년				
사례 12	B학교 2학년				
사례 13	B학교 2학년	진술서	동아리 활동	참여자	내용분석
사례 14	B학교 2학년 학생의 모	선도위원회 협의록			
사례 15	선도위원				

여가활동 과정에서 청소년 비행이 발생하는 원인을 분석하기 위해 수행한 심층면담은 연구대상자가 10대의 청소년들로 또래 집단의 영향이 강하므로 집단 내에서 제보자 상호 간에 다양한 상황과 주제에 대한 정보를 제공하도록 자극함으로써 또래 집단의 문화를 이해하는데 효율적이고 짧은 시간 내에 풍부하고 질 좋은 자료를 얻을 수 있게 하므로(최영신, 1999), 집단 면담 방식을 기본으로 하되, 사적인 내용이 면담의 주를 이루는 부분에 대한 면담, 그리고 집단 상담 후 심층적 면담이 더 필요한 부분에 대해서는 개별 면담하여 면담의 타당도를 높였다.

면담 형식은 반 구조화된 면담으로 여가활동에 참여하는 이유, 과정 등에 대해 미리 질문할 내용을 작성하여 그에 대해 질문과 응답을 하되, 면담 과정에서 필요하다고 생각되는 부가적

질문을 추가하면서 질문하고 응답하는 방식으로 진행의 신뢰도를 높였다.

심층 면담의 질문 내용은 주로 선행연구에서 도출된 구기 스포츠, 컴퓨터 게임 등의 여가 활동 참여 과정과 여가활동이 자신의 학교생활, 학업, 일상생활에 미치는 영향 등에 관한 것이었다. 구체적인 질문 내용은 다음의 <표 2>와 같다.

<표 2> 심층 면담을 위한 반구조화 된 질문지

여가활동 유형	질문 내용
구기 스포츠	1. 구기 스포츠를 하는 이유는 무엇인가? 왜 다른 운동이 아니라 구기 스포츠가 좋은가? 2. 반 대항 경기 참여 학생과 비참여학생의 차이점은 무엇인가? 3. 구기 스포츠가 학교생활이나 학업, 일상생활에 미치는 긍정적, 부정적 영향은 무엇인가? 5. 구기 스포츠 때문에 방과 후에 따로 모이는 경우가 있는가?
컴퓨터 게임	1. 컴퓨터 게임을 언제, 어디에서, 누구와 하는가? 2. 좋아하는 게임의 종류는 무엇인가? 3. 게임을 하면서 어떤 감정과 느낌을 갖는가? 4. 게임 머니는 어디에서 충당하는가? 5. 수업 시간에 게임을 한 적이 있는가? 7. 게임이 학업이나 일상생활에 미치는 영향은 무엇인가? 8. 게임 욕구를 통제할 수 있는가? 그럴 수 없다면 왜 그런가?

본 연구는 심층면담과 내용분석의 타당도를 높이기 위해 참조자료를 사용하고 심층적 기술을 수행하였다. 참조 자료는 연구자가 연구 결과가 타당하다는 것을 입증해 줄 수 있는 자료이며, 현장일지, 사진, 비디오테이프, 신문, 문서 자료 등을 말한다(김영천, 2006). 이 연구에서는 참조자료로 집단 면담 내용을 녹취한 녹음자료와 핵심 면담 내용을 기록한 상담 일지, 선도 위원회 협의록, 학생의 진술서 등 다양한 자료를 사용하였으며, 연구 대상자의 담임교사나 교과 담당 교사로부터 연구 대상자에 대한 의견을 듣고 참고하여 자료의 타당도를 높였다. 연구 자료를 전사하는 과정에서 면담 내용을 녹취하거나 기록할 때, 면담의 분위기와 연구 대상자의 목소리, 행동, 손짓, 뉘앙스 등 세밀한 부분까지 관찰하고 기록하면서 놓치지 않고 정확하게 자료를 수집하였다.

수집한 자료의 분석은 질적 연구 방법론 중 근거이론에 의해 분석하였다. 근거이론은 현상을 분석하는 과정에서 가설과 개념을 도출하고 이를 통해 귀납적으로 이론을 만들어 가는 분석방법이다. 근거이론은 다음과 같은 단계를 따른다. 첫째, 연구자가 자료를 지속적으로

수집한다. 둘째, 질문하기 및 비교하기를 통해 심화 분석한다. 셋째, 수집한 자료를 바탕으로 범주를 만들고, 범주들 간 관계를 설정하여 핵심개념, 중심현상을 발견한다. 근거이론은 특정상황에서 개인이 어떻게 반응하고, 상호작용하며, 상호작용 과정에 어떻게 관여하는지에 관심을 가진다. 따라서 본 연구에서 심층면담 분석도 근거이론을 활용하여 청소년의 여가활동에서 나타나는 현상을 분석하여 글래서(Glaser)와 스트라우스(Strauss)가 제시한 의미 있는 진술을 추출하여 범주화하는 방법으로 개방코딩하고, 개방코딩으로 탐색된 범주를 재조합하여 여가활동 중에 비행에 관여하게 되는 맥락을 분석하여 비행의 원인을 찾아내기 위해 Strauss와 Corbin(1998)이 제안한 패러다임 모형으로 축코딩한 후 마지막으로 범주를 통합하고 정교화하여 선택 코딩하였다. 구체적 분석 과정은 <그림 1>과 같다.



<그림 1> 근거이론에 기반한 심층면담 분석 절차

또한 자료 수집 시 연구의 윤리를 위해 다음과 같은 사항을 고려하였다. 첫째, 연구의 과정과 자료 및 결과를 보고할 때 연구에 참여하는 학생, 교사, 기관명을 가명으로 하였다. 둘째, 연구 참여자에게 연구의 목적을 알리고, 연구 결과는 연구만을 위해 활용되고 불이익이 없음을 알린 후 동의를 구하여 참여 의사를 밝힌 학생을 대상으로 진행하였다.

## IV. 연구결과

### 1. 개방코딩 : 근거자료의 범주화

본 연구에서 연구 대상자들과의 심층 면담과 서면자료 분석을 통해 얻은 자료를 반복적으로 검토하고 수정하여 최종적으로 도출한 6개의 범주와 이에 해당하는 의미 있는 진술을 제시하면 다음과 같다.

#### 1) 청소년의 여가에 대한 욕구

심층면담과 서면자료에서 청소년들은 축구, 동아리 활동, 인터넷 게임 등의 여가활동에 참여하거나 몰입하는 이유를 언급하였다. 본 연구는 그들이 언급한 여가 참여, 몰입 이유가 청소년들이 여가에 대한 욕구를 표현한 것으로 보고, 이와 관련된 의미 있는 진술을 ‘청소년의 여가에 대한 욕구’로 범주화하였다.

모두의 동의하에 단합 가는 것을 결정하였고 이 과정에서 처음엔 고기 먹고 노래방 가는 것이 목적이었으나 다른 동아리가 펜션을 잡기에 우리 동아리만 이르는 것 같아 임원들끼리 모여 회의를 한 후 멤버들에게 회의 결과를 알리고 동의를 구한 후 펜션잡자는 의견이 많아서 펜션을 잡게 되었습니다. <사례 13>

면담자 : 수업보다 축구가 좋다면 그 이유는?

사례 11 : 생각 없어요. <사례 11>

면담자 : 컴퓨터 게임할 때 혼자 하는 게 좋아, 아님 네트워크상으로?

학생들 : 온라인 게임, 온라인 게임이요.

면담자 : 그래, 온라인 게임이 좋아?

학생들 : 당연히 온라인이 좋죠.

면담자 : 왜?

사례 3 : 대화 좀 하면서 해야죠.

나머지 학생들 : (수군대며) 싱글로 해도 되고, 멀티로 해도 되..아냐, 멀티로 하면 못 끊어서 못하잖아.

사례 4 : 혼자 하는 거보다 속이 후련해요. 우리 편인데 못하면 욕 하구요.

<사례 3, 4>

면담자 : 좋아하는 게임 종류는?

학생들 : 전략시뮬레이션이나 RPG

면담자 : 왜?

학생들 : (너도 나도) 성취감, 중독성, 스피드, 강해지는 나를 느껴요, 머리카락 좋아져요, 현금거래.

면담자 : 혼자하는 것보다 집단적 온라인게임이 더 좋은 이유는?

사례 3 : 혼자하면 금방 질려요.

사례 4 : 같이하면 소통, 교류, 통하는거. <사례 3, 4>

면담자 : 그럼 게임할 때 감정이 어때?

사례 7 : 속이 후련해요, 스트레스 해소되요.

사례 6 : 총 게임이 제일 후련해. 총소리가 가슴을(자기 가슴을 주먹으로 쿵쿵 치며 흥분됨을 감추지 못하며) 막 뛰게 해요. <사례 6, 7>

## 2) 흥미를 유발하지 못하는 수업 환경

청소년들은 특히 흥미를 유발하지 못하는 수업 환경에서 벗어나는 수단으로서 여가활동을 활용하고 있다는 내용의 언급을 하였다. 지루하고 재미없는 수업 환경에 지친 학생들은 수업 시간에도 게임에 몰입하면서 성과와 학업에 대한 스트레스를 해소하고 있었다. 따라서 이러한 진술을 ‘흥미를 유발하지 못하는 수업 환경’으로 범주화하였다.

면담자 : 수업시간에도 게임을 할 만큼 욕구를 통제 못하는 이유가 뭐야?

사례 6 : 너무 재밌어서요.

사례 4 : 수업이 지루해서요.

사례 5 : 어, 그럴 때가 있지.(웃음)

사례 7 : 마음이 편해져. 수업할 때는 대학, 등급 고민하는데, 게임하면 아무 생각 없이 캐릭터만 생각하구, 오늘은 아이템 얼마나 따고 얼마만큼 팔아서 잡아야지 하는 생각만 할 수 있어서요.

<사례 4-7>

## 3) 성인 감독자의 결여

선도 협의회외 자료에는 비행이 일어날 당시 성인 감독자가 부재중이었음이 언급되어 있고 청소년들이 감독자의 눈을 피해 규칙에서 벗어난 여가활동을 한 상황이 나타나 있다. 본 연구는 이러한 진술을 ‘성인 감독자의 결여’로 범주화하였다.

선도위원회 위원장 : ○○동아리 단합 회식 시 불건전 행위(과도한 음주)에 대한 학생선도위원회를 시작하겠습니다. 이 학생들은 ○월 ○일 동아리 신입생 환영회를 한다며 학교예선 교내에서 하는 것으로서 서약서까지 쓰고 ○○펜션을 빌려 과도한 음주를 하였습니다. 학생들은 이에 대해 할 말이 있습니까?

동아리 학생들 : 없습니다.

사례 15 : 학생들을 불러서 신입생 환영회와 같은 것을 교내에서 지도교사와 함께 해야 하고 음주나 학생의 신분에 맞지 않는 행위를 하는 것은 절대 안 된다고 주의를 주었습니다.

(중략)

선도위원 2 : 불법적으로 돈을 건어서 회의 및 토의 없이 진행된 것입니까?

1학년 학생들 : 저희는 문자로 연락을 받았습니다.

사례 15 : 전 년에도 외부에 나가서 음주하는 경우가 있어서 학교에서 전체 공지를 했고 방승으로 알림으로 사전에 충분한 주의와 교육을 했다는 것을 말씀드리고 싶습니다.

학생부장 : 교내에서 하기로 허락을 받았는데 왜 갑자기 교외로 나가게 되었습니까?

학생 2 : 처음엔 그랬는데 나중에 계획이 바뀌었습니다.

<사례 15>

#### 4) 비행을 유도하는 또래와의 접촉

심층면담 내용과 서면자료에는 여가활동 등에 나타나는 또래 집단 간 상호작용이 나타나 있다. 청소년들은 축구, 인터넷 게임, 동아리 활동을 집단적으로 할 때에 더 흥미를 느끼고 있었다. 특히, 비행을 유도하는 또래와 접촉하고 동조하면서 여가활동을 즐기는 경우가 있음을 알 수 있었다. 이에 본 연구는 여가활동 중 또래 집단의 상호작용과 관련된 진술을 ‘비행을 유도하는 또래와의 접촉’으로 범주화하였다.

임원들 수중에 있던 돈은 노래방가기 위해 장을 보고 남겨둔 4만원(?)이었으나 계획에 없던 ○○○이 친구를 따라 와서 술 살돈이 마련된 걸 본 ○○○선배가 2학년 남자 4명(○○○, ○○○, ○○○, ○○○)에게 역 앞에 있는 마트에서 술을 사오라고 시켰고 맥주, 소주 정확히 몇 병인지 기억은 안 나지만 5만 5천원에서 만 이천 원을 남긴 모든 돈을 술값으로 지출했습니다. 도착해서 밥을 먹은 후 다 같이 모여서 술을 먹었지만 아무도 억지로 먹은 사람은 없습니다.

<사례 13>

선도위원 2 : 불법적으로 돈을 건어서 회의 및 토의 없이 진행된 것입니까?

1학년 학생들 : 저희는 문자로 연락을 받았습시다.

선도위원 1 : 전 년에도 외부에 나가서 음주하는 경우가 있어서 학교에서 전체 공지를 했고 방송으로 알림으로 사전에 충분한 주의와 교육을 했다는 것을 말씀드리고 싶습니다.

선도위원 2 : 전체가 다 참석한 것이 아니라 1학년 중 3명은 안 갔는데 이것은 완전 강제로만 이루어진 일이 아니라는 것이네요?

선도위원 1 : 자의반 타의반이었나요? 강제로 술을 먹었나요?

사례 14 : 1학년 아이들은 선배들이 먹으라면 먹어야 되는 분위기니까 술을 안 먹을 수가 없었겠죠.

<사례 14>

#### 5) 폭력성, 경쟁성, 금전적 보상

경쟁적 스포츠인 구기(축구, 농구)와 컴퓨터 게임 활동을 즐기는 학생들과의 면담 내용에 청소년들이 경쟁적 요소를 선호할 때, 폭력에 노출되거나 금전적 보상을 통해 쾌감을 느끼는 경우가 진술되었다. 이에 본 연구는 이러한 진술을 ‘폭력성, 경쟁성, 금전적 보상’으로 범주화하였다.

면담자 : 팀 짤 때 기준이 뭐야?

사례 8 : 암묵적으로 정한 애들요, 그냥 그때 그때요.

면담자 : 그래도 기준이 있을 거 아니야.

사례 8 : 잘해요

면담자 : 뭘?

사례 11 : 잘 나대는 애요.

사례 12 : 두 명이상 제치는 애요.

면담자 : 축구 싫어하는 사람?

사례 12 : (손든다.)

면담자 : 왜 싫은데?

사례 12 : 몸 쓰는 거 싫어요, 가만히 있는 게 좋아요.

나머지 학생들 : 에이~(야유)

(중략)

면담자 : 그럼 축구하다가 힘든 점은?

사례 9 : 땀 냄새

사례 10 : 축구 땀에 수업 못했어요.

사례 11 : (축구하다가 싸워서) 친구 관계 안 좋아질 때

사례 10 : 부상

(중략)

면담자 : 그럼 몸싸움도 할 거 아니야.

사례 8 : 욕했어요, 몸싸움 엄청 나요, 근데 다 이해해요

이길려고 다리를 살짝 걸어요, 우기기, 반칙 그런 거

사례 12 : 농구보단 안 심하지 않냐?

사례 12 : 반칙 필요해요

사례 11 : 아니요, 그렇게 하면 정당하게 이긴 게 아니니까요

사례 12 : 이기면 장땡이지

사례 11 : 저는 패어 플레이 합니다.(장난치며)

<사례 8-12>

나머지 학생들 : (수군대며) 싱글로 해도 되고, 멀티로 해도 되..아냐, 멀티로 하면 못 끊어서 못하잖아.

사례 4 : 혼자 하는 거보다 속이 후련해요. 우리 편인데 못하면 욕 하구요,

면담자 : 온라인으로 대화하면서?

사례 6 : 네. 다른 편이 비매너일때도 욕하구, 싸워요.

사례 5 : 물물교환이 필요해요, 팔 때 막 사기치구.

면담자 : 어떻게?

사례 6 : 무기 교환할 때 사기 쳐요, 현금 교환도 해요. 숫자가 만원이면 숫자가 나타나는데, 1억이라고 하면 1만과 혼동해서 거래되는 경우도 있구, 아니면 또 주문서에는 좋은 템 보여줬다가 “아! 잠깐 튕겼어요.” 하고 구린 템으로 바꿔요. 좋은 템 거래하는 것처럼 했다가 빼고 구린 템으로 살짝 바꿔 거래해요.

사례 7 : 어떤 사람은 거래 누르기 직전에 아이템을 빼요, 그럼 돈만 받고 아이템은 못 받는거죠.

면담자 : 음..그렇구나. 그럼 온라인 게임으로 주로 어떤 게임을 하니?

사례 5 : 스포츠 게임도 하구요, 애 두들겨 패면 점수 올라가는 게임도 해요, RPG요. 전쟁 게임도 하고요.

면담자 : 애를 때리면 점수가 올라가? RPG가 뭔데?

사례 5 : 롤 플레이 게임이요.

사례 7 : 자기 점수 올리고 좋은 아이템 판 다음에 아이템 거래 사이트에 팔기도 해요.

면담자 : 아이템이나 무기 거래 사이트가 있어?

사례 7 : 네. 현금 거래도 하고, 신용카드 거래도 해요. 그냥 게임 즐기는 사람은 아이템을 사지는 않고요, 게임에 빠진 사람은 많이 거래해요, 돈이 없으니까 사기도 치구요.

<사례 4-7>

## 6) 학업에 대한 부정적 태도

축구와 컴퓨터 게임에 참여하거나 참여하는 학생들의 모습을 관찰한 학생들과 진행된 심층면담에 수업 시간에도 게임에 몰입하거나 축구, 인터넷 게임으로 인해 수업에 집중하지 못하는 모습이 나타나 있었다. 이에 본 연구는 이러한 진술을 ‘학업에 대한 부정적 태도’로 범주화하였다.

면담자 : 너희 반에서 축구팀에 속한 아이들이 몇 명 정도 되니?

학생들 : 20명 정도요.

면담자 : 수업 시간에 늦는다고 했는데, 좀 구체적으로 말해볼래?

사례 1 : 저희 반의 반 정도가 점심시간이랑 방과 후에 축구를 해요. 학교 운동장에서 하고 수업 종치면 들어오는데요, 단체로 늦게 들어올 때가 많아요.

면담자 : 그럼 수업 종치면 반에는 어떤 애들이 있는데?

사례 2 : 거의 축구 안하는 애들이죠 뭐..

면담자 : 왜 늦게 들어와?

사례 1 : 씻고, 물마시고, 옷 갈아입고요.

면담자 : 그럼 수업에 늦는 거 말고, 다른 건 없니?

사례 2 : 어떤 때는 수업시간에 팀을 짜요, 선생님 몰래요. 종이 돌리면서 포지션 같은 거 정하구요.

사례 1 : 애들이 늦게 들어오고, 땀나니까 막 선풍기 틀고 그러다 보면 수업 시작이 늦어져요. 수업시작해도 정리가 잘 안되구요.

사례 2 : 아니면 자거나 뒤에서 떠들구요.



면담자 : 축구 하는 애들이 다 그래?

사례 1 : 다 그런 건 아닌데요, 저희 반 애들은 그런 애들이 많아요. 그런 애들이 많으니까 수업 분위기도 안 좋고, 선생님들도 힘들어해요. 개네들 조용히 시키고 깨우다보면 수업이 잘 안돼요.

사례 2 : 그러다 어떤 애가 선생님한테 개기면 더 수업 안 되구요.

<사례 1-2>

면담자 : 수업시간에도 게임한 적 있지?(웃으며)

사례 4 : 네, 애요.(짜를 가리키며 웃음)

면담자 : 그럼 게임 때문에 수업시간 선생님이나 부모님과 부딪힌적 있어?

사례 5 : 수업시간에 자서..

사례 6 : 새벽에 하다 걸렸을 때.

사례 7 : 어 맞아, 그때 완전 떨어.

면담자 : 그럼 게임이 학업에 미치는 영향은?

사례 6 : 엄청납니다. 게임이 없다면 전부 1등급일거야.(웃음)

면담자 : 수업시간에도 게임을 할 만큼 욕구를 통제 못하는 이유가 뭐야?

사례 6 : 너무 재밌어서요.

사례 4 : 수업이 지루해서요.

사례 5 : 어, 그럴 때가 있지.(웃음)

사례 7 : 마음이 편해져. 수업할 때는 대학, 등급 고민하는데, 게임하면 아무 생각 없이 캐릭터만 생각하구, 오늘은 아이템 얼마나 따고 얼마나 팔아서 잡아야지 하는 생각만 할 수 있어서요.

면담자 : 그럼 게임할 때 감정이 어때?

사례 7 : 속이 후련해요, 스트레스 해소되요.

사례 6 : 총게임이 제일 후련해. 총소리가 가슴을(자기 가슴을 주먹으로 쿵쿵 치며 흥분됨을 감추지 못하며) 막 뛰게 해요.

<사례 4-7>

## 7) 여가활동에서의 비행

심층면담 자료와 서면 자료에는 청소년들이 여가활동에 참여하면서 음주를 하거나 금전 거래를 통한 재산 비행에 개입되기도 하고, 욕설과 폭력, 반칙을 당연시하는 태도 등을 보이고, 수업을 방해하는 행위를 하는 상황이 나타나 있다. 이에 본 연구는 이러한 진술 내용을 ‘여가활동에서의 비행’으로 범주화하였다.

선도위원회 위원장 : ○○동아리 단합 회식 시 불건전 행위(과도한 음주)에 대한 학생선도위원회를 시작하겠습니다. 이 학생들은 ○월 ○일 동아리 신입생 환영회를 한다며 학교예선 교내에서 하는 것으로서 서약서까지 쓰고 ○○펜션을 빌려 과도한 음주를 하였습니다. 학생들은 이에 대해 할 말이

있습니까?

동아리 학생들 : 없습니다.

<사례 15>

사례 1 : 저희 반의 반 정도가 점심시간이랑 방과 후에 축구를 해요. 학교 운동장에서 하고 수업 종치면 들어오는데요, 단체로 늦게 들어올 때가 많아요.

면담자 : 그럼 수업 종치면 반에는 어떤 애들이 있는데?

사례 2 : 거의 축구 안하는 애들이죠 뭐..

면담자 : 왜 늦게 들어와?

사례 1 : 씻고, 물마시고, 옷 갈아입고요.

면담자 : 그럼 수업에 늦는 거 말고, 다른 건 없니?

사례 2 : 어떤 때는 수업시간에 팀을 짜요, 선생님 몰래요. 종이 돌리면서 포지션 같은 거 정하구요.

사례 1 : 애들이 늦게 들어오고, 땀나니까 막 선풍기 틀고 그러다 보면 수업 시작이 늦어져요. 수업시작해도 정리가 잘 안 되구요.

사례 2 : 아니면 자거나 뒤에서 떠들구요.

면담자 : 축구 하는 애들이 다 그래?

사례 1 : 다 그런 건 아닌데요, 저희 반 애들은 그런 애들이 많아요. 그런 애들이 많으니까 수업 분위기도 안 좋고, 선생님들도 힘들어해요. 개네들 조용히 시키고 깨우다보면 수업이 잘 안 되요.

사례 2 : 그러다 어떤 애가 선생님한테 개기면 더 수업 안 되구요.

<사례 1-2>

사례 6 : 무기 교환할 때 사기 쳐요, 현금 교환도 해요. 숫자가 만원이면 숫자가 나타나는데, 1억이라고 하면 1만과 혼동해서 거래되는 경우도 있구, 아니면 또 주문서에는 좋은 템 보여줬다가 “아! 잠깐 땡겼어요.” 하고 구린 템으로 바꿔요. 좋은 템 거래하는 것처럼 했다가 빼고 구린 템으로 살짝 바꿔 거래해요.

사례 7 : 어떤 사람은 거래 누르기 직전에 아이템을 빼요, 그럼 돈만 받고 아이템은 못 받는거죠.

<사례 6-7>

면담자 : 그럼 몸싸움도 할 거 아니야.

사례 8 : 욱했어요, 몸싸움 엄청 나요, 근데 다 이해해요

이길려고 다리를 살짝 걸어요, 우기기, 반칙 그런 거

사례 12 : 농구보단 안 심하지 않냐?

사례 12 : 반칙 필요해요

사례 11 : 아니요, 그렇게 하면 정당하게 이긴 게 아니니까요

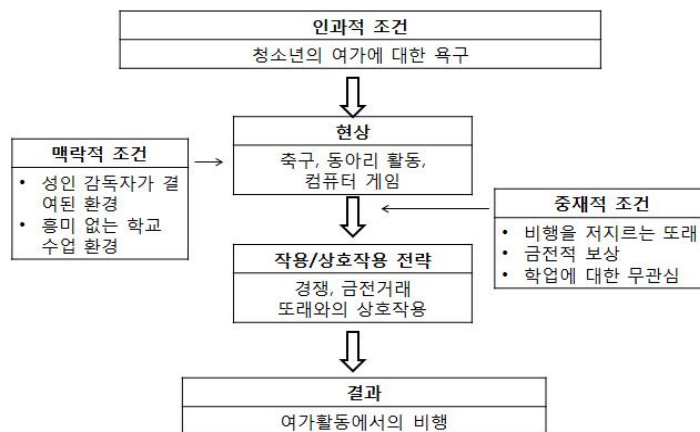
사례 12 : 이기면 장땡이지

<사례 8, 11, 12>

## 2. 축코딩 : 패러다임에 의한 범주 분석

학생들의 여가활동 과정에서 비행이 발생하는 원인을 분석하기 위해 축 코딩 과정을 거쳤다. 축코딩은 개방코딩과정에서 분해되었던 자료들을 구조화하는 과정으로 범주를 속성과 차원에 따라 하위 범주와 연결시켜 현상에 대하여 더 정확한 설명을 하고자 하는 분석과정이다(Strauss, A., Corbin, J., 1998). 개방코딩으로 탐색된 의미 있는 진술과 범주를 재조합하여 여가활동 중에 비행에 관여하게 되는 현상에 대해 Strauss와 Corbin(1998)이 제안한 패러다임 모형으로 연결하였다. 패러다임 모형은 현상이 일어나는 상황이나 상태를 형성하는 조건인 인과적 조건, 맥락적 조건, 중재적 조건과 그러한 조건하에서 일어나는 쟁점, 문제, 사건에 대해 연구 참여자들이 취하는 전략적 반응을 의미하는 작용/상호작용 전략 그리고 결과로 구성된다.

이러한 패러다임 모형을 근거로 청소년의 여가활동 과정에서 비행이 발생하는 원인을 분석하였다. 인과적 조건인 여가활동에 대한 참여 욕구로 인해 축구, 인터넷 게임, 동아리 활동 등의 중심현상이 나타났고, 이 현상을 최적화하기 위해 학생들은 작용/상호작용 전략을 사용하게 되는데 이 때 중재적 조건인 비행을 저지르는 또래, 학업에 대한 무관심, 금전적 보상의 개입과 맥락적 조건인 성인 감독자가 결여된 환경, 흥미 없는 학교 수업 환경 등의 영향으로 여가활동 중 비행이라는 결과가 나타남을 확인하였다. 분석 결과를 토대로 배치한 청소년들의 여가활동 과정에 대한 패러다임 모형은 다음의 <그림 2>와 같다.



<그림 2> 청소년의 여가활동 중 나타나는 비행에 대한 패러다임 모형<sup>3)</sup>

## 1) 인과적 조건

인과적 조건은 어떤 상황이 발생하거나 발전하도록 이끄는 사건이나 일들(Strauss, A., Corbin, J., 1998)을 말하는데, 본 연구에서 청소년들이 여가활동에 참여하도록 이끄는 사건이나 조건은 소통, 흥미, 호기심, 심리적 스트레스 해소 등을 위한 여가활동에의 참여 욕구이다.

## 2) 맥락적 조건

맥락적 조건은 현상에 영향을 미치는 상황이나 문제들을 만들어 내는 특수한 조건으로 상호작용/전략을 조절 및 수행하는데 영향을 준다(Strauss, A., Corbin, J., 1998). 본 연구에서 맥락적 조건은 성인 감독자가 결여된 환경, 흥미를 유발하지 못하는 수업 환경이다. 이러한 환경에서 상호작용/전략 수행인 경쟁, 금전거래, 또래와의 상호작용 등의 행동이 강화된다.

성인 감독자가 존재하는 상황에서는 여가 활동이 비행과 연계되기 힘들고, 성인 감독자가 존재하지 않는 상황에서 비행이 용이하다. 또 이러한 점을 학생들은 인지하고 있기 때문에, 기존에 규칙에 따라 형성되었던 교내 동아리라 하더라도 비공식적 모임을 통해 비행이 유발될 수 있다. 이들은 교사나 부모 등 성인 감독자들이 자신을 통제하고 구속하는 존재이므로 그들로부터 허락을 받기 어려우며, 그들이 허용하는 한도 내에서 이루어지는 여가활동에는 흥미를 느끼지 못한다. 그들은 공식적으로 허가된 활동, 예를 들어 학교 교육과정 시간에 이루어지는 동아리 활동이나 사교 활동에 지루함을 느끼면서 그들만의 즐거움을 추구하고자 비공식적으로 이루어지는 사교활동을 계획하게 된다.

또한, 학교에서 이루어지는 교과 중심의 교육과정에 흥미를 못 느끼는 학생들은 수업시간이나 새벽에도 게임에 몰입하는 경우가 많았다. 새벽까지 게임에 몰입한 학생들의 경우 수업시간에 집중하지 못하고 잠을 자는 경우도 있다. 이들은 학업에 대한 스트레스와 고민을 게임을 하는 중에는 잊을 수 있어 게임에 몰입하고 있다.

---

3) 진남익, 최은수(2010). 교사리더십 개발과정에 대한 근거이론적 접근 :교사학습공동체의 경험과 상호작용을 중심으로, *Andragogy Today*, 13(4), 164.의 [그림3]페러다임 모형 도식 활용.

### 3) 중심현상

중심현상은 참여자들이 공통적으로 하는 경험 또는 참여자들이 겪는 주된 문제이다 (Strauss, A., Corbin, J., 1998). 본 연구에서는 심층 면담에 응한 청소년들이 주로 참여하는 축구 등 구기 스포츠, 동아리 활동, 컴퓨터 게임 등이 이에 해당한다.

### 4) 중재적 조건

중재적 조건은 현상의 강도를 완화시키거나 변화를 주는 조건으로 상호작용을 촉진 또는 방해하는 요소이다 (Strauss, A., Corbin, J., 1998). 본 연구에서 상호작용을 촉진하는 요소는 비행을 저지르는 또래, 학업에 대한 무관심, 금전적 보상이다.

비행을 저지르는 또래의 존재는 여가활동에서 비행의 지배적인 유인으로 작용한다. 동아리 활동 시 불건전 행위에서 몇몇의 선배나 동년배의 주도가 있었고, 나머지 구성원은 이에 원하던 원하지 않던 응하게 되는데, 이는 고등학생들에게 있어 선배의 지시를 거부하기 어려운 상황에서 비행에 동참하게 되는 과정을 설명해준다. 또한 청소년들은 무엇인가 흥미 있는 일을 찾는 친구들에 의해 사소한 비행으로 이끌리게 된다.

학업에 대한 태도가 부정적인 학생들의 경우 대부분 쉬는 시간이나 수업시간에 학업에 관심을 덜 보이므로 교사나 부모, 관습적 활동을 선호하여 학업에 열중하고자 하는 또래들과 갈등을 겪는 경우가 많아 문제행동을 하는 학생으로 여겨진다. 이들은 학업에 관심이 적기 때문에 수업시간 등 학교 교육과정에 의해 확일적으로 짜여 자신들을 통제하는 것에 반감을 보이기도 하지만 치열한 경쟁과 움직임으로 표출할 수 있는 구기 스포츠에 몰입할 때 흥미 없는 교과시간의 통제에서 벗어난 해방감을 느끼게 된다.

축구 경기에 참여하는 학생들 중 일부는 수업 시간에 대해서는 흥미가 없다. 그런데 구기 활동 중에는 수업 시간에 제재 받는 행동을 하여도 제재 받지 않으며 오히려 힘을 이용한 치열한 몸싸움으로 다른 팀을 이길 때에 팀이나 또래로부터 공식적, 비공식적 보상을 받는다. 구기활동에서는 활동적이지 못하고 관습적 행동을 선호하는 학생들이 오히려 소외된다. 이는 관습적 행동을 선호하는 학생들은 이러한 경쟁적 상황을 부담스러워하여 스스로 구기 활동에 참여하지 않거나 구기 활동에 참여하여 팀을 이루는 학생들이 팀의 승리에 방해가 된다고 여겨 의도적으로 배제되기도 한다.

학업에 대한 부정적 태도는 또한 컴퓨터 게임에 대한 비정상적인 몰입을 초래하고, 이러한 몰입이 수업 시간 비행, 학교 부적응이나 재산 비행, 지위 비행 등에 가담하기 쉬운 환경에

노출시킬 수 있다. 학업에 몰두하는 아이들보다 수업에 흥미를 못 느끼고 학업에 흥미를 갖지 못하는 청소년들이 학교의 교과 위주 프로그램에서 소외되어 여가를 활용할 제대로 된 장소를 찾지 못하거나 지나치게 몰입하여 학교 부적응이나 비행에 관여되기 쉬운 환경에 노출된다. 특히, 우리나라 인문계 고등학교는 모든 교육과정이 대학 진학에 초점을 두어 이루어지기 때문에 학업에 대한 태도가 부정적인 학생들의 경우 교사나 학부모, 관습적으로 구조화된 교육과정과 또래들로부터 소외된다.

또한, 컴퓨터 게임의 경쟁성과 폭력성과 더불어 이에 대한 금전적 보상이 주어짐으로써 지속적인 보상을 누리기 위해 재산비행에 노출되기도 한다. 대부분의 시뮬레이션 게임의 경우 게임머니를 필요로 하는데, 부모에게서 받는 용돈으로 이를 충당하기는 힘들다. 따라서 게임을 통해 주어지는 금전적 보상은 게임에의 몰입을 유도하는 중요한 유인으로 작용하게 된다.

## 5) 작용/상호작용

작용/상호작용 전략은 상황이나 문제, 쟁점을 다루는 방식으로 문제를 해결하기 위해 취해지는 고의적, 의도적 행동이다(Strauss, A., Corbin, J., 1998). 본 연구에서는 심리적 스트레스 해소, 호기심 충족, 즐거움, 소통 등을 위해 형성된 여가활동에 대한 욕구를 충족시키는 과정에서 경쟁, 금전 거래, 또래와의 상호작용 등을 하는 것이 이에 해당한다.

## 6) 결과

<표 3> 패러다임에 따른 범주와 속성 및 차원

패러다임	범주	속성	차원
인과적 조건	청소년의 여가에 대한 욕구	강도	약함-강함
중심현상	축구, 동아리 활동, 컴퓨터 게임	비중	낮음-높음
맥락적 조건	성인 감독자의 결여	경험정도	적음-많음
	흥미 없는 수업	경험정도	적음-많음
중재적 조건	비행을 저지르는 또래	경험정도	적음-많음
	학업에 대한 무관심	강도	약함-강함
	금전적 보상	경험정도	적음-많음
작용/상호작용 전략	경쟁	강도	약함-강함
	금전거래	경험정도	적음-많음
	또래와의 상호작용	강도	약함-강함
결과	여가활동과 비행의 연계	강도	약함-강함

결과는 어떤 문제나 현상에 대처하거나 그 현상을 관리하고 유지하기 위해 취해진 작용/상호작용 전략이 초래한 결과 또는 성과를 말한다(Strauss, A., Corbin, J., 1998). 본 연구에서는 학생들의 여가활동 중에 발생하는 비행인 음주, 금전 거래에 따른 재산 비행, 욕설, 수업 방해, 폭력적 행동 등이 이에 해당한다.

축 코딩을 통해 정리된 패러다임에 따른 범주와 속성, 차원을 제시하면 <표 3>과 같다.

### 3. 선택 코딩 : 범주의 통합과 정교화

선택 코딩은 핵심 범주를 밝히고, 이 핵심 범주를 중심으로 다른 모든 범주를 통합시키고 정교화하는 과정이다(Strauss, A., Corbin, J., 1998). 핵심범주란 연구 결과를 통해 밝혀지는 것이며 현상에 대한 해결을 시도하는 것이다. 본 연구의 핵심 범주는 청소년들이 여가활동 과정에서 비행과 연계되는 데에 영향을 주는 환경과 중재요소의 개입을 최소화하기 위한 정책 및 교육 프로그램을 제시하는 것이다.

축 코딩에서 나타난 여가활동 과정에서 비행과 연계되는 데에 영향을 주는 맥락적 조건은 성인 감독자가 결여된 환경, 흥미를 유발하지 못하는 수업 환경이었으며, 여가와 비행을 중재하는 요소는 비행을 저지르는 또래, 학업에 대한 무관심, 금전적 보상 등이었다. 따라서 이러한 환경과 중재요소의 개입을 최소화하는 정책 및 여가 교육 프로그램에 대한 제언이 필요한 것이다.

## V. 결론 및 제언

본 연구는 청소년의 여가와 비행에 관한 선행연구 다수가 비행과 연계될 가능성이 있는 여가활동의 유형으로 제시한 스포츠, 사교, 오락 활동 중 인문계 고등학생들이 많이 참여하는 축구, 동아리 활동, 인터넷 게임을 선정하여 이에 참여하면서 비행 경험이 있는 학생, 이들을 관찰한 학생을 대상으로 한 심층면담 자료와 이들의 활동과 관련이 있는 서면 자료를 근거이론에 따라 분석하였다. 그 결과 여가활동 중 비행을 유도하는 환경은 성인 감독자가 결여된 환경, 흥미를 유발하지 못하는 수업 환경 등이고, 여가와 비행을 중재하는 요소는 비행을 저지르는 또래, 학업에 대한 무관심, 금전적 보상 등인 것을 알 수 있었다. 따라서 이들 환경을 정화하고 중재요소의 개입을 최소화하기 위한 정책이 필요함을 제언하였다.

이러한 연구 결과를 토대로 여가활동 과정에서 발생하는 청소년 비행에 대한 정책적 처방과

청소년 비행 예방을 위한 여가 지도 방향을 제시하면 다음과 같다. 첫째, 학업과 학교에서 소외된 학생들에 대한 프로그램을 마련해야 한다. 이 연구에서는 학업에 대한 부정적 태도를 가진 청소년들이 불만을 표출하거나 욕구를 해소하기 위해 비정상적으로 여가에 몰입하고 부정적인 행동을 보임을 밝힌 바 있다. 학교에서 학생들에게 여가시간을 허용하지 않고, 여가시간을 보내는 것은 학업에 방해가 된다는 일방적 해석에 의한 교육과정의 운영으로 특별활동 시간이나 예능, 체육 시간을 무시하고 있는 경우도 있고, 방과 후 학교에 개설된 프로그램도 대부분 교과 위주인 경우가 많다. 따라서 학생들의 체육활동 등은 지도자 없이 이루어질 수밖에 없어 비행에 대한 유인을 제공하기 쉽다. 또한 인문계 고등학교에서 학업에 대한 관심이 적은 학생들의 경우 학교 내에서 구조화된 활동에 참여할 기회가 없는 것이 문제이므로, 이들의 활동을 배제하기 보다는 이들을 위한 프로그램을 학교 내에도 활성화시킬 필요가 있다. 또한 학교생활 중 여가시간을 혼자 보내는 소외된 학생들 대상의 건전한 여가활동 프로그램도 마련되어야 한다. 여가에 대한 인식 전환을 통해 여가를 즐기도록 하는 학생들의 수요를 반영한 교내 프로그램을 마련하는 것이 필요하다.

둘째, 다양한 스포츠 전문 지도자의 지도 아래 이루어지는 스포츠 활동에 참여 기회를 유도하고 스포츠맨십에 대한 교육을 통해 건전하게 스포츠를 즐기고 자연스럽게 스포츠맨십을 체화할 수 있는 기회를 활성화할 필요가 있다. 훌륭한 청소년 스포츠 프로그램은 기능이 뛰어난 선수나 참가자뿐만 아니라 약한 선수에게도 도움이 되는 경험을 제공하도록 지도자들이 가르치고, 무조건적인 경쟁을 통한 승리보다는 협동과 단결을 통해 최선을 다할 것을 지도하는 교육이어야 한다.

셋째, 청소년들이 스포츠, 취미·교양, 관람·감상, 사교, 오락·게임 등의 다양한 여가를 즐기되 건전하고 발전적인 방향으로 여가를 활용할 수 있도록 제도적 장치를 마련해 주고 지도해주는 과정이 필요하다. 이 연구에서 성인의 지도와 감독이 없이 이루어지는 활동이 비행을 매개할 수 있음을 지적하였다. 따라서 청소년을 대상으로 한 공식적, 전문적 지도자의 지도하에 이루어지는 다양한 여가 프로그램을 마련해야 한다.

넷째, 청소년의 지도를 위해 가정의 관심과 지역사회의 협력이 필요하다. 가정에서는 부모들이 자녀들의 여가시간에 대해 항상 관심을 갖고 자녀의 교우관계를 파악하고 지도해야 한다. 특히, 맞벌이 부모를 둔 경우나 적절한 보호자가 없는 청소년들의 경우 지역사회의 협력을 통해 도울 수 있도록 함으로써 비행 기회에의 노출 가능성을 억제할 수 있도록 해야 한다. 청소년 지도와 복지를 위한 협력체를 조직하여 활성화하거나 지역 경찰서, 복지기관과의 협조를 통해 비행을 통제할 수 있는 정책을 마련하는 것이 필요하다.

본 연구는 기존의 청소년의 여가활동에 대한 선행연구가 청소년의 여가실태와 청소년 여가의



순기능, 역기능에 대한 통계적 결과를 단편적으로 제시하고 청소년 비행의 원인에 대하여 가정, 또래, 학교 요인 등의 일반적 원인을 제시하고 있으나 여가활동이나 특수한 상황, 상호작용 과정에 초점을 두지 않았다는 점을 인식하였다. 본 연구는 이를 보완하여 여가활동에서 청소년 비행이 발생하는 원인을 실제 사례에서의 과정과 상호작용 분석을 통해 종합적이고 구체적으로 밝힘으로써 청소년 관련 정책에 필요한 기초자료를 제시하는 기반을 마련했다는 점에서 의미가 있다. 그러나 일반계 고등학생 중 소수의 사례를 대상으로 한 연구이기에 폭넓고 다양한 사례에 대한 후속 연구를 통한 다양한 환경, 사례에 대한 차별화된 대안 및 구체적 프로그램 제시가 필요할 것으로 보인다.

## ■ 참고 문헌

- 강경빈, 채용욱 (2003). 여가, 스포츠, 삶의 질 관계에 관한 이론적 고찰. *응용스포츠과학연구*, 2, 135-164.
- 권이중 (2004). *청소년교육개론(개정판)*. 서울 : 교육과학사.
- 김경식 외 (2006). *교육사회학*, 서울 : 교육과학사.
- 김기현, 이경상 (2006). 청소년 생활시간 활용실태 및 변화. *한국청소년개발원연구보고* 6, 45-58.
- 김동건 (2002). *여가 레트리에이션 교육*. 대전 : 충남대학교 출판사.
- 김상수, 김익기 (2005). 여가활동 유형이 여가만족에 미치는 영향에 관한 연구. 석사학위논문, 안양대학교.
- 김승희 (2006). 여가활동참여자의 생활만족에 관한 구조모형 분석. 박사학위논문, 용인대학교 대학원.
- 김영천 (2006). *질적연구방법론I*. 서울 : 문음사.
- 김영희 (2002). 비행청소년과 일반청소년의 교우관계, 여가활동 및 행동특성 비교연구. 석사학위 논문, 강원대학교.
- 김옥태 (2001). 여가활동을 통한 청소년 비행 예방. *서원대학교교육대학원교육논총*, 5, 29-48.
- 김조은 (2003). 청소년의 여가활동이 비행유형에 미치는 영향. 박사학위논문, 원광대학교.
- 김지연 (2007). 청소년의 일상 활동이 비행에 미치는 영향. 박사학위논문, 동국대학교.
- 김채운 외 (1989). *사회학 개론*. 서울 : 서울대학교 출판부.
- 박광영 (2004). 청소년의 여가활동과 비행과의 관계에 관한 연구. 석사학위논문, 한남대학교.
- 박금남 (2003). 고등학생들의 여가활동 유형 및 참여정도와 비행에 관한 연구. 석사학위 논문, 대구카톨릭대학교.
- 박소정 (2002). 청소년기 여가활동이 자아정체감에 미치는 영향. *관광, 레저연구*, 14(2), 231-247.
- 유용식 (2003). 청소년의 여가활동과 비행과의 관계에 관한 연구. 석사학위논문, 숭실대학교.
- 전남익, 최은수 (2010). 교사리더십 개발과정에 대한 근거이론적 접근 : 교사학습공동체의 경험과 상호작용을 중심으로, *Andragogy Today*, 13(4), 149-176.
- 정한수 (2001). 스포츠 참여가 중학생 비행수준에 미치는 영향. 석사학위논문, 제주대학교.
- 조아미 (2003). 청소년 여가동기척도의 신뢰도와 타당도. *청소년학연구*, 10(4), 381-401.
- 주현식 (2001). 청소년의 여가활동이 스트레스해소 및 학업성취도에 미치는 영향에 관한 연구. *관광레저연구관광레저학회*, 3, 81-91.

- 지선주 (2001). 청소년의 또래관계와 여가활동이 비행에 미치는 영향. 석사학위 논문, 계명대학교.
- 최미례, 이인혜 (2003). 스트레스와 우울의 관계에 대한 자아존중감의 중재효과와 매개효과. 한국심리학회지 임상, 22(2), 363-383.
- 최영신 (1999). 질적 자료 수집: 생애사 연구 사례를 중심으로. 교육인류학연구, 2(2).
- 추현일 (2006). 스포츠 참여에 따른 청소년 비행수준의 차이 검증. 석사학위논문, 국민대학교.
- 한국관광공사 (1995). 국민여가활동 참여 실태조사, 한국관광공사.
- 황주아 (2000). 청소년의 여가활동이 비행에 미치는 영향에 관한 연구, 석사학위논문, 경기대학교.
- 허 준 (2009). 청소년 여가활동과 비행의 관계에 관한 연구. 석사학위논문, 동국대학교.
- 홍기형 (2001). 현대사회와 여가교육. 대진논총, 9, 9-22.
- 홍영수 (2005). 청소년 생활스트레스가 자살행동에 미치는 영향 및 그에 대한 문제 해결 능력의 완충효과. 한국아동복지학, 20, 7-33.
- Bernburg, J. G, Thorlindsson, T. (2001). Routine Activities in Social Context: A closer look at the role of opportunity in deviant behavior. Justice Quarterly, 18(3), 543-567.
- Dishion, Thomas, J. (1996). Deviancy Training in Male Adolescents Friendship. Behavior Therapy, 27, 373-390.
- Glaser, B. G. & Strauss Anselm L. (1967). *The discovery of grounded theory, Strategies for qualitative research*. Chicago: Aldine(dt. 1998: Grounded theory. Strategies for qualitativer Forschung. Bern: Huber).
- Haynie, D. L., & Osgood, D. W. (2005). Reconsidering Peers and Delinquency: How do Peers matter?, Social Forces, 84(2).
- Lansford, Jennifer. E. (2003). Friendship quality, peer group affiliation and poor antisocial behavior as moderators of the link between negative parenting and adolescent externalizing behavior. Journal of Research on Adolescence, 2(13), 161-184.
- Matsueda, R. (1982). Testing Control theory and Differential association: A Casual modeling approach. America Sociological Review, 47, 489-504.
- Strauss, A., Corbin, J.(1998). *Basis of qualitative research: Grounded theory procedures and technique(2nd Ed.)*. Sage, Newbery Park, London.
- Thorolfur Thorlindsson. (2006). Peer Groups And Substance Use: Examining The Direct and Interactive Effect of Leisure Activity. Adolescence, 162 , 321-339.

## Grounded theory approach on the cause of the juvenile delinquency during the leisure activity of the youth

Cho, Sooyoung<sup>4)</sup>

### Abstract

In Korea, adolescents are facing difficulty in enjoying their leisure time in an active and desirable way due to the burden of studies. In this situation, they often get to form an undesirable view to leisure, which leads to side effects associated with delinquency. Recently, delinquency in adolescents is increasing in their leisure time, and it implies that it is needed to come up with solutions for them to establish leisure righteously. Therefore, based on advanced research, this author selected students who had experienced delinquency in the process of participating in sports, social activities, or play or entertaining activities, the types of leisure activities influencing the level of their delinquency, and students who had experience of observing them. The results of an in-depth interview conducted to them went through analysis by grounded theory, one of the qualitative research methods, so as to figure out the causes of delinquency among the leisure activities. According to the findings, in the process of performing leisure activities, when adolescents face environment lacking adult supervision or class environment not very interesting, or when they get to contact peers committing delinquency or have no interest in studies, or when any monetary rewards or such are intervening with the leisure activities, they often lead to adolescent delinquency.

**Key words** : juvenile delinquency, leisure activity, qualitative study, grounded theory

2015. 08. 21 투고

2015. 09. 15 심사완료

2015. 09. 21 게재확정

---

4) Instructor at Dankook University, Teacher at Gonjiam High School