

청소년의 사이버세계 몰입경험

박남희¹⁾ · 조영란¹⁾ · 최원희²⁾ · 문남진³⁾ · 안혜경⁴⁾ · 신재신⁵⁾

서 론

연구의 필요성

현대사회에서 정보접근 및 새로운 의사소통 매체로 부각되고 있는 컴퓨터는 입시위주의 교육체계 속에 있는 청소년들에게는 새로운 놀이공간이며, 그들만의 가상세계를 구축할 수 있다는 점에서 N세대의 하나의 문화로 자리 잡고 있다.

우리나라 인터넷 사용 인구는 2001년 말 2,438만 명에 달하고 있고(Korea Network Information Center, 2001), 한국청소년상담원에서 전국 초. 중. 고교생 1,564명을 대상으로 한 연구에서 청소년의 29%가 컴퓨터 중독 경향이 있는 것으로 나타났으며, 특히 남자 청소년은 무려 40%가 중독 증세를 보여, 심각한 사회문제로 대두되고 있다(Kim, Choi & Kang, 2000).

컴퓨터 중독은 청소년에게 신체적으로는 시력저하, 근골격계장애, 소화불량, 운동부족, 흡연 등의 건강이상을 초래할 뿐만 아니라(Kim, 1995; Research Center for Korean Youth Culture, 1998; The Commission of Youth Protection, 2000), 정신적·사회적으로는 고독감과 우울감을 증가시키는 경향이 있고(Youn, 1998), 또한 인터넷 문화의 보편적인 현상인 익명성으로 인해 청소년들의 정체성 형성을 방해하고, 학교에 가지 않으려는 탈학교화 현상을 가속화시키고 있어 이시기에 컴퓨터에 대한 탐닉은 청소년기의 중요 과제인 자신에 대한 정체감과 또래관계의 형성에 부정적인 영향을 주는 것으로 나타났다(Chosun Newspaper, 2001. 11. 01).

반면에 컴퓨터 게임 등은 폭력, 공격적인 행동 등을 대리 경험하게 함으로서 긍정적인 결과를 주거나 테크놀로지에 친숙하게 만들거나 독립적인 사고와 문제해결 능력을 키워주고, 자기 존중감과 학습동기를 부여해주며, 긴장완화, 휴식, 모험과 오락 등을 제공해 줄 수 있고, 손과 눈의 협응능력을 키워 준다는 긍정적인 측면의 결과도 보고된 바 있다(Fisher & Pulos, 1983; Greenfield, 1984). 이와 같은 상반된 연구결과들은 청소년의 온라인 문화나 정보화를 보는 다양한 시각 차이를 인식하게 하며, 이로 인해 그들이 주역이 되어 살아갈 우리사회의 미래가 그리 낙관적이지 못할 수 있다는 딜레마에 빠져 있는 것 또한 사실이므로 컴퓨터 사용에 대한 새로운 관점이 필요함을 시사하고 있다.

이미 수십만 명의 청소년들이 온라인을 이용하고 있으며 이용자수의 급증이 예상되는 현실점에서 온라인 서비스의 이용으로 야기되는 부정적 영향에 대한 연구(Information Communication Ethics Committee, 1998; Youn, 1998; Noo, 1999; Kim & Lee, 2000)와 사이버세계로의 중독에 대한 연구(Hwang, 1996; Research Center for Korean Youth Culture, 1998; Song, 1999; Suh, 2001)등이 이루어졌으나 청소년의 사이버세계에 대한 심층적인 경험의 본질을 규명해 보는 연구는 드문 실정이다.

체험은 현상학적 연구의 출발점이자 종착점이 됨으로써 현상학의 목적은 체험을 변형시켜 그 본질을 텍스트로 표현하는 것으로 텍스트의 효과는 의미 있는 어떤 것을 반사적으로 되살리는 것이자 반성적으로 점유하는 것이다(van Manen, 1990).

주요어 : 청소년, 질적연구, 인터넷

1) 부산대학교 간호과학연구소, 2) 부산대학교 간호학과 박사과정수료, 3) 인제대학교 간호학과 겸임교수

4) 춘해대학 간호과 조교수, 5) 부산대학교 간호학과 교수

투고일: 2003년 5월 12일 심사완료일: 2004년 2월 11일

2000). 해석학적 현상학의 관점에서 van Manen(2000)은 인간의 경험이나 삶은 항상 맥락 의존적이고 해석적이기 때문에 우리가 인간 경험을 연구할 때 맥락 안에서 드러나는 인간의 경험을 포착하는 것의 중요함을 시사한 바 있다. 또한 그는 통찰력으로 파악된 현상을 분석하는 과정에서 주제를 정리하고 구조상의 정보에 대한 직관적인 인식이 획득된다고 하였다. 이러한 관점에서 청소년의 사이버 세계의 경험의 본질을 자문하여 현상의 본질을 알고 그 경험의 본질을 탐색하는 연구가 필요하리라 사료된다.

따라서 본 연구에서는 청소년들이 경험하는 사이버 몰입은 무엇을 의미하는가? 등에 대한 심층적인 조명을 하여 청소년의 사이버 몰입에 따른 경험을 이해하고, 그 경험의 본질을 무엇인가를 탐색하여 청소년의 건강증진과 이론개발에 도움이 되고자 본 연구를 시도하고자 한다.

방법론적 배경

체험의 본질에의 집중

본 연구에서는 먼저 체험의 본질에 집중하고 경험을 탐구, 분석하여 해석학적 현상학적 글쓰기과정을 거쳐 연구를 수행하였다.

- 청소년의 사이버세계의 몰입 경험에 관한 현상지향과 현상학적 질문 형성

현상학적 연구를 위하여 연구자는 어떠한 인간경험을 연구 주제로 삼고 싶은지 생각하는 것이 필요하다. 본 연구에서는 청소년들에게서 사이버세계의 몰입 경험의 의미가 무엇인가라는 질문을 형성하였다. 본 연구를 위하여 연구자는 탐구하고자 하는 현상을 상식적인 선이해, 추측, 가정, 현존하는 과학적 지식체 등으로 해석하려는 경향을 막기 위하여 연구자의 이해, 믿음, 편견, 가정, 전제, 이론 등을 명확하게 밝힘으로서 연구자의 가정들과 계획적으로 일정한 거리를 유지하기 위하여 “판단중지”의 과정을 거쳤다. 다음과 같은 질문으로 연구자의 “판단중지”를 도왔다.

- 연구자가 가지고 있는 사이버세계 몰입에 관한 선입견은 무엇인가?
- 연구자가 청소년에 대하여 미리 알고 있는 바가 무엇이며 이 많은 실제로 연구에 어떠한 영향을 미칠 것인가?
- 청소년의 사이버세계의 몰입 경험에 관한 가정과 선 이해 경험을 반성할 때 선(先)이해로부터 완전히 자유로워지는 것은 불가능하지만 그것을 통제하기 위해 시도하는 것은 가능하다. 이것은 곧 판단정지이며 체험을 보는 것을 의미하며,

개인은 이미 알려진 것을 믿는 개인의 옆에 있거나 정지해 있어야 한다. 각 개인의 경험은 그들 각자에게 독특함을 인식해야 하며 연구자의 경험 역시 독특한 것이다. 현상학적 연구의 본질이 연구자가 가능한 한 적은 편견과 이론을 가지고 연구를 시작하는 것이 요구되기 때문에 자료수집이 완전해질 때까지 심층 문헌고찰 하는 것을 억제해야 한다(Oiler, 1982).

따라서 본 연구자들은 다음과 같은 가정을 서술하였다.

- 사이버세계에 몰입한 청소년들은 나름대로 각자가 서로 다른 독특한 몰입에 대한 경험을 가지고 있을 것이다.
- 사이버세계의 몰입은 정신적 의미 뿐 아니라 전인적인 의미를 부여할 것이다.
- 사이버세계 몰입 청소년은 학업성취감을 갖지 못할 것이다.
- 사이버세계 몰입은 청소년으로 하여금 내적 갈등을 심화시킬 것이다.

실존적 탐구

- 현상학적 문헌고찰
 - 어원추적

탐즈 컴퓨터 용어사전(2002)에서는 “사이버”라는 말은 컴퓨터 및 정보사회의 일부인 사람이나 물건 및 생각 등을 묘사하기 위해 사용되는 접두사이다. 이 용어는 “조타수” 또는 “통치자” 정도의 의미를 갖는 그리스어 kybernetes로부터 온 말인데, Norbert Wiener와 그의 동료들에 의해 만들어져 인공두뇌학 분야에서 처음 사용되었다. 자주 사용되는 용례로는 사이버문화, 사이버펑크, 사이버공간 등이 있다. Cambridge International Dictionary of English(2000)에서는 cyber-combining form relating to computers, especially the Internet 이라고 정의하고 있었다.

- 현상학적 문헌참고

컴퓨터나 인터넷 사용을 지도하기 위해서는 청소년기의 특성에 대한 이해가 우선되어야 한다. 청소년기는 신체 발육정도와 정신적 성숙정도, 사회적 행동 양상 면에서 볼 때 아직 성장과 발달을 계속하며 사회화가 성숙되는 시기이고 또한, 자의적 행동을 선택할 수 있는 능력을 발달시켜야 하는 중요한 시기이며, 신체적 정서적 성숙과 인격완성을 위한 장기간의 심리적 변화와 격동을 치르는 시기이기도 하다(Kim, 1998). 이때 사이버 공간은 다양한 자아를 만들어 나가는 실험의 장이 될 수 있지만 주체성의 혼돈을 겪는 청소년의 경우 사이버상의 자아와 현실세계의 자아를 혼동할 수 있다(Choi, 2001).

특히 공격적인 충동성에 대한 호기심과 충동을 가지고 있

는 시기이므로 공격적이고 폭력적인 온라인 게임에 몰두하거나 포르노 사이트를 탐닉하기 쉽고 자율적으로 충동을 조절하는데 어려움이 있다(Kim, 1998). 청소년들의 생활에 이미 텔레비전, 비디오, 게임 등의 각종 매체가 중요한 위치를 차지하게 된 것은 주지의 사실이다(Lee, 2000). 이에 다양한 매체들은 청소년들에게 영향을 미칠 수 있는데, 이미 정체감이 형성된 성인보다는 발달 과정 중에 있는 아동이나 청소년들에게 더 큰 영향력을 행사할 것으로 보인다. 컴퓨터는 개인으로 하여금 규범, 역할, 사회적 금기와 제약으로부터 벗어나 역할관계를 무시하고, 사회적으로 금기시 되는 행위나 욕구를 방출하게 할 뿐 아니라, 한편으로는 면대면 관계에서와 달리 부담감을 줄여주어 면대면에서는 느끼기 어려운 깊은 친밀감을 컴퓨터를 통해 초기 커뮤니케이션단계에서 경험하기도 하고(Song, 2000), 온라인 상의 '익명성'을 통하여 청소년들은 심리적인 편안함과 안정감을 경험하기도 한다(Sproull & Kiesler, 1986).

이러한 다양한 관점에서 컴퓨터 이용에 대한 구체적인 이해 없이 단편적으로 드러나는 몇 가지 문제점 때문에 컴퓨터 이용자들을 경시하거나 컴퓨터 접속 그 자체를 회의적인 시각으로 바라보는 것은 바람직하지 못하다. 컴퓨터 접속이 이용자들에게 미치는 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 바르게 파악하고 긍정적인 측면은 더욱 활성화시키며 부정적인 측면은 개선하여, 심화되고 있는 정보화 사회와 세계화 속에서 컴퓨터를 통하여 정보를 검색, 가공, 처리할 수 있는 능력을 기를 수 있으며 다양한 경험을 통해 세상을 이해하는 폭을 넓힐 수 있게 하는 것이 개인적으로나 사회적으로나 꼭 필요한 일이다(Song, 1999).

● 문헌과 예술로부터의 경험적 기술

본 연구자는 컴퓨터 몰입 경험에 관련된 신문이나 잡지, 상담사례, 연구문헌 등을 통한 논픽션의 자료들을 통하여 컴퓨터 몰입 경험에 관한 상황, 사건, 감정 등을 살펴보았다.

다른 매체로부터의 경험적 기술수집

저도 2년 전까지만 하더라도 게임중독에 걸려 폐인으로 살았었는데... 아 ~ 진짜 그 때만 생각하면 2년 전 저의 생활은 일어나서 학교...돌아와서 컴퓨터 30분하다가 학원가고 돌아와서 컴퓨터 켜서 2시간 놀다가 저녁 때 시간 때우고 11시쯤에 켜서 1시에 꺼서 자다가 새벽 4시면 다시 일어나 6시까지 하는 거의 폐인이 되다 싶은 생활을 하였으니 지금 생각해보면 내가 어떻게 중독에서 헤어나왔는지 이해가 안 됩니다.

학교 시험 한번 망치고 나서 컴퓨터 사용량을 줄인다고 다짐을 했지요. 하지만 그게 쉽게 되어 말이죠.. 그런데 어느 순간부터 생활이 바빠지기 시작했어요(<http://psyber119.com/main.htm>).

모군은 자기 소개란에 “앞으로 삶의 계획은? 세상을 즐겁게 살구, 군대 갔다 와서 살인을 맘껏 즐기는 것! 침대 밑에는 할인점에서 구입한 도끼 등을 숨겨 놓았다” 는 글을 올리기도 했다. 모군은 중학교 1학년 때부터 롤플레이게임인 ‘이스터널’, ‘영웅전설’ 등에 심취해 있었고, 최근에는 임진왜란을 배경으로 한 온라인 게임 ‘조선협객전’ 을 즐기는 등 하루 3시간 이상 컴퓨터 게임에 몰두했던 것으로 알려졌다(Donga newspaper, 2002. 3. 15).

● 연구자 자신의 경험기술

나의 경험이 우리의 경험이므로 현상학자들은 현상학적 탐구를 현상에 관한 자신의 경험의 구조를 인식함으로 현상에 따른 의미들을 인식하는 단서를 얻고자 한다. 따라서 본 연구자는 연구자의 특정 현상에 관한 경험을 반성적으로 인식해보고자 하였다.

나는 언제부터인가 컴퓨터 통신에 푹 빠져 있는 나를 발견할 수 있었다. 직장을 마치고 허겁지겁 집으로 돌아와 씻는 것도 잊어버리고 컴퓨터 앞에 앉았다. 컴퓨터 전원을 켜면 그곳에는 어김없이 파란 화면이 나를 기다리고 있었고 그 위에 선명하게 떠오르는 흰 글씨들은 마치 살아 움직여 나를 반기는 것 같았다.

“**님이 접속하셨습니다.” 나의 상상 속에 있는 상대방이 이 글씨 하나만으로 실제 인물이 되어 구체화되어 지기 시작한다. 어떤 표정으로 컴퓨터 앞에 앉아서 이야기를 하고 있을 까를 생각해보기도 하고 나와 같은 생각으로 컴퓨터 화면에 몰입해 있을 상대방을 생각하기도 한다. 팬시리 웃음이 나서 미소를 지어보기도 하고 얼굴을 찡그려 무슨 말인지 이해해보려고 노력하기도 한다. 어디에 살고 있는 누구인지, 여자인지 남자인지, 하고 있는 말이 사실인지 거짓인지도 모르는 상황에서 “안녕하세요” “어디시죠??” 라는 말로 대화가 시작되면 어느덧 아주 오래 전부터 알고 있던 사람인 것처럼 친근감이 느껴지기도 한다. 그래서 자주 찾는 친구가 생기기도 한다. 컴퓨터 통신에서의 새로운 언어, 규칙, 매너 등을 하나씩 알아가면서 사이버 공간에서만 즐길 수 있는 것들을 경험하게 된다.

사이버공간에서는 혼자서 열심히 떠들어도 들어주는 사람이 있고, 내가 알지 못했던 새로운 나의 모습을 찾아주는 사람도 있고 다른 세상에서 다른 모습으로 살아온 사람들이 있다. 채팅친구는 나에게는 또 다른 은밀한 경험으로 다가온다.

시간을 정해놓고 시작한 채팅도 일단 시작하면 시간가는 줄 모르고 컴퓨터 자판을 두드리고 있는 일이 흔하다. 상대방의 얼굴을 보고 나누는 대화보다 더 대화에 집중하게 되고 일본일초도 대화장소를 떠날 수 없기 때문에 컴퓨터를 하는 동안은 꼼짝하지 않고 대화에 충실하게 된다. 그 후 찾아오는 피로감은 주체할 수가 없다. 눈도 침침하고 어깨도 빠근하고

무릎도 뻗뻗하며 손가락도 얼얼하다. 하지만 화면에 선명하게 떠올랐던 **님들의 글들이 항상 생각나고 벌써 다음 만남을 기대하게 된다.

이러한 연구자의 컴퓨터 통신을 이용한 채팅의 몰입경험을 근거로 할 때 쉽게 몰입할 수 있고 새로운 생활 습관이나 건강생활 양식을 형성해 나가는 시기인 청소년기에 컴퓨터 몰입경험이 중요하리라 생각된다. 따라서 청소년을 대상으로 컴퓨터 몰입 경험이 어떠한지 그 본질을 규명하고자 한다.

• 연구참여자의 개별경험기술

현상학적 연구의 초점은 다른 사람의 경험을 빌리는 것이며, 인간 경험의 전체 맥락에서 인간 경험의 측면의 중요성이나 깊은 의미에 대해 더 나은 이해를 하기 위해 그들의 경험을 반영하는 것이다(van Manen, 2000). 그러므로 연구 참여자들의 경험을 진솔하게 기술하기 위하여 다양한 자료들을 참고하는 것이 필요하다.

본 연구에서 참여자는 컴퓨터에 접속 체험을 한 청소년으로 이론적인 표본추출을 하였다. 참여자들에게 먼저 전화로 연구의 목적을 설명하고, 연구에 참여하는 것에 관심을 나타낸 10인의 참여인과, 그 후 참여인이 원하는 만날 시간과 장소를 정하였다.

질적인 연구에서 표본추출은 적절성과 충분함이 중요하여, 먼저 연구주제와 관련된 가장 좋은 정보를 제공해 줄 수 있는 16세에서 19세에 있는 컴퓨터에 접속 체험을 한 청소년으로 중학생 6명, 고등학생 4명으로 10인을 선정하였다. 자료수집과 동시에 자료 분석을 함으로써 다음 참여자의 자료수집 방향을 설정하고 인터뷰의 성격을 결정하도록 하였다(Morse 1997).

• 자료수집

현상학적 연구에서 가장 먼저 할 일은 정확한 서술이고, 상황 그 자체가 서술되어야 한다. 왜냐하면 인간의 의식이 드러내는 것은 바로 이러한 경험의 서술을 통해서이기 때문이다. 참여자와의 심층면담은 참여자의 동의하에 녹음하였고, 심층면담은 2002년 2월부터 2002년 5월까지 1차와 2차에 걸쳐서 수행되었다.

면담은 1시간에서 3시간 정도가 소요되었고, 면담 시작은 폭넓은 일반적인 개방형의 질문으로 “컴퓨터에 접속했을 때 어땠습니까?”로 시작하였다.

연구자는 면담내용을 녹음하였고, 글로 옮겨 쓴 후에 이를 컴퓨터의 디스켓에 저장하고, 복사된 것은 자료 분석 시에 이용하였다. 자료수집과 분석이 동시에 일어날 수 있도록 그 날 인터뷰한 내용은 그 날을 넘기지 않도록 하였다. 대부분의 사례에서 면담을 글로 옮기는 것은 본 연구자들이 하였다. 면담

과 잡지, 이야기에 대한 자료 분석은 주제의 구조와 공동주제, 현상의 의미와 본질을 밝히는 핵심적인 주제를 확인하기 위해 벤 매년의 방법을 따랐다.

• 연구의 신뢰도와 타당도 확인

Lincoln & Guba(1985)는 질적인 과학연구의 방법론적 정확성을 결정하기 위하여 다음의 4가지 논점-사실적 가치, 응용성, 일관성, 중립성을 고려해야 한다고 했다.

또한 자료수집과 타당도에 기여하는 기존 참고자료에 대한 실존적 연구의 다양한 방법으로 본 연구의 결과는 면담동안 자료수집을 통하여 일관되었으며 연구가 끝났을 때 연구자들에게 의해 확인되어졌다. 자료분석은 첫 번째 면담 후에 시작되었으며, 두 번째 면담 동안 계속되었다. 예외적인 결과와 반복과 실존조사를 통한 일관된 모습이 이루어졌다. 청소년들과의 면담결과는 타당도가 인정되었으며 신뢰성이 발견되었다. 중립성은 연구과정에서 편견으로부터의 자유와 관련된다. 과정에 대한 기술과 명시를 통해 연구자들은 개인적 편견을 중지하기 위해 판단중지(bracketing)를 시도하였다.

이러한 과정을 통해 연구된 결과가 서술되었고, 연구결과를 되도록 많은 사람에게 읽힘으로써 본 연구의 타당성을 확인하였다.

• 연구참여자에 대한 고려

본 연구자들은 인간의 권리에 대한 보호가 참여자에게 제공되어야 한다는 필요성을 인정하였으며(Morse, 1997), 이것을 연구진행에 대한 계획부터 일차적으로 고려하였다. 참여자는 면담과정 동안 보호받을 것이며 면담 한 내용은 연구 이외의 다른 목적으로 사용되지 않을 것이고, 연구로 인한 이득에 대하여 설명하였고 참여자는 이에 대하여 이해하였다. 인간 권리와 보호에 대한 이러한 염려는 참여자를 모집하는 동안, 동의하는 과정 동안, 참여자에 대한 사전 연구를 하는 동안, 참여자를 의뢰하는 과정동안 옹호하는 역할을 함으로써 이루어졌다.

처음에 참여자들에게 연구의 목적과 과정을 설명하고 연구 동안 어느 때라도 철회할 수 있다는 동의에 대한 정보를 제공하였고, 연구의 내용과 목적에 대해 기술된 동의서에 서명을 받았다. 이러한 과정은 연구자와 참여자 사이에 신뢰성을 구축하고 유지하는데 도움이 되었다.

청소년 사이버(cyber)세계 몰입경험의 해석학적 현상학적 반성

주제분석의 단계는 생활세계에서 묘사된 주제적 측면을 노출, 주제 진술 분리, 언어적 변형구성에서 주제진술 수집을

포함한다. 도출된 주제는 다음과 같다.

- 무언가를 채우기 위한 수단
 - 호기심을 충족
 - 허전함을 메움

연구 참여자들은 컴퓨터 몰입경험을 새로운 것에 대한 호기심으로 시작하여 컴퓨터 사용을 통하여 호기심이 충족되며, 또한 막연한 허전함을 충족시키기 위한 수단이 된다고 표현하고 있다.

“그런 호기심으로 한번 해본거라요. 한번 보기 시작하니깐 아이구 이거 재미있네...”

“친구들 따라 다니다 보니까 옆에 앉아서 그렇게 들어가는 거구나 하고 남들 다하는 것 나도 안해 본 것이니까 해서 시작할 거거든요.”

“컴퓨터 안하면 허전하고.. 읊..”

“컴퓨터를 안하면 읊.. 뭐랄까 허탈할 것다가 뒤 안 닦고 그냥 나온 것 같은 기분이다. 짹짹하고...”

“다른 일을 하면 허전하고 안적부적해요. 뭔가 짹짹하고 해서 다른 일 하다가도 어느새 컴퓨터 앞에 앉아 있어요. 다른 일 제쳐놓고.”

- 동조감을 가짐
 - 집단에서 소외되지 않기 위함.
 - 자신들만의 비밀을 공유함

연구 참여자들은 컴퓨터를 통하여 또래 집단에서 소외되지 않고, 자신들만의 비밀 공유하는 사람들과 만나고 교류함으로써 동조감을 느끼게 된다고 표현하고 있다.

“혼자 하는 게임이 아니고 여럿이 같이 하는 게임인데 인터넷상으로 이야기 주고받으면서 재미있어요.”

“오락이 재미있는데다가 친구들랑 같이 얘기하면서 하는 것이 기뻐 두배이니까 흐흐흐...”

“집에서 뭐하지 하고 나는 컴퓨터가 있다 해도 매일 혼자 하는 거는 지겹고 친구들랑 같이 하니깐 어제든 나는 집에서 하고 밥 안 새워도 되는데 같이 밥새우는 것이 재미있으니까..”

“채팅하면 여자들처럼 속닥거린다고 하니깐 선생님들이 뭐나 하고 뭐나 한다고 하면 학교에서 하지마라 하고 애들이 구역구역 구석에 숨겨뒀다가 선생님들도 못찾게 하고 선생님이 지워나 하면 ‘예’ 해놓고 아무도 안 지우고 꼭 한 컴퓨터는 딱 해 가지고 다 연결되어 있으니까 한 개 찾아 가지고 다 해주고 선생님이 지우나 하면 꼭 한 개는 살려 놓고...”

“사회적으로 적응 못하는 사람이 더 컴퓨터에 빠지게 돼요.

부모님의 기대가 크면 스트레스가 크니까 컴퓨터에 빠지는 경우도 있고, 친구들끼리 컴퓨터 이야기 하다가 모르면 똥따 튀까타 하다가 빠지게 되고... 뭐 그렇게 되죠. 똥따 당하면 비참하고 헛로우니까 같이 하게 되기도 하고.”

“재미있고 컴퓨터를 하다보면 소외되는 것이 없습니다. 자기가 하고 싶으면 하면 되니까요. 다른 사람과 만나는 일은 자기가 소외될 수 있지만 게임에서는 자기가 빠지지 않으므로 자기가 주도권을 쥐고 있기 때문에 자기가 하고 싶은 대로 다 하게 됩니다.”

- 기성세대의 부정적 시각에 대한 갈등

연구 참여자들은 기성세대가 컴퓨터 이용 그 자체에 대한 평가를 하기 보다는 무조건적으로 부정적인 시각을 가지고 있다고 표현하고 있다.

“부정적인 시각이 가장 문제라고 생각해요. 제일 큰 문제는 부모님 세대와 우리 세대가 다른 거, 그거라고 생각해요. 부모님 세대는 386도 안 나왔을 때지만 지금은 586, 686까지 나왔으니 얼마나 차이가 있겠어요?”

“언약의 부정적인 생각이 더 문제예요. 제가 아는 애는 모기업의 홈페이지를 먹들어주고 한 건에 삼천만원을 버니까.. 얼마나 돈을 잘 버는데요. 일년에 몇 십억을 버는 애도 있어요. 뉴스에는 안 좋은 것만 나오니까 부정적인 시각이 확대되어 보일거예요. 물론 부모님이 이렇게 생각하실 수도 있어요. ‘모두가 그렇게 되는 것은 아니잖나고’ 그런데 그런 애들도 처음에는 게임으로 시작했거든요. 그런데 하다 보면 안 좋은 쪽으로 빠지기도 하지말..”

- 사회성의 변화
 - 외향적으로 변화됨
 - 내성적으로 변화됨

연구 참여자들은 컴퓨터 경험은 인간관계 형성에 도움이 되어 성격이 변할 수 있다고 표현하고 있다.

“게임 하는 친구들끼리 우리 길드에도 그런 애가 있는데 평소에 굉장히 내성적인데 게임 할 때는 말을 잘하죠. 길드는 뭉쳐야 된다는 걸 알기 때문에 게임 하는 사람들에게 타서는 이야기 잘해요. 그때는 외향적으로 되죠. 그런 것 보면 꼭 게임이 나쁜 것만은 아니잖아요?”

“내성적인 아이가 게임방 아저씨하고 친하면 그 아저씨와는 이야기 잘하게 되고 또 게임방에서 알게된 사람라도 이야기 잘 하게 될 거예요. 잘 이용하면 사람 성격도 고칠 수 있어요.”

사람을 멀리하게 돼요. 여자한테 채이면 기분이 나쁘지만

컴퓨터에게는 채이는 것이 없으니 기분 나쁜 것도 없고, 그러면 자꾸 사움을 먹이하게 되고 컴퓨터와 가까워지게 되고 성격도 바뀌게 되죠”

“저 같은 경우에는 컴퓨터 하기 전에는 장난도 잘 치고 사움들라도 친했었는데 컴퓨터하고 나서부터 사움들 가리게 되고 낯가림이 심해졌어요. 사움을 먹이하게 되었죠. 그걸 깨닫고는 덜하려고 노력하는 중입니다. 이런 걸 사움을 피하게 되고 사회생활에 문제가 생기게 됩니다.”

“게임 한창하고 있는데 친구가 오면 친구보다 게임이 더 재미있으니 친구가 귀찮다는 생각이 들기도 하죠. 점점 안 만나고 싶어지고 먹어지게 되요.”

- 무의식적으로 습관화 되어버린 행동에 대한 회의감

연구 참여자들은 컴퓨터 경험이 의지와 상관없이 일상생활에서 습관적으로 일어나게 되어 회의감을 가진다고 표현하고 있다.

“집에 볼 때까지는 별로 오악할 생각은 없으나 집에 가면 자연스럽게 컴퓨터를 켜고, 본체 켜고, 사운드 켜고... 이런 생활이 반복되다 보면 계속 그렇게 되고요. 오악하려고 압은 것도 아닌데 앓다보면 오악하게 되고, 한 게임 하다 보면 또 한 게임하고 그러다 보면 새벽 3-4시 됩니다. 아무 생각 없이 무의식적으로 하게 됩니다. 심한 애들은 집에 가서 방에 불도 안 켜고 옷도 안 벗고 컴퓨터 앞에 앉아서 계속하게 됩니다.”

“안 해야지 라는 생각뿐입니다. 친구들에게 물어보면 친구들도 안 해야지 또는 줄어야지 라고 생각한다는데 줄인다는 것은 도저히 안 됩니다. 다음날에 보면 당연히 또 컴퓨터 앞에 앉아 있는 자신을 발견하게 되니까요.”

“어떻게 때는 내가 이러면 안 되는데, 재미도 없는데 이걸 왜하나 그러면서도 하고 있어요.”

- 건강을 해침

연구 참여자들은 컴퓨터의 오랜 사용과 좋지 못한 PC방 환경 등으로 인하여 건강을 해칠 수 있다고 표현하고 있다.

“처음 적응 안 될 때에는 계속 컴퓨터만 하다가 보면 익어서 편~ 툭하고 눈도 그것만 쳐다보다가 다른 것에는 적응이 잘 안 된다.”

“눈이 팽팽 툭하고 어지러워요.”

“컴퓨터 오래하고 나면 어깨도 아프고 눈도 찢찢한데...”

“신나게 할 때는 다른 생활을 거의 신경 쓰지 않아요. 할 때는 모르는데, 다 하고 나면 허기도 뻑뻑찌근 하고 눈도 찢

친하고. 그래도 근새 또 하고 싶고 궁금하고.. 그래요.”

- 자기과시 속에서 모든 것을 해결해 주는 수단

연구 대상자들은 컴퓨터 경험을 통하여 또래 집단에게 자기 우월감을 느낄 수 있음을 느끼면서 컴퓨터가 모든 것을 해결해 주는 수단으로 사용되어진다고 표현하고 있다.

“컴퓨터 한 대와 인터넷 연결되어 있으면 뺨 먹는다든지 생리현상을 제어하고는 안되는게 없어요. 뭐든 다 할 수 있는데요. 공부하고 싶으면 공부 사이트, 음악, TV... 모든게 다돼요.

“재미를 찾는 사람은 당장의 재미를 찾지 나중의 것은 생각 안해요. 친구, 장래 같은 것 생각 안 합니다. 현재만 생각하죠. 지금 당장은 문제가 아니니까 컴퓨터만 있으면 다 되겠지 생각해요. 잘못된 생각이지만 그쪽으로 자꾸 따라 가고 싶은 생각 밖에 안 들어요. 무엇이든 편만한 것은 다 할 수 있다. 오직 컴퓨터 한다는 생각만 하면 시간이 아깝다는 생각도 안 하게 됩니다.”

“컴퓨터에 빠지기 시작하고 호기심보다는 한번 낚들처럼 다루어 보고 싶으니까”

“1~2년 할 것도 아니고 3년 이상했으니 웬만한 사람보다 잘한다고 생각하고 자부심도 느낍니다.”

- 쉽게 접근 가능함

연구 대상자들은 컴퓨터 경험을 쉽게 할 수 있는 것은 접근이 쉽게 이루어 질 수 있기 때문이라고 표현하고 있다.

“요즘은 게임을 더욱 쉽게 해서 마우스 하나로 게임 가능하기 때문에 더 잘 빠질 수 있다. 쉬우니까 편하게 한다. 말로 하는 게임도 스타크래프트에서 나왔다. 너무 쉽게 게임이 가능하다.”

- 금전적 이득을 줌

연구 대상자들은 컴퓨터 경험을 통하여 경제 개념을 익힐 수 있고 금전적 이득을 얻을 수 있다고 표현하고 있다.

“게임 중에는 돈에 관련된 것 많다. 캐릭터 캐오면 돈을 번다. 요즘 돈이 우선이라는 사고 바뀌어야 한다.”

“그게 돈으로 연결이 되니까 그걸 비싼 가격에 팔려고 만들어 놓았는데 없애 버렸으니 화가 나게 되죠. 쯤는 남이 해킹해서 자기 item을 사라지게 하면 억수로 열받게 되고 안 해야지 하면서 한 달 정도 끊었다가 다시 하게 되요.”

“그 동안에 돈을 좀 벌었지요. 그런데 그 아이템을 하나

건지려면 고생 좀 해야 해요. 몇 시간씩 쳐 박혀서 향이 나 올 때까지 기다려야 되거든요.”

● 컴퓨터에 빠져 들어감

연구 대상자들은 컴퓨터 경험은 중독성이 강해 컴퓨터에 몰입하면 시간을 잊는다든지, 약속을 어기고, 학교생활이나 잠이나 밥을 먹는 것과 같은 일상생활에 지장을 초래할 수 있다고 표현하고 있다.

“굉장히 할 때는 컴퓨터 안한 날이 없었고 뺏기는 시간에는 종이 컴퓨터 했고 부모님이 뺏 먹으라고 강요하지 않으시기 때문에 종이 하는 것이 가능했다.”

“한번 머드게임에 빠지게 되면 모두 그렇게 된다. 저도 한창 많이 빠져 있을 때에는 거리에 나갔는데 사람들이 3차원 그래픽으로 보였던 적이 있었다.”

“일단 시간이 들고 뭉 버리고, 맨날 12시 되면 자는데 오락 하다보면 새벽 4시, 5시는 보통이니까 시간도 안 맞고 일상생활이 다 깨어지기 때문에 안 해야지라고 생각은 하게 되나 일단 안으면 또 빠지게 됩니다.”

“게임을 다른 사람이 안 하더라도 내가 좋아하는 것을 해 보면, 예를 들어 어른들 같으면 고스톱 같은 것을 이특정도 해 보면 계속하게 돼요. 밥도 안 먹고 계속하게 될 겁니다. 때때로 3차원 그래픽 같은 쪽으로 보이게 되면... 진짜 빠진 애들은 ‘아, 내가 여기서 조정해서 빠져 나가면 되겠구나’ 생각하죠. 그 정도는 아니면 ‘아, 내가 위험하구나’ 하면서 정신이 번쩍 나게 됩니다.”

● 스트레스를 해소함으로써 현실을 잊게 해줌

연구 대상자들은 일상생활에서 받는 컴퓨터를 통해 스트레스가 되는 현실을 잊게 해 줌으로 해방감을 주고 풍부한 상상력을 준다고 표현하고 있다.

“대리말족이 있어요. 예를 들면 여자친구에게 채였을 때 컴퓨터를 해서 이기면 그때 기분 나빴던 것이 하나도 없고 계속 이기는 기분만 가지게 돼요. 그 쪽의 즐거움만 찾게 돼요.”

“그것이 능력이 훨씬 오르지 않을 까요. 스트레스 많이 받거나 그럴 때 컴퓨터가 좋잖아요”

“컴퓨터 게임이 더 낫죠. 운동은요, 만약에 지고 나면 스트레스를 더 많이 받는데 컴퓨터 게임은 그렇지 않잖아요. 포터리스 같은 경우에도 다시 이기면 되지않...”

“장혀있는 것에서 벗어나는 해방감, 구세대들이 흉내낼 수 없는 것이 인터넷이거든요. 제 친구는 스타그래프트를 너무 많이 해 가지고 상상력이 많이 풍부해졌어요.”

● 사회에 악영향을 미침

연구 대상자들은 컴퓨터를 경험하므로써 원조교제, 범죄 등 좋지 않은 사회문제를 일으키는 원인이 될 수 있다고 표현하고 있다.

“타의에 의해 죽었다면 복수하고 싶은 생각이 들죠. 그 때 머드게임 하다가 한 사람이 자기를 죽였다고 그 사람 ID, 집 주소 찾아서 칼로 찔러 죽였던 일도 있었어요. 자기가 키우던 ID를 한 순간에 없었다고 생각되니...”

● 편안한 즐거움을 주는 수단임

연구 대상자들은 컴퓨터를 경험함으로써 편안한 안정감을 즐거움을 느끼고 재미있음을 느낀다고 표현하고 있다.

“가등 많이 느꼈죠. 그러나 컴퓨터 앞에 앉아 있으면 안정감을 느껴요”

“다른 생각은 전혀 없다. 일단 재미있으니까”

“처음에는 재미있다는 생각뿐입니다. 계속하다보면 안 해야지 생각도 하는데...”

“속직히 인터넷에서 공부하는 것보다는 놀만한 사이트들이 많으니까...”

“두근거려요. 약간은 무서워요. 디아블루는 죽거든요. 언제 죽을지 몰라요. 하지만 그런 재미로 하잖아요. 만약에 무서움으로 생각한다면 농이동산의 ‘귀신의 집’도 무섭지만 재미로 하잖아요.”

● 새로운 직업

연구 대상자들은 컴퓨터는 새로운 직종을 만들어내서 새로운 기회를 제공하므로 컴퓨터 몰입 경험이 새로운 직업을 가지게 할 수 있다고 표현하고 있다.

“프로게이머라는 직업도 자격증이 있을 정도니 많이 발전했죠. 게임에 미친 애들이 많들어낸 방앗이죠. 자기가 낱과 같은 강가서는 성공 못하는 경우 많아요. 서울대 나왔도 직업이 없는 경우 많잖아요? 차라리 게임해서 직업 가진다면 그것도 괜찮다고 생각합니다. 자기가 어느 정도인지 동네 게임 대회부터 시험해 보면 돼요. 그렇게 시작해서 국가 대표 게이머까지 있으니까...”

논 의

본 연구의 대상자들인 청소년들이 사이버 세계에 몰입되어 가는 경험과정의 시작은 새로운 것에 대한 강한 호기심 혹은 허전함을 채우기 위한 수단으로 컴퓨터를 접하기 시작한다고

하였다. 최근 우리나라의 급속도로 진행되어온 컴퓨터 보급율은 자기집에서 청소년이 사이버 공간을 보다 손쉽게 이용할 수 있게 되었으며, 이는 청소년의 사이버세계 경험이 보다 일상적인 생활영역으로 빠르게 확산되고 있음을 보여주는 것이라 할 수 있다(The Commission of Youth Protection, 2000). 즉 사이버 세계로의 접근이 청소년의 불안정한 정서적 특성을 쉽게 해결하기 위한 수단으로 여겨지고 있다고 볼 수 있다.

또한 청소년들은 사이버 세계를 새로운 친구들과의 또래의식을 통해 서로의 마음을 헤아리고, 기성세대의 컴퓨터에 대한 부정적인 견해에 대해 토로하는 장이 되며, 사이버세계가 청소년들만의 세계라는 인식 속에서 그들만의 비밀을 가지게 된다고 하였다.

그러므로 청소년이 사이버 공간을 통해 새로운 대인관계를 형성하고 있음을 이해해야 하고, 단순히 사이버 세계에 대한 부정적인 시각에서 벗어나 가상공간에서 이루어지는 새로운 인간관계의 변화특성을 파악하고, 그러한 변화에 대처할 수 있도록 청소년의 역량강화가 필요하다고 하겠다(Hwang, 2001).

청소년들은 현실에서 발휘할 수 없었던 자신만의 능력을 과시할 수 있는 공간이라고 인식하고 있었는데 이는 청소년들이 사이버 세계의 경험을 통해 현실에서 해결하기 어려운 일들이 사이버세계에서 해결 할 수 있다고 믿고 있고, 이렇게 사이버세계에 빠져들게 되는 것은 사이버 공간이 청소년의 사회적 욕구를 충족시킬 수 있는 대안적인 매체로 청소년의 문화 속으로 급속도로 유입되고 있다는 것을 간접적으로 말해주는 것이라고 할 수 있다(Hwang, 1996).

그러나 이러한 사이버 세계로의 몰입에 따른 반대 급부적인 것은 현실세계에서의 대인관계 필요성이 멀어져 자연스럽게 사람을 멀리하게 된다고 하였다. 또한 마땅한 스트레스를 해결할 수 있는 방법이 없는 청소년들에게 좋은 스트레스 해소방법으로 사이버 세계가 자리 잡고 있다는 것을 알 수 있었다. 그리고 현실의 여러 가지 어려움들은 잊게 해주는 수단이 되고, 사이버 세계로부터의 재미만을 추구하게 되어감에 따라 더욱 컴퓨터에 빠져 들어가게 되어 사회생활의 일상으로부터의 이탈이 이루어지게 된다.

그러므로 또래집단에서 이루어지는 친구관계에서 오는 어려움을 극복하기 위해 대인관계에서 어려움이 있는 소극적인 청소년인 경우 부모나 교사 그리고 또래관계를 파악하여 사이버공간의 관계에 집착하지 않도록 현실세계의 어려운 관계를 해소할 수 있도록 도와주어야 한다.

분명 사이버는 인터넷이라는 테크놀로지가 창출해낸 새로운 가능성의 공간으로 그 자체로 위험성을 가지는 것은 아니라 익명성과 비가시성은 자신의 정체성을 실험할 수 있는 기회를 제공함으로써 역할 전도를 통한 상호이해의 폭을 넓힐 수

있는 특성이 될 수 있으며 시간적-공간적 개방성은 다양한 문화를 생생하게 학습할 수 있는 특성이 될 수 있다는 측면도 있다(Choi, 2002)

그러므로 현실세계에서의 충족되지 못한 사회적 욕구를 대체하는 수단으로 사이버세계가 청소년들에게 이용되고 있으므로 사이버세계 경험과 주위 환경의 고려는 무엇보다 중요하므로 이러한 행위가 중독으로 이어지지 않도록 예방적인 접근방법을 강구해야 할 필요가 있다고 사료된다.

갈수록 금전 만능주의적 사고가 팽배하고 있는 가운데 어려운 일보다는 조금 더 편안하게 자기만의 세계 속에서 금전적인 이득을 취하고자 하는 새로운 직업추구 등의 사고를 하고 있음을 확인할 수 있었다. 그러므로 청소년들이 인터넷 정보화 문화와 사이버 공간에서 그들의 사이버 자아정체성을 함양할 수 있고 결정적 성장기에 있는 그들의 삶에 긍정적 영향을 받을 수 있는 사이버 문화의 구축이 필요하다.

또한 청소년들이 사이버 공간을 통해 자유로운 청소년 사이버문화 창출이라는 긍정적인 시너지를 창출할 수 있는 긍정적 측면을 강화시키고, 청소년들의 성장과 교육에 적지 않은 부정적 측면에 대한 고려도 필요하다고 보여진다. 따라서 사이버세계가 청소년들의 문화형성에 긍정적으로 기여할 수 있도록 하기 위해서는 청소년 사이버세계에서의 그들만의 문화형성을 위한 교육이 선행되어야 할 것이다.

결론적으로 청소년들은 처음에는 쉽게 접근할 수 있는 매체로써 다양한 재미를 추구하고 있었고, 장시간 사이버 세계 몰입에 따른 부정적인 영향력에 대해서도 청소년 스스로가 인지하고 있으므로 그들만의 세계에 몰입해 있는 청소년들에게 사이버 세계를 통해서 언어 낼 수 있는 긍정적인 면은 더욱 더 부각시키고, 부정적인 면에 대한 인식의 전환을 가져올 수 있도록 청소년의 발달과제인 정체성 확립을 도와 줄 수 있는 간호중재법을 개발하는 것이 필요하다.

결론 및 제언

몰입을 경험한 청소년의 체험의 본질을 묘사하고 이해하기 위해서 본 연구는 Van Manen의 해석적 현상학적 연구방법을 적용하여 체험의 본질에 집중, 실존적 조사, 현상학적 반성, 해석학적 현상학적 글쓰기를 하였다.

연구에 참여한 청소년은 10명으로 사이버세계로의 몰입을 경험한 사람으로써 2002년 2월부터 2002년 5월까지 1차, 2차 심층면담을 통하여 자료수집 하였다. 수집된 자료를 분석한 결과 연구 참여자들이 체험한 본질의 주제는 다음과 같다.

'무언가를 채우기 위한 수단(호기심, 허전함)', '동조감을 가짐', '기성세대의 부정적 시각에 대한 갈등', '사회성의 변화', '무의식적으로 습관화 되어버린 행동에 대한 회의감', '건강을

해침, '자기 과시속에서 모든 것을 해결해 주는 수단', '쉽게 접근 가능함', '금전적 이득을 줌', '컴퓨터에 빠져 들어감', '스트레스를 해소함으로서 현실을 잊게 해줌', '사회에 악영향을 미침', '편안한 즐거움을 주는 수단', '새로운 직업'등으로 나타났다.

청소년들은 사이버세계의 몰입경험을 통해서 그들만의 또래 의식을 공유하고 있었고, 청소년기의 발달과제인 정체성형성에 몰입경험은 다양한 형태로 영향을 미치고 있음을 볼 수 있었다. 또한 청소년 스스로 사이버세계의 긍정적 측면과 부정적 측면에 대해 인지하고 있음을 확인할 수 있었다.

이상의 결론을 통하여 다음과 같은 제언을 한다.

첫째, 사이버 공간자체가 청소년의 인지성장발달에 도움이 될 수 있는 환경이 될 수 있도록 다양한 컴퓨터 활용방안이 모색되어야 할 것이다.

둘째, 사이버공간 활용을 위하여 청소년들에게 다양한 소프트웨어를 접할 기회가 필요하며, 양질의 콘텐츠를 갖춘 기능적 커뮤니티나 사이트를 구축하고, 활성화하여 청소년들이 사이버 공간을 보다 생산적인 공간으로 활용할 수 있도록 하여야 할 것이다.

셋째, 청소년을 총체적으로 이해하기 위해서는 청소년의 컴퓨터 관련체험에 관한 연구와 보다 폭넓은 연구가 필요하다.

References

Choi, U. S. (2002). An analytical study of selected educational model cases for constructing cyber youth culture community, *Korean Journal of Youth Studies*, 9(3), 337-361.

Choi, Y. (2001). *Cyber Addiction in Adolescents*. [http://www.drchoi, pe. kr](http://www.drchoi.pe.kr)

Fisher, S., & Pulos, S. (1983). Adolescence attitude toward computer and video games. *Lawrence Hall of Science*, 37, 2307-2317.

Greenfield, P. (1984). *Mind and media: The effect of television, video games, and computers*. Cambridge, Ma: Harvard University.

Hwang, M. Y. (2001). Adolescent's cyberspace experience and individual characteristics, parent control. Chunbuk university Master's thesis, Chongchui.

Hwang, R. R. (1996). *Adolescents subordinate culture characterists which appears in computer communication use*. unpublished master' thesis, Hanyang university, Seoul.

Information Communication Ethics Committe (1998). *The PC communication and the internet the research regarding information circulation which is unsound and moral sense*

investigation and coping method. Internet Addiction overcome instance(2002). <http://psyber119.com/main.htm>

Kim, J. S., Choi, S. M., & Kang, J. G. (2000). *PC addiction in adolescents*. Korea Youth Counseling Institute.

Kim, S. W. (1995). *Video game used motivation and priority pattern of Adolescents*. Hanyang University master's thesis, Seoul.

Kim, T. G. (1998). *A Study on adolescent study and sexual reaction of PC Pormography*. Pusan National University Master's thesis, Busan.

Kim, Y. H., Lee, H. J., & Jung, H. M. (2000). A Study on the Exposure to PC Pormography and the Post-Exposure Reactions of Middle School Boys. *J Kore Acad Soci Nurs Edu*, 6(1), 7-22.

Korea Network Information Center (2001). *Survey result report about internet user and it used pattern*.

Lincoln, Y. S., & Gubs. E. G. (1981). *Effective evaluation*(4th ed.). San Francisco: Jossey-Bass Publication.

Morse, J., & P.A Field (1995). *Qualitative Research Methods of Health Professions*. Chapman & Hall

Noo, S. H. (1999). A Study of PC communication through Pormography. Korean Institute of Criminology.

Olier, C. (1982). The phenomenological approach in nursing research. *Nursing Research*, 31, 178-181.

Paul Procter (2002). *Cambridge University Dictionary of English*. Cambridge university Press.

Research Center for Korean Youth Culture (1998). *Information Society and Adolescent I*.

Song, I. D. (1999). *A Validity Test For On-Line Addiction Concept*. Kyunghee University Master's thesis. Seoul.

Song, M. J. (2000). *Internet Addictive Users' Communicative Satisfaction in Online and Offline Situation*. Department of Psychology Graduate School of Korea University

Sproull, L., & Kiesler, S. (1986). Reducing social context cues: Electronic mail in organizational communication. *Manage Sci*, 32(11), 1493-1512.

Suh, J. H. (2001). *Adolescent's friendship function, structure, and satisfaction through the internet*. unpublished master's thesis, Seoul national university, Seoul.

Terms dictionary (2002). <http://www.terms.co.kr/>.

The Commission of Youth Protection(2000). *The effect where the computer use goes mad to the health of adolescents. The internet addiction junior high school student the younger sibling murder*(2002.3.15). Donga newspaper.

Thought try together/high school student murder. (2001.11.01). Chosun newspaper. p 5.

van Mannen. (2000). *Researching lived experience*(Shin, G. L. translation). Seoul. Hyunmoom Publication.

Youn, J. H. (1998). *Internet addiction and its relation to depression, impulsiveness, sensation seeking tendency, and social relationship(social discomfort)*. Korea University Master's thesis, Seoul.

Immersion Experience of the Cyber World of Adolescents

Park, Nam-Hee¹⁾ · Cho, Young-Ran¹⁾ · Choi, Won-Hee²⁾
Moon, Nam-Jin³⁾ · An, Hye-Gyung⁴⁾ · Shin, Jae-Shin⁵⁾

1) *Researcher, Research Institute of Nursing Science, Busan National University,*

2) *Doctoral student, Department of Nursing, Busan National University*

3) *Adjunct, professor, Department of Nursing, Inje University*

4) *Assistant professor, Department of Nursing, Choonhae College*

5) *Professor, Department of Nursing, Busan National University*

Purpose: The purpose of this research was to explore the cyber world immersion experience of adolescents. **Method:** Multiple strategies for data collecting were used: an in depth face-to-face interview; analysis of adolescent' writings; and analysis of examples of phenomenon in the realistic world. The sample group consisted of 10 adolescents. **Results:** Although the experience was different for all adolescent interviewed, the essential themes of experience emerged: "fill up", "homoeologous feeling", "the older generation has a conflicting negative opinion", "change in social character", "become habitually skeptic", "have bad health", "mean of superiority and getting everything solved", "ease of access", "monetary benefit", "addictioq to the computer", "forget real life solved stress", "do harm to society", "take comfort", or "new job". **Conclusion:** Accordingly this paper suggests that contact with various software is necessary in adolescents, and good quality contents function to prepare and activate adolescents to apply the internet for good use.

Key words : Adolescent, Qualitative Research, Internet

• Address reprint requests to : Park, Nam-Hee

Nursing Research Institute of Nursing Science, Busan National University

Ami-dong 10-1Ga, Seo-gu, Busan 602-739, Korea.

Tel: +82-51-245-7769 Fax: +82-51-248-2669 E-mail: healthpro@hanmail.net