

대학생의 인터넷중독유형에 따른 특성과 인터넷중독의 영향

이 현 아 (서울대학교 소비자동학부 강사)

우리나라의 인터넷 보급과 사용은 세계적으로 널리 알려져 있다. 이러한 인터넷의 확산은 우리 생활에 많은 변화를 야기한다. 시공간 제약의 극복, 생활의 효율성과 편리성 증대에 크게 기여했다는 점에서 인터넷 사용의 긍정적 영향을 찾아볼 수 있으나, 개인의 고립화와 소외, 사생활 침해 증대와 같은 부정적 영향도 함께 나타난다. '인터넷중독'도 인터넷 확산으로 인한 부작용 중의 하나이다. 인터넷이 생활화되면서 인터넷중독의 가능성 또한 커지고 있다. 최근 인터넷중독의 심각성이 사회적 문제로 제기되면서 이에 대한 연구가 활발히 진행되고 있으나, 대부분 아동과 청소년(초·중·고 학생)을 대상으로 하고 있다는 점에서 제한적이다.

이에 본 연구에서는 대학생의 인터넷중독 특성, 인터넷중독으로 인한 생활에의 영향을 살펴보고자 한다. 특히 본 연구는 대학생들의 인터넷중독의 특성과 그 영향을 인터넷중독 유형별로 분석하고자 한다.

본 연구의 연구방법은 인터넷중독에 대한 연구라는 점을 고려하여 심층면접법을 채택하였다. 인터넷중독의 유형은 게임중독자(4명), 교제중독자(5명), 전공자(2명)로 분류하였다. 심층면접내용에는 인터넷중독정도, 사회인구학적 특성, 인터넷사용특성, 사회심리적 특성, 시간사용특성, 인터넷중독의 영향 등 포함되었다.

심층면접 결과, 게임중독자들은 스스로도 자신이 중독자이라 인식하지 않는 경우가 많았다. 그러나 인터넷을 끊지 못하고, 지속적으로, 습관적으로 사용한다는 점에서 중독이라 판단된다. 이들이 게임을 하는 주된 이유는 현실에서의 불만족을 해소하기 위한 것이며, 대부분이 학업과 관련된 현실불만족이었다. 즉, 이들은 현실에서 해결하기 어려운 스트레스를 풀기 위한 탈출구로 인터넷게임을 즐기고 있다. 이들의 사회심리적 특성 중 두드러진 것은 충동성이 강하고, 계획성이 부족하다는 것이다. 또한 대인관계에서도 게임을 매개체로 하여 게임하는 친구만을 사귀는다는 독특함을 보인다. 이들의 생활시간은 최소한의 생리적 시간을 제외하고 모두 인터넷게임을 중심으로 구조화되어 있다. 이러한 과도한 인터넷사용은 결국 그들의 신체적, 학업적 측면에 많은 문제를 야기하고 있었다. 한편 교제중독자들은 게임중독자들과 달리 스스로 중독임을 인정하고 중독점수도 상당히 높게 나타났다. 이들은 상대적으로 사회적 자기효능감이 낮은 편으로, 현실에서 충족되지 못한 대인관계욕구를 인터넷교제를 통해 해소하려는 경향이 강했다. 이들에게 인터넷은 대인관계를 확대하고 지속하기 위한 도구로 인식되었다. 충동성과 시간관리능력 점수는 게임중독자들보다는 높았으나, 심층면접을 통해 이들 또

한 다소 충동적이고 비계획적인 성향이 있음을 알 수 있었다. 인터넷의 중독적 사용으로 인한 영향은 정서적 측면, 신체적 측면, 대인관계측면에서 크게 나타났다. 마지막으로 전공자들은 인터넷사용시간을 기준으로 할때 거의 하루종일 컴퓨터와 인터넷을 하기 때문에 중독이라 할 수 있다. 인터넷에 대한 의존도가 높다는 점에서 중독이지만, 이들의 경우 스스로 자신의 생활을 조절하고 관리할 수 있는 능력이 있기 때문에 중독자들에게서 보이는 내성, 금단, 생활에의 지장 등이 그리 심하게 나타나지는 않는다. 자기효능감도 상당히 높고, 시간관리능력도 높을 뿐 아니라, 과도한 인터넷사용으로 인한 생활에의 악영향도 크지 않았다. 전공자들은 다른 중독자들과의 비교집단으로 의미가 있다.

이상과 같이 인터넷중독자들의 인터넷사용특성, 사회심리적 특성을 살펴보고, 인터넷중독이 그들의 생활에 미치는 영향을 파악해보았다. 본 연구는 인터넷중독방지를 위한 프로그램개발에 기초 자료를 제공한다는 점에서 의의가 있다하겠다.