

대학생의 온라인 대인관계 발달과정과 경험에 관한 내용분석 연구*

The Development Process and Experiences of Online Interpersonal Relationships among College Students

1차원고접수: 2024.07.10. 수정원고접수: 2024.08.26. 최종게재결정: 2024.09.21.

김민주¹ · 송연주²¹동의대학교 일반대학원 평생교육 · 청소년상담학과, 석사²동의대학교 평생교육 · 청소년상담학과, 교수Kim, Min-Ju¹Song, Yeon-Joo²^{1,2}Dept. of Lifelong Education-Youth Counseling, Donggeui University

국문초록 본 연구는 대학생을 대상으로 온라인 대인관계 발달과정과 그 과정에서 무엇을 경험하는지 살펴봄으로써 온라인 공간에서 건강한 대인관계를 형성할 수 있도록 돕는 방안을 제시하고자 하였다. 이를 위해 온라인상에서 관계를 6개월 이상 지속하고 있는 대학생 10명을 대상으로 심층 면담을 진행하였고 질적 내용분석 방법을 활용하여 분석하였다. 연구 결과, 연구참여자들은 게임, SNS 등을 통해 관계를 맺거나 같은 관심사를 공유하는 등 나와 잘 맞는 사람과 관계를 맺기 시작해 자연스럽게 소통을 이어 나갔다. 참여자들은 온라인상에서 만난 이들과 서서히 자기개방을 하며 내적 친밀감을 형성해갔는데, 개인 연락처를 공유하거나 좋아하는 활동을 함께 하며 더 많은 일상을 공유해나갔다. 내적 친밀감을 느끼며 만난 횟수가 증가하면서 끈끈한 사이가 되어 서로에게 특별한 존재가 되어갔다. 참여자들은 온라인 관계를 맺으며 자신감을 갖게 되었고 비대면을 통해 다양한 사람들을 만나며 관계의 폭을 넓혀갔다. 비대면이어서 상대방을 더 편하게 대할 수 있었고 서로의 이야기를 들어주고 조언을 구하며 같이 성장, 발전해 나갔지만, 시행착오를 겪기도 하였다. 본 연구는 온라인이 대학생에게 있어 적극적인 관계 형성의 장이 됨을 제시하였다.

주요어 온라인 대인관계, 온라인 대인관계 발달과정, 온라인 대인관계 경험, 내용분석, 대학생

Abstract This study intends to suggest a way to help college students build healthy interpersonal relationships in online space by looking at the online interpersonal development process and what they experience in the process. To this end, in-depth interviews were conducted with 10 college students who have been in a relationship for more than six months online and analyzed using a qualitative content analysis method. As a result, the participants of this study began to establish relationships through games and social networking services (SNS), and began to communicate naturally by adding friends or sharing the same interests in the game. Participants gradually formed an inner intimacy by self-opening with those they met online but shared more daily life by sharing personal contact information or favorite activities together. As the number of times met while feeling inner intimacy increased, they became close and special to each other. Participants gained confidence through online relationships and expanded their relationships by meeting various people non-face-to-face. Because it was non-face-to-face, I was able to treat the other relationships more comfortably, by listening to each other, asking for advice, and experiencing growth and development together. This study suggests that being online is a place for active relationship formation for college students.

Keywords online interpersonal relationship, online interpersonal development process, online interpersonal experience, content analysis, college students

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

대학생 시기 관계 경험은 성인기 이후의 삶에까지

영향을 미치기에 매우 중요하다. 대개 만 19 ~ 24세에 해당하는 후기 청소년 시기의 대학생은 청소년이면서 성인의 특성을 띠는 독특한 시기로, 이 시기는 성인의 규범과 책임을 습득하면서 심리적 부담을 경험하게 되는 생애 중 가장 혼란스러운 시기이다(장휘숙, 2008).

* 이 논문은 김민주(2024)의 석사학위 논문을 수정 · 보완하였음.

Corresponding to 송연주 (Song, Yeon-Joo)

동의대학교 평생교육 · 청소년상담학과, 교수 (Dept. of Lifelong Education-Youth Counseling, Donggeui University) E-mail: songyj@deu.ac.kr

Copyright © 2024 The Korean Association of Human Development. All rights reserved.

이 시기는 대인관계가 가장 활발한 시기이며 가장 많은 대인관계 갈등을 경험한다. 또한 부모에 대한 의존 상태에서 벗어나 독립적인 성인으로 성장하며 미래의 인생을 설계하고 준비하는 시기이므로 대인관계에 깊은 관심을 가지고 이에 관련된 지식과 이해를 습득하며 다양하고 원만한 대인관계를 형성해 가는 것이 매우 중요하다(권석만, 2018).

그러나 대학생이 건강한 관계를 경험한다는 것은 결코 쉬운 일이 아니다. 이 시기에는 의미 있는 대인관계를 맺으며 친밀감을 형성하면서 범위를 넓혀나가야 함에도(Crain, 2011) 많은 대학생이 관계에서 어려움을 겪고 있는 것으로 보고되고 있다. 그 예로 통계청(2018)에 따르면 대인관계 문제는 대학생이 정신건강에 이어 가장 많이 호소하는 상담 주제로 대학 내 상담센터에서도 약 26%에 해당하는 학생이 관계 내 문제를 호소하는 것으로 나타났다. 우리나라의 경우 대부분 대학교 진학을 위한 준비 차원의 고등학교 교육이 이루어지고 있어, 또래와의 관계 경험을 충분히 가지지 못한 채 대학에 진학하게 되어 관계에서 많은 어려움을 겪을 수 있다(손경원, 2018; 송병국, 박근수, 신성호, 이혜정 2016; 이수정, 2018).

사회적 상황도 이들의 관계 형성에 영향을 미치고 있다. 경력 중심의 사회·구조적 불평등이 심화하는 가운데 경험하는 상대적 박탈감은 대학생에게 ‘N포(N가지 포기)’를 떠안기며 사회적 위축을 안겨주고 있는데, 그 중에서도 친밀한 관계와 관련된 또래 관계, 연애, 결혼, 출산 등이 가장 우선으로 포기되는 항목으로 나타났다(이은주, 2017). 즉 인간의 가장 기본적인 욕구인 동시에 이 시기 발달과업인 친밀한 관계 경험이 비자발적으로 좌절되는 중인 것이다. 이로 인해 대학생은 ‘썸’에 그치고 마는 가볍고 짧은 만남을 선호하는 것으로 보고되고 있다. 누군가와 쉽게 관계를 맺게 됨으로써 욕구는 충족되되 관계를 유지하기 위한 노력은 하지 않아도 되는 등의 가벼운 관계 형태를 선호하는 경향이 점점 높아지고 있는 것이다(강현임, 이영란, 황주희, 2017; 김형수, 2014; 안주아, 2016; Kamibepu & Sugiura, 2005).

한편, 정보통신기술의 발달로 인해 사이버 세계의 영역이 확장되면서 현실 공간에서의 많은 영역이 온라인 영역에서도 가능해지게 되었다. 업무의 부분은 물론이고 개인의 여가나 대인관계 또한 온라인 영역으로 그 범위가 확장되었다. 누군가와 관계를 맺는다는 것이 먼 대면으로 오프라인에서만 이루어지는 것으로 여기던 때에서 서로 얼굴도 이름도 전혀 모르는 낯선 사람들이 캐릭터나 익명으로도 교류가 가능해진 것이다(이영훈, 2021). 온라인 공간은 다양한 주제를 공유하고 소통하는 필수적 공간으로 정서적 교류를 통해 소통의 욕구를 채우는 삶의 일상 공간이자 새로운 문화가 되었다(조남익, 2011). 대학생에게도 온라인 공간은 친구를 만들고 상호작용할 수 있는 하나의 공간으로 자리매김하게 되었다(안희진, 2022, 이영훈, 2021).

온라인 대인관계란 SNS 등과 같은 온라인 공간에서 처음 알게 되어 대부분 온라인상에서 소통하고 만나는 관계를 말한다(오윤경, 2012). 온라인 대인관계는 상대방에 대한 시각적 혹은 청각적 정보를 덜 제공하기 때문에 감정 표출이 더 자연스러울 수 있다(안희진, 2022). 오프라인 관계로 발전하지 않고 온라인상에서만 이뤄지는 관계는 익명성과 비대면의 특성을 가지므로 고민을 숨김없이 표출할 수 있고 관계의 친밀함을 빠르게 높일 수 있다(Joinson, 2001). Walther(1996)의 하이퍼퍼스널(hyperpersonal) 이론에 의하면, 온라인 환경에서 사용자들이 자신의 모습에 대해 선택적으로 노출할 수 있고, 상호작용을 위해 충분히 고려할 수 있는 시간이 있다는 점이 대인관계 발달을 촉진한다고 하였다. 특히 전문적 공통관심사를 가진 이들이 물리적인 환경의 영향을 받지 않으며 쉽게 만나고 정보를 공유할 수 있으므로 대인관계를 시작할 때 온라인 환경이 유리하게 작용한다는 것이다(McKenna, Green, & Gleason, 2002).

반면 온라인 대인관계는 부정적인 양상을 초래하기도 한다. 온라인 대인관계의 초기 연구들은 온라인을 통해 심도 있는 대인관계를 형성하는 것이 어렵다고 하였다. 온라인 상호작용은 사회적 맥락 단서가 감소되기 때문에 면대면 상황보다 친밀한 관계 형성이 어려우며 개인이 느끼는 사회적 실재감이 낮아서 사회·

정서적 내용을 전달하기에는 부적합하여 개인적이고 친밀한 대인관계 형성이 어렵다는 것이다. 온라인 관계는 진실하지 않고 개인적이지 않으며 비진실성과 비성실성으로 인해 적대적이거나 서로 악담을 주고받거나 비밀을 폭로하는 등 이상한 행동을 보이는 경우가 더 많았고, 면대면 욕구와 사회에 관심을 줄이고 공공영역을 쇠퇴하게 하여 사회적 결속을 약화할 수 있다고 하였다(김민정, 2011; Lea & Spears, 1995).

이처럼 오프라인이 아닌 온라인에서 자신의 고민을 털어놓고 공유하며 관계를 형성해 나가는 시기인 요즘 온라인 대인관계는 긍정적인 면도 있으나 이 과정에서 여러 유형의 부정적인 면도 나타나고 있어 온라인에서의 관계에 주의가 필요하다. 따라서 어떤 점에서 오프라인이 아닌 온라인 대인관계를 더욱 선호하는지, 오프라인이 아닌 온라인상에서 어떻게 관계를 형성하고, 형성된 관계를 어떻게 지속해 나가는지, 온라인 대인관계가 후기 청소년에게 어떤 의미를 지니는지 살펴볼 필요가 있다.

Altman과 Taylor(1987)에 의하면, 자신의 사적인 정보를 노출함에 따라 친밀감이 생긴 후 서서히 관계가 발달한다고 하였다. 처음에는 상대방에게 자신의 표면적인 부분만 노출하고 좋은 이미지를 전달하기 위해 표면적인 대화를 이어가게 된다. 이후 서로를 잘 알게 되면서 점차 사적인 부분에 관한 대화가 증가하게 되고, 이로 인해 상대방을 이해하고 상대방의 행동과 감정을 예측하게 되면서 관계가 깊어진다고 하였다. 남순현, 양은주와 권정혜(2013)는 성인을 대상으로 온라인상에서 대인관계를 형성해 가는 과정을 연구하였다. 그 결과 누군가와 온라인상에서 처음 만났을 경우 서로의 공통관심사에 대해 간단한 이야기를 주고받기 시작하다가 연락하는 횟수가 증가하면서 가벼운 자기개방이 이뤄진다. 그 후 사적이고 개인적인 문제에 대해 폭넓은 대화가 증가하게 되고 개인의 사고, 가치, 믿음 등을 공유하는 안정적인 정서 교류의 단계에서 상대방의 사적 영역을 자연스럽게 받아들이는 시기로 발전해 가는 4가지 과정을 거치는 것으로 보고하였다.

그러나 새로운 대인관계를 맺는 공간으로 온라인을

활용하는 대학생들이 늘어나는 반면 이들을 대상으로 온라인 대인관계를 살펴본 연구는 부족한 실정이다. 이에 본 연구에서는 친밀감 형성이 가장 중요한 시기이자 온라인에서의 활동이 활발한 대학생들을 대상으로 온라인 대인관계의 발달과정과 온라인 대인관계 경험에 대해 심층적으로 살펴보고자 하였다. 대학생들이 어떤 식으로 온라인에서 대인관계를 맺고 발전해 나가는지 그 경험을 살펴보면서 온라인 대인관계가 이루어지는 과정을 이해하고 온라인 관계로 얻은 긍정적, 부정적 경험을 살펴본다면 이후 이들의 온라인을 통한 관계 형성에 긍정적 도움을 줄 수 있을 것이다.

이를 위해 본 연구에서는 질적 내용분석 방법을 활용하였다. 질적연구 방법 중에서 내용분석 방법은 자료를 분석하고 자료의 의미를 해석하는 방법으로, 서면화되거나 구술된 자료를 유사한 의미 단위로 분류하고 범주화하여 현상의 의미를 서술하는 연구 방법이다(Hsieh & Shannon, 2005). 따라서 대학생이 온라인 대인관계를 통해 시간의 흐름에 따라 경험한 것과 이러한 과정에서 존재하는 발달과정을 분석하고자 형식에 구애되지 않는 체계이자 전체자료에서 자료의 의미와 통찰력을 이끌어내는 내용분석 연구방법이 적합하다고 판단하였다. 본 연구를 통해 대학생이 온라인 대인관계를 어떻게 형성하고 유지하는지 그 과정과 경험을 살펴봄으로써 본 연구가 대학생이 온라인 공간에서 건강한 대인관계를 형성할 방안을 마련하는 데 기초자료가 되길 기대해 본다. 본 연구의 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

2. 연구문제

연구문제1. 대학생의 온라인 대인관계 발달과정은 어떠한가?

연구문제2. 대학생은 온라인 대인관계 발달과정에서 무엇을 경험하는가?

II. 연구방법

1. 연구참여자

본 연구에서는 온라인 대인관계를 6개월 이상 지속한 경험이 있는 대학생 10명을 연구참여자로 선정하였다. 나이는 19 ~ 26세로, 평균 23.1세였다. 성별은 여자 6명, 남자 4명이었다. 학년은 1학년 2명, 2학년 2명, 3학년 4명, 4학년 1명, 5학년 1명이었고, 거주지역은 부산, 창원, 경산, 경주 등으로 대부분 경상권이었다. 참여자들이 온라인 대인관계를 지속한 기간은 짧게는 1년에서 길게는 7년까지였고, 이들이 지속해온 온라인 대인관계 수는 1 ~ 7명이었다. 연구참여자의 일반적 특성은 표 1과 같다.

2. 연구절차

자료수집은 2023년 9월 8일부터 10월 30일까지 심층 면담을 통해 실시되었다. 면담은 대면으로 진행하였고, 녹음 후 음성 전환 프로그램을 통해 텍스트로 바꾸었으며 불분명한 내용에 대해서는 녹음 내용을 다시 듣거나 추가 질문을 통해 수정하였다. 면담은 대략 1시간 ~ 1시간 30분 정도 소요되었고, 필요시 추가 면담을 시행하였다.

본 연구에서는 온라인 대인관계를 주제로 한 국내외 연구를 토대로 질문지를 구성하였다. 질문지는 학생들이 온라인 대인관계를 어떻게 맺어가는지 그 발달과

정과 과정 안에서의 경험을 살펴볼 수 있도록 개방형 질문으로 구성하였고, 이를 상담 전공 교수 1인과 질적 연구 경험이 있는 박사 1인에게 타당성과 적절성 등을 검토 받아 최종 질문지를 완성하였다. 질문내용으로는 “온라인 관계를 어떻게 시작하게 되었나요?, 온라인상에서 누군가를 사귀는 과정은 어떠했나요?, 온라인상에서 만난 관계와 오프라인에서도 만나나요?, 온라인 관계와 오프라인 관계에는 어떤 차이가 있다고 생각하나요?, 온라인 관계가 주는 의미는 무엇이라고 생각하나요?” 등이었다.

3. 자료 분석

본 연구에서는 질적 내용분석 방법을 사용하여 면담 내용을 가장 적절히 분석할 수 있는 코드, 하위범주, 범주를 생성하고 주제를 도출해냈다. 1단계에서는 연구참여자의 온라인 대인관계에 대한 의미 단위 중 중복된 것을 제외하고 핵심 내용을 반영하여 개념이나 문구로 응축시켜 코드화하였다. 이 과정에서 중요한 자료를 누락시키지 않기 위해 연구참여자의 관점에서 내용을 심사숙고하였다. 예를 들어 온라인 대인관계와 관련이 없는 참여자의 개인적인 특성을 제외하고 자료수집에 적합한 내용을 선별하는 등 내용을 제외하기 전 참여자와의 면담상황을 회상하며 신중히 고민한 뒤 진행하였으며, 비슷한 의미의 내용끼리 모아서 확인하는 작업을 하였다. 2단계에서는 응축된 코드를 통해 근처에 함의된 내용이나 의미를 추상화하여 하위범주를 형

표 1. 참여자의 일반적 특성

(N = 10)

번호	나이	성별	학년	거주지	온라인 대인관계 수
1	24	남	3	부산	2
2	19	여	1	부산	4
3	23	여	3	부산	3
4	21	여	2	부산	1
5	21	여	2	창원	6
6	26	남	5	경산	4
7	22	여	3	부산	4
8	25	남	4	부산	5
9	25	남	3	경주	3
10	25	여	1	부산	7

성하였다. 나열된 코드를 재정렬하여 추상화하였으며 구조적인 형식보다는 의미를 잘 파악하기 위해 코드의 내용을 반복적으로 읽으며 진행했다. 예를 들어 게임을 하면서 만나거나 게임 방송을 통해 만난 것을 게임을 통해 만난 것으로 의미를 구성하였다.

3단계에서는 하위범주를 범주화하였다. 연구참여자의 온라인 대인관계에 대한 발달과정을 일목요연하게 보여주기 위해 상징적이면서도 그 의미가 구체적으로 전달될 수 있도록 범주화하였다. 게임이나 관심사를 통해 온라인 대인관계를 시작하는 과정을 하나의 범주로, 자연스럽게 소통이 들어가면서 서서히 다수에서 소수로 관계를 이어나가는 단계를 소통이 늘어나는 과정으로 묶어 범주화하였다. 이처럼 하위범주의 의미를 충분히 검토하고 연구참여자의 관점에서 범주를 도출해내기 위해 원자료가 가진 의미를 반복적으로 상기하면서 분석하였다. 마지막 4단계에서는 대학생의 온라인 대인관계 발달과정을 통합하여 주제를 추출하였다. 이는 연구참여자의 온라인 대인관계 발달과정을 가장 직접적이고 실질적인 의미로 응축시킨 것으로 범주와 그 하위 영역까지 충분히 살펴본 뒤 주제를 도출하였다.

이러한 과정을 통해 본 연구의 본질적 의미를 나타

내는 진술로 재구성하여 157개의 의미를 구성하였다. 이후 다시 비슷한 의미들로 분류하여 21개의 하위범주가 구성되었고 구성된 주제들은 다시 7개의 범주로 도출되었다. 본 연구에서 도출된 하위범주는 다음의 표 2와 같다.

4. 연구의 엄격성과 윤리적 고려

연구참여자들의 윤리적 측면을 보호하기 위해 연구에 대한 정보들을 제공한 후 연구 참여에 대한 동의를 얻어야 한다(유태균, 2007). 본 연구는 연구참여자의 자발적인 참여와 연구참여자의 이익을 보호하기 위하여 연구 참여를 언제든지 중단할 수 있는 권리의 보장과 비밀 유지를 위한 익명 처리 및 면담 내용의 녹음 처리 등에 대해 알려주고 연구 참여 동의를 받았다. 그리고 연구자는 연구참여자들에게 연구 목적 및 내용에 대해 충분히 설명하였으며 연구참여자들의 자율적인 참여를 강조하였다. 또한 연구자는 연구참여자에게 대한 개인정보를 보호해야 할 책임이 있으므로 이를 위하여 수집된 자료는 본 연구에서만 사용될 것임을 동의서에 명시하여 개인별 자료는 익명으로 처리됨을 공지하였다.

표 2. 대학생의 온라인 대인관계 발달과정과 경험

범주		하위범주
온라인 대인관계 발달과정	잘 맞는 사람을 찾게 됨	게임을 통해 만남 비슷한 관심사를 가진 이를 알게 됨 온라인 공간에서 우연히 알게 됨
	자연스런 소통이 늘어남	게임을 하며 소통을 이어감 같은 관심사를 공유해나감 다수에서 소수가 됨
	내적 친밀감을 느낌	개인적으로 연락하며 일상의 공유가 많아짐 취미활동을 통해 추억을 쌓아감 오프라인으로 만남을 이어감
	특별한 존재로 끈끈한 사이가 됨	깊은 이야기를 나누게 됨 남들에게 말할 수 없는 비밀의 공유가 늘어남 오프라인 만남을 통해 끈끈해져감 갈등을 해결하며 더 단단해짐
온라인 대인관계 경험	관계에 자신감이 생김	먼저 다가가게 됨 비대면 속에서 새로운 나를 만들어감 다양한 사람을 만남 함께 성장하고 발전해 나감
	관계로 힘을 얻음	외로움과 공허함이 줄어들음 서로를 의지하게 됨
	시행착오를 겪음	시작에 있어 신중하기 다수와 먼저 만나기

코딩 및 자료 분류의 타당성을 확보하기 위해 동료 검토법을 실시하여 석사과정 1명, 박사과정 1명의 연구생에게 연구분석 자료와 연구 결과에 대한 검토를 요청하고 연구의 타당성을 확보하고자 하였다. 수집된 자료에 대한 연구자의 해석과 의미 추론이 연구참여자가 면담을 통해 응답한 내용과 일치하는지 점검하기 위해 연구참여자에게 면담 내용을 보여주고 확인하였다(유기웅, 정종원, 김영석, 김한별, 2018).

III. 결과 및 해석

대학생의 온라인 대인관계 발달과정과 그 과정에서 경험과 관련되어 1,578개의 의미 있는 진술문이 추출되었다. 중복되는 진술문을 제외하고 본 연구의 본질적 의미를 나타내는 진술로 재구성하여 157개의 의미를 구성하였다. 이후 다시 비슷한 의미들로 분류하여 21개의 하위범주가 구성되었고 구성된 주제들은 다시 7개의 범주로 도출되었다.

1. 대학생의 온라인 대인관계 발달과정

1) 잘 맞는 사람을 찾게 됨

연구참여자들은 게임을 하거나 게임 방송을 통해 나와 잘 맞는 새로운 이를 만나면서 친구로 발전하였다. 게임 방송의 경우 방송하는 사람과 방송 시청자로서 친해져 친구가 되었고, 디스코드¹⁾ 내 서버에서 같이 게임을 할 사람을 찾아 관계를 맺기도 하였다.

처음에는 그냥 게임상에서 같이 팀플레이를 하다가 채팅으로 게임 실력 서로 잘한다 잘한다 하다가 서로 연락처 주고받고...(연구참여자1)

제가 인터넷 방송을 잠시 했었는데 그때 이제

처음으로 약간 방송하는 사람과 시청자의 개념으로 만났는데, 이 친구들 자주 오고 계속 오고 몇 번 게임을 같이 하다 보니까 이제 좀 같이하면 재밌겠다, 마음이 잘 맞겠다 해서 이렇게 만난 친구들이 3명이 있어요.(연구참여자3)

참여자들은 같은 관심사를 가진 이를 찾아 관계를 시작하고 있었다. 트위터로 옷에 관심이 있는 사람을 찾아 만나거나, 인스타그램에서 코스프레²⁾에 관심이 있는 사람을 검색해 알기도 하였고, 기계나 제품 정보를 찾다 네이버 카페에서 새로운 사람을 만나기도 하였다. 또한 온라인상 어딘가에 소속되면서 우연히 누군가를 만나게 되기도 하였다. 온라인상에서 자신의 관심사를 쫓아 적극적으로 누군가를 만나는 듯 보였다.

고등학교 때 일본어 공동교육과정이라고 이제 학교에서 담당 개설이 되지 않은 교과목을 이제 원격으로 들어서 생기부에 그대로 기재가 되는 프로그램이 있는데요. 거기서 만났던 친구들이랑 조금 친해져서 아직까지도 연락을 하는 친구가 한 명 있고요.(연구참여자4)

행사가 열리게 되면 그전에 본인이 ‘이 행사를 어떤 계획으로 나간다’ 이런 플랜을 SNS에 올리는 사람들이 있어요. 등록이나 이런 거 여쭙보기도 하고 행사 계획 같은 거 여쭙보기도 했고, 제작 쪽으로 여쭙보기도 하고.(연구참여자6)

○○ 캠퍼스 익명 채팅방이라는 카카오톡 오픈 채팅방에 들어갔는데 이 친구는 저랑 같은 학교는 아닌데 그냥 같은 지역 사람이라서 ○○지역의 대학생들이 궁금하다고 해서 처음에 들어와서 알게 됐어요.(연구참여자9)

1) 디스코드는 개발자 제이슨 시트론(Jason Citron)이 2015년 5월 출시한 Volp(인터넷프로토콜음성전송) 응용 소프트웨어의 하나로, 게임 이용자들에게 잘 알려진 플랫폼이다(전혜경, 2023).

2) 코스프레는 코스튬플레이(costumeplay)의 약자로 의상을 뜻하는 코스튬(costume)과 놀이를 뜻하는 플레이(play)의 합성어다(권오현, 강진숙, 소유석, 2016)

2) 자연스런 소통이 늘어남

참여자들은 게임이나 SNS를 통해 만난 이들과 온라인 공간에서 자연스럽게 소통이 늘어나며 가까워지고 있었다. 게임 내에서 친구 추가를 해 놓음으로써 게임을 하고 있지 않더라도 쪽지를 보내기도 했고, 게임에 접속하게 되면 서로 소통하며 친밀감을 형성해 나갔다. 실시간으로 소통을 이어가며 일상의 이야기를 많이 나누게 되면서 자연스럽게 친해져 갔다.

내가 어제 어땠네, 내가 누구랑 놀았는데 무슨 일이 있었네, 그런 거 그냥 게임 하는 사람들끼리 다 같이 모여서 통화하면서 그런 얘기를 하고 그러면서 중간중간에 게임 얘기가 좀 더 들어가거나 첨가되는 느낌이죠.(연구참여자2)

참여자들은 처음부터 같은 관심사를 가진 이들과 소통하다 보니 더 빨리 친해질 수 있었다. 온라인상에서는 관심사나 취향이 맞는 사람을 찾기가 오프라인에 비해 쉽다 보니 관심사를 통해 다가가기가 수월했다. 이 과정에서 게임 안에서 길드나 연합에 소속되거나 온라인상에서 알게 된 사람들과 단톡방을 만드는 등 여러 명이 함께하는 다수에서 소수가 되면서 더욱 친해지게 되었다.

일단 좋은 거는 제가 원하는 관심사가 있을 때 그 관심사에 대한 사람들이랑 빨리 친해질 수 있다는 거. 오프라인 같은 경우는 이제 그 사람을 만나보고 대화하다 관심사가 맞으면 들어가는 편이 잦아요. 근데 이제 관심사가 이미 맞는 친구들이랑 대화를 하다 보니까 좀 더 빨리 친해지는 편이 있는 것 같아요.(연구참여자7)

처음에는 그냥 인게임에서만 얘기를 하다가 친해져서.. 제가 그냥 사람들끼리.. 그냥 단톡방 만들고 하는 게 있다 보니까 카톡방 만들어서 거기다가 초대하고.(연구참여자2)

3) 내적 친밀감을 느낌

참여자들은 온라인 대인관계를 맺으며 서서히 자기 개방을 하게 되었고, 소통이나 만남의 횟수가 증가하면서 내적 친밀감을 느끼며 관계가 깊어져 갔다. 이들은 전화번호, 카카오톡, 디스코드, 트위터, 인스타그램 계정 등을 서로 교환하고 개인적인 연락을 취하며 서로의 일상을 더 자주 공유해나갔다. 매주 게임 일정을 잡아 함께 게임을 하거나 관심 있는 활동을 지속해서 공유하는 등 도움을 주고받으며 서로를 더 깊이 알아갈 수 있었다.

트위터도 이제 인스타처럼 따로 DM 기능이 있어요. 일대일로 대화할 수 있는 기능이 있어서 그 걸로 먼저 이제 친해졌다가 카톡 아이디 공유를 하고 연락을 했던 기억이 있어요. 개인적인 잡담도 하다가 고민 상담 이런 걸로 이제 조금 많이 친해진 편이에요.(연구참여자7)

그 친구들이 텍스트로 채팅을 치면 내가 그 친구들의 말을 읽는 그런 걸로만 소통을 할 수 있는데, 애네가 어떤 사람들인지 그러니까 막 속마음이 어떻고 나이대가 어떤지 목소리라도 들으면서 함께하면 되게 재밌고 좋을 것 같다 하는 생각에 그냥 그러면 시청자 참여 콘텐츠 합시다 이렇게 해서 하게 된 거예요. (중략) 시청자와 함께 팀을 짜가지고 그냥 가볍게 이렇게 이야기하면서 게임을 하자 이렇게 해가지고 그게 시청자 참여 콘텐츠예요.(연구참여자3)

이 과정에서 참여자들은 오프라인으로 만남을 이어가기도 하였다. 코스프레나 사진, 게임 등을 주제로 하는 행사장에서 만나거나 상대방이 있는 지역에 들리거나 상대방이 거주하는 지역으로 가기도 하였다. 몇 번 만나 친해진 이들과는 오프라인으로 모여 음식점, 보드게임 카페, 놀이공원, 노래방, 방탈출 카페 등을 가거나 펜션을 잡아 놀기도 했다.

다 같이 그때 보드게임 카페 가고 그때 에버랜드도 갔었거든요. 그렇게 막 놀고 하다 보니까 그리고 사실 얼굴만 안 봤을 뿐이지 좀 뭐냐 통화도 많이 하고 얘기도 많이 하고 이러다 보니까 그냥 적응하니까 괜찮더라고요. (중략) 그냥 좀 오래 이렇게 다 같이 지내다 보니까 우리 만나서도 다 같이 놀자 뭐 이렇게 얘기가 나오면서 그렇게 된 것 같아요. (연구참여자10)

4) 특별한 존재로 끈끈한 사이가 됨

참여자들은 온라인을 통해 만난 이들과 점점 깊이 있는 이야기를 나누게 되며 서로에게 특별한 존재가 되어 갔다. 남들에게 선뜻하지 못했던 이야기나 개인의 말 못 할 가정사, 개인적으로 힘든 일 등을 이야기하게 되면서 서로를 위로해 주고, 격려해 주며 응원해주었다. 참여자들은 일상을 공유하는 시간이 늘어나며 서로에 대해 잘 알고 예측할 수 있는 끈끈한 사이가 되어갔다. SNS를 통해 일상의 이야기를 더 많이 하게 되기도 했지만, 서로의 개인적인 고민 등 일상의 많은 부분을 공유하게 되면서 관계는 더욱 깊어져 갔다.

개인적인 얘기도 꽤 많이 했었어요. 친구랑 이런 상황인데 어떻게 하면 화해할 수 있을까부터 시작해서 대학교를 갈지 말아야 할지라든가 가면 뭐가 좋냐 이런 것도 많이 물어보고. (연구참여자7)

이제 앞으로 어떻게 살지에 대해서도 좀 가끔은 좀 심오한 이런 얘기도 하고 그래서 서로 좀 작든 크든 인생에 서로 좀 조언도 해주고 이러다 보니까 그런 게 좀 힘이 되지 않나 싶어요. (연구참여자10)

특히 이들은 온라인 관계에 더해 오프라인 만남이 더 늘어갔다. 같은 지역이면 더 자주 만나게 되었고 같은 관심사를 주제로 한 행사에 계속해서 참여하며 오프라인 만남을 반복해나갔다. 이에 더해 갈등을 해결하며 관계는 더 단단해졌다. 이들은 오해가 생기면 사실을 확

인하면서 풀거나 대화를 통해 서로를 더 깊이 있게 알게 되고 배려하게 되었다. 기분이 상했을 때는 상대방에게 솔직하게 이야기하고 이를 통해 서로가 바뀔으로써 갈등을 해결하였고, 이는 관계를 더욱 끈끈하게 하였다.

그리고 한 번씩 지역이 같다 보니 만나서 밥도 먹고, 그것 때문에 이게 그냥 실친으로 점점 변해간 것 같아요. 직접적인 만남. (연구참여자1)

일단은 지역이 가깝죠. 무엇보다 같이 노는 횟수가 꽤 많아지기도 했고. (중략) 3년 정도 계속 행사 외에도 그분이 주관하는 촬영회 같은 거를 열어가지고 여럿이서 모여가지고 소소하게 촬영회 좀 열고. (연구참여자6)

조금 떨어진 적은 있었습니다. 잠깐 제가 담아놓으면 그대로 닫힌 채로 끝이니까 제가 조금 안 일하게, 좀 힘들어서 얘기를 좀 안 하다 보니까 그렇게 됐는데 결국 그냥 이런저런 심리여서 그랬다고 미안하고 사과하고 지금은 잘 지내고 있습니다. (연구참여자9)

2. 대학생의 온라인 대인관계 경험

1) 관계에 자신감이 생김

참여자들은 온라인 관계를 통해 관계에 대해 다양한 경험을 하게 되었다. 우선 비대면이라는 점을 활용하여 상대방과 관계 맺는 연습을 적극적으로 해볼 수 있었다. 온라인상에서는 가벼운 마음으로 관계를 맺을 수 있기에 처음 보는 사람에게 말을 걸기 쉬워 상대방에게 먼저 다가가는 연습을 할 수 있었다. 온라인상에서 만난 사람들과는 실제로 만나지 않고도 관계를 지속할 수 있고 외부 활동이 없어도 친해질 수 있었으며, 비대면이기에 눈치 볼 필요도 없었다. 또한 이들은 온라인상에서 만난 사람들과는 공통된 지인이 없기에 속상한 일을 털어놓기도 좋고, 서로 아는 사람이 없으니 자신에 대한 이미지를 새롭게 만들 수도 있었다. 즉 본 연구

참여자들은 온라인이라는 세상 속에서 비대면이라는 보이지 않는 막을 온전히 활용함으로써 오프라인에서 까지 관계에 자신감을 갖게 된 것이다.

처음 보는 사람한테 말을 거는 게 되게 쉬워졌어요. (중략) 근데 이제 온라인 친구들한테 가볍게 다가가는 방법이라든가 먼저 말을 거는 경험이 많았고 항상 긍정적인 반응을 보였고 아닌 경우도 분명히 있었지만 대체로 긍정적이었고 어떤 대화를 이어갈 때도 이제 이렇게 대화를 했을 때 긍정적인 반응이 있으니까 나중에 오프라인에서도 이제 제가 먼저 대화를 건다거나 아니면 새로운 주제를 던진다거나 이렇게 좀 여전히 내향적이긴 하지만 좀 덜 내향적인 사람으로 변한 것 같아요. (연구참여자3)

오프라인은 친해지려면 활동을 해야 하잖아요. 그러니까 어떻게 보면 동아리 가입이나 아니면 따로 그냥 동호회 이런 모임에 참여를 해야 실제로 만나서 대화라도 해볼 수 있는 게 사실인데 온라인은 그냥 컴퓨터 딸깍 키기만 하면 되게 많은 사람들이 있고 온라인 세상에서 친해질 수 있는 게 기도 간단하고. (중략) 온라인은 그냥 딱 키기만 하면 만났다가 되는 거니까 그 부분이 다르고 좋은 점인 것 같아요. (연구참여자5)

내가 잘하는 모습만 보여주고 내 안 좋았던 과거는 숨기고 그런 느낌으로 했으니까 근데 시간 지나니까 그게 되게 크더라고요. 그렇게 만든 내 모습이 진짜 내 모습이 되어버리고. (연구참여자6)

또한 참여자들은 온라인이라는 점을 활용하여 다른 지역에 거주하거나 자신과 나이 차이가 있는 사람들과도 만나 관계를 맺을 수 있었다. 다양한 사람과 소통하며 관계의 폭을 넓힐 수 있었고 이로 인해 참여자들은 온라인상에서 만난 이들과 함께 성장, 발전해 나갈 수 있었다.

온라인에 진짜 별의별 이상한 사람도 많겠지만 그만큼 좋은 사람들도 진짜 많기 때문에 그런 사람들 도움을 많이 받은 입장에서 본인이 이런저런 사람을 많이, 오프라인보다 좀 더 알더라도 광범위하게 다양한 사람들을 만날 수 있는 건 좋은 기회라고 생각을 해요. 다양한 사람들의 유형을 만나보고, 상대를 해볼 수 있는 좋은 기회죠. (연구참여자2)

편견을 바꿀 수도 있었고, 그리고 사귀기 전에는 저는 가족한테도 제 개인 사정을 그렇게 얘기를 안 하는 편이라서 조언을 구할 사람이 없었는데 조금 조언 구하는 것도 마음 편하게 구할 수 있는 나이 많은 사람이시기도 하고 조언도 편하게 구할 수 있는 것 같고. (연구참여자5)

2) 관계로 힘을 얻음

이들은 온라인상에서 만난 사람들과 서로 일상을 나누며 외로움과 공허한 감정을 줄일 수 있었고, 이를 통해 힘을 얻어갈 수 있었다. 참여자들은 온라인에도 좋은 사람이 있음을 깨달아 온라인 대인관계에 대해 가졌던 선입견이 사라졌다고 말하기도 하였다.

제가 단기적으로 효과가 나타난 건 외로움이죠. 대화할 상대가 생기잖아요. 그리고 내가 일상을 공유하거나 대화를 하거나 게임을 같이 할 수 있는 사람이 생긴 거죠. 외로움이나 공허함이 훨씬 줄었죠. (연구참여자8)

또한 참여자들은 자신이 힘든 시기에 온라인상에서 만난 사람들과 깊은 이야기를 나누는 시간을 가지며 서로 공감해주는 경험을 통해 어려움을 이겨내고 서로에게 의지할 수 있었다.

힘들 때 좀 도움받을 수도 있고 친구가 생겼다는 느낌이 강하죠. 그때 제가 좀 힘든 시기였어가

지고 의지도 많이 했고 엄청 많은 얘기들을 나누긴 했었거든요.(연구참여자3)

3) 시행착오를 겪음

참여자들은 온라인상에서 사람들을 만나서 여러 가지 시행착오를 겪은 것으로 나타났다. 우선 온라인상에서는 사람들과 관계를 시작하기 쉬운 만큼 쉽게 그만둘 수 있다는 점을 지적하였다. 온라인상에서는 관계를 맺기에 진입장벽이 낮아 관계 형성이 수월하지만, 그만큼 관계를 끝내는 것도 쉽다는 것이다. 이에 참여자들은 온라인 관계에서는 처음 시작에 있어 신중해야 함을 강조하였다. 예를 들어 너무 가볍게 사귀거나 무작정 깊어지려고 하지 말 것, 연락처 등 개인정보를 교환할 시 조심해야 하는 것 등 많은 면에서 신중해야 함을 중시하였다.

너무 쉽게 다가가고 그런 건 없었으면 좋겠어요. 누가 쉽게 다가오면 그런 것도 너무 쉽게 받아들이지 말고 좀 항상 신중하게 생각하고 만나고. 온라인상에서 만나자마자 연락처 바로 교환하는 경우가 좀 있거든요. 그런 면에서 좀 연락처 같은 것도 조심하.(연구참여자1)

일부 참여자는 온라인 만남에서 오프라인 만남으로 이어질 시 혼자 만나는 것보다 여럿이 함께 만나는 것을 제안하였다. 새롭게 맺을 관계를 혼자 판단하는 것은 어려운 일이기에 다른 사람들과 함께 의논하기 위해서이다.

여럿을 한꺼번에 만나는 게 좋은 것 같아요. 1대 1로 만난다기보다는 여럿이 함께 만났는데 만약에 그중에 한 명이 별로다 그러면 이제 나머지 사람들랑 조금 의논을 할 수 있어요. 근데 1대1로 사람을 처음 만났는데 이 사람이 조금 그렇다 해도 자기 자신만의 판단으로 생각을 해야 되니까....(연구참여자10)

IV. 논의 및 결론

본 연구는 대학생들을 대상으로 온라인 대인관계 발달 과정과 그 과정에서의 경험을 살펴보기 위해 질적 내용분석 방법을 활용하여 분석하였다. 연구 결과를 근거로 논의하면 다음과 같다.

첫째, 연구참여자들은 게임, SNS, 비대면 수업 등을 통해 온라인상에서 대인관계를 맺기 시작했다. 참여자들은 같은 게임을 하며 친해지거나 SNS에서 같은 관심사를 가진 이들을 찾아서 관련된 내용으로 소통하며 가까워졌고, 우연히 관계가 시작되기도 하였다. 이는 온라인상에서 처음 만나게 된 상대방에게 관심을 가지고 친해지기 시작하며(남순현 등, 2013), 온라인 공간이 다양한 주제를 공유하고 소통하여 삶의 일상 공간이자 친구를 만나고 상호작용하는 하나의 공간이 되었다는 선행연구(안희진, 2022; 이영훈, 2021; 조남익, 2011)를 지지한다. 그러나 상대방에게 유쾌하고 호감이 가는 이미지를 전달하기 위해 노력하고 상대방을 부정하기보다 지지하는 모습을 보여주었다는 선행연구(남순현 등, 2013)와 달리, 본 연구참여자들은 온라인상의 관계는 쉽게 맺을 수 있지만 쉽게 끊을 수도 있기에 진지함을 갖기보다는 다소 편리함에 초점을 두고 있었다. 이는 상대방에게 비슷한 관심사를 통해 다가가 더 빨리 친해질 수 있었다는 점에서 공통관심사를 가진 사람들이 물리적 환경의 영향을 받지 않으면서 쉽게 만나고 정보를 공유할 수 있으므로 대인관계 시작 시 온라인 환경이 유리한 점으로 작용한다는 연구 결과(McKenna et al, 2002)와 그 맥을 같이 한다고 볼 수 있다. 즉 본 연구참여자인 대학생들은 오프라인보다 온라인상에서 더 쉽게 자신과 맞는 새로운 사람을 찾아 관계를 맺고 있다고 볼 수 있다.

둘째, 연구참여자들은 게임이나 SNS를 통해 만난 이들과 온라인 공간에서 자연스럽게 소통이 늘어나며 가까워지고 있었다. 게임 내에서 친구를 추가하거나 게임을 하며 채팅과 전화를 활용해 실시간으로 소통을 이어갔고, 같은 관심사를 공유하며 서로 잘 통하는 느낌

을 받아 관계를 이어가게 되었다. 이 과정에서 일상의 이야기를 많이 나누고 친밀감을 느껴 빠르게 친해져 갔다. 특히 채팅양이 많은 상대방에게 더욱 친밀감을 느끼게 되었다고 하였는데 이는 온라인 커뮤니티 구성원들이 잦은 채팅을 통해 자신을 적극적으로 드러내 보이고 이를 통해 다른 구성원들과 유대감을 형성하고 있었다는 연구 결과(박성복, 황하성, 2007)를 지지한다. 본 연구참여자들의 경우, 처음에는 여러 명이 함께하는 다수의 무리에서 시작하다 점차 소수가 되어 단톡방을 만들어 들어가거나 게임 내 길드에 들어가면서 소속감과 유대감을 느끼고 있었다.

셋째, 연구참여자들은 온라인 대인관계에서 서서히 자기개방을 하며 내적 친밀감을 형성해 나갔다. 이들은 개인적인 연락을 이어가며 고민을 털어놓으면서 폭넓은 대화가 증가했고(남순현 등, 2013), 게임이나 취미, 좋아하는 활동을 함께 하면서 추억을 쌓으며 서로에 대해 더 깊이 알아가게 되었다. 또한 참여자들은 온라인에서 오프라인으로 만남을 이어가며 더욱 친해졌다. 대면으로 만나보며 온라인상에서도 좋은 사람이 있음을 깨닫고 온라인 대인관계에 대한 편견이 줄기도 했다. 이 단계에서 오프라인으로 이어지지 않고 온라인 관계만으로 선호하는 참여자도 있었지만, 온라인상에서 소통하다 개인적인 연락이 늘어나고 내적 친밀감이 쌓인 참여자들 대다수는 오프라인 관계로 이어졌다. 이러한 결과는 처음 서로를 알아가던 단계에서 오프라인 만남이 주로 일어나던 선행연구(남순현 등, 2013)와 달리, 본 연구참여자들은 오프라인 만남을 통해 내적 친밀감을 느끼고 서로가 서로에게 특별한 존재로 끈끈한 사이가 되는 시점에서 주로 이루어지고 있었다.

넷째, 연구참여자들은 온라인 대인관계를 이어가며 점차 끈끈한 사이가 되면서 서로에게 특별한 존재가 되어갔다. 오프라인 친구에게는 선뜻 하기 어려운 진지하고 깊은 주제의 이야기를 점점 나누며 서로 위로해 주고, 격려해 주면서 관계는 더욱 깊어졌다. 참여자들은 일상을 공유하는 시간이 점차 늘어나면서 서로에 대해 깊이 있게 알게 되었다. 게임과 관련된 정보를 공유하거나 개인적인 고민에 관한 이야기가 증가했으며

일상의 많은 부분을 공유하면서 서로를 예측할 수 있게 되었다. 이는 온라인 대인관계를 통해 충족시키고자 하는 네 가지 공동체 욕구 중, 삶의 경험이나 개인적 사항까지 공유함으로써 사용자들 간에 긴밀한 관계를 유지하고자 하는 관계 공동체 욕구에 해당하기도 한다(Armstrong & Hagel, 1996). 이처럼 참여자들은 개인적이며 심오한 이야기들을 통해 서로에게 특별한 사이가 되면서 긴밀한 관계를 유지해 나갔음을 알 수 있다.

특히 참여자들은 온라인 대인관계와 지속적인 오프라인 만남을 가지며 안정적인 관계가 되었다. 이는 오프라인 모임의 참여 정도가 증가할수록 온라인 대인관계의 정서적 애착도 함께 증가한다고 밝힌 연구(박성복, 2007)를 지지한다. 즉 본 연구참여자들도 반복적인 오프라인 만남을 가지며 정서적 애착을 증가시켜 서로에게 특별해졌을 것임을 알 수 있다. 이들은 갈등이 생겨도 깊은 대화를 통해 오해를 풀고 서로를 배려할 수 있게 되었으며 상대방에게 솔직한 마음을 전달하면서 갈등을 해결하며 관계는 더욱더 단단해졌다. 이는 상대방의 정서 반응을 예측하고 사적 영역을 자연스럽게 받아들이며 관계가 안정되어 감을 의미한다고 볼 수 있다(남순현 등, 2013). 무엇보다 연구참여자들은 온라인상에서 벗어나 반복적인 오프라인 만남을 지속하면서 관계를 안정적으로 만들어갔다. 즉 오프라인 관계가 온라인 관계를 더욱 발전시키고 견고해지게 하는 데 주요한 요인으로 작용했음을 알 수 있다.

다섯째, 본 연구참여자들은 온라인 공간에서 내가 관심 있는 분야를 찾아 먼저 말을 거는 등 모르는 이에게도 쉽게 다가갈 수 있게 되면서 오프라인보다 쉽게 관계를 시작하는 자신감을 가지게 되었다. 이는 상대방과 관계를 형성하는 데 있어 연습의 기회가 되었으며, 다른 지역, 다른 나이의 사람들과도 관계를 맺으며 여러 유형의 사람과도 만날 수 있었다. 참여자들은 관계를 비대면으로 이어갈 수 있기에 실제로 만나지 않고도 관계를 지속하고 외부 활동 없이 친해질 수 있음을 긍정적으로 인식하고 있었다. 그렇기에 눈치 볼 필요 없이 상대방을 더 편하게 대할 수 있었으며 공통된 지인이 없어 속상한 일을 털어놓기가 좋은 등 개인적인 이

야기를 더 빠르게 하면서 친해질 수 있어 정서적인 개방이 수월했다. 자신에 대한 이미지를 새롭게 만들어 내가 원하는 모습으로 나를 보여주는 것도 가능하였다. 비대면의 특성으로 고민과 감정을 숨김없이 자연스럽게 표출할 수 있고 상대방을 보지 않고 커뮤니케이션함으로써 더 큰 편안함과 심리적 안정감을 느낄 수 있다는 선행연구(남순현 등, 2013; 안희진, 2022; Joinson, 2001)에 근거해 볼 때, 본 연구참여자들이 온라인상의 익명성과 비대면의 특성을 활용해 관계의 친밀함을 높이며 온라인 대인관계를 지속해 왔음을 알 수 있다. 결국 참여자들은 이러한 온라인 대인관계를 맺으며 상대방과 같이 성장, 발전해 나갈 수 있었다. 이야기를 들어주고 조언을 구하며 다양한 사람의 의견을 들을 수 있었고 힘들 때 의지하고 깊은 이야기를 반복적으로 나누며 외로움과 공허한 감정을 줄이며 어려움을 이기고 힘을 얻을 수 있었다.

그러나 참여자들은 온라인 관계의 단면도 보고하였다. 개인정보를 너무 쉽게 내어줘서는 안 된다는 것, 오프라인 만남과 비교했을 때 빨리 친해지기 어렵다는 등의 유의점도 잊지 않았다. 그러나 본 연구를 통해 온라인 공간이 우리 삶의 필수적 공간이 된 지금, 온라인은 오프라인에서 채워줄 수 없는 관계의 좋은 시작점이 될 수 있음을 알 수 있었다. 또한 비대면이라는 점으로 주위의 시선에 신경 쓰지 않아도 된다는 점은 관계를 지속시키고 깊이를 더해줄 수 있는 큰 장점으로, 이는 분명 오프라인 관계에까지 이어지고 있다고 볼 수 있다.

본 연구는 온라인 활용도가 높은 대학생을 대상으로 이들의 온라인 대인관계 발달과정과 경험을 살펴보았다는 데 의의가 있다. 본 연구 결과를 토대로 대학생의 온라인상에서 건강한 대인관계를 맺을 수 있도록 돕는 개입이 제공된다면, 대학생이 온라인상에서 건강한 대인관계를 형성하는 데 긍정적인 도움을 줄 수 있을 것이다.

본 연구에서의 연구참여자들은 온라인 대인관계를 맺기 시작한 시기와 온라인 대인관계 수가 각자 다르다. 이러한 점에서 관계를 시작한 시기, 유지한 기간,

관계의 수에 따라 온라인 대인관계의 경험이 다르게 나타나는지 더 살펴본다면 더 풍부한 이해를 도울 것이다. 또한 본 연구에서는 참여자들이 사용한 온라인 매체, 평균 사용 시간, 관계 유지 및 종결 경험 등에 대해 자세히 살펴볼지 못한 아쉬움이 있다. 향후 연구에서는 이를 보완하여 대학생의 온라인 대인관계에 대해 보다 심층적으로 살펴보는 것도 의미가 있을 것이다.

참고문헌

- 강현임, 이영란, 황주희 (2017). 대학생의 대인관계유능성과 자기통제력이 스마트폰 중독에 미치는 영향. *한국중독범죄학회보*, 7(2), 1-23.
- 권석만 (2018). *젊은이를 위한 인간관계의 심리학* 3판. 서울: 학지사.
- 권오현, 강진숙, 소유석 (2016). 코스프레 온라인 카페 이용자의 대상관계 형성과 정서체험에 대한 연구 - 대상관계이론과 미메시스 사유를 중심으로 -. *교육문화연구*, 22(5), 313-334.
<https://doi.org/10.24159/joec.2016.22.5.313>
- 김민정 (2011). 스마트 폰에서의 SNS 사용이 온라인, 오프라인 관계 형성에 미치는 영향에 관한 연구: 트위터를 중심으로. *이화여자대학교 대학원 석사학위논문*.
- 김형수 (2014). 대학생들의 대인관계지향성과 SNS 몰입간의 관계에서 사회불안의 매개효과. *인간이해*, 35(2), 11-26.
- 남순현, 양은주, 권정혜 (2013). 사회침투이론에 근거한 온라인 대인관계의 발달단계에 관한 탐색적 연구. *인간발달연구*, 20(2), 125-151.
- 박성복 (2007). 온라인 대인관계의 정서적 애착(emotional attachment) 형성에 관한연구. *한국언론학보*, 51(3), 407-429.
- 박성복, 황하성 (2007). 온라인 공간에서의 자기노출, 친밀감, 공동 공간감에 관한 연구. *한국언론학보*, 51(6), 469-495.
- 손경원 (2018). 청소년의 친구 관계 형성을 위한 긍정 심리학적 중재. *도덕 윤리과교육연구*, 60, 321-348.
<https://doi.org/10.18338/kojmee.2018..60.321>
- 송병국, 박근수, 신성호, 이해정 (2016). 청소년의 발달 단계에 따른 대인관계, 성취압력, 부모지원이 학습동기에 미치는 영향. *청소년학연구*, 23(5), 265-287.
<https://doi.org/10.21509/KJYS.2016.05.23.5.265>
- 안주아 (2016). 대학생들의 스마트폰 이용행태와 중독: 우울, 충동성이 중독에 미치는 영향 및 중독이 대인관계와

- 대학생활 만족도에 미치는 영향. *언론과학연구*, 16(4), 128-162.
<https://doi.org/10.14696/jcs.2016.12.16.4.128>
- 안희진 (2022). 후기청소년의 애착에 따른 온라인과 오프라인 우정에 관한 연구. *한남대학교 일반대학원 석사학위논문*.
- 오윤경 (2012). SNS 중독경향성과 외로움, 우울, 대인관계, 사회적 지지의 관계. *한국상담대학원대학교 석사학위논문*.
- 유기웅, 정종원, 김영석, 김한별 (2018). 질적연구방법의 이해. 서울: 박영스토리.
- 유태균 (2007). 사회복지학 연구수행과정에 있어서의 윤리적 이슈에 관한 소고. *한국사회복지질적연구*, 1(1), 69-86.
- 이수정 (2018). 대학생의 성지식에 관한 연구. *글로벌사회복지연구*, 8(1), 69-82.
- 이영훈 (2021). 부모의 통제적 양육태도가 사이버섹스 중독에 미치는 영향에서 자기통제력과 소외감의 매개효과: 20~30대 남녀 랜덤채팅 이용자를 중심으로. *광운대학교 상담복지정책대학원 석사학위논문*.
- 이은주 (2017). 자기결정성 동기와 학업적 성과의 관계: 동일시 조절과 내사 조절의 효과 재조명. *교육심리연구*, 31(4), 713-743.
<https://doi.org/10.17286/KJEP.2017.31.4.06>
- 장휘숙 (2008). 성인초기의 발달과업과 시작시기에 관한 탐색적 연구. *한국심리학회지: 발달*, 21(4), 109-126.
- 전혜경 (2023). 디지털성범죄 피해지원 실무자 관점에서 본 청소년의 피해경험 - 텔레그램과 디스토프를 중심으로 -. *안전문화연구*, (21), 47-64.
<https://doi.org/10.52902/kjsc.2023.21.47>
- 조남익 (2011). 청소년기의 페이스북 활용을 통한 사회적 자본 형성에 관한 연구. *청소년학연구*, 18(5), 267-289.
- 통계청. (2018). 여성가족부 「청소년상담지원현황」. <https://www.k-stat.go.kr/metasvc/msaa100/search>에서 2024년 6월 1일 인출
- Altman, I., & Taylor, D. (1987). Communication in interpersonal relationships: Social penetration theory. In M. E. Roloff, & G. R. Miller (Eds.), *Interpersonal processes: New directions in communication research* (pp. 257-277). Newbury Park, CA: Sage Publication.
- Armstrong, A., & Hagel, J. (1996). The real value of on-line communities. *Harvard Business Review*, 74, 134-141.
- Crain, M. (2011). Arm's-length intimacy: Employment as relationship. *Wash. UJL & Pol'y*, 35, 163.
- Hsieh, H., & Shannon, S. E. (2005). Three approaches to qualitative content analysis. *Qualitative Health Research*, 15(9), 1277-1288.
<https://doi.org/10.1177/1049732305276687>
- Joinson, A. N. (2001). Self-disclosure in computer-mediated communication: The role of self-awareness and visual anonymity. *European Journal of Social Psychology*, 31(2), 177-192.
<https://doi.org/10.1002/ejsp.36>
- Kamibeppu, K., & Sugiura, H. (2005). Impact of the mobile phone on junior high-school students' friendships in the Tokyo metropolitan area. *Cyberpsychology & Behavior*, 8(2), 121-130.
<https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.121>
- Lea, M., & Spears, R. (1995). Love at first byte? Building personal relationships over computer networks. In J. T. Wood, & S. Duck (Eds.), *Understudied relationships: Off the beaten track* (pp. 197-233). Newbury Park, CA: Sage.
- McKenna, K. Y. A., Green, A. S., & Gleason, M. E. J. (2002). Relationship formation on the internet: What's the big attraction? *Journal of Social Issues*, 58(1), 9-31.
<https://doi.org/10.1111/1540-4560.00246>
- Walther, J. B. (1996). Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction. *Communication Research*, 23(1), 3-43.
<https://doi.org/10.1177/009365096023001001>