

미디어 이용 대체·보완과 중독: 청소년과 성인의 인터넷 및 스마트폰 사용 형태를 중심으로

김동일 이윤희* 이주영 김명찬 금창민 남지은 강은비 정여주

서울대학교

경일대학교

본 연구는 현재 보편적으로 사용되고 있는 매체인 인터넷사용이 스마트폰이라는 신규 미디어가 도입될 때 매체이용의 대체·보완 현상과 중독양상이 성인 및 청소년 세대별로 어떻게 나타나는지 살펴보았다. 연구대상은 청소년 집단은 수도권, 충청/강원, 호남(제주포함), 영남의 4개 지역 설문 응답자 3,816명 결과를 대상으로 하였으며 성인집단은 전문설문조사기관에 의뢰하였고 500명을 대상으로 하였다. 검사도구는 2011년 정보화진흥원에서 개발한 인터넷중독척도, 스마트폰중독척도와 정신건강척도를 포함하였다. 연구결과는 첫째, 인터넷중독 수준에 따라 스마트폰 중독수준의 차이를 카이검증 하였는데 인터넷 사용에 있어서는 문제가 없는 일반 사용자이지만 스마트폰은 중독적으로 사용하는 사람이 성인의 경우 58%, 청소년은 80%으로 청소년은 성인에 비해 스마트폰이 인터넷에 대체되어 사용되어 문제적 사용을 나타낼 수 있는 높은 경향성을 나타내었다. 둘째, 스마트폰의 주요용도에 있어서 청소년은 인터넷의 주활용 용도인 엔터테인먼트 기능이 스마트폰 사용에서도 두드러지게 나타나고 성인의 경우, 인터넷은 업무용, 스마트폰은 SNS 용도로 매체간 용도가 구분되어 사용되는 경향을 보인다. 셋째, 스마트폰 사용 이후 인터넷사용시간의 감소여부를 물었을 때 청소년은 줄었다는 응답이 66.1%, 성인은 44.8%로 나타나 청소년이 성인에 비해 스마트폰을 인터넷에 대체하는 매체로 사용할 수 있는 경향성을 뒷받침해 준다. 넷째, 인터넷과 스마트폰의 중독위험군을 대상으로 중독수준과 정신건강과의 관계를 살펴본 결과 청소년의 인터넷중독 수준과 정신건강의 수준만이 유의하게 상관이 있는 것으로 나타났는데 이는 성인에 비해 청소년의 인터넷중독이 정신건강에 미치는 위험성을 시사하는 부분이라 할 수 있다.

* 주요어 : 인터넷중독, 스마트폰중독, 청소년인터넷중독, 성인스마트폰중독, 미디어중독

† 교신저자(Corresponding Author): 이윤희, 서울대학교, (151-742) 서울시 관악구 관악로 1 서울대학교 교육정보관 10-1동 610호, Tel : 02-880-4493, E-mail: yuniizzang@gmail.com

오늘날 인터넷을 중심으로 한 현대 디지털문명의 발전은 생활상의 편리함 뿐 만 아닌 인간 간 소통방식의 변화, 시공간 제약의 극복, 패러다임의 전환 등 사회전반에 걸쳐 획기적인 변혁을 가져오고 있다. 가령 실시간 개인 간 및 집단 간 소통은 물론이고 트위터, 페이스북, 블로그 등의 SNS(Social Network Service)는 선거나 새로운 집권정당의 이름 공모 등 대국민 소통에도 활용되면서 그 기능과 역할의 범위가 점차 확대되는 경향을 나타낸다. 이러한 디지털 미디어기기는 PC를 기반으로 한 인터넷에서 부터 시작해서 휴대전화, 인터넷과 휴대폰 기능이 결합된 ‘한손의 인터넷’이라 불릴 수 있는 스마트폰으로 까지 진화된 상태이다.

이러한 디지털 미디어기기의 발전은 그 유익함 못지않게 문제적 사용으로 인한 역작용을 가져왔는데 이미 과도한 인터넷사용으로 인한 위험성의 인식은 청소년의 야간 게임 이용을 금지하는 ‘셋다운제’의 실시와 게임회사들의 여러 자정 노력을 통해서 나타난다. 우리나라 청소년의 인터넷이용률은 거의 100%에 이르고 있고 2011년 7월 현재 전체인구의 78.0%가 인터넷을 사용하고 있다(한국인터넷진흥원, 2011). 이러한 인터넷 보급의 확대는 ‘인터넷 중독’이라는 역작용 현상을 가져왔는데 인터넷 중독 실태조사(한국정보화진흥원, 2010)에 의하면 전체 인터넷 이용자의 약 8.0%(1,743천명)가 인터넷중독 현상을 겪는 것으로 조사되었다. 이는 알코올 사용 장애 유병율, 5.6%(보건복지부, 2006), 도박중독자가 전체 성인의 6.1%(사행산업통합감독위원회, 2010)로 나타나는데 비하여 더 높은 수치로 이제 우리사회에 인터넷 중독이 알코올 중독이나 도박중독보다 더 심각한 병리현상이 되고 있음을 보여준다. 특히, 다른 중독들이 주로 성인층에서 높은 유병율을 나타내는데 비하여 인터넷 중독은 청소년층에서 더 심각한 문제로 나타난다. 즉, 청소년 12.4%(877천명), 성인 5.8%(866천명)로 청소년 중독률이 성인에 비해 2배 가량 높게 나타난다. 이러한 청소년의 인터넷중독 고위험률은 매년 증가하

고 있는 것으로 나타나며 특히 초등학교의 중독율이 ‘08년 1.6%, ’09년 3.0%, ’10년 3.2%로 매년 증가 추세를 보인다(한국정보화진흥원, 2010). 이는 향후 인터넷을 비롯한 디지털 미디어기기를 본격적으로 사용하게 될 저연령층의 인터넷중독 현상을 보여주는 것이어서 심각한 우려를 낳고 있다.

디지털전자기기의 발전으로 인해 인터넷을 기반으로 한 매체중독의 부정적 영향은 기존의 데스크탑, 노트북, 넷북 컴퓨터 기반의 인터넷중독에서 휴대전화, PDA, 스마트폰 등의 다양한 매체의 형태로 옮겨가고 있는 것으로 보인다. 2011년 인터넷이용실태조사에 의하면 전국 10가구 중 4가구(42.9%)가 스마트폰, 스마트패드 등의 스마트기기를 1대 이상 보유하고 있는 것으로 나타났으며 이러한 보급률은 2010년에 비해 약 9배 가량 증가한 수치이다(한국인터넷진흥원, 2011). 또한 2010년 말 721만 명이었던 스마트폰 가입자는 2011년 말 2,258명으로 1년 사이 사용인구가 무려 3배 가까이 증가하게 되었다. 스마트폰 사용으로 인한 부정적 영향이 보고되기 시작하고 있는데 일례로, 스탠포드 대학(2010)에서 아이폰 사용자를 대상으로 실시한 스마트폰 중독조사에 따르면 75% 이상의 응답자가 아이폰을 지닌 채 잠이 들고, 69%의 응답자가 아침에 집을 나설 때 아이폰 보다 지갑을 두고 나온다고 응답하였다. 또한 44%의 응답자가 ‘완전히 중독되었다’거나 ‘중독되었다’는 상태를 보고하였는데 국내 사정 또한 크게 다르지 않다. 방송통신위원회와 한국인터넷진흥원이 최근 만 12 ~ 59세 스마트폰 이용자 4,000명을 대상으로 이용실태를 조사한 결과 67.4%가 특별한 이유가 없어도 스마트폰을 자주 확인하는 것으로 나타났으며, 34.2%가 스마트폰이 없거나 찾지 못하는 경우 불안감을 느끼는 것으로 응답하였다(게임조선, 2012).

과다한 미디어사용에 대하여 “중독”이라는 정신의학적 개념의 본격적인 도입은 Goldberg(1996)에 의해 인터넷 과다사용의 결과가 중독의 진단 기준과 거의 일치되는 면을 지적하면서 처음 언급되었다.

하지만 이러한 인터넷과다사용을 정신병리학적 관점에서 하나의 중독 장애로 진단, 분류될 수 있는가에 대해서는 연구자들 사이의 다양한 의견이 존재한다. 하지만 최근 중독에 대한 개념은 DSM-4에서 정의하고 있는 약물중독 혹은 물질중독 개념을 넘어 도박장애, 쇼핑중독, 인터넷 중독 등 비물질성 중독(non-chemical addiction) 혹은 행위중독(behavioral addiction) 개념으로 확산되고 있다(이영식, 2006). 즉, 인터넷중독은 항정신성 물질의존(psychoactive substance dependence), 병적도박(pathological gambling), 충동조절장애(impulse control disorders)사이의 구분이 명확치 않으나 충동조절의 문제라는 공통의 특징은 분명하므로(Zsolt, Beatrix, Sandor, 2008) 행위중독의 개념으로 묶어서 볼 수 있을 것이다(Marks, 1990, Zsolt, Beatrix, Sandor, 2008).

미디어중독을 규정짓는 요인들로 연구자에 따라서 크게 미디어의 과다이용과 통제력상실을 들고 있다(강진숙, 2011). 연구자들은 통제력의 상실이 인터넷 중독으로 발전하는 핵심적 요인으로(Davis, 2001) 중독증상을 보이는 사람들에게 공통적으로 나타나는 특성으로 보고 있다(권재환, 2008). 이러한 인터넷 중독과 자기통제력과 충동성과의 유의미한 상관은 여러 선행 연구를 통해 보고되고 있는데 중독수준이 높으면 자기통제력이 유의미하게 낮게 나타나고(김중운, 2008, 송원영; 1998, 이계원, 2001), 자기통제력이 낮으면 인터넷중독 수준은 다소 높게 나타난다(김중운, 2008). 즉, 인터넷중독 수준이 높을수록 즉각적인 만족을 추구하고 충동적인 성향을 나타내고(한정선, 김세영, 2006), 자기통제력이 낮고 즉각적인 욕구충족을 추구할수록 인터넷중독 정도가 높은 것은 것을 의미한다. 또 다른 인터넷중독과 관련된 변인으로 우울, 불안, 공격성을 들 수 있는데 일반집단에 비해 인터넷중독 집단은 불안과 우울이 유의미하게 높게 나타나고(장연정, 2007; 김윤희, 2006), 공격성과도 관련을 보이며(윤현민, 박성연, 2005), 정신건강의 '정신병리 영

역'과도 높은 상관을 보인다(김혜정, 조복희, 2003).

마찬가지로 휴대폰 중독에 있어서도 정신건강과의 유의미한 관련성을 보이는데 청소년의 경우 불안이 가장 높은 유의미한 상관을 나타내었고 강박, 신체화, 적대감, 우울, 정신증, 대인예민증, 편집, 공포불안 순이었으나, 성인의 경우 강박증과 우울이 가장 높은 상관을 보였고 정신증, 불안, 대인예민증, 편집증, 신체화, 적대감, 공포불안 순으로 상관을 나타내었다(유명옥, 2009). 따라서, 인터넷중독, 휴대폰중독은 정신건강과의 관계에서 전체적으로 중독 점수가 높을수록 정신건강 수준이 낮게 나타나는 부적상관관계를 보인다(김혜정, 조복희, 2003; 김미영, 2003; 김병준, 김윤희, 2004; 권구영, 이해자, 2002; 이상준, 2005; 송은주, 2006).

또 다른 미디어중독을 규정짓는 요인으로 과다이용을 들 수 있다. 하지만 최근 미디어를 이용하는 패턴은 한 가지 미디어를 이용하고 다른 미디어를 순차적으로 이용하기 보다는 음악을 틀어놓고 숙제를 하면서 중간 중간에 메신저 대화나 인터넷 검색을 하는 식으로 동시에 여러 미디어를 사용하기 때문에 단순히 사용시간 만으로 과다이용을 주장하기는 어렵다(송요셉, 오상화, 김은미, 나은영, 정하소, 박소라, 2007; Young, 2007; Charlton, Danforth, 2005). 하지만 중독인 사람인 경우에는 사용시간이 일반사용 집단에 비해 유의미하게 높게 나타나는 것으로 보고되는데(Charlton, Danforth, 2005) 이는 사용시간의 증가와 같은 과다이용의 요소로 미디어중독을 규정짓는 것은 어렵지만 미디어에 중독된 사람의 경우는 반드시 많은 시간을 미디어에 할애하고 있는 것을 알 수 있다. 또한 이용기간에 따라 인터넷 사용기간이 긴 사람들은 사용기간이 짧은 사람들에 비해 문제적 사용의 위험이 낮은 것으로 보고 된다(Young, 1998, Zsolt, Beatrix, & sandor, 2008). 즉, 새로운 매체를 접했을때 초기 사용시에는 집중적으로 새로운 매체에 몰두하기 때문에 문제적 사용을 보일 수 있지만 사용기간이 길어짐에 따라 흥미가 줄어들고 일반적인 사용 패턴으로 돌아오게 되는

것이다(Kraut et al., 2002).

새로운 미디어가 등장할 때마다 기존 미디어 간 경쟁과 대체가 어떻게 진행될지에 대하여 많은 연구가 이루어져왔다. 새로운 미디어가 도입될 때 기존 미디어와의 관계에서 다음의 세가지 현상이 나타날 수 있다(김진영, 2004). 첫째, 기존의 미디어에 아주 미미하거나 아무런 영향도 주지 못하는 관계이다. 상대적으로 새로운 미디어였던 케이블 텔레비전 도입시 텔레비전 이용시간에 아무런 영향을 주지 않았던 것(Agostino, 1980), 비디오 이용이 다른 미디어에 아무런 영향을 미치지 않았던 것(Sparkes, 1983)이 예시가 될 수 있다. 또한, 비용에 있어서도 새로운 미디어의 등장에도 불구하고 기존 미디어에 대한 지출은 크게 변화하지 않고 일정하게 유지되는 것으로 나타난다(Werner, 1986). 하지만 뉴미디어 도입 후 기존 미디어 비용은 크게 줄지 않지만 추가 비용이 늘기 때문에 비용의 절대량은 증가할 수는 있다고 본다는 관점도 있다(Dupagne, 1997). 둘째는 새로운 미디어의 등장이 유사한 기존 미디어를 대체하는 것이다. 하지만 특정 미디어가 다른 미디어를 완벽하게 대체하는 경우는 거의 없다(Dimmick, 2003). 새로운 미디어의 도입으로 기존 미디어 이용시간이 줄어든 예로 비디오의 도입으로 영화관람 횟수가 줄게 된 것(Henke & Donohue, 1989; Lin, 1993), 텔레비전 시청량과 독서량의 부적상관계(Eijck & Rees, 2000)를 들 수 있다. 세 번째 패턴은 기존의 매체와 함께 뉴미디어가 서로 상호 보완하고 공생하는 관계로 새로운 미디어의 도입이 다른 미디어의 이용을 촉진하거나 서로의 유용성을 극대화 할 수 있는 관계이다. 예를 들어, 신문을 읽는 사람들이 책과 잡지를 더 읽게 되는 것(Robinson & Jeffres, 1979), 케이블 텔레비전 이용자들이 텔레비전 시청을 더 많이 하는 것을 들 수 있다(Becker, Dunwoody, & Rafaeli, 1983; Weimann, 1996).

인터넷의 경우에 있어서는 기존의 매체들을 대체한다기 보다는 기존 매체인 텔레비전이나 신문, 라

디오에 거의 영향을 미치지 않고(Bromley & Bowles, 1995, Perse & Dunn) 다른 미디어의 보완적인 매체로 이용되는 것으로 나타난다(김진영, 2004). 인터넷 이용에 있어서 기존 미디어를 많이 이용하는 사람일수록 인터넷을 더 적극적으로 도입하고 많이 이용함이 보고 되고 있다(Kang & Atkin, 1999). 스마트폰의 경우는 이용실태가 ‘다른 매체를 어떻게 이용하고 있는지에 따라’ 그리고 ‘매체를 이용하는 공간에 따라’ 다르게 나타나고 있는데(Killingsworth, & Gilbert, 2010) 역시 기존의 데스크톱 컴퓨터나 노트북의 보완재로서 기능한다고 보고된다(황주성, 이재현, 이나경, 2010).

새로운 미디어가 도입되었을때 기존 매체의 사용시간과 비용을 대체하여 사용되는 매체도 있고, 기존의 매체 사용시간이나 비용이 감소하는 것이 아니라 기존 매체와 상호 보완되어 서로의 이용을 촉진하는 매체가 있다. 선행연구에 의하면 인터넷과 스마트폰은 기존 미디어를 대체하여 사용되기 보다는 상호보완되어 사용되는 경향이 있고 전체 미디어 이용을 증가시키는 역할을 하는 것으로 나타난다.

하지만 이러한 미디어의 사용에 대한 반응은 사람마다 같은 미디어를 접하더라도 서로 다르게 나타나고 다른 영향을 받는다. 미디어의 선택과 이용을 설명하기 위하여 1950년대 카츠에 의해 제안된 이용과 충족 이론은 해당 미디어를 받아들이는 개인의 심리적 특성을 강조하면서 미디어 수용자들의 개인적 차이가 같은 미디어에서도 각기 다른 메시지를 추구하고 다르게 반응하고 이용하도록 한다고 주장하였다(안종목, 이혜란, 2008). 이전까지의 ‘미디어가 수용자에게 무엇을 하느냐’의 수동적인 관점이 아니라 미디어와 상호작용을 하는 적극적인 개념으로 미디어 이용자를 바라본 것이다.

하지만 미디어에 대한 개인의 심리적 특성에 따라 미디어를 통해서 얻는 정보나 만족감, 충족감의 정도가 달라 질 수 있으나 실제 매체를 선택하고 이용하는 데서는 이러한 이용과 충족의 개념으로만 설명되지 않는다. 즉, 개개인의 성격이나 심리상태가

매체의 속성 인식에 영향을 미치는 것은 성별이나 연령과 같은 인구통계학적 속성이 더 크게 작용하고 있는 것으로 나타난다(황하성, 이옥기, 2009; 심홍진, 김용찬, 손해영, 임지영, 2011). 여러 미디어관련 선행 연구들이 세대와 연령에 따른 미디어 이용의 차이를 보고하고 있는데(황하성, 이옥기, 2009; 꼭지선, 박민용, 2006; McLeod et al, 1999), 일례로 손승혜(2005)의 연구에 의하면 20대는 가장 왕성하게 뉴미디어를 받아들이는 계층으로 나타난다. 이들 20대는 새로운 미디어를 적극적으로 받아들이면서도 신, 구 미디어 사이의 경쟁이나 대체 관계를 보여주지 않는 다양한 미디어를 고루 많이 사용하여 서로 다른 미디어의 보완적 이용 경향을 보여준다. 반면 10대의 미디어 이용패턴은 성인에 비해 심리적 요인에 따른 미디어 이용의 격차를 극명하게 보여주는데 기존 미디어에 비해 뉴미디어의 이용에 주로 치우친 모습을 보여준다. 예를 들어 음악듣기를 좋아하는 10대 집단은 기존 미디어인 라디오를 거의 사용하지 않고 인터넷 및 휴대전화로 대체하여 사용하는 현상을 보여준다. 이러한 연구결과는 청소년과 성인 집단의 휴대전화 이용 비교에서도 비슷하게 나타난다(김정기, 2005). 휴대전화를 사용할 때, 청소년 이용자는 성인 이용자에 비해 보다 다양한 이용 동기를 가지고 여러 콘텐츠를 이용하고 개인의 심리적인 속성에 따라 콘텐츠 이용에 차이를 보인다. 하지만 성인 이용자의 경우는 모든 콘텐츠가 동시에 고루 이용되거나 채팅 콘텐츠 같은 하나의 용도를 제외하고 모두 이용하지 않는 경향을 보인다. 또한 성인은 휴대전화 이용에 있어 개인의 체면유지와 삶의 질을 향상시키려는 자기 관리 욕구에 보다 초점이 맞추어져 있고 이러한 심리적 속성만 채워지면 실제 콘텐츠 이용과는 관계없이 미디어 이용에 만족하는 것으로 나타났다(김정기, 2005). 따라서 성인과 청소년은 미디어와 콘텐츠를 다르게 인식하고 반응하며 이것은 매체 이용 행동에도 영향을 끼친다고 할 수 있다. 즉, 청소년은 미디어 이용 동기가 좀

더 뚜렷하고 개인의 심리내적 특성이 매체 이용의 선택에도 이어지는 경향이 높은 반면 성인의 경우는 매체의 콘텐츠 자체 보다는 매체 그 자체에 더 영향을 받을 수 있음을 시사한다고 볼 수 있겠다.

현재 미디어 중독에 대한 연구는 인터넷을 기반으로 하는 전체 매체를 아우르는 집약적이고 총체적인 연구보다는 개별 매체를 세분화하여 유형별 중독으로 연구되고 있다. 가령 인터넷중독과 온라인 게임 중독의 경우 자아정체성 문제와 연관시켜 많이 논의되고 휴대폰중독의 경우 청소년, 대학생, 일반 이용자들의 이용동기와 중독현상이 초점이 되고 있다(강진숙, 2011). 또한, 현재 미디어 사용은 컴퓨터를 하면서 음악을 듣고 동시에 채팅을 하는 등 동시에 여러 매체를 사용하므로(이재현, 2006) 온라인 게임 중독이면서 스마트폰 중독인 경우가 발생할 수 있는데 개별 매체의 중독에만 국한된다면 이러한 현상을 설명하기 어렵다. 따라서, 중독에 대한 연구도 개별 매체의 현상에 초점을 맞추기 보다는 전체적인 매체간의 이동현상에 초점을 맞추고 그 역작용이 어떻게 일어나는지 살펴보는 것이 필요하다. 본 연구에서는 이러한 미디어 중에서도 기존 매체인 PC 기반 인터넷 사용과 신규 매체인 스마트폰 간의 매체간 경쟁과 대체현상을 살펴보고 그 역작용이 정신건강에 어떻게 영향을 미치는지에 대해 초점을 맞출 것이다.

또한, 이러한 매체간 이용현황이 인구변인학적 특성에 따라 어떻게 차이가 있는지 비교하여 성인과 청소년, 세대간 차이에 따라 매체의 중독현상이 인터넷 중독에서 스마트폰 중독으로 옮겨갈 수 있는 대체제의 개념인지, 문제적 현상이 동시에 존재할 수 있는 보완제의 개념인지 살펴보고 현재 나타나고 있는 또는 앞으로 나타나게 될 다양한 매체가 가져올 역작용을 이해하기 위한 기초자료를 제공하고자 한다.

연구 문제

1. 성인과 청소년 세대간의 미디어 대체상황을 인터넷사용과 스마트폰사용 실태를 통해 파악하고자 한다.

- 기존 매체인 인터넷과 새로운 매체인 스마트폰이 상호보완적으로 사용되는가, 스마트폰이 인터넷에 대체되어 사용되는가?

- 이러한 이용실태는 세대간, 즉, 성인과 청소년 사이에 차이를 보이는가?

2. 인터넷과 스마트폰 사용의 역작용, 즉 중독현상은 정신건강과 어떠한 관계를 가지는가?

방 법

연구대상

본 연구는 한국정보화진흥원(2011)의 인터넷중독 스마트폰 중독 진단척도 개발연구 과정에서 수집된 데이터를 기반으로 수행되었다. 연구의 대상은 청소년과 성인 두 집단으로 구분된다. 청소년은 초등학교 4학년에서 고등학교 2학년까지이며, 성인은 대학생 이상을 포함한다. 청소년의 경우 전국적으로 지역별 인구수에 비례하여 연구 대상을 선정하였다. 인구 분포 상황을 고려하여, 수도권, 충청/강원, 호남(제주포함), 영남의 4개 지역별로 관련 기관을 임의로 선정하여 총 4,000명에게 검사를 실시하였다. 전체응답자 중 인터넷 사용자 3,816명(남 2277, 여 1496), 스마트폰 사용자 795명(남 461, 여 323)이 응답하였다. 참여자들의 평균 연령은 15.50세 (SD=2.32)이고, 학교는 초등학교 1,436명(37.7%), 중학교 1,612명(42.3%), 고등학교 766명(20.1%)이었다. 성인의 경우, 서울, 인천, 경기도에 거주하는 성인 500명(남 251, 여 249)을 대상으로 검사를 실시하였다. 성인 참여자들의 평균 연령은 31.95세

(SD=5.47)이고, 20대 227명(45.4%), 30대 249명(54.6%)이었다. 본 연구의 연구 대상을 정리한 것은 표1과 같다.

모집절차

조사의 실시는 청소년의 경우 2011년 6월부터 8월까지 약 2개월에 걸쳐 전국에 있는 초·중·고등학교에 있는 청소년들을 대상으로 하였다. 지역별 인구를 고려하여 초등학교 31곳과 중학교 21곳, 고등학교 13곳이 조사 대상으로 선정되었으며, 자료수집 방법은 각 학교에 공문을 통해 협조를 구한 후, 우편으로 설문을 보내고 다시 우편으로 응답한 설문지를 받았다. 성인 설문은 경우 2011년 7월 한 달여간 실시되었으며, 온라인 조사 전문기관에 의뢰하였다. 조사 대상지는 서울 및 수도권에 거주하는 만 20세 이상 인터넷과 스마트폰을 모두 이용하는 이용자들로서 인터넷사이트에 접속하여 문항에 응답하는 방식으로 이루어졌다. 통계처리방법은 PASW 18.0 윈도우 버전 프로그램을 이용하였다.

측정도구

인터넷 중독

인터넷 중독을 측정하기 위해, 본 연구에서는 국내 인터넷중독척도로 표준화된 K-척도(김정택, 김동일, 박중규, 이수진 2002)를 고도화한 청소년 인터넷중독 자가진단척도와 성인 인터넷중독 자가진단척도(한국정보화진흥원, 2011)를 사용하였다. 인터넷 중독 척도는 4점 리커트 척도(1=전혀 그렇지 않다, 4=매우 그렇다)로 구성되어 있으며, 척도의 하위요인으로는 일상생활장애, 금단, 내성, 가상적 대인관계지향이 포함된다. 이 척도에서는 기존의 K-척도에서와는 달리 편향된 반응으로 일관된 대답을 한 피험자의 반응왜곡(response bias)을 예방하기 위해 원문항의 부정(negative)이나 반의어(antonym)를 사용한 역문항을 청소년 7개, 성인 8

표 1. 청소년, 성인 연구 대상

구분	기준	구분	인원수(%)
청소년 (3,816명)	성별	남	2277(59.7)
		여	1496(39.2)
	지역규모	대도시	1706(44.7)
		중소도시	1498(39.3)
		농어촌	610(16.0)
	학교급	초등학교	1436(37.7)
		중학교	1612(42.3)
		고등학교	766(20.1)
	성인 (500명)	성별	남
여			249(49.8)
연령		20대	227(45.4)
		30대	273(54.6)
직업		경영, 회계, 사무관련직	128(25.6)
		교육, 자연과학, 사회과학 연구 관련직	31(6.2)
		영업 및 판매 관련직	27(5.4)
		보건, 의료 관련직	16(3.2)
		정보통신 관련직	33(6.6)
		문화, 예술, 디자인, 방송 관련직	13(2.6)
		전기전자 관련직	14(2.8)
		기계 관련직	9(1.8)
		사회복지 및 종교 관련직	8(1.6)
		건설 관련직	22(4.4)
		금융, 보험 관련직	5(1.0)
	학생	100(20.0)	
	무직	41(8.2)	

개를 포함하였다.

본 연구에서 나타난 청소년 인터넷 중독 척도의 내적 합치도 계수(Cronbach's α)는 .856이었고, 각 구인별 내적 합치도는 일상생활장애 .764, 가상세계 지향성은 .644, 금단은 .589, 내성은 .523 으로 비교적 양호한 편으로 나타났다. 성인 인터넷 중독 척도의 각 구인별 내적 합치도 계수(Cronbach's α)는 .870이었으며, 각 구인별 내적 합치도를 살펴보면 일상생활장애 .822, 가상세계지향성은 .704, 금단은 .594, 내성은 .713 으로 비교적 양호한 편으로 나타났다.

스마트폰 중독

본 연구에서 사용한 스마트폰 중독 척도는 한국 정보화진흥원(2011)에서 개발한 청소년 스마트폰 자기진단 척도와 성인 스마트폰 자기진단 척도를 사용하였다. 이 척도는 Young(1996)척도와 Greenfield(1999b)가 제시한 디지털 미디어의 중독적 특성을 고려하였고 휴대폰 중독 척도에서 사용된 진단척도의 하위요인(이해경, 2008)에 스마트폰의 매체적 특성을 반영한 요인을 추가하여 최종적으로 문항이 구성되었다. 스마트폰 중독 척도는 4점 리커트 척도(1=전혀 그렇지 않다, 4=매우 그렇다)로 구성되어 있으며, 척도의 하위요인으로는 일상생활

장애, 금단, 내성, 가상세계지향성 특성을 포함시켰다. 이 척도는 자가진단 척도의 결점을 보완하고 편향된 반응으로 일관된 대답을 한 피험자의 반응왜곡(response bias)을 예방하기 위해 역문항을 삽입하였다. 역문항은 원문항의 부정(negative)이나 반의어(antonym)을 사용하여 작성하였으며 청소년 스마트폰 척도와 성인 스마트폰 척도에 각각 8문항씩 포함되었다.

본 연구에서 나타난 청소년 스마트폰 중독 척도의 내적 합치도 계수(Cronbach's α)는 .914이었고, 각 구인별 내적 합치도는 일상생활장애 .832, 가상세계지향성은 .687, 금단은 .776, 내성은 .780 으로 비교적 양호한 편으로 나타났다. 성인 스마트폰 중독 척도의 내적 합치도 계수(Cronbach's α)는 .814이었으며, 각 구인별 내적 합치도 또한 일상생활장애 .873, 가상세계지향성은 .691, 금단은 .797, 내성은 .828 로 비교적 양호한 편으로 나타났다.

정신건강

인터넷 및 스마트폰중독과 관련된 정신건강을 측정하기 위해 공존 가능한 심리적 어려움을 확인하는 문항을 구성하여 사용하였다. 이를 위해 김동일이 개발한 BIG5 성격검사(김동일, 2012) 중 신경증 요인과 김동일, 허은방, 나미, 김은정, 정여주(2011)가 개발한 우울 척도, 불안 척도를 바탕으로 척도가 구

성되었다. 정신건강척도는 4점 리커트 척도(1=전혀 그렇지 않다, 4=매우 그렇다)로 구성되어 있으며, 척도의 하위요인으로는 선행연구에서 미디어 중독과 관련성이 높다고 나타난 불안, 우울, 충동성, 공격성이 포함되었다(김종운, 2008; 장연정, 2007; 김윤희, 2006; 김혜정, 조복희, 2003; 이계원, 2001; 이선경, 2001; 송원영, 1998). 이렇게 선정된 최종 요인들 각각을 대표하는 문항들을 추출한 후, 전문가(교육전문가, 정신과 의사 등)들의 협의를 거쳐 정신건강척도 32문항을 사용하였다.

본 연구에서 나타난 정신건강척도의 내적 합치도 계수(Cronbach's α)는 청소년이 .944이었으며, 성인이 .948로 나타났다.

인구통계학적 문항

각 집단의 특성을 파악하기 위하여 현재의 개인 신상정보를 작성할 수 있도록 하였다. 또한 인터넷과 스마트폰의 사용실태, 학업성적, 가정의 경제적 지위 등에 관한 구체적인 질문들을 객관식 형태 구성하여 인구통계학적 정보를 수집하였다.

표 2. 성인 스마트폰 중독군과 인터넷 중독군 교차표

		인터넷 중독수준			전체	
		고위험군	잠재위험군	일반사용자군		
스마트폰 중독수준	고위험군	빈도	3	2	0	5
		중독군중%	60.0%	40.0%	.0%	100.0%
	잠재위험군	빈도	0	8	18	26
		중독군중%	.0%	30.8%	69.2%	100.0%
	일반사용자군	빈도	2	5	292	299
		중독군중%	.7%	1.7%	97.7%	100.0%
전체	빈도	5	15	310	330	
	중독군중%	1.5%	4.5%	93.9%	100.0%	

$\chi^2=15.828(df=4, p=.003)$

표 3. 청소년 스마트폰 중독군과 인터넷 중독군 교차표

		인터넷 중독수준			전체	
		고위험군	잠재위험군	일반사용자군		
스마트폰 중독수준	고위험군	빈도	1	4	12	17
		중독군중%	5.9%	23.5%	70.6%	100.0%
	잠재위험군	빈도	5	17	97	119
		중독군중%	4.2%	14.3%	81.5%	100.0%
	일반사용자군	빈도	6	56	559	621
		중독군중%	1.0%	9.0%	90.0%	100.0%
전체	빈도	12	77	668	757	
	중독군중%	1.6%	10.2%	88.2%	100.0%	

$\chi^2=180.103(df=4, p=.000)$

표 4. 청소년과 성인의 스마트폰 사용용도

구분	사용용도	청소년		성인	
		사용자수(명)	비율(%)	사용자수(명)	비율(%)
전화 및 문자	전화 및 문자	684	86.0	282	85.5
SNS	채팅, 메신저, 카카오톡 미니홈피, 클럽(카페 등)	743	88.5	392	118.8
엔터테인먼트	게임, 음악감상	861	108.3	318	96.4
업무 및 학업용	자료검색, 업무용(메일 확인, 스케줄 관리 등)	426	53.6	305	92.4
기타	인터넷 쇼핑, 음란사이트, 기타	138	17.4	78	23.6

연구 결과

미디어의 대체와 보완: 인터넷과 스마트폰 사용에 있어 성인과 청소년 세대간의 차이

스마트폰중독 수준에 따른 인터넷중독 수준의 차이

스마트폰과 인터넷을 중심으로 성인과 청소년의 미디어 대체 상황을 알아보기 위해서 성인과 청소년의 스마트폰중독 수준(고위험군, 잠재위험군, 일반사용자군)에 따라 인터넷 중독수준에 유의한 차이가 있는지 알아보기 위해 카이제곱 검정을 실시하였다. 그 결과, 스마트폰 중독수준에 따라 인터넷 중독에

유의한 차이가 나타났지만 양쪽 결과 모두 5보다 작은 기대빈도를 가지는 셀이 많아 결과를 유의하게 해석하기는 어렵다(성태제, 2011)[†]. 하지만 빈도분석표를 통해서도 경향성을 확인할 수 있으므로, 본 연구에서는 빈도와 비율을 통해 각 집단의 특성을 확인하였다. 성인의 경우 스마트폰 중독 위험군에 속하지만 인터넷중독 수준은 일반 사용자군에 속하는 사람이 31명 중 18명으로 58.0%로 나타나고 청소년의 경우는 136명 중 109명으로 전체 81.0%를 나타낸다. 즉, 스마트폰중독 위험군에 속하는 사람 중 인터넷중독에 있어서는 사용에 문제가 없는 일반 사용자이지만 스마트폰은 중독적으로 사용하는 사람이 성인의 경우 58.0%, 청소년은 81.0%로 청소년

[†] 빈도가 5이하인 셀이 1/4이하인 경우 Fisher's exact test를 통해 차이검증을 할 수 있다. 본 연구에서 Fisher's exact test의 통계값이 청소년의 경우에는 15.523으로 .01수준에서 통계적으로 유의했고, 성인의 경우 61.381로 .001수준에서 통계적으로 유의했다.

년은 성인에 비해 스마트폰이 인터넷에 대체되어 사용되어 문제적 사용을 나타낼 수 있는 경향성이 높음을 짐작할 수 있다. 이러한 결과는 스마트폰이 현재까지는 성인을 중심으로 보급되었음에도 나타나는 현상으로 청소년에게 스마트폰 보급이 확산된다면 이러한 경향성이 더욱 뚜렷하게 나타날 것임을 추측케 한다.

스마트폰 이용의 주요 용도

스마트폰을 사용하는 청소년 및 성인에게 주로 무슨 용도로 스마트폰을 사용하는지 물어보았을 때 청소년은 엔터테인먼트 용도로 주로 많이 사용하고 있으며 SNS, 전화 및 문자, 업무 및 학업용도의 순으로 많이 사용한다고 응답하였다. 반면 성인의 경우 SNS 기능을 주요 용도로 사용하고 있었고, 다음으로 엔터테인먼트, 업무용으로 사용한다는 응답이 많았다.

이는 선행연구의 결과와도 일치하는데 성인의 경

우는 PC 기반 인터넷을 주로 이메일, 일 관련 정보 검색 등 업무관련 용도로 많이 사용하고 있고(곽지선, 김민용, 2006), 사무, 관리직의 경우 거의 100%가 인터넷을 업무에 활용하고 있다(한국인터넷진흥원, 2011). 반면 스마트폰으로는 상대적으로 휴대성, 이동성, 즉시성이 필요한 SNS 기능을 가장 많이 사용하고 있는데 이러한 결과로 성인은 인터넷과 스마트폰의 활용 기능이 업무용과 SNS 기능으로 구분되고 서로 보완되어 많이 사용하고 있음을 짐작할 수 있다.

청소년의 경우는 인터넷의 주 활용용도가 게임과 같은 엔터테인먼트 기능인데(한국인터넷진흥원, 2011), 스마트폰도 마찬가지로 엔터테인먼트 용도로 주로 사용하고 있다. 즉, 청소년은 PC 기반 인터넷 사용에서 스마트폰으로 매체가 대체된다 하더라도 여전히 엔터테인먼트 기능을 주로 사용할 것이라는 점을 짐작할 수 있다. 이는 성인처럼 서로 다른 매체의 이용이 서로 다른 기능을 보완해 준다기 보

표 5. 성인과 청소년의 인터넷·스마트폰 사용시간의 관계

	성인		청소년	
	응답자수(명)	비율(%)	응답자수(명)	비율(%)
줄어들었다	148	44.8	522	66.1
줄어들지 않았다	182	55.2	268	33.9

표 6. 청소년 인터넷중독과 정신건강간의 상관관계(N=542)

	정신건강척도 하위요소					중독척도 하위요소				
	불안	우울	충동	공격성	전체	일상	가상	금단	내성	
불안	1									
정신	.569**	1								
건강	.478**	.562**	1							
척도	.423**	.544**	.624**	1						
	.765**	.826**	.826**	.810**	1					
	.319**	.279**	.325**	.279**	.377**	1				
	.210**	.261**	.219**	.257**	.294**	.327**	1			
중독	-.046	-.023	-.005	-.001	-.027	-.196**	.053	1		
척도	.232**	.182**	.279**	.229**	.289**	.312**	.282**	-.097*	1	
	.326**	.305**	.368**	.336**	.415**	.698**	.634**	.268**	.690**	

** p<.01 *p<.05

다는 한 가지 기능을 매체가 서로 대체해서 충족시켜주고 있음을 나타낸다. 이러한 특징으로 말미암아 청소년은 인터넷과 스마트폰간에 매체가 서로 대체되어 사용되는 경향성을 짐작할 수 있고 반면 성인은 청소년에 비해 인터넷과 스마트폰 사용 용도가 구분되고 서로 보완하여 사용되는 경향성을 추측할 수 있다.

인터넷과 스마트폰 사용시간

스마트폰을 사용하는 성인과 청소년에게 스마트폰을 사용하면서 컴퓨터로 하는 인터넷 사용 시간이 줄어들었는지 물어보았다. 그 결과 성인의 경우, 줄어들었다는 응답이 148명(44.8%)로 나타났고, 청소년은 줄어들었다는 응답이 522명(66.1%)로 나타나, 과반수 이상의 청소년들이 스마트폰으로 인해 컴퓨터로 하는 인터넷 사용이 줄어든 것으로 나타났다. 따라서 이는 청소년이 성인에 비해 좀 더 스마트폰을 인터넷에 대체하는 매체로 사용할 수 있는 경향성을 뒷받침해 준다.

성인과 청소년의 인터넷·스마트폰 중독과 정신건강과의 관련성

인터넷 및 스마트폰의 중독 위험군(잠재위험군과 고위험군)을 대상으로 중독수준과 정신건강과의 관계를 알아보기 위해 상관관계를 살펴보았다. 성인의 경우 인터넷중독과 정신건강간의 상관관계는 전체 점수간의 상관관계는 .293로 상관이 유의하지 않았다. 하위항목간의 상관관계도 가상-우울, 가상-충동, 가상-공격간의 관계만 .488, .475, .488($p < .01$)로 유의하게 나타났다. 마찬가지로 성인 스마트폰중독과 정신건강간의 상관도 .125로 유의하지 않았다. 하위항목도 가상-우울의 관계만 .363($p < .05$)로 유의하고 전체적으로 유의하지 않았다. 즉, 성인의 인터넷중독과 스마트폰 중독은 정신건강과 유의한 상관이 거의 나타나지 않았다.

청소년의 경우 인터넷중독과 정신건강간의 전체

점수간의 상관관계는 .415($p < .01$)로 상관이 유의하게 나타났다. 하위항목간의 상관관계도 정신건강의 하위항목과 금단간의 상관을 제외하고는 전체적으로 유의한 것으로 나타났다. 스마트폰중독의 경우는 .270으로 전체점수간의 상관이 유의하지 않았다. 하위항목에서도 전체적으로 유의하지 않는 것으로 나타났다. 즉, 청소년의 인터넷 및 스마트폰중독과 정신건강의 상관의 경우, 인터넷중독은 정신건강과 전체적으로 상관이 있으나 스마트폰중독은 정신건강과 상관이 유의하지 않았다. 따라서 본 연구에서는 청소년의 인터넷중독 수준과 정신건강의 수준만이 유의하게 상관이 있는 것으로 나타났는데 이는 성인에 비해 청소년의 인터넷중독이 정신건강에 미치는 위협성을 시사하는 부분이라 할 수 있다.

논 의

인터넷 중독이 대표적인 행위중독의 한 형태로 떠오르게 된 원인에는 인터넷이 어느 누구나 손쉽게 사용할 수 있는 것이며, 인터넷의 발달이 최근 10년간 매우 급성장했다는 점에 있을 것이다. 디지털 미디어기기의 발전은 PC를 기반으로 한 인터넷에 머물지 않고 기기의 형태를 달리하며 휴대성과 이동성, 이용의 편의성, 다양한 복합기능을 제공하면서 진화하고 있다. 이러한 인터넷 기반의 최신 매체는 몇 년 전부터 개발되어 보급되기 시작한 스마트폰 기기가 대표적이고 그외 다양한 태블릿 PC의 형태로 나타나고 있다. 본 연구에서는 PC 기반 인터넷과 스마트폰으로 대표되는 미디어의 이용실태를 통해 기존 미디어와 최신 미디어간의 경쟁 및 대체가 어떻게 이루어지고 있는지와 그에 따른 역작용적 측면으로서 정신건강과의 관계를 살펴보았다. 본 연구의 함의와 시사점은 다음과 같다.

첫째, 새로운 매체가 도입될 때 기존 매체와의 경쟁에서 청소년과 성인의 반응은 다르게 나타나고 매체별 중독현상도 차이점을 보인다. 즉, 청소년은 성

인에 비해 신규 매체를 더 적극적으로 받아들이며 기존 매체를 대체하는 경향성이 높게 나타난다. 이러한 결과는 20-30대가 40대 이상의 장년층에 비해 새로운 매체를 쉽게 수용한다는 선행연구 결과와 일치하며 새로운 매체를 접했을 때 집중적으로 몰두하여 문제적 사용을 보일 수 있다는 점에서 성인에 비해 청소년이 새로운 매체, 즉 스마트폰 중독에 더 취약할 수 있음을 시사하는 부분이라 할 수 있다. 스마트폰의 구버전 형태인 휴대전화 중독 비교 연구에서도 일반적으로 연령이 높을수록 이용기간은 길지만, 연령이 어릴수록 휴대전화의 중독적 사용이 많은 것으로 나타났다(이해경, 2009). 한국정보문화진흥원(2007)에서 실시한 휴대전화 중독 조사에서도 청소년과 성인을 비교했을 때 스스로를 휴대전화 중독이라고 평가한 비율이 청소년이 성인보다 2배가량 높게 나타났다.

또한 주요 이용용도에 있어서도 청소년은 인터넷과 스마트폰의 주 사용용도로 게임이나 음악감상과 같은 엔터테인먼트 기능을 동일하게 꼽고 있어 PC로 하던 인터넷의 오락적 기능을 스마트폰으로 대체하여 사용하는 것을 보여준다. 반면 성인의 경우 인터넷은 데스크탑이나 노트북 같은 PC 형태로 주로 사용할 수 있는 검색 및 업무용도로 이용하고 스마트폰은 SNS 기능을 주로 사용하면서 기능을 분리하여 사용되는 경향을 보여준다. 선행연구에 의하면 중독현상이 인터넷이 업무용도로 사용되고 인터넷사용동기로 정보추구동기가 높을수록 중독정도는 낮아지고 오락의 동기나 상호작용에 대한 동기가 높을수록 중독정도가 높아진다고 보고가 되는데(조한익, 2011, Zsolt, Beatrix, & sandor, 2008) 오락적 목적을 주기능으로 매체를 사용하는 청소년이 성인보다 매체의 중독적 사용에 대해 더 취약할 수 있고 중독적 증상이 나타날 수 있는 것이 더 우려된다(Zsolt, Beatrix, & Sandor, 2008; 이해경, 2008). 따라서, 미디어의 과도한 사용으로 인한 영향은 취업이나 진로의 중요한 발달단계에 있는 청소년에게 심각한 학업상의 부적응을 야기 할 수 있으므로 스

마트폰의 확대로 인한 문제적 사용에 대한 개입의 필요성을 말해준다.

둘째, 이러한 디지털전자기기 매체의 중독적 사용으로 인한 영향은 유사한 특성을 보이는데 매체의 지나친 사용으로 인하여 신체, 심리, 사회학적 면에서 부적응을 경험하며 이는 개인의 이탈행동을 발생시킨다. 또한 디지털 전자기기 매체 사용에 지나치게 많이 의존하거나 집착하는 행동을 보이며, 현재 사용하고 있는 시간보다 더 많이 사용해야 만족감을 느끼거나 사용을 중단했을 경우 불안감을 느끼는 상태를 공통적으로 보인다(신호경, 이민석, 김홍국, 2011). 이러한 인터넷을 기반으로 한 여러 전자기기의 발전과 확산은 공통적인 미디어의 중독적 현상을 보여주는데 따라서 더 이상 기존의 데스크탑/노트북/넷북 컴퓨터 기반의 인터넷중독 만의 문제가 아닌 새로운 디지털기기 전체를 아우르는 ‘인터넷으로 인한 강박적 행동(Internet-enabled compulsive behavior)’ 혹은 ‘디지털 미디어 강박증(digital media compulsion)’ 또는 ‘전자기기의 병리적 사용’(Pathological Use of Electronic Media) 같은 용어로 통칭하는 것이 현재 미디어의 중독적 현상을 잘 설명해 주는 것으로 보인다(Bowen & Firestone, 2011). 따라서 개별 매체에 대한 연구만이 아닌 이러한 미디어 전체를 아우르는 매체중독에 대한 연구가 필요한 것으로 보인다.

셋째, 본 연구에서는 청소년의 인터넷중독 수준과 정신건강의 수준만이 유의하게 상관이 있는 것으로 나타났으며 청소년의 스마트폰 중독, 성인의 인터넷과 스마트폰 중독은 정신건강과의 상관이 유의미하지 않았다. 이는 아직 스마트폰이 본격적으로 보급이 되기 시작한 것이 불과 몇 년 전이기 때문에 아직까지 정신건강에 영향을 끼치기는 이르다는 점 때문인 것으로 추측해 볼 수 있다. 앞으로 스마트폰중독이 정신건강에 미치는 영향에 대한 후속 연구가 필요할 것으로 보인다.

넷째, 인터넷을 기반으로 한 매체들이 가지는 중독적 특성들을 종합하여 ‘전자기기 매체중독’으로 개

넘화 할 수 있다면 이들의 문제적 사용의 핵심을 일 방향성이 아닌 쌍방향성 서비스의 제공이라고 할 수 있다. 이러한 인터넷 미디어의 쌍방향성은 온라인을 통한 개인 간 상호작용을 통하여 중독으로 이끄는 핵심요소이다(Caplan, 2003; 이희경, 2003; 김양은, 박상호; 2007). 인터넷 미디어가 제공하는 익명성, 가상성을 바탕으로 대인상호작용을 하고 이러한 과정에서 자존감, 통제감의 향상, 탈억제현상, 정체성의 표출 등의 심리적인 경험을 하는 것이다(김정호, 김유정, 강소라, 2010). 뿐만 아니라 스마트폰과 같은 최신의 기기는 TV와 같은 일방향성 매체 뿐만 아니라 PC 기반 인터넷과 비교하여 쌍방향성을 증폭시킬 수 있는 간편성, 이동성, 즉시성의 기기적 특징으로 인해 기존의 미디어와 비교하여 중독적 사용이 더 쉽게 이루어질 수 있음을 우려케 한다. 하지만 이러한 최신 디지털전자기기의 발전 속도에 비해 스마트폰과 같은 최신 매체와 관련된 미디어 연구는 아직 미흡하고 미디어중독의 개념과 역작용에 대한 연구도 거의 이루어지지 않은 상태이다. 본 연구는 이러한 PC 기반 인터넷과 스마트폰으로 대표되는 미디어의 이용실태를 통해 기존 미디어와 최신 미디어간의 경쟁 및 대체가 어떻게 이루어지고 이러한 과정에서 향후 미디어의 역작용이 어떻게 나타날 것인지 살펴본 점이 의의가 있다고 할 수 있다.

참고문헌

- 스마트폰 중독 증세... 습관적으로 보는게 문제. (2012. 1). **강원일보**.<http://www.kwnews.co.kr/nview.asp?s=501&aid=212011300134>.
- 강진숙 (2011). 미디어 중독의 담론지형과 쟁점 연구: 학술논문의 주제와 방법에 대한 메타분석을 중심으로. **한국방송학보**, 25(4), 7-38.
- 강희양, 손정락 (2009). 청소년 휴대폰 중독 척도의 개발. **한국심리학회**, 14(3), 497-510.
- 특별한 이유없이 스마트폰을 자주보는 당신, 혹시 중독?.(2012. 1). **게임조선** <http://www.gamechosun.co.kr/article/view.php?no=85426>
- 고윤전, 이형일 (2010). 아이폰 초기사용자 동행관찰을 통한 스마트폰 이용행태 변화에 관한 연구. **상품학연구**, 28(1), 111-120.
- 김동일 (2012). **Big5 성격검사**. 서울: 학지사.
- 김동일, 허은방, 나미, 김은정, 정여주 (2011). 인터넷 중독 자가진단 동등화척도 개발연구. **상담학연구**, 12(1), 393-413.
- 김미영(2003). **중학생의 인터넷 중독과 정신건강과의 관계**. 공주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김병준, 김윤희 (2004). 중고생의 인터넷 사용과 체력·학업 성취의 관계. **한국스포츠교육학회지**, 11(1), 111-123.
- 김선남, 나미수 (2008). 휴대폰 이용에서의 성차 연구. **언론과학연구**, 8(3), 165-200.
- 김승옥, 김혜수, 이경옥 (2007). 아동용 인터넷 게임 중독 척도 개발. **한국아동학회**, 28(6), 37-52.
- 김양은, 박상호 (2007). 온라인게임 이용이 게임 몰입 및 중독에 미치는 영향에 관한 연구. **한국언론학보**, 51(1), 355-377.
- 김윤희 (2006). **인터넷중독 청소년의 정신건강 모형구축**. 중앙대학교 대학원 박사학위논문.
- 김은준 (2008). 모바일테크놀로지와 세대 간 커뮤니케이션. **한국언론학보**, 52(1), 216-243.
- 김정기 (2005). 청소년과 성인집단의 휴대전화 이용 특성 비교. **한국언론학보**, 49(3), 262-290.
- 김정호, 김유정, 강소라 (2010). MMORPG 이용자 충성도에 대한 영향요인간 구조적 관계. **한국콘텐츠학회논문지**, 10(12), 274-289.
- 김종운 (2008). 중학생의 인터넷 중독과 자기통제력 및 정신건강과의 관계. **중등교육연구**, 56(3), 1-22.
- 김진영 (2004). 미디어 대체에 관한 연구 - 전통적 미디어에 대한 인터넷 이용의 영향을 중심으로. **한국언론정보학회**, 24, 37-67.

- 김청택, 김동일, 박중규, 이수진 (2002). **인터넷 중독 상담 및 예방 프로그램 개발 연구**. 서울: 한국정보문화센터.
- 김혜정, 조복희 (2003). 초등학교 5·6학년 학생의 인터넷 중독과 정신건강과의 관계. **한국학교보건학회**, 16(2), 97-110.
- 곽지선, 박민용 (2006). 노인층을 포함한 성인들의 인터넷 이용실태 조사 및 고령화 사회의 인터넷 사용자들을 위한 효과적 대안. **Journal of Ergonomics Society of Korea**, 25(4), 121-128.
- 권구영, 이해자 (2002). 청소년의 인터넷 사용과 정신건강 간의 관계에 관한 연구. **정신보건과 사회사업**, 13, 59-86.
- 권재환 (2008). 국내 인터넷중독 연구동향. **청소년학연구**, 15(3), 137-157
- 보건복지부(2006). 정신질환실태 역학조사.
- 배진한 (2006). 공적공간의 유형과 성별, 연령, 라이프스타일 등 수용자의 인적 속성이 모바일 콘텐츠 이용에 미치는 영향. **언론과학연구**, 6(4), 133-171.
- 사행산업통합감독위원회 (2010). **사행산업 이용실태 조사**.
- 성태재 (2010). **SPSS/AMOS를 이용한 알기 쉬운 통계분석**. 서울: 학지사.
- 손승혜 (2005). 디지털 미디어 시대의 매체간 경쟁과 수용자 선택. **한국언론학회 학술대회 발표논문집**, 193-198.
- 송요셉, 오상화, 김은미, 나은영, 정하소, 박소라 (2007). 다매체 환경에서 청소년의 미디어 활용 방식에 대한 FGI 연구. **언론정보연구**, 46(2), 33-160.
- 송원영 (1998). **자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향**. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 송은주 (2006). 고등학생의 휴대폰 사용실태와 정신건강과의 관계. **정신간호학회지**, 15(3), 325-333.
- 신호경, 이민석, 김홍국 (2011). 모바일 사용행동에 대한 실증연구. **정보화정책**, 18(3), 50-68.
- 심홍진, 김용찬, 손해영, 임지영 (2011). 언어 네트워크 분석을 통한 스마트폰과 소셜미디어 이용자의 미디어 이용행태에 관한 탐색적 연구. **한국방송학보**, 25(4), 82-138.
- 안종목, 이해란 (2008). 미디어 수용자 연구의 패러다임 변화: 이용과 충족이론을 중심으로. **한국사회과학연구**, 30(1), 1-13.
- 유명옥 (2009). **고등학생의 휴대폰 중독과 정신건강, 충동성에 관한 연구**. 강원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 윤현민, 박성연(2005). 남녀 청소년의 인터넷 이용, 공격성 및 인터넷 중독과 관련된 변인들. **인간생활환경연구소 논문집**. 1-18.
- 이계원 (2001). **청소년의 인터넷중독에 관한 연구**. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 이동후, 손승혜 (2006). 휴대전화 이용의 성별 차이에 관한 연구. **한국방송학보**, 20(1), 249-284.
- 이상준 (2005). 고등학생의 인터넷 관련 중독과 정신건강과의 관계. **정신보건과 사회사업**, 20, 154-181.
- 이영식 (2006). 인터넷중독의 생물학적 원인 및 약물치료. **대한의사협회지**, 49(3), 209-214.
- 이재현 (2006). 모바일 미디어와 모바일 콘텐츠: 멀티플랫폼 이론의 구성과 적용. **방송문화연구**, 18(2), 285-317.
- 이해경 (2008). 휴대폰의 중독적 사용을 예측하는 변인들의 탐색. **한국심리학회지 사회 및 성격**, 22(1), 133-157.
- 이해경 (2009). 10대 청소년들의 휴대폰 중독적 사용의 예측변인들: 20대, 30대의 비교를 중심으로. **청소년학연구**, 16(1), 117-153.
- 이희경 (2003). 청소년의 게임 이용과 개인·사회적 요인이 게임 몰입과 게임 중독에 미치는 영향. **청소년학연구**, 10(4), 355-380.

- 장연정 (2007). **초등학생의 인터넷 중독 실태와 정신건강과의 관계**. 충남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 조한익 (2011). 초등학생이 지각하는 부모양육태도와 인터넷 이용동기가 인터넷 중독에 미치는 영향: 자기통제력의 매개효과. **청소년복지연구**, 13(4), 268-287.
- 한국인터넷진흥원 (2011). **2011 인터넷이용실태조사 요약보고서**.
- 한국정보화진흥원 (2011). **스마트폰중독 진단척도 개발 연구**.
- 한국정보화진흥원 (2010). **2010 국가정보화백서**.
- 한국정보화진흥원 (2007). **2007 국가정보화백서**.
- 한정선, 김세영 (2006). 중학생의 인터넷 중독 수준에 따른 인터넷 활용 유형, 자기 통제력, 자기 조절학습능력 및 학업성취도의 차이. **교육정보미디어연구**, 12(2), 161-188.
- 황주성, 이재현, 이나경 (2010). 모바일 인터넷으로 인한 미디어 이용패턴의 변화: 스마트폰 이용자를 중심으로. **정보통신정책연구원**, 173-176.
- 황하성, 이옥기 (2009). 수용자 특성에 따른 모바일의 매체풍요도 인식 및 이용의 차이. **한국언론학회**, 53(2), 300-324.
- 황하성, 손승혜, 최윤정 (2011). 이용자 속성 및 기능적 특성에 따른 스마트폰 중독에 관한 탐색적 연구. **한국방송학보**, 25(2), 277-313.
- 조광현의 미래 키워드, 인터넷 중독 대응 노력. (2012.1) 2011.11. **ETNEWS** http://www.etnews.com/news/etc/2524496_1624.html
- 스마트폰 가입자 2천만 시대.. 삶의 모습 변화.(2012. 1) 2011. 10. **MBC 뉴스데스크** <http://media.daum.net/society/others/view.html?cateid=1067&newsid=20111030203105990&p=imbc>
- Agostino, D. (1980). Cable television's impact on the audience of public television. *Journal of Broadcasting*, 24(3), 347-365.
- Becker, L. B., Dunwoody, S., & Rafaeli, S. (1983). Cable's impact on use of other news media. *Journal of Broadcasting*, 27(2), 127-139.
- Bowen, M. W., Firestone, M. H. (2011). Pathological use of electronic media: case studies and commentary. *Psychiatric quarterly*. 82(3), 229-238.
- Bromley, R. V. & Bowles, D. (1995). Impact of Internet on use of traditional news media. *Newspaper Research Journal*, 16(2), 14-27.
- Caplan, S. E. (2003). Preference for online social interaction: a theory of problematic internet use and psychosocial well-being. *Communication research*, 30(6), 625-648.
- Charlton, J. P. & Danforth, I. D. W.(2005). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23, 1531-1548.
- Davis, R.(2001). A cognitive-behavioral model of pathological internet use. *Computers in Human Behavior*, 17, 187-195.
- Dimmick, J. (2003). *Media Competition and Coexistence*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Dupagne, M.(1997). Effect of three communication technologies on mass media spending in Belgium. *Journal Communication*, 47(4), 54-68.
- Eijck, K. V. & Rees, K. V. (2000). Media orientation and media use: Television viewing behavior of specific reader types from 1975 to 1995. *Communication Research*, 27(5), 574-616.
- Goldberg, I. (1996). *Internet addiction disorder*.

- Retrieved April 20, 2011, from <http://www.cog.brown.edu/brochure/people/duchon/humor/internet.addiction/html>
- Greenfield, D. N. (1999b). Psychological characteristics of compulsive Internet use: A preliminary analysis. *CyberPsychology & Behavior*, 8(5), 403-412.
- Hecke, L. L. & Donohue, T. R. (1989). Functional displacement of traditional tv viewing by VCR owners. *Journal of Advertising Research*, 29(2), 18-23.
- Kang, M., & Atkin, D. J. (1999). Exploring the role of media uses and gratifications in multimedia cable adoption. *Telematics and Informatics*, 16, 59-74.
- Killingsworth, M. A., & Gilbert, D. T. (2010). A wandering mind is an unhappy mind. *Science*, 330, 932.
- Kraut, R., Kiesler, S., Boneva, B., Cummings, J., Helgeson, V., Crawford, A. (2002). Internet Paradox Revisited. *Journal of Social Issues Jan2002*, 58(1), 49-74.
- Lin, C. A. (1993). Exploring the role of VCR use in the emerging home entertainment culture. *Journalism Quarterly*, 70(4), 833-842.
- Marks I. (1990). Behavioural (non-chemical) addictions. *Br J Addict*. 85, 1389-1394.
- McLeod, J. M., Scheufele, D. A., Moy, P., Horowitz, E. M., Holbert, R. L., Zhang, W., Zubric, S., & Zubric, J. (1999). Understanding Deliberation : The effects of discussion networks on participation in a public forum. *Communication Research*, 26(6), 743-774.
- Perse, E. M. & Dunn, D. G. (2000). The utility of home computers and media use: Implications of multimedia and connectivity. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 42(4), 435-456.
- Robinson, J. P. & Jeffres, L. W. (1979). The changing role of newspapers in the age of television. *Journalism Monographs*, 63.
- Shashaani (1994). Gender-Differences in Computer Experience and Its Influence on Computer Attitudes. *Journal of Educational Computing Research*, 11(4), 347.
- Sparkes, V. M. (1983). Public perception of and reaction to multi-channel cable television service. *Journal of Broadcasting*, 27(2), 163-175.
- Turkle, S. (1997). *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. New York: Touchstone.
- Weimann, G. (1996). Cable comes to the holy land: The impact of cable TV on Israeli viewers. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 40(2), 243-257.
- Werner(1986). Mass media expenditures in Norway: The principles of relative constancy revisited. In McLaughlin, M. L.(ed). *Communication Yearbook9*, 251-260. Beverly Hills: Sage.
- Young, K. S. (1996). Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder. *Paper presented at the 104th Annual Meeting of the American Psychological Association*, Toronto.
- Young, K, S.(1996). Psychology of computer use: XL. Addictive use of the Internet: A case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79, 899~902.
- Young, K. S. (1998). *Caught in the net: How to recognize the signs of internet addiction*

- and a winning strategy for recovery.* New York, NY: John Wiley & Sons, Inc.
- Young, K. S.(1998). Psychology of computer use: Addictive use of the internet: A case that breaks the stereotype. *Psychological Reports, 79*, 899-902.
- Young K. S. (2007). Cognitive behavior therapy with Internet addicts: Treatment outcomes and implications. *CyberPsychology & Behavior, 10*(5), 671-679.
- Zsolt, D., Beatrix, S., & Sandor, R. (2008). The three-factor model of Internet addiction: The development of the Problematic Internet Use Questionnaire. *Behavior Research Methods, 40*(2), 563-574.
- 원 고 접 수 일 : 2012. 03. 30.
수정원고접수일 : 2012. 05. 24.
게 재 결 정 일 : 2012. 06. 04.

New Patterns in Media Addiction: Is Smartphone a Substitute or a Complement to the Internet?

Dongil Kim, Yunhee Lee, Juyoung Lee, Myung Chan Kim, Changmin Keum,
JeeEun Karin Nam, Eunbi Kang,
Seoul National University

YeoJu Chung
Kyungil University

This study investigated how media addiction patterns are affected by the introduction of a new medium – smartphone. In particular, we were interested in examining whether the new medium substituted or complemented the Internet in adults and youths. The participant pool consisted of 3,816 youths and 500 adults around Korea. Internet Addiction Proneness Scales, Smartphone Addiction Proneness Scales developed by the National Information Society Agency in 2011, along with the Mental Health Problems Scale, were used as measures. Our results showed that the percentage of normal Internet users in the high-risk smartphone addiction group was 58% for adults and 80% for youths. This suggests that youths are more likely to demonstrate problematic smartphone usage patterns after substituting smartphone for Internet. Second, youths mainly used their smartphones for entertainment purposes, just as they primarily used the Internet for the same reason. Adults, on the other hand, primarily used the Internet to do work, while they used their smartphones to get connected on SNS. Third, 66.1% of youths and 44.8% of adult participants replied that their smartphone usage reduced their time on the Internet. This reveals that youths are more likely to substitute smartphones for the Internet. Fourth, the correlations between addiction levels and mental health revealed that only the relationship between the youths' Internet addiction level and their mental health was significant. This shows that the mental health of youths is more vulnerable to Internet addiction than that of adults.

Keywords: Internet addiction, smartphone addiction, youth Internet addiction, adult Internet addiction, media addiction