

청소년의 스마트폰 중독과 이용 실태 연구†

김기태*

<국문요약>

청소년들의 스마트폰 이용에 관한 관심이 갈수록 높아지고 있는 상황에서 본 논문은 한국 청소년들의 스마트폰 이용 실태를 살펴보기 위한 연구이다. 특히 스마트폰의 과다이용으로 인한 각종 역기능적 폐해가 급증하고 있는 현실을 감안하여 본 논문에서는 스마트폰 중독 현상을 중심으로 이루어진다. 이를 위해 한국의 광주광역시 소재 6개 중·고등학교 학생 2,130명이 응답한 설문지 중 최종적으로 1,796명의 응답지를 분석한 결과는 다음과 같다.

첫째, 청소년들의 스마트폰 이용 실태조사 결과인데, 처음 사용하기 시작한 시기는 초등학교 4-6학년 사이가 가장 많았고(49.9%) 초등학교 시절에 처음 스마트폰을 시작한 청소년 비율은 61.3%이다. 스마트폰을 가장 많이 이용하는 시간대는 오후 9시부터 12시까지이며(63.2%), 가장 많이 이용하는 분야는 SNS서비스이고, 월 스마트폰 사용 요금은 3-4만원대가 가장 많은 것으로 나타난다. 둘째, 응답자들 중 중독군에 포함된 청소년의 비율은 19.9%(357명)에 이르는 것으로 분석된다. 셋째, 청소년들의 스마트폰 중독과 관계가 있는 변인들에 대한 조사 결과는 성별, 학업성적별 변인이 스마트폰 중독과 통계적으로 유의미한 것으로 나타난다. 즉, 여학생들이 남학생보다 중독군에 포함된 비율이 높고, 학업성적이 높은 학생들이 상대적으로 중독군에 포함된 비율이 낮게 나타난다. 한편, 본 논문에서는 청소년들의 스마트폰 이용 행태 또는 중독 결과가 이들의 시민성 향상에 미치는 영향력에 주목하고 그 개선 방안에 대해서도 고찰한다.

[주제어] 스마트폰 중독, 미디어 중독, 스마트폰 리터러시, 시민성 교육

* 김기태(E-mail: kkt0007@hanmail.net)
학위취득대학: 서강대학교 신문방송학 박사
현직: 호남대학교 신문방송학과 부교수

†이 논문은 2016년도 호남대학교 학술연구비 지원을 받아 연구되었습니다.

논문접수일: 2017년 3월 21일, 논문수정일: 2017년 8월 16일, 게재확정일: 2017년 8월 16일

Smartphone Addiction and the Current Status of Smartphone Usage among Korean Adolescents

Kim, Ki-tai

<Abstract>

It has almost become a cliché to say that the influence of the smartphone has become more crucial than ever before. The purpose of this study was to investigate the current status of smartphone usage among adolescents in Gwangju, Korea. This study was focused on smartphone addiction, considering that the overuse of the smartphone could result in some serious problems. A total of 1,796 middle and high school students in South Korea completed the structured questionnaire. Around half of responders answered that the first time of smartphone use was 4~6 grades of elementary school; 61.3% of adolescents first used a smartphone as elementary school students. The most frequent time period and area of smartphone use were from 9 pm to 12 am and SNS, respectively. The monthly expense of smartphone use was 30,000~40,000 KRW. The proportion of addicted adolescents was 19.9% (n = 357). Gender and academic achievement were significant factors associated with smartphone addiction; girls were more addicted than boys while students with high academic achievement showed lower addiction than other students.

[Keywords] *Smartphone addiction, Media addiction, Smartphone literacy, Citizenship education*

I. 서론

1. 연구의 배경 및 연구 목적

청소년들의 스마트폰 이용률이 급증하면서 이를 둘러싼 각종 역기능적 폐해나 문제점들도 동시에 커다란 사회문제로 부각되고 있다. 스마트폰 이용시간이 증가하면서 과다이용 또는 중독으로 인한 사회심리적, 병리적 증후군들이 발생하고 이는 곧 가정 및 사회 전반의 갈등이나 불안의 원인이 되고 있다. 또한 시민성 또는 시민교육의 필요성이 어느 때보다 강조되고 있는 현실에서 청소년들의 스마트폰 이용 실태 또는 중독에 미치는 다양한 변인들 중 시민성 형성에 미치는 요인은 없는지를 찾아내는 일도 매우 중요한 사회적 과제가 되었다.

본 논문은 바로 이런 스마트폰 이용에 대한 현실적 상황을 고려하여 청소년의 스마트폰 이용 및 중독 실태와 관련 변인을 찾아내고 이를 시민성 함양이라는 차원에서 해석하고 극복하기 위한 방안을 모색하기 위한 목적으로 이루어졌다.

청소년들의 스마트폰 이용에 관한 관심이 갈수록 높아지고 있다. 스마트폰 보급률의 급격한 증가 추세를 비롯해서 과다한 스마트폰 이용에 따른 각종 역기능적 폐해에 이르기 까지 스마트폰을 둘러싼 논의와 사회적 논쟁이 갈수록 활발해지고 있다. 특히 스마트폰 중독에 관한 논의는 더 뜨겁다. 스마트폰 보급률이 급증하면서 다양한 차원에서의 스마트폰 중독 문제가 사회문제화되고 있기 때문이다. TV중독, 인터넷중독, 게임중독 등에 이은 미디어중독의 최신판이라고 할 수 있다. 과연 어떤 기준과 논리로 스마트폰 중독을 정의할 것인가를 비롯해서 과다이용과 중독과의 차이는 무엇인

가 등 관련 관련 논의는 매우 다양하게 전개되고 있다. 2015년 12월 기준, 우리나라 스마트폰 가입자 수는 4,367만명으로 전체 휴대전화 소유자 대비 스마트폰 보유자수가 80%를 상회하는 것으로 나타났다.(미래창조과학부 2016) 특히 청소년들의 스마트폰 보급률은 세계 4위로(KT 경영연구소 2015) 청소년 전체 인구의 69.6%가 스마트폰을 보유하고 있다(미래창조과학부 2016). 이와 같이 높은 스마트폰 보급률을 감안할 때 이제 스마트폰은 청소년 일상생활의 필수적인 부분이 되었음을 알 수 있다(문신일 외 2016) 또한 미래창조과학부의 2016년 스마트폰 중독 실태조사에 따르면 전체 스마트폰 중독위험군은 11.3%인데 반해 청소년 중독위험군은 29.2%에 이르는 것으로 나타났다.

2012년 하반기 방송통신위원회와 한국인터넷진흥원의 ‘스마트폰 이용실태조사’보고서에 따르면 특별한 이유 없이 스마트폰을 자주 확인한다고 응답한 사람은 77.4%, 잠자리에 들기 전이나 잠에서 깨자마자 스마트폰을 이용한다고 응답한 사람은 53.9%로 나타났다(방송통신위원회 2012). 이러한 스마트폰을 비롯한 새로운 디지털매체 사용 역기능적 폐해에 대한 우려는 ‘인터넷으로 인한 강박적 행동(Internet-enabled compulsive behavior)’ 혹은 ‘디지털 미디어 강박증(digital media compulsion)’ 또는 ‘전자기기의 병리적 사용(Pathological use of electronic media)’과 같은 새로운 용어로 정의되고 있는데 이는 인터넷을 기반으로 한 여러 전자기기의 발전과 확산이 더 이상 기존의 데스크탑, 노트북, 넷북 컴퓨터를 기반으로 통칭되던 인터넷 중독만의 문제가 아님을 의미한다. 따라서, 이러한 디지털 전자기기 매체들을 지나치게 의존하거나 집착하는 행동에 대하여 디지털매체 전체를

아우르는 미디어 중독으로 분류되어야 한다는 주장이 제기되고 있다(Bowen & Firestone 2011). 인터넷 중독이 대표적인 행위중독의 한 형태로 떠오르게 된 원인은 어느 누구나 손쉽게 사용할 수 있다는 점인데 스마트폰 개발은 이러한 인터넷 중독의 증폭제 역할을 담당하고 있다. 따라서 인터넷 중독과 스마트폰 중독과 매우 밀접한 상관관계가 있다고 할 수 있는데 아직까지 스마트폰 중독 및 그 역기능적 폐해에 관한 연구나 해결 방안에 대한 연구는 여전히 미흡한 실정이며 특히 청소년의 스마트폰 이용 및 중독과 시민성 함양과의 관련성에 주목한 연구는 드물다.

II. 이론적 고찰 및 선행 연구

1. 스마트폰 중독의 개념과 특성

청소년의 스마트폰 이용률이 급증하면서 이에 따른 부작용으로 스마트폰 중독에 관한 연구와 논의가 활발해 지고 있다. 그동안 미디어 중독 문제는 TV중독, 게임 중독, 인터넷 중독 등을 거치면서 연이은 신기술 미디어의 발달과 함께 지속적으로 논의되어 온 바 있다. 그러나 기존 미디어와 유사한 측면이 있긴 하지만 항상 휴대 가능하고 언제 어디서나 청소년 자신이 원하는 콘텐츠를 이용할 수 있다는 점에서 전통적인 미디어 중독 현상보다 훨씬 중독 현상이 심할 수 있다는 데 주목할 필요가 있다(문신일 외 2016). 최근에는 스마트폰 이용이나 중독에 관한 논의가 활발해지면서 이와 관련한 학문적 연구 또한 다양하게 이루어지고 있다(문신일 외 2016; 최진 외 2016; 이선중 외 2016; 나외현 외 2016; Samaha & Hawi

2016; Bien & Leung 2014; Chiu 2014; Kim, Lee, Lee, Nam & Chung 2014). 기존 연구에서는 스마트폰 중독 현상을 전통적인 미디어 중독 현상의 한 종류로 이해했다. 그러나 스마트폰은 기존 미디어 콘텐츠 소비나 이용 행태와는 달리 이동성과 휴대성을 겸비한 대인 매개 커뮤니케이션이 주 기능이란 점에서 기존 미디어 중독과는 다르다. 또한 기존 미디어 중독 연구에서는 중독의 척도로 전체 사용시간을 주요 변인으로 사용하곤 했지만 스마트폰은 거의 온종일 사용한다는 점에서 차별화된다. 이런 점에서 ‘과도한 사용’이라는 요인 만으로 스마트폰 중독을 개념화하는 데는 일정 정도 한계가 있다. 또한 스마트폰 중독은 인터넷 중독과 달리 몇 가지 의미를 추가해서 생각해볼 필요가 있다. 첫째, 스마트폰은 편리성과 접근성 면에서 PC를 이용한 인터넷과 큰 차이가 있다. 특히, 스마트폰의 다양한 앱들의 푸쉬(Push) 기능은 SNS서비스의 즉시성을 더욱 극대화시키고 있다. 둘째, 스마트폰의 앱은 무수히 많고 누구나 만들어서 올릴 수 있기 때문에 많은 사람들의 아이디어가 실시간으로 공유되고 매번 새로운 앱을 만날 수 있으며 동시에 자신이 원하는 카테고리별로 찾을 수 있고 실시간 순위별 검색이 가능함과 같이, 기존의 인터넷보다 훨씬 사용자 중심으로 맞추어져 있다. 셋째, 스마트폰은 콘텐츠별로 중독의 내용에 차이가 있을 수 있다. 기존의 인터넷 중독은 게임중독, 채팅중독, 음란물중독 등으로 나뉘었는데, 스마트폰 중독은 거기에 SNS중독, 앱 중독 등 새로운 중독 콘텐츠 카테고리를 만들어 낼 수 있다.

한편 본 논문에서는 스마트폰 중독(Smartphone addiction)이란 용어를 사용하고 있지만 다양한 유사 용어들이 사용되고 있는데, 이들 용어 모두 공통적인 함의는 행위 중

독(Behavioral addiction)으로서의 중독에 기반한다는 점이다. 행위중독은 중독을 중독물질 사용의 결과만으로 제한하여 보던 시각에서 벗어나 비물질인 인간의 행동이 중독의 대상이 되어 많은 사람들이 조절되지 않는 행동으로 고통받을 수 있다는 개념이다(Choi SW 2013). 2013년 개정된 정신 장애의 진단 및 통계편람 5판(Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders, DSM-5)에서도 박 중독을 중독성 질환으로 분류함으로써 행위 중독은 정신질환으로써 공인받았다. 인터넷 중독에 이어 스마트폰의 사용으로 인한 부정적 결과들도 정신의학적 관점에서 인터넷 중독과 궤를 같이하는 인간-기계의 상호작용으로 인한 행위 중독으로 접근하려는 시도가 늘고 있다. 즉, 스마트폰 중독은 스마트폰 사용에서 중독의 주된 특징인 내성(Tolerance), 금단 증상(Withdrawal symptoms), 조절력 상실 등을 보이고 이로 인해 임상 및 일상적, 사회적 활동 기능의 저하를 야기하는 상태로 볼 수 있다(나희현 외 2016). 이상과 같은 연구 결과를 종합하여 본 연구에서는 스마트폰 중독을 과다 사용보다는 하나의 병리적 현상으로 이해하는 입장을 취하면서 스마트폰을 이용한 특정 활동 중에 지나친 몰입으로 자기통제력을 상실, 일상생활에 지장을 주는 상태로 정의하고자 한다.

2. 스마트폰 중독과 관련한 선행연구

스마트폰이 가진 편리한 기능과 장점들로 인하여 일상생활의 많은 시간동안 스마트폰을 과도하게 사용하고, 이에 몰입하는 현상이 발생하고 있는데 이러한 현상은 의존성 증가와 더불어 중독으로 진행되고 있다. 스마트폰 중독을 측정하기 위한 다양한 도구들이 개발되었

는데, 현재 국내에서 가장 널리 사용되고 있는 척도는 2011년 한국정보화진흥원이 개발한 스마트폰 중독 진단척도(S-척도)로 성인용, 청소년용 각 15문항이다. S-척도는 일상생활 장애, 가상세계 지향성, 금단, 내성 등 4개 하위요인으로 구성되어 있다. 청소년용 S-척도의 경우 ① 총점이 45점 이상이거나, ② 일상생활 장애 16점 이상, ③ 금단 13점 이상, ④ 내성 14점 이상 등 ②~④ 3가지 항목 모두에 해당하는 경우 고위험 사용자군으로 분류하고 있다. 잠재적 위험 사용자군은 ① 총점 42~44점, ② 일상생활 장애 14점 이상, ③ 금단 12점 이상, ④ 내성 13점 이상 등 4가지 기준 가운데 하나라도 해당되는 경우에 분류된다. 가톨릭대학교 김대진 교수 연구팀(Kim 2013)이 개발한 Smartphone Addiction Scale (SAS)은 일상생활 장애, 긍정적 기대, 금단, 가상지향 관계, 과용, 내성 등 6개 요인으로 구성되어 있다. 이러한 척도를 이용하여 2014년 한국정보화진흥원에서 발표한 보고서에 따르면, 학생의 스마트폰중독이 성인보다 심각한 것으로 나타났다. 특히, 청소년 스마트폰 중독위험군은 25.5%로 성인 8.9%보다 약 2.9배 높게 나타났다으며 중학생 29.3%, 고등학생 23.6%의 순으로 중학생이 가장 높은 것으로 보고되었다(한국정보화진흥원 2014).

이 외에 청소년들의 스마트폰 중독과 관련한 많은 연구들이 수행되었는데 여러 선행연구들은 청소년의 신체적, 정신적, 사회심리적 요인들에 주목하여 이러한 요인들이 스마트폰 중독에 미치는 영향력이나 부정적 효과와 관련된 부분을 규명하려 하였다(문신일 외 2016). 대표적으로 기존 연구는 청소년의 상지통증 같은 신체적 건강 문제(황경혜 외 2012), 우울·충동성·공격성 등의 정신적 건강 문제(김동일 외 2012; 류경희·홍혜영 2014; 황경혜 외 2012),

학교 부적응·비행·부모와의 의사소통·교우관계 같은 사회적 문제(여지영 외 2014; 주석진 외 2015) 등과 스마트폰 중독과의 관계를 밝히고 있다. 또한 스마트폰 중독이 학교와 사회생활에서의 부적응 및 거북목 증후군, 손목터널 증후군의 신체적 증상을 포함하여 일상생활에 부정적 영향을 미치고 있는 것으로 분석된 연구 결과도 있다(김병년·이유진 2013). 이 외에 청소년의 미디어 이용에 관한 연구(김기태 2011)나 올바른 미디어 이용 즉, 미디어교육을 통한 시민성 함양 방안을 제시한 연구 결과(김기태 2010)도 스마트폰 이용 및 중독과 바람직한 활용 방안을 모색하는데 유용한 근거가 될 수 있다.

여성가족부(2016)가 전국 초등학교 4학년, 중학교 1학년, 고등학교 1학년 학생 146만여명을 대상으로 조사해 발표한 '2016년 인터넷·스마트폰 이용습관 진단조사' 결과에 따르면 인터넷중독 위험군 학생은 11만5243명, 스마트폰중독 위험군은 13만8385명으로 나타났다. 두 문제를 모두 가진 공존위험 청소년은 5만 5000여명이었다. 2015년 조사 결과와 비교해 인터넷과 스마트폰에 중독된 청소년은 20만 8446명에서 19만8642명으로 소폭 감소했다. 특히 중·고교생 1학년 스마트폰중독 위험군 수와 고교생 1학년의 인터넷중독 위험군 수가 감소했다. 반면 초등학교 4학년의 경우 인터넷과 스마트폰 위험군 수가 모두 증가했다. 인터넷·스마트폰 중독의 저연령화 현상이 지난해에 이어 지속되는 것으로 풀이된다. 지난해와 비교해 초등학교 4학년의 인터넷중독은 5255명, 스마트폰중독 위험군은 4087명 증가했다. 그 중에서도 일상생활에서 심각한 장애를 겪고 급단현상을 보이는 인터넷·스마트폰 '위험 사용자' 수가 각각 538명, 606명 늘었다. 스마트폰 중독 위험은 남학생의 경우 나이가 어릴수

록, 여학생은 고학년일수록 높은 것으로 나타났다. 스마트폰중독 위험군인 초·중·고교 여학생은 7만7337명으로 남학생(6만1048명)에 보다 많았다. 하지만 초등학교 4학년은 남학생이 1만3907명으로 여학생(6915명)보다 2배 많은 것으로 나타났다(김형수 외 2009).

이 외에 이용자 속성 및 기능적 특성에 따른 스마트폰 중독에 관한 탐색적 연구(황하성 외 2011)는 스마트폰 대중화가 확산되고 있는 시점에서 스마트폰 중독에 영향을 미치는 요인을 인구통계학적 특성과 기능적 속성을 중심으로 살펴본 연구, 초등학교생의 스마트폰 중독에 영향을 미치는 요인에 관한 연구(김형지 2015), 스마트폰 중독에 영향을 미치는 요인을 탐구한 연구(박성복·황하성 2014) 등이 있다. 이상과 같은 선행 연구 탐색을 통해 본 연구에서 주목하고 있는 청소년의 스마트폰 이용 실태 및 중독에 영향을 미치는 요인을 찾아내고자 하는 설문을 구성하고 조사 결과를 바탕으로 바람직한 스마트폰 이용 방안을 모색하고자 한다. 아울러 청소년의 시민성 함양에 스마트폰 이용 습관이나 중독 여부가 미치는 영향력과 대처 방법에 대해서도 살펴보았다.

3. 미디어 리터러시와 시민성 함양

스마트폰 중독과 이용 행태를 시민성 함양과 관련하여 논의를 하는 이론적 근거는 미디어 리터러시와 시민성 함양과의 관계를 통해 이루어진다. 능동적 미디어 읽기 차원의 미디어 리터러시 교육은 바로 시민성 함양의 주요 실천 과제와 연결되기 때문이다. 이런 점에서 미디어 리터러시와 시민성 함양과의 관련 연구를 개관하는 일은 본 연구의 주요 논점인 스마트폰 중독과 시민성 함양에 관한 이론적 연결성을 찾는데 상당한 유용성을 제공한다

(Harshman 2017).

청소년의 디지털 시민성은 소셜 미디어에 대한 이해를 바탕으로 해당 미디어 환경에서 공공의 목적을 위하여 사회적 이슈에 대해 자신의 의견을 개진하고, 타인의 입장을 고려하여 활동하며, 공익을 위한 행동에 적극적으로 참여하는 성향을 의미한다(안정임 외 2013). 초/중/고등학교에 재학 중인 10대 청소년 899명을 대상으로 설문 조사를 실시한 결과, 청소년의 디지털 시민성은 참여성, 관용성, 공공성으로 명명될 수 있는 하위 요인을 갖는 것으로 나타났다. 따라서 디지털 시민성을 함양하기 위하여 미디어 리터러시 교육을 반드시 실시할 필요가 있으며, 학교에서만 아니라 가정과 사회 전반에서 균형 있게 디지털 시민성을 개발하기 위한 노력을 기울여야 한다는 점을 의미한다(Rahmah 2015). 한편, 정보사회가 기술적 편익은 증대시켰지만, 시민의 참여 행태와 시민성에 관한 규범과 가치는 계도하지 못하고 있는 실정이다(Choi 2017). 인터넷 기반 미디어 융합의 환경에서 미디어 시장은 미디어 생태계로 진화하고 있다. 일방향적 가치 사슬 구조는 가치 네트워크로 변하고 있다. 디지털 네트워크를 기반으로 공급자, 이용자, 국가와 시민사회 등 시장 참여자들이 유기적으로 연결되고, 상호 협력 속에서 경제적 가치를 창출하는 미디어 생태계는 고전적 자유주의의 보편적 접근성을 실현할 수 있는 메커니즘이다. 미디어 생태계는 ‘가장 완전한 형태의 시장(市場)’과 ‘인간적 가치에 기반을 둔 사회’의 기로에 서 있다(서명준 2014). 그동안 국내에서는 미디어 리터러시가 특정 매체(혹은 콘텐츠)에 집중되어 논의되고 있으며, 정책, 예산활용 등의 문제로 특정매체(콘텐츠)에 국한된 미디어 리터러시가 여러 기관 등에서 분산되어 실행되었다. 이런 접근 방식은 미디어 리터러시를 발전

시키는데 제한적 요인이며 특정 콘텐츠에 대한 개별 능력의 강화는 가능하나 미디어 리터러시의 궁극적 목표를 실현하기에는 한계를 가지고 있다. 따라서 미디어 리터러시는 미래사회를 대비하기 위한 역량으로서 접근할 필요가 있으며 해외 사례에서도 볼 수 있듯이 디지털 사회의 시민 역량, 디지털 시민성 영역에서 미디어 리터러시를 살펴볼 필요가 있다. 즉, 미래사회를 살아가기 위해서 모든 사람에게 필요한 보편적 능력으로서 미디어 리터러시에 대한 생애주기적, 평생교육적 관점의 접근방식이 요구된다(김양은 2016). 미디어 기술의 발달은 인간에게 기술과의 공존 시대를 생각하게 만들고 있으며, 이는 미디어 리터러시 영역에서도 반영되어야 할 요소이다. 인간과 기술의 관계 설정에서 인간이 주체성을 강화할 수 있는 미디어 리터러시에 대한 고민과 접근이 필요한 시대이다. 결국 미래에는 스마트폰을 비롯한 디지털 미디어 리터러시 교육을 시민성 함양을 위한 실천적 과제로 삼고 개별 국가의 대책 뿐만 아니라 국제적 과제로 연구 및 실천이 이루어져야 할 것이다(Karaduman 2015).

III. 연구 방법

1. 연구 문제

본 논문은 청소년들의 스마트폰 이용이 일상화되고 있는 상황에서 그들의 스마트폰 이용 실태와 현황을 알아보기 위한 목적으로 실시되었다. 특히 과도한 스마트폰 이용으로 인한 다양한 문제점이 노출되고 있어서 그 역기능적 폐해 또한 급증하고 있다. 이런 상황에서 스마트폰 중독에 대한 관심과 연구가 매우 필요한 과제가 되고 있다. 이런 점에서 청소년들

의 스마트폰 중독 측정과 중독과 관련이 있는 변인들을 찾아내고 그 실태를 살펴보는 일은 매우 중요한 연구 과제가 되었다. 이런 연구 목적을 달성하기 위해 본 연구에서는 다음과 연구문제를 설정하였다.

- 1) 연구문제1 : 청소년들의 스마트폰 이용 실태는 어떠한가?
- 2) 연구문제2 : 청소년들의 스마트폰 중독 정도는 어떠한가?
- 3) 연구문제3 : 청소년들의 스마트폰 중독에 영향을 미치는 변인들과의 관계는 어떠한가?

2. 조사 대상 및 조사 실시

본 연구를 위한 설문조사는 광주광역시 소재 6개 중·고등학교 학생 2,432명에게 설문지를 배포하여 그 중 수거된 2,130명(수거율 87.6%)을 분석 대상으로 삼았는데 이 중에서 불성실한 응답자(195명), 폴더폰 사용자(71명)와 스마트폰 미소지자(80명) 등을 제외하고 현재 스마트폰을 사용하고 있는 학생들의 설문지 1,796부를 최종 분석 대상으로 삼았다. 조사는 2016년 4월 한 달 동안 실시하였는데, 조사 대상 학교는 조사 과정의 용이성을 고려하여 임의로 선정된 6개 중·고등학교에서 성별, 학년별 분포를 감안해 선정된 학급의 학생들을 대상으로 구조화된 설문지에 대한 응답 요령을 설명하고 2-3일 후에 수거하는 방식으로 진행하였다.

3. 설문 구성 및 측정 방법

설문은 응답자들의 사회인구학적 속성을

비롯하여 스마트폰 이용 실태와 스마트폰 중독 측정을 위한 문항 등으로 구성하였다.

스마트폰 중독 측정을 위한 척도는 현재 국내에서 가장 널리 사용되고 있는 2011년 한국정보화진흥원이 개발한 스마트폰 중독 진단 척도(청소년용 S-척도)를 사용하여 총 15문항을 <전혀 그렇지 않다(1점)>, <그렇지 않다(2점)>, <그렇다(3점)>, <매우 그렇다(4점)> 등 4점 척도로 응답하도록 구성하였다.

본 논문에서 사용한 청소년 스마트폰 중독 측정을 위한 S-척도는 일상생활 장애, 가상세계 지향성, 금단, 내성 등 4개 하위요인으로 구성되어 문항 당 4점 척도로 측정하였는데, ① 총점이 45점 이상이거나, ② 일상생활 장애 16점 이상, ③ 금단 13점 이상, ④ 내성 14점 이상 등 ②~④ 3가지 항목 모두에 해당하는 경우 고위험 사용자군으로 분류하였고, 잠재적 위험 사용자군은 ① 총점 42~44점, ② 일상생활 장애 14점 이상, ③ 금단 12점 이상, ④ 내성 13점 이상 등 4가지 기준 가운데 하나라도 해당되는 경우에 포함하였다. 구체적인 설문 문항 및 하위요인 구성 내용은 다음과 같다.

- ① 스마트폰의 지나친 사용으로 학교 성적이 떨어졌다.
- ② 가족이나 친구들과 함께 있는것보다 스마트폰을 사용하고 있는 것이 더 즐겁다.
- ③ 스마트폰을 사용할 수 없게 된다면 견디기 힘들 것이다.
- ④ 스마트폰 사용시간을 줄이려고 해보았지만 실패한다.
- ⑤ 스마트폰 사용으로 계획한 일(공부, 숙제 또는 학원수강 등)을 하기 어렵다.
- ⑥ 스마트폰을 사용하지 못하면 온 세상을 잃은 것 같은 생각이 든다.

⑦ 스마트폰이 없으면 안절부절 못하고 초조해 진다.

⑧ 스마트폰 사용시간을 스스로 조절할 수 있다.(역방향 설문)

⑨ 수시로 스마트폰을 사용하다가 지적을 받은 적이 있다.

⑩ 스마트폰이 없어도 불안하지 않다.(역방향 설문)

⑪ 스마트폰을 사용할 때 그만해야지라고 생각은 하면서도 계속한다.

⑫ 스마트폰을 너무 자주 또는 오래한다고 가족이나 친구들로부터 불평을 들은 적이 있다.

⑬ 스마트폰 사용이 지금 하고 있는 공부에 방해가 되지 않는다.(역방향 설문)

⑭ 스마트폰을 사용할 수 없을 때 패닉 상태에 빠진다.

⑮ 스마트폰 사용에 많은 시간을 보내는 것이 습관화되었다.

(일상생활장애(①⑤⑨⑫⑬), 가상세계지향성(②⑥), 금단(③⑦⑩⑭),내성(④⑧⑪⑮))

IV. 연구결과 및 논의

1. 응답자의 일반적 특성

설문 응답자의 일반적 특성은 남학생이 45.7%, 여학생이 54.3%였고, 학년별로는 <표 1>에서 알 수 있듯이 전반적으로 고르게 분포되었는데 중학생은 50.2%(900명), 고등학생은 49.8%(894명)였으며, 함께 사는 가족수는 4인 이하가 69.3%로 많았고, 월 용돈은 5만원 미만이 67.2%로 나타났다.

<표1> 응답자의 일반적 특성

성별	남학생	820명(45.7%)
	여학생	976명(54.3%)
학년별	중1	310명(17.3%)
	중2	246명(13.7%)
	중3	344명(19.2%)
	고1	307명(17.1%)
	고2	299명(16.7%)
	고3	288명(16.1%)
함께 사는 가족수	4인 이하	1222명(69.2%)
	5인 이상	543명(30.8%)
월 용돈	5만원 미만	1200명(67.3%)
	5만원 이상	584명(32.7%)

2. <연구문제1>에 대한 분석 결과 및 논의

<연구문제1> : 청소년들의 스마트폰 이용 실태는 어떠한가?

청소년들의 스마트폰 이용 실태에 대한 분석 결과는 다음과 같다.

1) 사용하고 있는 스마트폰 제조 회사

청소년들이 현재 사용하고 있는 스마트폰 제조사를 질문한 응답 결과를 보면, 삼성 53.2%(938명), LG 31.1%(549명), 애플 8.6%(151명), 기타 7.1%(126명)의 순으로 나타나 전체의 84.3%에 이르는 청소년들이 국내 제조사의 스마트폰을 사용하는 것으로 분석되

었다.

2) 처음 스마트폰을 사용하기 시작한 시기

청소년들이 스마트폰을 처음 사용하기 시작한 시기를 묻은 결과 <표2>에서 알 수 있듯이 초등학교 4학년-6학년 사이가 49.9%(884명)로 가장 많았고 그 다음으로 중학생 시절이 36.4%(645명)으로 나타났다. 또한 초등학교 3학년 이전에 스마트폰을 사용하기 시작한 청소년도 11.4%(201명)에 이르렀으며 고등학생이 된 이후 스마트폰을 사용하기 시작한 학생은 불과 2.3%(41명)에 지나지 않아 우리나라 청소년들은 중학생 시절 이전에 대부분이 스마트폰을 사용하기 시작한 것으로 나타났다.

<표2> 청소년들이 처음 스마트폰을 사용하기 시작한 시기

	응답자수(명)	비율(%)
초등학생 3학년 이전	201	11.3
초등학생 4-6학년	884	49.9
중학생 시절	645	36.4
고등학생 시절	41	2.3
계	1771	100

3) 스마트폰을 가장 많이 사용하는 장소

청소년들이 스마트폰을 가장 많이 사용하는 장소로는 대부분 응답자들이 집(89.1%, 1559명)에서 사용하는 것으로 응답했으며 그 다음으로는 대중교통을 포함한 이동시(7.5%, 132명)에 이용하는 것으로 나타났다. 한편 스

마트폰을 학교에서 사용하는 청소년은 불과 1.6%(28명)에 지나지 않은 것으로 나타났는데 이는 우리나라 중고등학교에서는 학생들의 스마트폰을 매우 적극적으로 차단하고 있기 때문인 것으로 분석되었다.

<표3> 스마트폰을 주로 이용하는 장소

	응답자수(명)	비율(%)
집	1559	89.1
학교	28	1.6
학원	15	0.9
대중교통을 포함한 이동시	132	7.5
기타	15	0.9
계	1749	100

4) 학교에서의 스마트폰 허용 정책

현재 다니는 학교의 스마트폰 정책에 대해 질문한 결과 <표4>에서 알 수 있듯이 전체적으로 매우 강력한 금지 또는 차단 정책을 채택하고 있는 것으로 나타났다.

아예 등교하자마자 스마트폰을 건어서 모아둔다는 응답자가 전체의 59.0%(1044명)로 가장 많고, 학교에서 스마트폰 소지 자체를 금지한다는 응답자도 8.6%(153명)로 나타나 이를 합하면 적극적인 차단 정책이 67.6%의 중고등학교에서 시행되고 있음을 알 수 있다. 한편, 수업시간에는 스마트폰을 사용할 수 없지만 이외의 시간에는 스마트폰을 사용할 수 있다는 응답자는 30.5%(539명)에 이르는 것으로 조사되었으며 별 제한없이 학교에서 자유롭게 스마트폰을 사용할 수 있다고 응답한 청소년은 1.9%(33명)에 불과했다.

<표4> 학교에서의 스마트폰 허용 정책

	응답자수(명)	비율(%)
학교에서 스마트폰 소지 자체를 금지하고 있다.	153	8.6
등교하자마자 스마트폰을 걷었다가 하교시 돌려준다.	1044	59.0
수업시간에는 스마트폰을 사용할 수 없지만 이외의 시간은 가능하다.	539	30.5
학교에서 스마트폰을 사용하는데 별다른 제한이 없다.	33	1.9
계	1769	100

5) 스마트폰을 가장 많이 이용하는 시간대

청소년들이 스마트폰을 가장 많이 이용하는 시간대를 질문한 결과 <표5>에서 알 수 있듯이 오후9시부터 12시까지 이용한다는 청소년들이 63.2%(1109명)으로 가장 많은 것으로 나타났으며 오후 6시-9시에 이용한다는 응답자는 13.8%(243명), 오후3시-6시는 5.1%(90명)으로 집계되었다. 반면, 새벽0시부터 3시 사이에 스마트폰을 이용한다는 청소년도 전체의 11.3%(199명)에 이르는 것으로 나타났다.

<표5> 청소년들이 스마트폰을 가장 많이 이용하는 시간대

	응답자수(명)	비율(%)
오전0-3시	199	11.3
오전3-6시	23	1.3
오전6-9시	35	2.0
오전9-12시	31	1.8
오후12-3시	26	1.5
오후3-6시	90	5.1
오후6-9시	243	13.8
오후 9시-12시	1109	63.2
계	1756	100

6) 가장 많이 이용하는 분야

스마트폰을 이용해 가장 많이 사용하는 분야는 <표6>에서 알 수 있듯이 SNS(블로그, 페이스북, 인스타그램, 트위터 등)가 21.6%로 가장 많았고, 그 다음으로는 카카오톡, 라인, 비트윈 등 메신저가 19.5%, 음악 또는 동영상(영화포함) 시청이 19.2%, 전화통화 및 문자 9.6%, 게임이 9.1%, 웹툰 8.7%, 정보검색 4.5%, 기타 순으로 나타났다.

<표6> 청소년들이 스마트폰을 통해 가장 많이 이용하는 분야

	응답자수(명)	비율(%)
SNS (블로그, 페이스북, 트위터 등)	1148	21.6
메신저 (카카오톡, 라인, 비트윈 등)	1039	19.5
음악/동영상(영	1019	19.2

화포함)		
게임	482	9.1
전화통화 및 문자	511	9.6
웹툰	465	8.7
정보검색	238	4.5
기타	416	7.8
계	5318 (중복응답)	100

7) 월 스마트폰 사용 요금

청소년들의 한 달 스마트폰 사용 요금은 3만원-4만원 미만이 29.5%(523명)으로 가장 많았고, 그 다음으로는 3만원 미만(21.7%, 384명), 4-5만원 미만(12.8%, 226명), 5-6만원 미만(8.4%, 149명)의 순으로 나타났으며 6만원 이상 지출한다는 청소년도 6.2%(110명)에 이르는 것으로 나타났다.

<표7> 청소년들의 월 스마트폰 사용 요금

	응답자수(명)	비율(%)
3만원 미만	384	21.7
3-4만원 미만	523	29.5
4-5만원 미만	226	12.8
5-6만원 미만	149	8.4
6-7만원 미만	61	3.4
7-8만원 미만	25	1.4
8만원 이상	24	1.4
잘 모름	380	21.4
계	1772	100

8) 월 데이터 사용량

청소년들의 월 데이터 사용량은 500MB-1GB 미만이 34.3%(605명)으로 가장 많았고 그 다음으로는 1-2GB 미만(14.8%, 261명), 500MB 미만(12.7%, 225명), 2-3GB 미만(6.6%, 116명), 3GB 이상(6.1%, 108명)의 순으로 나타났다.

<표8> 청소년들의 스마트폰 월 데이터 사용량

	응답자수(명)	비율(%)
5MB 미만	225	12.7
500MB-1GB 미만	605	34.3
1GB-2GB 미만	261	14.8
2GB-3GB 미만	116	6.6
3GB 이상	108	6.1
잘 모름	451	25.5
계	1766	100

9) 스마트폰 사용에 대한 부모의 반응

부모들의 스마트폰 사용에 대한 반응은 긍정적이라고 응답한 청소년은 12.9%(229명), 규칙을 정하고 사용할 때 긍정적이라고 응답한 청소년은 26.8%(476명)인데, 부정적이라고 응답한 청소년도 23.8%(422명)에 달하는 것으로 나타나 우리나라 부모들의 스마트폰 이용에 대한 반응은 긍정과 부정의 양면적 태도를 보이는 것으로 분석되었다.

<표9> 스마트폰 사용에 대한 부모의 반응

	응답자수 (명)	비율(%)
긍정적이다	229	12.9
규칙을 정하고 사용하는 경우에는 긍정적이다.	476	26.8
허용은 하지만 일정한 시간 이상 사용하는 경우에는 부정적이다.	290	16.3
부정적이다.	422	23.8
별로 관심을 두지 않는다	359	20.2
계	1776	100

3. <연구문제2>에 대한 분석 결과 및 논의

<연구문제2> : 청소년들의 스마트폰 중독 정도는 어떠한가?

청소년들의 스마트폰 중독 정도에 대한 분석 결과는 다음과 같다.

분석 대상자 1796명 중 19.9%(357명)이 중독군으로 분류되었는데 중독군은 고위험군 2.1%(38명)와 잠재적 위험군 17.8%(319명)을 합한 숫자이다.

<표10> 응답자의 스마트폰 중독 여부

중독군		일반군
고위험군	잠재적 위험군	
2.1% (38명)	17.8% (319명)	80.1% (1439명)
19.9% (357명)		80.1% (1439명)

본 논문에서 청소년의 스마트폰 중독 여부는 아래와 같은 측정 지수를 사용하여 추출하였는데 현재 국내에서 가장 널리 사용되고 있는 2011년 한국정보화진흥원이 개발한 스마트폰 중독 진단척도(청소년용 S-척도)를 사용하여 총 15문항을 <전혀 그렇지 않다(1점)>, <그렇지 않다(2점)>, <그렇다(3점)>, <매우 그렇다(4점)> 등 4점 척도로 응답하도록 구성하여 측정하였다. (한국정보화진흥원 2011)

설문 문항은 일상생활 장애, 가상세계 지향성, 금단, 내성 등 4개 하위요인으로 구성되어 문항 당 4점 척도로 측정하였는데, ① 총점이 45점 이상이거나, ② 일상생활 장애 16점 이상, ③ 금단 13점 이상, ④ 내성 14점 이상 등 ②~④ 3가지 항목 모두에 해당하는 경우 고위험 사용자군으로 분류하였고, 잠재적 위험 사용자군은 ① 총점 42~44점, ② 일상생활 장애 14점 이상, ③ 금단 12점 이상, ④ 내성 13점 이상 등 4가지 기준 가운데 하나라도 해당되는 경우에 포함하였다. 구체적인 설문 문항 및 하위요인 구성과 측정치는 다음과 같다.

<표11> 스마트폰 중독 측정 문항별 평균점수

문항	평균	표준 편차
----	----	-------

① 스마트폰의 지나친 사용으로 학교 성적이 떨어졌다.	1.90	0.75
② 가족이나 친구들과 함께 있는 것보다 스마트폰을 사용하고 있는 것이 더 즐겁다.	1.65	0.65
③ 스마트폰을 사용할 수 없게 된다면 견디기 힘들 것이다.	2.00	0.83
④ 스마트폰 사용시간을 줄이려고 해보았지만 실패한다.	2.02	0.79
⑤ 스마트폰 사용으로 계획한 일(공부, 숙제 또는 학원수강 등)을 하기 어렵다.	2.06	0.82
⑥ 스마트폰을 사용하지 못하면 온 세상을 잃은 것 같은 생각이 든다.	1.44	0.62
⑦ 스마트폰이 없으면 안전부절 못하고 초조해 진다.	1.57	0.70
⑧ 스마트폰 사용시간을 스스로 조절할 수 있다. (역방향 환산점수)	2.20	0.75
⑨ 수시로 스마트폰을 사용하다가 지적을 받은 적이 있다.	2.23	0.86
⑩ 스마트폰이 없어도 불안하지 않다.(역방향 환산점수)	2.02	0.77
⑪ 스마트폰을 사용할 때 그만해야지라고 생각은	2.40	0.81

하면서도 계속한다.		
⑫ 스마트폰을 너무 자주 또는 오래한다고 가족이나 친구들과로부터 불평을 들은 적이 있다.	2.22	0.86
⑬ 스마트폰 사용이 지금 하고 있는 공부에 방해가 되지 않는다. (역방향 환산점수)	2.36	0.78
⑭ 스마트폰을 사용할 수 없을 때 패닉 상태에 빠진다.	1.49	0.62
⑮ 스마트폰 사용에 많은 시간을 보내는 것이 습관화되었다.	2.24	0.84

<표12> 스마트폰 중독 측정 하위요인별 평균점수

	문항	평균	표준 편차
1. 일상 생활 장애	①스마트폰의 지나친 사용으로 학교 성적이 떨어졌다.	10.8	2.83
	⑤스마트폰 사용으로 계획한 일(공부, 숙제 또는 학원수강 등)을 하기 어렵다.		
	⑨수시로 스마트폰을 사용하다가 지적을 받은 적이 있다.		
	⑫스마트폰을 너무 자주 또는 오래한다고 가족이나 친구들과로부터 불평을 들은 적이 있다.		

	⑬스마트폰 사용이 지금 하고 있는 공부에 방해가 되지 않는다.		
2. 가상 세계 지향성	②가족이나 친구들과 함께 있는 것보다 스마트폰을 사용하고 있는 것이 더 즐겁다.	3.09	1.06
	⑥스마트폰을 사용하지 못하면 온 세상을 잃은 것 같은 생각이 든다.		
3. 금단	③스마트폰을 사용할 수 없게 된다면 견디기 힘들 것이다.	7.08	2.33
	⑦스마트폰이 없으면 안절부절 못하고 초조해진다.		
	⑩스마트폰이 없어도 불안하지 않다.		
	⑭스마트폰을 사용할 수 없을 때 패닉 상태에 빠진다.		
4. 내성	④스마트폰 사용시간을 줄이려고 해보았지만 실패한다.	8.86	2.39
	⑧스마트폰 사용시간을 스스로 조절할 수 있다.		
	⑪스마트폰을 사용할 때 그만해야지라고 생각은 하면서도 계속한다.		
	⑮스마트폰 사용에 많은 시간을 보내는 것이 습관화되었다.		

4. <연구문제3>에 대한 분석 결과 및 논의

<연구문제3> : 청소년들의 스마트폰 중독에 영향을 미치는 변인들과의 관계는 어떠한가?

청소년들의 스마트폰 중독에 영향을 미치는 변인들과의 관계에 대한 분석 결과는 다음과 같다.

1) 성별과 스마트폰 중독과의 관계

성별에 따른 스마트폰 중독 정도는 <표 13>에서 알 수 있듯이 통계적으로 매우 의미 있는 차이를 나타냈는데 여학생들이 남학생들에 비해 중독군 비율이 상대적으로 더 높은 것으로 나타났다. 남학생의 경우는 중독군대 비중독군 비율이 15.1% 대 84.9%인데 비해 여학생의 경우는 23.9% 대 76.1%로 나타나 여학생의 중독군 비율(23.9%)이 남학생(15.1%)에 비해 높은 것으로 분석되었다.

<표13> 성별에 따른 스마트폰 중독 정도 비교

	중독군	비중독군	계	$\chi^2=$ 21.427
남	124명 (15.1%)	696명 (84.9%)	820명 (100%)	d.f=1
여	233명 (23.9%)	743명 (76.1%)	976명 (100%)	p< 0.001

2) 중·고생별 스마트폰 중독 정도 비교

중·고생별 스마트폰 중독 정도는 <표14>에서 알 수 있듯이 통계적으로 유의미한 관계가 없는 것으로 나타났다.

<표14> 중·고생별 스마트폰 중독 정도 비교

	중독군	비중독군	계	$\chi^2=$ 1.72 3 d.f=1
중학생	168명 (18.7%)	732명 (81.3%)	900명 (100%)	n.s
고등학생	189명 (21.1%)	705명 (78.9%)	894명 (100%)	

3) 가족수별 스마트폰 중독 정도 비교

가족수별 스마트폰 중독 정도 역시 <표15>에서 알 수 있듯이 통계적으로 유의미한 관계가 없는 것으로 나타났다.

<표15> 가족수별 스마트폰 중독정도 비교

	중독군	비중독군	계	$\chi^2=$ 1.03 7 d.f=1
4명 이하 가족수	253명 (20.7%)	969명 (79.3%)	1221명 (100%)	n.s
5명 이상 가족수	101명 (18.6%)	442명 (81.4%)	543명 (100%)	

4) 부모의 학업관심도와 스마트폰 중독과의 관계

부모의 학업관심도와 스마트폰 중독 정도도 <표16>에서 알 수 있듯이 통계적으로 의미있는 차이가 없는 것으로 나타났다.

<표16> 부모의 학업관심도와 스마트폰 중독과의 관계

	중독군	비중독군	계	$\chi^2=$ 5.59 7 d.f=4 n.s
매우 낮다	1명 (12.5%)	7명 (87.5%)	8명 (100%)	n.s
낮다	18명 (29.5%)	43명 (70.5%)	61명 (100%)	
보통이다	140명 (21.0%)	528명 (79.0%)	668명 (100%)	
높다	143명 (19.3%)	599명 (80.7%)	599명 (100%)	
매우 높다	54명 (17.5%)	255명 (82.5%)	255명 (100%)	

5) 학업 성적과 스마트폰 중독과의 관계

학업 성적과 스마트폰 중독과의 관계는 <표17>에서 알 수 있듯이 통계적으로 매우 의미있는 것으로 나타났는데 학업 성적이 높은 청소년의 중독군 포함 비율이 그렇지 않은 청소년에 비해 훨씬 낮게 나타났다. 학업 성적 25% 이상인 청소년의 경우는 중독군대 비중독군 비율이 16.7% 대 83.3%인데 비해 학업 성적 25% 이하인 청소년의 경우는 27.3% 대

72.7%로 나타나 학업성적이 높을수록 중독군에 포함된 청소년의 비율이 낮은 것으로 분석되었다.

<표17> 학업 성적과 스마트폰 중독과의 관계

	중독군	비중독군	계	$\chi^2=17.365$ $d.f=2$ $p<0.001$
학업 성적 상위 25% 이상	106명(16.7%)	530명(83.3%)	636명(100%)	
학업 성적 26%~74%	147명(19.1%)	621명(80.9%)	768명(100%)	
학업 성적 하위 25% 이하	102명(27.3%)	271명(72.7%)	373명(100%)	

V. 결론 및 제언

1. 연구의 요약 및 결론

본 논문은 한국 청소년들의 스마트폰 이용 실태 및 중독에 영향을 미치는 요인에 대해 살펴보고 이러한 결과가 청소년의 시민성 함양과는 어떤 관계가 있는지를 탐색하기 위해 시행되었다.

먼저 청소년들의 스마트폰 이용 실태에 대한 연구 결과 청소년들이 스마트폰을 처음 사

용하기 시작한 시기는 초등학교 4학년-6학년 사이가 49.9%(884명)로 가장 많았고 그 다음으로 중학생 시절이 36.4%(645명), 초등학교 3학년 이전에 스마트폰을 사용하기 시작한 청소년도 11.4%(201명)에 이르렀으며 고등학생이 된 이후 스마트폰을 사용하기 시작한 학생은 불과 2.3%(41명)에 지나지 않아 우리나라 청소년들은 중학생 시절 이전에 대부분이 스마트폰을 사용하기 시작한 것으로 나타났다. 스마트폰을 통해 정치사회적 정보 수용과 인지가 이루어지고 있는 현실을 감안하면 청소년의 시민성 함양 교육 및 정보 제공은 중학생 이전부터 조기에 이루어져야 한다는 시사점을 읽을 수 있는 연구 결과이다. 사용하고 있는 스마트폰 제조사를 질문한 응답 결과를 보면, 전체 응답자의 84.3%에 이르는 청소년들이 국내 제조사의 스마트폰을 사용하는 것으로 분석되었다. 스마트폰을 가장 많이 이용하는 시간대는 오후 9시부터 12시까지였으며(63.2%), 가장 많이 이용하는 분야는 SNS서비스였고, 월 스마트폰 사용 요금은 3-4만원대가 가장 많은 것으로 나타났는데, 이는 청소년 대상 시민성 함양 관련 콘텐츠나 정보는 오후 9시 이후 제공하는 것이 효과적이고 SNS를 통해 전파하는 것이 가장 효율성이 높다는 점을 시사하는 연구 결과이다. 청소년들이 스마트폰을 가장 많이 사용하는 장소로는 대부분 응답자들이 집(89.1%, 1559명)에서 사용하는 것으로 응답했으며 그 다음으로는 대중교통을 포함한 이동시(7.5%, 132명)에 이용하는 것으로 나타났다. 한편 스마트폰을 학교에서 사용하는 청소년은 불과 1.6%(28명)에 지나지 않은 것으로 나타났는데 이는 우리나라 중고등학교에서는 학생들의 스마트폰을 매우 적극적으로 차단하고 있기 때문인 것으로 분석되었다. 현재 다니는 학교의 스마트폰 정책에 대해 질문한 결과 전체

적으로 매우 강력한 금지 또는 차단 정책을 채택하고 있는 것으로 나타났다. 아예 등교하자마자 스마트폰을 걸어서 모아둔다는 응답자가 전체의 59.0%(1044명)로 가장 많고, 학교에서 스마트폰 소지 자체를 금지한다는 응답자도 8.6%(153명)로 나타나 이를 합하면 적극적인 차단 정책이 67.6%의 중고등학교에서 시행되고 있음을 알 수 있다. 한편, 수업시간에는 스마트폰을 사용할 수 없지만 이외의 시간에는 스마트폰을 사용할 수 있다는 응답자는 30.5%(539명)에 이르는 것으로 조사되었으며 별 제한없이 학교에서 자유롭게 스마트폰을 사용할 수 있다고 응답한 청소년은 1.9%(33명)에 불과했다. 청소년들이 스마트폰을 가장 많이 이용하는 시간대는 오후9시부터 12시까지 이용한다는 청소년들이 63.2%(1109명)으로 가장 많았으며 새벽0시부터 3시 사이에 스마트폰을 이용한다는 청소년도 전체의 11.3%(199명)에 이르는 것으로 나타났다. 스마트폰을 이용해 가장 많이 사용하는 분야는 SNS(블로그, 페이스북, 인스타그램, 트위터 등)가 34.6%(615명)으로 가장 많았고, 그 다음으로는 카카오톡, 라인, 비트윈 등 메신저가 18.8%(333명)였다. 청소년들의 한 달 스마트폰 사용 요금은 3만원-4만원 미만이 29.5%(523명)으로 가장 많았다. 따라서 청소년 대상 시민성 함양을 위한 교육이나 프로그램을 준비하는 단계부터 이들의 SNS 및 카카오톡 의존도를 고려하여 기획해야 할 필요가 있음을 반증하는 결과로 읽을 수 있을 것이다. 청소년들의 월 데이터 사용량은 500MB-1GB 미만이 34.3%(605명)으로 가장 많았다. 부모들의 스마트폰 사용에 대한 반응은 긍정적이라고 응답한 청소년은 12.9%(229명), 규칙을 정하고 사용할 때 긍정적이라고 응답한 청소년은 26.8%(476명)인데, 부정적이라고 응답한 청소년

년도 23.8%(422명)에 달하는 것으로 나타나 우리나라 부모들의 스마트폰 이용에 대한 반응은 긍정과 부정의 양면적 태도를 보이는 것으로 분석되었다.

청소년들의 스마트폰 중독 정도에 대한 분석 결과는 분석 대상자 1796명 중 19.9%(357명)이 중독군으로 분류되었는데 중독군은 고위험군 2.1%(38명)와 잠재적 위험군 17.8%(319명)을 합한 숫자이다.

청소년들의 스마트폰 중독에 영향을 미치는 변인들과의 관계에 대한 분석 결과는 먼저 성별에 따른 스마트폰 중독 정도는 통계적으로 매우 의미있는 차이가 나타났는데 여학생들이 남학생들에 비해 중독군 비율이 상대적으로 더 높은 것으로 나타났다. 이런 분석 결과를 청소년의 시민성 함양과의 관련성 차원에서 살펴보면 시민성 함양을 위한 교육이나 정책적 대안 마련 과정에서 성별에 따른 스마트폰 중독의 차이를 감안해야 한다는 시사점을 던져준다. 즉, 남학생에 비해 여학생에 대한 시민성 함양 대책 수립 과정에서 스마트폰 중독 여부를 보다 적극적으로 고려해야 한다는 점이다.

다음으로 학업 성적과 스마트폰 중독과의 관계는 통계적으로 매우 의미있는 것으로 나타났는데 학업 성적이 높은 청소년의 중독군 포함 비율이 그렇지 않은 청소년에 비해 훨씬 낮게 나타났다. 이는 곧 성적이 좋은 학생일수록 스마트폰 중독에 빠질 확률이 적다는 결과로 시간적 인과관계가 정확히 밝혀진 것을 아니지만 학습 성과와 스마트폰 이용 습관 또는 중독과는 밀접한 관련성이 있다는 연구 결과인 셈이다. 따라서 청소년 대상 시민성 함양을 위한 교육 프로그램이나 제도적 장치를 마련할 때 청소년들의 학업 성적과 관련한 변인도 중요하게 고려해야 한다는 점을 강력하게 시사하는 연구 결과이다.

본 논문은 청소년의 스마트폰 중독 및 실태 조사를 통해 이를 청소년 대상 시민성 함양 교육과의 관련성 또는 유용성을 중심으로 살펴본 탐색적 연구 결과라는데 조그만 학술적 의의를 둘 수 있다. 따라서 후속 연구를 통해 스마트폰 중독이라는 변인과 시민성 함양이라는 변인과의 보다 실증적이고 과학적인 관계가 밝혀지길 기대한다.

2. 제언 및 본 논문의 한계

1) 연구 결과의 함의 및 올바른 스마트폰 이용을 위한 제언

본 연구 결과를 통해 나타난 청소년들의 심각한 스마트폰 중독 현상을 예방하거나 극복하기 위한 개인적, 사회적, 정책적 개선과제 즉, 대안을 연구 결과와 관련해서 제시하면 다음과 같다.

첫째, <연구문제1>에서 분석된 결과 중 처음 스마트폰을 사용하기 시작한 시기를 묻은 결과 대부분 청소년들은 중학생 시절 이전에 대부분이 스마트폰을 사용하기 시작한 것으로 나타났다. 따라서 스마트폰의 올바른 사용을 위한 미디어교육을 비롯해서 시민성 함양을 위한 교육도 초등학교 시절부터 조기에 이루어질 필요가 있다는 점을 제안한다. 먼저, 어린 자녀가 있는 경우 스마트폰을 대체할 새로운 장난감과 놀이에 흥미를 가질 수 있도록 유도한다. 스마트폰 중독에 빠진 청소년들은 과도한 자극에 익숙해져 입체적인 책, 보드게임, 움직임은 장난감 등에 관심을 가지기 때문에 미술놀이, 물놀이 등 오감만족을 할 수 있는 놀이로 어린 자녀들을 유도한다. 동시에 어린이들의 신체활동을 늘린다. 집에 있는 시간이 늘어나면 어린이들의 활동량은 줄어들고 자연스럽게

스마트폰에 접할 수 있는 기회가 많아지기 때문이다.

둘째, 스마트폰을 주로 이용하는 장소로는 대부분 응답자들이 집에서라고 답변한 연구 결과에 주목하여 스마트폰 교육 또는 시민성 함양을 위한 교육 또한 가정 교육의 유용성을 시사한다고 해석할 수 있다. 이는 곧 가족 특히 부모의 역할이 중요하다는 점을 시사하는 셈이다. 예를 들면, 가능하면 어린 자녀가 스마트폰을 사용할 때는 부모가 함께 해서 스마트폰을 부모와 자녀가 상호작용하는 도구로 활용한다. 최대한 스마트폰을 접하는 시기를 늦추고 가정에서 스마트폰이 허용되는 장소와 시간을 정해준다. 특히 거실 등 열린 공간에서 보호자와 함께 1회 일정 시간 미만으로 스마트폰을 사용하는 등 규칙을 만들어 어린이 스스로 스마트폰 사용을 끝낼 수 있도록 도와주는 것도 좋다.

셋째, 청소년들이 가장 많이 이용하는 분야가 SNS, 카카오톡 등이라는 연구결과에 비추어 스마트폰 이용교육이나 시민성 함양을 위한 교육에 있어서 SNS를 통한 교육과 카카오톡을 활용한 교육에 보다 적극적인 관심을 기울일 필요가 있다. 미디어를 이용한 미디어교육인 셈인데 시민성 함양이라는 주제의 독립된 교육보다는 때로는 놀이처럼 경우에 따라서는 오락처럼 SNS와 카카오톡을 통해 자연스럽게 시민성 함양이라는 교육 효과가 나올 수 있도록 유도하는 교육이다.

넷째, <연구문제2>에서 나타난 연구 결과를 보면, 설문 대상 청소년 중 중독군에 포함된 응답자의 비율이 약 20%에 이르고 있어서 청소년 5명 중 1명이 스마트폰 중독에 빠져있다는 결론에 이른다. 따라서 청소년들의 스마트폰 중독에 대한 보다 적극적인 대책이 필요한데 이를 위한 대안을 제시하면 다음과 같다.

우선 스마트폰을 구입하는 단계에서부터 올바른 안내가 필요한데, 일시적인 유행이나 주변의 분위기에 편승해서 스마트폰을 구입하는 일은 자제할 필요가 있다. 스스로 스마트폰을 통해 무엇을 할 것인지를 신중하게 생각하고 구입을 결정할 필요가 있다. 스마트폰은 그저 유행이나 분위기로 사두면 괜찮은 수준의 악세사리가 아니라 일상 생활 대화와 소통 문화 전반에 영향을 줄 강력한 커뮤니케이션 도구이고 매우 값비싼 제품이기 때문이다. 그리고 구입을 결심했다면 그 기능이나 가격 등 제품 정보를 정확히 확인하고 여러 유사 제품들과 성능 및 기능을 비교한 후 최선의 제품을 구입하는 자세가 필요하다. 제품의 기능, 가격, 특성 등을 꼼꼼히 따지는 과정에서부터 이미 올바른 스마트폰 이용 문화의 실천이 시작되고 있는 것이나 다름없기 때문이다. 이왕 구입했으면 올바르게 활용하기 위해 스스로 노력하고 실천해야 한다. 올바른 스마트폰 이용을 위한 교육을 받는 것은 물론이고 이미 이용을 시작한 다른 이용자들의 경험에 주의를 기울이고 자신만의 이용 방식을 찾아내기 위해 노력하고 실천해야 한다. 스마트폰 뿐 아니라 모든 신기술 커뮤니케이션 미디어는 빛과 그림자라는 양면성이 있다. 그런만큼 역기능은 최소화하고 다양한 정기능적 장점을 극대화시키는 지혜와 실천이 필요하다. 이런 스마트폰 중독에 빠지지 않기 위한 미디어 교육은 곧 올바른 시민의식 배양을 통한 시민성 함양 교육과도 매우 밀접한 연관성을 지닌다. 청소년의 의식과 행동에 미치는 미디어 특히 스마트폰의 영향력은 거의 절대적이기 때문이다.

다섯째, <연구문제3>의 분석 결과를 보면, 여학생들이 남학생들에 비해 중독군 비율이 상대적으로 더 높은 것으로 나타났는데, 이를 청소년의 시민성 함양과의 관련성 차원에서 살펴

보면 시민성 함양을 위한 교육이나 정책적 대안 마련 과정에서 성별에 따른 스마트폰 중독의 차이를 감안해야 한다는 시사점을 던져준다. 즉, 남학생에 비해 여학생에 대한 시민성 함양 대책 수립 과정에서 스마트폰 중독 여부를 보다 적극적으로 고려해야 한다는 점이다. 즉, 여학생 대상 시민성 함양교육에서는 상대적으로 스마트폰 중독 가능성이 더 높은 집단이라는 점을 감안하여 여중고교에서의 시행 계획을 수립해야 할 것이다. 스마트폰 중독 문제를 해결하기 위해서는 정부 차원의 지원 대책도 필요하다. 여성가족부 등 관련 부처 중심으로 중독 위험군으로 확인된 청소년을 대상으로 한국청소년상담복지개발원과 전국 220여개 청소년상담복지센터를 통해 상담·치료, 기숙특화 프로그램 등을 지원할 필요가 있다. 위험단계별로 개인상담과 집단상담을 지원하고 위험 사용자군 청소년에게는 우울증과 주의력결핍 과잉행동장애(ADHD)가 있을 경우 추가검사를 통해 의료기관 치료를 연계해야 한다. 이 외에 스마트폰 중독 캠프, 가족치유캠프 등 상담·치료와 대안활동을 결합한 기숙형 치유특화프로그램을 지원하고 초등생과 그의 부모를 대상으로 진행하는 가족치유캠프는 더욱 확대 시행해야 한다. 또한 중독 저연령화 추세에 대응하기 위해 부모가 자녀의 올바른 스마트폰 사용 습관을 지도할 수 있도록 부모교육을 강화하고, 가족치유캠프를 확대하는 등 청소년들이 건강하게 성장할 수 있는 환경을 조성할 필요가 있다.

여섯째, 학업 성적과 스마트폰 중독과통계적으로 매우 의미있는 것으로 나타난 연구 결과 즉, 성적이 좋은 학생일수록 스마트폰 중독에 빠질 확률이 적다는 연구 결과도 청소년 대상 시민성 함양을 위한 교육 프로그램이나 제도적 장치를 마련할 때 청소년들의 학업 성적

과 관련한 변인도 중요하게 고려해야 한다는 점을 강력하게 시사하는 연구 연구 결과인 셈이다.

마지막으로 청소년의 시민성 함양을 위한 교육과 활동 공간으로 스마트폰 자체를 사용하는 적극적인 활용 대책 마련도 필요하다. 스마트폰 과다 사용이나 중독과 같은 문제점을 해결하는 근본적인 대책 중 하나는 오히려 바르게 사용할 수 있는 교육을 통해 이를 적극적으로 이용하는 방안 모색일 수 있기 때문이다(오관석 외 2008).

2) 본 논문의 한계 및 앞으로의 연구를 위한 제언

본 논문은 다음과 같은 한계를 지니고 있어서 앞으로 이루어질 관련 후속 연구에서는 이를 보완해야 할 과제를 동시에 안고 시행된 연구이다.

첫째, 본 논문은 광주광역시 소재 중고등학교 학생을 대상으로 설문 조사를 했기 때문에 전국의 청소년을 대표하기에는 한계가 있다. 다만 분석 대상 설문지가 1,796부로 개인 연구로는 매우 큰 규모의 표본을 채택함으로써 어느 정도 논문의 한계를 극복했다고 할 수 있다.

둘째, 스마트 중독을 측정하는 과정에서 한국정보화진흥원에서 개발한 측정 문항을 사용했는데 국제적으로 검증된 측정 도구를 사용하지 못한 한계가 있다. 따라서 앞으로 이루어질 후속 연구에서는 보다 더 정교한 스마트폰 측정 도구를 사용할 필요가 있을 것이다.

셋째, 설문 조사 과정에서 일대일 면담이 아닌 설문지 배포 후 집단 설명을 하고 각자 작성하여 수거하는 방법을 택함으로써 응답 과정에서 오류를 완전히 제거하지 못했다는 한

계가 있었다.

넷째, 본 연구에서는 청소년 대상 설문 조사를 주요 연구 방법으로 사용하였는데 앞으로는 참여 관찰조사 등 보다 입체적인 연구 방법을 사용하여 연구 결과의 설명력을 더 높일 필요가 있을 것이다.

참고문헌

- 강희양·손정락. 2009. “청소년 휴대폰 중독 척도의 개발”. 『한국심리학회지』 14: 497-510.
- 김기태. 2010. “한국 미디어교육연구 실태 및 경향 분석 연구”. 『인문사회과학연구』 29: 170-204.
- . 2011. “어린이 프로그램 평가 및 제작 환경에 대한 인식 비교 연구”. 『인문사회과학연구』 31: 179-207.
- . 2014. “스마트 미디어시대, 새로운 미디어교육 방향 모색 연구”. 『여성문화연구』 8(1).
- 김동일·이윤희·이주영·김명찬·금창민·남지은·강은비·정여주. 2012. “미디어 이용 대체·보완과 중독: 청소년과 성인의 인터넷 및 스마트폰 사용 형태를 중심으로”. 『청소년상담연구』 20(1): 71-88.
- 김병년·이유진. 2013. “청소년의 스마트폰 중독이 사회성 발달에 미치는 영향”. 『한국콘텐츠학회논문지』 13: 208-217.
- 김양은. 2016. “미디어교육의 개념, 목표, 방향과 활성화를 위한 수행 주체”. 『미디어교육의 미래와 전망』 제20회 미디어교육전국대회 발제집. 한국미디어교육학회.
- 김형수·조우홍. 2009. “가족건강성과 학교 적응이 청소년의 인터넷 중독에 미치는 영향”. 『인문사회연구』 23: 61-90.
- 김형지. 2015. “초등학생의 스마트폰 중독에 영향을 미치는 요인에 관한 연구 : 부모 중재, 학교교육 및 심리적 반발심을 중심으로”. 『사이버커뮤니케이션학보』 32(1): 87-120.
- 류경희·홍혜영. 2014. “중학생의 외현적·내현적 자기애와 스마트폰 중독 간의 관계: 공격성의 매개효과”. 『청소년학연구』 21(8): 157-183.
- 김기태·이현주·문신일. 2016. “청소년의 스마트폰 네트워크 크기, 이용행태, 또래친구와의 관계지향성이 스마트폰 중독에 미치는 영향에 관한 연구”. 『한국방송학보』 30(4).
- 나의현·김대진. 2016. “스마트폰 중독”. 『대한내과학회지』 91(3): 245-249.
- 미래창조과학부. 2013. 『무선 통신서비스 통계 현황』.
- 미래창조과학부. 2016. 『건강한 스마트 사회 구현을 위한 스마트폰·인터넷 바른 사용 지원 3차 종합계획 보도자료』.
- 박성복·황하성. 2014. “스마트폰 중독에 영향을 미치는 요인 탐구: 대학생들의 스마트폰 어플리케이션 이용을 중심으로”. 『한국언론학보』 58(4).
- 방송통신위원회·한국인터넷진흥원. 2012. 『2012년 스마트폰 이용실태조사』
- 서명준. 2014. 『미디어 사회학』 커뮤니케이션 북스.
- 안정임 외. 2013. “청소년의 디지털 시민성에 관한 연구”. 『시민교육연구』 45(2).
- 여성가족부. 2016. 『2016년 인터넷·스마트폰 이용습관 진단조사』.
- 오관석·신기현. 2008. “민주시민의식 형성을 위한 청소년 교육 이념 및 정향에 관한 연구”. 『인문사회과학연구』 21: 67-106
- 여지영·강석영·김동현. 2014. “초기 청소년의 애착불안과 스마트폰 중독과의 관계에서 충동성, 외로움의 매개효과: SNS집단과 게임집단의 차이를 중심으로”. 『청소년상담 연구』 22(1): 47-69.
- 오선화·하은혜. 2014. “아동의 실행기능 및

- ADHD 증상이 스마트폰 중독에 미치는 영향”. 『한국놀이치료연구』 17(1): 1-19.
- 이선중·이민규. 2016. “스마트폰 사용자의 성격과 이용 동기가 스마트폰 중독에 미치는 영향”. 『한국심리 학회지』 21(2): 357-372
- 주석진·조성심. 2015. “청소년의 스마트폰 중독 판별요인에 관한 연구: 일평균 스마트폰 사용시간, 충동성, 교우관계, 모의 권위주의형 부모양육태도, 학교부적응을 중심으로”. 『청소년복지연구』 17(1): 97-118.
- 최진·권호장. 2016. “부모양육태도가 스마트폰 중독에 미치는 영향”. 『보건교육건강증진학회지』 33(2): 39-45.
- 한국정보화진흥원. 2014. 『2014년 스마트폰 중독 실태조사』
- 한국정보화진흥원. 2016. 『2015년 인터넷 과의존 실태조사』
- 황하성·손승혜·최윤정. 2011. “이용자 속성 및 기능적 특성에 따른 스마트폰 중독에 관한 탐색적 연구”. 『한국방송학보』 25(2): 277-313
- 황경혜·유양숙·조옥희. 2012. “대학생의 스마트폰 중독사용 정도에 따른 상지통증, 불안, 우울 및 대인관계”. 『한국콘텐츠학회 논문지』 12(10): 365-375.

Non-Korean References

- Bian, Mengwei and Louis Leung. 2014. "Linking Loneliness, Shyness, Smartphone Addiction Symptoms, and Patterns of Smartphone Use to Social Capital. *Social Science Computer Review* 33 (1): 61-79.
- Billieux, Joel. 2012. "Problematic Use of the Mobile Phone: A Literature Review and a Pathway Model. *Current Psychiatry Reviews* 8 (4): 299-307.
- Bowen Matthew W. and Marvin H. Firestone. 2011. "Pathological Use of Electronic Media: Case Studies and Commentary. *Psychiatric Quarterly* 82 (3): 229-238.
- Chiu, Shao-I. 2014. "The Relationship between Life Stress and Smartphone Addiction on Taiwanese University Student: A Mediation Model of Learning Self-efficacy and Social Self-efficacy. *Computers in Human Behavior* 34: 49-57.
- Choi, Moonsun., Michael Glassman, and Cristol Dean. 2017. "What It Means to Be a Citizen in the Internet Age: Development of a Reliable and Valid Digital Citizenship Scale. *Computers and Education* 107: 100-112. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.01.002>.
- Demirci, Kadir, Hikmet Orhan, Arif Demirdas, Abdullah Akpinar, and Havva Sert. 2014. "Validity and Reliability of the Turkish Version of the Smartphone Addiction Scale in a Younger Population. *Bulletin of Clinical Psychopharmacology* 24 (3): 226-234.
- Goldberg, Ivan. 1996. "Internet Addiction Disorder. Available in "Internet Addiction Support Group: Is There Truth in Jest? <http://users.rider.edu/~suler/psyber/supportgp.html>.
- Harshman, Jason. 2017. "Developing Global Citizenship through Critical Media Literacy in the Social Studies. *The Journal of Social Studies Research*. <https://doi.org/10.1016/j.jssr.2017.05.001>.
- Karaduman, Sibel. 2015. "The Role of Critical Media Leracy in Further Development of Consciousness of Citizenship. *Social and Behavioral Sciences* 174: 3039-3043.
- Kim, Daejoong, Heasun Chun, and Hyunjoo Lee. 2014. "Determining the Factors That Influence College Students' Adoption of Smartphones. *Journal of the Association for Information Science and Technology* 65 (3): 578-588.
- Kim Dongil, Yunhee Lee, Juyoung Lee, JeeEun Karin Nam, and Yeoju Chung. 2014. "Development of Korean Smartphone Addiction Proneness Scale for Youth. *PLoS One* 9 (5): e97920. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0097920>.
- Kim, Kyunghee, Eunjung Ryu, Mi-young Chon, Eun-ja Yeun, So-young Choi, Jeong-seok Seo, and Bum-woo Nam. 2006. "Internet Addiction in Korean Adolescents and Its Relation to Depression and Suicidal Ideation: A

Questionnaire Survey. *International Journal of Nursing Studies* 43 (2): 185-192.

- Kwon, Min, Joon-yeop Lee, Wang-youn Won, Jae-woo Park, Jung-ah Min, Chang tae Hahn, Zinyu Gu, Ji-hye Choi, and Dai-jin Kim. 2013. "Development and Validation of a Smartphone Addiction Scale (SAS). *PLoS One* 8 (2): 1-7. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0056936>.
- Rahmah, Amalia. 2015. "Digital Literacy Learning System for Indonesian Citizen. *Computer Science* 72: 94-101
- Samaha, Maya, and Nazir S. Hawi. 2016. "Relationships among Smartphone Addiction, Stress, Academic Performance, and Satisfaction with Life . *Computers in Human Behavior* 57: 321-325.
- Young, Kimberly S. 1998. "Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *CyberPsychology and Behavior* 1 (3): 237-244.

국문참고문헌의 영어표기 (Korean References in Roman Alphabet)

- Ahn Jung-im, Seo Youn-kyung, and Kim Sung-mi. 2013. "Digital Citizenship among Adolescents: The Effects of Media Literacy Competence and the Experience of Education. *Theory and Research in Citizenship Education* 45 (2): 161-191.
- Choi Jin and Kwon Ho-jang. 2016. "The Effects of Inconsistent Parenting Attitudes on Smartphone Addiction of Adolescents. *Korean Journal of Health Education and Promotion* 33 (2): 39-45.
- Hwang Ha-sung, Sohn Seung-hye, and Choi Yun-jung. 2011. "Exploring Factors Affecting Smart-Phone Addiction: Characteristics of Users and Functional Attributes. *Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication Studies* 25 (2): 277-313.
- Hwang Kyung-hye, Yoo Yang-sook, and Cho Ok-hee. 2012. "Smartphone Overuse and Upper Extremity Pain, Anxiety, Depression, and Interpersonal Relationships among College Students. *Journal of the Korea Contents Association* 12 (10): 365-375.
- Ju Seok-jin and Cho Sung-sim. 2015. "A Study on the Discriminating Factors of Youth's Smartphone Addiction: Focusing on Daily Average Smartphone Usage Time, Impulsivity, Peer Relationships, Mother's Authoritarianism-rearing Attitudes, and Maladjustment at School. *Journal of Youth Welfare* 17 (1): 91-118.
- Kang Hi-yang and Son Chong-nak. 2009. "Development and Validation of the Mobile Phone Addiction Scale for Adolescents. *The Korean Journal of Health Psychology* 14 (3): 497-510.
- Kim Byoung-nyun. 2013. "Effect of Smart-phone Addiction on Youth's Sociality Development. *Journal of the Korea Contents Association* 13 (4): 208-217.
- Kim Dong-il, Lee Yun-hee, Lee Ju-young, Kim Myung-chan, Keum Chang-min, Nam Jee-eun, Kang Eun-bi, and Chung Yeo-ju. 2012. "New Patterns in Media Addiction: Is Smartphone a Substitute or a Complement to the Internet? *The Korean Journal of Youth Counseling* 20 (1): 71-88.
- Kim Hyeong-soo and Cho Woo-hong. 2009. "Effect of Healthy Family Relationships and School Adaptation on Internet Addiction in Teenagers. *Studies in Humanities and Social Sciences* 1 (23): 61-90.
- Kim Hyoung-jee and Jeong Se-hoon. 2015. "Factors Affecting Elementary School Students' Addiction to Smartphones: Parental Mediation, School-based Education, and Psychological Reactance. *Journal of Cybercommunication Academic Society* 32 (1): 87-120.
- Kim Ki-tai. 2010. "Analysis on the Status and Trend of Korean Media Education

- Research. *Studies in Humanities and Social Sciences* 29: 170-204.
- . 2011. Comparison on Perspectives Regarding the Assessment and Production of Children's TV Shows. *Studies in Humanities and Social Sciences* 31: 179-207.
- . 2014. Searching for a New Direction of Media Education in the Era of Smart Media. *Studies on Female Culture* 8 (1).
- Kim Ki-tai, Lee Hyun-joo, and Moon Shin-il. 2016. "Exploring the Effects of Network Size, Usage Behaviors, and Assimilation for Peer Relations on Adolescents' Smartphone Addiction Symptoms." *Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication Studies* 30 (4): 5-40.
- Kim Yang-eun. 2016. "The Meaning, Goal, Direction and Facilitating Agent of Media Education." *The 20th National Conference on Media Education Discussion Journal. Korean Association of Media Education*.
- Korea Communications Commission and Korea Internet and Security Agency. 2012. *2012 Survey on Smartphone Usage Status*.
- Korean Ministry of Gender Equality and Family. 2016. *2016 Examination Survey on Internet & Smartphone Usage Habits*.
- Korean Ministry of Science and ICT. 2013. *Statistics on Wireless Communications Services*.
- . 2016. "Press Release Regarding the 3rd Comprehensive Plan on Supporting Proper Internet and Smartphone Usage to Realize a Healthy Smart Society." Korean National Information Society Agency. 2014. *2014 Survey on Smartphone Addiction*.
- . 2016. *2015 Survey on Internet Overdependence*.
- Lee Seon-jong and Rhee Min-kyu. 2016. "Effect of Personalities and Use Motivations of Smartphone Users on Smartphone Addiction." *Korean Journal of Health Psychology* 21 (2): 357-372.
- Na Euih-yeon and Kim Dai-jin. 2016. "Smartphone Addiction." *Korean Journal of Medicine* 91 (3): 245-249.
- Oh Gwan-suk and Shin Kie-hyun. 2008. "A Study on the Educational Ideas and Orientation of Children and Adolescent for Building Democratic Citizenship: Focused on the Level of Citizenship and Dominated System." *Studies in Humanities and Social Sciences* 1 (21): 67-106.
- Oh Sun-hwa and Ha Eun-hye. 2014. "The Effects of Children's Executive Function Impairments and ADHD Symptoms on the Issue of Smart Phone Addiction." *Korean Studies in Play Therapy* 17 (1): 1-19.
- Park Sung-bok and Hwang Ha-sung. 2014. "An Exploratory Study on Factors Influencing on Smart Phone Addiction: Focused on the Application Use of University Students." *Korean Journal of Journalism & Communication Studies* 58 (4): 289-311.
- Ryu Kyung-hee and Hong Hye-young. 2014.

"The Relationship Between Overt, Covert Narcissism and Smartphone Addiction of Middle School Students: The Mediating Effects of Aggression. *Korean Journal of Youth Studies* 21 (8): 157-183.

Suh Myung-jun. 2014. *Media Sociology*. Seoul: Communication Books.

Yeo Ji-young, Kang Seok-young, and Kim Dong-hyun. 2014. "The Impact of Attachment Anxiety on Smart Phone Addiction with a Mediating Effect of Impulsivity and Loneliness: Focused on the Grouping of SNS and Games. *The Korea Journal of Youth Counseling* 22 (1): 47-69.