

■ 한국아동청소년패널조사2010 III 데이터분석보고서 2

## 중학교 2학년 청소년의 뉴미디어활용이 인지, 정서, 사회발달에 미치는 영향

- ▶ 책임연구원 : 성은모(한국청소년정책연구원 · 부연구위원)
- ▶ 연구보조원 : 황경아(한국청소년정책연구원 · 위촉연구원)



한국청소년정책연구원  
National Youth Policy Institute



## 발 간 사 ■ ■ ■

.....

한국의 아동·청소년은 현재 한국사회의 주요 구성원이자 미래 한국사회를 이끌어 갈 주역이다. 따라서 한국의 아동·청소년은 신체적, 심리적, 사회적으로 건강하게 성장, 발달해야 한다. 한국 아동·청소년의 건강한 성장, 발달에 정책적 도움을 주기 위해서는 아동·청소년들의 신체적, 심리적, 사회적 성장, 발달 환경과 과정에 대한 과학적 이해가 필요하다. 이를 위해서는 아동·청소년들의 성장, 발달에 대해 수년간 추적조사한 종단적 자료의 구축이 필요하다.

이에 본원에서는 2010년부터 한국 아동·청소년들의 성장, 발달에 정책적 도움을 주고자 전국 초1, 초4, 중1 청소년 및 보호자 중 대표성있게 표집된 조사대상자들을 대상으로 향후 수년간 추적조사하여 종단적 패널자료를 구축하는 한국아동·청소년패널조사2010 연구를 시작하였다.

3차년도인 올해 2012년에는 전년도인 2011년의 2차 조사결과를 통계데이터로 구축하였고, 리서치브리프, 사업보고서, 데이터분석보고서를 발간하였고, 관련학계를 대상으로 콜로키움, 제2회 한국아동청소년패널학술대회를 개최하였다. 또한 1차년도에 최종표본으로 구축된 청소년 및 보호자들에 대해 3차 추적조사를 실시하였다.

수년간의 한국아동·청소년패널조사2010 조사에 참여를 허락해주신 청소년 및 보호자분들께 진심으로 감사드린다. 그리고 1차년도 조사과정에서부터 많은 도움을 주신 전국의 선생님들께도 감사의 말씀을 드린다. 또한 이 패널데이터를 분석하여 주신 교수님들, 현장전문가분들, 대학원생분들께도 감사의 말씀을 드린다.

향후 이 연구가 무사히 수행, 완료되어 한국 아동·청소년들의 건강한 성장, 발달을 위한 논문작성과 정책수립에 도움을 주는 훌륭한 기초자료가 되기를 바란다.

2012년 12월  
한국청소년정책연구원  
원장 이 재 연



## 국 문 초 록

21세기를 맞이하며 지난 10년 동안 IT 혁명이라 불릴 만큼 컴퓨터 및 스마트폰의 개발과 확산은 기존의 사회를 변화시켜 디지털 사회로의 변화를 한층 가속화 시키고 있으며, 이 변화의 중심에서는 새로운 뉴미디어를 적극적으로 수용하여 활용하는 청소년들이 있다. 청소년의 뉴미디어의 활용은 긍정적 혹은 부정적 효과를 동시에 가지고 있는데, 이는 뉴미디어를 어느 정도 활용하는가에 대한 양(횟수, 시간)과 어떠한 목적으로 활용하는가에 질(사용목적) 모두 관련되어 있다. 이에 본 연구에서는 성장기에 있는 청소년들에게 올바른 뉴미디어 활용에 대한 체계적인 가이드라인을 제시하기 위하여 중학교 2학년 청소년을 대상으로 뉴미디어 활용이 청소년의 인지발달, 정서발달, 사회발달에 어떠한 영향을 미치는지를 다양한 각도에서 체계적으로 분석하고자 하였다. 이를 위해 한국청소년정책연구원의 2011 한국 아동·청소년 패널조사 중학교 1학년 패널 2차년도 데이터를 중심으로 사용하여 분석하였다. 본 연구에 활용된 사례수는 한국 아동·청소년 패널조사에 참여한 중학교 2학년 청소년 총 2351명(남학생: 1153명(50.5%), 여학생: 1128명(49.5%))이었으며, 이들의 나이 평균은 15.89세(표준편차=.34)였다.

청소년들의 인구사회학적 특징에 따른 뉴미디어 활용실태와 청소년들의 뉴미디어 활용이 인지발달, 정서발달, 사회발달에 미치는 영향을 분석한 결과, 컴퓨터의 사용시간은 남학생이, 휴대폰 보유는 여학생의 경우와 부모의 학력이 낮을수록 많았다. 이러한 뉴미디어의 사용목적에 있어서는 학습과 관련된 컴퓨터의 사용과 사회적 친밀관계를 유지하기 위한 수단으로 가족 및 친구와의 통화, 문자메시지 등의 사용에 있어서는 여학생, ‘친아버지+친어머니’, ‘친어머니만’인 부모구성, 높은 부모의 학력과 경제적 수준, 감독, 사랑/관심, 애정, 합리적 설명 등의 양육방식에서 많이 나타났다. 한편, 게임/오락, 채팅/메신저, 댓글달기, 온라인 사고팔기, 19세 이상 사이트 이용 등의 목적에 따른 컴퓨터 사용과 음악듣기, 사진촬영, 동영상 감상 등 같은 휴대폰 사용과 같은 엔터테인먼트를 위한 뉴미디어 사용은 남학생, 편부모나 부모가 안 계실 경우, 학력과 경제적 수준이 낮은 부모, 학대, 과잉기대, 과잉간섭 등의 양육방식일수록 많이 나타났다.

또한, 인터넷 윤리의식은 여학생이 높으며, 부모의 양육방식이 사랑/관심, 감독, 애정 방식일수록 높은 것으로 나타났다. 유해매체몰입도는 남학생과 ‘친아버지+새어머니’, ‘친어머니, 새아버지’와 같이 새롭게 가정을 형성한 청소년, 부모의 양육방식이 학대, 과잉간섭일 경우 높은 것으로 나타났다.

컴퓨터의 사용시간이 많을수록, 휴대폰에 대한 의존도가 높을수록 청소년들의 학습시간과 독서시간은 적고 학습습관에 부정적으로 영향을 미쳐, 학업성취도에도 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이와 함께 청소년들의 정서적 불안감, 또래애착, 학교적응도 컴퓨터 사용시간에 의해 부정적인 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 즉, 컴퓨터의 사용시간 및 휴대폰 의존도는 청소년들의 인지발달, 정서발달, 사회발달에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

컴퓨터 및 휴대폰 이용목적에 따른 영향을 분석한 결과, 사용목적에 따라 청소년들의 인지발달, 정서발달, 사회발달에 미치는 영향이 다른 것으로 나타났다. 공부 또는 학습을 위한 정보를 검색하는 활동은 청소년들의 학습시간, 독서시간, 자기주도학습, 학업성취도, 정서안정, 또래애착, 학교적응에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으나 게임, 채팅, 19세 이상 사이트이용을 위한 컴퓨터 활용은 청소년들의 학습시간, 독서시간, 자기주도학습, 학업성취도, 정서안정, 또래애착, 학교적응의 전 영역의 발달측면에서 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이와 유사하게 휴대폰을 가족 또는 친구와 문자를 주고 받기 위한 목적으로 이용하는 것은 앞에서 제시한 인지발달, 정서발달, 사회관계에 긍정적인 영향을 미치나 게임 또는 오락, 동영상감상 등 유희적인 도구로 사용할 때는 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이러한 연구결과를 바탕으로 뉴미디어를 사용하는 것 자체에 대한 문제를 해결하기 보다는 청소년들이 뉴미디어에 대해 올바르게 이해하고 활용할 수 있는 환경이 조성될 수 있도록 국가, 지역, 학교, 가정, 개인차원에서 다각적인 노력이 수행되어야 할 것으로 보인다. 이러한 시사점을 기반으로 국가수준에서 올바른 청소년 뉴미디어 활용 환경을 조성하기 위한 정책 세 가지와 지역사회수준에서 올바른 뉴미디어 활용 교육 및 기회를 제공하기 위한 정책 세 가지를 제안하였다.

## 연구 요약

### 1. 연구목적

- 21세기를 맞이하며 지난 10년 동안 IT 혁명이라 불릴 만큼 컴퓨터 및 스마트폰의 개발과 확산은 기존의 사회를 변화시켜 디지털 사회로의 변화를 한층 가속화 시키고 있음
- 최첨단 뉴미디어의 개발과 확산에 따른 사회 및 문화의 변화는 우리들의 생활, 일, 학습, 놀이, 의사소통, 사회적 관계 맺기 등에 있어서도 새로운 변화를 지속적으로 이끌어 내고 있음
- 이러한 변화의 중심에서는 새로운 뉴미디어를 적극적으로 수용하여 활용하는 청소년들이 있으며, 이들은 디지털 문화 자체를 당연히 받아들이고 그들만의 새로운 문화를 형성하고 이끄는 N세대, 혹은 디지털 네이티브 세대로 자리매김하고 있음
- 이와 같은 뉴미디어의 적극적인 수용과 활용은 뉴미디어 자체를 어느 정도 활용하는가에 대한 양(횟수, 시간)과 어떠한 목적으로 활용하는가에 질(사용목적) 모두 관련되어 있음
- 청소년들이 활용하고 있는 뉴미디어의 양과 질에 대한 연구는 성장기에 있는 청소년들에게 올바른 뉴미디어 활용에 대한 체계적인 가이드라인을 제시할 수 있음
- 이에 본 연구에서는 중학교 2학년 청소년을 대상으로 뉴미디어 활용이 청소년의 인지발달, 정서발달, 사회발달에 어떠한 영향을 미치는지를 다양한 각도에서 체계적으로 분석하고자 하였음

### 2. 연구방법

- 연구대상
  - 본 연구대상은 한국청소년정책연구원의 2011 한국 아동·청소년 패널조사 중학교 1학년 패널 2차년도 데이터를 중심으로 사용하여 분석
  - 단, 격년으로 수집되는 변인 항목 즉, 인지발달의 학습습관, 정서발달의 자아탄력성, 자존감, 삶의 만족도, 사회발달의 또래애착 변인의 데이터에 대해서는 중학교 1학년 패널 1차년도 데이터를 부분적으로 사용하였음

- 본 연구에 활용된 사례수는 한국 아동·청소년 패널조사에 참여한 중학교 2학년 청소년 총 2351명
- 한국 아동·청소년 패널조사에 참여한 청소년의 나이의 평균은 15.89세(표준편차=.34)이었고, 성별로는 남학생이 1153명(50.5%), 여학생이 1128명(49.5%)

#### ○ 연구변인

- 청소년의 인구사회학적변인: 성별, 부모의 구성, 부모의 학력, 부모의 양육방식, 부모의 경제적 수준 등
- 인지발달 영역: 학습시간, 독서시간, 학습습관(자기조절학습능력), 학업성취도
- 정서발달 영역: 자아탄력성, 자아존중감, 정서불안, 삶의 만족도, 그리고 공동체의식
- 사회발달 영역: 또래애착, 학교생활적응
- 컴퓨터 영역: 컴퓨터 사용시간, 컴퓨터 사용목적
- 휴대폰 영역: 휴대폰 보유여부, 휴대폰의 사용목적, 휴대폰 의존도
- 인터넷 윤리의식 및 유해매체물입도

#### ○ 자료 분석 방법

- 본 연구의 자료 분석은 청소년의 뉴미디어 활용이 인지적, 정서적, 사회적 발달에 어떠한 영향을 미치는지를 분석하고자 하였음
- 이를 위해 t-검증(independent samples t-test), 변량분석(ANOVA), 다변량분석(MANOVA), 단순회귀분석(Single-regression), 다중회귀분석(Multi-regression) 등의 통계적 검증방법이 활용되었음
- 본 연구에 사용된 통계분석 도구로는 SPSS 18.0이 사용되었음

### 3. 주요결과

#### 1) 청소년의 인구사회학적 현황 및 특성

##### ○ 본 연구에 참여한 청소년들은 2351명이었음

##### ○ 청소년의 인구사회학적 현황은 나이, 성별, 부모구성, 부모학력, 부모양육방식, 그리고 경제적 수준 등을 중심으로 살펴봄

- 청소년의 나이 평균은 15.89세(표준편차=.34), 남학생 1153명(50.5%), 여학생 1128명(49.5%)이었음
- 부모구성은 ‘친아버지+친어머니’가 1938명(87.3%)으로 가장 많았으며, ‘친아버지만, 친어머니만’이 228명(10.3%), ‘친아버지+새어머니, 새아버지+친어머니’ 구성이 20명(0.9%), ‘부모님 모두 안 계심’이 34명(1.5%)이었음
- 부모학력에 있어 아버지의 학력은 대학졸(853명, 41.5%)과 고졸(831명, 40.4%)이 가장 많았으며, 어머니의 학력은 고졸(1122명, 53.8%)이 가장 많은 것으로 나타났음
- 부모의 양육방식<sup>1)</sup>에 있어서는 감독 평균 1.84(표준편차=.06), 사랑/관심 평균 1.87(표준편차=.59)로 가장 두드러진 양육방식으로 보였고, 학대 평균 3.15(표준편차=.71)로 가장 낮게 나타났음
- 부모의 경제적 수준은 전체 연봉평균이 4529.01만원 (표준편차=2471.61)로 나타났으며, 평균을 중심으로 높은 수준은 588명(27.3%)으로 7586.16만원(표준편차=2370.17), 중간 수준은 664명(30.8%)으로 4524.70만원(표준편차=437.87), 낮은 수준은 902명(41.9%)으로 2539.27만원(표준편차=856.59)으로 나타났음

## 2) 청소년의 인구사회학적 특성에 따른 뉴미디어 활용 실태

### ① 청소년의 성별에 따른 뉴미디어 활용 실태

#### ○ 컴퓨터 활용 실태

- 컴퓨터 사용시간: 남학생(M=6.71, SD=145.67)이 여학생(M=243.34, SD=139.77)보다 많은 것으로 나타났음( $p<.01$ )
- 컴퓨터 사용목적: ‘공부/학습 정보검색’, ‘학습 이외 정보/자료 공유’, ‘채팅/메신저’, ‘전자우편’, ‘동호회/카페/커뮤니티 활동’, ‘개인홈페이지 활동’, ‘댓글 달기’ 항목에 있어서는 남학생보다 여학생이 보다 자주 사용하는 것으로 나타났으며, ‘게임/오락’, ‘온라인 사고팔기’, ‘19세 이상 사이트 이용’ 항목에 있어서는 여학생보다 남학생이 보다 자주 사용하는 것으로 나타났음( $p<.01$ )

1) 한국아동청소년 패널 조사 문항은 Likert 4점 척도로 측정되었으며(‘1.자주 사용한다.~4.전혀 사용하지 않는다.’), 점수가 낮을수록 해당변인의 정도가 높거나, 매우 그렇거나, 자주 사용하는 것을 의미하고, 점수가 높을수록 낮거나, 전혀 그렇지 않거나, 전혀 사용하지 않는 것을 의미한다.

### ○ 휴대폰 활용 실태

- 휴대폰 보유 여부: 여학생( $M=1.03$ ,  $SD=.17$ )이 남학생( $M=1.07$ ,  $SD=.26$ )보다 많이 보유하고 있음( $p<.01$ )
- 휴대폰 사용목적: ‘게임/오락’에 있어서는 남학생이 여학생보다 자주 사용하는 것으로 나타났으며, ‘친구와의 통화’, ‘친구와의 문자 메시지’, ‘사진촬영’, ‘음악듣기’, ‘시간보기’ 등의 5개 항목에 있어서는 여학생이 남학생보다 자주 사용하는 것으로 나타났음( $p<.01$ )
- 휴대폰 의존도: 여학생( $M=2.54$ ,  $SD=.71$ )이 남학생( $M=2.54$ ,  $SD=.75$ )보다 높은 것으로 나타났음( $p<.01$ )

### ○ 인터넷 윤리의식 및 유해매체몰입도 실태

- 인터넷 윤리의식: 남학생( $M=25.87$ ,  $SD=56.01$ )이 여학생( $M=17.03$ ,  $SD=41.80$ )보다 인터넷을 활용하면서 많은 비윤리적 행위를 한 것으로 나타났음( $p<.01$ )
- 인터넷 비윤리 행위: ‘채팅/게시판 등에서 욕이나 폭력적인 언어 사용하기’에 있어서 남학생이 여학생보다 많이 사용함
- 유해매체몰입도: 남학생( $M=3.34$ ,  $SD=.56$ )이 여학생( $M=3.59$ ,  $SD=.52$ )보다 높은 것으로 나타났음( $p<.01$ )

## ② 청소년의 부모구성에 따른 뉴미디어 활용 실태

- 컴퓨터 사용시간: ‘친아버지+친어머니’, ‘친아버지+새어머니’ 구성의 청소년이 그렇지 않은 구성의 청소년 보다 컴퓨터 활용시간이 유의미하게 적음( $F=14.36$ ,  $p<.01$ )
- 컴퓨터 사용목적: ‘공부/학습 정보검색’( $F=4.56$ ,  $p<.01$ ), ‘게임/오락’( $F=4.56$ ,  $p<.01$ ), ‘개인홈페이지 활동’( $F=2.62$ ,  $p<.05$ ); 사후분석결과, ‘공부/학습 정보검색’은 ‘친아버지+친어머니’와 ‘친어머니’ 구성이 다른 부모구성보다 컴퓨터를 자주 사용, ‘게임/오락’은 ‘친아버지만’, ‘친어머니만’, ‘부모님 모두 안 계심’ 구성이 다른 부모구성보다 컴퓨터를 자주 사용, ‘개인홈페이지 활동’은 ‘친아버지+친어머니’, ‘부모님 모두 안 계심’ 구성이 다른 구성보다 컴퓨터 사용이 낮음
- 휴대폰 보유 여부: 유의미한 차이가 나타나지 않음
- 휴대폰 사용목적: ‘가족과의 문자메시지’( $F=3.23$ ,  $p<.01$ ), ‘친구와의 통화’( $F=2.22$ ,  $p<.05$ ), ‘친구와의 문자 메시지’( $F=3.80$ ,  $p<.05$ ); 사후분석결과, ‘가족과의 문자메시지’는 ‘친아버지+친어머니’, ‘친어머니만’ 구성 청소년이 ‘친아버지만’, ‘친아버지+새어머니’ 구성의 청소년에 비해

휴대폰을 자주 사용, ‘친구와의 통화’는 ‘부모님 모두 안 계심’ 청소년이 ‘친아버지만’, ‘친어머니만’ 구성의 청소년 보다 많이 사용, ‘친구와의 문자메시지’는 ‘친어머니+새아버지’ 구성의 청소년이 다른 구성의 청소년들 보다 많이 사용

- 휴대폰 의존도: 유의미한 차이가 나타나지 않음
- 인터넷 윤리의식: 유의미한 차이가 나타나지 않음
- 유해매체몰입도: ‘친아버지+새어머니’, ‘친어머니+새아버지’ 구성의 청소년이 다른 구성의 청소년 보다 유해매체몰입도가 높은 것으로 나타남( $F=2.57, p<.05$ )

### ③ 청소년의 부모학력에 따른 뉴미디어 활용 실태

- 컴퓨터 사용시간: 아버지의 학력( $F=12.85, p<.01$ , 대학원 줄>대학졸>전문대, 중고졸)과 어머니의 학력( $F=15.14, p<.01$ , 대학원 및 대학 졸>전문대, 중고졸)이 높을수록 컴퓨터 사용시간이 적은 것으로 나타남
- 컴퓨터 사용 목적
  - 아버지 학력: ‘공부/학습 정보검색’( $F=5.18, p<.01$ ), ‘게임/오락’( $F=4.12, p<.01$ ), ‘채팅/메신저’( $F=5.15, p<.01$ ), ‘동호회/카페/커뮤니티 활동’( $F=3.75, p<.01$ ); 사후분석 결과, ‘공부/학습 정보검색’에 있어 아버지의 학력이 높을수록 많이 사용, ‘게임/오락’, ‘채팅/메신저’, ‘동호회/카페/커뮤니티 활동’에 있어서는 아버지의 학력이 낮을수록 많이 사용
  - 어머니의 학력: ‘공부/학습 정보검색’( $F=5.70, p<.01$ ), ‘게임/오락’( $F=3.60, p<.01$ ), ‘채팅/메신저’( $F=5.05, p<.01$ ), ‘덧글달기’( $F=2.86, p<.05$ ); 사후분석 결과, ‘공부/학습 정보검색’에 있어 어머니의 학력이 높을수록 많이 사용, ‘게임/오락’, ‘채팅/메신저’, ‘덧글달기’에 있어서는 어머니의 학력이 낮을수록 많이 사용
- 휴대폰 보유 여부
  - 아버지의 학력: 아버지 학력(대학원 줄>대학, 전문대, 중고졸)이 높을수록 휴대폰 보유가 적음( $F=2.54, p<.05$ ).
  - 어머니의 학력: 유의미한 차이가 나타나지 않음
- 휴대폰 사용 목적
  - 아버지의 학력: ‘가족과의 문자메시지’( $F=2.34, p<.05$ ), ‘사진촬영’( $F=4.58, p<.01$ ), ‘음악듣기’( $F=3.43, p<.01$ ); 사후분석 결과, ‘가족과의 문자메시지’에 있어 아버지의 학력이 높을수록 많이 사용, ‘사진촬영’과 ‘음악듣기’는 아버지의 학력이 낮을수록 많이 사용

- 어머니의 학력: ‘음악듣기( $F=2.91, p<.05$ )’; 사후분석 결과, 어머니의 학력이 낮을수록 많이 사용
- 휴대폰의 의존도: 유의미한 차이가 나타나지 않음
- 인터넷 윤리의식: 유의미한 차이가 나타나지 않음
- 유해매체몰입도: 유의미한 차이가 나타나지 않음

#### ④ 청소년의 부모양육방식에 따른 뉴미디어 활용에 미치는 영향

- 컴퓨터 사용시간: 감독과 사랑/관심은 청소년의 컴퓨터 사용시간을 적게 하고, 학대는 컴퓨터 사용시간을 증가시킴
- 컴퓨터 사용목적
  - 공부/학습 정보검색, 학습 이외 정보/자료, 전자우편, 개인 홈페이지 활동 등과 학습과 관련된 유형의 사용목적에 있어 컴퓨터의 사용시간은 부모의 감독, 사랑/관심, 애정 등 양육방식이 증가시키고, 학대, 과잉기대 방식은 감소시킴
  - 게임/오락, 채팅/메신저, 동호회/카페/커뮤니티 활동, 온라인 사고팔기, 댓글 달기, 19세 이상 사이트 이용과 같이 엔터테인먼트적 사용목적에 있어 컴퓨터의 사용시간은 학대, 과잉기대 등이 증가시키고, 감독, 사랑/관심, 애정 등 양육방식이 감소시킴
- 휴대폰 보유 여부: 부모의 사랑/관심이 높을수록 휴대폰을 소유할 가능성이 높음
- 휴대폰 사용목적
  - 가족과의 통화, 가족과의 문자메시지, 친구와의 통화, 친구와의 문자메시지와 같이 대인관계를 위한 휴대폰의 사용은 사랑/관심, 애정, 감독, 합리적 설명과 같은 양육방식이 증가시키고, 학대 방식은 감소시킴
  - 게임/오락, 사진촬영, 동영상 감상, 시간보기와 같이 엔터테인먼트적 사용목적에 있어서는 학대, 과잉간섭, 과잉기대, 비밀관성 등의 양육방식은 증가시키고, 감독, 사랑/관심 등의 양육방식이 감소시킴
- 휴대폰 의존도: 학대, 비밀관성 방식이 증가시키고, 감독 방식이 감소시킴
- 인터넷 윤리의식: 사랑/관심, 감독, 애정 방식이 증가, 과잉기대 감소시킴
- 유해매체몰입도: 학대, 과잉간섭 방식이 증가, 사랑/관심 방식이 감소시킴

### ⑤ 청소년의 부모 경제적 수준에 따른 뉴미디어 활용 실태

- 컴퓨터 사용시간: 경제적 수준( $F=30.07$ ,  $p<.01$ , 저>중>고)이 낮을수록 컴퓨터 사용시간이 많음
- 컴퓨터 사용목적
  - ‘공부/학습 정보검색’( $F=11.51$ ,  $p<.01$ ), ‘게임/오락’( $F=9.47$ ,  $p<.01$ ), ‘채팅/메신저’( $F=4.97$ ,  $p<.01$ ), ‘온라인 사고팔기’( $F=3.37$ ,  $p<.01$ ), ‘댓글달기’( $F=3.37$ ,  $p<.01$ ); 사후분석 결과, ‘공부/학습 정보검색’에 있어 부모의 경제적 수준이 높을수록 많이 사용하고, ‘게임/오락’과 ‘채팅/메신저’, ‘온라인 사고팔기’, ‘댓글달기’에 있어서는 부모의 경제적 수준이 낮을수록 많이 사용
- 휴대폰 보유 여부: 유의미한 차이가 나타나지 않음
- 휴대폰 사용목적: 유의미한 차이가 나타나지 않음
- 휴대폰 의존도: 유의미한 차이가 나타나지 않음
- 인터넷 윤리의식: 유의미한 차이가 나타나지 않음
- 유해매체몰입도: 유의미한 차이가 나타나지 않음

### 3) 청소년의 뉴미디어 활용이 인지발달에 미치는 영향

- 컴퓨터 사용시간
  - 학습시간: 컴퓨터 사용시간이 많을수록 학습시간이 적음
  - 독서시간: 컴퓨터 사용시간이 많을수록 독서시간이 적음
  - 학습습관: 컴퓨터의 사용시간이 많을수록 학습습관이 나빠짐
  - 학업성취도: 컴퓨터의 사용시간이 많을수록 학업성취도가 낮음
- 컴퓨터 사용목적
  - 학습시간: 공부/학습 정보검색 사용이 많을수록 증가하고, 채팅/메신저, 게임/오락 사용이 많을수록 감소시킴
  - 독서시간: 공부/학습 정보검색, 전자우편의 사용이 증가시키고, 채팅/메신저, 19세 이상 사이트 이용, 동호/카페/커뮤니티 활동은 감소시킴
  - 학습습관: 공부/학습 정보검색은 긍정적 영향, 게임/오락은 부정적 영향
  - 학업성취도: 공부/학습 정보검색, 전자우편, 동호회/카페/커뮤니티 활동은 긍정적 영향, 오락/게임, 채팅/메신저, 온라인 사고팔기, 댓글달기, 19세 이상 사이트 이용은 부정적 영향

○ 휴대폰 보유 여부

- 학습시간: 유의미한 차이 없음
- 독서시간: 휴대폰을 보유한 청소년이 적고 보유하지 않은 청소년이 많음( $F=14.689, p<.01$ )
- 학습습관: 휴대폰을 보유하지 않은 청소년이 성취목적 지향성, 행동통제가 높음( $p<.05$ )
- 학업성취도: 유의미한 차이 없음

○ 휴대폰 사용목적

- 학습시간: 가족과의 문자메시지는 증가, 게임/오락은 감소
- 독서시간: 가족과의 문자메시지는 증가, 친구와의 통화, 게임/오락은 감소
- 학습습관: 가족과의 문자메시지, 친구와의 문자메시지가 긍정적 영향을 미치고 게임/오락이 부정적인 영향을 미침
- 학업성취도: 음악듣기, 친구와의 통화, 동영상 감상이 부정적으로, 친구와의 문자메시지, 사진촬영, 가족과의 문자메시지가 긍정적으로 영향을 미침

○ 휴대폰 의존도

- 학습시간: 휴대폰 의존도가 높을수록 학습시간 감소
- 독서시간: 휴대폰 의존도가 높을수록 학습시간 감소
- 학습습관: 휴대폰 의존도가 높을수록 성취목적, 성취목적지향성, 자기주도학습 낮아짐
- 학업성취도: 휴대폰 의존도가 높을수록 학업성취도 감소

○ 인터넷 윤리의식

- 학습시간: 유의미한 영향을 미치지 않음
- 독서시간: 유의미한 영향을 미치지 않음
- 학습습관: 유의미한 영향을 미치지 않음
- 학업성취도: 유의미한 영향을 미치지 않음

○ 유해매체몰입도

- 학습시간: 유의미한 영향을 미치지 않음
- 독서시간: 유의미한 영향을 미치지 않음
- 학습습관: 유의미한 영향을 미치지 않음
- 학업성취도: 유해매체몰입도가 높으면 학업성취도에 부정적으로 영향을 미침

#### 4) 청소년의 뉴미디어 활용이 정서발달에 미치는 영향

##### ○ 컴퓨터 사용시간

- 자아탄력성: 유의미한 영향을 미치지 않음
- 자존감: 유의미한 영향을 미치지 않음
- 정서불안감: 컴퓨터 사용시간이 많을수록 정서불안이 높아짐
- 삶의 만족도: 컴퓨터 사용시간이 많을수록 삶의 만족도가 낮음
- 공동체의식: 컴퓨터 사용시간이 많을수록 공동체의식이 낮음

##### ○ 컴퓨터 사용목적

- 자아탄력성: 채팅/메신저, 공부/학습 정보검색이 긍정적으로 영향을 미침
- 자존감: 댓글달기는 긍정적인 영향을 미침
- 정서불안감: 19세 이상 사이트를 이용, 채팅 /메신저, 게임/오락, 댓글달기, 온라인 사고팔기, 동호회 등을 위해 컴퓨터를 사용하는 것은 정서불안감에 부정적으로, 학습 또는 공부를 위한 정보검색이나 전자우편, 개인홈페이지 활동 등을 위해 컴퓨터를 사용하는 것은 정서불안감에 긍정적으로 영향을 미침
- 삶의 만족도: 공부/학습 정보검색활동과 19세 이상 사이트 이용이 긍정적인 영향을 미치고, 댓글달기는 부정적인 영향을 미침
- 공동체의식: 공부/학습 정보검색, 댓글달기, 전자우편 등의 활동이 긍정적인 영향을 미치고, 게임/오락은 부정적인 영향을 미침

##### ○ 휴대폰 보유여부

- 자아탄력성: 유의미한 차이 없음
- 자존감: 유의미한 차이 없음
- 정서불안감: 유의미한 차이 없음
- 삶의 만족도: 유의미한 차이 없음
- 공동체의식: 유의미한 차이 없음

##### ○ 휴대폰 사용목적

- 자아탄력성: 친구와 통화, 사진촬영, 가족과의 문자메시지, 음악듣기는 긍정적으로 영향을 미치고, 게임/오락은 부정적인 영향을 미침
- 자존감: 친구와 통화, 사진촬영, 음악듣기는 긍정적으로 영향을 미치고, 동영상 감상은 부정적인 영향을 미침

- 정서불안감: 가족과의 통화 및 문자메시지, 친구와의 통화 및 문자메시지, 사진촬영이 긍정적으로 영향을 미치고, 동영상 감상, 게임/오락은 부정적인 영향을 미침
- 삶의 만족도: 가족과의 통화 및 문자메시지가 긍정적인 영향을 미침
- 공동체의식: 가족과의 통화, 친구와의 문자메시지가 긍정적인 영향을 미치고, 게임/오락이 부정적인 영향을 미침

#### ○ 휴대폰 의존도

- 자아탄력성: 유의미한 영향 없음
- 자존감: 휴대폰 의존도가 높을수록 자존감이 높음
- 정서불안감: 휴대폰 의존도가 높을수록 정서불안감이 높음
- 삶의 만족도: 휴대폰 의존도가 높을수록 삶의 만족도가 낮음
- 공동체의식: 유의미한 영향 없음

#### ○ 인터넷 윤리의식

- 자아탄력성: 유의미한 영향 없음
- 자존감: 유의미한 영향 없음
- 정서불안감: 유의미한 영향 없음
- 삶의 만족도: 유의미한 영향 없음
- 공동체의식: 인터넷 윤리의식이 높을수록 공동체의식이 높음

#### ○ 유해매체몰입도

- 자아탄력성: 유의미한 영향 없음
- 자존감: 유의미한 영향 없음
- 정서불안감: 유해매체몰입도가 높으면 정서불안감을 높임
- 삶의 만족도: 유의미한 영향 없음
- 공동체의식: 유의미한 영향 없음

### 5) 청소년의 뉴미디어 활용이 사회발달에 미치는 영향

#### ○ 컴퓨터 사용시간

- 또래애착: 컴퓨터 사용시간이 많으면 또래애착이 낮음
- 학교적응: 컴퓨터 사용시간이 많으면 학교적응이 낮음

○ 컴퓨터 사용목적

- 또래애착: 채팅/메신저, 공부/학습 정보검색, 개인홈페이지 활용은 긍정적인 영향을 미치며, 게임/오락은 부정적인 영향을 미침
- 학교적응: 공부/학습 정보검색, 전자우편은 긍정적인 영향을 미치고, 19세 이상 사이트 이용, 게임/오락은 부정적인 영향을 미침

○ 휴대폰 보유여부

- 또래애착: 휴대폰을 보유한 청소년이 또래애착이 낮음( $p < .01$ )
- 학교적응: 유의미한 차이 없음

○ 휴대폰 사용목적

- 또래애착: 친구와의 통화 및 문자메시지, 사진촬영, 가족과의 문자메시지가 긍정적인 영향을 미치고, 시간보기는 부정적 영향을 미침
- 학교적응: 가족과의 통화 및 문자메시지, 사진촬영은 긍정적 영향을 미치고, 게임/오락은 부정적인 영향을 미침

○ 휴대폰 의존도

- 또래애착: 유의미한 영향 없음
- 학교적응: 유의미한 영향 없음

○ 인터넷 윤리의식

- 또래애착: 유의미한 영향 없음
- 학교적응: 인터넷 윤리의식이 높을수록 학교적응에 긍정적인 영향을 미침

○ 유해매체몰입도

- 또래애착: 유의미한 영향 없음
- 학교적응: 유해매체몰입도가 높을수록 학교적응에 부정적으로 영향을 미침

## 4. 정책제언

### 1) 국가수준: 올바른 청소년 뉴미디어 활용 환경 조성

#### ○ 청소년 뉴미디어교육 전문시설 지정 및 운영

- ： 청소년의 삶의 전 영역과 연계한 뉴미디어 교육 수행 전문기관 지정 및 운영
- － 청소년들의 컴퓨터 또는 휴대폰에 대한 몰입을 창조적이고 생산적으로 이용할 수 있도록 뉴미디어활용 교육이 이루어져야 함
- － 특히, 청소년들은 컴퓨터나 휴대폰을 학습을 위한 도구로만 사용하는 것이 아니기 때문에 청소년 삶의 전반적인 영역과 연결된 교육적 접근이 필요
- － 청소년 시설 단체와 연계한 청소년 뉴미디어 교육이 이루어져야 함
- － 지역별 청소년시설 및 평생교육기관 중에서 뉴미디어 교육 프로그램 운영의 실적과 능력을 갖춘 곳을 평가하여 “**청소년 뉴미디어교육 전문 시설**”로 지정함으로써 청소년들을 위한 건전한 뉴미디어활용 교육프로그램을 제공
- － 이를 위해서는 청소년들을 위한 특화된 교육프로그램 개발 및 운영을 위한 **추가적인 예산 배정**의 정책적 지원이 필요

#### ○ 뉴미디어 교육 및 상담 담당 전문인력 양성 및 보급

- ： 뉴미디어 교육 연수를 통한 전문가양성, 대학에서 관련 전공 개설, 대학과 연계한 맞춤형 교육트랙 개발
- － 지역사회와 연계한 청소년 뉴미디어 교육 및 상담활동을 제공하기 위해서는 뉴미디어 교육 및 상담을 담당할 전문인력의 체계적인 양성 및 보급이 선행되어야 함
- － 현재 청소년지도사 또는 상담사를 대상으로 하는 “**전문 뉴미디어 교육/상담 연수 프로그램**”을 개발하여 제공하는 노력이 이루어져야 함
- － 대학에서도 뉴미디어 교육 및 상담 담당자를 양성할 수 있도록 “**청소년학-뉴미디어**” 그리고 “**청소년학-교육상담**” 이 연계된 간 연계전공을 운영하도록 국가수준의 지원이 필요
- － 청소년학 전공이 있는 대학중 몇 개 대학을 지정하여 뉴미디어교육 또는 상담 전문가를 양성할 수 있는 **맞춤형 교육트랙**을 개발하여 운영할 수 있도록 MOU를 체결하는 등 전문가 양성을 위한 적극적인 노력이 필요

- 청소년지도사 자격증 취득과 함께 뉴미디어교육 전문 시설 또는 상담 시설에서의 특정시간동안의 현장실습이 있는 사람들에게 해당시설에 임용될 수 있는 제도의 도입을 검토할 필요가 있음

## ○ 건전한 게임방 환경 조성을 위한 규정 재정비

- : 청소년 문화공간으로 개선될 수 있는 관련 법 또는 규정 재정비
- 게임/오락은 청소년의 전인발달에 긍정적인 측면보다는 부정적인 측면이 많음
- 그러나 게임/오락은 청소년들이 일상적으로 누릴 수 있는 놀이문화이므로 이를 강제적으로 막을 수는 없음
- 부모의 감독을 피하거나 여러 가지 다른 이유로 인하여 공개된 장소보다는 게임방을 이용하여 게임 또는 오락을 하는데, 게임방은 게임을 하기 위한 공간이기도 하지만, 불량학생이 많고 담배를 피우는 일탈행위를 자유롭게 할 수 있는 곳
- 게임방의 환경을 무조건적으로 규제하기 보다는 건전한 놀이공간 또는 문화정보교류공간이 될 수 있도록 게임방 운영 관련 법 또는 규정을 재정비할 필요가 있음

## 1) 지역수준: 올바른 뉴미디어 활용 교육 제공

## ○ 뉴미디어교육 프로그램 및 교재 개발

- : 체계적인 개발방법론에 따른 특화된 뉴미디어 교육 프로그램 및 교재 개발
- 일부 청소년 시설을 중심으로 청소년 대상의 뉴미디어 활용 교육 프로그램을 운영하고는 있으나 우수 교육프로그램 및 교재의 부재로 인해 프로그램을 운영하는데 있어 어려움을 겪고 있음
- 뉴미디어교육을 위한 프로그램 또는 교재가 있더라도 대부분 인터넷 중독과 같은 문제를 해결하기 위한 프로그램이 대다수이고 일반 청소년을 대상으로 한 뉴미디어 활용 교육프로그램 및 교재는 미비한 실정
- 실효성 있는 뉴미디어교육 프로그램 및 교재를 개발하기 위해서는 **뉴미디어교육 및 교육공학 전문가들에 의해 체계적인 개발방법론에 따라 교육프로그램 및 교재가 개발되어 확산 보급되어야 함**
- 청소년 및 사회관계자들의 요구를 분석한 자료를 기반으로 이론과 실습이 통합된 교육프로그램

개발

- 지역특성을 반영하여 **지역 맞춤형 교육프로그램**의 개발
- **청소년의 인지적, 정서적, 사회적 발달 특성을 반영한 특화된 뉴미디어 활용 교육프로그램**의 개발
- 뉴미디어활용교육의 범위가 광범위하므로 특정부분을 심화적으로 다루는 집중프로그램 등 **차별화된 다양한 프로그램**을 개발
- **학교별 또는 단체별 요구에 부합하는 프로그램**을 선택하여 교육받을 수 있는 기회를 적극적 또는 의무적으로 제공

○ 뉴미디어 활용 부모교육프로그램 개발 및 보급

: 자녀의 뉴미디어 활용을 안내하는 교육에서 부모의 뉴미디어에 대한 창의적 생산적 활용내용을 중심으로

- 부모가 뉴미디어를 창의적이고 생산적으로 활용을 하면 그 자녀도 뉴미디어를 유익하게 활용할 가능성이 높아짐
- 일부 사회기관에서는 부모를 대상으로 자녀들의 인터넷 중독 예방, 올바른 컴퓨터 및 인터넷 활용 방법 등에 대한 교육을 실시하고 있으나 그 실효성에 대해서는 아직 의문, 자녀들의 뉴미디어 활용을 안내하는 부모교육은 그다지 효과가 없음
- 부모 스스로가 뉴미디어를 창의적이고 생산적으로 활용할 수 있도록 안내하는 부모대상 뉴미디어활용 교육프로그램을 개발하여 보급할 필요
- 학교차원에서 **학부모의 뉴미디어의 올바른 활용을 위한 매뉴얼**을 개발 보급
- **학부모 대상 온라인 뉴미디어 활용 교육프로그램을 개발하여 의무적으로 교육함**으로써 책임의식과 관심을 제고
- 취약계층(저소득층 가정, 한부모 가정, 다문화 가정, 조손 가정, 장애 청소년 가정 등)의 학부모의 경우 상대적으로 자녀에 대한 뉴미디어 활용에 대한 관심과 지도가 부족한 현실을 감안하여 **취약계층 대상별 맞춤형 학부모 뉴미디어 활용 교육**을 온·오프라인에서 이루어질 수 있는 정책적 노력이 요구

○ 뉴미디어 교육 또는 활용 우수사례 경진대회 개최

: 뉴미디어 교육수행기관, 부모, 청소년 대상의 우수사례 시상 및 공유를 통한 인식 확산

- 뉴미디어 교육 및 활용에 대한 중요성을 홍보하고 그 성과를 공유하기 위해 다양한 대상별 관련 경진대회를 개최하여 운영할 필요가 있음
- 뉴미디어 활용 교육을 담당하고 있는 청소년 시설단체를 대상으로 우수 뉴미디어교육프로그램 경진대회를 실시하여 수상하고 공개함으로써 그 실적을 공유
- 청소년과 부모를 포함한 일반인을 대상으로 자신의 성공적인 뉴미디어 활용 사례에 대한 에세이 공모전을 실시함으로써 뉴미디어활용의 중요성에 대한 인식을 제고시키고 간접적으로 교육의 효과를 확산시킴



# 목 차

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| I. 서론 .....                                | 1  |
| 1. 연구의 필요성 및 목적 .....                      | 3  |
| 2. 연구내용 .....                              | 8  |
| 3. 연구방법 .....                              | 10 |
| II. 청소년의 뉴미디어 활용에 관한 이론적 고찰 .....          | 17 |
| 1. 청소년의 인구통계학적 특징과 뉴미디어 활용과의 관계 .....      | 19 |
| 1) 청소년의 인구통계학적 특징과 컴퓨터 활용 .....            | 19 |
| 2) 청소년의 인구통계학적 특징과 휴대폰 활용 .....            | 22 |
| 3) 청소년의 인구통계학적 특징과 인터넷 윤리의식 및 유해매체활용 ..... | 24 |
| 2. 뉴미디어활용과 청소년의 인지발달과의 관계 .....            | 26 |
| 1) 컴퓨터 활용과 청소년의 인지발달 .....                 | 26 |
| 2) 휴대폰 활용과 청소년의 인지발달 .....                 | 28 |
| 3) 인터넷 윤리의식과 청소년의 인지발달 .....               | 29 |
| 4) 유해매체활용과 청소년의 인지발달 .....                 | 30 |
| 3. 뉴미디어활용과 청소년의 정서발달과의 관계 .....            | 31 |
| 1) 컴퓨터 활용과 청소년의 정서발달 .....                 | 31 |
| 2) 휴대폰 활용과 청소년의 정서발달 .....                 | 32 |
| 3) 인터넷 윤리의식과 청소년의 정서발달 .....               | 34 |
| 4) 유해매체활용과 청소년의 정서발달 .....                 | 35 |
| 4. 뉴미디어활용과 청소년의 사회발달과의 관계 .....            | 38 |
| 1) 컴퓨터 활용과 청소년의 사회발달 .....                 | 38 |
| 2) 휴대폰 활용과 청소년의 사회발달 .....                 | 40 |
| 3) 인터넷 윤리의식과 청소년의 사회발달 .....               | 41 |
| 4) 유해매체활용과 청소년의 사회발달 .....                 | 41 |

|                                                   |     |
|---------------------------------------------------|-----|
| Ⅲ. 연구결과: 청소년의 뉴미디어 활용이 인지, 정서, 사회발달에 미치는 영향 ..... | 43  |
| 1. 청소년의 인구사회학적 현황 및 특성 .....                      | 45  |
| 2. 청소년의 인구사회학적 특성에 따른 뉴미디어 활용 실태 .....            | 47  |
| 1) 청소년의 성별에 따른 뉴미디어 활용 실태 .....                   | 47  |
| 2) 청소년의 부모구성에 따른 뉴미디어 활용 실태 .....                 | 50  |
| 3) 청소년의 부모학력에 따른 뉴미디어 활용 실태 .....                 | 57  |
| 4) 청소년의 부모양육방식에 따른 뉴미디어 활용 실태 .....               | 69  |
| 5) 청소년의 부모 경제적 수준에 따른 뉴미디어 활용 실태 .....            | 79  |
| 3. 청소년의 뉴미디어 활용이 인지발달에 미치는 영향 .....               | 83  |
| 1) 컴퓨터 사용과 청소년들의 인지발달 .....                       | 85  |
| 2) 휴대폰 사용과 청소년들의 인지발달 .....                       | 92  |
| 3) 인터넷 윤리의식과 청소년들의 인지발달 .....                     | 100 |
| 4) 유해매체몰입도와 청소년들의 인지발달 .....                      | 101 |
| 4. 청소년의 뉴미디어 활용이 정서발달에 미치는 영향 .....               | 103 |
| 1) 컴퓨터 사용과 청소년들의 정서발달 .....                       | 103 |
| 2) 휴대폰 사용과 청소년들의 정서발달 .....                       | 108 |
| 3) 인터넷 윤리의식과 청소년들의 정서발달 .....                     | 113 |
| 4) 유해매체몰입도와 청소년들의 정서발달 .....                      | 114 |
| 5. 청소년의 뉴미디어 활용이 사회발달에 미치는 영향 .....               | 115 |
| 1) 컴퓨터 사용과 청소년들의 사회발달 .....                       | 117 |
| 2) 휴대폰 사용과 청소년들의 사회발달 .....                       | 122 |
| 3) 인터넷 윤리의식 및 유해매체몰입도와 청소년들의 사회발달 .....           | 127 |

|                                 |            |
|---------------------------------|------------|
| <b>IV. 정책제언</b>                 | <b>131</b> |
| 1. 국가수준: 올바른 청소년 뉴미디어 활용 환경 조성  | 135        |
| 1) 청소년 뉴미디어교육 전문시설 지정 및 운영      | 135        |
| 2) 뉴미디어 교육 및 상담 담당 전문인력 양성 및 보급 | 136        |
| 3) 건전한 게임방 환경 조성을 위한 규정 재정비     | 136        |
| 2. 지역수준: 올바른 뉴미디어 활용 교육 제공      | 137        |
| 1) 뉴미디어교육 프로그램 및 교재 개발          | 137        |
| 2) 뉴미디어 활용 부모교육프로그램 개발 및 보급     | 138        |
| 3) 뉴미디어 교육 또는 활용 우수사례 경진대회 개최   | 138        |
| <b>참고문헌</b>                     | <b>141</b> |

## 표 목차

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| 〈표 I-1〉 청소년의 뉴미디어 활용이 인지, 정서, 사회발달에 영향을 미치는<br>주요변수 .....  | 15 |
| 〈표 III-1〉 청소년의 인구사회학적 통계 현황 .....                          | 46 |
| 〈표 III-2〉 청소년의 성별에 따른 컴퓨터 활용 실태 .....                      | 48 |
| 〈표 III-3〉 청소년의 성별에 따른 휴대폰 활용 실태 .....                      | 49 |
| 〈표 III-4〉 청소년의 성별에 따른 인터넷윤리의식 및 유해매체몰입도 실태 ·               | 50 |
| 〈표 III-5〉 청소년의 부모구성에 따른 컴퓨터 활용 실태 .....                    | 51 |
| 〈표 III-6〉 청소년의 부모구성에 따른 휴대폰 활용 실태 .....                    | 53 |
| 〈표 III-7〉 청소년의 부모구성에 따른 인터넷윤리의식 및 유해매체몰입도<br>실태 .....      | 56 |
| 〈표 III-8〉 청소년의 아버지 학력에 따른 컴퓨터 활용 실태 .....                  | 58 |
| 〈표 III-9〉 청소년의 어머니 학력에 따른 컴퓨터 활용 실태 .....                  | 60 |
| 〈표 III-10〉 청소년의 아버지 학력에 따른 휴대폰 활용 실태 .....                 | 63 |
| 〈표 III-11〉 청소년의 어머니 학력에 따른 휴대폰 활용 실태 .....                 | 65 |
| 〈표 III-12〉 청소년의 아버지 학력에 따른 인터넷윤리의식 및 유해매체몰입도<br>실태 .....   | 66 |
| 〈표 III-13〉 청소년의 어머니 학력에 따른 인터넷윤리의식 및 유해매체몰입도<br>실태 .....   | 68 |
| 〈표 III-14〉 청소년의 부모양육방식과 뉴미디어 활용 실태에 대한 기술통계                | 69 |
| 〈표 III-15〉 청소년의 부모양육방식과 컴퓨터 활용 변인 간의 상관관계<br>분석 .....      | 71 |
| 〈표 III-16〉 부모양육방식이 컴퓨터 활용에 미치는 영향변인에 대한 다중회귀<br>분석결과 ..... | 72 |
| 〈표 III-17〉 청소년의 부모양육방식과 휴대폰 활용 변인 간의 상관관계<br>분석 .....      | 74 |

|                                                                     |    |
|---------------------------------------------------------------------|----|
| 〈표 Ⅲ-18〉 부모양육방식이 휴대폰 활용에 미치는 영향변인에 대한 다중회귀<br>분석결과 .....            | 75 |
| 〈표 Ⅲ-19〉 청소년의 부모양육방식과 인터넷윤리의식 및 유해매체몰입도 간의<br>상관관계 분석 .....         | 77 |
| 〈표 Ⅲ-20〉 부모양육방식이 인터넷 윤리의식 및 유해매체몰입도에 미치는<br>영향변인에 대한 다중회귀분석결과 ..... | 77 |
| 〈표 Ⅲ-21〉 청소년의 부모 경제적 수준에 따른 컴퓨터 활용 실태 .....                         | 80 |
| 〈표 Ⅲ-22〉 청소년의 부모 경제적 수준에 따른 휴대폰 활용 실태 .....                         | 81 |
| 〈표 Ⅲ-23〉 청소년의 부모 경제적 수준에 인터넷 윤리의식 및 유해매체몰입도<br>실태 .....             | 82 |
| 〈표 Ⅲ-24〉 뉴미디어 활용 관련 변인들의 기술통계분석 결과 .....                            | 84 |
| 〈표 Ⅲ-25〉 청소년들의 인지적 발달 관련 변인들의 기술통계분석 결과 .....                       | 85 |
| 〈표 Ⅲ-26〉 컴퓨터 사용시간과 학습시간 및 독서시간 간의 상관계수 .....                        | 86 |
| 〈표 Ⅲ-27〉 컴퓨터 사용시간이 학습시간 및 독서시간에 미치는 영향 분석<br>결과 .....               | 86 |
| 〈표 Ⅲ-28〉 컴퓨터 사용목적과 학습시간 및 독서시간 간의 상관계수 .....                        | 87 |
| 〈표 Ⅲ-29〉 컴퓨터 사용목적이 학습시간 및 독서시간에 미치는 영향 분석<br>결과 .....               | 88 |
| 〈표 Ⅲ-30〉 컴퓨터 사용시간과 학습습관의 하위변인 간의 상관계수 .....                         | 88 |
| 〈표 Ⅲ-31〉 컴퓨터 사용시간이 학습습관의 하위변인에 미치는 영향 분석<br>결과 .....                | 89 |
| 〈표 Ⅲ-32〉 컴퓨터 사용목적과 자기주도학습 간의 상관계수 .....                             | 89 |
| 〈표 Ⅲ-33〉 컴퓨터 사용목적이 자기주도학습에 미치는 영향 분석 결과 .....                       | 90 |
| 〈표 Ⅲ-34〉 컴퓨터 사용시간이 학업성취도에 미치는 영향 분석 결과 .....                        | 90 |
| 〈표 Ⅲ-35〉 컴퓨터 사용목적과 학업성취도 간의 상관계수 .....                              | 91 |
| 〈표 Ⅲ-36〉 컴퓨터 사용목적이 학업성취도에 미치는 영향 분석 결과 .....                        | 91 |

|                                                 |     |
|-------------------------------------------------|-----|
| 〈표 Ⅲ-37〉 휴대폰 소지 여부에 따른 학습시간과 독서시간 차이 분석 결과      | 92  |
| 〈표 Ⅲ-38〉 휴대폰 의존도와 학습시간 및 독서시간 간의 상관계수           | 93  |
| 〈표 Ⅲ-39〉 휴대폰 의존도가 학습시간 및 독서시간에 미치는 영향 분석<br>결과  | 93  |
| 〈표 Ⅲ-40〉 휴대폰 사용목적과 학습시간 및 독서시간 간의 상관계수          | 94  |
| 〈표 Ⅲ-41〉 휴대폰 사용목적이 학습시간 및 독서시간에 미치는 영향 분석<br>결과 | 95  |
| 〈표 Ⅲ-42〉 휴대폰 소지 여부에 따른 학습시간과 독서시간 차이 분석 결과      | 95  |
| 〈표 Ⅲ-43〉 휴대폰 의존도와 학습습관의 하위변인 간의 상관계수            | 96  |
| 〈표 Ⅲ-44〉 휴대폰 의존도가 학습습관의 하위변인에 미치는 영향 분석<br>결과   | 96  |
| 〈표 Ⅲ-45〉 휴대폰 사용목적과 학습습관 하위변인 간의 상관계수            | 97  |
| 〈표 Ⅲ-46〉 휴대폰 사용목적이 학습습관에 미치는 영향 분석 결과           | 97  |
| 〈표 Ⅲ-47〉 휴대폰 소지 여부에 따른 학업성취도 차이 분석 결과           | 98  |
| 〈표 Ⅲ-48〉 휴대폰 의존도가 학업성취도에 미치는 영향 분석 결과           | 99  |
| 〈표 Ⅲ-49〉 휴대폰 사용목적이 학습시간 및 독서시간에 미치는 영향 분석<br>결과 | 99  |
| 〈표 Ⅲ-50〉 인터넷 윤리의식 학습시간 및 독서시간 간의 상관계수           | 100 |
| 〈표 Ⅲ-51〉 인터넷 윤리의식이 학습시간 및 독서시간에 미치는 영향 분석<br>결과 | 100 |
| 〈표 Ⅲ-52〉 인터넷 윤리의식이 학업성취도에 미치는 영향 분석 결과          | 101 |
| 〈표 Ⅲ-53〉 유해매체몰입도와 학습시간 및 독서시간 간의 상관계수           | 101 |
| 〈표 Ⅲ-54〉 유해매체몰입도가 학습시간 및 독서시간에 미치는 영향 분석<br>결과  | 102 |
| 〈표 Ⅲ-55〉 유해매체몰입도가 학업성취도에 미치는 영향 분석 결과           | 102 |
| 〈표 Ⅲ-56〉 청소년들의 정서적 발달 관련 변인들의 기술통계분석 결과         | 103 |

|                                                                                |     |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 〈표 Ⅲ-57〉 컴퓨터 사용시간과 청소년들의 정서발달 하위 변인 간<br>상관계수 .....                            | 103 |
| 〈표 Ⅲ-58〉 컴퓨터 사용시간이 청소년들의 정서발달에 미치는 영향 분석<br>결과 .....                           | 104 |
| 〈표 Ⅲ-59〉 컴퓨터 사용목적과 정서발달 관련 변인 간의 상관계수 .....                                    | 105 |
| 〈표 Ⅲ-60〉 컴퓨터 사용목적이 청소년들의 정서발달에 미치는 영향 분석<br>결과 .....                           | 106 |
| 〈표 Ⅲ-61〉 휴대폰 소지 여부에 따른 정서발달 관련 변인에 대한 차이<br>분석 결과 .....                        | 108 |
| 〈표 Ⅲ-62〉 휴대폰 의존도와 청소년들의 정서발달 하위 변인 간 상관계수                                      | 109 |
| 〈표 Ⅲ-63〉 휴대폰 의존도가 청소년들의 정서발달에 미치는 영향 분석<br>결과 .....                            | 109 |
| 〈표 Ⅲ-64〉 휴대폰 사용목적과 정서발달 관련 변인 간의 상관계수 .....                                    | 110 |
| 〈표 Ⅲ-65〉 휴대폰 사용목적이 청소년들의 정서발달에 미치는 영향 분석<br>결과 .....                           | 111 |
| 〈표 Ⅲ-66〉 인터넷 윤리의식 청소년들의 정서발달 하위 변인 간 상관계수                                      | 113 |
| 〈표 Ⅲ-67〉 인터넷 윤리의식이 청소년들의 정서발달에 미치는 영향 분석<br>결과 .....                           | 113 |
| 〈표 Ⅲ-68〉 유해매체 몰입도와 청소년들의 정서발달 하위 변인 간 상관<br>계수 .....                           | 114 |
| 〈표 Ⅲ-69〉 유해매체 몰입도가 청소년들의 정서발달에 미치는 영향 분석<br>결과 .....                           | 114 |
| 〈표 Ⅲ-70〉 청소년의 뉴미디어 활용 및 사회발달 변인에 대한 기술통계<br>청소년의 뉴미디어 활용 및 사회발달 변인에 대한 기술통계 .. | 115 |
| 〈표 Ⅲ-71〉 청소년의 컴퓨터 활용과 사회발달 변인 간의 상관관계 분석 ..                                    | 117 |

|                                                                  |     |
|------------------------------------------------------------------|-----|
| 〈표 Ⅲ-72〉 컴퓨터 사용시간이 또래애착에 미치는 영향변인에 대한 단순 회귀분석결과 .....            | 118 |
| 〈표 Ⅲ-73〉 컴퓨터 사용목적이 또래애착에 미치는 영향변인에 대한 다중 회귀분석결과 .....            | 119 |
| 〈표 Ⅲ-74〉 컴퓨터 사용시간이 학교적응에 미치는 영향변인에 대한 단순 회귀분석결과 .....            | 120 |
| 〈표 Ⅲ-75〉 컴퓨터 사용목적이 학교적응에 미치는 영향변인에 대한 다중 회귀분석결과 .....            | 121 |
| 〈표 Ⅲ-76〉 청소년의 컴퓨터 활용과 사회발달 변인 간의 상관관계 분석 ..                      | 122 |
| 〈표 Ⅲ-77〉 청소년의 휴대폰 보유여부에 따른 또래애착 t-검증 결과 .....                    | 123 |
| 〈표 Ⅲ-78〉 휴대폰 사용목적이 또래애착에 미치는 영향변인에 대한 다중 회귀분석결과 .....            | 123 |
| 〈표 Ⅲ-79〉 휴대폰 의존도가 또래애착에 미치는 영향변인에 대한 단순 회귀분석결과 .....             | 124 |
| 〈표 Ⅲ-80〉 청소년의 휴대폰 보유여부에 따른 학교적응 t-검증 결과 .....                    | 125 |
| 〈표 Ⅲ-81〉 휴대폰 사용목적이 학교적응에 미치는 영향변인에 대한 다중 회귀분석결과 .....            | 126 |
| 〈표 Ⅲ-82〉 휴대폰 의존도가 학교적응에 미치는 영향변인에 대한 단순 회귀분석결과 .....             | 127 |
| 〈표 Ⅲ-83〉 청소년의 인터넷 윤리의식 및 유해매체몰입도와 또래애착 및 학교적응과의 상관관계 분석 .....    | 128 |
| 〈표 Ⅲ-84〉 청소년의 인터넷윤리의식 및 유해매체몰입도가 또래애착에 미치는 영향에 대한 단순회귀분석결과 ..... | 129 |
| 〈표 Ⅲ-85〉 인터넷 비윤리 행위가 또래애착에 미치는 영향에 대한 단순 회귀분석결과 .....            | 129 |

|                                                                |     |
|----------------------------------------------------------------|-----|
| 〈표 Ⅲ-86〉 인터넷윤리의식 및 유해매체몰입도가 학교적응에 미치는<br>영향에 대한 단순회귀분석결과 ..... | 130 |
| 〈표 Ⅲ-87〉 인터넷 비윤리 행위가 학교적응에 미치는 영향에 대한 단순<br>회귀분석결과 .....       | 130 |

## 그림 목차

|                                               |     |
|-----------------------------------------------|-----|
| [그림 IV-1] 청소년의 건전한 뉴미디어 활용을 위한 정책과제 로드맵 ..... | 135 |
|-----------------------------------------------|-----|

# 제 1 장

---

## 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적
2. 연구내용
3. 연구방법



# 제 1 장 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

21세기를 맞이하며 지난 10년 동안 IT 혁명이라 불릴 만큼 컴퓨터의 보급과 확산, 인터넷 속도의 급속한 발달을 가져왔으며, 2007년 애플사가 컴퓨터와 휴대전화의 기능을 복합적으로 갖추고 있는 융·복합 미디어 (convergence media)인 스마트폰(smartphone)을 출시되면서 우리 사회 및 문화의 변화는 한층 가속화되고 있는 실정이다. 이러한 최첨단 뉴미디어의 개발과 확산에 따른 사회 및 문화의 변화는 우리들의 생활, 일, 학습, 놀이, 의사소통, 사회적 관계 맺기 등에 있어 새로운 변화를 지속적으로 이끌어 내고 있다. 이 변화의 중심에서는 새로운 뉴미디어를 적극적으로 수용하여 활용하는 청소년들이 있으며, 이들은 디지털 문화 자체를 당연시 받아들이고 그들만의 새로운 문화를 형성하고 이끄는 N세대, 혹은 디지털 네이티브 세대로 자리매김하고 있다.

이와 같은 사회 및 문화의 변화에 맞추어 뉴미디어인 컴퓨터와 휴대폰에 대한 청소년들의 활용 실태를 살펴보면 다음과 같다. 우선, 청소년의 컴퓨터 활용 실태를 살펴보면, 12-19세 사이 청소년의 컴퓨터를 활용한 인터넷 이용률은 99.9%로 사실상 100%에 가까운 정도로 나타났으며, '일상생활에서의 인터넷은 중요하다.'는 청소년의 응답이 82.2%로 나타나 컴퓨터의 활용에 따른 인터넷의 중요성을 높게 평가하고 있는 것으로 확인되었다(한국인터넷진흥원, 2009). 이와 유사하게 중학교 1학년 청소년들의 컴퓨터 활용실태를 분석한 결과, 97.8%의 청소년이 컴퓨터를 활용한 인터넷 이용률을 보이고 있었다(이경상, 백혜정, 이종원, 김지영, 서우석, 2011). 다음으로 휴대폰 활용에 대한 청소년의 활용 실태를 살펴보면, 초, 중, 고등학생의 96.6% (1,249명중 1,195명)가 휴대폰을 소유하고 있으며(한희진, 윤미선, 2009), 중학교 1학년 청소년들의 휴대폰 보유여부를 분석한 결과 91.8%(2315명중 2159명)가 개인 휴대폰을 소유하고 있는 것으로 나타났다 (이경상 외, 2011).

한편, 뉴미디어로써 컴퓨터 및 휴대폰 사용에 대한 청소년들의 인식 또한 그들을 이해하는데 있어 중요한 요소인데, Sung & Mayer (2012)에 의하면, 청소년들이 컴퓨터를 인식하는 느낌과

신념은 보다 충실적이고, 안정적이며, 집중적일뿐만 아니라 필수적인 미디어로 인식하는 경향이 강하였고, 휴대폰과 같은 모바일 미디어에 대해서는 보다 접근성이 강하고, 휴대성이 용이하며, 언제 어디서나 새로운 정보를 쉽게 얻을 수 있다는 미디어로 인식하는 경향이 강하다고 보고하고 있다. 이는 곧 디지털 시대에 살고 있는 청소년들에게 있어 컴퓨터와 휴대폰과 같은 매체는 개인적 생활을 영위해 가는데 있어 언제 어디서나 정보를 쉽게 접근 및 수집할 수 있는 필수적인 미디어로 인식하는 경향이 강하다는 것으로 이해될 수 있다.

이와 같이, 청소년의 뉴미디어 활용 실태와 인식에 대한 기본적 현상을 살펴보면, 청소년 97% 이상이 컴퓨터를 활용하고 있으며, 휴대폰 또한 90% 이상 보유하고 있는 현실을 감안할 때, 컴퓨터와 휴대폰과 같은 뉴미디어는 단순한 테크놀로지가 아니라 청소년들 삶의 일부가 되었으며 실생활과 떨어질 수 없는 필요불가결의 미디어라고 볼 수 있을 것이다.

하지만, 뉴미디어로서 컴퓨터와 휴대폰의 활용이 실생활에 있어서 중요한 매체이고 삶의 일부가 되었지만, 뉴미디어를 활용함으로써 청소년들의 인지적, 정서적, 사회적, 그리고 신체적 발달에 긍정적 또는 부정적 영향도 공존하고 있는 것도 사실이다. 이러한 영향은 뉴미디어 자체를 어느 정도 활용하는가에 대한 양(횟수, 시간)과 어떠한 목적으로 활용하는가에 질(사용목적) 모두 관련되어 있다(Epstein, 2012; Surahmanyam, Greenfield, Kraut, & Gross, 2001; Wang, Luo, Luo, Gao, & Kong, 2012). 그리고 청소년들의 뉴미디어 활용에 대한 양과 질은 청소년의 사회화와 습관형성과 밀접하게 연계되어 있기 때문에 이에 가장 크게 영향을 미치는 가족문화와 매우 밀접한 관계가 있다(김정환, 2004; 송요셉 외, 2009; 정재기, 2007).

청소년의 뉴미디어 활용의 양과 질에 대해 살펴보면, 컴퓨터를 적당히 사용하는 청소년이 거의 사용하지 않거나 매우 많이 사용하는 청소년에 비해 학업을 더 잘 수행하며, 컴퓨터를 많이 사용하는 청소년은 손목 및 어깨 통증, 안구건조, 수면부족뿐만 아니라 우울증, 양극성 장애, 정서불안 등과 같이 신체 및 정신 건강에 부정적 영향을 미친다고 보고하고 있다(박영호, 김미경, 2003; 윤혜미, 남영옥, 2009; Epstein, 2012; Willoughby, 2008). 한편, 컴퓨터를 사용하더라도 정보 탐색 및 학습과 관련된 목적으로 사용할 때 학업 수행 및 학업성취도가 높았으며, 게임/오락이나 동영상 등과 같은 엔터테인먼트 목적으로 사용할 때 학업 수행 및 학업성취도가 낮다고 한다(Epstein, 2012; Kubey, Lavin, & Barrow, 2001).

특히, 컴퓨터 사용의 양과 질에 있어 게임/오락의 사용은 청소년의 성장에 있어 긍정적 혹은 부정적이든 그 영향이 매우 큰 영역으로 간주되고 있다. 이는 자기통제력이 부족한 청소년이 게임/오락을 하는 행동을 자제하지 못하고 중독이 빠질 가능성이 높고(이경남, 2003; 김종원, 조옥귀, 2002),

컴퓨터로 게임/오락을 하는 청소년의 비율 또한 46.3%로 성인 17.4%에 비해 2배 이상 높으며, 53.5%가 ‘끊으려고 노력했으나 실패했다’고 응답한 설문조사(한국정보문화진흥원, 2007)가 이러한 가능성을 뒷받침해 주는 근거가 된다.

컴퓨터 게임/오락의 긍정적 효과를 우선적으로 살펴보면, 개인적 차원에서 혁신적인사고, 상상력과 창의력을 길러주고(김영희, 1993), 수리 능력, 시각지능(인지적 공간 조작 능력, 공간적 시각화, 2차원의 이미지를 3차원적으로 다루는 능력, 아이콘 표상능력) 등의 인지발달을 도와주고 (임송미, 2000; Surahmanyam, Greenfield, Kraut, Gross, 2001), 자아존중감과 학습동기를 향상시킬 수 있으며(Holister & Peart, 1983), 자신감을 갖게 될(강지선, 1999)뿐만 아니라 지나치지 않으면 스트레스 해소와 같이 정신건강 발달(김진영, 2009) 등에 긍정적인 효과가 있다는 것이다. 하지만, 적절한 수준을 넘어서면, 게임중독이라는 부작용을 초래하여 일상생활 장애, 학습장애, 학교적응, 교우관계에도 부정적으로 작용하며, 심하게는 금단현상과 현실구분 장애 등의 개인적 문제뿐만 아니라 비행 및 범죄 행동으로 이어져 사회적 차원에서도 문제를 야기하고 있다(이형초, 2002; 한상암, 이효민, 2006; Brenner, 1997; Young, 1996).

이와 같은 컴퓨터 사용은 부모의 사회경제적 지위와 밀접하게 관련되어 있다는 연구결과들이 있다(김은미, 정화음, 2006; 김현욱, 권동택, 2009; 정재기 2007; DiMaggio, 1982; Bourdieu, 1986; Coleman, 1990). 이들에 의하면, 부모의 학력과 경제적 수준이 높을수록 컴퓨터 및 인터넷 사용시간이 적고, 사용목적에 있어서도 게임/오락, 동영상, 채팅/메신저 등과 같은 엔터테인먼트 또는 대인관계 보다는 공부 및 학습, 정보검색 등과 같은 학습활동이 많아 청소년의 학업성취도에 긍정적으로 영향을 미친다는 것이다. 반대로, 부모의 학력과 경제적 수준이 낮을수록 학습과 관련된 컴퓨터 및 인터넷의 사용보다는 게임/오락, 동영상, 채팅/메신저 등과 같은 엔터테인먼트 또는 대인관계 영역에서의 사용이 높아 청소년의 학업성취도와 정서에 부정적으로 영향을 미친다는 것이다. 이는 청소년을 둘러싼 가정환경 또는 가족문화가 청소년의 컴퓨터 및 인터넷 사용 형태에 영향을 미치기 때문이라는 것이 이들의 공통적인 의견이다.

다음으로 휴대폰에 대해 살펴보면, 청소년들에게 있어 휴대폰은 자기정체성을 표현하는 도구이자 친구들과 친밀하게 의사소통할 수 있는 도구로 인식하고 있는 듯하다. 청소년의 휴대폰 사용의 양과 질에 따른 긍정적인 영향을 살펴보면, 휴대폰이 의사소통 도구라는 매체 고유의 특성을 반영하듯이 청소년들은 친구들과 언제가 연락(통화나 문자)이 가능하기 때문에 친구들 간의 친밀감, 유대감, 신뢰감, 놀이성 등을 향상시켜 교우 관계를 돈독히 할 수 있다고 한다(고영삼, 황용석, 2008; Kamibepu & Sugiura, 2001). 즉, 친구들과 통화, 문자메시지, 채팅 등을 위해 휴대폰을 많이

사용할수록, 친구들과의 대인관계 상황에 많이 노출되어 자기표현이 능숙하고 사교적이며 우호적인 성향을 많이 가질 수 있는 긍정적 측면이 있다는 것이다(김명희, 2004). 이와 같은 휴대폰을 사용한 친구들과의 관계 개선은 청소년의 자아존중감, 또래소속감, 그리고 심리적 안정감 등을 제공하여 건강한 청소년으로 성장할 수 있게 하는 긍정적 영향을 미칠 수 있다는 것을 의미한다.

이러한 휴대폰 사용에 대한 효과는 긍정적인 효과는 대인관계 형성을 위주로 보고하고 있지만, 대부분의 선행연구에서는 부정적인 효과를 보다 많이 보고하는 있는 듯하다. 휴대폰이 친구들과 언제나 연결되어 있어 대인관계에 긍정적일 수 있으나, 친구들과의 연결과 관계에 대한 의존성이 점점 강해져 휴대폰 의존도를 높게 한다는 것이다(장혜진, 2002). 특히 여학생의 경우 또래애착이 남학생의 또래애착 보다 높아 휴대폰을 사용한 친구와의 의사소통을 더 많이 하게 되고, 친구관계에 더 많은 시간을 몰두하게 하여 휴대폰 의존도를 높인다는 것이다(성윤숙, 2008).

휴대폰 사용을 제대로 통제하지 못하여 과다사용 할 경우 휴대폰 의존도 혹은 휴대폰 중독으로 이어져 부정적인 문제를 많이 야기하는 것으로 보고하고 있다. 예컨대, 휴대폰을 늘 손에 달고 살며, 심지어 수업 중에도 친구에게 문자보내기, 채팅 등을 하느라 수업에 집중하지 못하여 학업성취도가 낮아지고, 휴대폰이 없으면 심리적으로 불안하거나 심지어 고립감을 느껴 일상생활 및 학교생활에도 부정적인 영향을 미치기도 한다는 것이다(강동진, 2005; 김영민, 임영식, 2012; 김은옥, 2005).

이와 같은 휴대폰 사용에 대한 긍정적 혹은 부정적 영향 역시, 부모의 사회경제학적 특성의 영향을 받는 듯하다. 가정의 문화가 평등한 대화를 추구하는 민주주의적 양육방식 일수록 청소년이 휴대폰의 사용을 더 바람직한 방향으로 사용하고(이시형, 김학수, 나은여, 2002; 김영민, 임영식, 2012), 부모의지 또는 인정을 받지 못할 경우 휴대폰에 의지하는 비율이 더욱 높아진다고 한다(이진영, 2006).

청소년의 뉴미디어 활용에 대한 긍정적 혹은 부정적 효과를 사용의 양과 사용목적의 질에 따라 살펴보았으나, 다음과 같은 몇 가지 문제점이 제기된다. 첫째, 대부분 뉴미디어(컴퓨터, 휴대폰)의 활용에 대한 연구들은 청소년의 뉴미디어 활용에 대한 사용의 양과 사용목적의 질을 분리하여 살펴봄으로써 양과 질의 관계를 체계적으로 연결하여 분석하지 못하였다는 것이다. 둘째, 뉴미디어 사용의 양과 사용목적의 질을 연결시켰을 지라도, 청소년들에게 나타나는 발달요인은 부분적으로 접근하여 전인적으로 성장하는 청소년의 뉴미디어 활용 실태를 제대로 밝혀내지 못하였다는 것이다. 셋째, 뉴미디어 활용에 있어 컴퓨터와 관련된 선행연구들은 많이 이루어졌지만, 새롭게 대두되고 있는 휴대폰에 있어 사용의 양과 사용목적의 질에 대한 청소년의 실태 분석은 여전히 부족한 실정이다. 넷째, 뉴미디어 활용을 단순히 활용과 정서, 사회적 관계를 중심으로 살펴본 나머지 인지적 발달에

대한 연구는 상대적으로 미흡한 상황이다. 마지막으로, 뉴미디어 활용의 결과로써 인터넷윤리의식, 휴대폰 의존도, 그리고 유해매체몰입에 있어 영향을 미치는 청소년의 인구사회적변인과 뉴미디어 사용의 질과 사용목적 변인은 무엇인지에 대한 연구는 미흡한 실정이다.

이에 본 연구에서는 중학교 2학년 청소년을 대상으로 뉴미디어 활용이 청소년의 인지발달, 정서발달, 사회발달에 어떠한 영향을 미치는지를 다양한 각도에서 분석하고자 하였다. 이를 위해 청소년의 뉴미디어 활용은 청소년들이 항상 접하고 사용하고 있는 컴퓨터와 휴대폰을 중심으로 살펴보려고 하였으며, 이를 위해 우선적으로 청소년의 인구사회학적변인에 따라 어떠한 뉴미디어 활용을 하고 있는지에 대한 실태를 면밀히 분석하고자 하였다. 청소년의 인구사회학적 변인은 성별, 부모의 구성, 부모의 학력, 부모의 양육방식, 부모의 경제적 수준 등을 중심으로 살펴보았다. 또한 인지발달 영역에서는 학업성취도 뿐만 아니라 이에 영향을 미치는 학습시간, 독서시간, 학습습관(자기조절학습 능력)을 중심으로 살펴보았고, 정서발달 영역에서는 자아탄력성, 자아존중감, 정서불안, 삶의 만족도, 그리고 공동체의식을 중심으로 살펴보았으며, 사회발달 영역에 있어서는 또래애착, 학교생활적응을 중심으로 살펴보려고 하였다. 마지막으로 청소년의 인터넷 윤리의식, 휴대폰 의존도, 그리고 유해매체 몰입도가 청소년의 인지, 정서, 사회발달에 어떠한 영향을 미치는지를 살펴보려고 하였다.

## 2. 연구내용

이 연구는 청소년의 뉴미디어 활용이 청소년의 인지발달, 정서발달, 그리고 사회발달에 미치는 영향을 분석하는데 궁극적인 목적이 있다. 이러한 목적 달성을 위해, 본 연구에서 수행한 연구의 내용과 범위는 다음과 같다.

### 1) 청소년의 인구사회학적 특성에 따른 뉴미디어 활용 실태 분석

청소년의 인구사회학적 특성은 청소년이 뉴미디어를 활용하는데 매우 큰 영향을 미치는 것으로 분석되고 있다. 특히, 청소년의 성별과 가족문화 변인은 청소년의 뉴미디어 사용 양과 사용목적에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타나고 있다. 이와 관련된 국내외 선행문헌과 이외에도 부모의 구성, 학력, 그리고 경제적 수준에 따른 청소년의 뉴미디어 활용 실태에 대한 선행문헌을 분석하고자 하였다.

이를 바탕으로,

첫째, 중학교 2학년 청소년의 인구사회학적 특성(성별, 부모의 구성, 부모의 학력, 부모의 양육방식, 부모의 경제적 수준)에 따른 컴퓨터 사용시간, 컴퓨터의 사용목적 차이와 영향을 분석하고자 하였다.

둘째, 중학교 2학년 청소년의 인구사회학적 특성(성별, 부모의 구성, 부모의 학력, 부모의 양육방식, 부모의 경제적 수준)에 따른 휴대폰 보유 여부, 휴대폰 사용목적, 그리고 휴대폰 의존도의 차이와 영향을 분석하였다.

셋째, 중학교 2학년 청소년의 인구사회학적 특성(성별, 부모의 구성, 부모의 학력, 부모의 양육방식, 부모의 경제적 수준)에 따른 인터넷 윤리의식, 유해매체몰입도의 차이와 영향을 분석하였다.

### 2) 청소년의 뉴미디어 활용이 인지적 발달에 미치는 영향 분석

청소년의 뉴미디어 활용에 대한 인지적 발달은 학습에 영향을 미치는 학습시간, 독서시간의 양과 관련된 선행문헌을 분석하였으며, 청소년의 학업수행에 영향을 미치는 학습습관 즉, 자기조절학습능력에 미치는 영향에 대한 선행문헌을 분석하였다.

이를 바탕으로,

첫째, 컴퓨터의 사용시간, 컴퓨터의 사용목적이 학습시간, 독서시간, 학습습관(자기조절학습능력: 성취가치, 숙달적 목적 지향성, 행동통제, 학업시간관리), 학업성취도에 미치는 영향을 분석하였다.

둘째, 휴대폰 보유여부, 휴대폰의 사용목적, 휴대폰 의존도가 학습시간, 독서시간, 학습습관(자기조절학습능력: 성취가치, 숙달적 목적 지향성, 행동통제, 학업시간관리), 학업성취도에 미치는 영향을 분석하였다.

셋째, 인터넷 윤리의식, 유해매체몰입도가 학습시간, 독서시간, 학습습관(자기조절학습능력: 성취가치, 숙달적 목적 지향성, 행동통제, 학업시간관리), 학업성취도에 미치는 영향을 분석하였다.

### 3) 청소년의 뉴미디어 활용이 정서적 발달에 미치는 영향 분석

청소년의 뉴미디어 활용은 청소년의 정서적 발달에 긍정적 혹은 부정적 영향을 동시에 미치는 것으로 나타나고 있다. 이에 대해 긍정적 영향과, 부정적 영향이 정서의 어느 변인에서 나타나는지에 대해서 국내외 선행문헌을 분석하였다.

이를 바탕으로,

첫째, 컴퓨터의 사용시간, 컴퓨터의 사용목적이 자아탄력성, 자존감, 정서불안(주의산만, 공격성, 사회적 위축, 우울), 삶의 만족도, 공동체의식에 미치는 영향을 분석하였다.

둘째, 휴대폰 보유여부, 휴대폰의 사용목적, 휴대폰 의존도가 자아탄력성, 자존감, 정서불안(주의산만, 공격성, 사회적 위축, 우울), 삶의 만족도, 공동체의식에 미치는 영향을 분석하였다.

셋째, 인터넷 윤리의식, 유해매체몰입도가 자아탄력성, 자존감, 정서불안(주의산만, 공격성, 사회적 위축, 우울), 삶의 만족도, 공동체의식에 미치는 영향을 분석하였다.

### 4) 청소년의 뉴미디어 활용이 사회적 발달에 미치는 영향 분석

청소년의 뉴미디어 활용은 청소년의 사회적 발달에 긍정적 혹은 부정적 영향을 동시에 미치는 것으로 나타나고 있다. 이에 대해 긍정적 영향과, 부정적 영향이 정서의 어느 변인에서 나타나는지에 대해서 국내외 선행문헌을 분석하였다.

이를 바탕으로,

첫째, 컴퓨터의 사용시간, 컴퓨터의 사용목적이 또래애착(의사소통, 신뢰, 소외), 학교적응(학습활동, 학교규칙, 교우관계, 교사관계)에 미치는 영향을 분석하였다.

둘째, 휴대폰 보유여부, 휴대폰의 사용목적, 휴대폰 의존도가 또래애착(의사소통, 신뢰, 소외), 학교적응(학습활동, 학교규칙, 교우관계, 교사관계)에 미치는 영향을 분석하였다.

셋째, 인터넷 윤리의식, 유해매체몰입도가 또래애착(의사소통, 신뢰, 소외), 학교적응(학습활동, 학교규칙, 교우관계, 교사관계)에 미치는 영향을 분석하였다.

### 3. 연구방법

#### 1) 연구대상

본 연구대상은 한국청소년정책연구원의 2011 한국 아동·청소년 패널조사 중학교 1학년 패널 2차년도 데이터를 중심으로 사용하여 분석하였다. 단, 격년으로 수집되는 변인 항목 즉, 인지발달의 학습습관, 정서발달의 자아탄력성, 자존감, 삶의 만족도, 사회발달의 또래애착 변인의 데이터에 대해서는 중학교 1학년 패널 1차년도 데이터를 부분적으로 사용하였다.

2011 한국아동·청소년패널조사의 2차년도 추적조사는 2011년 9월 중순~11월 말까지 실시하였으며, 중2 패널의 2차년도 추적조사의 조사대상은 1차년도(2010년) 확정표본인 2,351명(청소년 2,351명 + 보호자 2,351명)이었다.

본 연구에 활용된 사례수는 한국 아동·청소년 패널조사에 참여한 중학교 2학년 청소년 총 2351명이었으나, 변인별 결측치가 발생하여 사례수가 상이하게 나타났다. 한국 아동·청소년 패널조사에 참여한 청소년의 나이 평균은 15.89세(표준편차=.34)이었고, 성별로는 남학생이 1153명(50.5%), 여학생이 1128명(49.5%)이었다.

#### 2) 주요 변인 및 측정 도구

##### (1) 청소년의 인구사회학적 특성 및 뉴미디어 실태에 대한 주요 변인 및 측정 도구

청소년의 인구사회학적 특성 변인은 성별, 부모의 구성, 부모의 학력, 부모의 양육방식, 부모의 경제적 변인 등으로 구성되었으며, 뉴미디어 실태 변인은 컴퓨터 영역에 있어 컴퓨터 사용시간, 컴퓨터 사용목적 등의 변인으로 구성되었고, 휴대폰 영역에 있어 휴대폰 보유여부, 휴대폰의 사용목적, 휴대폰 의존도 등의 변인으로 구성되었으며, 인터넷 윤리의식 및 유해매체몰입도 변인으로 구성되었다.

##### ① 인구사회학적 특성 변인

청소년의 인구사회학적 특성 변인으로써 성별, 부모의 구성, 부모의 학력, 부모의 경제적 등의 변인은 청소년 패널조사 질문지의 부모용 설문과 육아정책연구소의 ‘유아의 교육 및 생활실태조사’,

한국종합사회조사(KGSS) 가구특성 문항을 종합한 후 수정 보완하여 사용하였다.

## ② 부모의 양육방식

부모의 양육방식은 허묘연(2000)이 제작한 부모 양육태도 검사 (총 43문항) 중 17문항과 김세원(2003)이 구성한 아동학생 문항 중 일부를 발췌하여 사용하였으며, 감독(3), 애정(3), 비밀관성(3), 과잉기대(4), 과잉간섭(4), 합리적 설명(4), 사랑/애정(4), 학대(4) 등 총 25문항으로 구성되었다. 모든 문항은 4점 Likert 척도(매우 그렇다=1~전혀 그렇지 않다=4)로 측정되었으며, 점수가 낮을수록 매우 그렇다는 것을 의미하는데, 예컨대 감독 방식의 점수가 낮다는 것은 감독 수준이 높음을 의미하며, 과잉기대 점수가 높다는 것은 기대 수준이 낮다는 것을 의미한다. 부모의 양육방식 25문항에 대한 신뢰도 Cronbach  $\alpha$ 는 .73으로 나타났다.

## ③ 뉴미디어 실태 변인

뉴미디어 실태 변인으로써 컴퓨터 사용시간, 컴퓨터 사용목적, 인터넷 윤리의식 등은 청소년 패널조사의 컴퓨터 사용문항을 수정·보완하여 사용하였으며, 휴대폰 보유여부, 휴대폰의 사용목적, 그리고 휴대폰 의존도는 이시형 외(2002)의 연구에서 사용된 문항을 사용하였다.

휴대폰 의존도는 휴대폰 사용에 대한 의존, 휴대폰에 대한 심리적 의존, 휴대폰 사용중단시 불안감 등과 관련된 7문항으로 구성되었으며, 신뢰도 Cronbach  $\alpha$ 는 .82로 나타났다.

유해매체몰입도는 김은정, 이세용, 오승근(2003)의 인터넷 중독 척도 문항 중 유해매체와 관련 있는 문항을 수정하여 사용하였으며, 유해매체몰입도 8문항에 대한 신뢰도 Cronbach  $\alpha$ 는 .90로 나타났다.

## (2) 청소년의 뉴미디어 활용이 인지발달에 대한 주요 변인 및 측정 도구

청소년의 뉴미디어 활용이 인지발달에 대한 주요변인으로서는 학습시간, 독서시간, 학습습관(자기조절학습능력), 학업성취도 등의 변인으로 구성되었다.

### ① 학습시간 및 독서시간

학습시간 및 독서시간은 청소년패널조사의 생활시간 조사문항을 수정하여 사용하였다. 학습시간은 4문항으로 학교 가는 날과 학교가지 않는 날로 구분하여 ‘학원(과외)에서 지내는 하루 시간’, ‘학교

숙제를 하는 하루 시간', '학원(과외) 숙제를 하는 하루 시간', 그리고 '학교, 학원(과외), 숙제 이외에 하는 하루 공부 시간' 등으로 구성되었고, 독서시간 1문항으로 학교 가는 날과 가지 않는 날로 구분하여 '교과서나 참고서 이외의 책을 읽는 하루 시간' 등 총 5문항으로 구성되었다.

## ② 학습습관(자기조절학습능력)

학습습관(자기조절학습능력)은 양명희(2000; 김세영, 2006 재인용)에 의해 개발된 자기조절학습 능력 측정도구 84문항 중, 김세영이 요인분석을 통하여 재구성한 문항에서 학습에 대한 기본 태도와 관련이 깊은 동기조절과 행동조절 관련 문항을 중심으로 수정·보완하여 작성하였다. 학습습관(자기조절학습능력)은 성취가치 7문항, 숙달 목적 지향성 2문항, 행동통제 5문항, 학업시간관리 4 문항 등 총 18문항으로 구성되었으며, 신뢰도 Cronbach  $\alpha$ 는 .87로 나타났다.

## ③ 학업성취도

학업성취도는 2011년 1학기 10개 교과목 (국어, 수학, 영어, 과학, 사회, 도덕, 가정/기술, 음악, 미술, 체육) 성적에 대해서 어느 정도 점수를 받았는지에 대해 8점 척도 (96점 이상 =1, 95~90점=2, 89~85점=3, 84~80점=4, 79점~75점=5, 74점~70점=6, 69~65점=7, 64점 이하=8)로 물었다. 따라서 해당 측정 점수가 낮을수록 학업성취도가 높은 것을 의미하며, 측정 점수가 높을 수로 학업성취도가 낮은 것을 의미한다. 학업성취도 문항의 신뢰도 Cronbach  $\alpha$ 는 .90으로 나타났다.

## (3) 청소년의 뉴미디어 활용이 정서발달에 대한 주요 변인 및 측정 도구

청소년의 뉴미디어 활용이 정서발달에 대한 변인으로는 자아탄력성, 자존감, 정서, 삶의 만족도, 그리고 공동체의식 등으로 구성되었다.

### ① 자아탄력성

자아탄력성은 개인이 처한 상황에 효율적으로 적응하기 위해 자아통제의 수준을 적절하게 변화시키는 자아의 동기조절능력과 인지적 능력을 포괄하는 개념으로 자아탄력성이 높은 사람들은 불안에 민감하지 않을 뿐만 아니라 새로운 경험에 개방적이고 긍정적인 정서를 경험하며 중간 수준의 자아통제를 하는 경향이 있고, 낯선 상황에 직면했을 때 유연성이 있다(Block & Kreman, 1996). 이러한 자아탄력성 측정 문항은 Block & Kreman(1996)이 개발한 자아탄력성 척도를 유성경(2002)이

번역한 뒤 수정·보완(권지은, 2003 재인용)한 문항을 사용하였다. 자아탄력성 문항은 4점 Likert 척도(매우 그렇다=1~매우 그렇지 않다=4)로 측정되었으며, 점수가 낮을수록 자아탄력성이 높고, 점수가 높을수록 자아탄력성이 낮다는 것을 의미한다. 자아탄력성 문항은 총 14문항으로 구성되었으며, 신뢰도 Cronbach  $\alpha$ 는 .84로 나타났다.

## ② 자존감

자존감은 Rogenberg(1965)의 자존감 척도를 변안하여 사용(고려대학교 부설 행동과학 연구소, 2000 재인용)하였다. 자존감은 4점 Likert 척도(매우 그렇다=1~매우 그렇지 않다=4)로 측정되었으며('나는 내가 장점이 많다고 느낀다', '나는 남들만큼은 할 수 있다' 등), 점수가 낮을수록 자존감이 높고, 점수가 높을수록 자존감이 낮다는 것을 의미한다. 자존감은 총 10문항으로 구성되었으며, 신뢰도 Cronbach  $\alpha$ 는 .79로 나타났다.

## ③ 정서불안

정서불안은 주의산만 7문항, 공격성 6문항, 사회적 위축 6문항, 우울 9문항 등 총 32문항으로 구성되었다. 주의산만, 공격성 영역의 문항은 조봉환·임경희(2003)가 개발한 척도에서 중복문항을 제외하고 문항을 수정하여 사용하였고, 사회적 위축은 김선희, 김정연(1998)이 개발한 척도에서 중복문항을 제외하고 문항을 수정하여 사용하였으며, 우울은 간이 정신진단검사(김광일·김재환·원호택, 1984) 중 우울척도 13문항에서 3문항을 제외한 후 수정하여 사용하였다. 정서불안은 4점 Likert 척도(매우 그렇다=1~매우 그렇지 않다=4)로 측정되었으며('칭찬을 받거나 벌을 받아도 금방 다시 주의가 산만해 진다', '작은 일에도 트집을 잡을 때가 있다' 등), 점수가 낮을수록 정서불안감이 높고, 점수가 높을수록 정서불안감이 낮다는 것을 의미한다. 정서불안 문항에 대한 신뢰도 Cronbach  $\alpha$ 는 .93으로 나타났다.

## ④ 삶의 만족도

삶의 만족도는 김신영, 임지연, 김상욱, 박승호, 유성렬, 최지영, 이가영(2006)의 연구에서 개발된 문항을 총 3문항을 사용하였다. 4점 Likert 척도(매우 그렇다=1~매우 그렇지 않다=4)로 측정되었으며('나는 사는게 즐겁다.', '나는 걱정거리가 없다', '내 삶이 행복하다고 생각한다.'). 점수가 낮을수록 삶의 만족도가 높고, 점수가 높을수록 삶의 만족도가 낮다는 것을 의미한다. 삶의 만족도 문항에 대한 신뢰도 Cronbach  $\alpha$ 는 .93으로 나타났다.

### ⑤ 공동체의식

공동체의식은 중학생의 민주 시민 의식 연구(권혜원, 2004)의 설문지를 참조하여 연구진이 총 4문항을 개발하여 사용하였다. 공동체의식은 4점 Likert 척도(매우 그렇다=1~매우 그렇지 않다=4)로 측정되었으며(‘주변에 어려움에 처해 있는 친구가 있다면 적극적으로 도울 수 있다.’ ‘공휴일에 쉬지 못하더라도 복지기관에서 자원봉사 활동을 할 수 있다.’ 등), 점수가 낮을수록 공동체의식이 높고, 점수가 높을수록 공동체의식이 낮다는 것을 의미한다. 공동체의식 문항에 대한 신뢰도 Cronbach  $\alpha$ 는 .77로 나타났다.

## (4) 청소년의 뉴미디어 활용이 사회적 발달에 대한 주요 변인 및 측정 도구

청소년의 뉴미디어 활용이 사회적 발달에 대한 변인으로는 또래애착과 학교적응으로 구성되었다.

### ① 또래애착(의사소통, 신뢰, 소외)

또래애착은 Armsden & Greenberg (1987)가 제작한 애착 척도(IPPA) 총 25문항 중 하위 영역별로 중복되는 문항을 제외하고 각 하위영역 당 3개 문항씩 총 9문항으로 구성(황미경, 2010 재인용)하여 사용하였다. 또래애착은 4점 Likert 척도(매우 그렇다=1~매우 그렇지 않다=4)로 측정되었으며(‘내 친구들은 나와 이야기를 나눌 때 내 생각을 존중해 준다.’ ‘나는 내 친구들을 믿는다.’ 등), 점수가 낮을수록 또래애착이 높고, 점수가 높을수록 또래애착이 낮다는 것을 의미한다. 또래애착 문항에 대한 신뢰도 Cronbach  $\alpha$ 는 .75로 나타났다.

### ② 학교적응(학습활동, 학교규칙, 교우관계, 교사관계)

학교적응은 문선보(1989)의 학교생활적응척도와 이상필(1990)의 어린이들의 학교생활 적응에 관한 설문지를 참고하여 민병수(1991)가 초등학생용으로 제작한 학교생활적응 척도의 문항(정화실, 1991 재인용) 중 학교행사 관련문항(5문항)을 제외하고 수정·보완하여 사용하였다. 학교적응은 학습활동 5문항, 학교규칙 5문항, 교우관계 5문항, 교사관계 5문항으로 총 20문항으로 구성되었다. 학교적응은 4점 Likert 척도(매우 그렇다=1~매우 그렇지 않다=4)로 측정되었으며(‘학교 수업 시간이 재미있다.’, ‘학교 물건을 내 것처럼 소중히 사용한다.’ 등), 점수가 낮을수록 학교적응이 높고, 점수가 높을수록 학교적응이 낮다는 것을 의미한다. 학교적응 문항에 대한 신뢰도 Cronbach  $\alpha$ 는 .85로 나타났다.

표 I-1 청소년의 뉴미디어 활용이 인지, 정서, 사회발달에 영향을 미치는 주요변수

| 독립변인                                                                         | 영역    | 종속변인                                                                                        |
|------------------------------------------------------------------------------|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 청소년의 인구사회학적 특성<br>▷ 성별<br>▷ 부모의 구성<br>▷ 부모의 학력<br>▷ 부모의 양육방식<br>▷ 부모의 경제적 수준 | 뉴미디어  | ■ 컴퓨터 사용시간<br>■ 컴퓨터 사용목적<br>■ 휴대폰 소지여부<br>■ 휴대폰 사용목적<br>■ 휴대폰 의존도<br>■ 인터넷윤리의식<br>■ 유해매체몰입도 |
|                                                                              | 인지 발달 | ■ 학습시간<br>■ 독서시간<br>■ 학습습관(성취가치/숙달적목적지향성/행동통제/학업시간관리)<br>■ 학업성취도                            |
|                                                                              | 정서 발달 | ■ 자아탄력성<br>■ 자존감<br>■ 정서(주의집중/공격성/신체증상/사회적 위축/우울)<br>■ 삶의 만족도<br>■ 공동체意識                    |
|                                                                              | 사회 발달 | ■ 또래애착(의사소통/신뢰/소외)<br>■ 학교생활적응(학습활동/학교규칙/교우관계/교사관계)                                         |

### 3) 자료 분석 방법

본 연구의 자료 분석은 청소년의 뉴미디어 활용이 인지적, 정서적, 사회적 발달에 어떠한 영향을 미치는지를 분석하고자 하였다. 이를 위해 t-검증(independent samples t-test), 변량분석(ANOVA), 다변량분석(MANOVA), 단순회귀분석(Single-regression), 다중회귀분석(Multi-regression) 등의 통계적 검증방법이 활용되었다.

첫째, t-검증에 있어서는 성별, 휴대폰 소유여부 등과 같은 집단이 2개로 분류되는 독립변인에 대해 뉴미디어 활용 실태, 인지, 정서, 사회적 발달에 유의미한 차이가 있는지를 분석하고자 사용되었다.

둘째, 변량분석(ANOVA)은 부모의 구성, 부모의 학력, 부모의 경제적 수준 등과 같은 집단이 3개 이상으로 분류되는 독립변인에 대해 뉴미디어 활용 실태, 인지, 정서, 사회적 발달에 유의미한 차이가 있는지를 분석하고자 사용되었다.

셋째, 다변량분석(MANOVA)은 종속변인이 2개 이상 통합하여 살펴보아야 의미가 있는 변인, 예컨대 학습습관(자기조절학습능력)과 같은 변인은 이를 구성하는 하위변인들인 성취목적, 성취목적 지향성, 행동통제, 학습시간관리, 자기주도학습 등의 변인들을 각각 구분하여 보기보다는 종속변인의 조합에 대한 효과를 동시검증이 이루어져야 하기 때문이다.

넷째, 단순회귀분석(single-regression)은 휴대폰 의존도, 인터넷 윤리의식, 유해매체몰입도 등과 같이 하나의 독립변인이 종속변인에 어떠한 영향을 미치는지를 분석하기 위해 사용하였다. 이를 위해 독립변인과 종속변인과의 상관관계 분석(correlation analysis)을 하였으며, 회귀모형의 통계적으로 유의한지 적합도 검증을 한 후에 회귀값을 분석하였다.

마지막으로 다중회귀분석(multi-regression)은 부모의 양육방식, 컴퓨터 및 휴대폰 사용목적 등과 같이 여러 개의 변인으로 구성된 독립변인이 인지, 정서, 발달에 주요하게 영향을 미치는 변인이 무엇인지를 분석하기 위해 사용하였다. 이를 위해 우선 다중회귀분석의 적합성을 판단하기 위해 독립 변인들 간의 다중 공선성(multicollinearity)의 여부를 확인하였다. 독립변인들 간의 상관관계가 높으면 다중 공선성이 발생하여 분산이 증가하기 때문에 정확한 회귀분석결과를 도출하기가 어렵기 때문이다. 이를 위해 상관관계 분석(correlation analysis)을 실시하였으며, 독립변인들의 상관관계(0.80 이하) (Grewal, Cote, & Baumgartner, 2004)를 충족시키는지 확인하였다. 그 다음 회귀모형의 통계적으로 유의한지 적합도 검증을 실시하였고, 다중 회귀분석에 있어서는 종속변인에 보다 구체적으로 영향을 미치는 독립변인의 우선순위를 파악하기 위하여 전체 투입방법(enter method)보다는 단계적 투입 방법(stepwise method)을 적용하여 실제 독립변인이 종속변인에 어떠한 영향을 위계적으로 미치는지를 분석하였다.

본 연구에 사용된 통계분석 도구로는 SPSS 18.0이 사용되었다.

## 제 2 장

# 청소년의 뉴미디어 활용에 관한 이론적 고찰

1. 청소년의 인구통계학적 특징과  
뉴미디어 활용과의 관계
2. 뉴미디어활용과 청소년의  
인지발달과의 관계
3. 뉴미디어활용과 청소년의  
정서발달과의 관계
4. 뉴미디어활용과 청소년의  
사회발달과의 관계



## 제 2 장 청소년의 뉴미디어 활용에 관한 이론적 고찰

### 1. 청소년의 인구통계학적 특징과 뉴미디어 활용과의 관계

#### 1) 청소년의 인구통계학적 특징과 컴퓨터 활용

청소년의 인구통계학적 특징과 컴퓨터 활용에 대한 연구를 살펴볼 때, 청소년의 학업성취도를 문화자본이나 사회자본 등과 같은 관점에서 해석하려는 시도가 있어왔다(김성일, 김남희, 2001; 강현아, 2007; 김현주, 이병훈, 2007; 김현욱, 권동택, 2009; 김경식, 이형철, 2010; Bourdieu, 1986; Coleman, 1988, 1990). 교육사회학에서는 청소년에 대한 부모의 영향력에 대한 연구를 설명하기 위해 부르디외(Bourdieu)가 제시한 문화자본(cultural capital)의 관점에 주목하기도 하였다(김현욱, 권동택, 2009). 문화자본이론은 부모의 사회경제적 지위가 자녀의 교육수준이나 문화자본의 형성에도 영향을 미친다는 것을 주장하는 이론으로, 이를 바탕으로 부모의 사회경제적 지위 및 배경이 자녀의 인터넷 이용에 영향을 미칠 수 있다는 것을 예측할 수 있고, 이를 뒷받침해 주는 경험적 연구들은 많은 편이다.

김정환(2004)은 청소년 문제행동 중 인터넷 중독의 문제해결에 있어서 부모의 이해와 협조가 필수적이라고 주장하며, 컴퓨터 과다 사용으로 상담을 요청하는 중독자들과 그들의 부모들 대다수가 불화로 인한 좌절감, 무기력, 분노 등의 감정을 갖고 있기 때문에, 중독자 치료뿐만 아니라 부모와의 연계 상담이 필요함을 시사하였다. 이는 청소년 문제행동이 청소년 개인만의 문제가 아닌 총체적인 가족의 문제로 보아야 하므로 가족의 환경 특성이 중요하게 다루어져야 하는 필연성을 제시한다.

대인관계의 형태를 변화시키는 인터넷의 이용은 가족생활에 많은 변화를 초래하기도 한다. 청소년의 인터넷 중독을 제대로 이해하기 위해서는 인간관계의 근본이 되는 부모와의 관계를 살펴야 한다.

부모-자녀 관계는 인간관계에 영향을 주는 가장 기본적인 관계이며, 이러한 긍정적인 부모-자녀관계 성립을 위해 부모 자녀 간 원활 한 관계와 부모지지는 청소년기에 필수적이다.

청소년기는 부모로부터 분리되고자 하는 시기로 부모의 과잉 보호적 양육행동은 부모와 자녀간의 갈등을 증폭시킬 수 있다. 실제로 부모의 양육행동이 지나치게 강압적이고 통제가 많으며 간섭이 심할수록 인터넷 중독이 높아진다는 연구결과들이 있다. 부모는 항상 자녀를 보호해주고 싶고 보호할 의무가 있으나, 이러한 양육행동이 지나쳐서 과잉 보호적 양육행동 및 과잉 기대로 나타날 때, 자녀의 인터넷 중독수준을 더 높이는 것으로 나타났다(우영숙, 2008). 홍성권(2004)은 부모의 양육태도 유형과 인터넷 중독과의 상관을 보면 전체 총합과 인터넷 중독 사이에는 정적 상관을 보였다. 부모의 양육태도 중, 방치형, 비밀관형, 과잉기대유형, 과잉간섭, 학대형은 정적 상관관계, 감독형, 합리적 설명형, 애정형은 유의미한 상관을 보이지 않는 것으로 나타났다. 김정애(2006)는 고등학생을 대상으로 부모의 양육태도와 친구 및 교사의 사회적 지지가 인터넷 중독에 어떠한 영향을 주는지 분석하였다. 부모의 양육태도가 중요한 영향을 주는 요인이며, 그 중 애정, 자율, 성취 등과 같은 양육태도가 긍정적일수록 청소년의 자기통제력이 강화되고 우울수준이 감소되는 것으로 나타났다. 인터넷 중독 성향과 부모의 양육태도의 하위유형 중 애정과는 부적상관으로 나타났고, 과보호, 거부와 같은 요인은 정적상관으로 나타났다. 부모의 애정이 높을수록 인터넷 중독 경향이 낮고, 부모의 과보호나 거부가 높을수록 인터넷 중독 성향은 높게 나타남으로써 부모의 양육태도와 인터넷 중독은 유의미한 관계에 있는 것으로 결론지을 수 있다.

부모의 양육태도 및 방식에 있어서 지나치게 엄격한 양육방식은 자녀들로 하여금 스트레스를 유발시키게 된다. 특히 어머니의 비밀관적이고 거부적인 양육태도는 자녀들에게 스트레스를 주고 이 때, 자녀들은 문제행동을 할 가능성이 더욱 높아지게 된다(Bowlby, 1988). 인터넷 중독 역시 부모의 양육태도가 강압적이고 일방적일수록 높아지고, 부모관련 스트레스를 높일 수 있는 부모와의 관계악화, 다툼, 부모와의 부정적인 의사소통 등이 주요한 요인으로 확인되었다(류진아, 2003; 최나야, 한유진, 2006; 한미영, 이형실, 2006).

이외에 많은 연구들(김경신, 김진희, 2003; 김교현, 김희숙, 최연희, 유성자, 2010)에서도 부모와 관련한 스트레스가 높을수록 인터넷 중독수준이 높아지는 연구결과가 보고되고 있어 청소년의 인터넷 중독문제를 예방하고 해결하는데 있어서 청소년에 대한 개입 외에 부모에 대한 개입이 함께 고려되어야 할 필요성이 있음을 보여주고 있다.

김은미, 정화음(2006)의 연구에서는 부모의 사회경제적 특성, 그리고 그들을 둘러싼 환경이 청소년의 미디어 이용에 영향을 미친다고 보고하고 있다. 아버지의 학력 수준이 높을수록 모든 매체의

이용시간이 감소함을 발견하였다. 또한 인터넷 이용에 있어서 아버지의 학력이 높을수록 다양한 미디어를 이용하는 동시에 학습과 관련된 활동을 많이 하는 것으로 나타났다. 이는 부모의 사회경제적 지위와 청소년의 학업성취 사이에 상관이 있다는 문화자본의 논지와도 일맥상통 한다. 이는 청소년 집단의 미디어 이용에 있어서 이용자의 사회적 환경에 대한 이해하기 위한 연구로, 미디어 이용에 있어서 보유와 접속 기회 차이가 아닌, 사회적으로 구조화된 패턴이 반영되어 나타나 발생하는 문제라는 점을 시사하며, 다른 경험적 연구들(송요셉 등, 2009; 정재기, 2007)과는 다르게 아버지의 영향력이 매우 크다고 주장하였다. 부모의 사회경제적 지위에 따라 인터넷 이용 패턴에 차이가 있다는 것은, 앞으로 시간이 지날수록 미디어가 더욱 발전하고 확산될수록, 격차 역시 지속적으로 확대될 수 있음을 예측할 수 있다.

앞의 경험적 연구들을 통해 부모의 사회경제적 지위가 청소년의 인터넷 이용행태에 직접적으로 영향을 미칠 뿐만 아니라, 부모의 인터넷 이용행태 역시 청소년의 인터넷 이용행태에도 영향을 미칠 수 있을 것을 고려해야할 것으로 보인다. 송요셉 외(2009)에 의하면 청소년 시기는 습관이 형성되는 중요한 시기이므로, 미디어 이용 습관은 중요한 예측변인이며, 청소년 시기의 습관은 개인과 환경과의 상호작용을 통해서 형성되므로 주어진 환경요인에 대한 검토가 필요하다. 특히 부모의 행동습관이 청소년 인터넷 활용행위에 지대한 영향을 미친다고 볼 수 있다. 배영·박소라(2005)의 연구에서는 부모의 인터넷 이용시간과 자녀의 인터넷 이용시간은 정적인 상관을 보이는 것으로 확인되었다. 미디어의 이용은 기본적으로 가정 내에서 일어나므로 어떤 형태로든 부모의 영향은 절대적이기 때문이다. 이와 같이, 미디어나 인터넷의 이용 및 정보의 격차를 설명함에 있어서 경제적 배경, 인구사회학적 요인들은 매우 중요하며, 이와 더불어서 이용의 습관이나 태도, 이용경력 등과 관련한 요인들도 고려할 필요가 있다.

부모의 인터넷 이용행태가 부모의 사회경제적 지위가 청소년의 인터넷 이용행태에 영향을 미치는데 있어서 매개효과가 나타났다는 연구도 찾아볼 수 있다. 부모의 인터넷 이용행태를 통제하였을 때, 부모의 사회경제적 지위에 따른 자녀의 인터넷 이용행태에 미치는 영향력은 통계적으로 유의미하지 않았다는 연구도 있는데, 정재기(2007)의 연구를 통해서 살펴 볼 수 있다. 부모의 사회경제적 지위가 청소년의 컴퓨터 이용행태에 영향을 주는 것으로 나타났다. 부모의 사회경제적 지위가 높을수록 자녀들은 게임에 보내는 시간이 상대적으로 적고, 자료 검색에 시간을 더 많이 보내는 것으로 나타났다. 앞선 경험적 연구들의 결과와 마찬가지로 어머니의 교육수준이 높을수록 이 같은 결과가 나타나고 있다. 그러나 이 연구에서 주목할 점은 부모의 사회경제적 지위의 차이로 인한 부모의 컴퓨터 이용행태가 자녀의 컴퓨터 이용행태에 영향을 미친다는 것이다. 이는 청소년의 발달과정에서의 부모의 행동을

학습하고 있음을 타나내며, 이는 정보 및 미디어 활용에 있어서도 적용됨을 볼 수 있다.

사회화 과정에 있어서 부모와의 초기 경험은 성격발달, 대인관계, 적응 양식 등에 영향을 미친다. 위의 연구결과를 통해 청소년의 발달과정에서 사회화 초기 단계에 속하는 가족이라는 영역은 영향력이 매우 높고, 이 안에서 부모의 행동이 청소년의 행동에 큰 영향을 미친다는 것을 알 수 있다. 따라서, 자녀는 부모의 이용 패턴을 학습하게 되고 이는 주로 청소년의 폭력, 음주 등과 같은 비행 혹은 일탈 행위와 관련한 연구들(이재경, 정슬기, 2010; 황성현, 2010)을 통해 거론되는 사회학습이론을 지지해 줄 뿐만 아니라, 미디어 이용행태 역시 사회 환경을 통해 학습되어진다는 논리를 뒷받침 해준다.

부모 자녀간의 의사소통 방식 역시 인터넷 중독과 연관이 있음이 밝혀졌는데, 인터넷 중독에 대해 부모와 자녀간의 긍정적 의사소통은 청소년의 인터넷 중독과 부적 관계를 갖는 것으로 나타났다(이지항, 김광웅, 2005; 정경란, 2002). 부모의 양육태도 및 가족 간의 관계가 인터넷 몰입과 중독에 영향을 미친다는 연구도 시행되었다. 중학생 대상 연구에서 가족의 지지가 인터넷의 중독적 사용에 부정적 영향력을 준다는 보고가 있으며, 이것은 중학생이 지각하는 가족의 지지가 크면 클수록 중독적 사용은 감소한다는 것을 말해준다. 청소년 인터넷 중독의 영향변인을 연구한 결과에서 비합리적인 양육 태도가 인터넷의 중독적 사용에 직접적으로 영향을 미치는 요인으로 나타났고, 애정적 양육태도는 자기 노출 의사소통을 매개로 하였을 때, 간접적으로 영향을 미치는 변인으로 나타났다(박정은, 2001). 이는 부모의 양육태도를 비합리적이라고 지각한 청소년일수록 인터넷의 중독적 사용이 높고 부모의 양육태도를 애정적으로 인지한 청소년일수록 자기 노출을 쉽게 하므로 인터넷의 중독에 걸릴 위험이 적음을 나타내었다.

## 2) 청소년의 인구통계학적 특징과 휴대폰 활용

청소년의 휴대폰 중독에 영향을 미치는 변인에 대한 선행 연구 중 사회, 인구학적 변인을 살펴보면 성별, 학교급, 성적에 따라 유의한 차이를 보고하고 있는데, 먼저 성별에 따른 선행연구를 살펴보면 강동진(2005), 김선희(2005)는 남·여 간 휴대폰 과다사용 정도에서 유의한 차이가 나타나지 않았다고 한 반면 광민주(2004), 김정숙(2003), 윤두연(2005), 이정숙, 명신영(2007), 이해경(2008), 장혜진(2002), 전은주(2006), 한상훈(2008) 등의 연구에서는 여학생의 휴대폰 중독이 더 높은 것으로 나타났으며, 휴대폰이라는 매체가 타인과의 커뮤니케이션을 전제로 하기 때문에 여성들에게 좀 더 매력적으로 작용했을 가능성이 있을 것으로 보고 있다(장혜진, 2002).

학교급에 따른 휴대폰 중독적 사용에 관한 선행 연구에서 강동진(2005), 곽민주(2004), 윤두연(2005), 이정숙, 명신영(2007), 이해경(2008), 장혜진(2002), 전은주(2006)는 중학생보다 고등학생의 휴대폰 중독 정도가 높다고 하였으며, 휴대전화 사용기간이 휴대폰 과다사용에 정적인 영향을 미치는 요인으로써 휴대폰 사용기간이 길수록 휴대폰 과다사용 정도가 높아지는 것으로 보고하고 있다.

휴대폰 중독과 성적 및 학업성취와도 밀접한 상관이 있는 것으로 보고되고 있는데, 우형진(2007), 장혜진(2002), 최은영(2008), 한국청소년개발원(2004)의 연구에서 성적이 하위권인 학생의 휴대폰 중독이 중상위권 학생에 비해 더 높은 것으로 보고되고 있으며, 강동진(2005)의 연구에서는 휴대전화 비과다사용 집단이 과다사용 집단에 비해 학업적 자기효능감이 높고, 학업성취가 높다고 하였다.

김선희(2005)의 연구에서는 비중독적 집단의 경우 상위권 성적을 취득한 학생이 많았고, 중하위권 성적 취득학생은 중독적 집단이 더 많은 비율을 보였다. 최은영(2008)의 연구에서는 학업성취와 일상생활장애간의 관계에서도 유의미한 결과가 나타났는데, 학업성취가 낮을수록 휴대폰의 몰입적 사용에 의한 일상생활장애 정도가 높은 것으로 나타났다. 이정숙, 명신영(2007)은 휴대폰 중독 정도가 심하고 긍정적 또래관계가 낮으며, 부정적 또래관계가 높을수록 학업적 부적응이 높게 나타났으며, 남학생보다 여학생의 학교생활 부적응이 높게 나타났다고 보고하였다.

휴대폰의 기능 중 가장 많이 사용하는 기능은 중독집단이나 비중독 집단 모두 문자메시지를 가장 많이 사용하는 것으로 나타났으며(김선희, 2005), 이정숙, 명신영(2007)의 연구에서도 문자메시지 이용이 가장 높은 비율을 보였는데 여학생의 문자메시지 이용이 더 높았으며, 남학생은 휴대폰 게임이 상대적으로 높은 비율을 보였다. 또한 휴대폰 중독이 심할수록 문자메시지를 주로 사용하였고 비중독군에서는 음성통화와 휴대폰 게임이 상대적으로 높게 나타났다고 보고하고 있다.

휴대폰을 사용하는 장소로는 대부분 학교에서 많이 사용하는 것으로 나타났으며(김선희, 2005), 남학생에 비해 여학생이, 중학생에 비해 고등학생이 학교에서 휴대폰 사용을 더 많이 하고 있었으며 휴대폰 중독 수준이 높을수록 학교에서 사용 경험이 높게 나타났다(이정숙, 명신영, 2007).

또한 휴대폰 사용과 자아존중감과의 관계는 자아존중감이 낮을수록 휴대폰의 중독적 사용 정도가 높은 것으로 나타났다(곽민주, 2004; 김정숙, 2003; 양경숙, 2005; 양심영, 2002; 우형진, 2007; 임진형, 2006; 장혜진, 2002). 전은주(2006)는 생활수준이 높을수록 자아존중감이 높고, 휴대폰을 일찍 구입할수록, 친구와의 관계가 원만할수록, 학교 성적이 높을수록, 부모와의 대화가 많을수록, 교사와의 관계가 원만할수록 자아존중감이 높게 나타났다고 하였고, 임진형(2006)은 자아존중감이 낮고 친구관계가 좋지 않으며, 어머니의 양육태도가 수용적·자율적이지 않고 거부적·통제적일수록

청소년들의 휴대폰 중독적 사용이 높다고 보고하였다.

이러한 요인들 중에서 휴대폰 중독에 영향을 주는 요인 중, 개인의 강박적 몰입과 자기 통제력이 가장 높게 나타났고, 가족 변인에서는 부모 변인이 매우 중요하다는 연구결과가 많이 있다. 특히, 부모-자녀간의 의사소통이 중요하다는 연구결과가 제시되었는데, 가족 내 의사소통은 가족 체계를 구성하고, 유지하며, 변화시키는 주요 자원으로, 자녀의 사회적 성숙과 행동에 영향을 미치기 때문이다. 나은영(2001)은 청소년들이 자신의 이야기가 가정 내에서 존중받지 못하고 무시되는 분위기일 때, 이동전화에 의존하는 동기가 높아질 것이라고 보았고, 이시형 등(2002)은 가정 안에서 평등한 대화를 추구할수록 더 바람직한 방향으로 휴대전화를 사용한다고 보고하고 있다. 김정숙(2003)은 사용요금으로 인해 부모에게 혼나거나 부모로부터 인정받지 못할 경우 휴대폰에 의존하는 비율이 더욱 높으며, 이진영(2006)은 부모와 자녀 간 의사소통이 휴대폰 중독을 가장 잘 설명해주는 변인이라고 주장하였다. 차미숙(2006)의 연구에서도 부모와 자녀 간 문제형 의사소통 방식이 높은 집단일수록 휴대폰중독 위험성이 더욱 높아지는 것으로 나타나 휴대폰의 의존도 혹은 중독 사용과 부모와 자녀 간의 의사소통이 높은 상관관계를 가지고 있음을 시사하였다.

### 3) 청소년의 인구통계학적 특징과 인터넷 윤리의식 및 유해매체활용

부모의 윤리의식이 자녀의 인터넷 이용에 영향을 미치는지에 대한 연구가 이루어지면서 초등학생의 정보통신 윤리의식을 위한 바람직한 인터넷 이용에 대한 방향이 제시된 연구들도 있다. 강성희(2008)의 연구에서 얻어진 연구결과를 제시하면 다음과 같다.

우선, 남학생이 여학생에 비해 인터넷 사용 시간, 인터넷을 통한 비난 댓글 경험 및 타인의 개인정보 이용, 불법무단복제와 불건전사이트의 이용의 경험이 많았다. 그러나 사이버 공간에서의 욕설사용에 대한 의식 및 온라인 게임 시 시간지각 왜곡정도와 가정에서 컴퓨터 위치에 대한 의식은 낮은 것으로 나타났다. 또한, 대부분의 남학생들은 인터넷을 주로 온라인 게임을 하는데 사용하고 있고 이로 인해 학업 및 교우 관계에 영향을 주고 있었으나, 정보통신 윤리의식의 필요성의 대한 인식도는 매우 낮게 나타났다.

또한, 초등학생의 경우, 사이버공간에서의 욕설사용에 대한 의식 및 대화방에서의 인사예절, 온라인 게임 시 시간지각 왜곡, 가정에서 컴퓨터 위치에 대한 의식 및 가정에서 인터넷 사용 시 부모나 가족에 대한 의식, 정보통신 윤리의식의 필요성의 대한 인식도는 매우 낮아 정보통신 윤리의식에 대한 심각성이 두드러지는 것으로 나타났다.

청소년들은 부모의 인터넷 사용 유무에 대한 영향도 크게 받고 있었는데, 부모가 인터넷을 사용하는 학생들의 경우, 가정에서 인터넷 사용 시 컴퓨터 위치에 대한 의식과 부모나 가족에 대한 의식은 높은 편이었으나, 불법 무단복제 및 불건전사이트의 이용 경험과 관련하여 정보통신 윤리의식에 대한 필요성의 인식도는 낮은 것으로 나타났다. 부모가 맞벌이를 할 경우, 학생들이 인터넷을 이용하는 시간이 더 길었고, 온라인 게임으로 인한 학업의 영향도 더 많이 받고 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과를 토대로 하여 학생의 네티켓과 인터넷 중독 및 정보통신 윤리의식을 요인별로 관계 분석한 결과, 성별로는 여학생이 남학생보다 정보통신 윤리의식이 높은 것으로 집계되었으나 성별보다는 학년별의 차이가 가장 높게 나타났다.

학부모의 인터넷 지식이 초등학교 자녀의 네티켓에 영향을 미치는지를 알아보기 위하여 상관관계를 분석한 결과, 자녀의 네티켓은 부모의 인터넷 지식에 영향을 받는 것으로 나타났고, 부모의 인터넷 지식 점수가 높을수록 자녀의 네티켓 점수도 높아지는 경향이 있는 것으로 서로 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

학부모의 인터넷 통제와 정보통신 윤리의식이 초등학교 자녀의 인터넷 중독과 정보통신 윤리의식에 영향을 미치는지를 알아보기 위하여 상관관계를 분석한 결과, 부모에게 영향을 받고 있었고, 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

초등학교와 학부모의 정보통신 윤리의식 실태를 바탕으로 부모의 정보통신 윤리의식이 자녀의 인터넷 이용에 영향을 미치는지에 관한 연구를 실시한 결과, 대부분의 학생들은 주로 집에서 온라인게임을 하는 수단으로 인터넷을 사용하고 있었고, 온라인 게임 시에는 부모나 가족의 제재에도 제대로 지각을 하지 못하는 수준으로 인터넷 중독 중 온라인게임중독의 현상이 나타났다. 컴퓨터 사용은 공개된 거실보다는 혼자만의 공간에서 이용하기를 원했고, 초등학교의 정보통신 윤리의식은 남학생보다 여학생이 높았고, 고학년일수록 외부에서 인터넷에 접속하며 학년별로 인터넷 윤리의식에 영향을 미치고 있었다. 청소년들이 집이 아닌 다른 환경에서 컴퓨터를 사용할 기회가 많아질수록, 또래의 영향을 받을 수 있는 등 인터넷을 접하는 환경적 요인에 의한 현상이라 파악된다.

학부모의 경우, 정보통신 윤리의식은 30대의 연령층에서 가장 높았으며, 맞벌이의 부모가 맞벌이가 아닌 부모에 비해 정보통신 윤리의식이 더 높게 나타났다. 학부모의 인터넷이용 용도는 전자우편/정보검색이 가장 많았으나 온라인 게임도 상당수 이용하고 있었고, 부모의 불법복사 및 다운로드, 불건전사이트의 이용률은 매우 높았다. 또한, 네티켓과 관련하여 자녀에게 주의를 주거나 인터넷이용과 관련된 자녀와 대화를 하는 것은 매우 낮은 것으로 나타났다. 부모들은 정보통신 윤리교육의 필요성을 인식하고 있지만, 정보통신 윤리교육의 경험 부족으로 자녀의 인터넷 이용 지도에 어려움이 있다고

하였다.

청소년들의 인터넷 윤리의식은 현재 보통수준으로 문제되는 수위는 아니지만 어떻게 교육을 받느냐에 따라 심각수준으로 빠질 우려가 있으며 점차 학업이나 교우관계에도 지장을 줄 수 있다. 현재, 학부모의 인터넷이용 지식에 비해 자녀의 네티켓에 대한 주의정도는 생각보다 낮기 때문에, 윤리의식의 부재는 도덕성이 결여된 잘못된 습관으로 형성되기 쉬운 만큼 이에 대한 교육이 필요하다.

결국, 청소년들은 인터넷 접속률에 비하여 인터넷 윤리의식이 상대적으로 낮은 편이며 학부모들 역시 윤리의식에 대하여 필요성을 절감하는 것에 비해 자녀를 지도할 수 있는 지식 및 역량이 부족하여 학생 교육 및 부모 교육이 시급함을 시사하고 있다.

## 2. 뉴미디어활용과 청소년의 인지발달과의 관계

### 1) 컴퓨터 활용과 청소년의 인지발달

인터넷의 활용과 학업성취도 간의 관계를 연구한 이송민(2008)은 인터넷을 많이 이용한 집단이라고 해서 무조건 학업성취도가 낮은 것이 아님을 제시하였다. 주로 새벽에 인터넷을 이용하는 학생일수록 사회과 학업 성취도가 낮기는 하지만, 이 경우 새벽 12시에서 3시 사이에 인터넷을 하는 학생의 사회과 성적이 가장 높은 것으로 나타났다. 이 외에 평일에 인터넷 이용시간과 한 회당 인터넷 이용 시간이 많을수록 사회과 성적이 낮아지는 추세를 보이기는 하였으나 인터넷을 많이 사용한다고 해서 무조건 성적이 낮은 것을 입증하는 자료는 아니었다. 이는, 인터넷을 많이 이용한다고 학업성취도가 낮은 것이 아니라, 인터넷에서 무엇을 하느냐에 따라 학업성취도가 결정된다고 볼 수 있다. 즉, 인터넷을 정보 검색과 프로그램 다운로드 및 학교 숙제와 인터넷 강의를 위한 목적으로 이용할 때, 사회과 학업성취도가 높다. 또한, 인터넷으로 각종 동영상 및 오락과 게임을 하려는 목적일 때, 사회과 학업 성취도가 가장 낮았다. 또한, 인터넷을 정보추구의 동기로 이용할 때, 학업성취도가 높았고, 현실도피와 대인관계를 위하여 사용할 경우 학업성취도가 낮았다. 중학생이 인터넷을 활용하는 동기는 대인관계형, 정보추구형, 현실도피형, 유희형으로 분류할 수 있는데, 과반수의 중학생이 유희형의 이용동기를 가지고 있는 것으로 나타났고, 정보추구의 동기가 강할수록 사회과 성적이 높아지는 상관을 나타내었다. 현실도피형은 이미 스스로 학습 능력에 대한 자신감이 떨어진 상태이기

때문에 학업성취가 낮은 것으로 나타났다.

인터넷 게임 중독과 학업성취도와의 관계를 밝히는 논문은 대체적으로 인터넷 중독과 학업성취도와의 관계를 밝히면서, 인터넷 중독의 대표적인 원인으로 게임을 지목하는 내용이 많았다. 외국 연구의 경우, 국내와는 달리 인터넷 중독의 원인으로 게임보다는 채팅(인스턴트 메시지 포함)이나 웹 검색이 원인이 되는 경우가 많았으며, 게임중독도 인터넷 게임보다는 비디오 게임 중독에 관한 연구가 많았다. 이는 국내의 게임 산업과 네트워크의 발달이 외국보다 발달했기 때문인 것으로 보인다.

먼저 Kubey, Lavin과 Barrow(2001)는 인터넷 중독과 학업성취도 관련 연구에서 인터넷 중독이 대학생의 학업성취를 감소시킬 수 있다고 하였다. 이들은 572명의 대학생들을 대상으로 설문한 결과 인터넷 의존도와 학업성취 감소빈도의 상관계수가 .564로 상관이 있음을 보고하였다. 즉, 인터넷에 많이 의존하면 할수록 학업성취도가 감소함을 알 수 있다. Mythily, Qiu와 Winslow(2008)은 청소년들 중 과도한 인터넷 사용 집단과 일반적인 인터넷 사용 집단에서 낮은 학업 성취가 나타나는 비율이 같지 않다고 했다. 과도한 인터넷 사용 집단이 일반적인 인터넷 사용 집단 보다 낮은 학업성취의 비율이 더 많아, 인터넷 사용이 과도할수록 학업성취도가 낮아짐을 알 수 있다.

국내 연구 중 인터넷 중독과 학업성취도 관련 연구를 살펴보면 김병준과 김윤희(2004)가 인터넷 사용시간이 증가할수록 성적 평균이 약간씩 감소하는 추세를 확인하였으며, 특히 인터넷 사용목적별 학업 성취에서는 웹 검색 용도로 인터넷을 주로 사용하는 학생의 성적 평균이 가장 좋았으며, 채팅과 인터넷 게임을 주로 하는 학생들의 학업 성취가 가장 나빴다.

반면 신순영과 김창석(2002)의 연구에서는 컴퓨터 게임 이용시간에 따른 학업성취도의 차이를 알아본 결과, 수학과목에서는 유의미한 차이를 보이지 않았지만 국어, 부기, 전산과목의 경우 비교적 적당한 시간인 1~2시간 게임을 하는 학생들의 학업성취도가 가장 높게 나타났다.

최명숙(2004)의 연구에서는 학업성적 수준에 따른 게임 이용 빈도에서는 유의한 차이를 발견할 수 없었으나, 성적이 부진한 학생들이 매일 게임을 하는 비율이 73.4% 로 가장 높게 나타났다. 게임시작 시기는 성적이 '매우 우수'한 집단이 가장 먼저 시작하였고 이용한 게임 수와 중급이상의 수준을 가진 게임 수도 다른 집단에 비해 더 많은 것으로 나타났다. 게임에 보내는 시간은 성적이 부진한 집단이 성적이 우수한 집단보다 더 유의하게 긴 것으로 나타났다. 즉 게임을 이용하는 시간이 길수록 학업성적 수준이 낮은 것으로 나타난 것이다. 이렇듯 인터넷 게임 중독과 학업 성취도에 대한 연구는 상반된 연구 결과를 보이고 있었고 각 연구자의 견해도 다양하다고 볼 수 있다.

## 2) 휴대폰 활용과 청소년의 인지발달

휴대폰 중독과 학업성취도에 대한 연구결과를 보면, 일치되지 않고 다양한 연구결과들이 제시되었다고 볼 수 있다. 김은옥(2005)과 강동진(2005)은 중·고등학생을 대상으로 한 연구에서 수업시간에 휴대폰을 사용하면 수업에 집중할 수 없어 학업성취도가 낮아지는 등 학교생활에 영향을 미친다고 보고 하였고, 최선희(2008)는 중학생을 대상으로 한 연구에서 남학생보다 여학생이 휴대폰을 더 많이 사용하며 휴대폰을 사용하는 학생이 자기 통제력이 낮았으며 학업성취도와 관계에서 남학생은 휴대폰 과다사용이 성적에 많은 영향을 주지 않았지만 여학생은 휴대폰을 많이 사용하는 학생들의 성적이 낮았다고 하였다. 이에 반해 양심영(2002)과 정진영(2005)의 연구에서는 고등학생을 대상으로 학교계열, 성적, 학년을 살펴본 결과 통계적으로 유의하지 않았다(최선희, 2008).

정태근(2005)은 초등학생의 자기통제력 수준에 따라 학업성취와 유의미한 차이가 있다고 제시하며, 자기 통제력이 높은 학생이 통제력이 낮은 학생에 비해서 전반적으로 학업성취가 높다고 하였다. 최선희(2008)는 중학생을 대상으로 한 연구에서 휴대폰 과다사용 학생은 학년에 상관없이 자기 통제력이 낮았으며 자기 통제력과 학업성취도의 관계에서는 남·여학생 모두 자기 통제력이 높을수록 학업성적이 높게 나타났다.

최옥영(2010)의 연구에서는 휴대폰의 중독적 사용에서 남녀 차이가 없었지만 자기 통제력의 하위요소인 장기적 만족과 학업 성취도에서는 차이가 있었다. 또한, 휴대폰 중독적 사용, 자기 통제력과 학업성취도의 관계에서는 장기적 만족을 추구할수록, 휴대폰 사용통제의 어려움이 없을수록 학업성취도가 높게 나타났다. 이러한 결과는 자기 통제력이 낮을 경우 학업성취나 대인관계의 어려움을 겪게 되고 충동적인 행동을 하게 되는 원인이 된다고 보고한 이선경(2001)의 연구와 휴대폰을 과도하게 사용하는 집단에서 자기 통제력이 낮게 나타난다고 본 선행연구(장혜진, 2002; 임경미, 2005; 장은순, 2006)의 결과와 일맥상통한다.

나은영(2001)은 휴대폰의 커뮤니케이션 매체적 특성을 개인중심성, 즉시성, 직접성으로 보았다. 즉시성은 기다리는 시간이나 적절한 장소를 찾는 과정 없이 바로 메시지를 보낼 수 있다는 것이다. 만약, 즉시적 반응을 기대하기 어려운 경우, 불확실한 상황을 기다려야 한다. 일반적 대인커뮤니케이션 상황에서 상대방의 즉시적 반응을 기대할 뿐 아니라 자신도 전달할 메시지가 떠오르자마자 즉시 대화를 시도하고자 하는 사람일수록 휴대폰이라는 매체를 더욱 자주 이용할 것이라고 보았다. 즉, 자기 통제력이 낮은 사람일수록 의사소통의 욕구를 지연시키지 못하는 특성을 지녔기에, 자기통제력이 낮은 사람은 휴대폰을 부적절하게 사용하는 것이 더욱 클 것으로 예측할 수 있다. 직접성이란 타인의

방해 없이 직접 메시지를 주고받을 수 있다는 의미로서 개인의 직접적 통제권이 큰 매체이다. 따라서 자기통제력이 낮은 사람은 그만큼 휴대폰을 무절제하게 사용할 가능성이 크다고 설명할 수 있고, 장혜진(2002), 장은순(2006), 한주리, 허경호(2004)의 연구에서 휴대폰을 중독적으로 사용하는 사람은 비중독적으로 사용하는 사람에 비해 유의미하게 자기 통제력이 낮다는 결과가 이를 뒷받침한다.

### 3) 인터넷윤리의식과 청소년의 인지발달

인터넷윤리의식에 영향을 미치는 요인은 다양하게 제시될 수 있다. 현재까지 인터넷과 정보통신의 역사가 일천한 까닭에 대부분의 선행연구가 인터넷 윤리의 이론적 본질을 파악하거나 인터넷 윤리의 역기능에 관한 실태조사에 그치고 있으며, 인터넷 윤리에 영향을 미치는 요인들을 규명하는 실증연구는 매우 제한적으로 이루어졌다(김문구, 박종현, 2008).

먼저, 인터넷 이용자의 성별, 연령, 학력, 소득, 직업 등과 같은 인구통계학적 변인이 인터넷 윤리의식에 영향을 미친다는 사실을 보고한 선행연구가 다수있다(김성식 외, 2009; 주정민, 2006; 진연주, 김혜연, 2002). 예를 들면, 김성식 외(2009)의 연구에서는 연구대상자인 중학생들의 성별과 학년에 따라 정보통신 윤리의식의 차이가 나타난다. 구체적으로, 여학생의 정보통신 윤리의식 점수가 남학생보다 더 높았으며, 학년별로는 3학년의 점수가 가장 높았고 2학년의 점수가 가장 낮았다. 김문구, 박종현(2008)의 연구에서 성인을 대상으로 인터넷 윤리의식을 측정한 결과, 남성이 여성보다 더 높은 윤리수준을 갖고 있는 것으로 나타났다.

또한, 인터넷의 이용 빈도 및 이용시간 등 인터넷 이용특성이 인터넷 윤리의식에 유의한 영향을 미칠 수 있음이 다수의 선행연구에서 확인되었다(구본희, 최무진, 2006; 김문구, 박종현, 2008; 장진경, 2002; 주정민, 2006; 진연주, 김혜연, 2002). 김문구, 박종현(2008)의 연구에서는 월 평균 인터넷 이용 빈도가 더 높거나 1회 이용시간이 더 긴 사람들의 인터넷 윤리수준이 그렇지 않은 집단보다 상대적으로 더 낮다는 사실이 확인되었다.

한편, 자아개념 및 대인관계성과 같은 자아 및 관계 특성이 인터넷 윤리의식에 영향을 미친다는 것을 보고한 선행연구들도 다수 존재한다(구본희, 최무진, 2006; 김문구, 박종현, 2008; 신미진, 이재운, 김성식, 2006). 신미진(2006)의 연구에서는 사이버 공간에서의 자아정체성이 정보통신 윤리의식의 함양에 유의한 영향을 미치는 것으로 분석되었다.

다수의 선행연구는 인터넷 윤리 지식 및 경험 특성도 인터넷 윤리의식에 영향을 미치는 변수임을 확인하였다(김문구, 박종현, 2008; 성동규, 김도희, 이윤석, 임성원, 2006). 예컨대 김문구, 박종현

(2008)의 연구에서는 인터넷 윤리지식이 높은 응답자일수록 상대적으로 더 높은 수준의 인터넷 윤리의식을 가지고 있는 것으로 분석되었다. 이 밖에도 인터넷 윤리의식에 영향을 미치는 요인들이 많이 있으며, 사회생태이론의 관점에서 청소년의 인터넷 윤리의식에 영향을 미치는 변인으로 자기통제력, 부모의 양육태도, 학업성취감, 인터넷 기대를 들 수 있다.

#### 4) 유해매체활용과 청소년의 인지발달

미디어가 청소년 비행에 영향을 어떻게 미치는지에 대하여서도 많은 연구가 이루어지고 있었다. 청소년의 비행을 법률적인 관점에서 본다면, 각 국가가 법체계를 달리하고 있어 하나로 정의 내리기가 어렵다. 우리나라의 경우에는 일반적으로 소년법에 근거하여 청소년비행을 10세 이상 20세 미만의 소년에 의한 범죄행위, 촉법행위, 우범행위로 구분한다. 폭력적인 영상매체 노출이 청소년의 폭력행동에 미치는 영향을 확인해 보기 위해서는 청소년비행을 그 심각성(중비행, 경비행, 지위비행)에 따라 나누기보다는 비행행동의 성향에 따라 분류하는 것이 바람직할 것이며, 기존의 국내외 연구들이 비행양상에 대한 유형분류로서 대부분을 비행청소년으로 범죄화 하고 있지만, 실제 비행청소년들이 한 가지 유형만을 보이는 것이 아니며 몇 가지를 동시에 보이고 있기 때문에 비행행동의 차원으로써 고려되어야 한다(김현수, 김현실, 2000).

이러한 비행행동 중, 폭력행동과 관련하여 진행한 연구결과가 제시 되었는데, 미디어를 통한 폭력물 노출도가 자기에적 성격 성향을 매개로 하여 폭력적 비행행동에 미치는 효과를 구조방정식 모형을 통해 확인하였다. 분석 결과 폭력물 노출도와 폭력적 비행행동, 폭력물 노출도와 자기에적 성향 그리고 자기에적 성향과 폭력적 비행행동이 통계적으로 유의미한 정적 영향을 미치는 것을 확인할 수 있었다. 또한 폭력물에 노출되어지는 수준이 높아질수록 폭력적 비행행동은 증가하며, 폭력물 노출의 증가는 자기에적 성향의 강화로 이어지고, 중국에는 폭력적 비행행동의 수준이 증가하는 결과를 확인할 수 있다.

문태화(2002)의 연구에 의하면 인터넷 폭력 사이트 접속 여부에 대하여 절반 이상의 학생이 ‘그렇다’라고 응답하여, 절반 이상의 청소년이 폭력 사이트에 접속한 경험이 있는 것으로 나타났다. 대체로 학업 성취도가 낮을수록 폭력 사이트 접속 경험이 있다고 하였고, 폭력 사이트 접속 경험이 있는 학생이 술, 담배, 폰팅, 채팅, 음란사이트 접속 경험도 있는 것으로 나타나 폭력 사이트 접속 경험이 청소년의 학업 성취 및 생활과 높은 상관을 나타냄을 알 수 있다.

### 3. 뉴미디어활용과 청소년의 정서발달과의 관계

#### 1) 컴퓨터 활용과 청소년의 정서발달

청소년기는 신체적, 정서적, 심리적으로 새로운 역할을 경험하는 동시에 자아 정체성을 찾기 위하여 다양한 시도를 하며 혼란을 경험하는 시기이다. 특히, 청소년기는 자기 자각의 폭이 한층 확대되지만 성인들에 비하여 정서적인 힘이 약하기에 부정적인 심리 상태를 견디기 쉽지 않다. 이렇게 충동성이 높은 청소년들이 자신을 통제하는 것이 어렵기에, 작은 것에도 예민하게 반응하고 쉽게 흥분함으로 인해 비행할 수 있는 가능성이 커진다고 하겠다.

이러한 청소년들의 심리 상태와 컴퓨터 의존도 및 중독에 관하여 많은 연구들이 이루어졌다. 특히, 청소년들의 불안감이나 충동성, 스트레스, 자아탄력성 등과 어떠한 상관이 있는지에 대한 연구들이 다양한 관점에서 제시되었다. 청소년기는 심리적으로 자신과 상반되는 가치 체계나 진로 선택, 가족 및 이성 관계 등으로부터 오는 막연한 불안감을 경험하게 된다. 누구에게나 있는 불안감이 발전되면 적대감, 정서의 와해 등으로까지 변형될 수 있는데, 인터넷 중독과 관련한 연구에서 불안은 인터넷 중독과 높은 정서적 특징으로 나타났음을 증명한 연구나(김수정, 2007; Young & Rogers, 1998), 인터넷 사용과 불안의 정적 상관을 나타내는 연구결과도 제시되었다(신귀순, 2004).

또한, 청소년들의 인터넷 의존도 및 중독에 대한 선행연구를 보면, 인터넷 중독 집단의 충동성이 비중독 집단에 비해 높게 나타났다는 연구 결과 뿐만 아니라(김정수, 2004; 장혜영, 2004), 충동성이 높은 청소년일수록 인터넷에 쉽게 몰입하거나(송원영, 1999; 윤재희, 1998; 이소영, 2000; 이혜진, 2002), 중독될 경향성이 높다는 결과가 보고되고 있다(백승문 외, 2003; 손경애 외, 2003; 이상주 외, 2004).

불안감과 충동성 이외에도 스트레스 역시 주요 변인으로 제시되었는데, 우리나라 청소년의 경우 입시 스트레스, 학교생활 내의 성취압력, 부모의 기대와 요구로 인한 부담, 새로운 문화의 유입과 적응 등 여러 가지 사회 심리적인 압박으로 인한 스트레스를 경험하고 있다. 스트레스와 인터넷 중독을 관련시킨 많은 선행연구에서 청소년들이 게임에 몰두하게 되는 이유를 스트레스로 들었고, 청소년들은 게임을 얼마나 오랫동안 하였는지 인식하지 못한 채, 몰두하게 된다고 하였다(이송선, 2000). 노수원(2003)의 연구에서는 인터넷 중독 위험 군과 비 위험 군으로 나누어 스트레스의 차이를 분석한 결과, 중독 위험 군이 비 위험군보다 스트레스를 더 많이 받는 것으로 나타났다. 김세운(2004)은

스트레스와 인터넷 중독은 상호작용을 일으키는 주요한 요인이 될 것이라고 예측하였다. 즉, 인터넷 중독과 스트레스는 서로에게 원인이 될 수 있는 존재라는 것이다. 김준걸(2004)은 인터넷 중독과 스트레스는 정적관계가 있는 것으로 나타났다. 자신과 환경 문제에 의한 스트레스는 인터넷 중독에 밀접한 영향을 미치는 요인으로, 이 스트레스가 강하면 인터넷 중독을 유발하는 것으로 나타났다. 김효순(2009)은 인터넷 중독도 약물 중독과 마찬가지로 스트레스가 유사하게 작용된다고 하였다. 인터넷을 통해서 스트레스가 해소되기는 하나 이는 일시적인 방법 일 뿐이며 점차 현실적인 문제들로 도피하게 되고, 문제를 해결하거나 스트레스를 해소할 수 있는 실제적인 대안은 생각하지 못하게 되어, 결국 악순환이 되풀이 된다고 하였다. 이와 같이, 선행연구들을 종합해 볼 때, 스트레스와 인터넷 중독과는 밀접한 관계가 있는 것으로 볼 수 있다.

한편, 자아탄력성은 완충적인 성격특성으로 작용하여 개인의 적응을 증대시킴으로써 스트레스의 영향을 완화시키는 변인으로 작용한다고 볼 수 있다(이예승, 2004). 청소년들이 겪는 생활스트레스가 높을수록 자아탄력성이 낮고 인터넷 중독성향은 높은 반면, 생활스트레스가 높아도 자아탄력성이 높은 청소년들은 인터넷 중독성향이 낮은 것으로 나타났다(김정희, 2006). 남지현(2006)은 자아탄력성의 하인요인 중에서 대인관계, 감정통제, 낙관성이 낮을수록 인터넷 중독이 심해지고 있음을 보고하였다. 홍설화(2006)의 연구에서는 스트레스가 인터넷 중독에 유의미한 영향을 미치며, 스트레스와 인터넷 중독의 관계에서 부모관련 요인이 조절효과를 가지고 있음을 밝혔다.

## 2) 휴대폰 활용과 청소년의 정서발달

휴대폰과 청소년의 정서를 연관시킨 연구들은 휴대폰 사용의 중독성과 충동성, 우울증, 불안 등의 관계에 대하여 제시하였다. 휴대폰 활용과 충동성의 선행연구를 보면, 휴대폰 중독이 높은 집단이 충동성이 더 높은 것으로 나타났으며(김정숙, 2003; 양심영, 2002; 유명옥, 2009; 이명희, 2006; 이병길, 2005; 장혜진, 2002; 최이순, 2006), 충동성이 높은 집단의 휴대폰 중독이 더 높게 나타난 연구결과도 있었다(김현철, 2007; 이영옥, 2006; 이진영, 2006). 많은 연구들이 충동성이 휴대폰의 중독적 사용을 가장 잘 설명하고 예측해주는 변인으로 나타내거나, 휴대폰 중독에 크게 영향을 미치는 위험요인 중 하나로 충동성을 제시하였다(이선애, 2004; 양심영 외, 2005; 장혜진, 2002). 휴대폰 중독은 스스로 충동을 조절하지 못하는 충동조절 장애의 일종으로(이진영, 2006), 휴대폰을 중독적으로 사용하는 청소년들은 사용욕구를 자유롭게 통제하지 못하며, 다른 사람들과의 관계를 원할 때 즉각적으로 욕구를 충족하려는 성향을 가지고 있다(김정숙, 2003).

또한, 청소년의 정서적 상태를 우울하게 만드는 우울증과 휴대폰 사용에 대한 연구결과도 있는데, 우울을 유발하는 원인은 다양하지만 정신분석학적 입장에서 애정상실의 결과로 인한 무의식적 분노가 내부로 향한 것, 행동주의 이론에서는 사회적 기술의 결핍과 긍정적인 강화의 저하, 인지이론에서는 자신에 대한 부정적 개념, 환경에 대한 부정적 해석, 미래에 대한 비관적 기대와 비합리적 사고를 제시하고 있다. 학습된 무력감모델에서는 스트레스와 통제 불능, 귀인이론에서는 통제 불가능한 부정적 사건의 경험과 내적·안정적 및 전반적 귀인을 하는 성향, 스트레스-취약성 모델에서는 내적·안정적·전반적 귀인양식과 부정적 생활사건의 경험, 절망감 이론에서는 부정적인 결과 기대와 무기력 기대, 생화학적 이론에서는 두뇌의 특정한 통로 속을 통과하는 특정 신경 전도체들의 양이 비정상적으로 적은 것이 우울을 유발한다고 설명하고 있다(김미애, 2003). 특히, 청소년기의 우울은 학업 수행과 사회적 부적응, 정서적 기능의 손상 등을 장애를 일으킬 수 있다. 이러한 청소년기의 우울을 유발하는 요인 중, 환경요인이 매우 크다고 볼 수 있어, 우울증과 환경과의 상관은 매우 높다고 하겠다(안상미, 2006), 우울증을 겪는 청소년들은 혼자 있기를 좋아하며 혼자서 많은 시간을 보내기 때문에 인터넷이나 휴대폰에 의존하기 쉽다(이선경, 2001).

휴대폰에 대한 중독적 사용과 우울에 관한 선행연구를 보면, 양심영(2002)은 고등학생의 우울성향 수준은 휴대폰 중독 집단이 비중독 집단에 비해 유의미하게 높았으며, 김정숙(2003)은 휴대폰 과다사용이 비과다사용에 비해 우울점수가 높은 것으로 나타났다. 중고등학생을 대상으로 휴대폰의 중독적 이용을 조사한 광민주(2004)의 연구에서도 휴대폰의 중독적 이용집단이 비중독 이용집단에 비해 우울 점수가 높은 것으로 나타났다. 이해경(2009), 정진영(2005)은 휴대폰의 중독적 사용과 관련있는 정서적 요인으로 우울을 꼽았으며, 양심영과 박영선(2005)은 휴대폰 중독에 영향을 미치는 다섯 가지 위험 요인 중 하나로 우울성향을 들었다. 강한 우울성향을 갖고 있는지의 여부에 따라 4배 이상 휴대폰 중독에 차이를 보인다고 하였다. 우울이 휴대폰 중독을 설명하는 개인 심리변인으로 나타난 연구도 있으며(이진영, 2006), 휴대폰의 과다 사용이 비과다 사용 집단에 비해 우울이 높은 것을 제시하는 연구도 있었다(이병길, 2005; 이영옥, 2006; 최이순, 2006). 김현철(2007)과 이명희(2006)의 연구에서도 우울이 휴대폰 중독에 많은 영향을 주고 있다고 제시하는 등 우울한 정서상태와 휴대폰 사용은 매우 밀접한 관계가 있음을 시사하고 있다. 우울한 청소년들은 의욕이 없고 대인관계도 소홀하게 되어 혼자 있는 시간이 많은데, 이런 우울감을 떨쳐버리기 위해 휴대폰을 더욱 의지하게 됨으로써 지극히 사적인 자신만의 공간을 확보하고 자기 의지대로 원하는 것을 얻기 때문에 더 몰입하게 되는 악순환 속에 빠지게 된다(이진영, 2006).

청소년기의 정서적 심리 상태 중 하나가 불안이다. 청소년기의 특성 상, 정체성을 찾아가는 시기인

만큼 자기 자신과 미래에 대해 막연한 불안감을 경험하기 쉽다. 이러한 불안이라는 요인과 휴대폰 사용의 관계에 대한 연구를 살펴보면 다음과 같다. 휴대폰 중독 집단이 비중독 집단에 비해 불안 정도가 더 높게 나타났고(이영옥, 2006), 휴대폰 중독이 상위 수준, 중위 수준의 집단이 하위 수준 집단에 비해 불안감이 유의하게 높게 나타났다(이명희, 2006). 또한 휴대폰 중독집단은 비중독적 사용집단보다 낮은 정서 안정성으로 인해 불안감이 높으며(장혜진, 2002; 황광민, 2005), 정서적으로 불안정하고 미성숙하여 자신의 문제에 대한 두려움을 휴대폰을 통해 해결하려는 모습을 보인다(박순천, 백경임, 2004).

위에서 제시한 연구결과들을 보면, 청소년들의 문화로 자리잡은 휴대폰 활용이 청소년들의 불안과 혼자 있는 우울감을 해결해주는 도구일 수도 있지만, 정서 안정성이 낮거나 심리적으로 불안감이 높은 청소년들에게는 의존성과 중독적 활용의 대상이 됨을 알 수 있다. 청소년의 휴대전화 문제점을 살펴보면 문자의존과 집중력 저하가 가장 높다고 제시되었는데, 청소년들의 평소 휴대전화에 대한 생각을 보면 4명 중 1명 이상이 ‘휴대전화를 이용하는 것은 매일 매일의 중요한 일과 중 하나’로 생각하고 있으며, ‘휴대전화가 손에 없으면 허전함’을 느끼는 것으로 보아 청소년들은 상당한 휴대전화 몰입상태에 빠져있음을 알 수 있다(성운숙 외, 2006). 2010년의 여성가족부의 설문조사 결과를 보면, 청소년들의 ‘휴대폰 이용 습관’은 학부모 49.9%, 교사 87.3%, 청소년 46.8%가 통제하기 어렵다고 인식하였다. 이미 청소년의 절반은 스스로 통제하기 어려운 수준으로 휴대폰을 사용하고 있으며, 이를 통제할만한 정서적 힘이 약한 청소년들은 휴대폰 의존 및 중독적 활용이 습관으로 자리잡아 생활문제를 야기시킬 가능성이 높음을 시사한다.

### 3) 인터넷 윤리의식과 청소년의 정서발달

인터넷 윤리의식은 정보화 사회에서 야기되는 윤리적 문제들을 해결하기 위한 기본적인 규범으로서(구본희, 최무진, 2006), 존중, 책임, 정의, 해악금지의 네 가지 기본원리인 RRJN 원리로 구성되어 있다(추병완, 2001).

인터넷 중독은 인터넷 윤리의식에 대한 감소로 이어질 수 있으며, 인터넷 윤리의식에 영향을 미치는 요인은 여러 가지가 있음이 선행연구를 통해 확인되었고, 특히, 부모의 양육태도를 통한 청소년의 정서상의 차이가 인터넷 윤리의식과 밀접한 관계가 있다고 밝혀졌다. 권위적인 양육태도는 민주적인 양육태도보다 인터넷 윤리의식에 더 부정적 영향을 미치게 된다. 예를 들어, 거부적 양육태도로 길러지게 되면 무관심이나 적대감을 받고 자라게 되는데, 이러한 정서적 영향을 받고 자란 아이들은

부모에 대한 반항, 공격적 행동, 여러 문제 행동을 일으키게 된다(최인재, 2006). 이러한 정서적인 영향이 있는 아이들은 인터넷 윤리의식에 부정적인 영향을 미치게 된다(차은진, 2011).

자아존중감, 자기표현성과 같은 자아개념 및 대인관계성과 같은 정서적인 특성 역시 인터넷 윤리의식에 영향을 미친다는 연구결과가 있다. 자아개념과 대인관계성 모두 인터넷 윤리수준에 정의 영향을 미친다고 확인되었다(차은진, 2011; 구본희 외, 2006; 김문구 외, 2008). 또한, 인터넷 중독이 높아질수록 인터넷 윤리의식이 낮아져서 사이버 비행이 더 많아지기 때문에 인터넷 윤리의식의 함양을 위한 가치관 형성 교육 및 사이버 상에서의 건전한 가치관 정리를 위한 교육이 필요하다고 볼 수 있다.

따라서, 인터넷 중독을 예방하기 위해서는 부모 교육 프로그램과 함께 중학생의 자기 통제력을 강화할 수 있는 자아 형성 및 개발 프로그램이나 분노 조절 프로그램이 적극적으로 개발되어야 하며, 현대사회의 고독과 소외감을 극복할 수 있는 프로그램이 확산되어야 할 것이다(차은진, 2011).

#### 4) 유해매체활용과 청소년의 정서발달

사회 인지적 관점에서 유해매체와 청소년의 정서의 연관성을 보면, 관찰된 행동은 그것과 관련된 생각, 정서 등을 활성화시켜, 관찰된 행동과는 다른 행동이 나타날 가능성을 높인다고 설명한다. 정서적 효과 연구에서는 미디어의 유해정보가 청소년들의 직접적인 일탈 행위로 나타나는 것이 아니라, 그러한 일탈행위가 발생할 수 있는 가능성을 증가시키는 간접적인 효과를 가지는 것을 말한다.

기존의 연구들에서는 이러한 효과를 점화 효과, 강화 효과, 둔감화, 계발 효과, 자극 효과 등으로 설명하고 있다. Berkowitz(1984)는 영상매체의 음란, 폭력물이 인간의 기억 및 인지과정에서 성적욕구 내지 폭력성을 활성화시키고 점화시키는 효과가 있음을 주장하였는데, 이를 점화효과라고 한다. 미디어에서 공격 장면을 시청하게 되면 공격성향이나 행동이 줄어드는 것이 아니라 오히려 증가한다는 것이다. 즉, 폭력장면이 공격을 위한 지식의 틀을 형성하게 되어 기존에 가지고 있던 공격적인 사고나 기억에 방아쇠를 당기는 점화효과를 가져오기 때문이다.

강화효과는 미디어의 폭력은 수용자들이 이미 갖고 있는 폭력적 성향을 강화할 수 있다는 것으로, 스토리의 맥락에서 강화된 폭력행위는 스토리에서 강화되지 않는 폭력행위보다 더 모델링 효과가 커질 가능성이 높다. 미디어에서 폭력물이나 음란물을 많이 시청하면 그에 대해 덜 민감해지고 덜 자극 받고 덜 지겨워질 수 있다. 처음으로 미디어 폭력을 보는 사람들은 현실적 폭력과 유사성

때문에 고통이나 두려움, 혐오감과 같은 부정적인 감정적 반응을 일으킬 것이다. 이는 일종의 민감화 효과이다(곽이영, 2001).

폭력에 대한 태도에 미치는 또 다른 효과는 행동에 간접적으로 영향을 줄 수 있는 것이 계발 효과이다. 미디어와의 접촉이 많을수록 사회적 현실에 대한 그들의 지각은 미디어에서 제시한 것과 일치하게 된다는 주장으로, 메시지와 맥락간의 지속적이고 역동적이며 진행 중인 과정의 한 부분(Gerbner, Gross, Signorielli & Morgan, 1986, 24)으로 형성되는 것이다. 즉, 미디어에서 제시하는 폭력이 폭력적 태도의 계발로 이어지는 것이다.

자극 효과는 미디어의 음란물이 청소년들에게 가장 직접적인 효과를 준다는 것인데, 성적 표현이 양적으로 많이, 그리고 오로지 성을 주제로 노골적인 이미지를 강하게 전달할수록 성적인 자극을 야기 시키는 것이다. 성행위를 노골적으로 묘사하게 되면 심리적인 성충동이나 혐오감 등을 줄 수 있으며, 특히 성적 태도가 불안정한 청소년들에게 큰 영향을 미칠 수 있다는 것이다(Bancroft & Mathews, 1971).

청소년들에게 이러한 효과를 직간접적으로 나타내는 유매매체 활용에 대한 연구는 다음과 같다. 김경선(2000)의 청소년들의 음란물 접촉실태에 관한 연구를 보면 인터넷을 이용하는 청소년들의 약 70~80%정도가 인터넷 음란물을 접촉한 경험이 있다고 한다. 이들은 음란물을 초등학교 때부터 접촉하기 시작하여 주로 중학교 1,2학년 때에 많이 접촉하는 것으로 나타났다.

청소년기는 성에 대한 관심이 고조되고 성에 대한 정체감이 확립되는 시기이며 신체적으로 생리적인 변화를 겪게되어 정서적으로 매우 불안정한 시기이다. 또한 성에 대한 태도나 가치관이 확립되지 않아 성적 행동에 대한 조절 능력도 미숙한 상태이다. 이러한 시기에 청소년들이 대중매체 특히 인터넷을 통한 음란물 접촉은 성적 자극에 대해 저항력이 약화되고 왜곡된 성지식을 습득함으로써 성고민이 가중되는 결과를 가져올 것이다.

더욱 문제가 되는 것은, 이러한 인터넷의 음란물의 접촉이 초래하는 청소년기의 성적 부적응 현상이 왜곡된 성의 정체감 형성에만 국한되는 것이 아니라 곧 학업 성적 부진으로 연결되고, 학창시절을 좌절감과 무력감에 젖어들게 함으로써 정서적인 왜곡과 심리적 불안정을 상승시키며, 급기야 퇴폐적, 범죄적 충동을 일으키는 결과로 이끌고, 성에대한 이상적인 가치관이 흔들려 성적충동을 느끼게 하고, 성적욕구를 자극하여 자라나는 청소년을 심리적으로, 정서적으로 불안한 사람으로 만들 수 있다(청소년보호위원회, 2002).

인터넷 음란물을 접촉한 학생들의 우울성향은 음란물의 일일접촉 횟수가 많을수록 높은 수준의 우울 성향으로 나타났다. 이는 음란물 접촉정도가 많은 학생 일수록 우울성향의 수준이 높게 나타난

것으로서, 인터넷 음란물의 접촉이 청소년들의 우울성향을 증가 시킨다고 볼 수 있다. 또한, 초기 접촉시기가 빠를수록 높은 수준의 우울성향이 나타나고, 여학생이 남학생보다 음란물 접촉이 많을수록 우울 성향이 높게 나타났다. 이는 음란물 접촉은 특히 남학생보다 여학생에게 심리적으로 정서적으로 예민하게 작용하는 것으로 볼 수 있다. 황미영(2001)은 남학생들이 여학생들에 비해서 인터넷 접촉과 관련된 뚜렷한 행동 문제로 나타날 수 있는 중독 유형의 특성을 보이는 반면 여학생들의 경우는 정서적 의존이나 심리적인 부분에 있어서 문제 행동을 보일 수 있는 중독 유형의 특성을 보인다고 하였다. 여학생들이 남학생들보다 상대적으로 낮은 음란물 접촉정도를 보이지만 음란물 접촉정도에 따른 우울성향에는 높은 수준을 보이므로 여학생들의 정서적 예민함을 고려하였을 때에는 중요한 시사점을 나타낸다고 볼 수 있다. 즉, 남학생들의 경우는 사용시간에 대한 제한과 이용유형에 대한 관심이 필요하다고 보며 여학생들의 경우는 인터넷 음란물을 접촉하는 동기와 심리적 상태에 관심을 가지는 것이 필요하다고 보여 진다.

곽이영(2001)의 연구에서 음란 영상물의 연상으로 인한 정서반응에서는 ‘음란 영상물 접촉 후 이성을 보면 음란장면 연상’이 가장 많았고, ‘일상생활 중 음란장면 관람 충동’, ‘음란 영상물 연상으로 인한 학습장애’, ‘자신을 음란 영상물 속의 주인공화’의 순으로 나타났다. 또한, 음란 영상물 접촉 시의 심리적 정서반응을 보면, ‘혐오감’을 느낀다고 응답한 경우가 가장 많았고, ‘불안감’, ‘죄책감’의 순으로 나타났는데, 심리적 정서반응에서 긍정반응을 보인 응답자는 대부분이 여학생이고 남학생들은 성행위나 성행위 모방과 같은 행위에의 욕구가 강하게 나타나는 반면, 혐오감이나 죄책감, 불안감 등은 그다지 느끼지 않고 있어, 정서적 차이가 나타남을 알 수 있다.

더불어서, 성윤숙 외(2006)의 연구를 보면, 청소년들의 미디어 활용 수준이 높아지면서 수준이 사이버 범죄로 이어질 수 있는데, 청소년들 5명 중 1명은 휴대전화를 사용해서 악의성의 문자메시지를 배포한 경험이 있고, 휴대전화를 이용해 집단적인 괴롭힘을 행한 경험이 있는 청소년은 10명 중 1명이었다. 청소년비행은 지위비행, 성 비행, 재산비행, 폭력비행으로 나눌 수 있는데 청소년의 지위에 맞지 않는 행위를 휴대전화를 사용하여 행하는 ‘지위비행’을 한 적이 있는 청소년은 3명 중 1명이었으며, 성적 호기심과 관련된 휴대전화를 사용한 전화행위를 보면 대체로 10명 중 1명은 ‘성 비행’에 노출된 것으로 나타났다. 또한, 성인용 콘텐츠에 대한 접근하기 위하여 보호자, 또는 다른 성인, 심지어 미성년자 본인의 주민등록번호를 입력하기도 하고, 성인인증절차가 아예 없는 경우도 있는 것으로 나타나 청소년들이 성인용 콘텐츠에 많이 노출되고 있음을 알 수 있다. 타인의 신상정보를 도용하거나 타인의 휴대전화 도용, 불법복제물 판매나 구입 등 휴대전화를 사용한 ‘재산비행’은 10명 중 1명의 청소년이 관련된 것으로 나타났고 특히 폭력비행의 경우 휴대전화로 게임을 하는

경우에는 대략 10명 중 1명의 청소년이 다른 게이머들에게 욕설이나 공격을 한다고 나타났다. 이처럼 유해매체가 청소년들의 정서와 삶의 태도에 크게 영향을 미치고 있기에 이러한 현상을 주의 깊게 살펴보고 연구할 필요가 있다.

#### 4. 뉴미디어활용과 청소년의 사회발달과의 관계

##### 1) 컴퓨터 활용과 청소년의 사회발달

컴퓨터를 과도하게 사용하는 사람들은 사회적으로 미숙하고 사람들을 직접 만나고 관계를 맺는 능력이 떨어지는 십대의 남자아이들이 많다는 연구들이 많이 있다. 이들은 집안에서 컴퓨터만 매만지면서 또래의 십대와 어울리지 않는데 그 이유는 이들의 자존감이 낮기 때문이라고도 지적하였는데(하지현 외, 2000), 이는 학교적응의 하위요인인 학교 친구적응에서 낮은 적응수준을 보일 수 있음을 암시한다고 볼 수 있다.

Goldberg(1996)는 ‘인터넷 중독은 일정한 수준의 만족감을 얻기 위하여 더 많은 시간을 온라인상에서 보내기를 원하게 하고 접속이 되지 않을 때에는 불안을 느끼게 되는데 중독자는 인터넷에 너무 몰입하고 있는 자신의 상황을 깨닫지만 사용을 중지하지 못하게 됨으로써 사회적, 직업적 사교활동 혹은 여가생활의 어려움으로 친구나 학교 또는 직장에서 배척되는 경험을 하게 된다’고 하였는데(김옥순, 1998), 이점도 또한 학생들이 인터넷에 중독되게 되면 학교생활에서의 적응수준이 낮아 질 수 있음을 암시하고 있다.

이세용(2000)의 조사에 따르면, 인터넷 사용으로 인하여 나타난 개인생활의 변화로서 독서·학교과제 수행·공부시간이 줄었거나 나빠졌다는 응답자가 전체학생의 26%나 되는 것으로 나타났으며, 자기 통제력에 있어서도 중독위험집단이 보통집단보다 낮은 것으로 나타났는데, 이점도 인터넷 사용이 학교적응에 좋지 않은 영향을 줄 수 있음을 시사한다고 볼 수 있다.

이상의 연구결과들을 종합하여 볼 때, 인터넷 사용에 대한 지나친 집착은 정신적, 신체적 장애를 유발하게 되고 사회·사교활동의 감소를 가져오는 등 학교 적응에 부정적인 영향을 줄 수 있음을 알 수 있다.

이와 같은 맥락에서, 또래와의 사회적인 관계와 인터넷 중독에 대한 연구가 제시되었는데 또래

지지가 낮고 친구관계가 원만하지 못할수록 인터넷 중독 성향이 높았다(류진아, 2003; 심란희, 2004; 안경옥, 2005; 황정미, 2004). 안세라(2003)는 또래 관계에서 따돌림을 당한 경험이 있거나 따돌림에 대한 두려움이 있는 학생일수록, 친구들이 자신을 좋아하지 않는다거나 친구를 사귀는데 대한 심리적 부담과 두려움이 높을수록 인터넷 중독 성향이 높았다고 보고하였다.

인터넷 활용도가 또래와의 면대면 만남의 빈도 및 만족도에 영향을 미친다는 결과도 보고되었는데, 소병권(2005)의 연구에서는 청소년들의 심리적, 사회적 요인들이 다른 어떤 용도보다도 자기 또래들과 정서적 유대를 형성하고 있음을 알 수 있고 친구관계를 유지 할 수 있는 하나의 공간으로 자리 잡게 됨을 알 수 있다. 또한 인터넷을 이용한 후에 실생활 친구와의 만남횟수에 대한 결과는 중, 하 집단에서는 특이한 변화가 없지만 상 집단 학생들은 실생활 친구와의 만남의 횟수가 줄어들었음을 알 수 있다.

서주현(2001)은 청소년의 친구관계를 일상생활의 친구와 통신상의 친구로 나누어 인터넷 중독을 연구하였는데, 그 결과 인터넷 중독 점수가 높은 집단은 일상생활에서의 친구 관계의 만족도는 낮은 반면에 통신 생활상의 친구 관계의 만족도는 매우 높았다. 진종순(2000)은 인터넷을 이용한 후, 직접 만나는 친구와 우정관계를 유지하는 반응이 높았지만, 이용 경력이 많을수록 혼자 있는 시간이 늘었다는 결과가 있었다. 서미아(2007)는 인터넷 사용이 높을수록 학교생활대처를 잘 하지 못하는 것으로 나타났으나 친구관계와는 무관한 것으로 나타났다. 인터넷 사용 시간상 문제가 되는 것은 시력약화, 성적저하,수면부족,부모관계악화,성격변화,현실혼돈,용돈부족,친구관계 순으로 나타났다.

이소영(2000)에 따르면 인터넷을 중독 적으로 사용하는 청소년들은 대인관계 갈등 상황에서 협상 능력에 문제점을 보이는 것으로 나타났고, 공격적이고 폭력적인 게임을 즐기므로써 게임 속 행동을 모방하거나 폭력을 문제 해결 수단으로 사용하는 경향이 높다고 하였다.

선행연구를 종합해 볼 때, 이상에서 살펴본 것과 같이 인터넷 사용이 적절할 경우에는 실생활 친구와 적당한 유대 관계가 형성 되지만, 그 사용이 지나칠 경우에는 실생활 친구관계도 멀어지고 친구 만족도가 떨어지는 것으로 조사되었다. 즉, 청소년 시기에 적절한 인터넷 사용은 또래집단의 친근감의 매개체이지만 중독또래집단에서는 인터넷 사용은 또래 집단 내에 소외감의 매개체가 되기도 하는 것으로 나타났다.

## 2) 휴대폰 활용과 청소년의 사회발달

청소년은 미디어 디바이스, 즉 휴대폰을 통한 SNS, 마이크로 블로깅 등의 사용 활동과 사회성 및 교우관계에서 여러 가지 영향이 받고 있다. 특히, 이용활동 초기에는 학습 결과나 태도, 사회적 관계나 심리적 관계 모두에서 긍정적인 영향을 미치는 반면, 일정 수준의 몰입 상황이 지나게 되면 긍정적 영향은 더 이상 높아지지 않은 반면, 부정적 영향이 지속적으로 높아지는 것으로 제시되었다. 이 때, 사회적, 심리적 관계라 함은 유대감, 친밀감, 놀이성 등의 요인이 포함된다.

청소년기의 또래들과 어울리고자 하는 특성이 청소년들의 문화로 자리잡은 휴대폰 사용과 깊은 연관이 있다고 볼 수 있다. 김명희(2004)는 휴대폰을 많이 사용할수록, 대인관계 상황에 많이 노출되어 자기표현이 능숙하고 사교적이며 우호적인 성향을 많이 보인다고 하였다. 이렇게 긍정적인 효과를 나타내는 연구가 있는가하면, 반면에 휴대폰에 의존 혹은 집착, 더 나아가 중독과 관련된 연구도 많이 제시되었다.

이정숙과 명신영(2007), 임진형(2006)은 친구관계가 좋지 않을수록 휴대폰 중독이 높아진다고 하였고, 이진영(2006)은 휴대폰 중독과 친구관계가 전체 휴대폰 중독에서는 집단 간 차이가 나타나지는 않았지만, 하위 영역 중 집착과 일상생활 장애 영역에서는 사후검증에서 상, 하 집단 간 유의한 차이가 있는 것으로 나타나, 또래 관계를 유지하고 고립감을 느끼지 않기 위하여 휴대폰에 더욱 집착하고 의존하게 되며, 이로 인하여 일상생활 장애를 겪게 된다고 하였다.

최선미(2009)는 SNS 사용자들은 이용패턴에 따라 SNS 특성을 각기 다르게 인식하고 있었으며 사회자본의 형성에 차이가 있음을 나타냈었다. 더불어서, 단일 SNS를 통한 관계형성 보다도 메신저, 타 SNS 등을 통해 복합적으로 관계를 형성하려는 움직임이 활발해지는 현상을 연구하였고, 미니홈피나 블로그 등을 통해 정서적 교류를 함으로써 친밀감을 형성하여 사회적 관계를 높이는데 주력하고 있음을 제시하였다.

내가영(2010)은 모바일 SNS 이용자들은 싸이월드의 1촌과 같이 오프라인 관계가 단순히 온라인으로 확장되어 이루어지는 것과 컴퓨터가 있어야 이루어질 수 있는 커뮤니케이션 방식에 만족하지 않고 서비스를 이용하면서 새로운 관계를 형성하고, 이동하면서 커뮤니케이션 할 수 있는 모바일 디바이스 사용에 관심을 두는 것으로 보고하였다. 김민정(2011)은 스마트폰을 통한 마이크로 블로깅을 통해 다른 사람들과 대화빈도가 높을수록 쌍방향성, 반응성, 연결성, 이동성을 높게 지각하는 것으로 나타났으며, 연령이 높고 이용시간이 많을수록 유대감을 형성하는 것으로 제시하였다. 또한, 대화빈도가 높을수록 친밀감, 유대감, 신뢰감, 놀이성 모두 높게 나타났고, 대화빈도와 이용빈도가 높고

반응성을 높게 지각할수록, 유대감과 놀이성을 많이 느낄수록 스마트폰에서 온라인관계를 형성한 후, 오프라인 상에서도 만남의 대상이 가깝다고 느낌을 알 수 있었다.

### 3) 인터넷 윤리의식과 청소년의 사회발달

권영환(2010)은 초등학교 5·6학년 학생들의 학년별, 성별에 따라 방과후 학교 컴퓨터반 학생들을 실험반으로 정하여 주1회 1시간씩 성교육을 시키고, 일반학급의 학생들을 통제반으로 하여 인터넷을 통한 성윤리 의식이 어떻게 변화할 것인지에 대하여 살펴보았다.

첫째, 초등학교 학생들의 하루 인터넷 이용 시간은 1시간 이내가 실험집단이나 통제집단이 비슷하게 나타났으나 1시간 이상 사용한다는 설문에서는 실험집단보다 통제집단이 다소 높게 나타나 모든 학생들이 인터넷을 활용하고 있음을 알 수 있었다. 또한, 인터넷에 가입한 사이트도 2개 이상이라는 질문에서는 여학생이 남학생보다 높게 나타났고, 불건전 사이트에 접속한 학생은 여학생보다 남학생이 높게 나타났다. 둘째, 성의식 실태에서 설문조사에 응답한 학생들 중 실험반 남학생의 52.6%와 통제반 남학생의 57.9%가 음란물을 본 것을 후회한다고 대답하였고, 성충동을 느낀 학생은 남학생 10.6%, 여학생 5.9%로 낮게 나타났다. 성지식 습득 경로로는 보건교사의 지도를 통해서라는 대답이 대부분을 차지하고 있으나 부모님의 지도는 두 집단 모두 남학생보다 여학생이 많은 것으로 나타났다. 셋째, 초등학교에서 성에 대한 의식과 자신의 마음가짐을 살펴보면, 여학생의 90%가 인터넷상의 음란물과 성폭력물이 개인 성장에 피해를 준다고 대답하여 긍정적인 사고를 가지고 있었다. 또한 실험반 학생들이 통제반보다 성인들의 애정 표현도 이해할 수 있다고 긍정적으로 사고하는 편이었으며 이는 성교육의 결과라고 볼 수 있었다.

### 4) 유해매체활용과 청소년의 사회발달

한국간행물윤리위원회(1998)에 의하면, 여자청소년은 소수가 음란물을 접하고 있는 반면 남자청소년의 절대다수가 음란물을 접촉한 경험이 있는 것으로 나타났다. 음란물의 접촉은 주로 친구를 통해 이루어지고 있으며, 친구 관련변인이 음란물 접촉에 가장 큰 영향을 미치고 있기 때문에, 유해매체 활용과 청소년의 사회발달과는 매우 밀접한 연관이 있다고 하겠다. 음란물과 같은 유해매체는 청소년에게 성충동을 유발하거나, 성비행에 크게 영향을 미치거나, 강간신화를 갖게 하는데, 중요한 사실은 친구들이 청소년과 유해매체활용의 강력한 매개변인으로 작용한다는 것이다. 박이영(2001)의

연구에 의하면, 청소년들이 음란 영상물을 가장 쉽게 접촉할 수 있는 곳은 역시 인터넷으로, 음란 영상물에 처음 접촉할 때, 친구로 인해서 보게 되는 경우가 54.9%로 가장 많았다. 특히, 남학생의 경우 친구에 의해서가 60.8%로 가장 많았고, 호기심 때문에 직접 찾아보는 경우, 그냥 눈에 띈 경우의 순으로 나타났다. 여학생의 경우도 역시 친구에 의해서 처음 본 경우(37.8%)가 가장 많았고, 직접 찾아본 경우보다는 온라인 상에서 우연히 눈에 띄여 본 경우가 더 많았다. 주로 같이 보는 사람 역시 친구가 61.1%로 가장 많은 비중을 차지하여, 청소년기 또래집단 문화가 매우 중요함을 알 수 있다. 같이 보는 사람 중, 이성친구나 애인이라고 응답한 학생들도 3.4%나 되어 이성 친구와 함께 음란 영상물을 보게 될 경우 실제 행위로 옮겨질 가능성이 크기 때문에, 청소년 사회발달에 유해매체가 큰 타격을 줄 수 있음을 시사한다.

## 제 3 장

---

### 연구결과 : 청소년의 뉴미디어 활용이 인지, 정서, 사회발달에 미치는 영향

1. 청소년의 인구사회학적 현황 및 특성
2. 청소년의 인구사회학적 특성에 따른 뉴미디어 활용 실태
3. 청소년의 뉴미디어 활용이 인지발달에 미치는 영향
4. 청소년의 뉴미디어 활용이 정서발달에 미치는 영향
5. 청소년의 뉴미디어 활용이 사회발달에 미치는 영향



## 제 3 장

### 연구결과

# : 청소년의 뉴미디어 활용이 인지, 정서, 사회발달에 미치는 영향

#### 1. 청소년의 인구사회학적 현황 및 특성

청소년의 인구사회학적 현황은 나이, 성별, 부모구성, 부모학력, 부모양육방식, 그리고 경제적 수준 등을 중심으로 살펴보았으며, 항목별 구체적인 현황은 <표 Ⅲ-1>에 제시되었다. 한국 아동·청소년 패널조사에 참여한 중학교 2학년인 청소년은 총 2351명이었으나, 항목별 결측치가 발생하여 사례수가 상이하게 나타났다. 한국 아동·청소년 패널조사에 참여한 청소년의 나이 평균은 15.89세(표준편차=.34)이었고, 성별로는 남학생이 1153명(50.5%), 여학생이 1128명(49.5%)이었으며, 부모구성은 ‘친아버지+친어머니’가 1938명(87.3%)으로 가장 많았으며, ‘친아버지만, 친어머니만’이 228명(10.3%), ‘친아버지+새어머니, 새아버지+친어머니’ 구성이 20명(0.9%), ‘부모님 모두 안 계심’이 34명(1.5%)이었다. 부모학력에 있어 아버지의 학력은 대학졸(853명, 41.5%)과 고졸(831명, 40.4%)이 가장 많았으며, 어머니의 학력은 고졸(1122명, 53.8)이 가장 많은 것으로 나타났다. 부모의 양육방식에 있어서는 감독 평균이 1.84(표준편차=.06)와 사랑/관심 평균이 1.87(표준편차=.59)로 가장 두드러진 양육방식으로 보였고, 학대 양육방식 평균 3.15(표준편차=.71)로 가장 낮게 나타났다. 경제적 수준은 전체 연봉평균이 4529.01만원(표준편차=2471.61)로 나타났으며, 평균을 중심으로 높은 수준은 588명(27.3%)으로 7586.16만원(표준편차=2370.17), 중간 수준은 664명(30.8%)으로 4524.70만원(표준편차=437.87), 낮은 수준은 902명(41.9%)으로 2539.27만원(표준편차=856.59)으로 나타났다.

표 Ⅲ-1 청소년의 인구사회학적 통계 현황

| 항목     |             | 사례수   | %     | 평균      | 표준편차    |   |
|--------|-------------|-------|-------|---------|---------|---|
| 나이     |             | 2279  | 100.0 | 15.89   | .34     |   |
| 성별     | 남자          | 1152  | 50.5  | —       | —       |   |
|        | 여자          | 1128  | 49.5  | —       | —       |   |
|        | 전체          | 2280  | 100.0 | —       | —       |   |
| 부모구성   | 친아버지+친어머니   | 1938  | 87.3  | —       | —       |   |
|        | 친아버지만       | 99    | 4.5   | —       | —       |   |
|        | 친어머니만       | 129   | 5.8   | —       | —       |   |
|        | 친아버지+새어머니   | 12    | .5    | —       | —       |   |
|        | 친어머니+새아버지   | 8     | .4    | —       | —       |   |
|        | 부모님 모두 안 계심 | 34    | 1.5   | —       | —       |   |
|        | 전체          | 2,220 | 100.0 | —       | —       |   |
| 부모학력   | 부           | 중졸 이하 | 66    | 3.2     | —       | — |
|        |             | 고졸    | 831   | 40.4    | —       | — |
|        |             | 전문대 졸 | 201   | 9.8     | —       | — |
|        |             | 대졸    | 853   | 41.5    | —       | — |
|        |             | 대학원 졸 | 91    | 4.4     | —       | — |
|        |             | 전체    | 2,042 | 100.0   | —       | — |
|        | 모           | 중졸 이하 | 59    | 2.8     | —       | — |
|        |             | 고졸    | 1122  | 53.8    | —       | — |
|        |             | 전문대 졸 | 216   | 10.3    | —       | — |
|        |             | 대졸    | 635   | 30.4    | —       | — |
|        |             | 대학원 졸 | 41    | 2.0     | —       | — |
|        |             | 전체    | 2,073 | 100.0   | —       | — |
| 부모양육방식 | 감독          | 2350  | 100.0 | 1.84    | .64     |   |
|        | 애정          | 2348  | 100.0 | 1.99    | .65     |   |
|        | 비일관성        | 2349  | 100.0 | 2.66    | .67     |   |
|        | 과잉기대        | 2349  | 100.0 | 2.37    | .66     |   |
|        | 과잉간섭        | 2348  | 100.0 | 2.58    | .62     |   |
|        | 합리적설명       | 2349  | 100.0 | 2.18    | .66     |   |
|        | 사랑/관심       | 2278  | 100.0 | 1.87    | .59     |   |
|        | 학대          | 2278  | 100.0 | 3.15    | .71     |   |
| 경제적수준  | 고           | 588   | 27.3  | 7586.16 | 2370.17 |   |
|        | 중           | 664   | 30.8  | 4524.70 | 437.87  |   |
|        | 저           | 902   | 41.9  | 2539.27 | 856.59  |   |
|        | 전체          | 2,154 | 100.0 | 4529.01 | 2471.61 |   |

## 2. 청소년의 인구사회학적 특성에 따른 뉴미디어 활용 실태

청소년의 인구사회학적 특성에 따른 뉴미디어 활용실태는 컴퓨터 활용 실태, 휴대폰 활용 실태, 그리고 매체활용 윤리 및 중독을 중심으로 분석하였다. 컴퓨터 활용 실태는 컴퓨터 사용시간, 그리고 컴퓨터 사용목적에 대한 실태를 분석하였고, 휴대폰 활용 실태는 휴대폰 보유여부, 휴대폰의 사용목적, 휴대폰의존도에 대한 실태를 분석하였으며, 매체활용 윤리 및 중독에 대한 실태는 인터넷 비윤리 행위 횟수, 그리고 유해매체 몰입도를 중심으로 분석하였다.

### 1) 청소년의 성별에 따른 뉴미디어 활용 실태

#### (1) 청소년의 성별에 따른 컴퓨터 활용 실태

청소년의 성별에 따른 컴퓨터 활용 실태를 분석한 결과, 컴퓨터 사용시간에 있어 남학생( $M=6.71$ ,  $SD=145.67$ )이 여학생( $M=243.34$ ,  $SD=139.77$ )보다 많은 것으로 나타났으며, 이러한 차이가  $p<.01$  수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 확인되었다.

한편, 컴퓨터 사용목적에 대한 10개 항목<sup>2)</sup>에 있어서도 남학생과 여학생의 차이가  $p<.01$  수준에서 모두 유의미하게 나타났는데, ‘공부/학습 정보검색’, ‘학습 이외 정보/자료 공유’, ‘채팅/메신저’, ‘전자우편’, ‘동호회/카페/커뮤니티 활동’, ‘개인홈페이지 활동’, ‘넷글 달기’ 항목에 있어서는 남학생보다 여학생이 보다 자주 사용하는 것으로 나타났으며, ‘게임/오락’, ‘온라인 사고팔기’, ‘19세 이상 사이트 이용’ 항목에 있어서는 여학생보다 남학생이 보다 자주 사용하는 것으로 나타났다.

이에 대한 연구결과는 <표 Ⅲ-2>에 자세하게 기술되었다.

2) 컴퓨터 사용목적 항목은 Likert 4점 척도로써 ‘1.자주 사용한다.~4.전혀 사용하지 않는다.’로 구성되었으며, 점수가 낮을수록 ‘자주 사용하는 것’을 의미하고, 점수가 높을수록 ‘전혀 사용하지 않는 것’을 의미 한다.

표 III-2 청소년의 성별에 따른 컴퓨터 활용 실태

| 항목           |                | 사례수 | 평균   | 표준편차   | t      |          |
|--------------|----------------|-----|------|--------|--------|----------|
| 컴퓨터 사용 시간(분) |                | 남자  | 1120 | 266.71 | 145.67 | 3.84**   |
|              |                | 여자  | 1086 | 243.34 | 139.77 |          |
| 컴퓨터 사용 목적    | 공부/학습 정보검색     | 남자  | 1123 | 2.34   | .89    | 3.89**   |
|              |                | 여자  | 1089 | 2.19   | .85    |          |
|              | 학습 이외 정보/자료 이용 | 남자  | 1123 | 1.92   | .82    | 9.82**   |
|              |                | 여자  | 1089 | 1.60   | .69    |          |
|              | 게임/오락          | 남자  | 1123 | 1.45   | .72    | -23.10** |
|              |                | 여자  | 1089 | 2.32   | 1.02   |          |
|              | 채팅/메신저         | 남자  | 1121 | 2.43   | 1.12   | 8.12**   |
|              |                | 여자  | 1089 | 2.04   | 1.08   |          |
|              | 전자우편           | 남자  | 1123 | 2.96   | .93    | 4.81**   |
|              |                | 여자  | 1089 | 2.77   | .90    |          |
|              | 동호회/카페/커뮤니티 활동 | 남자  | 1122 | 2.85   | 1.01   | 3.83**   |
|              |                | 여자  | 1088 | 2.68   | 1.02   |          |
|              | 개인홈페이지 활동      | 남자  | 1123 | 2.85   | 1.08   | 14.66**  |
|              |                | 여자  | 1088 | 2.17   | 1.09   |          |
|              | 온라인 사고팔기       | 남자  | 1123 | 2.93   | 1.05   | -8.01**  |
|              |                | 여자  | 1089 | 3.26   | .90    |          |
|              | 댓글 달기          | 남자  | 1123 | 2.65   | 1.02   | 6.91**   |
|              |                | 여자  | 1089 | 2.35   | 1.04   |          |
|              | 19세 이상 사이트 이용  | 남자  | 1123 | 3.43   | .82    | -15.11** |
|              |                | 여자  | 1089 | 3.86   | .46    |          |

주) \*  $p<.05$ , \*\*  $p<.01$ 

## (2) 청소년의 성별에 따른 휴대폰 활용 실태

청소년의 성별에 따른 휴대폰 활용 실태를 분석한 결과, 휴대폰 보유 여부에 있어 여학생( $M=1.03$ ,  $SD=.17$ )이 남학생( $M=1.07$ ,  $SD=.26$ )보다 많이 보유하고 있는 것으로 나타났으며, 이러한 차이가  $p<.01$  수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 확인되었다.

휴대폰 사용목적에 대한 9개 항목<sup>3)</sup> 중 6개 항목에서만 남학생과 여학생의 차이가  $p<.01$  수준에서 모두 유의미하게 나타났다. 이 중에서 ‘게임/오락’에 있어서는 남학생이 여학생보다 자주 사용하는 것으로 나타났으며, ‘친구와의 통화’, ‘친구와의 문자 메시지’, ‘사진촬영’, ‘음악듣기’, ‘시간보기’ 등의 5개 항목에 있어서는 여학생이 남학생보다 자주 사용하는 것으로 나타났다.

3) 휴대폰 사용목적 항목은 Likert 4점 척도로써 ‘1.자주 사용한다.~4.전혀 사용하지 않는다.’로 구성되었으며, 점수가 낮을수록 ‘자주 사용하는 것’을 의미하고, 점수가 높을수록 ‘전혀 사용하지 않는 것’을 의미 한다.

휴대폰 의존도에 있어서도 여학생(M=2.54, SD=.71)이 남학생(M=2.54, SD=.75)보다 높은 것으로 나타났으며, 이러한 차이가  $p<.01$  수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 확인되었다. 이에 대한 연구결과는 <표 Ⅲ-3>에 자세하게 기술되었다.

표 Ⅲ-3 청소년의 성별에 따른 휴대폰 활용 실태

| 항목              |            | 사례수 | 평균   | 표준편차 | t    |         |        |
|-----------------|------------|-----|------|------|------|---------|--------|
| 휴대폰 보유 여부       |            | 남자  | 1152 | 1.07 | .26  | 4.38**  |        |
|                 |            | 여자  | 1128 | 1.03 | .17  |         |        |
| 휴대폰<br>사용<br>목적 | 가족과의 통화    | 남자  | 1067 | 1.54 | .65  | .49     |        |
|                 |            | 여자  | 1091 | 1.53 | .62  |         |        |
|                 | 가족과의 문자메시지 | 남자  | 1067 | 1.98 | .84  | 1.02    |        |
|                 |            | 여자  | 1091 | 1.95 | .79  |         |        |
|                 | 친구와의 통화    | 남자  | 1067 | 1.50 | .68  | 5.03**  |        |
|                 |            | 여자  | 1091 | 1.36 | .56  |         |        |
|                 | 친구와의 문자메시지 | 남자  | 1067 | 1.39 | .64  | 8.78**  |        |
|                 |            | 여자  | 1091 | 1.18 | .45  |         |        |
|                 | 게임/오락      | 남자  | 1067 | 1.95 | .98  | -6.43** |        |
|                 |            | 여자  | 1091 | 2.22 | .97  |         |        |
|                 | 사진촬영       | 남자  | 1067 | 2.53 | .92  | 17.26** |        |
|                 |            | 여자  | 1091 | 1.87 | .85  |         |        |
|                 | 동영상 감상     | 남자  | 1067 | 2.81 | 1.00 | 1.73    |        |
|                 |            | 여자  | 1090 | 2.74 | .97  |         |        |
|                 | 음악 듣기      | 남자  | 1067 | 2.14 | 1.10 | 4.32**  |        |
|                 |            | 여자  | 1091 | 1.94 | 1.09 |         |        |
|                 | 시간 보기      | 남자  | 1067 | 1.48 | .81  | 8.54**  |        |
|                 |            | 여자  | 1091 | 1.22 | .53  |         |        |
|                 | 휴대폰 의존도    |     | 남자   | 1067 | 2.83 | .71     | 9.12** |
|                 |            |     | 여자   | 1091 | 2.54 | .75     |        |

주) \*  $p<.05$ , \*\*  $p<.01$

### (3) 청소년의 성별에 따른 인터넷 윤리의식 및 유해매체몰입도 실태

청소년의 성별에 따른 인터넷 윤리의식<sup>4)</sup>에 대한 실태를 분석한 결과, 남학생(M=25.87, SD=56.01)이 여학생(M=17.03, SD=41.80)보다 인터넷을 활용하면서 많은 비윤리적 행위를 한 것으로 나타났으며, 이러한 차이가  $p<.01$  수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 확인되었다. 보다 구체적인 항목을

4) 인터넷 윤리의식 문항의 구성은 지난 일년 동안 인터넷을 사용하면서 비윤리적인 행동에 대한 경험 횟수를 작성하게 하였으며, 경험횟수가 높을수록 인터넷 윤리의식이 낮다는 것을 의미한다.

살펴본 결과, ‘채팅/게시판 등에서 욕이나 폭력적인 언어 사용하기’ 항목에 있어서는 남학생이 여학생보다 유의미하게 많은 비윤리적 행위를 한 것으로 나타났으며, 나머지 항목에서는 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

유해매체몰입도에 있어서는 남학생( $M=3.34$ ,  $SD=.56$ )이 여학생( $M=3.59$ ,  $SD=.52$ )보다 높은 것으로 나타났으며, 이러한 차이가  $p<.01$  수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 확인되었다. 하지만, 남녀 학생 모두 평균 3.0 이상으로 보아 유해매체몰입도가 높지 않은 것으로 볼 수 있다.

이에 대한 연구결과는 <표 Ⅲ-4>에 자세하게 기술되었다.

표 Ⅲ-4 청소년의 성별에 따른 인터넷윤리의식 및 유해매체몰입도 실태

| 항목               |                                    | 사례수              | 평균             | 표준편차            | t       |
|------------------|------------------------------------|------------------|----------------|-----------------|---------|
| 인터넷 윤리의식         | 남자                                 | 596              | 25.87          | 56.01           | 2.94**  |
|                  | 여자                                 | 467              | 17.03          | 41.80           |         |
| 인터넷<br>비윤리<br>행위 | 채팅/게시판 등에 일부로<br>거짓정보 올리기          | 남자 66<br>여자 28   | 13.62<br>3.36  | 46.80<br>3.16   | 1.15    |
|                  | 불법 소프트웨어<br>다운받아 사용하기              | 남자 385<br>여자 284 | 19.32<br>17.12 | 46.23<br>36.61  | .66     |
|                  | 다른 사람의 아이디나<br>주민번호를 허락 없이<br>사용하기 | 남자 97<br>여자 44   | 8.16<br>3.68   | 37.23<br>2.63   | .79     |
|                  | 채팅하면서 성별이나<br>나이 속이기               | 남자 158<br>여자 171 | 8.07<br>10.88  | 15.27<br>29.02  | -1.08   |
|                  | 다른 사람 컴퓨터나<br>웹사이트 해킹하기            | 남자 31<br>여자 4    | 4.58<br>3.25   | 5.34<br>3.30    | .48     |
|                  | 채팅/ 게시판 등에서<br>욕이나 폭력적인 언어<br>사용하기 | 남자 335<br>여자 231 | 54.49<br>24.79 | 110.93<br>64.26 | 4.01**  |
|                  | 유해매체몰입도                            | 남자 428           | 3.34           | .56             | -4.13** |
|                  |                                    | 여자 110           | 3.59           | .52             |         |

주) \*  $p<.05$ , \*\*  $p<.01$

## 2) 청소년의 부모구성에 따른 뉴미디어 활용 실태

### (1) 청소년의 부모구성에 따른 컴퓨터 활용 실태

청소년의 부모구성에 따른 컴퓨터 활용 실태를 분석한 결과, 컴퓨터 사용시간에 있어  $F=14.36$ ,

$p<.01$  수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 확인되었다. 이러한 차이를 분석하기 위해 사후분석을 실시한 결과, ‘친아버지+친어머니’, ‘친아버지+새어머니’ 구성의 청소년이 그렇지 않은 구성의 청소년보다 컴퓨터 활용시간이 유의미하게 적은 것으로 확인되었다. 이는 결국, 부모님의 영향이 청소년의 컴퓨터 사용 시간에 유의미하게 영향을 미치는 것으로 풀이된다.

청소년의 부모구성에 따른 컴퓨터 사용목적에 있어서는 ‘공부/학습 정보검색( $F=4.56, p<.01$ )’, ‘게임/오락( $F=4.56, p<.01$ )’, ‘개인홈페이지 활동( $F=2.62, p<.05$ )’ 등 세 가지 항목에 있어서만 유의미한 차이가 나타났다. 사후분석결과, ‘공부/학습 정보검색’은 ‘친아버지+친어머니’와 ‘친어머니’ 구성이 다른 부모구성보다 컴퓨터를 자주 사용하는 것으로 나타났고, ‘게임/오락’은 ‘친아버지만’, ‘친어머니만’, ‘부모님 모두 안 계심’ 구성이 다른 부모구성보다 컴퓨터를 자주 사용하는 것으로 나타났으며, ‘개인홈페이지 활동’은 ‘친아버지+친어머니’, ‘부모님 모두 안 계심’ 구성이 다른 구성보다 컴퓨터 사용이 낮은 것으로 확인되었다.

이에 대한 연구결과는 <표 Ⅲ-5>에 자세하게 기술되었다.

표 Ⅲ-5 청소년의 부모구성에 따른 컴퓨터 활용 실태

|                    |                               | 항목            | 사례수  | 평균     | 표준편차   | F       | 사후분석                 |
|--------------------|-------------------------------|---------------|------|--------|--------|---------|----------------------|
| 컴퓨터<br>사용<br>시간(분) |                               | 1 친아버지+친어머니   | 1859 | 245.52 | 134.47 | 14.36** | 2, 3, 5, 6 ><br>1, 4 |
|                    |                               | 2 친아버지만       | 94   | 301.91 | 159.34 |         |                      |
|                    |                               | 3 친어머니만       | 123  | 313.41 | 159.68 |         |                      |
|                    |                               | 4 친아버지+새어머니   | 11   | 219.55 | 175.98 |         |                      |
|                    |                               | 5 친어머니+새아버지   | 8    | 390.00 | 280.96 |         |                      |
|                    |                               | 6 부모님 모두 안 계심 | 32   | 373.59 | 217.21 |         |                      |
|                    |                               | Total         | 2127 | 254.28 | 141.88 |         |                      |
| 컴퓨터<br>사용<br>목적    | - 공부<br>/학습<br>정보<br>검색       | 1 친아버지+친어머니   | 1863 | 2.24   | .86    | 4.64**  | 1, 3 > 2, 4,<br>5, 6 |
|                    |                               | 2 친아버지만       | 94   | 2.48   | .97    |         |                      |
|                    |                               | 3 친어머니만       | 123  | 2.32   | .85    |         |                      |
|                    |                               | 4 친아버지+새어머니   | 12   | 2.50   | .90    |         |                      |
|                    |                               | 5 친어머니+새아버지   | 8    | 3.00   | .92    |         |                      |
|                    |                               | 6 부모님 모두 안 계심 | 32   | 2.72   | .99    |         |                      |
|                    |                               | Total         | 2132 | 2.26   | .87    |         |                      |
|                    | - 학습<br>이외<br>정보/<br>자료<br>이용 | 1 친아버지+친어머니   | 1863 | 1.76   | .76    | .86     |                      |
|                    |                               | 2 친아버지만       | 94   | 1.77   | .80    |         |                      |
|                    |                               | 3 친어머니만       | 123  | 1.81   | .85    |         |                      |
|                    |                               | 4 친아버지+새어머니   | 12   | 1.75   | .96    |         |                      |
|                    |                               | 5 친어머니+새아버지   | 8    | 1.25   | .46    |         |                      |

|                                 |               |      |      |      |        |                      |
|---------------------------------|---------------|------|------|------|--------|----------------------|
|                                 | 6 부모님 모두 안 계심 | 32   | 1.69 | .89  |        |                      |
|                                 | Total         | 2132 | 1.76 | .77  |        |                      |
| - 게임<br>/오락                     | 1 친아버지+친어머니   | 1863 | 1.91 | .98  | 4.56** | 2, 3, 6 > 1,<br>4, 5 |
|                                 | 2 친아버지만       | 94   | 1.70 | .89  |        |                      |
|                                 | 3 친어머니만       | 123  | 1.64 | .90  |        |                      |
|                                 | 4 친아버지+새어머니   | 12   | 2.00 | .95  |        |                      |
|                                 | 5 친어머니+새아버지   | 8    | 2.50 | 1.30 |        |                      |
|                                 | 6 부모님 모두 안 계심 | 32   | 1.41 | .87  |        |                      |
|                                 | Total         | 2132 | 1.88 | .98  |        |                      |
| - 채팅<br>/메신저                    | 1 친아버지+친어머니   | 1862 | 2.26 | 1.12 | 1.42   |                      |
|                                 | 2 친아버지만       | 94   | 2.18 | 1.15 |        |                      |
|                                 | 3 친어머니만       | 123  | 2.05 | 1.08 |        |                      |
|                                 | 4 친아버지+새어머니   | 12   | 1.75 | 1.05 |        |                      |
|                                 | 5 친어머니+새아버지   | 8    | 2.00 | 1.30 |        |                      |
|                                 | 6 부모님 모두 안 계심 | 32   | 2.28 | 1.05 |        |                      |
|                                 | Total         | 2131 | 2.24 | 1.12 |        |                      |
| - 전자<br>우편                      | 1 친아버지+친어머니   | 1863 | 2.85 | .91  | .77    |                      |
|                                 | 2 친아버지만       | 94   | 2.98 | 1.01 |        |                      |
|                                 | 3 친어머니만       | 123  | 2.98 | .94  |        |                      |
|                                 | 4 친아버지+새어머니   | 12   | 2.83 | 1.11 |        |                      |
|                                 | 5 친어머니+새아버지   | 8    | 2.88 | 1.12 |        |                      |
|                                 | 6 부모님 모두 안 계심 | 32   | 2.94 | .98  |        |                      |
|                                 | Total         | 2132 | 2.86 | .92  |        |                      |
| - 동호<br>회/카페<br>/커뮤<br>니티<br>활동 | 1 친아버지+친어머니   | 1861 | 2.77 | 1.01 | .78    |                      |
|                                 | 2 친아버지만       | 94   | 2.67 | 1.07 |        |                      |
|                                 | 3 친어머니만       | 123  | 2.82 | 1.02 |        |                      |
|                                 | 4 친아버지+새어머니   | 12   | 2.33 | 1.07 |        |                      |
|                                 | 5 친어머니+새아버지   | 8    | 2.63 | .91  |        |                      |
|                                 | 6 부모님 모두 안 계심 | 32   | 2.88 | .97  |        |                      |
|                                 | Total         | 2130 | 2.77 | 1.01 |        |                      |
| - 개인<br>홈페<br>이지<br>활동          | 1 친아버지+친어머니   | 1862 | 2.55 | 1.13 | 2.62*  | 2, 3, 4, 5 ><br>1, 6 |
|                                 | 2 친아버지만       | 94   | 2.44 | 1.18 |        |                      |
|                                 | 3 친어머니만       | 123  | 2.26 | 1.17 |        |                      |
|                                 | 4 친아버지+새어머니   | 12   | 2.17 | 1.26 |        |                      |
|                                 | 5 친어머니+새아버지   | 8    | 1.75 | 1.16 |        |                      |
|                                 | 6 부모님 모두 안 계심 | 32   | 2.56 | 1.07 |        |                      |
|                                 | Total         | 2131 | 2.52 | 1.13 |        |                      |
| - 온라<br>인 사고<br>팔기              | 1 친아버지+친어머니   | 1863 | 3.11 | .99  | 1.45   |                      |
|                                 | 2 친아버지만       | 94   | 2.90 | .99  |        |                      |
|                                 | 3 친어머니만       | 123  | 3.21 | .97  |        |                      |
|                                 | 4 친아버지+새어머니   | 12   | 2.92 | 1.31 |        |                      |
|                                 | 5 친어머니+새아버지   | 8    | 2.75 | 1.03 |        |                      |
|                                 | 6 부모님 모두 안 계심 | 32   | 2.97 | 1.12 |        |                      |
|                                 | Total         | 2132 | 3.10 | .99  |        |                      |

|                 |       |             |      |      |      |      |  |
|-----------------|-------|-------------|------|------|------|------|--|
| - 댓글 달기         | 1     | 친아버지+친어머니   | 1863 | 2.52 | 1.03 | 2.01 |  |
|                 | 2     | 친아버지만       | 94   | 2.48 | 1.08 |      |  |
|                 | 3     | 친어머니만       | 123  | 2.41 | 1.11 |      |  |
|                 | 4     | 친아버지+새어머니   | 12   | 2.25 | 1.05 |      |  |
|                 | 5     | 친어머니+새아버지   | 8    | 1.50 | .75  |      |  |
|                 | 6     | 부모님 모두 안 계심 | 32   | 2.38 | 1.07 |      |  |
|                 | Total |             | 2132 | 2.51 | 1.04 |      |  |
| - 19세 이상 사이트 이용 | 1     | 친아버지+친어머니   | 1863 | 3.66 | .67  | 1.32 |  |
|                 | 2     | 친아버지만       | 94   | 3.54 | .86  |      |  |
|                 | 3     | 친어머니만       | 123  | 3.62 | .80  |      |  |
|                 | 4     | 친아버지+새어머니   | 12   | 3.33 | .98  |      |  |
|                 | 5     | 친어머니+새아버지   | 8    | 3.50 | 1.06 |      |  |
|                 | 6     | 부모님 모두 안 계심 | 32   | 3.53 | .71  |      |  |
|                 | Total |             | 2132 | 3.65 | .69  |      |  |

주) \*  $p<.05$ , \*\*  $p<.01$

## (2) 청소년의 부모구성에 따른 휴대폰 활용 실태

청소년의 부모구성에 따른 휴대폰 활용 실태를 분석한 결과, 휴대폰 보유 여부와 휴대폰 의존도에 있어서는 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

청소년의 부모구성에 따른 휴대폰 사용목적에 있어서는 ‘가족과의 문자메시지( $F=3.23$ ,  $p<.01$ )’, ‘친구와의 통화( $F=2.22$ ,  $p<.05$ )’, ‘친구와의 문자 메시지( $F=3.80$ ,  $p<.05$ )’ 등과 같이 세 가지 항목에서만 유의미한 차이가 나타났다. 이에 대한 사후분석결과, ‘가족과의 문자메시지’는 ‘친아버지+친어머니’, ‘친어머니만’ 구성 청소년이 ‘친아버지만’, ‘친아버지+새어머니’ 구성의 청소년에 비해 휴대폰을 자주 사용하는 것으로 나타났고, ‘친구와의 통화’는 ‘부모님 모두 안 계심’ 청소년이 ‘친아버지만’, ‘친어머니만’ 구성의 청소년 보다 많은 것으로 나타났으며, ‘친구와의 문자메시지’는 ‘친어머니+새아버지’ 구성의 청소년이 다른 구성의 청소년들 보다 많이 사용하는 것으로 나타났다.

이에 대한 연구결과는 <표 Ⅲ-6>에 자세하게 기술되었다.

**표 Ⅲ-6** 청소년의 부모구성에 따른 휴대폰 활용 실태

|           | 항목          | 사례수  | 평균   | 표준편차 | F     | 사후분석 |
|-----------|-------------|------|------|------|-------|------|
| 휴대폰 보유 여부 | 1 친아버지+친어머니 | 1920 | 1.05 | .21  | 2.027 |      |
|           | 2 친아버지만     | 99   | 1.09 | .28  |       |      |
|           | 3 친어머니만     | 126  | 1.06 | .23  |       |      |
|           | 4 친아버지+새어머니 | 12   | 1.08 | .28  |       |      |
|           | 5 친어머니+새아버지 | 8    | 1.13 | .35  |       |      |

|           |               |               |      |      |      |        |                   |
|-----------|---------------|---------------|------|------|------|--------|-------------------|
| 휴대폰 사용 목적 |               | 6 부모님 모두 안 계심 | 33   | 1.15 | .36  |        |                   |
|           |               | Total         | 2198 | 1.05 | .22  |        |                   |
|           | - 가족과의 통화     | 1 친아버지+친어머니   | 1823 | 1.54 | .64  | .621   |                   |
|           |               | 2 친아버지만       | 90   | 1.58 | .65  |        |                   |
|           |               | 3 친어머니만       | 119  | 1.50 | .59  |        |                   |
|           |               | 4 친아버지+새어머니   | 11   | 1.82 | .98  |        |                   |
|           |               | 5 친어머니+새아버지   | 7    | 1.57 | .53  |        |                   |
|           |               | 6 부모님 모두 안 계심 | 28   | 1.50 | .57  |        |                   |
|           |               | Total         | 2078 | 1.54 | .63  |        |                   |
|           | - 가족과의 문자 메시지 | 1 친아버지+친어머니   | 1823 | 1.94 | .80  | 3.23** | 1, 3 > 2, 4       |
|           |               | 2 친아버지만       | 90   | 2.28 | .92  |        |                   |
|           |               | 3 친어머니만       | 119  | 1.98 | .82  |        |                   |
|           |               | 4 친아버지+새어머니   | 11   | 2.27 | .90  |        |                   |
|           |               | 5 친어머니+새아버지   | 7    | 2.00 | .57  |        |                   |
|           |               | 6 부모님 모두 안 계심 | 28   | 2.00 | .94  |        |                   |
|           |               | Total         | 2078 | 1.96 | .81  |        |                   |
|           | - 친구와의 통화     | 1 친아버지+친어머니   | 1823 | 1.42 | .62  | 2.22*  | 2, 3 > 6          |
|           |               | 2 친아버지만       | 90   | 1.52 | .73  |        |                   |
|           |               | 3 친어머니만       | 119  | 1.53 | .72  |        |                   |
|           |               | 4 친아버지+새어머니   | 11   | 1.64 | 1.02 |        |                   |
|           |               | 5 친어머니+새아버지   | 7    | 1.14 | .37  |        |                   |
|           |               | 6 부모님 모두 안 계심 | 28   | 1.21 | .41  |        |                   |
|           |               | Total         | 2078 | 1.43 | .63  |        |                   |
|           | - 친구와의 문자 메시지 | 1 친아버지+친어머니   | 1823 | 1.27 | .53  | 3.80** | 1, 2, 3, 4, 6 > 5 |
|           |               | 2 친아버지만       | 90   | 1.39 | .74  |        |                   |
|           |               | 3 친어머니만       | 119  | 1.37 | .69  |        |                   |
|           |               | 4 친아버지+새어머니   | 11   | 1.82 | 1.16 |        |                   |
|           |               | 5 친어머니+새아버지   | 7    | 1.00 | .00  |        |                   |
|           |               | 6 부모님 모두 안 계심 | 28   | 1.32 | .54  |        |                   |
|           |               | Total         | 2078 | 1.28 | .56  |        |                   |
|           | - 게임/오락       | 1 친아버지+친어머니   | 1823 | 2.08 | .99  | .79    |                   |
|           |               | 2 친아버지만       | 90   | 2.14 | 1.06 |        |                   |
|           |               | 3 친어머니만       | 119  | 2.17 | .96  |        |                   |
|           |               | 4 친아버지+새어머니   | 11   | 1.82 | 1.07 |        |                   |
|           |               | 5 친어머니+새아버지   | 7    | 2.14 | 1.06 |        |                   |
|           |               | 6 부모님 모두 안 계심 | 28   | 1.82 | .86  |        |                   |
|           |               | Total         | 2078 | 2.08 | .99  |        |                   |
|           | - 사진 촬영       | 1 친아버지+친어머니   | 1823 | 2.20 | .94  | 2.13   |                   |
|           |               | 2 친아버지만       | 90   | 2.34 | .92  |        |                   |
|           |               | 3 친어머니만       | 119  | 2.09 | .93  |        |                   |
|           |               | 4 친아버지+새어머니   | 11   | 2.00 | 1.09 |        |                   |
|           |               | 5 친어머니+새아버지   | 7    | 1.29 | .48  |        |                   |
|           |               | 6 부모님 모두 안 계심 | 28   | 2.14 | .97  |        |                   |
|           |               | Total         | 2078 | 2.20 | .94  |        |                   |

|          |   |             |      |      |      |      |  |
|----------|---|-------------|------|------|------|------|--|
| - 동영상 감상 | 1 | 친아버지+친어머니   | 1822 | 2.76 | .99  | 1.34 |  |
|          | 2 | 친아버지만       | 90   | 2.80 | 1.01 |      |  |
|          | 3 | 친어머니만       | 119  | 2.94 | .90  |      |  |
|          | 4 | 친아버지+새어머니   | 11   | 2.91 | 1.04 |      |  |
|          | 5 | 친어머니+새아버지   | 7    | 2.14 | .90  |      |  |
|          | 6 | 부모님 모두 안 계심 | 28   | 2.79 | .73  |      |  |
|          |   | Total       | 2077 | 2.78 | .98  |      |  |
|          | 1 | 친아버지+친어머니   | 1823 | 2.04 | 1.10 | .61  |  |
|          | 2 | 친아버지만       | 90   | 2.03 | 1.10 |      |  |
|          | 3 | 친어머니만       | 119  | 2.03 | 1.06 |      |  |
|          | 4 | 친아버지+새어머니   | 11   | 2.00 | 1.18 |      |  |
|          | 5 | 친어머니+새아버지   | 7    | 1.71 | 1.25 |      |  |
|          | 6 | 부모님 모두 안 계심 | 28   | 1.71 | .89  |      |  |
|          |   | Total       | 2078 | 2.04 | 1.10 |      |  |
|          | 1 | 친아버지+친어머니   | 1823 | 1.34 | .68  | 1.47 |  |
|          | 2 | 친아버지만       | 90   | 1.42 | .80  |      |  |
|          | 3 | 친어머니만       | 119  | 1.35 | .69  |      |  |
|          | 4 | 친아버지+새어머니   | 11   | 1.82 | 1.25 |      |  |
|          | 5 | 친어머니+새아버지   | 7    | 1.43 | 1.13 |      |  |
|          | 6 | 부모님 모두 안 계심 | 28   | 1.21 | .56  |      |  |
|          |   | Total       | 2078 | 1.35 | .69  |      |  |
| 휴대폰 의존도  | 1 | 친아버지+친어머니   | 1823 | 2.69 | .74  | 1.78 |  |
|          | 2 | 친아버지만       | 90   | 2.76 | .82  |      |  |
|          | 3 | 친어머니만       | 119  | 2.63 | .73  |      |  |
|          | 4 | 친아버지+새어머니   | 11   | 2.53 | .81  |      |  |
|          | 5 | 친어머니+새아버지   | 7    | 2.00 | .48  |      |  |
|          | 6 | 부모님 모두 안 계심 | 28   | 2.83 | .78  |      |  |
|          |   | Total       | 2078 | 2.69 | .74  |      |  |

주) \* p<.05, \*\* p<.01

### (3) 청소년의 부모구성에 따른 인터넷 윤리의식 및 유해매체몰입도 실태

청소년의 부모구성에 따른 인터넷 윤리의식에 대한 실태를 분석한 결과, 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

청소년의 부모구성에 따른 유해매체몰입도에 있어서는  $F=2.57$ ,  $p<.05$  수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이에 대한 사후분석결과, ‘친아버지+새어머니’, ‘친어머니+새아버지’ 구성의 청소년이 다른 구성의 청소년 보다 유해매체몰입도가 높은 것으로 확인되었다. 이는 기존 가정이 해체되고 새로운 가정이 형성되는 과정에서 발생하는 심리적 불안감이 유해매체몰입도에 영향을 미치는 것일 수 있다고 해석된다.

이에 대한 연구결과는 <표 Ⅲ-7>에 자세하게 기술되었다.

표 III-7

청소년의 부모구성에 따른 인터넷윤리의식 및 유해매체몰입도 실태

| 항목               |                                             | 사례수           | 평균    | 표준편차   | F     | 사후분석 |  |
|------------------|---------------------------------------------|---------------|-------|--------|-------|------|--|
| 인터넷<br>윤리의식      | 1 친아버지+친어머니                                 | 886           | 22.99 | 51.24  | 1.14  |      |  |
|                  | 2 친아버지만                                     | 55            | 21.71 | 50.98  |       |      |  |
|                  | 3 친어머니만                                     | 59            | 9.64  | 11.98  |       |      |  |
|                  | 4 친아버지+새어머니                                 | 4             | 23.37 | 34.43  |       |      |  |
|                  | 5 친어머니+새아버지                                 | 4             | 6.12  | 6.19   |       |      |  |
|                  | 6 부모님 모두 안 계심                               | 20            | 36.43 | 102.39 |       |      |  |
|                  | Total                                       | 1028          | 22.35 | 51.18  |       |      |  |
| 인터넷<br>비윤리<br>행위 | 채팅/게시<br>판 등에<br>일부로<br>거짓정보<br>올리기         | 1 친아버지+친어머니   | 79    | 11.77  | 42.94 | .11  |  |
|                  |                                             | 2 친아버지만       | 6     | 4.33   | 4.41  |      |  |
|                  |                                             | 3 친어머니만       | 4     | 4.50   | 3.69  |      |  |
|                  |                                             | 4 친아버지+새어머니   | 0     | .      | .     |      |  |
|                  |                                             | 5 친어머니+새아버지   | 0     | .      | .     |      |  |
|                  |                                             | 6 부모님 모두 안 계심 | 1     | 2.00   | .     |      |  |
|                  |                                             | Total         | 90    | 10.84  | 40.29 |      |  |
|                  | 불법<br>소프트웨어<br>다운받아<br>사용하기                 | 1 친아버지+친어머니   | 563   | 19.23  | 44.82 | .44  |  |
|                  |                                             | 2 친아버지만       | 34    | 19.71  | 38.45 |      |  |
|                  |                                             | 3 친어머니만       | 40    | 10.10  | 15.15 |      |  |
|                  |                                             | 4 친아버지+새어머니   | 3     | 20.00  | 25.98 |      |  |
|                  |                                             | 5 친어머니+새아버지   | 1     | 10.00  | .     |      |  |
|                  |                                             | 6 부모님 모두 안 계심 | 7     | 7.57   | 6.37  |      |  |
|                  |                                             | Total         | 648   | 18.55  | 42.93 |      |  |
|                  | 다른<br>사람의<br>아이디나<br>주민번호를<br>허락 없이<br>사용하기 | 1 친아버지+친어머니   | 109   | 7.81   | 35.13 | .14  |  |
|                  |                                             | 2 친아버지만       | 10    | 2.50   | 1.78  |      |  |
|                  |                                             | 3 친어머니만       | 9     | 3.56   | 1.13  |      |  |
|                  |                                             | 4 친아버지+새어머니   | 0     | .      | .     |      |  |
|                  |                                             | 5 친어머니+새아버지   | 0     | .      | .     |      |  |
|                  |                                             | 6 부모님 모두 안 계심 | 5     | 3.40   | 3.78  |      |  |
|                  |                                             | Total         | 133   | 6.95   | 31.84 |      |  |
|                  | 채팅하면서<br>성별이나<br>나이<br>속이기                  | 1 친아버지+친어머니   | 281   | 10.23  | 25.21 | .44  |  |
|                  |                                             | 2 친아버지만       | 14    | 6.79   | 8.48  |      |  |
|                  |                                             | 3 친어머니만       | 14    | 3.64   | 2.17  |      |  |
|                  |                                             | 4 친아버지+새어머니   | 0     | .      | .     |      |  |
|                  |                                             | 5 친어머니+새아버지   | 2     | 2.00   | 1.41  |      |  |
|                  |                                             | 6 부모님 모두 안 계심 | 7     | 4.57   | 4.82  |      |  |
|                  |                                             | Total         | 318   | 9.62   | 23.84 |      |  |
|                  | 다른 사람<br>컴퓨터나<br>웹사이트<br>해킹하기               | 1 친아버지+친어머니   | 28    | 5.04   | 5.57  | .53  |  |
|                  |                                             | 2 친아버지만       | 1     | 1.00   | .     |      |  |
|                  |                                             | 3 친어머니만       | 3     | 2.33   | .57   |      |  |
|                  |                                             | 4 친아버지+새어머니   | 0     | .      | .     |      |  |

|                                                |   |             |     |       |        |      |              |
|------------------------------------------------|---|-------------|-----|-------|--------|------|--------------|
| 채팅/<br>게시판<br>등에서<br>욕이나<br>폭력적인<br>언어<br>사용하기 | 5 | 친어머니+새아버지   | 0   | .     | .      |      |              |
|                                                | 6 | 부모님 모두 안 계심 | 1   | 1.00  | .      |      |              |
|                                                |   | Total       | 33  | 4.55  | 5.26   |      |              |
|                                                | 1 | 친아버지+친어머니   | 449 | 46.44 | 101.43 | .89  |              |
|                                                | 2 | 친아버지만       | 35  | 36.74 | 91.04  |      |              |
|                                                | 3 | 친어머니만       | 39  | 14.49 | 23.08  |      |              |
|                                                | 4 | 친아버지+새어머니   | 3   | 38.67 | 53.15  |      |              |
|                                                | 5 | 친어머니+새아버지   | 3   | 10.33 | 8.73   |      |              |
|                                                | 6 | 부모님 모두 안 계심 | 17  | 49.18 | 110.76 |      |              |
|                                                |   | Total       | 546 | 43.38 | 97.26  |      |              |
| 유해매체물입도                                        | 1 | 친아버지+친어머니   | 443 | 3.39  | .55    | 2.57 | 1, 2, 3, 6 > |
|                                                | 2 | 친아버지만       | 34  | 3.53  | .71    |      | 4, 5         |
|                                                | 3 | 친어머니만       | 29  | 3.43  | .43    |      |              |
|                                                | 4 | 친아버지+새어머니   | 4   | 2.68  | 1.13   |      |              |
|                                                | 5 | 친어머니+새아버지   | 2   | 2.56  | 1.14   |      |              |
|                                                | 6 | 부모님 모두 안 계심 | 10  | 3.38  | .39    |      |              |
|                                                |   | Total       | 522 | 3.40  | .56    |      |              |

주) \*  $p<.05$ , \*\*  $p<.01$

### 3) 청소년의 부모학력에 따른 뉴미디어 활용 실태

#### (1) 청소년의 부모학력에 따른 컴퓨터 활용 실태

청소년의 부모학력에 따른 컴퓨터 활용 실태는 아버지의 학력(〈표 Ⅲ-8〉 참조)과 어머니의 학력(〈표 Ⅲ-9〉 참조)을 구분하여 분석하였다. 우선 아버지의 학력에 따른 컴퓨터 사용시간을 분석해본 결과, 컴퓨터 사용시간에 있어 아버지의 학력간 유의미한 차이가  $F=12.85$ ,  $p<.01$  수준에서 나타났다. 이에 대한 사후분석결과, ‘대학원 졸’과 ‘대학졸’간에 있어도 ‘대학원 졸’의 아버지를 둔 청소년의 컴퓨터 사용시간이 적은 것으로 나타났으며, ‘대학원 졸’, ‘대학 졸’의 학력을 둔 청소년보다 다른 학력을 둔 청소년의 컴퓨터 사용시간이 유의미하게 많은 것으로 나타났다. 어머니의 학력에 따른 컴퓨터 사용시간에 있어서도  $F=15.14$ ,  $p<.01$  수준에서 유의미한 차이가 나타났는데, ‘중졸이하’, ‘고졸’의 학력을 둔 어머니의 청소년이 ‘전문대학 졸’, ‘대학 졸’, ‘대학원 졸’의 학력을 둔 어머니의 청소년보다 더 많이 컴퓨터를 사용하는 것으로 확인되었다.

청소년의 부모학력에 따른 컴퓨터 사용 목적의 차이를 분석해 본 결과, 아버지의 학력에 있어서 ‘공부/학습 정보검색( $F=5.18$ ,  $p<.01$ )’, ‘게임/오락( $F=4.12$ ,  $p<.01$ )’, ‘채팅/메신저( $F=5.15$ ,  $p<.01$ )’, ‘동호회/카페/커뮤니티 활동( $F=3.75$ ,  $p<.01$ )’ 등의 항목에 있어 유의미한 차이가 나타났다. 항목별 사후분석 결과, ‘공부/학습 정보검색’에 있어 아버지의 학력이 ‘대학원 졸’인 청소년이 가장

많이 사용을 하였고, 다음으로 ‘대학 졸’, 그리고 ‘전문대 졸’, ‘고졸’, ‘중졸 이하’ 순으로 유의미한 차이가 확인되었다. 반대로, ‘게임/오락’에 있어서는 아버지의 학력이 ‘전문대 졸’, ‘고졸’, ‘중졸 이하’인 청소년이 ‘대학원 졸’, ‘대학 졸’인 청소년 보다 컴퓨터 사용이 유의미하게 많은 것으로 확인되었다. ‘채팅/메신저’에 있어서는 아버지의 학력이 ‘전문대 졸’, ‘고졸’, ‘중졸 이하’인 청소년이 ‘대학원 졸’, ‘대학 졸’인 청소년 보다 컴퓨터 사용이 유의미하게 많은 것으로 확인되었으며, ‘동호회/카페/커뮤니티 활동’에 있어서는 아버지의 학력이 ‘대학원 졸’, ‘중졸 이하’인 청소년이 ‘대학 졸’, ‘전문대 졸’, ‘고졸’인 청소년 보다 컴퓨터 사용이 유의미하게 많은 것으로 확인되었다.

어머니의 학력에 있어서는 ‘공부/학습 정보검색(F=5.70,  $p<.01$ )’, ‘게임/오락(F=3.60,  $p<.01$ )’, ‘채팅/메신저(F=5.05,  $p<.01$ )’, ‘넷글달기(F=2.86,  $p<.05$ )’ 등의 항목에 있어 유의미한 차이가 나타났다. 항목별 사후분석 결과, ‘공부/학습 정보검색’에 있어 어머니의 학력이 ‘대학원 졸’, ‘대학 졸’, ‘전문대 졸’인 청소년이 ‘고졸’, ‘중졸 이하’인 청소년 보다 컴퓨터 사용을 유의미하게 많이 하는 것으로 확인되었다. ‘게임/오락’에 있어서는 어머니의 학력이 ‘전문대 졸’, ‘고졸’, ‘중졸 이하’인 청소년이 ‘대학원 졸’, ‘대학 졸’인 청소년 보다 컴퓨터 사용이 유의미하게 많은 것으로 확인되었다. ‘채팅/메신저’에 있어서는 어머니의 학력이 ‘고졸’, ‘중졸 이하’인 청소년이 ‘대학원 졸’, ‘대학 졸’, ‘전문대 졸’인 청소년 보다 컴퓨터 사용이 유의미하게 많은 것으로 확인되었으며, ‘넷글달기’에 있어서는 어머니의 학력이 ‘대학 졸’, ‘전문대 졸’, ‘고졸’, ‘중졸 이하’인 청소년이 ‘대학원 졸’인 청소년 보다 유의미하게 많은 것으로 확인되었다.

이러한 연구결과로 볼 때, 부모의 학력 수준이 청소년의 컴퓨터 사용목적에 유의미하게 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 구체적으로는 대학 졸 이상의 학력을 둔 청소년의 컴퓨터 사용은 공부 및 학습과 관련된 목적이 유의미하게 많았으며, 대학 졸 이하의 학력을 둔 청소년의 컴퓨터 사용은 게임/오락, 채팅/메신저, 동호회/카페/커뮤니티 활동, 넷글달기 등과 같이 공부 및 학습목적이라기 보다는 엔터테인먼트적인 영역에서의 컴퓨터 사용이 유의미하게 많은 것으로 나타났다.

표 III-8 청소년의 아버지 학력에 따른 컴퓨터 활용 실태

| 항목                 |         | 사례수 | 평균     | 표준편차   | F       | 사후분석               |
|--------------------|---------|-----|--------|--------|---------|--------------------|
| 컴퓨터<br>사용<br>시간(분) | 1 중졸 이하 | 63  | 317.62 | 184.94 | 12.85** | 1, 2, 3 > 4<br>> 5 |
|                    | 2 고졸    | 796 | 264.02 | 144.25 |         |                    |
|                    | 3 전문대 졸 | 196 | 256.91 | 145.09 |         |                    |
|                    | 4 대졸    | 819 | 231.42 | 123.83 |         |                    |

|           |                                 |         |      |        |        |        |                    |
|-----------|---------------------------------|---------|------|--------|--------|--------|--------------------|
| 컴퓨터 사용 목적 |                                 | 5 대학원 졸 | 85   | 199.53 | 96.35  |        |                    |
|           |                                 | Total   | 1959 | 248.60 | 137.54 |        |                    |
|           | - 공부<br>/학습<br>정보<br>검색         | 1 중졸 이하 | 64   | 2.50   | .69    | 5.18** | 1, 2, 3 > 4<br>> 5 |
|           |                                 | 2 고졸    | 797  | 2.29   | .88    |        |                    |
|           |                                 | 3 전문대 졸 | 196  | 2.29   | .87    |        |                    |
|           |                                 | 4 대졸    | 822  | 2.22   | .88    |        |                    |
|           |                                 | 5 대학원 졸 | 85   | 1.92   | .79    |        |                    |
|           |                                 | Total   | 1964 | 2.25   | .87    |        |                    |
|           | - 학습<br>이외<br>정보/<br>자료<br>이용   | 1 중졸 이하 | 64   | 1.64   | .60    | .45    |                    |
|           |                                 | 2 고졸    | 797  | 1.77   | .80    |        |                    |
|           |                                 | 3 전문대 졸 | 196  | 1.76   | .75    |        |                    |
|           |                                 | 4 대졸    | 822  | 1.75   | .75    |        |                    |
|           |                                 | 5 대학원 졸 | 85   | 1.73   | .71    |        |                    |
|           |                                 | Total   | 1964 | 1.75   | .77    |        |                    |
|           | - 게임<br>/오락                     | 1 중졸 이하 | 64   | 1.95   | .98    | 4.12** | 4, 5 > 1, 2,<br>3  |
|           |                                 | 2 고졸    | 797  | 1.81   | .95    |        |                    |
|           |                                 | 3 전문대 졸 | 196  | 1.93   | .97    |        |                    |
|           |                                 | 4 대졸    | 822  | 1.97   | 1.01   |        |                    |
|           |                                 | 5 대학원 졸 | 85   | 2.13   | 1.05   |        |                    |
|           |                                 | Total   | 1964 | 1.91   | .98    |        |                    |
|           | - 채팅/<br>메신저                    | 1 중졸 이하 | 64   | 2.02   | 1.06   | 5.15** | 5 > 4 > 1,<br>2, 3 |
|           |                                 | 2 고졸    | 797  | 2.18   | 1.11   |        |                    |
|           |                                 | 3 전문대 졸 | 195  | 2.22   | 1.15   |        |                    |
|           |                                 | 4 대졸    | 822  | 2.31   | 1.12   |        |                    |
|           |                                 | 5 대학원 졸 | 85   | 2.67   | 1.14   |        |                    |
|           |                                 | Total   | 1963 | 2.25   | 1.12   |        |                    |
|           | - 전자<br>우편                      | 1 중졸 이하 | 64   | 2.84   | .93    | 1.69   |                    |
|           |                                 | 2 고졸    | 797  | 2.89   | .92    |        |                    |
|           |                                 | 3 전문대 졸 | 196  | 2.86   | .94    |        |                    |
|           |                                 | 4 대졸    | 822  | 2.84   | .90    |        |                    |
|           |                                 | 5 대학원 졸 | 85   | 2.62   | .91    |        |                    |
|           |                                 | Total   | 1964 | 2.86   | .91    |        |                    |
|           | - 동호회<br>/카페/<br>커뮤<br>니티<br>활동 | 1 중졸 이하 | 63   | 2.40   | .94    | 3.75** | 2, 3, 4 > 1,<br>5  |
|           |                                 | 2 고졸    | 797  | 2.73   | 1.03   |        |                    |
|           |                                 | 3 전문대 졸 | 195  | 2.89   | 1.00   |        |                    |
|           |                                 | 4 대졸    | 822  | 2.80   | .99    |        |                    |
|           |                                 | 5 대학원 졸 | 85   | 2.61   | 1.04   |        |                    |
|           |                                 | Total   | 1962 | 2.76   | 1.01   |        |                    |
|           | - 개인<br>홈<br>페이지<br>활동          | 1 중졸 이하 | 64   | 2.23   | 1.05   | 1.57   |                    |
|           |                                 | 2 고졸    | 797  | 2.52   | 1.15   |        |                    |
|           |                                 | 3 전문대 졸 | 196  | 2.57   | 1.08   |        |                    |
|           |                                 | 4 대졸    | 821  | 2.56   | 1.14   |        |                    |
|           |                                 | 5 대학원 졸 | 85   | 2.66   | 1.04   |        |                    |
|           |                                 | Total   | 1963 | 2.54   | 1.13   |        |                    |

|  |                          |         |      |      |      |      |  |
|--|--------------------------|---------|------|------|------|------|--|
|  | - 온라인<br>사고<br>팔기        | 1 중졸 이하 | 64   | 3.22 | .98  | 1.74 |  |
|  |                          | 2 고졸    | 797  | 3.04 | 1.00 |      |  |
|  |                          | 3 전문대 졸 | 196  | 3.02 | 1.03 |      |  |
|  |                          | 4 대졸    | 822  | 3.15 | .96  |      |  |
|  |                          | 5 대학원 졸 | 85   | 3.13 | 1.07 |      |  |
|  |                          | Total   | 1964 | 3.09 | .99  |      |  |
|  | - 댓글<br>달기               | 1 중졸 이하 | 64   | 2.23 | 1.05 | 1.61 |  |
|  |                          | 2 고졸    | 797  | 2.49 | 1.03 |      |  |
|  |                          | 3 전문대 졸 | 196  | 2.56 | 1.06 |      |  |
|  |                          | 4 대졸    | 822  | 2.55 | 1.04 |      |  |
|  |                          | 5 대학원 졸 | 85   | 2.46 | 1.03 |      |  |
|  |                          | Total   | 1964 | 2.51 | 1.04 |      |  |
|  | - 19세<br>이상<br>사이트<br>이용 | 1 중졸 이하 | 64   | 3.59 | .75  | .94  |  |
|  |                          | 2 고졸    | 797  | 3.62 | .69  |      |  |
|  |                          | 3 전문대 졸 | 196  | 3.70 | .63  |      |  |
|  |                          | 4 대졸    | 822  | 3.67 | .68  |      |  |
|  |                          | 5 대학원 졸 | 85   | 3.69 | .74  |      |  |
|  |                          | Total   | 1964 | 3.65 | .69  |      |  |

주) \* p<.05, \*\* p<.01

표 III-9 청소년의 어머니 학력에 따른 컴퓨터 활용 실태

| 항목                              |                               | 사례수     | 평균     | 표준편차   | F       | 사후분석           |                |
|---------------------------------|-------------------------------|---------|--------|--------|---------|----------------|----------------|
| 컴퓨터<br>사용<br>시간(분)              | 1 중졸 이하                       | 56      | 356.52 | 203.35 | 15.14** | 1, 2 > 3, 4, 5 |                |
|                                 | 2 고졸                          | 1073    | 260.95 | 141.42 |         |                |                |
|                                 | 3 전문대 졸                       | 208     | 237.21 | 126.92 |         |                |                |
|                                 | 4 대졸                          | 614     | 229.21 | 124.64 |         |                |                |
|                                 | 5 대학원 졸                       | 37      | 207.84 | 102.50 |         |                |                |
|                                 | Total                         | 1988    | 250.36 | 138.43 |         |                |                |
| 컴<br>퓨<br>터<br>사<br>용<br>목<br>적 | － 공부<br>/학습<br>정보<br>검색       | 1 중졸 이하 | 56     | 2.46   | .78     | 5.70**         | 1, 2 > 3, 4, 5 |
|                                 |                               | 2 고졸    | 1076   | 2.31   | .85     |                |                |
|                                 |                               | 3 전문대 졸 | 208    | 2.17   | .88     |                |                |
|                                 |                               | 4 대졸    | 615    | 2.16   | .87     |                |                |
|                                 |                               | 5 대학원 졸 | 38     | 1.92   | .88     |                |                |
|                                 |                               | Total   | 1993   | 2.25   | .87     |                |                |
|                                 | － 학습<br>이외<br>정보/<br>자료<br>이용 | 1 중졸 이하 | 56     | 1.59   | .59     | 1.14           |                |
|                                 |                               | 2 고졸    | 1076   | 1.78   | .80     |                |                |
|                                 |                               | 3 전문대 졸 | 208    | 1.72   | .73     |                |                |
|                                 |                               | 4 대졸    | 615    | 1.75   | .75     |                |                |
|                                 |                               | 5 대학원 졸 | 38     | 1.71   | .65     |                |                |
|                                 |                               | Total   | 1993   | 1.76   | .77     |                |                |

|                                 |   |       |      |      |      |        |                   |
|---------------------------------|---|-------|------|------|------|--------|-------------------|
| - 게임<br>/오락                     | 1 | 중졸 이하 | 56   | 1.79 | .96  | 3.60** | 4, 5 > 1, 2,<br>3 |
|                                 | 2 | 고졸    | 1076 | 1.83 | .94  |        |                   |
|                                 | 3 | 전문대 졸 | 208  | 1.97 | 1.02 |        |                   |
|                                 | 4 | 대졸    | 615  | 2.00 | 1.04 |        |                   |
|                                 | 5 | 대학원 졸 | 38   | 2.00 | .93  |        |                   |
|                                 |   | Total | 1993 | 1.90 | .98  |        |                   |
| - 채팅/<br>메신저                    | 1 | 중졸 이하 | 56   | 1.93 | 1.00 | 5.05** | 3, 4, 5 > 1,<br>2 |
|                                 | 2 | 고졸    | 1076 | 2.17 | 1.10 |        |                   |
|                                 | 3 | 전문대 졸 | 207  | 2.32 | 1.16 |        |                   |
|                                 | 4 | 대졸    | 615  | 2.34 | 1.14 |        |                   |
|                                 | 5 | 대학원 졸 | 38   | 2.66 | 1.04 |        |                   |
|                                 |   | Total | 1992 | 2.24 | 1.12 |        |                   |
| - 전자<br>우편                      | 1 | 중졸 이하 | 56   | 2.95 | .86  | 1.78   |                   |
|                                 | 2 | 고졸    | 1076 | 2.89 | .91  |        |                   |
|                                 | 3 | 전문대 졸 | 208  | 2.88 | .92  |        |                   |
|                                 | 4 | 대졸    | 615  | 2.78 | .91  |        |                   |
|                                 | 5 | 대학원 졸 | 38   | 2.74 | .86  |        |                   |
|                                 |   | Total | 1993 | 2.86 | .91  |        |                   |
| - 동호회<br>/카페/<br>커뮤<br>니티<br>활동 | 1 | 중졸 이하 | 55   | 2.47 | .92  | 1.38   |                   |
|                                 | 2 | 고졸    | 1076 | 2.77 | 1.03 |        |                   |
|                                 | 3 | 전문대 졸 | 207  | 2.80 | .95  |        |                   |
|                                 | 4 | 대졸    | 615  | 2.79 | 1.02 |        |                   |
|                                 | 5 | 대학원 졸 | 38   | 2.66 | .99  |        |                   |
|                                 |   | Total | 1991 | 2.77 | 1.01 |        |                   |
| - 개인<br>홈<br>페이지<br>활동          | 1 | 중졸 이하 | 56   | 2.29 | 1.03 | 1.62   |                   |
|                                 | 2 | 고졸    | 1076 | 2.49 | 1.14 |        |                   |
|                                 | 3 | 전문대 졸 | 208  | 2.59 | 1.15 |        |                   |
|                                 | 4 | 대졸    | 614  | 2.59 | 1.13 |        |                   |
|                                 | 5 | 대학원 졸 | 38   | 2.61 | 1.02 |        |                   |
|                                 |   | Total | 1992 | 2.52 | 1.13 |        |                   |
| - 온라인<br>사고<br>팔기               | 1 | 중졸 이하 | 56   | 3.09 | 1.01 | .83    |                   |
|                                 | 2 | 고졸    | 1076 | 3.08 | 1.00 |        |                   |
|                                 | 3 | 전문대 졸 | 208  | 3.11 | .96  |        |                   |
|                                 | 4 | 대졸    | 615  | 3.17 | .98  |        |                   |
|                                 | 5 | 대학원 졸 | 38   | 3.03 | 1.05 |        |                   |
|                                 |   | Total | 1993 | 3.11 | .99  |        |                   |
| - 댓글<br>달기                      | 1 | 중졸 이하 | 56   | 2.13 | .95  | 2.86*  | 2, 3, 4, 5 ><br>1 |
|                                 | 2 | 고졸    | 1076 | 2.48 | 1.04 |        |                   |
|                                 | 3 | 전문대 졸 | 208  | 2.59 | 1.08 |        |                   |
|                                 | 4 | 대졸    | 615  | 2.56 | 1.02 |        |                   |
|                                 | 5 | 대학원 졸 | 38   | 2.55 | .97  |        |                   |
|                                 |   | Total | 1993 | 2.51 | 1.04 |        |                   |
| - 19세<br>이상                     | 1 | 중졸 이하 | 56   | 3.73 | .67  | .54    |                   |
|                                 | 2 | 고졸    | 1076 | 3.64 | .68  |        |                   |

|           |   |       |      |      |     |  |  |
|-----------|---|-------|------|------|-----|--|--|
| 사이트<br>이용 | 3 | 전문대 졸 | 208  | 3.68 | .63 |  |  |
|           | 4 | 대졸    | 615  | 3.65 | .71 |  |  |
|           | 5 | 대학원 졸 | 38   | 3.76 | .67 |  |  |
|           |   | Total | 1993 | 3.65 | .68 |  |  |

주) \*  $p<.05$ , \*\*  $p<.01$

## (2) 청소년의 부모학력에 따른 휴대폰 활용 실태

청소년의 부모학력에 따른 휴대폰 활용 실태도 아버지의 학력(〈표 Ⅲ-10〉 참조)과 어머니의 학력(〈표 Ⅲ-11〉 참조)을 구분하여 분석하였다. 우선 아버지의 학력에 따른 휴대폰 보유 여부를 분석해 본 결과, 아버지의 학력간 유의미한 차이가  $F=2.54$ ,  $p<.05$  수준에서 나타났다. 이에 대한 사후분석결과, 아버지의 학력이 ‘대학원 졸’인 청소년이 다른 학력을 둔 청소년보다 휴대폰 보유가 유의미하게 적은 것으로 나타났다. 하지만, 어머니의 학력에 따른 휴대폰 보유 여부에 있어서는 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

청소년의 부모학력에 따른 휴대폰 사용 목적의 차이를 분석해 본 결과, 아버지의 학력에 있어서 ‘가족과의 문자메시지( $F=2.34$ ,  $p<.05$ )’, ‘사진촬영( $F=4.58$ ,  $p<.01$ )’, ‘음악듣기( $F=3.43$ ,  $p<.01$ )’ 등의 항목에 있어 유의미한 차이가 나타났다. 항목별 사후분석 결과, ‘가족과의 문자메시지’에 있어 아버지의 학력이 ‘대학원 졸’인 청소년이 그렇지 않은 청소년보다 유의미하게 많이 사용하는 것으로 확인되었다. ‘사진촬영’에 있어서는 아버지의 학력이 ‘대학원 졸’, ‘대학 졸’, ‘전문대 졸’인 청소년이 ‘고졸’, ‘중졸 이하’인 청소년 보다 유의미하게 많이 사용하는 것으로 확인되었다. ‘음악듣기’에 있어서는 아버지의 학력이 ‘전문대 졸’, ‘고졸’, ‘중졸 이하’인 청소년이 ‘대학원 졸’, ‘대학 졸’인 청소년 보다 유의미하게 많이 사용하는 것으로 확인되었다. 어머니의 학력에 있어서는 ‘음악듣기( $F=2.91$ ,  $p<.05$ )’에 있어서만 유의미한 차이가 나타났다. 사후분석 결과, 어머니의 학력이 ‘전문대 졸’, ‘고졸’, ‘중졸 이하’인 청소년이 ‘대학 졸’인 청소년이 보다 유의미하게 많은 것으로 확인되었다.

휴대폰의 의존도에 있어서는 아버지와 어머니의 학력간 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

이러한 연구결과로 볼 때, 부모의 학력 수준이 청소년의 휴대폰 사용에 영향을 미치며, 특히, 아버지의 학력이 휴대폰 보유 및 사용목적이 유의미하게 영향을 미치는 것으로 보인다. 아버지의 학력이 높을수록 휴대폰 보유가능성이 낮으며, 사용목적에 있어서는 가족과의 문자메시지 활용은 높으며, 사진촬영 및 음악듣기 등의 사용이 유의미하게 낮은 것으로 보인다. 반대로 아버지의 학력이 낮을수록 휴대폰을 보유가능성이 높으며, 사용목적에 있어서는 가족과의 문자메시지 활용은 낮고, 사진촬영 및 음악듣기 등의 사용이 유의미하게 높은 것으로 보인다.

표 III-10 청소년의 아버지 학력에 따른 휴대폰 활용 실태

| 항목              |                   | 사례수     | 평균   | 표준편차 | F     | 사후분석           |
|-----------------|-------------------|---------|------|------|-------|----------------|
| 휴대폰<br>보유 여부    | 1 중졸 이하           | 65      | 1.03 | .17  | 2.54* | 5 > 1, 2, 3, 4 |
|                 | 2 고졸              | 824     | 1.05 | .21  |       |                |
|                 | 3 전문대 졸           | 201     | 1.05 | .21  |       |                |
|                 | 4 대졸              | 846     | 1.05 | .22  |       |                |
|                 | 5 대학원 졸           | 88      | 1.13 | .33  |       |                |
|                 | Total             | 2024    | 1.05 | .22  |       |                |
| 휴대폰<br>사용<br>목적 | 가족과의<br>통화        | 1 중졸 이하 | 63   | 1.49 | .59   | .66            |
|                 |                   | 2 고졸    | 784  | 1.53 | .63   |                |
|                 |                   | 3 전문대 졸 | 191  | 1.55 | .62   |                |
|                 |                   | 4 대졸    | 802  | 1.56 | .65   |                |
|                 |                   | 5 대학원 졸 | 77   | 1.45 | .61   |                |
|                 |                   | Total   | 1917 | 1.54 | .64   |                |
|                 | 가족과의<br>문자<br>메시지 | 1 중졸 이하 | 63   | 2.06 | .84   | 2.34*          |
|                 |                   | 2 고졸    | 784  | 1.98 | .83   |                |
|                 |                   | 3 전문대 졸 | 191  | 1.95 | .74   |                |
|                 |                   | 4 대졸    | 802  | 1.96 | .81   |                |
|                 |                   | 5 대학원 졸 | 77   | 1.70 | .79   |                |
|                 |                   | Total   | 1917 | 1.96 | .81   |                |
|                 | 친구와의<br>통화        | 1 중졸 이하 | 63   | 1.52 | .66   | 1.12           |
|                 |                   | 2 고졸    | 784  | 1.41 | .61   |                |
|                 |                   | 3 전문대 졸 | 191  | 1.37 | .56   |                |
|                 |                   | 4 대졸    | 802  | 1.44 | .63   |                |
|                 |                   | 5 대학원 졸 | 77   | 1.47 | .64   |                |
|                 |                   | Total   | 1917 | 1.42 | .62   |                |
|                 | 친구와의<br>문자<br>메시지 | 1 중졸 이하 | 63   | 1.25 | .50   | .97            |
|                 |                   | 2 고졸    | 784  | 1.30 | .59   |                |
|                 |                   | 3 전문대 졸 | 191  | 1.26 | .49   |                |
|                 |                   | 4 대졸    | 802  | 1.25 | .53   |                |
|                 |                   | 5 대학원 졸 | 77   | 1.26 | .49   |                |
|                 |                   | Total   | 1917 | 1.27 | .55   |                |
|                 | 게임/오락             | 1 중졸 이하 | 63   | 2.13 | .99   | 1.27           |
|                 |                   | 2 고졸    | 784  | 2.04 | .99   |                |
|                 |                   | 3 전문대 졸 | 191  | 1.99 | .96   |                |
|                 |                   | 4 대졸    | 802  | 2.13 | 1.00  |                |
|                 |                   | 5 대학원 졸 | 77   | 2.13 | 1.05  |                |
|                 |                   | Total   | 1917 | 2.08 | .99   |                |
|                 | 사진촬영              | 1 중졸 이하 | 63   | 2.17 | 1.02  | 4.58**         |
|                 |                   | 2 고졸    | 784  | 2.31 | .97   |                |
|                 |                   | 3 전문대 졸 | 191  | 2.13 | .95   |                |

|  |         |         |      |      |      |        |                |
|--|---------|---------|------|------|------|--------|----------------|
|  |         | 4 대졸    | 802  | 2.13 | .91  |        |                |
|  |         | 5 대학원 졸 | 77   | 2.05 | .80  |        |                |
|  |         | Total   | 1917 | 2.20 | .94  |        |                |
|  | 동영상 감상  | 1 중졸 이하 | 63   | 2.65 | 1.01 | 1.66   |                |
|  |         | 2 고졸    | 783  | 2.76 | .97  |        |                |
|  |         | 3 전문대 졸 | 191  | 2.62 | 1.03 |        |                |
|  |         | 4 대졸    | 802  | 2.81 | .99  |        |                |
|  |         | 5 대학원 졸 | 77   | 2.73 | 1.05 |        |                |
|  |         | Total   | 1916 | 2.76 | .99  |        |                |
|  | 음악 듣기   | 1 중졸 이하 | 63   | 1.83 | 1.08 | 3.43** | 4, 5 > 1, 2, 3 |
|  |         | 2 고졸    | 784  | 1.99 | 1.07 |        |                |
|  |         | 3 전문대 졸 | 191  | 1.88 | 1.04 |        |                |
|  |         | 4 대졸    | 802  | 2.13 | 1.14 |        |                |
|  |         | 5 대학원 졸 | 77   | 2.17 | 1.18 |        |                |
|  |         | Total   | 1917 | 2.04 | 1.10 |        |                |
|  | 시간 보기   | 1 중졸 이하 | 63   | 1.38 | .75  | .63    |                |
|  |         | 2 고졸    | 784  | 1.37 | .72  |        |                |
|  |         | 3 전문대 졸 | 191  | 1.29 | .55  |        |                |
|  |         | 4 대졸    | 802  | 1.34 | .69  |        |                |
|  |         | 5 대학원 졸 | 77   | 1.30 | .63  |        |                |
|  |         | Total   | 1917 | 1.35 | .69  |        |                |
|  | 휴대폰 의존도 | 1 중졸 이하 | 63   | 2.63 | .83  | 1.37   |                |
|  |         | 2 고졸    | 784  | 2.68 | .76  |        |                |
|  |         | 3 전문대 졸 | 191  | 2.58 | .76  |        |                |
|  |         | 4 대졸    | 802  | 2.72 | .71  |        |                |
|  |         | 5 대학원 졸 | 77   | 2.69 | .83  |        |                |
|  |         | Total   | 1917 | 2.69 | .75  |        |                |

주) \* p<.05, \*\* p<.01

표 III-11

청소년의 어머니 학력에 따른 휴대폰 활용 실태

| 항목                |         | 사례수  | 평균   | 표준편차 | F      | 사후분석           |
|-------------------|---------|------|------|------|--------|----------------|
| 휴대폰<br>보유 여부      | 1 중졸 이하 | 65   | 1.03 | .17  | 2.54*  | 5 > 1, 2, 3, 4 |
|                   | 2 고졸    | 824  | 1.05 | .21  |        |                |
|                   | 3 전문대 졸 | 201  | 1.05 | .21  |        |                |
|                   | 4 대졸    | 846  | 1.05 | .22  |        |                |
|                   | 5 대학원 졸 | 88   | 1.13 | .33  |        |                |
|                   | Total   | 2024 | 1.05 | .22  |        |                |
| 가족과의<br>통화        | 1 중졸 이하 | 63   | 1.49 | .59  | .66    |                |
|                   | 2 고졸    | 784  | 1.53 | .63  |        |                |
|                   | 3 전문대 졸 | 191  | 1.55 | .62  |        |                |
|                   | 4 대졸    | 802  | 1.56 | .65  |        |                |
|                   | 5 대학원 졸 | 77   | 1.45 | .61  |        |                |
|                   | Total   | 1917 | 1.54 | .64  |        |                |
| 가족과의<br>문자<br>메시지 | 1 중졸 이하 | 63   | 2.06 | .84  | 2.34*  | 1, 2, 3, 4 > 5 |
|                   | 2 고졸    | 784  | 1.98 | .83  |        |                |
|                   | 3 전문대 졸 | 191  | 1.95 | .74  |        |                |
|                   | 4 대졸    | 802  | 1.96 | .81  |        |                |
|                   | 5 대학원 졸 | 77   | 1.70 | .79  |        |                |
|                   | Total   | 1917 | 1.96 | .81  |        |                |
| 친구와의<br>통화        | 1 중졸 이하 | 63   | 1.52 | .66  | 1.12   |                |
|                   | 2 고졸    | 784  | 1.41 | .61  |        |                |
|                   | 3 전문대 졸 | 191  | 1.37 | .56  |        |                |
|                   | 4 대졸    | 802  | 1.44 | .63  |        |                |
|                   | 5 대학원 졸 | 77   | 1.47 | .64  |        |                |
|                   | Total   | 1917 | 1.42 | .62  |        |                |
| 친구와의<br>문자<br>메시지 | 1 중졸 이하 | 63   | 1.25 | .50  | .97    |                |
|                   | 2 고졸    | 784  | 1.30 | .59  |        |                |
|                   | 3 전문대 졸 | 191  | 1.26 | .49  |        |                |
|                   | 4 대졸    | 802  | 1.25 | .53  |        |                |
|                   | 5 대학원 졸 | 77   | 1.26 | .49  |        |                |
|                   | Total   | 1917 | 1.27 | .55  |        |                |
| 게임/오락             | 1 중졸 이하 | 63   | 2.13 | .99  | 1.27   |                |
|                   | 2 고졸    | 784  | 2.04 | .99  |        |                |
|                   | 3 전문대 졸 | 191  | 1.99 | .96  |        |                |
|                   | 4 대졸    | 802  | 2.13 | 1.00 |        |                |
|                   | 5 대학원 졸 | 77   | 2.13 | 1.05 |        |                |
|                   | Total   | 1917 | 2.08 | .99  |        |                |
| 사진촬영              | 1 중졸 이하 | 63   | 2.17 | 1.02 | 4.58** | 2 > 3, 4, 5    |
|                   | 2 고졸    | 784  | 2.31 | .97  |        |                |
|                   | 3 전문대 졸 | 191  | 2.13 | .95  |        |                |

|  |         |         |      |      |      |        |                |
|--|---------|---------|------|------|------|--------|----------------|
|  |         | 4 대졸    | 802  | 2.13 | .91  |        |                |
|  |         | 5 대학원 졸 | 77   | 2.05 | .80  |        |                |
|  |         | Total   | 1917 | 2.20 | .94  |        |                |
|  | 동영상 감상  | 1 중졸 이하 | 63   | 2.65 | 1.01 | 1.66   |                |
|  |         | 2 고졸    | 783  | 2.76 | .97  |        |                |
|  |         | 3 전문대 졸 | 191  | 2.62 | 1.03 |        |                |
|  |         | 4 대졸    | 802  | 2.81 | .99  |        |                |
|  |         | 5 대학원 졸 | 77   | 2.73 | 1.05 |        |                |
|  |         | Total   | 1916 | 2.76 | .99  |        |                |
|  | 음악 듣기   | 1 중졸 이하 | 63   | 1.83 | 1.08 | 3.43** | 4, 5 > 1, 2, 3 |
|  |         | 2 고졸    | 784  | 1.99 | 1.07 |        |                |
|  |         | 3 전문대 졸 | 191  | 1.88 | 1.04 |        |                |
|  |         | 4 대졸    | 802  | 2.13 | 1.14 |        |                |
|  |         | 5 대학원 졸 | 77   | 2.17 | 1.18 |        |                |
|  |         | Total   | 1917 | 2.04 | 1.10 |        |                |
|  | 시간 보기   | 1 중졸 이하 | 63   | 1.38 | .75  | .63    |                |
|  |         | 2 고졸    | 784  | 1.37 | .72  |        |                |
|  |         | 3 전문대 졸 | 191  | 1.29 | .55  |        |                |
|  |         | 4 대졸    | 802  | 1.34 | .69  |        |                |
|  |         | 5 대학원 졸 | 77   | 1.30 | .63  |        |                |
|  |         | Total   | 1917 | 1.35 | .69  |        |                |
|  | 휴대폰 의존도 | 1 중졸 이하 | 63   | 2.63 | .83  | 1.37   |                |
|  |         | 2 고졸    | 784  | 2.68 | .76  |        |                |
|  |         | 3 전문대 졸 | 191  | 2.58 | .76  |        |                |
|  |         | 4 대졸    | 802  | 2.72 | .71  |        |                |
|  |         | 5 대학원 졸 | 77   | 2.69 | .83  |        |                |
|  |         | Total   | 1917 | 2.69 | .75  |        |                |

주) \* p<.05, \*\* p<.01

### (3) 청소년의 부모학력에 따른 인터넷 윤리의식 및 유해매체몰입도 실태

청소년의 부모학력에 따른 인터넷 윤리의식 및 유해매체몰입도는 아버지의 학력(<표 Ⅲ-12> 참조)과 어머니의 학력(<표 Ⅲ-13> 참조)을 구분하여 분석하였다. 그러나 청소년의 부모학력(아버지, 어머니)에 따른 인터넷 윤리의식 및 유해매체몰입도의 차이는 유의미하지 않은 것으로 나타났다.

**표 Ⅲ-12** 청소년의 아버지 학력에 따른 인터넷윤리의식 및 유해매체몰입도 실태

| 항목       |         | 사례수 | 평균    | 표준편차  | F   | 사후분석 |
|----------|---------|-----|-------|-------|-----|------|
| 인터넷 윤리의식 | 1 중졸 이하 | 37  | 20.71 | 48.08 | .82 |      |
|          | 2 고졸    | 367 | 25.78 | 55.36 |     |      |
|          | 3 전문대 졸 | 89  | 16.87 | 42.67 |     |      |

|                                      |                              |         |     |       |        |      |  |
|--------------------------------------|------------------------------|---------|-----|-------|--------|------|--|
| 인<br>터<br>넷<br>비<br>윤<br>리<br>행<br>위 |                              | 4 대졸    | 399 | 21.00 | 48.52  |      |  |
|                                      |                              | 5 대학원 졸 | 46  | 26.75 | 54.45  |      |  |
|                                      |                              | Total   | 938 | 22.75 | 51.07  |      |  |
|                                      | 채팅/게시판 등에 일부로 거짓정보 올리기       | 1 중졸 이하 | 3   | 5.00  | 4.35   | .19  |  |
|                                      |                              | 2 고졸    | 33  | 15.67 | 57.22  |      |  |
|                                      |                              | 3 전문대 졸 | 9   | 4.67  | 3.57   |      |  |
|                                      |                              | 4 대졸    | 32  | 10.38 | 34.92  |      |  |
|                                      |                              | 5 대학원 졸 | 7   | 5.43  | 3.99   |      |  |
|                                      |                              | Total   | 84  | 11.24 | 41.68  |      |  |
|                                      | 불법 소프트웨어 다운받아 사용하기           | 1 중졸 이하 | 25  | 13.92 | 20.56  | .84  |  |
|                                      |                              | 2 고졸    | 221 | 23.08 | 56.93  |      |  |
|                                      |                              | 3 전문대 졸 | 52  | 14.60 | 31.64  |      |  |
|                                      |                              | 4 대졸    | 260 | 16.94 | 35.99  |      |  |
|                                      |                              | 5 대학원 졸 | 36  | 21.58 | 39.94  |      |  |
|                                      |                              | Total   | 594 | 19.17 | 44.46  |      |  |
|                                      | 다른 사람의 아이디나 주민번호를 허락 없이 사용하기 | 1 중졸 이하 | 2   | 4.00  | 1.41   | 1.38 |  |
|                                      |                              | 2 고졸    | 43  | 4.30  | 5.40   |      |  |
|                                      |                              | 3 전문대 졸 | 19  | 23.95 | 82.85  |      |  |
|                                      |                              | 4 대졸    | 48  | 4.38  | 7.33   |      |  |
|                                      |                              | 5 대학원 졸 | 6   | 2.50  | 1.87   |      |  |
|                                      |                              | Total   | 118 | 7.40  | 33.78  |      |  |
|                                      | 채팅하면서 성별이나 나이 속이기            | 1 중졸 이하 | 7   | 7.00  | 5.13   | 1.28 |  |
|                                      |                              | 2 고졸    | 123 | 9.54  | 28.82  |      |  |
|                                      |                              | 3 전문대 졸 | 31  | 11.90 | 24.14  |      |  |
|                                      |                              | 4 대졸    | 120 | 8.37  | 18.23  |      |  |
|                                      |                              | 5 대학원 졸 | 11  | 25.36 | 38.49  |      |  |
|                                      |                              | Total   | 292 | 9.85  | 24.63  |      |  |
|                                      | 다른 사람 컴퓨터나 웹사이트 해킹하기         | 1 중졸 이하 | 1   | 1.00  | .      | .50  |  |
|                                      |                              | 2 고졸    | 12  | 5.92  | 6.73   |      |  |
|                                      |                              | 3 전문대 졸 | 4   | 2.25  | 2.50   |      |  |
|                                      |                              | 4 대졸    | 10  | 5.50  | 5.40   |      |  |
|                                      |                              | 5 대학원 졸 | 2   | 3.00  | 2.82   |      |  |
|                                      |                              | Total   | 29  | 4.90  | 5.52   |      |  |
|                                      | 채팅/게시판 등에서 욕이나 폭력적인 언어 사용하기  | 1 중졸 이하 | 18  | 43.00 | 108.76 | 1.47 |  |
|                                      |                              | 2 고졸    | 217 | 49.73 | 106.91 |      |  |
|                                      |                              | 3 전문대 졸 | 46  | 33.50 | 76.48  |      |  |
|                                      |                              | 4 대졸    | 187 | 38.54 | 88.98  |      |  |
|                                      |                              | 5 대학원 졸 | 15  | 96.60 | 156.23 |      |  |
|                                      |                              | Total   | 483 | 45.06 | 99.86  |      |  |
| 유해매체물입도                              |                              | 1 중졸 이하 | 22  | 3.43  | .71    | .53  |  |
|                                      |                              | 2 고졸    | 203 | 3.37  | .57    |      |  |
|                                      |                              | 3 전문대 졸 | 48  | 3.50  | .53    |      |  |
|                                      |                              | 4 대졸    | 193 | 3.38  | .59    |      |  |
|                                      |                              | 5 대학원 졸 | 15  | 3.45  | .44    |      |  |
|                                      |                              | Total   | 481 | 3.39  | .58    |      |  |

주) \* p<.05, \*\* p<.01

표 III-13

청소년의 어머니 학력에 따른 인터넷윤리의식 및 유해매체몰입도 실태

| 항목               |                                             | 사례수     | 평균    | 표준편차  | F     | 사후분석 |
|------------------|---------------------------------------------|---------|-------|-------|-------|------|
| 인터넷<br>윤리의식      | 1 중졸 이하                                     | 24      | 23.73 | 58.90 | .69   |      |
|                  | 2 고졸                                        | 487     | 24.32 | 54.20 |       |      |
|                  | 3 전문대 졸                                     | 108     | 21.50 | 54.61 |       |      |
|                  | 4 대졸                                        | 301     | 18.62 | 39.69 |       |      |
|                  | 5 대학원 졸                                     | 24      | 16.73 | 26.08 |       |      |
|                  | Total                                       | 944     | 21.97 | 49.62 |       |      |
| 인터넷<br>비윤리<br>행위 | 채팅/게시<br>판 등에<br>일부로<br>거짓정보<br>올리기         | 1 중졸 이하 | 0     | .     | .04   |      |
|                  |                                             | 2 고졸    | 39    | 13.10 |       |      |
|                  |                                             | 3 전문대 졸 | 3     | 5.67  |       |      |
|                  |                                             | 4 대졸    | 37    | 10.14 |       |      |
|                  |                                             | 5 대학원 졸 | 3     | 11.00 |       |      |
|                  |                                             | Total   | 82    | 11.41 |       |      |
|                  | 불법<br>소프트웨어<br>다운받아<br>사용하기                 | 1 중졸 이하 | 14    | 15.93 | .13   |      |
|                  |                                             | 2 고졸    | 306   | 17.94 |       |      |
|                  |                                             | 3 전문대 졸 | 59    | 22.27 |       |      |
|                  |                                             | 4 대졸    | 205   | 18.51 |       |      |
|                  |                                             | 5 대학원 졸 | 17    | 19.47 |       |      |
|                  |                                             | Total   | 601   | 18.56 |       |      |
|                  | 다른<br>사람의<br>아이디나<br>주민번호를<br>허락 없이<br>사용하기 | 1 중졸 이하 | 2     | 2.00  | 1.67  |      |
|                  |                                             | 2 고졸    | 61    | 4.66  |       |      |
|                  |                                             | 3 전문대 졸 | 15    | 28.40 |       |      |
|                  |                                             | 4 대졸    | 36    | 4.14  |       |      |
|                  |                                             | 5 대학원 졸 | 3     | 5.67  |       |      |
|                  |                                             | Total   | 117   | 7.52  |       |      |
|                  | 채팅하면서<br>성별이나<br>나이<br>속이기                  | 1 중졸 이하 | 8     | 3.75  | 1.429 |      |
|                  |                                             | 2 고졸    | 160   | 8.84  |       |      |
|                  |                                             | 3 전문대 졸 | 32    | 10.97 |       |      |
|                  |                                             | 4 대졸    | 87    | 9.71  |       |      |
|                  |                                             | 5 대학원 졸 | 7     | 30.29 |       |      |
|                  |                                             | Total   | 294   | 9.70  |       |      |
|                  | 다른 사람<br>컴퓨터나<br>웹사이트<br>해킹하기               | 1 중졸 이하 | 0     | .     | .17   |      |
|                  |                                             | 2 고졸    | 18    | 5.11  |       |      |
|                  |                                             | 3 전문대 졸 | 1     | 2.00  |       |      |
|                  |                                             | 4 대졸    | 12    | 4.50  |       |      |
|                  |                                             | 5 대학원 졸 | 0     | .     |       |      |
|                  |                                             | Total   | 31    | 4.77  |       |      |
|                  | 채팅/<br>게시판<br>등에서                           | 1 중졸 이하 | 14    | 49.14 | .59   |      |
|                  |                                             | 2 고졸    | 271   | 48.49 |       |      |
|                  |                                             | 3 전문대 졸 | 57    | 38.53 |       |      |

|                           |         |     |       |       |     |  |
|---------------------------|---------|-----|-------|-------|-----|--|
| 욕이나<br>폭력적인<br>언어<br>사용하기 | 4 대졸    | 134 | 33.34 | 94.61 |     |  |
|                           | 5 대학원 졸 | 12  | 45.92 | 88.04 |     |  |
|                           | Total   | 488 | 43.12 | 96.96 |     |  |
| 유해매체몰입도                   | 1 중졸 이하 | 15  | 3.38  | .74   | .02 |  |
|                           | 2 고졸    | 257 | 3.38  | .52   |     |  |
|                           | 3 전문대 졸 | 56  | 3.41  | .54   |     |  |
|                           | 4 대졸    | 142 | 3.39  | .61   |     |  |
|                           | 5 대학원 졸 | 7   | 3.37  | .49   |     |  |
|                           | Total   | 477 | 3.39  | .56   |     |  |

주) \* p<.05, \*\* p<.01

#### 4) 청소년의 부모양육방식에 따른 뉴미디어 활용 실태

청소년의 부모양육방식에 따른 뉴미디어 활용 실태는 8가지 부모양육방식(감독, 애정, 비밀관성, 과잉기대, 과잉간섭, 합리적설명, 사랑/관심, 학대)에 따른 컴퓨터 활용, 휴대폰 활용, 인터넷 윤리의식 및 유해매체몰입도 등에 어떠한 영향을 미치는지를 단순회귀 및 다중회귀분석을 통하여 살펴보았다.

부모양육방식 중점적으로 살펴보면, 감독방식(M=1.84, SD=.64)과 사랑/관심방식(M=1.87, SD=.59)이 가장 많은 양육방식으로 나타났으며, 학대방식(M=3.15, SD=.71)과 비밀관성 방식(M=2.66, SD=.67)이 가장 적은 양육방식인 것으로 나타났다. 이외에 각 변인별 자세한 기술통계는 <표 Ⅲ-14>에 제시되었다.

표 Ⅲ-14 청소년의 부모양육방식과 뉴미디어 활용 실태에 대한 기술통계<sup>5)</sup>

| 항목           |                | 사례수  | 평균     | 표준편차   |
|--------------|----------------|------|--------|--------|
| 부모<br>양육방식   | 감독             | 2350 | 1.84   | .64    |
|              | 애정             | 2348 | 1.99   | .65    |
|              | 비밀관성           | 2349 | 2.66   | .67    |
|              | 과잉기대           | 2349 | 2.37   | .66    |
|              | 과잉간섭           | 2348 | 2.58   | .62    |
|              | 합리적설명          | 2349 | 2.18   | .66    |
|              | 사랑/관심          | 2278 | 1.87   | .59    |
|              | 학대             | 2278 | 3.15   | .71    |
| 컴퓨터 사용 시간(분) |                | 2206 | 255.20 | 143.24 |
| 컴퓨터<br>사용목적  | 공부/학습 정보검색     | 2212 | 2.27   | .87    |
|              | 학습 이외 정보/자료 이용 | 2212 | 1.76   | .77    |
|              | 게임/오락          | 2212 | 1.88   | .98    |

|             |                                 |      |       |       |
|-------------|---------------------------------|------|-------|-------|
|             | 채팅/메신저                          | 2210 | 2.24  | 1.12  |
|             | 전자우편                            | 2212 | 2.86  | .92   |
|             | 동호회/카페/커뮤니티 활동                  | 2210 | 2.76  | 1.01  |
|             | 개인홈페이지 활동                       | 2211 | 2.52  | 1.13  |
|             | 온라인 사고팔기                        | 2212 | 3.09  | 1.00  |
|             | 댓글 달기                           | 2212 | 2.50  | 1.04  |
|             | 19세 이상 사이트 이용                   | 2212 | 3.64  | .70   |
| 휴대폰 보유 여부   |                                 | 2280 | 1.05  | .22   |
| 휴대폰<br>사용목적 | 가족과의 통화                         | 2158 | 1.54  | .64   |
|             | 가족과의 문자메시지                      | 2158 | 1.96  | .82   |
|             | 친구와의 통화                         | 2158 | 1.43  | .63   |
|             | 친구와의 문자메시지                      | 2158 | 1.28  | .56   |
|             | 게임/오락                           | 2158 | 2.09  | .99   |
|             | 사진촬영                            | 2158 | 2.19  | .94   |
|             | 동영상 감상                          | 2157 | 2.77  | .99   |
|             | 음악 듣기                           | 2158 | 2.04  | 1.10  |
|             | 시간 보기                           | 2158 | 1.35  | .69   |
| 휴대폰 의존도     |                                 | 2158 | 2.69  | .74   |
| 인터넷 윤리의식    |                                 | 1063 | 21.99 | 50.43 |
| 인터넷윤리<br>유형 | 채팅/게시판 등에 일부로<br>거짓정보 올리기       | 94   | 10.56 | 39.45 |
|             | 불법 소프트웨어 다운받아<br>사용하기           | 669  | 18.38 | 42.40 |
|             | 다른 사람의 아이디나<br>주민번호를 허락 없이 사용하기 | 141  | 6.77  | 30.93 |
|             | 채팅하면서 성별이나 나이<br>속이기            | 329  | 9.53  | 23.46 |
|             | 다른 사람 컴퓨터나 웹사이트<br>해킹하기         | 35   | 4.43  | 5.12  |
|             | 채팅/ 게시판 등에서 욕이나<br>폭력적인 언어 사용하기 | 566  | 42.37 | 95.75 |
| 유해매체물입도     |                                 | 538  | 3.39  | .57   |

주 1) 컴퓨터사용시간, 휴대폰 보유 여부, 인터넷 윤리의식 외 모든 변인은 4점 척도

(1: 매우 그렇다 ~ 4: 전혀 그렇지 않다)

#### (1) 청소년의 부모양육방식이 컴퓨터 활용에 미치는 영향

청소년의 부모양육방식이 컴퓨터 활용에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 변인간의 상관관계 분석을 실시하였으며, 이를 바탕으로 단순 또는 다중회귀분석을 실시하였다.

- 5) 부모양육방식, 컴퓨터 및 휴대폰 사용목적, 휴대폰 의존도, 유해매체물입도 등의 항목은 Likert 4점 척도로써 '1.매우 그렇다~4.매우 그렇지 않다', 또는 '1.자주 사용한다.~4.전혀 사용하지 않는다.'로 구성되었으며, 점수가 낮을수록 '매우 그렇다'라는 것과 '자주 사용하는 것'을 의미하고, 점수가 높을수록 '매우 그렇지 않다', 또는 '전혀 사용하지 않는다'는 것을 의미한다.

우선, 부모의 양육방식과 컴퓨터 활용 변인에 대한 상관관계분석을 실시한 결과, 감독이 ‘컴퓨터 사용시간’과 ‘공부/학습 정보검색’에 있어서는 유의미한 정적(+)상관관계에 있고, ‘게임/오락’, ‘19세 이용 사이트 이용’, ‘채팅/메신저’ 사용에는 부적(-) 상관관계가 유의미하게 있는 것으로 나타났고, 애정은 ‘컴퓨터 사용시간’, ‘공부/학습 정보검색’와는 정적(+) 상관관계에 있으며, ‘개인홈페이지 활동’과는 부적(-) 상관관계가 있고, 비일관성, 과잉기대, 과잉관섭은 ‘게임/오락’, ‘온라인 사고팔기’, ‘19세 이용 사이트 이용’과 부적(-) 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 합리적 설명은 ‘컴퓨터 사용시간’, ‘공부/학습 정보검색’, ‘학습 이외 정보/자료 이용’ 등에 정적(+) 상관관계가 있으며, 사랑/관심은 ‘게임/오락’, ‘온라인 사고팔기’, ‘19세 이용 사이트 이용’ 등에는 부적(-) 상관관계가 있고 나머지 항목들과는 정적(+) 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 학대는 ‘게임/오락’, ‘온라인 사고팔기’, ‘19세 이용 사이트 이용’ 등에는 정적(+) 상관관계가 있으며 나머지 항목들과는 부적(-) 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 자세한 연구결과는 <표 Ⅲ-15>에 제시되었다.

표 Ⅲ-15 청소년의 부모양육방식과 컴퓨터 활용 변인 간의 상관관계 분석

| 부모양육방식<br>컴퓨터 활용 실태             |                | 감독      | 애정     | 비<br>일관성 | 과잉<br>기대 | 과잉<br>간섭 | 합리적<br>설명 | 사랑/<br>관심 | 학대      |
|---------------------------------|----------------|---------|--------|----------|----------|----------|-----------|-----------|---------|
| 컴퓨터 사용 시간(분)                    |                | .163**  | .078** | -.043*   | -.023    | -.003    | .069**    | .112**    | -.111** |
| 컴<br>퓨<br>터<br>사<br>용<br>목<br>적 | 공부/학습 정보검색     | .153**  | .096** | -.013    | .020     | -.003    | .082**    | .087**    | .006    |
|                                 | 학습 이외 정보/자료 이용 | .081**  | .021   | -.039    | -.010    | -.039    | .007      | .071**    | -.072** |
|                                 | 게임/오락          | -.125** | -.039  | .085**   | .067**   | .074**   | -.040     | -.053*    | .141**  |
|                                 | 채팅/메신저         | -.079** | -.025  | .037     | .054*    | .043*    | -.012     | .025      | .066**  |
|                                 | 전자우편           | .082**  | .028   | .019     | .054*    | .037     | .029      | .056**    | .051*   |
|                                 | 동호회/카페/커뮤니티 활동 | .030    | .004   | -.010    | .037     | .016     | .009      | .043*     | .018    |
|                                 | 개인홈페이지 활동      | .002    | -.050* | .048*    | .031     | .021     | -.037     | .059**    | .043*   |
|                                 | 온라인 사고팔기       | -.036   | -.029  | .047*    | .065**   | .069**   | .018      | -.052*    | .154**  |
|                                 | 댓글 달기          | -.033   | -.026  | .037     | .060**   | .038     | .004      | .031      | .069**  |
|                                 | 19세 이상 사이트 이용  | -.096** | -.014  | .075**   | .109**   | .112**   | .018      | -.080**   | .153**  |

주) \* p<.05, \*\* p<.01

이러한 상관관계분석 결과를 바탕으로, 부모의 양육방식이 컴퓨터 활용에 대한 각변인에 어떠한 영향을 미치는지를 분석하기 위하여 다중회귀분석을 실시하였으며, 그 분석결과는 <표 Ⅲ-16>에 자세하게 제시되었다.

표 Ⅲ-16 부모양육방식이 컴퓨터 활용에 미치는 영향변인에 대한 다중회귀분석결과

| 종속변인     | 독립변인              | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F        | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | t        |
|----------|-------------------|------|---------------------------------------|----------|---------|--------|----------|
| 컴퓨터 사용시간 | 감독                | 2206 | .040(.039)                            | 30.695** | 30.468  | .139   | 6.359**  |
|          | 학대                |      |                                       |          | -18.704 | -.093  | -4.440** |
|          | 사랑/관심             |      |                                       |          | 15.719  | .064   | 2.947**  |
| 컴퓨터 사용목적 | 공부/학습<br>정보검색     | 2212 | .026(0.25)                            | 29.028** | .187    | .139   | 6.356**  |
|          | 사랑/관심             |      |                                       |          | .075    | .050   | 2.277*   |
|          | 학습 이외<br>정보/자료 이용 | 2212 | .014(.013)                            | 10.366** | .079    | .066   | 2.987**  |
|          | 학대                |      |                                       |          | -.070   | -.064  | -3.019** |
|          | 사랑/관심             |      |                                       |          | .065    | .049   | 2.203*   |
|          | 게임/오락             | 2212 | .033(.032)                            | 37.747** | .183    | .133   | 6.322**  |
|          | 감독                |      |                                       |          | -.172   | -.114  | -5.416** |
|          | 채팅/메신저            | 2210 | .015(.013)                            | 8.319**  | -.158   | -.092  | -4.149** |
|          | 학대                |      |                                       |          | .083    | .053   | 2.420*   |
|          | 사랑/관심             |      |                                       |          | .116    | .060   | 2.725**  |
|          | 과잉기대              |      |                                       |          | .082    | .048   | 2.201*   |
|          | 전자우편              | 2212 | .014(.012)                            | 7.623**  | .103    | .073   | 3.288**  |
|          | 학대                |      |                                       |          | .063    | .049   | 2.237*   |
|          | 과잉기대              |      |                                       |          | .068    | .048   | 2.217*   |
|          | 사랑/관심             |      |                                       |          | .074    | .047   | 2.118*   |
|          | 동호회/카페/커뮤니티 활동    | 2210 | .004(.003)                            | 4.023*   | .082    | .047   | 2.202*   |
|          | 과잉기대              |      |                                       |          | .066    | .043   | 1.991*   |
|          | 개인홈페이지 활동         | 2211 | .009(.008)                            | 9.693**  | .160    | .083   | 3.700**  |
|          | 애정                |      |                                       |          | -.135   | -.076  | -3.419** |
|          | 온라인 사고팔기          | 2212 | .023(.023)                            | 52.277** | .213    | .152   | 7.230**  |
|          | 댓글 달기             | 2212 | .010(.009)                            | 5.741**  | .085    | .058   | 2.661**  |
|          | 학대                |      |                                       |          | .083    | .052   | 2.393*   |
|          | 과잉기대              |      |                                       |          | .097    | .054   | 2.443*   |
|          | 사랑/관심             |      |                                       |          | -.070   | -.043  | -1.965*  |
|          | 19세 이상<br>사이트 이용  | 2212 | .049(.046)                            | 18.712** | .143    | .134   | 6.214**  |
|          | 감독                |      |                                       |          | -.126   | -.117  | -4.967** |
|          | 과잉기대              |      |                                       |          | .109    | .102   | 4.621**  |
|          | 합리적 설명            |      |                                       |          | .061    | .058   | 2.152*   |
|          | 사랑/관심             |      |                                       |          | -.072   | -.060  | -2.692** |
|          | 애정                |      |                                       |          | .073    | .067   | 2.291*   |

주) \* p<.05, \*\* p<.01 (사례수=2204)

〈표 Ⅲ-16〉을 보면, 부모의 양육방식이 컴퓨터 활용 변인에 미치는 영향을 미치는 회귀모형의 통계적 유의성을 검정한 결과, 모든 회귀모형이  $p<.01$ 로 유의미하게 나타났다. 하지만, 회귀모형의

설명량이  $R^2$ 이 .002~.049로 나타나 설명력이 다소 낮은 것으로 확인되었다.

각 변인의 우선순위를 보다 체계적으로 분석하기 위하여 Stepwise 방식으로 회귀분석을 한 결과, 감독과 사랑/관심은 청소년의 컴퓨터 사용시간을 낮추고, 학대는 컴퓨터 사용시간의 증가에 있어 유의미하게 영향을 미치는 것으로 나타났다.

컴퓨터 사용목적에 따라 살펴보면, ‘공부/학습 정보검색’에는 감독과 사랑/관심이 정적(+)으로 유의하게 영향을 미치는 것으로 나타났으며, ‘학습 이외 정보/자료 이용’에서는 감독과 사랑/관심이 정적(+)으로, 학대는 부적(-)으로 유의하게 영향을 미치는 것으로 나타났다. ‘게임/오락’에서는 학대가 정적(+)으로, 감독이 부적(-)으로 영향을 미치는 것으로 나타났고, ‘채팅/메신저’에서는 학대, 과잉기대, 사랑/관심이 정적(+)으로, 감독이 부적(-)으로 영향을 미치는 것으로 나타났으며, ‘전자우편’에서도 감독, 학대, 과잉기대, 사랑/관심이 정적(+)으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. ‘동호회/카페/커뮤니티 활동’에서는 사랑/관심, 과잉기대가 정적(+)으로 영향을 미치고, ‘개인홈페이지 활동’에서는 사랑/관심은 정적(+)으로, 애정은 부적(-)으로 영향을 미치며, ‘온라인 사고팔기’에서는 학대만이 정적(+)으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. ‘뱃글 달기’에서는 학대, 과잉기대, 사랑/관심이 정적(+)으로 영향을 미치며, ‘19세 이상 사이트 이용’에서는 학대, 과잉기대, 합리적 설명, 애정이 정적(+)으로, 감독, 사랑/관심이 부적(-)으로 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이와 같은 다중회귀분석 결과, 부모의 감독과 사랑/관심이 높을수록 ‘컴퓨터 사용 시간’이 감소하고, 낮을수록 증가하는 효과가 있는 것으로 나타났다. 컴퓨터 사용 목적에 있어서도 ‘공부/학습 정보검색’, ‘학습 이외 정보/자료 이용’, ‘전자우편’, 등과 같이 학습활동과 관련된 컴퓨터 사용 시간은 부모의 감독, 사랑/관심, 애정이 높을수록, 학대, 과잉기대 등이 낮을수록 증가하는 것으로 나타났다. 반대로, ‘채팅/메신저’, ‘뱃글 달기’, ‘19세 이상 사이트 이용’ 등과 같이 오락적 또는 유해매체활용과 관련된 컴퓨터 사용시간은 부모의 감독, 사랑/관심, 애정이 낮을수록, 학대, 과잉기대 등이 높을수록 증가하는 것으로 나타났다.

## (2) 청소년의 부모양육방식이 휴대폰 활용에 미치는 영향

청소년의 부모양육방식이 휴대폰 활용에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 변인간의 상관관계 분석을 실시하였으며, 이를 바탕으로 단순 또는 다중회귀분석을 실시하였다.

우선, 부모의 양육방식과 컴퓨터 활용 변인에 대한 상관관계분석을 실시한 결과, 부모의 양육방식과 휴대폰 보유 여부와는 상관관계 없는 것으로 나타났다. 사용목적에 있어서는 감독이 ‘가족과의 통화’와

‘가족과의 문자메시지’에 있어서는 유의미한 정적(+)상관관계에 있고, ‘게임/오락’, ‘휴대폰 의존도’에는 부적(-) 상관관계가 유의미하게 있는 것으로 나타났다. 애정방식은 “가족과의 통화”와 ‘가족과의 문자메시지’, ‘친구와의 통화’, ‘친구와의 문자메시지’와는 정적(+) 상관관계에 있으며, ‘휴대폰 의존도’와는 부적(-) 상관관계로 나타났다. 비일관성, 과잉기대, 과잉간섭 방식은 ‘가족과의 통화’와 ‘가족과의 문자메시지’, ‘사진촬영’ 등과는 부적(-) 상관관계에 있으며, ‘게임/오락’, ‘휴대폰 의존도’와는 정적(+) 상관관계로 나타났다. 합리적 설명은 ‘가족과의 통화’와 ‘가족과의 문자메시지’에 있어 정적(+) 상관관계가 있으며, 사랑/관심은 ‘가족과의 통화’, ‘가족과의 문자메시지’, ‘친구와의 통화’, ‘친구와의 문자메시지’ 등에 있어 정적(+) 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 학대는 ‘친구와의 문자메시지’, ‘시간보기’에는 부적(-) 상관관계에 있으며, ‘게임/오락’, ‘동영상 감상’, ‘휴대폰 의존도’ 등에는 정적(+) 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 이에 대한 자세한 결과는 <표 Ⅲ-17>에 제시되었다.

표 Ⅲ-17 청소년의 부모양육방식과 휴대폰 활용 변인 간의 상관관계 분석

| 부모양육방식<br>휴대폰 활용 실태             |            | 감독      | 애정      | 비<br>일관성 | 과잉<br>기대 | 과잉<br>간섭 | 합리적<br>설명 | 사랑/<br>관심 | 학대      |
|---------------------------------|------------|---------|---------|----------|----------|----------|-----------|-----------|---------|
| 휴대폰 보유 여부                       |            | .027    | .036    | -.019    | .021     | .004     | .028      | .040      | -.040   |
| 휴<br>대<br>폰<br>사<br>용<br>목<br>적 | 가족과의 통화    | .167**  | .182**  | -.071**  | -.055*   | -.063**  | .150**    | .174**    | -.036   |
|                                 | 가족과의 문자메시지 | .143**  | .173**  | -.069**  | -.038    | -.047*   | .152**    | .145**    | -.028   |
|                                 | 친구와의 통화    | -.022   | .062**  | -.025    | -.016    | -.032    | .027      | .080**    | -.018   |
|                                 | 친구와의 문자메시지 | .042    | .078**  | -.019    | -.012    | -.023    | .027      | .105**    | -.061** |
|                                 | 게임/오락      | -.052*  | -.014   | .047*    | .020     | .069**   | .003      | -.006     | .098**  |
|                                 | 사진촬영       | .041    | .014    | -.058**  | -.059**  | -.057**  | .012      | .081**    | .012    |
|                                 | 동영상 감상     | -.020   | .005    | .025     | .041     | .020     | .030      | .024      | .101**  |
|                                 | 음악 듣기      | -.019   | .025    | .016     | -.002    | -.006    | .024      | .025      | .039    |
|                                 | 시간 보기      | .024    | .029    | -.060**  | -.039    | -.066**  | .008      | .086**    | -.099** |
| 휴대폰 의존도                         |            | -.079** | -.057** | .123**   | .075**   | .112**   | -.039     | -.020     | .179**  |

주) \* p<.05, \*\* p<.01

이러한 상관관계분석 결과를 바탕으로, 부모의 양육방식이 휴대폰 활용에 대한 각 변인에 어떠한 영향을 미치는지를 분석하기 위하여 다중회귀분석을 실시하였으며, 그 분석결과는 <표 Ⅲ-18>에 제시되었다.

표 Ⅲ-18 부모양육방식이 휴대폰 활용에 미치는 영향변인에 대한 다중회귀분석결과

| 종속변인      | 독립변인       | 사례수    | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F        | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | t        |
|-----------|------------|--------|---------------------------------------|----------|---------|--------|----------|
| 휴대폰 보유 여부 | 사랑/관심      | 2280   | .002(.001)                            | 4.079*   | .016    | .042   | 2.020*   |
| 휴대폰 사용목적  | 가족과의 통화    | 애정     | .054(.053)                            | 40.893** | .108    | .109   | 4.566**  |
|           |            | 사랑/관심  |                                       |          | .126    | .115   | 6.135**  |
|           |            | 감독     |                                       |          | .085    | .086   | 3.638**  |
|           | 가족과의 문자메시지 | 애정     | .045(.043)                            | 25.441** | .105    | .083   | 2.862**  |
|           |            | 사랑/관심  |                                       |          | .122    | .088   | 3.881**  |
|           |            | 감독     |                                       |          | .078    | .062   | 2.594**  |
|           |            | 합리적 설명 |                                       |          | .074    | .060   | 2.207*   |
|           | 친구와의 통화    | 사랑/관심  | .012(.011)                            | 8.829**  | .087    | .081   | 3.539**  |
|           |            | 감독     |                                       |          | -.074   | -.076  | -3.123** |
|           |            | 애정     |                                       |          | .065    | .067   | 2.756**  |
|           | 친구와의 문자메시지 | 사랑/관심  | .014(.013)                            | 15.140** | .097    | .101   | 4.698**  |
|           |            | 학대     |                                       |          | -.042   | -.054  | -2.502** |
|           | 게임/오락      | 학대     | .013(.012)                            | 9.554**  | .112    | .081   | 3.600**  |
|           |            | 감독     |                                       |          | -.068   | -.044  | -2.057*  |
|           |            | 과잉간섭   |                                       |          | .070    | .044   | 1.975*   |
|           | 사진촬영       | 사랑/관심  | .010(.009)                            | 10.332** | .125    | .078   | 3.603**  |
|           |            | 과잉기대   |                                       |          | -.075   | -.052  | -2.402*  |
| 동영상 감상    | 학대         | 2157   | .010(.009)                            | 21.398** | .137    | .099   | 4.626**  |
| 음악 듣기     | -          | 2158   | .005(.003)                            | 1.408**  | -       | -      | -        |
| 휴대폰 의존도   | 시간 보기      | 학대     | .015(.014)                            | 16.697** | -.088   | -.090  | -4.205** |
|           |            | 사랑/관심  |                                       |          | .092    | .078   | 3.634**  |
|           | 비일관성       | 2158   | .041(.040)                            | 30.895** | .161    | .154   | 7.022**  |
|           |            |        |                                       |          | .083    | .075   | 3.391**  |
|           | 감독         |        |                                       |          | -.065   | -.056  | -2.627** |

주) \* p<.05, \*\* p<.01 (사례수=2151)

〈표 Ⅲ-18〉을 살펴보면, 부모의 양육방식이 휴대폰 활용 각 변인에 미치는 영향에 대한 회귀모형의 통계적 유의성을 검정한 결과, 휴대폰 보유여부는  $p<.05$  수준에서 휴대폰 사용목적의 변인들과 휴대폰 의존도는  $p<.01$  수준에서 유의미한 것으로 나타났다. 하지만, 회귀모형의 설명량이

$R^2$ 이 .002~.054로 나타나 설명력이 다소 낮은 것으로 확인되었다. 각 변인의 우선순위를 보다 체계적으로 분석하기 위하여 Stepwise 방식으로 회귀분석을 한 결과, 휴대폰 보유 여부에 있어서는 사랑/관심이 유의미하게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 부모의 사랑/관심이 높을수록 휴대폰을 소유할 가능성이 높다는 것을 의미하지만, 그 설명력이 매우 약한 것으로 나타났다.

휴대폰의 사용목적에 따라 살펴보면, ‘가족과의 통화’, ‘가족과의 문자메시지’, ‘친구와의 통화’에서는 애정, 사랑/관심, 감독이 긍정적인 영향을 미치고, ‘친구와의 문자메시지’에는 사랑/관심이 긍정적, 학대가 부정적으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. ‘게임/오락’에서는 학대와 과잉간섭이 긍정적으로 영향을 미치고, 감독이 부정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. ‘사진촬영’에서는 사랑/관심이 긍정적, 과잉기대가 부정적 영향을 미치는 것으로 나타났으며, ‘동영상 감상’은 학대가 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 음악 듣기’에는 영향을 미치는 부모의 양육방식이 없었으며, ‘시간 보기’에서는 학대가 부정적, 사랑/관심이 긍정적으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. ‘휴대폰 의존도’에 있어서는 학대, 비밀관성이 긍정적으로 영향을 미치고, 감독이 부정적으로 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이와 같이 부모의 사랑/관심, 애정, 감독과 같은 양육방식은 부모와 자녀, 또는 친구들과의 관계를 보다 친밀하게 하는 매개체로써 휴대폰을 활용하여 ‘가족과의 통화’, ‘가족과의 문자메시지’, ‘친구와의 통화’, ‘친구와의 문자메시지’ 등에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 반대로, 학대, 과잉간섭, 과잉기대, 비밀관성 등의 양육방식은 청소년의 휴대폰 활용에 있어 ‘게임/오락’, ‘동영상 감상’ 등에 긍정적으로 영향을 미치게 만들어, 휴대폰 의존도를 높이는 것으로 확인되었다.

### (3) 청소년의 부모양육방식이 인터넷 윤리의식 및 유해매체몰입도에 미치는 영향

청소년의 부모양육방식이 인터넷 윤리의식 및 유해매체몰입도에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 변인간의 상관관계 분석을 실시하였으며, 이를 바탕으로 단순 또는 다중회귀분석을 실시하였다.

우선, 부모의 양육방식과 인터넷 윤리의식 변인에 대한 상관관계분석을 실시한 결과, 애정, 사랑/관심과는 정적(+)상관관계에 있고, 비밀관성, 과잉기대, 과잉관섭 등과는 부적(-) 상관관계에 있는 것으로 나타났다. 각 변인별로 살펴보면, ‘채팅/게시판 등에 일부로 거짓정보 올리기’는 사랑/관심과 부적(-) 상관관계에 있고, ‘다른 사람의 아이디나 주민번호를 허락 없이 사용하기’는 감독과 정적(+) 상관관계에 있는 것으로 나타났다. ‘채팅하면서 성별이나 나이 속이기’는 애정과 정적(+) 상관관계에 있으며, ‘채팅/게시판 등에서 욕이나 폭력적인 언어 사용하기’ 애정과 정적(+) 상관관계에 있으며,

과잉기대와는 부적(-) 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 이에 대한 자세한 결과는 <표 Ⅲ-19>에 제시되었다.

**표 Ⅲ-19 청소년의 부모양육방식과 인터넷윤리의식 및 유해매체몰입도 간의 상관관계 분석**

| 부모양육방식<br>인터넷 윤리의식<br>및 유해매체몰입도 |                                    | 감독     | 애정    | 비<br>일관성 | 과잉<br>기대 | 과잉<br>간섭 | 합리적<br>설명 | 사랑/<br>관심 | 학대     |
|---------------------------------|------------------------------------|--------|-------|----------|----------|----------|-----------|-----------|--------|
| 인터넷 윤리의식                        |                                    | .007   | .078* | -.063*   | -.077*   | -.055    | .022      | .095**    | .026   |
| 인<br>터<br>넷<br>윤<br>리<br>유<br>형 | 채팅/게시판 등에 일부로<br>거짓정보 올리기          | -.024  | -.001 | -.078    | -.131    | -.041    | -.079     | .275**    | .125   |
|                                 | 불법 소프트웨어 다운받아<br>사용하기              | -.032  | -.009 | -.018    | -.017    | .001     | -.047     | .044      | .051   |
|                                 | 다른 사람의 아이디나<br>주민번호를 허락 없이<br>사용하기 | .262** | -.005 | -.120    | .062     | .124     | -.012     | .065      | .069   |
|                                 | 채팅하면서 성별이나 나이<br>속이기               | .053   | .133* | -.048    | -.068    | -.078    | .067      | .056      | .029   |
|                                 | 다른 사람 컴퓨터나 웹사이트<br>해킹하기            | -.128  | .184  | .039     | .053     | .253     | .115      | .298      | .127   |
|                                 | 채팅/ 게시판 등에서 욕이나<br>폭력적인 언어 사용하기    | -.053  | .105* | -.071    | -.098*   | -.061    | .043      | .081      | -.014  |
| 유해매체몰입도                         |                                    | -.016  | -.060 | .193**   | .165**   | .200**   | -.022     | -.144**   | .285** |

주) \* p<.05, \*\* p<.01

이러한 상관관계분석 결과를 바탕으로, 부모의 양육방식이 인터넷 윤리의식 및 유해매체몰입도에 어떠한 영향을 미치는지를 분석하기 위하여 다중회귀분석을 실시하였으며, 그 분석결과는 <표 Ⅲ-20>에 제시되었다.

**표 Ⅲ-20 부모양육방식이 인터넷 윤리의식 및 유해매체몰입도에 미치는 영향변인에 대한 다중회귀분석결과**

| 종속변인        |                              | 독립변인  | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F       | 비표준화<br>계수 | 표준화<br>계수 | t       |
|-------------|------------------------------|-------|------|---------------------------------------|---------|------------|-----------|---------|
| 인터넷 윤리의식    |                              | 사랑/관심 | 1059 | .014(.012)                            | 7.255** | 7.811      | .088      | 2.860** |
|             |                              | 과잉기대  |      |                                       |         | -5.246     | -.068     | -2.204* |
| 인<br>터<br>넷 | 채팅/게시판 등에<br>일부로 거짓정보<br>올리기 | 사랑/관심 | 94   | .075(.065)                            | 7.509** | 20.943     | 2.75      | 2.740** |

|         |                              |     |            |             |          |         |          |          |
|---------|------------------------------|-----|------------|-------------|----------|---------|----------|----------|
| 윤리 유형   | 불법 소프트웨어 다운받아 사용하기           | —   | 665        | .011(.001)  | .902     | —       | —        | —        |
|         | 다른 사람의 아이디나 주민번호를 허락 없이 사용하기 | 감독  | 141        | .068(.062)  | 10.206** | 12.226  | .262     | 3.195**  |
|         | 채팅하면서 성별이나 나이 속이기            | 애정  | 328        | .018(.015)  | 5.910*   | 4.643   | .133     | 2.431*   |
|         | 다른 사람 컴퓨터나 웹사이트 해킹하기         | —   | 35         | .217(−.023) | .903     | —       | —        | —        |
|         | 채팅/ 게시판 등에서 욕이나 폭력적인 언어 사용하기 | 애정  | 564        | .024(.021)  | 6.897**  | 23.214  | .165     | 3.502**  |
|         |                              | 감독  |            |             |          | −17.777 | −.128    | −2.702** |
| 유해매체몰입도 | 학대                           | 533 | .115(.110) | 22.890*     | .200     | .251    | 6.023**  |          |
|         | 과잉간섭                         |     |            |             | .134     | .141    | 3.370**  |          |
|         | 사랑/관심                        |     |            |             | −.120    | −.120   | −2.910** |          |

주) \*  $p<.05$ , \*\*  $p<.01$

〈표 Ⅲ-20〉을 살펴보면, 부모의 양육방식이 인터넷윤리의식 및 유해매체몰입도에 미치는 영향에 대한 회귀모형의 통계적 유의성을 검정한 결과,  $p<.01$  수준에서 유의미한 것으로 나타났고, 인터넷 윤리의식의 유형에 따라서는 6개 유형 중 4개의 유형에서만 유의미한 것으로 나타났다. 각 회귀모형의 설명량이  $R^2$ 이 .011~.115로 나타나는 것으로 확인되었다.

각 변인의 우선순위를 보다 체계적으로 분석하기 위하여 Stepwise 방식으로 회귀분석을 한 결과, 인터넷 윤리의식에 있어서는 사랑/관심이 많을수록 높아지며, 과잉기대가 많을수록 낮아지는 것으로 나타났다. 보다 구체적으로 살펴보면, ‘채팅/게시판 등에 일부로 거짓정보 올리기’에서는 사랑/관심이 적을수록 많아지며, ‘다른 사람의 아이디나 주민번호를 허락 없이 사용하기’는 감독이 적을수록 많아지며, ‘채팅하면서 성별이나 나이 속이기’는 애정이 적을수록 많아지는 것으로 나타났다. ‘채팅/게시판 등에서 욕이나 폭력적인 언어 사용하기’는 애정이 낮을수록, 감독이 높을수록 많아지는 것으로 나타났다.

유해매체몰입도에 있어서는 학대와 과잉간섭이 많아질수록, 사랑/관심이 적어질수록 증가하는

것으로 나타났다.

이와 같은 연구결과를 살펴볼 때, 부모의 양육방식이 감독 방식일 경우 ‘다른 사람의 아이디나 주민번호를 허락 없이 사용하기’ 등과 같은 행위는 감소될 수 있지만, ‘채팅/ 게시판 등에서 욕이나 폭력적인 언어 사용하기’와 같은 행위는 오히려 증가시킬 수 있다는 것으로 해석된다. 한편, 부모의 사랑/관심, 애정은 청소년의 인터넷에서의 비윤리적 행위를 감소시키고 궁극적으로 유해매체몰입을 저해할 수 있는 양육방식으로 이해될 수 있으며, 학대, 과잉간섭, 과잉기대 등은 오히려 인터넷에서의 비윤리적 행동을 증가시키는 양육방식으로 이해될 수 있다.

#### 4) 청소년의 부모 경제적 수준에 따른 뉴미디어 활용 실태

##### (1) 청소년의 부모 경제적 수준에 따른 컴퓨터 활용 실태

청소년의 부모 경제적 수준은 가정의 연봉에 따라 ‘고’, ‘중’, ‘저’로 분류하였고 이에 따른 컴퓨터 활용 실태의 차이를 분석하였으며, 이에 대한 결과는 <표 Ⅲ-21>에 제시되었다.

청소년의 부모 경제적 수준에 따른 컴퓨터 사용시간을 분석해본 결과, 컴퓨터 사용시간에 있어 청소년의 부모 경제적 수준별 유의미한 차이가  $F=30.07$ ,  $p<.01$  수준에서 나타났다. 이에 대한 사후분석결과, 부모의 경제적 수준이 저, 중, 고 순으로 나타나, 경제적 수준이 낮을수록 컴퓨터 활용 시간이 유의미하게 많은 것으로 나타났다.

특히, 청소년의 부모 경제적 수준에 따른 컴퓨터 사용 목적의 차이를 분석해 본 결과, ‘공부/학습 정보검색( $F=11.51$ ,  $p<.01$ )’, ‘게임/오락( $F=9.47$ ,  $p<.01$ )’, ‘채팅/메신저( $F=4.97$ ,  $p<.01$ )’, ‘온라인 사고팔기( $F=3.37$ ,  $p<.01$ )’, ‘뱃글달기( $F=3.37$ ,  $p<.01$ )’ 등의 항목에 있어 유의미한 차이가 나타났다. 항목별 사후분석 결과, ‘공부/학습 정보검색’에 있어 부모의 경제적 수준이 저, 중, 고 순으로 유의미한 차이가 나타나, 경제적 수준이 높을수록 많이 사용하는 것으로 나타났다. ‘게임/오락’과 ‘채팅/메신저’에 있어서는 경제적 수준이 높은 청소년과 중간 및 낮은 청소년과의 유의미한 차이가 있었으며, 경제적 수준이 중, 저인 청소년들이 보다 많이 사용하는 것으로 나타났다. ‘온라인 사고팔기’에서는 경제적 수준이 높은 청소년과 낮은 청소년과의 차이가 있었으며, 경제적 수준이 낮은 청소년이 보다 많이 사용하는 것으로 나타났다. ‘뱃글달기’에서는 경제적 수준이 높고 중간이 청소년과 낮은 청소년간 유의미한 차이가 나타났으며, 경제적 수준이 낮을수록 많이 사용하는 것으로 나타났다.

표 Ⅲ-21 청소년의 부모 경제적 수준에 따른 컴퓨터 활용 실태

| 항목              |                       | 사례수   | 평균     | 표준편차   | F       | 사후분석   |
|-----------------|-----------------------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 컴퓨터 사용<br>시간(분) | 고                     | 567   | 225.37 | 116.80 | 30.07** | 저>중>고  |
|                 | 중                     | 634   | 241.40 | 130.05 |         |        |
|                 | 저                     | 861   | 280.19 | 156.61 |         |        |
|                 | Total                 | 2062  | 253.19 | 140.48 |         |        |
| 컴퓨터 사용<br>목적    | 공부/학습<br>정보검색         | 고     | 568    | 2.13   | 11.51** | 저>중>고  |
|                 |                       | 중     | 637    | 2.25   |         |        |
|                 |                       | 저     | 862    | 2.35   |         |        |
|                 |                       | Total | 2067   | 2.26   |         |        |
|                 | 학습 이외<br>정보/자료<br>이용  | 고     | 568    | 1.74   | .60     |        |
|                 |                       | 중     | 637    | 1.74   |         |        |
|                 |                       | 저     | 862    | 1.78   |         |        |
|                 |                       | Total | 2067   | 1.76   |         |        |
|                 | 게임/오락                 | 고     | 568    | 2.03   | 9.47**  | 고>중, 저 |
|                 |                       | 중     | 637    | 1.86   |         |        |
|                 |                       | 저     | 862    | 1.80   |         |        |
|                 |                       | Total | 2067   | 1.88   |         |        |
|                 | 채팅/메신저                | 고     | 567    | 2.36   | 4.97**  | 고>중, 저 |
|                 |                       | 중     | 637    | 2.22   |         |        |
|                 |                       | 저     | 862    | 2.17   |         |        |
|                 |                       | Total | 2066   | 2.24   |         |        |
|                 | 전자우편                  | 고     | 568    | 2.84   | .92     |        |
|                 |                       | 중     | 637    | 2.86   |         |        |
|                 |                       | 저     | 862    | 2.90   |         |        |
|                 |                       | Total | 2067   | 2.87   |         |        |
|                 | 동호회/카페/<br>커뮤니티<br>활동 | 고     | 568    | 2.80   | .45     |        |
|                 |                       | 중     | 636    | 2.75   |         |        |
|                 |                       | 저     | 861    | 2.75   |         |        |
|                 |                       | Total | 2065   | 2.76   |         |        |
|                 | 개인홈페이지<br>활동          | 고     | 568    | 2.57   | .81     |        |
|                 |                       | 중     | 637    | 2.51   |         |        |
|                 |                       | 저     | 862    | 2.50   |         |        |
|                 |                       | Total | 2067   | 2.52   |         |        |
|                 | 온라인<br>사고팔기           | 고     | 568    | 3.20   | 3.37*   | 고 > 저  |
|                 |                       | 중     | 637    | 3.09   |         |        |
|                 |                       | 저     | 862    | 3.06   |         |        |
|                 |                       | Total | 2067   | 3.11   |         |        |
|                 | 댓글 달기                 | 고     | 568    | 2.58   | 4.24**  | 고, 중>저 |
|                 |                       | 중     | 637    | 2.54   |         |        |
|                 |                       | 저     | 862    | 2.42   |         |        |
|                 |                       | Total | 2067   | 2.50   |         |        |

|                  |       |      |      |     |      |  |
|------------------|-------|------|------|-----|------|--|
| 19세 이상<br>사이트 이용 | 고     | 568  | 3.66 | .69 | 1.26 |  |
|                  | 중     | 637  | 3.61 | .72 |      |  |
|                  | 저     | 862  | 3.67 | .68 |      |  |
|                  | Total | 2067 | 3.65 | .69 |      |  |

주) \* p<.05, \*\* p<.01

## (2) 청소년의 부모 경제적 수준에 따른 휴대폰 활용 실태

청소년의 부모 경제적 수준에 따른 휴대폰 활용 실태를 분석해본 결과, 휴대폰 보유여부, 휴대폰 사용목적, 그리고 휴대폰 의존도에 있어 청소년의 부모 경제적 수준별 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

**표 III-22**      **청소년의 부모 경제적 수준에 따른 휴대폰 활용 실태**

| 항목                              |                | 사례수   | 평균   | 표준편차 | F    | 사후분석 |  |
|---------------------------------|----------------|-------|------|------|------|------|--|
| 휴대폰<br>보유 여부                    | 고              | 585   | 1.06 | .23  | .34  |      |  |
|                                 | 중              | 657   | 1.05 | .21  |      |      |  |
|                                 | 저              | 891   | 1.06 | .23  |      |      |  |
|                                 | Total          | 2133  | 1.05 | .22  |      |      |  |
| 휴<br>대<br>폰<br>사<br>용<br>목<br>적 | 가족과의<br>통화     | 고     | 551  | 1.51 | .64  | .71  |  |
|                                 |                | 중     | 625  | 1.56 | .64  |      |  |
|                                 |                | 저     | 840  | 1.54 | .63  |      |  |
|                                 |                | Total | 2016 | 1.54 | .64  |      |  |
|                                 | 가족과의<br>문자 메시지 | 고     | 551  | 1.90 | .80  | 2.70 |  |
|                                 |                | 중     | 625  | 1.96 | .82  |      |  |
|                                 |                | 저     | 840  | 2.00 | .81  |      |  |
|                                 |                | Total | 2016 | 1.96 | .81  |      |  |
|                                 | 친구와의<br>통화     | 고     | 551  | 1.44 | .64  | .03  |  |
|                                 |                | 중     | 625  | 1.43 | .65  |      |  |
|                                 |                | 저     | 840  | 1.43 | .61  |      |  |
|                                 |                | Total | 2016 | 1.43 | .63  |      |  |
|                                 | 친구와의<br>문자 메시지 | 고     | 551  | 1.26 | .54  | 1.35 |  |
|                                 |                | 중     | 625  | 1.28 | .56  |      |  |
|                                 |                | 저     | 840  | 1.31 | .59  |      |  |
|                                 |                | Total | 2016 | 1.28 | .57  |      |  |
|                                 | 게임/오락          | 고     | 551  | 2.13 | 1.01 | .83  |  |
|                                 |                | 중     | 625  | 2.08 | 1.00 |      |  |
|                                 |                | 저     | 840  | 2.06 | .96  |      |  |
|                                 |                | Total | 2016 | 2.08 | .99  |      |  |

|         |       |      |      |      |      |  |
|---------|-------|------|------|------|------|--|
| 사진촬영    | 고     | 551  | 2.16 | .94  | .92  |  |
|         | 중     | 625  | 2.19 | .93  |      |  |
|         | 저     | 840  | 2.23 | .96  |      |  |
|         | Total | 2016 | 2.20 | .95  |      |  |
| 동영상 감상  | 고     | 551  | 2.80 | 1.01 | .76  |  |
|         | 중     | 625  | 2.80 | .98  |      |  |
|         | 저     | 839  | 2.74 | .96  |      |  |
|         | Total | 2015 | 2.78 | .98  |      |  |
| 음악 듣기   | 고     | 551  | 2.09 | 1.17 | 1.27 |  |
|         | 중     | 625  | 1.99 | 1.07 |      |  |
|         | 저     | 840  | 2.02 | 1.07 |      |  |
|         | Total | 2016 | 2.03 | 1.10 |      |  |
| 시간 보기   | 고     | 551  | 1.31 | .68  | 1.41 |  |
|         | 중     | 625  | 1.33 | .66  |      |  |
|         | 저     | 840  | 1.38 | .71  |      |  |
|         | Total | 2016 | 1.35 | .69  |      |  |
| 휴대폰 의존도 | 고     | 551  | 2.69 | .75  | .05  |  |
|         | 중     | 625  | 2.68 | .79  |      |  |
|         | 저     | 840  | 2.69 | .71  |      |  |
|         | Total | 2016 | 2.68 | .75  |      |  |

주) \* p<.05, \*\* p<.01

#### (2) 청소년의 부모 경제적 수준에 따른 인터넷윤리의식 및 유해매체몰입도 실태

청소년의 부모 경제적 수준에 따른 인터넷윤리의식 및 유해매체몰입도 실태를 분석해본 결과, 인터넷윤리의식 및 유해매체몰입도 실태에 있어 청소년의 부모 경제적 수준별 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

**표 III-23** 청소년의 부모 경제적 수준에 인터넷 윤리의식 및 유해매체몰입도 실태

| 항목          |                              | 사례수   | 평균  | 표준편차  | F     | 사후분석 |  |
|-------------|------------------------------|-------|-----|-------|-------|------|--|
| 인터넷 윤리의식    |                              | 고     | 274 | 19.89 | 46.40 | .59  |  |
|             |                              | 중     | 319 | 22.14 | 44.42 |      |  |
|             |                              | 저     | 401 | 24.29 | 59.84 |      |  |
|             |                              | Total | 994 | 22.39 | 51.66 |      |  |
| 인<br>터<br>넷 | 채팅/게시판 등에<br>일부로 거짓정보<br>올리기 | 고     | 23  | 4.74  | 4.68  | .36  |  |
|             |                              | 중     | 24  | 13.83 | 40.13 |      |  |
|             |                              | 저     | 40  | 13.00 | 52.03 |      |  |
|             |                              | Total | 87  | 11.05 | 40.97 |      |  |
| 비<br>윤<br>리 | 불법 소프트웨어<br>다운받아 사용하기        | 고     | 184 | 20.06 | 45.23 | .24  |  |
|             |                              | 중     | 204 | 17.01 | 42.62 |      |  |
|             |                              | 저     | 236 | 18.19 | 42.51 |      |  |
|             |                              | Total | 624 | 18.36 | 43.31 |      |  |

|        |                                    |       |     |        |        |     |  |
|--------|------------------------------------|-------|-----|--------|--------|-----|--|
| 행<br>위 | 다른 사람의<br>아이디나 주민번호를<br>허락 없이 사용하기 | 고     | 33  | 4.61   | 8.61   | .45 |  |
|        |                                    | 중     | 37  | 4.54   | 5.36   |     |  |
|        |                                    | 저     | 58  | 10.09  | 47.63  |     |  |
|        |                                    | Total | 128 | 7.07   | 32.45  |     |  |
|        | 채팅하면서 성별이나<br>나이 속이기               | 고     | 79  | 10.24  | 36.60  | .83 |  |
|        |                                    | 중     | 96  | 11.50  | 22.27  |     |  |
|        |                                    | 저     | 128 | 7.42   | 13.61  |     |  |
|        |                                    | Total | 303 | 9.45   | 24.14  |     |  |
|        | 다른 사람 컴퓨터나<br>웹사이트 해킹하기            | 고     | 8   | 2.88   | 1.72   | .56 |  |
|        |                                    | 중     | 11  | 5.45   | 5.62   |     |  |
|        |                                    | 저     | 14  | 4.79   | 6.30   |     |  |
|        |                                    | Total | 33  | 4.55   | 5.26   |     |  |
|        | 채팅/ 게시판 등에서<br>욕이나 폭력적인<br>언어 사용하기 | 고     | 129 | 36.40  | 92.14  | .55 |  |
|        |                                    | 중     | 167 | 43.45  | 87.69  |     |  |
|        |                                    | 저     | 231 | 47.73  | 107.66 |     |  |
|        |                                    | Total | 527 | 43.60  | 97.88  |     |  |
|        | 유해매체물입도                            | 고     | 134 | 3.4188 | .55    | .96 |  |
|        |                                    | 중     | 166 | 3.3411 | .61    |     |  |
|        |                                    | 저     | 202 | 3.4146 | .55    |     |  |
|        |                                    | Total | 502 | 3.3914 | .57    |     |  |

주) \* p<.05, \*\* p<.01

### 3. 청소년의 뉴미디어 활용이 인지발달에 미치는 영향

청소년들의 뉴미디어 활용과 인지발달간의 관계를 살펴보기 위해 수행한 설문 결과, 뉴미디어 활용관련 독립변인들의 기술통계량은 <표 Ⅲ-24>와 같고 청소년들의 인지적 발달 관련 변인들에 대한 기술통계량은 다음 <표Ⅲ-25>와 같다.

뉴미디어 활용과 관련된 기술통계분석 결과를 살펴보면, 청소년들의 주당 컴퓨터 사용시간은 약 225분(3시간 45분)정도로 매일 평균 30분정도씩 컴퓨터를 사용하고 있는 것으로 나타났다. 청소년들은 컴퓨터를 공부 또는 학습을 위한 정보검색이나 게임 또는 오락을 하기 위한 목적으로 많이 사용하고 19세 이상 사이트의 이용수준은 낮은 것으로 나타났다. 청소년들의 휴대폰 의존도는 평균이하인 것으로 나타났으며 청소년들은 시간을 보거나 가족 또는 친구와 통화를 하려는 목적으로 휴대폰을 많이 사용하고 있는 것으로 분석되었다. 그리고 지난 1년 동안 청소년들은 평균 21회 정도 인터넷 윤리에 어긋나는 행위를 한 것으로 나타났으나 유해매체물입도는 평균이하 수준인 것으로 확인되었다.

표 III-24 뉴미디어 활용 관련 변인들의 기술통계분석 결과

| 변인명            | 평균     | 표준편차    | N    | 비고            |
|----------------|--------|---------|------|---------------|
| 컴퓨터 사용시간       | 255.20 | 143.242 | 2206 | 분             |
| 컴퓨터 사용목적       | —      | —       | —    |               |
| 공부/학습 정보검색     | 2.27   | .878    | 2212 |               |
| 학습 이외 정보/자료 이용 | 1.76   | .779    | 2212 |               |
| 게임/오락          | 1.88   | .983    | 2212 |               |
| 채팅/메신저         | 2.24   | 1.123   | 2210 |               |
| 전자우편           | 2.86   | .922    | 2212 |               |
| 동호회/카페/커뮤니티 활동 | 2.76   | 1.019   | 2210 |               |
| 개인홈페이지 활동      | 2.52   | 1.138   | 2211 |               |
| 온라인 사고팔기       | 3.09   | 1.001   | 2212 |               |
| 댓글 달기          | 2.50   | 1.047   | 2212 |               |
| 19세 이상 사이트 이용  | 3.64   | .704    | 2212 |               |
| 휴대폰 보유 여부      | 1.05   | .225    | 2280 | 1:소유<br>2:무소유 |
| 휴대폰 의존도        | 2.69   | .750    | 2158 |               |
| 휴대폰 사용목적       | —      | —       | —    |               |
| 가족과의 통화        | 1.54   | .643    | 2158 |               |
| 가족과의 문자메시지     | 1.96   | .821    | 2158 |               |
| 친구와의 통화        | 1.43   | .632    | 2158 |               |
| 친구와의 문자메시지     | 1.28   | .563    | 2158 |               |
| 게임/오락          | 2.09   | .993    | 2158 |               |
| 사진촬영           | 2.19   | .947    | 2158 |               |
| 동영상 감상         | 2.77   | .990    | 2157 |               |
| 음악 듣기          | 2.04   | 1.104   | 2158 |               |
| 시간 보기          | 1.35   | .697    | 2158 |               |
| 인터넷 윤리의식       | 21.99  | 50.439  | 1063 |               |
| 유해매체몰입도        | 3.39   | .570    | 538  |               |

주 1) 컴퓨터사용시간, 휴대폰 보유 여부, 인터넷 윤리의식 외 모든 변인은 4점 척도  
(1: 매우 그렇다 ~ 4: 전혀 그렇지 않다)

청소년들의 인지발달 관련 변인들을 살펴보면, 주당 평균학습시간은 약 420분 (7시간)으로 매일 평균 한 시간씩 학습하는 것으로 나타났고 주당 평균 독서시간은 약 80분 (1시간 20분)으로 나타났다.

학습습관 관련 변인 중에서는 성취가치가 상대적으로 높은 것으로 나타났으며 청소년들의 학업성취도는 평균 82점 정도인 것으로 분석되었다.

표 Ⅲ-25 청소년들의 인지적 발달 관련 변인들의 기술통계분석 결과

| 변인명           | 평균     | 표준편차    | N    | 비고 |
|---------------|--------|---------|------|----|
| 학습시간          | 419.23 | 254.775 | 2184 | 분  |
| 학원/과외 학습시간    | 145.82 | 132.725 | 2248 | 분  |
| 학교 숙제 학습시간    | 80.38  | 68.218  | 2240 | 분  |
| 학원/과외 숙제 학습시간 | 38.29  | 52.885  | 2260 | 분  |
| 기타학습시간        | 116.63 | 116.156 | 2254 | 분  |
| 독서시간          | 79.92  | 86.828  | 2254 | 분  |
| 학습습관          | -      | -       | -    |    |
| 성취가치          | 1.96   | .595    | 2349 |    |
| 숙달적 목적지향성     | 2.29   | .739    | 2350 |    |
| 행동통제          | 2.47   | .372    | 2348 |    |
| 학업시간관리        | 2.57   | .697    | 2347 |    |
| 자기주도학습        | 2.27   | .437    | 2350 |    |
| 학업성취도         | 4.47   | 1.94    | 2268 |    |

주 1) 시간변인: 분으로 환산

주 2) 학습습관변인: 4점 척도 (1: 매우 그렇다 ~ 4: 전혀 그렇지 않다)

주 3) 학업성취도 1(96점 이상), 2(90-95점), 3(85-89점), 4(80-84점), 5(75-79점), 6(70-74점), 7(65-69점), 8(64점 이하), 9(모름/무응답)

## 1) 컴퓨터 사용과 청소년들의 인지발달

### (1) 컴퓨터 사용이 청소년들의 학습시간 및 독서시간에 미치는 영향

청소년들의 컴퓨터 사용시간과 청소년들의 학습시간 및 독서시간 관련 변인간의 상관관계를 분석한 결과, 모두 역의 방향으로 유의수준  $p < .001$  에서 통계적으로 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

표 Ⅲ-26 컴퓨터 사용시간과 학습시간 및 독서시간 간의 상관계수

| 변인명      | 전체 학습시간  | 학원/과외 학습시간 | 학교 숙제시간  | 학원/과외 숙제시간 | 기타 학습시간  | 독서시간     |
|----------|----------|------------|----------|------------|----------|----------|
| 컴퓨터 사용시간 | -.279*** | -.155***   | -.146*** | -.185***   | -.173*** | -.151*** |

주 1) \*\*\* :  $p(0.001)$ , \*\* :  $p(0.01)$ , \* :  $p(0.05)$

청소년들의 컴퓨터 사용시간이 학습시간 및 독서시간에 미치는 영향을 분석한 결과 모두 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 청소년들의 컴퓨터 사용시간과 학습시간과의 관계를 분석한 결과, 청소년들의 컴퓨터 사용시간이 길수록 전체 학습시간뿐만 아니라 학원/과외 학습시간, 학교 숙제시간, 학원/과외 숙제시간, 기타 학습시간은 통계적으로 유의미하게 짧은 것으로 나타났다. 그리고 컴퓨터를 많이 사용하는 청소년일수록 독서하는 시간도 통계적으로 유의미하게 짧은 것으로 나타났다. 다시 말해서, 컴퓨터 사용시간에 의해 전체 학습시간은 약 7.8% 그리고 독서시간은 약 2.3% 설명되는 것으로 확인되었다.

표 Ⅲ-27 컴퓨터 사용시간이 학습시간 및 독서시간에 미치는 영향 분석 결과

| 변인           | 사례수  | $R^2(\text{adj. } R^2)$ | F          | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | t          |
|--------------|------|-------------------------|------------|---------|--------|------------|
| 전체 학습시간      | 2116 | .078(.077)              | 177.975*** | -.500   | -.279  | -13.341*** |
| - 학원/과외 학습시간 | 2177 | .024(.024)              | 53.695***  | -.143   | -.155  | -7.328***  |
| - 학교 숙제시간    | 2170 | .021(.021)              | 47.056***  | -.069   | -.146  | -6.860***  |
| - 학원/과외 숙제시간 | 2187 | .034(.034)              | 77.034***  | -.069   | -.185  | -8.777***  |
| - 기타 학습시간    | 2181 | .030(.029)              | 66.873***  | -.139   | -.173  | -8.178***  |
| 독서시간         | 2181 | .023(.022)              | 50.725***  | -.091   | -.151  | -7.122***  |

주 1) 각각 단순 회귀분석한 결과임.

주 2) \*\*\* :  $p(0.001)$ , \*\* :  $p(0.01)$ , \* :  $p(0.05)$

청소년들의 컴퓨터 사용목적이 청소년들의 학습시간 및 독서시간에 미치는 영향을 알아보기 위해 다중 회귀분석을 실시하였다. 이를 위해 변인들 간 상관관계를 분석한 결과, 관련 변인간의 상관관계의 절대값은 모두 .6이하이므로 다중공선성에는 문제가 없는 것으로 분석되었다. 청소년들의 컴퓨터 사용목적 중 일부는 학습시간 또는 독서시간과 통계적으로 유의미한 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

표 III-28 컴퓨터 사용목적과 학습시간 및 독서시간 간의 상관관계수

| 변인명                  | 1   | 2   | 3     | 4     | 5     | 6     | 7     | 8     | 9     | 10   | 11   | 12    |
|----------------------|-----|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------|------|-------|
| 1.학습시간               | 1   | -   | -.273 | -.017 | .151  | .151  | -.043 | .001  | .065  | .047 | .050 | .064  |
| 2.독서시간               | -   | 1   | -.177 | -.033 | .074  | .141  | -.064 | -.052 | .030  | .020 | .020 | .054  |
| 3.공부/학습 정보검색         | *** | *** | 1     | .227  | -.143 | -.024 | .182  | .110  | .083  | .006 | .046 | -.021 |
| 4.학습 이외 정보/<br>자료 이용 |     |     | ***   | 1     | -.018 | .167  | .173  | .182  | .214  | .057 | .175 | -.046 |
| 5.게임/오락              | *** | *** | ***   |       | 1     | .114  | .016  | .008  | -.063 | .210 | .061 | .181  |
| 6.채팅/메신저             | *** | *** |       | ***   | ***   | 1     | .297  | .223  | .536  | .159 | .398 | .058  |
| 7.전자우편               | *   | *** | ***   | ***   |       | ***   | 1     | .399  | .287  | .211 | .327 | .042  |
| 8.동호회/카페/커뮤니티<br>활동  |     | **  | ***   | ***   |       | ***   | ***   | 1     | .336  | .271 | .442 | .056  |
| 9.개인홈페이지 활동          | *** |     | ***   | ***   | **    | ***   | ***   | ***   | 1     | .158 | .486 | .023  |
| 10.온라인 사고팔기          | *   |     |       | **    | ***   | ***   | ***   | ***   | ***   | 1    | .234 | .206  |
| 11.댓글 달기             | *   |     | *     | ***   | **    | ***   | ***   | ***   | ***   | ***  | 1    | .072  |
| 12.19세 이상 사이트<br>이용  | **  | **  |       | *     | ***   | **    | *     | **    |       | ***  | ***  | 1     |

주 1) \*\*\* :  $p(0.001)$ , \*\* :  $p(0.01)$ , \* :  $p(0.05)$ 

청소년들의 컴퓨터 사용목적 중 공부 또는 학습을 위한 정보검색, 채팅 또는 메신저, 게임 또는 오락이 청소년들의 학습시간에 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 청소년들이 공부 또는 학습을 위한 정보를 검색하기 위한 목적으로 컴퓨터를 사용하는 것은 청소년들의 학습시간에 긍정적인 영향을 미치고 청소년들이 채팅 또는 메신저와 게임 또는 오락을 하기 위해 컴퓨터를 사용하는 것은 청소년들의 학습시간에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 상기에 제시한 세 개의 컴퓨터 사용목적은 청소년의 학습시간을 약 10.5% 설명해 주는 것으로 나타났다.

컴퓨터 사용목적이 청소년들의 독서시간에 미치는 영향을 분석한 결과, 청소년들이 공부 또는 학습을 위해 정보를 검색하는 것, 채팅 또는 메신저를 하는 것, 전자우편을 이용하는 것, 19세 이상 사이트를 이용하는 것, 동호회 등 커뮤니티 활동을 하는 것이 청소년들의 독서시간에 통계적으로 유의미한 영향을 미치며, 약 6%를 예측할 수 있는 것으로 분석되었다. 청소년들의 학습시간에 미치는 영향 분석 결과와 유사하게 청소년들이 공부 또는 학습을 위해 정보를 검색하는 것은 청소년들의 독서시간에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이와 함께 전자우편을 이용하는 것과 동호회 및 커뮤니티 활동을 하는 것은 청소년들의 독서시간에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으나

채팅 및 메신저를 하는 것과 19세 이상 사이트를 이용하는 것은 청소년들의 독서시간에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

표 Ⅲ-29 컴퓨터 사용목적이 학습시간 및 독서시간에 미치는 영향 분석 결과

| 종속<br>변인 | 독립변인           | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F         | 비표준화<br>계수 | 표준화<br>계수 | t          |
|----------|----------------|------|---------------------------------------|-----------|------------|-----------|------------|
| 학습<br>시간 | 공부/학습 정보검색     | 2116 | .105(.103)                            | 82.384*** | -73.720    | -.255     | -12.278*** |
|          | 채팅/메신저         |      |                                       |           | 30.220     | .134      | 60.448***  |
|          | 게임/오락          |      |                                       |           | 25.627     | .099      | 4.732***   |
| 독서<br>시간 | 공부/학습 정보검색     | 2181 | .060(.058)                            | 27.917*** | -15.169    | -.154     | -7.269***  |
|          | 채팅/메신저         |      |                                       |           | 12.772     | .166      | 7.539***   |
|          | 전자우편           |      |                                       |           | -6.484     | -.069     | -2.930**   |
|          | 19세 이상 사이트 이용  |      |                                       |           | 5.802      | .047      | 2.255*     |
|          | 동호회/카페/커뮤니티 활동 |      |                                       |           | -4.044     | -.048     | -2.096*    |

주 1) \*\*\* : p<0.001, \*\* : p<0.01, \* : p<0.05

## (2) 컴퓨터 사용과 청소년들의 학습습관

청소년들의 컴퓨터 사용시간과 학습습관의 하위 변인간의 상관관계를 분석한 결과, 컴퓨터 사용시간과 청소년들의 성취목적, 성취목적지향성, 학습시간관리, 자기주도학습은 유의수준  $p<.001$  에서 통계적으로 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 그러나 청소년들의 컴퓨터 사용시간과 행동통제 간에는 통계적으로 유의미한 상관관계가 없는 것으로 나타났다.

표 Ⅲ-30 컴퓨터 사용시간과 학습습관의 하위변인 간의 상관계수

| 변인명      | 성취목적    | 성취목적지향성 | 행동통제  | 학습시간관리  | 자기주도학습  |
|----------|---------|---------|-------|---------|---------|
| 컴퓨터 사용시간 | .083*** | .087*** | -.016 | .153*** | .111*** |

주 1) \*\*\* : p<0.001, \*\* : p<0.01, \* : p<0.05

청소년들의 컴퓨터 사용시간은 학습습관의 하위변인인 성취목적, 성취목적지향성, 학습시간관리, 자기주도학습에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그러나 청소년들의 컴퓨터 사용시간은 행동통제에 통계적으로 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 청소년들의 학습시간관리는 컴퓨터 사용시간에 의해 약2.3% 설명되는 것으로 나타났다.

표 Ⅲ-31 컴퓨터 사용시간이 학습습관의 하위변인에 미치는 영향 분석 결과

| 변인      | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F         | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | t        |
|---------|------|---------------------------------------|-----------|---------|--------|----------|
| 성취목적    | 2203 | .007(.006)                            | 15.336*** | .000    | .083   | 3.916*** |
| 성취목적지향성 | 2205 | .008(.007)                            | 16.808*** | .000    | .087   | 4.100*** |
| 행동통제    | 2203 | .000(.000)                            | .536      | —       | —      | —        |
| 학습시간관리  | 2202 | .023(.023)                            | 52.620*** | .001    | .153   | 7.254*** |
| 자기주도학습  | 2205 | .012(.012)                            | 27.543*** | .000    | .111   | 5.248*** |

주 1) 각각 단순 회귀분석한 결과임.

주 2) \*\*\* : p<0.001, \*\* : p<0.01, \* : p<0.05

청소년들의 컴퓨터 사용목적이 청소년들의 자기주도학습에 미치는 영향을 알아보기 위해, 관련 변인 간의 상관관계를 분석하였다. 그 결과 모든 변인간의 상관관계 절대값이 모두 .6이하이므로 다중공선성에는 문제가 없는 것으로 분석되었다.

표 Ⅲ-32 컴퓨터 사용목적과 자기주도학습 간의 상관계수

| 변인명              | 1   | 2    | 3    | 4     | 5     | 6    | 7    | 8     | 9     | 10   | 11    |
|------------------|-----|------|------|-------|-------|------|------|-------|-------|------|-------|
| 1.자기주도학습         | 1   | .207 | .028 | -.080 | -.042 | .059 | .026 | .024  | -.027 | .003 | -.017 |
| 2.공부/학습 정보검색     | *** | 1    | .229 | -.136 | -.024 | .183 | .109 | .083  | .009  | .046 | -.017 |
| 3.학습 이외 정보/자료이용  |     | ***  | 1    | -.015 | .174  | .180 | .185 | .215  | .060  | .177 | -.041 |
| 4.게임/오락          | *** | ***  |      | 1     | .116  | .019 | .005 | -.061 | .212  | .066 | .183  |
| 5.채팅/메신저         | *   |      | ***  | ***   | 1     | .303 | .221 | .537  | .162  | .400 | .060  |
| 6.전자우편           | **  | ***  | ***  |       | ***   | 1    | .396 | .292  | .216  | .333 | .041  |
| 7.동호회/카페/커뮤니티활동  |     | ***  | ***  |       | ***   | ***  | 1    | .331  | .268  | .435 | .058  |
| 8.개인홈페이지 활동      |     | ***  | ***  | **    | ***   | ***  | ***  | 1     | .160  | .489 | .024  |
| 9.온라인 사고팔기       |     |      | **   | ***   | ***   | ***  | ***  | ***   | 1     | .233 | .214  |
| 10.댓글 달기         |     | *    | ***  | ***   | ***   | ***  | ***  | ***   | ***   | 1    | .070  |
| 11.19세 이상 사이트 이용 |     |      | *    | ***   | **    | **   | **   |       | ***   | ***  | 1     |

주 1) \*\*\* : p<0.001, \*\* : p<0.01, \* : p<0.05

청소년들의 컴퓨터 사용목적 중 ‘공부 또는 학습을 위한 정보검색’과 ‘게임 또는 오락’이 청소년들의 자기주도학습에 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 구체적으로 살펴보면, 청소년들이 공부 또는 학습을 위한 정보 검색을 위해 컴퓨터를 사용하는 것은 학습자들의 자기주도학습에 긍정적인 영향을 미치나 게임 또는 오락을 하기 위해 컴퓨터를 사용하는 것은 학습자들의 자기주도학습에 부정적인 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 두 변인에 의한 청소년들의 자기주도학습 예측력은 약 4.9%인 것으로 나타났다.

표 Ⅲ-33 컴퓨터 사용목적이 자기주도학습에 미치는 영향 분석 결과

| 종속<br>변인   | 독립변인       | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F         | 비표준화<br>계수 | 표준화<br>계수 | t        |
|------------|------------|------|---------------------------------------|-----------|------------|-----------|----------|
| 자기주<br>도학습 | 공부/학습 정보검색 | 2205 | .049(.045)                            | 52.855*** | .099       | .200      | 9.529*** |
|            | 게임/오락      |      |                                       |           | -.023      | -.053     | -2.528*  |

주 1) \*\*\* : p<0.001, \*\* : p<0.01, \* : p<0.05

### (3) 컴퓨터 사용시간이 청소년들의 학업성취도에 미치는 영향

청소년들의 컴퓨터 사용시간과 학업성취도 간에는 유의수준  $p<.001$  에서 통계적으로 상관관계가 있는 것으로 나타났다( $r=.216$ ). 청소년들의 컴퓨터 사용시간이 학업성취도에 미치는 영향을 알아보기 위해 단순 회귀분석을 한 결과, 컴퓨터를 많이 사용하는 청소년일수록 학업성취도가 낮은 것으로 나타났다. 청소년들의 학업성취도는 컴퓨터 사용시간에 의해 약 4.7% 설명되는 것으로 분석되었다.

표 Ⅲ-34 컴퓨터 사용시간이 학업성취도에 미치는 영향 분석 결과

| 변인    | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F          | 비표준화<br>계수 | 표준화<br>계수 | t         |
|-------|------|---------------------------------------|------------|------------|-----------|-----------|
| 학업성취도 | 2195 | .047(.046)                            | 107.492*** | .003       | .216      | 10.368*** |

주 1) \*\*\* : p<0.001, \*\* : p<0.01, \* : p<0.05

청소년들의 컴퓨터 사용목적이 청소년들의 학업성취도에 미치는 영향을 알아보기 위해, 관련 변인 간의 상관관계를 분석하였다. 그 결과 모든 변인간의 상관관계 절대값이 모두 .6이하이므로 다중공선성에는 문제가 없는 것으로 분석되었다.

표 Ⅲ-35 컴퓨터 사용목적과 학업성취도 간의 상관계수

| 변인명              | 1   | 2    | 3    | 4     | 5     | 6    | 7    | 8     | 9     | 10    | 11    |
|------------------|-----|------|------|-------|-------|------|------|-------|-------|-------|-------|
| 1.학업성취도          | 1   | .217 | .074 | -.141 | -.126 | .104 | .049 | -.057 | -.089 | -.078 | -.089 |
| 2.공부/학습 정보검색     | *** | 1    | .227 | -.137 | -.023 | .181 | .108 | .079  | .011  | .042  | -.017 |
| 3.학습 이외 정보/자료이용  | *** | ***  | 1    | -.016 | .177  | .181 | .185 | .213  | .060  | .174  | -.043 |
| 4.게임/오락          | *** | ***  |      | 1     | .117  | .019 | .007 | -.061 | .214  | .066  | .182  |
| 5.채팅/메신저         | *** |      | ***  | ***   | 1     | .302 | .222 | .538  | .160  | .402  | .058  |
| 6.전자우편           | *** | ***  | ***  |       | ***   | 1    | .397 | .290  | .216  | .333  | .041  |
| 7.동호회/카페/커뮤니티활동  | *   | ***  | ***  |       | ***   | ***  | 1    | .330  | .267  | .434  | .058  |
| 8.개인홈페이지 활동      | **  | ***  | ***  | **    | ***   | ***  | ***  | 1     | .160  | .488  | .024  |
| 9.온라인 사고팔기       | *** |      | **   | ***   | ***   | ***  | ***  | ***   | 1     | .234  | .212  |
| 10.댓글 달기         | *** | *    | ***  | ***   | ***   | ***  | ***  | ***   | ***   | 1     | .070  |
| 11.19세 이상 사이트 이용 | *** |      |      | ***   | **    | *    | **   |       | ***   | ***   | 1     |

주 1) \*\*\* : p(0.001, \*\* : p(0.01, \* : p(0.05

청소년들의 컴퓨터 사용목적의 대부분이 청소년들의 학업성취도에 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 구체적으로 살펴보면, 청소년들이 공부 또는 학습을 위한 정보 검색, 전자우편, 동호회/카페/커뮤니티 활동 등은 학업성취도에 긍정적인 영향을 미치나 채팅/메신저, 게임/오락, 온라인 사고팔기, 댓글달기, 19세 이상 사이트 이용 등은 학업성취도에 부정적인 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 컴퓨터 사용목적에 의해 청소년들의 학업성취도는 약 10% 설명되는 것으로 나타났다.

표 Ⅲ-36 컴퓨터 사용목적이 학업성취도에 미치는 영향 분석 결과

| 종속<br>변인  | 독립변인          | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F             | 비표준화<br>계수 | 표준화<br>계수 | t         |
|-----------|---------------|------|---------------------------------------|---------------|------------|-----------|-----------|
| 학업<br>성취도 | 공부/학습 정보검색    | 2195 | .098(.095)                            | 29.729**<br>* | .394       | .178      | 8.483***  |
|           | 채팅/메신저        |      |                                       |               | -.206      | -.119     | -5.212*** |
|           | 전자우편          |      |                                       |               | .272       | .129      | 5.498***  |
|           | 게임/오락         |      |                                       |               | -.149      | -.075     | -3.525*** |
|           | 온라인 사고팔기      |      |                                       |               | -.134      | -.069     | -3.112**  |
|           | 댓글 달기         |      |                                       |               | -.155      | -.083     | -3.421*** |
|           | 동호회/카페/커뮤니티활동 |      |                                       |               | .121       | .064      | 2.652**   |
|           | 19세 이상 사이트 이용 |      |                                       |               | -.150      | -.054     | -2.575**  |

주 1) \*\*\* : p(0.001, \*\* : p(0.01, \* : p(0.05

## 2) 휴대폰 사용과 청소년들의 인지발달

### (1) 휴대폰 사용과 청소년들의 학습시간 및 독서시간

청소년들의 휴대폰 소지 여부에 따른 청소년들의 학습시간 및 독서시간 차이를 알아보기 위해 다변량분산분석(MANOVA)을 수행하였다. 휴대폰 소지여부에 따른 청소년들의 학습시간에는 차이가 없는 것으로 나타났으나 독서시간에는 유의수준  $p < .001$  에서 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 휴대폰을 소유하고 있는 청소년들은 주당 평균 약 78분 (1시간 18분) 정도 독서를 하나, 휴대폰을 소유하고 있지 않은 청소년들은 주당 평균 약 110분 (1시간 50분) 정도 독서를 하는 것으로 분석되었다. 휴대폰을 소유하고 있는 청소년들은 자유시간에 독서보다는 휴대폰을 사용하는데 시간을 소요하기 때문에 상대적으로 독서시간이 적은 것으로 해석된다.

표 III-37 휴대폰 소지 여부에 따른 학습시간과 독서시간 차이 분석 결과

| 종속변인 | 독립변인 |     | 사례수  | 평균     | 표준편차    | F      | Sig     |
|------|------|-----|------|--------|---------|--------|---------|
| 학습시간 | 휴대폰  | 소유  | 2054 | 419.20 | 252.778 | .026   | .872    |
|      |      | 무소유 | 119  | 415.33 | 287.629 |        |         |
| 독서시간 | 휴대폰  | 소유  | 2054 | 78.25  | 86.151  | 14.689 | .000*** |
|      |      | 무소유 | 119  | 109.70 | 101.192 |        |         |

주 1) \*\*\* :  $p < 0.001$ , \*\* :  $p < 0.01$ , \* :  $p < 0.05$

청소년들의 휴대폰 의존도와 학습시간 및 독서시간 관련 변인간의 상관관계를 분석한 결과, 학원/과 외 학습시간을 제외한 관련 변인에 대해 통계적으로 유의미한 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

표 Ⅲ-38 휴대폰 의존도와 학습시간 및 독서시간 간의 상관계수

| 변인명     | 전체 학습시간 | 학원/과외 학습시간 | 학교 숙제시간 | 학원/과외 숙제시간 | 기타 학습시간 | 독서시간    |
|---------|---------|------------|---------|------------|---------|---------|
| 휴대폰 의존도 | .065*** | -.013      | .060**  | .040*      | .080*** | .125*** |

주 1) \*\*\* :  $p<0.001$ , \*\* :  $p<0.01$ , \* :  $p<0.05$

청소년들의 휴대폰 의존도가 학습시간 및 독서시간에 미치는 영향을 분석한 결과 전체 학습시간과 독서시간에 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 청소년들이 휴대폰에 대한 의존도가 낮을수록 청소년들의 학습시간과 독서시간은 길다는 것이다.

표 Ⅲ-39 휴대폰 의존도가 학습시간 및 독서시간에 미치는 영향 분석 결과

| 변인           | 사례수  | $R^2(\text{adj. } R^2)$ | F          | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | t        |
|--------------|------|-------------------------|------------|---------|--------|----------|
| 전체 학습시간      | 2065 | .004(.004)              | 8.836**    | 21.976  | .065   | 2.972**  |
| - 학원/과외 학습시간 | 2129 | .000(.000)              | .370       | -       | -      | -        |
| - 학교 숙제시간    | 2118 | .004(.003)              | 7.606**    | 5.447   | .060   | 2.758**  |
| - 학원/과외 숙제시간 | 2127 | .002(.001)              | 3.376      | -       | -      | -        |
| - 기타 학습시간    | 2132 | .006(.006)              | 13.744***  | 12.283  | .080   | 3.707*** |
| 독서시간         | 2132 | .016(.015)              | 33.9385*** | 14.299  | .125   | 5.826*** |

주 1) 각각 단순 회귀분석한 결과임.

주 2) \*\*\* :  $p<0.001$ , \*\* :  $p<0.01$ , \* :  $p<0.05$

청소년들의 휴대폰 사용목적이 청소년들의 학습시간 및 독서시간에 미치는 영향을 알아보기 위해 다중 회귀분석을 실시하였다. 이를 위해 변인들 간 상관관계를 분석한 결과, 관련 변인간의 상관관계의 절대값은 대체로 .6이하이므로 다중공선성에는 문제가 없는 것으로 분석되었다.

표 Ⅲ-40 휴대폰 사용목적과 학습시간 및 독서시간 간의 상관계수

| 변인명          | 1   | 2   | 3     | 4     | 5    | 6     | 7    | 8    | 9    | 10   | 11    |
|--------------|-----|-----|-------|-------|------|-------|------|------|------|------|-------|
| 1.학습시간       | 1   | -   | .007  | -.057 | .003 | -.038 | .074 | .004 | .028 | .037 | .003  |
| 2.독서시간       | -   | 1   | -.040 | -.048 | .070 | .040  | .059 | .016 | .017 | .039 | -.008 |
| 3.가족과의 통화    |     | *   | 1     | .481  | .261 | .143  | .065 | .106 | .068 | .029 | .119  |
| 4.가족과의 문자메시지 | **  | *   | ***   | 1     | .199 | .130  | .128 | .171 | .136 | .110 | .140  |
| 5.친구와의 통화    |     | *** | ***   | ***   | 1    | .608  | .150 | .202 | .128 | .221 | .189  |
| 6.친구와의 문자메시지 | *   | *   | ***   | ***   | ***  | 1     | .130 | .233 | .129 | .207 | .242  |
| 7.게임/오락      | *** | **  | **    | ***   | ***  | ***   | 1    | .187 | .338 | .322 | .075  |
| 8.사진촬영       |     |     | ***   | ***   | ***  | ***   | ***  | 1    | .431 | .320 | .270  |
| 9.동영상 감상     |     |     | ***   | ***   | ***  | ***   | ***  | ***  | 1    | .466 | .089  |
| 10.음악 듣기     | *   | *   |       | ***   | ***  | ***   | ***  | ***  | ***  | 1    | .163  |
| 11.시간 보기     |     |     | ***   | ***   | ***  | ***   | ***  | ***  | ***  | ***  | 1     |

주 1) \*\*\* :  $p(0.001)$ , \*\* :  $p(0.01)$ , \* :  $p(0.05)$

청소년들의 휴대폰 사용목적 중 ‘게임/오락’과 ‘가족과의 문자메시지’가 청소년들의 학습시간에 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 구체적으로 살펴보면, 휴대폰을 게임 또는 오락을 하기 위해 사용하는 청소년들은 학습시간에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으나 휴대폰을 통해 가족과의 문자메시지를 주고받는 청소년들은 학습시간에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

휴대폰 사용목적이 청소년들의 독서시간에 미치는 영향을 분석한 결과, 청소년들이 친구와 통화하는 것, 가족과의 문자메시지를 주고받는 것, 게임 또는 오락을 하는 것은 청소년들의 독서시간에 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히, 청소년들이 휴대폰을 가족과의 문자메시지를 주고받기 위해 사용하는 것은 청소년들의 독서시간에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으나 친구와 통화하거나 게임 또는 오락을 하기 위해 사용하는 청소년들은 상대적으로 독서시간이 짧은 것으로 분석되었다.

표 III-41 휴대폰 사용목적이 학습시간 및 독서시간에 미치는 영향 분석 결과

| 종속변인  | 독립변인       | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F         | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | t        |
|-------|------------|------|---------------------------------------|-----------|---------|--------|----------|
| 학습 시간 | 게임/오락      | 2064 | .010(.009)                            | 10.364*** | 21.047  | .082   | 3.732*** |
|       | 가족과의 문자메시지 |      |                                       |           | -20.853 | -.068  | -3.065** |
| 독서 시간 | 친구와의 통화    | 2131 | .012(.011)                            | 8.553***  | 10.155  | .075   | 3.383*** |
|       | 가족과의 문자메시지 |      |                                       |           | -7.318  | -.070  | -3.173** |
|       | 게임/오락      |      |                                       |           | 4.873   | .056   | 2.571*   |

주 1) \*\*\* : p<0.001, \*\* : p<0.01, \* : p<0.05

## (2) 휴대폰 사용과 청소년들의 학습습관

청소년들의 휴대폰 소지 여부에 따른 청소년들의 학습습관에 차이가 있는지를 알아보기 위해 다변량분산분석(MANOVA)을 수행하였다. 휴대폰 소지여부에 따른 청소년들의 성취목적, 행동통제, 자기주도학습에는 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났으나 성취목적지향성과 학습시간관리에는 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 성취목적 지향성은 휴대폰을 소유하고 있지 않은 청소년들이 소유하고 있는 청소년보다 높은 것으로 분석되었고, 학습시간관리는 휴대폰을 소유하고 있는 청소년들이 더 높은 것으로 분석되었다.

표 III-42 휴대폰 소지 여부에 따른 학습시간과 독서시간 차이 분석 결과

| 종속변인        | 독립변인 |     | 사례수  | 평균   | 표준편차 | F     | Sig    |
|-------------|------|-----|------|------|------|-------|--------|
| 성취목적        | 휴대폰  | 소유  | 2153 | 1.95 | .595 | 1.014 | .314   |
|             |      | 무소유 | 121  | 1.90 | .554 |       |        |
| 성취목적<br>지향성 | 휴대폰  | 소유  | 2153 | 2.28 | .736 | 4.259 | .039*  |
|             |      | 무소유 | 121  | 2.14 | .748 |       |        |
| 행동통제        | 휴대폰  | 소유  | 2153 | 2.47 | .369 | 1.764 | .184   |
|             |      | 무소유 | 121  | 2.42 | .392 |       |        |
| 학습시간<br>관리  | 휴대폰  | 소유  | 2153 | 2.55 | .693 | 7.039 | .008** |
|             |      | 무소유 | 121  | 2.72 | .724 |       |        |
| 자기주도<br>학습  | 휴대폰  | 소유  | 2153 | 2.27 | .435 | .087  | .768   |
|             |      | 무소유 | 121  | 2.25 | .416 |       |        |

주 1) \*\*\* : p<0.001, \*\* : p<0.01, \* : p<0.05

청소년들의 휴대폰 의존도와 학습습관의 하위 변인간의 상관관계를 분석한 결과, 휴대폰 의존도와 청소년들의 성취목적, 성취목적지향성, 그리고 자기주도학습은 통계적으로 유의미한 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

표 Ⅲ-43      휴대폰 의존도와 학습습관의 하위변인 간의 상관계수

| 변인명     | 성취목적     | 성취목적지향성  | 행동통제 | 학습시간관리 | 자기주도학습 |
|---------|----------|----------|------|--------|--------|
| 휴대폰 의존도 | -.095*** | -.069*** | .035 | .018   | -.049* |

주 1) \*\*\* :  $p<0.001$ , \*\* :  $p<0.01$ , \* :  $p<0.05$

청소년들의 휴대폰 의존도는 학습습관의 하위변인인 성취목적, 성취목적지향성, 자기주도학습에 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 휴대폰의 의존도가 높은 청소년일수록 성취목적, 성취목적지향성, 자기주도학습 수준이 낮다는 것이다. 그러나 청소년들의 휴대폰 의존도는 행동통제 및 학습시간관리에는 통계적으로 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

표 Ⅲ-44      휴대폰 의존도가 학습습관의 하위변인에 미치는 영향 분석 결과

| 변인      | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F         | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | t         |
|---------|------|---------------------------------------|-----------|---------|--------|-----------|
| 성취목적    | 2157 | .009(.009)                            | 19.562*** | -.075   | -.095  | -4.423*** |
| 성취목적지향성 | 2158 | .005(.004)                            | 10.217*** | -.068   | -.069  | -3.196*** |
| 행동통제    | 2156 | .000(.000)                            | 2.616     | -       | -      | -         |
| 학습시간관리  | 2155 | .000(.000)                            | .671      | -       | -      | -         |
| 자기주도학습  | 2205 | .002(.002)                            | 50154*    | -.028   | -.049  | -2.270*   |

주 1) 각각 단순 회귀분석한 결과임.

주 2) \*\*\* :  $p<0.001$ , \*\* :  $p<0.01$ , \* :  $p<0.05$

청소년들의 휴대폰 사용목적이 청소년들의 학습시간 및 독서시간에 미치는 영향을 알아보기 위해 다중 회귀분석을 실시하였다. 이를 위해 변인들 간 상관관계를 분석한 결과, 관련 변인간의 상관관계의 절대값은 대체로 .6이하이므로 다중공선성에는 문제가 없는 것으로 분석되었다.

표 Ⅲ-45 휴대폰 사용목적과 학습습관 하위변인 간의 상관계수

| 변인명        | 성취목적    | 성취목적<br>지향성 | 행동통제    | 학습시간<br>관리 | 자기주도<br>학습 |
|------------|---------|-------------|---------|------------|------------|
| 가족과의 통화    | .093*** | .093***     | .042*   | .061**     | .099***    |
| 가족과의 문자메시지 | .112*** | .096***     | .076*** | .106***    | .134***    |
| 친구와의 통화    | .033    | .051**      | .023    | .036*      | .046*      |
| 친구와의 문자메시지 | .066*** | .051**      | .032    | .056**     | .072***    |
| 게임/오락      | -.064** | -.023       | .014    | -.057**    | -.057**    |
| 사진촬영       | -.005   | -.002       | .030    | .070***    | .029       |
| 동영상 감상     | -.036*  | .000        | .040*   | -.002      | -.011      |
| 음악 듣기      | -.026   | .003        | .018    | .004       | -.007      |
| 시간 보기      | .008    | .036*       | .035*   | -.016      | .014       |

주 1) \*\*\* : p<0.001, \*\* : p<0.01, \* : p<0.05

청소년들의 휴대폰 사용목적 중 ‘가족과의 문자메시지’는 청소년들의 학습습관에 공통적으로 영향을 미치는 변인으로 확인되었다. 구체적으로 살펴보면, 청소년들의 성취목적, 성취목적지향성, 행동통제, 자기주도학습은 청소년주변의 이상적 주변인(significant others)인 가족이나 친구와의 문자메시지 또는 통화가 긍정적으로 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 그러나 휴대폰으로 게임이나 오락을 하는 것은 학습자들의 성취목적 설정, 학습시간관리, 자기주도학습에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히, 분석결과 중 흥미로운 점은 휴대폰을 시간을 보는데 활용하는 것이 오히려 학습시간을 관리하는 데에는 부정적인 영향을 미치는 것으로 확인되었다.

표 Ⅲ-46 휴대폰 사용목적이 학습습관에 미치는 영향 분석 결과

| 종속<br>변인    | 독립변인       | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F         | 비표준화<br>계수 | 표준화<br>계수 | t         |
|-------------|------------|------|---------------------------------------|-----------|------------|-----------|-----------|
| 성취목적        | 가족과의 문자메시지 | 2156 | .023(.021)                            | 16.558*** | .084       | .116      | 5.348***  |
|             | 게임/오락      |      |                                       |           | -.052      | -.087     | -4.032*** |
|             | 친구와의 문자메시지 |      |                                       |           | .066       | .062      | 2.886**   |
| 성취목적지<br>향성 | 가족과의 문자메시지 | 2156 | .012(.011)                            | 13.100**  | .060       | .067      | 2.732**   |
|             | 가족과의 통화    |      |                                       |           | .070       | .061      | 2.486*    |
| 행동통제        | 가족과의 문자메시지 | 2155 | .006(.005)                            | 12.670*** | .034       | .076      | 3.559***  |

|            |            |      |            |           |       |       |           |
|------------|------------|------|------------|-----------|-------|-------|-----------|
| 학습시간<br>관리 | 가족과의 문자메시지 | 2154 | .025(.023) | 11.049*** | .090  | .107  | 4.883***  |
|            | 게임/오락      |      |            |           | -.061 | -.087 | -3.982*** |
|            | 사진촬영       |      |            |           | .053  | .072  | 3.136**   |
|            | 시간보기       |      |            |           | -.055 | -.055 | -2.428*   |
|            | 친구와의 문자메시지 |      |            |           | .063  | .028  | 2.276*    |
| 자기주도<br>학습 | 가족과의 문자메시지 | 2157 | .028(.026) | 20.478*** | .073  | .137  | 6.339***  |
|            | 게임/오락      |      |            |           | -.037 | -.084 | -3.871*** |
|            | 친구와의 문자메시지 |      |            |           | .051  | .017  | 3.041**   |

주 1) \*\*\* :  $p<0.001$ , \*\* :  $p<0.01$ , \* :  $p<0.05$

### (3) 휴대폰 사용과 청소년들의 학업성취도

청소년들의 휴대폰 소지 여부에 따른 청소년들의 학업성취도 차이를 알아보기 위해 독립표본 t-test를 수행하였다. 그 결과, 휴대폰 소지여부에 따른 청소년들의 학업성취도에는 차이가 없는 것으로 나타났다.

표 Ⅲ-47 휴대폰 소지 여부에 따른 학업성취도 차이 분석 결과

| 종속변인      | 독립변인 |     | 사례수  | 평균   | 표준편차  | t     | Sig  |
|-----------|------|-----|------|------|-------|-------|------|
| 학업<br>성취도 | 휴대폰  | 소유  | 2147 | 4.70 | 1.934 | -.153 | .878 |
|           |      | 무소유 | 121  | 4.73 | 2.127 |       |      |

주 1) \*\*\* :  $p<0.001$ , \*\* :  $p<0.01$ , \* :  $p<0.05$

청소년들의 휴대폰 의존도가 학업성취도에 미치는 영향을 알아보기 위해 단순회귀분석을 실시하였다. 휴대폰 의존도와 학업성취도간 상관관계  $r=-.046$  ( $p<.05$ )로 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다. 청소년들의 휴대폰 의존도가 학업성취도에 미치는 영향을 분석한 결과, 휴대폰 의존도가 높은 청소년일수록 학업성취도는 낮은 것으로 분석되었다.

표 Ⅲ-48 휴대폰 의존도가 학업성취도에 미치는 영향 분석 결과

| 변인    | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F                  | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | t                   |
|-------|------|---------------------------------------|--------------------|---------|--------|---------------------|
| 학업성취도 | 2147 | .002(.002)                            | 4.460 <sup>*</sup> | -.118   | -.046  | -2.112 <sup>*</sup> |

주 1) 각각 단순 회귀분석한 결과임.

주 2) \*\*\* : p(0.001, \*\* : p(0.01, \* : p(0.05

청소년들의 휴대폰 사용목적이 학업성취도에 미치는 영향을 알아보기 위해 먼저 관련 변인간의 상관관계를 분석한 결과 앞에서 제시한 바와 같이 상관관계의 절대값은 대체로 .6이하이므로 다중공선성에는 문제가 없는 것으로 분석되었다.

청소년들의 휴대폰 사용목적이 학업성취도에 미치는 영향을 분석한 결과, 휴대폰으로 음악을 듣는 것, 친구와 통화하는 것, 동영상을 감상하는 것은 학업성취도에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났고 휴대폰으로 친구와 가족과 문자메시지를 주고받는 것과 사진을 촬영하는 것은 학업성취도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 즉, 청소년들이 휴대폰을 의사를 교환하는 수단인 아니라 유희를 즐기는 수단으로 활용하다보면, 학습에 몰입하는 시간이 적어 학업성취도에 부정적인 영향을 미친 것으로 해석된다.

표 Ⅲ-49 휴대폰 사용목적이 학습시간 및 독서시간에 미치는 영향 분석 결과

| 종속 변인  | 독립변인       | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F                     | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | t                     |
|--------|------------|------|---------------------------------------|-----------------------|---------|--------|-----------------------|
| 학업 성취도 | 음악듣기       | 2064 | .030(.027)                            | 10.903 <sup>***</sup> | -.166   | -.095  | -3.846 <sup>***</sup> |
|        | 친구와의 문자메시지 |      |                                       |                       | .453    | .132   | 4.871 <sup>***</sup>  |
|        | 친구와의 통화    |      |                                       |                       | -.300   | -.098  | -3.590 <sup>***</sup> |
|        | 사진촬영       |      |                                       |                       | .166    | .081   | 3.331 <sup>***</sup>  |
|        | 동영상감상      |      |                                       |                       | -.138   | -.070  | -2.757 <sup>**</sup>  |
|        | 가족과의 문자메시지 |      |                                       |                       | .115    | .049   | 2.225 <sup>*</sup>    |

주 1) \*\*\* : p(0.001, \*\* : p(0.01, \* : p(0.05

### 3) 인터넷 윤리의식과 청소년들의 인지발달

#### (1) 인터넷 윤리의식이 청소년들의 학습시간 및 독서시간에 미치는 영향

청소년들의 인터넷 윤리의식과 청소년들의 학습시간 및 독서시간 관련 변인간의 상관관계를 분석한 결과, 전체 학습시간, 학교숙제시간, 학원/과외 숙제시간 간에 통계적으로 유의한 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

표 Ⅲ-50 인터넷 윤리의식 학습시간 및 독서시간 간의 상관계수

| 변인명      | 전체 학습시간 | 학원/과외 학습시간 | 학교 숙제시간 | 학원/과외 숙제시간 | 기타 학습시간 | 독서시간  |
|----------|---------|------------|---------|------------|---------|-------|
| 인터넷 윤리의식 | -.055*  | -.006      | -.081** | -.066*     | -.017   | -.010 |

주 1) \*\*\* :  $p<0.001$ , \*\* :  $p<0.01$ , \* :  $p<0.05$

청소년들의 인터넷 윤리의식은 청소년들의 학습시간과 독서시간에 통계적으로 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 분석되었다. 다만, 청소년들의 인터넷 윤리의식이 높을수록 학교 및 학원/과외 숙제시간에는 긍정적인 영향을 미치는 것으로 분석되었다.

표 Ⅲ-51 인터넷 윤리의식이 학습시간 및 독서시간에 미치는 영향 분석 결과

| 변인           | 사례수  | $R^2(\text{adj. } R^2)$ | F       | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | t        |
|--------------|------|-------------------------|---------|---------|--------|----------|
| 전체 학습시간      | 1016 | .003(.002)              | 3.062   | -       | -      | -        |
| - 학원/과외 학습시간 | 1045 | .000(.000)              | .035    | -       | -      | -        |
| - 학교 숙제시간    | 1048 | .007(.006)              | 6.934** | -.110   | -.081  | -2.633** |
| - 학원/과외 숙제시간 | 1048 | .004(0.03)              | 4.574*  | -117    | -.066  | -2.139*  |
| - 기타 학습시간    | 1049 | .000(.000)              | .310    | -       | -      | -        |
| 독서시간         | 1046 | .000(.000)              | .111    | -       | -      | -        |

주 1) 각각 단순 회귀분석한 결과임.

주 2) \*\*\* :  $p<0.001$ , \*\* :  $p<0.01$ , \* :  $p<0.05$

(2) 인터넷 윤리의식이 청소년들의 학업성취도에 미치는 영향

청소년들의 인터넷 윤리의식이 학업성취도에 미치는 영향을 알아보기 위해 단순 회귀분석을 실시하였다. 인터넷 윤리의식과 학업성취도간 상관관계  $r=.054$  ( $p<.05$ )로 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다. 청소년들의 인터넷 윤리의식이 학업성취도에 미치는 영향을 분석한 결과, 인터넷 윤리의식의 높고 낮음은 청소년들의 학업성취도에 통계적으로 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 분석되었다.

표 Ⅲ-52 인터넷 윤리의식이 학업성취도에 미치는 영향 분석 결과

| 변인    | 사례수  | $R^2$ (adj. $R^2$ ) | F     | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | t |
|-------|------|---------------------|-------|---------|--------|---|
| 학업성취도 | 1058 | .003(.002)          | 3.087 | -       | -      | - |

주 1) \*\*\* :  $p<0.001$ , \*\* :  $p<0.01$ , \* :  $p<0.05$

4) 유해매체몰입도와 청소년들의 인지발달

(1) 유해매체몰입도가 청소년들의 학습시간 및 독서시간에 미치는 영향

청소년들의 유해매체 몰입도와 청소년들의 학습시간 및 독서시간 관련 변인간의 상관관계를 분석한 결과, 학원/과외 학습시간을 제외하고는 변인 간 통계적으로 유의미한 상관관계가 없는 것으로 나타났다.

표 Ⅲ-53 유해매체몰입도와 학습시간 및 독서시간 간의 상관계수

| 변인명     | 전체 학습시간 | 학원/과외 학습시간 | 학교 숙제시간 | 학원/과외 숙제시간 | 기타 학습시간 | 독서시간 |
|---------|---------|------------|---------|------------|---------|------|
| 유해매체몰입도 | .037    | .072*      | .015    | -.006      | -.009   | .008 |

주 1) \*\*\* :  $p<0.001$ , \*\* :  $p<0.01$ , \* :  $p<0.05$

청소년들의 유해매체몰입도는 평균 3.39 (표준편차 .570)로 상당히 낮은 수준인 것으로 나타났다. 청소년들의 유해매체몰입도가 청소년들의 학습시간 및 독서시간에 통계적으로 유의미한 영향을

미치지 않는 것으로 분석되었다. 즉, 청소년들의 유해매체몰입도와 청소년들의 학습시간 또는 독서시간은 서로 영향을 미치지 않는 변인으로 확인되었다.

표 Ⅲ-54 유해매체몰입도가 학습시간 및 독서시간에 미치는 영향 분석 결과

| 변인           | 사례수 | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F     | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | t |
|--------------|-----|---------------------------------------|-------|---------|--------|---|
| 전체 학습시간      | 515 | .001(.000)                            | .721  | -       | -      | - |
| - 학원/과외 학습시간 | 526 | .005(.003)                            | 2.737 | -       | -      | - |
| - 학교 숙제시간    | 528 | .000(-.002)                           | .124  | -       | -      | - |
| - 학원/과외 숙제시간 | 532 | .000(-.002)                           | .020  | -       | -      | - |
| - 기타 학습시간    | 532 | .000(-.002)                           | .041  | -       | -      | - |
| 독서시간         | 530 | .000(-.002)                           | .032  | -       | -      | - |

주 1) 각각 단순 회귀분석한 결과임.

주 2) \*\*\* : p<0.001, \*\* : p<0.01, \* : p<0.05

#### (2) 유해매체몰입도가 청소년들의 학업성취도에 미치는 영향

청소년들의 유해매체몰입도가 학업성취도에 미치는 영향을 알아보기 위해 단순 회귀분석을 실시하였다. 유해매체몰입도와 학업성취도간 상관관계  $r = -.123$  ( $p < .01$ )로 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다. 청소년들의 유해매체몰입도는 학업성취도에 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 즉, 청소년들의 유해매체몰입도가 낮을수록 청소년들의 학업성취도는 높다는 것이다.

표 Ⅲ-55 유해매체몰입도가 학업성취도에 미치는 영향 분석 결과

| 변인    | 사례수 | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F       | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | t        |
|-------|-----|---------------------------------------|---------|---------|--------|----------|
| 학업성취도 | 535 | .015(.013)                            | 8.220** | -.406   | -.123  | -2.867** |

주 1) \*\*\* : p<0.001, \*\* : p<0.01, \* : p<0.05

#### 4. 청소년의 뉴미디어 활용이 정서발달에 미치는 영향

뉴미디어 활용과 청소년들의 정서발달간의 관계를 살펴보기 위해 기초통계량을 분석한 결과 청소년들의 정서적 발달 관련 변인들에 대한 기술통계량은 다음 <표 Ⅲ-56>과 같다.

청소년들의 정서발달 관련 변인들을 살펴보면, 대체로 평균이하 수준인 것으로 나타났고 특히 청소년들의 삶의 만족도가 상대적으로 가장 낮은 수준인 것으로 나타났다.

**표 Ⅲ-56** 청소년들의 정서적 발달 관련 변인들의 기술통계분석 결과

| 변인명        | 평균   | 표준편차 | N    | 비고 |
|------------|------|------|------|----|
| 자아탄력성      | 2.10 | .448 | 2350 |    |
| 자존감        | 2.38 | .293 | 2350 |    |
| 정서         | 2.83 | .453 | 2280 |    |
| 주의산만       | 2.61 | .530 | 2280 |    |
| 공격성        | 2.87 | .572 | 2280 |    |
| 사회적 위축     | 2.98 | .629 | 2280 |    |
| 우울증        | 2.76 | .706 | 2280 |    |
| 삶의 만족도     | 3.07 | .615 | 2280 |    |
| 공동체 의식/이타심 | 2.18 | .736 | 2350 |    |

주 1) 4점 척도 (1: 매우 그렇다 ~ 4: 전혀 그렇지 않다)

##### 1) 컴퓨터 사용과 청소년들의 정서발달

청소년들의 컴퓨터 사용시간과 청소년들의 정서발달 관련 변인 간의 상관관계를 분석한 결과, 자아탄력성과 자존감을 제외한 변인들에 대해서는 통계적으로 유의미한 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

**표 Ⅲ-57** 컴퓨터 사용시간과 청소년들의 정서발달 하위 변인 간 상관계수

| 변인명         | 자아<br>탄력성 | 자존감  | 주의<br>산만 | 공격성      | 사회적<br>위축 | 우울증      | 삶의<br>만족도 | 공동체<br>의식 |
|-------------|-----------|------|----------|----------|-----------|----------|-----------|-----------|
| 컴퓨터<br>사용시간 | .024      | .008 | -.172*** | -.106*** | -.055**   | -.088*** | .087***   | .101***   |

주 1) \*\*\* : p(0.001, \*\* : p(0.01, \* : p(0.05

청소년들의 컴퓨터 사용시간이 정서발달에 미치는 영향을 분석한 결과 자아탄력성과 자존감을 제외한 변인들에 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 청소년들의 컴퓨터 사용시간이 길수록 청소년들의 정서적 불안감 수준은 높다는 것이다. 구체적으로 살펴보면 청소년들이 컴퓨터를 많이 사용할수록, 주의산만, 공격성, 사회적 위축, 우울증의 정도는 높다는 것이다. 또한 청소년들의 컴퓨터 사용시간이 길수록 삶의 만족도와 공동체 의식은 낮은 것으로 분석되었다.

표 III-58 컴퓨터 사용시간이 청소년들의 정서발달에 미치는 영향 분석 결과

| 변인       | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F         | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | t         |
|----------|------|---------------------------------------|-----------|---------|--------|-----------|
| 자아탄력성    | 2205 | .001(.000)                            | 1.233     | -       | -      | -         |
| 자존감      | 2205 | .000(.000)                            | .127      |         |        |           |
| 정서적 불안감  | 2205 | .018(.018)                            | 41.119*** | .000    | -.135  | -6.412*** |
| - 주의산만   | 2206 | .030(.029)                            | 67.396*** | .000    | -.172  | -8.210*** |
| - 공격성    | 2206 | .011(.011)                            | 25.267*** | .000    | -.106  | -5.027*** |
| - 사회적 위축 | 2206 | .003(.003)                            | 6.574**   | .000    | -.055  | -2.564**  |
| - 우울증    | 2206 | .008(.007)                            | 17.268*** | .000    | -.088  | -4.155*** |
| 삶의 만족도   | 2205 | .008(.007)                            | 16.808*** | .000    | .087   | 4.100***  |
| 공동체역식    | 2206 | .010(.010)                            | 22.657    | .000    | .101   | 4.760***  |

주 1) 각각 단순 회귀분석한 결과임.

주 2) \*\*\* : p<0.001, \*\* : p<0.01, \* : p<0.05

청소년들의 컴퓨터 사용목적이 청소년들의 정서발달에 미치는 영향을 알아보기 위해 다중 회귀분석을 실시하였다. 컴퓨터 사용목적 변인 간 상관관계 분석결과는 표 IV-00에 제시하였고 컴퓨터 사용목적 변인과 정서발달 관련 변인 간 상관관계의 절대값은 모두 .6이하이므로 다중공선성에는 문제가 없는 것으로 분석되었다. 청소년들의 컴퓨터 사용목적 중 학습 또는 공부를 위한 정보검색, 개인홈페이지활동, 댓글달기 활동이 청소년들의 정서발달 관련 변인과 대체적으로 상관관계가 있는 것으로 분석되었다.

표 Ⅲ-59 컴퓨터 사용목적과 정서발달 관련 변인 간의 상관계수

| 변인명                | 자아<br>탄력성 | 자존감     | 정서적<br>불안감 | 주의<br>산만 | 공격성      | 사회적<br>위축 | 우울증     | 삶의<br>만족도 | 공동체<br>의식 |
|--------------------|-----------|---------|------------|----------|----------|-----------|---------|-----------|-----------|
| 공부/학습 정보검색         | .088***   | .041*   | -.099***   | -.125*** | -.080*** | -.062**   | -.040*  | .045*     | .177***   |
| 학습 이외 정보/ 자료<br>이용 | .079***   | .046*   | .006       | .000     | .020     | -.017     | .019    | -.023     | .039*     |
| 게임/오락              | -.036*    | -.007   | .067***    | .150***  | .050**   | .048*     | -.034   | .022      | -.135***  |
| 채팅/메신저             | .126***   | .045*   | .108***    | .140***  | .160***  | -.037*    | .092*** | -.046*    | .028      |
| 전자우편               | .067***   | .028    | .023       | -.015    | .067***  | -.033     | .056**  | .005      | .110***   |
| 동호회/카페/커뮤니티<br>활동  | .024      | .041*   | .092***    | .079***  | .097***  | .000      | .111*** | -.047**   | .071***   |
| 개인홈페이지 활동          | .109***   | .064*** | .074***    | .061**   | .123***  | -.053**   | .112*** | -.059*    | .100***   |
| 온라인 사고팔기           | -.015     | .012    | .090***    | .116***  | .121***  | -.005     | .060**  | -.004     | -.028     |
| 댓글 달기              | .085***   | .078*** | .143***    | .119***  | .160***  | .013      | .154*** | -.071***  | .084***   |
| 19세 이상 사이트<br>이용   | .000      | .027    | .130***    | .168***  | .150***  | .035*     | .060**  | .043*     | -.053**   |

주 1) \*\*\* :  $p(0.001)$ , \*\* :  $p(0.01)$ , \* :  $p(0.05)$

청소년들의 컴퓨터 사용목적 중 채팅 또는 메신저와 공부 또는 학습을 위한 정보검색이 청소년의 자아탄력성에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났고 컴퓨터를 댓글을 다는데 사용하는 것은 청소년의 자존감 형성에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 공부 또는 학습을 위해 정보를 검색하는 것은 청소년의 정서적 불안감에 영향을 미치나 댓글달기, 19세 이상 사이트 이용, 채팅 또는 메신저를 하는 것은 청소년의 정서적 불안감에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

정서관련 하위변인별로 살펴보면, 청소년들이 19세 이상 사이트를 이용, 채팅 또는 메신저, 게임 또는 오락, 댓글달기, 동호회 등 활동을 위해 컴퓨터를 사용하는 것은 청소년들의 주의가 산만하도록 하는데 영향을 미치고 컴퓨터를 학습 또는 공부를 위한 정보검색이나 전자우편을 주고받기 위해 사용하는 것은 청소년들의 주의를 산만하지 않도록 한다고 분석되었다. 청소년들의 공격성과 관련하여, 청소년들이 채팅 또는 메신저, 19세 이상 사이트 이용, 댓글 달기, 온라인 사고팔기를 목적으로 컴퓨터를 사용하는 것이 청소년의 공격성에 영향을 미치고 공부 또는 학습을 위해 정보를 검색하는 활동은 청소년의 공격적인 성향이 드러나지 않도록 하는데 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 청소년의 사회적 위축과 관련해서도, 공부 또는 학습을 위한 정보를 검색하는 활동과 개인홈페이지 활동은 청소년이 사회적으로 위축되지 않도록 하는데 영향을 미치나 댓글을 다는 활동은 사회적

위축감 형성에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 청소년들의 댓글달기, 동호회 활동, 19세 이상 사이트 이용은 청소년들의 우울증에도 영향을 미치는 것으로 나타났고, 학습 또는 공부를 위한 정보검색과 게임이나 오락을 하기 위한 목적의 컴퓨터 사용은 청소년들이 우울하지 않도록 하는데 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

청소년들의 삶의 만족도에는 공부 또는 학습을 위한 정보검색활동과 19세 이상 사이트 이용이 긍정적인 영향을 미치는 것으로 분석되었고 댓글을 다는 활동은 부정적인 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 마지막으로 청소년들의 공동체의식과 관련해서는 공부 또는 학습을 위한 정보검색, 댓글달기, 전자우편 등의 활동이 긍정적인 영향을 미치고 게임 또는 오락을 하는 것은 부정적인 영향을 미치는 것으로 확인되었다.

컴퓨터 사용목적별로 정리해 보면, 학습 또는 공부를 위한 정보검색활동은 청소년들의 자아탄력성, 정서적 안정감, 삶의 만족도, 공동체의식에 긍정적인 영향을 미치는 유용한 활동임이 확인되었다. 댓글달기 활동은 청소년들의 자존감과 공동체의식에는 긍정적인 영향을 미치나 청소년들의 주의산만, 공격성, 사회적 위축, 우울증 등을 포함한 정서적 불안감에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 오락과 게임을 위한 컴퓨터 사용 또한 청소년들의 주의산만, 공동체의식에 부정적인 영향을 미치나 우울증에는 긍정적인 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 19세 이상 사이트 이용을 위한 컴퓨터 사용은 주의산만, 공격성, 우울증과 같이 정서측면에 부정적인 영향을 미치나 삶의 만족도에는 긍정적인 영향을 미치는 변인으로 확인되었다.

표 Ⅲ-60 컴퓨터 사용목적이 청소년들의 정서발달에 미치는 영향 분석 결과

| 종속<br>변인  | 독립변인          | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F         | 비표준화<br>계수 | 표준화<br>계수 | t         |
|-----------|---------------|------|---------------------------------------|-----------|------------|-----------|-----------|
| 자아<br>탄력성 | 채팅/메신저        | 2206 | .024(.023)                            | 35.682*** | .051       | .128      | 6.098***  |
|           | 공부/학습 정보검색    |      |                                       |           | .046       | .091      | 4.339***  |
| 자존감       | 댓글달기          | 2206 | .006(.006)                            | 13.559*** | .022       | .078      | 3.682***  |
| 정서<br>불안정 | 댓글달기          | 2207 | .048(.046)                            | 27.652*** | .051       | .119      | 5.210***  |
|           | 19세이상 사이트 이용  |      |                                       |           | .075       | .117      | 5.605***  |
|           | 공부/학습 정보검색    |      |                                       |           | -.052      | -.102     | -4.883*** |
|           | 채팅/메신저        |      |                                       |           | .021       | .051      | 2.259*    |
| 주의        | 19세 이상 사이트 이용 | 2207 | .079(.076)                            | 26.849*** | .103       | .137      | 6.569***  |

|           |               |      |            |                       |       |       |                       |
|-----------|---------------|------|------------|-----------------------|-------|-------|-----------------------|
| 산만        | 채팅/메신저        |      |            |                       | .048  | .103  | 4.472 <sup>***</sup>  |
|           | 공부/학습 정보검색    |      |            |                       | -.061 | -.102 | -4.821 <sup>***</sup> |
|           | 게임/오락         |      |            |                       | .052  | .096  | 4.560 <sup>***</sup>  |
|           | 댓글달기          |      |            |                       | .034  | .067  | 2.740 <sup>**</sup>   |
|           | 전자우편          |      |            |                       | -.047 | -.082 | -3.498 <sup>***</sup> |
|           | 동호회/카페/커뮤니티활동 |      |            |                       | .012  | .063  | 2.635 <sup>**</sup>   |
| 공격성       | 채팅/메신저        |      |            |                       | .051  | .101  | 4.470 <sup>***</sup>  |
|           | 19세 이상 사이트 이용 |      |            |                       | .100  | .123  | 5.844 <sup>***</sup>  |
|           | 댓글달기          | 2207 | .064(.062) | 30.087 <sup>***</sup> | .055  | .101  | 4.419 <sup>***</sup>  |
|           | 공부/학습 정보검색    |      |            |                       | -.053 | -.081 | -3.926 <sup>***</sup> |
|           | 온라인 사고팔기      |      |            |                       | .031  | .055  | 2.528 <sup>*</sup>    |
| 사회적<br>위축 | 공부/학습 정보검색    |      |            |                       | -.047 | -.058 | -2.729 <sup>**</sup>  |
|           | 개인홈페이지활동      | 2207 | .007(.008) | 6.094 <sup>***</sup>  | -.046 | -.074 | -3.035 <sup>**</sup>  |
|           | 댓글달기          |      |            |                       | .035  | .052  | 2.149 <sup>*</sup>    |
| 우울증       | 댓글달기          |      |            |                       | .077  | .131  | 5.622 <sup>***</sup>  |
|           | 동호회/카페/커뮤니티활동 |      |            |                       | .035  | .058  | 2.468 <sup>*</sup>    |
|           | 공부/학습 정보검색    | 2207 | .034(.032) | 15.719 <sup>***</sup> | -.042 | -.060 | -2.799 <sup>**</sup>  |
|           | 게임/오락         |      |            |                       | -.039 | -.062 | -2.869 <sup>**</sup>  |
|           | 19세 이상 사이트 이용 |      |            |                       | .050  | .057  | 2.683 <sup>**</sup>   |
| 삶의<br>만족도 | 댓글달기          |      |            |                       | -.054 | -.077 | -3.605 <sup>***</sup> |
|           | 공부/학습 정보검색    | 2206 | .010(.008) | 7.261 <sup>***</sup>  | .042  | .050  | 2.346 <sup>*</sup>    |
|           | 19세 이상 사이트 이용 |      |            |                       | .051  | .049  | 2.301 <sup>*</sup>    |
| 공동체<br>의식 | 공부/학습 정보검색    |      |            |                       | .099  | .146  | 6.858 <sup>***</sup>  |
|           | 게임/오락         | 2207 | .055(.053) | 31.838 <sup>***</sup> | -.073 | -.121 | -5.756 <sup>***</sup> |
|           | 댓글달기          |      |            |                       | .036  | .064  | 2.899 <sup>**</sup>   |
|           | 전자우편          |      |            |                       | .042  | .064  | 2.875 <sup>**</sup>   |

주 1) \*\*\* : p(0.001, \*\* : p(0.01, \* : p(0.05

## 2) 휴대폰 사용과 청소년들의 정서발달

청소년들의 휴대폰 소지 여부에 따른 청소년들의 정서발달 관련 변이에 차이가 있는지를 알아보기 위해 다변량분산분석(MANOVA)을 수행하였다. 휴대폰 소지여부에 따른 청소년들의 정서 발달 관련 모든 변인에 대해서는 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

표 III-61 휴대폰 소지 여부에 따른 정서발달 관련 변인에 대한 차이 분석 결과

| 종속변인       | 독립변인 |     | 사례수  | 평균   | 표준편차 | F     | Sig  |
|------------|------|-----|------|------|------|-------|------|
| 자아<br>탄력성  | 휴대폰  | 소유  | 2158 | 2.09 | .445 | 1.005 | .316 |
|            |      | 무소유 | 121  | 2.14 | .467 |       |      |
| 자존감        | 휴대폰  | 소유  | 2158 | 2.38 | .291 | .079  | .779 |
|            |      | 무소유 | 121  | 2.37 | .325 |       |      |
| 정서적<br>불안감 | 휴대폰  | 소유  | 2158 | 2.83 | .453 | .065  | .798 |
|            |      | 무소유 | 121  | 2.82 | .451 |       |      |
| 주의산만       | 휴대폰  | 소유  | 2158 | 2.61 | .529 | .619  | .431 |
|            |      | 무소유 | 121  | 2.65 | .560 |       |      |
| 공격성        | 휴대폰  | 소유  | 2158 | 2.87 | .573 | .000  | .987 |
|            |      | 무소유 | 121  | 2.87 | .550 |       |      |
| 사회적<br>위축  | 휴대폰  | 소유  | 2158 | 2.76 | .708 | .453  | .501 |
|            |      | 무소유 | 121  | 2.72 | .677 |       |      |
| 우울         | 휴대폰  | 소유  | 2158 | 3.07 | .616 | .413  | .520 |
|            |      | 무소유 | 121  | 3.03 | .604 |       |      |
| 삶의<br>만족도  | 휴대폰  | 소유  | 2158 | 2.17 | .738 | .139  | .710 |
|            |      | 무소유 | 121  | 2.15 | .711 |       |      |
| 공동체<br>의식  | 휴대폰  | 소유  | 2158 | 2.28 | .601 | .006  | .937 |
|            |      | 무소유 | 121  | 2.28 | .566 |       |      |

주 1) \*\*\* :  $p<0.001$ , \*\* :  $p<0.01$ , \* :  $p<0.05$

청소년들의 휴대폰 의존도와 청소년들의 정서발달 관련 변인 간의 상관관계를 분석한 결과, 자아탄력성과 공동체의식을 제외한 변인들에 대해서는 통계적으로 유의미한 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

표 Ⅲ-62 휴대폰 의존도와 청소년들의 정서발달 하위 변인 간 상관계수

| 변인명        | 자아<br>탄력성 | 자존감     | 주의<br>산만 | 공격성     | 사회적<br>위축 | 우울증     | 삶의<br>만족도 | 공동체<br>의식 |
|------------|-----------|---------|----------|---------|-----------|---------|-----------|-----------|
| 휴대폰<br>의존도 | .017      | .071*** | .295***  | .305*** | .102***   | .265*** | -.118***  | -.004     |

주 1) \*\*\* :  $p<0.001$ , \*\* :  $p<0.01$ , \* :  $p<0.05$

청소년들의 휴대폰 의존도가 정서발달에 미치는 영향을 분석한 결과 자아탄력성과 공동체의의식을 제외한 변인들에 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 청소년들의 휴대폰 의존도는 청소년들의 자존감 및 정서적 불안감에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 휴대폰에 대한 의존도가 높을수록 자신에 대한 자존감은 높은 것으로 나타났으며 정서적 불안감도 높은 것으로 분석되었다. 구체적으로 살펴보면 청소년들이 휴대폰에 많이 의존할수록 청소년들의 주의산만, 공격성, 사회적 위축, 우울증의 정도가 높아진다는 것이다. 또한 청소년들의 휴대폰 의존도는 청소년들의 삶의 만족도에 부정적인 영향을 미치는 것으로 분석되었다.

표 Ⅲ-63 휴대폰 의존도가 청소년들의 정서발달에 미치는 영향 분석 결과

| 변인       | 사례수  | $R^2(\text{adj. } R^2)$ | F          | 비표준화<br>계수 | 표준화<br>계수 | t         |
|----------|------|-------------------------|------------|------------|-----------|-----------|
| 자아탄력성    | 2158 | .000(.000)              | .599       | -          | -         | -         |
| 자존감      | 2158 | .005(.005)              | 11.075***  | .028       | .071      | 3.328***  |
| 정서적 불안감  | 2158 | .098(.097)              | 233.505*** | .189       | .313      | 15.281*** |
| - 주의산만   | 2158 | .087(.086)              | 205.162*** | .208       | .295      | 14.323*** |
| - 공격성    | 2158 | .093(.093)              | 221.866*** | .234       | .305      | 14.895*** |
| - 사회적 위축 | 2158 | .010(.010)              | 22.661***  | .096       | .102      | 4.760***  |
| - 우울증    | 2158 | .070(.070)              | 163.299*** | .218       | .265      | 12.779*** |
| 삶의 만족도   | 2158 | .014(.013)              | 30.342***  | -.116      | -.118     | -5.508*** |
| 공동체의의식   | 2158 | .000(.000)              | .034       | -          | -         | -         |

주 1) 각각 단순 회귀분석한 결과임.

주 2) \*\*\* :  $p<0.001$ , \*\* :  $p<0.01$ , \* :  $p<0.05$

청소년들의 휴대폰 사용목적이 청소년들의 정서발달에 미치는 영향을 알아보기 위해 다중 회귀분석을 실시하였다. 휴대폰 사용목적 변인 간 상관관계 분석결과는 <표 IV-64>에 제시하였고 휴대폰 사용목적 변인과 정서발달 관련 변인 간 상관관계의 절대값은 모두 .6이하이므로 다중공선성에는 문제가 없는 것으로 분석되었다. 청소년들의 휴대폰 사용목적 중 가족과의 통화와 가족과의 문자메시지 활동이 청소년들의 정서발달 관련 변인과 대체적으로 상관관계가 있는 것으로 분석되었다.

표 III-64      휴대폰 사용목적과 정서발달 관련 변인 간의 상관계수

| 변인명        | 자아<br>탄력성 | 자존감     | 정서적<br>불안감 | 주의<br>산만 | 공격성      | 사회적<br>위축 | 우울       | 삶의<br>만족도 | 공동체<br>의식 |
|------------|-----------|---------|------------|----------|----------|-----------|----------|-----------|-----------|
| 가족과의 통화    | .100***   | .051**  | -.101***   | -.096*** | -.068*** | -.029     | -.118*** | .110***   | .113***   |
| 가족과의 문자메시지 | .108***   | .057**  | -.062**    | -.060**  | -.019    | -.028     | -.082*** | .112***   | .094***   |
| 친구와의 통화    | .123***   | .062**  | -.028      | .036*    | .030     | -.079***  | -.050*   | .048*     | .069***   |
| 친구와의 문자메시지 | .098***   | .078*** | -.013      | .020     | .030     | -.034     | -.044*   | .021      | .067***   |
| 게임/오락      | -.014     | -.007   | .093***    | .141***  | .088***  | .027      | .041*    | .002      | -.054**   |
| 사진촬영       | .116***   | .086*** | .061**     | .045*    | .104***  | -.039*    | .089***  | -.013     | .087***   |
| 동영상 감상     | .051**    | .000    | .102***    | .099***  | .111***  | .017      | .093***  | -.026     | .046**    |
| 음악 듣기      | .090***   | .063**  | .062**     | .058**   | .087***  | -.009     | .063**   | -.039*    | .034      |
| 시간 보기      | .042*     | .012    | .060**     | .014     | .038**   | .079***   | .039*    | -.051**   | .034      |

주 1) \*\*\* : p(0.001, \*\* : p(0.01, \* : p(0.05

청소년들의 휴대폰 사용목적 중 친구와의 통화, 사진촬영, 가족과의 문자메시지, 음악듣기 활동은 청소년의 자아탄력성에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났고 휴대폰으로 게임 또는 오락을 하는 것은 청소년의 자아탄력성에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그리고 휴대폰으로 사진촬영, 친구와의 문자메시지, 음악듣기 활동을 많이 할수록 청소년의 자존감은 높은 것으로 나타났으며 동영상 감상을 많이 할수록 청소년의 자존감은 낮은 것으로 분석되었다.

휴대폰의 사용 목적이 동영상 감상, 게임 또는 오락, 시간보기일 경우 청소년들의 정서적 불안감은 높은 것으로 나타났고 가족과의 통화를 위해 휴대폰을 사용할수록 청소년의 정서적 불안감은 낮은 것으로 나타났다. 구체적으로 살펴보면, 가족과의 통화를 목적으로 휴대폰을 사용하는 청소년은 주의산만의 정도가 낮은 것으로 분석되었고 게임 또는 오락과 동영상감상을 목적으로 사용하는 청소년의 주의산만의 정도는 높은 것으로 나타났다. 공격성과도 관련하여 가족과의 통화를 위한 휴대폰 사용은 공격성의 정도를 낮게 하고 동영상감상, 사진촬영, 게임 또는 오락 활동은 청소년의

공격성의 성향이 높게 하는 것으로 나타났다. 사회적 위축감과 관련해서는 친구와의 통화와 사진촬영을 위한 휴대폰을 사용할수록 사회적 위축감은 낮은 것으로 나타났고 시간보기 또는 동영상감상을 목적으로 휴대폰을 사용할수록 청소년의 사회적 위축감은 높은 것으로 나타났다. 청소년의 우울과 관련하여, 가족과의 통화, 친구 그리고 가족과의 문자메시지를 주고받기 위한 휴대폰 사용은 청소년의 우울정도를 낮게 하고 사진촬영, 동영상감상, 시간보기 활동을 많이 하는 청소년일수록 청소년의 우울정도는 높은 것으로 분석되었다.

청소년들의 삶의 만족도에는 가족과의 문자메시지 또는 통화가 긍정적인 영향을 미치는 것으로 분석되었고 시간보기 활동은 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 마지막으로 청소년들의 공동체의식과 관련해서는 가족과의 통화, 사진촬영, 친구와의 문자메시지 등의 활동이 긍정적인 영향을 미치고 게임 또는 오락을 하는 것은 부정적인 영향을 미치는 것으로 확인되었다.

휴대폰 사용목적별로 정리해 보면, 가족 또는 친구와의 통화와 문자메시지를 주고받기 위한 휴대폰 사용은 청소년의 정서발달에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 그리고 사진을 촬영하는 목적의 휴대폰 사용은 청소년의 자아탄력성, 자존감, 사회적 위축감 해소, 공동체 의식에 긍정적인 영향을 미치나 공격성과 우울의 정도를 심하게 하는 영향도 함께 미치는 것으로 나타났다. 그리고 휴대폰으로 동영상을 감상하는 것은 전반적으로 청소년의 정서발달에 부정적인 영향을 미치는 것으로 분석되었다.

표 III-65 휴대폰 사용목적이 청소년들의 정서발달에 미치는 영향 분석 결과

| 종속<br>변인  | 독립변인       | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F         | 비표준화<br>계수 | 표준화<br>계수 | t         |
|-----------|------------|------|---------------------------------------|-----------|------------|-----------|-----------|
| 자아<br>탄력성 | 친구와의 통화    | 2157 | .035(.033)                            | 15.789*** | .064       | .091      | 4.074***  |
|           | 사진촬영       |      |                                       |           | .037       | .079      | 3.460***  |
|           | 가족과의 문자메시지 |      |                                       |           | .043       | .080      | 3.659***  |
|           | 게임/오락      |      |                                       |           | -.033      | -.073     | -3.218*** |
|           | 음악듣기       |      |                                       |           | .024       | .061      | 2.576**   |
| 자존감       | 사진촬영       | 2157 | .015(.013)                            | 8.359***  | .026       | .086      | 3.537***  |
|           | 친구와의 문자메시지 |      |                                       |           | .028       | .055      | 2.480*    |
|           | 동영상감상      |      |                                       |           | -.020      | -.070     | -2.071**  |
|           | 음악듣기       |      |                                       |           | .015       | .057      | 2.32**    |

|         |            |      |            |           |       |       |           |
|---------|------------|------|------------|-----------|-------|-------|-----------|
| 정서적 불안감 | 동영상감상      | 2157 | .031(.029) | 16.942*** | .037  | .082  | 3.614***  |
|         | 가족과의 통화    |      |            |           | -.083 | -.118 | -5.525*** |
|         | 게임/오락      |      |            |           | .032  | .070  | 3.096**   |
|         | 시간보기       |      |            |           | .040  | .062  | 2.896**   |
| 주의 산만   | 게임/오락      | 2157 | .035(.033) | 25.780*** | .068  | .128  | 5.680***  |
|         | 가족과의 통화    |      |            |           | -.090 | -.109 | -5.130*** |
|         | 동영상감상      |      |            |           | .034  | .063  | 2.796**   |
| 공격성     | 동영상감상      | 2157 | .026(.024) | 14.191*** | .038  | .066  | 2.696**   |
|         | 가족과의 통화    |      |            |           | -.075 | -.084 | -3.903*** |
|         | 사진촬영       |      |            |           | .044  | .073  | 3.076**   |
|         | 게임/오락      |      |            |           | .034  | .058  | 2.567**   |
| 사회적 위축  | 친구와의 통화    | 2157 | .020(.018) | 10.889*** | -.104 | -.092 | -4.196*** |
|         | 시간보기       |      |            |           | .114  | .122  | 4.991***  |
|         | 사진촬영       |      |            |           | -.054 | -.072 | -2.938**  |
|         | 동영상감상      |      |            |           | .036  | .050  | 2.116*    |
| 우울      | 가족과의 통화    | 2157 | .035(.032) | 12.998*** | -.096 | -.101 | -4.146*** |
|         | 사진촬영       |      |            |           | .050  | .076  | 3.098**   |
|         | 동영상 감상     |      |            |           | .049  | .078  | 3.314***  |
|         | 친구와의 문자메시지 |      |            |           | -.066 | -.060 | -2.708**  |
|         | 가족과의 문자메시지 |      |            |           | -.042 | -.056 | -2.293*   |
|         | 시간보기       |      |            |           | .041  | .046  | 2.057*    |
| 삶의 만족도  | 가족과의 문자메시지 | 2157 | .022(.020) | 15.792*** | .075  | .083  | 3.414***  |
|         | 시간보기       |      |            |           | -.075 | -.071 | -3.280*** |
|         | 가족과의 통화    |      |            |           | .090  | .078  | 3.215***  |
| 공동체 의식  | 가족과의 통화    | 2157 | .026(.024) | 14.534*** | .098  | .104  | 4.849***  |
|         | 사진촬영       |      |            |           | .052  | .082  | 3.699***  |
|         | 게임/오락      |      |            |           | -.050 | -.082 | -3.759*** |
|         | 친구와의 문자메시지 |      |            |           | .048  | .045  | 2.040*    |

주 1) \*\*\* : p<0.001, \*\* : p<0.01, \* : p<0.05

### 3) 인터넷 윤리의식과 청소년들의 정서발달

청소년들의 인터넷 윤리의식과 청소년들의 정서발달 관련 변인 간의 상관관계를 분석한 결과, 자존감과 공동체의식에 대해서만 통계적으로 유의미한 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

표 Ⅲ-66 인터넷 윤리의식 청소년들의 정서발달 하위 변인 간 상관계수

| 변인명         | 자아<br>탄력성 | 자존감     | 주의<br>산만 | 공격성   | 사회적<br>위축 | 우울증   | 삶의<br>만족도 | 공동체<br>의식 |
|-------------|-----------|---------|----------|-------|-----------|-------|-----------|-----------|
| 인터넷<br>윤리의식 | .009      | -.009** | -.022    | -.017 | -.012     | -.004 | -.032     | .083**    |

주 1) \*\*\* :  $p<0.001$ , \*\* :  $p<0.01$ , \* :  $p<0.05$

청소년들의 인터넷 윤리의식이 정서발달에 미치는 영향을 분석한 결과 청소년들의 공동체의식 수준에만 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 청소년들의 인터넷 윤리의식이 높을수록 공동체의식 수준이 높은 것으로 나타났다.

표 Ⅲ-67 인터넷 윤리의식이 청소년들의 정서발달에 미치는 영향 분석 결과

| 변인       | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F       | 비표준화<br>계수 | 표준화<br>계수 | t       |
|----------|------|---------------------------------------|---------|------------|-----------|---------|
| 자아탄력성    | 1063 | .000(.000)                            | .095    | -          | -         | -       |
| 자존감      | 1063 | .000(.000)                            | .091    | -          | -         | -       |
| 정서적 불안감  | 1063 | .000(.000)                            | .357    | -          | -         | -       |
| - 주의산만   | 1063 | .000(.000)                            | .494    | -          | -         | -       |
| - 공격성    | 1063 | .000(.000)                            | .302    | -          | -         | -       |
| - 사회적 위축 | 1063 | .000(.000)                            | .156    | -          | -         | -       |
| - 우울증    | 1063 | .000(.000)                            | .018    | -          | -         | -       |
| 삶의 만족도   | 1063 | .001(.000)                            | 1.095   | -          | -         | -       |
| 공동체의식    | 1063 | .007(.006)                            | 7.323** | .001       | .083      | 2.706** |

주 1) 각각 단순 회귀분석한 결과임.

주 2) \*\*\* :  $p<0.001$ , \*\* :  $p<0.01$ , \* :  $p<0.05$

## 4) 유해매체몰입도와 청소년들의 정서발달

청소년들의 유해매체 몰입도와 청소년들의 정서발달 관련 변인 간의 상관관계를 분석한 결과, 주의산만, 공격성, 사회적위축, 우울 변인과 통계적으로 유의미한 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

표 III-68 유해매체 몰입도와 청소년들의 정서발달 하위 변인 간 상관관계수

| 변인명         | 자아<br>탄력성 | 자존감  | 주의<br>산만 | 공격성     | 사회적<br>위축 | 우울      | 삶의<br>만족도 | 공동체<br>의식 |
|-------------|-----------|------|----------|---------|-----------|---------|-----------|-----------|
| 유해매체<br>몰입도 | -.019     | .001 | .168***  | .212*** | .087*     | .200*** | .013      | -.022     |

주 1) \*\*\* :  $p<0.001$ , \*\* :  $p<0.01$ , \* :  $p<0.05$

청소년들의 유해매체 몰입도가 정서발달에 미치는 영향을 분석한 결과 정서적 불안감과 그 하위변인들에 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 청소년들의 유해매체 몰입도의 수준이 높을수록 정서적 불안감 수준 또한 높은 것으로 나타났다.

표 III-69 유해매체 몰입도가 청소년들의 정서발달에 미치는 영향 분석 결과

| 변인       | 사례수 | $R^2$ (adj. $R^2$ ) | F         | 비표준화<br>계수 | 표준화<br>계수 | t        |
|----------|-----|---------------------|-----------|------------|-----------|----------|
| 자아탄력성    | 538 | .000(-.002)         | .190      | -          | -         | -        |
| 자존감      | 538 | .000(-.002)         | .001      | -          | -         | -        |
| 정서적 불안감  | 538 | .052(.050)          | 29.522*** | .169       | .228      | 5.433*** |
| - 주의산만   | 538 | .028(.026)          | 15.529*** | .147       | .168      | 3.941*** |
| - 공격성    | 538 | .045(.043)          | 25.359*** | .207       | .213      | 5.036*** |
| - 사회적 위축 | 538 | .008(.006)          | 4.117*    | .103       | .087      | 2.029*   |
| - 우울증    | 538 | .040(.038)          | 22.426*** | .220       | .200      | 4.736*** |
| 삶의 만족도   | 538 | .000(-.002)         | .090      | -          | -         | -        |
| 공동체의식    | 538 | .000(-.001)         | .263      | -          | -         | -        |

주 1) 각각 단순 회귀분석한 결과임.

주 2) \*\*\* :  $p<0.001$ , \*\* :  $p<0.01$ , \* :  $p<0.05$

## 5. 청소년의 뉴미디어 활용이 사회발달에 미치는 영향

청소년의 뉴미디어 활용이 사회발달에 미치는 영향을 분석하기 위하여 뉴미디어 활용 변인은 컴퓨터(사용시간, 사용목적) 활용, 휴대폰(보유 여부, 사용목적, 의존도) 활용, 그리고 인터넷 윤리의식 및 유해매체몰입도로 구분하고, 사회발달 변인은 또래애착(의사소통, 신뢰, 소외)과 학교적응(학습활동, 학교규칙, 교우관계, 교사관계)로 구분하여 분석하였다. 이에 대한 기술통계결과는 <표 Ⅲ-70>에 제시되었다.

청소년의 사회발달 변인을 중점적으로 살펴보면, 또래애착 전체 평균은 2.34(표준편차=.36)로 또래에 대한 애착강도 심하지 않은 것으로 나타났다. 영역별로는 의사소통 평균은 2.09(표준편차=.59)로 또래와의 의사소통이 대체적으로 잘 이루어지는 것으로 나타났고, 신뢰 평균은 1.96(표준편차=.63)으로 또래와의 신뢰 또한 긍정적인 것으로 나타났으며, 소외 평균은 2.98(표준편차=.64)로 또래와의 소외감은 적은 것으로 나타났다.

학교적응의 전체평균은 2.18(표준편차=.39)로써 대체적으로 적응을 잘하고 있는 것으로 나타났다. 영역별로는 학습활동 (M=2.21, SD=.45)과 학교규칙(M=2.20, SD=.56)이 교우관계(M=2.12, SD=.42)와 교사관계(M=2.12)보다 상대적으로 낮은 적응력을 보이는 것으로 나타났다.

**표 Ⅲ-70** 청소년의 뉴미디어 활용 및 사회발달 변인에 대한 기술통계<sup>6)</sup>

| 항목           |                | 사례수  | 평균     | 표준편차   |
|--------------|----------------|------|--------|--------|
| 컴퓨터 사용 시간(분) |                | 2206 | 255.20 | 143.24 |
| 컴퓨터<br>사용목적  | 공부/학습 정보검색     | 2212 | 2.27   | .87    |
|              | 학습 이외 정보/자료 이용 | 2212 | 1.76   | .77    |
|              | 게임/오락          | 2212 | 1.88   | .98    |
|              | 채팅/메신저         | 2210 | 2.24   | 1.12   |
|              | 전자우편           | 2212 | 2.86   | .92    |
|              | 동호회/카페/커뮤니티 활동 | 2210 | 2.76   | 1.01   |
|              | 개인홈페이지 활동      | 2211 | 2.52   | 1.13   |
|              | 온라인 사고팔기       | 2212 | 3.09   | 1.00   |
|              | 댓글 달기          | 2212 | 2.50   | 1.04   |
|              | 19세 이상 사이트 이용  | 2212 | 3.64   | .70    |
| 휴대폰 보유 여부    |                | 2280 | 1.05   | .22    |
| 휴대폰          | 가족과의 통화        | 2158 | 1.54   | .64    |

|             |                                 |      |       |       |
|-------------|---------------------------------|------|-------|-------|
| 사용목적        | 가족과의 문자메시지                      | 2158 | 1.96  | .82   |
|             | 친구와의 통화                         | 2158 | 1.43  | .63   |
|             | 친구와의 문자메시지                      | 2158 | 1.28  | .56   |
|             | 게임/오락                           | 2158 | 2.09  | .99   |
|             | 사진촬영                            | 2158 | 2.19  | .94   |
|             | 동영상 감상                          | 2157 | 2.77  | .99   |
|             | 음악 듣기                           | 2158 | 2.04  | 1.10  |
|             | 시간 보기                           | 2158 | 1.35  | .69   |
| 휴대폰 의존도     |                                 | 2158 | 2.69  | .74   |
| 인터넷 윤리의식    |                                 | 1063 | 21.99 | 50.43 |
| 인터넷윤리<br>유형 | 채팅/게시판 등에 일부로<br>거짓정보 올리기       | 94   | 10.56 | 39.45 |
|             | 불법 소프트웨어 다운받아<br>사용하기           | 669  | 18.38 | 42.40 |
|             | 다른 사람의 아이디나<br>주민번호를 허락 없이 사용하기 | 141  | 6.77  | 30.93 |
|             | 채팅하면서 성별이나 나이<br>속이기            | 329  | 9.53  | 23.46 |
|             | 다른 사람 컴퓨터나 웹사이트<br>해킹하기         | 35   | 4.43  | 5.12  |
|             | 채팅/ 게시판 등에서 욕이나<br>폭력적인 언어 사용하기 | 566  | 42.37 | 95.75 |
| 유해매체물입도     |                                 | 538  | 3.39  | .57   |
| 또래애착        | 또래애착                            | 2349 | 2.34  | .36   |
|             | 의사소통                            | 2348 | 2.09  | .59   |
|             | 신뢰                              | 2349 | 1.96  | .63   |
|             | 소외                              | 2349 | 2.98  | .64   |
| 학교적응        | 학교적응                            | 2280 | 2.18  | .39   |
|             | 학습활동                            | 2280 | 2.21  | .45   |
|             | 학교규칙                            | 2280 | 2.20  | .56   |
|             | 교우관계                            | 2280 | 2.12  | .42   |
|             | 교사관계                            | 2280 | 2.12  | .42   |

주 1) 컴퓨터사용시간, 휴대폰 보유 여부, 인터넷 윤리의식 외 모든 변인은 4점 척도

(1: 매우 그렇다 ~ 4: 전혀 그렇지 않다)

- 6) 부모양육방식, 컴퓨터 및 휴대폰 사용목적, 휴대폰 의존도, 유해매체물입도 등의 항목은 Likert 4점 척도로써 '1.매우 그렇다~4.매우 그렇지 않다', 또는 '1.자주 사용한다.~4.전혀 사용하지 않는다.'로 구성되었으며, 점수가 낮을수록 '매우 그렇다'라는 것과 '자주 사용하는 것'을 의미하고, 점수가 높을수록 '매우 그렇지 않다', 또는 '전혀 사용하지 않는다'는 것을 의미한다.

## 1) 컴퓨터 사용과 청소년들의 사회발달

청소년의 컴퓨터 활용이 또래애착 및 학교적응에 미치는 영향을 분석하기 위하여 변인간의 상관관계 분석을 실시하였으며, 이를 바탕으로 단순 또는 다중회귀분석을 실시하였다.

우선, 컴퓨터 활용과 또래애착과의 상관관계분석을 실시한 결과, 또래애착은 ‘컴퓨터 사용시간’, ‘공부/학습 정보검색’, ‘학습 이외 정보/자료 이용’, ‘채팅/메신저’, ‘전자우편’, ‘동호회/카페/커뮤니티 활동’, ‘개인홈페이지 활동’, ‘넷글달기’에는 정적(+)상관관계가 있음이 나타났고, ‘게임/오락’, ‘온라인 사고팔기’에는 부적(-) 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

학교적응에 있어서는 ‘컴퓨터 사용시간’, ‘공부/학습 정보검색’, ‘학습 이외 정보/자료 이용’, ‘전자우편’, ‘개인홈페이지 활동’, ‘넷글달기’에는 정적(+)상관관계가 있음이 나타났고, ‘게임/오락’, ‘채팅/메신저’, ‘온라인 사고팔기’, ‘19세 이용 사이트 이용’에는 부적(-) 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

표 Ⅲ-71 청소년의 컴퓨터 활용과 사회발달 변인 간의 상관관계 분석

| 사회발달변인<br>컴퓨터 활용 변인             |                | 또래<br>애착 | - 의사<br>소통 | - 신뢰    | - 소외  | 학교생<br>활적응 | - 학습<br>활동 | - 학교<br>규칙 | - 교육<br>관계 | - 교사<br>관계 |
|---------------------------------|----------------|----------|------------|---------|-------|------------|------------|------------|------------|------------|
| 컴<br>퓨<br>터<br>사<br>용<br>목<br>적 | 컴퓨터 사용 시간(분)   | .049*    | .053*      | .033    | .002  | .130**     | .157**     | .126**     | .029       | .029       |
|                                 | 공부/학습 정보검색     | .080**   | .108**     | .054*   | -.020 | .245**     | .240**     | .190**     | .088**     | .088**     |
|                                 | 학습 이외 정보/자료 이용 | .072**   | .086**     | .070**  | -.027 | .094**     | .116**     | .055**     | .091**     | .091**     |
|                                 | 게임/오락          | -.109**  | -.107**    | -.091** | .004  | -.098**    | -.104**    | -.133**    | -.024      | -.024      |
|                                 | 채팅/메신저         | .156**   | .134**     | .149**  | -.008 | -.011      | -.056**    | -.096**    | .149**     | .149**     |
|                                 | 전자우편           | .077**   | .107**     | .049*   | -.018 | .144**     | .107**     | .093**     | .114**     | .114**     |
|                                 | 동호회/카페/커뮤니티 활동 | .043*    | .036       | .014    | .025  | .062**     | .048*      | .047*      | .053*      | .053*      |
|                                 | 개인홈페이지 활동      | .143**   | .137**     | .119**  | -.004 | .075**     | .022       | -.005      | .142**     | .142**     |
|                                 | 온라인 사고팔기       | -.021    | -.009      | -.035   | .009  | -.024      | -.063**    | -.035      | .010       | .010       |
|                                 | 넷글 달기          | .102**   | .082**     | .056**  | .042* | .064**     | .014       | .016       | .092**     | .092**     |
|                                 | 19세 이상 사이트 이용  | -.031    | -.049*     | -.059** | .053* | -.076**    | -.085**    | -.144**    | .032       | .032       |

주) \* p<.05, \*\* p<.01

이러한 상관관계분석 결과를 바탕으로, 컴퓨터 활용에 대한 각 변인이 또래애착과 학교적응에 어떠한 영향을 미치는지를 분석하기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다.

(1) 컴퓨터 사용이 또래애착에 미치는 영향

컴퓨터 사용시간이 또래애착에 미치는 영향에 대한 단순회귀분석결과를 살펴보면, 컴퓨터 사용시간이 또래애착에 대한 회귀모형의 통계적 유의성을 검정한 결과, 회귀모형이  $F=5.377$ ,  $p<.05$  수준에서 유의미하게 나타났으며, 컴퓨터 사용시간이 많을수록 또래애착이 낮아지는 것으로 나타났다. 구체적으로는 의사소통 변인에 유의미하게 영향을 미치는 것으로 나타났는데, 컴퓨터 사용시간이 많은 청소년이 또래와의 의사소통이 적어진다는 것으로 이해된다.

표 III-72 컴퓨터 사용시간이 또래애착에 미치는 영향변인에 대한 단순회귀분석결과

| 변인     | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F      | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | t      |
|--------|------|---------------------------------------|--------|---------|--------|--------|
| 또래애착   | 2204 | .002(.002)                            | 5.377* | .000    | .049   | 2.319* |
| – 의사소통 | 2204 | .003(.002)                            | 6.099* | .000    | .053   | 2.490* |
| – 신뢰   | 2204 | .001(.001)                            | 2.337  | –       | –      | –      |
| – 소외   | 2204 | .000(.000)                            | .008   | –       | –      | –      |

주) \*  $p<.05$ , \*\*  $p<.01$

컴퓨터 사용목적이 또래애착에 미치는 영향에 대해서 다중회귀분석을 실시한 결과, 회귀모형이  $F=27.559$ ,  $p<.01$  수준에서 유의미한 것으로 나타났다. 또래애착에 영향을 미치는 컴퓨터 사용목적 변인은 ‘채팅/메신저’, ‘공부/학습 정보검색’, ‘개인홈페이지 활동’이 긍정적으로 영향을 미치고, ‘게임/오락’이 부정적으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, ‘채팅/메신저’, ‘공부/학습 정보검색’, ‘개인홈페이지 활동’이 많아지면, 또래애착도 높아지는 것으로 이해되며, ‘게임/오락’이 많아지면 또래와의 애착이 낮아지는 것으로 이해된다.

구체적으로 의사소통에 있어서는 ‘개인홈페이지 활동’, ‘공부/학습 정보검색’, ‘채팅/메신저’, ‘전자우편’ 등이 긍정적으로 영향을 미치며, ‘게임/오락’이 부정적으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. 신뢰에 있어서는 ‘채팅/메신저’, ‘공부/학습 정보검색’이 긍정적으로 영향을 미치며, ‘게임/오락’, ‘19세 이상 사이트 이용’이 부정적으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. 소외에 있어서는 ‘19세 이상 사이트 이용’이 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이와 같은 결과로 비추어보면, 컴퓨터 사용목적이 ‘채팅/메신저’, ‘개인홈페이지 활동’ 등과 같이 또래들과 사회적 친밀관계를 형성하는 컴퓨터 사용이 또래애착에 긍정적으로 영향을 미치고, 혼자

고립적으로 사용하는 ‘게임/오락’, ‘19세 이상 사이트 이용’은 또래간의 의사소통을 단절시키고, 소외감을 증진시킴으로써 또래애착에 부정적인 영향을 미치는 것으로 풀이된다.

표 III-73 컴퓨터 사용목적이 또래애착에 미치는 영향변인에 대한 다중회귀분석결과

| 종속변인   | 독립변인          | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F        | 비표준<br>화 계수 | 표준화<br>계수 | t        |
|--------|---------------|------|---------------------------------------|----------|-------------|-----------|----------|
| 또래애착   | 채팅/메신저        | 2205 | .048(.046)                            | 27.559** | .044        | .138      | 5.503**  |
|        | 게임/오락         |      |                                       |          | -.042       | -.115     | -5.371** |
|        | 공부/학습 정보검색    |      |                                       |          | .027        | .066      | 3.126**  |
|        | 개인홈페이지 활동     |      |                                       |          | .018        | .058      | 2.300*   |
| - 의사소통 | 개인홈페이지 활동     | 2204 | .047(.045)                            | 21.872** | .029        | .055      | 2.188*   |
|        | 공부/학습 정보검색    |      |                                       |          | .058        | .086      | 4.027**  |
|        | 게임/오락         |      |                                       |          | -.064       | -.106     | -4.973** |
|        | 채팅/메신저        |      |                                       |          | .055        | .104      | 4.071**  |
|        | 전자우편          |      |                                       |          | .029        | .045      | 2.013*   |
| - 신뢰   | 채팅/메신저        | 2205 | .039(.037)                            | 22.278** | .093        | .164      | 7.779**  |
|        | 게임/오락         |      |                                       |          | -.061       | -.095     | -4.385** |
|        | 19세 이상 사이트 이용 |      |                                       |          | -.049       | -.054     | -2.549** |
|        | 공부/학습 정보검색    |      |                                       |          | .034        | .046      | 2.192*   |
| - 소외   | 19세 이상 사이트 이용 | 2205 | .003(.002)                            | 5.856**  | .047        | .051      | 2.420*   |

주) \* p<.05, \*\* p<.01

#### (2) 컴퓨터 활용이 학교적응에 미치는 영향

컴퓨터 사용시간이 학교적응에 미치는 영향에 대한 단순회귀분석결과를 살펴보면, 컴퓨터 사용시간이 학교적응에 대한 회귀모형의 통계적 유의성을 검정한 결과, 회귀모형이  $F=37.773$ ,  $p<.01$  수준에서 유의미하게 나타났다. 즉, 컴퓨터 사용시간이 많을수록 학교적응이 낮아지는 것으로 볼 수 있다. 구체적으로는 학습활동, 학교규칙, 그리고 교사관계에 유의미하게 영향을 미치는 것으로 나타났는데, 컴퓨터 사용시간이 많은 청소년이 학습활동이 적고 학교규칙 및 교사관계가 소홀해 진다는 것으로 이해된다.

표 III-74 컴퓨터 사용시간이 학교적응에 미치는 영향변인에 대한 단순회귀분석결과

| 변인     | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F        | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | t       |
|--------|------|---------------------------------------|----------|---------|--------|---------|
| 학교적응   | 2206 | .017(.016)                            | 37.773** | .000    | .130   | 6.146** |
| - 학습활동 | 2206 | .025(.024)                            | 55.846** | .000    | .157   | 7.473** |
| - 학교규칙 | 2206 | .016(.015)                            | 35.500** | .000    | .126   | 5.958** |
| - 교우관계 | 2206 | .001(.000)                            | 1.837    | —       | —      | —       |
| - 교사관계 | 2206 | .005(.005)                            | 11.881** | .000    | .073   | 3.447** |

주) \* p<.05, \*\* p<.01

컴퓨터 사용목적이 학교적응에 미치는 영향에 대해서 다중회귀분석을 실시한 결과, 회귀모형이  $F=47.137$ ,  $p<.01$  수준에서 유의미한 것으로 나타났다. 학교적응에 영향을 미치는 컴퓨터 사용목적 변인은 ‘공부/학습 정보검색’, ‘전자우편’이 긍정적으로 영향을 미치고, ‘게임/오락’, ‘19세 이상 사이트 이용’이 부정적으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 공부와 관련된 컴퓨터 사용이 많은 청소년이 학교적응을 보다 잘하는 것으로 볼 수 있으며, 게임이나 유해매체를 많이 사용하는 청소년이 학교적응을 잘하지 못하는 것으로 해석된다.

구체적으로 학습활동에 있어서는 ‘공부/학습 정보검색’, ‘전자우편’, ‘학습 이외 정보/자료 이용’이 긍정적으로 영향을 미치고, ‘19세 이상 사이트 이용’, ‘채팅/메신저’, ‘온라인 사고팔기’, ‘게임/오락’이 부정적으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. 학교규칙에 있어서는 ‘공부/학습 정보검색’, ‘전자우편’이 긍정적으로 영향을 미치고, ‘19세 이상 사이트 이용’, ‘채팅/메신저’, ‘게임/오락’이 부정적으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. 교우관계에 있어서는 ‘채팅/메신저’, ‘공부/학습 정보검색’, ‘개인홈페이지 활용’, ‘전자우편’이 긍정적으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. 교사관계에 있어서는 ‘공부/학습 정보검색’, ‘전자우편’이 긍정적으로 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이와 같은 결과로 비추어보면, 컴퓨터 사용목적이 ‘공부/학습 정보검색’, ‘전자우편’등과 같이 공부와 관련된 컴퓨터 사용이 학교적응에 긍정적으로 영향을 미치고, ‘게임/오락’, ‘19세 이상 사이트 이용’, ‘채팅/메신저’ 등의 사용은 부정적으로 영향을 미치는 것으로 이해된다. 하지만, ‘채팅/메신저’ 사용이 교우관계에는 긍정적인 영향을 미치는 것으로 볼 때, 친구 또는 또래간의 의사소통 수단으로 사용되는 ‘채팅/메신저’는 적절히 사용함으로써 학교적응력 향상과 교우관계 개선에 도움이 되는 것으로 해석될 수 있다.

표 III-75

컴퓨터 사용목적이 학교적응에 미치는 영향변인에 대한 다중회귀분석결과

| 종속변인   | 독립변인           | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F        | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | t        |
|--------|----------------|------|---------------------------------------|----------|---------|--------|----------|
| 학교적응   | 공부/학습 정보검색     | 2207 | .079(.071)                            | 47.137** | .095    | .214   | 10.163** |
|        | 전자우편           |      |                                       |          | .046    | .109   | 5.235**  |
|        | 19세 이상 사이트 이용  |      |                                       |          | -.039   | -.070  | -3.369** |
|        | 게임/오락          |      |                                       |          | -.023   | -.058  | -2.761** |
| - 학습활동 | 공부/학습 정보검색     | 2207 | .081(.078)                            | 27.811** | .101    | .196   | 9.109**  |
|        | 19세 이상 사이트 이용  |      |                                       |          | -.038   | -.059  | -2.773** |
|        | 전자우편           |      |                                       |          | .049    | .100   | 4.490**  |
|        | 채팅/메신저         |      |                                       |          | -.029   | -.072  | -3.295** |
|        | 온라인 사고팔기       |      |                                       |          | -.025   | -.056  | -2.565** |
|        | 학습 이외 정보/자료 이용 |      |                                       |          | .035    | .061   | 2.817**  |
|        | 게임/오락          |      |                                       |          | -.021   | -.045  | -2.120*  |
| - 학교규칙 | 공부/학습 정보검색     | 2207 | .079(.076)                            | 37.520** | .098    | .154   | 7.285**  |
|        | 19세 이상 사이트 이용  |      |                                       |          | -.103   | -.130  | -6.218** |
|        | 채팅/메신저         |      |                                       |          | -.054   | -.108  | -4.965** |
|        | 전자우편           |      |                                       |          | .063    | .104   | 4.752**  |
|        | 게임/오락          |      |                                       |          | -.044   | -.078  | -3.692** |
| - 교우관계 | 채팅/메신저         | 2207 | .036(.035)                            | 20.838** | .037    | .097   | 3.828**  |
|        | 공부/학습 정보검색     |      |                                       |          | .037    | .077   | 3.606**  |
|        | 개인홈페이지 활동      |      |                                       |          | .025    | .068   | 2.710**  |
|        | 전자우편           |      |                                       |          | .023    | .049   | 2.178*   |
| - 교사관계 | 공부/학습 정보검색     | 2207 | .044(.043)                            | 85.863** | .134    | .179   | 8.433**  |
|        | 전자우편           |      |                                       |          | .058    | .081   | 3.844**  |

주) \* p&lt;.05, \*\* p&lt;.01

## 2) 휴대폰 사용과 청소년들의 사회발달

청소년의 휴대폰 활용이 또래애착 및 학교적응에 미치는 영향을 분석하기 위하여 변인간의 상관관계 분석을 실시하였으며, 이를 바탕으로 단순 또는 다중회귀분석을 실시하였다.

우선, 청소년의 휴대폰 활용이 또래애착과의 상관관계분석을 실시한 결과, 휴대폰 보유 여부가 또래애착(의사소통, 신뢰)과 정적(+) 상관관계가 있으나, 학교적응과는 상관관계 없는 것으로 나타났다. 하지만, 교우관계에서는 유의미한 정적(+) 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

휴대폰 사용목적과 또래애착과의 상관관계에 있어서는 ‘게임/오락’, ‘시간보기’를 제외한 모든 사용목적과 정적(+) 상관관계가 있는 것으로 나타났으며, 학교생활적응과의 상관관계에 있어서는 ‘게임/오락’, ‘동영상 감상’, ‘시간보기’를 제외한 모든 사용목적과 정적(+) 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

휴대폰의 의존도에 있어서는 또래애착과 정적(+) 상관관계가 있으나, 학교적응과는 상관관계가 없는 것으로 나타났다. 하지만, 학교규칙과는 부적(-) 상관관계, 교우관계와는 정적(+) 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

표 III-76 청소년의 컴퓨터 활용과 사회발달 변인 간의 상관관계 분석

| 사회발달변인<br>컴퓨터 활용 변인         |            | 또래<br>애착 | - 의사<br>소통 | - 신뢰   | - 소외    | 학교생활<br>적응 | - 학습<br>활동 | - 학교<br>규칙 | - 교우<br>관계 | - 교사<br>관계 |
|-----------------------------|------------|----------|------------|--------|---------|------------|------------|------------|------------|------------|
| 휴대<br>폰<br>사<br>용<br>목<br>적 | 휴대폰 보유 여부  | .066**   | .078**     | .073** | -.034   | .031       | -.008      | .024       | .071**     | .004       |
|                             | 가족과의 통화    | .073**   | .096**     | .080** | -.044*  | .179**     | .141**     | .120**     | .082**     | .174**     |
|                             | 가족과의 문자메시지 | .089**   | .107**     | .073** | -.019   | .176**     | .123**     | .122**     | .101**     | .164**     |
|                             | 친구와의 통화    | .145**   | .166**     | .194** | -.099** | .073**     | .050*      | -.041      | .151**     | .077**     |
|                             | 친구와의 문자메시지 | .145**   | .173**     | .212** | -.123** | .067**     | .086**     | -.038      | .131**     | .048*      |
|                             | 게임/오락      | .016     | .014       | .018   | -.003   | -.028      | -.019      | -.084**    | .029       | -.001      |
|                             | 사진촬영       | .134**   | .145**     | .122** | -.026   | .110**     | .062**     | .042       | .165**     | .077**     |
|                             | 동영상 감상     | .083**   | .066**     | .054*  | .028    | .038       | -.007      | .002       | .083**     | .041       |
|                             | 음악 듣기      | .072**   | .075**     | .077** | -.023   | .053*      | .012       | -.014      | .124**     | .051*      |
|                             | 시간 보기      | .013     | .051*      | .050*  | -.074** | .023       | .043*      | -.004      | .045*      | .000       |
| 휴대폰 의존도                     |            | .122**   | .074**     | .069** | .071**  | .003       | -.010      | -.089**    | .157**     | -.011      |

주) \* p<.05, \*\* p<.01

## (1) 휴대폰 활용이 또래애착에 미치는 영향

청소년의 휴대폰 활용이 또래애착에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 우선, 휴대폰 보유 여부에 따라 또래애착에 유의미한 차이가 있는지를 t-검증을 통해 분석하였으며, 그 결과는 <표 Ⅲ-77>에 제시되었다.

**표 Ⅲ-77** 청소년의 휴대폰 보유여부에 따른 또래애착 t-검증 결과

| 항목     |     | 사례수  | 평균   | 표준편차 | t       |
|--------|-----|------|------|------|---------|
| 또래애착   | 소유  | 2157 | 2.34 | .36  | -3.15** |
|        | 무소유 | 121  | 2.45 | .38  |         |
| - 의사소통 | 소유  | 2157 | 2.08 | .58  | -3.75** |
|        | 무소유 | 120  | 2.29 | .61  |         |
| - 신뢰   | 소유  | 2157 | 1.95 | .63  | -3.47** |
|        | 무소유 | 121  | 2.16 | .62  |         |
| - 소외   | 소유  | 2157 | 2.98 | .63  | 1.64    |
|        | 무소유 | 121  | 2.88 | .69  |         |

주) \*  $p<.05$ , \*\*  $p<.01$

<표 Ⅲ-77>에 의하면, 휴대폰의 보유 여부에 따라  $t=-3.15$ ,  $p<.01$  수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 구체적으로 의사소통과 신뢰에 있어서 유의미한 차이가  $p<.01$  수준에서 나타났는데, 휴대폰의 보유한 청소년이 보유하지 않는 청소년 보다 또래와의 의사소통이 많고, 또래간의 신뢰도 높은 것으로 나타났다.

이러한 차이에 있어 어떠한 휴대폰의 사용목적이 또래애착에 영향을 미치는지에 대해서 다중회귀분석을 실시하였으며, 회귀모형이  $F=18.514$ ,  $p<.01$  수준에서 유의미한 것으로 나타났다. 보다 자세한 결과는 <표 Ⅲ-78>에 제시되었다.

**표 Ⅲ-78** 휴대폰 사용목적이 또래애착에 미치는 영향변인에 대한 다중회귀분석결과

| 종속변인 | 독립변인       | 사례수  | $R^2$ (adj. $R^2$ ) | F        | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | t       |
|------|------------|------|---------------------|----------|---------|--------|---------|
| 또래애착 | 친구와의 문자메시지 | 2156 | .041(.039)          | 18.514** | .054    | .084   | 3.111** |
|      | 사진촬영       |      |                     |          | .041    | .107   | 4.779** |
|      | 친구와의 통화    |      |                     |          | .042    | .074   | 2.740** |

|        |            |      |            |          |       |       |          |
|--------|------------|------|------------|----------|-------|-------|----------|
|        | 시간 보기      |      |            |          | -.030 | -.057 | -2.544** |
|        | 가족과의 문자메시지 |      |            |          | .024  | .054  | 2.475**  |
| - 의사소통 | 친구와의 문자메시지 | 2156 | .050(.049) | 28.585** | .102  | .098  | 3.681**  |
|        | 사진촬영       |      |            |          | .060  | .097  | 4.435**  |
|        | 가족과의 문자메시지 |      |            |          | .046  | .065  | 2.996**  |
|        | 친구와의 통화    |      |            |          | .070  | .075  | 2.813**  |
| - 신뢰   | 친구와의 문자메시지 | 2156 | .057(.055) | 43.172** | .155  | .138  | 5.195**  |
|        | 친구와의 통화    |      |            |          | .097  | .097  | 3.676**  |
|        | 사진촬영       |      |            |          | .071  | .071  | 3.293**  |
| - 소외   | 친구와의 문자메시지 | 2156 | .019(.018) | 14.119** | -.131 | -.117 | -5.271** |
|        | 시간 보기      |      |            |          | -.045 | -.049 | -2.227*  |
|        | 동영상 감상     |      |            |          | .029  | .045  | 2.094*   |

주) \* p<.05, \*\* p<.01

〈표 Ⅲ-〉에 의하면, 또래애착에 영향을 미치는 휴대폰 사용목적은 ‘친구와의 문자메시지’, ‘사진촬영’, ‘친구와의 통화’, ‘가족과의 문자메시지’가 많을수록 또래애착이 증가하고, ‘시간보기’가 또래애착을 감소시키는 것으로 나타났다. 또래와의 의사소통에 있어서는 ‘친구와의 문자메시지’, ‘사진촬영’, ‘친구와의 통화’, ‘가족과의 문자메시지’가 또래애착을 증가시키고, 신뢰에 있어서는 ‘친구와의 문자메시지’, ‘친구와의 통화’, ‘사진촬영’이 증가시키며, 소외에 있어서는 ‘친구와의 문자메시지’, ‘시간보기’가 적을수록 소외가 감소되고, ‘동영상 감상’이 많을수록 소외가 증가하는 것으로 이해된다.

휴대폰 의존도가 또래애착에 미치는 영향을 단순 회귀분석한 결과, 회귀모형이  $F=32.450$ ,  $p<.01$  수준에서 유의미한 것으로 나타났다. 의사소통, 신뢰, 소외에 있어 모두 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 휴대폰 의존도가 높으면 또래애착도 높아지는 현상으로 이해되는데, 의사소통과 신뢰도 증가하지만, 부정적으로 소외감도 높아질 수 있다는 것으로 해석된다.

표 Ⅲ-79 휴대폰 의존도가 또래애착에 미치는 영향변인에 대한 단순회귀분석결과

| 변인     | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F        | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | t       |
|--------|------|---------------------------------------|----------|---------|--------|---------|
| 또래애착   | 2157 | .015(.014)                            | 32.450** | .059    | .122   | 5.696** |
| - 의사소통 | 2157 | .005(.005)                            | 11.894** | .058    | .074   | 3.449** |
| - 신뢰   | 2157 | .005(.004)                            | 10.438** | .059    | .069   | 3.231** |
| - 소외   | 2157 | .005(.005)                            | 10.901** | .060    | .071   | 3.302** |

주) \* p<.05, \*\* p<.01

이와 같은 결과로 비추어보면, 휴대폰 사용목적이 ‘친구와의 통화’, ‘친구와의 문자메시지’, ‘사진촬영’ 등과 같이 또래와의 상호작용을 위해 사용되면 또래애착이 증가되는 것으로 보이며, ‘동영상 보기’, ‘시간보기’ 등 개인적으로 사용되면 또래와의 애착이 감소되어 소외감을 증가시킬 수 있다는 것으로 보인다. 즉, 휴대폰 의존도가 또래와의 사회적 관계와 관련해서 높으면 또래애착을 증가시키기도 하지만, 동시에 개인적으로 사용이 높으면 소외감 또한 증가시킬 수 있는 것으로 해석된다. 따라서 휴대폰의 사용은 개인적 용도로 사용하기 보다는 사회적 관계를 유지하기 위한 수단으로 적절히 사용한다면 또래와의 의사소통 및 신뢰를 형성시키는데 도움이 될 수 있다는 것을 의미한다.

### (3) 청소년의 휴대폰 활용이 학교적응에 미치는 영향

청소년의 휴대폰 활용이 학교적응에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 우선, 휴대폰 보유 여부에 따라 학교적응에 유의미한 차이가 있는지를 t-검증을 통해 분석하였으며, 그 결과는 <표 Ⅲ-80>에 제시되었다. 하지만 학교적응에 있어 휴대폰 보유여부는 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 단, 교우관계에 있어서만  $t=-3.38$ ,  $p<.01$  수준에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉, 교우관계 형성에 있어 휴대폰이 유의미한 영향을 미치는 것으로 이해된다.

**표 Ⅲ-80** 청소년의 휴대폰 보유여부에 따른 학교적응 t-검증 결과

| 항목     | 사례수 | 평균   | 표준편차 | t   |
|--------|-----|------|------|-----|
| 학교적응   | 소유  | 2158 | 2.18 | .39 |
|        | 무소유 | 122  | 2.23 | .41 |
| - 학습활동 | 소유  | 2158 | 2.21 | .45 |
|        | 무소유 | 122  | 2.25 | .46 |
| - 학교규칙 | 소유  | 2158 | 2.20 | .55 |
|        | 무소유 | 122  | 2.26 | .61 |
| - 교우관계 | 소유  | 2158 | 2.11 | .42 |
|        | 무소유 | 122  | 2.24 | .45 |
| - 교사관계 | 소유  | 2158 | 2.19 | .65 |
|        | 무소유 | 122  | 2.18 | .67 |

주) \*  $p<.05$ , \*\*  $p<.01$

학교적응에 어떠한 휴대폰의 사용목적이 영향을 미치는지에 대해서 다중회귀분석을 실시한 결과, 회귀모형이  $F=30.319$ ,  $p<.01$  수준에서 유의미한 것으로 나타났다. 보다 자세한 결과는 <표 Ⅲ-81>에 제시되었다.

표 Ⅲ-81

휴대폰 사용목적이 학교적응에 미치는 영향변인에 대한 다중회귀분석결과

| 종속변인   | 독립변인       | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F        | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | t        |
|--------|------------|------|---------------------------------------|----------|---------|--------|----------|
| 학교적응   | 가족과의 통화    | 2157 | .053(.052)                            | 30.319** | .074    | .122   | 5.093**  |
|        | 가족과의 문자메시지 |      |                                       |          | .053    | .111   | 4.586**  |
|        | 사진촬영       |      |                                       |          | .038    | .092   | 4.256**  |
|        | 게임/오락      |      |                                       |          | -.027   | -.068  | -3.182** |
| - 학습활동 | 가족과의 통화    | 2157 | .030(.028)                            | 16.598** | .071    | .101   | 4.0152   |
|        | 친구와의 문자메시지 |      |                                       |          | .056    | .069   | 3.204    |
|        | 가족과의 문자메시지 |      |                                       |          | .040    | .072   | 2.949    |
|        | 게임/오락      |      |                                       |          | -.020   | -.045  | -2.067   |
| - 학교규칙 | 가족과의 문자메시지 | 2157 | .037(.035)                            | 16.445** | .066    | .097   | 3.944    |
|        | 게임/오락      |      |                                       |          | -.056   | -.100  | -4.585   |
|        | 가족과의 통화    |      |                                       |          | .084    | .096   | 3.901    |
|        | 친구와의 통화    |      |                                       |          | -.070   | .079   | -3.523   |
| - 교우관계 | 사진촬영       | 2157 | .048(.046)                            | 27.057** | .029    | .050   | 2.249    |
|        | 사진촬영       |      |                                       |          | .051    | .116   | 5.128    |
|        | 친구와의 통화    |      |                                       |          | .070    | .106   | 4.800    |
|        | 음악 듣기      |      |                                       |          | .022    | .059   | 2.613    |
| - 교사관계 | 가족과의 문자메시지 | 2157 | .043(.041)                            | 24.040** | .028    | .055   | 2.526    |
|        | 가족과의 통화    |      |                                       |          | .129    | .126   | 5.231    |
|        | 가족과의 문자메시지 |      |                                       |          | .079    | .099   | 4.058    |
|        | 사진촬영       |      |                                       |          | .042    | .060   | 2.723    |
|        | 시간보기       |      |                                       |          | -.041   | -.044  | -1.979   |

주) \* p<.05, \*\* p<.01

〈표 Ⅲ-81〉에 의하면, 학교적응에 영향을 미치는 휴대폰 사용목적은 ‘가족과의 통화’, ‘가족과의 문자메시지’, ‘사진촬영’이 많을수록 학교적응이 증가하고, ‘게임/오락’이 학교적응을 감소시키는 것으로 나타났다. 보다 구체적으로 학습활동에 있어서는 ‘가족과의 통화’, ‘친구와의 문자메시지’, ‘가족과의 문자메시지’가 학습활동을 증가시키고, ‘게임/오락’은 학습활동을 감소시키는 것으로 나타났다. 학교규칙에 있어서는 ‘가족과의 문자메시지’, ‘가족과의 통화’, ‘사진촬영’이 학교규칙을 보다 잘 지키게 하고, ‘게임/오락’, ‘친구와의 통화’가 학교규칙을 잘 지키기 않게 하는 요인인 것으로 나타났다. 교우관계에 있어서는 ‘사진촬영’, ‘친구와의 통화’, ‘음악듣기’, ‘가족과의 문자메시지’가 교우관계를 돈독히 하는 기능을 하며, 교사관계에 있어서는 ‘가족과의 통화’, ‘가족과의 문자메시지’, ‘사진촬영’이 교사와의 관계에 영향을 미치며, ‘시간보기’는 부정적으로 영향을 미치는 것으로 나타났다.

휴대폰 의존도가 학교적응에 미치는 영향을 단순회귀분석한 결과, 회귀모형이  $F=.020, p>.05$

수준에서 유의미하지 않은 것으로 나타났다. 하지만 학교규칙과 교우관계에 있어서는  $p < .01$  수준에서 유의미한 영향이 있는 것으로 나타났다. 학교규칙에 있어서는 휴대폰 의존도가 높을수록 학교규칙을 잘 지키지 않는 부정적 영향을 미치고, 교우관계에 있어서는 휴대폰 의존도가 높을수록 교우관계가 높아지는데 긍정적인 영향을 미치고 있었다.

**표 Ⅲ-82     휴대폰 의존도가 학교적응에 미치는 영향변인에 대한 단순회귀분석결과**

| 변인     | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F        | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | t        |
|--------|------|---------------------------------------|----------|---------|--------|----------|
| 학교적응   | 2158 | .000(.000)                            | .020     | —       | —      | —        |
| — 학습활동 | 2158 | .000(.000)                            | .216     | —       | —      | —        |
| — 학교규칙 | 2158 | .008(.007)                            | 17.247** | -.066   | -.089  | -4.153** |
| — 교우관계 | 2158 | .025(.024)                            | 54.761** | .088    | .157   | 7.400**  |
| — 교사관계 | 2158 | .000(.000)                            | .246     | —       | —      | —        |

주) \*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$

이와 같은 결과로 비추어보면, 휴대폰 사용목적이 ‘가족과의 통화’, ‘가족과의 문자메시지’등과 같이 가족과의 상호작용을 위해 많이 사용되면 학교적응이 증가되는 것으로 보이며, 이는 가족과의 친밀한 유대관계 형성, 그리고 가족간의 관심 등이 학교적응에 유의미하게 영향을 미치는 것으로 풀이된다. 하지만, ‘게임/오락’, ‘시간보기’ 등과 같은 개인적 활동이 많아지면 학교적응에 좋지 않은 영향을 미치는 것으로 풀이된다.

### 3) 인터넷 윤리의식 및 유해매체몰입도와 청소년들의 사회발달

청소년의 인터넷 윤리의식 및 유해매체몰입도가 또래애착 및 학교적응에 미치는 영향을 분석하기 위하여 변인간의 상관관계 분석을 실시하였으며, 이를 바탕으로 단순 또는 다중회귀분석을 실시하였다.

〈표 Ⅲ-83〉에 의하면, 청소년의 인터넷 윤리의식과 또래애착과는 상관관계 없는 것으로 나타났으며, 유해매체몰입도 역시 또래애착과 상관관계가 없으나, 소외변인과는 정적(+) 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

청소년의 인터넷 윤리의식과 학교적응과는 정적(+)상관관계가 있는 것으로 나타났으며, ‘채팅/게시판 등에서 욕이나 폭력적인 언어 사용하기’ 변인이 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 유해매체몰입

도는 학교적응과 상관관계가 없으나 학습활동과 교우관계에 있어서는 부적(-) 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

표 III-83 청소년의 인터넷 윤리의식 및 유해매체몰입도와 또래애착 및 학교적응과의 상관관계 분석

| 사회발달변인<br>컴퓨터 활용 변인                          |                                    | 또래<br>애착 | - 의사<br>소통 | - 신뢰  | - 소외   | 학교생활<br>적응 | - 학습<br>활동 | - 학교<br>규칙 | - 교우<br>관계 | - 교사<br>관계 |
|----------------------------------------------|------------------------------------|----------|------------|-------|--------|------------|------------|------------|------------|------------|
| 인터넷 윤리의식                                     |                                    | -.008    | .012       | .003  | -.027  | .074*      | .065*      | .093**     | .010       | .038       |
| 인<br>터<br>넷<br><br>비<br>윤<br>리<br><br>행<br>위 | 채팅/게시판 등에<br>일부로 거짓정보<br>올리기       | .072     | -.046      | .008  | .159   | .039       | .031       | .015       | .075       | .010       |
|                                              | 불법 소프트웨어<br>다운받아 사용하기              | -.012    | .025       | .025  | -.071  | .060       | .053       | .068       | .053       | .011       |
|                                              | 다른 사람의 아이디나<br>주민번호를 허락 없이<br>사용하기 | -.033    | .021       | -.093 | .017   | .050       | .161       | .013       | -.064      | .039       |
|                                              | 채팅하면서 성별이나<br>나이 속이기               | .054     | .033       | .113* | -.054  | .042       | .027       | .069       | -.026      | .033       |
|                                              | 다른 사람 컴퓨터나<br>웹사이트 해킹하기            | .242     | .419*      | .256  | -.186  | .251       | .141       | .175       | .222       | .164       |
|                                              | 채팅/ 게시판 등에서<br>욕이나 폭력적인 언어<br>사용하기 | .018     | .074       | .014  | -.050  | .083*      | .048       | .121**     | .001       | .053       |
| 유해매체몰입도                                      |                                    | .035     | -.032      | -.069 | .149** | -.053      | -.128**    | -.064      | -.085*     | .079       |

주) \* p<.05, \*\* p<.01

이러한 상관관계분석 결과를 바탕으로, 청소년의 인터넷 윤리의식 및 유해매체몰입도가 또래애착과 학교적응에 어떠한 영향을 미치는지를 분석하기 위하여 단순 또는 다중회귀분석을 실시하였다.

#### (1) 인터넷 윤리의식 및 유해매체몰입도가 또래애착에 미치는 영향

컴퓨터 인터넷 윤리의식 및 유해매체몰입도가 또래애착에 미치는 영향에 대한 단순회귀분석결과를 살펴보면, 회귀모형이  $p>.05$  수준에서 유의미하지 않은 것으로 나타났다. 단, 유해매체몰입도가 또래애착에서 소외변인에게 유의미하게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 유해매체몰입도가 증가되면 소외감을 느끼거나 또래들과의 관계가 소홀하게 된다는 것으로 이해된다.

표 III-84 청소년의 인터넷윤리의식 및 유해매체몰입도가 또래애착에 미치는 영향에 대한 단순회귀분석결과

| 종속변인   | 독립변인            | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F        | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | t    |
|--------|-----------------|------|---------------------------------------|----------|---------|--------|------|
| 또래애착   | 인터넷 윤리<br>의식    | 1063 | .000(-.001)                           | .064     | —       | —      | —    |
| - 의사소통 |                 | 1063 | .000(-.001)                           | .163     | —       | —      | —    |
| - 신뢰   |                 | 1063 | .000(-.001)                           | .068     | —       | —      | —    |
| - 소외   |                 | 1063 | .001(.000)                            | .762     |         |        |      |
| 또래애착   | 유 해 매 체 몰<br>입도 | 538  | .000(-.001)                           | .658     | —       | —      | —    |
| - 의사소통 |                 | 538  | .000(-.001)                           | .559     | —       | —      | —    |
| - 신뢰   |                 | 538  | .005(.003)                            | 2.549    | —       | —      | —    |
| - 소외   |                 | 538  | .022(.020)                            | 12.107** | .169    | .149   | 3.48 |

주) \* p<.05, \*\* p<.01

청소년의 인터넷 비윤리 행위가 또래애착에 미치는 영향에 대해서 다중회귀분석 역시, 유의미하게 영향을 미치는 변인이 나타나지 않았다.

표 III-85 인터넷 비윤리 행위가 또래애착에 미치는 영향에 대한 단순회귀분석결과

| 종속변인   | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F    | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | t |
|--------|------|---------------------------------------|------|---------|--------|---|
| 또래애착   | 1063 | .166(-.419)                           | .266 | —       | —      | — |
| - 의사소통 | 1063 | .154(-.480)                           | .243 | —       | —      | — |
| - 신뢰   | 1063 | .245(-.321)                           | .433 | —       | —      | — |
| - 소외   | 1063 | .280(-.259)                           | .520 | —       | —      | — |

주) \* p<.05, \*\* p<.01

## (2) 인터넷 윤리의식 및 유해매체몰입도가 학교적응에 미치는 영향

컴퓨터 인터넷 윤리의식이 학교적응에 미치는 영향에 대한 단순회귀분석결과를 살펴보면,  $F=5.768$ ,  $p<.05$  수준에서 유의미하게 나타났다. 특히, 학습활동과 학교규칙에 유의미하게 영향을 미치는 것으로 나타났는데, 이는 청소년의 인터넷 비윤리 행위가 학교적응(학습활동, 학교규칙)에

부정적인 영향을 미친다는 것으로 이해된다.

유해매체몰입도는 학교적응에 영향을 유의미하게 미치지 않는 것으로 나타났다. 하지만, 학습활동과 교우관계에 있어서는 부정적으로 영향을 미치는 것으로 나타났다.

표 III-86 인터넷윤리의식 및 유해매체몰입도가 학교적응에 미치는 영향에 대한 단순회귀분석결과

| 종속변인   | 독립변인     | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F       | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | t        |
|--------|----------|------|---------------------------------------|---------|---------|--------|----------|
| 학교적응   | 인터넷 윤리의식 | 2280 | .005(.004)                            | 5.768*  | .001    | .074-  | 2.402*   |
| - 학습활동 |          | 2280 | .004(.003)                            | 4.511*  | .001    | .065   | 2.124*   |
| - 학교규칙 |          | 2280 | .009(.008)                            | 9.250** | .001    | .093   | 3.041**  |
| - 교우관계 |          | 2280 | .000(-.001)                           | .096    | -       | -      | -        |
| - 교사관계 |          | 2280 | .001(.000)                            | 1.506   | -       | -      | -        |
| 학교적응   | 유해매체 몰입도 | 2280 | .003(.001)                            | 1.152   | -       | -      | -        |
| - 학습활동 |          | 2280 | .016(.015)                            | 8.966** | -.106   | -.128  | -2.994** |
| - 학교규칙 |          | 2280 | .004(.002)                            | 2.207   | -       | -      | -        |
| - 교우관계 |          | 2280 | .007(.005)                            | 3.873*  | -.063   | -.085  | -1.968*  |
| - 교사관계 |          | 2280 | .006(.004)                            | 3.365   | -       | -      | -        |

주) \* p<.05, \*\* p<.01

청소년의 인터넷 비윤리 행위가 학교적응에 미치는 영향에 대해서 다중회귀분석 역시, 유의미하게 영향을 미치는 변인이 나타나지 않았다.

표 III-87 인터넷 비윤리 행위가 학교적응에 미치는 영향에 대한 단순회귀분석결과

| 종속변인   | 사례수  | R <sup>2</sup> (adj. R <sup>2</sup> ) | F     | 비표준화 계수 | 표준화 계수 | t |
|--------|------|---------------------------------------|-------|---------|--------|---|
| 학교적응   | 2280 | .536(.189)                            | 1.543 | -       | -      | - |
| - 학습활동 | 2280 | .1454(-.131)                          | .730  | -       | -      | - |
| - 학교규칙 | 2280 | .630(.352)                            | 2.266 | -       | -      | - |
| - 교우관계 | 2280 | .422(-.011)                           | .974  |         |        |   |
| - 교사관계 | 2280 | .627(.346)                            | 2.237 | -       | -      | - |

주) \* p<.05, \*\* p<.01

## 제 4 장

# 정책제언

1. 국가수준: 올바른 청소년  
뉴미디어 활용 환경 조성
2. 지역수준: 올바른 뉴미디어 활용  
교육 제공



## 제 4 장 정 책 제 언

본 연구에서는 청소년들의 인구사회학적 특징에 따른 뉴미디어 활용실태와 청소년들의 뉴미디어 활용이 인지발달, 정서발달, 사회발달에 미치는 영향에 대해서 분석해 보았다.

청소년들의 인구통계학적 특징에 따르면 컴퓨터 사용시간이 많은 대상은 남학생, ‘친아버지+친어머니’가 아닌 부모구성, 낮은 부모의 학력과 경제적 수준, 학대 양육방식에서 나타났으며, 컴퓨터 사용목적에 있어서는 공부 또는 학습과 관련된 컴퓨터 사용은 여학생, ‘친아버지+친어머니’, ‘친어머니만’인 부모구성, 높은 부모의 학력과 경제적 수준, 감독, 사랑/관심, 애정, 합리적 설명 등의 양육방식에서 많이 나타났으며, 게임/오락, 채팅/메신저, 댓글달기, 온라인 사고팔기, 19세 이상 사이트 이용 등과 같은 엔터테인먼트를 위한 컴퓨터 사용은 남학생, 편부모나 부모가 안 계실 경우, 낮은 부모의 학력과 경제적 수준, 학대, 과잉기대, 과잉간섭 등의 양육방일수록 많이 나타났다.

휴대폰 보유는 여학생이 더 많았으며 부모의 학력이 낮을수록 많은 것으로 나타났다. 휴대폰의 사용목적에 있어서도 가족과의 통화 및 문자메시지, 친구와의 통화 및 문자메시지 등과 같이 사회적 친밀관계를 유지하기 위한 수단으로써 휴대폰의 사용은 여학생일수록, 아버지의 학력이 높을수록 ‘친아버지+친어머니’, ‘친어머니’의 가족구성일수록, 사랑/관심, 애정, 감독, 합리적 설명 양육방식일수록 많이 사용하고, 게임/오락, 음악듣기, 사진촬영, 동영상 감상 등의 엔터테인먼트용으로의 휴대폰 사용은 남학생일수록, 부모의 학력이 낮을수록, 학대, 과잉간섭, 과잉기대, 비밀관성 등의 양육방식일수록 많은 것으로 나타났다. 휴대폰 의존도는 여학생이 높고, 부모의 양육방식이 학대, 비밀관성일수록 높은 것으로 나타났다.

또한, 인터넷 윤리의식은 여학생이 높으며, 부모의 양육방식이 사랑/관심, 감독, 애정 방식일수록 높은 것으로 나타났다. 유해매체몰입도는 남학생과 ‘친아버지+새어머니’, ‘친어머니, 새아버지’와 같이 새롭게 가정을 형성한 청소년, 부모의 양육방식이 학대, 과잉간섭일 경우 높은 것으로 나타났다.

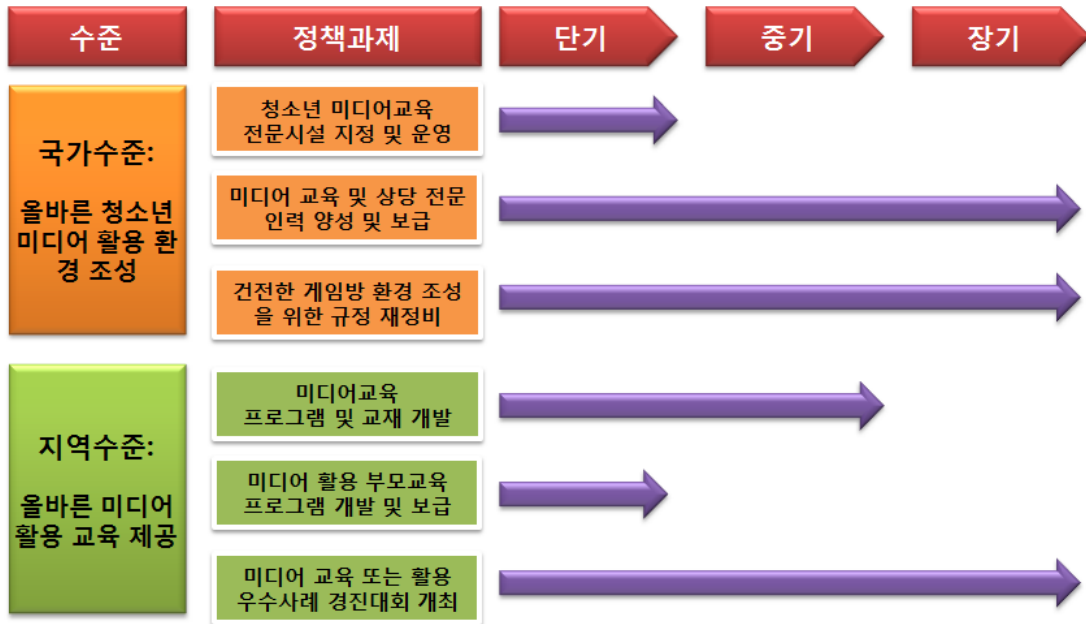
컴퓨터의 사용시간이 많을수록, 휴대폰에 대한 의존도가 높을수록 청소년들의 학습시간과 독서시간은 적고 학습습관에 해당되는 성취목적, 성취목적지향성, 자기주도학습도 낮아 결국 학업성취도에도 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이와 함께 청소년들의 정서적 불안감, 또래애착, 학교적응도

컴퓨터 사용시간에 의해 부정적인 영향을 미치는 것으로 분석되었다. 즉, 컴퓨터의 사용시간 및 휴대폰 의존도는 청소년들의 인지발달, 정서발달, 사회발달에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

컴퓨터 및 휴대폰 이용목적에 따른 영향을 분석한 결과, 사용목적에 따라 청소년들의 인지발달, 정서발달, 사회발달에 미치는 영향이 다른 것으로 나타났다. 공부 또는 학습을 위한 정보를 검색하는 활동은 청소년들의 학습시간, 독서시간, 자기주도학습, 학업성취도, 정서안정, 또래애착, 학교적응에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으나 게임, 채팅, 19세 이상 사이트이용을 위한 컴퓨터 활용은 청소년들의 학습시간, 독서시간, 자기주도학습, 학업성취도, 정서안정, 또래애착, 학교적응의 전 영역의 발달측면에서 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이와 유사하게 휴대폰을 가족 또는 친구와 문자를 주고받기 위한 목적으로 이용하는 것은 앞에서 제시한 인지발달, 정서발달, 사회관계에 긍정적인 영향을 미치나 게임 또는 오락, 동영상감상 등 유희적인 도구로 사용할 때는 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

청소년들에게 있어 컴퓨터와 휴대폰은 학습, 오락, 정보교환, 관계구축 등 다양한 영역에서 활용되면서 생활의 일부분으로 차지하고 있다. 그러므로 연구결과에서 시사하는 바와 같이 컴퓨터와 휴대폰을 사용하는 것 자체에 대한 문제를 해결하기 보다는 청소년들이 뉴미디어에 대해 올바르게 이해하고 활용할 수 있는 환경이 조성될 수 있도록 국가, 지역, 학교, 가정, 개인차원에서 다각적인 노력이 수행되어야 할 것으로 보인다.

본 장에서는 국가 및 지역사회수준에서 지원할 수 있는 방안에 대해서만 논의해 보고자 한다. 국가수준에서 올바른 청소년 뉴미디어 활용 환경을 조성하기 위한 정책 세 가지와 지역사회수준에서 올바른 뉴미디어 활용 교육 및 기회를 제공하기 위한 정책 세 가지를 제안하였다. 제안한 정책을 실현하는데 소요되는 시간과 예산을 고려하여 정책수행 단계별 로드맵을 제시하면 다음 [그림 IV-1]와 같다.



[그림 IV-1] 청소년의 건전한 뉴미디어 활용을 위한 정책과제 로드맵

## 1. 국가수준: 올바른 청소년 뉴미디어 활용 환경 조성

### 1) 청소년 뉴미디어교육 전문시설 지정 및 운영

: 청소년의 삶의 전 영역과 연계한 뉴미디어 교육 수행 전문기관 지정 및 운영

청소년들의 컴퓨터 또는 휴대폰에 대한 몰입을 창조적이고 생산적으로 이용할 수 있도록 뉴미디어활용 교육이 이루어져야 한다. 이에 따라 학교교육에서도 컴퓨터 및 인터넷을 활용한 다양한 교수법을 적용한 교육이 이루어지고 있어 뉴미디어가 정보탐색, 자료분석, 문제해결방법을 창출할 수 있는 바람직한 교육매체임이 확인되었다. 그러나 청소년들은 컴퓨터나 휴대폰을 학습을 위한 도구로만 사용하는 것이 아니기 때문에 청소년의 삶의 전반적인 영역과 연결된 교육적 접근이 필요하다.

이를 위해서는 청소년 시설 단체와 연계한 청소년 교육이 이루어져야 한다(이경상 외, 2011). 구체적인 방안으로는 지역별 청소년시설 및 평생교육기관 중에서 뉴미디어 교육 프로그램 운영의 실적과 능력을 갖춘 곳을 평가하여 “청소년 뉴미디어교육 전문 시설”로 지정함으로써 청소년들을

위한 건전한 뉴미디어활용 교육프로그램을 제공할 수 있도록 한다. 이를 위해서는 청소년들을 위한 특화된 교육프로그램 개발 및 운영을 위한 **추가적인 예산 배정**의 정책적 지원이 뒤따라야 할 것이다.

## 2) 뉴미디어 교육 및 상담 담당 전문인력 양성 및 보급

： 뉴미디어 교육 연수를 통한 전문가양성, 대학에서 관련 전공 개설, 대학과 연계한 맞춤형 교육트랙 개발

청소년들의 뉴미디어 활용실태를 살펴보면 일상적인 생활에 영향을 미치는 중독행위 (게임 중독, 유해매체 중독)가 청소년 발달에 상당부분 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 뉴미디어에 대한 올바른 교육과 함께 중독행위에 대한 상담활동도 함께 제공해야 함을 시사한다. 그러므로 지역사회와 연계한 청소년 뉴미디어 교육 및 상담활동을 제공하기 위해서는 뉴미디어 교육 및 상담을 담당할 전문인력의 체계적인 양성 및 보급이 선행되어야 한다.

일차적으로는 현재 청소년지도사 또는 상담사를 대상으로 하는 “전문 뉴미디어 교육/상담 연수 프로그램”을 개발하여 제공하는 노력이 이루어져야 할 것이다. 그리고 대학에서도 뉴미디어 교육 및 상담 담당자를 양성할 수 있도록 “청소년학-뉴미디어” 그리고 “청소년학-교육상담” 이 연계된 **간 연계전공**을 운영하도록 국가수준의 지원이 필요하다. 이와 함께 청소년학 전공이 있는 대학 중 몇 개 대학을 지정하여 뉴미디어교육 또는 상담 전문가를 양성할 수 있는 **맞춤형 교육트랙**을 개발하여 운영할 수 있도록 MOU를 체결하는 등 전문가 양성을 위한 적극적인 노력이 필요하다. 대학에서도 해당 맞춤형 교육트랙이 취업과 연계가 되므로 서로 win-win할 수 있는 정책이라고 판단된다. 또는 청소년지도사 자격증 취득과 함께 뉴미디어교육 전문 시설 또는 상담 시설에서의 특정시간동안의 현장실습이 있는 사람들에게 해당시설에 임용될 수 있는 제도의 도입을 검토할 필요가 있다.

## 3) 건전한 게임방 환경 조성을 위한 규정 재정비

： 청소년 문화공간으로 개선될 수 있는 관련 법 또는 규정 재정비

청소년들이 게임 또는 오락을 하기 위해 컴퓨터를 사용하는 것은 청소년들의 학습시간을 줄일 뿐만 아니라 자기주도학습능력, 정서발달, 사회발달에도 부정적인 영향을 미치는 요인으로 확인되었다. 그러나 중학생들의 게임 또는 오락은 청소년기의 청소년들이 일상적으로 누릴 수 있는 놀이문화이므로

로 이를 강제적으로 막을 수는 없다. 다만, 부모의 감독을 피하거나 여러 가지 다른 이유로 인하여 공개된 장소보다는 게임방을 이용하여 게임 또는 오락을 하는데, 전성일 외(2000)의 연구에서도 지적인 바 있듯이 게임방은 게임을 하기 위한 공간이기도 하지만, 불량학생이 많고 담배를 피우는 일탈행위를 자유롭게 할 수 있는 곳이다. 따라서 게임방의 환경을 건전한 놀이공간 또는 문화정보교류공간이 될 수 있도록 게임방 운영 관련 법 또는 규정을 재정비할 필요가 있다.

## 2. 지역수준: 올바른 뉴미디어 활용 교육 제공

### 1) 뉴미디어교육 프로그램 및 교재 개발

#### : 체계적인 개발방법론에 따른 특화된 뉴미디어 교육 프로그램 및 교재 개발

일부 청소년 시설을 중심으로 청소년 대상의 뉴미디어 활용 교육 프로그램을 운영하고는 있으나 우수 교육프로그램 및 교재의 부재로 인해 프로그램을 운영하는데 있어 어려움을 겪고 있다. 일부 청소년 시설에서는 자체적으로 뉴미디어교육을 위한 프로그램 또는 교재를 개발하여 활용하고는 있으나 대부분 인터넷 중독과 같은 문제를 해결하기 위한 프로그램이 대다수이고 일반 청소년을 대상으로 한 뉴미디어 활용 교육프로그램 및 교재는 미비한 실정이다. 이에 대해서는 전국의 25개 단체를 대상으로 뉴미디어 교육에 대한 요구를 조사한 결과에서도 확인할 수 있다(남형기, 1999). 실효성 있는 뉴미디어교육 프로그램 및 교재를 개발하기 위해서는 **뉴미디어교육 및 교육공학 전문가들에 의해 체계적인 개발방법론에 따라 교육프로그램 및 교재가 개발되어야 한다.** 즉, 청소년 및 사회관계자들의 요구를 분석한 자료를 기반으로 이론과 실습이 통합된 교육과정을 구성해야 한다. 따라서 전국 공통으로 사용할 수 있는 표준화된 뉴미디어교육프로그램 및 교재를 개발하기 보다는 지역특성을 반영하여 지역 맞춤형 교육프로그램의 개발, 청소년의 인지적, 정서적, 사회적 발달 특성을 반영한 특화된 뉴미디어 활용 교육프로그램의 개발, 또는 뉴미디어활용교육의 범위가 광범위하므로 특정부분을 심화하여 다루는 집중프로그램 등 **차별화된 다양한 프로그램을 개발함으로써 학교별 또는 단체별 요구에 부합하는 맞춤형 프로그램을 개발하여 선택적으로 교육받을 수 있는 기회를 제공할 필요가 있다.**

## 2) 뉴미디어 활용 부모교육프로그램 개발 및 보급

： 자녀의 뉴미디어 활용을 안내하는 교육에서 부모의 뉴미디어에 대한 창의적 생산적 활용내용을 중심으로

문화자본이론에 따르면 부모의 사회경제적 지위가 자녀의 교육수준뿐만 아니라 문화자본에도 영향을 미친다는 선행연구결과와 같이 본 연구에서도 부모의 사회경제적 지위가 뉴미디어활용에도 상당한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 많은 선행연구에서 제시한 바와 같이 부모의 학력과 경제적 수준의 차이와 함께 부모의 뉴미디어활용 실태 및 태도가 자녀에게 영향을 미쳐 나타난 결과라고 볼 수 있다(김정환, 2004; 김은미, 정화음, 2006; 배영, 박소라, 2005; 이봉주 외, 2010; 정재기, 2007). 즉, 부모가 뉴미디어를 창의적이고 생산적으로 활용을 하면 그 자녀도 뉴미디어를 유익하게 활용할 가능성이 높다는 것이다. (부모양육태도와와의 관련성)

일부 사회기관에서는 부모를 대상으로 자녀들의 인터넷 중독 예방, 올바른 컴퓨터 및 인터넷 활용 방법 등에 대한 교육을 실시하고 있으나 그 실효성에 대해서는 아직 의문으로 남아있다. 뿐만 아니라, 인터넷 활용에 대한 부모의 일반적인 간섭이나 통제는 효과적이지 못하다는 김영환, 홍경희, 정희태 (2005)의 연구에 기반해서 생각해 보면, 자녀들의 뉴미디어 활용을 안내하는 부모교육은 그다지 효과가 없을 것으로 판단된다. 그러므로 부모 스스로가 뉴미디어를 창의적이고 생산적으로 활용할 수 있도록 안내하는 부모대상 뉴미디어활용 교육프로그램을 개발하여 보급할 필요가 있겠다.

보다 구체적인 학부모 교육프로그램 개발 및 보급 정책으로써 학교차원에서 학부모의 뉴미디어의 올바른 활용을 위한 매뉴얼을 개발 보급하고, 학부모 대상 온라인 뉴미디어 활용 교육프로그램을 개발하여 의무적으로 교육함으로써 책임의식과 관심을 제고시킬 필요가 있겠다. 특히, 취약계층(저소득층 가정, 한부모 가정, 다문화 가정, 조손 가정, 장애 청소년 가정 등)의 학부모의 경우 상대적으로 자녀에 대한 뉴미디어 활용에 대한 관심과 지도가 부족한 현실을 감안하여 취약계층 대상별 맞춤형 학부모 뉴미디어 활용 교육을 온·오프라인에서 이루어질 수 있는 정책적 노력이 요구된다 하겠다.

## 3) 뉴미디어 교육 또는 활용 우수사례 경진대회 개최

： 뉴미디어 교육수행기관, 부모, 청소년 대상의 우수사례 시상 및 공유를 통한 인식 확산

뉴미디어 교육 및 활용에 대한 중요성을 홍보하고 그 성과를 공유하기 위해 다양한 대상별 관련

경진대회를 개최하여 운영할 필요가 있다. 뉴미디어 활용 교육을 담당하고 있는 청소년 시설단체를 대상으로 우수 뉴미디어교육프로그램 경진대회를 실시하여 수상하고 공개함으로써 그 실적을 공유하도록 한다. 예컨대, 초중고 대상 스마트미디어 건강 학교 선정하여 운영함으로써 선정된 학교에는 다양한 동아리 활동 등을 지원하고, 다양한 매체(SNS, 포털사이트, EBS 방송광고 등)를 통해 교육수행기관을 홍보함으로써 건전한 뉴미디어 활용 문화를 확산시킬 수 있을 것이다 (여성가족부·한국청소년정책연구원, 2012). 뿐만 아니라 청소년과 부모를 포함한 일반인을 대상으로 자신의 성공적인 뉴미디어 활용 사례에 대한 에세이 공모전을 실시함으로써 뉴미디어활용의 중요성에 대한 인식을 제고시키고 간접적으로 교육의 효과가 산출되도록 한다.



---

## 참 고 문 헌



## 참 고 문 헌

- 강 철 (2005). **청소년의 인터넷 중독영향 요인 연구: 학교적응 유연성을 중심으로**. 목원대 산업정보 대학원 석사학위 논문
- 강동진 (2005). **내외통제성, 학업적 자기효능감, 휴대폰의 과다사용과 학업성취와의 관계**. 경남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 강만철, 오익수 (2001). **청소년 인터넷 중독 진단 척도 개발**. 한국교육심리학회 교육심리연구, 15(4), 5-21.
- 강민선 (2003). **현실요법을 적용한 집단상담 프로그램이 청소년의 인터넷 중독에 미치는 영향**. 성균관대학교 대학원 석사학위논문.
- 강성희 (2004). **중독자 가정의 가족치료**. 상명대학교 석사학위논문.
- 강지선 (1999). **PC통신 이용자들의 고독, 사회불안 및 대처방식과 통신 중독과의 관계**. 카톨릭대학교 석사학위논문.
- 강현아 (2007). **청소년의 사회적 자본이 비행에 미치는 영향**. 사회복지연구, 35, 145-165.
- 고영삼, 황용석 (2008). **학생들의 휴대전화 과몰입 실태와 일상태도 변화 연구: 중학생, 고등학생, 대학생 집단 간 비교**. 서울: 한국정보화진흥원
- 곽민주 (2004). **청소년의 휴대폰 이용실태와 중독적 이용**. 충북대학교 대학원 석사학위논문.
- 곽이영 (2001). **컴퓨터를 이용한 음란성 전자영상물이 청소년의 성에 대한 정서 및 행동에 미치는 영향**. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 구본희, 최무진 (2006). **인터넷 중독과 정보윤리에 영향을 미치는 요인에 관한 연구: 자아특성 및 인터넷 인지특성을 중심으로**. 정보시스템연구, 15(3), 233-252.
- 구현영, 박현숙 (2010). **청소년의 휴대전화 중독에 영향을 미치는 요인**. 아동간호학회지, 16(1), 56-65.
- 국무총리 청소년 보호위원회 (2000). **인터넷 환경이 청소년의 사회와 환경에 미치는 영향**.
- 권영길, 이영선 (2009). **청소년이 지각하는 부모-자녀간 의사소통이 인터넷게임 중독에 미치는 영향**. 한국컴퓨터게임학회 논문지, 17, 127-135.

- 권영환 (2010). 인터넷 매체를 이용한 초등학생들의 성윤리 의식 분석: 고학년 중심으로. 대구교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 권정혜 (2000). 감각추구성향, 스트레스 대처방식, 사회적 지지가 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향. **연차학술발표대회 논문집**, 270-271.
- 권정혜 (2005). 청소년의 인터넷 게임 중독: 시간에 따른 변화와 이에 영향을 미치는 변인들. **한국심리학회지: 임상**, 24(2), 267-280
- 김경선 (2000). 컴퓨터 통신을 통한 청소년의 음란물 접촉실태와 성태도, 행동에 관한 연구. 중앙대학교 사회개발대학원 석사학위논문.
- 김경식, 이현철 (2010). 사회적 자본으로서의 부모, 교사, 교우 관계와 학업성취 간의 종단적 관계 분석. **중등교육연구**, 58(1), 203-225.
- 김경신, 김진희 (2003). 청소년이 지각한 부모자녀 관계변인이 인터넷 중독에 미치는 영향. **한국가정과학회지**, 6(1), 15-25
- 김경화 (1989). 부모-자녀간 의사소통과 청소년의 문제행동에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김교현 (2001). 청소년들의 컴퓨터 사용실태와 컴퓨터 중독. 충남대 학생생활연구소.
- 김기숙 (2009). 청소년의 인터넷게임 중독에 영향을 미치는 부모관련 요인 예측모형. 중앙대학교 대학원 박사학위논문.
- 김명희(2004). 초등학교 아동의 자아존중감과 스트레스 수준과의 관계 연구. 서울여자대학교 석사학위논문.
- 김문구, 박종현 (2008). 국내 성인의 인터넷 윤리수준 영향요인과 인터넷 폭력과의 관계에 관한 연구. **소비자 문제연구**, 33, 65-91.
- 김문조, 김종길 (2002). 정보격차(Digital Divide)의 이론적, 정책적 재고. **한국사회학회**, 36(4), 123-157.
- 김미애 (2003). 자녀가 지각한 부모의 양육태도와 정의적 특성의 관계. 충남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김민정 (2011). 스마트 폰에서의 SNS 사용이 온라인, 오프라인 관계 형성에 미치는 영향에 관한 연구: 트위터를 중심으로. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김선남, 김현욱 (2004). 청소년의 휴대폰 중독에 관한 연구. **한국방송학보**, 18(4), 88-116.
- 김선희 (2005). 휴대폰 중독적 사용 고등학생의 심리특성과 학교생활적응 관계. 성균관대학

- 교 교육대학원 석사학위논문.
- 김성식, 이봉건, 문성원, 김명렬, 박종오, 임진숙 (2003). 교사의 인터넷 중독 개입을 위한 학생상담지원시스템 개발. **한국컴퓨터교육학회 논문지**, 6(3), 133-142.
- 김성일, 김남희 (2001). 청소년이 지각한 부모의 의사소통 유형과 자아정체감의 관계. **한국심리학회지**, 14(1), 75-89.
- 김세운, 최서운, 김범수 (2007). 인터넷 중독 실태조사. **한국정보문화진흥원 조사보고 07-06**.
- 김소정 (2010). 인터넷 경험이 청소년 비행에 미치는 영향. **사회복지연구**, 41(3), 57-79.
- 김수정 (2007). **초등학교 고학년의 인터넷 중독 관련 변인 연구**. 경성대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김영민, 임영식 (2012). 민주적 양육방식, 자아탄력성 및 휴대전화의존과 자기주도학습능력의 구조모형 검증. **한국청소년연구**, 23(2), 273-299.
- 김영순 (2004). **고등학생의 휴대폰 중독과 심리성숙도와의 관계**. 인하대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김영환, 홍경희, 정희태 (2005). 인터넷 관련 부모의 태도 및 가정환경이 중학생의 인터넷 과다사용에 미치는 영향. **교육정보미디어연구**, 11(2), 5-27.
- 김영희 (2002). 저소득층 청소년의 학교생활 적응에 관한 연구, 어머니의 자녀교육 참여의 매개역할을 중심으로. **한국지역사회 생활과학회지**, 13(1), 1-14.
- 김영희 (2003). 컴퓨터 게임문화가 청소년 교육에 미치는 영향. **한국정보 문화센터 자료집**.
- 김옥순 (1998). 청소년 문화의 현실진단과 대안모색 : 토론원고 : 90 년대 대중문화에서 바라본 청소년정보문화의 이해. **청소년 문화의 현실진단과 대안모색**. 159-161.
- 김윤경 (2008). **청소년이 지각한 가족건강성과 자아존중감 및 학교생활적응**. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김윤희 (1989). 부부관계·부모-자녀 간의 의사소통 및 또래관계와 아동의 인터넷 중독 경향. **대한가정학회지**, 43(10), 103-114.
- 김은미, 정화음 (2006). 청소년의 미디어 이용 격차에 관한 탐색. **언론정보연구**, 43(2), 125-161.
- 김은옥 (2005). **중고생의 휴대폰 사용정도와 학교적응과의 관계**. 전주대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 김은진 (2001). **청소년의 문화성향과 내외통제성 및 또래동조성의 관계**. 서강대학교 대학원 석사학위논문.
- 김인 (2003). **중, 고, 대학생의 인터넷 사용 실태 및 중독에 관한 비교 연구**. 강원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김재은 (2007). **중학생의 성별에 따른 또래관계와 또래동조성이 문제행동에 미치는 영향**. 계명대학교 대학원 석사학위논문.
- 김정수 (2004). **청소년의 인터넷 중독이 충동성 및 대인관계에 미치는 영향**. 관동대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김정숙 (2003). **휴대전화 과다사용 청소년의 자아존중감 및 우울, 충동성**. 단국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김정애 (2006). **부모양육태도와 사회적 지지가 청소년의 인터넷 중독에 미치는 영향**. 경남대학교 대학원 석사학위논문.
- 김정환 (2004). 청소년의 인터넷 중독 문제와 대책에 관한 연구, **한국 가족 복지학**, 9(2), 21~33.
- 김정희 (2008). 알코올 중독자 대학생 자녀의 대학생활 적응: 보호요인의 조절효과를 중심으로. **사회복지실천**, 7, 131-157.
- 김종원, 조옥귀 (2002). 중, 고등학생의 자기통제력, 사회환경적 요인 및 인터넷, 게임 중독과의 관계. **교육이론과 실천**, 12(2), 477-500
- 김준걸 (2004). **고등학생의 사회적 지지 및 스트레스가 인터넷 중독에 미치는 영향**. 대전대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김진영 (2012). 청소년의 컴퓨터 및 인터넷 이용이 정신건강에 미치는 영향: 이용양태 및 성별에 따른 차이. **한국청소년연구**, 20(2), 113-139.
- 김진원 (2006). 빈곤 청소년의 하위계급 형성과정: 사회적 고립과 빈곤 재생산. **한국사회학회 사회학대회 논문집**, 12, 5-463.
- 김진희 (1989). **부모-청소년 자녀 간 의사소통 가족응집성 및 적응성과의 관계**. 이화여자대학교 석사학위청구논문.
- 김현수, 김현실 (2000). 청소년 비행행동 측정도구 개발. **소아·청소년정신의학**, 11(1), 79-90.
- 김현수, 이난 (2005). 초·중·고등학생의 인터넷중독에 관한 연구. **원광대 인문학연구 제**

- 7권, 93-125.
- 김현욱, 권동택 (2009). 초등학생이 인식한 부모의 양육태도와 문화자본 관계분석. **학습자중심교과교육학**, 9(2), 101-117.
- 김현주, 이병훈 (2007). 자녀의 학업성취에 미치는 가족배경, 사회자본 및 문화자본의 영향. **한국인구학**, 30(1), 125-148
- 김현철 (2007). **청소년의 휴대폰 중독에 영향을 미치는 심리적 요인에 관한 연구**. 대전대학교 경영행정, 사회복지대학원 석사학위논문.
- 김혜경 (2007). **초등학생의 휴대폰 사용경향과 자기효능감 및 자기통제력과의 관계**. 부경대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김효순 (2009). **청소년 인터넷 중독의 영향 요인에 관한 연구**. 조선대학교 일반대학원 박사학위논문.
- 김희숙, 최연희, 유성자 (2010). 고등학생의 자아정체성, 스트레스 및 인터넷 중독정도와의 관계. **정신간호학회지**, 19(2), 173-185.
- 나은영 (2001). 이동전화 채택에 영향을 미치는 이동전화 커뮤니케이션의 매체적 속성에 관한 연구: 개인중심성, 즉시성 및 직접성을 중심으로. **한국언론학보**, 45(4), 189-228.
- 나은영 (2005). 청소년의 이동전화 애착 이용, 효과 지각 및 커뮤니케이션 효능감: 2002, 2004 서울, 수도권 지역 중, 고등학생을 중심으로. **한국언론학보**, 49(6), 198-233.
- 남미애, 홍봉선 (2009). 청소년문화존 이용청소년의 서비스 만족도에 영향을 미치는 요인. **청소년학연구**, 16(8), 73-104.
- 남윤주 (2003). **청소년의 친구관계와 인터넷 사용 및 인터넷 중독**. 전남대학교 일반대학원 석사학위논문
- 남지현 (2006). **아동의 자아탄력성과 인터넷 중독의 관계**. 청주교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 남현미 (1999). **가족의 심리적 환경과 청소년의 자기통제력 및 친구특성이 문제행동에 미치는 영향**. 서울대학교 석사학위논문.
- 남현이 (2008). **개인의 자아존중감, 부모-자녀관계, 친구관계가 인터넷 중독에 미치는 영향**. 한양대학교 교육대학원 석사학위 논문
- 남현주 (2002). **중학생의 인터넷 중독 수준에 따른 역기능적 가족 구조와 의사소통 관계 연구**. 부산대학교 대학원 석사학위청구논문.

- 남형기 (1999). **청소년보호를 위한 미디어교육의 제도적 정착방안에 대한 연구: 정부의 역할을 중심으로**. 동국대학교 언론정보대학원 석사학위논문.
- 내가영 (2010). **모바일 SNS 이용자들의 이용 동기와 만족감에 대한 연구 : 트위터와 미투데이를 중심으로**. 서강대학교 대학원 석사학위논문.
- 노수원 (2003). **아동의 인터넷 중독과 스트레스 양식과의 관계**. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 노정화 (2002). **부모-자녀 간 의사소통이 청소년의 문제행동에 미치는 영향**. 동아대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 노현숙 (2002). **중학생의 자아존중감과 문제행동과의 관련성 연구**. 인제대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 류진아 (2003). **청소년의 인터넷 중독에 영향을 미치는 생태체계 변인**. 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 명동선 (2003). **대인관계 및 충동성과 휴대폰 문자메세지 과다사용의 관계 :중고등학생을 대상으로**. 울산대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 문영숙 (2008). 부모-자녀 의사소통이 청소년의 자아개념, 문제행동에 미치는 영향. **아동간호학회지**, 14(4), 405-414, 2008
- 문태화 (2002). **청소년의 폭력사이트 접촉경험이 폭력에 대한 태도와 행동에 미치는 영향**. 명지대학교 사회교육대학원 석사학위논문.
- 민하영 (1992). 청소년 비행 정도와 부모-자녀간 의사소통, 가족의 응집 및 적응과의 관계, **아동학회지**, 13(1), 112-124.
- 박경희 (2005). **부모의 양육태도 및 청소년의 자기통제력이 인터넷 중독에 미치는 영향**. 장로회신학대학교 목회전문대학원 석사학위논문.
- 박길성 (2001). **청소년 휴대폰 활용 실태 및 사회학적 의미 고찰**. 서울: 청소년보호위원회.
- 박대준 (2002). **중, 고등학생 학생들의 인터넷 중독 수준과 학교 적응의 관계**. 공주대 교육대학원 석사학위.
- 박민경 (2007). **위기청소년의 가족건강성과 자아상태가 진로태도 성숙에 미치는 영향**. 한남대학교 대학원 석사학위논문.
- 박순천, 백경임(2004). 휴대폰 중독적 사용 청소년의 MMPI 특성. **대한가정학회지**, 42(9), 135-147.

- 박영호, 김미경 (2003). 초등학생의 컴퓨터 게임중독과 심리적 특성과의 관계. **교육이론과 실천**, 13(1), 335-359.
- 박용기 (2000). 대학생들의 이동전화 중독증에 관한 연구. **한국언론학보**, 47(2), 250-281.
- 박은숙 (2007). 인터넷 중독성향이 중학생의 자아존중감과 사회성에 미치는 영향. 국민대 교육대학원 석사학위 논문
- 박정은 (2001). 청소년의 인터넷 중독적 사용 및 영향 변인 연구. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 박정화 (2005). 청소년의 인터넷 중독 경향이 사회적응력에 미치는 영향. 중앙대 행정대학원 석사학위 논문.
- 박종욱 (2006). 고등학생들의 인터넷 중독과 학교생활 적응에 관한 연구. 관동대 교육대학원 석사학위 논문.
- 박준범 (2000). 청소년들의 이동전화 이용현상에서 나타나는 하위 문화적 특성에 관한 연구. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 배영, 박소라 (2005). 어린이 집단의 미디어 이용과 사회적 관계. **한국방송학보**, 19(4), 307-350.
- 백승문, 황미영, 김영희 (2003). 사이버공간 중독 유형과 청소년의 사회 심리적 환경. **대한가정학회지**, 41(1), 169-185.
- 서경환 (2007). 인터넷의 중독 적사용이 청소년 문제행동에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 서미아 (2007). 일개 중학교 학생들의 인터넷 중독과 또래애착정도, 학교생활대처와의 관계. **정신간호학회지**, 16(1), 5-29.
- 서재정 (2006). 중학생의 온라인 게임중독과 사회성 및 성격과의 관계. 한서대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 서주현 (2001). 청소년의 인터넷을 통한 친구관계의 기능, 구조적 특성및 만족감. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 성동규, 김도희, 이윤석, 임성원 (2006). 청소년의 사이버폭력 유발요인에 관한 연구: 개인성향, 사이버폭력 피해경험, 윤리의식을 중심으로. **사이버커뮤니케이션학보**, 19, 79-129.
- 성윤숙 (2008). 청소년의 휴대폰 의존, 이용동기 및 결과에 관한 연구. **아동학회지**, 29(4),

- 181-197.
- 성윤숙, 박한우, 박상희 (2006). **청소년의 뉴미디어 이용현황과 문제점 및 대응방안**. 연구보고 06-R07, 한국청소년개발원 연구보고서.
- 소병권 (2005). **인터넷 사용이 초등학교생의 친구관계에 미치는 영향**. 우석대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 소선숙, 송민경, 김청송 (2010). 청소년이 지각한 부모양육행동과 학교적응이 우울에 미치는 영향. **한국청소년연구**, 17(3), 1-23.
- 손경애, 고종욱, 이덕로 (2003). 인터넷 중독의 결정변인들에 대한 탐색적 연구: 산업체 근로자를 중심으로. **한국사회학**, 37(6), 177-207.
- 손애리 (2000). 시간연구의 특성과 '생활시간조사' 개발과정. **조사연구**, 1(1), 135~148.
- 송요셉, 오상화, 김은미, 나은영, 정하소, 박소라 (2009). 다매체 환경에서 청소년의 미디어 활용 방식에 대한 FGI연구. **언론정보연구**, 46(2), 33-65.
- 송원영 (1999). **자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향**. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 송진숙 (2008). **중학생의 휴대폰 사용 정도에 따른 부모-자녀관계의 차이**. 부경대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 신귀순(2004). 중학생의 인터넷 사용과 불안, 우울, 충동성과의 관계. **경희대학교 대학원 교향논집**, 334, 195-211.
- 신미진, 이재운, 김성식(2006). 사이버 공간상의 자아정체성 확립을 통한 정보통신 윤리의식 함양 교수-학습 모형, **한국컴퓨터교육학회 논문지**, 9(3), 97-107.
- 신순영 (2002). 컴퓨터게임 이용형태가 학습전략과 학업성취도에 미치는 영향. **컴퓨터 교육학회 논문지**, 5(2), 79~89.
- 신흥식 (2008). **고교생의 휴대폰 중독과 자아 존중감의 관계**. 건국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 심란희 (2004). **인터넷중독과 자기효능감, 자기통제력, 부모자녀관계, 친구관계의 관련성**. 춘천교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 안 석 (2000). **인터넷의 중독적 사용에 관한 연구: 서울소재 중학생 대상으로**. 연세대학교 일반대학원 석사학위논문
- 안경옥 (2005). **인터넷 사용 유형과 중독 여부에 따른 친구관계 및 가상 공간의 현실지각**.

- 대구카톨릭대학교 대학원 석사학위논문.
- 안상미 (2006). **가족의 응집성과 적응성, 부모-자녀 간 의사소통, 가족 갈등과 청소년의 우울 및 비행**. 충북대학교 대학원 석사학위논문.
- 안세라 (2003). **인터넷 중독에 영향을 미치는 사회 심리적 요인에 관한 연구: 서울, 인천지역 중학생을 대상으로**. 경희대학교 대학원 석사학위논문.
- 양경숙 (2005). **청소년의 휴대폰 중독에 관한 연구**. 건양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 양심영 (2002). **고등학교 청소년의 휴대폰 중독에 관한 연구**. 서울: 한국청소년개발원.
- 양심영, 박영선 (2005). 청소년의 휴대폰 중독성향 예측모형. **대한가정학회지**, 43(4), 1-16.
- 여성가족부 · 한국청소년정책연구원 (2012). **제1차 청소년보호종합대책(안)**. 서울: 여성가족부 · 한국청소년정책연구원.
- 오동순(2005). **중학생의 인터넷 게임중독과 사회성발달에 관한 연구**. 국민대학교 교육대학원 석사학위 논문
- 오정덕 (2002). **청소년의 인터넷 사용에 따른 대인관계 성향의 차이**. 숙명여자대학교 대학원 석사학위청구논문.
- 우영숙 (2008). **초등학생이 지각하는 부모의 양육태도와 자기통제력이 인터넷 중독에 미치는 영향**. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 우형진 (2007). 휴대폰 이용자의 자아성향이 휴대폰 중독 구성요인에 미치는 영향에 관한 연구 : 자존감, 자기효능감, 자기통제력 변인을 중심으로. **한국방송학보**, 21(2), 391-427.
- 유명옥 (2009). **고등학생의 휴대폰 중독과 정신건강, 충동성에 관한 연구**. 강원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 유현정 (2004). **인구학적 변인, 부모관련변인 및 또래동조성향이 청소년의 비행에 미치는 영향**. 충남대학교 대학원 석사학위논문.
- 윤두연 (2005). **청소년의 또래집단 성향이 휴대폰 사용에 미치는 영향에 관한 연구**. 명지대학교 사회교육대학원 석사학위논문.
- 윤성민 (2006). **청소년의 인터넷 중독이 자기통제력, 자기효능감 및 학교 적응에 미치는 영향**. 계명대학교 교육대학원
- 윤재희 (1998). **아동의 또래수용과 우정관계의 질에 대한 연구**. 연세대학교대학원 석사학위 논문.

- 윤혜미, 남영옥 (2009). 인터넷 중독 청소년의 자존감, 우울, 충동성과 사회관계. **생활과학연구논총**, 13(1), 125-143.
- 이경남 (2003). 청소년의 애착, 자아존중감 및 충동통제가 비행에 미치는 영향. **대한가정학회지**, 40(8), 191-206.
- 이경미 (2005). **청소년의 인터넷 사용실태와 사회화에 미치는 영향 연구**. 군산대, 교육대학원 석사학위 논문
- 이경상, 백혜정, 이종원, 김지영, 서우석 (2011). **한국아동·청소년패널조사 2010 II : 청소년의 활동참여 실태**. 연구보고 11-R10-1. 한국청소년정책연구원.
- 이계원 (2000). **청소년의 인터넷중독에 관한 연구**. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 이만제, 장해순 (2009). 대인불안, 외로움, 소외감이 대학생의 휴대전화 중독성향에 미치는 영향. **청소년학연구**, 16(11), 71-96.
- 이명숙 (2006). 인터넷 중독 수준에 따른 부모-자녀 간 의사소통 및 학교 적응의 차이. **교육과학연구**, 37(3), 1~23.
- 이명희 (2006). **청소년의 휴대폰 중독과 심리적 특성과의 관계**. 경남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이병길 (2005). **고등학생의 휴대폰 사용 유형, 우울, 충동성과 휴대폰 과다사용과의 관계**. 경남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이봉수 (2008). **중학생의 자아개념, 자기통제력과 휴대폰 중독성향에 관한 연구**. 상명대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이상주, 이약희 (2004). 인터넷의 중독적 사용에 관한 원인과 결과 변인 탐색. **한국청소년연구**, 15(2), 305-332.
- 이선경 (2001). **청소년의 인터넷 사용 현황과 우울 및 자기통제력과의 관계**. 서강대학교 대학원 석사학위논문.
- 이선애 (2004). **중학생의 인터넷 중독 적사용과 사회적 적응능력의 관계 연구**. 홍익대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 이성식 (2004). 청소년 인터넷음란물 접촉이 성폭력에 미치는 영향에서의 조건적 효과. **청소년학연구**, 11(2), 23-44.
- 이성식, 전신현 (2006). 청소년 인터넷중독 유형별 설명요인의 모색. **청소년학연구**, 13(4), 151-171.

- 이세용 (2000). **청소년의 인터넷 활용에 대한 실태조사 결과**. 서울: 삼성생명공익재단 사회건강연구소.
- 이소영 (2000). **게임의 중독 적사용이 청소년의 문제해결능력 및 의사소통에 미치는 영향**. 고려대학교 석사학위 논문.
- 이송민 (2008). **중학생의 인터넷 이용 패턴과 사회과 학업 성취의 관계 연구**. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이송선 (2000). **청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계**. 서울여자대학교 석사학위논문.
- 이시형 (2000). **청소년의 인터넷 중독과 자녀 교육**. 서울: 삼성생명공익재단 사회정신 건강연구소.
- 이시형, 김학수, 나은영 (2002). **청소년의 휴대전화 사용과 그 영향에 관한 연구**. 서울: 삼성생명공익재단 정신건강연구소.
- 이예승 (2004). **청소년의 학교 스트레스, 자아탄력성 및 학교 적응에 관한 연구 : 여자고등학교 생을 중심으로**. 이화여자대학교 사회복지대학원 석사학위논문.
- 이재경, 정슬기 (2010). 사회학습이론에 근거한 청소년음주 영향요인의 경로분석. **정신보건과 사회사업**, 34, 124-153.
- 이정숙, 명신영 (2007). 청소년의 휴대폰 사용실태 및 휴대폰 중독 정도에 따른 또래관계의 질, 학교생활 부적응에 대한 연구. **한국가정관리학회지**, 25(4), 67-86.
- 이종섭 (2006). **중학생이 지각한 가족갈등, 자아존중감이 진로태도 성숙도에 미치는 영향**. 인하대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이지향, 김광웅 (2005). 인터넷 사용량이 인터넷 중독 성향에 미치는 영향에 대한 중재변인 탐색. **청소년상담연구**, 13(2), 15-32.
- 이진영 (2006). **청소년의 휴대폰 중독에 영향을 미치는 사회 환경적 변인과 개인 심리적 변인 탐색**. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 이해경 (2008). 휴대폰의 중독적 사용을 예측하는 변인들의 탐색. **한국심리학회지: 사회 및 성격**, 22(1), 133-157.
- 이형초(2002). **인터넷 게임 중독의 진단척도 개발과 인지행동치료 효과**. 고려대학교대학원 박사학위 논문.
- 이혜경 (2002). **청소년들의 음란물, 음란채팅, 폭력게임 중독 경험에 대한 비교 분석**.

- 한국청소년연구, 9(1), 91~114.
- 이혜경 (2006). 청소년들의 인터넷 중독과 학교생활 적응과의 관계. 관동대 교육대학원 석사학위논문.
- 이혜선, 강차연 (2007). 중학생의 휴대폰 과다사용과 애착 및 행동문제와의 관계, **학생생활연구**, 20, 79-95.
- 이혜진 (2002). 청소년 인터넷 중독과 개인, 가족, 학교 및 또래 환경 요인과의 관계 연구. 석사학위논문 가톨릭대학교 대학원.
- 이희숙 (2008). 부모-자녀간 의사소통 유형에 따른 자아존중감 및 학교생활적응의 차이. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이희열 (2003). 청소년의 인터넷 중독 적사용과 대인관계 능력에 관한 연구. 홍익대학교 교육대학원 석사학위 논문
- 임경미 (2005). 중학생의 휴대폰 중독과 자기효능감 및 자기통제력의 관계. 충남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 임송미(2000). 컴퓨터 게임이 아동의 수리능력과 공간기술에 미치는 효과. 서울대학교대학원 가정학 석사학위논문.
- 임영주 (2006). 중고등학생의 휴대폰 중독과 심리성숙도의 관계. 인하대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 임진형 (2006). 청소년의 휴대폰 중독적 사용에 대한 영향을 미치는 요인에 관한 탐색적 연구. 강남대학교 사회복지전문대학원 석사학위논문.
- 장미경 (2010). 부모의 양육태도, 의사소통방식 및 우울과 부모가 지각한 청소년자녀의 게임중독의 관계. **한국청소년학연구**, 17(4), 47-66.
- 장민규 (2005). 중학생들의 인터넷 중독수준과 학업성취 및 학교적응과의 관계. 공주대학교 교육대학원 석사학위 논문
- 장은순 (2006). 청소년의 휴대폰 사용동기와 중독의 관계. 한서대학교 정보산업대학원 석사학위논문.
- 장혜영 (2004). 인터넷 게임중독과 청소년의 사회성, 충동성과의 관계. 국민대학교 석사학위 논문.
- 장혜진 (2002). 휴대전화 중독적 사용집단 청소년들의 심리적 특성 : 자기개념, 애착, 자기통제력, 충동성을 중심으로. 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.

- 전귀연 (1993). **청소년이 자각한 가족응집성, 가족적응성 및 가족체계 유형이 청소년의 적응에 미치는 영향**. 경북대학교 대학원 박사학위 논문.
- 전성일, 류정환, 김영미, 정홍경, 조아라, 이정호, 최영민, 이기철 (2000). 청소년의 컴퓨터게임 이용실태, 부모양육방식, 개인의 정신병리. **소아청소년정신의학**, 11(1), 27-41.
- 전신현 (2012). 고등학생들의 인터넷 사용 및 그 유형과 우울의 관계: 성별차이의 검증을 중심으로. **보건과 사회과학**, 31, 153-173.
- 전은주 (2006). **자아존중감 및 가족결속력이 청소년들의 휴대폰 중독에 미치는 영향**. 한서대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정경란 (2002). **청소년의 인터넷 중독 경향과 가족의 심리적 환경 및 불안, 우울과의 관계**. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 정재기 (2007). 부모의 사회경제적 지위와 청소년의 컴퓨터 이용실태: 생활시간 자료를 바탕으로. **사이버커뮤니케이션학보**, 24, 51-78.
- 정진영 (2005). **고등학생의 이동전화 중독적 사용 관련 요인에 관한 연구**. 한림대보건대학원 석사학위논문.
- 정태근 (2005). 초등학생의 인터넷 중독과 자기 통제력이 학업성취에 미치는 영향. **열린교육연구**, 13(1), 143-163.
- 조명심 (2008). **청소년의 자아성향과 휴대폰 중독과의 관계**. 경남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 조영란 (2003). **청소년의 인터넷 중독 예측모형**. 부산대학교대학원 박사학위 청구논문.
- 조정희 (2005). **중학생의 인터넷 중독과 학교생활 부적응에 관한 연구**. 영남대 교육대학원 석사학위 논문
- 조해연 (2001). **청소년 인터넷 게임 중독과 성격 특성 변인 연구: 자기효능감, 자기통제감, 공격성, 충동성을 중심으로**. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 주정민 (2006). 인터넷 의존 유형과 인터넷 중독과의 관련성 연구, **한국언론학보**, 50(3), 476-524.
- 진연주, 김혜연 (2002). 청소년의 인터넷 정보윤리의식 및 영향요인에 관한 연구, **한국가정관리학회지**, 20(5), 99-112.
- 진영희 (2002). **부모 자녀 애착 및 부모의 컴퓨터 게임에 대한 태도, 자기통제력이 게임 중독에 미치는 영향**. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.

- 진종순 (2000). **고등학생의 PC통신 이용에 관한 연구**. 한남대학교 석사학위논문.
- 차미숙 (2006). **외로움이 청소년의 휴대폰 중독 위험성에 미치는 영향에 대한 중재 요인**. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 차미숙 (2006). **외로움이 청소년의 휴대폰 중독 위험성에 미치는 영향에 대한 중재 요인**. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 차은진 (2011). **중학생의 사이버비행에 영향을 미치는 요인에 관한 연구 : 인터넷 중독, 인터넷 윤리의식, 사이버비행의 연쇄적 인과관계를 중심으로**. 호남대학교 대학원 박사학위논문.
- 천현진 (2008). **휴대전화 중독성향에 영향을 주는 요인에 관한 연구: 이용행동, 성격, 대인관계 특성을 중심으로**. 건국대학교 대학원 석사학위논문.
- 최나야, 한유진 (2006). 충동성, 부모와의 의사소통 및 인터넷 게임에 대한 기대가 아동, 청소년의 게임 중독에 미치는 영향. **한국가정관리학회지**, 24(2), 209-219.
- 최명숙 (2004). 청소년의 컴퓨터 게임 이용이 공간능력 및 지각속도에 미치는 영향. **교육정보 미디어연구**, 10(2), 57-79.
- 최병목 (2002). 중고교생의 휴대전화 사용 유형에 대한 비교분석 연구. **대한보건협회학술지**, 28(4), 398-417.
- 최비선 (2002). **이동전화 사용에 따른 청소년의 과시소비와 또래집단과의 동조성향에 관한 연구**. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 최선미 (2009). **SNS의 사회자본 형성에 미치는 영향에 관한 연구 : 싸이월드 미니홈피 특성을 중심으로**. 서강대학교 언론대학원 석사학위논문.
- 최선희 (2008). **중학생의 인터넷 및 휴대폰 사용과 자기통제력, 학업성취도와의 관계**. 부경대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최연실 (1993). 청소년기 자녀가 지각한 가족체계유형과 가족내 심리적 거리. **한국가정관리 학회지**, 11(1), 159-175.
- 최옥영 (2010). **초등학생의 휴대폰 중독과 자기통제력 및 학업성취도의 관계**. 충남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최윤정, 이시연 (2007). 저소득 가정 청소년의 부적응에 가족환경이 미치는 영향과 일상생활 스트레스의 매개효과. **청소년상담연구**, 15(1), 39-49.
- 최은영 (2008). **청소년의 애착과 성취욕구가 휴대폰 중독에 미치는 영향**. 이화여자대학교

- 대학원 석사학위논문
- 최이순 (2006). **청소년의 휴대폰 과다사용에 영향을 미치는 요인**. 대전대학교 대학원 석사학위논문.
- 최인재 (2006). 한국의 부모-자녀관계에 대한 문화심리학적 고찰. **상담학연구**, 7(3), 761-773.
- 최준식 (2005). **중학생의 인터넷 중독이 사회성에 미치는 영향**. 관동대 교육대학원 석사학위논문
- 추병완 (2001). 인터넷과 윤리 : 사이버 윤리의 정립 방안. **한국정보사회학회**, 3, 164-190.
- 편혁미 (2003). **청소년들의 휴대폰 사용 동기에 관한 연구**. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 하지현, 조두영, 이훈진, 양은주, 우종인, 류인균 (2000). 국내 인터넷 중독의 현황. **정신병리학**, 9(1), 59-68.
- 한국인터넷진흥원 (2009). **2009 인터넷이용실태조사**. 서울: 한국인터넷진흥원.
- 한국정보문화진흥원 (2007). **2007 인터넷 중독 실태조사**. 서울: 한국정보문화진흥원.
- 한국청소년개발원 (2004). **청소년의 이동통신 서비스 이용 실태와 대책 연구**. 서울: 한국청소년개발원.
- 한미영 (2006). **청소년의 인터넷 중독 관련요인에 관한 연구**. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 한미영, 이형실 (2006). 자아존중감, 부모관계, 친구관계가 청소년의 인터넷 중독에 미치는 영향. **한국가정과교육학회지**, 18(4), 55-65.
- 한상암, 이효민(2006). 온라인 게임중독과 청소년범죄의 관계. **한국범죄심리연구**, 2(1), 229-244.
- 한상훈 (2008). 중학생의 휴대폰 중독 유형과 정신건강과의 관계. **학습자중심교과 교육연구**, 8(1), 403-420.
- 한주리, 허경호 (2004). 이동전화 중독척도개발 및 타당성 검증. **한국언론학보**, 48(6), 168-165.
- 한희진, 윤미선, (2009). 청소년의 휴대폰 과다사용에 대한 스트레스와 자아탄력성의 영향력. **교육문제연구**, 34, 81-100.
- 허윤정 (2006). 가족의 사회경제적 배경에 따른 청소년의 인터넷 이용행태 연구. **정보와**

- 사회, 9, 35-66.
- 홍설화 (2006). 청소년기 스트레스가 인터넷 중독에 미치는 영향에 관한 연구: 부모관련 요인의 조절효과를 중심으로. 이화여자대학교 사회복지대학원 석사학위논문.
- 홍성권 (2004). 인문계고등학생의 인터넷기대수준 · 자기통제력 · 부모양육태도와 인터넷 중독과의 관계. 대전대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 황광민 (2005). 중학생의 휴대폰 사용, 불안 및 학교생활 적응과의 관계. 경남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 황상민 (2000). 사이버 공간의 경험에서 나타난 부모 세대의 청소년 집단 간의 의식 특성. 한국심리학회지 :발달, 13(2), 145-158.
- 황성현 (2010). 부모와 친구요인이 청소년 음주 · 흡연행위에 미치는 영향. 보건과 사회과학, 27, 81-103.
- 황정미 (2004). 청소년의 인터넷 중독과 관련된 요인. 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 황혜선 (1999). 정보격차의 요인과 정보격차 해소를 위한 정책적 원칙. 한국 도서 · 정보학회지, 30(4), 279-297.
- Bancroft, J. & Mathews, A. (1971). Autonomic Correlates of Penile Erection. *Journal of Psychosomatic Research*, 15(2), 159-167.
- Berkowitz, L. (1984). Some Effects of Thoughts on Anti- and Prosocial Influences of Media Events: a Cognitive-neoassociationist Analysis, *Psychological Bulletin*, 95, 410-427.
- Bourdieu, P (1986). The Forms of Capital. In Richardson, J .G. (ed.) *Hand book of Theory and Research for the Sociology of Education*. New York : Greenwood Press, 241-258.
- Bowlby, J. (1958). The nature of the child's tie to his mother. *International Journal of Psychoanalysis*, 39, 1-23.
- Bowlby, J. (1982). *Attachment(2nd ed.)*. New York: Basic Books.
- Brenner, V. (1997). Psychology of computer use :XL VII. Parameters of internet use, abuse and addiction: The first 90 days of the internet usage survey. *Psychological Reports*, 80, 897-882.
- Coleman J. C. & Hendry, L (1995). *The Nature of Adolescence*. London: Routledge

- & Kegan.
- Coleman, J. S (1988). *Social Capital in The Creation of Human Capital*. *The American Journal of Sociology*. Chicago University Press.
- Coleman, J. S (1990). *Foundation of Social Theory*. Cambridge, Mass. : Harvard University Press. 300–321.
- DiMaggio, P. (1982). Cultural capital and school success: the impact of status culture participation on the grades of U.S. high school students. *American Sociological Review*, 47, 189–201.
- Epstein, R. A. (2012). Factors related to adolescent computer use and electronic game use. *International Scholarly Research Network Public Health*, Article ID 795868, doi:10.5402/2012/795868
- Goldberg, I(1996). *Internet Addiction*. *Electronic message posted to research discussion list*, <http://www.cmhc/mlists/research>
- Griffiths, M(1999). Does Internet and computer addiction exist? : Some case study evidence. *American Psychological Association*, 125–131.
- Hollister, D., & Peart, J. (1983). *The language of LOGO—Its effect on general think skills*. San Jose, CA.
- Kamibeppu, K., & Sugiura, H. (2005). Impact of the Mobile Phone on Junior High–School Students' Friendships in the Tokyo Metropolitan Area. *Cyber Psychology & Behavior*, 8(2), 121–130.
- Kubey, R. W., Lavin, M. J., and Barrows, J. R. (2001). Internet use and collegiate academic performance decrements: Early findings. *Journal of Communication*, 51(2), 366–382.
- Kubey, R. W., Lavin, M. J., and Barrows, J. R. (2001). Internet use and collegiate academic performance decrements: Early findings. *Journal of Communication*, 51(2), 366–382.
- Lavin, M., Marvin, K., McLarney, A., Nola, A. and Scott, L.(1999). Sensation Seeking and Collegiate Vulnerability to Internet Dependence. *Cyber Psychology and Behavior*, 2(5), 425–430.

- Mythily, S., Qui, S. and Winslow, M.(2008). Prevalence and Correlates of Excessive Internet Use among Youth in Singapore. *Annals Academy of Medicine Singapore*, 37, 9–14.
- Subrahmanyam, K., Greenfield, P., Kraut, R., & Gross, E. (2001). The impact of computer use on children's and adolescent's development. *Applied Developmental Psychology*, 22, 7–30.
- Sung, E., & Mayer, R. E. (2012). Students' Beliefs about Mobile Devices versus Personal Computers in South Korea and the United States. *Computers & Education*, 59, 1328–1338.
- Wang, L., Luo, J., Luo, J., Gao, W., & Kong, J. (2012). the effect of internet use on adolescents' lifestyles: A national survey. *Computers in Human Behavior*, 28, 2007–2013.
- Willoughby, T. (2008). A short-term longitudinal study of internet and computer game use by adolescent boys and girls: Prevalence, frequency of use, and psychosocial predictors. *Developmental Psychology*, 44(1), 195–204.
- Young, K. S & Rogers, R.(1998). The relationship Between depression and internet addiction. *Cyber Psychologic and Behavior*, 1(1), 25–28.
- Young, K. S.(1996). Psychology of computer use: Addictive use of the internet: A case that breaks the stereotype. *Psychol Rep*, 79, 899–902.

## Abstract

Over the past few decades, computers, smartphones, and internet technology have changed the way of work, learn, play, communicate, and lifestyle etc. Especially adolescents are positively using those medium for communicating with friends, searching information, and learning with e-Learning. However, those new medium are a negative influence in adolescents' lives by using playing games, chatting, watching adult movies. Using the medium have both a positive effect and a negative effect that are associated how much use the one (e.g. time and frequency) and how to use the one (e.g. goal and quality). Accordingly, we need to investigate the actual conditions of using the medium of adolescents to provide the guideline using the medium and to propose the policy issues.

The goal of the present research was to investigate the actual conditions using the medium of adolescents and to determine the association between using the medium (quantity and quality) of adolescents and cognitive, affective and social factors. To accomplish this goal, there was analyzed a data of Korea Children and Youth Panel Survey(KCYPS) that surveyed adolescents at the level of national in Korea 2011 and conducted Korea Youth Policy Institute. Participants are 2351 middle school students (aged 15~18) and mean age was 15.89 years ( $SD=.34$ ). There are male 1153(50.5%) and female 1128(49.5%).

As results, male was more using computer and female had more cell-phone( $p<.01$ ). Using goal of new medium such as computer and cell-phone as a related with learning, searching information, text with family and friends were associated with female, higher academic level of parents, higher economy status level of parents, and supervision, love/concern, rational explaining as a way of parenting of parents.

Adolescent who has more using computer for playing game, chatting, and get higher addiction of cell-phone for playing game, watching movie has lower learning and reading time, lower academic achievement, getting mental instability, lower peer attachment, and maladaptation of school life. In short, using the new medium has influenced negatively cognitive, affective, and social development of adolescent when they use the medium for goal of enjoying entertainment. However, the new mediums are positively influenced when they use the medium for goal of related with learning, or maintaining friendships. Based on those results, there were suggested 6 policies for building environment of using new medium on adolescents as well as for providing opportunity to be learned educational program of right way using new medium for adolescents and their parents.

## 2012년 한국청소년정책연구원 간행물 안내

### 기관고유과제

- 12-R01 청소년활동시설 평가모형 개발 연구Ⅲ: 청소년문화의집을 중심으로 / 김형주 · 황진구 · 김정주 · 권순달
- 12-R01-1 청소년문화의집 평가편람 / 김형주 · 황진구
- 12-R02 창의적 체험활동 지역사회 운영모형 개발연구Ⅱ / 김현철 · 황여정 · 민경석 · 윤혜순
- 12-R03 후기청소년 세대 생활 · 의식 실태조사 및 정책과제 연구Ⅰ / 조혜영 · 김지경 · 전상진
- 12-R04 주5일수업제에 따른 청소년활동 활성화 방안 연구 / 맹영임 · 이광호 · 이진원
- 12-R05 청소년의 소셜미디어 이용실태 연구 / 이창호 · 성윤숙 · 정낙원
- 12-R06 청소년정책 총괄조정방안 연구 / 윤철경 · 박병식 · 김진호 · 강현주
- 12-R07 청소년 생활실태 국제비교연구 : 진로준비 / 안선영 · 김희진 · 강영배 · 송민경
- 12-R08 다문화가족 아동 · 청소년의 발달과정 추적을 위한 종단연구Ⅲ / 양계민 · 김승경 · 김윤영
- 12-R09 취약계층 아동 · 청소년 종단조사Ⅲ / 이해연 · 박영균 · 유성렬 · 정선욱
- 12-R10 청소년의 사회적 참여 활성화를 통한 저소득가정 아동 지원방안 연구Ⅲ : 청소년멘토링 활성화 방안 연구 / 김경준 · 김영지 · 정익중 · 김지혜
- 12-R10-1 청소년의 사회적 참여 활성화를 통한 저소득가정 아동 지원방안 연구Ⅲ : 청소년멘토링 시범사업 보고서 / 김경준 · 김영지 · 정익중 · 김지혜
- 12-R11 한국 아동 · 청소년 인권실태 연구Ⅱ / 임희진 · 김현신
- 12-R11-1 한국 아동 · 청소년 인권실태 연구Ⅱ : 2012 아동청소년인권실태조사 통계 / 임희진 · 김현신 · 강현철
- 12-R11-2 한국 아동 · 청소년 인권실태 연구Ⅱ 아동 · 청소년의 놀 권리 : 현실과 대안 / 황옥경
- 12-R12 청소년 도덕성 검사도구 표준화 연구Ⅱ / 김영한 · 이승하
- 12-R12-1 청소년 도덕성 검사도구 표준화 연구Ⅱ : 청소년 도덕 감수성 및 판단력 검사도구 개발 / 임영식 · 손경원 · 신태수 · 정경원
- 12-R12-2 청소년 도덕성 검사도구 표준화 연구Ⅱ : 청소년 도덕 동기화 및 품성화 검사도구 개발 / 이인재 · 박균열 · 홍승훈 · 윤영돈 · 유숙희 · 전중희
- 12-R13 아동 · 청소년 성보호 종합대책 연구Ⅰ: 아동 · 청소년 성폭력 예방 및 피해지원 대책연구 / 이유진 · 강지명 · 조윤오 · 윤옥경
- 12-R14 한국아동 · 청소년패널조사2010 Ⅲ 사업보고서 / 이경상 · 서정아 · 배상률 · 성은모 · 김지영 · 강현철
- 12-R14-1 한국아동 · 청소년패널조사2010 Ⅲ 데이터분석보고서 1 : 범죄유발적 지식구조와 청소년비행에 관한 연구 / 이경상 · 이순래 · 박철현
- 12-R14-2 한국아동 · 청소년패널조사2010 Ⅲ 데이터분석보고서 2 : 중학교 2학년 청소년의 뉴미디어활용이 인지, 정서, 사회 발달에 미치는 영향 / 성은모
- 12-R14-3 한국아동 · 청소년패널조사2010 Ⅲ 데이터분석보고서 3 : 미디어가 청소년에게 미치는 문화배양효과 연구 / 배상률
- 12-R14-4 한국아동 · 청소년패널조사2010 Ⅲ 데이터분석보고서 4 : 사회자본이 청소년의 학교적응에 미치는 영향 - 가족, 지역사회 사회자본을 중심으로 / 서정아 · 조홍식

## 협동연구과제

- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-21-01 아동 · 청소년 정신건강 증진을 위한 지원방안 연구Ⅱ :총괄보고서 / 최인재 · 모상현 · 이선영 (자체번호 12-R15)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-21-02 아동 · 청소년 정신건강 증진을 위한 지원방안 연구Ⅱ :조사 결과 자료집 / 최인재 (자체번호 12-R15-1)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-21-03 아동 · 청소년 정신건강 증진을 위한 지원방안 연구Ⅱ :아동 · 청소년 정신건강증진 인프라현황 및 서비스 전달체계 개선방안 연구 / 최은진 · 김미숙 · 이명수 · 윤명주 · 정지원 (자체번호 12-R15-2)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-21-04 아동 · 청소년 정신건강 증진을 위한 지원방안 연구Ⅱ :아동 · 청소년 정신건강 증진을 위한 지역별 지원모형 개발 연구 / 이창호 · 최보영 · 유춘자 (자체번호 12-R15-3)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-22-01 아동 · 청소년의 민주시민역량 국제비교 및 지원체계 개발 연구Ⅱ : 2012 청소년 민주시민역량 실태조사 / 이종원 · 김준홍 (자체번호 12-R16)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-22-02 아동 · 청소년의 민주시민역량 국제비교 및 지원체계 개발 연구Ⅱ : 미디어 이용과 가족내 사회적 자본 / 이종원 · 김준홍 · 정선아 (자체번호 12-R16-1)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-22-03 아동 · 청소년의 민주시민역량 국제비교 및 지원체계 개발 연구Ⅱ : 교육분야 민주시민역량 요인과 관계성 분석 / 김태준 · 이민영 (자체번호 12-R16-2)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-23-01 청소년 한부모가족 종합대책 연구Ⅰ : 총괄보고서 / 백혜정 · 김지연 · 김혜영 · 방은령(자체번호 12-R17)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-23-02 청소년 한부모가족 종합대책 연구Ⅰ : 청소년 한부모의 발생과정에 따른 예방 및 지원정책 연구 / 김은지 · 김동식 · 최인희 · 선보영 (자체번호 12-R17-1)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-23-03 청소년 한부모가족 종합대책 연구Ⅰ : 청소년 한부모가족 지원정책 국가 비교 연구 / 신윤정 · 이상림 · 김윤희 (자체번호 12-R17-2)
- 경제 · 인문사회연구회 협동연구총서 12-23-04 청소년 한부모가족 종합대책 연구Ⅰ : 청소년 한부모가족 지원사업 편람 / 백혜정 · 김지연 (자체번호 12-R17-3)

## 수 시 과 제

- 12-R18 청소년수련시설 운영 개선방안 연구 / 박영균 · 김호순
- 12-R18-1 청소년수련시설 운영매뉴얼 : 청소년수련원 청소년수련관 / 박영균 · 김호순
- 12-R19 청소년 흡연 · 음주 실태와 효과적인 정책적 대응방안 / 이경상 · 김지연 · 최수미 · 이순래
- 12-R20 차기정부 청소년정책 방향과 과제 / 김기현 · 장근영
- 12-R21 청소년활동정책 체계화 방안 연구 / 김현철
- 12-R22 청소년방과후아카데미 경제적 효과성 분석을 위한 기초연구 / 김지경 · 우석진
- 12-R23 학교폭력 및 학교문화에 대한 학부모 · 교사 인식조사 연구 / 윤철경 · 강명숙
- 12-R24 예술영재청소년의 정신건강 연구 : 한예중 사례를 중심으로 / 안선영 · 김희진 · 김준홍 · 김정희 · 최인호
- 12-R25 청소년운영위원회 운영활성화 기초 연구 / 서정아 · 김지경
- 12-R26 소년보호기관 자원봉사자들의 참여도 제고를 위한 역할 강화 방안 연구 / 서정아
- 12-R27 지역사회 청소년 보호 효과(이슈페이퍼 발간) / 황여정
- 12-R28 청소년정책 환경변화에 따른 청소년지도사교재 개선방안(이슈페이퍼 발간) / 황진규

## 수탁과제

- 12-R29 청소년보호체계 구축을 위한 정책방안 연구 / 김경준 · 김희진 · 성윤숙
- 12-R29-1 제1차 청소년보호종합대책(안) : 2013~2015 / 김경준 · 김희진 · 성윤숙
- 12-R30 청소년 인터넷게임 건전이용제도관련 평가척도개발 연구 / 이창호 · 이경상 · 변승환 · 유홍식 · 김현수 · 김동일 · 이형초
- 12-R31 청소년 자살예방을 위한 효과적인 사업 방향 및 대응방안 연구 / 최인재 · 김영지 · 김지연 · 오승근
- 12-R32 청소년수련시설 청소년동아리 활성화를 위한 운영모델 및 매뉴얼 개발연구 : 총괄보고서 / 모상현 · 이진숙 · 조남익
- 12-R32-1 청소년수련시설 청소년동아리 활성화를 위한 운영모델 및 매뉴얼 개발연구 : 청소년 동아리 활동 운영 매뉴얼 (지도자용) / 모상현
- 12-R32-2 청소년수련시설 청소년동아리 활성화를 위한 운영모델 및 매뉴얼 개발연구 : 청소년 동아리활동 실태조사 결과 보고서 / 모상현 · 이진숙 · 조남익
- 12-R33 청소년수련활동인증제 개선 연구 / 김형주 · 김진호 · 김혁진
- 12-R34 디지털게임에 대한 이미지분석 연구 / 모상현 · 장근영 · 이장주
- 12-R35 공생발전 종합연구 아동, 청소년과 함께하는 공생의 사회구현 실행방안 연구 / 김지연
- 12-R36 CYS-Net과 Wee센터의 효율적 연계 운영방안 / 김지연 · 전연진 · 차성현
- 12-R37 학교규칙 운영 매뉴얼(초등용, 중등용) / 이창호 · 성윤숙 · 김경준 · 김영지
- 12-R37-1 학교규칙 평가표 개발 연구 / 허종렬 · 조진우 · 박형근 · 이수경 · 이지혜
- 12-R37-2 학교규칙 운영 내실화 정책사례 분석 및 지원방안 연구 / 한유경 · 정제영 · 김성기 · 정성수
- 12-R38 2012 청소년 가치관 국제비교 조사 / 임희진 · 백혜정 · 김현철
- 12-R39 청소년동아리활동인증 시범운영 / 맹영임 · 조남익 · 손익숙 · 김현경
- 12-R40 제8회 청소년특별회의 의제연구 / 김영한
- 12-R41 한 · 중 청년의 국제관과 문화자원의 가치에 대한 인식비교 / 윤철경 · 장수현 · 정계영
- 12-R42 2012 청소년 방과후 아카데미 효과 · 만족도 조사 연구 / 양계민
- 12-R43 청소년 유해환경별 현황분석 및 제도개선 방안 연구 / 김영한
- 12-R44 2012년도 청소년 유해환경 접촉 종합실태조사 / 이종원 · 이유진 · 김준홍
- 12-R45 청소년 체험활동의 발달적 가치 및 사회 · 경제적 가치 연구 / 성은모 · 이해연 · 황여정
- 12-R46 멘토링 수행기관 유형별 사례지침서(매뉴얼) 개발 / 성은모
- 12-R47 경제사회지표 변화 조사 연구 - 청소년정책 부문 / 이종원 · 김기현 · 이경상
- 12-R48 한국가족의 변화와 청소년정책 / 김준홍 · 장근영 · 배상률
- 12-R49 한국의 가족변화에 대응하는 Public Relations 정책의 진단과 정책과제 / 김준홍 · 김지경 · 배상률
- 12-R50 체험중심 진로교육 인프라 구축을 위한 전문기관간 연계협력 방안 / 김현철 · 안선영
- 12-R51 포래조정 시범학교사업(2013년 1월 발간예정) / 양계민 · 김지경 · 맹영임 · 조혜영
- 12-R52 청소년의 인터넷게임 이용 실태조사(2013년 1월 발간예정) / 배상률 · 김준홍 · 이창호
- 12-R53 인성교육실천 우수학교(2013년 2월 발간예정) / 김경준 · 성윤숙 · 김영지
- 12-R54 학생모니터단 운영 사업 결과보고서(2013년 2월 발간예정) / 박영균 · 최인재 · 모상현
- 12-R55 학업중단 학생 중단 정책연구(2013년 2월 발간예정) / 윤철경 · 김영지 · 유성렬 · 강명숙
- 12-R56 학업중단학생 교육지원사업 성과분석 연구(2013년 2월 발간예정) / 윤철경 · 김성기
- 12-R57 서울 교육복지정책 적정성 분석 및 체계화 방안(2013년 2월 발간예정) / 김준홍 · 윤철경 · 우창빈

## 세미나 및 워크숍 자료집

- 12-S01 개원 23주년 기념 특별 세미나 : 19대 국회에 청소년정책을 묻는다(7/6)
- 12-S02 연구성과발표회(2/26)
- 12-S03 청소년 한부모가족 종합대책 연구 I 콜로키움 자료집 : 청소년 한부모 지원정책의 쟁점과 방향(3/20)
- 12-S04 2012년 한국아동·청소년패널 1차 콜로키움 자료집 : 한국교육종단연구 2005의 설계, 결과 그리고 종단조사에서 유의해야할 개인정보보호법(3/21)
- 12-S05 청소년과 SNS 소통(4/6)
- 12-S06 2012년 한국아동·청소년패널 2차 콜로키움 자료집 : 고령화연구패널조사(4/4)
- 12-S07 학생대상교사의 표본설계와 조사데이터 분석(4/5)
- 12-S08 인성교육실천 우수학교 워크숍(4/9, 10)
- 12-S09 청소년활동 관점에서 바라본 주5일 수업제(4/13)
- 12-S10 지역사회 자원활용 진로체험활동 국내외 사례(4/12)
- 12-S11 청소년활동시설 평가모형 개발 연구Ⅲ(4/24)
- 12-S12 제2차 한국청소년정책연구원 2011년도 고유과제 연구성과발표회 : 아동·청소년의 건강한 성장(4/19)
- 12-S13 질적연구에서의 자료수집방법에 대한 이해(4/25)
- 12-S14 정책의 원리 및 정책분석·평가의 이해(4/24)
- 12-S15 2012년 인성교육실천우수학교 컨설팅위원 워크숍(4/30)
- 12-S16 청소년보호대책의 문제점과 개선방안(5/2)
- 12-S17 정책분석 및 성과평가의 방법(5/11)
- 12-S18 2012년 진로진학상담교사 배치교 교장 특별연수(4/25)
- 12-S19 2012년 청소년활동정책 체계화 방안 : 육성·수련·활동·역량, 개념의 고리를 찾아서
- 12-S20 주5일수업제와 청소년활동(5/25)
- 12-S21 청소년활동시설 평가모형 개발 연구Ⅲ 제1차 콜로키움 자료집 : 지역아동센터 평가제도에 대한 이해
- 12-S22 질적연구 자료분석방법의 다양성 이해(5/24)
- 12-S23 청소년활동시설 평가모형 개발 연구Ⅲ 제2차 콜로키움 자료집 : - 청소년방과후아카데미 평가제도에 대한 이해 -(6/11)
- 12-S24 아동·청소년 인권 관련 국내·외 동향(6/5)
- 12-S25 청소년멘토링 국내·외 실태 및 활성화 과제 모색(6/8)
- 12-S26 다문화가족 아동·청소년의 발달과정 추적을 위한 종단연구Ⅲ
- 12-S27 청소년정책 총괄조정 현황 및 관련정책 동향 분석 : 국내외 사례를 중심으로(6/8)
- 12-S28 청소년 도덕성 검사도구 표준화 연구Ⅱ 콜로키움 혼합형 모형 : 아동·청소년 발달연구에서의 대상 중심적 접근과 적용
- 12-S29 인성교육실천우수학교 2차 워크숍
- 12-S30 한국아동·청소년 패널조사2010 Ⅲ : 데이터방법론 세미나(7/5)
- 12-S31 후기청소년세대 연구를 위한 쟁점과 이슈(2/10)
- 12-S32 청소년동아리활동 인증 시범운영워크숍
- 12-S33 청소년 한부모가족 지원정책 국가비교와 예방접근 모색(7/13)
- 12-S34 청소년심터 평가제도에 대한 이해
- 12-S35 2012 전국청소년운영위원회 워크숍(8/8)

- 12-S36 2012 초·중·고 진로업무담당교사 직무연수
- 12-S37 주5일 수업제 전면실시에 따른 청소년활동 활성화 방안(8/23)
- 12-S38 청소년보호대책안 전문가 워크숍(8/24)
- 12-S39 청소년 도덕성 검사도구 표준화 연구Ⅱ : 제2차 콜로키움 자료집(9/4)
- 12-S40 학교규칙을 통한 실천적 인성교육 구현방안 학술대회 및 우수사례 발표대회(9/26)
- 12-S41 청소년멘토링 효과분석 및 활성화 정책과제
- 12-S42 청소년멘토링 시범사업 기관 성과발표회
- 12-S43 청소년활동시설 평가모형 개발 연구Ⅲ 워크숍 자료집 : - 청소년문화의집 시범평가용 편람(안) -
- 12-S44 교과속의 체험활동요소(9/27)
- 12-S45 청소년 한부모와 학습권(10/16)
- 12-S46 일본의 진로교육정책 콜로키움(10/19)
- 12-S47 청소년의 소셜미디어 리더러시 증진을 위한 정책세미나(11/12)
- 12-S48 제2회 한국아동·청소년 패널조사 학술대회(11/16)
- 12-S49 소셜텍스트를 활용한 사회문제분석 : 빅데이터를 중심으로(11/29)
- 12-S50 진로교육정책 이해과정
- 12-S51 아동·청소년 성보호 종합대책 연구Ⅰ : 아동·청소년 성폭력 예방 및 피해지원 대책 연구결과 발표 워크숍(12/18)

## 학 술 지

- 「한국청소년연구」 제23권 제1호(통권 제64호)
- 「한국청소년연구」 제23권 제2호(통권 제65호)
- 「한국청소년연구」 제23권 제3호(통권 제66호)
- 「한국청소년연구」 제23권 제4호(통권 제67호)

## 청소년지도총서

- 청소년지도총서① 「청소년정책론」, 교육과학사
- 청소년지도총서② 「청소년수련활동론」, 교육과학사
- 청소년지도총서③ 「청소년지도방법론」, 교육과학사
- 청소년지도총서④ 「청소년문제론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑤ 「청소년교류론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑥ 「청소년환경론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑦ 「청소년심리학」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑨ 「청소년상담론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑩ 「청소년복지론」, 교육과학사

청소년지도총서⑪ 「청소년문화론」, 교육과학사  
 청소년지도총서⑫ 「청소년 프로그램개발 및 평가론」, 교육과학사  
 청소년지도총서⑬ 「청소년 자원봉사 및 동아리활동론」, 교육과학사  
 청소년지도총서⑭ 「청소년기관운영론」, 교육과학사  
 청소년지도총서⑮ 「청소년육성제도론」, 교육과학사  
 청소년지도총서 「청소년학 연구방법론」, 교육과학사  
 청소년지도총서 「청소년학 개론」, 교육과학사

## 한국청소년정책연구원 문고

한국청소년정책연구원 문고 01 「좋은교사와 제자의 만남」, 교육과학사  
 한국청소년정책연구원 문고 02 「행복한 심대 만들기 10가지」, 교육과학사  
 한국청소년정책연구원 문고 03 「집나간 아이들 - 독일 청소년 중심」, 교육과학사  
 한국청소년정책연구원 문고 04 「청소년학 용어집」, 교육과학사

## 기타 발간물

NYPI 청소년정책 리포트 29호 : 청년층의 효과적인 성인기 이행 지원 방안  
 NYPI 청소년정책 리포트 30호 : 청소년 정신건강 실태 및 대응 방안  
 NYPI 청소년정책 리포트 31호 : 청소년 멘토링 활성화 정책 방안  
 NYPI 청소년정책 리포트 32호 : 다문화가족 청소년의 발달실태 및 지원정책 개선방안  
 NYPI 청소년정책 리포트 33호 : 대학 재학 후기청소년 현안과 정책과제  
 NYPI 청소년정책 리포트 34호 : 청소년문화의집 현황과 평가방안  
 NYPI 청소년정책 리포트 35호 : 청소년 국제교류 현황 및 정책안  
 NYPI 청소년정책 리포트 36호 : 주5일수업제 전면 실시에 따른 청소년활동 활성화 방안  
 NYPI 청소년정책 리포트 37호 : 지역사회 자원을 활용한 창의적 체험활동 활성화 방안  
 NYPI 청소년정책 리포트 38호 : 청소년정책 총괄조정 방안  
 NYPI 청소년정책 리포트 39호 : 지역사회의 청소년 보호 효과  
 NYPI 청소년 통계브리프 1호 : 2011 민주시민역량 실태조사  
 NYPI 청소년 통계브리프 2호 : 2011 아동·청소년 인권실태조사  
 NYPI 청소년 통계브리프 3호 : 다문화가정 아동·청소년의 발달과정 추적을 위한 종단연구 결과  
 NYPI 청소년 통계브리프 4호 : 2011 한국 아동·청소년 정신건강 실태조사  
 NYPI 청소년 통계브리프 5호 : 제19대 국회의원 청소년정책 의견조사  
 NYPI 청소년 통계브리프 6호 : 청소년의 소셜미디어 이용실태조사

연구보고 12-R14-2

**중학교 2학년 청소년의 뉴미디어 활용이  
인지, 정서, 사회발달에 미치는 영향**

**인 쇄** 2012년 12월 24일

**발 행** 2012년 12월 26일

**발행처** 한국청소년정책연구원

서울특별시 서초구 태봉로 114

**발행인** 이 재 연

**등 록** 1993. 10. 23 제 21-500호

**인쇄처** 문영사 전화 02)2263-5087 대표 김희자

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

구독문의 : (02) 2188-8844(연구기획·대외협력팀)

ISBN 978-89-7816-600-3 94330

978-89-7816-595-2 (세트)