

청소년의 스마트폰 이용 어떻게 볼 것인가



일시 | 2013년 6월 1일(토) 오후 3시 30분~5시 10분

장소 | 서울대학교 사회대 신양관

[후원세션]

청소년의 스마트폰 이용 어떻게 볼 것인가

◆ 일 시 : 2013년 6월 1일(토) 오후 3시 30분~5시 10분

◆ 장 소 : 서울대학교 사회대 신양관

◆ 일 정

시 간		내 용	페이지
3:40~5:10	90분	사회: 이준웅(서울대)	
		◆ 스마트폰이 청소년에게 미치는 영향 발표: 이창호(한국청소년정책연구원)	1
		◆ 청소년 스마트폰 사용실태 및 중독현황 조사 발표: 김은영(강북will센터)	39
		토론: 심홍진(정보통신정책연구원)	54
		이숙정(중앙대)	60
		이상호(경성대)	63
		조주은(국회입법조사처)	65

청소년의 스마트폰 이용 어떻게 볼 것인가

후원세션_1

스마트폰이 청소년에게 미치는 영향

이창호(한국청소년정책연구원)



스마트폰이 청소년에게 미치는 영향¹⁾

이창호(한국청소년정책연구원·연구위원)

1. 연구의 필요성 및 목적

언제 어디서든지 정보를 얻을 수 있는 이점 때문에 최근 스마트폰이 빠르게 확산되고 있다. 국내 스마트폰 이용자는 2012년 7월 3천만명을 돌파하면서 빠르게 증가하고 있는 양상이다. 이에 따라 청소년들의 스마트폰 이용도 최근 급증하고 있는 추세다. 여성가족부가 2011년 조사한 ‘청소년 매체이용 실태조사’에 따르면, 청소년 10명 가운데 9명은 휴대전화를 소유하고 있었으며 스마트폰 소지자는 전체의 36.2%였다. 교급별로 보면, 고등학생의 스마트폰 소지율은 48%, 중학생은 41%, 초등학생은 20%로 나타났다. 즉 고등학생의 경우 절반가량이 스마트폰을 소지하고 있는 것이다. 여성가족부·한국언론학회(2013)가 최근 발표한 자료에 따르면, 응답자 10명 중 8명 가량이 스마트폰을 보유하고 있는 것으로 나타나 스마트폰이 청소년들 사이에 급속히 확산되고 있음을 알 수 있다. 이 조사에서 청소년들의 주중 하루 평균 스마트폰 이용 시간은 2시간 이상~3시간 미만이 가장 많았고 청소년들이 주로 이용하는 애플리케이션은 카카오톡이나 마이피플 등의 채팅과 게임이 높게 나타났다. 즉 청소년들에게 스마트폰은 일상이 되었고 청소년들은 스마트폰을 통해 채팅과 게임을 주로 이용하고 있다. 경기도교육청이 2012년 도내 초, 중, 고교생 전부를 대상으로 조사한 결과에서도 스마트폰을 가지고 있는 학생은 전체의 66%로 나타났다(안상준, 2012). 또한 주 사용용도는 채팅 및 메신저, 전화 및 문자, 음악 및 MP3, 정보검색, 게임 순으로 나타났다.

‘손안의 PC’로 불리는 스마트폰은 생활에 필요한 날씨정보나 교통정보 등 유익한 정보를 제공하기도 하지만 SNS 중독이나 게임중독 등 여러 문제를 야기하기도 한다. 특히 스마트폰이 확산되면서 청소년들의 유해사이트에 대한 접속이나 음란·유해 애플리케이션 이용접촉도 늘어나고 있다. 여성가족부(2011)의 조사에 의하면, 휴대전화를 통해 성인용 동영상이나 사진 등을 다운로드 받아 본 경험이 있는 비율은 전체 응답자의 4.5%로 나타났다. 남학생이 여학생보다 더 접촉경험이 많았고 교급이 올라갈수록 성인용 콘텐츠 접촉경험도 늘어나는 것으로 나타났다.

1) 본 연구는 2013년 한국청소년정책연구원 고유과제 ‘스마트폰확산에 따른 청소년보호방안연구’의 일부분으로 2013년말 최종 보고서가 나올 때 까지 인용을 삼가주시길 바랍니다.

스마트폰 중독도 청소년 집단의 심각한 문제로 떠오르고 있다. 한국정보화진흥원(2011)은 2011년 스마트폰중독척도(S-척도)를 개발한 뒤 인터넷중독과 함께 스마트폰중독을 처음으로 측정하였다. 그 결과, 만 10~49세 스마트폰 이용자의 스마트폰 중독률은 8.4%로 나타났고 연령별로는 청소년이 11.4%로 성인(7.9%)보다 높았다. 전체 성별로는 여성(8.6%)이 남성(8.2%)보다 높게 나타났다. 스마트폰의 주 이용 목적은 채팅과 메시지가 많았다. 즉 스마트폰을 통해 SNS를 가장 많이 이용하고 있는 것이다. 이해경(2009)의 조사에서도, 휴대폰 중독 고위험군집단의 비율은 10대(5.9%)가 가장 많았고 20대(1.3%), 30대(.8%)순이었다. 방송통신위원회·한국인터넷진흥원(2013)의 조사결과도 이를 뒷받침하고 있다. 이 결과에 의하면, 스마트폰 이용자의 77.4%가 특별한 이유 없이 스마트폰을 자주 확인한다고 답했고 자기 전 또는 잠에서 깨자마자 스마트폰을 이용한다고 답한 비율도 절반(53.9%)을 넘었다.

방송통신위원회 조사(2012)에 따르면, 전체 3,453 가구 중 스마트폰 보유율은 57.5%로 나타났다. 스마트폰 이용자를 대상으로 조사전날 이용한 스마트폰 애플리케이션을 질문한 결과, 카카오톡 등의 메시지 이용이 84.7%로 가장 높았으며, 기사검색(50.3%), 알람·시계(46.6%), 연락처관리(43.2%), 날씨(34.6%) 순이었다. 음성통화를 제외한 하루 평균 스마트폰 이용시간은 106분이었다. 황경혜·유양숙·조옥희(2012)의 연구에서도 대학생들의 스마트폰 주 이용기능은 SNS가 가장 많았으며 웹정보검색이 그 뒤를 이었다.

이처럼 스마트폰을 이용하는 청소년은 계속 증가하고 있지만 아직까지 스마트폰 확산에 따른 청소년보호에 대한 대처나 인식은 부족한 실정이다. 기존의 PC나 방송매체와 달리 스마트폰은 시, 공간적 제약을 벗어나 언제 어디서든지 이용가능한 매체이고 손쉽게 활용할 수 있기 때문에 그 위험성이 큰 매체다. 특히, 청소년들에게 스마트폰은 부모의 감시와 통제를 벗어나 자유롭게 이용할 수 있는 매체이기 때문에 스마트폰의 올바른 사용은 무엇보다도 중요하다.

이에 본 연구는 스마트폰의 위험으로부터 청소년을 보호할 수 있는 정책적 방안을 마련하고자 한다. 스마트폰이 야기하는 문제는 무수히 많지만 스마트폰의 확산으로 인해 청소년들에게 특히 영향을 미치는 문제는 크게 중독성, 유해성, 따돌림으로 분류해 볼 수 있다. 따라서, 본 연구는 청소년들의 스마트폰 중독을 예방하고 청소년들이 음란물 등 유해콘텐츠에 노출되지 않도록 여러 방안을 모색하며 스마트폰을 통한 따돌림을 방지할 수 있는 정책적 방안을 제시하려고 한다.

2. 스마트폰의 특성 및 이용현황

1) 스마트폰의 특성

스마트폰은 손안의 작은 PC로 다양한 애플리케이션을 다운로드 받을 수 있고 쉽게 이메일을 주고 받을 수 있으며 자유롭게 인터넷을 즐길 수 있는 모바일미디어로 규정될 수 있다 (Ofcom, 2011).

스마트폰의 출현은 스마트사회나 스마트라이프라는 새로운 사회구조와 삶의 양식을 만들고 있다. 김문조(2012)는 2010년 이후 정보사회론 3.0으로 지칭할 수 있는 스마트사회론이 등장하고 있다고 주장한다. 1960년대부터 1980년대까지는 탈산업사회론이 지배했지만 인터넷이 확산된 1990년대와 2000년대는 연결망사회론이 부각되었다. 2010년 스마트기기의 출현과 확산에 따른 스마트화는 기존의 소통방식과 구별되는 새로운 소통방식을 낳았다. 즉 언제 어디서든지 누구와 자유롭게 대화할 수 있는 소통환경이 출현하고 소통당사자들의 사회성이나 주관성이 중시되는 시대가 출현하고 있다는 것이다.

표 1 정보사회론의 계보학

유형	정보사회론1.0	정보사회론2.0	정보사회론3.0
시기/계기	1960s-1980s 자동화 기술의 발전	1990s-2000s 인터넷의 확산	2010s 이후 SNS의 출현
관심사	산업 활동	사회 구조	문화
접근법	도구론적 접근	기반론적 접근	구성론적 접근
이론적 관점	탈산업사회론	연결망사회론	스마트사회론

출처: 김문조(2012). 새로운 미래가 온다, 세상을 바꾸는 스마트 혁명, 20쪽.

유승호·장예빛(2012)은 스마트 미디어 환경에서 자기노출로 무장한 스마트 종족이 등장하고 있다고 주장한다. 즉 낯선 사람들과의 교류를 두려워하지 않고 자신의 일상과 고민을 자유롭게 털어놓는 새로운 특성을 가진 집단이 출현하고 있다는 것이다. 이처럼 스마트 미디어는 새로운 사람과 만나고 교류할 수 있는 기회를 확장시키고 있다.

2) 스마트폰 이용 현황

국내 스마트폰 가입자 수는 2012년 12월말 현재 3천2백70여만명에 달하는 것으로 나타났다. 즉 국민 10명 중 6명 가량은 스마트폰을 소지하고 있는 것이다. 통신사별로 살펴보면, SKT가 가장 많은 가입자를 보유하고 있었고 KT, LG 유플러스 순이었다.

표 2 국내 스마트폰 가입자 수

(단위: 명)

구분	2012.11월말	11월 가입현황		2012.12월말
		증감	증감률	
SKT	15,658,765	319,952	2.0%	15,978,717
KT	10,062,088	188,910	1.9%	10,250,998
LGU+	6,320,226	177,308	2.8%	6,497,534
합 계	32,041,079	686,170	2.1%	32,727,249

출처: 방송통신위원회 유, 무선 가입자 통계현황(2012. 12월)

세대별로 스마트폰 소지율을 비교한 결과, 40대 이하 연령대에서 스마트폰을 가지고 있는 비율이 높았다(이호영 외, 2012). 구체적으로 10대는 78%, 20대는 95%, 30대는 86% 정도로 나타났고 60세 이상은 31.3%에 그쳤다.

표 3 세대별 스마트폰 소유 여부

스마트폰		소유	비소유	
연령	10대(15~19)	명(%)	152(77.9)	43(22.1)
	20대(20~29)	명(%)	294(95.1)	15(4.9)
	30대(30~39)	명(%)	329(86.4)	52(13.6)
	40대(40~49)	명(%)	304(79.4)	79(20.6)
	50대(50~59)	명(%)	167(62.1)	102(37.9)
	60대(60세 이상)	명(%)	51(31.3)	112(68.7)
계		1,700(100%)	1,297(76.2)	403(23.8)

출처: 이호영 외 (2012). 디지털세대와 기성세대의 사고 및 행동양식 비교연구, 148쪽

이 조사에 따르면, 스마트폰 커뮤니케이션 서비스 중 10대와 20대는 트위터와 페이스북 같은 SNS를 많이 이용하는 것으로 나타난 반면, 30대 이상의 경우 SNS 이용률이 낮았다. 세대별 일일 스마트폰 이용시간을 비교한 결과, 10대의 경우 5시간 이상이라고 답한 비율이 가장 높았고 20대, 30대, 40대의 경우 2~5시간, 50대는 1~2시간이라고 응답한 사람이 가장 많았다(155쪽). 이 같은 사실은 10대 청소년들의 스마트폰 시간이 다른 연령대에 비해 꽤 많다는 것을 보여주고 있다.

3) 스마트폰 이용동기 및 목적

이용자들이 스마트폰을 가지고 즐기는 주요 서비스는 소셜네트워크게임과 카카오톡과 같은 실시간 채팅서비스, 트위터나 페이스북 같은 소셜네트워크서비스였다.

한국무선인터넷산업연합회(2012)가 유해정보차단서비스를 설치한 청소년 14,186명의 앱 이용 실태를 분석한 결과 청소년들이 가장 많이 이용하고 있는 앱의 범주는 게임류가 가장 많았고 사진꾸미기나 폰꾸미기 같은 엔터테인먼트 요소가 뒤를 이었다. 페이스북이나 카톡 등 SNS 범주는 9%, 날씨나 교통정보 등 생활정보를 이용한 경우는 8%였다.

방송통신위원회·한국인터넷진흥원(2012)은 만 12 ~ 59세 스마트폰 이용자 4,000명을 대상으로 2012년 11월 스마트폰 이용실태를 조사했다. 그 결과, 응답자의 79.7%가 소셜네트워크 게임을 이용한 경험이 있는 것으로 나타났다. 또한 스마트폰 이용자의 47.5%는 스마트폰을 통해 소셜네트워크서비스(SNS)를 이용한 경험이 있는 것으로 드러났다. 스마트폰 이용계기로는 모바일 앱과 같은 다양한 응용소프트웨어를 이용하고 싶어서가 가장 많았고 수시로 인터넷을 이용하고 싶어서가 그 뒤를 이었다. 응답자의 주 평균 다운로드 모바일 앱 개수는 13.1개였고 조사시점에 자신의 스마트폰에 설치된 앱은 평균 46.1개였다. 다운 받은 앱의 유형은 게임·오락(79.7%)이 가장 많았고 음악(32.4%), 유틸리티(30.8%), 커뮤니케이션(30.5%), 지도·내비게이션(30.3%)의 순이었다. 이러한 결과는 스마트폰 이용자들이 스마트폰을 통해 게임과 오락을 가장 즐겨 하고 있음을 보여주고 있다.

양일영·이수영(2011)은 스마트폰 이용자들의 이용동기를 분석하였다. 그 결과, 정보획득, 커뮤니케이션, 서비스 통합성, 유행 및 과시, 즉시성 등 8개의 이용동기가 추출되었다. 이러한 이용동기 중 정보획득이 애플리케이션이용에 가장 많은 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이용자들이 스마트폰으로 가장 많이 이용하는 애플리케이션은 전화기능, 웹브라우저로 나타났다고 SMS(문자메시지), 음악, 날씨정보 순이었다.

김영주·정재민·이은주(2011)는 스마트폰 이용자 300명을 대상으로 웹서베이를 실시했다. 이용자들이 다운로드 받은 애플리케이션은 평균 43.9개로 나타났고 이용정도는 커뮤니케이션앱(SNS, 메신저 등), 생산성 앱(일정관리, 달력/알람/시계 등), 여가오락(게임, 사진, 음악, 동영상 등), 뉴스정보(뉴스, 생활정보 등), 위치기반(내비게이션, 길찾기 등) 순이었다. 스마트폰 앱 이용에 영향을 미치는 요인들을 살펴본 결과, 앱 자체의 유용성이나 용이성, 인기, 과시, 혁신성향 등이 중요하게 작용했다. 즉 스마트폰이용자들이 애플리케이션을 채택하는데 있어 앱이 제공하는 정보 뿐 아니라 그 앱의 인기나 과시욕구가 중요하다는 것이다. 또한 새로운 아이디어나 상품을 먼저 이용하려는 성향이 강할수록 앱 이용에 긍정적인 영향을 미쳤다.

박인곤·신동희(2010)는 스마트폰 이용자들의 만족요인과 불만족요인을 분석했다. 그 결과, 빠른 접속성, 오락성, 사회적 지위, 문제해결성, 촬영/스크린 등의 다섯가지 요인이 만족요인으로 나타났다. 불만족 요인은 소프트웨어요인(느린 속도 등), 경제적 요인(비싼 이용요금 등), 하드웨어 요인(통화품질저하 등)이었다. 스마트폰만족요인이 스마트폰몰입도에 어느 정도 영향을 미치는 지를 살펴본 결과, 오락성과 문제해결성만 유의미한 영향을 미쳤다. 즉 스마트폰을 오락목적으로 이용하는 사람들과 스마트폰을 업무목적으로 이용하는 사람들일수록 스마트폰에 대한 의존도가 높은 것으로 나타났다.

김수연·이상훈·황현석(2011)은 기술수용모형(Technology Acceptance Model)을 적용하여 스마트폰 수용에 영향을 미치는 요인을 검증하였다. 그 결과, 응답자가 스마트폰을 사용하는 것이 유용하다고 판단(지각된 유용성)하거나 스마트폰을 사용하는 것이 재미와 흥미를 유발시킨다고 느낄수록(지각된 유희성) 스마트폰을 사용하려는 의도도 많은 것으로 나타났다. 자기효능감²⁾과 사회적 영향³⁾은 지각된 유용성과 유희성에 긍정적으로 유의미한 영향을 미쳤다.

3. 스마트폰의 긍정적 영향

1) 참여

스마트폰의 보급과 확산으로 스마트폰 이용자들의 정치 및 사회참여가 활발해지고 있다. 이원태 외(2012)의 조사에 따르면, 스마트폰 고이용자집단은 저이용자집단에 비해 정치담론에 대한 관심이 높았고 정치효능감도 높은 것으로 나타났다. 또한 스마트폰 고이용자집단일수록 정보탐색과 정치참여의견표명이 많은 것으로 드러났다. 이 연구에서는 스마트폰에 탑재된 여러 애플리케이션 가운데 뉴스정보관련 애플리케이션을 많이 이용하는 사람들의 정치적 관심이나 참여가 높은 것으로 나타났다.

금희조·조재호(2010)의 연구에 의하면, 스마트폰을 이용하는 사람들일수록 투표참여나 정치선거캠페인, 시위나 사회운동, 특정제품불매운동 등 사회참여에 적극적이었다. 특히 스마트폰 이용자들은 소셜미디어를 통한 커뮤니케이션에 활발히 참여하는 것으로 나타났고 정치정보를 얻거나 정치인과의 소통을 위해 소셜미디어를 적극적으로 활용하는 사람들일수록 참여정도가 높았다. 이는 스마트폰과 소셜미디어가 정치, 사회적 참여에 중요한 역할을 하고 있음을 보여주고 있다.

2) 스마트폰 이용으로 기대한 결과를 얻을 것이라는 자신에 대한 믿음정도를 나타내주고 있다.

3) 스마트폰 사용에 대해 타인이나 사회로부터 영향을 받는 것을 의미한다.

한편, 이혜인·배영(2011)은 스마트폰 이용동기와 이용정도가 사회자본에 미치는 영향을 탐구하였다. 먼저 연구자들은 스마트폰 이용동기로 유행추구, 정보추구, 관계추구, 매체추구 등 4가지 요인을 추출하였다. 사회자본은 대인신뢰, 제도신뢰, 네트워크, 규범으로 측정하였다. 그 결과, 스마트폰 이용동기는 대인신뢰와 규범에 어떤 유의미한 영향을 미치지 않았다. 단지, 관계추구형만이 네트워크 형성에 긍정적인 영향을 미쳤고 제도신뢰에는 부적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 전반적으로 스마트폰 이용동기는 사회자본형성에 중요한 역할을 하지 않았다고 볼 수 있다. 스마트폰 이용시간 역시 사회자본에는 유의미한 영향을 미치지 않았다. 하지만 스마트폰을 통해 대화하는 사람이 많을수록 대인신뢰도 높고 네트워크도 크며 규범도 높아지는 것으로 나타났고 스마트폰을 통해 정보를 많이 교환할수록 신뢰와 규범도 높아졌다. 이 같은 사실을 스마트폰을 통해 타인과 적극적으로 교류하는 사람일수록 사회자본도 높아질 수 있다는 것을 시사해주고 있다.

4. 스마트폰의 부정적 영향

스마트폰이 청소년들에게 확산되면서 나타나는 문제들은 여러 가지가 있지만 크게 스마트폰 중독, 스마트폰을 이용한 따돌림 현상, 스마트폰을 통한 유해콘텐츠 접촉으로 나뉘볼 수 있다.

1) 스마트폰 중독

스마트폰이 확산되면서 스마트폰 중독문제가 새로운 이슈로 떠오르고 있다. 스마트폰의 경우 언제 어디서든지 접속이 가능하고 시, 공간적 제약을 받지 않기 때문에 인터넷중독에 비해 심각한 것으로 나타나고 있다.

먼저, 서울시가 강북과 성북지역에 거주하는 초, 중, 고, 대학생 등 총 1,600명을 대상으로 조사한 바에 따르면, 청소년의 5.9%가 중독사용군으로 나타났으며 여학생(8.3%)이 남학생(2.8%)보다 훨씬 높게 나타났다(이진용, 2013 참조). 이 조사에서는 네 집단 중 중학생의 중독률이 가장 높았고 우울이나 불안성향이 높을수록 중독률도 높아지는 것으로 나타났다. 조사대상 청소년의 부모 가운데 58.1%는 자녀의 스마트폰 사용시간을 통제하지 않았고 79.7%는 자녀의 스마트폰 사용내용을 확인하지 않는 것으로 나왔다.

황경혜·유양숙·조옥희(2012)는 대학생 스마트폰 사용자를 대상으로 스마트폰 중독 정도를 조사했다. 그 결과, 중독사용군은 전체의 11.8%로 나타났고 여자대학생들의 중독정도가 남학생들보다 높게 나타났다. 스마트폰 중독성향이 강할수록 상태불안, 특성불안, 우울정도는

높게 나왔다. 이는 황용석·박남수(2011)의 연구결과와 어느정도 일치하는 것이다. 하지만, 스마트폰중독정도와 대인관계와의 상관관계는 통계적으로 유의하게 나타나지 않았다. 한편, 스마트폰 중독사용군이 정상사용군에 비해 어깨통증호소가 많았으나 다른 부위의 상지통증의 차이는 없는 것으로 나타났다.

황용석·박남수(2011)의 연구에 의하면, 청소년들의 휴대전화중독유형은 크게 부적응·일탈, 강박·집착, 금단요인으로 나타났다. 중독점수의 상, 하위 15%를 기준으로 고위험집단과 안전집단을 구분해 살펴본 결과, 고위험집단에 속한 청소년들의 동조성, 모방성, 충동성, 사회적 고립감 및 불안감이 안전집단보다 더 높게 나타났다. 또한 휴대폰 중독과 관련된 요인들은 친구와 주고 받은 문자 메시지의 양, 충동성, 모방성, 사회적 불안감으로 나타났다. 즉 친구와의 소통이 활발할수록, 충동적이고 모방적인 성격일수록, 불안감을 많이 가질수록 휴대폰에 의존하는 정도가 높게 나타났다. 이러한 결과는 개인의 심리적 성격과 대인관계특성이 휴대폰중독을 설명하는 중요한 변인이라는 것을 보여주고 있다.

김동일 외(2012) 연구는 청소년과 성인의 스마트폰 사용용도가 다르다는 것을 보여주고 있다. 즉 청소년들은 게임이나 음악감상 등 엔터테인먼트로 스마트폰을 가장 많이 활용한 반면, 성인들은 SNS를 가장 많이 이용하였다. 이 연구에서는 인터넷 및 스마트폰의 중독위험군을 대상으로 중독수준과 정신건강과의 상관관계를 살펴보았다. 그 결과 청소년 인터넷 중독과 정신건강(불안, 우울, 충동, 공격성)과의 상관관계는 높게 나타났으나 스마트폰중독과 정신건강과의 상관은 유의하지 않았다.

황하성·손승혜·최윤정(2011)의 연구는 서울 및 수도권지역에 거주하는 만 15세 이상 스마트폰 이용자 600명을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 그 결과, 여성이용자들의 스마트폰 중독이 더 강한 것으로 나타났다. 또한 청소년보다는 40대 이상의 중년층에서 스마트폰중독 현상이 더 두드러지게 나타났다. 스마트폰 중독에 가장 영향을 미치는 기능적 요인은 인터페이스적 기능(독특한 디스플레이, 다양한 색상, 크기, 디자인 등)으로 나타났다. 즉 스마트폰의 크기나 색상, 디자인 등에 만족을 느끼는 이용자일수록 중독성향이 높은 것이다.

이해경(2009)의 연구결과, 10대 연령집단의 휴대폰 중독에 영향을 미치는 예측변인은 우울, 문자메시지서비스이용, 동호회활동시간, 책읽는 시간, 음성통화건수로 나타났다. 즉 우울할수록, 동호회활동시간이 많을수록, 책읽는 시간이 적을수록, 타 서비스보다 문자서비스를 많이 이용할수록, 음성통화건수가 적을수록 중독성향이 높은 것으로 나타났다. 이 중에서 우울이 가장 영향력이 높은 변인이었다.

한편, 부모의 중재유형은 미디어 이용정도에 영향을 미쳤다. 즉 청소년들의 미디어 이용에 있어 부모의 중재 역할이 크다는 것이다. 중재유형이 스마트폰 이용에 미치는 영향을 다른 연구는 별로 없지만 인터넷이용이나 게임이용에 영향을 미치는 연구들은 더러 있다.

가령, 안정임(2008)은 초, 중, 고생을 자녀로 둔 부모 221명을 대상으로 설문조사를 실시한 후, 인터넷에 대한 부모의 중재유형이 어떻게 나타나는지를 살펴보기 위해 요인분석을 실시하였다. 그 결과, 대화형, 제한형, 동행형, 감시형 등 네 가지 유형이 나타났다. 대화형은 부모가 자녀들과 인터넷에서 얻은 정보에 관해 얘기하거나 어떤 사이트가 좋고 나쁜지 이야기하는 유형이다. 제한형은 자녀의 접속사이트, 사용량 등을 제한하는 형태다. 동행형은 자녀와 함께 블로그를 만들거나 인터넷게임을 즐기는 유형이다. 감시형은 자녀들이 방문한 사이트를 나중에 체크하거나 유해매체차단프로그램을 설치하는 등의 보다 강화된 통제유형이다. 중재요인에 영향을 미치는 예측변인들을 살펴본 결과, 자녀 연령이 어릴수록 제한형 중재가 많이 나타났고 부모와 자녀간의 대화가 개방적일수록 대화형 중재가 많이 이뤄졌다. 자녀의 인터넷이용에 대한 불안감이 높을수록 감시형 통제가 주로 일어났다. 또한 블로그 관리에 익숙하거나 인터넷에 글을 올리는 데 익숙한 부모들의 경우 동행형 중재가 높았다. 이메일이나 정보를 찾는데 익숙한 부모들의 경우 대화형중재가 보다 활발하게 이뤄졌다. 이처럼 부모가 인터넷을 활용하는 리터러시 정도와 가정의 커뮤니케이션 개방성, 인터넷이 자녀에게 미치는 영향력에 대한 태도 등은 부모의 중재유형에 유의한 영향을 미쳤다.

임소혜·조연하(2011)는 부모의 게임이용 중재 유형을 통제적 중재, 적극적 중재, 공동이용 중재로 나눴다. 통제적 중재는 부모가 자녀의 게임시간을 정해놓는다든지 특정게임을 못하도록 감시하는 등의 게임통제를 의미한다. 적극적 중재는 부모와 게임에 관해 대화를 나누거나 부모가 자녀에게 게임에 관한 여러 정보를 알려주는 적극적 행위를 의미한다. 공동이용중재는 부모와 자녀가 함께 게임을 하는 유형을 의미한다. 연구결과, 세 유형 중 통제적 유형만이 게임이용시간에 부적적인 영향을 미쳤다. 즉 부모가 자녀의 게임이용에 대해 간섭과 통제를 할수록 자녀의 게임이용시간은 줄어드는 것으로 나타났다. 또한 부모의 중재유형은 게임중독을 다소 줄이는 효과가 있었지만 이는 통계적으로 유의하지 않았다. 즉 부모의 중재유형에 따라 게임중독정도가 크게 달라지지는 않았다.

한편, 한국정보화진흥원은 2012년도부터 스마트폰중독척도(S-척도)를 만들어 청소년과 성인의 스마트폰 중독률을 조사하고 있다. 아래 척도는 청소년자가진단척도로 모두 15문항으로 구성돼 있다.

표 4 S-척도 청소년 자가진단

번호	항 목	전혀 그렇지 않다 (1점)	그렇지 않다 (2점)	그렇다 (3점)	매우 그렇다 (4점)
1	스마트폰의 지나친 사용으로 학교성적이 떨어졌다.				
2	가족이나 친구들과 함께 있는 것보다 스마트폰을 사용하고 있는 것이 더 즐겁다.				
3	스마트폰을 사용할 수 없게 된다면 견디기 힘들 것이다.				
4	스마트폰 사용시간을 줄이려고 해보았지만 실패한다.				
5	스마트폰 사용으로 계획한 일(공부, 숙제 또는 학원수강 등)을 하기 어렵다.				
6	스마트폰을 사용하지 못하면 온 세상을 잃은 것 같은 생각이 든다.				
7	스마트폰이 없으면 안절부절 못하고 초조해진다.				
8	스마트폰 사용시간을 스스로 조절할 수 있다.				
9	수시로 스마트폰을 사용하다가 지적을 받은 적이 있다.				
10	스마트폰이 없어도 불안하지 않다.				
11	스마트폰을 사용할 때 그만해야지 라고 생각은 하면서도 계속 한다.				
12	스마트폰을 너무 자주 또는 오래한다고 가족이나 친구들과로부터 불평을 들은 적이 있다.				
13	스마트폰 사용이 지금 하고 있는 공부에 방해가 되지 않는다.				
14	스마트폰을 사용할 수 없을 때 패닉상태에 빠진다.				
15	스마트폰 사용에 많은 시간을 보내는 것이 습관화 되었다.				

이 척도는 4가지 하위요인으로 구성돼 있다. 1요인(1, 5, 9, 12, 13번문항)은 일상생활장애로 스마트폰의 과다 사용으로 인해 학교성적이 떨어지거나 가족이나 친구들과로부터 불평을 들은

적이 있는 경우가 이에 해당된다. 2요인(2, 6)은 가상세계지향으로 스마트폰을 사용하지 않으면 온 세상을 잃은 것 같은 느낌이 들 정도로 그 세계에 몰입돼 있는 상태를 의미한다. 3요인(3, 7, 10, 14번)은 금단현상으로 스마트폰이 없으면 불안하거나 초조해지는 상태를 의미한다. 4요인(4, 8, 11, 15번)은 내성현상으로 충전과 같은 수준의 만족을 얻으려면 더 스마트폰을 이용해야 하는 것을 가리킨다.

위험군/일반군 판정은 다음과 같이 이뤄진다. 즉 총점이 45점부터 60점이면 고위험 사용자군에 속하고 42점~44점이면 잠재적 위험 사용자군으로 분류된다. 총점이 41점 이하면 일반 사용자군으로 분류된다.

표 5 위험군/일반군 판정방식

판정	총점	요인별 점수	비고
고위험 사용자군	45점 이상	1요인 16점 이상, 3요인 13점 이상, 4요인 14점 이상	총점에 해당하거나 요인 모두에 해당되는 경우
잠재적 위험 사용자군	42점 ~ 44점	1요인 14점 이상, 3요인 12점 이상, 4요인 13점 이상	총점과 요인 중 한 가지라도 해당
일반사용자군	41점 이하	1요인 13점 이하, 3요인 11점 이하, 4요인 12점 이하	총점, 요인 모두 해당해야 함

* 8, 10, 13번 문항은 역코딩 실시
(1점=매우 그렇다, 2점=그렇다, 3점=그렇지 않다, 4점=전혀 그렇지 않다)

경기도교육청이 2012년 이 척도를 이용해 도내 청소년들의 스마트폰중독을 조사한 바에 따르면, 고위험군 학생은 2.2%, 잠재적 위험군은 5.7%로 나타나 위험군이 전체의 7.9%로 조사됐다(안상준, 2012).

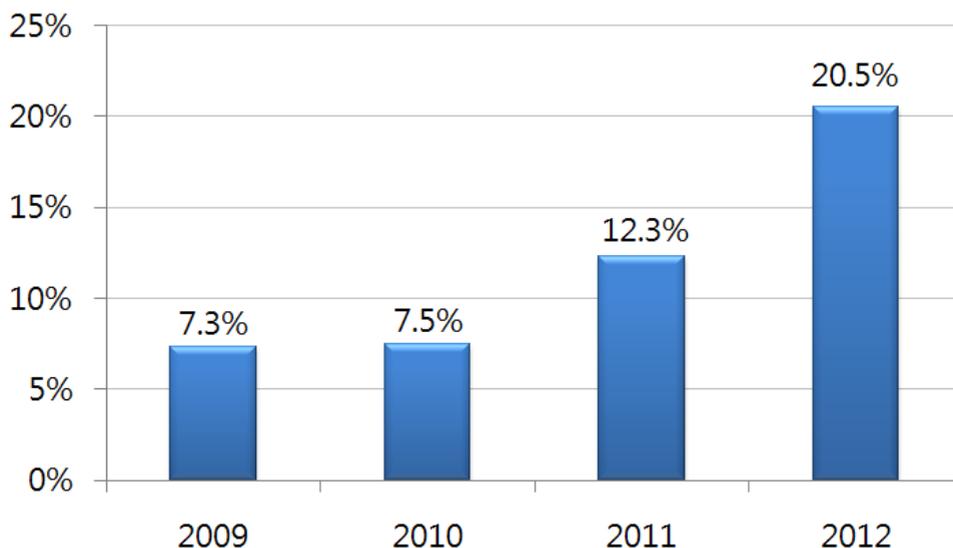
2) 스마트폰을 통한 따돌림

스마트폰이 확산되면서 초래되는 또하나의 중요한 문제는 따돌림이다. 최근에는 카카오톡 가입자가 급증하면서 일명 ‘카따’ 현상이 등장하기도 했다(박훈상·이철호, 2013). ‘카따’는 카카오톡스토리 왕따를 의미하는 것으로 카카오톡을 통해 친구들을 괴롭히거나 따돌리는 현상을 의미한다. 카카오톡을 통한 대화에서도 욕설이나 따돌림, 비방 등은 심각한 것으로 보고되고 있다(노지현, 2013). 심지어 바로 옆에 있는 친구들과도 카톡으로 대화를 하기도 하며 그룹채팅에 참여하지 못하는 아이들은 왕따를 당하기도 한다는 것이다.

이처럼, 스마트폰의 확산으로 SNS를 통한 따돌림이나 욕설, 괴롭힘 등이 중요한 사회적 문제가 되고 있다.

3) 스마트폰을 통한 유해콘텐츠 접촉

스마트폰이 대중화되면서 음란물과 같은 유해콘텐츠를 접하는 청소년들의 비율도 높아지고 있다. 여성가족부(2012)가 청소년유해환경접촉실태를 조사한 바에 따르면, 휴대폰을 통해 유해매체를 접한 청소년의 비율이 해마다 증가하는 것으로 나타났다.



[그림 1] 휴대폰을 통한 유해콘텐츠 접촉비율

그림에서도 나타나듯이, 휴대폰을 통해 성인용간행물이나 성인용영상물을 본 경험이 있는 청소년의 비율은 2012년부터 급격히 증가하고 있다.

한국무선인터넷산업연합회(2012)가 2012년 6월부터 11월까지 조사한 바에 따르면, 청소년이 이용한 모바일 앱(62,379개) 중 성인용 앱은 3,747개로 전체의 6%로 나타났다. 성인용 앱의 대다수는 여친옷벗기거나 롤렛걸즈와 같은 게임인 것으로 나타났다. 이 기간 동안 청소년들이 접속한 웹 사이트는 140여개인 것으로 나타났는데 이 중 성인용 웹사이트는 7개(5%)였다. 이 가운데 해외불법음란물사이트가 5개나 차지해 해외불법사이트를 통해 음란물을 접촉하는 경우가 많다는 것을 알 수 있다.

행정안전부(2012)의 조사에서는 성인물 이용경험 청소년들이 성인물을 접촉하는 주 이용매체로 P2P 및 파일공유사이트를 가장 많이 꼽았고, 포털이나 인터넷카페 등 인터넷서비스, 비디오/DVD, 텔레비전, 휴대전화 순이었다. 비록 휴대전화를 통해 성인물을 접촉하는 비율은 높지는 않았지만 성인물에 대한 타인과의 공유수단으로는 휴대전화가 높게 나타났다. 즉 성인물 이용경험 청소년들의 36.1%가 다른 친구들과 만나 성인물을 돌려본 적이 있다고

응답했고 25.3%는 휴대전화로 성인물을 친구들에게 전달했다고 답했다. 파일공유사이트는 20.0%, SNS 는 5.7%, 카페/블로그는 5.4%로 나타났다. 이 같은 사실은 청소년들의 성인물 주요 접촉경로는 웹하드 및 P2P이지만 친구들과의 공유수단은 휴대폰이라는 것을 보여주고 있다. 이 조사에서는 성인물을 이용한 청소년들의 5%가 성인물을 보고 성추행·성폭행 충동을 느꼈다고 답했다.

4) 기타 문제

앞서 언급한대로, 청소년들에게 스마트폰 이용은 이제 일상이 되었다. 이영선의 연구(2012) 따르면, 청소년들은 스마트폰을 흥미와 즐거움 추구, 사회적 상호작용, 일정관리 및 메모, 학습활동도구를 위해 사용하는 것으로 나타났다. 하지만 청소년들은 스마트폰 사용으로 인해 부모 등 가족과의 관계약화나 단절 등을 경험하고 공부에 집중이 안 되는 등 여러 부작용도 함께 겪는 것으로 나타났다. 수업시간에 스마트폰 사용문제로 교사와 갈등을 겪는 일도 많았다. 또한 카카오톡의 그룹채팅을 통해 언어폭력이나 따돌림도 경험했다. 특히 스마트폰 사용을 제한당하거나 사용하지 못하는 경우 분노나 증오 등 부정적 정서를 경험했다.

여성가족부·한국언론학회(2013)의 조사에서도 41.2%의 학생들은 스마트폰 사용시간을 줄이려고 했지만 실패했다고 응답했다. 27.6%의 학생들은 스마트폰의 지나친 사용으로 학교성적이 떨어졌다고 답했다. 이 조사에서는 학부모도 함께 조사했는데 학부모의 59.3%가 스마트폰으로 인해 자녀와 갈등을 가끔 겪는다고 답했고 37.3%는 자주 갈등을 겪는다고 답했다. 즉 97.3%의 학부모들이 스마트폰으로 인해 자녀와 갈등을 겪고 있다는 것이다.

이처럼 스마트폰 사용으로 인해 가정에서는 부모와, 학교에서는 교사와 갈등을 겪는 청소년들이 늘어나고 있다. 스마트폰에 많은 시간을 빼앗기면서 학업에 집중하기가 어렵게 되자 일부 청소년들은 스마트폰을 2G폰으로 바꾸는 현상도 나타나고 있다(2013년 2월 18일 SBS 보도). 이 보도에 따르면, 학생들이 스마트폰을 2G폰으로 바꾸는 가장 중요한 이유는 수시로 들여다봐야 하는 카카오톡이나 인터넷정보 등으로 학업에 집중하기가 어렵다는 것이다. 앞서 언급한 대로, 스마트폰은 소지가 간편하고 장소에 구애받지 않고 어디서든지 접속할 수 있다는 점 때문에 청소년들에게 중독성이 강한 매체이다.

5. 면접조사결과

1) 인터뷰 대상자

본 연구는 스마트폰이 청소년들에게 어떤 영향을 미치고 있는지를 보다 심층적으로 파악하기 위해 중, 고등학생 총 12명을 대상으로 인터뷰를 실시하였다. 인터뷰참가자 선정은 인터넷중독예방센터, 청소년수련관, 학교 등의 추천을 받아 이뤄졌고 인터뷰에 참가한 학생들은 답례품으로 상품권을 지급받았다. 인터뷰에 걸린 시간은 30여분이었다.

본 연구에 참여한 인터뷰대상자의 정보는 아래 <표 6>과 같다. 응답자의 성별은 남학생 6명, 여학생 6명이고 교급별로 보면 중학생이 6명, 고등학생이 6명이다. 데이터요금제는 청소년전용요금제가 가장 많았고 데이터 무제한 요금제를 사용하고 있는 청소년은 2명이었다. 하루 스마트폰 사용시간은 많게는 14~16시간, 적게는 2~3시간으로 나타났다.

표 6 인터뷰 대상자 정보

인터뷰 대상자	성별	교급	학년	데이터 요금제	하루 스마트폰 이용시간	인터뷰 장소	인터뷰 소요 시간
1	여	중학교	3	65,000 (3G 무제한제공)	6시간	OO I will 센터	약 30분
2	여	중학교	3	35,000 (3G 100MB 제공)	3~4시간	OO I will 센터	약 30분
3	남	중학교	3	10,000 (2G 일반요금제)	2~3시간	OO I will 센터	약 20분
4	여	중학교	3	65,000 (LTE 2G 제공)	16시간	OO복지 문화센터	약 30분
5	여	중학교	3	55,000 (3G 무제한제공)	5시간	OO복지 문화센터	약 30분
6	남	고등학교	2	24,000 (LTE 청소년전용)	3~4시간	OO 청소년 문화의 집	약 30분
7	남	고등학교	2	54,000 (LTE 1G 제공)	7~10 시간	OO 청소년 수련관	약 20분
8	여	고등학교	2	42,000 (LTE 청소년전용)	14시간	OO 청소년 수련관	약 30분
9	남	중학교	3	30,000 (2G 청소년전용)	4시간	OO 청소년 수련관	약 25분
10	남	고등학교	2	35,000 (LTE 청소년전용)	3시간	OO복지 문화센터	약 30분
11	남	고등학교	2	17,000 (2G 일반요금제)	3~4시간	OO커피 전문점	약 30분
12	여	고등학교	2	34,000 (LTE 청소년전용)	4~5시간	OO커피 전문점	약 30분

인터뷰내용은 아래 박스에 나타난 바와 같이 하루 언제 어디서 주로 스마트폰을 이용하는지와 스마트폰 애플리케이션 중 어떤 것을 많이 이용하는지, 스마트폰을 사용하면서 느끼는 편리한점, 문제점 등이다. 아울러, 학교나 가정에서 스마트폰을 사용하는 것에 대해 어떤 규제를 하는 지도 질문하였고 스마트폰이 응답자 본인에게 어떤 의미인지도 물었다. 질문은 구조화된 질문지를 사용하여 진행되었고 어떤 질문에 대한 답이 나오면 보다 구체적으로 그 상황을 캐묻는 방식으로 인터뷰가 진행되었다.

<인터뷰 질문내용>

인터뷰

- 일 시 :
 - 장 소 :
 - 인터뷰 대상자 : 학교, 학년, 성별도 함께 표기
 - 인터뷰 소요시간 :
-
- 어떤 요금제를 사용하고 있는지 파악
 - 하루 어느 정도 스마트폰을 이용하고 있는지 질문
 - 하루 중 언제 어디서 스마트폰을 이용하는 지 질문 (수업시간, 쉬는시간, 방과 후 시간, 학원, 잠자기 전 등)
 - 스마트폰 애플리케이션 중 주로 사용하는 것 (게임, SNS, 카카오톡, 폰꾸미기 등)
 - 게임을 이용한다면 어떤 게임을 이용하는지 질문
 - SNS나 카카오톡을 이용할 경우 누구와 어떤 대화를 나누는지 질문
 - 스마트폰을 사용하면서 느끼는 편리한 점 (정보검색, 또래와의 소통강화 등)
 - 스마트폰을 사용하면서 느끼는 문제점 (중독, 따돌림 등)
 - 스마트폰사용과 관련된 학교의 규칙이나 방침 (스마트폰을 아예 못 가져오게 하는지, 수거를 하는지 등등)
 - 스마트폰이용과 관련한 부모의 중재여부 (부모가 자녀의 스마트폰이용에 대해 어떤 조치를 취하는지 파악)
 - 스마트폰을 통한 음란물 접촉 정도 (랜덤채팅이나 문자 등을 통한 접촉)
 - 유해콘텐츠차단서비스 설치여부 (스마트보안관, 자녀폰 안심서비스 등)
 - 얼마나 서비스를 인지하고 있는지 질문
 - 설치를 안 한 경우 그 이유 질문
 - 스마트폰 관련 미디어 교육 수강 여부
 - 스마트폰이 본인에게 어떤 의미를 지니는지 질문
 - 건전한 스마트폰 활용을 위한 대책(스마트폰중독대책, 스마트폰을 통한 따돌림 예방대책 등)에 대한 질문

인터뷰내용은 크게 몇 가지 중심주제로 분류한 뒤 각 중심주제에 관련된 의미있는 진술을 찾아내거나 이를 개념화하거나 범주화하는 방식으로 분석이 이뤄졌다.

(1) 일상생활에서의 스마트폰이용

응답자들은 아침에 일어나면서부터 스마트폰을 확인하거나 저녁에 집에 가서 늦게까지 스마트폰을 이용하는 경우가 많았다. 학교에서 스마트폰을 수거하지 않는 경우에는 쉬는 시간에도 스마트폰을 이용하기도 했다. 일부 학생은 학원에서도 스마트폰을 이용했다.

아침에 일어나서 카톡 확인하고, 학교 가서 게임 몇 번하고, 쉬는 시간 마다 게임하고. 학교 끝나고 집에 가면 카톡하고, 게임하고 해요. 하루 종일 핸드폰을 만지고 있고. 밤에 또 게임하다가 인터넷소셜도 읽고, 네이버 검색도 하다가 자요. (인터뷰 1)

아침에 스마트폰으로 알람해서 일어나고 그리고 카카오톡 보고 게임하고. 학교에서 쉬는 시간마다 카카오톡이랑 게임해요. (인터뷰 2)

잘 때도 충전기에 꽂아놓고 노래들으면서 쳐놓고 자요. (인터뷰 3)

아침에 일어나자마자 알람끄기 시작하면서부터 스마트폰을 잡고...(인터뷰 4)

아침에 일어나서 카톡이나 연락 온 것 있나보고, 등교할 때도 버스에서 계속보고 있고... 학교 끝나면 그냥 잘 때까지 계속 보고 그래요. (인터뷰 8)

학원에서도 쉬는 시간에 사용해요. (인터뷰 10)

학교에서 집에 돌아오면 저녁 10시 30분이 돼요. 스마트폰을 안 쓰고 싶는데 계속하게 되니까 새벽 2시까지 하게 되고. (인터뷰 11)

이처럼 스마트폰은 일어날 때부터 잠자리에 들 때까지 청소년들의 일상 대부분을 차지하고 있었다.

(2) 즐겨 이용하는 애플리케이션

응답자들이 스마트폰을 통해 즐겨 이용하는 애플리케이션을 정리해 본 결과, 카카오톡, 게임, SNS, 웹툰 등이 많았다. 게임의 경우는 애니팡, 윈드러너, 쿠키런, 스포츠게임 등이 인기를 끌었다. SNS의 경우 카카오톡을 가장 많이 이용하였고 페이스북도 인기가 많았다. 일부 응답자는 스마트폰을 통해 유머게시글을 찾아보는 경우도 있었다.

표 7 응답자들이 주로 이용하는 애플리케이션

인터뷰 대상자	애플리케이션 목록
1	<ul style="list-style-type: none"> • 카카오톡 • 게임(애니팡, 캔디팡, 드래곤 플라이트, 다함께 차차차, 아이러브커피, 에브리타운)
2	<ul style="list-style-type: none"> • 게임(아이러브커피)
3	<ul style="list-style-type: none"> • 카카오톡 • 웹서핑(유머게시글, 인터넷기사)
4	<ul style="list-style-type: none"> • 카카오톡 • SNS(카카오톡스토리, 싸이월드)
5	<ul style="list-style-type: none"> • 카카오톡 • SNS(트위터, 페이스북) • 게임(헝그리샤크, 쿠키런) • 웹툰(네이버) • 동영상(유튜브) • 음악(멜론)
6	<ul style="list-style-type: none"> • 카카오톡 • SNS(카카오톡스토리) • 게임(축구게임, 애니팡, 윈드러너) • 웹툰(네이버) • 영어단어
7	<ul style="list-style-type: none"> • 카카오톡 • SNS(카카오톡스토리, 페이스북) • 게임(야구게임)
8	<ul style="list-style-type: none"> • 카카오톡 • SNS(BAND, 페이스북) • 게임(윈드러너)
9	<ul style="list-style-type: none"> • 카카오톡 • SNS(카카오톡스토리, 페이스북, BAND)
10	<ul style="list-style-type: none"> • 카카오톡 • SNS(카카오톡스토리, 페이스북) • 웹툰(네이버)
11	<ul style="list-style-type: none"> • 카카오톡 • SNS(카카오톡스토리) • 게임(애니팡, 쿠키런) • 웹서핑(유머게시글)
12	<ul style="list-style-type: none"> • SNS(카카오톡스토리) • 게임(애니팡, 쿠키런) • 블로그(네이버) • 웹툰(네이버) • 동영상(네이버, 다음, 판도라TV)

이처럼 청소년들이 즐겨 이용하는 애플리케이션은 일부 장르에 국한돼 있음을 알 수 있다. 대부분 오락이나 흥미, 재미 목적으로 스마트폰을 이용한다고 유추해 볼 수 있다. 하지만 일부 응답자(인터뷰 6)의 경우 스마트폰으로 영어단어를 찾거나 EBS 동영상도 보는 등 교육적 목적으로 활용하기도 했다.

이들이 카카오톡이나 SNS를 통해 커뮤니케이션하는 내용은 일상 얘기가 주류를 이뤘다.

그냥 일상 얘기 많이 하죠. 뭐하느냐고 묻고. 심심하다고 보내고. 같이 게임해서 캡처해서 보내고 누가 이겼나 보고. (인터뷰 1)

카톡은 주로 학교 친구들이랑 이야기하고, 그 다음에는 학원 친구들이랑 얘기해요. 여자애들이랑 얘기할 때는 남자애들 얘기 하거나 연예인 얘기 하구요. 남자애들이랑 할 때는 언제 만나서 놀 건지, 만나서 뭘 할 건지... (인터뷰 4)

카카오톡으로는 어제 점심 맛없다 이런 얘기했고 평소에는 주로 게임얘기 많이 해요. (인터뷰 7)

주로 오늘 어땠는지 안부 물어보고, 물어볼 것이 있으면 SNS로 물어보고 있어요. (인터뷰 9)

그냥 만나서 놀자는 얘기나, 잡담 같은 것도 많이 하고. 학교친구들이랑은 학교과제물이나 학교 얘기하고... (인터뷰 10)

반톡을 통해 일상적인 얘기를 많이 해요. 쉬는 시간에 친구들이 장난으로 스마트폰을 이용해 웃기게 사진을 찍어 올리면 하지마라는 얘기도 하고 누군가가 이번에 어디를 놀러간다 그러면 너 좋겠다며 글을 올려요. (인터뷰 11).

이처럼 응답자들은 카카오톡, 카카오톡스토리, 페이스북 등을 통해 연예 이야기, 게임 이야기, 잡담 등을 나누고 있었다.

(3) 스마트폰 사용의 편리한 점

응답자들은 스마트폰 사용의 가장 편리한 점으로 카카오톡을 이용해 무료로 친구들과 얘기를 나눌 수 있는 것을 꼽았다. 즉 문자를 보내면 돈이 들지만 카카오톡을 이용하면 무료로 상대방과 이야기를 할 수 있는 점이 좋다는 것이다.

문자는 어디서나 보낼 수 있는데, 돈이 나가잖아요. 근데 카톡은 와이파어나 데이터만 켜면 되니까. 그리고 바로 읽었는지, 안 읽었는지 확인할 수도 있고. 돈이 안 드니까 좋은 것 같아요. (인터뷰 4)

예전에는 전화, 문자 이런 거 밖에 없었잖아요. 문자는 비싸기도 하고. (2G 핸드폰) 학생 요금 때는 문자가 많지 않았어요. 그런데 제가 말을 진짜 많이 하는 편이라 부족했어요. 그런데 지금은 카톡으로 계속 대화할 수도 있고, 그리고 신기한 게 있으면 실시간으로 올리면 바로 다른 애들이 볼 수 있잖아요. 그래서 좋은 것 같아요. (인터뷰 8)

또 하나의 편리한 점은 손쉬운 정보습득이다. 컴퓨터의 경우 부팅시간이 오래 걸리지만 스마트폰의 경우 바로 켜서 정보를 확인할 수 있다는 면에서 좋다는 것이다. 또한 학교생활에 필요한 유용한 정보를 찾을 수 있는 것도 스마트폰의 매력이다.

네이버 어플이나 웹툰, 카카오톡도 유용한 것 같고. 컴퓨터로만 했던 건데 핸드폰으로 가능하니까 이런 게 유용한 것 같아요. 네이버 앱으로 주로 스포츠나 연예 기사보고, 실시간 검색어도 한 번씩 터치해서 보고. 그리고 '김급식'이라는 어플이 있는데 이걸로 학교 급식 메뉴도 볼 수 있어요. 다른 애들도 많이 써요. (인터뷰 6)

정보검색도 좋은 것 같아요. 네이버로 인터넷 기사나 일단 급상승검색어에 뜨는 것들 봐요. (인터뷰 7)

서울버스 앱을 쓰는데, 학교 등교를 하려고 할 때 버스 알려주는 단말기가 정류장에 없어요. 그래서 버스가 언제 올지 모르는데 서울버스 앱을 쓰면 알 수 있으니까 편해요. (인터뷰 10)

정보접근이 쉽다는 거. 수행평가를 할 때 뭘 조사해오라고 하잖아요. 그러면 시간이 없을 때는 굳이 컴퓨터를 켜서 인터넷을 찾아보는 게 아니라, 스마트폰을 이용해 정보를 찾아보고 바로 받아 적고 하면 몇 분 내로 수행평가 조사가 다 끝나버리거든요. 이게 아주 편리하다고 생각해요. (인터뷰 11)

멀리 떨어진 친구들과 만나지 않고 소통할 수 있는 것도 스마트폰의 매력으로 꼽혔다. 특히 동아리회원들끼리 정보를 주고받을 수 있는 수단으로 스마트폰이 활용되기도 했다.

친구끼리 멀리 떨어져 있어도 정보 같은 거 바로 알 수 있고. (인터뷰 3)

멀리 떨어진 사람과 메시지로 대화할 수 있고요. (인터뷰 7)

우선 가장 좋은 건, 만날 수 없는 상황에서 소통을 할 수 있는 수단이 있으니까 편리한 거죠. 만나지 않고서도 얘기를 할 수 있다는 점이 가장 편리한 것 같아요. 밴드 같은 경우는 동호회나 동아리 회원들끼리 모여서 일정이나 주소록을 공유한다던지 해서 오프라인에서 만나기 어려운 걸 온라인으로 나눌 수 있게 해주는 것 같아요. (인터뷰 9)

이같이 응답자들은 카카오톡을 통해 무료로 친구들과 소통할 수 있고 스마트폰을 통해 쉽고 빠르게 필요한 정보를 얻을 수 있다는 점을 스마트폰의 가장 큰 매력으로 생각했다.

(4) 스마트폰 사용의 문제점

응답자들이 스마트폰 사용의 문제점으로 지적한 것 가운데 눈에 띄는 것은 랜덤채팅이다. 랜덤채팅은 스마트폰에 채팅애플리케이션을 설치하고 실행하면 아무 채팅방이나 무작위로 입장하게 되는데 서로 누구인지도 모르는 채 상대방과 대화를 나누는 방식이다(강은성, 2013). 이 때문에 음란채팅이 은밀하게 이뤄지기 쉽다.

제가 아는 한 친구가 외로움을 많이 타요. 랜덤채팅 같은 데서 남자친구를 많이 사귀어요. 저도 호기심에 0000 앱을 다운 받아봤죠. 아이디를 올려봤는데 카톡이 바로 오는 거예요. 신기하다 하고 채팅을 했는데 이상한 남자밖에 없어요. 얼굴은 다 잘생겼는데 머리가 좀 이상해요. 변태끼가 있어요. 이걸 앱 사용할 때 아이디도 필요 없어요. 그냥 앱에 들어가서 카카오톡 아이디만 올리면 알아서 카톡이 와요. 이거 쓰는 애들 엄청 많아요. 친구 중에 이거 많이 하는 애가 있는데, 다 이상한 남자들과 카톡해요. (인터뷰 1)

000 씨 봤어요. 재밌긴 했는데, 그냥 그것도 한 순간이었어요. 모르는 사람이라 대화하는 거 별로 안 좋아해서. 친구가 먼저 썼거든요. 그게 너무 재밌어 보이는 거예요. 다른 사람이 어떤 사람일지도 너무 궁금하고. 친구가 할 때는 재밌어 보였는데 제가 하니깐 별로 재미없었어요. (인터뷰 4)

학교 친구 중에 000 하는 친구가 있어요. 어이가 없었어요. 사귀고... 저는 안하고 싶어요. 친구랑 모르는 사람이라 계속 말을 해요. 그러다가 그 쪽에서 사귀자고 하면 그냥 사귀는 거예요. 그러면 친구가 그걸 자랑인 것처럼 말해요. 대화 내용은 안 보여줘서 모르겠어요. 그렇게 사귀고 나면 설렁설렁 넘어가요. 사귀기로 했어, 그런 다음에는 아무 말도 안 해요. 그리고 또 다른 사람이라 얘기하고 그러던데. 000은 좀 학교에서 따돌림을 받는 애들, 그런 애들이 하는 것 같아요. 친구가 필요해서. (인터뷰 5)

위 내용대로, 최근 스마트폰을 통한 랜덤채팅이 청소년들을 유혹하고 있다. 특별한 가입 절차 없이 성별, 나이, 닉네임만 입력하면 바로 채팅창에 접속해 대화를 할 수 있어 여학생들에게는 탈선의 장소가 되기 쉽다. 심지어는 채팅창을 통해 만난 남성들을 대상으로 돈을 받고 성관계를 갖는 경우도 발생하고 있어 채팅애플리케이션이 새로운 성매매의 장이 되고 있다(조선일보, 2013. 04. 16 보도). 특히, 랜덤채팅업체 서버 접속자기록이 1개월도 안돼 삭제 되기 때문에 경찰이 성매수 남성을 추적해 적발하기도 쉽지 않은 상황이다.

스마트폰을 통한 따돌림도 문제다. 특히 카카오톡 방을 통해 비방이나 욕설, 따돌림이 이뤄지고 있었다. 이런 욕설이나 따돌림은 대체로 사소한 문제로 비롯되었다. 또한 오프라인에서의 갈등이 그룹채팅에까지 이어지는 경우도 있었다.

사이가 안 좋은 애들이 있었는데, 저를 카톡으로 초대해서 욕을 하더라고요. 'XXX아, 네가 00한테 욕을 했는데. 네가 그럴만한 자격이 있냐'면서 단체로 욕을 해요. 한 다섯 명 정도가. 그래서 저는 '나 안 그랬다'하면서 그냥 카톡 방을 나갔어요. (인터뷰 2)

친구랑 싸웠는데, 그 친구가 다른 친구한테 제 뒷담화를 했어요. 그래서 그룹채팅 있잖아요. 그걸로 그 친구랑 다른 친구랑 같이 저를 직접 불러서 욕하면서 싸우기도 했고, 저도 싸우고 나서도 다른 애들한테 그 아이 욕을 하기도 했어요. 거기서 저한테 짜증난다고 싸가지 없다고 하길래, 너도 만만치 않다고 하고. 저도 그 그룹채팅방에 다른 제 친구 불러서 같이 싸웠어요. (인터뷰 4)

제가 부모님으로부터 용돈을 안 받아요. 그래서 친구한테 3천원 가량을 빌렸는데 그 친구가 카스에다 '돈을 빌려가고 안 갚으면 그것도 갈취 아니냐'고 올렸어요. 그런데 그 친구한테 학생회 친구가 있나 봐요. (학생회 친구가) 그 글에 '그런 것도 금품갈취야'라고 댓글을 달았어요. 그 친구가 저한테 직접적으로 말을 안 하니깐 다른 애들도 제 얘기에 (저를 욕하는) 댓글을 달고 해서 기분이 나빴어요. (인터뷰 5)

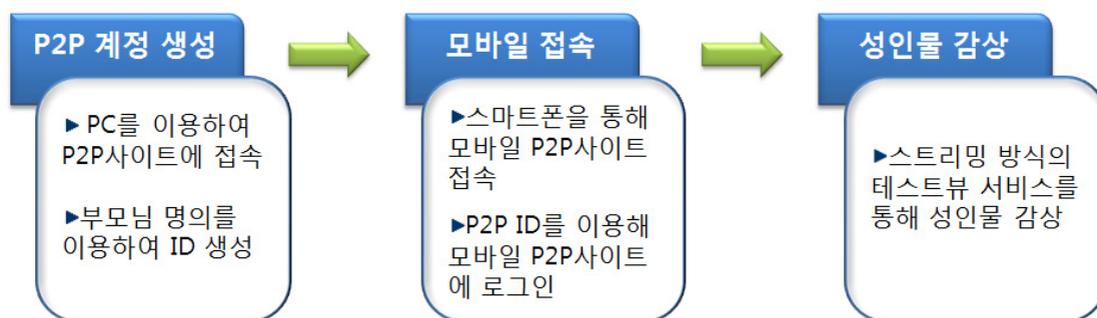
친구를 욕하거나 따돌리는 것도 많이 본 적 있어요. 그냥 남자들끼리는 일상적으로 욕을 하니깐 상관없는데. 저희 학교가 남녀 합반인데요, 반 단체 톡에서 누가 한 명이 나가면 단체로 그 친구 뒷담화를 하거나 욕을 해요. 반 톡에서 중요한 얘기를 하고 있었는데 여자 애 하나가 자기 3G 많이 든다는 이유로 방을 나간 거예요. 솔직히 좀 재수 없잖아요. 근데 여자애들은 속으로 삭혀놔던 애들 있잖아요. 그런 애들이 그 여자애 나가니까 욕을 하고. 반 톡 하다가 나가게 될 때 있잖아요. 그러면 다른 애들은 다시 초대를 하는데, 그 여자애는 다시 초대 안 해요. 그 여자애가 저희 반 내에서는 따돌림 당하는 애예요. (그 여자애랑) 같이 놀던 애들이 있는데, 그 여자애가 좀 남자애를 많이 갈아타서 그 무리에서 찍히니까 그때부터 따돌림 당하는 것 같아요. 반 톡에서 이런 얘기를 (다른 여자애들이) 해요. 재 남자만 밝혀가지고 000이라고 그런 얘기 많이 했어요. 그래서 우리 반 애들은 그 여자애에 대한 욕을 다 봤어요...카카오톡스토리에선 저격글(특정인물을 노리고 험담을 하는 행위) 같은 거 많이 올라와요. 너랑 절교고, 아는 척하지 말라고. 누구라고 안 밝히는데 꺼지라고 써 놓으면, 읽는 사람은 내 얘기인 줄 아는 거 있잖아요. 그런 거 애들이 많이 써요. (인터뷰 10)

스마트폰을 통해 성인물을 직접 봤다는 응답자는 거의 없었지만 친구들이 보는 것을 목격한 응답자들은 많았다.

1학년 때 학교에 친구들이 보는 건 많이 봤어요. 플레이 스토어에 계정을 입력해야 되는데 아예 엄마계정을 입력해서 성인 어플을 받는 친구도 있었고 인터넷 사이트로 들어가서 보는 친구도 있었어요. 그런데는 성인인증창이 없었던 걸로 기억해요. 학교 교실에서 본 적도 있고, 수련회 같은 데 가서 많이 봐요. 한 명이 음란물 주소 같은 걸 알아오면 방에 모여서 같이 보니까 선생님들은 모르죠. (인터뷰 6)

친구 중에 성인물 좋아하는 친구가 있어요. 모바일 P2P사이트로 보는 것 같았어요. 모바일 0000라고 있는데요. 그게 직접적으로 다운 받는 게 아니라 테스트뷰라고 해서 미리보기 같은 건데 풀(full)로 볼 수 있는 게 있어요. 그게 와이파이가 보면 데이터도 안 쓰고, 동영상을 다운 받는 게 아니고 보는 거니까 다 공짜여서. 예를 들면 부모님 명의로 아이디를 하나 만들잖아요. 파일노리 인터넷사이트에 접속한 후 그 아이디로 로그인 하면 성인동영상 같은 걸 (다른 인증 절차나 별도의 요금 지불 없이) 볼 수 있어요. (인터뷰 10)

특히 인터뷰 10이 이야기한 바를 토대로 청소년들이 P2P 사이트를 통해 성인물을 접하는 경로는 아래 그림과 같다. 이 같은 방식을 사용하면, 별도의 인증절차 없이 쉽게 성인물을 볼 수 있다. 즉 기존 P2P 사이트 계정이 있다면 모바일 P2P 사이트의 가입절차는 매우 간단하며 별도의 본인인증절차 없이 이용이 가능한 것이다⁴⁾.



[그림 2] 성인물 접촉 경로

스마트폰의 과다사용으로 인한 중독도 심각한 문제이다. 응답자 중에는 핸드폰이 없으면 불안하거나 자기조절을 할 수 없을 정도로 중독된 경우가 많았다.

중독된 것 같아요. 새벽에 일어나도 눈뜨면 핸드폰이 만져지고 그러면 안심이 되죠. 핸드폰이

4) 모바일 P2P 사이트의 경우 회원가입시 이름, 생년월일 등의 개인정보를 입력하는 대신 기존 ID와 비밀번호, 이메일을 입력하도록 돼 있어 PC 기반의 P2P사이트 계정만 있으면 쉽게 모바일 P2P 사이트 이용이 가능하다.

없으면 불안해요. 아침에 일어났을 때 머리 옆에 있어야 돼요. 핸드폰을 충전한 상태에서 켜 놓고 자요. (인터뷰 1)

한번 빠지면, 다른 걸 못해요. 계속 이것만 보고 있으니까. 2G폰 쓸 때는 문자에 목매달았는데, 이제는 스마트폰이 더 용량도 크고 연락도 잘되고 하니까. (인터뷰 4)

계속하면 조절이 안되는 것 같아요. 그만해야 되는데도 계속 해요. 트위터도 글을 올리기도 하는 보니까, 계속 보게 돼요. 보고 싶은 생각이 계속 생겨요. 궁금하고. (인터뷰 5)

아무래도 많이 사용하니까 없으면 불안한 것 같기도 하고. (인터뷰 6)

그냥 자꾸 빠지게 되는 거. (인터뷰 8)

일부 학생들은 스마트폰으로 인해 공부할 시간이 줄어든다고 얘기하기도 했다.

시간을 너무 많이 빼기는 것 같아요. 뭔가를 해야 하는데 카톡이 오면 답장하고 싶고. 내가 공부나 다른 일을 해야 되는 시간을 빼기는 느낌이 들어요. (인터뷰 10)

공부할 시간이 줄어든다는 게 가장 큰 문제점이에요. (인터뷰 11)

이처럼 응답자들은 스마트폰사용의 문제점으로 채팅앱을 통한 무분별한 사귀, 따돌림, 중독, 공부소홀 등을 지적했다.

(5) 유해콘텐츠차단서비스설치

스마트보안관 같은 유해콘텐츠차단서비스를 설치한 학생은 12명 가운데 단 한명도 없었다. 많은 학생들이 이 서비스에 대해 관심이 없거나 몰랐다. 한 학생(인터뷰 6)은 너무 억압 받는 것 같아서 거슬릴 것 같다고 말하기도 했다.

스마트보안관에 관해 이름만 들어봤고 뜻은 잘 몰라요. (인터뷰 1)

학교에서 그런 거 나눠주긴 하는데 그냥 버리고 해서 잘 몰라요. (인터뷰 2)

스마트보안관은 모르겠고 자녀폰안심서비스는 알아요. 근데 이용 중인지는 모르겠어요. 저는 별로 관심이 없어서. 근데 그거 부모님이 걸어 놓으시는데 애들이 가서 풀죠. 좀 다르긴 한데 대리점에 가서 풀어달라고 하면 그냥 풀어주는 데도 있고. 아니면 자기 거 맞는지 확인해야 되니까, 등본이나 이런 거 가져가서 푸는 애들도 있고. (서비스 해지를 하면 보호자에게 문자가 가지 않나요?) 그래서 그 전에 엄마 핸드폰을 가지고 나오죠. 가지고 나와서 확인 문자 바로 지우고. (인터뷰 4)

오히려 깔면 용량만 차지할 것 같아서 관심은 없어요. (인터뷰 7)

이처럼 많은 응답자들이 유해콘텐츠차단서비스에 대해 잘 알지 못했고 필요성도 느끼지 못했다. 오히려 너무 억압받는 것 같다는 반응도 나왔다.

(6) 학교에서의 스마트폰 사용규제

응답자들에게 학교에서 스마트폰사용을 어떻게 규제하는 지 질문하였다. 그 결과, 많은 학교들에서 조례시에 스마트폰을 걷고 종례시에 학생들에게 돌려주는 방침을 갖고 있었다. 하지만 스마트폰을 걷는 경우에도 일부 학생들은 잘 안내거나 가지고 있으면서 집에 놓고 왔다고 거짓말을 하기도 하였다. 즉 수업시작하기 전 스마트폰을 수거하고 있기는 하나 철저하게 관리가 되지 않고 있는 것이다.

반마다 걷는 반이 있고, 안 걷는 반이 있거든요. 저희 반은 걷는데, 저는 안 내요. 원래 정해진 규정은 '내라' 이건데, 남자 선생님 반 경우는 귀찮아서 안 걷어요. 저희 반은 상자 같은 캐리어 조그만 데다가 넣어서 개수 확인하고 안 가져온 사람 손 들으라고 해서 왜 안 가져 왔는지 이유 물어보고 걸어가요. 근데 진짜 가지고 있는지 확인은 안 해요. (인터뷰 4)

제가 입학할 때부터 학교에서는 걷으라고 했었고, 핸드폰 가방도 있었어요. 그런데 반마다 담임선생님 재량에 따라 달라요. 어떤 선생님들은 내든 말든 알아서 해라 하는 분들도 계시고, 다른 선생님들은 무조건 내라하고 개통이 되어 있나 확인하는 선생님들도 있고. 다 달라요. 확인하는 거는 핸드폰을 무조건 내게 하시니까 애들이 가짜 폰을 내는 경우가 있거든요. 그래서 다 확인을 하세요. (인터뷰 8)

학교 전체에서 걷고 있어요. 그런데 안내는 애들은 또 안내요. 선생님들이 검사를 꼼꼼하게 안하시는 분들 있잖아요. 그러면 애들이 낼 때 스마트폰 빼고, 케이스만 내고. 그냥 내면 들키니까 케이스를 뒤집어서 내고 그래요. 아니면 가지고 있으면서 놓고 왔다고 거짓말하고 안내고 그래요. (인터뷰 12)

스마트폰을 수거하지 않는 학교의 경우에는 학생들이 수업시간에 스마트폰을 사용하다 걸리면 벌점을 받거나 며칠간 압수당하는 경우가 많았다.

선생님마다 다른데, 저희 반은 10번 걸리면 뺏어요. 거의 애들은 쳐놓고 가지고 있어요, 주머니에. 수업시간에는 무음으로 해놓고 주머니에 넣어놓고. 수업시간에 고개 숙여서 밑에 핸드폰 두고 카톡 하는 애들이 많아요. (인터뷰 1)

가지고 갈 수는 있는데 사용하다가 걸리면 일주일동안 뺏고 벌점주고. 쉬는 시간에는 괜찮은데 수업시간에 걸리면 안 돼요. (인터뷰 3)

수업시간에 사용하면 일주일 압수되고 담임선생님께 통보가 되고, 청소도 하고 벌점도 받아요. 그런데 봐주는 선생님도 계세요. (인터뷰 7)

이처럼 스마트폰사용에 대한 학교의 규제는 점차 강해지고 있지만 교사나 반마다 스마트폰사용을 규제하는 것이 달라 일관된 규칙이 학교현장에서 적용되지 않고 있다는 것을 알 수 있다. 또한 수업시간에 스마트폰을 사용하는 학생들이 일부 존재하고 있어 학교에서 스마트폰사용으로 인한 교사와 학생간의 갈등이 심화되고 있음을 유추해 볼 수 있다.

(7) 가정에서의 스마트폰 사용 규제

많은 응답자들이 스마트폰 사용으로 인해 가정에서 부모와 갈등을 겪는 것으로 나타났다. 특히 청소년들은 시험볼 때 부모의 제재를 많이 당하고 있었다. 부모의 입장에서는 자녀가 스마트폰을 이용하는 것이 공부에 방해가 된다는 것이다.

부모님은 좀 조절하라고 하시는 편이죠. 잔소리를 하시죠. (인터뷰 3)

공부 좀 하라고 하시고. 중독이라고 하시고. 뺏을 거라고 협박도 하세요. (인터뷰 5)

저 혼자 밥먹다가 메신저 와서 하고 있는데, 핸드폰을 왜 이렇게 많이 하냐고 잔소리를 들은 적이 있어요...시험시간에 하다가 시험기간인데 미쳤냐고 하신 적도 있고. (인터뷰 10)

저 같은 경우는 제재를 별로 안 당하는데 친구들은 시험기간에 정지를 당하기도 하고 해요. (인터뷰 11)

이렇게 스마트폰사용으로 인해 가정에서 부모와 자녀 간의 갈등이 심화되고 하지만 대화를 통해 문제를 해결하는 학생도 있었다. 인터뷰 9의 경우 부모님이랑 자주 얘기하면서 스마트폰에 대한 자기통제를 하는 편이었다.

(8) 스마트폰사용과 관련한 미디어교육

응답자들에게 스마트폰 사용과 관련한 미디어교육을 받아 본 적이 있는지 질문한 결과, 학교에서 이뤄지는 대부분의 교육이 스마트폰중독자가진단에 초점을 맞췄고 이마저 형식적으로 이뤄지거나 학생들의 관심과 주의를 끄는 경우가 많지 않았다.

받긴 받는 데 애들이 신경을 안 써요. (인터뷰 1)

스마트폰을 사용하면 전자파가 나오는 등의 안내문을 가끔 나눠 준 적이 있는 것 같아요. (인터뷰 2)

스마트폰 중독 이런 내용이었는데 설명을 잘 안들었어요. (인터뷰 6)

1년에 두세번 정도 전교생을 대상으로 스마트폰중독예방교육을 해요. 중독에 초점을 맞춰서 그걸 예방하려면 어떤 식으로 해야 된다는 내용이죠.(인터뷰 9).

외부선생님이 와서 동영상 보여준 다음에 스마트폰 중독 얘기를 해 줬는데, 다들 자요. (인터뷰 12)

스마트폰과 관련된 미디어교육은 외부강사가 와서 강의하는 경우가 대부분이었고 스마트폰 중독진단이나 예방에 초점을 뒀다. 하지만 청소년들은 설명을 잘 안 듣거나 신경을 안 쓰는 경우가 많아 스마트폰과 관련된 미디어교육이 별로 효과가 없음을 유추해 볼 수 있다.

(9) 스마트폰의 의미

응답자들에게 스마트폰이 갖는 의미를 물었다. 아래 표에서도 나타나듯이, 많은 응답자들이 스마트폰을 자신에게 꼭 필요한 존재나 분신으로 여기고 있었다. 또한 타인과 소통할 수 있는 매체라는 생각도 많았다. 하지만, 인터뷰 11의 경우 학교생활에서 필요하지 않은 거라고 말 하기도 했다. 이 같은 내용을 통해 볼 때, 청소년들에게 스마트폰은 헤어 나올 수 없는 존재이자 늘 같이 따라다니는 분신이라고 볼 수 있다. 이제 청소년들에게 스마트폰은 그들이 즐기는 생활의 중요한 부분이 된 것이다.

표 8 응답자들에게 스마트폰이 가지는 의미

인터뷰 대상자	스마트폰이 가지는 의미
1	저의 분신이죠. 저랑 항상 함께 있고, 심심할 때 놀고 이런 거.
2	친구 같아요. 다 연결이 되고, 게임하면서 재밌기도 하고. 음악도 들을 수 있고. 편해요. 실제 친구 보단 못하지만, 계속 옆에 두고 다른 애들하고 얘기도 할 수 있고 하니까.
3	정보를 알려주는 것. 연예관련 뉴스나 유머 같은 거.
4	없으면 안 되는 존재. 진짜 스마트폰 없으면 안 돼요. 그래서 이걸 집에다 놔두고 온 적도 한 번도 없고. 잃어버린 적도 한 번도 없고. 잃어버리면 그 안에 있는 정보가 없어져버리잖아요. 그게 너무 싫어요.
5	애들하고 연락할 수 있는 매체예요. 그리고 심심하거나 지루할 때 그런 걸 없애주는 거. 더 좋게 말하면 친구라고도 할 수 있겠죠. 거의 같이 있으니까.

인터뷰 대상자	스마트폰이 가지는 의미
6	인생의 일부. 필요한 것. 확실히 쓰면 유용하고 좋는데 없으면 불안하기도 하니까. 계속 쓰진 않더라도 주머니나 손에 쥐고 있는데, 이게 없으면 허전한 느낌이 들어요.
7	동반자가 된 것 같아요. 제가 조회시간 때 한 번 걸린 적이 있거든요. 저희 반은 한 번 걸리면 다음날까지 스마트폰을 선생님에게 내게 되어 있어요. 한 번 내니까 불안하고 그렇더라고요. 없으면 통신이 안 되다 보니까 너무 불편할 것 같아요.
8	주변과 소통하는 그런 기계. 만약에 스마트폰으로 평소에 연락을 하다가 하루라도 없으면, 주위에서 무슨 일이 일어나는지도 모르겠고 답답하고 불안하잖아요. 스마트폰으로 애들이 사진이나 글 같은 걸 올리면 바로 보고 이런 얘기 저런 얘기 하는데, 스마트폰이 없으면 애들이 무슨 얘기를 해도 저는 모르니까. 스마트폰이 있으면 애들하고 더 친해지고 소통도 더 하게 되는 것 같아요.
9	통신수단 정도지 큰 의미는 없는 것 같아요.
10	그냥 통신기. 애들끼리 소통할 수 있는 것. 근데 없으면 불안해요. 핸드폰을 버스에 두고 내린 적이 있는데 없으니까 불안하고 불편하더라고요. 핸드폰 빨리 찾아서 카톡 왔는지 확인하고 싶었어요.
11	고등학교 생활에서는 필요하지 않은 거죠. 그걸 극복 할 수 있다면 좋겠는데. 힘들잖아요. 스마트폰이 있음에도 불구하고 인터넷 서핑을 안 한다는 게.
12	인터넷을 할 수 있는 매체. 노트북이나 컴퓨터를 사용하면 엄마한테 들키잖아요. 근데 핸드폰은 엮어두면 제가 인터넷 하는지 모르니까. 저는 전화나 메시지를 잘 안 쓰는 편이라 저한테 스마트폰은 인터넷 하는 거예요. 컴퓨터는 하고 있으면 엄마가 몇 시간하는 거냐고 꼬라고 하시는데 핸드폰은 모르잖아요.

(10) 건전한 스마트폰 활용방안

응답자들은 건전한 스마트폰 활용방안으로 중독예방과 관련된 대책을 많이 언급하였다. 중독방지어플을 설치한다든지 데이터무제한요금제를 사용하지 못하게 하는 등의 방법이 제시되었다. 이 밖에도 해외마켓에 나와 있는 청소년이용불가 어플에 대한 성인인증절차강화, 스마트폰사용에 대한 자기절제력함양 등도 거론되었다.

표 9 응답자들이 생각하는 건전한 스마트폰 활용 방안

인터뷰 대상자	건전한 스마트폰 활용 방안
1	카카오톡 같은 큰 회사에서 잘 관리를 해서 채팅을 볼 수 있게끔 하면 좋을 것 같아요. 앞서말 한대로, 카카오톡친구만들기란 앱을 다운받으면 아이디를 입력해 '카톡 주세요' 하면 이상한 카톡들이 와요. 그걸 저만 갖고 있잖아요. 이걸 카카오톡 회사가 볼 수 있게끔, 신고센터 같은 게 있으면 좋겠어요. 카카오톡은 차단만 있지, 신고는 없는 것 같아요. 카카오톡친구를 다운받 아봤어요. 제가 제 아이디로 카톡 달라고 하니깐 변태 남자가 카톡을 한 거예요. 그래서 차단을 해냈는데 그 남자가 또 알아가지고 카톡을 했어요. 어떤 남자는 자기 나체 사진을 찍어서 제 친구한테 보내줬대요. 부모님한테는 말 못하겠고, 친구들한테 말했는데 신고하고 싶대요.

청소년의 스마트폰이용 어떻게 볼 것인가

인터뷰 대상자	건강한 스마트폰 활용 방안
2	해외마켓에 보면 이상한 어플들이 많은데 성인인증절차가 있으면 좋을 것 같아요.
3	학생들이 무제한 요금제 같은 걸 못쓰게 하면 좋을 것 같아요. 저는 집 밖에서는 인터넷을 못하니까 확실히 다른 애들보다 스마트폰을 덜 쓰는 것 같아요.
4	오래 쓰지 않는 게 좋을 거 같아요. 그냥 정해진 시간을 두고. 근데 좋은 방안 같은 거 그런 걸 정해도 많이 쓸 거 같은데. 요즘 애들이 그냥 시키면 잘 안 해요. 그래서 아무리 좋은 방안이 있어도 별로 애들이 따르지 않을 것 같아요. 애들 생각으로는 자기 핸드폰이니까 내 맘대로 쓰겠다 이거죠.
5	필요할 때만 써야 되는데 안 되니까. 학생 같은 경우는 이걸 쓰는 시간하고 공부하는 시간하고 나눠야 되는데 잘 안되잖아요. 이게 좀 안 좋은 것 같아요.
6	중독방지어플이 있는데 이걸 모르는 사람들이 많은 것 같아요. 저는 지금 이용 중이에요. 'Addiction Stop'이라는 어플인데 사용금지 시간을 그때그때 설정할 수 있어요. 공부할 때는 스마트폰이 방해되니까 저는 보통 한 시간 정도 중독방지 어플을 설정해서 쓰고 있어요. 근데 혹시 급하게 전화 받을 수 있으니까 통화나 메시지, 음악은 놔두고 나머지는 사용금지 해놔요.
7	누군가에게 문자 메시지를 보내면 카메라를 켜서 앞을 볼 수 있도록 하는 어플을 본 적이 있어요. 이런 어플을 사용하면 길을 걷다가 누군가와 부딪치는 일은 없을 것 같아요. 학급회의 때는 스마트폰을 내내 안내내 이런 회의만 했어요. 스마트폰을 어떻게 활용할지 토론을 갖는 시간이 없었어요.
8	중독방지어플을 쓰는 것도 나쁘지 않은 것 같고요. 그리고 저는 학생이니까 학생요금에 있잖아요. 그래서 요금을 낮춰서 설정을 해놓으면, 아무래도 요금을 다 쓰게 되면 덜 쓰게 되더라고요. 그래서 학생은 요금을 좀 낮게 쓰는 것이 좋을 것 같아요.
9	스마트폰이 한번 잡으면 놓기가 힘든 그런 물건이잖아요. 그래서 주변에서 자제를 할 수 있게 잘 타이를 필요가 있을 것 같아요. 학교에서 예방교육이 1년에 2-3번 정도 밖에 없다보니까 많이 부족한 것 같아요. 될 수 있으면 2달에 1번씩 하면 좋지 않을까 생각해요. 수업시간에 스마트폰을 활용하는 게 있으면 좋겠어요. 촬영을 한다든지, 미술 수업이라든지, 정보 수업에서 활용하면 좋을 거 같아요. 미술수업에서 쓴다면 원하는 풍경 같은 것을 미리 찍어놓고 보고 그리면 좋을 것 같아요.
10	연속으로 3시간 이상 사용하면 자동으로 꺼지는 그런 시스템이 있으면 좋겠어요. 게임에 있는 셧다운제처럼. 그러면 좀 덜 쓰게 될 것 같아요.
11	가끔씩 애들이 새로운 게임 초대하고 그러잖아요. 그런데 한 번 그 게임을 하면 헤어 나올 수 없지만, 아예 시작을 안 하면 그 게임을 안 하게 되니까. 예를 들어서 카카오톡에서 애들이 방을 만들어서 게임을 초대하게 되는 것, 이걸 없애야 될 거 같아요.
12	자기절제가 제일 필요한 것 같아요. 그리고 게임은 하다보면 금방 질리니까 관찰을 거 같은데. 애니팡이나 그다음에 보석 맞추기 나오는 거나 똑같은 패턴이잖아요. 숫자 맞추면 점수 올라가는 거. 그리고 윈드러너랑 쿠키런도 똑같은 게임이라 오래하지는 못할 것 같아요. 다 그게 그러니까 금방 질릴 것 같아요.

6. 청소년의 스마트폰 과다사용에 대한 대책

앞서 살핀대로, 스마트폰의 사용은 이제 디지털 세대인 청소년들에게 일상화되고 있고 하나의 문화로 자리매김하고 있다. 많은 청소년들이 카카오톡이나 페이스북을 통해 친구들과 교류하며 일상 이야기를 나눈다. 그들에게 문자메시지를 보내거나 실시간으로 채팅하는 것은 이제 자연스럽게 일상화된 일이 되었다. 하지만 청소년들이 지나치게 스마트폰을 많이 이용하거나 수업 중에도 스마트폰을 이용하는 등 무절제한 사용이 문제가 되고 있다. 따라서, 향후 인터넷중독, 게임중독처럼 스마트폰 중독을 호소하는 청소년들이 늘어날 수 있다. 그러므로, 지금이라도 스마트폰 중독에 대한 대책을 하루 빨리 마련해야 할 때다.

가정, 학교, 사회에서 실천할 수 있는 대책을 제시하면 다음과 같다.

1) 가정에서의 대책

많은 부모들이 아이들을 달래느라 스마트폰을 쥐어주는 모습을 흔히 관찰할 수 있다. 물론, 이러한 모습은 그다지 바람직한 것은 아니다. 아이들이 어렸을 때부터 스마트기기에 중독될 수 있기 때문이다. 따라서, 자녀가 마음대로 스마트폰을 쓰도록 내버려두기 보다는 일정 시간을 제한해 쓰도록 하는 것이 효과적일 수 있다.

실제로, 임소혜·조연하(2011)의 연구결과 부모의 중재유형 중 통제적 유형만이 게임이용 시간에 부적적인 영향을 미쳤다. 즉 부모가 자녀의 게임이용에 대해 간섭과 통제를 할수록 자녀의 게임이용시간은 줄어드는 것으로 나타났다. 그들은 부모의 게임이용 중재 유형을 통제적 중재, 적극적 중재, 공동이용 중재로 나눴다. 통제적 중재는 부모가 자녀의 게임시간을 정해놓는다든지 특정게임을 못하도록 감시하는 등의 게임통제를 의미한다. 적극적 중재는 부모와 게임에 관해 대화를 나누거나 부모가 자녀에게 게임에 관한 여러 정보를 알려주는 적극적 행위를 의미한다. 공동이용중재는 부모와 자녀가 함께 게임을 하는 유형을 의미한다. 따라서, 부모가 자녀의 스마트폰 이용시간을 정해 놓는 경우가 자녀의 스마트폰의존을 조금 이나마 줄이는 조치가 될 수 있다.

부모는 또한 자녀와의 꾸준한 대화를 통해 자녀가 얼마나 스마트폰을 이용하고 있고 어떤 어플을 즐겨 쓰는지 알 필요가 있다. 자녀와의 원만한 대화를 위해서는 부모 스스로가 스마트폰의 여러 기능들을 숙지하고 있어야 한다. 따라서, 자녀가 스마트폰에 매달리는 것을 공부에 방해된다고 무조건 나무랄 것이 아니라 자녀가 올바르게 스마트폰을 사용할 수 있도록 지도해야 한다. 자녀는 스마트폰을 통해 국내외 정치, 사회적 상황 뿐 아니라 다양한 문화나 제도에 관한 유익한 정보를 얻을 수도 있다. 또한 자녀는 스마트폰을 통해 친구를 욕할 수도 있고 누군가를 놀릴 수도 있다. 그러므로, 부모가 자녀의 스마트폰이용행태에 관심을 갖는

것은 너무나도 당연하다. 부모는 자녀가 스마트폰을 긍정적으로 활용할 수 있도록 안내해야 한다.

2) 학교에서의 대책

스마트폰이 확산되면서 학교교실의 풍경도 많이 바뀌고 있다. 예전 같으면 쉬는 시간에 밖에 나가서 뛰어놀던 아이들이 이제는 스마트폰을 손에 쥐고 게임을 하거나 카카오톡을 하는 게 일상화 되었다. 특히 수업시간에도 스마트폰을 이용하는 일부 학생들로 인해 교사와 학생 간의 갈등도 나타나고 있다. 현재 많은 학교에서 스마트폰을 비롯한 전자기기를 수거하는 정책을 펼치고 있다. 심지어 일부 학교는 학생들이 아예 스마트폰을 학교에 가져오지 못하게 방침을 세웠다.

이처럼 스마트폰이 일상화되자 많은 학교들이 여러 가지 규칙을 정하고 있다. 하지만 중요한 것은 스마트폰과 관련된 미디어교육이 학교현장에서 거의 이뤄지지 않고 있다는 것이다. 앞서 인터뷰결과에서도 나왔듯이, 학교에서 이뤄지는 대부분의 스마트폰관련교육이 스마트폰중독자가진단에 초점을 맞췄고 이마저 형식적으로 이뤄지거나 학생들의 관심과 주의를 끌지 않는 경우가 많았다. 즉 학생들을 강당에 불러놓고 스마트폰중독자가진단지를 나눠준 뒤 스스로 얼마나 스마트폰에 중독됐는지를 측정하는 것이 대부분이었던 것이다. 따라서, 이러한 단발적 교육에서 탈피해 학생들이 스마트폰을 올바르게 이용할 수 있도록 스마트미디어리터러시함양교육을 강화해야 한다. 즉 스마트폰을 통해 유용한 정보를 찾을 수 있는 능력을 함양해 줘야 하고 스스로 스마트폰 사용을 통제할 수 있는 절제력도 길러줘야 한다. 스마트폰관련 미디어교육도 한 한기에 한두번 정도 이뤄지는 데 그치지 않고 창의적 체험활동 등의 시간을 활용하여 지속적으로 이뤄져야 한다.

3) 사회에서의 대책

정부는 2012년 3월부터 스마트폰 확산에 따른 음란물 차단대책을 본격적으로 강구하고 나섰다(김정녀 외, 2012). 그 중 하나가 본인인증을 강화하는 것이다. 이에 따라, 청소년보호법 시행령이 2012년 개정되면서 청소년유해매체물을 제공하는 사업자의 본인인증이 강화되었다. 이에 따라, 음란물 등 유해매체물을 제공하는 사업자는 공인인증서나 휴대전화를 통해 본인 여부를 반드시 확인해야 한다.

제17조(나이 및 본인 여부 확인방법) 법 제16조제1항에 따라 청소년유해매체물을 판매등에 제공하는 경우에는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 수단이나 방법으로 그 상대방의 나이 및 본인 여부를

확인하여야 한다.

1. 대면(對面)을 통한 신분증 확인이나 팩스 또는 우편으로 수신한 신분증 사본 확인
2. 「전자서명법」 제2조제8호에 따른 공인인증서
3. 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제23조의2제2항에 따른 주민등록번호를 사용하지 아니하고 본인을 확인하는 방법
4. 「개인정보 보호법」 제24조제2항에 따라 주민등록번호를 사용하지 아니하고 회원으로 가입할 수 있는 방법
5. 신용카드를 통한 인증
6. 휴대전화를 통한 인증. 이 경우 휴대전화를 통한 문자전송, 음성 자동응답 등의 방법을 추가하여 나이 및 본인 여부를 확인하여야 한다.

출처: 청소년보호법시행령(www.law.go.kr)

이러한 조치 뿐 아니라 청소년들이 스마트폰 가입시 유해콘텐츠 차단프로그램이 자동으로 설치되도록 했다. 현재 이동통신 3사가 제공하는 유해콘텐츠 차단서비스로는 SKT의 ‘T 청소년 안심서비스’, KT의 ‘올레 자녀폰 안심서비스’, LG유플러스의 ‘자녀폰지킴이’가 있다. 이 외에도 한국무선인터넷산업연합회는 스마트보안관이란 유해콘텐츠차단 애플리케이션을 만들어 무료로 보급하고 있다. 하지만, 아직까지 유해콘텐츠차단 어플을 설치한 청소년들의 비율은 높지 않다. 그 이유는 대부분의 부모들이 이런 어플이 존재한다는 사실조차 모르고 있기 때문이다. 따라서, 부모의 인식이 바뀌고 부모가 관심을 가져야 만 스마트폰보안관 같은 어플이 위력을 발휘할 수 있다.

스마트 보안관이란?

한국무선인터넷산업연합회가 2012년 6월 개발한 애플리케이션으로 스마트폰 상에서 음란물, 폭력물 등 청소년에게 유해한 콘텐츠를 차단할 수 있는 서비스다. 스마트 보안관을 부모와 자녀의 스마트폰에 설치하면 자녀가 어떤 앱을 이용하고 있는지 어떤 사이트를 주로 방문하는 지를 부모가 알 수 있다. 또한 부모가 자녀의 특정 앱이나 웹사이트 접근을 차단할 수도 있다. 스마트 보안관 설치의 안드로이드폰에 서만 가능하다. 자세한 내용은 www.스마트보안관.kr로 문의하면 된다.

최근 교육과학기술부(2012)는 일선 학교에 스마트폰의 올바른 사용을 위한 생활지도매뉴얼(초등용, 중등용)을 배포하기도 했다. 이 매뉴얼에는 게임·인터넷·스마트폰 중독과 관련한

예방, 진단, 지도 및 상담 등의 생활지도방법이 담겨 있다. 이미 독일의 경우는 청소년들의 스마트폰 사용이 급증하자 2010년 아동과 청소년들이 안전하게 핸드폰을 사용할 수 있도록 부모와 교사를 위한 지침서를 발간한바 있다(김경준 외, 2012). 이 지침서에는 개인정보보호 방안, 유해콘텐츠차단방안, 유익한 사이트 정보제공, 위치정보서비스 이용시 유의사항 등이 실려 있다.

불과 최근 2~3년 사이에 스마트폰이 빠르게 확산된 만큼 우리사회도 이제 스마트폰이 초래하는 여러 부정적 영향들에 대한 대책을 하루빨리 마련해야 할 것이다.

참고문헌

- 교육과학기술부(2012). 『학교규칙운영매뉴얼(초등용)』
- 교육과학기술부(2012). 『학교규칙운영매뉴얼(중등용)』
- 교육과학기술부(2012). 『게임·인터넷·스마트폰 올바른 사용을 위한 생활지도 매뉴얼(초등용)』
- 교육과학기술부(2012). 『게임·인터넷·스마트폰 올바른 사용을 위한 생활지도 매뉴얼(중등용)』
- 금희조·조재호 (2010). 스마트폰, 커뮤니케이션 격차, 그리고 정치참여: 소셜미디어효과에 대한 스마트폰 이용의 조절 역할을 중심으로. **한국언론학보**, 54권 5호, 348-371.
- 김경준·김희진·성윤숙 (2012). 청소년보호체계 구축을 위한 정책방안 연구. 여성가족부·한국청소년정책연구원 보고서.
- 김동일·이윤희·이주영·김명찬·금창민·남지은·강은비·정여주 (2012). 미디어 이용 대체·보완과 중독: 청소년과 성인의 인터넷 및 스마트폰 사용형태를 중심으로. **청소년상담연구**, 20권 1호, 71-88.
- 김문조 (2012). 새로운 미래가 온다, 세상을 바꾸는 스마트 혁명. 김동욱 외, **다가온 미래 스마트 라이프**(19-31쪽). 서울: 삼인.
- 김수연·이상훈·황현석 (2011). 스마트폰 수용에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. **Entrue Journal of Information Technology**, 10(1), 29-39.
- 김은미·정화음 (2007). 청소년의 미디어 이용격차에 관한 탐색. **언론정보연구**, 43-2호, 125-161.
- 김영주·정재민·이은주 (2011). 스마트폰 애플리케이션의 채택과 이용: 이용정도, 지속이용의사, 추천의사에 영향을 미치는 요인. **한국언론학보**, 55권 6호, 227-252.
- 김정녀·임재덕·조현숙 (2012). 스마트폰 모바일 기기 환경에서의 유해 콘텐츠 차단 현황 및 대책 방안. **2012 한국청소년복지학회 추계학술대회 자료집**(47~62쪽).
- 박인곤·신동희 (2010). 스마트폰 이용자들의 이용과 충족, 의존도, 수용자 혁신성이 스마트폰 이용 만족에 미치는 영향에 관한 연구. **언론과학연구**, 10권 4호, 192-225.
- 방송통신위원회 (2012). **2012년 방송매체 이용행태 조사**.
- 방송통신위원회·한국인터넷진흥원 (2013). 2012년 하반기 스마트폰 이용실태조사.
- 안정임 (2008). 인터넷이용중재유형과 선행요인에 관한 연구. **한국방송학보**, 22-6, 230-266.
- 여성가족부 (2011). **2011 청소년 매체이용 실태 조사**.
- 여성가족부 (2012). **청소년유해환경접촉 종합실태 조사**.
- 여성가족부·한국언론학회 (2013). **청소년의 건강한 스마트폰 이용문화조성을 위한 토론회 자료집**.
- 양일영·이수영 (2011). 이용동기에 기반한 스마트폰 초기 이용자 유형에 관한 탐색적 연구. **한국언론학보**, 55권 1호, 109-139.
- 유승호·장예빛 (2012). 김동욱 외, **다가온 미래 스마트 라이프**(117-126쪽). 서울: 삼인.

- 이영선·이현숙·조은희·김래선 (2012). 스마트폰 사용 청소년 포커스그룹 인터뷰. **2012 한국청소년 복지학회 추계학술대회 자료집**(21~41쪽).
- 이원태·김춘식·고삼석·신호철 (2012). **스마트 모바일 환경에서의 참여격차와 정책적 대응방안**. 정보통신정책연구원 보고서.
- 이해경 (2009). 10대 청소년들의 휴대폰 중독적 사용의 예측변인들: 20대, 30대와의 비교를 중심으로. **청소년학연구**, 제16권 제1호, 117-153.
- 이혜인·배영 (2011). 스마트폰이용과 사회자본: 스마트폰 이용동기와 이용정도가 사회자본구성 요소에 미치는 영향을 중심으로. **정보와 사회**, 21, 35-71.
- 이호영·조성은·오주현·김석호·이운석 (2012). **디지털세대와 기성세대의 사고 및 행동양식 비교 연구**. 방송통신위원회 연구보고서.
- 임소혜·조연하 (2011). 부모와 또래집단의 게임이용중재가 청소년의 게임이용에 미치는 영향. **사이버커뮤니케이션학보**, 28권 4호, 173-218.
- 정재기 (2007). 부모의 사회경제적 지위와 청소년의 컴퓨터 이용실태: 생활시간 자료를 바탕으로. **사이버커뮤니케이션학보**, 24호, 51-78.
- 한국무선인터넷산업연합회 (2012). 스마트폰 유해정보 유통실태 및 청소년 스마트폰 이용실태 점검 결과보고서.
- 한국정보화진흥원 (2011). **인터넷중독실태조사**.
- 한국청소년정책연구원 청소년정책분석평가센터 (2012. 3. 5). **해외 청소년정책동향 모니터링 보고서**, 제29호.
- 황경혜 (2012). 대학생의 스마트폰 중독사용 정도에 따른 상지통증, 불안, 우울 및 대인관계. **한국 콘텐츠학회논문지**, 12(10), 365-375.
- 황용석·박남수 (2011). 청소년휴대전화 중독요인과 중독예방에 있어 부모·교사의 역할 연구. **한국 방송학보**, 25권 5호, 309-348.
- 황하성·손승혜·최윤정 (2011). 이용자 속성 및 기능적 특성에 따른 스마트폰중독에 관한 탐색적 연구. **한국방송학보**, 25권 2호, 277-313.

[언론보도]

- 강은성(2013. 01. 24). 욕설-음란대화 판치는 ‘랜덤채팅’ 제동. **아이뉴스 24** 인터넷판.
- 노지현(2013. 02. 22). [초등생 특특] “너 왜 사냐” 욕설 ... 70대 1로 카톡테러 당해. **동아일보** 인터넷판.
- 박훈상·이철호(2013. 03. 07). “걸레, 찌파, 죽일것”... ‘카파’ 공포에 학교가.... **동아일보** 인터넷판.
- 안상준(2012. 10. 25). 초·중·고생 2.2%는 스마트폰 중독... ‘인터넷의 2배’. **메디컬투데이** 인터넷판.
- 이진용(2013. 03. 26). ‘스마트폰 중독’ 여학생이 남학생 3배. **헤럴드경제** 인터넷판.

최연진·이시중 (2013. 04. 16). 10대 성매매 온상된 스마트폰 ‘랜덤채팅’ 해보니... 특별한 가입절차 없이 10초만에 접속 1분만에 40여명이 ‘성매매 대화’ 신청. **중앙일보**, A10면.

SBS 보도(2013년 2월 18일). [취재파일] 스마트폰에서 2G폰으로 갈아타기.

[보도자료]

행정안전부(2012. 07. 31). 음란물 본 청소년 5% “성추행·성폭행 충동 느껴”

Ofcom (2011, August). Communications Market Report: UK.

청소년의 스마트폰 이용 어떻게 볼 것인가

후원세션_2

청소년 스마트폰 사용실태 및 중독현황 조사

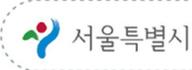
김은영(강북Iwill센터)



청소년 스마트폰 사용실태 및 중독현황 조사

-강북·성북 중심으로-

강북인터넷중독예방상담센터
센터장 김은영



차례

1. 조사의 필요성 및 목적
2. 연구방법 및 대상
3. 스마트폰 사용현황
4. 스마트폰 중독현황
5. 부모의 관여실태
6. 심리적특성에 따른 중독현황
7. 대안활동
8. 논의 및 제언



1. 조사의 필요성 및 목적

- 스마트폰 사용자는 2009년 47만명에서 2012년 10월 말 2000만 명으로 기하급수적으로 증가 (방송통신위원회,2011).
- PC기반 인터넷 사용은 감소하고, 스마트폰을 통한 인터넷 사용이 증가.
- PC(18.8%)보다 스마트폰(32.9%)을 통한 인터넷 사용 조절이 어려움(한국정보화진흥원,2011).
- 스마트폰 중독의 원인 및 공존문제 유형에 대한 기초조사 필요
- 강북·성북 지역 내 스마트폰 중독과 관련된 정책 및 실천적 대응방안에 대한 방향성 제시

목표 1. 강북·성북 청소년들의 스마트폰 사용현황을 파악한다.

목표 2. 강북·성북 청소년들의 스마트폰 중독현황을 파악한다.

목표 3. 스마트폰 중독을 유발하는 변인과 이로 인해 발생하는 문제를 파악한다.

목표 4. 주요 조사 결과 내용을 종합하여 이를 중심으로 개발·개선해야 할 예방 및 상담 프로그램의 방향을 제안한다.

2. 연구방법

• 조사대상 및 기간

지역: 서울특별시 강북·성북지역

대상: 초등 4~6학년, 중등 전 학년, 고등 1~2학년, 대학생 전 학년

기간: 2012년 11월 13일부터 2012년 12월 10일까지 조사 진행

*조사 시기 특성 상 고3은 제외

표집방법: 강북·성북 지역의 초등 43개교, 중등 31개교, 고등 20개교, 대학교 7개교 중
다단계 군집표본 추출을 이용 조사 대상 학급·대상자 선정

실시방법: 표집된 총 20개교로 각 학교 교사 및 강북 Iwill센터 상담원의 지도하에 실시
자료분석: 1,600부 중 총 1,447명(남638명, 여:809명)자료가 최종분석에 사용

2. 연구방법

• 조사내용

1) 조사대상자의 일반적 특성과 스마트폰 사용에 대한 전반적인 현황 파악

- 스마트폰 일반사용자군과 중독사용자군으로 구분
- 스마트폰 사용시간, 사용기간, 사용이유, 전체 인터넷 사용시간의 증가여부, 사용용도를 성별, 학령별, 학년별, 중독여부별로 나누어 파악

2) 스마트폰 사용으로 나타나는 갈등과 부모의 관여 실태 파악

- 스마트폰 사용으로 가정 및 학교에서 나타나는 갈등여부, 발생 이유
- 부모의 시간-내용적 관여실태 파악

3) 심리적 특성(우울, 불안)에 따른 스마트폰 중독 현황 파악

- S-척도, CES-D, 한국판 Beck 불안 질문지를 사용하여 측정

• 측정도구

1) 스마트폰 중독 진단 척도 (S-척도)

- 2011년 한국정보화진흥원 신규 개발한 15문항 4점 척도
- 신뢰도(Cronbach's α)는 한국정보화진흥원(2011)에서 0.88, 본 연구에서 0.89

2) 우울 진단 척도 (CES-D)

- Radloff(1977) 개발, 조맹제와 김계희(1993)변안한 20문항 4점 척도
- 신뢰도(Cronbach's α)는 조맹제와 김계희(2013)에서 0.91, 본 연구에서 0.84

3) 불안 진단 척도 (한국판 Beck 불안 질문지)

- Beck, Epstein, Brown과 Steer(1988)가 개발, 권석만(1992)변안한 21 문항 4점척도
- 신뢰도(Cronbach's α)는 권석만(1992)에서 0.93, 본 연구에서 0.92

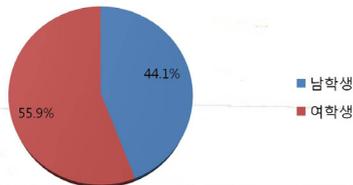
2. 연구대상

• 조사대상자의 일반적 특성

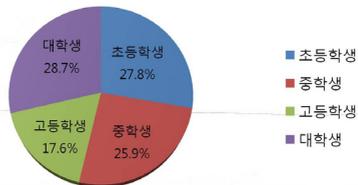
조사대상자 1,447명 중 남학생 638명(44.1%), 여학생 809명(55.9%)

초 402명(27.8%), 중 375명(25.9%), 고 254명(17.6%), 대 416명(28.7%)

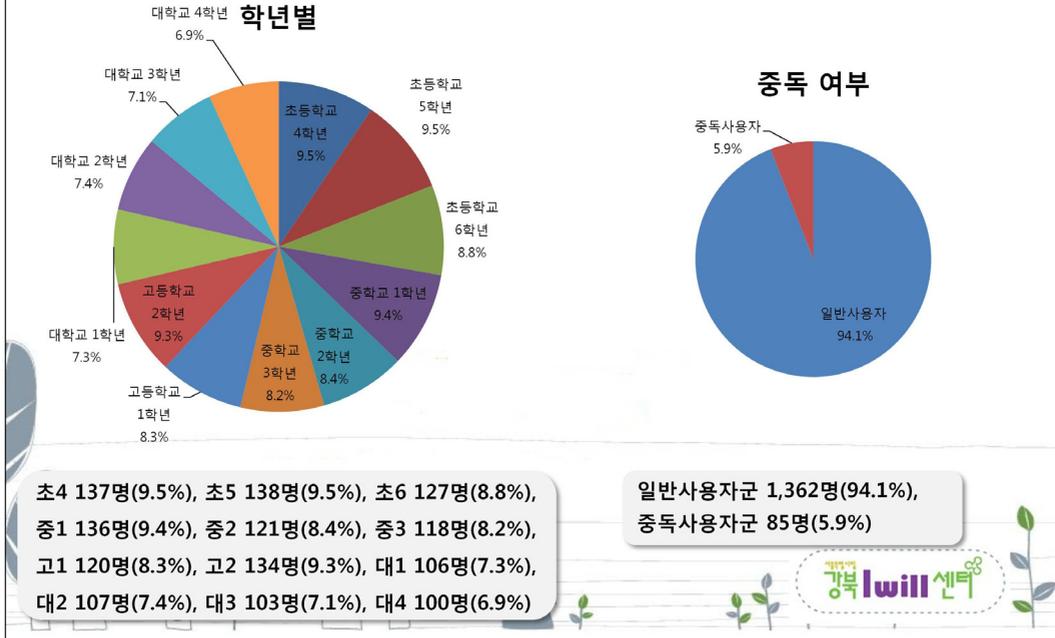
성별



학령별



2. 연구대상



3. 스마트폰 사용현황

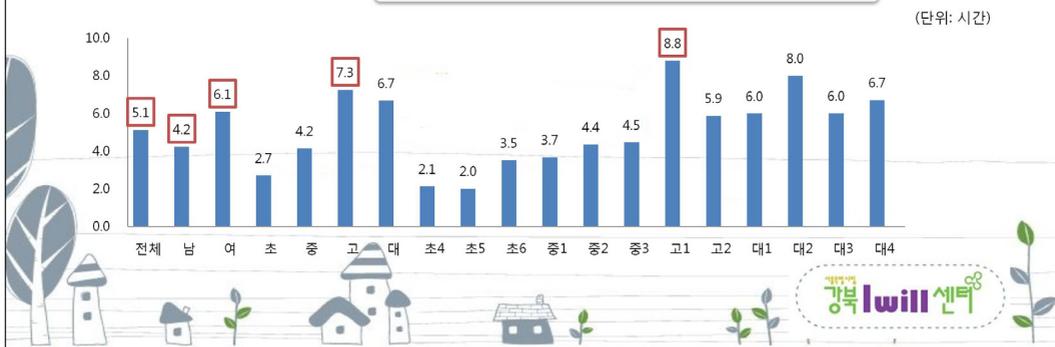
- 스마트폰 평균 사용 시간(평일)

평일 평균 **5.1시간** 사용

여학생 6.1시간 사용 > 남학생 4.2시간 보다 높음

고등학생이 7.3시간 사용으로 가장 높게 나타남

고1이 8.8시간 사용으로 가장 높게 나타남.



3. 스마트폰 사용현황

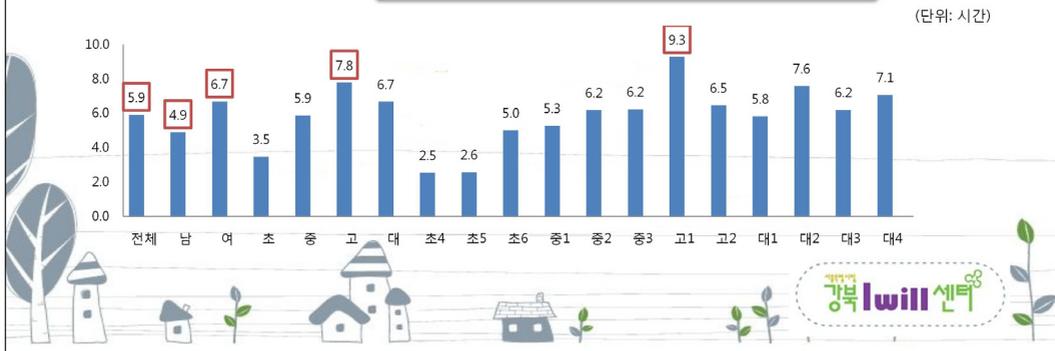
- 스마트폰 평균 사용 시간(주말)

주말 평균 **5.9시간** 사용

여학생 6.7시간 사용 > 남학생 4.9시간 보다 높음

고등학생이 7.8시간 사용으로 가장 높게 나타남

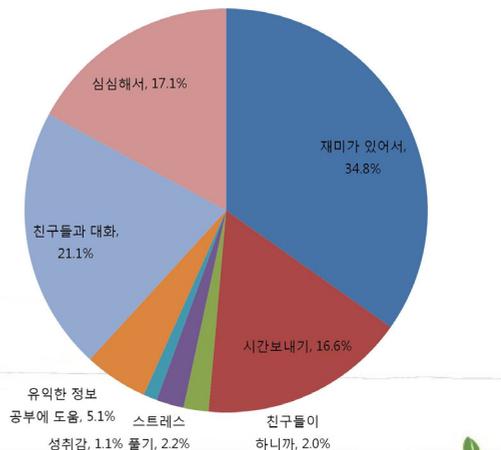
고1이 9.3시간 사용으로 가장 높게 나타남.



3. 스마트폰 사용현황

- 스마트폰 사용이유

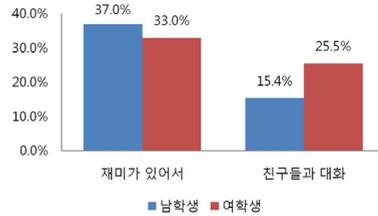
- 1위 • 재미가 있어서 34.8%
- 2위 • 친구들과 대화 21.1%
- 3위 • 심심해서 17.1%
- 4위 • 시간보내기 16.6%



3. 스마트폰 사용현황

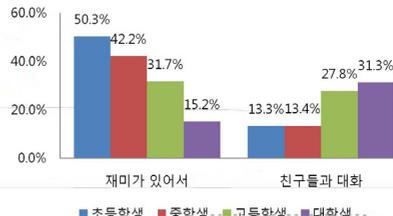
성별에 따라 '사용이유'에서 다른 양상을 보임

- 남학생은 '재미가 있어서' 사용한다는 응답이 높게 나타남.
- 여학생은 '친구들과 대화' 때문에 사용한다는 응답이 높게 나타남.



학령에 따라 '사용이유'에서 다른 양상을 보임

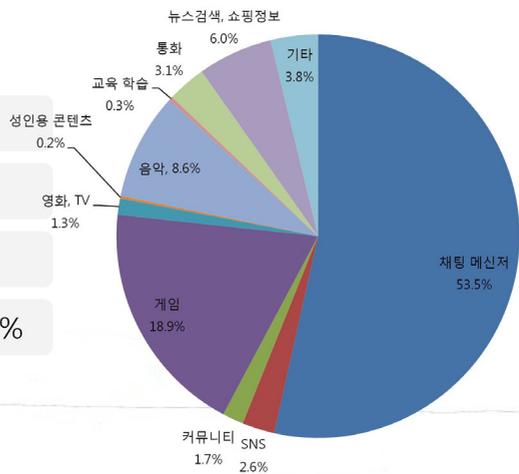
- 초등학교는 '재미가 있어서' 사용하는 응답이 높게 나타남.
- 학령이 올라갈 수록 '친구들과 대화' 때문에 사용한다는 응답이 높게 나타남.



3. 스마트폰 사용현황

스마트폰 사용용도

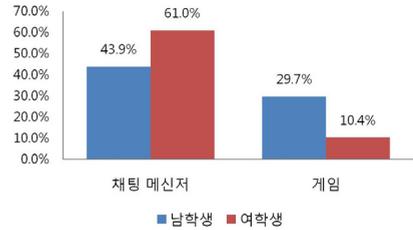
- 1위 • 채팅 메신저 53.5%
- 2위 • 게임 18.9%
- 3위 • 음악 8.6%
- 4위 • 뉴스검색, 쇼핑정보 6.0%



3. 스마트폰 사용현황

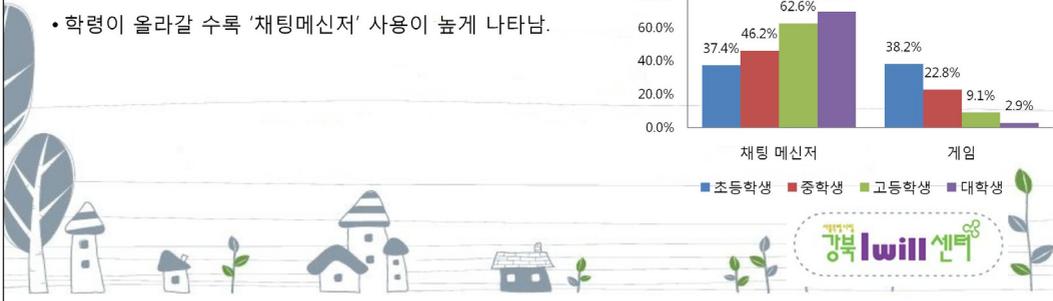
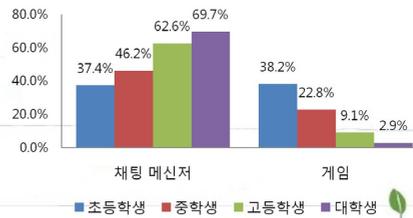
성별에 따라 '사용용도'에서 다른 양상을 보임

- 남학생은 '게임' 사용이 여학생 보다 높게 나타남
- 여학생은 '채팅메신저' 사용이 남학생 보다 높게 나타남



학력에 따라 '사용용도'에서 다른 양상을 보임

- 초등학생은 '게임' 사용이 높게 나타남.
- 학력이 올라갈 수록 '채팅메신저' 사용이 높게 나타남.

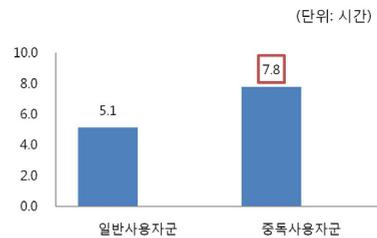


4. 스마트폰 중독현황

- 스마트폰 평균 사용 시간

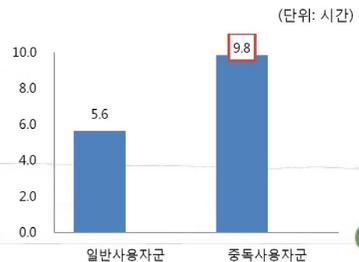
중독사용자군 평일 스마트폰 7.8시간 사용

- 중독사용자군(7.8시간)이 일반사용자군(5.1시간) 보다 더 많은 시간 스마트폰을 사용하는 것으로 나타남



중독사용자군 주말 스마트폰 9.8시간 사용

- 중독사용자군(9.8시간)이 일반사용자군(5.6시간) 보다 더 많은 시간 스마트폰을 사용하는 것으로 나타남



4. 스마트폰 중독현황

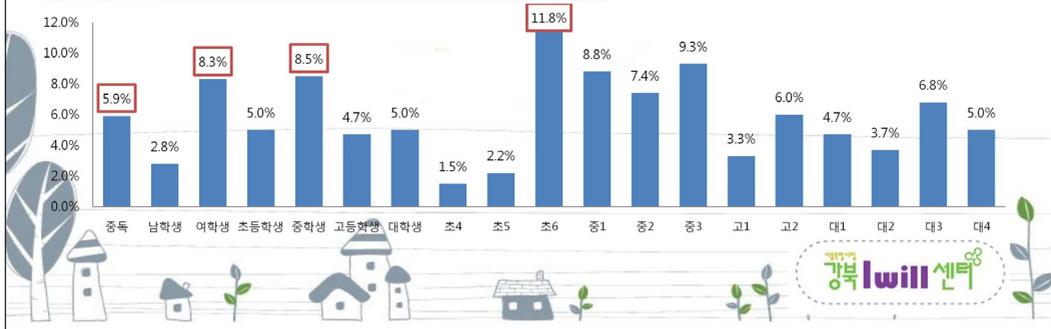
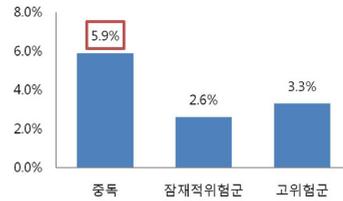
스마트폰 중독률 5.9%

- 1,447명중 85명(5.9%)이 스마트폰 중독으로 나타남
- 그 중 잠재적위험 38명(2.6%), 고위험 47명(3.3%)으로 나타남

스마트폰 중독률 **여학생(8.3%)**이 남학생(2.8%) 보다 높게 나타남

스마트폰 중독률 **중학생(8.5%)**이 가장 높게 나타남

스마트폰 중독률 **초등학교 6학년(11.8%)**이 가장 높게 나타남

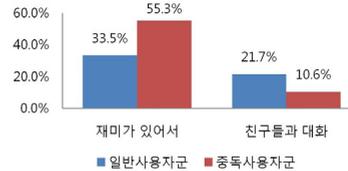


4. 스마트폰 중독현황

- 스마트폰 사용이유 및 사용용도

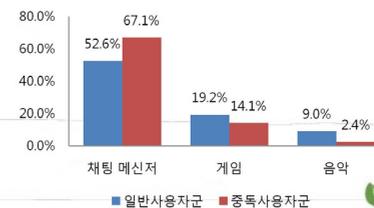
중독여부에 따라 '사용이유'에서 다른 양상을 보임

- 중독사용자군은 '재미가 있어서' 사용한다는 응답이 높게 나타남.
- 일반사용자군은 '친구들과 대화' 때문에 사용한다는 응답이 높게 나타남.



중독여부에 따라 '사용용도'에서 다른 양상을 보임

- 중독사용자군은 '채팅메신저' 사용이 비교적 높게 나타남.
- 일반사용자군은 '게임'이나 '음악' 사용이 비교적 높게 나타남.

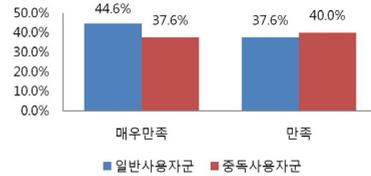


4. 스마트폰 중독현황

• 친구관계만족도 및 학업성적

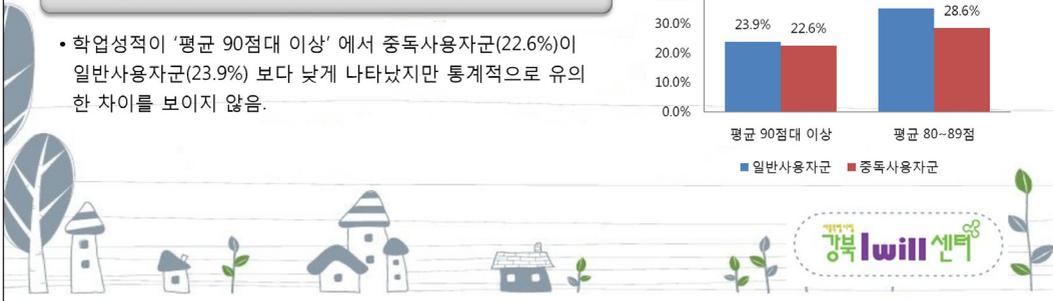
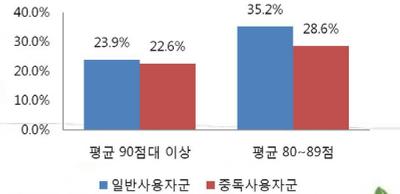
'친구관계 만족도' 중독사용자군이 낮게 나타남

- 친구관계 만족도가 '매우 만족'이라는 응답에서 중독사용자군(37.6%)이 일반사용자군(44.6%)보다 낮게 나타났지만 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않음.



'학업성적' 중독사용자군이 낮게 나타남

- 학업성적이 '평균 90점대 이상'에서 중독사용자군(22.6%)이 일반사용자군(23.9%)보다 낮게 나타났지만 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않음.

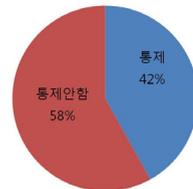


5. 부모의 관여 실태

• 스마트폰 '사용시간 및 사용내용'에 대한 부모의 관여

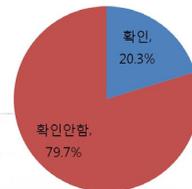
스마트폰 '사용시간'에 대한 부모의 관여 여부

- 조사 대상자 1,447명중 **41.9%**가 스마트폰 사용시간을 통제 한다고 응답



스마트폰 '사용내용'에 대한 부모의 관여 여부

- 조사 대상자 1,447명 중 **20.3%**가 스마트폰 사용내용을 확인 한다고 응답

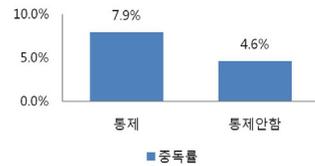


5. 부모의 관여 실태

- 부모의 관여(시간,내용)에 따른 스마트폰 중독 차이

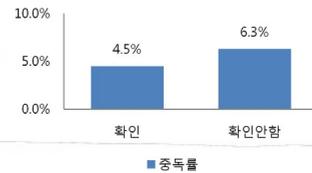
스마트폰 '사용시간' 통제할 경우 중독률이 높게 나타남

- 스마트폰 중독률은 부모가 스마트폰 사용시간을 '통제'(7.9%) 한다고 응답한 경우가 '통제안함'(4.6%) 이라고 응답한 경우보다 높게 나타남.



스마트폰 '사용내용' 확인할 경우 중독률이 낮게 나타남

- 스마트폰 중독률은 부모가 스마트폰 사용내용을 '확인'(4.5%) 한다고 응답한 경우가 '확인안함'(6.3%) 이라고 응답한 경우보다 높게 나타남.

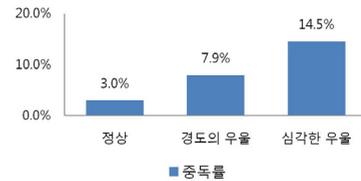


6. 심리적 특성에 따른 중독현황

- 우울 및 불안수준에 따른 스마트폰 중독차이

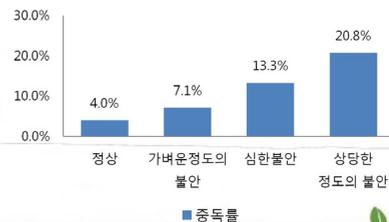
우울 수준이 심각해 질수록 중독률이 높게 나타남

- 스마트폰 중독률은 '심각한 우울'(14.5%)인 경우에 가장 높게 나타났고, '경도의 우울'(7.9%)에서 '정상'(3.0%)으로 갈 수록 낮게 나타남



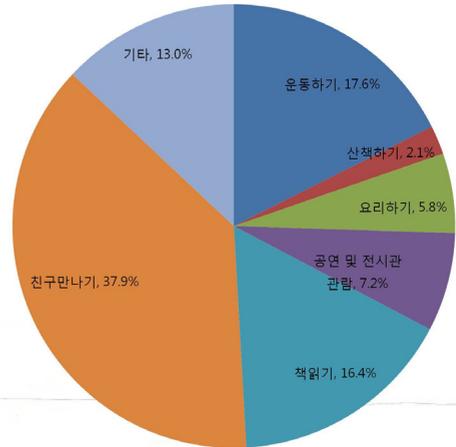
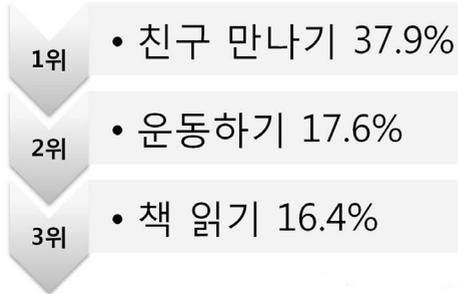
불안 수준이 심각해 질수록 중독률이 높게 나타남

- 스마트폰 중독률은 '상당한 정도의 불안'(20.8%)인 경우에 가장 높게 나타났고, '심한불안'(7.9%)에서 '가벼운 정도의 불안'(3.0%), '정상'(4.0%)으로 갈 수록 낮게 나타남



7. 대안활동

• 원하는 대안활동

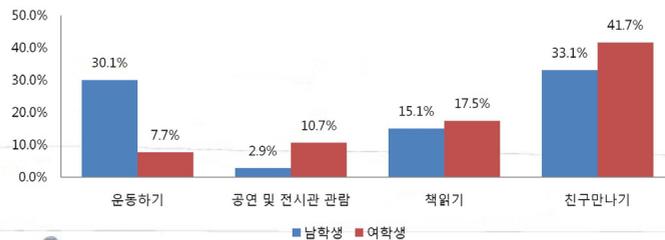


7. 대안활동

• 원하는 대안활동

성별에 따라 '원하는 대안활동'에서 다른 양상을 보임

- 남학생은 친구 만나기(41.7%), 운동하기(30.1%), 책 읽기(17.5%) 순으로 나타남.
- 여학생은 친구 만나기(33.1%), 책 읽기(15.1%), 공연 및 전시관 관람(10.7%) 순으로 나타남.



8. 논의 및 제언

논의

- 가. 지속적인 조사연구 및 관리 필요.
- 나. 특성에 맞는 차별화된 스마트폰 중독 예방교육 프로그램 개발 및 보급 필요.
- 다. 스마트폰 중독 청소년에게 수반되어 나타나는 문제유형을 고려한 상담·치료 접근이 필요.
- 라. 부모의 효과적인 스마트폰 사용의 올바른 통제방법에 대한 부모교육이 필요.
- 마. 청소년의 심리적 특성을 고려한 효과적인 치료 방법이 연구개발·보급되어야 하며 전수조사 시 우울, 불안 척도를 함께 실시하여 대상자 파악 및 개입의 기초 자료 확보와 조기 개입 필요.
- 바. 다양한 대안활동의 보급이 필요.
- 사. 상담 및 예방사업 활성화를 위한 지역 연계망 구축과 상담·치료 장면에서 전문적·실제적인 개입 필요.

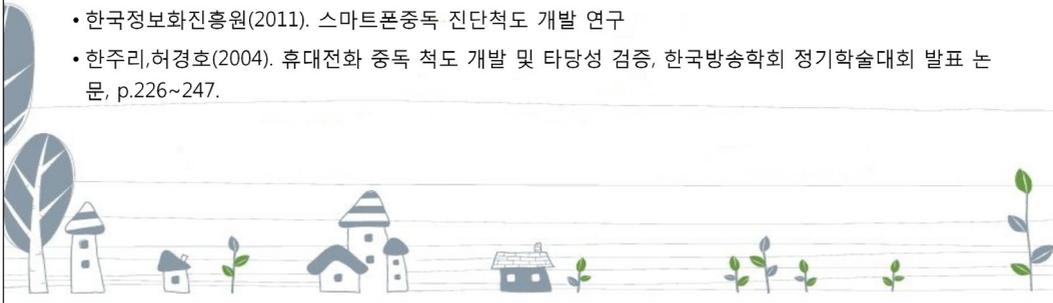
8. 논의 및 제언

제언

- 성별, 학령, 학년별, 연도별 그리고 지역별 비교를 위한 연구 시행의 필요.
- 청소년 스마트폰 사용실태 및 중독현황 조사를 전국 청소년 대상으로 확대되어야 할 것으로 보임.
- 스마트폰 중독과 영향을 미치는 요인과의 상관연구 시행으로 예방교육 및 치료프로그램 개발의 기초자료로 활용하는 것이 필요.
- 스마트폰 사용 예방교육 프로그램을 개발·실시하는 것이 시급하며 프로그램의 효과성 연구가 이루어져야 함.

참고문헌

- 권석만(1992). Differential roles of dysfunctional attitudes and automatic thoughts in depression: an integrated cognitive model of depression. Queensland 대학교 박사학위 논문
- 방송통신위원회-한국인터넷진흥원(2010). 스마트폰이용실태조사
- 이민석(2010). 스마트폰 중독에 영향을 미치는 요인연구, 연세대학교 정보대학원
- 장혜진(2002). 휴대폰 중독적 사용집단 청소년들의 심리적 특성 : 자기개념, 애착, 자기 통제력, 충동성을 중심으로. 성신여자대학교 대학원. 석사학위 논문.
- 조맹제, 김계희. (1993). "주요우울증환자 예비평가시 CES-D의 진단적 타당성 연구". 『신경정신의학』 32(3): 381-399.
- 한국정보화진흥원(2011). 인터넷중독실태조사 최종보고서
- 한국정보화진흥원(2011). 스마트폰중독 진단척도 개발 연구
- 한주리, 허경호(2004). 휴대전화 중독 척도 개발 및 타당성 검증, 한국방송학회 정기학술대회 발표 논문, p.226~247.



토론문 1

스마트폰이 청소년에게 미치는 영향

심 흥 진 (KISDI)

본 논문은 청소년들 사이에서 스마트폰이 어떻게 문제시 되고 있는지를 중독, 유해성, 파도립 등에 대한 문제의식을 근거로 이에 대한 예방책 등 정책적 대응방안을 모색한 매우 시의성 높은 논문으로 사료됨.

더불어 스마트폰 역기능에 대한 폭넓은 이해를 기반으로 스마트폰의 특성이나 이용동기 등과 주요 연구문제들을 연결시켜 대응책 마련을 시도한 부분은 매우 흥미로웠음. 아울러, 스마트폰 중독 척도(예: S-scale), 스마트폰을 통한 유해콘텐츠 접촉 등의 국내 현황이 어떠한 지에 대한 다양한 사례와 통계적 근거를 제시함으로써 스마트폰이 미치는 심대한 (부정적) 영향력에 대한 공감대를 형성하는 데 도움이 되었음.

다만, 글을 읽으면서 들었던 몇 가지 의견과 질문을 아래와 같이 챕터별로 제시하고자 함.

1. 연구의 필요성 및 목적

- ‘스마트폰이 청소년에게 미치는 영향’이라는 제목은 지나치게 포괄적인 제목으로 보임, 현 제목은 연구자의 문제의식을 담아 간명하고 보여주기보다 오히려 희석시켜 버리는 경향이 있음. 특히, ‘영향’이라는 어휘는 청소년에 미치는 스마트폰의 술한 영향력 중 어떠한 영향력에 이 연구가 주안점을 두고 있는지를 부각시키지 못함. 덧붙여, 그 영향력의 방향성이 긍정적인지 부정적인지 알 수 없음. 따라서, 스마트폰 중독, 유해성, 파도립 등 이 연구의 문제의식이 압축적으로 반영된 제목이 적절해 보임.
- 소소한 부분이긴 하나, 최신 통계 필요 논문에서 인용하고 있는 일부 현황 자료는 현 시점에 비해 다소 outdated되어 있는 상태임. 국내 스마트폰 이용자 수 2012년 7월, 여가부 2011년 ‘청소년 매체이용 실태’ 등.
- 서론에서 이 연구의 문제의식을 보다 또렷하게 제시할 필요가 있어 보임, 스마트폰 과 관련된 여러 역기능에 대한 현황을 다소 광범위하게 열거함으로써 이 연구의 3가지

핵심 연구문제가 여타 현황 속에 묻혀버리는 느낌. 유사한 맥락에서, 현황에서 SNS 중독, 게임중독, 유해사이트 접속 및 이용, 스마트폰 중독 등과 관련된 현황 조사가 광범위하게 이루어지고 있는데, 사실 스마트폰 중독은 SNS 중독 등을 포함할 수 있는 보다 큰 개념으로 간주할 수 있음. 계위의 통일이 요구됨.

- 분석대상과 관련 없는 정보를 제시함에 따라 논지를 뒷받침하지 못하는 사례가 더러 보임. 가령, 청소년이 분석대상인 이 연구에서 대학생들의 스마트폰 이용행태를 논의하고 있는 황경혜(2012) 등의 연구는 논지 전개를 오히려 방해함. 만약 청소년의 범위를 대학생으로까지 확장하고 있다면 왜 그러한지에 대한 이유와 설명 또한 필요.
- 끝으로 ‘따돌림’은 이 연구의 주요 관심사 중 하나임에도 불구하고 이에 대한 현황 조사 등 문제제기를 위해 요구되는 배경 설명을 찾아보기 어려움.

2. 선행연구 고찰 및 이론적 논의

- 제목과 내용이 일치되지 않는 부분이 있음. ‘스마트폰의 특성’을 서술한 부분은 스마트폰의 특성에 대한 선행연구를 검토하고 관련 논의를 전개했다기 보다, 스마트폰의 출현이 우리 사회구조와 삶의 양식을 어떻게 변화시켰는지를 거시적 관점에서 논의하는 데 주안점을 둔 것처럼 보임.
- 일부 통계 현황이 연구주제를 뒷받침할 수 있는 방향으로 제시되었다면 보다 설득력 있는 논지 전개가 가능했을 것. 가령, 스마트폰 이용 현황을 단순히 세대별로 제시하기보다, 스마트폰 이용량과 연구문제인 중독과의 연관성을 파악할 수 있도록, 중독과 관련 있는 게임, 채팅 이용량 등으로 이용량을 보다 세분화하여 살펴볼 필요가 있어 보임.
- 특정 논의를 전개하기 전에 해당 논의의 필요성을 명시해주면 독자의 이해를 돕고 논리적 연결고리를 만드는 데에도 도움이 될 것으로 보임. 스마트폰 이용동기 및 목적을 제시하고 있는데, 이러한 동기 및 목적이 본 연구의 목적과 문제 해결과 어떠한 연관성을 갖는지를 명시해줄 필요가 있음(논문을 마지막까지 다 읽고 난 후에 비로소 동기 및 목적을 파악한 이유가 이해됨). 아울러 제시된 선행연구 또한 청소년을 대상으로 한 스마트폰 이용동기라고 보기 어려움.
- 마찬가지로, ‘정치/사회 참여’, ‘사회자본 형성’ 등 스마트폰의 긍정적 영향이 본 연구 문제를 해결하는데 어떠한 함의점이 있는지에 관해 좀 더 설명이 필요함.
- 이론적 논의에서도 스마트폰을 통한 따돌림에 대한 선행연구가 중독 등 여타 관심사에 비해 매우 부족한 실정임. 이에 따라, 이 논문은 따돌림이나 유해콘텐츠에 대한 유해성에 고루 관심을 두기보다 중독 문제를 집중 조명한 논문으로 비칠 수 있음.

3. 연구방법

- 인터뷰 대상자가 총 12명인데, 이들로부터 나온 연구결과를 얼마나 신뢰할 수 있을지 의문. 게다가 서론을 비롯한 이론적 논의에서 대학생 관련 논의들이 포함되고 있으나 실제 인터뷰 대상자는 중고생만을 대상으로 하고 있음. 아울러, 중학생은 3학년, 고등학생은 2학년만 조사대상에 포함되어 있는데, 다른 학년들이 누락된 이유에 대한 설득력 있는 설명이 필요함.

4. 결론

- 스마트폰 역기능에 대한 일부 결과는 선행연구와 정면으로 배치되는 연구결과가 도출되고 있는데, 왜 그러한지에 대한 논의가 부족함. 가령, 가정에서의 중독 대책을 논의하는 데 있어, ‘스마트폰의 시간을 제한해 사용하도록 하는 것이 효과적’이라고 연구자는 대책을 제시하지만, 여타 연구(예: 김은영, 2012)에서는 부모가 스마트폰 이용 시간을 제한할 때 중독에 빠질 가능성이 오히려 더 크다고 주장하고 있음. 이러한 대안적 해석이 가능한 이유는 연구자가 수행한 결과를 기반으로한 상세한 논의가 부족한데서 비롯된 것으로 보임. 따라서 선행연구와 연결지어 본 연구의 결과에 대한 논의를 더욱 풍부하게 제시할 필요가 있음.

청소년 스마트폰 사용실태 및 중독현황 조사

-강북·성북 중심으로-

실증적 실태조사를 바탕으로 스마트폰 중독에 대한 유관 정책 및 실제적 대응방안을 마련하고자 했다는 점에서 이 연구의 첫 번째 의미를 찾을 수 있다고 사료됨. 아울러, 이 연구의 여러 통계 자료는 스마트폰 중독 예방책을 마련하기 위한 중요한 기초자료로 사용될 수 있을 것임. 끝으로, 비록 연구 지역이 서울 지역으로 제한되어 있으나, 오히려 지역적 특성을 고려한 접근방식이 될 수 있어 한층 구체적이고 현실적인 스마트폰 중독 방안, 개선책 등을 모색 가능한 유용한 연구로 사료됨.

다만 연구자가 보다 발전된 논문을 위해 반영할 만한 점들을 연구방법과 결과, 결론을 중심으로 제안하고자 함.

1. 연구방법

- 연구대상에 대학생이 포함되어 있는데, 대학생도 청소년 범주에 포함되는 지에 대한 설명이 요구됨.
- 게다가 대학생이 전체 조사대상자 가운데 28.7%(416명)로 가장 많은데, 이 정도의 표본 수라면 청소년과 대학생을 구분해 별도의 연구 진행도 가능할 것으로 보임, 이는 스마트폰 중독에 대한 두 집단 간 특성을 보다 실증적으로 밝힐 수 있는 방안으로 사료됨.
- 조사대상을 강북과 성북 지역으로 제한한 이유가 특별히 있는지, 있다면 무엇인지에 대한 충분한 설명이 요구됨.
- 본 발표문은 ppt로 작성된 관계로 일부 세부적인 절차들이 생략되어 연구자의 의도를 이해하는 데 다소 어려움이 뒤따름. 따라서 다음과 같은 의문점이 생김. 조사 대상 학급과 대상자를 선택하기 위해 다단계 군집표본 추출을 실시한 방법론적 이유
- 스마트폰 중독사용자군 85명의 기술적 통계를 찾아볼 수 없음. 초등, 중등, 고등, 대학 등 각 학령 및 학년 별 중독자군의 구체적 내용이 무엇인지 제시되어야 할 것으로 판단됨. 비록 표본 수가 적을지라도 해당 데이터는 학령별 중독률 정도, 성별에 따른 중독률 차이 등 인구사회학적 변인들의 영향력을 살펴보는 데 기초적이지만 유용한 자료가 될 수 있음.

2. 연구결과

1) 스마트폰 사용현황

- 청소년들의 스마트폰 사용이유 가운데 ‘재미가 있어서(34.8%)’ 항목이 1위를 차지하고 있는데, 재미라는 구성체를 구성하고 있는 하부 개념들(e.g., 웹툰, 신문구독, 게임 등)을 파악 필요가 있음. 그렇지 않으면 스마트폰 사용 이유 중 두 번째로 높게 언급된 ‘친구들과 대화(21.1%)’가 ‘재미있어서’의 항목과 mutually exclusive하지 않을 수 있음.
- 스마트폰 사용용도와 스마트폰 사용 이유 간의 상관관계를 분석함으로써, 스마트폰 사용 이유에 대한 세부 원인(용도)을 밝힐 수 있음. 다시 말해, 스마트폰 이용자는 ‘채팅과 메신저’를 가장 자주 사용하는 것으로 나타났는데, 이 변인과 사용이유 중 ‘재미있어서’의 상관관계가 높다면, 이용자들은 채팅과 메신저를 사용함에 따라 스마트폰으로부터 즐거움을 얻고, 이는 다시 스마트폰을 사용하는 이유가 되는 선순환적 관계를 보인다고 풀이할 수 있음.

2) 스마트폰 중독현황

- 통계적 분석이 요구되는 연구결과가 다수 있음. 가령, 연구결과에 따르면, 스마트폰 중독자군은 채팅, 메신저가 재미가 있어서 중독된다는 기술적 결론을 내릴 수 있음. 그러나 통계적으로 유의미한지는 알 수 없어 연구결과의 신뢰성에 의문을 제기할 수 있음, 따라서 적절한 통계 분석이 요구됨.

3) 부모의 관여 실태

- 부모의 관여(시간통제, 내용확인) 중, 부모가 스마트폰 시간을 통제할 경우 그렇지 않은 경우보다 오히려 중독률이 높게 나타남. 그런데 어떤 학령군에서 이러한 결과가 나타나는지를 파악할 필요가 있음, 그래야 학령별 맞춤형 중독 예방 대책이 가능할 수 있음.

4) 심리적 특성에 따른 중독현황

- 우울/불안이 중독의 원인이라고 어떻게 확인할 수 있을까. 이 연구는 cross-sectional 연구인 까닭에 변인간 인과관계에 대한 의문이 제기될 수 있음. 가령, 불안하기 때문에 스마트폰에 중독되었을 가능성도 있으나 지나친 스마트폰 중독이 오히려 이용자를 불안하게 만들었을 가능성도 배제할 수 없음. 따라서 이러한 인과관계를 보다 면밀하게 검증하기 위해 종단적 연구나 패널 분석이 요구됨.

5) 논의 및 제언

- 스마트폰 중독 예방에 대한 제안으로서 ‘다양한 대안활동 보급’이 시급함을 제시하고 있으나, 이러한 제한이 설득력을 얻기 위해서는 먼저 대안활동 정도나 유형 등 스마트폰 이용자의 대안활동이 스마트폰 중독과 어떠한 관계를 보이는지를 선결할 필요성이 있음.

토론문 2

청소년의 건전한 스마트폰 이용 방안

이숙정 (중앙대 신문방송학부 교수)

청소년의 건전한 스마트폰 이용을 위한 효과적인 방안이 무엇일까? 먼저 스마트폰 이용으로 발생하는 긍정적 측면과 부정적인 측면을 생각해보고자 한다. 발표문에서도 제시했듯이, 스마트폰 이용은 친구관계 유지, 협동 학습을 위한 일정 조정, 정보 검색, 재미를 통한 스트레스 해소와 같은 긍정적인 측면이 있으며, 그와 함께 과도한 이용시간으로 인한 다른 긍정적 활동 감소, 수면시간·수업시간 등 적절하지 않는 시간에 사용함으로써 생기는 수면 및 학습 등의 문제, 유해콘텐츠 노출과 유해한 애플리케이션 다운로드, 랜덤채팅을 통한 낯선 사람과의 접촉, 그룹채팅을 통한 따돌림 등과 같은 부정적 측면 또한 존재한다. 이러한 긍정적 그리고 부정적 측면은 시간, 내용, 커뮤니케이션 세 가지 영역으로 구분이 가능하다. 본 토론문에서는 시간, 내용, 커뮤니케이션 영역별로 부정적 측면에 초점을 두고, 각 영역별 건전한 이용 방안을 생각해보고자 한다.

시간적 차원에서의 부정적 스마트폰 이용은 앞서 말했듯이 과도한 이용시간에 따른 다른 긍정적 활동 감소, 수업시간·수면시간 등 적절하지 않는 시간에 사용함으로써 생기는 수면 및 학습 방해 문제 등이 포함된다. 미디어 이용 시간에 대한 통제는 이용자의 자율 규제, 부모의 제한적 중재, 학교에서의 스마트폰 수거, 셧다운제와 같은 정부 정책 등을 생각해볼 수 있다. 이용 시간에 대한 부정적 측면을 최소화하는 방안으로서, 이용자의 자기 조절 능력이 가장 바람직한 대책일 수 있으나, 이는 현실적이지 못하다. 성인들 또한 내면화된 자기 조절 외에, 타인의 감시와 평가를 의식한 자기 조절이 이루어진다는 점을 감안할 때, 청소년들에게도 외부의 의한 자기조절 활성화가 필요하다. 이용시간에 대한 규칙과 감시 등과 같은 부모의 제한적 중재는 외부적 통제 기제이기는 하나, 이용시간에 대한 자기 관찰, 이용시간 규칙에 근거한 자기 평가, 부모의 감시과 피드백을 통한 자기 반응 등을 통해 자기 조절 능력 발달로 나아가야 한다. 그럼에도 불구하고, 첫 번째 발표문에서 보여주듯이 부모가 시간 통제를 할 경우 중독률이 더 높게 나타난 것은, 부모의 시간적 제한 중재가 자녀의 중독적 이용에 대한 대응적 반응으로서 나타나기 때문이다. 즉 자녀의 중독적 이용에 대한 반응으로서의 부모의 통제가 나타나는 것이 현실이다. 부모의 제한적 중재가 효과적으로 실현되기

위해서는 스마트폰을 처음 이용하는 시점부터 자녀와의 상호작용을 통해 이용 규칙을 정하고 그에 근거한 일관된 중재가 이루어져야 한다. 한편 두 번째 발표문에서 청소년 이용자가 제안했듯이, 이용량에 근거한 스마트폰 요금제 또한 부모가 제한적 중재를 행사할 수 있는 하나의 방안이 될 수 있다.

내용적 차원에서의 부정적 스마트폰 이용은 폭력물·음란물과 같은 유해콘텐츠에 대한 자발적·비자발적 노출과 유해한 애플리케이션 다운로드 등이다. 이 영역에서는 콘텐츠 등급제, 성인인증제 강화 등 정부 주도적 노력과 함께 콘텐츠 제공 사업자의 자율규제가 중요하다. 이는 유해물에 대한 비자발적인 노출에 따른 피해를 줄이는 데 기여할 것이다. 한편, 학교에서의 이용자 주도적 미디어 교육을 통해 이용자들이 스스로 콘텐츠의 유용성과 유해성에 대해 토론하고 평가하고, 유용한 애플리케이션을 공유함으로써, 또래 규범을 형성하고, 그리하여 자신의 애플리케이션 목록을 재정리하는 과정이 필요하다. 두 번째 발표문의 청소년 심층인터뷰에서 보여주듯이, 청소년들이 다운 받는 애플리케이션 목록은 또래들의 영향을 받아 형성되기 때문에, 또래 규범을 통해 자신이 이용하는 콘텐츠 및 애플리케이션을 평가할 수 있도록 해야 한다. 부모 또한 자녀의 애플리케이션 목록을 자주 확인해 볼 필요가 있으나, 그 효과는 제한적일 수밖에 없다. 이 영역에서는 또래 중재가 긍정적으로 작용할 수 있도록 이용자 집단 주도적 미디어 교육이 이루어져야 한다.

텔레비전이나 비디오 게임의 부정적 효과는 주로 시간과 내용적 측면에 기인했다면, 스마트 미디어에서의 부정적 측면은 커뮤니케이션이라는 상호작용적 행위에서도 발견된다. 낯선 사람과의 채팅을 통한 위험 요소 노출, 그룹 채팅을 통한 집단 따돌림, 욕설 등 공격적 언어 노출 등이 그것이다. 카톡을 통한 집단 욕설, 집단 왕따가 증가하고 심각한 수준이라는 우려의 목소리가 높아지고, 그래서 카톡 등 SNS에서의 욕설을 차단하는 프로그램 설치 의무화를 그 대책 방안으로 논의하고 있다. 그러나 채팅을 통한 집단 따돌림의 근본적 문제는 스마트폰에 있는 것이 아니다. 오프라인에서의 따돌림이 카톡이라는 채팅 서비스를 통해 집단적으로 확대되고 심화되는 것이다. 인터넷이나 스마트폰을 통한 언어적 폭력과 집단적 왕따에 대한 대책 방안은 차단이나 규제가 아니라 청소년을 위한 공감능력·소통능력 향상 교육, 잠재적 가해자를 위한 집중적 인성 교육, 그리고 피해자를 위한 대처방안 교육을 중심으로 진행되어야 한다.

청소년의 건전한 스마트폰 이용을 위해 가정, 학교, 사회의 관여와 노력이 필요하다. 그러나 무엇보다도 이용자가 참여하는, 이용자 주도적인, 이용자의 목소리가 반영된 대책 마련이

필요하다. 청소년 이용자가 참여하지 않는 제삼자들의 대책은 그 실효성을 갖기 힘들다. 예를 들어, 스마트 보안관과 같은 유해 콘텐츠 차단 프로그램 설치는 차단 프로그램을 개발하고 무료로 배포하는 사회적 차원의 관여, 콘텐츠에 등급을 표시하는 콘텐츠 제공사업자의 자발적 참여, 자녀의 스마트폰에 직접 설치하는 부모의 관여라는 세 박자가 어우러진 바람직한 대책으로 보인다. 스마트 보안관은 사용시간 관리, 유해차단, 접속사이트 관리, 설치 앱 관리, 유해 콘텐츠 탐지의 기능을 포함하고 있으며, 자녀의 스마트폰에 스마트보안관을 설치하면 불법, 유해정보를 차단할 뿐 아니라 자녀 스마트폰 관리도 할 수 있다고 한다. 그리고 설치된 스마트 보안관 앱은 자녀가 삭제할 수 없도록 구현되어 있다 한다. 그러나 여러분이 구글에 스마트 보안관이라는 키워드를 입력하는 순간 스마트 보안관 삭제라는 검색어를 같이 발견하게 될 것이다. 한 청소년 이용자는 자신의 “엄마가 어디서 듣고 왔는지 스마트 보안관을 설치했다”고 투덜대며 삭제 방법을 알려달라고 하고, 개인 블로그는 스마트 보안관 삭제방법을 친절하게 단계별로 알려준다. 한편 청소년 인터뷰에서도 보여주듯이 참여자 12명 가운데 한명도 그 프로그램을 설치한 학생이 없으며, 관심이 없거나 모른다고 한다. 청소년들이 직접 설치하여 이용하고 있다고 제안하는 중독방지어플이 더 효과적일 수 있다. 사회적 차원에서 차단 프로그램을 개발하고 평가할 때, 학교에서 미디어 교육이 이루어질 때, 가정에서 미디어 이용 규칙을 정할 때, 청소년 이용자와의 상호작용이 전제되어야 한다.

토론문 3

스마트폰중독과 소셜미디어 중독의 관계 - 중독에 관한 이론적 보완을 중심으로1)

이 상 호 (경성대학교 디지털미디어학부 교수)

발제문은 청소년의 스마트폰 이용실태를 조사하고 중독의 가능성 확인과 예방을 다루는 연구로 의미가 있다고 본다. 토론자는 청소년의 스마트폰 중독이 스마트폰의 기능적 특성에 기인한다고 보고 있으며, 과거의 핸드폰에 비해 편리한 소통수단으로써 과다한 소통을 유발함과 동시에 게임 등이 과몰입을 유발하는 것으로 보았다. 발제자의 연구에서도 청소년은 스마트폰을 통해 친구와의 소통과 재미를 추구하는 것이 가장 빈번한 사용내용으로 파악하고 있는데, 이는 스마트폰에 대한 교육과 더불어 스마트폰의 응용프로그램(소셜미디어)에 대한 사용교육도 동시에 진행되는 것이 필요하다는 견해이다.

본 토론문은 스마트폰 중독과 밀접한 관련이 있는 ‘소셜미디어중독에 관한 연구’에서 중독에 관한 이론을 정리하면서, 스마트폰의 청소년 중독 연구에 관한 시사점을 제언하고자 정리하였다.

중독은 독약에 의한 신체 증상인 중독(intoxication)과 약물 남용에 의한 정신적인 중독(addiction)으로 구분이 되며, 서울대학교 정신건강의학과를 인용한 네이버백과는 “독으로 지칭되는 유해 물질에 의한 신체 증상인 중독(intoxication, 약물 중독)과 알코올, 마약과 같은 약물 남용에 의한 정신적인 중독이 주로 문제되는 중독(addiction, 의존증)”라고 구분하고 있다. 미국정신의학회(American Psychiatric Association; APA)는 정신장애진단(DSM-IV: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-4th edition) 기준으로 중독이라는 용어를 약물이나 정신질환의 유형으로 사용하고 있으며, 의존성 중독은 질환명으로 사용하지 않는다. 그러나, 충동조절장애 하위에 병적도박(pathological gambling)을 구분하고 있으며, 사이버중독을 포함하려는 시도를 하고 있어 향후 인터넷 등으로 비롯된 증상도 세분화되어 반영될 것으로 전망이 된다. 결국 현재 정신의학회에서 정의된 ‘중독’의 기준으로 볼 때 서비스에 의한 중독은 질환이 아니라 의존증 정도로 해석할 수 있을 것으로 판단된다. WHO는 중독을 “자연 혹은 인공적인

1) 본 토론문은 이상호(2013)의 미디어중독 관련 연구를 토대로 작성되었으며 청소년의 스마트미디어 중독을 중심으로 재정리하였음. 또한 다음 문헌과 다수의 내용이 중복되었음.

이상호(2013), ‘소셜미디어 사용자의 중독에 관한 정책적 함의 연구: 한국형 SNS 중독지수(KSAI) 제안을 중심으로,’ 디지털정책학회, 11(1), 255-265.

약물의 반복적인 사용으로 야기되는 일시적 혹은 만성적인 중독 상태”로 규정하면서 약물 중독을 중심으로 설명하고 있다(Corsini, 1994; 한국정보화진흥원, 2011).

중독의 개념이 서비스로 확장되면서 Goldberg(1996)은 인터넷중독이라는 용어를 정의하고, Young(1996)은 인터넷중독을 ‘강박적사고, 내성과 금단, 과다 사용, 지속 욕구, 생활장애 무시’ 등 20문항의 진단 척도를 개발하였다. Griffiths(1996)는 도박, 과다섭취, 운동, 미디어, 게임 등으로 서비스중독의 범위를 확대하고, 인터넷중독의 요인으로 ‘집착, 긍정적 감정, 내성, 금단, 일상생활 지장’을 제시하였다. 또한 Goldberg(1996)는 “인터넷 중독이 알코올 중독이나 마약 중독과 마찬가지로 지각 장애, 주의력 장애, 사고력 장애, 판단력 장애, 대인관계 장애 등을 유발한다”고 하였다.

따라서 청소년연구에서 다루게 되는 중독의 개념은 과거 인터넷 중독에서 스마트폰 등으로 전이되는 사이버 중독의 일종이며 ‘관계집착형 중독’이 중심이라고 할 수 있다. 항시 연결되어 있는 모바일 환경의 특성상 집단 속에서 내가 소외되지 않도록 상대방과의 관계 및 활동을 예의주시하고, 현실이 아닌 사이버상의 인간관계에 집착하는 것으로 2010년 스마트폰의 출현이후 급속히 확대되고 있는 사회현상 중의 하나이다.

한국정보문화진흥원(2003)의 진단체계에 따르면 사이버중독의 증상으로 알코올이나 도박 중독과 비슷하게 강박적 사용과 집착, 내성, 금단, 조절불능, 일상생활의 부적응 등을 공히 적용하고 있다. 또한 명확한 목적성 없이 의존적으로 모바일에 집착하고, 개인의 통제력을 상실하여 본연의 사회활동에 지장을 주는 단계가 중독의 단계이며(이정숙, 명신영, 2007), 인터넷, 게임 중독과 유사한 징후인 강박, 금단증상, 내성, 의존성, 통제력 상실, 불안과 초조 등의 증상이 모바일 중독에서도 나타난다고 할 수 있다(이만제, 장해순, 2009).

이상호(2013)는 중독의 진단과 측정을 위해 한국정보화진흥원(2011)의 인터넷 및 스마트폰 중독의 진단 척도, 고아라, 이상호(2012)의 연구에서 다룬 중독 측정 항목과 Andreassen et. al(2012)의 6개 지수, 매경이코노미에 제시된 10개의 진단척도 등을 종합하여 중독지수를 통계적으로 검증하였다. 연구의 결과는 현재 자기통제가 가능하고 업무상 이용이 많은 목적성 사용이 다수인 성인의 경우 자발적 통제가 가능하나, 과도한 소통으로 이어질 수 있는 청소년의 경우 중독에 대한 예방과 관리가 필요하다는 것이다.

인터넷과 게임의 경우 과몰입에 대한 규제기관의 지침과 법률적 차단막(일명 섯다운제 등), 시민단체/ 학부모단체들의 감시 등이 있으나 스마트폰 중독이나 스마트폰으로 인해 빚어지는 2차 중독(소셜미디어 중독) 등에 대해서는 별다른 준비가 안 되어 있는 실정이다. 이렇듯 관리가 부족한 틈을 이용해 청소년이 스마트폰으로 인한 과몰입과 중독이 만연되지 않도록 정부의 정책당국자는 청소년의 건전한 스마트미디어 이용과 자기 관리를 홍보해야 할 것이다. 이러한 노력을 통해 학교폭력의 예방 및 청소년범죄를 예방하는 데 일조 할 수 있을 것으로 본다.

토 론 문

조 주 은 (국회입법조사처 입법조사관)

김은영 센터장님과 이창호 박사님의 심도깊은 발제문의 내용에 감사드립니다. 한편으로는 청소년을 ‘자율성을 가진 독립된 주체’로 보기보다는 ‘사회적 약자로서의 사회적 규제와 통제의 대상’으로 바라보는 것이 아닌지에 대하여 고민이 드는 것은 사실입니다. 청소년을 바라보는 시각의 정립이 우선적으로 이루어져야 청소년정책의 내용이 달라질 수 있을 것입니다. 본 토론문은 이창호 박사님의 발제문에서도 우려를 표명한 ‘랜덤채팅’에 초점을 맞추어 스마트폰을 매개로 한 미성년자 성매매 규제 관련 입법·정책적 검토내용을 대신하고자 합니다.

우리나라는 성매매 금지주의를 채택하고 있는 국가이며, 청소년 성매매를 형사처벌하고 있습니다. 그러나 스마트폰의 랜덤채팅(모바일앱)은 그 특성상 규제가 어려운 반면, 청소년 성매매가 빈번하게 이루어지는 곳이기도 합니다. 청소년이 성매매에 모바일앱을 이용하는 경우 일반적으로 사용되어지고 있는 모바일앱 구매 오픈마켓이 해외 기업임을 고려할 때, 국내법 규제 강화를 통한 통제는 한계가 있을 것으로 보입니다. 청소년 성매매를 처벌하고 있는 해외 국가들은 청소년 측으로부터의 관련 온라인 접근을 차단하는 방법을 사용하고 있습니다.

다만, 웹사이트 접근 차단방법의 경우, 차단 대상 웹사이트를 어떤 기준으로 선정할 것이냐의 문제와 실명인증방법이 실효성을 가질 것인가의 문제가 남아 있습니다. 일본의 경우 만남주선사이트에서의 청소년 원조교제가 사회적 문제로 떠오름에 따라 이용 연령을 확인하기 위한 조치를 취하게 된 것입니다. 국내의 경우 이용자의 연령이 확인가능한 실명인증과 관련하여 2012년 8월 인터넷 본인확인제를 규정한 「정보통신망법」 제44조의5 위헌결정 및 주민등록번호 수집 금지 및 「정보통신망법」 제23조의2 주민등록번호의 원칙적 수집금지과 맞물려 위헌 혹은 위법의 소지가 제기될 수 있습니다.

수사단계에서 통제하는 방법으로 「통신비밀보호법」상에 청소년 성매매를 감청대상에 포함 시키거나¹⁾, 적발시 신속한 대처를 위해 통신사실확인자료 청구의 사후영장제도 도입²⁾하는

1) 박은정, 「청소년 성매매의 법률적 규제와 문제점」, 젠더법학 제3권 제1호, 2011.

등의 검토의견이 제기된 적이 있습니다만, 이는 사생활 침해에 대한 비판이 제기될 가능성이 큼니다).

첫째, 온라인상 청소년 성매매에 대한 모니터링 및 신고를 활성화하는 방안이 있습니다. 인터넷서비스제공자에게 모니터링 및 신고의무를 부과할 수도 있으나, 인터넷의 특성상 한계가 있을 수 있으며, 청소년 성매매자의 선택과 환경을 고려하지 않는 경우 실효성이 떨어질 뿐만 아니라 본래 취지에도 어긋나는 결과를 가져올 수 있습니다. 핫라인을 적극적으로 활용하여 온라인 성매매 모니터링을 활성화해야 합니다).

둘째로 근본적으로는 청소년 성매매 방지 및 처벌 등에 대한 사회 일반의 이해 및 정책적 대응이 동반되어야 할 것입니다. 일반적으로 성매매 사범의 양형이 높지 않고, 처벌 기준도 친편일률적인 것이 현실입니다. 성매매 알선업자에 대한 검찰과 법원의 처분 기준이 애매하고 일관되지 못하며, 실형선고 대신 대부분 집행 유예입니다). 알선자 등에 대해 위력을 갖기 위해서는 몰수·추징 이 외에도 징역형과 벌금형을 적극적으로 적용할 필요성이 있습니다. 알선에 있어서도 상습범에 대한 가중처벌 규정 마련을 검토해 볼 수 있습니다. 청소년 성매매의 경우 생계용 용돈이나 숙식의 필요로 성구매자를 만나는 과정에서 성폭력이 일어나는 경우가 많아서, 이를 단순한 성매매로 취급하지 않아야 하는 등 현상에 대한 이해가 필요 합니다.

2) 성윤숙, 「청소년 인터넷 성매매 실태와 대응방안」, 한국청소년정책연구원, 2011.

3) 청소년의 랜덤채팅 이용을 금지하는 내용의 「아동·청소년의 성보호에 관한 법률 일부개정법률안」(2012.10.30 이노근의원 대표발의)이 발의되었으나, 과잉금지 원칙 위반 우려가 커서 소관위원회에서 폐기되었습니다.

4) 영국의 인터넷 사업자 자율기구인 IWF(Internet Watch Foundation)는 핫라인센터를 운영하여, 불법·유해정보에 대한 신고를 접수받고 있음. IWF는 온라인 관련 사업자, 경찰, 행정부, 해외기구와 협력관계를 통해 규제 체계를 운영함.

5) 여성가족부, 『성매매실태조사』, 2010.

〈해외 사례〉

○ (일본) 2003년 청소년 성매매가 빈번하게 일어나는 만남주선사이트의 미성년자 이용을 규제하는 법률을 제정하여, 미성년자의 접근을 차단함.

- 그러나 이후 만남주선사이트를 피해 SNS를 통한 성매매 목적 만남이 증가함에 따라, 일본의 주요 SNS사업자들은 전화번호등이 기재된 쪽지를 전송하지 못하게 하는 등 자체 규제를 강화하였음.

- 최근 인터넷 게시판을 경유하여 SNS를 이용하는 접촉뿐 만 아니라 모바일 채팅앱을 통해서도 청소년 성매매가 발생하고 있으며, 현재 경찰청에서는 실태 파악 중에 있음.

- 한편, 법률을 통해 미성년자가 휴대전화의 인터넷서비스를 계약할 시 원칙적으로 필터링 소프트웨어를 설치하도록 하고, 보호자가 이용하지 않겠다고 신청한 경우에만 해제할 수 있도록 하고 있음.

○ (미국) 온라인을 통한 성매매 규제의 경우 인터넷 규제의 문제와 연결되어 표현의 자유 등 위험 여부 논란이 끊이지 않는 이슈임.

- 다만, 법률을 통해 공공도서관 및 공립학교에서 청소년에게 유해한 내용에 대한 접근을 금지시키는 기술보호조치 등을 하도록 유도하고 있음.

- 2006년에 청소년들의 소셜 네트워크 이용을 감시하는 「Deleting Online Predators Act」 법안이 상정되었으나, 의회를 통과하지 못하였음.

○ (호주) 성매매가 합법화되어 있으나, 청소년 성매매의 경우 영국이나 미국과 마찬가지로 성착취 및 성학대의 문제로 접근하여 국가차원의 예방, 치유, 상담, 지원 프로그램을 진행하고 있음.

- 특히 모바일을 통해 청소년 등이 청소년들의 성적인 사진이나 영상 등을 전송하는 ‘섹스팅(sexting)’이 문제시되고 있어서, 청소년을 대상으로 그 문제점과 처벌가능성에 대해 홍보하고 있음.

- 즉, 청소년의 성적인 사진이나 영상 등을 전송, 게재하는 등의 행위는 아동포르노물 전송행위로서 금지됨.

연구보고 13-S16

청소년의 스마트폰 이용 어떻게 볼 것인가

인 쇄 2013년 6월 1일

발 행 2013년 6월 1일

발행처 한국청소년정책연구원
서울특별시 서초구 태봉로 114

발행인 이 재 연

등 록 1995. 08. 31 제 301-2012-019호

인쇄처 동진문화사 전화 02)2269-4783 대표 이병무

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

