연구보고 06-R07

청소년의 뉴미디어 이용현황과 문제점 및 대응방안 - 모바일을 중심으로 -

책임연구원 : 성윤숙(한국청소년개발원·부연구위원)
공동연구원 : 박한우(영남대학교 언론정보학과·교수)
연구보조원 : 박상희(한국청소년개발원·위촉연구원)

한 국 청 소 년 개 발 원

연구결과요약

1. 연구목적

- 청소년의 모바일 미디어 의존 결정요인 및 문제행동에 관한 이론적 모형 개발 및 검증
- 청소년 모바일 미디어 이용행태 및 그에 따른 문제행동 조사·분석 후 관련 정책 수립 기초자료 제공 및 종합적인 정책 수립

2. 연구결과

- 본 연구를 위해 문헌연구, 설문조사, 심층면접, 개방형 질문조사, 전문가 자문 및 워크숍을 주요 연구방법으로 사용
- 첫째, 청소년들의 휴대전화 사용에 대한 사회적 지지와 자아상이 낮을수록, 휴대전화 이용 동기가 강하고, 사용경력이 길고, 하루 평균 문자 메시지 보내는 횟수가 많을수록, 청소년들은 휴대전화에 더 의존하는 경향이 있음.

  둘째, 청소년들의 휴대전화 의존이 높을수록, 자아상과 사회적 지지가 낮을수록, 청소년들은 휴대전화를 통한 가해경험 즉 문제행동을 더 많이 하는 경향이 있음.

  셋째, 사회적 지지가 높을수록 청소년의 삶은 긍정적으로 변화하는 경향이 있고, 자아상이 낮을수록 휴대전화로 인하여 삶이 부정적으로 변하는 경향이 있으며, 휴대전화에 의존할수록 청소년들의 일상생활은 부정적으로 변화하는 경향이 있음.
- 휴대전화 이용으로 청소년들은 성인문화와 구별되는 청소년들만의 특유한 또래 압력과 그 문화 공간 내부에서 형성된 문화적 취향을 지니고

있으며, 휴대전화의 기술적 특성인 이동성, 즉시성 등을 활용하여 컴퓨터보다 훨씬 덜 간섭받고, 자유로운 대화공간으로 활용하고 있고, 또한 이 문화공간에서 그들만의 독특하고, 배타적인 문화를 형성하고 있으며, 이는 청소년의 휴대전화 의존성을 강화시킬 가능성이 있음.

- 국내외의 청소년 모바일 미디어 정책의 최근 동향을 종합적으로 검토
- 미국, 유럽, 아시아 주요국들의 모바일 미디어 현황 및 국가정보화 정책 동향을 바탕으로 영국과 미국의 청소년 관련 최근 정책 흐름 분석

3. 정책제언

- 학교

첫째, 수업 시간만이라도 휴대전화 이용을 못하게 하는 대책 필요

둘째, 휴대전화 역기능 예방교육 프로그램을 개발 보급

셋째, 청소년들의 휴대전화 이용행태에 대한 정보 제공 및 기초적인 휴대전화 의존 예방 및 상담 · 치료가 가능하도록 교사 연수 필요

넷째, 청소년들의 휴대전화 이용행태에 대한 정보제공 및 의존 예방 · 지도에 관한 부모 교육 병행

- 가정

첫째, 부모들은 자녀의 모바일 미디어 이용 시간을 적절히 규제

둘째, 온 가족이 함께 여가를 즐길 수 있는 놀이문화 적극 창출

셋째, 모바일 기기 구입과 관리에 대한 부모의 영향력 확대

- 사회

첫째, 휴대전화 가입 시 청소년일 경우 더욱 실사용자를 명확히 등록하는 절차가 필요. 또한 청소년들이 이용할 가능성이 있는 유해 콘텐츠를 차단하는 프로그램 지속적 개발

둘째, 모바일 콘텐츠 분야도 문화 산업의 한 범주로 인식하여 '모바일 내용 등급 위원회'와 같은 전문적 내용심의기구 필요

셋째, 모바일 미디어 사업자에게 청소년 소비자를 전담하는 조직을 필수적으로 설치하도록 의무화해야 함. 국가청소년위원회의 <사이버윤리지수>를 모바일 콘텐츠와 서비스에도 적용

넷째, 현재의 인터넷 중독 정책은 모바일 미디어의 과도한 의존에 대한 예방 및 치료와 병행해서 실시해야 함.

다섯째, 정부는 전자파에 대한 기존의 획일적인 기준과 대책에서 탈피하여 청소년의 정신적·신체적 특성에 부합하는 정책 마련

여섯째, 교육인적자원부의 현재 u-러닝정책은 교수-학습 측면에 많은 부분을 할애하고 있으나, 학교, 학생, 가정을 잇는 학사 정보 관리, 학교 행정 업무 처리, 안전 보장의 서비스와 같은 실질적인 서비스 정책필요

일곱째, 청소년들의 무분별한 모바일 콘텐츠 이용을 막기 위해 청소년 요금제에 대한 정확한 안내 필요. 과다사용이 초래하는 문제점을 경고 문구로 넣거나, 무선 인터넷 사용을 할 경우 부과될 정보이용료, 데이터 이용료에 대한 안내를 초기 화면에 보여줄 필요가 있음

여덟째, 현행 유해매체환경으로부터 청소년을 보호하기 위한 특별법적 성격을 지닌 일반법으로서 청소년보호법 개정, 새롭게 등장하는 유해 콘텐츠로부터 청소년을 보호할 수 있는 규정뿐만 아니라, 중독 · 치료 활동을 지원할 수 있는 규정, 청소년의 매체 소비권을 보호할 수 있는 규정 등이 포함되어야 함. 또한 청소년의 휴대전화 가입 시 청소년용 특별약관 적용 필요

아홉째, 이러한 정책 서비스의 공급을 서울과 수도권에 집중하는 것에서 벗어나 전국 지역으로 확대해야 하고, 모바일 정보화 정책 수립 및 집행 단계에서 장애청소년, 탈북청소년, 혼혈청소년, 직업청소년 등에 대한 지속적인 배려 필요

열째, 정부 정책의 기본적인 방향은 청소년들이 지니는 디지털 미디어에 대한 기본적인 불안 요인을 감소시키고 접근성을 개선하면서, 모바일 미디어가 청소년의 삶에 있어서 그들의 학습과 활동에 도움을 주도록 수립

열한째, 청소년들이 모바일 미디어 활용에 있어 역량 강화와 함께 그들의 정신적 · 신체적 보호 문제를 해결하는 참신한 정책 프로그램을 발굴하고, 모바일 미디어가 청소년의 욕구와 필요를 채워줄 수 있도록 공급자인 모바일 산업계에 대한 지원과 견제를 병행하는 정책 실시

목 차

Ⅰ. 서 론 ····· 1
1. 연구의 배경과 목적 ····· 3
2. 연구의 내용 ····· 5

Ⅱ. 관련이론과 선행연구 ····· 7
1. 이용과 충족이론 ····· 9
2. 일탈이론 ····· 13
1) 일탈의 개념과 유형 ····· 13
2) 일탈 이론 ····· 14
3. 휴대전화와 관련한 선행연구 ····· 18
1) 청소년의 자아상 형성 ····· 18
2) 휴대전화 이용과 가족관계 ····· 19
3) 휴대전화 이용과 친구관계 ····· 21
4) 청소년의 휴대전화 이용과 정체성 형성 ····· 22
5) 청소년의 휴대전화 이용동기 ····· 23
6) 청소년의 휴대전화 이용 행태와 문화적 취향의 형성 ····· 26
7) 청소년의 휴대전화로 인한 갈등과 문제행동 ····· 28
4. 연구 문제 ····· 38

Ⅲ. 연구 방법 및 절차 ····· 45
1. 연구의 방법 및 절차 ····· 47
1) 연구 방법 ····· 47
2) 연구 변인 및 측정 척도 ····· 49
3) 변인 측정 방법 ····· 55
4) 연구의 절차 ····· 55

Ⅳ. 청소년의 휴대전화 이용현황 및 문제행동 분석 ····· 57
1. 설문조사 연구결과 ····· 59
1) 청소년의 휴대전화 이용현황 ····· 59
2) 휴대전화사용과 무선인터넷 사용의 이용용도 ····· 65
3) 이용환경의 선택 ····· 81
4) 피해와 가해의 경험 ····· 86
5) 휴대전화의 문제점에 대한 인식 ····· 94
6) 휴대전화 이용행태 ····· 99
7) 청소년의 휴대전화 이용동기 요인 ····· 104
8) 휴대전화 이용동기와 인구통계학적 변인간의 관계 ····· 106
9) 이용 후 결과 요인 ····· 110
10) 청소년 자아상 요인 ····· 113
11) 의존요인 ····· 115
12) 사회적지지 요인 ····· 120
13) 이용동기와 의존 ····· 125
14) 이용동기와 사회적 지지 ····· 125
15) 이용동기와 이용 후 결과 ····· 126
16) 사회적 지지와 의존증상 ····· 127
17) 사회적 지지와 휴대전화 이용결과 ····· 128
18) 의존증상과 이용 후 결과의 관계 ····· 128
19) 사회적 지지, 자아상 및 양육태도가 휴대전화 이용동기에 미치는 영향 ····· 129
20) 휴대전화 이용동기가 의존에 미치는 영향 ····· 131
21) 청소년의 휴대전화 의존 결정요인 및 문제행동 모형 ····· 133
22) 소결 ····· 138
2. 문화기술적 연구결과 ····· 144
1) 이론적 배경과 연구문제 ····· 144
2) 연구방법 ····· 146
3) 연구결과 논의 ····· 147

Ⅴ. 국내외 청소년과 모바일 정보화 정책 최근 동향 ····· 169
1. 국내의 정책적 동향 ····· 171
1) 국가청소년위원회 ····· 171
2) 교육인적자원부 ····· 173
3) 정보통신부 ····· 175
4) 기타 부서 ····· 177
2. 외국의 모바일 시장 및 국가 정보화의 현황 ····· 180
1) 미국 ····· 180
2) 유럽 ····· 188
3) 일본 ····· 207
4) 중국 ····· 217
4) 싱가포르 ····· 225
5) 호주 ····· 230
6) 인도 ····· 235
3. 외국의 정책 동향과 시사점: 영국과 미국을 중심으로 ····· 239
1) 영국 ····· 239
2) 미국 ····· 244

Ⅵ. 요약 및 결론 ····· 251
1. 연구의 요약 ····· 253
1) 설문조사 ····· 254
2) 문화기술적 연구 ····· 261
3) 국내외 청소년의 모바일미디어 정책 사례분석 ····· 263
2. 논의 및 정책 제언 ····· 268
1) 논의 ····· 268
2) 정책 제언 ····· 273

참 고 문 헌 ····· 290

부 록 ·····307

1. 일본의 모바일 기술을 활용한 아동과 청소년을 위한 안전 시스템 ····· 309
2. 일본의 은둔형 외톨이의 현황 ····· 321
3. 일본의 휴대전화의 규제와 관련된 법제도 ····· 323
4. 일본의 유비쿼터스넷 사회로 해결해야 하는 과제 중 청소년 관련 사항 ····· 324
5. 청소년의 모바일 미디어 이용현황 조사 ····· 325
6. 청소년의 휴대전화 이용에 관한 청소년용 질문지 ····· 341
7. 청소년의 휴대전화 이용에 관한 교사용 질문지 ····· 345
8. 청소년의 휴대전화 이용에 관한 학부모용 질문지 ····· 348
9. 심층면접 내용 ····· 351
10. 개방형 질문지 내용 ····· 389
11. 청소년보호를 위한 모바일 특별 약관(국가청소년위원회) ···· 450
12. 모바일 에티켓 ····· 457

표 목차

<표 1> 조사영역별 세부항목 ····· 54
<표 2> 휴대전화 이용유무 ····· 59
<표 3> 문자를 보내는 시간 ····· 59
<표 4> 이용하는 요금제 ····· 60
<표 5> 청소년 전용요금제 이용시 요금이 부족할 경우 ····· 60
<표 6> 요금충전시 부모님의 허락여부 ····· 61
<표 7> 요금문제 ····· 61
<표 8> 무선인터넷접속요금의 별도부과 ····· 61
<표 9> 조사대상자의 일반적 특성 ····· 63
<표 10> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에 따른 휴대전화 이용용도 ····· 65
<표 11> 휴대전화 이용용도 T-test ····· 72
<표 12> 휴대전화 이용용도 ····· 73
<표 13> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에 따른 무선인터넷 이용용도 ····· 74
<표 14> 무선인터넷 이용용도 T-test ····· 78
<표 15> 무선인터넷 이용용도 ····· 79
<표 16> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에 따른 학교에서의 휴대전화 이용 ····· 81
<표 17> 학교에서의 휴대전화 이용 T-test ····· 83
<표 18> 학교에서의 휴대전화 이용 ····· 83
<표 19> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에 따른 휴대전화 사용행태 ····· 84
<표 20> 휴대전화 사용행태 T-test ····· 85
<표 21> 휴대전화 사용행태 ····· 85
<표 22> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에 따른 휴대전화 피해경험 ····· 86
<표 23> 휴대전화 피해경험 T-test ····· 88

<표 24> 휴대전화 피해경험 ····· 88
<표 25> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에
따른 휴대전화 가해경험 ····· 89
<표 26> 휴대전화 가해경험 T-test ····· 92
<표 27> 휴대전화 가해경험 ····· 93
<표 28> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에
따른 휴대전화 문제점 ····· 94
<표 29> 휴대전화 문제점 T-test ····· 98
<표 30> 휴대전화 문제점 ····· 98
<표 31> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에
따른 휴대전화 사용행태 ····· 99
<표 32> 휴대전화 사용행태 T-test ····· 100
<표 33> 휴대전화 사용행태 ····· 100
<표 34> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에
따른 휴대전화 사용행태 ····· 101
<표 35> 휴대전화 사용행태 T-test ····· 103
<표 36> 휴대전화 사용행태 ····· 103
<표 37> 휴대전화 이용동기 요인 ····· 104
<표 38> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에
따른 휴대전화 이용동기 ····· 106
<표 39> 휴대전화 이용동기 T-test ····· 109
<표 40> 휴대전화 이용동기 ····· 109
<표 41> 휴대전화 이용 후 결과 요인 ····· 110
<표 42> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에
따른 휴대전화 이용결과 ····· 111
<표 43> 휴대전화 이용결과 T-test ····· 112
<표 44> 휴대전화 이용결과 ····· 112
<표 45> 자아상 요인 ····· 113
<표 46> 휴대전화 의존요인 ····· 115
<표 47> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에
따른 휴대전화 의존 ····· 117
<표 48> 휴대전화 의존 T-test ····· 119

<표 49> 휴대전화 의존 ····· 119
<표 50> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에
따른 주변의 반응 ····· 120
<표 51> 사회적 지지 T-test ····· 123
<표 52> 휴대전화 이용시 주변의 반응 ····· 124
<표 53> 휴대전화 이용동기와 의존과의 상관관계 ·····125
<표 54> 휴대전화 이용동기와 사회적 지지와의 상관관계 ···· 125
<표 55> 휴대전화 이용동기와 결과와의 상관관계 ····· 126
<표 56> 휴대전화 사회적 지지와 의존과의 상관관계 ····· 127
<표 57> 휴대전화 사회적 지지와 결과와의 상관관계 ····· 128
<표 58> 휴대전화 의존과 결과와의 상관관계 ····· 128
<표 59> 사회적지지, 자아상, 양육태도가 휴대전화
이용동기에 미치는 영향(β) ····· 131
<표 60> 휴대전화 이용동기가 의존에 미치는 영향(β) ····· 133
<표 61> 연구모형 검증결과 ····· 136
<표 62> 청소년의 모바일 미디어 정책로드맵 ····· 289

<부록1-표 1> 모바일 유비쿼터스 기술을 활용한 안전장치의
설명과 용도 ····· 310
<부록1-표 2> 219개 세부 기술을 제공하는 기관들의
목록 ····· 315
<부록2-표 1> 신뢰감 · 서포트 센터의 운영방식 ····· 322

그림 목차

[그림 1] 연구모형 ····· 37
[그림 2] 연구절차도 ····· 55
[그림 3] 사회적 지지 및 자아상에 관한 측정모형 ····· 134
[그림 4] 휴대전화 이용동기, 이용행태, 삶의 변화, 의존, 문제행동에 관한 측정 모형 ····· 135
[그림 5] 연구모형 검증 ····· 137

[부록 그림 1] 모바일 유비쿼터스 기술을 활용한 안전장치의 작동방식 ····· 311

I. 서 론

1. 연구의 배경과 목적
2. 연구의 내용

I. 서 론

1. 연구의 배경과 목적

전 세계적으로 휴대전화는 젊은 층을 중심으로 급속도로 확산되고 있다. 우리나라에서도 국내 휴대전화 가입자 수가 3,500만 명을 이미 넘어섰고, 연령대별 이용률을 보면 청소년의 약 74%가 휴대전화를 소지하고 있고(매일경제, 2005. 8. 15), 휴대전화를 사용하는 청소년들의 무선인터넷 이용률은 81.4%로 10대가 가장 높다(한국인터넷진흥원, 2004).

최근 무선 인터넷 서비스의 활성화, 단말기 화면의 대형화·컬러화, DMB서비스가 시작됨에 따라 TV나 컴퓨터에서만 볼 수 있었던 다양한 콘텐츠를 휴대전화에서도 접할 수 있게 되었다. 2005년 청소년 대상 모바일 관련 설문조사에서 청소년의 무선 인터넷 사용에서 가장 많이 이용하는 콘텐츠는 벨소리 다운로드, 게임, 컬러링 순이었고, 응답자의 78%가 게임을 다운로드 받아 이용하고 있다. 그 중 고스톱, 맞고 게임이 전체 24.5%로 가장 많았으며, 그 다음으로 스포츠 게임(18.4%), RPG게임(14.3%), 테트리스(11.2%) 순으로 나타났다(국가청소년위원회, 2005b).

이처럼 유비쿼터스(ubiquitous) 네트워크의 확산과 더불어 뉴미디어[1]가 청소년들의 가치관과 행동양식에 미치는 영향력이 날로 증가하고 있다. 모바일 미디어는 이제 더 이상 특별한 사람들이 특별한 상황에서 이용하는 새로

1) 뉴미디어란 전화·라디오·텔레비전 등과 같은 재래식 미디어에 대비되는 것으로서 고도로 발전된 전기통신과 컴퓨터 등의 핵심적 기술을 이용하여 등장한 정보전달 수단을 말한다. 뉴미디어는 유선계(광통신, 케이블 TV, ISDN, VAN, FAX), 무선계(HD TV, 이동통신, 무선전화, 무선호출, 무선 LAN, 텔레텍스트, 화상회의 등) 그리고 위성계(직접위성방송, 이동통신, VAST네트워크, 항법시스템)의 세 가지 유형으로 구분된다(신윤식·이철수·박재천·이정훈, 1992). 최근에 많이 사용되는 뉴미디어는 위성방송, 케이블 TV, 인터넷, PDA, DMB, 첨단휴대전화, VOD 등인데 본 연구에서는 휴대전화, 무선인터넷, DMB 등 모바일미디어에 초점을 두고, 모바일미디어 중에서도 청소년들이 가장 많이 사용하는 휴대전화를 중심으로 연구를 하고자 한다.

운 미디어가 아니다. 이제 청소년들의 일상생활 속에 깊이 파고든 휴대전화는 또래들과의 관계 형성 및 유지에 아주 중요한 역할을 한다. 청소년들의 휴대전화 이용은 향후에도 계속 증가할 것으로 전망되며, 이에 따른 역기능이 사회적 문제로 대두되기 시작했다. 인터넷과 모바일 미디어를 통해 확산되는 일진회 등의 청소년 폭력은 조직화되고 거대 집단화되었으며 폭력의 양상도 더욱 심각한 수준으로 치닫고 있다. 청소년들의 폭력은 인터넷과 모바일 게임 장면에서 빈번히 등장하는 행위를 모방하는 경향이 있다.

또한, 청소년들 중 부모의 명의로 휴대전화를 가입하는 경우 성인용 콘텐츠의 접근이 용이하여 건전한 성가치관 확립에 부정적인 영향을 받을 가능성이 크다. 즉, 청소년들이 모바일을 통해 접하는 성인콘텐츠 서비스는 선정적인 내용과 문구를 제공함으로써 청소년들을 자극하고 있는데, 이러한 선정적인 성인 콘텐츠는 감수성이 예민한 시기에 있는 청소년들에게 성적충동과 가치관의 혼란을 일으킬 수 있으며, 궁극적으로 성폭력, 성매매, 10대 임신으로 인한 미혼모 문제 등과 같은 성비행으로 이어져 더욱 심각한 사회문제를 야기할 수 있다. 그 외에도 수능시험에서 휴대전화를 부정행위의 도구로 사용한 경우나 휴대전화로 하루에 수백 건씩 문자메시지를 전송한다든지 수업시간에 친구들과 문자메시지를 주고받는 등 휴대전화의 남용으로 인한 피해 사례를 찾기는 어려운 일이 아니다.

휴대전화와 관련된 연구는 최근 5년간 진행되기 시작된 학문영역이다. 이에 따라 이와 관련된 연구가 미흡한 실정이며, 휴대전화 연구의 대부분은 미디어의 속성과 이용 동기 및 이용행태에 주로 관심을 두어 왔으며(김신동, 2004; 나은영, 2001), 휴대전화의 효과와 의존 및 중독 관련 연구(김선남 · 김현욱, 2004; 박길성 외, 2001; 박웅기, 2003; 이시형 외, 2002; 양심영, 2002; 황진구 외, 2005; 한주리 · 허경호, 2004)도 이루어지고 있다.

그러므로 청소년의 휴대전화 이용과 관련하여 보다 심층적이고 실질적인 정책적 혜택을 위해서는 먼저 학문적으로는 청소년 휴대전화 이용자의 심리적 · 성격적 특성과 휴대전화가 미치는 부정적인 영향을 밝히는 관련연구가 절실하다. 또한 이러한 연구 결과를 토대로 청소년들에게 적합한 휴대전화

역기능 예방교육 프로그램 개발 및 보급과 같은 정책적 노력이 필요하다.

최근 모바일을 통한 각종 유해정보의 범람은 청소년 문제행동을 설명하는 주요한 변인의 하나로 간주되고 있다. 이를테면 대부분 관련 연구들이 모바일 미디어 접촉과 청소년 문제행동간의 인과관계를 밝힘으로써, 모바일 미디어의 유해성을 강조하고 단순히 접촉을 차단하는 데에만 집중한 경향이 있다(Amodei & Scott, 2002; Hingson & Howland, 2002; Howard & Wang, 2003). 즉 기존의 청소년과 관련된 모바일 미디어 연구는 미디어 이용행태(원인)에 따른 청소년들의 문제행동(결과)에 초점을 두었다. 그 결과, 기존의 연구들은 모바일 미디어 이용행태와 그 결과로 나타나는 문제행동 사이에 개입하는 매개변인들을 고려하지 않은 한계를 지니고 있다. 따라서 이러한 연구결과를 바탕으로 하는 문제행동 예방대책이나 정책은 한계를 지닐 수밖에 없다.

본 연구는 이러한 기존의 연구들이 지닌 한계를 극복하고자 청소년들의 모바일 미디어 이용행태와 문제행동 간에 존재하는 매개변인들을 고려하여 독립변인과 매개변인 그리고 종속변인들 간의 관계를 종합적으로 분석하는 데 중점을 두고자 한다. 따라서 본 연구에서는 청소년의 모바일 미디어 의존 결정요인 및 문제행동에 관한 이론적 모형 개발 및 검증을 통해 청소년들의 모바일 미디어 이용에 관한 과학적이고 체계적인 분석과 이러한 이용행태가 청소년의 가치관과 행동양식에 미치는 영향력에 대한 분석을 실시하였다. 이와 같은 분석을 통해 청소년들의 모바일 미디어 이용행태에 따른 문제행동에 대한 보다 구체적이고 종합적인 진단을 내릴 수 있을 것으로 기대하며, 이러한 진단 결과를 바탕으로 청소년의 모바일 미디어 이용과 관련된 종합적인 대책을 마련하는데 초점을 두고자 한다.

2. 연구의 내용

위와 같은 목적으로 본 연구는 다음과 같은 내용으로 전개된다. 첫째, 연구의 배경과 목적에 대한 소개와 더불어 휴대전화 및 뉴미디어와 관련된 이

론과 선행 연구를 소개한다. 이것을 바탕으로 이 연구가 추구하는 연구문제, 가설에 대한 소개와 더불어 가설 검증을 위한 데이터 수집 절차, 분석방법 및 절차에 대한 설명을 한다.

설문조사를 통해 얻은 양적 데이터와 더불어 심층면접 방법, 개방형 질문조사와 같은 질적 데이터를 분석에 함께 사용한다. 이렇게 모아진 데이터는 크게 다섯 분야에서 분석이 이루어지는데, 우선 기술적인 데이터를 이용한 청소년들의 휴대전화 이용에 관한 현황 파악과 인구통계학적인 특성에 따른 군집 간의 차이에 대한 논의가 있을 것이다.

둘째, 위에서 언급한 것처럼 청소년의 휴대전화 콘텐츠에 대한 노출(원인)과 행위(결과) 간의 관계에 영향을 미칠 것이라고 생각되는 변인들의 관계를 분석하였다.

셋째, 청소년 심층면접과 청소년, 교사, 부모를 대상으로 한 개방형질문조사를 통해서 얻은 데이터를 기반으로 휴대전화 이용행태와 문화적 취향의 형성에 대한 탐색적 연구를 실시하였다.

넷째, 휴대전화를 이용하고 있는 여러 나라의 휴대전화 정책에 대한 소개를 바탕으로 우리나라 정책과 비교 · 분석하여 시사점을 도출하고 한편, 앞으로 기획 · 실행 될 가치가 있을만한 정책을 제시하였다.

마지막 장에는 데이터 분석을 토대로 한 분석 및 연구 결과에 대한 종합적인 논의와 함께, 종합적인 정책제언과 함께 청소년의 모바일 미디어 정책 로드맵을 제시하였다.

Ⅱ. 관련이론과 선행연구

1. 이용과 충족이론
2. 일탈이론
3. 휴대전화와 관련한 선행연구
4. 연구 문제

Ⅱ. 관련이론과 선행연구

1. 이용과 충족이론

오늘날 청소년들은 사회화 과정에서 문화를 수동적으로 수용하기보다는 적극적으로 의미를 부여하고 해석하려는 가운데 그들 나름대로의 세계와 문화를 창출해간다(Corsaro & Eder, 1995). 또한, 한 사회의 문화 창출에 중요한 역할을 담당하고 있는 미디어에 대해서 청소년들은 적극적으로 그들의 일상적인 삶에 미디어 기술을 활용하는 것으로 평가되고 있다(Ebersole, 2000). 이렇듯, 청소년들은 새로운 미디어가 등장할 때마다 그것을 적극적으로 이용하면서 그들만의 독특한 문화를 창출하고 있다. 이들 청소년들은 청소년기에 나타나는 다양한 욕구를 바탕으로 새로운 미디어를 이용하고 있는 것이다. 오늘날 청소년들에게 가장 선호되고 있는 뉴미디어 가운데 하나인 휴대전화는 이것을 이용하는 청소년들의 문화적 행태가 형성되는 데 있어, 이들의 독특한 욕구와 취향이 반영되어 나타나고 있다는 것을 알 수 있다. 이러한 접근에서, 청소년들의 휴대전화 이용 동기나 욕구, 이용행태를 잘 설명해줄 수 있는 이론이 이용과 충족이론(uses and gratification theory)이라 하겠다.

이용충족이론은 미국에서 텔레비전이 사회저변으로 확대되면서 그 영향력이 커지기 시작한 1950년대부터 시작하여 미디어 연구의 주요 이론으로 자리 잡았다(김정기, 1999). 전통적인 미디어 이론들은 청소년들을 포함한 수용자들의 미디어 이용을 수동적으로 보며, 미디어가 전달하는 메시지를 그대로 받아들인다고 보았다(임은미, 1999). 이러한 관점에서 미디어가 지니는 사회적 영향력은 대단히 큰 것으로 인식되었다. 특히 텔레비전과 같은 미디어가 청소년들에게 미치는 영향은 매우 크기 때문에, 텔레비전 폭력이 청소년들에게 끼치는 악영향에 대해서는 학계와 교육계에서 많은 우려가 있었다. 이러한 시대적 연구 환경 속에서 이용충족이론이 나오게 되었다.

카츠(Katz, 1959)를 비롯한 학자들은 미디어의 영향력이 없다는 주장에 대하여 비판하기 시작하였다. 이들은 미디어가 전달하는 메시지의 단기적인 설득효과에만 초점을 맞춘 나머지 커뮤니케이션 연구가 죽어가고 있는 것처럼 판단했다고 지적하였다. 그러면서 언론학을 옹호하는 학자들 특히 카츠는 미디어를 통하여 메시지를 전달하는 전달자의 입장에서 벗어나, 수용자에 초점을 둔 커뮤니케이션 연구를 할 것을 주창하고 나섰다. 미디어 수용자의 입장에서 다양한 심리·사회적 속성을 지닌 사람들이 미디어를 가지고 과연 무엇을 하는지를 연구하는 것이 중요하다고 주장하였다. 이러한 주장은 당시 미디어 메시지 발신자 중심의 커뮤니케이션 연구패러다임을 수용자 중심으로 옮기는 파격적인 주장이었다. 카츠(Katz, 1959)가 처음으로 '이용충족 (uses and gratification)'이라는 이름을 붙인 이 연구전통은 그 이전 1940년대에 이미 시작되었다. 이러한 연구전통을 바탕으로 카츠(Katz, 1959)가 주창한 이용충족연구는 각 계층, 계급별로 사람들이 자신들의 가치, 흥미, 인간관계, 사회적 역할 등에 따라서 미디어 기술과 내용을 선별적으로 이용한다는 것을 전제로 한다. 이용충족이론에서 중요한 개념은 미디어 이용자의 적극성 또는 능동성(activeness)과 선별성(selectivity)이다. 적극성이라는 개념은 이용자들이 미디어가 전달하는 메시지를 아무런 생각 없이 그대로 받아들이는 것이 아니라 자신의 욕구에 따라서 적극적으로 이용하며 나름대로 평가한다는 것이다. 선별성이라는 개념은 수용자들이 여러 가지 미디어나 다양한 메시지들을 접할 때에 자신이 갖고 있는 성향이나 취향 또는 가치관에 따라서 취할 것은 취하고 버릴 것은 버린다는 것을 뜻한다. 이 연구들에 따르면, 이용자들이 미디어를 적극적으로 선택하고 이용하는 것은 그들의 독특한 사회·문화적 욕구를 충족시키기 위한 행위라는 것이다. 이를테면 텔레비전 시청자들의 시청동기를 유형별로 살펴보면, 오락, 정보, 교제, 외로움 달래기, 현실도피, 등장인물과의 상호작용, 시간 때우기 등의 동기를 들 수 있는데, 시청자들은 이러한 다양한 욕구들과 취향들을 충족시키기 위하여 특정 채널이나 특정 프로그램들을 선별적으로 이용한다는 것이다(Levy & Windahl, 1984; Palmgreen, Wenner & Rosengren, 1985; Rubin, 1981).

이용충족이론의 등장으로 전통적인 미디어 효과이론은 퇴색되는 가운데 수용자 중심의 이용충족이론은 다양한 뉴미디어가 등장할 때마다 적용되어 왔다. 이를테면, 미국에서 종합유선방송이나 위성방송 등이 등장하자 그 시청자들의 시청행태를 연구하는데 이용되었으며, 오늘날에는 인터넷 이용자들의 연구에 이 이론이 적용되기 시작하고 있다(Ebersole, 2000). 최근에는 국내외 청소년들을 포함한 성인들의 온라인 게임, 휴대전화 또는 DMB 이용행태를 연구하는데 적극적으로 이용되고 있다. 이는 한정된 콘텐츠에 다양한 미디어가 등장하면서 이용자들이 어떠한 욕구에서 매체를 선택하는가가 중요한 문제가 되었기 때문이다. 김광수(2006)는 기존의 이용과 충족 연구에서 나아가 휴대전화의 사용이 즉시적인 결과가 아니라 이용자들에게 어떠한 가치로 이어지고 있는지 심층적인 분석을 실시하였다. 여기서 휴대전화의 사용으로 생성되는 가치로 '편리, 소속, 정, 도덕, 안심, 자극, 통제, 성취, 속박' 의 9가지 가치를 도출해 내었다. 이것은 기존의 이용과 충족의 연구결과와는 다소 차이가 있는 것으로 드러났는데, 렁과 웨이(Leung & Wei, 2000)의 연구에서 휴대전화의 즉시성과 도구성이 중요 이용 동기로 밝혀졌지만 이것은 서로 다른 가치로 연결되고 있었다. '즉시성' 은 통제와 편리의 가치로, '도구성' 은 성취와 통제 가치로 이어지고 있었다. 사회성이나 사교의 동기는 친밀을 거쳐서 소속 가치로 연계되고 있었다.

성동규 · 임성원(2006)은 위성 DMB 초기 수용자의 이용 행태를 연구하였다. 이 연구에서는 방송매체를 이용하여 충족하고자 하는 이용자들의 욕구는 무엇이며, 모바일 미디어인 위성 DMB에는 어떠한 욕구가 작용하고 있는지 탐색하였다. 군집 분석 결과 방송 매체의 이용 동기는 6개 요인인 '도구적 지식 추구군' , '다채널 접근 추구군' , '경제적 접근 추구군' , '유희적 오락 추구군' , '휴대적 접근 추구군' , '보도적 환경 감시군' 으로 도출되었다. 이러한 6개 요인은 위성 DMB의 이용 행태에서 차별적으로 추구되고 있었고, 이것을 통해 기존의 고정형 방송을 모바일 방송이 보완하고 있다는 것을 예측할 수 있었다.

이처럼 새로운 미디어에 관한 연구는 이용자들이 추구하는 욕구로 대표되는데, 휴대전화와 관련된 연구에서 알 수 있듯이 미디어 도입 초기와 연구의 접근 시각이 다르다는 것을 알 수 있다. 지금의 휴대전화 연구는 이용과 충족에 따른 이용 행태나 콘텐츠 개발을 넘어서서 심층적인 영향력을 진단하는 것으로 깊이를 더해가고 있다. 이러한 흐름에서 최근 한승수 · 오경수(2006)는 대학생들을 중심으로 휴대전화 이용의 병리 현상인 중독 성향을 연구하였다. 설명변인으로 이용전화의 사용 정도와 동기, 그리고 대인관계의 유형을 상정하였다. 이동전화의 사용 정도 요소 중, 음성 전화서비스와 문자 서비스에 대한 사용정도는 중독적 성향에 유의미한 차이를 유발하였다. 문자 서비스의 사용 정도가 많을수록 강박적이거나 생활공간에서의 중독 성향을 보이게 된다는 것을 알 수 있었고, 음성 통화 서비스의 사용 정도는 생활 장애적 중독 성향과 집착적 성향에 유의미한 차이를 나타냈다. 휴대전화 사용 동기 중 중독적 성향 모두에 영향을 미치는 것은 '습관적 동기' 로 나타났다. 즉 휴대전화를 특별한 목적이나 동기 없이 습관적으로 사용하는 대학생일수록 휴대전화에 대한 중독적 성향을 보일 가능성이 높다고 볼 수 있다. 이러한 중독 현상은 또한 개개인의 다양한 대인관계 유형이 유의미한 영향을 미치고 있었다. 대인관계에 있어 냉담하고 회피적이고 배타적인 것과 반대로, 생기 있고 쾌활하며 외향적인 대학생들도 이동전화를 적극적으로 활용할수록, 이동전화가 없으면 박탈감을 느끼는 강박적 성향이 나타난다는 결과가 도출되었다. 이러한 연구 결과, 대인관계에 있어서 의사소통이 활발한 경우와 소극적인 경우 모두에게 이동전화는 때로는 도피처이자 대인관계형성이나 유지에 효율적인 의사소통 도구로 기능하게 된다. 이 연구는 상반된 대인관계 유형에서도 휴대전화가 매개체로 과도하게 사용될 경우, 정도의 차이는 있겠지만 강박적이거나 생활 장애적인 중독 성향이 나타날 가능성이 높다고 결론을 내리고 있다.

2. 일탈이론

1) 일탈의 개념과 유형

일탈(deviance)이란 '공동체나 사회에서 여러 사람들에 의하여 받아들여지는 규범에 순응하지 않는 행위'(Giddens, 1993. 140)로 포괄적으로 규정될 수 있는 개념이다. 일반적으로 모든 규칙 및 규범위반행위를 의미하여 형법을 위반한 행위인 범죄(crime)를 포함하는 것으로 이해되기도 한다. 그러나 좁은 의미로 사용될 때에는 '법에 의해 규제되는 범죄를 제외한 규칙 및 규범 위반행위' 를 일컫는 것으로 규정 된다(박병식 외, 1999. 10). 하간(Hagan)은 이러한 규범위반 행위를 그러한 행위들로 인한 사회적 피해에 대한 평가, 사회적 반응의 심각성, 규범에 대한 합의 정도를 기준으로 다음과 같은 4가지로 유형화하였다(Hagan, 1987. 48-59). 첫째, 합의범죄(consensus crime)로서 살인, 강도, 강간 유괴, 절도 등 전통적인 약탈 및 폭력범죄들과 같이 사회구성원들이 그 행위가 범죄를 구성한다는 것에 대해서 별 이의를 표하지 않는 유형이다. 둘째, 갈등범죄(conflict crime)로 이 행위유형에 속하는 행위도 형법에 의해 범죄로 규정된다. 사회적 피해의 정도는 합의범죄 다음으로 크며 사회적 반응도 상당히 부정적일 수 있다. 그러나 인공유산, 안락사 등과 같이 그것이 범죄냐 아니냐에 대해 논쟁적인 여론이 존재하는 행위유형이다. 셋째, 사회적 일탈(social deviation)의 범주에 넣을 수 있는 행위들이다. 부모나 교사에 대한 반항, 음주, 흡연, 유흥업소 출입, 패싸움, 불량 써클 가입, 오토바이 폭주 등과 같이 지위비행(status offense)에 속하는 행위들이 대표적인 예이다. 사회적 관습이나 전통, 에티켓, 또는 조직의 규율, 학교의 학칙 등을 위반하는 행위이며 범죄행위만큼 강한 반응이나 제재가 부여되는 것은 아니지만 여전히 부정적인 사회적 반응을 이끌어 내고, 어떤 경우에는 형사사법기관 이외의 시설에 수용되거나 형사처벌이 아닌 형태의 처벌을 받기도 한다. 넷째, 사회적 다양성(social diversion)의 범주에 드는 행위유형이다. 머리염색 등을 통해 주위 사람들의 관심을 끄는 것과 같이 개성을 지나치게 표현하는 행위를 하는 경

우를 예로 들 수 있다. 일반적인 평범한 행동에서는 조금 벗어나지만 그것 때문에 사회적 처벌을 받지는 않는다.

2) 일탈 이론

사회적 일탈에 관한 다양한 이론들이 존재하지만 여기서는 휴대전화 문제 행동과 밀접한 관련을 맺고 있는 사회통제이론, 아노미 이론 및 부분문화론에 관하여 논의하고자 한다.

(1) 사회통제이론

규범이론은 규범성의 약화가 부적절한 행동을 유발한다는 이론이다. 여기서 사회통제이론(Hirschi, 1969)과 자기통제이론(Gottfredson & Hirschi, 1990)은 고전주의 범죄학의 가정을 따르고 있다. 고전주의 범죄학에서 인간의 본성은 자기이익을 추구하는 이기적인 것으로 보고 있다. 대부분의 범죄나 비행이 행위자에게 쉽고, 즉각적이고 확실한 이익을 제공한다는 면에서 모든 사람은 범죄나 비행의 동기를 가지고 있다고 본다. 허쉬(Hirschi, 1969)는 인간은 기본적으로 규범을 위반하려는 이기적 속성, 일탈 속성을 지니고 있다고 본다. 이러한 기본적인 일탈적 성향을 가진 인간들이 일탈행동을 하지 않게 되는 것은 그들에게 작용하는 규범강요기제가 있기 때문이다. 이러한 규범강요기제를 그는 미시적 수준에서의 사회적 결속(social bonding)에서 찾고 있다. 허쉬(Hirschi, 1969)는 중요한 타자와의 친밀한 사회관계는 규범내면화의 기제이며 일탈행동의 통제효과이다. 그는 중요한 타자와의 범주에 부모, 교사, 또래집단 등을 포함시키고 있는데, 청소년집단과 같은 또래집단은 통제효과가 적은 것으로 나타나며 심지어 일탈행동의 유발효과를 지니기도 한다. 이 이론에서는 비행의 동기보다 통제에 초점을 둔다. 대면적인 관계에서는 주변사람들의 통제가 작용하여 자기가 하고 싶은 대로 행동하지 못하는 경향이 있지만, 사이버 공간에서는 익명성이 보장되는 상황에서 다른 사람이나 공동체의 통제가 약해서 자기가 하고 싶은 대로 행동하는 경향이 강하며, 특히 휴대전화 사용으로 형성되는 대화의 장에서는 개인중심성과 비밀성의 특징(김신동, 2001)으로 그 집단만의 문화적

취향과 공통적인 행동양식인 아비투스(habitus)[2]의 형성을 촉진한다. 자기 통제이론은 또한 가정에서의 훈육이 자녀들의 자기 통제력을 만들어 낸다고 본다. 가정에서 자녀의 휴대전화 사용을 감독하고 훈육하는 방법은 통제이론적인 관점에서 보면 매우 적절하다. 이는 최근의 연구결과에서도 경험적으로 뒷받침되고 있다(성윤숙, 2000).

(2) 아노미 이론

아노미이론은 머튼(Merton)이 제시한 이론으로 범죄행위보다는 훨씬 더 포괄적 일탈개념을 설명하는데 더 적합하다. 머튼(Merton)에 의하면, 아노미 상태가 일탈행위의 발생에 중요한 요인이며, 이때 아노미(anomie)는 규범(사회의 규칙이나 도덕)이 무너진 상태로 사람들이 의지할 규범이 상호 모순적이거나 효율성을 상실하여, 그들의 행동을 통제하지 못하는 상황을 말한다. 아노미는 문화적으로 규정된 합법적인 목표와 이를 달성하기 위한 제도적 수단 사이의 괴리에서 발생하는 것으로 정의된다. 즉, 어느 사회나 그 성원들이 추구해야할 어떤 목표가 있고 그에 도달하는 정당화된 수단이 있는 것인데, 이때 사회가 그 목표(예를 들어, 경제적 성공)를 너무 강조하면 아노미의 조건이 마련된다. 이 경우 그 목표를 달성하기 위한 행위를 규제하는 제도적 규범에 대한 동조를 약화시키는데, 특히 경쟁에서 사회적으로 불리한 위치에 있는 사람들의 동조가 약해질 것이다. 이들은 사회적으로 인정받는 제도적 수단을 사용해서는 성공을 할 확률이 낮거나 혹은 제도적 수단을 사용할 수 없는 위치에 있기 때문이다(이정규 · 안진, 2002). 머튼(Merton)은 이러한 상황에 대해 사람들이 적응하는 다섯 가지의 양식을 제시하고 있는데, 대다수의 사람들은 문화적 목표와 정당화된 목표달성 수단

2) 아비투스는 특정한 사회적 환경에 의해 내면화된 성향의 체계로서 인간 행동의 생산자이며 인지와 평가와 행동의 일반적 모습이다. 아비투스를 가장 잘 드러내는 것이 '취향'이다. 어떤 옷을 입고 어떤 음악을 듣는지 등의 취향의 문제는 그야말로 개인적인 문제인 것처럼 보이지만, 사실은 속한 사회의 질서를 반영하게 되는 것이다. 즉 아비투스는 '사회화된 주관성'으로 행위자로 하여금 다양한 상황에 대응하도록 허락해주는 '행동의 연결원칙'이다. 여기서 다양한 상황이라는 것은 사회공간의 하위 공간인 '장(champ)'이라는 새로운 개념으로 해석된다. 장이란 기존 행위자들 간의 관계를 변형하거나 유지하려는 갈등이 일어나는 힘의 '상징적 투쟁 공간이다.

에 동조하게 될 것이다. 물론 이때 수단에 동조한다고 해서 성공이 반드시 보장되는 것은 아니지만, 이들은 비일탈적 적응양식으로 볼 수 있다. 그러나 목표에는 동조하지만 정당화되지 못한 수단을 사용한다든지(혁신형), 문화적 목표에는 동조하지 못하나 수단에만 동조하거나(의례형), 목표와 수단에 대해 모두 부정하는 경우(도피형), 그리고 새로운 목표와 그에 따르는 새로운 수단을 대안으로 채택하는 경우(반역형)를 포함하는 소위 일탈적 적응양식도 얼마든지 가능하다(이정규 · 안진, 2002).

일탈은 이러한 정당한 욕구의 충족을 위한 제도화된 수단을 확보하지 못함으로써 욕구충족을 위해 사회적 · 문화적으로 공인되지 못한 수단을 사용하는데 있다. 따라서 일탈행동은 욕구충족수단의 확보를 제약하는 데서 생기는 사회구조적 문제라고 할 수 있다(이정규 · 안진, 2002). 청소년들은 휴대전화를 통해 타인의 신상정보를 도용하거나 타인의 휴대전화 도용, 불법복제물판매나 구입 등 휴대전화를 자신의 욕구충족의 수단으로 사용하고 있다. 이상으로 머튼(Merton)의 아노미 이론은 그 주된 초점이 모든 수준의 사회적 일탈의 발생에 사회구조 자체가 어떻게 기여하는가를 강조하고 있으며, 일탈이 결코 예외적 · 개별적 현상이 아니라 사회 문화적으로 발생할 수 있는 구조적 현상임을 보여주고 있다(Williams & McShane, 1994).

(3) 부분문화론

범죄 및 비행과 관련해서는 부분문화(subculture theory)론이 존재한다. 이 이론들은 머튼(Merton)의 아노미 이론과 서덜랜트(Sutherland)의 접촉차 이론의 통합이라고 볼 수 있는데, 특히 소년비행과 갱(gang)의 존재를 설명하려는 시도에서 발전되었다. 하위문화란 기존의 지배적인 사고방식(가치관 · 의사결정)과 행동방식과는 다른 내용, 또는 그 지배적 방식에 저항하는 내용을 담는 문화를 말한다(이정규 · 안진, 2002). 하위문화는 하층민들이 청소년기부터 중산층의 기준에 비추어 달성할 수 없는 목표에 의해 좌절을 겪는데서 비롯된다. 이러한 좌절감으로 중산층 가치관에 대한 과잉적대반응이 일어나게 되며, 또한 일부 청소년의 경우 이러한 좌절을 집단적으로 해결하려는 시도를 하게 된다(이정규 · 안진, 2002). 다음으로 클로워드와

오린(Cloward & Ohlin)은 기회차이(differential opportunity)이론을 제시하였다. 문화적인 목표를 달성하는데 합법적인 기회를 갖지 못하는 도시의 하층 청소년들은 자기 지역에 잘 확립되어 있는 다른 종류의 불법적인 기회구조를 찾았으며, 이를 적극적으로 이용하게 된다. 더욱이 이 기회들은 그 접근도 제약되어 있어서 성공에 중요하며, 따라서 비행과 범죄에 지대한 영향을 끼치게 되는 것이다. 비행의 기회, 즉 비행을 행함으로써 출세하고, 인정을 받을 수 있는 기회와 장을 부분문화가 제공한다(이정규 · 안진, 2002)고 할 수 있겠다.

일탈의 부분문화론적 설명은 한 사회내에는 성격을 달리하는 문화를 가진 하위집단들이 있다는 인식을 바탕으로 한 것이다. 이러한 하위문화의 종합적 집합체로서의 사회문화체는 이들을 아우르는 핵심가치를 바탕으로 연결되어 있다. 그러나 하위문화집단의 문화가치가 그 사회에서 수용 불가능할 정도로 핵심가치와 충돌한다면 그것은 일탈적 하위문화집단으로 간주될 수 있고 그들의 문화를 내면화한 구성원들의 일상적인 행동은 일탈행위로 간주된다는 것이다(정희태, 1998). 이는 비행집단이라는 하위집단과의 접촉이 일탈행동을 유발한다는 것으로 이는 일탈행동이 친밀한 집단내에서의 상호작용과 의사소통과정을 통해 학습된다고 보고 있다. 나아가 일탈행동은 단순한 비행지지 인구집단과의 접촉만으로는 발생하지 않고 비행집단의 문화를 자신의 행위양식으로 내면화하는 과정이 필요하다고 주장한다(Cohen, 1975). 이러한 부문문화이론은 특정한 일탈적인 하위문화집단의 존재와 그들의 행위양식이 일탈행동의 중요한 사회적 요인이라는 것을 인식시켜 주었다. 그리고 이 이론은 일탈하위집단문화의 내면화는 또래집단과 같은 친밀한 1차적 사회관계를 통해 사회화된다는 것을 밝혀 줌으로써 친밀한 1차적 사회관계가 일탈행동의 통제적 효과만이 아니라 유발효과도 가지고 있음을 보여주었다. 이러한 맥락에서 휴대전화 유해정보로부터 청소년을 보호하기 위한 하나의 대책으로 제시되는 정보복지구현 방안은 청소년에게 유익한 정보를 제공하게 되면 유해정보에의 노출이 줄어들 것이라는 주장이다. 이러한 주장은 유해정보와 유익한 정보에의 접촉기회를 유익한 정보에 유리하도록 차별화해서 청소년들을 보호한다는 입장이다(성윤숙, 1999; 안동근, 2000). 이는 서덜

랜드(Sutherland, 1939)의 주장처럼 청소년 비행에 호의적인 정의보다 비호의적인 정의와 더 많이 접촉할수록 비행을 저지지 않게 된다는 논리와 같다.

3. 휴대전화와 관련한 선행연구

1) 청소년의 자아상 형성

자기와 관련된 단어는 크게 두 가지로 나뉘는데 자기인지(self-cognition)와 자기정서(self-affect)가 그것이다. 자기인지와 관련된 용어로는 자기개념(self-concept), 자기상(self-image), 자기도식(self-schema), 자기이해(self-understanding) 등이 있으며 이러한 용어들은 자기의 기술적 언급으로 자기의 성질과 특질에 대한 정의이므로 평가적인 요소가 배제된다. 반면 자기정서와 관련된 용어는 자아 존중감(self-esteem), 자기가치(self-worth), 자기평가(self-evaluation), 자기느낌(self-feeling) 등이 있는데 이 용어들은 자신을 가치 있고 중요하며 의미 있게 여기는 정도, 즉 자신에 대한 가치를 기술하는데 이용된다(Cassidy, 1990). 자기상 또는 정체성이란 자신의 모든 생활 영역 전반에 걸쳐 개인의 경험과 스스로에 대한 생각 등의 총체이다(Perterson, Schlenberg, Abramowitz, Offer, & Jarcho, 1984). 충동조절, 정신건강, 새로운 상황에서의 적응과 같은 심리적인 기능뿐 아니라 가족관계, 학교상황, 친구관계와 같은 여러 사회적 차원에서의 기능을 통해 자기상이 명확해진다(Stoller, Offer, Howard, & Koening, 1996). 이러한 자기상은 자신이 지각하는 자기에 대한 생각과 자신에 대한 다른 사람의 반응간의 차이에 따라 변하는데 자기상은 일차적으로 이러한 사회적 상호작용을 통해 발달해 나간다(Perterson et al., 1984).

자기상과 관련된 요인을 살펴본다면 크게 사회상황 요인과 개체내부의 성숙 요인으로 나누어 볼 수 있는데 전자에는 가족관계의 변화, 학교상황의 변화, 또래관계의 변화를 들 수 있고 후자에는 생물학적 성숙과 인지적 성숙을 들 수 있다(Patton & Noller, 1994). 또한 싱코넨(Sinkkonen) 등은 자기상의 어떤 측면은 생물학적 성숙과 관련된 반면 다른 측면은 인지적 성숙에 따라 다르게 개발된다고 설명하고 있다. 따라서 자기상 또는 정체성

이란 자기개념이나 자아 존중감, 가치감에 비해 다차원적인 구성개념이며, 개인의 생물학적 변화, 인지적 변화, 사회적 상호작용에 의해서 변화될 수 있다(이춘재, 1996).

2) 휴대전화 이용과 가족관계

청소년기의 가족관계, 특히 부모-자녀 관계는 청소년의 사회성 발달에 중요한 역할을 한다. 청소년기는 아동기까지 지속되던 부모에 대한 의존으로부터 벗어나 자율성과 책임감을 획득할 뿐 아니라, 부모와의 안정된 애착관계를 유지하고 의사결정에 있어서 부모로부터 계속적인 조언을 받음으로서 부모-자녀 간에 상호의존적인 관계를 형성해 나가는 시기이다. 따라서 청소년기의 안정된 부모와의 관계는 청소년 자신에게 또래 친구나 타인 등의 가정 밖에서의 새로운 관계 형성에 대한 가족들의 지지에 따른 자신감을 느끼도록 해주며(Rice, 1990), 청소년의 부모에 대한 애착은 사회적 유능성, 정서적 적응, 자존감, 신체적 건강 등 여러 측면에 영향을 미친다(Allen & Kuperminc, 1995; Kobak & Cole, 1993). 가족 간의 효과적인 의사소통도 청소년기의 사회성 발달에 중요한 영향을 미치는데 특히 부모-자녀간의 갈등이나 문제해결에 있어서 중요한 기능을 한다. 부모-자녀 간의 의사소통과 문제행동과의 관계연구를 통해 부모와의 의사소통이 개별적일수록 자녀의 문제행동이 적어지는 반면 부모와의 의사소통이 역기능적일수록 문제행동이 많다고 보고하였다(서순미, 2002). 하지만 청소년기는 그 특성상 독립과 자율의 욕구가 커지는 시기로 부모-자녀간에 갈등이 많이 발생하게 된다. 주로 일어나는 갈등은 귀가시간, 옷차림, 방청소 등과 같은 가벼운 수준으로 청소년의 사회성 발달에 도움이 될 수 있으나 강력하고 지속적으로 일어나는 갈등은 가출, 비행 퇴학, 마약 등의 청소년 문제행동을 일으킬 확률이 높다(Brook et al., 1990).

청소년의 사회화 과정에서 가장 중요한 장소는 학교, 가정, 그리고 사회이다. 그 중에서도 가정은 다른 모든 상황에 영향을 주는 가장 근본적인 사회화 장소이다. 특히 청소년 사회화의 근본이 되는 가족 내 대화 패턴의 차이

가 청소년의 모든 행동영역에서 차이를 가져올 수 있다. 가정에서 어떻게 자라 왔는지, 어떤 커뮤니케이션을 하며 자랐는지에 따라 학교나 사회 속에서 한 개인이 보여줄 수 있는 여러 행동들(미디어 이용행동, 친구관계 등 포함)에서 차이를 보이게 된다. 휴대전화도 하나의 커뮤니케이션 도구이기 때문에 휴대전화가 커뮤니케이션 출구로서 기능하는 방식은 가정 내의 커뮤니케이션이 어떤 양상으로 진행되는가에 따라 달라질 수 있다. 특히 청소년들의 경우 자신의 이야기가 가정 내에서 별로 존중받지 못하거나 무시되는 분위기라면 자신의 또래들과 평등하고, 비밀의 대화공간을 만들 수 있는 휴대전화에 의존하고자 하는 동기가 높아질 것이다. 개인화된 휴대전화를 통해 부모와 가정이라는 테두리를 의식하지 않고 친구와 직접 연결될 수 있게 될 때 가정에서 충족시키지 못했던 커뮤니케이션 욕구가 발산될 가능성이 있기 때문이다(나은영, 2001).

휴대전화의 개인중심성과 즉시성 등의 기술적 특징으로 인해 부모 · 자녀 관계가 약화되고 있다는 주장이 제기되고 있다 (Katz, 1999; 나은영, 2001). 과거에는 집에 들어오면 또래들과의 상호작용은 끝이 나고, 부모(가족)와의 상호작용이 시작되었다. 이제는 이러한 경계가 허물어지고 있다. 휴대전화를 이용해 부모 몰래 자기 방에서 또래들과 음성과 메시지를 주고받는다거나 게임에 몰두함으로써 부모와의 대화나 함께하는 활동이 점점 줄어들 수밖에 없다. 자녀들을 보호하기위해 요긴하게 활용될 것이라고 생각했던 휴대전화가 부모들로부터 청소년들을 해방시키게 하고 그들만의 미디어상의 자유공간을 제공하고 있는 셈이다(Ling, 1998; 김신동, 2001). 즉, 휴대전화가 시간과 공간을 초월하여 자녀와 부모와의 의사소통을 가능하게 해주는 측면(나은영, 2001)도 있지만 자녀의 휴대전화는 부모들이 범접할 수 없는 자녀만의 세계를 구축하는 수단으로 사용되면서 자녀와 어머니와의 간극을 벌려 놓기도 한다. 한편 자녀와의 의사소통이 항상 가능하게 됨에 따라 어머니들이 어머니 노릇을 상시화하면서 자녀들에게 지나치게 의존하고 집착하는 모습을 보이기도 한다(김명혜, 2005). 휴대전화 기술이 발전 · 진화하고 있지만 어머니들은 진보된 기술을 적극 활용하는 모습을 보이고 있지 못하고

있다. 이에 비해 자녀들은 새로운 휴대전화 기술에 더 능숙하고 이 부분에서 어머니들과 자녀들 사이의 새로운 개념의 디지털 갭(diginal gap)이 형성되어서, 권력관계가 역전된다고 볼 수 있겠다(김명혜, 2005; 김혜수, 2005).

3) 휴대전화 이용과 친구관계

청소년기는 가족의 범위에서 벗어나 좀 더 다양한 사회적 만남이 증가되는 시기로 이 시기에 이루어지는 친구 혹은 또래관계는 청소년들의 취향의 형성과 사회적 세계를 확장하는데 중요한 기반이 된다. 또한 청소년기 동안 이루어지는 친구관계는 타인과의 상호작용, 직업, 성인으로서의 사회적 관계를 위한 본보기가 되므로 청소년의 사회성 발달에 결정적인 역할을 한다(최보가, 1993). 이처럼 청소년 사이의 친구관계와 이들 사이에 형성된 또래문화 속에서 집단적으로 형성된 문화적 취향이 압력으로 작용해 그들만의 휴대전화 이용패턴이 나타난다고 볼 수 있다. 휴대전화는 청소년들의 또래관계에 영향을 받으며, 또 그들의 휴대전화 이용과 관련한 독특한 취향과 문화의 형성에 영향을 끼친다(최병목 외, 2005). 대체로 또래관계란 많은 시간과 경험을 함께 할 때 다져질 수 있으나 과거와 달리 요즘 청소년들은 과외나 학원, 독서실을 다니느라 또래들과 어울릴 시간이 거의 없다. 그러나 컴퓨터와 휴대전화가 보급됨에 따라 청소년들은 친구들의 전화번호를 모두 휴대전화에 담고 다니다가 언제, 어디서라도 연락을 취할 수 있게 되었다. 특히, 휴대전화를 통해 언제, 어느 경우에서나 문자나 통화로 친구들과 연락을 할 수 있게 되었으므로 청소년들에게는 휴대전화가 자신을 그들의 또래문화와 이어주는 없어서는 안 될 '끈'이 된 셈이다(Ito, 2001).

더구나 휴대전화는 청소년들이 부모나 교사의 감시를 피해 시간에 구애받을 필요도 없이 하루에도 수십 번씩 연락을 주고받을 수 있게 만들어주었다(Ling, 2000; 김신동, 2001). 이들은 수업시간, 등·하교길, 상대방을 만나러 가는 길, 또는 방금 헤어져 집으로 돌아가는 지하철과 버스 안, 잠자리에 들기 전 'Good Night'을 속삭이기 위해 또는 잠이 많은 친구를 아침마다 깨우기 위해 'Wake up call'전화를 걸고 메시지를 보낸다. 비록 통화시간

이나 문자메시지의 길이는 짧다고 하더라도 청소년들은 자주, 그리고 여러 가지 방식으로 소통을 주고받음으로써 그들 사이의 친밀도를 점점 더 높인다(Haythomwaite, 1999). 즉, 휴대전화는 기존의 의사소통미디어에 단순히 하나의 새로운 미디어를 추가했다는 의미를 넘어서 또래들과 전보다 훨씬 더 자유롭고, 상시적인, 또 유연한 의사소통을 가능하게 해 주면서 그들만의 매개된 대화 공간(a field of mediated communication)을 제공해 준다. 일일이 전화 거는 수고를 하지 않고도 동시다발적으로 메시지를 보낼 수 있기 때문에 다수의 또래들과 즉흥적인 만남을 자주 가질 수 있게 되었다. 또 재미있는 메시지를 또래 모두에게 '선물' 함으로써 상대방에 대한 자신의 호의를 손쉽게 표현할 수 있게 되었다. 또한 휴대전화기의 소지는 청소년집단 전체의 문화와의 연결가능성과 그들 사이의 공통된 생활패턴과 취향형성의 가능성을 높이게 된다. 즉, 휴대전화는 청소년 또래관계의 밀도를 깊게 해서 그들만의 문화적 취향과 아비투스(habitus)의 형성을 가능하게 해 준다.

4) 청소년의 휴대전화 이용과 정체성 형성

청소년들은 자연스럽게 휴대전화라는 커뮤니케이션 도구를 자신의 몸과 동일시하게 되거나, 그들의 커뮤니케이션 기관의 확장으로 인식하는 것으로 보인다. 왜냐하면 휴대전화는 '나만의 전화번호'가 주어지고 이 번호는 나를 다른 사람과 구분시켜 주며, 언제라도 나와 또래들을 연결시켜주기 때문이다. 휴대전화의 '나만의 번호'는 집 전화번호와 달리 '나' 라는 존재를 다른 존재들과 구분 짓는 '이름' 과도 같은 역할을 한다(Protokid, 2000). 이와 같은 맥락에서 볼 때 휴대전화의 디자인은 기기 선택에 있어 매우 중요한 요인이 될 수 있다. 대다수의 청소년들은 자신만의 개성을 연출하기 위해 휴대전화의 외부(스티커, 손잡이 줄, 케이스 등)와 내부(화면, 벨소리)를 다양하게 장식한다. 휴대전화는 이들에게 자신을 치장하는 보석과도 같은 하나의 패션으로 인식된다(Plant, 2001; Protokid, 2000). 그리고 그때그때의 유행과 취향이 창조된다. 이는 청소년들에게 있어 자아를 표현하

는 하나의 방식이고 다른 사람에게 보여주고 싶은 나만의 모습이며, 다른 집단 또는 다른 세대와 차별화(구별짓기, 티내기)를 하는 전략으로 볼 수 있다. 신중하게 선택되고 치장된 나만의 휴대전화는 청소년들에게 있어 또래집단에 대한 동화 또는 소속의 욕구를 나타내는 동시에 자신만의 개성을 표현하고자 하는 차별화의 욕구를 의미하는 것으로 볼 수 있다(Alexander, 2000). 이러한 휴대전화 기술을 생활의 일부로 받아들이는 행태는 맥루한(McLuhan, 1964)의 기술 결정론적 관점에서 볼 때 휴대전화가 인간감각기관의 연장으로 인식되고 있다고 볼 수 있겠다.

아울러 휴대전화는 한 집단과 물리적으로 함께 있으면서도 다른 집단과의 접촉가능성을 항상 열어둔다. 즉, 휴대전화는 청소년들을 시간의 제약과 공간의 경계로부터 자유롭게 해줌으로써, 청소년들의 집단적 자아와 아비투스(habitus)의 형성을 가능케 한다. 예를 들면 휴대전화는 같은 학교 또는 같은 반에 집중되지 않고, 다른 반과 다른 학교의 또래와 선배, 후배 등 다양한 집단의 또래들과의 의사소통과 만남을 가능하게 해준다.

5) 청소년의 휴대전화 이용동기

이동전화의 이용동기에 관한 연구들은 다양한 서비스를 중심으로 한 이용동기들을 제시하고 있다(나은영, 2001; 박종민, 2003; 배진한, 2001; 성동규 · 조윤경, 2002; 이인희, 2001; Leung & Wei, 2000). 나은영(2001)은 이동전화 사용집단이 비사용 집단에 비해서 개인성이 강하고, 즉각성과 직접성이 높다는 결과를 발견하였고, 배진한(2001)은 이동전화의 충족 요인으로 오락, 사교, 거래, 즉시접속, 프라이버시의 다섯 가지 요인을 추출하였다. 특히 연령이 이용에 중요한 변인이 되고 있음을 논의하고 있다. 또한 이인희(2001)는 대학생의 이동전화 이용동기를 사회적 차원, 기능적 차원, 심리적 차원, 그리고 문화적 차원으로 나누고 이에 따라서 사회성, 즉각성, 이동성, 도구성, 정보습득, 시간관리, 안심, 체면/동조, 흥미/휴식, 과시, 패션/사회적 지위의 모두 11개의 동기를 제시하였다. 유사한 연구로 렁과 웨이(Leung & Wei, 2000)는 홍콩 사람들의 이동전화 이용 행태 연구를 통해

서 이동성, 즉각성, 도구적인 동기가 이동전화 이용의 중요한 예측 변인이 된다고 주장하였다. 이동전화 연구의 두 번째 경향인 통화서비스와 문자서비스 간의 기능대체의 가능성 연구들은 어떤 충족 차원에서 문자서비스가 통화서비스를 대체할 수 있는가에 대해서 집중하고 있다(이수영, 2003; 김주환 · 진보래, 2004). 이수영(2003)은 통화서비스와 문자 서비스의 공통된 충족 요인으로 사회성, 휴식, 유행/지위, 즉각성, 이동성, 시간관리, 우정의 7개의 요인을 추출한 다음 각 요인들의 적소 분석을 통해서 통화 서비스는 도구적 동기를, 문자서비스는 사회적 또는 본질적 동기를 더 잘 충족시키고 있음을 발견하였다. 한편 김주환과 진보래(2004)는 통화서비스는 통제 동기를, 문자 서비스는 애정동기를 가장 많이 충족시키고 있었다.

링(Ling, 1998)은 청소년의 휴대전화 사용동기를 연락가능성, 부모로부터 해방 또는 독립, 안전, 일상생활의 조율, 과시로 크게 다섯 가지로 구분하였다.

첫째, 연락가능성이란 언제, 어디서라도 친구들과 연락이 이루어질 수 있어야 함을 의미한다. 청소년기에 있어 또래관계는 정체성 형성에 커다란 영향을 미치며 일상생활 또한 점차 또래관계를 중심으로 조직화된다. 왜냐하면 청소년들의 삶에 있어 또래들은 매우 중요한 존재이기 때문이다. 그러므로 휴대전화가 없어서 또래들 간에 그때그때 이루어지는 연락을 받지 못한다거나 또는 휴대전화가 없기 때문에 즉흥적인 만남에 끼지 못하게 된다는 것은 청소년들에게 커다란 상실감이나 박탈감을 경험하게 할 수 있다. 이와 같이 또래집단에 끼지 못하거나 또래집단으로부터 탈락할지도 모른다는 심리상태는 이들에게 불안감을 초래하는데 특히 자존감이 낮은 어린 청소년들은 또래들의 압력에 흔들리기 쉬워서 이러한 불안감이 더욱 심화될 수 있다. 특히 집단주의 문화와 연고가 중시되는 문화가 지배하는 우리사회에서 또래관계로부터 배제되거나 또래들로부터 따돌림을 당할지도 모른다는 불안감은 청소년들에게 큰 압력으로 작용할 가능성이 있다(강정인, 2000; 김신동, 2001). 그러므로 청소년들은 집단구성원들과 동질적인 정체성을 갖고 있음을 보여줘야 한다(Kopomaa, 2000; Roos, 2002)는 또래압력을 받고 있다.

왜냐하면 이들은 즉흥적인 만남이 수시로 이뤄지는 또래집단에서 소외되지 않기 위해서, 또는 독특한 청소년 세대문화를 갖고 있는 또래집단에 속하기 위해서는 같은 집단임을 보여주어야 하기 때문이다. 그러므로 또래집단에서 휴대전화를 사용하는 구성원이 늘어남에 따라 현재 휴대전화 비사용 청소년들은 휴대전화 사용행태에 대한 그룹압력을 받게 될 가능성이 높다.

둘째, 휴대전화는 청소년들에게 부모의 통제와 감시의 눈이 미치지 않는 자신만의 자유로운 공간의 확보, 또는 자신이 의사소통과 네트워크의 중심이 되는 자신만의 세계구축을 가능하게 해주기 때문에 그 선호도가 높다(김신동, 2001; Coogan and Kangas, 2000; Haddon, 2000). 왜냐하면 휴대전화는 청소년들에게 한밤중에 자기 방에서 부모 몰래 또래들과 메시지와 음성을 주고받을 수 있게 해주기 때문이다. 그리고 휴대전화는 부모 · 자녀 간에 보다 유연한 협상과정을 가능케 함으로써 부모 · 자녀 간 의사소통에도 영향을 미칠 수 있다(Roos, 2002). 예를 들면 대체로 청소년들은 방과 후 또는 학원이 종료된 후 곧바로 귀가하도록 되어 있었으나 곧바로 귀가하지 않고 친구 집 또는 PC방, 오락실 등에서 놀다가 가도 된다는 부모의 허락을 얻기 위한 협상의 도구로 기능하며 이 도구를 이용해서 부모와의 귀가시간에 대한 협상이 가능해졌다. 협상결과 부모의 허락은 휴대전화 소유가 청소년들에게 해방 또는 독립의 상징으로 비춰지기도 하며(Protokid, 2000), 한편으로는 이것을 통해 청소년들에게 자신의 이동반경을 넓히는 계기가 될 수도 있다. 왜냐하면 부모는 일단 자녀의 위치가 확인되었으므로 늦게 귀가한다고 하더라도 자녀들의 안전에 대한 우려를 덜어버릴 수 있기 때문이다.

셋째, 자녀의 안전에 대한 부모들의 욕구가 청소년들에게 휴대전화 보급을 확산시킨 한 요인으로 작용했을 것이다. 왜냐하면 복잡한 도시에서 살아가는 현대인들은 이동의 반경이 더욱 넓어지고 이동의 빈도가 빈번해지는 한편 도시생활에 따른 범죄에 노출될 위험성이 높다. 특히 청소년들은 학원이나 과외를 받느라 밤늦게 이동하는 경우가 많으므로 부모들은 자녀들의 안전에 대해 항상 우려하고 있다. 따라서 부모들 입장에서 자녀의 휴대전화는 자녀들의 행동 감시 기능뿐만 아니라 다른 한편으로 자녀가 위급한 상황

에서 도움을 요청할 때 긴요하게 사용될 수 있는 수단으로 인정될 수 있다.

넷째, 일상생활의 조율 때문에 휴대전화가 필요해질 것이다. 왜냐하면 휴대전화가 있으면 집에 놓고 온 숙제, 준비물, 도시락을 학교로 가져다달라고 한다거나 다른 다급한 일이 생겨 학교에서 집으로 공중전화를 걸기 위해 줄을 설 필요가 없게 되었기 때문이다.

다섯째, 핀란드의 10대들에게도 휴대전화는 지위를 나타내기보다는 일상생활의 유기적 부분으로 해석(Kasesniemi & Rautiainen, 2002; Oksman & Turtiainen, 2004)되며, 일본의 10대들에게는 휴대전화가 일종의 주술적인 힘을 지니는 물건으로 여겨지기도 하고(Ito, 2001), 이태리 청소년들에게는 패션 장식으로 여겨지는 경향이 있다(Fortunati, 2002; 나은영, 2005). 우리나라의 문화적 · 사회적 배경을 통해서보면, 휴대전화 보급의 확산은 과시 목적이 작용할 수 있다. 초기에 휴대전화는 엘리트층의 전유물로 20여 년간 소수만이 가질 수 있는 과시의 수단이었으며(Plant, 2002), 특히 초기에는 중상층 청소년들을 중심으로 이들의 과시욕과 취향을 충족시키기 위한 방편으로 확산되었다(Roos, 1993). 즉, 청소년들에게 휴대전화는 중요한 자기표현의 수단이며, 동시에 장난감처럼 옆에 놓고 언제든 즐길 수 있는 오락매체이며, 부르디외(Bourdieu, 1984)의 이론에 따르면, 다른 세대들과의 "티내기" 또는 "구별짓기"의 전략으로 이용되어지기도 했다.

6) 청소년의 휴대전화 이용 행태와 문화적 취향의 형성

(1) 청소년의 모바일 미디어 콘텐츠 선호도

새로운 기술은 인간의 생활방식을 변화시키고 사람들의 지속적인 사용과 혁신을 통해 사람들의 욕구충족을 가능하게 한다. 특히 청소년들은 새로운 기술 사용으로 인해서, 기성세대의 통제를 받지 않고, 자신들만의 세계를 이뤄내는 경향이 있다(김신동, 2001; Alexander, 2000). 원래, 음성통화를 주요 기능으로 하고 있는 휴대전화가 청소년들 사이에서는 오히려 문자메시지의 송 · 수신과 인터넷 사용 등 다기능 미디어로서 활발히 사용되고 있을 뿐만 아니라 그 가치가 중시되고 있기 때문이다(Katz, 1999; 이인희, 2001). 상대적으로 저

렴한 문자서비스가 요금 절약을 위해 보다 많이 사용하게 되며, 이러한 현실적인 이유 외에도 문자메시지는 허공 속으로 흩어지는 음성통화나 음성메시지 기능과는 달리 흔적이 남겨진다는 점에서 연애편지와 같은 감동을 전달할 수 있는 특징이 있다(이시형 외, 2002).

한국정보문화진흥원(2005)의 연구결과에 따르면 청소년들은 하루 최고 400회까지 휴대전화 문자메시지를 발송했으며 총 응답자들의 1일 평균 휴대전화 문자발송건수는 9.08회, 1분당 평균문자타수는 100.11타수였다. 그리고 응답 청소년들의 휴대전화 주 사용용도는 문자보내기(34.3%), 전화통화(27.2%), 안부묻기(14.4%)와 공지전달(11.7%), 음악감상(5.2%) 등이었다. 또한 청소년들이 휴대전화 서비스 중 가장 많이 사용하는 것은 문자전송이 1순위(34.9%), 송신자 음악서비스(25.0%), 발신번호표시(19.5%), 통화배경음(6.0%) 순으로 나타났다. 이종숙(2001)의 문자메시지 이용행태 연구에 의하면 18-25세 사이의 개인별 월 평균 문자서비스 이용건수는 약 50건 정도이며 13-17세의 월평균 이용건수는 이보다 훨씬 많은 200건 정도이다. 그리고 이시형 등의 연구(2002)에 의하면 서울의 중 · 고교생들의 하루 평균 휴대전화 이용건수 55건 중 문자서비스 이용은 45건 중 문자서비스 이용은 45건 정도이다. 즉 20대 미만의 젊은 세대들에 있어서 문자메시지 서비스 이용은 음성통화 서비스를 기능적으로 대체하는 것으로 인식되고 있는 것이다(이수영, 2003).

한국소비자보호원(2004)은 휴대전화 무선인터넷 이용경험이 있는 전국의 청소년을 대상으로 조사한 결과, 청소년들이 주로 이용하는 무선인터넷 콘텐츠는 음악/벨소리/컬러링이 1순위, 캐릭터/사진/그림이 2순위, 퀴즈/게임/만화가 3순위로 나타났다. 남학생은 여학생에 비해 퀴즈/만화/게임에서 높은 이용률을 보인 반면 여학생은 동영상/방송, 음악/벨소리/컬러링, 캐릭터/사진/그림의 이용률에서 남학생보다 높게 나타나 성별로 의미 있는 차이가 있다는 것을 알 수 있다. 청소년들이 휴대전화를 이용하여 받고 있는 무선인터넷서비스는 벨소리다운(컬러링), MP3 음악다운, 모바일게임, 캐릭터다운, 동영상, 에메일 확인 순으로 높은 반면 친구 찾기, 교통, 날씨, 운세 등 정보서비스, 영화 등 예매, 채팅, 은행업무 등은 매우 낮았다. 청소년들은 흥미위주

로 무선인터넷을 사용하고 있으며 무선인터넷의 매출의 주요발생원인 디지털 음악과 모바일 게임을 주로 이용하고 있다.

(2) 청소년의 휴대전화 이용 시 집단 간 차이

나은영(2002)은 휴대전화가 이용자의 적극적인 개입을 전제로 하는 미디어이기 때문에 개인의 가치나 속성에 따라 이용양식(이용여부, 통신수단 선호도, 휴대전화 교체시기, 가족 및 동성 친구와의 통화 수와 통화시간, 문자메시지와 장식 등 자기 표현적 사용 정도)에서의 차이가 있음을 지적하였다. 또한 정보적, 도구적 사용에서 남자가 여자보다 더 이용하며 그 차이가 다른 행태에서의 차이보다 더 커짐을 발견했다. 남녀 간 이용에서의 차이가 연령이 증가함에 따라 증가한다는 점에서 여성의 역할을 제약하는 한국사회의 사회구조적 요인이 이용에서의 차이 발생에 관련이 있을 것으로 추측하였다.

여성들은 남성들에 비해 멀리 떨어진 친척, 자주 만나기 힘든 친척들과의 관계를 지속적으로 유지하기 위해 또는 이웃이나 친구들과 정보교환은 물론 정서적 관계를 유지하기 위해 전화를 자주 이용한다고 한다(Rakow, 1992). 따라서 성별 전화사용의 역할모델을 어렸을 때부터 보면서 자라온 여자청소년들은 남자청소년들에 비해 전화를 이용해 사회적 관계망을 형성, 유지하는 기술을 습득하는데 더 큰 관심을 갖고 있을 가능성이 높을 수 있다. 링(Ling, 2001)의 연구에 의하면 실제로 남자청소년들은 휴대전화를 과시 대상으로 여기는 경향이 많고 휴대전화가 갖고 있는 오락성과 과시적, 기술적 측면에 더 큰 관심을 나타내고 있었다. 반면에 여자청소년들은 우호적인 사회적 관계를 유지하기 위한 의사소통의 도구로 휴대전화를 활용하는 경향이 더 높았다(Rautiainen and Kasesniemi, 2000).

7) 청소년의 휴대전화로 인한 갈등과 문제행동

(1) 휴대전화 중독현상

인터넷 중독에 관한 연구들이 몇 년 전부터 줄곧 연구자들의 관심을 끌어왔지만, 휴대전화 중독에 관한 연구는 인터넷 중독에 관한 연구에 비해 거

의 없는 현실이다. 휴대전화의 기능이 점점 다양화되고 이용률이 점차 높아질수록 휴대전화의 과다이용과 오용 및 중독에 관한 연구도 필요해 진다고 하겠다(이시형 외, 2002; 한주리 · 허경호, 2004). 인터넷 중독의 기준에 대한 논의들은 다음과 같이 제시되고 있다. 우선 영(Young, 1996)은 DSM-Ⅳ의 약물의존 진단준거를 사용하여 과도한 인터넷 사용을 조사한 결과에 근거하여 전개하였다. 즉 의존적인 인터넷 사용자들은 알콜중독이나 다른 중독들과 마찬가지로 학문적, 사회적, 재정적, 직업적 생활에 명백히 방해받고 있음을 보고 과도한 인터넷 사용으로 의한 약물 의존시의 현상적 결과를 중독의 기준으로 삼았다.

정신의학에서는 중독을 '무작위화의 실패'라고 말한다. 무작위화의 실패는 곧 다양성의 소실로서 집착이나 강박적 증상으로 이어진다. 즉 다양성을 잃어버리고 '대부분의 시간이나 정열을 오직 중독대상을 찾는 데만 사용' 하게 되는 것이다(권준수, 1999). 그러나 인터넷 중독이나 휴대전화 중독이 일반 약물중독과 다른 점은 휴대전화 하나에만 빠져 있어도 여러 가지 기능을 할 수 있다는 점이다. 휴대전화나 인터넷을 과도하게 이용하는 사람은 그 안에 있는 여러 기능을 다양하게 이용할 가능성이 더 높기 때문에 어떤 면에서는 '다양성의 소실'로 보기 어렵다. 물론 휴대전화나 인터넷에 몰두하게 됨으로써 일상적인 직장생활, 가정생활, 대인관계, 학생의 경우 학업 등에 소홀해지는 것은 일종의 다양성 소실이다. 그러나 약물 중독과 달리 뉴미디어 중독은 뉴미디어의 특성상 그것 하나만으로도 다양한 경험을 할 수 있다는 점에서 다른 중독현상들과는 차이를 보인다. 한국의 청소년들은 현실로부터 도피하고 싶은 마음에서 인터넷이나 휴대전화에 몰입할 가능성이 높을 수밖에 없고 따라서 몰입과 중독이 부적응적 행동으로 이어질 확률도 그만큼 더 높다. 청소년의 경우 미디어 중독현상이 영향을 줄 수 있는 여러 영역들 중 학습에 미치는 부정적 효과가 가장 클 것이고 휴대전화로 연락하는 몇 몇 또래집단 이외의 다른 사람들과의 대인관계와 가족관계 및 기타 일상생활에도 부정적 영향을 줄 수 있다(이시형 외, 2002).

사회가 디지털화되면서 산업계에서는 디지털화가 가져다주는 긍정적인 효

과를 부각시켜온 반면 인문사회계에서는 이러한 사고방식이 자칫 인간을 기술의 노예로 만들 수 있다는 시각에 기초하여 디지털화가 가져올 수 있는 부작용에 대한 관심을 가져왔다. 이에 따라 게임과 인터넷 몰입이 가져오는 부작용에 관한 연구들이 활발히 이루어졌으며 휴대전화의 지나친 사용이 가져오는 부작용 역시 최근 들어 이루어지고 있다. 중 · 고생 10명 가운데 7~8명은 휴대전화가 없으면 심리적 안정을 찾지 못하고 있으며 심지어는 불안해하거나 허전해하기도 한다(박길성 외, 2001; 청소년보호위원회, 2001).

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(한국정보문화진흥원, 2005). 김선남 · 김현욱(2004)은 '청소년의 휴대전화 중독에 관한 연구'를 통해 자아개념이 강한 청소년일수록 휴대전화 중독 정도가 높으며 '휴대전화 사용 요금에 대한 부모의 꾸지람', '부모의 경제력'과 같은 요인들이 청소년의 휴대전화 중독과 밀접한 연관이 있다는 것을 밝혀내었다. 박웅기(2003)는 '대학생들의 이동전화 증독증에 관한 연구'를 통해 외로움과 자극요구 등 심리학적 변인들이 휴대전화 중독을 설명해줄 수 있다는 것을 분석하였다(최항섭 · 김희연, 2005). 나은영(2005)은 청소년들이 휴대전화에 심리적 애착을 가지고 일상생활 속에서 이용하는 행태를 연구했는데, 2년간의 변화를 살펴보기 위해 2002년과 2004년 두 시점에서 서울 및 수도원 지역 중 · 고등학생 1,025명을 대상으로 설문조사를 실시한 결과 청소년의 휴대전화 이용 차원은 '관계-정보' 차원과 '오락성-진지함' 차원으로 분리되었고, 지난 2년간 휴대전화 일상화의 정도가 증가하였으며, 정보 차원보다 관계 차원에 치중하는 것으로 나타났다. 가족 구성원 간에 평등적으로 대화하는 가정의 청소년일수록 커뮤니케이션 효능감이 높았으며, 휴대전화 일상화의 정도는 휴대전화에 입력된 친구의 수와 정적 관계를 보이면서 적응적인 방향의 이용 행동과 비교적 높은 상관관계를 보였다. 휴대전화 애착 정도는 모바일게임이나 채팅과 같은 부적응적 방향의 행동과 비교적 높은 상관관계를 보여, 휴대전화 일상화 자체가 부정적이라기보다는 커뮤니케이션 변인들로 인해

부정적 방향으로 사용되었을 때 비로소 부정적인 이용과 연관성을 보이게 된다고 밝혔다.

휴대전화 중독을 통신미디어의 활용에서 일상생활에서의 현실기능의 균형이 깨진 상태라고 규정되고 인간의 자아가 이러한 현실기능을 조정하는 역할을 수행한다고 할 때 청소년의 휴대전화 중독은 자아를 중심으로 한 사회심리적 특성이 주요한 중독의 요인으로 작용한다고 가정할 수 있다. 그동안 사이버 중독에 관한 기존의 연구들은 이러한 심리적 특성과의 관계를 자주 논의해왔다. 따라서 선행연구들을 토대로 중요하다고 여겨지는 자아존중감, 충동성, 우울 등의 심리적 특성들을 통신 중독의 설명요인으로 살펴보았다. 최근 급증한 통신미디어 사용에 관하여 영과 로저스(Young & Rogers, 1997)와 건(Gunn, 1988)는 인터넷 중독과 우울과의 관계연구에서 BDI를 사용하여 측정한 결과 인터넷 중독을 보이는 사람들이 가벼운 정도에서 심각한 우울을 보임을 확인했고, 이런 우울이 낮은 자존감, 거절에 대한 두려움, 인정받고자 하는 욕구들과 함께 나타날 때 작은 목소리, 눈맞춤, 제스추어 등과 같은 비언어적인 행동을 감출 수 있는 인터넷을 통한 상호작용 관계에 깊이 빠져들게 될 것이라고 논의에 덧붙였다(송원영, 1999). 샤피라(Shapira, 2000) 등의 연구자들은 인터넷 중독을 보이는 사람들의 행동이 병적으로 반복되는 행동이라는 점에서 충동조절장애와 유사하다고 주장하였으며 연구에 참가한 성인 남녀들의 행동이 강박적이거나 자아 이질적이라기보다는 충동적이고 자아동조적이라고 보았다. 청소년의 충동성은 자기통제의 실패로서 생활기능영역에서의 여러 가지의 부정적 결과를 가져올 수 있으며 정보미디어의 사용에서도 충동조절의 장애 또는 중독적인 형태로 나타나기 쉽다. 나아가 청소년들이 가상현실에서의 자기탐색은 현실과 연관·통합되어져야 하는데 자기통제력이 낮은 사람은 현실에서 장애의 더 큰 만족을 추구하기보다 가상세계에서 즉각적인 만족만을 추구하기에 통신 중독으로 빠지기 쉽다고 볼 수 있다(이계원, 2001).

학교에서 긍정적인 보상을 받지 못하는 학생들은 다른 행동에 의해서라도 인정받고자 위험행동으로의 개입 동기가 될 수 있음이 연구들에서 지적되어 왔다(Steinhausen & Winkler, 2001; Voydanoff & Donnelly, 1999). 또

한 청소년들의 학교환경에 대한 긍정적인 지각은 위험행동의 부정적 결과를 감소시키는데 기여한다(한상철, 2001). 학교에 대한 긍정적인 성향, 학교와의 관계성, 학교의 질에 대한 높은 인식은 학업성취와 정신건강을 예언해준다(Furstenberg & Hughes, 1995). 따라서 학교생활에서의 학업, 교사, 친구와의 관계, 학교환경에 대한 인식 등은 청소년의 위험행동에 긍정적 혹은 부정적 영향을 미치며 위험행동의 하나의 결과로서 휴대전화 사용의 역기능의 발현과 관련될 수 있음을 시사한다.

(2) 청소년의 휴대전화 소비행태

휴대전화의 소비 자체에 대한 연구는 소비자 학계에서 종종 이루어져왔다. 또한 휴대전화의 사회문화적 의미에 대한 연구들 역시 언론학계에서 주로 진행된 바 있다. 소비자 학계의 기존연구들은 휴대전화 서비스와 소비자에 관한 연구, 소비자들의 인구학적 특성에 따른 휴대전화 소비 양식 연구, 휴대전화와 개인관계의 변화에 관한 연구, 휴대전화 이용의 부작용에 대한 연구로 크게 나뉜다. 먼저 휴대전화 서비스와 소비자에 관한 연구로 유소이(2002)는 '휴대전화 서비스에 대한 소비자태도, 사용비용 및 소비자 만족에 관한 연구'를 통해 휴대전화의 사용에 있어서 소비자로 하여금 호의적 태도를 가지게 하는 요인들을 분석하였다. 그녀에 의하면 성별, 소득, 대학졸업 여부와 같은 인구통계학적 요인들은 휴대전화 서비스에 대한 호의적 태도에 유의미한 것으로 나타났다. 또한 최은실 · 여정성(2002)은 '이동전화 서비스의 효용과 비용요인에 따른 소비자 유형 연구'를 통해 휴대전화의 효용-비용 차원에 따라 소비자들이 어떻게 유형화되는지를 알아보았다. 이 연구에 의하면 휴대전화의 효용-비용 차원에 따라 소비자들은 크게 '관계지향적 경제비용 민감 집단', '통신 지향적 경제비용 민감집단', '쾌락 지향적 사회심리비용 민감집단', '무효용 비용 둔감 집단' 네 가지 유형으로 나타났다.

휴대전화의 소비에 초점을 맞추기보다 휴대전화가 매개가 되어 이루어지는 사회문화적 변화에 대한 연구들은 언론 학계를 중심으로 광범위하게 이루어졌다. 먼저 이용자들의 인구학적 특성에 휴대전화 이용 유형에 대한 연

구로서 성동규 · 조윤경(2002)은 ‘이동전화 이용자의 집단적 특징에 따른 이용 유형 연구’를 수행하였다. 이 연구자들은 이용자들을 ‘개혁적 타인 지향형 집단’, ‘다수적 내적지향형 집단’, ‘지체적 전통지향형 집단’으로 분류한 후 각 집단은 휴대전화 이용 유형에서 부분적으로 유의미한 차이점을 보인다는 것을 밝혀내었다. 배진한(2002)은 ‘이용자의 인적 속성이 이동전화 이용에 미치는 영향’ 연구를 통해 휴대전화에 대한 채널경향, 면대면 커뮤니케이션의 회피 등 이용자들의 인적 속성에 휴대전화 이용양식이 미치는 영향을 살펴보았다. 그에 의하면 휴대전화에 대한 사회적 실재감과 친밀도가 높은 사람일수록 휴대전화를 더욱 다양하게 사용하는 반면 면대면 커뮤니케이션이 원활하지 못한 사람은 휴대전화 이용에서도 소극적인 것으로 나타났다. 휴대전화가 개인관계를 변화시키는 논의에 대한 연구로서 먼저 송종현(2004)은 ‘이동전화와 인간 커뮤니케이션의 확장’이라는 논문을 통해 휴대전화가 매개하고 있는 커뮤니케이션의 확장을 차원별로 나누어 본 후 각 차원에 있어서 사회적 관계의 확장 양상이 어떻게 이루어지는가를 살펴보았다. 그에 의하면 인간 커뮤니케이션은 휴대전화에 의해 ‘기능 확장’과 ‘자아 확장’ 두 가지 차원으로 변화하고 있으며 이 차원들의 상호작용에 따라 사회적 관계의 확장 양식 역시 다양하게 전개되는 것으로 나타났다. 배진한(2001)은 ‘이동전화의 충족과 대인 커뮤니케이션 미디어로서 이동전화의 적합성 인식’ 연구를 통해 휴대전화 이용을 한국의 전통적인 커뮤니케이션 가치관과 연결시켜 보았다. 이 연구에 의하면 전통적 커뮤니케이션 가치관에 공감하는 정도가 높은 나이 많은 세대는 어린 세대에 비해 휴대전화의 적합성을 낮게 평가하면서도 그 효율성은 인정하는 이중성을 보였다(최항섭·김희연, 2005).

한국소비자보호원(2004)의 조사에 따르면 휴대전화 무선인터넷 이용요금과 관련한 피해를 경험했다고 응답한 청소년이 32%였으며, 이 중 78.6%가 과다한 요금이 청구되었다고 생각하고 있는 것으로 나타났다. 이는 요금이 생각보다 많이 청구되었다는 인식을 가진 소비자의 대부분이 복잡한 요금부과체계 및 요금정보 부족 등으로 요금에 대한 예측이 곤란했기 때문이다. 무선인터넷과 관련된 가장 큰 문제는 요금에 관한 것이다. 이는 요금산

정 기준이 복잡하나 충분한 정보가 없기 때문인데 가격은 합리적인 선택을 가능하게 하는 중요한 소비자 정보이기 때문에 정보부족으로 인한 피해를 막기 위해서는 사전에 정확한 요금에 대한 공지가 필요하다. 그러나 무선인터넷은 정보이용료 외에 통화료에 대해서 과금 단위로만 표기되고 있어 사실상 요금을 미리 알지 못하는 상태에서 서비스를 이용하게 된다. 따라서 사전에 요금예측이 용이하도록 서비스를 제공하는 것은 물론 소비자가 상세한 이용내역을 알 수 있도록 개선할 필요가 있다.

(3) 수업시간 문자 보내기

청소년들은 자기가 마음대로 통제하기 힘든 상황에서 생활하는 시간이 대부분이기 때문에 자신을 감시하는 어른(부모, 교사, 다른 성인들 등)의 눈을 피할 수 있는 문자메시지가 매우 효과적인 소통수단이 된다. 예를 들면 음성통화를 마음대로 할 수 없는 상황인 교실에서 점점 많은 청소년들이 수업시간에도 휴대전화를 이용한 문자 메시지를 주고받는다. 이러한 추세는 범세계적으로 나타나는 보편적인 현상이 되어가고 있다(Ito, 2001; Ling, 2000; Protokid, 2000; Rautiainen and Kasesniemi, 2000). 청소년들은 학교에서 휴대전화를 가져오지 않거나 꺼두는 경우는 6명 중 1명에 불과한 반면 수업시간에도 몰래 친구와 문자를 주고받는 경우는 2명 중 1명 이상이었다(한국정보문화진흥원, 2005). 수업시간에 문자메시지를 받게 되면 수업에 대한 집중은 깨지고 만다. 또한 많은 청소년들이 받은 메시지에 즉각적으로 응답해야 한다는 의무감을 느끼기 때문에 비록 짧은 순간이지만 메시지 작성을 위해 수업 중에 한눈을 팔아야 한다. 이로 인해 휴대전화 사용은 청소년들의 학습을 방해하게 될 가능성이 높다(Ling, 2000).

(4) 휴대전화를 통한 청소년 비행

휴대전화 사용은 학습을 방해할 뿐만 아니라 2005년도 수능시험에서의 경우처럼 부정행위의 도구로 사용될 가능성까지 안고 있다(Ling, 2000). 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(한국정보문화진흥원, 2005). 무선인터넷을 이용하는 미성년자는 성인용 콘텐츠에 대한 접근을 차단하기 위해 성인인증 절차를 거치게 되어 있다. 그러나 부모 등 보호자, 또는 다른 성인, 심지어 미성년자 본인의 주민등록번호를 입력해도 입장할 수 있고 성인인증절차가 아예 없는 경우도 있는 것으로 나타나 청소년들이 성인용 콘텐츠에 많이 노출되고 있음을 알 수 있다(한국소비자보호원, 2004; 홍승희, 2006). 타인의 신상정보를 도용하거나 타인의 휴대전화 도용, 불법복제물판매나 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 하고 있다.

청소년에 대한 부모의 관심이 큰 경우에는 청소년의 지위관련 비행과 성관련 비행이 매우 낮음을 알 수 있다. 이러한 분석 결과로 볼 때 청소년 지도에 부모의 관심이 얼마나 중요한 역할을 하는가에 대해 시사하는 바가 크다는 것을 알 수 있다. 재산관련 비행은 여자보다는 남자에게서 높고 휴대전화로 악의적인 내용의 문자를 배포한 경험이 있을 때 높았다. 그러므로 정책적인 입장에서는 휴대전화로 인한 청소년의 재산관련 비행을 낮추려면 여자보다는 남자청소년 쪽에 초점을 맞출 필요가 있겠다. 그리고 악의적인 내용의 문자배포를 조절시킬 수 있는 프로그램의 개발이 필요함을 알 수 있다(한국정보문화진흥원, 2005).

(5) 청소년의 휴대전화 이용과 건강 약화

최근 핀란드에서 휴대전화 이용의 정도와 건강을 해치는 행동 즉 청소년들이 이용하는 정보와 커뮤니케이션 기술이 어떻게 건강과 관련을 가지는가에 대한 연구가 이루어져 왔다. 건강을 해치는 행동들[흡연, 담배냄새맡기(snuffing), 술]과 휴대전화 이용과의 관계에 대한 연구가 14-16세 사이의 대표적 샘플로 구성된 청소년들에게 설문조사를 통해 진행되었다. 그 중 응답자의 89%가 휴대전화를 이용하고 있었고 적어도 13%가 매일 1시간씩

이용한다. 이러한 휴대전화 이용의 정도는 건강을 해치는 행동들과 관련이 있다. 독립변수는 휴대전화 이용의 정도(매일 몇 시간동안 휴대전화로 통화를 하는가? 메시지를 보내는가? 게임을 하는가? 등)로 하고, 종속변수는 흡연 상태(아예 안 핌, 한번 시도, 흡연하지만 매일은 아님, 매일피지만 10개피 이하, 매일피고 10개피 이상)와 씹는 담배의 사용(아예안함, 한번 시도, 한 번 이상 시도), 음주 스타일(얼마나 자주 술을 마시는가? 정말 취할 때까지 얼마나 자주 술을 마시는가? 이상 두개의 질문에 대해 다음과 같은 4가지 척도로 구성-금주, 때때로 음주, 자주 음주, 자주 취함), 한 주간 소비하는 돈의 액수(의식주 비용 포함) 이렇게 4가지를 낮은 수준, 두개의 중간 수준, 높은 수준으로 각각의 나이와 성별 그룹으로 분리하여 회귀분석을 실시하였다. 그 결과 여자아이들은 남자아이들보다 휴대전화를 이용하는 시간이 더 많았다. 그것은 흡연, 씹는 담배의 이용, 음주에 있어서 성별의 격차가 있었다. 씹는 담배를 제외하고 여자아이들이 남자아이들보다 모든 건강을 해치는 행동에서 적어도 약간의 경험을 더 하는 것으로 나타났다. 매주 사용하는 돈의 양은 여자아이들보다 남자아이들이 더 많았다. 휴대전화 이용과 건강을 해치는 행동들 사이의 관계는 모든 성별에서 강하게 나타난다. 건강을 해치는 행동들의 빈도나 정도가 증가할 때 휴대전화 이용의 정도 또한 증가한다. 그러므로 연구를 진행할 때 휴대전화로의 접근뿐만 아니라 건강을 해치는 행동의 빈도도 염두에 두어야 한다. 이 연구는 커뮤니케이션 기술의 개발 수준에서 적어도 휴대전화 이용의 정도는 건강을 해치는 행동으로서 작용될 수 있음을 보여준다.

(6) 선행연구를 통해서 본 연구모형

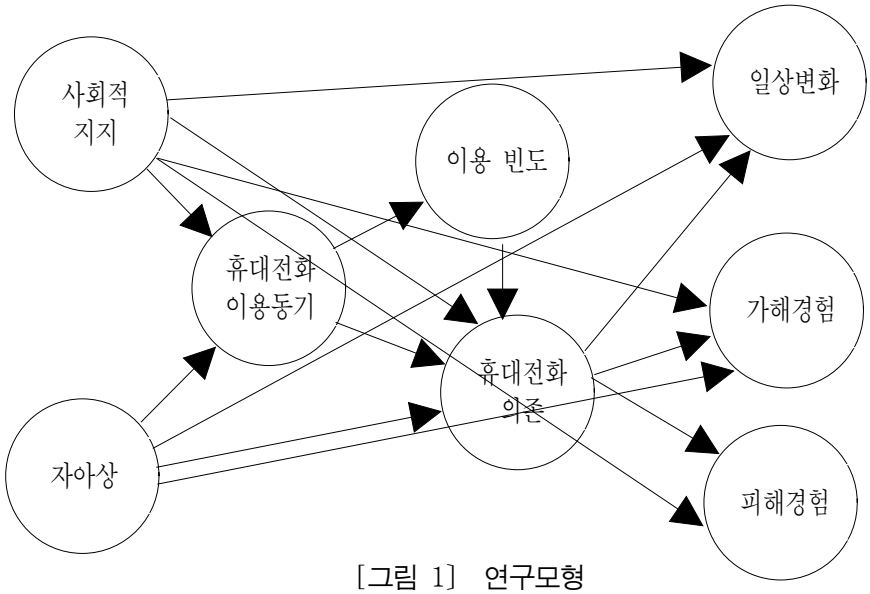
본 연구에서 선행연구를 토대로 휴대전화 이용연구에서 밝혀진 개인의 속성, 휴대전화의 미디어적 특성, 심리적 요인, 이용동기, 중독과 건강과의 관련성 등이 차별적으로 나타나고 있음을 볼 수 있다. 카츠, 블루머, 구레비치(Katz, Blumler, & Gurevitch, 1974)는 이용과 충족의 패러다임을 ① 다양한 사회적, 심리적 근원이 ② 욕구를 유발시키고 ③ 미디어나 기타 정보원으로부터 이들 욕구를 충족할 수 있다는 기대가 ④ 대중미디어나 다른 정보원들을 ⑤ 각기 다른 양상으로 접촉하게 유도하여 ⑥ 욕구 충족을 가져오게 하거

나 또는 ⑦ 의도되지 않았던 다른 결과를 초래한다는 것으로 설명하였다. 로젠그렌(Rosengren, 1974)은 이용과 충족 패러다임이 사람들의 미디어 행위에 관련하는 11개의 다양한 요소들과 요소들 간의 관계를 사회적 맥락 속에서 욕구-동기-미디어 이용-결과를 중심으로 하는 순환적 과정으로 보여줌으로서 어떤 요소들이 중요하게 취급되어야 하는가에 대한 지혜를 주었다(김정기, 1999).

[그림 1] 에서 보는 바와 같이, 청소년들이 갖고 있는 자아상은 이들의 휴대전화 이용 동기, 휴대전화 의존, 가해경험, 일상 변화에 영향을 미칠 것으로 보인다.

청소년들이 인식하는 사회적 지지는 이들의 휴대전화 이용 동기, 휴대전화 의존, 가해 및 피해경험, 일상 변화에 영향을 미칠 것으로 보인다. 청소년들의 휴대전화 이용 동기는 이들의 휴대전화 이용 빈도와 의존에 영향을 미칠 것으로 보인다. 청소년들의 휴대전화 이용 빈도는 이들의 휴대전화 의존에 영향을 미칠 것으로 보인다.

그리고 청소년들의 휴대전화 의존은 청소년들의 문제행동 즉 가해경험 및 피해경험에도 영향을 미칠 것이며, 아울러 일상생활에 변화를 가져올 것이다.



[그림 1] 연구모형

4. 연구 문제

위에서 언급된 이론들과 관련 선행 연구로부터 다음과 같은 연구문제를 도출하였다. 이 연구문제는 크게 세 가지의 부분으로 나누어 제시되는데, 설문조사 데이터를 이용한 변인 간의 관계파악을 중점으로 하는 분야, 심층면접과 개방형 질문 데이터를 활용하여 청소년의 휴대전화 사용에 대한 깊이 있는 이해를 추구하는 분야, 그리고 마지막으로 청소년 휴대전화 사용의 정책을 고려하는 분야이다.

연구문제 1 [인구통계, 휴대전화이용 변인에 관한 기술적(descriptive) 통계]: 현재 우리나라 청소년의 휴대전화 이용현황은 어떠한가?

연구 문제 1을 위한 분석으로 우선 기술적인 통계를 이용하여 밝히는 작업을 하였다. 휴대전화의 사용여부, 사용빈도, 사용시간, 요금제 선택의 현황, 요금이 부족할 경우에 충당하는 방법, 요금 충당시에 부모와의 상담 여부, 요금에 대해 느끼는 문제점 그리고 무선인터넷 사용 요금에 대한 인지 여부 등과 같은 변인에 대한 기술적인 통계치를 살펴봄으로써 청소년들이 휴대전화를 어떻게 사용하고 있는가에 대한 전반적인 현황을 파악하였다. 이와 더불어 인구통계학적인 변인들 – 예를 들면, 성별, 학력수준(중학교, 실업계 고등학교, 인문계 고등학교), 지역, 경제수준, 성적, 부모의 양육태도, 부모 각각의 직업과 학력 등 – 을 파악 하였다.

2-1에서 2-5로 이루어지는 다음의 연구문제들은 청소년의 휴대전화 이용과 관련된 행위 변인들에 대한 인구통계학적인 특성 간의 관계를 살펴보는 것에 관한 것이다. 종속변인이라고 할 수 있는 행위변인으로는 이용용도, 이용환경의 선택, 피해/가해의 경험, 휴대전화 사용에서의 문제점, 사용행태 등이며, 이 변인들이 청소년들의 학교, 경제수준, 성적, 부모의 양육태도, 그리고 성별 등에 따라 어떤 관계에 있는지 파악하는데 초점을 맞추었다.

연구문제 2-1 [이용용도]: 청소년들의 인구통계학적인 특성이 휴대전화의 이용에 어떤 영향을 미치는가?

휴대전화의 이용용도(안부, 의사전달/공지사항전달, 통화, MP3 플레이어, 등등)와 무선인터넷의 이용용도(정보서비스, 예매, 벨소리 다운로드 등)의 변인에 영향을 미치는 요인으로 학교의 종류, 거주지역, 경제수준, 성적, 그리고 부모의 양육태도 등을 선정하고 각 변인들 간의 관계를 파악하는 시도를 하였다. 엄밀히 말하자면 변인들 간의 관계에 대한 가설을 세운 후에 이를 검증하여야 하지만, 기술적(descriptive)인 현황파악이 본 연구의 주목적이므로 가설을 세우는 작업을 생략하고 변인들 간의 관계를 후속적으로 살펴보는 전략을 취하였다.

연구문제 2-2 [이용환경의 선택]: 휴대전화 사용환경은 인구통계학적 특성과 어떤 관계가 있는가?

휴대전화의 이용은 주요 개념(concepts)의 한 부분으로 볼 수 있는 것으로, 휴대전화를 언제 어떤 환경에서 이용하는지에 관한 연구가 있다. 휴대전화 이용환경의 선택이라고 부를 수 있는 이 변인은 청소년 휴대전화 사용 문화의 단면을 보여주는 것이다. 공공장소나 수업 시간 중의 이용, 휴대전화를 소지하고 등교하는 가의 여부 등은 휴대전화 이용에 대한 사회집단내의 제도 혹은 규범을 표출하는 지표로서 이에 대한 현황 파악이 매우 중요하다. 따라서 본 연구는 이와 같은 휴대전화 사용 환경의 선택이 인구통계학적인 변인들과 어떤 관계를 갖는가에 대한 분석을 하였다.

연구문제 2-3 [피해와 가해경험]: 휴대전화와 관련된 가해경험과 피해경험은 어떤 상관관계를 맺고 있는가?

휴대전화와 관련된 선행연구에서 살펴보았듯이 휴대전화는 이미 청소년들에게 꼭 필요한 물건으로 인식되고 있다. 청소년의 사회화에 중요한 역할을 하는 휴대전화는 다른 한 편으로는 청소년의 정신적, 정서적 성장에 지장을 주는 경우가 있다. 이와 같은 장애의 요인으로 들 수 있는 것은 크

게 두 가지로 꼽을 수 있다. 첫째는 개인정보(privacy)의 유출로 말미암아 나타나는 익명의 사람이나 단체로부터의 장애이며(스팸, 익명의 유해한 내용의 문자 등), 둘째는 휴대전화를 사용하는 청소년 주위의 사회집단의 구성원들 간의 사회적 충돌이 휴대전화를 이용해서 나타나게 되는 것이다(집단 괴롭힘의 도구로 보내지는 문자, 동의 없는 사진 혹은 동영상 촬영, 갈등이 있는 상대로부터의 문자 등). 이처럼 휴대전화 사용에서 부차적으로 발생하는 '피해경험' 혹은/그리고 '가해경험' 에 대한 이해는 청소년의 휴대전화 이용을 돕는 정책에 중요하므로 이 두 가지 현상과 관련된 변인들이 청소년들의 인구통계학적인 특성과 어떤 관계에 있는가를 살펴보았다.

연구문제 2-4 [휴대전화 문제점에 대한 인식]: 휴대전화와 관련하여 청소년들이 인식하는 문제점은 무엇인가?

휴대전화의 필요성이 높아지고 일상생활의 도구로 사용하면서 청소년들은 휴대전화에 대한 인식(perception)을 형성하게 된다. '문제점에 대한 인식' 은 경제적인 것(과다한 요금), 사회심리학적인 것(문자 메시지 의존, 게임의존, 성적하락, 커닝도구 활용, 변형된 문자언어 사용, 집중력 저하 등), 사회적인 것(스팸메일, 성인서비스 등) 등이 있다. 본 연구는 이와 같은 문제점에 대해서 청소년들이 어떻게 인식하고 있는지를 파악하고자 하였다.

연구문제 2-5 [사용행태]: 청소년들의 휴대전화 사용행태의 특성은 무엇인가?

청소년들이 휴대전화를 공공장소 혹은 사적인 장소에서의 이용하는 것은 어떤 양상을 보이며 청소년 집단의 특징에 따라서 어떻게 달라질까? 휴대전화의 대중적인 보급으로 그 이용이 공적장소와 사적장소의 경계를 허물게 된다면, 이와 같은 사용행태에 변화를 미치는 변인들은 무엇일까에 대한 조사를 시도하였다.

연구문제 3에서 7까지는 휴대전화 사용과 관련된 개념(concepts) 혹은 구성(constructs)의 단면을 알아보기 위해서 요인분석(factor analysis)을 실시하였다. 관련 구성으로 분석대상이 된 것은 (1) 휴대전화 이용동기, (2) 이용후 결과(행동), (3) 자아상, (4) 의존증상, (5) 사회적지지 등이다. 이것은 20-50개의 문항으로 이루어진 설문을 통하여 청소년들의 응답에 따라 요인분석을 하는 것으로 이루어졌다.

연구문제 3 [휴대전화 이용동기 요인]: 청소년들의 휴대전화의 이용동기는 무엇인가?

이용과 충족이론에 따르면 미디어를 사용하는 사람의 이용동기와 미디어를 사용함으로써 얻는 만족(충족)에 대한 파악은 그 미디어가 사회에서 어떻게 사용되고 있으며, 또한 어떤 사회적 함의를 내포하고 있는지를 파악하는데 도움이 된다. 따라서 본 연구에서는 청소년들에게 이용 동기에 대한 총 39개의 문항을 물어보고 이 문항들이 어떻게 군집화 되는지 즉, 청소년들의 휴대전화 이용에는 어떤 정신적인 단면들이 있는지 파악하고자 하였다.

연구문제 3-1 [이용동기 요인 - 인구통계변인]: 인구통계학적 변인과 이용동기는 어떤 관계를 맺고 있는가?

인구통계학적인 변인과 위에서 군집화된 이용동기 변인에 관한 관계를 살펴보았다.

연구문제 4 [이용후 결과요인]: 청소년들의 휴대전화 이용은 그들의 생활에 어떤 결과를 초래하는가?

청소년의 휴대전화의 이용으로 자신의 신체적 · 정신적 변화가 어떤 측면에서 이루어지는지에 대한 분석을 시도하였다.

연구문제 5 [자아상요인]: 청소년의 자아상에 대한 인식은 어떠한가?

청소년의 자아상의 유형에는 어떤 것들이 있는지에 대한 분석을 시도하였다.

연구문제 6 [의존요인]: 휴대전화 사용의존에는 어떤 종류의 유형이 발견되는가?

휴대전화 기술이 발전하면서 휴대전화는 더 이상 '전화' 만의 기능이 아닌 다양한 기능을 갖게 되었다. 내장된 게임은 물론, 무선 네트워크를 이용하여 사용자들이 참여하는 게임, 친한 친구와의 연속적인 문자 교환, MP3 플레이어로서의 기능, DMB 방송의 시청, 무선 인터넷, e-book 기능, GPS 서비스 등 하나하나 다 열거할 수 없을 정도의 다양한 기능의 도입으로 초기 인터넷 사용에서 나타났던 인터넷 의존과 유사한 사회적인 상황을 낳게 되었다. 휴대전화 이용 과다 혹은 '의존' 증상에는 여러 가지가 있겠지만, 본 연구는 26개 문항을 이용하여 청소년들의 휴대전화 사용에 있어 의존이 나타나는 상황에는 어떤 요인들이 있는지를 살펴보았다.

연구문제 6-1 [의존요인/인구통계변인]: 인구통계학적 변인에 따른 의존의 특성은 무엇인가?

연구문제 3-1에서와 마찬가지로 인구통계학적인 변인이 군집화되어 나타난 요인들과 어떤 관계를 맺는가에 대해서 살펴보았다.

연구문제 7 [사회적지지요인]: 청소년의 휴대전화의 사용에 대한 주변사람들의 사회적지지(social support)와 청소년의 인구통계학적 변인 간의 상관관계는 어떠한가?

위에서 파악된 각 구성 간의 상관관계는 어떠한가라는 문제가 다음의 8-1에서 8-6의 연구문제를 구성한다. 즉, 동기, 행동결과, 자아상, 의존, 그리고 사회적지지 요인들에서 추출된 요인(factor loadings)간의 상관관계를 분석해 봄으로써, 각 구성 간의 관계를 파악하는 시도를 하였다.

연구문제 8-1 [이용동기와 의존]: 청소년이 가지는 휴대전화 이용동기와 의존증상 간의 상관관계는 어떠한가?

연구문제 8-2 [이용동기와 사회적 지지]: 청소년이 가지는 휴대전화의 이용동기와 주변으로부터 받는 사회적지지 간의 관계는 어떠한가?

연구문제 8-3 [이용동기와 이용후행동결과]: 청소년의 이용동기와 사용 후 결과 행동 간의 관계는 어떠한가?

연구문제 8-4 [사회적지지/의존증상]: 청소년이 인식하는 휴대전화 이용에 있어서의 주변의 사회적 지지와 의존 증상 간의 관계는 어떠한가?

연구문제 8-5 [사회적지지/이용후행동결과]: 청소년이 인식하는 휴대전화 이용에 관한 주변의 사회적 지지와 사용 후 결과 행동간의 관계는 어떠한가?

주변의 사회적 지지와 청소년의 행동결과(산만, 성적하락, 교제감소, 부모와의 대화감소, 스트레스 감소 등)에 대한 관계를 살펴봄으로써 가족 구성원이나 친구의 사회적 지지가 학생의 정서와 행동에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보았다.

연구문제 8-6 [의존증상/이용후행동결과]: 휴대전화 의존증상의 정도와 청소년의 행동결과(산만, 성적하락, 교제감소, 부모와의 대화감소, 스트레스 감소 등)간의 관계는 어떠한가?

연구문제 8-7 [사회적지지, 자아상, 양육태도/이용동기]: 청소년이 인식하는 사회적지지의 정도와 자아에 대한 판단(자아상), 그리고 부모의 양육방침 혹은 태도가 이용동기에 어떤 영향을 미치는가?

청소년이 휴대전화를 갖게 되면 정도의 차이는 있겠지만 휴대전화의 사용에 관한 방침 혹은 이용 동기가 구성되게 된다. 이와 같은 동기는 주변 사람들의 사회적 지지, 자신에 대한 내적 평가(자아상), 그리고 가정환경(부모의 양육태도) 등과 같은 변인에 의해 영향을 받을 것으로 생각되므로, 이들 변인 간의 관계에 대해서 살펴보았다.

연구문제 8-8 [이용동기/의존]: 청소년의 휴대전화 이용동기와 의존 간의 관계는 어떠한가? 즉, 왜 휴대전화를 써야하는가? 혹은 어떤 목적이 주가 되는가? 등의 변인과 의존 증상 간에는 어떤 상관관계가 있는가?

연구문제 9: 청소년의 휴대전화 의존 결정요인은 무엇이며 문제행동에 영향을 끼치는 요인은 무엇인가?

연구문제 10: 휴대전화가 청소년들의 문화형성에 어떠한 의미가 있는가?

연구문제 10-1 [휴대전화 이용행태/또래압력]: 청소년들의 휴대전화 이용 행태가 그들 사이의 또래압력과 어떤 관련이 있는가?

연구문제 10-2 [휴대전화의존/문화적 취향]: 청소년들의 휴대전화 의존 현상이 그들의 문화적 취향과 그들만의 생활양식에 어떠한 영향을 미치는가?

연구문제 11: 국내외의 청소년의 모바일 미디어 정책동향과 개선점은 무엇인가?

연구문제 11-1 [국내외의 청소년 모바일미디어 정책동향]: 국내외의 청소년의 모바일 미디어 정책동향과 시사점은 무엇인가?

연구문제 11-2 [모바일미디어 정책의 개선점]: 우리나라 청소년의 모바일 미디어 정책의 개선점은 무엇인가?

Ⅲ. 연구 방법 및 절차

1. 연구의 방법 및 절차

Ⅲ. 연구 방법 및 절차

1. 연구의 방법 및 절차

1) 연구 방법

본 연구를 위해 문헌연구, 설문조사, 심층면접, 개방형 질문조사, 전문가 자문 및 워크숍을 주요 연구방법으로 사용하였다.

(1) 설문조사

· 모집단 : 2006년 5월 현재 학교에 재학 중인 전국의 중·고등학생
· 표본 : 2006년 5월 18일 기준 교육통계연보를 표집틀로 한 전국규모의 중학교 2, 3학년, 고등학교 1, 2학년생(제주도 제외)을 포함하여 총 3600명의 청소년이 참여하였다.
· 표집방법 : 층화다단계집락표집
· 조사방법 : 1:1 면접조사
· 조사내용 : 설문조사의 조사내용은 크게 ① 청소년 자아상 ② 사회적 지지 ③ 이용동기 ④ 이용행태 및 이용환경의 선택 ⑤ 이용행태 ⑥ 이용후행동결과 ⑦ 피해 및 가해경험과 휴대전화 이용에 따른 문제점에 대한 인식 ⑧ 인구통계학적, 휴대전화 이용현황 변인 등으로 나누어 각 영역별로 세부항목을 구성하였다<(표 1) 참조>.
· 조사시간: 2006년 6월 12일부터 7월 5일까지

(2) 심층면접조사

청소년의 모바일 미디어이용과 관련된 문제점과 영향에 대한 청소년대상 심층면접을 실시하였다.

· 청소년의 모바일 미디어 이용현황과 문제점 및 영향에 관한 심층면접
· 모 집 단: 서울·경기지역 중·고등학생 및 대안학교 학생
· 표　　본: 서울·경기지역 청소년 13명

· 표집방법: 비확률 표집방법(non-probability sampling), 눈덩이표집방법 (snowball sampling)
· 조사방법: 1:1 심층면접, 포커스 그룹 심층면접(focus group discussion)
· 조사내용 : 휴대전화의 사용계기와 시기 등의 이용패턴, 휴대전화를 중심으로 한 또래문화의 형성과 압력, 휴대전화의 매력, 휴대전화 의존과 갈등현상, 휴대전화 예절 및 정책 등에 대한 질문을 중심으로 진행되었다.
· 조사시간: 2006년 3월 27일부터 6월 25일까지

(3) 개방형 설문조사

청소년의 모바일 미디어이용과 관련된 문제점과 영향에 대한 개방형 질문조사를 실시하였다.

· 청소년의 모바일 미디어 이용 현황과 문제점 및 영향에 관한 개방형 질문
· 모 집 단 : 서울·경기지역 중·고등학생, 교사, 학부모
· 표　　본 : 일반학교에 다니는 청소년 173명과 대안학교에 다니는 청소년 7명, 교사 2명, 학부모 17명
· 표집방법 : 비확률표집방법(non-probability sampling), 눈덩이표집방법(snowball sampling)
· 조사내용 : 휴대전화의 사용계기와 시기 등의 이용패턴, 휴대전화를 중심으로 한 또래문화의 형성과 압력, 휴대전화의 매력, 휴대전화 의존과 갈등현상, 휴대전화 예절 및 정책 등에 대한 질문을 중심으로 진행되었다.
· 조사시간: 2006년 3월 27일부터 6월 25일까지

(4) 국내외 청소년의 모바일 미디어 이용현황과 문제점 사례조사

국내외 청소년의 모바일 미디어 이용현황과 문제점과 관련된 사례를 분석하기 위해 국내와 미국, 독일, 영국, 일본, 핀란드 등 정보화가 진전된 국가의 주요 기관이나 대학, 연구소 등을 현지 방문하여 청소년의 휴대전화 이용 정책 담당자 및 전문가들을 만나 심층 면접을 실시하고 이들로부터 관련 자료를 수집하고, 심층 면접 및 문헌 자료들을 분석하여 우리나라 청

소년 모바일 미디어이용현황 및 영향, 정책과의 비교 평가 및 문제점 해결에 도움을 얻을 수 있는 시사점을 도출했다.

(5) 전문가 자문회의 및 워크숍 개최

청소년의 모바일 이용 관련 기관 및 단체의 실무자나 연구자, 학교현장의 교사를 중심으로 실질적인 청소년의 모바일 이용관련 정책 개선을 위해 전문가 자문회의 및 워크숍을 개최했다. 또한 정책의 실효성을 평가하기 위해 모바일 관련 정부부처 공무원과 정책협의회을 개최하고, 그 결과를 본 정책연구에 적극 반영하였다.

2) 연구 변인 및 측정 척도

(1) 청소년 자아상

청소년용 자아상 검사 (Self-Image Questionnaire for Young Adolescents: SIQYA)는 페터슨(Pertersen 등, 1984)이 제작한 청소년기의 여러 심리적, 사회적 차원에 대한 자신의 지각을 측정하는 척도로 9가지 하위척도(충동통제력, 정서상태, 신체상, 대처능력, 정신병리, 우월적응, 친구관계, 가족관계, 직업/교육적 목표)의 총 98문항으로 구성되어 있으며 각 문항은 6점 척도로 되어 있다.

본 연구에서는 이춘재 등(1991)이 한국판으로 번안한 청소년 자아상 검사(SIQYA)의 하위척도 중 청소년의 가족과 친구 사이의 사회적 관계를 측정하기 위해 가족관계와 친구관계에 대한 척도와 청소년의 일반적 적응능력을 측정하기 위한 충동통제력과 대처능력에 대한 척도를 사용하였다.

가족관계는 가족 내 관계의 질에 관한 아동의 지각을 평가하는 것으로 일반적인 가족관계, 부모에 대한 만족도, 각 부모와 자신과의 관계에 관한 17문항으로 구성되어 있으며 신뢰도 계수(Cronbach's α)는 0.82였다. 친구관계는 동성친구들과의 관계에 대한 태도와 만족, 친구 사귀는 능력과 같은 사회적 만족도와 유능감을 측정하는 8문항으로 구성되어 있으며 신뢰도 계수(Cronbach's α)는 0.73이었다.

충동통제력은 분노나 다른 충동적 감정과 행동을 스스로 얼마나 잘 통제한다고 생각하는지를 평가하는 총 8개 문항으로 구성된 영역이다. 에바타와 페터슨(Ebata& Pertersen, 1987)는 이 척도가 우울증상을 보이는 청소년들을 변별하는데 유용하다고 보고하고 있다(곽금주, 1995). 대처능력은 10개의 문항으로 된 자신의 능력에 대한 자신감, 현재 또는 예견되는 상황에 대처하는 능력과 유능감을 평가하는 영역이며 신뢰도 계수(Cronbach's α)는 0.73이었다.

(2) 사회적 지지

코헨과 호버만(Cohen & Hoberman, 1983)은 사회적 지지란 한 개인이 그가 가진 대인 관계로부터 얻을 수 있는 모든 긍정적 자원이라고 정의하였고, 리쳐(Richter, 1984)는 사회적 지지를 대인 관계적 지지와 동일시하면서 정보적 지지, 물질적 도움, 정보 공유 등을 포함하여 정의하였다. 즉 사회적 지지는 개인을 둘러싸고 있는 사회적 관계를 통해서 받을 수 있는 긍정적인 지지를 의미한다고 볼 수 있다. 하우스(House, 1981)는 사회적 지지를 타인에 의해 제공되는 정서적 관심(호의, 사랑, 연민), 수단적 도구(재화, 용역), 주위 환경에 대한 정보, 자기 자신에 대한 긍정적인 평가 등의 내용을 포함하는 대인 행위로 정의하고 있다. 코헨과 호버만(Cohen & Hoberman, 1983)은 사회적 지지의 기능별 유형을 네 가지로 구분하고 있다. 우선 정서적 지지는 정서적 공감을 표현하거나 존중과 사랑을 표현함으로써 편안함을 느끼게 해주는 것이며, 정보적 지지는 문제 해결에 도움이 되는 정보와 충고를 제공하는 것을 말한다. 도구적 지지는 문제 해결에 필요한 도구나 재원을 제공하는 것이며, 마지막으로 평가적 지지는 타인에게 비추어진 자신의 모습을 보게 함으로써 스스로를 평가할 수 있도록 도와주는 것을 의미한다. 이와 유사하게 커트로나와 쉬어(Cutrona & Suhr, 1992)는 사회적 지원을 정보적인 지원, 감정적인 지원, 존중 지원, 실제적인 도움, 그리고 사회적 관계망에 의한 지원으로 분류하였다. 정보적인 지원이란 의학이나 법률 등의 사안에 대한 조언, 사실전달, 반응 등의 행태로 이

루어지는데, 이는 사람들에게 결정을 내릴 때 도움을 주게 된다.

이 연구에서는 청소년의 휴대전화 이용에 대한 가정이나 주변 사람들의 사회적 지지를 측정하는 8개의 항목을 리커트 5점 척도로 구성하여 사회적 지지를 측정하였다. 사회적 지지 측정도구에 대한 신뢰도계수(Cronbach's α)는 0.90이었다

(3) 이용 동기

휴대전화를 이용하는 동기를 조사하기 위해 이인희(2001)의 휴대전화 이용동기 측정도구를 참고하였다. 이 도구는 루빈(Rubin, 1983)의 텔레비전 시청동기 측정항목, 렁과 웨이(Leung & Wei, 2000)의 휴대전화 측정항목, 나은영(2001)의 동기 측정항목을 포함한 것으로 40개 항목으로 구성되어 있다. 본 연구에서는 이를 참조하여 리커트 5점 척도로 재구성하였다.

첫 번째 이용동기는 패션/과시/체면을 위한 이용동기로 “최신유행을 따르는 사람이라는 인상을 주기 위하여” 등의 항목을 포함한 6개 항목으로 구성되었으며 신뢰도계수(Cronbach's α)는 0.87이었다. 두 번째 이용동기는 “내가 어떤 장소에 있더라도 연락할 수 있으므로” 등의 편하게 연락할 수 있는 휴대전화의 미디어적 속성을 인식하는 이유로 ‘이동성/즉시성 활용을 반영하는 3개의 항목으로 구성되었으며 신뢰도계수(Cronbach's α)는 0.73이었다. 세 번째는 도구성 동기로 “업무용 또는 공적인 대화를 나누기 위하여” 등으로 구성되어 휴대전화를 도구적 목적으로 이용하는 동기를 대변하며 신뢰도계수(Cronbach's α)는 0.64였다. 네 번째 동기는 “누군가와 대화하고 싶어서” 등 2개 항목을 포함하는 대화동기로 다른 사람과 말을 나누고 싶어 하는 욕구를 반영하며 신뢰도계수(Cronbach's α)는 0.60이었다. 다섯 번째 동기는 정보 동기로 “조언이나 도움을 받기 위하여” 등 4개 항목을 포함하며 신뢰도계수(Cronbach's α)는 0.68이었고 마지막 동기는 안심을 위해 휴대전화를 이용하는 동기로 3개 항목으로 구성되었으며 신뢰도계수(Cronbach's α)는 0.63이었다.

(4) 사용행태

9개 유형으로 세분화된 콘텐츠 각각의 이용량을 양적으로 구분하기 어렵다는 점을 감안하여 이용정도를 조사한 김정기(2005)의 선행연구를 참조하여 재구성하였다. 각 콘텐츠에 대해 조사대상자들이 이용하는 정도를 의사전달, 음악감상, 결제 수단, 게임, 사진촬영, 일정 관리, 채팅 등 휴대전화 사용용도 16개 항목과, 정보서비스, 예매서비스, 벨소리 다운로드, 채팅, 이메일 확인, 모바일 게임, 은행업무 등 무선인터넷 서비스 12개 항목으로 구분하여 5점 리커트 척도로 측정하였다. 16개 항목으로 구성된 휴대전화 사용용도 측정도구의 신뢰도계수(Cronbach's α)는 0.69이었다. 그리고 12개 항목으로 구성된 무선인터넷 서비스 측정도구의 신뢰도계수(Cronbach's α)는 0.82이었다.

(5) 이용행태 및 이용환경의 선택

휴대전화의 이용행태에 대해서는 역시 한국정보문화진흥원(2005), 한국소비자보호원(2004) 등의 기존연구를 토대로 하여 12개 항목으로 측정하였으며 이용여부, 사용기간, 이용요금, 문자이용 정도와 시간, 요금문제 등 9개 항목에 대해서는 명목척도와 비율척도를 사용하여 설문을 구성하였고, 학교에서의 휴대전화 사용방법, 평상시 휴대전화 사용방법 등 3개 문항은 리커트 5점 척도를 사용하였다.

(6) 피해 및 가해경험과 휴대전화 이용에 따른 문제점에 대한 인식

문제행동은 피해경험과 가해경험으로 나누어서 측정하였다. 이를 위하여 김선남 · 김현욱(2004), 이시형 외(2002), 성윤숙(2004)등 선행연구를 토대로 5개 항목으로 측정항목을 구성하였다. 휴대전화로 인한 경험으로는 “휴대전화로 악의적인 욕설, 위협, 스팸 등의 문자를 보낸 적이 있다/ 받은 적이 있다” , “내 동의 없이 카메라폰으로 사진을 찍은 적이 있다/ 찍힌 적이 있다” 등이 포함된 피해경험 6문항과 가해경험 9문항을 리커트 5점 척도를 사용하여 구성하였다. 그리고 휴대전화 이용 시 문제점에 대해서는 욕설, 스팸메일, 문자의존, 과다한 요금, 모바일 게임 의존, 커닝 등을 포함

한 10개 문항으로 설문을 구성하였다. 피해경험 측정도구의 신뢰도계수(Cronbach's α)는 0.74이었으며, 가해경험 측정도구의 신뢰도계수(Cronbach's α)는 0.81이었다. 그리고 휴대전화 이용에 따르는 문제점 측정도구의 신뢰도계수(Cronbach's α)는 0.90이었다.

(7) 의존정도

휴대전화의 의존 정도는 이시형 외(2002)에서 사용한 바 있는 7개 문항을 재구성하여, "휴대전화 사용시간을 줄이려고 해보았지만 실패한다.", "휴대전화를 소지하고 있지 않을 때 어떤 중요한 전화가 올까하는 생각에 불안하고 초조하다." 등의 항목을 포함한 26개 문항을 리커트 5점 척도로 구성하였다. 26개 항목으로 구성된 의존정도 측정도구의 신뢰도계수(Cronbach's α)는 0.94이었다.

(8) 이용후행동결과

휴대전화를 이용한 후 일상생활의 변화에 대해서는 "휴대전화 사용 후 주의가 산만하고 집중이 안 된다.", "휴대전화 사용 후 부모님과의 대화가 감소했다." 등의 문항을 포함한 15개 문항을 리커트 5점 척도를 사용하여 구성하였다. 이 척도의 신뢰도계수(Cronbach's α)는 0.91이었다.

(9) 인구통계학적, 휴대전화 이용현황 변인

우선 남, 여로 이루어진 청소년을 대상으로 이용시간대, 이용요금제, 요금이 부족할 경우에 취하는 대처행위, 요금충전시의 부모와의 상의문제, 그리고 요금문제에 관한 변인과 마지막으로 무선인터넷 요금제에 대한 인식의 여부에 대해서 알아보았다. 또한 조사대상인 청소년에 대한 성, 학교, 거주지역, 경제수준, 성적, 부모의 양육태도, 부와 모의 직업과 학력 등에 대한 조사를 하여 청소년들의 인구통계학적인 특성에 대한 파악을 하였다.

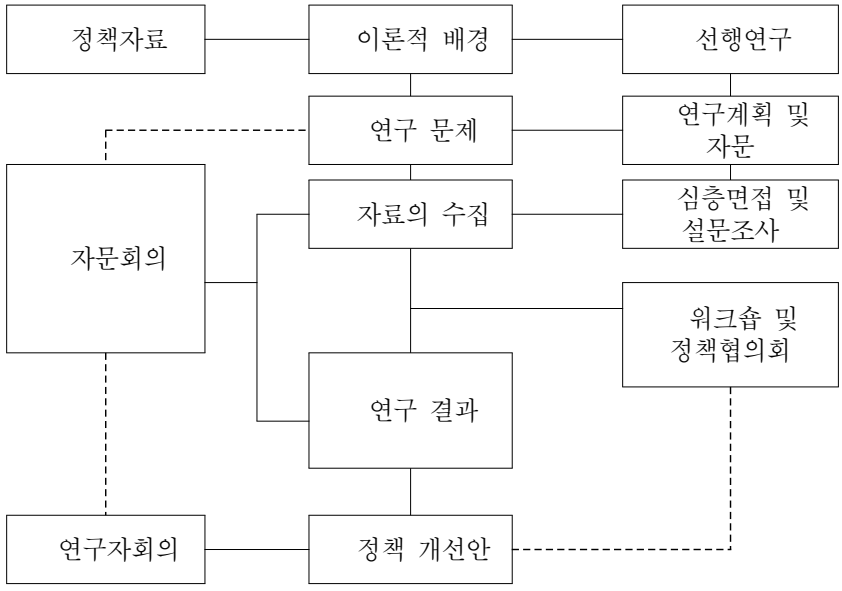
<표 1> 조사영역별 세부항목

조 사 영 역	세 부 항 목
청소년용 자아상 검사 (Self-Image Questionnaire for Young Adolescents: SIQYA)	- 청소년과 가족의 사회적 관계 - 청소년과 친구의 사회적 관계 - 청소년의 충동통제력 - 청소년의 대처능력
사회적 지지	- 부모의 지지 - 형제, 자매의 지지 - 중요한 사람의 지지 - 가장 친한 친구의 지지
모바일 미디어 이용동기	- 과시 - 이동/즉시 - 조언 - 대화 - 정보 습득 - 일정 관리 - 오락
모바일 사용행태	- 휴대전화 사용용도 - 휴대전화 무선인터넷 사용정도
모바일 미디어이용행태 및 이용환경의 선택	- 휴대전화 이용유무 - 휴대전화 사용기간 - 휴대전화 이용요금 - 문자 이용정도 - 문자 이용시간 - 사용하고 있는 요금제 - 요금충전방법 - 휴대전화 요금 문제 - 학교에서의 휴대전화 사용방법 - 평상시 휴대전화 사용방법
모바일 미디어이용행위 및 결과 (문제행동)	- 휴대전화로 인한 피해경험 - 휴대전화로 인한 가해경험 - 휴대전화 이용시 문제점 - 휴대전화 의존 - 휴대전화로 인한 일상생활의 변화
개인적인 인적사항	- 출생년도 - 성별 - 가족의 수 - 학교와 학년 - 거주지 - 가정의 경제수준 - 학교성적 - 부모의 양육태도 - 부모의 직업 - 부모의 학력

3) 변인 측정 방법

조사결과의 분석은 윈도우용 SPSS 12.0 통계패키지를 사용하여 빈도와 백분율을 산출하고, 주요 배경변인별 응답결과의 차이를 알아보기 위하여 t-검증, 교차분석, 변량분석(ANOVA) 등을 사용하고, 모바일 미디어 이용 동기 구조를 조사하기 위하여 인자분석, 변수간의 관계는 상관관계분석과 다중회귀분석을 사용한다. 아울러 변인들간의 구조적인 관계를 분석하기 위하여 구조방정식모델(structural equation model, SEM) 검증을 위한 LISREL(linear structural relations) 통계분석기법을 사용하였다.

4) 연구의 절차



[그림 2] 연구절차도

Ⅳ. 청소년의 휴대전화 이용현황 및 문제행동 분석

1. 설문조사 연구결과
2. 문화기술적 연구결과

Ⅳ. 청소년의 휴대전화 이용현황 및 문제행동 분석

1. 설문조사 연구결과

1) 연구문제 1: 청소년의 휴대전화 이용현황

청소년들의 휴대전화 이용에 있어 일반적인 특성을 살펴보면 다음과 같다. 전체 조사대상자 3,607명 중 휴대전화를 이용하고 있는 청소년은 3,581명으로 99.3%에 달했고 이용하고 있지 않은 청소년은 26명으로 0.7%에 그쳤다(<표 2> 참조).

<표 2> 휴대전화 이용유무

(단위: 명, %)

구 분	N
이용함	3,581(99.3)
이용하지 않음	26(0.7)
합 계	3,607(100)

청소년들이 문자를 보내는 시간은 주로 방과 후 38.5%와 밤시간 33.9%에 몰려 있는 것으로 나타났고 학교수업시간에 문자를 보내는 청소년도 278명으로 7.7%에 달했다(<표 3> 참조).

<표 3> 문자를 보내는 시간

(단위: 명, %)

구 분	N
학교 수업시간	278(7.7)
학교 쉬는시간	304(8.5)
학교 등교시간	69(1.9)
방과 후	1,382(38.5)
밤 시간에	1,217(33.9)
기 타	343(9.5)
합 계	3,593(100)

청소년들이 주로 이용하는 요금제는 청소년전용요금제로 82.4%의 비율을 보이고 있었고 일반요금제를 이용하는 청소년은 10.4%, 이용하는 요금제를 잘 모르는 청소년은 5.0%로 나타났다(<표 4> 참조).

<표 4> 이용하는 요금제

(단위: 명, %)

구 분	N
일반요금제	373(10.4)
청소년전용요금제	2,961(82.4)
잘 모름	180(5.0)
기 타	78(2.2)
합 계	3,592(100)

청소년전용요금제를 이용하는 청소년의 경우 요금이 부족한 적이 없다고 응답한 청소년이 28.9%로 가장 많았고 별도의 요금을 충전하는 청소년은 27.9%, 다른 사람의 전화를 이용하는 청소년은 25.2%, 받기 기능만 사용하는 청소년은 13.6% 순으로 나타났다(<표 5> 참조).

<표 5> 청소년 전용요금제 이용시 요금이 부족할 경우

(단위: 명, %)

구 분	N
별도로 요금충전	880(27.9)
다른 사람 전화 이용	795(25.2)
부족한 적 없음	912(28.9)
받기 기능만 사용	430(13.6)
기 타	138(4.4)
합 계	3,155(100)

청소년전용요금제를 사용하다가 요금을 충전하는 청소년의 경우 부모의 허락을 받는 경우가 45%였고 받지 않는 경우는 55%로 조금 더 높았다(<표 6> 참조).

<표 6> 요금충전시 부모님의 허락여부

(단위: 명, %)

구 분	N
받음	927(45)
받지 않음	1,135(55)
합 계	2,062(100)

청소년들이 느끼는 요금문제로는 음악다운로드 및 인터넷 요금이 45.2%로 가장 많았고 문자메시지가 19.4%, 게임이 12.6%, 수신자부담전화가 10.5%, 국내통화료가 8.1% 순으로 나타났다(<표 7>참조).

<표 7> 요 금 문 제

(단위: 명, %)

구 분	N
국내통화료	106(8.1)
문자메시지	253(19.4)
음악다운로드 및 인터넷 요금	589(45.2)
게임	164(12.6)
동영상	10(0.8)
수신자부담전화	137(10.5)
기타	43(3.3)
합 계	1,302(100)

청소년들이 가장 많은 부담을 느끼고 있는 무선인터넷접속요금이 별도로 부과되는 것에 대해서는 88.1%가 알고 있는 것으로 나타났지만 나머지 11.9%는 알지 못하는 것으로 드러났다(<표 8>참조).

<표 8> 무선인터넷접속요금의 별도부과

(단위: 명, %)

구 분	N
알고있음	3,079(88.1)
모름	414(11.9)
합 계	3,493(100)

조사대상자의 일반적인 특성을 살펴보면 다음과 같다(<표 9> 참조). 성별로 살펴보면 남학생은 1,508명으로 전체의 41.9%이며, 여학생은 2,093명으로 전체의 58.1%로 여학생의 비율이 더 높은 것으로 나타났다. 학교별로는 중학생이 1,706명으로 전체의 47.3%, 실업계 고등학생이 466명으로 전체의 12.9%, 인문계 고등학생이 1,436명으로 전체의 39.8%를 차지하고 있어 중학생의 비율이 매우 높고 실업계 고등학생의 비율이 낮은 것으로 나타났다. 지역별로는 시군에 거주하는 청소년이 1,429명으로 전체의 39.7%로 가장 높은 비율을 차지하고 있었으며, 특별시에 거주하는 청소년은 1,362명으로 37.8%, 광역시에서 거주하는 청소년은 813명으로 22.6%의 비율을 차지하고 있었다. 경제수준별 분포는 잘사는 편이 655명으로 18.3%, 보통수준이 2,479명으로 69.1%, 못사는 편이 453명으로 12.6%로 나타나 청소년들은 가정의 경제수준에 대하여 보통수준으로 평가하는 비율이 매우 높게 나타나고 있었다. 성적수준의 분포는 상위권 학생이 1,078명으로 30.1%, 중위권 학생이 1,311명으로 36.6%, 하위권 학생이 1,195명으로 33.3%로 나타났다. 부모의 양육태도별 분포는 민주적인 태도가 2,237명으로 63.5%, 독재적 태도가 302명으로 8.6%, 허용적 태도가 861명으로 24.4%, 방임적인 태도가 123명으로 3.5%로 나타나 부모의 양육태도가 민주적인 청소년의 비율이 매우 높고 독재적이고 방임적인 청소년의 비율은 낮은 것으로 나타났다. 아버지의 직업은 일반 사무직이 44.1%로 가장 높았고 자영업 25.1%, 생산/기술직 9.6%, 전문직 4.9% 순으로 나타났고 어머니의 직업은 주부가 49.4%로 가장 비율이 높았고 일반사무직이 18.2%, 자영업이 12.8%, 판매/서비스직 7.8% 순으로 나타났다. 아버지의 학력은 고등학교 중퇴 혹은 졸업이 43.6%로 가장 많았고 대학교 중퇴 혹은 졸업이 34.9%, 대학원 중퇴 혹은 졸업이 8.9%로 나타났으며 어머니의 학력은 고등학교 중퇴 혹은 졸업 58.1%, 대학교 중퇴 혹은 졸업 25.2%, 중학교 중퇴 혹은 졸업 7.1% 순으로 비율이 높은 것으로 나타났다.

<표 9> 조사대상자의 일반적 특성

(단위: 명, %)

구 분		N
성 별	남 자	1,508(41.9)
	여 자	2,093(58.1)
	합 계	3,601(100)
학 교 별	중 학 교	1,706(47.3)
	실 업 고	466(12.9)
	인 문 고	1,436(39.8)
	합 계	3,608(100)
지 역 별	특별시(서울)	1,362(37.8)
	광 역 시	813(22.6)
	시 군	1,429(39.7)
	합 계	3,604(100)
경제수준별	잘 사는 편	655(18.3)
	보통수준	2,479(69.1)
	못 사는 편	453(12.6)
	합 계	3,587(100)
성 적 별	상 위 권	1.078(30.1)
	중 위 권	1,311(36.6)
	하 위 권	1,195(33.3)
	합 계	3,584(100)
부 모 의 양육태도별	민 주 적	2,237(63.5)
	독 재 적	302(8.6)
	허 용 적	861(24.4)
	방 임 적	123(3.5)
	합 계	3,523(100)
아버지직업	안 계심	104(3.2)
	일반사무직	1,443(44.1)
	전문직	159(4.9)
	자영업	822(25.1)
	생산/기술직	314(9.6)
	판매/서비스직	110(3.4)
	단순노무직	111(3.4)
	관리직	98(3.0)
	농/임/어업	77(2.4)
	주 부	6(0.2)
	무 직	30(0.9)
	합 계	3,274(100)

구 분		N
어머니직업	안 계심	32(1.0)
	일반사무직	596(18.2)
	전문직	90(2.7)
	자영업	418(12.8)
	생산/기술직	99(3.0)
	판매/서비스직	256(7.8)
	단순노무직	42(1.3)
	관리직	11(0.3)
	농/임/어업	39(1.2)
	주 부	1617(49.4)
	무 직	76(2.3)
	합 계	3,276(100)
아버지 학력	안 계심	80(2.3)
	초등학교 졸업이하	11(0.3)
	초등학교 졸업	53(1.5)
	중학교 중퇴 혹은 졸업	158(4.6)
	고등학교 중퇴 혹은 졸업	1,496(43.6)
	전문대 중퇴 혹은 졸업	132(3.8)
	대학교 중퇴 혹은 졸업	1,199(34.9)
	대학원 중퇴 혹은 졸업	306(8.9)
	합 계	3,435(100)
어머니 학력	안 계심	22(0.6)
	초등학교 졸업이하	14(0.4)
	초등학교 졸업	53(1.6)
	중학교 중퇴 혹은 졸업	244(7.1)
	고등학교 중퇴 혹은 졸업	1,983(58.1)
	전문대 중퇴 혹은 졸업	80(2.3)
	대학교 중퇴 혹은 졸업	861(25.2)
	대학원 중퇴 혹은 졸업	157(4.6)
	합 계	3,414(100)

2) 연구문제 2-1: 휴대전화사용과 무선인터넷 사용의 이용용도

(1) 휴대전화의 이용용도

연구문제 2-1은 청소년의 휴대전화이용용도가 청소년의 인구학적인 속성들과 어떤 관계를 갖는가에 대한 질문이었다. 인구통계학적인 속성으로 학교군, 지역군, 경제수준, 성적, 부모의 양육태도를 사용하였으며, 각 변인은 3개의 속성을 이용한 명목척도로 측정되었다.

<표 10> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에 따른 휴대전화 이용용도

항목 (M)	학교별			지역별			경제수준별			성적별			부모의 양육태도별			
	중학교	실업고	인문고	특별시	광역시	시군	잘사는편	보통수준	못사는편	상위권	중위권	하위권	민주적	독재적	허용적	방임적
안부	3.11	3.18	3.37	3.21	3.29	3.20	3.17	3.22	3.29	3.26	3.25	3.15	3.27	3.07	3.14	3.02
	F=24.11**	c>a,b		F=2.06			F=1.90			F=4.19*	a>c		F=7.04**	a>b,c,d		
의사전달/공지사항 전달	3.46	3.43	3.70	3.61	3.55	3.49	3.50	3.57	3.51	3.62	3.58	3.44	3.59	3.41	3.52	3.37
	F=20.97**	c>a,b		F=4.27*	a>c		F=1.18			F=8.43**	a>c		F=3.76*	a>b		
전화통화	3.82	3.95	3.85	3.89	3.82	3.83	3.88	3.86	3.77	3.88	3.90	3.78	3.88	3.86	3.77	3.93
	F=3.02*	b>a		F=1.71			F=1.73			F=5.11**	b>c		F=2.54			
mp3	2.96	3.22	2.85	2.84	3.05	3.00	2.94	2.94	3.02	2.86	2.94	3.05	2.94	2.98	2.92	3.08
	F=9.63**	b>a,c		F=5.64**	b,c>a		F=0.57			F=4.40*	c>a		F=0.39			
생활속의 카드 결제수단으로 사용	1.40	1.47	1.39	1.37	1.40	1.43	1.50	1.38	1.40	1.40	1.39	1.43	1.41	1.48	1.36	1.36
	F=1.73			F=1.63			F=4.89**	a>b		F=0.81			F=1.75			
게임	2.79	2.65	2.65	2.74	2.75	2.67	2.80	2.72	2.58	2.71	2.71	2.73	2.69	2.98	2.70	2.65
	F=4.77**	a>c		F=1.15			F=3.41*	a>c		F=0.07			F=4.25**	b>a,c		
문자	4.44	4.46	4.62	4.57	4.48	4.49	4.44	4.54	4.51	4.48	4.52	4.54	4.55	4.44	4.48	4.47
	F=18.60**	c>a,b		F=4.40*	a>b,c		F=3.48*	b>a		F=1.19			F=2.60			
수다떨기	3.40	3.36	3.69	3.60	3.41	3.48	3.46	3.54	3.43	3.46	3.54	3.52	3.54	3.36	3.46	3.68
	F=23.28**	c>a,b		F=5.98**	a>b,c		F=1.83			F=1.39			F=2.89*			
사진찍기/동영상 촬영	3.57	3,46	3.70	3.67	3.53	3.60	3.57	3.63	3.58	3.56	3.63	3.62	3.65	3.52	3.53	3.66
	F=9.00**	c>a,b		F=3.79*	a>b		F=0.94			F=1.23			F=2.91*			

항목 (M)	학교별				지역별				경제수준별				성적별				부모의 양육태도별				
	중학교	실업고	인문고		특별시	광역시	시군		잘사는편	보통수준	못사는편		상위권	중위권	하위권		민주적	독재적	허용적	방임적	
정보교환	2.97	2.88	3.11		3.10	2.93	2.98		3.07	3.02	2.93		3.11	3.06	2.89		3.05	2.96	2.98	2.90	
	F=9.89**		c>a,b		F=6.61**		a>b,c		F=1.85				F=11.16**		a,b>c		F=1.71				
알림/모닝콜/시간보기	4.06	4.13	4.33		4.22	4.17	4.14		4.04	4.20	4.25		4.23	4.21	4.10		4.22	4.13	4.09	4.26	
	F=24.91**		c>a,b		F=2.00				F=6.64**		b,c>a		F=4.56*		a,b>c		F=3.15*		a>c		
위치파악	1.63	1.65	1.54		1.58	1.63	1.59		1.69	1.58	1.53		1.62	1.57	1.61		1.60	1.65	1.58	1.56	
	F=4.45*		a>c		F=0.65				F=3.75*		a>c		F=1.07				F=0.45				
일정 관리 및 기념일확인	2.98	3.09	3.28		3.19	3.03	3.09		3.03	3.13	3.15		3.08	3.19	3.08		3.19	3.02	2.97	3.22	
	F=22.00**		c>a,b		F=4.63*		a>b		F=1.83				F=2.93				F=7.47**		a>c		
채팅	1.53	1.56	1.41		1.42	1.52	1.52		1.69	1.45	1.42		1.49	1.46	1.51		1.47	1.58	1.48	1.49	
	F=8.25**		a,b>c		F=5.08**		b,c>a		F=20.86**		a>b,c		F=1.15				F=1.46				
동영상보기	1.46	1.54	1.42		1.40	1.49	1.49		1.60	1.43	1.42		1.45	1.45	1.47		1.45	1.62	1.40	1.54	
	F=3.19*		b>c		F=4.50*		c>a		F=9.16**		a>b,c		F=0.25				F=4.63**		b>a,c		
DMB	1.33	1.36	1.25		1.26	1.33	1.32		1.42	1.27	1.28		1.30	1.30	1.31		1.30	1.39	1.28	1.22	
	F=5.18**		a,b>c		F=2.45				F=8.50**		a>b,c		F=0.08				F=1.70				

*p<.05, **P<.01

휴대전화 이용용도의 집단간 차이를 살펴보면 다음과 같다(<표 10> 참조). 이용용도 중 안부의 전체 평균은 3.22로 약간 높은 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 성적별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(3.37)가 중학교(3.11)와 실업고(3.18)보다

높게 평가하고 있었으며, 중학교와 실업고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 성적별로는 상위권(3.26)이 하위권(3.15)보다 높게 평가하고 있었고 부모의 양육태도별로는 민주적 양육태도(3.27)가 독재적(3.07), 허용적(3.14), 방임적(3.02) 양육태도보다 높게 나타났으나 독재적, 허용적, 방임적 양육태도간에 유의미한 차이는 없었다.

의사전달, 공지사항 전달의 전체 평균은 3.55로 전반적으로는 높은 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 성적별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(3.70)가 중학교(3.46)와 실업고(3.43)보다 높게 나타나고 있었으며, 중학교와 실업고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 지역별로는 특별시(3.61)가 시군(3.49)보다 높게 나타났고 성적별로는 상위권(3.62)이 하위권(3.44)보다 높게 나타났다. 부모의 양육태도별로는 민주적 양육태도(3.59)가 독재적(3.41), 허용적(3.52), 방임적(3.37) 양육태도보다 높게 나타났으나 독재적, 허용적, 방임적 양육태도간에 유의미한 차이는 없었다.

전화통화의 전체 평균은 3.85로 전반적으로는 매우 높은 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 성적별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 실업고(3.95)가 중학교(3.82)보다 높게 나타나고 있었다. 성적별로는 중위권(3.90)이 하위권(3.78)보다 높게 평가하고 있었다.

mp3 기능의 전체 평균은 2.95로 전반적으로는 보통수준의 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 성적별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 실업고(3.22)가 중학교(2.96)와 인문고(2.85)보다 높게 나타나고 있었으며, 중학교와 인문고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 지역별로는 광역시(3.05)와 시군(3.00)이 특별시(2.84)보다 높게 나타났으나 광역시와 시군간의 유의미한 차이는 없었으며 성적별로는 상위권(2.86)이 하위권(3.05)보다 낮게 나타났다.

생활속에서 결제수단으로 사용하는 항목의 전체 평균은 1.40로 전반적으로 낮은 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 경제수준별 집단간에만 차이가 있었으며 잘사는 편(1.50)이 보통수준(1.38)보다 높게 나타났다.

게임의 전체 평균은 2.72로 약간 낮은 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 경제수준별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 중학교(2.79)가 인문고(2.65)보다 높게 나타나고 있었으며 경제수준별로는 잘사는 편(2.80)이 못사는 편(2.58)보다 높게 나타났다. 부모의 양육태도별로는 독재적 양육태도(2.98)가 민주적(2.69), 허용적(2.70) 양육태도보다 높게 나타났으나 민주적, 허용적 양육태도간에 유의미한 차이는 없었다.

문자의 전체 평균은 4.52로 가장 높은 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 경제수준별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(4.62)가 중학교(4.44)와 실업고(4.46)보다 높게 나타나고 있었으며, 중학교와 실업고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 지역별로는 특별시(4.57)가 광역시(4.48)와 시군(4.49)보다 높게 나타났고 광역시와 시군 집단간의 유의미한 차이는 없었다. 경제수준별로는 보통수준(4.54)이 잘사는 편(4.44)보다 높게 나타났다.

수다떨기의 전체 평균은 3.51로 전반적으로 높은 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(3.69)가 중학교(3.40)와 실업고(3.36)보다 높게 나타나고 있었으며, 중학교와 실업고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 지역별로는 특별시(3.60)가 광역시(3.41)와 시군(3.48)보다 높게 나타났고 광역시와 시군집단간에 유의미한 차이는 없었다.

사진찍기/동영상 촬영의 전체 평균은 3.61로 전반적으로 높은 이용률을

보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(3.70)가 중학교(3.57)와 실업고(3.46)보다 높게 나타나고 있었으며, 중학교와 실업고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 지역별로는 특별시(3.67)가 광역시(3.53)보다 높게 나타났다.

정보교환의 전체 평균은 3.02로 보통수준의 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 성적별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(3.11)가 중학교(2.97)와 실업고(2.88)보다 높게 나타나고 있었으며, 중학교와 실업고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 지역별로는 특별시(3.10)가 광역시(2.93)와 시군(2.98)보다 높게 나타났고 광역시와 시군 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 성적별로는 상위권(3.11)과 중위권(3.06)이 하위권(2.89)보다 높게 나타났으며 상위권과 중위권 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

알람/모닝콜/시간보기의 전체 평균은 4.18로 매우 높은 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 경제수준별, 성적별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(4.33)가 중학교(4.06)와 실업고(4.13)보다 높게 나타나고 있었으며, 중학교와 실업고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 경제수준별로는 보통수준(4.20), 못사는 편(4.25)이 잘사는 편(4.04)보다 높게 나타났으며 보통수준과 못사는 편 집단간의 유의미한 차이는 없었다. 성적별로는 상위권(4.23)과 중위권(4.21)이 하위권(4.10)보다 높게 나타났으나 상위권과 중위권간의 유의미한 차이는 없었으며 부모의 양육태도별로는 민주적 양육태도(4.22)가 허용적(4.09) 양육태도보다 높게 나타났다.

위치파악의 전체 평균은 1.60로 전반적으로 낮은 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 경제수준별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는

중학교(1.63)가 인문고(1.54)보다 높게 나타났으며 경제수준별로는 잘사는 편(1.69)이 못사는 편(1.53)보다 높게 이용하는 것으로 나타났다.

일정 관리 및 기념일확인의 전체 평균은 3.11로 보통수준의 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(3.28)가 중학교(2.98)와 실업고(3.09)보다 높게 나타나고 있었으며, 중학교와 실업고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 지역별로는 특별시(3.19)가 광역시(3.03)보다 높게 나타났고 부모의 양육태도별로는 민주적 양육태도(3.19)가 허용적(2.97) 양육태도보다 높게 나타났다.

채팅의 전체 평균은 1.49로 낮은 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 경제수준별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 중학교(1.53)와 실업고(1.56)가 인문고(1.41)보다 높게 나타나고 있었으며, 중학교와 실업고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 지역별로는 광역시(1.52)와 시군(1.52)이 특별시(1.42)보다 높게 나타났고 광역시와 시군 집단간의 유의미한 차이는 없었다. 경제수준별로는 잘사는 편(1.69)이 보통수준(1.43)과 못사는 편(1.42)보다 높게 나타났고 보통수준과 못사는 편 집단간의 유의미한 차이는 없었다.

동영상보기의 전체 평균은 1.46으로 낮은 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 경제수준별, 부모별 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 실업고(1.54)가 인문고(1.42)보다 높게 나타나고 있었으며 지역별로는 시군(1.49)이 특별시(1.40)보다 높게 나타났다. 경제수준별로는 잘사는 편(1.60)이 보통수준(1.43)과 못사는 편(1.42)보다 높게 나타났고 보통수준과 못사는 편에서 집단간의 유의미한 차이는 없었다. 부모별 양육태도는 독재적(1.62) 양육태도가 민주적(1.45)과 허용적(1.40) 양육태도보다 높게 나타났고 민주적인 것과 허용적 양육태도간의

유의미한 차이는 없었다.

DMB의 전체 평균은 1.30로 가장 낮은 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 경제수준별, 부모별 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 중학교(1.33)와 실업고(1.36)가 인문고(1.25)보다 높게 나타나고 있었으며, 중학교와 실업고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 경제수준별로는 잘사는 편(1.42)이 보통수준(1.27)과 못사는 편(1.28)보다 높게 나타났고 보통수준과 못사는 편 집단간의 유의미한 차이는 없었다.

성별 집단간의 T-test 결과 모든 항목에서 유의미한 결과가 있었으며 안부는 여자(3.26)가 남자(3.16)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났고 의사전달/공지사항 전달은 여자(3.64)가 남자(3.42)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다. 전화통화는 여자(3.91)가 남자(3.77)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났고 mp3는 남자(3.06)가 여자(2.86)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났으며 결제수단으로의 사용은 남자(1.50)가 여자(1.33)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다. 게임은 남자(3.13)가 여자(2.42)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났고 문자는 여자(4.68)가 남자(3.29)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났으며 수다떨기는 여자(3.90)가 남자(2.97)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다. 사진찍기/동영상 촬영은 남자(3.18)가 여자(3.15)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났고 정보교환은 여자(3.92)가 남자(2.83)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났으며 알람/모닝콜/시간보기는 여자(4.37)가 남자(3.91)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다.

<표 11> 휴대전화 이용용도 T-test

문 항	성별	N	M	SD	t
안부	남	1503	3.16	1.08	-2.84**
	여	2087	3.26	1.01	
의사전달/공지사항 전달	남	1499	3.42	1.14	-5.72**
	여	2080	3.64	1.10	
전화통화	남	1487	3.77	1.02	-3.97**
	여	2078	3.91	1.01	
mp3(음악/노래 감상)	남	1428	3.06	1.54	3.88**
	여	1981	2.86	1.54	
생활 속의 카드결제 수단으로 사용(교통카드, 은행결제, 공과금결제, 신용카드 등)	남	1500	1.50	0.99	5.67**
	여	2081	1.33	0.78	
게임(만화보기, 고스톱, 타이쿤, 포카, 바둑, 장기 등)	남	1502	3.13	1.34	15.89**
	여	2086	2.42	1.29	
문자	남	1504	4.29	0.98	-13.12**
	여	2089	4.68	0.71	
수다떨기	남	1497	2.97	1.31	-22.05**
	여	2078	3.90	1.16	
사진찍기/동영상 촬영	남	1501	3.18	1.13	-19.87**
	여	2087	3.15	1.12	
정보교환	남	1502	2.83	1.14	-8.22**
	여	2087	3.92	1.05	
알람/모닝콜/시간보기	남	1499	3.91	1.20	-12.32**
	여	2082	4.37	0.97	
위치파악	남	1496	1.71	1.07	5.82**
	여	2078	1.51	0.93	
일정 관리 및 기념일 확인	남	1502	2.75	1.28	-15.13**
	여	2081	3.38	1.18	
채팅(메신저, 팝업 등)	남	1498	1.61	0.96	6.93**
	여	2081	1.40	0.80	
동영상 보기(뮤직비디오, 영화, 성인물 등)	남	1501	1.59	1.03	7.37**
	여	2086	1.36	0.82	
DMB(TV, 스포츠, 위성방송 등)	남	1502	1.43	0.99	7.88**
	여	2086	1.20	0.66	

*p<.05, **P<.01

위치파악은 남자(1.71)가 여자(1.51)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났고 일정 관리 및 기념일 확인은 여자(3.38)가 남자(2.75)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났으며 채팅은 남자(1.61)가 여자(1.40)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다. 동영상보기는 남자(1.59)가 여자(1.36)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났으며 DMB는 남자(1.43)가 여자(1.20)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다.

청소년의 휴대전화 이용용도를 살펴보면 항목 16개 중, 문자가 평균 4.52로 가장 높았으며, 알람/모닝콜/시간보기가 4.18, 전화통화 기능이 3.85 순으로 높은 이용률을 보였다. DMB기능이 1.30으로 가장 낮은 수치였고 교통카드, 신용카드 등 결제수단으로의 이용이 1.40, 동영상보기가 1.46으로 비교적 낮은 수치를 나타냈다(<표 12> 참조).

<표 12> 휴대전화 이용용도

항 목	평 균
안부	3.22
의사전달/공지사항 전달	3.55
전화통화	3.85
mp3(음악/노래 감상)	2.95
생활 속의 카드결제 수단으로 사용(교통카드, 은행결제, 공과금결제, 신용카드 등)	1.40
게임(만화보기, 고스톱, 타이쿤, 포카, 바둑, 장기 등)	2.72
문자	4.52
수다떨기	3.51
사진찍기/동영상 촬영	3.61
정보교환	3.02
알람/모닝콜/시간보기	4.18
위치파악	1.60
일정 관리 및 기념일 확인	3.11
채팅(메신저, 팝업 등)	1.49
동영상 보기(뮤직비디오, 영화, 성인물 등)	1.46
DMB(TV, 스포츠, 위성방송 등)	1.30

(2) 연구문제 2-1: 무선인터넷의 이용용도

<표 13> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에 따른 무선인터넷 이용용도

항목 (M)	학교별			지역별			경제수준별			성적별			부모의 양육태도별			
	중학교	실업고	인문고	특별시	광역시	시군	잘사는편	보통수준	못사는편	상위권	중위권	하위권	민주적	독재적	허용적	방임적
정보서비스	1.38	1.48	1.30	1.33	1.37	1.37	1.44	1.34	1.32	1.32	1.37	1.38	1.37	1.34	1.34	1.29
	F=9.86**		c>b>a	F=0.78			F=5.01**		a>b,c	F=1.69			F=0.65			
예매	1.29	1.40	1.30	1.30	1.31	1.31	1.38	1.29	1.28	1.32	1.30	1.31	1.31	1.32	1.29	1.26
	F=4.22*		b>a,c	F=0.13			F=4.37*		a>b	F=0.28			F=0.55			
벨소리다운로드, 컬러링	3.01	2.88	3.00	3.00	3.02	2.96	2.99	3.02	2.81	2.90	3.02	3.05	3.00	3.01	2.97	3.13
	F=1.77			F=0.52			F=4.88**		b>c	F=3.86*		c>a	F=0.53			
캐릭터 다운로드	1.74	1.65	1.59	1.64	1.71	1.68	1.70	1.68	1.58	1.63	1.70	1.69	1.67	1.76	1.64	1.73
	F=7.02**		a>c	F=1.46			F=1.96			F=1.46			F=1.14			
이메일 확인	1.49	1.39	1.35	1.36	1.53	1.42	1.51	1.41	1.34	1.39	1.41	1.46	1.42	1.50	1.39	1.50
	F=10.89**		a>c	F=8.81**		b>a,c	F=5.27**		a>b,c	F=1.98			F=1.54			
채팅	1.28	1.26	1.18	1.18	1.29	1.26	1.34	1.21	1.22	1.24	1.24	1.23	1.23	1.34	1.21	1.33
	F=10.53**		a,b>c	F=9.04**		b,c>a	F=9.14**		a>b,c	F=0.03			F=3.95**			b>a,c
쿠폰다운로드, 복권	1.22	1.25	1.16	1.17	1.25	1.21	1.27	1.18	1.20	1.21	1.20	1.20	1.19	1.29	1.19	1.20
	F=5.63**		a,b>c	F=5.21**		b>a	F=5.31**		a>b	F=0.25			F=2.66*			b>a,c
은행업무	1.22	1.30	1.18	1.18	1.25	1.23	1.25	1.20	1.26	1.22	1.21	1.22	1.21	1.28	1.20	1.31
	F=6.04**		b>c	F=3.58*		b>a	F=2.58			F=0.10			F=2.19			
모바일 게임	2.51	2.27	2.34	2.38	2.47	2.39	2.54	2.38	2.34	2.42	2.41	2.40	2.37	2.68	2.40	2.50
	F=7.78**		a>b,c	F=1.12			F=3.87*		a>b,c	F=0.06			F=4.29**			b>a,c
동영상	1.49	1.52	1.40	1.39	1.53	1.48	1.55	1.44	1.44	1.42	1.45	1.50	1.45	1.63	1.43	1.43
	F=4.61*		a,b>c	F=6.48**		b,c>a	F=4.00*		a>b	F=1.90			F=3.95**			b>a,c
mp3 음악 다운로드	2.18	2.18	1.92	1.98	2.18	2.09	2.19	2.07	1.96	1.98	2.09	2.16	2.05	2.15	2.11	2.25
	F=15.27**		a,b>c	F=5.30**		b>a	F=3.90*		a>c	F=4.69**		c>a	F=1.47			
친구찾기	1.30	1.35	1.20	1.21	1.32	1.28	1.36	1.25	1.24	1.26	1.24	1.29	1.26	1.40	1.23	1.25
	F=12.74**		a,b>c	F=6.36**		b,c>a	F=6.97**		a>b,c	F=1.28			F=4.48**			b>a,c

*p<.05, **P<.01

청소년의 무선인터넷 이용용도의 집단간 차이를 살펴보면 다음과 같다(<표 13>참조). 이용용도 중 정보서비스의 전체 평균은 1.36으로 전반적으로 낮은 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 경제수준별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(1.30), 실업고(1.48), 중학교(1.38) 순으로 높게 평가하고 있었다. 경제수준별로는 잘사는 편(1.44)이 보통수준(1.34)과 못사는 편(1.32)보다 높게 나타났고 보통수준과 못사는 편에 있어 집단간의 유의미한 차이는 없었다.

예매의 전체 평균은 1.31로 전반적으로 낮은 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 경제수준별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 실업고(1.40)가 중학교(1.29)와 인문고(1.30)보다 높게 나타나고 있었으며, 중학교와 인문고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 경제수준별로는 잘사는 편(1.38)이 보통수준(1.29)보다 높게 나타났다.

컬러링, 벨소리 다운로드의 전체 평균은 2.99로 무선인터넷 이용용도 중 가장 높은 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 경제수준별, 성적별 집단간에 차이가 있었다. 경제수준별로는 보통수준(3.02)이 못사는 편(2.81)보다 높게 나타났으며 성적별로는 하위권(3.05)이 상위권(2.90)보다 높게 나타났다.

캐릭터 다운로드의 전체 평균은 1.67로 전반적으로 낮은 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별 집단간에서만 차이가 있었으며 중학교(1.74)가 인문고(1.59)보다 높게 나타나고 있다.

이메일 확인의 전체 평균은 1.42로 전반적으로 낮은 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 경제수준별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 중학교(1.49)가 인문고(1.35)보다 높게 나타나고 있었으며 지

역별로는 광역시(1.53)가 시군(1.42)와 특별시(1.36)보다 높게 나타났으나 시군과 특별시 집단간의 유의미한 차이는 없었다. 경제수준별로는 잘사는 편(1.51)이 보통수준(1.41)과 못사는 편(1.34)보다 높게 나타났고 보통수준과 못사는 편 집단간의 유의미한 차이는 없었다.

채팅의 전체 평균은 1.24로 낮은 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 경제수준별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 중학교(1.28)와 실업고(1.26)가 인문고(1.18)보다 높게 나타나고 있었으며 중학교와 실업고 집단간의 유의미한 차이는 없었다. 지역별로는 광역시(1.29)와 시군(1.26)이 특별시(1.18)보다 높게 나타났고 광역시와 시군 집단간의 유의미한 차이는 없었다. 경제수준별로는 보통수준(1.21)과 못사는 편(1.22)이 잘사는 편(1.34)보다 낮게 나타났으며 보통수준과 못사는 편 집단간의 유의미한 차이는 없었다. 부모의 양육태도별로는 독재적 양육태도(1.34)가 민주적(1.23), 허용적(1.21) 양육태도보다 높게 나타났으나 민주적, 허용적 양육태도간에 유의미한 차이는 없었다.

쿠폰다운로드의 전체 평균은 1.20으로 낮은 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 경제수준별, 부모별 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 중학교(1.22)와 실업고(1.25)가 인문고(1.16)보다 높게 나타나고 있었으며 중학교와 실업고 집단간의 유의미한 차이는 없었다. 지역별로는 광역시(1.25)가 특별시(1.17)보다 높게 나타났으며 경제수준별로는 잘사는 편(1.27)이 보통수준(1.18)보다 높게 나타났다. 부모의 양육태도별로는 독재적 양육태도(1.29)가 민주적(1.19)과 허용적(1.19) 양육태도보다 높게 나타났으며 민주적, 허용적 양육태도간에 유의미한 차이는 없었다.

은행업무의 전체 평균은 1.22로 전반적으로 낮은 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 실

업고(1.30)가 인문고(1.18)보다 높게 나타나고 있었으며 지역별로는 광역시(1.25)가 특별시(1.18)보다 높게 나타났다.

모바일 게임의 전체 평균은 2.41로 전반적으로 낮은 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 경제수준별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 중학교(2.51)가 실업고(2.27)와 인문고(2.34)보다 높게 나타나고 있었으며 실업고와 인문고 집단간의 유의미한 차이는 없었다. 경제수준별로는 잘사는 편(2.54)이 보통수준(2.38)과 못사는 편(2.34)보다 높게 나타났으며 보통수준과 못사는 편 집단간의 유의미한 차이는 없었다. 부모의 양육태도별로는 독재적 양육태도(2.68)가 민주적(2.37)과 허용적(2.40) 양육태도보다 높게 나타났으며 민주적, 허용적 양육태도간에 유의미한 차이는 없었다.

동영상의 전체 평균은 1.46으로 전반적으로 낮은 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 경제수준별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 중학교(1.49)와 실업고(1.52)가 인문고(1.40)보다 높게 나타나고 있었으나 중학교와 실업고 집단간의 유의미한 차이는 없었다. 지역별로는 광역시(1.53)와 시군(1.48)이 특별시(1.39)보다 높게 나타났으나 광역시와 시군 집단간의 유의미한 차이는 없었으며 경제수준별로는 잘사는 편(1.55)이 보통수준(1.44)보다 높게 나타났다. 부모의 양육태도별로는 독재적 양육태도(1.63)가 민주적(1.45)과 허용적(1.43) 양육태도보다 높게 나타났으며 민주적, 허용적 양육태도간에 유의미한 차이는 없었다.

<표 14> 무선인터넷 이용용도 T-test

문 항	성별	N	M	SD	t
교통, 날씨, 운세 등 정보서비스	남	1504	1.41	0.87	3.59**
	여	2091	1.32	0.73	
영화 등 예매	남	1504	1.33	0.75	1.52
	여	2902	1.29	0.70	
벨소리 다운로드(컬러링)	남	1500	2.72	1.32	−10.39**
	여	2090	3.18	1.34	
캐릭터 다운로드	남	1503	1.63	1.04	−1.86
	여	2089	1.70	1.11	
이메일 확인	남	1503	1.48	0.94	3.29**
	여	2091	1.38	0.83	
채팅	남	1504	1.32	0.75	6.05**
	여	2090	1.18	0.57	
쿠폰 다운로드(복권)	남	1502	1.27	0.69	5.46**
	여	2091	1.15	0.52	
은행업무(이체/지로, 조회, 신용카드, 교통카드)	남	1504	1.29	0.76	5.46**
	여	2090	1.16	0.55	
모바일 게임	남	1503	2.93	1.46	18.96**
	여	2084	2.03	1.32	
동영상(TV, 뮤직비디오, 스포츠, 연예프로 등)	남	1497	1.53	1.00	4.11**
	여	2090	1.40	0.87	
mp3 음악다운로드	남	1505	2.08	1.40	0.27
	여	2085	2.07	1.39	
친구찾기	남	1504	1.35	0.80	5.69**
	여	2089	1.21	0.59	

*p<.05, **P<.01

<표 15> 무선인터넷 이용용도

항 목	평 균
교통, 날씨, 운세 등 정보서비스	1.36
영화 등 예매	1.31
벨소리 다운로드(컬러링)	2.99
캐릭터 다운로드	1.67
이메일 확인	1.42
채팅	1.24
쿠폰 다운로드(복권)	1.20
은행업무(이체/지로, 조회, 신용카드, 교통카드)	1.22
모바일 게임	2.41
동영상(TV, 뮤직비디오, 스포츠, 연예프로 등)	1.46
mp3 음악다운로드	2.07
친구찾기	1.26

mp3 음악다운로드의 전체 평균은 2.07로 낮은 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 경제수준별, 성적별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 중학교(2.18)와 실업고(2.18)가 인문고(1.92)보다 높게 나타나고 있었으나 중학교와 실업고 집단간의 유의미한 차이는 없었다. 지역별로는 광역시(2.18)가 특별시(1.98)보다 높게 나타났고 경제수준별로는 잘사는 편(2.19)이 못사는 편(1.96)보다 높게 나타났으며 성적별로는 하위권(2.16)이 상위권(1.98)보다 높게 나타났다.

친구찾기의 전체 평균은 1.26으로 전반적으로 낮은 이용률을 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 경제수준별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 중학교(1.30)와 실업고(1.35)가 인문고(1.20)보다 높게 나타나고 있었으며 중학교와 실업고 집단간의 유의미한 차이는 없었다. 지역별로는 광역시(1.32)와 시군(1.28)이 특별시(1.21)보다 높게 나타났고 광역시와 시군 집단간의 유의미한 차이는 없었다. 경제

수준별로는 잘사는 편(1.36)이 보통수준(1.25)과 못사는 편(1.24)보다 높게 나타났으며 보통수준과 못사는 편 집단간의 유의미한 차이는 없었다. 부모의 양육태도별로는 독재적 양육태도(1.40)가 민주적(1.26), 허용적(1.23) 양육태도보다 높게 나타났으나 민주적, 허용적 양육태도간에 유의미한 차이는 없었다.

성별 집단간의 T-test 결과는 예매, 캐릭터 다운로드, mp3 음악다운로드를 제외하고 유의미한 결과가 있으며 정보서비스는 남자(1.41)가 여자(1.32)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다. 벨소리, 컬러링 다운로드는 여자(3.18)가 남자(2.72)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났고 이메일 확인은 남자(1.48)가 여자(1.38)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났으며 채팅은 남자(1.32)가 여자(1.18)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다. 쿠폰, 복권다운로드는 남자(1.27)가 여자(1.15)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났고 은행업무는 남자(1.29)가 여자(1.16)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났으며 모바일 게임은 남자(2.93)가 여자(2.03)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다. 동영상은 남자(1.53)가 여자(1.40)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났으며 친구찾기는 남자(1.35)가 여자(1.21)보다 더 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다(<표 14> 참조).

청소년의 휴대전화 무선인터넷 이용용도를 살펴보면 항목 12개 모두 전반적으로 낮은 수치를 나타내고 있으며 그 중 컬러링과 벨소리 다운로드가 2.99로 가장 높은 이용률을 보였으며, 모바일게임이 2.41, mp3 음악다운로드가 2.07 순으로 높은 이용률을 보였다(<표 15> 참조).

3) 연구문제 2-2: 이용환경의 선택

<표 16> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에 따른 학교에서의 휴대전화 이용

항목 (M)	학교별				지역별				경제수준별				성적별				부모의 양육태도별				
	중학교	실업고	인문고		특별시	광역시	시군		잘사는편	보통수준	못사는편		상위권	중위권	하위권		민주적	독재적	허용적	방임적	
가져가지 않음	2.15	1.65	1.77		1.81	2.01	2.01		2.11	1.92	1.76		2.04	1.90	1.90		1.93	1.92	1.94	2.02	
	F=44.09**		a>b,c		F=9.00**		b,c>a		F=9.70**		a>b>c		F=4.06*		a>b,c		F=4.06				
휴식시간이나점심시간에만 이용	2.34	1.94	2.14		2.10	2.28	2.28		2.26	2.22	2.14		2.31	2.18	2.16		2.21	2.06	2.27	2.03	
	F=19.46**		a>c>b		F=7.77**		b,c>a		F=1.06				F=3.91*		a>c		F=3.91				
수업시간에도 이용	2.25	3.23	2.72		2.70	2.46	2.49		2.49	2.53	2.83		2.33	2.54	2.79		2.50	2.67	2.64	2.73	
	F=110.11**		b>c>a		F=10.97**		b,c>a		F=9.73**		a,b>c		F=31.37**		c>b>a		F=3.37*				
항상 이용	3.10	3.94	3.48		3.56	3.16	3.29		3.32	3.34	3.51		3.18	3.37	3.51		3.33	3.41	3.41	3.41	
	F=7.94**		b>c>a		F=18.68**		a>b,c		F=2.54				F=12.92**		b,c>a		F=0.72				

*p<.05, **P<.01

청소년의 휴대전화 이용 집단간 차이를 살펴보면 다음과 같다(<표 16> 참조). 휴대전화를 학교에 가져가지 않는다는 항목의 전체 평균은 1.94으로 낮은 수치를 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 경제수준별, 성적별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 중학교(2.15)가 실업고(1.65)와 인문고(1.77)보다 높게 나타나고 있었으며, 실업고와 인문고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 지역별로는 광역시(2.01)와 시군(2.01)이 특별시(1.81)보다 높게 나타났으나 광역시와 시군간의 유의미한 차이는 없었으며 경제수준별로는 잘사는 편(2.11), 보통수준(1.92), 못사는 편

(1.76) 순으로 높게 나타났다. 성적별로는 상위권(2.04)이 중위권(1.90)과 하위권(1.90)보다 높게 나타났으며 중위권과 하위권 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

'휴식시간이나 점심시간에만 이용한다.' 는 항목의 전체 평균은 2.21로 전반적으로 낮은 수치를 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 성적별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 중학교(2.34), 인문고(2.14), 실업고(1.94) 순으로 높게 나타나고 있었으며, 지역별로는 광역시(2.28)와 시군(2.28)이 특별시(2.10)보다 높은 것으로 나타났으나 광역시와 시군 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 성적별로는 상위권(2.31)이 하위권(2.16)보다 높게 나타났다.

'수업시간에도 이용한다.' 는 항목의 전체 평균은 2.56으로 낮은 수치를 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 경제수준별, 성적별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 실업고(3.23), 인문고(2.72), 중학교(2.25) 순으로 높게 나타나고 있었으며 지역별로는 특별시(2.70)가 광역시(2.46)와 시군(2.49)보다 높게 나타났으나 광역시와 시군 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 경제수준별로는 잘사는 편(2.49)과 보통수준(2.53)이 못사는 편(2.83)보다 낮게 나타났으며 잘사는 편과 보통수준 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 성적별로는 하위권(2.79), 중위권(2.54), 상위권(2.33) 순으로 높게 나타났다.

'항상 이용한다.' 는 항목의 전체 평균은 3.36로 가장 높은 수치를 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 성적별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 실업고(3.94), 인문고(3.48), 중학교(3.10) 순으로 높게 나타나고 있었으며 지역별로는 특별시(3.56)가 광역시(3.16)와 시군(3.29)보다 높게 나타났으나 광역시와 시군 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 성적별로는 중위권(3.37)과 하위권(3.51)이 상위권(3.18)보다 높게 나타났으며 중위권과 하위권 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

<표 17> 학교에서의 휴대전화 이용 T-test

문 항	성별	N	M	SD	t
가져가지 않음	남	1499	2.16	1.42	8.43**
	여	2078	1.77	1.26	
휴식시간이나 점심시간에만 이용	남	1494	2.31	1.40	3.79**
	여	2074	2.14	1.30	
수업시간에도 이용	남	1496	2.45	1.39	-3.95**
	여	2076	2.64	1.39	
항상 이용	남	1494	3.30	1.58	-1.92
	여	2075	3.40	1.57	

*p<.05, **P<.01

<표 18> 학교에서의 휴대전화 이용

항 목	평 균
가져가지 않음	1.94
휴식시간이나 점심시간에만 이용	2.21
수업시간에도 이용	2.56
항상 이용	3.36

성별 집단간의 T-test 결과는 '항상 이용한다.' 는 항목만 제외하고 모두 유의미한 결과가 있으며, '가져가지 않는다.' 는 남자(2.16)가 여자(1.77)보다 더 높게 나타났다. '휴식시간이나 점심시간에만 이용한다.' 는 남자(2.31)가 여자(2.14)보다 더 높게 나타나고 있는 것으로 나타났고 '수업시간에도 이용한다.' 는 여자(2.64)가 남자(2.45)보다 더 높게 나타나고 있는 것으로 나타났다(<표 17> 참조).

청소년의 학교에서의 휴대전화 이용을 살펴보면 '항상 이용' 이 3.36으로 가장 높은 수치를 보였으며, '가져가지 않음' 이 1.94로 가장 낮은 수치를 보였다(<표 18> 참조).

<표 19> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에 따른 휴대전화 사용행태

항목 (M)	학교별				지역별				경제수준별				성적별				부모의 양육태도별					
	중학교	실업고	인문고		특별시	광역시	시군		잘사는편	보통수준	못사는편		상위권	중위권	하위권		민주적	독재적	허용적	방임적		
공공장소에서 진동으로 함	4.12	3.99	4.23		4.25	4.13	4.05		4.14	4.14	4.16		4.20	4.16	4.07		4.18	4.20	4.10	3.72		
	F=7.94**		c>a,b		F=10.19**		a>c		F=0.03				F=3.83*		a>c		F=6.69**			a,b,c>d		
공공장소에서 다른사람을 신경쓰지 않음	2.47	2.71	2.57		2.51	2.52	2.57		2.55	2.54	2.49		2.49	2.53	2.59		2.50	2.67	2.56	2.60		
	F=8.00**		b>a		F=1.16				F=0.33				F=1.94				F=2.40					
집에서도 휴대전화로 통화	2.50	2.74	2.68		2.57	2.66	2.59		2.54	2.61	2.63		2.58	2.60	2.62		2.59	2.58	2.62	2.59		
	F=9.80**		b,c>a		F=1.25				F=0.71				F=0.26				F=0.09					

*p<.05, **P<.01

청소년의 휴대전화 사용행태 집단간 차이를 살펴보면 다음과 같다(<표 19> 참조). '공공장소에서 진동으로 한다.' 의 전체 평균은 4.15로 매우 높은 수치를 보이고 있으며 ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 성적별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(4.23)가 중학교(4.12)와 실업고(3.99)보다 높게 나타나고 있었으며 중학교와 실업고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 지역별로는 특별시(4.25)가 시군(4.05)보다 높게 나타났으며 성적별로는 상위권(4.20)이 하위권(4.07)보다 높게 나타났다. 부모의 양육태도별로는 민주적(4.18), 독재적(4.20), 허용적(4.10) 양육태도가 방임적(3.72) 양육태도보다 높게 나타났으며 민주적, 독재적, 허용적 양육태도간에 유의미한 차이는 없었다.

'공공장소에서 다른 사람을 신경 쓰지 않는다.' 는 항목의 전체 평균은 2.54로 전반적으로 낮은 수치를 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서

Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별 집단간에만 차이가 있었으며 실업고(2.71)가 중학교(2.47)보다 높게 나타나고 있었다.

'집에서도 휴대전화로 통화한다.' 는 항목의 전체 평균은 2.60으로 비교적 낮은 수치를 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별 집단간에만 차이가 있었으며 실업고(2.74)와 인문고(2.68)가 중학교(2.50)보다 높게 나타나고 있었으나 실업고와 인문고 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

<표 20> 휴대전화 사용행태 T-test

문 항	성별	N	M	SD	t
공공장소에서 진동으로 함	남	1501	4.22	1.21	3.29**
	여	2091	4.09	1.16	
공공장소에서 다른 사람을 신경쓰지 않음	남	1498	2.48	1.24	-2.34**
	여	2085	2.58	1.15	
집에서도 휴대전화로 통화	남	1496	2.45	1.34	-5.66**
	여	2085	2.58	1.15	

*p<.05, **P<.01

<표 21> 휴대전화 사용행태

항 목	평 균
공공장소에서 진동으로 함	4.15
공공장소에서 다른 사람을 신경쓰지 않음	2.54
집에서도 휴대전화로 통화	2.60

성별 집단간의 T-test 결과는 모든 항목에서 유의미한 결과가 있으며 '공공장소에서 진동으로 한다.' 는 남자(4.22)가 여자(4.09)보다 더 높게 나타나고 있었다. '공공장소에서 다른 사람을 신경 쓰지 않는다.' 는 여자

(2.58)가 남자(2.48)보다 더 높게 나타나고 있는 것으로 나타났으며 '집에서 휴대전화로 통화한다.' 는 여자(2.58)가 남자(2.45)보다 더 높게 나타나고 있었다.

청소년의 공공장소에서의 휴대전화 사용행태를 살펴보면 '공공장소에서 진동으로 한다.' 가 4.15로 높은 수치를 보여 청소년들이 공공장소에서 대체로 휴대전화 예절을 잘 지키고 있음을 알 수 있다. '집에서도 휴대전화로 통화한다.' 는 항목의 평균은 2.60로 비교적 낮은 수치를 보였다(<표 21> 참조).

4) 연구문제 2-3: 피해와 가해의 경험

<표 22> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에 따른 휴대전화 피해경험

항목 (M)	학교별				지역별				경제수준별				성적별				부모의 양육태도별					
	중학교	실업고	인문고		특별시	광역시	시	군	잘사는편	보통수준	못사는편		상위권	중위권	하위권		민주적	독재적	허용적	방임적		
악의적인 내용의 문자	2.29	2.44	2.32		2.35	2.33	2.29		2.33	2.29	2.46		2.32	2.31	2.34		2.32	2.48	2.24	2.54		
	F=2.27				F=0.94				F=2.93				F=0.17				F=3.75*		b>c			
집단괴롭힘 경험	1.32	1.38	1.26		1.30	1.27	1.32		1.34	1.29	1.34		1.28	1.30	1.34		1.28	1.38	1.32	1.33		
	F=5.69**		b>c		F=1.15				F=1.89				F=1.82				F=1.97					
동의없는 사진촬영	2.83	2.81	2.96		3.01	2.81	2.79		2.83	2.89	2.92		3.00	2.93	2.73		2.87	2.92	2.89	2.98		
	F=4.10*		c>a		F=9.47**		a>b,c		F=0.56				F=11.54**		a,b>c		F=0.32					
동의없는 동영상촬영	2.48	2.53	2.54		2.60	2.43	2.48		2.52	2.50	2.58		2.64	2.56	2.35		2.50	2.60	2.53	2.57		
	F=0.72				F=4.26*		a>b		F=0.54				F=13.71**		a,b>c		F=0.45					
귀찮은 상대의 문자메시지	3.06	3.31	3.35		3.33	3.14	3.13		3.16	3.21	3.30		3.26	3.24	3.13		3.20	3.36	3.19	3.26		
	F=19.00**		b,c>a		F=9.13**		a>b,c		F=1.38				F=2.93				F=1.39					
원하지 않는 스팸메일	2.84	3.22	3.46		3.28	3.04	3.06		3.04	3.15	3.21		3.29	3.10	3.03		3.14	3.18	3.11	3.12		
	F=68.78**		c>b>a		F=9.54**		a>b,c		F=2.09				F=8.45**		a>b,c		F=0.21					

*p<.05, **P<.01

피해경험의 집단간 차이를 살펴보면 다음과 같다(<표 22> 참조). '악의적인 내용의 문자' 의 전체 평균은 2.32로 낮은 수치를 보이고 있다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 부모의 양육태도별 집단간에만 차이가 있었으며 독재적(2.48) 양육태도가 허용적(2.24) 양육태도보다 높게 나타났다.

'집단괴롭힘 경험' 의 전체 평균은 1.30로 가장 낮은 수치를 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별 집단간에만 차이가 있었으며 실업고(1.38)가 인문고(1.26)보다 높게 나타나고 있었다.

'동의없는 사진촬영' 의 전체 평균은 2.88로 보통수준으로 나타났으며 ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 성적별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(2.96)가 중학교(2.83)보다 높게 나타나고 있으며 지역별로는 특별시(3.01)가 광역시(2.81)와 시군(2.79)보다 높게 나타났으나 광역시와 시군 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 성적별로는 상위권(3.00)과 중위권(2.93)이 하위권(2.73)보다 높게 나타났으며 상위권과 중위권 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

'동의없는 동영상촬영' 의 전체 평균은 2.51로 비교적 낮은 수치를 보이는 것으로 나타났으며 ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 지역별, 성적별 집단간에 차이가 있었다. 지역별로는 특별시(2.60)가 광역시(2.43)보다 높게 나타났으나 성적별로는 상위권(2.64)과 중위권(2.56)이 하위권(2.35)보다 높게 나타났으며 상위권과 중위권 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

'귀찮은 상대의 문자메시지' 의 전체 평균은 3.20으로 피해경험 항목들 중 가장 높게 나타났으며 ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 실업고(3.31)와 인문고(3.36)가 중학교(3.06)보다 높게 나타나고 있으나 실업고와 인문고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 지역별로는 특별시(3.33)가 광역시(3.14)와 시군(3.13)보다 높게 나타났으며 광역시

와 시군 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

'원하지 않는 스팸메일' 의 전체 평균은 3.13으로 약간 높은 것으로 나타났으며 ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 성적별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(3.46), 실업고(3.22), 중학교(2.84) 순으로 높게 나타나고 있었으며 지역별로는 특별시(3.28)가 광역시(3.04)와 시군(3.06)보다 높게 나타났으나 광역시와 시군 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 성적별로는 상위권(3.29)이 중위권(3.10)과 하위권(3.03)보다 높게 나타났으며 중위권과 하위권 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

<표 23> 휴대전화 피해경험 T-test

문 항	성별	N	M	SD	t
악의적인 내용의 문자	남	1502	2.32	1.33	-.07
	여	2090	2.32	1.31	
집단괴롭힘 경험	남	1499	1.33	.74	1.83
	여	2089	1.29	.66	
동의없는 사진촬영	남	1498	2.76	1.44	-4.23**
	여	2086	2.96	1.42	
동의없는 동영상촬영	남	1492	2.53	1.43	.64
	여	2085	2.50	1.39	
귀찮은 상대의 문자메시지	남	1494	2.99	1.41	-7.69**
	여	2080	3.35	1.35	
원하지 않는 스팸메일	남	1501	3.04	1.54	-3.17**
	여	2088	3.20	1.50	

*p<.05, **P<.01

<표 24> 휴대전화 피해경험

항 목	평 균
악의적인 내용의 문자	2.32
집단괴롭힘 경험	1.30
동의없는 사진촬영	2.88
동의없는 동영상촬영	2.51
귀찮은 상대의 문자메시지	3.20
원하지 않는 스팸메일	3.13

성별 집단간의 T-test 결과는 동의없는 사진촬영, 귀찮은 상대의 문자메시지, 원하지 않는 스팸메일에서만 유의미한 결과가 있으며 동의 없는 사진촬영은 여자(2.96)가 남자(2.76)보다 더 높게 나타나고 있었다. 귀찮은 상대의 문자메시지는 여자(3.35)가 남자(2.99)보다 더 높게 나타나고 있었으며 원하지 않는 스팸메일은 여자(3.20)가 남자(3.04)보다 더 높게 나타나고 있었다(<표 23> 참조).

청소년의 휴대전화 피해경험을 살펴보면 '귀찮은 상대의 문자메시지'가 3.20로 가장 높은 수치를 보였고 '원하지 않는 스팸메일'이 3.13으로 비교적 높게 나타나났으며 '집단 괴롭힘 경험'이 1.30으로 가장 낮았다(<표 24> 참조).

<표 25> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에 따른 휴대전화 가해경험

항목 (M)	학교별			지역별			경제수준별			성적별			부모의 양육태도별			
	중학교	실업고	인문고	특별시	광역시	시군	잘사는편	보통수준	못사는편	상위권	중위권	하위권	민주적	독재적	허용적	방임적
악의적인 내용의 문자	1.50	1.69	1.47	1.49	1.54	1.52	1.55	1.49	1.60	1.49	1.50	1.55	1.49	1.73	1.49	1.60
	F=10.33**		b>a,c	F=0.67			F=3.60*		c>b	F=1.23			F=6.85**		b>a,c	
집단괴롭힘	1.26	1.29	1.21	1.24	1.24	1.25	1.31	1.22	1.27	1.23	1.24	1.27	1.23	1.37	1.22	1.25
	F=3.19*			F=0.17			F=5.33**		a>b	F=1.29			F=4.37**		b>a,c	
상대방의 동의 없는 사진촬영	2.37	2.49	2.61	2.58	2.40	2.44	2.46	2.48	2.52	2.59	2.49	2.38	2.47	2.53	2.51	2.53
	F=11.96**		c>a	F=5.48**		a>b,c	F=0.25			F=6.91**		a>c	F=0.41			
상대방의 동의 없는 동영상 촬영	2.08	2.22	2.21	2.19	2.08	2.15	2.19	2.14	2.18	2.25	2.17	2.04	2.14	2.27	2.14	2.22
	F=5.20**		c>a	F=1.93			f=0.59			F=7.90**		a,b>c	F=1.03			
귀찮아하는 상대에게 문자메시지	1.69	1.87	1.71	1.71	1.79	1.70	1.80	1.69	1.77	1.76	1.69	1.72	1.69	1.92	1.72	1.76
	F=5.58**		b>a,c	F=2.12			F=3.29*			F=1.23			F=4.23**		b>a,c	
스스로 음란물을 찾아 본 경험	1.20	1.23	1.19	1.20	1.20	1.21	1.29	1.18	1.21	1.22	1.18	1.22	1.18	1.31	1.23	1.13
	F=0.47			F=0.28			F=7.31**		a>b	F=2.15			F=4.97**		b>a,d	
음란물을 보내본 경험	1.17	1.19	1.14	1.16	1.17	1.16	1.25	1.16	1.18	1.17	1.14	1.18	1.15	1.27	1.16	1.12
	F=2.04			F=0.18			F=10.07**		a>b	F=2.06			F=4.32**		b>a,c	
스팸을 보낸 경험	1.22	1.24	1.20	1.23	1.19	1.21	1.32	1.18	1.23	1.21	1.20	1.23	1.20	1.33	1.21	1.23
	F=0.75			F=0.83			F=11.47**		a>b,c	F=0.84			F=3.87**		b>a,c	
커닝경험	1.18	1.17	1.18	1.17	1.19	1.18	1.25	1.16	1.18	1.18	1.16	1.21	1.16	1.26	1.18	1.20
	F=0.04			F=0.26			F=5.46**		a>b	F=2.25			F=2.33			

*p<.05, **P<.01

가해경험의 집단간 차이를 살펴보면 다음과 같다(<표 25> 참조). '악의적인 내용의 문자' 의 전체 평균은 1.51로 낮은 수치를 보이고 있다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 경제수준별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 실업고(1.69)가 중학교(1.50)와 인문고(1.47)보다 높게 나타나고 있었으며, 중학교와 인문고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 경제수준별로는 못사는 편(1.60)이 보통수준(1.49)보다 높게 나타났으며 부모의 양육태도별로는 독재적(1.73) 양육태도가 민주적(1.49)과 허용적(1.49) 양육태도보다 높게 나타났으나 민주적, 허용적 양육태도간에 유의미한 차이는 없었다.

'집단괴롭힘' 의 전체 평균은 1.24로 낮은 수치를 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 경제수준별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 경제수준별로는 잘사는 편(1.31)이 보통수준(1.22)보다 높게 나타났고 부모의 양육태도별로는 독재적(1.37) 양육태도보다 민주적(1.23), 허용적(1.22) 양육태도가 높게 나타났으며 민주적과 허용적 양육태도간에 유의미한 차이는 없었다.

'상대방의 동의 없는 사진촬영' 의 전체 평균은 2.48로 가해경험 항목 중 가장 높은 수치를 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 성적별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(2.61)가 중학교(2.37)보다 높게 나타나고 있었다. 지역별로는 특별시(2.58)가 광역시(2.40)와 시군(2.44)보다 높게 나타났으나 광역시와 시군 집단간에 유의미한 차이는 없었으며 성적별로는 상위권(2.59)이 하위권(2.38)보다 높게 나타났다.

'상대방의 동의없는 동영상촬영' 의 전체 평균은 2.15로 낮은 수치를 보이는 것으로 나타났으며 ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 성적별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(2.21)가 중학교(2.08)보다 높게 나타나고 있었으며, 성적

별로는 상위권(2.25)과 중위권(2.17)이 하위권(2.04)보다 높게 나타났으나 상위권과 중위권 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

'귀찮은 상대에게 문자메시지' 의 전체 평균은 1.72로 낮게 나타났으며 ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 실업고(1.87)가 인문고(1.71)와 중학교(1.69)보다 높게 나타나고 있으나 중학교와 인문고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 부모의 양육태도별로는 독재적(1.92) 양육태도가 민주적(1.69)과 허용적(1.72) 양육태도보다 높게 나타났으나 민주적, 허용적 양육태도간에 유의미한 차이는 없었다.

'스스로 음란물을 찾아본 경험' 의 전체 평균은 1.20으로 낮은 것으로 나타났으며 ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 경제수준별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 경제수준별로는 잘사는 편(1.29)이 보통수준(1.18)보다 높게 나타났으며 부모의 양육태도별로는 독재적(1.31) 양육태도가 민주적(1.18)과 방임적(1.13) 양육태도보다 높게 나타났으나 민주적, 방임적 양육태도간에 유의미한 차이는 없었다.

'음란물을 보내본 경험' 의 전체 평균은 1.16으로 가해경험 항목 중 가장 낮은 것으로 나타났으며 ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 경제수준별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 경제수준별로는 잘사는 편(1.25)이 보통수준(1.16)보다 높게 나타났으며 부모의 양육태도별로는 독재적(1.27) 양육태도가 민주적(1.15)과 허용적(1.16) 양육태도보다 높게 나타났으나 민주적, 허용적 양육태도간에 유의미한 차이는 없었다.

'스팸을 보내본 경험' 의 전체 평균은 1.21로 낮은 것으로 나타났으며 ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 경제수준별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 경제수준별로는 잘사는 편(1.32)이 보통수준(1.18)과 못사는 편(1.23)보다 높게 나타났으나 보통수준과 못사는 편에서 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 부

모의 양육태도별로는 독재적(1.33) 양육태도가 민주적(1.20)과 허용적(1.21) 양육태도보다 높게 나타났으나 민주적, 허용적 양육태도간에 유의미한 차이는 없었다.

'커닝경험' 의 전체 평균은 1.18로 낮은 것으로 나타났으며 ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 경제수준별 집단간에만 차이가 있었으며 경제수준별로는 잘사는 편(1.25)이 보통수준(1.16)보다 높게 나타났다.

<표 26> 휴대전화 가해경험 T-test

문 항	성별	N	M	SD	t
악의적인 내용의 문자	남	1500	1.63	1.00	6.33**
	여	2090	1.43	0.82	
집단괴롭힘	남	1499	1.33	0.75	6.58**
	여	2088	1.18	0.53	
상대방의 동의없는 사진 촬영	남	1500	2.39	1.34	−3.48**
	여	2090	2.55	1.34	
상대방의 동의없는 동영상 촬영	남	1498	2.18	1.31	1.33
	여	2084	2.12	1.29	
귀찮아하는 상대에게 문자 메시지	남	1500	1.83	1.12	5.49**
	여	2085	1.64	0.95	
스스로 음란물을 찾아본 경험	남	1497	1.33	0.79	9.46**
	여	2091	1.11	0.45	
음란물을 보내본 경험	남	1500	1.25	0.69	7.93**
	여	2088	1.09	0.42	
스팸을 보낸 경험	남	1499	1.31	0.77	6.96**
	여	2090	1.15	0.53	
커닝경험	남	1500	1.26	0.72	5.99**
	여	2088	1.13	0.51	

*p<.05, **p<.01

<표 27> 휴대전화 가해경험

항 목	평 균
악의적인 내용의 문자	1.51
집단괴롭힘	1.24
상대방의 동의없는 사진촬영	2.48
상대방의 동의없는 동영상 촬영	2.15
귀찮아하는 상대에게 문자메시지	1.72
스스로 음란물을 찾아본 경험	1.20
음란물을 보내본 경험	1.16
스팸을 보낸 경험	1.21
커닝경험	1.18

성별 집단간의 T-test 결과는 상대방의 동의 없는 동영상 촬영 항목을 제외하고 유의미한 결과가 있으며 악의적인 내용의 문자는 남자(1.63)가 여자(1.43)보다 더 높게 나타나고 있었다. 집단 괴롭힘은 남자(1.33)가 여자(1.18)보다 더 높게 나타났고 상대방의 동의 없는 사진촬영은 여자(2.55)가 남자(2.39)보다 더 높게 나타나고 있었으며 귀찮아하는 상대에게 문자메시지는 남자(1.83)가 여자(1.64)보다 더 높게 나타나고 있는 것으로 나타났다. 여기서 주목해야 할 것은 상대방의 동의 없는 사진 촬영으로 피해를 입는 사람도 여성이 더 많았는데, 그러한 행동을 하는 것도 여성이라는 점이다. 이것으로 여성이 남성보다 휴대전화의 카메라 기능을 더욱 적극적으로 활용하고 있다는 것을 알 수 있다. 스스로 음란물을 찾아본 경험은 남자(1.33)가 여자(1.11)보다 더 높게 나타나고 있었고 음란물을 보내본 경험은 남자(1.25)가 여자(1.09)보다 더 높게 나타나고 있었다. 스팸을 보낸 경험은 남자(1.31)가 여자(1.15)보다 더 높게 나타나고 있었고 커닝경험은 남자(1.26)가 여자(1.13)보다 더 높게 나타나고 있었다(<표 26> 참조).

청소년의 휴대전화 가해경험을 살펴보면 '상대방의 동의 없는 사진촬영' 이 2.48로 가장 높은 수치를 보였고 '음란물을 보내본 경험' 이 1.16으로 가장 낮았다(<표 27> 참조).

5) 연구문제 2-4: 휴대전화의 문제점에 대한 인식

<표 28> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에 따른 휴대전화 문제점

항목 (M)	학교별				지역별				경제수준별				성적별				부모의 양육태도별			
	중학교	실업고	인문고		특별시	광역시	시		잘사는편	보통수준	못사는편		상위권	중위권	하위권		민주적	독재적	허용적	방임적
성인서비스	1.86	2.19	2.20		2.13	1.91	2.02		1.97	2.04	2.15		2.11	1.99	2.04		2.06	2.09	1.99	1.96
	F=25.32**		b,c>a		F=6.01**		a>b		F=2.23				F=1.84				F=0.78			
집중력저하	2.87	2.80	3.37		3.17	3.03	2.97		2.94	3.09	3.09		3.13	3.06	2.99		3.10	3.04	3.01	2.97
	F=64.53**		c>a,b		F=7.97**		a>c		F=2.96				F=3.01*		a>c		F=1.09			
욕설	2.19	2.36	2.31		2.32	2.20	2.22		2.22	2.24	2.38		2.26	2.18	2.33		2.25	2.39	2.23	2.37
	F=5.23**		b,c>a		F=3.00				F=2.45				F=4.09*		c>b		F=1.51			
스팸메일	2.34	2.68	2.87		2.73	2.53	2.49		2.47	2.61	2.70		2.74	2.52	2.54		2.61	2.58	2.57	2.57
	F=50.34**		b,c>a		F=10.06**		a>b,c		F=3.50*		c>a		F=7.87**		a>b,c		F=0.20			
문자의존	2.86	3.07	3.30		3.18	3.00	2.98		2.94	3.08	3.12		3.04	3.03	3.11		3.08	3.14	2.99	3.16
	F=36.47**		c>b>a		F=7.77**		a>b,c		F=2.67				F=1.08				F=1.29			
과다한 요금	2.55	2.83	2.76		2.75	2.63	2.61		2.63	2.65	2.80		2.64	2.60	2.77		2.63	2.87	2.67	2.97
	F=11.41**		b,c>a		F=4.07*		a>c		F=2.32				F=4.35*		c>b		F=4.26**		b>a	
성적하락	2.53	2.52	2.75		2.63	.63	2.59		2.53	2.63	2.63		2.56	2.60	2.77		2.62	2.69	2.57	2.75
	F=11.59**		c>a,b		F=0.25				F=1.52				F=2.10				F=0.93			
커닝	1.67	1.81	1.78		1.79	1.71	1.68		1.77	1.71	1.79		1.76	1.67	1.77		1.72	1.72	1.78	1.77
	F=4.33*		c>a		F=3.26*		a>c		F=1.42				F=2.68				F=0.72			
언어파괴	2.34	2.49	2.70		2.56	2.53	2.42		2.44	2.51	2.53		2.53	2.51	2.47		2.51	2.37	2.48	2.93
	F=26.83**		c>a,b		F=3.81*		a>c		F=0.71				F=0.63				F=5.09**		d>a,b,c	
게임의존	2.13	2.21	2.22		2.20	2.24	2.11		2.24	2.15	2.22		2.27	2.09	2.17		2.15	2.34	2.19	2.22
	F=2.01				F=3.04*				F=1.63				F=5.17**		a>b		F=1.77			

*p<.05, **P<.01

문제점의 집단간 차이를 살펴보면 다음과 같다(<표 28> 참조). '성인서비스' 의 전체 평균은 2.04로 낮은 수치를 보이고 있다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 실업고(2.19)와 인문고(2.20)가 중학교(1.86)보다 높게 나타나고 있었으나 실업고와 인문고 집단간에 유의미한 차이는 없었으며 지역별로는 특별시(2.13)가 광역시(1.91)보다 높게 나타났다.

'집중력 저하' 의 전체 평균은 3.06으로 가장 높은 수치를 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 성적별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(3.37)가 중학교(2.87)와 실업고(2.80)보다 높게 나타나고 있었다. 지역별로는 특별시(3.17)가 시군(2.97)보다 높게 나타났으며 성적별로는 상위권(3.13)이 하위권(2.99)보다 높게 나타났다.

'욕설' 의 전체 평균은 2.25로 낮은 수치를 보이는 것으로 나타났으며 ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 성적별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 실업고(2.36)와 인문고(2.31)가 중학교(2.19)보다 높게 나타나고 있었으나 실업고와 인문고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 성적별로는 하위권(2.33)보다 중위권(2.18)이 높게 나타났다.

'스팸메일' 의 전체 평균은 2.59로 약간 낮게 나타났으며 ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 경제수준별, 성적별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 실업고(2.68)와 인문고(2.87)가 중학교(2.34)보다 높게 나타나고 있었으나 실업고와 인문고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 지역별로는 특별시(2.73)가 광역시(2.53)와 시군(2.49)보다 높게 나타났으며 광역시와 시군 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 성적별로는 상위권(2.74)이 중위권(2.52)과 하위권(2.54)보다 높게 나타났으며 중위권과 하위권 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

‘문자의존’ 의 전체 평균은 3.06으로 가장 높은 것으로 나타났으며 ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(3.30), 실업고(3.07), 중학교(2.86) 순으로 높게 나타나고 있었다. 지역별로는 특별시(3.18)가 광역시(3.00)와 시군(2.98)보다 높게 나타났으며 광역시와 시군 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

‘과다한 요금’ 의 전체 평균은 2.67로 약간 낮은 것으로 나타났으며 ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 성적별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 실업고(2.83)와 인문고(2.76)가 중학교(2.55)보다 높게 나타나고 있었으나 실업고와 인문고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 지역별로는 특별시(2.75)가 시군(2.61)보다 높게 나타났으며 성적별로는 하위권(2.77)이 중위권(2.60)보다 높게 나타났다. 부모의 양육태도별로는 독재적(2.87) 양육태도가 민주적(2.63) 양육태도보다 높게 나타났다.

‘성적하락’ 의 전체 평균은 2.61로 약간 낮은 것으로 나타났으며 ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별 집단간에만 차이가 있었으며 학교별로는 인문고(2.75)가 실업고(2.52)와 중학교(2.53)보다 높게 나타나고 있었으나 실업고와 중학교 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

‘커닝’ 의 전체 평균은 1.73로 낮은 것으로 나타났으며 ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(1.78)가 중학교(1.67)보다 높게 나타나고 있었으며 지역별로는 특별시(1.79)가 시군(1.68)보다 높게 나타났다.

‘언어파괴’ 의 전체 평균은 2.50으로 약간 낮은 수치를 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다.

학교별로는 인문고(2.70)가 중학교(2.34)와 실업고(2.49)보다 높게 나타나고 있었으며 지역별로는 특별시(2.56)가 시군(2.42)보다 높게 나타났다. 부모의 양육태도별로는 방임적(2.93) 양육태도가 민주적(2.51), 독재적(2.37), 허용적(2.48) 양육태도보다 높게 나타났으며 민주적, 독재적, 허용적 양육태도간에 유의미한 차이는 없었다.

'게임의존' 의 전체 평균은 2.17로 낮은 수치를 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 성적별 집단간에만 차이가 있었으며 상위권(2.27)이 중위권(2.09)보다 높게 나타났다.

성별 집단간의 T-test 결과는 성인서비스, 커닝, 언어파괴를 제외하고는 유의미한 결과가 있으며 집중력저하는 여자(3.26)가 남자(2.77)보다 더 높게 나타나고 있었다. 욕설은 여자(2.29)가 남자(2.20)보다 더 높게 나타나고 있었으며 스팸메일은 여자(2.76)가 남자(2.35)보다 더 높게 나타나고 있었다. 문자의존은 여자(3.27)가 남자(2.76)보다 더 높게 나타나고 있었고 과다한 요금은 여자(2.76)가 남자(2.53)보다 더 높게 나타나고 있었다. 성적하락은 여자(2.68)가 남자(2.52)보다 더 높게 나타나고 있었으며 게임의존은 남자(2.43)가 여자(1.98)보다 더 높게 나타나고 있었다(<표 29> 참조).

청소년의 휴대전화 문제점을 살펴보면 문자의존과 집중력 저하가 3.06으로 가장 높은 수치를 보였고 커닝은 1.73으로 가장 낮았다(<표 30> 참조).

<표 29> 휴대전화 문제점 T-test

문 항	성별	N	M	SD	t
성인서비스	남	1502	2.00	1.42	−1.34
	여	2087	2.07	1.43	
집중력저하	남	1498	2.77	1.40	−10.53**
	여	2085	3.26	1.32	
욕설	남	1499	2.20	1.29	−2.12*
	여	2087	2.29	1.27	
스팸메일	남	1499	2.35	1.45	−8.28**
	여	2084	2.76	1.49	
문자의존	남	1500	2.76	1.47	−10.45**
	여	2087	3.27	1.43	
과다한 요금	남	1501	2.53	1.44	−4.79**
	여	2085	2.76	1.44	
성적하락	남	1498	2.52	1.40	−3.45**
	여	2083	2.68	1.36	
커닝	남	1495	1.75	1.22	0.95
	여	2087	1.71	1.16	
언어파괴	남	1500	2.36	1.38	−5.28**
	여	2081	2.60	1.37	
게임의존	남	1502	2.43	1.41	9.81**
	여	2087	1.98	1.27	

*p<.05, **P<.01

<표 30> 휴대전화 문제점

항 목	평 균
성인서비스	2.04
집중력저하	3.06
욕설	2.25
스팸메일	2.59
문자의존	3.06
과다한 요금	2.67
성적하락	2.61
커닝	1.73
언어파괴	2.50
게임의존	2.17

6) 연구문제 2-5: 휴대전화 이용행태

(1) 장소에 따른 사용행태

<표 31> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에 따른 휴대전화 사용행태

항목 (M)	학교별				지역별				경제수준별				성적별				부모의 양육태도별					
	중학교	실업고	인문고		특별시	광역시	시군		잘사는편	보통수준	못사는편		상위권	중위권	하위권		민주적	독재적	허용적	방임적		
공공장소에서 진동으로 함	4.12	3.99	4.23		4.25	4.13	4.05		4.14	4.14	4.16		4.20	4.16	4.07		4.18	4.20	4.10	3.72		
	F=7.94**			c>a,b	F=10.19**			a>c	F=0.03				F=3.83*			a>c	F=6.69**				a,b,c>d	
공공장소에서 다른사람을 신경쓰지 않음	2.47	2.71	2.57		2.51	2.52	2.57		2.55	2.54	2.49		2.49	2.53	2.59		2.50	2.67	2.56	2.60		
	F=8.00**			b>a	F=1.16				F=0.33				F=1.94				F=2.40					
집에서도 휴대전화로 통화	2.50	2.74	2.68		2.57	2.66	2.59		2.54	2.61	2.63		2.58	2.60	2.62		2.59	2.58	2.62	2.59		
	F=9.80**			b,c>a	F=1.25				F=0.71				F=0.26				F=0.09					

*p<.05, **P<.01

청소년의 휴대전화 사용행태 집단간 차이를 살펴보면 다음과 같다(<표 31> 참조). '공공장소에서 진동으로 한다.'의 전체 평균은 4.15로 매우 높은 수치를 보이고 있으며 ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 성적별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(4.23)가 중학교(4.12)와 실업고(3.99)보다 높게 나타나고 있었으며 중학교와 실업고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 지역별로는 특별시(4.25)가 시군(4.05)보다 높게 나타났으며 성적별로는 상위권(4.20)이 하위권(4.07)보다 높게 나타났다. 부모의 양육태도별로는 민주적(4.18), 독재적(4.20), 허용적(4.10) 양육태도가 방임적(3.72) 양육태도보다 높게 나타났으며 민주적, 독재적, 허용적 양육태도간에 유의미한 차이는 없었다.

‘공공장소에서 다른 사람을 신경쓰지 않는다.’ 는 항목의 전체 평균은 2.54로 전반적으로 낮은 수치를 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별 집단간에만 차이가 있었으며 실업고(2.71)가 중학교(2.47)보다 높게 나타나고 있었다.

‘집에서도 휴대전화로 통화한다.’ 는 항목의 전체 평균은 2.60으로 비교적 낮은 수치를 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별 집단간에만 차이가 있었으며 실업고(2.74)와 인문고(2.68)가 중학교(2.50)보다 높게 나타나고 있었으나 실업고와 인문고 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

<표 32> 휴대전화 사용행태 T-test

문 항	성별	N	M	SD	t
공공장소에서 진동으로 함	남	1501	4.22	1.21	3.29**
	여	2091	4.09	1.16	
공공장소에서 다른 사람을 신경쓰지 않음	남	1498	2.48	1.24	-2.34**
	여	2085	2.58	1.15	
집에서도 휴대전화로 통화	남	1496	2.45	1.34	-5.66**
	여	2085	2.58	1.15	

*p<.05, **P<.01

<표 33> 휴대전화 사용행태

항 목	평 균
공공장소에서 진동으로 함	4.15
공공장소에서 다른 사람을 신경쓰지 않음	2.54
집에서도 휴대전화로 통화	2.60

성별 집단간의 T-test 결과는 모든 항목에서 유의미한 결과가 있으며 ‘공공장소에서 진동으로 한다.’ 는 남자(4.22)가 여자(4.09)보다 더 높게 나타나고 있었다. ‘공공장소에서 다른 사람을 신경 쓰지 않는다.’ 는 여자

(2.58)가 남자(2.48)보다 더 높게 나타나고 있는 것으로 나타났으며 '집에서 휴대전화로 통화한다.' 는 여자(2.70)가 남자(2.45)보다 더 높게 나타나고 있었다.

청소년의 공공장소에서의 휴대전화 사용행태를 살펴보면 '공공장소에서 진동으로 한다.' 가 4.15로 높은 수치를 보여 청소년들이 공공장소에서 대체로 휴대전화 예절을 잘 지키고 있음을 알 수 있다. '집에서도 휴대전화로 통화한다.' 는 항목의 평균은 2.60로 비교적 낮은 수치를 보였다(<표 33> 참조).

(2) 사용에 따른 이용행태

<표 34> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에 따른 휴대전화 사용행태

항목 (M)	학교별			지역별			경제수준별			성적별			부모의 양육태도별			
	중학교	실업고	인문고	특별시	광역시	시군	잘사는편	보통수준	못사는편	상위권	중위권	하위권	민주적	독재적	허용적	방임적
번호를 꼭 필요한 사람에게만 알려줌	3.07	3.07	3.08	3.06	3.18	3.03	3.03	3.10	3.03	3.08	3.13	3.01	3.08	2.90	3.14	3.01
	F=0.03			F=4.02*		b>c	F=1.21			F=2.65			F=2.83*		c>b	
통화나 문자를 주고받는 사람은 친한사람임	3.76	3.74	3.89	3.82	3.82	3.81	3.73	3.85	3.78	3.87	3.85	3.72	3.86	3.54	3.81	3.70
	F=7.12**		c>a,b	F=0.02			F=3.42*		b>a	F=7.61**		a,b>c	F=8.95**		a,c>b	
친하지않은 사람과도 문자를 주고받음	2.62	2.82	2.77	2.79	2.60	2.68	2.71	2.70	2.70	2.69	2.72	2.69	2.70	2.67	2.68	2.80
	F=10.43**		b,c>a	F=8.65**		a>b,c	F=0.02			F=0.41			F=0.53			
문자보내는 대상이 정해져있음	3.22	3.37	3.61	3.43	3.40	3.35	3.30	3.41	3.45	3.55	3.35	3.29	3.39	3.31	3.42	3.39
	F=46.95**		c>b>a	F=1.71			F=2.84			F=15.64**		a>b,c	F=0.59			
통화보다는 문자로 대화	3.54	3.51	3.61	3.57	3.61	3.55	3.48	3.58	3.59	3.57	3.57	3.55	3.59	3.44	3.56	3.56
	F=1.80			F=0.67			F=1.86			F=0.12			F=1.25			

*p<.05, **P<.01

사용행태의 집단간 차이를 살펴보면 다음과 같다(<표 34> 참조). '번호를 꼭 필요한 사람에게만 알려준다.' 의 전체 평균은 3.08로 보통수준으로 나타나고 있다.

ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 지역별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 지역별로는 광역시(3.18)가 시군(3.03)보다 높게 나타났으며 부모의 양육태도별로는 허용적(3.14) 양육태도가 독재적(2.90) 양육태도보다 높게 나타났다.

'통화나 문자를 주고받는 사람은 친한 사람이다.' 의 전체 평균은 3.81로 항목 중 가장 높은 수치를 보이고 있다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 경제수준별, 성적별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(3.89)가 중학교(3.76)와 실업고(3.74)보다 높게 나타나고 있었으며 중학교와 실업고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 경제수준별로는 보통수준(3.85)이 잘사는 편(3.73)보다 높게 나타났으며 성적별로는 상위권(3.87)과 중위권(3.85)이 하위권(3.72)보다 높게 나타났으나 상위권과 중위권 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 부모의 양육태도별로는 민주적(3.86)과 허용적(3.81) 양육태도가 독재적(3.54) 양육태도보다 높게 나타났으며 민주적과 허용적 양육태도 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

'친하지 않은 사람과도 문자를 주고받는다.' 의 전체 평균은 2.70으로 항목 중 가장 낮은 수치를 보이고 있다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 성별, 학교별, 지역별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 실업고(2.82)와 인문고(2.77)가 중학교(2.62)보다 높게 나타나고 있으며 실업고와 인문고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 지역별로는 특별시(2.79)가 광역시(2.60)와 시군(2.68)보다 높게 나타나고 있으나 광역시와 시군 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

'문자 보내는 대상이 정해져 있다.' 의 전체 평균은 3.39로 약간 높은 수치를 보이고 있다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 성적별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(3.61), 실업고(3.37), 중학교(3.22) 순으로 높게 나타나고 있었으며 성적별로는 상위권(3.55)이 중위권(3.35)과 하위권(3.29)보다 높게 나타났으나 중위권과 하위권 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

‘통화보다는 문자로 대화.’ 의 전체 평균은 3.57로 전반적으로 높은 수치를 보이고 있다. ANOVA 분석결과에서는 유의미한 집단간 차이가 없었다.

<표 35> 휴대전화 사용행태 T-test

문 항	성별	N	M	SD	t
번호를 꼭 필요한 사람에게만 알려줌	남	1497	3.08	1.26	.06
	여	2089	3.08	1.20	
통화나 문자를 주고받는 사람은 친한사람임	남	1498	3.63	1.12	-8.92**
	여	2089	3.95	0.99	
친하지 않은 사람과도 문자를 주고받음	남	1497	2.58	1.11	-5.53**
	여	2087	2.79	1.08	
문자 보내는 대상이 정해져있음	남	1494	3.21	1.17	-8.06**
	여	2083	3.52	1.09	
통화보다는 문자로 대화	남	1493	3.39	1.26	-7.50**
	여	2089	3.70	1.14	

*p<.05, **P<.01

성별 집단간의 T-test 결과는 ‘번호를 꼭 필요한 사람에게만 알려준다.’ 항목만 제외하고 유의미한 결과가 있으며 ‘통화나 문자를 주고받는 사람은 친한 사람이다.’ 는 여자(3.95)가 남자(3.63)보다 더 높게 나타나고 있었다. ‘친하지 않은 사람고도 문자를 주고받는다.’ 는 여자(2.79)가 남자(2.58)보다 더 높게 나타나고 있었고 ‘문자 보내는 대상이 정해져 있다.’ 는 여자(3.52)가 남자(3.21)보다 더 높게 나타나고 있었으며 ‘통화보다는 문자로 대화한다.’ 는 여자(3.70)가 남자(3.39)보다 더 높게 나타나고 있었다.

<표 36> 휴대전화 사용행태

항 목	평 균
번호를 꼭 필요한 사람에게만 알려줌	3.08
통화나 문자를 주고받는 사람은 친한 사람임	3.81
친하지 않은 사람과도 문자를 주고받음	2.70
문자 보내는 대상이 정해져있음	3.39
통화보다는 문자로 대화	3.57

청소년의 사용행태를 살펴보면 ‘통화나 문자를 주고받는 사람은 친한 사

람이다.’ 는 항목이 3.81로 가장 높은 수치를 보였고 ‘친하지 않은 사람과도 문자를 주고받는다.’ 는 2.70으로 가장 낮았다(<표 36> 참조).

7) 연구문제 3-1: 청소년의 휴대전화 이용동기 요인

<표 37> 휴대전화 이용동기 요인

	인자1	인자2	인자3	인자4	인자5	인자6	인자7
인자1: 이동/즉시							
내가 어떤 장소에 있더라도 연락할 수 있으므로	.72	-.02	.05	.06	.04	-.09	.01
언제 어디서든 연락하기 편해서	.71	-.05	.07	.16	.13	.11	-.08
사람들이 내게 즉시 연락할 수 있도록	.70	.00	.18	.08	.23	-.01	-.07
내가 원하는 사람과 언제든지 연락할 수 있으므로	.69	-.03	.12	.12	.31	.01	-.11
가족 구성원과 연락을 하기 위하여	.69	-.06	.03	.02	-.02	.27	.12
공중전화를 찾아서 돌아다녀야 할 필요가 없으므로	.64	.09	.08	.14	-.01	-.00	.00
위험상황이나 비상시에 대비할 수 있으므로	.64	-.00	.14	-.07	-.07	.07	.25
교통체증이 심할 때 약속시간에 늦는다고 알려줄 수 있어서	.53	.08	.08	.01	.13	.41	.00
가족들 중 누가 몸이 불편할 때 즉시 도움이 되기 위하여	.51	-.01	.06	.05	-.03	.37	.27
자주 만나지 못하는 사람들과 연락하기 위하여	.48	-.02	.15	.09	.37	.28	.01
사람들의 안부를 묻기 위하여	.43	.07	.18	-.01	.36	.36	.04
인자2: 과시							
사람들에게 나를 세련되게 보이기 위하여	-.06	.78	.07	.11	.02	.18	.07
신제품을 가지면 선망의 대상이 되므로	-.00	.76	.13	.11	-.01	-.00	.10
다른 사람에게 뒤지지 않기 위하여	.03	.76	.04	.10	.04	.14	.02
남보다 좋은 것을 가지고 있음을 자랑하기 위하여	-.02	.75	.12	.12	.02	-.03	.19
최신 유행을 따르는 사람이라는 인상을 주기 위하여	.04	.67	.03	.11	.01	-.05	.19
주위 사람들이 모두 가지고 있으므로	.19	.65	.04	.10	.28	.12	-.23
휴대전화를 가지고 있어야 다른 사람들과 어울릴 수 있어서	.06	.63	.09	-.00	.29	.22	-.13
여행이나 공연과 같은 행사에 필요한 표를 사기 위하여	-.14	.40	.30	.10	-.14	.21	.32
인자3: 정보습득							
필요한 정보를 신속하게 얻기 위하여	.24	.09	.77	.11	.07	.05	.04
내게 필요한 생활정보를 얻기 위하여	.13	.13	.75	.13	.08	.08	.13
내게 필요한 일을 처리하기 위하여	.28	.08	.60	.04	.15	.22	-.01
주위에서 일어나는 일에 대한 최근 소식을 알기 위하여	.33	.17	.52	.09	.26	.04	.13
사람들에게 정보를 주거나 조언을 하기 위하여	.10	.17	.50	.00	.29	.42	.18
상품이나 서비스에 대한 정보를 얻기 위하여	-.10	.41	.41	.13	-.00	.28	.20

	인자1	인자2	인자3	인자4	인자5	인자6	인자7
인자4: 오락							
심심해서 지루함을 달래려고	.15	.19	.09	.80	.20	.09	-.03
심심할 때 게임 등을 하면서 시간을 보내기 위해	.14	.16	.08	.80	.01	.07	-.02
사진도 찍고 노래도 들을 수 있어서	.35	.18	.12	.62	.09	.04	-.03
무료한 시간을 벗어나기 위하여	.09	.20	.08	.46	.36	.36	.03
수업시간에 선생님 몰래 휴대전화를 하면서 스릴을 느끼기 위해서	-.11	.38	.10	.40	.17	.03	.12
인자5: 대화							
그냥 누군가와 대화하고 싶어서	.15	.19	.10	.19	.69	-.01	.30
누군가와 같이 시간을 보내기 위하여	.11	.19	.28	.26	.59	.14	.13
나와 친한 사람들과 대화하기 위하여	.48	.00	.20	.18	.54	-.01	-.05
인자6: 일정 관리							
물건을 주문하거나 일정을 예약하기 위하여	-.03	.30	.27	.16	-.03	.54	.05
불필요한 외출 기회를 만들지 않기 위하여	.25	.12	.06	.15	-.00	.53	.23
일정을 세우거나 변경하기 위하여	.25	.08	.31	.04	.24	.50	.06
인자7: 조언							
학교 선생님과 연락하거나 조언을 구하기 위해서	.14	.12	.06	-.08	.07	.13	.66
조언이나 도움을 받기 위하여	.10	.12	.29	-.05	.28	.16	.52
수업시간에 친구를 깜짝 놀라게 해주려고	-.18	.42	.12	.17	.12	.03	.50
아이겐 값	9.90	4.86	2.15	1.60	1.21	1.11	1.05
설명하는 변량의 양(%)	25.37	12.46	5.51	4.11	3.11	2.85	2.68

청소년들의 휴대전화 이용동기를 살펴보기 위하여 39개 응답항목에 대해 배리맥스(varimax) 직각 회전방법을 이용한 요인분석을 실시하였다. 독립요인 선별기준은 1.0 이상의 아이겐값과 최소한 두개 이상의 동기 항목들로 구성되는 것이다. 이 기준에 따라 이동/즉시, 과시, 정보습득, 오락, 대화, 일정 관리, 조언이라는 7개의 요인구조가 나타났다. 이동/즉시는 전체변량의 25.37%, 과시는 12.46%, 정보습득은 5.51%, 오락은 4.11%, 대화는 3.11%, 일정 관리는 2.85%, 조언은 2.68%를 설명하며, 이들 7개 요인들은 휴대전화 이용동기 전체변량의 56.09%를 설명하였다(<표 37> 참조).

8) 연구문제 3-2: 휴대전화 이용동기와 인구통계학적 변인간의 관계

<표 38> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에 따른 휴대전화 이용동기

항목 (M)	학교별			지역별			경제수준별			성적별			부모의 양육태도별			
	중학교	실업고	인문고	특별시	광역시	시군	잘사는편	보통수준	못사는편	상위권	중위권	하위권	민주적	독재적	허용적	방임적
이동/즉시	3.71	3.78	4.00	3.88	3.83	3.80	3.80	3.84	3.87	3.86	3.88	3.77	3.89	3.67	3.77	3.76
	F=62.61**		c>a,b	F=4.42*		a>c	F=1.54			F=7.38**		a,b>c	F=11.45**		a>b,c	
과시	1.85	1.98	1.87	1.86	1.92	1.87	1.98	1.87	1.80	1.93	1.87	1.85	1.87	1.88	1.87	1.94
	F=6.12**		b>a,c	F=1.54			F=9.51**		a>b,c	F=3.75*		a>c	F=0.36			
정보습득	2.58	2.67	2.75	2.66	2.66	2.66	2.75	2.65	2.57	2.68	2.70	2.60	2.69	2.59	2.63	2.50
	F=16.70**		c>a	F=0.01			F=6.30**		a>b,c	F=5.28**		a,b>c	F=3.92**			
오락	2.84	2.97	2.85	2.85	2.89	2.85	2.86	2.86	2.86	2.83	2.84	2.91	2.85	2.99	2.82	3.06
	F=3.57*		b>a,c	F=0.54			F=0.00			F=2.83			F=4.67**		b,d>c	
대화	3.04	3.18	3.31	3.21	3.12	3.16	3.19	3.17	3.12	3.17	3.19	3.14	3.18	3.17	3.12	3.21
	F=31.79**		c>b>a	F=2.25			F=0.88			F=1.01			F=1.03			
일정 관리	2.46	2.66	2.63	2.52	2.57	2.57	2.57	2.54	2.61	2.55	2.58	2.53	2.59	2.51	2.49	2.49
	F=17.34**		b,c>a	F=1.68			F=1.36			F=0.90			F=3.14*		a>c	
조언	2.00	2.07	2.04	2.02	2.03	2.03	2.07	2.03	1.96	2.08	2.06	1.94	2.05	1.97	2.01	1.83
	F=2.20			F=0.04			F=3.02*		a>c	F=13.47**		a,b>c	F=4.37**		a,c>d	

*p<.05, **P<.01

휴대전화 이용동기의 집단간 차이를 살펴보면 다음과 같다(<표 38> 참조). 이용동기 중 이동/즉시의 전체 평균은 3.83으로 가장 높은 수치를 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 성적별, 부모별 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(4.00)가 중학교(3.71)와 실업고(3.78)보다 높게 나타나고 있었으며 중학교와 실업고 집단간의 유의미한 차이는 없었다. 지역별로는 특별시(3.88)가 시군(3.80)보다 높게 나타났으며 성적별로는 상위권(3.86)과 중위권(3.88)이 하위권(3.77)보다 높게 나타났으나 상위권과 중위권간의 유의미한 차이는 없었다. 부모의 양육태도별로는 민주적 양육태도(3.89)가 독재적(3.67)과 허용적(3.77) 양육태도보다 높게 나타났으며 독재적, 허용적 양육 태도간에 유의미한 차이는 없었다.

'과시' 의 전체 평균은 1.88로 가장 낮은 수치를 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 경제수준별, 성적별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 실업고(1.98)가 중학교(1.85)와 인문고(1.87)보다 높게 나타나고 있었으며, 중학교와 인문고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 경제수준별로는 잘사는 편(1.98)이 보통수준(1.87)과 못사는 편(1.80)보다 높게 나타났으나 보통수준과 못사는 편 집단에 유의미한 차이는 없었으며 성적별로는 상위권(1.93)이 하위권(1.85)보다 높게 나타났다.

'정보습득' 의 전체 평균은 2.66으로 약간 낮은 수치를 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 경제수준별, 성적별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(2.75)가 중학교(2.58)보다 높게 나타나고 있었으며 경제수준별로는 잘사는 편(2.75)이 보통수준(2.65)과 못사는 편(2.57)보다 높게 나타났으나 보통수준과 못사는 편 집단간의 유의미한 차이는 없었다.

‘오락’ 의 전체 평균은 2.86으로 약간 낮은 수치를 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 부모의 양육태도별 집단간에서 차이가 있었다. 실업고(2.97)가 중학교(2.84)와 인문고(2.85)보다 높게 나타나고 있으며 중학교와 인문고간의 유의미한 차이는 없었다. 부모의 양육태도별로는 독재적(2.99)과 방임적(3.06) 양육태도가 허용적(2.82) 양육태도보다 높게 나타났으며 독재적, 방임적 양육태도간에 유의미한 차이는 없었다.

‘대화’ 의 전체 평균은 3.17로 보통수준으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별 집단간에만 차이가 있었으며 학교별로는 인문고(3.31), 실업고(3.18), 중학교(3.04) 순으로 높게 나타나고 있었다.

‘일정 관리’ 의 전체 평균은 2.55로 약간 낮은 수치를 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었으며 학교별로는 실업고(2.66)와 인문고(2.63)가 중학교(2.46)보다 높게 나타나고 있었으나 실업고와 인문고 집단간의 유의미한 차이는 없었으며 부모의 양육태도별로는 민주적 양육태도(2.59)가 허용적(2.49) 양육태도보다 높게 나타났다.

‘조언’ 의 전체 평균은 2.02으로 낮은 수치를 보이는 것으로 나타났다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 경제수준별, 성적별, 부모별 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 경제수준별로는 잘사는 편(2.07)이 못사는 편(1.96)보다 높게 나타났으며 성적별로는 상위권(2.08)과 중위권(2.06)이 하위권(1.94)보다 높게 나타났으나 상위권과 중위권 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 부모의 양육태도별로는 민주적(2.05)과 허용적(2.01) 양육태도가 방임적(1.83) 양육태도보다 높게 나타났으며 민주적, 허용적 양육태도간에 유의미한 차이는 없었다.

<표 39> 휴대전화 이용동기 T-test

문 항	성별	N	M	SD	t
이동/즉시	남	1507	3.65	.79	-13.13**
	여	2093	3.97	.65	
과시	남	1507	1.90	.76	1.59
	여	2093	1.86	.67	
정보습득	남	1507	2.58	.86	-5.13**
	여	2093	2.72	.81	
오락	남	1507	2.83	.92	-1.83
	여	2093	2.88	.90	
대화	남	1507	3.04	.98	-6.72**
	여	2093	3.26	.90	
일정 관리	남	1507	2.50	.91	-3.11**
	여	2093	2.59	.84	
조언	남	1507	2.02	.76	-.20
	여	2093	2.03	.70	

*p<.05, **P<.01

<표 40> 휴대전화 이용동기

항 목	평 균
이동/즉시	3.83
과시	1.88
정보습득	2.66
오락	2.86
대화	3.17
일정 관리	2.55
조언	2.02

성별 집단간의 T-test 결과는 이동/즉시, 정보습득, 대화, 조언 항목에서 유의미한 결과가 있으며 이동/즉시는 여자(3.97)가 남자(3.65)보다 더 높게 나타났다. 정보습득은 여자(2.72)가 남자(2.58보다 더 높게 나타나고 있는 것으로 나타났고 대화는 여자(3.26)가 남자(3.04)보다 더 높게 나타나고 있는 것으로 나타났으며 일정 관리는 여자(2.59)가 남자(2.50)보다 더 높게 나타나고 있는 것으로 나타났다. 청소년의 휴대전화 이용동기의

총평균을 살펴보면 이동/즉시가 3.83으로 가장 높은 수치를 보였으며, 과시가 1.88로 가장 낮은 수치를 보였다(<표 40> 참조).

9) 연구문제 4: 이용 후 결과 요인

<표 41> 휴대전화 이용 후 결과 요인

	인자1	인자2	인자3
인자1: 산만/성적 하락			
휴대전화 사용 후 주의가 산만하고 집중이 안 된다.	.79	.21	.08
휴대전화 사용 후 성적이 떨어졌다.	.76	.30	.06
휴대전화 사용 후 공부시간이 감소했다.	.75	.30	.17
휴대전화 사용 후 문자를 많이 써서 부모님께 혼났다.	.71	.18	.19
휴대전화 사용 후 틈만 나면 문자가 왔나 안왔나 확인한다.	.65	.03	.30
휴대전화 사용 후 문자를 많이 보내 손이 아프다.	.43	.41	.17
인자2: 교제감소/부모대화 감소			
휴대전화 사용 후 동성친구와의 만남이 감소했다.	.15	.85	.21
휴대전화 사용 후 이성친구와의 만남이 감소했다.	.11	.83	.25
휴대전화 사용 후 부모님과의 대화가 감소했다.	.38	.67	.21
휴대전화 사용 후 자주 흥분을 하고 짜증낸다.	.41	.52	.22
휴대전화 사용 후 인터넷 이용시간이 감소했다.	.38	.47	.37
인자3: 스트레스 감소			
휴대전화 사용 후 말다툼이 감소했다.	.14	.29	.83
휴대전화 사용 후 스트레스가 감소했다.	.17	.23	.81
휴대전화 사용 후 고민거리가 감소했다.	.16	.28	.81
휴대전화 사용 후 세상 돌아가는 소식을 잘 알게 되었다.	.47	.08	.50
아이겐 값	6.88	1.56	1.14
설명하는 변량의 양(%)	45.88	10.43	7.60

청소년들의 휴대전화 이용결과를 살펴보기 위하여 15개 응답항목에 대해 배리맥스(varimax) 직각 회전방법을 이용한 요인분석을 실시하였다.

독립요인 선별기준은 1.0 이상의 아이겐 값과 최소한 두개 이상의 동기 항목들로 구성되는 것이다. 이 기준에 따라 산만/성적하락, 교제감소/부모대화감소, 스트레스 감소라는 3개의 요인구조가 나타났다. 산만/

성적하락은 전체변량의 45.88%, 교제감소/부모대화감소는 10.43%, 스트레스 감소는 7.60%를 설명하며, 이들 3개 요인들은 휴대전화 이용결과 전체변량의 63.91%를 설명하였다(<표 41> 참조).

<표 42> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에 따른 휴대전화 이용결과

항목 (M)	학교별		지역별		경제수준별		성적별		부모의 양육태도별	
	중학교	실업고	인문고	특별시	광역시	시군	잘사는편	보통수준	못사는편	상위권	중위권	하위권	민주적	독재적	허용적	방임적
산만/성적하락	2.28	2.39	2.53	2.43	2.35	2.38	2.31	2.42	2.37	2.29	2.40	2.48	2.39	2.49	2.37	2.41
	F=28.80**		c>a,b	F=2.11			F=3.73*		b>a	F=12.29**		b,c>a	F=1.20			
교제감소/부모대화감소	1.83	2.00	1.87	1.88	1.83	1.87	1.89	1.86	1.86	1.81	1.84	1.94	1.85	2.03	1.85	1.88
	F=9.49**		b>a,c	F=1.06			F=0.55			F=8.89**		c>a,b	F=4.90**			
스트레스 감소	2.19	2.27	2.26	2.24	2.21	2.23	2.27	2.22	2.23	2.18	2.22	2.23	2.23	2.27	2.20	2.20
	F=2.37			F=0.19			F=0.93			F=3.57*		c>a	F=0.54			

*p<.05, **P<.01

이용결과의 집단간 차이를 살펴보면 다음과 같다(<표 42> 참조). '산만/성적하락' 의 전체 평균은 2.39로 낮게 나타나고 있다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 경제수준별, 성적별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(2.53)가 중학교(2.28)와 실업고(2.39)보다 높게 나타나고 있으며 중학교와 실업고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 경제수준별로는 보통수준(2.42)이 잘사는 편(2.31)보다 높게 나타났으며 성적별로는 중위권(2.40)과 하위권(2.48)이 상위권(2.29)보다 높게 나타났으나 중위권과 하위권 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

‘교제감소/부모대화 감소’ 의 전체 평균은 1.86으로 낮게 나타나고 있다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 성적별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 실업고(2.00)가 중학교(1.83)와 인문고(1.87)보다 높게 나타나고 있으며 중학교와 인문고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 성적별로는 하위권(1.94)이 상위권(1.81)과 중위권(1.84)보다 높게 나타났으며 상위권과 중위권 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

‘스트레스 감소’ 의 전체 평균은 2.23으로 낮게 나타나고 있다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 성적별 집단간에만 차이가 있으며 하위권(2.23)이 상위권(2.18)보다 높게 나타났다.

<표 43> 휴대전화 이용결과 T-test

문 항	성별	N	M	SD	t
산만/성적하락	남	1503	2.22	.91	−9.49**
	여	2090	2.52	.91	
교제감소/부모대화 감소	남	1503	1.87	.83	.32
	여	2090	1.86	.75	
스트레스 감소	남	1503	2.22	.96	−.48
	여	2090	2.23	.88	

*p<.05, **P<.01

<표 44> 휴대전화 이용결과

항 목	평 균
산만/성적하락	2.39
교제감소/부모대화 감소	1.86
스트레스 감소	2.23

성별 집단간의 T-test 결과는 산만/성적하락 항목에서만 유의미한 결과가 있으며 여자(2.52)가 남자(2.22)보다 더 높게 나타나고 있었다.

청소년의 휴대전화 이용결과를 살펴보면 '산만/성적하락' 이 2.39로 비교적 낮은 수치를 보였고 교제감소/부모대화 감소와 스트레스 감소도 각각 1.86과 2.23으로 낮은 수치를 보이고 있다(<표 44> 참조).

10) 연구문제 5: 청소년 자아상 요인

<표 45> 자아상 요인

	인자1	인자2	인자3	인자4	인자5	인자6	인자7	인자8
인자1: 자식의 부모 믿음								
나는 내 부모님을 대체로 믿을 수 없다.	.72	.15	-.02	.14	.07	.15	-.10	-.06
나는 우리 아버지가 쓸모없는 사람이라는 생각을 자주 한다.	.69	.21	-.09	-.00	.08	.09	-.03	-.01
나는 오랫동안 부모님을 원망해 왔다.	.69	.10	.20	.00	.14	.09	.11	.06
나는 나의 어머니가 쓸모없는 사람이라는 생각을 자주 한다.	.64	.10	-.14	-.17	.09	-.01	.23	.14
내 부모님들은 나를 부끄럽게 생각한다.	.63	.11	.14	.09	.01	.01	.21	.06
나는 부모님들을 이해하기 힘들다.	.62	.13	.18	.20	.04	.18	-.13	-.15
대체로 내가 집에서 귀찮은 존재라고 생각한다.	.60	.11	.28	.15	-.00	.05	.11	.12
부모님들은 장차 나에게 실망하게 될 것이다.	.43	.30	.20	.29	-.13	.21	.16	-.04
나는 아버지와 어머니 중에서 어느 한분을 더 좋아한다.	.39	.03	.27	-.17	.12	.07	.02	.07
인자2: 교제 미숙								
새 친구를 사귀는 것이 매우 힘들다.	.14	.76	.12	-.02	.09	.10	.08	-.00
나는 친구 사귀기가 심하게 힘들다.	.30	.70	-.01	.00	.04	.09	.12	-.09
여자아이들은 나를 따분하다고 생각한다.	.26	.58	.13	.15	-.10	.19	-.02	-.01
나는 여러 사람이 모이는 곳에 가면 거북하게 느낀다.	.22	.57	.20	.10	-.11	.20	-.05	.17
친구를 사귀는 데 특별한 어려움은 없다.	.03	-.53	.16	.26	.30	-.02	-.08	.26
남들이 나를 좋아하지 않는다고 생각한다.	.30	.51	.24	.21	-.11	.22	.08	-.03
나는 조용한 사람이다.	-.09	.50	-.26	.20	.01	.25	-.05	-.18
인자3: 현실 부적응								
삶이란 해결될 수 없는 문제들이 끝없이 계속되는 것이다.	.06	.05	.71	-.04	-.14	.07	-.05	.01
나는 길을 떠나고 싶을 때가 있다.	.12	.05	.70	-.09	-.04	.11	-.09	.04
낯선 상황에 가면 어떻게 해야 할지를 모를 때가 가끔 있다.	-.01	.37	.56	-.07	-.02	.04	.15	-.09
나는 때때로 해서는 안되는 줄 알면서도 할 수 밖에 없는 일이 있다.	.12	.07	.52	-.07	-.09	.25	.10	-.19
나는 그들이 내게 한 일 때문에 내가 결코 용서하지 못할 사람들이 있다.	.15	.16	.44	-.08	.00	.23	.11	-.10

	인자1	인자2	인자3	인자4	인자5	인자6	인자7	인자8
인자4: 부모의 자식 만족								
우리 부모님은 대체로 나를 만족스럽게 생각한다.	.21	−.02	.04	.66	.18	.00	−.00	.16
가족들이 어떤 결정을 할 때 나도 한몫을 한다고 생각한다.	.21	.08	−.13	.59	.18	−.11	.06	.04
나는 마음먹은 일은 꼭 한다.	−.06	.09	−.08	.55	.16	−.00	.25	−.09
우리 부모님은 대체로 나에게 너그럽다.	.32	−.03	−.06	.55	.27	−.02	−.17	.09
여자아이들은 나를 매력적이라고 생각한다.	−.23	.30	.00	.53	.14	−.09	.01	−.00
나는 앞날이 기다려진다.	.03	−.04	−.17	.49	.05	.02	.33	.42
나는 결정할 수 있는 능력이 있다고 생각한다.	.03	.11	−.36	.44	.24	.02	.32	.11
나는 보통 자제하는 편이다	−.05	−.19	−.30	.39	.14	.33	.10	.28
인자5: 가정 만족								
내가 커서 가정을 이루면 적어도 몇 가지는 우리 집과 비슷할 것이다.	.06	−.06	−.09	.11	.70	−.04	−.04	.06
우리 부모님들은 대체로 사이가 좋다.	.22	−.01	−.04	.14	.62	−.04	−.01	.07
부모님이 엄하게 할 때는 화가 매우 나지만 부모님의 의견이 옳다고 생각한다.	−.16	.13	.02	−.23	−.62	.04	.01	−.09
심리적으로 압박감을 느낄 때도 나는 침착하다.	−.19	−.12	−.01	.22	.51	.26	.24	−.05
무슨 일이든지 대체로 다른 사람들이 하는 만큼 나도 잘 할 수 있다.	.00	.08	−.18	.27	.48	−.13	.44	.05
인자6: 화								
나는 쉽게 이성을 잃는다(화를 낸다).	.11	.20	.12	−.05	−.01	.77	−.01	−.02
나는 대체로 화를 잘 낸다.	−.10	−.07	−.20	.13	−.02	−.77	−.07	−.06
나는 내 뜻대로 되지 않으면 난폭해진다.	.24	.12	.16	−.02	−.12	.66	.00	.04
부모님은 다른 형제의 편을 들 때가 많다.	.33	.16	.20	.18	−.04	.40	−.18	−.20
인자7: 상황 대처 능력								
나는 어려운 상황에 대처할 능력이 없다고 생각한다.	.29	.31	.28	.06	.01	.12	.52	−.10
나는 아무 재능도 없는 것 같다.	.37	.18	.32	.16	−.03	.07	.46	−.02
나는 내가 마음만 먹으면 무엇이든 배울 수 있다.	.02	.03	−.23	.19	.41	−.16	.46	.08
나는 어른이 되는 것이 두렵다.	.24	.04	.40	.04	−.16	.09	.44	.16
인자8: 교제 즐김								
남들과 같이 있으면 기분이 좋다.	.00	.22	−.16	.29	.25	−.06	−.03	.59
나는 여러 사람들과의 모임에서 즐겁게 지낸다.	.04	.34	−.17	.37	.25	.03	.04	.50
나는 내 또래의 친구들과 함께 있는 것보다는 혼자 있는 것이 더 좋다.	.23	.37	.29	.15	.00	.08	.01	−.50
아이겐 값	8.19	5.91	2.41	1.97	1.70	1.33	1.26	1.01
설명하는 변량의 양(%)	18.20	13.14	5.36	4.37	3.78	2.95	2.81	2.25

청소년들의 자아상을 살펴보기 위하여 45개 응답항목에 대해 배리맥스(varimax) 직각 회전방법을 이용한 요인분석을 실시하였다. 독립요인 선별기준은 1.0 이상의 아이겐값과 최소한 두개 이상의 동기 항목들로 구성되는 것이다. 이 기준에 따라 자식의 부모믿음, 교제미숙, 현실부적응, 부모의 자식만족, 가정만족, 화, 상황대처능력, 교제즐김이라는 8개의 요인구조가 나타났다. 자식의 부모믿음은 전체변량의 18.20%, 교제미숙은 13.14%, 현실부적응은 5.36%, 부모의 자식만족은 4.37%, 가정만족은 3.78%, 화는 2.95%, 상황대처능력은 2.81%, 교제즐김은 2.25%를 설명하며, 이들 8개 요인들은 자아상 전체변량의 52.86%를 설명하였다(<표 45> 참조).

11) 연구문제 6-1: 의존요인

(1) 의존요인

<표 46> 휴대전화 의존요인

	인자1	인자2	인자3	인자4	인자5
인자1: 불안/집착					
휴대전화 사용불가 지역에 있으면 왠지 불안하다.	.71	.16	.10	.17	.04
휴대전화를 사용하고 있지 않을 때에도 휴대전화에 대한 생각이 자꾸 떠오른다.	.71	.26	.20	.21	.11
휴대전화를 사용하다가 그만 두면 또 휴대전화를 쓰고 싶다.	.69	.20	.24	.22	.14
만약 휴대전화를 다시 쓸 수 없게 된다면 견디기 힘들 것이다.	.66	.12	.18	.22	.18
가족과 있는 것보다 휴대전화를 사용하는 것이 더 즐겁다.	.63	.30	.14	-.05	.17
휴대전화를 사용하고 있지 않을 때에도 휴대전화에서 나오는 소리가 들리는 것 같다.	.62	.15	.21	.40	.04
밤새 휴대전화를 사용하느라 잠을 못 잔 적이 있다.	.621	.321	.291	.094	-.03
휴대전화를 소지하고 있지 않을 때, 어떤 중요한 전화가 올까하는 생각에 불안하고 초조하다.	.56	.16	.17	.42	.085
휴대전화가 없다면 내 인생에 재미있는 일이란 없다.	.52	.46	.09	.01	.33
화장실에 가거나 목욕중일 때도 한 켠에 휴대전화를 두지 않고는 못 견딘다.	.43	.23	.32	.40	.10

	인자1	인자2	인자3	인자4	인자5
인자2: 사용과다					
예상보다 2-3배 많은 휴대전화 사용료를 낸 적이 있다.	.11	.73	.16	.14	-.11
휴대전화 사용으로 인해 돈을 더 많이 쓰게 된다.	.26	.72	.11	.14	-.03
휴대전화 사용을 줄여야 한다는 생각이 끊임없이 들곤 한다.	.12	.67	.12	.17	.17
주위 사람들이 내가 휴대전화 사용을 너무 오래한다고 많이 지적한다.	.32	.55	.25	.14	.18
휴대전화를 사용하고 있을 때 마음이 제일 편하다.	.50	.50	.05	.05	.35
단지 기분전환을 위해 휴대전화를 사용한 적이 있다.	.31	.50	.00	.08	.32
휴대전화 사용에 대한 기분 좋은 생각을 하면서 일상사의 괴로움을 잊는다.	.44	.48	.04	.04	.42
휴대전화 사용 시간을 줄이려고 해보았지만 실패한다.	.32	.45	.28	.31	.23
인자3: 문자의존					
수업 중에도 선생님 몰래 한손으로 능숙하게 문자를 보내며 친구들과 문자로 대화를 나눈다.	.22	.17	.87	.10	.07
수업 중에 다른 학교 친구나 다른 반 친구에게 문자메시지를 보낸다.	.20	.15	.86	.08	.08
때와 장소를 가리지 않고 문자를 날린다.	.32	.17	.66	.28	.17
인자4: 환청					
휴대전화가 오랫동안 울리지 않으면 벨이 제대로 설정되었는지 확인한다.	.11	.13	.06	.77	.08
다른 사람의 벨소리를 자신의 벨소리로 착각하는 증세를 보인다.	.21	.20	.12	.72	.06
특별히 문자나 전화가 오지 않아도 휴대전화를 계속 꺼내서 확인하고 길거리를 걸어갈 때도 휴대전화의 액정을 보며 걸어간다.	.31	.07	.36	.47	.32
인자5: 문자선호					
통화하는 것보다 문자메시지 사용이 훨씬 편하다.	.00	-.01	.35	.12	.72
실제로 사람을 만나서 말하는 것보다 휴대전화로 통화하는 것이 더 좋다.	.29	.27	-.04	.17	.52
아이겐 값	10.70	1.80	1.27	1.13	1.01
설명하는 변량의 양(%)	41.13	6.93	4.89	4.34	3.90

*p<.05, **P<.01

청소년들의 휴대전화 의존요인을 살펴보기 위하여 26개 응답항목에 대해 배리맥스(varimax) 직각 회전방법을 이용한 요인분석을 실시하였다. 독립요인 선별기준은 1.0 이상의 아이겐값과 최소한 두개 이상의 동기

항목들로 구성되는 것이다. 이 기준에 따라 불안/집착, 사용과다, 문자의존, 환청, 문자선호라는 5개의 요인구조가 나타났다. 불안/집착은 전체변량의 41.13%, 사용과다는 6.93%, 문자의존은 4.89%, 환청은 4.34%, 문자선호는 3.90%를 설명하며, 이들 5개 요인들은 휴대전화 의존요인 전체변량의 61.19%를 설명하였다(<표 46> 참조).

(2) 연구문제 6A: 의존요인과 인구 통계학적 변인간의 관계

<표 47> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에 따른 휴대전화 의존

항목 (M)	학교별				지역별				경제수준별				성적별				부모의 양육태도별			
	중학교	실업고	인문고		특별시	광역시	시		잘사는편	보통	못사는편		상위권	중위권	하위권		민주적	독재적	허용적	방임적
불안/집착	1.93	2.13	2.06		2.04	1.98	2.00		2.04	2.00	2.02		1.97	1.98	2.09		1.99	2.16	1.98	2.15
	F=15.07**		b,c>a		F=1.57				F=0.56				F=7.36**		c>a,b		F=4.89**		b>a,c	
사용과다	1.97	2.08	1.98		1.99	1.94	2.00		2.05	1.97	1.96		1.92	1.95	2.08		1.96	2.16	1.96	2.03
	F=3.61*		a,c>b		F=1.55				F=3.02*		a>b		F=14.15**		c>a,b		F=5.99**		b>a,c	
문자의존	2.15	2.86	2.59		2.50	2.34	2.38		2.39	2.39	2.57		2.26	2.40	2.58		2.39	2.57	2.42	2.46
	F=91.83**		b>c>a		F=5.46**		a>b,c		F=4.44*		c>a,b		F=20.38**		c>b>a		F=2.05			
환청	2.33	2.52	2.51		2.43	2.41	2.44		2.41	2.42	2.47		2.39	2.42	2.48		2.44	2.38	2.42	2.45
	F=16.89**		b,c>a		F=0.32				F=0.61				F=2.64				F=0.39			
문자선호	2.56	2.54	2.49		2.49	2.56	2.55		2.56	2.53	2.48		2.50	2.53	2.56		2.54	2.50	2.52	2.56
	F=2.07				F=1.76				F=0.89				F=1.09				F=0.19			

*p<.05, **P<.01

의존의 집단간 차이를 살펴보면 다음과 같다(<표 47> 참조). '불안/집

착' 의 전체 평균은 2.01로 낮은 수치를 보이고 있다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 성적별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 실업고(2.13)와 인문고(2.06)가 중학교(1.93)보다 높게 나타나고 있었으며 실업고와 인문고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 성적별로는 하위권(2.09)이 상위권(1.97)과 중위권(1.98)보다 높게 나타났으며 상위권과 중위권 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 부모의 양육태도별로는 독재적(2.16) 양육태도가 민주적(1.99), 허용적(1.98) 양육태도보다 높게 나타났으며 민주적과 허용적 양육태도 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

'사용과다' 의 전체 평균은 1.98로 낮은 수치를 보이고 있다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 경제수준별, 성적별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 중학교(1.97)와 인문고(1.98)가 실업고(2.08)보다 높게 나타나고 있었으며 중학교와 인문고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 성적별로는 하위권(2.08)이 상위권(1.92)과 중위권(1.95)보다 높게 나타났으며 상위권과 중위권 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 부모의 양육태도별로는 독재적(2.16) 양육태도가 민주적(1.96), 허용적(1.96) 양육태도보다 높게 나타났으며 민주적과 허용적 양육태도 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

'문자의존' 의 전체 평균은 2.41로 약간 낮은 수치를 보이고 있다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 지역별, 경제수준별, 성적별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 실업고(2.86), 인문고(2.59), 중학교(2.15) 순으로 높게 나타나고 있었으며 지역별로는 특별시(2.50)가 광역시(2.34)와 시군(2.38)보다 높게 나타나고 있으나 광역시와 시군 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 성적별로는 하위권(2.58), 중위권(2.40), 상위권(2.26) 순으로 높게 나타났다.

'환청' 의 전체 평균은 2.43으로 약간 낮은 수치를 보이고 있다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별 집단간에만 차이가 있었으며 실업고(2.52)와 인문고(2.51)가 중학교(2.33)보다 높게 나타나고 있었으며 실업고와 인문고 집단간에 유의

미한 차이는 없었다.

'문자선호' 의 전체 평균은 2.53으로 문제점 항목 중 가장 높은 수치를 보이고 있으나 T-test와 ANOVA 분석결과 집단간 차이는 유의미하지 않은 것으로 나타났다.

<표 48> 휴대전화 의존 T-test

문 항	성별	N	M	SD	t
불안/집착	남	1503	1.91	.82	-6.28**
	여	2091	2.08	.85	
사용과다	남	1502	1.96	.81	-1.69
	여	2091	2.00	.78	
문자의존	남	1502	2.24	1.16	-7.54**
	여	2090	2.54	1.23	
환청	남	1503	2.25	.90	-9.94**
	여	2090	2.56	.96	
문자선호	남	1502	2.49	1.03	-1.88
	여	2089	2.56	.97	

성별 집단간의 T-test 결과 불안/집착, 문자의존, 벨소리 항목에서 유의미한 결과가 있으며 불안/집착은 여자(2.08)가 남자(1.91)보다 더 높게 나타나고 있었다. 문자의존은 여자(2.54)가 남자(2.24)보다 더 높게 나타나고 있었고 환청은 여자(2.56)가 남자(2.25)보다 더 높게 나타나고 있었다.

청소년의 휴대전화 의존을 살펴보면 문자선호가 2.53으로 가장 높은 수치를 보였고 사용과다는 1.98로 가장 낮았다(<표 49> 참조).

<표 49> 휴대전화 의존

항 목	평 균
불안/집착	2.01
사용과다	1.98
문자의존	2.41
환청	2.43
문자선호	2.53

*p<.05, **P<.01

12) 연구문제 7: 사회적지지 요인

<표 50> 인구통계학적 변인과 성적 및 부모양육태도에 따른 주변의 반응

항목 (M)	학교별				지역별				경제수준별				성적별				부모의 양육태도별				
	중학교	실업고	인문고		특별시	광역시	시군		잘사는편	보통수준	못사는편		상위권	중위권	하위권		민주적	독재적	허용적	방임적	
중요한 사람들은 내가 휴대전화를 사용해도 된다도 생각	3.75	3.74	3.94		3.84	3.83	3.81		3.80	3.83	3.84		3.93	3.83	3.71		3.87	3.58	3.82	3.69	
	F=13.61**		c>a,b		F=0.31				F=0.30				F=12.24**		a,b>c		F=7.01**		a,c>b		
아버지는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각	3.77	3.63	3.82		3.81	3.78	3.73		3.79	3.76	3.77		3.84	3.78	3.69		3.82	3.35	3.80	3.73	
	F=5.12**		a,c>b		F=2.03				F=0.15				F=5.49**		a>c		F=16.32**		a,c,d>b		
어머니는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각	3.77	3.75	3.83		3.80	3.81	3.78		3.80	3.78	3.85		3.88	3.79	3.71		3.83	3.40	3.85	3.80	
	F=1.62				F=0.35				F=0.69				F=7.53**		a>c		F=14.59**		a,c,d>b		
형(오빠)는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각	3.74	3.68	3.87		3.80	3.79	3.77		3.78	3.79	3.77		3.87	3.81	3.69		3.83	3.48	3.84	3.63	
	F=4.83**		c>a,b		F=0.11				F=0.09				F=5.30**		a>c		F=6.39**		a,c>b		
누나(언니)는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각	3.69	3.73	3.85		3.80	3.73	3.75		3.75	3.77	3.78		3.89	3.76	3.66		3.82	3.45	3.81	3.55	
	F=4.71**		c>a		F=0.60				F=0.07				F=7.24**		a>c		F=7.54**		a,c>b		
남동생은 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각	3.70	3.67	3.83		3.77	3.68	3.76		3.72	3.76	3.73		3.88	3.78	3.60		3.80	3.52	3.79	3.54	
	F=3.92*		c>a		F=1.09				F=0.33				F=11.71**		a,b>c		F=4.82**		a,c>b		
여동생은 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각	3.65	3.71	3.82		3.77	3.68	3.71		3.66	3.73	3.81		3.81	3.76	3.62		3.80	3.47	3.69	3.67	
	F=5.07**		c>a		F=1.08				F=1.30				F=5.09**		a>c		F=4.75**		a>b		
친구는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각	4.18	4.06	4.28		4.23	4.19	4.19		4.20	4.20	4.24		4.31	4.24	4.08		4.24	4.08	4.19	4.19	
	F=9.23**		c>a>b		F=0.76				F=0.28				F=16.99**		a,b>c		F=2.43				

*p<.05, **P<.01

주변반응의 집단간 차이를 살펴보면 다음과 같다(<표 50> 참조). '중요한 사람들은 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각' 이라는 항목의 전체 평균은 3.82로 높은 수치를 보이고 있다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 성적별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(3.94)가 중학교(3.75)와 실업고(3.74)보다 높게 나타나고 있었으며 실업고와 인문고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 성적별로는 상위권(3.93)과 중위권(3.83)이 하위권(3.71)보다 높게 나타났으나 상위권과 중위권 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 부모의 양육태도별로는 민주적(3.87)과 허용적(3.82) 양육태도가 독재적(3.58) 양육태도보다 높게 나타났으며 민주적과 허용적 양육태도 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

'아버지는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각' 이라는 항목의 전체 평균은 3.77로 높은 수치를 보이고 있다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 성적별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 중학교(3.77)와 인문고(3.82)가 실업고(3.63)보다 높게 나타나고 있었으나 중학교와 인문고 집단간에 유의미한 차이는 없었으며 성적별로는 상위권(3.84)이 하위권(3.69)보다 높게 나타났다. 부모의 양육태도별로는 민주적(3.82)과 허용적(3.80), 방임적(3.73) 양육태도가 독재적(3.35) 양육태도보다 높게 나타났으며 민주적과 허용적, 방임적 양육태도 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

'어머니는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각' 의 전체 평균은 3.79로 높은 수치를 보이고 있다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 성적별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었으며 성적별로는 상위권(3.88)이 하위권(3.71)보다 높게 나타났다. 부모의 양육태도별로는 민주적(3.83)과 허용적(3.85), 방임적(3.80) 양육태도가 독재적(3.40) 양육태도보다 높게 나타났으며 민주적과 허용적, 방임적 양육태도 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

‘형(오빠)은 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각’ 의 전체 평균은 3.78로 높은 수치를 보이고 있다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 성적별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(3.87)가 중학교(3.74)와 실업고(3.68)보다 높게 나타나고 있었으나 중학교와 실업고 집단간에 유의미한 차이는 없었다. 성적별로는 상위권(3.87)이 하위권(3.69)보다 높게 나타났다. 부모의 양육태도별로는 민주적(3.83)과 허용적(3.84) 양육태도가 독재적(3.48) 양육태도보다 높게 나타났으며 민주적과 허용적 양육태도 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

‘누나(언니)는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각’ 의 전체 평균은 3.76으로 높은 수치를 보이고 있다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 성적별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(3.85)가 중학교(3.69)보다 높게 나타나고 있었으며 성적별로는 상위권(3.89)이 하위권(3.66)보다 높게 나타났다. 부모의 양육태도별로는 민주적(3.82)과 허용적(3.81) 양육태도가 독재적(3.45) 양육태도보다 높게 나타났으며 민주적과 허용적 양육태도 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

‘남동생은 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각’ 의 전체 평균은 3.75로 높은 수치를 보이고 있다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 성적별, 부모의 양육태도별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(3.83)가 중학교(3.70)보다 높게 나타나고 있었으며 성적별로는 상위권(3.88)과 중위권(3.78)이 하위권(3.60)보다 높게 나타났으나 상위권과 중위권 집간에 유의미한 차이는 없었다. 부모의 양육태도별로는 민주적(3.80)과 허용적(3.79) 양육태도가 독재적(3.52) 양육태도보다 높게 나타났으며 민주적과 허용적 양육태도 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

‘여동생은 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각’ 의 전체 평균은 3.73으로 높은 수치를 보이고 있다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 성적별, 부모의 양육태도

별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(3.82)가 중학교(3.65)보다 높게 나타나고 있으며 성적별로는 상위권(3.81)이 하위권(3.62)보다 높게 나타났다. 부모의 양육태도별로는 민주적(3.80) 양육태도가 독재적(3.47) 양육태도보다 높게 나타났다.

'친구는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각' 의 전체 평균은 4.21로 가장 높은 수치를 보이고 있다. ANOVA에서 Tukey 사후검증 결과 통계적으로 유의미한 차이로 검증된 것은 학교별, 성적별 집단간에 차이가 있었다. 학교별로는 인문고(4.28), 중학교(4.18), 실업고(4.06) 순으로 높게 나타나고 있으며 성적별로는 상위권(4.31)과 중위권(4.24)이 하위권(4.08)보다 높게 나타났으나 상위권과 중위권 집단간에 유의미한 차이는 없었다.

<표 51> 사회적 지지 T-test

문 항	성별	N	M	SD	t
중요한 사람들은 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각	남	1451	3.68	1.15	-6.84**
	여	2050	3.93	.98	
아버지는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각	남	1446	3.65	1.12	-5.36**
	여	2035	3.85	1.04	
어머니는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각	남	1438	3.69	1.09	-4.87**
	여	2043	3.87	1.03	
형(오빠)는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각	남	902	3.66	1.14	-4.82**
	여	1135	3.89	1.01	
누나(언니)는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각	남	919	3.60	1.15	-5.92**
	여	1106	3.89	1.03	
남동생은 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각	남	835	3.56	1.18	-6.29**
	여	1279	3.87	.99	
여동생은 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각	남	819	3.54	1.20	-6.27**
	여	1122	3.86	1.01	
친구는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각	남	1437	4.04	1.07	-8.43**
	여	2056	4.33	.90	

*p<.05, **P<.01

<표 52> 휴대전화 이용시 주변의 반응

항 목	평 균
중요한 사람들은 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각	3.82
아버지는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각	3.77
어머니는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각	3.79
형(오빠)는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각	3.78
누나(언니)는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각	3.76
남동생은 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각	3.75
여동생은 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각	3.73
친구는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각	4.21

성별 집단간의 T-test 결과는 모든 항목에서 유의미한 결과가 있으며 '중요한 사람들은 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각' 은 여자(3.93)가 남자(3.68)보다 더 높게 나타나고 있었다. '아버지는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각' 은 여자(3.85)가 남자(3.65)보다 더 높게 나타나고 있었으며 '어머니는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각' 은 여자(3.87)가 남자(3.69)보다 더 높게 나타나고 있었다. '형(오빠)은 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각' 은 여자(3.89)가 남자(3.66)보다 더 높게 나타나고 있었고, '누나(언니)는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각' 은 여자(3.89)가 남자(3.60)보다 더 높게 나타나고 있었다. '남동생은 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각' 은 여자(3.87)가 남자(3.56)보다 더 높게 나타나고 있었고, '여동생은 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각' 은 여자(3.86)가 남자(3.54)보다 더 높게 나타나고 있었으며 '친구는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각' 은 여자(4.33)가 남자(4.04)보다 더 높게 나타나고 있었다(<표 51> 참조).

청소년의 휴대전화 이용시 주변의 반응을 살펴보면 '친구는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각' 이 4.21로 가장 높은 수치를 보였고, '여동생은 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각' 은 3.73으로 항목 중 가장 낮았다(<표 52> 참조).

13) 연구문제 8-1: 이용동기와 의존

<표 53> 휴대전화 이용동기와 의존과의 상관관계

	이동/즉시	과시	정보습득	오락	대화	일정관리	조언
불안/집착	.159**	.414**	.295**	.424**	.380**	.240**	.193**
사용과다	.100**	.411**	.284**	.414**	.344**	.228**	.221**
문자의존	.188**	.260**	.229**	.421**	.368**	.181**	.098**
환청	.228**	.311**	.257**	.381**	.359**	.208**	.171**
문자선호	.129**	.235**	.189**	.306**	.247**	.151**	.115**

*p<.05, **P<.01

청소년들의 휴대전화 이용동기와 사회적 지지, 의존과 이용결과가 어떤 관계를 맺고 있는지 살펴보기 위하여 상관관계 분석을 실시한 결과는 다음과 같다.

휴대전화 이용동기와 의존은 관련 변인들간에 모두 정적인 상관관계가 있는 것으로 나타났다(<표 53> 참조). 즉, 오락 동기가 강한 청소년일수록 불안/집착증세가 심하거나 문자의존이 심한 것으로 나타났고, 자기 과시 동기가 강한 청소년일수록 불안/집착증세가 심하거나 휴대전화 사용이 과다한 것으로 나타났다.

14) 연구문제 8-2: 이용동기와 사회적 지지

<표 54> 휴대전화 이용동기와 사회적 지지와의 상관관계

	이동/즉시	과시	정보습득	오락	대화	일정관리	조언
중요한 사람들의 지지	.307**	−.019	.136**	.119**	.188**	.094**	.032
아버지의 지지	.247**	.059**	.090**	.060**	.096**	.073**	−.007
어머니의 지지	.253**	−.044**	.083**	.055**	.093**	.070**	−.008
형(오빠)의 지지	.309**	−.036	.114**	.102**	.157**	.071**	.002
누나(언니)의 지지	.323**	−.041	.133**	.105**	.164**	.086**	.023
남동생의 지지	.306**	−.028	.114**	.113**	.176**	.100**	.011
여동생의 지지	.316**	−.004	.129**	.115**	.199**	.085**	.019
친구의 지지	.328**	−.018	.101**	.119**	.201**	.054**	−.013

*p<.05, **P<.01

휴대전화 이용동기와 사회적지지(<표 54> 참조) 관련 변인들간에는 정적인 상관관계가 있는 것으로 나타났지만 휴대전화 이용동기 중, 과시와 조언은 사회적 지지와 유의미한 상관관계가 없는 것으로 나타났으며 과시와 아버지의 지지는 정적인 상관관계가, 과시와 어머니의 지지는 부적인 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 즉, 친구의 지지가 높은 청소년 일수록 이동/즉시 동기가 강하고, 아버지의 지지가 낮고 어머니의 지지가 높을수록 청소년의 과시동기가 강한 것으로 나타났다.

15) 연구문제 8-3: 이용동기와 이용 후 결과

<표 55> 휴대전화 이용동기와 결과와의 상관관계

	이동/즉시	과시	정보습득	오락	대화	일정관리	조언
산만/성적하락	.200**	.317**	.260**	.375**	.350**	.193**	.149**
교제 감소/ 부모대화 감소	.007	.374**	.253**	.291**	.216**	.208**	.231**
스트레스 감소	.175**	.319**	.363**	.343**	.335**	.265**	.263**

*p<.05, **P<.01

휴대전화 이용동기와 이용결과는 관련 변인들간에 대부분 정적인 상관관계가 있는 것으로 나타났으나, 이용동기 중 이동/즉시성과 이용결과 중 교제감소/부모대화감소는 유의미한 상관관계가 없었다(<표 55> 참조). 즉, 오락동기가 강한 청소년일수록 주의가 산만하고 성적이 하락하는 것으로 나타났고, 대화동기가 강한 청소년일수록 주의가 산만하고 성적이 하락하는 것으로 나타났다. 또한 과시동기가 높은 청소년일수록 부모와 대화나 교제가 감소하는 것으로 나타났다.

16) 연구문제 8-4: 사회적 지지와 의존증상

<표 56> 휴대전화 사회적 지지와 의존과의 상관관계

	불안/집착	사용과다	문자의존	환청	문자선호
중요한 사람들의 지지	.022	-.046**	.077**	.068**	.052**
아버지의 지지	-.067**	-.132**	-.005	-.017	-.003
어머니의 지지	-.049**	-.125**	.002	-.003	-.001
형(오빠)의 지지	-.012	-.079**	.078**	.050*	.035
누나(언니)의 지지	.011	-.074**	.078**	.075**	.034
남동생의 지지	.015	-.065**	.078**	.074**	.048*
여동생의 지지	.013	-.062**	.078**	.075**	.057*
친구의 지지	.049**	-.036*	.096**	.075**	.081**

*p<.05, **P<.01

휴대전화 사회적 지지와 의존은 관련 변인들간에 대부분 정적인 상관관계가 있는 것으로 나타났으나, 의존 중 사용과다와 사회적 지지, 불안/집착과 아버지의 지지, 어머니의 지지는 부적인 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 즉, 사회적 지지가 높을수록 휴대전화 사용이 줄어들고 특히 어머니, 아버지 지지가 높을수록 휴대전화 사용이 줄어드는 것으로 나타났다. 또한 어머니, 아버지 지지가 높을수록 불안/집착 증세가 적은 것으로 나타났다. 불안/집착과 중요한 사람들에 해당하는 형(오빠), 누나(언니), 남동생, 여동생의 지지와 문자의존, 환청, 문자선호와 아버지, 어머니의 지지는 유의미한 상관관계가 없는 것으로 나타났다(<표 56> 참조).

17) 연구문제 8-5: 사회적 지지와 휴대전화 이용결과

<표 57> 휴대전화 사회적 지지와 결과와의 상관관계

	산만/성적하락	교제감소/ 부모대화 감소	스트레스 감소
중요한 사람들의 지지	.008	−.125**	.051**
아버지의 지지	−.124**	−.172**	−.047**
어머니의 지지	−.109**	−.162**	−.047**
형(오빠)의 지지	−.029	−.139**	.007
누나(언니)의 지지	−.013	−.113**	.026
남동생의 지지	−.013	−.122**	.016
여동생의 지지	−.019	−.143**	.011
친구의 지지	.035*	−.136**	.037*

*p<.05, **P<.01

휴대전화 사회적 지지와 이용결과 관련 변인들간에는 대체로 부적인 상관관계가 있는 것으로 나타났으나, 친구의 지지와 산만/성적하락, 스트레스 감소, 중요한 사람들의 지지와 스트레스 감소는 정적인 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 특히, 아버지나 어머니의 지지가 높을수록 부모와의 대화나 교제가 많은 것으로 나타났다. 또한 형(오빠), 누나(언니), 남동생, 여동생의 지지와 산만/성적하락, 스트레스 해소, 중요한 사람들의 지지와 산만/성적하락과는 유의미한 상관관계가 없는 것으로 나타났다(<표 57> 참조).

18) 연구문제 8-6: 의존증상과 이용 후 결과의 관계

<표 58> 휴대전화 의존과 결과와의 상관관계

	불안/집착	사용과다	문자의존	환청	문자선호
산만/성적하락	.614**	.602**	.503**	.525**	.343**
교제 감소/ 부모대화 감소	.523**	.559**	.333**	.361**	.303**
스트레스 감소	.483**	.487**	.354**	.322**	.331**

*p<.05, **P<.01

휴대전화 의존과 이용결과는 관련 변인들간에 모두 정적인 상관관계가 있는 것으로 나타났다(<표 58> 참조). 즉 불안/집착 증세가 심할수록 주의가 산만하고 성적도 하락하며, 휴대전화 사용이 과다할수록 주의가 산만하고 성적이 하락하며, 부모와의 대화나 교제가 감소하는 것으로 나타났다.

19) 연구문제 8-7: 사회적 지지, 자아상 및 양육태도가 휴대전화 이용동기에 미치는 영향

부모형제나 친지들의 사회적 지지, 자아상 및 자녀 양육태도가 청소년의 휴대전화 이용동기에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다(<표 59> 참조). 그 결과 이동/즉시 동기에 가장 큰 영향을 미치는 요인은 '현실 부적응'으로 나타났고, 그 다음으로 교제 즐김, 사회적 지지, 부모 불신, 자식 만족, 가정 만족, 교제 힘듦, 허용적 양육태도 순으로 나타났다. 이는 현실 적응력이 떨어지고, 교제를 즐기는 편이며, 사회적 지지를 얻고, 부모를 믿으며, 가정에 만족하며, 화를 잘 내는 성격을 지니고, 허용적이지 못한 부모 밑에서 자란 청소년일수록 무슨 일이 발생할 경우를 대비해서 즉시 연락을 취하기 위한 동기에서 휴대전화를 사용한다는 것을 의미한다.

과시나 패션과 같은 동기에 가장 큰 영향을 미치는 요인은 '부모불신'으로 나타났고, 그 다음으로 화, 자신 만족, 상황 대처 미숙, 사회적 지지, 독재적 양육태도 순으로 나타났다. 즉 부모를 믿지 못하고, 화를 잘 내며, 부모가 자신에 대하여 만족한다고 느끼며, 상황 대처 능력이 떨어지고, 사회적 지지를 받으며, 독재적이지 않은 부모 밑에서 자란 청소년일수록 자기 과시나 유행을 쫓으려는 동기에서 휴대전화를 사용한다는 의미이다.

정보 습득 동기에 가장 큰 영향을 미치는 요인은 '교제 즐김'으로 나타났고, 그 다음으로 자신 만족, 사회적 지지, 부모 불신, 현실 부적응, 화, 민주적 양육태도 순으로 나타났다. 즉 교제를 즐기고, 부모가 자신에 대하여 만족한다고 느끼며, 사회적 지지를 받고, 부모를 불신하며, 현실 부적응

증세를 보이며, 화를 내고, 민주적인 부모 밑에서 자란 청소년일수록 정보를 습득하기 위한 동기에서 휴대전화를 이용한다는 뜻이다.

오락 동기에 가장 큰 영향을 미치는 요인은 '교제 즐김'으로 나타났고, 그 다음으로 화, 현실 부적응, 사회적 지지, 부모 불신, 방임형 양육태도 순으로 나타났다. 즉 친구들과의 교제를 즐기며, 화를 잘 내는 성격을 지니고, 현실에 잘 적응하지 못하고, 사회적 지지를 받으며, 부모를 불신하고, 방임적 부모 밑에서 자란 청소년일수록 심심함을 달래는 등 오락을 추구하려는 동기에서 휴대전화를 이용한다는 뜻이다.

대화 동기에 가장 큰 영향을 미치는 요인은 '교제 즐김'으로 나타났고, 그 다음으로 현실 부적응, 사회적 지지, 화, 부모 불신, 교제 힘듦, 가정 만족, 상황 대처 능력 순으로 나타났다. 즉 친구들과의 교제를 즐기지만, 현실에 잘 적응하지 못하고, 사회적 지지를 받으며, 화를 잘 내며, 부모를 불신하고, 가정에 만족하며, 상황 대처 능력이 부족한 청소년일수록 대화의 동기에서 휴대전화를 이용한다는 것을 뜻한다.

일정 관리 동기에 가장 큰 영향을 미치는 요인은 '부모 불신'으로 나타났으며, 그 다음 현실 부적응, 사회적 지지, 자신 만족, 교제 즐김, 민주적 자녀 양육태도 순으로 나타났다. 즉 부모를 믿지 못하고, 현실 부적응 증세를 보이며, 사회적 지지를 받고, 부모가 자신을 만족스러워 한다고 느끼며, 교제를 즐기며, 민주적인 부모 밑에서 자란 청소년일수록 일정 관리 동기에서 휴대전화를 이용한다는 것을 의미한다.

선생님으로부터 조언을 구하기 위한 동기에 가장 큰 영향을 미치는 요인은 '부모 불신'으로 나타났으며, 그 다음으로 자식 만족, 교제 즐김, 교제 힘듦, 사회적 지지, 방임적 양육태도, 민주적 양육태도 및 가정 만족으로 나타났다. 즉 부모를 믿지 못하면서도, 부모가 자신에 대하여 만족한다고 느끼며, 친구들과의 교제를 즐기지만, 새로운 친구를 사귀는 것을 어려워하고, 사회적 지지를 받고, 방임적이지 않고, 민주적인 부모 밑에서 자라며, 가정에 만족하는 청소년일수록 선생님으로부터 조언을 듣거나 대화를 나누기 위한 동기에서 휴대전화를 이용한다는 것을 의미한다.

<표 59> 사회적지지, 자아상, 양육태도가 휴대전화 이용동기에 미치는 영향(β)

이용동기 / 사회적지지, 자아상, 양육태도	이동/즉시	과시	정보	오락	대화	일정관리	조언
사회적 지지	.12*	.04*	.11*	.08*	.10*	.09*	.05*
부모 불신	-.10*	.19*	.09*	.06*	.06*	.11*	.14*
교제 힘듬	-.05*	.02	-.02	-.01	-.06*	.02	.06*
현실 부적응	.20*	.01	.09*	.09*	.16*	.10*	-.00
부모의 자식만족	.08*	.10*	.12*	-.03	.02	.08*	.09*
가정만족	.06*	.00	.03	-.03	.05*	.03	.03
화	.06*	.10*	.05*	.11*	.07*	.03	-.02
상황 대처 미숙	-.02	.07*	.01	.04	.04*	.01	.02
교제 즐김	.19*	.03	.15*	.12*	.20*	.06*	.07*
민주적 양육	-.02	.02	.04*	.00	.01	.06*	.04*
독재적 양육	.00	-.04*	.00	.02	.01	.01	-.02
허용적 양육	-.04*	-.02	.02	-.01	-.02	-.00	.03
방임적 양육	.02	-.00	-.02	.04*	.01	-.00	-.05*
R	.421	.275	.306	.235	.335	.222	.205
Adjusted R^2	.175	.074	.092	.054	.110	.048	.040
F	82.537	47.328	50.866	33.660	54.716	29.908	18.974

*p<.05

20) 연구문제 8-8: 휴대전화 이용동기가 의존에 미치는 영향

청소년들의 휴대전화 이용동기가 휴대전화 이용 의존에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다(<표 60> 참조). 그 결과 불안/집착 증세에 가장 큰 영향을 미치는 휴대전화 이용동기는 '과시 요인'으로 나타났다. 그 다음으로 대화, 오락, 이동/즉시 동기로 나타났다. 즉 자기 과시나 유행의 첨단을 걷는 것처럼 남들에게 뽐내고 싶은 동기에서 휴대전화를 이용하는 청소년일수록 휴대전화에 더욱 집착하며 휴대전화가 없을 경우 심리적 불안증세를 드러내는 경향이 있다. 그리고 대화나 오락 동기가 강할수록, 즉시 연락을 취하기 위한 이동 동기가 약할수록 불안이나 집착 증세를 보이는 경향이 있었다.

휴대전화를 지나치게 사용하는 증세에 가장 큰 영향을 미치는 요인은 '자기 과시나 패션 동기' 인 것으로 나타났다. 그 다음으로 대화, 오락, 이동/즉시, 정보 동기 순으로 나타났다. 즉 자기 과시나 유행의 첨단을 걷는 것처럼 남들에게 뽐내고 싶은 동기에서 휴대전화를 사용하는 청소년일수록 휴대전화를 지나치게 많이 사용하는 경향이 있었다. 그리고 대화를 나누고 오락을 즐기며 정보를 얻고 또 이동성을 중요시 하지 않는 청소년일수록 휴대전화를 지나치게 사용하는 경향을 보였다.

수업시간을 포함하여 언제 어디서나 문자를 지나치게 많이 주고받는 증세에 가장 큰 영향을 미치는 요인은 '대화 동기' 로 나타났다. 그 다음으로 오락, 과시, 조언 동기 순으로 나타났다. 즉 대화의 동기가 강할수록 휴대전화로 문자 메시지를 지나치게 사용하는 경향이 있는 것으로 나타났다. 또한 오락 동기나 자기 과시 동기가 강할수록 그리고 선생님으로부터 조언을 구하거나 대화를 나누려는 동기가 약할수록 문자 메시지 의존 증세를 보이는 경향이 있는 것으로 나타났다.

벨소리 환청 증세에 가장 큰 영향을 미치는 요인은 '과시 동기' 로 나타났다. 그 다음으로 대화, 오락 및 조언 동기로 나타났다. 즉 자기 과시나 패션 동기가 강할수록 벨소리 환청 증세를 보이는 경향이 있다. 또한 대화 동기와 오락 동기가 강할수록, 그리고 선생님과의 대화나 조언을 구하려는 동기가 약할수록 벨소리 환청 증세를 보이는 경향이 있다.

실제로 만나서 대화하기보다 휴대전화로 통화하는 것을 선호하거나 통화보다는 문자메시지 사용을 훨씬 편하게 느끼는 증세에 가장 큰 영향을 미치는 동기는 '대화 동기' 인 것으로 나타났다. 그 다음으로 오락, 과시 순으로 나타났다. 즉 대화 동기가 강한 청소년일수록 문자를 선호하는 경향이 있다. 또한 오락이나 자기 과시 동기가 강할수록 문자를 선호하는 경향을 보였다.

<표 60> 휴대전화 이용동기가 의존에 미치는 영향 (β)

이용동기 \ 의존	불안/ 집착	사용 과다	문자 의존	환청	문자 선호
이동/즉시	-.05*	-.12*	-.02	.00	-.02
과시	.29*	.24*	.14*	.16*	.13*
정보	.03	.06*	.02	.01	.02
오락	.12*	.15*	.15*	.13*	.139*
대화	.25*	.20*	.28*	.14*	.143*
일정 관리	.02	.03	.00	.02	.01
조언	-.01	.03	-.07*	.05*	-.01
R	.495	.452	.422	.350	.318
Adjusted R^2	.244	.204	.177	.121	.100
F	292.213	185.365	194.713	125.610	135.104

*p<.05

21) 연구문제 9: 청소년의 휴대전화 의존 결정요인 및 문제행동 모형

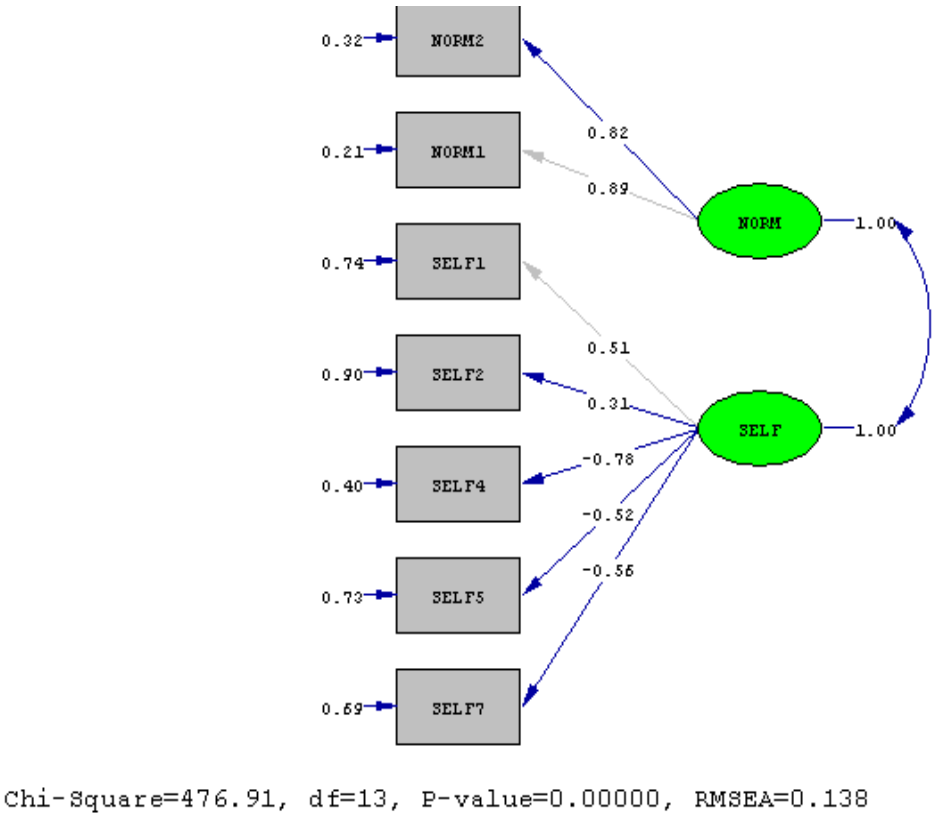
청소년의 휴대전화 의존 결정요인은 무엇이며 문제행동에 영향을 끼치는 요인은 무엇인가를 탐구하는데 있어 이론적 모델을 검증하기 위하여 LISREL 8.54를 활용해 설문데이터를 분석하였다.

<연구문제 9>를 탐구하기 위한 이론적 모형을 측정모형과 구조모형으로 나누어 검증하였다. 측정모형은 관측변인들과 잠재변인들 간의 관계를 설정한 것이다. 측정모형은 각각의 관측변인이 특정 잠재변인에 대해 어떻게 적재되어 있는가를 설정한 것이다. 측정모형을 통해 관측변인들의 신뢰도 및 타당도를 평가할 수 있다. 구조모형은 잠재변인들 간의 관계를 설정한 것이다. 즉, 어떤 잠재변인이 다른 잠재변인의 변화에 직접적 또는 간접적으로 영향을 주고 있는가를 설정한 것이다(배병렬, 2005, 54). 따라서 측정모형과 구조모형 검증을 통해 변인들의 신뢰도 및 타당도 그리고 주요 개념들 간의 관계를 검증할 수 있다.

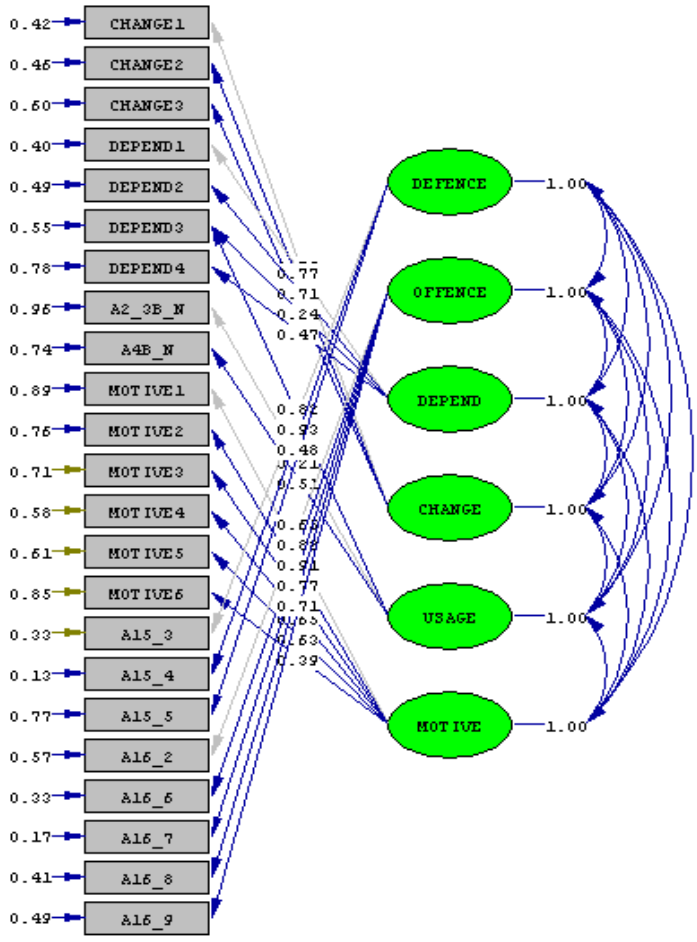
우선 측정모형에 대한 검증결과를 보면, 두개의 잠재변인(독립변인) 즉 사회적지지(NORM)와 자아상(SELF)에 관한 측정모형은 적합한 것으로 나

타났다(GFI=.93, NFI=.86, CFI=.86, RMSEA=.138)(<그림 3> 참조).

그리고 6개의 잠재변인(종속변인) 즉 휴대전화 이용동기(MOTIVE), 이용행태(USAGE), 이용결과 삶의 변화(CHANGE), 의존(DEPEND), 가해경험(OFFENCE) 및 피해경험(DEFENCE)에 관한 측정모형 또한 적합한 것으로 나타났다(GFI=0.90, NFI=0.92, CFI=0.92, RMAEA=.075)(<그림 4> 참조). 이와 같이 측정모형 검증결과, 측정도구는 신뢰성과 타당성이 있는 것으로 나타났다.



[그림 3] 사회적 지지 및 자아상에 관한 측정모형



Chi-Square=2511.79, df=218, P-value=0.00000, RMSEA=0.075

[그림 4] 휴대전화 이용동기, 이용행태, 삶의 변화, 의존, 문제행동에 관한 측정 모형

한편, 잠재변인들 즉 개념들간의 관계를 검증하기 위한 구조모형 검증결과, 구조모형은 적합한 것으로 나타났다(GFI=.87, NFI=.90, CFI=.91, RMSEA=.071)(<표 61>, <그림 5> 참조).

<표 61> 연구모형 검증결과

경로	표준경로계수	t 값	유의도
사회적 지지 -> 이용 동기	.12	3.42	p<.05
사회적 지지 -> 의존	-.09	-2.94	p<.05
사회적 지지 -> 생활변화	-.10	-3.57	p<.05
사회적 지지 -> 가해경험	-.12	-3.82	p<.05
사회적 지지 -> 피해경험	.10	3.07	p<.05
자아상 -> 이용 동기	-.11	-2.78	p<.05
자아상 -> 의존	.21	5.93	p<.05
자아상 -> 생활변화	.05	2.12	p<.05
자아상 -> 가해경험	.15	4.70	p<.05
자아상 -> 피해경험	.04	1.08	p>.05
이용 동기 -> 이용 행태	.37	5.34	p<.05
이용 동기 -> 의존	.40	8.31	p<.05
이용 행태 -> 의존	.42	4.66	p<.05
의존 -> 생활변화	.81	24.79	p<.05
의존 -> 가해경험	.30	10.88	p<.05
의존 -> 피해경험	.19	54.07	p<.05

다중상관자승값(SMC): 구조방정식

이용 동기: .04

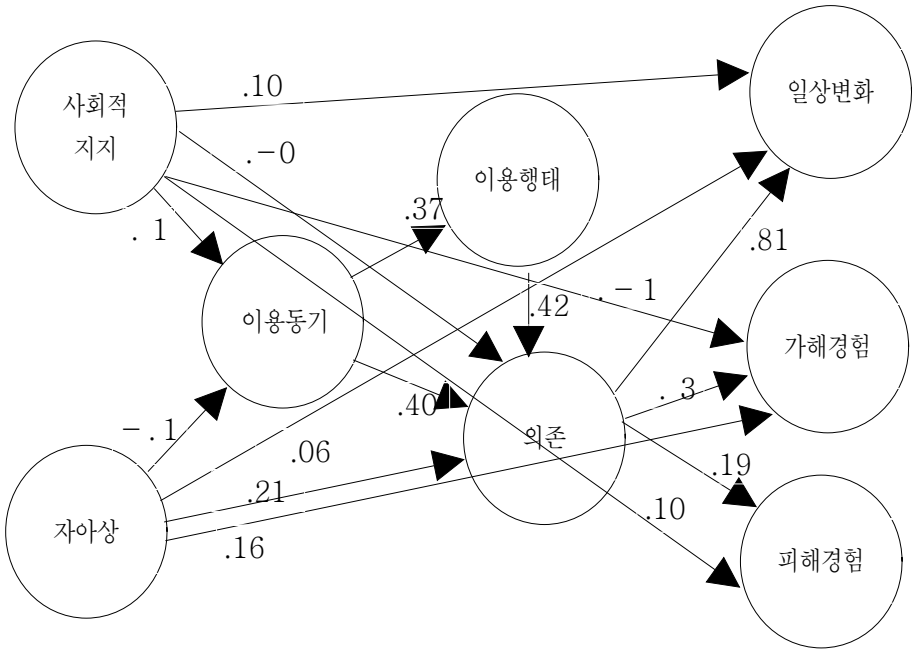
이용 행태: .14

의존: .49

생활변화: .71

가해경험: .17

피해경험: .10



[그림 5] 연구모형 검증

우선, 청소년들의 휴대전화 의존결정요인을 탐구하기 위하여 연구모형 검증결과, 사회적지지, 자아상, 휴대전화 이용 동기 및 이용 행태는 청소년들의 휴대전화 의존에 직접적인 영향을 미치는 것으로 나타났다(<그림 5> 참조). 즉 청소년들의 휴대전화 사용에 대한 사회적 지지가 낮을수록, 자아상이 낮을수록, 휴대전화 이용 동기가 강할수록, 휴대전화 사용경력이 길고, 하루 평균 문자 메시지를 보내는 횟수가 많을수록 청소년들은 휴대전화에 더욱 더 의존하는 경향이 있다.

휴대전화를 사용하는 청소년들의 문제행동 결정요인을 탐구하기 위하여 연구모형 검증결과, 휴대전화 의존, 사회적지지 및 자아상은 청소년들의 휴대전화를 이용한 가해경험에 직접적인 영향을 미치는 것으로 나타났다(<그림 5> 참조). 즉, 청소년들의 휴대전화에 대한 의존이 높을수록, 자아상이 낮을수록, 휴대전화 사용에 대한 사회적 지지가 낮을수록, 청소년들은 휴대전화를 사용하여 집단 괴롭힘이나, 무선 인터넷에 접속하여 음란물을 찾아보

거나, 음란물을 유포시키거나, 스팸을 보내고, 커닝을 하는 등 가해경험을 더욱 더 많이 하는 경향이 있다.

아울러 휴대전화 의존과 사회적 지지는 청소년들의 피해경험에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 휴대전화에 대한 의존과 사회적 지지가 더 높을수록, 청소년들은 자신의 동의 없이 카메라폰으로 사진을 찍히거나, 동영상을 촬영당하거나, 귀찮은 상대로부터 문자메시지를 받는 등 휴대전화를 이용한 피해경험을 더 많이 하는 경향이 있다.

한편, 청소년들의 휴대전화 사용에 대한 사회적지지, 자아상, 및 휴대전화 의존은 이들이 휴대전화를 사용한 후 경험하게 되는 일상생활의 변화에 직접적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 휴대전화 사용에 대한 사회적 지지가 클수록 청소년들의 삶은 긍정적으로 변화하는 경향이 있다. 그리고 자아상이 낮은 청소년일수록 이들의 삶은 휴대전화 사용으로 인하여 삶이 부정적으로 변화하는 경향이 있으며, 휴대전화에 의존하면 할수록 청소년들의 일상생활은 부정적으로 변화하는 경향이 있다.

22) 소결

첫째, 휴대전화 이용의 일반적인 특성을 살펴보면 전체 조사대상자 3,607명 중 휴대전화를 이용하고 있는 청소년은 3,581명으로 99.3%에 달했고 이용하고 있지 않은 청소년은 26명에 그쳐 대부분의 청소년이 휴대전화를 이용하고 있다는 것을 알 수 있다.

청소년들이 문자를 보내는 시간은 주로 방과 후와 밤 시간에 몰려 있는 것으로 나타났고 학교수업시간에 문자를 보내는 청소년도 전체 청소년의 7.7%에 달했다. 청소년들이 주로 이용하는 요금제는 청소년전용요금제로 청소년전용요금제를 이용하는 청소년의 경우 요금이 부족한 적이 없다고 응답한 청소년이 가장 많았고, 별도의 요금을 충전한다는 청소년이 그 다음이었는데, 청소년전용요금제를 사용하다가 요금을 충전하는 경우 부모의 허락을 받는 경우가 45%였고 받지 않는 경우는 55%로 조금 더 높았다.

청소년들이 부담을 느끼는 요금문제로는 음악다운로드 및 인터넷 요금이

가장 많았고 문자메시지, 게임, 수신자 부담전화, 국내통화료 순으로 나타났다. 또한 청소년들이 가장 많은 부담을 느끼고 있는 무선인터넷 접속요금이 별도로 부과되는 것에 대해서 알지 못하는 청소년도 11.9%에 달하는 것으로 드러났다.

재미있는 결과 중 하나는 성적이 게임사용에 영향을 미치지 않는다는 점이다. 상·중·하위권 청소년 비슷한 수준으로 게임을 즐기고 있는 것으로 나타났다. 한편, 가정의 경제수준을 보아서는 잘사는 편에 속한다고 생각하는 청소년의 경우 모바일 미디어 게임을 약간 더 많이 하는 것으로 나타났다(F(df)=3.41). 더불어 부모의 양육방법이 강압적이라고 느끼는 청소년이 휴대전화의 게임기능을 사용한다고 한 점 또한 이채롭다(F(df)=4.25).

둘째, 청소년의 휴대전화 이용용도를 살펴보면 16개 항목 중 문자가 가장 높았으며 알람/모닝콜/시간보기, 전화통화 기능 순으로 높은 이용률을 보였고, DMB 기능, 결제수단으로의 이용, 동영상보기 순으로 낮은 이용률을 보이는 것을 알 수 있다. 즉시적인 메시지 교환, 알람, 시간보기 등은 사회적으로 순기능에 해당하는 사안으로 파악되므로 청소년의 휴대전화사용에 큰 문제점은 없는 것으로 보인다. 청소년의 휴대전화 무선인터넷 이용용도를 살펴보면 항목 모두 전반적으로 낮은 수치를 나타내고 있으며 그 중 컬러링과 벨소리 다운로드가 가장 높았고 모바일게임, mp3 음악 다운로드 순으로 높은 이용률을 보였다.

청소년들의 휴대전화 이용동기를 살펴보기 위하여 39개 응답항목에 대해 요인분석을 실시한 결과 이용동기 요인은 이동/즉시, 과시, 정보습득, 오락, 대화, 일정 관리, 조언이라는 7개의 요인으로 묶이는 것을 알 수 있었다. 이용동기 중에서는 이동/즉시가 가장 높게 나타났으며, 과시가 가장 낮게 나타났다. 이것이 의미하는 것으로 추측되는 것은 청소년 휴대전화 이용에 있어서 가장 중요한 것은 또래집단(peer group)에서의 사회성 유지라는 점이다. 즉, 친구와의 약속 동기화(synchronization)로 즉시적인 응답이 가능한 것 혹은, 이동 중 서로 잃어버리지 않을 수 있는 도구로서의 휴대전화가 청소년의 이용동기의 주를 이룬다는 점이다.

청소년의 학교에서의 휴대전화 이용 빈도를 살펴보면 '항상 이용' 이 가장 높게 나타나고, '학교에 가져가지 않음' 이 가장 낮은 것으로 나타나서 청소년들이 학교에서 휴대전화를 항상 이용하고 있음을 알 수 있다. 이는 위에서 언급한 것처럼 청소년의 일상생활(everyday life)에서의 사회적인 관계를 유지·보수하는데 있어서 휴대전화가 필수불가결하기 때문일 것이다. 한편, 청소년의 공공장소에서의 휴대전화 사용행태를 살펴보면 '공공장소에서 진동으로 한다.' 가 가장 높게 나타나 청소년들이 공공장소에서 대체로 휴대전화 예절을 잘 지키고 있음을 알 수 있다(m=4.15).

청소년의 휴대전화 사용행태를 살펴보면 '통화나 문자를 주고받는 사람은 친한 사람이다.' 는 항목이 가장 높게 나타나 휴대전화가 친한 사람들과의 관계를 유지하는데 중요한 도구로 쓰이고 있다는 것을 알 수 있다. 현재까지는 무선인터넷이나 와이브로 네트워크, 그 외의 사회적 상호작용을 할 수 있는 방법이 모바일 미디어에 녹아 들어가지 않는 이상, 전통적인 전화의 속성에서 나타나는 친한 관계 혹은 강한 관계(strong ties)의 유지·보수에 휴대전화가 사용되는 것으로 해설될 수 있다.

셋째, 청소년의 휴대전화 피해경험을 살펴보면 '귀찮은 상대의 문자메시지' 와 '원하지 않는 스팸메일' 이 가장 높게 나타나 스팸이나 원하지 않는 상대로부터 메시지로 피해를 당하는 경우가 많은 것으로 드러났으며, '집단 괴롭힘 경험' 은 가장 낮았다. 청소년의 휴대전화 가해경험을 살펴보면 '상대방의 동의 없는 사진촬영' 이 가장 높게 나타나 휴대전화로 인한 사생활 침해의 가능성이 있다는 것을 알 수 있다. 이렇게 얻어진 사진은 인터넷을 이용하여 누구나 접근할 수 있다는 점을 생각하면, 간편한 도구의 하나가 되어버린 디지털 사진 기능의 사용이 예기치 않은 결과를 초래할 수도 있다는 것에 대한 교육이 필요할 것으로 보인다. 또한 '동의 없는 사진촬영' 과 '귀찮은 상대로부터의 문자 메시지' 의 경우 남자에 비해 여자가 더 심한 것으로 나타나는 것에 주목할 필요가 있다고 본다.

청소년의 휴대전화 이용에 있어 문제점으로 문자의존과 집중력 저하가 가장 높게 나타났고 과다한 요금, 성적하락, 언어파괴 등의 순으로 문제점

이 높게 나타나는 것을 알 수 있다. 성적하락의 경우(m=2.67), 그 정도가 심하지 않은 것과 더불어 청소년의 인구통계학적인 변인에 따라서 차이가 보이지 않는 것으로 보아, 아주 심각한 문제로 생각되지는 않는 것으로 파악된다. 그러나 문자의존과 집중력 저하의 경우, 학생들이 휴대전화를 사용하는데 있어 자각하는 일종의 심리적 증상으로 적절한 대응방안이 필요하다.

청소년들의 휴대전화 의존을 살펴보기 위하여 26개 응답항목에 대해 요인분석을 실시한 결과 불안/집착, 사용과다, 문자메시지 의존, 환청, 문자선호라는 5개의 요인으로 나뉘어졌으며 '문자선호' 요인이 가장 높게 나타나 휴대전화 이용의 문제점과 같은 양상을 보였고 '사용과다' 는 가장 낮게 나타났다. 앞에서도 살펴보았듯이 청소년의 휴대전화 이용의 주를 이루는 것은 문자와 전화 통화이고, 문자사용에 있어 이용과다가 걱정할 수준이라는 것으로 나타나, 청소년들의 문자이용에 대한 교육이 필요한 것으로 보인다.

청소년들의 휴대전화 이용결과를 살펴보기 위하여 15개 응답항목에 대해 요인분석을 실시한 결과 산만/성적하락, 교제 감소/부모대화 감소, 스트레스 감소라는 3개의 요인으로 나뉘어졌으며 각 항목은 비교적 낮은 수치를 나타내고 있다.

넷째, 청소년들의 자아상을 살펴보기 위하여 45개 응답항목에 대해 요인분석을 실시한 결과 자식의 부모믿음, 교제미숙, 현실부적응, 부모의 자식만족, 가정만족, 화, 상황대처능력, 교제 즐김이라는 8개의 요인으로 나눠진 것을 알 수 있다. 분석결과, 청소년들은 자신들의 부모들을 믿으며, 부모들이 자식들에 대하여 만족스러워 하는 것으로 인식하고, 자신들의 가정에 대하여 만족하고 있으며, 새로운 친구를 사귀는 데는 약간의 어려움을 겪고 있지만 친한 친구들과의 교제를 즐기는 편이며, 화를 잘 내는 편은 아니며, 가끔은 현실 적응에 어려움을 겪지만, 상황대처능력은 있는 것으로 판단하고 있었다.

청소년의 휴대전화 이용시 사회적 지지를 살펴보면 전반적으로 모든 항

목이 높게 나타났으며 특히 '친구는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각한다.' 가 가장 높게 나타나 휴대전화 이용에 있어 친구들의 지지가 매우 높은 것을 알 수 있다. 이는 곧 '휴대전화' 는 일상생활(everyday life)의 도구가 되었다는 점, 따라서 휴대전화 사용이 단순히 기술(technology)의 사용이 아닌, 사회화(socialization)의 중요한 필수불가결한 도구가 되었다는 점을 뜻한다. 뒤에서 언급되는 '과시욕구' 가 휴대전화 이용 동기의 한 단면임을 생각해 보면 부모의 휴대전화 이용의 자제 요구와 같은 '강압적' 인 지도가 효과적이지 않다는 것을 알 수 있다. 또한 이는 시계가 더 이상 시간을 확인하는 도구가 아닌, 패션이나 유행의 하나가 되었듯이 휴대전화 또한 자신의 자아정체감을 나타내는 도구가 되어가고 있음을 시사한다.

다섯째, 청소년들의 휴대전화 이용동기, 사회적 지지, 의존, 이용결과가 서로 어떤 관계를 맺고 있는지 살펴보기 위하여 상관관계 분석을 실시한 결과 휴대전화 이용동기와 의존, 의존과 이용결과는 관련 변인들간에 모두 정적인 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 휴대전화 이용동기와 사회적지지, 이용동기와 이용결과, 사회적 지지와 의존 관련 변인들 간에는 대체로 정적인 상관관계가 있는 것으로 나타났으나 휴대전화 사회적 지지와 이용결과 관련 변인들 간에는 대체로 부적인 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 즉, 오락 동기가 강한 청소년일수록 불안/집착증세가 심하거나 문자의존이 심한 것으로 나타났고, 자기 과시 동기가 강한 청소년일수록 불안/집착증세가 심하거나 휴대전화 사용이 과다한 것으로 나타났다. 또한 오락동기가 강한 청소년일수록, 또한 대화동기가 강한 청소년일수록 주의가 산만하고 성적이 하락하는 것으로 나타났고, 과시동기가 높은 청소년일수록 부모와 대화나 교제가 감소하는 것으로 나타났다.

그리고 친구의 지지가 높은 청소년 일수록 이동/즉시 동기가 강하고, 아버지의 지지가 낮고 어머니의 지지가 높을수록 청소년의 과시동기가 강한 것으로 나타났다. 사회적 지지가 높을수록 휴대전화 사용이 줄어들고 특히 어머니, 아버지 지지가 높을수록 휴대전화 사용이 줄어드는 것으로 나타났

다. 또한 어머니, 아버지 지지가 높을수록 불안/집착 증세가 적은 것으로 나타났다. 특히, 아버지나 어머니의 지지가 높을수록 부모와의 대화나 교제가 많은 것으로 나타났다. 불안/집착 증세가 심할수록 주의가 산만하고 성적도 하락하며, 휴대전화 사용이 과다할수록 주의가 산만하고 성적이 하락하며, 부모와의 대화나 교제가 감소하는 것으로 나타났다.

여섯째, 부모형제나 친지들의 사회적 지지, 자아상 및 자녀 양육태도가 청소년의 휴대전화 이용동기에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다. 그 결과, 이동/즉시성 동기는 '현실 부적응', 과시나 패션, 일정 관리, 선생님으로부터 조언을 구하기 위한 동기는 '부모불신', 정보 습득, 대화, 오락 동기는 '교제 즐김'의 동기에서 휴대전화를 이용한다. 청소년들의 휴대전화 이용동기가 휴대전화 이용 의존에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다중회귀분석을 실시한 결과, 불안/집착 증세, 벨소리 환청 증세에 가장 큰 영향을 미치는 휴대전화 이용동기는 '과시 요인'으로 나타났다. 수업시간을 포함하여 언제 어디서나 문자를 지나치게 많이 주고받는 증세에 가장 큰 영향을 미치는 요인은 '대화 동기'로 나타났다.

일곱째로, 청소년들의 휴대전화 의존 및 문제행동 결정요인을 탐구하기 위하여 LISREL 분석을 실시하여 다음과 같은 중요한 결과를 얻었다.

청소년들의 휴대전화 사용에 대한 사회적 지지가 낮을수록, 자아상이 낮을수록, 휴대전화 이용 동기가 강할수록, 휴대전화 사용경력이 길고, 하루 평균 문자 메시지를 보내는 횟수가 많을수록 청소년들은 휴대전화에 더욱 더 의존하는 경향이 있다. 청소년들의 휴대전화에 대한 의존이 높을수록, 자아상이 낮을수록, 휴대전화 사용에 대한 사회적 지지가 낮을수록, 청소년들은 휴대전화를 사용하여 집단 괴롭힘이나, 무선 인터넷에 접속하여 음란물을 찾아보거나, 음란물을 유포시키거나, 스팸을 보내고, 커닝을 하는 등 가해경험을 더욱 더 많이 하는 경향이 있다.

휴대전화에 대한 의존과 사회적 지지가 더 높을수록, 청소년들은 자신의 동의 없이 카메라폰으로 사진을 찍히거나, 동영상을 촬영당하거나, 귀찮은 상대로부터 문자메시지를 받는 등 휴대전화를 이용한 피해경험을 더 많이

하는 경향이 있다. 휴대전화 사용에 대한 사회적 지지가 클수록 청소년들의 삶은 긍정적으로 변화하는 경향이 있다. 그리고 자아상이 낮은 청소년일수록 휴대전화 사용으로 인하여 삶이 부정적으로 변화하는 경향이 있으며, 휴대전화에 의존하면 할수록 청소년들의 일상생활은 부정적으로 변화하는 경향이 있다.

이 연구는 청소년들의 사회적 지지와 자아상은 이들의 휴대전화 이용 동기 및 행태를 설명하는 중요한 변인들이며, 청소년들의 휴대전화 의존에도 큰 영향을 미치는 중요한 변인임을 확인할 수 있었다. 아울러 휴대전화 의존은 청소년들의 문제행동과 일상생활의 변화에 중요한 영향을 미치는 것을 확인하였다. 그리고 청소년들의 휴대전화 의존은 청소년의 자아상, 사회적지지 및 휴대전화 이용 동기 및 행태가 통합적으로 어우러져서 영향을 끼친다는 것을 확인할 수 있었다. 아울러 청소년들의 휴대전화로 인한 사회적 문제행동은 청소년들의 자아상과 사회적지지 및 문제행동 사이에 동기 및 행태 그리고 의존이 매개하고 있다는 것을 밝혀냄으로써 청소년들의 휴대전화 의존과 그에 따른 사회적 문제행동에 대한 이론적 이해를 돕는데 기여할 수 있을 것으로 보인다.

2. 문화기술적 연구결과

1) 이론적 배경과 연구문제

다음의 문화 기술적 연구에서는 휴대전화 의존이 청소년들에게 미치는 다양한 사회 · 문화적 영향에 대해서 다양한 이론들을 바탕으로 심층적인 분석을 하고자 한다. 청소년들의 또래 문화는 하나의 집단구성원으로서의 동질적인 정체성을 보여야 한다는 또래 압력을 가지고 있으며, 청소년 세대의 공유되는 문화와 또래집단에서 소외되지 않기 위해서 그들만의 미디어 이용 양식을 포함한 공통된 취향과 생활양식을 보여야 한다는 압박을 느끼고 있다. 특히, 휴대전화는 시·공을 초월해 커뮤니케이션이 가능하다는 특성을 지니고 있을 뿐 아니라, 개인 중심성, 즉시성 및 직접성을 특성

으로 가지고 있는 커뮤니케이션 도구(나은영, 2001; 이인희, 2001)로써, 이러한 특성은 습관적이고, 의존적인 이용을 용이하게 한다. 특히, 휴대성이 좋은 관계로, 비밀이 보장되는 배타적인 커뮤니케이션을 강화할 수 있는 특성을 지니고 있다. 즉, 휴대전화는 비밀성(secrecy)과 개별성(individuality)이 높아 청소년층의 선호도가 높은 자유로운 커뮤니케이션 도구로 볼 수 있다(김신동, 2001). 이런 맥락에서, 청소년들의 휴대전화 이용행태와 의존이 개별적인 것이 아니라 청소년층이라는 사회집단의 '장(field)' 내에서 사회적 · 문화적으로 구조화되고 습관화되어 있는 미디어 이용현상으로 보면서 논의를 전개하고자 한다. 부르디외(Bourdieu, 1984)는 그의 '아비투스와 장' 이론을 통해서 사회 계층들, 집단들 사이의 성향, 취향, 습관 등의 생활양식의 차이들을 주목하고, 이를 통해서 차별화되는 특정한 장 내에서의 구조화된 문화적 취향에 대해 논의한 바 있다. 부르디외(Bourdieu)는 일상생활에서의 행위들과 사고의 원칙들을 밝혀내고 구조화하는데, 필요한 행위들을 구별 하는 체계에 대해서 강조한 바 있다. 이러한 시각에서, 청소년들의 휴대전화 이용행태는 그들만의 또래문화의 하나로 작동하고 있다고 볼 수 있다.

부르디외(Bourdieu)는 주로 현대사회 내에서 특정 계급의 생활양식과 문화의 소비패턴의 차이를 '구별짓기' 와 '아비투스' 란 개념을 통해서 분석하면서 문화와 상징들이 다양한 사회계층의 문화적 행태와 취향의 형성에 미치는 영향에 대해 분석하였다(Bourdieu, 1984). 즉, 특정한 집단에서 오랫동안, 자연스럽게 구조화된 생활양식과 습관을 의미하는 아비투스는 사람들의 믿음과 가치를 생산해 내는데 큰 역할을 하며, 이것은 사람들이 문화적인 환경의 영향으로 인해서 특정한 행동과 자세에 익숙해지는 경향으로 생성된다고 볼 수 있다(Webb, Schirato, & Danaher, 2002). 여기서 적용하고자 하는 부르디외의 '아비투스와 장' 이론은 청소년이라는 특정한 세대를 중심으로 형성되는 취향과 미디어 이용행태와 그로인한 문화의 형성과는 다소 다른 맥락이 있지만, 이 이론을 좀 더 광의의 개념으로 적용할 경우 청소년 집단을 하나의 장으로 볼 수 있으며, 그들만의 휴대

전화 이용행태를 문화적인 습관의 형성과 청소년 집단의 구별짓기의 맥락으로 볼 수도 있을 것이다.

이러한 이론적 배경 속에서, 앞으로 전개될 문화 기술적인 질적 연구에서는 청소년문화를 우리사회내의 하나의 장 문화(field)로 보면서 휴대전화 이용을 중심으로 한 이들만의 독특한 또래문화와 취향의 형성에 대해 알아보고자 한다. 앞으로 문화기술적 연구에서는 다음의 연구문제를 중심으로 논의를 진행시키고자 한다.

연구문제 10: 휴대전화가 청소년들의 문화형성에 어떠한 의미가 있는가?

연구문제 10-1 [휴대전화 이용행태/또래압력]: 청소년들의 휴대전화이용 행태가 그들 사이의 또래압력과 어떤 관련이 있는가?

연구문제 10-2 [휴대전화의존/문화적 취향]: 청소년들의 휴대전화의존 현상이 그들의 문화적 취향과 그들만의 생활양식에 어떠한 영향을 미치는가?

2) 연구방법

이 연구에서는 질적 연구 방법인 심층면접과 개방형 질문조사에 대한 결과들을 이론적인 틀을 중심으로 분석하였다. 청소년들의 모바일 미디어 이용행태뿐만 아니라 휴대전화 과다사용으로 인한 갈등요인, 그리고 휴대전화 의존이 청소년들의 정신적 · 문화적 건강에 미치는 영향과 정책적 대안에 대해 심층적인 이론적 분석을 시도하였다. 또한 기존의 문화적인 관점에서 현재 청소년 또래문화의 중심에 미디어 이용, 특히 인터넷과 휴대전화 이용이 있다고 보고, 이를 청소년 또래집단의 인터넷 또는 게임 문화(이만섭, 2006)로 정의했다.

또한 시간과 공간의 제약을 뛰어넘는 미디어 기술의 발달과 이를 통한 미디어 문화의 형성 과정에서 점점 더 많은 긍정적, 부정적 정보들이 청소년들에게 전달 될 수 있음에 주목하고, 이로 인해 교육과 정책개발의 필요성이 있음을 강조하고자 한다(홍승희, 2006). 본 연구에서는 두 가지 연구방법을 통한 결과에서 드러나는 연구내용과 시사점에 대해 알아보기로 한다.

3) 연구결과 논의

(1) 심층면접 결과를 통해 알아본 청소년들의 휴대전화 이용문화

다음 연구결과는 총 13명의 중 · 고교 및 대안학교 학생들(남:8, 여:6)을 대상으로 심층 면접한 결과이다. 면접에 응한 학생들은 수도권 소재 학교에서, 참여했으며 면접기간은 2006년 3월27일부터 6월25일까지 이다. 심층면접은 휴대전화의 사용계기와 시기 등의 이용패턴, 휴대전화를 중심으로 한 또래문화의 형성과 압력, 휴대전화의 매력, 휴대전화 의존과 갈등현상, 휴대전화 예절 및 정책 등에 대한 질문을 중심으로 진행되었다.

① 이용행태에 관련한 논의: 구입시기와 동기를 중심으로

연구 결과 구입 시기는 “빠를수록 좋아요…” 로 요약될 수 있다. 청소년들이 휴대전화를 소유하게 되는 시기는 대체적으로 초등학교 고학년에서 중학교 사이라고 나타난다. 이는 커뮤니케이션 기술의 발전과 상업적인 전략으로 휴대전화가 일반화 되었고, 더욱 작고 예쁜 디자인으로 출시되면서, 청소년들에게 많이 어필을 하여, 청소년 사이에 대중적인 미디어로 자리잡고 있다는 것을 의미한다. 또한 조사 결과 휴대전화의 구입 계기로 선물과 안전성 확보라는 요인이 작용하고 있는 것으로 보인다. 휴대 전화의 구입은 부모들이 선물로 사주거나 청소년들이 졸라서 마지못해 부모들이 사주게 되는 경우 두 가지로 크게 나누어 볼 수 있다. 부모들은 성적이 올라야 한다는 것을 전제로, 또는 성적향상에 대한 보상으로, 휴대전화를 선물하거나 야간에 자녀들의 안전귀가나 자녀의 위치추적 등 자녀의 안전과 탈선예방을 위해 휴대전화를 구입해 주는 것으로 보인다. 예쁜 최신 휴대전화를 갖는 것이 또래집단에서 최신 문화 취향의 하나로 큰 주목을 받게 되기 때문에, 학생들이 이를 최고의 갖고 싶은 선물로 생각해 부모에게 조르는 것이 또 다른 요인이 되고 있었다. 이것은 또래문화의 압력 및 경쟁심리(peer pressure)와 연결되어 있다고 볼 수 있다. 즉 휴대전화가 시간과 공간의 제약을 극복(time and space compression and interactivity, Morley, 2000; 나은영, 2001)하게 하는 커뮤니케이션 도구인 만큼 자녀

들과 수시로 커뮤니케이션을 함으로써 안정적인 접촉을 강화하겠다는 부모들의 기대와 자녀들이 또래문화의 지배적인 취향에 따라가려는 욕구가 맞물려 청소년들이 휴대전화를 소유하게 되는 직접적 계기로 작용한다고 볼 수 있다.

청소년들은 대체적으로 휴대전화를 1~2년 쓰다가 디자인이나 게임이나 다른 기능적인 면을 보고 새것으로 교체하는 것으로 나타났다. 최신형 휴대전화로 바꾸는 것을 하나의 문화적 트렌드 또는 새로운 취향으로 간주하고 이를 추구하지만, 경제적 또는 시간적인 문제로 하나의 휴대전화를 오래 쓰는 경우도 적지 않았다. 휴대전화 요금과 관련해서는 대다수 청소년들이 "사용은 내가, 지불은 엄마가" 라는 응답이 많았다. 휴대전화 요금은 대부분 부모들이 내고 있었는데, 이로 인해 자녀와 휴대전화 요금을 둘러싼 갈등이 많이 발생하는 것으로 보인다. 정액제 등의 요금규제 제도가 있지만, 상업적인 목적으로 모바일 콘텐츠가 다양해면서 데이터 이용료, 인터넷과 게임 등의 부가서비스, 문자의 지나친 이용 등으로 인해 과도한 요금이 나오는 경우가 많았다. 이로 인해 요금이 체납되고, 부모와의 갈등이 심화되면서 구입초기에 기대했던 휴대전화를 이용하여 관계를 강화하기보다 갈등요인을 더 많이 제공하는 것으로 나타났다. 부모들은 자녀들의 휴대전화 과다 이용과 이로 인한 과다 요금 문제에 대응해 휴대전화의 이용을 정지시키거나 압수하고 있었다. 부모와 청소년들 사이에서 기술진화에 따른 휴대전화와 모바일 콘텐츠의 발달로 이용에 있어 서로 다른 관심이 있다는 것은 주요한 갈등의 원인이 되고 있었다. 현 시점에서 휴대전화 이용자들이 청소년인 경우에 불필요하거나 비교육적인 게임과 데이터 이용을 제한할 수 있는 정부 정책이 구비되어 있지 않은 것도 과도한 휴대전화 요금이 부과되도록 방치하게 되는 원인으로 볼 수 있다.

② 유비쿼터스 미디어로써의 휴대전화의 특징과 이로 인한 갈등

휴대전화 사용에 있어 시·공을 초월하는 특징은 청소년들이 이용하는데 있어 매력으로 작용하고 있다는 것을 다음과 같은 대답을 통해 알 수 있었

다. “그냥... 아무 때나 막 쓰는데요.” 휴대전화는 시간과 공간의 제약을 뛰어넘어 사용될 수 있으며, 즉시성(immediacy)이 뛰어나고(Morley, 2000; 김혜수, 2005), 이러한 특성으로 인해 문화적, 사회적으로 다양한 영향을 끼칠 수 있는 커뮤니케이션 도구로 사용 된다. 청소년들은 학교, 도서관, 집, 지하철, 길거리 가리지 않고, 언제 어디서나 휴대전화를 사용하고 있다. 물론 성인들도 그렇지만, 청소년들이 더 휴대전화의 다양한 기능에 빨리 익숙해지며, 더 자유롭게 다양한 공간에서 휴대전화를 사용하는 것으로 드러났다. 친구들과의 정보공유를 휴대전화의 주요한 이용 동기로 지적하는 청소년들도 있지만, 하나의 습관 또는 취향으로 청소년들에게 일상적으로 사용되는 경우가 더 많은 것으로 보인다. 이러한 현상은 또래문화의 압력과 그로 인해 청소년들 사이에 자연스럽게 형성된 아비투스의 영향으로 볼 수 있다.

많은 시간을 휴대전화를 이용하는데 사용하는 학생들이 막상 휴대전화를 이용해 문자를 보내거나 게임을 할 때는 별다른 생각을 하지 않는다는 것이 관찰되었다. 이는 휴대전화가 주로 정보전달이나 토론 등 음성을 기반으로 하는 커뮤니케이션보다 그 외의 문자전송이나 게임 등 즉각적이고 감정적인 반응을 중심으로 더 많이 이용되기 때문이라고 볼 수 있다. 또한 휴대전화가 청소년들에게 사고를 요구하고, 대화를 늘리는 역할을 하기보다 순간적인 감성에 호소해 오락이나 심심함을 달래는 데 이용된다는 것을 알 수 있다. 로저스(Rogers, 1962)는 개혁확산이론(diffusion of innovation theory)을 통해서 새로운 기술을 받아들이고 이용하는 속도에는 계층이나 여러 가지 요인들에 의해서 사회 각 구성원들 사이에 차이가 있다고 주장하였다. 이러한 관점에서 청소년이라는 계층은 휴대전화에서 활용되는 새로운 커뮤니케이션 기술을 빨리, 적극적으로 채택하고, 사용하는 사회의 그룹이라고 볼 수 있다. 여기서 휴대전화가 가지는 개인성, 즉시성, 그리고 비밀성 등이 청소년들의 이용을 자극하는 주된 요인으로 작용한다고 하겠다(김신동, 2001; 나은영, 2001).

또한 미디어 융합의 결과로 휴대전화는 다양한 커뮤니케이션 및 오락 기능을 가지는 다기능 미디어로, 또 대인 커뮤니케이션과 매스 커뮤니케이션

을 결합하는 복합적 기능을 가진 '멀티 커뮤니케이션 미디어(이인희, 2001; 한주리, 허경호, 2001)'로 발전하고 있다. 이러한 미디어 융합으로 인해 휴대전화는 고전적인 전화통화의 기능보다는 문자와 음악듣기(mp3), 인터넷과 연결 되어서 스포츠 중계를 보거나 그 결과를 알고, 다양한 유료 부가 서비스를 즐기는데 더 크게 사용되고 있다. 조사 결과 청소년들은 하루에 대체적으로 휴대전화를 통한 전화통화는 20분미만으로 하는 반면, 문자는 100~200통을 보내고 있는 것으로 나타났다. 문자발송은 전화를 통한 대인 간 대화(interpersonal communication)와 달리 음성이 아닌 문자에 의존한다는 측면에서 발신자(sender)에서 수신자(receiver)로 이어지는 커뮤니케이션 전달의 과정에 영향을 미치는 잡음(noise)이라고 하는 제3의 변인이 개입할 여지가 많다. 심층면접 결과는 이러한 가능성을 보여주었는데, 청소년들 사이에서 문자내용을 잘못 해석하거나 오해함으로 인해 갈등이 나타나고 있었다. 또한 전화대화는 특정인과 쌍방향적인 대화가 주를 이루지만, 문자발송은 "폭탄문자", "스팸문자" 등의 경우들처럼 '일방향적' 으로 다수의 대중을 향해 불필요하거나 지극히 상업적인 메시지들을 일방적으로 보낼 수 있어 오용의 가능성이 더 크다고 하겠다. 따라서 청소년들 사이에서 휴대전화를 통한 과도한 문자 메시지 이용은 뉴미디어의 긍정적 효과인 "쌍방향성"을 희석시키는 가능성이 있다고 해석할 수 있겠다. 그리고 청소년들의 '문자의존'이라고 부를 수 있을 만큼 과도하게 문자 메시지를 이용하는 현상은 또래 문화에서 소외되지 않으려는 심리적 중압감의 결과로 과도하게 게임방을 이용하게 되는 것과(성윤숙, 2003) 유사한 면이 있는 또 하나의 미디어 의존현상이라고 볼 수 있겠다.

휴대전화를 통해 제공되는 다양한 부가 서비스는 청소년들에게 대체적으로 금전적인 문제로, 또 가족과의 대화를 소홀하게 하는 요인이 되므로 부정적인 영향을 미치고 있다고 볼 수 있다. "그런건 허락 안받구요, 그냥 몰래몰래 해요."와 같은 반응에서 보듯이 이동통신 업체들은 상업적인 이유로 더욱 다양화된 부가서비스를 유료로 제공하고 있으며, 이러한 서비스에 가입하는 문제는 부모와 휴대전화를 사용하는 청소년들 사이에서 갈등

의 요인으로 자리 잡고 있다. 청소년들은 다양한 모바일 게임 등 휴대 전화를 통한 부가서비스에 관심이 많은 반면 부모들은 이를 규제하려고 하면서 갈등이 표출되는 것이다. 청소년들은 몰래 부가서비스에 가입했다가 과다한 요금으로 부모에게 꾸중을 듣게 되는 경우가 많이 있으며, 이는 가족 사이의 갈등의 원인이 되기도 한다.

③ 휴대전화의 매력: 위치확인과 대화와 시간 죽이기 모두

청소년들에게 휴대전화의 매력은 신속하게 친구나 가족들을 찾을 수 있다는 점과 심심하지 않게 여가를 활용할 수 있게 한다는 점, 두 가지에 집중된다고 하겠다. 즉, 휴대전화 이용은 커뮤니케이션 또는 상호연결을 통한 안전성 강화와 오락적인 욕구 충족이 청소년들에게 큰 매력 요인이 된다고 하겠다. “안 답답해요”, "집에 있는 전화보다 훨씬 가깝잖아요. 제 바로 옆에 있으니까요" 와 같은 응답에서 알 수 있듯이, 청소년들은 휴대전화가 항상 주변에 있다고 원하는 사람과 오락거리에 즉시 접근할 수 있는 ‘유비쿼터스(ubiquitous)’의 특성을 가장 중요한 매력이라고 본다. 항상 접근가능하기 때문에 집 전화나 공중전화보다 더 매력적 이라고 보는 것이다. 심지어, PC보다도 더 편리하게, 언제어디서나 인터넷, 게임, 이메일 체크를 할 수 있어서 청소년들은 휴대전화에 대한 의존도가 날로 높아지고 있다. 이는 휴대전화 구입과 이용에 있어서 전화의 고유한 기능인 서로를 연결해 주는 것보다, 휴대전화를 통해 언제 어디서나 문자, 게임, 노래듣기 등 개인화된 오락을 할 수 있다는 것이 더욱 중요하게 되었으며, 이러한 기능은 그들만의 문화적 취향을 형성하는데 더욱 중요한 역할을 한다고 볼 수 있다.

④ 휴대전화의존으로 인한 교육적 영향

수업시간에도 언제든지 보내어지는 휴대전화를 통한 문자전송이 학생들의 집중력저하에 영향을 미친다고 볼 수 있다. 청소년의 문자의존이 심각한 경우에는 수업시간에도 문자를 주고, 받는 경우가 허다한 것으로 나타났다(김

혜수, 2005). 전화통화와 달리 음성을 이용하지 않기 때문에, 빠르게 문자를 보내는 능력을 습득한 청소년들이 자기만의 세계인 자유로운 대화공간(free zones)을 구축하고, 수업시간이나 집에서 선생님이나 부모 몰래 또래들과 문자 메시지나 음성을 주고받는 것이 가능하다(김신동, 2001). 특히 수업 중 문자 송·수신은 그 당사자인 학생들뿐 아니라 이를 지켜보는 학생들에게도 수업 시간에 집중력을 현저히 떨어뜨리고 있다. 학교 선생님들은 휴대전화를 압수해 일주일이나 한 달이 지나야 돌려주는 것으로 수업시간에 사용하지 못하게 규제하지만 뚜렷한 예방 대책을 가지고 있지 않다.

또한, "그랬삼", "어떻게 됐삼" 과 같은 표현들처럼, 청소년들은 휴대전화로 문자 메시지를 보낼 때 이모티콘이나 축약어를 주로 사용한다. 신속하게, 또는 비밀스럽게 보내야 할 경우가 많아서 이러한 축약어를 사용한다고 볼 수 있지만, 한편으로는 휴대전화라는 기술의 특징상 작은 화면에 제한된 문자를 담을 수밖에 없으므로 언어를 축소·변형하게 된다고 볼 수 있다. 이로 인해 청소년들만의 은어를 지속적으로 생산하여 언어 사용에 있어서 타 집단과 차별화되어 가고 있다. 청소년들의 문자이용시의 변형된 언어의 이용은 그 또래만의 문화 또는 취향을 보여주는 한 예가 될 수 있으며, 성인들과 구별되는 그들만의 휴대전화문화를 드러내는 '구별짓기' 의 한 현상으로 보여 진다. 그 결과, 부모님이나 선생님들과 청소년 사이는 물론, 청소년들 사이에서도 말의 의미가 분명하지 않아 오해가 발생하여 빈번하게 갈등이 빚어지는 것으로 드러났다. 수업시간에 문자를 보내는 이유도 "지루해서", "심심해서"로 말하고 있는데, 이 또한 수업 중 문자 전송이 별다른 의미 없이 시간을 죽이기 위한 도구로 이용되고 있다 것을 보여주는 단적인 사례이다.

"한 반 전체가 휴대전화로 단체부정을 했다가 걸린 적이 있어요." 청소년들의 경험에 의하면 휴대전화를 이용한 커닝이 가능하며, 그런 경우가 가끔씩 발생한다고 한다. 지난 2005년 수능시험에서 휴대전화를 통한 커닝이 발생한 사건이 있었듯이 휴대전화가 부정을 저지르는 하나의 수단으로 오용될 가능성이 점점 높아지고 있다(김혜수, 2005). 심층면접에 참여

한 학생들은 휴대전화를 이용한 커닝 등에 대해서, 대체적으로 비판적이었다. 휴대전화를 사용하여 시험에 부정행위를 할 수 있기에 학교 측에서는 시험기간 동안 휴대전화를 들고 오지 못하게 하거나, 책상 위에 올려놓도록 하는 등의 대책을 세우고 있지만 휴대전화를 통한 시험부정 행위가 일어나는 것을 예방하기 위한 구체적인 정책이나 교육 프로그램을 세우는 사례는 거의 없었다. 또한, 사회적인 차원에서는, "오빠 나 외로워요. 오늘 같이 술 먹을래요?" 등 휴대전화를 통해 전달되는 상업적이고, 불건전한 성인물 메시지에 청소년들의 상당수가 노출이 되어 있으며, 이는 청소년들의 교육에 좋지 않은 영향을 지니는 것으로 지적되고 있다. 김혜수(2005)는 휴대전화의 상업적인 활용이 늘어나면서 휴대전화를 통해 스팸·광고메일 등으로 성인용 콘텐츠의 접근이 용이하게 되면서, 청소년들의 건전한 성가치관 확립에 저해가 될 수 있다고 지적하였다.

⑤ 휴대전화와 청소년 정신건강과의 관계

심층면접에서는 휴대전화 박탈시 그 빈자리가 크다는 응답이 많았다. "우울하고 불안해요", "괜히 없으면 불안해요" 등의 반응에서 알 수 있듯이, 청소년들은 휴대전화 없이 학교 등 어느 곳을 가게 되면, 별 이유 없이 불안함이 느껴지는 경우가 많다고 한다. 휴대전화의 휴대가 일상화, 습관화 되고, 하나의 문화적 패턴으로 고착되어서, 휴대전화가 없으면 마치 밥을 먹지 않은 것과 같은 허전함과 심리적 불안을 느끼고 있는 것이다. 또한, 휴대전화가 전화 대화 보다는 게임이나 인터넷, 문자 등 유료 부가서비스의 용도로 더 많이 이용되는 상황에서 청소년들은 타인과의 관계를 형성하고 거기에서 많은 것을 배워야할 시기에 소중한 시간을 개인화된 오락거리에 허비하고 있다. 즉, 휴대전화의 과다 사용으로 시험을 못 보았다거나, 사용료를 너무 많이 내야해서 부모님께 휴대전화를 압수당하는 경우가 많았고 이것은 청소년들에게 주요한 정신적 스트레스가 되는 것으로 보인다. 이로 인해 청소년들은 휴대전화 과다사용, 또는 휴대전화 의존에 대해서, 후회해 본 경험이 많이 있다. 이는 인터넷 게임 의존현상의 경우와도

유사한데, 게임방의 경우에도 의존현상이 나타났을 경우, 성적저하와 가족과의 갈등 증폭으로 청소년들에게 스트레스를 증가시킨다고 나타났다(성윤숙 & 이소희, 2003). 즉, 휴대전화를 통한 문자 메시지 의존 등 전반적인 휴대전화의 과다이용으로 여러 가지 갈등이 증폭되고 있으며 이에 따라 수반되는 성적하락과 그것으로 인한 스트레스 등 청소년들의 정신건강에 많은 부정적인 영향을 주는 것으로 나타나고 있다.

또한, 청소년들은 가끔씩 번호를 잘못 누르거나 장난으로 문자를 보내거나 하는 것을 통해서 휴대전화로 모르는 사람과 대화를 하는 경우가 있다. 요즘 청소년들 사이에서는 인터넷에 장난전화 하는 법을 보고 이를 따라서 장난전화를 하는 것이 유행처럼 번지고 있다고 한다. 이 또한 휴대전화가 시간을 죽이는, 또는 스트레스 해소 등 오락적인 목적으로 이용되지만, 상대방에게 해를 끼치면서까지 만족을 얻으려는 비정상적인 휴대전화 오용실태라 하겠다. 이는 청소년들의 휴대전화 오·남용이 그들의 건강한 정신적, 문화적 건강을 저해 하는 단적인 사례라고 볼 수 있겠다.

⑥ 휴대전화예절 필요성 공감: 아, 알미운 휴대전화 이용자들

청소년들은 “자기는 문자무제한 이면서 그렇지 않은 친구들에게 괜히 불필요한 문자 보내는 사람들”, “남의 휴대전화를 빌려서 오래 전화 하는 사람들”, “수신자 부담으로 전화해서 오래 통화하는 사람들”, “모르는 사람이 매일 1004 같은 문자를 보내서 많은 사람들에게 돌리라고 하는 경우”를 알미운 휴대전화 이용의 예로 꼽고 있다. 대체적으로 청소년들은 다른 사람을 배려하는 데에 있어서 휴대전화 예절의 중요성을 공감하고 있으며, 특히 지하철 등에서 큰 소리로 이야기하는 어른들에 대해서 반감을 가지고 있는 것으로 드러났다. 이는 청소년들이 형성한 휴대전화 이용 문화가 문자 메시지 등 부가서비스를 통해 성인들의 간섭을 받지 않는 그들만의 공간에서 많이 이루어지는 반면, 성인들의 경우 지하철과 버스 등 공공장소에서 전화 통화를 하는 경우가 더 많은 것으로 드러났다. 이러한 현상은 청소년들과 성인들의 휴대전화를 통해 형성된 문화적 양식과 취향,

즉 아비투스가 다르게 형성되고 발현되고 있기 때문이라고 볼 수 있다.

⑦ 성격, 인간관계도 변화시키는 휴대전화 문화

조사 결과 휴대전화의 사용이 청소년들의 성격에 미치는 영향으로는 성격이 급해지고, 짜증을 더 내게 되는 경우와 같은 부정적인 효과가 언급되는가 하면, 휴대전화의 사용으로 성격이 더 적극적이 되었다고 하는 청소년들도 있다. 휴대전화의 사용으로 인해 친구들과 더욱 친해졌다고 생각하는 이들이 많았고, 부모 등 가족과의 관계에서도 더 자주 대화하여 사이가 좋아졌다고 하는 경우와 실제로 하는 대화는 줄어들고, 요금 문제 등으로 갈등이 생기게 되었다고 하는 경우로 나누어져 있었다.

⑧ 휴대전화 의존과 대책: 공부의 적, 그리고 미디어 의존

휴대전화가 구현하고 있는 특징인 즉시성이 이용자들의 충동적인 특성과 맞물려 휴대전화의 과도한 이용 또는 의존현상이 생길 수 있다고 한다(김혜수, 2005; 한주리 & 허경호, 2005). “폐인적 이에요.” 라는 반응에서처럼 휴대전화는 다른 그룹을 배제하고, 청소년 집단과 또래문화 사이에서만 비밀적 · 배타적으로 사용될 가능성이 높다. 이러한 특성으로 인해서, 휴대전화는 여러 미디어들 중에서 특히, 의존성이 강하게 나타날 수 있다. 그리고 의존될 경우 휴대전화는 청소년의 학업은 물론이고, 건강과 생활 전반에 크게 부정적인 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다. 이러한 현상을 청소년들은 “폐인이 된다.” 라는 말로 표현하고 있다. 이는 게임방을 이용하는 청소년들이 게임중독현상으로 건강과 공부에 방해를 받고, 폐인생활을 하게 된다는 보고와 맥을 같이 한다고 하겠다(성윤숙 & 이소희, 2003). 휴대전화의 경우도 문자와 게임의 지나친 사용으로 인한 의존현상이 나타나며, 특히 눈이 나빠지거나, 수면이 부족을 겪거나, 집중력이 떨어져 공부에 방해가 되는 등의 다양한 신체적, 교육적 폐단이 발생하는 것으로 보인다. 이러한 휴대전화 의존 증상을 청소년들 사이에서는 “폐인 된다.” 는 것으로 표현하고 있다. 문자나 게임의존 등으로 발생하는 집중력 저하는

성적저하로 연결된다는 시각에 대해, 청소년들은 대체적으로 공감하고 있었다. 그리고 아직 의학적으로 증명된 것은 아니지만, 휴대전화에서 나오는 전자파 등으로 인한 생체리듬의 변화 등도 휴대전화 의존이 청소년에게 끼칠 수 있는 부정적 영향으로 볼 수 있다.

청소년들이 휴대전화를 이용하는 것 외에 가장 즐겨하는 놀이가 대부분 다른 미디어의 이용과 관련이 되어 있다. TV보기나 인터넷 소설보기, 인터넷 카페 활동하기, PC방, 영화, 노래방 등이 주로 언급된 청소년들의 여가활용을 위한 놀이이다. 즉, 청소년들은 운동이나 독서, 여행보다는 미디어를 이용한 놀이에 여가 시간을 대부분 소비하는 것으로 드러났다. 거버너(Gerbner,1973)의 '계발이론(cultivation theory)' 에서 언급되었듯이, 미디어 내용의 대부분이 오락과 상업성에 치우치고 있다는 것을 전제로 할 때, 청소년들의 미디어 전반에 대한 의존 현상은 이들의 행동이나 사고방식, 습관 및 취향 형성에 점진적으로 영향을 미치고 있다고 볼 수 있다. 대체적으로 청소년들은 부모님들이나 선생님들과 휴대전화 의존 현상에 대해 상담하는 것을 꺼리는 것으로 드러났다. 이는 휴대전화과다 사용, 또는 의존으로 인해 갈등과 후회가 있지만 상담을 할 경우 "폐인" 취급을 받을 수 있다는 우려 때문인 것으로 드러났다. 또한 가정이나 학교에서는 휴대전화로 욕을 하지 말 것, 수업시간에 켜놓지 말고, 문자 보내지 말 것 정도의 규칙이 있지만, 그 밖에 다른 공식적인 교육커리큘럼이나 캠페인, 또는 상담체계 등을 갖고 있지 않은 것으로 나타났다.

(2) 개방형 설문조사를 통해 알아본 청소년들의 휴대전화 이용문화

① 청소년

같은 시기에 진행된 개방형 설문조사의 결과에서는 대체적으로 심층면접 조사결과와 비슷한 언급들이 있었지만, 그와는 다른 반응들도 있었다. 이 설문조사를 통해서 청소년은 물론, 교사와 학부모들에게도 청소년들의 휴대전화 이용행태, 휴대전화의 특징, 휴대전화 의존과 그로 인한 갈등 및 정책적 대안 등에 대한 의견을 물어봄으로써, 조사의 타당성과 객관성을 강

화하고자 하였다.

가. 이용행태에 관련한 논의: 구입동기와 휴대전화의 특징을 중심으로

조사결과 청소년들은 언제 어디서든지 연락할 수 있다는 점과 친구들이 모두 이용한다는 또래압력, 그리고 휴대전화의 매스 미디어로써의 다기능성을 휴대전화 애용의 가장 큰 이유로 꼽고 있었다. 휴대전화를 구입하게 되는 계기는 또래와의 관계성, 즉 또래 집단과의 자연스럽게 어울림을 갖고, 서로 편리하게 연락하기 위해서, 그리고 부모들이 자녀들의 안전을 걱정해서 사주는 경우가 많은 것으로 보인다. 또래집단과의 관계성을 중시하다 보니까 서로 문자를 많이 이용하며, 이는 게임과 인터넷 등의 경우와 같이 휴대전화이용도 청소년사이의 또래문화와 또래 압력, 공통된 취향 등 집단적으로 형성된 청소년 휴대전화 이용자들의 아비투스(habitus)의 영향을 받는 것으로 보인다.

친구관계를 보다 원활하게 하기 위해서 청소년들은 문자에 많이 의존하는 것으로 나타났다. 이는 문자가 언제, 어디서나, 개인적으로, 또 비밀스럽게 보내고 받을 수 있는 유일한 기능이기 때문인 것으로 보인다. 또한, 친구들과의 관계 강화를 위한 목적이 가족과의 관계성 강화보다 더 중요한 휴대전화의 이용의 동기로 꼽히고 있다. 설문조사에서 일부 청소년들은 관계성 보다는 '습관성' 또는 '의존성' 을 휴대전화 이용의 동기로 들고 있어서, 휴대전화 이용이 특정한 목적 없이, 하나의 문화적인 트렌드로 형성되고 있다는 것을 보여주고 있다. 어떤 학생들은 휴대전화 하루 사용시간을 10분 이하로 언급하기도 하였지만, 상당수는 "아침에 일어나서 잠잘 때까지", "계속 지니고 있으면서 잠자는 시간 빼고 한 15시간 정도", "계속 손에 들고 사용" 이라고 응답했다. 이는 휴대전화가 유비쿼터스 미디엄(ubiquitous medium)으로 자리잡아가고 있으며, 시간과 공간의 제약을 벗어나 일상적 또는 습관적으로 이용되는 커뮤니케이션 미디어가 되었음을 의미 한다(나은영, 2001). 또한 부르디외(Bourdieu)의 아비투스 이론을 빌리자면, 휴대전화 이용을 둘러싼 청소년들의 집단적 패턴, 또는 취향의 형성

이 청소년들의 아비투스라는 공통된 의식과 문화적 틀 속에서, 일상적으로 이루어지며, 휴대전화이용이 하나의 집단적으로 공유되는 취향으로 자리 잡았다는 것으로 해석할 수 있겠다. 심층면접 결과와 비슷하게 휴대전화 이용과 관련한 문제점이나 갈등요인으로 집중력 저하로 인한 성적하락, 습관적으로 휴대전화에 신경 쓰는 것, 과다요금문제, 과도한 문자와 게임이용으로 인한 의존 등을 지적하고 있다. 반면에 휴대전화 사용으로 활발하고 사교적으로 성격이 바뀌었다고 긍정적으로 보는 청소년들도 있었다.

심층면접 결과에서도 나타났듯이 휴대전화를 지니고 다니면서 청소년들은 “문자가 왔을까”, “친구의 반응은?”, “휴대전화 사용요금은?” 등과 같은 단순한 생각 외에는 별다른 생각 없이 휴대전화를 이용하는 것으로 보인다. 이는 휴대전화라는 기술이 맥루한(McLuhan, 1964)이 주장한 것처럼 낮은 정세도, 즉 낮은 참여도를 요구하는 핫 미디어(Hot media)에 가깝다는 것을 보여준다. 즉, 휴대전화의 기능 자체에 정보량을 이미 많이 지니고 있어서 막상 이용자들의 능동적인 사고나 참여를 필요로 하지 않는 미디어로 해석할 수 있겠다. "폭탄문자로 인한 주먹다짐" 등 휴대전화의 사용으로 주변사람들과의 갈등이 증폭되는 경우도 많았다. 장난전화, 폭탄문자, 빌려쓰고 주지 않을 때, ‘취팅(커닝)’ 하는 것을 봤을 때 청소년들 사이에 갈등이 된다고 하는 응답들도 많았다. 그렇지만, 약 절반에 가까운 청소년들은 휴대전화로 인한 갈등이 "별로 없다." 거나 "거의 없다." "아직 없다."라는 반응을 보였다. 이는 휴대전화의 이용이 또래문화의 하나로 자리 잡은 상황에서 휴대전화의 과다한 사용을 큰 문제로 인식하지 못하는 환경적 요인이 작용하고 있는 것으로 파악할 수 있다.

휴대전화와 관련한 문제점을 언급할 때, 자신의 현재 모습에서 가장 고치고 싶어 하는 습관이나 단점의 하나를 지적하는 청소년들이 많았다. “너무 전자(게임)에 빠져있는 모습”, "휴대 전화 조금씩 만지기”, "공부할 때 문자 메시지 보내는 것”, "수시로 휴대전화 시계를 보는 일", "요금이 많이 나온다" "문자를 적게 하고 싶다" 를 언급한 청소년들이 많았다. 이는 휴대전화 의존현상이 하나의 습관으로 고착화 된다는 점과 관련이 있

다고 하겠다. 청소년들은 휴대전화 사용 초과와, 공부에 지장을 초래하기 때문에, 또 이로 인한 부모와의 갈등의 문제로 휴대전화 이용을 줄이기 위해 노력하는 경우가 많았다. 그러나 심층면접 조사와는 달리, 휴대전화 이용을 줄일 계획에 대해서, "없다. 난 잘 쓰지 않는다", "왜 줄여", "없다. 없으면 불안하다" 등의 표현으로 휴대전화 이용을 줄이기 위해 노력하지 않는다고 말한 청소년들도 상당수 있었다.

나. 휴대전화 의존으로 인한 교육적 영향

휴대전화가 없을 때는 불안감, 답답함이나 심할 경우, 우울증까지 일으킬 수 있다는 의견과 그렇지 않다는 의견이 비슷하게 나왔다. 대체적으로 휴대전화를 이용 못할 때 휴대전화가 있다는 듯이 휴대전화로 손이 간다든지, 진동이 있다는 느낌을 받는다든지, 손이 허전함을 느낀다든지 하는 불안함과 답답함의 증세가 보고되고 있다. 따라서 이것은 휴대전화 의존과 이로 인한 문제점을 청소년의 정신건강의 보호라는 관점에서 접근하고, 대책을 세워야 할 필요성을 제시하는 것이다. 심층면접 조사에서는 청소년들이 휴대전화 의존으로 인한 성적저하나 갈등증가에 대해 후회한다는 결과가 나왔지만, 개방형 설문조사에서는 휴대전화 이용에 대해 청소년들이 대체적으로 후회를 하지 않는 것으로 나타났다. 즉, 청소년들은 자신들이 겪고 있는 휴대전화 이용으로 인한 문제점들을 크게 중요하게 받아들이지 않는 것으로 보인다. 후회한다고 한 청소년들은 "시간을 허비한다.", "시험에 영향을 준다.", "요금이 부담이 된다."를 언급한 경우가 많았다. 휴대전화 과다 사용으로 인한 부작용이 많지만, 제일 중요한 건 집중력 저하와 의존성으로 인한 일상생활 방해를 꼽을 수 있겠다. 이는 휴대전화를 통한 중요하지 않은 문자의 습관적인 송수신이나 게임이 일상화, 습관화되어서 청소년 이용자들만의 집단문화와 취향을 공유하게 되기 때문이다. 이는 부르디외(Bourdieu)의 이론에 의하면, 그 세대의 아비투스가 미디어 이용과 관련된 축적된 행위와 관습들의 고착화를 이끌며, 특정한 휴대전화 문화를 이룬다는데 기인한다.

휴대전화 하면서 가장 스릴 있을 때는 "장난전화 왔을 때", "선생님 몰래 할 때", "게임기록 세울 때" 등을 언급하고 있는데, 특히 수업과 관련해서 선생님 몰래 보낼 때 스릴을 느끼는 청소년들이 의외로 많았다. 이는 휴대전화의 과다이용이 휴대전화를 쳐다보는 것을 습관화하고, 집중력저하의 문제뿐 아니라 선생님을 속이는 데서 스릴을 느끼는 비교육적인 문제행동의 요인으로 작용하는 것을 보여준다고 하겠다. 또한, 다수의 청소년들이 수업 중 휴대전화를 통해 문자를 보낸 적이 있다고 했다. 일부 학생들은 “정신불안”, “성적하향”, “전자파 노출과 의존증” 등을 구체적인 단점들로 제시했다. 그리고 휴대전화를 통한 커닝에 대해 절대다수가 “개념 없는 짓이다", “나쁘다”, “미친 짓이다”. 등의 표현으로 부정적인 의견을 나타냈다. “문자로 전화하라는 사람”, “행운쪽지 보내는 사람”, “수신자 부담으로 전화하는 사람”, “광고문자 보내는 사람”, “친구 꺼 쓰는 사람”, “장난전화” 등을 휴대전화 예절이 없는 사람들의 대표적인 유형으로 보고 있다. 절대다수의 청소년들은 본인들이 휴대전화 예절을 잘 지키고 있다고 생각하는 것으로 나타났다. 그리고 모든 청소년이 휴대전화예절의 필요성에 공감하고 있다. 심층면접 결과에서도 나왔듯이 청소년들은 성인들의 예의 없는 공공장소에서의 휴대전화이용 행태에 반감을 가지고 있지만, 자신들은 대체적으로 휴대전화 예절을 잘 지키려고 노력한다고 생각하고 있다.

다. 휴대전화의존과 정책

휴대전화의 사용이 청소년들의 성격변화에 미치는 영향에 대해서는 “없다” 와 “있다”가 서로 팽팽하게 맞서고 있다. 그리고 영향을 미친다고 한 사람들 중에서는 “활발해졌다”, “사교적으로 변했다”, “소극적, 내성적에서 적극적, 활발”로 긍정적 변화를 언급한 사람들도 있었지만, “주의산만”, “약간 불안”, “말을 막 하게 된다”, “성격이 급해졌다” 등 부정적 영향을 언급한 청소년들도 많았다. 이는 휴대전화의 사용이 청소년들의 성격에 부정적인 영향을 미칠 수 있음을 보여주지만, 휴대전화사용에 관한 교육여하에 따라서 긍정적인 효과를 더욱 부각시킬 수 도 있음을 알 수 있게 한다. “휴대전화에 눈길이 간다”, “좀 더 넓은 인간관계가 이루어졌다”, “심심하지

않다", "친구들에게 신경 쓰는 것이 늘었다", "공부에 소홀해 짐" 등 휴대전화의 일상적 이용이 성격과 일상생활에 미치는 긍정적 혹은 부정적 영향이 언급되었다. 심층면접과는 달리, 대체적으로 휴대전화를 통해 친구들과 가까워지고, 연락이 편해졌다는 긍정적 평가가 많은 반면에 "휴대전화로 애들과 연락 하다 보니 자주 만나는 기회가 없고, 없어지면 신경이 날카로워짐" 이라는 소수의 응답도 있었다. 이는 관계성의 유지에 있어서 휴대전화에 대한 의존의 증가로 개인적 만남의 감소와 가족 간의 갈등의 증가를 나타낸다고 볼 수 있다. 결국 휴대전화의 등장이 개인 성격 뿐 아니라 일상생활의 패턴에 많은 변화를 미치고 있음을 알 수 있다.

라. 휴대전화 의존과 대책: 공부의 적, 그리고 미디어 의존

청소년들이 바라보는 휴대전화 사용으로 일어날 수 있는 문제점들에는 "의존(성)", "욕설", "해킹이나 욕이 늘어난다", "스팸문자", "요금초과", "안 좋은 비방이나 폭력언어", "공부에 소홀해짐" 등 다양한 유해현상들이 언급되어졌다. 전체적으로 비속어의 남발로 인한 언어적인 문제와 이로 인한 싸움, 의존성이 강한 문자와 게임, 그로인한 성적저하와 요금초과의 문제가 심각한 것으로 보여 진다. 결국 휴대전화가 비밀성과 개별성의 강화라는 기술의 특성상(김신동, 2001) 다른 미디어보다 강한 의존성을 가지고 있다는 데에 그 원인이 있으며 휴대전화 의존에 대한 장기적이고, 교육적인 대책마련이 시급하다고 보여 진다. 특히, 많은 기능들 중에서 문자와 게임 및 휴대전화를 통한 인터넷 기능이 의존성을 유발할 가능성이 많아 보인다. 특히, 문자사용에 가장 의존이 심한 것으로 설문조사는 밝히고 있다. 휴대전화를 통한 문자 사용료가 게임, 인터넷사용으로 인한 요금초과만큼 심하지 않은데다가, 문자사용이 정보교환과 심심함을 달래는 오락이라는 두 가지의 목적 모두를 이룰 수 있는데 기여하기 때문인 것으로 보인다. 거의 100%에 가까운 대부분의 청소년들은 휴대전화로 인한 문제들에 대해 상담을 받아 본적이 없다고 응답했다. 이는 휴대전화의 과다사용이 의존현상으로 불릴 정도로 사회적인 문제로 대두되고 있고, 부모, 선생님과의

갈등, 학업성적 저하, 불안감유발 등 많은 문제점들을 야기하지만, 막상 이에 대한 청소년 상담과 교육체계가 전무함을 지적한다고 하겠다.

면접조사와 비슷하게 설문조사에서도 청소년들은 휴대전화 이외에 가장 즐겨 하는 놀이로 "컴퓨터", "TV 보기", "게임", "인터넷하기", "문자(질)" 등 미디어와 관련된 행동들을 꼽고 있다. 이는 이 사회에서 청소년들이 여가시간을 보낼 때 미디어 외에 마땅한 대안적 놀이 프로그램이 없다는 문제를 암시하고 있다. 미디어 이외의 취미에 대해서는 "낮잠 자기", "음악듣기", "스포츠", "수다", "독서" 등을 들고 있는데, 대체적으로 오락이나 휴식을 할 때, 미디어에 대한 의존도가 높은 것을 알 수 있다. 이 또한 개인적 선택이나 선호이기 보다는, 사회적인 문제로 볼 수 있으며, 청소년들을 위해 미디어 이용 이외의 건전한 놀이 프로그램들이 개발되고, 제공 되어야 할 것으로 보인다.

② 교사설문조사

비록 두 명 밖에 참여하지 않았지만, 교사들이 인식하는 휴대전화가 청소년들에게 미치는 영향에 대해서 알아보는 것은 학부모 의견조사와 함께 휴대전화가 청소년에게 끼치는 영향에 대해서 보다 심층적인 현상파악과 대책수립의 가능성을 높인다고 하겠다. 설문조사에 응한 두 명의 교사들은 청소년들의 휴대전화 이용 동기로 "친구들과 통화", "다른 친구가 가지고 있으니까"를 꼽고 있다. 즉, 또래사이의 공유되는 취향인 휴대전화 사용이 하나의 압력(peer pressure)으로 다가와 가장 중요한 휴대전화 이용 동기로 볼 수 있다. 학생들이 휴대전화를 학교에 가져오는 이유에 대해서는 "친구나 가족과의 통화" 와 "필요성보다는 의미를 두지 않고 가져온다."라는 의견으로 갈리고 있다. 즉, 교사들은 연락과 관계성이라는 목적중심적인 요구와 습관성이라는 현상이 결합되어서 학생들이 휴대전화를 학교에 가져오는 것으로 보고 있다. 그리고 수업시간 중 휴대전화 사용과 벨 울림을 휴대전화로 인한 학생들과의 갈등의 가장 큰 이유로 꼽고 있으며, 이는 학생들의 공부에 큰 방해가 될 것으로 교사들은 생각하고 있다. 교사들은 학생

들의 수업 중 휴대전화 사용에 대해, 휴대전화를 1주일 정도 압수하는 것으로 대응하고 있고, 수업 중에 휴대전화 예절에 관해 교육을 부정기적으로 한다고 말했다. 또한, 교사들은 휴대전화 문자과다 사용에 의존현상이 있다고 말했지만, 막상 이에 대한 교육이나 상담을 한 적은 없다고 대답했다. 이는 학교에서 휴대전화 사용에 관한 공식적인 규칙이나 교육프로그램이 없다는 교사들의 응답을 반영하고 있다. 교사들은 또 정부차원의 휴대전화 예절과 관련한 정책적인 캠페인의 실시가 필요하다고 주장하고 있다(예: 담배 값에 경고문구가 있듯이 휴대전화에도 사용예절문화에 대한 문구 삽입). 종합적으로 볼 때, 정부의 정책적 대책과 아울러, 학교차원에서 휴대전화문제에 대한 교육적인 대안을 모색하는 것이 필요하다고 판단된다.

③ 학부모 설문조사

학부모들 (총17명 설문참여)은 대체적으로 초등학교 고학년에서 고등학교 1학년 사이의 자녀들에게 휴대전화를 사주고 있다고 말했다. 선물로 사주는 경우와 자녀들이 졸라서 사주는 경우가 비슷하게 나타나고 있다. 자녀들과의 연락 등 관계성 강화를 위한 목적과 또래압력으로 자녀들이 원해서 휴대전화를 사주는 경우가 나뉘어져 있다. 휴대전화는 부모의, 또는 자녀본인의 명의로 되어 있는 경우가 비슷하게 나타나고 있으며, 부모들이 생각하는 휴대전화로 인한 갈등요인은 지나친 문자사용과 과다요금, 공부에 지장 등으로 나타났다. 갈등을 해결하는 방식으로는 휴대전화 압수와 정지, 경고에서부터 대화로 해결하거나 본인의 의사에 맡기는 경우 등 다양한 방식이 나타나고 있다. 부모들은 휴대전화가 학습에 방해가 될 것으로 생각하지만, 휴대전화를 가지고 학교에 가는 것을 허락하는 경우가 더 많았다. 그리고 휴대전화로 인한 과도한 전자파 노출의 문제와 수면부족 등 청소년들의 신체적 건강과 관련된 문제도 지적하고 있으며, 사용시간 및 요금 제한, 벨을 진동으로 하거나 밤에 통화금지, 전화등록 제한 등의 조치로 자녀들의 휴대전화 과다이용을 제한하고 있다.

절반 정도의 학부모들은 자녀들에게서 휴대전화 문자 의존증상이 있다고 보고 있으며, 휴대전화 이용 이후 "대화가 부족해 짐", "조그만 일에도 예민하게 받아들이며 갈등이나 트러블 같은 것이 있음", "친구들과의 친밀감이 더욱 좋아져서 가족들과 같이 있을 때도 방해를 받는다" 등 가족관계에 미치는 부정적인 변화를 많이 지적하고 있다. 자녀들에게 휴대전화 예절에 대해 교육한다는 학부모와 하지 않는다는 학부모의 비율이 비슷하게 나타났으며, 학부모들은 정부에 "상한요금제 적용", "장시간 사용 시 자동 꺼짐과 일정 시간 동안 전원 차단", "무제한 문자 무료사용금지", "유료게임을 유혹하는 업체 처벌", "성인사이트 차단", "더 다양한 청소년 요금제", "고가의 휴대전화의 신상품을 제한하여 적정한 선의 가격을 넘지 않는 휴대전화 생산을 하도록 규제", "스팸문자메일에 대한 대책" 등의 정책적 건의를 하고 있다. 부모들이 청소년들 보다 구체적인 정책적 제안을 하고 있으나, 막상 이를 위한 적극적인 상담이나 교육 등 현실적인 노력을 하고 있는 것 같지는 않았다.

(3) 소결

다음의 논의는 청소년들에 대한 심층면접과 개방형 설문조사, 그리고 학부모와 교사들에 대한 개방형 설문조사의 결과들에서 나온 중요한 점들을 기존의 이론들과의 관련성을 중심으로 요약한 것이다. 이 소결을 통해서 이번 문화기술적인 질적 연구의 핵심들을 문화이론적 관점에서 다시 검토해 보기로 한다.

① 미디어 융합(convergence)과 뉴미디어로써의 휴대전화의 등장

현재 미디어와 텔레커뮤니케이션 기술의 융합이 가속화 되면서 휴대전화가 대인간의 대화 매체(interpersonal medium)의 역할을 넘어서 새로운 매스미디어로 기능하기 시작했으며, 이러한 새로운 커뮤니케이션 기술의 등장은 인간의 생활과 사고 양식, 습관의 형성 등 전반에 걸쳐서 큰 변화를 견인해 내고 있다(김신동, 2001). 즉 뉴미디어로써 휴대전화가 갖는 시간과 공간의 제약

을 뛰어넘는 기능(Morley, 2000; 김혜수, 2005; 나은영, 2001)과 매체융합(convergence)을 통한 휴대전화의 다기능성으로 인해 휴대전화는 일상적으로 이용되는 커뮤니케이션과 오락매체로 규정되고 있는 것이다. 앞으로 더욱 대인간은 물론 미디어 커뮤니케이션 매체로서의 휴대전화의 역할이 높아질 것이며, 이로 인한 문자, 게임의존 등 미디어 의존의 문제점들은 미디어융합 현상과 맞물려 더욱 커질 것으로 보인다. 즉, 오늘날 커뮤니케이션 기술의 융합과 문화적 다양성의 확대라는 현실 속에서, 인터넷과 연결된 휴대전화는 개인 간의 대화를 가능하게 하는 미디어로써 뿐 아니라, 새로운 복합적인 네트워크 미디어(a new hybrid network medium)로 발전하고 있으며, 이는 끊임없이 새로운 사회적인 관계들과 현상들을 만들어 내고 있다고 하겠다(Grossberg, Wartella, Whitney & Wish, 2006).

② 휴대전화의 다기능성과 의존현상의 심화

요즘 휴대전화는 문자, 게임, 음악 듣기, 인터넷 등의 다양한 부가적인 기능들로 인해서 청소년들 사이에서 더욱 선호되고 있다. 즉, 정보교류와 상호연결의 강화를 위한 개인 간 커뮤니케이션 기능보다는 문자나, 인터넷에 연결되어 오락과 사행성 중심의 게임 등 오락 매체적 기능들이 더욱 커지고 있다고 하겠다. 또한, 휴대전화가 가지는 언제어디에서 사용될 수 있다는 특징과 즉시성으로(최병묵 외, 2005; 나은영, 2001)인해서, 컴퓨터보다 훨씬 덜 간섭받고, 자유로운 대화공간을 청소년들에게 제공하고 있다. 이 공간을 통해서 청소년들은 그들만의 독특하고, 배타적인 문화공간을 형성하고 있으며, 이러한 기술적 특징은 의존성 강화로 이어질 가능성이 많다고 하겠다. 청소년들은 실제적인 인간관계들 보다는 휴대전화나 인터넷을 통한 미디어를 매개로 한 관계에 더 치중하는 것으로 보이며, 이로 인해 문자, 게임의존 등 미디어 의존 현상을 경험하고 있는 경우가 많았다(이만섭, 2006). 즉, 휴대전화의 정보전달과 통화라는 대인간 커뮤니케이션 매체로써의 역할보다는 부가서비스들의 등장으로, 오락 등 현실도피와

상업적인 기능이 더욱 부각되고 있는 현실이다. 그리고 인터넷 게임중독 현상의 경우와 마찬가지로(성윤숙 & 이소희, 2003) 눈이 나빠지거나, 수면부족, 집중력이 떨어져 학업에 지장을 초래하는 현상이 늘어나고 있으며, 이를 청소년들 사이에서는 인터넷 중독의 경우와 같이 "폐인 된다." 라는 말로 심각한 중독성에 대해서 표현하고 있다.

청소년층의 휴대전화 이용행태는 또래압력(peer pressure)과 그들만의 축적된 공통된 생활양식과 습관을 통해 형성된 취향이 중심이 된 또래문화에 영향을 받는데, 여기서 문화는 한 사회, 또는 사람들의 전체적인 생활 방식이라고 할 수 있다(the whole way of life of a society or people, Grossberg, Wartella, Whitney & Wish, 2006). 즉, 휴대전화라는 커뮤니케이션 미디어의 일상화와 습관화는 청소년들 사이에 집단적으로 형성된 문화적 선호, 또는 취향에 기반을 두고 있으며, 휴대전화의 습관적인 휴대와 이용이 하나의 문화적 트렌드로 고착됨과 동시에, 심리적 압박요인을 제공하는 것으로 보인다. 이는 청소년들의 휴대전화 이용패턴이 성인들로 대표되는 바깥 그룹들(out-groups)에 대항한 청소년 또래만의 그룹내부 상호작용을 토대로 형성되고 있음을 보여주며, 그 또래의 문화적 공통성과 미디어 이용 패턴은 그들의 정체성 형성에도 영향을 미친다고 하겠다(Hall, 1997).

청소년들은 휴대전화 진동이 울리는 거 같다거나, 별 이유 없이 손이 간다거나, 휴대전화가 없을 경우 불안감을 느끼는 등 심리적인 불안 증세를 공유하고 있는 것이다. 이는 부르디외(1984)가 말한 아비투스의 개념처럼, 청소년 휴대전화 이용자들은 그들만의 휴대전화 이용행태를 중심으로 한 비슷한 습관과 의식구조를 형성하고, 표출하는 아비투스를 가지고 있으며, 이를 함께 따라야 한다는 압력을 느끼는 것으로 보인다. 이는 청소년층의 휴대전화 등 독특한 미디어 이용을 통한 "구별 짓기" 전략의 일환으로 그들이 다른 세대들 보다 훨씬 자유롭게, 또한 배타적으로 휴대전화를 사용하고 있는 것이다. 이는 휴대전화가 오락적인 기능이 중심이 되었고, 하나의 문화적 트렌드로 자리 잡았으며, 청소년 또래 문화를 특징 지우는 중요한

집단적인 습관 또는 생활양식의 하나로 자리매김한 것에 기인한다고 하겠다.

③ 관계성의 강화 보다 집중력 저하와 단조로운 사고, 갈등유발

휴대전화는 원래 원활한 연락과 안전 확보 등 관계성 강화욕구에서 출발하였으나, 과도한 이용으로 집중력 저하, 학업지장, 대인간 만남의 감소 등의 역효과들을 초래하는 것으로 보인다. 또 과다요금과 문자의존으로 인한 가족과의 관계 단절 등 또래집단 보다는, 가족 내에서 더 큰 갈등 요인이 되고 있으며, 비속어 사용 등 언어의 황폐화, 사고의 단조로움 등의 교육적 문제점들도 지적되고 있다. 앞서 심층면접 결과에서 나왔듯이 청소년들은 휴대전화로 문자를 보낼 때 이모티콘이나 문자 축약어 등을 사용해 언어의 혼탁과 불필요한 오해와 갈등을 일으키는 경우가 많이 있었다. 인터넷 게임도 그렇듯이, 휴대전화를 이용한 문자 송수신과 게임 시에 청소년들은 거의 지적인 사고활동을 하지 않는다. 이는 휴대전화가 미디어 이용자들의 사고활동을 많이 요구하지 않으며, 오히려 이용자들을 단순화 시키는데 기여할 가능성이 높아 보인다.

인터넷게임 중독현상에 대한 연구에서와 같이(성윤숙 & 이소희, 2003) 새로운 커뮤니케이션 기술, 즉 휴대전화의 일상적 이용이 사회관계들을 강화시키고, 서로를 더욱 잘 연결할거라는 기대를 충족시키기 보다는, 새로운 사회적, 문화적 갈등의 요인, 특히, 가족 간, 세대별 갈등의 주요인으로 작용하는 사례를 많이 발견할 수 있다. 즉, 청소년들이 휴대전화의 사용으로 더 적극적이 되었고, 친구간의 관계가 좋아졌다고 보는 청소년, 학부모들도 있었지만, 휴대전화의 기술적 특징으로 인해서, 또래들과 시간과 장소를 가리지 않고 문자와 게임에 더 치중하게 되며, 이로 인해 가족 내에서 대화가 줄어들고, 갈등이 생기게 되었다는 경우가 많이 언급되었다. 이는 휴대전화가 대인간의 관계성 강화와 사회적인 연결의 역할보다는, 그 반대로 가족 간에 관계 단절과 갈등 유발의 요인을 더 많이 제공하고 있다고 분석되어진다.

④ 휴대전화 및 미디어 의존의 예방을 위한 정책개발의 필요성

국가 정책적 차원에서 휴대전화 의존과 관련한 청소년 상담과 교육체계가 거의 없음이 청소년, 학부모, 교사들 모두에 의해서 지적되고 있다. 이 연구는 정부와 사회단체들이 중심이 된 청소년의 미디어 이용 행태 및 의존, 특히 휴대전화 의존현상에 대한 전문적인 접근이 필요함을 시사하고 있다. 부모와 학교는 휴대전화 과다사용과 수업 중 사용 시 압수를 하거나 정지시키고 있으나 일관적이고, 전문적인 대책, 특히 상담이나 교육 프로그램을 마련하지 못하고 있다. 또한, 우리사회에서는 놀이문화가 부족한 가운데, 청소년들이 미디어, 특히 인터넷과 연결된 휴대전화, 텔레비전, PC를 통한 여가활용에 크게 의존하고 있으며(이만섭, 2006), 기술적으로는 유비쿼터스 적이면서도 간섭을 피할 수 있는 비밀성, 배타성들로 인해서, 휴대전화 문자 및 게임의존 현상이 심화되고 있는 것이다.

개방형 설문조사에서 부모들은 자녀들의 휴대전화와 관련한 문제 해결을 위해서 구체적이고, 다양한 정책적 건의를 하고 있다. 학부모들은 "상한요금제 적용" "장시간 사용시 자동 꺼짐과 일정 시간 동안 전원이 차단되도록", "무제한 문자 무료사용금지", "유료게임을 유혹하는 업체 처벌", "성인사이트 차단", "더 다양한 청소년 요금제", "고가의 휴대전화의 신상품을 제한하여 적정한 선의 가격을 넘지 않는 휴대전화 생산을 하도록 규제", "스팸문자 메일에 대한 대책" 등을 요구했는데, 이러한 정책개발을 위해 정부의 체계적 연구가 있어야 하겠다. 또한 청소년들도 스팸메일, 불필요한 문자 보내기, 공공장소에서 큰소리로 얘기하기, 수신자부담 걸기, 그리고 1004메시지와 폭탄문자 보내기 등의 문제점들을 언급하면서, 휴대전화 예절교육을 강화해야 한다는 필요성을 공감하고 있다. 정부와 지역사회 중심으로 토론회, 정책공청회의 실시와 외국의 휴대전화 및 미디어관련 청소년 교육 사례를 연구하여 국내의 미디어관련 청소년보호 정책을 개발하고 보급하는데 도움이 되도록 하는 것이 필요하다. 교사들의 지적처럼, 휴대전화에도 사용예절과 의존성에 대한 설명 및 경고 문구를 휴대전화 본체에 넣도록 하고, 다양한 캠페인의 실시 등의 노력도 필요하다.

Ⅴ. 국내외 청소년과 모바일 정보화 정책 최근 동향

1. 국내의 정책적 동향
2. 외국의 모바일 시장 및 국가 정보화의 현황
3. 외국의 정책 동향과 시사점: 영국과 미국을 중심으로

Ⅴ. 국내외 청소년과 모바일 정보화 정책 최근 동향

1. 국내의 정책적 동향

이 장에서는 국가청소년위원회를 비롯하여 정부 부처별로 청소년과 모바일 미디어 분야의 최근 정보화 흐름을 개괄적으로 살펴보도록 하겠다.

1) 국가청소년위원회

국가청소년위원회의 2006년도 모바일 정보화 정책을 살펴보면 다음과 같다(국가청소년위원회 행정정보공개, 2006년도 주요업무계획; 국가청소년위원회 e-브리핑, 2006 "인터넷 분야 상시 모니터링 사업" 위탁사업 단체 제안 공고; 청와대 국정브리핑 정책뉴스, 전국 16곳에 '청소년 원스톱 상담센터' 설치).

첫째, 미디어환경 개선을 위한 정책기반 구축이다. 청소년들에게 보다 건전한 정보화 환경을 제공하기 위하여 미디어 분야별 모니터링 및 시정 조치를 강화할 계획으로 이를 위해 인터넷, 방송, 영상물, 간행물 등 미디어별 전문 모니터링을 확대하기로 했다. 이 사업의 일환으로 2006년에는 '인터넷 분야 상시 모니터링 사업' 을 수행한다. 이것은 급변하는 인터넷 환경 변화의 동향 및 추세를 파악하여 시의 적절한 정책 추진의 기초 자료로 활용하기 위한 사업으로써 구체적인 내용을 살펴보면, 청소년들이 가장 많이 이용하는 4대 분야별, 즉 온라인 게임, 온라인 채팅, 커뮤니티(자살성 사이트 중점 포함), 모바일 콘텐츠에 대한 전문 모니터링을 실시하는 것이다. 특히, 청소년들의 사용량이 지속적으로 증가하고 있는 모바일과 커뮤니티 분야의 사업이 대폭 증가될 것으로 예상되므로 이 분야에서 우수 단체를 우선으로 선정하기로 한다. 모니터링 사업이 완료되어 그 결과 보고가 이루어진 후에 보호 대책이 수립될 것으로 전망된다. 다음으로 관련 기관과의 협조를 통한 모니터링 결과에 기초하여 유해 미디어물의 결정·고시 등 시정조치를 강화하기로 한다. 이와 더불어 교육부, 문화부, 정통부 등과 함께 추진 중인

‘사이버상 청소년보호 종합대책’ 을 더욱 활성화하여 시행키로 한다. 이 사업의 활성화를 위하여 각 부서간 분기별 실무협력회의 등을 통해 정책의 중복을 방지하여 정책의 시너지 효과를 창출할 수 있도록 한다.

둘째, 인터넷 역기능 예방 정책의 지속적인 추진이다. 인터넷의 과도한 이용으로부터 야기될 수 있는 피해를 치료하기 위하여 2005년도부터 ‘대한청소년 정신의학회’ 와 공동으로 치료 프로그램 개발 및 치료 협력 병원을 지정하여 운영하고 있는데, 이 사업을 점차적으로 확대하여 인터넷 중독의 폐해에 시달리고 있는 청소년들의 재활을 도울 계획이다. 이 사업의 구체적인 계획은 인터넷 중독 청소년 치료 협력 병원을 2005년 12개소에서 2006년에는 25개소로 늘리고 2007년에는 50개소로 확대해 나가는 것으로 협력병원은 인터넷에 중독된 청소년들을 위한 치료 모델 개발 등을 담당한다. 아울러 전국 137개 지역 청소년지원센터에 인터넷 중독 전문상담인력을 배치해 상담 활동을 강화하고 저소득층 청소년에 대해서는 무료로 치료받을 수 있는 방안을 마련하기로 하였다. 나아가, 위원회는 업계의 자율적인 정화노력을 권고하고 있는데, 인터넷 업계에 청소년 윤리 담당 조직을 신설하고 관련 인력을 보강하는 등의 조치와 더불어 인터넷 업계의 사이버 윤리 수준 평가 척도를 개발하여 시행하기로 했다.

또한 모바일을 통한 청소년의 경제적 피해방지 규정과 음란물로부터 청소년들을 보호하기 위해 청소년 보호를 위한 특별 약관(안)을 (부록11 참조)을 제정하는 공청회를 거쳤다. 이를 통해 이동통신업체들의 자율정화 및 청소년 보호 의무를 준수할 것을 요청했다.

마지막으로, 청소년의 비판적 미디어 활용 능력의 증진을 도모한다. 청소년들의 미디어 변별력 제고를 위해 미디어교육을 강화하고 청소년 지도사를 미디어 교육 전문 강사로 양성할 계획이다. 또한, 청소년과 부모님을 대상으로 한 미디어 교육을 확대하는 한편 청소년 스스로 유해한 정보를 정화할 수 있도록 하고 동시에 유익한 미디어 활동 발굴과 관련한 지원을 강화하기로 했다. 예를 들면, 미디어별 청소년 유익 우수 콘텐츠 등을 발굴하여 포상하고, 청소년 스스로 제작하는 창작 미디어 활동을 지원하는 것 등이다.

2) 교육인적자원부

교육 인적 자원부의 2006년도 모바일 정보화 정책을 살펴보면 다음과 같다(교육인적자원부, 교육부 2006년도 주요업무계획 확정 · 발표 ; 교육인적자원부 e교육소식, 장기입원 학생-병원에서 학업 계속 ; 전자신문, ‘u러닝 중장기 로드맵’ 내용과 의미, 2005. 7.12 ; 전자신문, 교육부 u러닝 연구학교 2차 연도 사업 좌초 위기, 2006. 2. 28).

첫째, 정보화 소외 지역에「u-러닝 시범단지」를 조성한다. 정보화 소외 지역의 각급 학교를 중심으로 u-러닝 인프라를 구축하고 인근 지역을 u-기술에 최적화 시키도록 하고, 이를 위하여 10개 지역(2006년) → 20개(2007년) → 30개(2008년)로 단계적으로 확대하되, 교육복지투자 우선지역 및 평생학습 도시 조성 사업과 연계하여 추진하도록 한다. 이 사업과 더불어 소외 계층에 대한 정보화 지원을 확대키로 한다. 예컨대, 장기 입원 중인 건강장애 학생을 대상으로 u-러닝을 지원한다. u-러닝 시범학교의 인근 지역 병원학교를 선정하여 정규학교의 실시간 수업 참여가 가능한 수준으로 u-러닝 인프라를 확충한다(2개원 운영). 2006년 병원학교의 설치 및 확대 사업과 연계하여 u-러닝을 위한 교수-학습 모델 개발에 박차를 가할 예정이다. 또한 외국인 근로자와 새터민 자녀들의 u-러닝을 통한 학습이 가능하도록 PC를 보급하고 IT 청소년 교육 프로그램에 참여할 수 있는 기회를 제공한다.

둘째, 차세대 교육환경의 유비쿼터스화를 본격적으로 추진한다. 유비쿼터스 기술을 활용한 u-러닝 교수 · 학습모델을 개발하고 u-러닝 연구학교를 운영할 예정이다 (2006년: 21개교 → 2008년: 48개교). 교육부는 이미 2005년 시범사업 당시에 유비쿼터스 분야에서 7개 고등학교를 선정하여 PDA 단말기를, 2개 초·중학교는 태블릿 PC를 활용해 이동성, 휴대성, 즉시성, 개인성이 강조되는 교수-학습 활동과 학급 · 학교 경영 개선 연구를 시범 실시한 바 있다(아래 사례 참고). 그리고 이 사업의 효율적이고 전문적인 추진을 위하여 ‘u-러닝 사업 추진단’을 조직 · 운영하고, 이를 바탕으로 ‘u-러닝 로드맵(u-러닝 코리아 2010)’의 전체적인 계획을 수립하기로 한다. 이 과정에서 유비쿼터스화에 필요한 기술을 보유하고 있는 국내외 민

간 기업을 참여시킨 u-러닝 컨소시엄을 구축하여 정책의 전문성과 안정적인 시행을 꾀할 방침이다.

※ 사례 - 서울시 신학초등학교 [전자신문 (2005. 12. 12), <u세상 속으로>]

유비쿼터스 컴퓨팅 기술의 초등학교 적용가능성 탐색을 위한 교육인적자원부의 연구학교로 선정된 서울 신학초등학교는 태블릿PC와 교실선진화 장비, 학교와 가정의 유무선 인터넷망을 연계한 u러닝 기반을 조성해 5학년 1개 반의 사회, 수학, 과학 과목에 적용했다.

우선 u러닝 기반을 조성하기 위해 △학습자가 이동하면서도 학습을 하기 위한 학습자의 이동위치와 학습콘텐츠를 지속적으로 연결시켜 주는 네트워크 구축 △텍스트, 동영상, 애니메이션, 게임 등 동일한 수업에 다양한 형태의 학습콘텐츠 제공 △ u러닝에 활용할 단말기인 태블릿PC 등을 제공했다.

또 교실에 없어도 체험학습 현장이나 가정에서 컴퓨터를 켜고 접속하기만 하면 등록된 학습자의 사진이 활성화되는 프로그램도 별도로 개발하였다. 특히 태블릿PC는 휴대가 가능하여 언제 어디서나 원하는 정보를 얻어 새로운 학습을 할 수 있는 환경을 구축하고 있다. 여기에는 학습 내용을 바로 정리, 입력, 저장하고 재사용할 수 있는 기능도 포함된다.

이를 통해 신학초등학교 학생들은 자기수준에 적합한 학습 콘텐츠나 웹사이트를 찾아 스스로 학습하고 자신이 학습한 결과를 바로 저장해 자신의 학습 이력을 스스로 알 수 있도록 했다. 학생이 학교와 거리가 먼 현장에 있어도 교사는 학생의 학습과정을 볼 수 있고 필요한 경우 조언이나 지시가 가능하며 학생들끼리도 의견을 교환할 수 있는 환경을 조성했다.

1학기에는 사회과와 과학과 중심의 u러닝 기반 수업을 진행했으며 여름방학이 지난 후에는 사회, 과학, 수학과를 비롯해 국어과와 기타 교과에도 u러닝에 적합한 영역을 선택적으로 운영했다. 사회과의 경우 프로젝트 기반 중심 모형과 문제해결 학습 중심 모형을, 과학과는 탐구학습 모형을, 수학과는 개념학습 모형을 적용했다. 정형화된 학습 모형을 구사하지는 못했지만 시스템 환경의 변화에 따라 유동적인 학습 과정 안을 만들어 운영했다.

그 결과 학생과 교사의 설문조사에 따르면 학습 흥미도 및 참여도가 현저

히 높아졌고 스스로 내용을 재구성하는 학습 구성력도 향상되었다. 특히 연구반 학부모가 인식하는 자녀의 학습태도가 적극적으로 바뀌었다는 성과를 도출해 낼 수 있었다.

신학초등학교는 올해 적용한 수업모델을 수정 · 보완해 내년에는 교과별 u러닝 기반 수업 모형을 정교하게 다듬을 계획이다. 이를 통해 주체적인 문제해결력 양성과 사교육비 절감 효과 등 두 마리 토끼를 동시에 잡는다는 방침이다.

3) 정보통신부

정보통신부의 2006년도 모바일 정보화 정책을 살펴보면 다음과 같다(한겨레, 정보통신 윤리 교과서, 전국 중 · 고교에 보급, 2006. 2. 16 ; 매일경제, M클린, 초중고 매주 2시간 수업, 2005. 12. 27 ; 헤럴드경제, 위험수위 사이버 폭력 단속 강화, 2006. 1. 17).

첫째, 정보통신윤리 관련 교과서의 제작 · 배포이다. 정통부와 한국정보문화진흥원은 청소년의 건전한 사이버 문화 조성을 위해 전국 5천여 개 중 · 고등학교에 '정보통신윤리' 교과서를 제작하여 배포했다. 중등학교용 '정보통신윤리' 교과서는 크게 인터넷과 모바일 미디어 분야로 나누어 올바른 사용 방법을 주요 내용으로 다루고 있으며 더 구체적으로 살펴보면 올바른 휴대전화 구매와 요금 절약 방법, 사용 예절, 휴대전화 관련 질병, 문자메시지, 휴대전화 재활용, 휴대전화 의존, 모바일 미디어스팸, 건전한 휴대전화 문화 정착을 위한 실천 방안 등에 대한 내용을 담고 있다. 각 장은 도입-전개-정리의 세 부분으로 구성되어 있다. 도입 부분에서는 신문과 모바일 미디어 관련 연구 보고서를 읽으면서 문제점을 인식할 수 있는 정보를 제공하고, 전개 부분에서는 학생들이 각자 자신의 생각을 자유롭게 개진할 수 있도록 했다. 이러한 과정을 통해 학생들에게 휴대전화가 생활에 편리함을 주는 동시에 심각한 피해를 줄 수도 있다는 점을 자각하도록 한다. 이 수업을 통해 학생들은 마인드 맵을 그리면서 휴대전화와 관련한 자신의 문제를 발견하고 자신에게 적합한 해결 방안을 모색해 볼 수 있는 기회를 갖게 된다. 또한, 수

업 분위기가 경직되는 것을 막기 위해 교과서 중간 중간에 휴대전화 의존 관련 자가 진단 테스트, 휴대전화의 특징과 기능, 그리고 장마철 휴대전화 안전 사용 5계명 등 평소 학생들이 궁금해 하는 내용을 다룬 것도 장점이다. 이런 방식을 통해 학생들은 자연스럽게 모바일 미디어예절도 습득할 수도 있을 것으로 기대된다. 교과서 전문 파일은 한국정보문화진흥원 간행물 자료실과 사이버 명예시민운동(www.cybercitizen.or.kr) 홈페이지에서 무료로 내려 받을 수 있다. 이와 더불어 어린이들의 사이버 윤리 의식 강화를 위한 초등학생용 정보통신윤리 교과서가 2006년 내에 제작될 예정이다. 초등학생용 교과서는 저학년과 고학년으로 나누어 제작되며 초등학생들의 지적 발달 단계를 감안하여 텍스트 보다 이미지 중심의 콘텐츠로 구성할 계획이다.

둘째, 제한적 인터넷 실명제 도입과 함께 사이버 폭력 분쟁조정제도 등을 통해 사이버 폭력을 예방하고 피해자를 구제하기 위한 법적 · 제도적 장치를 마련한다. 또, 사이버 폭력의 정도를 정확하게 측정하기 위해 네티켓 수준과 사이버 폭력 체감도를 종합적으로 평가하는 사이버 폭력지수 개발도 추진하기로 했다. 구체적으로, 사이버 폭력을 예방하기 위해 도입이 추진되는 대책들은 다음과 같다(정보화추진위원회 정보화 새소식 (2005. 11. 23), <정부, 사이버폭력 관련 제한적 실명제 도입키로>).

① 제한적 실명제

· 전파성 · 파급효과가 큰 대형사업자에 한하여 게시판 이용자의 본인 확인을 위한 조치를 취하도록 의무화

· 익명성과 실명성간의 적절한 조화를 위하여 필명이나 아이디도 사용 가능

② 사이버폭력 분쟁 조정제도

· 분쟁 당사자 간의 협의에 의한 신속한 구제를 위하여 조정 결정 제도 도입

③ 사이버 폭력 임시 조치제

· 피해 확산 방지를 위하여 법률상 이익을 침해당한 자의 요청에 따라 임시적으로 접근 제한 조치 신속히 실시

· 피해자의 신청에 따라 정보통신윤리위원회가 결정

· 임시 조치 기간 내 법원의 판단을 얻지 아니하면 임시조치의 효력을 상실

④ 인터넷 포탈 사업자의 책임 강화

· 불건전한 정보를 인지한 사업자에게 심의를 요청할 의무를 부과

· 사업자의 책임 범위를 명확히 정함

마지막으로 정보통신부는 과거에 추진해 오던 불법, 유해정보에 대한 모니터링 및 심의 기능을 강화하고 인터넷 중독 치료 센터 지정, 휴대전화 의존 실태 조사 등 인터넷 중독 예방 대책을 확대 추진한다. 또한 전자파 인체 보호 기준을 차질 없이 마련하도록 하고 있는데, 이에 대해 정보통신부는 2006년 2월에 "전자파 인체 보호 기준을 미국전기전자학회, 국제비전리복사방회위원회 등 국제 기준과 조화를 이루는 방향으로 검토할 계획으로 있으며 이 경우 현행 전자파 흡수율인 SAR(Specific Absorption Rate) 기준을 국부 노출, 전신 노출로 세분화 하는 방안이 검토될 수 있다."고 밝혔다(정보통신부 홈페이지 U-브리핑 보도 · 해명 (2006. 2. 9), <휴대전화 전자파 기준… '전신으로 확대' 아니다>). 나아가, 최근 2006년 8월 7일에 정보통신부와 한국전파연구소가 발표한 2006년 연내 개정 내용에 따르면, '국부' 라고 된 포괄적 표현을 머리, 몸통, 사지 등으로 자세히 구분하고, 전자파 측정 대상 기기를 현재의 휴대전화, PDA폰, IMT2000 단말기 등에서 무선랜(W-LAN), 무전기, RFID기기 등으로 확대할 계획이라고 한다(전자신문, 전자파 인체보호기준 연내 개정, 2006. 8. 8).

4) 기타 부서

청소년과 모바일 미디어분야와 관련성이 높은 3개 부서를 제외한 기타 정부 부서의 2006년도 모바일 정보화 정책을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 국방부는 스타크래프트 프로게이머를 별도로 선발하여 공군의 전산특기병으로 활용할 수 있도록 했다(조이뉴스24, 스타크래프트 게이머 공군 특기병 방침, 특혜 논란, 2006. 3. 30 ; 데일리안, 프로게이머 '공특병' 선발 두고 찬 · 반 후끈´, 2006. 3. 23). 공군은 e-Sports에서 두각을 나타내고 있는 프로게이머를 병사로 모집하여 병영 문화 개선과 효율적인 전투수행을 위한 워-게임 프로그램 개발을 위한 지원 요원으로 활용키로 했다.

사실 이를 둘러싼 '자격' 과 '특혜' 를 둘러싼 논란이 거세게 일고 있지만, 공군은 2006년 4월에 5명의 프로게이머를 특기병으로 선발하고 하반기 중 추가로 10명을 더 뽑을 계획이다. 이에 대한 인터넷 포털 네이버의 여론 조사 결과, 3월 29일 현재 1만8천387명이 참여하여 48.8%(8천985명)가 찬성 의사를 밝힌 것으로 나타났다. 또한 관련 댓글이 무려 3천 건 이상 달려 네티즌들의 높은 관심을 반영했다.

둘째, 행정자치부는 국민에게 다가가는 전자 정부 서비스를 확대키로 하고 다양한 채널을 통한 전자민원 서비스를 제공할 계획이다(행정자치부 홈페이지, 2006년 이렇게 일하겠습니다. ; 수원시, 휴대전화 통해 u행정 구현). 예컨대, 2006년 9월에 서울 강남구 등을 대상으로 T-Gov(TV전자정부) 사업을 시범적으로 실시하여 행정 정보의 실시간 제공 및 여론 수집, 민원 안내 기능 등을 수행토록 할 예정이다. 이와 함께 모바일 민원 전화를 이용할 수 있는 서비스 환경을 구축하기로 했다. 이 시스템이 구축되면 휴대전화, PDA 등을 통해 인접 행정기관에 One-Stop으로 연결되어 언제 어디서나 민원 신청이 가능하게 된다. 그리고 2006년에는 전자정부 홈페이지를 통해 신청할 수 있는 민원 서비스의 종류를 650여종, 직접 출력할 수 있는 민원서류는 24종으로 확대하여 전자정부 서비스 이용을 대폭 늘릴 예정이다. 현재 대한민국 전자정부 홈페이지에서는 모바일 서비스(https://www.egov.go.kr/etc/AA090_g4c_mobile.jsp)를 시행 중인데 휴대전화와 PDA를 이용하여 편리하게 민원 신청 및 민원 정보를 확인할 수 있으며, 민원의 처리 상태나 회원가입 정보 등을 휴대전화 단문서비스(SMS)를 통해 제공받을 수 있다. 중앙 정부와는 별도로 지자체에서도 모바일 행정 서비스를 도입하고 있는데, 수원시는 2006년 3월부터 '모바일 수원 정보 광장(u해피 존)' 서비스를 시행하고 있다. 이 서비스를 통해 시민들은 수원의 시정 소식은 물론 각종 정보를 자신의 휴대전화를 통해 받아볼 수 있게 되었다. 또한, 부산시도 이보다 앞서 원스톱 모바일 민원 서비스를 제공하는데(부산시보, '부산을 바꾸자' 혁신 사례, 2005. 9. 28), 이 서비스는 시민이 이동 중에 휴대전화를 이용하여 민원을 처리할 수 있도록 한

것이다. 즉, 언제 어디서나 모바일 민원전화를 이용하면 총 243곳의 행정기관과 연결되어 실시간으로 민원을 접수·처리할 수 있다.

셋째, 과학기술부는 청소년 과학 탐구반 지원 사업에 온-오프라인 네트워크를 적극적으로 활용하고 있다(과학기술부 사이트, 청소년 과학 탐구반 지원 사업). 청소년 과학 탐구반(YSC, Youth Science Club)의 모든 사업은 과학사랑 커뮤니티 등 홈페이지를 통해 이루어진다. 또한, 2006년도 과학기술문화사업의 일환으로 과학커뮤니케이션 활성화 사업을 시행한다. 방송, 인터넷, 신문·잡지 등 각종 미디어의 콘텐츠와 프로그램을 제작하여 보급하고, 과학전문 포털사이트 사이언스올(http://www.scienceall.com/)을 더욱 확충해 나갈 계획이다. 한국과학문화재단에서 운영하는 이 사이트는 과학과 관련된 유용한 정보와 과학 학습을 위한 풍성한 콘텐츠를 제공하는 동시에 청소년들을 위한 온라인 진로 상담 센터(http://www.scienceall.com/sa0educ/12/index.jsp?selMenu=de)를 운영하기도 한다.

넷째, 문화관광부는 U-Travel City 시범 사업을 추진한다(문화관광부 홈페이지 보도자료, 2006년 문화관광부 주요업무 계획). U-Travel City 사업은 올해 충남 보령과 경남 통영 지역에서 실시되며 휴대전화와 같은 단말기 하나만으로도 숙박, 식당, 관광지 등 여행에 관한 다양한 정보를 제공받을 수 있게 된다. U-Travel City 사업은 인터넷, PDA, GPS, RFID 등 첨단 정보기술들이 집약된 선진형 관광안내 시스템으로 관광객이 어느 특정 관광지에 도착하면 그 지역에 대한 다양한 관광 정보가 이동 중인 관광객의 단말기를 통해 실시간으로 제공될 뿐만 아니라 예약과 결제까지 할 수 있는 편리함을 제공하게 된다. 문화관광부는 올해 총 30억 원의 예산을 들여 시스템 개발에 필요한 정보 인프라 조성과 관광 콘텐츠를 구축하고 시범서비스를 실시할 예정이다.

다섯째, 환경부는 환경교육지도자 전문 웹사이트(http://keed.net)에 환경부, 민간단체 등에서 개발한 환경교육교재 등재 등 온라인을 통한 환경교육의 활성화를 도모하기로 했다(2006년도 주요업무 추진계획, 국립공원관리도 IT 정보화 시대). 또한, '인터넷 환경부 뉴스(http://me.news.go.kr/warp/

webapp/ home/main)’의 콘텐츠를 보강하고 운영체계를 개선할 것이라고 밝혔다. 이와 더불어, 사이버상에서 다양한 대화 채널을 확보하여 국민 참여 공간을 확대할 계획에 있다. 이를 위해 네이버와 다음 등 포털 사이트의 뉴스난에 환경 뉴스 코너를 신설하거나 강화하고 환경부 홈페이지에 ‘온라인 커뮤니티’ 기능을 도입키로 한다. 이 밖에 국립공원 탐방을 위한 무선 정보 제공 시스템을 구축하여 서비스를 제공하기로 했다.

여섯째, 노동부는 직업 관련 정보를 e-Book 형태로도 제작하여 대대적인 보급에 나선다(노동부, 사이버 세상에는 장애가 없다!). 또한 한국장애인고용촉진공단에서는 (재)한국게임산업개발원과 함께 장애인과 비장애인 청소년이 어울리는 ‘한마음 e-스포츠 캠프’를 개최하여 ‘e-스포츠’라는 새로운 문화 콘텐츠를 통해 게임 산업 분야의 건전한 직업인을 양성하는 동시에 청소년의 창의성 발굴 및 공동체 문화를 형성하는 데에 기여하는 좋은 기회를 제공하기도 했다.

마지막으로 여성가족부에서는 인터넷 유해 사이트 등이 초기 성매매 유입 경로로 사용되는 것을 적극 차단하겠다는 의지를 밝혔다(여성가족부, 2006년 이렇게 일하겠습니다.). 경찰사이버수사대와 협조하여 인터넷 채팅 사이트 및 쪽지 교환 등을 통한 성매매 제의 및 알선 행위를 적발하고, 정보통신윤리위원회와 협동하여 스팸 메일, 유해사이트, P2P 등 분야별 차단 기술 개발 및 고도화에 힘을 쏟을 계획이다.

2. 외국의 모바일 시장 및 국가 정보화의 현황

1) 미국

(1) 미국 모바일 미디어시장

① 시장 개요

미국의 모바일 미디어시장은 이동통신 가입자 수가 2005년 9월을

기준으로 약 2억 명 에 달하는 거대 시장을 형성하고 있다. 보급률은 한국, 일본에 비해 낮은 68%선에 머물고 있지만, 가입자 수가 매년 10%씩 급격하게 증가하고 있는 추세이다. 이와 같은 지속적인 성장으로 2010년에는 보급률이 89%에 도달할 전망이다. 미국의 이동통신 서비스 매출액 규모는 전세계 이동통신 서비스 매출액의 23.5%를 차지하고 있으며, 특히 데이터 부문의 매출액이 급속하게 증가할 것으로 전망되고 있다.

② 규제 동향

현재 미국 이동통신의 기술방식은 GSM과 CDMA가 대표적이다. 미국의 통신 관련 규제기관인 FCC(연방통신위원회, Federal Communications Commission)는 자유 경쟁 시장 구조를 촉진하고 특정 사업자의 독과점을 방지하기 위해 전국을 지역별로 세분화하여 각 지역마다 사업자 면허를 부여하였다. 그러나 전국 규모의 사업자 성장이 늦어져 대규모의 인프라 구축이 지연되고, 휴대전화 이용자가 자신이 가입한 사업자 이외의 지역에서 서비스를 이용할 때에는 로밍 서비스가 필수적인 사항이 되는 부작용이 나타났다. 이에 따라 대기업 이동통신 사업자들은 전국을 자사 서비스로 커버하기 위해 인수 · 합병을 통해 세력을 확대하게 되고, 90년대 말이 되어서 전국 규모의 이동통신 사업자들이 등장하게 된다. 최근 디지털 시대를 맞이하여 2005년 12월 미 의회는 대기업의 통신 인프라 비용 징수 개혁, 연방통신위원회(FCC) 권한 축소 등의 규제 개혁을 골자로 하는 ‘디지털 시대 통신법(Digital Age Communication Act of 2005)’을 추진 중이다. 이 법안은 ‘보편적 서비스 펀드(USF: Universal Service Fund)’의 대폭적인 개혁도 담고 있다. USF란 낙후된 지역에 통신 인프라를 구축하기 위해 장거리·이동통신·공중전화·유선전화 서비스 업체들로부터 매출액의 일정 비율을 분담금으로 징수하는 제도이다.

③ 이동통신 서비스 경쟁 현황

미국 이동통신 시장은 1999년부터 본격적인 인수·합병이 진행되었으며, 2004년을 시작으로 전국적인 이동통신 사업자인 싱귤러 와어리스와 AT&T 와이어리스 그리고 스프린트 PCS와 넥스텔간의 초대형 인수·합병이

발생하였다. 이와 같이 거대 이동통신 사업자간에 인수와 합병이 활발하게 진행되면서 미국 이동통신 시장은 싱귤러 와이어리스, 버라이존 와이어리스, 스프린트 넥스텔 등 세 개의 초대형 이동통신 사업자와 T-모바일 USA, 알카넷(Alcatel) 등 두개의 대형 이동통신 사업자로 재편되었다. 상위 3개의 초대형 이동통신 사업자의 가입자 기준 시장 점유율은 70%에 달한다.

④ MVNO 서비스 동향

미국의 MVNO(Mobile Virtual Network Operator) 시장은 성장 가도를 달리고 있다. 주요 MVNO 사업자는 버진 모바일, 트랙폰 와어어리스, 부스트 모바일 등이다. 이들은 공통적으로 간편한 요금제, 경쟁력이 약한 특정 연령이나 인종에 특화된 서비스 등의 사업 전략을 구사하고 있다. 실제 가장 성공을 거둔 것으로 평가되는 버진 모바일은 분당 10센트의 파격적인 요금 체제 도입과 함께, 15~30세 연령층을 주 공략 고객층으로 선정하여 단순하면서 저렴한 선불제(pay-as-you-go) 중심의 이통통신 서비스를 제공하는 전략을 취하고 있다. 또한 MTV 등과 제휴하여 다양한 콘텐츠를 제공함으로써 브랜드 이미지를 높였으며, 음성 중심 서비스 위주에서 벗어나 데이터 서비스를 확대 중이다. 저소득층을 주요 고객으로 하는 트랙폰 와이어리스는 대규모 광고나 특징적인 서비스를 제공하지 못해 가입자 증가율이 하락하는 추세이다. 부스트 모바일과 넥스텔은 다양한 스포츠 활동 및 행사, 콘서트 등 젊은 세대에 초점을 맞추어 후원함으로써 높은 지불 성향을 나타내는 젊은 층을 공략하였다. 이같이 미국 MVNO가 활성화된 이유는 특정 고객층을 대상으로 서비스를 제공하는 등 틈새시장으로 진입함에 따라MNO(Mobile Network Operator)와 보완적 협력 관계를 유지할 수 있었기 때문이다. 모비디아(Mobidia), 비바 리버티(Viva Liverty), ESPN 모바일, 헬리오(Helio:한국의 SK텔레콤과 ISP인 Earthlink의 합작회사), 디즈니(Disney) 등의 신규 MVNO들은 스포츠, 엔터테인먼트, 어린이 콘텐츠 등의 데이터 서비스에 역량을 집중할 전망이다.

⑤ 3세대(3G) 서비스 동향

미국 이동통신 시장의 3세대 네트워크 구축은 아시아나 유럽에 비해 매우 뒤쳐진 2005년부터 본격적으로 시작되었다. 현재 실시중인 3세대 서비스는 버라이존와이어리스의 'V캐스트(Vcast)', 스프린트 넥스텔의 '파워 비전(POWER VISON), 싱귤러 와이어리스의 '브로드밴드커넥트(Broadband Connect)'가 있다. 특히 스프린트 넥스텔의 '파워 비전(POWER VISON)'은 데이터 서비스 중 이용률이 급증하고 있는 사진 메시지의 화질을 개선하고, MMS 전송시 사업자들 간의 서로 다른 기술 방식에서 발생하는 상호 호환 문제를 해결하기 위한 솔루션을 도입했다. 또한 모바일 미디어 음악 다운로드 서비스도 시행 중이다.

⑥ 단말기 시장 현황

2006년 미국의 단말기 시장은 전년 대비 단말기 판매량이 약 7.0%로 성장세가 급속히 둔화될 것으로 전망된다. 미국의 단말기 방식은 버라이존와이어리스의 cdma2000 EV-DO, 싱귤러 와이어리스의 WCDMA, 그리고 EDGE 방식이 있다.

⑦ 모바일 미디어콘텐츠 시장 현황

2005년 미국 모바일 미디어데이터 서비스는 약 77억 달러 규모로, 전체 이동통신 시장에서 6.7%의 비중을 차지하고 있으나, 메이저 사업자들의 3세대 서비스의 제공이 본격화 되는 2006년을 기점으로 2009년까지 연평균 48.3%의 높은 성장을 달성할 것으로 예상되고 있다. 미국의 모바일 데이터 시장은 SMS 서비스가 30~40%를 차지하고 있으며, MMS, 이미지 전송, 음악, 게임 등과 같은 엔터테인먼트 서비스가 시장을 주도하고 있다. 앞으로는 3세대 서비스의 활성화에 따라 SMS, MMS 등 커뮤니케이션 서비스의 비중은 점차 감소되고, 음악, 게임, 벨소리 등의 엔터테인먼트 콘텐츠의 비중이 점차 증가할 것으로 예상된다. 미국의 모바일 데이터 서비스 이용 요금은 1분당 산출 방식, 정액형 요금제도, 패킷 요금제 등의 상이한 산정 방식을 취하고 있다.

가. SMS와 MMS

2005년 SMS(Short Message Service)의 이용량은 850억 건으로 추산된다. 최근 SMS의 이용 동향 중 특이한 점은 '아메리칸 아이돌(American Idol)' 과 같은 TV 프로그램에서 시청자들의 프로그램 참여 수단으로 SMS를 이용하고 있어 SMS 이용 확대에 기여하고 있다는 것이다. 또한 스프린트 넥스텔은 아바타 커뮤니티 서비스와 채팅 서비스를 도입하여 메시징 서비스가 한층 더 확대될 것으로 보인다. MMS 또한 메이저 사업자간의 MMS 호환 솔루션 도입 이후 이용량이 급증하고 있다. 이와 같은 성장세에 힘입어 2006년 미국 시장에서 소비자들의 단말기 구입시 가장 중요한 고려 사항은 MMS의 지원 여부가 될 것으로 예상되고 있다. 현재 MMS는 대부분 이메일을 통해 전송된 사진을 다운로드하는 형태로 이용되고 있으나, 카메라 휴대전화의 보급으로 인해 폰투폰(Phone-to-Phone)사진 전송량도 증가하고 있는 추세이다.

나. 모바일 음악 서비스

모바일 음악 서비스는 스프린트 넥스텔, 버라이존 와이어리스, 싱귤러 와이어리스간의 경쟁이 심화됨에 따라 현재 0.99~2.5달러인 곡당 다운로드 요금이 2007년에는 1.5~1.75달러로 인하될 것으로 보이며, 월간 정액 다운로드 요금제가 도입될 것으로 예상된다.

(2) 미국의 국가 정보화 현황

① 국가 정보화의 추진 개요

미국은 1990년대부터 정보화 선진국의 위치를 유지하고 있다. UN에서 평가하는 전자정부준비지수에서 3년간 부동의 1위를 지키고 있으며, 국가경쟁력지수와 e-비지니스 준비도 역시 세계 최고 수준이다. 특히 국가경쟁력 중 정보통신분야의 경쟁력을 측정하는 WEF의 네트워크 준비지수 순위는 2004년 5위에서 2005년 1위에 올랐다. 다만 IDC의 정보사회지수 순위가 2004년에 이어 2005년에도 3위에 머물렀으나, 여전히 IT 사업투자와 혁신성 등의 부문에서는 높은 점수를 받았다. 또한

미국은 앞으로 다가올 유비쿼터스 사회에 대비하고자 최첨단 컴퓨터 기술력을 토대로 바이오기술(BT)과 나노기술(NT)의 응용을 통해 IT를 새로운 차원으로 발전시키고자 노력 중이며, 실제로 이미 공공부문에서 유비쿼터스 기술을 사용한 정책을 시범적으로 도입해 추진하고 있다. 실례로 미국은 지난 2004년 환자 및 진료정보 관리를 위해 RFID 손목밴드 도입으로 연간 100만 달러 절약의 경제적 효과를 보았고, RFID 위치추적장치를 통해 신생아 유괴방지 및 보호와 수입용 컨테이너 보안관리 등에 경제적 효과와 함께 보안 및 안전강화 등의 효과를 노리고 있다.

② 전자정부

미국은 1993년 클린턴 행정부 아래 국가행정평가위원회(NPR)가 최초의 전자정부 계획안인 '정보기술을 통한 리엔지니어링(Reengineering Through Information Technology)'을 발표하면서 전자정부 관련 사업과 정책을 적극 추진하기 시작하였고, 1998년에는 '정부문서업무폐지법(PEA : Government Paperwork Elimination Act of 1998)'을 제정하여 2003년까지 정부의 모든 문서와 서비스를 전자적으로 제공하도록 하고 각종 민원 양식도 전자적으로 정부에 제출하는 것이 가능하도록 하였다. 그러나 2001년까지 미국의 전자정부 사업은 범국가적 차원의 전략을 수립하지 못했다. 그 결과 투자대비 생산성 향상 및 대국민 서비스 수준이 저조한 것으로 평가됨에 따라 2002년부터 전자정부 사업을 대통령관리아젠다(PMA : President's Management Agenda)로 포함하고, 2002년 전자정부 전략을 통해 4대 분야의 24개 사업을 중점적으로 추진하고 있다. 2005년 현재까지 미국의 전자정부 사업은 철저히 성과 중심으로 관리되어, 사업추진기관의 약 50%가 이행계획일정 대비 목표 달성률이 90%에 이르며, 2004년 9월 전자정부 이용자의 76.7%가 만족할만한 수준이라고 답변하는 등 시민들에게도 큰 호응을 얻고 있는 것으로 보인다. 이와 함께 미국의 전자정부는 국제기구 및 주요 조사기관의 전자정부 수준 평가에서도 높은 점수를 받고 있다. UN이 2003년부터 회원국들을 대상으로 작성하여 발표하고 있는 전자정부준비지수에서 미국은 2003년, 2004년, 2005년 연속 191개 대상 국

가 중 1위를 차지하고 있다. 또한 전자정부에 대한 시민참여 정도를 측정하는 온라인참여지수에서는 영국, 싱가포르에 이어 3위로 평가되었다. 미국의 전자정부 사업의 성공요인은 관리 예산처를 중심으로 한 강력한 추진체계와 예산과 성과를 연계하는 성과주의에 기인하며, 연방아키텍처(FEA)를 기반으로 예산신청부터 승인, 사용, 성과평가를 연계하여 관리함으로써 이행계획 대비 목표달성이 향상되고, 불필요한 중복투자를 제거하여 투자 효율성 증대를 꾀한 덕분이다.

③ 인프라 및 전자상거래

IDC의 2006년 조사결과에 의하면, 전체 미국 가구의 약 70%가 PC를 보유하고 무선인터넷을 사용하고 있는 것으로 나타났으며, 초고속인터넷 이용 가구도 약 40%에 이른다. 그리고 인터넷 보급률은 2003년 64%, 2007년 79%에 이를 것으로 예측된다. 미국의 정보인프라 구축 및 이를 이용한 각종 활동은 시민들의 삶의 모습을 변화시키고 있다. 2004년 USC(University of Southern California)가 Digital Future Report에서 실시한 미국 인터넷 이용 보고서에 의하면 시민들의 인터넷 이용 시간은 평균 12.5시간이며, 18세 이하 청소년들의 97%가 인터넷을 이용하는 한편, 56세 고령자들의 인터넷 이용률이 꾸준히 증가하고 있어 세대별 인터넷 이용 격차가 줄어들고 있다. 인터넷 이용자의 주요 활동은 전자우편이나 SMS같은 커뮤니케이션 수단이 90.4%로 가장 높았으며, 정보검색(77.2%), 뉴스 정보(52.0%), 엔터테인먼트(45.6%), 인터넷 쇼핑(44.2%) 순으로 나타나, 점차 인터넷이 정보획득 수단으로 정착되어 가고 있었다. Pew Internet & American Life Project에서 2005년 12월에 실시한 조사에 따르면, 인터넷을 주된 뉴스 제공원으로 이용하는 미국인이 하루 평균 5천만 명 이상으로, 미국인 5명 중 1명이 주로 인터넷을 통해 뉴스를 보는 것으로 나타났다. 미국의 전자상거래 규모 및 수준은 세계 시장에서 영향력을 행사할 만큼 증대되고 있다. 미국 상무부는 2005년 2/4분기 미국 전자상거래 거래 규모는 211억 5천만 달러로 전체 상거래 시장의 2.2%를 차지하였다고 집계했다.

④ IT 산업 및 시장 전망

미국은 세계 최고 수준의 IT 산업 투자 규모를 보이고 있다. 특히 미국의 IT 시장 규모는 평균적으로 북미의 94%를 차지하고 있으며, 세계 전자상거래 규모의 40% 이상을 점유하고 있다(IDC, 2004). 미국 정부는 IT 산업의 육성과 관련하여 민간부문의 주도 및 정부 개입 최소화라는 시장원리를 적용하고 있으며, 자율적인 성장을 장려하는 동시에 법제도의 정비 및 마련, 시민 편의의 최대화를 추구하고 있다. 최근 미국은 광대역망과 무선인터넷 사업의 확산으로 관련 산업과 콘텐츠 시장 등도 함께 성장하고 있다. 2004년 이후 미국의 인터넷 산업에서는 블로그와 블로거가 커다란 트렌드로 자리 잡았다. 2005년 현재 미국의 블로그 이용자는 2004년 초 대비 58%의 증가를 보였으며, 2005년 초 800만 명 이상이 웹 기반의 블로그를 개설하고 있다. 2004년에는 미국 전체 인터넷 이용자의 27%가 블로그를 이용하였다. 이와 같은 폭발적인 블로그의 성장이 미국 인터넷 산업에 어떤 영향을 미칠지 관심이 모아지고 있다. IAB(Interactive Advertising Bureau)의 2006년 5월 31일 보도자료에 따르면, 인터넷 이용자와 전자상거래 규모가 증가하면서 나타난 새로운 트렌드 중 하나는 대기업들이 온라인을 이용한 브랜드 이미지 구축과 상품거래를 주요 방안으로 발전시키고 있다는 사실이다. 검색 광고 매출 증가에 힘입은 미국의 온라인 광고 시장과 함께 모바일 미디어수단을 이용한 시장도 크게 발전하고 있는데, 2004년 모바일 미디어수단을 이용한 시장의 전체 사용자는 미국 인구 100명을 기준으로 60%가 넘는 수치를 보였다.

⑤ 국가 정보화의 주요 법 · 제도

미국 정보화 법은 정부문서업무감축법(PRA, 1980)의 제정을 시작으로 정보자원관리(IRM)를 위한 기본정책의 틀을 마련하면서 시작되었다. 이 법안은 1998년 제정된 정부문서업무폐지법(GPEA : Government Paperwork Elimination Act of 1998)을 통해 보다 정교해졌으며, 전자 기록 및 서명이 종이 문서와 동등하게 집행력과 유효성을 가질 수 있도록 명시하고 있으

며, 정부기록을 전자적으로 관리할 수 있도록 허용하고 있다. 또한 국가정보화와 전자정부 사업 등의 성과 및 평가 결과의 측정과 예산편성 등의 효율성을 제고하기 위해 정부성과결과법(GPRA : Government Performance and Result Act of 1993)을 제정하였다. 미국은 보다 원활한 정보화 사업 추진과 범정부적 차원의 문제를 해결하기 위해 정부문서 업무감축법(PRA : Paperwork Reduction Act of 1995)과 클링어코헨법(CCA : Clinger-Cohen Act of 1996)을 제정했다. 마지막으로 연방정보보호관리법(FISMA : Federal Information Security Management Act of 2002)은 전자정부법과 함께 최근에 제정되었으며, 다양한 정보기관들의 정보화가 가속화됨에 따라 정보보호를 범정부적 차원에서 추진하기 위하여 제정하였다.

2) 유럽

(1) 유럽의 모바일 시장

① 시장 개요

유럽의 이동통신 시장은 시장이 포화 상태인 서유럽과 성장세를 보이는 동유럽 시장으로 구분지어 볼 수 있다. 서유럽 시장은 세계에서 휴대전화 보급률이 가장 높은 지역으로, 보급률이 100%를 초과한다. 국가별로는 아이슬랜드가 171%로 가장 높은 보급률을 나타내고 있으며, 프랑스를 제외한 대부분의 국가가 90%를 넘어서고 있다. 이러한 높은 보급률 때문에 신규 가입자 수의 증가를 통한 성장이 정체 현상을 보이자, 서유럽 이동통신 시장은 3세대 서비스를 적극적으로 도입함으로써 성장의 발판을 마련하려는 움직임을 보이고 있다. 한편 동유럽은 보급률이 63.6%로써 서유럽에 비해 이동통신 시장이 미성숙한 상태이다. 현재는 유럽의 이동통신 서비스의 주 수익원이 음성 부문이지만, 향후 전체 이동통신 서비스 시장의 성장은 데이터 부문을 중심으로 이뤄질 것으로 보인다.

② 사업자별 경쟁 현황

한국과 일본이 각 국가 단위로 이동통신 사업을 영위하고 있는 것과는 다르게, 유럽은 유럽 전역뿐만 아니라 중남미, 아프리카 시장까지도

실질적으로 장악하고 있다. 서유럽 이동통신 시장의 가입자 점유율 순위는 영국 보다폰(Vodafone), T-모바일, 오렌지 순이다. 특히 보다폰은 세계 최대 규모의 이동통신 사업자로서, 인수 및 합병을 통한 '보다폰 벨트'를 키워가고 있다. 이로써 국경을 초월하여 규모의 경제 효과를 실현할 수 있게 되었고, 시장에서의 리더십을 확보해 나가고 있다. 보다폰의 시장 지배력 강화를 견제하기 위해 유럽에서는 '프리무브(Freemove)', '스타맵(Starmap)' 연합체와 같은 메이저급 사업자들의 블록(Block)화 움직임이 강화되고 있다. 그리고 이러한 움직임은 규모의 경제 효과를 통한 경쟁력 확보에 유리한 장점을 얻게 되어 앞으로 더욱 활발하게 이뤄질 것으로 보인다.

③ 3세대(3G) 전개 동향

유럽의 3세대 서비스는 상당기간 지연이 되어, 2003년 허치슨이 최초로 서비스를 제공하기 시작하였다. 유럽의 3세대 서비스가 지연된 원인은 막대한 3세대 라이센스 획득 비용으로 인해 신규 투자에 나설 여력이 부족했고, 3세대 서비스 전용 단말기가 소비자들의 수요를 충족시키지 못했기 때문이다. 초기 유럽의 3세대 서비스는 데이터 카드 중심의 서비스를 제공하였으며, 이후 보다폰 등이 휴대전화를 단말기로 사용하는 3세대 서비스를 본격적으로 출시하였다. 특히, T-모바일은 소니(Sony), MTV 등 대형 콘텐츠 업체들과 활발한 제휴를 통해 자사 포털인 T-존(T-Zone)을 강화해 왔으며, '모바일 쥬크박스(Mobile Jukebox)'라는 음악 다운로드 서비스도 제공 중이다. 유럽의 주요 이동통신 사업자들은 3세대 서비스의 출시 이후 다양한 3세대 서비스의 콘텐츠를 확보하기 위해 최근 모바일 게임과 음악 서비스, 기본적인 MMS 서비스를 통해 가입자 매출을 확대시키는데 주력하는 한편, 콘텐츠 관련 업체들과 전략적 제휴도 적극 모색하고 있다. 이와 함께 모바일 TV시장을 선점하기 위해 역량을 집중하고 있다.

④ 단말기 시장의 현황과 전망

서유럽 시장의 2005년 3세대 단말기의 판매는 예상보다 저조한 실적을 기록했다. 그러나, 2006년에는 모바일 TV서비스와 킬러 어플리케이션으로

부상하여 3세대 단말기의 업그레이드 수요가 증가할 것으로 보고 있다. EDGE방식 단말기는 2007년부터 3세대 단말기의 보급으로 인해 판매가 감소될 전망이다. 서유럽의 단말기 시장은 독일이 가장 크며, 그 뒤를 이어 영국, 이탈리아, 스페인 순이다. 동유럽의 이동통신 단말기 판매 대수는 서유럽 시장의 절반 수준이다. 동유럽의 단말기 시장은 러시아가 가장 크며, 그 뒤를 이어 폴란드, 우크라이나 순이다.

⑤ 서유럽 모바일 콘텐츠 시장 현황

서유럽 이동통신 시장에서 음성을 제외한 데이터 시장 규모는 2005년 말 기준 약 312억 달러로, 이 중 커뮤니케이션 부문이 65%, 인포메이션 부문이 12%, 엔터테인먼트 부문이 23%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 2006년에는 데이터 시장 규모가 전년 대비 20% 정도 증가할 것으로 예상되었다.

가. 모바일 콘텐츠 매출 비중의 증가

서유럽의 이동통신 시장은 전반적으로 모바일 콘텐츠의 비중이 증가하고 있는 가운데, 모바일 콘텐츠 서비스를 다양화한 데이터 매출 및 ARPU (Average Revenue Per User)가 현저히 높게 나타났다.

나. SMS와 MMS

SMS는 유럽 이동통신 데이터 시장에서 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 유럽 이동통신 사업자들의 데이터 매출의 70% 이상을 차지하고 있다. 커뮤니케이션 부문에서 SMS가 차지하는 비중은 2005년 말 기준으로 약 68%이며, E-메일은 12%, MMS는 6%, IM은 4%를 차지할 것으로 예상된다. 이처럼 SMS가 데이터 매출에서 차지하는 비중이 크다보니 SMS 가격 인하 압력이 거세지고 있다.

유럽 모바일 콘텐츠 시장에서 MMS는 아직 활성화되지 못하고 있다. 그러나, 타입패드(Typepad)나 야후(Yahoo!)와 같은 기존 유명 블로그 및 포털 사이트들이 블로그 서비스를 제공하거나, 휴대전화에서 사진 및 이미지 캡쳐 사용이 늘어나게 되면 향후 MMS 사용이 증가할 것으로 예상된다. 따라서 MMS 요금은 점차 낮아지는 추세이다.

다. 모바일 IM

2005년 7월 보다폰과 마이크로소프트네트워크(MSN)의 IM 커뮤니티간에 상호 호환성을 허용하겠다는 발표 이후, 모바일 미디어IM 시장이 활력을 찾을 조짐이 보이고 있다. 보다폰의 메신저 서비스가 MSN 사용자와 통신할 수 있게 됐으며, 2006년 이후부터는 모바일 IM이 급속히 증가할 것으로 전망된다.

라. 모바일 음악과 TV

벨소리는 서유럽 모바일 음악시장에서 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 벨소리 시장은 그 동안 주류를 형성해 왔던 플리포닉에서 원음 벨소리로 무게 중심이 옮겨가고 있으며, 통화연결음 서비스 역시 증가하고 있는 추세다.

서유럽의 모바일 TV시장은 이제 막 시작 단계이다. 보다폰은 '섹스 앤 더 시티(Sex and the City)', '24' 등 기존의 인기 TV 프로그램이나 스포츠, 연예, 오락 등을 모바일용으로 변환시켜 제공하는 'Mobile TV' 서비스를 제공하고 있다.

마. 모바일 게임

서유럽 모바일 게임 시장은 지난 2년간 급속히 성장했으며, 다수의 모바일 게임 퍼블리셔들이 뛰어난 실적을 보이기도 했다. 유럽의 주요 모바일 게임 업체들은 각사가 자체 개발한 게임뿐만 아니라 이미 잘 알려진 고전 게임을 모바일로 이식하는 작업을 활발히 진행하고 있다. 그럼에도 불구하고 이동통신 가입자 중 모바일 게임을 다운로드 받아 사용하는 비율은 아직 낮은 것으로 나타났다. 유럽의 모바일 게임 퍼블리셔인 '아이플레이(I-Play)'가 영국, 이탈리아, 스페인, 독일 등의 휴대전화 이용자 2천 500명을 대상으로 조사한 바에 따르면, 게임을 다운로드 받아 사용하는 비율은 5%미만인 것으로 나타났다.

(2) EU의 국가 정보화 현황

① 국가 정보화의 추진 개요

가. 국가 정보화의 추진 흐름

EU는 1999년 'eEurope 정책(eEurope : An Information Society for All)' 을 통해 EU의 포괄적인 지식정보화 정책을 제시했다. 인터넷 보급, 교육, 공공서비스, 보건 분야에서 달성해야 할 구체적인 행동계획을 제시한 'eEurope 2005 행동계획' 은 초고속 인터넷 보급 확대를 주 내용으로 하고 있다. 이처럼 EU는 지속적인 정보사회 추진 전략 하에 건강 · 교육 분야의 정보화와 전자정부 구현에 초점을 두고 e-비즈니스에 적합한 환경 조성과 정보사회 인프라의 고도화를 위한 노력을 기울이고 있다.

나. i2010 이니셔티브

i2010 이니셔티브는 세계 최고 수준의 정보통신 및 미디어 산업을 육성하는 동시에 경제 및 사회 전반에 걸친 정보통신기술의 혜택 확산을 주요 골자로 하고 있다. 주요 목표는 개방적이며 경쟁적인 디지털 경제 추진, ICT(Information & Communications Technologies)를 통한 삶의 질 개선, 유럽 시민의 사회 참여 확대 등이다. i2010은 다음과 같은 3가지 큰 목표를 제시하고 있다. 첫째, '단일 유럽 정보 공간' 은 안전하고 빠른 초고속 인터넷 인프라를 기반으로 다양하고 풍부한 콘텐츠와 디지털서비스를 전달하는 것을 목표로 하고 있다. 둘째, 'ICT 관련 혁신 및 투자' 를 통해 연구결과가 경제성과로 연결될 수 있는 방안을 모색하고 궁극적으로는 성장과 일자리 창출에 기여할 것을 목표로 하고 있다. 셋째, '시민의 정보사회 참여 확대' 와 관련해서는 2006년 중 전자정부 실행계획의 채택 및 ICT(Information & Communications Technologies) 기반의 공공서비스 전략의 채택, 2007년 중 온라인 공공서비스의 실제 유사환경에 대한 실험, 2008년까지 e-Inclusion 유럽전략의 제안 등을 세부전략으로 채택하고 있다.

다. 전자정부 관련 정책

모든 EU 회원국은 정도에는 차이가 있지만 온라인 대민 서비스를 제공하고 있으며, 대부분의 국가가 전자정부 전략을 마련하여 시행하고 있다.

eEurope 이후 i2010이니셔티브의 추진에 따라 EU는 EU 25개국의 행정절차의 현대화와 전자조달의 확대 등을 주요 골자로 하는 전자정부 행동계획 'e-Government Action Plan' 을 2006년 4월에 채택하였다. EU는 국경을 넘어선 범유럽 차원의 공동의 접근법을 도입함으로써 규모의 혜택을 누릴 수 있도록 각국의 협력과 적극적인 추진 방안을 강구하고 있다.

라. 초고속인터넷 보급 격차 해소 정책

유럽연합 집행위원회(EC)는 유럽 내에서 초고속인터넷 보급을 확대하는 것이 일자리 창출과 성장 촉진에 핵심 요소가 될 것으로 판단하고, 유럽전역에 걸쳐 초고속인터넷망 확대를 촉구하고 있다. 그럼에도 불구하고 EU회원국의 초고속인터넷의 보급은 미약한 실정이다. 2005년 EU 15개 국의 농촌 지역 기업 및 가구의 60%에만 초고속인터넷이 보급된 반면, 도시지역의 보급률은 90%로, 이러한 격차는 신규 유럽연합 가입국의 경우 더욱 크게 나타났다. 통신망 속도 또한 농촌 지역에서는 더 느려서 e-비즈니스, 전자정부, 전자의료 및 멀티미디어 콘텐츠가 요구하는 대량의 데이터 전송이 불가능한 실정이다. 그러나 EU는 현재 유선전화에 적용되고 있는 보편적 서비스 의무화가 이동전화 및 초고속인터넷에까지 확대될 필요는 없다고 밝히고 있다. 투자자들 및 관련 업체들의 경우도 기본적이고 필수적인 통신서비스를 이용할 수 있는 보편적서비스 개념이 인터넷 부문으로까지 확대될 필요는 없다는데 전반적으로 동의하고 있다. 한편 전자통신 부문을 제외한 소비자 단체들은 보편적 서비스의 범위를 이동통신 및 초고속 인터넷까지 확대해야 한다고 주장하고 있는 상황이다.

② 국가 정보화의 추진 현황

가. EU의 국가 정보화 수준

EU의 초고속인터넷 서비스는 현재 대부분의 시민들의 접속이 가능해졌으나, EU 신규회원국과 인구분포가 적은 지역에서는 아직 서비스가 미흡하다. 25개 EU 회원국 기업의 연결성은 높은 수준이며, 중소기업 역시 이러한 추세를 따르고 있어서 전자상거래를 통한 총 수입의 회복세를 보이고 있다. 하지만 기업의 정보통신기술 이용, 특히 고급 e-비즈니스 솔루션의 사용에

있어 아직 미흡한 수준이다. 인터넷이 널리 이용되면서 온라인 공공 서비스의 이용 역시 증가하게 되었으며, 서비스 이용자 대부분은 시간을 절약할 수 있고 정부 기관에 더욱 유연하게 접근할 수 있다. 모든 EU 회원국들은 학력이 낮은 사람, 실업자, 노인들까지 정보사회의 혜택을 누릴 수 있도록 해야 하는 과제에 직면해 있다. 정보통신기술 도입에 적극적인 국가나 일부 신규 회원국에서는 이러한 격차가 그리 심하지 않게 나타나고 있다. 하지만 많은 국가에서 시간이 지남에도 불구하고 격차가 좁혀질 조짐이 전혀 보이지 않고 있다. 통합적인 정보사회의 실현은 적극적인 정책 지원 없이는 불가능할 것이다.

나. 정보인프라

2005년 7월 기준으로 EU내의 인터넷 가입자 수는 전년도보다 60% 상승하였다. 이러한 증가율은 상당히 높은 수준이지만 초고속인터넷 보급률이 10.6%로 미국, 캐나다 등 기타 선진국과 비교했을 때 여전히 최하위 수준으로 나타났다. 2005년 7월 기준으로 초고속인터넷 가입자 수가 4,800만 명에 이르고, 100명당 10.6명의 가입률을 보이고 있으나, 회원국마다 그 격차가 심하다. 초고속인터넷망 구축에 있어 가장 선두를 달리고 있는 국가는 네덜란드, 덴마크, 벨기에, 핀란드, 스웨덴이며, 이들 국가의 초고속인터넷 가입 비율은 100명당 15명 이상이다. 기업의 초고속인터넷 접속은 일반적이나 기업 규모에 따라 심한 격차를 보이고 있다. 대기업(직원 수 250명 이상)의 87%가 초고속인터넷을 이용하고 있으며, 중간 규모의 기업(50~249명)인 경우에는 70%, 소규모 기업인 경우에는 48%만이 초고속인터넷을 이용했다. 이는 2004년 1/4분기에 해당하는 수치이며, 이후부터는 초고속인터넷 가입자 수가 급격히 증가하여 기업에 초고속인터넷이 널리 보급되었다.

다. 전자상거래

EU는 전자상거래 활성화를 위해 e-비즈니스에 대한 연구를 확대하고, 중소기업의 전자상거래를 지원하고, 산업 전반의 디지털화를 촉진하고 있다. 유럽의 정보통신기술 분야 투자 규모는 미국보다 작으며, 기업 내 생산성 역시 유럽 내에서는 큰 관심의 대상이 되지 못하고 있다. e-Business

W@tch Survey의 결과를 분석하여 EU의 e-비즈니스 현황을 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 신규 EU 회원국 10개국은 가정의 인터넷 연결 부문이 아닌 기업의 인터넷 연결 부문에서 기존 EU 15개국의 수준에 더욱 근접해 있다. 이들 10개국에서 인터넷을 사용하는 기업의 평균 비율은 기존 EU 15개국의 92%이며, 인터넷을 이용하는 가정의 평균 비율은 기존 15개국의 65%이다. 둘째, 중소기업의 급속한 성장세와 더불어 지난 3년간 연결성이 크게 증가하였다. 셋째, 정보통신기술의 사용의 증가추이가 보이지 않고 있다. EU 25개국의 대부분 기업(89%)은 인터넷을 이용하고 있으나, 자체 웹사이트·홈페이지를 이용하거나(58%), 인트라넷(33%) 또는 엑스트라넷(12%)을 이용하거나, 온라인 구매(27%)를 하거나 공공 당국과 연계하여 인터넷을 이용하는(45%) 기업은 소수에 불과하다는 사실을 알 수 있다. 이는 기업부문 대부분이 정보통신기술의 활용에 있어 아직 초기 단계에 머물러 있음을 보여주는 것이다. 넷째, 정보통신기술의 활용은 대기업이 중소기업을 앞서고 있다. 2004년 EU 25개국에서는 대기업의 89%가 자체 웹 사이트를 보유하고 있었다. 하지만 중소기업의 경우는 57%에 머무르고 있었다. 인트라넷과 엑스트라넷 사용의 경우 기업 규모에 따른 격차는 더욱 크게 나타났다. 다섯째, 2004년 기준 EU 15개국의 전자상거래 총 수입은 대기업의 경우 특히 증가했다. 2004년 대기업의 32%(전년대비 6%p 증가)가 온라인 판매를 실시했고, 반면 중소기업은 14%(전년 대비 5%p 증가)만이 온라인 판매를 실시했다. 마지막으로 회원국 간의 전자상거래 총 수입은 다양한 격차를 보였다. 북유럽 국가와 영국, 독일은 전자상거래로 인한 총 수입 수준이 EU 평균보다 현저히 높게 나타났다.

라. 전자정부 현황 및 수준

2005년 EU에서 실시한 정보사회 벤치마킹 보고서(Information Society Benchmarking Report. 2005. 12)에 의하면, 인터넷 보급률이 높아짐에 따라 온라인 공공서비스의 이용 역시 증가하고 있는 것으로 나타났다. 온라인 서비스가 제공됨에 따라 이에 대한 수요도 증가하게 되었다. 2004년 가구 조사에 따르면 EU 15개국의 경우 공공 웹 사이트를 통해 정보를 입수하

는 인구(16~74세)의 비율이 2002년에 비해 두 배로 증가하였다. 또한 EU 25개국의 경우 평균적으로 전체 인구의 20% 이상이 웹을 통해 정부에 대한 정부를 입수했으며, 이 수치는 EU 15개국의 경우 24%에 달한다. 기업들의 정부서비스 이용률이 더욱 높게 나타나고 있는데, EU 25개국 기업의 45%는 공공 서비스에 대한 정보를 입수하기 위해 정부 웹 사이트를 이용했으나, 완전한 전자적 업무처리를 실시하는 기업의 비율은 16%로 낮게 나타났다.

(3) 영국의 뉴미디어 관련 청소년 보호 정책

① 사이버 상에서 영국 청소년을 보호하기 위한 정책

가. 영국의 인터넷 이용 실태

영국 아동 인터넷 이용 실태조사에 관한 최근 연구(UKCGO)에 따르면 9-10세 아동 중 92%가 학교에서 인터넷에 접속하고, 이 중 우려할 만한 수준인 30%가 인터넷 사용 시 자신을 보호하는 방법에 대해 수업을 받지 못한 것으로 나타났다(Colin Turner, 2006). 이들 청소년의 절반 이상이 인터넷에서 불법음란물을 접했고, 이 사실을 부모에게 알리겠다고 답변한 청소년은 10명 중 4명뿐인 것으로 나타났다. 영국 아동의 90% 는 학교 숙제를 하기 위해 매주 인터넷을 이용하는 것으로 나타났고, 70%는 이메일, 21%는 채팅방에서 친구를 사귀기 위해 인터넷을 이용하는 것으로 나타났다. 인터넷을 이용하는 아동의 30%는 온라인 친구를 사귀고, 8%는 인터넷에서 사귄 친구와 오프라인에서 만나고 있는 것으로 나타났다. 9-19세 어린이와 청소년 중 75%는 집에서 인터넷에, 62%는 디지털TV에, 82%는 게임콘솔에 접속하고, 영국 전체 어린이와 청소년의 81%는 자신의 휴대전화가 있는 것으로 나타났다. 영국 내 전문가들은 진행 중인 미디어 기술융합이 영국 청소년들의 미디어 이용에 반영되고 있음을 이 조사결과를 통해 알 수 있다고 말한다. 따라서 업계 전문가들은 인터넷 안전에 대한 새로운 접근방식이 필요하며 접속을 차단하는 것보다 교육과 인식의 전환에 역점을 둬야 한다고 강조한다.

나. 사이버 상에서 영국 청소년 보호 정책

영국정부는 어린이와 청소년들이 비판의식을 가지고 안전하게 온라인/오프라인 활동에 임할 수 있도록 지식과 온라인 툴 습득과정에 혁신적인 방식을 적용하게 되었다. 영국 사법당국은 어린이를 사이버 범죄에서 보호하기 위해 사이버 범죄 색출 및 조사에 새로운 방식을 적용하고 있다. 이처럼 어린이와 청소년의 발전 및 심리적, 정서적 안녕을 고려하여 실질적인 접근방식을 적용한 사이트로는 www.internetsafetyzone.com, www.ceop.gov.uk, www.thinkuknow.co.uk 등을 예로 들 수 있다.

영국정부는 국가전략을 개발하여 어린이와 청소년의 안전과 그에 대한 보호와 책임을 인식하고 있다. 청소년 범죄법(2003)은 인터넷상에서 성적인 목적을 가지고 채팅 등을 통해 어린이들을 유혹하는 행위인 그루밍(grooming)을 새로운 사이버 범죄로 규정하고, 성인이 사이버 채팅 중 이메일이나 기타 정보통신기술을 이용하여 청소년에게 해가 되거나 성적인 목적을 가지고 어린이와 만나는 것을 금지하는 새로운 법령을 통과시켰다.

성범죄법(2003)은 2004년 5월에 완전한 효력을 발생하였으며, 어린이와 청소년에 대한 새로운 사이버 범죄유형을 기술하고 있다. 이 법은 50년 이상의 전통을 가진 영국 성범죄입법 중 가장 철저한 법률검토를 거쳐 입법화되었다. 영국에서 수행된 다수 연구에 따르면 사이버공간이 어린이와 청소년에 대한 성폭력을 방조하고 있다고 강조하고 다음과 같은 사항이 이에 해당된다고 지적한다(Colin Turner, 2006).

- 사이버 공간에서 성적 목적으로 어린이를 유혹하는 그루밍(grooming) 등의 행위를 통해 어린이의 심각한 신체적 성폭력을 유발하는 행위
- 어린이를 성적 대상으로 하여 성적 만족을 얻거나 상업적 이익을 취하는 사이버상의 어린이 성폭력 가해자 집단이 자신들의 행위를 정당화하기 위해 어린이 성폭력 영상을 제작하는 행위
- 어린이 성폭력 영상을 다운로드하는 행위
- 어린이 성폭력 영상을 전송, 배포하는 행위

인터넷상에서 심각한 아동학대문제가 발생하자 영국정부는 2001년 다방면에 걸친 '아동보호 및 인터넷 특별 전담 기구'를 신설했다. 이 기구는 인터넷사업자, 이동통신업자, 사법당국, 어린이 자선단체 전문가 및 인터넷이 즐거우면서도 안전한 공간이 될 수 있도록 노력하는 어린이 보호단체들까지 아우르고 있다. 또한 영국 전역을 대상으로 교육 및 계도 캠페인을 성공적으로 벌이고 있다. 이 기구는 채팅서비스, 메시지 및 웹기반 서비스 제공시 고려해야 할 업계 우수사례와 지침을 발간하는 한편 표준평가, 필터링, 모니터링 소프트웨어를 마련 중에 있다.

이 기구는 또한 형법, 법집행, 어린이 보호조치 및 교육 관련 문제에 초점을 맞춰 다수의 소그룹을 구성하였다. '어린이보호조치그룹'의 경우 어린이가 불온물에 노출되지 않도록 여러 접속방식을 통폐합하였다. 이의 일환으로 검색 업체들과의 협력을 통해 가능한 조치를 검토한 결과 검색 서비스 업체에 대한 모범 사례지침을 내놓고, 일반대중에게 안전한 검색방법을 제시했다.

다. 모바일 미디어로 확대된 영국 청소년 보호 정책

휴대 전화, 게임콘솔, 무선기기 및 기타 휴대기기를 통해 인터넷에 접속하는 영국의 어린이와 청소년이 점차 증가하고 있다. 보다폰, 오렌지, O2, T-모바일, 버진 등 영국 이동통신회사들은 어린이들이 휴대전화 서비스를 책임 있게 사용하도록 권장하는 한편 휴대전화에서 불온 음란 콘텐츠에 접속하지 못하도록 인터넷 행동강령 마련에 힘을 모으고 있다. 이동통신 사업자마다 18세 이상 사용자만 접속할 수 있는 서비스와 콘텐츠는 별도로 등급을 정하여 나이제한에 걸리지 않는 사용자만 이용할 수 있도록 조치를 취하기로 동의했다.

② 영국의 아동착취 및 온라인 보호센터(CEOP)

2006년 4월 '아동착취 및 온라인 보호센터(CEOP)'가 발족됨으로써 영국의 청소년 보호 역사에서 중요한 진전이 있었다. 영국에서도 다른 나라에서와 마찬가지로 아동학대 영상 배포가 지속적인 증가추세(경찰의 1회 단속 시 압수되는 영상 75만개)를 보이고 있다. 어린이와 청소년들이 인터

넷에 접속하는 비율이 늘어나는 추세에서 이러한 영상에 노출될 수 있는 가능성도 점차 높아진다고 볼 수 있다. 모든 인터넷 아동학대 영상은 실제로 학대받고 있는 현실세계의 어린이가 존재함을 시사한다. 모든 사이버 대화는 어린이와 성폭력범과의 대화 가능성도 염두에 둬야 한다. 이러한 취지에서 CEOP는 영국의 어린이, 청소년 및 부모를 계도하고, 어린이가 안전하게 인터넷을 사용할 수 있도록 역량을 계발하여 불온 유해물에 노출되는 기회를 줄여보겠다는 입장을 밝히고 있다(Colin Turner, 2006).

CEOP 센터 경찰관들은 범인의 추적 · 기소, 어린이와 청소년 지원 및 역량개발, 보호 등의 업무추진에 있어 종합적으로 접근하기 위해 IT업계 전문가 및 어린이자선단체 전문가와 동일한 근무환경에서 함께 일하고 있다. 영국 전역을 관장하는 CEOP센터는 어린이자선단체, 기업체, 정부, 기타 어린이 성폭력문제를 담당하는 관련단체 등의 전문성을 경찰력에 접목시키고자 국제적인 유대관계를 유지하고 있다. 또한 사이버 아동성폭력 보고사례, 아동학대 영상을 교환하는 사람들의 자산을 추적하여 압수하는 전문 모니터링 요원 등 24시간 온라인 모니터링 자원을 두고, 합법적인 지불시스템을 통해 음란영상을 구매하는 사람들을 가중처벌하기 위해 협력 체제를 구축하고 있다.

CEOP 센터에서 강조하는 것은 형사사법체계 내에서 종사하는 사람들이 온라인과 오프라인이 접목된 범죄를 제대로 인식해야 한다는 점이다. 채팅방에서 어린이와 청소년에게 작업을 거는 행위, 불법 음란영상 배포행위, 기타 사이버상의 협박과 범법행위들이 오프라인과 결코 분리될 수 없기 때문이다. CEOP 센터에서 근무하는 사람이나 여기서 수행되는 업무는 모두 지식구축 원칙에 따른다. 범죄 심리 메커니즘, 청소년 보호에 필요한 기술적 진보사항, 어린이가 안전하게 인터넷을 사용할 수 있도록 역량을 계발하는 방법 등이 그 예이다. 진정한 파트너십이 없이는 경찰 단독으로 그러한 정보를 모두 획득하기란 어렵다. CEOP 센터는 '정보반', '위험관리반', '작전반' 등 세 부문의 태스크 포스팀을 구성하여 운영 중에 있다.

가. 정보반

CEOP 센터에서 정보반은 대내조직간, 지방경찰청이나 국제사법기구 등

대외기관으로의 정보 흐름을 통제한다. 그러한 정보는 평가 보고서로 해석되어 유사시 배포된다. 이외에도 각 지역에 따른 연구개발이 필수적이기 때문에 CEOP 내 전문가기구는 지방 및 국제경찰조직과 협조체제를 유지하여 성폭력범에 대한 범죄 재발 방지를 위한 관리를 실시하고 있다.

나. 위험관리반

위험관리반은 다방면의 업무를 취급한다. '희생자 신원 파악팀'은 첨단 데이터베이스와 첨단 소프트웨어를 이용하여 사이버 아동학대 피해자 파악을 전담하며, 압수한 영상을 토대로 모은 정보를 수사관들이 공유할 수 있도록 지원한다.

'안전설계팀'은 기술업체들과 연대하여 시장정보 및 현재와 미래의 기술오남용 가능성을 최소화하기 위해 세부지침을 제시한다. 과거 영국경찰이 범법자들의 기술을 파악하고자 진력했다면 오늘날은 업계 파트너들의 협력을 받아 범법자 기술수준을 뛰어넘는 수준에 와 있다. '교육 및 계몽팀'은 지식과 스킬을 함양하는 한편 부모, 어린이, 청소년 및 다양한 이해관계 집단을 파악하는 일(성폭력범에 협력한 공범자에 대한 전문교육도 제공)을 담당한다. '국제팀'은 해외기구 및 전문가기관과 협력하여 모범사례를 공유하고, 범법자 추적 역량을 강화하여 불법음란물이 인터넷을 통해 전세계로 파급될 수 있는 위험을 최소화하기 위하여 CEOP의 총체적인 접근방식을 널리 적용한다.

다. 작전반

작전반은 범죄규모와 위험도 및 파급효과를 최소화하기 위해 다양한 세력들과 공조체제를 유지하면서, 법집행과정에서 온 · 오프라인 환경이 접목된 부분을 매끄럽게 처리하고자 노력한다. 경찰은 영상출판이나 배포를 통해 부당이득을 챙기는 조직적인 범죄나 컴퓨터범죄수사 및 은밀한 수사가 요망되는 분야 등에서 지방경찰력을 지원하는 한편 국제기구와 공조체제하에 경찰력을 집중하는 데 초점을 맞추고 있다.

③ 벡타(BECTA)

영국정부는 어린이와 모든 연령의 학습자에게 ICT기반의 새로운 기회를

제공하겠다는 의지로 '벡타(Becta, British Educational Communications and Technology Agency)' 에서는 모든 연령대의 학습자가 디지털 활용 능력을 계발하여 신기술을 안전하고 책임감 있게 사용할 수 있도록 하는 노력을 기울이고 있다. 영국정부는 글로벌 경쟁력을 유지하기 위해 신기술을 활용하는 한편 사회 전체가 인터넷과 기타 ICT가 제공하는 다양한 혜택을 누릴 수 있도록 노력하고 있다.

벡타는 2005년 '전자안전: 효과적인 관행 정착을 위한 학교 정책을 개발하기(E-safety: Developing whole-school policies to promote effective practice)' 라는 보고서를 발행했다. 이 보고서는 모바일과 카메라가 내장된 휴대전화의 사용을 포함하여 새로운 디지털 커뮤니케이션 테크놀로지의 학교에서의 적절한 사용과 관련된 수용가능한 정책(acceptable use policies)을 제시하고, 청소년을 위한 구체적인 점검목록을 제공하고 있다.

(4) 독일의 뉴미디어 관련 청소년 보호 정책

독일 정부에서는 모든 미디어에서 청소년들에게 유해한 정보를 제공하는 것에 대한 보호 정책을 실시하는데 인터넷과 관련 휴대 기기도 이에 포함된다. 독일 정부는 청소년이 유해 콘텐츠에 노출되지 않도록 관련 법규를 제정하고 있는데, 미디어에서 청소년 보호는 주정부와 연방정부가 모두 관장한다. 오프라인 미디어는 청소년 보호법을 통과시킨 연방정부가 규제하고, 라디오 등 방송과 인터넷을 기반으로 하는 미디어에 대한 규제는 '청소년 미디어 약정' 을 공동으로 통과시킨 주정부가 관장한다. 이것은 2003년 4월부터 적용되었으며, 이전의 청소년 보호법을 대체하는 한편 뉴미디어에서의 청소년 보호로 확대하였다. 독일에서 인터넷이란 뉴미디어에서 청소년 보호 개념은 자율규제로 적용되고 있다. 따라서 청소년 보호업무를 다루는 정부부처마다 자율규제기관들이 각기 중요한 역할을 한다(Petra Meier, 2006).

① 인터넷에서 청소년에게 유해한 콘텐츠 규제

인터넷과 민영방송국의 청소년 보호 감독은 '청소년 매체보호위원회(KJM)'가 담당한다. 또한 BPjM(연방청소년 유해매체 심의위원회)가 '불법음란물' 판정을 내린 웹사이트에 대해 위원회는 문제가 된 사이트의 청소년에 대한 잠재적 유해성 판단을 내린다. 위원회는 청소년 보호 기관인 'Jugendschutz.net'의 인터넷 감시업무를 보조한다. 즉, 인터넷 검색을 통해 청소년에게 불온 또는 유해한 콘텐츠를 찾아낸 다음 해당 업체에게 청소년 보호 규정에 따라 웹사이트를 수정하도록 권고한다. 업체가 이에 불응할 경우 Jugendschutz.net에서는 KJM에 본 건을 회부하며 이에 공식 감독 절차를 밟게 된다.

'16세 이상 관람가능' 판정을 받은 영화나 비디오 게임의 방송가능시간(TV나 라디오 방송의 경우)은 밤 10시 이후, 새벽 6시 이전으로 제한한다. 또한 '청소년 관람불가' 판정을 받은 영화나 비디오 게임은 밤 11시 이후, 새벽 6시 이전에만 볼 수 있다. 인터넷 방송의 경우 콘텐츠 사업자는 동일한 관람제한 시간대에 모니터링을 하거나 이른바 '청소년 보호 프로그램'을 설치하여 나이제한 조건을 충족하는 사용자만 관람을 허용하고 있다.

KJM는 청소년 보호 프로그램의 나이제한 조건에 따른 인터넷 접속이 제대로 지켜지고 있는지 여부를 판단한다. 독일 주 청소년미디어보호약정에서는 청소년에게 유해하지는 않으나 적합하지 않은 콘텐츠를 배포하는 모든 업체에게 청소년의 접근을 차단하기 위해 자사 웹사이트에 기술적인 장치를 구현하거나 청소년 보호 프로그램용 사이트를 프로그램화하도록 규정하고 있다. 이러한 청소년 보호 프로그램은 아직 인증을 받지 못했지만, KJM는 3가지 시험모델에 대해 기술적으로 접근방식을 달리하여 평가에 착수했다(Petra Meier, 2006).

인터넷 사업자는 3가지 시험모델에 대해 '인터넷 콘텐츠 등급협회(ICRA)' 라벨을 해석하거나 전환하는 식으로 자사 사이트의 등급을 매길 수 있다. 또한 세 프로그램 모두 청소년을 위한 안전한 인터넷 환경 구현방식이 각각 다르다. 이 중 'ICRA Deutschland'은 ICRA 라벨을 독일 표준 연령

대로 해석하는 것이고, ‘Jugendschutzprogramm.de’ 와 ‘System-I’ 등 나머지 둘은 인공지능이나 수작업에 의해 선정한 블랙리스트와 아동용 사이트(화이트 리스트)의 최적화 작업을 추진 중에 있다.

이러한 절차에 따라 ‘불법음란물’ 판정을 받은 매체는 TV나 라디오에서 방송이 금지된다. 인터넷의 경우 ‘불법음란물’ 로 판정된 콘텐츠는 범죄요건을 충족하지 않거나 매우 유해한 콘텐츠에 해당되지 않을 경우에만 배포가 가능하다. ‘불법음란물’ 이나 음란 콘텐츠를 배포하는 자는 웹사이트에 나이 인증 시스템(AVS)을 구현하여 18세 이상 성인만 접속할 수 있게 해야 하는데, 즉 ‘폐쇄 사용자 그룹’ 만 이용할 수 있어야 한다.

위원회는 나이 인증 시스템을 개발하고자 하는 업체의 요청이 있을 경우 나이 인증 시스템을 평가한다. 동 위원회는 다수 시스템과 시스템 모델이 안전성 요건을 충족하고 있다는 판단을 이미 내린 바 있다. 잠재적 나이 인증 시스템은 모두 2단계 보안레벨을 거쳐야 한다.

- 신분확인: 일정한 지점에서 1:1 접촉이 이루어지면 청소년에게 유해한 콘텐츠로 구성된 웹사이트에 접속가능
- 인증: 웹사이트 접속 허가를 받기 전 신분확인을 마친 사용자는 청소년에게 노출될 수 있는 접속 데이터의 위험을 최소화하기 위해 인증을 얻어야 한다.

독일 내에서 콘텐츠 사업자가 배포한 인터넷의 ‘불법음란물’ 에 대해 해당 콘텐츠 사업자가 BPjM의 통지와 KJM의 의견을 수령하면 청소년 보호규정에 따라 웹사이트를 수정하거나 인터넷 방송을 중단해야 한다. 그렇지만 대부분의 ‘불법음란물’ 은 독일 밖에 거주하는 사업자가 배포하는 웹사이트로 구성된다. 이러한 불법 콘텐츠 사업자들은 BPjM의 통지에 불응하고 유해한 콘텐츠를 담은 인터넷 방송을 계속한다. 이 경우 위원회는 문제의 웹사이트 주소(URL)에 필터 프로그램을 적용하여 학교나 가정에서 학생과 자녀들이 이러한 불법음란 사이트에 접속하지 못하도록 차단할 수 있다.

BPjM와 멀티미디어 콘텐츠 사업자의 자율규제기관인 FSM(영상자율심의

위원회)은 독일 검색엔진에서 '불법음란물' 사이트를 걸러내도록 노력을 기울인 결과 이제 추천 링크의 검색엔진 리스트에서 '불법음란물' 사이트들이 검색되는 경우는 거의 없게 되었다.

(5) 핀란드의 뉴미디어 관련 청소년 보호 정책

① 청소년 대상 안전한 인터넷 이용에 관한 인식 제고 프로젝트 (TUNNE)

Mannerheim 아동복지연맹은 주로 핀란드 내 수 백여 지역 단체 및 구역 조직에서 활용될 새로운 실행 방법 개발에 초점을 맞추고 있는 프로젝트를 통하여 그 활동을 개발하고 있다. 이러한 프로젝트의 하나인 TUNNE은 인터넷 안전을 그 목표로 삼고 있다. 이 프로젝트의 목표는 핀란드 가정에서 정보 통신 기술(information & communication technologies, ICT)의 안전하고도 책임 있는 사용을 촉진하는데 있다. '안전한 인터넷을 위한 세부 실행 계획' 과 보조를 함께 하면서, TUNNE은 핀란드 가정에 정보 통신 기술의 건설적이며 윤리적 활용을 장려하는 지원조치 및 온라인 자료를 제공하고 있다(Anu Mustonen, 2006).

이 프로젝트의 접근방법 중 새로운 것은 청소년들에게, 미디어 관련 이슈에 대하여 자신보다 나이 많은 기성세대 및 어린 아동들을 교육하는 것과 관련된, 적극적인 역할을 수행할 수 있는 권한을 부여하고 있다는 점이다. 이는 Mannerheim 아동복지연맹에 의하여 구축된 동료 학생 네트워크를 통하여 수행된다. 이 연맹은 핀란드 전역의 일반 중등학교 중 90%에서 10,000여 명의 동료 학생들을 확보하고 있다.

② 청소년 대상 안전한 인터넷 이용에 관한 인식 제고 프로젝트 (TUNNE)

Mannerheim 아동복지연맹은 주로 핀란드 내 지역 단체 및 구역 조직에서 활용될 아동 보호를 위한 새로운 실행 방법 개발에 초점을 맞추고 구체적인 실천 계획을 개발하고 있다. 이러한 프로젝트의 하나인 TUNNE은 인터넷 안전을 그 목표로 삼고 있다. 이 프로젝트의 목표는 핀란드 가정에서

정보 통신 기술(information & communication technologies, ICT)의 안전하고도 책임성 있는 사용을 촉진하는데 있다. '안전한 인터넷을 위한 세부 실행 계획' 과 보조를 함께 하면서, TUNNE은 핀란드 가정에 정보 통신 기술의 건설적이며 윤리적 활용을 장려하는 지원조치 및 온라인 자료를 제공하고 있다.

이 프로젝트의 접근방법 중 새로운 것은 청소년들에게, 미디어 관련 이슈에 대하여 자신보다 나이 많은 기성세대 및 어린 아동들을 교육하는 것과 같은 적극적인 역할을 수행하는 권한을 부여하고 있다는 점이다. 이는 Mannerheim 아동복지연맹에 의하여 구축된 동료 학생 네트워크를 통하여 수행된다. 이 연맹은 핀란드 전역의 일반 중등 학교 중 90%에서 10,000여 명의 학생들을 확보하고 있다.

③ 인터넷에서의 따돌림(net bullying)

인터넷과 특히 인터넷의 포토 갤러리는 핀란드 청소년들 사이에서 가장 인기 있는 것으로 부상하였다. 가장 인기 있는 사이트는 'IRC-갤러리아(IRC-galleria)' 이다. 이는 핀란드에서 방문자 수 1위의 네트워크 사이트로서 사진, 채팅 및 다이어리 · 블로그의 게시나 그에 대한 댓글 기능을 제공하고 있다. 또한, IRC-갤러리아는 비슷한 취미, 관심 또는 이데올로기를 가진 네트워크 모임을 위한 포럼을 제공한다. 12~17세의 핀란드 청소년 대다수는 IRC-갤러리아 및 여타 포토 갤러리에 하나 혹은 여러 개의 프로필을 보유하고 있다.

Mannerheim 아동복지연맹은 청소년들의 인터넷 포토 갤러리 이용 경험에 관한 광범위한 조사를 실시하였다. 2006년 봄, 'IRC-갤러리아', 'Kuvake.net', 'ii2.org' 세 사이트에 대한 자료가 수집되었다. 세 사이트 모두에서, 12~17세에 해당하는 11,300명의 청소년들이 수일 내에 설문지에 답변하였다. 응답자의 2/3가 소녀였고, 이는 실제적인 포토 갤러리 이용자의 성별 분포를 나타내고 있다.

응답자의 3/4(74%)가 매일 포토 갤러리를 이용하고 있으며, 거의 90%가 친구와의 채팅을 목적으로 포토 갤러리를 사용하고 있다. 청소년의 절반

이 갤러리를 통하여 친구를 사귀어 본 경험이 있으며, 4명 중 1명꼴로 인터넷상의 친구를 실제로 만나본 경험이 있다고 답변하였다. 10명 중 1명꼴로 포토 갤러리를 통하여 여자 친구나 남자 친구를 찾았다고 답변하였다.

가. 네트워크상의 따돌림

응답자 5명중 1명은 1년 이내에 인터넷상에서 따돌림을 경험한 적이 있다고 답변하였다. 포토 갤러리에서 가장 빈번하게 발생하는 문제는 따돌림과 사진의 악용이다. 인터넷 사이트에서의 따돌림은 일반적으로 특정인의 외모나 의견에 대한 조롱이다. 청소년의 2/3가 이러한 문제를 알고 있으며 3명중 1명꼴로 인터넷 사이트를 통한 이러한 조롱의 희생자가 되었던 경험이 있었다. 청소년 5명중 1명꼴로 특정인이 본인의 허락 없이 자신의 사진을 공개한 사실을 알게 된 경험이 있었다. 포토 갤러리에 친구의 사진을 게시하면서 항상 친구의 허락을 요청하는 청소년은 단지 2명중 1명에 불과하였다. 소문, 가십, 차별 및 인종차별 또한 포토 갤러리에서 빈발하는 문제이다. 여기에서는 거짓 별명(false nickname)과 관련된 문제도 있다. 인터넷을 통한 공격의 가장 극단적인 형태에는 살해 위협, 갤러리 간 전쟁 및 언어를 통한 패거리 간 싸움이 포함된다.

응답자의 거의 1/3이 불안을 주는 성 관련 댓글을 받아 본 경험이 있다고 답변하였다. 심지어 응답자의 1%는 갤러리에서 만난 사람에 의하여 신체적 희롱을 당한 사람을 알고 있다고 답변하였다.

학교에서 벌어지는 따돌림이 인터넷상에서 계속 이어지는 경우도 종종 발생한다. 그러나 부모들은 일반적으로 자신의 아이들이 인터넷 사이트에서 따돌림의 대상이 되고 있는지를 알지 못한다. 자신의 부모에게 이러한 따돌림에 대해 이야기한 청소년은 6%에 불과한 것으로 보고되었다. 이러한 결과에서 나타나는 것처럼 부모들이 자신의 아이들이 인터넷에서 겪고 있는 경험과 그것에서의 친구 관계에 대하여 지속적인 관심을 기울이는 것이 중요한 문제로 부각되고 있다(Anu Mustonen, 2006).

응답자의 거의 절반(42 %)은 포토 갤러리에는 포토 갤러리를 이용하기에 너무 나이 어린 사용자들이 많다고 생각하고 있다. 다수의 응답자들은

네트워크상에서 자신의 연락처 정보를 공유하고 공개된 미디어에 사진을 게시하는데 있어서 지나치게 개방적인 태도를 취하는 나이 어린 사용자들에 대하여 자신들의 우려를 나타냈다. 서비스 유지업체가 설정한 포토 갤러리 연령 제한이 있으나, 이 제한으로 통제하는 것은 매우 어렵다. 인터넷에서 자신의 나이를 속이는 것은 언제든지 가능하기 때문이다.

나. TUNNE의 캠페인 실시

Mannerheim 아동복지연맹은 청소년 스스로가 미디어 관련 이슈에 있어서 가르치는 사람이 되는 새로운 개념을 통하여 인터넷의 긍정적 효과를 증진하고 인터넷 사이트상의 위험을 감소시키기 위한 캠페인을 실시하고 있다. 인터넷에서 발생하고 있는 괴롭힘과 같은 청소년 문제를 부모들에게 알리고 지속적인 관심과 보호를 위한 내용도 이에 포함된다(Anu Mustonen, 2006).

또한 청소년이 겪을 수 있는 중독과 관련하여 중독 해결 의료센터를 온라인에 개설하고 부모에게 지침을 제공하는 등의 노력을 하고 있다. SMS 등을 이용하여 알코올 중독 등의 치료에 활용하고 있으며 이것을 통해 실질적으로 청소년 자살률은 감소하고 있는 실정이다. 또한 Graphogame과 같은 컴퓨터 게임을 활용하여 자폐증, 실어증을 치료하고 있으며, 읽기 및 쓰기 능력을 향상시키고 있다.

3) 일본

(1) 일본의 모바일 시장

① 시장 개요

일본의 이동통신 시장은 이미 포화상태에 달하면서 성장세는 점차 둔화되고 있다. 2005년 9월 현재 일본 이동통신 서비스 가입자는 8천 813만 명으로, 전세계 이동통신 가입자 중 4.4%를 차지하고 있다. 현재 일본에서는 NTT 도코모, KDDI, 보다폰 등 3개 사업자가 이동통신 서비스를 제공하고 있으며, 세계에서 최초로 3세대 서비스가 도입되어 제공되고 있다. 가트너에 의하면 2005년 말 일본 이동통신 단말기 보급률은 69.2%를 기록하였으

며, 2009년에는 74.9%로 증가할 것으로 전망된다. 2005년 일본 이동통신 서비스 전체 매출액 중에서 음성 서비스 매출액은 73.9%, 데이터 서비스 매출액은 26.0%를 차지하였다. 일본은 세계 주요 시장 중 데이터 서비스 매출액의 비중이 가장 높은 국가이다. 일본의 이동통신 시장이 포화 상태에 달하면서 각 이동통신 사업자들은 고객 유지를 위해 새로운 서비스 개발하고, 화상 전화, 모바일 TV, 라디오, mp3, 바코드 리더, 비접촉 IC카드 등 다양한 기능을 휴대전화에 추가하고 있다.

② 규제동향

일본은 총무성에서 통신 부문 규제 및 정보통신 산업 육성을 위한 전반적인 업무를 담당하고 있다. 일본은 1985년부터 통신 부문 독점 운영을 지속적으로 철폐해 온 결과, 현재 아시아 · 태평양 통신 시장에서 가장 자유화가 잘 이루어진 국가로 꼽히고 있다. 그러나 NTT 도코모, KDDI, 보다폰 등 3사의 과점 체제가 지속되고 있는 문제가 있다. 또한 무선 서비스 이용이 증대되면서 2003년 10월 주파수의 효율적 사용을 위한 '주파수 재배치 정책'을 제정하였다.

③ 이동통신 서비스 경쟁 현황

일본 이동통신 시장은 NTT 도코모, KDDI, 보다폰 등 3개사의 과점 형태로 운영되고 있다. 일본 최대 이동통신 사업자는 NTT 도코모이며, 그 뒤로 KDDI, 보다폰이 있다.

NTT 도코모는 일본 제 1의 이동통신 사업자로, 세계 최초로 WCDMA 방식의 3세대 이동통신 서비스인 'FOMA'를 제공하고 있다. 현재 NTT 도코모는 자본금 기준으로 세계 최대의 통신 사업자로 꼽힌다. KDDI는 일본 제 2의 이동통신 사업자로, '디자이닝 더 퓨처(Designing the Futere)'라는 비전 아래 유비쿼터스 환경 구축을 중장기 목표로 하고 있으며, 향후 유비쿼터스 네트워크 사회의 도래에 대응하기 위한 전략으로 네트워크 인프라 및 솔루션 개발에 역량을 집중하고 있다. 보다폰 K.K는 2001년 제이폰(J-Phone)이 보다폰의 자회사로 편입된 이후, 2003년 보다폰으로 개명되었다.

④ 3세대 서비스 동향

일본은 세계 최초로 3세대 서비스를 실시한 국가로, 타 국가에 비해 3세대 서비스의 보급률이 매우 높은 편이다. 사업자별로 보면 cdma2000 방식 서비스를 제공하고 있는 KDDI의 가입자 수가 가장 많았고, WCDMA 방식의 NTT 도코모가 그 뒤를 잇고 있다. 한편 보다폰의 WCDMA 가입자 수는 매우 낮은 수준을 보이고 있다. NTT 도코모는 FOMA 서비스가 가능한 단말기의 신속한 개발을 위해 후지쯔, 미쯔비시 등과 FOMA 단말기 개발 비용을 공동 부담하고 있으며, 모토로라와 공동으로 고기능 스마트폰(모델명 M1000)을 개발하여 2005년 7월 출시하였다. KDDI는 cdma2000 lx EV-DO 서비스 지역을 빠르게 확대하여, 2005년 9월까지 네트워크 커버리지가 99.9%에 이르고 있다. 보다폰의 WCDMA 서비스인 '보다폰 글로벌 스탠다드'는 2005년 이후 가입자 수 증가세가 점차 빨라지고 있으며, 네트워크 커버리지는 약 99.7%를 보이고 있다.

⑤ 단말기 시장 현황

일본 이동통신 단말기 시장은 거의 포화 상태에 이르렀다. 2005년 기준으로 일본은 아시아 · 태평양 지역 이동통신 단말기 판매 중 21.6%의 비중을 차지하고 있으며, 전세계 판매의 5.4%를 차지하고 있다. 기술방식별로 보면, cdma2000 단말기와 PDC방식 단말기는 빠른 감소세를 보일 전망이며, 3세대 서비스인 WCDMA 단말기는 꾸준한 증가세를 보일 전망이다. 또 다른 3세대 서비스는 cdma 2000EV-DO 방식의 단말기 또한 높은 속도로 증가하고 있다. 한편 일본 이동통신 단말기 시장은 파나소닉, NFC, 샤프 등 일본 현지 업체들이 시장의 대부분을 점유하고 있다.

⑥ 모바일 콘텐츠 시장 현황

일본 이동통신 시장에서 음성을 제외한 데이터 시장 규모는 2004년 214억 달러이며, 이 중 커뮤니케이션 시장이 143억 달러, 인포메이션과 엔터테인먼트 시장이 각각 25억 달러와 45억 달러를 기록하고 있다. 2005년에는 이 중 엔터테인먼트 시장의 성장률이 42.5%여서 가장 클 것으로 예상되며, 인포메이션 시장이 30.1%, 커뮤니케이션 시장이 26.2%의 성장률을 기록할

전망이다. 한편 일본 모바일 미디어콘텐츠 포럼(MCF : Mobile Content Forum)에 따르면, 일본의 모바일 콘텐츠 시장 규모는 2004년 말 기준 2천 603억 엔으로, 전년 대비 122% 성장한 것으로 나타났다. 이 중 기존의 화음 벨소리와 원음 벨소리가 전체 모바일 콘텐츠의 과반수를 차지하고 있으며, 게임과 기타 콘텐츠가 나머지를 차지하고 있다. 일본 모바일 콘텐츠 시장은 1999년 NTT 도코모의 무선 인터넷 서비스인 아이모드(i-mode) 등장 이후 급성장을 거듭해 오고 있으며, 특히 3세대의 도입으로 인해 고품질의 콘텐츠 제공이 가능해지고, 패킷요금 정액제로 인해 요금 부담에 대한 부담에서 벗어나면서 시장이 급성장 하고 있다.

가. 모바일 음악과 게임

일본의 모바일 벨소리 시장은 3세대 확대 및 정액제 보급에 따라 기존의 화음 벨소리에서 원음 벨소리로 주류가 변하고 있으며, 특히 한 곡 전체를 다운로드 할 수 있는 '풀 트랙 다운로드' 시장이 큰 폭으로 성장할 것으로 예상된다. 이처럼 원음 벨소리 시장이 확대됨에 따라 저작권의 중요성이 강조되고 있으며, 이에 따라 저작권 및 저작인접권을 관리할 수 있는 음반 회사 직영 CP가 눈에 띄게 성장세를 보이고 있다. 일본의 모바일 게임 시장 역시 3세대 보급 및 정액제 도입으로 인해 빠른 속도로 성장하고 있다. 단말기의 기능이 향상됨에 따라 롤플레잉 게임과 같이 다량의 데이터를 요구하는 게임의 다운로드가 가능해졌으며, 이에 따라 메이저 게임 퍼블리셔의 모바일 게임 시장 진출이 본격화되고 있다.

나. 모바일 정보 콘텐츠

뉴스, 일기예보 등을 제공하는 모바일 미디어정보 콘텐츠 시장이 일본 전체 콘텐츠 시장에서 차지하는 비중은 매우 작다. 한편 휴대전화를 이용한 e북(e-book) 시장이 만화를 중심으로 서서히 성장하고 있다. 이는 대용량의 데이터 전송이 가능해짐에 따라 책 한권을 하나의 파일로 다운로드 할 수 있게 되었기 때문인 것으로 보인다.

다. 모바일 영상

일본 모바일 영상 시장의 주요 서비스는 감소 추세를 보이고 있는 수신

대기화면 서비스와 향후 성장이 기대되는 서비스인 KDDI와 NTT 도코모의 동영상 전송 서비스 '이지 무비(EZ Movie)', '아이모션(i-motion)' 등이 있다.

(2) 일본의 국가 정보화 현황

① 국가 정보화의 추진 개요

가. 국가 정보화의 주요 정책

일본은 2000년 말의 IT기본전략을 토대로 2001년 1월, e-Japan전략을 추진하였다. 이 전략은 초고속인터넷 보급을 추진해서 2005년까지 세계 최첨단의 IT 국가를 달성하겠다는 초고속인터넷 인프라 정비 전략이었다. 이후에 추진된 e-Japan 전략II는 의료, 지(知, 학습), 행정서비스 등 7개 분야의 선도적인 IT 이·활용의 대처를 핵심으로 하는, 처음으로 유비쿼터스 네트워크를 도입한 국가 IT전략이었다. 2003년 12월, IT전략본부 평가전문조사회의 평가에 따르면, e-Japan전략을 추진한 5년 동안 일본은 세계 최첨단을 뒤쫓는 국면에서 21세기 IT 사회 구축에서는 세계를 선도하는 국면으로 나아가고 있다고 평가했다. 그러나 한편으로 행정서비스나 의료 · 교육 분야 등에서의 IT 활용에 대한 국민 만족도 향상, 지역이나 세대간 정보격차해소, 보안이나 방재 · 재해 대책 촉진, 기업경영에 있어서 IT활용이나 국제 경쟁력 강화, 국제공헌 등의 과제가 여전히 남아 있는 것으로 평가하고 있다. 일본 IT전략본부는 이러한 평가를 기반으로 'IT 신개혁 전략'을 2006년 1월 19일에 발표했다. IT 신개혁 전략은 보안이나 프라이버시 보호가 확보된 유비쿼터스 네트워크 사회를 실현시키고, 이를 통해 세계 최고의 인프라, 그리고 잠재적인 활용능력과 기술 환경을 가진 IT 국가로 계속 성장하겠다는 의지를 담고 있다. 이전의 IT 전략들이 '공급자 관점'에서 IT화를 진행시키는 것 자체를 주목적으로 IT 투자를 적극적으로 추진했다면, 이제부터의 새로운 IT전략은 진정으로 IT화의 혜택을 온 국민이 누릴 수 있는 사회를 만들어가는 '이용자 · 생활자 중심'의 IT 전략이라 할 수 있겠다.

나. IT 신개혁 전략

일본은 2005년까지 e-Japan 전략을 구조개혁과 함께 진행시키기 위해 노력했다. 일본 IT전략본부는 이러한 e-Japan 성과를 기반으로, 'IT 신개혁 전략' 을 발표했다. IT 신개혁 전략의 기본 이념은 첫째, 21세기 전반적인 사회문제나 과제를 IT가 가진 구조 개혁력으로 해결해 나가고(구조개혁에 의한 비약) 둘째, 기술우선이 아닌 이용자 · 생활자 중심의 관점을 IT전략 책정의 기본으로 하며(이용자·생활자 중심) 셋째, 커다란 사회적 과제를 IT로 해결하고 그 해결모델과 구조개혁의 힘을 세계에 제공한다는 것이다(국제공헌 · 국제경쟁력 강화).

② 국가 정보화 추진 현황

가. 국가 정보화의 주요 현황

ㄱ. 인프라

일본 IT 비즈니스 시장 전체를 견인하였던 휴대전화 시장과 통신서비스 시장의 성장속도가 둔화되면서 성숙기를 맞이함에 따라 사업자에게 새로운 기술 혁신과 서비스 혁신이 요구되고 있는 상황이다. 휴대전화 시장은 2006년 중 도입 예정인 MNP(Mobile-Number Portability, 번호이동성)가 시장 활성화에 일익을 담당할 것으로 기대하고 있다. 한편 지금까지 초고속인터넷 시장은 정액요금과 통신 속도의 고속화를 이용자에게 제시하는 것으로 고객을 유치하였고, 가입자 수를 대폭 증가시켰다. 그러나 이제는 이러한 기본적인 요건에 더해서 사업자는 IP전화와 영상전달 등의 서비스에도 주력하는 것이 당연한 추세가 되고 있다.

ㄴ. e-비즈니스 시장

e-비즈니스 시장은 전년대비 33%나 증가하여, 금액 규모에서는 25조 엔을 넘는 큰 성장을 하였다. 광의의 EC 및 협의의 EC, B2C EC, C2C(소비자 간) 전자상거래 시장은 계속적으로 성장을 하고 있는데, 특히 C2C 넷 옥션은 B2C 시장규모의 전년대비 27.6% 증가보다 높은 성장을 이루었다. 또한 휴대전화를 이용한 C2C 네트워크 옥션도 개인생활에 정착되고, 젊은 층을 중심으로 이용이 빠르게 확산되고 있기 때문에 향후에는 휴대 옥션 역

시 더욱 성장할 것으로 전망된다.

나. 국가 정보화의 주요 정책과 추진 현황

ㄱ. u-Japan 정책

일본 총무성이 발표한 u-Japan 정책은, 유비쿼터스 네트워크 인프라를 정비함으로써 일본의 사회·산업이 향후 직면하게 될 모든 문제를 유비쿼터스 네트워크 IT를 활용해서 2010년을 목표로 해결하겠다는 사회상을 의미하는 것이다. e-Japan전략이 초고속 인터넷화라는 'IT 인프라 정비' 가 전략의 근간이었다면, e-Japan 전략Ⅱ에서는 'IT 이익 활용 촉진' 을 제창했으며, u-Japan정책은 '가치 창출' 이 전략의 목표라고 할 수 있다. 이는 인프라 정비 및 IT 이익 활용에 의한 촉진력으로 국민생활 곳곳에 스며든 IT를 유비쿼터스 네트워크로 연결시켜서 완전히 새로운 가치를 창출하도록 한다는 것이다.

ㄴ. 정보경제·산업비전 정책

정보경제·산업비전은 일본 경제의 제2 도약기를 향해서 ① PC중심에서 유비쿼터스 IT(휴대전화, 정보가전, 전자태그, 디지털 TV, 네비게이터 등)로, ② 실리콘밸리의 산업 집적 집중에서 동아시아 산업 집적으로, ③ IT 정비 및 보급(이용 편리성)에서 IT에 따른 혁신·해결(강력한 실현)으로, ④ 부분 최적의 IT 이·활용에서 산업과 사회시스템 전체를 최대한 만족시키겠다는 4가지 방향을 제시하고 있다. 그리고 이를 통해 정보경제와 정보산업을 변혁시키겠다는 것을 기본 목적으로 하고 있다.

ㄷ. UNS(Ubiquitous Network Society)전략 프로그램

일본 총무성이 2004년 7월에 공표한 UNS 전략 프로그램(Ubiquitous Network Society)은 Universal Communication(지적창발 프로그램 : 유니버셜 커뮤니케이션 기술전략), New Generation Network(국제선도 프로그램 : 신세대 네트워크 기술전략), Security and Safety(안전·안심 프로그램), ICT(Information & Communications Technologies 안전·안심 기술전략)를 주축으로 한다.

ㄹ. 전자정부 전략

IT전략본부가 발표한 '중점계획-2006년' 책정의 기본 방침(안)에 '전자정부 추진관리 보좌관' 과 '전자정부 추진관리실' 의 설치가 포함되면서 전자정부 추진체계가 강화되었다. 이와 함께 IT 신개혁 전략에서 '세계에서 가장 편리한 전자행정' 을 구현하는 것을 목표로 '이용 편의성 · 서비스 향상' 을 실감할 수 있는 전자행정(전자정부 · 전자자치체)을 실현하고, 국가 · 지방공공단체에 대한 신청·신고 등의 수속에 있어 온라인 이용률을 2010년까지 50% 이상으로 한다는 것을 실천 과제로 설정하였다. 한편 총무성은 '업무개혁을 추진하는 내부인재 육성' 을 통해 더 나은 전자정부 · 전자신청의 실현에 필수적인 '혁신리더' 를 양성하기 위한 의지를 피력했으며, 또한 지방공공단체는 시스템 표준화 · 공동화를 추진하기 위해 '온라인 이용촉진 지침' 을 책정할 예정이다.

(3) 정보 사회 발전에 따른 청소년 보호를 위한 정책

① 중앙정부

일본에서는 온라인에서의 유해 정보가 청소년들에게 악영향을 미칠 수 있음을 파악하고 관련 규제 정책을 중앙정부 및 각급의 부처에서 실시하고 있다. 모바일 미디어도 휴대 전화를 중심으로 이와 같은 연장선에서 유해 정보에 대한 규제를 실시한다. 중앙정부 아래 '청소년 육성 추진 본부' 에서는 2003년 12월 국가 청소년 육성 추진 정책을 발표하고 청소년 주변 환경 정비 지침에 따라 2004년 4월 정보 사회 발전에 따른 대책을 마련하였다. 여기서는 보다 세부적으로 국가가 청소년 주변의 유해환경에 대한 대책을 통해서 대응해야 할 문제, 국가가 지방 자치 단체에 대응을 요청할 문제, 그리고 국가가 관련 업계 집단에 그에 대한 대응을 요구할 문제로 나누어서 그에 따른 지침을 공표하고 있다(Satoko Imamura, 2006).

인터넷이 광범위하게 확산 · 이용됨에 따라 중앙 정부 아래 'IT 전략 본부' 는 2003년 9월 불법 · 유해정보에 관계 성·청 연락회의(일명 IT 안전회의)를 설치하게 된다. 이러한 기구는 인터넷 이용자들이 불법 · 유해 정보를

보다 쉽게 입수할 수 있고, 그러한 정보와 조우할 가능성이 높아지고 있는 환경에서 이는 사이버 범죄와 재산권 침해 및 인권 유린과 같은 새로운 IT 관련 사회문제의 출현을 부추기고 있다는 문제의식에서 출발한 것이다. 따라서 여기서는 일본내외의 인터넷상 불법 · 유해 정보로 인한 문제 및 다양한 IT 관련 사회문제에 대한 현황을 파악하고 문제에 대응하는데 성·청간의 긴밀한 의사소통 및 공조를 목표로 하고 있다. 'IT 안전회의' 는 2005년 6월 '인터넷 불법 · 유해 정보 대책' 을 발표하게 되는데, 여기서 주목해야 할 것은 인터넷을 기반으로 하는 모바일 미디어로 그 규제가 확대되었다는 것이다.

다음은 '인터넷 불법 · 유해 정보 대책' 에 관련된 정책을 요약한 것이다. 첫 번째는 필터링 소프트웨어의 활용을 촉진하는 것으로 공공장소에 있는 컴퓨터에 대한 필터링 소프트웨어 도입과 동시에 자녀가 있는 가정을 중심으로 필터링 소프트웨어 활용 교육을 실시하는 것을 골자로 하고 있다. 이러한 것과 더불어 휴대전화용 필터링 기술 개발, 비디오, 게임, 게시판, 채팅 등 기타 인터넷상의 기능을 포괄할 수 있는 필터링 기술을 연구 · 개발을 수행하고 있다. 두 번째는 정보 제공자에 의한 자발적인 통제를 지원하는 것인데, 인터넷상의 불법 · 유해정보에 대한 정보 제공자 등의 자발적 조치 및 이러한 조치를 효과적으로 지원할 수 있는 전략을 검토하는 것이다. 세 번째는 불법·유해 정보에 대한 윤리 교육을 강화하는 것에 관한 것이다. 국가 또는 지방자치단체의 웹사이트를 통해 인터넷 사용 시 시민들이 갖춰야할 윤리 및 예의에 대한 인식을 고무시키고, 청소년 및 보호자들에게 정보 윤리에 관하여 학습할 기회를 부여하는 것이 이와 관련된 구체적인 실천 내용이다. 네 번째는 상담 서비스를 개선하는 것인데, 상담 메뉴얼을 제작하는 것을 통하여 국가, 지방자치단체 및 민간단체가 조직·운영하고 있는 상담 창구간의 공조를 더욱 강화시키면서, 불법·유해 정보를 전문적으로 처리하는 서비스를 수립하는 것을 검토하고 있다(Satoko Imamura, 2006).

이러한 대책들은 청소년들의 자살사이트 이용이 사회문제로 드러나면서 관련된 사전·사후 대책을 마련한 것인데, 이것이 다양한 미디어로 규제가 확대되었고 그에 따라 각급 성·청에서의 단계적인 조치들이 등장하게 되었다.

② 관계 성·청

가. 법무성

일본 법무성에서 1999년 11월부터 '아동 매춘·아동 포르노와 관련된 행위 등의 처벌 및 아동 보호 등에 관한 법률' 을 시행하였고 이는 2004년 개정되어 처벌이 더욱 처벌이 강화되었다. 더욱 구체적으로 2003년 9월에는 '온라인 이성소개 사이트 규제법' 이 시행되었고, 이것과 더불어 2004년 4월 IT 범죄부 및 IT 분석부가 설치되어 사이버 범죄와 관련한 대처 조직을 한층 강화하였다.

나. 경찰청

일본 경찰청에서는 2006년 4월부터 인터넷으로 인해 야기된 악영향으로부터 청소년 보호를 위한 연구그룹을 결성하게 된다. 여기서 논의에 대상이 되는 사안은 인터넷뿐만이 아니라 청소년들에게 악영향을 미칠 수 있는 다양한 미디어 환경을 포괄하고 있다. 청소년을 성적 대상으로 간주하는 애니메이션, 인터넷에 범람하고 있는 성 및 폭력에 관한 정보, 휴대전화가 미치는 악영향, 인터넷 및 게임 중독과 관련된 것이 논의의 대상이었다. 이러한 사안들을 공적인 문제로 제기하고 시정조치를 강구하려는 노력을 지속적으로 행하고 있다.

다. 총무성

총무성에서는 2005년 8월부터 IT 안전회의가 작성한 '인터넷 불법·유해정보 대책' 에 근거하여 사회 지식인 및 통신회사로 구성된 연구 그룹을 개설하여 지속적으로 인터넷 게시판 제공자 및 관리자들에 의한 자발적 조치 및 전략을 검토하고 있다. 또한 2005년 6월부터 내용고지표시 제도를 확립하여 추진하고 있다. 이것은 인터넷 불법 · 유해정보가 증대에 대처하고 사용자들이 사이트의 안전성을 쉽게 판단할 수 있는 환경을 개발하기 위해서 총무성은 인터넷 콘텐츠 항목이 해당 사이트의 안전성을 나타내는 '내용고지표시' 제도를 설치하여 운영하는 것을 검토해오고 있다. 이 제도는 2006년 9월 이후 시범적으로 운영될 예정이다.

4) 중국

(1) 중국의 모바일 시장

① 시장 개요

현재 중국은 전세계 최대의 통신 가입자 수를 보유하고 있으며, 인터넷 이용자는 전년 대비 18.1% 증가한 1억 1천만 명으로 세계 2위를 차지하고 있다. 전화기 사용자와 통신 서비스틀 꾸준한 증가세를 보이고 있는데, 2005년 중국 통신 시장은 아시아 · 태평양 및 전세계 통신 시장에서 각각 22.5%, 5.8%의 비중을 차지하였다. 현재 총 전화 가입자 수는 6억 7400만명으로 네트워크와 사용자 규모면에서 세계 최고 수준이다. 가트너에 의하면 2005년 말 중국 이동통신 보급률은 28.5%를 기록하였으며, 2009년에는 40.5%로 증가할 것으로 전망된다. 2005년 1분기 휴대전화 문자메시지(SMS) 양은 672억 1천개로, 전년도 동분기에 비해 39% 증가하였다. IP 통화시간은 3억 740만분으로 16.8% 증가했고, 무선 인터넷 사용자수는 3억 4천 840 만명으로 늘어났고, 2천 8백 33만 1천세대가 무선 인터넷에 가입하였다. 매출액에 있어서는 2005년 중국 이동통신 서비스의 전체 매출액 중에서 음성 서비스 매출액은 89.1%, 데이터 서비스 매출액은 11.0%를 차지했다.

② 이동통신 서비스 경쟁 현황

중국 이동통신 서비스 시장은 현재 차이나 모바일(China Mobile)과 차이나 유니콤의 두 개 사업자가 서비스를 제공하고 있으며, 시장 점유율은 각각 64.8%와 35.2%이다.

차이나 모바일(China Mobile)은 차이나 텔레콤에서 계열 분리된 차이나 모바일은 현재 세계 최대의 이동통신 가입자를 보유하고 있다. 최근 가입자당 월평균 매출액(ARPU, Average Revenue Per User)이 지속적으로 감소함에 따라 이를 상쇄하기 위하여 데이터 통신 부문의 매출액을 늘리기 위한 노력을 기울이고 있다. 차이나 유니콤(China Unicom)은 중국 이동통신 서비스 시장에 경쟁 체제를 도입하기 위해 1994년에 설립된 중국 제 2의 이동통신 사업자로서, GMS 서비스와 CDMA 서비스를 모두 제공하고 있다.

전세계 3대 이동통신 사업자, 2대 CDMA 사업자로 성장한 회사이다.

③ 3세대(3G) 서비스 도입

중국 이동통신 시장의 제 3세대 시스템은 자국 산업 및 기술을 보호하기 위한 중국 정부의 노력으로 인해 현재 사업자 선정이 늦어지고 있는 상황이다. 현재 중국은 1999년 지멘스와 다탕이 개발한 TE-SCEMA 기술에 대한 실질적인 지적재산권을 가지고 있다. 이 기술이 상용화되면 외국에 기술 사용료를 지급하지 않아도 되기 때문에 중국 정부는 TD-SCEMA 기술 상용화에 노력을 기울이고 있다. 그러나 일부에서는 TD-SCEMA 서비스가 기타 외국 3세대 서비스에 비해 다소 부족한 측면이 있어 중국 시장에 자리를 잡기 위해서는 다소 시간이 필요하다고 전망하고 있다.

④ 단말기 시장 현황

중국은 2005년 아시아 · 태평양 지역 이동통신 단말기 판매 중 43.9%를, 전세계 판매의 10.9%를 차지하고 있다. 기술방식별로 보면, GSM 단말기의 판매량은 감소세를 보이고 있으며, GPRS 단말기의 판매량은 증가할 전망이다. 그리고 cdma2000 단말기 판매가 감소하는 대신, cdma2000 lz EV-DO 방식 단말기가 급격히 늘어날 전망이다. 2006년에 도입될 예정인 3세대 이동통신인 TD-SCDMA 및 WCDMA 방식의 단말기 판매량 또한 2007년 이후 빠르게 증가할 것으로 보인다. 중국 이동통신 단말기 판매 상위 4대 업체를 보면 노키아를 선두로 모토로라, 삼성전자, 닝보버드, 소니에릭슨 순이다. 한편, 일본 단말기 제조업체들은 중국 이동통신 단말기 시장에서 고전을 면치 못하고 있다.

⑤ 모바일 콘텐츠 시장 현황

중국 모바일 콘텐츠는 WVAS(Wireless Value Added Service)로 불리며, 2005년초 중국 이동통신 가입자의 약 80%가 WVAS를 이용하고 있는 것으로 나타났다. 중국에서 현재 제공되고 있는 WVAS는 SMS, IVR(Interactive Voice Response), CRBT(Color Ring Back Tones: 통화연결음), MMS, WAP, 모바일 게임 등이다. 향후 중국 모바일 콘텐츠 시장은 이동통신 인구의 지속적인 증가 및 데이터 대응 단말기의 증가로 인해 앞으로도 더욱 확대될 전망이다.

가. SMS, MMS

중국의 2004년 SMS 시장 규모는 WVAS 중 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 그러나 2005년에는 22%의 감소세를 기록하였으며, 향후 지속적으로 매출 규모가 줄어들 것으로 전망된다. MMS 시장은 차이나 모바일과 SP들이 아직까지는 WAP 서비스에 초점을 맞추면서 낮은 성장세를 기록하고 있지만, 카메라 휴대전화와 MMS 대응 단말기 보급이 확대되면서 비약적인 성장세를 이어갈 전망이다.

나. IVR(Interactive Voice Response)

IVR이란 언어부가서비스로, 언어 게임, 배경음악 통화, 채팅교제 등이 있다. 중국의 2004년 IVR 시장규모는 SMS에 이어 두 번째로 큰 규모를 차지하고 있다.

다. 통화연결음(CRBT, Color Ring Back Tones), 모바일 음악

CRBT는 중국의 모바일 콘텐츠 중 가장 작은 비중을 차지하고 있다. 하지만 2005년에는 485%라는 경이적인 성장세를 나타내고 있으므로, 모바일 콘텐츠 중에서 가장 성장률이 높을 것으로 기대되고 있다.

(2) 중국의 국가 정보화 현황

① 국가 정보화의 추진 개요

가. 국가 정보화 정책의 추진체계

ㄱ. 담당기관

중국의 IT 산업 정책은 신식사업부(MII : Ministry of Information and Industry)가 담당하고 있다. MII는 1998년 우전부(Ministry of Post and Telecommunications)와 전자산업부(Ministry of Electronics Industry)가 통합되어 설립된 기관이다.

ㄴ. 국가 정보화의 주요 정책

중국의 '제 11차 5개년 계획' 중 '전자정보산업 분야' 의 추진 목표는 전신(통신서비스업)과 전자(제조업)를 양대 축으로 하는 '전신전자강국' 을 건설하는 것이다. 중국정부는 '전신전자강국' 건설을 위해 전자정보산업

의 국제화를 본격적으로 모색하고 있는데, 통신서비스업체들의 해외 진출을 지원하며, 제조업에 있어서는 핵심기술 개발 지원 등을 통해 토종 대기업을 다국적 기업으로 육성할 것을 선언하였다. 이 외에도 중국정부는 '전자정보산업 발전기금' 을 11·5 계획 기간 중에 소프트웨어와 반도체(집적회로) 분야에 중점 투입하기로 하였다. 또한 본 기금은 전자정부, 전자상거래, 자동차용 전자, 의료전자, 전자금융 등 여러 응용분야를 발전시키는 데에도 지원될 예정이다.

나. 국가 정보화 수준

중국은 정보화관련 각종 통계조사에서 전반적으로 정보화 수준이 낮은 것으로 나타났다. UN에서 발표한 전자정부 준비지수에서 2005년에 57위를 기록하여 2004년(67위)에 비해 다소 상승하였으나, 여전히 그 수준이 낮게 평가받고 있다. 또한 중국은 e-비즈니스준비도(EIU), 정보사회지수(IDC), 디지털기회지수(ITU), 국가정보화지수(NCA)에서 하위권에 머물렀다.

② 국가 정보화의 추진 현황

가. 전자정부

China Daily(2005년 8월 19일)의 발표에 따르면, 중국은 각 지방정부들의 주도로 2005년 6월 말 대부분 지방의 전자정부 인프라 및 네트워크가 구축되었다고 하였다. 특히 상하이, 시아먼, 광저우는 전자정부 포털 사이트 및 관련 사이트 구축에서 주도적인 역할을 해 왔다. 당시 상하이 정부의 웹사이트의 경우 총 240여 개의 지방정부, 기관, 단체들과 연결되어 누구나 인터넷을 통해 2,400여 종의 관련 서식을 다운 받아 703개의 정부운영 비즈니스에 접근할 수 있게 되었다. 특히, 황푸지구(Huangpu District)에서는 6개의 정부 기관을 연계하여 평균 이하의 수입을 받는 사람들에게 보다 편리한 서비스를 지원 해 주는 사업을 실시하였으며, 쏭장지구(Songjiang District)에서는 그 지역 전체 지방기업들을 위한 정보 제공에 힘쓰고 있다. 또한 중국은 2006년 1월 중국어와 영어로 지원되는 중국 중앙정부의 공식 웹사이트(www.gov.cn)를 오픈하였다. 전문가들은 이번 웹 사이트 구축이 중국 전자정부의 효시가 될 것으로 기대하고 있다.

나. 전자상거래

중국의 전자상거래는 B2B 중심으로 급격히 성장하고 있다. 1993년 전자상거래 개념이 처음 도입된 중국은 지속적인 성장세를 보이며, 2005년에는 '전자서명법' 과 '전자지불 가이드' 등 관련 법령의 제정으로 전자상거래 환경 개선의 기초와 정책적 근거를 마련하였다. 2005년 전자상거래액은 2004년에는 전년대비 73.7%, 2005년에는 전년대비 41.7%가 증가하여 급속한 성장을 이루었다. 특히 2005년 B2B 거래액은 전체 거래액의 약 95%를 차지하였다. 중국의 대표적인 B2B사이트로는 야후 차이나와 제휴를 맺은 '알리바바' 와 독자적인 운영 모델을 보유한 '후이충넷(HC360)' 등이 있다. C2C 시장 또한 지속적으로 확대되고 있다.

다. 인프라: 인터넷

CINIC(China Internet Network Information Center)에 의하면 2005년 12월 31일까지 중국의 총 인터넷 이용자 수는 1억 1,100만 명으로, 전년대비 18.1%(1,700만 명) 증가한 것으로 나타났다. 중국의 초고속인터넷 이용자는 2005년 말 전년대비 50.2%(2,150만 명) 증가한 반면, 전용 회선 이용자는 2005년 말 전년대비 4.6%(140만 명) 감소하였다.

라. IT산업

2004년 중국의 IT 시장은 2008년까지 연평균 14.4% 성장하여 약 479억 달러에 달할 것으로 전망되는(IDC, 2004) 등 고성장 행진을 계속하고 있다. 2004년 중국의 하드웨어시장은 전체의 약 73%의 높은 비중을 차지하며, 2008년까지 연평균 10.2% 성장할 전망이다. 2004년 소프트웨어 시장은 전체의 약 10%를 차지하여, 2008년까지 연평균 21.3% 성장할 전망이다. IT 서비스 시장은 전체의 약 17%를 차지하여, 2008년까지 연평균 25.6% 성장할 전망이다.

(3) 건강한 인터넷 환경 구축을 위한 정책

2004년 11월 중국 청소년 네트워크 협회는 북경 시내 소재 10개 학교 3천명 학생을 대상으로 게임과 관련된 조사를 실시하여 다음과 같은 결과를 얻었다. 저학년 중학생 중 게임을 전혀 한 적이 없는 학생은 7%에 불과하

였고, 44% 정도의 학생들은 자주 또는 매일 게임을 하는 것으로 나타났다. 고학년 중학생 중 1% 정도만이 게임을 한 적이 없고, 38%는 자주 혹은 매일 게임을 하는 것으로 나타났다. 이 조사에 의하면 게임이 청소년의 가장 중요한 오락수단임을 알 수 있다. 한편 중등부 학생의 20%는 게임을 자주 함으로써 학습에 지장을 받는 것으로 나타났으며, 32%는 학습의욕이 없는 것으로 나타났다.

이러한 조사 결과와 함께 청소년들의 게임 중독은 간과할 수 없는 문제임을 인식하여, 2004년 11월 28일 중국 청소년 네트워크 협회는 건전한 게임기준(적극적 또는 수동적)을 권고했다. 청소년의 특성을 반영하여 청소년 자신이 수용할 수 있는 적당한 게임을 추천하는 적극적인 기준과, 건전한 서비스와 존(zone)을 구축하고 인터넷 중독을 막기 위해 게임시간을 제한하는 수동적인 기준이 그것이다. 이의 실천을 위해 관련 부처의 강력한 지원뿐만 아니라 게임개발자와 채널사업자의 전폭적인 지원이 필수적이며, 네티즌의 적극적인 참여와 청소년 자기 통제가 함께 갖춰져야 한다(Hao Xianghong, 2006).

청소년의 건전한 발달을 도모하고 유해한 인터넷 게임으로부터 청소년을 보호하는 문제는 전체 사회의 관심사이다. 청소년의 권리와 이익을 국제적으로 보호하기 위해서는 업계가 윤리에 따라 사업을 수행하고, 업계가 작성한 게임분류기준에 따라 업계 스스로 감독을 하는 방식이 바람직하다. 중국에서도 청소년 사이에서 인터넷 게임에 대한 인기가 높아짐에 따라 게임을 위주로 하는 인터넷 콘텐츠에 대한 관리방식이 등장할 것으로 예상된다. 인터넷 게임 산업의 발전과 청소년의 권익보호를 통한 청소년의 건전한 발달은 법의 영향력으로 해결될 수 있다. 중국에서는 건전한 인터넷 환경구축을 위한 방안으로 다음 6가지 측면에 초점을 두고 있다(Hao Xianghong, 2006). 중국의 이러한 정책들은 규제에 앞서 인터넷 사용의 활성화와 인터넷을 활용하는 청소년들의 역량을 강화하는 것에 초점을 두고 있다. 그러면서도 건전한 콘텐츠를 생산하여 인터넷을 기반으로 하는 모바일 미디어 기기들을 통해 그 유용성을 높이고자 하였다. 건전한 인터넷 콘텐츠, 건전한

통신 산업, 건전한 웹사이트, 자격을 지닌 네트워크 전문가, 건전한 인터넷 조직 및 건전한 인터넷 산업 등이 이에 해당한다.

① 청소년 발달에 공헌하는 건전한 인터넷 콘텐츠 생산

게임, 애니메이션, 문자메시지, 컬러링, 비디오 · 오디오 미디어 등은 청소년에게 가장 인기 있는 인터넷 미디어로, 청소년들의 안목을 키우는 데 중요한 영향을 끼친다. 따라서 인터넷을 기반으로 하여 모바일 미디어로 확대되는 이러한 콘텐츠에 있어 질적인 측면에 대한 관리가 필수적이다.

② 청소년 발달에 공헌하는 건전한 통신 산업 구축

포털, 전문사이트, 테마사이트, 검색툴, 전자메일, 메신저, 채팅방, 포럼, 블로그 등은 청소년이 가장 많이 사용하는 것으로 청소년의 학업, 삶, 여가 활동에서 큰 비중을 차지한다. 따라서 통신 산업이 인터넷 규제정책 및 윤리에 부합하도록 하는 한편 이들 사업을 함께 보호해야 할 것이다. 또한 네트워크 기술의 급속한 발전에 적극 대응하여 첨단 콘텐츠를 공급하는 건전한 통신사업을 도입함으로써 청소년이 모바일을 통해서 유용하면서도 올바르게 이들 콘텐츠를 이용할 수 있게 해야 한다.

③ 청소년의 신체적, 정신적 수준에 맞는 건강한 가상공간 구축

온라인 사회, 온라인 학교, 온라인 가족, 모바일 인터넷은 청소년이 네트워크 품질개선과 네트워크 캐릭터 형성과 관련하여 가상의 삶을 경험하는 주요 채널이다. 따라서 올바른 인터넷 문화를 조성하고 유해물을 차단하는 필터링 소프트웨어를 설치하여 유해한 정보로부터 청소년을 보호하는 동시에 도움을 줄 수 있는 인터넷 공간을 구축해야 한다.

④ 유자격 네트워크 전문가 교육을 통한 인터넷 문화 조성

건전한 인터넷 콘텐츠 사업자, 선진 이동통신사업자 및 설계자, 안전한 온라인 사이트 관리자 및 인터넷 문화를 창출하고 참여하는 모든 네티즌들은 효율적인 인터넷 문화를 주도하는 세력이다. 청소년의 역량을 개발하기 위한 인터넷 사이트를 마련하는 한편 청소년의 인터넷을 활용하는 능력을 강화해야 할 것이다. 따라서 다양한 측면의 인터넷 경쟁을 수행할 수 있도록 청소년의 인터넷 역량을 파악하고 이에 따른 교육을 실시하는 등의 효과적인 조치를 취해야 한다.

⑤ 건강한 인터넷 조직 확대를 통한 선진 인터넷 문화 정착

네트워크 협회, 정보전문가협회, 컴퓨터협회, 소프트웨어 협회 등 온갖 종류의 공식모임과 대학연구기관 및 관련 단체 등 비정부모임, 온라인 가상모임 등은 인터넷 문화를 선도하는 원동력이다. 인터넷 문화는 최신 경향을 즉각 반영하므로 이들은 정확한 방향을 확고히 수립하여 세련된 문화적 전통과 애국정신을 구현한 인터넷 문화 활동을 이끌어야 한다. 첨단 인터넷 모임들을 선택하거나 추천하여 이들 모임을 하나로 결집시키는 것도 건전한 인터넷 문화를 구축하는 하나의 방법이다.

⑥ 경제, 사회 발전수준을 반영하는 건전한 인터넷 산업 촉진

현재 인터넷 정보기술의 급속한 발전에 따라 전 부문에서 국가간 경쟁이 심화되고 있다. 컴퓨터 기술, 네트워크 플랫폼 기술, 통신기술 등 광범위한 분야의 융합이 이루어지면서 다양한 규격의 인터넷 산업, 이를테면 종합정보, 플랫폼 구조, 기본 운영, 부가가치서비스 등의 새로운 비즈니스가 창출되고 있다. 따라서 과학적 개발 개념을 구현하여 청소년과 인터넷 사이에 긍정적인 상호작용이 이루어지도록 하고, 사이버 경제 · 사회 · 문화가 청소년들의 발전에 기여해야 한다. 인터넷 산업이 세계적인 수준으로 지속적인 발전을 하기위해서 보다 중요한 것은 청소년의 인터넷 사용 역량을 강화하는 것이다. 따라서 인터넷 정보환경의 구축에 정부, 커뮤니티, 기업 및 시민의 폭넓은 참여가 필요하다. 이에 따라 중국정부는 다음과 같은 사항을 제안하였다(Hao Xianghong, 2006).

첫째, ‘청소년 보호를 위한 건강한 인터넷 구축을 위한 공동 컨퍼런스’를 마련하여 정부 관련 부처간 조율을 통해 인터넷상의 청소년 보호를 위한 의사 결정 플랫폼을 갖추어야 한다.

둘째, 청소년 네트워크 협회에 권한을 부여하여 ‘청소년용 고품질 첨단 인터넷 제품 인증센터’를 설립토록 하여 청소년의 신체적, 정신적 수준에 맞는 네트워크 제품을 제공해야 한다.

셋째, ‘청소년 인터넷 중독 구제 기금’을 설립하고 이에 따른 자원봉사단을 구성하여 정부, 커뮤니티 및 기업으로부터 기부를 받아 기부활동을 수행해야 한다.

넷째, 청소년 네트워크 협회에 권한을 부여하여 ‘청소년 인터넷 역량 교육 인증센터’를 설립토록 하여 청소년의 올바른 인터넷 사용능력을 강화해야 한다.

다섯째, ‘인터넷 정보환경과 청소년 발달을 위한 국제포럼’을 설립하여 글로벌 시각에서 유용한 경험을 취합하여 인터넷 정보환경과 청소년간 양방향 관계를 관찰하고 파악해야 한다.

4) 싱가포르

(1) 디지털 시대와 컴퓨터 오남용 방지법

싱가포르에서도 컴퓨터와 디지털 기술이 일상생활뿐만 아니라 주요 부문의 효율적인 기능을 위한 필수불가결한 부분이 되면서 오남용과 이에 따른 피해에 대해 관심이 높다. 컴퓨터 오남용 방지법은 1993년에 제정되었으며 1996년과 1998년에 개정되었다. 컴퓨터 오남용 방지법은 컴퓨터를 ‘논리, 연산 또는 저장기능을 수행하는 전자, 자기, 광전기 화학 장치 또는 기타 데이터처리 장치’라고 매우 포괄적으로 정의하고 있다. 이 법은 다음과 같은 5개 유형의 컴퓨터 오남용을 방지하고자 하는 목적을 지니고 있다(Alfred Choi, 2006).

- 컴퓨터 자료에 불법으로 접근하는 행위
- 죄를 저지르거나 조장할 의도로 접근하는 행위
- 컴퓨터 자료를 불법으로 수정하는 행위
- 컴퓨터 서비스를 불법으로 이용하거나 방해하는 행위
- 접속코드를 불법으로 공개하는 행위

싱가포르에서는 위의 5개 항 중 어느 하나라도 저지르거나, 교사하거나 혹은 시도하는 자는 모두 유죄로 인정된다. 안보, 방위, 대중교통 및 긴급서비스를 위해 컴퓨터, 프로그램 또는 데이터 등 보호를 받는 컴퓨터와 관련된 범죄에 대해서는 처벌이 강화된다.

(2) 인터넷과 관련된 정책

인터넷 규제와 관련하여 싱가포르 미디어 발전위원회(MDA)는 균형 있는 접근방식을 통해 인터넷을 책임 있게 사용할 수 있는 최소한의 기준을 마련하는 동시에 업체들의 사업에 최대한의 융통성을 부여해야 한다고 주장한다. 또한 MDA는 범죄행위에 대해 국가가 기소로 일관하지 말고, 업체들의 자율규제를 독려하고 공공교육을 지원함으로써 최소한의 규제방식을 보완해야 할 것이라고 강조한다.

기업하기 좋은 통신 및 정보 허브로서의 싱가포르의 입지를 유지하기 위한 방편으로 동 위원회는 인터넷 발전을 촉진하고 사회가치와 인종 및 종교 간 단합을 보장하기 위해 인터넷 규제와 관련된 틀을 마련했다. 정책수립과정에서 싱가포르 미디어 발전위원회는 1996년 구성된 국가인터넷자문위원회 (NIAC)로부터 인터넷 산업의 규제와 발전에 대한 피드백을 받고 있다(Alfred Choi, 2006).

① 인터넷 산업 가이드 라인

MDA에 있어 주요한 관심사 중 하나는 청소년이 인터넷의 발달로 쉽게 음란물을 접하게 되었다는 점이다. 이에 따라 음란물을 배포하는 영향력이 큰 웹사이트를 집중적으로 단속하고 있다. MDA는 플레이보이나 허슬러 등 누드잡지를 규제하지만 실질적으로는 규제의 손길이 온오프라인 전 부분에 미쳐야 한다고 보고 있다.

이안 포(Ian Pho)가 2006년 5월 13일자 스트레이츠 타임즈에 쓴 기사에 의하면, 노골적인 단어 몇 개를 사용하여 인터넷 검색을 하면 초기화면에 다양한 성행위 장면을 게시한 음란사이트가 최소 20개는 검색된다고 한다. 이들 웹사이트는 노골적인 그림과 동영상 등의 음란 콘텐츠를 제공하는 다른 사이트로 계속 링크되는 경우가 대부분이다. 대다수 이들 웹사이트는 미국에 서버를 두고 운영되고 있으며, 18세 미만은 사이트를 이용할 수 없다는 식으로 단순히 성인 콘텐츠를 공지하는 조항을 두고 있을 뿐이다(Alfred Choi, 2006).

등급허가제도에 따라 싱넷(SingNet)이나 퍼시픽 넷(Pacific Net)과 같은

인터넷 서비스업체들은 MDA의 요청이 있으면 문제 있는 사이트를 차단할 수밖에 없고, 정치나 종교를 다루는 콘텐츠 업체들은 사이트를 자진 등록해야 한다.

② 인터넷 규제를 위한 틀

가. 최소한의 규제 제정

MDA가 마련한 인터넷 규제는 방송(등급허가) 고시에 구현되어 있다. 이 등급허가제도에 따르면 인터넷 콘텐츠 · 서비스 사업자는 자동적으로 허가를 받는 것으로 간주되어 등급허가조건과 인터넷 행동강령을 준수해야 한다. 여기에는 각 지역사회에서 인종 및 종교적 단결을 해치는 것이 무엇인지 간략하게 나와 있다.

나. 업계의 자율규제 독려

정부는 업계가 자율적으로 규제하고 스스로 기준을 수립하도록 독려하고 있다. 이와 관련하여 미디어 발전 위원회는 콘텐츠 사업자들에게 사이트 상표를 게시할 것과, 업계 자율규제를 조장하고 기존 인터넷 콘텐츠 규제 방식을 보완할 수 있도록 인터넷 행동 강령을 수립할 것을 독려하고 있다. 업계가 높은 신뢰와 인터넷 서비스 품질을 확보하려는 노력을 기울임으로써 자신감을 갖는 한편 인터넷 보급이 촉진될 수 있기를 기대하고 있다.

다. 가정접속망 (FAN)

MDA에 요청되는 많은 문제들은 청소년에게 주는 인터넷의 부정적인 측면에 대해 부모와 학교가 모두 우려를 나타내 것이 주를 이룬다. 이러한 문제를 해결하기 위해 부모가 자녀의 가입을 선택할 수 있게 하는 가정접속망을 구현하기 위해 싱가포르 인터넷 접속 서비스 사업자 (IASPs)와 협력해 오고 있다. 이에 따라 IASP 소속 모든 사업자들은 1998년부터 가정접속망 서비스를 제공해 오고 있다. 이와 같은 서비스는 음란물 이외에 다른 불건전한 사이트를 차단해 주기 때문에 부모들이 '사이버 패트롤'이나 '넷나니'와 같은 독립적인 음란물 차단 소프트웨어의 사용법을 번거롭게 숙지할 필요가 없다. 이 서비스의 등장으로 부모들은 자녀의 인터넷 접속을 상당부분 통제할 수 있게 되었다. 하지만 최신 무선기술이 발달하면서 청소년들은

부모가 설정해놓은 가정접속망을 피해 이웃 가입자 무선망에 쉽게 접속하는 것으로 이것을 피하고 있다.

라. 대중교육을 통한 사이버 안전의식 강화

MDA는 초고속 정보망의 긍정적인 측면과 아울러 부정적인 측면에 대해서 대중 에게 교육해야 할 필요성을 인식하고 있다. 따라서 MDA는 대중교육캠페인의 일환으로 1999년 11월 13일 구성된 인터넷 부모 자문단(PAGi) 활동을 지원하고 있다. PAGi는 자발적인 비영리조직으로 청소년을 위한 안전한 인터넷 환경 구축을 위해 어린이와 청소년 및 부모를 대상으로 다양한 활동을 전개하고 있다. 이 조직은 장기적인 프로그램을 개발하여 부모들을 대상으로 자녀가 좀 더 분별과 책임을 가지고 인터넷을 사용할 수 있도록 지도하는 역할을 수행하도록 교육하는 데 목적을 둔다. 또한 자녀의 인터넷 사용을 적극 지도하는 문제를 놓고 부모들이 상호 의견과 관심사를 공유할 수 있도록 지원망의 역할을 한다. 이 자문단은 대중 교육에 큰 영향을 끼쳤으나 자발적인 조직에 내재하는 인적자원과 재정적 · 시간적 제약으로 인해 그 파급효과는 한계가 있을 수밖에 없다.

2006년 2월 21일 정보통신예술부 장관은 인터넷 부모 자문단, 사이버 건강 태스크 포스 및 대중교육소위원회를 통폐합하여 커뮤니티 자문위원회(CAC)와 국가 인터넷 자문위원회(NIAC)를 구성한다고 발표했다. NIAC와 CAC는 국민의 미디어 의식을 고양하고 고화질 TV와 같은 신미디어를 적극 활용하는 방안을 미디어 발전 위원회(MDA)에 제시할 목적으로 구성되었다. 이러한 위원회들은 혁신적인 참여 형태의 미디어 활용교육 프로젝트를 MDA에 제시하고, 프로그램의 효과성을 검토하여 커뮤니티 활성화 전략을 수립할 예정이다.

③ 청소년 범죄예방을 위한 상류식 접근방법

디지털 시대를 살아가는 청소년들은 사춘기 호기심과 충동적인 욕구로 인해 사이버 게임, 사이버 포르노, 사이버 섹스, 사이버 성폭행, 컴퓨터 자료 무단 접근 등 인터넷 활동에 유혹되기 쉽다.

이에 청소년 범죄예방 부처 간 협의체(IMYC)는 인터넷의 부작용을 인식

하고 이를 해결하기 위한 조치를 취하고 있다. 1995년 구성된 동 협의체는 교육부, 커뮤니티개발 · 청소년 · 스포츠부, 국가사회 서비스 협의회, 내무부, 싱가포르 경찰청, 싱가포르 교도청, 국가범죄예방협의회 소속 하급법원 및 자원인사, 싱가포르 대학교 및 난양기술대학교 고위인사로 구성되어 있다. IMYC에 있는 간사들은 국가청소년협의회가 맡고 있다. IMYC가 청소년 범죄예방을 위해 채택한 6개 핵심전략은 다음과 같다(Alfred Choi, 2006).

- 효과적인 네트워킹 강화 및 각 기관(부처, 지역단체, 학교 및 청소년 단체 등)이 내놓은 방안 조율
- 청소년에게 파급효과를 미치는 최근 경향과 문제 연구 분석 및 이에 대한 해결책 마련
- 가족과 부모 역할 제고
- 새로운 조치 및 프로그램 착수
- 상류식(upstream) 문제 해결 및 문제원인 파악
- 예방 전략으로서 청소년 발달 적극 촉진

IMYC는 청소년이 범죄를 저지르는 것과 인터넷 범죄에 빠지는 것을 막기 위해 상류식 연구를 좀 더 수행해야 할 필요가 있음을 인식하고, 청소년청(TYS)과 협력하여 상류식 접근방법의 일환으로 대중교육을 실시하고 있다. TYS은 자발적인 복지기관인 지역청(TCS)의 산하기구로 건강한 사이버 문화를 조성하기 위해 유해정보신고 프로젝트의 일종인 크러쉬(CRuSH) 프로젝트에 착수했다. '크러쉬'의 취지는 청소년에게 사이버 위험에 대해 경고하는 한편 긍정적인 인터넷 사용 마인드를 심어주는 것이다. 청소년들은 후배들에게 책임, 존경, 순발력, 균형과 같은 가치를 전수하도록 교육을 받는다.

1995년 IMYC와 국가청소년협의회(NYC)는 아세안과 공동으로 '건강한 인터넷 구축'을 주제로 유스넷 컨퍼런스를 개최했다. 이 행사는 동남아시아 전문가 발표자들과 청소년보호업무 담당자들이 한 자리에 모여 건전한 사이버 문화에 대한 의견을 공유하는 계기가 되었다. 이 두 조직도 '온라

인 세대를 위한 오프라인 가이드' 를 함께 만들었다. 이 가이드북을 통해 부모는 다음과 같은 일반적인 사항을 폭넓게 알 수 있다.

· 온라인 게임, 블로그 등 청소년들의 인터넷 사용 실태
· 정보검색, 인터넷 중독 등 인터넷의 긍정적이고 부정적인 측면, 가이드북에는 '위험·경고 징후' 도 들어 있으며 '팁과 조언' 을 제시한다.

TYS가 주관한 '프로젝트 180(Project 180)' 은 웹사이트(www.eGen.org.sg)를 구축하여 청소년들에게 통합 블로그 커뮤니티 상담 시설을 제공한다. 이것은 온라인상에서 오프라인 성격의 상담을 수행하는 최초의 블로그 커뮤니티이다. 청소년들이 신세대 상담팀(eGen Team)과 동년배와의 적극적인 교감을 통해 참여의식과 역량을 높이고 이 과정에서 도움을 주는 양방향 온라인 커뮤니티가 되는 것으로 기대를 모으고 있다. 이 웹사이트는 2005년 3월 정보통신발전위원회 주최 제 1회 전자사회부문 우수상을 수상했다.

'프로젝트O(Project O)' 는 역시 시민단체 주도 프로젝트로 학생 후생청이 주관하며, 이것은 GCE 'O' 수준의 시험을 보는 중등학생을 대상으로 한다. 웹사이트(www.students.org.sg/olevel)에서 학생들이 시험 대비를 하고 이메일 상담을 받을 수 있도록 다양한 자원과 자료를 제공한다.

5) 호주

(1) 호주 모바일 시장

① 시장 개요

2005년 말 호주 통신 시장 규모는 아시아 · 태평양 지역 및 전세계 통신 시장 대비 각각 6.3%, 1.6%의 비중을 차지하고 있다. 호주의 통신 서비스 시장의 규모는 2005년 전체 통신 시장의 95.6%를 차지하고 있으며, 그 중에서도 유선통신 부문이 정체상태에 머물고 있는 것과는 달리 무선통신 부문은 연평균 6.3%의 속도로 성장할 것으로 보인다. 2005년 호주 이동통신

보급률은 97.2%이며, 2006년 이후에는 보급률이 100%를 넘어설 전망이다. 아시아 태평양 지역에서 호주는 청소년의 휴대전화 소유 비율이 홍콩에 이어 2위를 달하고 있으며, 최근 조사에 따르면 6~15세의 호주 어린이의 25%가 휴대전화를 소유하고 있으며, 이는 29%인 홍콩에 이어 일본과 공동 2위인 것으로 나타났다. 또한 호주 이동통신 서비스 전체 매출액의 85.4%는 음성서비스가 차지하고 있으며 데이터 서비스는 14.6%의 비중으로 보이고 있다. 음성서비스 매출액은 2006년 이후 감소세로 돌아설 전망인 반면, 데이터 서비스 매출액은 빠른 속도로 증가할 것으로 예상된다.

② 규제 동향

호주 정보통신 산업 전반에 대한 정책 자문 및 규제 업무는 정보통신기술예술부(Department of Communication. Information Technology and the Art : DCITA)에서 총괄하고 있다. 한편 주파수, 통신 부문의 소비자 보호, 콘텐츠 규제, 기술표준 선정 등의 업무는 방송통신위원회(Australia Communication and Media Authority: ACMA)에서 담당한다. 통신 부문의 불공정 거래 행위는 ACCA(Australia Competition and Consumer Authority)에서 감시하고 있다.

호주 정부는 1999년 온라인 콘텐츠와 거기에 대한 손쉬운 접근에 대한 지역사회의 관심에 온라인 콘텐츠에 대한 합동 규제 계획(ACMA, 인터넷 산업 협회, NetAlert)을 채택하였다. 이러한 것은 오프라인에서 불법적인 것은 온라인에서도 불법이어야만 한다는 원칙하에 수립되었다. 새롭게 출현하는 기술인 휴대기기용 무선연결과 3G 테크놀러지의 등장은 특히 청소년들에게 인터넷 콘텐츠와 서비스의 접근가능성을 높여주었다. 따라서 NetAlert은 모바일 미디어를 통해 인터넷 서비스에 접속하는데 있어서 청소년들이 처할 수 있는 잠재적 위험은 고정된 인터넷 라인에서의 위험과 동일하다고 간주한다. 이와 같은 취지에서 NetAlert은 인터넷이 가능한 휴대전화의 안전성 확보를 위한 교육을 인터넷 서비스 안전성을 위한 프로그램과 통합하여왔다.

③ 이동통신 서비스 경쟁 현황

호주 이동통신 시장은 텔스트라 모바일(Telstra Mobile), 싱텔(SingTel), 보다폰 등의 경쟁 체제로 운영되고 있으며, GSM 및 CDMA 방식의 서비스가 모두 제공되고 있다. 2005년 9월 현재 호주 최대의 이동통신 사업자는 텔스트라 모바일로, 시장점유율이 45.2%이다. 그 뒤를 이어 시장 점유율 33.6%인 싱텔, 15.8%인 보다폰이 있다. 휴대전화를 통해 제공되는 서비스도 그 범위가 넓어지고 있으며 점점 더 정교해지고 있다. 2003년 WCDMA 서비스가 도입된 이후 3세대 서비스 가입자 수가 급속도로 증가하고 있다. 예전에는 텍스트 형태의 서비스만 가능했던 휴대전화는 멀티미디어 메시지 서비스(MMS) 등과 같은 시청각 콘텐츠를 제공하고 있다. 예전에는 컴퓨터 등과 같은 고정된 플랫폼을 통해서만 접근할 수 있었던 인터넷 접속 기능을 포함하여 3G 테크놀러지 서비스까지도 휴대기기들을 통하여 접속할 수 있게 되었다. 3G 휴대전화는 인터넷 접속, 채팅, 카메라, 비디오 스트리밍 등을 포함하는 부가적 기능을 갖고 있다.

④ 단말기 시장 현황

2005년 호주는 아시아 · 태평양 지역 이동통신 단말기 판매 중 3.0%의 비중을 차지하고 있으며, 전세계 판매의 0.7%를 차지하고 있다. 기술방식으로 보면, GPRS 방식의 단말기가 전체 단말기 판매량 중 74.9%를 차지하고 있지만 cdma2000 단말기와 함께 점차 감소세를 보일 전망이다. 한편 3세대 서비스인 WCDMA 단말기의 판매량은 계속해서 증가하여 2009년에는 전체 단말기 판매 대비 61.%의 비중을 차지할 전망이다.

(2) 호주의 국가 정보화 현황

① 국가 정보화의 주요 개요

가. 국가 정보화 정책의 추진체계

호주의 정보화추진 체계는 산업의 정책과 규제를 분리하여, 정부부처와 위원회가 각각 그 기능을 수행하도록 하는 것을 특징으로 한다. 우선 통신정보기술문화부(DCITA: Department of Communications, Information Technology and the Art)1)는 통신, 위성, 디지털방송, 지적재산권, 문화

정책 등 호주의 IT 산업 전반에 대한 정책 관련 기능을 담당하고 있다. 규제기관으로는 2005년에 설립된 호주통신방송청(ACMA: Australian Communications & Media Authority)이 있다. ACMA의 주요 업무로는 전기통신산업의 자율규제와 경쟁의 촉진, 전기통신 이용자 보호, 전자 미디어에 관한 규제, 방송 및 무선 주파수 이용 관리 등이 있다. 이외에도 통신부문의 불공정 행위에 대한 감시 역할은 호주공정거래위원회(ACCC: Australian Competition and the Consumer Commission)가 맡고 있다. 호주 IT 산업의 실무기능을 맡고 있는 기관으로는 경제행정부의 정부정보관리실(AGIMO: Australian Government Information Management Office)이 있다. AGIMO는 호주정부의 부처와 기관들이 정보통신기술을 효과적이고 효율적으로 사용하도록 장려하고 있다. 또한 정보관리전략위원회(IMSC: Information Management Strategy Committee)와 CIO위원회(CIOC: Chief Information Officers Committee)의 기능을 지원하며, 정부기관 간 서비스를 통합하는 기준을 개발하고 있다. 호주 정부가 2003년에 공개한 'Enabling our Future' 보고서는 국제적으로 경쟁력 있는 호주 ICT(Information & Communications Technologies) 산업의 미래 발전상에 영향을 미치는 핵심 영역에 대한 전략 방향에 초점을 맞춘 보고서이다. 또한 2004년에 발표한 'Strategic Framework for the Information Economy 2004-2006: Opportunities and Challenge for the Information Age'는 호주가 선도적인 정보 경제국가가 되기 위해 직면한 도전에 관한 정책 리더쉽과 국가차원의 방향을 제시하였다. 호주는 과학과 혁신을 통한 미래 설계를 위해 총 53억 달러의 종합정책을 수립하였다. 특히 이 중에서 3억 8백만 달러는 ICT(Information & Communications Technologies) 분야의 혁신에 대한 직접 지원금이다.

나. 국가 정보화 수준

호주는 전반적으로 정보화 수준이 높은 것으로 나타났다. 호주는 UN에서 발표한 전자정부준비지수에서 6위를 차지하며, 전년도와 동일한 수준을 유지하였다. e-비즈니스준비도(EIU)와 정보사회지수(IDC) 모두 8위를 차지

하면서 전년보다 순위가 다소 상승하였으나, 네트워크준비지수(WEF)의 순위는 전년대비 다소 하락하였다. 그 밖에 디지털기회지수(ITU)와 국가정보화지수(NCA)에서 호주는 중상위권에 속하게 되었다.

② 국가 정보화의 주요 현황

가. 전자정부

호주 전자정부의 비전은 첫째 사용자들의 니즈 충족, 둘째 서비스 전달체계와의 원활한 연계, 셋째 정부 효율성 제고를 통한 비용절감, 넷째 공공부문의 IT 역량 강화이다. 호주 정부는 '2006 e-Government Strategy'를 실행하기 위해 다양한 수단을 제시하고 있는데, 그 중 대표적으로 모바일 미디어기술의 이용과 스마트 카드의 사용을 들 수 있다. 전자정부에서는 응급상황, 법률의 집행, 교육, 보건, 재택근무와 같은 영역에 새로 등장하는 모바일 미디어기술을 이용할 계획이다. 또한 전자지불, 정보저장, 관리 도구, 다양한 어플리케이션 기능을 제공하기 위해 스마트 카드를 사용할 예정이다.

나. 인프라

호주의 인터넷 보급률은 꾸준히 증가하여 2004년 기준 이용자는 1,300만 명이며, 인구 100명당 65.28명이 이용하고 있다(ITU, 2005). 또한 전체 780만 가구 중 57%가 인터넷을 이용하고 있으며, 초고속인터넷 가입자 수가 급격히 증가하여 2005년에는 전 가구의 31%가 가입한 것으로 나타났다.

다. IT산업

호주의 IT 산업 시장규모는 2002년 이래로 연평균 13.91%씩 성장할 것으로 전망된다. 또한 2004년 호주의 IT 산업 총 시장규모는 전세계 시장의 1.02%를 차지하면서 세계 17위를 기록하였다. DCITA에 의하면, 2003년 6월 기준 호주 내 IT 전문 기업은 23,950개로 799억 달러의 수익을 창출하였다. IT 전문기업 중 77%가 컴퓨터 컨설팅 서비스 산업에 속해 있는 것으로 나타났다. 한편 2005년 11월 기준 IT 산업 종사자는 총 353,000명이며, 그 중 45.7%는 컴퓨팅 분야의 숙련된 전문가들이다.

6) 인도

(1) 인도 모바일 미디어시장

① 시장 개요

인도 이동통신 시장은 세계에서 가장 빠른 성장세를 보이고 있는 시장 중의 하나이지만, 이동통신 보급률은 2005년 9월을 기준 7% 정도로 매우 낮은 수준이다. 2005년 인도 이동통신 시장의 매출액은 전년 대비 40% 이상 성장하였다. 선불 요금 가입자가 전체의 75%를 차지하고 있으며, 가격 민감도가 매우 높은 인도 시장의 특성 때문에 초기 가입비가 있는 후불 요금 가입자의 성장은 정체되어 있다. 그리고 인도의 5대 사업자들인 Bharat Sanchar Nigam Ltd.(BSNL), Hutchison Essar(Hutch) 등이 전체 이동통신 가입자의 85%의 비중을 차지하고 있다.

② 규제 동향

인도의 이동통신 시장은 특정 업체의 독과점 방지, 통신 주파수의 효율적 관리를 위해 인도를 4개 구역으로 나누고, 구역별로 이동통신 사업권을 허가하였다. 이 때, 사업자 자율로 기술 방식을 선택할 수 있게 하여 현재 GSM, CDMA 방식의 서비스가 제공되고 있다. 3세대 서비스는 아직 시장에 도입되지 않았다. 인도 이동통신 시장이 성장하는 데에 가장 큰 장애물은 다른 아·태 지역에 비해 현저하게 높은 규제 관련 비용으로 지적되고 있다.

③ 사업자 경쟁 현황

BSNL, Bharti, Reliance Infocomm, TTSL, Hutch, Idea Cellular 등 6개 대형 사업자들은 중소 도시를 중심으로 가입자 기반을 확대하는 중이며, CDMA 사업자와 GSM 사업자 간의 네트워크 확장 경쟁이 벌어지고 있다. 시장 1위의 이동통신 사업자는 Bharti이며, 그 뒤를 이어 Reliance Infocomm, BSNL, Hutch 순이다.

④ 모바일 데이터 시장 현황

인도의 이동통신 서비스 전체 매출액 중에 9%가 데이터 부문이다. 현재 인도는 기업 고객들을 대상으로 모바일 데이터 서비스가 시작되고 있으며,

인도 사업자 대부분이 초기 네트워크를 구축하는 중이다. 향후 본격적인 3세대 서비스가 시장에 도입되면 모바일 데이터의 시장이 성장을 거듭할 것으로 예상된다. 인도 데이터 시장에서 SMS가 가장 인기있는 서비스로, 사업자들은 월 정액제 형태의 SMS 요금제 및 야간할인 SMS 요금 등의 상품을 내놓고 있다.

⑤ 주요 사업자 현황

인도에는 여섯 개의 주요 통신사가 있는데, 그 중 바르티(Bharti)는 가입자 및 매출액 규모에서 인도에서 가장 큰 사업자이다. 이동통신 이외에 유선전화, 장거리 전화, 국제전화, 초고속 인터넷, 인터넷 서비스, 네트워크 솔루션 등의 사업도 함께하는 종합 통신 회사이다. 두 번째, 리라이언스 인포콤(Reliance Infocomm)은 인도 제2위 이동통신 사업자로 CDMA 방식의 네트워크를 구축하기 시작하여 현재 20서클에 서비스를 제공하고 있다. 정부 소유의 BSNL는 인도 최대의 통신 사업자로, 2002년 이동통신 서비스를 개시하였다. 'Cell One(후불제)', 'Excel(선불제)' 이라는 브랜드명으로 이동통신 서비스를 제공 중이며, 중소 도시를 중심으로 유선전화와 연계한 패키지 형태의 서비스를 통해 가입자를 확대하고 있다. 허치(Hutch)는 홍콩의 허치슨 왐포아(Hutchison Whampoa)와 인도 재벌 Essar의 합작회사이다. TTSL은 인도 재벌인 Tata Group이 소유하고 있으며, 아이디어 셀룰러(Idea Cellular)의 지분 중 49%를 보유하고 있다. 여섯 번째, 아이디어 셀룰러(Idea Cellular)는 2001년 인도 재벌인 Aditya Birla Group, Tata Group, 미국 AT&T Wireless 등이 합작 설립한 2005년 9월 기준 제 5위 사업자이다.

⑥ 이동통신 단말기 시장 현황 및 전망

2005년 인도 이동통신 단말기 시장은 신규 가입자 수의 계속적인 증가로 인해 성장세가 지속될 것으로 보인다.

(2) 인도의 국가 정보화 현황

① 국가 정보화의 주요 개요

가. 국가 정보화 정책의 추진체계

ㄱ. 담당기관

인도의 IT 산업 정책은 정보통신부(MCIT : Ministry of Communication & Information Technology)가 총괄하고 있다. MCIT는 인도의 정보화, 통신서비스, 통신산업 정책 등을 담당하고 있다. 이 외에도 인도는 정보통신 관련 규제기관을 두고 있다. 1989년에 설립된 통신위원회(TC: Telecom Commission)는 정보통신부의 정책을 정부에 정식 제출하여 인가를 획득하는 기능을 수행하며, 국영 통신회사에 대한 예산배분 및 시행에 대한 권한을 보유하고 있다. 다음으로 인도통신규제국(TRAI : Telecom Regulatory Authority of India)은 전기 및 통신 분야의 규제기관으로 강력하고 독립적인 권한을 보유하고 있다. 또한 지난 2000년에 설립된 통신분쟁해결 심의위원회(TDSAT : Telecom Dispute Settlement and Appellate Tribunal)는 면허 및 서비스와 관련된 이해 당사자 간에 발생하는 각종 분쟁에 대해 판결하며 인도통신 규제국의 결정, 명령, 지시에 대한 상소기관의 역할을 수행하고 있다.

ㄴ. 국가 정보화의 주요 정책

인도정부는 '2008년까지 인도를 IT 최강국으로 만들자' 라는 목표를 이루기 위해 '정보기술행동계획(Information Technology Action Plan)' 을 통해 IT산업 진흥을 위한 종합 계획을 수립하였다. 또한 정보기술에 관한 법률(Information Technology Act, 2000)을 제정하여 전자서명 및 전자계약 등에 관한 법률적 근거를 마련하기도 하였다. 특히 인도는 정부의 적극적인 정책을 통해 소프트웨어 강국이 될 수 있었다. 인도정부는 1998년 '정보기술 및 소프트웨어 발전을 위한 국가대책반(NTFIT: National Task Force on Information Technology and Software Development)' 을 설립하여 소프트웨어 산업 육성과 수출을 지원하고 있다. 1991년 설립된 소프트웨어 수출 지원 단체인 '인도소프트웨어기술단지(STPI : Software Technology Parks of India)' 는 인도를 세계적인 정보기술 강국으로 만들고 10년 내에 소프트웨어 최대 수출국으로 만드는 것을 목표로 삼고 있다. 이 외에도 인도정부는 소프트웨어와 컴퓨터서비스 산업에 대한 무역을 촉진시키

며 관련 기술의 연구 및 개발과 교육을 목표로 '소프트웨어 서비스 산업자협회(NASSCOM: Nation Association of Software and Service Companies)'를 설립하였다. NASSCOM 회원사의 매출은 인도 전체 소프트웨어산업의 95% 이상을 차지하며, 국제적으로 인도를 대표하는 소프트웨어 통합 단체의 역할도 수행하고 있다.

ㄷ. 국가 정보화 수준

인도는 정보화 관련 주요 지수에서 전반적으로 정보화 수준이 낮은 것으로 나타나고 있다. 2005년 UN에서 발표한 전자정부준비지수에서 인도는 87위를 기록하였는데, 이는 전년도(86위)에 비해 오히려 순위가 낮아진 것이다. 또한 e-비즈니스준비도(EIU), 정보사회지수(IDC), 디지털기회지수(ITU), 국가정보화지수(NCA)에서 인도는 모두 하위권을 기록하는 등 전반적으로 정보화 수준이 낮은 것으로 평가되었다. WEF에서 최근 발표한 네트워크준비지수에서 전체 115개 국 중, 40위를 차지하여 중위권을 기록하였으나, 이는 인도 IT 산업의 발전정도에 비해 낮은 수준이라 할 수 있다.

② 국가 정보화의 주요 현황

가. 전자정부

인도의 전자정부 사업은 National e-Governance Action Plan(NEGAP, 전자정부실행계획)을 통해 추진되고 있다. 2007년 인도의 전자정부 사업 시장규모가 13억 달러에 이를 것으로 추정되는데, 인도정부는 전자정부를 지역간 정보격차해소와 정부의 효율성 및 투명성 제고 방안으로 인식하여 투자를 아끼지 않고 있다.

나. 전자상거래

인도의 전자상거래는 B2C를 중심으로 성장하고 있다. 전자상거래를 통해 이용자들이 주로 구매하고 있는 품목은 서적, 휴대용 전자기기, 철도 승차권 등의 순으로 나타났다(IOAI 설문조사).

다. 인프라

인도의 인터넷 보급률은 지속적으로 증가하고 있으나, 대부분 전화선이나 ISDN과 같은 저속망을 이용하고 있다. ITU에 의하면 2004년 인터넷 이용

자 수는 3,500만 명이며 인구 100명당 인터넷 보급률은 3.23명인 것으로 나타났다.

라. IT산업

인도의 IT 산업은 산업 전체에서 차지하는 비중이 낮은 편이다. 하지만 1999년 이후 인도의 IT산업은 매출 규모가 연평균 약 28%씩 증가하는 등 높은 성장을 이루고 있다. 특히 소프트웨어(서비스 포함) 부문은 전체 IT 시장의 약 80%를 차지하면서 성장의 견인차 역할을 수행하고 있다. 소프트웨어 분야에 이어 인도의 IT 주력 분야는 IT 서비스로 그 중에서도 Offshore IT Services 영역에서 독점적 지위를 누리고 있다. 2004년 기준 전세계 Offshore IT 서비스 시장에서 인도는 75.5%(75억 달러)의 시장점유율을 기록하였다. 전세계 Offshore IT Services 영역에서 독보적인 위치를 차지하고 있는 인도는 우수한 IT인력 보유, 높은 영어 구사능력, 낮은 임금수준으로 미국과 일본을 비롯한 선진국들로부터 각광받는 IT Services 기업을 다수 보유하고 있다. 인도 IT 사업체인 TCS(Tata Consultancy Services)과 Wipro는 '아웃소싱' 이라는 신 영역을 개척하였다.

3. 외국의 정책 동향과 시사점: 영국과 미국을 중심으로

지금까지 살펴본 미국, 유럽, 아시아 주요국들의 모바일 미디어를 포함한 뉴미디어 현황 및 국가 정보화의 정책 동향을 바탕으로 영국과 미국에서 전개되는 청소년과 관계된 최근 정책의 흐름을 정리하고자 한다.

1) 영국

영국의 청소년과 모바일 정보화에 관한 최근 정책 동향을 살펴보면 다음과 같다. 청소년 분야의 영국 정보화 정책은 지금까지 학습을 위한 국가적인 망 구축을 의미하는 NGfL(National Grid for Learning)로 요약된다. 즉 교육 수준의 향상과 교육 전문가의 강의 질을 높이고 나아가, 교육 기관의

업무 효율성을 높이기 위하여 어떻게 정보통신 기술을 이용하는가에 초점이 맞추어져 있다. 휴대전화로 대표되는 모바일 미디어의 경우에도 잠재적인 위험으로부터 청소년을 보호하려는 노력을 하고 있지만, 여전히 기본적인 정책 기조는 '역량강화(empowering)'에 초점을 맞추고 있는 것으로 보인다. 다시 말하자면, 미디어 교육을 통하여 청소년들이 스스로를 보호하고 새로운 디지털 기술인 모바일 미디어를 교육적 목적으로 활용할 수 있도록 하는 것에 있다.

첫째, 교육기술부(Department for Education and Skills)가 주도하여 모바일 인터넷 서비스의 이용과 관련된 청소년 계층의 잠재적 위험을 줄이기 위해서, 안전하고 적절한 행동이 무엇인지에 대한 미디어 교육을 실시하고 있다(Department for Education and Skills, UK : Superhighway Safety : Schools : Documents : New forms of content on mobile phones and similar devices, 2004, REVISED). 영국 정부에서는 인터넷의 안전성에 관한 일반적 권고사항과 더불어, 다음과 같은 내용의 교육이 자라나는 세대에게 효과적이라고 판단하고 있다. 청소년에게 개인정보의 사적(private) 보관 방법, 온라인에 있을 때 취해야 할 적절한 행동, 모바일 인터넷을 통해서 찾는 정보에 대한 비판적 평가, 청소년을 불편하게 느끼게 하는 콘텐츠나 서비스를 인지하면 주변 어른에게 자문 구하기와 같은 것이 이에 해당한다.

둘째, 정부는 민간 기업과 협조하여 청소년이 휴대전화를 통해서 이용가능한 콘텐츠를 필터링하는 제도를 도입, 확산하고 있다. 예컨대, 보다폰은 2004년에 성인 콘텐츠를 차단하기 위한 '콘텐츠 통제 시스템(Content Control System)'을 설치했으며 이후, 다른 휴대전화 서비스 업체들도 유사한 시스템을 채택하기 시작했다. 2004년 1월부터 개별 모바일 서비스 업체들은 자율규제를 위한 다음과 같은 행동강령(code of practice)을 채택했다. 콘텐츠 등급제의 실시, 청소년의 대화방 이용을 제한, 청소년을 대상으로 한 대규모의 무차별적 스팸 메일 발송을 차단이 이에 해당한다.

셋째, 영국에서는 학교에서 휴대전화의 카메라 기능을 제한하는 조치를 취하

고 있다(Department for Education and Skills, UK (2005). Superhighway Safety : Schools : Documents : Camera phones REVISED). 일찍이 2003년 12월 스코틀랜드 중등학교 교사연합은 학교에서 카메라가 내장된 휴대전화 사용을 금지하는 결의했다. 2004년 1월 웨어사이드(Wearside) 지역의 중등학교에서도 크리스마스 연휴 이후에 사진과 동영상 이미지를 휴대전화에 저장해서 학교에서 무분별하게 돌려볼 수 있다는 것을 발견하고, 휴대전화의 사용금지를 결정했다. 2004년 3월 서부 로시안(West Lothian) 지역정부는 지역자치체로서는 처음으로 역내의 모든 초중등학교에서 휴대전화를 금지하기로 결정했다.

넷째, 교육기술과 관련된 대표적인 영국 공공기관인 교육적 커뮤니케이션 기술국인 '벡타(Becta, British Educational Communications and Technology Agency)'는 2005년에 '전자안전: 효과적인 관행 정착을 위한 학교 정책을 개발하기(E-safety: Developing whole-school policies to promote effective practice)' 라는 보고서를 발행했다. 이 보고서는 모바일과 카메라가 내장된 휴대전화의 사용을 포함하여 새로운 디지털 커뮤니케이션 테크놀로지의 학교에서의 적절한 사용과 관련된 수용가능한 정책(acceptable use policies)을 제시하고, 청소년을 위한 구체적인 점검목록을 제공하고 있다. 예컨대, 아동과 청소년들은 휴대전화의 사용에 따른 그들 자신의 사생활을 존중받기 위해서는 그들의 권리와 의무를 이해해야 하며, 반드시 안전하고 책임 있는 행동이 무엇인지를 배워야 한다. 이것은 학교 내부에서 아동과 청소년이 지니는 일반적인 정보통신 기술의 발전과 인식의 일부분에서 나와야 한다.

한편 벡타의 수용가능한 정책 프로그램에 참여하기 위해서, 영국의 이동통신 서비스 회사인 O2는 그들의 아동 보호 가이드의 일부분으로서 '카메라 내장된 휴대전화의 민감한 사용'에 관한 홍보자료를 만들었다(http://www.o2.co.uk/help/pdfs/o2_camera_use_11121.pdf). 여기에는 실명 보호, 프라이버시 준수, 못살게 굴기(bullying), 다른 사람들을 존경하기, 책임 있게 멀티미디어 채팅을 사용하는 것에 대한 팁을 포함하고

있다. 모바일 미디어 분야의 협의체인 IMCB(Independent Mobile Classification Body)는 교사들을 대상으로 카메라 전화기를 포함한 여러 이슈에 관한 교과과정과 활동들로 구성된 리소시스 팩인 '주의하라: 모바일전화 안전 프로젝트' 을 발간하였다(http://www.imcb.org.uk/assets/documents/10000107B-awareTeachersNotes.pdf). 민간 기업과 함께 영국 내무부(Home Office) 또한 휴대전화 범죄와 같은 이슈들을 구체적으로 다른 자유로운 시민권을 위한 리소시스인 '잃어버리면(Out of your hands)' 을 제작하였다(http://www.outofyourhands.com/main_menu.htm). 이 리소시스 웹사이트에서 내무부는 청소년을 비롯한 시민들에게 구체적으로 당신의 휴대 전화기를 잃어버리는 것이 무엇과 같은지, 혹은 도난당한 것을 사는 것이 무엇과 같은지를 구체적으로 설명해주고 있다. 또한 어떻게 휴대전화 범죄를 예방할 수 있는지에 대한 팁을 제공하고 있으며 희생자가 될 경우에 어떠한 조치를 취해야 하는지에 대한 팁이 있다.

다섯째, 영국 보건부(Department of Health)에서는 휴대전화 및 네트워크 기지국의 전자파가 인체에 미치는 유해한 영향을 최소화하기 위한 정책을 추진 중에 있다(Department of Health, UK 2005) : Mobile Phones and health. Department of Health, UK. Mobile Phone base stations and health). 모바일 미디어에서 방출되는 전자파에 대한 영국의 정책은 미국 등 다른 국가의 모범 사례가 되고 있기 때문에 여기에서 상세히 소개하고자 한다. 사람들이 휴대전화의 각 모델로부터 얼마나 많은 전자파를 받는지, 이것을 측정하는 SAR(Specific Absorption Rate)에 대한 유럽의 표준화된 방법이 2001년부터 정립되어 있었다. 따라서 2001년부터 영국에서 판매되는 모든 휴대전화의 SAR 정보가 소비자에게 제공되고 있다. 따라서 영국에서 판매되는 모든 휴대전화는 국제 노출 가이드라인을 충족시키고 있다.

휴대전화 단말기뿐만 아니라 기지국(base station)으로부터 나오는 전자파가 일정 수준을 넘어서 과도히 배출되면, 인근 지역에 거주하는 시민들의 인체에 온실효과(heating effect)를 미칠 수 있는 가능성도 존재한다. 이에

기지국의 전자파를 측정하는 국제 가이드라인이 있으며, 영국 정부는 휴대전화 네트워크 사업자들이 이것을 준수하도록 조치했다. 나아가 영국 정부는 2000년 가을부터 라디오 통신국(RA, Radiocommunication Agency)에서 지속적으로 기지국의 전자파 배출에 대해서 조사해 오고 있으며 이 결과를 웹사이트를(www.radio.gov.uk/document/ra_info/ra377.htm) 통하여 모든 사람들에게 공개하고 있다. 사실, 기지국이 인근 주민들에게 미치는 일반적(general) 위험에 대한 증거는 아직 없지만, 경우에 따라 사람들의 웰빙은 기지국의 부적절한 위치선정에 의하여 부정적인 영향을 받을 수 있다. 특히 각 기지국으로부터 배출되는 전자파의 패턴은 일반적으로 균등하지만, 복수의 기지국에서 나오는 전자파가 중첩된 지역에 대한 정책적 관심을 기울여야 한다.

다음으로 영국 보건부는 휴대전화가 아동과 청소년의 인체에 미치는 유해한 영향을 파악하고 그에 대한 주의사항을 공지하고 있다. 현재 16세 이하의 아동과 청소년들 사이에 휴대전화는 개인적 안전과 다른 사람들과의 연락수단으로서 대중화되고 있다. 그렇지만 청소년과 부모들은 휴대 전화의 사용에 따른 신체적 역기능에 대해서 충분한 정보를 습득한 이후에 구매 여부를 결정하지 않는 경향을 보였다. 현재까지의 연구들이 휴대전화 사용이 건강에 문제를 일으킨다는 명확한 결과를 보이지 않지만, 휴대전화가 두뇌 활동에 영향을 미친다는 사실은 연구를 통해 증명되고 있다. 따라서 아직 명확하게 증명되지는 않았지만 휴대전화의 사용이 건강상 위험을 초래할 수 있다면, 10대들은 두뇌와 신경 시스템이 발전하는 기간이기에 그 부정적 영향은 성인보다 훨씬 클 수 있다는 점을 고려해야 한다는 것이 강조되고 있다.

현재, 휴대전화 이용 및 기지국의 전자파 배출과 관련된 16세 이하의 아동과 청소년에 대한 정책 사항으로서 논의되고 있는 것은 다음과 같다. 아동과 청소년의 휴대전화 이용은 반드시 필요한(essential) 통화를 제외하고 사용하지 않도록 정부는 예방적(precautionary) 접근을 취해야 한다는 것이다. 장시간 통화는 전자파의 노출을 증가시키므로 휴대전화 통화를 가능

한 짧게 하도록 강력한 홍보를 전개해 야 하며, 부모들은 자녀들이 휴대전화를 사용하지 않더라도 생활에 불편함이 없음을 훈련시켜야 한다는 것이 강조되고 있다. 전자파 중첩 지역이 학교 건물이나 운동장의 특정 부분을 포함할 가능성이 있다는 것에 학교 혹은 부모들이 우려를 표시하면, 기지국 운영자는 전파 방출 패턴에 대한 정보를 제공할 수 있어야 한다.

2) 미국

미국에서 전개되는 청소년과 모바일 정보화에 관한 최근 동향을 살펴보기 위해서 정부 문서들을 검토한 결과, 정책의 기본적인 방향은 아직 구체적으로 나타나지 않은 것으로 보인다. 그러나 청소년들 사이에서 휴대전화와 같은 모바일 미디어가 급속도로 확산되면서, 정보통신 분야의 정책을 총괄하는 연방통신위원회인 FCC(Federal Communication Commission)에서는 새롭게 등장하는 모바일 미디어의 부정적이며 해로운 효과를 방지하기 위한 노력을 시작하고 있다. 과거 미국 정부는 전통적인 미디어인 텔레비전과 광고 등에 재현된(represented) 폭력 행사, 성적 행동, 술 마시기, 담배 피기가 청소년에게 미치는 영향을 분석하여 어떻게 청소년을 보호할 것인지를 고민해 왔다. 유사한 맥락에서 모바일 미디어의 경우에도, 유해한 모바일 콘텐츠와 서비스에 노출되는 것을 방지하고 청소년을 보호하는 정책을 추진하고 있다.

첫째, 미국 의회는 청소년의 인터넷 사용과 관련된 잠재적 위험을 줄이기 위한 법안을 발의하고 FCC로 하여금 관련 웹사이트의 구축을 통하여 홍보활동을 강화하고 전문가로 구성된 위원회의 설립을 제안하고 있다. 예컨대, 지난 2006년 6월에 미국 상원(the House of Senate)에서는 성적(sexual) 콘텐츠를 담고 있는 상업용 웹사이트가 경고표시를 의무화하도록 강제하는 인터넷 안전법(Internet Safety Act)을 발의하였다(한국전산원, NCA weekly. 2006. 6. 16. 제51호). 이 법안에서는 또한 도메인 이름을 혼동시켜서 어린이와 청소년이 유해한 웹사이트로 이동하게 만드는 경우도 범죄로 간주할 수 있도록 하였다. 이에 앞서, 5월에는 미국 하원(the House of

Representatives)에서는 '청소년 보호를 위한 유해 사이트 차단 강화 법안' 을 발의하였다(한국전산원, NCA weekly, 2006. 5. 12. 제46호). 본 법안은 기존의 CIPA (Children's Internet Protection Act)를 확대하여 공공 도서관, 초등학교, 중학교에서 청소년이 성적(sexual) 메시지를 제공하는 웹사이트에 접근하지 못하도록 의무를 부과하고 있다(http://www.fcc.gov/cgb/consumerfacts/cipa.htm). 특히, 청소년에게 인기가 높은 (한국의 싸이월드와 유사한 미국의 Frendster와 같은) 사회 네트워킹형 웹사이트, 블로그, 대화방(chat room), 메신저 등을 통하여서도 성적 콘텐츠에 접근하지 못하도록 막고 있다.

둘째, FCC는 현재 청소년 보호를 위한 정책을 적극적으로 수립하기보다 청소년 계층의 모바일 미디어 이용을 위축시키지 않으면서 미성년자를 위협하는 새로운 콘텐츠와 서비스에 대한 이용 기회를 막는 방법을 추진하고 있다. 예컨대, FCC는 휴대전화와 같은 모바일 미디어 업체가 요금 명세서를 발행하면서 세부 항목에 대해서 완전하고, 명확하고, 속임이 없고, 쉬운 언어로 작성하도록 의무를 부과하고 있다. 따라서 청소년의 모바일 미디어에 관계된 부모, 교사, 시민운동 단체(http://www.wiredsafety.org) 등이 명세서를 확인하여 부적절한 이용을 파악하여 보호 활동을 수행할 수 있도록 하고 있다. 구체적으로 살펴보면, FCC는 부모가 무선 미디어의 성인 콘텐츠로부터 자녀를 보호하는 다음과 같은 방법을 홍보하고 있다(FCC : Protecting Children from Adult Content on Wireless Devices, 2006).

- 자녀가 휴대전화나 기타 모바일 미디어기기를 이용하는 목적을 모니터해라. 예컨대, 대화용, 사진 촬영용, 혹은 애플리케이션 다운로드용인지 파악해라.
- 자녀가 가입한 모바일 미디어통신업체가 어떤 종류의 내용물을 제공하고 있는지를 점검하고 자녀의 단말기에서 어떤 유형의 콘텐츠가 실제로 접속가능한지 비교해라.
- 자녀가 가입한 모바일 미디어업체가 부적절한 내용물을 포함할 가능성

이 있는 콘텐츠의 접속과 다운로드를 차단할 수 있는 방법이 있는지 파악하고, 차단 기회가 모든 콘텐츠를 이용할 때마다 가능한지 아니면 (게임, 이미지, 노래)와 같은 특정 애플리케이션에 대해서만 작동하는지 점검하라.

- 성인물이 포함될 가능성이 높은 고급 애플리케이션에 대한 접근 차단용 단말기가 판매되고 있는지 확인하라.
- 휴대전화에서 음성 통화 이외에 무선 데이터 혹은 무선 인터넷 패키지의 가입이 자동적으로 성인물에 대한 접근을 제공하는지를 자녀가 가입한 모바일 미디어통신업체에 문의하라.

셋째, 미국에서는 모바일 미디어관련 산업의 활성화에 장애가 될 수 있는 직접적 규제보다 자율적 규제를 권장하면서 청소년을 보호하는 입장을 견지하고 있다(FCC (2006): Protecting Children from Adult Content on Wireless Devices). 예를 들면, 휴대전화를 비롯한 모바일 미디어와 무선 텔레커뮤니케이션 산업계를 대표하는 국제협회인 CTIA(http://www.ctia.org)에서는 무선기기를 통하여 제공되는 콘텐츠를 분류하는 자발적 가이드라인을 정립하여 각 업체에서 준수하도록 제안하고 있다. 물론 FCC에서는 산업계의 자율 규제를 위한 가이드라인을 시민들에게 홍보하고 있지만 그 운영에 직접적으로 참여하거나 책임지지 않는다. 무선 업계의 가이드라인 내용을 살펴보면 먼저, 자율 규제의 대상이 되는 콘텐츠는 1회 사용을 위해서 구매했거나 다운로드 받은 콘텐츠이다. 전화 벨소리, 게임, 음악, 비디오 클립, 텔레비전 프로그램과 같이 월정액을 지불하고 패키지에 포함되어 구매한 콘텐츠도 포함된다. 그러나 모바일 미디어의 이용자에 의해서 만들어지거나 소유된 콘텐츠 예컨대, 문자 메시지, 인스텐트 메시지, 전자메일, 대화방의 메시지, 게시판 글, 동영상 메일은 해당되지 않는다. 그리고 모바일 단말기를 이용해서 인터넷을 탐색하면서 접근한 콘텐츠도 분류 시스템에 포함되지 않는다. 다만 무선 통신업체가 웹 브라우징을 위한 필터링 소프트웨어를 제공하도록 권유하고 있다. 자율 규제 가이드라인의 준수에 동

의하는 모바일 업체는 최소한 다음의 2개 콘텐츠 등급에 대한 이용을 동의해야 한다.

· 일반적으로 접근가능하고 모든 연령의 소비자에게 이용 가능한 콘텐츠
· 18세 이상의 소비자에게 제한된 콘텐츠 혹은 부모나 보호자의 구체적인 승인이 있을 때 18세 미만에게도 접근 가능한 콘텐츠[3].

넷째, 미국 교육부인 'DOE(Department of Education)' 는 휴대전화와 같은 모바일 미디어를 학교에서 사용하는 것에 대해서 공식적인 정책을 공포하고 있지 않다. 그러나 주(state) 정부 혹은 시(city) 정부 차원에서 학교에서의 모바일 미디어 사용을 허용, 부분 가능, 혹은 금지시키고 있다(Betsy Gotbaum: Public advocate for the city of New York. Cell phone policy. Releases & Statesments, June 14, 2006). 구체적으로 살펴보면, 미국에서 학생 규모면에서 상위 16개 지역을 보면 3곳에서 휴대전화와 모바일 미디어의 사용을 포괄적으로 금지하고 있었다. 예컨대, 캘리포니아 로스앤젤레스, 일리노이 시카고, 플로리다 마이애미, 텍사스 휴스톤은 휴대전화의 학교 사용이 허용되었다. 플로리다의 포트 라우델대일(Fort Lauderdale), 탐바, 팜 비치, 올랜도, 잭슨빌, 네바다 라스베가스, 텍사스 달라스, 플로리다 팜 비치, 캘리포니아 샌디에고는 학교에서 부분적으로 허용되는 지역이다. 부분적 허용의 경우는 수업 시간에는 전원을 끄도록 규정하고 있으나 학교에 휴대전화를 반입하는 것 자체를 금지하는 것은 아니다. 부분 허용이 되는 지역의 경우도 식사 시간, 통학 버스 등에서의 사용 여부는 지역에 따라 차이가 있다. 그리고 카메라가 내장된 휴대전화의 경우에 부가적 조항을 두어서 운동장이나 학교 행사의 경우에 촬영을 금지하기도 한다. 뉴욕시, 펜실베니아 필라델피아, 미시간 디트로이트에서는 모바일 미디어의 학교 사용이 금지되었다. 그러나 학교에서의 휴대전화 및 모바일 미디어의 사용 금지가 모든 학생과 학부모로부터 환영받고 있는 것은 아니다.

3) 제한 등급 시스템은 영화, 텔레비젼, 음악, 게임을 위해서 기존에 사용된 등급 시스템의 기준을 차용한다고 밝히고 있음.

뉴욕시의 경우는 안전을 위해서 학생과의 연락이 항상 필요하다는 이유로 학부모들이 반대했으며, 시 의회에서도 시 정책에 대해서 청문회를 개최하기도 하였다.

다섯째, 1996년부터 미국 FCC는 자국에서 판매되는 휴대전화와 개인통신장비에 대한 전자파를 규제하기 시작했다(FCC: Mobile phones and health concerns.). FCC는 FDA(Food and Drug Administration, 2006)와 2개의 전문가 조직인 IEEE(Institute of Electrical and Electronics)와 NCRP(National Council on Radiation Protection and Measurements)의 자문을 얻어 전자파 규제에 대한 가이드라인을 정하고 있다. 구체적으로 살펴보면, 가이드라인에서는 전자파의 수준을 앞서 언급한 SAR에 의해서 측정하며 전자파가 암, 두통, 현기증, 기억감퇴에 미치는 영향에 대한 연구를 지속적으로 주시하고 있음을 밝히고 있다. 아울러, FCC와 FDA는 휴대전화의 전자파에 대해 소비자에게 충분한 정보를 주기 위해서 공동으로 웹사이트(http://www.fcc.gov/oet/rfsafety)를 운영하고 있다. 웹사이트에서는 휴대전화를 포함하여 개발되고 있는 모바일 미디어의 현황, 전자파의 피해를 다루는 연구의 결과들, 모바일 미디어와 전자파 관련 여러 이슈들에 대한 정보를 제공하고 있다. 또한 FCC는 전자파에 대한 피해를 상담할 수 있는 전화 서비스를 운영 중이다. FCC는 전자파 기준을 초과한 모바일 미디어의 판매를 승인하지 않고 있으며, 단말기 제조자로 하여금 이용자에게 전자파와 관련된 건강상 위험을 반드시 공지하도록 의무화하고 있다. 그러나 FCC는 제조사가 기기에서 발생하는 전자파의 최대의 SAR 값을 공개하도록 요청하지 않고 있다. 그럼에도 불구하고, 많은 업체들은 자신들이 생산하는 단말기의 SAR 값을 자율적으로 공개하고 있으며, FCC는 웹사이트에서 이러한 정보에 링크를 연결하고 있다. 흥미로운 정책 가운데 하나는 휴대전화가 맥박 조정기의 정상적 작동을 막을 수 있으므로, FCC와 FDA는 웹사이트에서 두 기기의 동시 사용이 초래할 수 있는 잠재적 위험에 대해서 알리고 있다. 특히, 아동과 청소년 계층이 전자파의 위험에 대해서 벗어날 수 있는 길

은 모바일 미디어의 사용시간을 줄이고 이용자와 무선 미디어와의 거리를 멀게 하는 것이라고 홍보하고 있다.

그 밖에, 휴대전화 사기를(Cell Phone Fraud)[4] 방지하기 위해서, FCC에서는 아동과 청소년을 비롯하여 시민들이 일반 점포, 인터넷에서 물건을 구매할 때 개인정보보호에 대화여 유의할 것을 권고하고 있다(FCC consumer advisory: Cell phone fraud, 2005, Sep. 26). 휴대전화 사업자들은 휴대전화 복제를 막기 위한 효과적인 대처방안으로 승인시스템을 개발하고자 노력하고 있다.

4) 휴대전화 사기란 휴대전화의 승인되지 않은 사용, 복제, 손상 혹은 변경(tampering), 조작(manipulation)을 의미함.

Ⅵ. 요약 및 결론

1. 연구의 요약
2. 논의 및 정책 제언

Ⅵ. 요약 및 결론

1. 연구의 요약

본 연구는 청소년들의 모바일 미디어 이용에 대한 체계적인 현황파악과 청소년의 가치관과 행동양식에 미치는 모바일 미디어의 영향력을 분석하여 청소년들의 모바일 미디어 이용에 따른 문제행동에 대한 보다 구체적이고 종합적인 진단을 내리고 있다. 이러한 결과를 바탕으로 청소년의 모바일 미디어 이용과 관련된 종합적인 정책대안을 마련하는데 목적을 둔다.

이를 위해 문헌연구, 설문조사, 심층면접, 개방형 질문조사, 전문가 자문 및 워크숍을 주요 연구방법으로 사용하였다. 본 연구는 다음과 같은 절차로 진행하였다. 우선, 연구의 배경과 목적에 대한 소개와 더불어 휴대전화 및 뉴미디어와 관련된 이론과 선행 연구에 대한 분석을 하였다. 그리고 본 연구를 위하여 2006년 6월 12일부터 7월 5일까지 전국의 3,600명 중·고등학생들을 대상으로 휴대전화 이용에 대한 1:1 면접 설문조사를 실시하였다. 설문조사를 통해 얻은 양적 데이터와 더불어 청소년을 대상으로 한 심층면접 방법과 청소년, 교사, 학부모를 대상으로 한 개방형질문조사 같은 문화기술적 연구방법을 함께 사용했다.

수집된 자료를 다음과 같이 분석하였다. 첫째, 설문조사 자료 분석을 통하여 청소년들의 휴대전화 이용 현황을 파악하고 인구통계학적 특성에 따른 집단 간의 차이를 탐구하였다. 둘째, 청소년의 휴대전화 콘텐츠에 대한 노출(원인)과 그 결과 표출하는 행위(결과)간의 관계에 영향을 미칠 수 있는 매개 변인들의 영향력을 분석하였다. 셋째, 심층면접과 개방형 질문조사를 통해서 얻은 데이터를 기반으로 한 비판적인 논의를 하였으며, 마지막으로 휴대전화와 관련해서 국내에서 이루어지고 있는 각 정부부처의 정책 사례 분석과 모바일 미디어 등의 뉴미디어를 널리 활용하고 있는 미국, 영국, 독일, 핀란드, 호주, 일본, 중국, 싱가폴, 인도 등에서의 이용 현황과 외국의 정책

사례를 비교 · 분석하였다. 모바일 미디어를 포함한 뉴미디어 정책에 대한 외국 정책 사례를 바탕으로 우리나라 정책과 비교·분석하여 시사점을 제시하였다.

또한 청소년의 휴대전화 정책에 관한 연구방향을 설정하고 연구진행 상황을 점검하기 위하여 전문가들의 모시고 자문회의를 수행하였으며, 휴대전화 관련 정책을 담당하고 있는 각 정부부처의 정책 담당자, 학계, 학교 현장에 있는 교사, 학부모를 대상으로 워크숍을 개최하였다. 위에서 언급한 연구방법을 토대로 도출한 연구결과를 요약하면 다음과 같다.

1) 설문조사

최근 정보통신부가 발표한 자료에 따르면, 2006년 6월 현재 휴대전화를 보유한 청소년은 총 484만명에 이르며, 이들 가운데 부모 등 성인 이름으로 가입한 청소년들은 약 38.3%인 184만명으로 추산되고 있다.

이러한 우리나라의 현실에서 긍정적인 면은 휴대전화가 청소년들이 잘 활용할 경우 자신들의 학업이나 일상적인 삶에 매우 유익한 도구가 될 수 있다. 이를테면 본 연구결과에서 밝혀진 바와 같이 청소년들은 휴대전화를 활용하여 부모와 연락하거나 친구들과 교제를 할 수 있다. 그리고 DMB와 같이 휴대전화를 이용하여 멀티미디어 방송을 적절히 활용할 경우 교육 콘텐츠를 시간과 장소에 구애받지 않고 잘 활용할 수 있다. 정보통신부 주관으로 세계 최초로 개발하여 삼성과 포스데이타에서 세계 곳곳으로 수출하고 있는 기술인 초고속 무선 인터넷 즉 와이브로(Wibro) 서비스가 현재 시작 단계이지만 앞으로 국내에서 상용화가 본격화될 것으로 예상된다. 이러한 신기술은 휴대전화의 '전화' 기능보다 다른 콘텐츠 서비스를 확장하도록 할 것으로 보이는데, 이에 청소년들을 위한 교육적 활용이 더욱 확대될 것으로 기대해볼 수 있다.

그러나 이러한 현상의 부정적인 면 또한 존재하는데, 청소년들이 휴대전화 이용에 지나친 집착을 보인 나머지 휴대전화 의존 특히 문자 의존 증세를 보여 학업에 지장을 받고 성적이 하락하며 부모와 마찰을 빚는 등의 결

과가 발생하기도 한다. 청소년들 사이에서 휴대전화는 문자 의존뿐만 아니라 스팸 메시지에 노출된다는 문제점도 있다. 특히 성인 이름으로 가입된 휴대전화를 사용하는 청소년들에게 성인정보 사업자들이 무차별적으로 보내는 스팸 메시지는 청소년들의 호기심을 자극하여 이들이 부적절한 정보에 노출되어 몸과 마음에 상처를 입게 되는 부작용을 낳을 수 있다. 이처럼 휴대전화는 청소년들에게 양날을 지닌 칼과 같은 존재이다.

이제, 설문조사를 통하여 나타난 청소년들의 모바일 미디어 이용행태에 대한 구체적인 연구결과를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 휴대전화 이용의 일반적인 특성을 살펴보면 전체 조사대상자 3,607명 중 휴대전화를 이용하고 있는 청소년은 3,581명으로 99.3%에 달하고 있으며, 휴대전화가 없는 청소년은 26명에 그치고 있어, 대부분의 청소년들이 휴대전화를 이용하고 있다는 것을 알 수 있다. 청소년들이 문자를 보내는 시간은 주로 방과 후와 밤 시간에 몰려 있는 것으로 나타났고 학교수업 시간에 문자를 보내는 청소년도 전체 청소년의 7.7%에 달했다. 청소년들이 주로 이용하는 요금제는 청소년전용요금제로 이 요금제를 이용하는 청소년의 경우 요금이 부족한 적이 없다고 응답한 청소년이 가장 많았고, 별도의 요금을 충전한다는 청소년이 그 다음이었는데 청소년전용요금제를 사용하다가 요금을 충전하는 경우 부모의 허락을 받는 경우가 45%였고 그렇지 않은 경우는 55%로 조금 더 높았다.

청소년들이 느끼는 요금문제로는 음악다운로드 및 인터넷 요금이 가장 많았고 문자메시지, 게임, 수신자부담전화, 국내통화료 순으로 나타났다. 또한 청소년들이 가장 많은 부담을 느끼고 있는 무선인터넷접속요금이 별도로 부과되는 것에 대해서 알지 못하는 청소년도 11.9%에 달하는 것으로 드러났다.

재미있는 결과는 성적이 모바일 게임사용에 영향을 미치지 않고 있다는 것이다. 즉, 상·중·하위권 청소년 모두가 비슷한 수준의 모바일게임을 즐기고 있는 것으로 나타났다. 한편, 가정의 경제수준을 비교해보았을 때 잘사는 편에 속한다고 생각하는 청소년의 경우 모바일 미디어 게임을 약간 더

많이 하는 것으로 나타났다. 더불어 부모의 양육방법이 강압적이라고 느끼는 청소년이 휴대전화의 게임기능을 더 사용한다는 결과 또한 이채롭다.

둘째, 청소년의 휴대전화 이용용도를 살펴보면 16개 항목 중 문자서비스 이용이 가장 높았으며 알람/모닝콜/시간보기, 전화통화 기능 순으로 높은 이용률을 보였고, DMB기능, 결제수단으로의 이용, 동영상보기 순으로 낮은 이용률을 보이는 것을 알 수 있다. 즉각적인 메시지 교환, 알람, 시간보기 등은 사회적으로 순기능에 해당하는 사안으로 파악되므로 청소년의 휴대전화사용에 큰 문제점은 없는 것으로 보인다. 청소년의 휴대전화 무선인터넷 이용용도를 살펴보면 항목 모두 전반적으로 낮은 수치를 나타내고 있었지만, 그 중 컬러링과 벨소리 다운로드가 가장 높았고 모바일게임, mp3 음악다운로드 순으로 높은 이용률을 보였다.

청소년들의 휴대전화 이용동기는 이동/즉시, 과시, 정보습득, 오락, 대화, 일정 관리, 조언이라는 7개의 요인이 나타났다. 이용동기 중에서 이동/즉시 의사소통동기가 가장 높게 나타났으며, 과시가 가장 낮게 나타났다. 이러한 결과는 청소년들의 휴대전화 이용에 있어서 가장 중요한 동기는 또래집단에서의 사회관계 또는 친구관계 유지라는 것이다. 박준범(2000)은 또래집단의 유대성, 편의성, 교제성을 휴대전화 이용동기로 보았는데, 이는 본 연구에서도 유사하게 나타났다. 즉, 친구와의 약속 동기화(synchronization) 혹은, 이동 중 서로 잃어버리지 않을 수 있는 도구로서의 휴대전화가 청소년의 이용동기의 가장 큰 비중을 차지한다는 것이다. 청소년들은 또래에 대해 강한 정서적 유대관계를 중요시하는 발달 특성을 지니고 있으며, 또한 자아를 표현하고 싶어 하는 욕구가 강하다. 이러한 특성은 청소년들이 휴대전화를 이용하는 동기적 요인으로 작용하고 있을 뿐만 아니라 휴대전화를 의존적으로 사용하도록 만드는 원인이 되기도 한다. 그러므로 청소년의 휴대전화 이용에 따른 문제점에 대한 대응 방안을 모색하기 위해서는 본 연구와 같이 이용 동기에 대한 면밀한 분석이 수반되어야 할 것이다.

청소년의 학교에서의 휴대전화 이용을 살펴보면 '항상 이용'이 가장 높게 나타나고 '학교에 가져가지 않음'이 가장 낮은 것으로 보아 청소년들이 학

교에서 휴대전화를 항상 이용하고 있음을 알 수 있다. 이는 위에서 언급한 것처럼 청소년의 일상생활에서의 사회적인 관계를 유지·보수하는데 있어서 휴대전화가 필수불가결하기 때문일 것이다. 한편, 공공장소에서의 휴대전화 사용행태를 살펴보면 '공공장소에서 진동으로 한다'가 가장 높게 나타나 청소년들이 공공장소에서 대체로 휴대전화 예절을 잘 지키고 있음을 알 수 있다.

또한 청소년의 휴대전화 사용행태를 살펴보면 '통화나 문자를 주고받는 사람은 친한 사람이다'는 항목이 가장 높게 나타나 휴대전화가 친한 사람들과의 관계를 유지하는데 중요한 도구로 쓰이고 있음을 알 수 있다. 현재까지는 무선인터넷이나 와이브로 네트워크, 그 외의 사회적 상호작용을 할 수 있는 방법이 휴대전화에 널리 활용되지 않고 있는 이상 전통적인 전화미디어 속성으로 알려진 친한 관계 혹은 매우 친밀한 인간관계의 유지 · 보수에 휴대전화가 유용하게 사용되는 것으로 해석할 수 있다.

셋째, 청소년이 휴대전화를 이용하면서 경험했던 피해경험을 살펴보면 '귀찮은 상대의 문자메시지'와 '원하지 않는 스팸'이 가장 높게 나타나 스팸이나 원하지 않는 상대로부터 피해를 당하는 경우가 많은 것으로 드러났으며 '집단 괴롭힘 경험'은 가장 낮았다. 이와는 반대로 휴대전화를 이용한 가해경험을 살펴보면 '상대방의 동의 없는 사진촬영'이 가장 높게 나타나 휴대전화로 인한 사생활 침해가 이루어질 가능성이 있다는 것을 알 수 있다. 이렇게 얻어진 사진은 보편적인 미디어가 되어 버린 인터넷을 이용하여 누구나 접근할 수 있다는 점을 생각하면, 간편한 도구의 하나가 되어버린 휴대전화의 디지털 사진 기능을 사용하는 것이 예기치 않은 결과를 초래할 수도 있다는 것을 교육할 필요가 있을 것으로 보인다. 또한 '동의 없는 사진촬영'과 '귀찮은 상대로부터의 문제 메시지'의 경우 남자에 비해 여자가 더 심한 것으로 나타나는 것에 주목할 필요가 있다.

청소년의 휴대전화 이용에 따른 문제점으로는 문자의존과 집중력 저하가 가장 높게 나타났고 과다한 요금, 성적하락, 언어파괴 등의 순으로 문제점이 나타났다. 성적하락의 경우, 그 정도가 심하지 않으며 청소년의 인구통계학

적인 변인에 따라서 차이가 나타나지 않는 것으로 보아, 아주 심각한 문제로 여겨지지 않는 것으로 파악된다. 그러나 문자의존과 집중력저하의 경우, 학생들이 휴대전화를 사용함으로써 자각하는 일종의 심리적 증상이기 때문에 이에 대한 적절한 대응방안이 필요하다.

청소년들의 휴대전화 의존현상을 살펴보면, 불안/집착, 사용과다, 문자의존, 환청, 문자선호라는 5개의 주요요인들이 나타났다. 이들 중 문자선호가 가장 높게 나타나 휴대전화 이용의 문제점과 같은 양상을 보였고 사용과다는 가장 낮게 나타났다. 앞에서도 살펴보았듯이 청소년의 휴대전화 이용에 있어 중심이 되는 것은 문자와 통화이고, 문자사용의 과다가 걱정될 정도라고 지적한 것으로 보아, 문자사용에 대한 교육이 필요한 것으로 보인다.

청소년들의 휴대전화 이용결과를 살펴보면, 청소년들이 휴대전화를 이용한 결과 성적이 하락하거나 주의가 산만해지는 것은 아닌 것으로 나타났다. 그리고 친구들과의 교제가 감소하거나 부모와의 대화가 감소하지도 않았다. 또한 휴대전화를 이용한 나머지 스트레스가 감소하지도 않았다.

넷째, 청소년들의 자아상을 살펴보면, 청소년들은 자신들의 부모들을 믿으며, 부모들이 자식들에 대하여 만족스러워 하는 것으로 인식하고, 자신들의 가정에 대하여 만족하고 있으며, 새로운 친구를 사귀는 데는 약간의 어려움을 겪고 있지만 친한 친구들과의 교제를 즐기는 편이며, 화를 잘 내는 편은 아니며, 가끔은 현실 적응에 어려움을 겪지만, 상황대처능력은 있는 것으로 판단하고 있었다.

청소년의 휴대전화 이용에 대한 사회적 지지를 살펴보면 전반적으로 모든 항목의 평균값이 높게 나타났으며 특히 “친구는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각한다” 는 항목이 가장 높게 나타나 휴대전화 이용에 있어 친구들의 지지가 매우 높은 것을 알 수 있다. 이는 곧 ‘휴대전화’ 는 일상생활의 도구가 되었다는 점, 따라서 휴대전화 사용이 단순히 기술(technology)의 사용이 아닌, 사회화(socialization)의 필수적인 도구가 되었다는 점을 뜻한다. 뒤에서 언급되는 ‘과시욕구’가 휴대전화 이용 동기의 한 단면임을 생각해 보면 부모의 휴대전화 이용의 자제 요구와 같은 ‘강압적인’ 지도가 효

과적이지 않다는 것을 알 수 있다. 또한 이는 시계가 더 이상 시간을 확인하는 도구가 아닌, 패션이나 유행의 하나가 되었듯이 휴대전화 또한 자신의 자아정체감을 나타내는 도구가 되어가고 있음을 시사한다.

다섯째, 청소년들의 휴대전화 이용동기, 사회적 지지, 의존, 이용결과가 서로 어떤 관계를 맺고 있는지 살펴보기 위하여 상관관계 분석을 실시한 결과 휴대전화 이용동기와 의존, 의존과 이용결과는 관련 변인들간에 모두 정적인 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 휴대전화 이용동기와 사회적지지, 이용동기와 이용결과, 사회적 지지와 의존 관련 변인들 간에는 대체로 정적인 상관관계가 있는 것으로 나타났으나 휴대전화 사회적 지지와 이용결과 관련 변인들 간에는 대체로 부적인 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 즉, 오락 동기가 강한 청소년일수록 불안/집착증세가 심하거나 문자의존이 심한 것으로 나타났고, 자기 과시 동기가 강한 청소년일수록 불안/집착증세가 심하거나 휴대전화 사용이 과다한 것으로 나타났다. 또한 오락동기가 강한 청소년일수록, 또한 대화동기가 강한 청소년일수록 주의가 산만하고 성적이 하락하는 것으로 나타났고, 과시동기가 높은 청소년일수록 부모와 대화나 교제가 감소하는 것으로 나타났다.

그리고 친구의 지지가 높은 청소년 일수록 이동/즉시성 동기가 강하고, 아버지의 지지가 낮고 어머니의 지지가 높을수록 청소년의 과시동기가 강한 것으로 나타났다. 사회적 지지가 높을수록 휴대전화 사용이 줄어들고 특히 어머니와 아버지의 지지가 높을수록 휴대전화 사용이 줄어드는 것으로 나타났다. 또한 어머니와 아버지의 지지가 높을수록 불안/집착 증세가 적은 것으로 나타났다. 특히, 아버지나 어머니의 지지가 높을수록 부모와의 대화나 교제가 많은 것으로 나타났다. 불안/집착 증세가 심할수록 주의가 산만하고 성적도 하락하며, 휴대전화 사용이 과다할수록 주의가 산만하고 성적이 하락하며, 부모와의 대화나 교제가 감소하는 것으로 나타났다.

여섯째, 부모형제나 친지들의 사회적 지지, 자아상 및 자녀 양육태도가 청소년의 휴대전화 이용동기에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다. 그 결과, 이동/즉시성 동기는 '현실 부적응', 과시나 패션,

일정 관리, 선생님으로부터 조언을 구하기 위한 동기는 '부모불신', 정보 습득, 대화, 오락 동기는 '교제 즐김'의 동기에서 휴대전화를 이용한다. 청소년들의 휴대전화 이용동기가 휴대전화 이용 의존에 미치는 영향을 알아보기 위하여 다중회귀분석을 실시한 결과, 불안/집착 증세, 벨소리 환청 증세에 가장 큰 영향을 미치는 휴대전화 이용동기는 '과시 요인'으로 나타났다. 수업시간을 포함하여 언제 어디서나 문자를 지나치게 많이 주고받는 증세에 가장 큰 영향을 미치는 요인은 '대화 동기'로 나타났다.

일곱째로, 청소년들의 휴대전화 의존 및 문제행동 결정요인을 탐구하기 위하여 LISREL 분석을 실시하여 다음과 같은 중요한 결과를 얻었다.

청소년들의 휴대전화 사용에 대한 사회적 지지가 낮을수록, 자아상이 낮을수록, 휴대전화 이용 동기가 강할수록, 휴대전화 사용경력이 길고, 하루 평균 문자 메시지를 보내는 횟수가 많을수록 청소년들은 휴대전화에 더욱 더 의존하는 경향이 있다. 청소년들의 휴대전화에 대한 의존이 높을수록, 자아상이 낮을수록, 휴대전화 사용에 대한 사회적 지지가 낮을수록, 청소년들은 휴대전화를 사용하여 집단 괴롭힘이나, 무선 인터넷에 접속하여 음란물을 찾아보거나, 음란물을 유포시키거나, 스팸을 보내고, 커닝을 하는 등 가해경험을 더욱 더 많이 하는 경향이 있다.

휴대전화에 대한 의존과 사회적 지지가 더 높을수록, 청소년들은 자신의 동의 없이 카메라폰으로 사진을 찍히거나, 동영상을 촬영당하거나, 귀찮은 상대로부터 문자메시지를 받는 등 휴대전화를 이용한 피해경험을 더 많이 하는 경향이 있다. 휴대전화 사용에 대한 사회적 지지가 클수록 청소년들의 삶은 긍정적으로 변화하는 경향이 있다. 그리고 자아상이 낮은 청소년일수록 휴대전화 사용으로 인하여 삶이 부정적으로 변화하는 경향이 있으며, 휴대전화에 의존하면 할수록 청소년들의 일상생활은 부정적으로 변화하는 경향이 있다.

본 연구로 청소년들의 사회적 지지와 자아상은 이들의 휴대전화 이용 동기 및 행태를 설명하는 중요한 변인들이며, 청소년들의 휴대전화 의존에도 큰 영향을 미치는 중요한 변인임을 확인할 수 있었다. 아울러 휴대전화 의

존은 청소년들의 문제행동과 일상생활의 변화에 중요한 영향을 미치는 것을 확인하였다. 그리고 청소년들의 휴대전화 의존은 청소년의 자아상, 사회적 지지 및 휴대전화 이용 동기 및 행태가 통합적으로 어우러져서 영향을 끼친다는 것을 확인할 수 있었다. 또한 청소년들의 휴대전화로 인한 사회적 문제행동은 청소년들의 자아상과 사회적 지지 및 문제행동 사이에 동기 및 행태 그리고 의존이 매개하고 있다는 것을 밝혀냄으로써 청소년들의 휴대전화 의존과 그에 따른 사회적 문제행동에 대한 이론적 이해를 돕는데 기여할 수 있을 것으로 보인다.

2) 문화기술적 연구

새로운 기술의 발달과 도입 및 보급은 사회·역사적 조건들에 근거를 두고 있으며, 다양한 사회·문화적 상호작용과 정책 결정과정에 영향을 주고받고 있다(Fischer, 2000). 즉, 휴대전화를 비롯한 커뮤니케이션 기술들은 가치중립적이지 않으며, 특정한 사회·문화적인 조건 속에서 형성되고, 변화하며, 또 사회·문화 전반에 큰 영향을 끼친다고 하겠다. 이런 시각에서, 시간과 공간의 제약을 뛰어넘는 커뮤니케이션 기술의 발달은 미디어 중심으로 사회를 연결하는 문화(mediated culture)를 발달시켰으며, 이 문화를 통해 사회는 많은 변화를 겪고 있다(Fitzgerald, 1992; 나은영, 2001). 이러한 맥락에서 인터넷과 모바일 미디어 세대로 명명되는 청소년들의 미디어 특히, 새로운 네트워크 미디어로 불리는 휴대전화의 이용행태에 대한 연구는 사회·문화적 관점에서 중요하다고 하겠다. 특히, 휴대전화라는 커뮤니케이션 기술의 즉시성과 조급함을 선호하는 우리나라의 사회 문화적 특성, 그리고 이용자들의 충동성이 맞물려 휴대전화의 과도한 이용 또는 의존현상이 큰 사회 문제로 부각되는 현실이다(김신동, 2001; 한주리 · 허경호, 2001).

휴대전화는 부모나 교사의 통제가 미치지 않는 자신만의 간섭받지 않는 커뮤니케이션 공간 또는 문화공간을 제공하고, 청소년들이 그 장 내에서 주체가 되는 것을 가능하게 해준다(김혜수, 2005; 김신동, 2001). 즉, 성

인문화와 구별되는 청소년들만의 독특한 또래압력과 그 장 내부에서 형성된 문화적 취향이 그들만의 아비투스를 형성하고, 비슷한 유형의 갈등과 문제점들을 보이고 있다. 즉 청소년들만의 독특한 대화와 정보소통의 공간 확보는 휴대전화의 다기능화로 더욱 강화되었으며, 이것은 청소년들의 휴대전화에 대한 의존적 이용을 강화시켰다. 현재의 인터넷과 휴대전화 의존현상의 심화는 미디어융합과 디지털기술의 발달이라는 기술적 조건과 함께, 정보통신 회사들이 청소년들을 이용해 이윤을 확장하려는 극단적 상업주의, 입시와 연령주의 등 청소년들에 대한 억압적인 사회 문화적 제도와 환경에 대항하는 청소년 또래문화의 티내기 전략, 그리고 청소년들을 위한 대안적인 놀이문화의 부재를 포함한 전문적인 정책부재 등과 깊은 연관이 있다고 하겠다. 이는 커뮤니케이션 산업 전반의 극단적 상업화(hypercommercialism, McChesney, 2000)와 미디어 기술융합이 결합된 환경에서 미디어 의존, 특히 휴대전화 의존으로 인한 문제가 날로 심각해지고 있다는 것을 알 수 있다. 이런 맥락에서 청소년들과 부모들은 정부가 과도한 휴대전화 부가서비스의 가격을 제한할 수 있는 시스템을 마련해야 한다는데 공감하고 있으며, 특히 성인물이나 스팸 등 청소년에게 보내는 상업적인 메시지들을 차단할 수 있는 대책의 마련도 필요하다고 보고 있다.

이런 차원에서 본 연구는 휴대전화 과다사용으로 인한 의존현상 등에 대처하기 위한 청소년 미디어 관련 정책개발을 위한 중요한 기초자료로 활용될 수 있는 연구결과를 공유하는데 그 의미를 두고 있다. 또한 정보복지구현이라는 차원에서 정보에의 접촉기회를 유익한 정보에 유리하도록 차별화해서 제공해 청소년들을 보다 적극적으로 보호할 수 있는 정책도 필요하다고 하겠다(성윤숙, 1999; 안동근, 2000). 즉, 규제보다는 좋은 내용들을 청소년들에게 보급하는 보다 능동적인 정책들의 개발도 필요하다고 하겠다(Croteau & Hoynes, 2001). 또한 휴대전화를 이용한 부가서비스의 내용과 이용료 등 여러 중요한 정보들에 대해 청소년들이 제대로 이해할 수 있도록 적극적으로 홍보·교육하는 것도 필요하다고 하겠다(소비자연구원,

2004). 향후 연구에서는 미디어 의존현상에 대한 보다 종합적인 연구와 함께, 미디어 의존으로 인한 청소년들의 독특한 또래문화의 형성과 정체성의 변화에 대한 연구, 그리고 정부와 사회 차원에서 청소년 보호를 위한 정책 개발을 위하여 보다 더 심도 있는 연구가 필요하다고 하겠다.

3) 국내외 청소년의 모바일미디어 정책 사례분석

국내외의 청소년 모바일미디어 정책의 최근 동향을 종합적으로 검토한 결과, 국내에서는 각 부처별로 청소년과 관련된 여러 정보화 정책들을 추진하고는 있으나 모바일 미디어 부분에 초점을 맞추어 전문화된 정책은 충분하지 않은 것으로 보인다. 정부 기관들은 지난 2004년부터 모바일 미디어 부분의 정책을 강화할 필요성을 인식하고는 있으나 아직까지는 구체적인 성과물 없이 현상 파악에 집중하고 있는 실정이다. 국가청소년위원회가 주도하여 2005년에 마련한 <사이버상 청소년보호 종합대책>도 모바일이 아닌 유선 인터넷 미디어에 집중되는 경향을 보이고 있다.

미국, 유럽, 아시아 주요국들의 모바일 미디어 현황 및 국가 정보화 정책 동향을 바탕으로 영국과 미국에서 전개되는 청소년과 관계된 최근 정책 흐름을 살펴보면 다음과 같다. 먼저 영국의 청소년과 모바일 미디어정보화에 관한 최근 정책 동향을 살펴보면 영국의 청소년 정보화 정책은 지금까지 학습을 위한 국가적인 망 구축을 의미하는 NGfL(National Grid for Learning)로 요약된다. 즉 교육 수준의 향상과 교육 전문가의 강의 질을 높이고 나아가, 교육 기관의 업무 효율성을 높이기 위하여 어떻게 정보통신기술을 이용하는가에 초점을 맞추고 있다. 휴대전화로 대표되는 모바일 미디어의 잠재적 위험으로부터 청소년을 보호하려는 노력을 하고 있지만, 여전히 기본적인 정책 기조는 '역량강화(empowerment)' 에 초점을 맞추고 있다. 즉 미디어 교육을 통하여 청소년들이 스스로를 보호할 수 있고 새로운 디지털 기술인 모바일 미디어를 교육적 목적으로 활용할 수 있도록 하는데 중점을 두고 있다.

교육기술부(Department for Education and Skills)는 모바일 인터넷 서

비스의 이용과 관련된 청소년 계층의 잠재적 위험을 줄이기 위해서, 안전하고 적절한 행동이 무엇인지에 대한 미디어 교육을 실시하고 있다. 정부는 민간 기업과 협조하여 청소년이 휴대전화를 통해서 이용 가능한 콘텐츠를 필터링하는 제도를 도입, 확산하고 있다. 2004년 1월부터 개별 모바일 서비스 업체들은 자율규제를 위한 다음과 같은 행동강령(code of practice)을 채택했다. 콘텐츠 등급제의 실시, 청소년의 대화방 이용 제한, 청소년을 대상으로 한 대규모의 무차별적 스팸 메일 발송을 차단하는 것이 이에 해당한다.

또한 학교에서 휴대전화의 카메라 기능을 제한하는 조치를 취하고 있으며, 교육기술과 관련된 대표적인 영국 공공기관인 교육 커뮤니케이션 기술청(British Educational Communications and Technology Agency, BECTA)은 2005년에 '전자안전: 효과적인 관행 정착을 위한 학교 정책 개발보고서(E-safety: Developing whole-school policies to promote effective practice)' 를 발행하여 인터넷과 카메라가 내장된 휴대전화의 사용을 포함하여 새로운 디지털 커뮤니케이션 테크놀로지의 학교에서의 적절한 사용과 관련된 수용 가능한 기술이용정책(acceptable use policies)을 제시하고 청소년을 위한 구체적인 점검목록을 제공하고 있다.

한편 교육 커뮤니케이션 기술청의 수용 가능한 기술이용정책 프로그램에 참여하기 위해서, 영국의 이동통신 서비스 회사인 O2는 그들의 아동 보호 가이드의 일부분으로서 '카메라 내장 휴대전화의 민감한 사용' 에 관한 홍보자료를 만들었다. 여기에는 실명 보호, 프라이버시 준수, 남 괴롭히기, 다른 사람들을 존경하기, 책임 있게 멀티미디어 채팅을 사용하는 것에 대한 안내를 포함하고 있다. 영국 보건부(Department of Health)에서는 휴대전화 및 네트워크 기지국의 전자파가 인체에 미치는 유해한 영향을 최소화하기 위한 정책을 추진 중에 있는데 사람들이 휴대전화의 각 모델로부터 얼마나 많은 전자파를 받는지, 이것을 측정하는 구체적 전자파흡수율(Specific Absorption Rate, SAR)에 대한 유럽의 표준화된 방법이 2001년부터 정립되어 있다. 따라서 2001년부터 영국에서 판매되는 모든 휴대전화의 전자파 흡수율 정보가 소비자에게 제공되고 있다. 따라서 영국에서 판매되는 모든

휴대전화는 국제 노출 가이드라인을 충족시키고 있다.

영국 보건부는 휴대전화가 아동과 청소년의 인체에 미치는 유해한 영향을 파악하고 그에 대한 주의사항을 공지하고 있다. 현재, 휴대전화 이용 및 기지국의 전자파 배출과 관련된 16세 이하의 아동과 청소년에 대한 정책 사항으로서 논의되고 있는 것은 다음과 같다. 아동과 청소년의 휴대전화 이용은 반드시 필요한 통화를 제외하고 사용하지 않도록 정부는 예방적 접근을 취해야 한다는 것이다. 장시간 통화는 전자파의 노출을 증가시키므로 휴대전화 통화를 가능한 짧게 하도록 강력한 홍보를 전개해야 하며, 부모들은 자녀들이 휴대전화를 사용하지 않더라도 생활에 불편함이 없음을 훈련시켜야 한다는 것이 강조되고 있다. 전자파 중첩 지역이 학교 건물이나 운동장의 특정 부분을 포함할 가능성이 있다는 것에 학교 혹은 부모들이 우려를 표명하면, 기지국 운영자는 전파 방출 패턴에 대한 정보를 제공할 수 있어야 한다.

미국에서 전개되는 청소년과 모바일 정보화에 관한 최근 동향을 살펴보기 위해서 정부 문서들을 검토한 결과, 정책의 기본적인 방향은 아직 구체적으로 드러나지 않은 것으로 보인다. 그러나 청소년들 사이에서 휴대전화와 같은 모바일 미디어가 급속도로 확산되면서, 정보통신 분야의 정책을 총괄하는 연방통신위원회(Federal Communications Commission, FCC)에서는 새롭게 등장하는 모바일 미디어의 부정적이며 해로운 효과를 방지하기 위한 노력을 시작하고 있다. 과거 미국 정부는 전통적인 미디어인 텔레비전과 광고 등에 재현된 폭력, 성적 행동, 술 마시기, 담배 피기가 청소년에게 미치는 영향을 분석하여 어떻게 청소년을 보호할 것인지를 고민해 왔다. 같은 맥락에서 모바일 미디어의 경우에도, 유해한 모바일 콘텐츠와 서비스에 노출되는 것을 방지하고 청소년을 보호하는 정책을 추진하고 있다.

미국 의회는 청소년의 인터넷 사용과 관련된 잠재적 위험을 줄이기 위한 법안을 발의하고 연방통신위원회로 하여금 관련 웹사이트의 구축을 통하여 홍보활동을 강화하고 전문가로 구성된 위원회의 설립을 제안하고 있고, 연방통신위원회는 현재 청소년 보호를 위한 정책을 적극적으로 수립하기보다 청소년 계층의 모바일 미디어 이용을 위축시키지 않으면서 미성년자를 위협

하는 새로운 콘텐츠와 서비스에 대한 이용 기회를 막는 방법을 추진하고 있다. 예컨대 연방통신위원회는 휴대전화와 같은 모바일 미디어 업체가 요금 명세서를 발행하면서 세부 항목에 대해서 완전하고, 명확하고, 속임이 없고, 쉬운 언어로 작성하도록 의무를 부과하고 있다. 따라서 청소년의 모바일 미디어에 관계된 부모, 교사, 시민운동 단체 등이 명세서를 확인하여 부적절한 이용을 파악하여 보호 활동을 수행할 수 있도록 하고 있다.

또한 모바일 관련 산업의 활성화에 장애가 될 수 있는 직접적 규제보다 자율적 규제를 권장하면서 청소년을 보호하는 입장을 견지하고 있다. 예를 들면 휴대전화를 비롯한 모바일 미디어와 무선 텔레커뮤니케이션 산업계의 정보를 제공하는 국제협회인 CTIA(http://www.ctia.org)에서는 무선기기를 통하여 제공되는 콘텐츠를 분류하는 자발적 가이드라인을 정립하여 각 업체에서 준수하도록 제안하고 있다. 물론 연방통신위원회에서는 산업계의 자율 규제를 위한 가이드라인을 시민들에게 홍보하고 있지만 그 운영에 직접적으로 참여하거나 책임지지 않는다. 미국 교육부(Department of Education, DOE)는 휴대전화와 같은 모바일 미디어를 학교에서 사용하는 것에 대해서 공식적인 정책을 공포하고 있지 않다. 그러나 주(state) 정부 혹은 시(city) 정부 차원에서 학교에서의 모바일 미디어 사용을 허용, 부분 허용, 혹은 금지시키고 있다. 구체적으로 살펴보면, 미국에서 학생 규모면에서 상위 16개 지역을 보면 3곳에서 휴대전화와 모바일 미디어의 사용을 포괄적으로 금지하고 있다.

1996년부터 미국 연방통신위원회는 자국에서 판매되는 휴대전화와 개인통신장비에 대한 전자파를 규제하기 시작했다. 연방통신위원회는 식품의약품관리청(Food and Drug Administration, FDA)과 2개의 전문가 조직인 전자전기공학연구소(Institute of Electrical and Electronics Engineers, IEEE)와 국립방사능보호측정위원회(National Council on Radiation Protection and Measurements, NCRP)의 자문을 얻어 전자파 규제에 대한 가이드라인을 정하고 있다. 구체적으로 살펴보면, 가이드라인에서는 전자파의 수준을 앞서 언급한 구체적 전자파흡수율(SAR)에 의해서 측정하며

전자파가 암, 두통, 현기증, 기억감퇴에 미치는 영향에 대한 연구를 지속적으로 주시하고 있음을 밝히고 있다. 아울러 연방통신위원회와 연방식품의약품관리청은 휴대전화의 전자파에 대해 소비자에게 충분한 정보를 주기 위해서 공동으로 웹사이트(http://www.fcc.gov/oet/rfsafety)를 운영하고 있다. 웹사이트에서는 휴대전화를 포함하여 개발되고 있는 모바일 미디어의 현황, 전자파의 피해를 다루는 연구 결과들, 모바일 미디어와 전자파 관련 여러 이슈들에 대한 정보를 제공하고 있다. 또한 연방통신위원회는 전자파에 대한 피해를 상담할 수 있는 전화 서비스를 운영 중이다. 연방통신위원회는 전자파 기준을 초과한 모바일 미디어의 판매를 승인하지 않고 있으며, 단말기 제조자로 하여금 이용자에게 전자파와 관련된 건강상 위험을 반드시 공지하도록 의무화하고 있다. 그러나 연방통신위원회는 제조사가 기기에서 발생하는 전자파의 최대 흡수율(SAR) 값을 공개하도록 요청하지 않고 있다. 그럼에도 불구하고, 많은 업체들은 자신들이 생산하는 단말기의 전자파 흡수율 값을 자율적으로 공개하고 있으며, 연방통신위원회는 웹사이트에서 이러한 정보 웹사이트로 연결시키고 있다. 흥미로운 정책 가운데 하나는 휴대전화가 맥박 조정기의 정상적 작동을 막을 수 있으므로, 연방통신위원회와 식품의약품관리청은 웹사이트에서 두 기기의 동시 사용이 초래할 수 있는 잠재적 위험에 대해서 알리고 있다. 특히, 아동과 청소년 계층이 전자파의 위험에서 벗어날 수 있는 길은 모바일 미디어의 사용시간을 줄이고 이용자와 무선 미디어와의 거리를 멀게 하는 것이라고 홍보하고 있다.

그 밖에, 휴대전화 사기[5]를 방지하기 위해서, 연방통신위원회에서는 아동과 청소년을 비롯하여 시민들이 일반 점포, 인터넷에서 물건을 구매할 때 개인정보를 지키는 노력을 할 것을 권고하고 있다(FCC: Consumer advisory: Cell phone fraud, 2005, Sep. 26). 휴대전화 사업자들은 휴대전화 복제를 막기 위한 효과적인 대처방안으로 승인시스템을 개발하고자 노력하고 있다.

이상에서 살펴본 바와 같이, 국내에서는 아직까지 모바일 미디어의 폐해

5) 휴대전화 사기란 휴대전화의 승인되지 않은 사용, 복제, 손상 혹은 변경(tampering), 조작(manipulation)을 의미함.

로부터 청소년들을 보호하기 위한 구체적인 정책이 마련되어 있지 않은 실정이다. 영국과 미국은 모바일 미디어의 폐해로부터 청소년들을 보호하기 위하여 모바일 미디어 산업계의 자율적 규제노력을 권장하는 한편 학교에서 모바일을 사용하지 못하게 하는 등 법적인 조치도 함께 취하고 있음을 알 수 있다. 아울러 학교와 기관에서 미디어 교육을 통하여 청소년들이 스스로 역량을 강화할 수 있도록 돕는 정책을 펼치고 있다.

2. 논의 및 정책 제언

1) 논의

청소년들이 즐기는 휴대전화 문화를 둘러싼 우리 사회의 새로운 현상에 대한 연구결과와 향후 휴대전화와 청소년에 관한 연구가 나아가야 할 좌표를 이론적 차원, 방법론적 차원, 그리고 정책적 차원에서 모색해 보고자 한다.

(1) 이론적 논의

오늘날 청소년들은 자신들의 독특한 욕구를 충족시키기 위하여 휴대전화에 몰입하기도 하고, 의존하기도 한다. 휴대전화 이용과정에서 사회적 문제행동을 표출하기도 한다. 이러한 욕구와 몰입·의존 및 문제행동이라는 일련의 과정을 이론적으로 설명하기 위하여 본 연구에서는 이용충족이론과 의존 및 일탈이론에 관하여 논의하였다. 따라서 이 순서에 따라 이 연구결과가 지니는 함의를 살펴보고, 향후 이 분야의 이론적 연구방향을 탐색해 본다.

첫째, 전통적인 미디어 이론들은 청소년들을 포함한 수용자들의 미디어 이용을 수동적으로 보며, 미디어가 전달하는 메시지를 그대로 받아들인다고 보았다(임은미, 1999). 이러한 관점에서 미디어가 지니는 사회적 영향력은 대단히 큰 것으로 인식되었다. 이용충족이론의 등장으로 전통적인 미디어 효과이론은 퇴색되는 가운데 수용자 중심의 이용충족이론은 다양한 뉴미디어가 등장할 때마다 적용되어 왔다. 최근에는 국내외 청소년들을 포함한 성

인들의 온라인 게임, 휴대전화 또는 DMB 이용행태를 연구하는데 적극적으로 이용되고 있다. 이용충족이론을 사용한 기존의 연구들은 텔레비전이나 인터넷과 같은 미디어 이용자들의 기본적 욕구와 동기를 정보추구, 오락, 시간 때우기, 외로움 달래기, 프로그램 등장인물과의 상호작용 및 동일시 등으로 요약한다(이소희·성윤숙, 2001; Ahn, 1996; Amichai- Hamburger & Ben-Artzi, 2003; Ebersole, 2000; Hills & Argyle, 2002; Swickert, Hittner, Harris & Herring, 2002). 본 연구에서의 청소년들의 휴대전화 이용동기 요인은 이동/즉시, 과시, 정보습득, 오락, 대화, 일정 관리, 조언이라는 7개의 요인으로 묶이는 것을 알 수 있었다. 이용동기 중에서는 이동/즉시가 가장 높게 나타났으며, 과시가 가장 낮게 나타났다. 이것이 의미하는 것은 청소년 휴대전화 이용에 있어서 가장 중요한 것은 또래집단에서의 사회성 유지라는 점이다.

이용충족이론은 휴대전화를 이용하는 수용자가 이 미디어를 유용하게 잘 사용한다는 것을 전제로 하지만 실제로 청소년들은 휴대전화를 사용하면서 자신도 모르게 문자나 모바일 게임에 의존하거나 문제행동의 도구로 사용하고 있어 이용충족이론의 한계를 드러냈다. 휴대전화는 부모나 교사의 통제가 미치지 않는 자신만의 간섭받지 않는 커뮤니케이션 공간 또는 문화공간을 제공하고, 청소년들이 그 공간에서 주체가 되는 것을 가능하게 해준다. 즉, 성인문화와 구별되는 청소년들만의 독특한 또래압력과 그 장 내부에서 형성된 문화적 취향이 그들만의 아비투스를 형성하고, 비슷한 유형의 갈등과 문제점들을 보이고 있다. 즉 청소년들만의 구별되는 대화와 정보소통의 공간 확보는 휴대전화의 다기능화로 더욱 강화되었으며, 청소년들의 휴대전화에 대한 의존적 이용을 강화시켰다.

따라서 이러한 연구결과를 바탕으로 향후 휴대전화를 포함한 미디어 이용에 관한 이용충족이론 연구는 청소년들만의 또래압력과 그 미디어 공간 내부에서 형성된 문화적 취향과 다양한 욕구와 동기들을 고려함으로써 기존의 이론이 지닌 한계를 극복하고, 보다 설명력이 큰 보편적 이론으로 나아갈 수 있을 것이다.

둘째, 청소년들은 친구와 어울리거나 일상적인 편리함 때문에 습관적으로

휴대전화를 사용하게 되고, 그러다 보니 휴대전화가 좋아져서 애착을 갖게 된다. 이러한 몰입은 쉽사리 의존현상을 낳을 수 있다. 의존이라는 것은 원래 마약이나 술과 같이 현실세계 속에서 나타나는 현상들이다. 보통 의존되는 이유는 흔히 기존의 연구들이 주장해 온 것처럼 자기통제력이 약하다거나 하는 청소년들의 심리적 특성에서 찾고 있다. 이는 기존의 인터넷 중독에서와 유사한 양상으로 지적되고 있다. 이를테면 영(Young, 1999)과 모라한과 슈마허(Morahan-Martin & Schumacher, 1997)는 인터넷 중독의 원인을 청소년들의 우울증과 같은 심리적 상태에서 찾고 있다. 데이비스(Davis, 2001)는 인터넷 중독의 원인을 우울증, 불안감, 약물중독, 사회적 고립이나 사회적 지지의 결핍, 사회적 부적응증 등으로 돌리고 있다. 암스트롱과 그의 동료들은(Armstrong, Phillips & Saling, 2000)은 자아존중감이 낮은 네티즌들이 인터넷에 중독될 가능성이 높다는 것이 지적한 바 있으며, 허쉬만(Hirschman, 1992)은 충동심리가 인터넷 중독과 관련이 있다는 주장을 한 바 있다.

이상에서 살펴 본 기존의 연구들은 인터넷의 일반적 이용에 관한 중독증에 관하여 연구를 한 결과, 인터넷 중독현상의 원인을 인터넷이 지니는 미디어적 특징보다는 그 이용자인 네티즌들의 심리적 특성에서 찾고 있다.

그러나 본 연구에서는 인터넷에서 한 걸음 더 나아가 모바일 미디어인 휴대전화로 연구대상을 좁힐 경우 그 의존의 원인은 휴대전화를 이용하는 청소년들의 심리적 특성에서도 내재하기도 하지만, 그보다는 청소년들이 많이 이용하는 청소년전용요금제 내에 문자 무제한 서비스가 있어서 청소년들이 문자의존에 빠지게 하는 한 요인이 되었다. 현재는 문자 무제한 요금제도가 폐지되었지만 일정액만 내면 상당한 양의 문자를 보낼 수 있고, 그 이후 충전을 할 수 있기 때문에 그 이상의 사용을 제한하는 방안이 필요하다. 따라서 향후 청소년의 휴대전화 의존에 관한 연구는 휴대전화 이용자의 심리적 특성과 사회적 환경뿐만 아니라 휴대전화 서비스 등을 고려함으로써 중독/의존이론의 확장과 설명력을 높일 수 있을 것이다.

셋째, 청소년들의 사회적 문제행동행위가 산업사회에서 정보사회로 나아가면서 그 모습을 달리하고 있다는 중요한 사실을 발견할 수 있었다. 특히 휴

대전화 사용으로 형성되는 대화의 장에서는 개인중심성과 비밀성의 특징(김신동, 2001)으로 그 집단만의 문화적 취향과 공통적인 행동양식인 아비투스(habitus)의 형성을 촉진한다. 즉 과거 산업사회에서의 청소년들의 재산관련 일탈은 또래집단에 의하여 '집단적 일탈' 양상을 보인데 반해, 정보사회에서의 청소년들의 문제행동은 모바일 성인 콘텐츠 엿보기, 커닝, 허락받지 않은 사진 유포와 같이 개인적으로 행해지는 소위 '나홀로 문제행동'이 그 두드러진 특징임을 발견하였다. 이와 같이 사회적 변천에 따른 사회적 문제행동의 새로운 특성들을 반영할 때 일탈이론은 보다 큰 설명력을 지닐 수 있을 것이다.

(2) 방법론적 논의

청소년과 관련된 기존의 모바일 연구들은 모바일 이용행태(원인)에 따른 청소년들의 문제행동(결과)에 초점을 두었다. 그 결과, 모바일 이용행태와 그 결과로 나타나는 문제행동 사이에 개입하는 다양한 매개변인들을 고려하지 못한 문제점을 안고 있다. 본 연구는 이러한 한계를 극복하고자 청소년들의 모바일 이용행태와 문제행동 간에 존재하는 매개변인들을 고려하여 독립변인과 매개변인 그리고 종속변인들 간의 관계를 종합적으로 분석하는데 중점을 두었다. 그 결과 기존 연구에서는 볼 수 없었던 청소년의 휴대전화 몰입/의존 결정요인은 무엇이며 문제행동/일탈행위에 영향을 끼치는 요인은 무엇인지를 탐색할 수 있었다. 측정모형 검증결과를 보면, 두개의 잠재변인(독립변인)인 사회적지지(NORM)와 자아상(SELF)에 관한 측정모형은 적합한 것으로 나타났고, 6개의 잠재변인(종속변인)인 휴대전화 이용동기(MOTIVE), 이용행태(USAGE), 이용결과 삶의 변화(CHANGE), 의존/몰입(DEPEND), 가해경험(OFFENCE) 및 피해경험(DEFENCE)에 관한 측정모형 또한 적합한 것으로 나타났다. 이와 같이 측정모형 검증결과, 측정도구는 신뢰성과 타당성이 있는 것으로 나타났다. 한편, 잠재변인들 즉 개념들 간의 관계를 검증하기 위한 구조모형 검증결과, 본 연구의 구조모형 또한 적합한 것으로 나타났다.

한편, 청소년들이 휴대전화를 사용하면서 표출하는 다양한 행태에 대한 양

적인 연구는 진행되어 왔지만, 질적인 연구는 국내외에서 드문 실정이다. 특히 청소년들은 자신들이 믿을 수 있거나 친해지기 전에는 다른 사람들에게 자신들의 생각을 솔직하게 표현하기를 꺼리는 경향이 있다. 그러므로 양적인 연구를 통하여 휴대전화를 이용하는 청소년들의 심리상태나 행위를 이해하기에는 한계가 있다.

그렇지만 지속적인 심층 인터뷰와 참여관찰을 통한 문화기술적 연구방법은 휴대전화를 이용하는 청소년들의 의식이나 행태를 이해하기에는 좋은 대안이 될 수 있다(Nocera, 2002; Paccagnella, 1997). 왜냐하면 문화기술적 연구방법은 청소년들에게 다가가 그들의 눈높이에서 그들의 휴대전화 사용을 관찰하고 심층적으로 분석하며 이해하기에는 매우 적절한 방법이기 때문이다.

본 연구는 이 점에 착안하여 청소년들이 휴대전화를 이용하면서 표출하는 다양한 의식과 행태를 문화기술적 연구방법을 통하여 접근함으로써 노세라(Nocera, 2002)와 파카그넬라(Paccagnella, 1997)가 주장한 바와 같이 기존의 양적 연구방법이 제공하지 못한 보다 풍부한 정보를 제공할 수 있었다. 특히 이 문화기술적 연구방법을 통하여 청소년들이 친구들과 함께 어울리기 위해 휴대전화를 이용하는 이유와, 어떻게 휴대전화에 의존되며 문제행동과 연루되는지 등 청소년들의 휴대전화 이용에 따른 삶의 의미를 깊이 있게 분석할 수 있었다. 이로써 이 연구는 문화기술적 연구방법이 휴대전화로 표출되는 청소년들의 다양한 의식과 행태를 심층적으로 분석하고 설명하는 데 적절한 도구가 될 수 있다는 것을 경험적으로 보여 주었다.

또한 이 연구는 스프래들리(Spradley, 1980)가 문화기술적 연구를 효과적으로 수행하기 위해 고안한 DRS(Development Research Sequence) 모형을 응용한 '나선형적 심화확인모형'을 이용하였다. 또한 연구의 질을 높이기 위해 170명에 이르는 청소년들의 개방형 설문조사와 주제보자들과의 심층면접과 주제별 집단토의(focus group discussion)를 실시하여 연구의 다각화를 시도하였다. 1회의 조사로 연구를 완결하는 방법을 취하지 않고, 전단계의 연구과정을 다음단계의 연구과정에 끊임없이 반영함으로써 나선형적 심화·

확인의 효과를 얻을 수 있었다. 즉 청소년들이 휴대전화를 이용하는 심리적 욕구와 동기를 파악하고, 그러한 욕구와 동기를 추구하면서 청소년들이 휴대전화에 몰입하거나 의존되는 과정과 청소년들의 몰입·의존이 문제행동으로 이어지는 일종의 나선형적인 청소년 행태를 살펴 볼 수 있었고, 이에 내재된 의미를 사회적 맥락 속에서 분석하였다. 뿐만 아니라 휴대전화를 이용하는 청소년들의 다양한 사회적 맥락을 살펴보기 위하여 교사와 학부모를 개방형 설문조사에 포함시켜서 연구의 타당성을 높이고, 정책제언에서 이들의 의견을 적극 반영하였다.

본 연구에서처럼 휴대전화가 지니는 독특한 미디어적 속성과 내용의 특성 및 청소년의 심리 등을 고려할 때, 청소년들의 휴대전화 이용행태 및 문제행동에 관한 깊이 있는 이해를 위해서는 설문조사와 같은 양적 연구뿐만 아니라 문화기술적 연구와 같은 질적인 연구방법을 사용하는 것은 매우 유용하고 바람직하다고 볼 수 있다.

2) 정책 제언

연구를 통해 평범한 청소년들이 그들의 다양한 욕구를 충족시키기 위하여 휴대전화에 의존하고 있다는 것을 알 수 있었다. 이러한 의존과 문제행동으로 인해 청소년들의 삶은 황폐화될 위기에 놓여 있다. 그렇다면 21세기 정보사회의 주인공이 될 오늘의 청소년들이 이러한 휴대전화를 둘러싼 욕구추구와 의존-문제행동/일탈이라는 악순환의 고리에서 탈피하여 정보복지의 수혜자가 될 수 있도록 하기 위해서는 무엇이 필요한가?

먼저, 휴대전화 의존과 휴대전화 관련 문제행동을 예방하고 치료하여 청소년들을 보호하기 위해서는 개인·가정·학교·사회가 함께 협력하여 사회적 안전망을 형성할 필요가 있다.

(1) 개인적 차원

청소년들은 휴대전화를 늘 가지고 다니며 친구에게 문자도 보내고, 음악도 들으며, 지하철에서나 친구를 기다릴 때 게임을 즐긴다. 휴대전화는 청소년

에게 있어서 필수품이자 놀이 친구의 역할을 담당하고 있으며, 또래들과의 사회성 유지 수단으로 사용되고 있다. 물론 휴대전화를 통해 시간을 보내고 즐거움을 추구하는 것도 중요하지만 휴대전화의 지나친 사용은 청소년들에게 다양한 문제점을 유발하기도 한다. 청소년 자신이 휴대전화를 사용할 때 과다 사용하지 않도록 자제할 필요가 있고, 공공장소에서 휴대전화를 사용할 시 휴대전화 예절을 지키고, 수업시간에는 휴대전화를 잠깐 끄고 수업에 집중하는 노력이 필요하다.

또한 자기 통제력이 약한 청소년들은 더더구나 휴대전화의존의 유혹을 뿌리치지 못하고 깊이 빠져드는 것을 목격할 수 있다. 휴대전화를 과도하게 사용하고 있는 청소년의 경우 충동성과 우울감이 높게 나타났다(김혜수, 2005). 그러므로 자기 통제력이 약한 청소년들은 어릴 때부터 자신감과 자아존중감을 높이고 자신에 대한 통제력을 키우기 위해 다양한 경험을 할 수 있도록 해 주어야 한다. 자신감이나 자아존중감은 자신의 목표를 달성함으로써 길러질 수 있는 인간적 특성이며, 자기통제력은 어렵고 갈등적인 상황을 겪고 극복함으로써 길러질 수 있다. 연구결과에서 휴대전화에 몰두하는 많은 청소년들이 사회성 결핍을 경험하고 있는 것으로 나타났는데 이는 기존의 연구결과와 일맥상통한다(Amichai-Hamburger & Ben-Artzi, 2003; Swickert, Hittner, Harris & Herring, 2002). 따라서 청소년들이 가정이나 학교교육으로 다양한 인간관계를 접할 수 있어야하고 이를 통해 사회성을 기를 수 있도록 해야 할 것이다.

(2) 학교 차원

청소년들은 학교에서도 대부분 휴대전화를 켜놓고 있고, 연락이 오면 바로 답을 하는 것이 예의라는 인식으로 인해 학교생활에도 어려움이 발생한다. 전반적으로 학생들의 휴대전화 사용시간이 증가하면서 기타 활동에 지장을 주고 있다. 이러한 문제를 극복하기 위하여, 청소년들의 휴대전화에 대한 학교차원에서의 사회복지실천 논의를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 청소년에게 유해한 모바일 환경의 우려는 바로 의존에 관한 것이다. 온라인 게임 등의 인터넷 중독과 마찬가지로 최근 모바일 의존은 청소년의

성장에 부정적 영향을 끼치는 중요한 요인으로 대두되고 있다. 본 연구에서 휴대전화의 문제점으로 제시되고 있는 공부나 일상생활에서의 집중력 저하 및 문자의존이 심각성은 청소년 스스로도 인식하고 있는 형편이며, 이들 요인은 휴대전화 의존의 주요한 현상으로서 지목되고 있는 상황에서 이를 해소할 수 있는 방안이 마련되어야 한다. 특히 수업시간에도 문자서비스를 이용하는 현실을 반영하여, 수업 시간에는 휴대전화 이용을 못하게 하거나 자제하도록 돕는 대책이 필요하다. 앞에서 언급한 영국 사례처럼 학교에서의 카메라 이용을 제한하거나 수업시간에 휴대전화 이용을 금지하는 등 제한된 범위에서의 금지와 허용이 적절하게 시행되어야 한다.

최근 등교 시 휴대전화를 학급별로 보관하고 하교 시 되돌려주는 학교의 모범사례들을 전국적으로 확산하기 위한 캠페인 방안 등이 강구되어야 할 것이다. 이러한 캠페인의 활성화를 위해서는 학교와 가정이 함께 협력해야 한다. 학교와 가정에서 학생과 자녀의 이해를 구해, 청소년들과 휴대전화를 사용하지 않는 날을 지정하고 시행하는 방안도 시도할 수 있다. 실제 교사와 학생이 문제점을 공유하고 '휴대전화 안 가져오기 운동' 을 벌여 호응을 끌어낸 학교들도 있다. 사실 학교와 학원에서 급한 일이라도 유선 전화로 대부분 해결할 수 있지만, 이미 휴대전화에 익숙한 세대에겐 쉽지 않은 운동이 될 수 있다. 그렇지만 고등학교 3년간 휴대전화 사용이 금지된 학교를 다닌 학생들은 휴대전화에 얽매이지 않아 편하며 집중에 도움이 된다는 반응도 우세하다. 물론 중학교 친구들과 연락이 어려워졌다는 단점을 꼽기도 한다. 규제와 설득만으로 필수품이 된 휴대전화의 사용을 억제하기는 어렵다. 따라서 올바른 사용을 위한 교육 프로그램을 개발하고 소비자 교육과 휴대전화 이용예절 교육이 동반되어야 한다.

둘째, 청소년의 경우 휴대전화를 바르게 사용하기 위하여 초·중·고등학교 창의적 재량학습시간을 활용하여 휴대전화 예절, 고가의 휴대전화 구입과 요금 제도에 대한 교육과 함께 휴대전화 역기능예방교육, 피해 사례 공유 등을 실시할 필요가 있다. 특히, 어른들의 인식의 전환과 모범이 선행되어야 한다. M세대로 대변되고 있는 청소년들에게 휴대전화가 의사소통의 주요

수단으로 자리 잡고 있으므로 예방교육을 확산하여 청소년들이 건전한 휴대전화 사용문화를 정립하는 데 기여하도록 해야 할 것이다. 본 연구에서는 휴대전화의 이용 행태에서(게임, mp3, 문자, 수다떨기 등) 성별 차이가 뚜렷하게 드러나는 영역이 나타났다. 이에 따라 청소년의 성별 특성을 고려하여 휴대전화 역기능 예방교육 프로그램을 개발하는 것도 예방교육의 실효성을 제고하는 방안이 될 수 있으리라 본다.

셋째, 올바른 휴대전화 사용에 대한 교육 프로그램 개설과 정보사회에서 청소년들의 휴대전화 행태에 대한 정보 및 기초적인 휴대전화 의존 예방이나 상담·치료에 관한 교사연수가 필요하다. 또한 교사는 휴대전화 의존이 심각한 청소년들을 청소년 관련 상담기관과 연계를 해 줄 수 있는 정보제공자의 역할을 해야 한다.

넷째, 학교에서는 부모들이 가정에서 자녀들을 지도할 수 있도록 기초적인 휴대전화 이용방법과 휴대전화의존 예방·지도에 관한 부모교육이 함께 병행되어야 한다.

(3) 가정적 차원

현대 도시의 생존경쟁과 미디어의 발달은 가정의 기능을 약화시키고 있다. 부모들은 자녀를 돌볼 여유가 부족하고, 문제가 발생하게 되었을 때는 자녀들도 부모와 함께할 시간이 부족하다. 휴대전화는 그 특성상 개인주의를 더욱 가속화한다. 가족이 함께 사용하던 전화와 달리 휴대전화는 사적인 영역을 확대시키고 소비시장을 확대하고 있다. 또한, 독서와 운동 등의 활동은 위축되고, 컴퓨터, 인터넷, 휴대전화와 같은 미디어에 의존하는 활동에 과도하게 집중되어있는 여가 문화도 문제이다. 휴대전화 이용에 따른 가정 내 갈등이 발생하고 있는데 안전 확인과 관리 등의 용도로 휴대전화를 구입했지만, 아이들은 친구와 메시지를 주고받고 벨소리, 게임, 인터넷 등을 과다하게 사용하게 되면서 다양한 문제가 발생하고 있다. 이에 대한 대책을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 가정에서 부모가 청소년 자녀의 휴대전화 사용을 바르게 지도할 수

있도록 초·중·고등학교 학부모를 대상으로 학부모 교육을 지원하는 것도 하나 방안이 될 수 있으리라 본다. 가족구성이 크게 변화되어 지금은 자녀가 하나 아니면 둘이고, 핵가족 중심의 가족이 주류를 이루고 있다. 지금의 현실에서는 부모가 없어서 아이가 방치되는 것보다 부모가 너무 바빠서 방치되고 있는 것이 문제로 제기되고 있다. 이러한 상황에서 아이들과 놀아 주는 대상은 일찍부터 비디오나 컴퓨터였고, 피곤한 부모들은 이것이 아이들에게 미치는 영향을 알면서도 이를 허용하고 살아 왔다. 조부모들이 아이들의 놀이상대가 되곤 하지만, 조부모들의 지도·감독은 주도성이 없다. 지금의 현대 가정환경에서는 아이들이 조용히 지내고 안전하기만 하면 많은 것들이 허용된다.

둘째, 가정에서 부모들은 자녀양육태도와 미디어 이용 시간을 조절하는 것으로 청소년들이 휴대전화에 몰입하는 것을 방지해야 한다. 부모가 적극적으로 나서서 휴대전화 의존의 심각성과 대책에 대하여 이해하고 예방할 수 있는 방법을 습득하기 위해 노력해야 한다. 학부모들이 휴대전화의 사용방법을 익히고, 올바르게 휴대전화를 활용할 수 있는 윤리적 규범도 알아 두어 자녀들의 탈선을 막아야한다. 그래서 자녀를 올바른 길로 인도하여야 한다. 이를 위해서는 우선 부모들은 적극적으로 나서서 시민단체에서 실시하는 청소년들의 휴대전화 의존에 관한 예방교육을 받을 필요가 있다.

셋째, 온 가족들이 함께 즐길 수 있는 놀이를 적극적으로 만들고 찾아야 한다. 청소년들과 함께 놀아 줄 대상과 가족이 함께 즐길 수 있는 놀이가 거의 없다. 우리의 문화에서 가족들이 함께 모여서 놀 만한 여가 활동이 너무 부족하다는 것 역시 휴대전화 의존을 부추긴다. 또한 해결지침으로 가족활동을 증가시키도록 제안하고 있지만, 한국에서의 가족문화와 가족놀이는 일단 절대적으로 부족하고, 시도하기 위한 노력을 해도 너무 부모 중심적이다. 한 마디로 아이들은 부모와 놀고 싶어 하지 않는다. 재미가 없고 부모들의 잔소리를 들어야 하는 시간으로 여긴다. 즉 부모가 아이들과 재미있게 놀 수 있는 방법이 개발되어 있지 않고, 부모들도 배우려 하지 않는다(김현수, 2001).

넷째, 모바일 기기 구입과 관리에 대한 부모의 영향력 확대해야 한다. 학생

들이 사용하는 휴대전화를 보면 어른들보다 훨씬 기능이 많고 고가인 경우가 있다. 부모님이 휴대전화를 사주는 가장 중요한 이유는 소재 확인과 급한 일이 있을 때의 연락을 위해서이다.

따라서 MP3, 카메라폰, 캠코더, 3D게임 기능, DMB 등 첨단 기능이 총망라된 최신의 고가 기기를 사주는 것은 목적을 벗어날 뿐 아니라 학업에 지장을 주고, 과소비를 부추길 가능성이 높다. 동영상 기능과 MP3기능이 탑재된 전자사전이나 DMB기능이 있는 PMP 등도 학습 외에 도구로 이용되거나 오용될 수 있다는 점을 유의할 필요가 있다. 친구들 중에는 이런 기계를 구입하기 어려운 학생도 많다는 점을 생각하도록 지도하고 휴대전화를 사회적 지위와 연관시키지 않도록 하며, 학생의 신분에 어울리는 기기를 사용하도록 할 필요가 있다.

(4) 사회제도적 차원

모바일 미디어의 폐해로부터 청소년을 보호하고 이들의 역량강화를 위해서는 학교와 가정의 노력뿐만 아니라 사회차원의 노력도 병행되어야 효과를 극대화할 수 있다. 이러한 맥락에서, 청소년과 모바일 정보화와 관련하여 다음의 영역에 대한 정책이 조속히 마련되어야할 것으로 판단된다.

첫째, 국가청소년위원회에서는 현재 유해한 미디어 콘텐츠에 대한 검색서비스 중 모바일 콘텐츠와 관련된 검색은 2001년부터 2~3건씩 제공하다가 2005년 말부터 현재까지 '무선인터넷' 이라는 항목으로 검색 서비스를 지원하고 있지만 아직은 미흡한 점이 있다. 국가청소년위원회 홈페이지의 유해 미디어물 검색 사이트를 통해 찾아볼 수 있는 대상이 되는 것은 2006년 4월 현재 단행본, 정기간행물, 비디오·영화, 음반, 방송프로그램, 전기통신미디어(인터넷 포함) 등으로 한정되어 있다. 또한, 국가청소년위원회는 음란 웹사이트와 같은 유해 웹사이트와 음란 스팸을 차단하는 프로그램인 '웹클린' 을 제공하고 있다.[6] 하지만 '웹클린' 역시 기본적으로는 정보통신윤리위원회에서 지정하는 유해사이트로 데이터베이스를 이용하기 때문에 모바일 미디어 영역에서 효력이 있는지는 의문이다. 이와 더불어 정보통신

6) 차단 프로그램인 <웹클린>(http://www.webclean21.org)의 다운로드 서비스는 위원회의 홈페이지(http://youth.go.kr/bd/bd03000.asp)를 통해 가능함.

윤리위원회는 유해 웹사이트 차단 프로그램과 비슷한 기능을 가진 소프트웨어인 '스팸 체커'라는 프로그램을 제공하고 있다. 그러나 이 역시 미리 등록된 포털 웹사이트 등의 메일 계정으로 수신되는 스팸에 한해서만 차단하는 기능을 제공하고 있을 뿐이다. 따라서 급속히 발전하는 모바일 미디어 사용 환경에 적합한 차단 프로그램에 대한 지속적인 개발이 시급하다.[7]

둘째, 청소년들의 휴대전화 이용에 따른 피해 사례로 원하지 않는 스팸 메일에 비교적 높게 노출되는 것으로 나타났다. 이는 최근에 집단 상업적인 스팸으로 악용되는 미디어가 이메일에서 휴대전화로 확대됨에 따라 청소년들도 각종 광고 등 스팸으로 피해를 입고 있었다. 특히 청소년들의 휴대전화 가입 시 명의자가 부모인 경우 각종 성인 정보에 관한 스팸 메일에 청소년이 노출될 확률이 높았다. 따라서 허술한 성인 인증 절차나 부모 명의의 휴대 전화 사용으로 성인 콘텐츠에 무방비로 노출된 청소년들에 대한 효과적인 보호 방안이 하루 빨리 마련되어야 할 것이다.[8] 따라서 휴대전화 가입 시 실사용자를 명확히 등록하는 절차가 필요하고, 모바일 미디어를 통해서 제공되는 유해한 콘텐츠가 청소년들에게 유통되지 못하도록 하는 제도적 장치가 필요하다.

모바일은 야설, 야동, 야사 등의 각종 음란물이 유통되고 있고, 고스톱 및 포커 등의 사행성 게임 등이 서비스 되고 있다. 이와 관련 지난 4월 모바일을 통해 야설을 서비스한 이동통신 3사 관계자 50여명의 경찰에 입건되기도 하였다. 또한 지난 7월에는 SKT를 필두로 모바일 인터넷을 통한 성인물 서비스를 중단하겠다는 발표가 줄을 이었다. 그러나 이통 3사가 성인콘텐츠 서비스를 중단한다고 해서 모바일에서의 성인물이 완전히 사라지지는 않는다. SKT의 경우 게임메뉴에 들어있는 성인용게임의 서비스는 중단할 것이

7) 현재 개별 사업자 수준에서 모바일 미디어의 유해물을 차단하는 필터링 시스템은 가지고 있으나 이것의 기능은 아직 불안정하며, 모바일 유해물에 대한 기준 또한 모호한 문제가 있음. 유선 인터넷의 경우는 정보제공자들이 자율적으로 인터넷의 내용등급을 표시하면 이용자가 내용선별 소프트웨어를 이용하여 청소년 수준에 맞는 정보를 선택할 수 있음.

8) 정보통신부는 2006년 6월 현재 휴대전화 보유 청소년 총 484만 여명 가운데 부모 등 성인의 명의로 가입한 경우는 약 38.3퍼센트인 184만 명으로 추산하고 있음.

라는 결정이 내려지지 않았다고 한다.

더욱이 최근 모바일 망의 개방에 따라 성인 콘텐츠는 더욱 증가할 것이 우려된다. 이동통신 3사는 모바일에서 청소년유해매체물의 유통에 책임이 없다고 주장하지만, 문제는 이동통신 3사가 망 임대료뿐만 아니라 정보전송료 명목으로 여전히 엄청난 이윤을 보고 있는 실정이다. 이동통신 3사의 성인물 서비스 중단에 따라 타격을 입게 된 CP들이 개별적·집단적으로 개별적인 망을 확보하여 부가서비스를 실시하게 됨에 따라 그 우려는 현실화되고 있다. 문제는 모바일 망에서 청소년 유해매체물로 지정된 콘텐츠에 대해서는 CP들이 망에다 등재를 하지 않고 있는 추세인데, 그 이유는 청소년 유해매체물을 등재할 경우, 성인인증시스템을 갖춰야 하고, 혹시 청소년보호법상의 처벌을 받게 되지 않을까 하는 우려 때문이다.

이에 따라 성인물에 대한 청소년들의 접근을 차단할 수 있는 더욱 신뢰할 수 있는 성인인증장치가 마련되어야 한다. 참고할만한 사례를 한 가지 든다면, 최근 TU미디어는 방송위원회로부터 위성DMB 성인채널을 방송하기 위한 성인인증장치로 공인인증시스템을 활용할 예정이라고 한다. 이처럼 공인인증서를 활용한 신뢰할만한 성인인증이 모바일 상 성인물 서비스 전반에 걸쳐 확대 시행되어야 할 것이다. 이와 함께 최근 청소년들 사이에서 인기를 끌고 있는 인터넷 사용자 제작컨텐츠(user created contents, UCC)도 그 유해성이 우려된다. 휴대전화 피해경험 및 가해경험에서 제시되듯이 상대방의 동의 없는 사진촬영이나 동영상 촬영은 청소년의 프라이버시 침해의 문제와 연결되는 것은 물론, 언제든지 청소년 스스로 음란물을 만들어 유통할 수 있는 가능성이 우려되기도 한다. 사실 청소년들 스스로 음란사진이나 동영상을 만들어 공유하는 등의 문제 행동은 이미 유럽지역에서는 심각한 문제로 대두되고 있는 형편이다.

또한, 전체 청소년 성매매 중 인터넷 채팅을 통한 성매매가 50퍼센트를 넘어서고 있는 실정에서 이에 대한 경찰의 단속이 지속적으로 강화되자 휴대 전화를 이용한 청소년의 성매매가 증가하는 추세에 있다. 휴대 전화의 경우, 검색과 검열이 불가능하고 바로 통화가 가능한 점 등 더 쉽게 성매매

와 연결될 수 있기 때문에 이 부분에 대한 보안 대책이 절실히 요구된다. 이러한 문제의 심각성을 인식하여 국가청소년위원회는 과학기술부, 정보통신부 등과 협조하여 청소년 휴대 전화 이용자에게는 원천적으로 음란·유해 스팸이나 문자 전송을 막을 수 있는 법적·기술적 기반 확보를 훨씬 적극적으로 시행할 필요가 있다. 현재 정보통신부와 한국정보보호진흥원에서는 메일서버등록제(Sender Policy Framework, SPF)를 보급하여 증거확보가 어려운 휴대전화 스팸을 탐지할 수 있는 Trap 시스템을 개발·운영하고 있다.

기술적인 해결책과 함께 국가청소년위원회는 교육인적자원부와 협력하여 모바일 미디어의 제도적 가입자 명단이 아닌 실질적인 청소년 이용자 명단과 휴대 전화 번호를 수집 · 등록하여 공익적인 목적으로 청소년들의 휴대전화 이용에 대한 꾸준하고도 개별적인 관리를 꾀할 수도 있을 것이다. 미성년자들이 자율적으로 실명 전환을 할 경우에, 휴대 전화 사업자들이 요금할인 등과 같은 혜택을 주도록 유인하는 것도 하나의 방법이 될 수 있다.[9] 또한, 부모나 청소년들에게 청소년 명의로 휴대전화에 가입할 것을 적극적으로 권유하는 캠페인을 벌일 필요가 있다.

셋째, 청소년들의 모바일 미디어 이용이 날로 늘어나면서 청소년에 대한 모바일 미디어의 영향력은 계속 증대되고 있다. 하지만 아직까지 모바일 관련 법률은 세부적으로 마련되지 못하고 있는 실정이다. 이러한 상황에서 모바일 콘텐츠 분야 역시 문화 산업의 한 범주로 인식하여 '모바일 등급 위원회' 와 같은 전문적 기구가 필요할 것이다. 이동통신사들이 성인 콘텐츠의 무선 인터넷 서비스를 이용하여 많은 이익을 올리고 있고 실제로 다수의 청소년들이 성인 콘텐츠에 노출되고 있으나, 정작 유통되는 콘텐츠를 심의할 법적 · 제도적 기반조차 제대로 마련되어 있지 않은 것이 현실이다[10]. 성인콘텐츠는 주로 동영상, 사진(연예인 누드 포함), 야한 소설(야설), 만화

9) 현재 실시중인 청소년 요금제에서 제공하는 혜택을 확대하거나, 청소년 이용자의 휴대전화 이용 요금을 부모가 요청하면 상한선을 둘 수 있도록 모바일 미디어 사업자의 약관을 개정하도록 유도하는 것도 방법의 하나임.

10) SK 텔레콤이나 KTF와 같은 모바일 업체들은 사회적 여론을 의식하여 야한 소설을 비롯한 성인 콘텐츠 서비스를 2006년 연내에 중단할 계획이라고 밝히고 있지만, 수익 극대화가 목표인 기업 입장에서 서비스 중단을 실제 결정할지는 미지수임.

등으로 구성되어 있는데, 현재 동영상의 경우에는 음반비디오물에 관한 법률에 의거하여 영상물등급위원회의 사전심의를, 게임물은 지난 2006년 4월에 제정된 <게임산업진흥에관한법률>에 따라 발족하는 게임물등급위원회에 의해 사전심의를 받게 된다.[11] 따라서 모든 모바일 콘텐츠에 대한 포괄적 심의 방안이 마련되고 법·제도적 장치를 마련하고 어기는 사업자에 대한 제재를 적절한 수준에서 강화하는 등의 대책이 강구되어야 할 것이다.[12]

넷째, 가능하다면 공권력을 통한 사전 규제보다는 사업자의 자율 규제가 표현의 자유와 산업의 활성화를 위해서 바람직하다. 그러나 2006년 5월 1일부터 이동통신사들은 정보통신윤리위원회와 무선 인터넷 콘텐츠 사전 심의에 대한 양해 각서를 교환했으며 콘텐츠 제공업자들은 한국콘텐츠산업연합회로부터 사전심의를 별도로 받고 있으나, 법적 구속력이 없어서 청소년 보호에 한계를 드러내고 있는 것이 현실임을 부인할 수 없다. 따라서 모바일 미디어 사업자에게 청소년 소비자를 전담하는 조직을 필수적으로 설치하도록 의무화하고 국가청소년위원회에서 현재 포털과 게임 사이트에 적용하는 <사이버윤리지수>를 모바일 콘텐츠와 서비스에도 적용하는 방안이 마련되어야 할 것이다.[13]

다섯째, 유해한 콘텐츠가 범람하는 것은 양질의 모바일 콘텐츠에 대한 개발 및 지원, 모바일 미디어의 교육적 이용, 캠페인을 통한 국민적 인식 확산

---

11) 그러나 새로 제정된 <게임산업진흥에관한법률>은 기존 4개였던 게임 등급을 전체 이용가와 청소년 이용불가 2개 등급으로 간소화하면서 기존 12세 이용가, 15세 이용가 판정을 받은 게임물에 대해 전체 이용가 등급을 받은 것으로 간주한다고 밝혀서 비판을 받고 있음.

12) 유선 인터넷의 경우에, 2003년 5월 <청소년유해매체물표시방법>에 대한 고시개정을 통해 청소년유해매체물로 결정된 웹사이트는 성인연령 확인 없이 성인정보를 제공할 수 없도록 했으며, 2004년 12월 <정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률>을 개정하여 청소년유해정보에 대한 광고 제한의 강화 및 청소년보호책임자제도를 도입했음. 후자의 정보통신망에 관한 법률은 모바일 미디어에 대해서도 적용할 수 있음.

13) 2004년 6월 개정된 <정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률>에 의하여 청소년에게 유해한 매체물을 제공하거나 매개하는 정보통신 서비스 제공자는 청소년보호책임자를 지정하도록 하는 등 청소년을 보호하기 위한 필요한 사항을 수행하도록 했으나, 모바일 미디어에 특화되어 있지는 않음.

등으로 부분적으로 예방할 수 있다. 이를 위해서는 정부차원에서 청소년을 위한 교육적이고 건전한 모바일 콘텐츠 개발을 적극 장려하고 지원할 필요가 있다.

모바일 기기의 발달과 함께 디지털 유목민들이 날로 증가하고 있는 시대적 변화에 발맞추어 청소년들이 언제 어디에서나 이용할 수 있는 모바일 콘텐츠 개발과 보급은 매우 중요한 과업이다. 예컨대 정보통신윤리위원회는 2000년 4월부터 <청소년 권장 사이트(http://www.iteennet.or.kr)>를 선정 발표하고 있으나 모바일용 웹사이트를 따로 분리하지는 않고 있다. 또한, 과학문화재단의 청소년과학탐구반(YSC)과 같은 유용한 서비스에 대한 모바일 이용도 가능하지 않은 것으로 파악되었다. 환경부의 경우에도 온라인 환경교육 활성화를 위해 새로운 미디어를 이용한 다양한 방법의 채널들을 운영하고 있다. 하지만 현재까지 모바일을 통해 이용 가능하거나 특별히 청소년들이 참여할 수 있는 프로그램은 찾아 볼 수 없다. 노동부와 연계하여 청소년 계층이 가장 많이 이용하는 모바일 콘텐츠 중의 하나인 게임을 통하여 미래의 직업 세계를 체험할 수 있도록 하는 서비스도 적극적으로 고려할 수 있을 것이다. 다양한 직업군에 대한 간접 체험의 기회와 청소년의 취업과 관련된 정보를 모바일 서비스를 통해 제공하는 것도 큰 도움이 될 것으로 본다. 이와 더불어 최근에 등장한 드라마와 교육을 접목시킨 새로운 형태의 디지털 콘텐츠처럼, 교육인적자원부와 협조하여 콘텐츠 내용은 물론 콘텐츠 형태의 다양화를 꾀할 수도 있을 것이다. 우수 콘텐츠 발굴 및 지원 정책으로 개발된 모바일 자료가 혁신적인 교수-학습 수단으로써 그리고 교육기회 확대의 효과적 수단으로써 학교 현장과 가정에서 고차원적인 목적으로 활용될 수 있는 계기를 마련하는 것도 중요하다.

여섯째, 현재 국가청소년위원회와 정보통신부는 청소년의 인터넷 중독 혹은 과도한 몰입으로 발생되는 피해를 방지하고 그 역기능을 감소시키기 위한 정책을 추진하고 있다. 인터넷 중독의 원인이나 기준, 예방대책에 대한 정보를 제공하는 웹사이트와 치료 센터는 여러 곳에서 운영 되고 있지만,[14]

14) 예컨대 인터넷중독예방 상담센터(http://www.iapc.or.kr), 청년의사인터넷중독치료센터(http://netmentalhealth.fromdoctor.com), 인터넷중독온라인 상담센터

인터넷 중독의 예방과 치료를 위한 정부 부처의 업무 계획 및 정책 추진 방향에는 모바일 미디어와 관련된 세부적 내용이 포함되어 있지 않다. 다시 말해서, 모바일 미디어 중독에 관한 기준이나 검증된 예방 방법, 전문 치료 센터는 부재한 실정이다. 따라서 현재의 인터넷 중독 정책은 모바일 미디어의 과도한 몰입에 대한 예방 및 치료와 병행되어야 할 것으로 판단된다. 이를 위해 청소년 지도사와 미디어 담당 교사 등에게 청소년들의 모바일 의존과 관련된 교육을 제공할 필요가 있다.

일곱째, 최근의 동향을 검토한 결과로부터 발견된 눈에 띄는 사항 가운데 하나는 모바일 미디어의 지나친 이용으로부터 야기되는 유해한 전자파로부터 청소년을 보호하는 정책적 방안이 체계적으로 마련되어 있지 않다는 점이다. 지나친 몰입은 심리적인 폐해뿐만 아니라 육체적인 피해도 함께 가져오기 마련이고 이러한 역기능은 분명 성인과 청소년에게 서로 다른 영향을 미칠 것이다. 그럼에도 불구하고 정부의 정책은 이를 구분하지 않고 있다. 간단한 예를 들어, 전자파 인체 보호 기준에 관련된 정책만 살펴보더라도 이 사실은 확연하게 드러난다. 현재, 우리나라의 전자파 인체 보호 기준은 일반인과 직업인만을 구별하여 기준치를 정하고 있으며 휴대전화 전자파 흡수율은 인체 두부에 흡수되는 양을 기준으로 하여 남녀노소 구분 없이 단 하나의 기준만을 결정하여 적용하고 있는 실정이다(http://www.wavenet.co.kr/new/Q&A_04.htm). 이는 청소년의 신체적 발달 정도를 감안하지 못한 정책으로 전자파가 청소년에게 더 심각한 피해를 끼칠 수도 있다는 점을 간과한 것이다(전자신문 2006년 8월 8일자 <전자파 인체보호기준 연내 개정>). 특히, 모바일 미디어의 전자파가 성장기 청소년의 뇌는 물론이고 유전자에까지 악영향을 미칠 수 있다는 연구 결과도 있는 만큼 이 부분에 대한 정부의 보다 적극적이고 능동적인 정책 기조가 요구된다고 하겠다(정보통신윤리, 6강, 166 ~ 169; 연합뉴스, CDMA 휴대전화 전자파 유해성 첫 확인, 2006.6.5; 뉴스메이커, 휴대전화 송신탑이 암 유발? 호주, 기지국 근처 근로자들 뇌종양 발병 잇따르자 연관성 의심, 2006.6.6). 따라서 정부는 기존의 획일적인 기준과 대책

(http://www.psyber119.com), 게임중독치료센터 (http://www.gameclinic.com) 등이 있음.

에서 탈피하여 청소년의 심리적·신체적 특성에 부합하는 정책을 마련하여야 할 것이다. 아울러, 모바일 미디어의 불필요한 사용을 줄이도록 교사, 부모, 청소년을 대상으로 한 교육·홍보활동을 강화해야 한다.

여덟째, 교육인적자원부에서는 유비쿼터스 시대의 도래에 따라 전개될 미래 교육의 모습인 u-러닝을 직접 보고 느낄 수 있는 기회를 제공하는 정책을 중점적으로 추진하고 있다. 그러나 현재의 u-러닝 정책은 교수-학습 측면에 정책의 많은 부분을 할애하고 있어 유비쿼터스 기술과 결합되는 모바일 미디어를 이용한 학사 정보 관리, 학교 행정 업무 처리, 안전 보장의 서비스는 이루어지지 않는 실정이다.[15] 다시 말해, 학습에만 과도하게 초점을 맞추고 있어서 학생의 실제 생활과 밀접하게 연관된 영역에 대한 정책적 관심이 적은 것으로 보여 진다. 예컨대, 학교에서의 학습 정보나 생활 정보, 교사와의 상담, 학생의 인터넷 및 휴대 전화의 사용 현황 등에 대한 정보를 모바일 미디어를 통해 학부모와 상호 교환할 수 있는 서비스를 구축하는 것이 필요하다.[16] 나아가, 소외 계층 청소년들이 민간 기업에서 제공하는 안전 서비스인 '위치 알림이', '안심 지킴이'와 같은 고급 서비스를 큰 장애 없이 받을 수 있도록 보조금을 제공하는 것도 고려할 수 있다. 이러한 정책들은 학교, 학생, 가정을 잇는 더욱 신속하고 긴밀한 통로를 만들어서 보다 효과적으로 청소년 지도를 가능하게 할 것이다. 또한, 학사 관련 문서들(성적표, 가정통신문 등) 역시 모바일을 통해 열람할 수 있는 기능을 제공하면 전자문서 유통으로 인한 비용 절감 효과 등도 기대할 수 있다.

아홉째, 불투명한 휴대전화 요금 제도를 개선해야 한다. 모바일 환경에서 청소년을 보호하기 위해 관심을 기울여야 하는 부분은 바로 소비자로서 청

15) 민관이 협력하여 아동과 청소년을 대상으로 한 안심 정보의 제공은 일본에서 최근 활성화되고 있으며 구체적인 내용은 본 보고서의 부록에 수록된 일본 사례를 참고하기 바람.

16) 이와 관련하여 지난 2006년 4월 20일 서울시교육청은 KT와 공동으로 산하 560개 초등학교를 대상으로 어린이 안전관리 시스템인 <비즈메카 키즈케어> 구축을 추진하겠다고 밝히는 등, 모바일 미디어를 이용하여 등하교시 아동과 청소년의 안전을 관리해 주는 서비스에 대한 정책이 시작되고 있음.

소년의 다양한 권리를 보호하고 증진하는 것이다. 최근 청소년의 모바일 유료콘텐츠 이용이 증가하고 있는 현실에서 청소년을 보호하기 위한 정책적 대안의 모색이 반드시 필요하다 할 것이다.

지금까지 미디어 환경에서 청소년의 보호의 쟁점은 유해매체물의 유통에 대한 차단 및 규제에 관한 것이었다. 그러나 유해매체물 뿐만 아니라 청소년의 이용이 가능한 콘텐츠들이 유료화되면서, 경제적 능력이 부족한 청소년들에 대한 부정적 결과들이 심각한 사회문제로 대두되고 있다. 지난 2월 370여만원에 달하는 휴대전화 이용요금에 대한 중압감을 이기지 못하고 자살한 중학생은 그 심각성을 보여주는 대표적인 사례이다. 이외에도 수십만원의 이용요금으로 인해 불화가 발생하는 가정들이 비일비재하고, 부모에게 말도 하지 못하고 스스로 휴대전화 이용요금을 해결하기 위해 성매매 등 문제 행동을 저지르는 경우가 발생하고 있다.

청소년은 아직 경제적 판단 및 행위능력이 부족한 연령임을 감안하여, 과도한 이용요금의 부과를 특정 청소년 개인의 문제로만 간주하지 말고 대부분의 청소년들이 언제든지 그러한 피해를 당할 수 있다는 것을 인식하고 이를 극복할 수 방안 마련이 절실하다. 또한 요즈음은 성인들도 휴대전화를 이용할 때 요금제를 정확히 이해하기가 쉽지 않다. 특히 ‘청소년 요금제’에 대한 정확한 안내가 꼭 필요하다. 더 나아가 과다사용이 초래하는 문제점을 경고문구로 넣는 방안, 무선 인터넷을 사용할 경우 정보이용료, 데이터 이용료에 대한 간단한 안내를 초기 화면에 보여주는 방안도 고려해 볼 필요가 있다.

청소년들이 문자메시지를 선호하는 이유 중 하나는 번거로운 절차를 생략할 수 있고 음성 통화료보다 저렴하기 때문이다. 부가적인 투자가 필요 없고, 사실상 모두가 이용하는 기본 서비스인 문자서비스는 원가에 비해 지나친 수익을 내고 있다. 문자 무제한 요금제도도 이미 폐지된 만큼 합리적인 요금 인하가 필요하다. 특히 정보통신비가 청소년의 기본지출항목이 되면서, 저소득층 가정에 엄청난 부담을 주고 있는 상황을 감안하면 요금제도의 개선이 시급하다. 일정액만 내면 상당한 양의 문자를 보낼 수 있지만, 그 이후 충전을 할 수 있기 때문에, 그 이상의 사용을 제한하는 방안도 필요하다.

정액제에 묶인 청소년들이 애용하는 '수신자 부담 통화' 의 경우도 문제이다. 일반전화보다 수신자 부담이 50% 이상 비싸 피해를 보는 경우도 발생하고 있다. 업체는 자녀의 사용내역(성인물, 게임 아이템, 벨소리 등)을 요금 고지서 등을 통해 부모들에게 정확하게 안내해 주어야 한다. 이용실태에 대한 정보이자 가정교육의 기반이 되기 때문이다. 더 나아가 과다사용이 초래하는 문제점을 경고문구로 넣는 방안, 무선 인터넷 사용을 할 경우 정보이용료, 데이터 이용료에 대한 간단한 안내를 초기 화면에 보여주는 방안도 고려해 볼 필요가 있다.

열째 법·제도의 개선이다. 현행 유해매체환경으로부터 청소년을 보호하기 위한 특별법적 성격을 지닌 일반법으로서 청소년보호법을 개정하는 것이다. 여기에는 새롭게 등장하는 유해매체물 서비스로부터 청소년을 보호할 수 있는 규정뿐만 아니라, 중독을 해소하고 치유활동을 지원할 수 있는 규정, 청소년의 매체 소비권을 보호할 수 있는 규정 등이 포함되어야 한다. 형사 정책적으로 청소년을 상대로 하거나 청소년을 이용한 모바일상의 불법행위에 대한 처벌도 고려할 필요가 있는데, 타인의 동의를 얻지 않은 성적수치심을 일으키는 장면을 촬영하는 행위에 대하여는 성폭력 처벌 및 피해자 보호 등에 관한 법률에 의해 처벌 대상이다.

유료 콘텐츠 이용과 관련한 제도개선 방안으로 '약관' 의 개정을 생각할 수 있다. 이는 모바일 업계가 청소년보호를 위해 자율적으로 시행할 수 있는 사항으로, 청소년의 모바일 이용과 유료콘텐츠 사용에 일정한 한도를 정해줌으로써 의존을 방지하고 과도한 이용요금이 부과되는 문제점을 극복할 수 있을 것으로 기대된다. 나아가 청소년의 휴대전화 가입 시 일반약관의 적용에 추가하여, 청소년용 특별약관을 적용하게 하는 것도 중요한 하나의 대안이 될 것이다(김성벽, 2006).

마지막으로 이러한 정책은 특정 지역, 특정 계층에 한정되는 절름발이 프로그램이 되어서는 안 된다. 정책 서비스의 공급을 서울과 수도권에 집중하는 것에서 벗어나 전 지역으로 확대해야 한다. 현재 우리나라는 수도권과

지방이 기능적 차별화가 아니라 내용, 즉 질의 차별화가 이루어져 있는 경향이 강하다. 중앙 정부는 정보 격차 해소 사업과 연계하여, 지역정부와 협력을 추진하고, 지역의 민간 디지털 기업과 컨소시엄을 구성하는 등 지역 양극화를 해소하는 정책적 사업을 추진해야 한다. 덧붙여 국가청소년위원회가 주도하여 관련 부처들의 협의를 통해 모바일 정보화 정책 수립 및 집행 단계에서 장애청소년, 탈북청소년, 혼혈청소년, 직업청소년 등에 대한 지속적인 배려를 잊지 않도록 힘써야 할 것이다. 이 과정에서 일반 청소년과 소수 계층이 서로를 이해할 수 있는 장애 체험 활동, 역할 바꾸기, 각종 문화 행사 등을 기획하는 것을 권장한다. 또한, 비진학 청소년에게 특화된 모바일 문화 콘텐츠를 제공해 건전한 직업인으로 양성하고 아울러 청소년의 창의성 발굴 및 지역, 계층, 장애, 연령을 초월한 공동체 문화 형성에 기여할 수 있는 정책을 고안하는 것이 무엇보다 중요하다. 나아가 국가청소년위원회는 다른 부처와의 유기적인 협력 체계를 구축하여 모바일에 특화된 미디어 교육 프로그램을 마련하고, 모바일 콘텐츠에 대한 국민적 인식을 새롭게 하는 것이 필요하다(Park, 2006).

위 정책을 종합하여 2007년부터 2010년 이후까지의 정책을 3단계로 구분하여 단기, 중·장기적인 정책로드맵을 제시하고자 한다(<표 62>참조).

결론적으로, ‘보이지 않는 컴퓨터’(The invisible computer)의 저자 도널드 노먼(Donald Norman)은 가장 이상적인 디지털 미디어는 그것이 일상적 생활환경에 깊숙이 배태돼(embedded) 사용자들이 그것이 있는지조차 인식할 수 없는 것이어야 한다고 주장한다(Norman, 1999). 마찬가지로 훌륭한 정책은 청소년들이 지니는 디지털 미디어에 대한 기본적인 불안 요인을 감소시키고 접근성을 개선하면서, 모바일 미디어가 청소년의 삶에 감춰지면서 그들의 학습과 활동에 도움을 주도록 수립되어야 한다. 모바일 미디어의 일상화와 함께 청소년들의 역량 강화와 그들의 정신적 · 신체적 보호 문제를 해결하는 참신한 정책 프로그램을 발굴하고, 모바일 미디어가 청소년의 필요와 욕구를 채워줄 수 있도록 공급자인 산업계를 견인하고 필요시

적절히 견제해야 한다. 나아가 청소년과 모바일 미디어와 관련된 정부의 정책이 획일적이고 단선적이어서는 그 효율성을 극대화시키기 어렵다.

<표 62> 청소년의 모바일 미디어 정책로드맵

	1단계	2단계	3단계
	2007년	2008년~2009년	2010년~
기본목표	청소년들의 모바일 미디어 이용에 따른 문제 행동의 단기적 원인 제거	- 건강한 모바일 미디어 콘텐츠 서비스 환경 구축 - 모바일 미디어 의존/중독에 대한 예방 및 상담 시스템 구축	- U-러닝 서비스의 확대 - 다양한 계층의 청소년을 포괄하는 모바일 정보화 정책 수립
추진전략	· 수업시간에 휴대전화 이용 금지 · 청소년 실사용자 등록 · 청소년 용 휴대전화 특별 약관 규정 · 청소년 요금제에 대한 정확한 안내	· 모바일 콘텐츠 등급 위원회 설치 · 사이버 윤리지수를 모바일 서비스로 확대 · 인터넷 중독을 위한 예방 및 상담 정책을 모바일 미디어에도 적용	· U-러닝 정책이 학교, 학생, 가정을 잇는 학사 정보 관리, 안전보장 서비스와 같은 실질적인 정책으로 확대 · 장애청소년, 혼혈청소년, 직업청소년 등 다양한 계층을 위한 모바일 서비스 확대
세부정책 추진 흐름	◆——→	◆——→	◆——→
정책 추진 주체	교육인적자원부, 국가청소년위원회, 정보통신부	국가청소년위원회, 정보통신부	교육인적자원부, 정보통신부

참 고 문 헌

강정인(2000). 현대인의 삶: 휴대전화 사용에 나타난 인간과 기술. 전통과 현대, 13권 pp.163-181.

곽금주(1995). LSSA 검사에 의한 청소년기 삶의 만족도. 한국심리학회지, 사회문제 제2권 1호, pp.5-16.

권준모·곽금주·김범준(2001). 컴퓨터게임이 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구, 서울: 청소년보호위원회.

권준수(1999). 새로이 출현하는 문명병: 인터넷 중독증. 대한의사협회지 제42권 8호, pp.759-764.

김경준 외(2002). 청소년 유익정보 콘텐츠 증대방안 연구. 서울: 한국청소년개발원.

김기태(2000). 인터넷이 청소년에게 미치는 영향 및 대안연구: 인터넷 미디어교육 시안제시를 중심으로. 서울: 한국청소년개발원.

김광수·박효정·송인기(2006). 이동전화의 이용에 따른 결과와 가치의 탐색, 한국언론학보, 제50권 1호, pp.60-91.

김두섭·민수홍(1996). 개인의 자기통제력이 범죄역제에 미치는 영향. 한국형사정책연구원.

김명혜(2005). 이동전화를 통한 어머니 노릇(Mothering)의 재생산. 한국언론학보 제49권 4호, pp.140-165.

김선남·김현욱(2004). 청소년의 휴대전화 중독에 관한연구. 한국방송학보 제18권 4호, pp.88-116.

김신동(2001). 이동전화 확산에 영향을 준 사회문화적 요인. 한국언론학보 제45권 2호, pp.62-85.

_____(2004). 이동전화 이용 행태에 대한 국가간 비교연구. 한국언론학보 제48권 2호, pp.429-478.

김옥순(2000). 정보사회와 청소년의 자아정체성. 인터넷문화: 청소년참여와 일탈. 한국청소년개발원.

김옥순·홍혜영(1998). 정보사회와 청소년-통신중독증. 한국청소년문화연구소.

김정기(1999). 텔레비전 시청과 친사회적 태도의 상관관계 – 텔레비전의 긍정적 효과에 대한 탐사적 연구,-한국방송학보 제13권, pp.155-188

김정기(2005). 청소년과 성인집단의 휴대전화 이용특성 비교. 한국언론학보 제49권 3호, pp.262-290.

김주환·진보래(2004). 대인 커뮤니케이션 채널로서의 모바일 미디어. 한국언론학회,

모바일 콘텐츠 이론 및 제작 연구 발표회 발표 논문.
김평호(2002). 이동성 그리고 사인주의-이동전화의 사회적 함의. 한국언론정보학보 18호, pp.37-335.
김현수(2001). 인터넷 중독자의 상담치료기법: 두 성인 인터넷 중독자와 10회기 상담, 인터넷 중독 대처방안 모색을 위한 전문가 포럼, 한국정보문화센터.
김효동·김광재·박한우(2005). 커뮤니케이션 채널에 따른 연결망 분석-면대면, 휴대전화, SMS, 이메일, 메신저 서비스의 비교관점, 2005 한국언론학회 주제발표.
김혜수(2005). 청소년과 휴대전화, 한국정보문화진흥원 정보격차 ISSUE REPORT 05-11.
나은영(2001). 이동전화 채택에 영향을 미치는 이동전화 커뮤니케이션의 매체적 속성에 관한 연구. 한국언론학보 제45권 4호, pp.189-228.
_____(2002). 탈물질주의 가치와 이동전화 이용행동 및 태도에서의 세대차. 한국심리학회지: 소비자・광고 제3권 1호, pp.17-32.
_____(2005). 청소년의 이동전화 애착이용, 효과지각 및 커뮤니케이션 효능감: 2002·2004년 서울·수도건 지역 중·고등학생을 중심으로. 한국언론학보 제49권 6호, pp.198-233.
남순현·한성열(1999). 가족분화 개념에 대한 새로운 탐색: 단일차원인가, 다차원인가. 한국심리학회지: 임상 제18권 2호, pp.209-222.
맹영임(2004). 청소년 정보문화 수용실태 연구. 서울: 한국청소년개발원.
문성원 (2003). 자살 사이트의 생성 및 이용, 그리고 운영: 심리적 측면을 중심으로 한 사례 분석. 서울: 한국청소년개발원.
박길성(2001). 청소년의 휴대전화 사용실태 및 영향, 청소년보호위원회 학술세미나. 컴퓨터게임과 휴대전화가 청소년에게 미치는 영향, pp.23-46.
박길성·설동훈·이명진 외(2001). 청소년의 휴대전화 활용실태 및 사회학적 의미고찰. 청소년보호위원회.
박병식·전경숙·윤옥경·정혜영(1999). 청소년문제행동과 관련법규에 관한 연구, 서울: 한국청소년개발원.
박종민(2003). 휴대전화, 인터넷, 텔레비전의 미디어 속성 차이와 이용동기 요인 연구. 한국언론학보, 제47권 2호, pp.221-249.
박웅기(2003). 대학생들의 이동전화 중독증에 관한 연구. 한국언론학보 제47권 2호, pp.250-281.
박준범(2000). 청소년들의 이동전화 이용 현상에서 나타나는 하위문화적 특성에 관한 연구. 서울대학교 석사학위논문.

박한우(2006). 한국청소년을 위한 디지털 미디어 교육, 사이버상의 청소년보호와 역량강화를 위한 국제회의, 서울: 국가청소년위원회

배병렬(2005). LISREL 구조방정식모델: 이해와 활용. 서울: 청람.

배진한(2001). 이동전화의 충족과 대인커뮤니케이션 매체로서의 이동전화의 적합성 인식-세대간 비교를 중심으로. 한국언론학보 제45권 4호, pp.160-188.

_____(2002). 이용자의 인적속성이 이동전화 이용에 미치는 영향. 한국언론정보학보 제19권, pp.155-335.

_____(2005). 이용자의 내향성-외향성에 따른 대인매체 이용의 차이: 면대면 커뮤니케이션, 인터넷 이동전화 이용 사이의 관계를 중심으로. 언론과학연구 제5권 3호, pp.303-336.

서순미(2002). 청소년 인터넷 중독집단의 부모-자녀간 의사소통 유형 및 자기개념. 성신여자대학교 석사학위논문.

서정아·김영희·김서연(2005). 청소년 유해매체 개선 대책 연구: 인터넷 유해 요인과 개인·환경적 보호요소를 중심으로. 서울: 한국청소년개발원.

성동규·임성원(2006). 수용자 특성에 따른 모바일 미디어 콘텐츠 활용 연구: 위성 DMB 초기 수용자의 이용 행태를 종심으로. 한국방송학보 제20권 1호, pp. 139-178.

_____ ·조은영(2002). 이동전화 이용자의 집단적 특성에 따른 이용유형 연구. 한국언론학보 제46권 6호, pp.153-190.

성윤숙(2003). 청소년의 온라인게임 몰입과정에 관한 문화기술적 연구, 청소년상담연구 제11권 1호, pp.96-115.

_____·이소희(2003). 게임방 청소년의 사이버일탈과정에 관한 문화기술적 연구, 아동학회지 제24권 3호, pp.96-114.

_____(2004). 청소년의 온라인게임과 사이버일탈에 관한 연구, 한국가정관리학회 제22권 2호, pp.37-57.

_____(2000). 인터넷시대의 자녀양육방식과 부모자녀관계, 한국가정복지학 제5권 1호, pp.105-120.

_____(1999). 인터넷 음란물이 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구동향, 한국가정복지학 제4권 2호, pp.135-151.

송원영(1999). 자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향. 연세대학교 대학원 석사학위논문.

송종현(2004). 이동전화와 인간커뮤니케이션의확장. 한국언론정보학보, 27호, pp.155-335.

안동근(2000). 청소년의 인터넷 활용과 유해정보, 한국청소년개발원 주최세미나 발표논문집, pp.58-71.
양심영(2002). 고등학교 청소년의 휴대전화중독에 관한 연구. 서울: 한국청소년개발원.
오미경(1977). 감각추구 성향과 사회화 요인이 남녀 청소년의 위협행동에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원 박사학위 논문.
오영근·이춘화(2001). 사이버공간을 통한 청소년 이성교제 실태연구. 서울: 한국청소년개발원.
유소이(2002). 휴대전화 서비스에 대한 소비자태도, 사용비용 및 소비자만족에 관한 연구. 소비자학 연구 제13권 3호, pp.119-138.
윤영민(2000). 인터넷이 청소년의 사회화에 미치는 영향, 서울: 청소년보호위원회.
이계원(2001). 청소년의 인터넷 중독에 관한 연구, 이화여자대학교 박사학위논문.
이만섭(2006). 한국의 청소년 인터넷 중독 대응정책, 사이버상의 청소년보호와 역량강화를 위한 국제회의, 서울: 국가청소년위원회.
이성식(2003). 청소년 사이버일탈의 원인에 관한 경험 연구, 서울: 한국청소년개발원.
_____(2004). 사이버공간에서의 익명성과 청소년의 언어폭력, 서울: 한국청소년개발원.
이수영(2005). 이동전화 서비스 이용 비교 연구: 통화 서비스와 문자 서비스 이용 동기와 이용 행태 비교를 중심으로, 한국방송학보 제19권 3호, pp.177-208..
_____(2004). 이동전화이용에 관한 연구: 음성통화서비스와 문자서비스간의 관계를 중심으로, 한국언론학보 제47권 5호, pp.87-116
이시형 외(1997). 친구관계가 학교부적응에 미치는 영향, 서울: 삼성생명 사회정신건강연구소.
이시형·김학수·나은영(2002). 청소년의 휴대전화 사용과 그 영향에 관한 연구, 서울: 삼성생명공익재단 사회정신건강연구소.
이소희·성윤숙(2001). 인터넷음란물과 청소년의 사이버 일탈, 한국청소년복지학, 제3권 1호, pp.111-124.
이송선(2000). 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계-초등학교 5,6학년과 중학교 2학년을 중심으로. 서울여자대학교 석사학위논문.
이수범(2001). 사이버 공간에서의 청소년 보호를 위한 효과적인 사회캠페인 방안 연구, 서울: 한국청소년개발원.
이유경(2002). 컴퓨터게임 중독 청소년의 사회적 관계 및 적응에 관한 연구, 성신여자대학교 석사학위논문.
이인희(2001). 대학생 집단의 휴대전화 이용동기에 관한 연구, 한국방송학보 제15권 3호, pp.261-293.

이정규·안진(2002). 범죄문제, 김근홍 외, 한국의 사회문제, 서울: 양지, pp.75-110.
이재현(2005). 인터넷 이용에 따른 미디어 및 생활시간의 재편-미디어 대체를 넘어 시간 재할당으로, 2005 한국언론학회 주제발표.
이종숙(2001). 치고때리기: 문자서비스의 촉각성 그리고 소통의 쾌락-N세대의 문자서비스 소비의 문화읽기. 한국언론학회 세미나 논문집.
이종원(2001). 청소년의 인터넷관련 문제행동 실태분석: 전국 청소년 문제행동 실태조사 심화연구. 서울: 한국청소년개발원.
이준호·안수근·정용조(2004). 청소년들의 이동전화 이용행태와 사회심리적 변인에 관한 연구. 한국언론정보학보 제27권, pp.247-282.
이춘재 외(1991). 청년심리학, 서울: 중앙적성출판사.
이춘재(1996). 자기상으로 본 청소년의 심리, 사회적 발달(2): 인문계와 특수목적고 고등학생의 비교, 한국심리학회지: 발달 제3권 2호, pp.64-71
이춘재·곽금주(1994). 자기상으로 본 청소년의 심리, 사회적 발달(1): 연령에 따른 차이. 한국심리학회지: 발달 제7권 2호, pp.119-135.
이칭찬(2001). 한국 청소년의 '인터넷 중독증'에 관한 연구. 서울: 한국청소년개발원.
이해경(2002). 인터넷상에서 청소년들의 폭력게임 중독을 예측하는 사회심리적 변인들. 한국심리학회지 : 발달 제14권 4호, pp.55-79.
임은미(1999). 청소년사이버문화의 이해와 지도방안, 청소년의 사이버문화, 서울: 한국청소년상담원.
장도현(1984). 부모의 양육행동이 자녀의 자존감에 미치는 영향. 경북대학교 대학원 석사학위논문.
전규림(2004). 국내 이동전화의 사용실태와 소비자만족에 관한 연구적 고찰. 창업정보학회지 제7권 1호, pp.87-108.
정보통신부(2004). 2004 하반기 정보화 실태조사 보고서, 서울: 정보통신부.
정희태(1998). 사이버스페이스에서의 부적절한 행위양식에 관한 연구, 고려대학교 박사학위논문.
조남근·양동규(2001). 청소년이 지각한 사회적 지지와 인터넷 중독경향 및 인터넷관련 비행과의 관계. 한국심리학회지: 발달 재14권, pp.91-111.
조아미·방희정(2004). 사이버관련 청소년의 문제행동: 음란성과 폭력성을 중심으로. 한국청소년정책연구 제2권, pp.15-27.
조수헌·강종원·김헌(2000). 컴퓨터 사용이 청소년의 건강에 미치는 영향에 관한 연구. 서울: 청소년보호위원회.
주정민(2004). 이동전화 이용과 공적영역의 사적영역화에 관한 연구. 한국방송학

보 18권 4호, pp.117-147.
청소년보호위원회(2001). 컴퓨터 게임이 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구. 서울: 청소년보호위원회.
청소년위원회(2005a). 청소년 인터넷 이용실태조사 보고서. 서울: 청소년위원회.
_____(2005b). 2005년 상반기 인터넷 모니터링 보고서 2: 모바일 분야. 서울: 청소년위원회.
_____(2005c). 2005년 하반기 인터넷 모니터링 보고서 2: 모바일 분야. 서울: 청소년위원회.
최병목 외(2005). 청소년의 휴대전화 사용실태 조사연구, 극동대학교 연구논문.
최보가(1993). 아동발달. 서울: 형설출판사.
최원일·배상욱·박상준(2000). 부산경남지역 이동전화 서비스 사용자 소비행동분석. 마케팅관리연구 제5권 3호, pp.77-104.
최은실·여정성(2002). 이동전화 서비스의 효용과 비용요인에 따른 소비자유형 연구. 소비자학 연구 제13권 3호, pp.1-28.
최항섭·김희연(2005). 이동전화 소비양식에 관한 사회문화적 이해. 서울: 정보통신정책연구원.
한국소비자보호원(2004). 청소년의 휴대전화 무선인터넷콘텐츠 이용실태 조사 결과.
한국인터넷진흥원(2004). 2004 무선인터넷 이용 실태조사. 서울: 한국인터넷진흥원.
한국정보문화진흥원(2004). 2004 인터넷 이용 실태조사. 서울: 한국정보문화진흥원.
_____(2005). 청소년의 휴대전화 사용 실태 조사연구.
한국전산원(2006). NCA weekly, 2006. 7.18. 제46호. 서울: 한국정보사회진흥원.
_____(2006). NCA weekly, 2006. 8.22. 제51호. 서울: 한국정보사회진흥원.
한상철(2001). 청소년기 위험행동의 발달적 모형에 관한 연구. 교육학연구 제39권 4호, pp. 291-312.
한승수·오경수(2006). 대인관계 유형과 사용 경향에 따른 이동전화 중독 성향 연구: 대학생들의 사례를 중심으로. 한국방송학보 제20권 4호, pp. 371-405.
한주리·허경호(2004). 이동전화 중독척도개발 및 타당성 검증. 한국언론학보 제48권 6호, pp. 138-165.
황진구·유지열·호경임(2005). 청소년 이동통신서비스 이용실태와 대책연구. 서울: 한국청소년개발원.
홍승희(2006). 사이버상의 청소년보호를 위한 법・제도, 사이버상의 청소년보호와 역량강화를 위한 국제회의, 서울: 국가청소년위원회.
Ahn, D. K.(1996). *Living with music television : Adolescents' music video use*. University

of Utah Dissertation.

Alexander, P.(2000). *Teens and mobile phones growing-up together: Understanding the reciprocal influences on the development of identity*. Submitted for the Wireless World Workshop.

Alfred Choi.(2006). *Youth Protection and Empowerment in Cyberspace*. 2006 International Conference on Youth Protection and Empowerment in Cyberspace, pp. 162-204.

Allen, J. P. & Kuperminc, G.P.(1995). *Adolescent attachment, social competence, and problematic behavior*. Paper presented at the meeting of the Society for Research in Child Development, Indianapolis, IN.

Amodei N. & Scott A. A.(2002). Psychologists' contribution to the prevention of youth violence. *The Social Science Journals 39(4),* 2002, pp. 511-526.

Amichai-Hamburger, Y., & Ben-Artzi, E.(2003). Loneliness and Internet use. C*omputers in Human Behavior, 19*, pp. 71-80.

Anderdon, S. A. & Sabatelli, R. M.(1992). The differentiation in the family system scalw(DIFS). *The American Journal of Family Therapy*, 20(1), pp.77-89.

Anu Mustonen.(2006). *Youth Protection and Empowerment in Cyberspace*: Policy in Finland. 2006 International Conference on Youth Protection and Empowerment in Cyberspace, pp. 279-312.

Armstrong, L., Phillips, J.G., Saling, L.L.(2000). Potential determinants of heavier Internet usage, *International Journal of Human Computer Studies* 53, pp.537-50.

Barrat, E., & Patton, J. H.(1983). *Impulsivity: Cognitive, Behavioral, and Psychophysiological correlates*. In M. Suckerman(Ed.), Biological bases of sensation seeking, impulsivity, and anxiety. hillsdale, N. J.:Erlbaum.

Bourdieu, P. (1984). *Distinction: a social critique of the judgement of taste*, Routledge and Kegan Paul, London.

Brook, J.S., Brook, D.W., Gordon, A.S., Whiteman, M. & Cohen, P.(1990). The Psychological etiology of adolescent drug use: A family interactional approach. Genetic, *Social and General Psychology Monographs, 116*, pp. 110-267.

Cassidy, J.(1990). *Theoretical and Mothodological consideration in the study for attachment and the self in young children.* In M. Greenberg, D., Cicchetti, E. M. Cummings, (Eds), Attachment in the perschool years: Theory, research and intervention(120-145). Chicago: University of Chicago Press.

Chen, Y.(2002). The formation of cyberpeer and its impact on youth socialization, *Journal of Cyber Culture and Information Society* 3, pp. 149-181.

Cohen, A.K.(1975). *Reference Group Identification and Deviant Behavior, in Social Deviance*, ed, by Farrel, R.A. & V.L. Swigert, New York, pp. 50-65.

Cohen, S. & Hoberman, H.(1983). Positive events and social supports as buffers of life stress, *Journal of applied social psychology* 13, pp. 99-125.

Colin Turner.(2006). *UK Policy to Protect Youth in Cyberspace*. 2006 International Conference on Youth Protection and Empowerment in Cyberspace, pp. 253-268.

Coogan, K., & Kangas, S.(2000). *Young Finnish communication acrobats believe in a wireless future*. [http://www.allli.fi/nuorisotutkimus/julkaisut/nufix].

Coopersmith, S.(1981). *The Antesecedent of self-esteem*. California: Consulting Psychologist Press Inc.

Corsaro, W.A. and D. Eder (1995). *Development and Socialization of Children and Adolescents*, in K.S. Cook, G.A. Fine and J.S. House (eds) Sociological Perspectives on Social Psychology, pp. 421-451.

Crokett, L., Losoff, M., & Peterson, A.C.(1984). Perceptions fo the peer group and friendship in early adolescence. *Journal of Early Adolescence 4,* pp. 155-181.

Croteau. D & Hoynes. W.(2001). *The Business of Media: Corporate Media and the Public Interest*. Pine Forge Press.

Cutrona, C. E., & Suhr, J. A. (1992). Controllability of stressful events and satisfaction with spouse support behaviors. *Communication Research* 19, pp. 154-176.

Davis, R. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological internet use. *Computers in Human Behavio*r 17, 187–195.

De Mooij, M.(2004). *Consumer behavior and culture*, Sage, Thousand Oaks.

Donald A. Norman (1999). *The Invisible Computer*. MIT Press: London.

Ebersole, S.E.(2000). *Adolescents' use of the World-Wide Web in Ten Public Schools: A Uses and Gratifications Approach*, Ph.D. Dissertation, Regent University.

_____(2000). Uses and Gratifications of the Web among Students, *Journal of Computer-Mediated Communication 6(1),* pp. 1-22.

Eldridge, M., & Grinter, R.(2001). *Studying text messaging in teenagers*. Position paper for CHI Workshop #1.

Fitzgerald, H.(1992). *The Grieving Child: A Parent's Guide*. New York: Simon &

Schuster.

Fortunati, L.(2004). *The adventure of newspapers online. A case study: the Italians women's weekly Donna Moderna*. In Towards new media paradigms. Content, producers, organizations and audiences, eds. Ram—n Salaverr'a & Charo S∓daba. Pamplona: Ediciones Eunate, pp. 71-100.

_____(2000). Italy: Streotype, True and False, in JE. Katz and M. Aakhus(eds). Perpetual Contact, pp42-62. Cambridge University Press.

Furstenberg, F.F. & Hughes, M.E.(1995). Social capital and successful development among at-risk youth. *Journal of Marriage and the Family* 57, pp. 580-592.

Gerbner, G.(1973). *Teacher Image in mass culture: Symbolic functions in the Hidden Curriculum, Communications Technology and Social Policy*, George Gerbner et all, eds, Newyork: John Wiley and Sons, Inc.

Giddens, A.(1993). *Sociology*, Oxford: Blackwell Publishers.

Ginsberg, D., Gottman, J. M., & Parker, J.G.(1986). *The importance of friendship*. In J.M. Gottman & J.C. Parker(Eds.). Conversations of friends. speculations on affective development, 3-50. New York: Cambridge University Press.

Gottfredson, M. & T. Hirschi.(1990). *A General Theory of Crime.* Palo Alto, CA: Standford University Press.

Grossberg, L., Wartella, E., Whitney, D. C., & Wise, J. M.(2006). *Media Making: Mass media in a popular culture*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Gunn, D.C.(1998). *Internet addiction.* Projective presented to the University of Hertfordshire, U.K, 142.197.152.160/netquest/all-ver6.html.

Haddon, L.(2000). *The social consequences of mobile telephony*: Framing questions. In R. Ling & K. Thrane(Eds.), The social consequences of mobile telephony: The proceedings from a seminar about society, mobile telephony and children.

Hagan, J.(1987). *Modern Criminology: Crime, Criminal Behaviour and Its Control.* Singapore: McGraw-Hill.

Hall, G.(1997a). *Local and The global: Globalization and ethnicity. 2. Old and new identities*. In A. D. King (Ed.). Culture, globalization and the world-system: Contemporary conditions for the representation of identity pp. 19-68. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Hao Xianghong.(2006). *Build Healthy Environment of Internet and Information to*

*Promote Youth Development in Chin*a. 2006 International Conference on Youth Protection and Empowerment in Cyberspace, pp. 139-161.

Haythornwaite, C.(1999). *A social network theory of its strength and media use: A framework for evaluating multi-level impacts of new media.* [On-line]. Available: http:// alexia.lis.uiuc.edu/~haythornsna_theory.html.

House, J.W.(1981). *Work Stress and Social Support*. Addison-Wesley, Reading, MA.

Howard D.E. & Wang M.Q.(2003). Risk profiles of adolescent girls who were victims of dating violence. *Adolescence* 38(149). pp. 1-14.

Hills, P. & Argyle, M.(2002). The Oxford Happiness Questionnaire: A compact scale for the measurement of psychological well-being. *Personality and Individual Difference* 33, 1071-1082.

Hingson R. & Howland J.(2002). Comprehensive community interventions to promote health: Implications for college-age drinking problems. *Journal of Studies on Alcohol* 14, pp. 226-240.

Hirschi, T.(1969). *Cause of Delinquency*, Berkely, CA: University of California Press.

Hirschman, E.C. (1992). The consciousness of addiction: Toward a general theory of compulsive consumption. *Journal of Consumer Research* 19, 155-179.

Hoffman, M. A., Levy-Shiff, R. Sohlberg, S.C. & Zarizki, J.(1992). The Impact of stress and coping: Developmental changes in the transition to adolescence. *Journal of Youth and Adolescence* 21(4), pp. 451-469.

Ishii, K.(2004). Internet use via mobile phone in Japan, *Telecommunications Policy* 28, pp.43-58.

Ishii, Wu.(2006). A comparative study of media cultures among Taiwanese and Japanese youth, *Telematics and Information* 23, pp. 95-116.

Ito, M.(2001). *Mobile phones, Japanese youth and the replacement of social contact. Paper presented at the Annual Meeting for Society for the social Studies of Science. Cambridge*, MA: U.S.A.

Janis. I. L.(1954). Personality Correlates of Susceptibility to Persuasion. *Journal of Personality 22*, pp. 504-518.

Joreskog, K., & Sorbom, D.(2001). *LISREL 8:User's Reference Guide*. Lincolnwood, IL: Scientific Software International.

Kasesniemi, E, & Rautiainen, P.(2002). *Mobile culture of children and teenagers in Finland. In J. E. Katz & M. Aakhus(Eds.), Perpetual Contact, Mobile*

Communication, Private Talk, Public Performance. Cambridge: Cambridge University Press, pp.170-192.

Kato, Fumitoshi, Daisuke, Mizuko Ito, and Ryuhei Uemoto.(2005). Uses and Possibilities of the Keitai Camera, Personal Portable Pedestrian: *Mobile Phones in Japanese Life*, pp. 300-310.

Katz, E.(1959). *Mass Communications Research and the Study of Popular Culture: An Editorial Note on a Possible Future for This Journal*, Studies in Public Communication, 2, 1-6.

Katz, E, Blumler, J and Gurevitch, M.(1974). *Uses of Mass Communication by the Individual*. In Mass Communication Research: Major Issues and Future Directions. Davidson, W. Phillips and Frederick Yu (ed.). New York: Praeger, pp.11-35.

Katz, J.(1999). *Connections: Social and cultural studies of the telephone in America life*. New Brunswick: Transaction Publishers.

Kidder, Tracy.(1981). *The soul of a new machine*. Little, Brown.

Kindberg, Tim, Mirjana Spasojevic, Rowanne Fleck, and Abigail Sellen(2004). *How and Why People Use Camera Phones.*
Retrieved(http://www.hpl.hp.com/techreports/2004/HPL-2004-216.html).

Kobak, R. & Cole, C.(1993). *Attachment and meta-monitoring: Implications for adolescent autonomy and psychopathology*. In D. Cicchetti(Ed.), Rochester symposium on Development and Psychopathology (5).

Kopomaa, T.(2000). *City in your pocket. Birth of the Mobile Information Society,* Gaudeamus, Helsinki.

Koivusilta, Lintonen, Rimpela.(2005). Intensity of mobile phone use and health compromising behaviours-how is information and communication technology connected to health-related lifestyle in adolescence?, *Journal of Adolescence* 28, pp.35-47.

Koskinen, Ilpo.(2005). *Pervasive Image Capture and Sharing: Methodological Remarks*, Pervasive Image Capture and Sharing Workshop, Ubiquitous Computing Conference.

Koskinen, Ilpo, Esko Kurvinen, and Turo-Kimmo Lohtonrn.(2002). *Mobile Image*, Helsinki: Edita Prima.

Lazarus, R.S. & Folkman, S.(1984). *Stress, appraisal and coping*. New York: Springer.

Leung, Louis & Wei, Ran(2000). More than just talk on the move: A use and

gratification study of the cellular phone, *Journalism & Mass Communication Quarterly*, Vol. 77(2), pp.308-320.

Levy, M.R. & S. Windahl.(1984). Audience Activity and Gratifications: A Conceptual Clarification and Exploration, *Communication Research, 11*.

Ling, R.(1998). *We will be reached: The use of mobile telephony among Norsegian youth*. Telenor R & D Report, pp.16-98.

_____(2000). *Direct and mediated interaction in the maintenance of social relationships, InSloane, A. & van Rijn, F.(Eds.), Home informatics and telematics: Information, technology, and society*. Boston, MA: Kluwer, pp. 61-86.

_____(2001). *Adolescent girls and young adult men: Two sub-cultures of the mobile telephone*. A paper presented at KTK Seminar om Mobilitet.

Ling, Rich and Tom Julsrud.(2005). *Grounded Genres in Multimedia Messaging, A Sense of Place: The Global and the Local In Mobile Communication*, Vienna: Passagen Verlag, pp.329-338.

Matsuda, M.(2000). Friendship of young people and their usage of mobile phones: from the view of 'superficial relation' to 'selective relations', *Journal of Socio-Information Studied* 4, pp. 111-122.

Matsuda, Misa.(2005). *Discourses of Keitai in Japan Personal, Portable, Pedestrian: Mobile Phones in Japanese Life*, Cambridge: MIT Press, pp.19-40.

MC CHESNEY, R(2000). *Reach media, poor democracy,* The new press, New York,

McLuhan, Ml.(1964). *Understanding Media: The extensions of man*. McGraw-Hill.

McGee J, Debernardo K.(1999). *The classroom avenger: behavior profile of school based shooting*. J Am Coll Forensic Examiner 8, pp.16-20.

Mead, G. H.(1934). *Mind, self, and society*. Chicago: University of Chicago Press.

Morahan-Martin, J., & Schumacher, P.(1997). *Gender differences in Internet usage, behaviors, and attitudes among undergraduates*. In G. Salvendy (Ed.), HCI International '97: Proceedings of the 7th International Conference on Human-Computer Interaction (p. 122). Amsterdam: Elsevier Science.

Morley, D.(2000). *Home territories: media, mobility and identity*. Comedia, London; New. York: Routledge.

Nakamura, I.(1997). E*ffects of mobile communication media on personal relationships: Panel survey on the pager and PHS telephone*. JSICR Annual Report 1996,

pp.27-40.

Nocera, A. J.(2002). Hermeneutics and Ethnography in Cybercultural Research. *Journal of Computer Mediated Communication* 7(2).

Norman, D.(1999). *The invisible computer: Why good products can fail, The personal computer is so complex and information appliances are the solution*, MIT Press.

Oksman, V. & J.Turtiainen.(2004). Mobile Communication as a Social Stage: Meanings of Mobile Communication in Everyday Life among Teenagers in finland, *New Media and Society 6(3)*, pp.319-339.

Okabe, Daisuke and Mizuko Ito.(2003). *Camera phones changing the definition of picture-worthy*, Japan Media.
Review(http://www.ojr.org/japan/wireless/1062208524.php).

Okabe, Ito.(2004). *Everyday Contexts of Camera Phone Use*: Steps Toward Technosocial Ethnographic Frameworks.

Okabe, Tomoyuki.(2005). *Youth culture and the shaping of Japanese mobile media: Personalization and the Kaitai internet as multimedia, Personal, Portable, Pedestrian: Mobile Phones in Japanese Life*, Cambridge: MIT Press, pp. 41-60.

Paccagnella, L. (1997). Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities. *Journal of Computer-Mediated Communication* 3(1).

Palmgreen, P., L.A. Wenner & K.E. Rosengren.(1985). *Uses and Gratifications Research: He Past Ten Years,* in Rosengren, K.E., L.A. Wenner & P. Palmgreen(eds.), Media Gratifications Research: Current Perspectives. Beverly Hills, CA: Sage.

Parke, R. D. & Salby, R. G.(1981). *The Development of aggression.* In E.M. Hetherington(ed). Handbook of Child Psychology; Socialization, Personality and social development, 4, N.Y. Wiley.

Patton, W. & Noller, P.(1994). The Offer Self-Image Questionnaire for Adolescents: Psychometric properties and factor structure. *Journal of Youth and Adolescence* 23(1), pp.19-41.

Petra Meier.(2006). *Youth Protection in the Media.* 2006 International Conference on Youth Protection and Empowerment in Cyberspace, pp.269-278.

Peterson, A. C., Schulenberg, J. E. Abramowitz, R. H., Offer, D. & Jarcho, J. D.(1984). A Self-image Questionnaire for Young Adolescents(SIQYA): Reliability and

validity studies. *Journal of Youth and Adolescence* 13(2), pp.93-111.

Peterson, A, & Ebata, A.(1987). *Development transition and adolescent problem behavior: Implications for prevention and intervention.* New York, NY: Aldine de Gruyter.

Plant, S.(2002). *On the mobile: the effects of mobile telephones on social and individual life*. Report made for Motorola.

Princeton Survey Research.(1997). *Teens and technology*, NJ: Princeton Survey Research Associates.

Protinsky, H. & Farrier, S.(1980). Self-image changes in pre-adolescents. *Adolescence* 15(60), pp.887-893.

Protokid.(2000). *Mobile kids: A European adolescent mobile phone user survey.*

Rakow, L.(1992). *Gender on the line: Women, the telephone, and community life*. Chicago: University of Illinois Press.

Rautiainen, P. & Kasesniemi, E.(2000). *Mobile communication of children and teenagers: Case Finland 1997-2000.* In R. Ling & K. Thrane(Eds.), The social consequences of mobile telephony(The proceedings from a seminar about society, mobile telephony and children). Telenor.

Rice, K. G.(1990). Attachment in adolescence: A narrative and meta-analytic review. *Journal of Youth and adolescence 19*, pp.511-538.

Richer, J.C & Struening, E.L.(1984). Crisis of Mate Loss in The Elderly, *Advances in nursing science* 6(4), pp. 45-54.

Rogers, Everett M.(1962). *Diffusion of Innovations*. The Free Press. New York.

Rosengren, K.E.(1974). *Uses and Gratifications: A Paradigm Outlined.* in J.G. Blumler and E. Katz (eds), The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratifications Research. Beverly Hills, CA: Sage.

Roos, J.(1993). *Sociology of cellular telephone: The mordic model 300000 Yuppies? Mobile phoes in Finland.* Telecommunication Policy, 17.

_____(2002). *Postmodernity and mobile communications.* A paper presented at the ESA Helsinki Conference.

Rubin, A.M.(1981). An Examination of Television Viewing Motivations, *Communication Research 8*, pp.141-165.

Satoko Imamura.(2006). *Japanese Public Policy on Youth Protection and Empowerment in Cyberspace*. 2006 International Conference on Youth Protection and

Empowerment in Cyberspace, pp.99-138.

Savin-Williams, R. C. & Demo, D. H.(1984). Developmental change and stability in adolescent self-concept. *Developmental Psychology 20,* pp.1100-1110.

Shapira, N. A., Goldsmith, T. D., Keck, P. E., Khosla, U. M. & McElroy, S. L.(2000). Psychiatric features of individuals with problematic Internet use. *Journal of Affective Disorders 57*, pp. 267-272.

Sinkkonen, J., Anttila, R. & Siimes, M. A.(1998). Pubertal maturation and changes in self-image in early adolescent Finnish boys. *Journal of Youth and Adolescence* 27(2), pp. 209-218.

Smith, D. E. & Reynolds, T. U.(1992). Adolescent's self-image: A Cross-Cultural perspective. *Child Study Journal 22(4)*, pp. 303-315.

Smith, D. E. & Muenchen, R. A.(1995). Gender and age variations in the self-image of Aamerican Adolescents. *Adolescence 30(119)*, pp. 643-654.

Smoller, J. & Youniss, J.(1982). *Social development through friendship*. in K.H. Rubin & H. S. Ross(Eds.), Peer relationships and social skills in childhood. New York: Springer-Verlag.

Spradley, James P.(1980). *Participant Observation*. Orlando, FL: Holt, Rinehart and Winston, Inc.

Stoller, C., Offer, D., Howard, K. I. & Koening, L.(1996). Psychiatrists' concept of adolescent. *Journal of Youth and Adolescence* 25(3), pp. 273-283.

Steinhausen, H. & Winkler, C.(2001). Risk, compensatory, vulnerability and protective factors influencing mental health in adolescence. *Journal of Youth and Adolescence 20(3)*, pp. 259-280.

Sutherland, E.H.(1939). Principles of Criminology, Third Edition, Philadelphia: J.B. Lippincott.

Swickert, R. J., Hittner, J. B., Harris, J. L., & Herring, J. A. (2002). Relationship among Internet use, personality, and social support. *Computers in Human Behavior* 18(4), pp. 437-451.

Taylor, A. S. & Harper, R.(2002). *Age-old practices in the new world: a study of gift-giving between teenage mobile phone users. Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems: Changing our world, changing ourselves*. Minneapolis, Minnesota, USA.

Tsuji, D.(1999). *Changing communication patterns and new media among the youth*, Children Adolescents, and Communication. Tokyo, pp. 11-27.

Turner, S. R. & Mo, L.(1984). Chinese adolescents self-concept as measured by the Offer Self-Image Questionnaire. *Journal of Youth and Adolescence* 13(2), pp. 131-143.

Van House, Nancy, Marc Davis, Morgan Ames, Megan Finn, & Vijay Viswanathan.(2005). *The uses of personal networked digital imaging: An empirical study on cameraphone photos and sharing,* CHI, Portland, Oregon: ACM.

Van House, Nancy, Marc Davis, Yuri Takhteyev, Morgan Ames, Megan Finn.(2004). *The social uses of personal photography: Methods for projecting future imaging applications*. Retrieved (http:// www.sims.berkeley. edu/~vanhouse/pubs.html).

Villani, M.D.(2001). *Impact of media on children and adolescents: A 10-year review of the research*, J. AM. ACAD. Child Adolescent. Psychiatry 40(4).

Voydanoff, P. & Donnelly, B. W.(1999). Risk and protective factors for psychological adjustment and grades among adolescents. *Journal of Family Issues* 20(3), pp. 328-349.

Wei, R. & Lo, V.(2003). *Staying connected while on the movie: cell phone use and social connectedness*, The 53rd annual conference of International Communication Association(ICA), San Diego.

Williams & McShane, 박승위 역, 1994, *사회문제론*, 서울: 민영사.

Young, K.S.(1996). Internet Addiction: The Emergency of a New Clinical Disorder. *Cyber Psychology and Behavior 3*, http://netaddiction.com/ articles/newdisorder.html.

_____ (1997). *What makes the internet addictive: Potential explanations for pathological internet use.* Proceedings of the 1'05th annual conference of the American Psychological Association. 1997 Aug. 15, Chicago, IL.

_____ (1999). The challenge of introducing the first language component-bridging program(FLC-BP) into the Philippine formal education program, *Notes on Literacy*, 25(1-2), pp.25-37.

Young, K.S & Rogers, R.C.(1997). The relationship between depression and Internet addiction, *Cyber Psychology and Behavior 1,* pp.25-28.

부 록

1. 일본의 모바일 기술을 활용한 아동과 청소년을 위한 안전 시스템
2. 일본의 은둔형 외톨이의 현황
3. 일본의 휴대전화의 규제와 관련된 법제도
4. 일본의 유비쿼터스넷 사회로 해결해야 하는 과제 중 청소년 관련 사항
5. 청소년의 모바일 미디어 이용현황 조사
6. 청소년의 휴대전화 이용에 관한 청소년용 질문지
7. 청소년의 휴대전화 이용에 관한 교사용 질문지
8. 청소년의 휴대전화 이용에 관한 학부모용 질문지
9. 심층면접 내용
10. 개방형 질문지 내용
11. 청소년보호를 위한 모바일 특별 약관 (국가청소년위원회)
12. 모바일 에티켓

부록 1. 일본의 모바일 기술을 활용한 아동과 청소년을 위한 안전 시스템

일본은 정부를 중심으로 민관 협력을 강하게 추진하면서 정부의 역할과 민간의 기능을 구분하는 경향이 강하다. 정부는 민간과 연계할 수 있는 방법을 적극적으로 모색하여, 효과적인 파트너쉽을 추구하는데 목적을 둔다. 최근 일본 총무성 (Ministry of Internal Affairs and Communications)에서 발표한 U-Japan 시대의 '국민의 안심 및 안전 확보(2006)' 정책을 통하여 청소년과 모바일 정보화에 관한 최근 동향을 살펴보면 다음과 같다(일본 총무성(2006). '유비쿼터스 기술을 이용한 아이의 안전 확보 시스템에 관한 사례').

총무성은 모바일 유비쿼터스 기술을 활용한 아동과 청소년의 안전확보 시스템을 구축 및 보급에 나섰다. 그 배경은 2005년 말부터 2006년 초까지 계속된 등하교 도중에 있는 학생을 대상으로 한 무차별적인 범죄가 증가하면서 피해를 방지하기 위하여 도입하였다. 2006년 3월 현재 일본에서 이용가능한 모바일 기반의 U-기술 활용의 목적과 사례를 웹사이트에 공지하고 언론을 통해 전국에 홍보한다. 구체적인 기술을 제공하는 지자체, 공공기관, NGO, 기업의 관계자 이름과 함께 전화번호, 전자우편 주소를 공개해서 필요한 사람들이 정부 부처를 통하지 않고 직접 연락할 수 있도록 한다.

U-안전 시스템은 6개의 카테고리와 219개의 세부 기술로 구성되어 있다. 정보제공, 상황파악, 등하교 통지, 위험통보, 지켜보기, 기타의 6개 기술로 크게 분류한다. 위험에 처했을 경우에 각 기술을 이용하여 안전조치를 취해질 수 있는 총 219개의 기술적 수단에 대해서 해당 시스템의 원리, 작동 방법, 구입과 사용에 따른 비용, 이용에 따른 과제, 도입 이후의 성과 등에 대해서 구체적으로 해설한 자료집을 발간한다. 예컨대, 동경의 시나가와구(Shinagawa-ku)에서는 학교명찰에 추적장치(tag)를 부착하여 학생이 위험을 감지하게 되면 주변에 있는 약 1만 여명의 자원봉사자에게 통지되어 가까이 있는 20명이 2분 안에 학생에게 달려가도록 한다.

<부록1 – 표 1> 모바일 유비쿼터스 기술을 활용한 안전장치의 설명과 용도

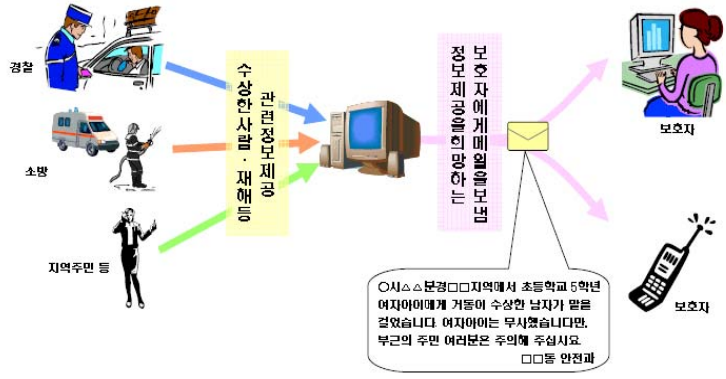
항목	특징	제공되는 서비스 정보의 내용	사용된 기술
1.정보제공 시스템	수상한 사람 정보 등을 필요로 하는 보호자의 휴대전화나 PC로 메일을 보냄	· 수상한 사람 정보 · 재해 정보 · 학교 행사 등 연락사항	· 전자메일 배신(配信) (PC, 휴대전화) · Web상으로 열람
2. 상태파악 시스템	· 휴대전화나 PHS를 아이들이 가지고 있는 것으로 아이들의 위치를 확인 · 방범 카메라 등으로 아이들의 영상을 보호자가 확인	· 아이들의 위치정보 · 영상, 시각	· GPS내장 휴대전화, PHS 위치 정보 서비스 · 방범카메라의 영상관리, 검색
3.등하교통지 시스템	아동이 교문이나 교내에 정해져 있는 장소를 통과한 시각을 보호자에게 통지	교문 등을 통과한 시각	· 전자태그 · 전자메일 배신(配信)
4. 위험통보 시스템	위험이 발생했을 때 아동이 가지고 있는 방범부저 등을 눌러 보호자나 가까운 사람에게 위험을 알림	· 아이들의 위치정보 · 아이들의 정보	· 특정 상황에 자동통보기능 (휴대전화, PHS, 고정전화 등)
5. 지켜보기 시스템	통학로에 정해져 있는 장소를 통과한 시각과 영상을 보호자가 확인 가능	· 정해진 장소 통과 정보 · 영상	· 전자태그 · 방범카메라의 영상관리, 검색 · 각종센서
6. 그 외 시스템	수상한 사람 정보의 교내방송 시스템, 휴대전화의 콘텐츠 필터링 서비스 등		
7. 그 외 관련 정보	이후, 안전확보 시스템 이용을 생각해 볼 있는 기술이나 아이들의 교육 등		

* PHS(Personal Handyphone System) : 설비나 사양을 간략화해, 통화료를 낮게 누른 휴대전화의 일종. 하나의 기지국이 커버하는 범위가 좁고, 단말기 1대 근처의 주파수 대역이 휴대전화보다 넓고, 데이터 통신의 속도는 32~64kbps로서 휴대전화에 비해 빠름.

[부록 그림 1] 모바일 유비쿼터스 기술을 활용한 안전장치의 작동방식

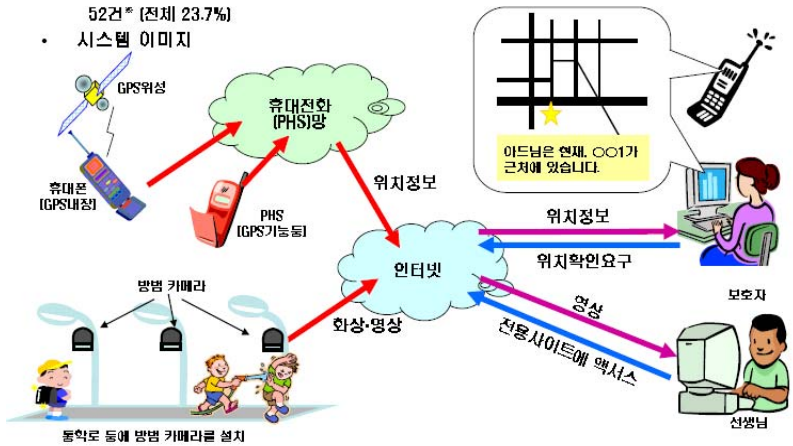
1. 정보 제공 시스템[情報提供システム]

- 수상한 사람이나 재해정보 등을 희망하는 보호자의 휴대폰이나 PC 등에 메일로 보내거나 PC를 사용해 웹상에서 확인 가능한 시스템
- 정보 제공 건수
  84건 (전체 38.4%)
- 시스템 이미지



2. 상태 파악 시스템 [状態把握システム]

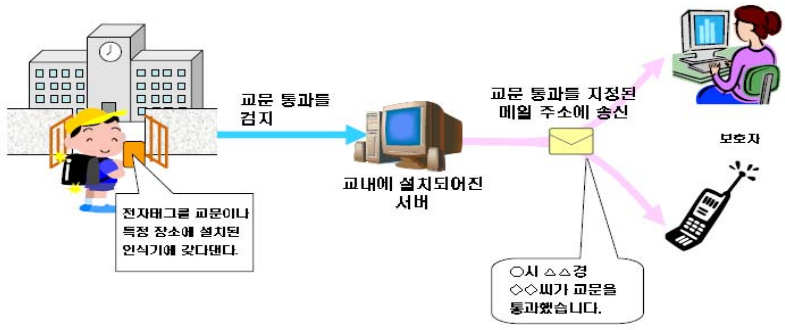
- 휴대폰에 탑재되어진 GPS나 PHS 기지국의 위치 정보 등을 토대로 아이들의 현재 위치를 파악하고, 보호자가 알고 싶어할 때 아이들의 위치 정보를 입수하는 것이 가능한 시스템
  또한, 방범 카메라 등으로 촬영한 영상을 PC 등으로 확인 가능한 시스템
- 정보 제공 건수
  52건※ (전체 23.7%)
- 시스템 이미지



※ <4. 위기통보 시스템>과 중복 수 있음

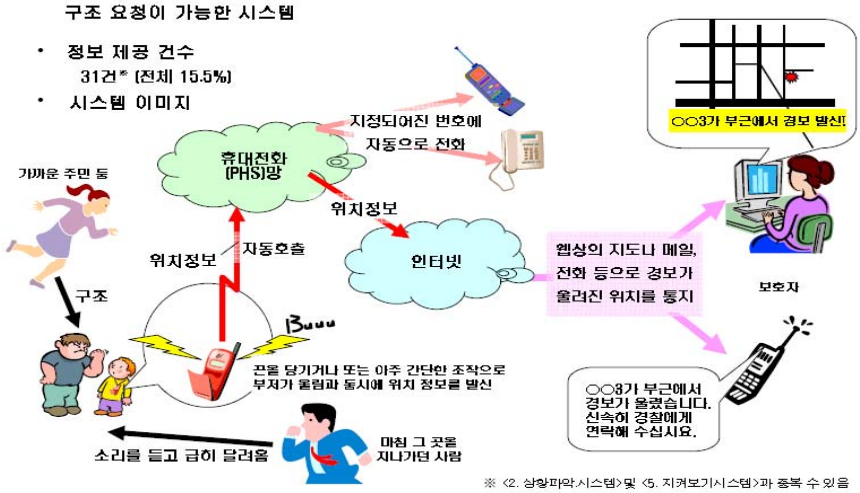
3. 등하교 통지 시스템 [登下校通知システム]

- 전자 태그 등을 사용해서 아이가 언제 교문(출입구)을 통과하였는가를 일정하게 보호자에게 그 정보를 전자 메일 등으로 제공하는 시스템
- 정보 제공 건수
  32건 (전체 14.6%)
- 시스템 이미지



4. 위험 통보 시스템 [危険通報システム]

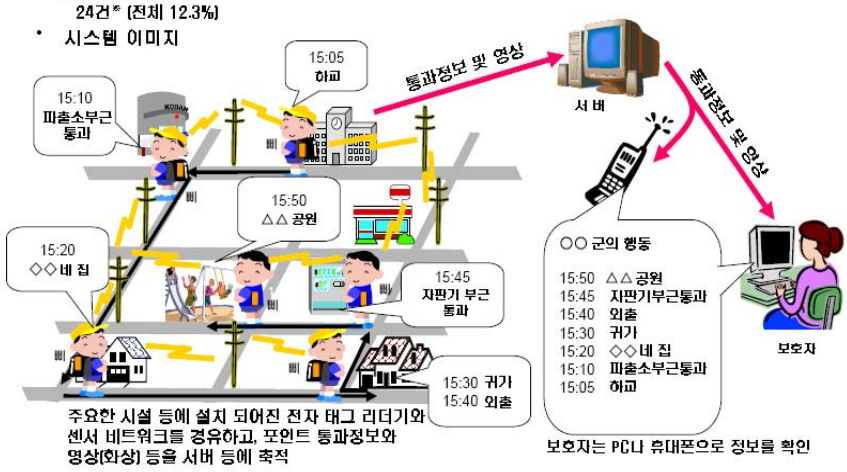
- 도움이 필요한 상황하에 휴대전화, PHS에 내장되어 있는 부저나 방범부저를 사용함으로서 아이의 위치 정보를 메일이나 웹상으로 통지하는 것과 동시에 부저 소리로 가까운 사람에게 구조 요청이 가능한 시스템
- 정보 제공 건수
  31건* (전체 15.5%)
- 시스템 이미지



※ <2. 상황파악시스템>및 <5. 지켜보기시스템>과 중복 수 있음

5. 지켜보기 시스템 [見守りシステム]

- 통학로나 학교에 전자 태그 리더기를 설치하는 것으로 전자 태그 등을 가지고 있는 아이의 위치를 항상 파악하고, 정해진 포인트를 통과했을 때에는 보호자에게 통과함을 연락하는 등의 서비스를 제공하는 시스템. 또한 센서와 조합하여 포인트 통과시에 화상, 영상을 촬영해 확실히 본인이 통과하였는지를 확인 할 수 있는 시스템
- 정보 제공 건수
  24건※ (전체 12.3%)
- 시스템 이미지



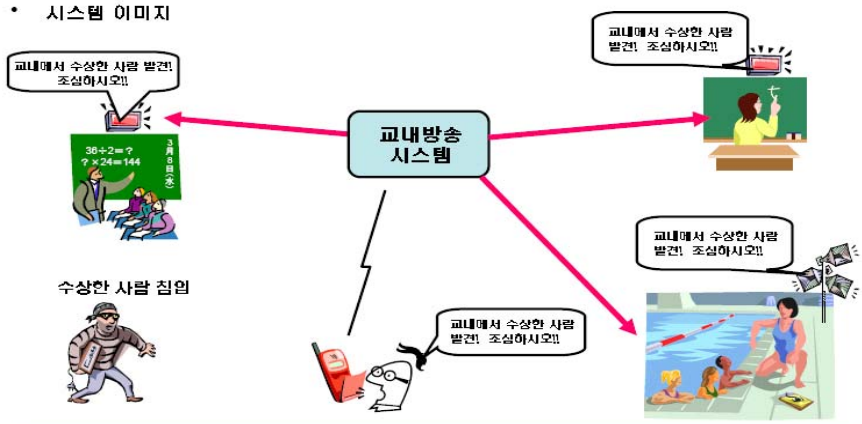
주요한 시설 등에 설치 되어진 전자 태그 리더기와 센서 네트워크를 경유하고, 포인트 통과정보와 영상(화상) 등을 서버 등에 축적

보호자는 PC나 휴대폰으로 정보를 확인

※ <4. 위기통보 시스템>과 중복 수 있음

6. 그 밖의 시스템

- 앞에서 서술된 1~5와 다른 시스템
- 정보 제공 건수
  6건 (전체 2.7%)
- 시스템 이미지



선생님이 가진 휴대전화에서 직접 교내 방송 시스템에 연결, 긴급을 알려주는 것이 가능

7. 관련정보 등

앞에서 서술한 1~6에는 해당되지는 않지만, 아이들의 안전확보 시스템에 이용가능하다고 생각해 볼 수 있는 기술이나 아이들의 안전 확보에 관한 정보를 모았습니다.

○ 주요한 정보 개요

- 천으로 만든 안테나를 활용한 GPS 위치 검색 시스템/ RFID 시스템
  → 실용화되어진다면, 아이들의 상태파악, 등하교통지, 지켜보기 등 각 시스템에 이용 가능

- 얼굴 화상 인식 기술
  → 상태파악 시스템이나 지켜보기 시스템 등에 이용 가능

- GPS의 정밀도 향상
  → 상태파악 시스템 등에 반영 가능

- 휴대전화로 콘텐츠 필터링 기술 / 아이들의 Media Literacy 향상
  → 아이들에게 있어서 유해 또는 위험한 정보로부터 몸을 보호하는 것으로 미연에 사건 등에 말려드는 것을 예방하고, 아이들의 안전을 확보

<부록1 – 표 2> 219개 세부 기술을 제공하는 기관들의 목록

	기 관 명	
1. 정보 제공 시스템	특정비영리활동법인시큐러티넷큐슈	特定非営利活動法人セキュリティネット九州
	시가현 현민문화생활부 현민생활과	滋賀県県民文化生活部県民生活課
	시즈오카시 교육위원회 사무국 학교교육과	静岡市教育委員会事務局学校教育課
	주식회사 쇼와 기획	株式会社昭和企画
	오다와라시 교육연구소	小田原市教育研究所
	토치기현 니노미야마치 총무기획과	栃木県二宮町総務企画課
	토야마현 교육위원회 학교 교육과	富山県教育委員会学校教育課
	코마츠시립 제일 초등학교	小松市立第一小学校
	재단법인 이시카와 육아 지원재단	財団法人いしかわ子育て支援財団
	후쿠이현 경찰본부 생활안전기획과	福井県警察本部生活安全企画課
	치바현 카마가야시 총무부 정보추진실	千葉県鎌ケ谷市総務部情報推進室
	주식회사 안죠 전기 정보시스템부	株式会社安城電機情報システム部
	아시카가시 교육위원회 평생 학습과 청소년센터	足利市教育委員会生涯学習課青少年センター
	나가노현 기획국 정보 정책과	長野県企画局情報政策課
	주식회사NTT도코모 칸사이솔루션 영업부	株式会社NTTドコモ関西ソリューション営業部
	주식회사NTT도코모 칸사이 시가 지점	株式会社NTTドコモ関西滋賀支店
	주식회사NTT도코모 시코쿠 솔루션 추진부	株式会社NTTドコモ四国ソリューション推進部

	기 관 명	
1. 정보 제공 시스템	나가노현GIS협회	長野県GIS協会
	주식회사NTT마케팅 아쿠토 큐슈	株式会社NTTマーケティングアクト九州
	사노시 교육위원회 교육 센터	佐野市教育委員会教育センター
	학교법인 카와시마학원 카고시마 측량 전문학교	学校法人川島学園鹿児島測量専門学校
	네리마구 위기관리실 안전·안심담당과	練馬区危機管理室安全・安心担当課
	토치기현 이와후네마치	栃木県岩舟町
	드림에리어 주식회사	ドリームエリア株式会社
	시즈오카현 카케가와시 기획 조정부 IT정책과	静岡県掛川市企画調整部IT政策課
	후지설계주식회사, 후지노미야시 교육위원회 평생학습과	富士設計株式会社、富士宮市教育委員会生涯学習課
	특정비영리활동법인 난노 아버지회	特定非営利活動法人南濃おやじの会
	기후현 게로시	岐阜県下呂市
	오가키시 생활 환경부 생활안전과	大垣市生活環境部生活安全課
	미노시 교육위원회 교육 총무과	美濃市教育委員会教育総務課
	스즈카시 기획 재무부 비서홍보과	鈴鹿市企画財務部秘書広報課
	누마즈시 기획부 정보 시스템과	沼津市企画部情報システム課
	주식회사NTT도코모 토호쿠	株式会社NTTドコモ東北
	아마가사키시 타치나리문 초등학교PTA	尼崎市立成文小学校PTA
	주식회사NTT네오메이트중국IT비지니스 본부	株式会社NTTネオメイト中国ITビジネス本部
	주식회사 리오스	株式会社リオス
	사가현 타쿠시립 북부 초등학교	佐賀県多久市立北部小学校
	주식회사 N·I·K 통괄부	株式会社エヌ・アイ・ケイ統括部
	시가현 쿠사츠시 교육위원회 보건 체육과	滋賀県草津市教育委員会保健体育課
	아이산 테크놀로지 주식회사	アイサンテクノロジー株式会社
	무츠시 총무부 정보시스템과	むつ市総務部情報システム課
	아오모리경찰본부 생활안전기획과	青森警察本部生活安全企画課
	하치노헤시 시민생활부 생활교통 안전과	八戸市市民生活部生活・交通安全課
	하치노헤시 교육위원회 학교 교육과	八戸市教育委員会学校教育課
	카사카케마치 교육위원회	笠懸町教育委員会
	주식회사 소괵시스템 코오리야마 지사	株式会社ソパックシステム郡山支社
	후지쯔 주식회사	富士通株式会社
	아라카와구 교육위원회 사무국	荒川区教育委員会事務局
	유한회사 미즈노웹 시스템즈	有限会社水野ウェブシステムズ

	기 관 명	
1. 정 보 제 공 시스템	홋카이도립 쿠시로 공업고등학교	北海道立釧路工業高等学校
	주식회사NTT서일본솔루솔루션영업본부	株式会社NTT西日本ソリュソリューション営業本部
	일본전기주식회사 문교솔루솔루션 사업부	日本電気株式会社文教ソリュソリューション事業部
	미나토구교육위원회사무국 학무과	港区教育委員会事務局学務課
	듀프로주식회사	デュプロ株式会社
	분쿄구 관공서 총무부 방재과, 분쿄구교육위원회 학교교육부 서무과	文京区役所総務部防災課 `文京区教育委員会学校教育部庶務課
	아츠기시 시정 기획부 정보정책과	厚木市市政企画部情報政策課
	재단법인지방자치정보센터연구개발부	財団法人地方自治情報センター研究開発部
	이마이치시 교육위원회	今市市教育委員会
	민간 비영리 단체 코라보루	民間非営利団体こらぼる
	토쿠시마현 경찰본부 생활 안전기획과	徳島県警察本部生活安全企画課
	특정비영리활동법인 e-토치기	特定非営利活動法人ｅ－とちぎ
	주식회사 코기토	株式会社コギト
	나라현립 교육연구소	奈良県立教育研究所
	돗토리현 총무부 행정 경영 추진과	鳥取県総務部行政経営推進課
	주식회사 코어 시스템즈	株式会社コアシステムズ
	특정비영리활동법인NPO프렌즈	特定非営利活動法人NPOフレンズ
	우스키시 총무부 총무과	臼杵市総務部総務課
	주식회사 텔레콤 와카야마	株式会社テレコムわかやま
	이와테현 지역진흥부 IT추진과	岩手県地域振興部IT推進課
	나하시 경영기획부 정보정책과	那覇市経営企画部情報政策課
	주식회사 국제시스템	株式会社国際システム
	이사하야시 학교교육과 ,정보시스템과	諫早市学校教育課 `情報システム課
	나가사키현 경찰본부 가두범죄 종합대책실	長崎県警察本部街頭犯罪総合対策室
	야마가타시 교육위원회	山形市教育委員会
	미야자키현 교육청 학교정책과	宮崎県教育庁学校政策課
	미야자키현 총무부 위기관리국 위기관리실	宮崎県総務部危機管理局危機管理室
	미야자키현 지역생활부 생활·문화과	宮崎県地域生活部生活･文化課
	총무성 자치행정국 자치정책과	総務省自治行政局自治政策課

	기 관 명	
2. 상 태 파 악 시스템	가토전기 주식회사	加藤電機株式会社
	싱크레이어 주식회사SE 통괄부	シンクレイヤ株式会社SE統括部
	주식회사 멘텍스 센다이	株式会社メンテックス仙台
	주식회사 히타치 국제전기	株式会社日立国際電気
	사회복지법인 나스와카바회 히바리가오카 보육원	社会福祉法人那須若葉会ひばりヶ丘保育園
	재단법인 수도권 케이블 미디어	財団法人首都圏ケーブルメディア
	주식회사 비마프	株式会社ビーマップ
	주식회사 아이티포CTI시스템 사업부	株式会社アイティフォーCTIシステム事業部
	세키스이 하우스 주식회사 하트풀 생활연구소	積水ハウス株式会社ハートフル生活研究所
	세콤 주식회사	セコム株式会社
	주식회사 리오스	株式会社リオス
	주식회사 후레크트	株式会社フレクト
	주식회사 도이제작소	株式会社土井製作所
	아이산 테크놀로지 주식회사	アイサンテクノロジー株式会社
	로케이션 주식회사	ロケーション株式会社
	일본전기 주식회사 제2관청 솔루션 사업부	日本電気株式会社第二官庁ソリューション事業部
	NEC넷트에스아이 주식회사	NECネッツエスアイ株式会社
	중부 일본 전기 소프트웨어 주식회사 솔루션 영업 사업부	中部日本電気ソフトウェア株式会社ソリューション営業事業部
	KDDI주식회사	KDDI株式会社
	주식회사KDDI연구소	株式会社KDDI研究所
	주식회사 아루카데아	株式会社アルカディア
	주식회사 CPU	株式会社シーピーユー
	마츠시타 전기산업 주식회사 도쿄지사	松下電器産業株式会社東京支社
	스코우 케이블 텔레비젼 주식회사	須高ケーブルテレビ株式会社
	오고산업 주식회사	小郷産業株式会社
3. 등하교 통 지 시스템	마이크로 테크노 유한회사	マイクロテクノ有限会社
	주식회사 스룻토 KANSAI,PiTaPa굿 패스 주식회사	株式会社スルッとKANSAI `PiTaPaグーパス株式会社
	NTT소프트웨어 주식회사	NTTソフトウェア株式会社
	NTT도코모 시코쿠 코우치 지점	NTTドコモ四国高知支店
	주식회사 M 플래닝	株式会社エムプランニング
	파나소닉SS마케팅 주식회사	パナソニックSSマーケティング株式会社
	주식회사 빅브라더 시스템	株式会社ビッグブラザーズシステム
	주식회사 테크노 수예품	株式会社テクノクラフト
	주식회사SCC정보 미디어 사업부	株式会社SCC情報メディア事業部

	기 관 명	
3. 등하교 통 지 시스템	주식회사 비마프	株式会社ビーマップ
	주식회사 지포스	株式会社ジーフォース
	다이니혼 인쇄 주식회사	大日本印刷株式会社
	주식회사 리오스	株式会社リオス
	주식회사 테크노 · 세븐, 아이산 테크놀로지 주식회사	株式会社テクノ · セブン `アイサンテクノロジー株式会社
	동일본 전신전화주식회사 비즈니스 유저사업 추진본부	東日本電信電話株式会社ビジネスユーザ事業推進本部
	후지쯔 주식회사	富士通株式会社
	주식회사 시너지	株式会社シナジー
	토츠 산업 주식회사	東通産業株式会社
	NTT컴웨어 주식회사	NTTコムウェア株式会社
	재단법인 칸사이 정보 · 산업 활성화 센터, 타카치호 교역 주식회사 , 오사카부 기획실	財団法人関西情報 · 産業活性化センター `高千穂交易株式会社 `大阪府企画室
	주식회사 코비안도 아소시에이츠	株式会社コビーアンドアソシエイツ
	주식회사 매트릭스	株式会社マトリックス
	NTT미래넷연구소	NTT未来ねっと研究所
	주식회사 아즈사코포레이션	株式会社アズサコーポレーション
	주식회사 코어 시스템즈	株式会社コアシステムズ
	NTT마케팅 아쿠토 야마구치	NTTマーケティングアクト山口
	미야자키현 미나미나카군 낭고우쵸 총무과	宮崎県南那珂郡南郷町総務課
4. 위 험 통 보 시스템	주식회사NTT데이터, NTT커뮤니케이션 주식회사	株式会社NTTデータ `NTTコミュニケーションズ株式会社
	특정비영리활동법인 거리연구공방	特定非営利活動法人まち研究工房
	주식회사NTT도코모	株式会社NTTドコモ
	시나가와구 산업진흥과, 특정비 영리 활동 법인만들기 시나가와숙소	品川区産業振興課 `特定非営利活動法人ものづくり品川宿
	이와미자와시	岩見沢市
	종합경비보장 주식회사	綜合警備保障株式会社
	나빕피좃트콤 주식회사	ナビッピドットコム株式会社
	주식회사 아이티포	株式会社アイティフォー
	주식회사 유비키스 , 주식회사CSC	株式会社ユビキたス `株式会社CSC
	주식회사NTT네오메이트 중국	株式会社NTTネオメイト中国
	주식회사 히타치 국제 전기	株式会社日立国際電気
	오키전기공업 주식회사 네트워크 어플리케이션본부	沖電気工業株式会社ネットワークアプリケーション本部
	시나가와구 구민생활사업부	品川区区民生活事業部
	토쿄 케이블 네트워크 주식회사	東京ケーブルネットワーク株式会社
	주식회사YOZAN	株式会社YOZAN
	KDDI주식회사	KDDI株式会社
	주식회사 일본 긴급 통보 서비스	株式会社日本緊急通報サービス
	주식회사 윌 컴	株式会社ウィルコム

	기 관 명	
4. 위 험 통 보 시스템	토요타 자동차 주식회사	トヨタ自動車株式会社
	마츠시타 전공 주식회사	松下電工株式会社
	주식회사 넷 진	株式会社ネットジーン
	마에코 전자 주식회사	マエコー電子株式会社
	주식회사 코어 시스템즈	株式会社コアシステムズ
5. 지 켜 보 기 시스템	싱크레이어 주식회사	シンクレイヤ株式会社
	닛쇼오 일렉트라닉스 주식회사	日商エレクトロニクス株式会社
	주식회사 인포브레인즈	株式会社インフォブレインズ
	후루카와 전기공업 주식회사	古河電気工業株式会社
	주식회사 히타치 제작소 무선 인포메이션 벤처 컴퍼니	株式会社日立製作所ワイヤレスインフォ ベンチャーカンパニー
	마츠시타 전기산업 주식회사 파나소닉 시스템 솔루션즈사	松下電器産業株式会社パナソニックシステムソリューションズ社
	다이니혼 인쇄 주식회사	大日本印刷株式会社
	주식회사 히타치 국제 전기	株式会社日立国際電気
	케이오 기쥬쿠 대학 나카가와 연구실	慶應義塾大学中川研究室
	주식회사 V·R·테크노 센터	株式会社ブイ·アール·テクノセンター
	리츠메이칸대학 정보 이공학부 정보시스템학과	立命館大学情報理工学部情報システム学科
	츄우 컨설팅솔루션즈 주식회사	沖コンサルティングソリューションズ株式会社
	토호쿠대학 전기 통신 연구소	東北大学電気通信研究所
	주식회사CTI사이언스 시스템	株式会社CTIサイエンスシステム
	오키 전기공업 주식회사	沖電気工業株式会社
	NTT컴 웨어 주식회사	NTTコムウェア株式会社
	넥스트컴 주식회사	ネクストコム株式会社
	NTT어드벤스 테크놀로지 주식회사	NTTアドバンステクノロジ株式会社
	시오지리시 협동기획부 정보추진과	塩尻市協働企画部情報推進課
	주식회사NAJ	株式会社NAJ
	NTT커뮤니케이션 주식회사 , 쿠라시키시	NTTコミュニケーションズ株式会社 `倉敷市
	오사카 교육 대학	大阪教育大学
6. 그 밖의 시스템	카시오 계산기 주식회사	カシオ計算機株式会社
	주식회사 히타치 빌딩 시스템	株式会社日立ビルシステム
	토시바 테크노 네트워크 주식회사	東芝テクノネットワーク株式会社
	KDDI주식회사	KDDI株式会社
	마츠시타 전기산업 주식회사 도쿄지사	松下電器産業株式会社東京支社
7. 관 련 정 보	독립행정법인 정보통신 연구기구	独立行政法人情報通信研究機構
	오므론 주식회사	オムロン株式会社
	아이산 테크놀로지 주식회사	アイサンテクノロジー株式会社
	주식회사YOZAN	株式会社YOZAN
	주식회사KDDI연구소	株式会社KDDI研究所
	이와키리에종 오피스 기업조합	いわきリエゾンオフィス企業組合
	기후시 교육위원회 학교지도실 교육연구소	岐阜市教育委員会学校指導室教育研究所
총 187 건 (219건 中 중복 수 제외)		

부록 2. 일본의 은둔형 외톨이의 현황

1. 히키코모리(引きこもり)ー은둔형외톨이

사회생활에 적응하지 못하고 집안에만 틀어박혀 사는 병적인 사람들을 일컫는 용어이다. 1970년대부터 일본에서 나타나기 시작해, 1990년대 중반 이후부터 은둔형 외톨이들이 급격히 증가하면서 사회적 관심사가 되고 있다. 일본 후생성은 2001년부터 6개월 이상 이러한 증상을 보이는 사람들을 히키코모리로 분류하고 있다. 2006년 현재 일본에서 약 160만 명에 존재하다고 추정된다(http://plusd.itmedia.co.jp/mobile).

2. '신뢰감-서포트 센터' (http://1hikikomori.com)

1) 운영

비영리 시민단체인 <교육 르네상스>에서 운영: <교육 르네상스>는 아동과 청소년을 자녀로 둔 보호자를 대상으로 지역에서 교육 지원 사업을 실시하여, 그들의 건전한 육성을 도모함으로서 사회에 기여하는 것을 목적으로 하는 단체이다.

2) 목적

히키코모리(은둔형외톨이)인 사람과 카운셀러가 모바일 미디어의 문자를 통한 커뮤니케이션을 시도함으로써 문제를 해결하는 것이다.

3) 방법

신뢰감 · 서포트 센터는 11명의 스탭으로 구성된 작은 단체다. 임상 심리사, 심리 카운셀러, 퇴직 교사, 히키코모리(은둔형외톨이)에서 회복한 자원봉사자 등이 활동한다. 이 센터의 서비스는 간단하다. 히키코모리(은둔형외톨이) 상태에 있는 상담자는 휴대전화를 이용해서 센터에 문자 메일을 송신

하면, 센터에서는 카운슬러와 자원봉사자로 구성되는 총3인의 팀을 상담자 1인에게 배치한다. 히키코모리가 어디에 가든지 센터의 서버 웹사이트에 문자를 보내면, 3인 중 누구든지 내용을 체크해 적절한 답장을 함으로써 사회에 적응하도록 도와준다. 이 시스템은 일본 콤시스의 업무 매니지먼트 시스템 「원사이드 시스템」을 기초로 제작되었으며, 그 기업이 사회 복지를 위하여 무상으로 제공했다.

<부록2 - 표 1> 신뢰감·서포트 센터의 운영방식

쓰리 · 써포터제 (Three-Supporter System)	상담의 방법
A그룹: 키코모리(은둔형외톨이) 경험자 B그룹: 심리 카운셀링의 전문가 C그룹: 교육 카운셀러	퀵 · 카운셀링 : 간단한 상담 및 어드바이스(무료) 메일 · 카운셀링 상세한 상담 및 어드바이스(유료)

4) 협력하는 민간 파트너

일본 콤시스 주식회사
츠쿠바 카이세이 고등학교
학교 법인 TCC
NPO법인 사이타마 교육 지원 센터
NPO법인 신교육기구
NPO법인 종합 교육 지원 그룹S.S.C

부록 3. 일본의 휴대전화의 규제와 관련된 법제도

1. 휴대전화의 이용을 직접적으로 규제하는 법률은 운전 중에 사용을 금지하는 도로교통법(http://www.npa.go.jp/koutsuu/kikaku20/KaiseiQ_A.htm)과 항공기에서 사용을 금하는 개정항공법(http://www.mlit.go.jp/koku/kinaimeiwaku.htm)이 있다.

2. 에티켓으로서 철도 회사가 (전차나 열차 내에서) 사용의 자숙을 호소하고 있으며, 병원에서는 휴대전화 전자파가 의료기기에 미치는 부정적 영향을 고려하여 사용을 금지하고 있다. 한편 지금까지 병원 내에서 금지 장소가 많았지만, '의료기기에 영향이 없는 곳에서는 사용해도 괜찮다.' 로 여겨지는 곳도 있다.

3. 휴대전화에서 방출되는 전자파의 흡수율 즉 SAR(Specific Absorption Rate) 기준이 있으며, 시장에서 판매되기 전에 검사를 받아야 한다(http://www.soumu.go.jp/). NTT 도코모의 경우에 SAR을 홈페이지에서 공표하고 있다.

4. 부가적으로, 부모들이 휴대전화를 이용한 자녀가 유해한 웹사이트에 접근하는 것을 방지하는 오사카부의 조례가 있다 (www.pref.osaka.jp/koseishonen/jorei_public/).

부록 4. 일본의 유비쿼터스넷 사회로 해결해야 하는 과제 중 청소년 관련 사항

우선과제분야	해결해야 할 우선 테마	U-Japan으로 해결 가능한 과제 및 대표적 솔루션의 예
1. 국민생활분야	안전,안심인 생활 환경 실현 (69.2%)	· 재해시 신속, 정확한 정보 공유화 – 재해시안부확보시스템, – 재해상황리얼타임배신(配信)시스템 · 일상 방범 체제강화: 방범통보시스템
	다양한 커뮤니티 활동 실현 (30.0%)	· 고령자, 장애자의 사회참가의 촉진과 자립지원 – 고령자생활서포트시스템 – 개호(介護)시설등시스템 – 고령자스킬고도활용시스템 · 아이부터 고령자까지 연령층에 있어 세대간의 교류의 활성화 : 지역 온라인 게시판 시스템 · 가족이나 친구간의 교류 활성화 : 지역온라인게시판 시스템
4. 교육인재 육성분야	평생학습의 보급 (19.6%)	· 강좌의 내용과 모집방법, 시설의 장소 등, 필요한 정보 제공 – 인터넷시민숙(市民塾)시스템 · 강좌나 강연 등에 이용하는 시설, 장소의 확보 · 평생학습에 관계한 지도자, 강사, 봉사자 등 육성
5. 취로(就勞), 노무(勞務) 분야	취직 기회의 거대와 다각화 (38.0%)	· 중고생 층의 재취직 지원 – 이직재취직시스템 · 청년층의 실업문제 해결 – 취직토탈지원시스템 · 고용기회 거대 – 취직토탈지원시스템

* 주: 괄호 안의 수치는 6천명 규모의 생활자 설문조사를 실시, 「2010년을 향해 일본사회가 임해야 할 중요 테마」 17개 중 각 항목의 비율 결과(http://www.soumu.go.jp/menu_02/ict/u-japan/index2.html)

학교코드 반코드

□□□-□□□□

부록 5. 청소년의 모바일 미디어 이용현황 조사

안녕하십니까?

국무총리 산하의 한국청소년개발원은 1989년에 설립된 정부출연 연구기관으로, 청소년에 관한 연구개발 등 다양한 사업을 수행하고 있습니다.

본원에서는 청소년의 휴대전화 이용현황과 영향을 파악하기 위해 '청소년 휴대전화 실태조사' 를 실시하고 있습니다.

본 설문결과는 바람직한 청소년의 휴대전화 이용 정책수립을 위한 중요한 자료로 활용될 것입니다. 아울러, 본 설문조사를 통해 얻은 정보는 본 조사이외의 다른 목적으로 절대 사용되지 않을 것이며, 설문결과는 컴퓨터로 처리되므로 응답에 대한 비밀은 보장됩니다.

여러분의 성실한 답변은 우리나라 청소년 휴대전화 이용문화 발전에 크게 이바지할 것입니다. 여러분이 평소 느낀 바를 솔직하고 정확하게 빠짐없이 응답해 주시면 대단히 고맙겠습니다.

궁금한 사항이 있으시면 전화나 전자우편으로 연락주시기 바랍니다. 최선을 다하여 성심성의껏 도와드리겠습니다.

2006. 6

한국청소년개발원

서울시 서초구 우면동 142번지 한국청소년개발원(우 137-715)
성윤숙 부연구위원 (☏ 02-2188-8823 / FAX : 2188-8829)
(@ : first1004@youtnet.re.kr)

※ 다음 질문은 여러분의 일반적인 휴대전화 이용에 대한 질문입니다. 문항을 잘 읽으시고 해당되는 것을 골라 해당번호에 표시하여 주시가 바랍니다.

1. 현재 휴대전화를 이용하고 있습니까?
① 예 (2번으로 가세요) ② 아니오(응답하지 마십시오)

2. 휴대전화를 언제부터 사용하셨습니까?
( )년 ( )월 (총 개월)

3. 월 평균 휴대전화 이용요금(통화, 문자, 무선인터넷 등 모든 서비스 포함)은 어느 정도입니까?
( )원 정도

4. 휴대전화로 하루 평균 문자를 보내는 횟수는 얼마나 됩니까? ( ) 회

5. 문자를 많이 보내는 시간은?
① 학교 수업시간 ② 학교 쉬는 시간 ③ 오전 학교 등교 시간
④ 오후 방과 후 ⑤ 밤 시간에 ⑥ 기타 ( )

6. 요금제는 어떠한 것을 쓰고 있습니까?
① 일반요금제(쓰는 만큼 부과하는 것)
② 청소년전용요금제(예: SK 텔레콤 ting, KTF bigi, LG텔레콤 카이홀맨)
☞ 6-1번으로 가세요
③ 잘 모른다
④ 기타 ( )

6-1. 청소년 전용 요금제를 쓰고 있는 경우 요금한도를 다 사용하여 요금이 부족할 때는 어떻게 합니까?

① 별도로 요금을 충전하여 사용한다

☞ 6-2번으로 가세요

② 친구나 가족 등 다른 사람 전화를 빌려서 사용한다

③ 부족한 적이 없다

④ 다른 기능은 쓰지 않고 받기 기능만 사용한다

⑤ 기타 ( )

6-2. 요금한도를 다 사용하여 별도로 요금을 충전하는 경우 부모님의 동의나 허락을 받고 요금을 충전합니까?

① 받는다 ② 받지 않는다

7. 휴대전화 사용 중에 과도한 요금으로 어려움을 겪은 적이 있습니까?

① 예 (8번으로 가세요) ② 아니오(9번으로 가세요)

8. 휴대전화 요금 문제의 어려움이 구체적으로 어떤 문제였습니까?

① 국내통화료 ② 문자메시지 ③ 음악일정로드 및 인터넷 요금

④ 게임 ⑤ 동영상 ⑥ 수신자 부담 전화

⑦ 기타 ( )

9. 무선인터넷 접속 요금이 별도로 부과된다는 사실을 알고 있습니까?

① 예 ② 아니오

10. 다음 중 휴대전화를 주로 어떤 용도로 사용하십니까? 왼쪽의 각 문항을 읽고 자신에게 해당되는 번호에 ∨표시하여 주세요.

문 항	전혀 사용 안함	사용 하지 않는편	보통	약간 사용	매우 많이 사용
안부	①	②	③	④	⑤
의사전달/공지사항 전달	①	②	③	④	⑤
전화통화	①	②	③	④	⑤
MP3(음악/노래 감상)	①	②	③	④	⑤
생활 속의 카드결제 수단으로 사용(교통카드, 은행결제, 공과금 결제, 신용카드 등)	①	②	③	④	⑤
게임(만화보기, 고스톱, 타이쿤, 포카, 바둑, 장기 등)	①	②	③	④	⑤
문자	①	②	③	④	⑤
수다떨기	①	②	③	④	⑤
사진찍기/동영상 촬영	①	②	③	④	⑤
정보교환	①	②	③	④	⑤
알람/모닝콜/시간보기	①	②	③	④	⑤
위치파악	①	②	③	④	⑤
일정 관리 및 기념일 확인	①	②	③	④	⑤
채팅(메신저, 팝업 등)	①	②	③	④	⑤
동영상 보기(뮤직비디오, 영화, 성인물 등)	①	②	③	④	⑤
DMB(TV, 스포츠, 위성방송 등)	①	②	③	④	⑤

11. 휴대전화 무선인터넷(네이트, 매직엔 등)에 접속하여 다음과 같은 서비스를 어느 정도 사용하십니까? 왼쪽의 각 문항을 읽고 자신에게 해당되는 번호에 ∨표시하여 주세요.

문 항	전혀 사용 안함	사용 하지 않는편	보통	약간 사용	매우 많이 사용
교통, 날씨, 운세 등 정보서비스	①	②	③	④	⑤
영화 등 예매	①	②	③	④	⑤
벨소리 다운로드(컬러링)	①	②	③	④	⑤
캐릭터 다운로드	①	②	③	④	⑤
이메일 확인	①	②	③	④	⑤
채팅	①	②	③	④	⑤
쿠폰 다운로드(복권)	①	②	③	④	⑤
은행업무(이체/지로, 조회, 신용카드, 교통카드)	①	②	③	④	⑤
모바일 게임	①	②	③	④	⑤
동영상(TV, 뮤직비디오, 스포츠, 연예프로 등)	①	②	③	④	⑤
MP3 음악다운로드	①	②	③	④	⑤
친구찾기	①	②	③	④	⑤

12. 휴대전화를 이용하는 이유는 무엇입니까? 왼쪽의 각 문항을 읽고 자신에게 해당되는 번호에 ∨표시하여 주세요.

내가 휴대전화를 이용하는 이유는:	전혀 아니다	아닌 편이다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
최신 유행을 따르는 사람이라는 인상을 주기 위하여	①	②	③	④	⑤
내가 어떤 장소에 있더라도 연락할 수 있으므로	①	②	③	④	⑤
학교 선생님과 연락하거나 대화를 나누기 위하여	①	②	③	④	⑤
그냥 누군가와 대화하고 싶어서	①	②	③	④	⑤
수업시간에 친구를 깜짝 놀라게 해주려고	①	②	③	④	⑤
조언이나 도움을 받기 위하여	①	②	③	④	⑤
위험상황이나 비상시에 대비할 수 있으므로	①	②	③	④	⑤
주위에서 일어나는 일에 대한 최근 소식을 알기 위하여	①	②	③	④	⑤
남보다 좋은 것을 가지고 있음을 자랑하기 위하여	①	②	③	④	⑤
공중전화를 찾아서 돌아다녀야 할 필요가 없으므로	①	②	③	④	⑤
여행이나 공연과 같은 행사에 필요한 표를 사기 위하여	①	②	③	④	⑤
나와 친한 사람들과 대화하기 위하여	①	②	③	④	⑤
내게 필요한 생활정보를 얻기 위하여	①	②	③	④	⑤
사람들이 내게 즉시 연락할 수 있도록	①	②	③	④	⑤
필요한 정보를 신속하게 얻기 위하여	①	②	③	④	⑤
신제품을 가지면 선망의 대상이 되므로	①	②	③	④	⑤
내가 원하는 사람과 언제든지 연락할 수 있으므로	①	②	③	④	⑤
내게 필요한 일을 처리하기 위하여	①	②	③	④	⑤
누군가와 같이 시간을 보내기 위하여	①	②	③	④	⑤
상품이나 서비스에 대한 정보를 얻기 위하여	①	②	③	④	⑤
가족들 중 누가 몸이 불편할 때 즉시 도움이 되기 위하여	①	②	③	④	⑤
다른 사람에게 뒤지지 않기 위하여	①	②	③	④	⑤
가족 구성원과 연락을 하기 위하여	①	②	③	④	⑤
불필요한 외출 기회를 만들지 않기 위하여	①	②	③	④	⑤
무료한 시간을 벗어나기 위하여	①	②	③	④	⑤
물건을 주문하거나 일정을 예약하기 위하여	①	②	③	④	⑤
사람들에게 나를 세련되게 보이기 위하여	①	②	③	④	⑤
자주 만나지 못하는 사람들과 연락하기 위하여	①	②	③	④	⑤
일정을 세우거나 변경하기 위하여	①	②	③	④	⑤
사람들에게 정보를 주거나 조언을 하기 위하여	①	②	③	④	⑤
휴대전화를 가지고 있어야 다른 사람들과 어울릴 수 있어서	①	②	③	④	⑤
교통체증이 심할 때 약속시간에 늦는다고 알려줄 수 있어서	①	②	③	④	⑤
사람들의 안부를 묻기 위하여	①	②	③	④	⑤
주위 사람들이 모두 가지고 있으므로	①	②	③	④	⑤
언제 어디서든 연락하기 편해서	①	②	③	④	⑤
심심할 때 게임 등을 하면서 시간을 보내기 위해	①	②	③	④	⑤
심심해서 지루함을 달래려고	①	②	③	④	⑤
사진도 찍고 노래도 들을 수 있어서	①	②	③	④	⑤
수업시간에 선생님 몰래 휴대전화를 하면서 스릴을 느끼기 위해서	①	②	③	④	⑤

※ 다음은 다양한 휴대전화 이용행태에 관한 질문입니다. 각 항목별로 여러분의 느낌이나 생각과 가장 일치하는 곳에 ∨표시하여 주세요.

13. 휴대전화를 학교에서는 어떻게 사용하고 있습니까? 왼쪽의 각 문항을 읽고 자신에게 해당되는 번호에 ∨표시하여 주세요.

문 항	전혀 아니다	아닌 편이다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
가져가지 않는다	①	②	③	④	⑤
꺼두었다가 휴식시간이나 점심시간에만 사용한다	①	②	③	④	⑤
수업시간에도 몰래 친구와 문자를 주고 받는다	①	②	③	④	⑤
항상 휴대전화를 켜놓고 이용한다	①	②	③	④	⑤

14. 평상시 휴대전화를 어떻게 사용하십니까? 왼쪽의 각 문항을 읽고 자신에게 해당되는 번호에 ∨표시하여 주세요.

문 항	전혀 아니다	아닌 편이다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
버스나 지하철, 음식점, 서점 등 공공장소에서 휴대전화를 진동상태로 둔다	①	②	③	④	⑤
버스나 지하철에서 전화할 때 다른 사람을 별로 신경쓰지 않는다	①	②	③	④	⑤
집에서 전화를 쓸 때 유선전화가 있어도 휴대전화로 통화한다	①	②	③	④	⑤

15. 휴대전화를 이용하면서 다음과 같은 피해를 경험한 적이 있습니까? 왼쪽의 각 문항을 읽고 자신에게 해당되는 번호에 ∨표시하여 주세요.

문 항	전혀 아니다	아닌 편이다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
휴대전화로 악의적인 내용(욕설, 위협, 끔찍한 동영상 등)의 문자를 받은 적이 있다	①	②	③	④	⑤
휴대전화로 집단 괴롭힘을 당한 경험이 있다	①	②	③	④	⑤
내 동의없이 카메라폰으로 사진을 찍힌 적이 있다	①	②	③	④	⑤
내 동의없이 동영상을 촬영당한 적이 있다	①	②	③	④	⑤
귀찮은 상대로부터 문자메시지를 받아본 경험이 있다	①	②	③	④	⑤
휴대전화로 다른사람에게서 원하지 않는 스팸(음란, 대출광고 등)을 받아본 적이 있다	①	②	③	④	⑤

16. 휴대전화를 이용하면서 다음과 같은 경험을 한 적이 있습니까? 왼쪽의 각 문항을 읽고 자신에게 해당되는 번호에 ∨표시하여 주세요.

문 항	전혀 아니다	아닌 편이다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
휴대전화로 악의적인 내용(욕설, 위협, 끔찍한 동영상 등)의 문자를 보낸 적이 있다	①	②	③	④	⑤
휴대전화로 집단 괴롭힘을 행한 경험이 있다	①	②	③	④	⑤
상대방의 동의없이 카메라폰으로 사진을 찍은 적이 있다	①	②	③	④	⑤
상대방의 동의없이 동영상을 촬영한 적이 있다	①	②	③	④	⑤
귀찮아 하는 상대방에게 문자메시지를 보내본 경험이 있다	①	②	③	④	⑤
스스로 휴대전화 무선인터넷을 이용해 음란물을 찾아본 경험이 있다	①	②	③	④	⑤
휴대전화로 음란물을 다른 사람에게 보낸 적이 있다	①	②	③	④	⑤
스팸을 보낸 경험이 있다	①	②	③	④	⑤
휴대전화로 커닝을 한 경험이 있다	①	②	③	④	⑤

17. 휴대전화를 이용하면서 일어날 수 있는 문제점이 있다면 무엇입니까? 왼쪽의 각 문항을 읽고 자신에게 해당되는 번호에 ∨표시하여 주세요.

문 항	전혀 아니다	아닌 편이다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
060 등 성인서비스	①	②	③	④	⑤
집중력 저하	①	②	③	④	⑤
욕설	①	②	③	④	⑤
스팸메일(행운쪽지, 폭탄문자 등)	①	②	③	④	⑤
문자중독	①	②	③	④	⑤
과다한 요금사용	①	②	③	④	⑤
성적 하락	①	②	③	④	⑤
커닝	①	②	③	④	⑤
언어파괴 현상	①	②	③	④	⑤
모바일 게임중독	①	②	③	④	⑤

18. 휴대전화 이용시 나타나는 현상과 관련된 문항입니다. 왼쪽의 각 문항을 읽고 자신에게 해당되는 번호에 ∨표시하여 주세요.

문 항	전혀 아니다	아닌 편이다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
휴대전화가 오랫동안 울리지 않으면 벨이 제대로 설정되었는지 확인한다	①	②	③	④	⑤
다른 사람의 벨소리를 자신의 벨소리로 착각하는 증세를 보인다	①	②	③	④	⑤
화장실에 가거나 목욕중일 때도 한켠에 휴대전화를 두지 않고는 못 견딘다	①	②	③	④	⑤
때와 장소를 가리지 않고 문자를 날린다	①	②	③	④	⑤
수업 중에도 선생님 몰래 한손으로 능숙하게 문자를 보내며 친구들과 문자로 대화를 나눈다	①	②	③	④	⑤
수업 중에 다른 학교 친구나 다른 반 친구에게 문자메시지를 보낸다	①	②	③	④	⑤
통화하는 것보다 문자메시지 사용이 훨씬 편하다	①	②	③	④	⑤

문 항	전혀 아니다	아닌 편이다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
특별히 문자나 전화가 오지 않아도 휴대전화를 계속 꺼내서 확인하고 길거리를 걸어갈 때도 휴대전화의 액정을 보며 걸어간다	①	②	③	④	⑤
휴대전화 사용 시간을 줄이려고 해보았지만 실패한다	①	②	③	④	⑤
실제로 사람을 만나서 말하는 것보다 휴대전화로 통화하는 것이 더 좋다	①	②	③	④	⑤
주위 사람들이 내가 휴대전화 사용을 너무 오래한다고 많이 지적한다	①	②	③	④	⑤
휴대전화 사용에 대한 기분 좋은 생각을 하면서 일상사의 괴로움을 잊는다	①	②	③	④	⑤
휴대전화가 없다면 내 인생에 재미있는 일이란 없다	①	②	③	④	⑤
휴대전화 사용을 줄여야 한다는 생각이 끊임없이 들곤 한다	①	②	③	④	⑤
예상보다 2-3배 많은 휴대전화 사용료를 낸 적이 있다	①	②	③	④	⑤
단지 기분전환을 위해 휴대전화를 사용한 적이 있다	①	②	③	④	⑤
휴대전화를 사용하고 있을 때 마음이 제일 편하다	①	②	③	④	⑤
휴대전화 사용으로 인해 돈을 더 많이 쓰게 된다	①	②	③	④	⑤
휴대전화를 소지하고 있지 않을 때, 어떤 중요한 전화가 올까하는 생각에 불안하고 초조하다	①	②	③	④	⑤
만약 휴대전화를 다시 쓸 수 없게 된다면 견디기 힘들 것이다	①	②	③	④	⑤
휴대전화를 사용하고 있지 않을 때에도 휴대전화에서 나오는 소리가 들리는 것 같다	①	②	③	④	⑤
휴대전화를 사용하다가 그만 두면 또 휴대전화를 쓰고 싶다	①	②	③	④	⑤
밤새 휴대전화를 사용하느라 잠을 못 잔 적이 있다	①	②	③	④	⑤
휴대전화를 사용하고 있지 않을 때에도 휴대전화에 대한 생각이 자꾸 떠오른다	①	②	③	④	⑤
가족과 있는 것보다 휴대전화를 사용하는 것이 더 즐겁다	①	②	③	④	⑤
휴대전화 사용불가 지역에 있으면 왠지 불안하다	①	②	③	④	⑤

19. 평소 휴대전화를 어떻게 사용하십니까? 왼쪽의 각 문항을 읽고 자신에게 해당되는 번호에 ∨표시하여 주세요.

문 항	전혀 아니다	아닌 편이다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
휴대전화번호를 가족이나 절친한 친구 등 꼭 필요한 사람에게만 가르쳐 준다	①	②	③	④	⑤
내가 휴대전화로 통화하는(문자메시지를 주고받는) 상대방은 나와 친하고 자주 만나는 사람이다	①	②	③	④	⑤
나는 친하지 않은 사람과도 문자메시지를 주고 받는다	①	②	③	④	⑤
문자 보내는 대상이 정해져 있다	①	②	③	④	⑤
되도록 음성통화보다는 문자로 대화한다	①	②	③	④	⑤

20. 다음은 휴대전화를 사용한 이후 일상적인 생활이 어떻게 변화되었는지를 묻는 질문입니다. 왼쪽의 각 문항을 읽고 자신에게 해당되는 번호에 ∨표시하여 주세요.

문 항	전혀 아니다	아닌 편이다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
휴대전화 사용 후 주의가 산만하고 집중이 안 된다	①	②	③	④	⑤
휴대전화 사용 후 성적이 떨어졌다	①	②	③	④	⑤
휴대전화 사용 후 문자를 많이 써서 부모님께 혼났다	①	②	③	④	⑤
휴대전화 사용 후 세상 돌아가는 소식을 잘 알게 되었다	①	②	③	④	⑤
휴대전화 사용 후 공부시간이 감소했다	①	②	③	④	⑤
휴대전화 사용 후 인터넷 이용시간이 감소했다	①	②	③	④	⑤
휴대전화 사용 후 부모님과의 대화가 감소했다	①	②	③	④	⑤
휴대전화 사용 후 동성친구와의 만남이 감소했다	①	②	③	④	⑤
휴대전화 사용 후 이성친구와의 만남이 감소했다	①	②	③	④	⑤
휴대전화 사용 후 고민거리가 감소했다	①	②	③	④	⑤
휴대전화 사용 후 말다툼이 감소했다	①	②	③	④	⑤
휴대전화 사용 후 스트레스가 감소했다	①	②	③	④	⑤
휴대전화 사용 후 자주 흥분을 하고 짜증을 낸다	①	②	③	④	⑤
휴대전화 사용 후 문자를 많이 보내 손이 아프다	①	②	③	④	⑤
휴대전화 사용 후 틈만 나면 문자가 왔나 안왔나 확인한다	①	②	③	④	⑤

21. 다음은 여러분의 자아상에 관한 질문입니다. 다음 질문의 내용은 평소에 여러분이 생각하고 느끼는 일들과 얼마나 비슷합니까? 자신에게 가장 잘 맞다고 생각하는 번호에 ∨표시하여 주세요.

문 항	전혀 아니다	아닌 편이다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
나는 쉽게 이성을 잃는다(화를 낸다)	①	②	③	④	⑤
부모님은 다른 형제의 편을 들 때가 많다	①	②	③	④	⑤
여자아이들은 나를 따분하다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
나는 여러 사람이 모이는 곳에 가면 거북하게 느낀다	①	②	③	④	⑤
부모님들은 장차 나에게 실망하게 될 것이다	①	②	③	④	⑤
나는 내가 마음만 먹으면 무엇이든 배울 수 있다	①	②	③	④	⑤
나는 우리 아버지가 쓸모없는 사람이라는 생각을 자주 한다	①	②	③	④	⑤
나는 부모님들을 이해하기 힘들다	①	②	③	④	⑤
나는 내 부모님을 대체로 믿을 수 없다	①	②	③	④	⑤
무슨 일이든지 대체로 다른 사람들이 하는 만큼 나도 잘 할 수 있다	①	②	③	④	⑤
나는 내 뜻대로 되지 않으면 난폭해진다	①	②	③	④	⑤
우리 부모님들은 대체로 사이가 좋다	①	②	③	④	⑤
남들이 나를 좋아하지 않는다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
부모님이 엄하게 할 때는 화가 매우 나지만 부모님의 의견이 옳다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
새 친구를 사귀는 것이 매우 힘들다	①	②	③	④	⑤
심리적으로 압박감을 느낄 때도 나는 침착하다	①	②	③	④	⑤
내가 커서 가정을 이루면 적어도 몇 가지는 우리 집과 비슷할 것이다	①	②	③	④	⑤
나는 친구 사귀기가 심하게 힘들다	①	②	③	④	⑤
가족들이 어떤 결정을 할 때 나도 한몫을 한다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
나는 대체로 화를 잘 낸다	①	②	③	④	⑤
우리 부모님은 대체로 나에게 너그럽다	①	②	③	④	⑤
나는 내 또래의 친구들과 함께 있는 것보다는 혼자 있는 것이 더 좋다	①	②	③	④	⑤
나는 마음먹은 일은 꼭 한다	①	②	③	④	⑤
여자아이들은 나를 매력적이라고 생각한다	①	②	③	④	⑤

문 항	전혀 아니다	아닌 편이다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
대체로 내가 집에서 귀찮은 존재라고 생각한다	①	②	③	④	⑤
나는 아버지와 어머니 중에서 어느 한분을 더 좋아한다	①	②	③	④	⑤
남들과 같이 있으면 기분이 좋다	①	②	③	④	⑤
내 부모님들은 나를 부끄럽게 생각한다	①	②	③	④	⑤
나는 조용한 사람이다	①	②	③	④	⑤
낯선 상황에 가면 어떻게 해야 할지를 모를 때가 가끔 있다	①	②	③	④	⑤
나는 길을 떠나고 싶을 때가 있다	①	②	③	④	⑤
삶이란 해결될 수 없는 문제들이 끝없이 계속되는 것이다	①	②	③	④	⑤
나는 결정할 수 있는 능력이 있다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
나는 오랫동안 부모님을 원망해 왔다	①	②	③	④	⑤
나는 아무 재능도 없는 것 같다	①	②	③	④	⑤
우리 부모님은 대체로 나를 만족스럽게 생각한다	①	②	③	④	⑤
친구를 사귀는 데 특별한 어려움은 없다	①	②	③	④	⑤
나는 나의 어머니가 쓸모없는 사람이라는 생각을 자주 한다	①	②	③	④	⑤
나는 앞날이 기다려진다	①	②	③	④	⑤
나는 보통 자제하는 편이다	①	②	③	④	⑤
나는 여러 사람들과의 모임에서 즐겁게 지낸다	①	②	③	④	⑤
나는 어른이 되는 것이 두렵다	①	②	③	④	⑤
나는 그들이 내게 한 일 때문에 내가 결코 용서하지 못할 사람들이 있다	①	②	③	④	⑤
나는 어려운 상황에 대처할 능력이 없다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
나는 때때로 해서는 안되는 줄 알면서도 할 수밖에 없는 일이 있다	①	②	③	④	⑤

22. 다음은 귀하가 휴대전화를 사용하는 것에 대해서 주변 사람들이 어떤 반응을 보이는지에 관한 질문입니다. 왼쪽의 각 문항을 읽고 자신에게 해당되는 번호에 ∨표시하여 주세요. 부모, 형제자매가 없는 경우, “해당 없음” 칸에 ∨표시하면 됩니다.

문 항	전혀 아니다	아닌 편이다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다	해당 없음
나에게 **중요한 사람(들)**은 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각한다	①	②	③	④	⑤	( )
나의 **아버지**께서는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각하신다	①	②	③	④	⑤	( )
나의 **어머니**께서는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각하신다	①	②	③	④	⑤	( )
나의 **형님(들)/오빠(들)**은 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각하신다	①	②	③	④	⑤	( )
나의 **누님(들)/언니(들)** 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각하신다	①	②	③	④	⑤	( )
나의 **남동생(들)**은 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각한다	①	②	③	④	⑤	( )
나의 **여동생(들)**은 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각한다	①	②	③	④	⑤	( )
나와 **가장 친한 친구**는 내가 휴대전화를 사용해도 된다고 생각한다	①	②	③	④	⑤	( )

※ 다음은 여러분에 관한 질문입니다. 다음 각 문항을 잘 읽고 해당되는 사항을 골라 ∨표시하여 주시거나 ( ), □ 속에 직접 적어주시기 바랍니다.

1. 출생 년도는? ( ) 년도

2. 성별은?

① 남 ② 여

3. 귀하를 포함한 가족 수는 몇 명입니까? ( ) 명

4. 학교와 학년은? (해당되는 곳에 ○표를 하세요)

① 중학교 (1학년, 2학년, 3학년)

② 실업계고등학교 (1학년, 2학년, 3학년)

③ 인문계고등학교 (1학년, 2학년, 3학년)

5. 귀하가 살고 있는 곳은?

① 특별시(서울)

② 광역시(인천, 대전, 부산, 울산, 대구, 광주)

③ 시·군

6. 우리나라 국민들의 일반적인 생활수준에 비추어 볼 때, 귀하 가정의 경제 수준은 다음 중 어디에 해당된다고 생각하십니까?

① 매우 잘사는 편 ② 대체로 잘 사는 편 ③ 보통 수준

④ 대체로 못사는 편 ⑤ 매우 못사는 편

7. 귀하의 최근 학교 성적은?

① 상위권(매우 잘 하는 편이다)

② 중상위권(잘 하는 편이다)

③ 중위권(중간 정도이다)

④ 중하위권(잘 하지 못하는 편이다)

⑤ 하위권(아주 못하는 편이다)

8. 귀하가 생각하는 귀하 부모님의 자녀양육태도는 어떻습니까?

① 민주적(자녀의 의견 존중하고 상의한 후 결정)

② 독재적(자녀의 의견 무시, 부모 의견대로만 함)

③ 허용적(자녀의 의견 존중하고 허락)

④ 방임적(자녀가 하는 일에 별 관심 없이 그냥 내버려 둠)

9. 부모님의 직업을 <보기>에서 찾아 각 항목에 해당되는 번호를 적어 주세요.

<보기 : 직업>
① 안 계심(돌아가심)
② 일반사무직(회사원, 사무직, 기술직, 초·중·고교 교사, 항해사, 공무원, 경찰, 군인 등)
③ 전문직(연구직, 의사, 변호사, 교수, 예술가 등)
④ 자영업(소규모 장사, 개인택시운전사 등)
⑤ 생산/기술직(운전기사, 기능공, 목공, 요리사 등)
⑥ 판매/서비스직(상점 점원 및 외판원 등)
⑦ 단순노무직(토목관계 현장 작업, 청소부, 수위 등)
⑧ 관리직(5급 이상 고급공무원, 기업체 부장이상의 지위, 교장)
⑨ 농/임/어업
⑩ 주부(주로 가사에만 종사하는 부인)
⑪ 무직
⑫ 기타

	직 업
아버지	
어머니	

10. 부모님의 학력을 보기에서 찾아 각 항목에 해당되는 번호를 적어 주십시오.

<보기 : 최종학력>
① 안 계심(돌아가심)
② 초등학교 졸업 이하
③ 초등학교 졸업
④ 중학교 중퇴 혹은 졸업
⑤ 고등학교 중퇴 혹은 졸업
⑥ 전문대 중퇴 혹은 졸업
⑦ 대학교 중퇴 혹은 졸업
⑧ 대학원 중퇴 혹은 졸업

	학력
아버지	
어머니	

♣ 끝까지 성실하게 응답하여 주셔서 대단히 고맙습니다 ♣

부록 6. 청소년의 휴대전화 이용에 관한 청소년용 질문지

안녕하십니까?

국무총리 산하의 한국청소년개발원은 1989년에 설립된 정부출연 연구기관으로, 청소년에 관한 연구개발 등 다양한 사업을 수행하고 있습니다.

본원에서는 청소년의 휴대전화 이용현황과 영향을 파악하기 위해 '청소년 휴대전화 실태조사' 를 실시하고 있습니다.

본 설문결과는 바람직한 청소년의 휴대전화 이용 정책수립을 위한 중요한 자료로 활용될 것입니다. 아울러, 본 설문조사를 통해 얻은 정보는 본 조사이외의 다른 목적으로 절대 사용되지 않을 것이며, 설문응답에 대한 비밀은 보장됩니다.

여러분의 성실한 답변은 우리나라 청소년 휴대전화 이용문화 발전에 크게 이바지할 것입니다. 여러분이 평소 느낀 바를 솔직하고 정확하게 빠짐없이 응답해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

* 다음의 질문에 여러분의 생각을 자유롭게 적어주세요.

1. 하루에 휴대전화는 평균 몇 분 정도 사용 하나요?

2. 휴대전화를 쓰게된 계기는 무엇인가요?

3. 휴대전화비는 어떻게 마련했나요?

4. 휴대전화를 자주 하는 이유는 무엇인가요?

5. 휴대전화를 이용 못하면 불안하거나 우울한 적이 있었나요? 있다면 그 이유는?

6. 휴대전화에 열중하는 자신의 모습을 후회한 적이 있나요? 있다면 그 이유는 무엇인가요?

7. 휴대전화 중 어떤 서비스(문자, 게임, 음악 감상 등)를 좋아하나요? 그 이유는 무엇인가요?

8. 수업 시간에 친구들에게 문자를 보낸 적이 있나요?

9. 휴대전화를 시작하고 나서 자신에게 생긴 안좋은 점은 무엇인가요?

10. 주로 휴대전화를 어디에서 사용합니까?(집, 학교)

11. 휴대전화를 이용해 커닝을 하는 것에 대해 어떻게 생각하나요?

12. 여가를 어떻게 보내나요?

13. 휴대전화이용시, 제일 얄미운 사람들은 어떤 사람들인가요?

14. 휴대전화를 즐기면서 자신의 성격에 어떤 변화가 생겼나요?

15. 휴대전화를 하면서 자신의 일상생활에 변화가 생겼다면 어떤 것이 있나요?

16. 현재 자신의 성격은?

17. 휴대전화하면서 가장 많이 생각하는 것은 무엇인가요?

18. 현실의 자신 모습에서 가장 고치고 싶은 습관이나 단점은?

19. 휴대전화의 매력은 무엇입니까?

20. 휴대전화를 줄이기 위해 노력한 적이 있습니까?

21. 줄이기위해 노력했다면 그 이유는 무엇입니까?

22. 휴대전화하면서 주변 사람들과 갈등이 있습니까?

23. 자신이 알고 있는 휴대전화 중에 중독성이 가장 심하다고 생각하는 것은 무엇입니까?

24. 휴대전화가 중독성이 강한 점들에는 어떤 것들이 있습니까?

25. 평소에 자신의 감정을 잘 다스리나요?

26. 휴대전화하면서 가장 스릴 있을때는 언제인가요?

27. 휴대전화를 자제하기 위해 다른 사람과 상담을 한 적이 있나요?

28. 있다면 누구와 상담을 했나요?

29. 휴대전화를 하면서 휴대전화 예절을 잘 지키나요?

30. 휴대전화를 이용하면서 다른 사람을 배려하거나 예절이 필요하다고 생각하나요?

31. 휴대전화 이외에 자신이 가장 즐겨하는 놀이는? 그 이유는?

32. 부모님은 어떤 분이 신지?

33. 청소년들이 휴대전화를 사용하면서 일어날 수 있는 문제점이 있다면?

* 일반적인 사항

1. 성별:
2. 학교와 학년:
3. 연령:
4. 학급성적(최근 성적 기준)
   ① 1~10등 ② 11~20등 ③ 21~30등 ④ 31~40등 ⑤ 41등 이하
5. 한달 용돈:
6. 어머니 직업: 아버지 직업:
7. 거주 지역:

부록 7. 청소년의 휴대전화 이용에 관한 교사용 질문지

안녕하십니까?

국무총리 산하의 한국청소년개발원은 1989년에 설립된 정부출연 연구기관으로, 청소년에 관한 연구개발 등 다양한 사업을 수행하고 있습니다.

본원에서는 청소년의 휴대전화 이용현황과 영향을 파악하기 위해 청소년, 교사, 학부모를 대상으로 청소년 휴대전화 이용에 관한 심층면접을 실시하고 있습니다.

본 설문결과는 바람직한 청소년의 휴대전화 이용 정책수립을 위한 중요한 자료로 활용될 것입니다. 아울러, 본 설문조사를 통해 얻은 정보는 본 조사이외의 다른 목적으로 절대 사용되지 않을 것이며, **응답에 대한 비밀은 보장됩니다.**

여러분의 성실한 답변은 우리나라 청소년 휴대전화 이용문화 발전에 크게 이바지할 것입니다. 여러분이 평소 느낀 바를 **솔직**하고 **정확**하게 **빠짐없이** 응답해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

2006. 7

한국청소년개발원

주소 : (우 137-715) 서울시 서초구 우면동 142번지 한국교원단체총연합 빌딩 한국청소년개발원 1014호 (담당자 : 성윤숙 부연구위원)
(☏ 02-2188-8823, FAX 02-2188-8829)
(E-mail: first1004@youthnet.re.kr)

*** 다음의 질문에 선생님의 생각을 자유롭게 적어주세요.**

1. 학생들이 휴대전화를 이용하는 동기가 무엇이라고 생각하십니까?

2. 학생들이 평소에 휴대전화를 학교에 가져옵니까? 만약 가져온다면 그 이유는 무엇이라고 생각하십니까?

3. 학생들과 휴대전화 때문에 갈등이 생긴 적이 있습니까? 있다면 그 이유는 무엇입니까?

4. 학생들과 휴대전화 때문에 갈등이 생겼다면 어떻게 해결하십니까?

5. 학생들이 수업시간에 문자를 보내거나 휴대전화를 이용하는 사실을 알고 있습니까?

6. 학생들이 휴대전화를 이용하는 것이 학습에 방해가 된다고 생각하십니까? 그 이유는 무엇입니까?

7. 학생들이 휴대전화를 이용하는 것이 건강에 해롭다고 생각하십니까? 그 이유는 무엇입니까?

8. 학생들이 수업시간에 휴대전화를 이용할 경우 그 처벌은 어떻게 하십니까?

9. 학교에서 휴대전화와 관련하여 학생들을 지도할 때의 문제점은 무엇입니까?

10. 학교에서는 학생들의 휴대전화 소지에 관한 규칙을 정해놓고 있습니까?

11. 휴대전화 사용규칙을 정해놓았을 경우 그 내용은 무엇입니까? 규칙이 없다면 그 이유는 무엇입니까?

12. 평소에 학생들에게 휴대전화 이용이나 예절에 대한 이야기를 하는 편이십니까? 그렇다면 어떤 내용으로 이야기를 하십니까?

13. 학생들이 모바일 게임이나 휴대전화 문자에 중독증상이 있다고 생각하십니까? 그럴 경우 어떻게 대처하십니까?

14. 학생들과 휴대전화에 관해서 상담을 한 적이 있습니까? 있다면 어떤 내용이었습니까?

15. 학생들이 휴대전화를 이용한 이후로 학생들과의 관계에 변화가 있습니까? 그렇다면 어떻게 변화하였습니까?

16. 정부의 휴대전화 정책에 반영되었으면 하는 의견이 있다면 무엇입니까?

*** 일반적인 사항**

1. 성별:
2. 맡고 있는 학교와 학년(담임이 아닐 경우 과목):
3. 연령:
4. 교사경력:

부록 8. 청소년의 휴대전화 이용에 관한 학부모용 질문지

안녕하십니까?

국무총리 산하의 한국청소년개발원은 1989년에 설립된 정부출연 연구기관으로, 청소년에 관한 연구개발 등 다양한 사업을 수행하고 있습니다.

본원에서는 청소년의 휴대전화 이용현황과 영향을 파악하기 위해 청소년, 교사, 학부모를 대상으로 청소년 휴대전화 이용에 관한 심층면접을 실시하고 있습니다.

본 설문결과는 바람직한 청소년의 휴대전화 이용 정책수립을 위한 중요한 자료로 활용될 것입니다. 아울러, 본 설문조사를 통해 얻은 정보는 본 조사이외의 다른 목적으로 절대 사용되지 않을 것이며, **응답에 대한 비밀은 보장됩니다.**

여러분의 성실한 답변은 우리나라 청소년 휴대전화 이용문화 발전에 크게 이바지할 것입니다. 여러분이 평소 느낀 바를 **솔직**하고 **정확**하게 **빠짐없이** 응답해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

2006. 6.

한국청소년개발원

주소 : (우 137-715) 서울시 서초구 우면동 142번지 한국교원단체총연합 빌딩
한국청소년개발원 1014호 (담당자 : 성윤숙 부연구위원)
(☏ 02-2188-8823, FAX 02-2188-8829)
(E-mail: first1004@youthnet.re.kr)

*** 다음의 질문에 부모님의 생각을 자유롭게 적어주세요.**

1. 자녀에게 언제 휴대전화를 사주었습니까? 또는 자녀가 언제부터 휴대전화를 소지하게 되었습니까?

2. 자녀에게 휴대전화를 사준(또는 소지하게 된) 계기는 무엇입니까?

3. 자녀가 가지고 있는 휴대전화는 누구의 명의로 되어 있습니까? 그 이유는 무엇입니까?

4. 자녀와 휴대전화 때문에 갈등이 생긴 적이 있습니까? 있다면 그 이유는 무엇입니까?

5. 자녀와 휴대전화 때문에 갈등이 생긴 적이 있다면 그 갈등을 어떻게 해결하십니까?

6. 자녀가 학교에 휴대전화를 소지하고 가도록 허락하십니까? 허락하지 않으십니까? 그 이유는 무엇입니까?

7. 자녀가 휴대전화를 이용하는 것이 학습에 방해가 된다고 생각하십니까? 그 이유는 무엇입니까?

8. 자녀가 휴대전화를 이용하는 것이 자녀의 건강에 해롭다고 생각하십니까? 그 이유는 무엇입니까?

9. 집안에서 자녀에게 적용되는 휴대전화 사용 규칙이 있습니까?

10. 평상시에 자녀와 휴대전화 이용이나 예절에 대하여 이야기를 나누는 편입니까?

11. 자녀가 모바일 게임이나 휴대전화 문자에 중독증상이 있다고 생각하십니까? 그럴 경우 어떻게 대처하십니까?

12. 휴대전화 이용과 관련하여 자녀와 직접 상담을 하거나 다른 곳(학교, 전문상담소 등)에서 상담을 받아본 적이 있습니까?

13. 자녀가 휴대전화를 이용한 후에 가족관계에 변화가 생겼습니까?

14. 정부의 휴대전화 정책에 반영되었으면 하는 의견이 있다면 무엇입니까?

*** 일반적인 사항**

1. 성별:

2. 현재 자녀의 수:

3. 자녀의 학교명과 학년:

4. 연령:

5. 어머니의 직업:

6. 아버지의 직업:

7. 거주지역:

부록 9. 심층면접 내용

▣ 휴대전화를 가지고 있나요? 언제부터 가지게 됐나요?	
2: 네. 올해 2월부터요 1: 네. 저는 중학교 1학년 때부터.... 5: 네. 처음 사용한건 초등학교 5학년 때부터... 6: 어, 나랑 똑같아. 7: 네. 초등학교 졸업식 때 사가지구요 그때부터요 8: 네. 저는 중1이요 9: 중학교 2학년 때부터 중국갔다오자마자 바로...아니구나 고1때부터구나... 10: 중1... 11: 저는 중2요. 12: 저두요 중1때부터 13: 중학교 1학년 거의 끝날때쯤... 거의 한 3년? 3: 네. 제 동생은 저보다 더 빨리 사용했거 든요. 저는 한 2년정도 됐어요. 현재 2년 반 정도.. 질문자: 그러면 고등학교 1학년 때부터? 3: 네. 대략 그쯤에요. 질문자: 동생은 언제부터 사용했어요? 3: 지금 중3이니까요, 초등학교 졸업할 때 선물로 받았어요 질문자: 지금은 몇 학년이에요? 5,6,7,8: 3학년이요 질문자: 휴대전화를 사용한지 4년정도 됐네요? 5: 네 14: 이 기종이요? 아니면 처음부터요? 질문자: 아예 처음 쓴 기간이요 14: 초등학교 4학년 때... 13,15: 오오... 15: 부자였네 14: 초등학교 4학년 때 휴대전화 진짜 그거 이상했다구 플립에다가 흑백에다가 대포폰 무전기. 근데 그때 나 무전기 아니었다. 이렇게 여는거였다. 뚜껑... 13: 오오 냉장고? 14: 어, 냉장고, 지퍨...	질문자: 그럼 년수로 하면 몇 년이에요? 13: 한 7년 되겠네 14: 7년... 아니, 근데 중간에요. 한 1년 정도는 대충 안쓴거 같애요. 한 6년... 질문자: 왜 안썼는데요? 14: 휴대전화를 하두 망가뜨려가지구요... 15: 중2때요, 그때 처음 몇 개월 쓰다가 1년동안 안쓰다가... 질문자: 처음 썼을 때부터 지금까지 총 몇 년이요? 15: 3년...

▣ 휴대전화를 쓰게 된 계기는 무엇인가요?

1: 저는 부모님이 사주셨어요. 앞으로 공부 더 잘 하라고...
질문자: 연락을 위해서요? 아니면 그냥 쓰라고?
1: 그냥 쓰라고요
2: 저도 부모님이... 공부 열심히 하라고 사달라고 했는데요 성적이 올라가지고...
질문자: 그전에는 안 사준다고 하셨는데요?
2: 네
3: 일단 제가 집이 학교랑 거리가 멀어가지구요 평소엔 제가 사용하지 않으려고 했는데 동생이 있으니까 동생이 어딨는지 금방 알 수 있어요. 그리고 엄마도 학교가 머니까 저도 하나 있어야겠다 생각해가지고 사게 된 거에요. 언제 어디서든지 위치를 확인할 수 있으니까...
질문자: 집하고 학교 거리가 얼마나 되는데요?
3: 지하철 타고 20분...
질문자: 동생은요?
3: 동생은 가까워요. 근데 그냥 선물로 사줬어요.
5: 아빠가 어느날 그냥 사오시구요 딱 주셨어요. 그냥.
질문자: 선물로요?
5: 네, 선물로 주셨어요.
6: 갖고 싶어서... 사달라고 하니까 사주셨어요
7: 졸업선물로요
8: 저두요
질문자: 졸업선물로 부모님이 그냥 주신거에요. 아니면 특별한 이유가 있어서 주신거에요?
7: 그냥 졸업선물로요
질문자: 누가 사줬어요?
10: 엄마가...
질문자: 본인이 사달라고 말안했는데 어머니가 사주셨어요?
10: 사달라는 말 많이 했었는데요, 어느날 엄마가 저녁에 사왔어요.
질문자: 딸이라서 어머니가 불안해서 사주셨나보네요?
10: 네
질문자: 부모님께 사달라고 했나요?
11: 사주던데요
질문자: 그냥 사주셨어요?
11: 맞벌이라서요, 연락이 안되니까...
12: 엄마가 맞벌이 하셔가지구 그냥... 연락이 안되니까 사주셨어요.
15: 사고 싶었어요.
질문자: 그냥? 아무 이유없이?
15: 연락같은 거 할때도 불편하고...
14: 엄마의 위치추적 이유...
질문자: 지금도 위치추적 하고 있어요?
14: 지금은 안해요
질문자: 처음에는 했었어요?
14: 처음에는 막 싸돌아다니니까 했었는데 지금은 안해요
13: 처음에 사고 싶은 마음이 누구나 있긴 있죠. 어린 마음에... 근데 뭐지? 가출 막 계속 하고 그러니까요, 아빠가 '휴대전화 사주면 안나갈래?' 휴대전화 받고 또 나갔죠.

▣ 휴대전화 구입에 대한 부모님의 반응은 어떠한가요?	▣ 지금 휴대전화비는 누가 내고 있나요?
2: 안된다고 하다가. 성적 안나오니까 성적 오르면 사준다고.... 1: 처음엔 안사준다고 하다가..졸라서 사주셨어요 질문자: 휴대전화를 구입할 때 본인이 직접 구입하신 거에요? 부모님께서 사주신 거에요? 3: 부모님께서 사주셨어요. 질문자: 부모님께서 먼저 집하고 머니까 사주시겠다고 하셔서 사주신거에요? 그럼 부모님이 반대 같은 거 없이 사주셨겠네요. 3: 반대 왜 해요. 제가 필요가 없어가지고... 6: 엄마는 초등학생이 무슨 휴대전화냐면서 그랬는데요, 그냥 다 사주시는 아빠라서. 질문자: 선물로 받았으니까 부모님이 휴대전화를 구입할 때 반대하지는 않으셨겠네요? 7,8; 네 질문자: 누가 사줬어요? 본인이 사달라고 했어요? 9: 네 질문자: 그때 어머니의 반응은 어땠어요? 9: 알았어, 사줄게. 질문자: 정말요? 9: 제가 계속 졸랐어요. 질문자: 어머니가 개방적이신가봐요. 9: 가끔은 개방적이고 가끔은 보수적이에요 질문자: 설문조사한 거 보니까 엄마는 나만 미워한다고 쓴 것 같던데... 9: 맞아요, 엄마는 나만 미워해요. 질문자: 형제가 어떻게 되는데요? 9: 남동생 하나요. 질문자: 어머니가 휴대전화를 사준 후에는 별 말씀 없으셨나요? 9: 네. 거기다 돈 많이 나오면 끊어버린다.... 질문자: 부모님의 반응은 어땠어요? 11: 좋았겠죠? 처음엔. 15: 별로 뭐라고 안하던데 처음에 사달라고 하니까 좀 버팅기다가 사줬어요. 질문자: 안 사주신 이유가 뭐에요? 15: 휴대전화가 무슨 필요있냐고... 질문자: 다른 분들은 부모님이 먼저 사주신거에요? 13: 사달라고 몇 번 하긴 했죠. 아빠가 말해놓고 안사주려 해서 나중에 졸랐죠. 질문자: 그래서 휴대전화 사주셨어요? 13: 네. 엄마한테 욕먹으면서 샀죠.	1: 저는 아버지가 내는데요 2: 저는 엄마가... 5: 부모님이 내세요 6: 저두요 7,8,13,14,15: 부모님이 내세요 질문자: 그럼 요금은 어떤 걸 사용하고 있나요? 7: 정액제요. 질문자: 두 분 다? 8: 네 11: 부모님께서 내셨는데요 제가 휴대전화 요금, 전화비요금 120만원이 나와서 혼났잖아요. 12: 저는 그냥 엄마가 내줘요 질문자: 휴대전화를 처음 살 때는요? 11: 부모님이 냈죠. 12: 저두요 10: 엄마가 요번에 12만원을. 엄마가 고1때 삼성 슬라이드를 하나 사왔어요. 언니랑 똑같은거. 할아버지 명의로 되어 있었는데 안바꿔놔서 정액제가 아니니까 팍팍 쓰다가 3개월만에 백만원이 나온 거에요. 9: 잘한다. 질문자: 어떻게 해서 백만원이 나왔어요? 10: 한 달에 30만원씩.엄마한테 욕 엄청먹고 요번달에 엄마가 못하도록 전화할 때 1986 통해서 비밀번호 걸어놓고. 엄마가. 한달에 어떻게 12만원이 나오냐고... 질문자: 무엇 때문에 전화비가 많이 나오는 거에요? 10: 데이터이용료하구요, 데이터료 1636 그런거 질문자: 다른분은 얼마나 나오세요? 9: 한달에 12만원이요. 첫 번째달에는 40만원... 질문자: 왜요? 9: 데이터 이용료. 그때는 무료체험서비스 기간이잖아요. 막 들어가서 '이거 신기해, 이거 신기해' 그러면서 보고 엄마가 '너 뭐하니', '인터넷' 계속 이러면서 얼마나 했는지 40만원이 넘게 나왔어요. 질문자: 안 맞았어요? 9: 안 맞았어요.

▣ 휴대전화비를 체납한 경험이 있나요?

10: 아니오.
질문자: 한달 밀렸다고 했나요?
10: 국제전화비는 내주셨어요. 요번달에 12만원 나온거는 엄마가 내주거에요~~
질문자: 어머니가 안내주시면 어떻게 할거에요?
10: 그냥 정지먹죠. 6개월 정지먹은 적도 있는데...
9: 그래갖고 맨날 내 휴대전화 쓰잖아
10: 안되면 친구들 폰으로 전화하면 되는거고, 엄마 휴대전화로 문자보내면 되는거고...
13,15: 없어요
14: 저 8만원 밀렸어요.
질문자: 그래서 어떻게 됐어요?
14: 아무일도 없어요
질문자: 안내도 계속 되요?
14: 아... 지금 8만 얼마 밀렸어요.
15: 지금? 너 문자무제한 요금제 아니야?
14: 맞는데.. 지난달꺼 안내서...
질문자: 요금제를 어떤 걸 쓰세요?
14: 문자무제한
13: 저두요
15: 저두요
질문자: 그럼 한달에 얼마정도 나와요?
15: 2만원...
13: 2만 얼마 하지 않냐?
15: 기본료랑 뭐 이것저것 추가해서...
13: 한 2만 6천원?
14: 3만원 이상은 안나와요.
질문자: 아까 8만원정도 나왔다고 했잖아요, 그건 무엇을 써서 그렇게 나온거에요?
13: 콜렉트콜 받아서...
14: 그게 아마 두달치일걸요.
15: 콜렉트콜 그게 한달에 한 4-5만원쯤 돼.
13: 그거 수신자부담 받으면 요금 엄청 나와요. 한 번은 17만 얼마 나온 적 있어요.
질문자: 그거는 전화요금이랑 상관없이 따로 나오는거에요?
13,14; 네.
질문자: 요금이 너무 많이 나와서 부모님께 혼난적이 있나요?
15: 나 처음샀을 때 첫달 36만원 나왔어.
질문자: 어떤 걸 사용했는데요?
15: 몰라요. 그때는요 문자도 돈나가잖아요.
질문자: 그때는 정액요금제가 아니었어요?
15: 네. 그래갖구요. 전화, 문자 막 하다보니 그렇게 나왔어요.
질문자: 그래서 부모님이 뭐라고 하셨어요?
15: 끊어버린다고... 근데 안끊었어요.
질문자: 그래서 그 다음에는 정액제로 바꿨어요?
15: 아니오. 그때는 요금제 그런게 없어가지구요 대충 아끼면서 쓰다가요 나중에 휴대 전화 바꾸면서 정액요금제로...
13: 별로 많이 안썼는데 많이 썼다고 혼났어요. 한 17만원?
14,15: 많이 썼네
질문자: 어떤 거를 사용했더니 그렇게 많이 나왔어요?
13: 애들이 수신자부담 전화하면 다 받았죠. 딴거 합쳐봤자 10만원도 안될텐데 수신자 부담 때문에 엄청 많이 나왔어요. 그다음부터 수신자 부담 다 거부해놨는데 엄마가, 그걸 어떻게 또 조치를
15: 근데 1682되잖아 니...
13: 어. 그건 엄마가 몰라. 생긴지 모르거든 우리 엄마가...
15: 난 아예 다 거부시켜놨는데...
14: 초등학교 5학년 때쯤.. 휴대전화가 정액제가 아니라 무제한 있죠. 다 쓰고 돈내는거요... 그거 해놔갔구요 한달에 16만원씩 계속 나왔어요.
질문자: 그래서 부모님이 뭐라고 하셨어요?
14: 끊어버렸어요.
질문자: 아무 말씀없이?
14: 네

▣ 주로 휴대전화를 언제 어디에서 사용합니까?	▣ 지금 휴대전화 명의가 누구 명의로 되어 있나요?
1,2: 그냥... 아무 때나 막 쓰는데요. 질문자: 집에서도, 학원에서, 학교에서도 언제나 사용하고 있나요? 1,2: 네. 3: 요새는 도서실에서 시험기간에 친구들이랑 공유할 때 쓰거나, 집에 야자가 더 늦게 끝나서 늦게 들어갈 때나 학원에 늦을 때, 그리고 이렇게 인터뷰를 하러 올 때까지 다양한 용도에 씁니다. 주로 정보 공유 쪽에 씁니다. 5: 학교가면서도 할 때도 있구요, 엄마한테 전화하거나 그럴 때도 있구요, 학교 끝나거나 친구한테 문자보낼 때 쓰고 그래요. 6: 학교갈 때, 친구들이랑 만날 때, 그때랑 끝나고 질문자: 그럼 휴대전화를 늘 들고 다니는 편이에요? 5: 네. 항상 들고 다녀요. 6: 네. 7: 학교나 집이요. 8: 학교 끝나면 학원갈 때도 쓰구요, 친구들이랑 놀 때도 써요. 질문자: 하루 종일 들고다니면서 쓰는거에요? 7,8: 네 9: 집, 학교, 지하철.. 그리고 집에 가는길, 학교 오는길, 노래 들으면서 질문자: 노래를 들어요? 9: 집에서는 게임, 학교에선 노래. 질문자: 다른분도 똑같나요? 10: 집, 학교, 친구들하고... 11: 집이나 밖에서... 12: 밖에서요. 14: 걸어다니거나... 15: 지하철... 질문자: 하루종일 가지고 다니세요? 13,14,15: 네.	3: 명의는요 저희어머니께서 사주실 때 더 싸게 살 수 있어서요, 처음에 삼촌 명의로 했다가 작은 아버지, 이제 제 명의로 바꿨어요. 5: 아빠 명의로 되어 있어요. 6: 할머니 명의였다가요, 제 명의로 바꿨어요. 7: 제 앞이요. 8: 저두요. 10: 지금 엄마... 9: 사촌동생이요. 질문자: 사촌동생이 몇 살인데요? 9: 01년생이요. 질문자: 그럼 휴대전화를 사용못하지 않나요? 9: 사용할 수 있죠. 이거 산 데가 우리 이모네 친아버지에요. 질문자: 그럼 그쪽에서 대리점을 하시나요? 9: 네. 14,15: 제 명의요. 13: 제 명의로 하긴 했는데요 이상해요... 엄마가 어떻게 돌려놨는지 모르겠어요. 충전도 못하게 해놓고. 사이트에 가입해서 게임 다운로드 받고 그런 것도 더 싸잖아요. 그런데 그것도 못해요. 가입을 못해요. 명의가 달라서 근데요 웃긴게 고스톱 다운로드 받으려 하면 19세 미만이라서 안된대요. 14: 나두 그래. 15: 난 되는데... 질문자: 명의는 다른 사람 명의로 되어 있는데 게임은 성인이 아니라 다운로드가 안된다는 말인가요? 13: 그러니까요, 모르겠어요. 분명히 제 명의긴 명의에요. 엄마가 어떻게 손을 써놨나봐요. 질문자: 아... 명의는 본인명의로 되어 있는데 어머니가 조치를 취하셔서 맘대로 할 수 없게 만들었다는 말이죠? 13: 네. 15: 난 받아지는데 내 명의인데, 내 명의 제대로 되어 있는데..

▣ 하루에 휴대전화 통화는 평균 몇 분 정도 사용 하고 문자는 몇 개나 보내나요?

1,2: 통화는 잘 안하고 주로 문자로 하는데요.
3: 진짜 적게 하면 하루에 20건씩은 하고요.
질문자: 문자를요?
3: 네. 많이 하면 거의 150건씩..
질문자: 하루에요?
3: 네. 친한 사람하고 오랜만에 할 때는.통화도 한통화씩 거의 3분에서 2분정도 하구요. 정보공유니까 많이 할 때는 15분까지 한 적 있어요.
질문자: 하루에?
3: 네
5: 전화하는 시간은 30분? 1시간 정도 통화한적도 있고1시간 이상은 넘지 않았어요. 그리고 문자는 20통 넘게 보내는 것 같아요.
6: 전화는 짧게 많이 하구요, 5분 10분 그렇게 하구요.. 문자로 하는 편이기 때문에 50통 넘게 해요.
질문자: 1시간정도 사용을 하면 통화료가 많이 나올텐데 요금제는 어떻게 되나요?
5: 정액제... 아빠가 해주셔가지구요, 많이 통화를 하는데 더 해야 되는데 통화도 못해요.
질문자: 정액제가 끝나면 충전을 다시 하나요?
5,6: 그냥 거기서 땡!
질문자: 부모님이 더 충전을 못하게 하세요?
5: 해달라고 하면 안된대요.
질문자: 요금문제로 부모님께 혼난 적이 있나요?
5: 예전에 초등학교 때 아빠가 정액제를 안해주셨거든요. 그때 열심히 쓰다보니까 막 9만 얼마가 나온거에요. 그래서 그때 한번 되게 혼난 적이 있었어요.
6: 휴대전화를요 2학년 때 바꿨는데, 전에는 정액제였으니까요 막 써도 시간이 있으니까 많이 안나왔는데요, 휴대전화 바꾸고 나서 그냥 평소처럼 썼는데요 두달치가 한 50만원이 나온거에요.
질문자: 그래서 어떻게 해결했나요?
5: 그 이후로 휴대전화를 아빠가 그것 때문에 바꿔주신거에요.
6: 그래서 엄마한테 엄청 혼나구요. 아예 안했어요. 인터넷을...
질문자: 무엇을 했는데 그렇게 많이 나온 거에요?
6: 벨소리 받고, 게임폰이라서 게임받고 전화는 많이 안나와요.
질문자: 요금이 그렇게 많이 나올 줄 알았나요?
6: 전혀 몰랐어요.
질문자: 부모님은 뭐라고 하셨어요?
6: 휴대전화 정지 한 달 했어요.
질문자: 그리고 풀어주신 거에요?
6: 네.
질문자: 지금은 요금을 어떤 것을 사용하나요?
6: 정액제로
질문자: 그럼 정액제가 끝나면 충전을 하나요?
6: 아니오.
질문자: 정액제 요금을 위한 휴대전화가 따로 있어요?
5: 그게 아니라 그 휴대전화요, 계속 그걸 오래 썼는데요. 그것도 있고, 아빠가 자꾸 제가 그걸 많이 쓴다고 해서 그냥 싸게 딴 걸로 바꿔주셨어요.
7: 문자는 많이 보내는데요, 전화는 많이 안하는 편이에요.
질문자: 대충 하루에 몇 개정도?
7: 문자요? 100개는 넘는데
질문자: 통화는 몇 분 정도 해요?
7: 많이 하면 하루에 20분?
질문자: 그럼 요금은 많이 나오는 편이에요?
7: 네.
8: 전 아닌데요.
질문자: 정액제를 쓰는데도 초과해서 나오나요?
7: 정액제를 했는데도 더 많이 나와요.
8: 전 초과는 안해요.
질문자: 요금 때문에 부모님께 혼난 적은 있나요?
7: 네.
질문자: 어떤 경우에요?
7: 엄마가요 많이 나와서 끊은 적도 있구요, 자주 써가지고 많이 나오면 혼나고 그랬어요.

질문자: 정액제가 끝나면 충전을 하나요?
7: 아니오.
8: 충전은 안해요.
질문자: 정액제가 끝나도 계속 쓸수 있어요?
7: 아니요, 안쓰고 버텨요.
질문자: 근데 아까 요금이 정액제보다 더 많이 나온다고 했었는데요?
7: 다운로드 받고 하다보면 따로 나오니까...
10: 길면 30분이요. 통화는 별로 안해요 잠깐잠깐씩.. 5분정도? '뭐해, 밥먹었어?, 있다 또 전화해' 그게 잘때까지 계속
9: 저는 오늘 새벽것만 계산해도 4시간 나오는데요.
질문자: 연애 때문에?
9: 그래서 한 번 전화하면 길면 1시간 반
10: 저도 XX전에 얼굴 보기도 전에 걔랑 두시간 통화하고 걔 정액 끊기면 내가 하고
질문자: 문자는 몇 개나 보내요?
9: 문자는 하루에 약 200통. 그래서 여태까지 누적된 것만 해도 이번달만 해도 1391통, 메시지는 17471통. 저번에 모르고 삭제를 눌렀으니까 한 2만 넘었는데요.
10: 저두 200개..
9: 이게 바로 문자중독이지...
질문자: 안보고도 쓰겠네요.
9: 안보고 써요.
10: 나 이거 지금 화면액정 깨졌는데 외웠잖아요.
9: 안보고 외워서 써요.
10: 외워쓰는데...
11: 요즘은 휴대전화가 없어서...
12: 전 50건
질문자: 그럼 옛날에 하루에 가장 많이 보냈을 때는?
11: 가장 많을 때요? 한 200?
질문자: 200건?
11: 폭탄문자를 많이 보내서요.
질문자: 폭탄문자가 머에요?
11: 한 20개씩 한꺼번에 보내는거요.
질문자: 통화는요?
11: 저는 문자 별로 안좋아하구요, 통화하는 걸 더 좋아하는데요. 하루 전체통화 시간이요? 저 3-4시간이요.
12: 저는 한20분?
질문자: 그래서 120만원이 나왔군요?
11: 아니오. 그때는 제한이 없었어요. 캐쉬같은거..지금은 5만원이면 딱 5만원 제한이 돼있어요. 성인이라도 근데 그때는 제한이 없었어요.
질문자: 휴대전화 통화하는데?
11: 캐쉬 같은거 충전하는데 무한대로 계속 그때 아마 휴대전화 두 개 돌리고, 전화두개 돌리고...
질문자: 휴대전화가 두 개 있었어요?
11: 아빠거요. 할머니집 전화, 우리집 전화요.
질문자: 휴대전화는 누구 명의로 되어 있어요?
11: 휴대전화를 많이 바꿨거든요. 맨 처음엔 내 명의로 되어 있다가 동생명의, 아빠명의, 엄마 명의 계속 바꿨어요.
12: 엄마명의로 되있다가 지금은 내 명의로 바꿨어요.
질문자: 부모님 명의면 게임을 받고 싶을 때 명의자 허락이 있어야 받을 수 있잖아요?
11: 아닌데요. 그런거 없어요. 다 돼요. 주민번호만 치면 뒷자리 치라고..
14: 문자는 한 50개 이하 대충 한 30개 이하?
13: 문자는 100통 넘게 하지 않나?
15: 옛날에는 그랬는데 요즘에는 그렇게 안해...
13: 왜 우리끼리 문자해도 그거 막 다 삭제하고 그러잖아.
15: 100개 안돼 그거.. 난 꽉 채워도 상관없는데...
13: 난 꽉차면 지우는데...
15: 거의 100개...
13: 거의 100개...
질문자: 통화는요?
15: 통화는 돈떨어지면 안해요.
13: 맞어.
질문자: 한 달에 몇분정도 할 수 있어요?
15: 그거요? 게임 한 2-3개 받고 전화하면 땡이에요. 오래하면 한 1-2시간?
질문자: 다른 분은요?
14: 저는 하루에 5-6통화...
질문자: 분으로 합치면요?
15: 한 20분 하겠지 뭐.
14: 아 20분 안돼.
질문자: 한 10분에서 15분 정도요?
14: 그런 것 같아요.

▣ 부모님 동의 없이 휴대전화나 부가서비스에 가입한 적 있나요?

1,2: 저 스스로 하는데요
1: 처음에는 이것저것 가입했더니 요금이 너무 많이 나와가지고...
질문자: 요금은 정액제 같은 거 쓰세요? 청소년 정액제?
1,2: 네
질문자: 요금이 초과되면 어떻게 하나요?
1: 충전하는데요.
2: 한 번도 넘어본 적이 없는데요.
질문자: 부모님 동의를 받고 하나요?
1: 몰래하는데요.
3: 일단 부모님이.. 부가서비스는 다 안 넣는댔어요. 상관이 없으니까. 근데 제가 '그럼 휴대전화를 무슨 맛으로 사냐 그러면 차라리 안가진다.' 그러니까 부모님이 몇 개 넣어 주셨거든요
질문자: 부모님이 동의하시구요?
3: 네. 동의하셔가지구요.
질문자: 최근에는 요금제를 어떻게 하나요?
3: 최근에는 제가 생일이 12월달이어서, 청소년 요금제가 올해 끝나요. 그래서 계속 쓰고 있어요. 처음부터 그 요금제로...
질문자: 여태까지 계속 청소년 요금제로?
3: 네
5: 스스로 알아서 해요.
6: 저는 허락을 맡지 않으면요 아예 아무것도 안 해주셔가지구요, 허락을 맡고 해요.
8: 여쭤보고....
7: 저는 그냥 해요.
질문자: 부과서비스를 쓰게 되면 요금이 더 많이 나오는데 부모님이 나중에 동의 없이 했다고 뭐라고 하지 않으세요?
7: 하세요
9: GPS는 사용안하구요...
질문자: 그런거 말구요 명의가 사촌동생으로 되어있으면 부과서비스를 사용하는데 한계가 있지 않나요?
9: 하는 건 다 할수 있어요. 왜냐면 걔네 엄마하고 아빠하고 그런걸 하니까 그러니까 엄마는 그냥 내비둬요, 쓰라고 네이트가서 게임하고...
질문자: 네이트가 얼마나 비싼데요!!
9: 비싸요
질문자: 그런데 어머니가 아무말 안하세요?
9: 몰래몰래... 엄마 집에 없네 그런 바로 인터넷들어가서 게임하고 그리고 대부분 데이터 통화료가 mp3 때문에 많아요.
질문자: 지하철에서 mp3 듣지말아요. 돈많이 나오잖아요.
9: 그러면 심심해서 어떻게 하라고... 책읽으려면 앞에서 사람이 부시럭대서 짜증나고 신문은 팔이 불편하고...
질문자: 다른분은요?
10: 저는요, 정액제에서 나가니까 2만5천원 내에서 써야되니까 인터넷을...
9: 그렇게 많어? 나는 2만원밖에 안되는데...
10: 벨소리 받고 컬러링 받고 그거밖에 안하는데...
질문자: 그런거 전부 돈나가는건데 어머니한테 허락안받아도 돼요?
10: 그런건 허락안받구요 그냥 몰래해요
질문자: 몰래 해도 엄마가 모르세요?
9: 요금 나오면 이제 뒤집어 지는거지...
질문자: 요금 나오면 아시나요?
9: 요금 나오면 거기 다 나와요. 청구서에...
질문자: 게임같은 거는요?
10: 저는 게임은 그냥 아빠걸로 자기전에...
9: '저파...(?)' 나처럼 건전한 게임을 해봐.
10: 요즘 오디션에 빠져가지고 재밌다고...
9: 나처럼 노가다 게임을 해 시간 보내는데 짱이야 그게....
10: 오디션 하면 뭐라그러는지 알아요. 그거는 pc방에서 폐인같은 여자들이 하는 거라고...
9: 진짜 오디션 하는 여자들은 다 폐인같애. '헤~' 이러고 하고 있어
질문자: 오디션 휴대전화로도 할수있나요?
10: 아니오.
13,15: 그런거야 스스로 하죠
질문자: 그럼 나중에 요금이 많이 나왔을 때...
13: 공식 사이트같은데 거기서 게임을 만약에 다운로드 받으면 인터넷 비가 덜들어 가는거잖아요. 그렇게 하고 싶은데 엄마가 그렇게 해놔갖고...
15: 요금제가 그거라서 2만원이상 못써요.
질문자: 요금제가 끝났을 때 충전은 어떻게?
15: 충전 막아놨어요.
13: 맞어, 엄청 많이 해서 충전 막아놨어요.
14: 안해요
질문자: 다른 분은 충전할 정도로 많이 안써요?
14: 네

▣ 휴대전화의 매력은 무엇인가요?	▣ 휴대전화를 자주 하는 이유는 무엇인가요?
1: 친구 찾을 때 좀 편하게 찾을 수 있고... 질문자: 위치추적 같은 걸로요? 1: 아니요, 그냥 전화해갖고요 물어봐갖고 애들 만날 때에 2: 편리하고요. 심심할 때 게임하고 그런거요. 3: 아무 때나 자기가 원하면 언제든지 문자로 간편하게 보낼 수 있구요, 단점이 될 수도 있는데 수업시간에 멀리 있는 애한테 내가 원하는걸 '지금 뭐 좀 빌려줘' 딱 이렇게 문자를 하면 애들을 통해서 오거든요. 그럼 또 '고마워' 이렇게 문자를 또 보내면 그걸로... 신속함. 5: 일단 친구들하고요 어느 곳에서도 통화를 할 수 있잖아요 그래서 좋은 것 같구요, 옆에 없으면 막 허전해요. 6: 초등학교 때부터 사용했기 때문에 주머니에 없으면 불안하구요, 밖에 있을 때 공중전화 안찾고 그냥 써도 돼서 편한거 같아요. 7: 말할때요 휴대전화가 없으면 공중전화 있는데 찾아야 되잖아요. 잘 안보이고 그러니까 급할 때는 바로 꺼내서 쓸 수 있으니까 그게 편한 거 같아요. 8: 그냥 애들 다 들고 다니니까 연락하기 편해서 좋아요. 질문자: 연락은 주로 친구들이랑 많이 하는 편이에요? 7,8: 네 11: 공중전화 부스 찾기 어렵잖아요. 12: 저두요. 15: 안심심해요. 질문자: 어떤 걸 이용하는데요? 13,15: 게임 13: 안답답해요. 뭐라 그러지.. 연락을 하려면 휴대전화가 없는 사람은 공중전화를 찾아야 되고 사람들한테 빌려야 되고 그러잖아요. 근데 내껄로도 충분히 할 수 있으니까... 14: 같은 생각	1,2: 친구들과 얘기하려구요. 3: 일단은 집에 있는 전화보다 항상 같이 있잖아요, 공중전화가 있어도 동전 휴대하기 귀찮고 정보화 시대의 장점이죠. 간편하니까... 5: 전화를 엄마가 집전화로 휴대전화를 하면 요금이 많이 나온다고 해서 대부분 휴대전화로 전화를 하죠. 친구들이랑 얘기할 때도 집전화보다는 휴대전화를 들고 다니면서 왔다갔다하기도 쉽고 뭐 하면서 할수도 있잖아요, 그래서 좋은 것 같아요. 6: 밖에서나 집에서나 휴대전화가 옆에 있으니까요, 집전화 가지러 가는거 귀찮아서요. 8: 문자도 재밌지만 요즘은 mp3 요. 7: 그냥 애들이랑 심심할 때... 9: 필요할 때 전화할 수 있고 심심할때 게임, 문자하거나 노래들을 수 있기 때문에 없으면 허전해요. 남자친구 여자친구 떨어져 있을때는... 질문자: XX는 휴대전화 없지 않아요? 10: XX는 연락이 안되잖아요. 내 휴대전화를 빌려줬었거든요. 걔랑 연락이 안되는 것보다 내 휴대전화를 주고 왔거든요. 맡겨도 불안하진 않은데, 애들한테..만나기로 했는데 장소가 바뀌었으면...연락을 해야하는데 못하니까 불안한거죠. 손에 없으면 이상하게 불안해요. 아침에 눈뜨면 휴대전화부터 찾아요. 질문자: 필요할 때 충족을 시켜주니까 그게 마음에 든다는 거네요? 10: 네 11: 편하잖아요. 연락하기가..돈도 빼서 쓸수있어요. 질문자: 돈을 빼요? 11: 캐쉬를 써서 사이트에 팔아요. 그 마일리지를 다시 빼요. 12: 옆에서 얘기하는 거랑 같아가지고 많이 써요. 14: 전화 질문자: 어떤 때 쓰는데요? 14: 연락할 때 질문자: 친구들이랑요? 14: 네 질문자: 다른분은요? 15: 게임, 문자 13: 휴대전화 없어도 살 순 있어요. 답답하거나 그런 것도 연락할 때 그럴 때만 그렇지...휴대전화 있으면 심심하면 게임하고 친구들이랑 문자해요. 통화는 별로 안하고 오면 받고..

▣ 새로 나오는 휴대전화가 굉장히 많은데 휴대전화에 계속 관심을 가지고 있나요?

1: 아니오, 중학교 1학년 때 샀을 때 그거 3년 쓰다가 이번에 새로 바꿨는데요.
질문자: 휴대전화가 있어도 새로 나오는 휴대전화에 계속 관심을 가지고 있나요?
1: 네. 어떤 거 나왔나 디자인을 계속 봐요.
질문자: 그러면 마음에 드는 휴대전화가 나오면 또 바꿀 생각이 있나요?
1: 아니오.
2: 2월달에.. 늦게 사갖구요 아직....
3: 저는 애초에 원하질 않아서 보지 않았거든요, 근데 최근에 휴대전화가 반파가 됐어요. 그래서 곧 있으면 바꾸려고 최근에는 관심을 가지고 있어요.
5: 친구들이랑 새기종이 나오면요 어떤 때 산애들이 있으면요 보면서 "괜찮다." 어떤 때는 인터넷 들어가서 새로 나온 기종 보기도 할 때도 있어요. 가끔가다...
8: 아직까지는...
11: 아니오.
12: 저도 별로 없어요. 제 휴대전화가 더 좋은 것 같아요. 기능이 좀 많아요. 제꺼...
15: 네.
질문자: 어떤 면에서요?
15: 그냥 한 1년이상 쓰면 지겨워요.
질문자: 그럼 사고 싶은 생각이 들지 않아요?
5: 너무 많이 들어요.
질문자: 사지는 않고 보기만 하는거에요?
5: 네.
질문자: 가장 최근에 언제 구입했나요?
5: 2005년 1월 23일인가? 그때요.
6: 2005년 10월달에요.
8: 작년 11월이요...
5: 작년에요.
질문자: 휴대전화를 얼마에 한 번씩 바뀌요?
5: 저는 2년씩 해서 바꾸는 것 같아요.
6: 1-2년?
질문자: 그럼 가지고 싶은 휴대전화가 나오면 부모님께 사달라고 하기도 하나요?
8: 있긴있는데...
질문자: 안사주세요?
8: 네.
질문자: 평균적으로 얼마만에 휴대전화를 바꾸나요?
8: 1년 반 쓰면 바꾸던데요. 저희가족은...
7: 저희가족은... 고장날때까지 써요.
질문자: 휴대전화가 구형인 것 같아요.
10: 임대폰이에요.
질문자: 요새 새로운 휴대전화 나온 거 봤어요? 초콜렛폰이나...
9: 초콜렛폰 아직 못봤는데... 어때?
10: 이뻐
9: 근데 저는 휴대전화 바꾸면요 문자무제한이 안돼요
질문자: 사촌 그쪽에서 하면되지...
9: 문자무제한 자체가 없어졌잖아요.
10: 이동통신사를 바꾸면 문자무제한이 없어지는거야?
9: 휴대전화 기기를 바꿔도 없어져.
질문자: 그러면 새로 나오는 휴대전화에 관심없겠네요?
9: 가끔은 계속 보고 있으면 그런 생각이 드는데 문자무제한을 생각하면 바꾸기 뭐하고...
10: 저는 바꿀수도 없는데요.
질문자: 왜요?
10: 엄마가 돈벌어서 바꾸래요. 니돈으로 바꾸라고
질문자: 그럼 돈벌면 바꿀거에요?
10: 네. 스카이로 바꿀 거에요.
질문자: 문자요금 때문에 관심있어도 안바꾸는 거에요?
9: 그리고 솔직히 아깝잖아요. 이것 때문에 투자한 돈이 얼만데..노래도 다운로드받고 게임도 받고...노래만해도 백 개야.
10: 스카이는 그게 좋더라. 친구폰에서 벨소리 전송할 수 있고...벨소리를 받을 수 있는거...
질문자: 다른 휴대전화도 선물하기 되지 않아요?
10: 선물하기 말고 이렇게 대고 있으면... 벨소리 다 되요.
9: 적외선송수신? XX것도 되고 XX것도 되고...그게 되는 기능이 있고 안되는 기능이 있어. XX것도 애니콜이고 XX것도 애니콜이야.

질문자: 그럼 공짜에요?
9: 그러니까 한명이 다운로드 받고 '자기가 받고 싶다.' 그러면 검은데가 있어요. 그 검은데다 대고 수신하는 거에요.
질문자: 그럼 저작권은 상관없어요?
9: 그러니까 그거를 돈내고 다운로드 받잖아요 다른 사람들이 인터넷에서 정당하게 그거는 송신하라고 만들어 논거니까 하는거겠죠.
질문자: 평균 휴대전화를 한번 사면 얼마나 쓰나요?
15: 1년? 길면 2년?
14: 길면 6개월 계속 망가져. 지금도 망가지기 일보직전이야
질문자: 왜 망가지시는 거에요?
15: 난 안망가지는데
14: 몰라요. 빌려주고 막 험하게 써서 그런지요...또 우리학교에 XX형이란 사람이 있었어요. 그 형이 자꾸 mp3만땅으로 들어요 음악이요. 그래가지고 mp3 조금만 틀어도 배터리 바로 나가구요, 밑에꺼 키가 안눌리는건 왜 그런지 모르겠어요.
15: 난 뭐 몇 번 떨궈도 괜찮던데... 기스만 나고
13: 저는 다 다른데... 바꾼게... 그니까 처음에 바꾼거는... 아빠가 하도 가출하고 그러니까 휴대전화를 부숴버렸어요. 처음에는 두 번 째는 언니가 휴대전화를 딴걸로 바꿔서 언니가 쓰던 걸 제가 쓰게 됐어요. 그거를 친구가요 술집에다 맡기고 술을 먹었어요 못찾고...또 다른 휴대전화는 언니가 기숙사 학교 들어가면서 휴대전화를 못 써서 그 것을 쓰게 됐는데, 그거는 너무 꼬져갖구요 엄마가 산건데요. 하나도 안쓴거 엄마명의로 되있나... 근데 내 명의로 바꾸라고 했는데, 그걸로 썼거든요. 근데 그게 망가져갖고 임대폰...

질문자: 그럼 사고 싶은 생각이 계속 들겠네요?
13: 당연하죠. 저는 처음에 갑작스럽게 조른 거니까 엄마 생각에 싸게 살라고 아는 사람한테 그런 거에요. 근데 아는 사람도 그다지 진짜 꼬지고 카메라도 없는데 한 30얼만가 40얼만가 줬었거든요. 그거 우선 샀다가.. 저는 거의 산게 아니죠.. 계속 계속하고 임대폰은 한달에 5천 원인가 그정도 내면 되니까...
질문자: 왜 안사고 임대폰을 쓰고 있나요?
13; 우리엄마 성격이 사줄 성격이 아니거든요.
질문자: 언제 사주신대요?
13: 안사줄걸요. 계속 사달라고 졸랐어요. 솔직히 휴대전화 기종이 계속 나오면요, 최신게 아니더라도 내가 고르고 싶잖아요. 근데 그런적이 없어요. 처음 샀을 때도 분명히 제가 샀긴 샀는데 그거를 그 사람이 사진을 줬는데 흑백인 거에요. 뭔지 못알아보겠어. 그래서 딱 하나 찍었는데, 카메라도 없고 그냥 칼라인거. 40화음...
15: 내거도 그런데 40화음... 카메라 없고.. 할아버지들이 들고 다녀. 나중에 보니까...

▣ 휴대전화 중 어떤 서비스(문자, 게임, 음악 감상 등)를 좋아하나요?

1: 저는 문자랑 음악 듣는거요. MP3
2: 저도 문자랑 사전 기능이요
3: 저는 문자를 좀 더 많이 이용하고요, 두 번째 통화랑 인터넷으로.. 스포츠중계 뭐 이 런거 있잖아요, 정보같은거 돈주고 야구 2 :0으로 이기고 있다던지... 그런거요
질문자: 그런 서비스를 사용하면 요금이 따로 나오나요?
3: 네. 그게 다 나와요.
5: 문자 많이 이용하고...
6: 저도 문자요.
7,8: 음악이요.
9: mp3, 문자, 전화 GPS는 아직 안써봤구요.
질문자: 길찾는거 아니에요?
9: 길찾기도 있고, 친구 찾기도 있고, 내 위치 확인하는거 지도도 있고 안심서비스도 있고...
10: 벨소리, 컬러링, 문자
질문자: 그 이유는 무엇인가요?
1: 음악 듣는거는 공부할 때 심심하니까 듣는거고 문자는 그냥 오니까...
2: 문자 오면요 대답해주면 계속 해요.
7: 엠피쓰리하구요, 휴대전화 하나 있으면 전화도 되고 음악도 같이 들을 수 있으니까요. 그래서 괜찮은 것 같아요.
8: 음악들으면서 요즘건 문자 되니까 되게 편해요. 하기가...
10: 마음이 울적할 때 컬러링을 바꿔주면 기분이 풀리거든요. 바꾸다보면 막 7개, 8개 그래요. 한 달에 그 정도
9: 성격 참 희안하네...
11,12: 문자
질문자: 음악은 안듣구요?
11: 음악은 그냥 인터넷 틀어놓고... mp3는 괜히있는게 아니잖아요.
13,15; 게임
14: 엠피
질문자: MP3 다운로드 받을 때는 무료로 받나요? 유료로 받나요?
1: 유료로 받는데요.
질문자: 그럼 금액이 만만치 않겠네요?
1: 네. 좀 많이 나오는데요.
질문자: MP3다운로드 비용이 전체 비용에서 얼마나 되나요?
1: 아예 돈이 따로 나오던데요. 월별 요금제 그거는 그거대로 나오구요, 부가서비스로 해서 MP3비용 따로 나오던데요.
질문자: 부모님이 비용 많이 나온다고 혼나지는 않았나요?
1: 몇 달전에 혼났는데요.
질문자: 그래서 어떻게 해결을 했나요?
1: 혼날 때는 요금제 아직 등록이 아직 안되있었는데 혼난 이후로 정액제로 바꿨어요.
질문자: 바꾸고 나서 요금이 좀 줄었어요?
1: 아직 올해가 첨이라 잘 모르겠어요.
질문자: 문자 말고는 뭐가 있나요?
5: 인터넷은 이제 별로 안들어가구요. 전화를 문자하고 두개 다 많이 이용해요.
6: 저는 전화보다는 문자를 더 많이 해요. 그리고 게임...
질문자: 게임 많이 하는 편이에요?
6: 네.
질문자: 다운로드형 게임을 하는 편이에요?
6: 저장돼 있는 것도 있구요, 다운로드 받은 것도 있구요.
질문자: 그럼 다운로드받을 때 요금도 많이 나가겠네요?
6: 네
질문자: 접속했을 때 계속 요금이 나가는 게임을 해본적이 있나요?
5: 네. 이게요 맨처음에는 돈을 안내고 해도 되는 거였어요. 다른 단계로 넘어갈 때 인터넷에 접속해서 같이 하지 않으면요 게임이 안되는 거에요. 그래서 그것 때문에 돈이 너무 나가는 것 같아서 삭제해 버렸어요.
질문자: 그래서 그 게임을 사용하는 동안 요금이 많이 나왔나요?
5: 확인을 엄마아빠가 해서 잘 모르겠지만 많이 나와서 혼났던 것 같아요.
질문자: 음악 다운로드는 유료로 받나요?
8: 아니요, 컴퓨터로 무료로 받아요.
질문자: 요새 불법 아니에요?
8: 간간히 되는 사이트가 있어요.
7: 저는 아니에요.

질문자: 그럼 어떻게?
7: 저는 언니가 휴대전화산지 얼마 안되서 가끔 언니꺼 써요.
질문자: 본인 휴대전화는 mp3기능이 없어요?
7: 네.
질문자: 유료로 음악을 다운로드 받아본적 없어요?
8: 벨소리 이외에는 없어요.
질문자: 게임 다운로드 받아본적은요?
7: 있어요.
8: 제 폰은 게임이 안되요.
질문자: mp3기능 있는데 게임기능이 없어요?
8: 네.
질문자: 게임은 그럼 얼마나 이용을 하나요?
7: 심심할 때마다 새로운 거 나오면요 재미로 한번 보고 괜찮은 거 같으면 다운로드 받아서 해요.
질문자: 게임을 많이 사용하는 편이에요? 다른 친구들보다?
7: 네.
질문자: 주변에서도 모바일게임을 많이 하는 편인가요?
7,8: 네.
질문자: 어느 정도로요?
7: 쉬는 시간에도 자주 하고 집에서도 하고
질문자: 요금 문제가 있었던 적은 없구요?
7: 네
질문자: 게임이 중독성이 있다고 생각을 해요?
7,8: 네
질문자: 어떤 면에서요?
7: 한 번 하면 자꾸 지잖아요 게임하면 이길 때까지 계속 해요.
질문자: 게임을 받아서 그걸 다 깨고 나면 다른 새로운 게임을 받아서 또 하고 그러나요?
7: 네.
질문자: 게임도 그렇고 mp3도 그렇고 다운로드를 받아야 하잖아요.
14: 전 컴퓨터로 받으면 돼요 공짜에요.
질문자: 게임같은 경우는 유료로 받아야 하는데 요금을 정액제 안에서 해결을 하나요?
13: 그게 전화에서 나가요. 게임을 1-2개 받잖아요. 제건 꼬져서 전화 한 10분, 20분 그정도 하면 끊겨요.
질문자: 게임 받으면 전화양이 줄어드는 거에요?
13,15; 네
질문자: 한달에 게임을 몇 개정도 받아요?
15: 재밌는거 없으면 안받아요.
13: 전 2개만 받으면 땡이에요. LG가요 디게 꾸졌나봐요. 게임받는 돈보다 인터넷비가 더 많이 나가요.
15: ez-i 댓글 보면 이 게임 받는데 7000원 나왔어요. 막 이래요.
질문자: 게임을 받으면서 접속요금이 얼마나 나오는지 모르는거죠?
15: 알아요.
13: 그거 말고 인터넷비
15: 내건 별로 안나가.
13: 내껀 엄마 명의 때문에 컴퓨터로 받을수도 없고...
15: 내껀 게임 2000원짜리 받으면 3000원 좀 안되게 안나가.
13: 너는 컴퓨터에서 받잖아. 나는 인터넷으로 들어가잖아.
15: 나는 그렇게 받아도 별로 안나온다니까.
13: 니 휴대전화 졸라 좋다....
15: 좋아. SK가 좋아. LG버려.
13: 문자무제한 때문에 통신사를 못 옮기겠다고
14: LG 그거 전화비는 싸게 나와.
15: 기분존? 그 이상한거?
13: 그렇게 싸게도 안나와.
15: 문자요금제는 그거하고 별상관없어. 요즘 문자요금제 없어져가지고 그런거 많이 생기는거지.
13: LG 젤 꾸져...
질문자: 인터뷰하는데 문자를 보내고 그래요.
9: 잠깐 궁금한거... 프랑스랑 우리랑 2무에요?
질문자: 2무야 2무.
9: 1무만 더하면 탈락이네?
질문자: 그치...걔네 인제 토고랑 남았잖아. 그런데 토고전에 지단 못나오지, 알베리 걔 못나온다 그랬는데. 걔는 파울로 못나온대. 토고가 이겨야지
9: 토고가 이기면 토고랑 우리랑 올라가는건가? 아니지?
질문자: 스위스가 아직 남았잖아. 토고는 1패고 스위스는 지금 1무인 상태잖아.
9: 프랑스 2무. 우리가 조1위
질문자: 우리가 조 1위. 골도 제일 많잖아.

▣ 수업 시간에 친구들에게 문자를 보낸 적이 있나요?

1,2,7: 네.
6: 맨 앞이라 못해요.
5: 가끔가다 친구한테 장난으로 문자보낼 때 있어요.
8: 아니오.
9,10,12: 네.
11: 아주 많죠.
13: 네.
15: 많아요.
질문자: 같은 교실의 친구들한테요?
11: 네.
12: 지금도 문자 많이 왔잖아요.
질문자: 왜 수업시간에 같은 반 친구들한테 보내요?
11: 심심하잖아요.
12: 문자가 오니까 보내요. 저는...
15: 문자가 와서요.
13: 응. 그러니까.. 오는것 때문에...
15: 답장해줘야 해서...
질문자: 주변 친구들도 많이 보내나요?
5,6: 네. 많이 해요.
질문자: 많이 보내는 편인가요?
1,2: 가끔.
질문자: 주로 무슨 이야기를 하나요?
2: 중요한 문자 오면 수업시간에 보내구요, 쓸데없는 문자오면 쉬는 시간에 보내구요.
질문자: 문자 보내다가 선생님께 걸린 적도 있나요?
2: 네.
3: 저는 한 번도 없거든요
5: 네 보내다가 걸린적도 있고...
7,14,13: 네.
질문자: 어떤 경우에 수업시간에 문자를 보내나요?
9: 그냥
10: 지루할 때
9: 수업시간에 지루할 때 '지금 뭐한다.' 문자가 계속 와요. 난 계속 답해주고. 그러다보면 시간 금방 가고 끝나버려요.
질문자: 수업시간에 문자 안보냈었죠? 아 그때 뭐 했던 것 같은데... 1번인가 2번...
10: 네. 지각해서요.
질문자: 주변 친구들은요?
3: 주변 친구들은 걸려본 적 있어요.
질문자: 그럴 경우 선생님들이 어떻게 하세요?
2: 가지고 나오라고.
질문자: 그럼 선생님들이 뺏었다가 다시 돌려주세요?
2: 일주일인데, 그냥 가서 달라고 하면 주세요.
3: 관대하신 선생님들은 문자내용을 확인해봐요, 직접. '진짜 필요한 게 있어서 문자했다.' 그러면 그 시간이 끝나고 돌려주고요, 아니면 한 달이나 두 주정도 압수를 하세요.
7: 가져가서 한 달 있다가 주거나요 부모님 싸인받아오라고
8: 안가져가고 한 달간 청소시키는 분들도 있어요.
질문자: 그럼 압수당한 친구는?
3: 못 쓰는거죠.
질문자: 그 친구는 그냥 가만히 있어요?
3: 극단적으로는 새로 사는 경우도 있어요.

질문자: 선생님이 휴대전화를 압수했을 경우 학생들의 반응은 어때요? 3: 거의 직설적으로 뒷다마 까는 수준이죠. 저는 번도 안뺏겼어요. 한번 걸린 적은 있는데 그때 마침 아버지한테 문자온거에요. 문자하다가 들켰는데 아버지 문자니까 그리고 그때 다른 문자는 그 시간대에 없었거든요. 그래서 '문자가 와서 우연히 보게 된 거다.' 하니까 선생님이 '평소에 문자하는 애가 아니다.' 생각하신거죠. 선입견이 중요한 것 같아요. 5: "가져와. 1년이야 1년. 졸업할 때 줘" 그러면서 가져가세요. 질문자: 그럼 어떻게 해요? 5: 울며불며 "주세요" 질문자: 그럼 바로 주시나요? 5: 아니오. 한 달 정도 있다가 기본이 한 달이구요, 괜찮은 선생님은 1주일 뒤에 주세요. 질문자: 그럼 뺏긴 학생은 가만히 있나요? 5: 휴대전화가 뭐 할 때 많이 차지하니까요. 괜히 진동오고 그러는 것 같다고... 없으니까... 질문자: 돌려받을 때까지 새로 사는 친구는 없나요? 5: 사는 애들도 있어요. 6: 1학년 때 수업시간에 문자가 와서 봤는데요. 뺏긴거에요. 그날 오빠가 휴대전화를 샀는데 따라갔다가 너무 부러워하니까 엄마가 사주셨어요. 질문자: 그럼 뺏긴 휴대전화는 어떻게 했어요? 6: 받아서 정지시키구요. 집에 처박아놨어요. 질문자: 그럼 압수당하면 어떻게 해요? 돌려주실때까지 기다리나요? 7: 네.	질문자: 돌려받을 때까지 새로 사는 친구는 없나요? 7: 네. 사는 애도 있어요. 8: 저는 못본 거 같아요. 15: 여기선 걸려도 별로 말안하는데요. 13: 일반학교에서는 압수당하고 한 일주일이나 한 달씩 휴대전화 갖고 가버려요. 근데 이 학교에서는 그냥 수업시간에는 걷어놨다가 질문자: 수업시간에는 걷어가요? 13,15: 네 15: 근데 해도 그냥 휴대전화 넣으라고만 하지 뺏어가고 그러진 않아요.

▣ 문자메시지 이용시 이모티콘이나 문자 축약어 사용에 대해서는 어떻게 생각하나요?

1: 문자 쓰는 용량이 제한되어 있으니까 어쩔 수 없이 많이 줄여서 써요.
2: 안쓰는데요. 부가 서비스할 때 쓸데없는 것 같아서 안했어요.
질문자: 부가서비스로 말고 'ㅋㅋ,ㅇㅇ' 이런 표현 많이 쓰지 않나요?
2: 많이 쓰는데요.
질문자: 그런 거에 대해서는 어떻게 생각해요? 정식 표준어는 아니잖아요.
1: 하도 쓰다보니까 익숙해졌어요.
질문자: 그러한 표현들이 평상시 언어생활에도 영향을 미치나요?
2: 그런 적이 없어요.
3: 처음에는 저도 제대로 썼거든요. 안녕 다쓰고 근데 길게 다 쓰니까요. 어쩔땐 문자가 세통씩 한 번에 가야되는게 있는데 하다보니까 점점 줄어들고 그리고 귀찮아요. 요새는 그래서 '땜에' 를 써도 간편하게 '때매' 로 쓰고 그래요. 그렇게 솔직히 쓰긴 쓰는데 아무렇지도 않게 아무런 감흥이 없어요.
질문자: 그러면 그게 일상생활에도 영향을 미치나요?
3: 네. 영향을 미쳐요. 확실히 미쳐요.
질문자: 어떻게요?
3: 안녕을 평소에 '안녕' 이렇게 하다가 계속 쓰게 되니까 '하이' 그러다가 그냥 '하' 이렇게만 하는 점이 있거든요. 친구들끼리 그러면 '하' 그러고 인제 말도 없어요. 그냥 어깨동무한 다음에 '가자' 해요. 이제 안녕도 없어요.
질문자: 친구들끼리는 서로 알아듣지만 선생님이나 부모님께 어쩌다 사용하면 못알아 들으시지 않아요?
3: 네. 그런 경우 많이 있어요.
질문자: 그럼 뭐라고 말씀하세요?
3: 예전에 제 짝이. 제가 자리가 바로 교탁 앞이었어요. 선생님이 딱 들어오는데 걔가 휴대전화를 많이 썼거든요. '안녕하세요' 랑 '안냥' 을 동시에 말한거에요. 그래서 '안냥하세요' 그랬어요. 그러니까 선생님이 걔를 무지막지하게 팼거든요. 말이 왜 그렇게 변했냐고 하니까 '제가 실수했어요.' 그런데도 실수를 용납하지 않고 30분정도 앞에 나가서 체벌을 받은 적이 있어요. 바로 앞에서 봤기 때문에 그런 일이 있어요.
5: 정액제니까요 길게 쓰고 싶은데 애들이 대답을 요구하는 문자, '아니, 그래' 이렇게 문자로 대답해야 될 게 와요. 그러면 길게 쓰고 싶어도 못쓰잖아요. 그래서 '어, 어' 그러면서 항상 짧게 써요. 막 뭘해도 '엄마가 재밌게 했어' 그러면 '잼게했어' 이러면서 막 줄여서 써요.
6: 문자 보낼 때 용량이 많이 없으니까 줄여쓰거나 띄어쓰기도 많이 못하니깐 평상시에 필기할 때 두요 안 띄어쓴다고 선생님한테 혼나구요.
질문자: 그럼 그런 행동이 일상생활에도 영향을 미치나요?
5: 그건 아닌것 같아요.
질문자: 채팅 용어같은건요?
5: 그건 좀 영향을 느껴요.
질문자: 어떤 면에서요?
5: 뭐 좀 쓰다보면요, 쓰기 싫은거 선생님이 쓰라고 할 때 있잖아요. 그럼 줄여서 채팅용어를 쓰다가, '자기가 느낀 점을 써봐라' 그러면 계속 줄여서 '그랬삼, 그랬는데 어떻게 됐삼' 이런 거
질문자: 말할 때도 많이 쓰는 편이에요?
6: 항상
질문자: 국어시험같은데서도 영향을 미칠수도 있겠네요.
5: 주관식이면 그럴 수도 있는데 객관식이라서요.
8: 저는 별로 안 미치는 것 같아요. 애들이랑 채팅할 때만 좀 쓰고.
7: 저두요.
질문자: 문자메시지 이용 시 이모티콘이나 문자 축약어 사용하잖아요. 근데 오늘은 왜 이렇게 바른 언어로 얘기해요?
9: 인터뷰잖아요.

질문자: 문자메시지 이용 시 이모티콘이나 문자 축약어 사용에 대해 어떻게 생각하나요? 9: 저는 문자의 절반은 이모티콘... 10: 저는 가끔씩... 9: 그래서 사람들이 문자하다보면 내가 여자인 줄 알아요. 질문자: 그럼 말은 어떻게 해요? 10: 저는 사용해요. 질문자: 어떻게? 10: 알았어용. 뭐에용. 9: 이루와 머리박어. 저는 거의안써요. 이모티콘 많이 쓰지. 이모티콘 몇 개로 달랑 한마디 끝내요. 굳은 표정 딱 하고 '뭐하냐', 내가 문자하면 진짜 지루하진 않아요. 질문자: 인터뷰한다고 말 너무 조심스럽게 한다. 평소대로 해도돼. 9: 평소대로 말하면... 저거 녹음하시는데... 질문자: 녹음하는 거 신경안써도 돼. 평소대로 해. 9: 평소대로 하면 여러 가지 욕나오는데. 질문자: 평상시에 그런 언어를 사용하는 것에 대해서는 어떻게 생각하나요? 9: 저는 그렇게 심하게 안써요. 왜냐면 우리는 항상 그게 자연스럽게 이루어지니까 하는데 어른들이 못알아들으니까...	10: 엄마가 문자를 잘보내요. 나한테... '사랑해'. 하트하트를 하트 10개 보내고 막... 엄마도 문자 잘 보내고... 그런거에 대해서는 뭐... 9: 우리엄마 문자 진짜 못쓰는데... 11: 안붙여요. 이모티콘은 안붙여요. 12: 가끔 달아요. 열받았을때나... 질문자: 축약어나 약자 있잖아요. 12: 약자는 많이 써요. 11: 암호 많이 써요. 질문자: 평상시 생활에 영향을 미치나요? 12: 안써요. 휴대전화나 그런것만... 15: 말할 때 그렇게 말하면 때리고 싶더라. 14: 문자 보낼 때도 평상시처럼 띄어쓰기 꼬박꼬박하면서 해요. 15: 띄어쓰긴 안해요. 13: 띄어쓰긴 맞춰서 안하는데 말은 그대로 하는데 그러니까 초기에 채팅용어 나왔을 땐 너무 재밌어 갖고 막 가서 '안냐세요' 그랬는데. 아, 싫어요. 질문자: 지금은 채팅용어를 언어에서 사용하지는 않구요? 13,15: 네 15: 내 주변엔 그런 사람 없어. 13: 왜 난 채팅해도 안그러는데.. 14: 매일 그래봐. 진짜 죽어 아주...

..

▣ 휴대전화를 이용 못하면 불안하거나 우울한 적이 있었나요? 있다면 그 이유는?	▣ 휴대전화를 즐기면서 자신의 성격에 어떤 변화가 생겼나요?
1: 중학교때 선생님한테 오랫동안 뺏겨갖고 그럴 때 문자 얼마나 왔을 까 그런거... 질문자: 나중에 돌려받았어요? 1: 네 3: 저는 그런 걸 못 느꼈어요. 처음에는 좀 그런 생각이 들었는데, 요새는 더 편하다는 생각이 들어요. 문자가 시도 때도 없이 와서... 5: 네. 뺏긴 적이 있었어요. 그럼 한달동안 없이 지내야되잖아요. 휴대전화가 없으니까 불안한 거에요. 계속 진동 오는 거 같은데 보면 없고.. 시계 볼려고 주머니에 손을 넣으면 없는거에요. 그럴 때 제일 불안하구요. 사진 같은거 찍는 걸 좋아해서 없으니까 되게 우울하고 그랬어요. 6: 아침에 바빠서 휴대전화를 놓고 올 때가 있는데 그거 알았을 때.. 학교에서 괜히 막 진동 오는 것 같고. 그럴 때 있어요. 8: 시험 때 못 가져오잖아요. 그럼 주머니에 손 넣으면 허전하구요 불안해요. 7: 저는 불안같은 건 없구요. 좀 답답해요. 질문자: 어디서 전화오거나 했을까봐 불안해요? 8: 없으면 불안하구요 아침에 시간 봐야 되는데 시계도 없고 그러니까 그냥 그래요. 10: 네, 없으면 불안해요. 휴대전화를 잃어버렸거든요. 신촌에서. 그때부터 불안한거 같아요. 9: 저는 옛날에 휴대전화 없을 때도 괜찮았어요. 10: 거의 많이 갖고 있지 않았으니까 옛날에는 9: 내가 중국에 있을 때. 화장실에서 변기통에 올려놨다가 나오면서 껐다키니까 안켜져. '어 이거 왜 이러지' 하면서 벽에도 튕겨보고 쳤더니 화면 잠시 뜨다가 꺼지고. 질문자: 그럼 부모님이 또 휴대전화를 사주셨나요? 9: 그거는 중국거에요. 제가 돈모아서 산거에요. 중국 휴대전화 싸요. 799원 주고 샀는데... 11: 최고 3일 동안 안쓴적 있는데. 어떻게든 연락해요. 휴대전화 말고 다른전화나 메신저 같은거.. 12: 클나요. 공중전화 쓰기도 그렇고 막 답답해요. 15: 약간 답답해요. 13; 가끔 휴대전화가 분명없는데 진동이 어디서 울리는 것 같을 때 그럴 때 가끔. 15: 진동이 안왔는데 오는 것처럼 느껴서 보면 아무것도 없고 그럴 때 있어요. 14: 제가 엄청난 중요한 전화를 기다리고 있어요. 자꾸 벨소리가 울리는 것 같아요. 딴사람 벨소린데.. 15: 딴사람 벨소리가 내거랑 똑같을 때... 14: 똑같지 않더라고 내꺼 보게 되요.	1: 잘 모르겠는데요. 2: 좀 적극적으로 된 거. 3: 훨씬 더 빨라지게 되는 거 같아요. 항상 어느 때나..제가 시계를 안차고 다니거든요. 학교에 갈 때 가끔가다 지각을 해요. 근데 지각을 안 하게 되는 좋은 점도 있구요, 훨씬 더 급해져요. 질문자: 생활패턴이? 3: 네. 5: 약간 민감하게 반응하는거 같아요. 진동이 안 들릴 때가 있잖아요, 그래서 진동 오는거 민감 하게 반응하고 휴대전화 다시 한 번 만져보고 몇 분도 안되서 다시 한 번 만져보고 그래요. 6: 문자가 안오면 몇신가 보고 휴대전화 폴더 열어보고... 8: 별로 없는 것 같아요. 7: 원래 짜증을 많이 안내는데요, 휴대전화를 갖고 있다보면 엄마가 휴대전화 그만 만지라고 말 한마디 하면 엄마한테 막 짜증내서 혼난적 많아요. 질문자: 다른 분은 비슷한 경우가 있나요? 8: 저는 음악 듣다 걸려서요. 질문자: 원래 음악을 못듣게 하세요? 8: 몇시간 듣는 건 괜찮은데 제가 한번 들으면 55 시간 이상 듣고 이어폰 꼽고 돌아다니니까 싫어해요. 질문자: 이어폰 오래 꼽고 있으면 귀에 이상이 있거나 하지는 않나요? 8; 이제 끼기만 해도 귀가 아플때가 있어요. 7: 끼고 듣다가 빼면요 한 15분 동안 멍해요. 9: 폐인적..좋게 변한거는 말이 많아진거고 안좋은 점은 나랑 문자하는 상대방이 내가 여잔줄 아는거 질문자: 아는 사람들이랑 문자를 할 거 아니에요? 9: 가끔 모르는 사람한테 문자오면요, 게임에선 성별을 안가리잖아요. 그래서 걔한테 문자가 오면 이모티콘을 몇 개 붙여 보내면요, '저기 혹시 남자세요?' 이래요. 그러면 한숨을 푹 쉬고 '남잔데요' 하고 화난표시 딱... 11: 네. 12: 아니오. 질문자: 어떻게? 11: 캐쉬 같은 것두요. 인터넷에서 돌잖아요. 질문자 : 그런 방법을 어떻게 알았어요? 11: 게임하다보면 다 알게되요. 질문자: 캐쉬 돈으로 빼서 쓰는거요? 11: 네.

▣ 휴대전화에 열중하는 자신의 모습을 후회한 적이 있나요?

1: 아직까지 없어요.
2: 중간고사 마치고 후회했는데요.
질문자: 중간고사 못보고? 그게 휴대전화 때문이라고 생각해요?
2: 컴퓨터랑 휴대전화 때문에요.
3: 시험 볼 때는 후회한 적 있어요.
질문자: 어떤 면에서요?
3: 시험볼 때 제일 공부하기가 싫잖아요. 제꺼 휴대전화로 게임을 하거나 제꺼 휴대전화에 없는 최신게임이 친구폰에 있을 때 친구는 계속 공부를 하고 저는 옆에서 계속 게임을 하는 거에요. 반대의 경우도 있어요. 저는 공부하고 친구는 게임하고... 서로 공부가 안되는거에요. 서로 따로따로 노니까요 괜히 같이 가는 이유도 없고 후회한 적 있어요.
5: 예전에 중학교 1학년 때인가 되게 열심히 했어요. 6학년 때 하구요.
질문자: 어떤 걸 열심히 했어요?
5: 게임 다운로드, 노래방 그런거 다운로드, 벨소리나 배경화면 다운로드 받는거 광적으로 한거에요. 제한제가 그땐 없었으니깐요. 그래서 막 다운로드받다가 나중에 너무 많이 나오니까 아빠한테 혼나고 제 자신도 좀 그렇구요 안써야지 하면서 쓰는 제 자신한테 화가 났었어요.
6: 평소에 휴대전화를 많이 안쓰면요 나중에도 잘 안건드리게 되잖아요. 휴대전화 뺏겼을 때 그 때 들써서 버릇 고쳐놓고 그래요.
8: 인터넷 하고 놀다가 요금이 4일만에 끊겨서 한달을 꼭 참고. 4일간 끊긴게 아니고 세 달 연속으로 해서 거의 못썼어요.
7: 아니오.
질문자: 요금이 일찍 끊겼을 때 충전을 더 안하는 편인가요?
8: 네.
질문자: 왜 안하나요?
8: 충전해도 며칠 못버티니까 아까워요
7: 충전해서 하면 혼나니까요 차라리 엄마한테 말해서요 엄마폰으로 보내는 편이에요.
10: 나 우울해.
9: 지금 우리집 상태가 집전화를 없앴거든요. 휴대전화 있으니까 제 동생 끊기고, 나 끊기고.. '엄마, 우리 집전화만들면 안돼?' '안돼. 돈나가'
질문자: 저번에 휴대전화 요금 40만원 나왔다면서 후회안했어요?
9: 근데 그거 다 마이너스 됐잖아요. 무료체험기간이라서 마이너스 쫙쫙 되니까 2만얼마 나오던데...
10: 난 이번 달에 후회했어요.
질문자: 왜요?
10: 충전하지 말것을 조금만 충전했으면 되는거였는데 2만 5천원 다 충전해가지구, 엄마가 그것도 막아버렸잖아요. 충전 하는 것두...
질문자: 그러게 왜 그랬어요.
10: 쓰다 보니까...
질문자: 게임같은 거 다운로드 받고 그럴 때 후회하진 않아요?
9: 네이트온 이용료 만얼마. 네이트온 정보료 만얼마...
11: 발견한 적 없구요.
질문자: 휴대전화 열중해서 사용안해요?
11: 아, 게임할 때... 그래서 저번에 장승배기 갈 껄 군자까지 갔었어요.
12: 저는 버스에서 종점까지 간 적 있어요.
질문자: 뭐하다가요?
12: 게임하다가...
13,14,15: 없어요.
질문자: 본인이 휴대전화를 많이 한다고 생각해요? 적당하다고 생각해요?
13,14,15: 적당해요.

▣ 휴대전화를 시작하고 나서 자신에게 생긴 좋지 않은 점은 무엇인가요?

1: 길가다가도 왔나 안왔나 확인하는 버릇생긴거.
2: 공부할 때 방해되는거요.
3: 휴대전화를 일단 가지게 되면서 구속이 생기는 것 같아요. 어 딘지 다 확인이 되니까요.
5: 최근들어서 생긴건데요. 전화가 모르는 사람한테서 오는거에요. 발신자 표시제한으로 전화가 오는데 받으면 아무소리가 없고. 제 친구가 욕을 하기도 하고 제가 욕하면서 누군데 그러느냐고 그래도 가만히 한참 있다가 딱 끊어버리구요, 문자도 이상한 문자들이 막 오는거에요. 동영상 볼려구 만든 폴더가 있는데요. 딴 거 이상한게 들어오는거에요..
질문자: 스팸같은거요?
5: 네. 그래서 삭제하면 몇 분 지나서 또 와요. 그 다음날 또 오고.. 그래서 그 폴더를 없애려고 했는데요. 그게 안 없지고 그럴 때도 있어요.
질문자: 그럼 통신사에 전화해서 스팸차단신청을 해본적은 있나요?
5: 그거 방지 해볼려고 했는데 바빠서 못가고... 귀찮아서 안가고... 그래서 못갔어요.
질문자: 다른분은요?
5: 이상한거나 문자 안와?
6: 응.
5: 좋겠구나.
8: 수업시간에 괜히.. 다른 애들 진동 소리 나잖아요, 그게 제껀줄 알고 불안해요. 깜짝 놀래고...
7: 수업시간에요 집중안하고 휴대전화 자꾸 만지작거리니깐 그게 안좋은 것 같아요.
9: 약간 폐인적인 생활이죠.
10: 휴대전화 없으면 짜증나.
9: 저건 완벽한 폐인이야.
10: 짜증부터 나구요, 문자안되면 답답해서 막...
질문자: 성격이 좀 변했네요 그럼...
9: 저번주 금요일날 나 미치는 줄 알았어.
10: 왜?
9: SKT 두 시간 불통... 문자 절대 안와요.
질문자: 왜요? 축구했었나?
9: 몰라요. 금요일날 지하철타고 가는데 엄마한테 문자를 날렸어요. 계속 안날라가요. 그래서 짜증나서 집에 와서 전화해서 '엄마 문자 안날라가' 하고 끊었어요. 다음날 뉴스보니까 'SKT, 두 시간동안 불통 '
질문자: 그것 때문에 짜증나서 죽을 뻔 했어요?
9: 열받잖아요. 필요한데 문자가 안가잖아요. 엄마한테 어디냐고 계속 문자오고, 분명히 7시반에 도착해야될 메시지가 몇시에 도착했는지 알아요?
질문자: 다음날 도착했어요?
9: 8시 11분에 도착했어요. 휴대전화 요즘 이상해요.
9: 지 혼자 노래듣다 문자하다가 중간에 한번 울려요. 또 갑자기 화면이 회색으로 변하면서 '메 모리업데이트' 메모리 어쩌고저쩌고 하는데 막 지워질 거 같아서 밧데리 뺐다껴면 다시 괜찮아져요.
11: 어 있어요. 액정닦는거... 손으로
12: 난 그런건 없는데...
질문자: 습관적으로?
11: 네. 폴더가 아니니까 이렇게 닦는거지.
14: 없어요. 예전에는 있었는데 지금은 없어요.
질문자: 예전에는 어떤거요?
14: GPS
질문자: 위치추적이요?
14: 그것 때문에 어디 가지를 못하겠어요. 엄마 때문에...
13: 옛날에 있었어요. 요즘에는 애들이랑 연락 안하는데 휴대전화 있는 애들이 몇 명 없어요. 가출하면 모여서 놀다보면 다 나한테 수신자 부담으로 전화가 오는거에요. 안받을수도 없고, 그런게 싫었어요.
질문자: 다른 점은요?
15: 그거 거부해 1681되잖아. 내건 수신자 안돼.
14: 아무것도 안돼?
15: 내꺼 아무것도 안돼.
14: 진짜?
15; 1541도 안되고 다 안돼.
15: 1633, 1677...
14: 어쨌든 다 막을 수 있어? 어떻게?
15: 대리점 아무데나 가서 콜렉트콜 막아주세요 이러면 돼. 니가 알고있는 번호 다 말해. 그 사람이 모르고 있을 수도 있어.
질문자: 스팸이나 광고문자는 많이 와요?
14: 예전엔 많이 왔어요. 제 번호가 예전엔 뒷자리가 16000이라서요. 하루에 한 5개씩 왔어요.
13: 제껀 안와요.
15: 난 가끔... 질문자: 차단하기도 하나요?
15: 아니요. 그냥 지워버려요. 귀찮아서...
질문자: 차단할 정도로 많이 오지는 않나요?
15: 예전에는 차단해 봤어요.
13: 우리 아빠꺼 엄청 많이 오던데...
15: 어른들은 많이 오더라... 오빠... 뭐 이런식으로
13: 맞어.
14: 오늘밤 외롭지.
15: 어디어디로 와.
13: 맞어 우리아빠 문자 막 이런거 있어. '오빠... 나 오늘 가슴성형했는데 오빠한테만 보여줄래' 막이런거.. 연결하기..
15: 오빠 나 외로워요. 오늘 같이 술먹을래요? 막 이런거...

▣ 휴대전화를 이용해 커닝을 하는 것에 대해 어떻게 생각하나요?

2: 문자타수가 빠르다고만 생각했어요.
1: 요즘 커닝 너무 열심히 하는 것 같다는 생각했어요.
질문자: 그럼 시험볼 때는 휴대전화를 어떻게 하나요?
1: 선생님한테 맡겨요.
2: 선생님한테...
질문자: 선생님이 걷어갔다가 돌려주는 형식인가요?
1,2: 네.
3: 저는 친구가 모의고사 때 영어를 워낙에 못하거든요. 학원친구가 저는 제일 뒤에서 모의고사를 봐요. 그 친구가 영어를 일정점수를 맞아야 하는데 걔는 그 일정점수가 안 나오고 저는 나와요. 제 답안지를 휴대전화로 보내준 적은 있거든요, 모의고사 때 그럴 때 쓴 적 있어요. 수능때 그정도까진 안해봤는데요, 대충 몇 문제쯤 보내주고 제가 대가를 요구하고 막..
4: 저는 휴대전화는 안쓰는데요. 저희 1학년 때 난리가 난 적이 있어요. 2학년 6반이 이과반이었는데요, 한 반 전체가 휴대전화로 단체부정했다가 걸린 적이 있어요.
질문자: 그래서 어떻게 됐어요?
4: 징계 먹었죠. 그런 심각한..
질문자: 그럼 요즘에 시험볼 때 휴대전화를 소지할 수 있나요?
3: 요새는 소지하지 않고 가방속에 넣어놓거나, 휴대전화 전원이 꺼져 있어도 가방속에 넣지 말고 책상위에 올려놓는 건 허용을 해요. 그러니까 시험지 위에 공개적으로 놓는 건 상관이 없어요.
질문자: 꺼놓고 아예 올려놓는군요. 걷어가지는 않고요?
3: 네. 걷어가는 선생님도 있어요.
질문자: 선생님마다 틀리세요?
3: 네. 기준이 틀려요.
질문자: 그럼 커닝을 하는 것에 대해서는 어떻게 생각하나요?
3: 진짜 성적이 들어가는 모의고사같은 경우는 커닝은 안되는데요, 예를 들어 학원에서 부당한 '자신은 이 정도는 안되는데 너무 무리한 요구를 한다.' 그럴 때는 커닝은 어쩔 수 없는 방법이라고 생각해요.
5: 누가 어디서 한다는 얘기를 들으니까요, 그 다음부터 학교에서도 휴대전화를 가져와도 선생님한테 맡겨놓으라고 하구요. 가져오지 말라고 맨날 얘기를 해가지구요. 그게 좀 기분이 나빴어요. 가져오지 못하니까 그것 때문에... 그러는 것도 아닌데...
6: 주변에서 본적은 없구요. 수능에서 했다고 들은 적은 있어요.
질문자: 그럼 학교에서는 휴대전화를 가져오지 못하게 하나요?
5: 가져오지 못하게 하는데 어떻게 하다가 애들이 가져오잖아요, 그러면 그것을 담임선생님이 걷어간 다음에요 시험 끝나고 다시 돌려주고 그래요.
질문자: 시험시간에는 못가져오게 되있어요?
5: 네. 시험볼 때 그 3일 동안은 못가져오게 되어 있어요.
질문자: 시험볼 때만? 평상시에는 가지고 와도 되구요?
5: 네. 근데 가지고 오는 애들 많은데 선생님이 엄마랑 전화하는 것 때문에 그렇다면 그냥 가지고 오게 해요
질문자: 원래는 못가지고 오게 하는데 다 가지고 다니나봐요?
5: 네. 다 가지고 다녀요.
질문자: 시험기간에는 안 가지고 다니구요?
5: 실수로 가져올 때도 있는데요, 그럴 때는 항상 선생님한테 드려요.
질문자: 시험이 끝나면 다시 돌려주시구요?
5: 네
7: 들은 적 있어요. 저희학교는 아닌데요 여기 옆에 남중있잖아요. 하다가 걸려가지고 0점맞았대요.
질문자: 전체다요? 아님 그 사람만요?
7: 그 한 사람요.

7: 끄기만 하면요. 울리지만 않으면...
8: 근데 대부분 안지켜요. 진동으로 해놓고...
질문자: 수업시간에 벨이 울린다거나 문자가 온다거나 하는 경우도 있나요?
8; 좀 있는 것 같아요.
10: 그것 때문에 검정고시 볼 때도 너무 험악해져요. 휴대전화 다 뺏어요.
9: 처음에 걷었다가 다시 나눠줘요 갈 때는...
질문자: 시험볼 때 휴대전화 들고 시간봐가면서 시험치지 않아요?
10: 시계는 앞에다 놔둬요.
9: 근제 저하고 XX같은 경우는요 5분안에 풀어요. 그리고 자요. 일어나보면 없어요. 사람이...
질문자: 커닝하는 거에 대해서는 어떻게 생각해요?
9: 감독관 문제죠 그거는 자기들이 귀찮아서 안 걷어놓고 나중에 휴대전화 커닝했다고 막 뭐라 하고...
10: 처음부터 휴대전화를 걷었어야죠...
질문자: 주변에서 휴대전화로 커닝한 걸 보거나 들은 적 있어요?
9,10: 없어요.
질문자: 커닝하는 것에 대해서는 어떻게 생각해요?
7: 안좋게 생각해요.
8: 저두요.
질문자: 시험기간에는 휴대전화가 아예 금지 되어 있나요?
8: 시험보는 날 그 날만요.
질문자: 만약에 가져왔을 경우에는 어떻게 되나요?
8: 선생님이 압수해요.
질문자: 그럼 시험이 끝난 다음에 돌려주세요?
7,8; 네.
질문자: 그럼 평상시에는 소지해도 되게 되어 있어요?

질문자: 휴대전화를 이용해 커닝을 하는 것이 가능하다고 생각하나요?
11: 가능하죠. 제가 정말 생각한 것은 손이 엄청 빠른거다...
12: 그럴 것 같아요.
11: 그런데 요즘에는 다 걷어가잖아.
질문자: 요즘 학교에서 시험볼 때 걷어가요?
12: 네. 다 걷어가요.
11: 근데 안내는 불양심도 있죠
질문자: 안가져왔다고 하고?
11: 네.
12: 근데 우리는 시계로 하는데...
11: 그때 우리반 전체 다 똑같은 점수 맞아가지고... 애새끼들이 몇 명만 하는게 아니고 다 커닝했어요.
질문자: 주변에서 휴대전화로 커닝하는 것을 보거나 들은 적 있나요?
11: 본 적있어요. 왜 하죠? 그런걸...
질문자: 친구들?
11: 네.
13,15: 없어요.
15: 신기해요, 어떻게 하는지...
13: 간 큰 애들이지.

▣ 모르는 사람과 문자메시지나 전화를 해본 적이 있나요?

1: 전화는 안해보고 문자는 해봤는데요.
질문자: 어떻게요?
1: 저장되어 있는 번호를 문자를 보냈는데 알고 봤더니 다른 사람이어 갖고 그냥...
2: 모르는 사람한테 문자오면 '누구냐' 그런 담에요 이름 말하면, 모르는 사람이면 계속 씹구요 아는 사람이면 보내고....
3: 네. 해본적 있어요.
질문자: 어떤 경우에요?
3: 게임에서 아는 사람을 만났을 때 그 게임에 안들어갔어요. '그 게임에 당분간 못들어갔다, 못들어갈 것 같다.' 그러면 휴대전화번호를 알려줘서 '비상시에 연락을 해라' 그래서 가끔 연락 오면 들어가고, 또 가끔가다 통화도 하고 직접 만나기도 하고 그래요.
질문자: 방금 말한 게임은 온라인 게임을 말하는 거죠?
3: 네.
5: 아니오. 그런 적은 한 번도 없는데요. 친구가 옆에서 그 친구가 아는 다른 사람한테 장난으로 문자보낼 때 제 걸로 쓴 적은 있어요. 너는 장난 전화 많이 걸잖아.
질문자: 어디로 걸어요?
6: 아무 번호나요.
질문자: 그러면 대화를 해요?
6: 텔레비전에서 프로그램 진행하는 것처럼... 뭐 당첨됐다고...
질문자: 그럼 상대방 반응은 어때요?
6: 믿는 사람도 있구요, 끊는 사람도 있어요.
질문자: 그런거 하면 기분이 어때요?
5: 스릴이 넘치죠.
질문자: 휴대전화를 사용하면서 스릴이 넘칠 때는 언제에요?
5: 선생님 몰래 할 때, 그리고 장난전화 걸어서 완전히 속여 볼 때... 재밌어요.
6: 장난전화 걸 때, 장난문자 보낼 때...
7: 아니오.
8: 문자까지는...
질문자: 어떤 경우에요?
8: 게임을 하다가 번호를 알려줘서... 문자는 해봤어요.
질문자: 계속 연락을 하고 지내요?
8; 네.
질문자: 예전에는 폰팅같은거 있잖아요, 그런거 해봤어요?
9,10: 아니오.
11: 쪽팔려서요 장난전화죠. 내 친구가 XXX-XXX-XXXX야 근데 잘못 전화한거야. 근데 걔도 여자야. 그래서 15분 했는데 번호 하나 잘못해가지고...
12: 나도 그런적 있는데.. 제가 부천에 사는데요. 부천에 살아가지고 만나게 된 누나가 있어요.
질문자: 그걸 모르는 번호를 찍어서?
12: 모르는 번호는 아니구, 알던번호인데 우연히 잘못눌러서 안면이 있는 누나니까...친해졌죠.
14: 어떤 사람이 저한테요 '너 빨리 안와' 이래요. 모르는 번혼데요 '누구세요' 이러니까 '아 죄송합니다.' 막 이러고...
15: 아이템 팔때... 게임해서
13: 그럴 때도 쓰고 우리언니는 저번에 한번 그런 적 있었어요. 문자를요 어떤 사람이 자기한테 잘못 보낸거에요. 그 사람이 번호가 아예 똑같아요. 앞에 숫자만 틀리고... 우리언니가 016이었거든요. 그래갖고 딱 문자 해갖고 같이 동갑이어서 막 친구 먹은 적도 있어요.
14: 그런거 유저도 있어요. 유저 진짜 웃겨...어떤 사람한테 문자가 왔어요. 잘못보냈어. 딱 그렇게 해서 얘기를 주고받고 주고받고 했어. 대전에 산다는데 만나가지고 술먹었어
질문자: 장난전화를 받거나 해본 경험이 있나요?
13: 받은적은 없는데... 아 받은 적 있구나. 해 본 적 있어요.
15: 많아요.
질문자: 어떻게요?
13: 인터넷에 많이 나왔어요. 장난전화 하는 법...
15: 용궁반점... 제대로야 그거.
13: 엄청 많이 시켜. 막 짜장면 집에 짜장면, 팔보채, 다 전부다 시키고...
15: 딴집 주소 말해.

▣ 휴대전화 이용시, 얄밉다거나 괴롭히는 사람들이 있나요?

1: 괴롭히는 사람은 모르겠구요 .얄미운 사람은 자꾸 제 전화 갖고 전화하고 그런거요.
2: 욕 많이 하는 사람..
질문자: 내 문자를 씹었다거나 하면 얄밉지는 않아요?
1: 그런거는 별로...
3: 정말 많죠. 자기는 문자, 통화 무제한이면서 문자를 보내고 성의없게 '안녕' 딱 두 글자 보내고, 저는 문자가 딸리니까 한번에 내용을 압축해서 보낼 때 좀 얄미워 보이기도 하죠.
질문자: 또 다른 경우는요?
3: 저도 이제 2년째 휴대전화를 쓰고 있잖아요. 근데 바꿀 때는 3개월마다 한 번씩 바꾸는 친구가 있었어요 중학교때... 휴대전화가 나오면 그때마다, 뭐 최초의 카메라폰, 아니면 최초의 돌아가는 폰, 이렇게 해서 바꾸는 거에요. 약간 질투심이라 그래야되나...암튼 얄미운 거에요.
5: 네. 제일 싫은 사람이 뭐냐면요, 문자를요 친구인것 같은데 번호 없이 보낸 다음에요 이거를 돌리지 않으면 큰일난다고 하구요, '너 믿는다.' 그러면서 그런 문자 보내서 당혹스럽게 하고 얄밉게 하고 특히 방학 때는 문자를 잘 안보내는 친구들이 있잖아요. 그래서 안보내고 있는데 문자와서 '친구인가보다.' 하고 봤는데 그런문자 올 때 좀 짜증나요.
6: 제가 무제한이 아닌데요. 문자가 오면 놀자는 사람이 있어요. 그 사람은 무제한이구요. 저는 아니니까요 못 하잖아요. 그럴 때...
5: 어. 나도 그때 얄밉더라.
질문자: 그럼 돌려요?
5: 아뇨, 안 돌리죠. 그냥 무참히 씹고...
8: 얼굴대고 말하면 괜찮은걸 문자로 보내는 애들이 있어요. 그럴때 정말 싫어요. 또 저한테 안좋은 소리할 때 문자로 말하는 애들...
7: 저는 저한테 감정이 있으면 저한테 와서 직접 말하면 되는데요 번호를 바꿔가지구요. 욕을 보내니까 그런것들...
질문자: 그럼 누군지 알아요?
7: 감으로... 확실하진 않구요.
8: 이런 애들 있어요. 1004 보내가지고 이 문자를 60명에게 돌리라는 거에요.
7: 맞어. 그런거...
질문자: 스팸이나 광고 같은건 많이 오나요?
8: 요즘 들어서요. 대출 어쩌고저쩌고...
7; 나도
질문자: 차단하려고 해본적 있어요?
7: 네. 차단하니까 안온적 많이 있어요.
8: 전 그냥 삭제하고 차단까진 안해요.
10: 문자보냈는데, 내가 길게 보냈는데 '응응' 보내는 사람. ㅇㅇ만 이렇게...
9: 솔직히 말해서 만약에 문자를 다른 사람한테 보냈어요. 2-3분을 기다려도 문자가 안 오잖아요. '뭐하냐' 그때 문자가 와요. 느리게 보내는 사람...
질문자: 또?
9: 게임 열심히 하고 있는데 갑자기 진동울려서 죽었을 때... 그러니까 에너지가 얼마 안 남았어요. 그때 갑자기 '드르르륵'
질문자: 그사이에 맞아서 죽은거군요?
9: 그리고 이게 진동 한번 울리면 레그를 한번 먹어요. 잠깐 멈춰요. '드르르륵' 또 보고 그러면 죽어있어요. 저는요 전화할때는 불편한점이 없어요. 전화하면서 문자보낼 수 있으니까...
10: 저는 전화거는데 다른 사람이 전화할 때...
질문자: 통화중 대기서비스요?
10: 네.
9: 난 안그러는데. 난 그때 이러는데. '좀있다 다시 전화해' 뚝... 그리고 전화안하면 문자로 '야 왜 전화안해. 이 나쁜 놈 '
12: 전화 빌려서 전화통화 한 10분 넘게 하는 애들, 1633 해가지고 안끊는 애들.. 그런애들 있어요.
11: 맞어.
12: 나는 1677할 때 15분 통화한 적도 있어.
11: 맞다. 내 동생이 아빠한테 용돈을 가불하고 밖에 나갔어요. 친구만났어. 근데 친구한테 전화가 왔네? 1시간 40분 해서 돈 다나갔어. 나 그것 때문에 미치는 줄 알았어.
13: 얄밉다기보단 때려주고 싶은 사람들...
15: 짜증나는 사람 있어요. 전체문자..
13; 맞어. 그니까 문자를 전체한테 다 보내는거에요. 그러면 답장을 안해도 문자를 하는 사람은 계속계속 와요. 답장이 와요.
질문자: 또 다른 거는요?
15: 폭탄문자!! 진짜 짜증나. 그거 휴대전화 꺼놓고 키면 다시 온다고... 어떻게 할 수가 없어.
14: 휴대전화 있잖아요. 요금 있는 상태에서 1677 이런걸로 전화하는 사람...
13: 맞어, 맞어.
15: 진짜. 딱 그날 1일인데 수신자부담으로 오면... 바로 끊어버려.

▣ 휴대전화를 이용할 때 어떤 생각을 하나요?	▣ 휴대전화하면서 가장 스릴 있을 때는 언제인가요?
3: 문자를 할 때는 어떻게 하면 효율적으로 더 많이 보낼 수 있을까 생각하구요 게임할 때는 별로 그렇게 생각을 안하는데요, 머리 쓰는 게임을 하면 생각을 하는데 다른 게임은 생각별로 안해요. 무식하게 누르는 그런 게임은... 5: 무제한으로 쓰고 싶은 거... 더 많이 쓰고 싶은데... 6: 전화하기 귀찮으니까 문자 쓰구요... 그냥 별 생각없이 쓰는데요. 8: 자주 하니까 그런 생각도 안 드는 것 같아요. 질문자: 그냥 아무 생각 없이? 7: 네. 9: 아무생각없이... 10: 네. 11: 문자가 언제 올까... 답장... 이런거 생각. 질문자: 문자 보내고 나서? 11: 무슨 답장이 올까... 12: 난 성인문자가 와. 질문자: 지금 누구 명의로 되어 있는데요? 12: 제걸로 되있는데 와요. 그냥.. 14: 아... 편하다. 15: 옛날엔 어떻게 살았는지.. 답답해서... 13; 그냥 통신사가 1개였으면 좋겠다. 질문자: 왜요? 13: 우리엄마는 귀가 얇고, 뭔가 싸다고 하면 다 그쪽으로 가니까 원래 KTF였다가 LG로 옮겼단 말예요. 15: SK가 젤 좋아 13: 그러니까.. 우리엄마도 계속 SK쓰다가 우리 아빠는 계속 SK써갖고 최우수고객 뭐 그런거 혜택 많이 받거든요. 근데 엄마는 LG텔레콤 그게 휴대전화가 싸니까 그걸로 사오고... 한 개를 쭉 쓰는게... 15: LG가 싸. SK가 기계는 좀 비싸더라. 13: 어 맞어. 15: 근데 좋아. 튼튼해. 잘터져... 13: 맞어. 15: 인터넷에 그거 못들었냐. 아파트 12층에서 떨어뜨렸는데 멀쩡하고 차가 밟고 지나갔는데 멀쩡하고... 수영장에 빠뜨렸는데 멀쩡하고... 물기 다 빼서 말리니까... 13: 니꺼 떨어뜨려봐. 멀쩡한가... 15: 싫어.	1: 그런 거 없는데요. 2: 없었어요. 3: '선생님이 지나갈 때 문자를 한다.' 그런 스릴이 있구요, 또 아니면 친구들은 게임에 그렇게 열을 올리더라구요. 서로서로 인터넷으로 붙는 거에요. 다른 애들은 바로 보이는 두 명이 서로 대결을 하니까 재밌어가지고 그걸 구경을 하고... 어쩔 땐 저도 '아, 재밌겠네' 하면서 약간 스릴을 느끼고... 질문자: 그러면 따로따로 요금이 두 명이 다 부과되는 거 아니에요? 3: 네. 각자 다 부과되죠. 근데 그때도 추세가 일정 시간마다 돈을 내는 게 아니라, 아예 한 달에 얼마씩 내고... 질문지: 정액제로? 3: 네. 7: 저는 없어요. 8: 저두 없어요. 9: 수업시간에 선생님 몰래 문자보낼 때... 질문자: 또? 9: 혼나는 중에 문자보낼 때... 질문자: 그럴수도 있어요? 9: 저 가끔 그래요. 10: 저는 외박할 때 엄마한테 말할 때... 9: 또 있다. 막 위험한 공사판 지나가고 있는데 문자만 계속 쳐다보고 있을 때... 질문자: 그건 스릴이 아니라 목숨을 담보로 문자를 보내는 거네요. 9: 그러니까 그게 스릴이죠. 11: 지하철 바로 삭~ 왔을 때... 질문자: 휴대전화 쓰다가? 11: 가만히 있는데 삭 지나가요. 깜짝 놀랬어요 12: 게임할 때. 깨고 나면 진짜 느껴요. 13: 뭔 스릴이요? 질문자: 게임 기록을 깰때라던지... 수업시간에 문자를 보낸다던지... 15: 아... 미니게임천국... 한참 기록 깨느라고... 별로 없었어요 그런거... 13: 일반학교에서요, 가끔 친구들하고 전화하고 그랬어요. 책 이렇게 펴놓고... 15: 문자는 외우니까 그렇지. 책상밑에 너놓고 눌러도 되잖아. 13: 응. 전화도 돼. 14; 몰라요.

▣ 휴대전화하면서 주변 사람들과 갈등이 있나요?

1: 요번에 휴대전화 살 때 저는 좀 최신형으로 하려고 하고 아빠는 간단한거 사라고 하고...
질문자: 누가 이겼어요?
1: 제가 이겼어요.
2: 문자로 장난쳤는데 화낼 때
질문자: 그래서 어떻게 했어요?
2: 구라라고 했어요.
3: 저는 갈등은 거의 없었는데요, 예전에 이메일을 알려줬는데 잘못 알려준 적이 있어요. 그래서 알려줬는데, 제가 4번 정도 잘못 알려준 적이 있어요. 그래서 갈등을 일으켰던 적은 있구요, 아까 말한 것 같이 친구들은 많이 갈등을 겪더라구요. 이상하게...저는 그렇게 별로... 보낼 때도 저는 항상 차분하게 보내거든요. 친구들은 시간이 없나봐요. 교실에서 보낼 때도 막 빨리 보내고 그래서 잘못 보내니까 갈등이 일어나고...
질문자: 그 내용 때문에요?
3: 네.
5: 없는것 같아요.
6: 저두요.
질문자: 아까 그 친구랑은요?
5: 아 그것만 갈등....
12: 없어요.
질문자: 문자를 잘못 보냈다던가...
12: 아~그런적 있다. 그래가지고 막 싸운적 있었는데..
질문자: 어떤 경우에요?
12: 어떤 애를 욕하고 있었는데요, 그 문자가 잘못 간거에요. 근데 그 친구가 저랑 되게 친한 친구여서 싸운적 있어요.
11: 없었어요.
13: 아 나 한번 있어요.
질문자: 어떤 경우에요?
13: 일반학교에서요 휴대전화 뺏어가잖아요. 한 일주일 뺏어가면요 완전 막 일반학교 어떻게 버텼는지 모르겠어요. 한번은 국어선생님인가, 그것도 주말에 거의 끝날 때쯤에 문자를 하고 있었는데 딱 걸린 거에요. 안주겠다고 휴대전화 잡고 싸웠어요. 선생님하고...
질문자: 그래서 어떻게 됐어요?
13: 뭘 어떻게 돼요. 학생부에 끌려갔어요. 근데 그날이 방학할때쯤이었던 것 같아요. 뺏어가면 방학내내 못쓰잖아요.
15: 그냥 갖고 뛰지 그랬어
13: 몰라 그냥 싸웠어 그때는...
질문자: 다른분들은?
15: 없어요
14: 고등학교 1학년 때요 영어선생님이 휴대전화를 압수하는데요 저한테 걸어와요. 그 길로 쨌어요. 그래가지고 그냥 가방 들고... 쨌어요.
13: 난 안줄라고 버텼는데...
15: 난 일반학교 안다녀서.. 그런거 몰라

▣ 휴대전화를 하면서 자신의 일상생활에 변화가 생겼다면 어떤 것이 있나요? 친구관계나 가족관계나 선생님과의 관계에 있어서 변화가 있었나요?

1,2: 애들하고 많이 친해진 것 같아요.
질문자: 가족과의 관계는요?
1: 엄마랑 전화 자주 하니까 친해진 것 같아요.
2: 그냥 원래 다 친해서요.
질문자: 선생님과의 관계는요?
1: 문자 잘 안하는데요. 있으나 없으나 똑같은 것 같아요.
2: 선생님하고도 문자를 자주 해요.
질문자: 휴대전화하면서 가장 많이 생각하는 것은 무엇인가요?
1,2: 그냥 아무 생각 없이 하는데요.
3: 부모님이 싸우실 때 직접 얘기 못하잖아요. 그래서 동생이랑 문자로 얘기하는 경우가 있어요.
3: 더 잘 이어진 적은 있어요. 근데 깨진 애들도 몇 명 있어요. 휴대전화 관계 때문에...
질문자: 어떤 식으로요?
3: 약간 사적인 문자를 보내는데 오류가 나서 잘못된 거에요. 그걸 보면 안되는 친구가 봤어요. 그래서 둘이 거의 두 달 정도 말을 안했어요.
5: 좀 친한 친구인데 그 친구랑 같이 다니는 친구가 싫어져서 장난문자를 보냈어요. 제 옆에서 같이 보내자고 해서 보냈는데 그것 때문에 싸우게 되서 지금은 그 친구랑 안다녀요
6: 신학기 때 문자로 친해진 후 말하고 그래요
질문자: 가족과의 관계는요?
5: 휴대전화가 생기면서 부모님이랑 대화가 좀 없어진 것 같아요. 멀리 있을 때만 휴대전화로 전화해요.
질문자: 선생님과의 관계는요?
5: 선생님이 너무 압박하니까 우리가 싫어하구요, 관계가 휴대전화 때문에 안 좋은 일이 있기도 하고..
6: 휴대전화를 선생님한테 뺏기면요. 그 선생님을 싫어하게 되고 그럴 때가 많아요.
8: 그런건 없어요. 별로 안보내요. 그냥 바뀐 상황같은 거 물어보거나 그런 외에는...
질문자: 아니면 나는 이런뜻으로 문자를 보냈는데 상대방은 잘못 받아들여서 싸웠다던지...
10: 저 그런 경우 있어요.
질문자: 요금 때문에 부모님께 혼난다던지 해서 가족관계에 변화는 없어요?
9: 네. 없어요.
11: 제가 1677전화를 받았어요. 30분을 한 거에요. 열받아요.
14: 없어요.
13: 가끔. TV볼 때 옆에서 문자하고 있으면 아빠가 뭐라 뭐라 욕해요.
질문자: 친구들과의 관계는 어때요?
13: 그게 그건데요.
14; 오히려 더 좋아지지 않나? 나빠지진 않잖아? 연락 자주하는데...
질문자: 가족관계는 어때요?
15: 가족관계는 그다지 상관없는데요.
질문자: 선생님과의 관계는요?
13: 싫어하죠. 휴대전화로 자꾸 게임하는데..
15: 수업시간에 게임하고 그러니까 좀...
질문자: 수업시간에도 게임을 계속 하게 되요?
13: 수업이 지루하면요
15: 재미없는 수업 때...

▣ 자신이 알고 있는 휴대전화 중에 중독성이 있다고 생각하는 게 있나요?

1: 없는 것 같은데요. 문자만 좀 많이 쓰고
질문자: 모바일 게임은 안하나요?
1: 게임은 너무 비싸갖고... 하나밖에 없는데요
2: 그냥 공짜로 하나 받으면 그거 해요.
질문자: 주변에 친구들 중에는 휴대전화로 게임 하는 친구들이 있나요?
1, 2: 많아요.
질문자: 게임은 다 유료로 다운로드 받는 건가요?
1,2: 그런 것 같아요.
질문자: 휴대전화 게임 중 접속하면 계속 요금이 나가는 게임이 있나요?
1: 딱 게임 들어갔을 때 계속 돈나가는 거 그런 거 있던데...
질문자: 그럼 나중에 돈이 많이 나오겠네요.
1: 네.
질문자: 그런 게임을 하는 친구들을 본 적 있나요?
1: 본적은 없는데 그런 게임이 있다는 건 알아요.
질문자: 그럼 주로 다운로드형 게임을 많이 쓰겠네요?
1: 네.
질문자: 모바일 게임이 중독성이 있다고 생각하나요?
1: 있다고 생각해요.
질문자: 친구들은 게임을 많이 하는 편인가요?
1: 네.
질문자: 문자도 중독성이 있다고 생각하나요?
1: 그런 것 같은데요. 애들이 문자 오면 계속 대답 하니까 중독성이 있다고 생각해요.
질문자: 다른 친구들도?
1: 잘 모르겠어요. 남자끼리 하는 건 잘 안 받으니까...
3: 문자가 제일 심해요. 제 생각엔...
질문자: 어떤 면에서요? 주로 통화를 안하고 문자를 하니까요?
3: 그럴 수밖에 없어요. 왜냐면 학교에서 통화를 하면 일단 시끄럽다고 애들이 짜증낼까봐... 공부 하는데.. 그래서 문자 쓰구요, 수업시간에 또 통화하면 안되니까 문자를 쓰면요, 수업시간에 문자를 쓰니까 평상시에도 문자를 쓰고 평상시에 문자를 쓰니까 말을 별로 안하게 되요. 떠드는 애들 제외하면...
질문자: 모바일 게임도 중독성이 있다고 생각하나요?
3: 네. 중독성이 있다고 생각해요
질문자: 어떤 면에서요?
3: 모바일 게임을 하는 상황이면 다른 걸 못하는 상황이에요. '지하철에서 노트북을 들고가면서 스타한다.' 이런 생각은 못하잖아요. 그러니까 훨씬 더 작은 걸로 즐긴다. 그때 몰입하게 되는데 이게 정말로 재밌어요. 재밌기 때문에 다른건 별로... '스타에 관심이 없다, 근데 이 모바일 게임이 더 재밌다.' 그러면 스타랑 똑같이 모바일 게임도 중독이 되는 거죠.
질문자: 그러면 친구들도 모바일 게임을 많이 하는 편이에요?
3: 네. 예전에 제가 중학교 2학년 때 삼국지가 유명해졌던 적이 있거든요. 그때 애들이 수업만 끝나면 모두 거기 들어갔어요, 그게 또 유행을 타서요 삼국지 상점이라는게 있는데 인터넷으로 돈을 내고 또 들어가는거에요. 그런데도 그게 1위를 몇 달 동안 했어요.
질문자: 게임을 다운로드하면 요금이 계속 나가는 데 그러면 게임요금이 많이 나오지 않나요?
3: 네. 많이 나와요. 애들 많이 나오는 것 같아요. 게임도 여러 가지 종류가 있어요. 인터넷 게임은 들어가서 몇초마다 나오거나 아니면 한번 다운로드 받으면 계속 영구적으로 질릴때까지 쓸 수 있다거나...
질문자: 그럼 인터넷에 접속해서 하는 게임의 경우 요금에 대해서 자세히 모르죠?
3: 잘 알아요. 제 동생이 직접 그걸 하더라구요. 한 번 누르는데 10원씩이에요 저래봤자 한 번 게임하는데 100번쯤 누르니까 1000원씩 해서 2만원 정도 나오겠지? 이러는데 예상보다 더 크게 나오더라구요.
질문자: 요금이 많이 나오는데도 그 게임을 계속 하나요?
3: 처음에는 잘 하다가요, 돈이 많이 나오니까 이제 깨닫고 서서히 줄어드는 편이에요.
질문자: 게임에는 정액제가 없어요?
3: 모바일게임은 정액제가 거의 없구요, 애들이 처음에 딱 해서 돈이 많이 나왔으니까요 그 사실을 알아요. '이걸 하면 돈이 많이 나온다.' 요새 추세가 일정금액으로 다운로드받아서 하는 추세에요.

5: 배경화면이나 게임이요. 제일 중독돼요.
질문자: 어떤 면에서요?
5: 타이쿤 같은 경우에요, 이게 시리즈가 나올 때가 있어요. 그것 때문에 중독성이 있어요.
6: 맞아. 저는 벨소리를 좋아하는 가수것을 하나도 안 빼고 다 받은 적이 있어요. 거기서...
질문자: 좋아하는 가수가 누군데요?
6: 동방신기요.
5: 장난 아니겠다.
질문자: 중독되면 시도 때도 없이 하게 되나요?
5: 깰 때까지... 깬 다음엔 흥미버리죠.
질문자: 모바일게임이 중독성이 있다고 생각하나요?
5: 잠깐 동안이라도 중독성이 있는 것 같아요. 하다가 그걸 안 깨니까 깨고 싶어져서요, 밥 먹을 때 할 때도 있구요, 화장실에서도 깨기도 하고 잘 때도 하고, 그래서 잠도 제대로 못잔 적도 있어요.
6: 휴대전화 게임이, 눌러서 하는 게임이 아니라 움직이는 게임인데요, 처음에 샀을 때 너무 신기해서 한달간 계속 했었는데 이젠 지겨워서 안하구요, 친구들이 하는 편이에요. 저는 안하구요.
질문자: 그럼 시험기간에도 하게 되나요?
5: 네. 한 번 2학년 때요, 게임을 다운로드 받았는데요, 그것 때문에 시험기간에 공부안하고 게임하고 있었던 것 같아요.
질문자: 청소년들이 모바일 게임을 하면서 일어날 수 있는 문제점이 있다면?
5: 눈이요 점점 나빠지는 것 같아요. 가까이서 막 보니까 그것도 그렇구요 그걸 하니까 가끔가다 머릿속에서 게임을 하고 있는 생각을 해요
6: 값이.. 타이쿤 같은거 한번 받는데... 값이 너무 비싸요...
질문자: 문자는 중독성이 있다고 생각하나요?
5: 친구들 장난치는 거나 분명히 다 보낼 거 같은 문자는요 아예 답장 안해버리구요, 안 보내요 요즘에는... 예전에는 많이 보냈었는데... 오면 바로바로 보내고 누가 보내면 바로 반응을 보였는데요, 지금은 안해요
6: 가만히 있다가요 휴대전화 딱 보면 문자 들어가서 예전거 보고.. 버스에서 심심할 때 문자보내고...
5: 나도 그래
질문자: 왜 그렇게 됐어요?
5: 오면요, 반응을 해주면 또 와요. 제가 정액제가 되니까 이제 그것 때문에 돈을 못쓰잖아요... 그 친구랑 계속 얘기를 하다보면 정액제 돈이 날아가 버리니까...
질문자: 정액제 문자는 얼마나 주나요? 문자 개수가 정해져 있나요?
5: 200통 정도.. 많이 주는 것 같아요. 200통 넘게 주는 것 같기도 하고... 얼마정도 쓰면 보내는 메일이요. 얼마 안 남았다고 와요. '9개 남았다.' 그러면 지금부터 안쓰고 200통이 넘어갔는데...
5: 정말? 왠일이야!!
6: 저는 2주일도 안돼서..
질문자: 한달에?
5: 네..
질문자: 문자가 끝나면 그달은 전혀 못쓰나요?
5: 네. 전혀 못써요.
질문자: 친구들꺼 빌려서 쓸 때도 있나요?
5: 네. 빌려서 쓰기도 하구요, 급한 상황이거나 그럴 때는 빌려서 쓰고 그래요.
8: 문자요. 얘기하다보면 하루에도 2-3백통씩 보낼 때도 있고 그럴 때 보면.
질문자: 정액제를 쓰면 문자를 한달에 몇 건 정도 쓸 수 있나요?
2: 만 2천알이 들어와서 한 번 보낼때마다 2알이 들어가니까 만천건?
7: 저는 7백 몇 건..
질문자: 문자가 모자라지 않나요?
7: 그럴때도 있구요. 시험 기간에는 평소보다 더 쓰는거 같아요. 애들이랑 문자보내느라..
질문자: 그럼 다 쓰면 어떻해요?
7: 다쓰면 엄마폰으로 보내요.
질문자: 주변 친구들도 문자에 많이 중독되어있는 편인가요?
7,8: 네
질문자: 어떻게요?
8: 수업시간에도 많이 보내구요, 쓸데없는 말하면서도 문자로 하고...길게 쓰면 되는걸 짧게짧게해서 몇통씩 보내는 애들 보면 그런 생각 들어요.
질문자: 본인들은 문자에 중독됐다고 생각해요?
8: 저는 가끔 보면 많이 보내도 평소에는 그렇게 심하게 안보내니까 적당하다고 생각해요.
7: 저는.. 좀 과하다고 생각하기도 하고 적당한 것 같기도 하고 정액제를 늘 다 쓰니까요... 그래도 많이 과하지는 않은 것 같아요.
9,10: 문자!
질문자: 동시에 말하네요. 또요?
9: 글쎄...
10: 없어요.

질문자: mp3는요? 9: mp3는 그냥 심심할 때 듣는거구요, 중독이 아 니고. 솔직히 휴대전화 사기 전에는 '아 그런가 보다.' 했는데 휴대전화 사고 난 후에는 계속 손에 쥐고 있어요. 문자올까봐.. 계속 쥐고 있다가 저쪽에서 드르르륵 거리면 내 껀줄 알고... 10: 어 맞어...맞어, 맞어. 처음 샀을 때 막 떨어뜨리 면 가슴아프고... 몇 달 지나면 이제 떨어뜨려도 아무렇지도 않고... 질문자: 게임은 중독성이 있다고 생각안해요? 9: 게임은 그냥 시간날 때마다 하는거니까... 질문자: 주변에 다른 친구들은 중독된 친구 없어요? 9: 없어요. 이거 끝나고 나는 저기 가고 싶어요. 질문자: 어디? 9: XX참치 참치덮밥이 5천원밖에 안하는데... 질문자: 게임하는 a는 어떤 문제가 일어날 것 같아요 앞으로? 9: 폐인적... 질문자: 요금같은 건 어떻게 되는거에요? 9: 그러니까 b휴대전화로 게임하죠. 근데 a가 새로 받는게 아니라 b가 '아 재밌다.' 하면 '나도 해 볼래' 그러면 b걸로 하는거에요. 10: 있다 놀러가기로 했는데요. 돈해보니까 30만원... 질문자: 몇 명이 가는데요? 9명이 간다고 하지 않았어요? 9명이 30만원이면 괜찮은거네요. 9: 나 같으면 30만원이면... 질문자: 3시 3끼를 먹을거에요? 9: 좀 더 해서 펜션 하나를 빌려서 1박 2일을 간다. 질문자: 근데 9명이잖아요. 펜션은 사람수 세는 거 아니에요? 10: 근데 친구들이 다 직장을 다니니까... 휴가를 내기가 힘들어요. 질문자: 어디로 간다고 했지요? 10: 속초 질문자: 부러워요. XX도 가요? 9: 남자가 섞여 가면 작업공세 한다. 10: 아니야. 밤에 안돌아다닌다고 걔한테 말했어. 9: 걔 그거 GPS 추적한다. 진짜 GPS한번 써보면 돈이 얼마나 깨지는데...	질문자: 친구찾기 가입요금도 내야하고 들어갈 때 마다 돈 꼬박꼬박 다 내야해요. 되게 비싸요. 11,12: 게임 질문자: 게임을 새로 다운로드 받아서 써요? 아님 원래 있던거? 11: 원래 있던거요 12: 네 15: 게임 13: 게임이요 종류가 여러 가지잖아요. 한게임을 처음부터 끝까지 하고나면 그게임은 지루해요. 그러니까 그 게임을 마칠때까지는 그때까지는 중독이 되는 거에요. 질문자: 한 게임이 끝나면 또 새로운 게임을 하고요? 13,15: 네 15: 요즘 재밌는 게임이 너무 많아요. 문자도 은근히 중독성이 있어요. 14: 난 중독성 안느끼는데... 질문자: mp3같은 것두요? 14; 그냥 취미지 중독은 아니죠.

▣ 평소에 집이나 학교에서 휴대전화 예절에 대한 교육을 받은 적이 있나요?

1,2,7,8,9: 아니오
3: 그런건 아직 없는데요, 다른 학교에서도 한번도 못들어 봤어요.
5: 아니오, 한번도 없어요. 안해줘요.
11: 네. 있어요. 고등학교 때 배웠어요.
질문자: 고등학교에서 가르쳐줘요? 학교에서 언제요?
11: 부속시간에요
12: 어 맞다.
질문자: 뭐라고 가르쳐주나요?
11: 지하철안에서 시끄럽게 하지 말아라. 뭐 이런 것들...
12: 수업시간에는 전화통화를 하지 말고...
질문자: 휴대전화를 하면서 휴대전화 예절을 잘 지키나요?
1: 저는 지하철 그런데서도 전화 잘 하고 그래서.. 잘 안지키는 것 같아요
2: 저는 그런 것 같아요
질문자: 다른 사람들한테 휴대전화 예절에 관해서 들어본 적이 있나요?
1. 인터넷으로 그런거 몇 가지 있는거 보기는 했어요
질문자: 읽어본 적 있어요?
1: 아니오, 제목같은 것만 보고 넘어갔는데요
질문자: 휴대전화를 이용하면서 다른 사람을 배려하거나 예절이 필요하다고 생각하나요?
1,2: 네
3: 저는 친구들 사이에서도 욕을 말로는 하는데요, 한 번 생각하게 되요. 욕은 잘 안 쓰거든요. 장난 쳐가지고 농담을 해도 욕은 잘 안해요. 나름대로는 지키는 것 같아요.
질문자: 주변 친구들은요?
3: 주변 친구들은 하나도 안지키는 것 같아요. 지킨다고 생각하는 친구들은 철저히 지키는데요, 안 지킨다고 하는 애들은 철저하게 안 지켜요. 그게 더 많고...
질문자: 휴대전화를 이용하면서 다른 사람을 배려하거나 예절이 필요하다고 생각하나요?
3: 가끔가다가 친구들이 무성의하게 보낼 때면 정말 필요하다고 느껴요.
5: 6는 장난전화하는데... (웃음)
질문자: 잘 안지키는 편이에요?
5: 모르는 사람한테 문자가 오면요 누군지도 모르고 '나 누구야' 하다가 니 이모다.' 그래가지고 당황스러울 때가 있었어요.
8: 네
7: 저는요 친구가요 친구휴대전화를 빌려가지고 문자를 저한테 보낼 경우가 있잖아요 상대방이모르는 애가요 저한테 누구냐고 물어볼때가 있잖아요, 걔가 반말을 쓰면요 저도 반말을 쓰면 서로 답변이 오다가요 그걸로 말싸움을 하게되면 제가 또 시비를 거는 편이라.. 잘 안지키는 것 같아요
질문자: 어떤 면에서요?
8: 애들 줄임말 같은 거 쓸 때 그런거 사실 쓰면 안되잖아요. 그런거 안쓰려고 노력하고... 또 상처되는 말같은건 자제하고...
질문자: 공공장소에서 진동으로 해놓는다거나 다른사람에게 피해를 덜주려고 노력한다거나 이런 부분은 잘 지키는 편인가요?
7,8; 네
9: 지하철에서 제발 좀 조용히 전화했으면 좋겠어요.
질문자: 그런건 누가 교육해야 할까요?
9: 지가 알아서 해야죠
질문자: 학교에서 얘기해주면 안될까요?
9: 애들보다 특히 어른들이 전화하면서 '여보세요' 그러면 얼마나 짜증나는데요. 특히 아줌마들... 지하철이면서 '야, 나 지하철이야' 막 이러면서... 짜증나잖아요. 그럼 째려봐요. 그럼 아줌마도 같이 날 째려봐요. 그럼 '좀있다 다시 전화할게' 이럼 좋잖아요, 안그러고 '야, 옆에 누가 자꾸 쳐다봐' 대놓고.... 그럼 제가 조그맣게 아 씨발... ' 그래요.
질문자: 그런데 아주머니들을 째려봐도 돼요?
9: 왜 못째려봐요. 가끔 출근시간에 문앞에 밀려서있잖아요. 계속 밀고와서 ???
질문자:
9: 솔직히 생각해봐요. 앞에서 찡겨죽겠는데 계속 밀어봐요. 미치지... 그래도 계속미는거에요. 그러면서 뒤에서 실실 웃어...
10: 그런 예절은 필요없어요.
9: 그럼 니가 뭐하고 있는데 내가 그 앞에서 '여보세요' 소리지르면 좋아?
10: 안되지 그건...
9: 거봐!! 그게 배려야 이 아줌마야~~
10: 디질랜드...
9: 몇 살이야! 디질랜드란 얘기안한다면서~~
질문자: 디질랜드가 뭐에요?
9: 죽을래? 뒤질래? 이걸 좋게 발음해서 디질랜드...
13,14,15: 네
질문자: 그런 예절이 필요하다고도 생각하나요?
13,14,15: 네

▣ 휴대전화 사용으로 공부를 못한 적이 있나요?	▣ 휴대전화 전자파로 인한 건강의 이상은 없나요?
2: 공부할 때 문자하니까 공부시간 뺏기고 방해 되는 것 같아요 1: 저도 숙제할라고 책펴도 문자와서 공부 못하고 시간 다지나간 적 있어요 3: 저는 공부에 오히려 도움이 되는 편이거든요. 그런데 진짜 공부에 도움이 안 된다고 보이는 친구들이 많아요. 수업시간에 80%를 게임을 한다고 생각하시면. 그게 제일 극단적인 경우구요, 보통 선하신 선생님들 있잖아요, 이런 선생님들 있을 때 하는 애들이 제일 일반적인 애들이 구요. 어떻게든 수단방법을 가리지 않고 문자를 하고, 게임은 힘들거든요, 정보를 찾고 이런 애들 있어요. 5: 네. 휴대전화 안 쓸때는요 성적이 어느 정도 나왔는데 휴대전화 5학년때부터 쓰고 나서요, 되게 낮아졌어요 성적이. 그래서 충격 먹었어요. 질문자: 휴대전화 때문인거 맞아요? (웃음) 5; 네. 맞아요. 진짜.. 진짜... 6: 맘잡고 공부할라면요, 괜히 옆에 휴대전화가 있으면... 공부는 내팽개치고.. 5: 숙제 안한적도 있어요. 휴대전화로 계속 친구랑 문자보내가지구요. 숙제안해서 그 다음날 혼난 적도 있어요. 6: 문자보내다가 잠들고... 5: 그래서 혼났지 그 다음날... 8: 있어요. 공부하는데 자꾸 문자오니까 답장해주고 그러면 그쪽에 빨려들어가서 계속하다보면 시간다되서 자야되고.. 그것 때문에 공부를 못해요 7: 저두요 질문자: 시험기간은 어때요? 8: 그냥 평소처럼은 안써요 질문자: 시험기간에도 문자를 많이 주고받나요? 8: 시험기간에는 애들이 자제를 해요. 문자 안와요. 7: 저는 시험기간이 되면요 휴대전화를 꺼놓고요 다른데다가 둬요. 질문자: 그러면 효과가 있나요? 7: 그런 것 같아요 9,10; 없어요 11: 없어, 없어, 없어 12: 공부가 더 잘돼 13,14,15: 없어요.	1: 머리는 예전부터 아파서... 잘 모르겠구요. 귀 조금 간질간질하고... 아퍼갖고.. 2: 없어요 3: 저희 엄마는 '휴대전화를 바지춤에 넣고 다니면 정력이 감퇴된다.' 이런 미신인가 과학적 사실인가 때문에 바지에 못넣게 하시거든요. 어디에다 넣느냐 하면 윗주머니에 넣으래요. 그럼 심장이 약해지는데 어떻하냐 그러면 아무말도 못하고 계시거든요. 그러니까 전자파도 영향을 미치기는 미치는 거 같아요 가끔가다..바지에 휴대전화가 없는데 진동이 느껴지는거에요. '어 이상하다. 휴대전화 없는데.' 그게 한두번이 아니라 제가 겪은 것만 해도 십여번 정도 되는 것 같아요. 질문자: 건강에 특별히 문제가 된 적은 없구요? 3: 특별히는 아닌데 서서히, 서서히, 조금씩, 조금씩.... 5: 그런건 없었던것 같은데. 아! 눈이 나빠진거... 그리고 귀가 이상해진 거 같은 느낌... 6: 휴대전화를 베게옆에다 두면요, 전자파 때문에 건강이 안좋다는 얘기가 있는데요, 가끔가다 휴대전화를 베게 바로옆에 두고 자면, 아침에 일어나면 머리가 아퍼요. 5: 어 나두 아플 때 있어. 매일 아픈데 나는... 8: 어떤 경우에 하다보면 새벽까지 하는 경우가 며칠있어요. 그러다보니 다음날 너무 피곤해서 자꾸 수업중에 졸리고... 그럴 때 있어요. 7: 없어요 질문자: 음악을 많이 듣는다고 했는데 청력은 어때요? 8: 한동안은 계속 몇시간씩 들으니까 못알아듣고 그랬는데요, 지금은 자제하니까 괜찮아졌어요 9: 없는데요 10: 머리아퍼요 9: 난 목아퍼요. 노트북 하고나면 어깨하고 허리... 휴대전화 하고나면 목하고 눈... 10: 나이트가서 문자보내는거요. 9: 나보다 심각해 10: 왜냐하면 XX가 화가나면 안되니까... 어떻게 해서든 얘가 내가 뭘하는지 알아야되니까.. '뭐해' 그러면 '어, 그냥 있어' 그리고 춤추고... 질문자: 실시간이네요.

▣ 휴대전화 이외에 자신이 가장 즐겨하는 놀이는?	▣ 현재 자신의 성격은?
1: 컴퓨터 게임 2: 그냥 축구하고... 3: 독서, 컴퓨터도해요. 고3이니까 공부하는데 고2때는 애들이랑 나가서 놀았어요. 격렬히 움직일 때는요, 휴대전화를 안 가져가고 통화해서 '나 지금 나간다.' 그러고 놓고 나가는거죠. 질문자: 연락이 안되는 경우도 있잖아요. 3: 미리 정해놓고 나갔으니까요, 만약에 연락이 안 되면 미리 거기에 몇 분전까지 나와 있어라 그렇게 해요. 5: 인터넷 들어가서 눈이 충혈될때까지 TV를 보거나, 그림 그리거나 그러다가 싫증나면 그때부터 공부를 하려고 하다가 자게되고... 6: TV에서 볼게 없으면요 컴퓨터에서 애니 받아놓고 보거나... 7,8: 컴퓨터 질문자: 주로 어떤 걸 하나요? 8: 인터넷 소설보기 7: 인터넷 카페 9: 컴퓨터게임, XX랑 전화통화, XX생각 10: XX랑 통화하기, 문자보내기, 집에서 청소하기 9: 나는 청소는 안한다. 집에 들어가면 가방 던져 놓고 화장실에서 씻고, 컴퓨터 앞에 앉아 있다가 엄마 올시간 되면 TV앞에 이러고 누워서 TV보고.. 질문자: 휴대전화 게임은 여가시간에 안해요? 9: 여가시간에 그걸 어떻게 해요, 그냥 지하철에서... 질문자: 컴퓨터 게임으로 뭐하는데요? 리니지? 11, 12: 아니오. 요즘 한창 초딩 게임으로 전락하고 있는 메이플스토리 11: 예전에는 밖에 나가서 안놀았는데, 옛날에 놀았던 애들이랑 다시 친해져서 맨날 놀아요. 질문자: 뭐하고 놀아요? 11: 하는것도 없어요. 담배 사서 담배피고 돈 내서 노래방가고... 진짜 할거 없어요 12: 친구들을 만나거나 집에서 컴퓨터 게임을 하 거나 TV를 보거나... 13: pc방 질문자: 컴퓨터 게임해요? 13: 네 질문자: 다른분들은요? 15: 가끔 영화 14: 뭐든지 다... 13: 가끔 노래방. 나는 주로 pc방이에요. 질문자: 다른 분은요? 14: 놀아요 그냥... 질문자: 뭐하구요? 14: 아무거나 하고...	1,2: 내성적인 성격 3: 저는 활발하면서도 냉정한 편 5: 약간 싸이코적인 기질이..좋아하는 거 할 때는 진짜 광적으로 해서, 그림 그리는거 좋아서 미친듯이 해서 예쁜 그림 베낄려고 정신 팔려서 수업을 제대로 못들은 적도 있어요. 친구들이 활발한건 좋은데 약간 싸이코 기질이 있다고... 6: 저두요. 2학년때부터 약간 싸이코같은... 5: 동방신기를 좋아한 이후부터... 활발해졌나? 6: 좋게 말하면 활발한거고.... 8: 낯을 많이 가려요 처음에는 말도 잘 안하고 일단 친해지면 말이 엄청 많아져요. 7: 욱하는 성격? 활발하기도 하고 소심도 하고... 9: 다혈질 10: 내성적이고 제멋대로고 고집 진짜 세고. 갖고 싶은 거 다 사야되고, 못사면 병걸릴 정도에요. 어떻게든 사야돼, 엄마한테 쫄라서든.. 벌어서든... 질문자: 사고싶은게 진짜 비싸면 어떻해요? 10: 저번에 원피스가 진짜 마음에 드는 게 10만원이었어요. 엄마 졸라서 샀어요. 질문자: 언젠가는 고쳐야 되잖아요 10: 그렇죠. 애가 여자친구 생시더니 여자친구밖에 안챙겨주고 한번 화내더니 똘아이가 됐어요. 9: 내가 어떻게 화냈는데? 질문자: 화내는거 한번도 못봤는데요 10: 그때가 체육대회였는데 나는 장난으로 화난 척하면서 '또 지각하지? 맨날 지각이야.' 라고 했는데 저쪽에서 전화가 온거에요. 질문자: 문자보고? 9: 네. 계속 화난 톤으로 '빨리와. 맨날 지각이야' 이러면서 끊고 와서 풀리면은 실실웃고, 진짜 화나면 10한테 보냈던 문자처럼요 질문자: 내가 보기에 9은 모범적이고 믿음이 가 는 학생인거 같아요. 11: 무난한 것 같아요. 욱하는 성격... 질문자: 11은 원래 휴대전화 갖기 전부터 욱하는 성격이었어요? 11: 네 질문자: 활발하다던지 소극적이라던지 이런거요 15: 착해요 14: 일단 착하구요 예의바르고 근면성실... 질문자: 활발한 편이에요 소극적인 편이에요? 14: 중간이요 13: 아는 사람 앞에서는 깝치는데 모르는 사람 앞에서는 조용해요 이 오빠가... 15: 저도 모르는 사람 앞에서는 삘쭘해요 질문자: 아는 사람하고는 잘 말하구요? 15: 네

▣ 평소에 자신의 감정을 잘 다스리나요?	▣ 현실의 자신 모습에서 가장 고치고 싶은 습관이나 단점은?
1: 아니오. 화날 때 그럴 때는 화 잘내요 2: 저도 잘 못해요 3: 감정제어는 잘 하는데요, 쌓이는 게 많아요. 그래서 쌓이는 걸 한 번에 풀다보면 다시 안돌아 올 때도 있거든요. 저도 한번 그런 적 있어요. 5: 동생이 앞에서 깐죽댈 때 원래 예전에는 진짜 못참았는데 요즘에는 확 때리고 싶은걸 참을때가 많아요 6: 친구랑 싸울때요. 이것저것 따져야 되는데요 생각이 안나서 못따지니까.. 그냥 참아요 그냥 어쩔 땐 친구가 심한 말해도 그냥 웃어넘기면서 참고 그래요. 8: 친구들한테는 잘 다스리는데 동생한테는 그게 안돼요. 무슨 말만해도 계속 화부터 내고 그래요 화가나면... 7: 저도 친구들한테는 괜찮은데요 가족 언니나 동생한테 10: 못다스리니까 그러죠 질문자: 잘 다스리고 싶은 생각은 있지요? 10: 그게 잘 안돼요. XX가 재수없게 내 앞에서 그랬다니까요. 너는 너무 이기적이고 엄마가 너를 너무 오냐오냐 길렀다고... 질문자: 고치고 싶진 않았어요? 10: 고치고 싶었는데요, 어떻게 이렇게 자랐는데 한순간에 바뀌어요. 집에서는 막내처럼 엄마가 또 받아주니까... 9: 10랑 우리랑 정반대에요. 내가 오냐오냐 컸고 동생이 좀 험하게 자랐고... 12: 네 11: 아니오 질문자: 감정조절을 잘 해요? 12: 네. 아주 화났을 때만 빼고... 질문자: 11은 감정 잘 못다스려요? 11: 네 14: 네 13: 아니오 질문자: 감정조절을 잘 해요? 14: 네. 아주 화났을 때만 빼고... 질문자: 13은 감정 잘 못다스려요? 13: 네	2: 내성적인거 1: 사람 많은 데 있을 때 말 잘 못하는거요 3: 가끔 대충대충 말할 때가 있어요. 이렇게 인터뷰 할 때는 안그런데, 친구들이랑 말할 때 좀 성의없이 말하는 경우가 있어요. 5: 싫은 건 완전 싫어해서.. '체육이 싫다.' 그러면 완전 흥미를 잃으니까, 싫어하는 과목만 점수가 나쁜거에요. 좋아하는 건 진짜 완전 높은데... 실행평가도 잘보고 그러는데... 6: 성격이 이기주적인 편이라서, 오래된 친구한테 심한 말도 하고... 5: 한 번 친구 사귀면 오래 사귀는데 그 친구가 심하게 나쁜 짓을 하면, 질려서 안놀아요. 8: 너무 소심해서 애들이 장난으로 한 말 마음에 담아둬요. 그럴때 고치고 싶어요 질문자: 소심한 성격이 휴대전화로 문자를 주고 받으면서 변하기도 했나요? 8: 그거는 변하지 않는 것 같아요 7: 저는 변한 것 같아요. 얼굴 보고 말할때는 말잘 못하는데, 문자로 하면 친하지 않은 사람이었는데 말을 많이 하니깐요 그런면에서... 10: 어리광피우는거... 떼쓰면 다되는거... 9: 가끔 고치고 싶은데 왠만하면 이성격 그대로 살라구요. 옛날보다 성격 많이 죽이고 살아요. 중국에서 짜증나면, 애들 패서 교장실에 불려 갔어요. 11: 저 짜증내는거요. 동생한테 짜증 장난아니게 내요. 12: 집착하는거요. 15: 전 몸전체를 다 고쳐야 되는데. 전신성형하고... 성격 개조를 해야돼 14: 성격은요, 몰라요 난 못느끼겠어요. 질문자: 단점이 없어요? 15: 단점있어요. 많아요. 변태짓... 게이, 게이.. 14: 아이, 그건 장난이지... 질문자: 다른 분은요? 13: 없어요. 스스로 자기 자신에 대한 자부심이 있어요. 14: 그렇지, 자부심이 있어야지. 나도 자부심이 있어 15: 넌 너무심해

▣ 부모님은 어떤 분이신가요?

1: 안 좋은 일 있을 때는 엄하게 하구요 평소에는 잘해주세요
2: 저도 평소에는 잘해주다가 잘못한 게 있으면 뭐라고 해요
3: 대체로 아버지는 엄하시고 어머니는 자상하세요. 아버지는 항상 뭔가 태클을 건다고 해야되나 항상 제재를 거세요. 어머니는 '아니 왜 애한테 그런것 까지 시키세요?' 하고 자상하게 막아주거든요. 그런데 가끔 어머니까지 태클을 거실 때가 있어요. 그럼 '이 건 어머니까지 그러시니까 중요한 거구나' 생각할 때가 있는데 아버지가 태클을 안거실 때가 있어요. 어머니가 걸고. 이건 뭔가 좀 이상한게 아닌가 한번 더 생각하게 되고... 대체로 다 좋으세요, 두분이...
5: 자상하진 않고... 항상 엄해요. 제한이 많던데 나는... 너는?
6: 엄마는 그렇게 안 엄하시구요, 두분 다 그렇게 엄하진 않구요, 그냥 말하면 잘 들어주시는 편이에요.
5: 저는 아빠가 엄해요. 엄마는 그래도 봐줄건 봐 주고 그러는데요, 아빠는 봐주지도 않고 잠깐 갔다온다 그러면요, 아예 못나가게 하구요 그래요.
6: 우린 그런거 없는데...
5: 너는 좋겠다.
7: 자유롭게...
8: 이어폰만 꼽고 다니는 거 아니면 자유롭게 놔두세요
질문자: 부모님 두분다?
7,8; 네
질문자: 부모님은 10한테 막내니까 오냐오냐 허용적으로 하겠네요?
10: 네
9: 저도 오냐오냐
질문자: 두분다 오냐오냐? 그럼 부모님의 방식이 마음에 들어요?
9: 아니오
10: 난 마음에 드는데 시험한문제 틀리면 우는 애도 있어요. 그거 틀리면 엄마한테 죽었다고 그런 애들 있어요.
9: 재수없어
10: 중학교때 엄마가 성적관리를 했어요. 피아노 다니고 싶으면 엄마가 바로 보내주고 '피아노 다니기 싫어 ' 끊고.. 변덕이 죽끓듯 한다고...
9: 보수적 가끔은 개방적, 해줄건 다 해주는데요 내가 XX랑 전화통화하는 거 보면 미쳐요. '야, 너 몇시간째냐'
질문자: 그런건 부모님 말씀을 수용해야죠
9: 근데 보통처럼 말하면 제가 이해를 해요. 막 화내면서 욕까지 나오면서 그러니까 제가 짜증나잖아요. 어쩔 때 이랬어요. 전화 끊고 '아 왜 나한테만 지랄인데'
질문자: 어머니한테 그러면 안되죠
9: 솔직히 생각을 해봐요. 저랑 동생이랑 노트북을 했어요. 게임을 했어요. 동생한테는 착하게 '너 몇 시간 했어?' 난 1시간밖에 안했는데 엄마가 나를 보더니 '넌 얼마나 했냐' 이렇게 물어봐요 별 이유없이 이렇게 말하면 얼마나 짜증나요. 솔직히 열받아요. 아침도 안먹고 그냥 나 왔어요.
질문자: 그러니까 어머니 반응은 어땠어요?
9: 문자로 '미안해~~'
질문자: 그럼 풀렸겠네요?
9: 아니요. 열받죠. 말로 제대로 해야지 문자로 감정없이 '미안해' 이게 다잖아요. 그냥 '미안해'
질문자: 평소에 어머니가 의견 많이 반영해줘요?
9: 아니오
11: 엄했는데 여기 오면서 자유로워졌어요.
12: 아니오. 그런거 없어요
11: 근데 너는 부모님 무서워하잖아
12: 그렇지. 무서워요
11: 부모란 존재가 그렇잖아
12: 거대해요
15: 자유롭게 놔둬요
질문자: 두분 다?
15: 네. 엄마아빠 따로 살아요. 모르겠어요. 아빠는 좀 엄격한데...
13: 집에 늦게 들어가는 건 안되는데요... 외박 하는것도 안돼요. 옛날에는 더 엄격했는데 하도 가출을 많이 해서 좀 풀어줬어요. 지금은 한 10시 전까지 들어가면 되구요. 옛날에는 7시까지 들어가야 했어요
질문자: 그거 이외에는 자유롭게 하시는 편이에요?
13: 거의
15: 7시는 오바야
13: 그러니까...
14: 엄마 엄격하냐 안엄격하냐?
질문자: 네
14: 반...
질문자: 엄격하시기도 하고 개방적이기도 하시구요?
14; 네

▣ 휴대전화 사용과 관련해서 학교나 정부에 건의하고 싶은 점은?

2: 요금제 좀 더 싸게 해줬으면 좋겠어요
1: 네
질문자: 특히 어떤 부분을요?
2: 문자요금이요. 정액제니까 요금을 더 줄였으면...
질문자: 지금 정액제는 어떤 요금을 쓰고 있나요?
1: 제가 쓰고 있는건 2만 5천원짜리요.
질문자: 그럼 몇 분정도 쓸 수 있나요?
1: 문자만 쓰면 천몇개 되구요
2: 저는 문자 3000개에 전화는 한 2만원어친가 해서 2만 6천원이요
1: 진짜 좋다.
질문자: 통신사가 어딘데요?
2: SK텔레콤이요
1: 뭐야 같은건데... 난 왜이래
2: 난 애니콜인데 너 ting아니야?
1: 맞는데.. 왜그러지?
질문자: 같은 통신사에 같은 요금제를 쓰고 있는데 차이가 나는거에요?
1: 네
2: 똑같은거야?
1: 나 원래 팅해갖고...
2: 어른요금이지?
1: 아니 애들건데....
질문자: 그럼 휴대전화 명의가 누구의 명의로 되어 있나요?
2: 헷갈리는데... 엄마거랑 제거랑... 엄마가 먼저 만들구요, 제거로 만든거 같은데요
1: 전 아빠걸로 되있는데...
질문자: 아버지걸로 되어있어도 청소년 요금제를 쓸 수 있어요?
1: 네
질문자: 휴대전화를 이용해서 성인콘텐츠에 접속해본 적이 있나요?
1,2: 아니오
질문자: 주변에서 성인콘텐츠에 접속하는 친구들은 있나요?
1,2: 못 봤는데요
질문자: 성인콘텐츠에 접속할 때 본인명의로 되어 있으면 아예 접속이 안되나요?
1,2: 안해봐서 잘 모르겠는데요
질문자: 스팸문자 같은 건 많이 오나요?
1: 대리운전 이런거. 신용대출 이런거... 많이 오는데요
2: 하루에 한 번씩 정도 와요
질문자: 스팸문자를 차단할 수 있는 방법이 있나요
2: 기능이 있던데요. 스팸차단
1: 저는 그냥 냅두는데요?
질문자: 스팸차단 기능을 사용해본 적 있어요?
2: 어떻게 하는지 몰라요
질문자: 스팸 때문에 짜증나거나 그러지는 않나요?
1: 괜찮아요
질문자: 만약에 학교에서 휴대전화를 아예 못 갖고 오게 한다면요?
1: 몰래 가져갈 것 같아요
2: 애들이 짜증 많이 낼 것 같은데요
질문자: 항의할 것 같아요?
1: 네
질문자: 학교에서 휴대전화 교육을 자율적으로 실시한다면 들을 생각이 있나요?
1: 별로 안듣고 싶을 것 같은데요
2: 저두 휴대전화 때문에 피해본 게 없기 때문에 안들을 것 같아요
3: 정확하게 정책을 만들었으면 그걸 정확하게 실행하는게 중요하다고 생각해요. 아무리 정책이 좋아도 사람들이 그걸 믿지 않고 따르지 않으면 아무 쓸모없거든요. 쓸모없는 정책을 사람들이 따르면 그게 더 커져요. 그게 더 악화되니까...할 때는 확실하게...
질문자: 휴대전화 정책에 관련해서는요?
3: 제가 생각해도 수업시간에 문자오면 집중이 많이 흐트러지거든요. 문자가 언제오나 그런 생각을 해요. 그러니까 학교에 아예 가져오지 말라고 저만 안 가져오면 이상한 취급받잖아요...그러니까 아예 한번에...
질문자: 그런데 공식적으로 '가져오지 말아라' 하면 모두 안 가져올까요?
3: 그게 처음에는 반대가 많은데요, 만약에 '벌점이 쌓인다, 성적에 불이익을 준다.' 계속 강하게 나가다 보면, 학교에서 엄격하신 학생주임선생님들이 직접 밀고 나가신다면 충분히 가능할 것 같아요.

5: 기계를 가격을 좀 낮췄으면 좋겠어요. 한번 다운로드 받으면 정액제 쓰는 애들은 게임 두세번 다운로드 받으면 쓸게 없어지잖아요. 그러니까 게임같은걸 좀 적게 했으면 좋겠어요. 벨소리는 400원이니까 그걸 200원으로 깎는다던가... 그랬으면 좋겠어요 많이...
6: 사회선생님이 그러는데요 휴대전화 값말구요, 요금을 많게 받을 이유가 없대요. 부과세가 있는데 그거를 자기네 사장끼리 막 많이 받으려고... 그래서 그런게 없어졌으면 좋겠어요.
5: 사장때문에 부과세를 많이 집어넣거나 그러니까 할인되는 것도 별로 없으면서 부과세가 많이 안들어갔으면 좋겠어요. 부과세 때문에 더 못쓰는 것 같아요.
질문자: 부과세가 어떤 걸 말하는 거에요?
5: 보면요 이번달에 문자가 얼마고 통화가 얼마고 그 옆에 부과세가 딱 들어가 있어요. 부과세가 10%면 너무 많은 것 같아요.
6: 아니면 돌아다닐 때... 다운로드 받기 위해서 이곳저곳 인터넷으로 다니는 요금을 다 받는 거에요.
5: 그걸 안받았으면 좋겠어요. 찾고 그걸 다운로드 받을때만 돈받고 들어가는 요금이 얼만지 못보잖아요 저희는 얼마 들어가는지 모르니까..몇초당 얼마라고 안말해주니까 그게 없어졌으면 좋겠어요. 아니면 조금 적게 해가지고 하던가...어쩔 때는 다운로드 받는데 몇 분 안 걸린것 같은데 벌써 끝나있는 경우가 있어요. 정액이요. 전화 몇 번 쓰면 끝나고 이런 경우가 있어서 그것 때문에 안좋았던 것 같아요. 그래서 그게 좀 없어졌으면 좋겠어요. 다운로드 받기 위해 돌아다니는 시간동안 그리고 인터넷 들어갈 때 로딩하는거요 그것도 너무 길어서 그동안 돈이 또 들어가는 거니까. 없어졌으면 좋겠어요.
질문자: 문제는 인터넷에 접속하는 동안 요금이 정확히 얼마가 나가는지를 모르는 거네요?
5: 1초당 얼마든다 이렇게 얘기도 안해주니까 그것 때문에 문제인것 같아요. 그러면 안쓸텐데...
질문자: 정액제에서도 다운로드 받는 요금이 정해져 있어요?
5: 네. 다운로드 받으면 위에 돈이 떠요. 2000원 이라고 뜨고...
질문자: 정액제 안에서 자신이 문자나 통화 요금을 조절할 수 있나요?
5: 문자는 항상 어느정도 되면 끊기구요, 문자는 무제한으로 바꿀수도 있고 그래요
6: 전화도...
8: 수업시간에 모르고 울리잖아요, 일부로 문자하다 걸리면 모르겠는데 모르고 걸렸을 때 좀 봐줬으면 좋겠어요. 경고를 준다던가... 압수하지 말고...
질문자: 그런데 너무 그런일이 빈번하게 일어나면 힘들지 않을까요?
8: 그렇긴 해요
7: 휴대전화 요금이 너무 비싼것 같아요.
질문자: 어떤 부분에서요?
7: 정액제 하는데두요, 제가 2만 5천원인데요 5만원이 넘어가니까요 저는 쓴것도 별로 없는데..문자도 저는 500개가 무료여가지구요 그렇게 많이 못쓰는데 자꾸 돈이 5만원 이상 나오니까 엄마한테 혼나니까요
질문자: 사용내역을 본적 있어요? 어떤 부분에서 많이 초과가 되나요?
7: 인터넷
질문자: 인터넷접속비용을 잘 모르고 사용을 하죠?
7,8: 네
질문자: 다른 건의사항은요?
8: 기기값이 너무 비싸요. 그래서 휴대전화가 고장이 났는데도 바꾸는데 고민하게 되고 엄마아빠한테 말하는것도 좀 그렇고... 기기값이 좀 내렸으면 좋겠어요. 터무니없이 비싸요.
질문자: 지금 학교에서 수업시간에는 꺼두고 시험기간에 못가져오게 하는것은 합당하다고 생각하나요?
7: 시험기간은 괜찮은데요 휴대전화를 꺼놓는 건 좀 그런 것 같애요. 켜놓는 것까지는 괜찮은 것 같아요
질문자: 꺼놓게 해도 대부분의 학생들이 켜놓고 이용을 하는 편인가요?
7,8: 네

* 일반적인 사항

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
성별	남	남	남	여	여	여	여	남	여	남	남	여	남	남	남
학교 학년	고1	고1	고3	중3	중3	중3	중3	대안	대안	대안	대안	대안	대안	대안	대안
연령	17	16	19	15	15	16	16	·	·	·	·	18	17	18	18
한달 용돈	6만원	2만원	10만원	6만원	떨어주면주심	필요할 때 받음	필요할때 받음	·	·	·	·	·	·	·	·
부모님 직업	회사원	자영업	어머니: 주부 아버지: 건설업	어머니: 공무원, 아버지: 회사원	옷재질 검사원	어머니: 주부, 아버지: 모름	어머니: 주부, 아버지: 건축업	·	·	·	·	·	·	·	·
거주 지역	안양	안양	서울	수원	수원	수원	수원	·	·	·	·	신림	구로	광명	·

· 무응답

부록 10. 개방형 질문지 내용

<일반 청소년>

▣ 일반적인 특성

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
성별	남	남	남	남	여	여	여	남	여	여
학년	고2	고2	고1	고1	고1	고1	고2	고2	고2	고2
연령	18	18	17	17	17	17	18	18	17	18
학급성적	31-40등	21-30등	1-10등	11-20등	1-10등	1-10등	11-20등	11-20등	11-20등	1-10등
한달용돈	없다.	4만원	30만원	5만원	2만원	5만원	5만원	2만원	만원	없다.
부모직업	무응답	무응답	어머니: 가게 아버지: 가게	어머니: 회사원 아버지: 공인중개사	어머니: 회사원 아버지: 공무원	어머니: 공무원 아버지: 사업가	어머니: 주부 아버지: 공무원	어머니: 가정부	어머니: 텔레마케터 아버지: 건설업	어머니: 주부 아버지: 건축업
거주지역	서울시 노원구 상계동	서울시	서울시 노원구	서울시 노원구 상계8동	서울시 노원구	서울시 노원구 상계동	서울시 노원구	서울시 노원구 상계동	서울시 노원구 공릉1동	서울시 노원구 중계3동
여가활용	아름답게	문자, 전화, 잠	알바	공부 하면서	문자	음악 듣기	노래 듣기	잘 보낸다.	멍하니 있는다.	친구들과 논다.
성격	랜덤	소심, 잘삐지고 까칠하다.	유쾌, 상쾌, 통쾌	착하다.	활발한 성격	활발하다.	솔직, 중립적, 주변에 무관심	쾌활	급하다.	활달, 어떤 때는 소심
감정을 다스리는 정도	잘다스리다.	잘다스린다.	그런대로 다스린다.	잘다스린다.	잘다스린다.	잘다스린다.	잘다스린다.	잘다스리지 못한다.	잘다스리지 못한다.	잘다스린다.
부모님에 대한 생각	주님의 자식	개방적	막막하고 담담한분	존경 그 자체	좋으신 분, 잘이해해 주신다.	우리를 제일로 여기신다.	휴대전화 사용에 대해 나를 믿기 때문에 크게 간섭하지 않으신다.	좋으신 분	맞벌이 부부	나를 잘 이해하신다.

	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
성별	여	여	여	여	여	여	여	여	여	여
학년	중3	중3	중3	중3	중3	중3	중3	중3	중3	중3
연령	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
학급성적	21-30등	31-40등	1-10등	21-30등	11-20등	1-10등	21-30등	41등 이하	11-20등	11-20등
한달용돈	2만원	천원	3-4만원	정해지지않음	3만원	만원	2-3만원	5-6천원	3만원	1만5천원
부모직업	어머니: 직장인 아버지: 직장인	무응답	어머니: 서비스업 아버지: 서비스업	어머니: 가사 아버지: 직장인	무응답	어머니: 회사원 아버지: 회사원	어머니: 홍삼가게 사장 아버지: 노래방 사장	아버지: 회사원	어머니: 주부 아버지: 회사원	어머니: 유치원 교사 아버지: 회사원
거주지역	수원시 조원동	아파트	수원시 장안구 조원동	수원	무응답	수원시 장안구 조원동	수원 맥스빌	수원	수원	수원
여가활용	TV시청, 음악듣기 컴퓨터	친구와 문자	컴퓨터, TV보기	문자, 언니와 이야기하기	TV보기, 동생이나 엄마와 대화	독서, 컴퓨터를 통해 판타지 소설읽기	문자하면서 TV시청	없음	쉰다, 잔다.	mp3로 음악을 듣는다.
성격	활발하고 조금소심함	소극적	모르는 사람하고는 말 안함, 친한 사람하고는 말이 많은 편	착하고, 성실	온순한 성격, 약간 내성적	조용하면서 친구들에게 활발	착하다.	활발,소심,수다 잘 떨고 욕 잘하고,친절, 착함	활발	급하다, 활발하지만 너무 나대는 경향
감정을 다스리는 정도	잘다스린다.	잘 다스린다.	가끔씩 잘 못하지만 그런 것 같다.	잘 다스린다.	별로 잘 다스리지 못한다.	잘 다스린다.	잘 다스린다.	보통	잘 다스린다.	비교적 잘 다스린다.
부모님에 대한 생각	좋은 분이시다.	맞벌이	좋은분, 나를 잘 이해해 주신다.	친절하고 이해를 잘해 주신다.	무응답	잔소리가 많으시고 우리를 사랑하시고 자상하시다.	좋은분	아빠는 회사원	좋으신 분	좋은분들, 아빠는 권위적이시긴 하지만 항상 나에게 맞추려고 노력하신다.

	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
성별	여	여	여	여	여	여	여	여	여	여
학년	중3	중3	중3	중3	중3	중3	중3	중3	중3	중3
연령	16	16	16	15	16	16	16	16	16	16
학급성적	1-10등	11-20등	무응답	11-20등	21-30등	11-20등	1-10등	21-30등	31-40등	31-40등
한달용돈	매번다르다.	무응답	무응답	2만-2만5천원	4만원	용돈없음	8만원	필요할 때마다 받음	무응답	20만원(매달다름)
부모직업	어머니: 회사원 아버지: 회사원	무응답	무응답	어머니: 과외교사 아버지: 회사원	어머니: 생산업 아버지: 서울우유	어머니: 주부	어머니: 선생님 아버지: 선생님	무응답	무응답	어머니: 상업 아버지: 상업
거주지역	수원	수원	무응답	수원	수원	수원	수원	수원	수원	수원
여가활용	잠자거나 문자, TV보기, 컴퓨터	친구들과 논다.	친구들과 놀러 다닌다.	음악을 듣는다.	친구들과 문자, 컴퓨터	TV를 보거나 음악을 듣는다.	컴퓨터 사용	문자	운동, 친구들하고 얘기를 한다	컴퓨터하면서, 문자보내면서
성격	내성적	좋다.(다혈질)	말많이, 내성형	사교	활발, 사교적	나서는 것 싫어하지만 친한 사람 앞에선 활발	내성적	내성적	활발	좋다.
감정을 다스리는 정도	잘다스린다.	잘다스린다.	잘다스린다.	잘다스린다.	잘못다스린다.	보통	잘다스린다.	화나면 잘 못다스린다.	글쎄요	잘다스린다.
부모님에 대한 생각	좋으신 분	좋은분	좋으신 분	좋은 분	다정하면서 엄하다.	나를 잘 이해해주는 다정한 부모님	고지식하고 엄격한분	좋은분	좋은 분	좋은분

	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
성별	여	여	여	여	여	여	여	여	여	여
학년	중3	중3	중3	중3	중3	중3	중3	중3	중3	중3
연령	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
학급성적	11-20등	11-20등	무응답	11-20등	31-40등	21-30등	11-20등	11-20등	11-20등	21-30등
한달용돈	안준다.	3만5천	무응답	2만원	달라는 대로	정확히 모른다.	무응답	5만원	따로받지않음	기준없음
부모직업	어머니: 회사원 아버지: 회사원	무응답	어머니: 초등교사 아버지: 초등교사	아버지: 회사원	어머니: 자영업 아버지: 자영업	어머니: 주부	머머니: 서비스업 아버지: 건축업	어머니: 자영업 아버지: 자영업	어머니: 주부 아버지: 회사원	아버지: 회사원
거주지역	경기	경기	무응답	경기도 수원	수원	수원	경기도 수원	조원동	수원	수원
여가활용	잠	컴퓨터, TV, 음악감상	인터넷 관리	잠을 잔다, TV를 본다.	컴퓨터한다, 음악감상	컴퓨터한다.	TV를 봄	게임, 독서	TV, 컴퓨터, 간식먹기	TV보기, 인터넷 기사 보기
성격	쾌활	활발하다.	내성형, 냉담형	평범하다.	활발,기분에 따라 다르다.	알 수 없다.	활발, 소심 등	활발	활발	조용할 때도 있고 오락가락한다.
감정을 다스리는 정도	평소는 괜찮은데 욱하면 잘 못 다스린다.	잘 다스리지 못한다.	잘 다스린다.	잘 모르겠다.	잘 못 다스린다.	잘 다스린다.	잘 못 다스린다.	잘 다스린다.	잘 모르겠다.	조금
부모님에 대한 생각	좋으시고 날 낳아주시고 학원 보내시는분	좋으신 분	초등교사	좋으신 분이다.	친구 같이 편안하다.	좋은분	자상하고 착하시다.	자상하심	좋다.	좋은분

	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
성별	여	여	여	여	여	여	남	남	남	남
학년	중3	중3	중3	중3	중3	중3	고1	고1	고1	고1
연령	16	16	16	16	16	16	17	17	17	17
학급성적	1-10등	1-10등	1-10등	무응답	1-10등	11-20등	무응답	무응답	1-10등	21-30등
한달용돈	필요할 때마다 받아 씀	3만원	없음	무응답	2만원	3만원	5만원	3만원	무응답	무응답
부모직업	어머니: 회사원 아버지: 회사원	어머니: 중등교사	어머니: 주부 아버지: 엔지니어	어머니: 간호사 아버지: 회사원	어머니: 자영업 아버지: 자영업	어머니: 판매직 아버지: 엔지니어	어머니: 주부 아버지: 건축	무응답	무응답	무응답
거주지역	수원	수원	아파트	한일타운	수원	수원	안양	한국	아파트	무응답
여가활용	TV보거나 문자	친구를 만나고 만화책을 읽고 책을 읽는다.	TV를 본다.	집에서 휴식을 취한다.	음악듣기, 독서	TV보거나, 잠	컴퓨터나 운동	무응답	게임한다, 잔다, 책을 본다.	잠을 잠
성격	활달	활달, 긍정적, 고집이 세다.	내성적이면서 남을 배려한다, 소극적	활발	외향적, 활발	친구들과 원만하게 지낼정도	무응답	무응답	내가 어떻게 아냐	무응답
감정을 다스리는 정도	친한 친구일 땐 좀 들 다스림	잘 다스린다.	잘 다스리다가 화나면 욱한다.	잘 다스린다.	잘 다스린다.	그런 편이다.	잘 다스린다.	무응답	그럭저럭 잘 다스린다.	무응답
부모님에 대한 생각	자식을 사랑하시는 분들	자유롭고 재미있고 예의있으 신분들	TV를 보고있으면 제재시키고 공부하라고 말씀하신다, 책 읽으라고 함	무응답	just good	좋은분	자상함	무응답	이런건 왜 물어봐?	신비로운 분

	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
성별	남	남	남	남	남	남	남	남	남	남
학년	고1	고1	고1	고1	고1	고1	고1	고1	고1	고1
연령	17	17	17	17	17	17	16	17	17	17
학급성적	1-10등	무응답	1-10등	1-10등	21-30등	무응답	무응답	무응답	11-20등	31-40등
한달용돈	없다.	무응답	2만원	없음	3-4만원	무응답	무응답	4만원	없음	주는대로 받음
부모직업	어머니: 회사 아버지: 회사	무응답	어머니: 주부 아버지: 회사원	어머니: 주부 아버지: 공무원	어머니: 주부 아버지: 요식업	무응답	무응답	어머니: 유치원 교사 아버지: 대학생	어머니: 가사 아버지: 자영업	어머니: 엄마 아버지: 아빠
거주지역	안양	무응답	석수1동	안양	안양	무응답	안양	안양	안양	안양
여가활용	집에서 엄마랑 놀거나 쇼핑, 친구랑 놀기	농구, 잠	독서or 컴퓨터	컴퓨터	잠	친구와 가족들	게임, 책, 신문보기	자거나 운동	놀기	운동, 친구들과 친분도모
성격	활발	적당히 좋다.	부정적	모름	활발	좋음	조금 산만함	소심	모름	매너짱
감정을 다스리는 정도	잘 다스린다.	조금	잘 다스린다.	잘 다스린다.	잘 다스린다.	잘 다스린다.	잘 다스린다.	잘 다스린다.	잘 다스린다.	아니
부모님에 대한 생각	훌륭하다, 위인이다.	몰라도 됨	무응답	내 이상향	잘...	무응답	무응답	좋은 분	좋은분	노무현

	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71
성별	남	남	남	남	남	남	남	남	남	남	남
학년	고1	고1	고1	고1	고1	고1	고1	고1	고1	고1	고1
연령	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
학급성적	무응답	11-20등	31-40등	무응답	11-20등	1-10등	1-10등	1-10등	1-10등	21-30등	무응답
한달용돈	무응답	그때그때받음	5만원	무응답	없다.	3만원	2만원	없음	5만원	없음	무응답
부모직업	무응답	어머니:주부 아버지:주류사업	어머니:주부 아버지:자영업	무응답	어머니:가정주부 아버지:회사원	어머니:식당종업원 아버지:퀵서비스	어머니:회사원 아버지:운수업	무응답	무응답	어머니:주부 아버지:회사원	무응답
거주지역	무응답	석수동	안양	무응답	아파트	안양	주택	집	내손	호계동	무응답
여가활용	보람차게	TV시청	컴퓨터,운동	집에서	게임 or TV시청	게임	폰게임	잘 보낸다.	동영상	컴퓨터,TV,휴식	TV보거나 친구들과 논다.
성격	좋다.	급하고 남을 배려하지 못함	약간 다중이다.	활발함	소심	소극적	소극적	활발	터프한 성향이 있다.	활발	약간 다혈질, 활발함
감정을 다스리는 정도	ㄴㄴ	잘 못다스린다.	잘 다스린다.	잘 다스린다.	잘 다스린다.	그럭저럭 잘 다스린다.	잘 다스린다.	잘 다스린다.	잘 다스린다.	잘 다스린다.	잘 다스린다.
부모님에 대한 생각	무응답	잘 모르겠다.	좋은분	자상하시고 나한테 잘해주신다.	좋으신 분	좋은분이시다.	훌륭하신 분	인자하신 분	아버지,어머니로 구성되어 있다.	착한 분	자상하시다.

	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83~93
성별	남	남	남	남	남	남	남	남	남	남	남	무응답
학년	고1	고1	고1	고1	고1	고1	고1	고1	고1	고1	고1	무응답
연령	17	17	17	17	17	16	16	17	17	17	16	무응답
학급 성적	31-40 등	21-30 등	무응답	1-10 등	21-30 등	11-20 등	1-10 등	1-10 등	11-20 등	21-30 등	11-20 등	무응답
한달 용돈	9만원	없음	한정되지 않음	7만원	8만원	10만원	6만원	만원	2만원	6만원	2만원	무응답
부모 직업	어머니: 주부 아버지: 회사원	어머니: 꽃집 아버지: 건설업	무응답	어머니: 가사 아버지: 출판사	어머니: 주부 아버지: 자영업	어머니: 가사 아버지: 무역업	어머니: 가사 아버지: 공무원	어머니: 회사원 아버지: 회사원	어머니: 교사 아버지: 변호사	어머니, 아버지: 편의점 운영하시다 휴식중	어머니: 주부	무응답
거주 지역	인덕원	서울	안양	안양	안양	비산동	박달동	안양	시흥3동	아파트	무응답	무응답
여가 활용	게임	즐긴다.(tak*3)	문자, 게임	컴터, DDR	컴퓨터 게임	친구와 만나서 논다.	컴퓨터	마음 내키는 대로	무응답	컴퓨터 게임, TV시청, 잠	컴퓨터	무응답
성격	서찐	활발한 편	나쁘진 않다.	소극적	당돌하다.	적극적	짱 좋음	평범하고 순하다.	무응답	중학시절보다 활발해짐	모름	무응답
감정을 다스리는 정도	잘 다스린다.	별로 잘 다스리지 못한다	잘 다스린다	잘 못 다스린다.	잘 다스린다.	잘 다스린다	잘 다스린다.	잘 다스린다.	잘 못 다스린다.	잘다스린다.	모르겠다.	무응답
부모님에 대한 생각	좋음	자상하시고 때론 엄하심	무응답	좋은분	자상	자상, 이해	자상, 이해	좋은분	말많이 하고 안통함	딱히...	좋으시고 존경받으실 분	무응답

	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103
성별	여	여	여	여	여	여	여	여	여	여
학년	고1	고1	고1	고1	고1	고1	고1	고1	고1	고1
연령	16	17	17	17	16	17	17	17	17	17
한달용돈	2-3 만원		2만원	만원	그때그 때받음	아무때 나받음	2만원	5만원	안받음	5-8 만원

	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114
성별	여	여	여	여	여	여	여	여	여	여	여
학년	고2	고2	고2	고2	고2	고2	고2	고2	고2	고2	고2
연령	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
학급성적	21-30	21-30	11-20	21-30	11-20	11-20	1-10	11-20	1-10	21-30	
한달용돈	없음	10만원	기준 없음	없음	6만원	5만원	거의 없다.	제한 없다.	없음	5만원	만원

	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125
성별	여	여	여	여	여	여	여	여	여	여	여
학년	고2	고2	고2	고1	고2	고2	고2	고2	고2	고2	고2
연령	17	18	18	17	18	18	18	18	18	17	18
학급성적	11-20		11-20	21-30		11-20	21-30	1-10	21-30	1-10	11-20
한달용돈	5-10 만	5만원	자유롭다.	5만원	2-3만 원정도	3만원	3만원	그때그 때받음	6만원 이상		용돈안 받음

	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136
성별	여	여	여	여	여	여	여	여	여	여	여
학년	고2	고2	고2	고2	고2	고2	고2	고2	고1	고1	고2
연령	18	18	18	18	18	18	18	17	17	16	18
학급성적	1-10	11-20	11-20	21-30	21-30	21-30	11-20	21-30	11-20		11-20
한달용돈	그때그 때다름	필요할 때마다 적절히	매달 다름	5만원?	4만원	8-10 만원		받고싶 은대로	만원	3만원	28000 원

	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147
성별	여	여	여	여	여	여	여	여	여	여	여
학년	고2	고2	고2	고2	중2	고2	고2	고2	고2	고3	고3
연령	18	18	18	18	15	18	18	18	18	19	19
학급성적	1-10	11-20	1-10	1-10	21-30	1-10	1-10	21-30	11-20	1-10	1-10
한달용돈	7-8 만원	4만원	無		9만원	35만원	5만원	15만원	7만원	3만원	50만원

	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158
성별	여	여	여	여	남	남	남	남	남	남	남
학년	고3	중2	고3	고2	고2	고3	고3	고3	중2	중2	중2
연령	19	15	19	18	18	19	19	19	15	15	15
학급성적	1-10등	21-30등	11-20등	21-30등	21-30등	11-20등	1-10등	1-10등		1-10등	41등이하
한달용돈	알바함	3-5만원	3-5만원	때때로받음	없음	10만원	5만원	15만원		5만원	없음

	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169
성별	남	남	남	남	남	남	남	남	남	남	남
학년	중2	중2	중2	중2	중2	중2	중2	고2	고2	고2	중2
연령	15	15	15	15	15	15	15	17	18	18	15
학급성적	1-10	1-10	11-20	1-10	41등이하	1-10	1-10	1-10	1-10	11-20	11-20
한달용돈	정해져있지않음	4만원외또받음	무한			없음	5만원	만원	없음	천원	10만원

	170	171	172	173
성별	남	남	남	남
학년	중2	고2	중2	중2
연령	15	18	15	15
학급성적	11-20	31-40	41등이하	11-20
한달용돈	없다.	없음	3만원	내마음대로씀

<대안학교 청소년>

▣ 일반적인 특성

	1	2	3	4	5	6	7
성별	남	여	여	남	남	남	남
학년	고2	도시속작은 학교	도시속작은 학교	도시속작은 학교	도시속작은 학교	도시속작은 학교	대안학교
연령	18	20	17	18	18	18	19
학급성적	1-10등	21-30등	1-10등	11-20등	1-10등	1-10등	31-40등
한달용돈	불규칙	10만원	따로 안받는다.	6만원	3-5만원	4만원	21만원
부모직업	어머니: 서비스업 아버지: 건축업	어머니: 한의원간호사 아버지: 버스기사	어머니: 연세병원주임 아버지: 건축업	어머니: 미용사	어머니: 주부 아버지: 사업가	어머니: 설계사 아버지: 모름	어머니: 유치원선생님 아버지: 발전기회사
거주 지역	서울신림동	수색	서울구로구	경기광명시	경기부천	인천	서울목동
여가 활용	휴대전화 게임	친구들이랑	PC방	잠, 동대문 놀러가기	취미활동하면서	게임하면서	문자
성격	매우착함	내성적,활발	착하다.	유머만땅	활발하다.	다혈질	순진하다.
감정을 다스리는 정도	그럭저럭	잘다스리지 못한다.	no,감정적이다.	잘다스린다.	잘다스린다.	보통	잘못다스린다.
부모님에 대한 생각	잘해주신다.	잘이해해주신다.	보수적인 면이 있다.	무응답	좋은분	나만미워함	차갑다.

▣ 하루에 휴대전화는 평균 몇 분 정도 사용하나요?

1: 2분
2: 10분
3: 10분
4: 하루 종일
5: 공부할 때 빼고 모두
6: 수업시간제외 모두
7: 10분
8: 20분
9: 1-2분
10: 3-4시간
11: 7분
12: 10분
13: 10분 이하
14: 420분
15: 약 25분쯤
16: 1시간 정도(50분)
17: 45분
18: 3-4시간
19: 항상
20: 20분정도
21: 거의 항상
22: 항상
23: 항상
24: 2-3시간
25: 2100원
26: 20분
27: 20분
28: 10분
29: 3시간 정도
30: 20분
31: 30분 정도
32: 7분
33: 0.02분
34: 120분
35: 2-3시간
36: 12시간 정도
37: 15분
38: 하루의 반 정도
39: 20-30분
40: 4시간
41: 약 7-8시간
42: 8-10시간
43: 거의 4시간
44: 5분
45: 30분
46: 2-30분 정도
47: 50분
48: 120분
49: 40분
50: 일어나서 잠잘때까지
51: 문자만 사용. 틈틈이
52: 하루종일
53: 6시간
54: 18시간
55: 1-2시간
56: 10분
57: 거의 하루종일
58: 많다.
59: 몰름
60: 시간날 때마다
61: 셀 수 없다.
62: 45분
63: 일어나서 자기 전까지
64: 일어나서~자기까지
65: 10분
66: 20분
67: 2시간
68: 아니오
69: 5시간
70: 몰름
71: 10시간-17시간
72: 한 15분
73: 5시간
74: 6시간
75: 5시간
76: 3시간
77: 38-40분
78: 30분
79: 1시간
80: 10분
81: 30분-1시간 미만
82: 2시간
83: 자는 시간 빼고
84: 자는시간, 수업시간 빼고
85: 자는 시간 빼고
86: 자는 시간 빼고
87: 하루종일
88: 잠자는 시간 빼고
89: 3분
90: 3-4시간 정도?
91: 1시간 이상
92: 10분
93: 60분 이상
94: 30-40분
95: 5-10분(전화)
96: 하루종일
97: 2-3시간
98: 30분
99: 20분
100: 한 15분
101: 1-2분
102: 자는 시간 빼고
103: 5-7시간 정도(300-420분)
104: 1시간
105: 1분이내
106: 0분
107: 약 18시간
108: 3시간
109: 평균 5시간 정도?
110: 3시간 정도
111: 계속 가지고 있다.
112: 계속 가지고 사용
113: 4시간
114: 5분
115: 1시간
116: 2-3분
117: 1-2시간 정도
118: 24시간
119: 24시간
120: 거의 매일
121: 평균 30분
122: 1시간
123: 3-5분
124: 5분
125: 3-4분
126: 1분
127: 7-8분
128: 1시간
129: 10분
130: 20-30분
131: 15분
132: 하루종일
133: 하루종일
134: 120분
135: 거의 24시간
136: 하루종일 사용한다.
137: 2시간
138: 5분 정도
139: 하루종일
140: 하루종일
141: 많이
142: 하루종일
143: 약 10분
144: 3시간
145: 30분
146: 20시간
147: 밤새도록
148: 20시간
149: 24시간
150: 1시간
151: 하루 중 수시로
152: 가끔 급할 때
153: 5분
154: 1시간 정도
155: 1시간 30분
156: 20분
157: 24시간
158: 10분
159: 30-60분
160: 1분
161: 15분
162: 10분간
163: 1시간
164: 60분
165: 15분
166: 6시간
167: 20분
168: 5분
169: 23시간
170: 1시간 30분
171: 5분
172: 10분
173: 5분

▣ 휴대전화를 쓰게된 계기는 무엇인가요?

1: 엄마 폰고치러 갔다가 얼떨결에
2: 편하기 위해서
3: 편해서
4: 필요하고 비상적 일과 가지고 싶어서
5: 밤에 학원다닐 때 위험하다고 사주셨다.
6: 학원에서 늦게 끝나서
7: 집밖에서 생활하는 시간이 길어지면서 연락을 위해서
8: 편하기 위해서
9: 고등학교 올라오면서
10: 애들 다 있는데 나는 없어서
11: 친구들과 연락하고 급한상황일 때 연락하려고
12: 갑자기 급한 일이 있을 때 쓰려고
13: 필요할 것 같아서 부모님께서 사주셨음
14: 학원이나 어딘가를 가서 늦게 올 때 필요하기 때문
15: 친구들이 쓰는 것을 보고 갖고 싶어서 부모님께 사달라고 졸라서
16: 학원에서 늦게 끝나서 부모님께서 걱정하셔서
17: 중학생 친구들 대다수가 가지고 있기에
18: 초등학교 졸업할 때 아빠가 그냥 졸업선물이라고 사줬다.
19: 휴대전화 선물받음
20: 졸업선물 겸 부모님과 연락을 쉽게 하고 학원에서 밤늦게 오니까
21: 갖고 싶어했는데 어느날 엄마가 사주셨다.
22: 학원때문에 밤늦게 오는데 부모님이 걱정돼서 사주셨다.
23: 학원 때문에
24: 집에 있는 시간보다 밖에 있는 시간이 많으므로 연락수단이 필요해서
25: 학원에서 늦게 끝나서 위험해서 부모님과 연락하기 위해
26: 졸업선물로 받음(예전에 학원다닐 때 늦게까지 다녀서 연락을 위해)
27: 밤에 학원갔다. 늦게 오는 것을 걱정하신 부모님께서 마련해주심
28: 부모님께서 사주셔서
29: 밤에 연락이 안되서
30: 문자, 게임
31: 게임을...
32: 이모가 사주셔서
33: 모닝콜을 사용하여 일찍 일어나기 위해
34: 부모님, 친구들과 문자, 전화를 하기 위해서
35: 밖에서 있을 때 부모님과 연락하기 위해서, 주변 친구들도 휴대전화도 있고...
36: 친구들도 다 가지고 있어서
37: 친구들도 많이 사용하고 아빠께서 사주신다고 해서
38: 애들이 다 가지고 있어서
39: 정보처리기능사 합격 선물
40: 학원다닐 때 늦게 다니고 해서 사주심
41: 생일선물로 아빠께서 사주심
42: 집에 있는 시간이 없어져서 가족과 연락하려고
43: 오빠가 살때 따라갔더니 아빠께서 사주심
44: 중학입학선물
45: 학원에서 늦게 끝나서
46: 친구들이 쓰니까, 안쓰면 좀 소외되는 듯해서 쓰게 됐음
47: 크리스마스 선물
48: 그냥
49: 샀으니까
50: 애들과의 통신수단
51: 엄마가 길가다 갑자기 사주었다.
52: 없다.
53: 어느 순간 생겼다.
54: 구입
55: 문자, 통화
56: 필요하니까
57: 처음엔 전화통화
58: 연락이 필요할 때 쓰기 위해
59: 사주셔서
60: 부모님, 친구 등 연락이 안돼서
61: 시험 잘 봐서
62: 그냥, 부모님이 사주심
63: 답답해서
64: 심심해서
65: 게임
66: 아빠가 휴대전화를 바꾸게 되면서
67: 밤늦게까지 학원다니라고
68: 필요해서
69: 동영상을 담아서 볼 수 있게 하려고
70: 아버지가 해주심
71: 부모님, 친구와 통화 & 문자
72: 시험 못봐서
73: 편리함
74: 부모와의 연락
75: 연락하려고
76: 안부를 전하려고
77: 집과 연락을 취하려고
78: 있으니까
79: 애들이 다 쓰니까
80: 엄마와의 전화(교통)

81: 원하지는 안았는데 외할머니께서 사주셔서
82: 그냥 부모님이 사주심
83: 좀 더 편리하게 연락하기 위해서
84: 급한 일일 때 연락하기 위해 샀다.
85: 친구들이 대부분 갖고 있고 학교, 학원 등을 왔다갔다 하면서 연락할 수단이 필요해서
86: 급히 연락할 일이 생길 때 쓰기 위해서
87: 엄마, 아빠와 연락안될 때 하라고
88: 부모님과의 연락망 위해
89: 부모님께서 사주심
90: 전화할 때 전화기가 없으면 불편해서
91: 친구들과 연락이 필요하고
92: 친구들과의 연락을 위해서
93: 밖에서나 학교에서 연락이 되려고
94: 연락을 하려고
95: 친구랑 문자하고 전화하려고
96: 그냥 사고 싶어서
97: 무응답
98: 그냥
99: 성적이 올라서 부모님께서 사주셨다.
100: 친구들이 사길래 사고 싶어서
101: 졸업선물
102: 애들도 다 가지고 있어서
103: 필요하니깐요
104: 연락하기가 불편해서
105: 어딜 가더라도 연락이 안되서
106: 설거지를 잘해서 아빠가 사줌
107: 부모님께 졸라서 사게 되었다.
108: 연락
109: 친구들이랑 연락하려고
110: 사람들과 연락하기 위해서
111: 부모님이 사줘서? 연락수단
112: 초등학교 6학년 때부터... 집이 멀어서
113: 사람들과 연락을 좀더 자주, 수월하게 하기 위해...
114: 필요하기 때문에
115: 연락, 시간
116: 필요하기 때문에
117: 부모님이 사주셔서
118: 편해서
119: 부모님께서 사주셔서
120: 중3쯤 엄마가 사줘서
121: 서로 연락이 되지 않아서
122: 엄마가 사줘서
123: 필요하니까. 집으로 연락 또는 친구들과의 연락
124: 사서
125: 그냥 생겼음
126: 사게 돼서
127: 필요함을 느껴서
128: 연락수단으로서
129: 문자를 쓰고 싶어서
130: 성적향상되서
131: 집하고 친구랑 연락하기 위해서
132: 이유없음
133: 선물
134: 부모님의 일 때문에 걱정할까봐
135: 중학교 졸업하면서
136: 엄마가 사주셨다.
137: 이동
138: 생일 선물로 받았다.
139: 선물로 받았다.
140: 아빠가 사주심
141: 사줘서
142: 부모님이 사주심
143: 필요하니까
144: 친구가 다들 가지고 있어서 나도 사고 쓰게 됨
145: 부모님이 걱정하셔서
146: 사람들이 다 쓰니까
147: 시대에 뒤떨어지지 않기 위해서
148: 그냥 갖고 싶어서
149: 애인이랑 연락하려고
150: 주변인과 연락을 위하여
151: 부모님
152: 보호차원
153: 늦게 들어가서 부모님의 걱정으로 구입하게 됨
154: 집에 늦게 들어가고 돌아다닐 데가 많아져서
155: 21세기에 발맞춰가기 위해
156: 야외활동할 때 필요하기 때문
157: 엄마가
158: 그냥
159: 애들과 연락수단
160: 사회생활에 필요해서
161: 아버지의 권위로
162: 전화를 편하게 하려고
163: 쓰고 싶어서
164: 친구들과 문자
165: 중학생이면 가지고 있어야 돼서
166: 어쩌다보니...
167: 친구들이랑 연락하기 위해
168: 친구관계, 게임용
169: 중학생이니까
170: 밖에서 전화하려고
171: 친구관계
172: 엄마가 사줘서
173: 전화하려고

▣ 휴대전화비는 어떻게 마련했나요?

1: 세배돈
2: 부모님
3: 알바
4: 엄마돈
5: 엄마, 아빠가 내주신다.
6: 엄마, 아빠가
7: 부모님께서 부담
8: 부모님이
9: 부모님께서
10: 아빠가 내주셨다.
11: 부모님이 내주신다.
12: 부모님이
13: 부모님
14: 부모님
15: 부모님
16: 부모님의 월급에서 빠져나간다.
17: 부모님이 지불
18: 아빠가 전화비를 내줌
19: 선물
20: 부모님이 내주신다.
21: 부모님이 내주신다.
22: 부모님
23: 부모님
24: 엄마가 내준다.
25: 부모님
26: 부모님이 내주신다.
27: 부모님이 내주신다.
28: 부모님께서 내줌
29: 부모님
30: 부모님이 내주신다.
31: 무응답
32: 부모님이 내주신다.
33: 부모님
34: 부모님
35: 정액제 요금을 부모님이 내주신다.
36: 부모님께서 내주신다.
37: 아빠가 돈을 낸다.
38: 부모님이 내줌
39: 통장에서 돈이 나감(카드)
40: 부모님
41: 부모님이 내주신다.
42: 부모님께서 내주신다.
43: 부모님
44: 부모님
45: 부모님
46: 엄마
47: 부모님께서 지불
48: 부모님
49: 돈으로 샀다.
50: 엄마가 내주심
51: 엄마가 내주신다.
52: 부모님이 사줬음
53: 부모님이 내주신다.
54: 부모님
55: 부모님
56: 부모님
57: 부모님
58: 엄마, 아빠
59: 부모님이
60: 부모님이 내주신다.
61: 부모님
62: 부모님
63: 부모님
64: 엄마가
65: 엄마, 아빠 월급
66: 부모님이 주심
67: 부모님이 대신
68: 알바뛰면서
69: 줏었다.
70: 마련안함
71: 부모님께서
72: 엄마
73: 부모님으로부터
74: 부모님이 사줌
75: 엄마가 내줌
76: 부모님
77: 아빠가 사주셨다.
78: 엄마
79: 엄마가
80: 어머니
81: 부모님
82: 할부
83: 부모님
84: 부모님이
85: 부모님이 내주심
86: 부모님이 사주심
87: 아빠돈+내 통장비 조금
88: 아빠가 사주심
89: 부모님께서
90: 엄마

91: 부모님이 내주신다.
92: 엄마가 내신다.
93: 엄마가
94: 부모님
95: 부모님이 대신내줌
96: 엄마가 내주신다.
97: 무응답
98: 부모님
99: 부모님께서 내주신다.
100: 엄마가 내주심
101: 엄마, 아빠가 내주신다.
102: 엄마
103: 엄마, 아빠가 내주셔요
104: 무응답
105: 무응답
106: 무응답
107: 무응답
108: 무응답
109: 무응답
110: 무응답
111: 무응답
112: 무응답
113: 무응답
114: 부모님
115: 부모님
116: 부모님이
117: 부모님께서
118: 부모님
119: 부모님이 일하셔서
120: 엄마가 대줘요
121: 글쎄요.. 부모님이 내셔서
122: 엄마가 대줌
123: 부모님의 돈으로
124: 부모님
125: 부모님
126: 부모님
127: 부모님의 도움으로
128: 아빠가 +_+
129: 엄마가...
130: 부모님께서 내주신다.
131: 부모님께서
132: 부모님
133: 부모님
134: 부모님이
135: 집안 어른들이 마련
136: 부모님이 내신다.
137: 부모님
138: 엄마가 내주신다.
139: 아빠가 주신다.
140: 집에서 낸다.
141: 할머니
142: 부모님이 해결해주심
143: 아빠, 엄마로부터
144: 부모님
145: 부모님께서 사주심
146: 부모님
147: 엄마
148: 엄마가 내주세요
149: 부모님
150: 부모님
151: 부모님
152: 엄마
153: 부모님
154: 부모님
155: 부모님의 통장
156: 부모님
157: 엄마
158: 몰라
159: 플스팔아서 번돈+어머니돈
160: 엄마가
161: 아빠의 일로
162: 여유가 생겨서
163: 용돈 모아서
164: 엄마가 사주심
165: 엄마가 대준다.
166: 알바해서
167: 부모님
168: 부모님
169: 그냥
170: 엄마가 줌
171: 부모님
172: 엄마가 내줌
173: 통장 안에 있었다.

▣ 휴대전화를 자주 하는 이유는 무엇인가요?

1: 여가시간 게임
2: 심심해서 지루함을 달래려고
3: 알바 때문에
4: 필요해서
5: 밖에 있을 때 연락하기 쉬우니까
6: 친구들에게 연락
7: 친구들과 연락을 하거나 가족들과 연락
8: 친구와 연락
9: 부모님과 친구와 연락하려고
10: 애들하고 문자, 전화하기
11: 문자 오거나 물어보고 싶은거 물어보려고
12: 친구에게 물어볼거나 잡담하려고
13: 친구한테 뭐 물어보거나 그럴 때
14: 필요하거나 궁금한 내용이 있기 때문
15: 아침에 친구와 등교할 때 약속을 잡거나 위치를 물어보기 위해
16: 친구들과 주말계획을 세우거나 모르는 것을 물어볼 때
17: 연락이 계속오고 심심해서
18: 몇 시인지 알기 위해, 안부문자보내기 위해(부모님, 친구)
19: 친구들과 연락
20: 친구와의 문자(물어보거나 이야기하기)
21: 문자 답장이나 물어볼게 있을 때, 심심할 때
22: 안하면 불안해서
23: 안하면 허전
24: 친구들과 연락을 하기 위해
25: 친구들과 연락, 부모님과 밖에서 연락
26: 친구한테 문자가 오거나 물어볼 것이 있어서
27: 친구와의 통화나 문자
28: 문자나 전화가 와서
29: 친구들과 연락하느라
30: 문자보는 게 좋아서
31: 게임하고 중요한 문자만 빌려서
32: 문자가 오니깐 답장을 해주려고
33: 거의 이용을 하지 않는다.
34: 시계, 친구, 가족들과 문자, 전화
35: 시계, 문자, 주머니속에 항상 있으니까
36: 전화는 자주 안하고,. 필요한 말을 주고받기 위해
37: 알람이나 계산기, 가족에게 전화
38: 애들이랑 대화를 해야 해서
39: 게임을 하거나 문자, 시계를 봄
40: 심심함, 조금불안
41: 문자
42: 옆에 있으니까, 여러 기능, 알람기능 사용
43: 친구들과 문자하면서 준비물이나 필요한게 있으면 물어보려고
44: 멀리있는 사람과 대화할 수 있어서
45: 친구들과 연락, 숙제 물어보기
46: 무응답
47: 상대방과 연락하기 위해
48: 그냥
49: 재밌으니까
50: 친구들과 연락
51: 틈틈이 필요할 때 쓴다.
52: 재밌어서
53: 있으니깐
54: 교유관계 유지
55: 친구랑 얘기해서
56: 친구들과 얘기하기 위해서
57: 친근감 up
58: 손에 있으니까
59: 모름
60: 친구들과의 연락
61: 연락, 게임
62: 문자를 보내려고, 친구와 만나기 위해
63: 심심해서
64: 심심해서
65: 친구들과 안부, 수다
66: 부모님의 안부전화, 친구들과 대화, 문자
67: 문자
68: 자주안함
69: 동영상을 보며 휴식
70: 문자, 전화
71: 친목
72: 자주안함
73: 친구와의 대화, 편리함
74: 게임도 하고 멀리 떨어진 친구와 대화 때문
75: 연락하려고
76: 친구와의 우정을 돈독하기 위해
77: 친구들 사이에서 더 친해지려고
78: 문자, 전화
79: 그냥
80: 무응답
81: 친구들과 잡담
82: 문자보내기
83: 문자, 전화를 하기 위해서
84: 친구들과 연락을 하려고
85: 친구들과 문자하기 위해, 습관이 된 것 같다.

86: 문자를 하기 위해서
87: 애들하고도 계속 말할 수 있고 안답답하니까
88: 할말전달
89: 친구와 문자하려고
90: 문자나 전화통화
91: 급한 용건이 있을 때
92: 친구들과 이야기하려고
93: 친구와 문자나 전화를 하려고, 그리고 집에 전화하려고
94: 문자나 전화가 오고 연락이 필요해서
95: 문자하려고
96: 심심해서
97: 무응답
98: 필요한 용건이 있을 때
99: 친구들과 연락을 하기 위해서
100: 친구들과의 우정을 두텁게 하기 위해
101: 필요할 때 언제 어디서든지 쓸 수 있다.
102: 문자, 전화를 하기 위해서
103: 없으면 불안하고 습관적으로 사용하게 되고 그만큼 쓸모있다.
104: 무응답
105: 무응답
106: 무응답
107: 무응답
108: 무응답
109: 무응답
110: 무응답
111: 무응답
112: 무응답
113: 무응답
114: 친구, 부모님과의 연락
115: 습관, 필요에 의해
116: 친구, 부모님께 연락
117: 친구와 연락하려고
118: 그냥 편하고 친구들과 이야기 많이하니깐
119: 시계보는 용도, 외출했을 때 비상연락용으로
120: 필요하니깐... 비상용으로...
121: 급할 때 연락수단이 없다.
122: 친구랑 얘기하려고
123: 서로 연락하기 위해
124: 문자, 사진
125: 문자
126: 문자
127: 필요하니까
128: 연락하기 위해서
129: 문자
130: 자주 연락할 일이 생겨서
131: 잘 사용하지 않고 전화할 때만 사용
132: 이유없음
133: 전화하기 위해
134: 친구랑 전화, 메시지를 하기 때문에
135: 편리함 때문에
136: 친구와의 연락
137: 이용하기 불편해서
138: 친구간의 연락
139: 친목도모
140: 알림용
141: 문자, 전화
142: 연락이 올 때 씹지 못해서, 급히 연락할 일이 생겨서, 약속잡을 때, 물어볼꺼 생길 때
143: 연락하는 것 때문에
144: 문자, 전화
145: 용건이 있어서, 심심해서
146: 친구들과의 연락. 긴급할 때
147: 중독
148: 친구와 연락하려구
149: 연락하려고
150: 편리함
151: 연락
152: 가끔 연락
153: 친구들과 연락
154: 통화 및 게임
155: 재미있어요. 심심타파
156: 자주하지 않음
157: 재미있어서
158: 내맘
159: 심심해서
160: 자주안해요
161: 자주안함
162: 할 놀이가 없어서
163: 심심해서
164: 심심하니까
165: 친구들과 문자나 통화
166: 음악?, 문자, 전화
167: 심심풀이
168: 습관
169: 몰라
170: 편해서
171: 연락하기 편하므로
172: 별로 사용하지 않음
173: 자주 이용 안 한다.

▣ 휴대전화를 이용 못하면 불안하거나 우울한 적이 있었나요? 있다면 그 이유는?

1: 있다.(엄마한테 맞을까봐)
2: 있다.(친구가 연락을 했는데 못 받았을까봐)
3: 있다.(음악듣고 싶어서)
4: 그런 적은 없지만 없으면 심심하다.
5: 없다.
6: 없다.
7: 없다.
8: 없다.
9: 없다.
10: 없다.
11: 없다.
12: 없다.
13: 없다.
14: 있다.(연락을 했거나 약속을 못 지킬 때 전화가 없으면 불안하다.)
15: 없다.
16: 없다.
17: 있다.(소유하고 있지 않을 때 문자나 전화가 올 거 같아서)
18: 없다.
19: 없다.
20: 없다.
21: 없다.
22: 있다.
23: 없다.
24: 있다.(휴대전화를 가지고 있는 것이 습관이 되어서)
25: 있다.(친구들과 문자하다가 안하면 불안하다.)
26: 없다.
27: 없다.
28: 없다.
29: 없다.
30: 있다.(문자를 못 보내는게 답답해서)
31: 없다.
32: 있다.(시계를 봐야하는데 가져오지 않아서 불안한 적이 있었다.)
33: 없다.
34: 없다.
35: 없다.
36: 없다.
37: 없다.
38: 없다.
39: 없다, 예전에는 있었지만 고쳤다.
40: 없다.
41: 없다.
42: 있다.(알람, 문자, 달력 등)
43: 없다.
44: 없다.
45: 없다.
46: 없다.
47: 없다.
48: 아니오
49: 꼭 필요한 게 올 것이 아니라면 그렇게 불안하진 않다.
50: 없었음
51: 없다.
52: 없다.
53: 없다.
54: 없다.
55: 없다.
56: 없다.
57: 없다.
58: 있다(답장이 없으면 그 사람한테 무슨 일이 일어났을까봐)
59: 없음
60: 연락이 안되고 혼자가 된 기분이 든다.
61: ㄴㄴ
62: 아니여
63: 네(약간 허전하다.)
64: No
65: 없었다.
66: 없다.
67: 없다.
68: 아니오
69: 동영상을 보지 못해서 불안한 적이 있다.
70: 없음
71: 별로...(심심해서)
72: 있다.(하고 싶어서)
73: 불편하다.
74: 없다.
75: 예(연락이 안돼서)
76: 있다.(마음이 불안하다.)
77: 아니오
78: 없다.
79: 아니오
80: 없다.
81: 없었다.
82: 있다.(이유는 모르겠다.)
83: 넵. 문자같은 걸 부모님이 볼까봐 항상 가지고 다니거나 문자, 전화가 올까봐
84: 있다.(그냥 나도 모르게 불안하다.)

85: yes
86: 아니오
87: 있음 (문자가 많이 왔을 거 같은 생각 때문에)
88: 없음
89: 있다.(자꾸 진동이 느껴짐)
90: 없어요
91: 용건이 있는데도 못하면 답답하고
92: 아니오
93: (밖에서) 꼭 필요한 상황에서 없을 때 우울했다.
94: 가끔(맨날 쓰다가 없으니깐 허전)
95: 답답한 적이 있어요
96: 없었다.
97: 없다.
98: 네
99: 아니오
100: 불안한 적은 있었다.(중요한 전화 못 받을까봐)
101: 있다.(연락이 불편할 것 같다는 생각이 들어서)
102: 있음(왠지 내가 안 가지고 있으면 문자, 전화 등 올 거 같음)
103: 항상 불안하다.(문자가 왔을 것 같다.)
104: 있다.(남자친구랑 연락이 안된다.)
105: 있다.(휴대전화 중독)
106: 없다.
107: 있다.(시계를 습관적으로 자주 보는데 없으면 허전하다.)
108: 있다.(전화비가 생각보다 많이 나와서)
109: 있다.(답답해서)
110: 많이 있다.(없다는 사실만으로도 불안하다.)
111: 허전하다.
112: 그런 적은 없는 것 같다.
113: 네(차라리 처음부터 없었으면 모르는데 늘 가지고 있다가 없으면 불안하고 심심하다.)
114: 없다.
115: 없다.
116: 없었다.
117: 없다.
118: 조금(그냥 불안하다.)
119: 그런적은 없는데
120: 있음(중독돼서?)
121: 왠지 중요한 문자가 올 것 같아서
122: 별로 없었다.
123: 좀 불편하긴 하지만 우울하진 않았다.
124: 없다.
125: 없음
127: 우울한 적은 없지만 불안은 했다.
128: ok(학교에서 뺏겨서 사람들과 연락이 안될 때)
126: 예(필요함을 느낄 때)
129: 그런 적 없지만 휴대전화가 없으면 뭔가 허전함
130: 네(연락이 안돼서)
131: 우울하진 않고 불안하다.(시간이나 연락왔는지 안왔는지 몰라서)
132: no
133: 없음
134: 매일 사용하던 버릇이 들어서
135: 괜히 손이 허전해서
136: 없다.
137: 있다.
138: 불안하지 않다.
139: 무응답
140: 없다.
141: 이용못하면 답답
142: 없다.
143: 연락을 잘 할 수가 없어서
144: 불안함(남자친구와 연락이 안됨)
145: 없음(but 상대방이 없으면 답답)
146: 필요할 때 연락못하고 음악을 못들어서
147: 중독
148: 있다.(연락이 안되니깐)
149: 없음
150: 없다.
151: 아니오
152: 없음
153: 없었음
154: 없을 때 조금 불안하긴 함
155: AS맡긴 적이 있는데 매우 허전하고 불안했다. 이유는 모르겠다.
156: 없었음
157: 별로
158: 아니오
159: 없음
160: 없어요
161: 없다.
162: 없다.
163: 없다.
164: ㄴㄴ
165: 없음
166: 아니오
167: 없음
168: 없다.
169: 아니오
170: 없다고
171: 그렇게 불편하지 않다.
172,173: 없음

▣ 휴대전화에 열중하는 자신의 모습을 후회한 적이 있나요? 있다면 그 이유는 무엇인가요?	
1: 없다. 2: 없다. 3: 없다.(게임하기 바쁨) 4: 있다.(시험기간 때) 5: 없다.(그렇게 많이 사용안한다.) 6: 없다. 7: 있다.(전화올 곳이 있을때 전화가 빨리 오지 않아서) 8: 없다. 9: 없다. 10: 없다. 11: 없다. 12: 없다. 13: 없다. 14: 있다.(휴대전화에 너무 열중하면 시간을 뺏기는 것 같아서) 15: 없다. 16: 없다. 17: 없다. 18: 없다. 19: 없다. 20: 있다.(시험기간에 공부를 하는데 공부에 집중하지 않고 계속 친구와 문자보낼 때) 21: 없다. 22: 없다.(후회하려면 사지도 않았다.) 23: 없다. 24: 없다. 25: 수업시간에 수업 안듣고 문자를 보낸 것을 가끔 후회한다. 26: 있다.(시험기간에도 문자를 계속 보낼 때 한심하다고 느낌) 27: 있다.(다른 것에 집중하지 못함) 28: 없다 29: 없다. 30: 없다. 31: 있다.(너무 게임에만 열중하니까) 32: 있다.(문자 보내느라 숙제를 해가지 못하였다.) 33: 없다. 34,35,36: 없다. 37: 있다.(친구와의 전화) 38: 없다. 39: 없다. 40: 무응답	41: 있다.(시간이 너무 무의미하게 지나갔다.) 42: 있다.(휴대전화에 쓰는(꾸미는) 시간이 아깝다.) 43: 없다. 44: 있다.(공부는 안하고 휴대전화에 정신이 팔려서) 45: 없다. 46: 열중해본 적 없다. 47: 꼭해야 하는 일이 있을 때 집중하지 못했을 때 48: 아니오 49: 없다.(그걸로 즐기면 된거다.) 50: 공부를 소홀히 한게 후회됨 51: 있다.(시간을 많이 뺏겨서) 52: 무응답 53: 없다. 54: 있다.(수업에 집중하지 못함) 55: 없다. 56: 없다. 57: 없다. 58: 없다. 59: 없다. 60: 후회는 하지 않는 성격 61: ㄴㄴ 62: ㄴㄴ 63: 네(시간을 허비해서) 64: No 65: 있다.(전화요금이 부담이 큼) 66: 없다. 67: 없다. 68: 그런적 없다. 69: 있다. 한심하다. 70: 없음 71: No 72: 없다. 73: 네(한심) 74: 없다. 75: 아니오 76: 없다. 77: 네(시험성적 때문에) 78: 없다. 79: 예(그냥) 80: 있다.(게임) 81,82: 없다. 83~173: 무응답

▣ 휴대전화 중 어떤 서비스를 좋아하나요? 그 이유는 무엇인가요?

1: 게임, 문자, mp3
2: 문자
3: 인터넷서비스(요금이 너무 많음)
4: 문자(친구들과 컴퓨터말고 휴대전화로 얘기를 해서)
5: 문자(애들이랑 연락할 수 있으니까)
6: 문자
7: 문자메시지(자주 못보는 사람들과도 안부확인)
8: 아니오
9: 문자메시지(친구와 잡담하려고)
10: 문자
11: 문자. 원래 게임을 안 좋아해서 문자를 좋아한다.
12: 문자(친구와 이런저런 얘기를 할 수 있어서)
13: 문자(전화통화보다 빠르고 간편하다.)
14: 문자(친구와 고민을 털어놓기 편하기 때문에)
15: 문자(친구,부모님께 문자로 할말하는 것이 편하다.)
16: 문자(전화보다 싸고 정확히 내용전달가능)
17: 문자(아이들과 계속 대화를 할 수 있어서)
18: 편하고 좋으니까
19: 문자(친구들과 연락)
20: 문자나 음악감상
21: 문자(친구들이랑 빠르고 편하게 대화가능)
22: 문자(친구들과 의사소통)
23: 문자
24: 문자(친구들과 계속 대화를 할 수 있어서)
25: 문자(평소에 제일 많이 사용한다.)
26: 문자, 게임(가지고 노는 게 재밌어서)
27: 문자(친구랑 주고 받는게 재밌다.)
28: 좋음(재미있기 때문에)
29: 심심하지 않아서
30: 좋아서
31: 게임(재밌어서)
32: 문자
33: 아니요(돈이 드니까)
34: 게임(재미있어서)
35: 문자, 전화통화
36: 음악감상/음악 듣는 것을 좋아해서
37: 빠르게 의사소통이 가능해서
38: 문자/전화(애들이랑 대화할 수 있어서)
39: 게임
40: 음악감상(여러 일하면서 쉽게 들을 수 있어서)
41: 문자(친구와 잡담하기를 좋아함, 전화보다 편리)
42: 문자, 메시지, mp3
43: 음악감상(노래 듣는 것을 좋아해서)
44: 문자(하고싶은 말을 언제든지 할 수 있기 때문에)
45: 문자(싸고 빠름)
46: 알람
47: 문자, 게임, 음악 감상(심심할 때 재미있어서)
48: 음악감상(MP3 살 필요가 없어서)
49: 문자, 게임(좋다, 재밌고 이야기할 수 있으니까)
50: 문자
51: 문자(친구와 장난치고 말한다.)
52: 문자
53: 문자, 게임(제미있으니깐)
54: 네(문자는 간편하면서 교우관계가 유지됨)
55: 문자(즐거우니까)
56: 게임
57: 게임(재밌다.)
58: 문자(재밌다.)
59: 안 좋아함
60: 채연 누드(호기심이 왕성해서)
61: 재미있어서
62: 문자(그냥 재밌다.)
63: 음악(심심할 때 좋다.)
64: 문자
65: 편리하고 간편하게 즐길 수 있기 때문에
66: 문자, 게임
67: 문자, 음악감상
68: MP3
69: 다 필요없고 동영상
70: 문자
71: 문자, 게임, 음악감상
72: nate adult 채널
73: 문자(재미있으니까)
74: 게임, 문자, 음악감상, 통화(재미있고 편리하다.)
75: 문자, 전화(전화기니까)
76: 문자(친구들과 주고받을 수 있기 때문에)
77: 노래감상, 문자 (그냥 남이 다 하니깐)
78: 게임(재미있음)
79: 문자
80: 게임
81: 문자(비상시 유용하게 쓰인다.)
82: 문자(그 자리에 없어도 이야기 할 수 있어서)
83: 문자(문자가 더 편해서)
84: 문자(가장 많이 사용하기도 하고 편하다.)
85: 문자, 음악감상
86: 음악감상, 문자(이유: 좋으니까)
87: 문자 & 게임(지루하지 않다)
88: 문자(가장 편리함)
89: 문자(친구와 문자를 하는게 재밌어서)
90: 문자(친구들과 이야기하기 위해서)

91: 음악감상, 문자(친구들과 대화가능 음악을 좋아하기 때문에)
92: 문자(친구들과 이야기하는 것이 재미있으니까)
93: 문자, 전화하기 곤란한 상황에서 의사소통가능
94: 문자(간편하게 연락할 수 있어서)
95: 문자요
96: 문자(말로 하는 것보다 더 재밌어서)
97: 문자(친구들과 이야기를 해서)
98: 문자(조용한 공간에서 사용가능)
99: 네(재미있습니다.)
100: 문자(전화하기 귀찮을 때 간편하다.)
101: 문자(친구와 연락하는게 좋다.)
102: 문자(더 편해서)
103: 문자-인간의 기본, 게임, 음악감상도 좋아한다.
104: 문자(심심할 때 놀아주니까)
105: 문자, 음악감상(심심하지 않아서)
106: 문자(가장 기본적이기 때문에)
107: 문자(혼자있는 것을 싫어해서 친구들과 문자를 자주 한다.)
108: 문자, 음악감상, 카메라(연락이 쉽고 다른 물건이 없어도 편리하게 사용가능)
109: 문자(제일 간편하게 연락할 수 있어서)
110: 문자(전화보다 간편하게 사용할 수 있기 때문에)
111: 문자(제일 편해서)
112: 문자(친구들과 얘기하기 위해)
113: 문자(친구들과 쉽게 연락할 수 있어서)
114: 문자(가장 편리하니까)
115: 네(스트레스 해소)
116: 문자(멀리있는 사람에게도 가능)
117: 음악감상(기분이 좋다.)
118: 문자(편하고 좋다.)
119: 문자(mp3폰이 아니라서 주로 문자 사용)
120: 문자좋아함(친구들과 언제든 대화가능)
121: 문자, 음악감상(문자는 친목도모. 음악감상은 스트레스 해소)
122: 문자, 음악
123: 문자(친구들과 대화나눔^^)
124: 문자
125: 문자(친구 때문에)
126: 문자(친구와의 연락)
127: 문자(간단한 의사소통이 되므로)
128: 문자(무제한이라서)
129: 문자(다양한 기능이 없는 휴대전화라 거의문자)
130: 문자(다양한 기능이 없어서)
131, 132: 문자(전화보다 간편해서)
133: 게임, 음악감상, 문자(재밌어서)
134: 게임, mp3(즐거워서, 질리기 않아서)
135: 문자로 친구들과 가장 많이 연락하기 때문
136: 문자, 게임, 음악감상(문자는 친구와 연락, 게임은 심심해서, 음악감상은 듣고싶어서)
137: 문자
138: 문자, 게임
139: 문자(친구들 때문에)
140: 게임(재밌다.)
141: 문자(얘기하니깐)
142: 문자, 게임, 음악감상, 전화(언제어디서든지 친구와 대화가능, 휴대전화게임과 음악감상은 컴퓨터보다 편리해서)
143: 문자, 게임, 음악감상(짜투리 시간 활용)
144: 문자, 전화(즐거워진다.)
145: 문자(돈 덜드니까)
146: 문자(사람들과 교제), 음악감상(음악을 좋아한다.)
147: 문자(중독되서)
148: 문자(연락하고 심심할 때), 게임(지하철 같은 그런 곳에서 시간 때우기), 음악감상(졸릴 때 들으면 굿)
149: 심심할 때 잼있게 해줘요
150: 문자(편리)
151: 문자(연락하기 편해서)
152: 없음
153: 문자(친구들과 부담없이 연락할 수 있어서)
154: 게임(원래 게임을 좋아함)
155: 문자(어디에서나 심심하지 않게 있을 수 있다.)
156: 문자(친구와 만나지 않고 소식을 주고받을 수 있어서)
157: ok(재미)
158: 네(문자 재밌어서)
159: 문자(애들과 간단하게 문자하면 재밌어서)
160: 아니오
161: 게임, 문자(재미있다.)
162: 좋아하지 않는다.
163: 문자, 게임, 음악감상 전부(심심해서)
164: 음악감상(노래들으면 안심심하니까)
165: 문자, 음악(조그맣고 간편해서)
166: 문자(즐거우니까)
167: 음악감상
168: 게임
169: 네(재밌어서)
170: 다 좋아함(편리해서)
171: 재미
172: 게임(재밌으니까)
173: 아니오

▣ 수업시간에 친구들에게 문자를 보낸 적이 있나요?	
1: 있다 2: 있다. 3: 없다. 4: 거의 왠만하면 보낸다. 5: 있다. 6: 가끔 7: 가끔, 아주 급한 경우 8: 있다. 9: 있다. 10: 있다. 11: 없다. 12: 없다. 13: 한두번 있음 14: 있다. 15: 2번 16: 있다, 2번 17: 있다. 18: 없다. 19: 있다. 20: 처음엔 수업시간에 보냈었는데 지금은 안그런다. 21: 있다. 22: 있다. 23: 있다. 24: 있다. 25: 있다. 26: 없다. 27: 있다. 28: 있다. 29: 있다. 30: 있다. 31: 없다. 32: 있다. 33: 없다. 34: 있다. 35: 있다. 36: 있다. 37: 있다. 38: 있다. 39: 있다. 40: 없다. 41,42: 있다.. 43: 없다. 44: 있다. 45: 없다.	46: 있다. 47: 없다. 48: 있다. 49: 있다.(지금도 송신중) 50: 넹넹 51: 네 52: 있다. 53: 있다. 54: 네 55: 예 56: 있다. 57: 아니오 58: 있다. 59: 없다. 60: 그렇다. 61: ㅇㅋ 62: ㅇㅋ 63: 네 64: 네 65: 있다. 66: 있다. 67: 없다. 68: 예 69: 없다. 동영상은 본 적 있다. 70: 네 71: Yes 72: 있다. 73: 네 74: 없다. 75: ㅇㅋ 76: 네 77: 아니오 78: 있다. 79: 예 80: 있다. 81: 있긴 하지만 극히 드물다. 82: 예 104: 네 105: 있다. 106: 없다. 107: 대부분 문자를 한다. 108: 네 109: 당연히 있습니다. 110~113: 네. 114~173: 무응답

▣ 휴대전화를 시작하고 나서 자신에게 생긴 안 좋은 점은 무엇인가요?

1: 없다.
2: 무슨 일을 하다가도 휴대전화에 자주 손이 간다.
3: 음악을 너무 들어 귀가 아프다.
4: 시험을 못보고 공부를 잘 못한다.
5: 없다.
6: 없다.
7: 수업시간에 문자나 전화가 온 경우 신경 많이 쓴다.
8: 주머니가 무겁다.
9: 문자를 많이 써서 부모님께 혼남
10: 집중이 안된다.
11: 자꾸만 거슬린다.
12: 문자를 많이 보낸다.
13: 집에서 공부할 때 책상에 두고 집중을 잘 못할 때가 있다.
14: 공부에 집중이 안되고 집전화를 안쓰게 된다.
15: 없다, 오래 사용하지도 않고 시계 보는 것을 많이 하기 때문
16: 집중이 잘 되지 않는다.
17: 공부할 때 계속 신경써서 집중력 저하
18: 없다.
19: 없다.
20: 문자 보내 돈을 쓰게 되고 꼭 몸에 지녀야 한다.
21: 없을 때는 별로 안 불편했는 데 사용 후에는 안되면 불편하다.
22: 없다.
23: 없다.
24: 공부할 때도 문자를 한다.
25: 수업시간에 집중하지 않는다.
26: 쓸데없이 문자를 보낼 때 시간낭비
27: 계속 문자나 전화가 올까봐 신경쓰인다.
28: 공부할 때 집중이 안된다.
29: 잘 모르겠다.
30: 수업시간에 문자를 많이 보낸다.
31: 중독성게임
32: 문자보내는 시간이 많아졌다.
33: 없다.
34,35: 없다.
36: 없다.
37: 없다.
38: 진동이 아무 때나 느껴짐
39: 주머니가 무겁다.
40: 내거 아니라서 모름
41: 문자를 안하면 하루가 심심하다.
42: 휴대전화가 없으면 못산다.
43: 애들하고 문자를 많이 하고 가족들에게 무언가를 숨기게 된다.
44: 공부는 안하고 문자만 한다.
45: 문자오면 귀찮음
46: 요금이 많이 나온 것 같아 불안함이 생긴다.
47: 휴대전화에 신경을 쓰게 되어
48: 없다.
49: 휴대전화를 쓰느라 책을 안 읽는 것
50: 없음
51: 뺏기면 답답하다.
52: 중독
53: 없다.
54: 수업시간 집중안됨,항상 쥐고 있다.
55: 장난문자
56: 없다.
57: 정신불안
58: 공부집중이 안된다.
59: 없다.
60: 휴대전화를 또 사고 싶다는 것
61: 없다.
62: 돈이 아깝다.
63: 없어지면 짜증생김
64: 없음
65: 성적하향
66: 수업시간에 휴대전화 걸린 것
67: 집중하락
68: 없음
69: 수전증
70: 없음
71: 학교 때문에 무음으로 설정해서 휴대전화 확인을 많이 한다.
72: 정자감소
73: 집중부족
74: 요금이 많이 나와서 혼난 것
75,76: 수업시간에 집중안됨
77: 공부에 소홀히 함
78: 없다.
79: 잘 모르겠다.
80: 게임에 빠졌다.
81: 아무 이상없다 생각한다.
82: 습관적으로 폰을 열게 됨
83: 공부소홀
84: 공부할 때 방해가 된다.
85: 가끔 문자하는 것에 정신팔려 다른 일을 하지 못할 때가 있다.
86: 공부에 소홀해짐
87: 시도때도 없이 휴대전화만 본다.
88: 전자파로 몸에 안좋은 영향이 있었던 건 확실함
89: 수업시간에 휴대전화를 보게 된다.
90: 수업시간에 휴대전화를 계속 쳐다보는 것
91: 공부를 하다가도 전화나 문자가 오면 방해를 받게 되는 점
92: 너무 휴대전화에 집착한다.
93: 전자파에 노출, 약간 중독증
94: 집중이 안됨
95: 소유당하는 느낌
96: 짧은 말도 문자로 보낸다.
97: 심심하면 휴대전화를 무조건 잡는다.
98: 전화요금
99: 휴대전화 사용에 시간을 많이 뺏긴다.
100: 성적하락
101, 102: 휴대전화를 자주 보게 된다.
103: 너무 중독되어 있다. ㅜㅜ
104: 휴대전화가 없으면 불안하다.
105: 없는 것 같다.
106: 없다.
107: 수업시간에 집중을 안하고 휴대전화가 없으면 불안,답답하다.
108: 수업같은 것에 집중못함
109: 휴대전화가 나에게서 없으면 불안하다.
110: 진동울림증 ㅡㅡ;; 이 자주 발생한다. 불안하다. 요금에 시달림
111: 진동이 느껴진다. 아닌데도...
112: 다른 일을 집중해서 못한다.
113: 집중력이 떨어진다.
114~173: 무응답

▣ 주로 휴대전화를 어디에서 사용합니까?	
1: 집, 학교 2: 집, 학교, 길 3: 집 4: 학교 5: 집 6: 집 7: 학교, 점심시간 등 8: 학교 9: 골고루 10: 집, 학교에서 둘다 많이 사용한다. 11: 집 12: 집 13: 집 14: 학교 15: 집, 길거리 16: 집 17: 집 18: 집, 학교, 밖 19: 학교 20: 집 21: 집, 어디갈 때 22: 집 23: 집, 학교 둘다 24: 학교 25: 학교, 학원, 평소에 밖에서 26: 집, 걸어다니면서 27: 학원에서 집으로 돌아오는길 28: 학교 29: 학교 30: 집, 학교, 밖 어디서든 31: 길거리 32: 집이나 밖 33: 집 34: 집, 학원 35: 부모님, 친구들 36: 집 37: 공부방, 방과 후 38: 집 39: 밖에서(학교) 40: 집	41: 집 42: 학원, 집 43: 집 44: 집 45: 학원 46: 학교 47: 집, 학교 48: 학교 49: 집, 학교 둘다 50: 전화가 터지는 모든 공간 51: 집 52: 집, 학교 53: 모든 곳 54: all 55: 학교 56: 밖에서 57: 집 58: 집, 학교, 학원(어느장소에서든지) 59: 아무데서나 60: 집, 학교 모든 장소 61: 어디든 62: 집 63: 어디서나 64: 집, 학교 둘다 65: 학교 66: 집 67: 집 68: 집 69: 장소의 제약이 없다. 70: 아무때나 71: 집 & 밖 72: 모두 73: 모든 곳 74: 어디서나 사용한다. 75: 학교, 집 76: 학교 77: 집 78: 집, 학교 79: 학교 80: 학교 나오고 전화 81: 전화:집, 문자:친구들 82: 학교 **83~173**: 무응답

▣ 휴대전화를 이용해 커닝을 하는 것에 대해 어떻게 생각하나요?

1: 뭐하러 그리 힘들게
2: 부정행위니 안좋다.
3: 어떻게 하는거지?
4: 나쁘다.
5: 미친 짓이다.
6: 절대 안된다.
7: 그런 일이 생기지 않도록 강하게 지도해야 한다.
8: 안좋다.
9: 시험을 보는 날에 휴대전화는 금지해야 한다.
10: 휴대전화를 다 꺼놓고 반납한다.
11: 정말 나쁜 행동이라고 생각한다.
12: 나쁜 행동으로 본다.
13: 들키기도 잘 들킬 것 같고 별로인 것 같다.
14: 휴대전화를 연락하는 것에만 쓰는 것이라고 생각한다.
15: 좋은 방법 같긴 하지만 안하는 것이 좋은 것 같다.
16: 어이가 없다, 그런 사람이 우리나라에 있는 것도 이상하다.
17: 안된다.
18: 나쁜 행동
19: 나쁩니다.
20: 좋지 않다고 생각한다, 커닝자체를 휴대전화로 할 수 없다고 생각한다.
21: 잘못된 행동이라 생각함
22: 재수없다, 자신의 시험에 자신이 없는 것, 한심하다.
23: 나쁘다.
24: 신기하다.
25: 휴대전화를 나쁜데 이용하는 것은 안좋다고 생각한다.
26: 나쁘다, 공정하지 못하므로
27: 나쁘다.
28: 안좋다고 생각한다.
29: 정말 안좋게 생각한다.
30: 안좋게 생각한다.
31: 미친거야
32: 들킬 것 같다, 휴대전화 커닝은 올바르지 못하다.
33: 인간만도 못하다.
34: 안 좋은 짓이다.
35: 나쁘다.
36: 나쁘다, 바보같다.
37: 정말 별꼴, 어이없음
38: 나쁘다.
39: 좋지 않다.
40: 안좋다고 생각한다.
41: 그것은 나쁘다고 생각한다.
42: 인간의 편리를 위해 만들어진 것으로 악용을 하니 어이가 없다.
43: 안좋은 것 같다, 나쁜 짓인것 같다.
44: 부정적이다.
45: 개념없는 짓이다.
46: 커닝하는 애는 미친애 같다.
47: 휴대전화로 커닝을 하는 것은 불공정한 것이므로 해서는 안된다.
48: 안좋게 생각한다.
49: 방법의 일종이다. 선생님들이 잡아내면 되는 것이다.
50: 그건 좀 양심이 썩음
51: 이상하다.
52: 나쁘다.
53: 있을 수 없는 일이다.
54: 잘못됐다.
55: 아니오
56: 또라이다.
57: 안좋다.
58: 없다.
59: 나쁘다.
60: 최진원 나쁘다.
61: 기발하다.
62: 장애인들
63: 엄한 벌칙을 줘야 한다.
64: 매우매우 안좋은 행동이다.
65: 안좋다.
66: 안좋다.
67: 안좋다.
68: 미친놈
69: 긍정적이다, 최진원이란 아이가 있다.
70: 그것은 매우 나쁜 일이다.
71: 그렇다.
72: 싫음
73: 나쁘다.
74: 나쁘다고 생각한다.
75: 안된다.
76: 부정적, 안좋게 생각한다.
77: 나쁘다, 당연히 그건 안된다.
78: 죽여야 된다.
79: 안좋다.
80: 안좋다.
81: 말이 안된다.
82: 모르겠다.
83~173: 무응답

▣ 휴대전화 이용시 제일 얄미운 사람들은 어떤 사람들인가요?

1: 말도 없는데 문자가 짧다.
2: 문자씹는 사람, 하기싫은 티 팍팍내는 사람
3: 돈내라고 하는 사람, 끊는다고 하는 사람, 음란스팸
4: 문자로 전화하라는 사람
5: 행운쪽지 보내는 사람
6: 수신자 부담으로 전화하는 사람
7: 없다.
8: 떨구는 놈, 뭐해, 응, ㅅㄱ등의 문자보내는 놈
9: 문자를 보냈는데 씹는 사람들
10: 폭탄문자 보내는 사람
11: 문자를 보낼 때 발신번호에 딴사람 번호를 눌러놓고 욕하는 문자를 보낼 때
12: 수업 중에 문자 보내 당황하게 만드는 사람
13: 전화 먼저 끊어버리는 사람
14: 수신번호를 없애고 문자나 전화로 장난칠때
15: 전화매너없이 뚝 끊어버리는 사람
16: 장난전화할 때, 전화걸어놓고 끊는 사람들
17: 문자 자주하라면서 답장 안하는 사람
18: 광고문자 보내는 사람
19: 문자무제한
20: 번호바꿔서 장난문자 보내는 사람, 꼭 필요한 문자였는데 답장이 없을 때
21: 문자답장 안해주는 사람
22: 문자씹는 사람
23: 문자씹고 문자에서ㅋ 안 붙이고 띠껍게 보낸 사람
24: 문자 보냈는데 답장을 안 보낼때
25: 자기 전화 있으면서 돈아깝다고 친구꺼 쓰는 사람
26: 답문자 없을 때, 내 전화 빌려가서 오래쓸 때
27: 답장안하고 무시하는 사람
28: 번호가리고 문자나 전화하는 사람
29: 자기 할 말만 하고 끊는 사람
30: 없다.
31: 없지만 친구 통화하는 거 보면 장난전화하는 거
32: 얄미운 사람 없다.
33: 성인광고 보내는 이
34: 장난전화, 광고전화
35: 문자, 전화 무시하는 사람, 광고전화 등
36: 휴대전화 빌려가서 오래 통화하는 사람
37: 발신번호표시 금지로 새벽에 전화하는 것, 행운문자 보내는 나쁜 사람
38: 말투가 안좋고 매너가 안좋은 사람들
39: 문자 답장 안하는 사람
40: 저주문자 보내는 사람, 전화 빌려가서 오래 통화하는 사람
41: 광고성 문자, 장난문자
42: 큰 소리로 통화하는 사람, 효과음 크게 해놓는 경우
43: 장난전화, 문자를 보냈는데 무성의로 보내는 사람
44: 요금이 많이 나온다고 전화 빨리 끊고 상대방에게 다시 하라고 할 때
45: 전화번호부 뒤져서 자기휴대전화에 저장하는 사람
46: 전화 안받는 사람
47: 번호를 바꾸어 문자를 보내는 사람
48: 없다.
49: 이용중에 폰 닫는 사람
50: 단답 문자보내는 사람
51: 문자를 씹는 사람
52: 무응답
53: 스팸 보내는 사람
54: 폭탄 문자 보내는 사람
55: 장난
56: 장난전화
57: 다른 사람건 다 쓰는데 자기건 쓰지 못하게 하는 사람들
58: 없다.
59: 휴대전화로 커닝하는 사람
60: 문자를 씹는 애들
61: 문자씹는 사람
62: 게임한다고 할 때 안 빌려주는 놈, 문자 씹는 사람
63: 전화할 때 목소리 크게 말하는 사람
64: 전화 안받는 사람
65: 스팸메일
66: 발신자 제한으로 전체문자 보내는 사람
67: 발신자 제한표시로 전화하는 사람
68: 답답한 사람
69: 최진원
70: 목소리 너무 크게 말하는 것
71: 문자 쓰는데 확 끄는 사람
72: 최진원
73: 전화, 문자 안오는데 괜히 아끼는 사람
74: 번호를 바꿔서 문자보내는 사람
75: 지 돈없다고 나보고 전화하라는 사람
76: 장난전화
77: 문자 잘 씹는 애들, 전화하고 바로 끊어버리는 애들
78: 문자 답장 없는 사람
79: 모르겠다.
80: 무응답
81: 아직 느낀 점은 없다.
82: 전화하고 끊고 다시오길 기다린다.
83~173: 무응답

▣ 휴대전화를 즐기면서 자신의 성격에 어떤 변화가 생겼나요?

1: 외국어 사용
2: 조용해졌다.
3: 무응답
4: 주의산만
5: 안변했다.
6: 활발해졌다.
7: 없다.
8: 글쎄
9: 아무런 변화가 없는 것 같다.
10: 흥분을 하고 자주 짜증을 낸다.
11: 없다.
12: 무응답
13: 없다.
14: 말을 막하게 된다.
15: 변화없다.
16: 활발해졌다.
17: 없다.
18: 안변했다.
19: 없다.
20: 성격이 좀 급해졌다.
21: 변화없다.
22: 좀 급해졌다.
23: 없다.
24: 사교적으로 변했다
25: 소극적, 내성적 -> 적극적, 활발
26: 변화없다.
27: 별로 변화가 없는 것 같다.
28: 없다.
29: 즐기지 않음
30: 안 생겼다.
31: 딱히 변화 없다.
32: 변화없다.
33: 없다.
34: 변화가 없다.
35: 변화없다.
36: 없다.
37: 없다.
38: 활발해짐
39: 많은 변화는 없다.
40: 변화없다.
41: 더 친구들 만나서 즐겁게 노는 것 같다.
42: 성격이라기보다 친구들의 휴대전화, 집전화번호를 못 외운다.
43: 없다.
44: 모르겠다.
45: 그다지 즐기지 않는다.
46: 즐긴적이 없어서
47: 느긋함
48: 없다.
49: 모르겠다.
50: 말 많아짐
51: 무응답
52: 없다.
53: 모르겠다.
54: 모르겠다.
55: 아니
56: 없다.
57: 없다.
58: 과감해짐
59: 변화없다.
60: 변화 따위는 없다.
61: 없다.
62: 잘 모르겠다.
63: 약간 불안
64: 변화없음
65: 변화없다.
66: 아니오
67: 모름
68: 없음
69: 취팅(커닝)을 하고 싶은 욕구가 test마다 생겼다.
70: 몰르겠음
71: 별로 없다.
72: 괴팍하고 강해짐
73: 없는데
74: 변화없다.
75: 없다.
76: 심리적 불안감
77: 친구들과 더 적극적이게 변했다.
78: 없다.
79: 똑같다.
80: 중독
81: 약간 개방적으로...
82: 없다.
83~173: 무응답

▣ 휴대전화를 하면서 자신의 일상생활에 변화가 생겼다면 어떤 것이 있나요?	
1: 친구가 연락을 한다. 2: 아침에 일어나서 휴대전화 확인하기 3: 활기가 생겼다. 4: 휴대전화에만 집중을 한다. 5: 없다. 6: 없다. 7: 일어난 후 휴대전화를 확인하는 것 8: 손이 아프다. 9: 틈만 나면 문자가 왔나 안왔나 확인한다. 10: 엄마가 깨워주는 대신 휴대전화를 이용한다. 11: 없다. 12: 급한 일이나 사정이 생겨서 늦게 올 때 전화나 문자로 부모님께 알려줄 수 있어서 좋다. 13: 휴대전화로 시계를 보게됨 14: 휴대전화에 눈길이 간다. 15: 변화없다. 16: 친구들과 더 친해지는 계기가 되었다. 17: 물건을 잘 챙기게 된다. 18: 없다. 19: 문자를 많이함 20: 없다. 21: 모르겠다. 22: 없다. 23: 항상 휴대전화를 만지고 있다. 24: 휴대전화를 항상 가지고 있는다. 25: 심심하고 따분한 것이 없어졌다. 26: 없다. 27: 휴대전화에 시간을 많이 투자한다. 28: 없다. 29: 진동이 안왔는데 진동이 온거 같음 30: 안생겼다. 31: 딱히 변화 없다. 32: 여가 시간에 휴대전화 이용이 많다. 33: 없다. 34: 없다. 35: 시계를 자주 본다. 36: 시계 대신 휴대전화를 본다. 37: 없다. 38: 없다. 39: 없다. 40: 아침에 학교가기 전 준비하여 노래를 들어야 한다. 41: 자주 들여다보게 되었다. 42: 휴대전화에 알람으로 시간을 알려주기 때문에 규칙적이 되었다. 43: 없다.	44: 항상 휴대전화를 가지고 다닌다. 45: 무응답 46: 시간약속 지키는 걸 잘하게 된다. 47: 상대방과의 연락이 효율적이고 신속해졌다.. 48: 없다. 49: 좀더 넓은 인간관계가 이루어졌다. 50: 없다. 51: 무응답 52: 여자랑 많이 놀게 됨 53: 잘 모르겠다. 54: 할말이 있으면 문자를 한다. 55: 아니 56: 편해짐 57: 버스타면서 휴대전화함 58: 변화없다. 59: 없다. 60: 없다고 61: 없다. 62: 잘 모르겠다. 63: 시간을 많이 투자함 64: 없음 65: 휴대전화가 없으면 불안하다. 66: 없다. 67: 휴대전화를 많이 잡는다. 68: 없다. 69: 터프함이 손에 녹아든다. 70: 공부? 71: No 72: 생활이 복잡해짐 73: 손이 심심하지 않다. 74: 문자와 게임하는 시간이 늘어서 다른 것 할 시간을 빼앗김 75: 심심하지 않다. 76: 모든 비밀을 친구들과 교환한다. 77: 친구와 연락하는데 더 자주하게 됐다. 78: 없다. 79: 공부하는 시간이 줄어들었다. 80: 무응답 81: ㅡ_ㅡ; 없다. 82: 없다. 83: 없음 84: 친구들과 쓸데없는 얘기를 더 많이 한다. 85: 다른 사람과 연락하기 편하고 가끔 전화번호부를 보면서 연락못한 사람에게 연락할 수 있다. 86: 큰 변화없다.

87: 문자하느라 잠시간이 늦어졌다.
88: 없음. 그냥 일찍 일어나는 것?
89: 수업시간에 자꾸 휴대전화를 보게 된다.
90: 집에서 휴대전화를 챙겨서 나오고 충전하는 것
91: 떨어져 자주 만나지 못하는 친구들과 연락을 자주하게 된다는 점
92: 친구들에게 신경쓰는 것이 늘었다.
93: 집에 미리 연락하여 걱정을 안하게 함. 다른 학교 친구와 연락이 가능해짐
94: 별로 없다.
95: 좀 답답해지는게 없어짐
96: 없다.
97: 엄마한테 자주 전화한다.
98: 없음
99: 휴대전화를 많이 만진다는 것
100: 별로
101: 엄마, 아빠가 내 일상을 궤뚫게 됐다.
102: 공부에 소홀해짐
103: 언제나 폰과 함께 ㅜㅜ !
104: 무응답
105: 무응답
106: 무응답
107: 무응답
108: 무응답
109: 무응답
110: 무응답
111: 무응답
112: 무응답
113: 무응답
114: 친구들과의 연락이 편해짐
115: 편해졌다.
116: 무응답
117: 크게 변화하지 않은 것 같다.
118: 휴대전화를 쥐고산다.
119: 하루종일 휴대전화를 들고다니는 것. 시계가 필요없다는 것
120: 외롭지 않다?
121: 휴대전화로 조금은 학업에 방해가 가고 있다.
122: 꼭 휴대전화를 들고 다녀야 불안하지 않다.
123: 할 일 없으면 휴대전화 만지작거림
124,125,126: 없다.
127: 전화보다는 문자건수가 늘어났다.
128: 큰 변화없다.
129: 필수품이 되었다.
130: 무응답
131: 자주 연락하게 된다.
132: no
133: 없음
134: 부모님 대화가 늘고, 친구들과 가까워졌다.
135: 항상 손에 휴대전화를 들고 다닌 것이다.
136: 문자를 때와 장소를 가리지 않고 한다.
137: 휴대전화가 없으면 불안하다.
138: 휴대전화를 자주 보게 된다.
139: 무응답
140: 없다.
141: 자주 휴대전화를 열어보고 계속 찾는다.
142: 아는 사람이 많아졌다. 성적 떨어짐
143: 없는듯?
144: 휴대전화에 일정저장, 알람도 휴대전화로... 모든게 휴대전화와 연결됨
145: 무료하거나 심심할 때 친구들과 쉽게 연락하고 만날 수 있음
146: 사람들과의 연락 잦아짐
147: 지루함을 X
148: 휴대전화로 애들과 연락하다보니 자주 만나는 기회가 없고 없어지면 신경이 날카로워짐
149: 없는 것 같다.
150: 편리
151: 특별한 변화는 없어요
152: 학업성적 우수
153: 무응답
154: 친구들과의 문자
155: 없다. 요즘은 너무 폰이 귀찮다.
156: 편해졌음
157: 없다.
158: 없음
159: 없다.
160: 없습니다.
161: 문자와 게임을 자주함
162: 폐인 짓
163: 모르겠음
164: 변화없음
165: 별로없음
166: 변화없는데...
167: 학업에 열중하게 되었다.
168: 학업에 열중
169: 휴대전화 안 만진다.
170: 휴대전화를 챙긴다.
171,172: 없음
173: 전화를 간편하게 할 수 있다.

▣ 휴대전화를 하면서 가장 많이 생각하는 것은 무엇인가요?

1: 무슨 카드를 옮길까
2: 문자, 전화
3: 요금
4: 문자
5: 그냥 편하다.
6: 상대에 대한 일들
7: 딱히 없다.
8: 문자
9: 문자가 안온다.
10: 알이 얼마나 남았지?, 충전해야지, 문자(전화)가 왜 이렇게 안와
11: 문자를 보냈을 때 친구들의 반응
12: 없다.
13: 별로 생각하는 거 없는 것 같다.
14: 없다.
15: 시간
16: 알림장(종례사항), 놀거리(친구들)
17: 보내는 상대친구
18: 문자답장 언제올까 생각
19: 문자왔나
20: 아무생각 없다.
21: 문자, 친구
22: 문자오는 거
23: 친구한테 문자
24: 문자하는 친구들
25: 평소에 문자많이 한 친구들
26: 아무생각없다.
27: 친구, 어떤 얘기를 할까? 등
28: 없다.
29: 요금과 고장날까봐
30: 문자
31: 요금
32: 휴대전화에서 쓸 수 있는 돈(25000)
33: 이런 거 없어도 되는데...
34: 문자가 왔는지
35: 문자가 오나 안오나
36: 알(요금)
37: 사람
38: 재밌다.
39: 게임 뭘 받을까?
40: 문자
41: 문자언제 올까
42: 휴대전화에 들어가는 시간·돈(통화료, 벨소리다운로드 요금)이 아깝다.
43: 문자
44: 문자내용
45: 무응답
46: 요금
47: 배터리
48: 모르겠다.
49: 무응답
50: 무응답
51: 무응답
52: 없음
53: 생각없이 한다.
54: 없다.
55: 이야기
56: 없다.
57: 게임하고 싶다.
58: 없다.
59: 없다.
60: 좋은 생각
61: 게임
62: 문자내용
63: 전자파
64: 문자
65: 요금문제
66: 모른다.
67: 요금
68: 노래
69: 게임
70: 없음
71: 문자내용
72: 요금
73: 없다.
74: 요금
75: 여자
76: 무응답
77: 친구 사진을 찍는 것
78: 없다.
79: 별생각없다.
80: 무응답
81: 있으나마나여서 개의치 않는다.
82: 여자친구랑 문자 ㅡ_ㅡ;
83~173: 무응답

▣ 현실의 자신 모습에서 가장 고치고 싶은 습관이나 단점은?

1: 다시 태어나고 싶다.
2: 소심한 것
3: 채팅 서비스 하는 것
4: 소심한 것
5: 너무 귀찮아 하는 것
6: 처음보는 사람에게 말을 잘 못건다.
7: 미루는 습관
8: 자는 것
9: 짜투리 시간을 이용하지 못한다.
10: 짜증내는 것
11: 내가 해야할 일을 자꾸만 다른 날로 미루는 것
12: 없다.
13: 할일을 미루지 않고 집중을 잘 했으면 좋겠다.
14: 휴대전화를 많이 하진 않는다.
15: 모르겠다.
16: 손톱손질(가끔씩)
17: 너무 전자(게임)에 빠져있는 모습
18: 너무 조용하거나 소심한 것
19: 없다.
20: 공부 좀 열심히 하기(복습 좀 제발하기)
21: 편식, 내성적인 성격
22: 다혈질
23: 휴대전화 조금씩 만지기
24: 공부할 때 문자보내는 것
25: 수업시간에 문자를 자주 한다.
26: 복습을 하지 않음
27: 내성적인 성격
28: 짜증 잘 내는 것
29: 감정기복이 심한 것
30: 없다.
31: 잠 좀 그만 잤으면...
32: 수시로 휴대전화 시계보는 일
33: 자신의 마음을 시원스레 털어놓을 수 없다.
34: 상대편이 싫어하는 말을 하면 그 상대편을 싫어한다.
35: 손톱뜯기
36: 싫어하는 것은 잘 안하려고 하는 것
37: 귀찮아하는 것과 소심한 것
38: 문자를 줄여야 함
39: 요금이 많이 나온다.
40: 자세, 성격
41: 직설적인 성격과 기분파
42: 시간약속을 못지킨다.
43: TV를 너무 많이 보는 것, 적극적이지 않은 모습
44: 휴대전화 사용을 줄이는 것
45: 시간관리
46: 얼굴표정
47: 컴퓨터
48: 열심히 안하는 거
49: 모름
50: 무응답
51: 눈깜박임
52: 문자를 적게 하고 싶다.
53: 화법
54: 컴퓨터 사용시간
55: 금방 흥분함
56: 없다.
57: 휴대전화로 시간보기
58: 욕한다.
59: 없다.
60: 나는 단점이 없다. 그게 단점이다.
61: ㄴㄴ
62: 공부 열심히 안하는 것
63: 8자걸음
64: 없음
65: 휴대전화 게임시간을 줄이는 것
66: 너무 소극적인거
67: 소극적인 면
68: 시끄럽다.
69: 문자
70: 부정적 사고
71: 다혈질
72: 없다.
73: 덜렁거리는 것
74: 없다.
75: 없다.
76: 공부습관
77: 휴대전화에 너무 집착하는 것
78: 싸가지
79: 집중이 요즘 잘 안 된다.
80: 무응답
81: 그래도 아직 소심한 부분이...
82: 모르겠다.
83~173: 무응답

▣ 휴대전화의 매력은 무엇입니까?

1: mp3
2: 언제 어디서든 연락할 수 있는 편리함
3: 막을 수 있다.
4: 공중전화가 없을 때 긴급하게 전화를 쓴다.
5: 전화대신 문자할 수 있는 것
6: 어디서나 연락이 된다.
7: 연락이 빠르다는 것
8: 들고다니는 전화
9: 친구와 연락할 수 있고 잡담을 할 수 있다.
10: 사진찍을 수도 있고 노래도 들을 수 있다.
11: 하고싶은 말이 있을 때 바로 할 수 있는 것
12: 새로운 시스템이 생겨나고 있다.
13: 친구들과 문자로 언제든지 얘기를 할 수 있음
14: 연락을 금방할 수 있다.
15, 16: 그다지 없는 것 같다.
17: 편리하다.
18, 19: 없다.
20: 친구들과 아무 때나 문자 가능, 다양한 기능
21: 빠르게 연락할 수 있다.
22: 친구들과 언제든지 연락할 수 있다.
23: 문자
24: 어디서든지 사용가능하다.
25: 작고 기능이 많다, 사람들에게 편함을 준다.
26: 애들과 문자할 수 있다는거
27: 빠른 시간에 주고받는데 편하다, 이쁘다.
28: 편리하고 친구들과 연락할 수 있기에
29: 별로 없는 것 같다.
30: 문자를 보낼 수 있는 것
31: 딱히 매력없다.
32: 기능이 많다.
33, 34: 없다.
35: 편리하다.
36: 밖에서도 연락을 주고받을 수 있는 것
37: 편리
38: 없다.
39: 사고나면 신제품이 나온다.
40: 늦을 때 집에 전화할 거 없이 문자로 하는 게 좋다.
41: 중독성 있다.
42: 좋은, 편리한 기능이 많다.
43: 자기 휴대전화를 꾸미는 것, 잘 모르겠다.
44: 멀리 있는 사람과 문자나 통화
45: 여러 가지 다양한 일을 할 수 있다.
46: 어디든 연락가능, 혼자있어도 심심하지 않음
47, 48, 49: 편리성
51: 없다.
52: 끌린다.
53: 없다.
54: 빠른(간편한) 문자
55: 즐거움
56: 모델, 성능
57: 중독
58, 59: 없다.
60: 연락하고 싶은 사람과 연락이 되는 것
61: 왠지 끌린다.
62, 63: 쉽고 편하다.
64: 편하다.
65: 간단, 편리, 심플함 등등
66, 67: 편리하다.
68: 없음
69: 동영상을 담을 수 있다.
70, 71: 문자하는 재미
72: 신성함
73: 뭔가 있어 보인다.
74: 편리하다.
75: 간지템
76: 문자
77: 간지용
78: 전화
79: 편하다.
80: 모르겠다.
82: 유혹할 수 없는 것(?)
83: 편리
84, 85: 나도 모르게 빠져드는 것
86: 멀리 있는 사람과도 연락하기 편한 그런 매력
87: 심심할 때 게임, 애들하고 수다도 떨 수 있다.
88: 모든 기능이 되는 것. 디카, MP3 등
89: 편리하다.
90: 노래도 들을 수 있고 사람들과의 자유로운 연결
91: 간편하고 답답하지도 않는다는 것
92: 친구들과 자주연락, 공중전화를 찾을 필요가 없다.
93: 언제 어디서나 다른 사람과 대화할 수 있다.
94, 95: 간편한 연락
96: 모든게 편하다.
97: 문자
98: 편리함
99: 문자(음악을 들을 수 있다는 것)
100: 사진과 mp3, 시계
101, 102: 편리함
103: 시간 때우기 좋고 다기능(시계, 연락기계, 게임, mp3)
104~173: 무응답

▣ 휴대전화를 줄이기 위해 노력한 적이 있습니까?

1: 없다.
2: 없다.
3: 없다.
4: 없다.
5: 원래 필요할 때만 쓴다.
6: 꺼논다.
7: 없다.
8: 없다.
9: 있다.
10: 없다.
11: 휴대전화를 꺼놓는다.
12: 없다.
13: 없다.(별로 많이 쓰지 않아서)
14: 있다.
15: 줄이지 않아도 될 것 같다.
16: 있다.
17: 있다.
18: 있다.
19: 없다.
20: 없다.(평소에 별로 오래 쓰지 않아서)
21: 없다.
22: 없다.
23: 없다.
24: 없다.
25: 있다.
26: 없다.
27: 있다.
28: 없다.
29: 있다.
30: 없다.
31: 없다.
32: 없다.
33: 없다.
34: 없다.
35: 있다.
36: 없다.
37: 없다.
38: 있다.
39: 서랍 깊숙이 넣어뒀었다.
40: 없다.
41: 있다.
42: 없다.
43: 없다.
44: 있다.
45: 있다.
46: 없다.(줄일 것도 없음)
47: 없다.
48: 없다.
49: 없다, 이게 될 턱이 있나
50: 무응답
51: 무응답
52: 없다.
53: 없다.
54: 없다.
55: 아니
56: 있다.
57: 있다.
58: 대충
59: 없다.
60: 없다.
61: ㄴㄴ
62: 아니오
63: No
64: 없음
65: 없다.
66: 없다.
67: 아니오
68: 없다.
69: 없다.
70: 네
71: 별로
72: 없다.
73: 네
74: 없다.
75: ㄴㄴ
76: 아니오
77: 네
78: 많이 안씀
79: 별로 없다.
80: 없다.
81: 평소에도 적기 때문에...
82: 아니오
83: 없다.
84: 있다.
85: yes
86: 없다.
87: 있다.
88: 있다.
89: no
90: 없다.

91: 있다.
92: 아니오
93: 아직까지는 없다.
94: 없다.
95: 없어요
96: 없다.
97: 없다.
98: 없음
99: 아니오
100: 있다.
101: 있다.
102: 없음
103: 없다. 없으면 불안하다.
104: no
105: 없다.
106: 없다.
107: 아니오
108: 없다.
109: 있다
110: 많이 해보려 했지만 실패하고 말았다.
111: 아니오
112: 네
113: 네. 전원을 꺼버린다.
114: 네
115: 네
116: 없었다.
117: 없다.
118: 없다.
119: 24시간 갖고 있기만 하지 많이 쓰지는 않는데
120: 넹
121: 노력한 적은 많지만 성공한 적은 없다.
122: 없다.
123: 없음
124: 없다.
125: 노력하질 않음
126: 아니오
127: 글쎄...
128: 없다.
129: 네
130: 아니오
131: 아니오
132: no
133: 아니오
134: 아니오
135: 예
136: 없다.
137: 있다.
138: 아니오
139: 아니오
140: 없다.
141: 없음
142: 네
143: 없다.
144: no
145: 없음
146: 네
147: 왜줄여
148: 아니오
149: 아니오
150: 없다.
151: 네
152: 없음
153: 아니오
154: 특별히 없음
155: 없다. 난 잘 쓰지 않는다.
156: 네
157: 없다.
158: 아니오
159: 네
160: 아니오
161: 없다.
162: 없다.
163: 해본적 없음
164: 있다.
165: 없음
166: 아니오
167: 없다.
168: 없음
169: 아니오
170: 없다고
171: 없음
172: 너무 꼬져서 노력할 필요가 없음
173: 줄이지 않아도 된다.

▣ 줄이기 위해 노력했다면 그 이유는 무엇입니까?

1,2,3,4: 없다.
5: 없다, 있다면 요금 때문
6: 공부방해
7,8: 없다.
9: 있다.(문자 많이 써서 부모님께 혼났기 때문이다.)
10: 없다.
11: 시험기간에 공부 때문에
12, 13: 무응답
14: 돈이 너무 많이 나와서
15: 노력한 적 없다.
16: 시험기간에 갖고 있으면 집중이 안되고 자꾸 쓰게 되기 때문에
17: 너무 요금이 많이 나와서
18: 돈이 너무 많이 들어서
19,20,21,22,23,24: 없다.
25: 시험시간에 공부하기 위해
26: 없다.
27: 엄마의 잔소리
28: 없다.
29: 너무 의존할까봐
30,31: 없다.
32: 무응답
33,34: 없다.
35: 많이 나와서 요금이
36: 없다.
37: 무응답
38: 많이 하는 것 같아서
39: 시험기간
40: 무응답
41: 정액제인데 정액(돈) 다 썼을 때
42,43: 안했다.
44: 많이 써서 공부를 안하기 때문에
45: 시험공부
46: 무응답
47: 없다.
48: 그냥 안들고 있기
49,50,51: 무응답
52: 없다.
53,54,55: 무응답
56: 게임다운로드 안받기
57: 요금 때문에
58: 무응답
59, 60: 없다.
61: 무응답
62, 63: 없다.
64, 65: 무응답
66,67,68,69,70,71,72: 없다.
73: 요금 다량
74: 무응답
75: 없음
76: 무응답
77: 문자만 하고 전화하는 거 같아서
78: 없다.
79,80,81,82,83: 무응답
84: 공부할 땐 매너모드로
85: 중요한 일을 해야할 때 꺼 놓거나 집에 있을 때는 갖고 있지 않기
86: 무응답
87: 잘 때 내놓고 자고 공부할 때도 엄마한테 냈었다.
88: 가방안에 넣어놓고 꺼내지 않기
89: 무응답
90: 무응답
91: 요금이 많이 나와서 전화도 덜하고 문자도 줄였다.
92,93,94,95,96,97,98,99: 무응답
100: 그냥 꺼서 엄마줍니다.
101: 밤에 전화꺼놓기, 수업시간에 꺼놓기
102: 무응답
103: 없으면 불안하다.
104,105,106,107,108: 무응답
109: 전화비가 많이 나와서
110: 학업에 방해되서
111: 무응답
112: 시험기간에 공부때문에? 부모님이 휴대전화 떼어놓으려고 해서
113: 사용을 줄여서 집중력을 기르기 위해서
114: 너무 많이 하는 것 같다는 생각이 들어서
115: 공부에 방해
116,117,118: 무응답
119: 전자파?
120: 전화비가 많이 나와서 ㅜㅜ
121: 자꾸 신경이 쓰이고 걱정되어서 학업에 방해가 돼서
122,123: 무응답
124,125,126,127,128: 무응답
129: 하루 휴대전화 안 가져가보기
130,131,132,133,134: 무응답
135: 너무 중독된 것 같아서
136: 무응답
137: 생활에 방해가 되서
138,139,140,141: 무응답
142: 공부에 방해되고 부모님이 오래하는 것을 원하지 않으셔서
143,144,145: 무응답
146: 전화비가 너무 많이 나와서 고3때
147: 무응답
148: 무응답
149: 무응답
150: 무응답
151: 비용이 너무 많이 나와서
152: 무응답
153: 무응답
154: 무응답
155: 무응답
156: 돈과 나의 생활을 고치기 위해
157: 무응답
158: 무응답
159: 5만원 이상 요금이 나와서
160: 무응답
161: 많이 쓰기 때문
162: 무응답
163: 무응답
164: 시험공부
165: 돈을 절약
166: 무응답
167: 무응답
168: 무응답
169: 무응답
170: 무응답
171: 무응답
172: 무응답
173: 무응답

▣ 휴대전화하면서 주변사람들과 갈등이 있습니까?

1: 박기훈, 문자가 짧다.
2: 있다.
3: 문자보낼때
4: 아직까진 없다.
5: 많다.
6: 친구들과 얘기를 잘 못한다.
7: 없다.
8: 없다.
9: 있다.
10: 있다.
11: 없다.
12: 없다.
13: 아니오
14: 있다.
15: 없다.
16: 없다.
17: 없다.
18: 없다.
19: 있다.(문자)
20: 없다.
21: 없다.
22: 없다.
23: 있다.
24: 없다.
25: 모르는 사람한테 장난문자가 와서 싸운적 있다.
26: 없다.
27: 없다.
28: 있다.
29: 없다.
30: 있다.
31: 있다.(친구폰으로 게임하는데 밧데리 나가서)
32: 없다.
33: 동생이 자신도 가지고 싶다며 떼를 씀
34: 없다.
35: 있다.
36: 없다.
37: 없다.
38: 없다.
39: 없다.
40: 없다.
41: 있다.
42: 선생님들께 많이 뺏긴다.
43: 없다.
44: 있다.
45: 없다.
46: 아직 없다.
47: 어머니와의 갈등
48: 아니오
49: 거의 없다.
50: 무응답
51: 무응답
52: 없다.
53: 없다.
54: 없다.
55: 예
56: 없다.
57: 조금 있다.
58: 부모님
59: 없다.
60: 응
61: ㄴㄴ
62: 예
63: No
64: 네
65: 친구에게 빌려주고 나서 가져다주지 않을 때
66: 없다.
67: 없다.
68: 없다.
69: 취팅하는 다른 아이들 본 적 있다.
70: 어쩌다가
71: 없다.
72: 폭탄문자로 인한 주먹다짐
73: 아니오
74: 없다.
75: 없음
76: 아니오
77: 네
78: 없다.
79: 별로 없다.
80: 무응답
81: Never
82: 네
83~173: 무응답

▣ 자신이 알고 있는 휴대전화 중에 중독성이 가장 심하다고 생각하는 것은 무엇입니까?

1: 게임
2: 문자
3: 게임
4: 문자
5: 중독성이 없다.
6: 무응답
7: 휴대전화를 소지하지 않을 경우 매우 불안정한 태도를 보이고 이유없이 휴대전화를 계속 만지는 것
8: 문자
9: 휴대전화 게임
10: 문자
11: 게임
12: 잘 모르겠다.
13: 사람들이 휴대전화 없으면 불안해하고 휴대 전화로 인터넷 계속 들어가는 게 심각한 것 같다.
14: 손에서 떨어지면 불안하고 짜증내는 점
15: 문자하는 것
16: 문자메시지
17: 문자
18: 문자, 전화
19,20,21,22,23: 문자
24: 휴대전화 인터넷
25: 문자
26: 문자
27: 통화
28: 문자
29: 게임
30,31: 게임, 문자
32: 게임
33: 친구와의 통화, 메시지, 게임, 음악
34: 없다.
35: 전화통화, 문자 한번 빠지면 계속~, 몰래사진찍기
36: 게임
37: 게임
38: 문자
39: 휴대전화 무선인터넷
40: 뺏겨서 휴대전화가 없을 때 많은 허전한 느낌
41: 문자
42: 문자메시지, 벨소리 다운로드
43: 없다.
44: 문자
45: 없으면 안절부절 못하는 것
46: 인터넷 접속
47: 문자
48: 무응답
49: 문자
50,51: 무응답
52,53,54: 문자가 재미있어서
55: 폰이 없으면 불안하는 것
56: 문자
57: 게임
58: yes
59: 없다.
60: 게임
61: 채팅하는거
62: 게임
63: 문자, DMB폰
64: 문자
65: 게임
66: 모르겠다.
67: 뺏기면 안달나는 사람
68: 문자
69: 동영상
70: 문자
71: 문자
72: 컴투스에 대한 집착
73: 게임
74: 게임, 문자
75: 문자
76: 문자
77: 게임, 문자
78: 문자
79: PMP가 가능한 휴대전화
80: 겜, 문자
81: 문자나 게임
82: 자신도 모르게 찾는다.
83: 받침
84,85,86,87,88,89: 문자
91: 게임 중독
92,93,94,95,96: 문자
97: 무응답
98: 전화
99: 휴대전화가 없으면 불안한 증세 같은 것
100: 문자
101: 문자보내기
102: 표준알? 받침
103: 문자
104~173: 무응답

▣ 휴대전화가 중독성이 강한 점들에는 어떤 것들이 있습니까?

1: 게임
2: 문자
3: 인터넷
4: 문자와 모바일 게임
5: 문자, 전화
6: 무응답
7: 모르겠다.
8: 문자
9: 무응답
10: 무응답
11: 게임이 재미있거나 휴대전화가 너무 예뻐서
12: 게임, 문자, 전화 등
13: 인터넷
14: 게임에 중독이 된다.
15: 게임이 중독성이 강한 것 같다.
16: 게임, 문자, 전화
17: 계속 보게된다.
18: 문자, 통화
19: 문자, 다운로드
20: 없다.
21: 모르겠다.
22: 문자, 게임
23: 문자
24: 문자, 게임 등
25: 문자
26: 문자
27: 문자, 게임, 음악
28: 없다.
29: 모르겠다.
30: 문자, 게임
31: 게임, 문자
32: 기능이 많다.
33: 모름
34: 없다.
35: 몰래 사진찍기, 전화통화, 문자 등
36: 게임
37: 작고 가벼워서 들고 다니기 편해
38: 문자
39: 모르겠다.
40: 습관이 된다.
41: 시계 볼 때도 문자하거나 알람도 모두 휴대전화 이용
42: 문자메시지
43: 문자, 게임
44: 문자
45: 문자
46: 무응답
47: 문자
48: 무응답
49: 재밌다.
50: 무응답
51: 무응답
52: 문자, 게임
53: 문자
54: 문자
55: 무응답
56: 문자, 게임
57: 모르겠다.
58: 문자
59: 컴투스 사커
60: 게임이라고
61: 무응답
62: 재밌다.
63: 게임
64: 게임
65: 무응답
66: 모르겠다.
67: 수전증
68: 없다.
69: 야동을 담아서 자위행위를 하는 것
70: 문자, 게임
71: 문자
72: 컴투스
73: 게임
74: 재미
75: 문자 한 번 하면 계속 하게 됨
76: 문자, 게임
77: 게임
78: 게임
79: 모르겠다.
80: 겜, 문자
81: 문자나 게임
82: 문자, 게임
83~173: 무응답

▣ 휴대전화하면서 가장 스릴 있을 때는 언제인가요?

1: 장난전화 왔을 때
2: 모르는 사람(여자)이 문자 보낼 때
3: 휴대전화 망가질 때
4: 장난전화
5: 문자로 장난칠 때
6: 선생님 몰래할 때
7: 모르겠다.
8: 떨구는 도중
9: 수업시간에 문자할 때
10: 수업시간에 전화받기
11: 기구탈 때 동영상 찍을 때
12: 없다.
13: 별로 스릴 있는 것이 없다.
14: 친구와 의견을 다 털어놓을 때
15: 느껴본 적 없다.
16: 문자보낼 때
17: 친구에게 장난문자
18: 전화할 때
19: 다운로드 안 받는다.
20: 엘리베이터 문닫히기 전에 문자보낼 때
21: 없다.
22: 없다.
23: 문자
24: 수업시간에 문자할 때
25: 장난전화, 인터넷
26: 수업시간에 진동올 때(스릴보다도 무서움)
27: 몰래 문자 보낼 때
28: 없다.
29: 없다.
30: 장난문자, 장난전화할 때
31: 없다.
32: 선생님들 몰래 문자 보내는 것
33: 없다.
34: 전화가 걸려왔는데 아무말도 안했을 때
35: 수업시간 문자
36: 없다.
37: 수업시간에 문자
38: 수업
39: 친구와 문자를 할 때
40: 모르는 사람과 문자, 대화
41: 재밌거나 즐거운 문자를 주고받을 때
42: 수업시간 문자보내기
43: 다운로드 받은 게임
44: 진동이 울렸을 때
45: 모르겠다.
46: 수업시간에 진동울릴 때
47: 게임
48: 없다.
49: 수업시간에 문자보낼 때
50: 무응답
51: 장난전화
52: 없다.
53: 수업시간에 진동
54: 수업시간에 선생님과 눈마주치며 문자하기
55: 수업시간
56: 처음 샀을 때
57: 게임 깰 때
58: 없다.
59: 없다.
60: 여자친구랑 연락할 때
61: 게임기록 세울 때
62: 여자친구와 문자
63: 떨어뜨릴 뻔했는데 잡는 것
64: 선생님 몰래 문자할 때
65: 수업시간에 바로 앞자리에서 자는 척 전화할 때
66: 수업시간에 벨 울렸는데 선생님이 다행히 못들었을 때, 문자쓸 때
67: 수업중 문자 send
68: 없다.
69: 몰래 할 때
70: 수업시간에 문자할 때
71: 휴대전화 떨어뜨릴 때
72: 던질 때
73: 장난전화
74: 언제나 스릴있다.
75: 수업시간에 매너모드 안해놨는데 문자왔는데 안걸렸을 때
76: 수업시간에 몰래 게임하거나 문자보내기
77: 문자많이 할 때
78: 게임
79: 게임에서 최고 점수로 등극했을 때
80: 캠할 때
81: 없다.
82: 수업시간에 문자보낼 때
83~173: 무응답

▣ 휴대전화를 자제하기 위해 다른 사람과 상담을 한 적이 있나요?		
1: 없다. 2: 없다. 3: 없다. 4: 없다. 5: 없다. 6: 없다. 7: 없다. 8: 없다. 9: 없다. 10: 없다. 11: 없다. 12: 없다. 13: 없다. 14: 있다. 15: 없다. 16: 없다. 17: 없다. 18: 없다. 19: 없다. 20: 없다. 21: 없다. 22: 없다. 23: 없다. 24: 없다. 25: 없다. 26: 없다. 27: 없다. 28: 없다. 29: 없다. 30: 없다. 31: 없다. 32: 없다. 33: 없다. 34: 없다. 35: 있다. 36: 없다. 37: 없다. 38: 없다. 39: 있다. 40: 없다. 41: 없다. 42: 없다. 43: 없다. 44: 없다. 45: 없다.	46: 없다. 47: 아니오 48: 아니오 49: 이딴게 있을 리가 있나 50: 없다. 51: 무응답 52: 없다. 53: 없다. 54: 아니오 55: 아니 56: 없다. 57: 없다. 58: 없다. 59: 없다. 60: 안해 61: ㄴㄴ 62: 아니오 63: No 64: 아니오 65: 없다. 66: 아니오 67: 아니오 68: 없다. 69: No, Never 70: 아니오 71: No 72: 없다. 73: 아니오 74: 없다. 75: 아뇨 76: 아니오 77: 없다. 78: 없다. 79: 친구와 80: 아니오 81: 없다. 82: 아니오 83: 없다. 84: 아니오 85: no 86: 아니오 87: 없다. 88: 없다. 89: 없음 90: 없다.	91: 없음 92: 아니오 93: 아직 없다. 94: 없다. 95: 아니오 96: 없다. 97: 없다. 98: 아니오 99: 아니오 100: 없어요 101: 친구와 102: 없음 103: 없다. 자제한다는 자체가 불안하다. 104~173: 무응답

▣ 있다면 누구와 상담을 했나요?

1: 없다.
2: 없다.
3: 없다.
4: 없다.
5: 없다.
6: 없다.
7: 없다.
8: 없다.
9: 없다.
10:없다.
11:없다.
12: 없다.
13: 없다.
14: 부모님
15: 없다.
16: 없다.
17: 없다.
18: 없다.
19: 없다.
20: 없다.
21: 없다.
22: 없다.
23: 없다.
24: 없다.
25: 없다.
26: 없다.
27: 없다.
28: 없다.
29: 무응답
30: 안했다.
31: 무응답
32: 무응답
33: 없다.
34: 없다.
35: 엄마
36: 없다.
37: 무응답
38: 없다.
39: 아버지
40: 무응답
41: 없다.
42: 없다.
43: 없다.
44: 무응답
45: 무응답
46: 안했다.
47: 없음
48: 아니오
49: 무응답
50: 없다.
51: 무응답
52: 없다.
53: 무응답
54: 무응답
55: 무응답
56: 없다.
57: 없다.
58: 없다.
59: 없다.
60: 안한다구
61: 무응답
62: 무응답
63: No
64: 무응답
65: 없다.
66: 없다.
67: 없다.
68: 없다.
69: No
70: 안했음
71: 없다.
72: 없다.
73: 없다.
74: 무응답
75: 아뇨
76: 무응답
77: 없다.
78: 없다.
79: 그냥...
80: 무응답
81: 무응답
82: 무응답
83~173: 무응답

▣ 휴대전화를 하면서 휴대전화 예절을 잘 지키나요?

1: 그럭저럭 잘 지킨다.
2: 잘 지킨다.
3: 젠틀 가이맨
4: 잘 지킨다.
5: 잘 지킨다.
6: 잘 지킨다.
7: 그런 편이다.
8: 잘 지킨다.
9: 잘 지키지 않는다.
10: 잘 지킨다.
11: 잘 지킨다.
12: 잘 지킨다.
13: 그냥 보통인 것 같다.
14: 잘 지킨다.
15: 어느정도 지킨다.
16: 잘 지킨다.
17: 잘 지킨다.
18: 잘 지킨다.
19: 잘 지킨다.
20: 잘 지킨다.
21: 잘 지킨다.
22: 잘 지킨다.
23: 잘 지킨다.
24: 꽤 지킨다.
25: 보통
26: 그런 편이다.
27: 잘 지킨다.
28: 잘 지키는 편이다.
29: 잘 지킨다.
30: 지킨다.
31: 그냥 그런 편이다.
32: 잘 지킨다.
33: 잘 지킨다.
34: 잘 지킨다.
35: 잘 안 지킨다.
36: 잘 지킨다.
37: 조금
38: 잘 지킨다.
39: 잘 안 지키는 것 같다.
40: 잘 안 지킨다.
41: 잘 지킨다.
42: 잘 지킨다(지하철, 버스에서 끈다).
43: 잘지킨다.
44: 지킨다.
45: 잘 지킨다.
46: 그런편이다.
47: 그렇다
48: 잘 지킨다.
49: 잘 지키는 편
50: 잘 지킨다.
51: 무응답
52: 아니오.
53: 잘 지킨다.
54: 잘 지킨다.
55: 예
56: 있다
57: 비교적 잘 지킨다고 생각한다.
58: yes
59: 예
60: 난 매너남이니까
61: ㅇㅋ I'm manner man
62: 네
63: 대체로
64: 네
65: 네
66: 네
67: 예
68: 아니다.
69: 네
70: 네
71: yes
72: 욕함
73: 네
74: 예
75: 네
76: 네
77: 네
78: ㅇㅋ
79: 예
80: 모름
81: 버릇없는 행동 한 적 없다.
82: No
83~173: 무응답

▣ 휴대전화를 이용하면서 다른 사람을 배려하거나 예절이 필요하다고 생각하나요?	
1: 그렇다. 2: 그렇다. 3: 그렇다. 4: 필요하다, 피해를 주면 안된다. 5: 그렇다. 6: 그렇다. 7: 그렇다. 8: 그렇다. 9: 그렇다. 10: 그렇다. 11: 당연하다. 12: 그렇다. 13: 다른 사람 배려하는 건 지켜야 할 것 같다. 14: 그렇다. 15: 그렇다. 16: 그렇다. 17: 그렇다. 18: 그렇다. 19: 그렇다. 20: 그렇다. 21: 필요하다. 22: 그렇다. 23: 그렇다. 24: 필요하다. 25: 그렇다. 26: 그렇다. 27: 그렇다. 28: 그렇다. 29: 그렇다. 30: 필요하다고 생각한다. 31: 배려해야 한다. 32: 그렇다. 33: 그렇다. 34: 그렇다. 35: 글쎄요, 그런 생각은... 36: 그렇다. 37: 그렇다. 38: 그렇다. 39: 그렇다. 40: 어느 정도는 필요하다. 41: 당연하다. 42: 그렇다. 43: 그렇다. 44: 그렇게 생각한다. 45: 당연하다.	46: 그렇다. 47: 그렇다. 48: 그렇다. 49: 있었던 적은 있다. 50: 그렇다. 51: 무응답 52: 조금 53: 필요하다. 54: 네 55: 예 56: 있다. 57: 있다고 생각한다. 58: 있다. 59: 예 60: 그렇다. 61: 무응답 62: 네 63: Okay 64: 네 65: 네 66: 네 67: 예 68: 아니다. 69: yes 70: 당연히 71: yes 72: 아니오. 73: 네 74: 예 75: 네 76: 네 77: 없다. 78: 없다. 79: 예 80: 예 81: 당연지사 82: 먼저 끊지 않기 **83~173**: 무응답

▣ 휴대전화 이외에 자신이 가장 즐겨하는 놀이는? 그 이유는?

1: 농구, 조깅, 게임, 독서 등
2: 없다
3: 인라인(그냥)
4: 컴퓨터
5: TV보기(재밌다)
6: 친구만나서 얘기하기(기분이 즐거워진다)
7: 게임
8: 문자(그냥)
9: 컴퓨터(친구들과 컴퓨터로 연락할 수 있기 때문)
10: 컴퓨터(할일이 없어서)
11: 음악듣기, 음악듣기를 좋아해서
12: 컴퓨터(뉴스를 볼 수 있고 게임을 할 수 있어서)
13: TV보기(그냥 재밌으니까)
14: 언니나 친구와 공감하면서 이야기 나누는 것
15: TV보기
16: 카드게임(타로카드), 컴퓨터소설
17: 컴퓨터(친구들을 만날 수 있기에)
18: 컴퓨터(휴대전화가 없을 때 재미있고 즐거우니깐)
19: 잔다.
20: 음악듣기(마음이 편안해진다.)
21: TV시청, 컴퓨터(재미있다.)
22: TV나 공부(할게 없다.)
23: 컴퓨터, 친구랑 놀기
24: 친구들과 수다(재밌으니까)
25: 컴퓨터(시간때우기 좋다)
26: 컴퓨터, TV, 친구와 놀기
27: 컴퓨터(다양한 것을 볼 수 있어서)
28: 컴퓨터(재밌으니까)
29: 친구와 놀기(마음을 나눌 수 있으니까)
30: 컴퓨터, 뛰어다니기
31: 컴퓨터 게임(재밌으니까)
32: 만들기(재미있어서)
33: 인터넷 회원들이 신청한 그림 일러스트 그리기(미래의 꿈이 만화가이기 때문)
34: TV보기, 친구들과 놀기, 재미있어서
35: 인터넷하기(재미있다.)
36: 없다
37: TV, 누워서 보면 편해서
38: 컴퓨터
39: 컴퓨터
40: 주로 컴퓨터 뉴스 즐김, 라디오
41: TV보기나 컴퓨터 등(재밌음)
42: 만화책보기, 줄넘기 등
43: 컴퓨터게임(TV보다가 지겨우면 할 것이 없기 때문에)
44: 없다
45: 인터넷
46: 친구와 수다 떨기
47: 농구
48: 게임(스트레스 풀려고)
49: 컴퓨터게임?
50: 축구(재밌어서)
51: 여자와 대화
52: 농구(그냥)
53: 독서(재미있다)
54: 컴퓨터, 게임(즐거움)
55: 잠(아무생각 안함.)
56: 게임
57: 큐브
58: 축구(재미있으니까)
59: 컴퓨터
60: 어른놀이(어른이 되고 싶어서)
61: 무응답
62: 스타크래프트(전략게임이 재밌다.)
63: 컴퓨터 게임(즐겁다.)
64: 운동
65: 뻑치기(판치기를 말하는 듯) 등(돈따는 재미가 쏠쏠)
66: 게임
67: 발신자 제한 표시로 전화하기(재미있어서)
68: 없다
69: 소위 딸딸이(동영상으로 인한 문제이다.)
70: 없음
71: 문자, 게임
72: 게임, TV, 먹기
73: 운동(스트레스 해소)
74: 컴퓨터(재미있어서)
75: DDR(재밌음)
76: 무응답
77: 컴퓨터(재미있어서)
78: 컴퓨터
79: 컴터
80: 겜(재미있기 때문에)
81: 컴퓨터(그냥.. 재밌으니까)
82: 컴퓨터(재밌으니까)
114: TV보면서
115: 음악, 영화
116: TV를 보며
117: TV시청, 라디오, 음악 감상
118: pc
119: 친구들과 만나거나 영화보거나 책 읽음

120: 컴퓨터. 친구들하고 놀기
121: 인터넷을 하면서 보낸다.
122: 음악듣는다.
123: 낮잠자기, TV보기, 컴퓨터하기 등
124: TV
125: 잠을 잔다
126: 학교에서 삼
127: 컴퓨터와 휴대전화를 즐긴다.
128: 휴식을 취하면서
129: 휴대전화와 함께...
130: 친구들과 수다, 컴퓨터하기
131: TV시청
132: 잠, TV
133: 음악 들으면서 쿨~~
134: 독서랑 그림그리기
135: 문자사용하면서
136: 게임하고 음악을 듣는다.
137: 친구들과 문자
138: 음악을 듣는다.
139: 놀러다닌다
140: TV시청
141: 휴대전화, 컴퓨터
142: 친구와 만남, TV시청, 수면, 컴퓨터
143: 책읽거나 컴하거나
144: 문자, 전화, mp3듣기
145: 놀면서
146: 문자, 음악감상
147: 문자
148: 휴대전화와 함께
149: 문자질
150: 문자
151: 영화, 컴퓨터
152: 공부, 독서
153: 독서
154: 독서
155: 공부
156: 취미
157: 휴대전화
158: 공부
159: 축구, 게임 등
160: 잠을 잡니다.
161: 뒹굴뒹굴
162: 게임으로
163: 게임
164: mp3듣기
165: 컴퓨터
166: 문자, 음악
167: 공부
168: 공부, 독서
169: 놀고 문자, 애들이랑 논다
170: 휴대전화로 24시간 풀가동
171: 잠
172: 컴퓨터
173: 당연히 게임으로 보내야 된다.

▣ 청소년이 휴대전화를 사용하면서 일어날 수 있는 문제점이 있다면?

1: 060서비스
2: 집중력 저하, 성격이 나빠진다.
3: 욕설, 스팸메일
4: 무응답
5: 너무 빠져서 헤어나오지 못한다.
6: 중독성, 요금
7: 수업시간에 집중을 못하는 것
8: 중독
9: 성적이 떨어질 수 있다.
10: 성급해진다. 중독될 수 있다.
11: 중독성
12: 잘 모르겠다.
13: 휴대전화게임이나 인터넷 중독
14: 해킹이나 욕이 늘어난다.
15: 중독
16: 휴대전화 중독이 일어날 수 있고 수업시간에 사용하면 집중이 되지 않는다.
17: 길거리에서 전봇대에 박을 수 있다.
18: 통화 예절을 안지키게 됨
19: 스팸문자
20: 수업시간에 사용하기, 예의없이 통화문자하는 것
21: 중독
22: 커닝
23: ?
24: 휴대전화에만 열중하여 본분을 다 못한다.
25: 싸운다
26: 커닝, 유해서비스를 휴대전화를 통해 접할 수 있다.
27: 중독되어 괜히 사용하거나 기기를 자주 바꾼다.
28: 공부시간에 문자를 하는 것
29: 잘 모르겠다.
30: 없다
31: 요금제어를 못해서 일어나는 자살
32: 중독성이 강하다.
33: 모른다.
34: 있다
35: 무응답
36: 공부시간에 수업을 듣지않고 문자를 보내는 것
37: 중독이 되어 공부방해, 부과서비스 사용으로 인한 경제문제 등
38: 싸움
39: 요금초과
40: 저주 많이 보내고 안좋은 점이 많다.
41: 중독, 시험커닝 등
42: 무응답
43: 커닝, 중독성, 돈이 많이 나오게 됨
44: 부정행위
45: 나쁜 길로 갈 수 있다.
46: 음란전화
47: 문자중독
48: 과소비?
49: 몰라. 문제가 아니라 당연한 결과다.
50: 폰섹스
51: 무응답
52: 모름
53: 수업시간에 집중하지 못한다.
54: 커닝, 집중이 안된다.
55: 장난
56: 장난전화
57: 너무 많은 요금
58: 모른다.
59: 없음
60: 좋지 않은 문제점
61: 커닝
62: 무응답
63: 시간낭비, 공부저하
64: 커닝을 한다.
65: 쉽게 음란매체 접함, 휴대전화광고를 통한 충동적 구매
66: 너무빠져드는 것?
67: 에티켓 안지키는 것
68: 없다
69: 취팅
70: 과도하게 사용하는 것
71: 중독
72: 싸움
73: 없다.
74: 장난전화
75: 선생님한테 걸림
76: 안좋은 비방이나 폭력언어
77: 없다.
78: 없다.
79: 중독된다.
80: 무응답
81: 수업시간에도 휴대전화를 만져 수업에 집중 안하는 것
82: 모르겠다
83: 공부소홀
84: 공부에 방해된다

85: 중독(생각없이 써서 요금이 많이 나오는 것)
86: 공부에 소홀해진다
87: 금단현상
88: 부정행위?
89: 수업시간에 집중을 못하게 된다.
90: 장난전화(발신표시 제한으로)
91: 중독성을 가질 수 있고 공부하는 수업시간 같은 때에 방해를 준다.
92: 중독성이 있고 날 감시한다.
93: 수업시간에 휴대전화 사용 등
94: 없으면 초조
95: 모든 일에 집중할 수 없고 불안감이 생겨나요
96: 사람들과의 대화가 부족해지는 것 같다.
97: 수업시간에도 휴대전화 사용
98: 문자중독
99: 공부집중에 방해, 시험시간에 부정행위
100: 성적하락
101: 집중력 부족
102: 휴대전화 중독?, 공부에 소홀해짐
103: 장난전화
104: 중독된다.
105: 수업시간에 문자보내는 것
106: 수업시간에 문자를 보내면서 수업시간에 소홀해 질 수 있다.
107: 수업에 집중을 못하고 휴대전화가 없으면 불안하다.
108: 너무 많이 써서 휴대전화 비용이 많이 나온다.
109: 성적저하 등
110: 집안에만 있게 된다?
111: 학업에 소홀
112: 집중력 감소, 수업태도불량 등
113: 무응답
114: 수업에 집중안하는 것
115: 무응답
116: 전화비가 많이 나온다
117: 휴대전화중독, 요금이 많이 나온다
118: 중독?
119: 휴대전화로 인터넷 캐쉬 결제
120: 일단전화비이겠죠... 대책없이...
121: 익명성 문자피해, 상대를 직접 보지 않으므로 막 나오는 발언 등
122: 공부에 지장이 있다
123: 수업시간에 공부방해
124: 수업시간 중 사용
125: 수업시간 중 사용
126: 우리말문제
127: 대화단절
128: 휴대전화 중독
129: 수업시간에 휴대전화를 신경쓰느라 공부에 집중을 못 한다
130: 무응답
131: 공부보다 밖에 자주 나갈 수 있다
132: 예의가 없어짐
133: 목소리가 너무 큼
134: 스팸메일과 초상권 침해와 정보유출이 있다
135: 휴대전화중독
136: 휴대전화 중독, 길거리 다니면서 문자(=교통사고)
137: 학업의 방해
138: 공부에 방해가 될 것 같다
139: 기계중독
140: 공부 안한다.
141: 미칠 수 있다. 성적이 나빠진다.
142: 친구와의 잦은 만남, 공부방해
143: 문자중독 정도?
144: 수업시간에 딴짓함.
145: 게임 등 부가 서비스 무분별하게 사용
146: 여유가 없어지고 공부에 지장
147: 몰카?(목욕탕)
148: 요금문제
149: 중독
150: 중독
151: 범죄에 이용
152: 어른에게 대든다.
153: 수업에 집중하지 못할 것 같음
154: 휴대전화 중독
155: 때와 장소를 가리지 않고 쓴다.
156: 시간을 많이 투자한다.
157: 없다
158: 중독
159: 요금문제
160: 없다
161: 공부를 안한다.
162: 장난전화
163: 모르겠음
164: 중독
165: 없다
166: 중독(불안 등등)
167: 어른에게 대든다.
168: 없음
169: 사기
170: 없다고
171: 반항적이다
172: 없음
173: 장난전화

▣ 대안학교 아이들 일반적인 특성

	1	2	3	4	5	6	7
성별	남	여	여	남	남	남	남
학년	고2	도시속작은 학교	도시속작은 학교	도시속작은 학교	도시속작은 학교	도시속작은 학교	대안학교
연령	18	20	17	18	18	18	19
학급성적	1-10등	21-30등	1-10등	11-20등	1-10등	1-10등	31-40등
한달용돈	불규칙	10만원	따로 안받는다	6만원	3-5만원	4만원	21만원
부모직업	어머니: 서비스업 아버지: 건축업	어머니: 한의원에서 약 짓는일 아버지:버스기사	어머니:연세병원주임 아버지:건축업	어머니: 미용사	어머니: 주부 아버지: 사업가	어머니: 설계사 아버지: 모름	어머니: 유치원선생님 아버지: 발전기회사
거주 지역	서울관악구 신림동	수색	서울구로구	경기광명시	경기 부천	인천	서울 목동
여가 활용	휴대전화게임	친구들이랑	PC방	잠, 동대문 놀러가기	취미활동하면서	게임하면서	문자
성격	매우착함	내성적인 면도 있고 활발하다	착하다	유머만땅	활발하다	다혈질	순진하다
감정을 다스리는 정도	그럭저럭	잘 다스리지 못한다	no, 감정적이다	잘 다스린다	잘 다스린다	보통	잘 못다스린다
부모님에 대한 생각	잘해주신다	잘 이해해주신다	살짝 보수적인 면이 있다	무응답	좋은분	나만 미워함	차갑다

▣ 하루에 휴대전화는 평균 몇 분 정도 사용하나요?	▣ 휴대전화를 쓰게 된 계기는 무엇인가요?	▣ 휴대전화비는 어떻게 마련했나요?
1: 1-2시간 2: 하루종일 3: 10시간쯤 4: 30-40분 5: 2시간 6: 12시간 7: 2-3시간	1: 연락 2: 엄마가 사줘서 3: 엄마가 사줌 4: 필요할 것 같아서 5: 연락용으로 쓰게 됨 6: 친구와 연락을 위해 7: 여자친구	1: 부모님 2: 엄마 3: 엄마 4: 삼촌이 생일선물로 5: 엄마 6: 부모님 7: 아빠
▣ 휴대전화를 자주 하는 이유는 무엇인가요?	▣ 휴대전화를 이용 못하면 불안하거나 우울한 적이 있었나요? 있다면 그 이유는?	▣ 휴대전화에 열중하는 자신의 모습을 후회한 적이 있나요? 있다면 그 이유는 무엇인가요?
1: 게임, 문자, 전화 2: 친구들이랑 문자, 전화 3: 그냥 4: 연락하기 편해서 5: 심심해서 6: 문자와서 7: 게임, 친구들	1: 있다(심심하다). 2: 있다(내손에 없으면 그냥 불안하다). 3: 가끔(모르겠다.) 4: ㄴㄴ(노노) 5: 없음 6: 없다. 7: 없다.	1: 없다. 2: 없다. 3: 없다. 4: ㄴㄴ(노노) 5: 없다. 6: 없다. 7: 있다, 돈
▣ 휴대전화 중 어떤 서비스를 좋아하나요? 그 이유는 무엇인가요?	▣ 수업시간에 친구들에게 문자를 보낸 적이 있나요?	▣ 휴대전화를 시작하고 나서 자신에게 생긴 안좋은 점은 무엇인가요?
1: 게임(재미있어서) 2: 벨소리, 게임, 컬러링 3: 게임(심심할 때 하면 재밌다) 4: 문자(쓰는 게 재밌다) 5: 문자(친구들과 이야기를 실제로 하는 것 같아서) 6: 문자무제한(계속 보낼 수 있기 때문) 7: 게임(재밌다)	1: 있다 2: 있다 3: 있다 4: ㅇㅇ(응) 5: 항상 6: 항상 그런다. 7: 있다	1: 잘 모르겠다 2: 정지먹으면 화가 난다. 3: 모르겠다 4: ㄴㄴ(노노) 5: 없다 6: 없다 7: 요금
▣ 주로 휴대전화를 어디에서 사용합니까?	▣ 휴대전화를 이용해 커닝을 하는 것에 대해 어떻게 생각하나요?	▣ 휴대전화 이용시 제일 얄미운 사람들은 어떤 사람들인가요?
1: 밖에 나가서 2: 학교, 집 3: 학교 4: 길가에서 5: 집, 학교 6: 집, 학교 둘 다 7: 집, 학교 둘 다	1: 안해봐서 모르겠다, 안 좋은 것 같다. 2: 별로 나쁘다고 생각하지 않는다. 3: 별로다, 뭐하러 그런 짓을 하는지 4: 안돼! 이유불문 5: 나쁘다. 6: 별로 안좋게 생각한다. 7: 머리가 좋다.	1: 번호 바꿔서 문자하는 사람, 수신자부담 2: 문자 짧게 보낼 때 3: 게임하는데 전화거는 사람 4: 수신자부담 5: 특별히 없다 6: 겜하는데 전화하는 사람 7: 문자했는데 씹는 사람

▣ 휴대전화를 즐기면서 자신의 성격에 어떤 변화가 생겼나요?	▣ 휴대전화를 하면서 자신의 일상생활에 변화가 생겼다면 어떤 것이 있나요?	▣ 휴대전화를 하면서 가장 많이 생각하는 것은 무엇인가요?
1: 잘모르겠다. 2: 별로 3: 솔직히 못 느낀다. 4: 편안함을 주었다 5: 변화가 없다. 6: 성질난폭 7: 없다	1: 게임을 많이 하는 것 같다. 2: 아침에 휴대전화부터 찾는다. 3: 게임에만 열중한다. 4: 약속시간을 잘 지킴 5: 변화가 없다. 6: 하루의 반을 문자 보내며 7: 없다	1: 새로 받은 게임을 어서 깨야겠다. 2: 남자친구 3: 아무 생각없다. 4: 그냥 얘기의 화제거리 5: 특별히 없다. 6: 없다. 7: 여자친구
▣ 현실의 자신 모습에서 가장 고치고 싶은 습관이나 단점은?	▣ 휴대전화의 매력은 무엇입니까?	▣ 휴대전화를 줄이기 위해 노력한 적이 있습니까?
1: 내성적인 성격을 바꾸고 싶다 2: 없다. 3: 폭력 4: 그다지 5: 특별히 없다. 6: 없다. 7: 술 조금만 먹기	1: 게임을 할 수 있는 것과 노래를 들을 수 있는 것 2: 이쁘다, 새로운 기종을 갖고 싶다 3: 들고 다니는 것 4: 언제어디서나....는 아니지만 편하게 쓸 수 있음 5: 재미있다. 6: 필요할 때 쓸 수 있는 것 7: 엠피	1: 없다. 2: 없다. 3: 없다. 4: ㄴㄴ(노) 5: 있다. 6: 없다. 7: 없다.
▣ 줄이기 위해 노력했다면 그 이유는 무엇입니까?	▣ 휴대전화하면서 주변사람들과 갈등이 있습니까?	▣ 자신이 알고 있는 휴대전화 중에 중독성이 가장 심하다고 생각하는 것은 무엇입니까?
1: 없다. 2: 무응답 3: 없다. 4: ㄴㄴ(노) 5: 전화비 때문에 6: 없다. 7: 무응답	1: 조금 있다. 2: 없다. 3: 그냥 수업시간엔 만지지 말라는 선생님들? 4: ㄴㄴ(노) 5: 특별히 없다. 6: 없다. 7: 부모님과 싸웠다(요금)	1: 게임 2: 문자, 컬러링 3: 그렇게 생각하지 않는다. 4: ez-i, 멀티팩 등 유료서비스 5: 특별히 없다. 6: 문자 7: 게임, 한번 하면 계속 한다.
▣ 줄이기 위해 노력했다면 그 이유는 무엇입니까?	▣ 휴대전화하면서 주변사람들과 갈등이 있습니까?	▣ 자신이 알고 있는 휴대전화 중에 중독성이 가장 심하다고 생각하는 것은 무엇입니까?
1: 없다 2: 무응답 3: 없다 4: ㄴㄴ(노) 5: 전화비 때문에 6: 없다 7: 무응답	1: 조금 있다. 2: 없다. 3: 그냥 수업시간엔 만지지 말라는 선생님들? 4: ㄴㄴ(노) 5: 특별히 없다. 6: 없다 7: 부모님과 싸웠다(요금).	1: 게임 2: 문자, 컬러링 3: 그렇게 생각하지 않는다. 4: ez-i, 멀티팩 등 유료서비스 5: 특별히 없다 6: 문자 7: 게임, 한번 하면 계속 한다.

▣ 휴대전화가 중독성이 강한 점들에는 어떤 것들이 있습니까?	▣ 휴대전화하면서 가장 스릴 있을 때는 언제인가요?	▣ 휴대전화를 자제하기 위해 다른 사람과 상담을 한 적이 있나요?
1: 게임을 할 수 있으니까 2: 게임, 문자 3: 게임, 문자 4: 성인물, 게임, 채팅 등 5: 게임 6: 문자, 게임 7: 게임, 엠피(인터넷 접속)	1: 게임하다가 어려워질 때 2: 별로 없다 3: 장난전화 4: 컴퓨터에서 (인터넷) 게임상 거래할 때 ㅋ, 번호 알려주고 전화 확인할 때 5: 게임할 때 6: 수업시간에 게임할 때 7: 야구 게임할 때	1: 없다 2: 있다 3: 없다 4: ㄴㄴ(노) 5: 없다 6: 없다 7: 없다
▣ 있다면 누구와 상담을 했나요?	▣ 휴대전화를 하면서 휴대전화 예절을 잘 지키나요?	▣ 휴대전화를 이용하면서 다른 사람을 배려하거나 예절이 필요하다고 생각하나요?
1: 없다 2: 엄마 3: 없다 4: ㄴㄴ(노) 5: 없다 6: 없다 7: 없다	1: 보통 2: 아니요 3: 되도록 4: 네 5: 네 6: 그럭저럭 7: 아니요	1: 네 2: 그렇다 3: 네 4: 네 5: 네 6: 별로 7: 아니요
▣ 휴대전화 이외에 자신이 가장 즐겨하는 놀이는? 그 이유는?	▣ 청소년이 휴대전화를 사용하면서 일어날 수 있는 문제점이 있다면?	
1: 컴퓨터(재미있어서) 2: 컬러링 바꾸기(재미있어서) 3: PC방(재밌다) 4: 명동이나 동대문에서 놀기(여러가지 놀거리가 많다) 5: 컴퓨터(재미있어서) 6: 컴퓨터 게임(재밌으니까) 7: 술 먹고 담배피기(쉽고 기분 좋아서)	1: 게임중독, 요금 2: 문자 가지고 욕하는 일 3: 요금 4: 엄청난 요금(과다사용, 온라인 캐쉬충전) 5: 자살? 6: 없을듯 7: 안 생긴다	

<교사용>

▣ 일반적인 특성

	1	2
성별	남	여
맡고있는 학교와 학년	양명고 생물	수일여중 가정
연령	35	45
교사경력	1	20

▣ 학생들이 휴대전화를 이용하는 동기가 무엇이라고 생각하십니까?	▣ 학생들이 평소에 휴대전화를 학교에 가져옵니까? 만약 가져온다면 그 이유는 무엇이라고 생각하십니까?	▣ 학생들과 휴대전화 때문에 갈등이 생긴 적이 있습니까? 있다면 그 이유는 무엇입니까?
1: 친구들과 통화 2: 다른 친구가 가지고 있으니까	1: 친구나 가족과 통화 2: 대부분의 학생들이 가지고 온다. 필요성보다는 그냥 의미를 두지 않고 가져온다.	1: 수업시간에 휴대전화 사용 2: 수업이 진행될 때 벨이 울릴 때
▣ 학생들과 휴대전화 때문에 갈등이 생겼다면 어떻게 해결하십니까?	▣ 학생들이 수업시간에 문자를 보내거나 휴대전화를 이용하는 사실을 알고 있습니까?	▣ 학생들이 휴대전화를 이용하는 것이 학습에 방해가 된다고 생각하십니까? 그 이유는 무엇입니까?
1: 수업시간에 압수 2: 일단 압수 후 학생과 의견 조율 후 조치(1주일 정도 보관)	1: 네 2: 알고 있다.	1: 네(공부방해) 2: 방해됨(수업의 흐름을 방해하며 학생 본인도 집중력이 떨어짐)
▣ 학생들이 휴대전화를 이용하는 것이 건강에 해롭다고 생각하십니까? 그 이유는 무엇입니까?	▣ 학생들이 수업시간에 휴대전화를 이용할 경우 그 처벌은 어떻게 하십니까?	▣ 학교에서 휴대전화와 관련하여 학생들을 지도할 때의 문제점은 무엇입니까?
1: 네(전자파) 2: 정신적 건강이 해롭다.	1: 휴대전화를 압수 2: 당분간 할 수 없도록 압수(1주일 정도)	1: 수업시간 사용 2: 주위에 피해를 줄 수도 있다는 인식을 전혀 못하는 점

▣ 학교에서는 학생들의 휴대전화 소지에 관한 규칙을 정해놓고 있습니까?	▣ 휴대전화 사용규칙을 정해놓았을 경우 그 내용은 무엇입니까? 규칙이 없다면 그 이유는 무엇입니까?	▣ 평소에 학생들에게 휴대전화 이용이나 예절에 대한 이야기를 하는 편이십니까? 그렇다면 어떤 내용으로 이야기를 하십니까?
1: 없다. 단지 선생님 개인적으로 수업시간에 잠시 꺼둘 것이라고 말함. 2: 시험 때만 정함.	1: 없다. 2: 시험 때는 소지하고 있는 것만으로도 부정행위로 간주함.	1: 통화중예절 2: 하고 있다.(필요시만 이용하도록 하고 타인에게 피해가 없도록 사용해야 한다는 점 강조)
▣ 학생들이 모바일 게임이나 휴대전화 문자에 중독증상이 있다고 생각하십니까? 그럴 경우 어떻게 대처하십니까?	▣ 학생들과 휴대전화에 관해서 상담을 한 적이 있습니까? 있다면 어떤 내용이었습니까?	▣ 학생들이 휴대전화를 이용한 이후로 학생들과의 관계에 변화가 있습니까? 그렇다면 어떻게 변화하였습니까?
1: 네(상담치료) 2: 문자중독이 더 많은 것 같다. 실제중독 학생 보지 못함	1: 없다 2: 없음	1: 문자사용 증가 2: ?
▣ 정부의 휴대전화 정책에 반영되었으면 하는 의견이 있다면 무엇입니까?		
1: 통화예절 2: 담배 값에 경고문구가 있듯이 휴대전화에도 사용예절문화에 대한 강한 문구를 강제로 넣도록 한다.		

<학부모용>

▣ 일반적인 특성

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
성별	여	여	남	여	여	여	무응답	여	여	여
현재자녀수	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
자녀의 학교 학년	남(고2) 남 (중2)	상현중3	분당고3	구성고1	홍천중1	중2	무응답	서원중2	과천외고2	중1/초3
연령	18,16	41	18	딸(16), 엄마 (43)	40	15	무응답	15	50	40
부모직업	아버지: 회사원 어머니: 교사	어머니: 주부 아버지: 회사원	어머니: 주부 아버지: 회사원	어머니: 주부 아버지: 회사원	어머니: 전 업 주부 아버지: 회사원	무응답	어머니: 설계사 아버지: 회사원	어머니: 보 험 설계사 아버지: 부 동 산 중개인	어머니: 주부 아버지: 회사원	어머니: 주부 아버지: 연구원
거주지역	용인시	용인시 상현동	분당시 수내동	용인 수지	용인 수지	수원	용인	수지	용인 수지	용인 수지

	11	12	13	14	15	16	17
성별	여	여	남	여	남	남	여
현재자녀수	2	2	3	3	2	2	2
자녀의 학교 학년	상현중2	유신고2, 수원외고1	수지고3, 서원중3, 서원중1	고-1명, 중-2명	매송중3	매송중	서원고1
연령	46	43	44	43	45	15	45
부모직업	어머니: 주부 아버지: 회사원	어머니: 회사원 아버지: 회사원	아버지: 사업	아버지: 상업	어머니: 공무원 아버지: 공무원	어머니: 자영업 아버지: 자영업	어머니: 주부 아버지: 회사원
거주지역	용인시 상현동	수원	용인시 상현동	용인	성남시 분당	용인시 국전동	용인시 수지구

▣ 자녀에게 언제 휴대전화를 사주었습니까? 또는 자녀가 언제부터 휴대전화를 소지하게 되었습니까?	▣ 자녀에게 휴대전화를 사준(또는 소지하게 된) 계기는 무엇입니까?
1: ① 고1 ② 중1(1년 전부터) 2: 중학교 입학할 때(14세) 3: 중학교 2학년 때 4: 중학교 2학년 때 5: 초등학교 6학년 때 6: 中 7: 중학교 1학년 때 8: 중 1 입학할 때 9: 고1 입학선물 10: 초 6 초반 11: 중학교 입학 후 생일날 12: 중학교 2학년, 중2때부터 소지 13: 중1 14: 1학년 졸업 후 15: 중3 16: 초등학교 5학년 때 17: 중2년 때(10월)	1: ① 학원 연락 등 불통으로 인한 불편으로 ② 형과 친구가 있고 시대의 흐름에 의해 2: 중학교 입학 기념으로 3: 학교를 분당으로 통학하여서 4: 친구들이 모두 다 가지고 있다고 졸라서 5: 학원을 다닐 때 연락이 필요해서 6: 본인이 원해서 7: 엄마가 직장 다니므로 아이의 소재파악이 어려워져서 간혹 엄마를 급히 찾게 될 때 8: 사달라고 해서(친구 간에 정보를 문자로 주고받기 때문에 없으면 정보가 늦는다함) 9: 친구들 속에서 소외될까봐 입학선물로 사줌 10: 다른 친구들의 휴대를 부러워했고 마침 남편이 휴대전화를 바꾸는 바람에 물려받음 11: 생일선물로 사 주었습니다만 그 전부터 갖고 싶어 하면서 많이 졸라서 미루다 중학교 입학 선물겸 생일선물로 12: 학원갈 때와 급한 일이 생겼을 때 궁금하기 때문 13: 성적향상 14: 졸업선물로 사주었다 15: 너무 갖고 싶어해서(친구들이 모두 있으니까) 16: 부모가 모두 일을 하기 때문에 원활한 연락을 위해 17: 사달라고 조르기도 했고 학원갈 때나 외출했을 때 연락이 안 되어 불편하였기 때문
▣ 자녀가 가지고 있는 휴대전화는 누구의 명의로 되어 있습니까? 그 이유는 무엇입니까?	▣ 자녀와 휴대전화 때문에 갈등이 생긴 적이 있습니까? 있다면 그 이유는 무엇입니까?
1: ①, ② 어머니(어머니가 관리하려고, 요금 등) 2: 자녀이름으로(대리점에서 권해서) 3: 어머니의 명의 4: 딸 이름으로(휴대전화의 청소년 요금 우대가 있어서) 5: 엄마명의(휴대전화 요금 약정을 정해서) 6: 본인 7: 엄마이름(엄마이름으로 되어야 통화요금을 절제할 수 있으므로) 8: 엄마명의, 실사용자는 자녀(성인사이트 차단) 9: 자녀본인(자기 것에 대한 책임감을 느끼도록) 10: 남편(요금 할인 적용 받을 목적) 11: 아이 이름으로(본인 것이므로) 12: 본인의 명의로 되어 있음 13: 무응답	1: ① 없다 ② 휴대전화로 무료 게임을 즐겨해서 시간을 헛되이 보냄 2: 큰 갈등은 아니었고 수시로 문자를 하느라고 정신을 못 차려서... 3: 무제한 문자메시지 무료 이용할 수 있어서 4: 요금이 10만원이 넘어 나와서 5: 문자를 많이 보내고 휴대전화만 들고 공부에 집중을 안 해서 6: 무응답 7: 친구들과 쓸데없는 문자로 늦게 까지 통화할 때 8: 잠잘 때 꼭 베게 밑에 넣고 잔다. 몸에 해롭다 해도 말을 잘 안 듣는다. 9: 공부할 때 집중력 저하 때문에 잔소리를 하게 된다. 10: 학교에 가지고 가지 말 것 요구했으나 받아들여지지 않음

14: 무응답 15: 학생본인(요금제 때문에) 16: 엄마(요금관리를 위해, 게임다운로드 등 금지하기 위해) 17: 아버지 명의로 했다가 얼마전 본인의 명의로 등록함.	11: 집에서 공부할 때 집중하는 데 방해되므로 12: 갈등 있었음. 공부하면서 이성간의 연락 등 13: 없다. 14: 시험공부 할 때도 문자를 보내기 때문에 15: 문자메시지를 너무 자주 주고받고 mp3를 늘 귀에 끼고 있어서 16: 공부해야 할 때 문자만 너무 주고받아서 잠잘 때도 손에 쥐고 자는 버릇이 있음 17: 갈등이 있었다.(문자를 너무 자주해서 공부에 방해가 되었기 때문에)
▣ 자녀와 휴대전화 때문에 갈등이 생긴 적이 있다면 그 갈등을 어떻게 해결하십니까?	▣ 자녀가 학교에 휴대전화를 소지하고 가도록 허락하십니까? 허락하지 않으십니까? 그 이유는 무엇입니까?
1: ① 갈등 없다. ② 요금이나 게임 등을 이야기하고 대화로 조절 2: 크게 향상되지는 않았지만 공부할 때는 휴대전화 꺼놓기로(대화로 해결) 3: 본인의 의사에 맡기는 편 4: 요금이 많이 나왔을 때는 휴대전화 회사에 연락해서 정지시켰다. 5: 휴대전화를 빼앗는다고 협박했다. 6: 무응답 7: 특별한 갈등은 없다. 8: 잘 이야기해서 친구랑 문자 주고받고 잘 때는 책상에 올려놓고 자라고 한다. 9: 공부할 때 방해받을 때 스스로 규칙은 약속하도록 한다. 10: 학교에 가서 수업 중 끌 것과 가방 속에 두는 것으로 합의 봄 11: 해결보다는 주의주면서 그때그때 해결한다. 12: 휴대전화를 일시정지하는 방법을 가끔 취한다. 13: 무응답 14: 한번은 용서해주고 다음기회에 또 그런 일 생기면 안된다고 충고한다. 15: 달래기도 하고 혼내기도 한다. 16: 며칠간 압수한다. 17: 가끔(시험기간) 압수하였다가 주기도 하고 타이르기도 한다. 자주 휴대전화의 문자에 대해 경고를 주기도 한다.	1: ①, ② 예 2: 허락합니다.(급히 연락할 일이 있거나 요즘은 성범죄가 많아서 걱정스러워서) 3: 학교에 소지하고 갑니다. 4: 학교에서 못 가져오게 해서 안 가져간다. 5: 허락합니다. 6: 자율적 7: 허락한다.(이유는 방과후 학원차 기사님과 연락 후 이용할 수 있게) 8: 허락 안한다.(본인이 안가지고 다닌다.) 9: 허락함. 10: 무응답 11: 허락한다.(본인이 관리할 수 있게 주의시키고) 12: 휴대전화를 소지하고 가도록 한다. 13: 허락한다. 14: 고등학생이라 소지하고 다닌다. 15: 허락함(부모가 모두 맞벌이라 연락을 자주 해야 하므로) 16: 방과후 연락을 위하기 위해 소지하게 함 17: 허락합니다.(수업중에는 학교에서 보관했다가 하교할 때 돌려받아오기 때문에 수업에 지장을 주지는 않는 것 같아서)
▣ 자녀가 휴대전화를 이용하는 것이 학습에 방해가 된다고 생각하십니까? 그 이유는 무엇입니까?	▣ 자녀가 휴대전화를 이용하는 것이 자녀의 건강에 해롭다고 생각하십니까? 그 이유는 무엇입니까?
1: ① 아니다. ② 무료하면 게임을 시도해서 방해됨 2: 방해가 된다고 생각합니다(공부할 때도 수시로 문자보내고 문자확인 하고 노래 다운로드받는다고 컴퓨터에 앉아있는 시간도 많아서)	1: ①,② 아니다. 2: 네(밤에 잘 때도 불끄고 문자보내고 검색하고 기타 등등. 휴대전화가 없으면 약간 불안해하는 것 같아요) 3: 건강에 해로울만큼 사용하지 않는다고 생각합니다.

3: 방해가 되는 편이라고 생각하며 공부집중력에 문제점이 있다고 생각 됩니다. 4: 공부할 때 공부안하고 친구들과 수다에 문자를 서로 보내서 공부에만 매진할 수 없었다. 5: 친구들과 문자를 주고받아서 공부할 때나 그 밖에 시간에도 계속 문자 때문에 집중을 못하고 휴대전화만 바라보고 있음 6: 수업집중방해 7: 크게 방해는 안되는 것 같다. 8: 그렇지는 않다.(학교에는 안 가지고 다니고 학원에서 공부할 때는 꺼놓는다.) 9: 수업에 전념할 수 없다. 10: 방해된다고 생각(문자오는지, 통화에 신경쓰고 쓸데없는 통화가 증가하기 때문이다.) 11: 방해된다고 생각합니다.(산만하므로) 12: 자습시간이든 집중해야 하는시간에 집중이 분산된다. 13: 방해가 되지 않는다.(공부시간과 쉬는시간을 잘 구별함) 14: 학습에 집중하지 못하고 수시로 문자를 보낸다. 15: 방해가 된다고 생각함(문자, 게임 등 휴대전화를 가지고 노는 시간이 너무 많다.) 16: 매우 많이 방해됨(문자를 주고받는 시간이 많음) 17: 방해가 되는 편이다. 공부중에 수시로 친구로부터 문자가 오면 답변도 보내야 하니 집중이 잘되지 않는다	4: 네(밤새 문자 보내려고 깊은 잠을 못자고 또 밤늦게 자게 되서) 5: 휴대전화에서 전자파가 많이 나온다는 매스컴의 보도를 보고 건강에 해롭다고 생각함. 6: 전자파 7: 그렇다.. 유해물질 때문에 8: 예. 전자파 때문에... 9: 집중력 저하로 정신건강을 해치고 전자파가 해롭다. 10: 전자파, 늘 휴대해야 한다는 강박증이 생길까 우려됨 11: 해롭다고 생각합니다.(휴대전화에 몸에 해로운 전자파가 나오므로) 12: 전자파가 몸에 닿기 때문에 13: 전자파 때문에 약간은 해롭다고 생각한다. 14: 전자파 때문에 건강에 해롭다는 말을 많이 들었다. 15: 해롭다.(정신건강에도 해롭고 늘 귀에 대고 있으므로 전자파에도 많이 노출되므로) 16: 정신건강에 해롭고 통화시간이 많아 뇌파에 영향을 줄까 걱정됨 17: 정서적으로 해롭다고 생각한다. 전화나 문자가 들어오지 않을 때도 늘 신경을 전화기에 두고 있는 것 같다. 그래서 산만하고 깊은 생각을 방해받기 때문에. 늘 염려가 되는 것은 휴대전화의 전자파이다.
▣ 집안에서 자녀에게 적용되는 휴대전화 사용 규칙이 있습니까?	▣ 평상시에 자녀와 휴대전화 이용이나 예절에 대하여 이야기를 나누는 편입니까?
1: ①, ② 되도록이면 문자로 사용하기(통화자제), 요금 상한제 정하기(사용요금 월 5000원 미만) 2: 공부할 때는 휴대전화 꺼놓기. 정액제 안에서만 전화사용하기 3: 본인의 의사에 맡기는 편 4: 요금이 많이 나오면 정지시킨다. 5: 공부(과외)할 때 식탁 위에 휴대전화 갖다놓는 것 6: 없다. 7: 학교에서는(수업시간엔) 끄고 방과 후 사용. 집에서는 특별한 규칙없음(그냥 꺼놈) 8: 아직은 없다. 9: 없음 10: 휴대전화를 이용한 게임 금지 11: 없습니다. 12: 학교 하교길과 학원갈 때, 학원에서 집에 올 때 13: 없다.	1: ①, ② 상대가 누구인지 대화(자주 이용하는 상대) 2: 아니요. 3: 학교에서의 사용은 절제하도록 하고 있습니다. 4: 아니요. 5: 버스 안이나 사람이 많은 곳에서 오래하거나 너무 떠들지 말라고 주의만 주고 있음 6: 기본적 7: 아니요 8: 아니요 9: 가끔요. 벨소리 너무 크게 하지마라, 공공장소에서는 용건만 간단히 하라 10: yes 11: 가끔 12: 꼭 중요한 시간에만 사용하고 꼭 필요할 때만 휴대전화를 켜 놔라. 13: 아니요.

14: 벨을 진동으로 하게 한다. 15: 공부시간에는 사용하지 않는다. 밤 10시 이후에는 통화 금지 16: 없음 17: 전화등록을 아예 제한된 것으로 하였다. 한달 통화량을 제한하고(or 문자) 그 이상 초과시 사용할 수 없으니 자연히 통화량이 적어지게 된다. 시험 때는 특별히 사용을 금지하고 있다.	14: 무응답 15: 가끔 이야기를 나눔(일주일에 2-3회 정도) 16: 아니오. 17: 별로 나누는 것은 없다. 이용을 자제하도록 한다.
▣ 자녀가 모바일 게임이나 휴대전화 문자에 중독 증상이 있다고 생각하십니까? 그럴 경우 어떻게 대처하십니까?	▣ 휴대전화 이용과 관련하여 자녀와 직접 상담을 하거나 다른 곳(학교, 전문상담소 등)에서 상담을 받아본 적이 있습니까?
1: ①, ② 아니다. 2: 아직 중독까지는 아니지만 문자 안하면 심심해합니다. 그래서 꼭 필요한 곳에만 보내라고 말하지만 잘 안지켜지는 것 같습니다. 3: 고3인 까닭에 엄마와의 갈등을 피하기 위해 본인의 의사에 맡기는 편 4: 문자중독은 있는 것 같다. 뚜렷한 대책은 없다. 일일이 감시할 수도 없고 휴대전화를 빼앗을 수도 없어서 5: 문자중독 증상은 약간 있는 것 같음 ->휴대전화를 빼앗는다고 협박함. 6: 아니요. 7: 아니요. 8: 아직은 없다. 9: 없음 10: 무응답 11: 없습니다. 12: 없음 13: 없습니다. 14: 무응답 15: 중독증상이 심하다고 생각함(일정기간 압수하였다가 돌려주곤 함) 16: yes(학교선생님, 학원 선생님에게 휴대전화 관리 부탁) 17: 중독증상까진 아니지만 많이 집착하고 있는 느낌이다.	1: ①, ② 아니다. 2: 아니요 3: 사용은 하되 절제하라고 유도하는 편 4: 아니요 5: 아니요 6: 없다. 7: 아니요 8: 없다. 9: 없음 10: no 11: 없습니다. 12: 없음 13: 없습니다. 14: 상담을 받아본 적이 없다. 15: 없습니다. 16: 없다. 17: 없습니다.
▣ 자녀가 휴대전화를 이용한 후에 가족관계에 변화가 생겼습니까?	▣ 정부의 휴대전화 정책에 반영되었으면 하는 의견이 있다면 무엇입니까?
1: ①, ② 아니다. 2: 말을 할 때 줄임말을 많이 사용합니다. 3: 대화가 부족하고 대체로 문자사용하는 편 4: 고민이나 진학 문제를 가족과 의논하기보다는 친구들과 의논하는 것이 많아졌다. 5: 식구들과 대화중에도 휴대전화가 오거나 문자가 오면 대화가 끊기곤 한다.	1: ① 학생에게 경제관념을 심어주기 위해 상한 요금제 적용 ② 장시간 사용시 자동꺼짐과 일정시간동안 전원이 차단되도록 2: 이동통신회사들의 상술을 제한하는 법이 있었으면... 휴대전화 약관을 잘 몰라서 피해를 입게 되

	어서 불리한 약관은 휴대전화를 살 때 대리점에서 잘 설명을 해줄수 있는 의무를 강하게 명시해 주세요
	3: 학생 상대로 무제한 문자 무료사용금지
	4: 청소년 요금이 좀 더 저렴해졌으면... 모바일이나 게임이 성인 인증이 철저히 돼서 청소년들이 함부로 사용할 수 없었으면...
	5: 아이들을 위해서 무분별한 스팸메일을 보내거나 유료게임을 유혹하는 업체에 처벌이 가해졌으면
6: 아니요	6: ① 청소년용 휴대전화 판매로 성인사이트차단, 스팸차단 ② 청소년 요금제가 좀 다양했으면...
7: 아니요	7: 무응답
8: 저녁에 친구랑 문자할 때 동생을 귀찮아하고 화를 잘 낸다.	8: 무응답
9: 친구들과의 친밀감이 더욱 좋아져서 가족들과 같이 있을 때도 방해를 받는다.	9: 청소년들은 자제력이 약하므로 정책적으로 요금이나 기기의 제한이 있어야 하겠고 학교에서는 수업중에는 사용할 수 없도록 규제했으면 좋겠습니다.
10: 아니오.	10: 지나친 메뉴보다 꼭 필요한 메뉴를 정했으면 합니다.
11: 혼자 휴대전화와 함께 하는 시간이 많아서 가족들과 대화를 나누는 시간이 약간 줄어든 변화가 생겼습니다.	11: 휴대전화를 너무 복잡한 기능, 디자인들을 새로 개발하여 아이들을 현혹시키므로 고가의 휴대전화의 신상품을 제한하여 적정한 선의가격을 넘지 않는 휴대전화 생산을 하도록 규제하였으면 합니다.
12: 대화가 거의 없고 조그만 일에도 예민하게 받아들이며 가족의 대화중에 많은 갈등이나 트러블 같은 것이 있음	12: 학교나 학원에서는 휴대할 수 없을 정도의 강력한 법칙이 정해졌으며 함.
13: 없습니다.	13: 없습니다.
14: 무응답	14: 무응답
15: 자주 연락을 할 수 있어 방과 후 행적을 알 수 있어 걱정을 덜 하게 되는 반면 공부해야 할 때에 지나치게 사용하여 야단을 자주 치게 됨	15: 도덕교과서 등 교과서에 휴대전화 사용예절 또는 적절한 사용방법 등에 대한 내용을 실었으면 합니다. 휴대전화 중독증을 치료하기 위한 “휴대전화없이 일주일 버티기” 같은 프로그램이 많이 생겼으면 합니다.
16: 부모와 자주 연락을 위할 수 있어 걱정은 덜 하게 됨	16:
17: 별다른 변화가 없지만 말수가 전보다 줄어든 것 같다.	17: 휴대전화로 들어오는 스팸문자메일에 대한 대책이 있었으면 한다. 불시에 너무나도 자주 들어오며 생활에 많은 지장을 준다. 특별한 규제가 필요한 것 같다.

부록 11. 청소년보호를 위한 모바일 특별 약관 (국가청소년위원회)

제 1장 총 칙

제 1조(목적)

① 이 특별 약관은 이동전화 이용고객이 청소년인 경우에 한하여 이동통신사의 약관에 추가하여 이동전화의 이용조건 및 절차에 관한 사항을 정함을 목적으로 한다.
② 이 약관은 이용고객이 청소년인 경우 다른 약관에 우선하여 적용된다.

○ 현재 이동통신사의 약관(이하에서 "일반약관" 이라고 한다)의 계약 내용도 청소년인 이용자에게 적용되며, 두 약관이 다른 내용을 규정하고 있는 경우 청소년 보호를 위해 당해 특별 약관이 우선 적용 된다.
○ "이용고객이 청소년인 경우에 한하여" 라고 규정하였으므로, 이용고객이 연 나이 20세에 도달한 경우 자동으로 청소년 특별약관의 효력은 상실한다.

제 2조(용어의 정의)

이 약관에서 사용하는 용어의 정의는 다음 각 호와 같다.

1. "청소년"은 청소년보호법 제 2조 1호의 규정에 해당하는 자를 말한다.
2. "보호자"라 함은 법정대리인을 말하며, 법정대리인이 없는 경우에는 사실상 청소년을 보호하는 자로서 이동통신사가 정하는 자로 한다.
3. "이용고객"이란 이동통신회사와의 계약에 따라 이동통신서비스를 제공

받는 자로, 계약 상 명의를 불문하고, 실제 이동통신사의 서비스를 이용하는 자를 말한다.

4. “사업자”는 전기통신사업법 제2조 제1항 제1호의 규정에 의한 전기통신사업자와 영리를 목적으로 전기통신사업자의 전기통신역무를 이용하여 정보를 제공하거나 정보의 제공을 매개하는 자를 말한다.
5. “사업자등”은 위 4호의 사업자 및 이동통신사 대리점과 휴대전화 판매점을 말한다.
6. “청소년 유해콘텐츠”란 청소년보호법 제2조 제3호의 청소년유해매체물 및 청소년보호법 제 10조 심의기준에 따른 청소년유해매체물로 판단되는 콘텐츠를 말한다.

※ 참고
청소년 보호법 제 2조
1. "청소년"이라 함은 만 19세 미만의 자를 말한다. 다만, 만 19세에 도달하는 해의 1월 1일을 맞이한 자를 제외한다.
(연나이(세는 나이) 19세를 뜻함. 일반적인 고등학교 3학년 12월 31일까지를 청소년 보호연령으로 생각하면 쉬움)

제 2장 회사의 의무

제 3조 (약관설명 및 교부 의무)

① 사업자등은 계약 체결 시 일반 약관의 내용을 계약의 내용에 따라 설명하되, 다음 각호의 사항에 관하여는 반드시 설명할 의무가 있다.

1. 청소년요금제도
2. 보호자 서비스의 내용

② 사업자등은 청소년 전용 약관에 대해서는 반드시 고객에게 교부하여 이를 알 수 있도록 하여야 한다.

③ 사업자등은 제1항 및 제2항의 규정에 위반하여 계약을 체결한 때에는 당해 약관을 계약의 내용으로 주장할 수 없다.

○ 보호자 서비스는 특별 약관 제 3장(제 7~9조)에서 규정

○ 약관의 규제에 관한 법률 제 3조 ①항에서 “고객이 요구할 때에는 약관 사본을 교부하여 그 내용을 알 수 있게 한다”라고 규정하고 있음

- 그러나 청소년 보호라는 본 특별 약관의 목적 달성을 위해 당해 약관은 반드시 교부하는 것을 원칙으로 규정

제 4조(유해콘텐츠로부터의 청소년 보호 의무)

① 사업자는 청소년이 이동통신을 이용하여 유해한 콘텐츠에 접할 수 없도록 노력하여야 하고, 청소년 보호를 위한 자율적인 노력을 다하여야 한다.

② 청소년 명의로 가입된 단말기를 통해서는 “청소년 유해매체물”에 접근할 수 없도록, 무선인터넷의 청소년 유해매체물 서비스를 원천 차단한다.

③ 청소년이 성인 명의의 휴대폰을 이용하여 무선인터넷을 사용하는 경우에도 사업자는 다음 각 호의 사항을 준수하여야 한다.

1. 성인물 접속 시 최초 화면에 “취소”버튼 마련
2. 성인인증 전 구체적 메뉴항목 제공 금지
3. 대리점을 통한 성인 확인 후, 무선인터넷상에서 성인 인증을 받는 최소 2단계 이상의 절차를 통한 합리적인 성인인증 수단 도입

○ 1호의 예시

성인물 접속 시 “다음에 제공되는 서비스는 ‘청소년 이용불가’서비스입니다. 계속하여 서비스를 이용하시겠습니까?”라는 질문을 한 뒤 선택버튼의 기본값(default)을 “취소”로 두어, 성인물 접속 시 “확인”으로 변경하는 장치 마련

○ 2호의 예시

무선인터넷 초기화면에 선정적인 사진이나 제목으로 호기심을 자극하여 청소년이 유해물에 접근하는 것을 막기 위한 목적임. 성인콘텐츠에 대한 메뉴항목은 별도로 통합하여 성인 인증 전까지는 보이지 않도록 조치하여 청소년의 유해물 접근 기회를 원천적으로 차단함

제 5조 (청소년 전용 이용계약서 사용 의무)

사업자등은 계약 체결 시, 청소년 전용 이용계약서를 사용하여야 한다.

○ 청소년 전용 이용계약서의 필요성

① 경제적 피해 예방

이동통신 이용 계약 체결 시, 이용자의 의사에 반하여 부가서비스를 끼워넣기 하는 경우가 많음. 전용 계약서에 원하는 부가서비스를 선택하여 표시하도록 함으로써 대리점 · 판매점 및 이동통신사가 임의로 부가서비스를 추가하는 경우를 방지함

② 성인서비스 차단

가입 시 이용자가 청소년임을 명확하게 함으로써 성인콘텐츠를 원천 차단할 수 있음

③ 약관 설명의 실효성 제고

전용계약서에 “약관에 동의” 및 “계약 체결 시, 특별약관에 대한 설명을 들었습니까”라는 질문을 추가하여, 약관 설명 의무가 형식적인 절차가 되지 않도록 함

④ 사전 동의 절차의 실효성 확보(제 7조 2항)

전용 계약서에서 각각의 서비스에 대한 동의 항목을 만들어 놓을 경우, 분쟁 발생시 보호자의 사전 동의가 있었는지 여부에 대한 사실 판단이 용이해짐

제 3장 보호자 서비스 등

본 약관의 특징적인 장으로, 보호자의 지도 · 감독 강화를 통해 실효적인 청소년 보호를 가능하게 하는 내용을 담고 있음

제 6조 (사전 동의절차)

① 사업자등은 무선인터넷 이용, 휴대폰을 이용한 소액결제 서비스 등 부가서비스의 종류별로 이동전화 이용고객 및 보호자에게 이용여부에 대한 사전동의를 받아야 한다.

② 제 1항의 사전 동의의 방법은 청소년 전용 계약서에 서비스 항목 별로 이용여부에 관하여 보호자의 서명 또는 날인을 받도록 한다.

제 7조(이용계약의 변경)

요금제도의 변경 및 부가서비스 추가, 월 이용한도액 등 보호자가 설정해 놓은 서비스 계약관계를 보호자의 동의없이 이용고객이 변경할 수 없다.

제 8조(보호자 서비스 제공)

① 보호자가 청소년의 이동통신서비스 이용내역을 관리하고, 지도 · 감독할 수 있도록 sms, e-mail, 인터넷 홈페이지, 콜센터 등을 통해 보호자 서비스를 제공해야 한다.

② 보호자 서비스는 다음 각 호의 내용을 포함하여야 한다.

1. 유료콘텐츠 이용 시 서비스 종류 및 과금 내역 통보 서비스
2. 사용요금조회
3. 요금제변경 및 정액제 상한액 변경
4. 무선인터넷 차단 서비스
5. 휴대폰 소액결제 차단 서비스

③ 청소년의 이동통신 이용료(부가서비스 및 무선인터넷 정보이용료 포함)가 보호자가 설정한 월 이용 한도액을 초과하는 경우 청소년과 보호자에게 이 사실을 구두 통보하고, 이용고객 또는 보호자의 요청이 있을 경우 해당 월말까지 청소년의 국내 · 국제 통화, 무선인터넷 서비스 및

부가서비스 사용을 선택적으로 중지할 수 있도록 하여야 한다. 단 보호자와 연락이 되지 않는 경우 해당 월말까지 음성통화 수신 및 SMS 수신 서비스를 제외한 모든 서비스를 중지하여야 한다.

○ 이용한 유료콘텐츠의 서비스 종류를 통보하는 것은 이를 통해 청소년이 청소년유해정보에 접근하는 것을 막기 위한 목적임.

○ 이동통신 이용료(통화료+SMS+부가서비스+데이터 통화료 및 정보료 등)가 보호자가 설정해 놓은 상한액에 도달했을 때 이용고객과 보호자에게 SMS나 메일 등을 통해 이 사실을 통보함

○ 청소년 또는 보호자의 요청이 있는 경우 해달 월말까지 선택적으로 서비스 이용을 중지할 수 있도록 함.

- 모든 서비스를 중지시킬 경우, 긴급 사태 발생 시 통화불능으로 인해 이용 고객이 위험에 빠질 수 있어, 이용자나 보호자가 필요로 하는 서비스는 계속 유지할 수 있되, 특정 서비스만 월말까지 차단할 수 있도록 규정함

제 4장 요금 등

제 9조 (요금 등의 납입기일 및 납입청구)

사업자는 콘텐츠 사업자의 대금징수를 대행하는 경우에는 납입청구서에 거래일자, 거래내용, 해당사업자의 이름 및 연락처 등을 이용고객 및 보호자에게 고지하여야 한다.

○ 신용카드 청구서와 같은 형식으로, 이용고객이 청구서를 보고 어떤 서비스를 사용했었는지를 명확하게 알 수 있도록 하기 위한 규정임

- 현재의 청구서는 “데이터 정보료: xxxx원, 데이터 통화료: xxxx원” 형식으로 간략하게 표기되어 있어 언제, 어떤 서비스를 이용했는지 고객이 알 수 없음
- 이 같은 문제점으로 인해 고객이 이용하지 않은 서비스에 대해 부당하게 요금이 청구되어 경제적 피해를 입는 경우가 있음. 본 조항은 이러

한 피해를 예방하기 위한 규정임

제 10조 (무선인터넷 콘텐츠 이용 시 정보이용료 사전 고지)
사업자는 이용고객이 콘텐츠 이용 비용을 예상할 수 있도록, 무선인터넷 메뉴를 선택하면 초기화면에서 정보이용료 및 데이터이용료의 요금 산출 방법에 대하여 고지하여야 한다

○ 현재 데이터 통화료는 패킷단위로 부과되는데, 이로 인해 통화료처럼 비용을 예상하기가 곤란함. 이에 대략적인 정보이용료 및 데이터 통화료를 고지하여 소비자의 편의를 도모함

제 11조(동의없는 계약 변경으로 인한 과다 요금 부과)
보호자의 동의없이 계약 내용을 변경하여 이용 고객에게 손해가 발생한 경우, 사업자는 해당 요금을 고객에게 청구할 수 없다.

제 12조 (해지)

사업자는 다음 각호에 해당하는 이용계약을 체결한 경우에는 그 이용 고객이 해지를 요구할 경우 이에 반드시 응해야 하며, 기납부한 요금(가입비, 보증금 또는 보증보험료)을 환불하고 미납요금 및 잔여 위약금에 대하여 청구행위를 할 수 없다. 정당한 사유가 없는 경우 본 조항에 대한 입증책임은 사업자에게 있다.

1. 청소년 가입 시 보호자의 동의(동의서 및 인감증명서 등의 구비서류)를 받지 아니하고 체결한 이용계약
2. 청소년이 타인의 명의를 도용하여 체결한 이용계약

○ 제 12조 해지 규정은 일반 약관의 해지규정과 동일함. 단 당해 약관에서는 마지막 문장 “정당한 사유가 없는 경우 본 조항에 대한 입증책임은 회사에게 있다” 를 추가하였음

부록 12. 모바일 에티켓

1. 우리나라의 휴대전화 사용수칙

1) 일반 예절

· 마주보고 이야기하는 느낌으로 통화한다.
· 타인의 인격과 사생활을 존중하고 보호하며 자신의 정보도 철저히 관리한다(함부로 타인의 모습을 찍지 않으며 대중에게 공개하지 않는다).
· 건전한 정보를 제공하고 올바르게 사용한다.
· 건강을 위해 장시간 전화통화하거나 문자를 송수신하지 않는다.
· 통화 실수에 대해 친절을 베풀 줄 알아야 한다.
· 전화를 잘 못 건 경우 반드시 사과한 후 전화를 끊는다.
· 벨소리, 캐릭터, 문자, 정보 서비스 등 지나친 휴대전화 꾸미기나 각종 이벤트 참여를 자제한다.
· 부모님께 지나치게 비싼 휴대전화를 사달라고 하지 않으며 유행에 따라 바꾸지 않는다.
· 휴대전화의 디자인이나 기능으로 상대방을 평가하지 않는다.

2) 학교에서의 예절

· 수업 중에는 휴대전화 전원을 꺼둔다.
· 시험 기간에는 휴대전화를 학교에 가져오지 않는다.

3) 공공장소에서의 예절

· 도서관, 강의실, 수업시간, 회의, 병원, 연주회 등의 장소에서는 꺼둔다.
· 반드시 통화를 해야 할 경우 밖에 나가서 한다.

· 간단히 통화한 다음 통화시각을 약속하고 끊는다.
· 대중교통을 이용할 때 옆 사람에게 피해가 가지 않도록 한다.

4) 문자메시지 사용 예절

· 필요한 내용만 주고받고 올바른 언어를 사용하되 사용을 최소화한다.
· 학습 중 문자메시지 사용은 학습효과를 저하시킨다.
· 과도한 문자메시지 사용은 유해하므로 자제한다.
· 문자 메시지로 타인을 괴롭히지 않는다.

2. 미국의 휴대전화 사용수칙

1) 안전 : 길에 집중하라

우리는 휴대폰이 운전자들의 주의를 흐트러뜨리고 운전자 자신과 다른 운전자들에게 위험을 야기시킨다는 것을 발견했다. NCSL(National Conference of State Legislatures)의 '휴대폰과 고속도로 안전' 보고서에 따르면 무선 전자통신 기술은 고속도로의 안전과 급격하게 유의한 관계를 보이고 있다고 밝혔다. 이 보고서는 많은 주(state)들이 모바일 폰의 사용을 제한하기 위해 규정과 법을 만들어야 한다고 제안한다.

올바른 휴대폰 사용자(cell savvy user)들은 핸즈프리 없이는 운전 중에 모바일 폰을 절대로 이용하지 않는다. 이어폰을 사용할 때와 그렇지 않을 때는 집중력에 있어서 많은 차이를 보인다. 이어폰은 운전에 집중하는 것을 훨씬 더 쉽게 해준다.

교통이 혼잡한 지역이나 의사결정이 요구되는 상황에서는 대화를 하는데 제한을 받는다. 까다로운 운전상황에서 휴대폰 이용자들은 휴대폰을 끄거나 벨소리로 해놓아야 한다. 또한 중요한 대화를 할 때에는 차를 길가에 붙여야 한다.

올바르지 않은 휴대폰 사용자(cell phone bore)는 교통상황에 집중하지 않는다. 손에 휴대폰을 들고 운전하는 것은 운전자들에게 위험하다. 전화하는 것에 집중하면 종종 길 주변에서 무슨 일이 일어나는지를 놓치게 되고 운전시 좋지 않은 결정을 하게 만든다. 휴대폰으로 바쁘게 채팅을 하다가 빨간불(stop sign)에서 차를 달리게 만들 수 있다. 운전 중의 채팅은 참사를 부른다.

Car Talk brothers의 경고는 다음과 같다. "지금 운전하라 – 대화는 나중에"

2) 볼륨 : 부드럽게 말하라

올바른 휴대폰 이용자들은 조용한 톤으로 조심스럽게 이야기한다. 모바일 폰은 민감한 마이크로폰을 가지고 있어 조용한 목소리로 이야기해도 다 들린다. 또한 올바른 휴대폰 이용자들은 벨소리를 낮게 설정한다. 벨소리는 부드럽고 매너있고 불쾌감을 주지 말아야 한다. 더 혼잡한 상황에서는 더 조용하고 부드러운 벨소리를 하거나 대화해야 한다.

교회나 워크숍, 미팅 등과 같은 특정 상황에서는 휴대폰을 진동으로 해놓아 벨소리가 다른 사람들을 방해하지 않도록 해야 한다. 올바른 휴대폰 이용자들은 핸드폰에 가능한 한 적은 주의를 기울이려고 노력한다. 그것은 다른 사람들이 알지 못하게 효과적으로 이야기하기 위한 것이다.

올바르지 않은 휴대폰 사용자는 큰 소리로 이야기한다. 불쾌한 벨소리는 어느 때나 어느 장소에서나 어울리지 않는다. 몇몇 사람들은 그들의 휴대폰으로 평범하게 이야기하는 것이 불가능하다. 아마도 그들은 무의식적으로 상대방이 자신의 목소리를 잘 듣지 못할 것이라고 생각하여 두 배나 세 배 크기의 목소리를 내는 것이다. 이것은 때때로 소리지르는 것처럼 보인다.

3) 접근 : 거리를 유지하라

각각의 사람들은 개인적인 공간으로 둘러싸여 있다. 이러한 공간들– 특히 복잡한 공간에서일수록–은 안전한 느낌과 평온함을 제공한다. 낯선 사람이 우리의 개인적인 공간에 들어오면 그것은 우리를 불편하게 만든다.

현명한 휴대폰 이용자들은 다른 사람들의 개인적인 공간을 존중해주고 그들로부터 10~20피트나 혹은 더 떨어져서 대화를 하려고 한다. 만약 개인적인 공간이 확보되지 않는다면 그들은 통화하기 위한 공간이 확보될 때까지 기다린다.

좁은 복도 같은 복잡한 공간은 전화로 대화를 하기에 좋은 장소가 아니다. 올바르지 않은 휴대폰 사용자는 다른 사람들의 사적인 공간을 무시하고 이런 행동으로 인해 일어나는 불편함을 염두에 두지 않는 것처럼 보인다. 그들은 무의식적으로 마치 주변에 아무도 없는 것처럼 행동한다.

4) 컨텐츠 : 업무 기밀을 지켜라

많은 사적이고 공적인 대화들은 기밀하거나 사적인 정보를 가지고 있다. 비밀스런 업무나 이슈에 대해 토론을 하기 위해서는 공공장소에서 모바일 폰을 사용하기 전에 다른 사람들과의 적당한 거리를 두어서 내용의 비밀을 지켜야 한다. 몇몇 이야기와 이슈, 논쟁들은 비밀의 보장을 위해 때와 장소를 가려서 해야 한다.

올바르지 않은 휴대폰 사용자는 다양한 상황에서의 내용이나 화제들에 대해 주변 사람들이 집중하는지 전략적으로 생각하지 않는다. 이러한 분별성의 부족은 비즈니스 거래에 있어서 위험한 결과를 가져오기도 한다.

5) 목소리톤 : 정중하고 유쾌한 톤을 유지해라

올바른 휴대폰 사용자들은 다른 사람들이 대화를 주의해서 듣는다는 것을 알고 있어서 다른 사람들을 방해하지 않는 공적인 목소리를 유지한다. 때때

로 대화의 어떤 유형은 격렬한 대화나 감정적인 톤으로 이야기기를 해야 하기도 한다. 이럴 경우 대화를 다음 기회로 미뤄놓는다. 그들은 공적인 장소에서 모바일 폰을 통해 직원을 해고하거나 처벌하거나 상사와 논쟁하거나 혹은 배우자나 아이들과 싸울 수 없다.

올바르지 않은 휴대폰 사용자는 때때로 공적인 장소에서 공기를 오염시키고 다른 사람들 옆에서 감정적으로 격렬한 대화를 한다. 그들은 크고 화난 목소리로 이야기해서 다른 사람들이 그 장소를 떠나게 만든다.

6) 장소 : 장소를 확보하라

어떤 장소는 다른 곳보다 대화를 하기에 적절하다. 그 장소는 사적이고 적은 소음을 제공한다. 현명한 휴대폰 이용자들은 많은 시간동안 휴대폰의 전원을 꺼놓음으로써 비행기의 안내방송이 나오는 복도 같은 다양한 종류의 방해를 받는 장소보다 좋은 상태에서 통화를 할 수 있는 상황을 만든다. 그들은 어떤 장소가 통화시 최상의 상태를 제공하는지를 안다. 중요한 업무 토론을 하고 있거나 협상중일 때처럼 좋지 않은 상황일 때보다 좋은 인상을 주고 전문적인 의사소통을 하기 위해 좋은 상황이 되기를 기다릴 줄 안다.

올바르지 않은 휴대폰 사용자는 공적인 휴식장소, 교회, 다른 사람들과 함께 만원 셔틀버스를 타고 있을 때 등 언제 어디서나 전화를 걸고 받는다. 그들은 편리함과 즉시성을 위해 유효성과 프로정신을 무시한다.

7) 타이밍 : 때가 되기 전에는 휴대폰을 사용하지 말라

올바른 휴대폰 이용자들은 언제 휴대폰을 키고 꺼야하는지를 생각한다. 휴대폰이 울려서 거래가 중단되는 것 같은 무례한 상황이 많이 있을 수 있다. 서비스카운터로 가면서, 레스토랑에 들어서거나 미팅에 참여하면서, 그들은 휴대폰을 끄거나 걸려오는 전화를 음성메일로 받기도 한다. 때때로 걸려오는 전화나 메시지가 특별한 것일 수도 있지만 거의 대부분의 전화는 긴

급한 응답을 필요로 하지 않는다.

올바르지 않은 휴대폰 이용자들은 때와 장소를 가리지 않고 언제 어디서나 휴대폰을 가지고 다닌다. 그들이 전화를 건 사람과 잡담을 하는 동안 다른 사람들이 앉아서 기다리기를 바라고 무슨 일이 일어나는지 신경 쓰지 않는다.

8) 멀티태스킹 : 한 번에 한 가지만 하라

몇몇 사람들은 다른 사람들보다 많은 일을 동시에 잘 조절하기도 한다. 그러나 삶에서 몇 가지 일들은 모든 집중을 쏟아 부을 가치가 있다. 바쁜 사람들은 책상에서 매우 능률적으로 핸드폰을 받고 키보드를 두들기고 커피를 마시고 원격조정을 하는 등 멀티태스킹을 하지만 다른 경우에는 멀티태스킹은 위험하고 무례하고 효과가 없다.

올바른 휴대폰 이용자들은 안전하고 편안한 상황과 시간이 될 때로 멀티태스킹을 미뤄둔다. 항공티켓에 문제가 생겨서 카운터로 갈 때 그들은 휴대폰이나 벨소리를 꺼놓아서 방해받지 않고 대화를 진행한다.

한 번에 한 가지만 하라. 매너 있게 효율적으로 집중하라.

올바른 휴대폰 이용자들은 전화를 건 사람과 통화에 집중하기 위해서 종종 다른 활동들을 중단하기도 한다. 주의가 산만하지 않으면 휴대폰 이용자는 좀 더 통화에 집중할 수 있다.

올바르지 않은 휴대폰 이용자들은 옳지 않은 장소에서 옳지 않은 시간에 종종 멀티태스킹을 한다. 그리고 종종 실수를 해서 다른 사람들을 화나게 만든다. 그들은 티켓에 문제가 생겨서 카운터로 갔을 때 대화 중간에 걸려오는 전화를 바로 받아서 직원뿐만 아니라 서비스를 받기 위해 줄서있는 다른 고객들까지 기다리게 한다. 불편함과 비능률성을 야기시키는 것을 염두에 두지 않는 모바일 폰 이용은 다른 고객들의 욕구와 직원의 행동까지 방해한다. 그들은 예의보다 자신의 욕망을 더 중요시 여긴다.

3. 트리니다드토바고의 휴대전화 사용수칙

모바일 폰은 현재 일상생활의 한 부분이 되고 있다. 그러나 몇몇 사람들은 모바일 폰의 이동성과 편리성을 제대로 이용하지 못한다. 모바일 에티켓의 규칙은 예의와 존경의 기본적인 가치에 기초하고 있다. 모 바일 폰을 이용할 때 이 중의 몇 가지 가이드라인을 지킨다면 불쾌감 없이 모바일 폰 사용을 효과적으로 할 수 있을 것이다.

1) 공적인 장소

영화를 보는 동안 극장에서, 결혼식, 장례식, 콘서트, 연설, 강의 등의 공공장소에서 다른 사람을 방해하거나 주의를 산만하게 하는 것은 말할 것도 없고 모바일 폰이 울리거나 모바일 폰으로 대화를 하는 것도 무례하거나 이해할 수 없는 행동으로 여겨진다. 이런 경우에는 모바일 폰을 꺼놓거나 진동으로 하는 것을 권장한다. 만약에 반드시 전화를 해야 할 경우에는 그 장소를 떠나서 전화하는 것이 바람직하다.

2) 레스토랑

레스토랑에서의 일반적인 분위기로 그곳에서 요구되는 적절한 행동을 알 수 있다. 모바일 폰을 이용하지 않거나 진동으로 해놓는 것은 언제나 최선의 선택이고 만약 반드시 전화를 해야 한다면 예의바르게 양해를 구하고 로비나 휴게실에서 통화를 해야 한다.

3) 비즈니스 미팅

많은 비즈니스 미팅에서 의장은 자체 내에서의 규칙을 미팅이 시작되기 전에 정한다. 그 규칙에는 보통 모바일 폰을 끄는 것도 포함되어 있다. 그러

나 이러한 규칙이 정해져 있지 않다면 스스로 모바일 폰을 끄거나 진동으로 하여 조용하게 만들어야 한다. 만약 미팅보다 더 중요한 전화는 밖에 나가서 걸거나 빠른 메시지로 보낼 수 있다.

4) 대중교통

사람들은 버스나 택시, 대형택시 등의 대중교통을 이용하여 여행할 때 큰 소리의 모바일 폰 대화에 방해받지 않고 조용하기를 바란다. 그것은 혼잡한 엘리베이터 안에서도 마찬가지이다. 다른 사람들에게 피해를 끼치지 않기 위해서 이러한 상황에서는 모바일 폰 통화를 최소화하는 것이 좋다. 하지만 다른 사람들의 감정을 고려해야한다고 해서 당신이 혼자인 것은 아니다.

5) 운전 중

운전 중에 모바일 폰을 이용하면 안 된다. 만약 반드시 통화를 해야 한다면 헤드셋을 이용하거나 주차를 한 후에 통화를 하는 것이 좋다. 당신의 모바일 폰은 안전하게 보관되어야 하고 충돌이나 비상정지의 경우에 떨어지거나 부서지지 않아야 한다. 당신은 자신의 안전과 승객의 안전뿐만 아니라 다른 운전자와 보행자의 안전을 확보하기 위해 모든 주의를 운전하는 데 기울여야 한다.

6) 주유소

가연성이 높은 장소에서 모바일 폰을 이용하다가 다칠 수 있다는 증거는 불충분함에도 불구하고 이러한 예방조치는 매우 높은 관심사이다. 그럴 가능성은 희박하지만 이러한 환경에서는 모바일 폰이나 폰 악세사리에서 불꽃이 일 수 있다. 이러한 장소는 잠재적으로 폭발 가능성이 있는 환경이지만 이러한 표시를 명확히 알 수 없기 때문에 재난을 피하기 위해서 모바일 폰

을 꺼놓는 것이 바람직하다. 이러한 장소들에는 주유소, 갑판 밑의 보트, 연료나 화학제품을 보관·수송하는 시설들이 포함된다.

7) 보행 중

길거리를 걸어가면서 모바일 폰으로 통화를 하는 것은 위험할 수 있다. 보행 중에 일어날 수 있는 재난을 피하기 위해서는 주변상황을 인지하고 있어야 한다. 예를 들어 주의를 다른 곳에 두고 있다가 갑작스럽게 열려있는 맨홀에 빠진다던지 잘못된 길로 갈 수 있다. 그러므로 걸으면서 휴대폰으로 통화를 할 때에는 매우 조심해야 한다.

연구에 도움을 주신 분들

◈ 집 필 진 ◈

박한우 영남대학교 · 교수
정의철 상지대학교 · 교수

◈ 자 문 진 ◈

(가나다 순)

김동철 국가청소년위원회 생활환경팀 · 사무관
김성벽 국가청소년위원회 매체환경팀 · 팀장
김신동 한림대학교 · 교수
김효동 아주대학교 · 교수
김혜수 한국정보문화진흥원 미디어중독대응팀 · 팀장
박은정 국가청소년위원회 중앙점검단 · 단장
옥성일 깨끗한 미디어를 위한 교사 운동·용산고등학교 · 교사

2006년 한국청소년개발원 간행물 안내

■ 기관고유과제

06-R01 한국 청소년 패널조사(KYPS) Ⅳ - 조사개요보고서 / 이경상 · 김기헌
06-R01-1 청소년의 선호직업 및 직업가치 특성에 관한 연구 / 이경상 · 강영배
06-R01-2 청소년 아르바이트 경험에 대한 종단 분석 / 김기헌 · 유성렬
06-R01-3 청소년 비행 및 범죄 응답패턴에 대한 종단 분석 / 김기헌 · 민수홍
06-R02 한국 청소년 발달지표 조사 Ⅰ : 결과부분 측정 지표 검증 / 김신영 · 임지연 · 김상욱 · 박승호 · 유성렬 · 최지영
06-R02-1 한국 청소년 발달 지표 조사 I : 청소년 발달 종합지표 / 김신영 · 임지연 · 김상욱 · 박승호 · 유성렬 · 최지영
06-R03 청소년 방과후 활동의 운영 실태와 활성화 방안 / 양계민 · 오승근 · 권두승 · 전명기 · 조대연
06-R04 북한이탈 청소년 종합대책 연구 I - 남한사회 적응과정을 중심으로 / 백혜정 · 길은배 · 윤인진 · 이영란
06-R05 국제기준 대비 한국 청소년의 인권수준 실태연구 I - 청소년인권지표 개발 / 최창욱 · 박영균 · 김진호 · 임성택 · 전성민
06-R05-1 청소년 생존권 현황과 지표개발 / 이용교 · 천정웅 · 안경순
06-R05-2 청소년 보호권 현황과 지표개발 / 황옥경 · 정준미
06-R05-3 청소년 발달권 현황과 지표개발 / 이중섭 · 박해석
06-R05-4 청소년 참여권 현황과 지표개발 / 강현아
06-R06 동북아 청소년의 역사인식 · 국가관 비교연구 / 오해섭 · De-Ping Lu · Kazuhiko Fuwa
06-R07 청소년의 뉴미디어 이용현황과 문제점 및 대응방안 - 모바일을 중심으로 / 성윤숙 · 박한우
06-R08 청소년 정보화 현황과 대응방안 II : 국내외 청소년 정보화 정책연구 / 이혜연 · 조정문 · 김아미
06-R08-1 청소년 정보화 현황과 대응방안 II : 청소년의 온라인 생활과 학업적응 현황 / 장근영 · 남주희
06-R09 위기청소년 지역사회 안전망 실태와 발전방안 / 윤철경 · 조흥식 · 김향초 · 이규미 · 우정자
06-R10 청소년 유형별 복지욕구 실태와 지원방안 / 김경준 · 김지혜 · 류명화 · 정익중
06-R11 학교밖 청소년의 실태와 정책적 대응방안 / 서정아 · 권해수 · 정찬석 · 김귀랑

■ 협동연구과제

경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-18-01 청소년기 사회화과정의 국제비교 연구 Ⅰ / 김현철 · 김은정 · 손승영 · 이기재 · 박현주 (자체번호 06-R12)
경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-18-02 주요 선진국의 가족 및 자녀사회화 지원정책 비교연구 - 영국, 프랑스, 호주, 핀란드를 중심으로 / 장혜경 · 홍승아 · 김혜영 (자체번호 06-R12-1)
경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-18-03 일본의 가족 및 가족내 사회화 과정 연구 / 와타나베 히데끼 · 마츠다 시게끼 · 무꾸오 아사코 · 배지혜 (자체번호 06-R12-2)
경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-18-04 미국의 가족 및 가족내 사회화 과정 연구 / 김재온 · 김상학 (자체번호 06-R12-3)

경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-18-05 독일의 가족 및 가족내 사회화 과정 연구 / 서병문 · 안드레아스헤네커 · 제스퍼 코글린 (자체번호 06-R12-4)
경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-18-06 스웨덴의 가족 및 가족내 사회화 과정 연구 / 최연혁 · 피터 스트랜브링크 (자체번호 06-R12-5)
경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-19-01 청소년 문제행동 종합대책 Ⅳ / 이춘화 · 윤옥경 · 조아미 (자체번호 06-R13)
경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-19-02 가정 · 학교에서의 청소년 문제행동 대책 / 김은경 · 홍영오 (자체번호 06-R13-1)
경제 · 인문사회연구회 협동연구 총서 06-19-03 지역사회 중심의 청소년 문제행동 대책 / 김영지 · 방은령 · 박정선 (자체번호 06-R13-2)

■ 수시과제

06-R14 청소년 생활시간 활용실태 및 변화 / 김기헌 · 이경상
06-R15 청소년 성소수자의 생활실태조사 / 강병철 · 김지혜
06-R16 중국유학 한국청소년의 규모추정과 적응실태연구 / 김익기
06-R17 청소년의 미디어 이용과 인간관계: 이동전화와 인터넷 미디어의 영향 / 류춘렬
06-R18 청소년 방과후 아카데미 시설환경 모델개발 / 김호순 · 황진구 · 한도희 · 김종훈
06-R19 청소년 법의식 평가척도 개발 및 적용에 관한 연구 / 김신영 · 신동준
06-R20 21세기 사회변화와 청소년정책의 중요성 / 고숙희 · 김영희 · 서동희
06-R21 고교생의 생활의식과 친구관계에 대한 국제비교 조사 / 김현철
06-R22 한국형 부모-자녀관계 척도 개발 및 타당화 연구 / 최인재

■ ISSUE PAPER

06-IP01 청소년 방과후 아카데미 운영실태와 발전 방향 / 김영호
06-IP02 외국의 청소년근로보호정책 연구 - 독일의 청소년근로보호법을 중심으로 / 김문섭
06-IP03 한국 청소년의 젠더 차이와 성차별 : 현황과 과제 / 손승영
06-IP04 사이버 상 청소년 보호를 위한 사이버 윤리지수 개발 · 평가 / 김성벽
06-IP05 청소년의 휴대전화 문제행동 현황과 과제 / 성윤숙

■ 용역과제

06-R25 청소년 정책참여 활성화 및 참여권 확보방안 연구 / 최창욱 · 조혜영
06-R26 사이버상의 청소년보호를 위한 국제회의 / 성윤숙 · 이혜연 · 이창호
06-R27 제10차 청소년대상 성범죄자 신상공개 자료 분석 보고서 / 서정아 · 김경준 · 이춘화 · 김귀랑
06-R28 청소년육성기금지원사업(1차) 평가 / 김현철 · 백혜정
06-R29 청소년육성기금지원사업(2차) 평가 / 김현철 · 백혜정
06-R30 청소년 문화갈등 분석 및 세대간 문화소통 방안 / 박영균 · 박영신 · 김의철

06-R31 2006년도 지방행정기관 청소년정책 평가에 관한 연구 / 김신영 · 임지연
06-R32 제2회 청소년특별회의 정책의제 연구 / 최창욱 · 김영지
06-R33 동북아 청소년문화공동체 모형정립과 교류협력 모델개발 / 오해섭 · 이민희
06-R34 2006년 청소년 방과 후 아카데미 만족도 조사연구 / 김은정
06-R35 학교폭력 대책을 위한 지역사회 네트워크의 실천적 운영에 관한 연구 / 이민희 · 오해섭 · 이장현 · 신순갑
06-R36 청소년보호 관련법령의 개선방안 연구 / 이춘화 · 서정아
06-R37 2006년 청소년시설 종합평가 / 이민희 · 김경준 · 최창욱 · 황진구 · 성윤숙 · 오승근 · 양계민
06-R38 2006년 청소년 백서 / 김현철 · 김기헌
06-R39 2006년도 인권상황실태조사 연구용역사업(과제 : 실업계 고등학교 현장실습 실태조사) / 김기헌 · 임지연
06-R40 2020 미래사회와 청소년 연구 I / 김기헌 · 장근영
06-R41 청소년활동 참가 실태조사 연구 / 장근영 · 김기헌
06-R42 제11차 청소년대상 성범죄자 신상공개 자료 분석 보고서 / 서정아 · 김경준 · 이춘화 · 김귀랑
06-R43 특별지원청소년 선정 및 지원방안 연구 / 윤철경 · 김경준 · 박병식 · 정익중
06-R44 청소년행복 · 역량 지수 개발연구 / 김신영 · 이경상 · 백혜정
06-R45 국가인적자원개발을 위한 청소년직업체험활동 활성화 방안연구 / 임지연 · 김신영 · 김기헌

■ 세미나 및 워크숍 자료집

06-S01 「위기청소년 지역사회보호 현황진단 및 발전방안」(6.17)
06-S02 「한국 청소년 발달지표 조사연구 workshop : 결과 부문 지표의 이론적/경험적 타당도 검증」(6.21)
06-S03 「청소년 문제행동 종합대책 Ⅳ 중간발표 워크숍」(6.23)
06-S04 「주요선진국의 가족정책 특성과 한국의 정책과제 : 영국, 프랑스, 호주, 핀란드를 중심으로」
청소년기 사회화과정의 국제비교연구 I 협동연구기관 중간발표 워크숍 (6.29)
06-S05 「국제기준 대비 한국 청소년의 인권수준 실태연구 I - 청소년인권지표 개발」(7.7~8)
06-S06 「청소년의 가족내 사회화과정 - 한국·일본·미국·독일·스웨덴 5개국 비교」
청소년기 사회화과정의 국제비교연구 I (8.2~5)
06-S07 「청소년 유형별 복지정책개발을 위한 워크숍」(8.14)
06-S08 「청소년 방과후 활동의 운영 실태와 활성화 방안」(8.17)
06-S09 「동북아 청소년의 역사인식·국가관 - 한국·중국·일본 3개국 비교」(8.18)
06-S10 「사이버상의 청소년보호와 역량강화를 위한 국제회의」(9.6~9.8)
06-S11 「청소년의 뉴미디어 이용현황과 문제점 및 대응방안 - 모바일을 중심으로」(8.22)
06-S12 「위기청소년 지역사회 안전망 현황 및 발전방안」(9.9)
06-S13 「청소년문제행동 종합대책 Ⅳ · 최종발표 워크숍」(10.10)
06-S14 「청소년 정보화 현황과 대응방안 II · 최종발표 워크숍」(10.19)
06-S15 「청소년과 미디어」(11.10)
06-S16 「한국청소년행복지수」(11.15)
06-S17 「제3회 한국청소년패널 학술대회」(11.24)
06-S18 「청소년 활동관련 정책과 뉴 패러다임」(12.6)
06-S19 「경영목표 · 혁신 직원 워크숍 및 청소년정책개발 · 연구를 위한 산 · 학 · 연 정책협의회」
(12.14~12.16)

■ 연구수행 자료집

06-M01 2005 연구보고서 요약집 / 연구기획팀
06-M02 2006년도 고유과제 실행계획서 모음 / 연구기획팀
06-M03 2006년도 고유과제 중간보고서 모음 / 연구기획팀

■ 학술지

「한국청소년연구」 제17권 1호 (통권 제43호) / 연구정보지원팀
「한국청소년연구」 제17권 2호 (통권 제44호) / 연구정보지원팀

■ 청소년지도총서

청소년지도총서① 「청소년정책론」
청소년지도총서② 「청소년수련활동론」
청소년지도총서③ 「청소년지도방법론」
청소년지도총서④ 「청소년문제론」
청소년지도총서⑤ 「청소년교류론」
청소년지도총서⑥ 「청소년환경론」
청소년지도총서⑦ 「청소년심리학」
청소년지도총서⑧ 「청소년인권론」
청소년지도총서⑨ 「청소년상담론」
청소년지도총서⑩ 「청소년복지론」
청소년지도총서⑪ 「청소년문화론」
청소년지도총서⑫ 「청소년프로그램개발 및 평가론」
청소년지도총서⑬ 「청소년 봉사활동 및 동아리활동론」
청소년지도총서⑭ 「청소년기관운영론」
청소년지도총서⑮ 「청소년육성제도론」

■ 한국청소년개발원 문고

한국청소년개발원 문고 01 「좋은교사와 제자의 만남」
한국청소년개발원 문고 02 「행복한 십대 만들기 10가지」
한국청소년개발원 문고 03 「집나간 아이들 - 독일 청소년 중심」
한국청소년개발원 문고 04 「청소년학 용어집」

연구보고 06-R07

청소년의 뉴미디어 이용현황과 문제점 및 대응방안 – 모바일을 중심으로 –

인 쇄 2006년 11월 17일
발 행 2006년 11월 20일

발행처 **한국청소년개발원**
서울특별시 서초구 우면동 142
발행인 배 규 한

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호
인쇄처 선명인쇄(주) 전화 (02)2268-4743

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.
구독문의 : (02) 2188-8844(연구정보지원팀)
ISBN 89-7816-624-5(93330)