

## IT환경에서 대학생의 스마트폰 중독과 사회성과의 관계에 관한 연구

김경희\*

### A Study on Correlation between Undergraduates' Smart Phone Addiction and Sociality in an IT Environment

Kyung-hee Kim\*

Department of Business Administration, Silla University, Busan 617-736, Korea

#### 요 약

본 연구는 대학생들의 스마트폰 중독이 사회성발달에 미치는 영향력을 분석하고자 하였다. 실증분석결과 스마트폰 중독이 증가될수록 사회성은 낮아지는 것으로 나타났다. 구체적으로 스마트폰중독의 하위영역으로는 일상생활 장애, 가상세계경험지향, 금단, 내성으로 구성되었으며, 사회성의 하위영역으로는 자신감, 사교성, 대인관계 등으로 구성되었다. 일상생활장애와 내성이 증가될수록 자신감이 낮아지는 것으로 나타났다. 그리고 가상세계경험지향과 금단이 증가될수록 사교성도 낮아지는 것으로 나타났다. 성별에 따른 세분집단 간 스마트폰중독성향은 남성보다 여성이 더 높은 것으로 나타났다. 최근 스마트폰사용증가로 인해 사회적으로 그 중독문제가 제기되고 있는 상황이다. 따라서 스마트폰중독예방을 위한 합리적 사용방안이 사회적으로 논의되어야 할 것이다.

#### ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze the effects of undergraduates' smart phone addiction on their development of sociality. According to the results of positive analysis, if smart phone addiction gets more serious, sociality becomes lower. More concretely, smart phone addiction consists of its subareas: difficulties in daily living, pursuing experience in the virtual world, withdrawal, and tolerance. Sociality has its subareas as confidence, sociability, and interpersonal relationship. If difficulties in daily living and tolerance become increased, confidence gets lower. In addition, as pursuing experience in the virtual world and withdrawal become increased, sociability gets lower. Regarding the dispositions of smart phone addiction in groups subdivided by sex, men are more apt to be addicted than women. Recently, smart phone use has been tremendously increased, and issues regarding addiction to it have been raised as problems in society. Therefore, it will be needed to discuss solutions for more reasonable use in society in order to prevent smart phone addiction.

**키워드** : 스마트폰 중독, 자신감, 사교성, 대인관계

**Key Word** : Smart Phone Addiction, Confidence, Sociability, Interpersonal Relationship

Received 22 March 2015, Revised 17 April 2015, Accepted 01 May 2015

\* Corresponding Author Kyung-Hee Kim(E-mail:khkim@silla.ac.kr, tel:+82-51-999-6285)

Department of Business Administration, Silla University, Busan 617-736, Korea

Open Access <http://dx.doi.org/10.6109/jkiice.2015.19.7.1671>

print ISSN: 2234-4772 online ISSN: 2288-4165

©This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.  
Copyright © The Korea Institute of Information and Communication Engineering.

## I. 서 론

국내 스마트폰 단말기 시장은 2009년 11월 국내에 아이폰이 출시되면서 본격적으로 시작되었다. 미국의 글로벌 IT시장조사업체인 스트래티지 애널리틱스(SA)의 통계에 따르면 2012년 기준 국내 스마트폰 보급률은 67.6%로 세계 1위로 발표되었다. 세계 평균 스마트폰 보급률이 14.8%인데 반해 한국인은 국민 10명 중 대략 7명이 스마트폰 소비자임을 파악할 수 있다. 또한, 미래 창조과학부 유·무선 통신서비스 가입자 현황조사에 의하면 2013년 12월 기준 3,751만 명 이상으로 나타났다.

현재 스마트폰 이용자수는 전체 모바일 이용자에 대부분을 차지하고 있으며 3G망 혹은 Wi-fi망을 이용하여 무선인터넷을 이용하고 웹에 접속이 가능하게 되었다[1]. 스마트폰 사용자들은 단말기가 제공하는 편리함과 생활에 적합한 정보의 제공이 적정한 경제적 비용을 기꺼이 지불해서라도 지속적으로 사용할 의도가 있는 것으로 해석되며, 또한 진보된 정보기술을 사용하는 것이 사회적 평판과 자신을 표현하는 수단으로 스마트폰을 사용하는 것으로 풀이된다[2].

스마트폰의 대중화는 편리함뿐 만 아니라 각종 문제점도 점점 증가시키고 있다. 스마트폰은 컴퓨팅 능력 향상, 전송속도의 고속화, 다양한 부가기능 및 애플리케이션의 개발을 통해 대용량 디지털 멀티미디어 정보의 전달과 이용이 빈번하게 이루어지면서, 이동하면서 업무와 실생활에 사용하는 시간이 많아짐에 따라 관련된 정보를 전달하고, 편리한 생활을 하는 반면에 이를 이용한 많은 범죄에도 노출되고 있다[3].

무엇보다도 사회적 문제로 대두되던 컴퓨터 게임 중독, 인터넷 중독이 모바일로 고스란히 옮겨져 스마트폰 중독으로 번지고 있는 것이다[4]. 국내 스마트폰 사용 현황을 분석한 한 조사결과에 의하면, 20~30대 비중이 30%로 매우 높은 편이며 그 중에서도 대학생들이 36.2%로 전체 사용 인구에서 가장 높게 나타났다[5].

한국정보화진흥원의 스마트폰 중독실태조사결과에 의하면, 전체적으로 스마트폰 이용자는 1일 평균 4시간 이용하는 것으로 나타났으며 스마트폰 중독자는 1일 평균 7.3시간 스마트폰을 이용하는 것을 나타냈다. 이는 평균이용자의 거의 2배 가까운 수치를 나타내고 있다. 특히, 모바일 메신저 과다사용으로 인한 문제 심각성에 대해 전체 32.4%는 심각하다고 인식하였으며, 스마트

폰 중독자가 52.5%로 일반사용자(29.8%)에 비해 높게 나타났다. 학년별로 살펴보면 대학생이 39.9%, 고등학생 34.6%, 중학생 33.3%, 초등학생 26.1%로 학령이 높을수록 모바일 메신저 과다사용 문제 심각성에 대한 인식이 높았다[6]. 스마트폰을 통한 대인관계의 상호작용은 이미 청소년 문화에 널리 확산되어 있는 실정이다. 이러한 스마트폰 중독은 이용자의 사용조절자체의 어려움, 학업 및 업무방해, 음란물 등 불필요한 정보노출 등의 부작용이 증가하고 있다. 특히, 스마트폰 중독은 직접적인 사회성의 상호작용 기회를 감소시키고 사회성발달에 부정적 영향을 초래할 수 있다.

사회적으로 스마트폰 중독현상 증가에 따라 최근 학문적으로도 연구가 진행되어오고 있으나 아직은 미미한 실정으로 몇몇 소수의 연구가 있을 뿐이다[7-15].

따라서 본 연구에서는 문화적으로 개방성과 적극성을 지닌 집단인 대학생들을 대상으로 스마트폰 중독현상이 그들의 사회성에 어떠한 영향을 미치는지를 파악하고자 한다. 즉, 대학생집단은 그 특성상 청소년과 성인집단의 두 특성을 모두 지닌 집단으로 볼 수 있다. 이러한 연구는 스마트폰 중독에 따른 사회성 문제들을 살펴봄으로써 그에 따른 효과적인 사회적 대응책들을 마련하는 데 기초적인 정보를 제공할 수 있을 것으로 생각한다. 또한 기술적으로는 스마트폰 중독 예방을 위한 다양한 앱들이 지속적으로 개발되어야 할 필요성을 제시하는데 도움이 될 것으로 본다.

## II. 이론적 배경

### 2.1. 스마트폰 중독

스마트폰은 휴대전화에 인터넷 통신과 정보검색 등 컴퓨터기능 지원뿐만 아니라, DMB(digital multimedia broadcasting)기능으로 언제 어디서나 TV방송 시청이 가능하고, 카메라, 게임, 멀티미디어 기능 등 사용자가 원하는 애플리케이션을 설치하여 사용할 수 있다[16].

최근 이러한 편리한 스마트폰이 대중화되면서 과도한 사용으로 인해 일상생활에 장애가 발생하는 중독상태에 이르는 청소년들과 성인들이 늘어나고 있는 실정이다. 일반적으로 중독이란 특정한 기호, 습관 또는 행동을 반복함으로써 자신도 모르게 자신이 어떤 것에 내맡겨지는 상태를 의미한다[17].

선행연구에 의하면, 스마트폰 사용은 긍정적인 부분도 많지만 중독과 같은 부정적인 측면이 사회문제로 재생산될 수 있음을 지적하며 자기감시나 외로움의 증가가 스마트폰 중독을 야기할 수 있다고 보았다[7]. 신광우 등(2011)은 스마트폰 중독의 개념을 스마트폰의 과도한 사용으로 일상생활을 제대로 수행하지 못해 문제를 일으키는 ‘일상생활장애’, 현실에서 보다 가상공간에서 관계를 더 편하게 생각하는 ‘가상적 대인관계 지향성’, 스마트폰을 이전보다 더 많이 사용해야 만족을 느끼게 되는 ‘내성’, 그리고 스마트폰 사용이 중단되거나 감소하면 초조와 불안 또는 강박적 증상이 일어나는 ‘금단’이라는 4가지 차원으로 개념을 설명하고 있다[8]. 고기숙 등(2012)은 소수의 대학생들을 대상으로 심층 인터뷰 실험결과 스마트폰의 중독적 사용의 결과는 일상생활의 위협인 것으로 나타났다. 참여자들의 일상생활의 많은 부분이 스마트폰에 의존되어 있어서 스마트폰 없이 일상 생활하는 능력이 퇴행하고 있는 것으로 나타났다[9]. 강희양과 박창호(2012)는 스마트폰 중독을 스마트폰의 과도한 몰입으로 인하여 생기는 초조 불안과 같은 일상생활에서의 장애로 규정하고, 스마트폰 중독 척도의 하위 요인으로 몰입, 생활문제, 일상성, 과용, 관계성을 제시하였다[11]. 김동일 등(2012)은 성인용 간략형 스마트폰 중독 자가진단 척도 개발연구에서 스마트폰 중독의 하위 구인으로 일상생활장애, 금단, 내성, 가상세계지향성 등을 제시하였다[12]. 김병년 등(2013)은 선행연구를 종합하여 스마트폰 중독을 스마트폰의 다양한 기능에 대한 지나친 사용과 몰입으로 스스로의 통제력을 상실하여 일상생활에 장애를 초래하고, 이에 의존성이 높아져서 심리적 불안감을 느끼는 상태를 의미한다고 정의하고 있다[14].

## 2.2. 사회성

사회성(sociability)의 개념은 ‘사람과 관계를 맺어 나가는 성질’, ‘사회를 형성하려는 인간의 특성’, ‘남과 잘 사귀는 성질’로 정의될 수 있다. 즉 사회생활을 위하여 사회생활을 원활히 유지해 나아가는 능력이며 심리적으로는 동정, 친애, 협동 등의 사회적 경향을 내포하고 있으며 대인관계를 유지발전시키는 능력이다. 사회성은 타인을 이해하고 공감하는 능력 형성, 타인에 대한 친밀함, 상대방에 대한 존경 및 헌신, 상호협동적인 활동과 책임감, 사회적응성, 사회구성원으로서의 관심과

참여, 시민적 의무성, 국제화 의식 등으로 표출된 행동으로 규정하여 이해할 수 있다[17].

스마트폰 중독과 사회성과의 선행연구들을 살펴보면 다음과 같다.

최현석 등(2012)은 대학생들을 대상으로 스마트폰 중독이 정신건강, 학교생활, 대인관계에 미치는 영향관계를 연구한 결과, 스마트폰 중독은 대인관계에 대한 직접효과도 유의하지만 정신건강이라는 매개와 학교생활이라는 매개에 의한 간접효과도 유의한 것으로 나타났다[10]. 고재욱(2013)은 사회성을 대인관계, 자신감, 사교성 등의 하위영역으로 나누어 청소년의 스마트폰 중독이 사회성에 부적(-)으로 영향을 미치고 있는 것으로 연구결과 확인하였다[13]. 김병년(2013)은 청소년들을 대상으로 한 스마트폰 중독과 사회성과의 관계연구에서 스마트폰 중독의 하위변수들 중 가상세계경험지향이 사회성에 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다[14].

박순주 등(2014)은 소셜네트워크 서비스를 이용하는 대학생들의 스마트폰 중독과 대인관계능력의 관계 연구에서 스마트폰 중독 하위영역 중 가상세계지향성이 높을수록 대인관계능력이 낮았고, 스마트폰 중독정도가 높을수록 대인갈등 다루기 능력이 낮게 나타났다[18]. 조규영과 김윤희(2014)는 대학생 스마트폰 중독에 영향을 미치는 요인을 조사해본 결과 주요변수로 사회성, 충동성, SNS중독이 스마트폰 중독의 영향요인으로 나타났다. 특히 SNS중독은 스마트폰 중독에 있어서 중요한 영향변수로 나타났으며, 스마트폰 중독자의 77%가 스마트폰 주 이용목적이 채팅, 트위터, 페이스북 등의 SNS이용으로 나타났대[19].

## III. 연구방법

### 3.1. 연구문제와 연구대상

스마트폰 중독이 대학생들의 사회성에 미치는 영향 관계를 파악하기 위해 다음과 같은 연구문제를 설정할 수 있다.

- 연구문제 1. 스마트폰 중독은 인구통계적 특성(성별)에 따라 차이가 있을 것이다.  
 연구문제 2. 스마트폰 중독은 사회성에 유의한 영향을 미칠 것이다.

- 연구문제 2-1. 스마트폰 중독은 자신감에 유의한 영향을 미칠 것이다.  
 연구문제 2-2. 스마트폰 중독은 사교성에 유의한 영향을 미칠 것이다.  
 연구문제 2-3. 스마트폰 중독은 대인관계에 유의한 영향을 미칠 것이다.

본 연구는 부산지역 4년제 대학에 재학 중인 대학생들을 연구대상으로 실시하였다.

### 3.2. 자료의 수집방법 및 측정도구

스마트폰 중독정도를 측정하기 위해 한국정보화진흥원(2012)이 개발한 성인용 스마트폰 중독 척도문항을 적용하였다[6]. 스마트폰 중독 척도는 ‘일상생활장애’, ‘가상세계경험지향’, ‘금단’, ‘내성’ 등 총 4개의 하위영역으로 구성되었다. 문항은 총 15문항이며 Likert 4점 척도로 ‘1’이 ‘전혀 그렇지 않다’, ‘4’가 ‘매우 그렇다’로 측정하였다. 사회성척도문항은 이순덕(2004)[20], 김병년(2013)[14]의 연구에서 이용한 척도를 적용하여 최종 25문항을 적용하였으며 Likert 5점 척도를 적용하였다. 사회성의 하위영역으로는 ‘자신감’, ‘사교성’, ‘대인관계’ 등 3개로 구성하였다.

본 연구에서 수집된 설문자료는 총 344부의 설문지로 한글 SPSSWIN 21.0을 활용하여 빈도분석, 상관관계분석, 다중회귀분석 등을 실시하였다.

## IV. 실증분석 결과 및 해석

### 4.1. 표본집단의 인구통계적 특성

전체표본집단 중에서 남성은 145명(42.2%), 여성은 199명(57.8%)로 나타났다. 현재 사용 중인 스마트폰 브랜드에서는 삼성 갤럭시(류)가 181명(52.6%), LG옵티머스가 78명(22.7%), 애플 iPhone이 56명(16.3%)으로 나타났다. 월 평균 사용요금에서는 5-7만원 정도가 134명(39.0%)로 가장 높게 나타났으며 그 다음으로는 7-9만원이 87명(25.3%)으로 나타났다. 현재 사용 중인 스마트폰의 사용기간은 1-2년이 109명(31.7%), 2-3년이 68명(19.8%), 3년 이상이 75명(21.8%)으로 나타났다.

표 1. 인구통계적 특성과 스마트폰 이용행태

Table. 1 Socio-demographics of subjects and Smart phone Usage Patterns

Socio-demographics		N	%
Gender	male	145	42.2
	female	199	57.8
Grade	first grade	2	0.6
	2	86	25.0
	3	76	22.1
	4	180	52.3
Allowance	≤200,000 ₩	58	16.9
	210,000-300,000	111	32.3
	310,000-400,000	88	25.6
	410,000-500,000	56	16.3
	≥510,000 ₩	31	9.0
The brand of the current smatphone	Apple iPhone	56	16.3
	Samsung Galaxy	181	52.6
	Pantech Vega Racer	19	5.5
	LG Optimus etc.	78	22.7
The monthly smart phone bill	< 30,000 ₩	6	1.7
	30,000-50,000	66	19.2
	50,000-70,000	134	39.0
	70,000-90,000	87	25.3
	> 90,000 ₩	51	14.8
The time that the current smart phone	< 6 months	40	11.6
	6-1 year	52	15.1
	1-2 years	109	31.7
	2-3 years	68	19.8
	> 3 years	75	21.8
The time to use the smart phone per day	Less than 1 hour	7	2.0
	1-2	37	10.8
	2-3	70	20.3
	3-4	67	19.5
	4-5	79	23.0
	More than 5 hours	84	24.4
The reason for using the smart phone	trends	46	13.4
	research of information, news	86	25.0
	it is helpful for work or study	10	2.9
	communicate with a lot of people	179	52.0
The most frequently used smart phone function	voice calls	23	6.7
	text messages	5	1.5
	web surfing	9	2.6
	watching movies, music, DMB	86	25.0
	entertaining function including games	23	6.7
	SNS(katalk,band)	12	3.5
		209	60.8
		344	100.0

1일 평균 스마트폰 사용시간은 6시간 이상 84명(24.4%), 4-6시간 미만인 79명(23.0%), 2-3시간 미만인 70명(20.3%)으로 나타났다. 마지막으로 스마트폰 최다 사용기능으로는 카카오톡 등 SNS이용이 209명(60.8%)으로 가장 높으며 그 다음으로는 뉴스 등 각종 정보검색이 86명(25.0%), 최근 유행이어서가 46명(13.4%)으로 나타났다.

**4.2. 주요변수의 기술통계, 상관관계 및 스마트폰 중독세분집단 간 차이분석**

다음으로 대학생들의 스마트폰 중독 수준과 사회성 등의 기술통계분석결과를 살펴보면 다음 표 2와 같다. 대학생들은 스마트폰 중독에 있어서 평균 2.93점(0.402)으로 나타났다. 스마트폰 중독 하위영역변수들을 살펴보면 일상생활장애는 2.31(0.443), 가상세계경험지향은 1.73(0.543), 금단 2.11(0.419), 내성 2.43(0.404)으로 나타났다. 대학생들의 사회성 전체 평균점수는 2.93(0.402)으로 나타났다. 사회성의 하위영역을 살펴보면 자신감에서는 2.70(0.574),

**표 2. 주요변수 기술통계분석**  
**Table. 2 The main variables descriptive statistics analysis**

variables	sub variables	M	S.D
Smart phone addiction	difficulties in daily living	2.31	0.443
	pursuing experience in the virtual world	1.73	0.543
	withdrawal	2.11	0.419
	tolerance	2.43	0.404
	total	2.93	0.402
Sociality	confidence	2.70	0.574
	sociability	3.60	0.615
	interpersonal relationship	3.17	0.618
	total	2.93	0.402

사회성 3.60(0.615), 대인관계 3.17(0.618)으로 나타났다. 대학생들의 스마트폰 중독정도와 사회성간의 관련성에 대한 분석결과는 표 3과 같다. 스마트폰 중독 하위영역들은 사회성의 하위영역 중 대인관계와는 상관관계가 없는 것으로 나타났다.

**표 3. 주요변수 상관관계**  
**Table. 3 Correlation Analysis**

	sub variables	Sociality		
		confidence	sociability	interpersonal relationship
addiction	D	-0.303**	-0.211**	0.003
	P	-0.140**	-0.310**	-0.024
	W	-0.187**	-0.310**	-0.014
	T	-0.331**	-0.236**	0.003

\*p<0.05, \*\*p<0.01, \*\*\*p<0.001  
(D: difficulties in daily living, P:pursuing experience in the virtual world, W: withdrawal, T: tolerance)

**표 4. 성별집단에 따른 스마트폰 중독 차이분석**  
**Table. 4 Analysis of gender differences smart phone addiction**

Smart phone addiction	Sex (n)	M	t-value
D	male(145)	2.20	-4.002***
	female(199)	2.39	
P	male(145)	1.60	-3.751***
	female(199)	1.82	
W	male(145)	2.01	-3.919***
	female(199)	2.19	
T	male(145)	2.35	-3.082**
	female(199)	2.49	
Total	male(145)	2.11	-4.454***
	female(199)	2.29	

\*p<0.05, \*\*p<0.01, \*\*\*p<0.001  
(D: difficulties in daily living, P:pursuing experience in the virtual world, W: withdrawal, T: tolerance)

이러한 연구결과는 선행연구 김병년(2013)의 연구와도 일치한다. 연구문제 1을 검증한 결과는 표 4와 같다. 성별세분집단에 따라 스마트폰 중독에 차이가 있는 것으로 나타났다. 그리고 추가적으로 표 5에서 보는 바와 같이 성적이 낮은 집단과 높은 집단 간에도 서로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉, 남성보다는 여성이 학점이 높은 집단보다는 낮은 집단이 스마트폰 중독 경향이 더 높은 것으로 나타났다.

다음으로 연구문제 2를 검증한 결과는 표 6에서 표 9까지가 이에 해당된다.

표 5. 성적에 따른 스마트폰 중독 차이분석

Table. 5 Smart Phone Addiction and Credit

Smart phone addiction	Credit(n)	M	t-value
D	low(91)	2.43	3.182**
	high(253)	2.27	
P	low(91)	1.84	2.283*
	low(253)	1.69	
W	low(91)	2.19	2.084*
	low(253)	2.09	
T	low(91)	2.47	1.152
	low(253)	2.42	
Total	low(91)	2.30	2.775**
	low(253)	2.18	

\*p<0.05, \*\*p<0.01, \*\*\*p<0.001

(D: difficulties in daily living, P:pursuing experience in the virtual world, W: withdrawal, T: tolerance)

4.3. 스마트폰 중독이 사회성에 미치는 영향분석

구체적으로 스마트폰 중독과 사회성 전체에 미치는 영향력 분석결과는 다음 표 6과 같다. 내성이 높을수록 사회성이 낮아지는 부(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 내성요인에는 스마트폰 사용시간을 제한하지 못하고 계속 사용하는 것으로 이를 방지하기 위해 사용시간을 제한하는 다양한 앱개발과 중독관련 치료방법 제시가 사회적으로 필요하다.

표 6. 스마트폰 중독과 사회성

Table. 6 Smart Phone Addiction and Sociability

		The dependent variable: Sociability	
		Standardized Beta	t-value
Smart phone addiction	D	-0.045	-0.591
	P	-0.043	-0.573
	W	-0.102	-1.377
	T	-0.147	-2.134*
R <sup>2</sup> =0.079 Adj R <sup>2</sup> =0.068 F-value=7.245***			

\*p<0.05, \*\*p<0.01, \*\*\*p<0.001

(D: difficulties in daily living, P:pursuing experience in the virtual world, W: withdrawal, T: tolerance)

다음으로 사회성의 하위변수인 자신감에 미치는 영향력분석은 표 7과 같다. 분석결과 회귀모형은 적합하며 13.5%의 설명력을 나타내고 있다. 일상생활장애와 내성이 높을수록 자신감이 낮은 것으로 나타났다. 일상생활장애요인에는 스마트폰의 지나친 사용으로 학교성적이나 업무능력이 저하, 주위사람들에게 불평을 듣거나 지적받음, 공부방해 등이 이에 해당된다.

다음으로 스마트폰 중독과 사교성을 파악한 결과는 표 8과 같다. 분석결과 회귀모형의 설명력은 11.1%로 나타났으며, 가상세계경험지향과 금단현상이 높아질수록 사교성이 낮은 것으로 나타났다.

표 7. 스마트폰 중독과 자신감

Table. 7 Smart Phone Addiction and Confidence

		The dependent variable: Confidence	
		Standardized Beta	t-value
Smart phone addiction	D	-0.208	-2.824**
	P	0.140	1.933
	W	-0.025	-0.353
	T	-0.263	-3.946***
R <sup>2</sup> =0.135 Adj R <sup>2</sup> =0.125 F-value=13.256***			

\*p<0.05, \*\*p<0.01, \*\*\*p<0.001

(D: difficulties in daily living, P:pursuing experience in the virtual world, W: withdrawal, T: tolerance)

표 8. 스마트폰 중독과 사교성

Table. 8 Smart Phone Addiction and Sociability

		The dependent variable: Sociability	
		Standardized Beta	t-value
Smart phone addiction	D	0.064	0.862
	P	-.176	-2.421*
	W	-0.189	-2.615**
	T	-0.090	-1.338
R <sup>2</sup> =0.121 Adj R <sup>2</sup> =0.111 F-value=11.664***			

\*p<0.05, \*\*p<0.01, \*\*\*p<0.001

(D: difficulties in daily living, P:pursuing experience in the virtual world, W: withdrawal, T: tolerance)

**표 9.** 스마트폰 중독과 대인관계  
**Table. 9** Smart Phone Addiction and Interpersonal Relationship

		The dependent variable: Interpersonal Relationship	
		Standardized Beta	t-value
Smart phone addiction	D	0.283	0.777
	P	-0.501	0.617
	W	-0.107	0.915
	T	0.191	0.848
		R <sup>2</sup> =0.001	
		Adj R <sup>2</sup> =-0.011	
		F-value=0.097	

\*p<0.05, \*\*p<0.01, \*\*\*p<0.001  
(D: difficulties in daily living, P:pursuing experience in the virtual world, W: withdrawal, T: tolerance)

가상세계경험지향요인에는 스마트폰사용을 못하면 온세상을 잃음, 가족이나 친지와 함께 있는 것보다 스마트폰 사용이 더 즐거움 등이 이에 해당된다.

마지막으로 스마트폰 중독이 대인관계에 미치는 영향분석결과에는 표 7과 같다. 분석결과 스마트폰 중독이 대인관계에 미치는 영향력의 회귀모델은 적합하지 않은 것을 나타냈다.

이러한 연구결과는 선행연구결과와도 일치한다[10, 13, 14]. 즉, 스마트폰 중독현상이 높을수록 사회성발달은 낮은 것으로 나타났다. 특히, 스마트폰 중독이 사회성 하위변수 중에서 자신감과 사교성에 부정적 영향을 미치고 있음을 파악할 수 있다.

## V. 결론 및 시사점

스마트폰의 급속한 보급과 과다사용으로 인해 사회적으로 스마트폰 중독현상이 증가되고 있는 상황이다. 이에 본 연구는 대학생들의 스마트폰 중독이 사회성발달에 미치는 영향력을 분석하여 그에 따른 대응방안을 모색하고자 실증분석을 실시하였다.

분석결과는 다음과 같다.

첫째, 대학생들의 스마트폰 중독은 성별에 따라 차이가 있는 것으로 나타났다. 특히 여성의 경우가 높은 중독성향을 보였다. 또한 학점이 낮은 집단이 높은 집단

에 비해 스마트폰 중독이 더 높은 것으로 나타났다. 둘째, 스마트폰 중독은 일상생활장애(2.34)가 가장 높게 나타났다. 그 다음으로는 내성(2.43), 금단(2.11), 가상세계경험지향(1.73)으로 나타났다. 셋째, 대학생들의 스마트폰 중독은 사회성발달에 부(-)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 구체적으로 일상생활장애와 내성이 높을수록 자신감은 낮은 것으로 나타났다. 그리고 가상세계경험지향과 금단이 높을수록 사교성도 낮은 것으로 나타났다.

이러한 연구는 선행연구에서 청소년의 스마트폰 중독이 높은 집단이 사회성발달도 낮은 것으로 나타난 연구결과와도 일치한다[10, 13, 14].

그 외에도 1일 평균 스마트 폰 사용시간이 6시간 이상이 84명(24.4%), 4-6시간이 79명(23.0%)로 가장 높게 나타났으며, 스마트 폰 사용동기로는 주변인과의 폭넓은 커뮤니케이션이 179명(52.0%)로 가장 높게 나타났다. 그 다음으로는 뉴스 등 각종 정보검색이 86명(25.0%)로 나타났다. 스마트폰 최다사용기능은 카카오톡, 밴드 등 SNS가 209명(60.8%)로 가장 높게 나타났다.

대학생들은 청소년과 성인의 공통성을 함께 지닌 집단으로 사회생활을 본격적으로 하기 위한 준비단계에 속한 집단으로 볼 수 있다. 무엇보다도 사회진출을 위한 준비단계로 학업과 함께 사회성발달이 중요한 시기라고 볼 수 있다. 적절한 스마트폰 사용은 가상세계에서의 원활한 커뮤니케이션과 정보획득을 위해 유용한 생활의 편리수단이라고 할 수 있다. 그러나 과다사용으로 인한 중독은 사회성발달에 부정적 영향을 미치고 있음을 본 연구결과에서도 다시 한번 더 확인할 수 있었다.

구체적으로 스마트폰 중독요인 중 금단은 스마트폰 없이는 불안, 초조 등이 해당되며, 가상세계경험지향에는 스마트폰 없이는 세상을 잃을 것 같은 생각, 가족이나 친구들과 함께 있는 것보다는 스마트폰을 사용하는 것이 더 즐겁다 등이 해당되며, 내성요인에는 스마트폰 사용시간을 못줄이고 실패하는 것이 해당된다. 따라서 스마트폰 중독을 줄이기 위해 사용시간을 줄이는 다양한 앱개발이 더 필요하다. 즉, 스마트폰중독은 자신감과 사교성 등 사회성에 부정적 영향을 미칠 수 있다. 또한 스마트폰 중독이 심한 이들을 대상으로 한 적절한 치료방법도 사회적으로 제시되어야 할 것이다. 무엇보다

다도 사회진출을 앞둔 대학생들의 사회성발달을 위해서는 합리적이고 적절한 스마트폰 사용이 필요함을 시사하고 있다.

본 연구는 일부지역의 대학생들을 대상으로 하였다는 표본의 한계점을 내포하고 있으며, 새로운 변수개발의 어려움으로 인해 기존 선행연구의 스마트폰 중독 진단변수들과 사회성변수들을 그대로 이용하였다. 따라서 향후 추가적인 연구에서는 다양한 표본 집단과 함께 스마트폰 중독에 영향을 미치는 새로운 변인들도 함께 고려한 통합적 연구가 진행되기를 기대해본다.

## REFERENCES

- [ 1 ] P. S. Yoon and S. J. Han, "Response Guide of Smart-Phone Malware Using PC," *International Journal of Information and Communication Engineering*, vol. 17, no. 8, pp. 1835-1841, Aug. 2013.
- [ 2 ] S. T. Nam, D. G. Kim, and C. Y. Jin, "A study on the continuous intention to use for Smartphone based on the innovation diffusion theory: Considered on the loyalty between users of iOS and Android platform," *International Journal of Information and Communication Engineering*, vol. 17, no. 5, pp. 1219-1225, Aug. 2013.
- [ 3 ] P. J. Moon, "On the Availability of Anti-Forensic Tools for Android Smartphones," *J. of The Korea Institute of Electronic Communication Sciences*, vol. 8, no. 6, 2013, pp. 855-862.
- [ 4 ] Y. M. Park, "A Study on Adults' Smart Phone Addiction and Mental Health," The Graduate School of Peace & Security-Counseling Psychology Studies, Sangii University, 2011.
- [ 5 ] <http://www.kcc.go.kr/user.do>
- [ 6 ] [www.iapc.or.kr](http://www.iapc.or.kr)~ Internet Addiction Survey, 2012.
- [ 7 ] H. K. Shin and M. S. Lee and H.-G. Kim, "An Empirical Study on Mobile Usage Behavior-Focusing on Smartphone Usage Addiction-, Informatization policy, vol. 18, no. 3, 2011, pp. 50-68.
- [ 8 ] K. W. Shin, Smart Phone Addiction, <http://www.nia.or.kr/~>, 2011.
- [ 9 ] K. S. Ko, M. J. Lee and Y. E. KIM, "A Research on Addictive Use of Smartphone by University Students," *Journal of Digital Contents Society*, vol. 13, no. 4, pp. 501-516, 2012.
- [10] H. S. Choi, H. K. Lee and J. C. Ha, "The influence of smartphone addiction on mental health, campus life and personal relations- Focusing on K university students," *Journal of the Korean Data Information Science Society*, vol. 23, pp. 1005-1015, 2012.
- [11] H. Y. Kang and C. H. Park, "Development and Validation of the Smartphone Addiction Inventory," *Korean Journal of Psychology: General*, vol. 31, no. 2, pp. 563-580, 2012.
- [12] D. Kim and Y. Lee and J. Lee, "New Patterns in Media Addiction: Is Smartphone a Substitute of a Complement to the Internet?," *Journal of Korea Youth Counseling*, vol. 20, no. 1, pp. 71-88, 2012.
- [13] J. U. Ko, "The Influence of Adolescents' Smart Phone Addiction on Sociality-Interpersonal relationships, self-confidence, peer sociability Focused," *Journal of DDPA*, vol. 63, pp. 2-38, 2013.
- [14] B. N. Kim, "Effect of Smart-phone Addiction on Youth's Sociality Development," *The Korea Contents Society*, vol. 13, no. 4, pp. 208-217, 2013.
- [15] M. Ryu and H. Cho, "University Students' Propensity toward Smartphone Addiction Affects Their Leisure Satisfaction," *Journal of the Korean Family Resource Management Association*, vol. 18, no. 1, pp. 47-68, 2014.
- [16] J. K. Bae and H. M. Jeong, "An empirical study on the determinants factors by including functional attributes of smart phone adoption," *The E-Business Studies*, vol. 9, pp. 337-361, 2008.
- [17] J. W. Suh, "The Relationship between Types of University Students' Participation in Sports and Sociality," Department of Physical Education Graduate School DongGuk University, 2013.
- [18] S. Park, M. A. Kwon, M.-J. Baek, N.-R. Han, "Relation between Smartphone Addiction and Interpersonal Competence of College Students using Social Network Service," *The Korea Contents Society*, vol. 14, no. 5, pp. 289-297, 2014.
- [19] G. Y. Cho and Y. H. Kim, "Factors Affecting Smartphone Addiction among University Students," *Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation Society*, vol. 15, No. 3, pp. 1632-1640, 2014.
- [20] S. D. Lee, "A Study on the Effects of a Self-Group Program on Development of Elementary School Students' Self-Esteem and Sociability," Major in Counseling Psychology Graduate School of Education Dongguk University, 2004.





김경희(Kyung-Hee Kim)

1993년 : 동아대학교 일반대학원 경영학과 졸업(경영학석사)

1999년 : 동아대학교 대학원 경영학과 졸업(경영학박사)

2007년 ~ 현재 : 신라대학교 경영학과 교수

※ 관심분야 : e-Business, 인터넷마케팅, 서비스마케팅, 소비자행동 등