

# 장·노년층의 스마트폰 과의존 영향요인에 대한 탐색적 연구

배성만\*, 고영삼\*\*

고려사이버대학교\*, 한국정보화진흥원 디지털문화본부\*\*

## A exploratory study for Influential factors of smartphone over-dependence in elder and older Group

Sung-Man, Bae\*, Young-Sam, Koh\*\*

The Cyber University of Korea\*, National Information Society Agency\*\*

요 약 스마트폰의 사용은 청소년뿐만 아니라 장, 노년층에서도 일상의 한 부분이 되고 있는 것에 비해 이들을 대상으로 한 스마트폰 과의존 관련 연구는 찾아보기 어렵다. 따라서, 본 연구는 전국의 장·노년층을 대상으로 스마트폰 과의존과 관련된 변인들을 탐색하기 위해 인구사회학적 변인, 스마트폰 사용 양, 스마트폰 사용 유형과 심리·정서적 변인이 장·노년층의 스마트폰 과의존에 미치는 영향을 확인하였다. 본 연구에서는 한국정보화진흥원의 2016년 인터넷 과의존 실태조사 자료 중 50대와 60대에 해당하는 5627명의 자료를 분석하였다. 위계적 다중회귀분석 결과, 스마트폰 주중사용횟수, 주말 사용횟수, 주중사용시간이 많을수록 그리고 정보추구와 게임을 위한 스마트폰 사용이 증가할수록 스마트폰 과의존이 높았다. 반면, 오락추구와 커뮤니케이션 유형은 스마트폰 과의존에 영향을 미치지 못했다. 또한, 외로움과 불안이 증가할수록 스마트폰 과의존이 증가한 반면, 사회적 자본이 클수록 스마트폰 과의존이 낮았다. 본 연구를 통해 장, 노년층의 스마트폰 과의존과 관련된 특성들을 이해하고, 이러한 지식을 장, 노년층의 스마트폰 과의존 문제를 해결하는데 활용할 필요가 있다. 향후 연구에서는 장, 노년층의 스마트폰 과의존에 영향을 미치는 예측변인들 간의 인과관계에 대한 가설검증도 필요해 보인다.

주제어 : 스마트폰 과의존, 인터넷 중독, 노인정보화, 고령화, 노인

**Abstract** Smartphone use has become a part of everyday life, not only for adolescents but also for elderly and older people. Thus, this study explored the effect of demographic variables, the amount of smartphone usage, type of smartphone use and psychosocial variables on smartphone dependence of the elder group. We analyzed the data of 5627 (50s and 60s) of the Internet overdependence survey data of the Korea Information Society Agency in 2016. As a result of hierarchical multiple regression analysis, More frequency of smartphone use of weekday and weekend, and usage time of smartphone of weekday were related to greater smartphone dependence. More smartphone use for information seeking and games were associated with greater smartphone dependence. And, as loneliness and anxiety increased, smartphone dependence increased, while smartphone dependence decreased, as social capital increased. Through this study, it is necessary to understand characteristics related to smartphone dependence of elder and older group, and to use this knowledge to solve their smartphone dependence. Future studies also need to identify the causal relationship between predictors of smartphone dependence in elderly and older people.

**Key Words** : Smartphone over-Dependence, Internet Addiction, Old age computer education, Aging, the aged

Received 26 May 2017, Revised 26 June 2017

Accepted 20 July 2017, Published 28 July 2017

Corresponding Author: Young-Sam, Koh(Executive Principal, Dept. of Digital Culture, National Information Society Agency) Email: yeskoh@hanmail.net

ISSN: 1738-1916

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. 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.

## 1. 서론

스마트폰은 다른 매체에 비해 휴대성과 빠른 연결성에 기반하여 정보공유와 상호작용에 최적화되어 있는 반면, 심리적 의존의 가능성도 크다고 볼 수 있다[1]. 최근, 스마트폰 사용으로 인한 학업 및 업무 기능의 저하, 대인 접촉의 축소, 정서적 문제 등의 부정적인 측면들[2,3,4]이 보고되면서 관련 연구들이 빠르게 증가하는 추세이다.

관련 연구들의 특징 중 하나는 대부분의 연구들이 청소년 및 성인초기(주로 대학생) 집단을 대상으로 스마트폰 중독과 관련된 변인들을 탐색한 것이다[5,6]. 반면, 30대 이상의 성인들을 대상으로 한 연구는 매우 부족하며, 특히 50대 이상의 장·노년층을 대상으로 하는 연구는 찾아보기 힘들다. 이러한 현상은 50대 이상의 장·노년층의 인터넷 및 스마트폰 사용문제가 청소년이나 성인초기 집단에 비해 크지 않다는 생각과, 이들이 청소년이나 대학생들만큼 인터넷 및 스마트폰 사용 조절에 어려움을 겪지 않을 것이라는 생각들과 무관하지 않아 보인다[7].

그러나, 최근 실시된 실태조사는 장·노년층의 스마트폰 중독이 우리 사회의 또 다른 이슈가 될 수 있음을 시사한다. 한국정보화진흥원의 인터넷 과의존 실태조사에 따르면[8,9,10], 2016년 50대의 스마트폰 고위험, 잠재위험군 비율은 각각 2.2%, 10.8%로 2015년의 0.9%, 4.4%와 2014년의 각각 0.8%, 4.0%에 비해 크게 증가했다. 또한, 2016년 실태조사에서는 60대가 처음 포함되었고, 고위험군과 잠재위험군이 각각 2.0%, 9.7%로 나타났다. 이렇게 장·노년층도 인터넷 및 스마트폰 과의존으로부터 자유로울 수 없다. 이들은 신체적 기능저하, 은퇴 준비 등으로 심리적으로 위축되기 쉬우며, 특히 60대 이후에는 사회적 역할의 축소 및 관계망의 약화로 인해 외로움, 우울, 불안 같은 정서적 어려움을 경험할 가능성이 커지기 때문이다.

통계청의 사회조사 결과에서도 60세 이상의 노인들이 겪고 있는 어려움으로 경제적 어려움(38.6%)이 가장 컸고, 건강문제, 소외감, 외로움, 소외감 순으로 나타났다[11]. 이러한 장·노년층의 심리, 사회적 특성들은 그들의 여가생활과 삶의 질에 영향을 미치고, 신체적 기능저하와 사회적 관계망의 축소로 신체적, 외부활동이 줄어들게 됨으로써 결과적으로 스마트폰 과의존으로 발전할 수 있다[7]. 이처럼 최근 장·노년층의 스마트폰 사용

이 급증하고 있고, 스마트폰 의존 위험군의 비율도 간과할 수 없는 실정임에도 불구하고 장·노년층의 스마트폰 의존과 관련된 특성은 알려진 것이 거의 없다.

따라서, 본 연구에서는 50대와 60대 장·노년층을 대상으로 인구사회학적 변인, 스마트폰 사용 양, 스마트폰 사용 유형, 심리사회적 변인(사회적 자본, 정서적 문제)과 스마트폰 의존과의 관련성을 탐색하고자 한다. 본 연구는 장·노년기 집단을 대상으로 스마트폰 중독과 관련된 변인들을 탐색하는 선행적 연구로, 장·노년기 집단의 스마트폰 중독문제에 대한 예방적 개입의 이론적 기초를 제공할 수 있을 것으로 기대된다. 본 연구의 연구주제는 다음과 같다.

첫째, 성별, 연령, 소득 수준이 장·노년층의 스마트폰 과의존과 관련이 있는가? 둘째, 스마트폰 사용 양(사용횟수, 사용시간)이 장·노년층의 스마트폰 과의존과 관련이 있는가? 셋째, 스마트폰 사용유형(정보추구, 오락추구, 게임, 커뮤니케이션)이 장·노년층의 스마트폰 과의존과 관련이 있는가? 넷째, 개인의 심리사회적 변인들(사회적 자본, 정서적 문제)이 장·노년층의 스마트폰 과의존과 관련이 있는가?

## 2. 선행연구 검토

스마트폰 과의존은 스마트폰의 과다사용으로 인해 금단, 내성 및 일상에서의 기능장애가 발생하는 상태를 말한다[12]. 과거 연구들에 기초할 때, 스마트폰 과의존은 인구사회학적 특성, 스마트폰 사용, 정서적 문제 및 대인관계 문제 등을 종합적으로 고려할 필요가 있다. 더하여 최근 연구들은 스마트폰의 구체적인 사용 형태에 따른 스마트폰 과의존 양상을 파악하는데 초점을 맞추고 있다[13]. 본 연구는 장·노년층을 대상으로 한 선행적 연구로 청소년 및 초기성인들을 대상으로 한 과거연구에서 중요하게 다루었던 변인들을 종합적으로 살펴볼 필요가 있다. 청소년 및 초기성인을 대상으로 한 연구에서 성별, 연령, 소득 수준 등은 스마트폰 중독과 관련 있는 인구사회학적 변인들로 확인된 바 있다[14]. 먼저, 여성들이 남성보다 스마트폰 중 가능성이 더 높다는 연구 결과들이 있으나[15,16], 성별효과가 없다는 연구도 있다(예, [17]). 또한, 청소년 집단에서는 연령이 높아질수록 스마트폰

중독이 낮아지는 경향이 있으나[18,19], 성인 집단에서는 충분히 검증되지 못했다. 일부 연구에서 소득수준의 구간에 따라 스마트폰 의존 수준에서 차이가 있다는 결과들이 있으나[20], 50대 이상의 성인 집단에서는 그 효과성이 확인된 바가 거의 없다.

스마트폰 사용양은 다수의 연구에서 스마트폰 의존의 중요한 예측변인으로 확인되었다[21,22]. 스마트폰의 사용양은 스마트폰 사용시간과 스마트폰 사용횟수로 구분하여 측정할 수 있는데, 최근 연구들에 의하면, 스마트폰 사용횟수가 사용시간보다 스마트폰 의존에 미치는 상대적 효과가 더 큰 것으로 나타나고 있다[23]. 본 연구에서는 스마트폰 사용횟수와 사용시간의 효과를 보다 세부적으로 분석하기 위해 주중과 주말의 스마트폰 사용횟수와 사용시간 자료를 예측모형에 포함시켰다.

최근, 스마트폰 의존 관련 연구에서 가장 주목을 받고 있는 요인 중 하나는 스마트폰 사용 형태이다. 스마트폰 사용유형은 일반적으로 정보추구, 오락추구, 커뮤니케이션 유형으로 구분할 수 있으며[24,25,26], 이들 유형에 따라 스마트폰 중독에 미치는 효과가 차이를 보인다[20]. 그러나, 스마트폰 사용 형태의 분류에 있어 연구자들 간에 합의가 부족하여, 결과들을 종합적으로 이해하는데 어려움이 있다. 같은 맥락에서 게임이 오락추구 유형에 포함되는 경향이 있었는데, 게임은 영화/동영상 보기, 음악 듣기 등의 오락추구 유형과 비교해 내용과 자극의 강도에서 차이를 보이기 때문에 오락추구 유형과 분리하여 분석할 필요가 있다.

정보검색이나 웹서핑 같은 정보추구를 위한 과도한 스마트폰 사용은 스마트폰의 습관적 확인행동으로 이어지기 쉬우며, 스마트폰 사용 조절에 어려움을 야기할 수 있다. 과거, 청소년과 대학생들을 대상으로 한 연구에서는 정보추구를 위한 스마트폰의 사용이 증가할수록 스마트폰 의존이 증가하는 경향을 보였다[27]. 성인 집단에서도 정보추구를 위한 스마트폰 사용이 큰 비중을 차지하고 있고, 스마트폰 의존과의 관련성이 확인된 바 있으나[28], 장·노년층에서 정보추구 유형이 스마트폰 중독에 영향을 미치는지는 확인된 바가 없다.

청소년이나 대학생을 대상으로 한 연구에서 영화, 동영상(예, 유튜브) 보기, 음악 듣기, 전자책/웹툰 보기 등 오락추구를 위한 스마트폰 사용은 스마트폰 의존에 정적 영향을 미치는 것으로 나타났다[27,29,30]. 그러나, 중·

장년층 집단에서 오락추구 유형이 스마트폰 의존에 미치는 영향력은 확인된 바가 없다.

게임은 다른 유형들에 비해 스마트폰 중독에 미치는 효과가 더 커 보이는데[31], 게임이 주는 강렬한 즐거움과 쾌감은 강한 보상으로 작용하여 스마트폰 의존을 높이기 쉽다[32]. 스마트폰이 PC에 비해 화면크기가 작기 때문에 사용자들이 스마트폰을 사용한 게임에 충분히 몰입하기 어렵다는 주장[33]에도 불구하고, 게임사용은 스마트폰 의존의 주요한 예측변인으로 확인되고 있다[34]. 아울러, 인터넷과 스마트폰을 사용한 게임은 최근 중년 이상의 집단에서도 게임 사용자 비율이 크게 증가하고 있다[8,9,10]. 따라서 중·장년 이상의 집단에서 게임사용이 스마트폰 의존에 미치는 효과를 검증하는 것은 이들 집단의 스마트폰 의존 문제를 이해하고 개입하는데 중요해 보인다.

커뮤니케이션 유형은 크게 스마트폰을 사용한 SNS와 모바일 메신저로 구성되어 있다. 최근 SNS 사용이 급증하면서 관련 연구들이 증가하고 있는 가운데, 소수의 연구들이 스마트폰을 사용한 SNS 사용이 증가할수록 스마트폰 중독이 증가함을 확인하였다[35,36]. 특히, SNS가 제공하는 다양한 상호작용 기능들(예, Facebook News feed의 좋아요, 댓글달기, 공유하기 등)은 온라인 상호작용에 대한 강한 보상이 될 수 있다. 중년 이상의 성인 집단에서도 SNS의 사용이 급격히 증가하는 추세이며, 일부 연구들이 성인 집단에서도 SNS 사용이 증가할수록 스마트폰 의존이 높아짐을 확인하였으나[20,37], 장·노년층 집단에서 SNS 사용이 스마트폰 의존에 미치는 효과는 밝혀진 바가 없다.

모바일 메신저도 커뮤니케이션의 중요한 도구이다. 사람들은 메신저를 통해 다양한 일정을 확인하고 관리할 수 있으며, 지인들과 정서적으로 상호작용한다. 반면, 반복적인 메신저의 확인으로 학업 및 업무의 효율성이 저하될 수 있으며, 스마트폰 의존으로 발전할 수 있다. 모바일 메신저 사용이 스마트폰의 중독에 미치는 효과를 확인한 연구가 있으나[38], 특정 목적(예, 상호작용)이나 동기(예, 자기노출, 몰입 등)와 관련된 모바일 메신저의 사용이 사용자의 만족감을 높인다는 연구 결과들도 있다[39,40,41].

개인의 심리, 정서적 특성도 스마트폰 의존과 관련되어 있다. 특히, 대인관계는 스마트폰 의존과 관련하여 중

요하게 다루어지고 있다[42]. 대인관계의 질과 함께 개인의 전반적인 사회적 연결망을 포괄하는 개념을 사회적 자본(social capital)이라고 하며, 이는 가족이나 가까운 지인들과의 정서적 친밀과 심리적 지원을 의미한다[43]. 과거 청소년과 대학생을 대상으로 한 연구들에서 사회적 자본과 스마트폰 의존은 부적 관계를 보이는 것으로 나타났다[27,44], 중년 이상의 집단에서 이 두 변인간의 관계는 명확하지 않다.

정서적 문제는 과거 인터넷 중독 관련 연구에서도 중요하게 다루어졌다[45,46,47]. 특히, 50대 이상의 장·노년층은 신체적 기능 저하, 은퇴로 인한 사회적 관계의 축소 등으로 외로움, 불안 등의 정서적 어려움을 경험하기 쉬운 시기이다. 특히, 외로움은 장·노년층에서 흔히 경험할 수 있는 정서로 외로운 사람들은 사회적 상호작용이 줄어들고 혼자 있는 시간이 많아지게 되며, 외로움을 달래기 위해 인터넷 및 스마트폰 사용이 증가할 수 있다[48]. 그러나, 정서적 문제가 장·노년층의 스마트폰에 의존에 어떻게 영향을 미치는지는 확인된 바가 거의 없다.

### 3. 연구 방법

#### 3.1 조사 및 피험자

본 연구는 한국정보화 진흥원의 2016 인터넷 과의존 실태조사 자료를 활용하였다. 이 조사는 2016년 9월-11월 사이에 전국 17개 시도에 거주하는 만 3세-69세 이하 24,386명(10만가구)의 표본을 대상으로 실시되었으며, 표집오차는 95% 신뢰수준에서 ±0.63이다. 본 연구에서는 50세에서 69세에 해당하는 5627명의 자료를 분석하였다. 조사는 훈련을 받은 전문 조사자가 표본가구를 직접 방문하여 대상자의 반응을 설문지에 직접 작성하였다. 본 연구의 분석에 활용된 5627명의 남녀 비율은 남자가 52.3(2942명), 여자가 47.7%(2685명)로 나타났으며, 50대가 67.2%(3779명), 60대가 32.8%(1848명)로 나타났다. 전체 대상자 중 고위험군은 97명(1.7%), 잠재위험군은 540명(9.6%), 일반사용자군은 4990명(88.7%)으로 나타났다.

#### 3.2 측정도구

인구사회학적 변인: 성별, 연령 및 소득수준이 포함되었다. 연령은 50세-69세이며, 소득수준은 6개 구간으로

측정되었다(200만원이하=1~ 1000만원이상=6).

스마트폰 사용 양: 스마트폰 사용횟수와 스마트폰 사용시간이 측정되었다. 스마트폰 사용횟수는 주중평균사용횟수와 주말평균사용횟수로 분리되어, 7점 척도(5회 미만=1~30회 이상=7)로 측정되었다. 스마트폰 사용시간은 주중사용시간과 주말사용시간으로 분리되어, 7점 척도(5분 미만=1~1시간 이상=7)로 측정되었다.

스마트폰 사용유형: 스마트폰 사용유형이 4개 유형(정보추구, 오락추구, 커뮤니케이션, 게임)으로 분리되어 측정되었다. 각 유형의 이용정도를 측정하기 위해 7점 척도가 사용되었다(거의 이용하지 않는다 1~매우 자주 이용한다 7). 정보추구 유형에는 뉴스 검색, 업무용 검색, 교육/학습, 상품/서비스 검색, 교통 및 위치정보 검색, 기타 일반적인 웹서핑의 6개 항목이 포함되었다. 오락추구 유형에는 성인용 콘텐츠, 영화/TV/동영상, 음악, 전자책/웹툰/웹소설의 4개 항목이 포함되었다. 커뮤니케이션 유형에는 모바일 메신저와 모바일 SNS 2개의 항목이 포함되었다. 게임은 한 개의 항목으로 측정되었다. 총점이 높을수록 각 항목의 이용수준이 높음을 의미한다. 정보추구 유형과 오락추구 유형의 Cronbach Alpha는 각각 .83과 .65로 나타났다.

정서적 문제: 외로움과 불안 수준이 4점 척도 2개의 문항에 의해 측정되었다. 점수가 높아질수록 외로움과 불안 수준이 높음을 의미한다.

사회적 자본: 사회적 자본을 측정하기 위해 4점 척도(전혀 그렇지 않다 1 ~ 매우 그렇다 4)의 4개 문항 사용되었다. 총점이 높을수록 사회적 자본이 크다는 것을 의미한다. 각 문항은 다음과 같다. '내가 어려움에 처했을 때 주변에 도와줄 사람이 많다, 나는 전반적으로 우리 사회가 믿을 만 하다고 생각한다, 나는 주변 사람들을 만나는 것을 즐거워한다, 나는 가족 이외에도 마음을 주고받는 사람들이 많이 있다.' Cronbach Alpha는 .61로 나타났다.

스마트폰 과의존: 스마트폰 과의존 정도를 측정하기 위해 한국정보화진흥원이 개발한 '스마트폰 과의존 척도'를 사용하였다. 진흥원에서는 기존의 금단, 내성, 일상생

활장애를 요인으로 하는 ‘중독’ 용어를 폐기하고, ‘과도한 스마트 이용으로 인해 스마트폰에 대한 현저성(salience)이 증가하고, 이용 조절에 실패하여(out of control), 문제적 결과(serious consequences)를 경험하는 상태’를 지칭하는 것으로 스마트폰 ‘과의존(over-dependency)’이란 용어를 공식 사용했다.과의존 척도는 4점 척도(전혀 그렇지 않다=1~매우 그렇다=4), 10개 문항으로 구성되어 있으며, 총점이 높을수록 스마트폰과의존 수준이 높다. Cronbach Alpha는 .80으로 나타났으며, 문항의 예는 다음과 같다. ‘스마트폰 이용시간을 줄이려 할 때마다 실패한다, 스마트폰이 옆에 있으면 다른 일에 집중하기 어렵다, 스마트폰 때문에 업무(학업 혹은 직업 등) 수행에 어려움이 있다.’

<Table 1> Sociodemographic characteristics (N=5627)

factor	variable	N	%
gender	male	2942	52.3
	female	2685	47.7
education	below middle school	1089	19.4
	high school graduate	2526	44.9
	college graduate	1494	26.6
	above graduate school	518	9.2
age group	from 50 to 59	3779	67.2
	from 60 to 69	1848	32.8
economic level	< 200	667	11.9
	≥ 200 to < 400	1921	34.1
	≥ 400 to < 600	1997	35.5
	≥ 600 to < 800	593	10.5
	≥ 800 to < 1000	356	6.3
addiction group	≥ 1000	93	1.7
	risk group	97	1.7
	potential risk group	540	9.6
	gneral user group	4990	88.7

### 2.3 분석방법

먼저, 변인들 간의 상관관계를 확인하기 위해 SPSS 20.0 프로그램을 사용하여 피어슨 상관분석을 실시하였다. 다음으로, 각 독립변인들이 스마트폰 의존에 미치는 효과를 확인하기 위해 위계적 중다회귀분석을 실시하였다. 1단계에서는 성별, 연령, 소득 수준이 투입되었고, 2 단계에서는 스마트폰 주중 사용횟수, 주말 사용횟수, 주중 사용시간, 주말 사용시간이 투입되었다. 3단계에서는 스마트폰에 의한 정보추구 유형, 오락추구 유형, 게임 유형, 커뮤니케이션 유형의 이용정도가 투입되었고, 4단계에서는 사회적 자본, 외로움, 불안 변인이 투입되었다.

## 4. 연구 결과

### 4.1 변인들간의 상관관계

피어슨 상관분석 결과, 스마트폰 사용 양과 스마트폰 사용 유형(정보추구, 오락추구, 커뮤니케이션, 게임), 정서적 문제(외로움, 불안)는 스마트폰 의존과 정적 상관관계를 보였다. 반면, 사회적 자본은 스마트폰 의존과 부적 상관관계를 보였다.

### 4.2 위계적 회귀분석 결과

분석결과, 성별, 연령, 소득은 스마트폰 의존에 유의한 영향을 미치지 못했다. 스마트폰의 주중사용횟수( $\beta=.302, p<.001$ )와 주말사용횟수( $\beta=.122, p<.001$ )가 늘어날수록 그리고 스마트폰의 주중사용시간( $\beta=.169, p<.01$ )이 늘어날수록 스마트폰과의존 수준은 높아졌다. 반면, 스마트폰의 주말사용시간은 스마트폰과의존에 영향을 미치지 못했다. 스마트폰 사용유형에서는 게임( $\beta=.101, p<.001$ )과 정보추구( $\beta=.076, p<.001$ )를 위한 스마트폰 이용이 증가할수록 스마트폰과의존 수준이 높아졌다. 반면, 오락추구와 커뮤니케이션 유형은 스마트폰 의존에 영향을 미치지 못했다. 또한, 외로움( $\beta=.041, p<.05$ )과 불안( $\beta=.038, p<.05$ ) 수준이 높을수록 스마트폰 의존수준이 높았다. 반면, 사회적 자본이 많을수록 스마트폰 의존은 낮아지는 것으로 나타났다( $\beta=-.043, p<.05$ ). 스마트폰 사용양과 관련된 변인 중에서는 스마트폰 주중사용횟수의 상대적 영향력이 가장 컸으며, 스마트폰 사용유형과 관련된 변인 중에서는 게임 유형의 영향력이 가장 컸다. 또한, 심리사회적 변인들 중에서는 사회적 자본의 상대적 영향력이 가장 컸다. 인구사회적 변인, 스마트폰 사용, 스마트폰 사용 유형 및 심리/정서적 특성의 설명량은 각각 0.2%, 6.6%, 1.4%, 0.5%로 나타났으며, 독립변인의 전체 설명량은 8.7%로 나타났다.

## 5. 논의 및 시사점

본 연구는 장·노년층을 대상으로 스마트폰 의존과 관련된 변인들을 탐색하는데 목적이 있다. 이를 위해 위계적 중다회귀분석을 활용하여, 인구사회학적 변인, 스마트폰 사용 양, 스마트폰 사용 유형 및 심리사회적 변인들이

스마트폰 의존에 미치는 독립적인 효과를 검증하였다. 본 연구의 주요한 결과와 이에 대한 논의는 다음과 같다.

먼저, 장·노년층의 스마트폰 의존에 대한 인구사회학적 변인들의 효과는 유의하지 않았다. 과거 청소년을 대상으로 한 연구에서는 성별이 스마트폰 의존에 영향을 미친다는 결과가 있었으나[49], 본 연구의 결과는 다른 양상이며, 향후 장·노년층을 대상으로 성별효과에 대한

추가적인 검증이 필요해 보인다. 기존에 청소년을 대상으로 한 연구에서 연령이 증가할수록 스마트폰 의존의 낮아지는 경향을 보였으나, 본 연구결과는 다른 양상이다. 청소년 집단에서 그러한 경향은 연령이 증가함에 따라(학년이 올라감에 따라) 스마트폰의 사용조건과 관련이 높은 자기통제력이 증가하는 것과 관련이 있으나[50], 장·노년층에서 연령이 증가함에 따라 자기통제력이 증가

<Table 2> Pearson correlation analysis between variables

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1												
2	.69***											
3	-.35***	-.27***										
4	-.33***	-.25***	.93***									
5	.03*	.04**	.00	.00								
6	.01	-.01	.01	.02	.31***							
7	.01	.02	.01	.00	.38***	.29***						
8	-.01	.00	-.02	-.02	.13***	.11***	.12***					
9	.03*	.02	-.01	-.02	.01	-.01	-.01	.02				
10	.03*	.02	-.02	-.02	-.00	-.01	-.06***	-.02	.07***			
11	-.02	-.02	.02	.03*	.02	-.01	-.05***	.01	-.14***	.08***		
12	.12***	.03*	.09***	.09***	.05***	.03*	.03*	0.12***	.06***	.06***	-.06***	
M	4.49	5.57	1.81	2.36	12.83	7.51	9.27	4.39	2.11	1.92	10.83	18.09
SD	1.59	1.80	1.30	1.79	6.39	3.96	3.78	1.43	.93	.86	2.45	4.37

\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$ .

Note: 1= smartphone use frequency of weekday, 2=smartphone use frequency of weekend, 3=smartphone use time of weekend, 4=smartphone use time of weekend, 5=information seeking, 6=entertainment seeking, 7=communication, 8=gaming, 9=loneliness, 10=anxiety, 11=social capital, 12=smartphone dependence

<Table 3> Hierarchical multiple regression analysis

Independent variable	Model 1		Model 2		Model 3		Model 4	
	Beta	<i>t</i>	Beta	<i>t</i>	Beta	<i>t</i>	Beta	<i>t</i>
Intercept		15.50***		12.43***		12.33***		11.51***
Gender	.008	.41	.004	.23	.003	.17	.006	.32
Age	-.026	-1.30	-.024	-1.27	-.020	-1.06	-.017	-.88
EL	.034	1.74	.016	.84	.019	.96	.024	1.20
SUFWD			.314	10.83***	.309	10.70***	.302	10.46***
SUFWE			.127	4.43***	.126	4.39***	.122	4.29***
SUTWD			.174	3.40**	.168	3.31**	.169	3.33**
SUTWE			.027	.53	.030	.59	.030	.61
Game					.101	5.28***	.101	5.28***
IS					.072	3.40**	.076	3.56***
ES					.012	.56	.014	.68
Co					.005	.24	.007	.35
Loneliness							.041	2.14*
Anxiety							.038	1.99*
SC							-.043	-2.20*
R <sup>2</sup>		0.2		6.8		8.2		8.7
R <sup>2</sup> Change		0.2		6.6***		1.4***		0.5**

\*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$ .

Note: EL=Economic level, SUFWD=Smartphone use frequency of weekday, SUFWE=Smartphone use frequency of weekend, SUTWD=Smartphone use time of weekday, SUTWE=Smartphone use time of weekend, IS=Information seeking, ES=Entertainment seeking, CO=Communication, SC=Social capital

하는지는 명확하지 않다. 이러한 결과들은 장·노년층의 스마트폰 의존에 있어 인구사회학적 변인보다 다른 변인들이 더 중요함을 시사하는 것이다.

스마트폰 사용 양은 장·노년층에서도 스마트폰 의존에 중요한 변인이었다. 더하여 스마트폰 사용횟수가 사용시간에 비해 상대적 영향력이 더 큰 것으로 나타난 것도 청소년 및 성인초기 집단을 대상으로 한 연구결과들과 맥락을 같이한다. 스마트폰의 사용횟수는 스마트폰의 습관적인 사용과 관련이 있으며, 스마트폰을 사용한 새로운 정보의 확인, 오락적 즐거움, 타인과의 상호작용 등이 이러한 확인 행동을 강화시킬 가능성이 크다[51]. 본 연구의 결과는 스마트폰 사용 양, 특히 스마트폰 사용횟수가 전 세대의 스마트폰 의존을 예측하는 주요한 변인임을 재확인한 것이다.

스마트폰 사용 유형이 스마트폰 의존에 미치는 효과는 청소년 및 성인초기 집단을 대상으로 한 연구결과들과 다소 차이를 보인다. 먼저, 게임과 정보추구를 위한 스마트폰 사용이 증가할수록 스마트폰 의존이 높아졌다. 특히, 게임이 스마트폰 주중횟수를 제외한 모든 독립변인 중 상대적 효과가 가장 큰 것으로 나타난 것은 게임사용이 전 세대의 스마트폰 의존에 강력한 예측변인일 가능성을 확인한 것이다. 더하여 중, 장년층의 스마트폰 의존을 예방하는 개입에 있어 게임사용에 대한 교육이 필수적으로 포함되어야 함을 시사하는 것이다.

정보추구를 위한 스마트폰 사용이 증가할수록 장·노년층의 스마트폰 의존이 증가한다는 본 연구의 결과는 청소년과 성인초기 집단을 대상으로 한 연구들과는 차이를 보인다. 즉, 청소년 집단에서는 정보추구를 위한 스마트폰 사용이 증가할수록 스마트폰 의존이 증가한다는 연구와 두 변인 간에 관련성이 없다는 연구결과가 공존한다[52], 정보추구를 위한 스마트폰 사용이 증가할수록 스마트폰 의존 수준이 높아진다는 본 연구의 결과는 장·노년층의 주된 스마트폰 사용 유형 및 여가시간 활용과 관련이 있을 수 있다. 즉, 초기 성인기에 비해 장·노년층의 여가활용 시간은 증가하는 대신 외부활동은 줄어든다. 또한, 혼자 보내는 시간이 늘어나면서 정보추구를 위한 스마트폰 이용율이 높은 특징이 있다. 이러한 환경에서 시간을 때우기 위해 목적 없는 뉴스검색이나 웹서핑에 과도하게 의존할 수 있다[53].

오락추구를 위한 스마트폰 사용은 스마트폰 의존에

유의한 영향을 미치지 못했으며, 청소년 및 초기성인기 집단을 대상으로 한 연구결과와 차이를 보인다. 오락추구를 위한 스마트폰 사용은 청소년이나 대학생 집단에서는 가장 큰 비중을 차지하며, 스마트폰 의존과 관련하여 중요한 변인이다. 반면, 본 연구의 결과는 장·노년층 집단에서 오락추구를 위한 스마트폰의 사용이 상대적으로 적은 것과 부분적으로 관련될 수 있다[30].

커뮤니케이션을 위한 스마트폰 사용이 스마트폰 의존에 영향을 미치지 못한 결과는 중요한 시사점을 준다. 이러한 결과는 성인 또는 장·노년층 집단에서 SNS사용이나 모바일 메신저 사용의 역기능뿐만 아니라 순기능의 효과를 확인할 필요가 있음을 시사한다[54,55]. 특히, 모바일 SNS나 모바일 메신저의 사용은 외부 활동이 제한적인 장·노년층들이 오래된 친구들과 관계를 유지하는데 기여할 수 있으며, 이들 집단에서 SNS나 메신저의 활용은 소원해 질수 있는 가족들과의 정서적 친밀감을 높이는 데도 활용될 수 있어 보인다.

정서적 문제는 장·노년층의 스마트폰 의존에도 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히, 외로움과 불안은 장·노년층에서 경험하는 중요한 정서라고 할 수 있다. 무엇보다 은퇴 준비와 은퇴 이후 경험하는 사회적 역할의 축소와 사회적 관계망의 약화가 외로움의 경험에 영향을 미칠 수 있으며, 스마트폰이 제공하는 다양한 정보 및 온라인상에서의 상호작용은 외로움을 달래는데 부분적으로 도움이 될 수 있다. 또한, 정보추구와 게임을 위한 스마트폰 사용이 잠시나마 미래에 대한 걱정과 불안을 잇는데 도움을 줄 수 있다. 그러나, 외로움과 걱정을 달래기 위한 스마트폰의 과다 사용은 스마트폰 의존 상태로 발전할 수 있고 사회적 위축이라는 더 큰 부작용을 유발할 수 있다.

마지막으로, 사회적 자본이 증가할수록 스마트폰 의존이 낮아진다는 본 연구결과는 청소년과 대학생을 대상으로 한 연구결과와 유사하다. 본 연구의 결과는 장·노년층에서도 스마트폰 의존을 예방하는데 있어 주변사람들의 심리적, 정서적 지원이 중요하며, 장·노년층의 사회적 관계망을 분석하고, 사회적 관계망을 활성화시키는 노력이 포함되어야함을 시사한다.

종합해 보면, 기존의 청소년, 대학생을 대상으로 한 스마트폰 의존 연구에서 확인되었던, 스마트폰 사용양, 정서적 문제(외로움, 불안), 사회적 자본은 장·노년층을 대상으로 한 본 연구에서도 중요한 변인으로 확인되었다.

반면, 스마트폰 사용 유형은 다소 차이를 보이는데, 오락 추구를 위한 스마트폰 사용은 청소년, 대학생 집단과 달리 스마트폰 의존에 영향을 미치지 못했다.

본 연구는 장·노년층을 대상으로 한 스마트폰 연구가 거의 전무한 상태에서 선행적 연구의 의미가 있다. 또한, 본 연구의 결과는 장·노년층의 스마트폰 의존 특성을 이해하는 기초자료로 활용될 수 있으며, 노년층의 복지 정책(예, 노년의 사회적 연결망 구축)을 세우는데 참고자료가 될 수 있을 것으로 기대된다. 향후 연구에서는 장·노년층의 스마트폰 의존과 관련된 변인들 간의 관계를 구체적으로 가정하고 검증하는 노력이 필요해 보인다.

본 연구의 제한점은 다음과 같다. 본 연구는 전국적 실태조사의 특성상 다수의 문항을 통해 정서적 문제를 측정하지 못했다. 따라서, 향후 연구에서는 타당화된 다른 척도를 사용해서 장·노년층의 스마트폰 의존에 미치는 정서적 문제의 효과를 재검증할 필요가 있다. 또한, 사회적 자본을 측정할 척도의 신뢰도 수준이 낮은 편으로 장·노년층의 스마트폰 의존에 미치는 사회적 자본의 효과를 단언하는 것은 주의할 필요가 있다.

## REFERENCES

- [1] K. Demirci, H. Orhan, A. Demirdas, A. Akpınar, H. Sert, "Validity and reliability of the Turkish version of the smartphone addiction scale in a younger population", *Bulletin of Clinical Psychopharmacology*, Vol. 24, No. 3, pp. 226-234, 2014.
- [2] J. S. Kim, J. S. Baik, "Effects of Smartphone Addiction Level on Adolescent School Adjustment", *Journal of the Korea Institute of Youth Facility and Environment*, Vol. 13, No. 1, pp. 53-64, 2016.
- [3] X. Zheng, M. K. O. Lee, "Excessive use of mobile social networking sites: negative consequences on individuals", *Computers in Human Behavior*, Vol. 65, pp. 65-76, 2016.
- [4] H. J. Kang, "The relationships among smartphone use, mental health and physical health - Focusing on smartphone users' attitudes", *Journal of digital convergence*, Vol. 14, No. 3, pp. 483-488, 2016.
- [5] H. S. Lee, "Convergent Study of the Effect of University Students' Addiction to Smartphones on Self-Esteem and Self-Efficacy: Stress Level and Mental Health as Mediating Factors", *Journal of the Korea Convergence Society*, Vol. 8. No. 1, pp. 139-148, 2017.
- [6] H. S. Lee, "A Convergence Study the Effect of College Students' Parent-Son/Daughter Communication on Addiction to Smartphones : Focused on the Mediated Effect of Stress Level, Self-Control and Self-Efficacy", *Journal of the Korea Convergence Society*, Vol. 7. No. 4, pp. 163-172, 2016.
- [7] J. H. Kwon, Y. S. Kho, N. R. Aum, H. G. Lee, "The society of digital addiction, Characteristics and Issues of Internet Addiction. Sigmapress: Seoul", 2015.
- [8] National Information Society Agency, "2014 The survey on internet overdependence", [http://www.nia.or.kr/site/nia\\_kor/ex/bbs/View.do?cbIdx=65914&bcIdx=15445&parentSeq=15445](http://www.nia.or.kr/site/nia_kor/ex/bbs/View.do?cbIdx=65914&bcIdx=15445&parentSeq=15445) 2015.
- [9] National Information Society Agency, "2015 The survey on internet overdependence", [http://www.nia.or.kr/site/nia\\_kor/ex/bbs/View.do?cbIdx=65914&bcIdx=17132&parentSeq=17132](http://www.nia.or.kr/site/nia_kor/ex/bbs/View.do?cbIdx=65914&bcIdx=17132&parentSeq=17132) 2016.
- [10] National Information Society Agency, "2016 The survey on internet overdependence", [http://www.nia.or.kr/site/nia\\_kor/ex/bbs/View.do?cbIdx=65914&bcIdx=18390&parentSeq=18390](http://www.nia.or.kr/site/nia_kor/ex/bbs/View.do?cbIdx=65914&bcIdx=18390&parentSeq=18390) 2017.
- [11] Korean National Statistical Office, "Social survey. Seoul: Korean National Statistical Office", 2013.
- [12] S. H. Lee, "A study on the Policy Implication on the Addiction of Social Media Service User : Focusing on the Proposal of Korean SNS Addiction Index(KSAI)", *Journal of digital convergence*, Vol. 11, No. 1, pp. 255-265, 2013.
- [13] M. K. Cho, "The Relationships among Smartphone Use Motivations, Addiction, and Self-control in Nursing students" *Journal of digital convergence*, Vol. 12, No. 5, pp. 311-323, 2014.



- [14] M. S. Yoon, "Comparing the Mobile-phone Overuse by Gender and School Levels", *Journal of digital convergence*, Vol. 15, No. 1, pp. 1-9, 2017.
- [15] M. S. Suk, Y. G. Yu, "The Effects of Individual, Family, and School Factors on Smart-phone Addiction of Adolescents", *Journal of Youth Welfare*, Vol. 18, No. 1, pp. 53-77, 2016.
- [16] M. Takao, S. Takahashi, M. Kitamura, "Addictive personality and problematic mobile phone use", *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 12, No. 5, pp. 501 - 507, 2009.
- [17] C. H. Liu, S. H. Lin, Y. C. Pan, Y. H. Lin, "Smartphone gaming and frequent use pattern associated with smartphone addiction", *Medicine*, Vo. 95, No. 28, pp. 1-4, 2016.
- [18] Gangbuk I WILL Center, "The survey on smartphone usage and addiction in adolescent" [http://www.gbiwill.or.kr/bbs/board.php?bo\\_table=media\\_kor&wr\\_id=18](http://www.gbiwill.or.kr/bbs/board.php?bo_table=media_kor&wr_id=18) 2012.
- [19] P. Smetaniuk, "A preliminary investigation into the prevalence and prediction of problematic cell phone use", *Journal of Behavioral Addictions*, Vol. 3, No. 1, pp. 41 -53, 2014.
- [20] B. K. Seo, "Adult Internet Addiction and Smartphone Use Characteristics", *The Journal of the Korea Contents Association*, Vol. 14 No. 1, pp. 305-317, 2014.
- [21] K. S. Ko, M. J. Lee, 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, 2016.
- [22] C. Augner, G. W. Hacker, "Associations between problematic mobile phone use and psychological parameters in young adults", *International Journal of Public Health*, Vol. 57, No 2, pp. 437-441, 2012.
- [23] E. Haug, R. P. Castro, M. Kwon, A. Filler, T. Kowatsch, M. P. Schaub, "Smartphone use and smartphone addiction among young people in Switzerland", *Journal of Behavioral Addictions*, Vol. 4, No. 4, pp. 299-307, 2015.
- [24] S. Kang, J. Jung, "Mobile communication for human needs: A comparison of smartphone use between the U.S. and Korea", *Computers in Human Behavior*, Vol. 35, pp. 376-387, 2014.
- [25] P. K. Masur, L. Reinecke, M. Ziegele, O. Quiring, "The interplay of intrinsic need satisfaction and Facebook specific motives in explaining addictive behavior on Facebook", *Computers in Human Behavior*, Vol. 39, pp. 376-386, 2014.
- [26] Y. J. Lee, J. H. Park, "The Effect of Use Motives, Self-Control and Social Withdrawal on Smartphone Addiction" *Journal of digital convergence*, Vol. 12, No. 8, pp. 459-465, 2014.
- [27] M. Bian, L. Leung, "Linking loneliness, shyness, smartphone addiction symptoms, and patterns of smartphone use to social capital", *Social Science Computer Review*, Vol. 33, No. 1, pp. 61-79, 2015.
- [28] G. Y. Lee, "An exploratory study on the effects of internet use on the adaptation process in later life", *Journal of Welfare for the Aged*, Vol. 37, pp. 7-30, 2007.
- [29] I. K. Seo, Y. S. Lee, "Effects of Adolescents' Motivation for Use of Smart Phone on their Addiction to Smart Phone : Control Effect of Social Support", *The Korean Journal of Rehabilitation Psychology*, Vol. 23, No. 4, pp. 857-875, 2016.
- [30] G. W. Shin, D. I. Kim, H. S. Kim, Y. J. Chung "A Study on intervention and solution strategy of smart media addiction, Seoul: NIA", 2012.
- [31] M. H. Jo, J. M. Kim, S. S. Rhu, I. H. Kim, "The Difference of The Self-Regulation and The Usage Motivation between The SNS and The Game Group in The Over usage of Smartphone of Adolescents", *Korean Journal of Youth Studies*, Vol. 24, No. 2, pp. 297-317, 2017.
- [32] D. Kardefelt-Winther, "Problematising excessive online gaming and its psychological predictors", *Computers in Human Behavior*, Vol. 31, pp.

- 118-122, 2014.
- [33] D. M. Shafer, "Investigating suspense as a predictor of enjoyment in sports video games", *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Vol. 58, pp. 272-288, 2014.
- [34] D. J. Kuss, M. D. Griffiths, D. van de Mheer, "Internet addiction in adolescent: prevalence and risk factors", *Computers in Human Behavior*, Vol. 29, pp. 1987-1996, 2013.
- [35] E. J. Oh, S. A. Ahn, "A Study on the Mental Health, Adaptation to College Life, and SNS Addiction Tendency of College Students". *The Journal of Humanities and Social science*, Vol. 8, No. 1, pp. 547-561, 2017.
- [36] F. Y. Hong, D. H. Huang, H. Y. Lin, S. L. Chiu, "Analysis of the psychological traits, Facebook usage, and Facebook addiction model of Taiwanese university students", *Telematics & Informatics*, Vol. 31, pp. 597-606, 2014.
- [37] M. Salehan, A. Negahban, "Social networking on smartphones: when mobile phones become addictive", *Computers in Human Behavior*, Vol. 29, pp. 2632-2639, 2013.
- [38] B. S. Kim, M. H. Kang, "Effect of MMS Addiction on User's Health and Academic Performance in an Era of Convergence", *Journal of Digital Convergence*, Vol. 14, No. 1, pp. 131-139, 2016.
- [39] M. C. Chou, C. H. Liu, "Mobile instant messengers and middle aged and elderly adults in Taiwan: users and gratification", *International Journal of Human-Computer Interaction*, Vol. 32, No. 11, pp. 835-846, 2016.
- [40] L. Leung, "Unwillingness-to-communicate and college students' motives in SMS mobile messaging", *Telematics and Informatics*, Vol. 24, No. 2, pp. 115 - 129, 2007.
- [41] N. Park, K. F. Kee, S. Valenzuela, "Being immersed in social networking environment: Facebook groups, uses and gratifications, and social outcomes", *Cyber Psychology & Behavior*, Vol. 12, No. 6, pp. 729 - 733, 2009.
- [42] J. H. Jin, "Experiences of Smartphone Addiction among University Students", *Journal of digital convergence*, Vol. 15, No. 2, pp. 421-429, 2017.
- [43] R. D. Putnam, "Bowling alone. New York: Simon & Schuster", 2000.
- [44] Y. A. Hwang, K. S. Jung, "Effects of Social Bonding Factors on Youth Smartphone Addiction: Focused on Hirschi's Social Bonding Theory", *Social Work Practice & Research*, Vol. 13, No. 2, pp. 145-178, 2016.
- [45] J. I. Yuh, "The Relationship between Loneliness and Smartphone Addiction Symptoms among Middle School Students: Testing the Mediating Role of Self-Esteem", *Korean Journal of Youth Studies*, Vol. 23, No. 1, pp. 129-152, 2016.
- [46] H. S. Byun, S. Y. Kweon, "The Effect of Elementary School Students' Loneliness on School Life Adaptation: the Mediating Effect of Smartphone Addiction", *The Korean Journal Child Education*, Vol. 23, No. 4, pp. 303-317, 2014.
- [47] H. G. Yu, C. N. Son, "Effects of ACT on Smartphone Addiction Level, Self-Control, and Anxiety of College Students with Smartphone Addiction", *Journal of digital convergence*, Vol. 14, No. 2, pp. 415-426, 2016.
- [48] E. Engelberg, L. Sjoberg, "Internet use, social skills and adjustment", *Cyber Psychology & Behavior*, Vol. 7, pp. 41 - 47, 2004.
- [49] Y. S. Lee, "A Study on Gender Differences in the Smartphone Application Types and Smartphone Addiction". *The Journal of Internet Electronic Commerce Research*, Vol. 15, No. 6, pp. 213-227, 2015.
- [50] J. Y. Kim, H. J. Hwang, "The mediating effects of self-control on the relationship between smartphone addiction and suicidal ideation in adolescents", *Studies on Korean Youth*, Vol. 26, No. 4, pp. 59-84, 2015.

- [51] A. Oulasvirta, T. Rattenbury, L. Ma, E. Raita, "Habits make smartphone use more pervasive", *Personal and Ubiquitous Computing*, Vol. 16, No. 1, pp. 105-114, 2012.
- [52] H. I. Jo, "The Effect of Elementary School Students' Perceived Parenting Attitude and Internet Use Motives on Internet Addiction: Self-Control as a Mediator", *Journal of Adolescent Welfare*, Vol. 13, No. 4, pp. 269-287, 2011.
- [53] O. N. Doorn, "Cyberloafing: A multi-dimensional construct placed in a theoretical framework", Ph. D dissertation, Eindhoven University of Technology, 2017.
- [54] Y. C. Ku, T. H. Chu, C. H. Tseng, "Gratifications for using CMC technologies: a comparison among SNS, IM, and e-mail", *Computers in Human Behavior*, Vol. 29, No. 1, pp. 226 - 234, 2013.
- [55] S. Nambisan, R. A. Baron, "Interactions in virtual customer environments: implications for product support and customer relationship management", *Journal of Interactive Marketing*, Vol. 21, No. 2, pp. 42 - 62, 2007.

배 성 만(Bae, Sung Man)



- 2011년 8월 : 중앙대학교 심리학과 (임상심리, 문학박사)
- 2007년 3월 ~ 2015년 2월 : 일산백병원 임상심리학실 실장
- 2015년 3월 ~ 현재 : 고려사이버대학교 상담심리학과 교수
- E-Mail : spirit73@hanmail.net

고 영 삼(Koh, Young Sam)



- 1998년 2월 : 부산대학교 사회학과 (정보사회학, 사회심리학, 문학박사)
- 2006년 1월 ~ 현재 : 한국정보화진흥원 수석연구원
- 관심분야 : 정보정책, 미래사회, 직업사회학, 정보문화(인터넷중독)
- E-Mail : yeskoh@hanmail.net