

미디어서비스 중독 변인의 종단적 추세변화 연구 - 2000 ~ 2021년 청소년 대상 연구를 중심으로⁺

(A Study on the Longitudinal Trend Changes in Media Service Addiction Variables - Focusing on Adolescents from 2000 to 2021)

배 승 주¹⁾, 이 상 호²⁾*
(SeungJu Bae and SangHo Lee)

요 약 본 연구는 장기적인 관점에서 미디어서비스에 대한 중독이 어떻게 연구되었는지 흐름을 살펴보고, 향후 중독 연구의 기반이 될 수 있는 변인을 확인하였다. 연구자들은 특히 청소년의 미디어 서비스의 중독에 주목하였으며, 미디어 환경변화에 따라 다양한 요인이 복합적으로 작용하는 것을 확인하였다. 중독 변인은 크게 청소년기 속성, 개인 속성, 매체 속성, 미디어 의존 속성 등 4가지 속성으로 귀합되었다. 속성에 귀속되는 중독 변인은 주요 미디어의 영향을 받았으며 4기로 나뉘었다. 연구대상 기간 동안 변인의 빈도는 개인 속성과 관련된 변인이 가장 많았고, 매체 속성, 청소년기 속성, 미디어 의존 속성 순으로 나타났다. 또한 개인 속성 변인은 대상관계 요인에서 점차 개인의 심리적 요인으로 옮겨갔다. 매체 속성의 변인은 새로운 매체 도입과 확산으로 청소년의 중독 현상 연구가 증가하였다. 청소년기 속성과 미디어 의존 속성의 변인에 대하여 청소년의 미디어 이용 동기를 관찰하거나 중독 관련성을 띤 연구가 미약했으며 2020년부터 발표된 논문은 없었다. 미디어서비스 중독 연구는 산업적 측면에서 중요한 가치가 있음에도 불구하고, 그간 사회적 측면이 강조되는 면이 있었으나, 본 연구의 연구결과를 바탕으로 향후 미디어서비스 개선과 이용자의 건전한 몰입의 측면에서 산업적으로 다양하고 구체적인 개별 미디어와 사회·문화적 차이에 따라 비교되는 중독 변인에 대한 후속연구가 기대된다.

핵심주제어: 미디어 서비스, 미디어 산업, 청소년, 중독, 종단적 연구

Abstract This paper is a study to check the flow of how addiction to media services has been studied from a long-term perspective, and to identify variables that can be the basis for future addiction research. Researchers noted the addiction of media services in adolescents in particular, and identified a combination of factors depending on the background of the times. Addiction variables were largely aggregated into four properties: adolescent properties, personal properties, media properties, and media-dependent properties. Addiction variables belonging to the attribute were influenced by major media and divided into four periods. During the study period, the frequency of variables was most related to personal attributes, followed by media attributes, adolescent attributes, and media-dependent attributes. Also Individual attribute variables gradually

* Corresponding Author: leadshow@daum.net

+ 이 논문은 2021년 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 기초연구사업임(NRF-2021-R111A3054903)

Manuscript received September 16, 2021 / revised October

08, 2021 / accepted October 12, 2021

1) 경성대학교 디지털미디어학과, 제1저자

2) 경성대학교 디지털미디어학과, 교신저자

shifted from object-relationship to individual psychological factors. Variants in media attributes were influenced by the introduction and spread of new media. Variations in adolescent and media-dependent attributes have been weak in studies that observe teenagers' motivations for media use or are related to addiction, and no papers have been published since 2020. Although addiction research on media services is important in terms of industry, there has been an emphasis on social aspects, based on the results of this study, we hope to continue to study the variables of service users who can be used in terms of industry.

Keywords: Media Service, Media Industry, Adolescent, Addiction, Longitudinal Study

1. 서 론

본 연구는 2000년부터 2021년에 이르는 장기적인 관점에서 미디어서비스에 대한 중독이 어떻게 연구되었는지 흐름을 살펴보고, 향후 중독 연구의 기반이 될 수 있는 변인을 추출 정리하고자 하였다. 연구자들은 특히 청소년의 미디어서비스의 중독에 주목하였으며, 미디어 환경변화에 따라 다양한 요인이 복합적으로 작용하는 것을 확인하였다. 미디어 이용자의 중독 변인은 산업적 측면에서 서비스의 개선과 이용자의 건전한 몰입에 영향을 주는 것으로 중요한 가치가 있다. 따라서 연구자들은 사회적 측면이 강조된 그간의 연구흐름을 파악하고 향후 산업적 측면의 후속연구를 기대하며 연구를 진행하였다.

급격한 환경변화 속에서 인터넷은 생활 플랫폼으로 진화하고 있다. 건강과 의료 정보 획득에서부터 생필품 구매와 심리적 안정을 얻기 위한 메신저 이용 등 인터넷은 일상 속에 자리 잡고 있다. 팬데믹으로 인한 최근의 비대면 수요는 온라인 교육 서비스 이용과 여가 및 소통 관련 동영상과 메신저 이용을 증가시키고 있다. 개인별 인터넷 이용시간은 주 평균 20.1시간으로 전년대비 2.7시간 늘어났다(과기정통부, 2020). 스마트폰 과의존 위험군은 2020년 기준 23.3%로 전년 대비 3.3% 증가하였고, 유아동(27.3%)보다 청소년층(35.8%)에서 증가율이 월등히 높다(한국지능정보사회진흥원, 2020).

TV에서부터 채팅, 인터넷, 게임, 스마트폰, SNS 등 미디어의 변화에 따른 과다이용과 의존 성향은 청소년의 미디어서비스 이용 문제로 지

적되어왔다(강진숙, 이제영, 2011). 스마트폰이 생활필수품이 되면서 청소년의 문제행동인 사이버 따돌림, 인터넷 도박, 사행성 게임 등의 행위도 증폭되었다. 청소년에게 스마트폰, 인터넷 등 미디어는 도박, 게임, 소셜미디어서비스, 성인물 등을 경험하는 놀이터로서 기능하며 재미, 돈을 버는 도구, 성매매의 공간으로 인식된다(김희성, 2017).

청소년이 경험하는 미디어서비스 중독현상은 다른 연령대에 비해 심각성이 크다. 이는 청소년의 성장발달과 긴밀한 관계에 놓여 있기 때문이다. 청소년은 성인이 되는 이전 단계에서 겪게 되는 신체적 정신적 성숙과정을 지나는 시기로, 사회에서 요구하는 새로운 역할에 직면하여 심리적 갈등과 불안감을 가진다(권혜진, 윤종희, 1993). 또한 청소년은 가치관 형성과 대인관계의 어려움으로 고립감에 쉽게 노출된다. 특히 가족관계와 학교생활의 교우관계에서 비롯되는 스트레스를 해소하고자 하는 과정에서 접근성이 용이한 미디어 중독에 쉽게 빠질 수 있다(유지안, 2020). 그리고 스트레스 해소를 위해 미디어를 소비하지만 중독상태에 이르게 되는 경우에는 낮은 행복감을 겪는다(김경미, 염유식, 2014). 이와 같이 청소년은 세대적 특수성과 매체 특성과의 결합으로 미디어 중독에 쉽게 노출된다. 매체 특성인 익명성, 비대면성, 시공초월성, 전파성, 이중적 자아 공존성 등(Shield, 1992)이 청소년으로 하여금 미디어서비스의 중독적 사용에 영향을 미치기 때문이다. 이는 청소년의 불완전한 발달적 특성을 강화시킬 수 있다(한상철, 2003).

전술한 바와 같이 청소년을 대상으로 한 미디어서비스 중독 연구는 청소년의 불완전한 발달적 특성과 미디어 변화의 환경 요인이 미디어의 중독적 사용을 불러오고 그 결과 통제 불가능성과 의존 성향을 낳는다는 것을 나타내고 있다.

미디어 중독 연구 동향에서 언론학 분야의 미디어 중독 연구를 분석한 강진숙(2011)은 미디어 중독 연구가 스마트폰에 집중된 점을 들어 TV에 대한 관심과 다중매체 이용자에 대한 연구, 그리고 미디어 교육 차원에서 연구의 필요성을 주장하였다. 김수아와 김세은(2012)은 국내 다양한 학제에서 수행된 미디어 중독 연구의 동향 분석으로 미디어 중독을 개념화하고 연구담론과 정책 담론 연계의 필요성을 지적하였다. 또한 이들은 미디어 중독 연구 동향의 초기 연구에서 인터넷 중독을 중심으로 원인과 실태, 중독 과정, 진단 척도, 예방 등을 다루고 있다고 검토하였다. 가장 큰 비중을 차지한 주제는 중독 요인이었다. 미디어 중독 연구의 동향에 대해서는 강진숙(2011), 김수아와 김세은(2012)의 연구 외에 최근의 연구는 발견할 수 없었다.

본 연구는 청소년의 미디어서비스 중독 연구에서 어떤 요인들을 다루었는지에 대한 관심에서 출발하였다. 청소년 관점에서 미디어서비스 중독 변인의 동향을 분석하고 이를 거시적 맥락에서 해석하고자 하였다. 이를 위해 선행연구의 문헌고찰을 바탕으로 청소년의 미디어서비스 중독 요인을 탐색하고, 동향 연구를 통해 함의를 발견하고자 하였다. 연구자들은 2000년 이후 2021년 현재까지 21년간의 주요 미디어 환경변화에 따라 청소년의 미디어서비스 중독 연구 분석을 통해 연구대상과 연도별 추이와 연구 주제의 분류 및 변인의 동향을 살펴보았다.

2. 이론적 고찰

2.1 미디어 중독의 개념과 논의

중독(addiction)은 라틴어 ‘addicere’를 기원으로 ‘탐닉하다’, ‘헌신하다’, ‘팔려가다’의 의미이다(강진숙, 이제영, 2011). 네이버 사전에서 ‘탐닉’

의 뜻은 ‘어떤 일을 몹시 즐겨 온통 마음이 그 일에 쏠리는 것’을 말하며, 또한 ‘약물의 반복 사용으로 의존성이 생겨 약물에 의존하지 않고는 정상적인 생활을 불가능하게 만드는 상태’이다. 또한, ‘헌신하다’와 ‘팔려가다’에서도 자신의 이해관계에 앞서 정신적·육체적으로 자신의 통제력이 발휘되지 못하는 상태이다. 즉, 중독 어원은 육체적·정신적 측면에서 주체보다 더 강력한 힘에 의해 지배되어 기대어 삶을 유지하는 상황으로 풀이된다.

컴퓨터 중독에 관련된 초기 연구는 1989년 Shotton의 저서 「Computer addiction?」에서 발견되지만 컴퓨터 중독이라는 표현을 사용하지는 않았다. 그는 컴퓨터를 인류의 가장 강력한 도구로 묘사하면서 컴퓨터를 이용하여 취미(hobby)활동을 하는 자(devotee 또는 expert)에 대해 ‘의존(computer dependency)’이라는 용어를 썼다. 당시 중독은 마약이나 담배를 강박적으로 이용하는 정신적 질환자에게 적용되던 용어였기 때문에 기술에의 탐닉현상과 구분하고자 했던 것이다.

이 후 ‘인터넷 중독 장애(Internet Addiction Disorder; IAD)’라는 용어는 Goldberg(1996)에 의해 처음 제시되어, 인터넷 중독은 마약과 알코올 중독과 같은 맥락에서 지각, 주의, 사고, 판단에 장애를 발생시키는 것으로 인식되었다. 그는 중독에 대해 강박적 심리적 의존상태로 반복적 이용에 의해 심리적 만족감을 얻게 된다고 기술하였다. Young(1996)도 물질중독으로 접근하였는데 ‘과도한 인터넷 사용(excessive internet use)’을 보완하여 DSM-IV의 ‘충동조절 장애’ 하위항목의 ‘병적도박’ 수준으로 수정하였고, 일상생활에서 내성과 금단현상을 유발하고 장애를 발생시키는 것으로 보았다. 또한 새로운 매체를 과도하게 이용함으로써 기술적 중독현상을 야기하고 이는 인터넷 중독으로 이어진다고 설명하였다. Griffiths(1996)는 인간의 삶과 관련된 모든 영역에서 중독현상이 나타날 수 있다는 연구를 통해 약물 중독과 도박 외에도 과식, 운동, TV시청, 컴퓨터게임 등에서도 중독의 위험이 야기될 수 있다고 보았다. 유사 맥락에서 인터넷을 매개로 한 스마트폰과 소셜미디어의 발

전은 기술적 중독으로 모바일 중독 현상을 낳고 있다. 모바일 중독은 개인의 지속적 휴대전화의 사용으로 인해 통제력을 상실하고 정상적인 생활에 어려움을 겪는 것으로 정의된다(양심영, 박선영, 2005). 이러한 모바일 중독 현상에 대해 박웅기(2003)는 사회적 병리현상으로 보았고 휴대폰 사용이 습관으로 고착되어 사용량을 조절하기 어렵게 되는 것으로 정의하였다.

국내에서 게임중독은 2011년 게임설타운제 법안이 통과되면서 법제화 되었다. 법제화 과정에서 게임 과몰입을 마약, 도박, 음주와 같은 4대 중독 물질로 규정하였다. 이는 인터넷 중독, 게임 중독, 모바일 중독 개념을 구성하는 내성, 금단증상, 의존성, 통제력 상실, 생활 장애 등의 요소들이 마약과 알코올 중독의 개념에서 유래하였기 때문이다. 한편, 게임중독은 게임 장애와 게임 의존이라는 용어가 혼용되고 있는데 이에 대해 조운오(2020)는 게임 중독의 개념 구분이 명확히 이루어지지 않았기 때문이라고 보았다.

이상에서 살펴본 바와 같이, 미디어 중독 개념은 Goldberg(1996)와 Young(1996)의 인터넷 중독 개념에 기초하고 있다. 인터넷에서부터 게임, 모바일에 대한 중독 개념은 장애와 질환이라는 상태에 접근하는 의학적 정의와 개인과 사회에 미치는 부정적 영향의 결과에 치중하는 심리 사회학 관점이 유지되고 있다.

미디어 중독을 연구하는 대상은 TV, 컴퓨터, 인터넷, 휴대폰, 스마트폰과 같은 기기에서 게임, 웹툰, 소셜네트워크서비스 콘텐츠로 전환되는 경향을 볼 수 있다. 미디어서비스 중독은 디지털 테크놀로지의 발전에 따라 미디어 기기에서 콘텐츠로 범위를 확대하는 추세다(김수아, 김세은, 2012). 이는 현대인에게 콘텐츠 소비를 언제 어디서나 이용가능하게 만들어준 스마트폰으로 소비행위가 이루어지는 현상이 반영된 전환이다.

2.2 청소년의 미디어 중독에 대한 논의

우리나라의 청소년기본법(1993년 제정)은 제3조 1항에서 ‘청소년이란 9세 이상 24세 이하’라고 하였고, 청소년보호법(1997년 제정)은 제2조

1항에서 ‘청소년이란 만19세 미만인 사람’을 보호대상으로 보고 있다. 또 아동복지법(1962년 제정) 제3조 1항에서 ‘아동이란 18세 미만’으로 정의하고 있다. 이는 청소년기를 나이로 경계짓기 어렵다는 것을 보여준다. 최상진, 김양하, 황인숙(2004)은 청소년 문제를 ‘부모-자녀 일체’의 사회적 인습과 ‘활동-환경’ 정체의 스마트 효능감 간의 대립으로 보고, ‘어른과 청소년은 나이라는 허울을 벗고’ 진지하게 토론할 것을 주장하였다. 청소년에 대한 이러한 관점은 사회와 문화의 문제가 존속하고 발달 배경에는 ‘그 나름대로의 정당성과 가치가 그 속에 내재되어 있기 때문’이라는 관념적 이해를 바탕으로 한다. 본 연구에서는 청소년을 사회·문화적 관념적 용어로 보고 독립적으로 해석하였다. 따라서 청년, 학생, 소년, 군인 등 세대 중첩이 되는 용어들은 연구범위에서 배제하기로 한다.

미국의 인터넷 중독 연구의 초기에는 알코올 중독과 유사한 정신적 질병으로 간주되며 의사들에 의해 주도되었다. 본격적 연구는 사회과학자의 관심이 증가하면서 시작되었다(송종길, 최용준, 2001)

우리나라의 미디어 중독 연구의 초기에는 주로 10대에 한정하여 인터넷 이용패턴과 이용 동기를 분석하여 중독정도를 측정하였다(송종길, 최용준, 2001). 천정웅(2000)은 청소년의 사이버 일탈의 특성을 밝히고 유형화하였고, 이명수, 오은영, 조선미, 홍만제, 문재석(2001)은 인터넷 중독을 개인의 심리 연관성에 초점을 두었다. 이와 같이 초기 연구에서는 청소년 미디어 중독 연구가 이용 특성을 중심으로 한 이용 동기 분석이었고 심리학자의 중독 원인 연구로 접근하는 양상을 보였다.

이 후 최근까지 청소년의 미디어서비스 중독의 원인과 관련된 연구를 보면, 주로 개인의 심리적 정서(이종하, 유수현, 2012; 송종원, 2014; 황난희, 2020; 한다정, 김빛나, 2020)나 매체 특성(조요한, 고은정, 오준성, 신성만, 2018; 신하나, 정세훈, 2018)을 변인으로 한 중독의 원인을 나타내고 있다. 이는 청소년기의 사회적, 문화적, 심리적 발달과정에서 형성되는 욕구와 관련된 원인이 개인적 심리 요인에 포함되었기 때문

이다. 따라서 청소년의 미디어서비스 중독을 보는 관점은 일반 성인의 미디어 중독 원인, 즉 개인적 심리정서, 매체 특성에 더해 청소년기의 특징, 그리고 미디어 이용동기와 관련된 변인을 포함하여 체계적으로 살펴보아야 할 것이다.

2.3 청소년의 미디어 중독 속성과 변인의 유형화

본 연구에서는 청소년의 미디어 중독의 원인과 관련한 연구를 속성에 따라 변인을 유형화하였다.

첫 번째, 심리적 차원에서 개인의 특질에 주목하고 미디어를 이용하는 개인이 중독에 취약한 특징을 가진다는 견해다. 심리적 변인은 Klein(1935)이 제시한 대상관계이론이 자아기능과 관련되며, Winnicott(1965), Kohut(1971), Mahler(1975)에 의해 발전되었다. Klein(1935)은 인간의 심리적 상태를 편집-분열적 자리와 우울적 자리로 구분하고 여기서 자리는 “대상관계, 방어, 환상, 불안”으로 구조화되는 심리적 공간으로 살아가는 동안 누구든 언제든지 들어갈 수 있는 자리라고 주장하였다. 사회 심리적 변인으로 자기 효능감, 자기 통제력, 부모 관계 등이 있다. 김연화와 정영숙(2005), 이정윤(2005)은 친구, 대인관계, 부모 관계, 가족 요인을 변인으로 연구하여 인터넷 중독과 관련성을 제시하였다. 이는 인구사회학적 요소를 포함한다. Winnicott(1965)은 자기의 발달과 발달 장애는 어머니로부터 제공받는 환경과 유아 간 상호작용으로 설명하면서 중독을 박탈에 대한 퇴행적 반응이라고 보았다. 즉 어머니와의 관계를 복원하려는 노력이 중독을 낳는다는 것이다. 알코올, 마약, 미디어 중독 청소년은 심리적 자기발달 과정의 퇴행 행동에 해당된다(류권옥, 2016). 자기심리학을 제시한 Kohut(1971)은 정신병리는 자기 심리적 구조의 결함과 자기 왜곡에 원인이 있다고 보았으며, 자기의 결함은 유아기의 자기와 자기대상 관계로부터의 장애라고 주장했다. 류권옥(2016)은 엄마와의 공감적 실패 경험을 가진 유아는 성장 후 불완전한 심리적 구조의 대체물로 약물에 의존하게 된다고 보았다. Mahler(1975)

는 미디어 중독 청소년은 위기의 순간에 편안함을 주는 대상을 찾는 방식으로 퇴행한다고 주장하였다. 이러한 병리적 퇴행은 중독자가 한 대상에게만 집중, 의존하면서 자기통제력을 잃게 되는 상태인 것이다. 개인적 속성의 관점에서 심리적 변인은 심리적 구조 결함을 본다. 자기발달의 손상으로 현실 환경의 심리적 공간에 대한 적응 실패를 보여주는지 병리적 퇴행이나 자기왜곡을 살피는 것이다. ‘개인 속성’은 대상관계는 환경에 해당되며, 방어는 자기 상실에 대한 공포에 대해 취하는 태도이므로 개인의 심리에 초점을 두었다. 김설화(2020)는 중학생을 대상으로 자아존중감이 소외에 대한 두려움과 SNS 중독 경향성을 감소시킨다는 연구결과를 제시하였다. 그리고 청소년이 부모나 또래 애착이 안정적이지 않다고 느낄수록 SNS 중독 경향성이 나타났다(한다정, 김빛나, 2020).

두 번째, 미디어 중독이 매체적 특성과 기능적 특성에 있다고 보는 견해이다. Greenfield(1999)는 인터넷 매체의 특성인 강한 친밀감, 가상과 현실과의 경계 상실, 탈억제, 시간개념 및 통제력의 상실 등을 중독의 원인으로 제시했다. Griffiths(1997)도 개인이 인터넷을 이용하는 이유에 대해 인터넷의 가상공간에서는 성, 나이, 인종, 지위 등의 특성이 중요하지 않기 때문이라고 하였다. Young(1996)의 연구에서도 온라인의 특성인 유대감 공유, 안전성, 재탄생, 익명성이 사람들을 중독으로 유도하는 원인으로 나타났다. 도중수(2003)의 연구에서 인터넷 상에서 청소년은 유대감과 사회적 지지를 얻고, 자유롭게 성을 표현하며, 현실에서 충족되지 않은 욕구를 해소하고, 게임을 통해 해방감을 느낀다는 결과를 제시하였다. 그리고 조요한, 고은정, 오준성, 신성만(2018)은 웹툰의 몰입성, 접근성, 상호작용성이 중독가능성에 영향을 미치는 주요 요인이라고 보고하였다. 기능적 특성은 스마트폰의 인터넷과 통신 결합, UI 확장성, 개인 맞춤형 어플리케이션 등의 기능을 갖춘 멀티미디어를 말한다(황하성, 손승혜, 최운정, 2011). 소프트웨어를 포함한 정보기술과의 상호작용은 그 자체로서 만족감을 느끼게 하며 내재적 동기를 부여한다(이승민, 정희경, 2011). 이러한 기능적

특성은 청소년기 추상적 사고 체계 속 창의성과 혁신성에 관련된다. 따라서 청소년은 적극적으로 새로운 기술을 수용하게 된다. 이에 대해 이상호(2013)는 혁신성은 상호작용성에 정의 영향을 준다는 연구결과를 제시하였다. ‘매체 속성’의 관점에서는 인터넷, 온라인, 가상현실의 특성과 기능적 특성을 본다.

세 번째, 청소년기의 세대적 특수성에 기반한 성장발달기 관점이다. 청소년은 성장발달 과정에서 다양한 욕구에 직면하게 된다. 청소년은 지속적 협조관계, 안정된 상태 및 성적 욕구 등의 문화적 발달과정에 놓여 있다. 사회적 발달과정에서는 독립적인 대인관계 형성에 대한 욕구를 가지며, 개인성장에 관련된 도덕성 발달과정 형성의 심리적 특성이 내재된 욕구가 존재한다.(류권옥, 2016). 즉, 청소년기의 다양한 욕구는 관계의 추구로 귀결된다. 대인관계에 어려움을 겪는 청소년기 초기에는 타인을 기쁘게 하면서 인정 받고 싶은 욕구를 충족시킨다. 타인 또는 관습과 같은 외부 요인의 도덕적 기준에 기초하기 때문이다. 이후 청소년기 후기가 되면 외부 기준이 필요 없는 도덕적 기준을 완전히 내면화하게 된다. Kohlberg(1978)는 도덕적 준거를 전인습적, 인습적, 후인습적 3차원으로 구분하고 청소년기를 인습적 단계라고 설명했다. Kohlberg(1978)에 의하면, 도덕적 행동은 타인과 자신의 관계에서 역할에 부응하는 행동을 할 때 성립한다. 이러한 청소년기의 인습적 차원의 도덕적 사고와 현실적 사회의 요구와 기대 역할 간 갈등과 불안은 청소년으로 하여금 미디어에 몰입하게 만든다.

청소년기는 자신이 누구인지 자기 본질에 대해 관심을 가지는 시기로, 자신의 정체성을 정형화하는 시기이다(정옥분, 2006). 가상세계에서 동일 관심사를 공유함으로써 또래친구 또는 타인의 지지를 얻고 자아정체감을 찾으려고 한다(Valkenburg & Peter, 2008). 강민주(2013)는 소셜미디어를 이용하는 10대를 대상으로 한 연구에서 취미와 관심사가 같은 사람들과 관계를 맺는 사람은 상대적으로 자아정체감이 낮다는 결과를 제시하였다. 이외에도 익명의 공간인 미디어의 가상세계에서 정체성을 표현하는 것을 목

적으로 이용한다는 연구도 있다. 구철모 등(2011)은 자신의 정체성 표현에 대한 욕구가 SNS 이용의 동기가 된다는 연구를 제시하였다. 또한, 청소년이 취향, 개인정보 등을 소셜미디어 프로파일에 공개하는 행위는 개인적, 사회적 정체성의 발달에 영향을 미친다는 결과도 보고되었다(Ahn, 2011).

한상철(2003)은 청소년이 미디어 중독에 쉽게 빠지는 이유에 대해 청소년은 자아중심적 사고, 가능성 지향적 사고, 감각 추구 성향(sensation seeking)적 사고에 기인한다고 주장하였다. 그에 의하면, 피아제의 인지발달 이론을 인용하면서 청소년기는 추상적 사고가 가능해짐에 따라 창의력과 문제해결력의 신장을 가져오기도 하지만 자아중심적 사고를 보이기도 한다(Elkind, 1967). 또한 그는 자아중심적 사고는 대인관계에 있어 자신만의 독특한 개성을 강조하고 타인을 청중으로 인지하는 비합리적 지각상태이며, 이는 가상세계에서 자신의 공상과 환상을 확대시킬 가능성이 높다고 하였다. 가능성 지향의 사고는 청소년으로 하여금 상상력을 동원하여 모험적이거나 무모하며 무책임한 행동을 촉발하기도 한다(Sprinthall & Collins, 1995). 감각추구 성향은 위험행동과 충동적 문제행동을 야기시킨다(Arnett, 1988; 한상철, 2001). 청소년기는 특성상 강한 성적 및 공격적 욕구를 가짐에도 따분한 일상과 입시경쟁, 유해환경, 부모의 무관심 또는 과잉 보호로 인해 이를 해소할 기회가 거의 없기 때문에 욕구좌절을 경험하게 된다. 이 경우 청소년은 신체적 정서적 위험을 감수하면서도 감각적 쾌락과 신기성(novelty)을 추구하게 된다는 것이다. 청소년이 자극성, 스피드, 경쟁적인 콘텐츠나 음란물 및 폭력물 등에 탐닉하게 되는 이유이다(한상철, 2003). 이 세 가지 특징을 다음과 같이 요약할 수 있다. 청소년기의 자아중심적 사고는 과장된 자의식과 현실 간 상충하는 내적 갈등을 수반하고, 가능성 지향적 사고는 가능성을 추구하는 능동성과 관련된다. 감각추구성향은 가능성 지향적 사고에 비해 상대적으로 환경에 대해 수동적으로 반응하는 상태라고 볼 수 있다. 관련 연구로는 청소년들의 내현적 자아가 고통 감내력 부족을 유발하여

SNS의 중독 경향을 나타낸다는 연구가 보고되었다(김지민, 황용재, 김창겸, 박은주, 김진욱, 2018). 황난희(2020)는 부모의 심리적 통제가 불안통제감을 저하시켜 청소년의 SNS의 중독에 영향을 미친다는 연구결과를 제시하였다.

또한, 청소년 시기에 정서 경험은 심리적 적응에 중요한 요소이다(변시영, 조한익, 2011). 정서(emotion)는 특정 대상이나 상황의 지각에 따른 생리적 변화를 수반하는 복잡한 상태를 말한다(김경희, 1995). 변시영과 조한익(2011)은 청소년이 지속적 정서경험을 가질 때 인터넷과 휴대폰 중독에 빠지는 경향이 있다는 사실을 제시하였다. 청소년기에는 예민하고 강렬한 정서적 반응을 보이는 과도기적인 불안정한 상태이므로 자신의 정서를 통제하지 못할 경우 심리적 부적응과 문제행동을 유발할 가능성이 있다(이보경, 2004). 청소년의 미디어 중독 원인은 청소년기의 성장발달과정에서 발생하는 다양한 욕구에 직면하여 관계를 충족시키는 과정에서 미디어 중독적 성향을 나타내는 것이다. ‘청소년기 속성’의 관점에서는 현실도피와 정서에 대한 영향을 본다. 청소년기는 심리적 부적응과 충동적 문제행동을 유발할 가능성이므로 미디어를 탐닉할 위험이 있기 때문이다.

네 번째, 과도한 미디어 사용이 개인의 목표달성을 위해 미디어에 의존한다는 관점이다. Ball-Rokeach(1985) 등이 제시한 미디어 의존이론(media system dependency theory)에 의하면, “개인은 사회적 관계 속에서 자신의 목표를 달성하기 위해 미디어에 의존한다”(Ball-Rokeach & DeFleur, 1976; Ball-Rokeach, 1985). 개인의 미디어 의존 정도는 2가지 조건, 즉, 사회 변화와 갈등, 불안정 정도, 그리고 정보원으로서 미디어의 중요성에 따라 의존정도가 달라진다(McQuail & Windahl, 1993). Ball-Rokeach(1998) 등은 개인이 미디어를 이용하는 목적에 따라 ‘사회와 개인에 대한 이해’, ‘적응을 위한 태도와 행동의 결정’, ‘놀이’의 3가지로 유형화하였고, 이를 다시 개인적 차원과 사회적 차원으로 구분하여 6가지 의존유형으로 분류하였다. 첫 번째 정보나 지식의 습득을 목적으로 미디어를 이용하는 ‘이해’ 차원은 사회에서 일어나는

일에 대한 궁금증 해소(사회적 이해)와 사소한 궁금증(개인적 이해)로 구분되며, 두 번째 ‘태도와 행동의 결정’은 인터넷 상에서 물건 구매(행동)와 타인과 대화(상호작용)가 해당되며, 세 번째 ‘오락/휴식’은 누군가와 어울리기 위해 인터넷 이용하는 경우(사회적 놀이)와 심심해서 홀로 이용하는 경우(개인적 놀이)로 구분 제시하였다(DeFleur & Ball-Rokeach, 1989; Loges, 1994; Morton & Duck, 2000). 청소년의 사회적응 과정과 놀이에 따른 미디어 의존 특성을 보인다는 연구는 다른 사람과 이야기를 나누려고 ‘상호작용’하며, 혼자 놀이하는 ‘개인적 놀이’를 할 때 중독에 빠질 가능성이 높다는 사실을 밝히고 있다(주정민, 2006). ‘미디어 의존 속성’ 관점에서는 의존정도와 이용목적을 본다. 미디어 의존정도는 사회변화와 갈등에 의한 불안정 정도와 정보원으로서 중요성이 있고, 미디어 이용목적은 개인적 또는 사회적 궁금증에 대한 이해, 대화와 구매에서 태도와 행동의 결정, 놀이에서 혼자 놀기와 어울리기가 있다. 고은혜, 배상률(2016)은 청소년의 소셜미디어서비스 이용행태 연구에서 사회참여, 관계증진, 편리추구의 목적을 가진다는 연구결과를 제시하였다.

상기의 4 속성은 Table4 와 같이 요약된다.

Table 1 The Attributes of Media Addiction in Adolescents.

Adolescent Attributes	Media Attributes
Personal Attributes	Media-Dependent Attributes

3. 연구방법

본 연구는 청소년이 미디어를 중독적으로 사용하는 것에 대한 국내 연구 동향을 살펴보고 중독의 변인이 어떻게 변화해 왔는지 분석하였다. 연구범위는 변인에 대한 분석을 충족하는 관념적 용어로 청소년을 특정하였다. 아동, 학생, 청년 등 중첩하는 세대의 용어는 사회·문

화적으로 개념이 다르게 쓰이기 때문이다. 이와 같은 이유로 해외 논문은 이론연구에만 인용하였다.

연구대상은 2000~2021년에 한국교육학술정보원에서 제공한 학술논문으로 하였고, 검색어로는 미디어, 중독, 청소년을 복합어로 논문을 표집하였다. 검색어에서 인터넷, 게임, 스마트폰, SNS, 웹툰, TV, 컴퓨터 등 다양한 미디어 용어를 배제한 이유는 각각의 매체연구로 편향될 우려가 있으므로 개별적인 매체에 대한 연구는 후속 연구가 적절할 것이라고 판단하였다.

표집한 논문 134편중에서 학술대회 자료 그리고 도박, 유해사이트 등의 연구를 제외하고 미디어 중독을 다룬 완성도 높은 논문 69편을 추려서 연도별 관심 미디어 추이를 분석하였다. 이 중에서 청소년이 미디어를 의존적, 중독적으로 사용하는 원인과 관련된 논문은 42편이었다. 미디어 중독을 종속변인으로 연구한 33편의 논문만 선별하여 논문에 나타난 변인들을 그룹화하고 4가지 속성으로 분류하였다.

이 연구의 시기별 구분은 소셜미디어서비스 활성화, 모바일 디바이스 활성화, OTT 활성화, 펜데믹 등 주요 미디어 출현과 그에 따른 환경의 특징을 적용하였다.

4. 연구결과

4-1. 연구대상과 연도별 추이

청소년의 미디어서비스 중독 연구는 새로운 미디어의 도입과 보급 확산에 따른 연구 대상의 변화를 보이고 있다. Table2는 초기 청소년의 사이버 일탈에 대한 관심의 시작으로 인터넷, 게임, 스마트폰, 소셜미디어서비스, 스마트 미디어(태블릿PC), 웹툰으로 대상의 이동을 볼 수 있다. 이는 청소년들이 새로운 매체를 과도하게 이용하는 것에 대한 기술적 중독을 우려하는 현상이 반영된 연구 결과라고 볼 수 있다.

Table 2 Research objects & Yearly trends

Year	Research Objects & Quantity	
2000	Cyber Deviance	1
2001	Internet	1
2003	Gaming, Internet	2
2006	Internet	2
2007	Internet	2
2008	Gaming, Internet	2
2010	Internet, Smart phone	2
2011	TV, Internet, Smart phone, Gaming	7
2012	TV, Smart phone, Computer, Gaming, Internet	5
2013	Gaming, Smart phone, SNS	5
2014	Gaming, Smart phone, SNS, Game shutdown	8
2015	Gaming, Smart media, Internet, Media convergence	6
2016	SNS, Smart media, Media	4
2017	Media, Smart phone, Gaming	8
2018	Webtoon, SNS, Smart phone	3
2019	Internet, Smart phone, Gaming	3
2020	Gaming, Smart phone, SNS	5
2021	Gaming, Smart phone	3
	Total	69

2000년부터 2010년까지 10년 동안 12편의 연구가 있었던 것에 비해 2011년에는 7편의 연구가 있었는데 이는 2009년 스마트폰의 출시와 연관이 있다(구현영, 박현숙, 2010). 스마트폰의 영향력은 소셜미디어서비스로 이어지면서 2013년에 소셜네트워킹(social networking, social media)이 새로운 관심 연구 분야로 등장하였고 2014년에는 소셜미디어, 게임, 스마트폰을 대상으로 8편의 연구가 진행되었다. 2018년에는 웹툰을 대상으로 한 중독 관련성에 대한 연구가 시작되었다. 소셜네트워킹을 청소년의 미디어 중독 연구의 대상으로 다룬 배경에는 2010년 스마트폰의 급속한 확대에 의해 트위터와 페이스북 이용자가 급증한 것과 관련이 있다. 웹툰에 대한 관심은 청소년의 생활에 스마트폰이 필수적 매체로 자리 잡으면서 디바이스와 콘텐츠의

융합현상에 따른 연구자의 관심이 나타난 것으로 볼 수 있다.

4-2. 주요 미디어 환경변화에 따른 시기 구분

청소년 미디어서비스 중독 연구에서 나타난 변인의 변화에 영향을 끼치는 주요 미디어 환경의 변화는 Table 3과 같이 4기로 구분하였다.

1기는 2000~2011년이며 소셜네트워크서비스기로 명명하였다. 이 시기의 특징은 1998년의 초고속 인터넷 서비스 개시에 이어 2002년 무선랜 서비스, 2008년 IPTV 서비스와 스마트폰, YouTube, 2010년 태블릿 PC, Tving(OTT) 서비스 등 물리적 미디어 환경의 진화를 들 수 있다. OTT서비스는 방송사가 제공하는 시간과 한정된 공간에서 콘텐츠를 시청하는 것이 아닌 시청자가 원하는 콘텐츠를 선택적으로 시청이 가능한 것을 말하며 미디어 소비행태의 혁신적인 변화를 의미한다. 또한, 2010년은 트위터, 페이스북, 미투데이 등의 소셜네트워크서비스가 현저하게 성장하였는데 이는 스마트폰의 급격한 보급 확대와 무선인터넷의 결합에 따른 것이다. 이러한 미디어 환경은 이후 미디어 중독사용에 직간접 영향을 미쳤다.

2기는 2012~2014년이며 모바일 스마트기로 명명하였다. 스마트폰과 태블릿 PC와 같은 스마트 기기와 모바일 인터넷의 융합에 따른 디바이스와 콘텐츠의 유기적 결합으로 언제 어디서나 이동성과 휴대성의 미디어 환경이 조성되었다(황연희, 김영범, 이상호, 2020). 카카오톡, 인스타그램, 카카오톡스토리 등의 사진기반 SNS 앱 강세와 모바일게임 애니팡과 같은 소셜 게임이 확산된 시기이다. 이외에 2011년 게임셋다운제 법안의 통과를 게임 중독 원인에 대한 연구의 계기로 작용하였다.

3기는 2015~2019년이며 OTT기로 명명하였다. 국내 OTT와 YouTube에 더해 2016년 Netflix의 국내 시장 진출이 이용자들의 VOD시청 및 빈지워칭(binge watching; 콘텐츠 몰아보기)의 이용행태 변화를 추동하였다는 점을 근거로 시기를 구분하였다(한국방송광고진흥공사, 2019).

4기는 2020~2021년이며 팬데믹기로 명명하였

다. 코로나 19 확산에 따라 사회적 거리두기로 비대면이 일상으로 자리 잡으면서 온라인 교육이 급격히 도입되었고 여가를 포함한 생활 전반에 걸친 인터넷 기반의 미디어 이용이 급증하였다.

Table 3 Classification according to changes in the major media environment

Period	Media Service Environment
1. Social Networking Service (2000~2011)	Wireless Lan IPTV, Smart TV Smart phone Tablet PC OTT(Tving), YouTube Program Provider
2. Mobile Smart (2012~2014)	Game-shutdown Law OTT(pooq) service
3. OTT (2015~2019)	OTT(Netflix) OTT(Wave)
4. Pandemic (2020~2021)	COVID 19

시기별 연구 경향은 다음과 같다. 소셜미디어 서비스 활성화 시기(2001~2011)는 주로 인터넷을 대상으로 연구가 이루어진 시기이다. 연구 매체별로 보면, 인터넷 7편, 게임 1편이었다. 인터넷과 함께 게임과 스마트폰의 연구가 시도되었고, 게임에 대한 중독 연구가 시작되었다. 2010년부터는 스마트폰과 관련된 중독 연구가 등장했고 2011년에는 TV 관련 중독 연구가 있었다. 전통적 미디어인 TV와 스마트폰 연구가 함께 이루어지기도 하였는데 이는 TV시청에 스마트폰을 이용하기 때문이다.

모바일 스마트 디바이스 활성화 시기(2012~2014)는 청소년 미디어서비스 중독 관련 연구에 대한 학계의 관심이 다양한 매체로 접근하였다. 게임 4편, SNS 3편, 스마트폰 2편, 인터넷 1편이었다. 게임에 이어 SNS와 관련하여 청소년의 중독적 사용에 대한 연구가 등장하였다. 스마트폰 중독 연구도 계속되었다.

OTT 활성화 시기(2015~2019)는 청소년의 필수매체가 된 스마트폰의 중독적 사용에 대한 연

구가 증가한 시기이다. 스마트폰 4편, SNS 3편, 게임 2편, 인터넷 1편, 웹툰 1편이었다. TV와 스마트폰을 함께 연구한 논문도 있었다. 이 시기의 특징은 인터넷, 게임, SNS, 스마트폰, TV, 웹툰 등 다양한 매체가 연구대상이 되었다.

팬데믹 시기(2020~2021)는 코로나 19로 비대면 생활이 일상화 된 시기이다. SNS와 게임은 각각 3편 이었고 게임과 SNS를 중심으로 한 연구가 있었다. 게임과 스마트폰을 함께 연구한 논문도 있었다.

4-3. 연구 주제의 분류 및 변인 동향

2001~2021년 동안 청소년 미디어서비스 중독 연구에서 나타난 논의를 토대로 중독의 원인을 4 가지로 유형화하였고 변인들을 시기별로 분류하였다. 4개 속성은 ‘청소년기 속성’, ‘개인 속성’, ‘매체 속성’, ‘미디어 의존 속성’이다.

‘청소년기 속성’에 대해서는 피아제의 인지발달이론에 기초한 한상철(2003)의 ‘자아중심적’, ‘가능성 지향적’, ‘감각 추구 성향’ 사고로 청소년의 발달적 특성을 설명하였다. 변인 분석은 관련 정도가 높은 요인을 적용하였다. 또한 청소년의 문화적, 사회적, 도덕성 발달이 청소년기의 미디어 중독 원인을 설명하는 중요 요소라는 점도 함께 살펴보았다. ‘개인 속성’은 Klein(1935)의 인간의 심리적 공간을 구성하고 있는 ‘대상관계’, ‘방어’, ‘환상’, ‘불안’으로 조명된다. 대상관계는 환경에 해당된다. 방어는 자기 상실에 대한 공포에 대해 취하는 태도이므로 개인의 심리에 초점을 두었다. ‘매체 속성’은 매체의 매체적 특성과 기능성의 시각에서 바라보았다. ‘미디어 의존 속성’은 3가지 이용 목적 -이해/인지, 태도/행동의 결정, 오락-과 개인의 불안정 정도 및 정보원으로서 중요성을 조명하였다. 이러한 변인들은 다수의 논문에서 2개 이상의 유형이 복합적으로 나타나는 경우를 보였다. 이러한 변인은 핵심 속성에 분류하였다.

2000~2011년은 소셜네트워크서비스가 활성화된 시기이다.

Table 4 2000~2011 Adolescent Addiction Factors

Attributes (Quantity)	2000~2011
	Factors
A(6)	Impulsivity, Escape from reality, Peer relationship, Pornography & Violence, Emotional experience, Record gaming
I(6)	Melancholy, Social bond, Emotional expressiveness, Socioeconomic characteristics of parents, Communication environment, Demographic factors
M(7)	Anonymity, Interaction, Openness, Mobile service, Multimedia, Interface, Multitasking
MD(3)	Disquiet, Interactivity, Program

*Adolescent:A, Individual:I, Media:M, Media Dependency:MD

유형의 빈도는 ‘매체 속성’(7), ‘청소년기 속성’(6), ‘개인 속성’(6), ‘미디어 의존 속성’(3)으로 나타났다[Table4].

‘청소년기 속성’의 변인은 충동성, 현실도피, 또래관계, 음란물 및 폭력물, 정서경험, 기록형 게임이다. 충동성, 음란물 및 폭력물, 기록형 게임은 청소년기의 감각 추구 성향적 사고와 관련이 있으며, 현실도피는 자아중심적 사고와 관련이 있다. 또래관계는 청소년의 문화적 특성에 속한다.

‘개인 속성’의 변인은 우울, 사회유대, 표현, 부모의 사회경제적 특성, 커뮤니케이션 환경, 인구사회학적 요소이다. 표현, 부모의 사회경제적 특성과 커뮤니케이션 환경, 인구사회학적 요소는 ‘대상관계’에 속하며, 우울과 사회유대는 개인적인 요인으로 ‘방어’에 속한다. 청소년 미디어 중독 원인에서 개인 속성은 개인의 환경과 개인 심리에 초점을 두고 있다. 즉, 청소년의 미디어 중독 원인을 가정환경에 두고 있다는 것을 알 수 있다.

‘매체 속성’ 변인은 익명성, 상호작용성, 개방성, 모바일 서비스, 멀티미디어, 인터페이스, 멀

티태스킹이다.

‘미디어 의존 속성’과 관련한 변인은 교류, 사회적 불안, 프로그램 등이다. 사회적 불안은 이해/인지에 속하고, 교류는 태도/행동의 결정에 속한다. 프로그램은 오락에 속한다. 사회적 불안, 상호작용, 프로그램의 변인은 개인의 환경 불안정 정도와 정보원으로서 중요성에 따라 미디어 중독에 영향을 미친다.

Table 5 2012~2014 Adolescent Addiction Factors

Attribute (Quantity)	2012~2014
	Factors
A(3)	Impulsivity, Peer relationship, Identity.
I(9)	Melancholy, Loneliness, Achievement, Self-control, Self-esteem, Self-efficacy, Self-resilience, Self-expression, Parental relationship
M(1)	Time
MD(4)	Information, Exchange, Relationship, Fun

2012~2014년은 모바일과 스마트디바이스가 활성화된 시기이다. 유형의 빈도에서 ‘개인 속성’(9), ‘미디어 의존 속성’(4), ‘청소년기 속성’(3), ‘매체 속성’(1) 순으로 나타났다[Table5].

‘청소년기 속성’과 관련된 변인은 충동성, 또래집단, 정체성이다. 충동성은 감각추구성향에 속하고, 또래관계는 문화적 특성, 그리고 정체성은 심리적 특성에 속한다.

‘개인 속성’은 우울, 외로움, 성취감, 자기통제 수준, 자존감, 자기효능감, 자아탄력성, 자기표현, 부모관계이다. 앞서 기술한 기준에 따라 개인속성을 분류하면, 자기표현, 부모관계는 ‘대상관계’ 그룹으로 묶였고, 우울, 외로움, 성취감, 자기통제수준, 자존감, 자기효능감, 자아탄력성은 ‘방어’ 그룹으로 묶었다. 이 시기에도 청소년 미디어 중독 원인을 여전히 청소년의 환경과 개인 심리 관점에서 연구가 진행된 것을 알 수 있다. 이전 시기와 비교하면 개인의 심리를 세분

화하고 다양한 측면에서 중독 원인 연구가 진행되었다.

‘매체 속성’의 변인은 시간이다.

‘미디어 의존 속성’에서 변인은 정보, 교류, 관계, 재미이다. 정보는 이해/인지에 속하고, 교류와 관계는 태도/행동에 속한다. 그리고 재미는 오락에 분류된다.

2015~2019년은 OTT활성화 시기이다. 유형의 빈도는 ‘개인 속성’(13), ‘매체 속성’(8), ‘청소년기 속성’(6), ‘미디어 의존 속성’(6) 순이다 [Table6].

‘청소년기 속성’의 변인은 교사 관계, 또래 관계, 인정욕구, 자기중심성, 충동성, 현실도피이다. 교사 및 또래 관계는 문화적 특성에 속하고, 인정 욕구는 사회적 특성, 그리고 충동성은 감각추구성향에 속한다. 현실도피와 자기중심성은 자아중심적 사고에 속한다.

‘개인 속성’ 변인은 우울, 소외, 무력감, 자기통제력, 자아존중감, 자기 효능감, 내현적 자기에, 사회적 위축, 인내력, 부모관계, 어머니의 중독 수준, 가족요인, 인구사회학적 요인이다. 부모관계, 어머니 중독 수준, 가족요인은 ‘대상관계’에 속하고, 우울, 소외, 무력감, 자기통제력, 자아존중감, 자기 효능감, 내현적 자기에, 사회적 위축, 인내력, 인구사회적 요인은 ‘방어’에 속한다. 청소년 미디어 중독 원인을 청소년의 환경과 개인 심리 측면에서 접근하고 있다. 이는 미디어 중독의 원인이 청소년 개인과 부모, 그리고 가정환경에 있다고 보는 것이다. ‘매체 속성’ 변인은 상호작용, 접근성, 몰입성, 디지털 리터러시, 디지털교과서, 이동성, 즉시성, 시간이다. ‘미디어 의존 속성’ 변인은 재미, 보상, 정보, 교류, 긴장해소, 스트레스이다. 재미, 보상은 개인적 놀이에 해당된다.

Table 6 2015~2019 Adolescent Addiction Factors

Attribute (Quantity)	2015~2019
	Factors
A(6)	Teacher relationship, Peer relationship, Need for recognition, Egocentrism, Impulsivity, Escape from reality
I(13)	Melancholy, Alienation, Helplessness, Self-control, Self-esteem, Self-efficacy, Expressive narcissism, Social contraction, Endurance, Parental relationship, Mother addiction level, Family factor, Demographic factors
M(8)	Interaction, Accessibility, Immersive, Digital literacy, Digital textbook, Mobility, Immediacy, Time
MD(6)	Fun, Compensation, Information, Interactivity, Relieve tension, Stress

2020~2021년은 팬데믹 시기이다. 유형의 빈도는 ‘개인 속성’(8), ‘매체 속성’(1)이다[Table7]. ‘청소년기 속성’과 ‘미디어 의존 속성’은 현재까지는 없는 상황이다. 남은 기간 동안 논문이 더 발표되겠지만 2021년도 논문을 수집한 이유는 팬데믹이 미친 영향을 살펴보고자 한 것이다.

‘개인 속성’ 변인은 애착, 소외, 소속감, 불안 통제감, 자아존중감, 부모의 사회경제적 지위, 부모의 통제, 의사소통이다. 전술한 기준에 따라 부모의 사회경제적 지위, 부모의 통제, 커뮤니케이션은 ‘대상관계’에 속하고, 애착, 소외, 소속감, 불안통제감, 자아존중감은 ‘방어’에 속한다. ‘매체 속성’과 관련하여 미디어 사용시간을 변인으로 한 연구가 있었다.

Table 7 2020~2021 Adolescent Addiction Factors

Attribute (Quantity)	2020~2021
	Factors
A(0)	N.A.
I(8)	Attachment, Alienation, Sense of belonging, Anxiety control, Self-esteem, Parental Socioeconomic status, Parental control, Communication
M(1)	Time
MD(0)	N.A.

5. 결론 및 제언

본 연구는 다양한 학제에서 이루어지고 있는 미디어서비스 중독 연구에서 최근 21년간 연구사의 변인이 어떠한 경향을 띠었는지 장기적 관점에서 살펴보았다. 팬데믹 상황과 청소년 스마트폰 과의존 위험군 증가에도 관심을 두었다. 그리고 다양한 미디어서비스의 진화가 시대적 배경으로서 중독의 요인에 복합적으로 작용할 것이라는 점에 주목하였다.

본 연구의 대상인 청소년은 사회·문화적 관념적 용어로 보고 독립적으로 해석하였다. 청소년 미디어서비스 중독에 대한 연구들은 심리학, 문화학, 사회학, 언론학의 접근일 뿐만 아니라, 미디어 변화에 따른 병리현상에 대한 예방과 치료의 측면, 그리고 미디어서비스의 개선이라는 산업적 측면에서도 중요성을 갖는다(김영범, 이상호, 2019).

미디어서비스 중독은 장애와 질환이라는 의학적 정의와 개인과 사회에 미치는 부정적 영향의 결과에 치중하는 심리 사회학 관점이 유지되어 왔다. 미디어서비스 중독 개념은 미디어 진화에 따른 기술적 중독을 매개로 개별 미디어 중독으로 개념이 확장되고 있다. 우리나라의 미디어 중독 연구의 초기에는 10대에 한정하여 이루어졌고 인터넷 이용패턴과 이용동기를 주로 분석하였다. 청소년의 미디어서비스 중독의 원인과 관련하여 개인의 심리적 정서나 매체 특성을 변

인으로 한 연구는 최근까지 이어졌다. 이는 청소년기의 사회적, 문화적, 심리적 발달과정에서 형성되는 욕구와 관련된 변인이 개인적 심리요인에 포함되었기 때문이다.

본 연구의 성과는 첫째, 주요 미디어 변화의 시기별 청소년 미디어서비스 중독의 변인을 정리하고 속성을 발견한 것이다. 요약하면, 청소년 미디어서비스 중독 연구에서 1) 변인은 속성에 따라 분류되고, 2) 변인은 미디어 발전에 영향을 받는다고 볼 수 있으며, 3) 변인에서 청소년기의 특성 연구가 점차 감소하였다는 것이다.

둘째, 청소년 미디어서비스 중독에 영향을 미치는 변인은 개인 속성, 매체 속성, 청소년기 속성, 미디어 의존 속성 등 4 가지로 구분되었다. 개인 속성은 병리적 퇴행이나 자기왜곡을 살피는 것이다. 심리적 공간을 구성하고 있는 ‘대상관계’, ‘방어’, ‘환상’, ‘불안’으로 조명된다. 매체 속성은 매체적 특성과 기능성의 특성을 본다. 인터넷, 온라인, 가상현실의 특성이 적용된다. 청소년기 속성은 현실도피와 정서에 영향을 끼친다. 미디어 의존 속성은 사회변화와 갈등에 의한 불안정 정도와 정보원으로서 중요성에 따른 이해, 적응, 놀이 차원을 본다.

셋째, 청소년 미디어서비스 중독에서 나타난 변인의 속성은 주요 미디어 환경의 변화에 영향을 받았다. 소셜미디어서비스 활성화, 모바일 스마트 디바이스 활성화, OTT 활성화, 펜데믹기 등으로 구분되는 주요 미디어 환경의 4기에 따라 적용빈도가 다르게 나타났다. 2000년에서 2021년까지 21년 동안 청소년의 미디어서비스 중독 연구에서 개인적 요인에 대한 연구가 많았다. 등장한 변인의 빈도를 보면, 개인 속성과 관련된 변인이 가장 많았고 매체 속성, 청소년기 속성, 미디어 의존 속성의 순이다. 속성빈도에서 변화를 보면 개인 속성 변인은 대상관계에서 점차 개인의 심리적 정서로 중독 요인을 발견하려는 시도가 넓혀졌고, 다양한 변인이 연구되었다. 그러나 청소년이 미디어를 중독적으로 사용하는 것에 대한 원인을 밝히는 연구에서 청소년기와 미디어 의존 특성을 고려한 연구는 점차 감소하였다.

본 연구는 기존의 청소년 미디어서비스 중독 연구에서 추출한 변인의 범위에 한정하여 청소년 미디어서비스 중독의 현황을 총체적으로 살펴본 것이다. 본 연구의 성과로 나타난 청소년 미디어서비스 중독의 변인과 속성의 분류, 그리고 미디어 환경변화의 시기 구분은 향후 미디어서비스 중독 연구의 방향을 제시한다는 점에서 함의를 갖는다. 그러나 미디어 각각에 대해 상세한 연구로 다가가지 못한 한계가 있다. 이는 후속연구의 과제가 된다. 특히, 미디어서비스를 주도하는 기업들에게 다양한 미디어서비스 각각의 개선을 위한 방향을 제시하는 연구와 사회·문화의 차이가 배경이 되는 세대별 또는 국가별 비교연구가 후속될 것으로 기대한다.

References

- Ahn, J. (2011). The Effect of Social Networking Sites on Adolescents' Social and Academic Development: Current Theories and Controversies. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 62(8), 1435-1445.
- Arnett, J. (1998). Risk Behavior and Family Role Transition During the Twenties, *Journal of Youth and Adolescence*, 27, 3, 301-320.
- Ball-Rokeach, S. J. (1985). The Origins of Individual Media-system Dependency: A Sociological Framework. *Communication Research*, 12, 485-510.
- Ball-Rokeach, S. J. (1998). The Theory of Media Power and a Theory of Media Use: Different Stories, Question, and Ways of Thinking, *Mass Communication & Society*, 1(1/2), 5-40.
- Ball-Rokeach, S. J. and DeFleur, M. L. (1976). A Dependency Model of Mass Media Effects. *Communication Research*, 3, 3-21.
- Byun, S. Y. and Cho, H. I. (2011). Effect of

A Study on the Longitudinal Trend Changes in Media Service Addiction Variables – Focusing on Adolescents from 2000 to 2021

- Emotional Experience, Emotional Expression, and Motivation on Internet Addiction and Cell Phone Addiction, *Journal of Human Understanding and Counseling*, 32(1), 119-133.
- Cheon, J. W. (2000). A Study on the Characteristics of Youth Deviance in Cyberspace, *Korean Journal of Youth Studies*, 7(2), 97-116.
- Choi, S. C., Kim, Y. H. and Hwang, I. S. (2004). What is Adolescent in Korean Culture?, *The Korean Journal of Culture and Social Issues*, 10, 11-28.
- Cho, Y. H., Ko, E. J., Oh, J. S., and Shin, S. M. (2018). An Overview on the Webtoon Addiction of Adolescent and the Survey on Webtoon Use Status, *Korean Journal of Psychology: Addiction*, 3(1), 19-39.
- Cho, Y. O. (2020). A Study on the Relationship of Game Addition and Adolescents' Delinquent Behaviors in South Korea, *Korean Association of Addiction Crime*, 10(3), 67-81.
- Do, J. S. (2003). Developing Christian Youth Culture in Information Society, *Intelligence and Creation*, 6, 167-189.
- DeFleur, M. L. and Ball-Rokeach, S. J. (1989). *Theories of mass Communication*, White Plains, NY: Longman.
- Elkind, D. (1967). Egocentrism in Adolescence. *Child Development*, 38, 1025-1034.
- Greenfield, D. (1999). *The Nature of Internet Addictions: Psychological Factors in Compulsive Internet Use*. Presentation at the 1999 Meeting of the American Psychological Association. Boston, MA.
- Gwon, H. J. and Youn, J. H. (1993). Mother-Adolescent Communication Patterns and Ego-Identity Development in Adolescent, *Korean Journal of Child Studies*, 14(1), 167-177.
- Goldberg, I. (1996). *Internet Addiction*. Electronic Message Posted to Research Discussion List.
- Griffith, M. (1996). Behavioral Addictions and Issue for Everybody?. *The Journal of Workplace Learning*, 8(3), 12-25.
- Griffith, M. (1997). Does Internet and Computer Addiction Exist? Some Case Evidence. *Paper presented at the 105th American Psychological Association Annual Convention*, Chicago.
- Han, D. J. and Kim, B. N. (2020). The Relationship Between Parent and Peer Attachment on SNS Addiction Proneness among Adolescents: The Mediating Effect of the Fear of Missing Out, *The Korean Journal of School Psychology*, 17(3), 243-261.
- Han, S. C. (2001). An Investigative Study on the Causes and Protection Factors of Hazardous Behavior in Adolescence and Developmental Models, *Korean Journal of Educational Research*, 39(4), 291-312.
- Han, S. C. (2003). The Survey on the Degree of Link with Internet Space and a Internet Addiction Disposition of Adolescents, *The Korean Journal of Culture and Social Issues*, 9(2), 19-39.
- Hwang, H. S., Sohn, S. H. and Choi, Y. J. (2011). Exploring Factors Affecting Smart-Phone Addiction – Characteristics of Users and Functional Attributes, *Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication Studies*, 25(2), 277-313.
- Hwang, N. H. (2020). The Effects of Parental Psychological Control on Adolescents' SNS Addiction Tendency: Mediating Effects of Anxiety Control, *Korean Journal of Cognitive Behavior Therapy and Counseling*, 2(1), 45-57.
- Hwang, Y. H., Kim, Y. B., and Lee, S. H. (2020). Effects of Real Name Using on SNS User's Behavior and Continuous Use

- Intention, *Journal of the Korea Industrial Information Systems Research*, 25(3), 83-97.
- Joo, C. M. (2006). A Study on the Relationship Between Patterns of Internet Dependency and Internet Addiction, *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, 50(3), 476-503.
- Ko, E. H. and Bai, S. Y. (2016). The Exploration of Factors Influencing Youth's Social Media Addiction : Focusing on SNS Usage Patterns & Parental Mediation Types, *Korean Journal of Youth Studies*, 23(6), 451-472.
- Kohut, H. (1971). *The Analysis of the Self* New York: International Universities Press.
- Kim, H. S. (2017). The Prospects of Internet Addiction for Children and Adolescents and the Role of Mental Health Social Worker, *Proceedings of Korea Academy Of Mental Health Social Work*, May, 271-299.
- Koo, H. Y. and Park, H. S. (2010). Factors Influencing Cell Phone Addiction in Adolescents, *Journal of Korean Academy of Child Health Nursing*, 16(1), 56-65.
- Kim, J. M., Hwang, Y. J., Kim, C. G., Park, E. J. and Kim, J. O. (2018). The Effect of Implicit Narcissism in Adolescents on SNS Addiction Tendency: Mediating Effect of Lack of Pain Tolerance, *Journal of Future Oriented Youth Society*, 15(4), 21-41.
- Kim, Y. B., and Lee, S. H. (2019). Adolescents' Self-control and Big Five Personality Types Affecting Maladaptive and Adaptive Computer Game Use State, *Journal of the Korea Industrial Information Systems Research*, 24(4), 65-77.
- Kang, J. S. (2011). Issues and Suggestion on Media Addiction Research A Meta-analysis of Scholarly Papers Theme and Methodology. *Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication Studies*, 25(4), 7-38.
- Kang, J. S. and Lee, J. Y. (2011). Q Methodological Research of Cause and Prevention of Youth TV addiction: Focusing on subjective case of Media education experts and teachers, *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, 55(1), 79-108.
- Kim, K. M. and Youm, Y. S. (2014). Korean students smartphone usage and happiness : A gender approach to the moderating effect of parent relationship, *Information Society & Media*, 15(3), 31-56.
- Kohlberg, L. (1978). Revision in the Theory and Practice of Moral Development, *New Directions for Child Development*, 2, 83-88.
- Klein, M. (1935). A Contribution to the psychogenesis of manic-depressive states, *International Journal of Psychoanalysis*, 16, 145-174.
- Kang, M. J. (2013). Identity and Intimacy of Adolescents and Young Adults: Differences based on the Use of the Social Media, *Korean Journal of Youth Studies*, 20(6), 1-28.
- Kim, S. A. and Kim, S. E. (2012). A Meta-analysis of research Trend on Media Addiction in Korea, *Media, Gender & Culture*, 23, 5-45.
- Kim, S. H. (2020). Mediating Effects of Self-esteem in the Relationship between Fear of Missing Out in Middle School Students and Their Social Media Proneness, *Korean Journal of Youth Studies*, 27(11), 173-199.
- Lee, J. H. and You, S. H. (2012). A Study on Effects of Adolescents E-Media Use that Influence Their Healthy School Life: Focused on Moderated Effect of Parents Positive Communication and Healthy Ego, *Journal of Social Science*, 14, 61-88.
- Lee, M. S., Oh, E. Y., Cho, S. M., Hong, M. J., and Moon, J. S. (2001). An Assessment

A Study on the Longitudinal Trend Changes in Media Service Addiction Variables – Focusing on Adolescents from 2000 to 2021

- of Adolescent Internet Addiction Problems Related to Depression Social Anxiety and Peer Relationship, *Journal of The Korean Neuropsychiatric Association*, 40(4), 616-626.
- Lee, S. H. and Ko, A. R. (2013). A Study on the Factors Influencing the Social Media Addiction with Special Reference to Perception and Flow of Facebook User, *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, 57(6), 176-210.
- Lee, S. M. and Jung, H. K. (2011). Factors Influencing the Purchase Intention of Mobile Phones, *Journal of The Korea Contents Association*, 11(9), 293-301.
- Loges, W. E. (1994). Canaries in the Coal Mine: Perceptions of Threat and Media System Dependency Relationship, *Communication Research*, 21(1), 5-21.
- McQuail, D. and Windahl, S. (1993). *Communication Models for the Study of Masscommunication* (2nd). London.
- Mahler, M. S., Fred, P. and Bergman, A. (1975). *The Psychological Birth of the Khuman Infant*. New York: Basic Books.
- Ministry of Science of ICT. (2020). Survey on the Internet Usage 2020.
- Morton, T. A. and Duck, J. M. (2000). Social Identity and Media Dependency in the Gay Community: The Prediction of Safe Sex Attitude. *Communication Research*, 37(4), 438-460.
- National Information Society Agency. (2020). *The Survey on Smartphone Overdependence 2020*.
- Park, W. K. (2003). The Mobile Phone Addiction among Korean College Students, *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, 47(2), 250-281.
- Ryu, K. O. (2016). Understanding Media Addicted Youth: Focusing on the correlation of the Enneagram psychodynamic temperament, *Enneagram Psychological Dynamic Study*. 3(1), 119-142.
- Shin, H. N. and Jeong, S. H. (2018). The Predictors of Children and Adolescents Smartphone Addiction, *Journal of Cybercommunication Academic Society*, 35(3), 5-50.
- Song, J. G. and Choi, Y. J. (2001). Investigating Korean College Students' Internet Use Patterns and Motivations, and Exploring Vulnerability of Internet Dependency. *Korean Journal of Communication and Information*, 16, 71-107.
- Song, J. W. (2014). Study on the Application Smartphone Addiction Rescue Program Through Internet Game Addiction Rescue Program, *The Association of Korea Counseling Psychology Education Welfare*, 1(1), 25-38.
- Shotton, M. A. (1989). *Computer Addiction?*, Taylor & Francis, London.
- Sprinthall, N. A. and Collins, W. A. (1995). *Adolescent Psychology: A Developmental view*. McGraw-Hill, Inc.
- Shield, R. (1992). *The Individual, Consumption, Cultures and the Fate of Community, Life style shopping*, Routledge.
- Valkenburg, P. M. and Peter, J. (2008). Adolescents' Identity Experiments on the Internet: Consequences for Social Competence and Self-Concept Unity. *Communication Research*, 35(2), 208-231.
- Winnicott, D. (1965). *The Maturation Processes and The Facilitating Environment*, New York: International Universities Press.
- Yu, J. A. (2020). An Analysis of Research on Youth Drug Addiction and Gambling addiction : A Review of Korean Journal Articles from 2009 to 2018, *The Journal of Future Education*, 1(1), 29-48.
- Young, K. S. (1996). Internet addiction :The

Emergence of a New Clinical Disorder.
Cyber Psychology and Behavior, 1, 237-244.
Yang, S. Y. and Park, Y. S. (2005). A
Prediction Model of Cellular Phone
Addiction Tendency among Adolescents.
*Journal of the Korean Home Economics
Association*, 43(4), 1-16.



배 승 주 (SeungJu Bae)

- 정회원
- 부산대학교 예술학 석사
- 부산대학교 예술학 박사
- 경성대학교 디지털미디어학과
외래교수

• 관심분야 : 예술경영, 문화콘텐츠, 미디어 등



이 상 호 (SangHo Lee)

- 정회원
- 고려대학교 경제학 학사
- Aalto University 경영학 석사
- 서울과학종합대학원 경영학 박사
- 경성대학교 디지털미디어학과 교수

• 관심분야 : 미디어, 혁신, IPTV, OTT 등