

대학생의 스마트폰 중독유형에 따른 온-오프라인  
대인관계성향

On-off line interpersonal relationship among subgroups of  
College students Smartphone Addiction

신 용 민·이 봉 건

청주의료원 정신건강의학과 임상심리사·충북대학교 심리학과 교수

**Shin, Yongmin·Lee, Bongkeon**

Clinical Psychologist, Neuropsychiatry, Cheong-Ju Medical Center·Professor,  
Psychology, Chungbuk National University

## 대학생의 스마트폰 중독유형에 따른 온-오프라인 대인관계성향

On-off line interpersonal relationship among subgroups of  
College students Smartphone Addiction

신 용 민\*1)·이 봉 건\*\*2)

Shin, Yongmin\*·Lee, Bongkeon\*\*

### 국 문 요 약

본 연구는 스마트폰 중독 유형을 구분하고 각 유형 간에 온-오프라인 대인관계성향의 차이를 알아보고자 하였다. 충청북도 및 경상남도의 4년제 종합대학교에 재학 중인 대학생 477명(남 200명, 여 277명)을 대상으로 스마트폰 사용동기 척도, 성인 스마트폰 중독 척도, 대인관계성향 척도를 사용하여 설문조사를 실시하였다. 스마트폰 중독유형을 나누기 위해 스마트폰 중독 점수에 따라 중독 집단(고위험 사용자군+잠재적 사용자군), 비중독 집단(일반적 사용자군)으로 나누고 중독 집단을 스마트폰 사용동기 7개 요인을 변인으로 군집분석을 실시하여 3개의 군집으로 분류하였다. 연구결과는 다음과 같다. 첫째, 스마트폰 중독 집단과 비중독 집단에서 온-오프라인 대인관계성향의 차이를 알아보기 위해 차이검증을 실시한 결과 스마트폰 중독 집단은 오프라인에서 동정-수용적, 사교-우호적인 요인이 높았고 온라인에서 경쟁-공격적, 반항-불신적 요인이 높게 나타났다. 스마트폰 비중독 집단은 오프라인에서 지배-우월적, 독립-책임적, 동정-수용적, 사교-우호적, 과시-자기도취적 요인이 높게 나타났고 온라인에서 반항-불신적 요인이 높게 나타났다. 둘째, 스마트폰 중독에 대한 하위유형 분류를 위해 스마트폰 사용 동기에 따라 군집분석을 실시하여 개인적 즐거움을 추구, 게임을 사용, 이용편리를 도모하는 집단을 현실회피 및 감각 추구형, 타인과의 관계를 중시하는 집단을 대인관계지향형, 모든 사용동기가 높고 특별한 목적 없이 습관적으로 스마트폰을 사용하는 집단을 현실대체 만족 추구형으로 분류 하였다. 셋째, 스마트폰

1) 청주의료원 정신건강의학과 임상심리사

2) 충북대학교 심리학과 교수, 교신저자

중독 집단의 하위유형에서 온-오프라인 대인관계성향의 차이를 알아보기 위해 변량분석을 실시한 결과 3개 군집은 온라인에서 경쟁-공격적, 과시-자기도취적, 반항-불신적인 대인관계성향을 나타냈다. 이 연구결과는 스마트폰의 사용이 많은 대학생을 대상으로 스마트폰 중독 집단을 나누고 온-오프라인 대인관계 성향의 차이를 탐색하여 스마트폰 중독의 예방 및 개입에 기초자료를 제공하였다는 데 의의가 있다. 끝으로 본 연구의 제한점과 후속 연구를 위한 제언을 논의하였다.

**주제어:** 스마트폰 중독, 스마트폰 사용동기, 대인관계성향

## I. 서론

인터넷의 보급은 인간의 생활에 편리함과 더불어 많은 변화를 가져다주었고, 이후 스마트폰과 같은 스마트 기기들의 보급으로 인해 인간은 더욱 편리해진 생활을 누리고 있다. 스마트폰은 개인화되어 있는 기기로 뛰어난 휴대성과 이동성으로 인해 삶에서 차지하는 부분이 증가하고 있으며 장소와 시간에 구애받지 않고 인터넷 공간으로의 접근이 용이해 정보의 획득이 편리해졌다. 방송통신위원회에서는 2013년 1월 유무선 통신서비스 가입자 통계를 자료를 발표하였는데 이동전화 가입자 수는 약 5300만 명, 그 중 스마트폰 사용자 수는 3300만 명으로 추산하였다. 또한 스마트워치, 태블릿 PC, PDA 등 새로운 스마트 기기들의 계속된 출시, 몇 시간 사이 쏟아져 나오는 수백 개의 어플리케이션, 점점 더 빠른 속도와 편리성의 추구로 인해 앞으로 계속해서 스마트 기기의 사용은 증가할 것이라고 예상해 볼 수 있다.

스마트폰 사용에 있어 순기능만 있는 것은 아니다. 스마트폰 과다 사용으로 인해 여러 가지 문제들이 발생하였는데 손목터널증후군, 거북목증후군 등 신체적 문제, 과도한 요금으로 인한 경제적 문제, 불안, 우울, 금단, 강박증상 등과 같은 정신 병리적 문제, 일상의 업무 및 학업 부적응 문제, 언어파괴의 문제, 법적문제 등(Thomé, Härenstam, & Hagberg, 2011)의 관련 사회적 문제들이 대두된 것이다. 또한 스마트폰 중독은 인터넷 중독과 함께 아동부터 성인까지 전 연령화로 일반화되어 심각성을 나타내고 있다(이형초, 2013).

방송통신위원회와 한국정보화진흥원(2012)은 만 12~59세의 스마트폰 이용자 4000명을 대상으로 스마트폰 이용 실태 조사 결과를 발표했는데, 전체 스마트폰 중독률은 8.4%로 나타났다. 청소년은 11%, 성인은 7.9%가 중독적으로 스마트폰을 사용하는 것으로 나타났다. 응답자 중 스마트폰 이용자 77.4%가 '특별한 이유가 없어도 스마트폰을 자주 확인한다'고 답해 2011년 조사보다 높아진 비율을 나타냈다. 스마트폰이 제공하는 다양한 기능으로 인해

계속 손에서 놓을 수 없는 증상이 심화되어 불필요한 과다사용, 사용절제의 어려움, 스마트폰이 손에 없으면 불안함을 느끼고, 학업 및 대인관계를 제대로 수행할 수 없을 정도로 일상생활에서 심각한 장애를 겪는 등(한국정보화진흥원, 2012) 강박적으로 사용하는 이들이 증가하고 있다. 또한 일부 젊은 세대는 대화를 하는 것보다 메신저를 활용해 채팅을 하는 것을 더 편하게 생각하는 경향마저 보이고 있다(서지혜, 2012; Hong, Chiu, & Huang, 2012). 이처럼 스마트폰 사용으로 인한 문제들이 점차 발생하고 있다.

대부분의 연구들이 스마트폰 중독을 하나의 심리적 특성으로 보고 접근하고 있으나 최근 Young(2000), Suler(2004)등 많은 연구자들은 인터넷 중독을 포함한 사이버공간 중독은 범주가 광범위하고 하위유형에 따라 뚜렷한 차이가 있을 것이라고 주장하고 있다. 스마트폰 이용에 관한 한국정보화진흥원(2012)의 최근 조사에 따르면, 연령대별로 10대는 게임이나 엔터테인먼트 기능, 20대는 커뮤니케이션 기능, 30대는 동영상, 오디오 등과 같은 모바일 학습 콘텐츠, 40~50대는 라디오 청취나 TV 시청 활동을 타 연령층에 비해서 더 많이 이용하고 있었다. 이렇듯 다기능매체인 스마트폰의 사용은 연령에 따라 다르게 나타나며, 20대의 경우에는 대인관계를 목적으로 스마트폰을 활용하고 있음을 알 수 있다.

현시대는 스마트기기의 발달로 인해 직접 만나 대화를 하던 면대면 커뮤니케이션에서 메신저, SNS 등을 이용해 가상공간에서도 오프라인상에서나 가능했던 대인관계의 경험을 가능하도록 만들어주고 있다. 이러한 온라인 대인관계가 최근에는 주로 스마트폰을 통해 이루어지고 있으며 이로 인해 문제점이 발생하고 있기 때문에 스마트폰 중독과 대인관계에 관련된 연구가 필요성을 가진다. 또한 대학생 집단에서 더욱 스마트폰 사용이 빈번하기 때문에 이에 대한 연구가 필요하다.

스마트폰 중독에 관한 연구는 유형별로 분류하여 바라볼 필요성이 있는데, 스마트폰은 다기능매체로써 중독의 범주가 광범위하고 유형에 따라 각 특성들에 뚜렷한 차이를 나타낼 것이기 때문이다. 각각의 스마트폰 사용형태나, 의존도 등에 따라 받는 영향도 달라질 것이고, 그에 따른 대인관계 성향이나 정서적인 부분의 조절과 표현에도 영향을 미칠 것이기 때문에 이에 대한 분류가 필요하다. 선행연구에서 휴대전화 이용동기 자체는 실제 사용정도 및 이용행위와 밀접한 관계가 있고 휴대전화 사용에 중요한 원인을 제공하는데 이는 휴대전화 사용동기가 중독적 사용을 예측하는데 중요한 지표임을 시사하는 것이다(이인희, 2001). 특히 사용동기에서 사회성 기술이 부족하고 사회생활에서 자신감이 부족한 사람들은 채팅을 사용하는 것이 가장 많은 비율을 차지하며(Griffiths, 1999), 특별한 목적 없이 습관적으로 사용할수록, 오락적 동기가 높을수록 휴대전화 중독 정도가 높은 것으로 나타났다(한승수, 오경수, 2006).

온라인 대인관계에 몰두하는 것에 대한 성격 특성 연구를 살펴보면 오프라인 대인관계에 몰두하는 대학생보다 온라인 대인관계에 몰두하는 대학생은 수줍음이 높은 것으로 나타났고, 또 다른 연구에서는 다른사람과의 대인관계에 대한 스트레스와 불안 등은 오프라인보다 온라인이 덜하기 때문에 온라인상의 대인관계에 빠져든다고 하였다(Kalkan, 2012; Ward, Tracey, 2004). 현재 스마트폰 중독과 관련한 대인관계 연구는 적은 편으로 유사한 중독 특성을 지닌 인터넷 중독과 관련한 연구를 살펴보면 인터넷 중독 청소년들이 온라인 상황에서 보다 적극적이고 긍정적인 대인관계 성향을 보이는 것으로 나타났다. 그래서 온라인 대인관계를 선호하여 오프라인 대인관계가 줄어드는 문제가 나타날 수 있고, 오프라인 대인관계에 부정적이 되며 온라인 대인관계에 매달리게 되는 악순환이 계속된다(손경문, 2013).

최근에는 인터넷사용은 문제가 없지만 스마트폰을 중독적으로 사용하는 사람이 성인의 경우 58%, 청소년은 80%로 스마트폰이 인터넷을 대체하여 사용되고 있고 더 나아가 문제적 사용을 나타낼 수 있는 높은 경향성을 나타내고 있다는 연구도 있다(김동일 외, 2012). 젊은 세대에게 스마트폰은 자기표현의 욕구를 충족시키고, 개성을 표현하며 또래들 간의 소통으로 활용되는 등 생활에 중요한 역할을 하고 있다. 스마트폰 사용이 증가됨에 따라 중독 숫자는 점점 늘어나고 있고 뿐만 아니라 심각성도 날로 더해지고 있다. 그럼에도 불구하고 스마트폰 사용으로 인한 생활의 많은 편리함이 문제점을 충분히 보상하고 이미 생활의 필수품으로써의 가치가 높기 때문에 알코올 중독, 약물 중독 등의 물질 중독들이나 다른 정신 병리에 비해 스마트폰 중독의 위험성에 대한 이해가 부족한 실정이다. 따라서 스마트폰 중독의 심각성에 대해 인식하고 이에 대한 연구가 진행될 필요가 있다.

이에 본 연구는 스마트폰을 커뮤니케이션 기능으로 주로 사용하는 대학생 집단을 대상으로 스마트폰 중독유형에 따라 집단을 구분하여 온-오프라인 대인관계성향에 어떠한 차이를 나타내는지 알아보고자 하였다. 우선 스마트폰 중독 척도 점수 구분에 따라 고위험 사용자군과 잠재적 위험 사용자군은 스마트폰 중독 집단, 일반 사용자군은 스마트폰 비중독 집단에 포함되었다. 다음으로 스마트폰 사용동기에 따라 K-means 군집화 방법을 통해 스마트폰 중독 집단을 현실회피 및 감각 추구형, 대인관계지향형, 현실대체 만족 추구형으로 분류하였다. 현실회피 및 감각 추구형은 오락 및 여가, 기능성 및 이용편리성 변인이 상대적으로 높고, 관계유지 변인이 가장 낮은 집단이다. 대인관계지향형은 관계유지 변인이 상대적으로 높고, 오락 및 여가, 기능성 및 이용편리성 변인이 가장 낮은 집단이다. 현실대체 만족 추구형은 전반적으로 모든 유형에서 높게 나타나는 집단이다. 따라서 스마트폰을 주로 사용하는 대학생 집단을 대상으로 중독 정도와 사용유형에 따라 집단을 세분화하여 온-오프라인의 대인관계 성향의 차이를 살펴보고자 한다.

본 연구를 통해 대학생의 스마트폰 중독 성향에 대한 이해를 돕고, 스마트폰 중독의 예방 및 개입에 도움이 되는 기초자료를 마련하고자 한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 인터넷 중독 및 스마트폰 중독

중독은 습관적으로 특정 활동을 하거나 물질을 사용하고, 일반적이지 않은 개인의 육체적, 사회적, 정신적, 금전적 안녕에 치명적인 결과를 가져오는 것을 말한다(Young, 2011). 일반적으로 중독은 심리적, 물질적 특성을 모두 명시하고 있다(Teesson, Hall, Proudfoot, & Degenhardt, 2012).

최근 중독 관련 전문가들 사이에는 중독을 특정한 물질에 의존하는 물질중독(substance addiction)과 특정행위나 활동에 의존하는 행위중독(behavioral addiction)으로 나누는 경향이 있다. Griffiths(1999)는 인간과 기계의 상호작용을 포함하는 행동적 중독을 기술 중독(technological addictions)이라 정의하고 다음과 같은 특징을 지닌다고 설명하였다. 기존의 알코올, 약물중독과 마찬가지로 의존, 내성, 금단 등의 증상이 반복적이고 만성화되어 기분 변화 및 일상생활의 문제로 대인관계, 신체적, 심리적, 직업적 활동에 부정적인 영향을 미치고 더 나아가 추후에 재발할 수 있는 핵심 요소를 가지고 있다고 하였다. 따라서 스마트폰과 같은 매체는 행위에 해당되어 기술 중독에 해당되고 스마트폰과 관련된 것으로는 컴퓨터와 인터넷 그리고 휴대폰 등을 들 수 있다. 중독을 물질중독과 행위중독 두 가지로 나누고 있지만 물질중독과 행위중독은 유사한 점이 많다. 물질중독과 행위중독은 공통된 뇌회로가 관여하며, 해당 행위를 하기 전에 신체적 및 정서적 각성이 유발되는 시기가 있고, 행위 중에는 쾌락이나 안심을 느끼며, 행위 후에는 각성이 급격하게 감소하고 후회와 죄책감이 뒤따라 나오는 유사한 일련의 단계를 거친다. 그리고 내성과 금단증상이 발달할 수 있으며, 충동성이 발달의 초기 단계에 중요하게 작용하고 강박성이 행동의 유지에 핵심적으로 관여하는 등 유사하다는 지적이다(Young, 2000; Hollander & Allen, 2006).

인터넷 중독이라는 개념은 Goldberg가 1996년 처음 언급하였고 Young이 새로운 중독 장애의 일종으로 분류하였다. Young(1996)에 의하면 인터넷 중독이란 “인터넷 사용에 의존하는 사람들이 중독적 행동양상을 보이는 것으로 인터넷 사용이 병리적 도박이나 섭식장애, 알코올 중독 등의 다른 중독들과 비슷한 양상으로 학문적, 사회적, 재정적, 직업적 생활에

부정적 영향을 미치는 것이다”라고 정의하였다.

인터넷은 가상의 공간으로 가상의 사회적 관계에 중독이 되면 낮은 자존감을 극복하기 위한 수단으로서 사용하게 되고 문제가 있다는 것을 부정하며 더욱 사회적으로 고립되어 인터넷에 몰두하고 중독에 빠지는 악순환을 반복하게 된다(Young, 2000).

최근 임상적 연구에서 인터넷 중독은 미국뿐만 아니라 중국, 한국, 대만 등의 국가적 문제이고, 정부는 인터넷 중독이 심각한 공중보건 문제를 일으키기 때문에 이를 중재하기 위해서 노력하고 있다(Carrie, 2012; Young, 2011). 많은 심리학자들은 물리적 성분 이외의 것에도 중독될 수 있다는 점을 인정하고 있고, 강박적 도박, 만성적 과식, 성적 강박증, 지나친 텔레비전 시청 등과 같은 습관에서도 ‘중독성 행위’가 보편적으로 나타난다는 점을 강조하고 있다. 행동-지향적 중독(behavior-oriented addiction)의 경우, 어떤 일에 빠져든 사람은 자신이 ‘하고’ 있는 것, 그리고 그것을 할 때 경험하는 ‘느낌’에 중독된다. 바로 이점이 인터넷 중독에도 마찬가지로 적용된다(Young, 2011).

스마트폰은 모바일 업계에서 정확히 정해진 정의는 없으나 일반적 정의로 ‘기존의 전통적 휴대전화 기능에 보다 향상된 기능을 제공하는 제품’으로 ‘PC와 같은 운영체제(OS) 및 웹과 위치추적 시스템을 탑재하여 다양한 어플리케이션을 동작시킬 수 있는 제품’으로 정의내릴 수 있다(제갈병직, 2010).

한국정보화진흥원(2011)은 일반 PC와 같이 고기능의 범용 운영체제(OS)를 탑재하여 다양한 모바일 앱(MobileApp)을 자유롭게 설치 동작시킬 수 있는 고기능 휴대폰으로 ‘손 안의 PC’라고 하였다. 따라서 스마트폰은 PC와 같은 운영체제를 가지고 다양한 어플리케이션을 동작하며, 기존의 휴대폰 기능뿐만 아니라 무선랜(Wi-Fi)이나 4G(4세대), 5G(5세대) 이동 통신망을 이용해 언제 어디서든 인터넷에 접속할 수 있는 기기라고 정의할 수 있다.

스마트폰의 일반화는 그리 오래되지 않았기 때문에 스마트폰 중독에 대한 정확한 정의가 되어 있지 않다. 하지만 스마트폰은 언제 어디서든지 인터넷, 게임, 사용하고자 하는 어플리케이션 등에 쉽게 접근할 수 있으므로 스마트폰 중독은 기존의 인터넷 중독의 특성에 편리성 증대, 접근성 증대, 사용자 중심의 다양한 앱 활용 가능, 새로운 콘텐츠별 중독 가능성을 가지고 있다고 볼 수 있다(한국정보화진흥원, 2011). 이에 스마트폰 중독은 휴대폰 중독, 인터넷 중독의 맥락을 같이한다고 볼 수 있다(강희양, 박창호 2012). 박용민(2011)은 스마트폰 중독을 스마트폰에 지나치게 몰입한 나머지 스스로를 제어할 수 없는 상태에 이른 것이라고 정의하였고, 강희양, 박창호(2012)는 스마트폰의 과도한 몰입으로 인하여 생기는 초조, 불안과 같은 일상생활에서의 장애라고 정의하였다. 이와 같이 학자에 따라 다양한 정의가 이루어지고 있으며 용어 역시 스마트폰 중독, 문제적 사용, 과다사용, 중독적 사용 등이 혼용

되고 있는 실정이다. 이런 맥락에서 볼 때 본 연구에서는 스마트폰에 과도한 몰입으로 인하여 생기는 초조, 불안과 같은 일상생활에서의 장애를 스마트폰 중독으로 정의하였다.

최근 한국청소년정책연구원(2013)에서 남녀 고등학생 3000명을 대상으로 실시한 연구에 따르면 스마트폰 중독 고위험군은 7.6%, 잠재적 위험군은 27.6%로 전체응답자의 35.2%가 중독위험에 노출되어 있는 것으로 나타났는데 이는 행정안전부에서 2012년에 실시한 연구의 18.4%보다 배 이상 증가한 것을 알 수 있다. 스마트폰은 휴대성과 편리성, 항상 새롭게 업데이트 되는 앱 등의 심리적 접근성, 물리적 접근성, 내용의 자극성을 모두 갖추고 있고 사용하는 것 자체를 나쁜 행동으로 간주하지 않기 때문에 높은 중독위험성을 나타낸다고 볼 수 있다. 또한 스마트폰은 언제 어디서든지 인터넷, 게임, 사용하고자 하는 어플리케이션 등에 쉽게 접근 할 수 있으므로 스마트폰 중독은 기존의 인터넷 중독의 특성에 편리성 증대, 접근성 증대, 사용자 중심의 다양한 앱 활용 가능, 새로운 콘텐츠별 중독 가능성을 가지고 있다고 볼 수 있다(한국정보화진흥원, 2011). 따라서 스마트폰은 인터넷, 휴대폰과는 차이성을 가지고 있는데 그 차이점은 다음과 같다. 첫째, 편리성을 들 수 있다. 스마트폰은 통화기능 뿐만 아니라 인터넷을 보다 쉽게 접근할 수 있는 모바일 인터넷 기기인 트위터, 페이스북 등 소셜네트워크를 쉽게 사용할 수 있다(한국정보화진흥원, 2011). 둘째, 멀티태스킹이 가능하다. 스마트폰은 전화기, 카메라, PMP, 전자사전, DMB, MP3, USB, 게임기, 네비게이션 등의 복합적인 기능을 제공하고, 이 프로그램들을 동시에 사용가능하다. 셋째, 개인화되어있는 기기이다. 기존의 휴대폰 사용자들이 설치된 소프트웨어만을 사용하던 수동적인 모습이었다면 스마트폰 사용자들은 앱스토어에서 제공되는 수많은 어플리케이션 중에서 자신의 취향에 따라 선택적으로 어플리케이션을 구성한다(이형초, 2013). 또한 스마트폰 중독은 인터넷 중독과 다른 특성을 지니는데 인터넷 중독의 경우 하위 부류로 게임 중독, 채팅 중독, 음란물 중독 등으로 나뉘지만, 스마트폰 중독은 거기에 덧붙여 SNS 중독, 앱 중독 등 새로운 중독 콘텐츠 카테고리를 만들어 낼 수 있다는 것이다(한국정보화진흥원, 2011).

## 2. 인터넷 중독 및 스마트폰 중독의 유형별 분류

스마트폰 중독에 관한 연구는 저조한 상태로 하위집단을 분류한 연구들은 해외연구에서는 찾아보기 힘들고 국내연구에서도 드물다. 이에 반해 최근 인터넷 중독 관련 연구들은 인터넷 중독적 사용자들을 몇 개의 집단으로 분류하여 중독의 하위 유형을 관찰하는데 초점을 두고 있는데 이것은 인터넷이라는 매체의 특성이 복잡적이고 광범위하여 하나의 영역에서 포괄적 설명이 다소 어렵기 때문이다. 연구자들이 분류하고 있는 몇 가지 차원은 다음과



같다.

Young(2000)은 인터넷 중독을 다양한 종류의 행동, 충동조절의 문제를 포괄하고 있음을 설명하면서 인터넷 중독의 하위유형으로 사이버 섹스 중독(cybersexual addiction), 사이버 관계 중독(cyber-relationship addiction), 충동적 인터넷 사용(net compulsions), 정보 과부하(information overload), 컴퓨터 중독(computer addiction)의 다섯 가지로 제시하고 있다.

Suler(1996)는 가상현실에서의 중독을 일반적인 두 가지 범주인 사회적 유형과 비사회적 유형으로 나누어진다고 하였다. 사회적 유형(Social type)의 사람들은 다른 사람들과 의사소통, 사회적인 자극에 몰입하고, 그 외에는 관심이 없으며, 대인관계적인 것에 대한 욕구가 강한 사람들이다. 비사회적 유형(Nonsocial type)의 사람들은 사회적 작용에는 관심이 없고 게임, 일, 정보 수집 또는 인터넷서핑 등에 관심이 있고 대인관계적인 욕구는 강하지 않은 사람들이다. 즉 사회적 유형이 인정, 소속, 사랑 받고자 하는 것이 근본적인 욕구이자 주된 목적인 집단이라면, 비사회적 유형은 게임, 일, 정보 수집, 흥미로운 것을 찾아다니는 것이 근본적인 욕구이자 주된 목적인 집단이다. Suler는 많은 인터넷 중독자들이 사회적 유형을 나타낼 것이고 비사회적 유형의 사람들도 대인관계 욕구가 깊게 묻혀있을 것이라고 하였다.

국내의 스마트폰 중독의 유형별 분류를 살펴본 선행연구는 소수의 연구가 진행되었다(서지혜, 2012; 신영미, 2012; 이선중, 2013; 이유진, 2013). 선행연구에서는 스마트폰 이용 동기가 우울보다 스마트폰 중독에 더 큰 영향을 미치는 것으로 나타났고, 이것은 스마트폰 중독을 유발하는 스마트폰만의 매체 특성이 존재함을 나타낸다고 하였다(서지혜, 2012). 또한 스마트폰 이용동기와 이용정도가 과다사용에 영향을 주는 것으로 나타났고(신영미, 2012), 스마트폰 이용동기 중 오락 및 여가, 과시 및 유행, 관계유지 동기가 스마트폰 중독에 영향을 미치는 위험요인으로 나타났다(이선중, 2013). 스마트폰 의존에 관한 변인으로 '이해/인지', '태도/행동', '오락/휴식' 유형을 적용하여 '사회적 이해', '개인적 이해', '행동', '상호작용', '사회적 놀이', '개인적 놀이' 6가지 유형을 측정하였고 '개인적 이해' 유형이 스마트폰 중독과 관련 있는 것으로 나타났다(이유진, 2013).

스마트폰과 유사한 인터넷 중독 유형을 분류한 국내 연구를 살펴보면 다음과 같다. 대인관계 집단과 비대인관계 집단을 나누어 자존감, 우울, 외로움, 공격성을 살펴보았고(김종범, 한종철, 2001), 성인을 대상으로 인터넷 과다사용의 하위유형을 인터넷 쇼핑 과다사용집단, 사이버관계 과다사용집단, 정보검색 과다사용집단으로 나누었다(문나영, 2007). 또한 청소년 인터넷 중독 집단을 크게 인터넷 사용 정도, 인터넷 사용 영역, 인터넷 사용 유형에 따라 나누고 대인관계 효능감, 사회적 지지를 살펴보았다(전성경, 2004). 성영신(1999)은 컴퓨터를 사용하는 행동을 크게 정보 지향적 행동, 활동 지향적 행동, 인간관계 지향적 행동으로 구분

하였다. 정보 지향적 행동은 컴퓨터를 사용해서 새로운 지식, 정보를 다루는 것으로 정보의 수집 및 처리, 저장, 전달, 학습 등에 관한 행동이다. 활동 지향적 행동은 컴퓨터 사용행동 그 자체를 즐기고, 어떤 외부적인 결과와 상관없이 컴퓨터 사용자체가 목표인 행동이며 인간관계 지향적 행동은 컴퓨터를 사용하는 행동이 다른 사람과의 대인관계를 염두에 두고서 이루어지는 행동으로 보았다.

성영신(1999)에 의하면 정보 지향적인 컴퓨터 사용행동은 정보환경에 대한 이해의 욕구와 정보창조력, 성취 욕구에 의해서 유발될 수 있는 행동이라고 하였고, 활동 지향적 컴퓨터 사용행동은 자율욕구 및 성취욕구, 지배욕구, 놀이욕구 등에 의해서 유발되며, 인간관계 지향적 컴퓨터 사용행동은 친화욕구, 지배와 통제욕구, 자기표현욕구에 의해 유발된다고 보았다. 컴퓨터 사용 행동은 구체적인 활동이 본질적으로 지향하는 목표에 따라 세 가지로 나누어질 수 있지만, 실제로는 개인이 어떤 목적을 가지고 컴퓨터를 사용하고 있는가에 따라서 행동의 지향점이 달라진다고 보았다. 이렇듯 인터넷 중독 및 스마트폰 중독 유형을 구분하고자 여러 연구들이 진행되고 있다.

### 3. 스마트폰 중독과 대인관계

인간은 생애의 전 과정을 타인과의 관계 속에서 지내며, 타인과의 의사소통과 상호이해, 협동관계가 개인의 일생에서 중요한 역할을 한다. 대인관계는 F. Heider에 의해 연구되어졌고, 개인의 삶에 많은 영향을 미치는 중요한 변인이며 인간행위의 대부분은 이러한 상호작용을 바탕으로 한 대인 관계적 행동이다(안범희, 1984). 따라서 대인관계란 타인을 대하는 개개인의 보편성이고 심리적 지향성이며 개인의 내적 성격과 외적 행동 간의 관계이다(Heider, 1964). 대인관계성향이라는 개념은 1950년대 이후에 와서야 심리학의 연구주제가 되면서 심리학자들의 다양한 이론적 접근이 시도되었다(김순혜, 김정원, 2004). 인간은 사회 속에서 타인과 상호작용을 하며 살아가는 존재이기 때문에 사람과의 관계 속에서 일어나는 대인 간 문제에 따라 여러 가지 심리적 부적응, 행동장애, 정신건강 등의 문제가 생길 수 있다. 이러한 대인관계와 정신건강과의 연관성이 제기되면서 인간의 적응에 대인관계가 차지하는 중요성이 강조되었다(이경희, 2011).

스마트폰 사용은 메신저, SNS 등을 통해 실시간 커뮤니케이션을 활발하게 하여 과거보다 더 다양한 사람들과 네트워크를 형성하고 대인관계도 향상되는 등의 이점이 있다. 하지만 그에 따른 부작용도 발생하고 있다. 사생활 노출, 개인정보 유출, 악플러, SNS 왕따 등의 사회적 문제와 더불어 상황이나 시간에 상관없이 혼자 있는 것을 선호하는 등의 실제 사회

참여와 학업성취도 감소 및 전반적인 대인관계에 문제들이 발생하는 경향이 나타났다(Kuss & Griffiths, 2011).

대인관계성향이 개인의 사회적응에 어떤 영향을 미치는지에 대한 연구들이 많지 않으나 선행연구들을 살펴보면 안범희(1984)는 일반적으로 사교적이고 독립적인 성향은 사회적 적응에 도움이 되고, 경쟁적·과시적·자기도취적 성향은 사회적 적응에 부정적 영향을 미친다고 하였다. 이경희(2011)는 대학생들은 타인들과의 만족스럽고 효과적인 대인관계의 경험을 통하여 보다 풍부하고, 보다 완성된 인간으로 발달할 수 있다고 하였다. 하지만 이러한 연구들은 일상에서의 대인관계성향에 대해 살펴본 것이다.

현재 스마트폰 중독과 관련한 대인관계 연구는 적은 편이다. 유사한 중독 특성을 지닌 인터넷 중독과 관련한 연구를 살펴보면 대인관계에 대한 문제들이 존재하였는데, 인터넷 중독 청소년의 특징 중 하나로 원만하지 못한 대인관계를 들고 있다(Kalkan, 2012). 인터넷을 중독적 채팅으로 사용하는 청소년은 현실 대인관계가 과도하게 주도적이거나, 상대방에 대한 지나친 배려 혹은 지나치게 참견하는 등의 부적응적인 대인관계의 문제로 어려움을 가진다. Suler(2004)는 온라인 생활과 오프라인 생활이 분리되기 때문에 문제가 발생하고 이 둘이 통합될 때 건강한 생활이 된다고 하였다. 온라인 대인관계를 선호하는 대학생의 경우에는 전반적으로 대학생활 능력이 저조하였고, 친밀한 대인관계 형성을 어려워하며 사회적 유대관계가 약하다고 하였다. 또한 국내연구에서는 온라인 상황이 오프라인 상황보다 대인관계 성향에 있어서 더욱 긍정적인 성향이 나타나며 이에 온라인 대인관계를 선호하고 오프라인 대인관계를 기피하는 악순환이 계속된다고 보았다(손경문, 2013).

가상공간에서 타인과 관계를 맺고 대화를 한다는 것은 실제생활에서 부족한 대인관계를 나타내는 사람에게는 매우 매력적인 것이며, 중독에 빠질 수 있는 유인자극이 된다. 따라서 스마트폰이 보다 개인화, 일반화되어 카카오톡, 페이스북 등의 실시간 커뮤니케이션이 발달하고, 타인과의 지속적인 소통을 원하는 사용자일수록 스마트폰의 사용이 더 증가하게 된다(한국정보화진흥원, 2012). 이에 스마트폰의 지나친 사용은 일상생활의 대부분을 지배하여 가족과의 대화시간을 줄이거나 관계를 소원하게 하며 학교생활은 물론 대인관계에까지 지장을 주어 생활에 부정적 영향을 미칠 수 있고 중독의 위험을 더욱 증가시킬 수 있다(김수기, 김채환, 2013).

### III. 연구방법

## 1. 연구대상

본 연구는 충청북도, 경상남도에 위치한 4년제 종합대학교 두 곳에서 남녀 재학생 500명을 대상으로 설문을 실시하였다. 이 중 불성실하거나 응답이 누락된 문항이 있는 23부를 제외한 총 477부(남자 200부, 여자 277부)가 분석에 사용되었다.

연구 대상자들의 스마트폰 사용에 대한 일반적인 실태를 알아보기 위하여 연구대상자와 스마트폰 사용에 관련된 일반적인 사항을 질문하여 그 결과를 정리하였다. 성별 분포를 살펴보면 남자는 41.9%(200명)을 차지하였고, 여성은 58.1%(277명)로 나타났다. 평균연령은 만 20.34세이며, 하루 평균 스마트폰 사용 시간은 2시간에서 3시간 사이가 23.7%(113명)로 가장 많았고, 3시간에서 4시간 사이가 21.0%(100명)으로 그 다음으로 많은 빈도를 차지하였다. 또한 가장 많은 사용 시간인 7시간 이상도 10.7%(51명)로 많은 비중을 차지하였다.

## 2. 연구절차

2013년 10월 1일부터 2013년 10월 18일까지 약 3주에 걸쳐 4년제 종합대학교인 충청북도의 C대학과 경상남도의 C대학에 재학 중인 대학생 500명을 대상으로 실시되었다. 연구는 연구자가 참여자들에게 설문지에 대한 설명을 한 후 동의서에 서명을 받아 설문을 실시하고, 설문지 다 끝나면 수거하는 방식으로 진행되었다. 본 연구의 검사는 자기보고식 검사로 이루어졌으며 설문 응답하는 시간은 약 20분 정도가 소요되었다.

## 3. 측정도구

### 1) 스마트폰 사용동기 척도

스마트폰 이용자들의 매체 이용동기를 조사하기 위해 양일영, 이수영(2011)의 스마트폰 이용동기 측정 도구를 26문항으로 재구성한 척도를 사용하였다(신영미, 2012). 5점 평정척도로 구성되어 있으며 하위요인은 정보획득(3문항), 오락 및 여가(3문항), 서비스 통합성(2문항), 즉시성(5문항), 기능성 및 이용편리성(6문항), 과시 및 유행(5문항), 관계유지(2문항)로 구성된다. 문항의 예로 정보획득은 '나는 쇼핑 중 제품 리뷰, 가격을 비교해 보는 등 가능해서 스마트폰을 즐겨 사용한다' 오락 및 여가는 '나는 무료한(자투리) 시간을 보내는데 유용

하기 때문에 스마트폰을 사용한다’, 서비스 통합성은 ‘나는 어플, 위젯으로 원하는 기능 마음껏 추가할 수 있어서 스마트폰을 사용한다’, 즉시성은 ‘나는 이메일이나 업무자료를 바로 확인할 수 있어서 스마트폰을 사용한다’, 기능성 및 이용편리성은 ‘나는 SNS(Social Networking Service)사용이 용이해서 스마트폰을 사용한다’, 과시 및 유행은 ‘나는 시대에 뒤처지지 않으려고 스마트폰을 사용한다’, 관계유지는 ‘나는 다양한 사람들과 사귄 수 있기 때문에 스마트폰을 사용한다’ 등이 있다. 신영미(2012)의 연구에서 전체 신뢰도 Cronbach  $\alpha$ 는 .88로 나타났다. 본 연구결과에서 나타난 검사도구의 전체 신뢰도 Cronbach  $\alpha$ 는 .85로 나타났다.

## 2) 성인 스마트폰 중독 자가진단 척도

스마트폰 중독을 측정하기 위해 한국정보화진흥원(2011)에서 개발한 성인 스마트폰 중독 자가진단 척도(Smartphone Addiction Proneness Scale for Adult : Self-report)를 사용하였다. 성인 스마트폰 중독 자가진단 척도는 일상생활장애(5문항), 가상세계지향(2문항), 금단(4문항), 내성(4문항) 4요인을 측정하는 총 15문항으로 구성되어 있으며 4점 Likert형 평정척도로, 점수가 높을수록 스마트폰 중독경향이 높은 것을 의미한다. 15~39점은 일반적 사용자, 40~43점은 잠재적 위험 사용자, 44~60점은 고위험 사용자로 분류한다. 문항의 예로 일상생활장애는 ‘스마트폰의 지나친 사용으로 학교성적이나 업무능률이 떨어진다’, ‘수시로 스마트폰을 사용하다가 지적을 받은 적이 있다’ 등이 있다. 가상세계지향은 ‘스마트폰을 사용하지 못하면 온 세상을 잃을 것 같은 생각이 든다’, ‘가족이나 친구들과 함께 있는 것보다 스마트폰을 사용하고 있는 것이 더 즐겁다’가 있다. 금단에는 ‘스마트폰이 없어도 불안하지 않다’, ‘스마트폰을 사용할 수 없게 된다면 견디기 힘들 것이다’ 등이 속한다. 내성에는 ‘스마트폰 사용에 많은 시간을 보내지 않는다’, ‘스마트폰 사용에 많은 시간을 보내는 것이 습관화되었다’ 등의 문항이 포함된다. 한국정보화진흥원(2011)의 연구에서 전체 신뢰도 Cronbach  $\alpha$ 는 .81로 나타났다. 본 연구결과에서 나타난 검사도구의 전체 신뢰도 Cronbach  $\alpha$ 는 .76으로 나타났다.

## 3) 대인관계성향 척도

대인관계성향을 측정하기 위한 척도로는 Leary(1957)의 대인관계 행동 차원모형과 Krech(1962) 등이 밝힌 대인적 반응특성을 참조하여 안범희(1984)가 재구성한 ‘대인관계성향

검사'를 수정한 척도를 사용하였다(한승주, 2005). 이 검사는 대인관계 성향의 각 차원들을 자세히 다루고 있고, 대인관계 성향을 단일요인이 아닌 다양한 요인으로 구분해 주는 장점이 있다. 이 측정도구는 대인관계 상황에서 역할 성향, 사회적 관계 성향, 표현 성향으로 구분하였다. 이를 다시 하위요인으로 역할 성향은 지배적-우월적, 독립적-책임적의 2개의 하위요인으로, 사회적 관계 성향은 동정적-수용적, 사교적-우호적의 2개의 하위요인으로, 표현 성향은 경쟁적-공격적, 과시적-자기도취적, 반항적-불신적의 3개 하위요인으로 총 7개의 차원으로 나누었다. 질문지는 총 48문항으로 구성되어있고 각 문항의 응답 방식은 5점 Likert 형 척도를 사용하여 '전혀 그렇지 않다'에 1점, '드물게 그렇다'에 2점, '때때로 그렇다'에 3점, '자주 그렇다'에 4점, '항상 그렇다'에 5점을 주었다. 문항의 예로 역할성향에서 지배적-우월적 문항은 '내가 이야기 하면 상대방이 기분 나빠하는 경우가 종종 있다', 독립적-책임적 문항은 '남의 일에 간섭하지 않고, 남의 눈치를 보지도 않는다' 등이 있다. 사회적 관계 성향에서 동정적-수용적 문항은 '남의 입장이나 처지를 잘 이해해 주는 편이다', 사교적-우호적 문항은 '여러 사람과 같이 어울리기를 잘한다' 등이 속한다. 표현성향에서 경쟁적-공격적 문항은 '경기나 게임에서는 내기를 해야만 신이 난다', 과시적-자기도취적 문항은 '친구들은 나를 부러워하는 눈치다', 반항적-불신적 문항은 '나에게 호의적으로 대하는 사람을 경계하는 편이다' 등이 포함된다. 총 응답 값의 범위는 48점 이상 240점 이하이다. 한승주(2005)의 연구에서 대인관계성향을 온라인, 오프라인으로 구분하여 측정하였는데 검사도구의 신뢰도 Cronbach  $\alpha$ 는 오프라인 대인관계성향은 .89이고, 온라인 대인관계성향이 .90이며 두 척도를 합한 대인관계성향 전체 신뢰도 Cronbach  $\alpha$ 는 .94로 나타났다.

본 연구결과에서 나타난 검사도구의 신뢰도 Cronbach  $\alpha$ 는 오프라인의 대인관계성향이 .85이고, 온라인 대인관계성향이 .86이며, 두 척도를 합한 대인관계성향 전체 신뢰도는 .92로 나타났다. 대인관계 상황에서 어떤 역할을 맡으며 사회적 관계는 어떠한고 상대방에게 취하는 태도는 어떻게 표현 되는가로 구분하여 점수가 높아질수록 해당 요인의 성향이 강한 것이며, 점수가 낮을수록 해당 요인의 성향이 덜한 것을 의미한다.

#### 4) 분석방법

본 연구에서는 수집된 자료를 분석하기 위해 SPSS 19.0 통계 프로그램을 사용하여 다음과 같이 분석하였다.

스마트폰 사용 유형에 따라 집단을 구분하기 위해 K-means 군집 분석을 사용하였고, 스마트폰 중독 유형에 따른 온-오프라인 대인관계성향, 사용 유형 집단 간 대인관계성향의 차이를

알아보기 위해 t검증(t-test)을 실시하였다. 이에 본 연구는 스마트폰 중독 여부만으로 집단을 구분하거나 스마트폰 사용동기만으로 집단을 구분한 기존의 연구들과 달리 중독 여부에 따라 스마트폰 중독 집단과 비중독 집단으로 나누고, 다시 중독 집단을 사용동기에 따라 세 가지 유형으로 구분하여 온-오프라인 대인관계성향에 어떠한 차이를 나타내는지 알아보고자 한다. 우선 스마트폰 중독 척도 점수의 구분에 따라 고위험 사용자군과 잠재적 위험 사용자군은 스마트폰 중독 집단에 포함하고, 일반 사용자군은 스마트폰 비중독 집단에 포함하였다. 다음으로 스마트폰 사용동기에 따라 군집 분석하여 스마트폰 중독 집단을 현실회피 및 감각 추구형, 대인관계지향형, 현실대체 만족 추구형으로 분류하였다. 현실회피 및 감각 추구형은 오락 및 여가, 기능성 및 이용편리성 변인이 상대적으로 높고, 관계유지 변인이 가장 낮은 집단이다. 대인관계지향형은 관계유지 변인이 상대적으로 높고, 오락 및 여가, 기능성 및 이용편리성 변인이 가장 낮은 집단이다. 현실대체 만족 추구형은 전반적으로 모든 유형에서 높게 나타나는 집단이다. 이에 스마트폰을 주로 사용하는 대학생 집단을 대상으로 중독 정도와 사용유형에 따라 집단을 세분화하여 온-오프라인의 대인관계 성향의 차이를 살펴보고자 한다.

## IV. 연구결과

### 1. 스마트폰 중독집단의 오프라인 대인관계성향과 온라인 대인관계성향 차이

본 연구는 스마트폰 중독 척도에서 중독 수준에 따라 고위험 사용자군, 잠재적 위험 사용자군, 일반 사용자군으로 나누어 고위험 사용자군, 잠재적 위험 사용자군을 중독 집단, 일반 사용자군을 비중독 집단으로 구분하였다.

<표 1> 스마트폰 중독 집단과 스마트폰 비중독 집단의 구분

	중독집단				비중독집단	
	고위험군(N=42)		잠재적위험군(N=84)		일반사용자군(N=351)	
	M	SD	M	SD	M	SD
스마트폰 중독점수	46.52	3.13	41.26	1.12	31.79	5.65

<표 1>에 제시된 스마트폰 중독군별 비율을 살펴보면 중독 집단은 고위험군 8.8%(42명), 잠재적위험군 17.6%(84명)로 총 26.4%(126명)이고, 비중독 집단은 일반사용자군 73.6%(351명)으로 나타났다.

<표 2>에 제시된 스마트폰 중독 집단의 오프라인 대인관계성향과 온라인 대인관계성향에 차이를 알아보기 위해 t검증을 실시하였다. 그 결과 스마트폰 중독 집단의 오프라인 대인관계성향과 온라인 대인관계성향은 동정-수용적( $t = 4.63, p < .001$ ), 사교-우호적( $t = 2.16, p < .05$ ) 요인은 온라인에 비하여 오프라인이 유의미하게 점수가 높았고, 경쟁-공격적( $t = -2.25, p < .05$ ), 반항-불신적( $t = -5.34, p < .001$ ) 요인은 오프라인에 비해 온라인이 유의미하게 점수가 높은 것으로 나타났다. 그러나 지배-우월적, 독립-책임적, 과시-자기도취적 요인은 차이를 나타내지 않았다.

즉, 스마트폰 중독 집단의 경우 온라인 상황보다 오프라인 상황에서 더 동정적-수용적, 사교적-우호적인 대인관계성향을 나타내고, 오프라인 상황보다 온라인 상황에서 경쟁적-공격적이고, 반항적-불신적인 대인관계성향을 나타낸다고 해석할 수 있다.

<표 2.> 스마트폰 중독 집단의 오프라인 대인관계성향과 온라인 대인관계성향의 차이 (n=126)

영역	변인	대인관계성향		t	P
		오프라인 M(SD)	온라인 M(SD)		
역할성향	지배-우월적	16.05(2.89)	15.88(2.88)	1.10	.272
	독립-책임적	23.56(3.20)	23.28(3.20)	1.87	.065
사회관계성향	동정-수용적	24.36(3.37)	23.40(3.03)	4.63	.000***
	사교-우호적	20.56(3.14)	20.10(3.14)	2.16	.033*
표현성향	경쟁-공격적	19.98(3.32)	20.29(3.24)	-2.25	.026*
	과시-자기도취적	20.43(3.29)	20.50(3.27)	-.45	.651
	반항-불신적	18.19(3.56)	19.01(3.55)	-5.34	.000***

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

## 2. 스마트폰 비중독 집단의 오프라인 대인관계성향과 온라인 대인관계성향의 차이

본 연구에서는 스마트폰 비중독 집단의 오프라인 대인관계성향과 온라인 대인관계성향에



차이가 나타나는지 알아보기 위해 t검증을 실시하였고 결과는 <표 3>에 제시하였다.

<표 3> 스마트폰 비중독 집단의 오프라인 대인관계성향과 온라인 대인관계성향의 차이 (n=351)

영역	변인	대인관계성향		t	P
		오프라인	온라인		
		M(SD)	M(SD)		
역할성향	지배-우월적	15.88(3.12)	15.51(3.14)	3.90	.000***
	독립-책임적	24.09(3.30)	23.63(3.44)	4.55	.000***
사회관계성향	동정-수용적	24.11(3.49)	23.01(3.56)	7.93	.000***
	사교-우호적	19.77(3.51)	19.15(3.58)	5.08	.000***
	경쟁-공격적	19.52(3.91)	19.43(4.10)	.92	.356
표현성향	과시-자기도취적	20.03(3.76)	19.49(3.70)	4.54	.000***
	반항-불신적	17.95(3.57)	18.30(3.83)	-3.01	.003**

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

<표 3>에서 살펴보면 스마트폰 비중독 집단의 오프라인 대인관계성향과 온라인 대인관계성향은 지배-우월적( $t = 3.90$ ,  $p < .001$ ), 독립-책임적( $t = 4.55$ ,  $p < .001$ ), 동정-수용적( $t = 7.93$ ,  $p < .001$ ), 사교-우호적( $t = 5.08$ ,  $p < .001$ ), 과시-자기도취적( $t = 4.54$ ,  $p < .001$ ) 요인은 온라인에 비하여 오프라인이 유의미하게 점수가 높았고, 반항-불신적( $t = -3.01$ ,  $p < .01$ ) 요인은 오프라인에 비해 온라인이 유의미하게 점수가 높은 것으로 나타났다. 그러나 경쟁-공격적 요인은 차이를 나타내지 않았다.

즉, 스마트폰 비중독 집단의 경우 온라인 상황보다 오프라인 상황에서 더 지배적-우월적, 독립적-책임적, 동정적-수용적, 사교적-우호적, 과시적-자기도취적인 대인관계성향을 나타내고, 오프라인 상황보다 온라인 상황에서 반항적이고 불신적인 대인관계성향을 나타낸다고 해석할 수 있다.

### 3. 스마트폰 사용동기에 따른 응답자의 군집분석

스마트폰 사용의 하위유형을 분류하기 위하여 McQuail(2005), 천명재, 김창대(2005) 연구의 분류에 기초하여 스마트폰 중독 집단에서 스마트폰 사용동기의 각 점수를 표준점수로 변환하고, 이 표준점수를 변수로 하여 K-means 군집분석을 실시하였다. 군집 수를 변화시켜 분석을 실시해 본 결과 3개의 군집이 유의하고 타당한 것으로 확인되어서 이에 군집

수는 타당도가 높은 3개로 지정하여 결과를 검토하였다. 군집 간 스마트폰 사용 동기의 차이를 알아보기 위해 각 군집과 스마트폰 사용동기에 대한 일원변량분석을 실시하였고, Scheffe 사후검증을 수행하였다. 그 결과는 표 4에 제시하였다.

<표 4>에서 일원변량분석 결과, 각 군집은 각각의 스마트폰 사용 동기에서 유의미한 차이를 나타냈다. 천명재, 김창대(2005)의 분류에 따라 전반적으로 모든 동기에서 높은 집단을 ‘현실대체 만족 추구형’, 오락 및 여가, 기능성 및 이용편리성 변인이 상대적으로 높고 관계유지 변인이 가장 낮은 집단을 ‘현실회피 및 감각 추구형’, 관계유지 변인이 상대적으로 높고 오락 및 여가, 기능성 및 이용편리성 변인이 가장 낮은 집단을 ‘대인관계지향형’으로 명명하였다.

<표 4> 각 군집 간 스마트폰 사용동기의 표준점수 비교 (n=126)

변인	현실회피 및 감각추구 (n=49)	대인관계지 향 (n=46)	현실대체 만족추구 (n=31)	F	P	사후검증
정보획득	51.42 (8.53)	46.67 (9.80)	52.70 (11.33)	4.41	.014*	B<C
오락 및 여가	52.19 (8.89)	42.89 (7.59)	57.09 (8.15)	30.25	.000***	B<A<C
서비스 통합성	53.45 (7.32)	41.29 (7.93)	57.47 (6.57)	53.30	.000***	B<C
즉시성	54.72 (7.47)	42.62 (8.14)	53.49 (9.81)	28.66	.000***	B<C
기능성 및 이용편리성	51.33 (6.44)	41.66 (6.51)	60.28 (8.25)	67.87	.000***	B<A<C
과시 및 유행	45.38 (6.46)	48.36 (9.51)	59.74 (8.78)	30.19	.000***	A<C, B<C
관계유지	43.04 (9.45)	50.60 (6.14)	60.12 (5.62)	49.38	.000***	A<B<C

주 ( )의 값은 표준편차 임. 사후검증 A = 현실회피 및 감각추구, B = 대인관계지향, C = 현실 대체 만족 추구  
\* $p<.05$ , \*\* $p<.01$ , \*\*\* $p<.001$

군집 1은 전체 126명 중 38.9%인 49명으로 오락 및 여가, 기능성 및 이용편리성 변인이 전반적으로 높고, 관계유지 변인이 낮다. 즉, 사용동기가 목적추구적인 도구적동기로(McQuail, 2005), 대인관계적인 욕구보다 개인적인 욕구가 높은 ‘현실회피 및 감각 추구형’이라 할 수

있다.

군집 2는 전체 126명 중 36.5%인 46명으로 관계유지 변인이 전반적으로 높고, 오락 및 여가, 기능성 및 이용편리성 변인이 낮다. 즉, 대인관계 욕구가 높고, 도구적 욕구가 낮은 ‘대인관계지향형’이라 할 수 있다.

군집 3은 전체 126명 중 24.6%인 31명으로 전체 변인들이 대부분 높고, 사용동기가 별 목적 없이 과정자체를 즐기는 관행적인 동기가 높다(McQuail, 2005). 즉, 스마트폰 사용에 뚜렷한 목적이 없고 습관적으로 사용을 하는 ‘현실대체 만족 추구형’이라 할 수 있다.

#### 4. 스마트폰 중독유형에 따른 오프라인 대인관계성향과 온라인 대인관계 성향의 차이

본 연구에서는 스마트폰 중독유형을 구분하여 현실회피 및 감각 추구형, 대인관계지향형, 현실대체 만족 추구형으로 나누고 오프라인 대인관계성향과 온라인 대인관계성향에 차이를 검증하였다. 결과는 표 5, 표 6, 표 7에 제시하였다.

<표 5>에 현실회피 및 감각 추구형 이용자들의 오프라인 대인관계성향과 온라인 대인관계성향에 차이 검증 결과를 제시하였다. 차이 검증 결과 사회관계성향에서 동정-수용적 요인은 오프라인이 온라인 보다 높고( $t = 2.26, p < .05$ ), 표현성향에서 경쟁-공격적( $t = -2.35, p < .05$ ), 반항-불신적( $t = -3.11, p < .01$ ) 요인은 온라인이 오프라인보다 높은 것으로 나타났다. 그러나 표현성향에서 과시-자기도취적 요인은 오프라인과 온라인에서 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다.

<표 6>에 대인관계지향형 이용자들의 오프라인 대인관계성향과 온라인 대인관계성향에 차이 검증 결과를 제시하였다. 차이 검증 결과 역할성향에서 지배-우월적( $t = 2.22, p < .05$ ), 독립-책임적( $t = 2.39, p < .05$ ), 사회관계성향에서 동정-수용적( $t = 4.19, p < .001$ ) 요인은 오프라인이 온라인보다 높은 것으로 나타났다. 그러나 표현성향에서 과시-자기도취적( $t = -2.51, p < .05$ ), 반항-불신적( $t = -2.49, p < .05$ ) 요인은 온라인이 오프라인보다 높은 것으로 나타났다. 반면 표현성향에서 경쟁-공격적 요인은 오프라인과 온라인에서 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다.

<표 7>에 현실 대체 만족 추구형 이용자들의 오프라인 대인관계성향과 온라인 대인관계성향에 차이 검증 결과를 제시하였다. 차이 검증 결과 표현성향에서 경쟁-공격적( $t = -2.46, p < .05$ ), 반항-불신적( $t = -3.76, p < .01$ ) 요인은 온라인이 오프라인보다 높은 것으로 나타났다. 반면 표현성향에서 과시-자기도취적 요인은 오프라인과 온라인에서 유의한 차이가 없는

것으로 나타났다.

<표 5> 현실회피 및 감각 추구형 집단의 오프라인 대인관계성향과 온라인 대인관계성향의 차이 (n=49)

영역	변인	대인관계성향		t	P
		오프라인 M(SD)	온라인 M(SD)		
역할성향	지배-우월적	15.80(2.97)	16.04(2.74)	-1.07	.290
	독립-책임적	23.37(3.46)	23.33(3.26)	.16	.873
사회관계성향	동정-수용적	24.53(3.52)	23.71(2.76)	2.26	.029*
	사교-우호적	20.67(3.15)	19.92(3.13)	1.00	.324
표현성향	경쟁-공격적	19.63(2.96)	20.10(2.96)	-2.35	.023*
	과시-자기도취적	19.86(3.19)	19.61(3.09)	.91	.368
	반항-불신적	17.69(3.29)	18.53(3.51)	-3.11	.003**

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

<표 6> 대인관계지향형 집단의 오프라인 대인관계성향과 온라인 대인관계성향의 차이 (n=46)

영역	변인	대인관계성향		t	P
		오프라인 M(SD)	온라인 M(SD)		
역할성향	지배-우월적	15.98(2.93)	15.35(2.97)	2.22	.031*
	독립-책임적	23.48(2.83)	22.83(2.98)	2.39	.021*
사회관계성향	동정-수용적	23.98(2.96)	22.80(2.63)	4.19	.000***
	사교-우호적	20.59(2.93)	20.00(2.91)	1.84	.073
표현성향	경쟁-공격적	19.74(3.37)	19.52(3.42)	1.17	.249
	과시-자기도취적	20.63(3.09)	21.11(3.11)	-2.51	.016*
	반항-불신적	18.07(3.63)	18.57(3.22)	-2.49	.017*

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

<표 7> 현실 대체 만족 추구형 집단의 오프라인 대인관계성향과 온라인 대인관계성향의 차이 (n=31)

영역	변인	대인관계성향		t	P
		오프라인 M(SD)	온라인 M(SD)		
역할성향	지배-우월적	16.55(2.72)	16.42(2.91)	.55	.587
	독립-책임적	24.00(3.34)	23.87(3.43)	.54	.595
사회관계성향	동정-수용적	24.65(3.73)	23.81(3.86)	1.85	.075
	사교-우호적	21.00(3.45)	20.52(3.54)	.95	.352
표현성향	경쟁-공격적	20.87(3.69)	21.71(3.01)	-2.46	.020*
	과시-자기도취적	21.03(3.67)	21.00(3.55)	.09	.932
	반항-불신적	19.16(3.80)	20.42(3.84)	-3.76	.001**

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

## V. 논 의

본 연구는 남녀 대학생들을 대상으로 스마트폰 중독유형을 구분해 보고 집단 간 온-오프라인 대인관계성향의 차이를 알아보려고 하였다. 이를 위해 4년제 종합대학교 대학생들을 대상으로 각 변인을 측정하였고, 이렇게 수집한 자료를 통해 다음과 같은 결과를 얻었다.

첫째, 온-오프라인 대인관계성향이 스마트폰 중독 집단과 비중독 집단에서 어떠한 차이를 보이는지 알아보기 위해 차이검증을 실시한 결과, 스마트폰 중독 집단(고위험군+잠재적위험군)의 경우 동정-수용적, 사교-우호적 요인이 오프라인 대인관계성향에서 온라인 대인관계성향보다 유의미하게 높은 것으로 나타났다. 반면에 표현성향에서 경쟁-공격적, 반항-불신적 요인은 온라인 대인관계성향이 오프라인 대인관계성향보다 높게 나타나 유의미한 차이를 나타냈다.

스마트폰 비중독 집단은 지배-우월적, 독립-책임적, 동정-수용적, 사교-우호적, 과시-자기도취적 요인이 오프라인 대인관계성향에서 온라인 대인관계성향보다 유의하게 높은 것으로 나타났다. 반면에 표현성향에서 반항-불신적 요인은 온라인 대인관계성향이 오프라인 대인관계성향보다 유의미하게 높은 것으로 나타났다. 이것은 중독 집단과 비중독 집단 모두 전반적으로 온라인 상황에서보다 오프라인 상황에서 높은 대인관계성향을 나타내고, 온라인 상황에서보다 오프라인 상황에서 더 긍정적인 대인관계성향을 나타낸다고 볼 수 있는데 이는 손경문(2013)의 연구와 일치하는 결과이다. 하지만 중독 집단의 오프라인 대인관계성향의 차이는 지배-우월적, 독립-책임적, 과시-자기도취적 성향이 유의미하지 않았고 온라인 대인관계성향의 차이는 경쟁-공격적 성향이 유의미하였으며, 비중독 집단의 오프라인 대인관계성향의 차이는 경쟁-공격적 성향이 유의미하지 않아서 선행논문과 차이를 나타내고 있다. 이것은 설문조사에서 부정적 속성을 가지는 문항들에 대해 긍정적으로 보이기 위해 방어적으로 응답하였을 것으로 생각해 볼 수 있고, 스마트폰의 개인화 되고 익명성이 보장되는 특징으로 인해 온라인상에서 대인관계가 경쟁적, 공격적, 반항적, 불신적으로 자신을 표현하는 경향이 있음을 나타내는 것으로 볼 수 있다(이만제, 2009). 따라서 오프라인상의 대인관계성향보다 온라인상에서 낮은 대인관계성향을 나타낸다고 할 수 있다.

둘째, 스마트폰 중독에 대한 하위유형 분류를 위해 천명재, 김창대(2005) 연구에 기초하여 스마트폰 사용동기에 따라 군집분석을 실시하였고 스마트폰 중독자들을 세 군집으로 분류하였다. 그 결과 이들 군집은 집단 간 차이를 나타냈다. 군집 1은 오락 및 여가, 기능성 및 이용편리성 변인이 상대적으로 높고, 관계유지 변인이 가장 낮아 이 집단을 현실회피 및 감각 추구형으로 명명하였다. 즉 현실회피 및 감각 추구형 이용자들은 상대적으로 관계 지향적

이지 않고 스마트폰을 통해 개인적 즐거움을 추구하며 게임이나 이용편리 등을 위해 주로 스마트폰을 사용하는 집단으로, McQuail(2005)의 동기구분에 따르면 도구적 동기가 높은 유형이다. 또한 현재 겪고 있는 문제들로부터 도피하고 이때 받은 스트레스를 자극적, 공격적인 방법으로 해소하는 경향이 있다(천명재, 김창대, 2005). 군집 2는 관계유지 변인이 상대적으로 높고, 오락 및 여가, 기능성 및 이용편리성 변인이 낮아 이 집단을 대인관계지향형으로 명명하였다. 즉 대인관계지향형 이용자들은 타인과의 관계를 중시하며 그 관계를 유지하고 타인에게 과시하기 위해 스마트폰을 주로 사용한다. 이렇듯 대인관계지향형과 현실회피 및 감각 추구형은 Suler(1996)의 인터넷 하위유형인 사회적 유형, 비사회적 유형과 유사한 특징을 나타낸다. 반면 전반적으로 모든 동기가 높은 집단인 군집 3은 두 집단에 비해 모든 사용 유형에서 높은 점수를 나타냈고 중독점수 또한 다른 집단에 비해 높은 것으로 나타났다. 이것은 Suler(1996)의 인터넷 유형과는 또 다른 유형으로 천명재, 김창대(2005)의 연구에서 찾아볼 수 있다. 전반적으로 동기들이 높고 현실에서 다 충족되지 못한 무언가를 찾고자 하는 집단으로 군집 3을 본 연구에서는 천명재, 김창대(2005)의 분류에 따라 현실대체 만족 추구형으로 명명하였다. 하지만 천명재, 김창대(2005)가 분류한 현실대체 만족 추구형과의 차이점은 사용 목적 없이 습관적으로 스마트폰을 사용하기 때문에 스마트폰 사용행동에 뚜렷한 목적의식이 없다는 것이다. 따라서 이 집단에 대한 개입은 쉽지 않고 인터넷에 비해 접근성, 편리성, 사용자 중심의 활용과 멀티태스킹이 가능한 스마트폰의 특성상 더 복합적인 성격을 나타내고 있다.

본 연구에서는 세 집단의 스마트폰 중독 점수가 현실대체 만족 추구형, 현실회피 및 감각 추구형, 대인관계지향형 순서로 높게 나타났다. 이는 특별한 목적 없이 습관적으로 사용하거나 오락적 동기로서 사용할 경우 중독정도가 높다는 선행연구를 지지한다(한승수, 오경수, 2006).

셋째, 세 집단의 온-오프라인 대인관계성향을 살펴보면 표현성향에서 오프라인보다 온라인이 높게 나타났다. 현실회피 및 감각 추구형 이용자들의 경우 경쟁-공격적, 반항-불신적 요인은 온라인이 오프라인보다 높은 것으로 나타났고 과시-자기도취적 요인은 오프라인과 온라인에서 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다. 하지만 동정-수용적 요인은 오프라인이 온라인보다 높은 것으로 나타났다. 대인관계지향형 이용자들의 경우 과시-자기도취적, 반항-불신적 요인은 온라인이 오프라인보다 높은 것으로 나타났고, 경쟁-공격적 요인은 오프라인과 온라인에서 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다. 하지만 지배-우월적, 독립-책임적, 동정-수용적 요인은 오프라인이 온라인보다 높은 것으로 나타났다. 현실대체 만족 추구형 이용자들의 경우 경쟁-공격적, 반항-불신적 요인은 온라인이 오프라인보다 높은 것으로 나타

났고, 과시-자기도취적 요인은 오프라인과 온라인에서 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다. 이것은 세 유형 모두 대인관계성향 중 표현성향의 하위요인들이 온라인에서 높게 나타난 것으로 볼 수 있다. 대인관계성향의 하위요인 중에서 사교-우호적, 독립-책임적 성향이 높으면 사회적 적응에 도움이 되는 대인관계성향을 나타낸다고 보지만 표현성향의 하위요인들인 경쟁-공격적, 과시-자기도취적, 반항-불신적인 대인관계성향이 높으면 사회적 적응에 도움이 되지 않는 대인관계성향을 나타내고 이러한 성향은 통신중독에서 증가한다는 선행 논문을 지지하는 결과이다(김순혜, 김정원, 2004; 김옥순, 홍혜영, 1998; 안범희, 1984). 따라서 현실회피 및 감각 추구형, 대인관계지향형, 현실대체 만족 추구형 이용자들은 온라인 상황에서 대인관계가 경쟁-공격적이고, 과시-자기도취적이며, 반항-불신적인 성향을 나타낸다고 볼 수 있고, 오프라인 관계에서 만족을 얻지 못하는 사람이 자신의 보상적 동기를 충족시키기 위해 스마트폰을 더 적극적으로 이용하거나 외향적인 성향의 사람이 스마트폰을 보충적인 채널로써 더 적극적으로 이용하는 것이라 볼 수 있다(Griffiths, 1999; Wilson, Fornasier, & White, 2010). 하지만 현실회피 및 감각 추구형의 경우 동정-수용적 요인이, 대인관계지향형의 경우 지배-우월적, 독립-책임적, 동정-수용적 요인이 오프라인에서 온라인보다 높은 것으로 나타났다. 이는 스마트폰 중독 집단에서 현실회피 및 감각 추구형, 대인관계지향형 집단은 현실대체 만족 추구형 집단보다 대인관계에 있어 긍정적인 경험을 하거나, 그러한 욕구를 가지고 있는 것으로 생각해 볼 수 있다. 또한 현실회피 및 감각 추구형은 경쟁, 공격적인 성향이 높고 대인관계지향형은 과시, 자기도취적인 성향이 높아 대인관계적 욕구의 차이가 있음을 확인해 볼 수 있었다.

본 연구의 시사점은 다음과 같다.

첫째, 스마트폰 중독은 비교적 최근에 나타난 현상으로 연구가 미비한 상황이다. 또한 스마트폰 중독에 대한 기존의 연구들은 하위유형을 구분하지 않고, 스마트폰 중독 집단을 모두 동질 집단으로 가정하고 연구한 것이 대부분이었다. 이러한 점에서 본 연구는 스마트폰 중독유형을 세 가지로 구분하여 집단의 특성을 살펴보았다는 것에 의의가 있다고 볼 수 있다.

둘째, 스마트폰 중독유형에 따라 온라인 대인관계성향과 오프라인 대인관계성향에는 어떠한 차이가 있는지 비교하여 확인해 보았다. 대인관계를 유지하기 위해 스마트폰을 이용한다는 기존 연구들은 있어 왔으나 중독유형에 따라 어떠한 대인관계성향을 가지는지 살펴본 연구는 드물다. 따라서 이 결과는 향후 스마트폰 중독 연구의 기초자료로 활용할 수 있을 것이다.

셋째, 스마트폰 중독에 대한 치료적 제안점을 제공해 줄 수 있다. 현실회피 및 감각 추구형의

경우 스마트폰이 아닌 흥미를 일으킬 수 있는 활동 촉진이 필요하며 대인관계지향형의 경우 오프라인상의 관계맺음 촉진, 현실대체 만족 추구형의 경우 동기 및 의미부여 등의 치료적 접근으로 각각의 유형에 맞는 적절한 치료적 접근을 할 수 있을 것이다. 이렇듯 기존의 인터넷 중독과 휴대폰 중독의 유형분류에 따른 것이 아닌 스마트폰 사용동기를 중심으로 중독유형을 분류하여 병리적 스마트폰 사용의 치료방안에 참고 자료로 사용할 수 있을 것이다.

본 연구의 제한점과 후속 연구 방향에 대한 제언은 다음과 같다.

첫째, 연구대상자의 수가 많지 않고, 전국대상이 아닌 두 곳의 중소도시 4년제 대학교의 재학생들로 구성되어있기 때문에, 본 연구 결과를 일반화하여 설명된다고 보기에는 다소 무리가 있다. 보다 다양한 지역에서 청소년을 비롯하여 성인들에 이르기까지 모든 연령을 포함하여 표집한 연구가 필요할 것이며, 스마트폰 중독의 문제를 나타내는 임상집단을 대상으로 폭넓은 후속연구가 이루어져야할 것이다.

둘째, 본 연구에서는 사용동기에 따라 하위유형을 구분하였는데 이는 인터넷 중독의 하위 유형과 유사점을 가진다. 따라서 스마트폰 사용동기 뿐만 아니라 스마트폰 앱 사용형태 등 스마트폰의 특성에 따른 하위유형을 더욱 세분화하여 탐색해보는 것이 필요할 것이다.

셋째, 본 연구에서는 대인관계성향에 관한 변인만 고려하였다. 추후 연구에는 스마트폰 중독과 다양한 변인들의 관련성 및 스마트폰 중독에 미치는 영향에 대한 후속연구가 필요할 것이다.

넷째, 본 연구에서는 측정방법과 관련된 제한점이 있었는데 추후 연구에서는 다양한 방법으로 스마트폰 중독 집단의 구분과 측정이 필요할 것이다. 본 연구에서는 자기보고식 질문지를 사용하여 자료가 수집되었기 때문에 설문 응답자가 사회적으로 바람직하게 보이기 위해 방어적으로 응답했을 가능성을 배제할 수 없다. 따라서 추후 연구에서는 자기보고식 질문지뿐만 아니라 스마트폰 중독 집단을 중심으로 보다 객관적인 지표를 탐색해보고 인터넷 중독이나 알코올 중독 등의 다른 중독들과의 비교 및 탐색이 필요할 것으로 보인다.



## ■ 참고 문헌

- 강희양, 박창호 (2012). 스마트폰 중독 척도의 개발. 한국심리학회지: 일반, 31(2), 563-580.
- 김동일, 이윤희, 이주영, 김명찬, 금창민, 남지은, 강은비, 정여주 (2012). 미디어 이용 대체·보완과 중독: 청소년과 성인의 인터넷 및 스마트폰 사용 형태를 중심으로. 청소년상담연구, 20(1), 1-88.
- 김수기, 김채환 (2013). 중학생의 휴대전화 의존도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. 한국 아동청소년패널조사 학술대회 논문집, 359-386.
- 김순혜, 김정원 (2004). 대학생의 심리적 분리수준 및 대인관계성향과 사회적 적응간의 관계. 한국교육심리학회, 18(2), 83-97.
- 김옥순, 홍혜영 (1998). 정보사회와 청소년 I - 통신중독증. 한국청소년문화연구소.
- 김종범, 한종철 (2001). 인터넷 중독 하위집단의 특성 연구: 자존감, 우울, 외로움, 공격성을 중심으로. 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 13(2), 207-219.
- 문나영 (2007). 성인 인터넷 과다사용 집단의 하위유형별 특성: 쇼핑, 사이버관계, 정보검색 하위유형을 중심으로. 성신여자대학교 일반대학원 석사학위논문.
- 박용민 (2011). 성인들의 스마트폰 중독과 정신건강에 관한 연구. 상지대학교 일반대학원 석사학위논문.
- 방송통신위원회 (2013). 유무선 통신 서비스 가입자 통계자료. 서울: 방송통신위원회.
- 서지혜 (2012). 고등학생의 개인, 부모, 또래 및 스마트폰 이용 동기 요인과 스마트폰 중독과의 구조적 관계 분석. 성신여자대학교 일반대학원 석사학위논문.
- 손경문 (2013). 중학생의 스마트폰 중독 여부에 따른 온/오프라인 대인관계성향의 차이. 아주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 성영신 (1999). 컴퓨터 사용의 심리적 욕구와 충족 과정. 사이버공간의 심리. 서울: 박영사
- 신영미 (2012). 스마트폰 이용 동기 및 정도와 과다사용 간의 관계. 단국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 안범희 (1984). 대인관계 적절성과 성향검사의 타당도 연구. 연세대학교 대학원 박사 학위논문.
- 이경희 (2011). 대학생의 우울, 자기효능감이 대인관계성향에 미치는 영향: 외모만족도의 매개효과분석. 한서대학교 대학원 박사학위논문.
- 이만제 (2009). 청소년의 인터넷 중독 수준에 따른 감성지능 및 대인관계성향 차이. 한국컨텐츠학회논문지, 9(11), 201-211.

- 이선중 (2013). 스마트폰 중독의 위험요인 탐색 및 모형검증 : 성격과 이용동기를 중심으로. 경상대학교 일반대학원 석사학위논문.
- 이유진 (2013). 스마트폰 의존 유형이 스마트폰 중독 정도와 일상생활에 미치는 영향. 전남대학교 일반대학원 석사학위논문.
- 이인희 (2001). 대학생 집단의 휴대전화 이용동기에 관한 연구. 한국방송학보, 15(3), 261-293.
- 이형초 (2013). 청소년 게임중독/ 스마트폰 중독의 이해와 해결방안. 한국중독심리학회: 봄 학술대회 및 공동교육, 75-98.
- 전성경 (2005). 청소년 인터넷 중독적사용의 하위집단별 대인관계 효능감과 사회적지지 지각에 관한 연구. 동의대학교 일반대학원 석사학위논문.
- 제갈병직 (2010). 스마트폰 시장과 모바일 OS 동향. Semiconductor Insight, 5-6.
- 천명재, 김창대 (2005). 인터넷 이용동기 프로파일에 의한 인터넷 중독자 분류 연구. 상담학연구, 6(1), 211-227.
- 한승수, 오경수 (2006). 대인관계 유형과 사용경향에 따른 이동전화 중독 성향 연구. 한국방송학보, 20(4), 371-405.
- 한승주 (2005). 대학생의 일상과 인터넷상에서의 친구관계 만족도 및 대인관계성향. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 한국정보화진흥원 (2011). 스마트폰 중독 진단척도 개발연구. 서울: 한국정보화진흥원.
- 한국정보화진흥원 (2012). 스마트미디어중독 특성 및 중독 해소 개입전략 개발 연구. 서울: 한국정보화진흥원.
- 한국청소년정책연구원 (2013). 청소년 정책리포트 : 스마트폰 확산에 따른 청소년 보호방안. 서울: 한국청소년정책연구원.
- 행정안전부, 한국정보화진흥원 (2012). 인터넷 중독 실태조사. 서울: 한국정보화진흥원.
- Carrie L. (2012). Internet Addiction: Just Facebook Me! The Role of Social Networking Sites in Internet Addiction. *Computer Technology and Application*, 3, 262-267.
- Griffiths, M. (1999). Internet Addiction. *The Psychologist*, 12(5), 246-280.
- Heider. (1964). *The psychology of interpersonal relations*. New York, John Wiley&Sons.
- Hong F. Y., Chiu S. I., Huang D. H. (2012). A model of the relationship between psychological characteristics, mobile phone addiction and use of mobile phones by Taiwanese university female students. *Computers in Human Behavior*, 28, 2152-2159.

- Hollander, E., & Allen, A. (2006). Is Compulsive buying a real disorder, and is it really compulsive? *American Journal of Psychiatry*, *163*(10), 1670-1673.
- Kalkan, M. (2012). Predictiveness of interpersonal cognitive distortions on university students problematic Internet use. *Children and Youth Services Review*, *34*, 1305-1308.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2011). Online Social Networking and Addiction—A Review of the Psychological Literature. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *8*, 3528-3552; doi:10.3390/ijerph8093528.
- McQuail, D. (2005). *McQuail's mass communication theory : an introduction Fifth edition*. London, SAGE.
- Suler, J. (1996). Internet addiction - An interview with Morris Jones. *Internet Australasia magazine*, <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/ausinterview.html>.
- Suler, J. (2004). Computer and Cyberspace Addiction. *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, *1*, 359-362.
- Teesson, M., Hall, W., Proudfoot, H., & Degenhardt, L. (2012). *Addiction Second Edition*. USA and Canada, Psychology Press.
- Thomé, S., Härenstam, A., & Hagberg, M. (2011). Mobile phone use and stress, sleep disturbances, and symptoms of depression among young adults - a prospective cohort study. *BMC Public Health*, *11*:66 doi:10.1186/1471-2458-11-66.
- Ward, C. C., & Tracey, T. J. G. (2004). Relation of shyness with aspects of online relationship involvement. *Journal of Social and Personal Relationships*, *21*(5), 611-623, doi: 10.1177/0265407504045890.
- Wilson, K., Fornasier, S., & White, K. M. (2010). Psychological predictors of young adults use of social networking sites. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *13*(2), 173-177.
- Young, K. S. (1996). Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *Paper presented at the 104th annual convention of the American Psychological Association*, Toronto, Canada.
- Young, K. S. (2000). 인터넷 중독증[Caught in the Net]. (김현수 역). 서울: 나눔의 집.
- Young, K. S. (2011). *Internet Addiction - A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. Canada, John Wiley & Sons, Inc.

## On-off line interpersonal relationship among subgroups of College students Smartphone Addiction

Shin, Yongmin\*<sup>3)</sup>·Lee, Bongkeon\*\*<sup>4)</sup>

### Abstract

The aim of this study was to examine differences of on-offline interpersonal relationships in subgroups based on different tendencies of smartphone addiction. Towards 477 college students (male 200, female 277) in Chungcheongbuk-do, and Kyungsangnam-do, the self-administered test on the scale of motivations for smartphone usage, smartphone addiction proneness scale for adult, interpersonal relationship scale were filled out. Participants were divided into two groups according to the smartphone addiction score: addicted users' group and normal users' group. Also, cluster analysis was used to smartphone addiction group in regard with 7 factors of motivation for using smartphones. The results are as follows. First, addicted users' group had sympathetic-acceptable and sociable-friendly propensity, and had higher off-line interpersonal relationships than on-line ones. Competitive-aggressive and rebellious-distrustful propensity was higher in on-line interpersonal relationships than off-line ones. Normal smartphone users' group: dominant-superior, independent-responsible, sympathetic-acceptable, sociable-friendly, and exhibitionistic-narcissistic propensity. They also had higher off-line interpersonal relationships than on-line ones. However, rebellion-distrustful propensity was higher in on-line interpersonal relationships than in off-line. Second, smartphone addiction subgroup was classified into escaping and sensation seeking type, relation-oriented type, and substitute satisfaction seeking type with cluster analysis. Escaping and sensation seeking type, mainly used smartphones to play games, for convenience, and to pursue personal pleasure. Relation-oriented type

---

3) Clinical Psychologist, Neuropsychiatry, Cheong-Ju Medical Center.

4) Professor, Psychology, Chungbuk National University. Corresponding Author.

maintained important relationships with others. Lastly, substitute satisfaction seeking type had high motivations in all purposes and habitually used smartphones without any special purpose. Third, all 3 groups demonstrated competitive-aggressive, exhibitionistic -narcissistic and rebellious-distrustful propensity in on-line interpersonal relationships. The results of this study has its meaning in that it targeted the majority of college students examine differences in on-offline interpersonal relationships by dividing them under the degree of smartphone addiction. These findings ultimately provide the basic data on preventing and intervening smartphone addiction. Finally, the limitations of this study and suggestions for further studies are discussed.

**Key words** : Smartphone addiction, Motivation for smartphone usage, Interpersonal relationship

2015. 08. 31 투고

2015. 09. 16 심사완료

2015. 09. 21 게재확정