



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

신 문 방 송 학 석 사 학 위 논 문

한·중 대학생들의 스마트폰 이용행태에 대한 비교연구



2014 년 2 월

부 경 대 학 교 대 학 원

신문방송학과

위화정

신 문 방 송 학 석 사 학 위 논 문

한·중 대학생들의 스마트폰 이용행태에 대한 비교연구

지도교수 오창호

이 논문을 석사학위논문으로 제출함.

2014 년 2 월

부 경 대 학 교 대 학 원

신문방송학과

위화정

위화정의 신문방송학석사
학위논문을 인준함.



주 심 문학박사 이상기 (인)

위 원 문학박사 오창호 (인)

위 원 문학박사 김무규 (인)

한·중 대학생들의 스마트폰 이용행태에 대한 비교연구

위화정

부경대학교 대학원 신문방송학과

요 약

본 연구는 한·중 대학생들의 스마트폰 이용행태와 이용환경이 갖는 사회문화적인 함의를 미디어생태학적 관점에서 살펴보는 논문이다. 문화가 서로 다른 양국의 대학생들이 스마트폰을 행복하게 이용하고 있는지 불행하게 이용하고 있는지를 규명하는 연구는 드물다. 이러한 맥락에서 본 연구에서는 한·중 대학생들의 스마트폰 사용유형은 사용자들의 감성적 측면에 맞추어 이용행태에 어떤 영향을 미치는지를 확인하고 한·중 대학생들의 스마트폰 이용에 따른 감성적인 이용행태를 비교해 보았다. 연구 결과를 통해서 한국 대학생이 중국 대학생보다 스마트폰을 더 행복하게 이용하는 것으로 나타났다.

<목 차>

I. 서론	1
1. 문제 제기와 연구목적	1
2. 연구 문제와 구성	3
2.1 연구 문제.....	3
2.2 논문 구성.....	4
II. 이론적 배경	4
1. 스마트폰 의미와 서비스	4
1.1 스마트폰 정의와 의미.....	5
1.2 스마트폰의 종류.....	8
1.3 스마트폰 기반 서비스.....	9
2 스마트폰 이용환경에 따라 이용행태에 대한 기존 연구.....	10
3 스마트폰 이용의 감성	16
3.1 행복의 정의.....	17
3.2 행복한 관계.....	21
3.3 불행한 관계.....	23
III. 연구방법	25
1 자료수집및 분석방법	26
1.1 자료수집.....	26
1.2 분석방법.....	26
IV. 실증 분석 및 연구 결과.....	26

1 연구 표본의 특성	26
2 측정도구의 평가	28
2.1 신뢰성 분석 및 요인분석	28
2.2 각 연구변수들의 상관관계	30
3 연구 결과	33
V. 결론	36
1 연구 결론	36
2 연구의 한계 및 향후 연구 과제	38
<참고문헌>	40
<설문지>	45



<표 목 차>

<표-1>.....	14
<표-2>.....	27
<표-3>.....	29
<표-4>.....	30
<표-5>.....	32
<표-6>.....	33
<표-7>.....	35
<표-8>.....	36



I. 서론

1. 문제 제기와 연구목적

스마트폰 시대가 도래하면서 스마트라는 단어도 뜨거워졌다. 스마트 건국대학교, 스마트 자동차, 스마트 TV뿐만 아니라 심지어 교복, 왁스 등 제품 이름 맨 앞에다가 ‘스마트’를 붙이는 것이 유행이 되었다. 아마도 제품에 스마트라는 단어를 붙이면 브랜드나 제품의 이미지를 높이고 기업의 미래적 비전을 뽐 보이게 표현할 수 있다고 생각하기 때문이 아닌가 생각한다. 이러한 스마트 열풍은 스마트폰 시대가 도래하기 전에는 없었다.

스마트폰은 세계적인 경기침체 속에서도 높은 비중을 보일 것으로 예상되고 있다. 기존 핸드폰 시장은 2013년까지 연평균 9.2%의 성장율을 보인 반면에 스마트폰 시장은 33.5%의 높은 성장률을 보였다. 이러한 성장 추세를 2013년이 되면 스마트폰 시장은 전체 핸드폰 시장 40%를 차지할 것으로 보게 된다(삼성경제연구소, 2010).

스마트폰 시장이 이처럼 빠르게 성장할 수 있었던 요인 중의 하나는 스마트폰의 놀라운 활용능력이다. 즉, 다양한 애플리케이션을 이용할 수 있는 애플리케이션 스토어에 있다. 애플리케이션 스토어는 게임, e북, 음악, 동영상 등 사용자들이 원하는 애플리케이션과 콘텐츠를 쉽게 다운로드받게 해주는 서비스로서 애플의 앱스토어 출시 이후 활성화 되었다(삼성경제연구소, 2010). 현대인들은 눈을 뜨자마자 스마트폰을 보고 하루를 시작하여 끝나기 전에도 스마트폰을 이용한다고 해도 지나치지 않다. 삼성경제연구소(2010)에 따르면 2010년 전 세계 스마트폰 판매는 2.5억대에 달해 전체 휴대폰 중 20%의 비중을 상회하고, 2013년에는 그 비중이 40%에 육박할 것으로 내다보고 있다. 한국에서는 스마트폰 가입자가 2011년 상반기에 이미 1000만 명을 돌파했고¹, 중국에서는 2011년 7210만대를 돌파하면서(艾瑞咨询 2011), 이제 스마트폰은 새로운 라이프스타일을 형성하고 있다².

¹ SK 보고서(2011.6)는 국내 이동통신사의 스마트폰 가입자는 1535만 명으로 집계됐다. 통신사별로는 SK 텔레콤 780만 명, KT 545만 명, LG 유플러스 210만 명 등.

² KT경제경영연구소(2011)는 “스마트폰의 등장은 앱에서 앱으로 이어지는 새로운 라이프스타일을 초래했으며 PC와 웹을 이용하던 네티즌이 이동전화와 문자메시지를 활용하는 모바일족으로 진화한데 이어 이제는 모바일로 증강된 라이프스타일을

그러나 스마트폰 혁명에도 불편한 진실이 있다. 스마트폰이 대중화 되면서 허위정보 유포, 개인정보 유출, 정보격차((Digital Divide)³³ 발생, 스마트폰 심리질병 등의 역기능이 나타나고 있는 것이다. 특히 스마트폰을 일상적인 목적에 쓰는 것을 넘어 중독상태에 이른 청소년과 성인들이 늘고 있어 심각한 사회적 문제로 대두되고 있다. 스마트폰 중독 현황은 인터넷 중독을 능가한다. 조사결과에 따르면, 스마트폰 중독률은 전체 조사대상자의 8.4%로, 인터넷 중독률 7.7%보다 높게 나타났다. 또 인터넷 중독자의 25.0%가 스마트폰 중독을 함께 갖고 있었다. 스마트폰 중독률을 연령대별로 보면, 상대적으로 디지털기기에 친숙한 10대가 11.4%로 가장 높았으며 20대 10.4%, 30대 7.2%, 40대 3.2% 순이었다(김원. 2011). 중독자들의 하루 평균 스마트폰 사용시간은 8.2시간(일반 사용자는 3.0시간)이다. 스마트폰 이용의 주된 목적은 중독자와 일반 사용자 모두 메신저 앱(카카오톡, 마이피플 등)을 통한 채팅(65.1%)이었다. 다만 스마트폰 중독자의 경우 인터넷 중독자와 마찬가지로 상대적으로 뉴스 검색(31.7%) 이용 비율이 낮고 채팅(77.7%), 음악감상(41.3%), 게임(36.3%) 등의 비율이 높았다(김원. 2011).

또한 언제 어디서든 네트워크에 접속할 수 있고 사용자 취향에 맞춰 기능을 확장할 수 있는 스마트폰 인터페이스의 특성을 고려할 때 스마트폰 중독은 앞으로 더 심화될 개연성이 높다.

스마트폰을 구입하기 위하여 신체의 장기를 파는 사건, 돈을 훔치는 사건, 사람을 죽이는 사건 등 여러 가지 상상할 수 없는 사건이 벌어졌다. 또한 사람들은 스마트폰을 사용하게 되면서 멀리 있는 사람과는 대화를 나누면서 정작 가까이 있는 사람과는 대화를 나누지 않는 현상이 발생하고 있다. 스마트폰이 어떤 방향에서는 소통을 증진시키고 있지만 다른 쪽으로는 오히려 소통을 악화시키고 있는 것이다. 따라서 이처럼 스마트폰의

누리는신인류‘모빌리탄’(Mobilitian)으로 진화했다”고 설명했다.

³³정보 격차 (Digital Divide)는 교육, 소득수준, 성별, 지역(예: 도시 대 농어촌) 등의 차이로 인해 정보(information)에 대한 접근과 이용이 차별되고 그 결과 경제사회적 불균형이 발생하는 현상이다. 직업이나 연령에 따라 인터넷 사용자의 비율에서 차이가 나는 현상이나 농촌지역이나 산촌의 경우 초고속 인터넷 등의 정보습득매체의 낙후성을 보이는 현상이 정보격차의 실제 사례들이다.

역효과를 보면서 우리는 과연 스마트폰을 가지게 된다면 진짜 우리의 삶이 행복해지는가를 살펴봐야 한다.

스마트폰 이용에 대한 기존 연구를 보면 모바일의 기능과 콘텐츠 활용에 집중되었고(김은준, 2008), 수용자를 단일화하여 분석하는 한계를 보여왔다. 예외적으로 김경희·유해진(2008)은 우리 사회의 소수집단인 재한 아시아유학생을 대상으로 그들의 사회적 맥락에 대한 이해를 통해 일상 속에서 모바일폰이 가진 의미를 탐색한 결과, ‘외부 세계와의 매개체’, ‘상황 관리의 매개체’, ‘추억 저장의 매개체’, ‘자기표현의 매개체’로서의 의미를 가지고 있었다는 것을 밝혀냈다. 박웅기(2010)도 스마트폰 이용자들은 감시적 특성과 자기 표현적 특성 그리고 연결적 특성 등과 같은 목적으로 스마트폰을 이용하고 있으며, 스마트폰 이용자들은 일반적인 휴대전화 이용량(평균 통화시간, 문자이용, 통화요금)에서 이용동기들과 높은 상관관계들이 나타난다고 보고하고 있다. 이외에도 조현준 / Chen XU(2011)는 사회적 영향이 한국에서는 유의미한 영향을 미치지만 중국에서는 그렇지 않은 점, 중국은 한국과 달리 만족도보다 유용성이 구매의도에 더 큰 영향을 미치는 것으로 나타난 점, 한국의 경우 애플리케이션에 대한 소비자들의 관심이 상대적으로 크게 나타난 반면에, 중국의 경우는 지각된 비용에 대해 상대적으로 강하게 반응하는 것으로 나타난 점 등이 있다.

그러나 실증적으로 이용환경에 따라 사용자들이 스마트폰을 이용하면서 사용자들은 감성적인 이용행태가 어떤지, 행복감을 얼마나 느껴왔는지를 규명하는 연구는 드물다. 특히 문화를 고려한 스마트폰에 대한 국가 간 비교 연구는 거의 없는 실정이다. 이러한 맥락에서 본 연구에서는 스마트폰에 대해 사용자들의 이용 환경 차이에 대해 살펴보고 한국 대학생과 중국 대학생들을 대상으로 감성측면에 어떠한 이용행태를 보이는지를 살펴보고자 한다.

2. 연구 문제와 구성

1.1 연구문제

본 연구의 목적을 효율적으로 달성하기 위하여 관련 서적과 논문, 신문, 인터넷 자료와 통계청 자료를 참고로 문헌 조사를 통하여 스마트폰의 개념을 알아보고, 스마트폰의

특성과 유형을 추출할 것이다. 특히 이 논문에서 주목하고자 하는 것은 스마트폰과 인간의 관계를 감성적 측면에서 살펴보고자 한다. 스마트폰 이용의 역효과에 대해 관심이 있는 본 연구는 바람직한 스마트폰 이용 문화가 어떤 것인지에 의문을 갖고 스마트폰과 인간의 감성적인 측면에 영향을 미치는 요소들에 대하여 알아본다. 따라서 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문 1: 한국대학생과 중국대학생의 스마트폰의 사용유형들(편리성, 정보성, 오락성, 관계추구, 생활장애, 가상적 대인관계 지향성, 금단, 내성)은 어떻게 다른가?

연구문제 2: 한·중 대학생들의 스마트폰 이용은 감성적인 측면에서 어떻게 다른가?

1.2. 논문 구성

상술한 내용을 다루기 위해 본 논문은 5 개의 장으로 구성되었다.

제 1 장에서는 서론 부분으로 문제 제기 및 목적을 제시하였고, 연구방법과 구성 체계를 기술하였다.

제 2 장에서는 이론적 고찰로 먼저 스마트폰의 정의, 의미와 종류 등 기초적인 지식을 알아본다. 다음으로 한·중 스마트폰 이용환경에 따른 이용행태의 차이에 대한 기존 연구를 정리하였다. 그리고 스마트폰이 출현한 이후 과연 인간의 행복이 증진되었는지 아니면 오히려 악화되었는지의 여부를 살펴보기 위해 행복의 정의와 한·중 행복지수 비교, 그리고 스마트폰과 행복의 관계에 관한 선행 연구를 검토하여, 본 연구에 필요한 이론적 토대를 마련하여 정리하였다.

제 3 장은 연구방법으로 변수간의 조작적 정의를 통하여 연구 모형과 가설을 도출하여 서술하였다.

제 4 장에서는 설정한 모형 및 연구문제의 결과를 제시하였다.

마지막으로 제 5 장은 본 연구의 결과를 제시하였으며, 본 연구의 한계점 및 향후 스마트폰에 관한 연구의 방향을 제안하였다.

II. 이론적 배경

1. 스마트폰 의미와 서비스

1.1 스마트폰 정의와 의미

18세기에 들어서 영국 내외에서는 면직물의 수요가 급증하자 와트가 증기 기관을 개발하여 면직물 생산이 대량으로 이루어지기 시작하였는데, 이를 산업 혁명의 출발점으로 본다. 그 후 면직물 공업이 산업 혁명을 주도하게 된다. 산업 혁명 중에는 기계가 무수히 발명되었다. 이 때부터 기계는 생산을 지탱하는 중요한 역할을 하게 된다.

오늘날 우리는 기계문명시대에 살고 있다. 스마트폰, 냉장고, 청소기와 같은 기계로 이루어진 가전제품이나 비행기, 선박, 기차, 자동차와 같은 운반기계를 직접 생활에 이용하고 있다. 기계로 만들어진 제품으로 옷을 해 입고 가공된 식품을 먹으며, 집을 짓고 살고 있다. 이렇듯 기계는 우리 인간생활에 직, 간접적으로 깊은 관계를 맺고 있으며 기계를 무시하고 현대인은 생활을 영위할 수 없을 정도이다. 이제 국가의 부강도 기계공업의 발달에 따라 정해진다. 오늘날 인간의 기계문명생활은 100 여년 전에는 감히 인간이 상상할 수 없을 정도로 눈부시게 향상되었다.

다양한 기계중 하나의 스마트폰에 대한 정의는 시대별로 진화하고 있다. 이전에 operation system(오픈 OS)과 CPU(중앙 처리 장치) 등이 있는 휴대 전화로 정의를 했었는데 지금 스마트폰이란 PC 와 같이 독립된 오픈 OS가 있고, 핸드폰 기능을 끊임없이 확충(擴充)할 수 있는 앱과 게임 등을 자유롭게 설치할 수 있고, 이동통신 네트워크를 통해 무선 네트워크 접근을 실현할 수 있는 핸드폰이라고 정의된다. 단순하게는 “PC 수준의 고기능 핸드폰”, 혹은 오픈 OS를 사용하는 핸드폰으로 정의하는 경우가 많다. 스마트폰은 핸드폰이지만 PC 처럼 모든 것이 가능한 만능 단말기처럼 종합적인 기능을 제공한다. 즉, Smart Phone=Mobil Phone+PC 라고 할 수 있다. 검색, 이메일, GPS 지도 등의 인터넷 기능과 음악, 사진 등의 미디어기능, PDF, 오피스 등의 여러 가지 기능을 제공하며 조금씩 확장된 뜻으로 전환해 오고 있다.

그러면 스마트폰은 현대 사람들에게 어떤 의미를 가지고 있을까? 스마트폰은 당연히 사람의 커뮤니케이션을 편리하게 하기 위해서 도구로서 개발된 말하는 기술이다. 기술이라고 하면 진화하고 인류가 더욱 풍요롭고 편리한 생활을 할 수 있도록 하는 수단이다. 그래서 스마트폰도 틀림없이 진화하는 것이고 좋은 것이며 인류가 발전하게 시키는 것이다. 최초의 다소 불안정한 모델은 전기 파동신호를 이용한 것으로, 최초의 모델은 1849년 쿠바의 하바나에서 이탈리아 안토니오 무치에 의해 개발되었다. 현재의 안정화된 모델은 1876년 알렉산더 그레이엄 벨에 의해 처음 고안되었으며 1878년 매사추세츠 보스턴에

처음으로 전화 교환국이 설립되었다. 그래서 최초에 전화기는 사람들의 면대면 커뮤니케이션을 대신한 매개체일 뿐이었다.

그러나 인류가 발전하면서 욕망도 점점 많이 생기고 있다. 전화기부터 휴대전화, 스마트폰으로 진화해 왔다. 오늘날 스마트폰은 통화뿐만 아니라 영상통화, 4G, 게임, 뉴스 등 사람의 오감을 다 활용하게 시키는 PC와 같은 기능과 더불어 고급 기능을 제공하는 휴대전화이다. 영어 단어 스마트폰의 본 뜻이 ‘똑똑한 전화’인 만큼, 국립국어원에서는 다듬은 말로 ‘똑똑(손)전화’를 채택하여 사용을 권하고 있다.

관동의대의 정지훈 교수는 스마트 브레인코리아 특강에서 이렇게 말을 한다(이수연, 2013). "작년부터 스마트폰 얘기를 계속하는데, 스마트폰이 가지고 있는 진짜 의미가 뭘까? 역사적 관점에서 앞으로 우리가 사는 인생이나 미래가 어떻게 펼쳐질지 구체적으로 그려나가는 작업이 필요하다."라며, "20대 이하는 손목시계를 차지 않는데 이는 전 세계적인 현황이다. 나이 드신 분들은 손목시계 차는 것이 당연한데, 젊은 층은 '시간만 보는 기계를 왜 들고 다니냐?'라고 한다. 핸드폰, 스마트폰에 시계가 다 나오는데 귀찮게 왜 들고 다니느냐고 생각한다. 이처럼 예전에 당연하다고 생각했던 일들이 이제 당연하지 않게 되었다."라고 말했다. 또한, "스마트폰은 인간의 능력을 확장시켰다. 멀리 떨어져 있는 친구의 이야기를 듣고, 내가 말한 것을 전달해 주고, 내가 본 것을 기록해 주고, 정보를 찾아준다. 즉 스마트폰으로 인간의 귀·입·눈·두뇌의 능력이 엄청나게 확장된 것이다."라고 주장했다.

스마트폰의 정보통신에 가진 의미를 말한다면 첫 번째 스마트폰은 휴대용PC이다. 스마트폰 관련 이미지를 보면 스마트폰을 “손안의 PC”라고 표현하는 것도 있다. 두 번째 스마트폰과 디지털오픈장터는 서로를 보완하는 하나의 개념이다. 스마트폰에서 구동되는 애플리케이션은 디지털장터를 통해 공급되기 때문에 애플리케이션 및 콘텐츠의 양(量)과 질(質)이 스마트폰 판매에 영향을 미치게 된다. 셋 번째 스마트폰은 모바일인터넷 시대의 하나의 표상(表象)이다. 스마트폰은 활용측면에서 볼 때 인터넷과 뗄 수 없는 관계를 가지고 있으며 모바일인터넷단말(Mobile Internet Device: MID)로 분류된다. 스마트폰과 모바일인터넷과의 관계를 설정함에 있어 스마트폰이 모바일인터넷 활성화를 진전시키는 촉매제로 볼 수도 있다(공영일 2010).

그리하여 인간의 생활은 사회가 변화되는 데 따라 함께 변화하여 왔으며 생활의 변화는 인간의 욕구도 변화 시킨다. 지금까지의 인간 생활은 생리적 욕구의 충족과 함께 신체적인 편리함과 안전성의 향상 추구가 지속되어왔으며, 과학기술도 이러한 욕구를 만족시

키는 방향으로 발전하였다. 인간은 앞으로도 신체적 편리함을 극대화하려는 욕구를 계속 가지고 있을 것이며, 과학기술도 이러한 인간의 욕구를 극대화하는 방향으로 계속 발전할 것이다. 그 결과로 인간은 최대한의 편리한 생활을 영위할 수 있을 것이다.

인간은 언제나 현재의 생활에 대하여 불만을 가지고 보다 나은 삶을 추구하여 왔다. 이러한 삶의 질 향상 추구는 초기의 생리적 욕구 충족을 위한 의식주의 풍요로움 추구로 나타났으며, 음식과 옷, 그리고 주택에 대한 생산성 향상 노력이 그 시작이었다. 생산성의 향상을 위해서 인간의 노동력을 효과적이고 효율적으로 이용할 수 있는 기계의 발명이 계속되었으며, 건강한 생활을 유지하고 정신 생활을 충족시키기 위해 개발한 기계가 많아지고 있다.

미국기계학회(ASME, American Society of Mechanical Engineers)⁴는 기계공학의 2028년 비전을 ‘더 깨끗하게, 더 건강하게, 더 안전하게 지속가능한 세상’으로 설정하고 이를 실현하기 위한 여러 가지 전략을 제시했는데, 그 중 하나가 바로 ‘90%의 사람을 위한 공학’이다. 한국 정부도 사람 중심의 창조적인 기술혁신을 위해 ‘R&D 36.5°C’ 전략(지식경제부)을 발표하고 국민편익증진을 위한 기술 개발에 박차를 가하고 있다. 이 또한 삶의 질 향상을 위한 기술 개발 노력이라 생각한다. 한국기계연구원 또한 정부출연연구기관으로서 사회적 책임감을 가지고 기계기술 분야에서 ‘적정기술(국민 행복 기술)’을 발구, 개발함으로써 더 많은 국민들이 행복해질 수 있도록 끊임없이 노력하고 있다(최태인 2013).

하지만 새로운 기술 혹은 첨단기술을 개발하고 발전시키는 것은 다 좋은 건가? 스마트폰을 이용하는 사람들은 과연 행복을 느낄 수 있는 건가? 하이데거(Martin Heidegger)는 현대의 기술문명은 그 한계를 갖지 않고 끊임없이 전개되는 거대한 괴물이라고 말한다. 예전부터 인류는 끊임없이 전쟁 치루어 왔다. 영토나 자원을 더 많이 차지하려고 전쟁을 벌이기도 하고, 종교나 문화적 충돌로 인해서 전쟁이 일어나기도 했다. 또 자국의 이익을 위해서 전쟁에 참여하는 나라도 있었다. 인류의 역사를 통틀어 전쟁이 없었던 날들을 세어보면 채 한달이 되지 않는다고도 하는데, 인류의 문명과 더불어 전쟁이 함께 했다고도 볼 수 있을 것이다.

⁴ Reuter, 2007 미국정신과의사협회(AMA)는 인터넷 중독을 알콜중독과 같은 정신질환으로 보기 어렵고 중독이라는 용어로 표현하는 것조차도 매우 위험한 발상이라는 입장이다. 그러나 인터넷중독을 정신질환으로 보는 것에 대한 논란에도 불구하고 현재까지는 정신의학적 측면에서의 접근이 일반적임.

인류문명의 발전, 그리고 그와 밀접한 관계를 갖고 있는 과학의 발전과 함께 전쟁에서 사용된 무기들도 그에 맞게 점차 발전해 왔다. 과학의 발전으로 우리는 먼 곳도 자동차나 비행기로 금방 갈수 있게 되었고, 자연재해를 미리 예측 할 수도 있게 되었으며, 우리주변의 생활 또한 예전에 비해서 간편해지고 편리해졌다. 그러나 과학이 파괴력을 행사하는데, 즉 전쟁에 이용이 되면서 부정적인 측면을 많이 가져왔다. 그것은 신무기의 개발로, 살상과 파괴의 능력에 있어서 가공할 정도의 확장을 가져온 것이다. 그러한 이유로 전쟁은 과학의 매력을 이용하기 시작했고, 지금의 최첨단 무기들은 그에 힘입어

탄생하게 된 것이다(과학기술의 발전과 전쟁 그리고 무기 개발의 연관성).

스마트폰은 사람들에게 편리를 많이 주고 있는 반면에 무기도 될 수 있는 것이다. 영화속에 제일 두렵고 수 많은 사람목숨을 뺏어 가는 장면은 폭발장면이다. 휴대용전화를 발명하고 나서 범죄자가 휴대용전화가 있으면 멀리에서 폭탄을 폭발시킬 수 있다. 얼마 전에 보스턴 마라톤 폭발 사건에 스마트폰으로 폭탄을 폭발시킨다는 보도가 나왔다. 또한 의학영역에 심장환자 몸에 작은 컴퓨터 장비를 들여 환자의 심장을 도와 주는 역할을 하고 있지만 만약 스마트폰이 있으면 환자 몸에 컴퓨터 장비까지 조작하게 된다고 해도 과분하지 않다. 좋은 의학기술이지만 사람을 죽이려고 하면 아주 위험한 무기도 될 수 있다.

기술적 위험은 인류 역사를 통틀어 줄곧 존재했던 문제였지만(Covello and Mumpower, 1985), 최근들어 대중의 우려가 커지면서 그 중요성이 더욱 부각되었다. 하이데거에 따르면 기술은 단지 목적을 위한 수단이나 인간의 행위로서만 이해될 수 있는 것이 아니다. 기술의 본질 속에는 인간의 삶의 방식을 변형시킬 수 있는 위험이 깃들어 있다. 기술은 주어진 사물들을 생산, 가공하는 역할을 하지만 이러한 과정 속에서 인간의 삶의 방식 그리고 자연에 대한 인간의 관계 자체를 변형시킬 수 있기 때문이다(이서규, 2006).

1.2 스마트폰의 종류

현재 스마트폰에 탑재되는 운영체제별로 살펴보면 애플(Apple)의 아이폰(Iphone), MS사의 윈도우폰(Windows Mobile). 구글(Google)의 안드로이드폰(Android phone), 노키아(Nokia)의 심비안(Symbian), 림(Rim)사의 블랙베리(Blackberry), 삼성(Samsung)의 바다폰(Bada Phone)으로 구분이 가능하다.

<표-1 스마트폰의 종류>

운영체제	개발사	제품명	제조사
iso	애플	아이폰3G	애플
		시리즈	
		아이폰4	
윈도우모바일	마이크로소프트	HD2	대만의 HTC사
		윈도우7 OS	삼성
안드로이드폰	구글	갤럭시S	삼성
		옵티머Q	엘지
		옵티머Z	엘지
		시리우스	팬택
		XperiaX10	HTC
		브라보	HTC
		히어로	HTC
심비안	노키아	심비안1	
블랙베리	리프	블랙베리	
바다폰	삼성	웨이브	

1.3 스마트폰 기반 서비스

‘직장인 김모씨(45·서울 성북구 돈암동)는
출근 길에 스마트폰을 놔두고 온 것을 깨닫자마자
지각을 감수하며 집으로 되돌아 갔다. 예전
같으면 그냥 출근길을 재촉했겠지만, 이제는 스
마트폰이 없으면 스케줄 관리부터 온라인 금융
거래까지 하루의 일과가 거의 불가능하기 때문
이다’ (박민철, 2011)

일반 휴대폰에 비해 스마트폰이 갖는 가장 중요한 특징은 와이파이(Wi-Fi, 무선랜)나
3G(3세대) 이동통신망을 이용해 ‘언제 어디서든’, ‘부담없는 비용’으로 인터넷에 접속할 수
있다는 것이다. 또한 자신에게 필요한 각종 애플리케이션을 설치하여 자유롭게 이용할 수

있다. 특히 위치기반 서비스(LBS), 실시간 검색(모바일 네트워크), 증강현실(AR) 기술 등과 결합된 다양한 스마트폰 서비스는 일상생활의 습관과 모습, 생산과 소비활동, 소통과 관계, 그리고 여가문화를 근본적으로 변화시키고 있다. 스마트폰으로 현재 위치 주변의 병원, 약국, 맛집을 찾아 이용할 수 있고 낯선 곳을 여행해도 위치기반서비스(LBS)와 증강현실(AR) 기술을 적용한 길찾기 서비스, 관광안내, 대중교통 서비스 등을 이용해 아무 불편 없이 여행을 즐길 수 있다.

또한 스마트폰을 통해 언제 어디서나 실시간으로 뉴스, 법령정보, 경제, 버스 정류장 도착 시간, 메일 등을 확인할 수 있다. 심지어 스마트폰의 카메라, GPS 등의 부가기능과 와이파이나 3G 등 무선인터넷 기능을 활용해 도로 유실, 쓰레기 불법 투기, 선거법 위반 등 불법 현장을 관계기관에 제보할 수도 있다.

스마트폰을 통해 할 수 있는 일은 무궁무진하다. 스마트폰을 기반으로 하는 서비스는 경제·사회적 수요와 디지털 기술의 진화가 결합되어 더욱 발전할 것이다. 결국 스마트폰은 상시적 인터넷 접속(Always on)을 넘어 정보와 소통의 무한 확장, 공간 제약을 극복한 실체감 등을 통해 개인, 기업, 사회를 크게 변화시키고 있다.

2. 스마트폰 이용환경에 따라 이용행태에 대한 기존 연구

스마트폰은 pc 와 같은 기능과 더불어 고급 기능을 제공하는 휴대전화이다. 기존 연구들에 사람들이 왜 스마트폰을 이용하는지를 많이 연구를 해본다. 강응구(2012)는 스마트폰을 이용동기는 정보추구, 편의추구, 관계추구, 오락추구, 시간보내 중심으로 구분하여 사용하였다. 이해인(2012)도 스마트폰을 이용하는 이유는 휴식, 정보획득, 커뮤니케이션, 사회적 관계, 편리성 등으로 나뉘어 살펴 보았다. 서정화(2011) 연구에서도 스마트폰을 이용하는 동기는 편재적 이용, 정보추구, 편리한 정보습득, 사회적 관계유지 등 요인으로 알아보았다. 그리고 양일영(2010)는 스마트폰은 정보획득, 커뮤니케이션/사회관계 이용 편리성을 가지고 있는 연구결과를 나타냈다. 김주란, 이기훈, 최영균(2011)은 스마트폰 어플리케이션에 대한 태도와 사용의도에 미치는 영향의 분석결과는 오락성 추구, 정보성 등 개의 이용동기들이 추출되었고 유승엽, 김진희(2013)의 연구결과는 생활편의성이 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났다.

그러나 즐겁게 이용하는 반면에 부작용도 같이 나타나게 된다. 스마트폰 중독은 자주

듣는 단어이다. 그의 구인에 대한 정의는 기존 연구들에서 거의 이루어지지 않았으므로 주로 휴대전화 중독 연구에서 사용하고 있는 구인을 중심으로 살펴보고자 한다. 장혜진(2002)은 이동전화중독의 개념 Young(1998)의 인터넷 중독 측정도구와 Goldberg(1996)의 인터넷중독 진단기준을 기초로 하여 휴대전화 구인을 의존, 내성, 금단 증상으로 구분하여 사용하였다. 한주리, 허경호(2004) 또한 Young(1998)의 인터넷 중독 측정 도구를 기초로 하여 이동전화 중독의 개념을 제시하였는데, 병적몰입, 생활장애, 통제상실, 강박이라고 하였다. Han & Oh의 연구에서는 강박성향, 생활장애, 집착으로 중독 증상을 정의하였다. 강박성향은 휴대전화를 다시 쓸 수 없게 된다면 견디기 힘든 상태를 말하며, 생활장애는 휴대전화 사용시간을 줄여야 한다는 생각이 끊임없이 드는 상태를 말한다. 집착은 휴대전화가 없다면 일생에 재미있는 일이 없다고 생각하며 오직 휴대전화에서 삶의 재미를 추구하는 것을 의미한다. Lee(2008)는 휴대전화중독을 금단, 내성, 부적응, 강박으로 정의하였으며 구현양(2009)은 금단/내성, 생활장애, 강박/집착의 증상으로 정의하였다. 강희양과 손정락(2009)은 금단/내성, 생활장애, 강박증상 외에 병적몰입을 중독의 구인으로 정의하였다. 따라서 기존에 연구에 따르면 휴대전화 중독 구인은 금단/내성, 일상생활의 장애 (부적응, 통제상실), 강박/집착 (병적몰입)으로 크게 분류될 수 있다.

한 중 양국은 지역적으로 가까울 뿐만 아니라 여러 가지 면의 교류도 날로 증가하고 있다. 행정안전부(2012)에 따르면 2009년 5월 현재 국내에 거주하는 외국인이 총 110만 6천884명으로 조사되었고, 이는 한국의 인구 4천 959만 명의 2.2%에 해당하는 수치이다. 그 중에 중국동포를 포함한 중국 국적이 56.5%, 62만 4천여 명으로 가장 많았다고 밝혔다. 중국인이 한국인과 언어, 생활, 습관, 문화 등에 대해 서로 다르지만 한국에서 생활하면서 같은 점도 적지 않다. 마찬가지로 이제 한국에 중국어학원을 많이 생기고 있다고 보인다. 중국여행, 유학을 가는 한국인도 점점 많아지고 있다. 세계여행신문에 의하면 2012년6월에 중국에 거주하는 한국인이 약 60만 명에 이르는 것으로 알려져 있다. 중국으로 향하는 한국인 여행자 수는 2012년 1월에 30만 명을 넘었다. 중국 방문자 수 1위 국가를 차지했다. 빈번하게 문화교류뿐만 아니라 과학 기술영역에도 소홀하면 안 되는 것이다.

미디어 발전에 따른 사회변동을 기술하는 방법론에도 차이가 난다(이동후, 1999). 이와 관련하여 메이로비츠는(Meyrowitz, 1993) 미디어를 보는 관점을 회로(conduit), 언어(language), 환경(environment)의 세 가지로 제시했다(김성벽 2004). 특히 환경의 관점에

서 미디어를 이해하는 관점은 미디어를 사회변동의 핵심이자 근원으로 전제하며, “미디어의 본질적 특성에 의해 형성되는 보이지 않는 환경(invisible environment)에 주목한 이런 연구경향을 미디어생태학”(김성벽 2004)으로 정의한다. 맥루언은 《구텐베르크 은하계》서문에서 “은하계라는 말 대신 ‘환경’이

라는 말을 사용하는 것이 더 나을 수도 있다. 어떤 기술이건 기술은 새로운 인가환경을 만들어 내는 경향이 있다. …기술적 환경은 단순한 수동적인 용기(容器)가 아니라 사람들과 기술을 재형성케 하는 적극적인 과정이다”라고 언급했다. 즉 미디어는 우리의 일상에서 우리와 항상 상호작용성을 지니고 있는 환경이라는 것이다(김영신 2013). 미디어생태학은 1968년 미국 영어교사협회의 연례 회의에서 포스트만(NeilPostman)이 처음 공식적으로 사용한 개념으로, 미디어를 일종의 생태적 환경의 차원에서 주목했던 일련의 학자들의 지적 전통 혹은 시각을 가리킨다. 미디어생태학은 비록 기술결정론적이라는 비판을 받기도 했지만 미디어와 사회문화적 관계와 함의에 대한 거시적인 이해의 바탕을 제공한 것으로 평가 받으면서 그 관심이 점차 증대되어 오기도 했다. 미디어생태학은 자연 환경을 구성하는 요소들 간의 상호작용에 관심을 갖는 생태학적 개념을 통해 미디어를 이해하고자 한다. 즉 미디어생태학은 “생태계의 구조와 특징, 혹은 환경과 인간의유기적 관계를 연구하는 생태학적 시각을 미디어 연구에 투사”시키는 것이다.(이동후 2005, 한나래, 2008.)

이와 같은 미디어생태학적 관점은 스마트폰과 같은 모바일 미디어의 변화가 급속도로 이루어지고 나라마다, 이용자마다 그 이용형태가 제각각인 미디어 이용환경의 복잡한 과정과 결과를 연구할 때도 유용한 방법론이라고 할수 있다. 특히 인간-컴퓨터 인터페이스가 단순히 기술적 작업 환경이기 이전에 정보사회의 기호학적 부호로서, 이용자가 다양한 문화적 데이터와 상호작용할 수있게 하는 ‘문화 인터페이스(culture interface)’라는 주장(J. Meyrowitz, 1993)에 의하면, 미디어생태학은 문화적 층위와 이를 디지털 공통 요소에 따라 처리하는 컴퓨터 층위가 서로 영향을 미치는 문화적 부호 변환의 과정을 고찰하게끔 한다. 즉 미디어 인터페이스를 통한 이용자의 경험은 장소의 맥락이나 개인의 상황에 따라 개별적이고 일시적인 커뮤니케이션 이벤트가 되고, 이용자의 물리적 위치나 커뮤니케이션의 상황은 이러한 이벤트의 중요한 맥락(이동후 2008.)이 될 수 있다는 것이다.

먼저 한 중 스마트폰을 발전 현황을 살펴보면 한국 최근에 스마트폰이 국내외에서 급속하게 보급되고 있다. 한국의 경우, 스마트 폰 가입자는 2009년 말 100만 명을 밀돌았으나 2011년 11월 현재 2,000만 명이 넘는다. 한국은 스마트 폰 제조 및 수출 대국이기

도 하다. 2011년 1~11월 기간에 한국의 스마트폰 수출액은 총 114억 3,000만 달러로 전년동기 대비 96.2% 증가했고, 2011년 3분기에 한국은 스마트 폰 출하량 및 스마트폰 세계시장 점유율에서 모두 세계 1위(분기 기준)에 올랐다(김형문 2012). 한국산 스마트폰의 최대시장은 지금까지는 구미 선진국이었으나, 곧 중국시장으로 바뀔 전망이다. 이미 중국은 2011년 3분기에 미국을 제치고 세계 1위(분기 기준)의 스마트폰 시장이 됐다. 이제 중국 소비자들의 구매의도에 영향을 미치는 요인에 대한 연구는 중대한 관심사가 아닐 수 없다. 이는 스마트폰 업체뿐만 아니라 이동통신, 소프트웨어(애플리케이션 포함), 기타 IT 업계와 관련해 주목할 만한 이슈에 속한다.

다음으로 한국과 중국 스마트폰 요금제도를 비교해 본다.



<표-1> 한국과 중국 스마트폰 통신사별 요금제

회사별 요금등급	SK			LG			KT			CM (China Mobile)			CU (China Unicom)		
	기본 요금	통화 시간	데이 터	기본 요금	통화 시간	데이 터	기본 요금	통화 시간	데이 터	기본 요금	통화 시간	데이 터	기본 요금	통화 시간	데이 터
저	34 K₩	150 분	100 MB	34 K₩	150 분	1 GB	34 K₩	150 분	100 MB	188¥ (33K₩)	600 분	500 MB	156¥ (27K₩)	420 분	500 MB
중	54 K₩	300 분	무제한	54 K₩	300 분	무제한	54 K₩	300 분	무제한	288¥ (50K₩)	1000 분	750 MB	226¥ (40K₩)	700 분	750 MB
고	94 K₩	1000 분	무제한	94 K₩	1000 분	무제한	94 K₩	1000 분	무제한	588¥ (100K₩)	2200 분	2 GB	586¥ (100K₩)	1950 분	2 GB

위에 표를 보면 중국보다 한국 스마트폰 요금제는 데이터 사용량을 많이 제공하는 편인 것이 반면에 한국보다 중국 스마트폰 요금제는 통화량이 많은 걸로 나타났다. 이 결과를 따라서 사용자가 스마트폰을 이용하는 데 요금을 고려하지 않을 수 없기에는 한국 사용자들은 데이터를 많이 사용하고 중국 사용자들은 데이터보다는 통화를 많이 한다고 말할 수 있다. 또 다른 연구결과를 통하면 아래 내용과 같다.

스마트폰을 이용하고 있는 한국 대학생중에 601명을 대상으로 스마트폰에 대한 이용 행태는 인터넷 진흥원(2012)은 스마트폰 대학생 이용자는 스마트폰을 선택 시 고려사항은 67.1%학생이 디자인 및 단말기 크기를 중시하고 56.1%학생이 단말기 가격을 따라 스마트폰을 선택하는 것이다. 일평균4.2시간 동안 스마트폰을 이용하는 것으로 나타났으며, 57.0% 학생은 무선인터넷 및 모바일앱 기능을 이용한다. 그리고 스마트폰을 통한 일평균 인터넷을 이용 시간은 1.9시간으로 조사결과를 나와 있으며. 인터넷을 이용해서 83.0%의 모바일앱 게임과 오락을 다운로드하고 75.6%의 이용비중 결과를 나타냈다(진흥원 2012). 연구 결과 의하면 한국 대학생은 긴장된 생활 리듬에 잠시 마음을 편히 하고 싶은 표현이라는 것이다.

중국 대학생 스마트폰 이용행태의 기존연구를 살펴보면 구글과 시장연구기관 IPSOS의 연구를 통해서 아래 결과를 나타냈다.

상하이교통대학교, 상하이 푸단대학교와 상하이대학교에 750명 대학생을 대상으로 조사를 했다. 스마트폰을 거의 안끄는 학생은 47.1%하고 잠을 잘 때에만 스마트폰을 끄는 학생은 40.2%로 결과를 나와 있으며 80.1% 학생은 친구를 연락하기 위해 스마트폰을 이용하고 82.0%의 학생이 메시지를 이용한다는 결과를 나타냈다. 다른 커뮤니케이션 도구, 즉 웨이보(15.6%), 웨이썬(34.2), 이메일(12.0%)로 이용하는 비중은 61.8%로 차지했다고 응답했다. 음악 듣기는 29.4%와 카메라를 이용비중은 31.8% 나타냈다(沈野螢 2012). 결과를 통해서 중국 대학생이 커뮤니케이션에 대해서 이미 생활 습관을 기르고 있다는 것이라고 말할 수 있다.

두 나라의 문화를 고려해서 본다면 한국 문화의 특성 중 하나는 단일 민족으로서의 전통이 강하다는 점이다. 그 뿌리깊은 전통 문화, 즉 고유 문화를 한 자리에서 유구하게 지켜오고 있다. 당연히 자기 나라의 브랜드 특히 한국의 대표적인 브랜드를 지키여야 하는 감정도 강하다(한국 문화의 특성과 과제 김태 식 (홍익대)). 반면에 다문화의 중국은 한족을 포함하여 56개 민족으로 이루어졌다. 민족마다 문화도 다르고 언어도 다르다. 한국 비해서 중국은 다양한 문화를 쉽게 받아들일 수 있는 편이다. 한족이 아니고 다른 민족, 중

국이 아니라 다른 나라의 문화를 좋아하는 사람도 적지 않은 것이다. 이 문화의 차이는 스마트폰에서도 충분히 체현하게 된다.

한국에서는 2013년 가장 많이 사용되고 있는 모바일기기는 삼성(60%)의 스마트폰 및 태블릿이었고, 이어 LG전자(15%),애플(14%),팬택(10%) 순이었다(플러리 보고서 2013). 중국에 2013년에 판매량은 삼성 18.1% 1위로 차지했으며 Lenovo China 11.4% 2위로 애플 3.1% 10위 순으로 조사결과를 나타냈다(EnfoDesk 2013).

미디어가 “사회적으로 내면화되면서 갖게 되는 인간과 커뮤니케이션 미디어의 상호작용에 대해, 그리고 미디어와 인지적 혹은 문화적 변화의 상관관계에 대해 관심을”(이동후, 2006). 갖도록 하는 것이다. 따라서 이런 관점에 의하면, 스마트폰의 이용경험도 이용자의 인지적 감각에 호소하는 정도와 이용형태가 갖는 결과의 함의를 분석함으로써 이해할 수 있게 된다. 또한 사회의 변화와 맞물려 미디어의 변화가 미치는 영향과 그 과정에 관여하는 사회관계와 구조에 대한 미디어생태학적 접근은 스마트폰의 감성적인 이용행태와 이용환경을 분석하는데 유용한 방법론적 틀을 제공한다고도 할 수 있다.

3. 스마트폰 이용의 감성

본 연구는 단순한 스마트폰 이용행태가 아닌 감성적인 이용행태를 알아보려고 한다. 인간은 이성적 존재이면서 감성(emotion)적 존재이다. 그래서 삶의 문제를 옳고 그름으로 분별하면서 해결하기도 하지만, 삶의 문제를 논리적으로 해석 할 수 없을 때는 감성의 능력으로 ‘인간다움’을 요구하면서 해결하기도 한다(임신희 2011). 감성이란 심리학적으로 감수성이다. 우리의 5관(五官)이 외계로부터 자극을 받고 그에 반응하는 정도나 강도(強度)이다. 칸트의 지식론(인식론)에서는 외부로부터의 모든 감각적 자극을 받아들여, 지금 여기서라든가 아까 거기서라는 식으로 시간적·공간적으로 정리하는 능력이다. 감성은 이렇게 정리한 것을 생각하는 힘인 '오성(悟性)'의 소재로서 제공한다. 칸트의 도덕론에서 감성은 욕구 또는 본능을 가리키며, 그것은 이성에 의해 억제될 수 있다고 한다.

인간의 활동에 영향을 미치는 감성에는 행복과 불행, 기쁨과 슬픔, 사랑과 증오, 희망과 혐오, 분노, 소외 등이 있으며 그것들이 표출될 때는 외부 환경에 대한 반응에 의해서이다. 가령 인간은 자신이 보존하려는 기본 욕구가 충족되면 기쁘지만 그렇지 않을 때

는 슬픔과 분노가 따른다 (임신희 2011). 그 중에 행복이라는 단어는 많은 감성 표현들 중에 주목을 받기 시작하고 있다. 행복이란 논쟁적인 어휘이다. '행복 eudaimonia/happiness'이라는 개념을 주창함으로써 아리스토텔레스가 마련한 사상적 전회, '행복'이라는 목표에 대한 칸트의 경계나 니체의 혐오, 혹은 실존주의자들의 회의, '행복'을 문제 삼음으로써 프랑스혁명을 평가 절하한 아렌트의 문제적 시도 등 사상사에 있어서의 몇 가지 계기만 기억하더라도 '행복'이 얼마나 많은 논쟁의 계기를 함축하고 있는지는 어렵지 않게 짐작할 수 있다(권보드래 2010).

3.1 행복의 정의

행복에 관한 관심은 1990년대 이후를 중심으로 본격적으로 진행되어 왔고 특히 마틴 셀리그만(Martin E. P. Seligman)이 주도한 긍정심리학의 등장 이후 행복연구는 폭발적으로 증가하게 된다(Diener, 1984, 2000, 2009; Diener et al., 1999; Myers and Diener, 1995; 김승권·장영식·조흥식·차명숙, 2008; 정지범, 2011). 행복에는 '쾌락' '만족' '기쁨' '즐거움', '재미', '웃음', '보람' '가치감' '평온감' '안정' '의욕' '희망을 그림' 등의 여러 요소가 포함된다. 행복은 인간 누구에게나 바람직한 것이고, 추구할 만한 가치가 있으며, 궁극 목적인 까닭에 인간은 행복의 본질과 가치를 추구하고 탐구하기 위해 지금까지 노력해 왔다.

리즈 호가드는(2006) 제1단계 행복은 행복을 느끼는 가장 직접적인 단계이라고 주장했다. 이 단계에 있어 행복의 의미는 기쁨이나 즐거움을 느끼는 것이다. 다시 말해 감정으로 느끼는 것을 말한다. 이런 느낌은 원했던 일이 이루어졌을 때 생긴다. 이 단계의 행복은 마틴 셀리그먼이 말한 한 잔의 포도주와 걸이 즐거운 삶이며, 스티븐스가 말한 좋은 느낌과 긍정적인 마음이다. 또한 손 크리스토퍼 세어가 설명하는 삶의 부단한 변화 과정들에 있어 자신이 생물학적으로 느끼는 상태이며, 버트런드 러셀이 말하는 동물적인 것이나 감정적인 것이 바로 여기에 해당한다.

모든 동물들은 욕체를 가지고 있다. 그리고 욕체로 인한 감정도 가지고 있다. 좋다, 싫다, 배고프다, 아프다 등과 같은 감정은 욕체가 있기 때문에 느끼는 감정이라는 것이다. 따라서 욕체를 가진 사람은 다른 동물과 같이 감정을 가지고 있다. 감정이 있기 때문에 사람은 '좋다 나쁘다'를 느낀다. 좋게 느끼는 것, 즉 기분이 좋다고 느끼는 것이 바로 제1단계 행복이다(프레시안 2013).

아리스토텔레스는(BC 367) 이들 중 어느 하나의 것에 쾌락이 수반되어 있는 것이라고

말을 하였다. 에피쿠로스는 행복을 얻기 위해 쾌락은 최대화하고 고통은 최소화해야 한다고 주장했다.

행복은 분명 심리적, 육체적 만족감이나 쾌락과 밀접한 관계가 있다. 불만이 가득하고 고통스러워하는 마음이나 육체적 상태를 행복이라 부를 수는 없다. 사람들이 행복이라 부르는 것은 모두 만족이나 쾌락과 관련되어 있다. 행복의 정도는 우리가 느끼는 만족도에 비례한다고 해도 무방할 것이다.

요컨대 돈이 있으면 쾌락할 것이라고 생각하는 사람들이 적지 않다. 독일 경제학자이자 철학박사인 요하네스 빌라허는 '경제학이 깔고 앉은 행복'이라는 책에서 행복하기 위해 끝없이 돈을 좇아가는 것은 부질없는 일이라고 경고한다. 빌라허에 따르면 미국의 1인당 국민소득은 1963년 15,121달러에서 2006년 37,674달러로 두 배 이상 늘어났지만 삶의 만족도는 별로 늘어나지 않았다. 일본은 1950년대 이후 소득이 6배나 늘었지만, 평균 만족도는 그저 그런 수준이다.

이스털린(Easterlin)은 소득이 행복과 비례하지 않는다고 주장했다. 2000년대부터 경제성장뿐만 아니라 삶의 질도 중요시되면서 세계 곳곳에서 국민행복을 측정하는 행복지수에 대한 관심이 높아지고 있다. 같은 사건이지만 행복지수에 따라 사람들은 그 사건에 대한 인지가 다를 수도 있다. 예를 들면 아침에 태양을 보면 행복한 사람은 따뜻하다, 아름답다라고 생각하는 반면에 불행한 사람은 눈이 부시거나 피곤하다고 느낄 수도 있다. 또는 돈이 많으면 당연히 좋다고 생각하지만 꼭 그렇지 않다. 부탄왕국 국토는 한반도의 5분의 1 정도로 인구는 약 70만 명, 1인당 국민소득은 2000달러에도 못 미친다. 빈곤국이지만 국민의 97%가 행복한 나라로 소개되면서 주목을 받았다.

한국은 세계에서 가장 빠른 성장을 이룬 국가다. 1977년 한국의 1인당 국내총생산(GDP)은 겨우 1000달러였다. 2012년 1인당 GDP 2만 달러와 인구 5000만 명을 동시에 충족하는 이른바 '20-50'클럽에 세계에서 7번째 국가가 됐다. 1인당 GDP는 30년 만에 20배로 늘어났지만 과연 그때보다 지금이 행복하다고 단언할 수 있을까. 2011년 대한민국은 1인당 GDP 2만달러, 경제 규모 세계 13위, G20정상회의 개최 등을 달성하며 무섭게 성장했지만 국민은 '행복'을 접어두고 살았다. 한국갤럽 조사에 따르면 1인당 GDP가 약 3배 성장한 1992 ~ 2010년 사이 '행복을 느끼는' 국민은 10% 줄었다(조선일보 2011.1.1).

중국도 빠른 속도로 성장하고 있으며 2012년 6월 말까지 중국 외환 보유고가 3조 2400억 달러로 집계되었다. 지난 2002년 말 중국의 외환 보유고는 2864억 달러에 불과

하여 3000억 달러도 못 미쳤던 점을 감안하면 지난 10년 간 중국의 외환 보유고는 10배가 넘게 증가한 셈이다. GDP총액은 52조원으로 엄청 높다. 그러나 ‘세계 행복지수 보고서’에 따르면 2012년 중국의 행복지수는 세계 156개국 중에서 112위로 조사됐다. 전쟁의 불길이 훑날리는 아프리카 국가를 제외하면 중국인의 행복감은 전세계 밑바닥인 것이다. ‘2013 세계행복지수보고’에 따르면 156개국 중에서 93위로 작년보다 순위를 올라갔지만 행복지수가 여전히 높지 않다고 말을 할 수 있다. 덴마크는 10점 만점에 7.693점을 기록, 2년 연속 국가별 행복도 1위에 올라 가장 행복한 나라로 선정되었다.

경제 성장이 빠르지만 행복한 감정이 점점 없어진 불행한 인간이 되버렸다. 불교입장에서 본다면 인간의 욕망을 진짜 버려야 쾌락을 계속 유지할 수 있는 것이다. 심리학에서만 따진다면 사람은 행복할 수 없는 것이다. 행복할 수 없는 인간이면서도 늘 행복을 찾고 있다는 것이 우리가 가진 가장 큰 문제점의 하나일 것이다. 우리가 많이 하는 질문은 당신은 제일 행복했던 순간을 기억하십니까? 왜 행복은 영원한 행복이 아니라 순간적인 행복인가? 욕망은 충족되기 어렵다는 것이니까는 말이다. 욕망충족으로 인한 쾌락은 시간이 흐름에 따라 사라진다. 인간은 욕망 충족 상태에 금방 적응하여 그로 인한 쾌락이 약화된다. 따라서 다시 쾌락을 찾아나서야 하고 좀 더 강한 쾌락을 추구하게 된다. 초기의 진화심리학자로서 즐거움의 심리를 연구했던 도널드 캠벨(1970)은 인간을 가리켜 행복을 획득해도 결국에는 더 행복해지지 않는 '쾌락의 쳃바퀴'에 갇힌 존재라고 묘사했다. 쾌락의 쳃바퀴(hedonic treadmill)⁵ 속을 달리는 다람쥐처럼 우리는 끊임없이 욕망을 충족하기 위해 매달리게 된다. 이론에 따르면, 사람이 더 많은 돈을 벌면 벌수록, 기대와 희망은 함께 올라가는데, 이 때문에 지속적으로 행복이 증가하지는 않는다는 것이다. 이러한 경향은 중독현상으로 나타나게 된다. 알코올 중독, 마약중독, 게임중독, 쇼핑중독 등과 같은 대부분의 중독현상은 욕망과 쾌락을 추구한 결과로 초래된 불행한 결과이다.

쾌락은 크게 두 가지로 나눌 수 있는데, 감동이 있는 창조적 기쁨(JOY, 중독성이 없음)과 말초적 만족감을 추구하는 쾌락(happiness, 중독성이 있음)이 그것이다. 후자는 자극이 강렬하고 경험이 반복될수록 더 강한 자극을 요구하는 특성이 있는 반면, 전자는 처음은 미미한 것 같지만 경험을 반복할수록 약한 자극으로도 즐거움이 밀려오고

⁵ 쾌락의 쳃바퀴는 또한 쾌락 적응이라고도 하는데, 중요한 긍정이나 부정적인 사건들 또는 삶의 변화들에도 불구하고 상대적으로 안정된 행복 수준으로 빠르게 돌아가려는 인간의 가상적인 경향이다.

깊어지는 특성이 있다. 두 가지 모두 빠져 들게 하는 공통점이 있지만 그 결과는 사뭇 다르다. 후자를 좇는 사람은 바닷물을 마시는 것처럼 영원히 그 목마름을 채우지 못한 채 계속 더 강한 자극을 찾아 허덕이게 되고, 전자에 익숙해진 사람은 조그만 일에도 감동하며 항상 기쁘게 살게 된다. 또한 후자는 한 번의 자극으로도 쉽게 흥분을 느낄 수 있고 그 강도가 매우 강하여 또렷하게 새겨지지만, 전자는 흥분을 위해 훈련과 창조적인 작업이 필요하고 강도가 미약하여 일회성 자극은 쉽게 지워진다. 그러나 자극이 반복될수록 그 현상은 역전되어 후자는 좀처럼 초기의 흥분을 경험할 수 없게 되는 반면, 전자는 더 넓어지고 깊어질 뿐만 아니라 후자의 자극에 대해 좀처럼 흥분하지 않는 저항력(내성)을 갖게 된다.

순간적인 쾌락주의가 중독을 일으키기 쉽다. 뇌에는 신경의 연결을 위해 다양한 화학 물질들이 유리되고 결합하는데, 그 중에 도파민 같은 아민성 물질이나 엔돌핀과 엔케팔린 같은 펩타이드성 물질에 의한 연결이 쾌감과 관련이 있다. 즉, 도파민이나 엔돌핀 같은 물질이 특정 뇌 영역의 연결 과정에 작용하면 쾌감을 준다. 쾌감을 유도하는 신경의 연결 과정이 위와 같은 특정 화학 물질들에 의해서 매개되고 있기 때문이다. 만약 화학 물질에 의해 매개되는 이러한 연결 과정을 인위적으로 변화시키면 감정의 변화 즉, 정신의 변화가 유발될 수 있다. 그래서 이러한 변화를 유도할 수 있는 화학 물질을 향정신성 물질이라 한다. 이런향정신성 물질들 중 습관성과 중독성이 강하여 반복 사용 시 인간을 피폐시키는 물질은 마약으로 분류하여 국가에서 엄격히 통제하고 있다. 예를 들면 마약으로 분류되는 몰핀(아편의 성분)을 주사하면 황홀감을 경험하게 되는데 이는 몰핀이라는 화학 물질이 엔돌핀이나 엔케팔린에 의해 쾌감이 발생하는 특정 영역의 수용체에 작용한 결과이며, 필로폰(메스암페타민, methamphetamine)은 아민이 작용하는 부위에서 그 작용을 강화시켜 쾌감을 유도한다. 사람들이 마약을 복용하는 것도 행복을 추구하는 방법 중 하나이다. 마약으로 화학적 자극을 유발하는 것도 쾌락적 즐거움에 속하기 때문에 이 역시 자극(화학적 자극)을 반복할수록 반응하는 역치가 상승하여, 처음 정도의 즐거움을 느끼기 위해 더 큰 자극(더 많은 약물 또는 더 강한 약물)을 요구하게 된다(정재훈, 2012).

모든 생명체는 쉬운 길을 선택하는 습성이 있다. 인간도 즐거움을 추구하는 과정에서 쉽고 강한 자극을 우선시하는 경향이 있다. 누구나 영화, 게임등과 같은 말초적인 것이나 자극적인 쾌감에 쉽게 빠질 수 있으며, 그 쾌감에 젖어 있는 사람일수록 더 강렬한 자극을 찾게 된다. 처음에 게임을 1시간만에도 만족하지만 점점 하루에 10시간씩 게임을 해도 기쁨을 전혀 안 느껴본다. 즉, 말초적 만족감을 추구하는 쾌락이라는 것이다.

건전한 육체에 깃든 맑고 깨끗한 정신에서 나오는 감동과 땀흘려 노력한 마음에 깊이 스며든 즐거움과 보람이야말로 고귀한 인간만이 누릴 수 있는 소중한 자산이다(낙수 2012).

3.2 행복한 관계

산업혁명기를 통해 다양한 기계가 도입되면서 사람들은 인간과 기계의 관계에 주목했다. 당시 기계의 특성 두 가지가 특히 두드러졌는데, 그 중 하나는 증기기관 같은 기계가 인간이나 동물이 낼 수 없는 엄청난 힘을 낸다는 것이었으며, 두 번째는 기계가 인간의 숙련 노동을 대체하면서 노동력을 절감하는 효과를 가져 온다는 것이었다. 특히 이 두 번째 특성은 숙련 노동자들의 노조 때문에 골머리를 앓던 자본가들에게 무척 반가운 것이었다. 당시 가장 정밀한 기계였던 물 방적기는 고도로 숙련된 성인 남성 노동자들에 의해서 작동됐는데, 이 방적공들은 자신들의 도제를 스스로 뽑아서 훈련시키는 등 쉽게 침범할 수 없는 특권적 권한을 소유하고 있었다. 방적기 연합은 천재 엔지니어 리처드 로버츠에게 숙련 노동자들을 필요로 하지 않는 물 방적기를 만들어달라고 요청했고, 이렇게 만들어진 자동 물 방적기는 숙련 노동자들을 모두 공장에서 쫓아냈다.

산업혁명기의 이러한 경험을 통해 사람들은 기계란 근본적으로 인간에 적대적인 존재라는 인상을 갖게 됐다. 기계는 인간의 노동을 소외시키고, 인간을 부품으로 만들며, 도구화하는 존재라는 것이었다. 산업화되고 기계화된 현대 사회 속에서 인간성은 말살됐으며, 인간성을 회복하는 길은 기계 문명을 멀리하고 자연으로 돌아가는 데 있다고 믿는 사람들이 점점 더 늘어났다. 기계가 더 인간다워질수록, 인간은 더욱 기계와 흡사한 존재가 되어 갔다. 기계 속에는 인간이 없었고, 인간 속에는 기계가 없었던 것이다(홍성욱, 2011).

20세기에 들어와서 인간과 기계의 관계가 적대적이라는 생각과는 조금 다른 이론들이 등장했다. 미국에서는 1940년대를 통해 노버트 위너가 인간의 목적의식적 행동과 기계의 피드백 메커니즘이 본질적으로 다르지 않다는 사이버네틱스 이론을 주창했다. 공이 떨어지는 위치를 가늠하며 뛰어가서 공을 잡는 야구 선수와 목표를 찾아가서 명중시키는 어뢰 사이에 본질적인 차이는 존재하지 않는다는 것이었다. 위너의 사이버네틱스 이론은 1960년대에 사이보그라는 개념으로 이어졌다. 사이보그에 대해서는 비판적이거나

비관적인 평가도 많았지만, 인간·기계의 잡종적인 존재가 인간의 몸에 부과된 여러 가지 차별과 한계를 뛰어넘을 수 있는 가능성을 가지고 있다는 낙관적인 평가가 나오기도 했다.

인간은 진화라는 과정을 통해 생물학적으로 꾸준히 환경에 적응하며 발전해 왔다. 그리고 발전된 인간의 능력, 특히 두뇌의 기능을 활용해 새로운 기술을 하나 하나씩 개발하고, 축적 및 통합해 발전시키는 등 현재의 많은 기술적인 발전을 이뤄 놓고 있다.

이렇게 발전된 기술의 결과물로 만들어진 기계들은 높은 수준의 성능을 보여주고 있다. 그리고 각각의 기계들이 목표로 하는 부분에서는 이미 인간의 기능을 넘어서고 있다. 아직 전체적으로는 인간의 능력을 넘어서고 있지 못하지만, 그 발전의 속도는 인간의 생물학적 발전 속도를 앞지르고 있다.

기술의 발전 속도가 인간의 발전 속도보다 빠르다는 것은 기술의 집합체인 기계가 언젠가는 인간의 능력을 넘어서는 시점이 도래할 것을 짐작하게 한다. 지금까지 인간은 스스로 개발한 기술로 만든 기계들을 잘 활용하며 살아왔다. 하지만 이제는 인간과 기계간의 관계가 종속적인 관계에서 벗어나 대등한 수준으로 변화해야 하는 새로운 인간상의 시대에 살게 될 것이다. 이제 인간과 기계는 새로운 형태의 소통, 그리고 나아가 서로 융합해야 하는 새로운 시대를 눈앞에 두고 있다고 할 수 있다.

인간과 기계가 서로 평등하게 서로 존중하며 살아가야 한다고 말할 수도 있다. 오늘날 인간과 기계 사이의 상호작용은 인간이 손으로 기계를 조작하고 기계는 결과를 동작과 함께 시각정보를 중심한 디스플레이로 표현하는 방식에 의존하고 있다. 인간이 이들 기계를 조작하기 위해서는 모든 기계들의 조작 방법과 순서를 익히고 기억하여야 한다. 우리의 생활에 포함되는 기계의 수와 종류가 증가하고 그 기능들이 확대 될수록 사람들의 두뇌는 더 많은 정보를 기억하고 처리하여야 하며 손은 더 바쁘게 되었다. 수많은 기계들을 활용하는 데 필요한 요구에 비하여 개인의 정보처리와 신체적 능력은 한계에 도달한지 오래이며, 이 차이는 앞으로 더 벌어질 것이다. 기계의 수와 기능은 계속 증가되더라도 인간의 능력이 한계에 도달되어 있다면 인간과 기계가 함께 작업을 하는 이 시스템의 능력은 증가될 수 없으며 인간에 의한 기계의 사용성도 제자리 걸음을 할 수밖에 없다. 앞으로 인간의 생활에 포함되는 기계들의 활용성을 증가시키기 위해서는 기계의 기능이나 성능의 확대가 인간과의 상호작용을 원활하게 하는 방향으로 나아가야 할 것이다(호수리 2005). 마찬가지로 인간은 스마트폰을 발명 하고 스마트폰은 인간에게 기쁨을 주고 편리를 주는 것이다. 기존 연구를 보면 스마트폰과 인간의 행복한 관계는

정보성, 오락성, 편리성, 관계추구가 있다. 다시 말하면 스마트폰과 행복(기쁨)의 관계는 인간 --- 스마트폰 --- 행복 --- 스마트폰이라는 방식으로 끊임없이 순환하고 있는 것이다. 인간과 스마트폰은 서로 평등하고 존중하는 관계가 계속 유지하게 되면 기쁜 일이고 바람직한 행복한 삶이다.

3.3 불행한 관계

우리는 오늘날 기계문명시대에 살고 있다. 스마트폰, 냉장고, 청소기와 같은 기계로 이루어진 가전제품이나 비행기, 선박, 기차, 자동차와 같은 운반기계를 직접 생활에 이용하고 있다. 기계로 만들어진 제품으로 옷을 해 입고 가공된 식품을 먹으며, 집을 짓고 살고 있다. 이렇듯 기계는 우리 인간생활에 직,간접적으로 깊은 관계를 맺고 있으며 기계를 무시하고 현대인은 생활을 영위할 수 없을 정도이다.

그러나 기계의 발달이 인류살상이라는 가공할 병기의 발달, 원자핵 폐기물의 처리 문제, 공해 문제, 환경오염, 환경파괴, 유한한 지구자원의 낭비등 여러 문제점들을 야기시키며, 이를 해결하는 것이 앞으로의 문제이다(오세규, 2005).

그리고 인간은 기계를 너무 의뢰하는 현상도 발생한다. 스마트폰 같은 경우 원래 사람들의 생활을 더욱 편하게 만들기 위해 제작된 정말 말 그대로 'smart' 핸드폰이다. 다양한 어플이 제작되면서 그 어플을 통해 여러 가지 기능을 폰 하나로 해결할 수 있다. 간단한 은행 업무나, 영화표 예매부터 시작해서 인터넷을 이용할 수 있기 때문에 정말 내 손안에 작은 컴퓨터기능을 하고 있는 것이다. 하지만 '과유불급'이라 하여 너무 지나쳤던 것이 문제가 되었다. 너무 모든 기능이 스마트폰 안에 다 있기 때문에 사람들은 스마트폰에서 벗어날 수 없게 된 것이다.

요즘에 스마트폰 중독이라는 말을 자주 보이지만 대부분 사람들은 스마트폰 중독에 대해 인지를 못하고 심각하게 생각하지 못하는 상태이다. 일반적으로 중독(addiction)은 독을 가진 유해 물질이 신진대사를 통해서 지속적으로 투여되어 정신적으로나 신체적으로 의존성을 보이는 증상을 의미한다. 담배, 알코올, 마약 등으로 자신이 갖고 있는 고민이나 심리적 불안, 긴장을 다른 곳으로 돌릴 수 있다는 생각이 중독의 근저에 깔려 있으며, 이는 심리적 의존의 경향을 부른다. 남용은 내성으로 인해 그 효과가 현격히 떨어지는 것을 특징으로 한다. 사회가 발전하면서 중독에 대한 개념이 인터넷, 쇼핑, 도박 등 비물질 요인에 의한 행위중독까지로 확장되고 있다. 이제까지 스마트폰 중독은 아직

개념의 확장이 이루어지지 않았기에는 스마트폰도 인터넷을 이용하는 기기라는 점에 있어서 스마트폰 중독은 ‘인터넷 중독’ 범주 안에서 정의(장혜진 2002)될 수 있다.

인터넷 중독에 대한 관점은 크게 두 가지로 구분된다. 먼저, 인터넷 중독을 충동조절장애, 기능적 부적응 문제에 초점을 두고 치료가 필요한 질병으로 이해하는 관점이다(미국정신과의사협회 2007). 또한 Griffith(1999)는 인터넷 중독의 핵심 준거로서 집착, 활용시 긍정적 감정, 내성, 금단, 일상생활의 장애 등을 들고 있다.

중앙일보(2012년)의 보도 자료에 따르면, 일주일에 한 번, 그것도 저녁에만 스마트폰을 끄는 것만으로 행복감이 커진다는 미국 하버드대의 장기실험 연구결과를 보도하였다.

이러한 이유는 많은 시간을 스마트폰에 투자하는 시간이 증가하기 때문에 일상의 생활을 둘러보지 못하여서 스마트폰을 끄는 것만으로도 외부의 구속에서 벗어날 수 있기 때문에 나타난 결과로 유추해볼 수 있다.

스마트폰이 치열하게 발전하면서 인간과 스마트폰의 관계도 점점 변하고 있다. 다시 말하면 똑똑한 폰이 스마트사회를 창조한다는 고차원적인 생각을 하게 만들어 인간을 폰 안에 가두어 본의 아니게 폰 노예로 만들었다. 노예가 되버리면 인간이 당연히 기쁘지 않고 바람직한 행복이 아니라고 할 수도 있다.

‘매끄러운 걸모습, 민감하게 반응하는 버튼,
반짝이는 빛, 끊임없이 사용을 유도하는 게임까
지... 스마트폰은 이제 새로운 마약으로 떠오르고
있다’ (서울신문, 2010년 10월 22일자)

스마트폰이 안 보이면 초조, 불안, 우울등 정신병증상을 나타낸다. 느긋한 시간은 물론이고 잠자거나 목욕할 때도 항상 곁에 두어야 안심하게 된다.

이런 습관이 심리학에서 전형적인 ‘노모포비아(no mobile phone phobia)⁶’라고 부른다. 우리는 스마트폰이 나타나기 전에 TV, 게임기, 인터넷 중독의 심각성을 지켜봤다. 스마트폰은 이런 기기들의 마력을 합쳐놓은 것이다. 참기 힘든 ‘유혹의 발산체’임이 틀림없다.

이상의 논의를 토대로 스마트폰 중독 개념을 정의해 보면, 스마트폰 중독이란

⁶ 노모포비아(no mobile phone phobia)란 휴대 전화가 없으면, 불안감과 공포감에 휩싸이게 되는 공포증이다.

‘스마트폰 사용에 대한 금단과 내성의 증상으로 인해 일상생활에 장애와 가상적 대인관계 지향성이 유발되는 상태’로 정의할 수 있다. 스마트폰이 옆에 없으면 불안과 초조함을 느끼는 금단 증상과 함께 스마트폰을 점점 더 많은 시간동안 사용하게 되어, 나중에는 많이 사용해도 만족감이 없는 내성상태라는 야기되는 것이다. 또한 스마트폰 사용에 대한 금단과 내성으로 인해 일상생활에서 노모포비아 증상을 나타나는 것이다. 쉽게 회복할 수 없는 신체적, 정신적, 사회적 기능의 손상과 같은 실질적인 피해가 발생하게 된다⁷. 또한 강박증상으로 보면 인격장애(Avoidant personality disorder)라고 볼 수도 있다. 이동전화 사용으로 인해 돈을 더 많이 쓰게 되며, 이동전화 사용을 줄여야 한다는 생각을 끊임없이 하지만 못하는 상태도 나타나게 된다. 스마트폰만 집중을 하면 가상적 대인관계 지향성 즉, 회피성 주변의 사람들과 직접 현실에서 만나서 관계를 맺기보다는 스마트폰을 활용해서 관계를 맺는 것이 더 즐겁고 자신이 있고 편한 상태를 발생하는 것이다.

전기 제조상 사람들은 스마트폰을 이렇게 지나치게 욕망하는 것을

보고 스마트폰을 만들기 시작하였다. 당연히 극렬한 경쟁을 초래한다. 심지어 부정경쟁도 흔히 보는 일이다. 거대한 인력, 물력, 재력, 시간을 낭비할 뿐만 아니라 재산침범죄사건도 많이 많아진다. 여기에 2011년 6월 24일부터 지금까지도 끝나지 않은 삼성전자와 애플의 소송 및 분쟁을 떠올렸다. 이런 혼란스러운 상태에서 벗어나지 못하는 한 인간들은 스마트폰이 있어도 행복할 수가 없다.

이상과 같은 기존연구들을 토대로 본 연구에서는 스마트폰을 이용한 콘텐츠 이용실태에 관한 제한 한국인 대학생과 재중 중국인 대학생들간의 비교를 통해 스마트폰의 감성적인 이용행태는 어떠한 차이를 보이는지를 알아보고자 한다.

III. 연구방법

⁷ 취업포털 커리어가 2011년 직장인 456명을 대상으로 조사한 결과에 따르면, 응답자의 39%가 스마트폰 중독이라고 생각한 적이 있다고 응답하였으며, 스마트폰 중독으로 인해 느낀 신체적·정신적 증상으로 ‘목 결림’ (76.6%), ‘손가락 손목 저림’(29.8%), ‘어지럼증’(21.3%), ‘관절통증’(14.2%) 등으로 나타났다.

1. 자료수집 및 분석방법

1.1 자료수집

한국과 중국은 스마트폰 감성적인 이용행태를 알아보기 위해서 구조화된 설문지를 이용하여 자료를 수집하는 방식을 채택하여 설문조사를 실시하였다. 설문조사는 한국대학생과 중국대학생을 대상으로 하였다. 설문조사 기간은 2013년 10월부터 11월까지 진행되었고, 한국 총 300부 중 280부로 회수 되었으나, 무성의한 설문지를 제외한 257부를 분석에 사용하였으며, 중국은 총 300부 중 280부가 회수되었으나 무성의한 설문지를 제외한 244부가 본 연구에 사용되었다.

2.2 분석방법

본 연구에서는 한국과 중국 설문지로 구분되어 분석되었다. SPSS 19.0을 프로그램을 활용했다. 먼저한 중 대학생들의 스마트폰 사용유형은 사용자들의 감성적인 이용행태에 어떤 영향을 미치는지를 확인하기 위해 회귀분석을 실시하였다<연구문제1>. 그리고 <연구문제2>는 한국 대학생과 중국 대학생 스마트폰의 감성적인 이용행태에 어떤 차이가 있는지를 알아보기 위하여 T검정을 실시하였다.

IV. 실증 분석 및 연구 결과

1. 연구 표본의 특성

본 연구에 이용된 표본의 대학생 특성을 살펴보고자 빈도분석을 실시하였으며 그 결과는 <표-3>과 같다.

<표-2> 표본 특성 (한국)

국가 구분		한국(n=257)		중국(n=244)	
		명	%	명	%
성별	남	108	42.0	120	49.6
	여	149	58.0	124	53.0
이용기간	1년 미만	23	8.9	110	45.1
	1-3년 미만	108	42.0	60	24.6
	3-5년 미만	110	42.8	30	12.3
	5년이상	16	6.2	62	18.0
기종	삼성	142	55.3	62	25.4
	애플	42	16.3	51	20.9
	LG	45	17.5	24	9.8
	기타	28	10.9	107	43.9
하루평균 이용정도	3시간 미만	43	16.7	50	20.5
	3-5시간 미만	62	24.1	55	22.5
	5-7시간 미만	61	23.7	63	25.8
	7-10시간 미만	21	8.2	39	16.0
	10시간이상	70	27.2	37	15.2

응답자의 속성을 살펴보면, 한국대학생은 총 257 명이었고, 그 중에 남학생은 42.0%, 여학생은 58.0%로 나타났으며 중국대학생은 총 244 명이었고, 68.8%남학생으로 나타났다. 스마트폰 이용년도는 1년미만 한국대학생이 8.9%, 중국대학생이 46.6%, 1-3년미만 한국대학생은 42.0%, 중국대학생은 23.1%, 3-5년미만 한국대학생은 42.8%, 중국대학생은 11.5%, 5년이상 한국대학생은 6.2%, 중국대학생은 18.8%로 나타났다. 응답자가 사용하고 있는 스마트폰 기종에 대해서 삼성은 한국대학생이 55.3%, 중국대학생이 23.5%, 애플은 한국대학생이 16.3%, 중국대학생이 21.8%, LG는 한국대학생이 17.5%, 중국대학생이 10.3%, 기타는 한국대학생이 10.9%, 중국대학생이 44.4%결과로 나타났다. 그리고 한국대학생은 스마트폰 이용정도는 하루 평균 3시간미만 16.7%, 중국대학생은

21.4%, 3-5 시간 미만 한국대학생은 24.1%, 중국대학생은 22.6%, 5-7 시간 미만 한국대학생은 23.7%, 중국대학생은 24.4%, 7-10 시간 미만 한국대학생은 8.2%, 중국대학생은 16.7%, 10 시간이상 한국대학생은 27.7%, 중국대학생은 15.0%인 것으로 나타났다.

2. 측정도구의 평가

2.1 신뢰성 분석 및 요인분석

본 연구내용 한 중국의 경우에는 변수간의 신뢰성과 타당성 분석 결과 다음 <표-4>과 <표-5>에 나타나있다.

본 연구에서는 변인들의 측정을 위해 먼저, 다양한 문헌조사를 통해 유의미한 항목을 추출하였다. 문헌연구에서 수집된 측정항목은 타당도 검증에 있어 먼저, 내용 타당도 검증을 실시하였다. 본 연구에서는 측정항목의 내용 타당도를 검증하여 최종 측정항목을 편리성 측정 3 개 항목, 정보성 측정 5 개 항목, 관계추구 측정 3 개 항목, 오락성 측정 3 개 항목, 과도 이용(생활장애) 측정 5 개 항목, 가상적 대인관계 지향성 측정 2 개 항목, 금단 측정 4 개 항목, 내성 측정 4 개 항목, 감성적인 이용행태 측정 3 개 항목으로 측정하였다.

<표-3> 한국 요인분석과 신뢰성분석 결과

변수	측정항목	요인적재값	고유값	신뢰도 (Cronbach' α)
편리성	X7	0.660	6.643	0.736
	X8	0.798		
	X9	0.763		
정보성	X10	0.784	3.988	0.849
	X11	0.846		
	X12	0.773		
	X13	0.817		
	X14	0.621		
관계 추구	X15	0.805	3.399	0.703
	X16	0.714		
	X17	0.780		
오락성	X18	0.827	2.573	0.778
	X19	0.897		
	X20	0.583		
생활 장애	X21	0.762	2.523	0.913
	X22	0.800		
	X23	0.800		
	X24	0.796		
	X25	0.790		
가상적 대인관계 지향성	X26	0.827	2.224	0.923
	XX27	0.881		
금단	X28	0.816	2.022	0.914
	X29	0.888		
	X30	0.903		
	X31	0.740		
내성	X32	0.662	1.994	0.902
	X33	0.738		
	X34	0.772		
	X35	0.726		
감성적인 이용행태	X36	-0.846	1.951	0.844
	X37	-0.835		
	X38	-0.840		

〈표-4〉 중국 요인분석과 신뢰성분석 결과

변수	측정항목	요인적재값	고유값	신뢰도 (Cronbach' α)
편리성	X7	0.798	4.015	0.758
	X8	0.762		
	X9	0.717		
정보성	X10	0.784	3.783	0.905
	X11	0.823		
	X12	0.853		
	X13	0.843		
	X14	0.762		
관계 추구	X15	0.722	3.552	0.738
	X16	0.837		
	X17	0.627		
오락성	X18	0.758	2.861	0.805
	X19	0.763		
	X20	0.709		
생활 장애	X21	0.803	2.719	0.872
	X22	0.789		
	X23	0.761		
	X24	0.727		
	X25	0.853		
가상적대인관 계 지향성	X26	0.878	2.136	0.921
	XX27	0.890		
금단	X28	0.868	2.114	0.952
	X29	0.874		
	X30	0.867		
	X31	0.795		
내성	X32	0.684	1.873	0.895
	X33	0.781		
	X34	0.783		
	X35	0.780		
감성적인이용 행태	X36	0.941	1.841	0.936
	X37	0.942		
	X38	0.941		

2.2 각 연구변수들의 상관관계

본 연구의 분석에 이용되는 각 요인들 사이의 기초적인 관계성을 파악하기 위하여 〈표-6〉, 〈표-7〉상관관계 분석을 실시하였다.

보다 구체적으로 스마트폰에 대한 한국대학생과 중국대학생 간의 감성적인 이용행태 연구에서 설정한 관련변인들 간의 영향관계를 분석해 보았다. 일반적으로 상관계수의 절대 값이 0.2 보다 작으면 상관관계가 없거나 무시해도 좋으며, 절대 값이 0.4 정도이면 약한 상관관계, 0.6 이상이면 강한 상관관계로 볼 수 있다 (AndersonandGerbing 1988).

본 연구에서 한국의 경우는 사용되는 각 요인들에 대한 상관관계 분석결과는 <표-6>에서와 같이 생활장애와 감성적인 이용행태가 가장 높은 .638 부(-)상관관계로 강한 상관관계를 가지고 있으며, 편리성과 정보성, 관계추구, 오락성, 가상적 대인관계 지향성, 감성적인 이용행태, 정보성과 관계추구, 오락성, 감성적인 이용행태, 관계추구와 오락성, 금단, 내성, 감성적인 이용행태, 오락성과 가상적 대인관계 지향성, 감성적인 이용행태, 일상생활 장애와 가상적 대인관계 지향성, 금단, 내성, 감성적인 이용행태, 가상적 대인관계 지향성과 금단, 내성, 감성적인 이용행태, 금단과 내성, 감성적인 이용행태, 내성과감성적인 이용행태는 유의적인 상관관계를 보이고 있다. 남은 요소 사이는 유의하지 않은 상관관계를 나타냈다



<표-5> 한국 대학생의 변수 간 상관관계

구성요인 간의 상관계수 값									
구성요인	편리성	정보성	관계추구	오락성	일상생활장애	가상세계지향성	금단	내성	감성적인이용행태
편리성	1								
정보성	.499 (***)	1							
관계추구	.355 (***)	.328 (***)	1						
오락성	.315 (***)	.369 (***)	.157 (*)	1					
일상생활장애	-.03 2 (.615)	-.05 4 (.386)	-.06 6 (.289)	-.09 2 (.141)	1				
가상적대인관계지향성	-.14 0 (*)	-.04 8 (.448)	-.01 8 (.778)	-.17 4 (**)	.400 (***)	1			
금단	-.11 3 (.071)	-.07 6 (.225)	-.15 7 (*)	-.11 9 (.056)	.552 (***)	.395 (***)	1		
내성	-.06 3 (.313)	-.06 5 (.297)	-.14 3 (*)	-.04 0 (.522)	.134 (***)	.429 (***)	.627 (***)	1	
감성적인이용행태	.288 (***)	.201 (***)	.171 (***)	.398 (***)	-.63 8 (*)	-.20 3 (**)	-.27 5 (***)	-.19 7 (**)	1

주: *p<.05,**p<.01,***p<.001 임

중국의 경우는 사용되는 각 요인들에 대한 상관관계 분석결과는 <표-7> 에서와 같이 생활장애와 감성적인 이용행태가 가장 높은 .570 부(-)상관관계로 약한 상관관계를 가지고 있으며, 편리성과 정보성, 관계추구, 오락성, 금단, 내성, 정보성과 관계추구, 오락성, 금단, 내성, 관계추구와 오락성, 금단, 내성, 오락성과 일상생활 장애, 가상적 대인관계 지향성, 금단, 내성, 일상생활 장애와 가상적 대인관계 지향성, 금단, 내성,

가상적 대인관계 지향성과 금단, 내성, 금단과 내성은 유의적인 상관관계를 보이고 있다.
남은 요소 사이는 유의하지 않은 상관관계를 나타냈다.



<표-6> 중국 대학생의 변수 간 상관관계

구성요인 간의 상관관계수 값									
구성 요인	편리 성	정보 성	관계 추구	오락 성	일상 생활장애	가상 세계지향 성	금단	내성	감성 적인이용 행태
편리 성	1								
정보 성	.48 3 (***)	1							
관계 추구	.39 0 (***)	.45 7 (***)	1						
오락 성	.45 8 (***)	.55 6 (***)	.42 9 (***)	1					
일상 생활 장애	-.3 03 (.64 4)	-.0 93 (.15 3)	-.1 24 (.05 6)	-.2 10 (**)	1				
가상 적 대인관계 지향성	-.1 23 (.05 7)	-.0 87 (.18 0)	-.0 30 (.64 8)	-.2 15 (**)	.29 4 (***)	1			
금단	-.1 92 (*)	-.1 96 (*)	-.1 36 (*)	-.2 61 (***)	.40 1 (***)	.48 2 (***)	1		
내성	-.1 50 (*)	-.2 27 (***)	-.1 68 (**)	-.3 02 (***)	.49 0 (***)	.38 5 (***)	.67 4 (***)	1	
감성 적인이용 행태	.50 8. (*)	.54 5. (*)	.44 7. (**)	.15 2 (*)	-.5 70 (**)	-.5 65 (*)	-.3 18 (*)	-.5 31 (*)	1

주: *p<.05,**p<.01,***p<.001 임

2.3 연구결과

① 한국대학생과 중국대학생의 스마트폰의 사용유형들(편리성, 정보성, 오락성, 관계추구, 생활장애, 가상적 대인관계 지향성, 금단, 내성)은 어떻게 다른가?

한 중 대학생들의 스마트폰 사용유형은 사용자들의 감성적으로 이용행태에 어떤 영향을 미치는가를 확인하기 위해 회귀분석을 실시한 결과<표-8>, 한국의 경우에 편리성, 오락성, 금단은 이용행태에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 중국의 경우 관계추구, 오락성, 가상세계지향성, 금단은 감성적인 이용행태에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

편리성과 감성적인 이용행태 간의 관계를 살펴보면, 한국의 경우($\beta=.154, p<.05$)는 그들 간의 관계가 유의하는 것으로 나타났다. 즉, 편리성은 높으면 높을수록 감성적인 이용행태가 행복적으로 될 것이다. 중국의 경우($\beta=-.063, p>.05$)는 유의하지 않는 것으로 나타났다.

오락성과 감성적인 이용행태 간의 관계를 살펴보면, 한국의 경우($\beta=.326, p<.001$)는 그들 간의 관계가 유의하고 중국의 경우($\beta=.097, p<.01$) 모두 유의한 것으로 나타났다. 즉, 나라 상관없이 오락성은 높으면 높을수록 감성적인 이용행태가 행복적으로 될 것이다.

금단과 감성적인 이용행태 간의 관계를 살펴보면, 한국의 경우($\beta=.013, p<.05$)는 그들 간의 관계가 유의하고 중국의 경우($\beta=.063, p<.05$) 모두 유의한 것으로 나타났다. 즉, 나라 상관없이 금단은 높으면 높을수록 감성적인 이용행태가 행복적으로 될 것이다.

관계추구와 감성적인 이용행태 간의 관계를 살펴보면, 한국의 경우($\beta=.038, p>.05$)는 그들 간의 관계가 유의하지 않고 중국의 경우($\beta=.007, p<.05$)는 관계가 유의한 것으로 나타났다. 즉, 관계추구는 높으면 높을수록 감성적인 이용행태가 행복적으로 될 것이다.

가상적 대인관계 지향성과 감성적인 이용행태 간의 관계를 살펴보면, 한국의 경우($\beta=.048, p>.05$)는 그들 간의 관계가 유의하지 않고 중국의 경우($\beta=.054, p<.05$)는 관계가 유의한 것으로 나타났다. 즉, 가상적 대인관계 지향성은 높으면 높을수록 감성적인 이용행태가 행복적으로 될 것이다.

<표-7>스마트폰 감성적인 이용행태에 대한 회귀분석 결과

구분	한국				중국			
	B	표준 오차	β	ρ	B	표준 오차	β	ρ
계수	-2.253	.468		.000	.627	.641		.000
편리성	.146	.064	.154	.023	-.070	.089	-.063	.433
정보성	-.030	.075	-.027	.690	.002	.104	.002	.986
관계추구	.036	.058	.038	.535	.009	.104	.007	.034
오락성	.308	.058	.326	.000	.103	.094	.097	.005
생활장애	-.045	.044	-.076	.315	-.067	.065	-.080	.306
가상세계 지향성	-.027	.036	-.048	.457	.029	.042	.054	.029
금단	-.109	.044	-.186	.013	.040	.061	.063	.011
내성	-.049	.049	-.081	.319	-.011	.075	-.015	.880
F	9.909***				4.469***			
R ²	.242				.217			
ΔR^2	.242***				.217*			

주: B: 비표준화계수 β : 표준화계수

*p<.05,**p<.01,***p<.001 임

②한·중 대학생들의 스마트폰 이용은 감성적인 측면에서 어떻게 다른가?

한국 대학생과 중국 대학생 스마트폰의 사용유형에 대한 어떤 차이가 있는가를 확인하기 위해 T 검정을 실시한 결과<표-8>, 첫째, levene 등분산 결과를 살펴보면 편리성, 정보성, 관계추구, 오락성, 일상생활 장애, 가상적 대인관계 지향성, 금단, 내성 각각 등분산에 문제가 없다. 그리고 사용유형 중편리성, 정보성, 관계추구, 오락성은 중국 대학생보다는 한국 대학생이 높았으며, 통계적으로 유의이한 차이가 있었다. 반면에, 일상생활 장애, 가상적 대인관계 지향성, 금단, 내성은 한국 대학생보다 중국 대학생이 높았으면 통계적으로 유의이한 차이가 있었다. 즉, 한국 대학생 스마트폰을 편하하고 즐겁게 이용할 수 있는 반면에 중국 대학생은 스마트폰을 이용하는 동시에 중독에 빠질

불안이 있다는 것을 알게 된다.

그리고 한 중 대학생들의 스마트폰 이용에 따른 이용감성의 특성 비교를 하기 위해 T 검정을 실시하였다<표-9>. Levene 등분산 결과를 살펴보면 두 집단의 등분산에 문제가 없다($p>.05$). 그리고 중국 대학생보다 한국 대학생의 경우에는 스마트폰의 감성적인 이용행태이 높게 나타났다($t=26.21$, $p<.001$). 즉, 스마트폰을 이용하는 데 중국 대학생보다 한국 대학생은 더 행복하게 이용하고 있다는 것으로 볼 수 있다.

<표-8> 한 중 대학생들의 스마트폰 이용에 따른 이용유형 및 감성적인 이용행태의 비교.

구분		한국 대학생	중국 대학생	T 값
사용유형	편리성	5.78(.99)	3.50(1.07)	35.09***
	정보성	5.99(.80)	3.05(.97)	49.09***
	관계추구	5.94(.93)	4.03(.89)	47.30***
	오락성	5.57(1.00)	4.31(1.10)	34.22***
	일상생활 장애	3.14(.98)	3.62(1.40)	7.50***
	가상적대인관 계 이향성	4.11(1.75)	4.59(2.18)	-2.70**
	금단	3.70(1.50)	4.24(1.85)	-3.48**
	내성	3.28(1.41)	3.53(1.50)	-1.90*
감성적인 이용행태		.06(1.62)	-.32(1.69)	26.21***

주: * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$ 임

V. 결 론

1. 연구 결론

스마트폰은 단순한 통신기기의 역할을 넘어 다양하고 복합적인 활용이 가능한 융합미디어이다. 본 연구는 스마트폰의 감성적인 이용행태와 이용환경이 갖는 사회문화적인 함의를 미디어생태학적 관점에서 문화가 서로 다른 한국 대학생과 중국 대학생 사용자들이 스마트폰을 이용하면서 행복한 이용행태인지 불행한 이용행태인지를 규명하였다. 이를 위해 한·중 대학생들의 스마트폰 사용유형이 사용자들의 감성적인 이용행태에 어떤 영향을 미치는지를 확인하고, 한·중 대학생들의 스마트폰 이용에 따른 감성적인 이용행태를 비교해 보았다.

연구 결과 스마트폰이 한국 대학생 사용자에게 편리성, 오락성을 주었지만 동시에 금단상태를 가져오는 것으로 나타났다. 한편으로 효율적이고 스트레스도 풀리게 되면서 행복을 느꼈지만 다른 한편으로는 자기도 모르게 스마트폰을 과도한 의외하게 되기 때문에 불행한 중독 이용행태도 같이 나타났다.

중국에서 스마트폰은 대학생 사용자에게 관계추구, 오락성을 제공하지만 반면에 가상세계지향성, 금단도 같이 초래하는 것으로 나타났다. 사용자들은 항상 스마트폰을 통해 가족, 친구들과 소통하기 때문에 실제로 사람을 만나는 것이 두려워지고 부담이 된다. 당연히 스마트폰이 없으면 안되는 불행한 금단상태도 같이 나타나게 되었다. 한국과 중국을 비교하게 보면 중국 대학생은 스마트폰을 이용하면서 가상세계와 현실을 잘 구분해야 할 필요가 있다. 스마트폰으로 부모님과 안부전화를 하든 친구를 사귀든 다 괜찮지만 무엇보다 가족이나 친구를 직접 만나 면대면 커뮤니케이션을 하는 것이 제일 좋다고 생각한다.

그러나 비교해서 살펴보면 한국 대학생은 지각된 행복이 중국 대학생보다 높다. 통계결과에 따르면 한국 대학생은 주로 삼성, 애플, LG 대기업에서 생산된 스마트폰을 사용하고 있으며, 이들 제품은 서비스, 기능 등을 거의 완벽하게 제공한다. 당연히 사용자들도 이러한 스마트폰을 이용하면서 지각된 행복감을 많이 느끼는 것으로 나타났다.. 반면 중국에서는 스마트폰을 구매할 때 대기업에서 생산된 스마트폰을 선택하는 것이 아니고 거의 절반정도 사용자들은 중·소형기업에서 생산된 스마트폰을 구매하고 있다. 뛰어난 기술을 가지고 있는 대기업보다 중·소형기업은 아직 소비자의 욕구를 채우지 못하며 따라서 중국 사용자들은 한국 사용자보다 행복감을 덜 지각하는 것으로 나타났다.

또한 스마트폰은 기존 모바일 기계보다 개인화된 모바일 시공간을 창출한다. 한국 대학생들은 이 시공간에 스마트폰 오락, 뉴스 등 기능을 충분히 활용해서 자기 삶의 질을

향상시킬 뿐만 아니라 공통의 관심을 가진 사람끼리 집단을 형성하여 정보를 공유하며 인간 관계도 풍부하게 된다. 그러나 한국 대학생은 스스로 자기가 스마트폰에 중독된 것을 인식하게 되고 또 중독이 심할수록 불행해지는 것이다. 반면에 중국 대학생은 스마트폰을 활용하기 보다는 스마트폰의 노예가 된다. 스마트폰을 너무 지나치게 사용하기에는 스마트폰과 이용자가 아닌 자아를 보이지 않는 환경 속에 구체화시켜 스마트폰과 인간, 문화 사이에 상호작용을 경험하지 못하는 것이다. 불균형 관계 속에 빠진 사람들이 순간적인 쾌락을 얻었지만 남은 결과는 고통만이 있을 뿐이다. 더구나 이러한 불행한 상태에서 빠져 나가기도 쉬운 일이 아니다. 자기가 중독되어 있다는 것을 인식하지 못하고 상대적으로 중독이 될수록 더욱 불행해지는 것이다.

스마트폰을 이용하면서 즐겁고 기쁘면서 기분이 좋다고 다 행복한 것은 아니다. 쾌락은 도취된 기분일 뿐이다. 신경전달물질로 도파민이라는 것이 있다. 이러한 쾌락은 동물적인 감각이 순간적으로 왔다가 빠르게 사라 지는 것이다. 쾌락을 경험하면 일시적으로 기분이 좋아질 뿐이다. 그리고 쾌락을 계속적으로 추구하는 사람은 자극의 정도를 높이거나 아니면 새로운 자극원을 계속해서 찾아야 한다.

사실 인간은 쾌락을 조작할 수 있다. 스마트폰 중독자들은 계속 스마트폰을 이용해서 자극을 얻을 수 있다. 또 마약을 복용하거나 뇌에 자극을 가할 때 인간은 쾌락을 느낄 수 있다. 이러한 경우도 행복이라고 할 수 있을까? 연구자는 아니라고 생각한다. 자신의 건강을 해치거나 아니면 다른 사람을 희생하면서 얻는 쾌락은 행복이 아니다. 왜냐하면 이러한 행위는 자신을 해치거나 아니면 사회를 파괴하여 결국 자신의 불이익을 초래하기 때문이다. 자신에게 불이익을 주는 것은 행복이라고 할 수 없다

리즈 호가드는 행복은 장기간에 걸친 내적 감정을 지칭하는 말로, 잘 살고 있다는 느낌을 의미한다고 한다. 그러므로 사람은 일시적인 쾌락보다는 지속적인 행복을 추구해야 한다. 그래야 사람은 행복할 수 있다. 자신의 의지대로 감정을 바꾸기란 쉬운 일이 아니다. 하지만 인간은 어떻게 받아들일지를 결정할 수 있다. 긍정적인 생각을 계속하다 보면 기분도 좋아진다(언론협동조합 프레시안 2013). 사람들이 스마트폰을 가지질 때 행복할 수 있는 법을 다시 생각할 필요가 있다.

2. 연구의 한계 및 향후 연구 과제

첫째: 본 연구에서는 연구 표본이 대학생 중심으로 설계되어 스마트폰을 이용하는 사용자 전체를 대표할 수 없기 때문에 전체 인구를 대상으로 일반화 시키는데 다소 무리가 있을 것으로 생각된다. 이 점에서 향후 연구에서는 좀 더 넓은 계층을 중심으로 연구를 수행할 필요가 있을 것이다.

둘째: 본 연구에서는 한국에서 부산위주로 조사를 진행하였고 중국에서 조사지역을 탕산, 장춘 등 북부도시만으로 조사했기 때문에 중부와 남부 도시 등 더 큰 잠재 발전지역에서 연구할 필요성이 있다.

셋째: 본 연구에서는 스마트폰 사용자 감성만으로 연구했지만 실용적으로 고려하지 않았다. 향후 연구에서는 실용적 목적에 따라 다양한 방향으로 연구를 진행할 수 있을 것이다.



<참 고 문 헌>

<국내문헌>

강응구 (2012). “스마트폰 이용동기와 활용능력이 스마트패드 사용의도에 미치는 영향에 관한 연구”, 숭실대학교 대학원, 경영학과, 석사논문 pp13-15.

구현영. 고등학생의 휴대전화 중독과 예측 요인. 아동간호학회지, 16(3), pp203-210.

강희양, 손정락(2009). 청소년 휴대폰 중독 척도의 개발. 한국심리학회, 14(3), pp 497-510.

공영일 (2010). “스마트폰의 함의(含意)와 시사점” 제 22 권 4 호 통권 480 호 pp3-10.

김성벽(2004). “미디어생태학의 연구경향과 의의에 대한 고찰”, 한국 스피치커뮤니케이션학회, 제 3 호 pp220.

김성벽(2004). “미디어생태학의 연구경향과 의의에 대한 고찰”, 한국 스피치커뮤니케이션학회, 제 3 호, pp218-243.

김신영(2011). “한국, 행복을 찾으시다” 조선일보.

김경희·윤해진 (2008) “제한 아시아 유학생의 사회적 맥락과 모바일 폰 이용에 대한 탐색적 연구”. 한국방송학보, 22-2 호. pp 47-81.

김영신(2013). “스마트폰 이용동기와 이용형태에 미치는 요인연구 : - 미디어 편향성과 사회자본을 중심으로” 전북대학교 대학원, 신문방송학과, 석사논문, pp10-16.

김승권·장영식·조홍식·차명숙(2008). “한국인의 행복결정요인과 행복지수에 관한 연구”. 보건사회연구원, pp13-20.

김은준 (2008). “모바일 테크놀로지와 세대 간 커뮤니케이션”. 한국언론학보, 제 52 권 1 호, pp216-243.

김주란, 이기훈, 최영균(2011). “광고매체로서 스마트폰 애플리케이션 이용동기와 사용의도에 관한 연구”, 광고연구, 17(1), pp117-120.

김철중(2012). “행복도, 말레이시아-타국에도 뒤져”. 동아일보.

김태식 “한국 문화의 특성과 과제” 홍익대학교 사법대학.

김형문 (2012) “한·중 소비자의 스마트폰 구매의도 영향요인 비교연구”, 제 10 권 제 1 호 통권 22 호, pp2-10.

민경자(2011). “2011-09-26 국민총행복지수, GNH 를 아시나요? 한국은 68 위 "행복하지 않아", 한경닷컴

박민철(2011). “전국민 스마트폰 시대 눈앞 ‘스마트 유저’가 되라” 문화일보.

박용기(2010). “스마트폰 활성화가 통신방송시장에 미칠 영향-스마트폰 활성화에 따른 통신방송시장의 생태계 변화 및 통신사업자 전략에 주는 시사점 진단: 이용자 중심으로”. 한국방송학회 봄철 정기학술대회 발표집, pp141-150.

권기덕, 임태운, 최우석, 박성배, 오동현(2013). “고객 중심 경영의 요체, 사용자경험”, 삼성경제연구소 CEO 인포메이션, 제 741 호, pp10-15.

서정화 (2011). “스마트폰 뉴스 애플리케이션 이용동기 및 이용이 뉴스 앱만족도에 미치는 영향”, 중앙대학교 신문방송대학원, 석사논문, pp8-24.

성동규, 임성원 (2006). “수용자 특성에 따른 모바일미디어 콘텐츠 활용 연구”. 한국방송학보, 통권 제 20-1 호. pp139-178.

신광우, 김동일, 정여주(2011). ”스마트폰중독 진단척도 개발 연구” pp18.

아리스토텔레스(2013). <<니코마코스 윤리학>> 제1권 제4장 출판사: 숲, 제10권, 즐거움과 좋은 삶.

양일영 (2010). “스마트폰 초기 이용자들의 이용동기와 행동연구” 韓國言論學報, 55 권 1 호, pp118-125.

양병석 (2013). “패블릿은 소파에 앉을 수 없는 대한민국의 상징”, 플러리 보고서.

오강탁(2012년). “이제는 스마트 라이프 혁명의 실제와 스마트폰 중독”, 제 1 권 제 4 호, pp21-43.

이수연(2013). 미래학자 정지훈 교수, 스마트브레인코리아 지식기부-

명사초청 지식기부 ‘스마트브레인코리아’ 3 번째 강사로 나서.

유승엽, 김진희(2013). “스마트폰 어플리케이션 디스플레이 광고회피에 영향을 미치는 요인에 관한 연구: 광고태도, 지각된 침입성, 매체노출량 및 매체이용동기를 중심으로”, 광고학연구, 24(2), pp125-143.

이서규, 작성자(2006). “하이데거에서의 인간과 기술의 관계에 대한 고찰” 건국대학교 pp15-25.

- 이병혜 (2008). “모바일 미디어(mobile media)의 이용 태도와 콘텐츠 방향에 관한 연구”. 언론과학연구, 제 6 권 3 호. pp 415-447.
- 이혜인 (2012). “스마트폰 이용과 사회자본: 스마트폰 이용동기와 이용정도가 사회자본 구성요소에 미치는 영향을 중심으로” 崇實大學校 大學院 情報社會學科, pp18.
- 이동후 (1999). “기술중심적 미디어론에 대한 연구: 맥루한, 옹, 포스트만을 중심으로”, <언론과 사회>, 제 24 호, pp6~46.
- 이동후(2008). “모바일 미디어 인터페이스의 공간성과 인간 행위자의 주체성에 관한 시론”, 한국방송학회 2008 봄철 정기학술대회 논문집, pp.19-34.
- 이동후(2006). “인터넷 공간과 시간”, 커뮤니케이션 이론, 제 2 권 제 1 호, pp5-7.
- 인스퍼트(2010) “디지털 콘텐츠 날개를 달다”. 삼성경제연구소.
- 임신희(2011). “영화 <우리들의 행복한 시간>에 나타난 “감성” 연구”, 제 6 호, pp1.
- 임채홍, 김정렬, 한인섭(2013). “국민행복의 다차원성과 국가별 수준 비교: 삶의 질(Quality of Life)에 대한 논의를 중심으로”.
- 장혜진(2002). “휴대폰 중독적 사용집단 청소년들의 심리적 특성: 자기개념, 애착, 자기 통제력, 충동성을 중심으로”. 성신여자대학교 대학원. 석사논문.
- 정지범(2011). “국민 행복 결정 요인 분석 및 제도적 관리 방안 연구”, 연세대학교 도시공학 박사, pp15.
- 조용수(2013). “행복지수와 경제, 어떤 관계가 있나요?” IBK 경제연구소 연구위원
- 한주리, 허경호(2004). “휴대전화 중독 척도 개발 및 타당성 검증”. 한국방송학회 학술대회 논문집, pp226-247.
- 정지범(2011). “국민행복 결정요인 분석 및 제도적 관리방안 연구”. 한국행정연구원, pp14, pp49.
- 정재훈(2012). “쾌감의 늪, 마약중독”, 야학 박사
- 조현준(2011). “한·중 소비자의 스마트폰 구매의도에 대한 실증연구”, 제 18 권 제 2 호, pp.145~169.
- 임재영(2012). “스마트폰이용실태조사”, 한국인터넷진흥원, pp12-15.
- 김원(2011), ‘2011 년도 인터넷 중독 실태조사’ 행정안전부와 한국정보화, pp10-20.

- 차성섭 (2013). “행복의 종류: 제 1 단계 행복”, 언론협동조합 프레이시안.
- 최태인(2013). “사람 중심의 따뜻한 국민 행복 기술” 한국기계연구원.
- 한국인터넷진흥원(2010). “스마트폰 이용실태조사 보고서”, 한국인터넷진흥원, pp15-20.
- 한나래(2008). “미디어 생태학 사상: 문화.기술.그리고 커뮤니케이션”, pp15-16.
- 홍성욱(2011). “ANT 와 인간-기계의 새로운 관계”, 서울대 생명과학부 교수, 대학원신문.
- 호수리(2005). “인간을 진정으로 편리하고 행복하게하는 기계” 감성적인 공학자.

<국내문헌>

- 艾瑞咨询(2012 년) ”2011-2012 年中国智能手机市场研究报告” pp3-7.
- 艾瑞咨询(2012 년) ”中国智能手机市场年度研究报告” pp5-9.
- 沈野萤(2012 년) “大学生手机使用情况调查研究”, 上海交通大学 媒体与设计学院, pp14-17.
- EnfoDesk (2013 년) “2013 年第 3 季度中国手机终端市场监测报告”, pp20-21.
- Anderson and Gerbing (1988) Structural equation modeling in practice: A review and recommended two-step approach
- Casey Man Kong Lum, Perspectives on Culture, Technology and Communication: The Media Ecology Tradition., 2005, 이동후 역, Meyrowitz, Joshua. 1993. “Images of Media: Hidden Ferment - and Harmony - in the Field.” The Journal of Communication 43, No. 3, pp55-66.
- Diener, 1984, 2000, 2009; Diener et al., 1999; Myers and Diener, 1995; 김승권•장영식•조흥식•차명숙, 2008; 정지범, 2011
- Diener, Ed. 1984. Subjective Well-being. Psychological Bulletin. 95, pp542~575.
- Diener, Ed. 2000. Subjective Well-being: The Science of Happiness and a Proposal for a National Index. American Psychologist. 55(1), pp34~44.
- Diener, Ed. 2009. Positive Psychology: Past, Present, and Future. In C. R. Snyder & Shane J. Lopez(eds.). Oxford Handbook of Positive Psychology. Oxford

University Press.

Diener, Ed, Eunkook M. Suh, Richard E Lucas and Heidi L. Smith. 1999. Subjective Well-being: Three Decades of Progress. Psychological Bulletin. 125(2), pp276~302.

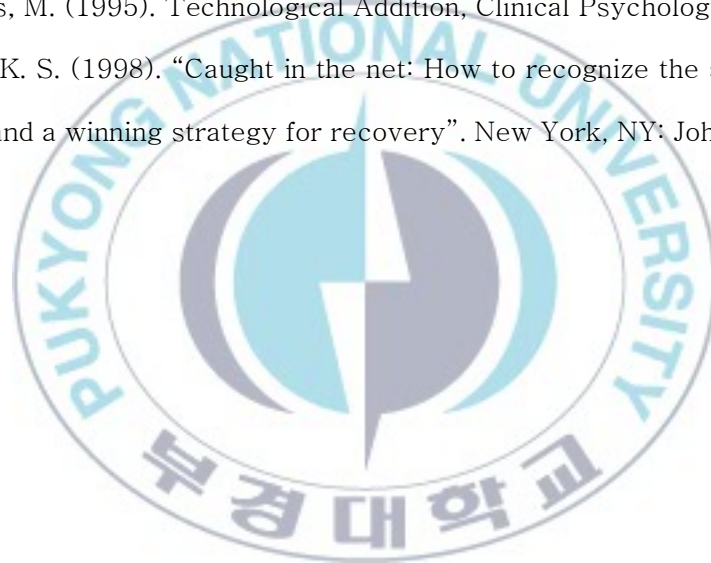
Lee, H. G. (2008). Exploration the predicting variables affecting the addictive mobile phone use. Korean J ournal of Social and Personality Psychology, 22, pp133-157.

Myers. David G. and Ed. Diener. 1995. Who is Happy? Psychological Science. 6(1), pp10~19.

Goldberg, I(1996). "Internet addiction disorder". Received October 2, 2003.

Griffiths, M. (1995). Technological Addition, Clinical Psychology Forum 76.

Young, K. S. (1998). "Caught in the net: How to recognize the signs of internet addiction and a winning strategy for recovery". New York, NY: John Wiley & Sons, Inc.



<설 문 지>

1. 한국 학생들의 스마트폰 이용행태 조사

안녕하십니까?

저는 부경대학교 신문방송학과 학생입니다. 이번 학기 석사졸업논문 준비의 일환으로 다음의 설문조사를 행하고 있습니다.

본 조사는 한국대학생들의 스마트폰에 대한 인식이 어떠한지 알아보고자 하는데 목적이 있습니다. 학우분들께서 응답해 주신 본 설문지의 내용은 통계 분석 목적으로만 사용할 것입니다.

부경대학교 신문방송학과 위화정

지도교수 : 오창호

연락처: 051-629-5482

※ 본 설문에 궁금한 점이나 문의사항이 있으시면 위의 연락처로 문의 바랍니다.

※ 본 설문지는 총 38문항으로 구성되어 있으며 약 5분 정도의 시간이 소요될 것입니다. 바쁘시더라도 성심성의껏 답해 주시면 감사하겠습니다.

다음은 신상에 관한 질문입니다

1. 귀하의 성별은?

- ① 남자 ② 여자

2. 귀하의 나이는?

만()세

3. 귀하는 스마트폰을 이용하고 계십니까?

- ① 예 ② 아니요(2번 선택하신 분들은 아래문제 하지 마시고 제출하시면 되세요)

4. 귀하는 스마트폰을 몇 년간 이용하셨습니다?

- ① 1년 미만 ② 1-3년 미만 ③ 3-5년 미만 ④ 5년 이상(5년 포함)

5. 귀하가 사용하고 있는 스마트폰의 기종은 무엇입니까?

- ① 삼성 ② 애플 ③ LG ④ 기타

6. 귀하는 스마트폰을 하루 평균 몇 시간 이용하십니까?

- ① 3시간 미만 ② 3-5시간 미만 ③ 5-7시간 미만 ④ 7-10시간 미만
⑤ 10시간 이상(10시간 포함)

7-9. 스마트폰의 편리성에 대한 질문입니다.

번 호	내용	전혀 그렇 지 않다			보통 이다			매우 그렇 다
7	시간, 장소를 구애받지 않고 업무를 볼 수 있다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
8	일정관리 등을 통해 일상생활에서 편리하게 사용할 수 있다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
9	학습이나 비즈니스에 도움이 될 수 있다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

10-14. 스마트폰의 정보성에 대한 질문입니다.

번 호	내용	전혀 그렇 지 않다			보통 이다			매우 그렇 다
10	최신정보를 얻을 수 있다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
11	필요한 정보를 얻을 수 있다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
12	유익한 정보를 얻을 수 있다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
13	알고 싶은 것을 찾을 수 있다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
14	지식을 공유할 수 있다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

15-17. 스마트폰을 이용한 관계추구에 대한 질문입니다.

번 호	내용	전혀 그렇 지 않다			보통 이다			매우 그렇 다
15	알고 있는 사람들과 쉽게 커뮤니케이션을 할 수 있다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
16	소셜네트워크 서비스(페이스북, 카카오톡 등)를 이용하여 언제 어디서나 친구를 사귄다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
17	가벼운 대화를 쉽게 할 수 있다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

18-20. 스마트폰의 오락성에 대한 질문입니다.

번 호	내용	전혀 그렇 지 않다			보통 이다			매우 그렇 다
18	스마트폰의 다양한 기능을 통해 재미를 얻을 수 있다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
19	아무 할 일이 없을 때 오락적으로 이용할 수 있다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
20	기분 좋게 이용할 수 있다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

21-25. 스마트폰과 과도하게 이용에 대한 질문입니다.

번 호	내용	전혀 그렇 지 않다			보통 이다			매우 그렇 다
21	스마트폰의 지나친 사용으로 학교성적이 떨어진다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
22	스마트폰 사용으로 계획한 일(공부, 숙제 또는 학원수강 등)을 하기 어렵다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
23	수시로 스마트폰을 사용하다가 지적을 받은 적이 있다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
24	스마트폰을 너무 자주 또는 오래한다고 가족이나 친구들로부터 불평을 들은 적이 있다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
25	스마트폰 사용이 지금 하고 있는 공부에 방해가 된다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

26-27. 스마트폰과 가상세계지향성에 대한 질문입니다.

번 호	내용	전혀 그렇 지 않다			보통 이다			매우 그렇 다
26	가족이나 친구들과 함께 있는 것보다 스마트폰을 사용하고 있는 것이 더 즐겁다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
27	실제로 사람을 만나는 것보다 스마트폰으로 소통하는 것이 더 좋다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

28-31. 스마트폰의 금단에 대한 질문입니다.

번 호	내용	전혀 그렇 지 않다			보통 이다			매우 그렇 다
28	스마트폰을 사용할 수 없게 된다면 견디기 힘들 것이다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
29	스마트폰이 없으면 안절부절 못하고 초조해진다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
30	스마트폰이 없으면 불안해진다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
31	스마트폰을 사용할 수 없을 때 패닉상태에 빠진다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

32-35. 스마트폰의 내성에 대한 질문입니다.

번 호	내용	전혀 그렇 지 않다			보통 이다			매우 그렇 다
32	스마트폰 사용시간을 줄이려고 해보았지만 실패한다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
33	스마트폰 사용시간을 스스로 조절하지 못한다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
34	스마트폰을 사용할 때 그만해야지 라고 생각은 하면서도 계속한다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
35	스마트폰 사용에 많은 시간을 보내는 것이 습관화되었다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

36-38. 스마트폰을 이용하면서 이용의 감성에 대한 질문입니다.

36. 스마트폰을 이용하면

전혀 즐겁지 않다|-3| -2 | -1 | 0 | +1 | +2 |+3| 아주 즐겁다

37. 스마트폰을 이용하면 기분이

전혀 좋지 않다|-3| -2 | -1 | 0 | +1 | +2 |+3| 아주 좋아진다

38. 스마트폰을 이용하는 데 있어 기쁨을

전혀 느끼지 않는다|-3| -2 | -1 | 0 | +1 | +2 |+3| 매우 느낀다

♠ 설문에 응해주셔서 감사합니다. ♠



2. 中国大学生智能手机使用形态调查

各位同学你们好：

随着智能手机逐渐的被大家所接受和认可，使用智能手机的人越来越多。但是智能机除了给人类提供帮助的同时，也带来了很多烦恼。为了了解智能手机给人类带来的影响，特地展开了这次调查活动，希望你们在百忙之中能抽出一点点时间来完成这份问卷，谢谢您的合作

1. 您的性别是

① 男 ② 女

2. 您的年龄是

()岁

3. 您现在正在使用智能手机吗

①是 ② 不是

4. 您使用智能手机多久了？

①一年未满 ② 1-3 年未满 ③3-5 年未满 ④5 年以上（包括 5 年）

5.您现在使用智能手机的品牌是

①三星 ② 苹果 ③LG ④其他

6. 您每天平均使用多长时间的智能手机？

①3 小时未满 ② 3-5 小时未满 ③5-7 小时未满 ④7-10 小时未满 ⑤ 10 小时以上（包括 10 小时）

7-9. 有关智能手机便利性的问题

	内容	非常不同意			一般			非常同意
7	任何时间, 地点都可以进行业务工 作	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
8	在日常生活中可以很方便的进行日 程管理	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
9	对学习和商务有帮助	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

10-14. 有关智能手机信息(政治, 娱乐等)收集的问题

	内容	非常不同意			一般			非常同意
10	可以获得最新的信息	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
11	可以获得自己需要的信息	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
12	可以获得有益的信息	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
13	可以查找自己想知道的东西	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
14	可以共享知识	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

15-17. 有关智能手机使用时人际关系的问题

	内容	非常不同意			一般			非常同意
15	可以很轻松地联系自己认识的人	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
16	可以用网络（QQ, 微信, 人人）在任何时间和地点交新朋友	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
17	可以进行简单轻松的对话	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

18-20. 有关智能手机娱乐性的问题

	内容	非常不同意			一般			非常同意
18	使用智能手机的各种功能会很有意思	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
19	在没有事做的时候可以进行娱乐	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
20	可以很开心的使用智能手机	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

21-25. 有关智能手机和过度使用的问题

	内容	非常不同意			一般			非常同意
21	过度的使用智能手机导致学习成绩下降	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
22	由于使用智能机，计划的事情（学习，作业）很难完成	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
23	因为随时随地使用智能手机而受到过指责	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
24	由于太经常或长时间使用智能手机，给家人和朋友带来过不便	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
25	智能机的使用，会影响到正在学习的你	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

26-27. 有关智能手机和假想世界的问题

	内容	非常不同意			一般			非常同意
26	使用智能手机比和家人，朋友在一起都快乐	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
27	通过智能手机交流比和人面对面交流更好	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

28-31. 有关智能手机极端的问题

	内容	非常 不同 意			一般			非常 同意
28	如果没有了智能手机, 就无法忍受	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
29	如果没有了智能手机, 就会很焦躁	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
30	如果没有了智能手机, 就会很不安	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
31	在不能用智能手机的时候, 就会陷入 恐慌	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

32-35. 有关智能手机抗性的问题

	内容	非常 不同 意			一般			非常 同意
32	想减少使用智能手机的时间, 但是失 败了	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
33	使用智能手机的时间自己不能把握	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
34	使用智能手机的时候, 就算觉得不能 再使用, 要休息一下了, 但还是会继 续使用下去	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
35	在长时间使用智能手机这件事上, 已 经成为习惯了	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

36-38. 使用智能手机的感受的问题

36. 使用智能手机

一点都不愉快 | -3 | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 | +3 | 非常愉快

37. 使用智能手机时候的心情

一点都不好 | -3 | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 | +3 | 变得很好

38. 使用智能手机的时候，开心

一点都感觉不到开心 | -3 | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 | +3 | 感觉非常开心

♠ 非常感谢您能完成这次问卷 ♠

