

2013년 한국 미디어 패널조사

# • 미디어 다이어리 작성 가이드북 •



정보통신정책연구원  
KOREA INFORMATION SOCIETY DEVELOPMENT INSTITUTE

## - 목 차 -

▣ 보기카드 (매체 코드 / 행위 코드 / 연결 코드) .....	1
▣ 체크사항 I (장소와 매체 코드 간 잘못된 조합) .....	2
▣ 체크사항 II (매체, 행위, 연결 코드 간 올바른 조합) .....	3~28

※ 아래 목차는 체크사항 II에 해당되는 목차로, 귀하께서 이용하신 매체를 찾아 해당 페이지로 이동하시면 됩니다.  
(페이지)

(페이지)



● 종이 매체	
1) 신문/책/잡지 .....	3
2) 그림/사진/편지(쪽지) .....	3



● TV	
3) 가정용 TV .....	4
4) 전광판 TV(혹은 옥외 TV) .....	5
5) 휴대용 TV .....	5
6) 차량용 TV(승용차용 TV 수상기) .....	5



● 컴퓨터	
7) 데스크톱 PC .....	6
8) 일반 노트북 PC .....	7
9) 넷북 (Netbook) .....	8
10) 태블릿 PC(스마트패드, 컨버터블 PC, 전자책(e-book) 리더기 포함) .....	9
11) PDA .....	10
12) 내비게이션 .....	11
13) 아웃도어 미디어키오스크(미디어폴 포함) .....	21



● 전화기	
14) 공중 전화기 .....	13
15) 일반 전화기(인터넷 전화기 제외) .....	13
16) 인터넷 전화기 .....	14
17) 일반 휴대폰 .....	15
18) PDA폰 .....	16
19) 스마트폰 .....	17



● 촬영기기	
20) 디지털 카메라 .....	18
21) 비디오 녹화기기(캠코더) .....	19

### ● 오디오기기

22) 일반 라디오(라디오 전용 수신기) .....	02
23) 가정용 오디오기기(포터블 오디오, 홈씨어터, 도킹 오디오 등) .....	20
24) 카오디오 .....	21
25) 오디오 레코더 .....	21
26) 휴대용 오디오기기(MP3 플레이어 등) .....	22



### ● 비디오 재생/녹화기기

27) VCR .....	23
28) DVD플레이어 (블루레이, HD-DVD 플레이어 포함) .....	30
29) PVR/DVR/DivX 플레이어 .....	24
30) 휴대용 비디오 재생기기(PMP 등) .....	52



### ● 게임기

31) 휴대용 게임기 .....	26
32) 가정용 게임기 .....	27



### ● 공간 미디어

33) 영화관 .....	28
34) 노래방 .....	28
35) 멀티미디어방(게임방, DVD방, 게임카페 등) .....	28
36) 공연장 .....	28
37) 갤러리 .....	28
38) 박물관 .....	28
39) 스포츠경기장 .....	28



▣ 용어 설명 (미디어 행위, 연결 방법) .....	29
▣ 자주 찾는 질문 (FAQ) .....	33

# 보기카드 (매체 코드 / 행위 코드 / 연결 코드)

매체 코드 - '어떤 매체로'			행위 코드 - '무엇을'			연결 코드 - '어떻게 (어떤 경로를 통해)'		
종이 매체	신문/책/잡지	1	TV/라디오/방송 프로그램	지상파 TV방송 프로그램 시청 (MBC, KBS, SBS, EBS 및 그 계열사)	실시간 시청(재방송 포함) VOD/다시보기	방송 서비스를 통해	케이블 TV 방송서비스를 통해(셋톱박스 연결 포함)	1
	그림/사진/편지(쪽지)	2		비지상파 TV방송 프로그램 시청 (YTN, OCN, tvN, Mnet, 홈쇼핑 등)	실시간 시청(재방송 포함) VOD/다시보기		IPTV 방송서비스를 통해	2
TV	가정용 TV	3		종합편성채널 TV방송 프로그램 시청(JTBC, MBN, TV조선, 채널A 등)	실시간 시청(재방송 포함) VOD/다시보기		위성방송 서비스를 통해(셋톱박스 연결 포함)	3
	전광판 TV(혹은 옥외 TV, G-Bus TV, 지하철 TV 등)	4		TV 데이터방송 프로그램 시청(날씨(날씨엔조이, 웨더채널), 교통(SBS교통정보), 증권 등)			지상파 DMB서비스를 통해	4
	휴대용 TV	5		라디오 방송 혹은 음악채널 프로그램 청취	실시간 청취 AOD/다시듣기		지상파 방송 직접 수신을 통해(지상파 안테나/디지털컨버터)	5
컴퓨터	차량용 TV(승용차용 TV 수상기)	6		옥외/지하철 방송프로그램 시청		전화 서비스를 통해		
	데스크톱 PC	7	영화/동영상/UCC/음악/음원/사진	영화/동영상(영화제작사, 프로덕션 등 제작) 시청 (뮤직비디오, 학습 동영상, 애니메이션 등 포함)	실시간 시청(개인 생방송) 다시보기/다시듣기		유선 전화 서비스를 통해	6
	일반 노트북 PC	8		음악 음원 청취(MP3 등 음원 재생, 음악 듣기 서비스 오디오북 등)			이동통신 전화 서비스를 통해(기기 고유의 통화·문자 서비스 이용)	7
	넷북(Netbook)	9		신문 기사 읽기(종이 신문, 인터넷·전자 신문, 애플리케이션 등)		인터넷 연결을 통해	유선인터넷(광랜, 케이블모뎀, FTTH, xDSL 등)을 통해	8
전화기	태블릿 PC(스마트패드, 컨버터블 PC, 전자책(e-book) 리더기 포함)	10	신문/책/잡지	책(전자책(e-book) 포함) 읽기(소설, 시, 교과서, 만화 등) * 그림·사진 화보 포함			이동통신 무선인터넷(2G, 3G, LTE 무선인터넷 서비스 이용)을 통해	9
	PDA	11		잡지(웹진(webzine) 포함) 읽기			무선인터넷을 통해	10
	내비게이션	12		통화/문자/이메일/채팅			와이파이(Wi-Fi)존, 유무선공유기 이용	11
	아웃도어 미디어키오스크(미디어폴 포함)	13		온라인검색/소셜네트워크/상거래			에그(Egg), 브릿지(Bridge), 단비 이용	12
촬영 기기	아출도어 미디어키오스크(미디어폴 포함)	14	게임	게임 하기(온라인·오프라인(자체내장) 게임)		기타	CD/DVD 등의 디스크를 기기(PC, DVD 플레이어, 게임기 등)에서 재생하여 (비디오 녹화기기(캠코더)의 경우 테이프를 기기에서 재생하여)	13
	공중 전화기	15		문서 작업(워드, 엑셀, 파워포인트, 한글 등)			자체 기능 및 소프트웨어, 이미 저장된 파일을 이용하거나 외장하드, USB 등 저장매체를 통해	14
	일반 전화기(인터넷 전화기 제외)	16		그래픽 작업 등 (사진/동영상 편집, 그래픽 툴을 활용한 시청각 자료 작업, 프로그래밍 작업 등)			다른 미디어 기기(VCR, DVD플레이어, 컴퓨터, 게임기, 휴대용 오디오 등)에 직접 연결된 상태로 영상/음성 신호 등을 전달 받아	15
	인터넷 전화기	17		(종이로 된) 그림/사진/편지/쪽지			정기구독하고 있거나 우편/택배/매달을 통해	16
휴대폰	일반 휴대폰	18	공간 미디어 활동	영화관 이용(영화 관람)		공간 미디어를 통해	본인이 직접 서점/가판대 등에서 구입하거나 도서관/대여점 등에서 대여하여 (편지/쪽지의 경우 직접 받거나 건네주어)	17
	PDA폰	19		노래방 이용(노래 부르기)			그 외 (출처 불분명, 친구/가족의 것, 회사에 있는 것 등)	18
	스마트폰	20		멀티미디어방 이용(DVD 시청, 게임하기 등)				19
	스마트폰	21		공연장 이용(연극, 뮤지컬 등의 공연 관람)				
오디오 기기	카오디오	22	공간 미디어 활동	갤러리 이용(전시회 관람)		공간 미디어를 통해		
	오디오 레코더	23		박물관 이용(박물관 관람)				
	휴대용 오디오기기(MP3 플레이어 등)	24		스포츠경기장 이용(스포츠경기 관람)				
	휴대용 오디오기기(MP3 플레이어 등)	25						
비디오 재생/녹화 기기	VCR	26	공간 미디어 활동			공간 미디어를 통해		
	DVD플레이어(블루레이, HD-DVD 플레이어 포함)	27						
	PVR/DVR/DivX 플레이어	28						
	휴대용 비디오 재생기기(PMP 등)	29						
게임기	휴대용 게임기	30	공간 미디어 활동			공간 미디어를 통해		
	가정용 게임기	31						
	영화관	32						
	노래방	33						
공간 미디어	멀티미디어방(게임방, DVD방, 게임카페 등)	34	공간 미디어 활동			공간 미디어를 통해		
	공연장	35						
	갤러리	36						
	박물관	37						
스포츠경기장	스포츠경기장	38	공간 미디어 활동			공간 미디어를 통해		
	스포츠경기장	39						

## 체크 사항 I (장소와 매체 코드 간 잘못된 조합)

다음과 같은 장소에서	다음과 같은 매체를 이용한 경우	매체 코드
1) 본인 주거 공간 : 자택, 기숙사, 별장 등 2) 타인 주거 공간 : 친구·친척 집, 이웃 집 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>차량용 TV (승용차용 TV수상기)</li> <li>아웃도어 미디어키오스크 (미디어폴 포함)</li> <li>공중 전화기</li> <li>카오디오</li> <li>공간 미디어</li> </ul>	6 13 14 24 33 ~ 39
3) 직장 : 회사, 사무실 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>공간 미디어</li> </ul>	33 ~ 39
4) 교육시설(학생의 경우만 해당) : 학교, 학원, 도서관 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>차량용 TV (승용차용 TV수상기)</li> <li>카오디오</li> <li>공간 미디어</li> </ul>	6 24 33 ~ 39
5) 본인 주거/사업 겸용 공간 : 오피스텔 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>차량용 TV (승용차용 TV수상기)</li> <li>아웃도어 미디어키오스크 (미디어폴 포함)</li> <li>카오디오</li> <li>공간 미디어</li> </ul>	6 13 24 33 ~ 39
6) 대중교통수단 내 : 버스, 지하철, 택시, 비행기 등 7) 개인교통수단 : 자가용, 오토바이 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정용 TV</li> <li>데스크톱 PC</li> <li>아웃도어 미디어키오스크 (미디어폴 포함)</li> <li>공중 전화기</li> <li>일반 전화기</li> <li>인터넷 전화기</li> <li>가정용 오디오기기(포터블 오디오, 홈씨어터, 도킹 오디오 등)</li> <li>VCR</li> <li>DVD플레이어 (블루레이, HD-DVD 플레이어)</li> <li>PVR/DVR/DivX 플레이어</li> <li>가정용 게임기</li> <li>공간 미디어</li> </ul>	3 7 13 14 15 16 23 27 28 29 32 33 ~ 39

다음과 같은 장소에서	다음과 같은 매체를 이용한 경우	매체 코드
8) 개인이동/대중교통 환승대기 : 인도, 지하철 플랫폼, 택시 승강장, 공항 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정용 TV</li> <li>차량용 TV (승용차용 TV수상기)</li> <li>일반 전화기</li> <li>인터넷 전화기</li> <li>가정용 오디오기기(포터블 오디오, 홈씨어터, 도킹 오디오 등)</li> <li>VCR</li> <li>DVD플레이어 (블루레이, HD-DVD 플레이어)</li> <li>PVR/DVR/DivX 플레이어</li> <li>가정용 게임기</li> <li>공간 미디어</li> </ul>	3 6 15 16 23 27 28 29 32 33 ~ 39
9) 오락시설 : PC방, DVD방, 게임방, 노래방 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>차량용 TV (승용차용 TV수상기)</li> <li>카오디오</li> <li>영화관</li> <li>공연장</li> <li>갤러리</li> <li>박물관</li> <li>스포츠경기장</li> </ul>	6 24 33 36 37 38 39
10) 요식업시설 : 카페, 식당, 술집 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>차량용 TV (승용차용 TV수상기)</li> <li>카오디오</li> <li>공간 미디어</li> </ul>	6 24 33 ~ 39
11) 체육시설 : 헬스장, 운동장 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>차량용 TV (승용차용 TV수상기)</li> <li>카오디오</li> <li>공간 미디어 - 스포츠경기장 제외</li> </ul>	6 24 33 ~ 38
12) 문화시설 : 공연장, 극장, 미술관, 박물관 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>차량용 TV (승용차용 TV수상기)</li> <li>카오디오</li> <li>노래방</li> <li>멀티미디어방 (게임방, DVD방, 게임카페 등)</li> </ul>	6 24 34 35
13) 상거래 시설 : 백화점, 시장, 미용실, 병원, 은행 등 14) 종교시설 : 교회, 절, 성당 등 15) 관광휴양지 : 휴양지, 유원지, 산, 바다 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>차량용 TV (승용차용 TV수상기)</li> <li>카오디오</li> <li>공간 미디어</li> </ul>	6 24 33 ~ 39



## 종이 매체

3p.

매체	매체 코드	미디어 행위 - '무엇을'	행위 코드	연결 방법 - '어떻게(어떤 경로를 통해)'	연결 코드
신문 책 잡지	1	신문 기사 읽기 : (종이) 신문 기사 읽기	16	정기구독하고 있거나 우편/택배/배달을 통해 구입하거나 대여하여	16
		▶ 책 읽기 : (종이) 책 읽기 - 소설, 시, 교과서, 만화 등 ※ 그림·사진 화보 포함	17	▶ 본인이 서점/가판대 등에서 구입하거나 도서관/대여점 등에서 대여하여	17
		잡지 읽기 : (종이) 잡지 읽기	18	기타(출처 불분명, 친구나 다른 가족의 것, 회사에서 보는 것 등)	18
(종이로 된) 그림 사진 편지/쪽지	2	그림 : (종이) 그림 감상하기 ※ 그림책, 그림화보는 '책'으로 응답해 주세요. ※ 그림 전시회에서 그림을 본 경우는 '공간 미디어'로 응답해 주세요.	29	우편/택배 서비스를 통해 받아서 (편지의 경우 우편으로 받거나 전달하여)	16
		▶ 사진(앨범) : (종이) 사진(앨범) 보기 ※ 사진 화보집을 본 경우는 '책'으로 응답해 주세요.	30	▶ 본인이 직접 판매처/대여점에서 구입하거나 빌려서 (편지/쪽지의 경우 직접 받거나 직접 건네주어)	17
		편지·쪽지 : (종이) 편지·쪽지 수신/발신 또는 읽기/쓰기	31	기타(출처 불분명, 친구나 다른 가족의 것, 회사에서 보는 것 등)	18



종이 매체 : 신문/책/잡지, 그림/사진, 편지(쪽지) 등 종이 형태의 매체

매체

매체  
코드

## 미디어 행위 - '무엇을'


행위  
코드가정용  
TV

3

TV 라디오 방송 프로그램	지상파 TV방송 프로그램 시청 (MBC, KBS, SBS, EBS 및 그 계열사의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함) VOD/다시보기	1 2
	비지상파 TV방송 프로그램 시청 (YTN, OCN, tvN, Mnet, 홈쇼핑 방송 등 비지상파 TV 방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함) VOD/다시보기	3 4
	종합편성채널 TV방송 프로그램 시청 (JTBC, MBN, TV조선, 채널A의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함) VOD/다시보기	5 6
	TV 데이터방송 프로그램 시청 날씨(날씨앤조이, 웨더채널), 교통(SBS교통정보 데이터방송), 증권 등 주로 데이터를 위주로 한 정보제공형 방송프로그램		7
	라디오 방송 혹은 음악채널 프로그램 청취 (음악채널: 단순한 배경화면에 음악만 나오는 채널)	실시간 청취 AOD/다시듣기	8 9
영화/동영상 UCC 음악/음원 사진	영화/동영상(영화제작사, 프로덕션 등 제작) : 영화 또는 동영상 시청(뮤직비디오, 학습 동영상, 애니메이션 등 포함)		11
	UCC(개인창작 콘텐츠) 동영상 : 개인(자신 포함)이 만든 동영상 시청	실시간 시청(개인 생방송) 다시보기/다시듣기	12 13
	음악·음원 : 음악·음원 청취(MP3 등 음원 재생, 음악 듣기 서비스, 오디오북 포함, 뮤직비디오 제외)		14
	사진 : 사진, 그림, 그래픽 이미지 보기		15
신문·책·잡지	신문 기사 : 신문기사(인터넷·전자 신문, 신문 읽기 애플리케이션 등) 읽기		16
	책 : 전자책(e-book) 읽기 (소설, 시, 교과서, 만화 등)		17
통화/문자 이메일 채팅	잡지 : 웹진(webzine) 읽기		18
	통화 : 음성통화/영상통화하기		19
	문자메시지 : 문자메시지 읽기/쓰기/보내기		20
	이메일(e-mail) : 이메일(e-mail) 읽기/쓰기/보내기		21
온라인검색 소셜네트워크	채팅/메신저 : 채팅 프로그램/메신저를 통해 쪽지 보내기, 대화하기 등. 예: 카카오톡 등		22
	정보콘텐츠 : 위치/교통/생활/상품/지식 등의 정보 검색 및 이용		23
상거래	소셜네트워크서비스(SNS) : 블로그, 미니홈피 등을 이용한 인맥관리/의사소통 (예: 트위터, 카카오톡스토리, 페이스북 등)		24
	온라인 상거래 : 온라인 상거래 사이트 이용(온라인 쇼핑, 온라인 뱅킹 등)		25
게임	게임 : 온라인·오프라인(자체내장) 게임하기		26
문서·그래픽 작업	문서 작업 : 문서 작업하기(워드, 엑셀, 파워포인트, 한글 등)		27
	그래픽 작업 등 : 사진/동영상 편집, 그래픽 툴을 활용한 시청각 자료 작업, 프로그래밍 작업 등		28

## 연결 방법 - '어떻게(어떤 경로를 통해)'

연결  
코드

방송 서비스를 통해	케이블TV 방송서비스를 통해(셋톱박스 연결 포함)		1
	IPTV 방송서비스를 통해(셋톱박스 연결 포함)		2
	위성방송 서비스를 통해(셋톱박스 연결 포함)		3
전화 서비스를 통해	지상파 방송 직접 수신을 통해 (지상파안테나/디지털 컨버터 이용)		5
인터넷을 연결을 통해	유선인터넷(광랜, 케이블모뎀, FTTH, xDSL 등)을 통해		8
	 와이파이 (Wi-Fi) 무 선 인터넷을 통 해	와이파이(Wi-Fi)존, 유무선공유기 이용	10
		에그(Egg), 브릿지(Bridge), 단비 이용	11
TV 자체 기능 및 소프트웨어, 이미 저장된 파일을 이용하거나 외장하드, USB 등 저장매체를 통해			14
다른 미디어기기(VCR, DVD 플레이어, 컴퓨터, 게임기 등)에 직접 연결된 상태로 영상·음성 신호 등을 전달 받아			15



가정용 TV

일반적으로 가정에서 사용하는  
브라운관/LCD/PDP/LED 등의 TV  
(모니터 겸용 TV, 프로젝션, 프로젝터, 주방용(빌트인) TV 포함.  
단, 휴대용 TV 제외)

매체	매체 코드	미디어 행위 - '무엇을'		행위 코드	연결 방법 - '어떻게(어떤 경로를 통해)'		연결 코드		
전광판 TV (혹은 옥외 TV, G-Bus TV, 지하철 TV 등)	4	▶	TV 방송 프로그램	옥외·지하철 방송 프로그램 시청 : 옥외·지하철방송 시청(전광판, 대중교통 등에서 시청한 경우)	10	▶	유선인터넷(광랜, 케이블모뎀, FTTH, xDSL 등)을 통해	8	
휴대용 TV	5	▶	TV 방송 프로그램	지상파 TV방송 프로그램 시청 (MBC, KBS, SBS, EBS 및 그 계열사의 TV방송 프로그램)	1	▶	지상파 방송 직접 수신을 통해(지상파안테나/디지털 컨버터 이용)	5	
차량용 TV (승용차용 TV수상기)	6	▶	TV 라디오 방송 프로그램	지상파 TV방송 프로그램 시청 (MBC, KBS, SBS, EBS 및 그 계열사의 TV방송 프로그램)	1	▶	방송 서비스를 통해		
				비지상파 TV방송 프로그램 시청 (YTN, OCN, tvN, Mnet, 홈쇼핑 방송 등 비지상파 TV방송 프로그램)	3			위성방송 서비스를 통해(셋톱박스 연결 포함)	3
				종합편성채널 TV방송 프로그램 시청 (JTBC, MBN, TV조선, 채널A의 TV방송 프로그램)	5			지상파DMB 서비스를 통해	4
				TV 데이터방송 프로그램 시청 날씨(날씨엔조이, 웨더채널), 교통(SBS교통정보 데이터방송), 증권 등 주로 데이터를 위주로 한 정보제공형 방송프로그램	7			지상파 방송 직접 수신을 통해 (지상파안테나/디지털 컨버터 이용)	5
				라디오 방송 혹은 음악채널 프로그램 청취 (음악채널: 단순한 배경화면에 음악만 나오는 채널)	8				
		영화/ 동영상	영화/동영상(영화제작사, 프로덕션 등 제작) : 영화 또는 동영상 시청(뮤직비디오, 학습 동영상, 애니메이션 등 포함)	11	▶	전화 서비스를 통해			
						인터넷 연결을 통해			





TV 라디오 방송 프로그램	지상파 TV방송 프로그램 시청 (MBC, KBS, SBS, EBS 및 그 계열사의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함) VOD/다시보기	1 2
	비지상파 TV방송 프로그램 시청 (YTN, OCN, tvN, Mnet, 홈쇼핑 방송 등 비지상파 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함) VOD/다시보기	3 4
	종합편성채널 TV방송 프로그램 시청 (JTBC, MBN, TV조선, 채널A의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함) VOD/다시보기	5 6
	TV 데이터방송 프로그램 시청 날씨(날씨엔조이, 웨더채널), 교통(SBS교통정보 데이터방송), 증권 등 주로 데이터를 위주로 한 정보제공형 방송프로그램		7
	라디오 방송 혹은 음악채널 프로그램 청취 (음악채널: 단순한 배경화면에 음악만 나오는 채널)	실시간 청취 AOD/다시듣기	8 9
	영화/동영상(영화제작사, 프로덕션 등 제작) : 영화 또는 동영상 시청(뮤직비디오, 학습 동영상, 애니메이션 등 포함)		11
	UCC(개인창작 콘텐츠) 동영상 : 개인(자신 포함)이 만든 동영상 시청	실시간 시청(개인 생방송) 다시보기/다시듣기	12 13
	음악·음원 : 음악·음원 청취(MP3 등 음원 재생, 음악 듣기 서비스, 오디오북 포함, 뮤직비디오 제외)		14
	사진 : 사진, 그림, 그래픽 이미지 보기		15
신문·책·잡지	신문 기사 : 신문기사(인터넷·전자 신문, 신문 읽기 애플리케이션 등) 읽기		16
	책 : 전자책(e-book) 읽기 (소설, 시, 교과서, 만화 등)		17
	잡지 : 웹진(webzine) 읽기		18
통화·문자·이메일·채팅	통화 : 음성통화/영상통화 하기		19
	문자메시지 : 문자메시지 읽기/쓰기/보내기		20
온라인검색·소셜네트워크·상거래	이메일(e-mail) : 이메일(e-mail) 읽기/쓰기/보내기		21
	채팅/메신저 : 채팅 프로그램/메신저로 쪽지 보내기, 대화하기 등. 예: 카카오톡 등		22
게임·문서·그래픽 작업	정보콘텐츠 : 위치/교통/생활/상품/지식 등의 정보 검색 및 이용		23
	소셜네트워크서비스(SNS) : 블로그, 미니홈피 등을 이용한 인맥관리/의사소통 (예: 트위터, 카카오톡스토리, 페이스북 등)		24
	온라인 상거래 : 온라인 상거래 사이트 이용(온라인 쇼핑, 온라인 뱅킹 등)		25
	게임 : 온·오프라인 게임하기		26
	문서 작업 : 문서 작업하기(워드, 엑셀, 파워포인트, 한글 등)		27
	그래픽 작업 : 사진/동영상 편집, 그래픽 툴을 활용한 시청각 자료 작업, 프로그래밍 작업 등		28

방송 서비스를 통해	케이블TV 방송서비스를 통해(셋톱박스 연결 포함)	1
	IPTV 방송서비스를 통해(셋톱박스 연결 포함)	2
	위성방송 서비스를 통해(셋톱박스 연결 포함)	3
	지상파DMB 서비스를 통해	4
	지상파 방송 직접 수신을 통해 (지상파안테나/디지털 컨버터 이용)	5
전화 서비스를 통해		
인터넷 연결을 통해	유선인터넷 (광랜, 케이블모뎀, FTTH, xDSL 등)을 통해	8
	와이파이(Wi-Fi) 무선 인터넷을 통해	10
	와이파이(Wi-Fi) 무선 인터넷을 통해 에그(Egg), 브릿지(Bridge), 단비 이용	11
	와이브로 서비스(휴대인터넷)를 통해 KT 에그(Egg), SKT 브릿지(Bridge), 단비는 제외	12
	CD/DVD 등의 디스크를 데스크톱 PC에서 재생하여	13
	데스크톱 PC 자체 기능 및 소프트웨어, 이미 저장된 파일을 이용하거나 외장하드, USB 등 저장매체를 통해	14
	다른 미디어기기(휴대용 오디오, 가정용 게임기 등)에 직접 연결된 상태로 영상·음성 신호 등을 전달 받아	15



**데스크톱 PC**  
일반적으로 책상 위에  
놓고 컴퓨터 본체,  
모니터, 키보드 및  
마우스 등을 연결하여  
이용하는 PC,  
혹은 모니터와 본체가  
결합된 일체형 PC

일반 노트북 PC	8
-----------	---

TV 라디오 방송 프로그램	지상파 TV방송 프로그램 시청 (MBC, KBS, SBS, EBS 및 그 계열사의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함)	1
		VOD/다시보기	2
	비지상파 TV방송 프로그램 시청 (YTN, OCN, tvN, Mnet, 홈쇼핑 방송 등 비지상파 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함)	3
		VOD/다시보기	4
	종합편성채널 TV방송 프로그램 시청 (JTBC, MBN, TV조선, 채널A의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함)	5
		VOD/다시보기	6
	TV 데이터방송 프로그램 시청 날씨(날씨엔조이, 웨더채널), 교통(SBS교통정보 데이터방송), 증권 등 주로 데이터를 위주로 한 정보제공형 방송프로그램		7
	라디오 방송 혹은 음악채널 프로그램 청취 (음악채널: 단순한 배경화면에 음악만 나오는 채널)	실시간 청취	8
		AOD/다시듣기	9
영화/동영상 UCC 음악/음원 사진	영화/동영상(영화제작사, 프로덕션 등 제작) : 영화 또는 동영상 시청(뮤직비디오, 학습 동영상, 애니메이션 등 포함)		11
	UCC(개인창작 콘텐츠) 동영상 : 개인(자신 포함)이 만든 동영상 시청	실시간 시청(개인 생방송)	12
		다시보기/다시듣기	13
	음악·음원 : 음악·음원 청취(MP3 등 음원 재생, 음악 듣기 서비스, 오디오북 포함, 뮤직비디오 제외)		14
	사진 : 사진, 그림, 그래픽 이미지 보기		15
신문 책 잡지	신문 기사 : 신문기사(인터넷·전자 신문, 신문 읽기 애플리케이션 등) 읽기		16
	책 : 전자책(e-book) 읽기 (소설, 시, 교과서, 만화 등)		17
	잡지 : 웹진(webzine) 읽기		18
통화/문자 이메일 채팅	통화 : 음성통화/영상통화 하기		19
	문자메시지 : 문자메시지 읽기/쓰기/보내기		20
	이메일(e-mail) : 이메일(e-mail) 읽기/쓰기/보내기		21
	채팅/메신저 : 채팅 프로그램/메신저로 쪽지 보내기, 대화하기 등. 예: 카카오톡 등		22
온라인 검색 소셜네트워크 상거래	정보콘텐츠 : 위치/교통/생활/상품/지식 등의 정보 검색 및 이용		23
	소셜네트워크서비스(SNS) : 블로그, 미니홈피 등을 이용한 인맥관리/의사소통 (예: 트위터, 카카오톡스토리, 페이스북 등)		24
게임	온라인 상거래 : 온라인 상거래 사이트 이용 (온라인 쇼핑, 온라인 banking 등)		25
문서	게임 : 온·오프라인 게임하기		26
그래픽 작업	문서 작업 : 문서 작업하기(워드, 엑셀, 파워포인트, 한글 등)		27
	그래픽 작업 등 : 사진/동영상 편집, 그래픽 툴을 활용한 시청각 자료 작업, 프로그래밍 작업 등		28


방송 서비스를 통해	케이블TV 방송서비스를 통해(셋톱박스 연결 포함)	1
	IPTV 방송서비스를 통해(셋톱박스 연결 포함)	2
	위성방송 서비스를 통해(셋톱박스 연결 포함)	3
	지상파DMB 서비스를 통해	4
	지상파 방송 직접 수신을 통해 (지상파안테나/디지털 컨버터 이용)	5
전화 서비스를 통해		
인터넷 연결을 통해	유선인터넷 (광랜 케이블모뎀, FTTH, xDSL 등)을 통해	8
	와이파이(Wi-Fi) 무선 인터넷을 통해	10
	와이파이(Wi-Fi)콘, 유무선공유기 이용	11
	에그(Egg), 브릿지(Bridge), 단비 이용	12
	와이브로 서비스(휴대인터넷)를 통해 KT 에그(Egg), SKT 브릿지(Bridge), 단비는 제외	13
	CD/DVD 등의 디스크를 일반 노트북 PC에서 재생하여	14
	일반 노트북 PC 자체 기능 및 소프트웨어, 이미 저장된 파일을 이용하거나 외장하드, USB 등 저장매체를 통해	15
	다른 미디어기기(휴대용 오디오, 가정용 게임기 등)에 직접 연결된 상태로 영상·음성 신호 등을 전달 받아	



노트북 PC

휴대가 간편하여 개인이 소지하고  
이동하며 사용할 수 있는 소형 크기의 컴퓨터

넷북 (Netbook)	9 ▶	TV 라디오 방송 프로그램	지상파 TV방송 프로그램 시청 (MBC, KBS, SBS, EBS 및 그 계열사의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함) VOD/다시보기	1 2	
			비지상파 TV방송 프로그램 시청 (YTN, OCN, tvN, Mnet, 홈쇼핑 방송 등 비지상파 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함) VOD/다시보기	3 4	
			종합편성채널 TV방송 프로그램 시청 (JTBC, MBN, TV조선, 채널A의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함) VOD/다시보기	5 6	
			TV 데이터방송 프로그램 시청 날씨(날씨엔조이, 웨더채널), 교통(SBS교통정보 데이터방송), 증권 등 주로 데이터를 위주로 한 정보제공형 방송프로그램		7	
			라디오 방송 혹은 음악채널 프로그램 청취 (음악채널: 단순한 배경화면에 음악만 나오는 채널)	실시간 청취 AOD/다시듣기	8 9	
			영화/동영상 UCC 음악/음원 사진	영화/동영상(영화제작사, 프로덕션 등 제작) : 영화 또는 동영상 시청(뮤직비디오, 학습 동영상, 애니메이션 등 포함)		11
				UCC(개인창작 콘텐츠) 동영상 : 개인(자신 포함)이 만든 동영상 시청	실시간 시청(개인생방송) 다시보기/다시듣기	12 13
				음악·음원 : 음악·음원 청취(MP3 등 음원 재생, 음악 듣기 서비스, 오디오북 포함, 뮤직비디오 제외)		14
		사진 : 사진, 그림, 그래픽 이미지 보기			15	
		신문 책 잡지	신문 기사 : 신문기사(인터넷·전자 신문, 신문 읽기 애플리케이션 등) 읽기		16	
			책 : 전자책(e-book) 읽기 (소설, 시, 교과서, 만화 등)		17	
			잡지 : 웹진(webzine) 읽기		18	
		통화/문자 이메일 채팅	통화 : 음성통화/영상통화 하기		19	
			문자메시지 : 문자메시지 읽기/쓰기/보내기		20	
			이메일(e-mail) : 이메일(e-mail) 읽기/쓰기/보내기		21	
			채팅/메신저 : 채팅 프로그램/메신저로 쪽지 보내기, 대화하기 등. 예: 카카오톡 등		22	
		온라인 검색 소셜네트워크 상거래	정보콘텐츠 : 위치/교통/생활/상품/지식 등의 정보 검색 및 이용		23	
			소셜네트워크서비스(SNS) : 블로그, 미니홈피 등을 이용한 인맥관리/의사소통 (예: 트위터, 카카오스토리, 페이스북 등)		24	
			온라인상거래 : 온라인 상거래 사이트 이용(온라인 쇼핑, 온라인 बैं킹 등)		25	
		게임	게임 : 온·오프라인 게임하기		26	
		문서 그래픽 작업	문서 작업 : 문서 작업하기(워드, 엑셀, 파워포인트, 한글 등)		27	
			그래픽 작업 등 : 사진/동영상 편집, 그래픽 툴을 활용한 시청각 자료 작업, 프로그래밍 작업 등		28	

방송 서비스를 통해	케이블TV 방송서비스를 통해(셋톱박스 연결 포함)		1
	IPTV 방송서비스를 통해(셋톱박스 연결 포함)		2
	위성방송 서비스를 통해(셋톱박스 연결 포함)		3
	지상파DMB 서비스를 통해		4
	지상파 방송 직접 수신을 통해 (지상파안테나/디지털 컨버터 이용)		5
전화 서비스를 통해			
인터넷을 연결을 통해	유선인터넷 (광랜, 케이블모뎀, FTTH, xDSL 등)을 통해		8
	 와이파이 (Wi-Fi) 무 선 인터넷을 통 해	와이파이(Wi-Fi)존, 유무선공유기 이용	10
		에그(Egg), 브릿지(Bridge), 단비 이용	11
		와이브로 서비스(휴대인터넷)를 통해 KT 에그(Egg), SKT 브릿지(Bridge), 단비는 제외	12
CD/DVD 등의 디스크를 넷북(Netbook)에서 재생하여			13
넷북(Netbook) 자체 기능 및 소프트웨어, 이미 저장된 파일 을 이용하거나 외장하드, USB 등 저장매체를 통해			14
다른 미디어기기(휴대용 오디오, 가정용 게임기 등)에 직접 연결된 상태로 영상·음성 신호 등을 전달 받아			15



인터넷 이용 및 간단한 문서 작업을 할 수 있는  
소형(미니) 노트북 PC

태블릿 PC (스마트패드, 컨버터블 PC, 전자책(e-book) 리더기 포함)	10
--	----

TV 라디오 방송 프로그램	지상파 TV방송 프로그램 시청 (MBC, KBS, SBS, EBS 및 그 계열사의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함)	1
		VOD/다시보기	2
	비지상파 TV방송 프로그램 시청 (YTN, OCN, tvN, Mnet, 홈쇼핑 방송 등 비지상파 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함)	3
		VOD/다시보기	4
	종합편성채널 TV방송 프로그램 시청 (JTBC, MBN, TV조선, 채널A의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함)	5
		VOD/다시보기	6
	TV 데이터방송 프로그램 시청 날씨(날씨엔조이, 웨더채널), 교통(SBS교통정보 데이터방송), 증권 등 주로 데이터를 위주로 한 정보제공형 방송프로그램		7
	라디오 방송 혹은 음악채널 프로그램 청취 (음악채널: 단순한 배경화면에 음악만 나오는 채널)	실시간 청취	8
		AOD/다시듣기	9
영화/동영상 UCC 음악/음원 사진	영화/동영상(영화제작사, 프로덕션 등 제작) : 영화 또는 동영상 시청(뮤직비디오, 학습 동영상, 애니메이션 등 포함)		11
	UCC(개인창작 콘텐츠) 동영상 : 개인(자신 포함)이 만든 동영상 시청	실시간 시청(개인생방송)	12
		다시보기/다시듣기	13
	음악·음원 : 음악·음원 청취(MP3 등 음원 재생, 음악 듣기 서비스, 오디오북 포함, 뮤직비디오 제외)		14
	사진 : 사진, 그림, 그래픽 이미지 보기		15
신문·책·잡지	신문 기사 : 신문기사(인터넷·전자 신문, 신문 읽기 애플리케이션 등) 읽기		16
	책 : 전자책(e-book) 읽기 (소설, 시, 교과서, 만화 등)		17
	잡지 : 웹진(webzine) 읽기		18
통화/문자 이메일 채팅	통화 : 음성통화/영상통화 하기		19
	문자메시지 : 문자메시지 읽기/쓰기/보내기		20
	이메일(e-mail) : 이메일(e-mail) 읽기/쓰기/보내기		21
온라인 검색 소셜네트워크 상거래	채팅/메신저 : 채팅 프로그램/메신저로 쪽지 보내기, 대화하기 등. 예: 카카오톡 등		22
	정보콘텐츠 : 위치/교통/생활/상품/지식 등의 정보 검색 및 이용		23
	소셜네트워크서비스(SNS) : 블로그, 미니홈피 등을 이용한 인맥관리/의사소통 (예: 트위터, 카카오톡스토리, 페이스북 등)		24
게임	온라인 상거래 : 온라인 상거래 사이트 이용(온라인 쇼핑, 온라인 뱅킹 등)		25
	게임 : 온·오프라인 게임하기		26
	문서 작업 : 문서 작업하기(워드, 엑셀, 파워포인트, 한글 등)		27
그래픽 작업	그래픽 작업 등 : 사진/동영상 편집, 그래픽 툴을 활용한 시청각 자료 작업, 프로그래밍 작업 등		28

방송 서비스를 통해	케이블TV 방송서비스를 통해(셋톱박스 연결 포함)	1
	IPTV 방송서비스를 통해(셋톱박스 연결 포함)	2
	위성방송 서비스를 통해(셋톱박스 연결 포함)	3
	지상파DMB 서비스를 통해	4
	지상파 방송 직접 수신을 통해 (지상파안테나/디지털 컨버터 이용)	5
전화 서비스를 통해	이동통신 전화 서비스를 통해 (기기 고유의 통화·문자 서비스 이용)	7
인터넷 연결을 통해	유선인터넷 (광랜, 케이블모뎀, FTTH, xDSL 등)을 통해	8
	이동통신 무선 인터넷을 통해 (2G, 3G, LTE 무선인터넷 서비스 이용)	9
	와이파이(Wi-Fi)를 통해 (와이파이(Wi-Fi)존, 유무선공유기 이용)	10
	무선 인터넷을 통해 (에그(Egg), 브릿지(Bridge), 단비 이용)	11
	와이브로 서비스(휴대인터넷)를 통해 KT 에그(Egg), SKT 브릿지(Bridge), 단비는 제외	12
▶	CD/DVD 등의 디스크를 태블릿 PC에서 재생하여	13
	태블릿 PC 자체 기능 및 소프트웨어, 이미 저장된 파일을 이용하거나 외장하드, USB 등 저장매체를 통해	14
	다른 미디어기기(휴대용 오디오, 가정용 게임기 등)에 직접 연결된 상태로 영상·음성 신호 등을 전달 받아	15



### 태블릿 PC

키보드 없이 터치스크린을 이용하여 조작하는  
휴대 가능한 컴퓨터로,  
스마트패드, 컨버터블 PC(슬레이트 PC, 탭북, ATIV 등),  
전자책(e-book) 리더기를 포함



PDA	11
-----	----

TV 라디오 방송 프로그램	지상파 TV방송 프로그램 시청 (MBC, KBS, SBS, EBS 및 그 계열사의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함)	1
		VOD/다시보기	2
	비지상파 TV방송 프로그램 시청 (YTN, OCN, tvN, Mnet, 홈쇼핑 방송 등 비지상파 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함)	3
		VOD/다시보기	4
	종합편성채널 TV방송 프로그램 시청 (JTBC, MBN, TV조선, 채널A의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함)	5
		VOD/다시보기	6
	TV 데이터방송 프로그램 시청 날씨(날씨엔조이, 웨더채널), 교통(SBS교통정보 데이터방송), 증권 등 주로 데이터를 위주로 한 정보제공형 방송프로그램		7
	라디오 방송 혹은 음악채널 프로그램 청취 (음악채널: 단순한 배경화면에 음악만 나오는 채널)	실시간 청취	8
		AOD/다시듣기	9
영화/동영상 UCC 음악/음원 사진	영화/동영상(영화제작사, 프로덕션 등 제작) : 영화 또는 동영상 시청(뮤직비디오, 학습 동영상, 애니메이션 등 포함)		11
	UCC(개인창작 콘텐츠) 동영상 : 개인(자신 포함)이 만든 동영상 시청	실시간 시청(개인 생방송)	12
		다시보기/다시듣기	13
	음악·음원 : 음악·음원 청취(MP3 등 음원 재생, 음악 듣기 서비스, 오디오북 포함, 뮤직비디오 제외)		14
	사진 : 사진, 그림, 그래픽 이미지 보기		15
신문 책 잡지	신문 기사 : 신문기사(인터넷·전자 신문, 신문 읽기 애플리케이션 등) 읽기		16
	책 : 전자책(e-book) 읽기 (소설, 시, 교과서, 만화 등)		17
	잡지 : 웹진(webzine) 읽기		18
통화/문자 이메일 채팅	통화 : 음성통화/영상통화 하기		19
	문자메시지 : 문자메시지 읽기/쓰기/보내기		20
	이메일(e-mail) : 이메일(e-mail) 읽기/쓰기/보내기		21
	채팅/메신저 : 채팅 프로그램/메신저로 쪽지 보내기, 대화하기 등. 예: 카카오톡 등		22
온라인 검색 소셜네트워크 상거래	정보콘텐츠 : 위치/교통/생활/상품/지식 등의 정보 검색 및 이용		23
	소셜네트워크서비스(SNS) : 블로그, 미니홈피 등을 이용한 인맥관리/의사소통 (예: 트위터, 카카오톡스토리, 페이스북 등)		24
게임	온라인 상거래 : 온라인 상거래 사이트 이용(온라인 쇼핑, 온라인 뱅킹 등)		25
문서 그래픽 작업	게임 : 온·오프라인 게임하기		26
	문서 작업 : 문서 작업하기(워드, 엑셀, 파워포인트, 한글 등)		27
	그래픽 작업 등 : 사진/동영상 편집, 그래픽 툴을 활용한 시청각 자료 작업, 프로그래밍 작업 등		28

방송 서비스를 통해			
	지상파DMB 서비스를 통해		4
전화 서비스를 통해	지상파 방송 직접 수신을 통해 (지상파안테나/디지털 컨버터 이용)		5
인터넷 연결을 통해	유선인터넷 (광랜, 케이블모뎀, FTTH, xDSL 등)을 통해		8
	와 이 파 이 (Wi-Fi) 무선 인터넷을 통해	와이파이(Wi-Fi)존, 유무선공유기 이용	10
		에그(Egg), 브릿지(Bridge), 단비 이용	11
	PDA 자체 기능 및 소프트웨어, 이미 저장된 파일을 이용하거나 외장하드, USB 등 저장매체를 통해		14
	다른 미디어기기(휴대용 오디오 등)에 직접 연결된 상태로 영상·음성 신호 등을 전달 받아		15



PDA(Personal Digital Assistants, 휴대용 정보 단말기)  
휴대용 컴퓨터의 일종으로 이동 중에 인터넷이나 문서 작업 및  
개인정보 관리 등이 가능한 개인 정보 단말기  
(기기 자체에 전화 통화 기능이 있는 기기는  
'PDA폰'으로 분류)



TV 라디오 방송 프로그램	지상파 TV방송 프로그램 시청 (MBC, KBS, SBS, EBS 및 그 계열사의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함)	1
		VOD/다시보기	2
	비지상파 TV방송 프로그램 시청 (YTN, OCN, tvN, Mnet, 홈쇼핑 방송 등 비지상파 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함)	3
		VOD/다시보기	4
	종합편성채널 TV방송 프로그램 시청 (JTBC, MBN, TV조선, 채널A의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함)	5
		VOD/다시보기	6
	TV 데이터방송 프로그램 시청 날씨(날씨엔조이, 웨더채널), 교통(SBS교통정보 데이터방송), 증권 등 주로 데이터를 위주로 한 정보제공형 방송프로그램		7
	라디오 방송 혹은 음악채널 프로그램 청취 (음악채널: 단순한 배경화면에 음악만 나오는 채널)	실시간 청취	8
		AOD/다시듣기	9
영화/동영상 UCC 음악/음원 사진	영화/동영상(영화제작사, 프로덕션 등 제작) : 영화 또는 동영상 시청(뮤직비디오, 학습 동영상, 애니메이션 등 포함)		11
	UCC(개인창작 콘텐츠) 동영상 : 개인(자신 포함)이 만든 동영상 시청	실시간 시청(개인 생방송)	12
		다시보기/다시듣기	13
	음악·음원 : 음악·음원 청취(MP3 등 음원 재생, 음악 듣기 서비스, 오디오북 포함, 뮤직비디오 제외)		14
	사진 : 사진, 그림, 그래픽 이미지 보기		15
신문·책·잡지	신문 기사 : 신문기사(인터넷·전자 신문, 신문 읽기 애플리케이션 등) 읽기		16
	책 : 전자책(e-book) 읽기 (소설, 시, 교과서, 만화 등)		17
	잡지 : 웹진(webzine) 읽기		18
통화/문자 이메일 채팅	통화 : 음성통화/영상통화 하기		19
	문자메시지 : 문자메시지 읽기/쓰기/보내기		20
	이메일(e-mail) : 이메일(e-mail) 읽기/쓰기/보내기		21
	채팅/메신저 : 채팅 프로그램/메신저로 쪽지 보내기, 대화하기 등. 예: 카카오톡 등		22
온라인 검색 소셜네트워크 상거래	정보콘텐츠 : 위치/교통/생활/상품/지식 등의 정보 검색 및 이용		23
	소셜네트워크서비스(SNS) : 블로그, 미니홈피 등을 이용한 인맥관리/의사소통 (예: 트위터, 카카오톡스토리, 페이스북 등)		24
	온라인 상거래 : 온라인 상거래 사이트 이용(온라인 쇼핑, 온라인 뱅킹 등)		25
게임	게임 : 온·오프라인 게임하기		26
문서	문서 작업 : 문서 작업하기(워드, 엑셀, 파워포인트, 한글 등)		27
그래픽 작업	그래픽 작업 등 : 사진/동영상 편집, 그래픽 툴을 활용한 시청각 자료 작업, 프로그래밍 작업 등		28

방송 서비스를 통해			
	지상파DMB 서비스를 통해		4
전화 서비스를 통해	지상파 방송 직접 수신을 통해 (지상파안테나/디지털 컨버터 이용)		5
인터넷 연결을 통해			
	와이파이(Wi-Fi) 무선 인터넷을 통해	와이파이(Wi-Fi)존, 유무선공유기 이용	10
		에그(Egg), 브릿지(Bridge), 단비 이용	11
	와이브로 서비스(휴대인터넷)를 통해 KT 에그(Egg), SKT 브릿지(Bridge), 단비는 제외		12
▶	내비게이션 자체 기능 및 소프트웨어, 이미 저장된 파일을 이용하거나 외장하드, USB 등 저장매체를 통해		14
	다른 미디어기기(휴대용 오디오 등)에 직접 연결된 상태로 영상·음성 신호 등을 전달 받아		15



내비게이션

일반적으로 차량에 설치하여 현재 위치 탐색/길 안내 등의 목적으로 사용하는 컴퓨터의 일종

아웃도어  
미디어  
키오스크  
(미디어폴  
포함)

13

TV · 라디오 · 방송 · 프로그램	지상파 TV방송 프로그램 시청 (MBC, KBS, SBS, EBS 및 그 계열사의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함)	1
	비지상파 TV방송 프로그램 시청 (YTN, OCN, tvN, Mnet, 홈쇼핑 방송 등 비지상파 TV방송 프로그램)	VOD/다시보기	2
	종합편성채널 TV방송 프로그램 시청 (JTBC, MBN, TV조선, 채널A의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함)	3
	TV 데이터방송 프로그램 시청 날씨(날씨엔조이, 웨더채널), 교통(SBS교통정보 데이터방송), 증권 등 주로 데이터를 위주로 한 정보제공형 방송프로그램	VOD/다시보기	4
	라디오 방송 혹은 음악채널 프로그램 청취 (음악채널: 단순한 배경화면에 음악만 나오는 채널)	실시간 청취	5
		AOD/다시듣기	6
			7
			8
			9
영화/동영상 · UCC · 음악/음원 · 사진	영화/동영상(영화제작사, 프로덕션 등 제작) : 영화 또는 동영상 시청(뮤직비디오, 학습 동영상, 애니메이션 등 포함)		11
	UCC(개인창작 콘텐츠) 동영상 : 개인(자신 포함)이 만든 동영상 시청	실시간 시청(개인생방송)	12
	음악·음원 : 음악·음원 청취(MP3 등 음원 재생, 음악 듣기 서비스, 오디오북 포함, 뮤직비디오 제외)	다시보기/다시듣기	13
	사진 : 사진, 그림, 그래픽 이미지 보기		14
신문 · 책 · 잡지	신문 기사 : 신문기사(인터넷·전자 신문, 신문 읽기 애플리케이션 등) 읽기		15
	책 : 전자책(e-book) 읽기 (소설, 시, 교과서, 만화 등)		16
	잡지 : 웹진(webzine) 읽기		17
통화/문자 · 이메일 · 채팅	통화 : 음성통화/영상통화 하기		18
	문자메시지 : 문자메시지 읽기/쓰기/보내기		19
	이메일(e-mail) : 이메일(e-mail) 읽기/쓰기/보내기		20
	채팅/메신저 : 채팅 프로그램/메신저로 쪽지 보내기, 대화하기 등. 예: 카카오톡 등		21
온라인 검색 · 소셜네트워크 · 상거래	정보콘텐츠 : 위치/교통/생활/상품/지식 등의 정보 검색 및 이용		22
	소셜네트워크서비스(SNS) : 블로그, 미니홈피 등을 이용한 인맥관리/의사소통 (예: 트위터, 카카오톡스토리, 페이스북 등)		23
	온라인 상거래 : 온라인 상거래 사이트 이용(온라인 쇼핑, 온라인 banking 등)		24
게임	게임 : 온·오프라인 게임하기		25
문서	문서 작업 : 문서 작업하기(워드, 엑셀, 파워포인트, 한글 등)		26
그래픽 작업	그래픽 작업 등 : 사진/동영상 편집, 그래픽 툴을 활용한 시청각 자료 작업, 프로그래밍 작업 등		27

유선인터넷 (광랜, 케이블모뎀, FTTH, xDSL 등)을 통해

8



아웃도어 미디어키오스크

길거리 또는 지하철/철도 역사 내에 설치된 옥외 컴퓨터로  
특정 정보 검색 등의 목적으로 이용할 수 있음

매체	매체 코드	미디어 행위 - '무엇을'	행위 코드	연결 방법 - '어떻게(어떤 경로를 통해)'	연결 코드
공중 전화기	14	▶ 전화통화 통화 : 음성통화/영상통화 하기	19	▶ 유선 전화 서비스를 통해	6
일반 전화기 (인터넷 전화기 제외)	15	▶ 전화통화 통화 : 음성통화/영상통화 하기	19	▶ 유선 전화 서비스를 통해	6



**공중 전화기**

일반 사람들이 필요할 때 사용할 수 있도록  
사람들의 왕래가 많은 곳에 설치한 전화



**일반 전화기**

전화케이블을 연결하여 가정/사무실에서 사용하는 유/무선전화기  
(인터넷 전화기 제외)

미디어 행위 - '무엇을'			행위 코드
TV 라디오 방송 프로그램	지상파 TV방송 프로그램 시청 (MBC, KBS, SBS, EBS 및 그 계열사의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함) VOD/다시보기	1 2
	비지상파 TV방송 프로그램 시청 (YTN, OCN, tvN, Mnet, 홈쇼핑 방송 등 비지상파 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함) VOD/다시보기	3 4
	종합편성채널 TV방송 프로그램 시청 (JTBC, MBN, TV조선, 채널A의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함) VOD/다시보기	5 6
	TV 데이터방송 프로그램 시청 날씨(날씨엔조이, 웨더채널), 교통(SBS교통정보 데이터방송), 증권 등 주로 데이터를 위주로 한 정보제공형 방송프로그램		7
	라디오 방송 혹은 음악채널 프로그램 청취 (음악채널: 단순한 배경화면에 음악만 나오는 채널)	실시간 청취 AOD/다시듣기	8 9
	영화/동영상(영화제작사, 프로덕션 등 제작) : 영화 또는 동영상 시청(뮤직비디오, 학습 동영상, 애니메이션 등 포함)		11
	UCC(개인창작 콘텐츠) 동영상 : 개인(자신 포함)이 만든 동영상 시청	실시간 시청(개인 생방송) 다시보기/다시듣기	12 13
	음악·음원 : 음악·음원 청취(MP3 등 음원 재생, 음악 듣기 서비스, 오디오북 포함, 뮤직비디오 제외)		14
	사진 : 사진, 그림, 그래픽 이미지 보기		15
	신문 책 잡지	신문 기사 : 신문기사(인터넷·전자 신문, 신문 읽기 애플리케이션 등) 읽기 책 : 전자책(e-book) 읽기 (소설, 시, 교과서, 만화 등) 잡지 : 웹진(webzine) 읽기	16 17 18
통화/문자 이메일 채팅	통화 : 음성통화/영상통화 하기		19
	문자메시지 : 문자메시지 읽기/쓰기/보내기		20
	이메일(e-mail) : 이메일(e-mail) 읽기/쓰기/보내기		21
	채팅/메신저 : 채팅 프로그램/메신저로 쪽지 보내기, 대화하기 등. 예: 카카오톡 등		22
온라인 검색 소셜네트워크 상거래	정보콘텐츠 : 위키/교통/생활/상품/지식 등의 정보 검색 및 이용		23
	소셜네트워크서비스(SNS) : 블로그, 미니홈피 등을 이용한 인맥관리/의사소통 (예: 트위터, 카카오톡, 페이스북 등)		24
	온라인 상거래 : 온라인 상거래 사이트 이용(온라인 쇼핑, 온라인 뱅킹 등)		25
게임	게임 : 온·오프라인 게임하기		26
문서 그래픽 작업	문서 작업 : 문서 작업하기(워드, 엑셀, 파워포인트, 한글 등)		27
	그래픽 작업 : 사진/동영상 편집, 그래픽 툴을 활용한 시청각 자료 작업, 프로그래밍 작업 등		28

방송 서비스를 통해		
	지상파DMB 서비스를 통해	4
전화 서비스를 통해		
인터넷 연결을 통해	유선인터넷(광랜 케이블모뎀 FTTH, xDSL 등)을 통해	8
	이동통신 무선인터넷을 통해 (2G, 3G, LTE 무선인터넷 서비스 이용)	9
	와이파이(Wi-Fi) 무선 인터넷을 통해	10
	와이파이(Wi-Fi) 무선 인터넷을 통해	11
	와이브로 서비스(휴대인터넷)를 통해 KT 에그(Egg), SKT 브릿지(Bridge), 단비는 제외	12
인터넷 전화기 자체 기능 및 소프트웨어, 이미 저장된 파일을 이용하거나 외장하드, USB 등 저장매체를 통해		14
다른 미디어기기(컴퓨터, 휴대용 오디오 등)에 직접 연결된 상태로 영상·음성 신호 등을 전달 받아		15



### 인터넷 전화기

인터넷을 경유해서 음성 또는 영상의 송수신을  
가능하게 하는 전화기/전화서비스,  
최근에는 스마트폰처럼 인터넷 통신과 정보 검색 등  
컴퓨터 지원 기능과 사용자가 원하는 애플리케이션을  
설치하여 이용할 수 있는 것이 특징



TV 라디오 방송 프로그램	지상파 TV방송 프로그램 시청 (MBC, KBS, SBS, EBS 및 그 계열사의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함)	1
		VOD/다시보기	2
	비지상파 TV방송 프로그램 시청 (YTN, OCN, tvN, Mnet, 홈쇼핑 방송 등 비지상파 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함)	3
		VOD/다시보기	4
	종합편성채널 TV방송 프로그램 시청 (JTBC, MBN, TV조선, 채널A의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함)	5
		VOD/다시보기	6
	TV 데이터방송 프로그램 시청 날씨(날씨엔조이, 웨더채널), 교통(SBS교통정보 데이터방송), 증권 등 주로 데이터를 위주로 한 정보제공형 방송프로그램		7
	라디오 방송 혹은 음악채널 프로그램 청취 (음악채널: 단순한 배경화면에 음악만 나오는 채널)	실시간 청취	8
		AOD/다시듣기	9
영화/동영상 UCC 음악/음원 사진	영화/동영상(영화제작사, 프로덕션 등 제작) : 영화 또는 동영상 시청(뮤직비디오, 학습 동영상, 애니메이션 등 포함)		11
	UCC(개인창작 콘텐츠) 동영상 : 개인(자신 포함)이 만든 동영상 시청	실시간 시청(개인 생방송)	12
		다시보기/다시듣기	13
	음악·음원 : 음악·음원 청취(MP3 등 음원 재생, 음악 듣기 서비스, 오디오북 포함, 뮤직비디오 제외)		14
	사진 : 사진, 그림, 그래픽 이미지 보기		15
신문 책 잡지	신문 기사 : 신문기사(인터넷·전자 신문, 신문 읽기 애플리케이션 등) 읽기		16
	책 : 전자책(e-book) 읽기 (소설, 시, 교과서, 만화 등)		17
	잡지 : 웹진(webzine) 읽기		18
통화/문자 이메일 채팅	통화 : 음성통화/영상통화 하기		19
	문자메시지 : 문자메시지 읽기/쓰기/보내기		20
	이메일(e-mail) : 이메일(e-mail) 읽기/쓰기/보내기		21
	채팅/메신저 : 채팅 프로그램/메신저로 쪽지 보내기, 대화하기 등. 예: 카카오톡 등		22
온라인 검색 소셜네트워크 상거래	정보콘텐츠 : 위치/교통/생활/상품/지식 등의 정보 검색 및 이용		23
	소셜네트워크서비스(SNS) : 블로그, 미니홈피 등을 이용한 인맥관리/의사소통 (예: 트위터, 카카오톡스토리, 페이스북 등)		24
	온라인 상거래 : 온라인 상거래 사이트 이용(온라인 쇼핑, 온라인 뱅킹 등)		25
게임	게임 : 온·오프라인 게임하기		26
문서 그래픽 작업	문서 작업 : 문서 작업하기(워드, 엑셀, 파워포인트, 한글 등)		27
	그래픽 작업 등 : 사진/동영상 편집, 그래픽 툴을 활용한 시청각 자료 작업, 프로그래밍 작업 등		28

방송 서비스를 통해			
	지상파DMB 서비스를 통해	4	
전화 서비스를 통해	이동통신 전화 서비스를 통해 (기기 고유의 통화·문자 서비스 이용)	7	
인터넷 연결을 통해	이동통신 무선인터넷을 통해 (2G, 3G, LTE 무선인터넷 서비스 이용)	9	
	 와 이 파 이 (Wi-Fi)	와이파이(Wi-Fi)존, 유무선공유기 이용	10
	무선 인터넷 을 통해	에그(Egg), 브릿지(Bridge), 단비 이용	11
		와이브로 서비스(휴대인터넷)를 통해 KT 에그(Egg), SKT 브릿지(Bridge), 단비는 제외	12
일반 휴대폰 자체 기능 및 소프트웨어, 이미 저장된 파일을 이용하거나 외장하드, USB 등 저장매체를 통해		14	
다른 미디어기기(휴대용 오디오, 다른 휴대폰 등)에 직접 연결 된 상태로 영상·음성 신호 등을 전달 받아		15	



일반 휴대폰

이동통신 서비스에 가입하여 통신사 가입자 또는 유선전화 가입자와 통화를 할 수 있는 휴대용 전화기  
(스마트폰 제외)



TV 라디오 방송 프로그램	지상파 TV방송 프로그램 시청 (MBC, KBS, SBS, EBS 및 그 계열사의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함) VOD/다시보기	1 2
	비지상파 TV방송 프로그램 시청 (YTN, OCN, tvN, Mnet, 홈쇼핑 방송 등 비지상파 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함) VOD/다시보기	3 4
	종합편성채널 TV방송 프로그램 시청 (JTBC, MBN, TV조선, 채널A의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함) VOD/다시보기	5 6
	TV 데이터방송 프로그램 시청 날씨(날씨엔조이, 웨더채널), 교통(SBS교통정보 데이터방송), 증권 등 주로 데이터를 위주로 한 정보제공형 방송프로그램		7
	라디오 방송 혹은 음악채널 프로그램 청취 (음악채널: 단순한 배경화면에 음악만 나오는 채널)	실시간 청취 AOD/다시듣기	8 9
	영화/동영상(영화제작사, 프로덕션 등 제작) : 영화 또는 동영상 시청(뮤직비디오, 학습 동영상, 애니메이션 등 포함)		11
	UCC(개인창작 콘텐츠) 동영상 : 개인(자신 포함)이 만든 동영상 시청	실시간 시청(개인 생방송) 다시보기/다시듣기	12 13
	음악·음원 : 음악·음원 청취(MP3 등 음원 재생, 음악 듣기 서비스, 오디오북 포함, 뮤직비디오 제외)		14
	사진 : 사진, 그림, 그래픽 이미지 보기		15
영화/동영상 UCC 음악/음원 사진	신문 기사 : 신문기사(인터넷·전자 신문, 신문 읽기 애플리케이션 등) 읽기		16
	책 : 전자책(e-book) 읽기 (소설, 시, 교과서, 만화 등)		17
	잡지 : 웹진(webzine) 읽기		18
통화/문자 이메일 채팅	통화 : 음성통화/영상통화 하기		19
	문자메시지 : 문자메시지 읽기/쓰기/보내기		20
	이메일(e-mail) : 이메일(e-mail) 읽기/쓰기/보내기		21
	채팅/메신저 : 채팅 프로그램/메신저로 쪽지 보내기, 대화하기 등. 예: 카카오톡 등		22
온라인 검색 소셜네트워크 상거래	정보콘텐츠 : 위치/교통/생활/상품/지식 등의 정보 검색 및 이용		23
	소셜네트워크서비스(SNS) : 블로그, 미니홈피 등을 이용한 인맥관리/의사소통 (예: 트위터, 카카오톡, 페이스북 등)		24
	온라인 상거래 : 온라인 상거래 사이트 이용(온라인 쇼핑, 온라인 뱅킹 등)		25
게임	게임 : 온·오프라인 게임하기		26
문서 그래픽 작업	문서 작업 : 문서 작업하기(워드, 엑셀, 파워포인트, 한글 등)		27
	그래픽 작업 : 사진/동영상 편집, 그래픽 툴을 활용한 시청각 자료 작업, 프로그래밍 작업 등		28

방송 서비스를 통해			
	지상파DMB 서비스를 통해		4
전화 서비스를 통해	이동통신 전화 서비스를 통해 (기기 고유의 통화·문자 서비스 이용)		7
인터넷 연결을 통해	이동통신 무선인터넷을 통해 (2G, 3G, LTE 무선인터넷 서비스 이용)		9
	와이파이(Wi-Fi) 무선 인터넷을 통해	와이파이(Wi-Fi)존, 유무선공유기 이용 에그(Egg), 브릿지(Bridge), 단비 이용	10 11
	와이브로 서비스(휴대인터넷)를 통해 KT 에그(Egg), SKT 브릿지(Bridge), 단비는 제외		12
	PDA폰 자체 기능 및 소프트웨어, 이미 저장된 파일을 이용하거나 외장하드, USB 등 저장매체를 통해		14
	다른 미디어기기(휴대용 오디오, 휴대폰 등)에 직접 연결된 상태로 영상·음성 신호 등을 전달 받아		15



**PDA폰**  
이동 중에 인터넷이나 문서 작업, 개인정보 관리 등이 가능하며, 전화 통화 기능이 있는 PDA기기

스마트폰	<b>19</b>
------	-----------

연결 방법 - '어떻게(어떤 경로를 통해)'

휴대전화에 인터넷 통신과 정보 검색 등 컴퓨터 지원 기능을 추가한 지능형 단말기로서, 사용자가 원하는 애플리케이션을 설치할 수 있는 것이 특징

매체	매체 코드	미디어 행위 - '무엇을'	행위 코드	연결 방법 - '어떻게(어떤 경로를 통해)'	연결 코드
디지털 카메라	20	영화/동영상(영화제작사, 프로덕션 등 제작) : 영화 또는 동영상 시청(뮤직비디오, 학습 동영상, 애니메이션 등 포함)	11	방송 서비스를 통해	
		UCC(개인창작 콘텐츠) 동영상 : 개인(자신 포함)이 만든 동영상 시청	12	전화 서비스를 통해	
		음악·음원 : 음악·음원 청취(MP3 등 음원 재생, 음악 듣기 서비스, 오디오북 포함, 뮤직비디오 제외)	13	인터넷 연결을 통해	
		사진 : 사진, 그림, 그래픽 이미지 보기	14		
		그래픽 작업 등 : 사진/동영상 편집 프로그램 작업, 그래픽 툴을 활용한 시청각 자료 작업하기	15		
			28	와이파이(Wi-Fi) 무선 인터넷을 통해	10
				와이파이(Wi-Fi) 무선 인터넷을 통해	11
				와이브로 서비스(휴대인터넷)를 통해	12
				KT 에그(Egg), SKT 브릿지(Bridge), 단비는 제외	
				디지털 카메라 자체 기능 및 소프트웨어, 이미 저장된 파일을 이용하거나 외장하드, USB 등 저장매체를 통해	14
				다른 미디어기기(휴대용 오디오 등)에 직접 연결된 상태로 영상·음성 신호 등을 전달 받아	15



디지털 카메라

카메라의 일종으로 영상을 디지털 데이터로 바꾸어 전자장치에 기록하는, 필름 없이 사진 촬영이 가능한 카메라

매체 매체 코드

비디오 녹화기기 (캠코더)	21
----------------------	----

미디어 행위 - '무엇을' 행위 코드

영화/동영상 UCC 음악/음원 사진	영화/동영상(영화제작사, 프로덕션 등 제작) : 영화 또는 동영상 시청(뮤직비디오, 학습 동영상, 애니메이션 등 포함)	11
	UCC(개인창작 콘텐츠) 동영상 : 개인(자신 포함)이 만든 동영상 시청	12
	실시간 시청(개인 생방송) 다시보기/다시듣기	13
	음악·음원 : 음악·음원 청취(MP3 등 음원 재생, 음악 듣기 서비스, 오디오북 포함, 뮤직비디오 제외)	14
	사진 : 사진, 그림, 그래픽 이미지 보기	15
그래픽 작업	그래픽 작업 등 : 사진/동영상 편집 프로그램 작업, 그래픽 툴을 활용한 시청각 자료 작업하기	28



비디오 녹화기기(캠코더)

동영상 이미지와 소리를 기록/녹화할 수 있는 기기  
(디지털 카메라, 휴대폰 등 동영상 촬영 기능이 포함된 기기가 아닌,  
동영상 촬영을 주목적으로 하는 기기를 의미함)

연결 방법 - '어떻게(어떤 경로를 통해)' 연결 코드

방송 서비스를 통해		
전화 서비스를 통해		
인터넷 연결을 통해	와이파이 (Wi-Fi) 무 선 인터넷을 통해	와이파이(Wi-Fi)존, 유무선공유기 이용 에그(Egg), 브릿지(Bridge), 단비 이용
		10
		11
	와이브로 서비스(휴대인터넷)를 통해 KT 에그(Egg), SKT 브릿지(Bridge), 단비는 제외	12
	비디오 테이프를 비디오 녹화기기(캠코더)에서 재생하여	13
	비디오 녹화기기(캠코더) 자체 기능 및 소프트웨어, 이미 저장 된 파일을 이용하거나 외장하드, USB 등 저장매체를 통해	14
	다른 미디어기기(휴대용 오디오 등)에 직접 연결된 상태로 영상·음성 신호 등을 전달 받아	15







매체	매체 코드	미디어 행위 - '무엇을'	행위 코드	연결 방법 - '어떻게(어떤 경로를 통해)'	연결 코드
----	-------	----------------	-------	--------------------------	-------

카오디오	24	라디오 방송 프로그램	라디오 방송 혹은 음악채널 프로그램 실시간 청취 (음악채널: 단순한 배경화면에 음악만 나오는 채널)	8
		음악/음원	음악·음원 : 음악·음원 청취(MP3 등 음원 재생, 음악 듣기 서비스, 오디오북 포함, <u>뮤직비디오 제외</u> )	14



**카오디오**  
일반적으로 차량 내부에 설치하여  
CD/DVD/카세트테이프 및 디지털 음악/음원을  
들을 수 있도록 하는 음향기기

방송 서비스를 통해	위성방송 서비스를 통해(셋톱박스 연결 포함)	3
	지상파 방송 직접 수신을 통해 (지상파안테나/디지털 컨버터 이용)	5
전화 서비스를 통해		
인터넷 연결을 통해		
	CD/DVD 등의 디스크를 일반 카오디오에서 재생하여	13
	카오디오 자체 기능 및 소프트웨어, 이미 저장된 파일을 이용하거나 외장하드, USB 등 저장매체를 통해	14
	다른 미디어기기(휴대용 오디오 등)에 직접 연결된 상태로 영상·음성 신호 등을 전달 받아	15

오디오 레코더	25	음악/음원	음악·음원 : 음악·음원 청취(MP3 등 음원 재생, 음악 듣기 서비스, 오디오북 포함, <u>뮤직비디오 제외</u> )	14
---------	----	-------	--	----



**오디오 레코더**  
개인 음성 및 주위 소리 등을 녹음 및 재생할 수 있는  
음향기기  
(녹음 기능이 있는 휴대폰이나 휴대용 오디오기기를  
제외한 녹음을 주 목적으로 하는 기기)

	자체 기능 및 소프트웨어, 이미 저장된 파일을 이용하거나 외장 하드, USB 등 저장매체를 통해	14
--	--	----

휴대용 오디오기기 (MP3 플레이어 등)	26
------------------------	----

TV 라디오 방송 프로그램	지상파 TV방송 프로그램 시청 (MBC, KBS, SBS, EBS 및 그 계열사의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함)	1
		VOD/다시보기	2
	비지상파 TV방송 프로그램 시청 (YTN, OCN, tvN, Mnet, 홈쇼핑 방송 등 비지상파 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함)	3
		VOD/다시보기	4
	종합편성채널 TV방송 프로그램 시청 (JTBC, MBN, TV조선, 채널A의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함)	5
		VOD/다시보기	6
	TV 데이터방송 프로그램 시청 날씨(날씨엔조이, 웨더채널), 교통(SBS교통정보 데이터방송), 증권 등 주로 데이터를 위주로 한 정보제공형 방송프로그램		7
	라디오 방송 혹은 음악채널 프로그램 청취 (음악채널: 단순한 배경화면에 음악만 나오는 채널)	실시간 청취	8
		AOD/다시듣기	9
영화/동영상 UCC 음악/음원 사진	영화/동영상(영화제작사, 프로덕션 등 제작) : 영화 또는 동영상 시청(뮤직비디오, 학습 동영상, 애니메이션 등 포함)		11
	UCC(개인창작 콘텐츠) 동영상 : 개인(자신 포함)이 만든 동영상 시청	실시간 시청(개인 생방송)	12
		다시보기/다시듣기	13
	음악·음원 : 음악·음원 청취(MP3 등 음원 재생, 음악 듣기 서비스, 오디오북 포함, 뮤직비디오 제외)		14
	사진 : 사진, 그림, 그래픽 이미지 보기		15
신문 책 잡지	신문 기사 : 신문기사(인터넷·전자 신문, 신문 읽기 애플리케이션 등) 읽기		16
	책 : 전자책(e-book) 읽기 (소설, 시, 교과서, 만화 등)		17
	잡지 : 웹진(webzine) 읽기		18
통화/문자 이메일 채팅	통화 : 음성통화/영상통화 하기		19
	문자메시지 : 문자메시지 읽기/쓰기/보내기		20
	이메일(e-mail) : 이메일(e-mail) 읽기/쓰기/보내기		21
	채팅/메신저 : 채팅 프로그램/메신저로 쪽지 보내기, 대화하기 등. 예: 카카오톡 등		22
온라인 검색 소셜네트워크 상거래	정보콘텐츠 : 위키/교통/생활/상품/지식 등의 정보 검색 및 이용		23
	소셜네트워크서비스(SNS) : 블로그, 미니홈피 등을 이용한 인맥관리/의사소통 (예: 트위터, 카카오톡, 페이스북 등)		24
	온라인 상거래 : 온라인 상거래 사이트 이용(온라인 쇼핑, 온라인 뱅킹 등)		25
게임	게임 : 온·오프라인 게임하기		26
문서 그래픽 작업	문서 작업 : 문서 작업하기(워드, 엑셀, 파워포인트, 한글 등)		27
	그래픽 작업 : 사진/동영상 편집, 그래픽 툴을 활용한 시청각 자료 작업, 프로그래밍 작업 등		28

방송 서비스를 통해			
	지상파DMB 서비스를 통해		4
전화 서비스를 통해			
인터넷 연결을 통해	와 이 파 이(Wi-Fi) 무선 인터넷을 통해	와이파이(Wi-Fi)존 유무선공유기 이용	10
		에그(Egg), 브릿지(Bridge), 단비 이용	11
	CD/DVD 등의 디스크를 휴대용 오디오기기에서 재생하여		13
	휴대용 오디오기기 자체 기능 및 소프트웨어, 이미 저장된 파일을 이용하거나 외장하드, USB 등 저장매체를 통해		14
	다른 미디어기기(컴퓨터, 휴대용 오디오 등)에 직접 연결된 상태로 영상·음성 신호 등을 전달 받아		15



휴대용 오디오기기


이동 중 또는 야외에서 음악을 들을 수 있는 MP3(아이팟터치 포함), CD플레이어 등의 휴대용 오디오기기

매체	매체 코드	미디어 행위 - '무엇을'			행위 코드	연결 방법 - '어떻게(어떤 경로를 통해)'		연결 코드		
VCR	27	▶	TV 방송 프로그램	녹화된 지상파 TV방송 프로그램 시청 (MBC, KBS, SBS, EBS 및 그 계열사의 TV방송 프로그램)	2	▶	비디오 카세트테이프를 VCR에서 재생하여	13		
	녹화된 비지상파 TV방송 프로그램 시청 (YTN, OCN, tvN, Mnet, 홈쇼핑 방송 등 비지상파 TV방송 프로그램)			4						
	녹화된 종합편성채널 TV방송 프로그램 시청 (JTBC, MBN, TV조선, 채널A의 TV방송 프로그램)			6						
	녹화된 TV 데이터방송 프로그램 시청 날씨(날씨엔조이, 웨더채널), 교통(SBS교통정보 데이터방송), 증권 등 주로 데이터를 위주로 한 정보제공형 방송프로그램			7						
	영화/동영상 UCC		영화/동영상(영화제작사, 프로덕션 등 제작) : 영화 또는 동영상 시청(뮤직비디오, 학습 동영상, 애니메이션 등 포함)	11						
				UCC(개인창작 콘텐츠) 동영상 : 개인(자신 포함)이 만든 동영상 시청	13					
DVD 플레이어 (블루레이, HD-DVD 플레이어 포함)	28	▶	TV 라디오 방송 프로그램	지상파 TV방송 프로그램 시청 (MBC, KBS, SBS, EBS 및 그 계열사의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함)	1	▶	방송 서비스를 통해		
					VOD/다시보기	2				
				비지상파 TV방송 프로그램 시청 (YTN, OCN, tvN, Mnet, 홈쇼핑 방송 등 비지상파 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함)	3				
					VOD/다시보기	4				
				종합편성채널 TV방송 프로그램 시청 (JTBC, MBN, TV조선, 채널A의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함)	5				
					VOD/다시보기	6				
				TV 데이터방송 프로그램 시청 날씨(날씨엔조이, 웨더채널), 교통(SBS교통정보 데이터방송), 증권 등 주로 데이터를 위주로 한 정보제공형 방송프로그램	7		전화 서비스를 통해			
			라디오 방송 혹은 음악채널 프로그램 청취 (음악채널: 단순한 배경화면에 음악만 나오는 채널)	실시간 청취	8					
		AOD/다시듣기		9						
			영화/동영상 UCC 음악/음원 사진		영화/동영상(영화제작사, 프로덕션 등 제작) : 영화 또는 동영상 시청(뮤직비디오, 학습 동영상, 애니메이션 등 포함)	11	▶	인터넷 연결을 통해	유선인터넷(광랜 케이블모뎀 FTTH xDSL 등)을 통해	8
				UCC(개인창작 콘텐츠) 동영상 : 개인(자신 포함)이 만든 동영상 시청	13					
				음악·음원 : 음악·음원 청취(MP3 등 음원 재생, 음악 듣기 서비스, 오디오북 포함, 뮤직비디오 제외)	14					
				사진 : 사진, 그림, 그래픽 이미지 보기	15					
									CD/DVD 등의 디스크를 일반 DVD 플레이어에서 재생하여	13
							DVD 플레이어 자체 기능 및 소프트웨어, 이미 저장된 파일을 이용하거나 외장하드, USB 등 저장매체를 통해	14		





휴대용 비디오 재생기기 (PMP 등)	30
-------------------------------	----

연결 방법 - ‘어떻게(어떤 경로를 통해)’		연결 코드	
방송 서비스를 통해			
	지상파DMB 서비스를 통해	4	
전화를 통해			
인터넷을 통해			
	 와 이 파 이 (Wi-Fi) 무선 인터넷을 통해	와이파이(Wi-Fi)존, 유무선공유기 이용	10
		에그(Egg), 브릿지(Bridge), 단비 이용	11
휴대용 비디오 재생기기(PMP 등) 자체 기능 및 소프트웨어, 이미 저장된 파일을 이용하거나 외장하드, USB 등 저장매체를 통해		14	
다른 미디어기기에 직접 연결된 상태로 영상·음성 신호 등을 전달 받아		15	



**휴대용 비디오 재생기기**  
음악 또는 동영상을 재생하는 휴대용 멀티미디어 재생기  
(PMP, 휴대용 DVD 플레이어 등)

매체

매체  
코드

미디어 행위 - '무엇을'

행위  
코드

연결 방법 - '어떻게(어떤 경로를 통해)'

연결  
코드

휴대용  
게임기

31

휴대용 게임기	31	TV · 라디오 · 방송 · 프로그램	지상파 TV방송 프로그램 시청 (MBC, KBS, SBS, EBS 및 그 계열사의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함) VOD/다시보기	1 2
			비지상파 TV방송 프로그램 시청 (YTN, OCN, tvN, Mnet, 홈쇼핑 방송 등 비지상파 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함) VOD/다시보기	3 4
			종합편성채널 TV방송 프로그램 시청 (JTBC, MBN, TV조선, 채널A의 TV방송 프로그램)	실시간 시청(재방송 포함) VOD/다시보기	5 6
			TV 데이터방송 프로그램 시청 날씨(날씨엔조이, 웨더채널), 교통(SBS교통정보 데이터방송), 증권 등 주로 데이터를 위주로 한 정보제공형 방송프로그램		7
			라디오 방송 혹은 음악채널 프로그램 청취 (음악채널: 단순한 배경화면에 음악만 나오는 채널)	실시간 청취 AOD/다시듣기	8 9
		영화/동영상 · UCC · 음악/음원 · 사진	영화/동영상(영화제작사, 프로덕션 등 제작) : 영화 또는 동영상 시청(뮤직비디오, 학습 동영상, 애니메이션 등 포함)		11
			UCC(개인창작 콘텐츠) 동영상 : 개인(자신 포함)이 만든 동영상 시청	실시간 시청(개인 생방송) 다시보기/다시듣기	12 13
			음악·음원 : 음악·음원 청취(MP3 등 음원 재생, 음악 듣기 서비스, 오디오북 포함, 뮤직비디오 제외)		14
			사진 : 사진, 그림, 그래픽 이미지 보기		15
		신문 · 책 · 잡지	신문 기사 : 신문기사(인터넷·전자 신문, 신문 읽기 애플리케이션 등) 읽기		16
			책 : 전자책(e-book) 읽기 (소설, 시, 교과서, 만화 등)		17
			잡지 : 웹진(webzine) 읽기		18
		통화/문자 · 이메일 · 채팅	통화 : 음성통화/영상통화 하기		19
			문자메시지 : 문자메시지 읽기/쓰기/보내기		20
			이메일(e-mail) : 이메일(e-mail) 읽기/쓰기/보내기		21
		온라인 검색 · 소셜네트워크 · 상거래	채팅/메신저 : 채팅 프로그램/메신저로 쪽지 보내기, 대화하기 등. 예: 카카오톡 등		22
			정보콘텐츠 : 위치/교통/생활/상품/지식 등의 정보 검색 및 이용		23
			소셜네트워크서비스(SNS) : 블로그, 미니홈피 등을 이용한 인맥관리/의사소통 (예: 트위터, 카카오톡스토리, 페이스북 등)		24
			온라인 상거래 : 온라인 상거래 사이트 이용(온라인 쇼핑, 온라인 뱅킹 등)		25
		게임	게임 : 온·오프라인 게임하기		26
		문서	문서 작업 : 문서 작업하기(워드, 엑셀, 파워포인트, 한글 등)		27
		그래픽 작업	그래픽 작업 등 : 사진/동영상 편집, 그래픽 툴을 활용한 시청각 자료 작업, 프로그래밍 작업 등		28


방송 서비스를 통해			
	지상파DMB 서비스를 통해		4
전화 서비스를 통해			
인터넷 연결을 통해	와 이 파 이 (Wi-Fi) 무선 인터넷 을 통해	와이파이(Wi-Fi)존, 유무선공유기 이용 에그(Egg), 브릿지(Bridge), 단비 이용	10 11
	CD/DVD 등의 디스크를 휴대용 게임기에서 재생하여		13
	휴대용 게임기 자체 기능 및 소프트웨어, 이미 저장된 파일을 이용하거나 외장하드, USB 등 저장매체를 통해		14



휴대용 게임기

일반적으로 자체 화면이 있으며 휴대하고 다니면서 게임을  
즐길 수 있는 게임 전용기기(예. 소니 PSP, 닌텐도DS 등)

가정용 게임기	32	▶	TV 라디오 방송 프로그램	지상파 TV방송 프로그램 다시보기 (MBC, KBS, SBS, EBS 및 그 계열사의 TV방송 프로그램)	2
				비지상파 TV방송 프로그램 다시보기 (YTN, OCN, tvN, 홈쇼핑 방송 등 비지상파 TV방송 프로그램)	4
				종합편성채널 TV방송 프로그램 다시보기 (JTBC, MBN, TV조선, 채널A의 TV방송 프로그램)	6
				TV 데이터방송 프로그램 다시보기 날씨(날씨엔조이, 웨더채널), 교통(SBS교통정보 데이터방송), 증권 등 주로 데이터를 위주로 한 정보제공형 방송프로그램	7
				라디오 방송 혹은 음악채널 프로그램 다시듣기 (음악채널: 단순한 배경화면에 음악만 나오는 채널)	9
			영화/동영상 UCC 음악/음원 사진	영화/동영상(영화제작사, 프로덕션 등 제작) : 영화 또는 동영상 시청(뮤직비디오, 학습 동영상, 애니메이션 등 포함)	11
				UCC(개인창작 콘텐츠) 동영상 : 개인(자신 포함)이 만든 동영상 시청	12
				실시간 시청(개인 생방송) 다시보기/다시듣기	13
				음악·음원 : 음악·음원 청취(MP3 등 음원 재생, 음악 듣기 서비스, 오디오북 포함, 뮤직비디오 제외)	14
				사진 : 사진, 그림, 그래픽 이미지 보기	15
				신문 기사 : 신문기사(인터넷·전자 신문, 신문 읽기 애플리케이션 등) 읽기	16
				책 : 전자책(e-book) 읽기 (소설, 시, 교과서, 만화 등)	17
			통화/문자 이메일 채팅	잡지 : 웹진(webzine) 읽기	18
				통화 : 음성통화/영상통화 하기	19
				문자메시지 : 문자메시지 읽기/쓰기/보내기	20
				이메일(e-mail) : 이메일(e-mail) 읽기/쓰기/보내기	21
			온라인 검색 소셜네트워크 상거래	채팅/메신저 : 채팅 프로그램/메신저로 쪽지 보내기, 대화하기 등. 예: 카카오톡 등	22
				정보콘텐츠 : 위치/교통/생활/상품/지식 등의 정보 검색 및 이용	23
				소셜네트워크서비스(SNS) : 블로그, 미니홈피 등을 이용한 인맥관리/의사소통 (예: 트위터, 카카오톡스토리, 페이스북 등)	24
			게임 문서 그래픽 작업	온라인 상거래 : 온라인 상거래 사이트 이용(온라인 쇼핑, 온라인 뱅킹 등)	25
				게임 : 온·오프라인 게임하기	26
				문서 작업 : 문서 작업하기(워드, 엑셀, 파워포인트, 한글 등)	27
				그래픽 작업 등 : 사진/동영상 편집, 그래픽 툴을 활용한 시청각 자료 작업, 프로그래밍 작업 등	28

방송 서비스를 통해		
전화 서비스를 통해		
인터넷 연결을 통해	유선인터넷 (광랜, 케이블모뎀, FTTH, xDSL 등)을 통해	
	 와 이 파 이 (Wi-Fi) 무선 인터넷 을 통해	와이파이(Wi-Fi)존, 유무선공유기 이용
		에그(Egg), 브릿지(Bridge), 단비 이용
CD/DVD 등의 디스크를 가정용 게임기에서 재생하여		
가정용 게임기 자체 기능 및 소프트웨어, 이미 저장된 파일을 이용하거나 외장하드, USB 등 저장매체를 통해		



### 가정용 게임기

TV 또는 모니터에 연결하여 게임을 즐길 수 있는  
게임 전용기기 (예. 소니 플레이스테이션, 닌텐도 Wii 등)  
(게임기 자체에 화면이 있는 휴대용 게임기 제외)

매체	매체 코드	미디어 행위 - '무엇을'	행위 코드	연결 방법 - '어떻게(어떤 경로를 통해)'	연결 코드
공간미디어 - 영화관	33	▶ 영화관 : 영화 관람	32	▶ 공간 미디어를 통해	19
공간미디어 - 노래방	34	▶ 노래방 : 노래 부르기	33		
공간미디어 - 멀티미디어방(DVD방, 게임카페 등)	35	▶ 멀티미디어방(DVD방, 게임카페 등) : DVD 시청, 게임하기 등	34		
공간미디어 - 공연장	36	▶ 공연장 : 연극, 뮤지컬 등의 공연 관람	35		
공간미디어 - 갤러리	37	▶ 갤러리 : 전시회 관람	36		
공간미디어 - 박물관	38	▶ 박물관 : 박물관 관람	37		
공간미디어 - 스포츠경기장	39	▶ 스포츠경기장 : 스포츠경기 관람	38		



영화관



노래방



멀티미디어방



공연장



갤러리



박물관



스포츠경기장



## 용어 설명 - 미디어 행위

TV 라디오 방송 프로그램	지상파 TV방송 프로그램 시청 (MBC, KBS, SBS, EBS 및 그 계열사)	실시간 시청(재방송 포함)	1
	비지상파 TV방송 프로그램 시청 (YTN, OCN, tvN, Mnet, 홈쇼핑 방송 등)	VOD/다시보기	2
	종합편성채널 TV방송 프로그램 시청 (JTBC, MBN, TV조선, 채널A 등)	실시간 시청(재방송 포함)	3
	TV 데이터방송 프로그램 시청 (날씨(날씨엔조이, 웨더채널), 교통(SBS교통정보 데이터방송), 증권 등)	VOD/다시보기	4
	라디오 방송 혹은 음악채널 프로그램 청취 ※ 음악채널: 단순한 배경화면에 음악만 나오는 채널	실시간 청취	5
	※ 음악채널: 단순한 배경화면에 음악만 나오는 채널	AOD/다시듣기	6
	옥외/지하철 방송프로그램 시청		7

- **지상파 TV방송 프로그램 시청** (MBC, KBS, SBS, EBS 및 그 계열사의 TV방송 프로그램)
- MBC, SBS, KBS, EBS, 지역민방 채널(OBS 경인 TV, 부산 KNN, 광주 MBC 등) 및 KBS 드라마넷, SBS골프 등 지상파 방송국 계열사 채널에서 방송한 TV 프로그램
  - 케이블TV/위성(스카이라이프)/IPTV/N스크린/DMB 채널에서 지상파 방송사 프로그램을 방송하는 경우 포함
  - 지상파 방송사 마크(로고)가 화면 상단에 노출되어 있는 영상물
  - 인터넷 사이트에서 지상파 TV방송 프로그램을 시청한 경우 포함
  - ☞ MBC 채널에서 영화를 시청한 경우 >> '영화/동영상'(X), '지상파 TV방송 프로그램'(O)
  - ☞ 지상파 TV방송물이 극장 상영물 또는 DVD로 제작된 것을 시청한 경우 >> '영화/동영상'
  - ☞ 비지상파 TV방송 채널에서 지상파 TV방송 프로그램을 재방송한 것을 시청한 경우 >> '지상파 TV방송 프로그램'

### ■ 비지상파 TV방송 프로그램 시청

- 케이블/위성/IPTV/DMB채널의 영화/드라마/음악/보도/취미/어린이/경제/홈쇼핑/해외 방송채널에서 방송하는 프로그램(MBC, SBS, KBS, EBS 및 지역민방, 지상파 방송국 계열사 채널 프로그램 제외) (투니버스, YTN, OCN, tvN, 채널CGV, 슈퍼액션, XTM, 코미디TV, Fox, Mnet, 바둑TV, 재능 TV, Q채널, 온게임넷, 온스타일, GS 홈쇼핑, CJ 오쇼핑, 현대 홈쇼핑 등)
- 케이블TV 지역방송 채널(티브로드, 씨제이헬로비전, 씨앤엠, 현대에이지씨엔, 씨엔비 등) 포함
- 위성방송(스카이라이프)/IPTV/DMB 자체 채널프로그램(지상파 재전송, 오디오 및 데이터채널 제외) 포함
- 아프리카, 다음팟 등 인터넷 사이트에서 케이블/위성/IPTV/DMB 채널 프로그램을 시청한 경우 포함
- ☞ 교통, 날씨 등의 정보를 제공하는 데이터방송 프로그램은 '데이터방송 프로그램'으로 응답
- ☞ 웹 포털 및 인터넷 방송국에서 제공하는 방송 프로그램 중에서 개인 방송은 'UCC(개인창작 콘텐츠)'로 응답, 웹 포털 및 인터넷 사이트에서 자체적으로 제작한 방송물은 '영화/동영상'으로 응답

### ■ 종합편성채널 TV방송 프로그램 시청

- JTBC, MBN, TV조선, 채널A와 같은 종합편성채널에서 방송한 TV 프로그램 (예. JTBC의 가시꽃, 썰전, 히든싱어, 채널A의 먹거리 X파일 등)
- 종합편성채널이란 뉴스·교양·드라마·오락 등 모든 장르의 방송프로그램을 편성할 수 있는 채널로, 지상파 방송과 달리 케이블TV와 위성방송, IPTV 등 유료방송을 통해서만 송출됨

### ■ TV 데이터 방송 프로그램 시청

- 방송사업자의 채널을 이용하여 데이터(문자·숫자·도형·도표·이미지 및 그 밖의 정보체계)를 위주로 하여 이에 따르는 영상·음성·음향 및 이들의 조합으로 이루어진 방송프로그램
- 데이터 방송만을 보내는 전용 데이터 방송을 의미하며, 실시간 방송 프로그램에 보조적으로 보내는 보조적 데이터 방송은 제외
- 날씨(날씨엔조이, 웨더채널), 카툰(만화천지, TV툰), 게임(게임쇼, 지니게임), 교통(SBS교통정보 데이터방송), 쇼핑(GS홈쇼핑 T-shop, 현대홈쇼핑 Tmall, 롯데 T-Mall), 증권(한국금융 TV) 등
- ☞ 비지상파 TV방송(GS SHOP 등)에서 정해진 시간에 편성되어 쇼호스트에 의해 진행되는 홈쇼핑 프로그램은 '비지상파 TV방송 프로그램 시청'으로 응답

#### □ TV방송 프로그램 실시간 시청(재방송 포함)

- 방송사의 채널 편성 시간에 실시간으로 방송을 시청하는 것 (시청자가 방송 프로그램 시청 시간을 조절할 수 없음) 재방송도 방송사의 채널 편성 시간에 포함되므로 실시간 방송으로 간주

#### □ TV방송 프로그램 VOD/다시보기

- TV방송 프로그램 편성 시간과 상관없이 TV방송 프로그램을 시청하는 것 이미 방송된 프로그램을 시청자가 원하는 시간에(디지털케이블, IPTV, 위성방송 VOD 서비스를 통해) 다시 보는 경우를 의미함
- TV방송 프로그램을 DVD/PVR 또는 비디오테이프 등을 통해 녹화하여 다시 시청하는 경우를 포함
- ☞ 방송사 편성에 따른 재방송 프로그램을 시청한 경우 >> '실시간 시청'

### ■ 라디오 방송 혹은 음악채널 프로그램 청취

- 라디오 방송 - 방송국에서 일정한 시간에 음악·드라마·뉴스·강연 등을 전파로 방송하여(AM/FM) 수신 장치를 갖추고 있는 청취자에게 서비스를 제공하는 것.
  - AM/FM 라디오 청취 및 지상파 방송사(MBC, KBS, SBS 등) 홈페이지를 통한 라디오 다시듣기/보이는 라디오 보기 등 포함
  - 인터넷 라디오 플레이어(KBS 쿵, SBS 고릴라, MBC 미니 등) 및 라디오 애플리케이션(R2 등)을 통한 라디오 듣기 포함
  - AM/FM 라디오 방송을 음악CD, 디지털 파일로 개인이 녹음한 것을 포함
- 음악채널 프로그램 : 단순한 배경화면에서 음악만 나오는 채널 (예. 디지털 케이블 음악채널, 위성 DMB 음악채널)
  - ☞ 뮤직비디오는 '영화/동영상'으로 응답
  - ☞ 지상파 채널(MBC, KBS, SBS 등)에서 방송하는 음악 프로그램(예. 뮤직뱅크, 인기가요, 쇼음악중심 등)은 '지상파 TV방송 프로그램'으로 응답
  - ☞ 비지상파 채널에서 뮤직비디오 등을 주로 편성하는 방송 채널(Mnet, MTV 등)은 '비지상파 TV방송 프로그램'으로 응답

### ■ 옥외/지하철 방송프로그램 : 옥외 전광판 TV나 지하철 혹은 버스 내 TV를 통해 나오는 영상물



영화/동영상 UCC 음악/음원 사진	영화/동영상(영화제작사, 프로덕션 등 제작) 시청 (뮤직비디오, 학습 동영상, 애니메이션 등 포함)	11
	UCC(개인창작 콘텐츠) 동영상 시청	실시간 시청(개인 생방송) 12
	※ 개인(자신 포함)이 만든 동영상 시청	다시보기/다시듣기 13
	음악·음원 (MP3 등 음원 재생, 음악 듣기 서비스, 오디오북 포함, 뮤직비디오 제외)	14
	사진 : 사진, 그림, 그래픽 이미지 보기	15

■ **영화/동영상** : 영화 또는 동영상 시청(뮤직비디오, 학습 동영상, 애니메이션 등 포함)

- 영화 제작사, 프로덕션 등이 제작한 영화 또는 동영상
- 웹 포털 및 인터넷 방송을 제공하는 기업사이트 등에서 제작한 방송/동영상(예. 야후소 등)을 포함
- 영화DVD, 디지털케이블/위성방송/IPTV VOD/N스크린 서비스를 통한 영화/동영상 감상 포함

☞ 지상파/비지상파 TV방송 채널에서 편성된 영화/동영상 감상 ≧ ‘지상파/비지상파 TV프로그램 시청’

☞ 영화관 또는 DVD방에서 영화를 감상한 경우 ≧ ‘공간미디어’의 ‘영화관’ 또는 ‘멀티미디어방’

■ **UCC(개인창작 콘텐츠) 동영상** : 개인(자신 포함)이 만든 동영상 시청

- 개인이 직접 제작한 동영상, 애니메이션, 플래시 등 연속적인 이미지로 구성된 콘텐츠
- 사용자가 캠코더 등의 촬영기기로 촬영한 동영상콘텐츠 포함
- 기존의 영화, TV프로그램을 개인이 창의적으로 변형·편집·가공한 결과물을 포함(동영상 형식)

☞ 지상파 TV방송 프로그램을 단순히 짧게 편집한 동영상 클립을 동영상 사이트에서 시청한 경우, ‘지상파 TV방송 프로그램’으로 응답

□ **UCC(개인창작 콘텐츠) 동영상 실시간 시청**

: 인터넷 개인생방송 시청 (예. 아프리카 등 인터넷 방송국의 개인 생방송 등) 포함

☞ 인터넷 신문사, 방송사, 웹 포털 등에서 제작하여 실시간으로 제공하는 동영상 시청의 경우, ‘영화/동영상’으로 응답

□ **UCC(개인창작 콘텐츠) 동영상 다시보기**

: 유튜브 등 동영상사이트에서 스트리밍 및 다운로드 서비스 등의 형식으로 제공되는 동영상 콘텐츠를 사용자가 원하는 시간에 요청하여 시청한 경우 포함

■ **음악·음원** : 음악·음원 청취 (MP3 등 음원 재생, 음악 듣기 서비스, 오디오북 포함, 뮤직비디오 제외)

- LP, CD, 카세트테이프, 디지털 파일 등의 형태로 존재하는 가요/클래식/재즈/팝 등의 음악 청취
- 개인이 직접 제작/녹음/편집한 음악 CD, 파일 등을 포함
- 웹 포털 등에서 제공하는 음악 듣기 서비스/팟 캐스팅/인터넷 사이트 배경음악(BGM) 청취 포함
- 강의, 설교 등을 녹음한 것을 청취하는 경우를 포함

☞ 라디오 방송/음악채널을 통해 청취한 음악은 ‘라디오 혹은 음악채널 프로그램’으로 응답

☞ 비지상파 TV방송의 음악채널을 통한 음악 청취/뮤직비디오 시청 ≧ ‘비지상파 TV방송 프로그램’

☞ 노래방/음악 공연장에서 청취한 음악은 ‘공간미디어’의 ‘노래방’ 및 ‘공연장’으로 응답

■ **사진** : 사진, 그림, 그래픽 이미지 보기

- 사진 - 촬영기기(사진기)를 통한 사진촬영, 촬영한 사진보기 포함
- 그림 - 물감·펜 등으로 구체적인 형상이나 이미지를 종이·패널·캔버스 등에 표현한 것
- 그래픽 이미지 - 사진/그림 등을 디지털화한 것  
- 개인이 컴퓨터 그래픽 툴을 이용해 사진/그림 등의 디지털파일을 변형·편집한 것을 포함

☞ 갤러리 및 전시회 등에서 그림을 감상한 경우는 ‘공간 미디어’의 ‘갤러리’로 응답

☞ 신문, 잡지, 화보, 그림책을 통한 사진, 이미지 감상은 ‘책’으로 응답

신문 · 책 · 잡지	신문 기사 읽기 (종이 신문, 인터넷·전자 신문, 신문 읽기 애플리케이션 등)	16
	책 : 책(전자책(e-book) 포함) 읽기 (소설, 시, 교과서, 만화 등)	17
	잡지 : 잡지(웹진(webzine) 포함) 읽기	18

■ **신문기사** : 신문기사(종이신문, 인터넷·전자 신문, 신문 읽기 애플리케이션 등) 읽기

- 신문사의 인쇄물, 홈페이지 등의 유통경로를 통해 제공하는 기사/논설/만평/사진/광고 등 신문에 실린 모든 콘텐츠를 읽은 것을 의미함
- 신문사의 홈페이지 및 온라인 신문사를 통해 웹페이지 또는 PDF 형식으로 제공하는 온라인 신문 포함
- 웹 포털의 뉴스 서비스 및 개인 홈페이지, 블로그, 인터넷 카페, 트위터 등에 스캔된 신문기사 포함

■ **책** : 책(전자책(e-book) 포함) 읽기 (소설, 시, 교과서, 만화 등)

- 종이책 및 온라인 사이트에서 전자책(e-book) 솔루션을 이용하거나 CD, 파일형태로 된 책을 이용하는 경우도 포함(그림책 및 화보집 등 포함)
- 수업 및 강의 외에 개인이 읽는 책은 종류나 장소에 상관없이 포함

■ **잡지** : 잡지(웹진(webzine) 포함) 읽기

- 잡지사에서 일정한 이름을 가지고 호를 거듭하며 정기적으로 간행하는 출판물 읽기
- 인쇄물로 출판하지 아니하고 인터넷상으로만 만들어 보급하는 잡지인 웹진(webzine)도 포함

통화/문자 이메일 · 채팅	통화 : 음성통화/영상통화 하기	19
	문자메시지 : 문자메시지 읽기/쓰기/보내기	20
	이메일(e-mail) : 이메일(e-mail) 읽기/쓰기/보내기	21
	채팅/메신저 : 채팅 프로그램/메신저를 통해 쪽지 보내기, 대화하기 등, 예: 카카오톡 등	22

#### ■ 통화 : 음성통화/ 영상통화

- 일반 전화기, 휴대폰, 인터넷 전화기 등을 이용한 음성통화, 영상통화를 모두 포함
- 컴퓨터 및 기타 인터넷이 가능한 기기를 이용하여 인터넷전화 서비스를 이용하는 경우도 포함

☞ 인터넷 사이트/메신저를 통한 음성채팅, 화상채팅은 ‘채팅/메신저’로 응답

#### ■ 문자메시지 : 문자메시지 읽기/쓰기/보내기

- 이동통신의 부가 서비스로 휴대폰 사용자끼리 주고받는 문자메시지 이용 (SMS/MMS/멀티메일 등)
- 인터넷 사이트(네이트 온 등 문자보내기 사이트)에서 이동전화로 문자를 보내는 경우 포함

#### ■ 이메일(e-mail) : 이메일(e-mail) 읽기/쓰기/보내기

- 보관편지함을 열어 이메일을 확인하는 경우 및 타인 혹은 자신에게 이메일을 보내기 위해서 작성하는 경우 포함

☞ 메일에 첨부된 사진, 동영상 등을 볼 경우에는 사진, 동영상 등으로 간주

☞ 이메일 확인을 위해서가 아니라, 단순히 인터넷 포털사이트에 로그인하는 경우는 제외

☞ RSS, 정기 웹진 등의 형태로 정기적으로 메일 배달되는 소식지, 웹진을 본 경우는 제외

#### ■ 채팅/메신저 : 채팅 프로그램 / 메신저로 쪽지 보내기, 대화하기 등, 예: 카카오톡 등

- 전용 프로그램을 설치한 개인끼리 인터넷에서 실시간으로 메시지와 데이터를 주고받을 수 있는 서비스

온라인 검색 소셜네트워크 상거래	정보콘텐츠 : 위치/교통/생활/상품/지식 등의 정보 검색 및 이용	23
	소셜네트워크서비스(SNS) : 블로그, 미니홈피 등을 이용한 인맥관리/의사소통 (예: 트위터, 카카오톡스토리, 페이스북 등)	24
	온라인 상거래 : 온라인 상거래 사이트 이용(온라인 쇼핑, 온라인 banking 등)	25

#### ■ 정보콘텐츠 : 위치/교통/생활/상품/지식 등의 정보 검색 및 이용

- 웹 포털 및 인터넷 사이트를 통해 제공되는 대중교통, 맛집, 위치정보, 생활정보, 상품정보, 지식정보 등 이용
- 모바일 애플리케이션을 통한 정보 검색, 정보콘텐츠 이용을 포함

#### ■ 소셜네트워크서비스(SNS) : 블로그, 미니홈피, 트위터 등을 이용한 인맥관리/의사소통

- 인터넷을 기반으로 사람과 사람을 연결하고 정보공유, 인맥관리, 자기표현 등을 통해 유지·관리할 수 있는 서비스(또는 사이트) 이용
- 카페·클럽·인터넷동호회(인터넷 상에서 취미나 관심분야가 유사한 사람들이 서로의 정보를 교류하거나 친목을 형성하기 위해 형성한 온라인 모임) 포함
- 블로그·미니홈피(개인의 관심사에 따라 일기, 칼럼, 전문자료, 사진 등을 게시·저장하여 타인과 공유하는 대표적인 1인 미디어) 포함
- 가상현실 서비스(본인을 대신하는 아바타(Avatar)를 생성하여 사람들과 교류하며 현실 세계와 유사한 삶을 살아가는 3D 온라인 가상세계 서비스) 포함
- 마이크로 블로그(트위터, 미투데이 등 미니 블로그 형태의 서비스로 주로 단문을 통해 자신의 일상을 소개하거나 사용자간 의사소통을 할 수 있는 온라인 서비스) 포함
- 소셜네트워크 사이트를 통한 단순 정보수집/콘텐츠 이용을 포함

☞ 게임을 주 목적으로 이용하는 소셜네트워킹(SNS) 게임은 ‘게임’으로 응답

#### ■ 온라인 상거래 : 온라인 상거래 사이트(온라인 쇼핑, 온라인 banking 등)

- 온라인 사이트를 통해 상품 및 서비스를 교환하는 활동으로 사이버 공간에서 수행되는 온라인 banking 및 증권거래, 온라인 쇼핑, 결제 등을 포함  
(온라인 거래를 하지 않는 단순 상품정보 검색 및 이용을 포함)

게임	게임 : 온·오프라인 게임하기	26
----	------------------	----

#### ■ 게임 : 온·오프라인 게임하기

- PC, 모바일 기기, 게임기를 이용한 온·오프라인 게임

☞ 오락실, 멀티미디어 게임방에서 게임을 한 경우 > ‘공간미디어’의 ‘멀티미디어방’

문서 그래픽 작업	문서 작업 : 문서 작업하기(워드, 엑셀, 파워포인트, 한글 등)	27
	그래픽 작업 등 : 사진/동영상 편집, 그래픽 툴을 활용한 시청각 자료 작업, 프로그래밍 작업 등	28

#### ■ 문서 작업 : 문서 작업하기(워드, 엑셀, 파워포인트, 한글 등)

- 워드프로세서 등 문서 작업 전용 프로그램(MS 오피스, 한글)을 이용한 문서작업
- 모바일 오피스(스마트폰 등을 통해 문서작업을 지원하는 체제)를 통한 간단한 문서 작업을 포함  
단, 종이 매체를 이용한 문서 작업은 제외

#### ■ 그래픽 작업 등 : 사진/동영상 편집, 그래픽 툴을 활용한 시청각 자료 작업, 프로그래밍 작업 등

- 이미지/사진/동영상 등의 보정·가공·변형·편집을 위한 컴퓨터 그래픽 프로그램 작업
- 촬영기기, 게임기, 휴대폰에서 제공하는 이미지 보정·가공·변형·편집을 포함
- 그 외 컴퓨터 프로그래밍 작업 등

## 용어 설명 - 연결 방법

### 방송 서비스를 통해 **케이블TV** 방송서비스를 통해(셋톱박스 연결 포함) 1

- 각 지역에 있는 종합 유선 방송사업자가 케이블을 이용하여 지상파 방송채널을 포함한 다양한 채널을 유료로 제공하는 서비스 예) 티브로드, 씨앤amp, CJ헬로비전 등
- 중계유선 방송(텔레비전 난시청 해소를 위해 공용 안테나로 전파방송국의 방송을 수신하여, 케이블을 이용해 텔레비전 프로그램을 시청자에게 중계 전송하는 유료 방송) 포함
- ☞ 『케이블TV + 인터넷』 결합 상품을 이용하는 가구에서 케이블 방송사업자가 제공하는 인터넷서비스를 이용한 경우 '유선 인터넷 연결을 통해'로 응답

### 방송 서비스를 통해 **IPTV** 방송 서비스를 통해(셋톱박스 연결 포함) 2

- IPTV 방송사업자(KT, SK브로드밴드, LG U+)의 초고속 인터넷망과 IP 셋톱박스를 통해 방송프로그램을 실시간으로 제공하거나, VOD 서비스를 제공하는 유료방송 서비스
- ☞ 『olleh VOD + 스카이라이프』 결합상품을 이용하는 가구에서 olleh VOD를 시청하는 경우는 'IPTV 방송 서비스를 통해'로 응답하고, 스카이라이프 실시간 시청의 경우에는 '위성방송 서비스를 통해'로 응답
- 지구 상공에 위치한 방송위성(BS: broadcasting satellite)을 이용해 텔레비전 방송과 같은 각종 방송을 하는 것을 말하며, 국내에서는 스카이라이프(SkyLife)에서 유료 방송 서비스를 실시하고 있음

### 방송 서비스를 통해 **위성방송** 서비스를 통해(셋톱박스 연결 포함) 3

- 무선통신중계를 위해 지구에서 쏘아올린 인공위성을 통해 텔레비전 방송을 행하는 서비스
- 위성방송 수신 셋톱박스는 인공위성에서 보내는 신호를 받아 변환하여 텔레비전에 표시해 주는 기기임

### 방송 서비스를 통해 **지상파DMB** 서비스를 통해 4

- 지상파방송과 같은 지상의 송신소와 중계망을 이용하고 고속이동 중에도 고품질 영상과 음성, 데이터 서비스 등 다채널 멀티미디어 방송을 실시간으로 시청할 수 있음
- KBS, MBC, SBS 등 지상파 방송이 실시간 방송되고, QBS나 U1같은 지상파 DMB 전용채널의 프로그램도 방송되며 무료임

### 방송 서비스를 통해 **지상파 방송 직접 수신**을 통해 (지상파안테나/디지털 컨버터 이용) 5

- 케이블/위성/IPTV/지상파·위성DMB 등을 통하지 않고 공시청 안테나, 개별 안테나 등을 통해 KBS, MBC, SBS, EBS, OBS, 지역 민영 방송을 수신함

### 전화 서비스를 통해 **이동통신 전화 서비스**를 통해 (기기 교유의 통화·문자 서비스 이용) 7


- 2G, 3G, LTE 등 이동통신망 기반으로 음성통화, 영상통화, 문자 전송 서비스를 고정된 위치가 아닌 이동 중에도 제공하는 서비스로 SKT, KT, LG U+(구 LG텔레콤)등에서 제공

### 인터넷 연결을 통해 **유선인터넷**(광랜, 케이블모뎀, FTTH, xDSL 등)을 통해 8

- 광랜, 케이블, 전화선 등의 유선으로 미디어 기기가 인터넷에 직접 접속되도록 하는 서비스로 KT, SK브로드밴드, LG U+(구 LG파워콤), 지역 케이블 방송사업자 등이 제공

### 인터넷 연결을 통해 **이동통신 무선인터넷**(2G, 3G, LTE 무선인터넷 서비스 이용)을 통해 9

- 2G, 3G, LTE 등의 이동통신망 기반의 무선인터넷으로, 휴대폰 등을 통해 데이터 통신이나 인터넷 서비스를 이용하는 것  
(예. SKT, KT, LG U+ 기기에 3G, LTE 표시가 뜬 상태에서 인터넷에 연결한 경우 등)

인터넷 연결을 통해	 <b>와이파이(Wi-Fi)</b> 무선인터넷을 통해	<b>와이파이(Wi-Fi)존, 유무선공유기 이용</b>	10
		<b>에그(Egg), 브릿지(Bridge), 단비 이용</b>	11

- **와이파이(Wi-Fi) 무선인터넷** : 무선통신 네트워크의 한 종류로, 무선접속장치(AP)가 설치된 곳의 일정 거리 안에서 무선인터넷을 할 수 있는 근거리통신망
- **와이파이(Wi-Fi)존, 유무선공유기** : 집이나 사무실에 직접 설치한 유·무선 인터넷공유기 또는 통신사의 AP를 이용하여 와이파이 수신 기능이 있는 단말기를 이용하여 무선인터넷을 이용하는 것
- **에그(Egg), 브릿지(Bridge), 단비 이용** : 3G 또는 와이브로 신호를 와이파이 신호로 전환시켜주는 무선공유기를 통하여 인터넷 서비스를 이용하는 것

### 인터넷 연결을 통해 **와이브로 서비스(휴대인터넷)**을 통해 12

- 빠른 속도로 이동하면서도 초고속인터넷을 이용할 수 있는 무선 휴대인터넷 서비스 (와이브로 단말기(내·외장 모뎀) 장치가 있어야만 사용이 가능)

### CD/DVD 등의 디스크를 재생하여 13

- CD/DVD/블루레이 등 미디어 디스크를 해당 미디어 기기에 넣어 재생하는 경우

### 자체 기능 및 소프트웨어, 이미 저장된 파일을 이용하거나 외장하드, USB 등 저장 매체를 통해 14

- 미디어기기 자체 기능, 소프트웨어를 이용하거나, 자체적으로 만든 파일 혹은 자체 저장 공간에 저장된 파일을 재생

### 다른 미디어기기에 직접 연결된 상태로 영상·음성 신호 등을 전달 받아 15

- 다른 미디어기기에 직접 연결된 상태에서 다른 미디어기기로부터 영상·음성 신호를 전달받아 재생하거나, 파일을 확인하는 등의 경우

## 자주 찾는 질문 (FAQ)

**Q.** 기기를 두 개 이상 연결하여 사용한 경우 어떻게 응답해야 하나요?

**A.** ‘주로 이용한 미디어’ 부분과 ‘동시에 이용한 미디어’ 부분 모두 응답해 주십시오.  
 행위코드: 두 부분 모두 동일하게 응답해 주세요.  
 연결코드: 신호를 전달하는 기기의 경우 그 기기가 연결된 해당 연결코드로, 신호를 받는 기기의 경우 ‘다른 미디어기기에 직접 연결된 상태로 영상/음성 신호 등을 전달 받아’(15번)로 선택해 주세요.

### ▶ 가정용 게임기에 TV화면을 연결하여 게임을 한 경우

- 일일 매체 이용 체크리스트에서 ‘가정용 게임기’(32번)와 ‘가정용 TV’(3번) 선택 후 선으로 연결해 주세요.
- ‘주로 이용한 미디어’ 부분의 매체코드는 ‘가정용 게임기’(32번)로 선택해 주세요.  
 : 게임 CD를 통해 게임을 하였다면, 행위코드 (26번) & 연결코드 (13번)을 선택해 주세요.  
 : 게임기에 내장된 게임인 경우이면, 행위코드 (26번) & 연결코드 (14번)을 선택해 주세요.
- ‘동시에 이용한 미디어’ 부분의 매체코드는 ‘가정용 TV’(3번)로 선택해 주세요.  
 : 가정용 게임기로부터 전달받아 게임을 한 경우이기 때문에, 행위코드 (26번) & 연결코드 ‘다른 미디어기기에 직접 연결된 상태로 영상/음성 신호 등을 전달 받아’(15번)를 선택해 주세요.



### ▶ 데스크톱 PC에 TV화면을 연결하여 영화를 감상한 경우

- 일일 매체 이용 체크리스트에서 ‘데스크톱 PC’(7번)와 ‘가정용 TV’(3번) 선택 후 선으로 연결해 주세요.
- ‘주로 이용한 미디어’ 부분의 매체코드는 ‘데스크톱 PC’(7번)으로 선택해 주세요.  
 : 영화 CD/DVD 등을 통해 영화를 시청하셨다면, 행위코드 (11번) & 연결코드 (13번)을 선택해 주세요.  
 컴퓨터 내에 저장된 영화 파일을 시청하셨다면, 행위코드 (11번) & 연결코드 (14번)을 선택해 주세요.  
 데스크톱 PC가 인터넷에 유선으로 연결된 상태로 영화파일을 스트리밍하여 시청하셨다면, 행위코드 (11번) & 연결코드 (8번)을 선택해 주세요.
- ‘동시에 이용한 미디어’ 부분의 매체코드는 ‘가정용 TV’(3번)으로 선택해 주세요.  
 : 영화를 데스크톱 PC로부터 전달 받아 시청한 경우이기 때문에, 행위코드 (11번) & 연결코드 ‘다른 미디어기기에 직접 연결된 상태로 영상/음성 신호 등을 전달 받아’(15번)를 선택해 주세요.

**Q.** 하나의 기기로 두 가지 미디어 행위를 한 경우 어떻게 응답해야 하나요?

**A.** ‘주로 이용한 미디어’ 부분과 ‘동시에 이용한 미디어’ 부분 모두 응답해 주십시오.  
 매체코드: 두 부분 모두 동일하게 응답해 주세요.  
 연결코드: 미디어 행위에 따라 해당되는 연결 코드로 선택해 주세요.

### ▶ 스마트폰으로 주로 ‘정보 콘텐츠 검색’을 하면서, 동시에 ‘음악·음원’을 들은 경우

- ‘주로 이용한 미디어’ 부분의 매체코드는 ‘스마트폰’(19번)을 선택, 행위코드는 ‘정보콘텐츠’(23번)를 선택, 연결코드는 현재의 미디어 행위가 이루어지고 있는 해당 코드를 선택해 주세요.  
 : 이동통신 무선인터넷(2G, 3G, LTE 등)을 통해 검색하였다면 연결코드 (9번)을 선택해 주세요.  
 : 와이파이(Wi-Fi)존을 통해 검색하였다면 연결코드 (10번)을 선택해 주세요.
- ‘동시에 이용한 미디어’ 부분의 매체코드도 ‘스마트폰’(19번)을 선택, 행위코드는 ‘음악·음원’(14번)을 선택, 연결코드는 현재의 미디어 행위가 이루어지고 있는 해당 코드를 선택해 주세요.  
 : 이동통신 무선인터넷(2G, 3G, LTE 등)을 통해 음악을 스트리밍하여 들었다면 연결코드 (9번)을 선택해 주세요.  
 : 와이파이(Wi-Fi)존을 통해 음악을 스트리밍하여 들었다면 연결코드 (10번)을 선택해 주세요.  
 : 스마트폰 내에 저장된 음악 파일을 들었다면, 연결코드 (14번)을 선택해 주세요.



### ▶ 스마트 TV로 주로 ‘지상파 TV방송 프로그램 실시간 시청’을 하면서, 동시에 ‘소셜네트워크서비스’를 이용한 경우

- ‘주로 이용한 미디어’ 부분의 매체코드는 ‘가정용TV’(3번)를 선택, 행위코드는 ‘지상파 TV방송 프로그램 실시간 시청’(1번)을 선택, 연결코드는 현재의 미디어 행위가 이루어지고 있는 방송서비스를 선택해 주세요.
- ‘동시에 이용한 미디어’ 부분의 매체코드도 ‘가정용TV’(3번)를 선택, 행위코드는 ‘소셜네트워크서비스’(24번)를 선택, 연결코드는 현재의 미디어 행위가 이루어지고 있는 해당 코드를 선택해 주세요.  
 : 유선인터넷(광랜, 케이블모뎀, FTTH, xDSL 등)을 통해 이용하고 있다면 연결코드 (8번)을 선택해 주세요.  
 : 유무선 공유기를 통해 이용하고 있다면 연결코드 (10번)을 선택해 주세요.



**Q.** 지상파 TV방송, 비지상파 TV방송 프로그램 중 어떤 것을 선택해야 할지 잘 모르겠습니다. 어떻게 구분하나요?



**A.** 지상파 채널(계열사 포함)에서 시청한 프로그램의 경우 모두 '지상파 TV 방송 프로그램'으로 선택해 주시고, 비 지상파 채널에서 지상파 TV 프로그램을 시청한 경우도 지상파 TV 방송 프로그램으로 선택해 주세요.

▶ 지상파 및 지상파 계열사 채널이 아닌 케이블 방송채널에서 지상파 프로그램 재방송을 시청한 경우

(예. 동아TV에서 무한도전 시청)

A. 행위코드: '지상파 TV방송 프로그램 시청'의 (1번)을 선택해주세요.  
연결코드: 현재의 미디어 행위가 이루어지고 있는 방송서비스를 선택해주세요.(1~5번)

▶ 지상파 및 지상파 계열사 채널이 아닌 케이블 방송채널에서 케이블 채널 자체 프로그램을 시청한 경우

(예. tvN채널에서 롤러코스터를 시청)

A. 행위코드: '비지상파 TV방송 프로그램 시청'의 (3번) 또는 (4번)을 선택해주세요.  
연결코드: 현재의 미디어 행위가 이루어지고 있는 방송서비스를 선택해주세요.(1~5번)

▶ 인터넷 사이트에서 스포츠 중계(지상파 방송사 로고 있음), 지상파 프로그램 다시보기를 시청한 경우

A. 행위코드: '지상파 TV방송 프로그램 시청'의 (2번)을 선택해주세요.  
연결코드: 현재의 미디어 행위가 이루어지고 있는 인터넷 연결 방법을 선택해주세요.(8~12번)

**Q.** 지상파 방송과 종합편성채널의 차이점을 잘 모르겠습니다. 어떻게 구분하나요?

**A.** 종합편성채널은 뉴스 보도를 비롯하여 드라마·교양·오락·스포츠 등 모든 장르를 편성하여 방송할 수 있는 채널로, 모든 장르를 편성한다는 점에서는 지상파방송과 차이가 없으나 케이블TV나 위성TV, IPTV 등을 통해서만 송출하기 때문에 유료방송 서비스에 가입한 가구만 시청할 수 있습니다. 또 하루 19시간으로 방송 시간을 제한받는 지상파와는 달리 24시간 종일 방송을 할 수 있고, 중간광고도 허용되는 차이점이 있습니다. 현재 종합편성채널로는 JTBC, MBN, TV조선, 채널A가 있습니다.



**Q.** 인터넷을 연결한 경우 어떻게 연결했는지 모르는 경우가 많습니다. 어떻게 구분하나요?

**A.**

▶ 주로 실내에서 유선 랜선을 연결하여 인터넷을 연결한 경우

A. '유선인터넷(광랜, 케이블모뎀, FTTH, xDSL)을 통해'(8번)을 선택해주세요.

▶ 가정 내 공유기를 설치하여 인터넷을 이용하는 경우 또는 특정 통신사가 설치한 와이파이(Wi-Fi)존에서 인터넷을 이용한 경우

(예. 스타벅스에서 KT 와이파이존 이용)

A. '와이파이(Wi-Fi)존, 유무선공유기 이용'(10번)을 선택해 주세요.

▶ 와이파이 또는 이동통신 인터넷 공유서비스를 이용하여 인터넷을 연결한 경우

(예 KT 예그, SKT 브릿지)

A. '예그(Egg), 브릿지(Bridge), 단비 이용'(11번)을 선택해 주세요.

▶ 와이프로 모뎀(유료 가입서비스)을 이용하여 인터넷을 이용한 경우

(예. KT 와이프로 가입)

A. '와이프로 서비스(휴대인터넷)를 통해'(12번)을 선택해 주세요.



**Q. 영화/동영상을 볼 수 있는 방법(매체, 연결 방법)이 다양해졌습니다. 어떻게 구분하나요?**

**A.**

▶ 지상파 TV방송 프로그램에 편성되어 있는 영화를 시청한 경우

- A. 행위코드: '지상파 TV방송 프로그램 시청'의 (1번)을 선택해주세요.  
연결코드: 현재의 미디어 행위가 이루어지고 있는 방송서비스를 선택해주세요.(1~5번)

▶ 비지상파 TV방송 프로그램(예. OCN, 채널CGV 등)에 편성되어 있는 영화를 실시간으로 시청한 경우

- A. 행위코드: '비지상파 TV방송 프로그램 시청'의 (3번)을 선택해 주세요.  
연결코드: 현재의 미디어 행위가 이루어지고 있는 방송서비스를 선택해주세요.(1~5번)

▶ 케이블/위성방송/IPTV의 영화 VOD서비스를 통해 영화를 시청한 경우

- A. 행위코드: '영화/동영상'(11번)을 선택해 주세요.  
연결코드: 현재의 미디어 행위가 이루어지고 있는 방송서비스를 선택해주세요.(1~5번)

▶ 폭(Poog) 또는 티빙(Tving)으로 태블릿 PC를 이용하여 KBS 드라마를 다시보기 한 경우

- A. 행위코드: '지상파 TV방송 프로그램 시청'의 (2번)을 선택해 주세요.  
연결코드: 현재의 미디어 행위가 이루어지고 있는 인터넷 연결 방법을 선택해주세요.(8~12번)

▶ 인터넷 사이트를 통해 영화/동영상을 시청한 경우

- A. 행위코드: '영화/동영상'(11번)을 선택해 주세요.  
연결코드: 현재의 미디어 행위가 이루어지고 있는 인터넷 연결 방법을 선택해주세요.(8~12번)

▶ DVD/블루레이 플레이어 등으로 (자신이 직접 굿거나/빌리거나/구매한) 영화 DVD를 시청한 경우

- A. 행위코드: '영화/동영상'(11번)을 선택해 주세요.  
연결코드: 13번을 선택해 주세요.

▶ 영화/동영상 파일을 재생하여 영화/동영상을 시청한 경우

- A. 행위코드: '영화/동영상'(11번)을 선택해 주세요.  
연결코드: 14번을 선택해 주세요.

▶ 영화관 및 DVD방에서 영화를 시청한 경우

- A. 행위코드: '공간미디어 활동'의 '영화관'(32번) 또는 '멀티미디어방'(34번)을 선택해 주세요.  
연결코드: 19번을 선택해 주세요.

**Q. 음악을 청취할 수 있는 방법(매체, 연결 방법)이 다양해졌습니다. 어떻게 구분하나요?**

**A.**

▶ 라디오 및 음악방송 채널(디지털케이블/IPTV/위성방송/DMB 등)을 통해 음악을 청취한 경우

- A. 행위코드: '라디오 방송 혹은 음악채널 프로그램 청취'의 (8번) 또는 (9번)을 선택해주세요.  
연결코드: 현재의 미디어행위가 이루어지고 있는 방송서비스를 선택해주세요.(1~5번)

▶ 인터넷 사이트에서 라디오(AM/FM 및 해외라디오 방송 등) 실시간/다시듣기를 통해 음악을 청취한 경우

- A. 행위코드: '라디오 방송 혹은 음악채널 프로그램 청취'의 (8번) 또는 (9번)을 선택해주세요.  
연결코드: 현재의 미디어행위가 이루어지고 있는 인터넷 연결방법을 선택해주세요.(8~12번)

▶ 인터넷 포털, 개인 인터넷방송 등을 통해 음악 듣기 서비스를 이용한 경우

- A. 행위코드: '음악·음원'(14번)을 선택해 주세요.  
연결코드: 현재의 미디어 행위가 이루어지고 있는 인터넷 연결 방법을 선택해주세요.(8~12번)

▶ 음악CD, 음악 파일로 음악을 청취한 경우 :

- A. 행위코드: '음악·음원'(14번)을 선택해 주세요.  
연결코드: CD로 듣는 경우 (13번), 자체 기능을 통해 듣는 경우 (14번)을 선택해 주세요.

▶ 연주회에서 음악을 청취한 경우 :

- A. 행위코드: '공간미디어 활동'의 '공연장'(35번)을 선택해 주세요.  
연결코드: '공간미디어를 통해'(19번)을 선택해 주세요.



조  
사  
주  
관  
기  
관



**정보통신정책연구원**  
KOREA INFORMATION SOCIETY DEVELOPMENT INSTITUTE

- 홈페이지 : <http://www.kisdi.re.kr>
- 조사문의 전화: 02-570-4191
- 조사문의 E-mail: [mediapanel@kisdi.re.kr](mailto:mediapanel@kisdi.re.kr)

조  
사  
대  
행  
기  
관

**nielsen** 닐슨컴퍼니코리아  
.....

- 홈페이지 : <http://kr.nielsen.com>
- 조사문의 전화: 080-072-7000 / 02-2122-7314
- 조사문의 E-mail: [MiJeong.Cho@nielsen.com](mailto:MiJeong.Cho@nielsen.com)