

석사학위논문

인터넷중독이 청소년의
사회적응력에 미치는 영향

지도교수 박 태 수



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

제주대학교 교육대학원

상담심리전공

김 미 은


2002년 8월

인터넷중독이 청소년의 사회적응력에 미치는 영향

지도교수 박 태 수

이 논문을 교육학 석사학위논문으로 제출함.

2002년 4월 일

제주대학교 교육대학원 상담심리전공
 제주대학교 중앙도서관
제출자 김 미 은

김미은의 교육학 석사학위논문을 인준함.

2002년 7월 일

심 사 위 원 장 _____ 인
심 사 위 원 _____ 인
심 사 위 원 _____ 인

<국문초록>

인터넷중독이 청소년의 사회적응력에 미치는 영향

김 미 은

제주대학교 교육대학원 상담심리 전공

지도교수 박 태 수

본 연구는 청소년의 인터넷 중독현황과 인터넷 중독이 청소년의 사회적응력에 어떠한 영향을 미치는지를 살펴보는데 그 목적이 있다.

이러한 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

첫째, 학교급별·성별에 따른 인터넷 중독의 차이는 어떠한가?

둘째, 인터넷 이용시간·이용목적에 따른 인터넷 중독의 차이는 어떠한가?

셋째, 인터넷 중독이 청소년의 사회적응력(적응성, 충동성, 책임성, 대인관계)에 어떠한 영향을 미치는가?

넷째, 인터넷 중독과 청소년의 사회적응력과는 어떠한 관계가 있는가?

연구대상은 제주시내 초등학교 5학년 282명, 중학교 2학년 274명, 고등학교 1학년 528명으로 총 1,084명(남학생: 505명, 여학생: 579명)이다.

* 본 논문은 2002년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임.

본 연구에 사용된 측정도구 중 첫째, 인터넷 중독 검사는 인터넷 중독 여부를 측정하기 위한 검사로, Young의 온라인 중독센터(The Center for On-Line Addiction)에서 제작한 5점 척도로 된 인터넷 중독 검사(Internet Addiction Test)를 윤재희(1998)가 번안하여 이를 청소년들에게 적합하도록 이선희(2000)가 사용한 검사를 본 연구에서 수정하여 사용하였다.

둘째, 사회적응력 척도는 정원식·김호권(1965)의 성격검사와 이상로·변창진·진위교(1969)의 성격진단검사, Miller의 사회친밀성 척도(Miller Social Intimacy Scale:MSIS, 1982)와 Turner의 3인이 공동 제작한 사회관계척도(Provision of Social Relation:PSR, 1983)에서 전미향(1997)이 사회성과 관련된 문항들을 추출하여 사용한 것을 연구자가 수정·보완하여 사용하였다.

본 연구에서 수집된 자료는 SPSS WIN 전산프로그램을 이용하여 처리하였고, χ^2 검증을 실시하여 학교급별, 성별, 인터넷 사용시간, 이용목적등에 따른 인터넷 중독의 유의미한 차이가 있는지를 검증하였고, 인터넷 중독에 따른 사회적응력의 차이를 알아보기 위해 t검증을 실시하였으며, 또한 인터넷 중독과 사회적응력과 상관관계를 살펴보았다.

이상과 같은 과정을 통하여 얻어진 본 연구의 결론은 다음과 같다.

첫째, 학교급별에 따른 인터넷 중독은 중학생이 가장 심하다

둘째, 인터넷 중독 집단은 비중독 집단에 비해 주당 인터넷 사용시간이 길며, 이용목적에서는 게임·오락의 빈도가 높다.

셋째, 인터넷 중독 집단은 현실적인 어려움이 생겼을 때 회피하지 않고 이를 극복하기 위해 노력하는 적응성이 낮다.

넷째, 인터넷 중독 집단은 어떠한 판단이나 행동을 함에 있어서 즉흥적이거나 자신의 순간 기분에 따라 행하는 충동성이 높다.

다섯째, 인터넷 중독 집단은 자신에게 주어진 역할과 임무에 대해서 성실히 끝까지 처리하는 책임성이 낮다.

여섯째, 인터넷 중독 집단은 책임성과 적응성에 대해서 부적 상관관계로 중독 집단일수록 책임성과 적응성은 낮으며, 충동성과는 정적 상관관계로 중독 집단일수록 충동성이 높다.

결국 인터넷 중독과 사용실태현황과의 관계에서 학교급별로는 중학생인 경우, 인터넷 이용시간이 길수록, 이용목적이 인터넷게임 일수록 인터넷 중독 집단일 경우가 높다. 그리고 인터넷 비중독 집단에 비해 중독 집단은 적응성, 책임성은 낮으며, 충동성은 높다. 즉, 인터넷 중독일수록 청소년의 사회적응력은 현저히 낮다.

본 결론을 통해 얻을 수 있는 교육적 시사는 요즘 청소년들이 인터넷의 무절제한 사용으로 사회적응력을 약화시키게 되는데 이에 청소년들에게 올바른 인터넷 사용에 대한 교육과 청소년 인터넷 중독 예방 및 치료 프로그램 개발의 필요성이 절실하다는 것이다.

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구문제 및 가설	4
II. 이론적 배경	5
1. 인터넷 중독의 개념과 원인	5
2. 인터넷 중독의 증상	12
3. 사회적응력의 특징	14
4. 인터넷 중독과 사회적응력의 관계	18
III. 연구 방법 및 절차	22
1. 연구대상	22
2. 측정도구	23
3. 자료처리	25
IV. 연구결과 및 해석	26
V. 요약, 결론 및 제언	37
1. 요약	37
2. 결론	40
3. 제언	41
참고문헌	43
Abstract	48
부 록	51

<표 목 차>

<표Ⅲ-1> 학교급별, 성별 조사대상자	22
<표Ⅲ-2> 인터넷 중독의 하위요인	24
<표Ⅲ-3> 사회적응력의 하위영역	25
<표Ⅳ-1> 학년별, 성별에 따른 인터넷 중독의 차이	26
<표Ⅳ-2> 인터넷 이용시간에 따른 인터넷 중독의 차이	28
<표Ⅳ-3> 인터넷 이용목적에 따른 인터넷 중독의 차이	29
<표Ⅳ-4> 인터넷 중독정도에 따른 적응력의 차이	30
<표Ⅳ-5> 인터넷 중독정도에 따른 충동성의 차이	32
<표Ⅳ-6> 인터넷 중독정도에 따른 책임감의 차이	33
<표Ⅳ-7> 인터넷 중독정도에 따른 대인관계능력의 차이	34
<표Ⅳ-8> 인터넷 중독정도에 따른 사회적응력의 차이	35
<표Ⅳ-9> 중독과 사회적응력의 상관관계 검증	36

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

1980년대 이후 PC 보급이 증대함에 따라 현재 인터넷 사용은 급속히 확산되어 인터넷 사용 인구의 증가 및 연령층이 다양해지고 있다.

월 1회 정기적으로 인터넷을 사용하고 있는 국내 인구만 보더라도 1999년에는 10,860명, 2000년에는 19,040명, 2001년에는 24,380명으로 매년 높은 비율로 증가하고 있으며 7세~19세 청소년의 이용 인구수도 같은 연령대의 청소년 전체 중 93.3%를 차지하며, 초등학생 88.4%, 중학생 99.8%, 고등학생 99%가 인터넷을 이용하고 있다(한국인터넷정보센터, 2001).

이렇듯 청소년이 인터넷을 접할 기회와 사용인구수가 증대됨에 따라 인터넷은 청소년들만의 또 다른 새로운 문화의 장을 제공하고 있다. 청소년들은 인터넷 공간에서 색다른 방식으로 친구들을 만나고, 자신의 취미생활을 자유롭게 영위하면서 입시위주의 학교교육에서 벗어나 그들의 휴식 및 정보습득의 공간이 되어 새로운 경험을 쌓을 수 있는 공간을 제공하고 있다.

그러나 이러한 긍정적인면이 있는 반면, 무절제하고 과도한 인터넷 사용은 청소년들에게 신체적 및 심리적, 정서적으로 영향을 미침으로써 학업, 품행문제 및 사회화에 있어서 부정적인 영향을 미침으로써 이후 출간될 DSM-V에 하나의 정신과적 장애로 추가될 정도이다(Zenhausen, 1995).

Goldberg(1996)가 인터넷 중독 장애라는 용어를 처음으로 사용함으로써 인터넷 중독에 대한 연구가 시작되었으며, 그 후 현재까지 여러 학자들이 인터넷 중독과 관련하여 여러 연구들이 이루어지고 있는데 그 연구들은 공통적으로 과도한 인터넷 사용이 학업적·직업적·관계적·신체적·정신적으로 부정적인 영향을 주고 있는 것으로 보고하고 있다.

아동의 연령이 증가할수록 사회화에 미치는 부모와 가족의 영향력은 꾸준히 감소하는 반면 또래 집단과 매체의 영향력은 계속해서 증가하고 있다(Bronfenbrenner, 1970). 그리고 다양한 전자 매체는 이미 정체감이 형성된 성인보다는 발달 과정 중에 있는 아동이나 청소년들에게 더 큰 영향력을 행사할 것으로 보인다(이소영, 2000).

청소년기는 사회적 관계와 사회적 관점이 넓어지고 다양해지므로 나와 환경과의 관계에서 조화를 이루며 살아가는 사회적 적응이 요구되는 시기이다. 또한, 인간의 기본적 욕구인 신체적 욕구가 집중적으로 표출되며, 정서적으로 강렬해지고 신체적, 심리적 변화와 함께 생리적, 사회적, 자아적 욕구가 고조되므로 욕구좌절이 많게 되어, 특히 사회적 적응이 중요하다(전미향, 1997).

한국여성민우회 미디어운동본부(2000)의 발표에 따르면 인터넷을 평소 친구 이상으로 여기고 즐기는 경우가 있는가를 알아본 결과 조사대상자 중 49.1%가 그런 경우가 있는 것으로 나타났고 친구나 가족들과 어울리기보다는 인터넷을 선택하는 경우도 적지 않게 나타나고 있어 인터넷 사용이 청소년이 현실 사회안에서의 적응 정도에 영향을 미치고 있음을 보여주고 있다.

임효정(1999)은 인터넷 중독자들의 문제로 새로운 유형의 인간 소외 현상과 가족, 친구들과 어울리지 못하는 대인관계의 문제 및 사회

부적응 현상을 들고 있다.

따라서 인터넷 사용은 현대인들에게 유용성도 있지만 과도하게 몰입하게 되면 적절한 사회적 기능을 학습할 수 없게 되고 이에 따라 일상생활에서 부딪치게 되는 다양한 문제 상황을 해결할 수 있는 기술과 능력, 대인관계 문제를 해결하는데 사용될 수 있는 의사소통 기술이 저하된다. 그리고 현실과 괴리를 느끼고, 실생활의 인간관계에 무심해지며 결국 사회에 적응을 못하는 상태로 발전된다(윤재희, 1998: 송원영, 1998: 이병국, 1999: Young, 1996b, 1996c).

이렇듯 점차 인터넷 이용자의 연령이 초·중·고등학생으로 확산되어감에 따라 인터넷 중독 또한 저연령화 되어가고 있다. 그리고 인터넷 중독의 영향 중에 하나로 아직 사회화 과정에 있는 청소년의 사회적응력의 약화가 심한 문제로 대두되고 있다.

이에 본 연구에서는 청소년의 인터넷 중독현황과 인터넷 중독이 청소년의 사회적응력에 어떠한 영향을 미치는지를 살펴보는 데 그 목적이 있다.

2. 연구문제 및 가설

본 연구는 인터넷의 중독이 청소년들의 사회적응력에 어떠한 영향을 미치는지를 알아보기 위해 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

첫째, 청소년의 학교급별·성별에 따른 인터넷 중독의 차이는 어떠한가?

둘째, 청소년의 인터넷 이용시간·이용목적에 따른 인터넷 중독의 차이는 어떠한가?

셋째, 인터넷 중독이 청소년의 사회적응력(적응성, 충동성, 책임성, 대인관계)에 어떠한 영향을 미치는가?

넷째, 인터넷 중독과 청소년의 사회적응력과는 어떠한 관계가 있는가?

이상과 같은 연구문제를 규명하기 위해서 다음과 같은 연구가설을 설정하였다.

가설 I 청소년의 학교급별, 성별에 따라 인터넷 중독에는 차이가 있을 것이다.

가설 II 청소년의 인터넷 사용시간과 사용목적에 따라 인터넷 중독에는 차이가 있을 것이다.

가설 III 인터넷 중독이 청소년들의 사회적응력에 영향을 미칠 것이다.

III-1 적응성 영역에서 차이가 있을 것이다.

III-2 충동성 영역에서 차이가 있을 것이다.

III-3 책임성 영역에서 차이가 있을 것이다.

III-4 대인관계 영역에서 차이가 있을 것이다.

가설 IV 인터넷 중독과 사회적응력과는 상관관계가 있을 것이다.

II. 이론적 배경

본 장에서는 인터넷 중독이 청소년의 사회적응력에 미치는 영향을 알아보기 위해 이에 대한 이론적 기초로 인터넷 중독의 개념과 원인, 증상, 사회적응력의 개념과 특징, 그리고 인터넷 중독과 사회적응력의 관계에 대해서 살펴보고자 한다.

1. 인터넷 중독의 개념과 원인

최근에 들어 사회 곳곳에서 인터넷 중독의 양상이 나타나기 시작하면서 연구가 이루어지고 있지만 아직까지 인터넷 중독에 대한 정확한 개념이 확립되어지지 않는 상황에서 여러 학자들이 자신의 연구에서 인터넷 중독에 대한 용어를 정의하여 사용하고 있다.

중독(addiction)이라 하면 주로 약물중독을 의미한다. 중독증은 내성(tolerance)과 금단현상(withdrawal symptoms)을 동반한다 그러나 마약과 같은 의존성 약물 이외에 충동조절 장애에 의해서도 중독증이 나타난다(어기준, 2000).

“중독증”의 진단은 단순히 어떤 대상을 탐닉하는 것만으로는 부족하며, 의존성, 내성 및 금단 증상의 발현을 필요조건으로 한다. 또 증상의 정도가 심하고, 반복적이며 만성화되어 신체, 심리, 사회 및 직업활동에 장애를 유발하는 경우가 되어야 비로소 ‘중독현상’으로 볼 수 있다(송원영, 1998).

즉, 중독의 범위는 약물중독같이 초기의 국한된 개념에서 오늘날 과도한 특정행위(병적 도박, 폭식증, 스포츠, 쇼핑, 게임등)들로 그 영역이 더욱 확장되어지고 있다. 중독은 자신이 관심을 갖고 있는 특정행동에

지나치게 집착과 몰두로 인하여 그것에 의존하게 되고 내성과 금단현상을 보이며 그 특정행동 때문에 주위의 인간관계, 사회관계에서 갈등을 야기한다. 그 정도가 심하여 자신의 의지로 조절이 불가능하게 되며, 신체적, 심리적, 사회적 장애로 인해 자신이 속한 공동체안에서의 역할을 수행하지 못하게 되는 상태이다.

인터넷 중독이란 개념은 Goldberg(1996)가 병리적으로 강박적인 인터넷 사용을 인터넷 중독 장애(Internet Addiction Disorder ; IAD)라고 사용하면서 생겨나기 시작한 용어로서 학자마다 각기 상이한 용어를 사용하고 있다. Young(1996a)은 병리적 인터넷 사용(Pathological Internet Use; PIU)라고 분류하고 자신의 논문을 통하여서는 인터넷 의존자(Dependent Internet User)라고 부르고 있다. 그 외에도 Greenfield(1997)의 강박적 인터넷 장애(Compulsive Internet Disorder)와 인터넷 중독(Internet Addiction), Suler(1996a)의 컴퓨터 및 가상공간 중독(Computer and Cyberspace Addiction)등이 있다(송명준 외, 2000). 이런 다양한 개념으로 사용하고 있으나 인터넷 중독이라는 포괄하는 개념을 사용하고 있다.

Goldberg(1996)은 인터넷 사용이 더 많은 사용을 해야 만족을 느끼게 되는 ‘내성’, 인터넷 사용을 중단하거나 감소하면 정신 운동성 초조나 불안, 혹은 인터넷에 대한 강박적 사고나 환상(또는 백일몽)과 같은 증상이 일어나는 ‘금단’, 이와 함께 인터넷 사용을 위해서 중요한 사회적, 직업적, 활동이 포기되는 사태가 12개월 중에 발생할 시에 이를 ‘인터넷중독장애’라고 일컫는다.

Young(1996b)은 다양한 사례와 그 치료 경험을 통하여 인터넷이라는 것이 충분히 중독에 빠져들 만큼 강력하며, 그 위력은 일상생활을 과멸로 이끌 만큼 위력적이라는 것을 보여줌으로써 모든 의문을 일축

시켜 주었다. 그녀는 수많은 인터넷 중독자들과의 면접과 심리치료를 통하여 인터넷중독이 가상공간의 비현실적인 관계로 인하여 가정과탄을 초래하고, 억제할 수 없는 사용은 학업문제를 일으키며, 또한 업무시간의 인터넷 사용으로 직장에서 상사와 문제를 일으켜 퇴직까지도 당하는 등 생활의 모든 영역에서 본인은 물론 주위 사람들에게 피해를 끼치게 되는 것을 강조하였다.

Griffiths(1997)은 마약이나 알콜과 같은 약물만이 중독의 위험이 있는 것은 아니며, 도박, 과식, 성행위, 운동, TV 및 컴퓨터 게임 등 인간의 모든 활동이 중독 될 수 있음을 보여, 인터넷 중독에 관한 이론적인 토대를 마련하였다.

이와 같은 인터넷 중독에 대해서 학자들은 다양한 이견들을 세가지 관점으로 보면 다음과 같다.

첫 번째는 과도한 인터넷 사용을 중독으로 규정하는 입장으로 인터넷 중독에 대한 활발한 연구를 하는 Young(1996a)과 인간이 중독 되는 것은 두 가지, 약물 중독과 행동적 중독이 있는데 인터넷 중독은 행동적 중독에 해당한다는 Griffiths(1997) 입장이다(송명준 외, 2001, 재인용).

두 번째 관점은 과도한 인터넷 사용을 하나의 독립된 중독 장애로 보기보다는 과도한 컴퓨터 사용의 일종으로 간주하는 것이다. 그래서 대부분의 인터넷 중독자들은 인터넷이 등장하기 전부터 컴퓨터에 중독되어 있었음을 주장하면서 인터넷 중독자가 단순히 인터넷 사용 하나에만 몰입한다기 보다는 다양한 컴퓨터 사용의 일환으로 인터넷에 사용한다는 것을 스스로 인정한 것이라고 보는 입장이다(송명준 외, 2001).

마지막 관점은 인터넷 중독이 사회적 관심으로 부각되고 과도한 인

터넷 사용으로 인해 다양한 문제를 일으키고 있지만 앞으로 더 많은 연구가 이루어져야 한다는 입장이다. Suler(1996a, 1999)는 인터넷 중독이 타당한 진단적 가치를 지니기 위해서 더 많은 연구가 뒷받침되어야 한다고 주장했다. 그리고 인터넷 중독이라는 것은 세가지 종류가 있어, 진정한 인터넷 중독이라는 것은 그 수가 매우 적으며 많은 사람들은 인터넷에 잠시 매료되었다가 다시 현실로 돌아오고, 대부분 인터넷 중독이라는 것은 실제라기보다는 메스컴에 의한 부풀리기라고 주장한다.

이상의 세 가지 접근들은 공통점이 있는데, 그것은 인터넷 중독이 하나의 행동적 중독 장애로서 충분히 연구할 가치가 있다는 것이다. 또한 앞으로 나올 DSM-V에는 하나의 새로운 장애로서 “가상현실 장애 (Cyber disorder)”가 생겨나게 될 예정이어서 그 영향력이 크다 (Zenhausen, 1995; 송명준 외, 2001, 재인용).

이상의 연구결과로 볼때 인터넷 중독은 인터넷 공간에 장시간 몰입함으로써 자신의 현실 생활에서의 맡은 역할을 수행하지 못하는 상태를 말한다.

인터넷 중독의 원인을 살펴보면 사회적 현상과 개인적 욕구에 의한 비인터넷 측면과 인터넷이 갖는 특징적인 측면으로 나누어 볼 수 있다.

우선, 비인터넷 측면에서 인터넷 중독의 원인을 사회적 현상적 측면으로 보면 다음과 같다.

Slouka(1996)는 “통신상의 세계는 지난 2~3세대에 걸쳐서 일어나는 가족의 붕괴, 지역사회의 붕괴, 물리적 환경의 악화 등의 문화적 변화에 대한 반응이다. 이러한 대안적 세계가 점차 우리에게 상당히 매력적으로 다가오고 있다.”라고 주장함으로써 현재의 세계에 대한 대안적 세계로서의 인터넷이 가지는 매력에 의해 인터넷중독의 현상이 이루어질 수 있음을 시사하고 있다. 그는 또한 현재의 사회적 현상은 사람들이

인터넷으로 모으고 있기보다는 오히려 현재의 사회가 인터넷으로 사람들을 몰아대고 있다고 지적하면서 인터넷 중독의 근원을 사회적임을 강력하게 주장하고 있다(김옥순·홍혜영, 1998, 재인용).

비인터넷 측면 두번째로 개인적 욕구를 들 수 있는데 Goldberg(1996)는 인터넷 중독의 원인을 일정한 수준의 만족감을 얻기 위해서 더 많은 시간을 온라인 상에서 보내기를 원하게 되고 그에 따라 인터넷과 접촉이 되지 않을 때는 불안감을 느끼게 되는 현상에서 찾고자 노력하고 있다. 그는 인터넷 중독자가 인터넷에 너무 몰입하고 있는 자신의 상황을 깨닫지만 인터넷사용을 중지하지 못하게 됨으로써, 중독자들은 자연스럽게 사회적이거나 직업적인 사교활동 혹은 여가나 취미활동을 줄이면서 까지 인터넷 사용을 계속하게 된다고 주장한다(김옥순·홍혜영, 1998, 재인용).

다음으로 인터넷 중독의 원인을 인터넷이 갖는 특징으로 보는 입장이다. 인터넷 중독의 원인으로는 익명성, 개방성, 사회적 지지, 게임이 갖는 특징 등이 있다.

이중 가장 강력한 요인은 현실세계와 다른 모습, 즉 자신이 원하는 신분으로 가상공간에서 자신의 생각을 표현할 수 있는 익명성이다. 또한 익명성의 특징으로 인해 인터넷 공간에서 음란물 사이트를 자유롭게 검색을 하며 대화방에서도 성(性)에 관련된 음담패설을 서슴치 않고 나눌 수 있게 되면서 청소년 시기의 절제된 성적인 욕구를 인터넷 상에서 간접적으로 충족이 가능하게 된다.

둘째, 개방성이다. 가상공간의 개방적인 특징은 방대한 정보가 자유롭게 유통되게 하고 시간과 공간의 제약을 받지 않는다는 것이다. 시간과 돈을 획기적으로 절약하며 유용한 정보를 접할 수 있는 것이다. 이러한 장점은 혁명적인 변화를 가져다주고 있다. 그리고 가상 공간의 정

보를 청소년들이 광범위하게 장악하게 되면서 청소년들에게 무한한 가능성과 함께 더 강력한 힘을 부여하고 있다(어기준, 2000).

셋째는 인터넷을 통한 사회적 지지이다. 청소년들은 현실생활에서 만족되지 못하는 사회적 지지를 인터넷을 통해서 얻게 되는 경험을 하게 된다. 인터넷을 통한 사회적 지지는 현실생활에서 받는 것보다 더 강하게 느껴진다. 자신의 고민거리, 관심사가 비슷한 사람끼리 모여 마음껏 토론을 할 수도 있는데 이러한 점들은 친밀한 관계를 이끈다고 할 수 있다(강지선, 1999).

넷째로는 인터넷에 중독되는 대부분이 게임에 중독된 경우임을 감안할 때 게임이 갖는 특징을 들 수 있다. 인터넷을 통한 게임에서의 승부에서 자신의 세력을 넓혀 감으로써 현실에서 갖지 못한 힘을 느끼고, 자신감을 갖게 되고 실제로 자신에게 유능한 힘(power)이 있다고 생각하게 된다(윤재희, 1998). 실제 보이지 않는 상대방과의 게임에서 승리했을 때의 흥미감은 청소년들이 인터넷에 빠져드는 가장 강력한 원인 중의 하나라고 볼 수 있다(이소영, 2000).

그리고 인터넷이 갖는 특징을 중독의 원인으로 보는 여러 학자들의 입장을 살펴보면 다음과 같다. 우선 Suler(1996b)는 인터넷에 빠지게 되는 것은 인터넷이 인간의 욕구를 충족시켜 주기 때문이라고 하며 Maslow(1962)의 욕구 위계이론을 인터넷 사용에 접목시켜 사람들이 인터넷에 중독적으로 빠지게 되는 원인을 설명하고 있다(송명준 외 2001).

King(1996)은 인터넷 중독원인으로 두 가지, 즉 대인관계 의사소통과 가상세계의 잠복성을 들었다.

대인관계 의사소통은 이전의 전화나 편지와는 달리 자신이 이전에 알지 못했던 새로운 사람과의 접촉을 쉽게 할 수 있고, 자신의 비언어

적인 반응이 보여지지 않기 때문에 자유롭게 자신을 표현할 수 있게 되는 것이다. 뿐만 아니라 개인이 접촉할 수 있는 사회망의 범위를 확장시켜주어 다양한 사람들을 만날 수 있게 해주는 강력한 특성이 있다.

그리고 가상세계의 잠복성은 가상세계에서는 채팅룸이나 이메일 그룹을 통해서 타인의 활발한 상호작용, 감정, 그리고 생각들을 아무런 위험 없이 몰래 훑쳐볼 수 있는 것을 말한다. 개인은 이를 통해서 현실에서는 얻을 수 없는 극히 개인적인 정보를 위험 없이 얻을 수 있으며, 이것이 매우 긍정적인 강화물이 되어, 인터넷에 빠져들게 된다.

Young(1997)은 인터넷에 중독 되는 원인은 인터넷 공간에서 가능한 것들 즉, 사람들간에 유대감을 갖게 되면서 얻을 수 있는 사회적 지지와, 자유로운 성의 표현으로 인한 성적인 만족감, 현실생활에서와는 다른 나 자신의 새로운 인격창출과 더불어 현실에서는 느끼지 못했던 숨은 성격의 발현, 마지막으로 온라인 게임을 통해서 얻을 수 있는 인정과 영향력들이 사람들을 인터넷에 중독 되게 만드는 요인이라고 보고 있다.

이상으로 살펴본 인터넷 중독의 원인을 정리하여 보면 인터넷 문화로 이끌어 가는 사회적분위기와 현실생활에서는 억제되고 가능하지 않는 것들이 인터넷이란 공간에서는 자유롭게 표현되고 인정되는 매력들에 의해 더 오랜 시간 인터넷 공간에 머물고자 하는 개인적인 욕구로 인한 것이다. 즉, 어느 한 요인의 작용에 의한 것이 아니라 서로 상호작용을 통해 점차 인터넷에 중독 되어 가는 것이다.

2. 인터넷 중독의 증상

중독의 증상은 어떤 대상을 탐닉하는 것만으로는 부족하며, 의존성, 내성 및 금단증상의 발현을 필요조건으로 하며, 증상의 정도가 심하고 반복적이며 만성화되어 신체, 심리, 사회 및 직업활동에 장애를 유발하는 경우가 되어야 비로소 ‘중독현상’으로 볼 수 있다(송원영, 1998).

하지현(2000)은 청소년이 인터넷 중독에 빠지게 되면 나타나는 증상으로 오랜 시간 인터넷 사용으로 인해 전보다 많이 피곤해 하면, 성적이 떨어지고, 취미활동에 관심이 없어지며, 친구들을 만나는 시간이 현저히 줄어들 뿐만 아니라 pc사용을 주변에서 제지했을 때 반항하고 화를 잘 낸다고 설명하고 있다.

일반적으로 보이는 인터넷 중독증상으로는 인터넷에 대한 심리적 의존, 금단, 학업적 문제, 경제적 문제, 부부간 불화, 직무소홀등이 있으며(Young, 1996b, 1997: 이송선, 2001), 송원영(1998)은 인터넷에 중독 되면 심리적으로나 신체적, 현실생활의 다양한 영역에서 그 증상이 나타날 수 있는데, 그 증상들을 살펴보면 다음과 같다.

우선 심리적 측면에서는 우선 의존과 내성, 금단증상이 있다. 인터넷을 많이 사용하는 사람들은 습관적으로 인터넷을 찾게 되는 심리적 의존상태가 발생하며, 인터넷 공간에 있는 시간이 자꾸 길어지고 빠져나오기가 점점 힘들어지며 오래 있어도 작업효율이 떨어지는 내성현상과 웬지 초조하고 불안해하며 통신상에 무슨 중요한 일이 일어났을 것 같은 생각이 들고, 어떤 전자우편(E-Mail)이 와 있을지 몹시 궁금해한다. 특징적으로 이들은 모니터 앞에 앉아서 통신에 연결되는 순간 긴장이 해소되고 금단증상들이 사라지는 안도감을 느낀다. 금단증상은 심리적 금단과 신체적 금단의 두 가지가 있는데, 신체적 금단증상이 나타나면

더 심한 중독상태임을 의미한다.

두번째로 신체적 증상으로는 먼저 인터넷 중독자들은 수면시간의 부족으로 인해서 고통받고 있으며, 눈의 피로와 두통, 목이나 어깨의 통증 등을 호소한다. 또한 만성적으로 피로감을 느끼고 무기력하다고 생각하게 된다. Orman(1996)은 손목관절의 통증, 눈의 건조함, 요통, 식사를 거름으로 인한 불규칙적 식사, 개인 위생을 소홀히 함, 수면 패턴의 변화로 인한 수면장애들이 컴퓨터 중독의 증상이라고 이야기한다.

사회적 증상으로는 가족적인 문제에서 나타나는 증상으로 우선 가족과의 대화량이 점점 줄어들게 되고, 가족 단위의 외식이나 여행에 자주 참여하지 않으므로 가족 구성원과 잘 어울리지 못하며 적응 또한 어려워진다. 또한 통신 이용 시간에 대해서도 부모와 갈등이 있다.

셋째, 현실생활에서의 중독증상으로는 학업/직업적인 문제에서 나타나는 증상으로 성적이나 작업 생산력이 자꾸 떨어지는 것과 공부나 업무에 몰두하는 시간이 줄어들고, 흥미마저 상실하게 되는 것을 들 수 있다. 학교와 직장에서는 선생님이나 상사의 눈을 피해 줄기도 하고, 직장인의 경우에는 통신을 하기 위해서 직장에 늦게까지 남아 있거나 일찍 출근하기도 한다. 그리고 사회적인 문제에서 나타나는 증상으로 사회단체 등 타인과 얼굴을 직접 맞대고 만나는 모임활동에 잘 참여하지 않게 되는 것을 들 수 있다. 따라서 사회에 잘 적응하지 못하게 되고, 사회적 활동이나 지역사회 활동에는 자연히 흥미를 잃게 된다.

이상으로 살펴본 인터넷 중독 증상을 통해 청소년들의 인터넷 중독 증상을 정리하여 보면 우선적으로 과도한 인터넷 사용으로 인해 수면시간이 부족하게되면서 학업에 소홀하며 자신의 역할에 대한 책임감이 결여되며, 최근에 인터넷의 영향으로 나타나는 청소년범죄의 현상을 보았을 때 청소년들의 충동성이 매우 높아지고 있다. 그리고, 친구들이나

모임의 참여를 등한시하게 하며 그 결과 사회생활에 적응하지 못하게 된다.

3. 사회적응력의 특징

사회적응력에 앞서 우선 적응에 대한 개념부터 살펴보면, 적응의 사전적 의미는 생활이 환경의 요청에 응함과 동시에 저절로 여러 요구가 채워지고 조화를 이루는 상태를 이야기한다. 즉, 적응이란 개체와 환경 간의 균형있고 조화로운 관계를 유지하기 위해 요구좌절이나 갈등을 합리적으로 해결해 나가는 행동과정이다(김은진, 2001).

적응의 개념의 밑바탕을 이루고 있는 것은 전통적인 균형화현상(homeostasis)과 긴장해소의 개념이다. 균형화 현상이란 Cannon(1932)이 처음으로 사용한 용어로, 궁극적으로는 생명유지를 위한 신체 여러 조직의 복잡한 조화 통일 기능에 의해 에너지 전환을 행하면서 내적인 균형상태를 보전하는 유기체의 작용을 말한다. 긴장해소 개념은 항상 새로운 긴장 또는 불균형이 생기고, 그 상태를 다시 해소하여 평형을 회복해 가는 그 과정이야말로 환경 가운데에서의 개체의 존속을 성립시켜 가는 것이며, 적응이란 기본적인 의미에서 이러한 과정을 의미한다. 다만 이러한 경우, 강조되는 점은 동적인 평형이고 평형의 회복이나 긴장해소는 본래의 상태로 복귀를 의미하는 것이 아니라, 새롭게 보다 복잡하고 발전적인 단계으로 향하는 과정이란 점이다.

박아청(1999)에 따르면, 적응에는 두 가지 측면이 있는데 첫 번째는 외적 적응이다. 이것은 어떤 개인의 생활을 외부에서 객관적으로 볼 때, 환경의 사회적, 문화적 규범에 따르면서 그 사회의 가치를 실현하는 방향으로 활동하고 있는가 어떤가. 그 때 타인과 협조하고 또 타인

으로부터 지지를 받을 수 있는 관계 속에 있는가 어떤가 하는 면을 본 것이다. 그러므로 객관적 적응이라고 볼 수 있다. 사회적 질서를 혼란케 하거나 타인에게 폐를 끼치지 않고, 타인을 위하여 도움이 되는 일 또는 타인으로부터 조화로운 인간관계가 기초로 되어 있는가 어떤가 하는 것에 적응의 질과 정도가 문제시되는 측면이다.

두 번째는 개인의 주관적인 세계 즉, 그 인간의 내적인 측면에서 적응을 보는 것이다. 객관적으로 파악되는 하나의 행동상보다도 어떤 의미에 있어서는 의식되고 있는 적응감이 본인에 있어서는 보다 중요하다. 외부로부터의 평가보다 자기 자신의 가치기준이나 요구수준에 비추어서 자기 자신을 긍정 또는 수용할 수 있는가 어떤가, 그것에 따라 자기충족감, 자존감, 행복감을 갖게 된다는 것은 적응의 내적 측면으로서 중요하다.

이상의 두 가지 측면은 서로 독립적인 것이 아니라 상호의존적으로 관련된 것으로 두 가지 측면에서 상보적으로 이해할 필요가 있다(박아청, 1999).

이에 사회적응력은 인간이 주어진 환경에 자신을 맞추는 과정과 자기 자신의 필요와 요구를 충족시키기 위해 환경을 적극적으로 변화시키는 과정 모두를 포함한다. 즉, 그가 속해 있는 사회환경과 조화되어 어울리는 능력이며, 그가 속해있는 사회에 적응하는 방법을 습득하여 사회의 구성원으로 살아가는 능력이다(전미향, 1997).

이상으로 살펴보면 적응은 자연환경의 변화에 자신을 변화시켜 가는 곤충의 경우에서처럼 생물학에서 유래된 개념이지만 심리학 차원에서 인간에게 있어서 적응은 비단 자연환경 뿐만 아니라 자신이 속한 집단, 구성원들간의 인간관계와 같은 사회환경에의 적응 개념을 내포하고 있다. 이렇게 인간이 사회환경에 적응해나가는 능력을 사회적응력이라

하며 구체적으로 사회적응력은 인간이 자신에게 주어진 사회환경의 변화에 잘 적응해 나가서 인간관계 등에서 원만하게 어울리는 능력과 더불어 적극적인 의미로 자신의 요구충족을 위해서는 자신의 사회환경을 능동적으로 변화시킬 수 있는 능력을 말한다.

사회적응력의 특징을 사회적응력이 높은 사람과 낮은 사람을 통해 보면 다음과 같다.

사회적응력이 높은 사람은 우선, 자신에 대한 충분한 이해, 즉 자기결점, 정서에 대한 이해와 자신의 사회환경, 일상생활의 일에 대한 이해를 기반으로 하기 때문에 대인관계가 원만하며 나아가서는 자기 일에 만족감을 얻을 수 있으며, 가정과 사회의 긍정적 환경안에서 자신의 잠재력을 실현해 나가는 가능성이 있다. 즉, 자신이 속해 있는 사회의 가치, 규범, 질서 등과 일치되는 행동을 통하여 원만한 대인관계를 유지하고 자신에게 주어진 일정한 과제를 효율적으로 수행하여 정상적인 사회생활을 할 수 있으며, 아울러 자신의 욕구를 충족시키는 과정 속에서 자신의 생활에 만족감을 느낄 뿐만 아니라 자기 자신을 보다 명확하게 인식하여 자신의 숨은 잠재력을 찾고 이를 실현하도록 노력하는 사람이다(김은진, 2001: 김미성, 1991 재인용).

그리고 문화적 제약에 순응하거나 수동적인 적응을 하지 않고 방어성이 없기 때문에 그들이 하는 행동에 대해서 다른 사람으로부터 인정받는데 별로 관심이 없으며, 다른 사람에게 해를 끼치거나 자기자신의 손상함이 없이 자기의 요구를 현실적으로 잘 충족시켜가면서 외부 세계의 가치기준에 잘 부응할 뿐만 아니라 자신에 대하여 자신감을 갖고 이러한 자신감을 스스로 유지하고 확장하려는 노력 혹은 힘을 갖고 있으며, 또한 사회적 변화에 능동적으로 참여하게끔 유도할 수도 있게끔 개인과 환경과의 능동적인 상호관계를 유지한다(김은진, 2001: 김미성,

1991 재인용)

자기통제와 자발성, 순응과 비 순응간의 균형을 맞출 줄 알며, 자기의 감정을 억제만하지 않고 해방시킬줄도 알며, 충동적인 행동이 비 생산적이고 해로울 때는 그 충동을 억제할 줄도 아는 사람으로 (전미향, 1997), 자신에 대한 충분한 이해가 가능하므로 자신이 관심과 능력에 알맞는 사회적 역할을 선택할 수 있으며, 자신이 선택 혹은 주어진 일에 대해서 자발적으로 끝까지 책임감을 갖고 처리해나갈 수 있다.

사회적응력이 낮은 사람은 우선, 자신과 사회에 대한 충분한 이해가 부족하고 자기존중감이 낮아지며, 일상생활면에서 많이 소극적으로 위축되어 있기 때문에 사회적 모임이나 집단에서 자신의 존재를 드러내지 않으려 하며, 자신에게 관계된 문제나 자신의 권리에 대해서 의견을 제시하거나 내세우지 않으므로, 소외나 고독의 감정을 자주 느낀다. 특히, 청소년기에 있어서 사회적 부적응의 징후 중 하나는 친구관계를 형성하거나 새로운 사람들을 만나는데 있어서 무능하다(전미향, 1997).

대인관계에서 소극적으로 참여하게 되면서 인간관계를 형성하고 유지하는 사회적 기술을 배우 기회가 적어지며 이런 과정에서 자신의 충동적 행동을 조절하지 못하며, 자신이 맡은 일에 대한 책임감 또한 결여되어 있으며, 환경으로부터 배우는 것도 적고 또 환경을 상당히 바꾸어 버리는데, 그것은 어디에 가든 적대적인 행동으로 불쾌한 분위기와 새로운 갈등을 만드는 경향이 있기 때문이다. 그러나 사람은 여러 사람과 어울려 살아갈 뿐 아니라, 앞으로 성인기에 자신의 환경속에서 조화와 균형을 이루며 살아가야 하므로, 청소년기의 사회적응력 발달은 대단히 중요하다고 할 수 있다(전미향, 1997).

이에 사회적응력의 특징은 자신과 자신을 둘러싼 사회환경에 대한 올바른 이해를 바탕으로 사회환경의 변화에 잘 적응해나가는 사회적

기술을 배워나가며 자신의 욕구충족을 위해서 환경을 변화시킬 수 있으며 자신의 감정을 자유롭게 표현하면서 충동적인 행동이 주위에 피해를 줄 수 있을 때에는 잘 억제하고 사회안에서 자신에게 주어진 역할을 신중하게 끝까지 수행할 수 있는 책임감을 갖고 원만한 대인관계를 형성해나갈 수 있는 능력이다.

따라서 본 연구에서는 사회적응력을 적응력, 충동성, 책임성, 대인관계의 4가지 하위요인을 포함한 개념으로 규정하고 이 하위요인을 중심으로 살펴보겠다.

4. 인터넷 중독과 사회적응력의 관계

Brenner(1997)는 인터넷을 통한 pc통신, 컴퓨터 게임의 중독이 인터넷 사용자의 나이가 어릴수록 더 많은 문제를 경험하는 경향이 있다는 보고하였다. 이처럼 아직 발달과정에 있는 청소년기에 과도한 인터넷 사용은 많은 부정적 영향을 미치고 있다. 그 중 주목해야 할 것은 청소년기 특징 중 부모나 동료 집단의 영향을 가장 많이 받는 시기라는 것이다. 그런 관계속에서 자아정체감이 형성되며 자신의 사회적 역할 등을 배워나가는 기회를 갖게 된다. 그러나 가족간에 대화하고 친구들과 어울려 지내야 할 시간에 요즘 청소년들은 집이나 pc방에서 인터넷에 빠져 혼자 지내는 시간이 많다. 이로 인해 사회구성원으로서 지녀야 하는 것들은 배울 기회를 잃게 되면서 사회구성원으로서 적응해나가는 능력을 키울수가 없게 된다.

중독에 관한 이론 중 “사회 부적응 이론(social maladjustment theory)에 따르면 중독자들은 불만족스러운 대인관계로 인하여 고통을 받는다고 한다. TV 중독증과 관련한 연구에서 이에 대한 몇 가지 증

거들이 발견되었는데, 어린이들의 중독증은 부모와의 갈등과 관계가 있으며(Schramm, Lyle & Parker, 1961; Smith, 1986 재인용), 친구를 사귀는데 있어서의 어려움과도 관계가 있다고 한다(Smith, 1986).

그리고 Murray(1972)는 중시청자들은 사회부적응, 수동적인 대인관계, 인내심의 결핍, 그리고 수줍음 등의 문제를 갖고 있을 가능성이 높다는 것을 발견했다.

인터넷에 몰입하는 사람들이 모두 대인관계에 부정적이라고 말할 수는 없지만 인터넷 중독증에 걸리는 사람들에게서는 흔하게 찾아 볼 수 있는 특징이 원만하지 못한 대인관계이다. 인터넷 중독 조사에서, 중독자들이 연인관계, 가까운 친구관계에서부터 심지어 부부, 부모 자식간의 관계에 이르기까지 심각하게 방해받고 있으며, 중독자들의 53%가 심각한 대인관계 문제를 보였다. 청소년에게 있어 원만하지 못한 대인관계는 또래 집단에서의 소속이나 인정을 중요시 여기는 청소년기에는 견디기 힘든 스트레스로 작용하며, 이는 또 다시 또래 집단에서의 불승인, 거부, 소외, 고립을 통한 낮은 자존감, 자기 열등감을 조장하여 새로운 대인관계를 형성하는 것을 더욱 어렵게 만들어, 더욱 소외되고 고립되어 결과적으로 부적응적인 대인관계를 형성하게 되는 악순환을 만들게 된다(황수정, 2000; Young(1996b).

Goldberg(1996)은 인터넷 중독자가 인터넷 사용을 중지하지 못하게 됨으로써, 중독자들은 자연스럽게 사회적이거나 직업적인 사교활동 혹은 여가나 취미활동을 줄이면서까지 인터넷사용을 계속하게 된다. 이것이 더욱 심각하게 발전될 경우 수면시간의 박탈을 경험하거나 친구를 잃거나 또는 학교나 직장에서 배척되는 경험을 하게 된다고 보고하고 있다.

또한 Young(1999)는 지나친 인터넷 의존의 결과, 학생들은 성적이

떨어지고, 부부관계 등 사랑하는 사람과의 관계에 있어서는 문제가 발생하며, 직장인은 과도한 인터넷 사용으로 상사와의 갈등을 겪는 등, 일상생활에 다양한 문제가 일어날 수 있다고 하였다.

Kraut(1998)가 2년간의 종단연구를 한 바를 따르면 우울은 인터넷의 반복적인 사용으로 인한 사회망(social network)의 축소로 인한 결과이며, 우울은 이후의 인터넷 사용량의 증가에 영향을 미치지 않는 것으로 드러났다. 즉, 가상공간의 지속적인 활용은 사회망을 축소시킬 뿐 아니라 그러한 문제를 해결하며 부딪히는 사람들과의 접촉을 감소시키며, 그를 고립되게 만들 수 있다. 또한 오랫동안 가상공간을 활용해 온 사람들은 자기보고에서도 스스로 이러한 문제점들을 느끼고 있다. 이는 적절한 가상공간의 활동과 함께 사회적인 관계, 현실생활에서의 일처리 기술이 병행되어야 할 것을 제시하였다(송원영, 1998).

인터넷 중독이 대학생 생활 적응에 미치는 영향에 대한 연구에서는 인터넷 중독자일수록 대학생 생활 능력이 떨어진 상태이고, 대학에 적응하는데 어려움을 느끼고 있다고 밝혔다. 이들은 시험이나 과제를 하는 것에 과도한 부담을 느끼고, 공부시간을 효율적으로 사용하지 못하며, 또한 자신에 학점에 만족하지 못하고 있다고 보고하고 있다. 그리고 비중독자에 비해 대학에서 친밀한 대인관계를 형성하지 못하고 있기 때문에 사회적 유대관계가 약한 편으로, 동아리 등 친목활동에도 잘 참여하지 않으며, 이로 인해 사회적인 상황에 적절히 대처하지 못함으로써 올바른 인간관계를 맺지 못한다. 그리고 대학생의 인터넷 중독사례연구를 통해 지나친 인터넷 사용이 직접적으로 대인관계 문제를 야기한 것은 아닐지라도, 현실의 면대면 대인관계의 피상성은 인터넷에 중독적으로 빠져들게 하는 원인이 될 가능성이 높음을 보고하였다(송명준 외, 2000).

이소영(2000)의 연구에서는 게임을 중독적으로 사용하는 청소년들이

더 충동적이며, 문제해결에 대한 태도가 부정적이고, 실제 문제해결 능력도 떨어지며, 사회적 능력을 채는 반응 유능성과 대인 협상 전략에서 중독 집단은 실제적인 갈등 상황에서 자신의 의견을 정중하고 설득력 있게 설명하지 못하거나, 자신과 상대방의 의견이 다를 수 있다는 것을 인식하고 이를 조정하려고 노력하는 능력이 부족함을 보여주고 있다. 그리고, 의사소통 유형에서도 산만형, 비난형, 초이성형 유형을 더 많이 사용하여 지시적이고 명령적일 수 있다고 보고하였다.

결국 인터넷에 중독되면, 다른 사람과의 접촉이 약화되어 대인관계에서 획득해야 할 사회적 기능을 학습할 수 없게 되고, 자기 통제력의 상실, 통신을 통한 행복감의 추구, 사용량의 증가, 일상생활의 부적응, 감정조절능력의 감소, 대인관계의 장애로 인해 사회부적응 상태로 빠지게 된다(이병국, 1999: 김옥순·홍혜영, 2000)

이상으로 살펴보면, 청소년에게 인터넷은 현실생활에서 충족되지 못했던 점들을 충족시켜주는 매체로 작용하기도 하지만 지나친 인터넷 사용은 오히려 가족과 친구들과 같이 지낼 시간을 박탈하게 되고, 청소년기에 인간관계를 통해 배워야 하는 사회적응 기술을 습득할 기회를 줄이게 되며 이는 결국 현실생활과의 거리감을 느끼게 하면서 사회환경에 적응을 하지 못하는 상태로 만들어 버린다.

Ⅲ. 연구 방법 및 절차

1. 연구대상

본 연구에서는 청소년의 연령을 초등학생 고학년생부터 고등학생까지로 규정하고 연구의 대상을 제주시내 초등학교(5학년) 2개교, 중학교(2학년) 남녀공학 2개교, 고등학교(1학년) 4개교(실업계, 인문계)로 정하였고 학급별 단위로 표집하였다.

도내 초·중·고등학교에 총 1,150부를 배포하여 1,123부를 회수하였고 그 중 불성실하게 응답한 34명, 인터넷 사용을 안한다고 응답한 5명을 제외한 1,084명을 대상으로 하였다. 학교급별, 성별에 따른 조사대상자는 다음<표Ⅲ-1>과 같다.

<표Ⅲ-1> 학교급별, 성별 조사대상자

구분	초등학생	중학생	고등학생	계
남	152	123	230	505
여	130	151	298	579
계	282	274	528	1,084

2. 측정도구

1) 인터넷 중독 검사

인터넷 중독 검사는 인터넷 중독 여부를 측정하기 위한 검사로, Young의 온라인 중독센터(The Center for On-Line Addiction)에서 제작한 5점 척도로 된 인터넷 중독 검사(Internet Addiction Test)를 윤재희(1998)가 번안하여 이를 청소년들에게 적합하도록 이선희(2000)가 사용한 검사를 본 연구에서 수정하여 사용하였다.

이 검사는 총 20문항으로 구성되어 있으며, 문항의 내용은 인터넷이나 통신사용으로 인한 일상생활에서의 부적응적인 측면, 조절능력의 상실, 인터넷이나 통신에 대한 강박적인 생각이나 기대감등을 포함하고 있다<표 III-2>. 점수 범위는 20점 ~ 100점 사이이고, 20점 ~ 49점은 가끔 인터넷을 오래 사용할때도 있지만 자기 통제력이 있는 상태로서 자기 조절이 가능한 경우이다. 50점 ~ 79점인 경우는 인터넷 사용으로 인해 생활상의 어려움을 겪고 있는 것으로 규정하고 80점이 넘는 경우는 병리적인 인터넷 사용으로 인해 실생활에서 매우 심한 부적응을 경험하고 있는 것으로 보았다.

본 연구에서는 온라인 중독 센터에서 실시하고 있는 기준에 따라 20점에서 49점 사이에 있는 집단을 비중독 집단으로, 50점 이상인 집단을 중독 집단으로 분류하였다. 본 연구의 신뢰도 계수는 $\alpha=.89$ 이다.

<표Ⅲ-2> 인터넷 중독의 하위요인

구 분	문항번호	문항수
인터넷이나 통신사용으로 인한 일상생활에서의 부적응적인 측면	3, 6, 8, 9, 10, 13, 15, 18, 19, 20	10
인터넷이나 통신사용의 조절능력의 상실	1, 2, 4, 5, 14, 16, 17	7
인터넷이나 통신에 대한 강박적인 생각이나 기대감	7, 11, 12	3

2) 사회적응력 척도

사회적응력 척도는 정원식·김호권(1965)의 성격검사와 이상로·변창진·진위교(1969)의 성격진단검사, Miller의 사회친밀성 척도(Miller Social Intimacy Scale: MSIS, 1982)와 Turner의 3인이 공동 제작한 사회관계척도(Provision of Social Relation: PSR, 1983)에서 전미향(1997)이 사회성과 관련된 문항들을 추출하여 사용한 것을 연구자가 수정·보완하여 사용하였다. 사회적응력 척도는 4개의 하위영역으로 구성되어 있으며(<표Ⅲ-3>), 하위영역중 첫째, 적응성은 개인이 현실에 어떻게 적응하고 있는가 특히 어떤 현실적인 어려움이 있을 때에 그것을 극복하기 위한 노력을 하는가 아니면 현실을 회피하는가 하는 것을 뜻한다. 둘째, 충동성은 판단이나 행동이 기분에 좌우되고 침착성과 자제력이 결여되는 경향을 뜻한다. 셋째, 책임성은 자기에게 주어진 일을 신중히 생각하고 맡은 일을 끈기있게 완수하며 자발성이 강한 정도를 뜻한다. 넷째, 대인관계는 주변사람들과의 사교능력, 협동성, 친절성, 활동성 등을 뜻한다(전미향, 1997).

점수체계는 4점 척도이며 “아주 그렇다” 4점, “그렇다” 3점, “그렇지

않다” 2점, “전혀 그렇지 않다” 1점으로 최저 48점에서 192점까지 구성되어 있다. 부정문항은 역순채점을 적용하였으며 점수가 높을수록 사회적응력이 높다는 것을 의미한다. 본 연구의 신뢰도는 $\alpha=.85$ 이다.

<표Ⅲ-3> 사회적응력의 하위영역

사회적응력 하위영역	문항번호	문항수
적응성	6, 7, 8, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 43	18
충동성	18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	13
책임성	39, 40, 41, 42, 44, 45, 46, 47, 48	9
대인관계	1, 2, 3, 4, 5, 9, 12, 31	8

3. 자료처리



본 연구에서 수집된 자료는 다음과 같은 방법에 의하여 처리하였다.

본 연구 자료의 통계 처리는 SPSS WIN 프로그램을 사용하였다.

χ^2 검증을 실시하여 학교급별, 성별, 인터넷 사용시간, 이용목적등에 따른 인터넷 중독의 유의미한 차이가 있는지를 검증하였고, 인터넷 중독에 따른 사회적응력의 차이를 알아보기 위해 t검증을 실시하여 $p<.01$ 과 $p<.05$ 수준에서 의미있는 차이가 있는지를 검증하였다. 그리고 인터넷 중독과 사회적응력과 상관관계를 살펴보았다.

IV. 연구결과 및 해석

인터넷 중독이 청소년의 사회적응력에 미치는 영향을 알아보기 위하여 학교급별, 성별, 사용시간, 이용목적에 따른 중독의 실태와 중독·비중독 집단간에 사회적응력의 하위요인의 차이 및 인터넷 중독과 사회적응력의 상관관계를 알아보았다. 그 결과와 해석은 다음과 같다.

1. 학교급별, 성별에 따른 인터넷 중독의 차이 검증

다음 <표IV-1>은 학교급별, 성별에 따른 인터넷 중독의 차이에 대한 가설을 검증하기 위한 것으로, 중독 집단과 비중독 집단의 분포가 어떤 차이를 보이는지 알아보기 위하여 χ^2 검증을 실시한 결과이다.

<표IV-1> 학년별, 성별에 따른 인터넷 중독의 차이

: (%)

구분		비중독 집단	중독 집단	전체	χ^2
학교 급별	초등학생	216(76.6)	66(23.4)	282(100.0)	83.15 **
	중학생	115(42.0)	159(58.0)	274(100.0)	
	고등학생	250(47.3)	278(52.7)	528(100.0)	
성 별	남	255(50.5)	250(49.5)	505(100.0)	3.66
	여	326(56.3)	253(43.7)	579(100.0)	
전체		581(53.6)	503(46.4)	1084(100.0)	

**:p<.01

위의 <표IV-1>에 의하면 학교급별에 따른 중독 집단에 대하여 중학생의 분포가 58%로 가장 많았고, 고등학생 52.7% 그리고 초등학생

이 23.4%로 가장 낮았으며, 학교급별로 본 인터넷 중독의 차이는 $p < .01$ 수준에서 유의미한 차이를 보였다. 이는 요즘 청소년들의 인터넷 이용이 주로 가정에서 이루어지고 있음을 감안할 때, 초등학생인 경우 가정에서 부모의 통제에 의해 인터넷 사용이 제한되고 있으며, 중학생인 경우는 고등학생보다 시간적 여유와 아직 자기 통제력이 약한 상태이기에 인터넷 중독 비중이 높은 것으로 보인다.

성별에 따른 인터넷중독의 차이에서는 빈도 분포는 남학생이 다소 높았으나 남녀학생간에는 유의미한 차이는 보이지 않았다. 이는 인터넷 중독이 성별의 차이와 무관하다는 이선우(2000)의 연구와 동일한 결과이다.

그리고 전체 인터넷 중독 집단의 분포도 46.4%로 그 정도가 점점 높아지고 있으며 중·고등학생인 경우는 과반수 이상의 학생들이 인터넷의 지나친 사용으로 인해 일상생활에 어려움을 겪고 있음을 보여주고 있다.

2. 인터넷 이용시간, 이용유형에 따른 인터넷 중독의 차이 검증

다음 <표IV-2>은 가설Ⅱ를 검증하기 위한 것으로 인터넷 이용시간, 이용 유형별로 중독 집단과 비중독 집단의 분포가 어떤 차이를 보이는지 알아보기 위하여 χ^2 검증을 실시한 결과이다.

<표IV-2>를 보면 인터넷 이용시간에 따른 인터넷 중독의 빈도 분포 차이가 뚜렷이 나타나고 있다. 비중독 집단인 경우 7시간 미만인 44.9%로 가장 높은 반면, 중독 집단은 7~14시간 24.9%, 14~21시간 23.6%, 28시간 이상도 21.9%로 두 집단간의 이용시간 차이를 보였으며

p<.01수준에서 유의미한 차이를 보인다. 이는 비중독 집단은 인터넷이
 용시간이 감소하고 중독 집단은 인터넷 이용시간이 증감함을 보여주며,
 인터넷 이용시간이 길수록 인터넷중독경향이 높다는 선행연구(강지선,
 1999: 김세영, 1999)들과 동일한 결과이다. 인터넷 중독 판단기준이 사
 용시간만은 아니지만 사용시간이 중독여부에 비중 있는 영향을 미친다
 는 것은 사실이다.

<표IV-2> 인터넷 이용시간에 따른 인터넷 중독의 차이

:(%)

구분		비중독 집단	중독 집단	전체	χ^2
주당 평균 사용 시간	7시간 미만	261(44.9)	66(13.1)	327(30.1)	201.87 **
	7~ 14시간	181(31.2)	125(24.9)	306(28.3)	
	14 ~ 21시간	74(12.7)	119(23.6)	193(17.8)	
	21 ~ 28시간	41(7.1)	83(16.5)	124(11.4)	
	28시간 이상	24(4.2)	110(21.9)	134(12.4)	
전체		581(100)	503(100)	1084(100.0)	

** : p<.01

다음 <표IV-3>에 따르면 인터넷 이용목적에 따른 인터넷 중독의 빈
 도 분포는 비중독 집단인 경우는 이메일/동호회 확인이 39.6%, 게임
 오락이 30.5%, 학습/지식/정보획득이 19.3%의 순으로 나타났고 중독
 집단인 경우에는 게임/오락이 46.9%로 가장 높았으며, 새로운 만남(채
 팅)이 31.6%로 높게 나타났다. 인터넷 중독과 인터넷 이용목적간에
 p<.01에서 유의미한 차이를 보였다.

이는 Young(1996)이 이전에 “중독자와 비중독자간에 이용하는 온라
 인 서비스 유형에 있어 분명한 차이가 존재한다. 비중독자들은 주로 정

보를 수집할 수 있게 해주고, 이미 형성된 인간관계를 유지할 수 있게 해주는 온라인의 영역을 사용했다. 그러나 중독자들은 고도로 상호 작용적인 서비스를 통해 주로 새로운 사람과 만나고, 교체하고, 그리고 의견을 교환할 수 있게 해주는 온라인의 영역을 이용했다”고 밝힌 연구를 뒷받침 해주는 결과로써 정보검색을 주로 하는 비중독 집단에 비해 중독 집단은 게임 서비스, 성인사이트를 주로 이용한다고 밝힌 선행 연구(강지선, 1999: 임효정, 2000)와 같은 결과이다.

그리고 인터넷을 주로 이용하는 목적이 음란물을 접촉하기 위한다는 학생이 중독 집단에서만 5명이 나타난 것도 유념해 보아야 할 문제이다. 그리고 기타 목적으로는 연예인 홈페이지 검색이 주를 이루고 있었다.

<표IV-3> 인터넷 이용목적에 따른 인터넷 중독의 차이

구분		비중독집단	중독 집단	전체	χ^2
이 용 목 적	학습,지식,정보 획득	112(19.3)	42(8.4)	154(14.2)	54.56 **
	새로운 만남(채팅)	23(4)	28(5.6)	51(4.7)	
	게임,오락	177(30.5)	236(46.9)	413(38)	
	음란물접촉	.	5(0.9)	5(0.5)	
	이메일,동호회 확인	230(39.6)	159(31.6)	389(35.9)	
	시간때우기	18(3)	12(2.4)	30(2.8)	
	기타	21(3.6)	21(4.2)	42(3.9)	
전체		581(100)	503(100)	1084(100.0)	

:(%)

** : p < .01

3. 인터넷 중독정도에 따른 사회적응력의 차이 검증

인터넷 중독정도에 따라 사회적응력의 차이가 있는지를 알아보기 위해 비중독 집단과 중독 집단간에 사회적응력의 하위요인 영역에서의 차이를 t검증을 실시한 결과는 다음과 같다.

1) 인터넷 중독정도에 따른 적응력의 차이 검증

다음의 <표IV-4>는 사회적응력 중 적응력이 비중독 집단과 중독 집단 간에 차이가 나는지 알아보기 위하여 t검증을 한 결과이다.

<표IV-4> 인터넷 중독정도에 따른 적응력의 차이

구분		N	\bar{X}	SD	t	
학교 급별	초등 학생	비중독	216	53.73	7.13	5.97 **
		중독	66	47.74	7.12	
	중학생	비중독	115	50.86	6.41	6.56 **
		중독	159	45.59	6.68	
	고등 학생	비중독	250	49.15	5.64	6.93 **
		중독	278	45.44	6.56	
성별	남	비중독	255	51.57	6.86	8.77 **
		중독	250	46.35	6.51	
	여	비중독	326	50.89	6.54	10.10 **
		중독	253	45.24	6.85	
계(적응성)		비중독	581	51.19	6.69	13.24 **
		중독	503	45.79	6.70	

** : $p < .01$

위의 <표IV-4>를 보면 우선 학교급별 적응성의 차이는 초등학생(t=5.97), 중학생(t=6.56), 고등학생(t=6.93) 모두 $p < .01$ 수준에서 유의미한 차이가 있었고, 성별에 따른 적응성의 차이에서도 남학생(t=8.77)과 여학생(t=10.10) 모두 $p < .01$ 수준에서 유의미한 차이를 보이면서 비중독 집단이 중독집단에 비해 적응성이 뚜렷하게 높았다. 전체적인 적응성도 비중독 집단($\bar{X}=51.19$)이 중독 집단($\bar{X}=45.79$)보다 적응성이 뚜렷하게 더 높으며(t=13.24), 이는 역으로 중독 집단이 적응성이 낮다는 것을 입증한다. 비중독 집단과 중독 집단간에 $p < .01$ 수준에서 유의미한 차이를 보였다.

2) 인터넷 중독정도에 따른 충동성의 차이 검증

다음의 <표IV-5>는 사회적응력 중 충동성이 비중독 집단과 중독 집단 간에 차이가 나는지 알아보기 위하여 t검증을 한 결과이다.

<표IV-5>를 보면 우선 학교급별 충동성 차이는 초등학생(t=-8.13), 중학생(t=-5.83), 고등학생(t=-8.05) 모두 $p < .01$ 수준에서 유의미한 차이가 있었고, 성별에 따른 충동성의 차이에서도 남학생(t=-8.05)과 여학생(t=-10.39) 모두 $p < .01$ 수준에서 유의미한 차이를 보이면서 비중독 집단이 중독집단에 비해 충동성이 뚜렷하게 낮았다. 전체적인 충동성도 비중독 집단과 중독 집단간에 $p < .01$ 수준에서 유의미한 차이가 나타났다. 즉, 중독 집단($\bar{X}=31.44$)이 비중독 집단($\bar{X}=26.54$) 보다 충동성이 뚜렷하게 더 높게 나타났다. 이는 비중독 집단보다 중독 집단이 충동성이 높아 판단이나 행동에서 침착성과 자제력이 결여되는 경향을 보일 수 있다(t=-12.60).

<표IV-5> 인터넷 중독정도에 따른 충동성의 차이

구분		N	\bar{X}	SD	t		
학교 급별	초등 학생	비중독	216	24.29	6.68	-8.13	**
		중독	66	32.21	7.69		
	중학생	비중독	115	27.01	6.68	-5.83	**
		중독	158	31.51	6.00		
	고등 학생	비중독	250	28.26	5.57	-8.05	**
		중독	278	31.21	6.08		
성별	남	비중독	255	25.69	6.44	-8.05	
		중독	249	30.35	6.56		
	여	비중독	326	27.20	6.42	-10.39	
		중독	253	32.51	5.82		
계(충동성)		비중독	581	26.54	6.47	-12.60	**
		중독	502	31.44	6.28		

** : $p < .01$

3) 인터넷 중독정도에 따른 책임감의 차이 검증

다음의 <표IV-6>는 사회적응력 중 책임성이 비중독 집단과 중독 집단 간에 차이가 나는지 알아보기 위하여 t검증을 한 결과이다.

<표IV-6>는 인터넷 중독에 따른 책임성의 차이를 본 것으로서 초등학생인 경우 비중독 집단($\bar{X}=23.18$)과 중독 집단($\bar{X}=22.17$)이 $p < .05$ 수준에서 유의미한 차이를 보였으며, 중학생인 경우 비중독 집단($\bar{X}=23.08$), 중독 집단($\bar{X}=22.15$)로 여학생인 경우 비중독 집단($\bar{X}=22.80$)과

중독 집단(\bar{X} =21.83)간에 $p<.01$ 수준에서 유의미한 차이를 보였다. 그러나 고등학생과 남학생인 경우에는 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 전체적인 책임성에서는 비중독 집단과 중독 집단간에 $p<.01$ 수준에서 유의미한 차이가 나타났다. 즉, 비중독 집단(\bar{X} =22.86)이 중독 집단(\bar{X} =22.22)보다 책임성이 뚜렷하게 더 높아 비중독 집단이 중독 집단에 비해 자신에게 주어진 일을 끝까지 신중하고 책임감 있게 처리하는 것으로 나타났다($t=-12.60$).

<표IV-6> 인터넷 중독정도에 따른 책임감의 차이

구분		N	\bar{X}	SD	t	
학교 급별	초등 학생	비중독	216	23.18	3.49	2.06 *
		중독	65	22.17	3.41	
	중학생	비중독	115	23.08	2.90	2.72 **
		중독	159	22.15	2.71	
	고등 학생	비중독	250	22.49	2.89	.904
		중독	278	22.27	2.65	
성별	남	비중독	255	22.94	3.41	1.18
		중독	250	22.61	2.71	
	여	비중독	326	22.80	2.92	4.06 **
		중독	252	21.83	2.78	
계(책임성)		비중독	581	22.86	3.14	3.54 **
		중독	502	22.22	2.78	

**: $p<.01$, *: $p<.05$

4) 인터넷 중독정도에 따른 대인관계능력의 차이 검증

다음의 <표IV-7>는 사회적응력 중 대인관계 능력이 비중독 집단과 중독 집단 간에 차이가 나는지 알아보기 위하여 t검증을 한 결과이다.

<표IV-7> 인터넷 중독정도에 따른 대인관계능력의 차이

구분		N	\bar{X}	SD	t	
학교 급별	초등 학생	비중독	216	21.12	3.33	1.02
		중독	66	20.64	3.49	
	중학생	비중독	115	22.10	3.43	1.77
		중독	159	21.33	3.65	
	고등 학생	비중독	250	21.99	3.39	.57
		중독	278	21.82	3.71	
성별	남	비중독	255	21.65	3.30	.52
		중독	250	21.48	3.69	
	여	비중독	326	21.72	3.47	.64
		중독	253	21.53	3.67	
계(대인관계능력)		비중독	581	21.69	3.40	.84
		중독	503	21.51	3.68	

위의 <표IV-7>을 보면 초등학생의 경우, 비중독 집단과 중독 집단 간에는 통계적으로 유의적인 차이를 보이지 않고 있다. 중학생과 고등학생의 경우도 통계적으로 유의적인 차이를 보이지 않고 있다. 이는 중독·비중독 집단 모두 현실적인 인간과의 사고, 행동활동이 이루어지기 보다 오히려 가상공간을 통한 폭넓은 대인관계가 이루어지고 있음을 나타내고 있다.

5) 인터넷 중독정도에 따른 사회적응력의 차이 검증

다음의 <표IV-8>는 사회적응력이 비중독 집단과 중독 집단 간에 차이가 나는지 알아보기 위하여 t검증을 한 결과이다.

<표IV-8> 인터넷 중독정도에 따른 사회적응력의 차이

구분		N	\bar{X}	SD	t	
학교 급별	초등 학생	비중독	216	139.09	13.87	8.12 **
		중독	65	123.20	13.68	
	중학생	비중독	115	133.78	12.96	6.97 **
		중독	158	122.91	12.55	
	고등 학생	비중독	250	130.64	10.74	7.11 **
		중독	278	123.60	11.87	
성별	남	비중독	255	135.59	13.02	9.18 **
		중독	249	125.25	12.25	
	여	비중독	326	133.47	12.88	11.45 **
		중독	252	121.42	12.11	

**: $p < .01$

위의 <표IV-8>는 인터넷 중독에 따른 전체적인 사회적응력의 차이를 살펴본 것으로서 학교급별, 성별로 비중독 집단과 중독 집단 간에는 $p < 0.1$ 유의수준에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있다. 초등학생의 경우 비중독 집단($\bar{X}=139.09$)이 중독 집단($\bar{X}=123.20$)보다 사회적응력이 뚜렷하게 더 높았고($t=8.12$), 중학생의 경우 비중독 집단($\bar{X}=133.78$)이 중독 집단($\bar{X}=122.91$)보다 사회적응력이 뚜렷하게 더 높다($t=6.97$). 고등학생의 경우도 비중독 집단($\bar{X}=130.64$)이 중독 집단($\bar{X}=123.60$)보다 사회적응력이 뚜렷하게 더 높다($t=7.11$).

성별로 보면 우선, 남학생의 경우 비중독 집단($\bar{X}=135.59$)이 중독 집단($\bar{X}=125.25$)보다 사회적응력이 뚜렷하게 더 높았으며($t=11.45$), 여학생의 경우 비중독 집단($\bar{X}=134.40$)이 중독 집단($\bar{X}=123.33$)보다 사회적응력이 뚜렷하게 더 높다($t=14.33$).

4. 인터넷 중독과 사회적응력의 관계

인터넷 중독과 사회적응력과의 관계를 살펴보기 위하여 Pearson의 적률상관 계수를 산출한 결과는 다음과 같다.

<표IV-9> 중독과 사회적응력의 상관관계 검증

구 분	책임성	적응성	충동성	대인관계	사회적응력
인터넷 중독	-.124 **	-.448 **	.467 **	-.010	-.494 **

** : $p < .01$

위의 <표IV-9>는 인터넷 중독과 사회적응력과의 관계를 살펴본 것으로서 전체적으로 중독정도는 대인관계와 유의미한 상관이 없는 것으로 나타났지만, 적응성은 $p < .01$ 유의수준에서 유의미한 부적 상관을 보이고 있고($r = -.448$), 책임성에서는 다소 낮은 부적 상관관계를 보이고 있다($r = -.124$). 한편 충동성과는 $p < .01$ 유의수준에서 유의미한 정적 상관을 보이고 있다($r = .467$).

따라서 인터넷 중독경향이 높아질수록 적응성, 책임성은 떨어지고 충동성은 늘어나며, 인터넷 중독과 사회적응력 전체와의 상관관계가 $r = -.494$ 로 부적 상관관계를 보임으로써 인터넷에 중독될수록 사회적응력이 낮아진다.

V. 요약, 결론 및 제언

1. 요약

본 연구는 청소년의 인터넷 중독 실태와 인터넷 중독이 청소년의 사회적응력에 미치는 영향을 알아보려고 하는데 그 목적이 있다.

이러한 목적에 따른 이론적 배경을 근거로 설정한 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 청소년의 학교급별, 성별에 따른 인터넷 중독의 차이는 어떠한가?

둘째, 청소년의 인터넷 이용시간, 이용목적에 따른 인터넷 중독의 차이는 어떠한가?

셋째, 인터넷 중독이 청소년의 사회적응력(적응성, 충동성, 책임성, 대인관계)에 어떠한 영향을 미치는가?

넷째, 인터넷 중독과 청소년의 사회적응력과는 어떠한 관계가 있는가?

이러한 연구문제를 살펴보기 위하여 선정된 대상은 제주시내 청소년으로서 불성실하게 응답한 학생 34명, 인터넷을 사용하지 않는다는 학생 5명을 제외한 초등학교 5학년 282명, 중학교 2학년 274명, 고등학교 1학년 528명으로 총 1,084명(남학생 : 505명, 여학생: 579명)이다.

본 연구를 위해 사용된 도구로는 인터넷 중독 검사지와 사회적응력 척도, 그리고 인터넷 사용실태를 알아보기 위한 설문지이다.

인터넷 중독 검사는 인터넷 중독 여부를 측정하기 위한 검사로, Young의 온라인 중독센터(The Center for On-Line Addiction)에서 제

작한 5점 척도로 된 인터넷 중독 검사(Internet Addiction Test)를 윤재희(1998)가 번안하여 이를 청소년들에게 적합하도록 이선희(2000)가 사용한 검사를 본 연구에서 수정하여 사용하였다.

사회적응력 척도는 정원식·김호권(1965)의 성격검사와 이상로·변창진·진위교(1969)의 성격진단검사, Miller의 사회친밀성 척도(Miller Social Intimacy Scale: MSIS, 1982)와 Turner의 3인이 공동 제작한 사회관계척도(Provision of Social Relation: PSR, 1983)에서 전미향(1997)이 사회성과 관련된 문항들을 추출하여 사용한 것을 연구자가 수정·보완하여 사용하였다.

셋째, 인터넷 이용실태 설문지는 본 연구에 알맞게 인터넷 사용시간, 이용목적, 사용장소 등에 대한 질문으로 이루어진 설문지이다.

본 연구의 자료 분석은 SPSS WIN를 이용하여 학교급별, 성별, 인터넷 사용시간, 이용목적 등은 χ^2 검사를 통해 알아보았고, 인터넷 중독에 따른 사회적응력의 차이는 사회적응력의 하위요인별 평균과 표준편차를 구한 후 t검증을 통해 알아보았다. 인터넷 중독과 사회적응력과의 관계를 살펴보기 위하여 Pearson의 적률상관 계수를 산출하였다.

이에 따른 본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 청소년의 학교급별, 성별에 따른 인터넷 중독의 차이를 보면 학교급별로는 인터넷 중독자의 빈도가 중학생이 58%로 가장 많았고 다음이 고등학생 52.7% 그리고 초등학생이 23.4%로 가장 낮았다. 학교급별로 본 인터넷 중독의 차이는 $p < .01$ 수준에서 유의미한 차이를 보였다. 그러나 성별에 따른 차이에서는 빈도 분포는 남학생이 다소 높았으나 인터넷 중독 정도에 있어서 남학생과 여학생간에는 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 그리고 전체 인터넷 중독 집단의 분포도 46.4%로 그 정도가 선행연구에 비해 점점 높아지고 있으며 중·고등학생인 경

우는 과반수 이상의 학생들이(58.0% · 52.7%) 인터넷의 지나친 사용으로 인해 일상생활에 어려움을 겪고 있음을 보여주고 있다.

둘째, 청소년의 인터넷 이용시간, 이용목적에 따른 인터넷 중독의 차이에선 우선, 인터넷 이용시간에 따른 인터넷 중독의 빈도 분포의 차이는 비중독 집단인 경우 7시간 미만이 44.9%로 가장 높은 반면, 중독 집단은 7~14시간 24.9%, 14~21시간 23.6%, 28시간 이상 21.9%로 두 집단간의 이용시간 차이를 보였으며 $p < .01$ 수준에서 유의미한 차이를 보인다.

인터넷 이용목적에 따른 인터넷 중독의 빈도 분포는 비중독 집단인 경우에는 이메일/동호회 확인이 39.6%, 게임/오락이 30.5%, 학습/지식/정보획득이 19.3%의 순으로 나타났고 중독 집단인 경우에는 게임, 오락이 46.9%로 가장 높았으며, 새로운 만남(채팅)이 31.6%로 높게 나타났으며, 인터넷 중독과 인터넷 이용 목적간에 $p < .01$ 에서 유의미한 차이를 보였다.

셋째, 인터넷 중독이 청소년의 사회적응력(적응성, 충동성, 책임성, 대인관계)에 미치는 영향을 보면, 우선 적응성은 비중독 집단($\bar{X}=51.19$)이 중독 집단($\bar{X}=45.79$)보다 뚜렷하게 더 높았고($t=13.24$), 책임성도 비중독 집단($\bar{X}=22.86$)이 중독 집단($\bar{X}=22.22$)보다 뚜렷하게 더 높게 나타났으며($t=-12.60$), 충동성은 비중독 집단($\bar{X}=26.54$)이 중독 집단($\bar{X}=31.44$)보다 뚜렷하게 더 낮게 나타났다($t=-12.60$). 그리고 이상의 적응성, 충동성, 책임성은 $p < .01$ 수준에서 유의미한 차이를 보였다. 또한, 인터넷 중독에 따른 전체적인 사회적응력의 차이는 $p < .01$ 수준에서 유의미한 차이를 보이며, 비중독 집단($\bar{X}=134.40$)이 중독 집단($\bar{X}=123.33$)보다 사회적응력이 더 높게 나타났다($t=14.33$). 그러나 사회적응력의 하위요인 중 대인관계에서는 비중독 집단과 중독 집단 간에는 통계적으

로 유의적인 차이를 보이지 않았다.

넷째, 인터넷 중독과 청소년의 사회적응력과의 관계를 살펴보면, 중독정도는 대인관계와 유의미한 상관관계가 없는 것으로 나타났지만, 적응성은 $p < .01$ 유의수준에서 유의미한 부적 상관관계를 보이고 있고($r = -.448$), 책임성에서는 다소 낮은 부적 상관관계를 보이고 있다($r = -.124$). 한편 충동성과는 $p < .01$ 유의수준에서 유의미한 정적 상관관계를 보이고 있다($r = .467$). 이러한 결과는 인터넷 중독경향이 높아질수록 적응성, 책임성은 떨어지고 충동성은 늘어날 것임을 나타내며 인터넷 중독과 사회적응력 전체와의 상관관계가 $r = -.494$ 로 부적 상관관계를 보임으로써 인터넷에 중독 될수록 사회적응력이 낮아짐을 나타낸다.

2. 결론



이에 따른 본 연구의 결과를 토대로 결론을 내리면 다음과 같다.

첫째, 학교급별에 따른 인터넷 중독자의 빈도는 중학생이 가장 높다.

둘째, 인터넷 중독 집단은 비중독 집단에 비해 주당 인터넷 사용시간이 길며, 이용목적에서는 게임/오락의 빈도가 높다.

셋째, 인터넷 중독 집단은 현실적인 어려움이 생겼을 때 회피하지 않고, 이를 극복하기 위해 노력하는 적응성이 낮다.

넷째, 인터넷 중독 집단은 어떠한 판단이나 행동을 함에 있어서, 즉흥적이거나 자신의 순간 기분에 따라 행하는 충동성이 높다.

다섯째, 인터넷 중독 집단은 자신에게 주어진 역할과 임무에 대해서 성실히 끝까지 처리하는 책임성이 낮다.

여섯째, 인터넷 중독 집단에서 책임성과 적응성은 대해서 부적 상관

관계로 중독 집단일수록 책임성과 적응성은 낮으며, 충동성과는 정적 상관관계로 중독 집단일수록 충동성이 높다.

결국 인터넷 중독과 사용실태와의 관계에서 학급으로는 중학생인 경우, 인터넷 이용시간이 길수록, 이용목적이 인터넷 게임, 채팅, 음란물 접촉일수록 인터넷 중독 집단일 경우가 높다. 그리고 인터넷 비중독 집단에 비해 중독 집단은 적응성, 책임성은 낮으며, 충동성은 높으며, 전체적인 사회적응력은 현저히 낮다.

본 결론을 통해 얻을 수 있는 교육적 시사는 요즘 청소년들이 인터넷의 무절제한 사용으로 사회구성원으로서 살아가는데 필요한 사회적응력을 약화시키게 될 가능성이 높는데, 이에 사회적응력을 강화시킬 수 있도록 청소년들에게 올바른 인터넷 사용에 대한 교육과 청소년 인터넷 중독 예방 및 치료 프로그램을 개발할 필요성이 절실하다는 것이다.



3. 제언

본 연구에서 얻어진 결과를 토대로 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서 사용된 인터넷중독 척도는 1996년, Young에 의해 고안된 척도로서 주로 사용되고 있지만 이 척도는 미국인의 실정에 맞게 만들어진 것이기에 우리 나라 실정에 맞고 다양하게 변화하는 인터넷 환경에 따른 인터넷 중독 척도가 필요하다.

둘째, 본 연구결과에서는 유의미한 차이를 보이지 않았던 성별에 따른 중독의 차이, 중독정도에 따른 대인관계의 차이에 대해서 좀더 심층적인 연구가 필요하다.

셋째, 기존의 연구들은 거의 횡단적 연구의 제한점을 갖고 있는데 앞

으로는 인터넷 중독의 원인과 결과에 대한 정확한 규정을 위해서는 중단적 연구를 할 필요가 있다.

넷째, 최근에 들어서 우리 나라에서도 인터넷 중독에 관한 연구들이 활발하게 이루어지고 있는데, 이러한 이론적 연구결과를 바탕으로 청소년들의 인터넷 중독 예방과 치료 프로그램 개발이 절실히 필요하다.



참 고 문 헌

- 강지선(1999). PC통신 이용자의 고독, 사회불만 및 대처방식과 통신중독과의 관계, 가톨릭대학교 석사논문
- 공은영(2000). 컴퓨터 중독에 빠진 청소년과 부모를 위한 가족치료, 서울여자대학교 석사논문
- 구정화·전명기(1995). 청소년 PC통신 이용 실태에 관한 연구, 한국청소년개발원
- 김미성(1991). 성역할 정체감, 스트레스 및 사회적 적응과의 관계 연구, 숙명여자대학교
- 김영화(1995). PC통신의 이용형태와 이용자 특성에 관한 연구, 중앙대학교 석사논문
- 김옥순·홍혜영(1998). 정보사회와 청소년I:통신중독증, 한국청소년문화연
- 김은진(2001). 시설보호 아동의 사회적 관계망과 사회 적응력과의 관계에 관한 연구, 한일장신대 석사학위논문.
- 김세영(1999). 통신중독이 청소년의 자아정체감에 미치는 영향 - PC 게임방에 출입하는 청소년을 중심으로-, 경기대학교 대학원 석사학위논문
- 김진숙외 (2000). 청소년의 PC 사용실태. 청소년의 PC중독, 한국청소년상담원
- 박아청(1995). 아이덴티티의 탐색Ⅱ. 서울:중앙적성출판사
- 소영원(1997). 대학생의 자아정체감 수준과 적응에 관한 연구, 홍익대학교 상담심학과 대학원
- 송명준(2000). 인터넷 중독자의 온라인 및 면대면 커뮤니케이션 만족도 연구, 고려대학교 대학원, 석사학위논문

- 송명준, 권정혜(2000). 대학생의 인터넷 중독 현황과 인터넷 중독이 대학 생활적응에 미치는 영향, 고려대학교 . [http://:psyber.korea.ac.kr](http://psyber.korea.ac.kr)
- 송명준, 김신희, 구훈정, 권정혜(2001). 인터넷 중독이 일상생활에 미치는 영향: 세명의 사례를 중심으로, 고려대학교,
[http://:psyber.korea.ac.kr](http://psyber.korea.ac.kr)
- 송명준, 허유정, 이은정, 권정혜(2001). 인터넷 중독:중독증 특성, 중독의 결과 및 중독자의 하위유형, 고려대학교, [http://:psyber.korea.ac.kr](http://psyber.korea.ac.kr)
- 송원영(1999). 자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향, 연세대학교 대학원 석사논문
- 송인덕(1999). 온라인 중독증 개념의 타당성 검증 연구, 경희대 석사논문
- 안양시청소년상담실(2000). 청소년들의 사이버세계와 대인관계 특성
- 어기준(2000). 청소년의 컴퓨터 중독 유형과 제반문제점, 한국청소년상담원
- 윤재희(1998). 인터넷 중독과 우울, 충동성, 감각추구성향 및 대인관계의 연관성, 고려대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이병국(1999). PC통신유형과 청소년의 대인관계 형성에 관한 연구-고등학생을 중심으로, 경기대 석사논문.
- 이선경(2001). 청소년의 인터넷 사용 현황과 우울 및 자기통제력과의 관계, 서강대학교 교육대학원 석사논문
- 이소영(2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향, 고려대학교 대학원 석사논문
- 이송선(1999). 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계 -초등학교5·6학년과 중학교 2학년을 중심으로-, 서울여자대학교 대학원 석사논문
- 임효정(1999). 사이버 의존 집단과 비의존 집단의 심리특성 분석, 이화

여자대학교 대학원 석사학위논문

전미향(1997). 집단미술치료가 청소년의 자기존중감과 사회적응력에 미치는 영향, 영남대학교 대학원 석사논문

하지현(2000). 청소년 pc중독의 이해. 청소년의 pc중독, 한국청소년상담원
한국여성민우회미디어본부(2000). 청소년 인터넷 중독중후군 및 음란물 접촉행위에 관한 연구

황수정(2000). 청소년의 인터넷 중독과 사회적지지 지각 및 사회적응력간의 관계, 계명대학교 교육대학원 석사논문

Brenner, V.(1997). Pstchology of Computer Use: XLV II. Parameters of Internet Use, Abuse and Addiction: the First 90 Days of the Internet Usage Survey. *Psychological Reports,80*. 879-882

Bronfenbrenner.(1997). *Two worlds of childhood*. New York: Russel Sage Foundation.

Goldberg, I.(1996). Internet Addiction. Electronic message posted to research discussion list.
<http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/supportgp.html>

Griffiths, M.(1997). Does internet and computer addiction exist? some case evidence. Paper preseneted at the 105th APA annual convention, Chicago.

Murray, J. P.(1972). "Television in inner-city homes: Viewing behavior of young boy", Rubinstein, E. A., G. A. Comstock & J. P. Murray(Eds), *Television and social behavior*, 4,Washington,

DC, U.S. Government Printing Office:345-368

Kraut, R., Lundmark, V., Patterson. M., Kiesler, S., Mukopadhyay, T., & Scherlis, W.(1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53,1017-1031

Smth Robin.(1986). "Televison Addiction", Bryant ,Jennings & Dolf Zillmann, Perspectives on Media Effects, Lawrence Erlbaum Associates inc : 109-128

Suler, J.(1996a). Internet Addiction.

<http://www.rider.edu/users/psycyber/ausinterview.html>

_____ (1996b). Why This Thing Eating My Life? Computer and Cyberspace Addiction at the "Palace" World Wide Web

<http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/eatlife.html>

_____ (1999). Internet Addiction:in a nutshell.

<http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/nutshell.html>

Young, K. S.(1996a). Internet can be as addicting as alcohol, drugs and gambiling. An APA new release.

[http:// www.apa.org/releases/internet.html](http://www.apa.org/releases/internet.html)

_____ (1996b). Psychology of computer use XL. Addictive use of the Internet: A case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79, 889-902

_____ (1996c). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. Paper presented at the 104th annual meeting of the American Psycho-logical Association, Toronto

- _____ (1997). *what makes the Internet Addictive: Potential explanations for pathological internet use*. Paper presented at the 105th annual conference of the American Psychological Association, Chicago, IL.
<http://netaddiction.com/articles/habitforming.html>
- _____ (1999). Internet Addiction: Symptom, evaluation, and treatment. In L. VandeCreek & T. Jackson(Eds.). *Innovation in clinical practice: A Source Book*(Vol. 17). (pp 19-31). Sarasota, FL: Professional Resource Press
- King, S. A.(1996). Is the Internet Addictive, or Are Addicts Using the internet?
<http://rtz.stfohns.edu/~storm/iad.html>
- Zunhausen, B. (1995). Preliminary Drafte of the DSM-V Committee on Cyberdisorders. Posted to Listserv: Virtpsy February 26.

<참고 사이트>

- 한국인터넷 정보센터 http://www.nic.or.kr/index_kr.html
인터넷중독 온라인센터 <http://www.psyber119.com/>
사이버중독정보센터 <http://www.cyadic.or.kr>
한국컴퓨터생활연구소 <http://www.computerlife.org>

<Abstract>

Influence of Internet Addiction on Social Adaptive Power of Youth

Kim Mi-eun

Counseling Psychology Major
Graduate School of Education, Cheju National University
Jeju, Korea

Supervised by Professor Park Tae-soo

The Research is designed to examine the present situation of Internet addiction of youth and how Internet addiction has an influence on social adaptive power of the youth.

The following research questions were set up in order to achieve this aim.

First, how different is Internet addiction by school level and by sex?

Secondly, how different is Internet addiction by using time and by using purpose of the Internet?

Third, how does Internet addiction have an influence on social adaptive power of youth (adaptability, impulse, responsibility, and personal relations)? .

Fourth, what is the relation between Internet addiction and social adaptive power of youth?

The study subjects are 1,084(male students:505, female students: 579) 282 students are from the fifth grade of elementary school, 274 students are from the second grade of middle school, and 528 students are from the first grade of high school located in Jeju city.

Regarding the measuring tools used in the research first, the Internet addiction test is designed to assess whether a research participant is

addicted to the Internet or not and in the research revised and used was the test devised by Lee Seonhui(2000) in order to fit for youth, the adaptation of Yun Jaehui(1998) was used. The test was composed of a 5 point scale which the center for On-Line Addiction led by Young made.

Second, as the social adaptive power scale the researcher revised and used the items related to sociality extracted and employed by Jeon Mihyang(1997) from the Personality Test of Jeong Wonsik Kim Hongwon(1965), the Personality Diagnostic Test of Lee Sangro Byeon Changjin Jin Wigyo(1969), the Miller Social Intimacy Scale: MSIS, 1982, and the Provision of Social Relation:PSR, 1983 made jointly by three people including Turner.

The data collected in the research were processed using the SPSS WIN software program, whether significant difference of Internet addiction exists or not according to school level, sex, Internet using time, and Internet using purpose was examined by means of conducting the verification, the t verification was conducted in order to find difference of social adaptable power, and moreover correlation of Internet addiction and social adaptive power was investigated.

The conclusion of the research through the procedure mentioned earlier is as follows.

First, the Internet addition by school level shows that among middle school students it is the most serious.

Second, the group of Internet addiction has longer Internet using time per week than that of non-Internet addiction and the frequency of game entertainment runs high in regard of using purpose.

Third, in case of the group of Internet addiction adaptability to try to overcome difficulties instead of evading them when they happen in reality is low.

Fourth, with the group of Internet addiction impulse to be impromptu and behave according to their own momentary feelings in making a judgment and taking an action is high.

Fifth, regarding the group of Internet addiction responsibility to perform the roles and duties given to them to the end diligently is low.

Sixth, the group of Internet addiction has a negative correlation with responsibility and adaptability and the more addicted the group gets the lower responsibility and adaptability become while it has a positive correlation with impulse and the more addicted one is the higher impulse grows.

Consequently as middle school student by school level, the longer Internet using time they have, the more using purpose is for Internet game the higher the possibility is that they are the group of Internet addiction from the view of the relation of Internet addiction and the present situation on Internet using realities. And in case of the addicted group compared with the non-addicted group adaptability and responsibility are low whereas impulse runs high. That is, those who are more addicted to the Internet have remarkably low social adaptive power.

The educational suggestion deduced from the conclusion is that these days immoderate Internet use weakens social adaptive power of the youth, so emerges the necessity of education of correct Internet use to the youth and the development of prevention and treatment program on Internet addiction of the youth.



<부록>

설문지

안녕하십니까?

본 설문지는 청소년들을 대상으로 인터넷 사용이 청소년 여러분의 생활에 어떠한 영향을 미치는지를 알아보기 위하여 만들어졌습니다.

이 설문지는 정답이 있는 것이 아니기 때문에 질문을 읽고 평소 생각하는 바를 솔직하게 표시하면 됩니다.

응답하신 설문지 내용은 연구이외의 목적으로는 절대 사용되지 않으며, 여러분께서 응답하신 모든 내용은 타인에게 공개되지 않습니다.

모든 문항에 빠짐없이 솔직하고 편안하게 응답해 주시면
감사하겠습니다.

2001. 2

제주대학교 교육대학원 상담심리

김미은 드림

I. 다음의 물음에 해당하는 번호에 V 표시를 해주세요

1. 집에 컴퓨터가 있습니까?

- ① 예 ② 아니오

2. 집에서 인터넷을 사용할 수 있습니까? ① 예 ② 아니오

3. 하루 평균 인터넷(게임 등) 사용시간은?

- ① 1시간 이내 ② 1시간~ 2시간 ③ 2시간 ~ 3시간 ④ 3시간 ~4시간 ⑤ 4시간 이상

4. 일주일 평균 인터넷(게임 등) 사용 시간은?

- ① 7시간 미만 ② 7시간 ~ 14시간 ③ 14시간 ~ 21시간 ④ 21시간 ~28시간 ⑤ 28시간 이상

6. 귀하의 인터넷(PC통신 포함)을 이용하는 가장 중요한 동기나 목적은?

- ① 학습, 지식, 정보에 도움을 줌으로
② 새로운 사람을 만나 대화하고 사귀고 싶어서
③ 게임이나 오락 등이 재미있어서
④ 성인사이트 등의 음란물을 접하기 위해
⑤ 이메일 및 동호회 확인을 위해
⑥ 시간보내기 위해
⑦ 기타

8. 인터넷 사용은 주로 어느 곳에서 이용합니까?

- ① 집 ② pc방 ③ 친구집 ④ 학교 ⑤ 기타

Ⅱ. 다음 문장을 잘 읽고 자신에게 맞는 곳에 ○표 해 주십시오.

내 용	전혀 그렇 지 않다		그렇 다		아주 그렇 다
1. 처음에 생각했던 것보다 더 오래 인터넷/게임을 하게 된다	1	2	3	4	5
2. 인터넷/게임을 하느라고 집안(또는 학교)일을 미룬 적이 있다	1	2	3	4	5
3. 가족이나 친구들과 있는 것보다 인터넷/게임을 하는 것이 더 즐겁다	1	2	3	4	5
4. 인터넷/게임을 하면서 새로운 친구들을 사귀게 된다	1	2	3	4	5
5. 인터넷/게임을 너무 오래 한다고 주위 사람들에게 불평을 듣는다	1	2	3	4	5
6. 인터넷/게임을 하는데 시간을 많이 보내기 때문에 숙제나 공부를 제대로 하지 못하거나, 좋지 못한 성적을 받은 적이 있다.	1	2	3	4	5
7. 해야 할 일을 미루고 먼저 인터넷/게임부터 하게 된다	1	2	3	4	5
8. 인터넷/게임 때문에 학교 공부가 소홀해지고 생산력이 떨어졌다	1	2	3	4	5
9. 사람들이 내게 주로 하는 인터넷/게임이 몇 가지인지 물었을 때 사실보다 축소하여 말한 적이 있다	1	2	3	4	5
10. 인터넷/게임에 대한 기분 좋은 생각을 하면서 일상사의 괴로운 생각을 피한 적이 있다	1	2	3	4	5
11. 다시 인터넷/게임을 할 수 있을 때를 기다리게 된다	1	2	3	4	5
12. 인터넷/게임이 없는 세상은 지루하고 재미가 없을 것 같다	1	2	3	4	5
13. 인터넷/게임을 하는 도중 방해받았을 때 소리를 지르거나 화를 낸 적이 있다	1	2	3	4	5
14. 밤새 인터넷/게임을 하느라 늦게 잠이 든 적이 있다	1	2	3	4	5
15. 인터넷/게임을 안 할 때도 게임에 대한 생각으로 꼭 차 있거나 게임을 하고 있는 것을 상상해 본 적이 있다	1	2	3	4	5
16. 인터넷/게임을 할 때 “조금만 더 해야지” 하면서 계속 하게 된다	1	2	3	4	5
17. 인터넷/게임하는 시간을 줄이려고 노력했지만 결국 실패한 적이 있다	1	2	3	4	5
18. 인터넷/게임을 얼마나 오래 했는지를 남에게 숨긴 적이 있다	1	2	3	4	5
19. 남들과 어울려 나가기 보다 인터넷/게임을 하며 시간을 보내는 걸 택한다	1	2	3	4	5
20. 기분이 우울하고 긴장됐다가 인터넷/게임을 한 후 괜찮아진 적이 있다	1	2	3	4	5

Ⅲ. 문장을 잘 읽고 자신의 상태와 가장 가까운 곳에 ○표해 주십시오.

내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1. 여러 사람 앞에서 말하려면 가슴이 떨린다	1	2	3	4
2. 나는 가족이외의 사람들과는 별로 접촉하고 싶지 않다	1	2	3	4
3. 사람들과 친해질 수 있는 일이면 빠지지 않는 편이다	1	2	3	4
4. 나는 사람들과 교제하기를 좋아한다	1	2	3	4
5. 나는 낯선 사람들과는 잘 만나지 않으려고 한다	1	2	3	4
6. 어떤 경로나 단체활동에 스스로 참가해서도 마음이 불편할 때가 많다	1	2	3	4
7. 나는 쉽사리 수줍어하곤 한다	1	2	3	4
8. 사람들이 보고 있는 데서는 일이 잘 안된다	1	2	3	4
9. 친구를 사귄 때는 상대방보다 내가 먼저 나서는 편이다	1	2	3	4
10. 나는 수줍음을 많이 타는 편이다	1	2	3	4
11. 좀 시시한 이야기도 상대방 기분을 생각해서 끝까지 들어준다	1	2	3	4
12. 긴요한 용건이 없으면 친구를 잘 만나지 않는다	1	2	3	4
13. 나는 팔자를 잘못 타고났다고 생각한다	1	2	3	4
14. 수업시간에 일어서서 대답해야 할 때는 많이 떨린다	1	2	3	4
15. 한가지 일에 마음을 집중하기 힘들다	1	2	3	4
16. 책임질 수 없는 말을 함부로 할 때가 있다	1	2	3	4
17. 어려운 일을 당할수록 냉정하고 침착해진다	1	2	3	4
18. 가고 싶은 물건을 사지 않고는 못배긴다	1	2	3	4
19. 화가 나면 물불을 가리지 않는 편이다	1	2	3	4
20. 하고 싶은 말을 도저히 참지 못한다	1	2	3	4
21. 기분 내키는 대로 순간적인 행동을 할 때가 많다	1	2	3	4
22. 흥분하면 진정하기가 어렵다	1	2	3	4

내 용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
23. 가끔 집을 뛰쳐나오고 싶은 생각이 들 때가 있다	1	2	3	4
24. 기분이 좋지 않을때는 금방 울화가 치민다	1	2	3	4
25. 싫은 소리를 들으면 그 자리에서 당장 화 풀이를 한다	1	2	3	4
26. 대수롭지 않은 일로 곧잘 화를 낸다	1	2	3	4
27. 가끔 나도 모르게 고통을 지를 때가 있다	1	2	3	4
28. 성급하다는 말을 자주 듣는 편이다	1	2	3	4
29. 치밀어 오르는 감정을 억제하기가 힘들다	1	2	3	4
30. 화가나면 닥치는 대로 마구 내던진다	1	2	3	4
31. 나도 날들처럼 빨리 친구를 사귄 수 있다	1	2	3	4
32. 내 주위에 사람들이 가까이 있는 것이 싫다	1	2	3	4
33. 내 앞에 닥친 일에 대해서 무관심한 것 같다	1	2	3	4
34. 다른 사람과 함께 있어도 외로운 시간이 많다	1	2	3	4
35. 책을 읽어도 전혀런 머리 속에 잘 안들어 온다	1	2	3	4
36. 우울할 때가 종종 있다	1	2	3	4
37. 남들보다 정신을 집중하기 어렵다	1	2	3	4
38. 행동을 하기보다는 앉아서 공상을 하는 때가 더 많다	1	2	3	4
39. 계획만 세워놓고 도중 그만두는 일이 종종 있다	1	2	3	4
40. 내가 할 일을 남에게 미루지 않는다	1	2	3	4
41. 무슨 일이든 끈기 있게 한다	1	2	3	4
42. 널 돈은 반드시 기한내에 내는 편이다	1	2	3	4
43. 갑작스런 일이 생기더라도 잘 대처하는 편이다	1	2	3	4
44. 빌린 물건은 반드시 제때에 돌려준다	1	2	3	4
45. 마음이 내키지 않더라도 맡은 일은 반드시 해치운다	1	2	3	4
46. 재미있게 놀다가도 꼭 해야할 일이 있으면 곧 그 일에 착수한다	1	2	3	4
47. 남들이 나를 비교적 믿어주는 편이다	1	2	3	4
48. 해야할 일은 제때에 해치우는 편이다	1	2	3	4