

컴퓨터 중독청소년의 MMPI(다면적 인성검사) 특성

Characteristics of MMPI of Computer Addiction Adolescents

동국대학교 가정학과
박사과정 박순천
교수 백경임

Dept. of Home Economic, Dongguk University

Ph.D. : Park, Soon Cheon

Professor : Baik, Kyung Im

◀ 목 차 ▶

I. 서론
II. 연구방법
III. 결과 및 해석

IV. 논의 및 결론
참고문헌

<Abstract>

The purposes of this study were to investigate the actual condition and to deal with the psychological characteristics of computer addicted adolescents using the Minnesota Multiphasic Personality Inventory (MMPI). The subjects of this study were 407(male 185, female 222) 2nd grade students in senior high school in Daegu.

All participants were evaluated on the basis of the Minnesota Multiphasic Personality Inventory (MMPI) and the upgraded Computer Addiction Inventory (CAI) scale which referred to the Young's Internet Addiction Self Diagnosis Scale and the Mind Test's Game Addiction. SPSS version 10.0 was used for data analysis.

The scores of F, Hs, D, Pd, Pa, Pt, Sc of the MMPI scales showed that there were statistically significant differences between computer addicted adolescents and non-addicted adolescents. The rate of addicted adolescents was significantly higher than that of non-addicted adolescents in psychological problematic score ranges in the scales. The characteristics of the scores of computer addiction adolescents were similar to those of alcohol and drug addicts in the scales of D, Pd, and Pt. This survey revealed that the psychological disorders suffered by computer addiction adolescents may cause more serious social problems than alcohol and drug addicts.

주제어(Key Words): 컴퓨터(computer), 중독(addiction), 청소년(adolescent), 다면적 인성검사(MMPI)

Corresponding Author: Baik, Kyung Im, Dept. of Home Economics, Dongguk University, Kyung Ju Campus 707 Sukjang-dong, KyungJu, KyungBuk, Korea Tel: 82-54-770-2266 E-mail: pgy@mail.dongguk.ac.kr

1. 서론

현대는 정보의 홍수시대라고 일컬어질 만큼 많은 지식과 정보가 우리의 생활을 지배하는 지식 정보화 사회이다. 이것은 정보의 바다라고 칭하는 컴퓨터라는 도구의 활용과 통신기술의 급속한 보급을 통해 가능하게 된 것이다. 오늘날 인터넷과 컴퓨터라는 용어는 친숙하게 사용되고, 누구라도 시간적 공간적 제약 없이 손쉽게 정보를 검색, 공유하고 세계 어디든지 갈 수 있으며, 많은 즐거움을 제공하는 유용한 도구로써의 역할을 겸하고 있다. 과거의 컴퓨터의 역할이 자료를 저장하고 관리하는 것으로 끝나던 것에서 이제는 인터넷을 통한 다양한 정보의 제공 등으로 생활방식과 사고방식마저도 변화시키고 사람들 상호간의 의사소통의 도구로써 생활전반(경제, 사회, 문화 등)에 큰 변화를 가져왔다. 컴퓨터를 통한 구매, 회의, 모임 등 불과 30년 전에는 상상할 수 없었던 일들이 이루어지고 있으며 실로 컴퓨터는 산업혁명이후 인류의 생활양식에 혁명적인 변화를 가져왔다고 할 수 있다. 우리나라에서는 세계적으로 유행을 찾아보기 힘들만큼 급속하게 컴퓨터와 인터넷이 보급되어 일반가정에서도 손쉽게 초고속 인터넷서비스를 사용할 수 있는 환경이 조성되어 있다. 컴퓨터와 인터넷의 이러한 급속한 보급은 그것의 편리한 기능이나 이로온 점 등을 습득하기도 전에 '과도한 사용'이라는 문제점들을 불러와 컴퓨터 중독현상이라는 역기능적인 모습으로 나타나 많은 심리학자와 학계에서 그에 대한 경고가 이어지고 있다(송원영, 1998; King, 1996; Young, 1996).

컴퓨터와 인터넷에 대해 초등학교에서부터 정규적으로 이루어지는 정보화교육으로 컴퓨터 활용교육, 컴퓨터 관련 자격증 등 생활전반에 걸쳐 컴퓨터의 긍정적인 측면을 강조하는 면이 있다. 원활한 정보의 교환으로 생활의 질을 높이고 전 세계를 하나로 연결하는 등 기능적이며 생활과 문화에 변화를 가져올 수 있음을 이야기 한다. 이렇듯 청소년들의 주변 환경은 컴퓨터를 접하기에 보다 용이한 상황으로 형성되어 있다. 다른 한편으로는 역기능으로 컴퓨터에 중독되어 저질러지는 범죄들을 보도하고

그 결과 생명까지도 잃을 수 있다고 그 폐해를 지적하고 컴퓨터 몰입을 예방하는 연구¹⁾까지도 하고 있다. 모든 변화가 그러하듯 컴퓨터의 과도한 사용으로 인한 생활의 변화는 심리적, 사회적 부적응 현상 등 역기능적인 면도 수반하고 있기 때문이다. Kraut도 인터넷의 기능을 과다하게 추구하여 사회 활동을 감소시키고 오히려 생활에 역기능적인 결과를 가져올 수 있다(이형초, 2001 재인용)고 경고한 바 있다. 초기 개인용 컴퓨터가 보급될 때부터 육체적인 불편을 염려하던 VDT증후군(Visual Display Terminal)²⁾에 대한 지적이 있어 왔다. 그러나 VDT증후군에 대한 관심은 심리적이고 사회적인 문제를 가지는 컴퓨터 중독현상의 심각성에 가려 오히려 소원해진 듯한 느낌마저 든다.

이렇듯 상반된 견해가 병립하는 우리의 현실에서 많은 청소년들이 성숙된 한 개인으로서 독립을 준비하기보다는 교육이라는 틀에 매여 올바른 자아 정체감 형성에 어려움을 겪고 있다. 이러한 어려움에 처한 청소년들의 경우에 컴퓨터는 억압 해제 효과(disinhibiting effect), 정서적 투사 효과(emotionally-laden projection effect)가 있기(신현명, 2000 재인용) 때문에 컴퓨터 중독에 빠질 개연성은 크다. 자신의 정체성이 드러나지 않기 때문에 자신의 감정을 마음대로 표현할 수 있다(King, 1996)는 점에서 컴퓨터는 좋은 정서적 도피처가 될 수 있다. Young(1996)은 인터넷에 잘 빠져드는 사람들의 특성으로 이미 심각한 문제나 낮은 자존감의 상태에 있던 사람, 자신의 정체감에 불만이 있는 사람들이라고 했으며 Suler(1996)는 자기실현의 좌절을 겪는 사람들

1) 게임몰입증(게임중독)의 현황과 대처방안(성제환, 문화관광부, 2001)

2) VDT증후군-영상 단말기 증후군

컴퓨터의 과도한 사용이 문제가 되며 컴퓨터 스크린에서 방사되는 X선, 전리방사능 등의 전자기파가 유발시키는 증세. 컴퓨터 단말기 증후군이라고도 하며 사무자동화로 퍼스널컴퓨터, 워드프로세서, 워크스테이션 등 브라운관이 부착된 기기를 많이 사용함에 따라 컴퓨터 디스플레이를 장시간 보면서 작업하는 전문 직업인들에게 시력저하, 두통, 불면, 식욕부진, 근육긴장, 집중력 저하 등을 유발하는 증세(야후-두산세계대백과사전).

이 인터넷 중독에 잘 빠지게 된다고 설명한다. 또한 Suler(2000)는 청소년들이 사이버 공간을 통해 자아 정체감을 실현하고 탐색하면서 자신의 불안정감을 통제하게 되고 게임, 채팅 등을 통해 여러 가지 좌절감을 발산 할 수 있는 기회를 갖는다고 본다. 컴퓨터라는 매체가 가지는 개방성, 익명성, 쌍방향성(이송선, 2000)이라는 특성과 그와 더불어 접근이 용이한 주변 환경은 청소년들이 자기 정체감을 형성하는 과정에서 호기심을 자극하여 스스로 탐험하고 모험하려는 욕구를 충족시키기에 적합한 공간이라고 할 수 있다. 또한 부모와 학교, 주변 환경으로부터의 압박을 피하기 위해 이용할 수 있는 공간으로도 작용할 수 있다. 청소년들의 컴퓨터(또는 인터넷)중독에 관한 선행연구들에서 우울감(김중범, 2000), 충동성과 자아 존중감(이근섭, 2001), 대인관계 불편감(윤재희, 1998) 등과의 관계를 알아보는 일련의 연구가 있었다. 이들 연구에 의하면 컴퓨터 중독은 우울감, 공격성, 충동성 등과 관련이 높은 것으로 나타났으며 중독자일수록 자아 존중감은 낮고 대인관계에서의 불편감을 느껴 대인관계가 원만치 못함을 보이는 것으로 나타났다.

이러한 연구들로 미루어 볼 때 컴퓨터에 중독 되는 청소년들은 심리적인 고통상태에 있다고 볼 수 있으며, 일부학자들은 중독자들에게서 정상인에 비해 훨씬 더 많은 정신병리가 존재한다(신현명, 2000 재인용)고 주장하고 있다. 청소년들에게 있어 하루 평균 10시간 이상의 학교생활은 학업의 성취에 대한 중압감을 주기에 충분하다. 이 과정에서 많은 스트레스를 경험하게 되고 정서적 불안감이나 적응상의 문제가 나타날 가능성이 크다. 청소년기는 기분 변화가 심하고 현실에 대한 새로운 적응이 일어나는 시기이며 주체성을 확립하기 위해 노력하며 동시에 외로움과 괴로움을 많이 느끼며 상처받기 쉬운 시기이므로 아동기에 부모 등에게 의존하던 것과는 다른 의존에 대한 필요성이 생기는 시기라 할 수 있다. 새로운 의존에 대한 필요성은 담배, 약물, 알코올 등에 대한 중독적 행동에 취약할 것으로 생각된다. 이러한 특성은 청소년들이 자신들의 욕구를 충족시킬 수 있는 도구로써 컴퓨터에 중독 될 가능

성이 있음을 알게 한다.

MMPI는 피검자의 개인적, 사회적 적응을 좌우하는 성격특징을 객관적으로 측정할 수 있으며 이 검사에서 보여지는 성격특성은 일단 형성된 후에는 변하기 어려운 항구적인 성격특징들이 아니라 지도 상담이나 치료에 따라 변화 될 수 있는 정신병적 징후, 반사회적 이상성격 또는 행동장애 등의 성격 특징이다(한순애, 1996). 그러나 검사 문항이 상당한 정도의 투사적 함축성을 띄고 있기 때문에 검사 결과의 해석, 진단, 활용에 있어서는 많은 경험과 전문성이 요구된다(정숙희, 1993). MMPI의 주요한 검사 목적이 피검사자의 성격, 특히 개인의 사회적 적응을 좌우하는 주요 인성특징을 객관적으로 측정 평가한다는 점에서 MMPI는 약물 중독, 알코올 중독 등의 환자들에게 많이 사용되고 있다. 약물, 알코올 중독자들에 대한 연구에서 볼 수 있는 성격특징은 비중독자들에 비해 중독자들은 우울증, 편집성 사고 경향, 반사회적 성격, 강박적 성격 등이 많다고 보고되고 있다. 김중술(2002)에 의하면 알코올 중독자들은 비음주자들에 비해 우울증적 양상, 감정이나 권위적 대상과 일반에 대한 불만, 책임감 및 자기 통제력의 저하, 자신감저하, 불안특성, 자신 및 사회와의 괴리, 비도덕성, 공격적인 충동과 행동 등의 특성을 더욱 많이 지니고 있다고 한다. Hodo & Fowler(1976)연구와 Spiegl, Hadley와 Hadley(1970)연구에서 알콜리즘 환자의 평균프로파일 조사결과 D(우울증) 및 Pd(반사회성)척도가 높았다. 황인호(1994)의 연구에서는 알코올 중독자와 정상인의 비교에서 알코올 중독자가 L, F, D(우울증), Pd(반사회성), Pt(강박증), Si(내향성)척도가 유의미하게 높게 나타났다. 한순애(1996)의 약물남용 청소년 성격에 관한 연구에서 약물남용 청소년과 비약물남용 청소년이 Pd(반사회성)와 Ma(경조증)에서 차이를 보였다. 서정욱(1999)의 연구에서는 약물남용 청소년집단이 L, K, D(우울증), Hy(히스테리), Pd(반사회성), Pt(강박증)척도에서 일반 청소년집단에 비해 통계적으로 높게 나타났으며 Pd(반사회성)척도에서는 현저하게 높은 경향을 보였다. Lim & Kim(2002)의 고위험 인터넷 중독청소년의 MMPI-A프로파일을 알아보는

연구에서는 F, F1, F2와 Hs(건강염려증), D(우울증), Pt(강박증), Sc(정신분열증), Si(내향성)에서 고위험 청소년의 프로파일은 저위험 청소년의 프로파일보다 높게 나타났으며 고위험 여자청소년의 프로파일에서는 Hy(히스테리), Pd(반사회성), Pa(편집증)척도가 높게 나타났다.

이러한 선행연구들을 통해 알코올, 약물 중독 청소년의 특징과 컴퓨터 중독 청소년들의 특성이 비슷하게 나타날 수 있음을 알 수 있다. 또한 컴퓨터를 통한 중독이 약물 중독이나 알코올 중독과 유사한 결과를 가져올 수 있음도 생각해 볼 수 있다. D(우울증)척도와 Pd(반사회성)척도, Pt(강박증)척도는 관련연구에서 공통적으로 나타나는 척도이며 중독자들에게서 공통적으로 볼 수 있는 특징은 미성숙하고 스트레스에 대처하는 능력이 부족하며 우울하고 위축되어 있다. 불안이나 긴장을 통제할 수 없으며 대인관계가 서툴고 자신의 미래를 비관적으로 생각하고 사회규범에 대해 저항적이고 충동조절에 어려움이 있으며 권위적 대상에 적개심을 가지고 있을 수 있어 이러한 우울증과 반사회성, 강박증이 문제가 될 수 있음을 짐작할 수 있다.

한국청소년보호위원회의 조사결과(아동발달백서, 2002)에 의하면 초, 중, 고등학교 가운데 인터넷 중독 지표에서 중독증세를 나타낸 중독 청소년의 비율이 전체의 11%에 달한다고 한다. 청소년들 사이에 컴퓨터가 일반화되어 있는 현실에서 컴퓨터로 인한 중독현상 또한 적지 않을 것으로 생각할 수 있다. Griffiths와 Hunt(1998)는 연구를 통해 성별에 따라 컴퓨터에 대한 의존의 차이를 보이고 있음을 주장하며 어렸을 때 게임을 시작할수록 의존성이 더 높게 나타난다고 말한다. 송명준(2001)은 컴퓨터 중독은 사용시간과 밀접한 관계가 있다고 보고 있는 반면 Suler(2000)는 시간은 중독에 있어 주된 요인이 아니라고 주장한다. 초등학생과 중학생을 대상으로 이루어진 연구들(이송선, 2000; 김일숙, 2001)에서 성별, 사용하는 시간에 따라서 컴퓨터 중독집단에서 차이를 보이는 것을 알 수 있었다. 나이가 적은 어린이기에 성별, 사용시간에서 차이를 보인다면 본 연구대상의 경우에도 성별에 따라서 중독집단에서

의 차이를 보일 수 있을 것으로 예상되어 그 차이를 알아보고자 하였다. 이와 더불어 컴퓨터 사용을 시작하는 시기와 성별에 따라 시작시기 또한 차이를 보일 것으로 예상해 볼 수 있다. 요즘 사회에서 발생되고 있는 컴퓨터 관련 사건들에 대해 생각해 볼 때 컴퓨터 중독과 그러한 변인들과의 관계를 살펴봄으로 중독을 예방할 수 있는 방안을 찾을 수 있을 것으로 생각한다. 그리고 컴퓨터 중독 청소년들이 나타내는 성격특성은 비중독 청소년들이 보이는 성격특성과는 다를 것으로 여겨진다. 이러한 특성은 컴퓨터 중독 청소년 당사자에게는 사회에 대한 부적응이라는 현상으로 나타날 것이며 나아가 사회의 심각한 문제로 발전될 가능성도 가지고 있다. 그러므로 청소년들의 컴퓨터 사용을 청소년 문화의 한 단면으로 간주하여 무심히 지나치기보다는 컴퓨터 중독 청소년들이 나타내는 성격 특성에 대해 알아보는 것이 필요하다고 본다.

컴퓨터 중독에 대한 개념을 여러 학자들(Goldberg, 1996; Young, 1996 등)의 연구를 통해 알려진 바를 토대로 다음과 같이 정리해 볼 수 있다. 첫째, 컴퓨터를 사용하고자 하는 '강박적인 집착', 둘째, 컴퓨터를 사용하게 되면 자신의 의지와는 관계없이 장시간 사용하게 되는 '조절불능', 셋째, 컴퓨터를 사용하는 만족감을 얻기 위해 초기에 자신이 세운 시간 계획을 지키지 못하게 되는 '내성', 넷째, 과도한 컴퓨터 사용으로 인해 주변의 사람들과의 '갈등' 등의 특징을 갖는다고 볼 수 있다. 본 연구에서는 이러한 상황들에 바탕하여 컴퓨터 중독에 대해 다음과 같이 개념 정의를 할 수 있을 것이다. 컴퓨터 중독이란 컴퓨터에 관련된 제반 프로그램뿐만 아니라 인터넷, 게임, 채팅 등 컴퓨터를 이용한 활동에 장시간 몰입하고 컴퓨터에 빠져 있는 자신의 상황을 인식하지만 자신의 의지력과 통제력의 상실로 계속 강박적으로 컴퓨터를 사용하게 됨으로써 일상생활과 대인관계 등의 사회활동에 지장이 초래되고 이로 인해 심리적 불안감, 우울증, 고립감 등을 경험하게 되는 것을 말한다.

위의 내용들을 종합해 볼 때 본 연구자는 컴퓨터의 중독적인 사용으로 청소년들이 겪게 되는 심리

적 현상에 대해 좀 더 정확한 측정이 필요하다고 보았다. 컴퓨터 중독에 대한 관심도 높고 그로 인해 다양한 문제를 일으키고는 있지만 컴퓨터가 우리 일상생활에서 유용한 도구로 자리잡아가고 있는 상황에서 컴퓨터 중독에 대해 성급하게 단정 짓기보다는 개인의 특성과 주변 환경과의 관련성 등을 통한 더 많은 연구가 뒷받침 될 필요가 있으며 컴퓨터 중독에 대한 타당한 진단이 필요하다고 하겠다. MMPI는 개인의 내면적 특성을 객관적으로 수량화하여 진단을 목적으로 하는 구조화된 검사다. 검사 결과는 개인을 객관화해서 검사에 의해 진단된 특성으로 개인을 이해하고 판단하며 그 판단에 의해 개인에 대한 지도 또는 처치 방향이 결정되고 인간관이나 상담과정에 따라 드러난 행동 특징만을 기술하는 것이 아니라 그 같은 행동 저변에 깔려있는 적응수준, 성격특성이나 특징적인 행동, 역동적 관계나 특수한 문제 혹은 상태의 원인에 관해서도 추론 가능하다(김중술, 2002 재인용)고 한다. 이러한 특성에도 불구하고 MMPI를 통해 컴퓨터 중독을 알아본 연구는 미미하다. 이러한 까닭에 성인과 청소년의 심리적인 특성을 가장 잘 볼 수 있는 도구로 알려져 있는 MMPI를 이용하여 그들의 특성을 알아보는 것은 그 의의가 크다. Kuncze와 Anderson(1976, 1984)은 MMPI의 각 임상척도가 부정적 행동 특징 뿐 아니라 긍정적 행동특징도 나타낸다고 주장해 환자가 아닌 일반인 또는 학생들의 결과 해석에 매우 유용하다는(이훈진, 2000 재인용) 것을 뒷받침하고 있다.

이러한 측면에서 정상인의 적응과 성격특성을 이해하고 성격을 예측하고 이해하는데 효율성이 높을 뿐만 아니라 개인의 인성특성을 평가하여 비정상적이고 불건전한 방향으로 진전될 가능성을 미리 찾아내어 상담을 통한 예방 및 지도책을 도모하기에 MMPI는 적절한 도구로 쓰여 질 수 있다. 충분히 검증된 경험적인 문항들에 의해 청소년들의 특성을 더 자세히 살펴볼 수 있으며, 개인의 성격적인 특성은 어떤 자극에 대해 어느 한 가지만 나타나는 것이 아니라 여러 특성들이 같이 나타날 수 있으므로, 청소년들의 중독현상을 낱알의 검사들을 이용하여

보기보다는 청소년들에 대한 부적응 지도와 적응능력향상을 위해 청소년들이 보이는 광범위한 특성을 하나의 질문지로 보는 것이 그들의 부적응 행동을 좀 더 깊이 이해하는데 도움이 될 것으로 보이며 부적응 행동을 감소시키는데 도움이 되는 중요한 근거 자료로 사용될 수 있을 것으로 여겨진다

이에 본 연구는 청소년들을 대상으로 컴퓨터 중독의 실태를 파악하고 2,500여 회 이상의 타당도 검증을 거친 객관적 성격 검사(김중술, 2002)인 다면적 인성 검사(MMPI-Minnesota Multiphasic Personality Inventory)를 통해 컴퓨터 중독청소년들이 나타내는 성격 특성들을 구체적이고 과학적으로 알아보고자 하는데 그 연구 목적을 두고 있다. MMPI척도에서 나타난 컴퓨터 중독청소년들의 특성을 통해 그들이 겪는 심리적, 사회적 부적응 현상의 실태를 파악하는 것은 컴퓨터 중독청소년들을 이해하는데 도움을 줄 수 있을 것이다. 또한 컴퓨터 중독 청소년들이 겪고 있는 부적응을 감소시키는데 도움이 되는 관련 프로그램의 개발, 심성교육 등의 적절한 방안을 마련하는 과학적 근거를 제공하는데 본 연구의 의의를 두고자 한다.

이상의 연구목적에 따라 다음과 같이 연구문제를 설정하였다.

- 연구문제 1-1. 컴퓨터 중독청소년과 비중독 청소년은 성별, 컴퓨터 사용시간, 컴퓨터 사용시작시기에서 유의한 차이가 있는가?
1-2. 컴퓨터 중독/비중독 청소년의 컴퓨터 사용시간, 컴퓨터 사용시작시기에 성별에 따라 유의한 차이가 있는가?
연구문제 2. 컴퓨터 중독/비중독 청소년의 MMPI 특성은 어떠한가?

II. 연구 방법

1. 연구 대상

본 연구는 대구광역시 인문계 남·여 고등학교 2개교 7학급씩 2학년에 재학 중인 남학생 185명

(45.5%)과 여학생 230명(54.5%), 전체 407명을 임의 표집하여 연구대상으로 삼았다. 현재 미국의 MMPI는 12세까지도 독해력만 인정되면 검사를 받을 수 있게 기준치가 준비되어 있다. 그러나 한국에서는 연령의 하한선을 16세로 보며 재표준화 한국판 MMPI에서는 중학생(만13~15세)이상의 기준치가 준비(김영환, 외 5인 1994) 되어 있다. 연구대상으로 고등학생을 선정한 이유는 컴퓨터 사용이 고등학생들에게서 더 많이 관찰되며 문항에 대한 독해력과 연령적인 제한의 면에서도 고등학생이 더 적절하다고 판단되었기 때문이다.

2. 측정도구

1) 컴퓨터 중독 진단척도

본 연구에 사용한 설문지는 Young(1998)의 인터넷 자가 중독 척도와 국내 인터넷 사이트 마인드테스트(www.mindtest.com)의 심리학자들이 개발한 게임중독검사를 참고로 하여 본 연구자가 수정, 보완하여 제작하였다. Young의 Cola Center에서 제작한 것은 인터넷 중독설문지로 문항이 '인터넷'으로 되어 있으나 본 연구에서는 '컴퓨터'라는 상위개념의 용어로 바꾸어 수정, 보완하였다. 사용된 척도는 20문항의 5단계 Likert척도로서 '5-항상 그렇다, 4-자주 그렇다, 3-그렇다, 2-별로 그렇지 않다, 1-전혀 그렇지 않다'로 구성되어 있다. 척도에서 사용된 문항을 예로 들면 '집에 돌아오면 해야 할 일은 놔두고 가장 먼저 컴퓨터부터 켜다, 친구들과 어울리기보다 컴퓨터가 더 재미있다, 괴롭거나 힘들 때 컴퓨터로 마음을 달래본 적이 있다, 나도 모르게 자판 두드리는 동작을 한 적이 있다, 다른 사람과 이야기할 때 주제는 컴퓨터와 관련이 있다.' 등으로 컴퓨터 중독 정도를 측정할 수 있는 내용으로 구성되어 있다. 점수의 범위는 20점~100점 사이이며, 본 연구에서는 컴퓨터 중독집단과 비중독집단을 비교하기 위하여 응답점수를 사분위로 나누어 컴퓨터 사용이 많으며 중독청소년들의 특성을 드러내는 것으로 여겨지는 점수 53점 이상의 상위 25%는 중독집단으로, 컴퓨터 사용이 적으며 중독특성을 보이지 않는 점수 32

점 이하의 하위 25%는 컴퓨터에 중독 되지 않은 비 중독집단으로 임의로 나누었다. 본 연구결과를 통해 컴퓨터 중독적 사용집단의 병리적 특성이 고찰되어 질 수 있을 것이며 이러한 단계를 거쳐 컴퓨터 중독집단에 대한 정의를 내리는 데에도 도움이 될 수 있을 것으로 생각한다. 본 조사에 앞서 수정, 보완된 문항의 신뢰도 검증을 위해 2003년 4월 부산광역시 소재의 남녀공학의 G중학교 2학년생 37명을 대상으로 예비조사를 실시하였다. 본 연구에서의 신뢰도는 Cronbach α 계수 0.92로 나타났다. 본 척도의 타당도는 관련 전공교수들의 내용 타당도로 검증하였다.

2) MMPI(Minnesota Multiphasic Personality Inventory)

MMPI검사의 원형은 566문항으로 되어 있으며 본 연구에서 사용된 것은 한국 가이던스에서 발행한 MMPI 383문항으로 4가지 타당도 척도와 10개의 임상척도로 구성되어 있다. 단축형의 경우 전체적으로 표준형과 크게 다르지 않고 연구결과 또한 큰 차이가 없다고 보고 된다. MMPI검사의 모든 문항 선정과 척도구성은 경험적 접근을 통해 만들어졌으며 국내의 상황에 맞게 다시 1989년부터 임상심리학회에서 재표준화 되었다(한국가이던스, 2002). MMPI검사의 원래의 목적은 정신질환자들을 가려내기 위한 척도로 사용되었으나 정상인들의 행동특징뿐 아니라 긍정적 행동특징을 설명하기에 타당한 척도로 입증되고 있으며, 환자가 아닌 일반인 또는 학생들의 결과 해석에 매우 유용하게 사용되고 있다. 그러나 본 연구결과를 전체 청소년들에게 적용할 수 있는 것은 아니다. 이 검사는 16세 이상의 연령에 적용할 수 있는 검사로 만들어졌으며, 본 연구에서는 연구대상의 나이에 적합한 표준표를 적용하여 사용하였다. 통계처리를 위한 코딩의 방법으로 전영민(2002)이 개발한 MMPI 전문가383 컴퓨터 프로그램을 사용하였다. 컴퓨터 중독청소년들의 성격 특성에 대한 해석은 다면적 인성검사(김승술, 2002)의 점수별 해석에 따른 것이다. 이 검사의 하위요인은 다음과 같다.

(1) 타당도 척도

MMPI의 타당도 척도는 실제로 피검자가 일관성 있게 검사문항에 응답했는가를 의미하는 것으로 잘못된 검사태도를 탐지하게 할 뿐 아니라 임상척도와 더불어 검사 이외의 행동에 대하여 유추할 수 있는 자료까지도 제공해주며 타당도 척도 자체가 유의미한 인성요인을 밝혀 준다는 것은 여러 임상 결과에서 입증되었다(황인호, 1994).

① ?(알 수 없다) 척도

미응답 문항. 그렇다, 아니다 모두에 답한 문항의 총합으로 불신감, 이해능력의 부족, 반항적, 심한 우울감 등을 알 수 있다.

② L 척도

피검자가 자신을 좋은 모양으로 나타내 보이려는 다소 고의적이고도 부정적하며 세련되지 못한 시도를 측정하는 척도로서 심리적 세련(psycho logical sophistication)의 정도를 알 수 있으며 점수가 높을수록 그 사람은 사회적으로 올바르게 행동한다고 주장하며 낮을수록 일반적인 약점을 솔직하게 고백하려는 것으로 본다.

③ F 척도

보통과는 다르거나 혹은 비정상적인 내용에 응답하는 사람들을 알아내는 척도로서 F척도가 높아질수록 그 사람이 가지고 있는 문제영역이 많고 문제의 정도가 심함을 의미한다.

④ K 척도

현저한 정신적인 장애를 가지고 있으면서도 정상적인 프로파일을 보이는 사람들을 가려내는 척도. 방어성, 경계심을 측정하고 L척도가 측정하는 행동의 일부와 중복되지만 L척도보다는 은밀하게 그리고 세련된 사람들에게서 측정한다.

(2) 임상척도

① 척도1-Hs(건강 염려증: Hypochondriasis)

호소하는 신체적 증상의 수와 이와 같은 증상이 다른 사람을 조종하는데 사용되고 있는지의 여부를 가려내는 척도로서 높은 점수의 특징은 신체기능에

대한 과도한 집착 및 그와 관련되는 질환이나 비정상적인 상태기능에 대한 불안의 형태로 나타나고 낮은 점수는 신중성을 알려준다.

② 척도2-D(우울증: Depression)

우울 증상을 측정한다. MMPI 시행 당시 피검자가 느끼는 비판 및 슬픔의 정도를 나타내는 기분척도(Mood)며 자기 자신 및 자신의 생활상황(환경)에 대하여 얼마나 안정되고 안락하게 느끼는가 하는 것을 가리키는 좋은 지수다.

③ 척도3-Hy(히스테리: Hysteria)-전환신경증.

많은 사람들에게 있어 현실적 어려움이나 갈등을 회피하는 최선의 방법은 그것의 존재를 부인하는 것으로 이러한 부인의 양과 형태를 측정한다. 신체적 증세를 주장하면서도 이로 인한 심리적, 정서적 문제는 부인하는 것으로 나타난다.

④ 척도4-Pd(반사회성: Psychopathic Deviate)

비사회적이며 비도덕성 나타낸다. 가정이나 권위적 대상, 일반에 대한 불만, 자신 및 사회와의 괴리, 일상생활에서의 권태 등을 측정하며 높은 점수는 분노감, 충동성, 정서성, 피상성 및 예측 불가능성을 의미한다.

⑤ 척도5-Mf(남성특성-여성특성: Masculinity-Femininity)

직업 및 취미에 대한 관심, 심미적 및 종교적 취향, 능동성-수동성, 대인감수성 등을 측정한다. 남자들에게서 여성특성, 여성에게서 남성특성을 나타낼 때 비정상적으로 체점한다. 이 척도의 기본차원은 역할 유연성이다.

⑥ 척도6-Pa(편집증: Paranoia)

기본차원은 호기심이며 정상적인 적응을 하고 있을 때 이 척도는 호기심이 많고 탐구적인 태도를 나타내며 이 척도는 대인관계의 민감성, 의심성, 과민성, 망상의 정도를 측정한다.

⑦ 척도7-Pt(강박증: Psychasthenia)

오랫동안 지속되어온 만성적 불안을 측정하며 부적응임을 알고 있음에도 불구하고 특정행동이나 사

고를 하지 않을 수 없는 상태의 강박증, 비정상적인 공포, 자신감의 저하, 자기비판, 주의집중곤란, 과도한 예민성, 우유부단함, 죄책감, 완전주의 등의 심리적 장애를 측정하는 지수다.

⑧ 척도8-Sc(정신분열증: Schizophrenia)

다양한 사고, 감정, 행동 등의 장애로 인한 외부 현실에 대한 해석의 오류, 망상, 환각 등을 측정한다. 감정반응의 위축 및 양면성이 보편적으로 나타나며 현실 회피적, 공격성, 등의 행동을 보며 사회적으로, 가족간의 갈등, 주의집중 및 충동억제의 곤란, 깊은 흥미의 결여, 자기가치 및 자아정체에 대한 심한 의문 등을 측정한다.

⑨ 척도9-Ma(경조증: Hypomania)

정신적 에너지를 나타내며 사고와 행동의 과잉, 지나친 정서적 흥분, 관념의 비약, 과도한 낙천주의, 정력적으로 무엇인가를 하지 않고 못 견디는 경우를 측정한다. 인지영역에서는 사고의 다양성, 비약 및 과장성, 행동영역에서는 과잉 활동적이고 안절부절못하며 정서영역에서는 불안정성, 흥분성, 민감성 및 기분의 고양을 나타낸다.

⑩ 척도10-Si(내향성: Social introversion)

사회적 내향성, 사회적 장면에서의 불편함, 고립, 일반적 부적응 및 자기비하 등 개인의 사회적 접촉, 대인관계의 회피, 비사회성 등의 인성요인을 측정하는 척도다.

3. 자료의 수집 및 분석방법

본 연구는 대상선정에서부터 질문지조사까지 2003년 5월 26일부터 6월 26일 사이에 이루어졌다. 대구광역시 2개 남·여 고등학교의 2학년 450명을 대상으로 학년 담당선생님들의 도움을 얻어 실시하였다. 2종의 질문지를 각각 450부씩을 배부하여 각 423부를 회수하였다. 수집된 자료 가운데 불성실하게 응답한 각 16부를 제외하고 각 407부를 분석하였다. 질문지 배부 전 응답방식에 대한 설명과 성실한 응답을 부탁하였고 응답을 위한 소요시간은 개인에 따른 차이는 있었으나 대략 90분 정도였다. MMPI

질문지의 특성상 2종의 질문지 모두 다 기명으로 처리되었다.

설문지 자료는 SPSS WIN 10.0 프로그램을 이용하여 통계분석처리 하였다. 연구대상자의 성별 분포 특성과 컴퓨터 사용실태를 알아보기 위해 빈도분석을 이용하였다. 컴퓨터 중독여부에 따른 성별, 컴퓨터 사용시간, 컴퓨터 사용시작시기의 차이를 알아보기 위해 χ^2 분석을 실시하였다. 컴퓨터 사용시간, 컴퓨터 사용시작시기에서의 성별 차이를 알아보기 위해 χ^2 분석을 실시하였다. 컴퓨터 중독과 MMPI척도와의 관계를 알아보기 위해 t-test를 실시하였으며 중독청소년들의 MMPI척도상의 성격 특성을 알아보기 위해서는 χ^2 분석을 하였다.

III. 결과 및 해석

1. 연구대상자 전체의 컴퓨터 사용실태

연구대상자 전체의 컴퓨터 사용실태를 알아보기 위해 빈도 분석을 실시한 결과는 다음 <표 1>에 제시한 바와 같다.

1일 컴퓨터 사용시간에 대한 비율은 1~3시간 미만을 사용하는 집단이 54.1%(220명)로 가장 많았고, 3~5시간 미만 사용은 20.9%(85명), 1시간 미만 18.4%(75명), 5~7시간 이상 6.6%(27명)로 나타났다. 컴퓨터 사용시작 시기는 중학교 때부터 시작한 청

<표 1> 연구대상자 전체의 컴퓨터 사용실태

변 수	구 분	N(%)
컴퓨터 사용시간/ 일	1시간 미만	75(18.4)
	1~3시간 미만	220(54.1)
	3~5시간 미만	85(20.9)
	5~7시간 이상	27(6.6)
	합 계	407(100.0)
컴퓨터 사용시작 시기	초등학교 2학년 이전	19(4.6)
	초등학교 3~4학년	50(12.3)
	초등학교 5~6학년	130(31.9)
	중 학교	208(51.0)
	합 계	407(100.0)

소년이 51%(208명)로 가장 많았다. 초등학교 5~6학년에 시작한 청소년은 31.9%(130명), 초등학교 3~4학년 12.3%(50명), 초등학교 2학년 이전 4.6%(19명) 순으로 나타났다. 학생들의 80% 이상이 초등학교 5~6학년을 지나면서 컴퓨터에 접하였으며 이것은 정부의 교육방침의 일환으로 이루어지는 정보화교육의 반영으로 보여진다. 앞으로 정보화 교육의 연령은 점점 낮아질 것이므로 컴퓨터 사용시작 시기는 더욱 빨라질 것으로 예상해 볼 수도 있다.

2. 컴퓨터 중독여부와 성별, 사용시간, 사용시작 시기

컴퓨터중독진단척도를 통해 상위 25%를 중독 집단으로, 하위 25%로 비중독집단으로 보고 비교해 보기로 한 바, 전체 407명 가운데 중독집단은 108명(26.7%)이 비중독집단은 112명(27.8%)으로 분류되었다.

1) 컴퓨터 중독여부와 성별

컴퓨터 중독집단과 비중독집단, 두 집단은 성별에 있어서 차이가 있는지 χ^2 분석한 결과는 다음 <표 2>와 같다.

컴퓨터 중독집단과 비중독집단 사이에는 성별에 있어 $p<.001$ 수준에서 매우 유의한 차이를 보였다($\chi^2=40.464, p=.000$). 여학생의 35.2%(38명), 남학생

<표 2> 컴퓨터 중독여부에 따른 성별의 차이 N(%)

		중 독	비중독	χ^2
성별	여 자	38(35.2)	87(77.7)	40.464***
	남 자	70(64.8)	25(22.3)	
	합 계	108(100.0)	112(100.0)	

*** $p<.001$

의 64.8%(70명)가 컴퓨터 중독집단으로 분류되었다. 남학생들이 여학생에 비하여 더 많은 수가 컴퓨터 중독집단에 속하였으며 그 차이는 유의하였다.

2) 컴퓨터 중독여부에 따른 사용시간, 사용시작 시기

컴퓨터 중독여부에 따른 일주일간의 사용시간, 사용시작시기의 차이를 알아보기 위해 χ^2 분석을 실시한 결과는 다음 <표 3>과 같다.

컴퓨터 중독집단과 비중독집단 사이에 1일 사용시간에서 차이가 있는지 알아본 결과 컴퓨터 중독집단과 비중독집단 사이에 1일 사용시간은 $p<.001$ 수준에서 유의한 차이가 있었다($\chi^2=24.783, p=.000$). 중독집단에서는 1~3시간미만 사용은 58.3%(63명), 3~5시간미만은 22.2%(24명), 5~7시간 이상은 11.2%(12명), 1시간미만은 8.3%(9명)의 비율을 차지하였다. 비중독집단은 1~3시간미만 사용이 53.6%(60명)로 가장 높은 비율을 보였고 1시간미만 사용 집단은 31.3%(35명), 3~5시간미만 사용 집단은

<표 3> 컴퓨터 중독여부에 따른 사용시간, 사용시작시기

변 수	구 분	중 독	비 중 독	χ^2
컴퓨터 사용시간/일	1시간 미만	9(8.3)	35(31.3)	24.783***
	1~3시간 미만	63(58.3)	60(53.6)	
	3~5시간 미만	24(22.2)	15(13.4)	
	5~7시간 이상	12(11.2)	2(1.8)	
	합 계	108(100.0)	112(100.0)	
컴퓨터 사용시작 시기	초등학교 2학년 이전	6(5.6)	16(14.3)	13.488**
	초등학교 3~4학년	12(11.1)	29(25.9)	
	초등학교 5~6학년	44(40.7)	67(59.8)	
	중 학교	46(42.6)	67(59.8)	
	합 계	108(100.0)	112(100.0)	

*** $p<.001$ ** $p<.01$

13.4%(15명), 5~7시간 이상 사용집단은 1.8%(2명)로 나타났다. 중독집단은 비중독집단에 비해 컴퓨터 사용시간이 더 길었으며 5~7시간 이상 사용하는 집단이 11.2%로 비중독집단의 1.8%에 비해 상당히 높게 나타났다.

컴퓨터 중독집단과 비중독집단 사이에 컴퓨터 사용시작시기에서 차이가 있는지 알아본 결과 두 집단 간에는 사용시작시기에 $p < .01$ 수준에서 유의한 차이가 있었다($\chi^2 = 13.488$, $p = .009$). 비중독 집단에서는 중학교 때부터 사용 시작한 비율이 59.8%(67명)였으며 초등학교 5~6학년 25.9%(29명), 초등학교 3~4학년 14.3%(16명)이고 초등학교 2학년 이전에서는 나타나지 않았다. 그러나 중독집단에서는 '중학교 때부터 시작하였다'고 답한 비율이 42.6%(46명), 초등학교 5~6학년 40.7%(44명), 초등학교 3~4학년 11.1%(12명), 초등학교 2학년 이전은 5.6%(6명)의 비율로 나타났다.

3. 컴퓨터 사용시작시기, 컴퓨터 사용시간에서의 성별의 차이

컴퓨터 사용시작시기에 있어 성별 차이가 있는지를 알아보기 위해 χ^2 분석을 실시하여 <표 4>에 제시하였다.

컴퓨터 사용시작시기가 성별에서 차이를 보이는지 알아 본 결과 컴퓨터 사용시작시기에 있어 여학생과 남학생사이에 통계적으로 유의한 차이가 있었다($\chi^2 = 17.265$, $p < .001$). 남학생의 43.2%(41명)가 초등학교 5~6학년 때 컴퓨터를 사용하기 시작하였으며 35.8%(34명)는 중학교 때부터 시작하였다. 또한 초

등학교 3~4학년의 경우는 15.8%(15명)였으며 '초등학교 2학년 이전부터 시작했다'는 비율도 5.3%(5명)를 차지했다. 여학생의 경우는 63.2%(79명)가 중학교 때부터 시작하였으며 초등학교 5~6학년 때 시작한 25.6%(32명)를 차지하였다. 여학생들은 초등학교보다는 중학교를 다니면서 컴퓨터를 시작하는 경우가 많았으며 여학생보다 남학생이 더 빨리 시작하고 남학생의 60%이상이 초등학교를 다니면서 컴퓨터를 접하게 됨을 알 수 있다.

컴퓨터사용시간에 있어 성별차이는 유의하지 않았다.

4. 컴퓨터 중독여부와 MMPI

컴퓨터 중독여부와 MMPI의 관계를 알아보기 위해 t-test를 실시하였다. 분석한 결과는 다음 <표 5>와 <그림 1>에서 제시한 것과 같다.

분석 결과 컴퓨터 중독집단과 비중독집단 사이에는 타당도 척도중의 하나인 F척도와 임상척도 10가지 중 9가지 척도(Hs: 건강 염려증, D: 우울증, Hy: 히스테리, Pd: 반사회성, Pa: 편집증, Pt: 강박증, Sc: 정신분열증, Ma: 경조증, Si: 내향성)에서 유의한 차이가 있었다. 컴퓨터 중독집단과 비중독집단의 MMPI 각 척도의 평균점수를 도표로 나타낸 결과는 <그림 1>과 같다. <그림 1>에서 알 수 있듯이 컴퓨터 중독집단과 비중독집단의 프로파일은 전혀 다른 형태로 나타났으며 컴퓨터 중독집단이 MMPI F척도와 9가지 척도(Hs: 건강 염려증, D: 우울증, Hy: 히스테리, Pd: 반사회성, Pa: 편집증, Pt: 강박증, Sc: 정신분열증, Ma: 경조증, Si: 내향성)에서의 평균점

<표 4> 컴퓨터 사용시작시기와 성별의 차이

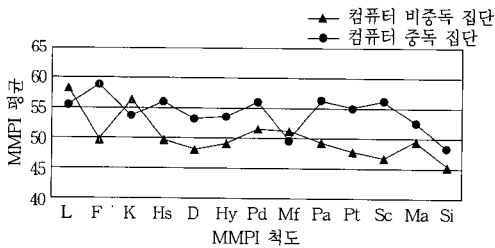
변 수	구 분	여 자	남 자	χ^2
컴퓨터 사용시작 시기	초등학교 2학년 이전	1(0.8)	5(5.3)	17.265**
	초등학교 3~4학년	13(10.4)	15(15.8)	
	초등학교 5~6학년	32(25.6)	41(43.2)	
	중 학교	79(63.2)	34(35.8)	
	합 계	125(100.0)	95(100.0)	

** $p < .01$

〈표 5〉 컴퓨터 중독여부와 MMPI

척도	중독집단		비중독집단		t
	M	SD	M	SD	
L	55.27	12.34	58.16	12.71	1.712
F	58.84	13.56	49.74	11.33	-5.409***
K	53.66	9.81	56.29	10.11	1.948
Hs	56.07	10.74	49.80	9.78	-4.531***
D	53.22	10.67	48.21	9.71	-3.642***
Hy	53.45	10.11	49.12	9.39	-3.298**
Pd	56.06	10.67	51.48	11.83	-3.014**
Mf	49.65	10.04	51.25	9.93	1.189
Pa	56.35	12.53	49.23	10.97	-4.488***
Pt	54.96	11.77	47.83	9.44	-4.967***
Sc	56.07	12.18	46.81	10.70	-5.998***
Ma	52.61	8.66	49.60	9.98	-2.388*
Si	48.59	10.12	45.46	9.39	-2.375*

*p<.05 **p<.01 ***p<.001



〈그림 1〉 컴퓨터 중독/비중독 집단의 MMPI 평균

수가 비중독집단에 비해 높은 것을 볼 수 있다. MMPI 평균점수를 통해 볼 때 컴퓨터 중독집단이 비중독집단에 비해 더 많은 정신 병리를 가지고 있을 가능성이 있음을 시사한다고 할 수 있다.

5. 컴퓨터 중독여부와 MMPI특성과의 관계

컴퓨터 중독집단과 비중독집단의 MMPI 각 척도에서의 점수대 분포의 차이를 알아보기 위해 χ^2 분석을 실시하였다. 분석 결과 중독집단과 비중독집단 사이에는 F척도와 임상척도 6가지(Hs: 건강 염려증, D: 우울증, Pd: 반사회성, Pa: 편집증, Pt: 강박증, Sc: 정신분열증)에서 유의한 차이가 있었다. 각 척도의 문제영역과 정상영역에 대한 점수의 구분과

각 특성에 대한 해석은 다면적 인성검사(김중술, 2002)에 따랐다. 각 척도마다 차이를 가지기는 하지만 60점 이상을 문제를 가지는 영역으로 보았으며 문제를 가지는 영역은 〈표 6-표 12〉에서 짙은 색으로 구별하였다.

1) 컴퓨터 중독여부에 따른 F척도

컴퓨터 중독집단과 비 중독집단의 F척도에서의 차이를 χ^2 분석하여 알아본 결과는 다음 〈표 6〉에 제시한 것과 같다.

F척도는 정신병리의 정도를 나타내는 척도다. F척도에서 점수가 높을수록 그 사람이 가지고 있는 문제영역이 많고 문제의 정도가 심함을 나타낸다. F척도와 컴퓨터 중독여부의 관계는 중독집단과 비중독집단 사이에 p<.001수준에서 유의미한 차이를 보였다($\chi^2=25.049, p=.000$). 컴퓨터 중독집단의 점수분포는 51~64점 범위에서 32.4%(35명)로 가장 높은 비율을 차지하였으며 65~79점에서 30.6%(33명), 50점 이하 30.6%(33명), 80점 이상 6.5%(7명)를 차지하였다. 비중독집단의 분포는 50점 이하에서 60.7%(68명), 51~64점에서 26.8%(30명), 65~79점에서 9.8%(11명), 80이상에서 2.7%(3명)를 차지하였다.

문제영역이 되는 65점 이상 범위에서 중독집단이 37%이상의 비율을 보이는 것은 심리적인 문제의 정도가 비중독집단에 비해 더 높을 가능성이 있다고 볼 수 있다.

〈표 6〉 컴퓨터 중독여부에 따른 F척도의 차이

점수	중독	비중독	χ^2
50이하	33(30.6)	68(60.7)	25.049***
51~64	35(32.4)	30(26.8)	
65~79	33(30.6)	11(9.8)	
80이상	7(6.5)	3(2.7)	
합계	108(100.0)	112(100.0)	

***p<.001

2) 컴퓨터 중독여부에 따른 Hs(건강염려증)척도

컴퓨터 중독집단과 비중독집단이 임상척도 Hs(건강염려증)척도에서 차이를 보이는지 알아보기 위해

〈표 7〉 컴퓨터중독여부에 따른 Hs(건강염려증)척도의 차이

점 수	중 독	비 중 독	χ^2
44이하	17(15.7)	37(33.0)	17.014**
45~55	35(33.3)	42(37.5)	
56~64	30(27.8)	25(22.3)	
65이상	25(23.1)	8(7.1)	
합 계	108(100.0)	112(100.0)	

**p<.01

χ^2 분석을 실시한 결과는 다음 〈표 7〉에 제시한 것과 같다.

Hs(건강염려증)척도에 대한 중독집단과 비중독집단 사이의 차이를 알아본 결과 컴퓨터 중독집단과 비중독집단간에는 Hs척도에서 유의한 차이가 나타났다($\chi^2=17.014$, $p<.01$). 컴퓨터 중독집단에서의 점수 분포는 45~55점에서 33.3%(35명), 56~64점에서 27.8%(30명), 65점 이상 23.1%(25명), 44점 이하 15.7%(17명)순 이었다. 비중독집단은 45~55점에서 37.5%(42명), 44점 이하 33.0%(37명), 56~64점에서 22.3%(25명), 65점 이상에서 7.1%(8명)의 비율을 보였다. 문제영역이 되는 65점 이상의 비율이 중독집단의 23.1%로 비중독집단에 비해 3배정도 더 많았으며 이는 중독집단이 비중독집단에 비해 건강염려증을 보일 가능성이 더 많음을 시사한다.

3) 컴퓨터 중독여부에 따른 D(우울증)척도

컴퓨터 중독여부와 D(우울증)척도의 관계를 알아보기 위해 χ^2 분석을 실시한 결과는 다음 〈표 8〉과 같다.

분석 결과 D(우울증)척도에서의 컴퓨터 중독집단

〈표 8〉 컴퓨터 중독여부에 따른 D(우울증)척도의 차이

점 수	중 독	비 중 독	χ^2
40이하	14(13.0)	31(27.7)	12.733**
41~59	65(60.2)	67(59.8)	
60~69	23(21.3)	13(11.6)	
70이상	6(5.6)	1(0.9)	
합 계	108(100.0)	112(100.0)	

**p<.01

과 비중독집단 사이에 유의한 차이가 있었다($\chi^2=12.733$, $p<.01$). 컴퓨터 중독집단의 경우 41~59점에서 60.2%(65명), 60~69점에서 21.3%(23명), 40점 이하에서 13.0%(14명), 70점 이상 5.6%(6명)의 비율을 차지했다. 비중독집단은 41~59점에서 59.8%(67명), 40점 이하에서 27.7%(31명), 60~69점에서 11.6%(13명), 70점 이상에서 0.9%(1명)의 비율을 보였다. 문제영역인 60점 이상의 범위에서 비중독집단의 12.5%에 비해 중독집단은 26.9%의 비율을 차지하여 컴퓨터 중독집단에서는 비중독집단에 비해 우울 증상을 더 많이 보일 수 있음을 나타내었다.

4) 컴퓨터 중독여부에 따른 Pd(반사회성)척도

Pd(반사회성)척도에서 컴퓨터 중독여부에 따른 두 집단 사이의 차이를 알아보기 위해 χ^2 분석을 실시하였다. 결과는 다음 〈표 9〉에 제시한 바와 같다.

컴퓨터 중독여부와 Pd(반사회성)척도와의 관계에서 두 집단간에는 유의한 차이가 있었다($\chi^2=12.108$, $p<.01$). 즉 컴퓨터 중독집단이 비중독집단에 비해 유의미하게 반사회적일 수 있음을 나타내는 것이다. 중독집단에서의 점수분포는 41~55점에서 36.1%(39명), 56~64점에서 35.2%(38명), 65점 이상 22.2%(24명), 40점 이하 6.5%(7명)의 비율을 보였다. 비중독집단의 분포는 41~55점에서 39.3%(44명), 56~64점에서 27.7%(31명), 40점 이하 20.5%(23명), 65점 이상은 12.5%(14명)로 나타났다. 문제영역이 되는 65점 이상의 범위에서 중독집단이 22.2%, 비중독집단이 12.5%가 분포되어 컴퓨터 중독집단이 비중독집단에 비해 반사회성이 높을 가능성이 유의미하게 높음을 알 수 있다.

〈표 9〉 컴퓨터 중독여부에 따른 Pd(반사회성)척도의 차이

점 수	중 독	비 중 독	χ^2
40이하	7(6.5)	23(20.5)	12.108**
41~55	39(36.1)	44(39.3)	
56~64	38(35.2)	31(27.7)	
65이상	24(22.2)	14(12.5)	
합 계	108(100.0)	112(100.0)	

**p<.01

5) 컴퓨터 중독여부에 따른 Pa(편집증)척도

컴퓨터 중독집단과 비중독집단간에 Pa(편집증)척도의 차이를 χ^2 분석하여 알아본 결과는 다음 <표 10>과 같다.

컴퓨터 중독여부와 Pa(편집증)척도와의 관계에서도 컴퓨터 중독집단과 비중독집단 사이에는 유의한 차이가 있었다($\chi^2=18.110$, $p<.001$). 컴퓨터 중독집단의 점수 분포는 45~59점에서 37.0%(40명), 60~69점에서는 25.9%(28명), 44점 이하 21.3%(23명), 70점 이상이 15.7%(17명)의 비율로 나타났다. 비중독집단은 45~59점에서 40.2%(45명)로 가장 높은 비율을 차지하였고 44점 이하에서 42.0%(47명)를 차지하였다. 60~69점에서는 11.7%(13명), 70점 이상은 6.3%(7명)로 나타났다. 문제영역이 되는 60점 이상에서 중독집단은 전체의 41.6%로 상당히 높은 비율을 차지하고 있다. 즉 컴퓨터 중독집단은 비중독집단에 비해 편집증의 정도가 유의미하게 높음을 볼 수 있다.

<표 10> 컴퓨터 중독여부에 따른 Pa(편집증)척도의 차이

점 수	중 독	비 중 독	χ^2
44이하	23(21.3)	47(42.0)	18.110***
45~59	40(37.0)	45(40.2)	
60~69	28(25.9)	13(11.7)	
70이상	17(15.7)	7(6.3)	
합 계	108(100.0)	112(100.0)	

*** $p<.001$

6) 컴퓨터 중독여부에 따른 Pt(강박증)척도

컴퓨터 중독여부에 따른 Pt(강박증)척도에서의 차이를 알아보기 위해 χ^2 분석을 실시한 결과는 다음 <표 11>에 제시한 것과 같다.

컴퓨터 중독집단과 비중독집단간에는 Pt(강박증)에 있어서 유의한 수준에서 차이가 있었다($\chi^2=22.541$, $p<.001$). 이 결과로 미루어 볼 때 중독집단이 비중독집단에 비해 강박증의 정도가 문제가 될 수 있음을 의미한다. 중독집단의 점수분포는 41~59점에서 54.6%(59명)로 가장 높았고 60~69점에서 26.9%(29명)이며, 40점 이하 11.1%(12명), 70점 이상

<표 11> 컴퓨터 중독여부에 따른 Pt(강박증)척도의 차이

점 수	중 독	비 중 독	χ^2
40이하	12(11.1)	24(21.4)	22.541***
41~59	59(54.6)	78(69.6)	
60~69	29(26.9)	9(8.0)	
70이상	8(7.4)	1(0.9)	
합 계	108(100.0)	112(100.0)	

*** $p<.001$

7.4%(8명)를 각각 차지하였다. 비중독집단은 41~59점에서 69.6%(78명), 40점 이하 21.4%(24명), 60~69점은 8.0%(9명), 70점 이상은 0.9%(1명)였다. 문제영역인 60점 이상에서 중독집단에서는 36.3%를 차지하여 비중독집단의 8.9%보다 훨씬 더 많은 분포를 보였으며 중독집단이 비중독집단에 비해 강박증을 보일 가능성이 유의미하게 높음을 알 수 있다.

7) 컴퓨터 중독여부에 따른 Sc(정신분열증)척도

컴퓨터 중독여부에 따른 Sc(정신분열증)척도에서의 차이를 알아보기 위해 χ^2 분석을 실시한 결과는 다음 <표 12>에 제시한 것과 같다.

Sc(정신분열증)척도에서 컴퓨터 중독집단과 비중독집단간에는 $p<.001$ 수준에서 유의한 차이가 있었다($\chi^2=31.601$, $p=.000$). 중독집단의 점수분포는 41~59점의 비율이 40.7%(44명)로 가장 높았으며 60~69점에서 36.1%(39명), 40점 이하 13.0%(14명), 70점 이상 10.3%(11명)로 나타났다. 비중독집단의 점수분포는 41~59점에서 54.5%(61명), 40점 이하 32.1%(36명), 60~69점은 11.6%(13명), 70점 이상은 1.8%(2명)였다. 중독집단에서 문제영역인 60점 이상이 전

<표 12> 컴퓨터 중독여부에 따른 Sc(정신분열증)척도의 차이

점 수	중 독	비 중 독	χ^2
40이하	14(13.0)	36(32.1)	31.601***
41~59	44(40.7)	61(54.5)	
60~69	39(36.1)	13(11.6)	
70이상	11(10.3)	2(1.8)	
합 계	108(100.0)	112(100.0)	

*** $p<.001$

체의 46.4%로 아주 높은 비율을 나타내었으며 비중독집단의 13.4%에 비해 3배 이상의 분포를 보였다. 이러한 결과는 컴퓨터 중독집단이 비중독집단에 비해 정신분열증에서 문제를 가질 가능성이 유의미하게 높음을 나타낸다.

IV. 논의 및 결론

본 연구는 급변하는 정보사회 속에서 청소년들이 일상적으로 사용하고 있는 컴퓨터 사용실태와 청소년들의 컴퓨터 중독정도, 컴퓨터 중독청소년들이 보이는 MMPI 특성의 관계를 알아보고자 하였다. 본 연구 결과에 대한 해석의 기준은 다면적 인성검사(김중술, 2002)를 토대로 하였다. 연구를 통해 밝혀진 결과들을 중심으로 논의하고 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다.

첫째, 전체조사대상자 가운데 26.3%로 나타난 컴퓨터 중독집단의 성별분포를 살펴보았다. 컴퓨터 중독집단에서 여학생은 35.2%, 남학생은 64.8%의 비율로 나타났으며 두 집단간에는 유의한 차이가 있었다. 이는 선행연구들(박구연, 2001; 정순자, 2001)의 결과와 일치하는 내용이다. 컴퓨터가 가지는 매체적인 특성과, 널리 확산되어 있는 컴퓨터 프로그램의 내용세계가 남성적 성격의 활동이 많아 여학생들보다는 남학생들이 접근하기 좋은 매체로 작용하는 것이 그 이유가 될 수 있을 것으로 짐작해 볼 수도 있다. 예를 들면 확산되어 있는 인터넷게임 등은 거의가 전쟁과 투쟁, 스포츠 등과 같은 남성적인 소재로 구성되어 있다는 점이며 기계를 조작하는 등의 남학생들이 더 선호하는 활동이 많은 것도 이유가 될 수 있을 것으로 보인다. 덧붙여 컴퓨터 교육이 남학생에게 더 필요하다고 생각하는 문화적 편견이 작용했는지 모른다. 본 연구에서는 성별에 대한 중독의 차이가 유의미하다는 것과 남학생의 비율이 더 높은 것을 밝혔지만 성별변인을 통제하는 등 앞으로 성별차이의 원인에 대한 보다 정밀하고 과학적인 연구가 필요하다고 하겠다.

둘째, 컴퓨터 중독여부와 1일 사용시간, 사용시작

시기의 관계에서 중독집단이 비중독집단보다 사용시간이 더 길었으며 컴퓨터 사용시작 시기는 이를수록 중독현상이 더 많이 나타났다. 중독집단이 비중독집단에 비해 컴퓨터를 훨씬 많은 시간 사용하는 것은 당연한 결과일 것이다. 중독집단의 컴퓨터 사용 시간은 자신이 조절할 수 있는 수위를 넘어 긴 시간 동안 몰입되어 있기 때문이기도 할 것이다. 주목되는 결과는 중독집단 가운데에도 아주 짧은 시간, 즉 1시간미만 동안 컴퓨터를 사용하고 있는 청소년들이 있다는 것이다. 사용시간은 적지만 중독되는 청소년들의 경우는 컴퓨터 사용태도에 차이가 있음을 드러낸다. 사용시간이 많고 적음의 차이보다는 컴퓨터 사용시에 얼마나 강박적으로 몰입하느냐가 더 중독적 특성을 드러내는 경우라고 생각된다. 컴퓨터 사용시작 시기와의 관계는 나이가 어린 시기에 컴퓨터 사용을 시작하는 것이 컴퓨터에 중독되기 쉬운 요인이 된다고 생각해 볼 수 있으며, 이 점은 Griffith와 Hunt(1998)가 아동이 게임을 빨리 시작할수록 중독의 가능성이 크다고 한 주장과 일치하는 것으로 볼 수 있다. 또한 앞으로 컴퓨터 시작연령이 점점 어려워질 것으로 생각하면 컴퓨터 사용태도에 대한 적절한 교육이 어린시기부터 체계적으로 이루어져야 함을 예상할 수 있다. 이러한 결과를 통해 컴퓨터 사용시간과 컴퓨터를 언제부터 시작하였는지가 컴퓨터 중독에 영향을 미칠 수 있는 요인으로 보이며 컴퓨터 사용시간이 많을수록, 컴퓨터 사용시기가 이를수록 컴퓨터에 중독 될 위험이 더 높다고도 할 수 있다. 정체성이 확립되지 않은 청소년들의 경우 컴퓨터를 접촉하는 횟수가 많을수록 자기 스스로 조절할 수 있는 자기 통제력이 떨어져 중독에 빠질 개연성은 크다고 할 수 있을 것이다. 또한 사용시간이 적어도 중독현상을 보이는 것으로 보아 중독청소년들의 컴퓨터를 사용하는 태도 역시 중독에 영향을 미칠 수 있는 중요한 요인이 될 수 있음도 예상할 수 있다.

셋째, 컴퓨터 사용시작시기와 성별의 관계를 알아본 결과 남학생이 여학생보다 컴퓨터 사용시작시기가 더 빨랐다. 남학생이 컴퓨터 사용시작시기가 더 빠른 것은 컴퓨터 프로그램의 내용이 남학생들의

흥미를 끌 수 있는 요소가 더 많을 뿐 아니라 기계 조작적인 활동은 남학생들을 더 유혹할 수 있는 요인이 되기 때문인 것으로 보인다. 이러한 점은 컴퓨터 자체에는 성차가 없으나 컴퓨터를 통해 다루어지는 내용에 있어 성차가 있어 여학생보다는 남학생이 컴퓨터에 더 접근하기 좋은 환경이 조성되어 있기 때문이 아닌가 한다. 또한 부모들의 생각도 이러한 성차를 형성하는데 일조할 수 있을 것이다. 또한 여학생들에 비해 남학생들은 친구, 부모들로부터 컴퓨터 접근에 대한 압력을 더 많이 받을 수 있다. 이처럼 사회에서 요구하는 성 역할에 대한 규범을 부모, 학교, 대중매체, 또래집단 등의 영향을 받아 자신의 성에 맞는 역할규범으로 내면화하게 되는 결과로 여학생들보다 남학생들이 더 이른 시기에 컴퓨터를 접하게 되는 것으로 보인다. 그러나 오늘날의 사회는 양성적인 인간을 지향하고 있다. 미래에는 컴퓨터가 일상적인 도구가 되고 성 역할에 대한 기대가 변한다면 이러한 결과에도 변화를 가져올 것으로 보인다. 본 연구에서는 컴퓨터 사용시작시기가 성별에 따라 유의미하게 차이가 있다는 것만 밝혔을 뿐이다. 그 원인에 대하여는 보다 정밀한 연구가 필요하다고 하겠다.

넷째, 컴퓨터 중독집단과 비중독집단의 MMPI 각 척도 평균점수와 프로파일에서 두 집단의 프로파일은 전혀 다른 형태를 보였으며 컴퓨터 중독청소년의 평균점수가 비중독청소년 보다 높게 나타났다. 이 결과로 볼 때 중독집단이 비중독집단에 비해 정신병리적인 문제를 가질 가능성이 높은 것을 알 수 있으며 이들에 대한 개별적이며 좀 더 심층적인 연구가 필요할 것으로 본다.

다섯째, MMPI의 F척도에서 컴퓨터 중독청소년은 비중독청소년에 비해 문제영역에서 유의미하게 그 분포가 높았다($\chi^2=25.049, p<.001$). 그 결과는 컴퓨터 중독청소년들이 정신적인 문제가 많으며 심리적 고통의 정도가 심한 것을 나타낸다. Gough 등은 (김중술, 2002 재인용) F척도에서 높은 점수범위를 나타내는 사람들은 변덕스럽고 안절부절못하고 가장하기 잘하며 불만감이 많고, 불안전하고 호기심이 많고 복잡하고 독선적이며 기회주의적인 경향이 있

다고 하였다. 이러한 사람들은 현실 검증력의 장애와 자아정체 문제로 고민하고 있는 사람이라고 보고 있다.

컴퓨터 중독청소년들은 안절부절못하고 불만감이 많으며 불안정한 특징을 보일 가능성이 많다. 또 자아정체감의 문제로 고민하는 청소년이 많으며 현실 검증력의 장애를 가질 가능성도 크다. 또한 컴퓨터 중독집단은 비중독집단과는 다른 사고를 할 가능성이 높음을 의미한다. 일반청소년들을 대상으로 조사한 컴퓨터 중독집단의 병리적인 수준이 심각하게 나타난 것은 우리사회 청소년들의 병리적인 현상이 심각함을 나타낸다고 하겠다.

여섯째, MMPI의 Hs(건강염려증)척도에서도 컴퓨터 중독청소년들이 문제영역에서 유의미하게 분포가 더 높았다($\chi^2=17.014, p<.01$). 이러한 결과는 선행연구(Chang-Kook Yang, 2001)에서 컴퓨터 중독집단에서 신체화³⁾가 나타난다는 결과와 일치하는 것이다. Hs(건강염려증)척도에서 높은 점수를 나타내는 사람들의 특징은 책임이나 심리적인 문제에 대해 직접 처리하기를 회피하고, 주변의 사람들을 조종하기 위하여 실제적 혹은 상상적인 신체증상을 호소한다고 한다. 그들은 자기중심적, 이기적, 자기도취적인 성향을 보인다고 한다. 컴퓨터 중독청소년들에게서 나타나는 신체화는 현실을 회피하기 위한 수단으로 쓰일 것이며, 자신이 처리해야 하는 문제와 책임에 대해 신체적인 불편을 내세움으로서 책임에서 벗어나 현실과 동떨어진 자신만의 공간으로 몰입하기 쉽다는 것을 나타낸다. 이들의 특징은 자기중심적, 이기적, 자기도취적이며 자신의 책임이나

3) 신체화(신체화 장애, 신체화 증후군) - 특별한 기질적 원인이 없음에도 불구하고 사회적 갈등들이 위장장애, 두통 등의 다양한 신체적 증상으로 나타나는 것. 신체질 환을 시사하는 증상이 나타나지만 실제로는 신체질환이 아닌 심리적 요인이나 갈등에 의하여 나타난 것으로 판단되는 증후군. 자신의 감정이나 솔직한 심정을 잘 드러내지 못하는 경향이 있고 강박적인 성격의 소유자가 많다. 심리적 스트레스가 주원인이며 증상은 운동마비, 실명, 불안장애, 우울증, 약물남용 등이 나타난다(아후- 두산세계대백과사전).

심리적인 문제를 회피하고 주변의 사람들을 조종하기 위해 실제적 혹은 상상적으로 신체증상을 호소하는 모습을 보일 수 있으며 불평이 많고 냉소적이며 요구사항이 많고 부정적이고 비관적인 특징을 보일 가능성이 높다.

일곱째, MMPI의 D(우울증)척도에서 컴퓨터 중독청소년이 비중독청소년에 비해 문제영역에서의 분포가 유의미하게 높았다($\chi^2=12.733, p<.01$). 즉 컴퓨터 중독집단이 비중독집단에 비해 우울증을 갖고 있는 정도가 유의미하게 높다는 것이다. 이는 선행연구(김종범, 2000)에서 컴퓨터 중독집단이 더 많은 우울증을 나타낸다는 결과와 일치하는 것이며 또 다른 선행연구(백승문, 황미영, 김영희, 2003)에서는 청소년의 우울성향이 컴퓨터 중독에 영향을 미칠 수 있음을 밝혔다. 우울증 척도에서 높은 점수를 보이는 이들의 특징은 우울하고 위축되어 있으며 자신의 미래에 대하여 비관적으로 생각하고 자기비하적일 가능성이 높다. 컴퓨터 중독청소년들이 보일 수 있는 특징 또한 우울하고 위축되어 타인과의 친밀한 관계보다는 혼자서 컴퓨터를 통한 활동을 더 선호할 것으로 여겨진다. 흥미의 범위가 제한되어 활동이 줄어들고 자신감이 떨어져 자신의 결정에 대한 불안을 나타낼 수 있다. 이러한 불안을 극복하기 위한 도구로 컴퓨터가 사용될 수 있을 것으로 보인다. 이런 결과로 볼 때 우울이 원인이 되어 중독에 더 빠지게 되는 것인지 아니면 중독이 되었기 때문에 우울이 나타난 것인지는 개인들의 특성을 더 자세하게 살펴 볼 필요가 있다. 우울감을 해소하기 위해 컴퓨터에 가까이 접근하게 되는 것이 중독의 원인이 될 수 있을 것이며 여러 가지 문제로 인해 컴퓨터에 접근하다보니 우울감이 생기게 되어 중독이 될 수도 있을 것이기 때문이다. D(우울증)척도는 MMPI를 이용한 알코올, 약물 중독자들의 특성을 알아본 선행연구(Butcher & Williams, 1992)에서도 중독자들이 보이는 주요한 특성으로 볼 수 있었다. 이로 미루어 우울증은 약물이든 컴퓨터든 중독과의 관련이 큰 것을 알 수 있다.

여덟째, MMPI의 Pd(반사회성)척도에서 컴퓨터 중독청소년집단이 문제영역에서 유의미하게 그 분

포가 많았다($\chi^2=12.108, p<.01$). Pd(반사회성)척도에서 볼 수 있는 가장 주된 특징은 분노감, 충동성, 정서적 피상성, 예측 불가능성이다. Pd(반사회성)척도에서 높은 점수를 보이는 이들은 사회적으로 비순응적이고 일반적으로 사회적 규범에 대하여 거부적인 태도를 나타낼 때도 있다고 본다. 위의 결과는 선행연구(이송선, 2000)에서 중독집단이 비중독집단에 비해 더 충동적이라는 결과와 일치하는 것이다. 컴퓨터 중독청소년들은 충동적이며 즉각적인 충동만족을 도모하며 계획할 줄 모르며, 자기가 한 행위의 결과에 대해 충분히 고려하지 않는 특징을 보일 수 있다. 또한 충동성향이 컴퓨터 중독에 영향을 미칠 수 있는 심리적 환경이라는 선행연구(백승문, 황미영, 김영희, 2003)와 같은 맥락을 이룬다. 충동성향이 강한 사람들이 주의가 산만하고 컴퓨터 사용시간을 조절하지 못해 컴퓨터 중독을 나타낼 가능성이 더 높음을 시사한다 하겠다. Pd(반사회성)척도는 D(우울증)척도와 함께 알코올 중독, 약물 중독자들에게서 볼 수 있는 주요한 특성 가운데 한가지이다.

아홉째, 컴퓨터 중독청소년들은 MMPI의 Pa(편집증)척도의 문제영역에서 분포가 유의미하게 높았다($\chi^2=18.110, p<.001$). Pa(편집증)척도에서 60점 이상자들이 보이는 특성은 대인관계에 예민하여 타인의 의견에 과도하게 반응하며, 경계심이 많아 방어적인 면이 있으며 의심이 많아 적대적인 면을 보인다고 한다. 이것은 선행연구(엄미경, 2002)에서 컴퓨터 중독집단이 대인예민성, 우울증, 불안, 적대감에서 비중독집단보다 정신건강상태가 양호하지 못하다는 결과와 일치하는 것이다. 중독청소년들은 지나치게 민감하고 논쟁을 좋아하며 남을 탓하기 잘하는 특징을 보일 수 있으며 대인관계에 민감하여 타인의 의견에 과도하게 반응하고, 자기의 생각에 대한 비평을 자신에 대한 공격으로 해석하는 경향이 있으며 항상 충분한 대우를 받고 있지 못하다고 생각할 가능성이 높다. 과도한 학업수행이라는 과제를 안고 있는 청소년들에게 있어 자신의 과업수행에 대한 불안과 자신의 실패에 대한 타인들의 질책에 대한 부담감과 두려움은 항상 존재하고 있다. 그들은 그러한 불안감을 해소하고 민감한 상황에 대해

벗어나는 방법으로 컴퓨터에 집착하고, 자신의 행동을 합리화 할 수도 있다고 생각된다.

열 번째, MMPI의 Pt(강박증)척도에서 컴퓨터 중독청소년들이 비중독청소년들에 비하여 문제영역에서 유의미하게 높은 분포를 보였다($\chi^2=22.541$, $p<.001$). Pt(강박증)척도에서 60점 이상자들의 특징은 걱정이 많고 쉽게 긴장하며 불안해지거나 우울해질 수 있으며 스트레스를 당하면 이들은 지나치게 걱정을 하며 우유부단하며 극히 사소한 일에 집착하는 등의 부적응적 행동을 보일 수 있다고 한다.

Comrey(1958d)는 이 척도에서 신경증적 기질, 불안, 현실회피, 주의집중곤란, 초조, 신체적 불건강 등을 볼 수 있다(김중술, 2002 재인용)고 하였다. 이것은 선행연구(Chang-Kook Yang, 2001)의 컴퓨터 중독자들이 보이는 증상인 대인관계의 민감성, 강박적 충동성, 불안, 적개심에서 차이를 나타내었다는 결과와 일치하는 것이다. 이렇게 볼 때 컴퓨터 중독청소년들이 보이는 특징은 불안하고 긴장하며 우유부단하고 주의집중이 안 되며 사소한 일에도 걱정이 많고 공포심을 가지고 이러한 생각은 불안정감이나 열등감에 집중되며 자신감의 부족과 자기 비판적, 자기 비하적이며 강박적인 사고를 많이 하는 것으로 나타날 수 있다. 매우 경직되고 대인관계가 서툴고 현실을 회피하며 타인의 반응에 민감하며 행동보다는 명상을 즐기는 모습을 보이고 신뢰성은 있으나 문제해결에 적절한 솜씨나 창의력이 부족할 가능성이 많다. Pt(강박증)척도 또한 알코올, 약물중독자들에게서 공통적으로 볼 수 있는 특성 가운데 하나이다.

열한 번째, MMPI의 Sc(정신분열증)척도에서 컴퓨터 중독청소년들은 문제영역에서 유의미하게 높은 분포를 보였다($\chi^2=31.601$, $p<.001$). Sc(정신분열증)척도에서 높은 점수를 보이는 사람들의 특징은 실제적인 대인관계보다 백일몽이나 환상을 더 즐기며 고립감, 열등감 및 심한 자기 불만감에 빠져있다. 사회적 접촉을 회피하고 혼자 있기를 좋아하며, 속으로는 화가 나고 적개심이나 공격심이 있어도 표현하는 방법을 모른다. 스트레스에 대한 반응은 공상이나 환상에로의 도피이며 일부는 현실과 환상을

구별하지 못하는 경우도 있으며 자아정체감의 혼란을 겪으며 주의집중과 판단력의 장애를 보일 수도 있다고 한다.

이러한 결과는 선행연구들(박구연, 2001; 성제환, 2001)에서 밝혔던, 컴퓨터는 청소년들에게 있어 심리적 고통이나 스트레스를 해소하기 위한 하나의 해결방안으로서 매력적인 공간의 역할을 한다는 결과와 일치한다. 온라인이든 오프라인이든 컴퓨터를 통해 이루어지는 청소년들이 선호하는 게임들을 보면 파괴적이고 공격적인 것들이 많다. 그들이 현실 세계에서 갖지 못할 힘이나 능력 등을 가상의 공간인 컴퓨터에서 가질 수 있다. 청소년들은 현실에서 타인에 대한 적개심, 고립감, 열등감 등을 컴퓨터라는 매체 속에서 공격적이고 파괴적인 행위를 통해 자신의 불만을 해소하려 할 수도 있다. 또는 자아정체감 형성에 혼란을 겪으며 주의집중과 판단력의 장애를 보이며 사물에 대한 지각의 왜곡이 심하며 자기불만감이 많고 화를 잘 내며 미성숙한 모습을 보일 수 있다. 다양한 흥미를 가지고 있어 남들이 보기에 이들은 비정상적이거나 현실 회피적이라고 보이지는 않으며, 창조적이고 개성이 있으며 상상력이 풍부한 사람으로 보일 가능성이 있다.

열두 번째, 컴퓨터 중독청소년들은 알코올 또는 약물 중독을 호소하는 사람들에게서 공통적으로 차이를 보이는 D(우울증)척도와 Pd(반사회성)척도, Pt(강박증)척도 외에도 Hs(건강염려증)와 Pa(편집증), Sc(정신분열증)에서도 차이를 나타내었다. 이것은 선행연구(Lim & Kim, 2002)에서 Pd(반사회성)를 제외한 F, Hs(건강 염려증), D(우울증), Pt(강박증), Sc(정신분열증)척도에서의 차이를 보이는 것과 일치한다. MMPI와 MMPI-2를 이용한 임상연구결과에서는 알코올, 약물 중독 장애의 문제를 가지고 있는 사람들이 Pd(반사회성)척도, D(우울증)척도와 Pt(강박증)척도에서 차이를 보이며(Butcher & Williams, 1992) Pd(반사회성)척도에서 중독적인 행동과의 관련을 더 많이 가지고 있다(Craig, 1988; MacAndrew, 1978)고 말한다(Lim & Kim, 2002 재인용). 이러한 관련들로 본다면 컴퓨터 중독자들이 보이는 성향은 알코올이나 약물 중독자들이 보이는

성향을 나타내면서 그러한 중독자들 보다 더 병리적인 이상현상을 드러내고 있다고 하겠다. 결국 컴퓨터 중독청소년들이 보여주는 심리적인 이상현상은 알코올이나 약물중독자들에게서 나타나는 문제이상으로 더 심각한 폐해를 유발시킬 수 있음을 짐작하기는 어렵지 않다.

이러한 논의를 통해 다음과 같이 컴퓨터 중독청소년에 대한 결론을 내릴 수 있을 것이다.

컴퓨터 중독집단에서 남학생과 여학생의 비율은 남학생의 분포가 더 많았으며 유의한 차이가 있었다. 컴퓨터 중독집단의 사용시간이 비중독집단보다 더 길게 나타나 사용시간이 컴퓨터 중독에 영향을 미칠 수 있는 요인으로 볼 수 있으며, 또한 적은 시간 동안 컴퓨터를 사용하고도 중독현상이 나타나는 것으로 보아 컴퓨터를 사용하는 사용자의 태도 역시 중독에 영향을 미칠 수 있는 요인임을 알 수 있었다. 컴퓨터 사용시작 시기는 남학생이 여학생보다 더 이른 시기에 시작하였으며, 컴퓨터 중독집단이 비중독집단보다 더 이른 시기에 컴퓨터 사용을 시작하는 것을 볼 때 컴퓨터 사용시작 시기가 이룰수록 컴퓨터에 중독 될 가능성이 더 높은 것을 알 수 있었다.

컴퓨터 중독집단의 MMPI 프로파일을 통해 그들이 많은 심리적 문제를 갖고 있음을 알 수 있었으며 당연히 컴퓨터 중독청소년들은 비중독 청소년들에 비해 병리적인 특성을 더 많이 보였다. 컴퓨터 중독집단은 F, Hs(건강 염려증), D(우울증), Pa(편집증), Pd(반사회성), Pt(강박증), Sc(정신분열증)척도에서 유의미한 차이를 보였다. 컴퓨터 중독청소년들이 비중독 청소년들과 유의미한 차이를 보인 위의 결과들은 그들이 정신적인 문제를 많이 안고 있으며 문제의 정도가 얼마나 심각한지를 보여주는 것이다. 이들은 표면적으로는 정상적인 생활을 하고 있으나 어떤 제한된 영역에서 성격적 장애를 가지고 있을 수 있으며 불안정하며 불만감이 많을 것으로 보인다. 비관적이며 의존적이고 적개심을 직접 표현하지 않고 신체화 등을 통해 간접적으로 표현한다. 흥미의 범위가 제한되어 있고 지나치게 조심스러운 면을 보일 수 있다. 매우 충동적이며 즉각적

이고 충동 만족을 도모하고 참을성이 없고 욕구좌절에 대한 인내심이 부족하다. 대인관계에서 예민하며 경계심과 의심이 많고 방어적이며 적대감을 공공연하게 표출하고 자기중심적이다. 불안정감이나 열등감에 집중되고 강박적, 마술적인 생각을 많이 하며 명상을 좋아한다. 사소한 일에 걱정이 많고 겁이 많으며 공포심을 갖는다. 스트레스에 당면하면 쉽게 포기하며 지나치게 걱정이 많고 쉬이 긴장하거나 불안해하며 우울해지기 쉽다. 우유부단하고 극히 사소한 일에 집착하며, 현실을 회피하고 주의집중곤란, 판단력의 장애, 초조, 신체적 불건강을 호소한다. 실제적인 대인관계보다 환상을 즐기며 고립감, 열등감 및 심한 자기불만감에 빠져 있으며, 사회적 접촉을 통한 타인과의 친밀한 관계를 회피하여 혼자 있는 것을 즐기는 성향이 있다. 불안이나 긴장을 통제할 수 없으며 걱정이 많고 수줍어하며 자신감이 부족하고 자기 비판적이며 자의식이 강하고 자기 비하적이며 죄책감을 느낀다. 문제해결에 있어 적절한 숨씨나 창의력이 부족하며 대인관계가 서툰 면을 보일 수 있다.

이와 같은 결론을 바탕으로 본 연구의 제한점을 살펴보고 제언을 하고자 한다.

첫째, 본 연구는 대구에 소재 하는 남·여 고등학교의 학생들을 대상으로 하였으므로 고등학생 전체에 일반화하기는 어렵다. 컴퓨터 중독에 미칠 수 있는 요인들은 지역이나 상황에 따라 달라질 수 있으므로 여러 요인들을 확대하여 연구하는 것도 청소년들의 중독실태를 알 수 있는 좋은 연구가 될 것이다.

둘째, 본 연구는 MMPI에 관한 현상학적인 연구이고 종단적인 연구가 아니므로 각 척도와 컴퓨터 중독은 인과관계를 가지는 것은 아니다. 그러므로 중독이기 때문에 병적인 증세를 보이는 것인지 병적인 증세가 있기 때문에 중독이 되는 것인지에 대해서는 단정적으로 이야기하기는 무리가 있을 수 있다.

셋째, 본 연구에서 시도한 컴퓨터 중독청소년들의 특성에 대한 해석이 중독경향을 보이는 모든 청소년들에게 MMPI적인 특성을 그대로 적용시킬 수

있는 것은 아니다. 따라서 컴퓨터 중독청소년을 올바르게 이해하기 위해서는 그들에 대한 개별적 해석에 의한 질적 연구가 필요할 것이며 또한 청소년의 성장환경과 관련하여 부모의 양육태도와 가정환경, 교우관계 등과 연계한 종단적인 연구 역시 필요하다고 하겠다.

넷째, 컴퓨터 중독청소년들을 위한 치료프로그램의 다양한 개발과 치료차원의 상담실의 적극적인 활동이 요구된다. 또한 가족과 사회의 관심과 정서적인 지지를 필요로 하는 그들을 위한 사회적 정책이 요구되며 컴퓨터 중독청소년들을 돕기 위하여 인성교육차원의 심리적 접근이 필요하다.

이러한 제한점들에도 불구하고 대부분의 선행연구들이 컴퓨터 중독청소년들에 대해 어떠한 장애가 있을 것이라는 가정하에 시도되었던 점을 고려한다면 본 연구는 컴퓨터 중독청소년들이 나타내는 특성을 개인의 내면적 특성을 객관적으로 진단토록 구조화한 검사인 MMPI를 이용하여 구체적이고 과학적으로 심리특성을 살펴봄으로써 컴퓨터 중독청소년에 대한 이해를 돕고 그들을 위한 치료와 예방의 근거자료를 제공할 수 있었다는데 본 연구의의가 있다고 하겠다. 컴퓨터 사용은 이제 생활에서 필수 불가결한 요소가 되어있기에 컴퓨터 중독청소년들을 치유하기 위해 컴퓨터 사용에 대한 무조건적인 통제는 불가능한 일이다. 그들의 이러한 병리현상을 치유하는데 도움을 줄 수 있는 인성교육 프로그램 개발할 때 본 연구결과를 응용할 수 있을 것이다.

■참고문헌

- 김영환, 김재환, 김중술, 노명래, 염태호, 오상우 (1994). 개정판 다면적 인성검사 실시요강. 한국가이던스.
- 김중범(2000). 인터넷 중독하위집단의 특성 연구: 자존감, 우울, 외로움, 공격성을 중심으로. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 김중술(2002). 다면적 인성검사. 서울대학교 출판부.
- 김현일(1995). MMPI 성격특성과 스트레스 대처행동과의 관계연구. 인하대학교 대학원 석사학위논문.
- 마인드테스트(2002). <http://www.mindtest.com>
- 박구연(2001). 가족기능과 자아개념이 고등학생의 컴퓨터게임중독에 미치는 영향. 서울여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 백승문, 황미영, 김영희(2003). 사이버 중독유형과 청소년의 사회 심리적 환경. 대한가정학회지, 41(1), 169-184.
- 서정옥(1999). MMPI에 나타난 약물남용 비행청소년의 심리적 특성연구. 건국대학교 대학원 석사학위논문.
- 서주현(2001). 청소년의 인터넷을 통한 친구관계의 기능, 구조적 특성 및 만족감. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 성제환(2001). 게임 몰입증(게임중독)의 현황과 대처방안. 문화관광부.
- 송명준, 허유정, 이은정, 권정혜(2001). 인터넷 중독: 중독적 특성, 중독의 결과 및 중독자의 하위 유형. 심리검사 및 상담연구, 5(1), 311-323.
- 송원영(1998). 자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적사용에 미치는 영향. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 신미영, 김재환(2001) 내원 청소년의 분노표현양식에 따른 MMPI 반응 특징. 한국심리학회지: 임상, 20(2), 299-309.
- 신현명(2001). 고교생의 인터넷 게임 중독치료를 위한 현실요법 프로그램의 효과. 한국외국어대학교 대학원 석사학위논문.
- 야후(www.yahoo.com) - 두산 세계대백과사전.
- 엄미경(2002). 초등학교생의 컴퓨터게임이용실태 및 게임중독정도와 정신건강과의 관계. 충남대학교 대학원 석사학위논문.
- 윤재희(1998). 인터넷 중독과 우울, 충동성, 감각추구성향 및 대인관계의 연관성. 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- 이경님(2003). 아동이 지각한 어머니와의 의사소통과 자기통제가 게임 중독에 미치는 영향. 대한가정학회지, 41(1), 77-90.

- 이계원(2001). 청소년의 인터넷 중독에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 이곤섭(2001). 컴퓨터중독과 충동성, 자아존중감 및 스트레스와의 관계연구. 인제대학교 대학원 석사학위논문.
- 이송선(2000). 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계. 서울여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이정화(2001). 청소년의 컴퓨터게임중독이 가족관계에 미치는 영향. 한국외국어대학교 대학원 석사학위논문.
- 이형초(2001). 인터넷 게임중독의 진단척도개발과 인지행동치료효과. 고려대학교 대학원 박사학위논문.
- 이훈진(2000). 2000학년도 신입생의 MMPI 결과분석. <http://counsel.hallym.ac.kr/real/12/story2.htm>
- 전영민(2002). MMPI 전문가383 컴퓨터 프로그램.
- 정숙희(1993). 정신분열증집단과 정상집단의 MMPI 반응에서 긍정왜곡에 관한 연구. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 정순자(2001). 아동의 컴퓨터게임 중독정도와 부적절한 행동과의 관계. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 킵벌리, S.영, 김현수 역(2000). 인터넷중독증. 서울: 나눔의 집.
- 한국가이던스(2002). <http://www.guidence.co.kr>
- 한국아동학회(2002). 한국아동발달백서. 한울교육문화연구원.
- 한순애(1997). 약물남용 청소년성격에 관한 연구. 단국대학교 대학원 석사학위논문.
- 한영희(1991). MMPI 척도상에 나타난 비행 청소년의 성격특성의 경향. 영남대학교 대학원 석사학위논문.
- 황인호(1994). 정상인과 알콜중독자의 MBTI 및 MMPI 성격 비교연구. 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- Butcher, J. N., & Tellegen, A. M. (1978). Common Methodological Problems in MMPI Research. *Journal of Consulting & Clinical Psychology, 46*, 620-628.
- Butcher, J. N., & Williams, C. L. (1992). *Essentials of MMPI-2 and MMPI-A Interpretation*. Minneapolis, Minnesota: *University of Minnesota Press*.
- Chang-Kook Yang (2001). Sociopsychiatric characteristics of Adolescents who use computers to excess. *Acta Psychiatr Scandinavica, 104(3)*, 217-222.
- Craig, R. J. (1988). Psychological functioning of cocaine free-basers derived from objective psychological tests. *Journal of Clinical Psychology, 44*, 599-606.
- Goldberg, I. (1996). Internet Addiction: Electronic Message Posted to Research Discussion List. World Wide Web. <http://www.cmhc.com/mlists/research.html>.
- Goldstein, S. G., & Linden, J. D. (1965). Multivariate classification of alcoholics by means of the MMPI. *Journal of Abnormal Psychology, 74*, 661-669.
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Report, 82(2)*.
- Hodo, G. L., & Fowler, R. D. (1976). Frequency of MMPI two point codes in a large alcoholic sample. *Journal of Clinical Psychology, 32*, 487-489.
- James, R. C. (1978). Alcoholism and the MMPI: A review. *Journal of Studies on Alcohol, 89(9)*, 1540-1558.
- Jeeyoung Lim, & Myoung So Kim (2002). MMPI-A Profiles of Adolescents at High-risk of Internet Addiction. *한국심리학회지: 여성, 7(2)*, 93-108.
- King, S. A. (1996). Is the internet addictive, or are addicts using the internet? <http://rdz.stjohns.edu/storm/iad.htm>
- Kristianson, P. (1981). Classification of the MMPI codes of alcoholics. *Acta Psychiatrica Scandinavia*,

26(Suppl. 290).

- Kunce, J., & Anderson, W. (1976). Normalizing the MMPI. *Journal of Clinical Psychology, 32*, 776-780.
- Kunce, J., & Anderson, W. (1984). Perspectives on uses of the MMPI in nonpsychiatric settings. In P. McReynolds & G. J. Chelune(Eds.), *Advances in psychological assessment. San Francisco: Jossey-Bass.*
- MacAndrew, C. (1978). Women alcoholics' responses to Sale 4 of the MMPI. *Journal of studies on Alcohol, 39*, 1841-1854
- Spiegel, D., Hadley, P. A., & Hadley, R. G. (1970). Personality test patterns of rehabilitation center alcoholics. *Psychiatric inpatient. and normals. Journal of Clinical Psychology, 26*, 366-371.
- Suler, J. (1996). Why this thing eating my life. Computer and Cyberspace addiction at the "palace" world wide web, <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/eatlife.htm>
- Suler, J. (2000). Computer and Cyberspace addiction Psychology of Cyberspace (8) <http://rider.edu/user/psysyber/psysybe.html>
- Young K. S. (1996). The Internet Addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyber Psychology and Behavior, 1*(3), 237-244.
- Young K. S. (1998). The relationship between depression and Internet Addiction. <http://neataddition.com/articles/cyberpsychology.htm>

(2004년 7월 29일 접수, 2005년 4월 26일 채택)