

---

# 2019년 스마트폰 과의존 실태조사 결과

---

2020. 2.



과학기술정보통신부 **NIA** 한국정보화진흥원

## 목 차

<b>I. 개 요</b>	<b>1</b>
<b>II. 추진 경과</b>	<b>1</b>
<b>III. '19년 스마트폰 과의존 실태조사 결과</b>	<b>2</b>
1. 연도별 전체 현황	3
2. 연령별·유형별 현황	5
3. 과의존 요인별 속성	8
4. 과의존 콘텐츠별 특성	9
5. 과의존 원인 및 영향 요인	12
6. 과의존 현상 및 관련 정책에 대한 인식	15
7. 자녀의 스마트폰 사용에 대한 부모 중재활동	18
8. 과의존 예방교육 경험	19
<b>참고 : 스마트폰 과의존 척도</b>	<b>20</b>

## I 개 요

- (조사목적) 스마트폰 과의존 예방·해소 정책의 성과 평가와 효과적인 정책 수립 및 개선방안 도출을 위한 기초 정책통계 생산
  - ※ 추진근거 : 국가정보화기본법 제14조 및 국가승인통계(제120019호)
- (조사대상) 만3~69세 스마트폰(인터넷) 이용자(최근 1개월 이내 1회 이상 이용)
- (조사지역·기간) 전국(17개 광역 시도), '19년 8~10월
- (조사기관) 한국정보화진흥원(설문조사 (주)한국리서치 위탁수행)
- (조사방법·규모) 가구 방문면접 조사 / 총 10,000가구(28,592명)
  - ※ 유아동(만3~9세) 2,348명, 청소년(만10~19세) 4,434명, 성인(만20~59세) 18,689명, 60대 3,121명
  - ※ 표본오차  $\pm 0.58\%p$ (신뢰수준 95%)
- (조사 및 공표주기) 1년
- (조사항목) 40개(대문항 기준)

구분	주요항목
스마트폰 이용현황	연령별 스마트폰 과의존 척도, 콘텐츠 이용현황 등
과의존 문제 및 정책에 대한 인식	과의존에 대한 인식, 과의존 문제 해소방안 등
심리사회적 특성	주된 여가활동, 디지털 사용역량, 사회적 자원 등
대상별 조사	(청소년) 주된 고민, 고민 상당 대상 (만3세-19세 자녀 학부모) 자녀 스마트폰 사용에 대한 대처방법(부모중재활동), 정보 획득 경로 등

## II 추진 경과

- '04년 : 전국 청소년 인터넷중독 실태조사 개시
- '06년 : 국가승인통계 지정(통계명 : 인터넷중독 실태조사, 승인번호 12019호)
- '16년 : 「인터넷 과의존 실태조사」 통계명칭 변경승인(5월)
  - ※ 명칭변경 근거 : 「제3차 스마트폰·인터넷 바른 사용 지원 종합계획(2016~2018년)」
- '16년 : 스마트폰 과의존 척도\* 개편(유아동·청소년·성인·고령층용)(9월)
  - \* 기존 인터넷(K-척도) 및 스마트폰(S-척도) 개별척도를 '스마트폰 과의존 척도'로 통합
- '17년 : 「스마트폰 과의존 실태조사」 통계명칭 변경승인(9월)

## III '19년 스마트폰 과의존 실태조사 결과

### < 개괄 >

- (과의존 현황) 전체 스마트폰 과의존위험군(고위험군+잠재적위험군)은 20.0%(8,871천명)로 조사
  - 유아동 22.9%(772천명), 청소년 30.2%(1,462천명), 성인 18.8%(5,852천명), 60대 14.9%(785천명)



- (추세 분석) 전체 과의존 위험군 현황은 20.0%로 전년(19.1%)대비 0.9%p 증가하였으며, '17년 이후 과의존 위험군의 상승폭은 점차 둔화되는 추세였으나 '19년 들어 상승폭이 다시 확대
  - 유아동은 전 연령대 중 가장 가파른 증가를 나타내었고 청소년은 '17년 이후 감소세에서 '19년에는 증가로, 성인 및 60대도 지속적으로 증가 추세

< 연령별 스마트폰 과의존 위험군 현황(2017-2019년, %) >

구분	2017년		2018년		2019년	
	과의존위험군	증감(%p)	과의존위험군	증감(%p)	과의존위험군	증감(%p)
전체	18.6	0.8	19.1	0.5	20.0	0.9
유아동	19.1	1.2	20.7	1.6	22.9	2.2
청소년	30.3	-0.3	29.3	-1.0	30.2	0.9
성인	17.4	1.3	18.1	0.7	18.8	0.7
60대	12.9	1.2	14.2	1.3	14.9	0.7

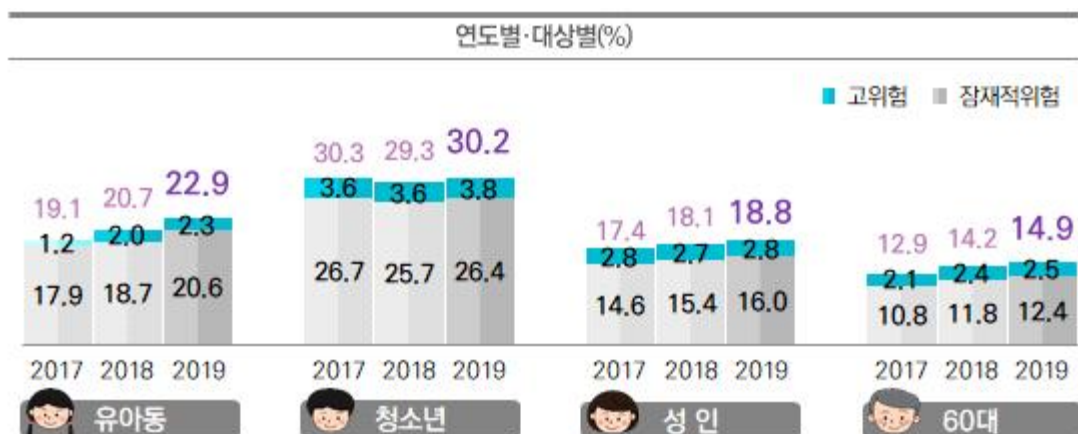
### 🔍 스마트폰 과의존이란?

- 1) 스마트폰 사용이 일상에서 가장 우선되는 중요 활동이 되고(현저성<sup>salience</sup>),
- 2) 스마트폰 이용 정도를 스스로 조절하기 어려워짐에 따라(조절실패<sup>Self-control Failure</sup>),
- 3) 주변 사람과 갈등, 신체적 불편, 가정·학교·직장 생활 등에 어려움(문제적 결과<sup>Serious Consequences</sup>)이 있는 상태를 말합니다.

※ 과의존 위험군 분류 : 「스마트폰 과의존 척도(스마트폰 과의존 경향성 평가를 위해 대상별로 표준화된 문항, '16년 개발)」를 활용, 대상별 기준점수(cutoff point)에 따라 고위험군, 잠재적 위험군, 일반사용자군 유형으로 분류

## 1. 대상별 현황

- (유아동) '17년 19.1% → '18년 20.7%(+1.6%p) → '19년 22.9%(+2.2%p)로 전 연령대 중 가장 가파른 증가
- (청소년) '17년 30.3% → '18년 29.3%(-1.0%p)로 감소했다가, '19년 30.2%로 0.9%p 상승하여 증가 추세로 전환
- (성인) '17년 17.4% → '18년 18.1%(+0.7%p) → '19년 18.8%(+0.7%p)로 증가하여 상승세 지속
- (60대) '17년 12.9% → '18년 14.2%(+1.3%p) → '19년 14.9%(+0.7%p)로 증가하여 상승세 지속



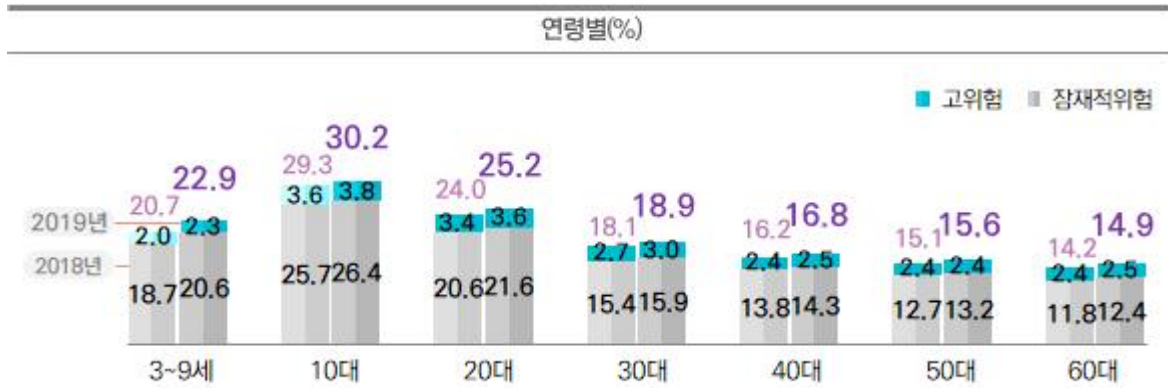
## 2. 유형별 현황

- (고위험군) '17년 2.7% → '19년 2.9%로 증가세 전환(+0.2%p)
- (잠재적위험군) '17년 15.9% → '19년 17.1%로 증가(+1.2%p)



### 3. 연령별

- 연령별로 10대(30.2%) - 20대(25.2%) - 유아동(22.9%) - 30대(18.9%) 등의 순으로 저연령층의 과의존 위험군 비율이 높음



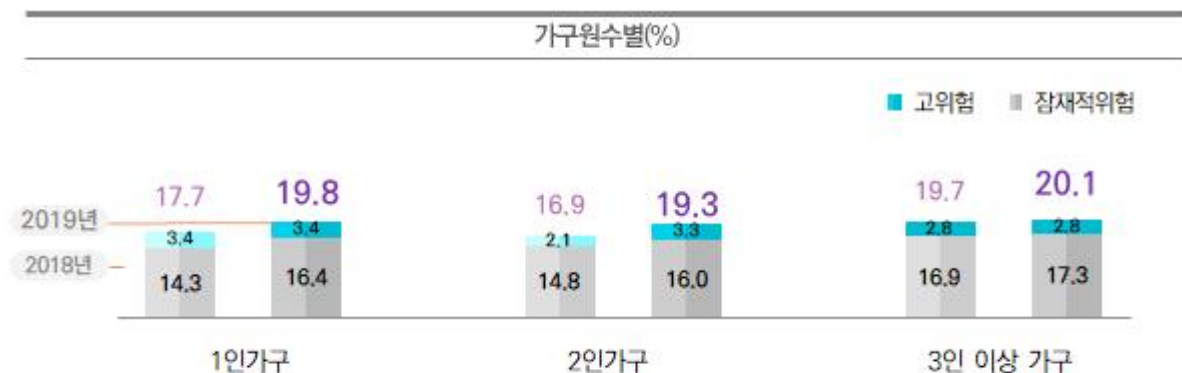
### 4. 성별 현황

- 성별로는 남성이 여성에 비해 과의존 위험군 비율이 더 높게 나타나, 지금까지의 추세와는 다른 양상을 나타내었음



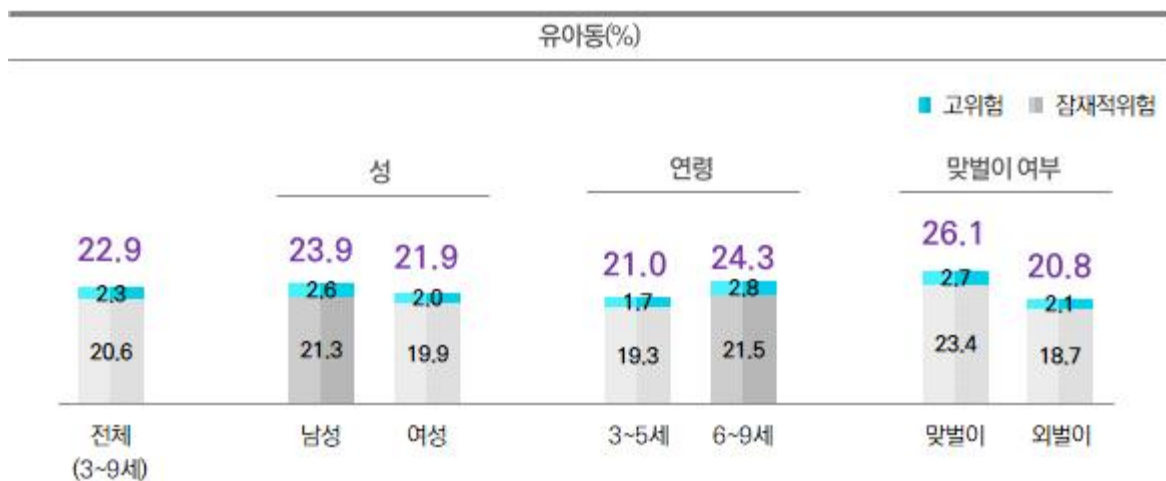
### 5. 가구원수별 현황

- 가구원수별로는 3인 이상 가구의 과의존 위험군 비율이 20.1%로 가장 높고, 다음으로 1인 가구(19.8%), 2인 가구(19.3%) 순으로 높게 나타남

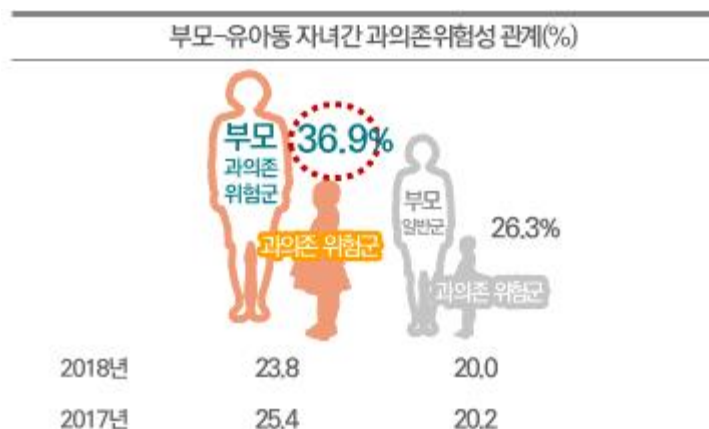


## 1. 유아동(3~9세) : 고위험군 2.3%, 잠재적위험군 20.6%

- 유아동 스마트폰 과의존 고위험군은 2.3%로 전년대비 0.3%p 증가하였고, 잠재적위험군은 20.6%로 전년대비 1.9%p 증가
- 성별로는 고위험군(남아 2.6% > 여아 2.0%), 잠재적위험군(남아 21.3% > 여아 19.9%) 모두 남아가 여아보다 높게 나타남
- 세부연령별로 고위험군은 6~9세(2.8%)가 3~5세(1.7%)보다 높으며, 잠재적위험군도 6~9세(21.5%)가 3~5세(19.3%)보다 높게 나타남
- 부모의 맞벌이 여부에 따라서는 맞벌이 가정의 유·아동(26.1%)이 외벌이 가정의 유·아동(20.8%) 보다 과의존 위험율이 더 높은 것으로 나타남



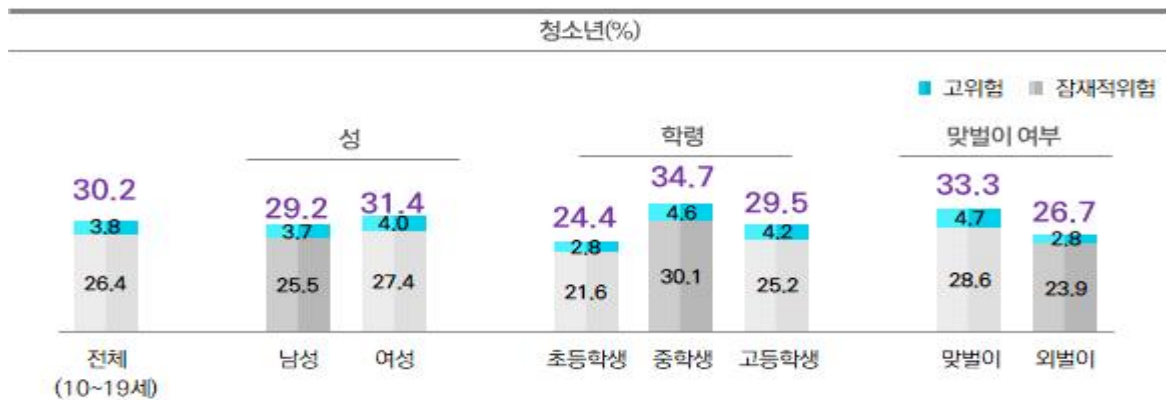
- 부모의 과의존 여부에 따라서는 부모가 과의존위험군인 유·아동(36.9%)이 부모가 일반사용자군인 유·아동(26.3%)보다 과의존위험군 비율이 더 높은 것으로 나타남



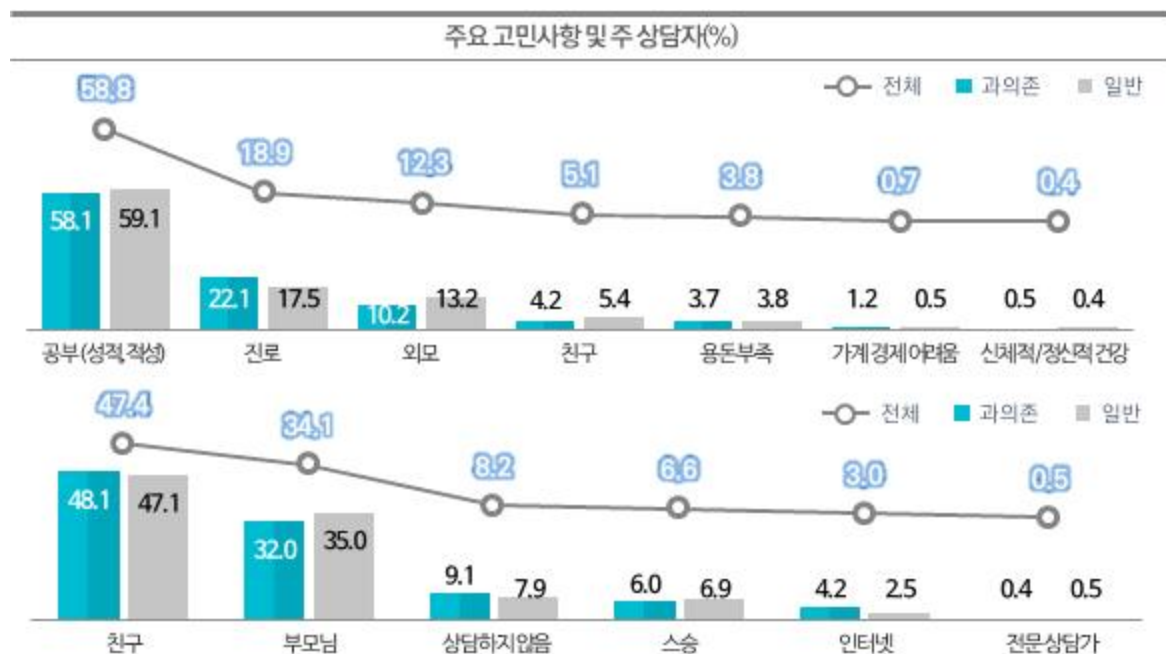


## 2. 청소년(10~19세) : 고위험군 3.8%, 잠재적위험군 26.4%

- 청소년 스마트폰 과의존 고위험군은 3.8%로 전년대비 0.2%p 증가하였고, 잠재적위험군은 26.4%로 전년대비 0.7%p 증가
- 성별로는 고위험군·잠재적위험군 모두 여성(고위험 4.0%, 잠재적위험 27.4%)이 남성(고위험 3.7%, 잠재적위험 25.5%) 보다 높게 나타남
- 학령별로는 중학생(고위험 4.6%, 잠재적위험 30.1%)이 가장 높았고, 고등학생-초등학생 순으로 높게 나타남
- 부모의 맞벌이 여부에 따라서는 맞벌이 가정의 청소년(33.3%)이 외벌이 가정의 청소년(26.7%) 보다 과의존 위험율이 더 높은 것으로 나타남



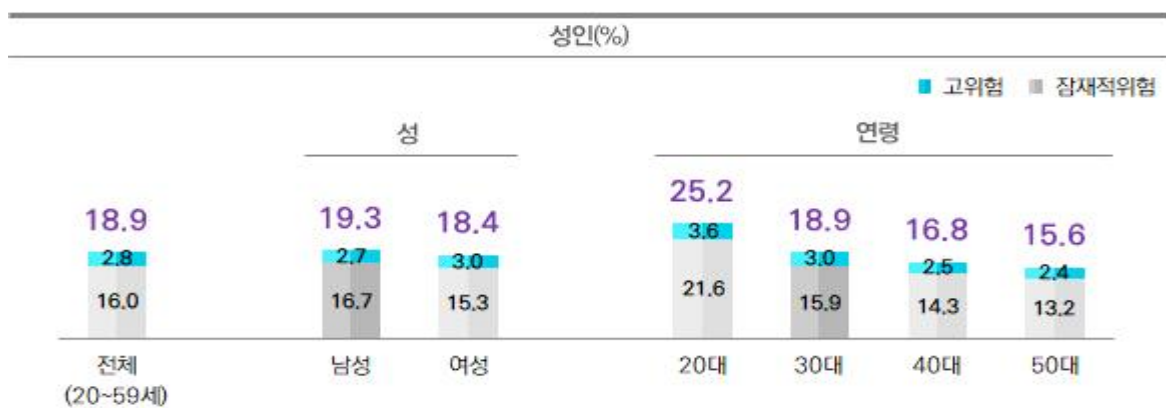
- 청소년의 주요 고민사항으로는 공부, 진로, 외모 등의 순이었으며, 고민을 상담하는 주 상담자로는 친구(47.4%), 부모님(34.1%)을 가장 많이 응답한 반면, 전문상담가는 0.5%에 불과한 것으로 나타남





### 3. 성인(20~59세) : 고위험군 2.8%, 잠재적위험군 16.0%

- 성인 스마트폰 과의존 고위험군은 2.8%로 전년대비 0.1%p 증가하였고, 잠재적위험군은 16.0%로 전년대비 0.4%p 증가
- 성별로는 고위험군(여성 3.0% > 남성 2.7%)은 여성이, 잠재적위험군(남성 16.7% > 여성 15.3%)은 남성이 보다 높게 나타남
- 연령별로는 20대(고위험군 3.6%, 잠재적위험군 21.6%)가 가장 높았고, 30대-40대-50대 순으로 높게 나타남



### 4. 60대(60~69세) : 고위험군 2.5%, 잠재적위험군 12.4%

- 60대 스마트폰 과의존 고위험군은 2.5%로 전년대비 0.1%p 증가하였고, 잠재적위험군은 12.4%로 전년대비 0.6%p 증가
- 성별로는 고위험군(여성 2.8% > 남성 2.1%)은 여성이 높게 나타난 반면, 잠재적위험군(남성 12.6% > 여성 12.3%)에서는 남성이 높게 나타남
- 직업유무별로는 고위험군(직업 없음 3.5% > 직업 있음 1.8%)은 직업이 없는 60대에서 높게 나타난 반면, 잠재적 위험군(직업 있음 12.7% > 직업 없음 12.1%)에서는 직업이 있는 60대에서 높게 나타남



## 3

## 과의존 요인별 속성

- ‘스마트폰 과의존 척도’의 3개 하위요인(조절실패, 현저성, 문제적 결과)에 대한 대상별 과의존위험군의 경험 현황을 살펴보면,
  - (유아동) 현저성-문제적 결과-조절실패 순으로 경험
  - (청소년·성인·60대) 조절실패-현저성-문제적 결과 순으로 경험

대상별 스마트폰 과의존위험군 과의존속성(4점 만점, 점)

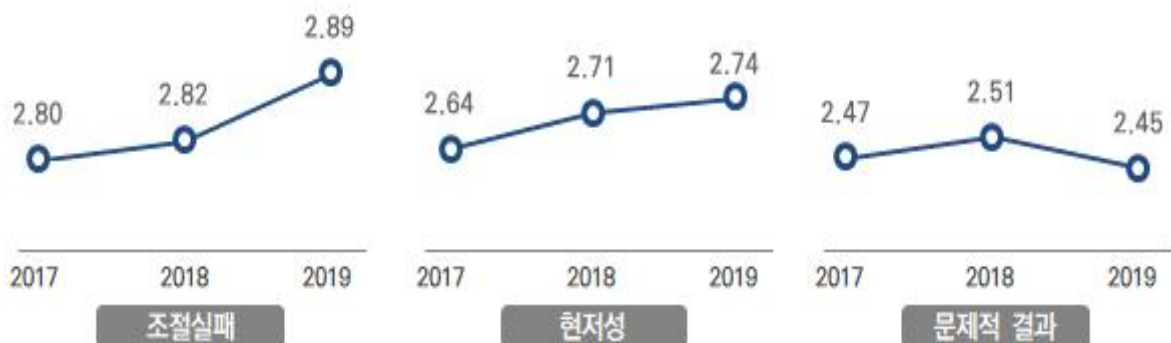
※ (1점 전혀 그렇지 않다 (4점) 매우 그렇다



- 특히 성인 과의존위험군만을 대상으로 살펴볼 때, 조절실패와 현저성 경험률은 계속 증가하는 반면, 문제적 결과의 경험률은 감소세로 전환

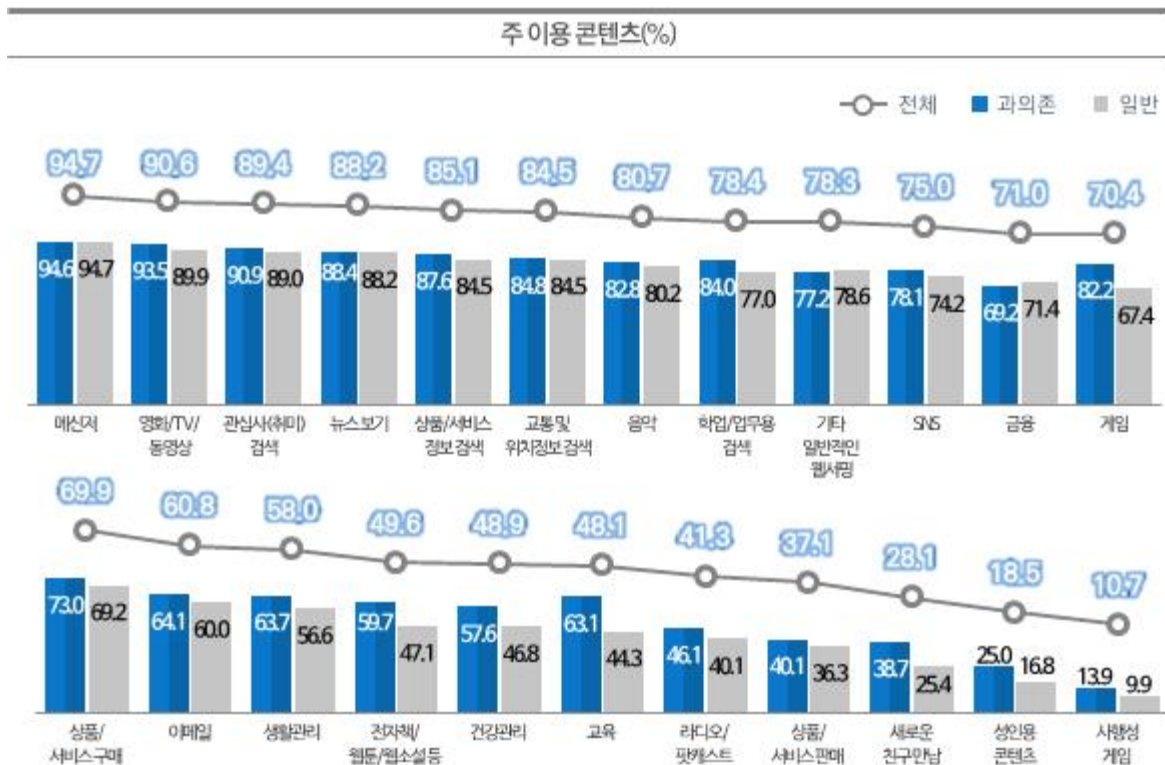


성인 과의존위험군 연도별 과의존 속성(4점 만점, 점)

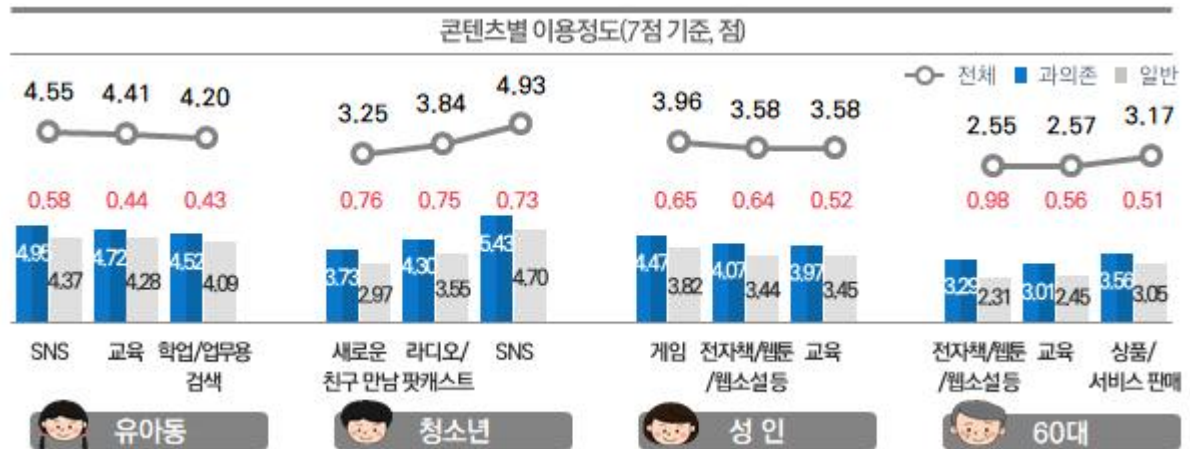


## 1. 주 이용 콘텐츠 현황

- 스마트폰 이용자의 주 이용 콘텐츠로는 메신저(94.7%)를 가장 많이 응답하였으며, 영화/TV/동영상(90.6%), 관심사(취미) 검색(89.4%), 뉴스 보기(88.2%) 등의 순으로 많이 이용하는 것으로 나타남
- 과의존위험군-일반사용자군 간 이용률 격차가 크게 나타난 콘텐츠는 게임(14.8%p), 전자책/웹툰/웹소설 등(12.6%p), 건강관리(10.8%p), 교육(18.8%p), 새로운 친구 만남(13.3%p) 등으로 조사

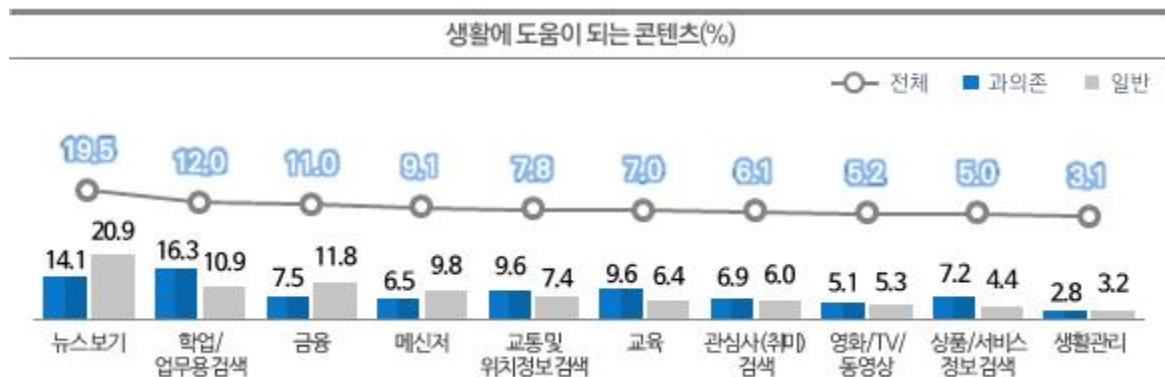


- 대상별 콘텐츠 이용정도에 있어 과의존위험군-일반사용자군간 가장 큰 차이를 보이는 상위 3개 콘텐츠는 다음과 같음
  - (유아동) SNS(0.58점), 교육(0.44점), 학원, 업무용 검색(0.43점)
  - (청소년) 새로운 친구 만남(0.76점), 라디오, 팟캐스트(0.75점), SNS(0.73점)
  - (성인) 게임(0.65점), 전자책, 웹툰, 웹소설 등(0.64점), 교육(0.52점)
  - (60대) 전자책, 웹툰, 웹소설 등(0.98점), 교육(0.56점), 상품/서비스 판매(0.51점)



## 2. 생활에 도움이 되는 콘텐츠 및 부작용 우려 콘텐츠 현황

- 생활에 도움이 되는 콘텐츠는 뉴스보기, 학업/업무용 검색, 금융, 메신저 등의 순으로 나타났으나, 과의존 위험군이 일반사용자군에 비해 학업/업무용 검색(5.4%p), 교육(3.2%p), 교통 및 위치정보 검색(2.2%p) 등에서 응답 비율이 더 높게 나타남



- 부작용으로 걱정되는 콘텐츠로는 게임(32.9%)이 가장 높게 나타났고, 다음으로 SNS(11.3%), 영화/TV/동영상(8.9%) 순이었으며, 과의존 위험군은 일반사용자군보다 게임(7.1%p) 콘텐츠 이용에 따른 부작용을 더 많이 걱정하는 것으로 나타남

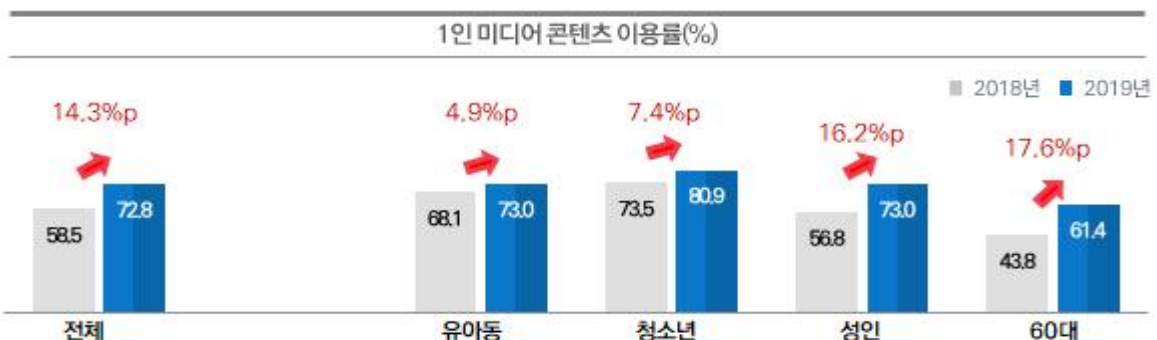
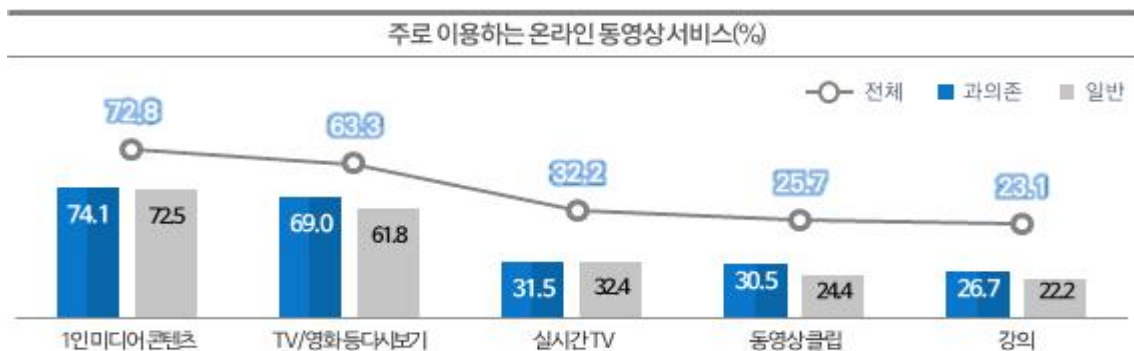


### 3. 온라인 동영상 서비스 이용 현황

- 온라인 동영상 서비스의 이용경험 여부는 90.6%로 조사되었으며, 이는 전년대비 2.9%p 증가한 수치임('18년 87.7%)
- 과의존 유형별로 고위험군 93.3%, 잠재적위험군 93.5%, 일반사용자군 89.9%으로 전반적으로 높은 이용경험을 보임



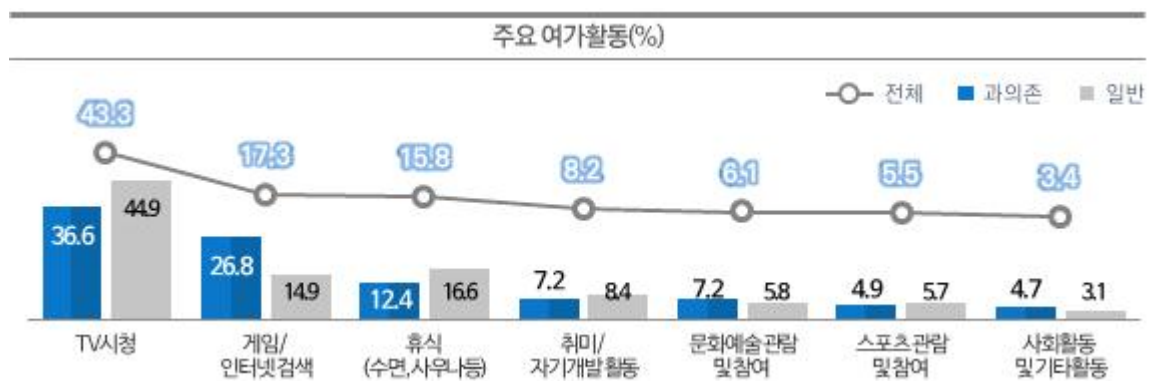
- 주로 이용하는 동영상 서비스로는 1인 미디어 콘텐츠(72.8%)가 가장 많았으며, 다음으로 TV/영화 등 다시보기(63.3%), 실시간 TV(32.2%) 등의 순으로 나타남
- '18년에는 유·아동(68.1%), 청소년(73.5%)만이 1인 미디어 콘텐츠를 가장 많이 이용하였으나, '19년에는 유·아동(73.0%), 청소년(80.9%)뿐만 아니라 성인(73.0%), 60대(61.4%) 등 모든 조사대상층이 1인 미디어 콘텐츠를 가장 많이 이용하는 것으로 나타남



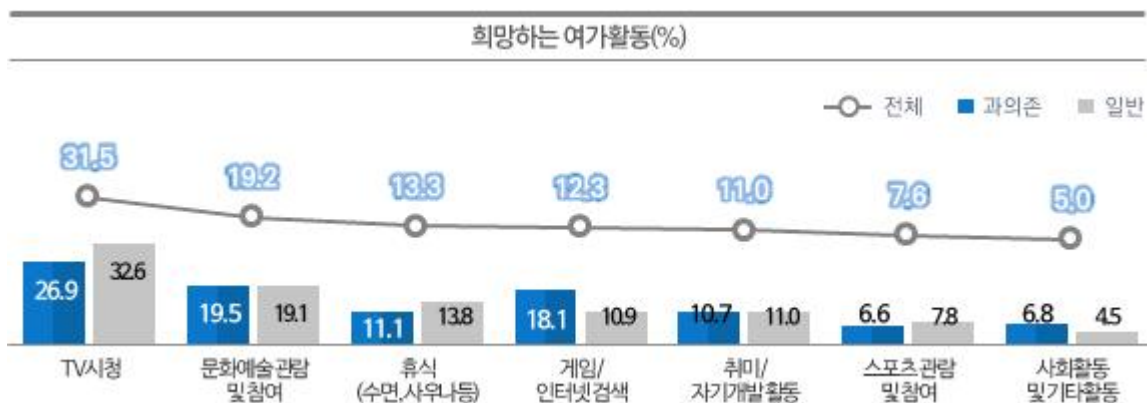


## 1. 여가활동

- 스마트폰 이용자의 주요 여가활동으로는 TV시청이 가장 높았으며, 게임/인터넷 검색, 휴식, 취미/자기개발 활동 등의 순으로 나타남
- 과의존위험군과 일반사용자군 모두 'TV 시청'이 가장 많이하는 여가활동으로 나타났지만, 다음으로 많이하는 여가활동으로 과의존 위험군은 '게임/인터넷 검색', 일반사용자군은 '휴식'으로 나타남

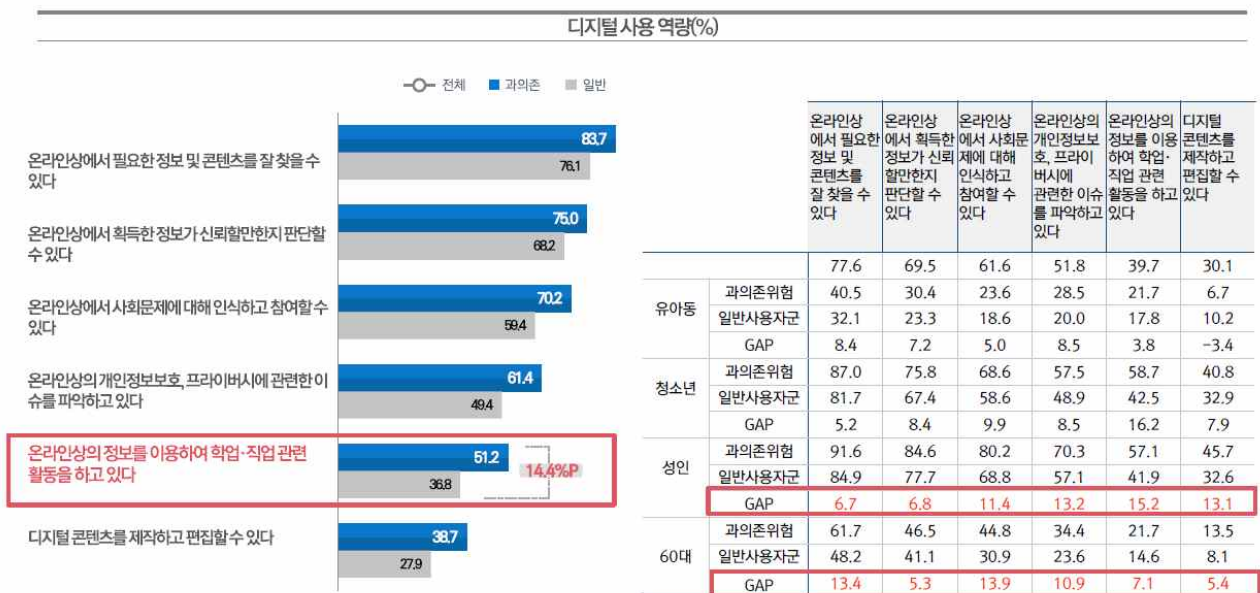


- 희망하는 여가활동으로 '게임/인터넷 검색'을 응답한 비율은 과의존 위험군이 18.1%로 여전히 높으며, 일반군(10.9%) 보다 7.2%p 높은 수준

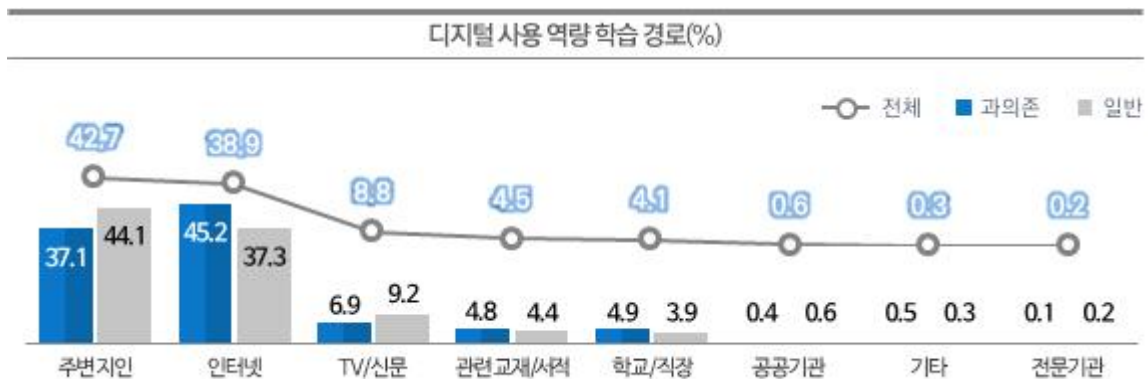


## 2. 디지털 사용 역량

- 스마트폰 이용자의 디지털 사용 역량과 관련한 문항에서 과의존 위험군의 디지털 사용역량이 일반사용자군에 비해 전반적으로 높게 나타남
  - 특히 '온라인 상의 정보를 이용하여 학업·직업 관련 활동을 하고 있다'는 문항에서 과의존위험군(51.2%)과 일반사용자군(36.8%)은 가장 큰 격차(14.4%p)를 나타냄
- 과의존위험군과 일반사용자군의 디지털 사용 역량의 차이는 유·아동, 청소년보다 성인, 60대에서 더 크게 벌어지는 것으로 나타남



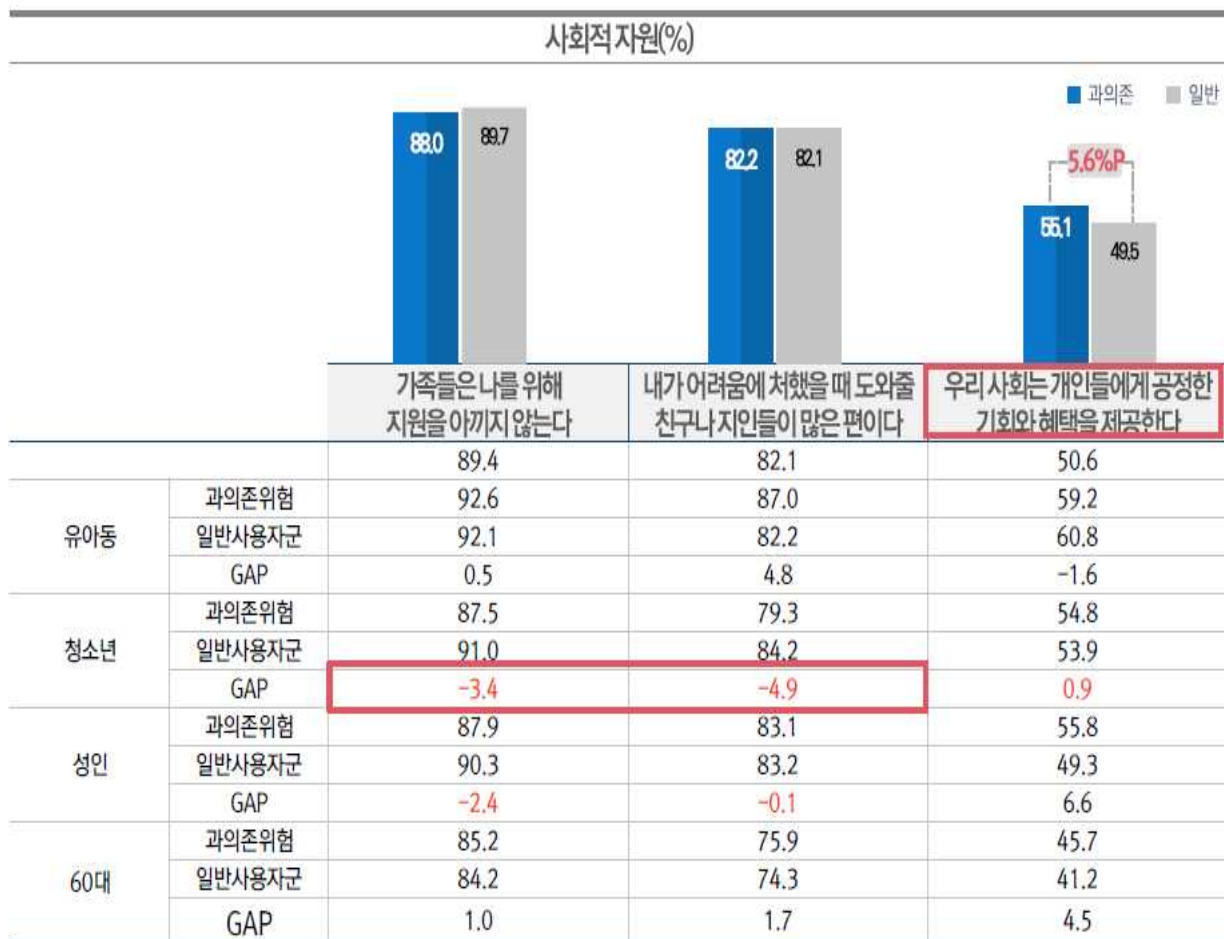
- 디지털 사용 역량의 학습경로는 주변지인(42.7%)이 가장 높았고, 이어 인터넷(38.9%), TV/신문(8.8%) 등의 순으로 나타났으며, 공공기관(0.6%)과 전문기관(0.2%)은 미미한 수준으로 나타남





### 3. 사회적 자원

- 친구·지인들로부터의 사회적 자원은 과의존위험군과 일반사용자군에서 큰 차이가 없는 것으로 나타난 반면, 가족으로부터의 사회적 자원은 일반사용자군이 약간 더 높은 것으로 나타남
  - 우리 사회의 기회·혜택 제공 공정성에 대한 인식은 과의존 위험군이 일반사용자군에 비해 상대적으로 높게 인식하고 있는 것으로 나타남
- 대상별로는 청소년의 경우 과의존위험군이 일반사용자군에 비해 사회적 자원이 더 낮은 것으로 나타남

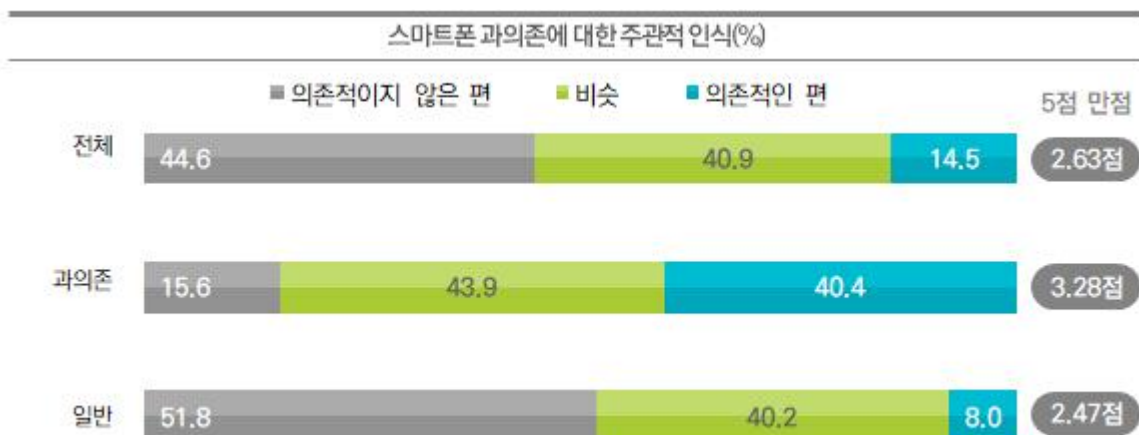


## 1. '나'의 스마트폰 과사용/과의존에 대한 인식

- 스스로 생각하였을 때 스마트폰을 이용하는 시간이 과도하다고 응답은 36.6%로 전년 대비 3.2%p 증가하였으며, 이 중에서 과의존위험군이 72.7%, 일반사용자군이 27.5%로 과의존위험군이 자신의 스마트폰 과사용에 대한 인식이 높음

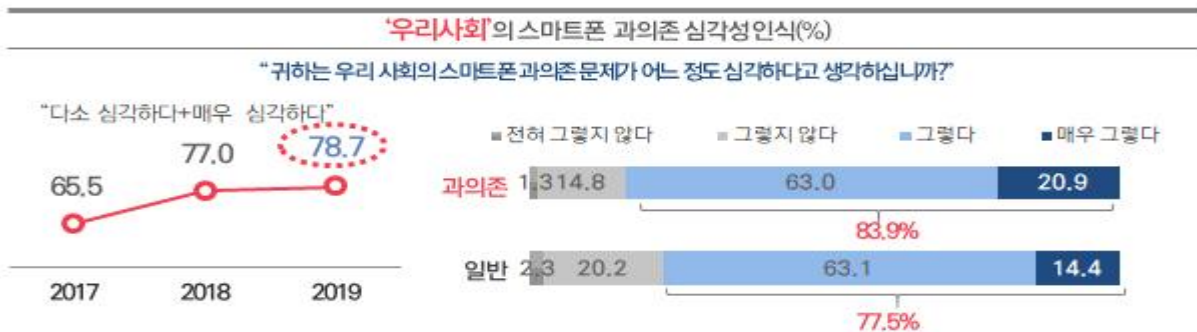


- 주변인과 비교하여 자신이 스마트폰에 과의존하고 있다고 응답한 전체 14.5% 중, 과의존위험군이 40.4%, 일반사용자군이 8.0%로 과의존위험군이 자신의 스마트폰 과의존에 대한 인식이 높음
- 과의존위험군은 본인의 스마트폰 과사용 및 과의존에 대한 주관적 인식이 일반사용자군보다 높은 수준으로 자신의 스마트폰 이용행태에 대해 스스로도 과사용·과의존이라고 인식하고 있는 것으로 나타남



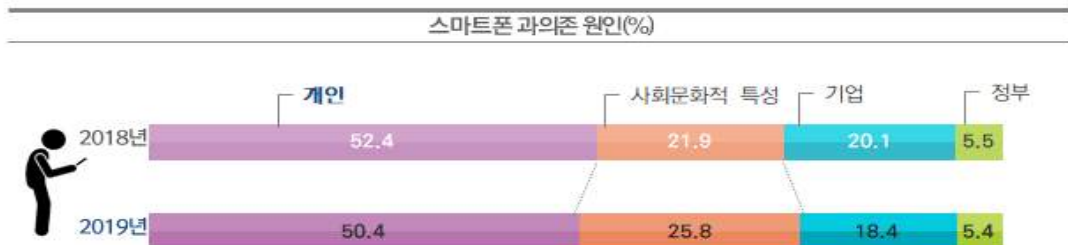
## 2. '우리사회'의 스마트폰 과의존에 대한 인식

- 우리사회의 스마트폰 과의존 심각성에 대해 78.7%가 '심각하다'고 응답하여 최근 3년간 계속 상승 추세
- 과의존위험군(83.9%)이 일반사용자군(77.5%)보다 우리사회의 스마트폰 과의존 심각성을 더 높게 인식하고 있는 것으로 나타남

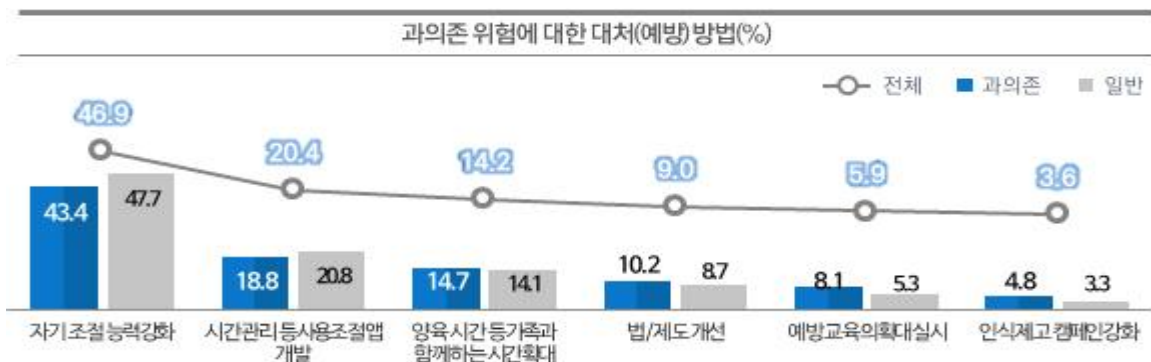


## 3. 과의존 문제의 원인 및 예방 방법

- 우리 사회의 스마트폰 과의존 문제에 대한 원인이 어디에 있는지에 대하여 전년과 동일하게 '개인'에 있다고 답한 비율이 절반 이상 (50.4%)이었으며, '사회문화적 특성(25.8%)', '기업(18.4%)', '정부(5.4%)' 순으로 높게 나타남

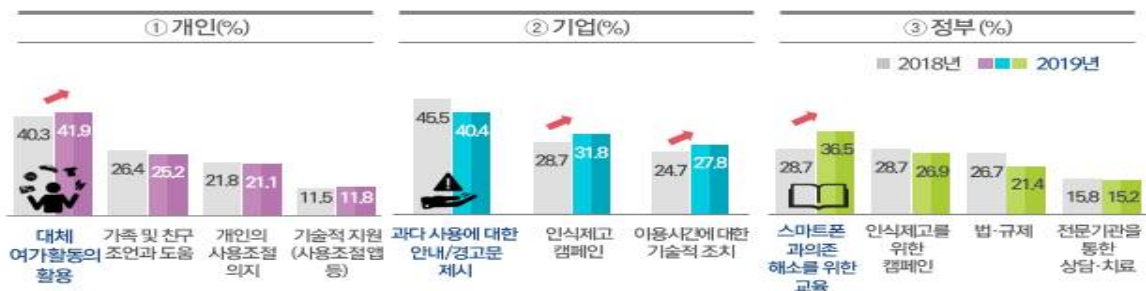


- 과의존 위험에 대한 대처(예방) 방법으로는 '자기조절 능력강화(46.9%)', '시간관리 등 사용조절앱 개발(20.4%)', '양육시간 등 가족과 함께하는 시간 확대(14.2%)' 등의 순으로 나타남

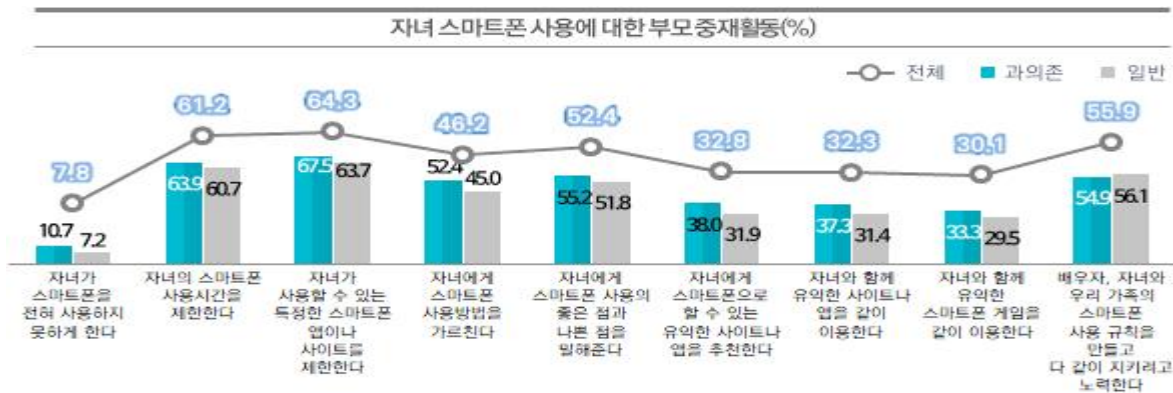


#### 4. 과의존 문제 해소방안

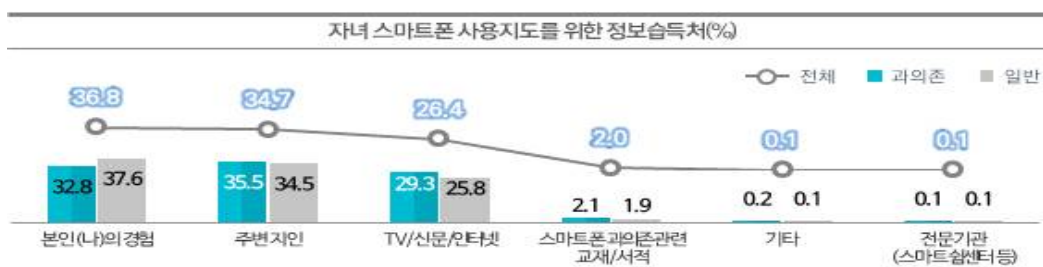
- 스마트폰 과의존 문제를 누가 해결해야 하는지에 대하여 ‘개인’이 해결해야 한다고 답한 비율이 61.6%로 가장 높았으며, ‘기업(22.2%)’, ‘정부(16.2%)’ 순으로 나타남
- 과의존 문제해결 방안으로는 대체 여가 활동(문제 해결주체 “개인” 응답자), 과다 사용에 대한 안내/경고문 제시(기업 응답자), 스마트폰 과의존 해소를 위한 교육(정부 응답자)을 각각 1순위로 응답함



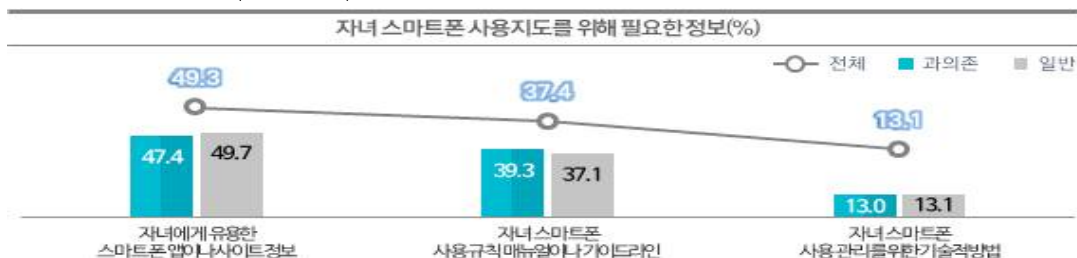
- 자녀의 스마트폰 사용에 대한 부모의 중재활동으로는 ‘특정한 스마트폰 앱이나 사이트 제한’(64.3%)이 가장 많았으며, 다음으로 ‘사용시간 제한’(61.2%), ‘가족의 사용규칙 제정 및 준수 노력’(55.9%) 등으로 나타났으며, ‘전혀 사용하지 못하게 한다’는 7.8%로 나타남
- 과의존위험군으로 분류된 부모의 경우 일반사용자군 부모보다 자녀에게 ‘전혀 사용하지 못하게 한다’는 비율이 더 높은 것으로 나타난 반면 (각각 10.7%, 7.2%), ‘가족의 사용규칙 제정 및 준수 노력’을 한다는 비율은 더 낮은 것으로 조사(각각 54.9%, 56.1%)



- 자녀의 스마트폰 사용지도를 위한 정보습득처로는 본인의 경험이 36.8%로 가장 높았고, 이어 주변지인(34.7%), TV/신문/인터넷(26.4%)으로 나타났으며 전문기관은 0.1%에 불과한 것으로 조사



- 필요한 정보로는 ‘자녀에게 유용한 스마트폰 앱이나 사이트 정보’(49.3%)가 가장 많았고, 이어서 ‘사용규칙 매뉴얼이나 가이드라인’(37.4%), ‘기술적 방법’(13.1%) 순으로 응답



- (경험률) 스마트폰과의존 예방교육 경험률은 18.7%로 전년대비 0.9%p 증가한 것으로 나타남
- (교육장소) 예방교육 장소는 각급 학교 및 직장(90.0%)이 대부분을 차지하는 것으로 나타남
- (도움정도) 예방교육 경험자 중 70.6%가 예방교육이 도움이 되었다고 응답하여 대체로 예방교육 효과에 긍정적 반응을 나타낸 가운데, 전년대비로도 5.9%p 상승
- (향후 이용의향) 예방교육 경험자를 대상으로 질문한 도움정도에 대해서는 전년대비 상승하였으나, 모든 스마트폰 이용자를 대상으로 한 향후 예방교육 이용의향은 35.6%로 전년대비 3.5%p 하락한 것으로 나타나 예방교육 효과에 대한 홍보가 더 필요한 것으로 분석됨

과의존 예방교육





## 참고

## 스마트폰 과의존 척도

### □ 유아동용(관찰자용, 9문항)

요인	항 목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
조절실패 (역문항)	1) 나의 자녀는 스마트폰 이용에 대한 부모의 지도를 잘 따른다.	①	②	③	④
	2) 나의 자녀는 정해진 이용 시간에 맞춰 스마트폰 이용을 잘 마무리 한다.	①	②	③	④
	3) 나의 자녀는 이용중인 스마트폰을 빼앗지 않아도 스스로 그만둔다.	①	②	③	④
현저성	4) 나의 자녀는 항상 스마트폰을 가지고 놀고 싶어 한다.	①	②	③	④
	5) 나의 자녀는 다른 어떤 것보다 스마트폰을 갖고 노는 것을 좋아한다.	①	②	③	④
	6) 나의 자녀는 하루에도 수시로 스마트폰을 이용하려 한다.	①	②	③	④
문제적 결과	7) 스마트폰 이용 때문에 아이와 자주 싸운다.	①	②	③	④
	8) 나의 자녀는 스마트폰을 하느라 다른 놀이나 학습에 지장이 있다.	①	②	③	④
	9) 나의 자녀는 스마트폰 이용으로 인해 시력이나 자세가 안 좋아진다.	①	②	③	④

※ 1)~3)번 문항 역채점 : ①→4점, ②→3점, ③→2점, ④→1점으로 변환

※ 기준점수(36점 최고점) : 고위험군 28점 이상, 잠재적위험군 27점~24점

### □ 청소년 · 성인 · 고령층용(자기보고용, 10문항)

요인	항 목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
조절실패	1) 스마트폰 이용시간을 줄이려 할 때마다 실패한다.	①	②	③	④
	2) 스마트폰 이용시간을 조절 하는 것이 어렵다	①	②	③	④
	3) 적절한 스마트폰 이용시간을 지키는 것이 어렵다.	①	②	③	④
현저성	4) 스마트폰이 옆에 있으면 다른 일에 집중하기 어렵다.	①	②	③	④
	5) 스마트폰 생각이 머리에서 떠나지 않는다.	①	②	③	④
	6) 스마트폰을 이용하고 싶은 충동을 강하게 느낀다.	①	②	③	④
문제적 결과	7) 스마트폰 이용 때문에 건강에 문제가 생긴 적이 있다.	①	②	③	④
	8) 스마트폰 이용 때문에 가족과 심하게 다툰 적이 있다.	①	②	③	④
	9) 스마트폰 이용 때문에 친구 혹은 동료, 사회적 관계에서 심한 갈등을 경험한 적이 있다.	①	②	③	④
	10) 스마트폰 때문에 업무(학업 혹은 직업 등) 수행에 어려움이 있다.	①	②	③	④

※ 기준점수(40점 최고점) : (청소년) 고위험군 31점 이상, 잠재적위험군 30점~23점  
(성인) 고위험군 29점 이상, 잠재적위험군 28점~24점  
(60대) 고위험군 28점 이상, 잠재적위험군 27점~24점

※ 대상별 표준화된 기준점수를 산출하여, 척도 문항은 동일하나 대상별 기준 점수는 상이함