

I. 서 론

1. 연구의 필요성

오늘날의 세상은 과거에는 상상할 수 없었을 정도의 속도로 빠르게 변화하고 있다. 새로운 천년의 벽두에서 많은 사람들은 이러한 변화를 실감하고 있다. 정보화 사회, 지식사회의 대두를 예언적으로 이야기하고 있는 선구자들은 부지런히 변화될 미래를 내다보면서 우리 “세상은 무서운 속도로 변하고 있다”고 주장하며, 이러한 미래 사회를 위해 준비해야 할 사항들을 나열하고 있다. 특별히 자라나는 신세대들에게 앞으로의 바람직한 삶을 위하여 적어도 새로운 문명의 이기이며, 새로운 생을 위한 필수 도구로서 컴퓨터의 활용을 적극 권하고 있다. 이에 따라 오늘날의 컴퓨터 활용에 대한 이해는 하루가 다르게 분명해져 가고 있다. 비록 컴퓨터가 무엇인지 정확하게 알지 못하는 부모들까지도 자녀들의 미래 생활은 컴퓨터에 의해 좌우될 것이라는 귀동냥은 하고 있으며, 아직은 완전한 의미의 정보화 사회를 이루는 형편은 되지 못한다고 하여도 과거에 비하면 비교를 할 수 없을 정도로 컴퓨터의 활용이 일상화 되어가고 있다. 특별히 각급 학교에서의 컴퓨터 활용은 불과 몇 년 사이에 몰라볼 만큼 다른 양상을 보이고 있으며, 학생들의 컴퓨터 이용은 학과 공부에의 활용뿐 아니라, 일상생활 곳곳의 모양을 변화시키고 있다. 각종 게임 방이며, 놀이 방은 물론이고, 심지어 방과 후 활동의 범위를 완전히 바꾸어 놓고 있으며, 학생들의 대화 내용까지를 완벽하게 변화시키고 있다. 이러한 현상은 새로운 정보화 사회를 앞당기는 긍정적인 효과를 가져온다는 점에서 환영할만한 일이기도 하지만, 또 다른 교육적 관점에서 우려할만한 현상이라는 주

장도 일어나고 있는 형편이다. 즉, 어차피 선진국 수준의 정보화 사회를 이루기 위하여 가능한 모든 방법을 동원하여야 한다는 관점에서 학습자들의 일상생활과 밀접히 관련을 맺어 나가는 컴퓨터 활용의 방안은 바람직하다는 판단의 근거가 된다. 그러나 긍정적인 효과뿐만 아니라 부정적인 영향도 가져올 수 있다는 관점에서 너무 컴퓨터의 순 기능적인 면만 강조되고 있지, 학습자들에게 미칠 수 있는 여러 가지 해악을 간과하고 있으며, 더구나 이러한 역기능적인 관점에서의 실제적인 고려 또는 연구의 결과가 전혀 거론되지 않는다는 점에서 우려의 목소리가 커지고 있다. 새로운 시대의 변화에 대한 충격을 한국 출신의 비디오 아트의 세계적인 권위자 백남준은 “니체가 ‘신은 죽었다.’고 말했다면 나는 감히 ‘종이는 죽었다고 말한다.’”고 선언하고 있다. 이러한 현상은 현대의 사회생활 전반을 바꾸어 놓은 컴퓨터 활용 방안의 하나인 인터넷에서 극명하게 확인해 볼 수 있다. 요즈음 컴퓨터를 다루는 대부분의 사람이 활용하는 인터넷의 기본 프로토콜인 http는 곧 hyper-text transfer protocol의 약자이며, 이는 곧 text를 초월한다는 의미이다. 그 text를 초월한다는 hyper-text 개념은 오늘날 사용자들로 하여금 컴퓨터 이용의 두려움을 완전히 벗어버리게 한 혁신적인 기술이다. 이제는 통신망과 하드웨어 기술의 급속한 발달로 단순히 컴퓨터의 기초적 활용뿐만 아니라 누구나 고속의 인터넷 서비스를 이용할 수 있게되었다. 그 결과 전 세계가 net망으로 연결되어 그야말로 말로만 주장되던 “지구촌”이라는 말이 완전히 현실화 되어있다. 실제로 테러와의 전쟁을 수행하고 있는 아프가니스탄에서의 미국과 영국의 군인들은 인터넷을 통한 다양한 형태의 전쟁을 수행하고 있다.

이러한 인터넷의 이용은 물론 교육에도 지대한 영향을 미쳤고, 국가 정책으로 더욱 강력한 교육 정보화를 추진하는 원동력이 되고 있다. 이에 컴퓨터 기능을 활용한 SDL 개념이 더욱 대두되었고 그에 따른 컴퓨터의 순기능이 대단히 부각되고 있는 것이 현실이다. 더 나아가 이제까지 생각하지 못했던 재택 교육 개념까지 대두되고 있다. 이러한 현상의 확산은

컴퓨터의 순 기능을 정도 이상으로 신봉하기 때문일 것이다. 그러나 노벨의 '다이너마이트' 발명과 아인슈타인의 '상대성 이론' 발견에서 보았듯이 그 이용에 따른 가치개념의 차이가 얼마나 다를 수 있는 것인가를 우리는 잘 알고 있다. 한 편에서는 인류의 삶의 질 향상을 위하여 대단한 공헌을 이룬 이들 새로운 지식이나 도구들이 한 편으로는 인류의 멸망을 부추길 수 있는 끔찍한 해악으로 작용할 수 있다는 점은 문명의 새로운 이기로 각광받게 된 컴퓨터에서도 동일하게 확인할 수 있는 내용이다.

그 대표적인 예로 얼마 전 극히 사적인 비디오 영상물로 인한 한 개인 사생활의 파괴와 사회적인 혼란은 교육용으로도 많이 이용하는 비디오 테이프의 역기능을 잘 보여주고 있다. 아직까지 표면에 많이 드러나지 않고 있기는 하지만 컴퓨터를 통한 개인이나 사회의 변화 양상이 단순히 순 기능적인 역할만 하지는 않을 것이라는 예상은 누구나 생각할 수 있는 것이다. PC방에서 온라인 게임을 하던 30대가 연달아 극심한 과로로 목숨을 잃는 사건이라던가, 컴퓨터 게임에서 하던 대로 실제 사람을 살해하고 싶어 살인을 감행했다는 이야기는 이제 더 이상 허구적인 가상 세계에서만 이루어지는 일이 아니다. 보다 구체적으로 컴퓨터와 관련된 중독현상으로 정상적인 직장생활이나 가정생활, 학교생활을 이루어 나갈 수 없게된 예는 이제 희귀한 일이 아니게 되었다. 사실 이러한 현상에 대한 논의는 이제 시작이기는 하지만 결코 소홀히 다룰 수 없는 문제로 우리 앞에 다가오고 있다.

문제는 국내에서는 아직 이렇게 중요한 영역에 대한 논의가 활발하지 못하고 또한 이 문제에 대한 구체적인 연구 결과도 거의 발표되지 않고 있는 형편이라는 점이다. 현재 국가의 정보화 정책으로 개인 컴퓨터와 초고속 통신망의 확충이 이루어지고 있고, 이에 대한 상업화로 많은 업체들이 경쟁적인 영역 확장을 하고 있는가 하면, 이에 따라 인터넷의 보급이 급속도로 이루어지고 있다. 아울러 그에 따른 정치·경제·사회·문화적으로 많은 변화를 겪고 있다. 확인되지 않은 통제이기는 하지만 인터넷

도메인의 선점 기준으로 우리 나라의 형편이 전 세계에서 미국 다음의 수준이라는 보고도 있다. 심지어 일부에서는 대한민국을 “넷덤(netdom)” 즉, “인터넷 왕국”으로까지 묘사하고 있다. 우리 나라의 인터넷 보급율이 경제협력개발기구(OECD)와 국제전기통신연합(ITU)에 의해 세계 1위로 인정되었다. 4가구 당 1 가구 꼴로 초고속 인터넷이 개설되어 있다(정 진홍, 2001)

자연히 이런 정보화에 편승한 교육적 순기능과 함께 그 역기능도 급속히 번져가고 있으며 점차 사회문제가 되고 있다. 따라서 인터넷의 전면적인 보급에 앞서 그 순기능이 잘 실현될 수 있도록, 역기능이 보완될 수 있도록 교육적 입장에서 대비할 수 있는 준비가 필요하다.

이에 본 연구에서는 가장 기초적인 인터넷 관련 중독현상에 대한 용어 정의와 인터넷 중독의 형태, 인터넷 중독의 진단 방법에 대한 연구 동향 및 교육적 처방에 대한 제안을 해 보고자 한다.

2. 연구의 목적

이제는 보편화된 컴퓨터 활용 상에서 나타나는 역기능은 사이버 중독이든, 인터넷 중독이든 요즈음 들어 심각한 문제로 우리 앞에 다가오고 있다. 특별히 자라나는 청소년들에게 미치는 영향은 일반인들에게는 상상을 초월할 정도가 되었다. 이러한 역기능들은 우리 사회에 당장 어두운 그늘을 드리울 뿐만 아니라 정보화 사회로 빠르게 이행되어 가야하는 형편에서 모든 이들에게 좋지 못한 결과를 가져올 수 있다. 실제로 사이버 중독으로 인해 발생하는 문제들은 알코올 중독이나 일 중독, 또는 마약중독과 같이 우리 사회의 최소한의 단위인 가정을 파괴시키고, 개인을 파멸로 몰아가고 있다. 따라서 이제부터라도 이에 대한 국내에서의 실태 파악을 우선하고 구체적인 대안을 마련함으로써, 청소년 문제의 해결은 물론

우리 사회가 정보화 사회로 무난히 나아갈 수 있는 기틀을 마련하여야 한다. 이에 본 연구에서는,

첫째, 우선 한국의 청소년 인터넷 중독증 환자의 수를 추정하며,

둘째, 이들을 추정해 내기 위한 구체적 방법으로 사이버 중독에 대한 문헌연구를 실시한다.

셋째, 이를 통하여 사이버 중독 현상에 대한 판별 도구를 개발하며,

넷째, 사이버 중독의 유형을 분류하고 각 유형에 따른 해결방안을 제시한다.

3. 연구의 방법

미국의 경우 인터넷 중독자들의 추정 수치는 알코올 중독과 강박적인 도박 중독자들의 사례에 비추어 온라인 이용자의 5-10%로 추산하고 있다. 그러나 명확한 숫자는 아직까지 파악하지 못하고 있는 형편이다. 본 연구에서는 우선 문헌연구를 통하여 인터넷 중독증의 여러 형태를 분류하고, 인터넷 중독 현상을 가려낼 수 있는 판별 도구를 개발하며, 이를 통하여 한국 청소년 인구의 수를 추정하고자 한다. 아울러 유형별 인터넷 중독 현상에 대한 대안을 제시해본다.

II. 청소년과 정보화

1. 인터넷 활용 현황

한국에서의 인터넷 활용은 세계가 놀랄 정도의 대 폭발력을 보이고 있다는 것이 전문가들의 일반적 판단이다. 한 연구에 의하면 국민 평균 인터넷 이용율은 지난 1998년 전 인구의 12.4%이던 것이 1999년 15.2%, 2000년 37.1%, 2001년에 들어서서는 거의 50%대에 육박하는 것으로 나타나고 있다(유지열 외, 2000) 특별히 무선 인터넷의 경우 지난 1999년 5월 처음 서비스가 시작된 이후, 일년 후인 2000년 6월에 이용자 수가 450만 명을 넘어섰고, 거의 매달 2배 이상의 증가율을 보이고 있다. 특히 2001년 5월 전국의 초·중등학교에 인터넷 서비스가 공식적으로 가능해진 이후 현재는 전 인구의 반수인 2500만 명 정도가 인터넷을 활용하고 있는 것으로 추정한다. 또한 IMT 2000이 본격적으로 서비스되면 무선 인터넷 이용자 수는 급 신장할 것으로 예상되며, 현재 국내의 이동전화 이용자의 95% 이상이 무선 인터넷 활용자로 분류할 수 있어서 실제 인터넷 이용자 수는 3000만 명을 넘어선 것으로 추정하기도 한다. 조사 전문 기관인 닐슨·넷 레이팅에 따르면 한국인들은 한달 평균 인터넷 이용 시간이 19시간 20분으로 세계 최고를 기록하고 있다. 그것도 2위 홍콩이 12시간 12분, 3위 미국이 10시간 19분과도 상당한 차이가 있는 1위이다. 한국 인터넷 정보센터가 밝힌 조사 결과에 따르면 금년 9월 말 현재 우리 나라 국민 중 인터넷을 이용하는 사람은 모두 2412만 명(이용률 56%)인 것으로 집계되었다(정 진홍, 2001). 이는 인구 수로 비추어 단연 전 세계 제1위의 인터넷 이용 국가라고 할 수 있다. 물론 이러한 추계는 조사 주도자들에 의하여 상당히 과장되기도 하고, 정확도가 문제가 되기도 하지만, 한국이

명실상부하게 전 세계 인터넷 활용 부분에 있어서 최첨단을 달리고 있다는 점은 분명하다. 문제는 이와 같은 인터넷 강국으로서의 한국의 위상이 앞으로 전개될 지식산업시대를 이끌어 갈 수 있는 강점으로 계속 작용할 수 있겠는가 하는 점에 있다. 정보의 가속화에 따라 사회 구성원들은 일상생활에 필요한 다양한 서비스를 이용할 수 있고, 이를 통하여 더 나은 삶의 질을 확보할 수 있다. 하지만, 단순히 순 기능적인 측면만이 아니라 이러한 와중에서 인터넷 활용이 오히려 역기능적인 부분에 따라 부작용도 가져올 수 있다는 점을 간과하지 말아야 한다. 실제로 인터넷 활용의 여러 측면이 개발되고 강조되면서, 점차 벌어지는 정보격차의 문제는 이제까지 경제적, 사회적으로 나타났던 계층간의 갈등 양상을 한층 더 복잡하게 만들 수 있다. 그런가 하면 미쳐 새로운 지식정보 활용에 뒤떨어지는 세대와의 갈등 역시 풀어야 할 중요한 과제이다. 하지만 이 보다 더욱 심각한 문제는 알게 모르게 인터넷 활용을 하면서 겪을 수밖에 없는 문제가 허다하다. 특별히 인터넷 중독으로까지 인정되고 있는 정신 건강적인 문제는 우리 사회를 소리 없이 무너뜨릴 수도 있다. 실제 이러한 문제들은 우리 앞에 무섭게 전개되고 있다. 전통적인 가치관의 변화와 더불어 급격하게 사회의 기본 질서를 무너뜨리는 새로운 사조가 생겨나고 있고, 이를 막거나 줄일 수 있는 방안이 강구되지 못하고 있다. UNESCO나 UNDP 등 국제기구와 다양한 국제회의에서도 세계 빈국의 정보화를 촉진시키기 위한 선진국이나 국제 기구의 기능에 대한 논의가 활발하게 전개되고 있다. 우리 정부에서도 지난 2000년 12월 '정보 격차 해소에 관한 법률안'이 국회를 통과하였다. 하지만 여전히 늘어나는 인터넷 이용자들의 문제를 정확히 짚고, 문제를 해소하기 위한 방안은 미흡한 실정이다.

2. 청소년과 인터넷

한국 청소년들의 인터넷 활용에 대한 문제점을 확인하기 위하여 실제 대상자들을 선정하여 질문지를 배포하고 그 결과를 분석하였다. 우선 전체 대상자들을 중심으로 하는 일반적 내용의 통계를 제시하고, 계속해서 구체적인 내용을 비교 분석하여 그 결과를 제시하기로 한다.

<표 II-1> 조사 대상자의 성별 분포

		성별			
		빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	남성	475	48.6	48.6	48.6
	여성	502	51.4	51.4	100.0
	합계	977	100.0	100.0	

조사 대상자들의 성별 분포는 <표II-1>에서 확인할 수 있는 것처럼 전체 977명 중 남학생 475명(48.6%), 여학생 502명(51.4%) 이었다.

<표 II-2> 조사 대상자의 학교급별 분포

		학교			
		빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	초등학교	322	33.0	33.0	33.0
	중학교	338	34.6	34.6	67.6
	고등학교	317	32.4	32.4	100.0
	합계	977	100.0	100.0	

조사 대상자들의 학교급별 분포는 전체 977명 중 초등학교생 322명 (33.0%), 중학생 338명(34.6%), 고등학교생 317명(32.4%) 이었다. 그리고 이

들의 거주 지역별 분포는 <표Ⅱ-3>에서 확인할 수 있는 것처럼 소도시 거주자 320명(32.8%), 중도시 거주자 326명(33.4%), 대도시 거주자 330명(33.8%)로써, 각 지역별 분포는 비교적 고르게 표집 되었다.

<표 Ⅱ-3> 거주 지역별 분포

도시규모

		빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	소도시	320	32.8	32.8	32.8
	중도시	326	33.4	33.4	66.2
	대도시	330	33.8	33.8	100.0
	합계	976	99.9	100.0	
결측	0	1	.1		
합계		977	100.0		

<표 Ⅱ-4> 가정의 컴퓨터 보유 여부

컴유무

		빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	있다	919	94.1	94.1	94.1
	없다	56	5.7	5.7	99.8
	3	1	.1	.1	99.9
	4	1	.1	.1	100.0
	합계	977	100.0	100.0	

전체 응답자 977명 중 자신의 집에 컴퓨터를 보유하고 있는 대상자가 919명(94.1%)으로 대부분의 응답자가 자신의 컴퓨터를 보유하고 있는 것으로 나타났다. 단지 일부 소도시 거주 대상자들 중에 소수가 컴퓨터를 보유하지 못한 것으로 나타났다. 따라서 이를 통해서도 알 수 있듯이 이제는 컴퓨터의 보급이나 활용이 더 이상 새로울 것도 없게 되었고, 한국의 청소년들은 대부분 컴퓨터를 이용한 여러 활동을 제약없이 하고 있음

을 확인할 수 있다. 이는 한국 청소년의 인터넷 활용 인구 수 추정에 있어서도 매우 유용한 자료로 활용할 수 있다.

<표 11-5> 컴퓨터의 주용도

컴용도		빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	인터넷	599	61.3	62.3	62.3
	문서작성	67	6.9	7.0	69.3
	학습관련	15	1.5	1.6	70.9
	게임	215	22.0	22.4	93.2
	음악감상	27	2.8	2.8	96.0
	기타	36	3.7	3.7	99.8
	9	2	.2	.2	100.0
	합계	961	98.4	100.0	
결측	0	16	1.6		
합계		977	100.0		

컴퓨터의 주 활용 용도는 단연 인터넷 활용이 으뜸이었다. 전체 응답자의 61.3%인 599명이 인터넷 활용을 들었으며, 다음으로 22.0%인 215명이 게임에의 이용을 들었다. 상대적으로 학습관련이나 문서작성 등에는 활용율이 저조하였다.

<표 II-6> 인터넷 사용 기간

사용기간

	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효 미경험	36	3.7	3.7	3.7
6개월미만	139	14.2	14.3	18.0
6개월~2년미	383	39.2	39.3	57.3
2년이상	413	42.3	42.4	99.7
5	2	.2	.2	99.9
6	1	.1	.1	100.0
합계	974	99.7	100.0	
결측 0	3	.3		
합계	977	100.0		

인터넷 활용 기간에 대한 응답자들의 반응은 2년 이상 활용하고 있다는 응답이 42.3%로서 413명이었으며, 6개월에서 1년 미만의 사용자 수가 39.2%인 383명이었다. 이로 미루어 무려 81%가 넘는 학생들이 6개월 이상 인터넷을 이용하고 있는 것으로 드러났으며, 인터넷을 활용하지 못하는 학생은 전체의 3.7%인 36명에 불과 하였다.

<표 II- 7> 인터넷 이용 장소

이용장소

	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효 집	736	75.3	76.0	76.0
PC방	119	12.2	12.3	88.2
친구의 집	23	2.4	2.4	90.6
학교	33	3.4	3.4	94.0
공공장소	46	4.7	4.7	98.8
기타	12	1.2	1.2	100.0
합계	969	99.2	100.0	
결측 0	8	.8		
합계	977	100.0		

인터넷을 이용하는 장소로는 집에서가 75.3%인 736명의 학생이었으며, 다음이 pc방으로 14.2%인 139명이었다. 상대적으로 공공장소나 학교 등은 이용 장소로 활용되지 못하고 있었다. 이로 미루어 청소년들의 잘못된 인터넷 활용은 사실상 폐쇄된 장소에서의 이용이 그 한 가지 원인일 수도 있다고 판단할 수 있다. 따라서 가능한대로 컴퓨터 활용 장소를 여러 가족이나 교사 등이 볼 수 있는 공개된 장소로 옮기도록 하는 것이 잘못된 인터넷 활용을 근절할 수 있는 방안이 될 수 있겠다. 교사들이나 학부모들은 이와 같은 반응에 유의하여 학생들의 인터넷 활용 상의 문제를 줄일 수 있는 구체적인 방법의 강구에 노력해야 하겠다.

<표 II-8> 인터넷 상에서 자주 이용하는 사이트

인기1

유호	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
학습사이트	89	9.1	9.2	9.2
연예관련사이트	96	9.8	9.9	19.1
검색사이트	250	25.6	25.8	44.8
돈버는 사이트	1	.1	.1	44.9
쇼핑몰	4	.4	.4	45.4
채팅사이트	116	11.9	12.0	57.3
문학사이트	2	.2	.2	57.5
홈페이지(개인, 동아리)	175	17.9	18.0	75.6
방송국사이트	5	.5	.5	76.1
게임사이트	178	18.2	18.4	94.4
성인 사이트	12	1.2	1.2	95.7
기타	40	4.1	4.1	99.8
20	1	.1	.1	99.9
30	1	.1	.1	100.0
합계	970	99.3	100.0	
결측	0			
합계	977	100.0		

인터넷 상에서 학생들이 자주 이용하는 사이트는 검색 사이트(25.5%, 250명), 게임 사이트(18.2%, 178명), 개인 및 동아리 홈 페이지(17.9%, 175

명), 그리고 채팅 사이트(11.9%, 116명), 연예 관련 사이트(9.8%, 96명) 등의 순서였다. 성인 사이트는 상대적으로 이용하는 학생들의 수가 적었으나, 일부에서는 이용하고 있는 것으로 드러났으며, 공개적인 응답이 아닌 경우, 그 이용 실태는 더 높을 것으로 추산된다.

< 표 11-9> 일주일 동안의 인터넷 이용 시간

평균시간

		빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	7시간 미만	452	46.3	46.6	46.6
	7~21시간	354	36.2	36.5	83.2
	22~35시간	106	10.8	10.9	94.1
	36~49시간	27	2.8	2.8	96.9
	50시간 이상	25	2.6	2.6	99.5
	6	1	.1	.1	99.6
	7	4	.4	.4	100.0
	합계	969	99.2	100.0	
결측	0	8	.8		
합계		977	100.0		

응답자들은 일주일 평균 인터넷 이용 시간을 7시간 이내(46.3%, 452명)로 응답하여 1일 평균 1시간 정도 이용하는 것으로 응답하였다. 하지만 7시간에서 21시간까지의 이용자들도 36.2%인 354명이 응답하고 있어서 여전히 많은 시간을 이용하고 있는 것으로 나타났다. 일주일 평균 이용시간이 22시간 이상인 학생도 약 16%정도로 상당히 많은 시간을 인터넷에 이용하는 것을 알 수 있다. 심한 경우 일주일 평균 50시간 이상을 할애하는 학생도 2.6%인 25명이나 되었다.

<표 II-10> 인터넷 이용 시간대

시간대

	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효 매일 저녁	311	31.8	32.1	32.1
월~금 저녁과 토 낮	147	15.0	15.2	47.3
토~일 낮	230	23.5	23.7	71.0
매일 새벽	7	.7	.7	71.7
매일 밤	100	10.2	10.3	82.0
수업시간 외 모든 시	43	4.4	4.4	86.5
기타	131	13.4	13.5	100.0
합계	969	99.2	100.0	
결측 0	8	.8		
합계	977	100.0		

인터넷을 주로 이용하는 시간대는 매일 저녁(31.8%, 311명), 토요일에서 일요일 낮 시간(23.5%, 230명), 다음으로 월요일에서 금요일 저녁 시간과 토요일 낮 시간(15.0%, 147명), 그리고 매일 밤(10.2%, 100명) 순이었다. 이로 미루어 보아 대부분의 응답자들은 거의 매일 인터넷에 시간을 보내는 것을 확인할 수 있다.

<표 II-11> 주로 다운 받는 프로그램이나 파일의 유형

다운

	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효 게임 프로그램	307	31.4	32.1	32.1
동영상 파일	131	13.4	13.7	45.8
운영 프로그램	28	2.9	2.9	48.7
음악 파일	329	33.7	34.4	83.1
자료파일	91	9.3	9.5	92.6
성인 정보 파일	9	.9	.9	93.5
기타	62	6.3	6.5	100.0
합계	957	98.0	100.0	
결측 0	20	2.0		
합계	977	100.0		

다운 받는 프로그램이나 파일은 음악 파일(33.7%, 329명), 게임 프로그램(31.4%, 307명), 그리고 동영상 파일(13.4%, 131명) 순 이었다. 일부의 학생들은 성인 정보 파일도 다운 받는 것으로 드러났다.

<표 II-12> 채팅을 하는 이유

채팅이유

		빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	이성친구 사귀	106	10.8	11.2	11.2
	동성친구 사귀	18	1.8	1.9	13.1
	정팅	83	8.5	8.8	21.9
	관심분야대화	64	6.6	6.8	28.6
	친구끼리 수다	429	43.9	45.3	74.0
	고민상담	12	1.2	1.3	75.3
	게임시 채팅	122	12.5	12.9	88.2
	기타	111	11.4	11.7	99.9
	9	1	.1	.1	100.0
	합계	946	96.8	100.0	
결측	0	31	3.2		
합계		977	100.0		

채팅을 하는 이유로는 친구끼리 수다(43.9%, 429명), 게임시 채팅(12.5%, 122명)으로 같은 또래 친구간의 사귀이 주를 이루었으나, 이성 친구의 사귀도 10.8%, 106명에 달하고 있었다.

<표 II-13> 번개 팅 경험 유무

번팅유무

		빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	있다	195	20.0	20.4	20.4
	없다	756	77.4	79.0	99.4
	3	4	.4	.4	99.8
	4	1	.1	.1	99.9
	8	1	.1	.1	100.0
	합계	957	98.0	100.0	
결측	0	20	2.0		
합계		977	100.0		

채팅을 한 사람과 오프라인에서의 만남을 가졌는지 확인하기 위한 번개 팅 유무에 대한 응답에서 조사 대상자의 77.4%인 756명이 없다고 대답하였지만, 있다는 응답도 20.0%인 195명이나 되었다.

<표 11-14> 오프라인에서 만남을 전제 한 번개팅에 대한 입장

번개팅 입장

		빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	전체로 채팅	53	5.4	5.6	5.6
	거절하지는 않는다	227	23.2	24.0	29.7
	거절한다	181	18.5	19.2	48.8
	만남 자체를 생각하	367	37.6	38.9	87.7
	본 적 없다	115	11.8	12.2	99.9
	기타	7	.1	.1	100.0
	합계	944	96.6	100.0	
결측	0	33	3.4		
합계		977	100.0		

오프라인에서의 만남을 생각도 해보지 않았다는 응답자의 수가 37.6%, 367명에 달하고 있지만, 거절하지 않고 만난다는 응답도 23.2%, 227명이나 되어 잘못된 방향으로의 진전도 무시할 수 없는 정도가 있다는 우려를 하지 않을 수 없다.

3. 청소년 인터넷 활용의 부작용

앞의 설문 조사에서 확인한 것 같이 청소년들의 컴퓨터 활용이나 인터넷 활용은 이제 남의 일이 아니다. 대부분의 청소년들은 자신의 가정에서 컴퓨터를 활용하고 있으며, 학교에서의 활용까지를 포함한다면 거의 100%의 학생들이 인터넷을 경험하고 있다고 할 수 있다. 미국의 연구 결과에 의하면 전체 인터넷 활용 인구의 5-10%를 인터넷 중독증 환자로 분류하고 있다. 이와 같은 학설을 원용한다면 우리 나라의 경우 학교 청소년 인구 1100만 명의 10%를 인터넷 중독증 환자로 가정할 때, 약 110만의 인터넷 중독증 환자가 출현하고 있다고 쉽게 추정할 수 있다. 하지만 문제는 이렇게 간단하지가 않다. 우리의 청소년을 대상으로 하는 연구에

서 몇 가지 기본적인 물음을 통하여 인터넷 중독증 환자를 가려낸다고 할 때, 거의 전체 인터넷 활용자의 50%를 인터넷 중독증 환자로 분류하고 있는 경우도 볼 수 있다. 본 조사에서 인터넷의 사용 시간, 빈도 등을 종합하여볼 때 대략 전체 청소년 인터넷 활용 인구의 약 45% 정도를 인터넷 중독증 환자로 분류할 수 있다. 그렇다면 우리 나라 학교 청소년 전체 인구 1100만의 45%인 495만 명, 약 500만의 인터넷 중독증 환자 수를 가정할 수 있다. 이는 결코 간과할 수 없는 엄청난 수에 틀림없다. 이와 같은 상황을 두고 청소년의 바른 성장을 기대할 수 없을 뿐만 아니라, 우리 사회의 미래가 암담할 수밖에 없다. 이제부터라도 이들에 대한 배려가 뒤따라야 한다.

Ⅲ. 인터넷 중독의 현황

1. 인터넷 중독의 정의

일반적으로 중독 현상이 성립되기 위해서는 투여 크기(약의 量)이나 시간이 점차 증가되어야 효과를 유지할 수가 있고, 중단되었을 때 금단현상(禁斷現象)이 나타나야 한다. 중독 현상을 설명하기 위해 습관성(habitation), 중독성(Addiction), 금단 증상(Abstinence syndrome) 등의 용어가 필요하다. 약물 남용(drug abuse) 중독이란 말은 약리학적으로 주로 쓰이던 말로 약물중독(drug addiction), 약물 오용(drug misuse) 등의 용어가 낫이 익다. 그 외 중독 현상으로 알려진 것은 일 중독(workaholism), 술 중독(alcoholism) 도박 중독(Gambling addiction) 등이 있다. 특히 인터넷 중독은 사회 문화적인 면에서 일 중독과 매우 유사한 형태를 띠고 있다.

습관성(habitation)은 정신적 갈망, 즉 정신적 의존(Psychological dependence)을 말한다. 다시 말해서 내 정신이 그 약물에 의존되어 있다는 것이다. 대표적인 약물이 담배(니코틴)이다. 담배를 상당 기간 피우다가 중단하면, 흡연자의생각이 담배로 가득 차 있게 된다. 그래서 흡연자의 정신이 담배에 의존된 상태를 유발한다.

중독성(Addiction)은 육체적 갈망 즉 육체적 의존(Physical dependence)을 말한다. 다시 말해서 내 육체가 그 약물에 의존되어 있다는 것이다. 대표적인 약물이 아편(몰핀 등)이다. 아편을 상당 기간 사용하다가 보면, 사용자의 육체가 아편에 의존된 상태를 나타낸다. 그래서 사용을 중단하면 눈물, 콧물, 입물 그리고 오한과 발한이 나고 경련과 혼수상태에도 이르며, 심한 경우에는 사망하게도 된다. 1)

이러한 일련의 신체적 반응(의존)을 금단 증상(Abstinence syndrome)이라고 하며, 이 상태가 바로 사용자의 육체가 아편에 의존된 상태를 유발한 경우로, 중독성이라고 한다. 이렇듯 남용 약물(drug of abuse), 즉 마약류는 습관성과 중독성이 있기 때문에, 약물 남용자가 이들 약물을 상당 기간 주기적으로 또는 정기적으로 사용하다 보면, 자의적으로 중단하고 싶어도 중단할 수 없는 상태에 이르게 된다. 결국 헤어내기 어려운 약물의 덫에 걸린다. 약물은 의학적 문제와 그로 인한 사회학적인 문제가 발생한다. 특히 사회학적인 문제로 절도, 강도, 마약거래, 살인행위, 교통사고, 자살, 심장마비 등 전혀 예측 불허한 각종 폭력사고가 발생한다. 2)

위와 같은 기존의 공인된 중독현상은 술, 담배, 마약관련 약물에서나 찾아볼 수 있었다. 그런데 컴퓨터가 많이 보급되고 그 컴퓨터들이 세계적인 넷망으로 연결되면서 인터넷과 관련된 중독현상이 나타나고 있다. 그것이 공인된 용어가 아니기에 많은 새로운 용어가 등장하고 있고, 그 중독현상 자체까지 논란의 대상이 되고 있다.

2. 새로운 중독 현상(가칭 ‘인터넷 중독 현상’)에 대한 논쟁

일찍이 1995년에, 뉴욕의 정신병 의사 Ivan Goldberg에 의해 새로운 중독 현상의 출현이 발표된 바 있다. 요즈음의 사람들은 인터넷 검색으로 컴퓨터 모니터 앞에 앉아서 화면을 뚫어지게 보면서 가족의 책무를 내팽개치고 있다. 또한 젊은 청소년을 중심으로 게임에 중독 되어 학업성적이 떨어지거나 진학을 못하는 일이 생기고 있다. 그리고 성인인 직장 생활자들 또한 인터넷에 정신이 팔려 생산성이 떨어지고, 그 때문에 직장

1) 주왕기역(1990), 어느소녀의 충격적인 마약 체험 일기[앨리스의 일기], 고려원 p.193

2) 주왕기외3인(1996), 청소년 약물상담, 재단법인 청소년대화의광장. pp20~21

서 해고당하는 경우도 생기고 있다. 이러한 새로운 중독 현상을 처음 관심을 가지고 본 사람들은 정신건강 전문가들이었다. 그들은 인터넷이 인터넷 중독 지원단체(Internet Addiction Support Group)와 함께 인터넷 중독에 대한 진단 선택, 그리고 또 다른 도움을 찾는 사람들에게 다양한 서비스를 제공할 수 있다는 데는 동의하고 있다. 그리고 웹사이트들, 뉴스그룹, 그리고 E메일 목록 등은 사람들에게 그들이 필요로 하는 정보를 찾는 데 매우 강력한 도구가 될 수 있다고 인정한다. 뉴저지 라이더 대학교의 심리학과 존 술러 교수는 특별히 이러한 부분의 연구를 통하여 인터넷의 유리한 점을 부각시키고 있다.³⁾ 그러나 그는 넷상의 익명성이 네티즌들에게 정말 좋은 것들만을 많이 제공한다고 생각하는가에 대해 의심을 갖는다. 바로 이 점이 정신 건강 전문가들이 흔히 갖게되는 의문인 것이다. 많은 연구자들 중 Ivan Goldberg는 그의 글에서 “인터넷 중독 장애”라는 용어를 처음 사용하며 그 중독 현상을 자세하게 묘사하였다.

Ivan Goldberg는, 감정장애에 대한 진단으로 사람들을 치료할 때 그 증상들을 전문화하였는데, 정신 건강 교수들을 위한 인터넷 기반 정보 서비스 후원자로 그가 운영하는 mentalhelp.net 에 IAD(Internet Addiction Disorder) 징후를 나타내는 리스트를 정리하였다. Goldberg는 정신 건강 장애의 치료를 위한 방법과 진단의 전문서적인 “정신 장애의 연간 통계와 진단의 제4판”의 풍자적 발언에서, 이 새로운 현상에 대한 그의 생각을 말하고 있다. 그는 알콜 중독자들의 치료를 위한 익명 동족 모임이 카테일 파티를 하면서 모임을 갖는 것처럼, 인터넷 중독 치료를 인터넷 중독 온라인 그룹에 의해 시작하는 아이러니가 생긴다고 했다.⁴⁾ 그는 인터넷 중독의 성격을 다음과 같이도 말했다. “ 나는 인터넷 중독 장애가

3) John Suler, Ph.D. Department of Psychology Rider University in New Jersey

e-mail : suler@voicenet.com

webmaster of the 'Psychology of Cyberspace'

4) <http://mentalhelp.net/archives/editor22.htm> -2 Mar 2000 -JMG

테니스 중독 장애, 빙고 중독 장애, TV 중독 장애의 존재 보다 더 심하게 존재한다고 생각하지는 않는다. 사람들은 무엇이든 도를 넘을 수 있고, 흔히 장애가 때로는 사회적이고 도덕적인 잘못으로 일컬어지기도 한다”.

임상 심리학자 Kimberly S. Young은 펜실바니아의 브레드포드 피츠버그대의 조교수인데, 인터넷 중독 현상에 대한 연구를 진행하고 있는 한 사람의 학자로서 IAD와 같은 용어를 사용하지는 않는다. 그러나 그녀는 인터넷 중독이 분명 존재하는 현상으로 생각하고 있다. 그녀는 1994년의 가을 이래로 인터넷 중독 현상을 연구하여 왔다. 그녀의 관심은 컴퓨터실에서 학생들을 관찰하면서 시작되었고, 자신의 한 친구의 남편이 인터넷에 몰두하는 것을 두고 비탄하는 내용을 청취하면서 본격화하였다.

그녀의 보고서에서 그녀는 “Internet Addiction은 새로운 임상적 장애 현상의 또 다른 하나의 출현이며, 사람들이 인터넷에 중독 되어지고 있고, 중독 될 수 있다는 추론을 하고 있다. 그리고 그것은 정신건강에 종사하는 사람들 사이에서 큰 관심을 끌며 성장하고 있다.”고 주장했다. 그리고 그녀는 인터넷에 중독된 징후로, 인터넷 사용을 조절하는 능력이 없어지고, 인터넷 사용을 중지했을 때 불안하고, 안절부절못하는 것을 들고 있다.

Kimberly S. Young의 확신은 Massachusetts 주, Belmont에 있는 McLean Hospital의 Computer Addiction Service의 설립자이고 조정자인 Orzack 박사가 동조하는데, 그녀는 인터넷 중독 현상은 다른 중독 영역과 관계없이 인터넷에만 존재하는 유일한 것으로 보았다. 그녀는 컴퓨터를 통한 채팅과 e-mail로부터 얻어진 인간의 관계는 언어로 진행되는 다른 중독 현상과는 매우 다르다고 말한다.

Suler는 인터넷과 컴퓨터에 몰두하는 것에 대하여 염려하며, 상담을 원하는 사람들과 e-mail을 통한 교신과 인터넷 중독에 대한 글을 썼다. 그는 가상세계의 유혹은 저항할 수 없는 것이라는 데 동의한다. 몇몇 사람들은 그들이 컴퓨터에 정신이 팔려있고, 단말기 앞에서 인터넷에 열중

하고 있는데, 그것은 그들의 배우자, 가족, 그리고 직업에까지 게을리 하는 원인이 되어, 그것 때문에 결과적으로 문제가 발생한다고 했다.

그러나 Suler는 인터넷 중독이 더욱 더 복잡한 논점으로서의 진정한 정신 장애인지, 광대한 연구의 부수적인 것인지 의문을 갖는다. 그는 그 식별에 있어서 두 가지 중요한 표준을 갖추어야 한다고 했다. 장애를 구성하는 징후를 설정하는 믿을 만한 일관된 증거가 있어야 하고, 시간적으로·특성·효과적인 치료에서 유사한 요소들의 상관관계, 그리고 장애로 진단되어진 사람들의 예측과 인과 관계학적으로 일치하는 것, 진단의 정당성을 예측하는 것 등이 필요하다고 했다. 만약 그렇지 않다면 공식적인 용어로서 인터넷 중독이라는 용어를 사용하는 것은 문제가 있으며, 그런 연구는 단순히 아무 것과 관련이 없는 분류가 된다고 말했다.⁵⁾

그의 논점에 대해 포괄적인 정신건강 웹사이트의 후원자 비영리 조직인 Dublin의 Ohio-based Mental Health Net 관리자이며, 임상 심리학 교수 John Grohol 박사는 다음과 같이 말하고 있다. “문제는 정신 건강부분에서 과학적인 정신 장애의 새로운 형태를 어떻게 창조하느냐하는 것이 아니다. 사람들은 인터넷 앞에 서서 기준을 만들어내지는 않는다. 그것은 그것을 하고 있는 방법에서가 아니라 연구의 몇 년 뒤에 그것이 뚜렷하게 구별되는 유일한 장애라는 것을 보여주고 있다.” 라고 Nurseweek/Healthweek와의 인터뷰에서 말했다.⁶⁾

그러나 Grohol 박사 자신도 Nurseweek/Healthweek에서 지적할 때까지 Goldberg의 사이트에서 사용하는 인터넷 중독에 관한 정의를 논평 없이, 즉 Online Addiction 과 그 징조를 포함한 IAD를 공식적으로 인정했었다. 그때 이래로, Grohol은 자신의 연구지 명칭을 Internet Addiction

5) John Suler, Ph.D. Department of Psychology Rider University in New Jersey
e-mail : suler@voicenet.com
webmaster of the 'Psychology of Cyberspace'
6) <http://www.Nurseweek.com/Healthweek>

Disorder로 타이틀 된 페이지로 바꾸고 “경험 연구에 의한 아직 정당화되지 않은 가칭- Internet Addiction Disorder”로 사용하기로 했다. Goldberg처럼, Grohol은 인터넷 사용에 대한 연구를 하지는 않았다. 그는 Kimberly S. Young의 연구가 그녀가 연구하기 위해 탐색하고 있는 문제의 형태를 위한 집단(인터넷과 사용자 집단)에 근거한다고 했다. 그리고 그는 더 많은 연구로 인해 결국 IAD가 뚜렷한 장애로 증명될 것이라 믿고 있다. 그는 또 “우리가 그 연구를 접할 때까지 반대편에 앉아서 기다리는 태도를 갖는다면, 우리가 뚜렷한 현상이라 생각하는 무엇인가를 찾지 못할 것이다.” 라고 말하며 Kimberly S. Young의 작업을 격려하고 있다. 7)

한편 Suler 박사는 사이버 공간의 ‘중독’은 두 개의 매우 일반적인 범주로 나누어진다고 하였다. 그는 “사회적인 것과 비-사회적인 형태로. 몇몇 사람들은 다른 사람들과 함께 교제하고 의사소통하기 위하여 인터넷을 조금 사용하는 것이 아니라 매우 몰두해있는 것 같다. 이러한 사람들은 아마 그들의 컴퓨터를 인터넷뿐만 아니라, 개인적인 게임, 일, 정보 수집 또는 정보 검색을 위해 사용한다. 다시 말하면, 그것들은 게임이 될 수 있고, 정보 또는 모험 물이 될 수 있고, 그들이 개인간의 관계를 만들기 위해 사이버 공간을 이용할 필요로 하는 것이 아닌 단순히 일 중독이 될 수도 있다” 주장한다. 그리고 Suler는 대부분의 인터넷 중독은 사회적 타입이라 하였다. 사람들은 채팅 환경, 그리고 메일링 목록에 잡혀있고, e-mail 관계를 확대할 것이며, 사회적 자극을 찾는다고 하였다. 이 사회적 인터넷 중독에 근거한 그 욕구는 인간 사이에서 나타나는 것인데, 인정받기 위해서, 소속하기 위해서, 강해지기 위해서이며, 사랑 받기 위한 것 등이다.

7) Kimberly S. Young, Ph.D. Assistant Professor of Psychology at the University of Pittsburgh, Bradford -
 e-mail : ksy@penn.com
 webmaster of the www.netaddiction.com

3. 인터넷 중독 관련 용어들

아직까지 공식적으로 합의된 용어는 아니지만 주로 많이 쓰여지고 있는 용어로 아래 8가지가 인터넷상에서 쓰여지고 있다.

1) Cyberspace addition : 사이버 공간에서의 일어나는 중독현상으로 John Suler가 Psychology of Cyberspace에서 쓰고 있다. Kimberly S. Young의 인터넷 중독과 같은 의미로 사용하고 있다.

2) Internet Addiction : 인터넷 관련 중독 현상을 말한다. Kimberly S. Young의 글에서 쓰여지고 있다. 특히 우리 나라 메스컴에서 자주 쓰고 있다.

3) Online Addiction, On-line Addiction : 인터넷이 전 세계적인 넷망으로 구성되어 있다는 것에 착안해서 만든 용어이다.

4) Computer Addiction : 컴퓨터와 관련한 중독현상을 말하며 주로 아이들의 게임중독과 프로그래밍에 몰두하는 것을 Kimberly S. Young이 설명하고 있다.

5) Net Addiction : 온라인 중독과 같은 뜻이며 Kimberly S. Young의 운영 사이트가 Netaddiction.com 이다.

6) Webaholism : World Wide Web을 이용한 인터넷과 중독의 뜻을 가지고 있는 aholic을 합성한 용어로 Internet Addiction과 같은 뜻을 갖는다.

7) Internet Misuse : 인터넷 오용(誤用)이란 뜻으로 도서관이나 직장 학교에서 정보 검색이나 업무용 컴퓨터 망을 개인적으로 기분전환이나 도박, 증권 매매, 경매 등에 이용하는 것을 말하며, 특히 설치된 하드웨어의 목적과 다르게 사용하는 경우를 말한다.

8) Internet Abuse : 인터넷 오용(誤用)과는 다른 의미로 인터넷을 과도하게 사용하여 부작용을 일으키는 경우를 말한다.

4. 인터넷 중독의 독특한 형태들

인터넷 중독 현상에는 나름대로 독특한 몇 가지의 형태들이 있다. 이 연구에서는 우선 그 대체적인 유형을 제시하고 몇 가지 부분에서만 구체적인 내용을 소개하고자 한다.

1) 사이버섹스 중독

Cybersexual Addiction은 Internet Addiction의 전형적인 한 하부 형태이다. 대체로 Internet Addiction자들의 1/5정도로 산정 되는데, On-Line 성적 활동의 몇 가지 형태에 관련된다. (본질적으로 cyberporn과 cybersex에 관련된다)

인간의 욕구는 점차 시장의 욕망에 굴복해 가고 있다. 인간의 욕구는 생리적 요구이든 사회적 욕구이든 처한 상황에 따라 생산과 만족이 규정되고 조정될 수밖에 없다. 현재의 자본주의 사회가 인간의 욕구를 자본의 이윤 극대화라는 측면에서 생산하고, 만족시키고 있는 모든 욕구를 상품 관계 속으로 통합시키고 있다고 했을 때, 인간의 성적 욕망 역시 시장화된 상품에 의해 점유될 수밖에 없다. 포르노가 번성할 수 있는 것도 그것을 통한 이윤이 보장되기 때문이다.

최근 컴퓨터 보급이 늘면서 통신이나 인터넷을 통한 포르노 보기가 점차 늘어나고 있으며, 컴퓨터 게임을 통한 포르노 즐기기도 확산되고 있다. 컴퓨터를 통한 음란물 보기는 주위의 시선을 의식하지 않고 다른 사람을 통하지 않고도 직접 갱신된 내용을 수신 받을 수 있다는 점, 시간의 제약을 받지 않고 사적인 공간만 확보된다면 얼마든지 접속할 수 있다는 점에서 종전의 비디오 매체를 대체해 가고 있다. 컴퓨터를 좋아하는 남성들은 포르노에 접하기 쉬운 문화로 자연스럽게 들어갈 뿐만 아니라, 포

르노는 컴퓨터와 인터넷을 교육할 때 학습의 동기를 제공하기 위해 소개되어 교묘하게 장려되기도 한다.⁸⁾ 얼마전 O양 비디오 사건을 계기로 인터넷 검색의 동기부여가 된 새로운 인터넷 사용자층이 활발하게 저변확대가 되었다는 후문도 있다.

포르노는 여성을 강간하는 장면이 거의 대부분이라고 해도 과언이 아니다. 원하지 않는 여성에게 강제적인 성 관계를 하는 것은 남성들에게 정복감과 성취감을 주게 되어 남성성을 고무시키게 되므로, 남학생들은 상호 동의적인 성관계보다는 강간을 보고 더욱 성적 쾌락을 느끼게 된다.

가장 문제는 포르노를 보는 남성은 포르노 안의 여성에서 포르노 밖의 여성으로 이어진다는 것이다. 성적으로 대상화될 가능성과 위협이 항상 존재하는 상황에서 여성은 남성들의 이러한 시선을 의식적·무의식적으로 신경쓰며 경계하면서 살고 있다.⁹⁾

일찍이 연구자료에서 보면 남자들은 cyberporno를 보기를 더 좋아하고, 여자들은 erotic chat를 더 좋아한다는 것을 보여준다. Cybersexual Addiction의 경고 표시로 Kimberly S. Young은 아래 사항을 들고 있다.¹⁰⁾

(1) 일상적으로 채팅 방에서 cybersex를 발견할 목적을 가지고 홀로 사적인 메시지를 송 수신하기 위해 중요한 많은 시간을 소비한다.

(2) on-line 성적 파트너를 찾기 위해 인터넷을 이용하는 것으로 인터넷에 예속된 것을 느낀다.

(3) 자주 실생활에서 전형적으로 일어나는 것이 아닌 성적인 환상에 관련한 익명의 통신을 한다.

8) 윤자영(1998), 포르노 재현물에 대한 여성의 경험에 관한 연구, 이화여대 대학원 여성학과 석사 논문,

9) 이원숙(1998), 음란물이 청소년의 성의식 및 성폭력에 대한 의식에 미치는 영향, 한국간행물윤리위원회

10) Kimberly S. Young, Caught in the net, John Wiley & Sons, Inc. 1998

(4) 성적 자극과 만족을 찾을 것이라는 예상으로 다음 on-line 사이트를 고대한다.

(5) cybersex에서 phonesex로 옮겨가는 자신을 종종 발견한다(실 생활의 만남 조차).

(6) 자신의 중요한 다른 이에게 자신의 on-line 상호관계를 감추려고 한다.

(7) 자신의 on-line 사용이 죄스럽고 부끄러울 때가 있다.

(8) 처음 우연히 cybersex에 자극된 후, 자신의 의지와 관계없이 컴퓨터에 접속한 후 열심히 그것을 찾게된다..

(9) 에로틱 채팅에 관련된 on-line에 연결된 상태에서 자위를 한다.

(10) 실생활 성적 파트너에 투자하는 것을 소홀히 하고, 성적 자극의 초보적인 형태로서 cybersex를 더 좋아한다.

주로 이러한 사이버 섹스에 중독된 사람들은 심하게 왜곡된 몸 이미지, 불치의 성 기능 장애, 또는 이전의 성적 중독이 더 Cybersexual Addiction의 발생의 큰 위험을 초래한다. 특별히, 섹스 중독은 새로운 것과 값비싼 비용 없이 그리고 성인용 서점에서 보여지는 두려움과 매춘부 사이의 질병의 공포 없이 그들의 강박증을 수행하기 위한 안전한 성 표출로 인터넷에서 자주 나타난다.

흔히 인터넷상의 성적인 강박현상이 성행하는 이유로 익명성(Anonymith)과 편리성(Convenience) 그리고 탈출과 현실 대체(Escape or Altered state of reality)를 들고 있다.

첫 번째, 전자(電子)적인 전달의 익명성(Anonymith)은 내용을 넘어 지각되어진 조절의 커다란 감각으로 이용자에게 제공된다. 실생활의 성적 경험과 같이, 여성은 만약 그녀의 cybe-lover가 매우 좋지 않거나, 남자가 오래 끌지 못하고 자기 성적 흥분 후에 금방 끝내는 경우가 있다면 신속히 파트너를 바꿀 수가 있다. 한 남자가 다른 남자와 섹스하기를 원하는 경우와 한 여자가 항상 묶이기를 원하는 경우, 가상 공간의 이런 익명성

안에서, 들키는 공포 없이 사적인 연구실에서 감추거나 억제되어진 성적 환상을 맛보려는 이용자들에 의해 틀에 박힌 성에 대한 메시지들은 제거된다. 학대, 집단 섹스, 배뇨, 호모 섹스, cross-dressing, 사적으로 제공된 사이버 섹스, 안전, 그리고 이러한 별난 것을 증폭시키기 위한 익명의 방법들이 있다. 그리하여 개개인은 가상 공간 문화의 수용에 의하여 유효해지고 그들의 성인 환락에 기여하도록 고무되어지는 것을 느끼는 on-line 이용자로 성적으로 경험하는 부류가 더 많아질 것이다.

두 번째, 편리성(Convenience)이다. on-line 이용자들의 강박적인 형태에 빠지기 쉽게 하기 위한 즉각적이고 가능한 매개물을 제공하는 사이버 포르노와 성인 채팅 사이트의 편리성이다. 이 산업은 현재 세계적으로 9600만 이용자를 계산하고 있는데, 실제로 웹 이용자들의 15%가 1998년 4월에 10개의 유명한 섹스 사이트에 접속했다고 보고되고 있다. 현재 전 세계적으로 약 70,000개의 섹스 관련 웹사이트가 활동중이고 매일 포르노 사진과 성인 채팅 방을 포함한 200개의 새로운 성인 웹사이트가 추가되고 있다(Swhartz, 1998). 아마도 한국의 경우 어떠한 일간 스포츠 지를 펴보기만 해도 그 영향이 어떠한가를 확인할 수 있을 것이다. 그런 성적으로 관련되어진 채팅 방의 외형적 양은 최초의 탐험에서 고무되어지는 메카니즘을 가지고 있다. 호기심 많은 남편 또는 아내는 아마 비밀스럽게 단계적으로 빠져들어 가는데 우세와 복종 방, 병적 집착 방, 또는 양성의 방, 단지 색정적인 대화에 처음 충격 받고, 같은 시간에 성적으로 그것에 의해 자극되어진다. 그 가능성의 용이함은 보통 그런 행동에 관련되지 않는 사람들 사이에서의 성적 경험을 촉진시키는데 기여한다.

세 번째, 탈출과 현실 대체(Escape or Altered state of reality)다. 사람들은 아마 자동적으로 온라인 섹스 행동의 강화는 경험으로부터 받아진 성적 만족이라고 믿는다. 연구는 성적 자극이 사이버 섹스에 관련된 최초의 이유가 된다고 보여준다. 그러나 시간이 지나면서, 정도가 심한 형태를 통해 강화된 경험은 감정적이고 정신병적 탈출 또는 현실 상태를 대체하

게 된다. 예를 들면, 외로운 여자가 갑자기 많은 사이버 파트너에 의해 욕구를 느끼게 되던가, 또는 성적으로 불완전한 남자가 채팅 방에서 모든 여자들이 원하는 뜨거운 사이버 러버로 변신하는 것을 들 수 있다. 그 경험은 성적인 완성뿐만 아니라 새로운 인간관계와 온라인 신분을 채택할 수 있는 사람으로서 온라인 환상의 생활을 발전시키는 것을 통해 성취되어지는 주관적인 정신적 탈출을 허용케 한다. 학계에서는 온라인 성적 일탈 케이스를 방어하는 정신병적 장애로서 온라인 강박의 역할에 대해 논쟁이 이미 한창이다.

성(性)은 남자와 여자가 사이버 섹스를 보는 방법에 중요하게 영향을 준다. 여자들은 그들의 신체적인 출현을 감출 수 있고, 여자가 섹스를 즐긴다는 사회적 치욕을 지울 수 있고, 그리고 새로운 것에서 그들의 성욕에 전념할 수 있는 안전한 의도를 허용하며, 억제되지 않은 방법이기때 사이버 섹스를 더 좋아한다는 보고가 있다.

남자는 기초적인 문제인 조루 또는 무 기능에 의한 지속적인 불안을 지울 수 있으며, 대머리, 성기가 짧던가 또는 몹시 뚱뚱하던가에 대한 불안을 느끼는 남자가 그들의 신체적 출현을 감출 수 있어 사이버 섹스를 더 좋아하게 되는 것이다.¹¹⁾

11) <http://www.Netaddiction.com/>

2) 사이버 강박현상(도박, 경매)

넷 강박현상은 인터넷 중독의 큰 범주아래 새롭고 점점 더 걱정되는 부분이 되고 있다. 넷 강박현상은 온라인 도박 강박증, 온라인 경매 중독, 지나친 온라인 상거래와 관련된다. 과거 몇 년간 경매장, 가상 카지노, 온라인 중개 상과 관련한 대중들의 호기심으로 인해 실제 새로운 많은 회사들이 사업 상 극적으로 성장했다. 사실, Netaddiction.com 도 최근에 다른 방문자에게 만족스런 정보와 건강관리 서비스를 제공하기 위해 National Discount Brokers와 손을 잡았다. 왜 온라인 경매, 도박, 상거래가 그렇게 중독적이 되고 있는가 ? 그 내용을 설명해 주는 ACE라는 모델은, ACCESSIBILITY, CONTROL, EXCITEMENT의 머릿글자를 딴 것인데, 중독을 기초하는 주요 이유 세 가지를 가장 잘 설명해준다.¹²⁾

(1)접근성(ACCESSIBILITY)

인터넷 이전에, 도박은 Las Vegas로, 위커힐로 또는 정선으로 여행을 가거나, 주변의 복권 판매대에서 복권 티켓을 사기 위해 열중하는 정도였다. 주식투자는 전화 걸거나 중개인을 방문하여 최신의 주식 선택에 대한 조언을 들어야 한다. 쇼핑은 긴 계산대에서 기다리고, 많은 군중과 싸워야 되고, 특별한 것을 찾기 위해 시간을 허비해야 한다. 인터넷 사용 후, 우리는 현재 즉시 수백의 가상 게임 사이트와 분단위로 보도하는 상거래 사이트와 모든 품목을 보여줄 수 있는 온라인 경매 사이트에 접속할 수 있다. 접근성의 형태는 도박, 투자, 쇼핑을 밤낮 없이 할 수 있는 편의를 만들어 내었다. 실생활의 혼란과 한계성을 지워버리고, 현재 우리는 우리의 강박적인 변덕을 만족시키고 즉각적인 만족을 찾기 위한 이런 활동에 탐닉할 수 있는 한 문화 속에 살고있는 것이다.

12) <http://www.Netaddiction.com/resources>

(2)조절(CONTROL)

조절은 문자 그대로 사람들이 그들의 온라인 활동을 극복하려는 훈련을 할 수 있는가에 대한 개인적인 조절을 말한다. 이것은 특별히 요즘 온라인 상거래와 관계해서 두드러진 문제가 되고 있다. 과거에는, 사람들이 조언하는 중개인을 신뢰하고 구매하고, 계산을 체크했다. 오늘날에는 온라인 경매는 새로운 형태의 자극을 제시하고 있다. 즉 다른 사람과의 경쟁에서 이길 수 있는 공격적인 입찰을 해야하고, 더구나 익명으로 변형된 쇼핑 기회를 자신이 조절하는 새로운 행동을 조성한다.

(3)흥분(EXCITEMENT)

흥분은 승리로 인하여 감정이 쇄도하고 고조되는 것을 말한다. 도박에서 배팅에서 이기고, 돈을 따고 놀이를 유지하면서 더 큰 강화를 얻게 된다. 상거래에서 사람들은 그 날 만들어지는 현재의 이익을 보기 위해 주식 시장을 관찰할 수 있다. 경매시장에서는 다른 사람과의 경쟁에서 승리하기 위해 최소의 신중한 시간 안에 다른 사람들을 제치는 것이 가능하도록 가장 높은 입찰가를 제시해야 한다. 이런 경우에, 흥분은 그런 주변의 활동이 미래의 활동을 보상하기 위해 계속되는 강력한 갈고리가 될 수 있다.

온라인 도박은 정치적이고 법적인 것뿐만 아니라 심각한 건강상 이슈가 된다. 그리고 강박적인 도박은 이미 임상적 장애로서 이야기되고 있다. 그러나 현재 인터넷에서는 Las Vegas나 Atlantic City로 또는 정선이나 워커힐로 여행하는 번잡함이 없이 가상 카지노로 즉각적인 가능성을 위한 사람들의 도박 습관을 확대하는 능력을 갖추고 있다. 이러한 능력은 그들의 중독을 만족하기 위한 또 다른 운반수단으로서 넷을 자유로이 탐험할 수 있는 도박 문제를 일으키고 있다. 이 접근성 역시 10대 또는 대학생들과 같은 그것을 하면 절대 안되는 개개인들에게 새로운 도박 중독을 낳게 한다. 이러한 도박 사이트에 입장하려하는 젊은이들은 나이의 증명을

체크 받지 않고도 자유로이 들어갈 수 있다. 이러한 현상은 이미 도박하기 위해 인터넷을 이용하는 학생들을 통하여 사회의 문제로 대두되고 있다.

홈쇼핑 네트워크 온라인 경매는 쇼핑중독을 이끄는 광적인 현상을 유발한다. 이러한 혼란 속에, 여성들은 인터넷서비스 제공자들에게 접속하기 위해 치열하게 접근해서 모든 라인들이 바쁘다. 예를 들어, 새벽 5시에 e-Bay 사이트에서 발견한 진기한 찾잔을 확보하기 위해 일찍 일어난다. 사람들은 의도적으로 가장 높은 입찰 가격을 제시하기 위해 알람을 해놓는다. 클릭 또 클릭을 하며 로그 온을 시도한다. 마침내 서비스 회사¹³⁾에 전화를 걸고 모뎀 접속에 성공하고, 재빨리 가장 높은 입찰이 될 수 있도록 컴퓨터를 두드린다. 그러면 몇 분이 남는다. 사람들은 원하는 물건을 확보함으로써 만족과 해방감에 빠지게 된다. 이것이 온라인 경매의 흥분에 사로잡히는 방법의 전형적인 케이스다. 때때로 승리의 경험을 위해 필요치 않는 품목을 사기 시작한 사람들은 재정적인 빚을 지게되고, 두 번째로 저당 잡히고, 결국 그들의 온라인 구매할 여유를 위하다 파산까지 하게 된다.

온라인 상거래가 증권 시장을 둘러보고 온라인 일 처리를 하는 행위를 위한 편리한 방법이 되는 동안, 매우 쉽게 중독될 수도 있다. 어떤 사람은 그의 투자를 둘러보고 새로운 주식 선택을 하는데 하루 거의 16시간을 소비한다. 그 결과로서, 그의 직업은 문제가 생기고, 그의 아내는 컴퓨터에 소비하는 많은 시간에 대해 지속적으로 투덜거리게 된다. 연구에 의하면, 남자들이 더욱 온라인 상거래에 걸리게될 가망성이 높고, 여자는 온라인 상거래의 용이함을 이유로 점차적으로 몰입하게 된다. 이러한 온라인 상거래의 집착 현상은 이미 주요 재정과 업무 잡지에서 보도되어지고 있지만, 이러한 새로운 광적인 현상은 새로운 사이트가 급속히 새로 생기는 것에 비하여 중요하게 다루어지는 것 같지 않다.

13) 01410, 01411, 01420, 01432 등의 전화를 이용한 인터넷 서비스회사

3) 컴퓨터 중독(게임, 프로그래밍)

인터넷은 매우 빠르게 아이들의 놀이 도구가 되고 있고, 점점 나이 어린 아이들에게 이용되고 있다. 그러나 많은 부모들은 그들이 컴퓨터를 잘 알지 못한다는 이유로 소홀히 하며, 아이들을 위험에 그대로 내버려둘 때 인터넷의 감춰진 위험을 통하여 후회하게 된다. 이러한 위험들은 다음과 같은 것들이다.

(1) 사이버 아동집단 - 고의적으로 아이들을 희생양으로 만드는 자들이 있는데, 그들은 스스로 어린아이들인 것처럼 가장하고, 아이들의 믿음을 획득하며, 단계적으로 성적, 외설적 활동으로 그들을 유혹한다. 이러한 내용들은 종종 다음 방으로 링크되어 의심을 가지지 않고 다른 성인 사이트로 이어진다. 부모들은 아이들이 인터넷 상에서 다른 사람들과 대화하고, 하지 말아야 하는 것에 대해 아이들을 교육하는 것이 필요하다.

(2) 포르노사진에 접근 - 성인 오락물은 인터넷상에서 커다란 산업이 되고 있다. 아이들이 인터넷을 사용하다가 노골적이고 그래픽된 포르노 사진에 무심코 접근하기는 무척 쉽다. 한 어린이가 순진하게 학교 숙제를 하기 위해 정보를 탐색하다가 갑자기 사이버 포르노를 접하게 되면 인터넷상에 완전히 버려지는 꼴이 되고 만다. 감시 소프트웨어는 새로운 성인 사이트를 제어하는데 한계가 있는 솔루션들이다. 역시, 수많은 공공기관과 학교 도서관에 개정된 감시 소프트웨어를 각 컴퓨터에 모두 제공할 수는 없다. 그러므로 부모들은 가정에서 그들의 아이들을 잘 돌보아야 하며, 학교와 도서관에서도 그들의 아이들을 포르노에 접하게 되는 것을 방지하여야 한다.

(3) 부적당한 내용 - 감시 프로그램은 검열되지 않는 인터넷 환경에서 부적당한 내용을 읽는 것으로부터 아이들과 사춘기 아이들로 하여금 포르노 사진들을 직접적으로 찾아내는 것을 줄이거나 멈추게 한다. 그러나 몇 년 전에 발생한 미국 Littleton Colorado 학교 총격사건에서와 같이

적나라한 사실을 보여주는 내용이 컴퓨터를 통하여 전달된다. 당시 두 명의 10대들은 인터넷에서 폭탄 제조 방법을 다운로드 할 수 있었다. 부모들은 아이들의 온라인 행동에서 즐거하는 활동에 대해 서로 간에 많은 대화를 해야 하며, 어떠한 중요한 행동의 변화에도 주의를 하며 돌보아야 한다.

(4) 폭력 게임들 - 오늘날 아이들에게 미디어 폭력이 미치는 영향은 다양하다. 비극적인 학교 총격사건이나, 학교 안에서의 폭력, 왕따문제 등은 모두 이러한 영향을 받고 자라난 것들이다. 아이들은 뻔질나게 더욱 공격적인 행동과 살생하는 방법을 아이들에게 사실적으로 가르치는 DOOM, QUAKE 같은 폭력적 컴퓨터 게임을 하고 있다. 부모들은 그들의 아이들을 끌어들이는 상호작용 넷 게임과 컴퓨터의 형태를 주의 깊게 감시할 필요가 있다. 그리고 건설적인 대안을 제공하는데 도움을 주어야 한다.

4) 인터넷 오용(Internet misuse와 Internet abuse 문제)

컴퓨터와 인터넷이 연결된 망의 단말기를 주된 목적과 다르게 활용하는 것을 인터넷 오용이라 하는데, 주로 대학교의 단말기와 직장의 각 클라이언트에서 이루어지고 있다. 컴퓨터를 이용한 업무 효율화로 생산성을 확대시키려는 사업주는 직원들의 개인적인 게임과 인터넷을 이용한 비-업무 활동을 매우 우려하고 있으며, 최악의 경우에는 해고까지 하고 있다.

늦은 밤에 대학교 컴퓨터실을 돌아보면, 수많은 학생들이 미친 듯이 그들의 컴퓨터 터미널을 타이핑하고 있음을 볼 수 있다. 그러나 그들은 학교 연구와 숙제를 하는 대신에 그들은 대부분 멀티 유저 공간에서 괴물을 살해하고, 먼 대륙 또는 수백 마일 떨어진 곳에 목적 없이 인터넷 동아리로 채팅하는 데 매일 몇 시간씩을 보낸다. 대학교 상담자들은 그들의 성적을 위태롭게 하는 위험으로 인터넷 서핑을 멈출 수 없는 학생들을 확

인해야 한다. 그리고 관리자들은 대학교에서 인터넷 오용으로 인하여 빚어지는 문제의 심각성을 인식해야 한다.

5. 직장 현장에서 인터넷 오용의 관리

고용인의 인터넷 오용과 남용은 컴퓨터와 관련하여 촉발되어 일어나고 있으며, 조직의 몰이해와 불신의 풍토를 성장시키고 있다. 관리자의 주요한 관심사는 생산성을 줄어둘게 하는 것에 따른 법률상의 의무다. 최근의 몇몇 회사에서는 새로운 정신병적 장애로서의 인터넷 중독에 기인한 무능한 청구에 기인하여, 고용주에 대항한 부정한 소송의 숫자가 증가하고 있음을 보여주고 있다. 또한 회사 내에서의 성적인 괴롭힘과 고용자들에 의한 개인적 e메일의 오용에 의해 이루어지는 소송이 증가하고 있음을 알 수 있다. Strauss 대 Microsoft 소송에서, 관리자는 여자 고용자에게 독특한 e메일을 보냈고, 그리고 그 e메일은 결국 한 여성이 성적 피해를 당했다는 이유 있는 증거로서 사용되었다. 최근 미국에서는 입법 과정에 괴롭힘과 스토킹 법에 e메일을 추가하는 주가 나오고 있는데, 와싱턴 주, 아리조나 주, 캘리포니아, 인디애나, 미시간, 뉴 햄프셔 그리고 와이오밍주가 있으며 더 나아가 위험에 관한 캠페인도 시작되고 있다. 캘리포니아 역시 1000달러의 벌금과 6개월 구금으로 조롱거리에 대처하고 있다.

임상 심리학자 Kimberly Young은 인터넷 남용에 대한 효과적인 행동적 해결 도구를 어떻게 조직화하는가에 대한 전문가를 찾고 있고, 생산성을 증진시키고, 잠재적인 소송으로부터 위험을 관리하는 방법을 제공하고 있다. 그녀의 작업은 국제적으로 인정되어지고 있고, 그녀는 Forbes, The Wall Street Journal, Time, Newsweek 지에 소개되고 있다. 이와 관련한 미국 내의 몇 가지 통계를 통하여 문제의 심각성을 확인할 수 있다.

(1) 노동자의 55%가 한 달에 적어도 한번 이상 잠재적으로 무례한

메시지를 교환한다.(PC Week)

(2) 온라인 산업 분석 자들은 인터넷 오용으로 전 미국의 회사들이 생산성 상실로 10억 달러 이상 손해를 보고 있다고 산정하고 있다.(Nesweek)

(3) 최근 224개 회사를 모니터링 소프트웨어로 조사해 본 결과, 관리자의 60%가 온라인 오용에 대해 종업원들에게 교육을 하고 있다고 대답했다. 그리고 30%가 포르노 사진을 다운로드하거나, 온라인 쇼핑과 도박 등과 같은 그런 행동을 한 사람들을 해고했다고 했다. (Webwise Security Software)

(4) 종업원의 47%가 하루에 5명 이상에게 e메일을 보냈고, 그리고 32%가 매일 10명 이상에게 e메일을 보냈으며, 28%가 매일 20개 이상의 e메일을 받았다고 했다. (Vault.com)

(5) 조사 대상 사람들의 1/5이 대부분 일과 중에 사이버 섹스 사이트에 들른적이 있다고 한다. (MSNBC poll, June'98)

(6) 최근에 미국의 주요 컴퓨터 제조 사들은 모니터링 소프트웨어를 설치하고 있으며, 한달 이내에 적어도 성적으로 동화된 사이트 1000개 이상에 들른 종업원들의 수를 적발하였다. 20명은 회사 자원을 오용한 이유로 해고되었다.(USA Today)

(7) 미국의 상장 회사의 68%가 널리 뿌려지는 못된 것의 메시지로 적어도 매년 회사마다 370만달러가 쓰여진다고 한다. (Datamation)

(8) IBM을 포함하여, Apple Computer Inc., 그리고 AT&T 의 고도 과학기술회사의 종업원도 한 달에 수천 번 Penthouse에 들른다고 한다.(Nielson Media Group)

(9) Fortune 잡지에서 선정한 100대 회사들 중 52개가 Acceptable Internet Use Policy를 가지고 있다.(The Aberdeen Group)

(10) 조사 대상 회사 종업원의 58%가 기분전환을 위해 인터넷을 이용하며, 47%가 폭넓은 남용을 줄이기 위해 노력하고 있으며, 47%가 저작

침해된 소프트웨어의 다운로드를 삭제하기를 원하고, 33%가 기분전환을 위해 인터넷 접속의 기능 둔화 현상을 줄여줄 것을 원하고 있었다. (PC World)

이런 관계에도 불구하고, 전면적인 컴퓨터 감사는 전체 미국 회사의 25% 정도만 활용하고 있다. 여러 가지 조치에도 불구하고, 실제 문제가 발견되면, 관용과 자제가 강요되어지고 있고, 그리고 남용하는 것이 발견된 종업원들은 해고되었다. 그러나 인터넷 남용 종업원을 위한 Zero-tolerance 정책은 회사들이 새로운 사원을 채용함으로써 쓸데없는 지출을 하게 만들고, 특별히 노동시장에서 자질 있는 후보자를 고르기도 문제가 있다. 더 나아가서, 인터넷 남용에 의한 해고는 중요한 생산을 연기시키고, 되풀이되는 보충노동자들로 인하여 조직을 와해시키게 만든다.

6. 인터넷 중독증의 판별 도구

인터넷 중독을 확실하게 가려낼 수 있는 표준화된 도구를 마련하여야 한다는 데 대해서는 거의 대부분의 학자들이 동의하고 있다. 하지만 여전히 국제적으로 공인된 판별 도구는 아직 존재하지 않고 있다. 그것은 다른 심리 측정 도구가 그렇듯이 문화적으로 사회적으로 다른 기준을 지닌 집단에 적용할 수 있는 표준적 검사도구는 오랜 기간의 실증적인 연구 결과로 제시될 수 있는 것이어서 보다 많은 시간을 필요로 하는 작업이기 때문에 그렇다. 하지만 몇몇 학자들은 비교적 심각하게 아니면 간절하고 또는 유머러스하게 필요한 부분적 검사 도구를 제안하고 있기도 하다.

우선 Kimberly Young은 실제 자신의 on-line 상담소에 상담을 의뢰한 사람들을 대상으로 임상적 판단을 거쳐 다음과 같은 간단한 판별 도구를 제안하고 있다.

만약 여러분이 인터넷에 중독이 되었다면, 다음과 같은 몇 가지 전형적인 위험 신호가 있을 수 있습니다. 이들 중 5가지 이상의 항목의 물음에 “네”라는 대답을 하게 된다면, 당신은 인터넷 중독에 가깝다는 사실을 인정 하십시오.

1) 당신은 스스로 인터넷에 너무 몰두하고 있음을 느끼십니까?(이전의 온라인 사용에 대한 자신의 행동에 대해 생각해 보고, 다음 번 온라인 상황을 매우 고대하고 있는지 스스로 자문해 보십시오)

2) 당신은 스스로의 성취 만족을 위하여 시간의 양을 매일 조금씩 증가시키면서까지 인터넷 사용 욕구를 느끼십니까?

3) 당신은 스스로 인터넷 사용을 중지하거나, 조절하려고 노력하고 있으나, 이러한 시도가 반복적으로 실패하고 있다고 느끼십니까?

4) 당신은 인터넷 사용을 중지하거나 정지하려고 시도했을 때, 불안하고, 우울하고, 의기소침하며 안절부절못하십니까 ?

5) 당신은 처음 의도한 것보다 실제로는 더 많은 시간을 온라인 상에 머무르게 되십니까?

6) 당신은 인터넷 때문에 자신의 경력에서, 중요한 직업적, 교육적 기회가 위태로워지고 위험한 손실을 가져본 적이 있습니까?

7). 당신은 인터넷으로 인하여 생겨나는 문제를 다른 사람, 상담자, 가족 구성원에게 감추고 거짓말을 한 적이 있습니까?

8) 악성 우울증을 떨치려고 또는 문제에서 탈출하려는 방법으로 인터넷을 사용하십니까?(무력감을 느끼거나, 죄의식, 걱정불안, 의기소침 등을 해소하기 위하여)

이상의 도구를 개발하기 위하여 연구자는 29명의 남자와 43명의 여자를 대상으로 조사하였다. 그들의 직업은 노동자, 비전문직 사무직, 고등 기술직 사무직, 그리고 무직(주부, 은퇴한 사람, 학생 등)자들로서, 전문직

사무직8%, 비-전문직 사무직39%, 노동자11%, 무직42% 등이었다. 그리고 그들이 문제라고 생각하는 컴퓨터의 영역은 다음과 같았다. www(7%), e-mail(13%), New Group(15%), MUD's(28%), Chat(35%).

한편 Ivan Goldberg는 인터넷 중독자를 가려내기 위한 간이 검사도구를 개발 제시하고 있다.

* IAD-진단기준

일반적으로 인터넷 중독자들은 지난 12개월 동안 어느 때였던 다음과 같은 병적인 인터넷 집착을 보여왔을 것이고, 그에 따라 인터넷 활용 시간을 줄이기 위한 여러 가지 노력을 기울여 왔을 것이다. 하지만, 대부분 그러한 경우 다음과 같은 몇 가지 금단 증상을 경험했을 것이다.

(1) 인터넷 활용에 대한 내성의 경험,

(a) 성취 만족을 위하여 인터넷에 많은 시간을 현저하게 증가시키려고 하는 욕구의 경험

(b) 같은 양의 시간을 인터넷에 계속 이용하지만, 그 효과가 현저히 감소되는 경험

(2) 인터넷 활용을 줄이려는 노력에 따른 금단 현상의 경험,

(a) 특유한 금단 증후군으로서의 불안감 증가

(b) 인터넷 이용의 중지 또는 감소가 가져오는 현상으로서 몸이 항상 무겁고 늘어지는 기분의 경험

(c) 인터넷에 무엇이 일어나지 않을까 하는 것에 대한 집착적 생각

(d) 인터넷에 대한 환상과 꿈

(e) 자발적이고 무의식적인 타이핑 행동

(3) 앞의 증상에 따른 사회적인 행동의 손상 또는 곤란에 대한 경험

이와 같은 현상을 경험하게 되는 인터넷 이용자들은 일상적으로 인터넷을 활용하면서 다음과 같은 현상을 경험하게 된다.

- (1) 종종 의도한 것보다 더 긴 시간을 인터넷 이용에 소비하게 된다.
 - (2) 인터넷 사용을 조절하거나 중지하기 위한 노력이 실패하거나, 인터넷 활용에 대한 그 이상의 완고한 욕망이 생긴다.
 - (3) 평상시에도 인터넷 이용에 관계된 활동에 많은 시간이 소비된다. (인터넷 관련 서적을 사고, 새로운 WWW 검색기를 구하고, 인터넷 상거래를 연구하고, 내려 받은 자료인 파일을 조직하는 등)
 - (4) 중요한 사회적, 직업적, 또는 오락적인 활동은 인터넷 이용 때문에 포기하거나 줄어들게 된다.
 - (5) 영속적이고 재발되는 신체적, 사회적, 직업적 또는 정신적인 문제가 인터넷 이용에 의해 악화시키는 원인이 됨에도 불구하고 계속되고 있다. (수면 부족, 부부 관계의 어려움, 이른 아침 약속에 지각하고, 직업적인 의무를 소홀히 하며, 중요한 다른 것에서 자포자기하는 느낌 등)
- 이외에도 조금은 진지하지 못한 농담조의 판별 도구도 소개되고 있다.

* 인터넷 중독 판별 도구

- 1) 당신은 새벽 3시에 일어나 화장실에 갔다 온 다음 e-mail을 체크한 후 다시 잠자리에 든다.
- 2) 당신은 당신의 몸에 인터넷과 관련한 문신을 하고 있다.
- 3) 당신은 아이들의 이름을 인터넷과 관련한 내용으로 결정한다.
- 4) 당신은 컴퓨터의 모뎀을 끌 때, 사랑하는 사람에게서 플러그를 뽑은 것과 같이 공허한 두려움을 가지게 된다.
- 5) 당신은 비행기 여행 도중 아이들은 상관없이 노트북 컴퓨터를 무릎에 얹고, 비행기 여행의 반을 소비한다.
- 6) 당신은 무료 인터넷을 쓰며 1, 2년 동안 마음놓고 인터넷을 활용

하기 위해 일부러 대학에 등록하기로 결정한다.

7) 당신은 다른 사람과의 대화에서조차 컴퓨터 상의 언어를 무의식적으로 쓰게된다.

8) 다른 일을 하면서도 항상 컴퓨터의 자판을 떠나지 못한다.

9) 부부간의 사랑보다 인터넷 활용에서 더 큰 기쁨을 얻는다고 믿는다.

10) 때로는 인터넷 활용 때문에 결혼한 것을 후회하기도 한다.

IV. 맺는 말

많은 사람들이 동의하듯 인터넷은 내일 당장 우리에게서 사라지지 않는다. 오히려 여러 통계지표를 통하여 확인할 수 있듯이 컴퓨터는 더욱 더 우리 주변의 생활에 스며들어 영향을 미친다. 그리고 인터넷은 우리가 상상할 수 없을 정도의 빠른 속도로 그 활용자 수를 배가시킨다. 사실상 가상공간은 그 영향력이나 범위로 보아 제어할 수 없을 정도로 커지고 있다. 이 점이 현실이다. 아무리 컴퓨터의 폐해를 강조하고 주장해도 미래 사회를 대비하기 위해서는 컴퓨터를 무시할 수 없다. 따라서 어차피 컴퓨터를 활용해야 한다면, 당연히 컴퓨터 활용의 순기능은 살리고, 역기능을 줄여야 할 것이다. 특별히 자라나는 청소년들의 문제로서 인터넷 활용에 따른 여러 가지 폐해를 줄여야 한다. 그를 위하여 많은 학자들은 여러 가지 방안을 제시하고 있지만 공통적으로 다음의 몇 가지를 우선적으로 주장한다.

첫째, 컴퓨터를 가정 내의 모든 구성원들이 볼 수 있도록 특정한 장소에 배치하도록 한다. 아마도 모두가 확인할 수 있는 거실 등에 비치하는 것이 가장 효율적일 것이다. 그렇게 함으로써, 개인, 특별히 청소년들이 은밀하게 인터넷을 혼자 즐긴다거나 과도하게 활용하는 시간 양을 우선적으로 줄일 수 있을 것이다.

둘째, 혼자 있을 때에는 컴퓨터를 이용하지 않도록 습관화한다. 때때로 혼자 제어하기 힘든 상황이라면 믿음직한 다른 사람에게 컴퓨터의 열쇠를 맡기는 정도의 정성을 기울일 필요가 있다. 청소년들의 경우, 집안의 부모에게 맡기는 것도 좋은 방법이다.

셋째, 요즘처럼 인터넷 전용선을 이용하는 경우에는 미리 차단 프로그램 설치하여 인터넷의 오용을 막는 것도 좋은 방법이다.

넷째, 컴퓨터 옆에 자신이 믿는 종교의 상장을 붙여놓는 것도 한 방법이다. 예수님이나 부처님의 사진을 붙여둠으로 해서 자신의 잘못된 행동을 예방하는 효과를 거둘 수 있다.

다섯째, 만일 이와 같은 방안들도 자신의 잘못된 인터넷 활용을 예방하는데 별 효과가 없다면, 당연히 인터넷을 이용하는 모든 방법을 포기하고 예전대로의 방법 즉, 편지를 쓴다거나 전화를 건다거나 하는 원시적 방법으로 돌아갈 수밖에 없다.

참고문헌

- 정진홍, “넷덤을 꿈꾸며”, 조선일보 2001년 10월 26일.
- 이규행 역(1996), Gates, W.H., 미래로 가는 길. 삼성.
- 이재규 역(2000), Drucker, P.F., 21세기 지식경영. 한국 경제신문사.
- 이청찬, 신민희(2000), 신교육방법 및 교육공학. 서울:동문사.
- 한정보문화센터(1996), 정보문화지수개발에 관한 연구, 서울 : 한국정보문화센터.
- 황진구, 임성택, 김 성희(1999), 청소년 정보화 실태와 새로운 정책의 방향. 서울 : 한국청소년개발원.
- Brenner, V., *"Parameters of Internet Use, Abuse, and Addiction : The First 90 days of the Internet Usage Survey,"* Psychological Reports. 1997. 80:879-882.
- Jantz, G.L., *Hidden Dangers of the Internet.* Illinois : Harold Shaw Pub. 1998.
- Young, K.S., *Caught in the Net.* NewYork:John Wiley & Sons Inc. 1998.