

인터넷 중독의 이해와 최신 동향

Currents in Internet Addiction

김 주 한

서울의대 정보의학과

서울 종로구 연건동 28

Ju Han Kim, M.D.

Departments of Medicine and Psychiatry

Seoul National University College of Medicine

E-mail : juhan@snu.ac.kr

Abstract

Korea has one of the most advanced information infrastructure in the world. The issue of internet or cyberspace addiction came along with the advancement of high-speed internet and personal computers a decade ago. Internet addiction, once introduced humorously as webaholism, has now become one of the most important adolescent behavioral problems including sex, drug and other delinquent behaviors. Boosted by PC-room and innovative online game industries, the adverse effect of online game overuse now overwhelms other media including video game, online chatting, and cyberporn. Teenagers tend to prefer interactive media such as internet, mobile and peer-to-peer communications to classical uni-directional media such as T.V. and newspaper. The age of initial exposure to these media gets younger. Social and medical support network to remedy the problems does not seem to catch up with the rapidly evolving internet and game industry. The highly addictive and pervasive nature of role-playing and recent casual games are discussed, along with the medico-social and legislative efforts in need from the government, communities, schools and families.

Keywords : Internet addiction; Game addiction; Media education; Social support network

핵심용어 : 인터넷 중독; 게임 중독; 미디어교육; 사회안전망

“중독증”이란 단어는 흔히 부정적 의미를 함축한다. 마약이나 알코올 중독에 관한 지독한 이야기들처럼 “중독”은 사회로부터 일탈된 소수, 낙인찍힌 집단에 관한 암울함을 의미한다. 하지만 “사랑에 중독되어(Intoxicated with love)”와 같은 애절한 사랑중독 예찬가도 있고, 한국 중년남성의 반 이상이 걸렸다는 일 중독, 안 꺾어 본 네티즌이 없다는 인터넷 중독, 프로 게이머 열풍, 벤처나 주식 투자 광풍에서처럼 “중독증”이란 단어는 복잡한 현대사회의 한 단면을 지칭하는 중심단어로 자리잡았다.

인간은 정신적인 존재다. 생물학적 존재로서의 인간이 끊임없이 물질재화의 생산과 소비를 반복하듯이 정신적인 존재로서의 인간은 끊임없이 문화요소들을 창출하고 소비한다. 사회의 고도화와 함께 중독에 대한 접근도 술, 담배, 약품과 마약류 등 고전적인 물질중독의 논의를 넘어서 운동, 쇼핑, 섹스 등 인간의 일상 행동을 대상으로 하는 행위중독의 개념들이 차차 인정되어 가고 있다. 그러므로 게임 중독, 채팅 중독, 통신 중독, 사이버 포르노 중독, 사이버 도박, 온라인 증권 중독 등과 같은 다양한 현상들은 행위중독의 한 범주로서의 “인터넷 중독”으로 이해할 수 있다. 이와 같이 인터넷 중독의 이해는 미디어 생산과 소비에 관련된 행위중독 전반을 포괄하는 광범위

한 개념으로 확대되어 전통적인 정신의학적 중독이론 뿐 아니라, 문화 수용과정에서의 미디어 이용충족 이론, 몰입 이론, 사회적 이탈 이론 등을 포함한 폭넓은 고찰이 필요하다.

최근 한 조사 발표에 따르면 10대와 20대 연령층에서 TV, 신문 등 전통적인 매체 소비가 줄어들고 있다고 한다. 신세대는 상대적으로 인터넷, 휴대전화, 홈쇼핑, 온라인 게임, MP3, P2P 등으로 대변되는 다양하고 자기 선택-통제권이 더 높은 신매체 사용을 선호하여 그 소비가 증가한다는 것이다. 신기술이 사회변혁을 유발한 예는 수 없이 많다. 인간행동에 직접적 영향을 미치는 미디어 기술의 발전이 사회 변화를 유발하는 것은 어찌 보면 당연한 일이다. 정보흐름의 양방향성이 증대된 오늘날, TV, 신문 등 대중 미디어가 일방적으로 사람들에게 전달되고 사람들은 미디어의 영향을 받는다고 이해하던 관점보다 청소년들은 사회화 과정에서 문화를 수동적이지 아닌 적극적 선택으로 접근, 해석하여 그들 나름대로의 세계와 문화를 창출해간다는 미디어의 이용충족 이론적 접근이 더 적절한 사회현상으로 해석된다(1). 새로운 미디어의 사용자들은 정서적, 사회적 욕구를 만족시키기 위해서 능동적으로 매체를 선택 소비한다. 이미 인터넷을 비롯한 사이버 공간은 청소년들이 학교, 가정, 친구와의 관계에서 오는 압박감을 해소하는 열려있는 세계의 일부분으로 자리잡은 것이다.

정신의학적 중독이론의 관점에서는 인터넷 중독을 인터넷 과다 사용으로 인해 현실 생활에 지장을 초래하는 금단과 내성이 나타나는 독립된 중독장애의 하나로 정의할 수 있다. 그러나 인터넷 중독이 정말 타당성 있는 독립 질환인가에 대해서는 아직 정신의학계 내에서도 많은 논란이 있다. 중독장애의 하나로서가 아니라 “과도한 컴퓨터 사용”의 일부로 보는 견해(Pathological computer(or

internet) use)(2)도 있으며, 더 나아가 인터넷 중독의 개념 자체가 매스컴의 과도한 보도에 의한 허구적 실체라고 보는 견해 또한 존재한다. 용어의 사용에 있어서도 ‘중독’보다 ‘몰입’을 선호하기도 한다. 그러므로 인터넷 중독의 심층적 이해를 위해서는 앞으로 더 많은 체계적 연구수행이 필요함은 자명하다.

이와 같이 이론상의 논란들은 있지만 한 가지 분명한 사실은 인터넷 중독의 문제가 이미 우리 사회에서 매우 중대한 실체로 존재하며, 매우 빠르게 증가하고, 그 형식과 범위도 더욱 다양하고 넓어져 간다는 사실이다. 얼마 전 국정감사에서 지적된 바와 같이 이제 사이버 공간의 문제는 청소년 문제 중 성문제, 폭력문제 등을 제치고 중요도 1순위 문제로 대두되었다. 일선 현장에서 전해지는 이야기에 따르면, 과거 심각한 청소년 문제였던 본드 흡입 등의 비행문제는 이미 인터넷 중독으로 다 흡수되어버려 학교 현장에서는 그 자취를 감추었다고 한다. 그 인과관계에 대한 정확한 연구결과 보고는 아직 없지만, 이러한 가설이 사실이라면 행위중독인 인터넷 중독의 흡인력이 생물학적 중독인 환각물질 본드흡입에 대한 충동을 압도하는 것을 의미하는 것이므로 정신의학적으로도 매우 의미심장한 일이다.

인터넷 중독의 증상은 학업기능 저하, 친구와 멀어지고, 반항과 불복종에 따른 가족간 갈등의 증폭 등으로 나타난다. 심해지면 가출과 사이버 범죄, 성매매 등 매우 심각한 사회적 역기능이 나타난다. 더욱 더 심각한 것은 이렇게 날로 심각해져가는 인터넷 중독의 문제를 해결할 뚜렷한 방안이 현재로서는 없다는 것이다.

중요한 문제점 중의 하나는 청소년의 증상이 상당히 심해진 상태에서도 부모는 이를 전혀 인식하지 못하는 경우가 많다는 것이다. 상당수의 청소년들은 온라인 게임으로 밤을 새고 학교에서 부족한 수면을 채우는 악순환 속에서

극심한 피로에 시달린다. 사용시간에 대한 최근의 조사 결과들을 종합하면, 청소년들을 대상으로 조사한 실제 인터넷, 온라인 게임 사용시간과 학부모가 자신의 자녀에 대해 생각하고 있는 사용시간은 매우 심한 차이를 보인다. 청소년들은 그들의 부모세대가 감시하듯 관찰하는 것보다도 훨씬 많은 시간을 컴퓨터 앞에서 보내고 있는 것이다. 신 미디어 노출경험의 세대간 격리현상은 기존의 생각보다 깊다. 최근의 한 조사에 의하면 부모의 학력수준이 자녀의 인터넷 중독률을 결정짓는 1차 변인이라고 한다. 즉 학력이 높은 부모가 상대적으로 자녀의 과도한 컴퓨터 사용을 잘 통제한다는 결과로, 부모가 컴퓨터를 잘 모르면 청소년들의 문제 자체를 잘 파악하지도 못하고 따라서 해결하지도 못한다는 것이다. 상대적으로 취약가정의 청소년들이 인터넷 중독의 문제에 더 위협하게 노출되어 있는 현실이다.

인터넷 중독을 논하면서 PC방을 언급하지 않을 수 없다. 1997년 IMF 사태를 맞아 극도로 침체된 경기를 활성화 시킨 것으로도 평가되는 것이 전국적 규모의 PC방 열풍이었다. 이는 긍정적, 경제적 파급효과 뿐 아니라 대량으로 인터넷 중독자를 양성하는 결과와 중독성이 가장 심한 온라인 게임의 보급에 결정적으로 공헌했다는 매우 중대한 부정적 역할도 수행했다. PC방은 어디에나 있고 매우 저렴한 가격에 부모의 간섭없이 오랜 시간을 보낼 수 있는 환경을 제공한다. 이는 온라인 게임 산업 창출의 핵심 기반이 되었고, 당시까지는 게임산업에서 주변국에 불과하던 한국이 막강한 온라인 인프라와 PC방의 보급을 발판으로 당시 새로운 경향으로 시도되던 온라인 게임 분야에서 최강국의 지위로 발돋움할 수 있게 되었다(3).

온라인 게임은 기존의 비디오 게임과는 비교도 할 수 없는 강력한 중독성을 가지고 있다. 고전적으로 '음란물'보다도 중독성도 더 높고 위험하여 인터넷 사용자들에게

가능한 피할 것이 권장되어 온 '채팅'과 '비디오게임'들도 이미 그 심각성에 있어서 온라인 게임에 압도된 것으로 판단된다. 초창기 인터넷 중독증이란 단어를 태동시킨 '웹 서핑'이나 '이메일 중독' 등은 이미 탐구 주제의 심각도 순위에서 멀찌감치 밀려나 있는 느낌이다. 뿐만 아니라 온라인 게임 유사 미디어는 모바일, 채팅, 커뮤니티 등 관련영역과 끊임없이 융합하며, 날이 갈수록 다양한 형식으로 진화해가고 있으며, 학계에서는 그 실태 파악조차도 못하고 있는 형편이다.

이미 산업화된 PC방 업계와 온라인 게임 업계는 심각한 게임중독자를 양산하고 강화시키는 쌍두마차에 비유될 수 있다. 첨단산업, 문화산업 촉진의 명분에 의해 그 역기능에 대한 논의는 뒤쳐져있다. 관련 부처인 정보통신부와 문화관광부도 산업 진흥 쪽에 훨씬 더 큰 비중을 두고 있다. 국무총리실 청소년위원회에서는 역기능 방지 사업을 수행하고 있다. 그동안 청소년 보호 업무와 진흥 업무가 청소년보호위원회와 문화관광부에 나뉘어 있던 것이 2005년 청소년위원회로 통합된 것은 무척 다행스러운 일이다.

청소년위원회의 2004년도 조사보고서(4)에 의하면 전체 청소년 응답자의 86.2%가 온라인 게임을 해보았으며, 거의 매일 한다는 대답이 25.4%였고, 1회 접속시 평균 게임시간은 1시간 46분이었고, 하루 4시간 이상 이용자도 약 5%에 달했다. 가장 많이 하는 게임은 캐주얼 게임(66.9%), 롤플레이팅 게임(66.8%) 등이었다. 29.0%는 게임을 하기 위해 돈을 주고 게임아이템을 구매했는데, 돈을 지불하고도 아이템을 넘겨받지 못하는 등의 거래상 피해 경험자도 24.2%에 달했다.

게임 중독은 인터넷 중독의 하위개념으로 다루어지며 아직 충분한 연구가 이루어지지 못해 정확한 개념 규정은 어려운 편이다. 게임 중독에 대한 연구는 대부분 실태조

사에 머물고 있다. 관련 변인에 대한 연구는 주로 기존 인터넷 이용에 대한 연구결과 정도가 있으며, 중독현상의 원인을 그 매체가 지닌 매체적 특성보다는 그 사용자의 심리적 특성과 연관짓고 있다. ① 사회적 고립과 위축, 자기의존성, 우울증, 불안감 등의 심리적 취약성 변인, ② 욕구충족, 대리만족, 현실 왜곡 등의 공격성 변인, ③ 낮은 자기 통제력 등의 충동성 변인 등이 흔히 지목되는 변인들이다. 동반 정신장애로는 우울증, 강박증, 주의력결핍 과잉행동장애 등이 흔히 지목된다.

앞서 언급한 바와 같이, 빠르게 진화를 거듭하는 온라인 미디어의 특성으로 이용자의 심리적 특성에 대한 연구에 비해 매체 자체특성에 대한 연구는 매우 부족한 편이다(5). 그럼에도 불구하고 온라인 게임 개발 업체에서는 고도의 사회심리학적, 정신의학적, 행동주의적 기술들을 폭넓게 도입하여 청소년들을 유혹하기 위한 수 많은 방법들을 개발 적용하고 있다. 중독의 관점에서 현 시점에서 가장 문제가 되는 것은 역할수행게임(Role Playing Game, RPG) 계열이다. 온라인 텍스트 기반의 MUD(Multi-user Dungeons), 혹은 MOO(MUD Object Oriented) 등의 진화를 통해 탄생한 이 역할수행(RPG) 계열의 온라인 게임은 예전의 비디오 게임과는 질적으로 많은 차이가 있다.

첫째, 비디오 게임이 사람과 기계가 하는 오락이라면, 온라인 게임의 상대는 네트워크로 연결된 실제 사람들이다. 서로 영향을 주고 사랑하고, 상처받으며 혈맹, 지존 혹은 적으로 발전할 수 있는 사회를 구성한다. 둘째, 온라인 게임의 세계는 영원히 꺼지지 않는 사회다. 사용자가 잠들고 있어도 이 가상의 세계에선 수 십만명의 사람이 접속하여 사회를 이루고 살아간다. 이 가상의 사회는 쉬지 않고 변화를 거듭하므로 한번 발을 들여놓은 사용자는 땀가 없는 잠시 쉬거나 잠들 수가 없다. 셋째, 고도의

정치성이다. 혈맹(blood pledge) 혹은 길드에 모인 사람들은 소모임을 통해 친분을 다지고 패거리를 이루어 성을 공략하는 거대한 전투를 벌인다. 1999년 (주)엔씨소프트에 의해 개발된 MMORPG(Massively Multi-player Online RPG) 리니지에서는 실제 10만의 동시 접속자가 수 일에 걸쳐 공성전(攻城戰)을 수행한다. 승리한 혈맹은 성을 차지하고, 패자로부터 세금을 거두며 엄청난 존경과 부러움을 받는 삶을 누리게 된다. 패자는 비천한 신분으로 전락한다. 존경받는 '길마'(길드 마스터)는 초등학생이고 그를 존경하고 따르는 평민은 중년의 사용자인 경우는 이곳에서는 매우 흔한 일이다. 넷째, 현실 상업주의와의 연결이다. 게임에는 사행심을 조장하는 수 많은 도박성 장치가 마련돼 있고, 꾸준한 노력에 의해서(밤을 새우며 게임을 열심히 해서) 혹은(운 좋게) 대박이 터져서 자신의 능력을 성장시키는 수 많은 '아이템'들이 마련되어 있다.

흔히 '현거래' 혹은 '현질'로 불리는 현금거래는 현실 세계에서 실제 돈으로 이 아이템을 사고파는 것이다. 비용을 지불하면 더 멋지고 부러움의 대상인 존재가 될 수 있기 때문에 이 유혹을 떨치기는 매우 어렵다. 이것은 사이버 세계의 해킹을 통해 아이템을 훔치는 행위를 넘어서서 청소년들이 실제 세계로 넘어와 돈을 훔치거나, 사기, 협박, 집단폭력을 행사하고, 아이템을 사기 위해 성매매에까지 뛰어들게 하는 결정적 동인이다. 역으로 대규모 사업으로 아이템 획득 소프트웨어와 프로그래머를 고용하여 다량의 게임 아이템을 획득, 판매하고 큰 돈을 버는 사업가들도 출현하였다. 온라인 세계의 갈등이 현실 공간의 문제에 영향을 미치기 시작했고, 온라인 세계와 현실 세계를 넘나들며 부를 축적하는 거간꾼들이 출현한 것이다. 사이버 공간은 이제 명실상부한 신세계로 보아야 할 것이다.

지면의 한계로, 게임 개발업체가 사람들을 유인하기 위해 개발한 수 많은 전략들을 일일이 논할 수는 없지만, 업계의 이윤동기는 청소년들을 유혹하고, 한번 발을 들여놓으면 도저히 빠져나갈 수 없게 만들기 위한 수 많은 장치들을 만들고 있다. 과도한 게임으로 사망자가 발생하는 경우, 예전에는 일간지에 크게 기사화 되었지만 지금은 종종 일어나는 일이 되어서 기사거리조차 못하고 있다. 역설적으로 사망사건이 기사화되었던 게임은 그 후 엄청난 사용자가 몰려들어 소위 “대박을 맞았다”고 한다. 온라인 게임에 자본 투자로 ‘대박’이 가능해지면서 투자자들이 게임 개발자에게 묻는 질문의 하나는 “사람 죽느냐?”, “이 게임하다가 사람 몇 죽을 정도로 재미있게 만들 수 있느냐?”와 같은 것들이라 한다. 개발자들은 몇명 사망자가 나올 수 있도록 매력적인 게임을 만들기 위해 밤을 지새우고 있다. 게임 하나의 개발비용이 이미 수 백억원, 투입 개발자도 수 백명에 이르고 있음에서 이러한 역작용의 이면에는 산업과 자본의 역할이 있음은 자명하다.

최근 조사 결과에 의한 중요한 동향의 하나는 게임 첫 시작 연령이 점점 더 어려워지고 있다는 것이다. 이제는 다섯살 학동 전 아동들도 온라인 게임에 몰입하고 있다. 중요한 발달단계에 있는 아동에서의 과도한 몰입은 청소년이나 성인의 몰입과는 질적으로 차이가 나는 영향을 미칠 것임이 자명하다. 아동들까지 게임에 빠지게 된 것은 업계의 부단한 연구개발 노력의 산물이다. 대표적 아동용 역할수행 게임인 ‘메이플스토리’는 누가 보아도 반할 것 같이 앙증맞고 예쁜 캐릭터와 음향효과를 제공하여 어른들도 빨려들어가 수 밖에 없기 때문이며, 내용도 만화나 동화와 같이 귀여운 표정들을 지니고 있다. 그러나 겉보기와 달리 한 번 게임에 빠져들면 그 폭력성이나 사행성은 성인 게임의 그것에 못지 않으므로 오히려 더 위험한 측면을 내포하고 있다. 관련된 최신 동향으로 역할수행

게임의 비중이 줄어들고 캐주얼 게임은 장르의 다양화를 이루며 더욱 성장하고 있다(6). 게임이 내용물의 다양화와 고도의 친밀감을 획득하여 점점 더 생활속으로 깊이 파고들고 있는 것이다. 처음 혹은 기본 사용은 무료이고 아이템 구매는 유료화하는 부분 유료화라는 최신의 마케팅 기법이 캐주얼 게임 산업의 발전을 촉진하고 있기도 하다. 게임 업계의 기술발전 속도가 사회의 적응과 방어 속도를 압도하고 있는 현실이다.

일단 문명세계라는 생태계에 들어온 인터넷과 온라인 미디어는 우리와 더 이상 떼어낼 수 없는 관계가 되었다. 어쩌면 앞으로의 세상은 이러한 미디어의 유혹에 대한 자기 통제능력과 활용능력이 개인 경쟁력의 매우 중요한 요소로 자리잡게 될 지 모른다. 중국 북경대와 칭화대 학생들이 기숙사 컴퓨터를 이용해 WOW를 즐기느라 대량으로 수업에 불참하는 사태로 인해 당국은 모든 대학에서 WOW 접속 금지령을 내리고 IP를 차단하였다. 그러나 실효력은 별로 없었다. 우회기술이 더 빨리 발전하기 때문이다. 중국은 최근 북경선언을 통해 지난 10월부터 온라인 게임에 피로도 시스템을 도입했다. 5시간 이상을 게임에 사용하면 강제로 사용자의 계정과 아이템을 몰수한다는 극악 처방이다. 그 운영 결과를 유심히 지켜볼 일이다. 인터넷은 고도 기술을 기반으로 하는 것이어서 법제도적으로 규율하는 데에는 한계가 있기 때문이다.


문제를 해결하기 위해서는 우선 문제를 파악하고 이해해야 한다. 문제에 대한 이해조차도 충분히 시도되지 않은 것이 현실이다. 정신의학적, 심리학적, 사회과학적, 인류학적 연구와 노력의 경주가 필요하다. 교육인적자원부, 문화관광부, 정보통신부 등으로 흩어져 있는 업무들과 “정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률”, “전기통신기본법”, “전기통신사업법”, “청소년보호법” 등 관련법들 사이의 조율작업도 필요하다. 법제도적 규제장치 마련

은 신중한 접근을 요하지만 매우 강력한 도구가 될 수 있다. 정보문화연구원 인터넷중독예방상담센터를 비롯한 많은 기구들간의 협력과 정보교류 체계 확립도 중요하다.

현재 활발히 논의중인 온라인 콘텐츠에 대한 등급(심의)제도의 운영주체 선정은 매우 민감한 문제이다. 산업진흥의 주체와 역기능 보호의 주체 사이에 조화로운 선택이 필요하다. 앞서 언급한 북경선언의 예에서와 같이 3시간이 지나면 이용자의 경험치와 아이템 습득을 반으로 줄이도록 의무화한 것은 흥미로운 점이 있다. 기존의 사업 패러다임은 사용자를 무한정 묶어두어 사용 시간이 길어질수록 수익이 증대되는데, 이러한 패러다임에 변화를 일으키고자 한 시도이기 때문이다. 지난해 국회에 제출된 청소년 수면권 관련법안은 청소년이 밤새도록 온라인에 묶여있는 것을 방지하기 위해, 마치 통행금지의 예에서와 같이, 청소년 사용자의 심야 사용을 제한할 것을 주장하기도 한다. 하루에 한번 정해진 심야 시간대에 청소년의 접속을 끊어주도록 의무화하는 '셧오프제'는 청소년의 수면권 보호를 명분으로 내세우고 있다. 이에 대한 업계의 반발 또한 거세다(7).

인터넷 역기능에 대한 예방-상담-치료 네트워크 활성화도 필요하다. 정신의학계에서는 지난해에 전국적인 협력병원 치료 네트워크를 구축한 바 있다. 특히 정신과적 동반질환이나 취약한 심리특성을 가진 중독자에게는 최선의 선택이 될 것이다. 그러나 임상적으로 문제가 된 경우는 병산의 일각에 불과하며, 이미 시기적으로도 너무 늦어서 예방 및 상담이 더 중요하다는 견해들이 많다. 학생들의 활동무대인 학교 현장에서의 역할이 무척 중요하다. 최근 상담교사들을 중심으로 이 문제의 해결을 위한 노력들이 증가하고 있다. 학생들의 미디어 활용능력을 극대화하기 위한 미디어교육을 강화하는 한편, 일반 교사에 대한 정보화 사회의 학교문제에 대한 이해와 상담능력을

증진시키기 위한 교육도 중요하다.

학부모 역할의 중요성은 두말할 나위도 없다. 부모만큼 좋은 선생님은 없기 때문이다. 학부모 정보감시단은 지속적으로 미디어들이 청소년에 미치는 영향을 분석하고 다양한 대책을 내어놓고 있는 대표적인 단체다. 무엇보다도 자녀들의 생활에 관심을 갖고 지속적인 노력을 기울여야 한다. 매우 침습성이 강한 인터넷 중독의 문제는 가정에서의 단순한 규율과 엄벌만으로는 해결되기 어렵다는 것이 그동안의 경험을 통해 얻은 교훈이다. 얼마전 인터넷 중독에 빠진 아들을 회복시키기 위해 직장일도 저버리고 수 년간 따뜻하게 설득하여 마침내 아들을 회복시킨 감동적인 학부모의 이야기가 일간지에 소개된 바 있다. 토론회에 참가한 학부모들의 열띤 토론 모습을 보며, 증례와 실제 경험을 함께 나누는 것이 얼마나 소중한 것인가를 다시금 생각하게 된다. 지난해에 대한의사협회에서도 국무총리실 청소년위원회와 함께 '깨끗한 인터넷과 미디어를 소망하는 모임(깨인미소, <http://www.cleanmiso.org/>)'을 만드는 등 올바른 미디어 환경 구축 운동을 적극 지원하고 있다(8). 

참 고 문 헌

1. Katz E. Mass communications research and the study of popular culture: An editorial note on a possible future for this journal. *Studies in Public Communications* 1959; 2: 1 - 6
2. Goldberg IK. Internet Addiction Disorder(IAD)—Diagnostic Criteria. <http://www.transarc.com/afs/transarc.com/public/mic/html/addiction.html>
3. 국가정보화 백서. 서울: 한국전산원, 2000
4. 청소년보호위원회. 청소년 인터넷 이용실태조사 보고서. 2004
5. 성윤숙. 지존과 대박을 꿈꾸는 아이들—온라인 게임과 청소년

- 의 삶—. 서울: 대명사, 2004
6. 김승규. 게임, 그 흡입력의 배경. 깨끗한 인터넷 환경 구축을 위한 온라인 오프라인 통합 운동사업 보고서. 대한의사협회, 청소년위원회 2005: 159 - 70
7. 박미란. 인터넷 중독으로 인한 수면권 피해에 대한 대책. 대한의사협회. 인터넷 중독의 의학적 접근과 대책 자료집. 2004: 11 - 23
8. 대한의사협회, 청소년위원회. 깨끗한 인터넷 환경 구축을 위한 온라인 오프라인 통합 운동사업 결과보고서. 2005



Peer Reviewer Commentary

안 동 현 (한양의대 정신과)

본 논문은 최근 그 중요성이 재조명되고 있는 인터넷의 추이 변화, 그리고 중요성을 비교적 쉽게 논의하였으며, 청소년에게서 발생하는 인터넷 사용의 역기능인 인터넷 중독을 행위중독이라는 개념에서 조망하고 있다. 또한 이에 관한 다양한 국내외적 동향에 대해 포괄적인 시각에서 논의하였다. 본 특집을 구성하는 데 있어 서론적인 부분에 합당한 논문으로 판단된다.