



미디어 중독에 관한 연구



방송통신위원회
KOREA COMMUNICATIONS COMMISSION



한국저작권위원회

미디어 중독에 관한 연구



이 보고서는 2008년 방송통신위원회 조사연구지원사업의 연구 결과로서
보고서의 내용은 연구자의 견해이며, 방송통신위원회의 공식 입장과 다를
수 있습니다.

제 출 문

방송통신위원회 위원장 귀하

이 보고서를 방송통신위원회가 지원하여 수행한 ‘결합서비스가 유료방송시장에 미치는 영향 연구’의 최종보고서로 제출합니다.

2008년 12월

주관연구기관 : (사)한국방송학회

책 임 연 구 원 : 허경호(경희대학교 언론정보학부 교수)

공 동 연 구 원 : 우형진(한양대학교 신문방송학과 교수)

이효성(청주대학교 언론정보학부 교수)

연 구 원 : 유승현(한양대학교 신문방송학과 박사과정 수료)

김인영(경희대학교 언론정보학부 박사과정 수료)

목 차

요약

I	서론	7
---	----	---

II 미디어 중독에 현황 및 기존 국내외 연구내용

1. 미디어 중독의 개념	8
2. 미디어 중독에 대한 국내외 연구 분석	16
1) 국내 연구	16
2) 해외 연구	23
3. 미디어 중독 사례별 실태 조사 분석	27
4. 미디어 중독 요인, 수용자 영향 및 연관성 분석	30
5. 미디어 환경변화에 따른 미디어 중독의 개념	33

III 매체융합환경에서 미디어 중독 예방 교육 프로그램 방향 및 지원정책

1. 기존 미디어 중독 예방 교육 프로그램 분석	36
1) 텔레비전 중독 예방 교육 프로그램	36
(1) 현황	36
(2) 텔레비전 관련 YP활동 프로그램 분석	37
2) 인터넷 및 게임 중독 예방 교육 프로그램	40
(1) 현황	41
(2) 인터넷 및 게임 관련 YP활동 프로그램 분석	42
(3) 청소년을 위한 인터넷중독예방교육프로그램 분석	45

(4) 놀이미디어센터 인터넷·게임중독예방교육프로그램 분석	51
3) 휴대폰 중독 예방 교육 프로그램	53
(1) 현황	53
(2) e-미디어 다이어트 운동 프로그램 분석	55
(3) 즐거운 휴대폰 문화 교육 프로그램 분석	57
4) 소결	61
2. 미디어 중독 상담 및 치료 기관 현황 분석	65
1) 미디어 중독 상담기관 운용 현황	65
(1) 인터넷중독예방상담센터	65
(2) 한국청소년상담원	70
2) 미디어 중독 치료기관 운용 현황	75
(1) I WILL 센터	76
(2) 국가청소년위원회와 대한청소년정신의학회 사업	79
3) 소결	83
3. 미디어 중독 예방 관련 해외 국가기관 지원체계	84
1) 미국	84
2) 스웨덴 & 독일	86
3) 유럽연합 & 영국	87
4) 소결	89
4. 매체융합환경에서 미디어 중독 예방 교육 프로그램 변화의 필요성	90
1) 미디어 중독 예방 교육 프로그램 포맷 전환의 필요성	90
(1) 미디어 중독 정의 및 예방 교육 프로그램에 대한 인식	90
(2) 미디어 중독 예방 교육 프로그램 내용의 변화 가능성 모색	96
2) 미디어 중독 상담 및 치료기관 운영효율화 필요성	102
3) 소결	113
5. 매체융합환경에서 미디어 중독 상담 및 치료기관 지원 정책 방안	115
1) 미디어 중독 상담 및 치료기관 지원 정책	115
2) 매체융합환경에서 미디어 중독 대응 시스템 확립 정책	119

3) 소결	122
-------------	-----

IV 매체 융합 환경에서 미디어 과다 이용 예방을 위한 정책방안

1. 미디어 중독 예방을 위한 법적 제도적 개선 방안	123
1) 청소년 보호법	123
(1) 청소년보호법과 여타 관련 법률	126
(2) 청소년보호 위원회 구성과 역할	128
2) 외국의 청소년 보호 정책	130
(1) 미국의 경우	130
(2) 유럽의 경우	133
3) 소결 - 우리나라 청소년 보호법의 개선방안	137
2. 방송등급제의 개선 방안	139
1) 청소년보호시청시간대의 개선안	140
(1) 청소년보호법 상의 매체물 등급 구분	142
(2) 등급분류 및 표시 등에 관한 방송통신위원회 규칙	144
2) 디지털 미디어 섯다운(shutdown)제도	146
3) V칩(V-chip)제도	147
4) 소결-등급제의 문제점과 개선방안	148
3. 중장기적 정책 방향	151
1) 정책방향의 필요성	151
(1) 폭력성과 선정성에 대한 변화추세 반영 필요	151
(2) 위기 청소년의 개념과 미디어 중독 청소년 지원을 위한 안정망	154
2) 가정 내 미디어 이용 개선 지원 정책	157
3) 교육지원 및 교육 프로그램	159
4) 기타 미디어 환경변화에 따른 정책 시사점	161

V

결론

.....	161
-------	-----

표 목 차

<표 1> 미디어 중독 관련 국내 연구	17
<표 2> 미디어 중독 관련 국외 연구	26
<표 3> 미디어 중독 사례별 실태 조사	29
<표 4> 미래콘텐츠 키워드	35
<표 5> YP미디어 관련 교과 학습 실제사례(초등 2학년)	39
<표 6> TV YP교과활동 내용 분석	40
<표 7> 미디어 YP 재량활동 및 특별활동 실제 사례(초등 5학년)	44
<표 8> 인터넷·게임 YP 프로그램 내용 분석	45
<표 9> 청소년을 위한 인터넷 중독 예방 프로그램 구성내용	47
<표 10> 인터넷 중독 진단 K-척도 내용	48
<표 11> 인터넷 중독 진단 K-척도 성향자 분류(질문지 점수 기준)	50
<표 12> 청소년을 위한 인터넷 중독 예방 프로그램 내용 분석	51
<표 13> 인터넷·게임중독예방교육프로그램 구성내용	52
<표 14> 놀이미디어센터 인터넷·중독예방교육프로그램 분석	53
<표 15> e-미디어 다이어트 활동 매뉴얼 내용	56
<표 16> e-미디어 다이어트의 날 내용 분석	57
<표 17> 즐거운 휴대폰 문화 교육 프로그램 구성 내용	59
<표 18> 즐거운 휴대폰 문화 교육 프로그램 내용분석	61
<표 19> 미디어중독예방프로그램 내용분석결과	64
<표 20> 연도별 주요 실적 내용	67
<표 21> 한국청소년상담원 활동실적(2007년)	71
<표 22> 한국청소년상담원 청소년 인터넷 중독 해소 사업 실적	72
<표 23> 인터넷중독예방 전문상담자 양성 현황	74
<표 24> 상담실적	75
<표 25> 미디어 중독 대응을 위한 국가별 시스템	89

<표 26> 미디어 중독 정의, 예방 교육 프로그램 인식, 그리고 TV 및 휴대폰 예방 교육 프로그램이 부재한 이유에 대한 전문가 인식결과	95
<표 27> IPTV 중독 및 기존 미디어 중독 예방 교육 프로그램 포맷 전환 필요성 인식	101
<표 28> 미디어 중독 상담기관에 대한 인식 결과	107
<표 29> 미디어 중독 치료기관에 대한 인식 결과	112
<표 30> 미디어 중독 상담 및 치료기관을 위한 정부지원 필요성에 대한 인식	118
<표 31> 매체융합시대의 미디어 중독 대응 시스템에 대한 전문가들의 인식 결과	121
<표 32> 현재 청소년보호위원회와 구 국가청소년위원회의 비교	130

그림 목 차

[그림 1] 휴대폰 의존 척도	60
[그림 2] I WILL센터 인터넷 예방 및 치유 과정 및 시스템	78
[그림 3] 사업추진체계	81

요 약 문

디지털 미디어의 확산과 통합으로 수용자의 미디어 수용환경이 급변하고 있는 상황에서 본 연구는 방송통신위원회가 미디어 이용자인 국민의 미디어 복지 증진을 위하여 미디어 중독의 예방 및 교육지원 정책을 수립하는데 기초 자료로 활용할 수 있도록 하기 위하여 다음과 같은 연구를 수행했다. 먼저 국내외 문헌을 통하여 미디어 중독의 개념을 살펴보고 통합된 중독의 개념을 제시했다. 둘째, 기존 미디어 중독 예방교육 프로그램 및 상담기관의 실태를 파악하여 통합된 미디어 중독 예방 교육프로그램을 제안했다. 셋째, 미디어 중독 예방을 위한 중장기 정책방안의 일환으로 청소년 보호법, 청소년 보호 시청시간대 개선방안 및 셧다운(shutdown)제도 개선 방안에 대해 제안했다.

미디어융합 환경에서 종래의 텔레비전은 바보상자에서 지능상자로 변화하고 있다. 즉, IPTV는 인터넷상의 다양한 기능이 텔레비전 속으로 통합되면서 인터넷에 익숙한 개인주의적 성향의 이용자들을 텔레비전으로 다시 끌어들이기에 충분한 흡입력을 지니고 있다. 이처럼 보는 텔레비전에서 사용하는 텔레비전으로 텔레비전의 개념이 바뀌는 환경에서는 수동적인 텔레비전 이용이 능동적 이용형태로 전환될 가능성이 높고 또한 고화질과 고음질로 내용의 실제감(박진감)이 더해지면서 프로그램에 대한 몰입도 등도 더 높아질 것으로 예측된다. 따라서 방송융합 환경에서는 자신의 욕구를 충족하고자하는 욕구가 더 강해질 것으로 예상되며 이에 따라 전통적인 중독개념과는 다른 중독 현상이 나타날 것으로 예상된다. 즉, 미디어 융합 환경에서는 매체 중심의 중독은 의미가 상실되고 콘텐츠 중심의 중독이 등장할 것으로 예측된다. 따라서 콘텐츠별 중독을 진단하고 예방하는 노력이 필요할 것이다.

현재 국내에서 개발된 미디어 중독 예방 교육 프로그램에는 인터넷·게임 중독예방교육이 가장 두드러지게 많이 개발되어 운영되고 있으며, 중독예방 교육프로그램뿐만 아니라 상담, 치료 프로그램의 개발도 활발하게 진행되고 있었다. 그에 반해 TV, 휴대폰에 대한 체계적이며, 독립적인 중독예방교육은 미비한 것으로 나타났다. 또한 기존의 미디어중독예방교육프로그램은 대부분 청소년을 대상으로 대상 집단을 세분하여 프로그램도 개발·운영하고 있는 반면, 성인이나 유아 등을 대상으로 이루어지는 중독예방교육은 거의 전무한

실정이며 그나마 최근에 유아에서 성인에 이르는 연령대별 인터넷 중독 상담 프로그램이 개발되었다. 하지만 여전히 유아 및 성인에 대한 미디어중독예방 프로그램이 부재하며, 집단의 특성에 따라 정교화·세분화 한 중독예방교육 프로그램의 개발이 필요하다고 본다.

현재 진행 중인 우리나라 미디어 중독 예방 교육 프로그램은 매체융합이라는 미디어 환경 변화에 대한 고려는 거의 없고, 대부분 학교를 중심으로 선생님의 주도하에 발표, 토론, 참여의 형식으로 학생들을 교육하고 있다. 이는 또한 시범학교, 특별활동, 재량활동이라는 시간을 할애하여 공교육 시스템 안에서 이루어지기 때문에 교육자의 전문성이 떨어지고, 관성적으로 교육이 진행될 가능성이 농후하다. 매체융합으로 인해 하나의 미디어를 통해 TV, 인터넷, 게임, 휴대폰 등의 기능이 가능한 방송통신융합사회로 가고 있는 현실에서 미디어 중독 예방 교육 프로그램 내용에 대한 진지한 고민이 필요하다.

미디어 중독 상담 및 치료기관의 현황을 살펴보면 첫째, 상담 및 치료기관 모두 주 대상자가 청소년이라는 점이다. 상담기관의 경우 물론 대학생이나 성인도 참여할 수 있지만 주 상담대상자는 초·중·고등학생들이며, 치료기관의 경우 인터넷과다 사용 청소년을 위한 중독 치료프로그램만이 운영되고 있는 것으로 나타났다. 따라서 현재 성인을 주 대상으로 하는 인터넷 중독상담기관은 부재하며, 치료기관 또한 청소년만을 위한 프로그램이 마련되어 있어, 이미 인터넷 중독에 처한 성인을 구제할 수 있는 기관의 필요성이 대두되었다.

둘째, 미디어 중독상담기관에서 인터넷 중독문제를 전문적으로 상담할 수 있는 상담인력을 양성하기 위한 과정이 있다는 것은 상담인력의 전문성 증대와 적소 배치에 효과를 나타낼 것으로 보인다. I WILL 센터의 경우도 인터넷 중독 재발방지를 위한 멘토양성 교육을 실시하지만, 이 교육과정은 상담 관련 전공자 및 실무자를 대상으로 하는 단기 프로그램이다. 특히, 인터넷 중독 대응 전문인력을 양성하기 보다는 인터넷 중독 치유 프로그램에 참여중인 학생들을 찾아가서 심리상담 및 생활지원을 할 멘토를 양성하기 때문에 엄밀히 말하면, 전문인력이라고 보기 어렵다. 인터넷중독상담전문가 뿐만 아니라 미디어 중독치료에 있어서도 전문성을 갖춘 전문자격인 양성제도가 마련되어 미디어 중독치료에 대한 전문서비스를 제공할 수 있어야 한다.

셋째, 미디어 중독 상담 및 치료 기관에서는 상담 및 치료프로그램을 일정 부분 운영하고 있지만 상담-치료/재활을 one-stop으로 운용할 수 있는 기관은 한국청소년상담원 뿐인 것으로 나타났다. 이러한 점은 한국청소년상담원에서 하는 인터넷중독 지역협력망 구축사업을 통해 신속한 상담-치료 제공하고 있기 때문에 가능한 것으로 보인다.

우리나라 미디어 중독 전문가들은 미디어 중독을 미디어에 대한 과도한 이용과 이로 인한 일상생활 장애로 정의하였다. 이는 미디어 중독에 대한 기준과 모호한 규정으로 인해 다양한 미디어 중독 예방 교육 프로그램이 난립하는 것을 막는데 도움이 된다. 또한 명확한 기준 하에 미디어 중독 예방 교육 프로그램이 진행되고, 미디어 중독 대응을 위한 시스템 마련에도 근거가 될 수 있는 내용이다. 단순히 과도한 미디어 이용뿐만 아니라 이로 인해서 학업, 직장, 대인관계 등에 문제가 발생할 경우, 우리는 특정 개인이 미디어에 중독되었다고 진단할 수 있는 것이다.

우리나라는 해외 주요 국가와 마찬가지로 주로 인터넷과 게임 중독에 대한 예방 교육 프로그램 및 대응 정책이 만들어져 있는 것으로 파악되었다. 이는 실제 텔레비전 중독의 심각성이 있음에도 불구하고, 인터넷 및 게임 중독은 그 심각성이 더 높게 평가되고 있으며, 중독 해소가 더 어렵다는 이유인 것으로 판명되었다.

새로운 매체환경, 특히 IPTV의 출범과 함께 대두될 수 있는 미디어 중독으로 가족불화, 개인의 성격 및 건강문제, 수면부족, 드라마 혹은 만화 프로그램 연속시청, 인터넷과 TV의 동시 중독 등을 예상하였다. IPTV는 콘텐츠에 대한 과다 소비를 일으킬 것으로 대부분의 전문가들은 예상하였다. 따라서 이에 대한 심화된 예방 교육 프로그램이 필요하며, 특히 콘텐츠 소비패턴에 대한 연구들 통해 새로운 미디어 중독 예방 교육 프로그램 포맷과 연동하는 작업도 병행해야 한다고 인식하였다.

우리나라 미디어 중독 상담 및 치료 기관의 운용 효율성에 있어서, 매우 비효율적인 구조를 나타내고 있는 것으로 판단된다. 미디어 중독에 대응하는 소속 부처별로 주도권 다툼이 심하고, 자 부처 중심의 정책을 우선 순위로 두기 때문에 부처 간 협조와 공동 대응은 상당히 부족한 것으로 나타났다. 또한 상담인력의 전문성이 부족하고, 상담인력을 양성하기 위한 프로그램이 단기 속

성 프로그램으로 실효성 부분에서 낮은 것으로 보인다. 이를 해결하기 위한 주무부처 선정 및 컨트롤타워 역할을 수행할 시스템 마련이 선결되어야 하는 것으로 판단된다. 미디어 중독 치료기관의 경우도 마찬가지로, 보건복지가족부와 행정안전부가 서로 유사한 프로그램을 진행하고 있다. 그러나 양 기관 모두 치료기관에 대한 정책에서 성공했다고 볼 수 없는 것이 이를 이용하는 이용자의 수가 상당히 적다는 것이다. 이는 이용자들이 미디어 중독 치료기관에 오는 것을 꺼려하고, 차후 진료기록으로 남아서 불이익을 받을 수 있다는 점에 대해 걱정하는 것으로 나타났다. 이에 대한 보완과 치료기관과의 공조문제에서 단순히 정책 권고가 아닌 시스템적 결합이 요구된다.

우리나라 미디어 중독 전문가들은 정부가 미디어 중독 상담기관에 대해 우선적으로 지원해야 할 영역을 상담인력 전문성 확보, 예산 증대, 상담기관 네트워크 전국 확대, 전문상담기관 건립으로 보았다. 미디어 중독 치료기관의 경우, 미디어 중독 치료 전문인력의 부족, 협력병원 및 장기 합숙 치료기관 지원으로 선정하였다. 미디어 중독 전문가들은 우리나라 관련 기관에서 미디어 중독의 심각성과 중독 해소를 위한 사회안전망에 대한 홍보가 부족하다고 강조하였다.

우리나라 미디어 중독 전문가들은 미디어 중독 현상에 대한 국가적 차원의 시스템 마련을 요구하였다. 본 심층인터뷰의 결과에 따르면, 미디어 중독 대응시스템으로 방송통신위원회는 규제기관으로서의 역할, 행정안전부는 건전한 정보문화 형성 기관으로서의 역할, 보건복지가족부는 중독 대상자의 건강보호 기관으로서의 역할을 하는 것을 선호했다. 이는 각 부처가 자신의 특성을 유지하면서 관련 사안에 대해 유기적으로 대처하는 것으로 방송통신위원회는 미디어 중독 해소를 위한 연구/정책개발만 담당하고, 행정안전부는 예방 교육 프로그램 개발에 집중하며, 보건복지가족부는 미디어 중독 관련 상담 및 치료에 초점을 맞추어 각 부처가 역할 분담을 하고, 협의체를 구성하여 정책 조율을 하는 시스템이다.

미디어융합 환경 하에서 IPTV 및 모바일 TV의 보편화에 따라 인터넷으로 게임 및 휴대폰을 사용할 수 있음은 물론 다양한 방송프로그램을 시청할 수 있는 미디어 환경이 조성됨에 따라 능동적이면서도 자각적 증상을 보이는 미디어 중독현상이 심화될 것으로 예상된다. 이같은 미디어 중독현상은 종래의

특정 미디어 중심의 중독에서 콘텐츠 중심의 중독으로의 변화를 의미한다. 미디어 융합환경에서는 미디어 콘텐츠 역시 다양화되고 수시로 변하기 때문에 이같은 콘텐츠에 대한 유연하면서도 시의성 있는 중독측정 도구가 필요하다고 하겠다. 미디어융합 환경하에서 초래되는 미디어 중독에 대한 연구는 아직 미미한 실정이다. 또한 이같은 미디어 중독이 미치는 개인적 및 사회적 영향력에 대해서도 향후 관심을 갖고 연구해야할 필요성이 있다.

미디어 중독 예방과 제도적 측면에서도 기존의 매체별 중독 예방 교육 프로그램에서 벗어나 통합 미디어 중독 예방 교육 프로그램 포맷으로 내용 변화가 요구된다. 또한 정부의 구체적인 정책 개입에 있어서도 콘텐츠별 중독 연구를 통해 연속시청에 대한 대응시스템을 마련해야 한다. 예를 들어 5회 이상 연속 시청하는 경우, 미디어 중독에 대한 공익광고, 자막, 경고문 등이 나타나거나, 미디어 리터러시 교육 프로그램 (15분용)이 편성되도록 강제하는 조항이 마련되어야 한다. 아울러 IPTV의 등장으로 인터넷으로 게임 및 휴대폰을 사용할 수 있음은 물론 다양한 방송프로그램을 시청할 수 있는 미디어 환경에서는 현재의 인터넷 중독 치료 프로그램에 다양한 콘텐츠 관련 중독 진단 및 프로그램을 포함시켜 통합적인 미디어 중독 치료로 가는 것이 바람직할 것으로 판단된다.

바람직한 미디어 중독 대응시스템을 마련하기 위해서는 각 부처가 잘 할 수 있는 전문성을 서로가 인정하고, 이를 통합하고 이끌 수 있는 컨트롤 타워가 필요하다. 방송통신위원회는 매체사업자 규제, 방송, 인터넷, 통신 관련 법안 발의를 담당하는 기관이고, 보건복지가족부는 국민의 건강, 행정안전부는 미디어 중독에 대한 예방 프로그램을 고안해낼 수 있는 기관이다. 따라서 미디어 중독 예방 교육 프로그램 관련 연구개발은 행정안전부, 미디어 중독 이후의 후속대책들은 보건복지가족부, 미디어 중독에 대한 정책 및 규제는 방송통신위원회가 각자의 전문성을 발휘하고 이를 통합하는 시스템을 만들도록 노력해야 할 것이다.

그 대안으로 본 보고서에서는 1) 각 부처로 구성된 협의체를 만들고, 협의회 의장을 서로 돌아가며 하는 안, 2) 협의체 안에 외부인사로 구성된 가칭 “미디어 중독 대응 위원회”를 설치하여 위원회의 통제를 받는 안, 3) 상위부처 (국무총리 행정조정실)의 통제를 받는 안을 제시하였다.

I. 서론

디지털 미디어의 확산과 통합으로 수용자의 미디어 수용환경이 급변하고 있다. 인터넷 보급은 물론 HD텔레비전과 다기능화된 휴대폰의 급속한 보급으로 인하여 수용자들의 미디어 이용행위에서 지나친 몰입과 과다 의존(중독)이 사회적 문제로 등장하고 있다. 특히 인터넷과 TV의 결합인 IPTV의 등장과 모바일 TV의 확산은 이같은 새로운 매체에 대한 중독이 더욱 심각해질 수 있음을 시사한다. 그간 국내에서 인터넷 게임 중독의 심각성은 다양한 연구를 통해 보고되고 있다. 예로서 장재홍 외(2004)는 게임중독으로 인해 다양한 신체증상이 야기되고 가족 간의 갈등, 대인관계 부적응, 학교생활의 어려움, 성적하락 등의 문제가 발생하는 것은 물론 각종 비행 및 범죄와 연루된다고 보고하고 있다. 또한 이해경(2002)은 게임중독 집단은 비중독 집단에 비해 학교만족도나 충동성, 공격성 및 인터넷 비행에서 차이를 나타낸다고 보고하고 있다. 또한 권준모(2001)는 게임 중독성향이 높을수록 이용시간이 증가하며, 한 달에 지출하는 용돈이 부족하고 수면이 부족하며, 시력과 건강저하, 개인 및 사회생활의 장애를 초래하며 가족과의 대화도 줄어든다고 보고하고 있다.

2007년 6월 현재, 국내에서는 1,043 명의 훈련받은 인터넷 중독치료 상담사가 배출되었으며 190개의 병원과 치료센터가 생겼다(안동현, 2007). 또 학교에도 현재 예방프로그램이 진행되고 있다(주영아, 2007). 이처럼 인터넷 중독과 관련된 연구도 활발할 뿐만 아니라 이에 대한 치료 프로그램 및 상담사 훈련도 비교적 활발한 편이다. 그러나 미디어 융합현상이 가속화되고 IPTV와 모바일 TV가 급속도로 보급되면서 종래에 인터넷에 치중되었던 미디어 중독현상에 대한 재인식이 필요한 시점이다.

이러한 시점에서 본 연구는 방송통신위원회가 미디어 이용자인 국민의 미디어 복지 증진을 위하여 미디어 중독의 예방 및 교육지원 정책을 수립하는데 기초 자료로 활용할 수 있도록 하기 위하여 다음과 같은 연구를 수행하고자 한다.

첫째, 국내외 문헌을 통하여 미디어 중독의 개념을 살펴보고 통합된 중독의

개념을 제시하고자 한다. 둘째, 기존 미디어 중독 예방교육 프로그램 및 상담 기관의 실태를 파악하여 통합된 미디어 중독 예방 교육프로그램을 제안하고자 한다. 셋째, 미디어 중독 예방을 위한 중장기 정책방안의 일환으로 청소년 보호법, 청소년 보호시청시간대 개선방안 및 셧다운(shutdown)제도 개선 방안에 대해 제안하고자 한다.

향후 이 같은 제안을 바탕으로 미디어 중독에 대한 보다 현실적인 제도와 프로그램이 마련되고 이의 실행을 통하여 미디어 중독 현상을 총체적으로 관리해 나갈 수 있을 것으로 기대한다.

II. 미디어 중독 현황 및 기존 국내외 연구내용

1. 미디어 중독의 개념

중독(addiction)이란 의학적으로 정의를 내리면 충동조절장애와 물질사용장애의 범주에 속하는 질환이다(김진세, 2003). 특히 중독은 어원에서 그 의미를 고찰해본다면, ‘addiction’이란 말은 라틴어 ‘addicene’에서 유래되었다. 이 말은 원래 ‘동의·굴복·양도하는 것’이란 의미를 지닌다. 중독에 대한 어원적 정의와 함께 의학적 개념을 중심으로 하여, 최근 들어 중독의 개념을 사회과학에 적용하여 사회현상들을 설명하고 있는데, 사회과학자들은 약물 섭취와는 무관한 많은 행동들을 잠재적으로 중독으로 간주하면서(한주리·허경호, 2004), 중독을 다루고 있다. 김동욱(2001)은 이와 같이 잠재적 중독에 포함되는 행동들에는 도박, 과식, 성, 운동, 컴퓨터 게임, 과도한 텔레비전 시청 등이 포함된다고 하였다. 이처럼 어떤 활동에 중독이 된 것으로 판단할 수 있는 것은 한 개인에게 있어, 자신의 직업, 건강, 경제 등의 다양한 차원들과 관계를 맺으면서, 그 안에서 부정적인 영향들이 나타나야 하는 것이다(송원영·오경자, 1999).

중독 행동의 핵심요소를 제시한 그리피쓰(Griffiths, 1999)는 특정 행동에 대한 집착과 내성, 금단, 기분의 변화, 과생된 갈등현상, 재발 등이 핵심적인 중

독의 요소라고 했다. 그런데 이러한 중독행동은 시대의 변화에 따라 다양하게 변형되는 것이다. 특히 현대사회는 영상매체의 시대라고 할 수 있고, 그와 관련한 매체 환경이 매우 발전하고 확장되었기 때문에, 텔레비전, 인터넷, 컴퓨터 게임 등의 기술중독(technological addiction)의 개념에 대해서도 많은 논의들이 이루어져왔다.

이와 같은 중독의 기본적 의미와 시대 흐름에 따른 환경변화를 고려해 볼 때, 중독은 자신의 욕구와 행동을 통제하고자 하는 의지를 상실하게 되는 현상을 말한다고 볼 수 있다. 아직까지 중독에 관해서는 대체적으로 심리학이나 정신의학 분야에서 많은 연구들이 진행되고 있는 실정이며, 각 학문 차원에서는 여전히 중독 개념에 대한 많은 논의들이 이루어지고 있어 아직 중독에 대한 보편적 모델이 있다고는 볼 수 없다.

그러나 정신의학과 심리학에서는 중독(addiction)이란 용어가 일반적으로 의존(dependence)이라는 용어와 동일한 의미로 사용되고 있다(Jung, 2001). 아직 중독에 대한 보편적이고 통합적인 모델은 정립되지 않았으나, 중독에 관한 보편적 특성에는 네 가지가 있다(박웅기, 2003; Egger & Rauterberg, 1996). 첫째는 중독은 대상에 관계없이 특정 물질이나 활동에 몰입한다는 것이다. 둘째는, 그 특정 물질이나 활동에 대해 통제력을 상실하게 된다는 것이고, 셋째는 그로 인해 자신은 물론 주위 사람들에게 부정적 영향을 미치게 되며, 마지막으로 그 결과 나타나는 부정적인 영향에도 불구하고 그러한 행동이 지속적으로 나타나게 된다는 것이다.

한편 셰퍼(Shaffer, 1999)는 중독을 결정하는 데는 심리적, 사회적, 생물학적 에너지가 복합적(confluence)으로 작동하여 영향을 미치는 것이라고 주장하였다. 또한 중독이라는 개념은 매우 복잡한 성격을 가지고는 있지만, 중독 현상의 존재 여부를 규명할 수 있는 세 가지 기준을 제시하기도 하였다. 그 기준은 첫째, 강박적인 것(compulsion spectrum)에 대한 갈망(craving)이 동기를 부여하게 되는 행위이고, 둘째, 사회적·심리적·생물학적으로 부정적인 결과가 나타나더라도 약물 혹은 행위에 대해서 지속적 몰입(continued involvement)이 나타나는 행위, 셋째, 통제가 상실(loss of control)됨으로써 자신의 행위를 통제하는 것이 더 이상 불가능하다고 느끼게 되는 주관적 느낌을 말한다.

한편 현대사회의 새로운 매체 환경은 인간의 다양한 욕구를 충족시켜주고

효율성을 증대시키기도 했으나, 이에 반해 매체에 의존하지 않고는 생활이 불가능하도록 만들어버리기도 하였다. 또한 다양한 수용자들의 여러 욕구들을 충족시켜주는 매체들에 대해서 수용자들의 의존도가 점차적으로 높아지고, 실제 이용이 많아지면서 기존에 예상하지 못했던 부정적인 현상들이 나타나기 시작한 것이다(우형진, 2007c). 이러한 사회현상의 양상들이 미디어 중독으로 개념화되는 미디어 과다 의존 현상이다. 김봉섭(2006)은 이러한 미디어 의존과 관련하여 미디어 중독 개념을 도출하였는데, 미디어 중독은 미디어 이용자가 생산적인 활동을 포기하게 된 상태로서, 특정 미디어에 대해 동일한 행동을 반복하고, 나아가 그 반복적 행동이 바람직하지 않다는 것을 인식하고 있으면서도 지속적이고 습관적으로 하게 되는 행위라고 정의하였다. 또한 그러한 행위의 증상들로 인해 미디어 이용자의 건강이 악화시키고, 심리적 부적응과 함께 생활 장애까지 보이게 되는 부정적 결과를 파생시키는 상태가 된다고 하였다.

중독(addiction)과 유사한 의미의 용어로는 의존(dependency), 몰입(flow) 등이 있는데, 모두 특정 대상에 대한 과도한 사용이라는 의미들을 나타내는 용어들이다. “중독이란 사람이 물질이나 행동에 대한 결과로 통제하기 힘들거나 불쾌한 정서를 경험하는 등 부정적인 면들을 경험하면서도 계속적으로 이용하는 상태를 말하는데, 미디어 중독은 미디어에 대한 이용자의 과다한 사용으로 정신적, 신체적인 의존을 하게 되고 개인의 조절 및 통제 능력이 상실되어 심리적, 신체적, 사회적 그리고 직업적 문제들을 일으키는 것”이다(김봉섭, 2006). 이와 같이 김봉섭(2006)은, ‘중독’은 물질과 관련된 장애를 의미하는 것으로 보았는데, 생물학적 부작용을 의미하는 물질 중독(substance intoxication)과 일상생활의 장애를 말하는 물질 의존(substance dependence), 그리고 부정적인 결과가 나타남에도 불구하고 지속적으로 물질을 사용하는 물질 남용(substance abuse)으로 구성된다고 설명하고 있다.

이러한 미디어 중독은 무수히 많은 요인들이 다차원적으로 결합하여 나타나는 현상으로 설명되고 있다(우형진, 2007c). 중독이 나타나게 하는 주요변인으로는 자존감, 충동성, 우울함, 고립감, 불안감, 가족관계, 친구와의 대화단절, 학업성적, 과다지출, 가지통제력, 몰입, 현실도피, 오락, 관계욕구, 지위향상욕구, 스트레스 해소 등이 제시되고 있는데, 이러한 많은 변인들이 복합적

으로 상호작용을 하는 과정에서 중독이 발생되는 것이다(나은영, 2005; 나은영·송종현, 2006; 김양은·박상호, 2007; Young, 1998; Griffiths, 1999; Davis, 2001). 즉 미디어 중독은 개인의 심리적 특성과 미디어가 자체적으로 가지고 있는 특성, 미디어가 산출하는 콘텐츠의 특성, 미디어 이용자가 속해 있는 환경요인 등의 영향을 받아서 나타나는 것이다. 특히 미디어 이용자의 개인적 특성과 각각의 개별 미디어를 사용하는 과정에서 미디어 이용자의 이용동기와 목적 등이 서로 상호작용하면서 미디어 중독을 더욱 증대시키는 것이다(조남재·류경문·김석규, 2001; 예종석·김동욱, 2003; 김봉섭, 2006; Young, 1999).

그러나 우형진(2007c)은 미디어 이용자의 심리적 특성과 이용 동기가 미디어 중독으로 직결되는 것은 아니라고 보았다. 우선 이용자가 미디어를 이용하면서, 그 과정에서 흥미를 느끼게 되고, 차후 더 강한 수준의 즐거움을 느끼기 위해 반복적이고 지속적으로 그 미디어에 몰입하다가 자신의 미디어 이용행위를 통제할 수 없는 수준에 이르게 된다는 것이다. 결국에는 미디어를 이용하는 사람의 심리와 미디어를 이용하는 목적과 욕구를 충족시키기 위한 미디어 이용 과정에서 몰입과정을 겪게 되고, 몰입을 넘어 그 이상의 즐거움을 느끼기 위한 수준의 단계로 진입될 때, 미디어에 중독되었다고 보는 것이다.

한편 우형진(2007c)은 현대사회의 다매체 환경에서 중요한 것은 개별 미디어보다는 오히려 “다중매체 이용자”의 특성이라고 보았다. 그들의 특성에 주목하여 모든 사람들에게 일반적으로 나타나는 성향적(dispositional) 미디어 이용동기들을 파악하는 것이 새로운 매체 환경에서 파악되는 미디어 이용행위에 대한 보편성을 제대로 이해할 수 있을 것으로 보고 있다. 또한 다매체 환경에서 미디어 이용자는 다중매체 이용자로서 자신의 욕구를 충족시키기 위해 여러 미디어를 섭렵하는 경향이 있고 특정한 콘텐츠를 이용하기 위해 특정 미디어를 선택해야만 하는 제약에서 비교적 자유롭기 때문에 미디어의 개별적 특성보다는 미디어 이용자에게 보편적으로 존재하는 성향적 미디어 이용 동기를 파악하는 것이 실제 미디어 이용에 대해 설명하는 것이 유용하다는 것이다(이준웅 외, 2006).

이와 같이 미디어에 대한 성향적 이용 동기와 함께, 최근 들어 ‘플로우(몰

입, flow)’의 개념과 미디어 중독의 관계에 대한 논의들이 많다. 플로우(flow), 즉 몰입은 한 개인이 특정 대상에 완전히 몰두함으로써 겪게 되는 최적의 경험(optimal experience)으로서, 흥미와 호기심이 서로 상승적 효과를 일으키게 되면서 시간의 흐름에 대한 인지가 불가능하게 되는 심리적 상태를 말한다(Csikszentmihalyi, 1990). 이러한 플로우에 대해 우형진(2007c)은 특정 대상이나 상황에 집중하게 됨으로써 자신이 목표 대상으로 삼았던 것과 자신을 하나로 인식하게 되는 상태에 빠지게 되고, 불쾌함 혹은 힘든 생각들이 없어지고, 오로지 자기 자신의 통제 속에서 모든 일이 이루어지게 되는 긍정적인 황홀감의 상태를 지칭한다고 말했다. 이러한 플로우 상태에 있는 개인은 그 특정 대상 혹은 상황에 대한 집중도가 매우 높게 되어, 다른 일에는 관심을 갖지 않게 되며 자신이 집중하는 대상에 대한 상호작용에만 관심을 가지게 되는 것이다. 이러한 이유로 플로우 상태에 있게 되면, 각 개인은 시간 감각과 자의식은 상실하게 되는 반면, 자신의 목적과 행위에는 깊게 관여하게 되는 결과를 초래한다(Lutz & Guiry, 1994; Hoffman & Novak, 1996). 따라서 플로우는 어떤 일을 수행함에 있어 시간을 많이 소요하게 하기도 하며, 나아가 극단적일 경우에는 다른 일에는 전혀 신경을 쓰지 않게 되면서 고립상태에 빠지게 된다. 또한 지나친 집중으로 인해 육체 및 정신적 피로를 유발시키기도 한다(Webster, Trevino, & Ryan, 1993). 이러한 이유로 미디어 중독이 개인의 심리와 육체적 상태, 그리고 사회적 관계를 악화시키는 주요인이라고 했을 때, 플로우는 미디어 중독현상을 야기시키는 주요한 선행변인이 될 수 있다(우형진, 2007c). 따라서 플로우는 스스로 자신의 행동을 통제하는 상태, 자신과 주위 환경 사이, 자극과 반응 사이, 그리고 시간적 차이가 거의 없는 통일된 흐름의 경험으로 인식되고, 시간 감각이 왜곡되고 상실되는 것으로 측정된다고 제시하고 있다(예종석·김동욱, 2003).

따라서 미디어 몰입(플로우)이 반복, 지속되면 미디어 중독이 될 수 있다(유승호·신영철·정의준·양소영·김영선, 2002; 노준석·손용, 2004). 이렇기 때문에 미디어 “몰입(플로우)은 중독 직전의 단계로서 명확한 목표의식과 긍정적이고 건전한 형태의 심리적 작용이라고 한다면, 중독은 목표가 없는 부정적이고 병리적인 상태이다”라고 규정하였다(김봉섭, 2006).

위와 같이 다양한 개념으로 논의되고 있는 중독 개념을 이동전화 매체에 적

용시켜 보면, 이동전화 중독은 개인에게 직업, 건강, 경제, 다양한 관계들과 같은 중요한 생활에 부정적인 영향을 미치는 수준으로 이동전화를 사용하는 행위라고 할 수 있다(한주리·허경호, 2004). 특히 장혜진(2002)은 이동전화 중독을 골드버그(Goldberg, 1996)의 인터넷 중독 진단 개념에 기반을 두어 다음과 같이 정의를 내렸다. 첫째, 이동전화 의존은 이동전화를 사용하지 않게 되면 우울함, 초조함, 답답함을 느끼게 되는 상태에 있게 되며, 습관적이고 반복적으로 이동전화를 사용하게 되면서 심리적으로 의존하는 상태가 발생된다는 것을 말한다. 둘째, 이동전화에 대한 내성은 이동전화를 더욱 많이 사용하는 데서 더욱 만족감을 느끼게 되는 것을 의미한다. 셋째, 초조와 불안은 이동전화를 덜 사용하거나 사용을 중단했을 경우 정신운동성의 초조감과 불안감이 야기되는 것을 말한다. 넷째, 금단은 이동전화에 대해서 강박적인 사고와 환상을 갖게 되면서, 이동전화를 사용하지 못할 경우 이동전화에 어떤 연락이 오지는 않았는지에 대해 몹시 궁금해하면서 초조해하는 증상이 나타나는 것을 의미한다.

한편 중독의 개념을 텔레비전 시청에 적용시킨 핀(Finn, 1992)은 텔레비전 중독 성향(TV addiction tendency)에 대한 네 가지 모델을 제안했다. 텔레비전 중독 성향에 관한 모델은 개인적 책임(responsibility)과 통제(control)의 정도에 따라 분류된다. 그것은 의학적/질병 모델(medical/disease model), 도덕적 모델(moral model), 계몽적 모델(enlightenment model), 보상적 모델(compensatory model)로 유형화된다. 이 네 가지 모델 중에서 의학적/질병 모델은 연구자들에 의해 지지를 받지 못했으나, 그 외에 수용자 개인적 통제와 책임을 강조하는 세 가지 모델은 많은 설득력을 지니면서 지지를 받고 있다. 이와 같은 양상은 개인의 통제력, 의지력(willpower) 결핍 등과 같은 심리적이고 정신적인 의존이 텔레비전에 대한 과도한 이용현상을 설명하는 중요한 요소가 되고 있다는 것을 보여준다(허경호·안선경, 2006). 이러한 이유로 텔레비전 중독 역시 사전적으로 정의되거나 의학적으로 개념이 정립되고 있는 단순한 의미에서의 ‘중독’의 개념과는 차별성을 지닌다는 것을 알 수 있다. 이것은 텔레비전, 즉 매체에 대한 통제력의 상실과 무의식적인 의존 등과 같은 좀 더 다양하고 포괄적인 개념으로 중독에 대해 접근되어야 할 필요성을 제기하는 것이다.

따라서 텔레비전 중독 성향은 과도한 텔레비전 의존 성향을 의미한다고 볼 수 있다. 이러한 성향은 우선 일상생활에서 텔레비전을 시청하는 것이 매우 많은 비중을 차지하는 것을 말한다. 나아가 뚜렷한 목적의식이나 동기가 없는데도 불구하고 텔레비전 시청이 일상에서 하나의 무의식적 습관으로 자리를 잡게 되는 것이다. 즉 습관적인 시청행위와 더불어 텔레비전을 매우 친밀한 매체로 인식하면서 일상생활에 대한 필수품으로 생각하는 경향까지도 중독에 포함되는 개념이라 할 것이다. 또한 텔레비전 시청에 대한 통제력을 상실하게 되면서, 텔레비전 시청을 자제해야 한다는 것은 인식하고 있으면서 그러한 자신의 의지와 일치되는 행동을 보이지 못하는 등의 양상을 드러냄으로써 자유로운 텔레비전 시청에 대한 조절이 어려운 상황까지를 포함하는 것이다. 다시 말해 의식적 선택과 능동적인 시청이 결여되어 있어서 무비판적으로 수동적으로 텔레비전 프로그램을 수용하면서 텔레비전이라는 매체 자체를 보는 것에 불과하다는 것을 말하기도 한다.

정보사회의 대표 매체로 볼 수 있는 인터넷에 대해서도 다양한 중독 개념들이 논의되고 있으나, 기존의 미디어 중독에 대한 개념과 유사한 맥락에서 개념을 모색해보면, 우선 골드버그(Goldberg, 1996)의 논의를 살펴볼 수 있다. 인터넷 중독 장애라는 개념을 처음 제시한 골드버그(Goldberg, 1996)는 인터넷 중독 장애를 약물남용 장애와 유사하게 보면서, 그 특성을 내성, 금단증상, 사회적·직업적 기능이 손상되는 상태로 정의하였다. 한편 영(Young, 1996) 및 그린필드(Greenfield, 1999)는 인터넷 중독은 강박적으로 나타나는 행동장애로서의 충동조절장애와 더욱 유사하다고 보면서, 병리적 도박에 대한 장애 진단 준거에 맞추어 인터넷 중독 진단준거를 제시하였다. 또한 그리피스(Griffiths, 1998)도 인터넷 중독은 병리적 도박과 유사하다고 보았으며, 현저성(salience), 기분조절(mood modification), 내성(tolerance), 금단증상(withdrawal symptoms), 갈등(conflict), 재발(relapse)과 같은 6가지 준거들을 중독의 기준으로 제시하였다.

그러나 우리가 국내에서 보편적으로 쓰고 있는 용어인 인터넷 중독을 실제로 “중독”으로 명명할 수 있느냐에 대해서는 아직도 논의가 진행 중이다. 인터넷 중독 장애(Internet Addiction Disorder: IAD)라고 명명하는 것에 반대하는 사람들은 인터넷은 어떤 대상(an object)이 아니라 우리가 살아가는 환

경이기 때문에 환경에 중독될 수는 없다는 것이다(Internet addiction disorder, 2008). 또 인터넷 중독자라고 분류되는 사람들은 이미 존재하는 우울증(depression), 불안, 충동조절장애, 도박증을 드러내고 있는 것에 지나지 않는다는 것이다. 따라서 problematic computer use 혹은 pathological computer use로 부르는 것이 더 적절하다는 견해도 있다(Internet addiction disorder, 2008).

요약해보면 국내 현실은 인터넷 중독을 중독으로 볼 수 있느냐는 논의와는 무관하게 실제로 인터넷의 과다사용으로 인한 여러 가지 문제점이 야기되고 있다. 예컨대 국내의 인터넷 카페에서 발생한 이용자의 심폐기능 이상으로 인한 10여건의 사망사건(최영희, 2007)과 게임과 관련된 살인 사건(고영삼, 2007) 등은 인터넷과 같은 미디어의 과다사용이나 병리적 사용이 초래할 수 있는 극단적인 경우라고 볼 수 있을 것이다. 한 보고서에 따르면 국내에서 현재 6세에서 19세 사이의 2.1%에 달하는 약 210,000 명이 인터넷 중독 증상을 보이고 있으며 치료를 필요로 한다고 밝히고 있다(최영희, 2007). 또 치료가 필요한 이들 중 약 80%는 향 정신 약물치료가 필요하며 약 20%에서 24%는 입원치료가 필요하다고 밝히고 있다(안동현, 2007). 한국의 고등학생이 평균 일주일에 약 23시간을 게임에 소비하고 있다는 보고(김봉년, 2007)를 고려하면 약 120만 정도가 기초적인 상담이 필요하다고 볼 수 있다(Block, 2008). 또 갈수록 많은 사람들이 컴퓨터에 더 시간을 할애하기 위해 학교나 직장을 그만두고 있다는 보고도 있다(최영희, 2007). 우리 사회는 이미 인터넷 중독과 같은 비 정상적인 미디어 사용 행위를 공중 보건을 심각하게 위협하는 문제로 간주하게 되었다고 볼 수 있다.

이상에서 살펴본 바와 같이 각 매체별 중독에 대해(즉, 이동전화, 텔레비전, 인터넷) 각각 다루었으나, 인터넷 중독에 연구가 편중되어 있어 텔레비전을 비롯한 방송매체 중독에 대한 연구의 필요성이 중요하게 대두되고 있고, 방송융합 환경으로의 변화 속에서 미디어 중독에 대한 개념 또한 재정립될 필요가 있다고 하겠다.

2. 미디어 중독에 대한 국내외 연구 분석

1) 국내 연구

미디어 중독과 관련해서는 어떠한 변인들이 미디어 중독에 영향을 미치는지에 대해 미디어별로 구분을 하여 연구를 실행하고 있다(우형진, 2007c). 이러한 연구들을 통해 미디어 중독이 갖는 심리적, 경제적, 사회적 의미들을 찾는 결과들이 도출되기도 하였다(박웅기, 2003; 예종석·김동욱, 2003; 한주리·허경호, 2004; 주정민, 2006). 그러나 대부분의 미디어 중독 연구는 미디어 중독에 대한 과정을 전체적으로 포괄할 수 있도록 보편적 이해를 전제로 하는 연구가 진행되었다기보다는 각각의 개별 미디어에 대한 미디어 이용자의 중독 상태, 미디어 중독의 세부 구성요인, 미디어 이용시간과 설정된 중독 지수와의 관계 등을 파악하는 데에만 집중해 온 경향이 강하다. 최근 들어 미디어 이용자의 자아성향과 휴대폰 중독 구성요인간의 관계(우형진, 2007b), 온라인 게임 몰입의 긍정적인 요소(김양은·박상호, 2007a), 온라인 게임 몰입과 중독의 관계(김양은·박상호, 2007b), 미디어 이용자의 자아안정성, 이용동기, 플로우와 중독의 관계(우형진, 2007c)에 관한 연구들이 진행되었다. 따라서 미디어 중독 연구의 범위가 다소 확장되어가고는 있지만, 미디어 중독에 대한 전체적인 범주를 다루지 못하고 있는 것이 현 실정이다. 따라서 이것은 시대 흐름과 미디어 환경 변화에 따른 다매체 환경에서 미디어 중독 현상이 나타나는 전체적인 과정 다시 고찰해야 하며, 그 과정에서 미디어 중독 연구가 갖게 되는 보편성을 도출하는 방향을 미디어 중독에 관한 연구들이 이루어져야 한다는 것을 말하기도 하는 것이다.

한편 미디어 중독에 관한 연구는 특정 미디어와 집단을 중심으로 진행되는 경향이 많았다. 주로 미디어별로 중독 현상이 어떤 양상을 띠고 있으며, 그 원인을 밝히는 연구가 주를 이루어왔다. 또한 미디어 이용자들을 분류하여 이용자 집단별 중독 현상에 대한 원인과 이를 예방, 대처하기 위한 방안 연구의 방향으로 실태 분석들이 이루어져 온 실정이다. 이와 같이 미디어 중독과 관련해서 지금까지 진행된 연구들을 정리하면 아래의 표와 같이 나타낼 수 있다.

<표1> 미디어 중독 관련 국내 연구

연구자 및 년도	연구의 주요내용
김기령 (1992)	텔레비전 중독의 실태와 인과적 분석: 사회심리학적 관점에서
김 동 규 · 안 정 임 (1995)	텔레비전 중독에 관한 연구
남명자 (1995)	텔레비전 중독증과 어린이
송원영 (1998)	자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향
박철규 (1998)	어린이들의 텔레비전 중독 성향에 관한 연구
윤재희 (1998)	인터넷 중독과 우울, 충동성, 감각추구성향 및 대인관계의 연관성
어기준 (2000)	청소년 PC중독의 유형과 문제점
이소영 (2000)	게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 및 의사소통에 미치는 영향
이송선 (2000)	청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계
이선애 (2001)	아동의 인터넷 중독과 관련 요인 연구
송명준 외 (2001)	인터넷 중독이 일상생활에 미치는 영향: 세 명의 사례를 중심으로
김혜원 (2001)	청소년들의 인터넷 이용현황과 그에 대한 원인분석: 인터넷 중독 증세와 음란행위를 중심으로
조혜연 (2001)	청소년 인터넷 게임 중독과 성격 특성변인 연구: 자기효능감, 자기통제감, 공격성, 충동성을 중심으로
박경호 외 (2001)	KIAS: 한국형 인터넷 중독 척도와 이를 이용한 국내 실태 조사
박정은 (2001)	청소년의 인터넷 중독적 사용 및 영향변인 연구
이계원 (2001)	청소년의 인터넷 중독에 관한 연구
김동욱 (2001)	인터넷 이용충족, 플로우 및 개인적 성향이 인터넷 중독에 미치는 영향
유승호 외 (2002)	게임 몰입증(게임중독)의 현황과 대처방안
이덕로 외 (2002)	산업체 근로자의 인터넷 중독의 원인 분석 및 대응 방안 연구
김 종 원 · 조 옥 귀 (2002)	중·고등학생의 자기통제력, 사회환경적 요인 및 인터넷·게임 중독과의 관계
장혜진 (2002)	휴대폰 중독적 사용집단 청소년들의 심리적 특성
안 광 식 · 최 완 식 (2003)	공업계 고등학교 학생들의 인터넷 중독 실태 및 그것의 심리사회적 요인과 인터넷 활용 형태와의 관련성 연구
박웅기 (2003)	대학생들의 이동전화 중독증에 관한 연구
예 종 석 · 김 동 석 (2003)	인터넷 이용 충족, 플로우 및 개인적 성향이 인터넷 중독에 미치는 영향
이정운 (2005)	인터넷 하위 유형에 따른 심리적 특성의 차이
한 주 리 · 허 경 호 (2004)	이동전화 중독척도 개발 및 타당성 검증
김희영 외 (2005)	초등학생의 인터넷 중독이 학교생활 적응에 미치는 영향
손경애 (2005)	청소년의 사회심리적 특성이 인터넷 중독에 미치는 영향
안차수 (2005)	초등학생의 인터넷 수용 및 중독에 대한 집중효용에 관한 연구
임진숙 외 (2005)	인터넷 중독 예방 교육을 위한 청소년의 인터넷 중독 요인에 관한

	연구
진선애 외 (2006)	청소년의 인터넷 중독과 충동성
김 진 희 · 김 경 신 (2006)	대학생의 인터넷 중독 모형 분석
한 승 수 · 오 경 수 (2006)	대인관계 유형과 사용 경향에 따른 이동전화 중독 성향 연구: 대학생들의 사례를 중심으로.
한 정 선 · 김 세 영 (2006)	중학생의 인터넷 중독 수준에 따른 인터넷 활용 유형, 자기통제력, 자기조절학습능력 및 학업성취도의 차이
김주환 외 (2006)	온라인 게임 중독의 유형과 원인에 관한 연구: 자기 결정성 이론을 중심으로
허 경 호 · 안 선 경 (2006)	대학생의 텔레비전 중독성향의 이용과 충족 시각적 특성: 텔레비전 시청충족과 친밀도 및 통제성향을 중심으로
김 양 은 · 박 상 호 (2007)	온라인게임 이용이 게임 몰입 및 중독에 미치는 영향에 관한 연구: 이용과 충족 접근을 중심으로
우형진 (2007)	휴대폰 이용자의 자아성향이 휴대폰 중독 구성요인에 미치는 영향에 관한 연구: 자존감, 자기효능감, 자기통제력 변인을 중심으로
우형진 (2007)	미디어 이용자의 자아안정성, 성향적 미디어 이용동기, 플로우, 그리고 중독에 관한 연구
윤 하 영 · 홍 금 희 (2007)	인터넷 쇼핑몰의 패션 제품 중독구매성향
이 승 희 · 박 지 은 (2007)	패션상품 쇼핑 중독에 대한 영향요인: 일반쇼핑과 인터넷쇼핑의 비교
이건혁 (2007)	인터넷 환경에서 매체 중독과 매체 몰입
강 회 양 · 손 정 략 (2007)	인터넷 및 게임 중독 관련 변인에 대한 메타분석
이해경 (2008)	휴대폰의 중독적 사용을 예측하는 변인들의 탐색

김기령(1992)은 텔레비전 중독 성향을 실제로 나타나는 습관적이고 반의지적이며, 무차별적, 무의식적으로 나타는 몰입의 개념으로 측정을 시도하였다. 그렇기 때문에 텔레비전 중독 개념이 텔레비전을 시청하는 시간에 단순히 과도한 시간을 할애하고 소모한다는 시청량의 측면뿐만 아니라, 시청행위에 대해 어떻게 인식하고 있고 습관을 가지고 있는지, 또한 시청에 대한 통제능력이 어떠한 지에 대해서도 포괄적으로 파악하는 것이 가능하다고 볼 수 있다.

습관적이면서 지속적으로 반복되는 텔레비전 시청 과정에서 드러나는 프로그램 선택은 행동학습 이론 중 자발적 조건화의 개념을 통하여 설명될 수 있는데, 이것이 곧 중독 행동으로 진행된다는 것이고, 이러한 행동이 점진적으로 진성 중독(true addict)으로 발전되는 것으로 볼 수 있다. 지금까지 논의된

미디어 중독에 관한 연구들을 통해서는 중독에 대한 범위 규정, 다시 말해 미디어 중독자와 비중독자 사이의 경계에 대한 명확한 경계 지점이 없다고도 볼 수 있다. “현대인은 정도는 다르지만 누구나 다 텔레비전 중독자(as dependent on television to varying degree)로 묘사될 수 있다(Horvath, 2004)”는 언급에서도 알 수 있듯이, 일반 수용자는 텔레비전 시청에 대해 병적으로 진단되는 진성 중독자는 아니지만, 대부분의 수용자들이 중독적 성향은 모두다 조금씩은 가지고 있다고 볼 수 있다. 따라서 일반 수용자가 텔레비전에 대해 가지고 있는 보편적인 의존도에 대해 좀 더 명확한 정의를 규정하고, 그러한 정의에 기반을 두어 실제 측정하기 위해서는 연속적이고 발전적인 포괄적 개념으로서의 중독 단계와 상태에 대한 통합적 접근이 필요하다고 할 수 있다.

박철규(1998)는 텔레비전 중독 성향의 어린이들은 그렇지 않은 어린이보다 텔레비전 시청시간이 평균적으로 약 1시간 정도 더 긴 것으로 나타난다고 하였다. 이 때 중시청 어린이의 대부분은 텔레비전의 중시청이 일상화되면서 텔레비전 중독으로 진행되었다고 밝혔다. 또한 텔레비전 시청 정도에 대해서, 2시간 이상의 텔레비전 시청을 중시청이라고 볼 수 있으며, 3시간 이상의 텔레비전 시청은 중독으로 진행될 가능성이 있다고 보고했다.

이와 같이 시청량 차원만을 중심으로 논의를 진행한 연구에서는 중독에 대한 접근에 있어서 수용자를 환자와 비환자로 분류하고 있다. 이것은 미디어 중독자를 중독자와 비중독자로 분류하는 이분법적 접근방식을 보이고 있는 것이다. 한편 이러한 중독과 비중독의 분류를 위해, 중독에 대한 개념 자체도 인위적이고 이분법적인 정의를 내리고 있다. 따라서 이와 같은 이분법적이고 도식적인 접근방법은 실제적으로 일반 수용자들이 잠재적이고 무의식적으로 가지고 있는 포괄적인 중독 성향에 대해 파악해내기에는 많은 어려움이 존재한다. 그렇기 때문에 중독에 대한 개념은 모든 수용자들에게 잠재적으로 내재되어 있는 미디어에 대한 의존도의 차원에서 접근해야 하는 방법들이 고찰되어야 하는 것이다.

한편 텔레비전 충족 요인 중 현실도피는 텔레비전 중독 성향과 밀접한 관련이 있는 것으로 설명되고 있다. 남명자(1995)에 따르면 텔레비전을 도피처로 삼으려는 수용자의 동기는 불안정한 현실을 환상적인 세계로 대치시키려는

심리, 이해하기 어렵고 부담스러운 내용보다 쉽고 오락성이 강한 메시지를 추구하려는 심리 및 등장인물과 동일시하여 현실생활에서 자신의 불만족스러운 역할을 일시적으로 잊거나 역할 갈등이 빚어지는 자기 무력증을 잊으려는 심리 등으로 나타나고 있다. 그에 따르면 어린이는 정보와 현실도피적인 요소를 동시에 텔레비전으로부터 획득하며 현실생활에서 도피하는 사회적인 도구로 본다. 따라서 현실을 도피하여 텔레비전 환상 속으로 빠져드는 현실도피 욕구는 중독 성향과 밀접한 관련이 있다.

김동규·안정임(1995)의 연구도 수용자의 현실도피 동기와 시간 때우기 동기는 무분별하며 무계획적인 시청과 연결되며, 나아가 중독의 형태로 발전될 수 있다고 제언하고 있다. 또한 박철규(1998)에 따르면 텔레비전 중독성향이 강한 어린이가 그렇지 않은 어린이보다 스스로의 감정을 잘 통제하지 못하고, 비하하거나 현실도피적인 경향이 높은 것으로 나타났다. 텔레비전 중독 성향이 강한 어린이들의 경우 자신의 감정 상태를 텔레비전 시청에 이입하거나 몰입시킴으로써 변화 또는 강화시키려는 의식적·무의식적 의도가 있었으며, 텔레비전 시청을 통한 대리경험으로 감정을 표출하거나 해소하려는 노력이 점점 강해지면서 텔레비전에 대한 중독증이 강화되는 것으로 나타났다.

한편 텔레비전 친밀도는 시청자가 텔레비전에 부여하는 중요성의 정도를 반영하는 것과 같이 매체에 대한 태도를 말한다. 이러한 친밀도의 개념은 텔레비전 중독 성향의 개념과 관련지어 볼 때, 텔레비전이 일상생활 차지하는 비중으로 단순히 편의품의 하나에 그친다고 생각하는 것이라, 텔레비전을 매우 중요한 매체로 인식하면서 절대적인 존재로 인식하게 되는 것을 말한다. 나아가 텔레비전이 없을 경우에는 불안감이 나타나고 심리적으로 결핍상태에 이르는 것까지도 경험하게 되는 것을 모두 포함하는 것이다.

이러한 텔레비전의 친밀도와 텔레비전 중독 성향과의 관련성에 대해서 박철규(1998)의 연구에서도 다루었는데, 그 연구에서는 텔레비전 시청을 생활의 일부로 인식하고, 텔레비전에 대해 매우 호의적이고 의존적인 아이일수록 텔레비전 중독 성향이 나타난다고 밝히고 있다. 대체적으로 텔레비전 시청을 많이 즐기면서, 텔레비전에 등장하는 인물들에 대해서 매우 많은 호감도를 표현하면서, 텔레비전을 가족이나 지인들과 같이 매우 가까운 관계의 대상으로 인식하면서 텔레비전 프로그램에 나타나는 복잡하고 다양한 사회적, 자

연적 환경에 대해 자기 보상적, 욕구 충족적, 대리만족의 특성을 나타내는 반응을 강하게 나타내거나 그것들을 본인의 실제적 경험의 일부분으로 인식하는 어린이가 그렇지 않은 어린이보다 텔레비전 중독 성향을 더 많이 나타내는 것으로 조사되었다. 이러한 결과는 텔레비전에 대한 친밀감이 강하면 강할수록 그에 따라 텔레비전 중독 성향 역시 강하게 표출된다는 것을 보여주는 것으로 볼 수 있다.

그리고 통제성향(locus of control)이라는 개념은 개인이 자신의 성공과 실패의 원인을 어디에 두는가에 관한 통제 소재를 말한다. 이와 같은 통제 성향은 이용과 충족에 관한 연구에서 수용자가 미디어를 이용하는 행위에 대한 수용자의 내적 성향 변인으로 설명되면서 많이 이용되었다. 이와 같은 통제 성향은 중독의 원인이 되는 현실에 대해 개인이 갖게 되는 무력감이라는 요인과 연관이 있다. 현실에 대한 무력감은 자기 자신에게 영향을 미치는 중요한 사건과 요인들이 자신의 통제 영역을 넘어선다고 명확하게 판단이 될 때 형성되는 것이다. 따라서 현실에 대한 무력감이 느껴지면서 현실에 대한 도피처로서 텔레비전을 찾게 되는 것이다. 이러한 사람은 텔레비전을 도피처로 삼으면서 개인적이고 사회적인 박탈감으로부터 보상을 받으려는 심리가 작동하게 된다. 따라서 현실생활에서 겪는 무력감과 박탈감이 높은 외적 통제 성향자는 텔레비전 시청에 많은 시간을 소모하게 됨으로써 이에 대한 욕구를 해소하고자 하는 양상을 보인다고 볼 수 있는 것이다. 이러한 친밀도 및 통제 성향을 텔레비전 중독 성향과 관련지어 대학생의 텔레비전 중독 성향의 이용과 충족 시각적 특성을 알아본 허경호·안선경(2006)의 연구에서는 습관적인 시청행위가 보편적인 텔레비전 중독현상일 수 있다는 문제의식을 보여주었다.

이와 같은 텔레비전 중독(허경호·안선경, 2006), 그 외 인터넷 중독(주정민, 2006), 온라인 게임 중독(이은경·장미경, 2005; 나은영·송종현, 2006) 등과 같은 미디어 중독 관련 연구들을 통해서, 미디어 중독에 대한 이론적 논의 및 탐구, 나아가 실증적 분석 작업들이 이루어져왔다고 볼 수 있다. 특히, 언급된 매체에 관한 연구들은 미디어 의존(주정민, 2006), 플로우(flow) 및 이용과 충족(예종석·김동욱, 2003) 등의 이론적 접근을 통해서 체계적으로 이루어지고 있다. 반면 휴대폰 중독에 관한 논의들은 2000년 이후부터 활발하게 진행

되고 있지만 휴대폰에 대한 지나친 의존이 중독 성향을 나타내는 것인지에 대한 여부는 일각에서 여전히 많은 논의들이 존재하고 있다. 그 이유는 휴대폰 중독이 일반적인 중독의 의미를 포함할 정도의 임상적 폐해가 나타날 수 있는가에 대한 상반된 의견들이 팽팽하게 대립하고 있고(박웅기, 2003; 김혜수, 2006. 12. 19), 어느 범주까지를 휴대폰 중독자로 보아야 하는가에 대한 명확한 기준 설정이 이루어지지 않았기 때문이다. 이 지점은 모든 미디어 중독 관련 연구들이 공통적으로 고민하고 있는 부분이기도 하며 아직까지 모두가 동의하는 단일의 기준이 서 있지 않다는 것을 보여주는 것이다.

특히 주정민(2006)의 인터넷 의존유형과 인터넷 중독과의 관련성 연구에서는 인터넷 이용자들의 인터넷 의존유형에 따라 인터넷 중독 현상을 어떻게 규정할 것인가에 대해 실증적으로 조사하였다. 청소년을 대상으로 인터넷 의존 특성, 인터넷 중독 정도, 그리고 중독 증후군 등에 대해 조사를 실시한 결과, 인터넷 의존유형에 따라 중독의 정도가 차이가 있는 것으로 나타났다. 이것은 미디어 의존 이론에서 제시하고 있는 의존유형 중 ‘상호작용’, ‘개인적 놀이’의 유형만이 인터넷 중독과 관련이 높은 것으로 나타났다. 따라서 인터넷이라는 매체에 어떻게 의존하는가에 의해서 중독 정도에 차이가 발생할 수 있다는 것이 확인된 것이다. 또한 인터넷 유형에 따라 중독의 결과라고 할 수 있는 증후군의 형태도 다르게 나타난다고 하였다. ‘일상생활 장애’, ‘현실 구분 장애’, ‘일탈행동’ 같은 증후군은 특정 유형의 인터넷 의존과 관련이 있는 것으로 나타났다. 또한 ‘긍정적 기대’, ‘금단현상’, ‘내성’과 같은 증후군은 대부분의 인터넷 의존유형과 관련이 있는 것으로 나타났다. 그리고 인터넷 중독자들의 개인적인 특성에 따라서 인터넷 의존유형이 다른 것으로 나타났다. 이러한 결과를 통해 단순히 인터넷에 과도하게 의존하는 행위를 중독으로 간주하기보다는 이용자들이 인터넷에 어떻게 의존하고 있는지에 따라 중독 현상을 다르게 규정할 수 있다는 사실을 확인하였다.

멀티미디어 환경에서 미디어(온라인 게임, 인터넷, 휴대폰) 중독에 관한 보편적 성향과 차별적 특징을 살펴보는 것을 연구목적으로 한 우형진(2007c)의 연구는 미디어 중독에 대한 선행연구를 통해서 미디어 이용자의 자아 안정성, 성향적 미디어 이용 동기, 플로우, 그리고 중독 간에 상관관계가 형성되는 것을 살펴보았다. 연구결과, 미디어 중독에 대한 보편적 성향으로 미디어

이용자의 자아 안정성, 오락 및 여유 추구 동기, 플로우가 매체에 상관없이 중독지수에 일관된 영향을 나타내는 것으로 파악되었다. 차별적 특징으로는 온라인 게임 중독에 대하여 환경감시 및 학습 동기, 사회관계 통제 동기, 자기현시 및 표현 동기가 유의미한 정적 관계를 나타냈고, 인터넷 중독은 사회관계 통제 동기, 자기현시 및 표현 동기가 유의미한 정적 관계를 나타냈다. 그러나 환경감시 및 학습 동기는 인터넷 중독과 부적 관계를 나타냈다. 휴대폰 중독에 대해서는 환경감시 및 학습 동기와 자기현시 및 표현 동기가 유의미한 정적 관계를 나타냈다.

이상에서 살펴본 바와 같이 미디어 중독이 사회적으로 매우 중요한 이슈가 되어왔음에도 불구하고, 미디어 중독현상에 대한 연구들은 주로 인터넷 매체에 집중되는 경향을 보이고 있다. 더구나 텔레비전과 인터넷이 융합하는 매체 환경에 적합한 미디어 중독 개념을 정립하는 것이 필요한 시점이다.

2) 국외연구

1950년대 후반부터 이루어진 텔레비전 중독 성향에 관한 연구 경향을 다섯 가지 차원에서 접근할 수 있다(Smith, 1986). 첫째, 현실도피 이론(escape theories)의 시각에서 설명될 수 있다. 이 시각에 따르면 현실에 만족하지 못하는 사람들은 환상의 세계로 도피하려 하며, 이 때 텔레비전 중독은 일종의 도피현상으로, 텔레비전에서 제공하는 환상의 세계로 몰입한다는 것이다. 둘째, 스트레스의 해소(stress reduction theories)를 위한 도구적 요인으로서 사람들은 현실세계에서 받고 있는 스트레스를 감소시키려는 목적으로 텔레비전을 시청하고 점차 중독된다고 설명하고 있다. 셋째, 사회부적응 이론(social maladjustment theories)에 입각하여 사람들은 사회생활에 적응하지 못하고 대인관계에 어려움을 겪을 때 텔레비전을 통해 대리만족을 얻는다는 것이다. 넷째, 사회계급 이론의 측면에서 사회계급에 따라 텔레비전 중독 유형이 다를 것을 설명하고 있는데, 주로 중산층이나 사회경제적 지위 및 교육적 수준이 낮을수록 텔레비전 중독적 성향이 강하다고 제시하고 있다. 마지막으로, 자극 이론의 시각에서 텔레비전이 수용자의 감각적 자극을 환기시켜 더욱 강한 자

극을 찾게 되고 더욱더 텔레비전에 의존하고 중독된다고 설명하고 있다 (Smith, 1986). 이상의 논의는 텔레비전 중독현상이 미디어 소비를 통해 시청자가 획득하고자 하는 욕구(예로서 현실도피)를 충족시키거나 대리만족 및 자극 등의 동기로 텔레비전을 시청하다는 이용과 충족 시각(Katz, Blumler, Gurevitch, 1974)과 깊은 관련이 있음을 의미한다.

구체적인 예로 앤더슨, 콜린스, 슈미트와 스미스 제이코비츠(Anderson, Collins, Schmitt, & Smith Jacobvitz, 1996)는 질만의 무드조절 이론(Zillmann's mood management theory)에 근거하여 스트레스를 많이 받는 여성일수록 텔레비전 중독적 행동(addiction like behaviors with respect to TV)을 보이며, 텔레비전 시청에 대한 죄책감(feelings of guilt about TV viewing)을 느낀다는 것을 보고하고 있다. 또한 이러한 중독의 개념을 바탕으로 텔레비전 중독과 다양한 성격(personality) 변인 및 텔레비전 이용행태(TV use style)와의 관계를 살펴본 맥길웨이스(1998)는 중독이 성격변인인 신경증, 외향성, 정신증과 유의한 상관관계가 있으며, 또한 불쾌한 기분이나 시간 때우기식 텔레비전 사용과도 관련이 있는 것으로 밝히고 있다. 이 같은 연구결과는 텔레비전 중독이 수용자가 텔레비전을 도구적인 목적으로 사용하며, 다양한 성격적 특성으로 인해 텔레비전을 통해 대리만족을 얻는다는 이용과 충족시각으로 설명될 수 있음을 나타낸다.

한편 텔레비전 중독에 대한 국외의 선행연구들은 과다시청, 즉 중시청(heavy viewing)의 개념으로 규정해 왔다. 따라서 주로 텔레비전 시청량을 텔레비전 중독의 정도를 판단하는 지표로 사용했었다. 예로서 연구마다 미국의 경우 1일 평균 6시간 이상의 시청시간을 중시청으로 본다(Beek & Sobal, 1980). 이 때 중시청이란 절대적 의미와 상대적 의미로 나누어 정의할 수 있는데, 절대적 의미의 중시청은 평소 개인의 시청시간이 일반 사람들의 평균 시청시간보다 초과하는 경우를 일컫는다. 예를 들어 그 나라 국민의 1일 평균 텔레비전 시청시간을 초과하는 사람은 절대적 의미의 중시청자로 볼 수 있다. 이에 반해 상대적 의미의 중시청은 집에 있는 시간의 대부분을 텔레비전 시청에 소비하는 것으로 하루 중 다른 활동에 비해 텔레비전 시청활동의 비중이 큰 경우를 말한다. 즉 주어진 여가시간의 대부분을 텔레비전 시청에 할애하는 사람을 상대적 의미의 중시청자로 볼 수 있다.

스미스(Smith, 1986)는 개인 스스로가 텔레비전에 중독되었다고 생각하는 비율이 10%가 넘는 것으로 보고하고 있다. 또한 대학생들을 대상으로 조사한 맥길웨이스(1990 as cited in McIlwraith, 1998)의 초기 연구에서 표본의 12.5%가 스스로를 텔레비전 중독자로 생각하고 있었으며, 이후 일반 성인 237명을 대상으로 한 연구(McIlwraith, 1998)에서는 10.1%가 스스로를 텔레비전 중독자라고 여기고 있다고 밝혔다. 이 연구에서는 자신을 스스로 텔레비전 중독자로 부르는 사람들과 그렇지 않은 사람들의 일주일 평균 텔레비전 시청시간이 각각 20.6시간, 12.9시간으로 약 8시간 정도의 차이가 있는 것으로 나타났다.

1990년부터는 인터넷 중독에 관한 연구들이 본격적으로 이루어져 왔다고 볼 수 있다. 초기의 연구들은 주로 인터넷 중독 측정을 위한 척도개발에 초점이 맞추어져 있다. 골드버그(Goldberg, 1996)는 Internet Addiction Disorder(IAD) 진단 기준을 제시했으며 그리피스(Griffiths, 1996, 1998, 2000)는 인터넷 중독의 핵심 요소를 제시하였다. Young(1996, 1998)과 Scherer(1997)은 또 인터넷 증상을 점검하기 위한 질문지와 임상증상을 제시하였다. 또한 Morahan-Martin and Shumack(1997, 2000), Brenner (1997), Chen and Chou (1999), Chou and Hsiao (2000), 그리고 Lin and Tsai (1999)는 인터넷 중독 척도를 개발하였다. 이들 척도는 Yes/No 방식과 4점 라이커트 방식을 이용하였다. 이후의 또 다른 연구들은 주로 학생들을 대상으로 인터넷의 사용과 사용시간을 다루었으며 인터넷 중독자가 비 중독자보다 주 중 인터넷 사용시간이 길고 양방향의 소통기능을 더 자주 활용한다는 연구들이다. 또 다른 주제의 연구는 인터넷 사용이 야기하는 문제를 다룬 연구다. 즉, 인터넷 사용이 학업이나 직장에서 지장을 초래하는 것은 물론 일상 생활에도 부정적인 영향을 미친다는 결과를 보고하는 연구를 말한다. 남성이 더 쉽게 인터넷 중독자가 될 수 있다는 성별과 인터넷 중독과의 관계를 다룬 연구도 일단의 연구를 이루고 있다. 인터넷 중독과 다른 사회심리학적 변인과의 관련성을 다룬 연구도 다수 수행되었다. 예로서 인터넷 중독자들의 개인 성향 변인인 자극추구 성향이나 여타의 심리적 변인과 어떻게 연결되며 비 중독자들과 비교해 보는 연구를 들 수 있다. 또한 컴퓨터에 대한 태도가 인터넷 중독과 어떻게 연결되는 지를 살펴본 연구도 있다.

최근 Block(2008)은 2007년 한국 청소년보호위원회가 주관한 청소년 인터넷 중독 상담과 치료에 관한 국제 심포지엄에 참석한 후 인터넷 중독을 2012년 발간 예정인 미국의 정신질환 매뉴얼(DSM-V)에 포함시켜야고 한다면서 한국에서 인터넷 중독 상담사를 훈련시키고 인터넷 치료 센터와 병원을 운영하는 것을 소개하고 있다. 이러한 연구경향을 연구 및 내용별로 간략히 정리하면 아래와 같다.

<표2> 미디어 중독 관련 국외 연구

연구자 및 년도	연구의 주요내용
Scherer (1997)	- 49명의 인터넷 중독(과사용자) 중 35명이 남자 14명은 여자. - 응답자 중 13%가 인터넷 사용으로 공부에 방해가 되거나 직장의 일을 하거나 생활하는데 걸림돌이 되었다고 보고함: 2%는 인터넷이 전반적으로 자신의 일상생활에 부정적인 영향을 미친 것으로 인식함.
Young (1998)	- 인터넷 중독자들은 주로 쌍방향적 의사소통 기능을 활용했으며 비 중독자들은 정보획득 기능을 더 활용함. - 인터넷 중독자들은 인터넷의 과다사용이 개인 및 가족차원에서는 물론 직장에서도 문제를 야기했다고 보고함. - 시간망각(time distortion)이 인터넷 사용 후의 주요 결과. - 학생들이 학습상의 문제가 있음을 밝힘. - 49%의 인터넷 중독자들 중, 157명이 남자, 239이 여자였음.
Young & Rogers (1998)	- 인터넷에 중독된 사람들에게서 우울증상이 심한 것으로 나타남.
Chen & Chou (1999)	- 학생들의 중독 점수가 자신들의 매주 인터넷 사용시간과 상관관계가 있었음.
Lin and Tsai (1999)	- 타이완 고등학생들이 인터넷 사용이 자신의 공부와 일상에 약간은 부정적인 영향을 미쳤지만 자신들의 동료와의 관계에는 강한 긍정적인 영향을 미쳤다고 보고함.
Chou et al. (1999)	- 중독자들은 전자 BBS(Bulletin Board System)s의 채팅과 말하기 기능을 가장 많이 사용함. - 학생들의 중독 점수가 도피 기쁨 점수, 대인 관계 기쁨 점수 및 총체적 소통 기쁨점수와 정적인 상관관계가 있음
Lavin et al. (1999)	- 인터넷 중독자의 감각추구(sensation-seeking) 성향, 스릴과 모험 추구성향 및 흥분추구 성향이 낮음
Chou & Hsiao (2000)	- 인터넷 중독자의 이용시간이 비 중독자의 3배에 달함. - 인터넷 중독자 그룹이 비 중독자 그룹보다 BBS와 이메일에서 더 많은 시간을 소비함. - 타이완의 인터넷 중독 대학생들이 인터넷이 자신의 학업과 일상에 부정적 영향을 미친다고 보고함. - 중독 그룹과 비 중독 그룹 간에 인터넷이 학교친구, 부모, 교사

	등과의 관계에 미친 영향 평가에서 차이가 없었음. - 성별이 인터넷 중독의 예측요인임; 남자가 더 쉽게 인터넷 중독자가 됨. - 중독 그룹은 인터넷이 즐겁고, 재미있고, 상호작용적이며 만족스럽다고 생각함.
Morahan-Martin & Schumacker (2000)	- 병리적 인터넷 사용자가 약간의 증상 혹은 증상이 없는 인터넷 사용자보다 주당 온라인에서 시간을 많이 소비함. - 남자가 여자보다 더 쉽게 병리적 사용자가 됨. - 22명의 병리적 사용자가 251명의 정상적 사용자보다 더 외로움 - 병리적 사용자가 정상적 사용자보다 높은 사회신념(social confidence)과 사회적 해방(social liberating) 점수를 갖는 경향을 보임.
Tsai and Lin (2001)	- 자신이 인터넷 상호작용을 통제할 수 있고 그것의 유용성을 높게 보는 사람들은 원하는 만족을 달성하기 위해 더 온라인이 필요하다고 주장함.
Yoo et al. (2004).	- 집중력 결핍 활동과다 증상과 인터넷 중독이 상관관계가 있음을 밝힘.
Chou, Condron, & Belland (2005)	- 인터넷 연구의 경향을 개관하고 미래연구 방향을 제시함.
Block (2008)	- 한국과 중국의 예를 들어 인터넷 중독이 정신질환 매뉴얼에 포함되어야함을 주장함

이상에서 살펴본 바와 같이 국외의 연구는 90년대부터 주로 인터넷 연구에만 치중되어 온 경향을 보이고 있는데 이는 인터넷 중독이 가져오는 개인 및 사회적 부작용이 크고 정신질환의 증상을 보여 사회적인 관심을 가지게 되었음은 물론 이를 치료하고자하는 노력을 반영한 것으로 풀이된다. 그러나 미디어융합 환경은 인터넷과 텔레비전이 경계를 허물어트리고 있으며 인터넷 중독의 내용이 변화될 것임을 예고하고 있다. 따라서 이에 대한 개념정립과 아울러 변화에 맞는 미디어 중독개념이 필요할 것으로 판단된다.

3. 미디어 중독 사례별 실태 조사 분석

2007년 12월 한국정보문화진흥원에서 발표한 보고서에 따르면, 국내 3세 이상 월평균 한 번 이상 인터넷을 이용하는 사람은 모두 3, 491만명으로 74.1%에 달한다. 이러한 이용자들 가운데 인터넷 중독에 관해서는 진단결과별로 고위험사용자의 인터넷 이용시간이 평일 평균 3.4시간, 주말/휴일 평균 4.9시

간으로 잠재적위험사용자군(각각 2.0시간, 2.6시간), 일반사용자군(각각 1.9시간, 2.2시간)보다 하루 평균 인터넷 이용시간이 긴 것으로 조사되었다(한국정보문화진흥원, 2007)

한편 전체 응답자의 66.3%가 온라인 게임을 이용한 경험이 있으며, 이용자들은 1회 접속시 주 평균 5.9시간을 이용하는 것으로 나타났고, 전체 이용자의 온라인 게임 이용률은 78.6%로 지난해 77.2%보다 1.4%p 증가 추세를 보였다. 고위험 사용자군의 90.8%, 잠재적 위험군의 76.4%, 일반사용자군의 62.6%가 온라인 게임을 이용 중인 것으로 나타나(한국정보문화진흥원, 2007), 인터넷 중독이 게임이용률과 밀접한 관계가 있음을 시사한다.

휴대전화의 경우에, 인터넷 이용자 중 88.7%가 휴대전화를 보유하고 있으며, 청소년의 휴대전화 보유율은 67.3%, 만20세 이상 성인에서의 휴대전화 보유율은 99.0%로 보고되었다. 특히 자신의 휴대전화 사용정도에 대해 전체 응답자의 6.4%가 스스로를 휴대전화 중독 상태라고 응답하여 전년도 5.3%보다 1.1%p 증가하여, 이미 이용자들 스스로가 중독에 대해 자가 진단을 하고 있음을 알 수 있었다.

위에서 제시한 인터넷, 온라인게임, 휴대전화의 경우만 보아도 미디어 중독 양상들이 일상생활에서 나타나고 있으며, 미디어 이용자들이 스스로 중독 진단을 내리고 있는 것으로 보아, 이에 대한 구체적이고 실질적인 대처방안과 예방책, 그리고 이를 위한 정책들이 시급할 실정이라고 할 수 있겠다. 이러한 노력의 일환으로 그간 ‘한국정보문화진흥원’을 중심으로 미디어 중독 실태에 관해 이루어진 연구들과 이를 타개하기 위한 정책적 논의의 성격을 가진 연구들이 다소 이루어졌다고 볼 수 있는데, 이를 정리하면 다음의 표와 같이 정리해 볼 수 있겠다.

이상에서 살펴본 바와 같이 미디어중독실태에 대한 연구보고서 중 인터넷 외의 경우는 거의 없는 실정이다. 향후 다양한 매체별 중독 실태 조사의 필요성이 있다하겠다.

<표3> 미디어 중독 사례별 실태 조사

연구제목 및 년도	연구의 주요내용
인터넷중독자가진단검사(K-척도)와 예방교육프로그램 (2003)	학교 교사와 상담자가 청소년들의 올바른 인터넷 사용을 장려하고, 과도한 인터넷 사용 방지 교육을 실시하는데 필요한 자료들을 소개
인터넷 도박중독실태 연구 (2004)	인터넷 도박중독의 개념과 도박중독을 설명하는 심리학적 이론들을 중심으로 하여, 인터넷 도박중독자들의 실태를 파악
인터넷 중독 상담 성과 측정 연구 (2005)	인터넷 중독 관련 연구에서 밝혀진 요인들과 인터넷 중독 상담 및 예방상담 프로그램에서 다루고 있는 주요 요인들을 함께 검토하여, 실제 집단상담 수혜 청소년들을 대상으로 이러한 요인들이 인터넷 중독 상담 성과 요인으로서의 타당성 검증
인터넷 중독 실태조사 (2005)	인터넷 이용실태, 인터넷 이용에 대한 인식, 인터넷 이용 실태 조사
청소년의 인터넷 중독 장기추적 조사 개발 연구(2005)	개인의 중독 성향에 따라 집단을 구분하고, 중독의 성향 변화에 영향을 주는 요인들이 무엇인지를 탐색
군 인터넷 중독 진단척도 개발 연구(2006)	군대내 병사의 인터넷 중독 경향성을 측정하고, 분류기준을 제시할 수 있는 척도를 개발
군 인터넷 중독 진단과 예방 (2006)	군대내 인터넷 중독 문제를 다루게 될 전문가를 양성하기 위한 교재 개발
성인 인터넷 중독 상담 프로그램 개발 연구(2006)	인터넷 사용조절능력 증진을 돕는 상담 프로그램 개발
유 아동 및 청소년의 인터넷게임 중독 척도 개발연구(2006)	유아 및 초등 저학년을 위한 부모용 인터넷 게임 중독 경향성척도 개발
휴대전화 중독 원인 분석 연구 (2006)	휴대전화 중독의 객관적인 실태를 파악, 정부차원의 대응을 위하여 중독의 정도와 원인에 대한 심층 분석
인터넷중독 실태조사 (2006)	인터넷 이용실태, 인터넷 이용에 대한 인식, 인터넷 이용 실태 조사
청소년 인터넷중독 특성 분석: KADO 내담자를 중심으로 (2007)	인터넷 과다사용의 하위유형별 빈도, 인터넷 사용 행태 분석, 인터넷중독 집단의 심리사회적 특성, 정책제언
인터넷중독 가족상담 프로그램 개발(2007)	인터넷에 중독되는 청소년의 개인적 변인, 부모 및 가족과 관련한 여러 가지 변인을 모색, 찾은 변인을 가족 상담 프로그램을 구성할 때에 주요 구성요소로 다루어 가족 간의 역동에 긍정적 변화를 유도, 청소년의 인터넷 중독 문제를 해결
취학전 아동 인터넷중독 예방교육 프로그램 (2007)	취학 전 아동의 인터넷 중독 예방을 위하여 인터넷 사용에 대한 지식, 태도, 행동의 변화를 목적으로 유아 인터넷 안전교육 프로그램을 개발
초등저학년 인터넷중독 예방교육 프로그램 개발(2007)	인터넷중독경향성을 낮출 수 있는 간접적인 연관성 요인 분석 및 프로그램 개발
인터넷중독 실태조사 (2007)	인터넷 이용실태, 인터넷 이용에 대한 인식, 인터

	넷 이용 실태 조사
학생들의 휴대전화 과몰입 실태와 일상태도 변화연구 (2007)	휴대전화 과몰입자들의 병리적 증상에 초점을 맞춘 상담전략 및 프로그램 개발, 휴대전화 과몰입 상담 프로그램 개발, 휴대전화 과몰입의 문제점에 대한 홍보 방안
인터넷중독 특성 분석 연구 (2008)	인터넷 사용수준에 따른 각 집단의 인터넷 사용동기 및 심리적 특성, 부모 관련 변수, 인터넷 사용현황 및 인구학적 특성을 규명, 인터넷 중독을 예측하는 주요한 변수의 상대적 기여도를 규명, 이론적 수준에서나마 인터넷중독을 예측하는 모형을 제안, 규명된 인터넷 중독 고위험군의 특성을 바탕으로 정책적 제언
청소년 인터넷중독 자가진단 척도 고도화 (2008)	인터넷중독 자가진단검사의 간략형, 관찰자 척도와 면접진단지를 개발
인터넷중독 정책동향 및 법제도 연구(2008)	외국의 인터넷 중독실태 및 예방을 위한 대응책 등 정책동향을 파악하여 향후 우리나라 인터넷 중독문제의 예방 및 최소화를 위한 정책방향의 도출 과정에서 필요한 이론 및 정책적 시사점을 모색

* 한국정보문화진흥원에서 이루어진 미디어 중독 관련 실태조사

4. 미디어 중독 요인, 수용자 영향 및 연관성 분석

그 동안은 과다사용(overuse), 또는 과다시청(heavy viewing)을 미디어 중독의 주요 원인으로 하면서 미디어 중독과 관련지어, 변인들의 관계와 관계의 강도를 살펴보는 연구를 해왔다. 특히 텔레비전 중독 성향의 원인이 되는 텔레비전의 힘은 바로 우리 가정에서 차지하는 텔레비전의 구조적 속성에 있다(허경호·안선경, 2006). 텔레비전은 접근이 쉽고 반복적이고 습관적으로 노출되기 때문에 우리와 매우 가까운 존재가 된다. 워너 링스(Werner Rings)는 그의 저서 『제5의 벽: 텔레비전』에서, 텔레비전은 우리들 가정의 네 개의 벽 외에 제5의 벽과 같은 존재가 되었으며, 가정환경의 일부로 변해가고 있다고 지적한다(허경호·안선경, 2006). 이와 같은 텔레비전의 구조적 속성을 감안하면 텔레비전 중독 현상이 무의식 중에 우리의 환경에 뿌리를 박고 있으면서 우리의 텔레비전 시청 행위를 지배하고 있는지도 모른다. 이러한 이

유로 발생하는 텔레비전 중독 현상은 텔레비전을 하나의 매체로 소비하는 수용자들, 즉 의례적 이용자로서 습관, 소일거리, 오락과 같은 충족을 목적으로 특정 프로그램보다는 텔레비전을 하나의 매체로 이용하는 수용자들에게 일어난다(허경호·안선경, 2006). 또한 텔레비전으로부터 현실도피적인 요인을 획득하면서 텔레비전을 현실에서의 도피를 가능하게 하는 사회적 도구로 이용하는 수용자들에게도 텔레비전 중독 성향은 나타날 가능성이 있다. 이러한 견해는 수용자가 가지고 있는 현실도피의 동기와 시간 때우기 동기는 무분별하고 무계획적인 텔레비전 시청과 직결되면서 중독의 형태로 보인다는 것을 말한다. 한편 텔레비전에 대한 친밀도도 텔레비전 중독 요인으로 작용된다. 이것은 개인의 일상생활에서 텔레비전에 아주 과도한 중요성이 부여되면서 텔레비전을 생활의 필수품으로 인식하면서, 텔레비전이 없을 경우에는 정상적인 생활이 불가능해지거나 심리적으로 불안해지는 등의 상태를 보이는 경우를 말한다. 따라서 텔레비전 친밀도 또한 텔레비전 중독에 중요한 요인이라고 할 수 있다. 궁극적으로 중독은 생물학적, 사회적, 심리적인 에너지가 복합적으로 상호 작용하는 것이다(Shaffer, 1999). 한편 미디어 중독은 생물학적 원인과 사회심리학적 원인, 나아가 정신분석학적 원인으로 발생된다고 정리할 수 있다(한주리·허경호, 2004).

한편 인터넷 중독이 발생하는 이유에 대한 연구들을 살펴보면, 중독 원인에 대해 크게 두 가지 접근을 시도하고 있다(주정민, 2006). 우선은 인터넷 자체적 속성이 인터넷 중독을 발생시키는 연구경향이다. 그런데 한편으로는 모든 인터넷 이용자들이 인터넷 중독 성향을 보이지는 않기 때문에, 인터넷에 중독되는 사람들은 어떠한 특성을 가지고 있는 것으로 간주한다. 즉 개인의 특성이 인터넷 중독의 원인이라는 또 하나의 연구 경향들이 존재한다.

인터넷이 가지고 있는 매체 자체 속성으로부터 인터넷 중독이 발생한다는 견해는 인터넷은 매체 자체적으로 사회경제적 지위나 성, 나이, 인종 등이 중요하게 다루어지지 않기 때문에 사람들은 현실에서 충족되지 않는 욕구를 해소하는 하나의 수단으로 인터넷을 이용한다는 점에 주목하는 것이다(주정민, 2006). 인터넷은 접근이 가능한, 편제한 미디어이고, 매체 자체적으로 시·공간적 한계를 극복할 수 있는 장점을 지니고 있으면서, 문자를 기반으로 커뮤니케이션이 가능한 미디어이다. 이러한 미디어 자체의 속성이 사람들에게 실제

현실에서 충족하지 못했던, 혹은 못하는 욕구를 충족시킬 수 있도록 하는 것이다. 따라서 각각의 개인은 인터넷이라는 매체를 통해 현실과의 경계선을 허물고, 시간 개념을 상실하게 된다. 나아가 이러한 현상이 병리적으로 집착하게 되는 증상으로까지 발전하게 된다. 이렇게 하여 인터넷 중독 현상이 나타나는 것이다. 또 한편으로는 인터넷에 중독되는 사람들은 그 나름대로의 특성을 가지고 있다는 주장들이 있는데, 이러한 관점에서는 사회적으로 고립되거나 위축되어 있는 사람일수록 인터넷이 주는 미디어적 속성으로부터 나타나는 장점과 매력에 과도하게 빠져들어 헤어 나오지 못할 가능성이 많다는 연구결과들이 있다(주정민, 2006). 자신감으로 표현되는 자기 효능감이 낮은 사람들과 자신에 대한 통제력이 낮거나 충동성이 높은 사람들이 인터넷 중독의 가능성이 높다는 것이다(Andarajan, Simmers & Igbari, 2000; Young, 1998; 이선애, 2001; 주정민, 2006에서 재인용). 또한 개인의 심리적 변인인 우울함, 고립감, 불안감 등이 인터넷 중독을 야기하는 주요 요인으로 제시되기도 하였다(Armstrong, Phillips & Sailing, 2000; Davis, 2001; 이정운, 2005; 주정민, 2006에서 재인용). 이외에도 사회 심리적으로 친구가 적거나 대인관계가 원만하지 않은 경우, 부모와 유대관계가 낮은 경우, 그리고 가족의 응집성이 낮은 경우에도 인터넷 중독 경향이 높은 것으로 나타났다(김연화·정영숙, 2005; 김혜원, 2001; 임진숙·강성국·김성식, 2005; 주정민, 2006에서 재인용).

그러나 미디어 중독요인을 입체적으로 살펴보기 위해서는 중독자로 분류된 사람들에 대한 집중적인 관찰 조사가 필요하다. 특히 미디어 중독현상을 비판하는 사람들은 병리적 도박증을 갖고 있는 사람은 실제도박이든 인터넷 도박이든 병리적으로 도박에 빠질 수밖에 없다는 것이다. 즉, 매체가 병리적인 도박으로 유인한다기 보다는 사람의 성향 때문에 도박에 빠지게 된다는 것이다. 충동조절이 잘 안되어 재미있는 텔레비전 프로그램을 보다가 잠을 자지 못한 사람은 마찬가지로 인터넷이나 컴퓨터를 하다가 쉽게 밤을 셀 수도 있다는 것이다. 성 중독(sexual obsession)에 빠진 사람은 인터넷을 통해서든 비디오를 통해서든 혹은 잡지를 통해서든 성 중독에 빠져들 수밖에 없다는 것이다. 쇼핑 중독증이 있는 사람도 메일, 전화, 혹은 온라인으로 하든지 쇼핑중독 문제를 노정할 것이라는 말이다. 따라서 이같은 현상을 규명해 볼 수

있는 연구가 필요할 수도 있다. 특히 청소년의 인터넷 중독은 충동조절력 훈련과 관련이 있을 수도 있다. 이같은 결과는 인터넷 중독이나 텔레비전 및 휴대전화의 중독의 예방을 위해 시사하는 바가 크다고 하겠다.

5. 미디어 환경변화에 따른 미디어 중독의 개념

방송융합 환경에서 종래의 텔레비전은 바보상자에서 지능상자로 변화하고 있다(최세경·윤승욱, 2007). 즉, IPTV는 인터넷상의 다양한 기능이 텔레비전 속으로 통합되면서 인터넷에 익숙한 개인주의적 성향의 이용자들을 텔레비전으로 다시 끌어들이기에 충분한 흡입력을 지니고 있다(현대원·박창신, 2004). 이처럼 보는 텔레비전에서 사용하는 텔레비전(최세경·윤승욱, 2007)으로 텔레비전의 개념이 바뀌는 환경에서는 수동적인 텔레비전 이용이 능동적 이용형태로 전환될 가능성이 높다고 예측하고 있다(최세경·윤승욱, 2007). 또한 고화질과 고음질로 내용의 실제감(박진감)이 더해지면서 프로그램에 대한 몰입도 등도 더 높아질 것으로 예측된다. 이처럼 상시성과 선택성이 주가 되는 새로운 텔레비전 이용 환경에서는 두 가지의 시청모델이 존재할 수 있다(최세경·윤승욱, 2007). 먼저 디지털 TV 중심의 방송시청 모델이다. 이는 “lean-back” 모델로서 전통적인 TV 시청행태를 말하며 수동적이며 가족이 함께 시청하는 맥락을 말한다. 또 하나는 인터넷 PC 중심으로 이용자가 개별적으로 내용을 선택하고 끌어오는 “sit-forward” 모델을 말한다(박찬모, 최세경·윤승욱에서 재인용). 향후 이같은 두 모델을 결합시킨 lean-forward이 등장할 것으로 예측하는데 이는 거실 중심의 가족시청을 반영하면서도 능동적이고 적극적인 콘텐츠의 소비도 반영하는 시청행태이다. 이같은 방송 융합 환경에서는 자신의 욕구를 충족하고자하는 욕구가 더 강해질 것으로 예상되며 이에 따라 전통적인 중독개념과는 다소 다른 중독현상이 나타날 것으로 예상된다.

최용준(2007)은 IPTV 등장에 따라 과다시청에 따른 텔레비전 중독의 문제가 다시 제기되고 있다고 주장한다. 즉, 디지털 융합현상은 텔레비전 시청환경을 더욱 편리하게 조성하여 텔레비전에 더 쉽게 중독될 수 있도록 할 수

있다는 것이다. 특히 IPTV는 시간 및 내용선택을 거의 무제한적으로 할 수 있는 시청환경을 제공한다. 이처럼 시청자에게 통제성과 편리성을 제공해주기 때문에 드라마와 같은 시리즈물인 경우 전체분량을 연속적으로 시청하는 “연속보기”가 가능하다(최용준, 2007). IPTV 과다 시청군에는 대학생 및 중년층도 포함되는데 한 번 시청하기 시작하면 끝까지 보게 되는 서사구조에 따른 텔레비전중독이 주로 나타나고 있다고 보고하고 있다(최용준, 2007). 또한 되돌리기와 앞돌리기, 실시간 녹화 및 화면정지도 가능하기 때문에 시청자들이 직접 프로그램 편성을 하는 것이나 다름없다는 것이다. 또한 월 1 만 원가량의 수신료로 국내외 영화 및 지상파 방송사들이 방영한 프로그램을 무한정으로 공급받을 수 있다. IPTV 가입 가구에서 자녀들이 텔레비전을 과다 시청한다는 부모들의 불만제기에서 또 다른 텔레비전 중독의 가능성을 엿볼 수 있다(이상규, 최용준, 2007에서 재인용). 아울러 기존의 텔레비전 중독이 내용보다는 매체소비를 소비하는 수동적 시청으로 야기된 것인데 반해 IPTV는 시청편의성에 따른 특정한 목적성을 가진 능동적 시청행태를 보인다는 점이다(최용준, 2007). 또한 이같은 중독은 결과적으로 목적이 이루어져야만 중단될 수 있다는 점에서 “자각된 중독”이라는 점에서 더욱 심각한 문제를 야기할 수도 있음을 밝히고 있다(최용준, 2007). 따라서 아날로그 방송시대의 텔레비전 중독치료에 대한 방안과는 다른 미디어 융합환경에 맞는 새로운 차원의 미디어 중독 개념 및 치료방안에 대한 연구가 필요하다고 하겠다.

방송융합 환경에서는 종전의 매체 중심적인 중독개념보다는 내용중심적인 중독으로 전환해야할 필요성이 제기된다. 먼저 미디어 중독이라는 개념을 병리적 증상으로 규정하고 이를 정의하기 위해서는 중독에 대한 의학적 기준을 참고할 필요가 있다. 미국정신과 협회(1994)의 “정신질환의 진단과 통계 매뉴얼”(DSM-IV)에 따른 중독에 대한 기준 일곱 가지는 다음과 같다: (1) 내성(tolerance)(똑 같은 효과를 얻기 위해 더 많은 물질(substance)에 대한 욕구가 존재함, 혹은 똑 같은 양의 물질로 줄어든 효과를 얻음); (2) 금단(withdrawal)(특정물질에 관한 구체적인 증상으로 또 다른 신체적 질병과는 관계가 없는 물질의 사용이 줄어들거나 중단되었을 경우 초래되거나, 혹은 금단증상을 줄이기 위해 물질이나 관련된 물질을 사용하는 것); (3) 의도한 것 보다 물질을 더 많이, 더 긴 시간 사용하는 것; (4) 줄이려는 지속적인 욕

망과(and/or) 실패한 노력을 경험; (5) 물질의 획득, 사용, 및 물질로부터의 회복에 많은 시간을 소비함; (6) 학습, 일, 친구와 함께하는 중요한 행위들을 포기하거나 줄임; (7) 신체적 혹은 심리적 문제에도 불구하고 물질을 계속해서 사용함(p. 181). 누구든 12개월 동안 이와 같은 기준 중 세 개 이상의 증상에 해당하면 물질중독으로 분류된다. 이와 같은 기준에 입각하여 특정 미디어 내용에 대해 (1) 내성 (2) 금단 (3) 의도하지 않은 사용 (4) 줄이기 시도 (5) 사용시간 (6) 다른 활동을 대체 (7) 계속적인 사용 등과 같은 증상이 세 개 이상 나타나면 미디어 중독으로 간주하는 것이다. 물론 이같은 기준을 토대로 척도를 구성하여 타당성 검증을 한 후 활용해 볼 수 있을 것이다. 이같은 기준은 국내의 인터넷 중독 기준인 1) 강박적 사용과 집착 2) 내성과 금단 3) 일상생활의 기능장애 4) 일탈행동 및 현실구분 장애 (고영삼, 2007)와 유사한 특징을 보이고 있다.

미디어 융합 환경에서는 매체 중심의 중독은 의미가 상실되고 콘텐츠 중심의 중독이 등장할 것으로 예측된다. 즉 앞서 제시한 중독의 증상을 다음과 같은 미디어 콘텐츠 별로 진단해 볼 수 있을 것이다.

<표4> 미래콘텐츠 키워드

-
- Fusion Contents: 장르 간 통합으로 인한 복합 콘텐츠
 - Affective Contents: 고기능을 추구하면서도 동시에 감성을 충족
 - Life Contents: 일상생활 관련 욕구를 충족
 - Fun Contents: 유익하면서도 건전하고 재미있는 콘텐츠
 - Mobile Contents: 이동성을 담보하는 콘텐츠
 - Interactive Contents: 소비자의 실시간 참여를 보장하는 양방향성 콘텐츠
 - Well-being Contents: 소비자의 삶을 한층 풍요롭게 하는 하이컬처 콘텐츠
 - Concierge Contents: 소비자의 필요한 욕구에 부응하는 맞춤형 지능 콘텐츠
 - Experience Contents: 소비자의 직접적인 참여를 보장하는 능동형 콘텐츠
-
- 출처: 이재동 · 김원제 (최세경·윤승욱 2007에서 재인용)

이같은 콘텐츠 분류기준에 속하는 구체적인 프로그램 이름을 망라하여 이같은 프로그램에 대한 중독을 측정해 볼 수 있을 것이다. 미디어 환경은 시시각각으로 변하고 있기 때문에 위에서 제시한 콘텐츠도 새로운 내용으로 변화할 것으로 예측해 볼 수 있을 것이다.

Ⅲ. 매체융합환경에서 미디어 중독 예방 교육 프로그램 방향 및 지원정책

1. 기존 미디어 중독 예방 교육 프로그램 분석

본 보고서는 일상적으로 가장 많이 사용되고 있는 미디어로써 중독으로 인한 부작용이 사회적 문제로 까지 확산되고 있는 대표적인 매체인 TV, 인터넷 및 게임, 휴대폰 등 세 매체와 관련된 미디어 중독 예방 프로그램을 분석하였다. 각 매체별(TV, 인터넷 및 게임, 휴대폰)로 어떠한 중독 예방 교육프로그램이 있는지 현황을 살펴보고, 보다 구체적으로 프로그램을 살펴보기 위해 각 매체별로 몇몇 프로그램들에 대한 내용분석을 실시했다. 내용분석은 ① 프로그램 목적 및 목표 ② 주체 및 주관자 ③ 대상자(참여자) ④ 구성내용 ⑤ 교육방식 ⑥ 진단척도 등 6개 유목으로 구분하여 분석하였다. 첫째, 유목인 프로그램의 목적과 목표는 해당 프로그램이 궁극적으로 추구하는 목적이 무엇이며 어떤 목표를 달성하기 위하여 개발되었는지, 제 특징을 살펴보기 위한 것이다. 둘째, 주체 및 주관자는 해당 프로그램의 운영주체 또는 개발자를 의미한다. 셋째, 대상자(참여자)는 프로그램의 주 참여자를 의미하는 것이다. 넷째, 구성내용은 해당 프로그램이 어떠한 내용으로 몇 회기동안 진행되는지를 알아보는 것이다. 이를 통하여 해당프로그램이 본래 목적에 맞게 그리고 대상자에 맞게 내용이 구성되었는지를 알 수 있다. 다섯째, 유목은 교육방식이다. 프로그램이 운영될 때 참가대상자들과 지도자들이 어떠한 방식(활동)을 통해 학습내용을 습득하는지를 알아보는 것이다. 마지막 여섯째, 진단척도 유목은 미디어 중독 프로그램을 진행할 때 어떠한 진단방법을 통해 중독 여부를 판단하고 교육에 활용하는지 알아보는 것이다.

1) 텔레비전 중독 예방 교육 프로그램

(1) 현황

현재 국내에서 개발된 미디어 중독 예방 교육 프로그램 중 TV중독 예방 교

육과 관련된 프로그램은 거의 없는 실정이다. 다만 구 국가청소년위원회 (현 보건복지가족부)가 주최하는 ‘YP프로그램’의 과정 중 TV 프로그램에 대한 내용이 포함되어 운영되고 있다. YP프로그램은 청소년들이 유해환경, 유해매체, 유해약물, 유해행위로부터 자신들을 스스로 보호할 수 있는 생활기술을 습득할 수 있도록 기회를 제공하고, 청소년들이 유해환경에 대한 분별력 있는 판단과 태도를 함양할 수 있는 능력을 배양하는 프로그램으로써 현재 전국의 초·중·고등학교에서 YP시범학교를 운영하고 있다. YP프로그램은 초·중·고등학생의 학교 교과활동, 재량활동, 특별활동 등에서 유해환경에 대해 저항할 수 있는 예방 교육 프로그램으로 활용되고 있다. 미디어 YP활동영역에는 인터넷, 게임, TV, PC, 만화 및 잡지 등에 대한 활동이 예방 및 저항 활동이 있으며, 여기서 TV YP활동을 통하여 TV중독예방교육을 일정부분 담당하고 있다고 볼 수 있다.

(2) 텔레비전 관련 YP활동 프로그램 분석

① 프로그램 목적 및 목표

TV YP활동 프로그램은 이제껏 침묵하던 청소년들의 솔직한 목소리를 전달하여 보다 질 높은 방송 프로그램을, 문화를 만들고자 함이 목적이며, 이 활동을 통해서 청소년들은 미디어의 영향력을 알고 어떻게 활용해야 하며, 그들에게 유익한 문화를 어떻게 창조해야 하는지 깨닫게 하는 것이 목표이다.

② 주체 및 주관자

YP 프로그램은 구 국가청소년위원회가 주체 및 주관하여 운영하고 있다. 2007년 운영 YP시범학교는 42개교 초·중등학교에서 실시하고 있는데, 국가청소년위원회에서 지원 발간한 『초등학교, 중등학교 YP 교사용지도서 I·II(CD포함)』에 있는 학제별 프로그램을 참고하여 각 학교별 시범과제에 적합한 내용위주로 선정하여 운영하도록 되어있다.

③ 대상자(참여자)

TV YP활동 프로그램은 초·중·고등학생을 위해 개발된 프로그램으로써 학교 교과활동, 재량활동, 특별활동수업 등에서 참여할 수 있으며, 보다 효율

적으로 운용되기 위한 교사와 학부모 대상의 TV미디어 관련연수 활동도 일부 포함되어 있다.

④ 구성내용

TV중독예방을 위한 YP프로그램의 구성내용을 보다 구체적으로 살펴보기 위해 2006년 실제로 YP시범학교로 운영한 경기군자초등학교 2학년 1학기의 YP미디어 관련 교과활동의 연간 지도계획의 내용¹⁾을 살펴보았다<표 3-1>. 미디어 YP활동 프로그램에서 교과활동은 YP시범학교에서 총 13차시로 1학기동안 주 1회 1시간씩 운영되도록 구성되었다. 특히 미디어 YP영역 중 TV 교과활동은 총 13차시 중 4회 포함되었으며, 구체적인 학습 내용은 ‘TV에서 방영되는 노랫말을 들어보고 우리가 듣기에 거북한 노랫말이 있는지 찾아보기’, ‘내가 본 TV프로그램에서 좋았던 점이나 나빴던 점 발표하기’, ‘TV프로그램에서 나쁜 말이나 듣기 어색한 말을 했던 장면을 떠올리며 경험 말하기’, ‘TV 시청후 서로의 생각 들어보기’ 등 TV프로그램의 장단점 및 TV에서 방영된 거북한 노랫말, 그리고 시청소감 등에 대한 내용이었으며, TV영역은 바른생활과 국어 교과과목과 연계한 수업이 주를 이루고 있었다. 전체적인 내용은 텔레비전 중독에 대한 예방이라기보다는 텔레비전 내용을 비판적으로 판단하고, 내용 안에서 긍정적인 면과 부정적인 면을 구분해낼 수 있는 인식 능력 함양이 주 목표로 보인다.

1) 국가청소년위원회·학부모정보감시단(2007). 2007 YP시범학교 지도자 워크숍 자료 참조

<표5> YP 미디어 관련 교과 학습 실제사례(초등 2학년)

학기	월	주	교과	단원	차시	학습주체	YP영역	학습내용
1	3	4	국 어 (말듣)	2-1 소중한 말과 글	1/7	소중한 말과 글	인 터 넷 · 게임	-게임 등을 할때 상대방과 주고받는 말이 바른 말이 아닐 때의 느낌과 생각을 말하기
1	4	6	슬 기 로 운 생활	3. 더불어사는 우리이웃	1/4	이웃과 있었던 일	인 터 넷 · 게임	-우리 집에서 게임을 오래해서 생겼던 문제점과 해결책 알아보기
1	4	7	바 른 생활	3. 스스로 하는 어린이	1/4	스스로 하는 일의 중요성	인 터 넷 · 게임	-휴일 나의 일과를 체크해 보고, 과도한 TV시청이나 게임에만 시간을 할애할 때의 문제점 알아보기
1	4	7	슬 기 로 운 생활	3. 더불어사는 우리이웃	2/4	우리 이웃 알아보기	인 터 넷 · 게임	-친구들은 인터넷을 어떻게 이용하고 있는지 알아보고 나의 문제점은 무엇인지 말하기
1	5	10	바 른 생활	5. 바른말 고운말	1/4	바른 말과 대화하기	만 화 · 잡 지	-어린이 신문이나 잡지에서 바르지 못한 말을 찾아서 서로의 생각 말하기
1	5	11	바 른 생활	5. 바른말 고운말	3/4	바르지 못한 말	TV	-TV에서 방영되는 노래말을 들어보고 우리가 듣기에 거북한 노래말이 있는지 찾아보기
1	5	12	국 어 (말듣)	4-1 내 의견	2/7	내 생각 말하기	TV	-내가 본 TV프로그램에서 좋았던 점이나 나빴던 점 발표하기
1	5	12	바 른 생활	5. 바른말 고운말	4/4	바르고 고운 말	TV	-TV프로그램에서 나쁜 말이나 듣기 어색한 말을 했던 장면을 떠올리며 경험 말하기
1	5	14	국 어 (읽기)	4-2 서로 다른 생각	5/7	친구의 생각 들어보기	TV	-TV 시청후 서로의 생각 들어보기
1	6	17	슬 기 로 운 생활	6. 알찬 하루 보람찬 생활	4/9	하루동안 우리들이 하는 일	인 터 넷 · 게임	-인터넷을 통해서 학습을 하고 난 후 유용하게 이용하면 어떤 점들이 좋은지 알아보기
1	7	19	바 른 생활	8. 보람있는 여름방학	3/5	컴퓨터 알기	인 터 넷 · 게임	-컴퓨터를 잘 알 수 있는 자격증에는 어떤 것들이 있는지 알아보기
1	7	20	바 른 생활	8. 보람있는 여름방학	5/5	방학 계획 세우기	인 터 넷 · 게임	-방학을 알차게 보내기 위해 내개 할 수 있는 컴퓨터 학습에는 어떤 것이 있는지 계획 세우기
1	7	2	국 어 (말듣)	1-1 처음부터 하나씩	2/7	채팅할 때 유의점 알기	인 터 넷 · 게임	-인터넷 채팅시 지켜야 할 예절 알기

출처: 국가청소년위원회·학부모정보감시단(2007). 2007 YP시범학교 지도자 워크숍 자료 p.110~111

⑤ 교육방식

<표 5> 미디어 YP영역 중 TV 교과활동에 해당되는 학습내용을 살펴보면, TV YP활동에 대한 자기 의견 발표하기 및 시청소감에 대해 서로의 의견 듣

기 등 의견토론 및 발표하는 교육방식으로 수업이 이루어짐을 알 수 있다. 매우 전형적인 교육방식으로 텔레비전 내용에 대한 일차적인 인식정도와 부정적 내용이 어떤 것인지 구분하게 해주는 낮은 수준의 교육방식을 택하고 있다.

⑥ 진단척도

2006년 YP시범학교로 운영한 경기군자초등학교 2학년 1학기의 YP미디어 관련 교과활동의 연간 지도계획에서 TV YP활동영역의 교과활동을 살펴보면 <표 5 참조>, TV중독 진단 척도의 활용에 대한 내용은 찾아 볼 수 없었다. 이는 YP활동이 과학적인 진단과정을 통해 TV중독을 살피지 않고, 시범학교로서의 본분에만 집중하고 있는 것으로 파악된다.

<표6> TV YP 교과활동 내용 분석

	프로그램 목적 및 목표	주체 및 주관자	대상자 (참여자)	구성내용	교육 방식	진단 척도
TV YP 교과 활동	청소년들이 미디어의 영향력을 알고 어떻게 활용해야 하며, 그들에게 유익한 문화를 어떻게 창조해가야 하는지 깨닫게 하는 것	구 국가청소년위원회	초·중·고 등학생 (교사/학부모 일부포함)	주1회 1시간 TV프로그램의 장단점 및 TV에서 방영된 거북한 노랫말, 그리고 시청소감	발표, 토론	해당 없음

2) 인터넷 및 게임 중독 예방 교육 프로그램

인터넷 및 게임 중독 예방 교육 프로그램과 관련하여 현재 국내에서는 많은 예방교육프로그램이 개발되어 운영되고 있다. 더욱이 인터넷 및 게임중독의 부작용 사례가 증가함에 따라 국가차원에서 개발된 인터넷 중독 및 게임에 대한 예방교육 뿐만 아니라 상담 및 치료 프로그램도 개발되고 있다. 따라서 여기서는 지금까지 개발된 인터넷 및 게임 중독에 대한 예방교육프로그램과 함께 인터넷 및 게임 중독 상담프로그램 및 치료프로그램에 대해서도 다루고자 한다. 구체적으로 인터넷 및 게임 중독 예방교육, 상담, 치료 프로그램 순으로 구분하여 그 내용을 기술하고 각각에 해당되는 몇몇 프로그램을 분석하였다.

(1) 현황

국내에서 인터넷 및 게임 중독과 관련된 예방교육프로그램은 많이 개발되어 운영되고 있는 실정이다. 대표적으로 구 국가청소년위원회에서 주관하여 운영하고 있는 YP프로그램은 인터넷·게임 중독예방과 관련하여 교과활동, 재량활동, 특별활동 등의 수업에서 실제 운영되고 있다. YP 프로그램 외에도 인터넷 및 게임 중독예방프로그램에는 구 정보통신부와 한국정보문화진흥원이 2003년도에 개발한 ‘인터넷중독자가진단검사(K-척도)와 예방교육프로그램’이 있다. 이 프로그램은 청소년을 위해 개발된 것으로 인터넷 중독이 심각하지 않은 학생들을 대상으로 올바른 사용습관을 형성하기 위한 총 10회기 분량으로 된 학교현장 기반의 프로그램이다. 또한 한국청소년상담원에서 주도하여 개발한 ‘청소년 인터넷 과다사용 예방 프로그램(장재홍 외2002)’도 학교수업 시간에 맞추어 각 회당 60분으로 총 4회기로 구성되어 있다. 이 프로그램은 기존의 인터넷 중독 프로그램과는 달리, 인터넷 중독이라는 자신의 문제에 대한 인식의 정도를 높여 그 위험성에 대하여 자각할 수 있도록 하고 어떻게 야기되었는지를 스스로 이해하게 하며 그 대처방법을 자각할 수 있도록 하였다. 이 프로그램의 경우 중독에 이르는 심리적인 변인에 관심을 두고 그에 합당한 질 높은 검사 도구를 개발·적용하였다는 점과 기존 인터넷 중독 치료프로그램에 대한 종합적인 분석이 이루어졌다는 특징을 지닌다.

또한 2006년 3월부터 8월까지 놀이미디어교육센터가 주관하여 운영한 ‘인터넷·게임 중독예방교육프로그램’도 있다. 초등학생과 중학생들을 대상으로 개발된 이 프로그램은 교사/학부모 특강, 학생교육기본과정 및 전체특강, 그리고 학생교육 심화과정 및 반별워크숍이라는 3강좌로 구성되었다. 학부모 및 교사 교육도 포함되어 있다는 점에서는 주목할 만하나, 교육방식이 특강 형태를 주를 이루고 있어 학생들과의 상호작용면에서 한계가 있어 보인다.

이외에 게임중독과 관련된 예방교육 프로그램은 장재홍(2004)이 개발한 ‘초등학교 및 중학생용 게임 중독 예방프로그램’이 있다. 이 프로그램은 초등학생의 경우 각 회당 45~60분으로 이루어진 총 4회, 전체 4시간으로 구성되어 있으며, 중학생대상의 경우 각 회당 50~60분 총 7회, 전체 7시간으로 구성되어 있다. 또한 권희경·권정혜(2002)의 ‘인터넷 사용조절 프로그램’은 인터넷 게임 과다 사용 중인 남자 중학생 소집단을 대상으로 사전 면담과 회기 당

120분이 소요되는 6회기 프로그램도 있다. 이 프로그램의 내용은 인터넷 중독 교육, 인터넷 게임의 사용패턴과 자기 감찰, 인터넷 게임에 빠져드는 상황과 이유를 인식하기, 목표시간의 설정 및 방해물 통제하기, 대안활동 찾아보기 실행방법 모색하기, 대안활동 실행과 자기 강점 강화하기 등으로 구성되어 있다.

그 외에도 맑은 샘 심리상담연구소의 인터넷중독예방과 치료프로그램, 서울 YMCA 청소년상담실의 인터넷 중독예방을 위한 또래 상담자 캠프와 인터넷 과다사용 청소년을 위한 집단상담 프로그램, 한국정보문화진흥원의 멋진 나 e-주인공 프로그램이 있다.

지금까지 살펴본 바와 같이 인터넷 및 게임 중독 예방교육 프로그램은 현재까지 많이 개발되어 운영되고 있다. 이들 프로그램에 대해 보다 구체적으로 살펴보기 위해 몇몇 프로그램에 대한 내용분석을 했다. 내용분석은 청소년 보호 YP 프로그램, 청소년을 위한 인터넷중독예방교육프로그램, 청소년위원회와 함께하는 놀이미디어센터 인터넷·게임중독예방교육프로그램 등 3개 프로그램에 대해 분석을 실시했다.

(2) 인터넷 및 게임 관련 YP프로그램 분석

① 프로그램 목적 및 목표

인터넷 및 게임 관련 YP프로그램은 학교 교사의 지도와 지원으로 청소년들이 스스로 사이버세계의 유해성을 인식하게 하고 유해환경 정화의 필요성을 자연스럽게 체득하게 하는 것을 목적으로 삼고 있다. 또한 사이버상의 유해환경 생산자와 제공자가 청소년의 권리와 요구를 인식하게 함으로써 유해환경의 생산과 제공을 억제시키는 효과를 증대하는데 목적이 있다.

② 주체 및 주관자

YP프로그램은 구 국가청소년위원회의 주최로 청소년 유해환경에 대해 청소년 스스로가 지킬 수 있는 면역성 강화 능력 배양 정책의 일환으로 YP(청소년스스로 지키미)프로그램을 개발·보급하고 있다. 국가청소년위원회는 YP활동을 활성화시키기 위해 YP시범학교 운영 경비, 행정서비스, 교재 및 강의용

동영상 보급, 시범학교 교사 및 학부모 연수 등 다양한 지원을 통해 YP프로그램의 효율성 증대에 힘쓰고 있다.

③ 대상자(참여자)

YP프로그램은 전국의 초·중·고등학생들이 YP프로그램의 대상자라 할 수 있다. 또한 현재 YP시범학교 운영교사를 대상으로 YP지도교사 직무연수를 실시함으로써 보다 체계적으로 프로그램을 보급할 수 있도록 하고 있다. YP프로그램은 청소년이 직접 참여하여 역량을 기르고 계획을 수립하고 스스로 예방정화활동을 수행한다는 점에서 청소년의 성장환경 전 분야에서 다루어질 수 있으나 활동주체가 청소년이라는 특성상 주로 유해매체, 유해약물, 유해업소 분야에 집중되어 있다. 최근 선정성과 폭력성으로 사회적 건전가치를 훼손하고 있는 TV프로그램에 관한 YP활동, 청소년들의 중심적 생활영역으로 인터넷·컴퓨터 게임에 관한 YP활동, PC방에 관한 YP활동, 술·담배 판매업소에 관한 YP활동, 스포츠신문에 관한 YP활동 등 다양한 분야에 걸쳐서 프로그램을 적용하고 있다.

④ 구성내용

YP프로그램의 구성내용을 보다 구체적으로 분석하기 위하여 2006년에 YP시범학교로 실제 운영한 경기 군자 초등학교의 미디어 YP 활동에 대한 재량활동, 특별활동에 대한 교과과정 분석 및 연간 지도 계획 자료를 살펴보기로 한다<표 5>.

<표 5>과 같이 군자초등학교 5학년 학생들의 한 학기동안 실시된 교과과정 연계 YP활동은 10회 중 5회가 인터넷/게임에 관한 내용이었고, 3회는 텔레비전에 관한 내용이었으며, 인터넷·게임·TV에 관한 내용은 1회로 구성되어 있었으며, 5학년 학생들에 대한 재량활동과 특별활동은 총 10회였고 그 가운데 8회는 재량활동이었다. 전체적인 학습주제 및 내용을 살펴보면 인터넷, 게임과 관련된 에티켓, 영향력, 좋은 사이트 추천, 노력할 점 등의 내용이었다.

<표7> 미디어 YP 재량활동 및 특별활동 실제 사례(초등 5학년)

학 기	월	주	교과	단원	차 시	학습주제	미디어YP 교 육영역	학습내용
1	3	2	재량활동	YP교육	1/1	정보와 우리생활	인터넷, 게임	컴퓨터가 우리 생활에 미치는 영향
1	3	3	재량활동	YP교육	1/1	네티켓 지킴이	인터넷, 게임	우리가 지켜야할 통신예절
1	4	6	재량활동	YP교육	1/1	미디어와 우리생활	인터넷, 게임, TV	미디어의 영향력 알기
1	4	8	재량활동	YP교육	1/1	다양한 미디어 종류 알기	TV	미디어 YP 문구 만들기
1	4	9	특별활동	YP교육	1/1	유익한 TV프로그램 선정기준알기	TV	좋은 프로그램의 선정 기준과 나의 시청 습관 점검해보기
1	5	14	재량활동	YP교육	1/1	채팅예절알기	인터넷, 게임	채팅의 올바른 예절알고 표어 짓기
1	6	15	재량활동	YP교육	1/1	YP활동의 의미알기	YP	YP활동의 의미를 알고 캠페인 자료제작하기
1	6	16	재량활동	YP교육	1/1	보는 눈이 달라져요	TV	TV프로그램 비판하기
1	6	17	특별활동	YP교육	1/1	인기사이트 조사하기	인터넷, 게임	좋은 사이트 추천하기
1	7	22	재량활동	YP교육	1/1	인터넷 컴퓨터 게임	인터넷, 게임	인터넷 컴퓨터 게임 활동을 되돌아보고 노력해야 할 점 알기

출처: 국가청소년위원회·학부모정보감시단(2007). 2007 YP시범학교 지도자 워크숍 자료 p. 107~108

⑤ 교육방식

미디어 YP재량활동 및 특별활동의 교육방식에 구체적으로 보기위해 앞서와 같이 2006년도 YP시범학교로 운영한 경기 군자 초등학교의 미디어 YP 재량활동, 특별활동을 살펴보면, 수업방식의 경우 주로 미디어영향력 및 통신예절에 등에 대하여 알아보는 강의식형태로 수업이 진행되었으며, 일부 캠페인 자료 만들기 등의 실습이 있었지만 주 교육방식은 강의식에 그쳤다. 교과과정과 연계하며 재량활동과 특별활동 시간에 YP활동을 전개하는 것이 바쁜 학교 교육에서 최대한 사용할 수 있는 시간이라는 하지만 YP프로그램이 추구하는 궁극적인 목표인 체험과 경험 중심의 실습은 찾기 어렵다는 한계를 지닌다.

⑥ 진단척도

2006년 경기 군자 초등학교에서 시범운영한 미디어 YP재량활동 및 특별활

동에는 인터넷·게임중독 진단과 관련하여 사용한 척도는 없는 것으로 나타났다. 전반적으로 YP활동에서 청소년의 인터넷 및 게임 중독을 진단하고 과학적으로 분류하는 내용은 부재했다. 다만, 인터넷과 게임이 청소년들의 삶에 유해함을 줄 수 있다는 위험소구에 의존한 교육방식을 취했다고 할 수 있다.

<표 8> 인터넷·게임 YP 프로그램 내용 분석

	프로그램 목적 및 목표	주체 및 주관자	대상자 (참여자)	구성내용	교육방식	진단척도
인터넷· 게임 YP 프로그램	학교 교사의 지도와 지원으로 청소년들이 스스로 생활 주변의 유해환경의 심각성을 인식하게 하고 유해 환경 정화의 필요성 을 자연스럽게 체득 하게 하는 것이 목적	국가청 소년위 원회	초·중· 고등학 생	인터넷게임에 관한 YP 활 동은 인터넷, 게임 등의 영 향력 및 장단점 알아보기 등의 내용으로 구성됨	각 학교에서 교 과활동, 재량활 동, 특별활동수 업시간에 활용	해당 없음

(3) 청소년을 위한 인터넷중독예방교육프로그램 분석

① 프로그램 목적 및 목표

이 프로그램은 청소년들의 인터넷 중독을 예방하기 위하여 인터넷에 대한 올바른 인식과 사용습관을 형성하기 위해 개발된 것으로서, 학교 현장에 기반을 둔 예방 프로그램(Prevention Program)으로써 학교 단위 특색 사업 또는 학교 내 부서별 핵심사업으로 활용이 가능하며, 인터넷의 중독적 사용을 예방하는 내용과 더불어 청소년들의 학교생활 적응에 도움이 되는 인성교육 프로그램의 내용도 일부 포함되어 있다는 특징을 지닌다.

② 주체 및 주관자

이 프로그램은 2003년 구 정보통신부와 한국정보문화진흥원이 개발한 프로그램으로써 학교현장에서 재량활동, 특별활동 등의 교재로 활용할 수 있도록 구성되어 있다.

③ 대상자(참여자)

이 프로그램은 인터넷중독 경향이 심각하지 않은 중·고등학교 학생들을 대상으로 올바른 사용 습관을 형성하기 위한 예방프로그램이며, 특강형식으로 진행되는 학부모 교육도 포함되어 있다는 특징을 지닌다.

④ 구성내용

프로그램은 총 10회기로 1회당 45분이 소요되는 방식으로 구성되어 있으며, 인터넷 사용의 문제점과 장점을 확인하기, 인터넷사용의 네티켓과 대처방안에 대해 학습하기, 인터넷을 조절하는 방법 및 유혹에 빠지지 않도록 하는 사고와 인터넷 및 게임 유혹을 극복할 수 있는 방법 학습하기, 인터넷 이외에 즐거움을 줄 수 있는 대안활동에 대해 구체적으로 찾아보고 실행방안 토론하고 실행하는 등의 내용으로 구성되어 있다. 2회기로 구성된 학부모 특강도 포함되어 있다<표 9>.

⑤ 교육방식

이 프로그램은 학교에서 진행하는 예방 교육 프로그램의 효과를 증진하기 위해서 학부모 예방 교육도 포함되어 있는데, 학생용 프로그램을 시작하기 전에, 가능한 학기 초에 학부모 회의시간에 2회로 나누어 특강 형식으로 교사가 진행한다는 점도 주목할 만하다. 중·고등학교 선생님들이 특별활동, 재량활동 그리고 특별심화보충학습(예를 들어 도덕·사회·기술/가정과) 시간에 교재로 활용할 수 있도록 되어 있으며, 이를 위해 학생들과 상호작용을 할 수 있는 교사용 강의안과 보충자료 및 학생용 활동지가 수록되어 있다. 이 프로그램의 교육방식은 첫 시간에 오리엔테이션을 실시하여 5-6명 단위로 몇 개의 모둠을 구성하여 강의방식으로 진행한다.

<표9> 청소년을 위한 인터넷 중독 예방 교육 프로그램 구성내용

회 기	목 차	프로그램 내용
1회기	인터넷은...?	인터넷 중독에 대한 개념을 설명하고, 자신의 인터넷이용 습관 확인하기
2회기	내 친구 인터넷	인터넷 사용이 발생하는 문제점과 장점을 확인하고, 스스로 조절하기 어려운 상황 알아보기
3회기	좋은 친구 인터넷	유용한 인터넷 사이트를 확인하고, 건전한 이용 방법 토론하기, 친구를 도와주는 방법 논의하기
4회기	정의의 용사... 네티켓!	인터넷 사용 영역에 따른 네티켓과 대처방안을 학습하고, 모둠별 활동을 통하여 종합적인 인터넷 사용 현장 만들기
5회기	클릭!! ON-OFF 주인은 나!	인터넷을 조절하는 방법 및 유혹에 빠지도록 하는 사고와 유혹을 극복할 수 있는 방법 학습하기
6회기	온라인 오프라인 친구 사귀기	온라인과 오프라인의 대인관계 특성을 비교하고 원만한 대인관계를 유지할 수 있는 방법 학습하기
7회기	나는... 시간의 제왕!	인터넷을 효율적으로 사용하는 방법에 대해 살펴보고, 효율적인 시간 사용 방법 알아보기
8회기	스트레스 날려버리기!!!	인터넷 사용과 관련된 스트레스에 대한 이해와 대처방안을 훈련하기
9회기	오프라인 세상 100배 즐기기	인터넷 이외에 즐거움을 줄 수 있는 대안활동에 대해 구체적으로 찾아보고 실행방안 토론하기
10회기	내 인생은 나의 것!!!	자신의 꿈을 확인하고 실현하기 위해 구체적인 실천계획을 설정하여 각자의 미래를 설계하기

⑥ 진단척도

이 프로그램은 제1차시에서 자신의 인터넷이용 습관에 대해 확인하기 위해 인터넷중독 진단척도(K척도)를 사용한다. 여기서 사용되는 인터넷중독 진단척도(K척도)는 2002년 한국정보문화진흥원에서 개발한 척도로써 국내 청소년(초·중고등학생)을 대상으로 개발되어 한국의 상황에 적합한 자가진단 검사도구이기 때문에 우리나라에서 가장 널리 사용되고 있다. K척도는 총 40문항이며 4점 리커트 척도로 구성되어 있다. 인터넷중독진단척도는 각 요인별 하위유형으로 구성되어 있는데, 구체적으로 일상생활장애(Disturbance of Adaptive Functions: 9문항), 현실구분장애(Disturbance of Reality Testing: 3문항), 긍정적 기대(Addictive Automatic Thought: 6문항), 금단(Withdrawal: 6문항), 가상적 대인관계 지향성(Virtual Interpersonal Relationship: 5문항), 이탈행동(Deviate Behavior: 6문항), 내성(Tolerance: 5문항) 이다<표 10>.

한편 K-척도는 40개 문항으로 되어 있어서 매우 정밀하게 진단할 수 있는

장점이 있는 반면 청소년들에게 지루한 느낌을 주게 하여 때때로 객관성을 훼손할 수 있다는 점이 지적되기도 하며, 자기기입식 척도로 인해 진단결과
의 신뢰성이 약할 수 밖에 없다는 한계를 지닌다(고영삼, 2007, p.291).

<표 10> 인터넷 중독 진단 K-척도 내용

번 호	항 목	전혀 그렇지않다	때때로 그렇다	자주 그렇다	항상 그렇다
1	1 인터넷 사용으로 인해서 생활이 불규칙해졌다.	①	②	③	④
	2 인터넷 사용으로 건강이 이전보다 나빠진 것 같다.	①	②	③	④
	3 인터넷 사용으로 학교 성적이 떨어졌다.	①	②	③	④
	4 인터넷을 너무 사용해서 머리가 아프다.	①	②	③	④
	5 인터넷을 하다가 계획한 일들을 제대로 못한 적이 있다.	①	②	③	④
	6 인터넷을 하느라고 피곤해서 수업시간에 잠을 자기도 한다.	①	②	③	④
	7 인터넷을 너무 사용해서 시력 등에 문제가 생겼다.	①	②	③	④
	8 다른 할 일이 많을 때에도 인터넷을 사용하게 된다.	①	②	③	④
	9 인터넷 사용으로 인해 가족들과 마찰이 있다.	①	②	③	④
2	10 인터넷을 하지 않을 때에도 하고 있는 듯한 환상을 느낀적이 있다.	①	②	③	④
	11 인터넷을 하고 있지 않을 때에도, 인터넷에서 나오는 소리가 들리고 인터넷을 하는 꿈을 꾸다.	①	②	③	④
	12 인터넷 사용 때문에 비도덕적인 행위를 저지르게 된다.	①	②	③	④
3	13 인터넷을 하는 동안 나는 가장 자유롭다.	①	②	③	④
	14 인터넷을 하고 있으면, 기분이 좋아지고 흥미진진해진다.	①	②	③	④
	15 인터넷을 하는 동안 나는 더욱 자신감이 생긴다.	①	②	③	④
	16 인터넷을 하고 있을 때 마음이 제일 편하다.	①	②	③	④
	17 인터넷을 하면 스트레스가 모두 해소되는 것 같다.	①	②	③	④
	18 인터넷이 없다면 내 인생에 재미있는 일이란 없다.	①	②	③	④
4	19 인터넷을 하지 못하면 생활이 지루하고 재미가 없다.	①	②	③	④
	20 만약 인터넷을 다시 할 수 없게 된다면 견디기 힘들 것이다.	①	②	③	④
	21 인터넷을 하지 못하면 안절부절못하고 초조해진다.	①	②	③	④
	22 인터넷을 하고 있지 않을 때에도 인터넷에 대한 생각이 자주 떠오른다.	①	②	③	④
	23 인터넷 사용 때문에 실생활에서 문제가 생기더라도 인터넷 사용을 그만두지 못한다.	①	②	③	④
	24 인터넷을 할 때 누군가 방해하면 짜증스럽고 화가 난다.	①	②	③	④

번 호	항 목	전혀 그렇지않다	때때로 그렇다	자주 그렇다	항상 그렇다
5	25 인터넷에서 알게 된 사람들이 현실에서 아는 사람들보다 나에게 더 잘해준다.	①	②	③	④
	26 온라인에서 친구를 만들어 본 적이 있다.	①	②	③	④
	27 오프라인에서보다 온라인에서 나를 인정해주는 사람이 더 많다.	①	②	③	④
	28 실제에서 보다 인터넷에서 만난 사람들을 더 잘 이해하게 된다.	①	②	③	④
	29 실제 생활에서도 인터넷에서 하는 것처럼 해보고 싶다.	①	②	③	④
6	30 인터넷 사용시간을 속이려고 한 적이 있다.	①	②	③	④
	31 인터넷을 하느라고 수업에 빠진 적이 있다.	①	②	③	④
	32 부모님 몰래 인터넷을 한다.	①	②	③	④
	33 인터넷 때문에 돈을 더 많이 쓰게 된다.	①	②	③	④
	34 인터넷에서 무엇을 했는지 숨기려고 한 적이 있다.	①	②	③	④
	35 인터넷에 빠져 있다가 다른 사람과의 약속을 어긴 적이 있다.	①	②	③	④
7	36 인터넷을 한번 시작하면 생각했던 것보다 오랜 시간 인터넷에서 보내게 된다.	①	②	③	④
	37 인터넷을 하다가 그만 두면 또 하고 싶다.	①	②	③	④
	38 인터넷 사용시간을 줄이려고 해보았지만 실패한다.	①	②	③	④
	39 인터넷 사용을 줄여야 한다는 생각이 끊임없이 들곤 한다.	①	②	③	④
	40 주위 사람들이 내가 인터넷을 너무 많이 한다고 지적한다.	①	②	③	④

인터넷 중독 진단척도(K-척도)를 통한 중독 성향자 집단 구분은 중독 성향 점수의 분포에 따라 고위험사용자군, 잠재적 위험 사용자군, 일반사용자군 등의 세 집단으로 구분된다. 각 집단별 분류 기준은 <표 11>에 제시되어 있으며, 초등학생과 중·고등학생의 성향자 분류기준은 약간의 차이가 있다. 초등학생의 경우 총점 94점 이상은 고위험 사용자군, 총점 89~93점 사이는 잠재적 위험 사용자군, 앞의 조건에 해당되지 않으면 일반사용자군으로 분류된다. 중·고등학생의 경우 총점 108점 이상이 고위험 사용자군, 총점 95점~107점 사이는 잠재적 위험 사용자군, 앞의 조건에 해당되지 않으면 일반사용자군으로 분류되며, 이러한 총점기준들은 세부 요인기준을 만족해야 한다.

<표 11> 인터넷 중독 진단 K-척도 성향자 분류(질문지 점수 기준)

연령구분	총점기준	요인기준	유형구분
초등학생	총점 94점 이상이거나	① 1요인 21점 이상 ② 4요인 16점 이상 ③ 7요인 15점 이상 ①~③을 모두 충족하는 경우	고위험 사용자군
	총점 89~93점 사이이거나	① 1요인 18점 이상 ② 4요인 14점 이상 ③ 7요인 13점 이상 ①~③중 한가지 이상을 충족하는 경우	잠재적 위험 사용자군
	위 조건에 만족하지 않는 경우		일반사용자군
중·고등학생	총점 108점 이상이거나	① 1요인 26점 이상 ② 4요인 18점 이상 ③ 7요인 17점 이상 ①~③을 모두 충족하는 경우	고위험 사용자군
	총점 95~107점 사이이거나	① 1요인 23점 이상 ② 4요인 16점 이상 ③ 7요인 15점 이상 ①~③중 한가지 이상을 충족하는 경우	잠재적 위험 사용자군
	위 조건에 만족하지 않는 경우		일반사용자군

<표 12> 청소년을 위한 인터넷 중독 예방 교육 프로그램 내용 분석

	프로그램 목적 및 목표	주체 및 주관자	대상자 (참여자)	구성내용	교육 방식	진단척도
청소년을 위한 인터넷 중독 예방 교육 프로그램	청소년들의 인터넷 중독을 예방하기 위하여 인터넷에 대한 올바른 인식과 사용습관을 형성하기 위함	정보통신부·한국정보문화진흥원	인터넷 중독 경향성이 심각하지 않은 중·고등학교 학생(학부모 특강 포함)	총 10회기로 1회당 45분이 소요되는 방식, 인터넷 사용의 문제점과 장점, 인터넷사용의 네티켓과 대처방안, 인터넷을 조절하는 방법 및 유혹에 빠지도록 하는 사고와 유혹을 극복할 수 있는 방법, 대안활동, 실천하기 등의 학습내용으로 구성	모둠 토론 방식	청소년용 인터넷중독진단척도(K척도)

(4) 놀이미디어센터 인터넷·게임중독예방교육프로그램 분석

① 프로그램 목적 및 목표

청소년위원회와 함께하는 놀이미디어교육센터 인터넷·게임 중독예방교육프로그램(이하 인터넷·게임 중독예방교육프로그램)은 청소년들이 인터넷·게임 속에서 지나치게 빠져들지 않고 스스로 조절하며 좋은 것을 선택하는 능력을 키워주기 위한 예방교육프로그램이다.

② 주체 및 주관자

이 프로그램의 주최자는 구 국가청소년위원회이고 놀이미디어교육센터에서 주관하여 교육을 운영하고 있으며, 신청학교에 대한 선별과정을 거쳐 강사료 및 워크북 제작비, 재료비 등 운영 경비를 지원하고 있다.

③ 대상자(참여자)

이 프로그램은 초·중학생을 대상으로 하며, 학생들의 교육 전에 교사/학부모 특강이 있다는 점이 특징적이라 할 수 있다. 이는 미디어 중독 등의 지도를 위해서는 학생들을 책임지고 있는 학부모와 교사의 인식변화가 중요함으로 학생교육에 선행하여 교사와 학부모를 대상으로 한 교육이 실시된다. 하지만 교사/학부모 교육의 경비는 구 국가청소년위원회의 별도 지원이 없으며, 학

교에서 담당하도록 되어 있으며, 필수과정이 아니라 선택과정이라는 점에서 운영의 실용성에 한계를 지니는 것으로 보인다.

④ 구성내용

인터넷·게임 중독 예방 프로그램은 교사/학부모 특강, 학생교육기본과정 및 전체특강, 그리고 학생교육 심화과정 및 반별워크숍이라는 3강좌로 구성되어 있다. 1 강좌의 학부모/교사 특강 교육내용은 놀이미디어 환경의 이해, 미디어에 빠져드는 청소년 이해, 인터넷 온라인 게임의 특성 이해, 학교, 가정에서 인터넷·게임 지도방법 등으로 구성되어 있으며, 2단계의 학생교육 기본과정의 기본 내용은 인터넷·게임 상업성 이해하기, 인터넷·게임 공간의 특성이해하기, 인터넷·게임 속 폭력에 대해 이해하기, 인터넷·게임 올바른 습관(조절능력)익히기 등으로 구성되어 있으며 학년별 전체 특강형식이다. 3단계의 학생교육 심화과정은 전체 4차시로 구성되어 있다. 1차시 내용은 마음열기, 모둠 세우기, 인터넷·게임 바로 알기, 2차기에는 인터넷·게임 조절 능력 키우기, 3차기에는 인터넷·게임 선별능력 키우기, 4차기에는 인터넷·게임 주도역량 키우기, 다짐하기와 평가하기로 구성되어 있으며 심화과정은 기본과정을 이수한 학생들을 대상으로 진행한다<표 13>. 또한 심화과정의 경우 초등학생은 40분, 중학생은 45분 단위로 전체 4시간 과정으로 진행된다.

<표 13> 인터넷·게임중독예방교육프로그램 구성내용

구성	내용
1강좌: 교사/학부모 특강	놀이미디어 환경의 이해, 미디어에 빠져드는 청소년 이해, 인터넷 온라인 게임의 특성 이해, 학교, 가정에서 인터넷·게임 지도방법
2강좌: 학생기본교육	인터넷·게임 상업성 이해하기, 인터넷·게임 공간의 특성이해하기, 인터넷·게임 속 폭력에 대해 이해하기, 인터넷·게임 올바른 습관(조절능력)익히기
3강좌: 학생심화교육	1차시: 마음열기, 모둠 세우기, 인터넷·게임 바로 알기 2차시: 인터넷·게임 조절능력 키우기 3차시: 인터넷·게임 선별능력 키우기, 4차시: 인터넷·게임 주도역량 키우기, 다짐하기와 평가하기

⑤ 교육방식

교육방식은 교사/학부모 강좌는 특강형식으로, 학생기본교육도 1개 학년단위로 전체특강 특강 형식으로 진행되며, 심화과정의 경우 40명 이내의 반 편

성으로 워크숍형태로 진행하고 있다. 기본과정의 경우 학년별 전체 특강 형식으로 진행하기 때문에 교육적 효과가 의문시되기도 한다.

⑥ 진단척도

이 프로그램은 각 신청학교의 1개 학년 단위로 전체 특강형식으로 진행하고 있고, 인터넷·게임 선별능력을 키우는 위주의 교육이 이루어지는 프로그램으로써 프로그램 내에 인터넷·게임중독에 대한 진단척도는 활용하고 있지 않다.

<표 14> 놀이미디어센터 인터넷·중독예방교육프로그램 내용 분석

	프로그램 목적 및 목표	주체 및 주관자	대상자 (참여자)	구성내용	교육 방식	진단 척도
놀이미디어센터 인터넷·중독 예방교육프로그램	청소년들이 인터넷·게임 속에서 지나치게 빠져들지 않고 스스로 조절하며 좋은 것을 선택하는 능력을 키워주기 위한 예방프로그램	국가청소년위원회 주최 놀이미디어센터주관	초·중 학생 (교사/학부모 특강 포함)	총 3단계로 구성, 단계마다 40~50분소요. 교사/학보의 특강, 인터넷공간 이해하기, 학생들의 인터넷·게임 선별능력키우기 등이 주 내용임.	특강 위주, 일부 과정 워크샵	해당 없음

3) 휴대폰 중독 예방 교육 프로그램

(1) 현황

초등학생에서부터 성인에 이르기까지 휴대폰 사용이 일반화됨에 따라 그에 상응하는 부작용 또한 증가하고 있는 추세이다. 특히 청소년은 휴대폰의 과다 사용으로 물리적 심적 피해가 점점 늘어나고 있다. 이러한 현실은 휴대폰 사용 에티켓 교육 및 캠페인을 전개하거나 미디어 중독 예방 교육의 일환으로써 휴대폰 문화 교육 프로그램이 있으며, 또한 YP 프로그램의 일환으로 시범학교에서 운영하는 ‘휴대폰 안 가져오기’ 활동도 있다. 일반적으로 휴대폰 중독과 관련된 독립된 예방 교육 프로그램은 현재까지 존재하지 않는 것으로 보인다. 또한 휴대폰 중독이 실제로 존재하는가에 대한 유의미한 학술

결과도 많지 않은 형편이다 (우형진, 2007). 따라서 주로 휴대폰 이용에 대한 캠페인과 타 미디어 중독 예방 교육에서 하나의 소주제로 다루어지고 있다.

우선 휴대폰 중독과 관련한 캠페인에는 구 국가청소년위원회의 ‘e-미디어 다이어트 날’ 캠페인이 있다 (<http://youth.go.kr/event/diet/main.asp>참조). 이 캠페인은 청소년의 인터넷·게임·휴대전화 중독을 막기 위한 운동으로서 미디어의 사용을 자제하고 가족과 함께 하는 대안활동을 늘리자는 취지에서 전개되고 있다. 개인, 가족, 조직단위로 누구나 참여할 수 있는 캠페인으로써 활동 매뉴얼을 통하여 다양한 대안활동을 실천하도록 하고 있다

다음으로 한국학교사회복지협회와 아름다운운동본부에서 주관하는 ‘즐거운 휴대폰 문화 교육 프로그램’은 전국의 초·중·고등학교에서 교육 신청을 받아 선정과정을 거쳐 해당학교에서 휴대폰 중독 예방 교육 프로그램을 재량시간에 운영할 수 있도록 하고 있다. 총 6차시로 구성되어 있으며, 각 차시는 학교, 학생 혹은 수업의 실정에 맞게 별도로 프로그램을 진행할 수 있고 각 단계, 각 주제, 각 시간은 별도로 분리해서 사용할 수 있도록 모듈형태를 구성하여 각 프로그램의 독자성을 유지하고 있다. 역할극, 모의놀이, 토론, 브레인스토밍, 게임 등 다양한 활동으로 교육을 진행하도록 되어 있어 주입식 강의가 아닌 체험과 실습위주의 교육이 이루어지도록 구성되어 있다. 이러한 교육프로그램을 통하여 휴대폰 사용에 대해 성찰해보는 기회를 갖고 휴대폰의 잘못된 사용과 올바른 사용을 명확히 구분하며, 청소년의 자기관리 및 문화소통 도구로 휴대폰을 효과적으로 활용하고, 휴대폰 에티켓 교육을 통해 수업 중 휴대폰 사용을 자제하고 학교 외 공공장소에서도 휴대폰 에티켓을 지킴으로써 청소년 스스로 만들어 가는 올바른 휴대폰 사용 문화가 정착되는 것을 이 프로그램의 효과로 제시하고 있다. 이외에도 아름다운운동본부는 2008 ‘즐거운 휴대폰 문화 만들기’ 사업의 일환으로 즐거운 휴대폰 문화 에티켓 포스트를 제작하여 보급하며, 즐거운 휴대폰 문화 에티켓 애니메이션을 제작 보급하고 있다(www.happymobile.or.kr 참고). 한편 YP 프로그램의 일환으로 시범학교에서 운영하는 ‘휴대폰 안 가져오는 학교’, ‘미디어 프리데이 운영’ 운동이 있다. ‘휴대폰 안 가져오는 학교’ 운동은 교내에서 공중전화기와 휴대전화 수거함을 설치하는 방식으로 운영된다. 실제로 포곡중학교는 2년 동안 YP프로그램을 시범운영했는데 ‘휴대폰 안 가져오는 학교’를 운영함으로

써 무엇보다 학생들이 수업태도가 달라졌고, 핸드폰 요금이 줄어들어 가정 경제에 도움이 되었다고 운영결과를 보고하기도 하였다(유선식, 2007, pp.132~135). YP 시범학교의 ‘미디어 프리데이 운영’은 교내에서 특정일을 텔레비전, 만화책, 컴퓨터, 전화기 등 미디어로부터 해방되는 날로 지정하여 대체활동을 하는 방식으로 운영하고 있다(이황순, 2007, p.121). 이렇듯 YP 프로그램 시범학교에서 ‘휴대폰 안 가져오는 학교’, ‘미디어 프리데이 운영’등의 운동을 통하여 휴대폰중독예방교육이 이루어지고 있음을 알 수 있다.

앞서 살펴본 바와 같이 현재 국내에는 휴대폰 중독 예방 교육프로그램과 관련하여 체계적이며, 독립적인 중독 예방 교육 프로그램보다는 예절 교육 프로그램과 캠페인, 휴대폰 없는 학교 운영 등과 같은 활동을 통하여 휴대폰중독예방교육이 진행 되고 있었다. 휴대폰 중독과 관련된 부작용이 점차 확대 되고 있는 현실 속에서 체계적이며 독립된 프로그램의 개발이 필요하다고 할 수 있다.

(2) e-미디어 다이어트 운동 프로그램 분석

① 프로그램 목적 및 목표

청소년의 인터넷·게임·휴대전화 중독을 막기 위한 캠페인으로 미디어의 사용을 자제하고 가족과 함께 독서, 체험학습, 문화활동을 늘리자는 취지에서 이 운동(캠페인)을 전개하고 있다.

② 주체 및 주관자

구 국가청소년위원회에서 전개하고 있으며, 국가청소년위원회 홈페이지(www.youth.go.kr)에 접속 및 e-미디어 다이어트 배너 클릭을 통하여 다양한 활동에 관한 정보를 활용할 수 있도록 지원하고 있다.

③ 대상자(참여자)

이 캠페인은 개인 및 조직단위, 가족단위로 구 국가청소년위원회 홈페이지의 e-미디어 다이어트 서명에 참여하여 구체적인 대체활동에 참가할 수 있다.

④ 구성내용

매달 둘째 토요일을 ‘e-미디어 다이어트의 날’로 정해 지역별로 청소년을 중심으로 가족 걷기대회, 체험 활동, 공연관람 등 다양한 심신활동을 하면서 즐겁고 보람있는 하루는 만들어 갈 수 있도록 구체적인 활동 매뉴얼을 구 국가 청소년위원회 홈페이지에 탑재하여 다운로드하여 볼 수 있도록 하고 있다. 구체적인 활동 매뉴얼의 내용은 <표 15>에 제시되어 있다. e-미디어 다이어트의 활동 매뉴얼 내용은 미디어와 청소년의 관계이해, 미디어 과사용으로 인한 부작용, 미디어중독 자가점검, e-미디어 다이어트 실천 지침, 구체적인 실행사항 등의 내용으로 구성되어 있다.

<표 15> e-미디어 다이어트 활동 매뉴얼 내용

	내용	세부
1	바늘과 실인가? TV와 컴퓨터·휴대폰과 청소년	-청소년의 인터넷 중독 및 휴대폰 중독 위험군 증가
2	TV와 컴퓨터·휴대폰 과사용으로 인한 결과	-중독으로 인한 부작용
3	점검해 봅시다!	-TV, 인터넷, 게임 중독 자가 점검
4	e-미디어 다이어트를 성공적으로 실천하기 위한 지침	-실천사항(올바른 TV시청 10계명, 인터넷 사용규칙 10계명, 휴대폰 사용10계명)
5	어디서, 무엇을, 어떻게 할까?	-집에서 가족과 함께 하루가 즐거워요! -가볍게 몸을 풀면 몸도 튼튼, 마음도 튼튼! -테마여행, 정겹고 맛있는 여행을 꿈꾸며 도시의 찌든 먼지를 털어내자! -어렵지 않은 고품격의 문화 예술 활동

⑤ 교육방식

이 캠페인은 개인, 조직, 가족 등의 자발적 참여 활동들로 이루어져있다.

⑥ 진단척도

e-미디어 다이어트 활동 매뉴얼의 3번째 항목에 TV, 인터넷, 게임 중독정도를 자가 점검 할 수 있는 척도가 제시되어 있다. ‘나의 TV시청습관, 점검하기’는 10문항으로 예, 아니오 형식으로 구성되어 있으며, ‘예’라고 대답한 수를 기준으로 7~10개는 잘못된 시청습관을 가지는 있는 경우, 4~6개는 TV

시청 중독이 될 여지가 다분한 경우, 1~3개는 비교적 좋은 시청습관을 가진 경우, 0개는 아주 좋은 TV시청습관을 가진 경우로 분류하고 있다.

‘내가 혹시 ...사이버 중독?’은 10개 문항으로 5점 척도로 구성되어 있으며, 총점이 35~50점이면 상담필요, 20~34점은 온라인 생활을 좌우하는 경우, 10~19점은 사이버 공간을 잘 활용하고 있는 경우로 분류하고 있다.

<표 16> e-미디어 다이어트의 날 내용 분석

	프로그램 목적 및 목표	주 체 및 주 관자	대상자 (참여자)	구성내용	교 육 방 식	진단척도
e-미디어 다이어 트의 날	미디어의 사용을 자 제하고 가족과 함께 독 서, 체험학습, 문화활동 을 늘리자는 취지의 캠페 인	국가 청소 년위 원회	개인, 가족, 조직	미디어와 청소 년의 관계이해, 미 디어 과사용으로 인한 부작용, 미디 어중독 자가점검, e-미디어 다이어 트 실천 지침, 구 체적인 실행사항	자발적 참여활동	TV, 인터넷, 휴대폰 점검척도(각 각10개 문항)

(3) 즐거운 휴대폰 문화 교육 프로그램 분석

① 프로그램 목적 및 목표

이 교육프로그램은 휴대폰이 행복을 전하는 메신저로 거듭나게 하고, 휴대폰 중독연구와 예방 교육으로 휴대폰 역기능을 조기에 진단하여 청소년 스스로 만들어 가는 올바른 휴대폰 사용문화를 정착하기 위해 기획되었다.

② 주체 및 주관자

한국학교사회복지사협회와 아름다운 학교운동분부가 주관하고 교육과학기술부, 행정안전부 등 유관기관이 지원하여 운영되고 있다. 전국의 초·중·고등학교에서 참가신청을 받아 선정하여 운영학교당 교재 및 운영비를 지원하고 있다.

③ 대상자(참여자)

이 프로그램의 참여 대상은 전국의 초·중·고등학교의 학생들을 대상으로 한

다. 특히 초등학교의 경우 휴대폰을 주로 소지하고 있는 고학년을 주 대상으로 하고 있다.

④ 구성내용

이 프로그램은 초/중등 공용 총 6차시로 구성되어 있으며, 학교의 창의적 재량시간을 통해 실시된다. 이 프로그램은 학생 중심의 활동이라는 측면에서 교육의 단계를 대면-> 대응->대화의 3단계로 구성되어 있다. 대면단계에서는 학생들이 각 차지에서 수행해야 할 핵심내용을 확인하도록 하는 내용으로 구성되어 있으며, 대응단계에서는 교육과정에 대한 학생들의 주체적인 활동을 전개하는 단계로 2~3개의 활동을 제시하고 있다. 대화단계에서는 활동소감을 나누고 전체 활동을 정리하도록 구성되어 있다<표 17>.

⑤ 교육방식

이 프로그램은 교사의 활동을 최소화하고 학생의 활동을 최대화할 수 있도록 생활중심, 활동중심, 체험중심, 토론 중심 수업을 통해 진행할 수 있도록 되어 있다. 구체적으로 활동을 위해 활동지, 역할극, 모의놀이, 토론토의, 브레인스토밍, 게임 등의 다양한 활동방법을 도입하여 교육을 진행하도록 구성되어 있다.

<표 17> 즐거운 휴대폰 문화 교육 프로그램 구성 내용

차시	제 목	주요 내용	활동 내용
1	나도 휴대폰 중독?	휴대폰 사용내역 점검과 휴대폰 중독 자가진단을 통해 자신은 휴대폰을 어떻게 사용하고 있는지, 휴대폰 중독은 아닌지 점검해본다.	- 하루 휴대폰사용 점검하기 - 하루 휴대폰 사용내용 평가하기 - 체크리스트로 자신의 휴대폰 중독정도 점검하기 - 휴대폰중독에 대한 경험나누기
2	너 없으면 왜 불안하지?	휴대폰중독은 간단히 말해 휴대폰이 없으면 불안해하는 증상이다. 이번 차시는 휴대폰과 관련된 부정적 감정들, 즉 휴대폰이 없거나 메시지에 즉각 답하지 못할 때, 전화가 오지 않을 때 느끼는 초조함이나 불안감, 우울함의 이유에 대해 성찰해보고 이것을 자아존중감의 문제와 연결시켜 생각해보는 것이다.	- 휴대폰과 관련하여 생기는 부정적인 감정(불안, 초조함, 우울함)에 대해 생각해보기 - 자아존중감을 측정하고 이를 휴대폰 중독과 관련한 부정적 감정과 연결하여 생각해보기 - 독립선언
3	휴대폰이 필요해!	휴대폰의 올바른 사용을 위해서는 휴대폰의 장단점을 모두 알고 합리적으로 선택하여 사용할 수 있는 능력이 필요하다. 이번 차시에서는 휴대폰이 갖고 있는 좋은 기능을 살펴보고 이중 우리가 일상생활 속에서 긍정적으로, 효율적으로 사용할 수 있는 부분에 대해 토의해보는 시간이다.	-휴대폰 사용금지(자제)에 대한 의견 피력하기 - 휴대폰의 효율적, 획기적인 사용에 대한 아이디어 나누기 - 사랑과 행복의 메시지 전달하기
4	나는 현명한 소비자!	이번 차시에서는 휴대폰 사용과 관련된 나의 소비태도를 반성하여 보다 적절하고 합리적인 소비에 대해 생각 해보며 소비자로서의 권리도 찾아보도록 한다.	- 휴대폰 사용요금 분석하기 - 경제적인 휴대폰 사용법 알아보기 - 소비자 권리찾기
5	휴대폰 에티켓	휴대폰 과다사용은 자기 자신뿐 아니라 타인에게 피해를 준다는데도 큰 사회적 문제가 되고 있다. 공공생활에서 지켜야 할 휴대폰 에티켓을 알아보고 교실 내에서 에티켓을 지키기 위한 내부규칙을 정해본다.	- 휴대폰 에티켓 알아보기 - 교실내의 휴대폰 사용 규칙 정하기
6	휴대폰 에티켓 캠페인	내가 올바른 휴대폰 사용의 필요성을 느꼈다면 그것을 다른 사람에게 알리는 것이 필요하다. 휴대폰 에티켓을 홍보하는 캠페인을 기획해본다.	- 휴대폰 에티켓 캠페인 기획하기 - 캠페인에 필요한 자료 만들기(포스터, 스티커 등 휴대폰 에티켓 홍보자료 제작) - 캠페인 발표하기

⑥ 진단척도

즐거움 휴대폰 문화 교육 프로그램에서 제1차시에 참가자들의 휴대폰 의존도를 알아보는 척도로 10개 항목으로 구성된 척도를 활용하도록 되어 있다. 전체 총점이 10~19점이면, ‘휴대폰을 적절하게 사용’, 총점이 20~30점미만이면 ‘휴대전화에 대한 의존도가 높은 상태’, 총점이 30점 이상이면 ‘이제 휴대전화를 떠나야 할 때’로 기준을 정하여 휴대폰에 대한 의존정도를 점검하도록 되어 있다<그림 1>.

<그림 1> 휴대폰 의존 척도

다음 10가지 항목에 대해 평가해보세요.

전혀 아니다=1 거의 그렇지 않다=2, 가끔 그렇다=3, 자주 그렇다=4, 항상 그렇다=5

1. 휴대전화를 두고 오면 하루 종일 불안하다.
2. 배터리가 한 눈금만 남으면 불안하다.
3. 요금이 많이 나와 사용을 줄이려고 한 적이 있다.
4. 수업 중에도 전원을 끄지 못한다.
5. 외워서 걸 수 있는 전화번호가 거의 없다.
6. 휴대전화를 남과 다르게 꾸미고 싶다.
7. 별다른 용무 없이 심심하면 전화를 건다.
8. 휴대전화를 자주 꺼내 전화(문자)가 왔는지 확인한다.
9. 집에 전화가 있는데도 휴대전화를 쓴다.
10. 수업중이라도 문자가 오면 바로 답장을 보낸다.

<표 18> 즐거운 휴대폰 문화 교육 프로그램 내용분석

	프로그램 목적 및 목표	주체 및 주관자	대상자 (참여자)	구성내용	교육방식	진단 척도
즐거워 휴대폰 문화 교육 프로 그램	휴대폰 중독연구 와 예방 교육으로 휴대폰 역기능을 조기에 진단하여 청소년 스스로 만 들어 가는 올바른 휴대폰 사용문화 를 정착하기 위해	한국 학교 사회 복 지 협회·아름다 운 학교 운동 본부 가 주관	전 국 의 초·중·고 등 학 교 대상	총 6차시로 구성, 휴대폰 중독 점검, 자기성 찰, 사용에티 켓, 캠페인 기 획 등의 내용 으로 구성	학교별 재량 시간에 맞춰 역할극, 토론 토의, 게임 등 체험위주 로 진행	휴대폰 점검척 도(10개 문항)

4) 소결

지금까지 TV, 인터넷 및 게임, 휴대폰 등 미디어중독 예방 교육 프로그램에 대해 살펴보았다. 먼저 기존에 개발된 미디어 중독 예방 교육 프로그램의 현황을 살펴보면, TV중독예방교육은 YP미디어 교육활동영역에서 TV중독예방교육을 일정부분 담당하고 있었다. 또한 인터넷·게임 중독예방교육은 다른 매체에 비해 두드러지게 많이 이루어지고 있었다. 특히 인터넷·게임 중독 예방 프로그램은 초·중·고등학교 등의 교육 현장에 기반을 두어 학교 교과과정과 연계한 수업, 재량활동수업, 특별활동수업 등에서 운영되고 있어 체계적이고 효과적으로 운영되는 사례를 볼 수 있었다. 더 나아가 청소년의 인터넷/게임중독에 대한 상담 및 치료/재활 프로그램을 정부 관련부처가 사업의 일환으로 주도적으로 추진한 결과, 전국에 전문상담기관이나 치료기관을 지원·보급하고 있다는 점에서 미디어 중독에 대해 효과적으로 대처하는 것으로 판단된다. 휴대폰 중독과 관련된 예방 교육 프로그램은 민간시민단체 및 국가차원에서 추진하는 휴대폰 에티켓 캠페인활동 및 예방교육, 또한 YP 활동의 ‘휴대폰 없는 학교’ 운동 등을 통하여 휴대폰중독을 해소하려고 노력하고 있다. 하지만 이러한 활동들에는 휴대폰중독예방교육 내용이 교육 프로그램에서 일부분만 할애하고 있기 때문에 체계적이며 독립된 휴대폰중독예방교육이라고 정의하기에는 부족한 것으로 판단된다.

다음으로 매체별 중독 예방 교육프로그램에 대한 내용분석을 실시한 결과에 대해 몇가지 특징점에 대해 살펴보면 다음과 같다<표 19 참조>.

첫째, 프로그램 개발 주체 및 운영주체와 관련하여 구 국가청소년위원회의 역할이 두드러졌다. 특히 청소년을 대상으로 개발된 프로그램에서는 구 국가청소년위원회가 개발주체 및 운영주체가 되었다. 대부분의 미디어중독예방교육프로그램이 청소년을 대상으로 이루어지고 있다는 점에서 구 국가청소년위원회가 주도적인 역할을 한 것으로 보인다.

두 번째, 미디어 중독 예방 교육 프로그램의 주 대상자(참여자)를 살펴보면, 기 개발된 대부분의 미디어 중독 예방 교육 프로그램은 초·중·고등학교 학생 즉 청소년을 대상으로 하고 있다. 다만 인터넷 중독 상담 프로그램의 경우 2008년 개발완료 한 인터넷 중독 생애주기상담프로그램에 포함된 프로그램 중 유아, 성인을 대상으로 개발된 프로그램도 포함되어 주목할 만하다. 하지만 기존에 개발된 대부분의 미디어 중독예방교육프로그램은 청소년에 초점을 두어 TV, 인터넷·게임, 휴대폰 등 미디어중독예방교육 및 상담/치료프로그램에 걸쳐 개발을 하였다. 특히 인터넷 일반사용자군과 인터넷과다 사용 청소년 및 고위험군에 속하는 청소년을 분류하여 그에 적합한 프로그램이 세분화되어 개발되기도 하였다. 그에 반해 성인을 대상으로 하는 미디어중독예방교육프로그램은 전무하며, 다만 인터넷을 과다사용하는 성인을 대상으로 한 상담프로그램이 있을 뿐이며, 이런 점은 유아의 경우도 마찬가지이다. 따라서 청소년뿐만 아니라 성인 및 유아 등의 목표 대상자에 대해서도 중독정도에 따라 세분화 한 미디어중독예방교육 프로그램의 개발이 필요하다고 보여진다.

세 번째 진단척도의 측면이다. 아래 표와 같이 현재 TV중독을 진단하는 척도는 없는 것으로 나타났다. 반면, 인터넷·게임중독과 관련하여 사용되고 있는 척도로는 Young척도(인터넷자가진단), 청소년용인터넷중독진단척도(K-척도), 성인인터넷중독자기보고용척도(A-척도) 등 대상자별로 다양한 진단척도가 활용되고 있었다. 이는 그만큼 인터넷·게임 중독예방교육프로그램 및 상담/치료프로그램이 다양하다는 방증이기도 하다. 휴대폰 사용 진단 척도의 경우 10개 문항으로 된 척도 하나를 사용하고 있는데 문항이 짧아서 간편하지만, 정교화측면에서 다소 미비하다고 판단된다. 따라서 TV, 휴대폰 중독예방교육프로그램의 개발과 함께 이 부분에 대한 진단척도 개발도 함께 이루어져야 할 것으로 보인다.

결론적으로 현재 국내에서 개발된 미디어 중독 예방 교육 프로그램에는 인터넷·게임 중독예방교육이 가장 두드러지게 많이 개발되어 운영되고 있으며, 중독예방교육프로그램뿐만 아니라 상담, 치료 프로그램의 개발도 활발하게 진행되고 있었다. 그에 반해 TV, 휴대폰에 대한 체계적이며, 독립적인 중독예방교육은 미비한 것으로 나타났다. 또한 기존의 미디어중독예방교육프로그램은 대부분 청소년을 대상으로 대상집단을 세분하여 프로그램도 개발·운영하고 있는 반면, 성인이나 유아 등을 대상으로 이루어지는 중독예방교육은 거의 전무한 실정이며 그나마 최근에 유아에서 성인에 이르는 연령대별 인터넷중독상담프로그램이 개발되었다. 하지만 여전히 유아 및 성인에 대한 미디어중독예방프로그램이 부재하며, 집단의 특성에 따라 정교화·세분화 한 중독예방교육프로그램의 개발이 필요하다고 보여진다.

전반적으로 우리나라 미디어 중독 예방 교육 프로그램은 인터넷 및 게임 중독 예방 교육을 중심으로 이루어지고 있고, 구성 내용을 보면, 주로 인터넷 및 게임 중독의 폐해를 강조하고, 해당 매체에 대한 올바른 사용 및 조절 방법에 대한 학습을 중심으로 이루어지고 있다. 또한 네티켓이나 이용 시 예절에 대한 사항을 강조하기 때문에 매체 자체 이용을 축소시키거나 사용 시 절제에 대한 내용을 중심으로 교육시키고 있다. 현재 진행 중인 우리나라 미디어 중독 예방 교육 프로그램은 매체융합이라는 미디어 환경 변화에 대한 고려는 거의 없고, 대부분 학교를 중심으로 선생님의 주도하에 발표, 토론, 참여의 형식으로 학생들을 교육하고 있다. 이는 또한 시범학교, 특별활동, 재량활동이라는 시간을 할애하여 공교육 시스템 안에서 이루어지기 때문에 교육자의 전문성이 떨어지고, 관성적으로 교육이 진행될 가능성이 농후하다. 즉, 보여주기식 교육이 되어 실질적인 미디어 중독 예방 교육의 효과가 낮을 가능성이 있다. 인터넷 및 게임 중독의 폐해에 대한 글짓기, 표어만들기, 환경미화하기, 주변의 유해환경 탐방하기, 네티켓 구호외치기 등은 여전히 과거형 교육방식의 틀을 벗어나지 못한 것으로 보인다. 또한 미디어 중독 예방 교육 프로그램을 진행한 후에, 학생들의 변화에 대한 과학적 점검이 후속적으로 지원되고 있는지 분명하지 않다. 더욱 중요한 것은 매체융합으로 인해 하나의 미디어를 통해 TV, 인터넷, 게임, 휴대폰 등의 기능이 가능한 방송통신융합사회로 가고 있는 현실에서 미디어 중독 예방 교육 프로그램 내용에

대한 진지한 고민이 필요하다. 현재처럼 매체별 중독 예방 교육 프로그램을 지속적으로 개발할 것인지, 아니면 또 다른 방안을 모색할 것인지 면밀한 검토가 요구된다.

<표 19> 미디어중독예방프로그램 내용분석결과

		프로그램 목적 및 목표	주제 및 주관자	대상자 (참여자)	구성내용	교육방식	진단 척도
TV중독 예방교육 프로그램	TV YP 교과 활동	청소년들이 미디어의 영향력을 알고 어떻게 활용해야 하며, 그들에게 유익한 문화를 어떻게 창조해가야 하는지 깨닫게 하는 것	국가청소년위원회	초·중·고등학생 (교사/학부모 일부포함)	주1회 1시간 TV프로그램의 장단점 및 TV에서 방영된 거북한 노랫말, 그리고 시청소감	발표, 토론	해당없음
	인터넷·게임 YP 프로그램	학교 교사의 지도와 지원으로 청소년들이 스스로 생활 주변의 유해환경의 심각성을 인식하게 하고 유해환경 정화의 필요성을 자연스럽게 체득하게 하는 것이 목적	국가청소년위원회	초·중·고등학생	인터넷게임에 관한 YP 활동은 인터넷, 게임 등의 영향력 및 장단점 알아보기 등의 내용으로 구성됨	각 학교에서 교과활동, 재량활동, 특별활동수업 시간에 활용	Young의 척도(인터넷자 가진단)
인터넷·게임 중독 예방교육 프로그램	청소년을 위한 인터넷 중독 예방 교육 프로그램	청소년들의 인터넷 중독을 예방하기 위하여 인터넷에 대한 올바른 인식과 사용습관을 형성하기 위한	정보통신부·한국정보문화진흥원	인터넷중독경향성이 심각하지 않은 중·고등학교 학생(학부모 특강 포함)	총 10회기로 1회당 45분이 소요되는 방식, 인터넷 사용의 문제점과 장점, 인터넷사용의 네티켓과 대처방안, 인터넷을 조절하는 방법 및 유혹을 빠지도록 하는 사고와 유혹을 극복할 수 있는 방법, 대안활동, 실천하기 등의 학습내용으로 구성	모둠별 토론 방식	청소년 중 인터넷 중독진단척도(K척도)
	놀이미디어센터 인터넷·중독 예방교육 프로그램	청소년들이 인터넷·게임 속에서 지나치게 빠져들지 않고 스스로 조절하며 좋은 것을 선택하는 능력을 키워주기 위한 예방프로그램	국가청소년위원회 주최 놀이미디어센터 주관	초·중학생 (교사/학부모 특강 포함)	총 3단계로 구성, 단계마다 40~50분소요. 교사/학부모의 특강, 인터넷공간 이해하기, 학생들의 인터넷·게임 선별능력키우기 등이 주 내용임.	특강위주, 일부과제워크샵	해당없음
	유아인터넷 중독 예방 프로그램	유아를 대상으로 인터넷 사용 초기부터 건강한 인터넷 사용습관을 기를 수 있도록 지도하여 건강한 인터넷사용방법을 알게 하고 인터넷 중독을 예방하는데 있음.	행정안전부·한국정보문화진흥원	만4~5세의 유아	총 6회기로 80분소요. -인터넷 사용과 관련된 문제 인식 -자신의 인터넷 이용습관 이해하기 -올바른 인터넷 활용 -인터넷 중독의 위험성 알기 및 올바른 인터넷 사용 다짐하기	놀이, 게임	해당없음
	성인인터넷 중독 상담 프로그램	인터넷 과다사용(잠재적위험 및 고위험) 성인을 대상으로 자기 인식 및 행동수정을 통해 인터넷 사용조절 능력을 키우는데 있다.	행정안전부·한국정보문화진흥원	인터넷을 과다사용하는 20대부터 40세 성인	-총 10회기로 회기당 90분소요 -친목도모 -인터넷 중독의역기능이해 -변화의지 굳히기 및 실행방안 -변화유지	온/오프라인혼합형식으로 만나, 토론, 놀이(게임)방식으로 진행	성인인터넷 중독 자기보고용 척도(A-척도)
	인터넷과 다사용과 일상적 문제를 동시에 가지는 청소년을 대상으로 하는 인터넷 중독 예방 프로그램	인터넷 과다사용 청소년을 대상으로 인터넷 중독 예방을 위해 개발함.	국가청소년위원회 주최, 대한 청소년정신의학회 인터넷중독사업단, 한양대학교병원 정신과 주관	인터넷중독진단에서 고위험군에 속하는 중/고등학교 학생 (자발적참여)	총 4회로, 1주일에 1번씩 실시하며, 회당 50분소요. 인터넷 습관, 시간 및 스트레스 관리, 꿈확인하기 등의 내용	4~5명의 집단형식으로 대화, 토론방식으로 운영	Young 척도
	디지털리더 캠프	인터넷 중독에 몰입해 있는 청소년들이 다양한 놀이문화, 도래 경험, 토론, 가족들과의 대화, 인터넷 중독에 대한 교육 등을 통하여	국가청소년위원회·대한 청소년정신의학회	인터넷과다사용 청소년 (자발적참여 및 부모동의)	2박3일 일정으로 진행되며, 만남, 관계형성, 사이코드라마, 야간협동훈련, 래프팅, 웃음치료, 캠프파이어 등의 내용으로 구성됨.	집단숙식형으로 교육진행, 체험위주활동	해당없음

		인터넷뿐만 아니라 다양한 즐길 거리의 경험과 가족간의 대화 경험 등을 가질 수 있도록 하는 것	업단주최, 한양대학교병원 정신과 주관				
	인터넷중독치료학교	전문적인 상담과 정신과 치료 대안문화가 결합한 기숙형 프로그램을 제공하여 인터넷 중독 청소년의 효과적인 탈 중독을 지원	한국청소년위원회 주최	인터넷고위험 남자 청소년(14세~17세)와 참가학생 부모(필수)	11박 12일로 집단면접 및 심리평가, 집단상담 및 교육, 수련 및 자치활동으로 구성	숙식형으로 체험, 실습 활동위주	인터넷 중독 자가진단 K-척도
휴대폰 중독예방교육 프로그램	즐거움 휴대폰 문화 교육 프로그램	휴대폰 중독연구와 예방 교육으로 휴대폰 역기능을 조기에 진단하여 청소년 스스로 만들어 가는 올바른 휴대폰 사용문화를 정착하기 위해	한국학교사회복지사협회·아름다운학교운동본부가 주관	전국의 초·중·고등학교 대상	총 6차시로 구성, 휴대폰 중독점검, 자기성찰, 사용에티켓, 캠페인 기획 등의 내용으로 구성	학교별 재량시간에 맞춰 역할극, 토론토의, 게임 등 체험위주로 진행	휴대폰 점검척도(10개 문항)
	e-미디어 다이어트의 날	미디어의 사용을 자제하고 가족과 함께 독서, 체험학습, 문화활동을 누리자느취지의 캠페인	한국청소년상담원 주관	개인, 가족, 조직	미디어와 청소년의 관계이해, 미디어 과사용으로 인한 부작용, 미디어중독 자가점검, e-미디어 다이어트 실천 지침, 구체적인 실행사항	자발적 참여활동	TV, 인터넷, 휴대폰 점검척도(각각 10개 문항)

2. 미디어 중독 상담 및 치료 기관 현황 분석

1) 미디어 중독 상담기관 운용 현황

문화체육관광부 산하 한국게임산업진흥원은 최근 게임과 몰입 등 게임역기능 해소와 청소년들의 올바른 게임이용문화 정책을 위해 2007년에 서울, 대구, 부산, 대전 등 5개 지역에 게임과몰입 상담센터를 개소하고, 이어 2008년에는 전국 16개 광역시·도로 대폭 확대했으며, 특히 한국청소년상담원은 인터넷중독상담치료사업과 적극 연계해 16개시·도 청소년상담지원센터 내에 게임몰입 상담센터를 두고 지역 청소년의 게임과 몰입 예방·치료에 대한 종합적 서비스를 제공하고 있다. 이처럼 인터넷·게임 중독에 관한 문제가 부각되면서 국가적으로 인터넷 중독 및 게임 중독에 대응하기 위한 관련기관 설립을 전국적으로 추진하고 있다.

(1) 인터넷중독예방상담센터

① 현황

한국정보문화진흥원 인터넷중독예방상담센터는 정보격차해소에관한법률 제

16조에 의하여 설립된 인터넷 중독 해소 국가전문기관으로써 인터넷 중독으로 인해 각종 생활장애를 해결하는데 목적을 두고 있다. 뿐만 아니라 인터넷 이용자의 적극적이고 능동적인 정보 이용 촉진과 함께 건전한 지식정보 국가 건설에 장애가 되는 인터넷 오용을 바로잡고, 인터넷 중독 증후가 있는 이용자를 돕고자 2002년 4월 설립하게 되었다. 인터넷중독예방상담센터는 심리검사 및 상담은 물론, 예방을 위한 홍보 및 교육, 연구 등 다양한 사업을 통해 올바른 인터넷 사용을 돕고, 인터넷 중독으로 어려움을 겪고 있는 이용자들을 돕고 있다.

② 주요사업

가. 예방사업

일반인과 학부모를 위한 각종 홍보물 제작 및 배포, 청소년 및 아동을 위한 인터넷중독예방교육 프로그램 개발 및 보급을 통해 인터넷중독의 심각성을 일깨우고, 가정과 학교에서 자녀와 학생지도를 하고 있다.

나. 상담사업

* 개인상담: 일대일 면접으로 인터넷 중독 문제 및 관련 제반 문제(학교생활, 진로, 성, 대인관계, 성격 등)로 고민하고 있는 사람들을 상담하고 있다.

* 집단상담: 인터넷 과다사용으로 학교생활이나 일상생활에 지장을 겪고 있는 대상자들을 선정하여 집단상담을 실시하고 인터넷 사용을 조절할 수 있도록 돕고 있다.

* 심리검사: 청소년들이 객관적인 검사를 통해 자신의 진로나 성격을 알아볼 수 있도록 각종 심리검사를 제공함으로써 목표의식을 가지고 인터넷을 조절할 수 있도록 돕고 있다.

* 학교파견상담: 인터넷중독 전문상담사를 초·중·고교에 파견하여 인터넷 과다 사용학생을 대상으로 집단상담을 실시하고 있다.

2008년 현재까지 상담은 40,000건을 기록하고 있다.

다. 연구사업

인터넷 중독 관련 다양한 조사 및 연구를 통하여 인터넷 중독에 대한 정확한 현황 분석과 효과적인 예방 및 상담기법 개발을 위해 노력하고 있다. 연도별 주요연구실적은 다음과 같다 <표 20>

<표 20>연도별 주요 실적 내용

년도	주요 실적 내용
2001	-인터넷중독 상담전략, 인터넷중독 실태조사
2002	-한국형 인터넷중독 척도, 인터넷조절 집단상담프로그램, 게임중독자유형분석, 청소년 용 예방교육프로그램
2003	-인터넷중독 집단상담프로그램 개발(학생·지도자용) 및 인터넷중독 예방교육 프로그램 개발·보급
2004	-(1차년도) 전국단위 인터넷중독 실태조사 실시
2005	-(2차년도) 전국단위 인터넷중독 실태조사 실시 - 성인 인터넷중독 진단척도(자가진단/관찰자진단) 개발·보급
2006	-(3차년도) 전국단위 인터넷중독 실태조사 실시 -유·아동 및 청소년 인터넷 게임중독 척도 개발·보급 -군 인터넷 중독 진단척도 개발·보급
2007	-(4차년도) 전국단위 인터넷중독 실태조사 실시 -인터넷중독 동향 및 법제도 연구 실시 -인터넷중독자 특성 분석 연구 실시 -인터넷중독 척도 고도화 연구 실시(청소년 자기진단(20문항)/관찰자진단/상담자진단 총 3종) -취학전아동 예방교육 프로그램 개발 연구 실시 -초등저학년 예방교육 프로그램 개발 연구 실시 -고교생 인터넷사용조절 프로그램 개발 연구 실시 -인터넷중독 가족상담 프로그램 개발 연구 실시 -학생들의 휴대전화 과몰입 실태와 일상태도 변화 연구 실시

출처: 한국정보문화진흥원 홈페이지 자료 참고.

라. 교육 사업

인터넷중독전문상담사 양성과정

인터넷중독예방상담센터에서는 인터넷 중독 문제를 전문적으로 상담할 수 있는 상담인력을 양성하고 있다. 이 교육프로그램은 상담관련 전공자 및 실

무자를 대상으로 인터넷 중독 대응 전문인력을 양성하기 위한 과정이다. 연간 3회 실시하며(통상적으로 3/4월, 7/8월, 10/11월), 총 40시간(전체 6일, 1차/ 2차 각 3일)이다.

교육 신청자에 한해 참가자를 선발하게 되는데 우선선발 대상으로는 상담관련 자격증 소지자(청소년상담사 / 상담심리사 / 전문상담사 각 2급 이상 등), 상담기관 상담실무 경력자, 상담관련 전공 대학원 3학기 이상인 자이다. 교육내용은 인터넷 중독의 이해 및 상담을 통한 인터넷 중독 대응, 인터넷 사용과 청소년의 심리 이해, 인터넷 중독 상담의 실제 프로그램 실습 등이다. 2008년 현재까지 400여명의 인터넷중독전문상담사를 배출하였으며, 현재 17기 참가자에 대한 교육을 실시하고 있다.

인터넷중독예방 교원 직무연수

이 교육프로그램은 현직교사를 대상으로 인터넷 중독 예방 전문인력을 양성하기 위한 과정이다. 연중 4회(동계/하계 방학 중 각 2회)실시되며, 총 30시간(2학점), 5일 과정이다. 전국 초.중등 교원 및 교육전문직을 대상으로 하고 있다. 교육내용은 인터넷 중독의 이해, 학교에서의 지도요령 등이다.

상담원 학교파견 인터넷중독 집단상담

인터넷사용조절(중/고등) 및 게임중독예방(초등)이 필요한 서울/경기지역 학생을 대상으로 집단상담 프로그램을 실시/지원하고 있다. 교육기간은 초등학교 프로그램은 회기당 1시간 반, 총 6회기이며, 중고등학생프로그램은 회기당 1시간 반, 총 7회기(1회기 사전면담+6회기 프로그램)이다. 서울 및 경인지역 초중고 학생 (초등 5개교, 중고등 각 10개교 선정)을 대상으로 실시하고 있다. 구체적인 교육내용 학교별 1개 집단 (초등 1개 학급, 중고등 1개 그룹) 선정, 한국정보문화진흥원의 전문 상담사를 학교에 파견, 집단상담 프로그램 (초등 30여명 : 게임중독 예방 / 중고등 12명 내외 : 인터넷 사용 조절) 지원 등이다. 신청방법은 매해 연초(3월경) 각 학교에 수요조사를 통한 신청접수하고 있다.

인터넷 컴퓨터 캠프

캠프를 통한 자연 속에서의 집단 상담과 다양한 프로그램 경험 기회를 통해

인터넷 과다사용 청소년의 인터넷 사용조절 능력 향상을 도모하기 위한 프로그램이다. 연중 1회 (통상적으로 7월/8월 중 3박4일) 실시하며, 인터넷 과다사용 청소년(초등학교 6학년~고등학교 3학년)을 대상으로 하고 있다. 교육내용은 캠프를 통한 자연 속에서의 집단 상담과 다양한 프로그램 경험 기회 제공, 인터넷 과다사용 청소년의 인터넷 사용조절 능력 향상 도모 등이다.

인터넷중독예방특강

초·중·고교생 자녀를 둔 학부모와 일선 학교 현장에 있는 교사들을 대상으로 정보윤리 교실을 운영하여 자녀의 인터넷생활 지도방법, 학생생활 및 예방상담방법을 교육하고 있다. 교육내용은 인터넷중독의 이해, 예방법, 휴대전화 중독예방 지침 등 이다. 2008년 현재까지 200,000여명을 대상으로 특강을 실시하였다.

인터넷중독전문상담사 보수교육

인터넷중독 전문상담사의 전문성 강화를 위한 보수교육도 실시하고 있다.

○ 이용절차

- 상담절차 : 상담예약(인터넷, 전화) → 상담센터 방문 → 인터넷사용검사 → 검사 후 해석시간 예약 → 검사해석상담 → 개인상담

- 상담시간

평 일 : 월요일-금요일 09:00~18:00 (동절기 09:00~17:00)

토요일 : 첫째, 셋째주 09:00~17:00

- 상담비용 : 전액 무료

- 상담내용 : 인터넷 과다사용(검색, 게임, 음란사이트, 채팅, 기타)과 연관된 심리적·정서적 문제들

- 상담대상 : 아동, 청소년, 성인

마. 사이버치료센터

인터넷중독예방상담센터에서는 인터넷 중독의 해소를 위해 예방->상담->치료->재활을 종합적으로 지원하기 위해 사이버치료센터를 운영하고 있다. 사이버치료센터는 상담과정만을 통해서도 재활이 어려운 고위험 사용자군을 위한 치료 서비스를 제공하고 있다. 현재 2명의 전문의가 있으며, 이들과 인터넷공간에서 상담할 수 있다.

(2) 한국청소년상담원

① 현황

한국청소년상담원은 보건복지가족부 산하 기관으로써 전국 청소년상담기관을 총괄하는 중추기관으로 청소년상담정책의 연구개발, 청소년상담 프로그램의 개발 보급, 청소년상담 전문 인력의 체계적 연수교육, 전문상담을 통한 청소년문제의 예방 및 해결, 청소년상담사 국가자격제도의 위탁운영을 수행하고 있다.

한국청소년상담원은 청소년의 올바른 인격형성과 조화로운 성장을 위한 상담활동, 그리고 상담기법 연구개발, 보급, 상담인력양성 및 연수 등을 수행함으로써 국가발전에 이바지 할 수 있는 건실하고 바람직한 청소년의 육성에 기여하고자 설립되었다.

② 주요사업

가. 상담사업

한국청소년상담원의 주요사업으로는 청소년 상담 관련정책의 연구개발, 청소년 상담기법의 연구 및 상담자료의 제작·보급, 청소년 상담인력의 양성 및 연수, 청소년 상담기관 상호간의 연계 및 지원, 국내외 상담관련기관과의 교류, 정보자료의 수집 및 공급, 지방 청소년(상담)지원센터 운영의 지도 및

지원, 청소년의 건전한 가치관 정립과 부모교육, 학업중단청소년 관련 사업에 대한 지도 및 지원, 위기청소년에 대한 위기개입 및 자활지원, 그 밖에 보건복지가족부장관이 지정하거나 상담원의 목적수행을 위하여 필요한 사업 등 광범위하며 체계적인 사업을 전개하고 있다.

특히 2007년에는 신규사업으로 청소년 인터넷 중독 해소 사업을 시작하고 있다. 이 사업은 급증하는 인터넷 중독 청소년에 대한 전국적 지원체계를 마련하고 청소년(상담)지원센터 중심의 지역사회 네트워크를 통해 효율적인 고객 맞춤형 서비스로 인터넷 중독 청소년을 지원하기 위해 운영되는 것이다. 세부적으로 인터넷중독지역협력망 구축사업을 통해 2007년도에 16개 지역에 협의체를 설치하였으며, 상담 및 교육지원도 당초 계획이었던 6만명을 훨씬 넘는 188,353명에 대해 교육을 지원한 것으로 나타났다(인터넷중독 지역협력망 구축사업 추진결과 및 정산보고 자료 참고). 2007년 활동실적에 있어서도 청소년지원사업은 총 83,142명, 교육사업의 경우 105,434명, 홍보사업의 경우 152,949명, 네트워크구축은 97명에 대해 지원하였다 <표 21>.

<표 21> 한국청소년상담원 활동실적(2007년)

(단위: 명/*건, 2007.11.30 기준)

사 업 별	주 요 활 동	실 적	총실적
청소년지원사업	개별개입상담	6,565	83,142
	1388 전화상담	2,046	
	집단상담	74,308	
	의료지원연계	223	
교육사업	교육 및 연수	87,172	105,434
	부모교육	18,262	
홍보사업	홍보물제작	152,723	152,949
	홍보활동	226	
네트워크사업	네트워크구축	97	97

출처: 인터넷중독 지역협력망 구축사업 추진결과 및 정산보고 자료 참고

특히 한국청소년상담원에서 2007년도에 가장 주목할 만한 사업은 Jump-Up! 인터넷 Rescue School(기숙학교) 운영이라 할 수 있다. 이 사업은 청소년 인터넷 중독 해소를 위한 기숙형 치료 학교라는 점에서 국내에서 유일한 프로그램이라 할 수 있다. <인터넷 중독 상담·치료 사업>의 일환으로 보건복지가족부가 주최하고 한국청소년상담원이 주관하는 것으로 인터넷 고

위험 중독청소년의 치료목적으로 11박 12일 기숙형으로 전액무료로 운영되고 있다. 2007년에 2회에 36명이 프로그램에 참가하였으며, 2008년 현재까지 66명의 청소년이 수료했고, 인터넷중독개선실태를 조사한 결과 79%가 개선효과를 봤으며 58%는 인터넷 중독에서 거의 벗어난 것으로 나타났다(뉴데일리, 2008.10.15일자 기사). 중독치료 학교프로그램개발과 관련하여 2007년 1개 프로그램을 개발하였다<표 22>.

<표 22> 한국청소년상담원 청소년 인터넷 중독 해소 사업 실적

2007년 신규 사업내용	주요 사업내용 실적 2007년
지역별 협력체계 구축	16개 광역시도
유관기관 업무협약	3개 기관
지역별 설명회 및 컨설팅	16회
연석회의 및 연합워크샵	2회
기숙학교 프로그램 개발	1식
Jump-Up! 인터넷 Rescue School(기숙학교)운영	2회 36명

출처: 한국청소년상담원 홈페이지 게재 자료 참고

특히 한국청소년상담원에서는 2008년도의 인터넷 중독 상담·치료 사업 추진계획을 인터넷중독 정도 및 단계별 차별화된 상담·치료 서비스 제공, 인터넷 중독 상담·치료 인력의 전문성 강화를 통한 정책 신뢰도 제고, 청소년 인터넷 중독 대응정책 협력활성화를 통한 정책 시너지효과 창출을 목적으로 계획을 수립한 바 있다. 이 사업과 관련하여 2008년도 수립한 구체적인 추진 내용과 소요예산은 다음과 같다.

* 인터넷 중독 지역협력망을 통해 신속한 상담-치료 제공

- 한국청소년상담원, 시·도 16개 청소년상담지원센터, 시·군·구 청소년지원센터(전국 126개)에서 발굴·상담 후, 인터넷 중독 정도에 따라 치료협력병원(전국 96개)에서 후속치료 서비스를 제공하는 등의 연계망 구축, 활성화
- 지역별 협력병원 전문의, 청소년상담사가 참여하는 실무회의를 통해 인터넷중독 청소년의 상담·치료 사례에 대한 의견공유 및 후속 상담·치료법 모색

※소요예산 : 380백만원(지역협력망 구축·운영 230, 치료비 지원 150)

* 기숙형 치료학교 등 치료 프로그램의 질적 제고

- 2박 3일 과정의 예방 캠프 및 2주 과정의 기숙형 치료학교를 운영하고, 수료 후에도 청소년동반자(YC)가 6개월 이상 방문 상담 및 생활 지도를 하여 인터넷 중독 극복율을 높임

※소요예산 : 100백만원(4회, 80명)

* 인터넷중독 상담·치료 매뉴얼 개발·보급 및 전문인력양성

- 청소년 인터넷 중독 상담치료 매뉴얼 개발 및 보급
- 청소년 인터넷 중독 상담사 직무교육 강화를 통한 전문인력 양성

※소요예산 : 55백만원(3회, 350명)

* 청소년인터넷중독치료재활사업단 운영 지원

- 청소년인터넷건강이용지원센터 확대 운영(10개)
- 치료네트워크 운영 지원(96개)

※소요예산 : 95백만원

* 초·중등학교의 상담교사를 대상으로 인터넷 중독 상담 직무연수과정 개설·운영을 통한 각급 학교와 상담지원센터의 실질적 연계체계 확보

- 청소년상담사의 각급학교 대상 인터넷 중독 예방교육확대('08년 70,000명)

또한 한국청소년상담원에서도 인터넷 중독예방 전문상담자 양성 사업을 실시하고 있다. 전국 시·도 및 시·군·구 청소년(상담)지원센터 및 쉼터, 상담원, 청소년동반자, 전문상담교사, 청소년상담사를 대상으로 전문상담자 교육을 실시하여 인터넷 중독 청소년의 예방 및 지원·대처능력 향상시키고 있으며 2006년에는 194명, 2007년에는 201명이 교육을 이수하였다 <표 23>.

<표 23> 인터넷중독예방 전문상담자 양성 현황

주요 사업내용	실적		증(△)감	
	2007년(A)	2006년(B)	A-B	%
인터넷 중독 전문 상담자 교육	3회(201명)	2회(194명)	1(7)	50(3.6)

출처: 한국청소년상담원 홈페이지 게재 자료 참고

또한 한국청소년상담원은 청소년 상담사업을 시범운영하고 있는데, 개인상담, 집단상담, 전화상담, 가족상담, 심리검사 등 다양한 형태의 전문상담서비스를 제공하고, 상담사례집 발간, 상담사례협의회 운영 등을 통하여 모범적인 상담사례를 발굴하고 청소년상담의 전문성 향상에 노력하고 있다.

○ 이용절차

- 상담절차 : 상담예약(전화접수) → 상담센터 방문 ->개인상담
- 상담시간
 - 평 일 : 월요일-금요일 09:00~21:00
 - 토요일 : 09:00~17:00
- 상담비용 : 전액 무료
- 상담내용 : 가족, 비행, 학업/학교 부적응, 진로 및 직장, 성, 대인관계, 성격, 정신건강, 생활습관/태도, 기타상담 등의 문제들.
- 상담대상 : 9세부터 24세의 초등학생부터 대학생

나. 사이버청소년상담센터 운영

1998년 사이버청소년상담센터를 설치하고, 지속적인 시스템관리를 추진한 결과 청소년들의 접속률이 안정적으로 유지되고 있으며, 현재 게시판상담, 채팅상담, 웹 심리검사를 비롯하여 다양한 상담관련정보를 제공하고 있으며

2007년도에는 이용률이 저조한 전문가 연계는 서비스를 중단하였다. 웹심리검사의 이용률이 2006년 대비 2007년에 20.8%증가하여 가장 많은 이용률을 나타냈다. 특히, 2004년부터 청소년상담인턴제도를 실시하여 수료 후 청소년 관련기관에서 종사할 수 있는 우수인력으로 양성하고 있다 <표 24>. 그러나 본 센터는 미디어 중독에 국한되어 청소년을 상담하기 보다는 성, 학교, 부모와의 문제 등 청소년과 관련된 전반적인 사안에 대한 상담센터에 가깝다.

<표 24> 상담실적

분	실 적		증(△)감	
	2007년(A)	2006년(B)	A-B	%
계	24,453	26,441	△1,988	△ 7.5
게시판상담	9,640	8,085	1,555	19.2
채팅(실시간 상담)	1,888	2,045	△157	△7.7
웹심리검사	12,925	16,311	△3,386	△20.8

출처: 한국청소년상담원 홈페이지 게재 자료 참고

2) 미디어 중독 치료기관 운용 현황

현재 국가차원의 미디어중독치료기관 및 네트워크의 설립은 2007년 설립된 I WLL센터와 구 국가청소년위원회와 대한청소년정신의학회가 공동으로 <심각한 인터넷 중독 청소년을 위한 치료-재활 기반 조성 및 임상적 치료-재활 모델 개발> 사업뿐이다. 전국의 청소년상담지원센터 및 상담기관 등에서 상담과 함께 치료프로그램을 운영하고 있지만 공식적인 치료기관이라 지정하기에는 무리가 있어 보인다. 하지만 인터넷 및 게임 중독과 관련하여 서울시는 ‘꿈 나무 프로젝트’의 일환으로 2010년까지 I WLL 센터를 4곳으로 늘릴 예정이며, 행정안전부의 사업일환으로 인터넷중독예방·해소 전문지원센터도 부산과 전북에 들어설 예정이다. 인터넷중독예방·해소 전문지원센터는 연간 인터넷중독자 3000여명을 온·오프라인으로 상담·치료하고 학부모·교사들을 교육하면서 인터넷 중독예방·치료와 관련된 다양한 콘텐츠를 개발 보급

할 계획이다(뉴시스, 2008.10.6일자 기사).

구 국가청소년위원회와 대한청소년정신의학회가 공동으로 <심각한 인터넷 중독 청소년을 위한 치료-재활 기반 조성 및 임상적 치료-재활 모델 개발> 사업을 2005년부터 2006년까지 진행해 왔다. 이 사업은 국가차원의 지원으로 치료/개발 서비스 기반을 조성하고, 전문화된 치료/재활 서비스를 개발하여 전국적으로 실시하는데 목표를 두고 있다. 2006년도 2차년도에 전국 각 도 및 광역시별로 중심센터와 협력병원 2~3개소로 서비스 기반을 확대했으며, 4개의 치료/재활모델을 개발하여 매뉴얼화하여 운영하는 성과를 내고 있다.

(1) I WILL 센터

① 현황

서울특별시 2007년 7월 청소년 인터넷 중독 예방 및 치유사업의 일환으로 인터넷의 역기능으로 초래되는 여러 문제들을 사전에 예방하고 치료하고자 'I WILL 센터'를 서울시립광진청소년수련관 내에 국내 최초로 설립하였으며, 2010년까지 4곳으로 확대할 계획이다.

② 주요사업

가. 치료 사업

I WILL센터는 현재 인터넷 중독의 위험에 노출되어 있는 학생, 인터넷 중독으로 여러 행동장애를 나타내는 학생, 그리고 그들의 부모를 대상으로 개인상담, 모둠활동, 프로젝트 활동, 학교적응 준비활동 지원 및 사후관리를 도와주는 사업을 진행하고 있다. I WILL센터는 치료와 대체놀이문화를 결합한 서비스를 제공하며, 전문상담사 상담과 신경정신과 치료 및 약물치료 등 의료적 접근, 그리고 지역 청소년수련관 시설과 프로그램을 활용한다.

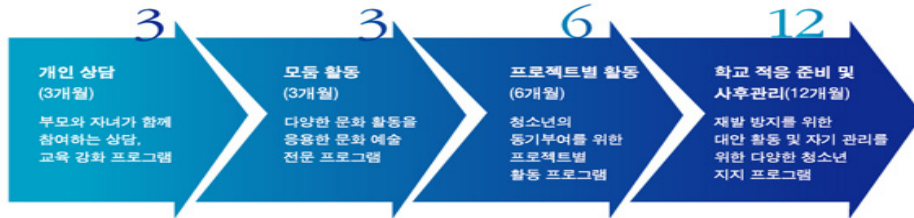
치료는 4단계로 최장 2년에 걸쳐 진행되며, 1~3단계까지 청소년들은 매주 1회 3시간씩 청소년수련관을 방문해 프로그램에 참여하며 치료는 무료지만 부모가 가족상담 프로그램에 참여해야 한다. 1단계는 상담치료, 기초상담을 거쳐 중독 정도에 따라 선별하고 개인상담과 가족상담을 진행한다. 2단계는 행

동장애 즉 중독에 대한 집중치료 기간이다. 가족단위 캠프와 문화 체육 치료 프로그램이 적용된다. 필요한 경우 신경정신과 상담 약물치료도 연계하며 이를 위해 병원과 협력하고 있다. 3단계는 프로젝트치료 과정으로 청소년들이 동아리를 구성해 활동하거나 자원활동을 할 수 있도록 한다. 청소년들이 자존감과 자신감을 회복할 수 있도록 하는 I WILL센터 핵심과정이다. 마지막 4단계는 재발방지프로그램이다. 수련관을 떠나 일상에 복귀하도록 돕는 한편 다시 인터넷 중독에 빠지지 않도록 조연자(mentor)가 지지·지원한다. 구상대로라면 중독에서 벗어난 청소년들은 다른 청소년들을 돕는 또래상담자 역할까지 할 수 있다.

2008년 5월 I WILL 센터의 3·3·6·12 중 제 1단계 “자아찾기치료” 프로그램이 시작되었다. 인터넷 과다 사용 및 인터넷 중독으로 어려움을 겪고 있는 40명의 학생들이 참여하고 있으며(초등학교 2개교, 중학교 2개교, 고등학교 1개교 총 5개 학교), 3개월 동안 진행될 “자아찾기치료” 프로그램에서는 개인상담과 집단상담, 부모상담 및 교육, 가족캠프 활동이 이루어진다(I WILL 센터 홈페이지 자료 참조, 그림 3).

<그림 2> I WILL센터 인터넷 예방 및 치유 과정 및 시스템

* 4단계 과정



* 인터넷 중독 예방 및 치유 시스템



나. 교육 사업

I WILL센터에서는 인터넷 중독 치유를 위한 3-3-6-12프로그램을 운영하고 있는데 이 프로그램을 보조하거나, 프로그램에 참여중인 학생들을 찾아가서 심리상담 및 생활지원을 할 멘토를 양성하기 위한 교육을 실시하고 있다. 교육비는 무료이며, 1박2일로 진행된다.

교육은 이론교육과 실습교육이 있으며, 이론교육(16시간)의 내용은 인터넷 중독의 이해, 아동 및 청소년의 이해, 멘토링의 이해, 인터넷 중독 청소년의 특성 및 치료적 개입, 멘토링의 실제, 멘토링 사례연구이며, 실습교육은 전체 24시간으로 프로그램 멘토링(8시간)과 동반자 멘토링(16시간)으로 구성되어 있다. 참가대상은 멘토활동을 희망하는 대학생, 대학원생, 일반인으로써 사회복지학, 심리학, 청소년학 등 관련학과 및 자격증 소지자 또는 상담실무 및 청소년동반자, 기타 멘토 활동 경력자를 우대하여 선발한다.

○ 이용절차

- 치료절차: 전화로 참가신청 -> 청소년수련관을 방문
- 치료기간: 최장 2년(3·3·6·12 과정)
- 치료비용: 무료
- 치료내용: 인터넷중독
- 치료대상: 현재 인터넷 중독의 위험에 노출되어 있는 학생, 인터넷 중독으로 여러 행동장애를 나타내는 학생, 및 해당학생의 부모
- 상담절차: 전화를 통해 상담날짜 예약-> 방문 상담
- 상담시간: 매주 월요일부터 금요일까지(09:00~18:00)
- 상담비용: 유료(서울시립청소년시설사용료 기준)
- 상담내용: 인터넷 중독, 게임중독, 우울증, 학교적응문제, 학업문제, 성격문제, 품행문제, 부모-자녀관계 문제, 친구관계문제 등
- 상담대상: 현재 심리적 고통을 경험하고 있는 아동·청소년 및 학부모

(2) 국가청소년위원회와 대한청소년정신의학회 사업

① 현황

인터넷 중독 청소년에 대한 국가적 차원의 치료/재활 기반이 현저히 부족하여 국민적 고충이 지속되고 있는 상황에서, 이들에 대한 국가적 차원에서의 프로파일 연구와 중독 청소년에 대한 장단기적 서비스의 총괄적 계획이 마련되어야 한다는 문제의식 하에 국가청소년위원회와 대한청소년정신의학회는 2005년부터 <심각한 인터넷 중독 청소년을 위한 치료-재활 기반 조성 및 임상적 치료-재활 모델 개발 사업>을 시작하였다. 1차 년도인 2005년에는 서울시를 시범 지역으로 정하여 4대 권역에 각각 4개의 중심센터(서울대병원, 한양대병원, 연세대병원, 중앙대병원) 및 협력병원 8개소를 치료/재활 전문기관으로 지정하고, 심각한 인터넷 중독 청소년의 심층적 개인심리치료/입원치료 및 가족치료/공존질환치료/집단치료 모델을 개발한 바 있다. 이러한 전년도 사업 경험 및 성과를 바탕으로, 2006년에 이 사업에서 개발된 치료모델을 수정 및 보완하여 매뉴얼화하는 작업과 함께 사업의 대상 범위를 광역화/전국화 함으로써 전국의 대상 청소년들에게 좀 더 광범위한 서비스를 제공하

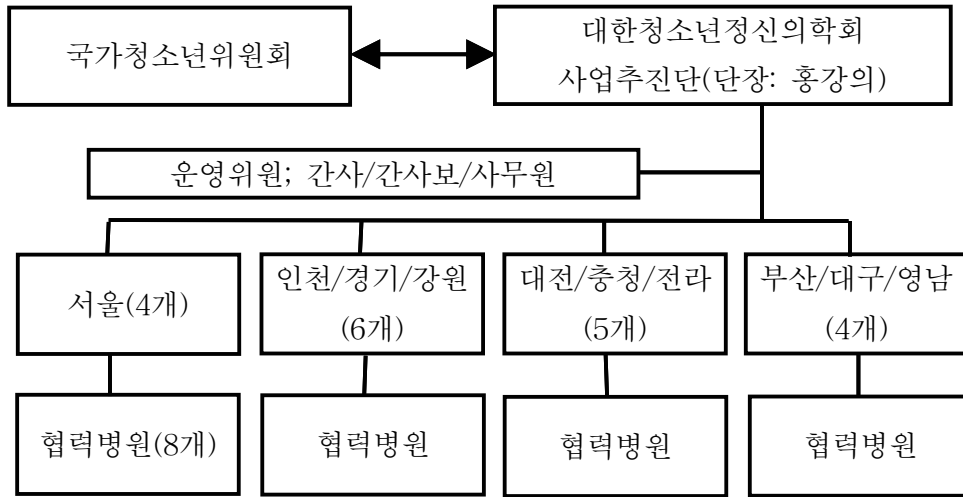
고, 치료 인력에게는 적절한 교육의 기회를 제공할 수 있어야 한다는 필요성에 따라 사업 2차 년도인 2006년에는 2005년도 사업에서 개발된 인터넷 중독 치료/재활 서비스를 보완, 심화하고, 이를 전국적으로 확대하며, 서비스의 연계 체계를 구축하는 <심각한 인터넷중독 청소년 치료/재활 기반 조성사업(2006)> 실행하였다.

② 주요 사업

가. 심각한 인터넷중독 청소년 치료/재활 기반 조성사업(2006)

이 사업은 전문적인 인터넷 중독 상담·치료를 위한 자원의 개발 및 확대, 청소년들의 인터넷 중독 상담·치료에 대한 확대된 기회 제공, 균형 있고 실효성 있는 인터넷 중독 관련 정책을 실현을 목적으로 추진한 사업이다. 구체적으로 실시한 사업내용은 첫째, 2005년 기 개발된 인터넷중독 치료/재활 프로그램의 광역화/전국화하려는 사업으로써 세부적으로 기존의 서울 4개 권역별 중심센터 및 지역 의료기관과의 연계 체계를 수행한 사업의 경험 및 성과를 바탕으로 전국적으로 확대하고, 수도권(경기도) 4개 지역을 포함하여 6대 광역시 및 8개 도(道)에 심각한 인터넷 중독 청소년의 치료/재활 전문 의료기관을 각 권역별로 중심센터로 지정하고, 각 권역마다 <그림 3>.

<그림3> 사업추진 체계



(출처: 심각한인터넷중독청소년을위한 치료/재활기반조성 및 임상적 치료-재활모델개발사업. 2006년 교육자료집, p.7)

또한 심각한 인터넷 중독 청소년 치료/재활 전문의료기관으로 참여하는 기관에 대해 기 개발된 사업 내용을 적극적으로 제공하였으며, 서울 4개 중심 센터를 비롯하여 전국 중심센터 및 협력병원의 사업 수행을 위한 회의 및 워크샵, 교육을 개최하고, 구 국가청소년위원회와 대한청소년정신의학회가 2005년도 마련한 인증기준을 보완하여 이들 의료기관의 활동 및 성과를 2006년 말 심사하여 인증 평가 과정을 거쳐 치료/재활기관으로 선정함. 이로써 이들 기관들이 적절한 기준 이상의 역량을 갖추 수 있도록 하였다.

두 번째 사업내용은 개발된 치료/재활 서비스의 보완 및 심화 사업이다. 2005년도 사업에서 기 개발된 각 치료/재활 서비스 프로그램의 시행에서 발생한 문제점들을 보완하고 내용을 심화하였으며, 인터넷 중독 선별도구, 평가 도구, 인터뷰 양식, 그리고 평가에 포함되는 심리척도 및 검사의 체계화와 구체적 적용지침을 제시하고, 인증 종합병원과 개인의원에서는 중독청소년의 평가결과에 따라, 개인정신치료, 개인인지행동치료, 집단치료, 가족치료, 공존 질병치료, 약물치료, 입원치료 등을 선별하여 단독 또는 병행하여 사용하도록 하였다.

세 번째 사업내용은 인터넷 중독 치료캠프 시행 사업이다. 인터넷에 몰입해 있던 청소년들이 다양한 놀이문화, 또래경험, 토론, 가족들과의 대화, 인터넷 중독에 대한 교육 등을 통하여 인터넷뿐 아니라 다양한 즐길 거리의 경험과 가족 간의 대화 경험 등을 가질 수 있도록 하였으며, 인터넷 중독 청소년들이 가족 내 많은 문제를 가지고 있고, 이들을 치료/재활하는데 있어 가족들의 이해와 협력이 필수적이라는 인식하에 청소년과 함께 가족들이 함께 참여하는 가족캠프를 시행하여 그 결과를 평가하여 이들 치료/재활에 주요한 치료모델이 될 수 있는지를 평가한 근거를 토대로 인터넷중독 청소년을 대상으로 하는 청소년캠프와 가족들이 직접 함께 참여하는 가족 캠프로 분리하여 각각 1회, 2박 3일간 시행하였다.

네 번째 사업내용은 사례 연구 및 대중 홍보를 통한 인터넷중독 치료가능성 홍보사업으로써 2005년 “심각한 인터넷 중독 청소년 치료/재활 기반 조성사업”의 장애요인으로 치료가 필요한 인터넷 중독 청소년임에도 불구하고 정신과 치료에 대한 거부감으로 인해 병원에 내원하는 경우가 적었다는 것이 지적됨에 따라 이에 정신과 치료의 필요성과 자발적 참여 유도를 위해 각 병원에서 사례연구 및 대중 홍보를 통해 인터넷 중독 치료 성공사례를 발굴·홍보하여 인터넷 중독이 질병이며, 치료가 가능한 질환이라는 것을 국민들에게 인식시키기 위해 2개의 교육자료-중고등학생용, 부모 및 교사용-를 제작하였으며, 교육자료는 파워포인트로 제작되어 강의 시 사용할 수 있도록 하였다.

그러나 전체적으로 사업수행의 많은 어려움을 지적되었다. 가장 큰 문제점은 치료/재활의 대상이 되는 중독청소년의수가 예상외로 적었다는 점이다. 중요한 원인으로 1) 타 기관으로 부터의 중독청소년 의뢰저조.(홍보, 협력 부족), 2) 중독청소년과 가족의 정신과 방문에 대한 저항, 3) 방문한 청소년에 대한 진료비 지원의 결여, 4). 병의원에 대한 인센티브부족. (병의원이 자원할 때는 열의가 있으나 실제 수행 상 시간이 많이 들고, 일부는 수행역량의 부족을 느끼거나, 내원 청소년의 수가 부진하여 동기저하) 5). 사무, 행정 지원의 부재 등을 지적하였다.

반면 사업결과 전반적으로 심각한 인터넷 중독 치료/재활 서비스의 기관 확보 및 광역화/전국화는 성공적으로 수행되고, 관련전문기관과 전문가의 평가 및 치료를 위한 교육을 위해 평가지침서와 교육/훈련매뉴얼의 개발은 값진

결과물이 나왔으며, 총 진료 청소년의 수는 적지만 이들에 대한 정보가 많음으로 심층 분석을 통해 인터넷의 심각한 중독에 대한 훌륭한 이해가 이루어진 것으로 평가되었다. 또한 입원치료, 집단치료캠프, 가족캠프의 경험은 치료전략 수립에 매우중요한 시사점을 제공하고 있다는 점에서 이 사업을 긍정적 효과가 있었다 (2006년 심각한 인터넷 중독 청소년의 치료/재활사업, 2006, p. 76).

3) 소결

지금까지 미디어 중독 상담 및 치료기관의 현황에 대해 살펴보았다. 그 결과 몇 가지 특징을 나타냈다.

첫째, 상담 및 치료기관 모두 주 대상자가 청소년이라는 점이다. 상담기관의 경우 물론 대학생이나 성인도 참여할 수 있지만 주 상담대상자는 초·중·고등학생들이며, 치료기관의 경우 인터넷과다 사용 청소년을 위한 중독 치료프로그램만이 운영되고 있는 것으로 나타났다. 따라서 현재 성인을 주 대상으로 하는 인터넷 중독상담기관은 부재하며, 치료기관 또한 청소년만을 위한 프로그램이 마련되어 있어, 이미 인터넷 중독에 처한 성인을 구제할 수 있는 기관의 필요성이 대두되었다.

두 번째, 미디어 중독상담기관에서 인터넷 중독문제를 전문적으로 상담할 수 있는 상담인력을 양성하기 위한 과정이 있다는 것은 상담인력의 전문성증대와 적소 배치에 효과를 나타낼 것으로 보인다. I WILL 센터의 경우도 인터넷 중독 재발방지를 위한 멘토양성 교육을 실시하지만, 이 교육과정은 상담관련 전공자 및 실무자를 대상으로 하는 단기 프로그램이다. 특히, 인터넷 중독 대응 전문인력을 양성하기 보다는 인터넷 중독 치유 프로그램에 참여중인 학생들을 찾아가서 심리상담 및 생활지원을 할 멘토를 양성하기 때문에 엄밀히 말하면, 전문인력이라고 보기 어렵다. 인터넷중독상담전문가 뿐만 아니라 미디어 중독치료에 있어서도 전문성을 갖춘 전문자격인 양성제도가 마련되어 미디어 중독치료에 대한 전문서비스를 제공할 수 있어야 한다. 셋째, 미디어 중독 상담 및 치료 기관에서는 상담 및 치료프로그램을 일정부분 운영하고 있지만 상담-치료/재활을 one-stop으로 운용할 수 있는 기관은 한

국청소년상담원 뿐인 것으로 나타났다. 이러한 점은 한국청소년상담원에서 하는 인터넷중독 지역협력망 구축사업을 통해 신속한 상담-치료 제공하고 있기 때문에 가능한 것으로 보인다.

3. 미디어 중독 예방 관련 해외 국가기관 지원체계

1970년대에 시작한 미국의 미디어교육은 텔레비전 중독 예방교육과 병행하여 이루어졌다. 1970년대에 시작된 미디어교육은 당시 지상파 텔레비전뿐만 아니라 종합유선방송의 등장으로 미디어, 특히 텔레비전이 청소년들에게 미치는 영향이 막강하다고 인식한 학부모들과 교육계의 우려의 목소리를 반영한 학계에서 시작되었다. 텔레비전의 역기능, 즉 가치관이 미쳐 형성되지 못한 청소년들에게 선정적이고 폭력적인 프로그램들이 끼치는 영향으로부터 청소년들을 보호하기 위한 노력의 일환으로 청소년들에게 비판적인 안목을 키워주고자 미디어교육을 시작한 것이다. 텔레비전을 수동적으로 시청하고 무비판적으로 그 내용을 받아들일 것이 아니라, 텔레비전 프로그램이 끼칠 수 있는 악영향을 올바르게 인식하고 비판적인 시각에서 바라보고 분석하고 대처할 수 있는 보다 능동적이고 이성적이고 비판적인 시청자로 만들기 위하여 미디어분석 및 제작교육이 필요하다는 것이다.

1) 미국

미국은 연방정부에서 미디어교육을 주관하고 있지는 않지만, 거의 모든 50개의 주 정부 교육청에서 미디어 교육을 지원하고 있으며, 초·중·고등학교 각급 학교에서 선택과목이나 방과 후 특별활동으로 미디어 교육을 실시하고, 뿐만 아니라 컬럼비아대학교, 뉴욕대학교, 텍사스대학교(오스틴소재), 및 템플대학교에서도 교사나 대학(원)생들을 대상으로도 미디어교육을 실시하고 있다. 이러한 미디어교육은 컴퓨터와 인터넷의 등장과 함께 산업사회에서 정보사회로 넘어오면서 컴퓨터와 인터넷의 역기능으로부터 청소년들을 보호하는

일에까지 영역을 확장하게 되었다.

이와 같이 미국에서는 텔레비전 중독으로부터 청소년들을 보호하기 위해서 학교에서 미디어교육을 실시하고 있다. 학교에서 행해지는 미디어교육은 정부 차원에서 지원되고 있었다. 그러나 독립된 텔레비전 중독 예방 교육프로그램 및 지원체계가 체계적으로 마련되 있지 않은 실정이었다. 이에 비해 인터넷과 게임 중독과 관련된 교육프로그램 및 지원체계가 활성화되어 있다.

우선적으로 인터넷 중독과 관련하여 학계, 시민사회, 정부가 적극적으로 대응하고 다양한 정보제공을 통해 자율적 규제여건을 조성하고 있다. 인터넷 중독에 대한 규제는 미국 연방정부 차원에서 이루어져 왔다. 미국의 경우 1934년 커뮤니케이션 법에 의하여 설립된 FCC(Federal Communication Commission)가 콜럼비아 구역을 포함한 미국의 50개주의 라디오, 텔레비전, 무선, 위성, 케이블에 관한 국제 커뮤니케이션과 주간 통제의 기능을 하고 있다. 방송 및 인터넷정보에 대한 불건전한 정보물(음란물, 언어)에 대한 내용물 심의는 미국의 헌법상의 표현의 자유 때문에 사전 심의는 못하고 학부모나 관련 시민단체에서 불명을 표명 했을 때만 내용물을 심의하게 되어 있다. FCC는 상업 및 교육 AM·FM·텔레비전 등 모든 방송 서비스에 대하여 규제를 가하며, 인터넷 자율 규제정책, 청소년보호정책 및 불건전한 정보매체물에 대해 심의하고 있다(성윤숙, 2008). 또한 1994년에 설립된 오락 소프트웨어 등급 심의위원회(ESRB: Entertainment Software Rating Board)는 미국과 캐나다에서 사용되는 게임물 등급 심의 체계로서 2003년 기준으로 8000여개 타이틀과 350곳 이상의 제작사가 등록되어 있으며, ESPB 웹사이트의 프론트 페이지에서는 게임물의 등급을 온라인으로 검색할 수 있는 시스템이 마련되어 있어 편하게 사용할 수 있다.

또한 미국에서는 인터넷 중독이나 게임중독으로부터 청소년들을 보호하려는 비영리 단체나 민간기구의 활동이 왕성하게 이루어지고 있다. 그중 가장 잘 알려진 기관인 <National Institute of Media and the Family>은 ‘watch what our kids watch’라는 슬로건을 가지고 자녀들을 유해한 영상물로부터 보호하기 위해 뜻을 모은 부모들의 커뮤니티로부터 1996년 설립되었다. 이 단체는 미디어의 이익은 극대화하며 미디어의 해악은 최소화하자는 사명을 가지고 여러 가지 프로그램을 운영하고 있다. 이 단체의 웹사이트에서는 비

디오와 컴퓨터 게임물 등의 자세한 리뷰를 제하여 부모들의 선택을 돕고 있다. 인터넷중독 관련 연수 및 치료센터도 운영하고 있는데, 하버드 의대의 인터넷중독 서비스는 하버드 의대 맥클린 병원에서 운영하는 것으로 개인대상의 인터넷 중독사업과 직장인 대상의 인터넷중독예방교육, 기업체 대상의 상담 프로그램, 학교 대상의 예방사업, 지역 공동체 등 일반인 대상의 교육 사업 등을 한 전문적 예방 및 치료 사업이 운영되고 있다. 또한 미국 일리노이 중독치료연구소는 인터넷중독을 포함하여, 도박, 성 중독 등 각종 중독질환에 대한 치료프로그램 개발 및 공급과 교육사업을 지원하고 있으며, 별도의 교육팀을 신설하여 일반인 대상의 공공교육지원 사업을 벌이고 있다. 또한 미국의 인터넷중독척도를 개발한 Kimberly Young박사가 운영하고 있는 the Center for Inter Addiction Recovery(<http://netaddiction.com>)에서는 온·오프라인 상에서 인터넷 중독예방 및 치료를 위한 다양한 정보와 서비스를 제공하고 있다. 동 센터는 음란물, 성거래, 도박, 게임, 검색, ebay 옥션 중독 등의 인터넷 중독분야를 다루고 있다.

2) 스웨덴 & 독일

스웨덴은 청소년들이 접하게 되는 미디어로 인한 유해한 환경에 대해 크게 우려하지 않고 있다. 미디어로 인한 역기능적인 현상들이 나타나고는 있지만 우려할 정도로 심각하지는 않고, 청소년들이 미디어의 역기능으로 인한 유해한 환경에 놓이기 전에 청소년 스스로 자율적으로 판단하고 선택할 수 있도록 이미 교사와 부모를 통한 예방교육을 실시하고 있기 때문이다. 스웨덴의 미디어협회와 학원개발청은 매년 2000명 정도의 교사, 교육지도자, 부모 등 청소년을 지도하는 성인들을 대상으로 모든 시각적 매체, 즉 영화, TV, 비디오, 컴퓨터 게임, TV게임과 인터넷을 대상으로 청소년 미디어 역기능 예방과 정보매체 활동에 대한 연수를 실시하고 있으며, 이러한 연수는 국가와 EU가 50:50으로 예산을 지원하고 있다. 스웨덴의 미디어협회는 문화부 산하의 단체로 1990년 설립되었으며, 아이들과 청소년들이 받을 수 있는 미디어의 부정적 영향을 최소화하는 것을 주된 목표로 삼고 있다. 또한 스웨덴 국립기관 학원개발청은 지방자치단체와 학교에서의 미디어 교육의 질을 높이기 위한

일련의 활동을 지원하고 있다. 교육지도자, 선생님, 학교 교장들이 학원 개발청의 일차적인 대상 그룹이 되며, 기초학교와 관련된 일련의 활동, 학교와 성인 교육기간의 여러 활동들을 담당하는 이들도 대상이다(이혜연 외, 2006).

독일은 정부에서 모든 미디어에서 청소년들에게 유해한 정보를 제공하는 것에 대한 보호정책을 실시하고 있는데 여기에는 TV, 인터넷 및 관련 휴대 기기도 포함된다. 독일 정부는 청소년이 유해 콘텐츠에 노출되지 않도록 관련 법률을 제정하고 있는데, 청소년 보호는 주정부와 연방정부가 모두 관장하며, 오프라인 미디어는 청소년 보호법을 통과시킨 연방정부가 규제하고, 라디오 등 방송과 인터넷을 기반으로 하는 미디어에 대한 규제는 '청소년 미디어 약정'을 공동으로 통과시킨 주정부가 관장하고 있다. 이것은 2003년 4월부터 적용되었으며, 이전의 청소년 보호법을 대체하는 한편 뉴미디어에서의 청소년 보호로 확대되었다. 또한 독일의 민영방송국과 인터넷의 청소년 보호 감독은 '청소년 매체보호위원회(KJM)'가 담당한다. TV나 라디오방송의 경우, '16세 이상 관람가능' 판정을 받은 영화나 비디오게임의 방송가능시간은 밤 10시 이후, 새벽 6시 이전으로 제한하고 있으며, '청소년 관람불가' 판정을 받은 영화나 비디오 게임은 밤 11시 이후, 새벽 6시 이전에만 볼 수 있도록 되어있다. 또한 BPJM(연방청소년 유해매체 심의위원회)에서 '불법음란물' 판정을 받은 매체는 TV나 라디오에서 방송이 금지하도록 규제하고 있다(성윤숙 외, 2006).

지금까지 살펴본 스웨덴, 독일의 경우는 관련협회 및 규제기관에서 실시하는 미디어 교육을 통해 청소년들의 텔레비전 중독에 대한 예방을 실시하고 있었다. 그러나 미국과 마찬가지로 독립된 텔레비전 중독 예방 교육프로그램 및 지원체계가 마련되어 있지는 않았다.

3) 유럽연합 & 영국

유럽연합 및 영국은 인터넷 및 게임 중독과 관련한 예방 교육프로그램과 지원체계(규제기관, 민간단체, 교육기관 등)가 체계적으로 수립되어 있다. 유럽연합의 Safe Internet Programme은 유럽의회에서 2005년 5월 11일 채택된 것으로 이 프로그램은 인터넷과 새로운 온라인 기술을 유럽인, 특히 어린이

가 안전하게 사용할 수 있도록 도와주고 합법적이지 않은 콘텐츠의 생성을 막기 위한 기술적 장치를 마련해 놓고 있다. 또한 유럽인터넷감시망제공자협회(INHOP: Internet Hotline Providers on Europe Association)는 인터넷에서 아동 포르노를 없애고 인터넷의 유해하고 불법적인 사용으로부터 청소년을 보호하기 위한 다양한 활동을 하는 단체이다. 또한 유럽연합은 범유럽 게임정보협회(The Pan European Games Information: PEGI)를 출범시켜 새롭게 등장하는 디지털게임의 내용을 고려하여 적합한 이용가능 연령을 제시하고 있다. 사용자의 연령과 게임의 내용요소에 기반하여 게임등급 시스템을 만들어 사용하고 있는데 각각의 심볼들은 그림을 사용하여 단순하게 나타내고 있다(김병구 외, 2008).

영국은 정부가 통신미디어 규제기관인 OFCOM에 모든 연령의 미디어 사용자의 미디어 리터러시 능력을 높여야 할 책임을 부과하고 있다. OFCOM은 미디어 리터러시를 미디어에 ‘접근하고, 이해하고, 창조하는 능력’이라고 정의를 내리고 청소년들의 비판적인 미디어 분석과 창의적인 제작에 강점을 두어 교육을 실시하고 있다. OFCOM에서는 전국의 청소년과 성인의 미디어 접근도와 그들의 미디어 리터러시 능력에 관한 연구를 지원하고 웹사이트에 미디어 리터러시와 관련 자료들을 제공하고 있다(이혜연 외, 2006).

영국에서는 인터넷중독과 관련된 업무를 관장하는 정부기관을 따로 설치하고 있는 점이 가장 특징적이다. Child Exploitation and Online Protection(CEOP) 센터는 2006년 4월 출범하여 청소년의 올바른 인터넷사용을 권장하는 업무를 맡고 있으며, 국립중독센터를 설치하여 운영하고 있다. 한편 영국에서는 채팅룸이나 IM, 온라인 게임, 이메일, 모바일, 메신저 등과 같은 상호작용 서비스의 잠재적 중독 위험에 대처하는 전문사이트가 별도로 존재하고, 뿐만 아니라 영역별로 전문화된 인터넷중독예방과 치료목적의 사이트들이 여러개 설치되어 있다. 특히 노팅햄 트렌트 대학의 Mark Griffiths 교수의 논문<sex Addiction on the Internet>에 언급된 섹스 중독 테스트 사이트가 10개나 된다(온라인 섹스포함). 민간단체인 캠퍼케어(Gamcare)단체에서는 도박 중독자에 대해 지속적으로 상담을 제공하고 있다(김병구 외, 2008).

<표 25> 미디어 중독 대응을 위한 국가별 시스템

	규제기관 및 정부기관	비영리기구, 민간기구 및 민간단체	중독예방 및 치료센터
미 국	•FCC	•National Institute of Media and the Family	•하버드 의대 인터넷중독 서비스 •일리노이 중독치료 연구소 •인터넷 중독 치료센터(Kimberly Young)
유 럽 연 합		•유럽인터넷감시망제공사협회(INHOP) •범유럽게임정보협회(PEGI)	
영 국	•Child Exploitation and Online Protection(CEOP) Centre	•갬케어(Gamcare)	•국립중독센터

4) 소결

지금까지 살펴본 바와 같이 해외 주요 국가에서는 정부 차원에서 지원되는 미디어교육을 통해 청소년들의 텔레비전 중독에 대한 예방을 실시하고 있었다. 그러나 미국이나 유럽 모두 구체적인 텔레비전 중독 예방 교육프로그램에 대한 체계적인 지원체계는 존재하지는 않았다. 주로 인터넷과 게임에 관한 예방 지원 정책에 주력하고 있었다. 이렇게 해외 주요 국가에서 텔레비전 중독 예방교육프로그램이 마련되어 있지 않은 원인은 크게 세 가지로 분석될 수 있다. 첫째, 미국을 비롯한 유럽 주요 국가들은 학교나 민간단체에서의 미디어교육을 통하여 TV중독예방교육을 일정부분 담당하고 있기 때문인 것으로 분석된다. 둘째, 미디어의 역기능 즉 미디어 중독으로 규정되고 있는 사항들은 각국의 문화와 미디어 사용실태를 반영하고 있다는 점에서도 원인을 찾아볼 수 있다. 예를 들어 우리나라는 광대역 인터넷 보급으로 인해 인터넷 및 게임 중독 문제가 가속화되고 있는 반면, 영국을 비롯한 유럽청소년의 경우 인터넷 및 온라인게임 사용인구가 그다지 높지 않아 온라인게임으로 인한 문제가 그다지 크지 않다는 점이다. 반면 스웨덴은 미디어중독이 그리 심하지 않지만, TV, 인터넷 등의 미디어교육을 통하여 미리 중독을 예방하고 있듯이, 각국의 문화와 미디어사용실태에서도 원인을 찾을 수 있겠다. 셋째, 전

통적 미디어라 할 수 있는 TV에 비해 인터넷과 인터넷게임의 보급이 점차 확산됨에 따라 이로 인한 청소년들의 중독 폐해가 늘어남에 따라 각국에서 인터넷 및 게임중독에 대한 규제정책 및 예방교육 마련에 초점을 맞추고 있다는 점도 원인으로 파악된다.

4. 매체융합환경에서 미디어 중독 예방 교육 프로그램 변화의 필요성

매체융합환경 속에서 미디어 중독 예방 교육 프로그램 포맷의 전환 및 적절한 미디어 중독 대응 시스템 마련을 위한 필요성에 대해 우리나라 미디어 중독 전문가들을 대상으로 심층인터뷰를 실시하였다. 심층인터뷰는 2008년 10월 30일부터 11월 7일까지 일주일 간 실시되었으며, 심층인터뷰에 응한 전문가들은 매체환경정책 담당 정부관료, 전문상담사, 심리치료전문가, 인터넷중독센터 실무담당자, 청소년상담센터 실무담당자, 시민단체 대표로서 총 6명이 참여하였다. 각 전문가들은 다년 간미디어 중독에 대한 실무경험, 정책결정, 상담 및 센터 운영 등의 경력과 전문성을 소유한 인사들로서 학계의 추천을 통해 선정되었다. 각 심층인터뷰는 1차로 전화 면접을 통해 연구목적 및 전체 심층인터뷰 내용을 설명하고 미디어 중독에 대한 예비 인터뷰를 실시하였으며, 2차로 이메일 설문을 통해 미디어 중독에 대한 본 내용을 질문 하고, 이에 대한 서면 답변의 형식을 취하였다. 추가로 설명이 필요한 내용은 다시 전화 면접을 통해 확인하였다.

1) 미디어 중독 예방 교육 프로그램 포맷 전환의 필요성

(1) 미디어 중독 정의 및 예방 교육 프로그램에 대한 인식

미디어 중독 관련 선행연구에서도 밝혔듯이, 미디어 중독에 대한 의미는 다양하다. 현재 국가, 사회, 정부기관, 상담사, 학자, 개인 등 개별 주체마다 미디어 중독에 대해 다르게 해석하고 있는 실정이다. 이 점에 대해 미디어 중독 전문가들에게 우리나라에서 통용되는 미디어 중독의 의미를 어떻게 정의

할 수 있는지 질문하였다. 또한 TV, 인터넷/게임, 휴대폰 관련한 국내 미디어 중독 예방 교육프로그램들에 대한 인식과 세 매체에 대한 예방 교육프로그램 가운데 인터넷/게임 중독 예방 교육프로그램을 제외하곤 타 매체에 대한 프로그램이 독립적으로 잘 진행되지 않는 이유에 대해서 질문하였다.

“미디어 중독이란 미디어에 지나치게 과몰입하여 자기 조절 능력이 상실되어 일상생활에 지장을 초래하는 상태를 말한다고 생각한다. 여기서 일상생활에 지장을 초래하는 경우는 학교등교 거부, 대인관계능력 상실, 사회성 결여, 가정불화, 실직 등과 같은 외형적 문제와 불안, 초조, 환상 등의 금단현상을 보이는 심리적 문제를 예로 들 수 있을 것이다. 각 미디어 중독 예방 교육프로그램에 대한 평가의 경우 첫째, TV 중독 예방 교육프로그램은 실제로 많은 사람들이 중독적 수준의 문제를 갖고 있을 것으로 예상되나 그리 심각하게 다뤄지고 있지 않아 예방 교육도 거의 없는 것으로 생각된다. 하지만 가정에서 가족 간의 시간을 빼앗아 대화가 없는 삭막한 가정을 만들고, 학생들의 경우 학습에도 많은 지장을 초래할 것으로 생각된다. 적절한 부모의 양육방법이나 학교에서의 예방교육 프로그램이 제공될 수 있다면 학생들과 가정에 많은 시간을 되찾아 줄 수 있을 것으로 기대된다. 둘째, 인터넷/게임 중독 예방 교육프로그램은 아동, 청소년, 성인 모두 해당되나 주로 아동청소년 대상으로 실시되는 실정이며, 성인의 경우에는 본인의 중독문제에 대한 예방교육보다는 주로 중독문제를 갖고 있는 자녀에 대한 지도에 초점을 맞춘 부모교육 위주로 실시되고 있다. 셋째, 휴대폰 중독 예방 교육 프로그램은 휴대폰의 고급 테크놀로지 발달로 개인 멀티미디어로서의 복합적 기능이 제공되고 있어 청소년들에게 특히 집착의 대상이 되고 있는 듯하다. 휴대폰 집착의 문제에 대해 아직 예방교육 프로그램이 개발, 활용되지 못하고 있는 것 같다. TV와 휴대폰 중독 예방 교육프로그램이 독립적으로 잘 진행되지 않는 이유는 크게 두 가지 인데 첫째, 일반적으로 인터넷/게임 중독, 혹은 다른 중독문제(도박, 성, 마약 등)만큼 심각한 문제로 인식되지 않고 있기 때문에 독립적인 프로그램으로 다뤄지지 않고 있는 듯 하고, 둘째, 일상생활에 불편이나 지장을 초래하는 정도가 심각하지 않기 때문이다” (심충면집자 A).

“미디어 중독은 미디어 자체에서 주는 즐거움과 긍정적인 면보다는 자신의 심리적 문제를 해결하거나 현실을 회피하는 수단으로 미디어를 접하고, 이용할 때 자기조절과 통제를 하지 못하는 과다사용으로 인한 일상생활 장애, 금단, 내성으로 본인뿐만 아니라 가족간의 갈등을 초래한 상

태를 말한다. 우리나라에서 TV 중독 예방 교육프로그램은 운동, 드라마에 중독되는 경우가 있지만, 현재 패키지화되어 있는 프로그램은 없다고 봅니다. 인터넷/게임 중독 예방 교육프로그램은 정보문화진흥원(e-세상의 주인공), 게임산업진흥원(게임 과몰입 집단상담)의 프로그램을 주로 사용하는데, 상담 예방 및 치료적인 측면에서 효과를 본다면 게임산업진흥원(게임 과몰입 집단상담)의 인지행동치료를 적용한 프로그램이 효과적이라고 생각합니다. 휴대폰 중독 예방 교육프로그램은 인터넷/게임 중독에서 보이는 전형적인 중독보다는 청소년의 경우 소통하는 수단으로 사용되고 인터넷/게임을 하기 위한 도구로서 소액 결제를 더 많이 하는 경향이 있습니다. 마지막으로 TV와 휴대폰 중독 예방 교육프로그램이 독립적으로 잘 진행되지 않는 이유는 인터넷/게임 중독 프로그램으로 포괄적인 접근을 기본으로 하고 매체 대상이 다양할 뿐 중독이라는 기본 조건을 충족하는 형태이므로 프로그램 실시할 때 본래 맥락을 기본으로 하고 대상에 대한 다양한 매체를 고려해서 진행해도 무방하다고 봅니다”(심충면접자 B).

“인터넷중독을 “인터넷을 과다사용하여 인터넷 사용에 대한 금단과 내성을 지니고 있으며, 이로 인해 이용자의 일상생활 장애가 유발되는 상태를 의미”하는 것으로 사용하고 있다. 미디어중독의 경우 ‘인터넷’ 용어를 ‘미디어’로 바꾸어서 사용할 수 있다. TV 중독 예방 교육프로그램은 잘 모르고, 인터넷/게임 중독 예방 교육프로그램의 경우, KADO에서는 07년까지 유아, 초등생부터 성인에 이르기까지 인간의 전체 생애주기에 맞는 예방 및 상담 프로그램을 완성하였다. 현재 전국 상담기관에서 사용하고 있다. 휴대폰 중독 예방 교육프로그램은 교육분야 민간단체인 아름다운학교 운동본부에서 07년 만든 예방 프로그램이 있음. 아직 전문가 사이에서도 프로그램이 많이 알려지지 않고 있다. TV와 휴대폰 중독 예방 교육프로그램이 독립적으로 잘 진행되지 않는 이유는 TV중독이 개인에게는 생활상의 문제를 주고는 있으나, 사회문제가 될 정도로 장애를 주는 것이 아니기에, 그 제작 필요성을 못 느끼고 있는 것으로 생각된다. 휴대전화의 경우 소지하지 않으면 초조해 하는 사람들이 많으나, 이것을 ‘중독’이라고 볼 수 없다는 견해가 많기에, 그 폭넓게 공급해야 할 필요성에 의문이 다소 있다. 단지 학교 현장에서 면학분위기 조성 차원에서 필요할 수도 있으나, 임시 경쟁위주의 교과배정 때문에 적극 활용될 수 없는 사정이 있다”(심충면접자 C).

“미디어에 대한 과도한 소비(시간적)와 고 의존성(심리적)으로 인해 사회적 삶의 유지에 어려움을 겪고 사회구성원으로서의 역할 손상이 발생하는 상태로서, 이러한 상태가 장기화할 경우, 그가 속한 사회의 건강성을

훼손하고 생존을 위협할 수 있다는 데에서 심각성이 있다. 현재 TV 중독에 대한 예방 프로그램은 거의 전무한 실정이다. TV 분야는 주로 등급제 및 시청보호시간대 등 선정적, 폭력적 프로그램으로부터의 부정적 영향성을 차단하기 위한 시청교육에 머무르고 있는 형편이다. 최근 미디어 융합 추세에 따라 중독적 이용행태가 우려되는 새로운 TV 서비스(IPTV 등)에 대한 예방 프로그램의 개발과 보급이 필요하다. 인터넷/게임 중독 예방 교육프로그램은 제일 많이 보급되어 있는 분야이다. 음란·성인물 노출에 따른 피해 예방, 온라인 게임중독 예방, 채팅중독 예방 등 다양한 중독적 이용행태에 따른 문제점을 예방하기 위한 교육 프로그램이 제시되어 있다. 이는 보편적인 인터넷 이용 가이드적 성격을 띠고 있으며, 건전한 인터넷문화를 만들어 가는데 일정정도 효과가 있다고 하겠다. 휴대폰 중독 예방 교육프로그램은 문자중독 등 과도한 휴대폰 의존성에 초점을 맞추고 있다. 그러나 새롭게 등장하는 휴대폰, 즉 모바일 서비스 영역에 따른 중독요인의 정리와 대처방안들에 대한 논의가 부족한 형편이다. TV와 휴대폰 중독 예방 교육프로그램이 독립적으로 잘 진행되지 않는 이유는 아직 TV와 휴대폰 중독에 대한 사회적 심각성이 충분히 부각되지 않았기 때문이다. 특히 이러한 영역의 중독 현상이 보편화되지 않음으로써, 자신이나 주변인의 매체 이용행태가 중독적인지, 아닌지에 대한 인식도 부족한 상태이다”(심충면접자 D).

“미디어 중독에 대한 정의는 없다. 미디어 중독은 다양한 매체의 특성상 하나의 기준으로 정의내릴 수 없다. 인터넷 중독의 경우, 정신병리 진단 근거인 DSM-IV의 Impulse control disorder의 하위 영역으로 병리적인 인터넷 사용에 대한 근거를 차용하여 쓰고 있는 실정이다. 즉 일상생활의 문제가 발생하는데도 불구하고 인터넷 하고자 하는 충동을 제어하지 못하고 하게 되는 경우인데, 금단과 내성이 동반하게 된다. TV 중독 예방 교육프로그램은 잘 모르겠다. 인터넷/게임 중독 예방 교육프로그램은 한국청소년상담원, 정보문화진흥원 등에서 예방프로그램을 진행하고 있다. 연구를 바탕으로 예방에 효과적인 변인을 포함하여 프로그램이 구성된다기보다는 이전 프로그램을 바탕으로 추가 보완하는 형태로 이루어지고 있다. 프로그램 진행자의 인터넷 및 게임 전반에 대한 이해 및 역량 부족도 문제로 대두된다. 휴대폰 중독 예방 교육프로그램은 아직 효과검증 연구는 확인하지 못했다. TV와 휴대폰 중독 예방 교육프로그램이 독립적으로 잘 진행되지 않는 이유는 TV나 휴대폰의 과도한사용이 문제를 발생시키지만 너무도 보편화되고 생활과 밀접한 매체이므로, 문제의식이 낮고 예방교육의 필요성을 인식하는 수요는 거의 없는 실정이라고 생각된다. 또한 문제가 발생된 경우 TV를 없애거나 휴대폰 사용을 정지하는 물리적인 제재 방법이 손쉽기 때문에 예방이나 치료프로그램의 실효성이

떨어진다고 하겠다. 또한 인터넷에 비해 단방향적인 특성이 강하여 중독 가능성이 낮고, 두 매체 모두 인터넷으로 대체할 수 있기 때문이다” (심충면접자 E).

“중독의 사전적 의미는 ‘어떤 사상이나 사물에 젖어 버리어 정상적으로 사물을 판단할 수 없는 상태’를 뜻한다. 같은 맥락에서 미디어 중독은 미디어의 지나친 이용으로 미디어에 대한 의존성이 높고 금단 증상 등이 나타나 일상생활에 사회적, 정신적, 육체적 및 금전적 지장을 받고 있는 상태를 의미한다고 본다. TV 중독 예방 교육프로그램은 자기 조절 능력을 향상을 중심에 놓고 진행되는 프로그램으로 진행되고 방향 설정은 잘 되어 있는 것 같다. 미디어 프리데이를 정하여 가정에서 부모와 함께 실천하고 가족신문을 만드는 등 참여형 프로그램이 효과성이 높다. 다만 어릴 때부터 올바른 미디어 이용습관을 만드는 것이 좋으므로 유치원이나 초등학교 저학년부터 실시할 수 있는 교육 프로그램이 다양하게 개발되어야 한다. 또한 미디어 이용 습관은 가정에서 함께 이루어져야 하므로 맞벌이 가정 등 낮 시간대 부모 없이 지내는 아이들에게 적합한 교육 프로그램이 다양하게 개발되어야 한다. 인터넷/게임 중독 예방 교육프로그램은 인터넷/게임 중독 예방 교육 역시 YP프로그램에서는 TV와 함께 자기조절능력 향상을 중심에 두고 함께 진행되고 있으며 인터넷 게임 중독 예방만 독립적으로 하는 경우는 안전 수칙 등 1회성 교육 위주로 진행되며 상담에 치중하는 경향이 있다. 휴대폰 중독 예방 교육프로그램은 캠페인 위주로 진행되는 경향이 있다. 디지털 컨버전스에 따라 휴대폰이 개인 매체로 자리잡고 모든 콘텐츠가 통합되어 제공될 것이라는 전망에서 본다면 휴대폰에서의 유해 콘텐츠 및 개인정보 침해, 사기, 광고, 범죄 등으로부터 안전하게 보호할 수 있도록 이용 수칙에 대한 교육이 구체적으로 매뉴얼화하여 체험형 교육으로 이루어져야 한다. TV와 휴대폰 중독 예방 교육프로그램이 독립적으로 잘 진행되지 않는 이유는 다매체 상황에서 아이들은 하나의 매체로 콘텐츠를 이용하지 않는 특성이 있기 때문에 통합적으로 이용시간을 조절할 수 있는 능력을 키워야하므로 통합적으로 가는 것이 적당하다고 본다. 또한 TV와 휴대폰 보다 인터넷 중독이 더욱 심각한 현실의 반영이라고 본다” (심충면접자 F).

<표 26> 미디어 중독 정의, 예방 교육 프로그램 인식, 그리고 TV 및 휴대폰 예방 교육 프로그램이 부재한 이유에 대한 전문가 인식 결과

면접자	정의	인식	부재한 이유
A	1) 과도한 몰입 2) 자기조절 상실 3) 일상생활 지장	1) TV 중독 예방 교육 프로그램 부재 2) 인터넷/게임 예방 프로그램은 주로 청소년 대상 3) 휴대폰 교육 프로그램 개발 미비	1) 심각성 인식 부족 2) 일상생활에 큰 피해 없음
B	1) 자기조절 상실 2) 현실회피 3) 일상생활 장애	1) TV 중독 프로그램 부재 2) 인터넷/게임 관련 프로그램은 인지 행동치료 프로그램 효과적임 3) 휴대폰 중독 관련 연구 미비	1) 기존 중독 예방 프로그램의 맥락을 이용하여 진행해도 무방
C	1) 과다사용 2) 일상생활 장애	1) TV 중독 프로그램 잘 모름 2) 인터넷/게임 관련 프로그램은 유아부터 성인까지 생애주기 마련 3) 휴대폰 관련 프로그램은 홍보 미비	1) 개인 생활상에 문제는 주나 사회적 문제는 아직 되지 않음 2) 휴대폰 중독은 학교 현장 정도에서만 필요
D	1) 과도한 소비 2) 고 의존성 3) 건강 상실	1) TV 중독 프로그램 전무 2) 인터넷/게임 관련 프로그램 가장 많이 보급 3) 휴대폰 관련 프로그램 미비	1) 사회적 심각성 부각이 되지 않음 2) 인식 부족
E	1) 특별한 정의 없음 2) 일상생활 문제	1) TV 중독 프로그램은 잘 모름 2) 인터넷/게임 예방 교육 프로그램 진행에 문제 많음 3) 휴대폰 중독에 대한 연구 미비	1) 인터넷 중독에 비해 약하고, 치료의 중요성이 낮음
F	1) 미디어 의존 2) 일상생활 장애	1) TV 중독 예방 프로그램은 방향 설정은 되어 있으나 교육 프로그램의 다양성 부족 2) 인터넷/게임 관련 프로그램은 1회성 교육에 치중 3) 휴대폰 중독 예방 교육 프로그램은 주로 캠페인 위주 진행	1) 인터넷 중독이 상대적으로 더 심각

<표 26>에 의하면, 미디어 중독 전문가들은 우리나라 환경에 맞는 미디어 중독의 정의를 “미디어의 과도한 이용”과 “일상생활 장애”로 인식하였다. 참여한 전문가에 관계없이 대부분 두 가지 핵심용어를 사용하여 미디어 중독을 규정하였다. 즉 미디어 중독이란 자기조절 통제력을 상실함으로써 특정 미디어에 지나치게 의존하고 이로 인해 일상생활에 문제를 일으켜 사회인으로서 생활하기 힘든 현상이라고 정의하였다.

각 미디어 중독 예방 교육 프로그램에 대한 인식에 있어서, 대부분의 전문

가들은 우리나라에 TV 중독 예방 교육 프로그램이 부재하거나 있다하더라도 체계적으로 진행되지 않은 것으로 인식하였다. 인터넷/게임 중독 예방 교육 프로그램은 매우 잘 진행되고 있으며 상당히 다양한 프로그램이 있는 것으로 판단하였다. 휴대폰 중독 예방 교육 프로그램은 아직 그 의미조차 제대로 공유되지 못하는 것으로 인식하였다.

마지막으로 우리나라에서 TV 및 휴대폰 중독 예방 교육 프로그램이 부재한 이유에 대해서, 전문가들은 우리나라에 텔레비전 중독에 의한 문제가 있음에도 불구하고, 그 심각성이 제대로 인식되지 못하다고 판단하였다. 이는 인터넷/게임 중독이 상대적으로 부각되고 더 높은 심각성이 있으며, 중독 해소가 더 어렵다는 이유로, 모든 중독 예방 교육 프로그램이 인터넷/게임에 집중되어 있다고 추정하였다. 휴대폰 중독의 경우, 아직 휴대폰 중독에 대한 연구가 많이 진행되지 않았고, 이를 중독으로 보아야 할지 판단의 근거가 부족하고 누적된 사례가 많지 않아 현재는 중독 예방 캠페인성 홍보에 치중한 것으로 나타났다.

종합적으로 미디어 중독 전문가들은 미디어 중독에 대한 정의, 현재 진행되고 있는 미디어 중독 예방 교육 프로그램, 그리고 TV와 휴대폰 중독 예방 교육 프로그램이 부재한 이유에 대해서 거의 동일한 인식을 하고 있는 것으로 나타났다.

(2) 미디어 중독 예방 교육 프로그램 내용의 변화 가능성 모색

우리나라 미디어 중독 예방 교육 프로그램 내용분석 결과에 따르면 (3장 1절 참조), 대부분의 미디어 중독 예방 교육 프로그램들은 주로 인터넷/게임 중독을 해소하는데 주목적을 가지고 있다. 인터넷의 매체적 특성에 기반하여 미디어 중독 해소 연구들이 이루어지고 더불어서 인터넷 이용자의 자기역량 강화 교육, 중독 위험성 교육, 시간 조절 교육, 가족치료, 캠프 교육 등을 통해 중독 문제점을 해결하고 있다. 그러나 본 연구의 심층인터뷰 과정에서 새로운 미디어 환경에서는 반드시 인터넷/게임의 특성에만 의존한 예방 교육 프로그램으로 소기의 성과를 달성하기 어렵다는 지적도 있었다. 따라서 본

연구는 미디어 중독 전문가들에게 새로운 매체융합시대를 대표할 수 있는 IPTV와 관련된 중독 문제점과 예방 교육 프로그램 필요성을 질문하였고, 더불어 우리나라 미디어 중독 예방 교육 프로그램이 새로운 미디어 환경에 적합한 프로그램 포맷 전환 필요성에 대해 질문하였다.

“IPTV에 대한 이해가 부족하여 구체적인 문제점을 제시하기는 곤란하다. 단지 기기의 문제보다는 어떤 매체를 이용하느냐에 따라 다른 중독 현상이 생길 것이라는 생각이 든다. 즉 IPTV를 통해 인터넷을 할 경우에는 인터넷중독의 문제가 발생할 것이며, 방송, 게임도 마찬가지일 것이다. 중요한 것은 기기나 매체를 통해 relationship을 가지려하는 이용자의 태도나 관심을 인간과의 직접적인 교류에 관심을 갖도록 유도하는 것이라고 생각한다. 따라서 IPTV 중독과 관련된 예방 교육 프로그램은 별 의미가 없다고 생각한다. 현재 예방 교육 프로그램의 포맷 전환의 경우, 필요하다고 본다. 미디어별 예방 교육프로그램보다는 콘텐츠별 개입 프로그램이 필요하다고 생각한다. 기술발전에 따라 미디어 기기의 기능이 복합기능으로 전환되어 가고 있기 때문에 예방 교육프로그램도 같은 속도로 변화해야 한다고 생각한다. 다만, 매체별 고유의 특성에 익숙한 사용자군을 형성하는 부분도 있기 때문에 매체의 특성에 따른 고려도 일부 반영될 필요가 있을 것 같다” (심충면접자 A).

“IPTV 때문에 발생할 수 있는 중독 관련 문제점은 가족 간의 의사소통의 부족, 가족의 응집력과 적응력을 약화 시켜 가족 네트워크를 헐겁게 만들어 다양한 가족문제를 초래하기도 하고 여러 문제에 대처할 수 있는 역량이 약화가 됩니다. 개인의 경우, 개인의 성격(충동적, 공격적) 및 건강(불규칙한 식습관-인스턴트식품)에 문제가 있을 것으로 보입니다. 이와 관련하여 IPTV 중독 예방 교육 프로그램은 필요할 것으로 보입니다. 어른이나 청소년들이 생각할 때 텔레비전 등이 인터넷 게임보다 중독위험 심각성이 덜하다고 인식하는 경향이 있습니다. 흔히 게임과다사용 청소년들 집단상담 장면에서 대안활동으로 제시하는 청소년 중에 텔레비전보기, 만화책보기를 대안으로 제시하는 청소년이 있는데, 그만큼 텔레비전은 좀 더 대중적이고 대상자가 다양해서 문제점을 인식하지 못하고 넘어가는 위험성이 있기 때문에 중독 예방 교육 프로그램이 필요하다고 봅니다. 현재 예방 교육프로그램의 포맷 전환의 경우, 중독에 관한 기본 특성(일상생활장애, 내성, 금단)에 대한 일반적인 내용들을 알리고 교육하는 것에 맥락이 같아서 큰 틀 내에서 굳이 전환 할 필요는 없다고 봅니다. 그렇지만 콘텐츠별로 주로 이용하는 대상자의 다양성으로 인해 예방 교육 프로그램의 내용 전환은 필요하다고 봅니다. 즉, 콘텐츠별로 주로 이용하는 대상자의 생애발달적인 측면(청소년, 주부, 남성)의 주요

한 특성과 가족발달적인 측면(청소년기가족, 중년기가족.등)을 고려하여 원인을 파악하고 조력할 수 있는 프로그램 개발이 필요합니다” (심층면접자 B).

“이제까지 미디어 중독은 매체 중심관점에서는 인터넷중독이, 콘텐츠 중심관점에서는 게임중독이 압도적이었다. IPTV의 대중화는 이러한 지형에 변화를 가져올 것이 분명하다. 그런데, 아직 IPTV 중독이 어떤 특성을 보이고 있는가가 규명되지 않고 있으며, 더구나 이론적으로는 그 필요성이 있을 수 있으나, 아직 발생하지도 않았다는 점은 예산배정을 해야 하는 정책 결정자에게는 단순 관심꺼리로 간주될 가능성 있다. 문제점으로 나타날 것은 가족불화, 신체 건강 훼손(시력 저하 포함), 수면 부족 등이 예상된다. 인터넷 및 게임중독과는 다른 차원의 차별화된 어떤 특성이 예상되지는 않는다. 이런 의미에서, IPTV 중독 예방 프로그램은 필요하지 않다. 한 국가의 정책이란 것은 ‘사회적 문제이거나, 최소한 문제가 될 것으로 심히 예측될 때’ 만들어지는 것인데, 이 사안은 현재 단계에서 시도할 것은 아닌 것으로 간주된다. 현재 예방 교육 프로그램의 포맷 전환 필요의 필요성에 대해, 새로운 미디어 환경에서 예방 교육 프로그램의 문제의식은 동의한다. 이제까지 프로그램은 주로 매체 특성에 초점을 맞추어서 만들어 왔던 것이 사실이다. 그러나 이용자 혹은 과몰입자들이 어떤 매체를 사용할지라도 특정한 콘텐츠에 고착되는 경향이 있는 것이 사실이다. 예를 들어, 폭력지향적 게임에만 과몰입하는 이들은 섹스 등의 선정물 등에 무관심해 하는 경향이 있다. 향후 콘텐츠 특성, 사람들의 선호 기질 특성에 비추어 프로그램을 개발하여 효율적으로 사용할 필요가 있다” (심층면접자 C).

“IPTV 문제점은 장편의 드라마 등을 연속적으로 이용하면서 나타나는 문제가 있다. 흡사 30편의 장편만화를 보듯이 첫 편 시청이후 중단하지 못하고 끝편까지 쉬지 않고 시청함으로써 일상의 역할수행에 지장이 초래되는 현상들이 가정 내 불화를 야기할 것이다. 따라서 텔레비전을 중심으로 하는 중독 예방 교육프로그램의 설계가 필요하다. 이는 여전히 이용 행태에 있어서 텔레비전의 연장이기 때문이다. 즉 게임이나 채팅과 같은 이용자 직접참여 방식이 아닌, 상대적으로 수동성이 강한 이용행태에 맞는 건강한 시청습관형성을 지원할 수 있는 교육프로그램의 개발이 필요하다. 현재 예방 교육 프로그램의 포맷 전환 필요성의 경우, 현재 운용되는 다양한 프로그램은 대부분 통합적 관점에서 개발되어 적용하고 있는 형편이다. 물론 큰 틀에서의 예방교육은 통합적 관점, 즉 건강한 미디어 이용교육이 되어야 할 것이다. 그러나 미디어 이용연령대의 차이와 점점 더 고도화, 복잡화 되어가는 미디어 중독의 현실을 반영하여 심화 단계별 및 서비스 유형별, 성별, 연령별 중독예방 프로그램들이 차별적으

로 개발되어 적용되어야 할 것이다. 일방적으로 전달하는 주입식 교육은 기대한 만큼의 효과를 거두기가 어렵다. 이용자들이 직접 참여하여 중독의 위험성을 인식하고 공유할 수 있는 예방교육 프로그램의 개발이 필요하다. 최근의 미디어 기술을 반영한 다양한 장르의 애니메이션 제작과 UCC 공모전 등을 통한 전국적 규모의 캠페인을 주기적으로 실시하는 것도 필요하다” (심충면접자 D).

“IPTV 때문에 발생할 수 있는 중독 관련 문제점은 가정에서 1대의 TV로 거실에서 함께 시청하던 모습에서, IPTV는 각자 자신의 방에서 필요한 매체를 사용하는 형태로 가족문화가 달라질 것으로 생각된다. 따라서 특정 1-2가지 매체사용으로 인한 중독현상에서 다양한 매체를 동시에 이용할 수 있는 편리함으로 인해 중독 양상은 더욱 심화될 것으로 생각된다. 따라서 인터넷과 핸드폰 중독의 문제를 핸드폰이나 컴퓨터를 없애는 물리적인 제재 방법으로 가정에서 자녀에게 주로 사용했으나 이제는 이러한 방법조차도 어려울 것으로 예상된다. 결국 개인의 자기조절능력을 강화시키고 유아 때부터 매체 사용에 대한 교육을 실시해야 할 것으로 판단된다. 그러나 텔레비전을 중심으로 하는 중독 예방 교육프로그램의 설계는 필요하지 않는 것으로 판단된다. TV를 이용하여 매체를 사용하게 되지만 내용은 매체마다 다를 수 있으므로 미디어 전반에 대한 사용 규칙, 의미 등 주체적으로 미디어를 선별하고 인식할 수 있는 교육이 필요할 것으로 생각된다. 그러나 실제 새로운 매체가 이용자에게 미치는 영향은 예측하는 것과 나타나는 현상과는 차이가 있으므로 예비연구를 통하여 중독 예방프로그램의 핵심요소를 추출해야 할 것이다. 현재 예방 교육 프로그램의 포맷 전환은 필요하다. 매체와 콘텐츠는 동일한 의미로 해석할 수 있을 것 같다. 따라서 기존의 매체별 중독프로그램의 포맷이 필요하다. 그러나 IPTV와 같은 방송통신 융합매체의 경우는 여러 매체에 대한 동시중독 현상이 나타날 수 있어서 종합적인 중독치료 프로그램이 요구된다 하겠다. 동시에 현재의 개별적인 매체 중독에 비해 치료가 어려울 것이다” (심충면접자 E).

“IPTV 때문에 발생할 수 있는 중독 관련 문제점은 IPTV는 일반 TV와 달리 실시간으로 방영할 때만 볼 수 있는 것이 아니라 언제든지 제공되는 콘텐츠를 볼 수 있고 시리즈 만화나 드라마의 경우 이어지는 이야기를 보기 위해 지속 시청이 가능하다. 방영 시간 때에 시청 여부로 갈등하는 것은 방영시간에 제한되지만 IPTV는 24시간 내내 갈등할 가능성이 높다. 특히 드라마, 만화 등 연속물로 인한 중독성도 발생할 가능성이 높다. 따라서 텔레비전을 중심으로 하는 중독 예방 교육프로그램의 설계 필요성은 어느 정도는 필요하다고 본다. TV는 화면 크기나 시청 자세 등이 인터넷이나 휴대폰 보다 좋은 환경에서 접할 수 있기 때문에 미디

어로 소비하는 시간이 늘어날 가능성이 높다. 특히 인터넷에 연결된 TV는 언제든지 원하는 콘텐츠를 볼 수 있기 때문에 과소비할 가능성이 높다. 현재 예방 교육 프로그램의 포맷 전환 필요하다. 콘텐츠별 중독이 심각한 것은 사실이다. 예를 들어 게임 시간을 30분으로 제한하면 아이들은 컴퓨터 게임이라고 생각하고 닌텐도나 핸드폰, 비디오 게임으로 전환하는 경우를 종종 본다. 케이블 TV 만화 시간을 제한하면 컴퓨터로 검색해서 보기도 한다. 따라서 시간 조절 등의 예방은 총량제로 조절할 수 있도록 교육되어야 한다. IPTV와 인터넷을 연동한 서비스를 활용한 TV와 인터넷 이용 시간을 함께 규제할 수 있는 청소년 보호 상품이 개발되어 소비자에게 선택권을 주면 좋을 것 같다” (심충면접자 F).

<표 27> IPTV 중독 및 기존 미디어 중독 예방 교육 프로그램 포맷 전환
필요성 인식

면접 자	IPTV 중독의 예상 문제점	IPTV 중독 예방 프로그램 필요성	기존 중독 예방 교육 프로그램 포맷 전환 필요성
A	1) IPTV 이용 상 황에 따라 인터넷중독/TV중독 이 발생할 것임	1) IPTV 중독 예방 프로그램은 별 의미 없음	1) 콘텐츠별 중독 예방 교육 프로그램 필요 2) 기존 매체별 프로그램의 특성도 고려 필요
B	1) 가족 간 의사 소통 부족 2) 가족 응집력 약화 3) 개인의 성격 (충동성, 공격 성) 및 건강 문 제 발생	1) 텔레비전 중심 중독 예 방 교육 프로그램 필요	1) 기존 중독 예방 프로그램과 거 의 비슷하기 때문에 전체적인 포맷 전환 불필요 2) 그러나 콘텐츠별 중독 원인 및 이용자 특성 파악 필요
C	1) 현재까지 단언 하기 힘들 2) 가족불화, 신 체건강훼손, 수면부족 가능	1) IPTV 예방 교육 프로그램 불필요	1) 콘텐츠별 중독 예방 교육 프로그램 필요
D	1) 드라마 연속 시청 문제 2) 일상 역할 수 행 문제	1) 텔레비전 중심 중독 예 방 교육 프로그램 필요 2) 건전한 텔레비전 시청습 관 유도 학습 필요	1) 서비스 유형별, 성별, 연령별 중 독예방 프로그램 필요 2) 주입식보다 참여식 교육 필요 3) 전국적인 규모 캠페인 필요
E	1) 가족 문화 영 향 2) 통합 중독 현 상 발생 가능 성	1) 텔레비전 중심 예방 교 육 프로그램 불필요 2) 대신 미디어 리터러시 교육 필요	1) 기존 매체별 중독 예방 교육 이 외에 동시중독 현상을 대비한 요인 분석 필요
F	1) 만화나 드라마 연속 시청 문제	1) 텔레비전 중심 예방 교 육 어느정도 필요 2) 확대된 인터페이스로 인 해 소비시간 증대 가능	1) 콘텐츠별 중독 예방 교육 프로그램 필요

<표 27>에 의하면, 우리나라 미디어 중독 전문가들은 IPTV출범과 관련해 “가족불화,” “개인의 성격 및 건강문제,” “수면부족,” “드라마 혹은 만화 연속 시청,” “인터넷과 TV의 동시중독 현상”이 심화되면서 IPTV 중독 문제가 부상할 것으로 예측하였다. 인터넷의 특성과 텔레비전의 특성이 서로 융합되어 있고, 이용자의 이용목적에 따라 두 매체별 개별 중독의 특성 또는 복합 중독 현상이 일어날 가능성을 제시하고 있다. IPTV중독과 관계된 현상들을 해

소하기 위해 텔레비전 중심 중독 예방 교육 프로그램 설계의 경우, 현재까지 일관된 의견은 제시되고 있지 않다. 전문가에 따라 필요성의 여부가 다르게 나타났다. IPTV로 인한 중독 현상이 현재 인터넷 특성에 따른 중독과 유사하게 인식하는 전문가에게는 중독 예방 교육 프로그램이 불필요하다고 보았고, IPTV 시청을 콘텐츠 (드라마 혹은 만화 연속 시청)소비 과다를 일으킬 원인으로 파악하는 전문가에게는 텔레비전 중심의 예방 교육 프로그램이 필요한 것으로 나타났다. 그러나 기존 중독 예방 교육 프로그램 포맷 전환과 관련해서는 거의 대부분이 필요하다고 인식하였다. 특히, 매체융합시대에는 기존의 매체별 특성(TV, 인터넷/게임, 휴대폰 등)에 따른 미디어 중독 예방 교육 프로그램보다 콘텐츠별 (게임, 드라마, 채팅, 문자메시지 등)중독 예방 교육 프로그램이 필요하고, 기존과 달리, 좀더 심화된 교육 프로그램 즉, 서비스 유형별, 이용자의 인구통계학적 특성별 구분이 부가된 미디어 중독 예방 교육 프로그램을 추구해야 한다고 주장하였다. 더불어서 기존 매체 중심적 중독 예방 교육 프로그램을 파기하는 것이 아니라, 콘텐츠 소비 패턴에 중심을 둔 새로운 미디어 중독 예방 교육 프로그램 포맷과 연동하는 작업도 병행해야 한다고 인식하였다.

2) 미디어 중독 상담 및 치료기관 운영효율화 필요성

미디어 중독의 해소의 일선에 있는 상담기관과 치료기관은 우리나라 정부의 부처별 산하기관에서 담당하고 있다. 물론, 미디어 중독 상담의 경우, 시민단체나 학교 등에서 실시되고 있지만 체계적이고 조직적인 상담 및 치료 대응은 보건복지가족부 산하 한국청소년상담원, 행정안전부 산하 한국정보문화진흥원, 문화관광부 산하 게임산업진흥원 등에서 이루어지고 있다. 미디어 중독 전문가들에게 미디어 중독 해소 관련 우리나라 상담 및 치료기관의 운영을 효율화하기 위해 각 기관의 정책방향, 전문인력양성문제, 예산, 타 기관과의 협조 사안에 대해 질문하였다. 먼저 미디어 중독 해소를 위한 상담기관에 대한 인식을 살펴보면,

“상담기관 정책 방향의 경우, 청소년상담지원센터, 정신보건센터, 학교상담기관 등 다양한 인프라 자원들이 있지만, 각기 소관부처와 사업 컨셉에 따라 조금씩 접근방법이 다르거나 중복되는 부분이 있어, 대국민 차원에서 혼란을 줄 수 있고 행정적으로도 비효율적인 면이 존재한다. 미디어 중독 문제를 일관성 있게 주도해 나갈 수 있는 정책이 필요하다. 상담기관 전문 인력 양성 문제는 미디어 중독의 문제가 근래에 들어서 발생하는 사회적 문제이다 보니 실무자들이 이 분야에 대한 전문지식과 경험이 부족하며, 교육자의 입장에서조차 축적된 교육 노하우나 연구가 부족하여 극히 제한된 내용의 교육이 진행되고 있는 실정이다. 상담기관 예산 문제는 미디어중독에 관한 연구와 교육 프로그램 개발이 부족하므로 이에 대한 집중적인 예산 투자가 더 필요하다. 또 미디어 중독에 책임이 있는 게임산업체에서도 역기능 예방 및 해소를 위한 예산 투자도 필요하다고 생각한다 (예, 마사회에서 도박중독 예방프로그램 예산 지원). 타 상담기관 및 정부부처와의 협조 문제의 경우, 미디어 중독 관련 상담기관은 주로 청소년기관에서 운영되고 있는데, 현재 전국적인 인프라를 갖추고 있는 기관은 145개소의 청소년상담지원센터가 대표적이거나 이들 기관에 대한 지도지원의 법적 의무가 있는 한국청소년상담원 외에도 정보문화진흥원, 게임산업진흥원 등에서도 이들 인프라를 이용하여 상담지원사업을 하다보니 서비스 중복성 문제, 예산집행상의 행정 비효율성 문제 등이 나타나고 있으며, 소관 정부부처(행정안전부, 방통위, 보건복지가족부)도 각기 다르고 각자 다른 관점에서 사업을 홍보하고 있어, 국민들이 혼동을 일으킬 수 있다” (심충면접자 A).

“상담기관 정책 방향에 있어서 예방, 치료, 정책제안 및 규제가 한 부처에서 하나의 라인으로 일관성있게 추진이 되어야 합니다. 현재 청소년업무를 담당하는 보건복지가족부에서도 정신건강정책과, 아동청소년매체환경과로 이분화 된 구조를 보이고 있는데, 미디어 중독은 개인의 기질적인 문제(질병)보다 개인을 중심으로 처한 환경과의 상호작용에 의해 나타난 부적응적인 결과로 보고 개인, 가족, 법적인 측면을 고려할 수 있는 다양한 해결방법을 함께 고려할 수 있고 추진할 수 있는 중앙부처 내 전담부서가 반드시 필요하다고 생각됩니다. 상담기관 전문 인력 양성 문제의 경우, 미디어 중독의 원인은 개인이 처한 현실만큼 다양하여 각각 사례별 개입방법 또한 다양하여 전문적인 상담이 필요합니다. 따라서 미디어중독의 해소를 위한 전문인력 양성에 중점을 두고, 상담기관이 아닌 수련관, 복지관 등등의 여러 기관에서 사업을 담당하는 것보다는 전문상담인력이 배치된 16개 시도청소년지원센터를 중심으로 하는 전문상담인력에 체계적인 접근과 사업관리가 반드시 필요합니다. 상담기관 예산문제도 3개부처의 예산지원으로 상담사업이 진행되고 있고, 거의 대부분의 시도청소년상담지원센터가 담당하고 있고 지역의 청소년인구 비율을

기준으로 예산과 목표량이 결정됩니다. 타 상담기관 및 정부부처와의 협조 문제는 게임산업진흥원 사업과 보건복지가족부 사업의 실적은 공유하며 함께 원활하게 진행되고 있으나 한국정보문화진흥원 사업은 별도의 협력기관을 지정하여 운영하고 있는 형태로 진행하고 있습니다. 기타로 중앙부처차원(3개부처)에서 미디어중독 사업을 담당하는 각 기관의 전문성을 살려 효과적으로 추진할 수 있는 정책을 마련하는 것이 시급하다고 봅니다” (심충면접자 B).

“상담기관 정책 방향 문제에 있어 현재, 유관기관으로는 행안부(KADO), 보건복지부(청소년상담센터), 문광부(게임산업진흥원) 등 부처가 있다. 이 중 KADO의 프로그램이 가장 포괄적이며, 이곳에서 실제 전문성을 가장 많이 가지고 있기 때문에, 여타 부처에서 각자 준비 및 추진하기 보다는, 이곳을 중심으로 정책 연합을 해야 한다고 생각한다. 행안부(KADO)는 국가전담기관으로서 종합계획 수립 등 컨트롤타워 역할 수행하고, 보건복지부는 청소년상담원, 건강가정지원센터, 정신보건센터 등의 지역의 각 센터를 통한 협조체계 원만하도록 하며, 관련 예산도 KADO, 문광부, 교과부에서도 학교현장 상담활동을 위한 지원하고 있다. 상담기관 전문 인력 양성 문제는 전문상담사 수가 부족(KADO에선 이제까지 750명 양성하였으나, 중독자 200만명에 비해 여전히 부족)하다. 전문상담사의 전문성 강화를 위해 공인자격증 제도 도입 필요하고, KADO 외의 기관에서 KADO 프로그램과 유사한 방식으로 상담사를 양성교육을 실시하고 있으나, 그곳의 양성 프로그램 질에 대한 우려가 없지 않고, 그 프로그램에도 KADO 전문가가 강의를 나가는 실정이기때문에, 향후 양성과정을 KADO 한 곳에서만 하도록 정책조정 필요하다. 상담기관 예산 문제는 현재 인터넷중독자가 전국 200만명(고위험자 25만명 이상)이나, 상담 대응은 약 1% 수준인 것으로 나타나, 예산의 획기적 확충 필요하다. 유관부처에서는 KADO로 예산지원을 하는 것이 좋다. 타 상담기관 및 정부부처와의 협조 문제의 경우, 미디어중독의 문제는 여러 부처에서 관여할 수 있는 사안이다. 현재 행안부에서 주도하고 있으며, 유관기관이 있는데, 협력이 더 필요하다” (심충면접자 C).

“상담기관 정책 방향 문제의 경우, 기존상담소를 활용한 상담확대가 필요하다. 미디어중독은 충동조절장애라는 것이 의학계의 설명, 그 주요 원인은 개인 기질적 요인과 지지체계 등 환경적 요인으로서, 여기에 미디어의 기술적 요인이 증폭요인으로 작용한다. 즉 미디어중독은 다른 심리사회적 요인과 맞물려서 나타나기 때문에 청소년 등 이용자에 대한 종합적 상담서비스를 진행하는 전문상담기관들이 미디어중독 상담을 실시하여야 한다. 전국 16개 시도의 청소년상담지원센터 및 정신보건센터를 중심으로 상담네트워크를 더욱 활성화 해야 할 것이다. 상담기관 전문 인력 양

성 문제는 위의 이유로 상담인력 역시 미디어중독문제를 미디어라는 단일변인만을 다루는 인력이 아닌, 이용자의 내·외적 종합상담이 가능한 인력이 중심이 되어 상담을 실시하여야 할 것이다. 이러한 인력양성은 종합상담사들에게 보수교육을 통해 미디어 영역을 보완해줌으로써 전문성을 강화해주는 방향이 적절하다(전문분야 인증서 발급 등). 특히 상담의 영역은 상당한 전문성을 필요로 하는 분야이다. 그래서 국가자격증으로 상담사를 양성하고 관리하고 있다. 단순히 며칠간의 교육으로 해결될 문제가 아니다. 전문 상담사 양성·관리기관에서 전담하여 양성하고 이를 공동으로 활용할 수 있도록 해야 한다. 상담기관 예산 문제는통합적 관점에서 예산이 확보되고 집행될 필요가 있다. 관련기관이 각자 예산을 집행하기 보다는 통합적 관점에서 예산 확보 및 집행계획을 세우고, 이를 시행해야 한다. 이를 통해 균형성있고 고른 정책집행이 가능하다. 타 상담기관 및 정부부처와의 협조 문제의 경우, 법·제도적으로 상담정책을 시행하는 부처가 주관부처가 되어 관련 상담기관을 아우르는 통합정책을 수립하고, 이를 시행해야 한다. 여타의 기관 및 부처는 협조부처로서 위상을 가지고 주관부처의 통합적 종합계획에 근거하여 중독 등 역기능 해소에 적극 협력 지원해야 한다”(심층면접자 D).

“상담기관 정책 방향은 상담기관마다 상담자의 역량이 매우 차이가 있다. 중독만을 담당하는 상담자가 대부분 없고, 다양한 업무 중 하나로 중독 상담을 진행하게 된다. 특히 미디어 중독 관련 자격증은 단기연수로 주어지므로 효과적인 대응을 하지 못하는 경우가 많다. 상담기관 전문 인력 양성 문제는 단기 특강만으로 인력을 배출하고 이후 후속관리가 되지 않고 있다. 상담기관 예산 문제의 경우, 장기적인 치료를 받을 수 있는 예산지원 필요하다. 중독자 개인 뿐 아니라 가족 상담이 요구되나 이러한 부분에 대한 예산지원은 거의 이루어 지지 않는다. 인터넷 중독 상담자들의 역량을 강화하기 위해 상담 수퍼비전 및 사례 발표 기회를 가질 수 있는 예산지원이 필요하다. 상담자 역량강화나 예방교육을 할 수 있는 외부 전문가를 초빙할 수 있는 예산이 부족하여 상담기관 내부 인력으로 충원하나 홍보나 전문성에 한계가 있는 것으로 파악된다. 타 상담기관 및 정부부처와의 협조 문제는 미디어 중독에 대한 각 부처 간 이해관계가 달라 매우 다른 접근을 하거나 동일한 내용의 프로그램이나 연수를 각기 다른 부처에서 진행하여 일관성이 떨어지고 예산이 낭비되는 문제가 있다”(심층면접자 E).

“상담기관 정책 방향 문제는 미디어 중독 현상이 발생할 경우 원인에 대한 종합적인 판단이 필요하다고 본다. 부모의 우울증과 게임 중독과의 상관관계, 비행성과 인터넷 중독과의 상관관계 등 국내외에서 다양한 연구가 이루어지고 있는데 상담기관에서도 이러한 연구에 많은 투자를 했

으면 한다. 특히 뇌과학과 접목한 연구를 통해 미디어 과다 사용의 문제점을 밝혀내고 정부나 산업계에 설득력 있는 자료를 제공하여야 한다. 문제가 생긴 다음에 어떻게 할 것인가도 중요하지만 문제가 발생하기 전에 예방할 수 있는 방안을 찾도록 상담사례를 통해 새롭게 나타나는 경향이 무엇인지, 원인이 무엇인지 끊임없이 찾아내어 문제제기하여 정책당국이나 산업계에 반영하도록 하고 부모 및 교사에 대한 교육을 강화하여야 한다. 상담기관 전문 인력 양성 문제는 상담기관 전문 인력 양성이 필요하나 기존 자격증 제도와는 다르게 가야 한다. 또한 특화된 전문 상담기관도 필요하겠지만 병원이나 상담지원센터 등에서도 미디어 중독에 대한 상담 치료가 가능하도록 기존 전문인력이 미디어 중독 상담에 대한 전문성을 갖게 하는 것이 더 중요하다. 시험을 통한 자격증제도 보다는 교육과정을 개설하여 이수하고 지속적으로 관리하는 시스템이 필요하다. 상담기관 예산 문제의 경우, 연구, 전문인력 교육 등에 필요한 예산이 지원될 수 있을만큼 충분한 예산이 지원되어야 한다. 특히 전 세계에서 디지털 미디어의 이용이 앞서 가는 만큼 디지털 미디어로 야기되는 중독 문제에 대해서도 앞서나가서 연구해야한다. 그렇지 않으면 우리나라 청소년이 새로운 미디어 시장의 실험대상이 될 수 있고 문제가 생긴 다음에 대응하면 늦고 예산과 인력이 더 필요하게 되므로 예견되는 문제를 미리 고민하고 신중하게 시장을 형성하고 청소년을 보호할 수 있도록 연구분야에 대한 예산 지원이 확대되어야 한다. 타 상담기관 및 정부부처와의 협조 문제는 타 상담기관의 전문 인력이 미디어 중독에 대한 초기 상담이 가능하도록 교육하고 연계하고 정부부처는 경제적 이유에 의한 산업계 육성 이전에 자국의 청소년을 어떻게 보호할 것인가에 우선 순위를 두고 정책을 결정할 수 있도록 상담 및 연구 결과를 공유하는 시스템이 필요하다”(심충면접자 F).

<표 28> 미디어 중독 상담기관에 대한 인식 결과

면접자	정책방향	전문인력양성	예산	타 기관 협조
A	1) 부처마다 다른 정책 2) 정책 일관성 필요	1) 상담 인력의 전문성 부족	1) 미디어 중독 연구와 교육예산 증액 필요 2) 게임산업에서도 예산 투자 필요	1) 기관 간 협조 잘 안됨 2) 국민 혼란 가능성
B	1) 한 부처에서 예방, 치료, 정책 제안이 이루어져야 함 2) 부처별 차이나는 정책 3) 중앙부처 전담부서 필요	1) 이용자의 접근성 증대를 위해 전문상담인을 시도 청소년지원센터에 배치 필요	1) 예산은 3개 부처에서 지원	1) 기관 간 협조가 잘 안 이루어짐
C	1) 행안부의 정책방향이 가장 우월 2) 행안부 산하, 한국정보문화진흥원 중심의 정책 수립 필요	1) 전문 상담사 수 부족 2) 공인자격증 제도 필요	1) 예산은 획기적 조치 필요	1) 행안부 주도의 유관기관 협력 필요
D	1) 기존 상담소 확대 필요 2) 상담네트워크 활성화 필요	1) 상담 전문인을 상담사로 선정해야 함 2) 단기 교육 축소 필요	1) 각 기관의 예산 집행보다는 통합적 시각에서 집행 필요	1) 상담정책을 담당하는 부처가 주도하고 타 기관은 협조부처로서 위상 필요
E	1) 상담기관에 중독만을 담당하는 상담자 부재 2) 다양한 업무 중에 하나로 중독 상담 실시	1) 상담사 양성이 단기연수로 이루어짐 2) 상담사 양성 후, 후속 조치 불분명	1) 전문가 초빙 예산 조차 부족	1) 타 기관과 협조 어려움 2) 서로 간의 이해관계 다름
F	1) 상담기관의 능력 배가를 위해 종합적 연구 투자 필요 (예: 뇌과학) 2) 부모 및 교사 교육 정책 필요	1) 기존 자격증 제도와 다르게 가야 함 2) 전문성 배가 필요 3) 자격증 제도보다 교육과정 개설, 지속적 관리 필요	1) 우리나라는 미디어 중독 테스트 베드이기 때문에 예산 확충을 통한 미디어 중독 연구 필요	1) 타 기관의 전문인력 간 상호 협조 필요

<표 28>에 의하면, 우리나라 미디어 상담기관의 정책은 해당 부처마다 다른 것으로 나타났다. 본 연구에 참여한 미디어 중독 전문가들의 인식 속에서도 소속 부처마다 자신의 부처를 중심으로 정책이 집행되어야 하고, 주무부

처와 협조부처 구분에서 자신의 부처 정책을 주무부처로서 최우선 순위로 인식하고 있었다. 미디어 중독 해소를 위한 정부부처에 속하지 않는 심층면접자들의 경우, 객관적으로 볼 때, 상담기관의 정책 일관성이 없는 것으로 판단했다. 새로운 대안으로 중앙부처에 전담 부서를 설치할 것을 권고하거나 상담기관 정책 능력을 배가하기 위해 연구에 더 투자할 것을 조언하였다. 상담 전문인력 양성의 경우, 전반적으로 상담인력이 미디어 중독 상담업무에만 집중하는 것이 아니라, 학교문제, 인간관계, 가족관계, 학업성적 등 다양한 상담사안을 겸하고 있는 것으로 미디어 중독 상담은 여러 상담 수행 중 한 업무로 인식하고 있는 것으로 파악했다. 따라서 상담사의 미디어 중독에 대한 전문성이 떨어지는 것으로 인식하고 있다. 현재와 같은 상담인력 양성제도는 실효성이 낮은 것으로 보고, 이를 극복하기 위해 단기연수나 단기 교육을 통한 것보다 교육과정을 개설하고 장기간에 걸친 훈련으로 미디어 중독 전문상담사를 양성하는 방향을 제시하였다. 상담기관 관련 예산 문제는 모두 부족하다고 보았다. 예산은 어느 부서, 어떤 사안이라도 만족할 수 없기에 당연한 결과이지만, 특히, 미디어 연구와 상담인력 교육에 대한 예산 증액은 필요한 것으로 보인다. 타 기관 협조의 경우, 기관 간 주도권 다툼, 현장에서 정책 집행의 중복, 기관 간 위상 문제 등으로 협조가 잘 이루어지지 않고 있다. 이를 해결하기 위한 주무부처 선정 및 컨트롤타워 역할을 수행할 시스템 마련이 선결되어야 할 것으로 보인다.

다음으로 미디어 중독 해소를 위한 치료기관에 대한 인식을 살펴보면,

“현재 한국청소년상담원에서는 전국의 청소년상담지원센터에 지원하고 있는 인터넷중독 상담치료사업을 통해 지역마다 인터넷중독예방체계를 구축하고 있는데, 미디어중독 대상자가 치료가 필요한 경우, 연계되어 있는 병원에 의뢰하여 치료를 받도록 하는 치료지원사업을 하고 있다. 그러나 대부분 정신과 병력으로 남을 수 있다는 염려 때문에 치료를 거부하는 실정이다. 또 본인은 거의 대부분 자발적인 치료 의지가 없어 병원에 예약이 되어 기다리는 동안에 치료 의사를 포기하는 경우가 빈번하여 제대로 치료지원이 이루어지지 못하고 있다. 따라서 정부차원에서는 의료기록정보 유출의 문제를 철저히 통제해야 하며, 의료기관에서는 미디어 중독 분야에 대한 전문성 향상 및 지원기관과의 협조를 강화해야 할

것이다. 치료기관 전문 인력 양성 문제의 경우, 치료기관은 주로 병원이다. 또 정신의학 관련 전공 의사들이 치료를 담당하게 되는데, 아직 DSM-IV 분류체계에 미디어 중독이 정식 포함되어 있지 않아 전문지식이 부족한 상태이다. 담당 의사들에 대한 전문적 교육프로그램이 시급하다. 치료기관 예산 문제는 잘 모른다”(심층면접자 A).

“치료기관 정책 방향 문제의 경우, 중독의 문제는 개인의 기질, 습관, 환경과 많은 연관이 있으므로 장기간 합숙하여 상담 및 치료를 할 수 있는 프로그램을 정기적으로 실시하는 것이 필요하고 가능하다면 그런 전담기관을 설치하는 것도 좋겠습니다. 또한 미디어 중독 사업 중 상담사업(상담센터)과 치료사업(정신보건센터)을 분리해서 기관의 고유성을 살릴 수 있으면서 연계할 수 있는 사업체계 구축이 가장 효과적이라 생각합니다. 치료기관 전문 인력 양성 문제는 상담관련 전공자를 대상으로 전문인력을 양성하는 것이 반드시 필요합니다. 치료기관 예산 문제는 치료대상 청소년 부모님들이 가장 염려하는 부분이 진료기록이 남는 문제입니다. 성인이 되어 사회활동(각종 보험계약 거부..등)에 지장이 있을 것으로 생각하기 때문입니다. 따라서 좀 더 폭넓은 예산확보로 치료비용을 지불할 수 있도록 하는 의료체계구축 필요합니다. 타 치료기관 및 정부부처와의 협조 문제의 경우, 시도청소년상담지원센터를 중심으로 구축된 네트워크 안에서 유기적인 협조체계 유지합니다. 상담/치료사업이 분리 운영이 효과적입니다. 상담기관과 치료기관의 분리로 고유 영역의 전문성을 살리면서 협조체계 구축하는 것이 가장 효과적이라고 생각합니다”(심층면접자 B).

“치료기관 정책 방향 문제는 ‘치료’를 ‘약물치료’로 개념화하여 설명한다면, 상담(예방 포함)은 행안부(KADO)에서 전담하고 약물치료는 보건복지부에서 협력하여 진행되어야 한다. 치료기관 전문 인력 양성 문제의 경우, 현재 정신과에서 인터넷중독이란 질환을 과연 독자적인 정신질환으로 볼 것인지를 포함한 합의가 있어야 한다. 병리적 관점에서 어떻게 볼 것인지에 대한 연구 및 관련 분야 전문가를 배출해야 한다. 현재 보건복지부에서 운영하고 있는 ‘치료병원’ 약 100곳은 내실화 필요하다. 치료기관 예산 문제는 현재 KADO에서 운영하고 있는 모든 상담 비용은 전액 국비 지원으로 진행되고 있다. 그런데 약 25만명 이상의 고위험자(중증, 공존질환자)는 병원에서 치료받아야 할 필요 있으나, KADO에서는 예산 지원 프로그램 없으며, 보건복지부(청소년상담원)에서는 병원 치료 일부에 대한 병원비를 보조하고 있다. 인터넷중독자의 가계가 넉넉하기 보다는 어려울 수 있기 때문에 더 전폭적 예산 지원 필요하다. 타 치료기관 및 정부부처와의 협조 문제는 KADO 및 KADO 사업지원기관에서 병원의 약물 치료가 필요한 것으로 인정되는 환자에 대해, 체계적으

로 관리할 수 있도록, 보건복지부 측에서 원활하게 협력될 수 있도록 여건을 갖추어주어야 한다. 중요한 상담 및 치료 대상이 은둔형외톨이인 경우가 많다. 이들에 대해서는 지역 지방자치단체에서 명단까지 파악해서 관리 필요하다. 지역 단위로 중독상담사-119-사회복지사-보건소 등에서 유기적 협조 체계를 형성해 줄 필요가 있다“ (심충면접자 C).

“치료기관 정책 방향에서 치료는 기본적으로 의료의 영역으로 병원이 중심이 되어야 한다. 다만 미디어중독은 환경적 지지체계의 문제도 무시할 수 없는 바, 상담과 치료의 공조가 필요하다. 전국적 상담기관 네트워크와 치료기관 간 연계를 통한 대응이 가장 효과적이다. 전국 16개시도의 종합병원, 국립의료원 등을 허브로하여 개인병원 등을 연결하는 치료네트워크를 구축 운영 중이다. 치료기관 전문 인력 양성 문제의 경우, 초기 단계의 치료모델 개발 및 인력양성의 방법(세미나, 워크숍 중심)을 벗어나야 한다. 의과대 인턴, 레지던트 과정의 커리큘럼에 포함되어 정신의학의 중심과제로 삼아야 한다. 현재 논의중인 DSM-V에 미디어중독이 포함되도록 정신의학계의 관심이 필요하다. 또한 이를 지원하기 위한 의학계 대상 치료관련 연구지원을 더욱 활성화해야 한다. 치료기관 예산 문제의 경우, 치료기관을 운영하는 예산을 따로 지원하는 것은 부적절하다. 중독자의 진단 및 치료시, 이 비용의 일정부분을 국가가 지원하는 방식이 적절(초기)하다. DSM-V에 미디어 중독 포함 시, 건강보험의 급여항목에 포함하는 방안 적극추진 필요하다. 타 치료기관 및 정부부처와의 협조 문제는 의료정책을 담당하는 부처에서 추진해야 하는 것으로, 미디어관련 부처에서 개입은 적절하지 않다 “ (심충면접자 D).

“심각한 중독 내담자인 경우는 약물 복용과 생활 관리 및 중독관련 심리치료가 병행되어야 하나 많은 정신과 병원에서는 약물만을 처방 할 뿐 다른 치료적인 접근을 하지 못하고 있어 공존질환이 있는 미디어 중독 내담자의 경우 적절한 치료가 이루어지지 못하는 것 같다. 국가에서 운영되는 중독 상담기관에서는 중독치료가 장기적이고 만성적인 질환이므로 장시간을 요하는데, 단기간에 많은 수의 이용자가 발생하도록 해야 하는 실적 위주의 체계는 치료의 질을 저하시키고 있다. 심각한 중독 환자를 입원시키거나 응급상황에 대처할 수 있는 치료기관과의 연계 시스템의 미비 및 기관이 부족하다. 국가에서 운영하는 상담기관은 무료이나 심각한 중독자의 치료를 담당할 역량은 부족하여 민간치료기관으로 의뢰하지만 민간기관에서는 유료 상담이므로 대부분의 심 각한 중독 내담자는 적절한 치료를 받지 못하는 실정이다. 현재 보급되고 있는 예방 및 치료프로그램들의 효과에 대한 지속적인 검증이 필요하다. 무료로 인터넷 중독 치료를 받을 수 있는 기관은 청소년상담원이나 정보문화진흥원의 상담실이 전부이므로 따라서 치료가 가능한 민간기관의 협

력체계를 구축하여 심각한 중독 내담자들의 적절한 치료와 장기적인 관리가 가능하도록 민간치료 기관에 상담료를 지불하기 어려운 내담자에 한하여 상담료를 지원하는 정책이 필요할 것으로 생각된다“ (심층면접자 E).

”치료는 단기간에 이루어지지 않고 가정과의 연계, 환경적 요인 제거 등이 복합적으로 이루어져야 한다. 따라서 필요할 경우 입소 치료가 가능하도록 하고 가정과의 연계가 지속적으로 이루어질 수 있어야 한다. 특히 가정에 문제가 있는 청소년이 미디어 중독의 위험에 빠질 가능성이 크기 때문에 무료 혹은 저렴한 비용에 치료 받을 수 있도록 지원되어야 한다. 가능하다면 가정으로 찾아가서 관리할 수 있는 서비스를 시행한다면 더 효과적일 것이라 생각한다. 치료기관 예산 문제는 지금보다 확대되어야 한다. 치료기관 및 정부부처와의 협조 문제의 경우, 치료 결과를 공유하는 시스템을 마련해야 한다“ (심층면접자 F).

<표 29> 미디어 중독 치료기관에 대한 인식 결과

면접자	정책방향	전문인력양성	예산	타 기관 협조
A	1) 현재 청소년상담 지원센터는 병원과 연계되어 있음 2) 자발적 치료의지 부족으로 중도 포기 많음 3) 의료기록정보 유출 방지 대책 필요	1) 치료기관인 병원 의사들에 대한 미디어 중독 관련 전문적 교육 필요	1) 예산문제는 잘 모름	무응답
B	1) 장기간 함속하여 치료할 수 있는 기관 필요 2) 상담과 치료사업을 분리하여 사업체제 구축 필요 3) 진료기록이 남는 문제 해결 필요	1) 상담전공자 위주의 전문 인력 양성 필요	1) 예산 확보로 의료체제 마련 필요	1) 시도청소년상담 지원센터를 중심으로 구축
C	1) 상담은 행안부 담당, 치료는 보건복지가족부 담당으로 분리 필요	1) 질병으로 전환될 경우, 병리적 관점에서 전문가 양성	1) 부처별로 다르지만 충분하지 못함	1) 한국정보문화진흥원과 보건복지가족부간의 원만한 협조 필요 2) 중독상담사-119-사회복지사-보건소의 유기적 협조 필요
D	1) 치료는 의료영역으로 병원이 중심이 되어야 함 2) 상담네트워크와 치료기관 연계 필요 (현재 운영중)	1) 초기단계의 워크숍이나 세미나 중심에서 탈피 필요 2) 의과대 중심의 전문인력 양성 필요	1) 치료 시 일부를 국가가 지원 가능 2) 질병 전환 시, 건강보험 항목으로 포함 필요	1) 의료정책을 담당하는 부처에서 주관
E	1) 현재 병원에서는 약물치료이외의 상담치료는 불가능 2) 상담치료기관에서는 단기 치료만 집행	1) 현재 국가차원의 치료 담당 인력이 부족하여 민간병원에 의뢰함	1) 대부분 병원은 유료 2) 청소년상담원이거나 한국정보문화진흥원의 경우, 무료 3) 상담료 지원정책 필요	무응답
F	1) 입소치료 가능한 기관 필요	무응답	1) 예산 증액 필요	1) 치료 공유 시스템 확립 필요

<표 29>에 따르면, 미디어 중독 치료기관의 정책은 상담기관과 연계하고 있고, 주로 보건복지가족부 산하 청소년상담원과 행정안전부 산하 한국정보문화진흥원의 인터넷중독예방상담센터에서 정책 집행이 이루어지고 있는 것으로 파악된다. 두 기관 모두 자 기관 중심의 미디어 중독 치료 정책을 주장하고 있다. 보건복지가족부의 경우, 구 국가청소년위원회부터 지난 2-3년 간 상담기관과 병원의 연계를 통해 인터넷 중독 치료 전국 네트워크를 체계적으로 조직하기도 했고, 행정안전부는 한국정보문화진흥원에 상담-치료 one-stop 시스템을 만들었다. 두 조직 모두 성공적인 네트워크 설치 또는 치료시스템을 제공했지만 미디어 중독 이용자의 특성에 대한 이해 부족으로 내방자의 호응은 높지 않았던 것으로 판단된다. 치료 기관 정책에 있어, 이용자의 자발적 의지가 낮기 때문에 쉽게 이용할 수 있도록 다른 차원의 서비스가 요구된다. 또한 의료기록정보 유출 및 차후 진료기록이 남게 되어 불이익을 받을 수 있음으로 이에 대한 보완책도 필요한 것으로 보인다. 중요한 것은 미디어 중독이 정신병이라는 인식을 불식시키는 정책홍보가 필요하다. 또한 심층면접자들에게도 보이는 자부처 중심의 사고방식은 쉽게 해결되지 않을 것으로 판단된다. 이에 대한 정부 기관 간 협의체 또는 시스템이 마련되어야 할 것으로 보인다. 전문인력양성은 병원의 몫이고, 예산의 문제도 아직까지 완벽한 지원이 되지 않는 것으로 보아, 좀 더 구체적인 정책계획과 집행을 통해 보완해야 할 것으로 판단된다. 타 기관 간의 협조는 아직 시스템 간 공유가 확립되지 않았으며, 각 기관별 자체 정책에 의해 진행되는 것으로 추정된다.

3) 소결

우리나라 미디어 중독 전문가들은 미디어 중독을 미디어에 대한 과도한 이용과 이로 인한 일상생활 장애로 정의하였다. 이는 미디어 중독에 대한 기준과 모호한 규정으로 인해 다양한 미디어 중독 예방 교육 프로그램이 난립하는 것을 막는데 도움이 된다. 또한 명확한 기준 하에 미디어 중독 예방 교육 프로그램이 진행되고, 미디어 중독 대응을 위한 시스템 마련에도 근거가 될

수 있는 내용이다. 단순히 과도한 미디어 이용뿐만 아니라 이로 인해서 학업, 직장, 대인관계 등에 문제가 발생할 경우, 우리는 특정 개인이 미디어에 중독되었다고 진단할 수 있는 것이다.

우리나라는 해외 주요 국가와 마찬가지로 주로 인터넷과 게임 중독에 대한 예방 교육 프로그램 및 대응 정책이 만들어져 있는 것으로 파악되었다. 이는 실제 텔레비전 중독의 심각성이 있음에도 불구하고, 인터넷 및 게임 중독은 그 심각성이 더 높게 평가되고 있으며, 중독 해소가 더 어렵다는 이유인 것으로 판명되었다.

새로운 매체환경, 특히 IPTV의 출범과 함께 대두될 수 있는 미디어 중독으로 가족불화, 개인의 성격 및 건강문제, 수면부족, 드라마 혹은 만화 프로그램 연속시청, 인터넷과 TV의 동시 중독 등을 예상하였다. IPTV는 콘텐츠에 대한 과다 소비를 일으킬 것으로 대부분의 전문가들은 예상하였다. 따라서 이에 대한 심화된 예방 교육 프로그램이 필요하며, 특히 콘텐츠 소비패턴에 대한 연구들 통해 새로운 미디어 중독 예방 교육 프로그램 포맷과 연동하는 작업도 병행해야 한다고 인식하였다.

우리나라 미디어 중독 상담 및 치료 기관의 운용 효율성에 있어서, 매우 비효율적인 구조를 나타내고 있는 것으로 판단된다. 미디어 중독에 대응하는 소속 부처별로 주도권 다툼이 심하고, 자 부처 중심의 정책을 우선 순위로 두기 때문에 부처 간 협조와 공동 대응은 상당히 부족한 것으로 나타났다. 또한 상담인력의 전문성이 부족하고, 상담인력을 양성하기 위한 프로그램이 단기 속성 프로그램으로 실효성 부분에서 낮은 것으로 보인다. 이를 해결하기 위한 주무부처 선정 및 컨트롤타워 역할을 수행할 시스템 마련이 선결되어야 하는 것으로 판단된다. 미디어 중독 치료기관의 경우도 마찬가지로, 보건복지가족부와 행정안전부가 서로 유사한 프로그램을 진행하고 있다. 그러나 양 기관 모두 치료기관에 대한 정책에서 성공했다고 볼 수 없는 것이 이를 이용하는 이용자의 수가 상당히 적다는 것이다. 이는 이용자들이 미디어 중독 치료기관에 오는 것을 꺼려하고, 차후 진료기록으로 남아서 불이익을 받을 수 있다는 점에 대해 걱정하는 것으로 나타났다. 이에 대한 보완과 치료기관과의 공조문제에서 단순히 정책 권고가 아닌 시스템적 결합이 요구된다.

5. 매체융합환경에서 미디어 중독 상담 및 치료기관 지원 정책방안

1) 미디어 중독 상담 및 치료기관 지원 정책

미디어 중독에 대한 대응은 개인의 차원을 이미 넘어섰다. 유비쿼터스 사회로 전환되면서, 사람들은 컴퓨터나 네트워크에 더욱 의존하게 되고, 새로운 미디어 환경에서 제공되는 콘텐츠들은 과거와 달리, 이동성, 즉시성, 편리성 등 인간생활에 적합한 형태로 제공되고 있다. 따라서 각 콘텐츠에 대한 이용 욕구가 있는 사람들은 언제 어디서나 콘텐츠 이용을 통한 만족이 가능하게 되고, 이런 만족에 대한 욕구를 절제하지 못하고, 과도하게 사용할 경우, 미디어 중독의 수준까지 이르게 될 수 있다. 특히, 청소년, 20-30대 젊은 층에게 미디어를 이용한 여가시간 소비가 절대적인 우리나라의 경우, 이에 대한 국가적 차원의 적절한 대응이 선행되지 않을 경우, 우리의 상상을 뛰어넘는 사회문제로 비화될 수 있다. 본 연구는 이런 점에 근거하여 미디어 중독 전문가들에게 우리나라의 미디어 중독 상담 및 치료기관을 지원하기 위해서 정부는 국가적 수준에서 어떤 지원 정책을 수행해야 하는가에 대해 질문하였다.

“상담기관 지원 정책으로는 전문적 프로그램 개발 및 전문인력 양성을 위한 예산 투자가 선행되어야 하며, 의료기관 및 정신보건센터와 상담기관 간 대상자 의뢰 및 정보 공유를 위한 공식적 협력체계 구축을 지원해야 한다. 또한 상담서비스 지원에 대한 대국민 홍보도 강화해야 한다. 치료기관 지원을 위한 지원 정책의 경우, 치료기록정보 유출 방지 법제화 강화 및 유출자에 대한 처벌 강화도 포함해야 하고, 의료기관의 미디어 중독 관련 전문성 관리 강화 차원에서 현재 지정되어 있는 병원에서 좀 더 협조적으로 치료지원에 참여할 수 있도록 지원 (예산, 협력병원 인준 확대 등)해야 한다. 특히, 미디어 중독 치료의 심각성과 안전성에 대한 대국민 계몽이 필요하다. 마지막으로 여러 부처로 나뉘어져 있는 미디어 중독 문제에 대한 정책을 어느 한 부처에서 조정기능을 발휘하여 일관성 있는 정책 집행이 되도록 한다” (심충면접자 A).

“상담기관 지원 정책은 상담사업을 효과적으로 진행할 수 있는 기반 마련,

예산 확보, 전문인력 역량 강화, 홍보 활동 측면에서 제도화 하여 추진하는 정책이 바람직합니다. 치료기관을 위한 지원 정책은 미디어 중독이라는 특수한 영역을 치료하는 의료지원 담당자 전문성 확보, 네트워크 강화. 미디어 중독 치료의 편견에서 벗어날 수 있는 홍보 강화가 반드시 필요합니다. 그리고 유해환경, 매체의 위험에 노출되어 있는 청소년의 보호를 위한 제도 마련, 규제에 대한 언론의 관심을 유도, 가족과 함께 할 수 있는 다양한 활동 및 프로그램을 만들어야 합니다“ (심충면접자 B).

”상담기관 지원을 위한 지원 정책은 현재 KADO에서는 전국 82개 상담기관에 사업비를 지원하여 사업을 추진하고 있으나, 전국 각 지역의 접근성 공백을 감안할 때 더 확충할 필요가 있다. 사업비는 최소한의 활동비만 지원되고 있기에, 더 많은 지원이 필요하다. 치료기관 지원을 위한 지원 정책의 경우, 더 신뢰할 수 있는 병원 지정이 필요하고, 약물치료가 필요하여 방문하는 병원 방문자에 대한 비용 지원 더 필요하다. 청소년의 경우 동료그룹, 문화놀이 등이 매우 중요하기에, 다양한 문화놀이 인프라 확충, 프로그램 및 문화활동 지도자 양성 필요하다. 교과부에서 학생들 대상의 프로그램 운용에 대한 지원 필요하다“ (심충면접자 C).

”상담기관 지원을 위한 지원 정책은 미디어 중독의 현실적 심각성과 우려스런 확산에 대비하기 위해, 전문상담기관내 상담인력의 확대배치가 필요하며 이들에 대한 급여수준의 현실화가 이루어져야 한다. 미디어 중독자의 발굴 및 현장 상담, 사후관리 등을 효과적으로 시행하기 위한, 찾아가는 상담서비스의 활성화 및 이를 위한 인력확대지원이 필요하다. 미디어 특성별, 서비스 콘텐츠 별, 이용자 연령별, 성별 특성을 고려한 상담프로그램의 개발 및 보급되어야 한다. 치료기관 지원을 위한 지원 정책은 의학계의 관련 연구 활성화를 지원해야 하고, 학술세미나 및 토론회, 단기연수 등을 지원하여 치료인력의 전문성을 강화해야 한다. 제3의 정책이 있다면은 미디어 중독의 심각성과 예방의 중요성에 대한 캠페인 홍보 실시해야 하고, 상담, 치료의 중요성과 효과성에 대한 홍보(정신과적 접근에 대한 거부감 해소 필요)가 필요하다“ (심충면접자 D).

”상담기관 지원 정책은 일시적으로 미디어에서 벗어나서 생활 할 수 있는 교육 및 치료시설의 건립이 필요하다. 부모나 가족의 도움을 받을 수 없는 환경에 있는 사람들의 일상적인 관리 및 중독상담이 가능한 역량을 갖춘 전문상담자의 양성이 시급하게 요구된다. 치료기관 지원을 위한 지원 정책은 미디어 중독인 사람들을 치료 할 수 있는 장기 입원 시설이 필요하다. 심각한 미디어 중독 청소년인 경우 다른 정신과 환자들과 같은 병동에서 입원하여 생활하는 것은 오히려 부작용이 더 클 수 있다. 또한 미디어를 대신할 수 있는 다양한 활동을 경험하도록 해야 하는데

일반 정신과 입원 병동에서는 적절한 미디어 중독치료를 하는 것이 불가능하다고 할 수 있다. 미디어 중독 치료 학교 개소가 필요하다. 상담기관과 치료기관간의 연계를 강화하는 것이 효과적일 것으로 예상하고 있다. 현재, 상담기관과 치료기관 연계가 부분적으로 이루어지고 있으나 미비하다. 그리고 치료기관에서 상담기관으로의 연계는 거의 이루어지고 있지 않다. 상담기관에 대한 홍보나 정보를 치료 기관에서는 알지 못하고 있다“ (심층면접자 E).

”상담기관 지원을 위한 지원 정책은 크게 연구 확대, 상담 비용 지원, 인력 확충, 교육 예산 지원, 타 상담·치료기관 종사자에게 무료 교육 지원이라고 볼 수 있다. 치료기관에 대한 지원도 이와 마찬가지로 이다“ (심층면접자 F).

<표 30> 미디어 중독 상담 및 치료기관을 위한 정부지원 필요성에 대한 인식

면접자	상담기관 정부지원 필요 영역	치료기관 정부지원 필요 영역	기타
A	1) 전문적 프로그램 및 전문인력 양성을 위한 예산 증대 2) 상담 및 의료기관 간 정보 공유체계 확립	1) 협력 병원 인준 확대 3) 치료정보 유출 차단 강화 및 법제화	1) 부처별 기능 조정 2) 일관성 있는 정책 집행 3) 미디어 중독에 대한 대국민 홍보 강화
B	1) 예산확보 2) 전문인력강화 3) 홍보활동 강화	1) 의료지원 담당자 전문성 확보 2) 네트워크 강화 3) 미디어 중독 치료의 편견을 해소할 수 있는 홍보 강화	1) 청소년 보호를 위한 다양한 활동 및 프로그램 제작
C	1) 지엽적 네트워크에서 전국 네트워크로 확대 2) 예산 증대	1) 병원 네트워크 보강 2) 내원자를 위한 비용 지원	1) 다양한 놀이문화 2) 프로그램 지도자 확충
D	1) 상담인력 확대 2) 급여수준 현실화 3) 상담프로그램 보급/개발	1) 치료인력 전문성 강화	1) 미디어 중독성 예방 캠페인 강화
E	1) 전문 상담기관 건립	1) 장기 합숙 치료기관 건립	1) 상담기관에서 치료기관으로 정보 이동은 확보 2) 치료기관에서 상담기관으로의 정보 공유는 미비
F	1) 연구확대 2) 상담 비용지원 3) 인력확충 4) 교육예산 지원	1) 연구확대 2) 상담 비용지원 3) 인력확충 4) 교육예산 지원	무응답

<표 30>에 의하면, 우리나라 미디어 중독 전문가들은 정부가 미디어 중독 상담기관에 대해 우선적으로 지원해야 할 영역을 ‘상담 인력 전문성 확보,’ ‘예산 증대,’ ‘상담기관 네트워크 전국 확대,’ ‘전문상담기관 건립’으로 보았다. 이는 전 세계에서 가장 미디어 환경 변화 정도가 높고, IT 강국으로서 전 국민의 대부분이 미디어와 쉽게 접할 수 있는 우리나라 환경이 만들어졌음에도 불구하고, 미디어 중독으로 인한 역기능에 대처할 수 있는 전문 인력이 부족하다는 뜻이다. 또한 전문성을 갖춘 인력을 양성하고, 그에 맞는 시스템을 확보하기 위해서는 예산의 증대가 필수불가결하다고 보았다. 따라서 정부는

미디어 중독 해소를 위한 상담기관 지원 시, 상담인력 전문성 배양, 예산 문제, 네트워크의 효과적인 이용 등에 대해서 면밀한 검토를 해야 할 것으로 보인다.

미디어 중독 치료기관에 대한 지원의 경우, 상담기관 지원과 마찬가지로, 미디어 중독 전문치료인력이 부족한 것으로 나타났다. 또한 미디어 중독 치료를 위한 협력병원이나 장기 합숙 치료기관에 대한 지원 및 건립도 필요하다고 인식하였다.

우리나라 미디어 중독 전문가들은 미디어 중독 해소를 위한 정부차원의 지원에 앞서, 모두 미디어 중독의 심각성, 미디어 중독 해소를 위한 상담 및 치료기관과 같은 사회안전망의 가동 등에 대한 대 국민 홍보가 부족하다고 주장하였다. 이를 강화하고, 더불어 다양한 놀이문화와 청소년 보호를 위한 활동 프로그램을 만든다면, 정부차원의 미디어 중독 상담 및 치료기관 지원 정책이 좀 더 효율적으로 집행될 것으로 보았다.

2) 매체융합환경에서 미디어 중독 대응 시스템 확립 정책

우리나라 미디어 중독 전문가들은 미디어 중독을 대응하는 과정에서 가장 시급하게 준비되어야 할 부분으로 “대응 시스템 확립”을 선정하였다. 즉, 미디어 중독을 담당하는 국가기관은 크게 세 기관으로 분류된다. 현재까지, 보건복지가족부, 행정안전부, 문화관광부의 부서 또는 산하기관에서 미디어 중독을 대응해왔다. 그러나 심층면접에서도 알 수 있듯이, 부서 간의 주도권 다툼, 유사한 내용에 대한 정책 중복, 대응 네트워크 확장 과정에서 비협조, 부처 간 협의체의 비효율적 운영 등, 통합 대응시스템의 면에서 볼 때, 매우 비효율적 정책이 이루어진 것으로 보인다. 특히, 대부분의 부처가 집중적으로 대응한 미디어 중독 영역은 인터넷과 게임 의존에 따른 중독 사안이다.

새로운 미디어 환경이 다가왔다. 매체융합 (convergence)이라는 기술적 변화와 변화된 기술에 의해 제공되는 콘텐츠는 인간의 감각을 통제하고 몰입하게 하는 기술이 높아지고 있다. 한 예로, IPTV의 등장은 인터넷과 TV의 특성과 새롭게 확대된 디지털 인터페이스에 의해 게임, 드라마, 채팅, 문자메시

지 등 다양한 콘텐츠에 대한 몰입과 그로 인한 개인의 일상생활, 신체활동, 가족관계, 대인관계 등에 심각한 문제를 야기할 것으로 예상된다.

이제는 우리나라 미디어 중독 대응을 위한 기존의 시스템과 네트워크를 확장하고, 동시에 새로운 미디어 변화에 적절하게 대처할 수 있는 미디어 중독 대응 시스템을 확립할 필요성이 대두되었다. 따라서 본 연구에서는 미디어를 전체적으로 관장하는 방송통신위원회, 기존에 미디어 중독의 상담 및 치료기관을 관장하는 보건복지부와 행정안전부가 어떻게 유기적으로 협조해야 하는지 질문하였다. 전문가들의 개인적 견해를 좀더 구체적으로 끌어내기 위해서, 네 가지 방안을 제시하였고 또한 네 가지 방안이 아니더라도 전문가가 생각하는 미디어 대응 시스템 마련을 위한 새로운 방안을 제시하도록 요구하였다.

* 매체융합시대의 미디어 중독 대응 시스템 정책 방안 *

제1안: 보건복지부는 청소년 미디어 중독 그리고 행정안전부는 성인 미디어 중독에만 집중하고, 두 부처 간의 협의체를 만든다.
제2안: 방송통신위원회는 TV중독에 집중, 행정안전부는 인터넷/게임 중독에만 집중, 보건복지부는 휴대폰 중독에만 집중하여 독자적으로 독립된 영역에서 규제 및 지원 정책을 구현한다.
제3안: 방송통신위원회는 미디어 중독 해소를 위한 연구/정책개발만 담당하고, 행정안전부는 예방 교육프로그램 개발에 집중하며, 보건복지가족부는 미디어 중독 관련 상담 및 치료에 초점을 맞추어, 각 부처가 역할 분담을 하고, 협의체를 구성하여 정책조율을 한다.
제4안: 방송통신위원회는 규제기관으로서의 역할, 행정안전부는 건전한 정보문화 형성 기관으로서의 역할, 보건복지가족부는 중독 대상자의 건강 보호 기관으로서의 역할을 담당한다.
제5안: 귀하가 생각하는 새로운 방안

<표 31> 매체융합시대의 미디어 중독 대응 시스템에 대한 전문가들의
인식 결과

면접자	제1안	제2안	제3안	제4안	제5안
A	X	X	X	◎	
B	X	X	X	◎	
C	X	X	X	X	KADO 중심으로 대응 시스템 마련
D	△	X	△	X	1안과 3안을 포괄하는 부처 간 협의체 마련
E	X	X	X	◎	4안에 찬성하지만 전문 대응기관 설립 필요
F	X	X	◎	◎	3안과 4안을 포괄하는 방향

<표 31>에 의하면, 우리나라 미디어 중독 전문가들은 미디어 중독 현상을 대응하기 위한 국가적 차원의 시스템 마련에 있어서 현재 미디어 중독과 관련된 행정부처 간의 협력체계를 요구하고 있다. 제시된 안으로만 제한하여 살펴보면, 미디어 중독 전문가들은 우리나라 미디어 중독 대응 시스템으로 제4안이 가장 효과적인 것으로 인식하였다. 제4안은 “방송통신위원회는 규제 기관으로서의 역할, 행정안전부는 건전한 정보문화 형성 기관으로서의 역할, 보건복지가족부는 중독 대상자의 건강 보호 기관으로서의 역할을 담당한다”이다. 제4안이 함축하는 바는 각 행정기관의 본래의 설립 목적에 맞게 정책 집행을 하자는 것이다. 미디어 중독을 해소하는 데는 여러 가지 방법이 있다. 즉, 미디어 이용을 통제할 수 있는 법규 제정 및 발의, 문화적으로 미디어 이용 경향을 바꾸는 교육, 실제 중독자들에 대한 조치라고 볼 수 있다. 언급된 각 행정기관이 세 가지 영역에 대해서 나름대로 전문성과 행정권한을 소유하고 있다. 따라서 고유의 권한에 대한 전문성과 행정조치를 인정하고, 중복된 사안은 빠른 시일 내에 정리하는 것이 타당하다. 이를 통해, 예산낭비와 비효율적 집행으로 귀결될 수 있는 사안은 철저하게 구분할 필요가 있다. 또한 점점 강화되고 있는 매체융합환경에서 각 부처의 전문영역에 대한 심화와 더불어 서로 간의 정보 공유 및 협조를 이루게 하는 협의체를 창설하는 것이 필요하다. 현재 각 부처에서 현재 운영 중에 있는 ‘사이버상 청소년보호 종합대책 관계기관 협의회’²⁾가 진행되고 있으나, 그 운영은 특정 부처의 소관으

2) 사이버상 청소년보호 종합대책 협의회 : 보건복지가족부 주관으로 2005년부터 운영. 교육과학부, 방송통신위원회, 문화체육관광부, 행정안전부, 검찰청, 경찰청, 총리실 등 8개부처 과장급이 참여하는 실무회의

로 되어 있다. 이에 대한 운용의 묘와 기술적 접근을 할 필요가 있다. 따라서 각 전문영역에 대한 고유 권한은 해당 부처에게 전권을 주되, 정책 집행의 모호성과 분야별 소관이 불분명한 부분은 이를 통제하는 상위 부처 (예: 국무총리 행정조정실) 또는 기술적으로 세 부처가 서로 돌아가면서 협의체 의 장직을 수행하거나, 협의체 안에 외부 인사로 구성된 가칭 ”미디어 중독 대응 위원회“를 설치하여 정책 협의의 효율성을 높이는 방안이 필요할 것으로 보인다.

3) 소결

우리나라 미디어 중독 전문가들은 정부가 미디어 중독 상담기관에 대해 우선적으로 지원해야 할 영역을 상담인력 전문성 확보, 예산 증대, 상담기관 네트워크 전국 확대, 전문상담기관 건립으로 보았다. 미디어 중독 치료기관의 경우, 미디어 중독 치료 전문인력의 부족, 협력병원 및 장기 합숙 치료기관 지원으로 선정하였다. 미디어 중독 전문가들은 우리나라 관련 기관에서 미디어 중독의 심각성과 중독 해소를 위한 사회안전망에 대한 홍보가 부족하다고 강조하였다.

우리나라 미디어 중독 전문가들은 미디어 중독 현상에 대한 국가적 차원의 시스템 마련을 요구하였다. 본 심층인터뷰의 결과에 따르면, 미디어 중독 대응시스템으로 제4안 또는 제3안과 제4안을 결합한 형태가 적절하다고 인식하였다. 제4안은 방송통신위원회는 규제기관으로서의 역할, 행정안전부는 건전한 정보문화 형성 기관으로서의 역할, 보건복지가족부는 중독 대상자의 건강 보호 기관으로서의 역할이다. 이는 각 부처가 자신의 특성을 유지하면서 관련 사안에 대해 유기적으로 대처하자는 뜻이다. 후자의 경우, 방송통신위원회는 미디어 중독 해소를 위한 연구/정책개발만 담당하고, 행정안전부는 예방 교육 프로그램 개발에 집중하며, 보건복지가족부는 미디어 중독 관련 상담 및 치료에 초점을 맞추어 각 부처가 역할 분담을 하고, 협의체를 구성하여 정책 조율을 하는 시스템이다.

제4장 매체 융합 환경에서 미디어 과다 이용 예방을 위한 정책 방안

1. 미디어 중독 예방을 위한 법적 제도적 개선 방안

대중매체는 순기능도 있지만 역기능 또한 크기 때문에 인격형성과 발달 단계에 있는 어린이와 청소년들에게 대중 매체가 미치는 영향은 중요한 의미를 가진다고 볼 수 있다. 특히 어린이 수용자들은 다양한 매체에 쉽게 자극받고, 과다이용으로 인한 부작용 가능성에 노출되어 있는 것이 사실이다. 따라서 텔레비전 등 미디어 ‘과다 이용’ 혹은 ‘중독’ 현상을 보이는 어린이나 청소년들을 위해 우선 부모 및 보호자, 그리고 학교는 바람직한 환경 유지 및 올바른 매체 이용 습관을 위해 힘써야 하는 등 가정과 학교 내에서 이를 치유할 수 있는 구체적인 방안을 생각해봐야 할 것이다. 하지만 가정이나 학교의 역할뿐만 아니라 국가적 차원의 정책적 배려 또한 중요하다.

특히 IP TV와 같은 디지털 매체의 융합화 및 상업화에 따른 경쟁 심화로 선정성·폭력성 방송프로그램이 범람하고 어린이나 청소년들에게 무제한 노출됨으로서 모방 성폭력 범죄 등 심각한 차원의 역기능이 증가하고 있다. 따라서 유해한 방송프로그램 등으로부터 어린이와 청소년을 보호하기 위한 법적 제도적 방안 마련이 시급히 요구되고 있다. 이같은 맥락에서 우리나라의 청소년보호법과 외국의 청소년 보호 법률 등에 대해 고찰함으로써 어린이와 청소년들이 건전한 여가 생활을 통해 건실한 성장기로 이행하는데 도움이 되는 정책적 방안을 제시하고자 한다.

1) 청소년 보호법

청소년 보호법은 기존의 미성년자보호법이 폐지되면서 지난 1997년 3월 7일 제정된 법으로 그 후 여러 차례 개정돼 오늘에 이르고 있다. 이 법은 유해한 매체물과 약물 등이 청소년들에게 유통되는 것과 청소년이 유해한 업

소 등에 출입하는 것을 규제하고, 청소년을 폭력·학대 등 청소년유해행위를 포함한 각종 유해한 환경으로부터 보호·구제함으로써 청소년이 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 함을 목적으로 한다.

하지만 그동안 우리나라의 청소년에 관한 입법과 정책은 그 분야에 따라 각 정부 부처가 따로 담당해 왔으며 이에 따라 청소년의 인권에 관한 종합적인 체계를 제대로 갖추지 못하였다. 주로 청소년의 보호나 규제 등의 목적으로 입법과 정책이 이루어지면서 그들의 인격성장이나 자율성과 같은 인권 증진에 대한 계획은 다소 미흡하였다(윤계형, 2008). 이같은 맥락에서 기존 「청소년보호법」은 2008년 2월 29일자로 개정되었다. 특히 2008년에 개정된 「청소년 보호법」은 청소년 유해매체물의 심의에 대해 아래와 같이 상세히 다루고 있어 공중과 텔레비전을 비롯한 다양한 미디어로부터 발생하는 부정적 영향으로부터 청소년을 보호하기 위한 법적 근거를 마련해 두고 있다.

청소년보호법의 청소년유해매체물의 심의 결정에 관한 제8조는 다음과 같은 내용을 담고 있다.

①청소년보호위원회는 제7조의 규정에 의한 매체물의 청소년에 대한 유해여부를 심의하여 청소년에게 유해하다고 인정되는 매체물에 대하여는 청소년유해매체물로 결정하여야 한다. 다만, 다른 법령의 규정에 의하여 당해 매체물의 윤리성 건전성의 심의를 할 수 있는 기관(이하 "각 심의기관"이라 한다)이 있는 경우에는 그러하지 아니하다.

②청소년보호위원회는 각 심의기관이 해당 매체물에 대하여 청소년유해여부의 심의를 하지 아니할 경우 청소년보호를 위하여 필요하다고 인정할 때에는 그 심의를 하도록 요청할 수 있다.

③청소년보호위원회는 제1항 단서의 규정에 불구하고 다음 각호의 1에 해당하는 매체물에 대하여는 청소년에 대한 유해여부를 심의하여 청소년에게 유해하다고 인정되는 매체물에 대하여는 청소년유해매체물로 결정할 수 있다.

1. 제1항 단서의 각 심의기관의 요청이 있는 매체물

2. 제1항 단서의 각 심의기관의 청소년유해여부 심의를 받지 아니하고 유통되는 매체물

④청소년보호위원회 또는 각 심의기관은 매체물 심의결과 그 매체물의 내용이 형법등 다른 법령에 의하여 유통이 금지되는 내용이라고 판단되는 경우에는 그 매체물에 대한 청소년유해매체물 결정을 하기 전에 관계기관에 형사처벌 또는 행정처분을 요청하여야 한다. 다만, 각 심의기관별로 해당법령에서 별도의 절차가 있는 경우에는 그 절차에 의한다.

⑤청소년보호위원회 또는 각 심의기관은 제작 발행의 목적 등에 비추어 청소년이 아닌 자를 상대로 제작 발행되거나, 매체물 각각에 대하여 청소년유해매체물로 결정하여서는 당해 매체물이 청소년에게 유통되는 것을 차단할 수 없는 매체물에 대하여는 신청 또는 직권에 의해 매체물의 종류, 제목, 내용 등을 특정하여 청소년유해매체물로 결정할 수 있다.

⑥청소년보호위원회의 심의 결정방법 등 기타 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

이처럼 청소년을 유해매체로 부터 보호하기 위해 철저한 법적 장치를 마련한 배경은 그만큼 청소년들이 TV를 비롯한 다양한 미디어에 노출돼 있음을 반영하는 것임과 동시에 미디어 과다이용으로 인한 부정적 파급효과를 우려하는 것을 반영한다고 볼 수 있겠다. 우리나라의 텔레비전 보급률은 이미 100% 이상에 달하고 있고 평균 텔레비전 시청 시간은 총 매체 이용시간의 절반에 달하고 있다. 지난 2002년 기준으로 우리나라 국민들의 평균 TV 시청시간은 총 매체 이용시간 약 6시간의 거의 절반에 달하는 2시간 40여분으로 나타났고 중고등학교 학생의 평균 TV 시청시간은 1시간 39분에 달하는 것으로 나타났다(김태은, 1999). 청소년 연령층에서 가장 빈번하게 이용하는 매체로는 지상파 TV 30.4%, 케이블 TV 24.4%, 인터넷 36.8%로서 방송매체가 가장 높은 비율을 차지하고 있는 것으로 밝혀졌다(한국광고주협회, 2004; 강태완외에서 재인용).

이처럼 청소년들에 의한 과도한 TV 이용은 청소년들 사이에서 점증하고 있는 폭력성향의 한 원인으로 지목되고 있다. 특히 탈규제와 방송의 상업화

경향에 따라 폭력적, 선정적인 프로그램이 급증하게 되고, 그 결과 최근 청소년과 관련된 프로그램의 심의 사례도 증가하고 있다(이창현, 2004). 또한 이와 관련, 학자들(Pres, et al., 1999)은 TV가 드라마나 영화와 같은 픽션 프로그램을 통해 현실세계에서의 폭력에 대한 모델을 제공하고 있다고 보고 있다. 계발이론(cultivation theory)학자들은 텔레비전이 사회적으로 수용되는 가치와 행위에 대한 개인의 지각에 영향력을 행사하는 현대의 가장 강력한 문화적 무기라고 간주하고 있다(Gerbner, et al., 1980). 이같은 맥락에서 보면, 폭력 및 범죄와 성적인 내용 외에도 사회적 약자 비하나 개인의 사생활 침해와 명예훼손 등을 통해 왜곡된 인간관과 사회적 관계에 대한 그릇된 신념을 배양할 수 있으며 마약이나 약물 사용 등의 일탈적 행위의 빈번하고 상업적인 소재화로 청소년의 가치관과 윤리관에 혼돈을 가져올 수 있다는 것이다. 이같은 미디어에 의한 부정적 효과를 다루고 있는 학술적 이론들은 청소년보호법은 물론 아래와 같은 다양한 청소년보호와 관련된 법적 규제와 정책의 개입을 정당화하는 계기를 마련하고 있다.

(1) 청소년보호법과 여타 관련 법률

현행 청소년 관련 주요 법률에는 「청소년보호법」 외에 「청소년기본법」, 「청소년복지지원법」, 「청소년의 성보호에 관한 법률」, 「청소년활동진흥법」이 있다. 이 법률들의 관계를 살펴보면 「청소년기본법」은 청소년의 육성에 관하여 다른 법률에 우선하여 적용하며(법 제4조 제1항), 「청소년활동진흥법」은 청소년기본법 제47조 제2항에 따라 청소년활동을 적극적으로 진흥하기 위하여 필요한 사항을 정하도록 하고 있으며(법 제1조), 「청소년복지지원법」은 청소년기본법 제49조 제4항에 따라 청소년복지 증진에 관한 사항을 정하도록 하여(법 제1조) 「청소년활동진흥법」과 「청소년복지지원법」은 「청소년기본법」에 따라 개정 또는 폐지될 수도 있다는 점을 알 수 있다. 「청소년의 성보호에 관한 법률」은 청소년 대상 성범죄의 신고의무자에 관한 규정이나 대상 청소년의 보호나 상담 등에 관하여 위 법률들과 관련하여 규정하고 있다(법 제21조, 제29조 등). 「청소년보호법」의

경우에는 위 법률들과의 관계에 대한 내용은 없으며, 청소년 유해환경의 규제에 관한 형사처벌에 있어서 다른 법률에 우선하여 적용한다고 하고 있다(법제6조).

한편 현행 방송법의 제32조는 방송의 공정성 및 공공성 심의와 관련된 다음과 같은 조항을 담고 있다. 이는 청소년을 보호하기 위한 방송 프로그램의 규제에 관한 내용을 담고 있다는 점에서 주목할 필요가 있다하겠다.

①방송통신심의위원회는 방송 중계유선방송 및 전광판방송의 내용과 기타 전기통신회선을 통하여 공개를 목적으로 유통되는 정보중 방송과 유사한 것으로서 대통령령이 정하는 정보의 내용이 공정성과 공공성을 유지하고 있는지의 여부와 공적 책임을 준수하고 있는지의 여부를 방송 또는 유통된 후 심의 의결한다. 이 경우 매체별 채널별 특성을 고려하여야 한다.

②방송통신심의위원회는 제1항의 규정에 불구하고 대통령령이 정하는 방송 광고에 대하여는 방송되기 전에 그 내용을 심의하여 방송여부를 심의 의결할 수 있다.

③방송사업자는 제2항의 규정에 의한 방송광고에 대해서 방송통신심의위원회의 심의 의결의 내용과 다르게 방송하거나 심의 의결을 받지 않은 방송 광고를 방송하여서는 아니된다.

④누구든지 제2항의 규정에 의한 방송광고에 대해서 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 방송사업자가 방송통신심의위원회의 심의 의결의 내용과 다르게 방송하도록 하거나 심의 의결을 받지 않은 방송광고를 방송하도록 하여서는 아니된다.

또한 제33조는 심의규정에 관련된 다음과 같은 조항을 명시하고 있다.

①방송통신심의위원회는 방송의 공정성 및 공공성을 심의하기 위하여 방송 심의에 관한 규정(이하 "심의규정"이라 한다)을 제정 공표하여야 한다.

②제1항의 심의규정에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.

1. 헌법의 민주적 기본질서의 유지와 인권존중에 관한 사항
2. 건전한 가정생활 보호에 관한 사항
3. 아동 및 청소년의 보호와 건전한 인격형성에 관한 사항
4. 공중도덕과 사회윤리에 관한 사항

5. 양성평등에 관한 사항
 6. 국제적 우의 증진에 관한 사항
 7. 장애인등 방송소외계층의 권익증진에 관한 사항
 8. 민족문화의 창달과 민족의 주체성 함양에 관한 사항
 9. 보도 논평의 공정성 공공성에 관한 사항
 10. 언어순화에 관한 사항
 11. 삭제
 12. 기타 이 법의 규정에 의한 방송통신심의위원회의 심의업무에 관한 사항
- ③방송사업자는 아동과 청소년을 보호하기 위하여 방송프로그램의 폭력성 및 음란성등의 유해정도, 시청자의 연령등을 감안하여 방송프로그램의 등급을 분류하고 이를 방송중에 표시하여야 한다.
- ④방송통신심의위원회는 제3항의 방송프로그램 등급분류와 관련하여 분류기준 등 필요한 사항을 방송통신심의위원회규칙으로 정하여 공표하여야 한다. 이 경우 분류기준은 방송매체와 방송분야별 특성등을 고려하여 차등을 둘 수 있다.
- ⑤방송통신심의위원회는 제3항의 규정에 의하여 방송사업자가 자율적으로 부여한 방송프로그램의 등급에 대하여 적절하지 아니하다고 판단되는 경우 해당방송사업자에게 당해 방송프로그램의 등급분류를 조정하도록 요구할 수 있다.

이상 살펴본 청소년보호법과 다양한 관련 법률의 마련은 청소년들이 TV를 비롯한 다양한 미디어에 과다 노출돼 있음을 반영함과 동시에 이로 인한 부정적 과급효과를 사전에 차단하기 위한 법적 정책적 고민을 반영한다고 볼 수 있겠다. TV를 비롯한 다양한 미디어의 유해한 내용으로 부터 청소년을 보호하기 위해서는 과도한 미디어이용이나 중독현상에 대한 진지한 인식을 바탕으로 예방적 차원의 제도 마련이 시급하다 하겠다.

(2) 청소년보호 위원회의 구성과 역할

이명박 정부가 들어서면서 「정부조직법」의 개정에 따른 기능 조정 및

통·폐합 사항 등을 반영하고, 「청소년기본법」에서 규정하고 있던 국가청소년위원회의 설치근거가 삭제됨에 따라 유해환경으로부터 청소년을 보호하기 위한 청소년 유해 매체물, 청소년유해약물, 청소년유해물건, 청소년유해업소 등의 심의·의결 등에 관한 업무를 수행할 수 있도록 하기 위하여 보건복지가족부장관 소속으로 청소년보호위원회를 설치하기 위해 개정되었다(윤계형, 2008).

청소년보호위원회의 구성 및 운영 등에 관한 사항을 법률에서 직접 정하고 있으며, 청소년보호위원회가 매체물 등의 청소년에 대한 유해성 여부를 심의·결정하도록 규정하고 있다(법제4장). 이에 대한 고시 등의 집행 업무는 보건복지가족부 장관이 하도록 하여 청소년보호위원회의 업무 수행의 독립성과 중립성을 보장하고 있다(윤계형, 2008). 이에 따라 보건복지가족부는 아동청소년 정책실을 두고 그 아래에 아동청소년 활동정책관, 아동청소년복지정책관, 보육정책관으로 나누어 운영하고 있다. 이중 특히 아동청소년복지정책관은 아동청소년복지과, 아동청소년상담자활과, 아동청소년보호과, 아동청소년매체환경과, 아동청소년성보호과를 담당하고 있다(www.mw.go.kr, 2008년 11월 현재).

이번 청소년 관련 법률의 개정으로 기존의 국가청소년위원회는 폐지되고, 보건복지부장관이 청소년 관련 사무를 관장하게 되고, 매체물 등의 청소년에 대한 유해성 여부를 심의·결정하는 청소년보호위원회를 설치하게 되며, 이 위원회의 구성과 역할에 대해 간략하게 아래 <표 32>로서 제시했다(윤계형, 2008).

<표 32> 현재 청소년보호위원회와 구 국가청소년위원회의 비교

	청소년보호위원회	국가청소년위원회
규정	청소년보호법	청소년기본법
소속	보건복지부장관	국무총리
구성	위원장 1인을 포함한 11인 이내의 위원	위원장 1인과 상임위원 1인 및 11인 이내의 비상임위원
소관사무	1. 유해환경으로부터 청소년을 보호하기 위한 청소년유해매체물, 청소년유해약물, 청소년유해물건, 청소년유해업소 등의 심의·결정에 관한 사항 2. 청소년보호법 제49조 제1항에 따른 정기간행물 등을 발행하거나 수입한 자에 대한 과징금 부과 심의·결정에 관한 사항 3. 청소년보호를 위해 보건복지가족부 장관이 필요하다고 심의를 요청한 사항 4. 그 밖에 다른 법률에서 청소년보호위원회가 심의·결정하도록 정한 사항 등	1. 청소년 정책의 기본방침에 관한 사항 2. 청소년 관련 법령의 제정·개폐에 관한 사항 및 제도 개건에 관한 사항 3. 「청소년복지지원법」 제12조의 규정에 의한 특별지원청소년에 대한 지원에 관한 사항 4. 「청소년보호법」 제8조의 규정에 의한 청소년유해매체물의 심의·결정에 관한 사항 5. 다른 법률에 의하여 국가청소년위원회의 소관으로 규정된 사항 6. 그 밖에 위원장이 국가청소년위원회의 심의·의결이 필요하다고 인정하는 사항
임명	위원장은 보건복지가족부 장관의 제청으로 대통령이 임명하고, 그 밖의 위원은 위원장의 추천을 받아 보건복지가족부 장관의 제청으로 대통령이 임명 또는 위촉	위원장은 국무총리의 제청으로 대통령이 임명하며 위원은 위원장의 추천을 받아 국무총리의 제청으로 대통령이 임명 또는 위촉
임기	위원의 임기는 2년, 연임가능	위원장 및 위원의 임기는 3년, 1차에 한하여 연임가능

2) 외국의 청소년 보호 정책

(1) 미국의 경우

청소년 보호를 목표로 한 프로그램 규제 입법화에 있어서 가장 눈여겨 볼 법안은 1990년에 제정된 어린이 텔레비전 폭력에 관한 법(Television

Violence Act of 1990)과 1990년에 제정된 어린이 텔레비전 법(Children's Television Act), 어린이에 대한 텔레비전 폭력물 보호법(Children's Protection Programming Act of 1993), 텔레커뮤니케이션 법 (Telecommunications Act of 1996) 등 이다(강태완 외, 2004).

① 텔레비전 폭력에 관한 법(Television Violence Act of 1990)

이법은 1990년대 초에 폭력물과 그 효과에 대한 관심이 고조되면서 방송업계의 자율적인 폭력물 감소를 유도하기 위한 제도적 장치로서 마련되었다. 이 법은 방송업계에 적용되는 독점금지법을 3년 동안 면제해 주는 대신 네트워크 방송사들이 자율적으로 텔레비전 폭력감소 방안을 만들도록 조치한 것이 었다. 1980년대 레이건 정부의 탈규제 정책으로 어린이 프로그램이 급감하고 내용의 폭력성과 선정성의 수위가 높아졌다는 반성에도 불구하고, 방송사들은 그리 적극적인 태도를 보이지 않았다. 3년이 끝나가는 시점에서야 방송사들은 폭력물 규제 원칙을 공동 발표하였으나, 폭력에 대한 정의가 모호하고 규제방안이 분명치 않다는 근본적인 한계를 가지고 있었다. 의회의 계속된 압력의 결과, 네트워크와 케이블 방송 업체는 프로그램의 폭력성과 선정성을 평가하는 독립적 평가기구를 만드는데 동의했으며 비영리 시청자 단체인 미디어스코프(MediaScope)와 커뮤니케이션 학자들에게 프로그램 지수를 측정하는 용역을 주었다.

② 어린이 텔레비전 법(Children's Television Act)

텔레비전 폭력에 관한 법이 텔레비전 폭력에서 청소년을 보호하려는 시도임에 비해 어린이 텔레비전 법은 프로그램의 내용에 어린이와 청소년에 유익한 내용을 직접 집어넣을 것을 골자로 한다. 수년에 걸친 비영리 시민단체들의 끊임없는 노력으로 마침내 1990년 상하원을 통과해 법률적 효력을 가지게 된 어린이 텔레비전 법은 어린이 프로그램에 대한 광고시간의 제한과 어린이를 대상으로 특별히 제작된 교육프로그램을 일정량 이상 의무 방

영하도록 하는 규정을 두고 있다(강남준, 2004, 강태완 외 2004에서 재인용). 이 규정들에 대한 준수 여부는 방송국 면허 갱신을 위한 심사에서 참고자료로 사용하였는데, 기간의 심사 결과 어린이 프로그램에 대한 광고 시간의 제한은 비교적 잘 준수되고 있으나 어린이 대상 교육용 프로그램 제작 방영 규정 잘 지켜지지 않은 것으로 나타났다.

③ 어린이에 대한 텔레비전 폭력물 보호법(Children's Protection Programming Act of 1993)

이 법은 연방통신법(Communication Act of 1934)의 714조를 수정한 것으로 폭력적 내용의 방영을 일정 시간대에 금지하는 보다 적극적 방식의 내용 규제 방안이다. 이 법안에 따르면 어린이들이 시청할 수 있는 시간에는 폭력물 방영이 금지되며 FCC는 방영금지 시간대와 폭력물에 대한 정의를 내릴 권한을 가진다.

④ 텔레커뮤니케이션 법(Telecommunications Act of 1996)

지난 1996년 미 의회에서 제정된 이 법은 청소년에 대한 폭력물의 부정적 영향을 감소시킬 수 있는 최선의 방안은 직접적인 내용 규제보다 프로그램 등급제를 통한 시청 제한이라는 견해에 기반하고 있다(강남준, 2004, 강태완 외, 2004 재인용). 이 법은 프로그램 등급제를 방송업계가 자발적으로 도입할 것을 권고하고 등급제의 효율적 시행을 위해 시청차단 장치인 V칩을 의무적으로 장착하도록 규정했다. 이에 따라 방송업계는 자발적 프로그램 등급제로서 TV Parental Guidelines를 1년여에 걸쳐 개발하였으며 이것이 수정, 보완되어 FCC에 의해 승인되었다. 1998년 3월에 최종 승인된 프로그램 등급제는 업계의 자발적 노력에 의해 제정된 순수한 자율 등급제로 지상파와 유선 방송을 망라하여 적용되는 단일 기준 등급제이다(강태완외, 2004).

(2) 유럽의 경우

유럽평의회(Council of Europe)는 EU 구성국을 포함한 전 가맹국을 대상으로 표현의 자유, 국경을 넘는 정보의 자유로운 유통이라는 관점에서 청소년 보호 문제를 검토해왔다. 그 구체적 성과 중의 하나가 텔레비전 방송이 국경을 넘을 때 준수해야할 조건을 정한 ‘국경을 넘는 텔레비전방송에 관한 유럽 협약’이다. 이 협약 제7조에는 ‘방송사업자의 책임’이라는 표제 하에 청소년 보호에 관해 다음과 같이 정하고 있다.

-방송서비스의 모든 항목은 그 제시와 내용에 있어 인간과 타인이 기본적인 권리를 존중하지 않으면 안 된다. 특히 다음과 같은 사항들은 철저히 배제된다.

첫째, 음란한 내용 및 포르노그래피를 포함한 것

둘째, 폭력을 불필요하게 강조하든지 인종적증오심을 환기시킬 가능성이 있는 것

-어린이와 청년의 육체적, 정신적, 도덕적 발달을 저해할 가능성이 있는 프로그램 서비스의 전 항목은 어린이와 청년이 시청할 가능성이 있는 시간에 편성되지 않도록 한다.

이 협약은 기본적으로 텔레비전 방송이 국경을 넘는 경우에 한정하여 유럽 각국의 국내법상 규제에는 효력을 발휘하지 못한다. 따라서 유럽 각국의 매체와 관련한 청소년 보호 조치는 나라별로 상당한 차이를 보이고 있는데 유럽에서 가장 엄격한 청소년 보호법과 제도를 갖고 있는 독일에서 미디어와 관련하여 청소년보호 규제에 대한 고찰은 의미가 있을 것이다.

① 독일의 청소년 보호를 위한 미디어 정책

청소년 보호를 위한 규제에 있어 독일에서의 미디어와 관련하여 마련된 법제는 다음과 같다.

▲ 청소년보호법 제4장 연방청소년유해매체 심의기관의 제18조는 청소년유해목록을 두고 있는데 다음과 같은 여덟 개 부분에 대한 상세한 내용을 명시하고 있다(윤철영 & 장해영, 2006).

① 책임성과 사회성을 가진 인격체로 청소년의 발달 내지 교육을 저해하는 것으로 판단되는 일반 매체물 및 텔레매체는 연방청소년유해매체심의기관에 의해 청소년유해매체 목록에 등재될 수 있다. 특히 반인륜적이고 잔인한 폭력행위, 범죄 또는 인종차별주의를 충동하는 매체물이 여기에 속한다.

② 목록 표는 4개 부분으로 운영된다.

1. A부분(일반매체물 공개리스트)에는 B, C, 또는 D 부분에 속하지 않는 모든 매체물이 등재될 수 있다.
2. B부분(절대 배포금지의 일반매체물 공개 리스트)에는 D부분에 속하지 않으며 연방청소년유해매체심의기관에서 형법 제86조, 제 130조, 제130a조, 제131조, 제184조, 제184a조 또는 184b조에 언급된 내용을 지닌 매체물로 평가되는 일반매체물이 등재된다.
3. C부분(비공개 매체물 리스트)에는 단지 제23조 (3)항³⁾ 두 번째 문장에 의해 목록표 등재의 고시에서 제외된다는 이유로 인해 A부분에 등재되지 않은 일반매체물과 D부분에 속하지 않은 모든 텔레매체물이 여기에 속한다.
4. D부분(절대 배포금지의 비공개 매체물 리스트)에는 단지 제23조 (3)항 두 번째 문장에 의해 목록표 등재의 고시에서 제외된다는 이유로 인해 B부분에 등재되지 않은 일반매체물 그리고 연방청소년유해매체 심의기간에서 형법 제86조, 제130조, 제130a조, 제131조, 제184조, 제184a조 또는 제184b조에 언급된 내용을 가진 매체로 평가받은 텔레매체가 여기에 속한다.

③ 다음 각 호의 하나에 해당하는 경우 매체물이 목록에 등재되서는 안 된다.

3) 제23조 (3)항-이러한 결정에 대한 해당자(제21조 (7)항*)는 결정 송달 시점부터 1개월 내에 연방청소년유해매체심의기관이 전원 출석 하에 결정을 내려줄 것을 신청할 수 있다.
*제21조 (7)항-저작권자 또는 이용권자 그리고 텔레매체의 경우 사업자는 소명기회를 부여받아야 한다.

1. 단지 정치적, 사회적, 종교적 또는 세계관적 내용을 이유로
2. 예술, 학술, 연구 및 강의에 기여하는 경우
3. 묘사방식이 크게 이의를 제기할 정도가 아닌 매체물로 공공의 이익에 부합하는 경우
4. 별로 의의가 경미한 경우에는 매체를 목록에 등재하는 것에서 제외할 수 있다.
5. 법적 효력이 법원의 판결에 의해 형법 제86조, 제130조, 제130a조, 제131조, 제184조, 제184a조 또는 제184b조의 하나에 해당하는 내용물을 가진 매체로 확인된 매체물은 목록에 등재되어야 한다.
6. 텔레매체는 주정부간 협의로 설치되는 청소년 보호 담당 중앙 감독기관에서 목록 등재 신청을 한 경우 목록에 등재 될 수 있다. 이러한 목록등재 신청이 정당한 근거가 없는 것이 분명하거나 연방청소년유해매체심의기관의 실제 판정에 비추어 볼 때 부당한 경우는 이에서 제외된다.
7. 유해매체 목록 등재를 위한 전제조건이 더 이상 성립하지 않으면 매체물은 목록에서 삭제되어야 한다. 목록 등재는 25년이 경과하면 그 효력을 상실한다.
8. 제14조 (2)항 1-5호4)에 의해 표시가 이루어진 영화, 영상물 및 게임물에 대해서는 (1)항이 적용되지 않는다. 우울러 주정부간 협의로 설치되는 청소년 보호 담당 중앙 감독기관이 텔레매체에 대해 사전에 청소년유해매체물 목록표 등재를 위한 (1)항에 따른 전제조건이 성립되지 않는다는 결정을 내린 경우에도 (1)항은 적용되지 않는다. 인가받은 자유규제단체가 사전에 텔레매체물에 대한 평가를 내렸다면, 주정부간 협의로 설치되는 청소년보호 담당 중앙감독기관이 청소년유해매체물 목록 등재를 위한 (1)항에 의한 전제조건이 성립한다고 판단한 경우에만 (1)항이 적용된다.

4) 제14조 (2)항-주의 최고관청 내지 자유규제단체는 (6)항에 의한 절차에 의거하여 영화, 영상물 및 게임물에 대해 다음의 등급표시를 한다. 1. <나이제한 없이 이용가능> 2. <6세 이상 이용 가능> 3. <12세이상 이용 가능> 4. <16세 이상 이용 가능> 5. <청소년 이용 불가>

▲ 형법 제131조는 잔인하거나 비인간적인 방식으로 폭력을 묘사하거나, 이를 통해 폭력을 찬양하거나 폭력을 무해한 것으로 묘사하는 방식으로 인권에 반하는 표현을 담고 있는 매체의 생산과 배포를 금한다. 또한 형법 제184조는 포르노 매체의 경우 어린이나 청소년의 접촉을 막고, 단지 성인에게만 허용되도록 배포할 것을 규정하고 있다. 나아가 방송에서의 포르노물의 방영은 금지되며 유통망을 통해서도 배포될 수 없다. 포르노 비디오의 대여는 어린이나 청소년의 출입이 금지된 비디오점에서만 허용된다. 어린이나 동물을 상대로 하는 포르노나 폭력을 동반한 포르노는 전적으로 금지된다. 다른 여타의 유해매체와는 달리 어린이를 대상으로 하는 포르노물은 소유 자체만으로도 처벌된다.

▲ 청소년유해물의 배포에 관한법(GjS)에 따르면 청소년이나 주청소년위원회의 신청에 의해 청소년 유해물 연방최고심사청이 청소년에게 해로운 매체의 목록을 고지할 수 있도록 하고 있다. 포르노물과 마찬가지로 고지된 매체는 성인에게만 허용되며, 어린이와 청소년에게 노출되어서는 안된다. 고지된 영화 역시 텔레비전에 관한 방송협약 제3조 3항에 의거, 청소년에게 유해한 내용이 그다지 심각하지 않은 것으로 간주되는 경우에만 전파를 탈 수 있다. 이같은 고지 규정은 여타의 유럽 국가에서는 찾아보기 힘든 규제 방법이다.

▲ 공공장소에서의 청소년 보호에 관한 법 제6조에 따라 어린이와 청소년은 전 연령층, 6세 이상, 12세 이상, 16세 이상 혹은 만 18세 이상이라는 다섯 단계의 연령제한 규정의 적용을 받는다. 주정부간 협약에 따라 연령제한 심사는 영화경제인협회의 자율심사에 의해 수행된다. 동법 제7조에 따라 마찬가지로의 규정이 비디오사업자의 경우에도 해당된다.

이처럼 다양한 차원의 법적 근거에 의해 적용을 받아오던 독일에서의 청소년 보호 관련 규정이 2002년 4월 에어푸르트의 한 고등학교에서 일어난 총

기난사 사건을 계기로 미디어와 폭력에 관한 사회적인 논쟁을 거쳐 단일한 법적 체계로 재정비되었다. 이 사건의 여파로 2003년 4월 1일 청소년에게 악영향을 미치는 모든 유해매체에 관한 규정을 포괄적으로 담고 있는 청소년보호법이 개정되고 텔레비전과 인터넷과 같은 온라인 미디어에 관한 규정을 담고 있는 청소년 보호매체에 관한 주정부간 협약도 체결 되었다. 이같은 법 정비작업을 통해 연방과 주정부 차원에서 청소년 보호와 관련한 미디어 감독의 단일화가 이루어지게 됐다. 이런 법 정비 작업의 골자는 미디어의 성격에 따라 연방과 주 정부가 청소년보호와 관련된 권한을 분할한다는 것이다. 즉 오프라인 중심의 커뮤니케이션 콘텐츠인 전달체 미디어(인쇄매체, 비디오카세트, CD롬, DVD 등)는 연방의 청소년 보호법의 규제에 따르고, 무형의 커뮤니케이션 콘텐츠로서 방송이나 인터넷 등은 청소년 보호협약에 근거하여 규제를 받게 된다.

3) 소결 - 우리나라 청소년 보호법의 개선방안

어린이나 청소년들의 텔레비전을 포함한 다양한 미디어의 이용 시간이 큰 부분을 차지하면서 우려의 목소리가 높아지고 있다. 최근 들어 더욱 급속히 변하고 있는 미디어 환경으로 인해 매체는 이제 어린이와 청소년들의 생활 깊숙이 파고들어 이들의 정신적 육체적 성장과 행동에 의미심장한 영향을 미치고 있다. 특히 이들은 이제 TV, 라디오, 비디오, 음향기기 등 다양한 미디어가 통합 혹은 융합된 형태의 인터넷 매체를 통해 다양한 콘텐츠를 이용하고 있다.

따라서 청소년들은 이제 다양한 형태의 TV프로그램을 시간이나 공간에 구애됨 없이 다양한 형태의 매체를 통해 언제 어디서든지 이용할 수 있게 됐다. 꼭 TV 매체 방영시간이 아니어도 원하는 프로그램을 원하는 대로 시청할 수 있게 됐다. 따라서 멀티미디어 시대를 맞아 TV가 어린이나 청소년들에게 미치는 영향력은 더욱 커지고 있으며(문혁준, 2004) 어른들에 의한 통제 또한 점점 어려워지고 있다.

인터넷 등 매체 환경의 변화로 어린이나 청소년들의 매체 이용 행태가 많이

변하고 있는 것이지 결코 TV 시청시간이 줄어들고 있다고 단언하기는 힘들다. 실제 다양한 디지털 매체의 콘텐츠는 TV 매체의 프로그램들이 큰 부분을 차지하고 있다. 이처럼 다양한 매체의 이용 증가로 인해 어린이나 청소년들의 TV 매체 콘텐츠 이용 기회는 더욱 용이해졌다고 볼 수 있다. 각계에서 우려해왔던 미디어 과다이용과 그로 인한 문제점이 더욱 커지고 있다고 볼 수 있다. 하지만 위기 청소년에 대해 관심을 가지고 있는 전문가집단에서도 가출, 학업중단, 폭력 피해·가해, 집단따돌림 피해·가해, 일탈행동, 우울·자살위험 등과 함께 사이버중독(게임, 인터넷 중독)에는 관심을 가지고 있을 뿐만 아니라(이창호외, 2005), 개정된 청소년보호법에서도 어린이와 청소년들의 지나친 텔레비전 이용과 그의 문제점 등에 대해서는 크게 관심을 기울이지 않고 있는 것 같다.

「청소년보호법」의 제1조를 보면, 청소년에게 유해한 매체물과 약물 등이 청소년에게 유통되는 것과 청소년이 유해한 업소에 출입하는 것 등을 규제하고, 청소년을 청소년 폭력·학대 등 청소년유해행위를 포함한 각종 유해한 환경으로부터 보호·구제함으로써 청소년이 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 함을 목적으로 하고 있다. 하지만 앞서 살펴본바와 같이 개정된 「청소년보호법」과 관련 법률의 개정에서도 조직 개편의 내용을 주로 다루고 있어, 청소년에 대한 그 간의 학계의 논의나 관련 단체들의 의견, 청소년들의 목소리 등을 수렴하지는 못하고 있다(윤계형, 2008). 또한 청소년 관련 업무를 총괄해오던 위원회의 형태에서 보호와 규제를 위한 위원회의 형태로 개편되었다고 볼 수 있겠다(윤계형, 2008).

한편 텔레비전과 같은 대중매체의 과다이용으로 인한 역기능이 크다는 데는 전반적인 공감대가 형성돼 있다. 특히 매체의 융합화 및 상업화에 따른 경쟁심화로 선정성·폭력성 방송프로그램이 범람하고 어린이나 청소년들에게 무제한 노출됨으로서 모방 성폭력 범죄 등 심각한 차원의 사회적 역기능이 증가하고 있다. 텔레비전 등 미디어 과다이용 습관에 빠진 어린이나 청소년들을 위해 청소년보호법이나 여타 관련 법률과 정책적 배려가 중요하다. 따라서 유해한 방송프로그램 등으로부터 어린이와 청소년을 보호하기 위한 법적 제도적 개선방안을 마련함에 있어 다음과 같은 사항에 유념했으면 한다.

*TV를 비롯한 다양한 미디어의 유해한 내용으로 부터 청소년을 보호하기 위해서는 과도한 미디어 이용이나 중독현상에 대한 진지한 인식을 바탕으로 법적 정책적 제도를 마련해야 겠다.

*일정기간 방송업계에 적용되는 각종 규제를 면제해주는 대신 방송사들이 자율적으로 텔레비전 폭력감소 방안을 마련하도록 방안을 고려해 볼 수 있겠다.

*이와 관련, 폭력이나 선정성에 대한 정의가 문제인데, 이를 위해 방송업계는 프로그램의 폭력성과 선정성을 평가하는 독립적 평가기구를 만들도록 하며 시청자단체와 미디어 학자들로 하여금 프로그램 지수를 측정하는 방안도 고려한다.

*청소년에 유익한 프로그램이나 콘텐츠를 직접 편성하도록 하고 이 규정들에 대한 준수 여부는 방송국 면허 갱신을 위한 심사에서 참고자료로 이용하도록 한다.

*매우 적극적인 방법이긴 하지만 프로그램 등급제를 방송업계가 자발적으로 도입할 것을 권고함과 동시에 등급제의 효율적 시행을 위해 미국에서 도입한 시청차단 장치인 V칩과 유사한 프로그램 혹은 장치를 장착하도록 규정한다.

*어린이와 청소년에게 유해한 것으로 판단되는 콘텐츠나 프로그램을 방영한 방송매체는 방송통신심의위원회에 의해 청소년유해매체 목록에 등재시키는 방안을 마련한다.

2. 방송등급제의 개선 방안

사설 학원 등 사교육기관으로부터 귀가 시간이 늦어지면서 청소년들의 성인 프로그램에 대한 노출 가능성이 높아지고 있다. 이같은 문제와 관련, 개선 방안이 논의되고 있는 방송등급제에 대해 살펴보고자 한다. 책임성과 사회성을 가진 인격체로 청소년의 발달 내지 교육을 저해하는 것으로 판단되는 일반 매체물 및 텔레매체는 연방청소년유해매체심의기관에 의해 청소년유해매체

목록에 등재될 수 있다. 특히 반인륜적이고 잔인한 폭력행위, 범죄 또는 인종 차별주의를 충동하는 매체물이 여기에 속한다. . 이 문제는 방송사의 표현의 자유와 제작의지를 상실시키지 않는 운용의 묘를 살려야 한다. 따라서 수용자와 제작자가 서로 동의할 수 있는 개선방안을 살피기 위해서는 방송등급제에 대한 맥락에서 청소년보호시청시간대 개선안 및 미디어 섷다운제도, 그리고 V-chip 도입의 타당성을 살펴봄으로써 미디어 중독을 장기적으로 예방할 수 있는 법제 및 정책문제에 대해 접근하고자 한다.

1) 청소년보호시청시간대의 개선안

방송환경으로부터 청소년을 보호한다는 개념을 본격화한 청소년보호법은 청소년 유해환경의 규제에 관한 형사처벌에 있어서도 다른 법률에 우선하여 적용되는 특수법이다. 기존 방송법에서는 방송심의에 관한 규정(제1장 제2조)에 의거, 어린이와 청소년의 연령대를 구분하고 있고, 가족시청시간대를 평일 13시에서 22시, 토요일 및 공휴일 18시에서 22시로 정의내리고 있다. 아울러 청소년시청보호시간대 역시 동법과 청소년보호법 시행령 제18조 제1항에 따라 평일 13시에서 22시, 공휴일과 방학기간에는 10시에서 22시로 정하고 있다.

하지만 '깨끗한 미디어를 위한 교사운동'에서는 지난해 12월 한 달간 수도권 초·중·고생 504명을 대상으로 설문조사 결과를 보면 TV 시청 시간대는 밤 10시~12시가 34.2%로 가장 높게 나타났다. 초등학교의 경우 저녁 8시~밤 10시 사이, 중·고등학생은 밤 10~12시 사이가 압도적으로 많았고 방송 등급을 지켜 시청한다는 학생은 19.8%에 불과한 것으로 나타났다. 또 등급에 맞지 않는 미디어를 볼 때 부모나 주위의 제지를 당했다고 답변한 학생은 51%로 보호자의 '시청지도' 역시 제대로 이루어지고 있지 못한 것으로 드러났다.

따라서 이같은 현실을 감안해 유해 방송물로부터 청소년을 보호하기 위해 청소년시청보호시간대가 확대될 전망이다. 지난 2008년 7월 9일 보건복지가족부는 방송의 청소년시청보호시간대 확대를 위한 청소년보호법시행령 개정

안을 23일까지 입법예고한 바 있다(보건복지가족부 공고 제2008-211호 청소년보호법 시행령 일부개정령(안) 입법예고).

복지부에 따르면 현재 평일의 경우 13시부터 22시까지, 관공서 공휴일 및 방학기간에는 10시부터 22시, 방송법에 의한 유료방송의 경우 18시부터 22시로 청소년시청보호시간대가 운영되고 있다, 그러나 아동청소년들의 귀가시간이 늦어져 야간에 TV를 시청하는 비율이 높아짐에 따라 청소년보호시간대의 확대 필요성이 꾸준히 제기돼, 이같은 개정안이 추진된 것이다. 구체적으로 보건복지부 장관은 개정이유와 관련, 유해한 방송프로그램 등으로부터 청소년보호를 위하여 정해진 ‘청소년시청보호시간대’가 급격한 매체환경 변화, 청소년 생활주기 변화 및 TV시청 행태 등을 반영하지 못하고 있어 실효성 제고를 위해 관련규정을 개정하고자 한다고 밝혔다. 이에 복지부는 TV 청소년시청보호시간대를 평일과 휴일 구분 없이 오전 6시부터 밤 12시까지 확대하는 방안을 추진 중이다.

즉 개정내용을 살펴보면 다음과 같다.

가. 청소년보호법시행령 제18조(청소년시청보호시간대) 제1항

- 1) 청소년시청보호시간대를 요일 구분 없이 오전6시부터 오후12시까지로 함.
- 2) 방송법에 의한 방송 중 유료방송의 경우 청소년들의 시청접근을 제한하는 기술적 조치를 전제로 하여 청소년시청보호시간대를 조정할 수 있으며 그 기술적 방법 및 시간은 고시로 정함.

복지부에 따르면 기존 텔레비전의 청소년시청보호시간대는 평일의 경우 13-22시, 관공서공휴일 및 방학기간에는 10-22시, 유료방송은 18-22시로 운영되고 있다. 하지만 이 시간대가 아동청소년들이 주로 텔레비전을 시청하는 심야시간대인 22시부터 24시에서 벗어나 있어 이 시간대에 방송되는 ‘19세 이상 시청가’인 청소년 유해 방송물에 대한 노출이 심각한 실정이다. 또한 현 제도상 토요일 휴무일의 경우에도 평일시간대를 적용하고, 아침시간대도 시

청보호시간대에서 벗어나 있어 아동청소년의 선정적 아침 방송물 노출이 빈번해 학부모들로부터도 시정 요청 민원이 지속적으로 제기되고 있는 형편이다. 물론 평일이든 공휴일이든 날자와 시간에 상관없이 어린이나 청소년들의 TV의존도가 높은 경우 음악프로그램은 물론이고 일일드라마나 미니시리즈까지 부모와 함께 시청하는 경우가 흔하다. 예를 들어 드라마 대부분이 15세 등급이기 때문에 온 집안 TV를 끌 수도 없고 고민인 경우가 많다. 기존 규제에 따르면 가족시청시간대(평일 13시부터 22시, 토요일 및 공휴일 18시부터 22시) 프로에도 불륜이나 폭력장면이 자주 나오는데 그런 경우 난감할 때가 많다.

이에 따라 복지부는 현행 시청보호시간대를 아동청소년의 생활주기 및 시청행태를 반영해 6시부터 24시로 확대 방침을 정하고, 방송의 주무부서인 방송통신위원회와의 긴밀한 협의 후 공청회 등을 통해 학부모 단체·방송사업자 등과의 논의과정을 거쳐 최종안을 마련할 계획이다.

보건복지가족부의 청소년보호시청시간대 개선 방안은 방송사의 표현의 자유와 제작의지에 상당한 영향을 줄 수 있는 법 규제안이다. 구체적으로 「청소년시청보호시간대」(안 제18조 제1항)를 확대하는데 법 개정의 주요 목적이 있다. 자세한 내용을 살펴보면, 1) 유해한 방송물로부터 청소년보호를 위한 청소년 시청보호시간대의 시간이 평일, 공휴일, 방학기간 등을 구분하여 달리 정하고 있는 것을 요일 구분 없이 일원화하고, 유료방송의 경우 청소년의 시청 접근을 제한하는 기술적 조치의 전제하에 “19세이상시청가” 프로그램 방송시간의 확대를 할 수 있게 하는 것이다. 2) 청소년시청보호시간대를 요일 구분 없이 오전 6시부터 오후 12시까지로 조정하며, 유료방송의 경우 청소년들의 시청접근을 제한하는 기술적 조치를 전제로 하여 청소년 시청보호시간대를 확대 할 수 있도록 한다. 3) 유해한 방송물로부터 청소년보호를 위한 청소년시청보호시간대 제도의 실효성이 제고될 것으로 기대하고 있다.

(1) 청소년보호법 상의 매체물 등급 구분

지난 2008년 2월 29일 개정된 청소년보호법 제9조~10조에서 등급구분 및

심의기준 등과 관련 다음과 같은 조항을 두고 있다.

우선 등급구분과 관련된 제9조의 내용은 다음과 같다.

①청소년보호위원회와 각 심의기관은 제8조의 규정에 의한 청소년유해매체물의 심의 결정시에 청소년유해매체물로 심의 결정하지 아니한 매체물에 대하여는 청소년유해의 정도, 이용청소년의 연령, 당해 매체물의 특성, 이용시간과 장소 등을 감안하여 필요한 경우에 당해 매체물의 등급을 구분할 수 있다.

②청소년보호위원회는 각 심의기관이 해당 매체물에 대한 청소년유해여부의 심의 결정시 제1항의 규정에 의한 등급구분을 하도록 요청할 수 있다.

③제1항 및 제2항의 규정에 의한 등급구분의 대상 종류 방법 등에 대하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

청소년유해매체물의 심의기준과 관련된 제10조는 다음과 같다.

①청소년보호위원회와 각 심의기관은 제8조의 규정에 의한 심의를 함에 있어서 당해 매체물이 다음 각 호의 1에 해당하는 경우에는 청소년유해매체물로 결정하여야 한다.

1. 청소년에게 성적인 욕구를 자극하는 선정적인 것이거나 음란한 것
2. 청소년에게 포악성이나 범죄의 충동을 일으킬 수 있는 것
3. 성폭력을 포함한 각종 형태의 폭력행사와 약물의 남용을 자극하거나 미화하는 것
4. 청소년의 건전한 인격과 시민의식의 형성을 저해하는 반사회적 비윤리적인 것
5. 기타 청소년의 정신적 신체적 건강에 명백히 해를 끼칠 우려가 있는 것

②제1항의 규정에 의한 기준을 구체적으로 적용함에 있어서는 현재 국내사회에서의 일반적인 통념에 따르며 그 매체물이 가지고 있는 문학적 예술적 교육적 의학적 과학적 측면과 그 매체물의 특성을 동시에 고려하여야 한다.

③청소년유해여부에 관한 구체적인 심의기준과 그 적용에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

(2) 등급분류 및 표시 등에 관한 방송통신위원회 규칙

방송통신심의위원회는 방송법 제33조제3항 내지 제5항의 규정에 의한 방송 프로그램의 등급분류와 관련하여 분류기준 등 필요한 사항을 정하기 위한 규칙을 제정해 시행하고 있다.

우선 기본원칙을 제시한 제2조는 다음과 같은 조항을 두고 있다.

- ① 방송사업자는 어린이와 청소년을 보호하기 위하여 방송프로그램의 폭력성 및 선정성, 언어사용 등의 유해정도, 시청자의 연령 등을 감안하여 방송 프로그램의 등급을 분류하고 이를 방송 중에 표시하여야 한다.
- ② 방송사업자는 제1항의 규정에 의한 등급분류 및 표시를 할 경우 이 규칙이 정하는 기준과 표시방법을 준수하여야 한다.

이어 등급분류 및 표시에 관해 다음과 같은 조항을 두고 있다. 등급분류를 다루고 있는 제3조와 방송사업자는 방송프로그램의 등급을 다음 각 호와 같이 분류하여야 한다고 규정하고 있다.

1. “모든연령시청가”라 함은 모든 연령의 시청자가 시청하기에 부적절한 내용이 없는 등급을 말한다.
2. “7세이상시청가”라 함은 7세미만의 어린이가 시청하기에 부적절한 내용이 포함되어 있어 보호자의 시청지도가 필요한 등급을 말한다.
3. “12세이상시청가”라 함은 12세미만의 어린이가 시청하기에 부적절한 내용이 포함되어 있어 보호자의 시청지도가 필요한 등급을 말한다.
4. “15세이상시청가”라 함은 15세미만의 청소년이 시청하기에 부적절한 내용이 포함되어 있어 보호자의 시청지도가 필요한 등급을 말한다.
5. “19세이상시청가”라 함은 19세미만의 청소년이 시청하기에 부적절한 내용이 포함되어 있어 청소년이 시청할 수 없는 등급을 말한다.

이어 제 4조에서는 좀 더 구체적으로 등급분류기준을 제시하고 있다.

① 제3조제1항의 등급분류기준은 다음 각 호와 같다.

1. 모든연령시청가

- 가. 주제 및 내용이 취학전(7세미만) 어린이를 포함한 모든 연령의 시청자가 시청하기에 부적절하지 않은 것
- 나. 폭력적·선정적 표현 또는 부적절한 언어사용이 없는 것
- 다. 일반적으로 용인되지 아니하는 특정한 사상·종교·풍속 등과 관련하여 모든 연령의 시청자에게 정신적·육체적으로 유해한 표현이 없는 것

2. 7세이상시청가

- 가. 주제 및 내용에 7세미만의 어린이에게 정신적·육체적으로 유해한 표현이 있어 보호자의 시청지도가 필요한 것
- 나. 폭력묘사가 가상의 세계에서 다루어지더라도 폭력의 방법이 구체적이고 현실적으로 표현되지 아니한 것
- 다. 일상적인 애정표현을 넘어서는 신체의 노출이나 성적 행위를 연상시키는 장면이 없는 것
- 라. 어린이의 바른 언어습관 형성을 저해할 수 있는 은어, 속어, 저속한 유행어 등이 사용되지 아니한 것

3. 12세이상시청가

- 가. 주제 및 내용에 12세미만의 어린이에게 정신적·육체적으로 유해한 표현이 있어 보호자의 시청지도가 필요한 것
- 나. 폭력을 갈등해결을 위한 긍정적 수단으로 인식하게 할 수 있는 묘사가 없으며, 각각의 폭력묘사는 청소년을 자극하거나 모방을 유발할 정도로 구체적이지 아니한 것
- 다. 입맞춤 또는 착의상태의 성적 접촉묘사가 있더라도 청소년의 성적 욕구를 자극할 정도로 구체적이거나 노골적이지 아니한 것
- 라. 청소년의 바른 언어습관 형성을 저해할 수 있는 은어, 속어, 저속한 유행어 등이 사용되지 아니한 것

4. 15세이상시청가

가. 주제 및 내용에 15세미만의 청소년에게 정신적·육체적으로 유해한 표현이 있어 보호자의 시청지도가 필요한 것

나. 폭력묘사가 현실적이고 구체적이라 하더라도 사회정의에 위배하여 정당화되거나 미화되지 아니한 것

다. 성적묘사가 건전한 남녀관계의 애정표현을 벗어나지 아니하고 신체의 부분 노출, 암시적인 성적 접촉 및 대화 내용이 선정성을 띠지 아니한 것

라. 일상생활에서 사용되는 악의 없는 욕설, 은어, 속어, 유행어 등이 건전한 언어습관을 저해하지 않는 범위 내에서 사용된 것

5. 19세이상시청가

가. 주제 및 내용이 성인을 대상으로 하고 있어 19세미만의 청소년이 시청하기에 부적절하며, 시청을 제한할 필요가 있는 것

나. 살생묘사 및 유혈장면 등 강도 높은 폭력장면이 현실적이거나 구체적으로 묘사된 것

다. 신체의 부분 노출, 직접적·암시적인 성적 접촉, 성행위 등 선정적인 표현이 구체적이거나 노골적으로 묘사된 것

라. 모욕적인 언어나 욕설, 저주, 저속한 동작 등이 사용된 것

② 방송사업자는 등급결정을 함에 있어 폭력성, 선정성, 언어사용 정도 등의 내용기준이 일치하지 않을 경우 가장 유해한 표현의 등급으로 분류하여야 한다.

2) 디지털 미디어 셧다운 (shutdown)제도

텔레비전 등 미디어 ‘중독증’에 걸린 어린이나 청소년들을 위해서는 우선 ‘중독 경향성’을 알아내어 치료해야 하며, 부모 및 보호자는 바람직한 가정환경 유지를 위해 힘써야 한다. 텔레비전 시청 중독을 예방하기 위해서는 시청 계획에 따른 프로그램만 시청하거나, 텔레비전의 시청에 대해 어린이나 청소년과 함께 대화하고 살펴보고 선택하도록 하여야 한다. 또한 목적에 맞는 시청을 하게 하고, 적당한 양의 좋은 프로그램을 선별해 주고, 텔레비전 시청을

줄일 수 있도록 다양한 활동 기회 부여를 위해 학교와 가정이 연계하여 지도하는 한편, 친구들과의 원만한 관계도 유지되도록 해야겠다.

텔레비전 시청을 막는 것이 아니라 스스로 텔레비전 시청 시간을 조절해가며 자제해 나갈 수 있는 능력을 배양하는 것이 중요하다. 또한 어린이나 청소년이 텔레비전 시청 습관을 스스로 돌이켜봄으로써 본인 스스로 깨닫게 하는 방법 등 가정 내에서 텔레비전 등 미디어 중독을 치유할 수 있는 방법의 도입 등은 매우 바람직할 것이다. 하지만 그렇지 못할 경우를 대비한 정책적 방안 마련 역시 필요할 것으로 생각된다.

예를 들어 일부에서는 청소년의 수면권 보장 등 온라인 게임으로 인한 문제를 예방하기 위해 온라인게임 셧다운제도 도입을 주장하였다. 온라인게임 셧다운제는 일정한 시간대나 온라인게임을 사용한지 일정 시간이 지나면 자동으로 온라인게임을 끊기게 하는 것이다. 이에 대한 반영으로 구) 국가청소년위원회가 게임산업진흥법 시행령 개정안 수정을 통해 셧다운제를 도입하려고 했으나, 국무회의에서 도입에 대한 반대를 통해 정책도입이 무산된 바 있었다. 셧다운제 도입에 부정적인 사람들은 법적·사회적 측면, 경제적·문화적 측면, 시행과정의 문제 등을 들어 이에 반대하고 있다(김완, 2005). 예를 들어 경제적·문화적 측면에서 보면 셧다운제도가 도입될 경우 게임은 도저히 부정적 이미지에서 탈출할 수 없게 되며 이는 결국 게임이 지니는 경제적 가치를 부정하는 것이라는 것이다. 또한 문화가 넓게는 인간 삶의 방식 자체를 의미하는 것이고 부분적으로는 인간 사이의 소통의 형태를 뜻하는 것이라면 이는 온라인 상에서도 마찬가지라고 보는 셈이다. 인터넷의 등장과 함께 시작된 생활방식의 혁명적 변화는 문화의 장소성을 물리적 공간에서 가상적 공간으로 확대했으며, 온라인 게임을 한다는 것은 그것을 향유하는 사람만이 느낄 수 있는 감성적 체험을 소통하는 행위이다.

3) V칩(V-chip) 제도

찬반 논란에도 불구하고 이미 오래전 미국에서 도입된 V칩은 미국의 빌 클린턴 대통령이 최종 승인한 「통신법1996」(Telecommunications Act of

1996)에 처음 포함된 조항이다. 클린턴 대통령은 이 법안을 승인하면서 이 기술의 도입을 통해 부모들은 10대 청소년들을 폭력과 임신, 마약 문제로부터 보호하는데 큰 도움을 얻을 것이라고 밝혔다. 그는 또한 이 기술의 채택을 통해 TV 시청의 통제 권한을 부모들에게 돌려줌으로써 부모의 가치관을 배우게 함으로서 자녀들을 보호할 수 있게 될 것이라고 주장했다(Montgomery, 2007). 즉 이는 텔레비전 방송마다 매겨진 등급에 따라 시청을 제한하는 기능을 해 주는 텔레비전 수상기의 기능이다. 미국에서는 2000년 1월 1일부터 13인치 이상 텔레비전에 의무적으로 이 기능이 들어가도록 강제하고 있다. 프로그램의 등급정보는 아날로그 텔레비전의 경우 21번째 라인의 귀선구간(VBI)에 XDS 규약을 사용해서, 디지털 텔레비전의 경우에는 PSIP정보의 일부로 전송이 되며, 이 정보를 V칩이 감지해 시청을 규제하도록 되어 있다. 이 V칩은 보통 4자리 숫자로 이루어진 암호를 이용해 시청제한 설정을 바꿀 수 있게 되어 있어서, 텔레비전 사용자 설명서를 읽을 줄 아는 아이들은 쉽게 암호를 기본 암호로 바꿀 수 있다. V칩 기술은 사이먼 프레이저 대학의 팀 컬링스이 개발하였다. 이름의 V는 영어로 폭력을 뜻하는 violence를 뜻하는 것으로 보통 알고 있으나(Mifflin, 2008), V칩을 개발했다고 주장하는 사람들 중 한명인 팀 컬링스는 "시청자 제한"(viewer control)이란 뜻을 염두에 두고 나온 것이라고 밝혔다(Lavers, 2001).

4) 소결 - 등급제의 문제점과 개선방안

방송사들은 지난 2001년 1월1일부터 실시된 방송프로그램 등급제에 맞춰 프로그램을 시작하기 전 '본 프로그램은 OO세 미만의 청소년이 시청하기에 부적절하므로 보호자의 시청지도가 필요한 프로그램입니다'라는 자막을 내보내고 있다. 하지만 이는 방송사들이 부모에게 자녀의 '시청지도'를 강요하며 그 책임을 떠넘기는 것과 크게 다르지 않다. 등급표시 의무 준수와 보호자의 시청지도를 바란다는 자막만으로 모든 책임을 다한 것처럼 착각하는 방송사들은 무거운 책임의식을 가져야 한다. 어린이와 청소년의 '시청지도'에 대한

중요한 책무가 국가와 사회에 있다고 할 수 있다. 국가적인 미디어 정책으로 해결해야 할 일을 부모와 같은 개인의 책임으로 전가한 결과 청소년들에게 무분별하고 무비판적인 시청 습관만 심어줄 수도 있다.

드라마, 연예, 오락, 영화 등 대부분의 프로그램 시작 전에 자막으로 처리되는 '프로그램 등급제'는 선정적이거나 폭력적인 내용을 담은 프로그램이 가치관이 형성되지 않은 어린이와 청소년에게 나쁜 영향을 미칠 수 있다는 가정에서 만들어진 제도이며 폭력성, 선정성, 언어사용 정도에 따라 등급을 정하고 있다. 등급은 '모든 연령 시청가'와 7세·12세·15세·19세 이상 시청가'로 구분되어 있다.

그러나 등급을 정하는 기준은 '코에 걸면 코걸이 귀에 걸면 귀걸이'처럼 상당히 자의적이며 애매하기까지 하다. 예를 들어 프로그램 내용 중 상의를 입지 않은(토플리스) 무희가 등장해 성행위를 연상시키는 에로틱한 춤을 춘다. 이 장면에서 유두가 노출되면 방송 불가 판정이 내려지지만 젖가슴은 그대로 둔 채 유두만 가려주면 19세 이상 등급, 유두를 가린 무희의 모습이 전체 프로그램 내용과 적절하게 조화를 이루었다면 15세 이상 등급을 받고 좀 더 폭넓은 시간대에 방송되기도 한다.

예를 들어 15세 이상 등급 드라마에서 불륜이나 외도, 진한 키스신과 폭력 장면이 등장하는 것은 이런 이유다. '성적묘사가 건전한 남녀관계의 애정표현을 벗어나지 아니하고 신체의 부분 노출, 암시적인 성적 접촉 및 대화 내용이 선정성을 띠지 아니한 것'이라는 등급기준에 적합했기 때문이다. 그러다보니 부모들은 15세 이상이라는 등급 표시만 믿고 자녀들과 함께 마음 편히 TV를 보기 힘들다. 황급히 아이의 눈을 가리거나 채널을 돌린다고 이미 봐버린 영상이 사라질리 없고 별 반응 없이 함께 보기에 아이는 너무 의식된다. 이렇기 때문에 어린이나 청소년 자녀를 둔 학부모들은 좀 더 보수적인 기준을 가지고 등급판정을 내려주기를 바라는 경우가 많다.

이에 반해 어린이, 청소년 미디어 전문가들은 '등급' 보다는 '시청지도'에 더 많은 신경을 써야 한다는 의견이다. '깨끗한 미디어를 위한 교사운동'에서는 지난해 12월 한 달간 수도권 초·중·고생 504명을 대상으로 등급제 준수 여부에 대한 설문조사를 벌인 바 있다. 조사에서 공영방송 및 케이블 TV 시

청의 경우 '부모님과 함께 TV를 보느냐'란 질문에 '부모님과 늘 함께'라고 응답한 청소년은 25.2%에 불과했다. 반면 '부모님 계셔도 혼자 본다'는 응답자도 25.2%에 달했다.

청소년보호시청시간대와 같은 등급제 보다 더욱 적극제도로써 미디어 섷다운제도의 도입을 고려해볼 수 있다. 섷다운 제도 도입에 긍정적인 사람들은 이는 미디어 중독을 개선하기 위한 유용한 방법 중에 하나라고 생각한다(옥성일, 2005). 이는 물론 인터넷이나 온라인 게임과 관련된 다소 과격한 미디어 이용제한 제도 이다. 즉 이는 청소년의 여가 생활이 인터넷이나 컴퓨터 게임에 국한되고, 지나치게 몰입될 경우 게임 속에서는 다양한 경험을 한다 하더라도 게임 이외의 생활체계가 협소해지고 다른 활동을 멀리하게 되는 폐해가 따른다며 우려하는 차원에서 고려되고 있는 제도이다.

하지만 다소 과격한 제도이긴 하지만 부모와 자녀 간의 원활한 대화와 합의가 있다면 IP TV와 같은 디지털 미디어의 과도한 이용이나 중독을 예방하거나 치료할 수 있는 효과적인 장치일 수 있다. 이같은 미디어 섷다운 제도는 청소년을 구속하기보다는 오히려 건강한 삶을 영위하면서 미디어 이용을 즐길 수 있도록 돕는 제도가 될 수도 있다. 이 제도가 도입돼 성공적으로 정착되면 학부모가 IP TV 등 각종 디지털 미디어에 대해 가지는 부정적 인식이 줄어 안심할 수 있을 수 있을 것으로 생각한다.

또한 청소년보호시청시간대 방안및 디지털 미디어 섷다운 제도의 도입과 유사한 맥락에서 V 칩(V-Chip)기술 혹은 이와 유사한 개념의 기술적 장치의 도입을 고려해볼 만하겠다. 이미 시행에 들어간 IP TV를 포함한 다양한 플랫폼의 텔레비전 콘텐츠에 대한 어린이와 청소년의 이용 규제 제도를 도입할 필요가 있다. TV의 유해 프로그램으로부터 어린이와 청소년들을 보호하기 위한 의도에서 미국에서 도입된 이 V칩 기술 혹은 제도는 그동안 논란이 많았다. 이 기술을 얼마나 많은 부모들이 제대로 이용하고 있는 지가 의문시됐다. 또한 이는 방송국 관점에서는 연방 수정헌법제1조가 보장하고 있는 표현의 자유를 위반하는 것이라는 주장도 제기 됐다. 하지만 이같은 논란에도 불구하고, 디지털 미디어 환경에서 청소년들의 미디어 과다이용이나 중독을 예방하기 위해 이 제도를 미디어 섷다운 제도와 함께 도입 가능성에 대해 고려해

불 필요가 있다.

이상의 논의를 중심으로 정리하자면 방송등급제의 개선방안으로서 다음과 같은 사항을 고려했으면 한다.

*사설 학원 등 사교육기관으로부터 귀가 시간이 늦어지면서 청소년들의 유해성, 선정성 프로그램에 대한 노출 가능성이 높아지고 있는 현실에 대한 인식을 바탕으로 청소년보호시청시간대 개선안에 대한 진지한 접근이 필요하다.

*시청등급 정하는 기준이 자의적으로 적용되지 않도록 하기 위해 구체적 기준을 마련하고 어린이나 청소년을 둔 가정에서는 다소 보수적인 기준을 가지고 등급판정을 내릴 수 있는 가이드 라인을 둔다.

*온라인 게임으로 인한 문제를 예방하기 위해 고려됐던 온라인게임 섷다운제도를 디지털 방송에서도 도입을 고려한다. IP 텔레비전 등 디지털 미디어의 콘텐츠 이용의 특성이 기존의 온라인 게임의 특성과 크게 다르지 않음으로서 사용한지 일정 시간이 지나면 자동으로 끊기게 하는 섷다운제의 제한적 도입을 고려할 만하다.

*다소 과격한 방법이긴 하지만 프로그램 등급제의 효율적 시행을 위해 미국에서 도입한 시청차단 장치인 V칩과 유사한 프로그램 혹은 장치를 장착하도록 규정한다.

*가장 중요한 것은 학교나 가정에서 교사나 부모들의 시청지도에 각별한 관심을 갖도록 하는 가이드 라인을 둔다.

3. 중장기적 정책 방향

1) 정책방향의 필요성

(1) 폭력과 선정성에 대한 변화추세 반영 필요

바야흐로 이제는 거의 무한대의 채널을 갖춘 다양한 미디어가 공존하고 있는 시대이다. 특히 다양한 첨단 디지털 매체의 급속한 증가로 인해 콘텐츠와

정보가 넘쳐나고 있다. 이처럼 매체와 콘텐츠의 발달과 증가로 인해 어린이와 청소년들의 미디어 의존도 역시 급속히 증가하고 있다. 정보통신부의 2005년 상반기 정보화 실태조사에 따르면 만6세 이상 국민 중 71.9%가 월 1회 이상 인터넷을 사용하고 있으며, 특히 6~19세 어린이와 청소년의 인터넷 이용률은 97.3%에 달하는 것으로 나타났다. 이같은 인터넷 이용도는 매년 꾸준히 증가하고 있다. 대표적 영상 매체인 텔레비전 이용 역시 커다란 부분을 차지하고 있다. 초등학생들의 텔레비전 이용 시간은 1999년 기준으로 하루 평균 2시간 27분으로 나타났으며 중고등학생의 경우 1시간 39분으로 나타났다(김태은, 1999).

매체의 발달과 증가는 사회화 과정에도 의미있는 영향을 미쳐 여기에 대한 사회학자나 매스컴 학자들의 연구가 많이 이루어졌다. 사회화 연구에 있어 1970년대 이전까지는 주로 가족(Beck, 1977), 학교(Hess & Torney, 1967), 동료(Dawson & Prewitt, 1969) 등이 가장 중요한 사회화 대행자들로 간주돼 왔다. 하지만 1970년대 이후 급속히 확산된 텔레비전의 보급으로 더 이상 대중매체의 영향력을 간과할 수 없게 됐다. 학자들은 또한 대중매체는 여타 사회기관보다 중요한 역할을 담당하고 있다고 보았다(황옥경, 2005). 특히 거브너와 동료들은 대중매체는 수용자들에게 쉽없이 ‘텔레비전 세계’를 제시함으로써 문화계발에 영향을 미친다고 보았다(Gerbner, Morgan, & Signorielli, 1986). 따라서 어린이나 청소년들의 폭력성은 그 원인을 무엇보다 텔레비전에서 찾는 경우가 많다. 텔레비전이 드라마나 영화와 같은 픽션을 통해 현실 세계에서의 폭력에 대한 모델을 제공하고 있는 셈이다(Press, et. al., 1999). 이들 연구자들은 텔레비전이 수용자의 정치적 성향 형성에도 영향을 미친다고 보았다. 텔레비전을 많이 시청하는 사람들은 자신들의 정치적 성향을 진보나 보수가 아닌, 온건한 것으로 묘사하는 경향이 있음을 실증적으로 밝혔다(Gerbner, Gross, Morgan, & Signorielli, 1984).

따라서 현대 사회에서 텔레비전과 같은 대중매체는 기본적 규범과 가치를 사회전반에 확산시키는 기능을 하고 있다. 예를 들어 소수 민족이나 사회적 약자의 위치에 있는 구성원들 중에서 어려움을 극복하고 성공한 스타를 발굴하고 보도함으로써 그와 유사한 처지에 있는 사람들에게 주류사회에 동참하

고 주류사회의 가치에 따를 것을 강조하기도 한다. 대중사회에서와 마찬가지로 현대사회에서도 대중 매체가 전파하는 사회문화적 규범과 가치가 보편적인 것으로 인식되고 사회구성원들은 그것을 바람직한 것으로 수용하여 기존 사회제도나 질서에 순응하게 됨으로써 복잡하고 거대한 사회의 통합을 가능케 하는데 일조하는 것이다. 사회의 구성원들이 그들이 속한 사회에 제대로 적응하지 못할 경우 그들은 소외감을 느끼거나 주류 사회의 가치관을 거부하거나 심할 경우 저항할 수도 있다(Prosser, 1978). 구성원들의 원만한 사회화는 구성원 자신뿐만 아니라 그 사회 시스템의 원만한 작동을 위해서도 중요한 의미가 있으며(이효성, 2003) 대중매체는 그 사회의 가치, 규범, 지식을 전해주는 문화전수기능을 통해 사회의 통합을 이루어내는 일을 담당해야 한다.

따라서 가시적으로 표출되는 폭력적이거나 선정적 행위도 중요하지만, 사회적 약자에 대해 구조적으로 행해지는 비가시적 차원의 폭력의 문제도 인권에 대한 가치**존중**을 내면화하고 학습해야 할 청소년들에게 반드시 필요한 사회화의 영역이다.

어린이와 청소년 보호를 위해 다양한 계층의 견해를 청취하여 일반국민들의 정서에 위배되는 심의규정을 개선하고 새롭게 변화하는 사회적 추세를 반영하는 방향으로 규제의 틀과 원칙이 설정되어야 하겠다. 우리나라의 경우 청소년 유해여부 심의 기준을 법률수준에서 구체적으로 열거하고 있지 않으며, 기본적인 사항만 법률로 규정하고 있다(강태완외, 2004). 구체적인 기준은 개별 매체물의 특성에 따라 하위법령(대통령령, 총리령, 부령, 심의기관의 자체 규칙 등)에서 심의 기준을 정하고 있다.

또한 현재 시행되고 있는 청소년 보호 대상 프로그램의 심의 대상은 크게 폭력과 선정성이라는 두 가지 축을 중심으로 설정되어 있다. 그러나 성숙된 사회의식이나 관념이 채 형성되지 않은 청소년의 경우 문제가 되고 있는 프로그램의 내용은 단지 의적인 폭력물이나 선정적인 자극물에만 국한되는 것은 아니다. 우리사회에서 문제시 하고 있는 폭력에 대한 심의 대상으로는 외형적으로 표출되는 폭력적 행위만을 기준으로 삼아 규제대상으로 하고 있다는 점에서 소극적인 의미에서의 폭력성만을 규제대상으로 삼고 있는 셈이다.

이러한 폭력 개념보다 상위의 가치인 인권에 대한 존중과 사회적 약자에 대

한 보호와 같은 한 사회 내에서의 구조적이고 제도적인 차원에서 자행될 수 있는 잠재적이고 내면화된 폭력 문제를 보다 적극적으로 심의 대상에 포함시키고 이를 규제할 수 있는 방법을 강구해야할 것이다.

또한 선정적인 프로그램에 대한 규제 역시 외적으로 표현되는 노출정도에 대한 규제차원에서 진일보하여 우리 사회에 잠재되어 있는 여성에 대한 편견 역시 양성 평등이라는 차원에서 청소년들을 각성시키고 새로운 이성관을 구축해야할 필요성이 제기된다고 하겠다.

폭력과 선정성에 대한 시대적 변화추세 반영과 관련 정리하면 다음과 같다.

* 소극적인 의미에서의 폭력성만을 규제대상으로 삼지 않고 기존 폭력 개념 보다 상위의 가치인 인권에 대한 존중과 사회적 약자에 대한 보호와 같은 구조적이고 제도적인 차원의 잠재적인 폭력 문제를 적극적으로 심의 대상에 포함시킨다.

*선정적인 프로그램에 대한 규제 역시 외적으로 표현되는 노출정도에 대한 규제차원에서 진일보하여 여성에 대한 편견 문제를 양성 평등 차원에서 청소년들을 각성시키고 새로운 이성관을 구축하도록 한다.

(2) 위기 청소년의 개념과 미디어 중독 청소년 지원을 위한 안정망

미디어에 중독된 어린이나 청소년을 위기 청소년 범주에 드는 것으로 간주할 것인지에 대한 명확한 기준제시가 중요하다. OECD가 정의한 바에 따르면 위기청소년(At-Risk YOUTH)이란 '학교생활에 적응하지 못함으로 인해 직업이나 성인으로서의 삶을 성취해 내지 못할 것 같은 사람, 그 결과 사회에 긍정적으로 기여하지 못할 것 같은 청소년을 말한다(이창호 외, 2005). 이 정의에 따르면 '학교생활적응 여부'가 위기 청소년의 개념 정의에서 상당히 중요함을 알 수 있다.

그러나 위기의 개념과 관련, 학계에서는 연속선상에 있는 발달적·단계적 개념으로 보고 있다. McWhirter등(2004; 이창호 외, 2005에서 재인용)은 위기에 대해 '현재 나타나고 있지는 않지만 적절하게 개입하지 않을 경우 미래에

는 청소년에게 부정적인 결과를 가져올 위험성이 있는 상황'으로 보면서 다음과 같은 5단계로 위기의 수준을 분류하고 있다.

-최저위기: 이는 좋은 사회·경제적 배경을 갖고 있고, 학교나 가족적 환경, 사회관계가 긍정적이며 심리적 환경적으로 스트레스 요인이 거의 없는 상태이다.

-저위기: 최저위기에 비해 약간은 부족한 사회 경제적 배경을 갖고 있고, 약간은 부족한 가정, 학교, 사회관계를 갖고 있으며, 몇 가지 스트레스 요인이 있는 상태이다.

-고위기: 부정적인 가족, 학교, 사회관계 하에 스트레스 요인이 많으며, 부정적인 태도나 감정, 기술 부족 등 개인적인 위기 징후로 발전되는 단계이다.

-위기행동입문: 청소년이 어느 한 가지 유형의 문제행동을 시작하는 단계이다.

-위기행동: 입문수준의 행동에서 다른 범주의 행동으로 발전해 나가는 단계이다.

이들은 상기 위기수준이 연속선 상에 있는 단계라고 정의하면서 약물남용, 학업중단, 위험한 성행동, 비행, 충기사용 등과 같은 범주의 행동을 가장 위험한 위기수준의 예로 들었다.

한편 영국의 커넥션즈(Connexions) 사업에서도 청소년의 위기 수준을 높은 단계, 중간 단계, 낮은 단계의 3단계로 설정하고 있다(이창호 외, 2005).

-높은 단계: 이미 다양하고 복잡한 문제를 드러내고 있는 청소년 집단이다. 전문가에 의한 지속적이고 집중적인 지도를 필요로 하는 그룹이다.

-중간단계: 복합적인 위기 상황은 아니지만 앞으로 복합적인 위기 상황이 될 가능성이 있는 집단이다. 교육과 훈련을 통해 이 시기를 잘 극복하여 안전하고 평화롭게 성인기로 넘어가도록 해야 한다.

-낮은 단계: 별 문제가 없으며 학업성적도 우수한 청소년 그룹이며, 학업과 진로상담정도가 필요한 수준이다.

이러한 단계별 위기 개념에 근거하면 위기 청소년이란 어느 특별한 집단이

아니고 위기의 유형, 발달단계, 위기 수준에 따라 차이가 있는 다양한 위기상황에 처한 청소년 집단이며 적절한 개입이 없이는 심리사회적 문제에 빠질 가능성이 많은 집단을 의미한다고 하겠다(이창호 외, 2005).

이같은 맥락에서 미디어 중독 어린이나 청소년을 지도 교육함에 있어 위의 다섯 단계모델 보다는 단순화시킨 세 단계 모델을 응용해서 분류할 수 있을 것 같다. 우선 높은 단계인 제1차 안전망은 높은 수준의 위험 상태에 처해있는 청소년들을 보호 지원하기 위해 필요한 기관들과의 연계망을 구축 운영하는 것이다. 집단 폭력을 당하고 있거나 유해업소 등에서 성매매를 강요당하고 있을 경우 경찰의 도움이 필요하며, 신체적 위협이나 위험에 직면해 있는 경우는 병의원 등의 응급치료기관의 도움이 필요할 것이다. 또한 가출로 인해 기본적인 의식주를 해결하지 못하는 청소년들의 경우 쉼터와 같은 사회적 보호기관이 필요할 것이다. 따라서 미디어 중독의 심각성의 도를 넘어 다른 차원의 위험에 직면해 있는 경우에 해당한다. 따라 1차 안전망 단계에서는 높은 위험해 처해 있는 청소년들에게 긴급 도움을 제공할 수 있는 경찰, 응급센터, 쉼터, 아동 성폭력 상담소 등의 지원과 협력이 필요할 것이다.

2차안전망은 위에서 밝힌 대로 중간 수준의 위험상황에 처해 있는 청소년들의 자활을 지원하기 위해 필요한 기관들과의 연계망을 구축해 운영하는 것이다. 2차안전망에서는 긴급한 위험상황은 아니지만 복합적인 위기 상황에 처할 가능성이 있는 단계이므로 중장기적인 차원에서 청소년의 자활을 돕는데 필요한 서비스를 제공해야 할 것이다. 텔레비전을 비롯한 미디어 중독 정도가 심각하다고 판단되는 경우 이러한 서비스의 협력이나 지원이 해당하겠다. 연계망을 구축해 운영될 수 있는 사회복지관, 동사무소, 자활지원관, 대안학교, 목자복지시설, 법률지원기관 등으로 분류할수 있을 것이다.

3차 안전망은 현재 위급한 상황은 아니지만 성장단계에 있는 청소년들의 심리적인 안정감과 복지 향상을 위해 필요한 기본적인 진로나 학업에 대한 서비스를 제공하는 기관들이 중심이 된 안전망이다. 미디어 중독 문제에 거의 해당되지 않는 경우이지만 중독을 사전에 예방하고 건실한 생활을 계속 유지할 수 있도록 보호해줄 필요가 있는 단계이다. 여기에는 자원봉사센터, 청소년수련시설, 방과 후 교육기관, 학교, 직업교육 기관 등의 기관으로 분류할

수 있을 것이다.

위기청소년의 개념과 미디어 과다 이용 혹은 미디어 중독 청소년 지원 차원에서 전술한 내용을 정리하면 다음과 같다.

*미디어 과다 이용이나 미디어에 중독된 어린이나 청소년을 위기 청소년 범주에 둘 것인지와 관련, 명확한 기준제시와 적극적인 자세가 필요하다.

*즉, 위기청소년을 성인으로서의 삶을 성취해 내지 못할 것 같은 사람, 그 결과 사회에 긍정적으로 기여하지 못할 것 같은 청소년을 간주함으로써 미디어 과다이용이나 미디어 중독 현상을 보이는 어린이나 청소년을 잠재적 위기 청소년보고 적극적으로 대처하도록 한다.

*즉 미디어 과다 이용 현상에 대해, 현재 나타나고 있지는 않지만 적절하게 개입하지 않을 경우 미래에는 청소년에게 부정적인 결과를 가져올 위험성이 있는 상황으로 간주해 적극적인 대처 방안을 마련한다.

2) 가정 내 미디어 이용 개선 지원 정책

특히 시청보호시간대와 같은 시청등급제와 관련, 더 이상 실효성 없는 등급 표시에만 의존할 것이 아니라 어린이, 청소년들에 대한 좀 더 적극적인 '시청지도교육'을 준비해야 한다는 주장도 제기되고 있다. 하지만 부모로서는 고민하지 않을 수 없다. 도대체 '시청지도'란 무엇인가? 또한 보호자는 자녀에 대한 '시청지도'의 책임이 있는 것인가? 그렇다면 모든 시간을 아이와 함께 할 수 없는 일하는 부모의 자녀의 '시청지도'는 누구 몫인가? 부모가 함께 하지 않는 시간에 대한 시청지도는 또 어떻게 되는 것인가?

텔레비전 등 미디어 '중독증'에 걸린 어린이나 청소년들을 위해서는 우선 '중독 경향성'을 알아내어 치료해야 함은 물론 부모나 보호자는 바람직한 가정환경 유지를 위해 힘써야 한다. 텔레비전 시청 중독을 예방하기 위해서는 가정 내에서 시청계획에 따른 프로그램만 시청하거나, 텔레비전의 시청에 대해 어린이나 청소년과 함께 대화하고 살펴보고 선택하도록 하여야 한다. 또

한 목적에 맞는 시청을 하도록 하고, 적당한 양의 좋은 프로그램을 선별해 주고, 텔레비전 시청을 줄일 수 있도록 다양한 활동 기회 부여를 위해 학교와 가정이 연계하여 지도하는 한편, 친구들과의 원만한 관계도 유지되도록 해야겠다. 텔레비전 시청을 막는 것이 아니라 스스로 텔레비전 시청 시간을 조절해가며 자제해 나갈 수 있는 능력을 가정 내에서 먼저 배양하는 것이 중요하다. 또한 어린이나 청소년이 텔레비전 시청 습관을 스스로 돌이켜봄으로써 본인 스스로 깨닫게 하는 방법 등 가정 내에서 텔레비전 등 미디어 중독을 치유할 수 있는 구체적인 방법의 도입이 절실하다.

더 이상 실효성 없는 등급표시에만 의존할 것이 아니라 어린이, 청소년들에 대한 좀 더 적극적인 '시청지도교육'을 준비해야 한다. 하지만 부모로서는 고민하지 않을 수 없다. 도대체 '시청지도'란 무엇인가? 또한 보호자는 자녀에 대한 '시청지도'의 책임이 있는 것인가? 그렇다면 모든 시간을 아이와 함께 할 수 없는 일하는 부모의 자녀의 '시청지도'는 누구 몫인가?

외부적인 규제와 장치가 시행된다면 부모가 해야 할 역할은 조금 줄어들 수 있다. 또한 토론과 논의를 통해 방송을 보는 어린이와 청소년들에게 적당한 비판의식을 심어 줄 필요는 있다. 무엇보다 자녀들에게 올바른 시청지도를 하기 위해서는 부모들이 먼저 좋은 시청습관의 본모기를 보여야 한다. 부모들의 무분별한 시청습관을 자녀들이 그대로 따라 하기 때문이다. 다음과 같은 올바른 TV 시청지도 방법을 제안한다.

가정 내에서의 어린이나 청소년들의 미디어 이용 개선 방안을 마련할 때는 다음과 같은 내용들을 고려한다.

*청소년보호시청시간대나 등급표시제에만 의존할 것이 아니라 부모로서 어린이, 청소년들에 대한 적극적인 '시청지도교육'을 준비하도록 한다.

* 부모가 함께 하지 않는 시간에 대한 시청지도를 위해서는 다음과 같은 방안을 고려한다.

▲초·중·고 정규과목에 미디어 교육을 포함 시킬 것

▲어린이와 청소년들의 실제 시청시간대를 고려해 가족 시청 시간대와 청소년보호시청시간대를 현실에 맞게 변경 할 것

▲형식적인 등급표시와 자막 고지에 머물지 말고 멘트를 통해 등급과 시청

지도의 방법에 대한 안내방송을 할 것

▲미디어 셧다운제도와 V-chip 장착을 의무화 할 것 등이 그것이다.

*부모들이 먼저 좋은 시청습관의 본모기를 보여야 하며 이를 위해 다음과 같은 <바람직한 TV시청방법>을 제안한다.

1. 몰입시청 안 하기 (가족과 대화하면서 시청하기)
2. 어린이 혼자 시청하지 않기(부모와 함께 시청하기)
3. 습관적으로 시청하지 않기 (정해진 프로그램만 시청하기)
4. 편식 시청하지 않기(다양한 장르의 프로그램 시청하기)
5. 나쁜 자세로 시청하지 않기(바른 자세로 시청하기)
6. 방송용 은어, 속어, 비어 따라하지 않기(항상 바른 언어만 사용하기)
7. 어린이에게 리모콘 주지 않기(항상 부모가 가지고 있기)
8. 항상 TV를 켜 놓고 있지 않기(정해진 시간외에 끄기)
9. TV 안 보는 날 정하기(일주일에 하루를 가족 간에 상의해서 정하기)
10. TV 시청일기 작성하기(온 가족이 함께 작성하기)

3) 교육지원 및 교육 프로그램

유아부터 청소년에 이르기까지 폭넓은 연령대의 자녀를 둔 부모들은 그들이 각종 미디어에 심각하게 빠져든 것이 아닌지에 대해 고민을 많이 하게 된다. 전문가들은 이미 각종 미디어 매체에 대한 과다이용이나 중독현상도 알코올이나 약물중독처럼 위험하며, 따라서 적절한 치료가 필요한 '병'으로 보고 있기 때문이다. 텔레비전 등 미디어 '중독증'에 걸린 어린이이나 청소년들을 위해 우선 부모 및 보호자는 바람직한 가정환경 유지 및 올바른 미디어 습관을 위해 힘써야 하는 등 가정 내에서 텔레비전 과다이용이나 중독현상을 치유할 수 있는 구체적인 방법 등을 생각해봐야 한다. 또한 초중고학교에서는 미디어 이용에 대한 미디어 리터러시 교육을 강화할 필요가 있다. 하지만 이같은 가정 내 부모나 학교의 교사의 역할뿐만 아니라 국가적 차원의 교육지원 및 프로그램 개발이 시급하다.

-미디어 중독 상담 및 치료기관 지원 정책

미디어 중독 상담기관은 현재 청소년상담지원센터가 주 기능을 수행하고 있다. 그러나 청소년상담지원센터는 미디어 중독만을 전문적으로 실행하는 것이 아니고, 성, 학업, 가족문제 등 다양한 이슈에 대한 상담을 진행하고 있기 때문에 미디어과다이용이나 중독현상에 대한 전문 상담에 필요한 교육, 재정 지원, 행정지원에 대한 정책이 필요하다.

또한 미디어 중독 치료기관은 최근에 구 국가청소년위원회의 정책에 의해 이루어졌으나 위원회가 보건복지가족부로 통합되면서 정책 연속성을 확실히 할 수 없다. 매우 유용한 맞춤형정책서비스이나 인터넷에만 한정되어 있기 때문에 이에 대한 다각도의 정책 지원이 필요하다. 따라서 미디어 과다이용 및 중독 현상 치료와 관련해 기존의 지역협력기관 및 지역 미디어 센터 등에 대한 지원책을 모색한다.

-미디어 이용 대체 프로그램 지원 정책

미디어 과다이용 혹은 중독현상으로 인해 어린이와 청소년의 체력저하, 독서량 감소 등 다양한 문제점이 지적되면서 이런 문제를 해결하기 위한 미디어 이용 대체 활동이 필요한 것으로 지적되고 있다. 미국에서는 지난 1995년부터 'TV 끄기 네트워크' 주관으로 1년에 1주일 TV끄기 캠페인이 전개된바 있다. 이 캠페인을 통해 지난 2004년만해도 학교, 도서관, 의사단체, 교회 등 19,000개 단체에서 760여 만 명이 참가하는 등 큰 호응을 얻은 바 있다. 우리나라에서도 지난 2007년 국가청소년위원회는 e-미디어 다이어트! 운동을 펼친바 있었다. 이는 청소년들이 e-미디어를 과다 사용하면서 발생하는 인터넷 중독, 체력저하, 독서감소 등 여러 가지 문제의 해소를 위해 매월 첫 번째 '놀토'(두번째 토요일)에는 TV 및 컴퓨터, 핸드폰 등의 e-미디어 사용을 자제하고 청소년을 중심으로 가족, 친구, 선생님들과 함께 다양한 대체활동을 하자는 캠페인 이었다. 이와 같은 미디어 이용 자제와 대체활동 관련 프로그램을 지원하기 위한 지원정책이 필요하다.

4) 기타 미디어 환경변화에 따른 정책 시사점

어린이의 성장과정에 미치는 디지털 쌍방향 미디어의 영향에 대한 적극적인 연구와 미디어 환경의 개선이 절실하다. 이같은 맥락에서 최근 학자들은 게임중독(어기준, 2000; 이경님, 2003), 인터넷 중독(김혜원, 2001; Christensen et al., 2001), 휴대폰중독(박순천 & 백경임, 2004; 장혜진, 2002) 문제에 대해 다양한 연구를 수행해왔다. 하지만 이같은 분위기 에서도 여전히 전통매체에 해당하는 TV매체의 중독 문제 역시 관심을 소홀히 할 수 없는 부분이라고 생각된다. 오히려 IP TV 등 다양한 멀티미디어 환경에서 TV 콘텐츠가 차지하는 비중이 크다는 점을 간과해서는 안 될 것이다. 특히 어린이들의 만화영화나 청소년들의 게임중개 채널에 대한 집착은 과다이용을 넘어 실제 중독성향을 보이는 경우가 흔하다. 따라서 기존 인터넷과 게임에 대한 중독문제를 다양한 플랫폼의 TV 콘텐츠에 대한 중독문제로 관심을 확대할 필요가 절실하다.

V. 결론

이제까지 살펴본 바와 같이 국내외적으로 미디어 중독에 관한 연구는 주로 인터넷에 편중되어 있음을 알 수 있다. 그러나 미디어융합 환경 하에서 IPTV 및 모바일 TV의 보편화에 따라 인터넷으로 게임 및 휴대폰을 사용할 수 있음은 물론 다양한 방송프로그램을 시청할 수 있는 미디어 환경이 조성됨에 따라 능동적이면서도 자각적 증상을 보이는 미디어 중독현상이 심화될 것으로 예상된다. 이같은 미디어 중독현상은 종래의 특정 미디어 중심의 중독에서 콘텐츠 중심의 중독으로의 변화를 의미한다. 미디어 융합환경에서는 미디어 콘텐츠 역시 다양화되고 수시로 변하기 때문에 이같은 콘텐츠에 대한 유연하면서도 시의성 있는 중독측정 도구가 필요하다고 하겠다. 미디어융합 환경하에서 초래되는 미디어 중독에 대한 연구는 아직 미미한 실정이다. 또한 이같은 미디어 중독이 미치는 개인적 및 사회적 영향력에 대해서도 향후 관심을 갖고 연구해야할 필요성이 있다.

현재 우리나라에서 미디어 중독에 대한 대응은 두 가지 단계로 진행되고 있다. 첫째, 미디어 중독 예방 교육 프로그램을 보급함으로써 미디어 중독을 사전에 차단하는 정책, 둘째, 미디어 중독이 심화되었다고 느끼는 사람들에게 대한 상담 및 치료기관 유도를 통한 해결 방안이다. 미디어 중독 예방 교육 프로그램은 주로 학교, 민간단체, 상담기관에서 진행되고 있고, 미디어의 특성에 맞는 예방 교육 프로그램이 만들어져 있다. 특히, 미디어 중독 예방 교육 프로그램은 인터넷 및 게임 중독 예방에 초점이 맞추어져 있다. 미디어 중독 예방 교육 프로그램의 내용은 주로 미디어 중독의 위험성 인지, 조절 능력 개선, 자기통제력 향상 등으로 구성되어 있다.

그러나 새로운 미디어 환경의 변화와 방송통신융합기술에 의해 하나의 매체로 여러 형태의 콘텐츠를 소비할 수 있는 상황의 변화는 미디어 중독 예방 교육 프로그램의 포맷 전환을 요구하고 있다. 예를 들어, IPTV의 경우, 인터넷과 TV의 특성을 지니고, 쌍방향성을 확보하고 있기 때문에 몰입의 강도가 상대적으로 높다. 또한 기존 방송과 달리, 이용자에 의해서 프로그램 편성 및 이용통제가 가능하기 때문에 드라마, 만화, 게임 등 개인이 탐닉하고자 하는 특정 프로그램을 연속해서 시청할 수 있다. 즉, 미디어 중독의 원인인 특정 콘텐츠에 대한 과도한 몰입 상태를 현재보다 더욱 종합적으로 심화시킬 수 있는 환경이 도래한 것이다. 이런 환경은 단순히 자기효능감 확대, 자기통제력 확대, 자존감 개선 등으로 해결될 수 있는 것은 아니다. 자기통제의 권역을 벗어나는 환경 변화에 대해 국가의 개입이 요구되는 것이다.

국가 개입을 반대하는 측에서는 표현의 자유 훼손, 매체산업 발전 장애, 심각한 미디어 중독자 수가 생각보다 적다는 이유로 국가 개입에 민감하지만, 반대의 이유를 크게 벗어나지 않는 범위에서 합리적이고 객관적인 대응은 현재 필요한 것으로 판단된다. 따라서 매체별 중독 예방 교육 프로그램에서 벗어나 통합 미디어 중독 예방 교육 프로그램 포맷으로 내용 변화가 요구된다. 또한 정부의 구체적인 정책 개입에 있어서도 콘텐츠별 중독 연구를 통해 연속시청에 대한 대응시스템을 마련해야 한다. 예를 들어 5회 이상 연속 시청하는 경우, 미디어 중독에 대한 공익광고, 자막, 경고문 등이 나타나거나, 미

디어 리터러시 교육 프로그램 (15분용)이 편성되도록 강제하는 조항이 마련되어야 한다. 아울러 IPTV의 등장으로 인터넷으로 게임 및 휴대폰을 사용할 수 있음은 물론 다양한 방송프로그램을 시청할 수 있는 미디어 환경에서는 현재의 인터넷 중독 치료 프로그램에 다양한 콘텐츠 관련 중독 진단 및 프로그램을 포함시켜 통합적인 미디어 중독 치료로 가는 것이 바람직할 것으로 판단된다.

우리나라 미디어 중독 해소를 위한 국가적 차원의 대응은 상당히 비효율적이다. 보건복지가족부는 청소년보호를 위한 매체환경 정책, 상담기관 및 치료기관 (협력병원) 시스템에 오랜 시간 전문성을 확보해왔다. 최근에는 구 정통부 산하의 한국정보문화진흥원 (현 행정안전부 산하)이 미디어 중독에 대한 상담 및 치료센터를 구성하여 유사한 정책을 구사하고 있다. 또한 문화관광체육부에서도 게임산업진흥원을 통해 게임중독에 대한 대응 시스템을 마련하고 있다. 미디어 중독 대응을 위해 각 기관이 자부처의 설립목적에 맞게 같은 영역에 대한 정책을 실현하고 있는 것이다. 이는 비효율적이거나 잘못된 것이 아니다. 많은 기관이 미디어 중독에 대해 대응한다면, 그만큼 유아, 청소년, 성인의 미디어 중독 사안에 대한 사각지대도 줄어들어야 한다. 그러나 실상은 그렇지 않다. 대부분의 기관이 인터넷 및 게임 중독에만 대응하고 있고, 그 대상도 거의 대부분이 청소년이다. 상담 및 치료기관 전문가도 단기간에 속성으로 인력양성이 이루어지고, 상담 및 치료 기간과 심화 상담 및 치료도 부족한 형편이다. 즉, 미디어 중독에 대한 실질적 개선과 정책의 실효성에 대한 낮은 평가만 있을 뿐, 각 부처의 실적 쌓기와 자부처 이기주의만 남아있는 것이다.

바람직한 대응시스템을 마련하기 위해서는 각 부처가 잘 할 수 있는 전문성을 서로가 인정하고, 이를 통합하고 이끌 수 있는 컨트롤 타워가 필요하다. 방송통신위원회는 매체사업자 규제, 방송, 인터넷, 통신 관련 법안 발의를 담당하는 기관이고, 보건복지가족부는 국민의 건강, 행정안전부는 미디어 중독에 대한 예방 프로그램을 고안해낼 수 있는 기관이다. 따라서 미디어 중독 예방 교육 프로그램 관련 연구개발은 행정안전부, 미디어 중독 이후의 후속 대책들은 보건복지가족부, 미디어 중독에 대한 정책 및 규제는 방송통신위원

회가 각자의 전문성을 발휘하고 이를 통합하는 시스템을 만들도록 노력해야 할 것이다.

그 대안으로 본 보고서에서는 1) 각 부처로 구성된 협의체를 만들고, 협의회 의장을 서로 돌아가며 하는 안, 2) 협의체 안에 외부인사로 구성된 가칭 “미디어 중독 대응 위원회”를 설치하여 위원회의 통제를 받는 안, 3) 상위부처 (국무총리 행정조정실)의 통제를 받는 안을 제시하였다.

국가적 차원의 미디어 중독 대응 시스템은 반드시 마련되어야 한다. 새로운 미디어 환경의 변화는 시시각각으로 변화하고 있고, 이에 대한 이용자의 반응은 즉각적이다. 사회병리현상으로 발전하여 미디어 중독으로 인한 피해가 배가되는 것을 막기 위해서는 각 부처가 서로 간의 업무를 분장하고, 대승적 차원의 결단이 필요하다.

참 고 문 헌

- 강태완 외 (2004). 방송의 청소년 유해환경 개선방안. 청소년보호위원회.
- 강희양·손정락 (2007). 인터넷 및 게임 중독 관련 변인에 대한 메타분석. 한국심리학회지: 건강, Vol. 12, No. 46, 733~744.
- 고영삼(2007). 한국형 인터넷 중독 진단 척도로서 K척도 개발과 적용 (pp.268~293). 국가청소년위원회 · 한국청소년정책연구원.
- 권희경 · 권정혜(2002). 인터넷사용조절프로그램의 개발 및 효과검증을 위한 연구, [임상], 21(3), 한국심리학회지, pp.503~514.
- 국가청소년위원회 · 학부모정보감시단(2007). 2007 YP시범학교 지도자 워크숍 자료 참조
- 국가청소년위원회 2006년도 YP시범학교 지원사업 결과보고
- 김병구 · 한세억 · 박한우 · 고영삼 · 박명진 · 김상준 · 송영훈 · 한지은(2008). 인터넷 중독 정책 동향 및 법제도 연구. 한국인터넷정보문화진흥원
- 김기령 (1992). 『텔레비전중독의 실태와 인과적 분석: 사회심리학적 관점에서』. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김동규·안정임 (1995). 텔레비전 중독에 관한 연구. 방송과 시청자, 68권, 124~127.
- 김동욱 (2001). 『인터넷 이용충족, 플로우 및 개인적 성향이 인터넷 중독에 미치는 영향』. 한양대학교 대학원 박사학위 논문.
- 김봉섭 (2006). 디지털기기 의존증의 가능성에 대한 탐색적 연구: 미디어 측면에서의 접근. 『KADO 이슈리포트』, 통권 30호, Vol. 3, No. 6, 1~36.
- 김봉년 (2007). 인터넷을 넘어 가족넷으로: 인터넷 중독자 대 디지털 리더. 청소년 인터넷중독 상담과 치료에 관한 국제 심포지움. 국가청소년위원회.
- 김양은·박상호 (2007a). 온라인게임이 게이머의 플로우 경험 및 충성도에 미치는 영향에 관한 연구. 한국방송학보, 21-2호, 179~208.
- 김양은·박상호 (2007b). 온라인게임 이용이 게임 몰입 및 중독에 미치는 영향에 관한 연구: 이용과 충족 접근을 중심으로. 한국언론학보, 50권 1

호, 355~377.

김연화·정영숙 (2005). 부모자녀간 의사소통 및 또래관계와 아동의 인터넷 중독 경향. 『대한가정학회지』, 43권 10호, 103~112.

김완 (2005년 10월 25일). 섯다운제도 도입에 대한 비판적 검토: 청소년의 문화적 권리를 중심으로. 청소년 게임중독 예방을 위한 섯다운제 도입 방안 세미나. 국회도서관: 국회의원 김재경, 한국게임산업개발원 주최.

김혜수 (2006. 12. 19). 무절제한 휴대폰사용, 해결책은?. [u클린] ‘청소년의 건강한 디지털문화정착’을 위한 토론회, 발표문, 국가청소년위원회.

김혜원(2001). 청소년들의 인터넷 중독 현상: 인터넷 중독의 현황파악과 관련변인 분석. 『청소년학 연구』, 8(2), 91~117.

김종원·조옥귀 (2002). 중·고등학생의 자기통제력, 사회환경적 요인 및 인터넷·게임 중독과의 관계. 교육이론과 실천, 제12권 2호, 마산: 경남대학교 교육문제연구소, 477~500.

김주환·이윤미·김민규·김은주 (2006). 온라인 게임 중독의 유형과 원인에 관한 연구: 자기 결정성 이론을 중심으로. 한국언론학보, 50권 5호, 79~107.

김진세 (2003). 목적 불분명 통화 많으면 중독자. 『뉴스메이커』.

http://hakbumo.netian.com/Project/telephone/Phone_06.htm

김진화(2007). 청소년보호 YP프로그램의 교육적 의미. [한국청소년위원회·학부모정보감시단] 2007, pp. 9~41.

김진희·김경신 (2006). 대학생의 인터넷 중독 모형 분석. 청소년학연구, 13권 1호, 235~268.

김혜원 (2001). 청소년들의 인터넷 이용현황과 그에 대한 원인분석: 인터넷 중독증세와 음란행위를 중심으로. 제37회 청소년문제연구 세미나 자료집, 한국청소년단체협의회.

김희영·전미순·미영 (2005). 초등학생의 인터넷 중독이 학교생활 적응에 미치는 영향. 청소년학연구, 12권 4호, 441~456.

나은영 (2005). 청소년의 이동전화 애착 이용, 효과지각 및 커뮤니케이션 효능감: 2002·2004년 서울·수도권 지역 중·고등학생을 중심으로. 한국언

- 론학보, 49권 6호, 198~232.
- 나은영·송종현 (2006). 어린이의 인터넷·컴퓨터게임 몰입에 미치는 자기통제
성의 매개 역할과 어머니의 개방적 커뮤니케이션의 영향. 한국언론학
보, 50권 2호, 116~147.
- 나은영 · 송종현 · 이지영(2005). 어린이 매체 중독 연구. 방송위원회.
- 남명자 (1995). 텔레비전 중독증과 어린이. 인문논총, 제6집, 583~606.
- 노준석·손용 (2004). 전자미디어의 몰입경험과 여가만족의 상관성 분석: TV
와 인터넷 비교를 중심으로. 한국방송학보, 18권 1호, 116~137.
- 뉴데일리(2008.10.15일자 기사). [한국청소년상담원‘인터넷중독 치료학교 3기’
오픈]. 한권민 시민기자.
- 뉴시스(2008.10.6일자 기사). [부산시, 인터넷중독 전문지원센터 12월개 해운
대에 설치]. 제갈수만 기사.
- 문혁준(2004). 어머니의 양육 태도 및 TV/비디오 시청 중재와 다동발달 특
성. 『아동학회지』, 25권 1호.
- 박경호·강만철·오익수·김건웅 (2001). KIAS: 한국형 인터넷 중독 척도와 이를
이용한 국내 실태 조사. 한국통신학회논문지, 26권 12호, 292~304.
- 박순천 & 백경임(2004). 휴대폰 중독적 사용 청소년의 MMPI 특성. 『대한가
정학회지』, 42권 9호.
- 박용기 (2003). 대학생들의 이동전화 중독증에 관한 연구. 한국언론학보, 47권
2호, 250~281.
- 박정은 (2001). 청소년의 인터넷 중독적 사용 및 영향변인 연구. 숙명여자대
학교 대학원 석사학위 논문.
- 박철규 (1998). 어린이들의 텔레비전 중독 성향에 관한 연구. 강원대학교 언
론과학대 학원 석사학위 논문.
- 성윤숙(2008). [해외동향] 2008 국외출장복명서. 한국청소년정책연구원.
- 성윤숙 · 박한우 · 박상희(2006). 청소년의 뉴미디어 이용현황과 문제점 및 대
응방안. 한국청소년정책연구원
- 심각한인터넷중독청소년을위한 치료/재활기반조성 및 임상적 치료-재활모델
개발사업. 2006년 교육자료집.
- 심각한 인터넷중독청소년을 위한 치료/재활기반조성 및 임상적 치료-재활모

텔개발사업-2006년교육자료집 pp.21~41

- 손경애 (2005). 청소년의 사회심리적 특성이 인터넷 중독에 미치는 영향. 교육학연구, 41권 2호, 523~548.
- 송명준 외 (2001). 인터넷 중독이 일상생활에 미치는 영향: 세 명의 사례를 중심으로. 심리검사및상담연구, 5권, 325~333.
- 송원영 (1998). 자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향. 연세대학교 대학원 석사학위 논문.
- 송원영·오경자 (1999). 자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향. 한국임상심리학회 '99년 하계학술대회 발표논문.
- 안광식·최완식 (2003). 공업계 고등학교 학생들의 인터넷 중독 실태 및 그것의 심리사회적 요인과 인터넷 활용 형태와의 관련성 연구. 대한공업교육학회지, 28권 1호, 71~87.
- 안동현 (2007). 청소년 인터넷 중독 대응정책 및 치료재활사업. 청소년 인터넷중독 상담과 치료에 관한 국제 심포지움. 국가청소년위원회.
- 안영민 · 이진규(2008). 텔레비전 중독예방을 위한 미디어교육구성에 관한 연구. 한국언론학회 봄철 정기 학술대회 발표자료.
- 안차수 (2005). 초등학생의 인터넷 수용 및 중독에 대한 접종효용에 관한 연구. 언론과학연구, 5권 2호, 243~275.
- 어기준 (2000). 청소년 PC중독의 유형과 문제점. 청소년의 PC중독, 한국청소년상담원.
- 예종석·김동욱 (2003). 인터넷 이용충족, 플로우 및 개인적 성향이 인터넷 중독에 미치는 영향. 소비자학연구, 14권 2호, 45~83.
- 옥성일 (2005). 온라인 게임의 안전벨트, 섯다운제도. 게임중독 예방을 위한 섯다운제 도입방안 세미나. 국회도서관: 국회의원 김재경, 한국게임산업개발원 주최
- 우형진 (2007a). YP(청소년스스로지킴이)프로그램의 운영실태와 발전방안 연구, 한국청소년정책개발원, 연구보고서 07-R17.
- 우형진 (2007b). 휴대폰 이용자의 자아성향이 휴대폰 중독 구성요인에 미치는 영향에 관한 연구: 자존감, 자기효능감, 자기통제력 변인을 중심으로, 한국방송학보, 통권 21-2호, 391~426.

- 우형진 (2007c). 미디어 이용자의 자아 안정성, 성향적 미디어 이용동기, 플로우, 그리고 중독에 관한 연구. 한국방송학보, 통권 21-4호, 101~140.
- 우형진 · 김성벽 · 성운숙 (2007). YP(청소년 스스로 지킴이)프로그램의 운영 실태와 발전방안 연구. 한국청소년정책연구원.
- 유선식 (2007). YP프로그램의 활성화를 위한 발전방향 모색. [2006년도 교사 · 청소년지도사 · 학생들이 함께하는 YP프로그램 운영사례 보고 및 개선 Work Shop]. 국가청소년위원회. pp.131~136.
- 유승호·신영철·정의준·양소영·김영선 (2002). 게임 몰입증(게임중독)의 현황과 대처방안. 게임종합지원센터.
- 윤계형 (2008). 청소년보호법의 개정과 청소년보호위원회의 역할. 『입법동향』 봄호.
- 윤재희 (1998). 인터넷 중독과 우울, 충동성, 감각추구성향 및 대인관계의 연관성. 고려대학교 대학원 석사학위 논문.
- 윤철경 & 장해영(2006). 영국, 독일, 프랑스의 청소년보호관련 법제와 정책 자료집. 한국청소년개발원.
- 윤하영·홍금희 (2007). 인터넷 쇼핑몰의 패션 제품 중독구매성향. 한국의류학회지, Vol. 31, No. 4, 563~573.
- 이건혁 (2007). 인터넷 환경에서 매체 중독과 매체 몰입. 지역발전연구, Vol. 7, No. 2, 243~263.
- 이경남(2003). 아동이 지각한 어머니와의 의사소통과 자기통제가 게임중독에 미치는 영향. 『대한가정학회지』, 41권.
- 이계원 (2001). 청소년의 인터넷중독에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이덕로·정덕진·손경애 (2002). 산업체 근로자의 인터넷 중독의 원인분석 및 대응 방안 연구. 정보통신부.
- 이선애 (2001). 아동의 인터넷 중독과 관련요인 연구. 사회복지개발연구, 7권 1호, 57~83.
- 이소영 (2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 및 의사소통에 미치는 영향. 고려대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이송선 (2000). 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계. 서울여자

대학교 대학원 석사학위 논문.

- 이승희·박지은 (2007). 패션상품 쇼핑 중독에 대한 영향요인: 일반쇼핑과 인터넷쇼핑의 비교. 한국의류학회지, Vol. 31, No. 2, 269~279.
- 이은경·장미경 (2005). 청소년 게임 중독 예방프로그램 효과검증연구. 한국산업개발원.
- 이정윤 (2005). 인터넷 중독 하위 유형에 따른 심리적 특성의 차이. 『청소년학연구』, 12권 1호, 43~61.
- 이준웅·김은미·심미선 (2006). 다매체 이용자의 성향적 동기: 다매체 환경에서 이용과 충족의 확장. 한국언론학보, 50권 1호, 252~284.
- 이창호 외 (2005). 위기 청소년 통합지원체제 구축운영 방안 연구. 청소년위원회.
- 이해경 (2002). 청소년들의 음란물 , 음란채팅 , 폭력게임 중독 경험에 대한 비교분석. 청소년학연구, 9권 1호, 91~113.
- 이해경 (2008). 휴대폰의 중독적 사용을 예측하는 변인들의 탐색. 한국심리학회지: 사회 및 성격, Vol. 22, No. 1, 133~157.
- 이혜연 · 조정문 · 김아미 · 장명심(2006). 청소년 정보화 현황과 대응방안Ⅱ-국내외 청소년 정보화 정책연구. 한국청소년정책연구원.
- 이효성 (2003). 대중매체와 인터넷 이용이 16대 대선 관심과 후보인지도에 미치는 영향에 대한 고찰. 『한국방송학보』, 통권 17-4호, 7~36.
- 이황순, 2007. YP 시범학교 운영의 실제. [2007 YP시범학교 지도자 워크숍]. 국가청소년위원회 · 학부모정보감시단. pp.97~125.
- 임진숙·강성국·김성식 (2005). 인터넷 중독 예방 교육을 위한 청소년의 인터넷 중독 요인에 관한 연구. 한국컴퓨터교육학회보, 8권 2호, 75~83.
- 장재홍 · 유정이 · 권해수 · 최한나 (2002). 청소년 인터넷 과다사용 예방 프로그램
- 장재홍 · 이은경 · 장미경 (2004). 청소년게임중독예방프로그램 개발 연구. 한국청소년상담원.
- 장혜진 (2002). 휴대폰 중독적 사용집단 청소년들의 심리적 특성. 성신여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 조남재·류경문·김석규 (2001). 온라인게임 몰입수준에 영향을 미치는 요인에

- 관한 연구. 대한산업공학회 춘계학술대회논문집, 453~456.
- 조혜연 (2001). 청소년 인터넷 게임중독과 성격특성변인 연구: 자기효능감, 자기통제감, 공격성, 충동성을 중 심으로. 한양대학교 대학원 석사학위 논문.
- 주영아 (2007). 학교기반 인터넷중독예방 및 개입프로그램(pp.224~242). 국가 청소년위원회 · 한국청소년정책연구원.
- 주정민 (2006). 인터넷 의존유형과 인터넷 중독과의 관련성 연구. 한국언론학 보, 50권 3호, 476~503.
- 진선애·오윤자·최명구 (2006). 청소년의 인터넷 중독과 충동성. 아동교육, 15 권 3호, 211~224.
- 최세경·윤승욱 (2007). 통합플랫폼 환경에서 방송이용행태 변화와 이용자 니 즈의 차별성 연구, 한국방송광고공사 광고진흥국.
- 최영희 (2007). IT발달과 청소년 인터넷 중독의 심각성. 청소년 인터넷중독 상담과 치료에 관한 국제 심포지움. 국가청소년위원회.
- 한승수·오경수 (2006). 대인관계 유형과 사용 경향에 따른 이동전화 중독 성 향 연구: 대학생들의 사례를 중심으로. 한국방송학보, 통권 20-4호, 371~405.
- 한정선·김세영 (2006). 중학생의 인터넷 중독 수준에 따른 인터넷 활용 유형, 자기통제력, 자기조절학습능력 및 학업성취도의 차이. 교육정보미디어연구, Vol. 12(2), 161~188.
- 한주리·허경호 (2004). 이동전화 중독 척도 개발 및 타당성 검증. 한국언론학 보, 48권 6호, 138~166.
- 한국게임산업개발원 (2005). 게임중독 치료 클리닉 운영 및 게임중독 지수 개 발 기초 연구. [On-line], Available: <http://www.kogia.or.kr>
- 한국정보문화진흥원 (2005). 성인용 인터넷 중독 진단척도 개발 연구, 연구보 고서 05-21.
- 한국청소년위원회 · 한국청소년상담원(2007). Jump up! 인터넷 Rescue School 사업보고서
- 허경호·안선경 (2006). 대학생의 텔레비전 중독 성향의 이용과 충족 시각적 특성: 텔레비전 시청충족과 친밀도 및 통제성향을 중심으로. 한국언

- 론학보, 50권 2호, 198-226, 263.
- 현대원 · 박창신(2004). 퍼스널 미디어, 디지털미디어리서치.
- 황옥경(2004). 대중매체와 아동권리. 『한국아동권리학회지』, 8권 1호.
- 황상민(2001). 인터넷중독현황 및 실태조사. 한국정보문화센터
- 2006년 심각한 인터넷 중독 청소년의 치료/재활사업 자료집(2006).
- American Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (4th ed.). Washington, DC: Author.
- Andarajan, M., Simmers, C., & Igbari, M. (2000). An exploratory investigation of the antecedents and impact of internet usage: An individual perspective. *Behavior & Information Technology*, 19(1), 69~85.
- Anderson, D. R., Collins, P. A., Schmitt, K. L., & Smith Jacobvitz, R. (1996). Stressful life events and television viewing. *Communication Research*, 3, 243~260.
- Armstrong, L., Phillips, J. G., & Sailing, L. (2000). Potential determinants of heavier internet usage. *International Journal of Human Computer Studies*, 53, 537~550.
- Beek, M. J., & Sobal, J. (1980). The social world of heavy television viewers. *Journal of Broadcasting*, 24, 5~11.
- Beck, P. A.(1977). The role of agents in political socialization. In S. A. Renshon(Ed.), *Handbook of political socialization: Theory an research*(pp. 115~141). New York: The Free Press.
- Block, J. (2007). Issues for DSM-V: Internet addiction. *The American Journal of Psychiatry*. 306-307.
- Chen, S. H., and Chou, C. (1999). *Development of Chinese Internet addiction scale in Taiwan*. Poster presented at the 107th American Psychology Association(APA) Annual Convention, Boston, USA.
- Chou, C., Chou, J., and Tyan, N. N. (1999). An exploratory study of

- Internet addiction, usage and communication pleasure—The Taiwan's case. *International Journal of Educational telecommunication*. 5(1), 47-64.
- Chou, C., and Hsiao, M. C. (2000). Internet addiction, usage, gratifications, and pleasure experience— The Taiwan college students' case. *Computer and Education*, 35(1), 65-58.
- Christensen, M. H., Orzack, M. H., Babington, C. M., & Patsdaughter, C. A.(2001). Computer addiction: When monitor becomes control center. 『Journal of Psychological Nursing & Mental Health Services』 , 39(3), 40~47.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.
- Davis, R. A. (2001). A Cognitive-Behavioral Model of Pathological Internet Use(PIU). *Computers in Human Behavior*, 17(2), 187~195.
- Dawson, R. E., & Prewitt, K.(1969). Political socialization. Boston: Little Brown.
- Egger, O., & Rauterberg, M. (1996). Internet behavior and addiction, *ETH Technical Report AP-01-96*, Swiss Feral Institute of Technology, Zurich.
- Finn, S. (1992). Television "addiction?": An evaluation of four competing media-use models. *Journalism Quarterly*, 69, 422~435.
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., & Signorielli, N.(1984). Political correlates of television viewing. *Public Opinion Quarterly*, 48, 283~300.
- Gerbner, G., Morgan, M., & Signorielli, N.(1986). Living with television: The dynamics of the cultivation process. In J. Bryant & Zillman(Eds.), *Perspectives on Media Effects*(pp. 17~40). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Goldberg, I. (1996). Internet addiction. Electronic message posted to research discussion list. <http://www.cmhc.com>

- Greenfield, D. (1999). The nature of internet addiction: Psychological factors in compulsive internet use. Presented at the 1999 meeting of the American Psychological Association, Boston.
- Griffiths, M. (1998). Internet addiction: Does it really exist? In J. Gackenbach(Ed.), *Psychology and internet: Intrapersonal, interpersonal and transpersonal implications*. San Diego: Academic Press. pp. 61-75.
- Griffiths, M. (1999). Internet addiction. *The Psychologist*, 12(5), 246~250.
- Hoffman, D. D., & Novak, T. P. (1996). Marketing in Hypermedia Computer-Mediated Environments: A Structural Modeling Approach. *Journal of Marketing*, 60 (July), 50~68.
- Horvath, C. W. (2004). Measuring television addiction. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 48, 378~398.
- Hess, R. D., & Torney, J. V.(1967). The development of political attitudes in children. Chicago: Adline.
- Internet addiction disorder. Retrieved July 24, 2008, from http://en.wikipedia.org/wiki/Internet_addiction_disorder
- Jung, J. (2001). *Psychology of alcohol and other drugs: A research perspective*. Thousands Oaks, CA: Sage.
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1974). Utilization of mass communication by the individual. In J. G. Blumler & E. Katz (Eds.), *The uses of mass communications: Current perspectives on gratifications research* (pp. 19~32). Beverly Hills, CA: Sage.
- Lavers, D.(2001). TV's Ultimate Irony: Sex and Violence sells only Sex and Violence. deltablue.ca. Delta Blue Communications. Retrieved on 2007-11-29.
- Lavin, M., Marvin, K., McLarney, A., Nola, V., and Scott, L. (1999). Sensation seeking and collegiate vulnerability to Internet dependence. *Cyber Psychology and Behavior*, 2(5), 425-430.
- Lin, S. S. J., and Tsai, C. C. (1999). *Internet Addiction among High*

- Schoolers in Taiwan*. Poster presented at the 107th American Psychology Association (APA) Annual Convention, Boston, USA.
- Lutz, R. J., & Guiry, M. (1994). Intense Consumption Experience: Peaks, Performances, and Flow. Winter Marketing Educators Conference, St. Petersburg, FL.
- Morahan-Martin, J. M., and Schumacker, P. (2000). Incidence and correlates of pathological Internet use. *Computer in Human Behavior*, 16, 13-29.
- McIlwraith, R. D. (1998). I'm addicted to television: The personality, imagination, and TV watching patterns of self-identified TV addicts. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 42, 371~386.
- Mifflin, L. (2008). Question Lingers as FCC Prepares V-Chip standards. New York Times. Retrieved on 2008-10-11.
- Montgomery, K. C. (2007). Generation Digital: Politics, commerce, and childhood in the age of the internet. The Massachusetts Institute of Technology Press.
- Press, et. al. (1999). Konfliktfeld Medien und Gewalt. Weinheim & Basel: Beltz Verlag.
- Prosser, M. H. (1978). The cultural dialogue: An introduction to intercultural communication. Boston: Houghton Mifflin.
- Rosenberg, M. (1965). *Society and Adolescent Self-Image*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Shaffer, H. J. (1999). On the nature and meaning of addiction. *National Forum*, 4, 9~14.
- Scherer, K. (1997) College life online: healthy and unhealthy Internet use. *The journal of college student development*. 38(6). 655-665.
- Tsai, C.C., and Lim, S. S. J. (2001). Analysis of attitudes toward computer networks and Internet addiction of Taiwanese adolescents. *Cyber Psychology and Behavior* 4(3). 373-376.

- Young, K. S. (1998). Internet addiction: Emergence of a new clinical disorder. *Cyber Psychology and Behavior*, 1(3), 237-244.
- Young, K. S., and Rogers, R. C. (1998) The relationship between depression and Internet addiction. *Cyber Psychology and Behavior*, 1(1), 25-28.
- Young, K. S. (1999). Internet addiction: Symptoms, Evaluation and Treatment, In *Innovations in Clinical Practice: A Source book*. Sarasota, L. Van de Creek. and X. Jackson (Eds.). FL: Professional Resource Press. 17(19-31).
- Webster, J., Trevino, L, K., & Ryan, L. (1993). The Dimensionality and Correlates of Flow in Human Computer Interaction. *Computer in Human Behavior*, 9(4), Winter, 411~426.

참고 사이트(홈페이지)

<http://youth.go.kr/event/diet/main.asp>

한국청소년상담원 홈페이지(<http://www.kyci.or.kr/>)

한국정보문화진흥원 홈페이지(<http://www.kado.or.kr/>)

방송통신위원회 지정 2008-24

미디어 중독에 관한 연구

발 행 일 2008년 12월(비매품)

발 행 인 최 시 중

발 행 처 방송통신위원회

서울특별시 종로구 세종로 20 방송통신위원회

대표전화: 02-750-1114

E-mail: webmaster@kcc.go.kr

Homepage: www.kcc.or.kr

인 쇄 처 (사)한국장애인유권자연맹인쇄사업
