

정책연구 08-80

Korea Information Society Development Institute

2008. 11

## 미디어 증독의 현황과 향후전망 및 대책



연구기관: 한국언론정보학회

연구책임자: 방 정 배

정책연구 08-80

# 미디어 중독의 현황과 향후전망 및 대책

2008. 11

연구기관 : 한국언론정보학회

연구책임자 : 방 정 배

## 제 출 문

정보통신정책연구원 원장 귀하

본 보고서를 『미디어 중독의 현황과 향후 전망 및 대책』의 최종보고서로 제출합니다.

2008. 11

연구기관: 한국언론정보학회

연구책임자: 방 정 배(성균관대학교 신문방송학과 교수)

공동연구원: 이 영 주(한국예술종합학교 예술연구소 책임연구원)

정 수 영(성균관대학교 미디어문화콘텐츠연구소 연구원)

## 목 차

요 약 문 .....	7
제 1 장 문제제기: 연구목적과 연구범위 .....	29
제 2 장 미디어 몰입과 중독에 관한 기존 연구 검토 .....	35
제 1 절 미디어 몰입과 중독 연구의 전체적인 경향 .....	35
1. TV 중독 .....	36
2. 인터넷 중독 .....	38
3. 모바일 미디어 중독 .....	42
제 2 절 미디어 몰입과 중독에 대한 주류적 경향 :	
인터넷과 사이버 몰입 및 중독 연구 .....	43
제 3 절 인터넷과 사이버 중독에 대한 철학적 연구 .....	55
제 3 장 미디어 몰입과 중독에 대한 사회문화적 접근 .....	59
제 4 장 미디어 몰입과 중독에 대한 미디어 생태학적 접근 .....	75
제 5 장 미디어 몰입과 중독에 대한 철학적 논의 :	
하이데거의 존재론에 대한 커뮤니케이션적 해석 .....	81
제 1 절 세계-내-존재의 호기심, 모호성과 몰입 그리고 존재망각 .....	81
제 2 절 불안과 몰입 .....	86
제 3 절 몰입과 소외 .....	90
제 6 장 미디어 몰입과 중독에 대한 정신분석학적 접근:	
프로이트, 마르쿠제, 라캉의 몇 가지 개념의 적용 .....	95

제 1 절	가상공간에서의 드러냄과 나르시시즘 .....	95
제 2 절	미학적 공간으로서의 가상공간 그리고 상상력 : 포기되지 않은 쾌락원칙의 고개 내밀기 .....	99
제 3 절	망각의 향유와 무지에의 열정 : 몰입의 구조 .....	103
제 4 절	반복강박과 중독 .....	105
제 7 장	미디어 중독의 거버넌스와 정책 .....	109
제 1 절	미디어 중독에 관한 전문가 심층인터뷰 분석 .....	109
제 2 절	미디어 중독에 관한 해외 정책 사례 .....	116
1. 일본	.....	116
1) 미디어 중독 관련 논의	.....	118
(1) 인터넷 의존증	.....	118
(2) 온라인게임 의존증	.....	121
(3) 휴대전화 의존증	.....	129
2) 사회적 거버넌스	.....	131
(1) 예방 및 사전 대책	.....	131
(2) 상담 치료 및 사후 대책	.....	139
3) 특징 및 시사점	.....	140
2. 미국	.....	142
3. 영국	.....	151
제 8 장	미디어 중독 정책의 제언 .....	161
제 1 절	연구 요약 .....	161
제 2 절	미디어 중독 정책에 대한 제언 .....	165
제 3 절	미디어 몰입과 중독에 관한 본 연구의 해석적 함의 .....	171
참고문헌	.....	177

## 표 목 차

〈표 2-1〉 사이버중독의 유형과 내용 .....	50
〈표 2-2〉 인터넷 중독원인에 대한 기존 연구들 .....	53
〈표 2-3〉 인터넷 중독 성향과 주 접속 사이트 유형 .....	54
〈표 3-1〉 유비쿼터스 활용분야 .....	68
〈표 3-2〉 유비쿼터스의 새로운 서비스 .....	68
〈표 6-1〉 본능의 목적을 획득하는 방식을 지배하는 가치체계의 변화 .....	100
〈표 7-1〉 미디어 중독에 관한 전문가 의견 조사 대상 .....	109
〈표 7-2〉 주로/대체적으로 접하는 중독 미디어 .....	110
〈표 7-3〉 주로/대체적으로 접하는 미디어 중독 유형(복수응답) .....	111
〈표 7-4〉 주로/대체적으로 접하는 미디어 중독자 연령층(복수응답) .....	111
〈표 7-5〉 주로/대체적으로 접하는 미디어 중독자의 경제 수준(복수응답) .....	112
〈표 7-6〉 주로/대체적으로 접하는 미디어 중독자의 직업(복수응답) .....	112
〈표 7-7〉 주로/대체적으로 접하는 미디어 중독자의 성별 .....	113
〈표 7-8〉 주로/대체적으로 접하는 미디어 중독자들의 거주 지역 .....	113
〈표 7-9〉 도쿄도 교육위원회 정보도덕교육 지도사항 계통표 .....	133
〈표 7-10〉 주요 국가의 인터넷 중독 대응을 위한 제도현황 .....	154
〈표 7-11〉 각국의 인터넷 중독 예방을 위한 정책수단 .....	158

## 그 림 목 차

[그림 3-1] KT의 미래전략 2010 전략방향 .....	70
[그림 3-2] SKT의 단계별 컨버전스 추진전략 .....	71
[그림 3-3] (구)정보통신부의 IT839 정책 .....	72
[그림 4-1] 히키코모리 시스템 .....	124
[그림 7-1] 정보도덕교육용 교재 “인터넷사회를 걷어가는 방법:보호자용” .....	135
[그림 7-2] 정보도덕 교육용 교재 “인터넷사회를 걷어가는 방법:인터넷판” .....	136
[그림 7-3] CERO 등급 마크 : 연령구분 마크 .....	138

## 요 약 문

### 제 1 장 미디어 몰입과 중독에 관한 기존 연구 검토

‘중독’이라는 용어는 전통적으로 약물중독을 의미하는 말로 쓰여 왔으며 생리적인 의존성과 내성, 중단할 경우 나타나는 불안과 초조 등의 금단증상(withdrawal symptoms)에 따른 사회적, 직업적 손상이 동반된 병리현상을 함축하는 용어로 사용되어 왔다. 최근에는 이러한 생리적인 의존성이 병적 도박과 같은 충동조절장애에서도 나타나며 약물중독과 마찬가지로 금단과 내성, 사회적, 직업 손상이 뒤따르는 것으로 보고되고 있다. 모든 중독 증상의 경우 공통적인 특징이 있는데, 그것은 의존대상에 대한 지속적인 추구(craving)이다. 즉 정상인에게서 관찰되는 다양하고 복잡한 동기 유발과정이나 행동양식이 소멸되고 대부분의 시간을 오직 중독의 대상을 찾는 데에만 소비하게 되는 것이다.

이러한 중독 현상 중 최근 현대사회의 주요 문제로 인식되고 있는 미디어 중독은 수많은 요인들의 다차원적인 결합을 통해서 만들어진다. 따라서 자존감, 충동성, 우울함, 고립감, 불안감, 가족관계, 친구와의 대화단절, 학업성적, 과다지출, 자기통제력, 몰입, 현실도피, 오락, 관계육구, 지위향상육구, 스트레스 해소 등의 요인들이 복합적으로 관계를 맺으면서 상호작용을 하는 것이다. 즉 미디어 중독은 개인의 심리적 특성, 미디어 자체 특성, 미디어가 생산해내는 내용의 특성, 그리고 미디어 이용자의 환경요인 등에 영향을 받으며, 특히 미디어 이용자의 개인적 특성과 개별 미디어를 사용하는 과정에서 미디어 이용자의 이용 동기와 목적 등이 서로 결합되면서 상승작용을 일으켜 미디어 중독을 더욱 증대시키는 것으로 나타났다. 미디어 유형별 중독 연구를 살펴보면 다음과 같다.

텔레비전 중독 성향은 과도한 텔레비전 의존 성향을 의미하는 것으로 과다시청,

습관적 시청, 무의식적 몰입, 반 의지적 시청, 무차별적 시청, TV 밀착성 등을 모두 포함하는 개념으로, 의식적인 선택이나 능동적 수용이 결여된 무비판적이고 수동적인 텔레비전 시청을 의미한다. 또한 텔레비전 시청에 대한 통제력을 상실하여 시청자제의 필요성은 인식하면서도 자신의 의지대로 실행하지 못하는 등 자유로운 시청 중단이 어려운 것을 의미한다. 즉 텔레비전 중독은 의식적인 선택이나 능동적 수용이 결여되어 무비판적, 수동적 상태에서 프로그램보다는 단순히 텔레비전 그 자체를 보는 것이다.

이러한 텔레비전 중독 성향에 관한 연구는 1950년대 후반부터 이루어졌는데, 대부분의 연구경향은 다섯 가지 차원에서 접근 및 설명할 수 있다(Smith, 1986). 첫째는 현실도피 이론(escape theories)으로 현실에 만족하지 못하는 사람들은 환상의 세계로 도피하려 하며, 이때 텔레비전 중독은 일종의 도피현상으로 텔레비전에서 제공하는 환상의 세계로 몰입한다는 설명이다. 두 번째는 스트레스의 해소(stress reduction theories)를 위한 도구적 요인으로서 사람들은 현실 세계에서 받고 있는 스트레스를 감소시키려는 목적으로 텔레비전을 시청하고 점차 중독된다는 설명이다. 세 번째는 사회부적응 이론(social maladjustment theories)으로 사람들은 사회생활에 적응하지 못하고 대인관계에 어려움을 겪을 때 텔레비전을 통해 대리만족을 얻는다는 논리이다. 그리고 네 번째로 사회계급 이론의 측면에서 사회계급에 따라 텔레비전 중독 유형이 다름을 설명하고 있는데, 주로 중산층이나 사회경제적 지위 및 교육적 수준이 낮을수록 텔레비전의 중독적 경향이 강하다고 제시하고 있다. 마지막으로 자극 이론의 시각에서는 텔레비전이 수용자의 감각적 자극을 환기시켜 더욱 강한 자극을 찾게 되고 더욱더 텔레비전에 의존하고 중독된다고 설명하고 있다.

다음으로, 대표적 미디어 중독 중 하나인 인터넷 중독은 1996년 심리학자인 골드버그(Goldberg)에 의해서 인터넷 중독 장애(Internet Addiction Disorder : IAD)라는 용어로 처음 사용되었는데, 그는 인터넷 중독을 병리적이고 강박적인 인터넷 사용으로 규정하고 진단 기준으로서 기존의 약물중독기준에서 원용한 내성(tolerance), 금단(withdrawal)등의 요소를 기준으로 인터넷 중독을 파악하였다. 그리고 같은 해

심리학자 영(Young)이 미국 심리학회에서 인터넷 중독 척도를 발표함으로써 인터넷 중독의 개념이 공식화되었다.

인터넷 중독은 특정 행동에 대한 것으로 인터넷 접속에 대한 ‘강박적 집착’과 일단 접속하면 끝을 보려하는 ‘조절불능’, 해로운 결과가 있을 것이라는 점을 인지하면서도 계속 접속하는 ‘강박적 사용’, 그리고 이러한 증상들에 대한 자각 및 주위의 염려 등이 존재하는 상태를 의미한다고 정의할 수 있다. 인터넷 중독에 관한 초기 연구에서는 주로 생리적인 의존성, 중단하였을 경우 나타나는 불안과 초조 등의 심리적인 증상에 따른 사회적, 직업적 손상이 야기되는 병리현상에 초점이 맞춰져 있었다. 그러나 최근 인터넷이 생활의 한 부분을 차지하면서 중요한 도구로 인식되고 있고 인터넷의 사용범위가 보다 포괄적이게 되면서 인터넷에 중독된다는 의미가 모호해지고 있다. 따라서 인터넷 중독도 ‘사이버섹스 중독’, ‘게임 중독’, ‘과다한 정보검색 중독’ 등 여러 하위 유형을 포함하는 복합 개념으로 사용되고 있다.

또한 인터넷 중독의 하위유형으로 분류되는 온라인 게임중독은 강박적 이용과 집착, 조절능력 상실, 내성과 금단 현상 등 인터넷 중독과 같은 증상이 중독의 척도로 사용되고 있으며, 과도한 게임 이용으로 인해 학업과 직장, 대인관계에 지대한 지장을 주고, 현실과 가상공간을 구분하지 못하는 등의 심각한 문제를 야기하는 현상을 말한다. 그 원인 역시 인터넷 중독과 마찬가지로 개인의 심리적, 사회환경적 요인을 강조하는 입장과 인터넷과 온라인 게임의 매체적 특성을 강조하는 입장으로 구분된다.

인터넷 중독 연구자들은 다매체, 다채널, 디지털 및 멀티미디어 등 새로운 형태의 미디어 환경은 인간이 추구하는 다양한 욕구를 만족시켜주고 효율성을 증대시켜 미디어에 의존하지 않고는 생활할 수 없는 상황에까지 이르렀고, 이러한 상황에 대한 선행적인 이해가 미디어 중독을 이해하는데 필요하다는 점을 강조한다. 이에 따르면, 간편성, 즉시성, 용이성 등 다양한 수용자의 욕구를 충족시켜주는 미디어 기기들에 수용자의 의존도가 점점 높아지면서 미디어 중독으로 개념화되는 미디어 과다 의존 현상과 같은 부정적인 측면들이 나타나기 시작한다. 그리고 이러한 미디어

어에 대한 과다 의존은 가족 간 대화 단절이나 리셋 증후군, 우울증, 폭력 무감각성 등 사람들의 일상생활에 지속적으로 부정적인 영향을 미치고 있으며 반사회적 범 죄행위의 원인으로까지 간주되고 있는 실정이다.

이와 함께 최근 이동전화의 중독성에 대한 연구는 오늘날 이동전화는 단지 편리한 의사소통 도구라는 의미를 뛰어넘어 가족, 동료, 이성 등과 대인관계를 유지하고 자신을 드러내는 주요 수단으로 간주되고 있기 때문에 이동전화로부터 격리된 이용자는 불안감을 갖게 될 소지가 충분하다는 점을 제시하고 있다. 이동전화를 이용하지 못하는 상황에 놓여있거나 이동전화에 가입하지 않은 개인은 이동전화로 매개되는 사회적·문화적 네트워크로부터 배제되는 것으로 인식될 수 있고, 이동전화로부터의 배제나 이탈은 심리적인 불안감을 유발하며, 결국 이는 중독 성향에 까지 연결될 수 있는 것이다. 이동전화는 제공하는 다양한 서비스는 이용자로서 하여금 커뮤니케이션적 욕구를 충족하게 함은 물론 오락적, 휴식적 동기도 충족시켜준다. 그러나 이러한 충족을 위한 사용이 아닌, 아무런 목적이나 동기 없이 습관적으로 이동전화를 사용할 경우에 중독과 같은 현상이 발생할 가능성이 높은 것으로 나타났다. 즉 별다른 의사소통의 필요나 메시지 전달의 목적이 없더라도 습관적으로 이동전화를 통해 음성통화나 문자를 빈번하게 사용하는 대학생들에게서 다양한 중독적 성향이 발견된 것이다. 또한 또래집단이나 이성과의 친분을 형성하거나 유지하기 위해 이동전화를 빈번하게 사용하는 대학생들에게도 강박적인 성향이 발견되었다. 즉 이동전화와 분리되는 상황이나 물리적으로 사용이 불가능한 지역에 있을 경우 심리적으로 불안한 상태에 놓인다는 것이다.

이외에도, 인터넷과 사이버 중독에 대한 철학적 연구가 있는데, 이 연구는 사이버 중독에 이르는 개인의식의 흐름을 고찰하기 위해, 사이버 공간이 인류에게 등장하게 된 당시의 상황을 재조명한 뒤, 지금까지의 변천과정과 개인들에게 주어진 사이버공간의 의미를 존재론적으로 해석하고자 하이데거의 존재론을 빌어 사이버 중독 현상에 대한 철학적 접근을 시도하고 있다. 이 연구는 사이버 중독이라는 현상이 사이버 공간이라는 새로운 영역에서 펼쳐지는 인간의 한 의식양태라는 관점을 토

대로 하고 있다. 이 같은 의식양태 규명을 위해 먼저 사이버 공간에서 현존재인 인간의 존재방식에 대한 고찰, 육안으로 관찰될 수 없음에도 불구하고 의식적 존재로 가시화할 수 있는 사이버공간을 의식하고 있는 존재자의 존재방식이 어떻게 의식되는지에 대한 검토가 필요함을 주장한다.

미디어 중독 관련 기존 연구들은 대부분 인터넷 중독 또는 사이버 중독 문제에 집중되어 있음을 알 수 있다. 이 같은 연구경향들은 기존의 텔레비전을 중심으로 한 매스미디어 체계에서 웹을 중심으로 개인과 개인 간의 커뮤니케이션이 확장되고, 또 매스미디어가 제공하지 못하는 몰입감이나 상호작용성, 직접성과 확장성(시공간적 확장성, 인간관계의 확장성, 사회 미디어적 성격)을 제공하는 인터넷 미디어의 의존도가 커지면서 이에 따른 부작용에 대한 우려를 반영하고 있다. 또한 기존의 매스미디어가 국가나 여러 공공기관 및 사회단체의 규제와 감독으로부터 자유롭지 못한 상태였던 반면, 인터넷과 뉴미디어는 규제와 감독으로부터 상대적으로 자유로운 상태였기 때문에, 미디어 중독 등 인터넷 관련 비판 담론들이 더 많아질 수밖에 없었다.

그러나 미디어 중독은 웹 미디어만의 문제로 국한되지 않는다. 우리가 중독이라고 부를 수 있을 정도의 미디어 의존과 탐닉 및 몰입의 상황은 미디어 중독 연구의 주된 경향들이 주목하지 못했던 시청형 영상 미디어나 최근의 모바일 미디어 등 다양한 미디어에도 나타나는 것이다. 동시에 미디어 중독은 **문제있는** 개인들을 대상으로 심리적, 정신적, 약의학적 치료를 실행하는 문제만도 아니다. 텔레비전, 인터넷, 모바일 미디어 등 우리를 겹겹이 둘러싸고 있는 미디어는 이미 수많은 연구들을 통해 사람들의 신체, 정신, 심리, 욕구와 욕망, 사회적 관계 등에 있어서 심각한 손상을 가져온다는 의심을 키워가고 있다. 따라서 미디어 중독을 보다 다양한 시각속에서 이해하고 이를 통해 미디어 중독을 어떻게 문제화하고 대응할 것인지에 대해 사고하지 않는다면, 미디어 중독은 항상 문제시되는 몇몇 인간들을 적절한 치료의 수단들을 통해 교정시키는 행위 대상으로 간주하는 경향이 지속될 것이다.

## 제 2 장 미디어 몰입과 중독에 대한 사회문화적 접근

우리는 점점 더 복잡하고 다양한 미디어 기술체계에 의존하고 있다. 음식, 주택, 위생, 보안, 커뮤니케이션, 교통, 건강, 오락, 학습 등의 모든 과정들에 정교하고 복잡한 미디어 기술들이 결합되고 있다. 정치, 경제, 군사, 학문, 의료, 사회적 소통, 노동과 여가, 오락과 유희 및 개인의 비밀스러운 행위 등이 더욱 더 전자 미디어에 의존하고 있다. 컴퓨터는 인간에게 없어서는 안 될 명령과 통제 장치이자 궁극적인 체계 운영자이다. 또한 컴퓨터는 인간의 의사결정을 위한 데이터와 지능의 근원이 되고 있다.

미디어는 인간의 세계에 대한 새로운 관계를 만들어내며, 사회와 문화 내부에서 느슨한 이데올로기를 작동시키는 미디어 감각기관(media sensorium)을 만들어내고 있다. 인터넷, 휴대전화, 디지털 카메라, GPS, 홈 어플라이언스(Home Appliance), 전자책, 전자 게임, 휴대전자달력, 노트북, MP3 등의 다양한 미디어 기술을 사용하는 것으로부터 나오는 것은 우리가 이러한 다양한 미디어 기술과 기능들을 은연중에 이해해 간다는 것이다. 미디어 기술의 사용으로 우리는 미디어의 확장된 현존을 자연스럽게 여기게 된다. 미디어 기술이 생산하는 다양한 유형의 상호작용은 우리에게 제2의 자연이 되고 미디어에 기반한 상호작용들을 당연시하게 된다. 극장처럼, 미디어는 정체성과 세계와의 관계를 둘러싸고, 매개하면서 우리의 일부가 된다.

미디어 기술은 기업의 고용 형태나 노동 및 휴식 환경을 변화시키며, 사람들의 사회와의 연결 형태를 변화시키고 노동과 여가, 장소와 공간 간의 관계를 급진적으로 변화시킨다. 미디어기술은 일상생활에 파고들어 자리잡고 있는 기술기구(technological apparatus)이며, 이러한 미디어기술기구는 우리에게 다양한 서비스를 제공하고, 감각을 확장하며, 상호작용을 넓히고 놀이와 즐거움을 주는 디지털 기계의 감각체계를 중심으로 새로운 감수성을 생산한다.

그런데 이러한 미디어 체계, 미디어 기술기구 및 미디어 센소리움은 현대인의 삶

을 자극하는 수단들이다. 현대가 순환적인 시간과 직선적인 시간 사이의 모순적 대립과 그 결과로서 일상의 조직적인 파괴 기도, 일상적 축적의 부재, 전체 의미장에서 그동안 이루어져 온 상징의 지배로부터 기호의 지배로의 이행 및 신호의 지배로의 이행, 작품 창조의 에너지가 TV와 영화처럼 세계의 공연화 또는 스펙터클한 시각화로 전환되어 작품과 과거 양식들의 소멸, 그리고 내용없는 소위 순수 형식주의의 시대라고 한다면, 미디어는 이러한 형식들을 제공하고 우리를 에워싼다.

그런데, 우리는 이러한 미디어 스펙터클과 미디어를 통한 지속적인 커뮤니케이션 촉발의 환경에 대해, 그리고 이로부터 확장되는 미디어 의존적 삶의 양식들에 대해서는 그리 비판적인 해석을 기울이지 않는다. 오히려 정부, 기업, 언론과 학자들의 많은 담론들은 이러한 미디어 의존적 삶의 양식을 가속화하고 심화시키는데 에너지를 집중하고 있다. 이의 대표적인 것이 바로 현재 우리 사회의 지배적인 담론으로 자리 잡고 있는 ‘유비쿼터스’ 및 디지털 정책들이다. 사회문화적 차원에서의 미디어 중독에 대한 비판적 이해는 유비쿼터스-디지털 미디어 담론과 정책 및 산업의 확장이라는 점을 간과한 채 폭넓게 이루어질 수는 없다.

우리나라의 정보통신정책에는 우리 사회의 문화와 의식, 폭넓은 성찰성에 대한 사고가 거의 없다. 미디어와 문화 생태에 대한 다각적인 고려나 고민없이 미디어 기술의 난개발과 미디어 기업 간의 탈규제적 무한경쟁의 상황을 뒷받침하는 것이 정보통신정책의 기조가 된 듯하다. 공적 공간뿐만 아니라 사적 공간 그리고 거의 모든 시공간을 텔레비전, 인터넷, 모바일, 가정 텔레매틱스 네트워크 등의 미디어 기술로 채워가고 있는 현실은 미디어 중독의 문제를 단지 개인의 문제로 치부할 수 없게 만든다. 수많은 미디어 속에서 더 많은 사물과 사람, 세계를 노출시키는 것은 사람들을 열광하게 만들었고 그것에 길들여진 우리는 이제 스스로 노출되는 것에 매혹되고 또 그것을 욕망한다.

현재 그리고 앞으로 진행될 미디어 융합과 디지털 기술의 혁신, 커뮤니케이션 네트워크 확장과 정밀화는 뉴스, 광고, 교육, 오락, 의료, 행정, 정치, 가족, 섹스, 범죄, 종교, 국제관계, 여가, 예술 등 삶의 모든 측면들을 변화시켜 갈 것이다. 가정이 전

자미디어 공간이나 지리로 대체되고 가정 내에서는 보다 많은 미디어 매개 커뮤니케이션이 발생한다. 인간은 미디어 지리 속에 자리 잡고 개인과 미디어 간의 커뮤니케이션속에서 거의 모든 욕구와 필요를 해결해간다. 더 나아가 미디어가 특정 개인의 욕구와 필요를 판단하고 그것을 충족시킬 수 있도록 인간의 수고로움을 덜어 주면서 스스로 행위한다. 미디어가 인간이 되고 인간이 미디어가 된다.

동시에 전자 미디어의 지속적인 팽창, 융합, 세밀화는 새로운 형태의 사회적인 상호작용과 연결을 만들어내고 시간과 공간 및 장소의 조직에 있어서 근본적인 전환을 야기한다. 디지털 미디어는 이제 우리의 내외부적 모든 공간을 열라고 요구하고 있으며, 그 열려진 공간을 종합적인 소비공간으로 재구조화하고자 한다. 미디어 중독이 이러한 기술적, 사회문화적 환경과 밀접하게 연결되어 있다는 점을 부정할 수 없다.

### 제3장 미디어 몰입과 중독에 대한 미디어 생태학적 접근

생태학(Ecology)이라는 용어는 인간이 거처하는 집을 의미하는 희랍어 ‘oikos’에서 유래하였는데, 이는 인간의 직접적인 환경을 의미한다. 생태학의 기본 개념은 유기체, 집단, 환경 그리고 개체 사이와 집단-환경 사이의 관계로 요약할 수 있다. 생태학은 생태위기에 대한 철학적 인식에서부터 시작된다. 하지만 현대사회에서 생태적 위기는 단순히 자연환경에만 그치지 않고 사회, 문화적 존재로서 인간의 문제로까지 확장된다. 즉, 기술적 진보의 이념 속에서 추구된 미디어화 및 정보화가 인간의 위기로서 ‘관계의 위기’이자 ‘커뮤니케이션 생태의 위기’를 어떻게 초래하는가에 대한 문제에 관심을 기울인다.

미디어 생태학은 인간을 주제로 하는 인간 생태학의 한 범주로, 여기서 환경은 미디어가 된다. 즉, 인간을 둘러싸고 있는 인공적이고 사회적이며 상징적인 것으로서의 커뮤니케이션 미디어이다. 미디어 생태학은 미디어 환경에 대한 연구로서 미디어 기술과 커뮤니케이션 양식이 미디어 외부 체계 및 인간의 인지, 정서의 변화

에 영향을 미친다는 관점에 기초한다.

미디어생태학자들은 20세기를 인류 역사상 두 번째 가장 거대한 전환의 시기라고 본다. 특히 20세기는 문명화에서 탈문명화로의 전환 시기이며, 인간의 인식체계에서 가장 급진적인 변동이 일어나고 있다. 즉, 20세기는 지위, 조직, 지식에서 급진적인 변동이 일어나는 시기였으며, 이 변동의 토대가 바로 미디어 기술이다. 미디어생태는 이 같은 변동의 촉진자로서 이를 연구하는 미디어생태학은 환경으로서의 복합적인 커뮤니케이션 체계를 연구대상으로 한다.

미디어생태학은 최근 디지털시대를 주도하고 있는 미디어기술과 이에 따른 사회·문화적 변동의 측면들과 개인의 정서, 인지, 사고체계, 심리에 대한 영향을 설명하는데 초점을 맞추고 있다. ‘생태’라는 용어의 사용은 오늘날의 커뮤니케이션 미디어의 환경적 특성을 구성하는 정보적 지형(informational landscape)을 표현하는데 사용되며, 미디어는 감각, 지식, 욕구 충족의 일차적인 소스로 인식된다. 미디어 기술과 오락 미디어는 현대인의 삶에 스며들어 있으며 미디어 없는 삶을 상상할 수 없을 정도이다.

미디어 생태학은 지나치게 기술중심적이고 산업중심적인 미디어 철학과 정책을 성찰할 수 있는 이론적인 자양분으로 활용될 수 있다. 미디어 생태학이 기술결정론적인 관점에 기초하고 있다는 비판이 있지만, 미디어 생태학의 이론적 급진성은 미디어 기술이 발생시키는 인간의 감각, 인지, 사고 및 감성과 인식에 대한 전면적인 효과뿐만 아니라 사회문화적인 변화와 연동되는 영향력에 관한 사고 속에서 잘 드러난다. 미디어 생태학은 단순한 형식논리에 기초한 기술결정론적인 시각은 아니며 오히려 인간 및 사회문화적으로 발생하는 다층적인 미디어 효과를 보다 거시적이고 문화론적이며 역사적인 차원에서 서술하는 담론 체계이다. 이 같은 미디어 생태학은 현재 디지털기술 지배적인 미디어 사회에서 미디어 기술에 대한 철학이나 정책의 이념들이 기술과 산업중심적인 관점으로 제한되는 것을 오히려 비판할 수 있는 이론적 매개물이기도 하다.

미디어 생태학자들은 전자 시대의 새로운 미디어 기술 환경이 인간 정체성 또는

공공성(공공 문화)의 문제를 성찰하지 않는다고 비판한다. 전자시대의 미디어가 더욱 더 상품적 가치와 시장 경쟁의 논리에 매몰되어 가면서 결국 공중이 수용하는 내용에 대한 성찰과 그 수용의 결과로 형성되는 공중의 감각과 감성, 인식과 정신의 문제는 간과되고 있다. 보다 혁신적인 미디어 기술과 이를 통한 정보와 오락의 대량 생산이 이루어지고 있음에도 불구하고 그 기술을 통해 무엇을 생산하고 있는지, 그 생산된 내용들을 수용하는 공중의 상태가 어떠한지 그리고 궁극적으로 그러한 공중으로 구성된 사회의 모습이 어떠한지에 대한 철학은 부재하다. 이는 기술을 항상 기술적인 혁신 그 자체나 산업적인 요소로만 간주하는 단절적인 사고로부터 발생한다. 우리의 삶의 환경과 시공간을 보다 더 많은 미디어로 채워나가하고자 하는 현실적인 흐름들 앞에서 미디어 중독과 폭력, 미디어 이용자들의 문제시되는 행동들을 개인적인 문제로 돌리는 것은 잘못된 전제의 산물일 수 있다. 우리는 사람들의 일상에 깊숙이 자리 잡고 있는 미디어 기술 체계와 이들의 영향력에 대한 성찰로부터 미디어 중독의 문제들을 사고하고 이에 대한 다양한 정책들을 모색할 필요가 있다.

## 제 4 장 미디어 몰입과 중독에 대한 철학적 논의

우리는 인간이 무엇인가에 몰입하고 중독되는 것의 존재론적인 토대를 드러내야 하는 과제에 직면하게 된다. 우리가 무엇인가에 몰입하고 중독되는 것을 단순히 병리적인 현상으로서, 비정상적인 개인의 문제로 돌리기에는 그 설명력이 매우 초라하다. 우리 모두는 그 대상은 다르지만 끊임없이 무엇인가에 탐닉하고, 몰입하며, 중독된다. 따라서 몰입과 중독은 우리에게 보편적인 사건으로 항상 존재하는 것이다.

몰입이나 중독의 개념을 하이데거의 존재론으로부터 발견할 수 있는 것은 바로 ‘함낙(Verfallen)’ 개념이다. 하이데거에게 함낙은 도덕적 타락이나 부정적인 탐닉의 양상으로 이해되지 않는다. 함낙은 현존재가 우선 대개 관심을 갖는 “세계” 곁에

존재함을 의미한다. 함닉은 일상적 현존재의 비본래적인 존재방식을 지칭하는 것이지만, 또한 적극적으로 결행하는 적극성의 개념으로 이해된다. 함닉은 현존재가 공식적인 삶을 유지하기 위해 세계에 함닉하고 거기에 몰입하면서 자신의 존재를 상실하게 되는 그런 존재방식을 의미한다. 하이데거는 이런 함닉적인 운동을 세상 사람이 자신을 이 세상에 던지는 기투(Entwurf)행위로 본다. 현존재는 비본래적인 세상 사람인데, 이 세상 사람도 자신을 세상에 존재케 하면서 기투하는 행위를 쉬지 않고 한다. 그런 점에서 세론, 호기심과 애매보호성, 함닉성은 적극적인 행위에 다름 아니다.

현존재의 존재양태와 요소는 미디어 몰입과 중독에 대한 존재론적 사유에 많은 열쇠를 제공한다. 예를 들어, 가상공간은 우리에게 또 다른 세계를 제공한다. 우리는 현실세계와 가상세계라는 겹쳐짐과 동시에 갈라지는 이중적 세계내 존재이다(being-in-double world). 가상세계는 보다 자유롭고 풍부한 이미지와 관계, 적극적인 함닉적 대상을 창조하고 있다. 현실세계의 세론을 뛰어넘고, 현실세계속의 자신을 뛰어넘으며, 현실세계속의 일상성을 뛰어넘고, 현실세계속의 관계를 뛰어넘어 끊임 없이 부유할 수 있는 대상을 존재케 하는 공간이다. 가상공간은 우리를 유혹하며, 그 속에서 우리를 안심시키며, 우리는 지난한 함닉속에서 존재의 은폐와 기투를 동시에 행한다.

우리가 무엇인가에 함닉되고 몰입하며 중독되는 것은 그 대상이 우리에게 무엇인가를 보상하기 때문이다. 그 보상의 차원은 단순한 쾌락, 순간적인 도피, 불쾌를 유발하는 것의 망각, 알 수 없는 충족감이나 만족감, 이해나 앎의 제공 등 어느 하나의 차원으로 한정되거나 환원되지는 않는다.

동시에 세계-내-존재로서 자기를 상실하고 비본래적인 존재방식을 취하고 있는 현존재(Dasein)는 항상 불안(Angst)의 정황에 놓이게 된다. 이러한 불안은 특정한 대상과 이유를 가지는 공포(Furcht)와는 달리, 그 대상도 이유도 전혀 포착할 수 없는 무규정적인 것이다. 불안해함은 세계-내-존재의 한 방식이다. 동시에 불안은 세계-내-존재-가능이다. 불안은 끊임없이 세계-내-존재로서의 일상성과 공공성에 몰

입하게 한다. 세계-내-존재가 본질적으로 불안이기 때문에 타인들의 공동현존재와 더불어 있음을 가능케 한다. 현존재가 불안으로부터 벗어나고자 한다면, 본래적인 자기존재를 근원적으로 이해하고 본래적인 자기로서 존재할 것을 결단하지 않으면 안된다. 현실세계 속에서의 불안의 물질적인 토대를 제공하고 있지 못하지만, 불안이 몰입과 중독의 존재론적인 해명의 단초를 제공하는 것은 자명하다. 우리가 끊임 없이 통제할 수 없을 정도로 ‘그 무엇’, ‘그 누구’ ‘그 어떤 관계’ 등에 몰입하고, 과잉커뮤니케이션의 충동속에서 안주하고자 것이다. 그것은 외적 대상으로부터 안정성과 안심과 충족감을 찾으려는 타자의존적 존재라는 현존재의 존재성에 기반하는 것이다. 그리고 이 충동의 충족을 ‘그 무엇’ ‘그 누군가’가 줄 수 있으리라는 상상은 미디어 몰입과 중독의 존재론적 이해의 한 측면이다.

## 제 5 장 미디어 몰입과 중독에 대한 정신분석학적 접근

우리는 미디어 공간에서의 익명성에 기반한 자신의 개시, 드러냄(익명적인 은폐이자 동시에 탈은폐)의 측면들을 주목해야 한다. 미디어 공간에서의 탈육체화된, 탈물질화된 모습, 모든 사회적 위치와 지위, 계급과 성, 나이를 이탈해 새롭게 자신을 드러내는 존재 개시의 의미로부터 미디어 몰입과 중독을 이해할 수 있어야 한다. 미디어 공간은 현실세계의 결핍적 주체에게 무의식화된 실제 자아를 드러내라고 유혹한다. 현실세계의 성별, 나이, 계급, 사회적 지위와 위치, 자신을 지배하고 있는 상징계적 씨니피앙을 벗어나 자유롭게 유희하도록 유혹한다. 스스로 자신의 정체성을 구성하고, 이미지를 변화시키는 행위에 참여하게 된다. 이 때 현실세계속에서 억압된 리비도가 자유롭게 해방될 수 있는 가능성을 제공한다. 또한 무의식이 지시하는 말과 욕구를 실현할 수 있는 가능성도 제공한다. 가상공간에서 지배적인 씨니피앙은 존재하지 않으며, 단일하게 형성되지 않은 주체들의 발화들이 지배한다. 이 때 주체는 발화의 주체일 수 있으며, 탈자적 상태에 놓일 수 있게 된다.

미디어 공간에서의 드러냄과 새로운 자아의 실험은 현실세계에서와 동일한 나르시시즘에 기반한다. 자신의 드러냄의 지향이 바로 타자에 대한 지향이며, 새로운 자아의 실험이 새로운 이상적 자아에 대한 상상적 관계맺음이기 때문이다. 현실세계에서 우리는 ‘나’로 살아가야 하는 끊임없는 자기소외의 과정속에 존재한다. 이 과정은 자기 자신의 본래적 모습으로부터 벗어나 타자적 질서속에서 엄청난 에너지를 쏟아야 하는 불쾌의 과정이자, 비경제적인 과정이다. 하지만 그 현실세계는 쉽게 변화되지도 그 속에서의 존재양식으로도 이행되지 않는다. 자기소외라는 존재의 근본구성들에 거주해야 하는 우리는 이를 잠시 뛰어넘어 소외를 ‘망각’할 수 있는 대상을 찾아야 한다. 무엇인가에 몰입하고 중독되는 것은 ‘망각’을 ‘향유’하고자 하는 것이다. 하지만 망각하고자 하는 무의식은 절대 망각되거나 사라지지 않는다. 무의식은 자기 자신을 모르고자 하는 열정을 지닌 인간을 지배하는 통제할 수 없는 힘이며, 우리의 의식을 끊임없이 괴롭히며 흔적을 남기는 것이다. 무의식 그 자체는 자신을 내리누르는 압력을 뚫고 의식쪽으로 밀고 올라오리간 어떤 실제적 행동을 통해 그 기운을 발산시킨다. 미디어 몰입과 중독은 정확히 이 나르시시즘의 구조에 기초한다.

## 제 6 장 미디어 중독의 거버넌스와 정책

### 제 1 절 미디어 중독 전문가 대상 조사 결과

현재 미디어 중독 전문가들이 가장 많이 접하거나 관심의 대상으로 여기고 있는 미디어 중독의 미디어 유형은 인터넷을 중심으로 한 ‘웹 미디어’임을 알 수 있었다. 또한 이들이 가장 많이 또는 주로 접하고 있는 미디어 중독의 유형으로 게임중독과 채팅 중독을 꼽았다. 하지만 영상물 시청 중독이나 온라인 쇼핑 중독, 음란물 중독과 정보 검색 및 웹 서핑 중독, 카페나 동호회 카페 중독자들은 거의 접하지 않

고 있으며, 상담 사례도 없는 것으로 나타나, 현재 미디어 중독자가 가장 고통스러워하는 미디어 중독은 게임과 채팅 중독임을 알 수 있었다.

미디어 중독자의 주된 연령층은 '10대'이며, 미디어 중독 사례의 대부분이 중간층 이하에 포함되는 것으로 나타났다. 반면에 부유층과 극부유층의 미디어 중독 사례는 거의 접하지 않는 것으로 나타나 미디어 중독과 경제적 요인과의 상관성을 추측해볼 수 있는 결과가 나타났다. 또한 미디어 중독자의 직업 분포를 보면, 학생이 월등히 많았다. 반면, 농업, 사무직 노동자, 관리경영직, 전문직, 공무원, 자유업, 주부 등의 직업군에서는 미디어 중독 비율이 매우 낮게 나타나는 것으로 응답했다. 매우 흥미로운 사실은 미디어 중독자의 대부분이 남성이라는 점이다. 또한 미디어 중독자들은 주로 대도시와 중소도시 거주자로 나타났고, 농어촌 지역의 중독 사례들은 도시에 비해 적은 것으로 나타났다.

미디어 중독자들은 원활한 대인관계의 실패, 사회 부적응, 자아 존중감과 자신감의 부족, 중독된 미디어 공간 내에서만 성취감의 추구, 현실과 가상공간의 구분 불가, 중독된 미디어에 대한 집착의 심화, 충동성과 폭력성의 증가와 통제 실패 등이 공통된 특징으로 나타났다.

한편, 미디어 중독 관련 전문가들이 미디어 중독을 심각하게 인식하고 있는 이유는 첫째, (충동)조절 능력 부족으로 인한 장애 현상, 둘째, 가족과의 대화 단절, 셋째, 사회적 문제로 직결될 우려(대인 관계의 문제→사회부적응→은둔자 양산→생산인력 감소), 넷째, 사회 범죄로 연결(주민등록번호 도용, 자극적이고 충동적인 행동으로 폭력적으로 변함→살인까지도 행해지는 사태), 다섯째, 정보통신에 대한 관용적 시각으로 미디어 중독에 대한 예방이 미흡하다는 점을 강조했다. 또한 이들은 미디어 중독자들에 대한 처방이나 치유의 방법을 다음과 같이 제시했다.

- 대안적인 놀이문화 등의 마련
- 가족, 혹은 주변의 적극적인 치료 지원이 필요
- 자존심 강화 프로그램 마련
- 전문가 양성을 통한 전문가 개입 및 전문 치료 시설 확충

- 미디어 중독에 대한 정보 제공을 통해 중독치료에 대한 동기강화 필요
- 중독된 미디어와의 분리/격리 필요
- 중독되기 전, 예방을 강조 & 치료 후, 통제력 향상에 중점을 두어 격리보다는 예방을 강조한 처방이 필요

이를 위해 필요한 지원이나 정책으로는 첫째, 놀이치료 프로그램 지원(성인도 해당), 둘째, 개인 상담을 위한 예산지원, 셋째, 전문인과 전문적 치료기관 확충, 넷째, 인력지원 : 찾아가는 상담, 예방교육, 의료비 지원, 다섯째, 미디어 중독에 관한 실제적인 연구와 개입 방법 제시, 여섯째, 미디어중독의 정확한 평가도구, 또는 복합적 문제의 경우 우선적인 개입 순서 등의 모형 개발 필요, 일곱째, 국가와 중앙 정부차원의 대대적인 미디어 중독예방 홍보 캠페인 및 교육 필요, 여덟째, 아동이나 청소년의 여가시간을 위한 문화적인 토대 마련, 아홉째, ‘Shut Down’ 제도나 ‘PC방 이용 제한’ 등의 미디어 접근을 제한하는 시스템의 필요를 제안했다.

마지막으로 미디어 중독 전문가들은 앞으로 미디어 중독 경향이 휴대성이 좋은 뉴미디어의 등장으로 더욱 심화될 것으로 전망하고 있었으며, 특히 휴대폰, IPTV, Wibro 등의 뉴미디어 중독에 대한 관심과 이에 대한 대비가 필요하다는 점을 강조했다. 특히 가면 갈수록 개인화되는 뉴미디어가 대인관계의 단절과 함께 은둔형 중독자를 증가시킬 것이라는 전망을 공통적으로 내놓았다. 이에 따라 미디어 중독 예방 교육을 포함한 다양한 미디어 교육 프로그램의 개발과 전 사회적인 미디어 중독 관리 체계 및 치료기관의 확충 등 다양한 정책적, 제도적 노력들이 필요함을 강조했다.

## 제2절 미디어 중독에 관한 해외 정책 사례

인터넷, 컴퓨터게임 혹은 온라인게임, 휴대전화 등의 미디어들은 그 이용방법에 따라서 순기능을 발휘할 수도 있고 역기능을 발휘할 수도 있다. 이렇게 순기능적인 측면과 역기능적인 측면을 동시에 지니고 있는 미디어들에 대해서는 상반된 견해

와 시각이 존재하며, 이를 근거로 다양한 측면에서의 사회적 노력이 수반되기 마련이다. 일본에서는 미디어 중독 혹은 의존증에 의해 유발되는 부정적 측면에 대한 사회적 환기 및 비판과 동시에 인터넷이라는 미디어 이용의 긍정적 측면에 대한 관심과 개발을 위한 논의도 함께 이루어지고 있음을 알 수 있다. 즉, 부정적인 측면을 파악하여 그것을 최소화하고 개선해 가기 위한 시도가 긍정적인 측면을 발굴하여 개발하고 발전시키기 위한 다양한 시도들과 동전의 양면처럼 함께 이루어지고 있다는 것이다.

특히, 정부(문부과학성), 지역사회, 학교, 관련업계의 자율적 윤리 및 제도, 가정의 연계 속에서 이루어지고 있는 “정보 도덕(moral) 교육”은 인터넷을 중심으로 한 미디어 정보사회를 보다 현명하게 이용하기 위한 포괄적인 내용으로 구성되어 있으며 정규교육 차원에서 이루어지고 있다. 앞서 소개했듯이 인터넷 등의 미디어에 대한 과도한 몰입과 집착의 폐해가 다양한 형태로 드러나고 있다는 측면을 감안한다면, 문부과학성 주도로 이루어지고 있는 정보도덕교육의 내용과 구성은 시사하는 점이 크다. 한편, 미디어 중독과 관련한 치료 및 상담 또한 인터넷 등의 미디어만을 부각하기 보다는 히키코모리나 등교 거부 등과 같은 보다 폭넓은 차원에서 드러나는 사회문제 해결의 일환으로 이루어지고 있다.

미디어 중독, 혹은 의존증, 이것은 현실 사회 커뮤니케이션으로부터의 도피인 동시에 새로운 가상 사회 커뮤니케이션으로의 정신적 이주의 형태를 띠고 있으며 커뮤니케이션의 과잉과 결여라는 상반된 현상이 동시에 내재된 상태라고 볼 수도 있다. 결국 미디어 상에서 발생하는 의존 혹은 중독이라는 문제를 해결하기 위한 열쇠는 현실 세계에서의 다양한 사회적 커뮤니케이션 양태를 어떻게 조정하고 재구축해 갈 것인가에 달려있다고 볼 수 있을 듯하다.

한편 미국의 경우, 미디어, 특히 인터넷 중독에 대한 대응 방안 및 정책으로는 인터넷 중독 예방차원으로 인터넷의 내용 규제와 학생들이나 직장인들을 대상으로 한 인터넷 중독 예방교육이 있고, 이미 중독된 사람들을 위한 대학과 병원, 각종 단체의 상담 및 약물 치료, 그리고 치료 프로그램 개발 및 교육 사업을 찾아 볼 수 있

다. 인터넷 중독의 예방을 위한 방안으로서 시행되고 있는 인터넷 내용규제는 정부 차원의 제도적 규제와 민간주도의 자율적 규제로 행해지고 있는데, 수정헌법 제1조의 ‘표현의 자유’를 존중하는 미국 정부는 정부의 강력한 개입보다는 자율적 규제의 실효성이 높은 민간주도의 내용규제 정책을 펼치고 있다. 즉 인터넷 기반이 튼튼하고 시장규모가 크며, 복수의 내용등급 체계와 지역기반의 다양한 상업적 등급 서비스가 존재하는 미국에서는 전반적으로 민간 기업 중심의 자율적인 등급서비스들이 시장에서 경쟁하는 형태로 인터넷의 내용을 규제하고 있는 것이다.

인터넷 중독 중 인터넷 도박 중독 역시 미국 사회의 심각한 문제 중 하나이고, 이를 해결하기 위한 다양한 방법들이 강구되고 있다. 또한 정부차원에서의 인터넷 내용적 규제와 함께 중요한 것이 민간차원에서의 다양한 치료 및 교육 활동이다. 먼저 하버드 의대의 인터넷 중독 서비스는 하버드 의대 맥클린 병원에서 운영하는 것으로 개인 대상의 인터넷 중독 치료 사업과 직장인 대상의 인터넷 중독 예방 교육, 기업체 대상의 상담 프로그램, 학교 대상의 예방사업, 지역 공동체 등 일반인 대상의 교육 사업 등을 포함한 전문적 예방 및 치료 사업이 운영되고 있다. 또한 일리노이 중독치료 연구소는 인터넷 중독을 포함하여 도박 및 성 중독 등 각종 중독 질환에 대한 치료 프로그램 개발과 교육 사업을 지원하고 있으며, 별도의 교육팀을 신설하여 일반인 대상의 공공교육 지원 사업을 벌이고 있다. 이 밖에도 미국에서는 인터넷 중독이나 게임 중독으로부터 청소년들을 보호하려는 비영리 단체나 민간 기구의 활동이 왕성하게 이루어지고 있는데, 그 중 대표적인 것이 ‘National Institute of Media and the Family’이다. 이 단체는 “watch what our kids watch”라는 슬로건을 가지고 자녀들을 유해한 영상물로부터 보호하기 위해 뜻을 모은 부모들의 커뮤니티로 1996년에 설립되었다.

영국을 포함한 유럽연합 역시 인터넷 이용자들의 도박, 쇼핑, 섹스와 같은 온라인 중독 행위나 비디오 게임 중독 등의 문제들에 대해 우려를 나타내고 있다. 이에 따라 영국에서는 대학을 중심으로 한 인터넷 중독 관련 연구를 확대하거나 이 업무를 관장하는 정부기관을 따로 설치하고 있는데, <어린이 착취와 온라인 보호(Child

Exploitation and Online Protection : CEOP> 센터가 이의 경우에 속한다. 또한 영국에서는 온라인 상의 상호작용 서비스의 잠재적인 중독 위험에 대처하는 전문 사이트를 운영한다. 영국에서는 영역별로 전문화된 인터넷 중독 예방과 치료 목적의 사이트들이 다수 개설되어 있다. 영국의 커뮤니케이션 규제 기구인 Ofcom은 텔레비전과 인터넷, 전자 게임에 나타나는 부정적인 영향을 파악하고, 이를 개선하기 위한 정책적 리뷰를 지속적으로 시도하고 있다. 예를 들어, 2007년 11월 발표된 <Ofcom's Submission to the Byron Review>는 미디어 콘텐츠의 해악성과 공격성에 대한 분석과 정책적 방안들을 다루고 있는데, Ofcom은 콘텐츠뿐만 아니라 미디어 해악성의 다양한 측면들을 차례로 검토하고 있다. 미디어 해악성에는 미디어 콘텐츠의 폭력성과 공격성, 왜곡된 정체성, 스테레오타입의 강화, 개인 정보의 유출과 악용, 부적합한 사회적 관계의 확장, 중독 등이 포함된다.

미디어 중독에 대한 영국과 유럽 지역의 정부나 전문가들의 대표적인 시각은 미디어 교육적인 측면에 근거하는 경우가 많다. 즉 여러 가지 미디어가 각각의 개인이나 집단들에게 전달되고 이용될 경우, 해당 미디어의 속성과 영향력에 대해 풍부한 교육이 선행되어야 한다는 점을 강조하는 것이다. 이 같은 측면에서, 유럽의 9개 국가들은 2006년 6월부터 <새로운 디지털 미디어의 적절한 이용을 위한 유럽 연구 프로젝트(A European Research Project for the Appropriation of New Digital Media by Young People)>를 시도하고 있다. 벨기에, 덴마크, 에스토니아, 프랑스, 그리스, 이탈리아, 폴란드, 포르투갈, 영국 등 9개의 유럽 지역 국가들이 12-18세 사이의 청소년들이 인터넷, 모바일 미디어, 비디오 게임과 같은 유무선 디지털 미디어를 자신들의 요구와 상황에 맞게 이용하는지를 알아보고, 뉴미디어를 보다 안전하고 자유롭게 이용할 수 있는 방법들을 모색하고자 하는 시도이다. 이 프로젝트는 어린이와 청소년 시기에 미디어 교육의 중요성을 강조하고 있으며, 이로부터 미디어의 부정적인 결과를 최소화할 수 있을 것이라는 생각을 가지고 있다.

외국 사례들에서 우리는 미디어 중독 정책이 인터넷과 게임 및 게임과 관련된 도박 중독에 집중되어 있음을 알 수 있다. 이 같은 미디어 중독 정책의 경향은 우리의

경우와 크게 다르지 않다. 하지만 영국을 포함한 유럽연합 국가들과 일본이 보여주고 있는 미디어 중독 정책과 관련된 새로운 시각과 접근 방식은 매우 시사점이 크다고 볼 수 있다. 일본의 ‘정보 도덕(information morals)’ 교육 정책과 유럽연합의 미디어 교육 정책은 미디어 중독의 문제만이 아니라 미디어가 유발할 수 있는 수많은 문제들과 동시에 미디어가 가지고 있는 잠재성들을 동시에 이해하고 이를 교육하며 미디어의 이용자 스스로가 미디어에 대한 통제력을 가질 수 있도록 하는 방식이다. 미디어 몰입과 과잉 의존 및 중독을 일상세계의 문제로 인식하고, 일상세계를 둘러싼 미디어 환경에 대한 진단과 성찰, 비판적 정책 관점이 없이는 미디어 중독 정책이 매우 한계가 있을 수밖에 없음을 보여주는 대표적인 경우이다.

#### □ 연구의 정책적 시사점

체계적으로 조작되고 소외되어 있는 현대인들의 내면은 끊임없이 불안하고, 이 불안을 벗어나기 위한 ‘과잉 커뮤니케이션(over communication)’에 의존한다. 우리는 언제부터인가 잠시라도 소통이 중단되는 경우를 참지 못하거나, 커뮤니케이션 환경의 진화 속에서 소통을 멈추지 않도록 강제 받고 있다. 우리는 눈을 떠서 다시 감기까지 수없이 다양한 형식과 대상과 내용의 소통을 수행한다. 끊임없이 문자나 음성을 주고받기 위해 휴대폰을 잠시라도 놓지 않는 사람들, 신문이나 TV 뉴스를 보지 못하면 불안해하는 사람들, 혼자인 시간을 참지 못하고 누군가를 찾아 대화를 소망하는 사람들, 라디오와 텔레비전, 인터넷의 이야기들에 폭 빠져 지내는 사람들, 혼자보다는 무리나 집단 속에서 덜 불안함을 느끼는 사람들, 자신을 대신하는 물질(상품)과 기호들을 욕망하고 또 욕망하는 사람들. 지금 우리는 과잉 소통과 과잉 커뮤니케이션의 사회 속에서 살고 있다. 과잉 커뮤니케이션의 현실적 경험들은 현재 우리에게 있어서 새로운 커뮤니케이션 철학을 요구하고 있다.

이 연구의 출발점은 현대성과 현대인의 일상성에 대한 철학 및 사회학의 관점이다. 그리고 이로부터 미디어 중독의 문제가 현대인들이 취할 수 있는 자기 보존의

한 방식일 수도 있다는 것을 주목하고자 했다. 하지만 이 연구는 미디어 중독의 문제를 긍정적으로 바라보는 태도를 견지하고 있지는 않다. 오히려 미디어 중독의 문제를 현대인의 삶의 조건들에 대한 비판적 시각들로 연결하고자 했다. 즉, 미디어 중독을 개인적인 차원의 병리적인 문제가 아닌 사회문화적이고 미디어 환경적인 외재적 요소들과의 상호작용속에서 발생하는 하나의 사회적, 문화적, 심리적 문제로 접근하고자 했다.

따라서 미디어 중독의 문제는 미디어가 인간의 사고, 의식, 가치, 생활행태 및 사회문화의 변동 등에 미치는 영향을 이해하면서, 미디어의 중독적 이용이 추동하는 이용자의 삶과 사회문화 현상에 관심을 기울여야 한다는 인식적 전환을 요구한다. 또한 우리 사회의 삶의 조건과 환경들에 대한 성찰적 비판 없이 어린이나 청소년, 성인들의 미디어 중독의 문제를 개인적인 기질의 차원으로 환원하려는 우려를 범하지 않아야 한다. 끊임없이 미디어에 노출되어 있고 미디어의 노출을 확장하는 사회적 조건들 자체를 들여다보지 않고서는 미디어 중독의 현명한 정책들이 적절하게 출현할 수 없다.

그렇다고 해서, 미디어 중독의 모든 문제를 환경이나 구조의 문제로만 보자는 것은 아니다. “개인적 기질 문제에 대해서는 의학적인 차원에서 상담·치료·재활 등의 지원이 필요하고, 환경적인 요인에 대해서는 우리사회의 입시경쟁 풍토의 변화, 가족을 중심으로 하는 문화 체계의 확보 및 강화가 이루어져야 하며, 미디어의 기술적 특성을 감안하여 자기 통제력이 부족한 청소년들에 대해서는 미디어의 공급량을 일정정도 제한하는 방법을 도입하는 것이 필요하다”는 전문가들의 지적처럼, 미디어 중독의 유형과 형태, 그 내용과 주체에 대한 차별적인 미시 정책과 전 사회문화적인 거시 정책의 수립이 필요하다. 이를 위해, 유치원부터 대학교에 이르는 각각의 교육 과정에 다양한 미디어 교육 프로그램을 포함시켜 우리가 살아가는 미디어 환경에 대한 인지와 비판적 이용 능력들을 키워야 할 것이며, 필요할 경우 지속적인 미디어 중독 예방 교육이 이루어져야 할 것이다. 또한 다양한 관련정보, 전문가의 조언 및 미디어중독 피해사례, 극복사례 등의 공유를 통해 가정과 학교, 사회

적인 차원에서의 미디어 중독을 관리할 수 있는 사회적 거버넌스를 갖추어야 할 것이다. 나아가 미디어의 부정적 효과들을 지속적으로 분석, 논의하여 필요할 경우 미디어 공급량을 조절할 수 있도록 하는 제도적인 정책들이 수립되어야 하며, 특정 시간대의 미디어 이용 통제 및 1일 미디어 이용 총량을 조절할 수 있는 다양한 장치 마련 등의 방안도 검토해 봐야 할 것이다. 동시에, 미디어 중독자들에 대한 진단과 상담, 다양한 극복 프로그램을 발전시켜 나가고 이를 전문적으로 수행하는 기관들을 확충해 가야 할 것이다.

치유 정책에 대한 고민도 보다 세밀하게 진행되어야 할 것이다. 즉, 전문적인 의료 서비스를 지원하고, 정신의학 전문의의 치유 도움을 통해 미디어 중독의 상황을 극복하도록 유도하는 제도적 방안들이 보다 구체화되어야 할 것이다. 미디어 이용자의 약 2-3%인 고 위험군이 이 같은 치유 대상에 해당하는데, 관련 의학계의 관심을 유도하고 전문적 치료 능력을 제고하기 위해서, 의료인력 정규 양성과정(의과대학 커리큘럼 등)에 미디어중독에 대한 부분이 포함되어야 하며, 수련과정에도 반영되어야 할 것이다. 또한 더 많은 연구지원을 통해 다양한 원인과 증상에 대응하는 접근방법 등이 마련되고, 이러한 결과들이 의료 인력 양성 과정의 교육 내용들에 반영되어야 할 것이다.

마지막으로, 상담 및 치료효과의 지속성을 확보함으로써 미디어중독이 재발하지 않도록 하는 사후관리 시스템이 활성화 되어야 할 것이다. 전문 상담인력 등의 지속적 상담관리와 미디어 중독자의 극복의지를 유지시켜줄 수 있는 다양한 프로그램이 마련되어야 하고, 이러한 단계적이고 체계적인 정책접근을 통해 미디어 중독과 관련된 많은 제도적 지원들이 인식될 수 있어야 할 것이다.

그러나 이 모든 정책적 방안들에 앞서 우리 사회가 지나친 전자 미디어 의존증의 환경을 구축하고 있지 않은지에 대한 근본적인 미디어 철학이 필요하다. 과도한 미디어 의존과 중독은 현실 사회로부터의 도피인 동시에 새로운 가상 사회 속으로의 정신적 이주임을 의미할 때, 이러한 정신적인 이주의 사회적 결과들이 무엇인지에 대해 우리는 그리 큰 고민을 하고 있지 않다. 다시 한 번 강조하건대, 미디어 의존

과 중독의 환경들을 더 폭넓고 세밀하게 구축해 가는 현실적인 움직임 앞에서 미디어 중독을 문제시하는 전제의 전도를 발견하지 않는다면, 미디어 중독 정책은 근본적인 한계를 가질 수밖에 없다.

본 연구는 사이버 몰입과 중독에 대한 사회문화적, 미디어 생태학적, 철학적, 정신분석학적인 접근을 통해 미디어 몰입과 중독의 문제들을 단순히 개인들의 병리학적이거나 사회문제적인 차원을 넘어 보다 폭넓은 해석과 사고의 필요성을 제시하고 있다. 우리는 미디어 몰입과 중독의 문제를 현대인의 삶과 문화, 심리적 메커니즘, 미디어 기술 체계와 환경 등에 대한 보다 근본적인 문제들 속에서 검토할 필요가 있다. 우리 누구나 다 미디어 몰입과 중독의 상태에 빠져들 수 있기 때문이며, 우리 삶의 조건과 환경 자체가 이러한 몰입과 중독의 배경으로 작동하고 있기 때문이다. 우리가 끊임없이 누군가와 커뮤니케이션을 하려는 욕망을 가지고 있다는 것, 우리가 끊임없이 어디에 참여하고 유대를 형성하려는 욕망을 가지고 있다는 것, 우리가 끊임없이 무엇인가를 망각한 상황에서 몰입적 희열감을 느끼고자 하는 욕망을 가지고 있다는 것, 보다 안전하게 자신을 드러낼 수 있는 커뮤니케이션과 관계를 욕망하는 것, 타자의 생각과 감정을 확인하며 그 속에서 덜 불안해지려는 욕망을 가지고 있다는 것, 현실공간에서 채워지지 않는 욕구(성적욕구, 일탈의 욕구, 해방욕구 등)를 실현하고 싶은 욕망을 가지고 있다는 점과 이를 뒷받침하는 미디어 기술 체계가 더욱 세밀해지고 다양해지고 있는 현실을 고려한다면, 미디어 몰입과 중독은 그야말로 ‘언제, 어디서나, 누구에게나’ 발생할 수 있는 문제이다. 따라서 본 연구는 미디어 몰입과 중독의 문제 그리고 더 나아가 미디어 중독의 거버넌스와 정책적 사고가 현대인의 삶과 일상성, 일상 속의 미디어 체계의 세밀화, 미디어 의존성의 심화와 과잉 커뮤니케이션의 생활세계적인 양식, 그리고 이 현실 속에 거주하는 개인들의 내면성에 대한 보다 폭넓은 해석과 비판으로부터 형성되기를 기대한다.

## 제 1 장 문제제기: 연구목적과 연구범위

우리는 왜 커뮤니케이션을 하는가? 우리는 왜 끊임없이 타자와 소통하고자 하는가? 얼굴을 직접 맞댄 대인 커뮤니케이션뿐만 아니라 신문, 잡지, 책, 라디오, 텔레비전, 인터넷, 전화, 휴대폰 등 우리의 커뮤니케이션은 중단되지 않는다. 하루 24시간 중 커뮤니케이션이 차지하는 시간은 얼마나 될까? 아침에 일어나서부터 잠자리에 들기까지 우리는 얼마나 많은 사람들을 만나서 대화하고 회의하고 토론하고, 얼마나 다양한 매스미디어를 얼마나 많은 시간을 통해 접하는가? 또 얼마나 많은 시간을 인터넷 검색이나 컴퓨터 매개 커뮤니케이션(CMC)에 소비하고 있는가? 얼마나 많은 시간을 전화나 휴대폰을 통한 커뮤니케이션에 쏟아 붓고 있는가?

이 모든 질문들은 현재 우리 삶의 한 단면인 과잉커뮤니케이션(over-communication)<sup>1)</sup>현상과 관련해 던질 수 있는 것들이다. 우리가 타자(다른 사람이나 외적 대상 모두를 포함한 개념)와 끊임없이 소통하고 커뮤니케이션하고자 하는 것을 인간의 커뮤니케이션 욕망이라고 지칭하든, 사회가 유지되기 위해서는 커뮤니케이션이 가장 핵심적인 요소라고 설명하든, 인간의 생존을 위해 필수조건이라고 설정하든 커뮤니케이션에 어떤 의미와 위치를 부여하는 것 자체가 문제시되는 것은 아니다. 문제시되는 것은 지금 우리가 필요 이상의 커뮤니케이션에 참여하는 과잉커뮤니케이션의 사회와 시대에 살고 있다는 것이다.

과잉커뮤니케이션은 커뮤니케이션 미디어의 발달과 비례한다. 커뮤니케이션 미

---

1) 과잉커뮤니케이션(over-communication)이란 용어는 클로드 레비스트로쓰(Claude Lévi-Strauss)가 현대사회의 사람들이 세계의 다른 모든 나라나 지역에서 무슨 일이 일어나고 있는지 그리고 어떻게 진행되고 있는지를 정확히 알고자 하는 경향을 설명하면서 사용한 개념이다. 이 개념을 현대사회의 커뮤니케이션 과잉현상을 지칭하고자 차용했다.

디어의 발달은 메시지를 전달한 그릇을 확장시켰고, 이에 따라 메시지의 양과 종류를 증가시켰으며, 메시지를 생산하고 소비하는 사람들을 증가시켰으며, 메시지의 생산과 소비의 결과로 발생하는 엄청난 사회적·문화적 파생물들을 만들어냈다. 커뮤니케이션 미디어의 발달은 사람들의 사고방식과 삶의 양식을 변화시켰다. 미디어양식<sup>2)</sup>이 인간과 사회, 문화를 설명하는 일차적인 요소로 사고되기 시작한 것은 그리 오래되지 않았지만, 가장 중요한 이해의 방식으로 자리 잡았다.

컴퓨터의 등장과 인터넷 매개 커뮤니케이션의 확장 그리고 지금의 다양한 모바일 미디어의 출현과 기존 미디어의 변환은 과잉커뮤니케이션 현상에 접근하는 직접적인 계기를 제공하고 있다. 미디어의 확산과 출현 자체가 과잉커뮤니케이션 현상의 직접적인 기초는 아니지만 과잉커뮤니케이션 현상의 확장 또는 과잉커뮤니케이션의 사회에 대한 본격적인 관심을 유발했기 때문이다.

과잉커뮤니케이션의 문제는 부정적인 형태로서 미디어 몰입(media immersion)과 미디어 중독(mediar addiction)의 현상을 야기한다. 최근 국내외의 많은 연구들은 미디어 이용자들이 너무 많은 시간을 미디어 이용에 소비함으로써 개인적으로나 직업적으로 고통을 받고 있음을 보여주고 있다. 예를 들어, 결혼파산, 실직, 학업성적의 하락이나 심지어 먹고 자는 것마저도 잊어버릴 정도로 인터넷에 몰입하고 중독된 사람들에 대한 연구(A. King, 1996)가 대표적이다. 킹에 따르면, 사람들은 인터넷을 단순히 자기 필요에 따라 활용하는 것을 넘어서 인터넷이 가능하게 만든 모든 유형의 커뮤니케이션 형식과 내용 그 자체에 탐닉하고 중독되고 있다. 그리고 지금은 인터넷 중독자만의 문제가 아니라 정보사회의 과잉커뮤니케이션을 수행하는 우리 모두의 문제로 ‘미디어 중독’의 일반화된 경향에 관심을 기울여야 한다.

---

2) 미디어양식(mode of media)의 개념은 맑스의 생산양식 개념, 많은 사회학자들이 사용하는 생활양식 개념, 마크 포스터(Mark Poster)의 정보양식(the mode of information) 개념 등에서 사용되는 양식(mode)의 개념적 사고에 적용시켜 만들어진 용어이다. 미디어의 발달과 변화가 사회나 문화 등과 맺는 상호관계성을 역사적으로 이해하고자 하는 개념이다.

커뮤니케이션 공간과 미디어는 우리에게 끊임없이 필요 이상의 커뮤니케이션을 수행하고 욕망하도록 만든다. 과잉커뮤니케이션의 조건을 재생산하지 못한다면 커뮤니케이션 미디어의 존립은 위태롭다. 따라서 커뮤니케이션 미디어는 우리를 커뮤니케이션의 주체로서가 아니라 커뮤니케이션 미디어의 재생산과 자기 확장을 위한 객체로 전락시키는 구조를 갖는다. 하지만 우리는 우리 자신 스스로를 커뮤니케이션의 주체라고 생각한다. 커뮤니케이션의 자유로운 주체들은 커뮤니케이션의 새로운 대상과 형식, 내용을 찾아 떠돌지만 주체의 자유로운 '부유함'은 커뮤니케이션 미디어에 대한 종속과 커뮤니케이션 미디어의 자기확장성을 보증한다.

이와 같은 이해의 차원에서 보면, 미디어 몰입과 중독 현상은 단순한 사회심리학이나 정신병리학적 차원에서 해명하고자 하는 노력에 만족스러움을 느낄 수 없도록 하고 있다. 미디어 몰입과 중독현상은 정보사회의 커뮤니케이션 학자들에게 큰 도전이 되고 있다(cf. 성동규, 2001 : 74).

왜 사람들은 미디어에 몰입하고 중독되고 있는가? 미디어를 통한 과잉커뮤니케이션의 구체적이고 대표적인 두 유형으로서 몰입과 중독에 어떻게 접근하고 이해할 것인가? 또한 미디어 커뮤니케이션의 다양한 형식과 대상, 내용은 어떻게 사람들의 내면을 몰입과 중독으로 호출하고 있는가? 이러한 질문들은 미디어 폭발의 시대에 매우 철학적이고, 사회문화적인 고찰을 요구하며, 관련 연구자들에게 도전이 되고 있다.

따라서 이 연구는 미디어 폭발 시대의 과잉커뮤니케이션의 대표적인 두 유형으로서 미디어 몰입과 중독을 설정하고, 이 현상에 대한 철학적, 정신분석학적, 사회문화적 접근을 시도하고자 한다. 이 연구가 과학적인 분석을 통한 증거의 수집과 제시 및 일반화의 과정을 포함할 뿐만 아니라 철학적·정신분석학적, 사회문화적 사유에 기초하고자 하는 이유는 커뮤니케이션 욕망, 미디어 몰입이나 중독과 관련된 존재론적 내면성에도 관심을 기울여야 하기 때문이다.

이를 통해 이 연구는 미디어 폭발 시대에 현대인의 미디어 몰입과 중독을 이해하는 차원을 확대하고, 이로부터 미디어 중독 정책의 새로운 출발점과 그 방안들을

모색하는 계기로 삼고자 한다. 또한 최근 미디어 중독을 둘러싼 사회적 거버넌스의 다양한 노력들과 미디어 중독 정책을 비교 분석하여, 향후 미디어 중독 정책의 수립에 참조점이 될 수 있는 정책 방안들을 제시하고자 한다.

이를 위해 이 연구는 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

### **[연구문제 1] 미디어 몰입과 중독에 대한 사회문화적 차원의 접근과 설명**

이 연구문제는 주로 최근의 미디어 기술과 환경에 대한 미디어 생태학적 논의를 중심으로 서술될 것이다. 즉, 미디어 몰입과 중독을 야기하는 미디어 기술적 특성과 환경으로서의 사회문화적 측면에 초점을 맞추는 것이다. 보다 많은 사람들이 미디어에 의존할 수밖에 없고, 미디어 커뮤니케이션의 현대적 양식들에 기초할 수밖에 없는 기술, 사회, 문화적인 측면이 주로 논의될 것이다.

### **[연구문제 2] 미디어 몰입과 중독에 대한 철학적 접근과 설명**

이 연구문제는 미디어 몰입과 중독의 내면적 토대에 접근해보고자 설정한 것이다. 미디어 몰입과 중독의 내면적 토대란 하이데거식의 표현에 따르면 존재자인 인간이 세계내적 현존재로서 가지게 되는 존재론적인 특성에 접근하는 것인데, 미디어 세계와 이에 거주하는 존재자의 내면성에 대한 접근이다.

### **[연구문제 3] 미디어 몰입과 중독에 대한 정신분석학적 접근과 설명**

이 연구문제에서 우리는 끊임없이 주체를 몰입과 중독으로 이끌어내는 미디어의 동력을 주체적 관점, 즉 정신분석학적인 관점에서 접근해보고자 하는 것이다. 특히, 미디어를 통한 주체의 드러남과 이를 강화하려는 주체의 동력을 정신분석학적인 개념들과 이론들에 기초해 설명하고자 한다.

#### [연구문제 4] 미디어 중독 정책의 비교분석과 미디어 중독 정책

이 연구문제에서 우리는 [연구문제 1], [연구문제 2], [연구문제 3]의 연구결과들 및 최근의 미디어 중독 거버넌스와 정책들에 대한 비교분석을 종합해, 우리 사회에서 필요한 미디어 중독 정책의 여러 대안들을 제시하고자 한다.

이러한 연구문제의 해결을 위해 본 연구의 방법으로는 첫째, 미디어 중독에 관한 기존 연구문헌들의 검토, 둘째, 미디어 중독자 상담 기관 및 관리 기관들에 종사하는 관련자들에 대한 서베이 및 심층인터뷰, 셋째, 주요 국가들의 미디어 중독 정책에 대한 비교 분석을 실시하고자 한다. 또한 미디어 중독 상담 전문가와 미디어 중독 정책 전문가 집단에 대한 심층 인터뷰를 통해 현재 미디어 중독의 유형과 상담 및 관리 사례 등을 발견하고자 한다. 유럽과 미국, 일본을 중심으로 미디어 중독에 대한 개념 규정, 유형 및 내용 조사 결과, 미디어 중독(자)들에 대한 사회적 거버넌스와 정책의 비교 분석을 통해, 향후 우리 사회에 필요한 정책적 방안들을 모색하는데 활용하고자 한다.

이 연구는 미디어 환경의 변화에 따른 미디어 유형별 미디어 몰입 및 중독의 개념과 유형, 특징의 비교 분석을 통해 미디어 중독을 이해하는 시각과 관점을 확장하는데 기여할 수 있을 것이다. 또한 지금까지 미디어 중독이 지나치게 병리학적이고 부정적인 측면에서 다루어지고, 개인의 책임을 중심으로 논의가 전개되었던 반면, 이 연구는 지금의 미디어 기술과 환경이 형성하고 있는 ‘과잉커뮤니케이션’의 사회문화적 맥락으로부터 출발해, 미디어 이용자와 커뮤니케이션 주체에 대한 철학적, 정신분석학적 차원의 해석까지 시도함으로써, 미디어 중독에 대한 이해의 폭을 넓힐 수 있을 것이다. 나아가 이 연구는 현재 우리 사회에서 두드러지게 나타나고 있는 미디어 중독 사례와 실태 조사 분석을 통해 미디어 중독 현실을 구체적으로 확인하고, 이 현실에 대한 다양한 해석들이 경합할 수 있는 공간을 형성하고자 한다. 그리고 궁극적으로 이 연구는 미디어 중독에 대한 미래 정책적 시각과 방안들의 폭넓은 제안을 통해, 이것이 실제 미디어 중독 거버넌스와 정책 수행에 활용될 수 있기를 기대한다.

## 제 2 장 미디어 몰입과 중독에 관한 기존 연구 검토

### 제 1 절 미디어 몰입과 중독 연구의 전체적인 경향

‘중독’이라는 용어는 전통적으로 약물중독을 의미하는 말로 쓰여 왔으며 생리적인 의존성과 내성, 중단할 경우 나타나는 불안과 초조 등의 금단증상(withdrawal symptoms)에 따른 사회적, 직업적 손상이 동반된 병리현상을 함축하는 용어로 사용되어 왔다. 최근에는 이러한 생리적인 의존성이 병적 도박과 같은 충동조절장애에서도 나타나며 약물중독과 마찬가지로 금단과 내성, 사회적, 직업 손상이 뒤따르는 것으로 보고되고 있다. 모든 중독 증상의 경우 공통적인 특징이 있는데, 그것은 의존대상에 대한 지속적인 추구(craving)이다. 즉 정상인에게서 관찰되는 다양하고 복잡한 동기 유발과정이나 행동양식이 소멸되고 대부분의 시간을 오직 중독의 대상을 찾는 데에만 소비하게 되는 것이다.

이러한 중독 현상 중 최근 현대사회의 주요 문제로 인식되고 있는 미디어 중독은 수많은 요인들의 다차원적인 결합을 통해서 만들어진다. 즉 자존감, 충동성, 우울함, 고립감, 불안감, 가족관계, 친구와의 대화단절, 학업성적, 과다지출, 자기통제력, 몰입, 현실도피, 오락, 관계육구, 지위향상육구, 스트레스 해소 등의 요인들이 복합적으로 관계를 맺으면서 상호작용을 하는 것이다. 즉 미디어 중독은 개인의 심리적 특성, 미디어 자체 특성, 미디어가 생산해내는 내용의 특성, 그리고 미디어 이용자의 환경요인 등에 영향을 받으며, 특히 미디어 이용자의 개인적 특성과 개별 미디어를 사용하는 과정에서 미디어 이용자의 이용 동기와 목적 등이 서로 결합되면서 상승작용을 일으켜 미디어 중독을 더욱 증대시키는 것으로 나타났다.

그러나 미디어 이용자의 심리적 특성과 이용 동기가 곧바로 미디어 중독으로 연결되는 것은 아니다. 이용자가 미디어를 사용하는 과정에서 재미와 흥미를 느끼게

되고, 이에 대한 더 강한 수준의 즐거움을 느끼기 위해 반복적으로 탐닉하다가 자신의 행위를 통제할 수 없는 수준에까지 다다르게 된다는 것이다. 결국, 미디어를 이용하는 사람의 심리적 구조와 그 사람이 특정한 목적을 완성하거나 욕구를 충족시키기 위해 개별 미디어를 이용하는 과정에서 심리적 몰입과정을 겪게 되고, 그 이상의 즐거움을 느끼기 위해 어떤 수준의 단계를 넘어설 때 미디어에 중독되었다고 할 수 있는 것이다.

## 1. TV 중독

텔레비전 중독 성향은 과도한 텔레비전 의존 성향을 의미하는 것으로 과다시청, 습관적 시청, 무의식적 몰입, 반 의지적 시청, 무차별적 시청, TV 밀착성 등을 모두 포함하는 개념으로, 의식적인 선택이나 능동적 수용이 결여된 무비판적이고 수동적인 텔레비전 시청을 의미한다. 또한 텔레비전 시청에 대한 통제력을 상실하여 시청자제의 필요성은 인식하면서도 자신의 의지대로 실행하지 못하는 등 자유로운 시청 중단이 어려운 것을 의미한다. 즉 텔레비전 중독은 의식적인 선택이나 능동적 수용이 결여되어 무비판적, 수동적 상태에서 프로그램보다는 단순히 텔레비전 그 자체를 보는 것이다.

이러한 텔레비전 중독 성향에 관한 연구는 1950년대 후반부터 이루어졌는데, 대부분의 연구경향은 다섯 가지 차원에서 접근, 설명할 수 있다(Smith, 1986). 첫째는 현실도피 이론(escape theories)으로 현실에 만족하지 못하는 사람들은 환상의 세계로 도피하려 하며, 이때 텔레비전 중독은 일종의 도피현상으로 텔레비전에서 제공하는 환상의 세계로 몰입한다는 설명이다. 두 번째는 스트레스의 해소(stress reduction theories)를 위한 도구적 요인으로서 사람들은 현실 세계에서 받고 있는 스트레스를 감소시키려는 목적으로 텔레비전을 시청하고 점차 중독된다는 설명이다. 세 번째는 사회부적응 이론(social maladjustment theories)에 입각하고 있으며, 사람들은 사

회생활에 적응하지 못하고 대인관계에 어려움을 겪을 때 텔레비전을 통해 대리만족을 얻는다는 논리이다. 그리고 네 번째로 사회계급 이론의 측면에서 사회계급에 따라 텔레비전 중독 유형이 다름을 설명하고 있는데, 주로 중산층이나 사회경제적 지위 및 교육적 수준이 낮을수록 텔레비전의 중독적 경향이 강하다고 제시하고 있다. 마지막으로 자극 이론의 시각에서 텔레비전이 수용자의 감각적 자극을 환기시켜 더욱 강한 자극을 찾게 되고 더욱더 텔레비전에 의존하고 중독된다는 설명이 있다.

또한 텔레비전 중독과 관련해 허경호와 안선경은 가정에서 흔히 나타나는 대수롭지 않게 여기는 습관적인 텔레비전 시청행위가 보편적인 텔레비전 중독 현상일 수 있다는 문제의식을 보여준다. 이들은 최근 사회 일각에서 일고 있는 텔레비전 끄기 운동과 관련, 텔레비전 중독 성향이 보편적인 현상으로 수용자에게 편재하는 하나의 성향이 될 수 있으며 측정 가능한 변인이 될 수 있다고 주장하였다. 이같이 측정된 텔레비전 중독 성향을 활용하여 이용과 충족 이론에 입각해 텔레비전 중독 성향과의 관계를 분석하였는데, 그 동안의 텔레비전 중독에 대한 연구가 주로 텔레비전 시청량이 지나치게 많은 경우에 해당하는 사람들을 대상으로 이루어진 것과 달리 텔레비전 중독을 수용자 일반에 보편적으로 존재하는 연속적 개념인 중독 성향으로 파악하여 분석하였다. 구체적으로 중독성향이 텔레비전 시청 충족, 매체에 대한 친밀도 및 개인적 성향인 통제성 등과 어떤 관계를 맺는지를 분석하였는데, 이를 위해 텔레비전을 적극적으로 시청하며 텔레비전 시청이 보편적 여가활동인 대학생들을 대상으로 설문조사 실시하였다.

연구결과 긴장 해소, 도피 및 습관 등과 같은 요인에 대한 충족이 강할수록 텔레비전 중독 성향이 높게 나타났으며, 특히 긴장해소나 도피 요인은 중독된 행동 및 죄책감과 유의미한 관계를 나타냈다. 이는 습관적 시청 행위 또는 텔레비전을 삶의 일부로 생각하는 동반자적 시청 행위가 중독의 한 현상으로 해석되어야 함을 보여주는 결과이고, 현실도피가 텔레비전 중독을 야기한다는 기존 연구결과들도 같은 내용으로 현실에서 벗어나고자 텔레비전에 몰입하는 사람이 텔레비전 시청 중 시청에 대한 죄책감과 죄의식을 느끼지만 동시에 일련의 중독된 행동들을 스스로 제

어하지 못하는 것으로 해석할 수 있다. 또한 텔레비전에 대한 친밀도가 높을수록, 그리고 개인의 내적 통제 성향이 낮을수록 텔레비전에 중독된 행동을 보였는데, 죄책감을 느끼지만 중독된 행동을 억제할 수 없는 모순적인 상황은 개인의 자아존중감에 부정적인 영향을 미쳐 우울증으로 발전될 수 있다는 선행연구들을 볼 때, 텔레비전 중독 성향은 개인의 심리적 안정에 미치는 영향력이 크다고 할 수 있겠다.

그러나 시간 때문이나 오락 충족, 그리고 정보추구 충족 등은 중독 성향과 관련이 없었는데, 이는 일과 중 비는 시간을 활용하여 텔레비전을 시청하거나 특정 목적을 가지고 프로그램을 선택하고 조절하는 도구적 시청행위는 무의식적이고 습관적인 시청행태인 텔레비전 중독성향과는 관련이 없는 것으로 해석할 수 있을 것이다(허경호·안선경, 2006).

## 2. 인터넷 중독

대표적 미디어 중독 중 하나인 인터넷 중독은 1996년 심리학자인 골드버그(Goldberg)에 의해서 인터넷 중독 장애(Internet Addiction Disorder : IAD)라는 용어로 처음 사용되었는데, 그는 인터넷 중독을 병리적이고 강박적인 인터넷 사용으로 규정하고 진단 기준으로서 기존의 약물중독기준에서 원용한 내성(tolerance), 금단(withdrawal)등의 요소를 기준으로 인터넷 중독을 파악하였다. 그리고 같은 해 심리학자 영(Young)이 미국 심리학회에서 인터넷 중독 척도를 발표함으로써 인터넷 중독의 개념이 공식화되었다.

인터넷 중독은 특정 행동에 대한 것으로 인터넷 접속에 대한 ‘강박적 집착’과 일단 접속하면 끝을 보려하는 ‘조절불능’, 해로운 결과가 있을 것이라는 점을 인지하면서도 계속 접속하는 ‘강박적 사용’, 그리고 이러한 증상들에 대한 자각 및 주위의 염려 등이 존재하는 상태를 의미한다고 정의할 수 있다. 인터넷 중독에 관한 초기 연구에서는 주로 생리적인 의존성, 중단하였을 경우 나타나는 불안과 초조 등의 심

리적인 증상에 따른 사회적, 직업적 손상이 야기되는 병리현상에 초점이 맞춰져 있었다. 그러나 최근 인터넷이 생활의 한 부분을 차지하면서 중요한 도구로 인식되고 있고 인터넷의 사용범위가 보다 포괄적이게 되면서 인터넷에 중독된다는 의미가 모호해지고 있다. 따라서 인터넷 중독도 ‘사이버섹스 중독’, ‘게임 중독’, ‘과다한 정보검색 중독’ 등 여러 하위 유형을 포함하는 복합 개념으로 사용되고 있다.

또한 인터넷 중독의 하위유형으로 분류되는 온라인 게임중독은 강박적 이용과 집착, 조절능력 상실, 내성과 금단 현상 등 인터넷 중독과 같은 증상이 중독의 척도로 사용되고 있으며, 과도한 게임 이용으로 인해 학업과 직장, 대인관계에 지대한 지장을 주고, 현실과 가상공간을 구분하지 못하는 등의 심각한 문제를 야기하는 현상을 말한다. 그 원인 역시 인터넷 중독과 마찬가지로 개인의 심리적, 사회환경적 요인을 강조하는 입장과 인터넷과 온라인 게임의 매체적 특성을 강조하는 입장으로 구분된다.

우선 개인의 심리적, 사회환경적 요인을 강조하는 입장은 같은 게임을 하더라도 모든 사람이 게임에 중독되는 것은 아니므로 중독되는 사람들의 공통되는 심리적 특성을 게임중독의 주된 요인으로 보고자 한다. 이에 비해 온라인 게임의 매체적 특성을 중독 원인으로 보는 입장은 온라인의 익명성과 상호작용성, 접근가능성을 강조한다. 즉 가상공간의 익명성이 주는 자유로움과 안정감을 통해 현실의 고정적인 정체성에서 벗어나 전혀 다른 모습으로 변화할 수 있는 기회를 가지며, 상호작용적 매체인 온라인 게임에서의 통제를 통한 즉각적 보상, 실시간 상호작용의 가능성, 타인과 지속적인 인간관계를 통한 사회적 망의 확정이 중독과 관련된다는 것이다. 더불어 마땅한 놀이공간이 부재한 청소년들에게 온라인 게임의 가상공간이 기능적 대안이 될 수 있기 때문에 청소년들이 더욱더 게임에 빠져든다는 주장도 제기되고 있다.

이렇듯 온라인 게임은 이용자와 텍스트 그리고 이용자 간의 적극적인 상호작용에 의해 완성되는 열린 텍스트임을 볼 때 이용자가 온라인 게임이라는 매체 이용을 통해 획득하는 충족의 유형과 그로 인한 게임 중독을 파악하고 이해하는 것이 중요

하다.

우형진(2007)은 다매체, 다채널, 디지털 및 멀티미디어 등 새로운 형태의 미디어 환경은 인간이 추구하는 다양한 욕구를 만족시켜주고 효율성을 증대시켜 미디어에 의존하지 않고는 생활할 수 없는 상황에까지 이르렀고, 이러한 상황에 대한 선행적인 이해가 미디어 중독을 이해하는데 필요하다는 점을 강조한다. 이에 따르면, 간편성, 즉시성, 용이성 등 다양한 수용자의 욕구를 충족시켜주는 미디어 기기들에 대한 수용자의 의존도가 점점 높아지면서 미디어 중독으로 개념화되는 미디어 과다 의존 현상과 같은 부정적인 측면들이 나타나기 시작한다. 그리고 이러한 미디어에 대한 과다 의존은 가족 간 대화 단절이나 리셋 증후군, 우울증, 폭력 무감각성 등 사람들의 일상생활에 지속적으로 부정적인 영향을 미치고 있으며 반사회적 범죄행위의 원인으로까지 간주되고 있는 실정이다.

또한 우형진은 한 개인이 다양한 미디어를 이용하고 있고, 새롭게 등장하는 미디어들 역시 유사한 기능을 보유하고 있기 때문에 미디어의 특징보다는 미디어를 이용하는 개인의 성향이 중심이 되어 미디어 중독을 설명하는 것이 더 타당하다고 본다. 이에 따라 개인을 다중매체 이용자로 설정하고 여러 미디어에 대한 한 개인의 중독적 이용 행위를 측정 비교함으로써 다매체 환경에서 보편적으로 적용될 수 있는 미디어 중독의 공통점과 미디어별로 구별되는 차이점을 살펴보았다. 이를 위해 대학생 집단을 대상으로 설문조사를 하고, 미디어 이용자의 자아 안정성, 성향적 미디어 이용 동기, 플로우(flow, 몰입), 그리고 중독을 측정하여 각 변인 간의 상관관계를 파악하였으며, 동일 연구대상자의 온라인 게임, 인터넷, 이동전화 중독 성향을 비교하였다.

연구결과, 온라인 게임, 인터넷, 휴대폰에 관계없이 미디어 이용자의 1) 자아 안정성이 낮을수록, 2) 오락 및 여유 추구 동기가 높을수록, 그리고 3) 미디어 플로우 수준이 높을수록 중독 성향이 강하게 나타남을 알 수 있었다. 우선 높은 수준의 자아 안정성은 자발적인 결정에 의해 특정한 목적과 보상 없이 행위 그 자체를 즐기면서 만족감을 얻으며, 자기 스스로 미디어 이용 과정을 통제할 수 있기 때문에 미

디어의 이용 과정이 장시간 소요되거나 정신 및 육체적 폐해로 전개되는 것을 막는 중심 역할을 할 수 있다. 그러나 자아 안정성이 낮은 사람들은 자기비하, 자기 열등감, 소외감, 대인기피, 충동적 이탈 등과 같은 부정적 요소와 높은 상관관계를 맺는 경향이 있기 때문에 타인과 어울리기 싫어하며, 특히 감각적 판단에 의존하는 사람들은 미디어에 대해 과도하게 의존하거나 병적인 이용을 통해 일상생활에서 부족한 자신의 욕구를 충족시킬 가능성이 높다. 이런 과정 속에서 미디어에 병적으로 몰두하는 사람들은 미디어 플로우 과정에서 내성이 생겨 더 강한 자극을 원하고 다시 원상태로 돌아오지 못하는 중독에 이를 수 있는 것이다.

한편, 성향적 미디어 이용 동기 가운데 오락 및 여유 추구동기가 몰입 및 중독에 일관되게 영향을 미치는 것으로 파악되었는데, 이는 약물, 스포츠, 성행위 등과 같이 쾌락추구형 동기에 근거하고, 인간의 본능적인 욕구를 자극하는 요인은 미디어 중독에서도 타 중독행위와 큰 차이가 없다는 것을 예측가능하게 해준다. 또한 플로우 즉 몰입 상태는 개인에게 무아지경에 빠지는 경험을 제공함으로써 일반적으로 형용할 수 없는 기쁨을 주는 것으로 설명할 수 있는데, 그러한 상태가 오래 지속되지 못하게 때문에 좀 더 강한 만족을 얻기 위해 계속적으로 더 강한 자극을 요구하게 되고 결국 중독에 이른다. 미디어 이용자 역시 온라인 게임, 인터넷, 휴대폰 등을 통해 어떤 욕구를 충족시키다가 동일한 콘텐츠 또는 서비스에서 더 강한 자극을 추구하려고 할 때, 중독에 이르는 전조로 파악할 수 있는 것이다(우형진, 2007).

한편, 주정민은 과도한 인터넷 사용은 부정적 효과를 발생시키기도 하는데 가족 간 의사소통을 줄일 뿐 아니라 고독감과 우울감을 증가시키고, 중독 성향은 물론 정상적인 생활이 어려워지거나 정신적 장애를 유발시키기도 한다는 점을 강조한다. 그는 인터넷 의존유형과 중독과의 관계를 살펴보기 위해 설문조사를 실시하였고, 그 대상은 우리 사회에서 인터넷을 가장 활발하게 이용하고 있는 계층이자 인터넷의 과도한 사용에 대한 우려도 큰 집단인 중고등학생의 청소년 집단으로 선정하였다.

연구 결과, ‘상호작용’과 ‘개인적 놀이’ 차원에서 인터넷에 의존하는 이용자일수

록 인터넷 중독의 가능성이 크고, ‘사회적 이해’, ‘개인적 이해’, ‘사회적 놀이’ 차원에서 인터넷을 사용하는 경우는 인터넷 중독 성향이 발견되지 않았는데, 이는 인터넷을 어떤 목적으로 이용하느냐에 따라 인터넷 중독 가능성이 달라짐을 추론할 수 있다. 또한 ‘상호작용’과 ‘개인적 놀이’ 차원에서의 인터넷 이용에서는 중독 현상도 나타났는데, 성적이 떨어지거나 가족들과 마찰이 발생하는 등의 현실구분 장애 현상과 인터넷을 하지 않아도 하고 있는 듯한 환상에 빠지거나 인터넷을 하고 있는 꿈을 꾸고, 인터넷으로 인한 비도덕적 행위 등과 같은 현실구분 장애가 이에 해당한다. 그러나 정보추구 목적으로 인터넷을 이용할 경우에는 인터넷 중독 가능성이 낮음을 알 수 있다. 이렇듯 이용자들의 인터넷 이용 특성에 따라 중독 성향이 나타날 수도 있고, 나타나지 않을 수도 있기 때문에 인터넷을 과도하게 사용하거나 의존하는 그 자체만을 가지고 중독이라고 규정할 수 없을 것이다(주정민, 2006).

### 3. 모바일 미디어 중독

한승수·오경수는 이동전화의 중독성에 대한 연구를 통해, 오늘날 이동전화가 단지 편리한 의사소통 도구라는 의미를 뛰어넘어 가족, 동료, 이성 등과 대인관계를 유지하고 자신을 드러내는 주요 수단으로 간주되고 있기 때문에 이동전화로부터 격리된 이용자는 불안감을 갖게 될 소지가 충분하다는 점을 제시하고 있다. 이동전화를 이용하지 못하는 상황에 놓여있거나 이동전화에 가입하지 않은 개인은 이동전화로 매개되는 사회적·문화적 네트워크로부터 배제되는 것으로 인식될 수 있고, 이동전화로부터의 배제나 이탈은 심리적인 불안감을 유발하고, 결국 이는 중독 성향에까지 연결될 수 있는 것이다.

이러한 상황에서 대인관계의 유형과 사용 경향이 이동전화 중독 성향에 어떠한 영향을 미치는지 알아보기 위해 대부분이 이동전화를 소유하고 있는 대학생들을 대상으로 이동전화의 사용경향과 이용량 및 이용 동기가 이동전화 중독 성향에 어떠한 영향을 미치는지 설문조사를 실시하였다. 그 결과 문자서비스와 음성통화서

비스를 많이 사용하는 대학생들에게서 중독적 성향이 발견되었는데, 특히 이동전화를 습관적으로 사용하는 경우에 중독 성향이 강하게 나타났다. 대인관계 유형의 경우, 회피적이고 고립적인 유형이 중독적인 성향을 유발하는 것으로 분석되었으며, 적극적이며 쾌활하고 사교적인 유형의 경우도 이동전화에 대한 중독적 성향을 유발하는 것으로 나타났다.

이동전화가 제공하는 다양한 서비스는 이용자로 하여금 커뮤니케이션적 욕구를 충족하게 함은 물론 오락적, 휴식적 동기도 충족시켜준다. 그러나 이러한 충족을 위한 사용이 아닌, 아무런 목적이나 동기 없이 습관적으로 이동전화를 사용할 경우에 중독과 같은 현상이 발생할 가능성이 높은 것으로 나타났다. 즉 별다른 의사소통의 필요나 메시지 전달의 목적이 없더라도 습관적으로 이동전화를 통해 음성통화나 문자를 빈번하게 사용하는 대학생들에게서 다양한 중독적 성향이 발견된 것이다. 또한 또래집단이나 이성과의 친분을 형성하거나 유지하기 위해 이동전화를 빈번하게 사용하는 대학생들에게도 강박적인 성향이 발견되었다. 즉 이동전화와 분리되는 상황이나 물리적으로 사용이 불가능한 지역에 있을 경우 심리적으로 불안한 상태에 놓인다는 것이다.

이동전화의 가장 주요한 특성 중 하나인 즉시성도 집착적인 중독 성향을 유발하는 것으로 나타났다. 커뮤니케이션 상대방이 물리적으로 먼 거리에 있거나 직접 대화할 수 없는 상황에 있을 경우 이동전화는 매우 유용한 매개체가 되기도 하지만, 이와 같은 즉시성을 동기로 한 통화나 문자서비스를 자주 활용하게 될수록 이동전화에 대한 집착적 성향이 나타날 수 있다는 것이다(한승수·오경수, 2006).

## 제2절 미디어 몰입과 중독에 대한 주류적 경향: 인터넷과 사이버 몰입 및 중독 연구

“인터넷 게임에 빠져 현실과 가상공간을 혼동하는 ‘사이버 중독 증후군’이 우려했던 것보다 심각하다. 게임에 빠져 마치 다른 세상 사람처럼 일반인의 상상과 상식을

훨씬 뛰어넘는 일탈행동을 일삼는 사례들이 급속히 늘고 있는 것이다. (중략) 빠른 속도로 번져가는 이러한 현상을 전문가들은 ‘사이버 아노미’로 진단한다. (중략) 인터넷 게임 인구가 그만큼 급속도로 확장되고 있다는 얘기다. 업계에서는 대표적 머드게임인 리니지에 온 중일 매달리는 9만여명의 게이머를 포함, 항시 접속 네티즌이 20만~30만명에 이를 정도로 인터넷 게임 탐닉현상이 뚜렷하다고 말한다”(중앙일보, 2001년 11월 26일).

“2001년 말 한국정보문화센터가 발간한 ‘인터넷 중독 현황 및 실태조사’라는 보고서에 따르면, 조사대상 5547명의 직장인중 매일 업무와 상관없이 5시간 이상씩 인터넷을 사용하는 과도한 사용자(중독자)는 12.8%(710명)이며, 이들은 주로 웹서핑과 채팅, 그리고 게임에 시간을 보내고 있다고 분석했다. 또 웹서핑을 제외하고 채팅과 게임은 실제 업무활동과 관계없으며, 특히 이들중 67%가 직장에서 인터넷에 접속하고 있어 기업 경영 차원에서도 커다란 손실을 불러오고 있다고 밝혔다. 2147명의 학생 응답자들의 경우엔 전체의 48.2%가 과도한 인터넷 사용자로 분류됐다. 또 이들의 주된 인터넷 사용목적은 게임과 채팅으로 다분히 엔터테인먼트에 편중돼 있다. 더욱이 이들의 10%는 인터넷 사용의 이유를 ‘현실도피’라고 응답해 인터넷 중독은 사회적 정체성을 잃게 하는 동기로 작용하고 있는 것으로 드러났다”(디지털타임즈, 2002년 3월 6일).

“서울시내 고등학교 1학년생 10명중 4명 이상이 인터넷 중독증상을 보이고 있으며 여학생보다 남학생의 인터넷 중독 정도가 심각하다는 조사결과가 나왔다. 특히 인터넷 채팅을 하며 친구를 사귀거나 정보를 탐색하는 학생보다 게임이나 오락을 즐기는 학생의 인터넷 중독현상이 더 심하며, 고교생중 학습용으로 인터넷을 하는 사람은 1.1%에 불과하고 대부분 정보탐색(36.9%) 이나 게임(29.6%) 대인관계 형성(28.2%) 을 위해 인터넷을 이용하고 있는 것으로 나타났다. (중략) 이 논문에 따르면 조사자의 59.5%(222명) 가 정상적인 인터넷 사용자인데 반해, 초기 인터넷 중독자로 분류되는 사람이 37.8%(141명), 심각한 인터넷 중독자도 2.7%(10명)로 전체 조사대상자 가운데 40% 이상이 인터넷 중독증상을 보였다. 인터넷 중독증상이란 마음이 복잡하거나 허전할 때 인터넷에 접속해 시간을 보내며 마음의 위로를 얻는 것은 물론, 인터넷을 하지 않을 때 인터넷상에서 어떤 일이 일어나고 있을 지에 대해 불안해하고 궁금해하는 증상을 말한다.

논문에 따르면 남학생은 44.2%가 초기 인터넷 중독자, 4.4%가 심각한 중독자인 반면에 여학생은 초기 중독자가 31.6%, 심각한 중독자는 1%인 것으로 분류됐다. 또 사용유형별로는 인터넷에서 게임, 오락을 주로 하는 게임·오락형은 51.8%가 중독증상을 보였고, 채팅 등을 주로 하는 대인관계추구형은 43.4%, 갖가지 정보를 탐색하는 정보추구형은 26.6%가 중독증상을 나타냈다”(중앙일보, 2002년 1월 31일).

“최근 인터넷이 생활의 일부로 자리잡으면서 “알코올 중독”이나 “마약 중독”처럼 “인터넷 중독증”이라는 말이 생겨났다. 인터넷 중독이란 인터넷 활동에 지나치게 몰입, 현실 생활을 등한시 함으로써 학업, 직장, 결혼, 대인관계 상의 문제를 야기하는 것을 말한다. 한국인터넷정보센터(원장 송관호)와 인터넷 메트릭스가 지난해 12월 전국 3,826가구 1만72명을 대상으로 “인터넷 이용자 및 이용행태”를 조사한 결과, 국내 7세 이상 어린이와 성인 남녀 중 56.6%인 2,438만명이 한 달에 한번 이상 인터넷에 접속하는 것으로 추정됐다. (중략) 특히 인터넷을 거의 매일(주 6일 이상) 접속하는 “상시 이용자”가 전체의 66.2%에 달하는 등 우리나라는 인터넷 이용 측면에서 이미 성숙 단계에 접어들었다. 또한 인터넷 1회 이용 평균 시간을 기준으로 분석했을 경우, 지난 2000년 11월 조사에서는 125.6분으로 2시간을 조금 넘는 정도였으나 지난해 11월 조사에서는 147.2분으로 약 30분 늘어났다. 즉 인터넷이라는 가상 공간이 국민 대다수가 이용하는 또 하나의 삶으로 자리잡아가고 있다는 사실을 반증하는 것이다.

그러나 이러한 급격한 변화는 하루종일 인터넷에 빠져 살거나 하루라도 인터넷을 하지 않으면 심리적으로 불안해지는 “인터넷 증후군”과 같은 부정적인 현상을 낳고 있는 실정이다. 강박관념에 사로잡혀 자주 e-mail을 확인하거나 현실 생활에서의 만남을 기피하고 채팅에만 몰입해 실제 인간관계를 등한시하는 현상들이 그 예가 된다.

실제로 스타크래프트나 리니지 같은 온라인 게임에만 몰두해 성적이 떨어지는 중 고등학생이나 음란채팅과 포르노에 빠져 현실의 부부관계에 소홀해지는 성인에 이르기까지 인터넷 중독이라고 일컬을 수 있는 현상이 날이 갈수록 심각해지고 있다. (중략) 최근에는 인터넷 중독이라는 말에서 더 발전해 “웹홀릭”(Webholic)이라는 신조어까지 생겼다. “월드 와이드 웹”을 의미하는 웹(Web)과 중독이라는 뜻인 홀릭(-aholic)의 조합인 이 말은 웹 중독자, 즉 인터넷 중독자를 가리키는 말이다.

인터넷에 중독된 사람들은 마음이 복잡하거나 허전할 때 자기도 모르게 인터넷에 접속하여 시간을 보냄으로써 마음의 위안을 얻는 의존성과 웹에 매달려 있는 시간이 자꾸 길어지고 작업효율이 떨어지는 내성 현상을 보인다. 영(Young)이라는 심리학자는 “인터넷 중독은 우울증, 분노, 자기비하 등의 정신과적 문제를 일으키고 결과적으로 실직, 이혼파산, 사회적 고립을 초래할 수 있다”고 경고한 바 있다.”(한국일보, 2002년 1월 21일)

이 인용문들은 인터넷과 웹 미디어가 대중화되고 지배적인 미디어로 자리 잡으면서 나타나기 시작한 사회적 문제로서의 인터넷 몰입과 중독에 관련된 기사나 보고서의 일부분이다. 미디어 몰입과 중독이 사회적인 문제로 다루어지기 시작한 것은 바로 이렇게 인터넷과 사이버 세계의 확장과 직접적으로 관련되어 있다.

골드버그(Goldberg)가 1996년에 ‘인터넷 중독 장애(Internet Addiction Disorder, IAD)’라는 말을 처음 사용함으로써 시작된 인터넷 중독에 대한 관심은 미국, 영국, 대만 등의 국가에서 여러 학자들의 연구를 이끌어내고 있다. 지금까지 중독에 대한 개념은 주로 사회심리학이나 정신의학적 측면에서 다루어져왔으며, 몰입(immersion)의 개념과 때로는 차별적으로, 때로는 혼용되어 사용되었다. 이에 따르면, 중독은 “의학적으로 단순히 탐닉하는 것이 아니라 중독대상에 대해 내성이 생기고 중단하면 금단현상이 나타나는 상태”<sup>3)</sup>라고 규정한다. 따라서 중독의 상태는 약물이나 알코올중독처럼 특정행위의 지나친 반복이나 외적 물질의 효과에 의존함으로써 자율적 행동조절이 불가능해지는 상태를 말한다. 반면에 몰입의 경우는 스스로의 판단이나 통제를 근거로 자신의 에너지를 집중하는 행동유형이라고 정의할 수 있다.<sup>4)</sup> 그러나 과도한 인터넷 사용이 하나의 중독장애로 진단되거나 분류될 수 있는지에 대해서는 논란의 여지가 많다. 인터넷 중독 사례가 보고되고 있긴 하지만 하나

3) 성동규(2001), “충동적 자극과 몰입의 세계 : 포르노 그래피,” <인터넷 몰입과 중독, 어떻게 볼 것인가> 심포지엄 발표논문, p.68.

4) 성동규, 위의 글, p.68.

의 중독장애로 규정되기에는 아직 미흡한 점이 많다는 반론이 자주 제기되기 때문이다. 따라서 학자들 사이에서는 인터넷 중독에 대한 다양한 이견이 존재한다.

송명준·허유정(2000) 등은 인터넷 중독에 대한 학자들 간의 이견을 정리하고 있는데, 이 논문에 따르면 세 가지 관점으로 구분된다. 첫째, 과도한 인터넷 사용을 인터넷 중독으로 규정하는 피츠버그 대학의 영(Young)이 대표적인 학자이다. 영은 온라인상에 인터넷 중독 센터(Center for Online Addiction)를 운영하고 있으며, 온라인상에서 인터넷 중독자에 대한 심리치료를 수행하고 있다. 영은 약물중독 외에 다양한 행동에서 중독이 발생할 수 있음을 주장하면서 도박, 과식, 성행위, 운동, TV 및 컴퓨터 게임 등이 있다고 제시하고 있다. 그에 따르면, 인간이 중독되는 것은 약물중독과 행동적 중독이 있으며, 인터넷 중독은 행동적 중독에 해당된다.

둘째, 과도한 인터넷 사용을 하나의 독립된 중독 장애로 보기보다는 과도한 컴퓨터 사용의 일종으로 간주하는 관점이다. 인터넷 중독 장애를 처음으로 주장한 골드버그는 자신이 제시한 인터넷 중독 대신 ‘병리적 컴퓨터 사용(Pathological Computer Use)’이란 용어를 사용하고 있다. 이 관점은 인터넷 중독자가 단순히 인터넷 사용 하나에만 몰입한다기 보다는 다양한 컴퓨터 사용의 일환으로 인터넷을 이용한다는 것을 인정한 것이다.

셋째, 인터넷 중독이 관심의 대상이긴 하지만 더 많은 연구가 이루어져야 한다는 조심스러운 입장이다. 술러(Suler)는 골드버그와 영의 연구업적을 지지하면서, 한편으로는 인터넷 중독에 대한 타당한 진단적 가치를 지니기 위해서 더 많은 연구가 뒷받침되어야 한다고 주장한다. 그에 따르면, 현재 인터넷 중독의 세 유형이 존재하는데, 매스미디어에 의해 과장된 인터넷 중독, 한때 일시적으로 중독에 빠지는 것, 진정한 인터넷 중독이 이에 해당된다(Suler, 1999).

인터넷 중독에 대한 학자들의 이견이 존재하긴 하지만, 인터넷 중독의 개념은 인터넷 몰입의 개념과 함께 학문적인 개념적 위치를 확립해 가고 있다. 영은 네트워크의 보급 증대로 인터넷이 일상화됨에 따라 나타나는 접근가능성, 자신이 네트워크 활동에 영향력을 행사하고 있다고 느끼는 데서 나오는 통제감, 인터넷 접속이나

게임 참여를 통해 감정적인 고양이나 승리감을 느끼는데서 오는 흥미감, 현실세계에서는 하지 못하는 여러 가지 일들을 인터넷이라는 가상세계 속에서 드러낼 수 있게 해주는 익명성 등이 복합적으로 작용하면서 사람들이 인터넷 속의 여러 가지 활동에 빠져들고 탐닉하게 된다고 주장한다. 이러한 탐닉의 결과로 나타나는 것이 ‘몰입(immersion)’인데, 몰입이란 어떤 활동에 집중할 때 일어나는 최적의 심리적 현상을 말한다(정기도, 2000).

“몰입은 삶이 고조되는 순간에 물 흐르듯 행동이 자연스럽게 이루어지는 느낌을 표현한 말이다. 그것은 운동선수가 말하는 몰아일체(物我一體)의 상태, 신비주의자가 말하는 무아경, 화가와 음악가가 말하는 미적 황홀경에 다름 아니다. 운동선수, 신비주의자, 예술가는 각각 다른 활동을 하면서 몰입상태에 도달하지만, 그들이 그 순간의 경험을 묘사하는 방식은 비슷하다.”<sup>5)</sup>

몰입의 결과 사용자는 현실과 가상의 경계를 구분하지 못하는 상황에 이르기까지 한다. 이 상황은 크게 두 가지 결과를 동반한다. 하나는 소외라는 결과이고, 다른 하나는 탈자(脫自)라는 결과이다. 소외는 몰입감이 극대화되고 그로 인해 현실과 가상의 경계를 구분하지 못하게 될 때, 사용자가 자신의 정체성을 혼동하면서 주체성을 상실하는 경우이다. 그 결과 소외는 중독으로 이어진다. 반면 탈자는 몰입감이 극대화될 때 현상과 가상의 경계를 적극적으로 허물면서 세계와 자신을 동일시하는 것을 말한다. 소외는 몰입의 부정적 측면이고, 탈자는 몰입의 긍정적 측면이다(정기도, 2001 : 40).

중독은 몰입이 소외를 동반하면서 나타나는 부정적 측면이다. 몰입이 소외나 중독으로 전화되면서 나타나는 중요한 문제 중 하나는 정체성의 변화나 주체성의 상실이다. 특히 인터넷에서 정체성의 변화는 자아개념이 결여된 공간에서 이상적 자아를 재형성할 수 있게 해준다. 이러한 이상적 자아는 가상세계라는 환경속에서 비

---

5) 칙센트미하이, 이희재 역(2000), <<몰입의 즐거움>> (서울 : 해냄). 정기도(2001), “인터넷 중독과 몰입”, p.48에서 재인용.

밀스런 삶을 살게 하는 중독의 부정적 측면과 연결된다.

보통 사람들에게 하루가 불안과 권태로 가득하다면, 몰입의 경험은 단조로운 일상에서 벗어날 수 있는 힘을 준다. 사이버 공간에서 이루어지는 행동들 중에서, 채팅이나 게임의 경우 사람들이 이런 몰입과 유사한 심리적 상태를 경험하게 된다. 사람들은 구체적인 대상과 분명한 행동을 하게 되며, 여기에는 자신이 원하는 또는 바라는 행동의 목표와 그 일이 진행되는 행동의 원칙이 있다. 이 과정에서 몰입의 상태에 들어가는 사람은 이 가상세계에서 자신이 주인공이 되는 경험을 한다. 이에 비해 중독이라고 하는 상태는 특정 행위의 지나친 반복이나 외적 물질의 효과에 의존하여 스스로 행동조절이 힘들어지는 상태이다. 사이버 활동에 몰두하거나 이것을 통해 사람들과 교류하는 것을 중독이라고 보는 것은 반복적 행동에 초점을 둔 것이고, 몰입이라고 보는 것은 심리적 상태에 초점을 둔 것이다(황상민, 2001 : 79). 일반적으로 사이버 공간에서 일어나는 활동들은 외적 물질의 효과에 의존하는 것이 아니고 스스로의 행위에 대한 몰입이기 때문에 중독이라는 용어를 사용하는 것이 부적절할지 모르지만, 이 몰입의 행위가 채팅이나 게임, 또는 포르노물과 같은 외적인 사람이나 대상에 의해 의존적으로 그리고 반복적으로 일어날 때 중독이라는 용어를 사용하는 것이 타당하다(황상재, 2001 : 80).

몇몇 학자들은 인터넷 몰입과 중독의 개념적 이해와 함께 인터넷 중독의 유형에 대한 분류를 제시했는데, 대표적으로는 영(K. Young)의 “Cyber-Disorder : The Mental Health Concern for the New Millennium”이라는 논문에서 나타난 것이다. 이 논문에서 영은 “인터넷 중독은 (인터넷 사용에 나타나는) 다양한 행위와 긴장통제 문제를 포괄하는 광범위한 용어이다. 질적인 연구를 통해 인터넷 중독과 관련된 몇 가지 하위 유형을 범주화할 수 있다”고 밝혔다. 이 범주에는 ①사이버섹스 중독(Cybersexual Addiction) ②사이버관계 중독(Cyber-relationship Addiction) ③넷 충동(Net Compulsions) ④정보 과부하(Information Overload) ⑤컴퓨터 중독(Computer Addiction)이 포함된다.

〈표 2-1〉 사이버중독의 유형과 내용

사이버중독 유형	중독의 내용
Cybersexual Addiction	사이버섹스와 사이버포르노와 관련된 성인웹사이트의 충동적이고 통제하기 어려운 이용
Cyber-relationship Addiction	온라인 관계에 대한 과도한 참여
Net Compulsions	지나친 온라인 도박, 쇼핑, 상거래 등
Information Overload	통제하기 어려운 웹 서핑 또는 데이터베이스 검색
Computer Addiction	지나친 컴퓨터 게임

(참고 : K. Young, Cyber-Disorders : The Mental Health Concern for the New Millennium, <http://www.netaddiction.com>.)

영이나 다른 연구자들의 위와 같은 유형범주화에 대해 의견의 일치가 존재하지는 않는다. 다만 다양한 중독유형을 밝혀내고 이를 범주화하려는 연구들이 계속 진행되고 있다.

인터넷은 기타의 중독과 달리 그 영역이 매우 넓다. 사람들이 주로 사용하는 인터넷 활동은 이메일과 채팅 등 대인관계를 유지하는데 필요한 것과, 웹서핑과 같은 정보를 탐색하는 것, 음란물이나 포르노를 보거나 음란채팅 및 사이버섹스를 하는 것과 같은 자신의 성적요구를 충족하고자 하는 것, 전자상거래 등 온라인 구매나 온라인 증권투자 등 경제적 목적으로 하는 것, 게임이나 오락을 추구하고자 하는 것 등 그 목적이 매우 다양하다(송명준·허유정 외, 2001). 따라서 이 모든 것들은 중독의 하위영역에 포함될 수 있는 것들이다.

인터넷 몰입과 중독에 대한 개념적 정의와 함께 이의 원인에 대한 이론도 다양하다. 우선 그리피스(Griffiths)는 인터넷 자체의 속성을 인터넷 중독의 일차적인 원인으로 규정한다. 마약이나 도박이 주는 쾌락이 중독의 원인이듯이, 인터넷 중독 역시 인터넷이 제공하는 보상이 있어 이것이 개인으로 하여금 욕구의 충족을 일으킴으로써 인터넷에 중독된다는 것이다.

둘째, 킹(King)의 경우 인터넷의 중독적 특성의 두 가지, 즉 대인관계 의사소통과 가상세계의 잠복성을 제시하고 있다. 먼저 대인관계 의사소통은 인터넷이 이메일,

뉴스그룹, 채팅룸, 게시판 등 수많은 종류의 대인관계의 장을 제공하는 것에 초점을 두고 있다. 인터넷 사용자들은 이전의 의사소통 매체와 달리 자신이 이전에 알지 못했던 새로운 사람과의 접촉을 쉽게 할 수 있고, 자신의 익명성이 보장되기 때문에 제한 없이 자신을 표현할 수 있게 된다. 뿐만 아니라 현실에서 자신이 접할 수 있는 사회망의 범위를 훨씬 뛰어넘어 커뮤니케이션 범위가 확장됨으로써 다양한 사람들을 만날 수 있게 해주는 강력한 특성이 있다.

반면, 가상세계의 잠복성은 가상세계에서는 채팅룸이나 이메일 그룹을 통해서 타인의 활발한 상호작용, 감정, 그리고 생각들을 아무런 위험 없이 몰래 훑쳐볼 수 있는 것을 말한다. 개인은 이를 통해서 현실에서는 얻을 수 없는 극히 개인적인 정보를 위험 없이 얻을 수 있으며, 이것이 매우 긍정적인 강화물이 되어 인터넷에 빠져들게 된다.

마지막으로, 영은 다섯 가지의 특성을 제시하는데 첫째, 사회적 지지로서 인터넷에서 개인들은 사람들 간의 강한 연대감을 갖게 되며, 둘째, 성적인 만족으로 온라인상에서의 성은 안전한 것으로 인식되는 경향이 있어서, 신체접촉의 위험부담 없이 자유롭게 성을 표현하며, 셋째, 새로운 인격창출로서 온라인에서 개인은 자신을 새로운 사람으로 변형시킬 수 있으며, 넷째, 숨은 성격의 출현으로 현실에서 수줍음을 타는 사람들은 가상공간에서 적극적으로 될 수 있으며, 공격적이지 않았던 개인은 온라인 게임을 통하여 강력한 힘을 얻어 마음껏 공격성을 발휘할 수 있으며, 다섯째, 인정과 영향력으로 온라인 게임을 통해서 개인은 사람들의 인식과 영향력을 획득할 수 있다는 것이다.<sup>6)</sup>

한편, 과도한 인터넷 사용을 일컫는 인터넷 중독에 관한 많은 외국의 연구들은 인터넷 중독에 빠진 사람들의 다양한 사례들을 보고하고 있지만, 국내에서는 소수의 학자들이 이제 관심을 기울이기 시작했다. 따라서 현재까지 인터넷 중독에 관한 국내의 연구는 미비한 실정이며, 과도한 인터넷 중독으로 인한 다양한 부정적 사례

6) <http://www.psyber119.com/detail.htm>.에서 인용 정리.

들을 체계적으로 정리한 연구사례들은 거의 존재하지 않는다.

인터넷 중독과 관련된 연구들은 인터넷에의 몰입을 인터넷 중독으로 진단하고, 인터넷 중독의 부정적 효과 및 그 진단기준과 치유방안 등을 보고하고 있다 (Brenner, 1997 ; Egger, 1996 ; Morahan-Martin & Schumacher, 1997 ; Young, 1996, 1997, 1998, 1999 ; 송명준 · 김신희 외, 2000). 이들 연구들을 분류해 보면 첫째, 인터넷 몰입이나 중독에 대한 개념적 연구들, 둘째, 인터넷 몰입과 중독에 대한 사례연구 및 기초 데이터 수집 연구, 셋째, 몰입과 중독의 원인 및 유형, 진단기준 및 치유방안적 연구, 넷째, 몰입과 중독에 대한 사회문화적 비평 연구들로 구분할 수 있다.

특히 인터넷 몰입 및 중독의 원인에 대한 연구 및 인터넷 몰입과 중독성향자들의 주접속 사이트, 인구통계학적 속성, 중독의 결과 등이 체계적으로 진행되고 있는데, 이들 연구결과들을 정리해보면 다음과 같다.

인터넷 중독에 관련된 요인은 크게 개인적인 것과 사회적인 것, 그리고 인터넷 사용에 관련된 개인적 특성 및 환경, 인터넷 매체의 특성 네 가지로 분류될 수 있다. 우선 인터넷 중독에 영향을 주는 것으로 밝혀진 개인적 요인을 살펴보면 다음과 같다. 영(Young, 1996a)은 심각한 정서적 문제나 낮은 자존감 상태에 있는 사람, 이전에 중독경험이 있던 사람, 자신의 정체감에 불만이 있는 사람 등이 인터넷에 잘 빠져든다고 지적했으며, 내성적인 사람만이 인터넷에 중독되는 것은 아니라고 했다. 국내 연구에서는 인터넷 중독적 사용에 크게 영향을 미치는 개인 특성 요인으로서 현실생활에서의 대인관계의 효능감(송원영, 1999), 우울 및 충동성(윤재희, 1998), 내성적 성격(이봉건, 1999), 의사소통기술(박정은, 2001) 등이 보고된 바 있다. 즉 자존감 및 자아정체감이 낮고 내성적이며 충동성이 강하고 의사소통기술이 부족할 때, 인터넷 중독 가능성이 높다고 할 수 있다.

한편 인터넷 중독을 야기하는 사회적 조건으로는 가족지지, 부모의 양육태도 등이 지적된 바 있다. 즉 가족지지가 약할수록(안석, 2000), 부모의 양육태도가 비합리적일수록(박정은, 2001) 인터넷 중독 정도가 심한 것으로 나타났다.

이와 함께 인터넷 이용시간, 인터넷에의 접근성 및 인터넷 이용능력 등 개인의

인터넷 사용 관련 특성 및 환경 역시 인터넷 중독의 중요한 원인인데, 인터넷 이용 시간이 길수록(김세영, 1999 등), 인터넷 접근성이 높을수록, 인터넷 이용능력이 높을수록(이기춘 외, 2001 등), 그리고 게임·오락 콘텐츠를 많이 이용할수록(서주현, 2001) 인터넷 중독 정도가 높았다고 보고되었다.

〈표 2-2〉 인터넷 중독원인에 대한 기존 연구들

연구자	조사대상자	연구내용
윤재희 (1998)	대학생 553명	인터넷의 지나친 사용은 우울 및 충동성과 관련 있다.
송원영 (1999)	남녀 993명	자기통제력, 가상공간 및 현실의 개인적 및 대인관계 효능감은 인터넷 중독에 영향을 준다.
김세영 (1999)	PC방 출입 청소년 500명	PC방 이용회수가 많고, 통신 이용시간이 길며, 자아정체감이 낮을수록 통신중독 정도가 높다.
강지선 (1999)	남녀 278명	고독수준, 사회불안수준이 높을수록, 정서중심 대처를 많이 사용할수록 높은 통신중독을 보인다.
김중범 (2000)	남녀 1021명	인터넷 중독 집단일수록 우울, 외로움을 많이 느끼며 공격성과 자존감이 낮았다.
이소영 (2000)	일반계 남자고등학생 836명	게임 중독 집단이 비중독집단보다 충동성이 높으며 문제해결 능력에 대한 자기평가가 부정적이고, 반응 유능성과 대인협상 전략도 낮다.
안석 (2000)	중학생 358명	남학생이고, 가족지지가 약할수록, 인터넷 이용시간이 길고 인터넷접근성이 높을수록 인터넷 중독 정도가 높다.
임효정 (2000)	남녀 956명	사이버 의존 집단일수록 대민예민성, 우울, 간이정신검사 하위척도 점수가 높다.
박정은 (2001)	중·고등학생 555명	인터넷 사용시간이 길고 인터넷 이용능력이 높을수록, 충동성이 높을수록, 의사소통시 표현의 명확성이 낮고 자기노출이 적으며, 부모의 양육태도가 비합리적일수록 인터넷 중독 정도가 심하다.
서주현 (2001)	고등학생 396명	통신상에서의 친구관계 기능이 높을수록 중독 수준이 높으며, 중독 수준이 높을수록 일상생활의 친구관계 만족도가 감소하여 일상생활과 통신상의 친구관계 만족도는 부적상관을 보인다.

참고: 김선우 (2002), “인터넷 중독의 실태와 영향요인에 관한 연구”

또한 그린필드(Greenfield, 1999)는 온라인을 통해 1만 7천명에게 설문을 실시하여 인터넷 중독요인을 탐색하여 본 결과 첫째, 강한 친밀감의 형성, 둘째, 탈억제(disinhibition), 셋째, 현실과의 경계상실, 넷째, 시간개념의 상실, 다섯째, 통제력 상실 등의 요인이 중독에 작용한 것으로 나타났다(송명준·허유정 외, 2001).

이와 함께 김선우(2002)는 인터넷 중독 성향이 나타나는 주 접속사이트 유형을 제시해 놓았는데, 이를 살펴보면 다음의 표와 같다.

〈표 2-3〉 인터넷 중독 성향과 주 접속 사이트 유형

주 접속 사이트 유형		소비자의 인터넷 중독 성향			계
		정상	초기	심각	
사 이 트 유 형	E-Mail·카드	326 (84.5)	128 (83.1)	14 (82.4)	468 (84.0)
	신문·방송	217 (56.2)	69 (44.8)	9 (52.9)	295 (53.0)
	영화·음악·만화	180 (46.6)	91 (59.1)	12 (70.6)	283 (50.8)
	오락·게임	159 (41.2)	72 (46.8)	9 (52.9)	240 (43.1)
	동호회	144 (37.3)	79 (51.3)	10 (58.8)	233 (41.8)
	쇼핑·예약	167 (43.3)	62 (40.3)	4 (23.5)	233 (41.8)
	교육·학술	155 (40.2)	42 (27.3)	5 (29.4)	202 (36.3)
	채팅	78 (20.2)	49 (31.8)	8 (47.1)	135 (24.2)
	와레즈 사이트	77 (19.9)	46 (29.9)	6 (35.3)	129 (23.2)
	실용·경제	78 (20.2)	30 (19.5)	1 (5.9)	109 (19.6)
	인터넷방송국	42 (10.9)	30 (19.5)	2 (11.8)	74 (13.3)
	주식 투자	47 (12.2)	20 (13.0)	2 (11.8)	69 (12.4)
	성인전용서비스	18 (4.7)	17 (11.0)	2 (11.8)	37 (6.6)
	사이버 도박	8 (2.1)	1 (0.6)	1 (5.9)	10 (1.8)
	기타	10 (2.6)	3 (1.9)	0 (0)	13 (2.3)
계	386 (100)	154 (100)	17 (100)	557 (100)	

(참조 : 김선우, “인터넷 중독의 실태와 영향요인에 관한 연구,” 2002.)

### 제3절 인터넷과 사이버 중독에 대한 철학적 연구

김강호는 자신의 석사학위 논문인 “자기에 대한 의식양태로서의 사이버 중독 현상 고찰 - 하이데거의 ‘존재론’적 관점을 중심으로”<sup>7)</sup>를 통해 사이버 중독에 관한 기존의 연구들이 대부분 사이버중독이라는 현상의 결과에 주목할 뿐, 중독과정에 이르는 개인의식의 변화과정을 살펴보는데 주목하지 않았다고 비판한다. 그리고 선행연구의 한계의 극복하고 사이버 중독에 이르는 개인의식의 흐름을 고찰하기 위해, 사이버 공간이 인류에게 등장하게 된 당시의 상황을 재조명한 뒤, 지금까지의 변천과정과 개인들에게 주어진 사이버공간의 의미를 존재론적으로 해석하고자 하이데거의 존재론을 빌어 사이버 중독현상에 대한 철학적 접근을 시도하고 있다.

이 논문은 사이버 중독이라는 현상이 사이버 공간이라는 새로운 영역에서 펼쳐지는 인간의 한 의식양태라는 관점을 토대로 하고 있다. 이 같은 의식양태 규명을 위해 먼저 사이버 공간에서 현존재인 인간의 존재방식에 대한 고찰, 육안으로 관찰될 수 없음에도 불구하고 의식적 존재로 가시화할 수 있는 사이버공간을 의식하고 있는 존재자의 존재방식이 어떻게 의식되는지에 대한 검토가 필요함을 주장한다.

특히 이 논문은 하이데거의 존재론에 기초해 존재의 존재방식으로서의 탈은폐성(Unverborgenheit)과 관심(sorge)에 주목하면서, 이 개념을 사이버 공간에 적용시키고 있다. 이에 따르면, 현존재인 개인은 사이버 공간을 통해 사이버 교류의 주체로 등장함과 동시에 사이버 세계에 대한 관심(sorge)과 탈은폐성의 추구 결과, 사이버 중독현상을 표출할 수 있음을 인정하면서도, 관심과 탈은폐성만으로 존재방식의 규명이 완결되는 것이 아님을 동시에 주장하고 있다. 따라서 사이버공간에서의 존재자들의 존재방식에 대한 고찰이 또 다른 설명을 필요로 한다는 점을 보여주는 것이다.

7) 김강호, “자기에 대한 의식양태로서의 사이버 중독 현상 고찰 - 하이데거의 ‘존재론’적 관점을 중심으로,” 서강대학교 언론대학원 석사학위 논문, 2001.

이 논문은 정보사회를 살아가는 존재인 개인들이 사이버 공간을 어떻게 인식하고 있는지를 존재론적 시각에서 고찰하고, 사이버 중독 현상으로 이어지는 과정을 살펴본 것이다. 이 논문의 결과에서 보여지는 몇 가지 명제들을 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 사이버 공간은 인간에게 지향적 대상으로 존재한다는 것이다. 이러한 결론적 명제는 이 연구의 사례분석을 통해 지지되고 있는데, 예를 들어, 무미건조한 일상으로부터 탈출을 시도하던 P(사례연구대상)에게 다가온 사이버 공간은 자신의 존재론적 가치를 새롭게 일깨우는 지향적 존재로 여겨지고 있다는 것이다. 현실세계에서 커뮤니케이션의 단절을 경험한 P는 사이버공간을 통해 자신의 존재개시 시도의 가능성에 주목하며, 사이버 공간에 대해 지향성을 보이게 되는 것이다. 현실세계에서 자신의 타존재적 비본래성만을 발견한 현존재인 P는 이 같은 존재물음에 통해 사이버공간에 대해 관심을 표명하는 것이다.

사이버공간은 현존재인 인간이 다양한 방식으로 세상과 만나는 지점에 위치해 있으며, 현실세계와 함께 또 하나의 현실세계로 현상되고 있는 사이버공간은 자신의 존재를 드러낼 수 있는 탈은폐의 장으로 활용되는 독특한 공간인 것이다.

둘째, 미완결성 현존재인 인간은 사이버공간의 교류를 통해 존재이해를 추구한다. 하이데거에 따르면, 현존재의 유한한 시간성에 근거하는 부단한 미완결성은 자기를 전체로서 경험할 수 없는 현존재의 구조적 전제로서 현존재가 세계에 대해 끊임없이 자신을 열어 놓도록 실존론적으로 강제한다.

셋째, 사이버 공간 사용 주체의 존재자는 존재의 탈은폐 의식양태의 한 결과로 사이버 중독현상을 초래한다. 미완결성의 현존재인 인간이 자신의 존재이해를 위해 추구하는 부단한 노력이 타당하다면, 존재방식으로 존재하는 존재의 탈은폐성은 현존재의 존재론적 근거가 된다. 존재가 의식에 의해 규정되는 것이 아니라, 존재 자체의 존재방식으로서의 탈은폐성이 의식을 규정하는 것이다.

사이버 중독에 관한 논문들이 사이버 중독을 병리학적인 관점에서 특수하고 비정상적인 몇몇 사람에게 해당하는 현상으로 접근하면서, 이의 대처방안들을 제시하고자 하는 것과 달리, 이 논문은 ‘사이버 중독을 병리적 현상으로 접근, 대처방안

을 제시하기 보다는 이 시대를 살아가는 우리 현존재가 자신의 존재성을 확인하려는 차원에서 나타나는 개연적 현상으로' 바라보고자 하는 의의를 가지고 있다.

미디어 중독 관련 기존 연구들은 대부분 인터넷 중독 또는 사이버 중독 문제에 집중되어 있음을 알 수 있다. 이 같은 연구경향들은 기존의 텔레비전을 중심으로 한 매스미디어 체계에서 웹을 중심으로 개인과 개인 간의 커뮤니케이션이 확장되고, 매스미디어가 제공하지 못하는 몰입감이나 상호작용성, 직접성과 확장성(시공간적 확장성, 인간관계의 확장성, 사회 미디어적 성격)을 제공하는 인터넷 미디어의 의존도가 커지면서 이에 따른 부작용에 대한 우려를 반영하고 있다. 또한 기존의 매스미디어가 국가나 여러 공공기관 및 사회단체의 규제와 감독으로부터 자유롭지 못한 상태였던 반면, 인터넷과 뉴미디어는 규제와 감독으로부터 상대적으로 자유로운 상태였기 때문에, 미디어 중독 등 인터넷 관련 비판 담론들이 더 많아질 수밖에 없었다.

그러나 미디어 중독은 웹 미디어만의 문제로 국한되지 않는다. 우리가 중독이라고 부를 수 있을 정도의 미디어 의존과 탐닉 및 몰입의 상황은 미디어 중독 연구의 주된 경향들이 주목하지 못했던 시청형 영상 미디어나 최근의 모바일 미디어 등 다양한 미디어에도 나타나는 것이다. 동시에 미디어 중독은 무엇인가 문제 있는 개인들을 대상으로 심리적, 정신적, 약의학적 치료를 실행하는 문제만도 아니다. 텔레비전, 인터넷, 모바일 미디어 등 우리를 겹겹이 둘러싸고 있는 미디어는 이미 수많은 연구들을 통해 사람들의 신체, 정신, 심리, 욕구와 욕망, 사회적 관계 등에 있어서 심각한 손상을 가져온다는 의심을 키워가고 있다(cf. Westphal, K., 2006, p.6).

따라서 미디어 중독을 보다 다양한 시각속에서 이해하고 이를 통해 미디어 중독을 어떻게 문제화하고 대응할 것인지에 대해 사고하지 않는다면, 미디어 중독은 항상 문제시되는 몇몇 인간들을 적절한 치료의 수단들을 통해 교정시키는 행위 대상으로 간주하는 경향이 지속될 것이다. 이 같은 측면에서, 본 연구는 다음의 장들을 통해 미디어 중독을 다른 시각과 관점 속에서 독해하고 이해할 수 있는 계기를 마

련하고자 한다. 다음의 장들을 주로 미디어 중독의 이해에 있어서 선행되어야 할 미디어 환경에 대한 이해로부터 출발해, 미디어 몰입과 중독의 철학적, 정신분석학적 이해로 연결된다. 각각의 장들이 독립적으로 서술되어 있지만, 각 장의 내용들은 서로 연결되어 있으며 하나의 연속적인 흐름을 가지고 구성되어 있다.

### 제 3 장 미디어 몰입과 중독에 대한 사회문화적 접근

인터넷 이용이 급격하게 늘어갈 즈음 여기저기서 인터넷 몰입과 중독에 대한 우려의 목소리가 터져 나왔다. 너무 오랜 시간동안 음식 섭취도 마다하고 인터넷 게임에 몰두하다 사망한 사람들의 소식을 접하기도 한다. 버스와 지하철 안은 끊임없이 두드리는 휴대폰 자판 소리와 통화 소리로 가득차고 분주하다. 또한 이곳은 새로운 디지털미디어기술의 전시장이기도 하다. 노트북과 WiBro, 휴대폰과 PMP, IPTV, HSPDA(high speed downlink packet access)는 언제, 어디서나 우리들이 무엇인가를 보고, 말하고, 즐길 수 있는 것들을 제공한다. 디지털 세대(D-Generation), ‘디지털 유목민’ 등의 기표들이 유행하고, 멘저(Menser)와 아로노위츠(Aronowitz)의 표현처럼, “이제 주체는 단순한 인간이 아닌 기술적이고 문화적인 주체이며, 사회적 동물이 된다는 것은 이러한 기술-사회적 동물이 된다는 것”(1996, p.21)을 의미한다는 진술이 설득력있게 들린다. 또한 우리는 미디어 기술을 매개로 한 세계에 대한 새로운 관계와 기술적 주체(technological subject)를 생산하는 총체적인 체계와 메커니즘(cf. Marshall, P. D., 2004)의 확장을 경험하고 있다.

우리는 점점 더 복잡하고 다양한 미디어 기술체계에 의존하고 있다. 음식, 주택, 위생, 보안, 커뮤니케이션, 교통, 건강, 오락, 학습 등의 모든 과정들에 정교하고 복잡한 미디어 기술들이 결합되고 있다. 정치, 경제, 군사, 학문, 의료, 사회적 소통, 노동과 여가, 오락과 유희 및 개인의 비밀스러운 행위 등은 더욱 더 전자 미디어에 의존하고 있다. 컴퓨터는 인간에게 없어서는 안 될 명령과 통제 장치이자 궁극적인 체계 운영자이다. 또한 컴퓨터는 인간의 의사결정을 위한 데이터와 지능의 근원이 되고 있다(cf. Kraft & Vig, 1988, p.3). 이 같은 상황들은 미디어기술과 문화의 영역에서 계속되는 논쟁을 유발하는 배경이기도 하다. 한편에서는 미디어기술에 대한 긍정적이고 낙관적인 전망에 기초해 사회변화의 측면들을 보다 우호적인 시선으로

읽어낸다. 반면 다른 한편에서는, 미디어기술이 또 다른 형태의 지배체계를 생산하거나 인간 소외를 확장시킨다고 보고 있다.<sup>8)</sup>

한편에서는, 맥루한처럼, 미디어 기술이 인간 감각의 확장이며, 출현하는 전자 미디어 기술이 인간 지능을 정교화된 네트워크로 연결시키는 능력으로 확대한다는 긍정적인 서선을 던진다. 또한 들뢰즈(Deleuze)와 가타리(Guattari)의 이론과 그들이 사용하는 수많은 개념들(리즘, 기계적 아쌍블라주, 영토화와 탈영토화, 기관없는 신체 등)은 사이버문화와 디지털미디어기술문화를 뒷받침하는 풍부한 어휘군을 제공한다(cf. Bell, D., 2001, pp.78-79). 반면, 다른 한편에서는, 포스터(Poster)처럼, 미디어 기술의 놀라운 성취에 매료된 많은 저술가들이 미디어 기술을 ‘자유의 기술(Technologies of Freedom)’로 표현하는 시대정신을 가지고 있다고 비판하는 입장도 커지고 있다(cf. Poster, M., 1990/1994, 159-160쪽). 미디어 기술에 대한 입장이 어떠하든지 간에, 우리는 현재 다양한 미디어 기술들이 정치적이고 경제적이며 문화적인 실천 과정에서 특정한 방식으로 짜여지고 있고, 미디어 환경을 둘러싼 다양한 사회 집단이 가지는 기술에 대한 이해와 지식 및 이해관계가 기술의 형식과 이용 등에 있어서 협력과 갈등을 유발하는 과정을 만들어내고 있음을 알 수 있다. 이 과정에서 우리는 우리를 지탱하는 미디어 기술의 근본적인 구조와 과정에 대해 갈수록 그리 많은 것을 알지 못하게 되고 있다는 확실하다.

그래서인지 지금의 거대한 커뮤니케이션 네트워크와 미디어기술체계를 홉스(Hobbes)의 <리바이어던(Leviathan)>에 비유하는 그레이(Gray)와 멘토(Mentor)의 ‘사이보그(cyborg)’론은 매우 흥미롭다. ‘사이보그(cyborg)’로 지칭되는 ‘사이버네틱 유기체(cybernetic organism)’는 기계와 연결되어 있는 유기적인 생물체라고 할 수 있다. 기계와 연결된 사이보그들은 거대한 커뮤니케이션 시스템을 통해 정보와 에너지를 교환한다. 인공 기관이나 수족, 보족물을 달고 있는 사람이나 질병에 저항

---

8) 이 내용들은 이영주(2006). “디지털미디어문화기술기구에 대한 비판적 접근”, 한국방송학회 가을철정기학술대회 발표문에도 일부 포함되어 있음을 밝힙니다.

할 수 있도록 번역체계를 프로그래밍하고 있는 사람, 기분을 좋게 하거나 행동을 변화시키도록 약물을 투여하고 있는 사람들 또한 사이보그에 포함된다. 이들이 보기에, 산업사회의 많은 개인들이 완전한 사이보그는 아니지만 ‘사이보그 사회’에 살고 있는 것은 확실하다. 인간의 거의 모든 삶이 기술과 기계에 연결되어 있다는 점에서 그렇다(Gray, C. H. & Mentor, S., 1995, pp.220-223).

그레이와 멘토에게 보다 중요하게 인식되는 것은 기계와 연결되어 있는 인간의 삶이 국가나 관료, 기업의 거대한 ‘몸 정치학(body politics)’ 체계 내부에서 짜여질 수 있다는 것이다. 국가 내부와 전 지구적인 차원, 각 기관들이나 지역들에서 구축되고 있는 텔레커뮤니케이션 네트워크와 광섬유 케이블망, 미디어 커넥션(media connection)은 ‘몸 정치학’의 네트워크를 구성하는 거대한 지도(map)처럼 보인다. (cf. Gray & Mentor, 1995, pp.225-229).

미디어기술체계와 환경은 우리에게 하나의 극장처럼 기능한다. 이 극장은 단순히 영화나 공연을 보는 공간이 아니라, 우리들에게 몽환적 느낌을 만들어내는 기술 이상의 공간이자 어떤 은유적 환경을 의미한다. 이전에 메츠(C. Metz)는 극장을 ‘관객들에게 몽환적 느낌을 만들어내는 기술 이상의 것’이라고 주장했다. 극장은 강한 흥미를 유발하는 이미지를 통해 관람자를 분석할 수 없는 심리적인 상태로 몰아넣는 주체성을 생산한다. 이 기구는 빛나는 ‘네 번째 벽(fourth wall)’<sup>9)</sup>을 가진 어두운 객석에서 영화를 관람하도록 하는 상영 기계와 몽환적 상태를 만들어내는데 관여하는 전체적인 과정의 결합물이다(Marshall, P. D., 앞의 책, p.33).

극장은 간접적이고 부드러운 조명, 외부세계와의 엄격한 분리를 통한 스크린으로의 집중, 대사와 음악에의 집중, 소음을 차단해주는 출입문과 커튼 및 내벽, 폭신한 의자, 흡연의 금지 등의 장치들을 통해 개인의 고립적인 영화 감상을 유도한다. 이를 통해 극장은 영화의 암시적이고 감정적인 부분들을 강조하고 개인적인 몰입을 지원한다. 즉, 극장은 각각의 관객이 수동성 속에서 ‘즐길 수’ 있도록 한다. 또한 극

---

9) 관람석 전방에 있는 스크린을 의미한다.

장은 감각적 인지의 제한을 통해서 관객 각자가 ‘총체적 영화 체험’의 환상을 갖게 해주고 관객의 의식과 현실감을 빼앗아 간다. 집단 공간으로서 극장은 집단예술의 해방적인 공간이 아니라 고립되고 수동적이게 된 영화관람객에게 퇴행(regression) 경향을 실현하기 위한 효과적인 보조 장치이다(Faulstich, W., 1980/2003, 185-188쪽).

텍스트와 극장 속의 관람객은 영화 내부로 호출되며(interpellated), 호출과 봉합(saturation)은 관람객에게 쾌락의 주된 소스가 된다. 마르쿠제(Marcuse) 또한 “기술은 사회적 관계를 조직하고 영속화하거나 변화시키는 양식이고, 유행하는 사고와 행위 패턴의 발현이며, 통제와 지배의 도구”(Nash, 2003에서 재인용)라고 설명하였다. 메츠와 마르쿠제의 진술들은 현재의 미디어 기술과 환경 그리고 이 속에 거주하는 우리들의 변형된 관계를 해명하는데 많은 영감을 준다. 미디어는 인간의 세계에 대한 새로운 관계를 만들어내고, 사회와 문화 내부에서 느슨한 이데올로기처럼 작동하는 미디어 감각기관(media sensorium)을 만들어내는 것이다. 인터넷, 휴대전화, 디지털 카메라, GPS, 홈 어플라이언스(Home Appliance), 전자책, 전자 게임, 휴대전자달력, 노트북, MP3 등의 다양한 미디어 기술을 사용하는 것으로부터 나오는 것은 우리가 이러한 다양한 미디어 기술과 기능들을 은연중에 이해해 간다는 것이다. 미디어 기술의 사용으로 우리는 미디어의 확장된 현존을 자연스럽게 여기게 된다. 미디어 기술이 생산하는 다양한 유형의 상호작용은 우리에게 제2의 자연이 되고 미디어에 기반한 상호작용들을 당연시하게 된다. 극장처럼, 미디어는 정체성과 세계와의 관계를 둘러싸고, 매개하면서 우리의 일부가 된다.

이러한 제2의 자연으로서 미디어 기술 체계와 환경은, 그리고 이 속에서 출현하는 기술적 주체들은 다양한 정치, 경제, 사회적 과정들이 결합되어 나타나는 결과물이다. 예를 들어, 미디어기술의 혁신과 채택, 확장 등에는 일련의 정치-경제적 과정이 뒷받침된다. 앨 고어(Al Gore)의 NII(National Information Infrastructure) 하에서, 미국 정부의 정책은 인터넷에 대한 접근성을 확장하는 방향으로 추진되었으며, 학교와 공공 도서관들은 월드와이드웹을 폭넓게 사용할 수 있도록 네트워크화되었고, 컴퓨터의 네트워킹 인프라는 국방성에 의해 뒷받침되었다. 대부분의 서구 사회

에서 정부의 이러한 정책적 뒷받침은 유사하게 나타났다. 일부 국가들은 정보 기술을 경제적인 엘리트 집단에 속하거나 국제적인 지위를 확보하는 토대라고 생각하기도 했다. 또한 지금의 디지털미디어체계는 경제 합리주의(economic rationalism)나 신자유주의(neoliberalism)적 경제체제의 확장과 관련되어 있다. 주요 산업 분야에서 공공 정책이나 규제가 완화되었고, 정부는 시장의 힘을 인정하고 오래 동안 유지되었던 국가의 공익적 역할을 시장으로 이전시켰다. 정부 소유의 산업들이 민영화되고, 다른 많은 정부 사업도 아웃소싱하게 되면서 공공 서비스와 공공 부문 인력이 축소되었다. 탈규제의 흐름과 함께 기업들은 막강한 힘을 얻게 되고, 노동조합은 점차 쇠퇴하게 되었다. 전례없던 자유화의 물결이 불어 닦쳤고, 정부는 이러한 자본 자유화와 유동성을 뒷받침할 수 있는 하부구조를 구축하는데 열중했다. 이 과정에서 정부는 정보 인프라를 자국 내부뿐만 아니라 전 지구적으로 확장하는 정책들을 실행했다. 물리적인 노동과 지적인 노동이 공간적으로 분리되었고, 보다 노동집약적이고 환경에 악영향을 미칠 수 있는 뉴미디어 생산품들은 보다 빈곤하거나 환경 규제가 느슨한 국가들로 이동했다. 이제는 제조 단계에서 그치는 것이 아니라 정보와 창조 산업 분야가 점차 이들 국가로 이동하고 있다. 영상산업과 같은 미디어 산업 또한 전 지구적인 분업체계를 형성하기도 한다. 케이블 기업이나 인터넷 서비스 사업자들도 그들의 활동 영역을 전 지구적으로 확대하고 있다. 이 과정에서 몇몇 지역들은 전 지구적인 텔레커뮤니케이션 연결망의 허브가 되기도 한다 (Marshall, P. D., 같은 책, pp. 36-38).

이와 함께, 미디어 기술은 기업의 고용 형태나 노동 및 휴식 환경을 변화시키며, 사람들의 사회와의 연결 형태를 변화시키고 노동과 여가, 장소와 공간 간의 관계를 급진적으로 변화시킨다. 미디어기술은 일상생활에 파고들어 자리 잡고 있는 기술 기구(technological apparatus)이며, 이러한 미디어기술기구는 우리에게 다양한 서비스를 제공하고, 감각을 확장하며, 상호작용을 넓히고 놀이와 즐거움을 주는 디지털 기계의 감각체계를 중심으로 새로운 감수성을 생산한다. 이 과정에서의 또 다른 보조자는 미디어 담론들이다. 언론, 학자, 공공기관들의 미디어 담론들은 새로 출시된

미디어와 디지털기술, 이로부터 영향 받는 정치, 경제, 산업, 문화 영역에서의 다양한 변화들, 미디어 기술의 신세대적 향유 등을 둘러싼 수많은 이야기들을 우리에게 제공한다. 신문이나 텔레비전의 기사, 광고, 학문적인 기술 지식 등의 기술 담론들은 미디어 기술에 대한 감각이나 감수성을 확장하면서 기술에 대한 우호적인 표상 체계를 형성한다.

그런데 이러한 미디어 체계, 미디어 기술기구 및 미디어 센소리움과 현대인의 삶 사이의 관련성은 무엇일까? 르페브르(Lefebvre)는 현대성에 대해 첫째, 순환적인 시간과 직선적인 시간 사이의 모순적 대립과 그 결과로서 일상의 조직적인 파괴 기도, 일상적 축적의 부재, 전체 의미장에서 그동안 이루어져 온 상징의 지배로부터 기호의 지배로의 이행과 신호의 지배로의 이행, 작품 창조의 에너지가 TV, 영화처럼 세계의 공연화, 또는 스펙터클한 시각화어로 전환되어 작품과 과거의 양식들을 소멸, 그리고 내용없는 소위 순수 형식주의 등이 나타나고 있음을 강조하고 있다. 르페브르는 <소비조작의 관료제 사회 *société bureaucratique de consommation dirigée*>라는 개념을 통해, 변화된 사회의 합리적인 성격, 관료제적 합리성의 한계, 사회의 조직대상(생산 대신에 소비) 그리고 사회가 자신의 토대로 삼기 위해 노력을 기울이고 있는 일상생활 등을 부각시키고 있다. 소비조작의 관료제 사회가 일상생활에 대하여 갖는 가장 뚜렷한 의미는 무엇보다도 그것이 일상생활을 잘게 나누어 배열하고 프로그램화, 즉 조직화한다는데 있다. 형식, 모델, 응용 지식과 같은 소위 높은 수준의 활동들이 점점 더 분명하게 일상생활에 관련될 뿐만 아니라 일상생활을 대상으로 삼는다. 이렇게 본다면, 소비조작의 관료제 사회는 총체적 인간들의 일상생활을 프로그래머들을 통하여 체계화, 조직화하고 환원시킴으로써 결국 소외된 일상생활을 초래한다고 볼 수 있다(강수택, 1998).

그리고 르페브르는 현대인들이 소외된 일상성의 모순과 문제점들을 허구적 해결 방법에 돌리고, 문제와 해결의 추구는 상상의 문턱을 넘는다고 주장한다. 실제와 상상의 사이로 <정신력의 집중>이 끼어든다. 사람들은 이러 저러한 물건들 또는 이러저러한 행위들, 예컨대 집, 아파트, 가구, 요리, 휴가여행, 자연 등에 그들의 욕망

을 투사한다. 이러한 정신집중은 사물에 현실과 상상이라는 이중의 존재를 부여한다(Lefebvre, 1995).

현대사회에 있어서 가장 보편화 된 생활양식은 노동을 하고 노동 후에는 자신들의 여가를 즐기는 것이다. 특히 도시에서는 이 노동과 여가의 분리는 직장과 집이라는 두 공간으로 확연히 분리되고 공간의 분리는 결국 노동시간과 여가시간이라는 분리된 시간의 틀을 낳고 사람들은 정확히 자신들의 몸을 공/시간의 분리에 맞추어 움직이게 하는 정확성과 계획성을 갖는다. 노동시간은 자신 스스로가 개입할 여지가 없다. 즉, 스스로 부여한 시간이 아니라 외부로부터 주어진 시간이며, 이 주어진 시간에서 개인은 실종되고 만다. 노동의 마감시간을 기다리는 것이 고작이다.

그러나 여가시간은 노동시간과는 차이를 갖는다. 즉, 실종된 개인을 다시 불러내는 시간을 획득한다는 의미이다. 개인들은 이제서야 무엇인가 자신을 위해서 할 수 있다는 기대를 갖게 된다. 개인들은 무엇인가 자신들의 욕망을 해결할 수 있는 공간과 대상을 찾지만, 그것들은 모두 다 소비의 대상이다. 돈을 지불하지 않으면, 획득할 수 없는 멀리 떨어져 있는 대상들이다. 개인들은 경제적 합리성을 추구하려 한다. 그래서 자신이 지불할 수 있는 돈과 그 지불되는 돈을 통해 얻을 수 있는 만족을 서로 교환해서 소비의 대상을 찾고자 한다. 또한 집의 공간 역시 어떠한 긴장을 해체시키고 그리하여 자기에 대한 보다 큰 배려를 가능하게 하는 평정(平靜)의 공간은 아니다. 현대적인 집의 공간은 실종된 개인을 불러낼 수 있는 공간이 아니다. 가정에서의 커뮤니케이션은 대인간 커뮤니케이션의 편재보다는 오히려 대중매체와 미디어의 공간으로서 미디어와 자신의 육체적/정신적 피로와 허기를 교환한다. 특히 현대사회에서는 미디어에 대한 의존도가 매우 높다. 즉, 개인은 사적 생활을 쟁취한 것이 아니라 오히려 사적 공간으로 도피한 것이다.

이제 우리에게 사적 공간이나 공적 공간의 대부분은 불안으로부터 완전히 자유로운 향유의 공간은 아니다. 이 공간들은 가면 갈수록 더 많은 미디어에 의해 향유를 나눌 여유를 잃어버리고, 외적으로 주어진 ‘스펙터클’과 미디어가 유도하는 사회적 관계들의 확장들만이 제공되는 공간이다.

그런데, 우리는 이러한 미디어 스펙터클과 미디어를 통한 지속적인 커뮤니케이션 촉발 환경에 대해, 그리고 이로부터 확장되는 미디어 의존적 삶의 양식들에 대해서는 그리 비판적인 해석을 기울이지 않는다. 오히려 정부, 기업, 언론과 학자들의 많은 담론들은 이러한 미디어 의존적 삶의 양식을 가속화하고 심화시키는데 에너지를 집중하고 있다. 이의 대표적인 것이 바로 현재 우리 사회의 지배적인 담론으로 자리 잡고 있는 ‘유비쿼터스’ 및 디지털 정책들이다. 사회문화적 차원에서의 미디어 중독에 대한 비판적 이해는 유비쿼터스-디지털 미디어 담론과 정책 및 산업의 확장이라는 점을 간과한 채 폭넓게 이루어질 수는 없다.

‘유비쿼터스(ubiquitous)’는 라틴어 어원으로 ‘(동시에) 도처에 존재하는’, ‘편재하는(omnipresent)’ 등의 뜻을 갖고 있다. 유비쿼터스 컴퓨팅은 도로, 다리, 터널, 빌딩, 건물벽 등 모든 물리공간에 보이지 않는 컴퓨터를 집어넣어 모든 사물과 대상이 지능화되고 전자공간에 연결되어 서로 정보를 주고받는 공간을 만드는 개념으로, 홈네트워킹이나 모바일 컴퓨팅보다 한 단계 발전된 컴퓨팅 환경이다. 인터넷 혁명 이전의 물리공간(1공간), 인터넷 이후의 전자공간(2공간)을 아우르는 새로운 시장(3공간)으로 컴퓨터뿐만 아니라 가전 등의 다양한 디바이스까지 네트워크에 접속할 것으로 예측되고 있다.

유비쿼터스의 등장은 컴퓨팅 기술의 발전과 관련되어 있다. 지금까지 컴퓨터는 중앙집중형 컴퓨팅 환경(1:N)에서 소형화 및 저가화 과정을 거치면서 1인 1대의 PC시대(1:1)로 진화되었는데, Post PC 시대에 접어들면서 개인들이 사용하는 컴퓨터 단말기가 다양해지면서 완전히 분산화된 컴퓨터 환경(N:1)이 구축되는데 이것을 유비쿼터스 컴퓨팅이라고 한다. 유비쿼터스 컴퓨팅은 유비쿼터스 사회가 컴퓨터 환경을 중심으로 이루어지기 때문에 이러한 환경을 구축하는 컴퓨터의 활동을 일컫는다.

유비쿼터스 컴퓨팅의 조건으로는 첫째, 모든 컴퓨터는 연결되어 있어야 하고(Connected devices), 둘째, 이용자 눈에 보이지 않아야 하고(Invisible), 셋째, 언제 어디서나 사용가능해야 하며(Computing everywhere), 넷째, 현실 세계의 사물과 환경

속으로 스며들어, 일상생활에 통합(Calm technology)되어야 한다. 특히 사람-사물, 사물-사물간 상호 연결되고 상황을 능동적으로 인지하며 반응하는 등 자율성과 지능성을 극대화 하는 것에 초점을 두고 있다. 유비쿼터스 컴퓨팅의 구현은 크게 컴퓨팅 기능의 내재화(Pervasive, Embedded)를 강화시키거나 휴대성(portability, Mobility)을 높이는 2가지 방향에서 구현된다. 먼저 내재화를 통한 구현이란 컴퓨팅 기능이 환경에 내재되어, 이로부터 정보를 획득하고 활용하는 것을 말한다. 예를 들어, 강수정도를 자동으로 감지하여 자동차의 와이퍼를 작동시키는 것이라든지 어두워지면 자동으로 헤드라이트를 켜는 것 등이 있다. 이 경우 사람들이 인식하지 못하는 상태에서 컴퓨팅 기능이 수행된다.

둘째, 휴대화를 통한 구현은 상시적으로 들고 다닐 수 있을 정도의 소형 컴퓨팅 디바이스를 통해 유비쿼터스 환경을 구현하는 것을 말한다. 컴퓨터를 옷이나 안경 처럼 착용하거나 체내이식형 컴퓨터, 특정 장소가 아닌 어디에서든지 컴퓨터를 사용할 수 있도록 하는 노매딕 컴퓨팅(nomadic computing) 등이 이에 포함된다. 완전한 유비쿼터스 컴퓨팅은 이동성과 내재성을 모두 발전시킨 형태이며, 5대 핵심기술에는 센서, 프로세서, 커뮤니케이션, 인터페이스, 보안이 포함된다.<sup>10)</sup> 유비쿼터스 컴퓨팅은 크게 6단계를 거치면서 발전하는데, 현재의 컴퓨팅 단계는 3단계로 진입하고 있는데, 일상용품에 RFID 칩을 이식하는 것이 중심이다. 유비쿼터스 환경의 새로운 서비스 및 활용 분야는 다음과 같다.

---

10) 현재 각 나라에서 추진하고 있는 유비쿼터스 컴퓨팅 프로젝트에 대해서는 참고문헌의 책들을 통해 살펴볼 수 있다.

〈표 3-1〉 유비쿼터스 활용분야

분야	내용	항목
공공분야	공공부문의 U-서비스	통합물류시스템, 지능형교통시스템, 도시시설관리, 교육(u-campus), 환경관리, 기상, 국방, 치안
기업분야	기업의 효율성 증대와 새로운 시장창출을 위한 U-서비스	u-SCM(원료-생산-판매관리 : 원료식별, 재고관리, 상품식별, 추적), u-빌딩, 지능형전자결제시스템, 지능형 매장, 무선상거래, 음성상거래
가정분야	개인소비자가 가정 등의 거주공간과 이동중에 사용하는 U-서비스	가정관리, u-아파트, 교통, 여가, 오락, 레저, 교육, 정보제공, 홈쇼핑(양방), 지능형 의료시스템(바이오센서, 바이오칩), 지능형쇼핑(이동중 휴대단말기로 주변레스토랑, 쇼핑센터 정보획득)

〈표 3-2〉 유비쿼터스의 새로운 서비스

분야	부문	서비스	효과	비고
공공 행정	일반행정	u-government	행정효율성과 공공서비스 향상, 정부신뢰성과 투명성 제고	e-government에서 진보됨
	재해재난관리	RFID이용 재해예방	국가위기관리 능력 제고	
	사회안전	u-defence	국방시스템 현대화, 전투병력의 전력 향상, 국방예산 절감	버클리대 스마트먼지
경제 /산업	비즈니스 /상거래	u-business, commerce, 생산관리	산업생산성향상, 경영합리화실현, 신제품개발, 신규산업 및 서비스 육성	
	금융	u-payment, banking, 지능형전자결제시스템	금융시스템 투명성 증대 통한 경제정의 실현, 지폐 및 상품권 위조 방지	모네타 서비스
	노동	u-취업정보시스템	고용증대 및 적재적소에서 능력 발휘	
	물류/교통	u-로지스틱스, 물류, 스마트자동차, 지능형교통시스템, 스마트타이어, 스마트 선박, 지능형도로	물류비용 및 사회적 비용절감, 판매관리 및 재고관리의 효율성 증진, 교통안전성 증대, 선박충돌방지, 텔레메틱스 산업의 발전 촉진	차세대바코드, 월마트의 RFID시행
	건설/SOC	스마트빌딩, u-도시 및 아파트	건물 내의 습도, 온도, 통풍 등의 자동제어, 각종화재 및 사고예방	각종 건축자재에 극소형 센서 부착

분야	부문	서비스	효과	비고
	농축수산	식품추적시스템, 가축이력관리	식품안전성향상, 가축전염병예방	RFID칩 부착
생활 서비스	생활/문화	스마트-룸, u-도서관 및 박물관	국민 편의 증진, 삶의 질 향상, 여가생활의 다양화, 문화선진국건설	
	교육	u-learning, education, campus	사교육비절감, 평생교육환경 구축, 창의적이고 학습자 중심 교육	
	환경	u-폐기물관리시스템	환경훼손 방지 및 쾌적한 생활환경	폐기물 RFID부착
	보건복지	u-health, 스마트홈, 원격진료체계, 노부모개호시스템	생활습관성 질환개선, 재택건강관리 활성화, 고령화사회 능동 대응	

디지털화와 미디어 융합(기술, 사업자, 서비스, 정책과 규제)의 모든 융합을 포함)의 최종 귀결점은 유비쿼터스 미디어 환경의 구축이다. 언제, 어디서나, 무엇을 통해서든 ‘그 무엇’과 소통할 수 있는 것, 더 나아가 인간이 식별할 수 없는 비가시적인 미디어가 인간을 대신해 인지, 판단, 임무 수행 등의 커뮤니케이션을 수행해 주는 것이 유비쿼터스 미디어 환경이다.

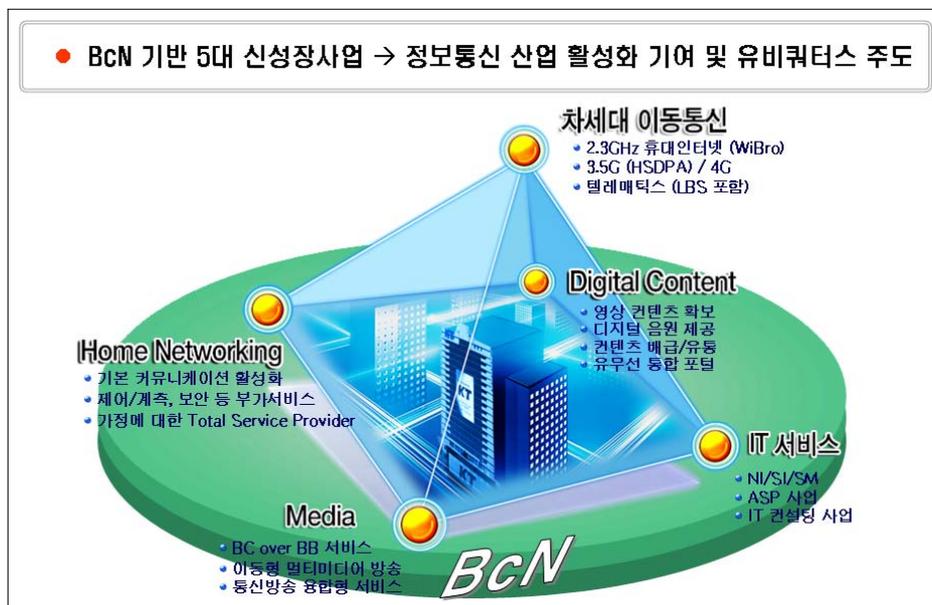
이 같은 유비쿼터스 미디어 환경의 주도자는 통신기업이다. 이들은 지금까지 디지털화와 융합을 주도해 오면서 모바일 전화와 인터넷 서비스를 기반으로 다기능 멀티미디어 모바일 서비스를 확장시키고 궁극적으로는 유비쿼터스 미디어 환경을 구축해가고자 노력하고 있다. 유비쿼터스 미디어 환경은 디지털 멀티미디어 기술을 개발하고 이에 기초해 다양한 유무선 통신산업 및 모바일 산업을 주도하고 있는 통신기업의 시대를 알리는 서막이다. 특히 모바일 산업의 융합은 이 같은 유비쿼터스 미디어 환경의 강력한 기초가 될 것이다.

최근 통신서비스의 가입자 포화상태로 인하여 통신시장이 정체되고 있다. 이에 통신기업들은 (구) 정보통신부가 제시한 IT839전략과 맞물리면서 본격적인 방송통신융합서비스와 유비쿼터스 환경의 서비스에 적극 진출하고 있다. 통신기업들은 여기서 그치지 않고 통신서비스에 기반하여 방송영역까지 진출하고 있다. IPTV 경

쟁은 통신기업의 긴 경쟁의 산물로 우리에게 본격화되고 있다.

더 나아가 통신기업들은 차세대 유비쿼터스 환경을 구축하기 위해 가정 내의 유비쿼터스 환경, 이동 중의 유비쿼터스 환경, 사무실에서의 유비쿼터스 환경 구축을 서두르고 있다. 따라서 각 가정 내의 홈네트워크 서비스, 이동 중의 텔레매틱스 서비스는 유비쿼터스 시대의 필수적인 서비스로 볼 수 있다. 우선 텔레매틱스는 위치 정보와 무선통신망을 이용하여 자동차 운전자에게 교통안내, 긴급구난 정보를 제공하고, 동승자에게 인터넷, 영화, 게임 등 Infotainment 서비스를 제공하는 ‘차량멀티미디어서비스’를 말한다. 즉, 텔레매틱스는 유무선통신 및 방송망을 통하여 차량을 사무실과 가정에 이은 제3의 인터넷 공간으로 재구성하는 서비스로서, 유비쿼터스 환경 구축을 위한 필수적인 서비스이다.

(그림 3-1) KT의 미래전략 2010 전략방향<sup>11)</sup>

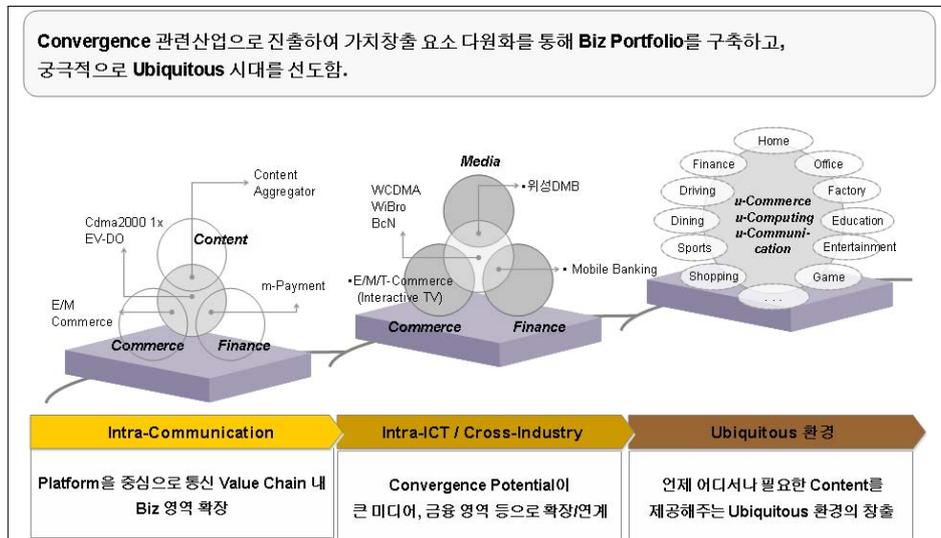


11) KISDI 20주년 기념 컨퍼런스 - 디지털 컨버전스 시대의 KT 사업전략

KT는 2004년 ‘미래비전 2010’을 발표하여 ‘차세대이동통신’, ‘홈네트워킹’, ‘IT서비스’, ‘미디어’, ‘디지털 콘텐츠’ 분야를 BcN기반의 5대 신성장 사업으로 지정하여 유비쿼터스 시대를 주도하기 위한 노력을 하고 있다. 상술하면, 현재 KT의 사업영역인 VoIP, 유무선 통합서비스, 번들서비스를 강화하고, 새로운 5개의 신성장 사업, u-Computing 및 RFID등의 u-Sensing 등에 추가 진출하면서, 2010년까지 총 18조원을 투자하여 42조원의 생산유발효과와 18조원의 부가가치 창출하여 2010년의 매출 목표 17조원 달성을 목표로 하는 것이다. 이는 KT의 전통적인 사업영역인 전화, 초고속인터넷 서비스, 이동통신 서비스 등의 통신영역을 벗어나, 기간통신망을 기반으로 미디어 영역에서의 방송서비스는 물론, 텔레매틱스 서비스와 홈네트워크 서비스 및 디지털 콘텐츠 사업까지 진출하겠다는 의지를 보여주고 있다.

한편, SKT는 WCDMA와 WiBro의 상용화, CDMA와 WCDMA망의 통합을 추구하고 이를 통해 다양한 미디어 서비스 사업을 확장시키고 있다.

[그림 3-2] SKT의 단계별 컨버전스 추진전략<sup>12)</sup>



12) 자료 : KISDI 20주년 기념컨퍼런스 - 디지털 컨버전스 시대의 SKT 사업전략

이 같은 통신기업의 무한정한 사업 확장과 발전에는 정부의 정보통신 육성정책도 한 몫 했다. 정부는 1980년대부터 5대 국가기간전산망 사업을 추진하여 정보화 기반을 조성하였고, 1990년대 중반부터는 정보화추진위원회와 정보화를 위해 한시적으로 신설된 정보통신부를 중심으로 범국가적인 정보통신정책을 확립하였다. (구) 정보통신부는 「제1차 정보화촉진기본계획(1996)」, 「CYBER KOREA 21(1999)」, 「e-KOREA VISION 2006(2002)」을 통해 정보통신 강국으로 발전하는 기본적인 인프라를 제공하였다.

(구) 정보통신부의 산업육성정책은 “IT839” 정책으로 대표되어진다. IT839 정책은 IT산업의 가치사슬에 기반을 둔 8대 신규서비스를 도입하여, 인프라에 대한 투자를 유발시키고, 그 인프라 위에서 9대 기기산업의 발전을 통해 IT강국으로 나아가려는 정통부의 IT산업 육성 계획이다.

[그림 3-3] (구)정보통신부의 IT839 정책<sup>13)</sup>



13) 정보통신부(2004) 국민소득 2만불로 가는 길 “IT839전략”

이 계획으로 정보통신부는 국민소득 2만 달러를 달성하며, 2007년까지 53조원의 IT 서비스 시장을 형성하고, 380조원의 IT 생산액을 차지하며, 1100억 달러의 수출을 예견하기도 했다. 또한 개인 삶의 영위 공간인 직장, 가정, 교통, 자연 등에서 인간생활을 풍요롭게 하는 다양한 지능적인 유비쿼터스 서비스 환경을 제공할 것을 IT 발전방향으로 보고, 이러한 사회구현을 IT839 정책의 목적으로 설정하였다.

세계 대부분의 국가에서 정부는 디지털시대를 위한 새로운 법과 규제의 틀을 준비하고 있다. 하지만 이 과정은 급속한 기술 변화와 산업의 확장에 장애물이 될 수 있는 규제나 개입에 대한 비판이 우세하고 급격한 변화가 오직 좋은 것이라는 이데올로기적 전환까지 가세해 있는 형국이다. 미국은 오래전부터 이러한 탈규제의 움직임을 주도해 가고 있고, 유럽연합 또한 통신과 정보기술산업 영역의 탈규제와 민영화를 추진해가고 있다.

국내의 통신기업들은 미디어 산업의 재편을 주도하고 있다. 통신기업은 통신, 방송, 컴퓨터 산업의 융합을 주도하면서 전통적인 미디어 영역에 진입하고 더 많은 영향력을 확보해가고 있다. 통신기업은 앞으로 기존의 인쇄 미디어, 전자 미디어 사업 부문의 본격적인 재구조화를 주도할 것이다.

그러나 우려스럽게도 우리나라의 정보통신정책에는 우리 사회의 문화와 의식, 폭넓은 성찰성에 대한 사고가 거의 없다. 미디어와 문화 생태에 대한 다각적인 고려나 고민없이 미디어 기술의 난개발과 미디어 기업 간의 탈규제적 무한경쟁의 상황을 뒷받침하는 것이 정보통신정책의 기초가 된 듯하다. 공적 공간뿐만 아니라 사적 공간 그리고 거의 모든 시공간을 텔레비전, 인터넷, 모바일, 가정 텔레마틱스 네트워크 등의 미디어 기술로 채워가고 있는 현실은 미디어 중독의 문제를 단지 개인의 문제로 치부할 수 없게 만든다. 수많은 미디어 속에서 더 많은 사물과 사람, 세계를 노출시키는 것은 사람들을 열광하게 만들었고 그것에 길들여진 우리는 이제 스스로 노출되는 것에 매혹되고 또 그것을 욕망한다.

현재 그리고 앞으로 진행될 미디어 융합과 디지털 기술의 혁신, 커뮤니케이션 네트워크 확장과 정밀화는 뉴스, 광고, 교육, 오락, 의료, 행정, 정치, 가족, 섹스, 범죄,

종교, 국제관계, 여가, 예술 등 삶의 모든 측면들을 변화시켜 갈 것이다. 가정이 전자미디어 공간이나 지리로 대체되고 가정 내에서는 보다 많은 미디어 매개 커뮤니케이션이 발생한다. 인간은 미디어 지리 속에 자리 잡고 개인과 미디어 간의 커뮤니케이션속에서 거의 모든 욕구와 필요를 해결해간다. 더 나아가 미디어가 특정 개인의 욕구와 필요를 판단하고 그것을 충족시킬 수 있도록 인간의 수고를 덜어주면서 스스로 행위한다. 미디어가 인간이 되고 인간이 미디어가 된다.

동시에 전자 미디어의 지속적인 팽창, 융합, 세밀화는 새로운 형태의 사회적인 상호작용과 연결을 만들어내고 시간과 공간 및 장소의 조직에 있어서 근본적인 전환을 야기한다. 디지털 미디어는 이제 우리의 내외부적 모든 공간을 열라고 요구하고 있으며, 그 열려진 공간을 종합적인 소비공간으로 재구조화하고자 한다. 미디어 중독은 이러한 기술적, 사회문화적 환경과 밀접하게 연결되어 있다는 점을 부정할 수 없다.

## 제 4 장 미디어 몰입과 중독에 대한 미디어 생태학적 접근

생태학(Ecology)이라는 용어는 인간이 거처하는 집을 의미하는 희랍어 ‘oikos’에서 유래하였는데, 이는 인간의 직접적인 환경을 의미한다. 생태학의 기본 개념은 유기체, 집단, 환경 그리고 개체 사이와 집단-환경 사이의 관계로 요약할 수 있다. 생태학은 생태위기에 대한 철학적 인식에서부터 시작된다. 하지만 현대사회에서 생태적 위기는 단순히 자연환경에만 그치지 않고 사회, 문화적 존재로서의 인간의 문제로까지 확장된다. 즉, 기술적 진보의 이념 속에서 추구된 미디어화와 정보화가 인간의 위기로서 ‘관계의 위기’이자 ‘커뮤니케이션 생태의 위기’를 어떻게 초래하였는가의 문제에 관심을 기울인다.

미디어 생태학은 인간을 주제로 하는 인간 생태학의 한 범주로, 여기서 환경은 미디어가 된다. 즉, 인간을 둘러싸고 있는 인공적이고 사회적이며 상징적인 것으로서의 커뮤니케이션 미디어이다. 미디어생태학이라는 용어는 포스트만(Neil Postman)에 의해 교육학적인 차원에서 처음으로 사용되었다. 그는 1968년 11월 미국에서의 ‘전국영어교사협의회’의 기조연설에서 ‘미디어 생태학’을 처음 언급하였고, 미디어생태학의 출발이 이니스(Innis), 맥루한(McLuhan), 드러커(Drucker), 엘룰(Ellul), 카펜터(Carpenter), 위너(Wiener), 머포트(Mumford), 옹(Ong) 등의 연구에서 유래함을 밝히고 있다(이정춘, 2004, 32-34쪽).

미디어 생태학은 미디어 환경에 대한 연구로서 미디어 기술과 커뮤니케이션 양식이 미디어 외부 체계 및 인간의 인지, 정서의 변화에 영향을 미친다는 관점에 기초한다. 맥루한의 지적 전통을 이어받은 토론토학과와 뉴욕대학을 중심으로 한 미국의 미디어생태학자들의 이론들이 미디어생태학의 중심부를 이루고 있다. 미디어 생태학은 정도의 차이는 있지만 미디어 기술의 결정성에 기초한다. 하지만 미디어 생태학은 단순히 미디어기술 결정론에 그치지 않고 맥루한 연구, 구두-문자 미디어

연구, 미국의 문화연구, 기술역사학과 철학, 체계 이론과 기호학 등의 전통을 이어 받거나 이를 형성하고 있다(Strate, 1999).

미디어생태학자들은 20세기를 인류 역사상 두 번째 가장 거대한 전환의 시기라고 본다. 특히 20세기는 문명화에서 탈문명화로의 전환 시기이며, 인간의 인식체계에서 가장 급진적인 변동이 일어난 시기이다. 즉, 20세기는 지위, 조직, 지식에서 급진적인 변동이 일어났던 시기였으며, 이 변동의 토대가 바로 미디어 기술이다. 미디어생태는 이 같은 변동의 촉진자로서 이를 연구하는 미디어생태학은 환경으로서의 복합적인 커뮤니케이션 체계를 연구대상으로 한다.

미디어생태학의 지류는 다양하지만, 미디어생태학자들은 주로 커뮤니케이션 미디어, 기술, 기법과 인간의 정서, 사고, 가치, 행위와의 상호작용성에 관심을 가진다. 하지만 미디어 생태학자들은 일관된 연구의 틀을 가지고 있지는 않다. 이에 따라 일부에서는 미디어생태학을 전패러다임적 과학(preparadigmatic science)라고 부른다(Nystrom, 1973). 포스트만(Postman)에 따르면, 미디어생태학은 커뮤니케이션 미디어가 인간의 지각, 이해, 정서, 가치에 어떻게 영향을 미치는지와 인간의 미디어와의 상호작용이 인간의 생존기회를 어떻게 촉진하는지에 초점을 맞춘다. 이 때 생태라는 용어는 환경으로서의 미디어가 가지는 구조, 내용, 인간에 미치는 영향을 의미한다. 환경으로서의 미디어생태는 인간의 사고, 정서, 행위에 어떠한 방식으로든 영향을 미치는 복합적인 메시지 체계이다. 예를 들어, 미디어 생태는 인간이 보고 말하고 하는 것을 구조화하며, 인간에게 역할을 부여하고 그 역할을 수행하도록 요구한다. 또한 미디어생태는 인간이 할 수 있는 것과 할 수 없는 것을 구체화한다. 책, 라디오, 영화, 텔레비전, 컴퓨터와 같은 미디어는 단순한 물질과 기계가 아니라 인간의 또 다른 환경이다(Postman, N., 1970). 조금씩의 차이가 있기는 하지만 미디어를 환경으로 보는 학자들은 미디어의 내용이나 문법적인 선택보다는 사회적, 경제적, 정치적, 조직적 변인으로서의 미디어에 관심을 둔다. 이 경우 미디어는 사회 변동의 핵심이자 근원이며 사회에 미치는 미디어의 효과를 추적하는데 연구의 관심이 모아진다.

미디어생태학은 최근 디지털시대를 주도하고 있는 미디어기술과 이에 따른 사회, 문화적 변동의 측면들과 개인의 정서, 인지, 사고체계, 심리에 대한 영향을 설명하는데 초점을 맞추고 있다. ‘생태’라는 용어의 사용은 오늘날의 커뮤니케이션 미디어의 환경적 특성을 구성하는 정보적 지형(informational landscape)을 표현하는데 사용되며, 미디어는 감각, 지식, 욕구 충족의 일차적인 소스로 인식된다. 미디어기술과 오락 미디어는 현대인의 삶에 스며들어 있으며 미디어 없는 삶을 상상할 수 없을 정도이다(Bucy, E., 2002 : p.1).

현재 후속연구자들은 현대의 전자미디어가 진보된 커뮤니케이션 미디어와 비지역적이고 비인간적인 기업들의 ‘가상 자본주의’에 의해 유도된 ‘탈근대’의 개념으로서 전자공간을 형성하고 있다는 주장(Duplantier, 1992)이나 케이블 네트워크 텔레비전의 도입과 발전에 따른 방송네트워크 텔레비전에 대한 영향 연구(White, 1998) 등이 이어지고 있다.

최근 미디어생태학자들의 가장 큰 관심사는 텔레비전과 컴퓨터 매개 커뮤니케이션에 모아지고 있다. 특히 텔레비전에 대한 연구들은 주로 텔레비전이 개인의 정서, 인식, 지식이나 사회적인 관계 형성에 미치는 부정적이고 파괴적인 측면들에 주목하고 있다. 또한 텔레비전의 프로그램들의 형식과 내용들에 대한 연구에서는 유럽의 많은 철학자와 문화이론가(Debord, Baudrillard, Lyotard 등)의 이론적 자양분을 통해 텔레비전 시각 문화에 대한 비판을 수행하고 있다.

미디어와 커뮤니케이션 기술의 영향력은 매우 광대하고 다면적이다. 미디어 기술의 혁신이 이루어지는 배경과 원인은 다양하겠지만, 미디어생태학은 기술 혁신의 배경보다는 그 영향력을 우선적으로 검토한다. 미디어 생태학자들은 정보 미디어가 단순히 사회에 대한 반응물이 아님을 주장한다. 새로운 커뮤니케이션 미디어는 사회의 유지와 변화에 있어서 필수적인 과정이 되고 있다. 다양한 미디어 생태학 이론들은 커뮤니케이션 미디어의 발전이 작게는 개개인의 일상생활과 의식구조 변화에, 크게는 사회관계나 구조변화에 깊숙이 개입한다는 입장을 견지한다.

미디어 생태학은 미디어 기술의 우선성을 강조하지만 ‘기술이 사회변화를 이끈

다'는 식으로 지나치게 단순화하거나 축소시키지는 않는다. 미디어 생태학은 미디어의 내재적 특성이 사회문화 변동을 가져온다고 설명하는 것에 그치지 않고 미디어의 발달과 효과에 미치는 사회구조적 맥락과 영향을 동시에 검토한다. 특정 사회 속에 신규 미디어가 만나는 과정과 그 변화의 속도, 변화의 내용 및 형태를 탐구하고자 할 때 미디어를 지탱하는 사회 조직이자 관계, 정치경제 상황 등 미디어 환경을 구성하는 전체 사회 체계의 특성을 두루 고려하게 된다(김영기·한선, 2004).

대부분의 미디어 학자나 사회학자들이 미디어의 메시지에 관심을 기울일 때 커뮤니케이션, 사회학, 심리학 외부 학문 분야의 소수 학자들은 커뮤니케이션 기술에 대한 역사적이고 문화적인 접근들에 관심을 기울였고, 미디어 콘텐츠 보다는 미디어 그 자체의 잠재적인 효과를 연구하고자 했다. 물론 이들의 분석과 연구가 불완전하고 적용하기가 힘들다는 한계를 가지고 있음에도 불구하고, 미디어가 정보를 전달하는 단순한 채널로 국한되는 것이 아니라 인간과 사회 및 문화를 둘러싸고 있는 하나의 환경이라는 점에서 이들의 논의는 지금과 같은 미디어기술 중심 사회에 보다 많은 발견적인 가치들을 제공하고 있다. 미디어 생태학자들은 커뮤니케이션 생태를 미디어와 정보 기술의 구조와 조직, 접근성, 정보 채널을 포함하는 개념으로 이해하면서 미디어와 정보 기술이 사회적 삶의 차이를 만들어낸다고 본다.

현대적인 사회생활은 새로운 커뮤니케이션 형식의 발전에 기여하는 조직적이고 기술적인 준거를 바탕으로 수행되고 평가될 수 있다. 이 새로운 커뮤니케이션 형식은 현존하는 행위들을 변형시키거나 새로운 행위들을 형성한다. 커뮤니케이션적 경험으로서 사회생활에서 현재 대부분의 사람들은 전자 미디어 커뮤니케이션의 규칙과 로직(logic)에 기초한다. 따라서 현대 사회의 미디어와 커뮤니케이션에 대한 연구는 미디어 기술이 사람들 간의 매개와 소통에 어떻게 관여하고 자연, 조직, 사람들의 행위를 어떻게 변형시키는가를 핵심적인 이슈로 삼아야 한다(Altheide, D. L., 1995 : pp. 6-7).

오늘날의 미디어 기술의 발전은 단순한 기술적 영역의 변화뿐 아니라 커뮤니케이션 행위자체와 정보에 대한 관념까지 변화시킬 수 있는 잠재력을 가지고 있다.

알테이드(Altheide) 또한 미디어 생태에 대한 관심은 미디어 기술에 대한 이해뿐만 아니라 미디어 기술과 환경이 사회적 행위들을 조직화하는 방식과 사회 질서에 미치는 함의를 이해하게 하고, 미디어와 주체의 문제를 사고할 수 있게 하며 미디어 기술과 조직의 상호의존성과 공존성, 이들의 결합에 의한 정치, 경제, 사회문화적 질서 및 언어와 의미 생산의 변화를 추적할 수 있게 한다고 주장한다(Altheide, 앞의 책, pp. 9-10 참고).

따라서 미디어 생태학은 지나치게 기술중심적이고 산업중심적인 미디어 철학과 정책을 성찰할 수 있는 이론적인 자양분으로 활용될 수 있다. 미디어 생태학이 기술결정론적인 관점에 기초하고 있다는 비판이 있지만, 미디어 생태학의 이론적 급진성은 미디어 기술이 발생시키는 인간의 감각, 인지, 사고 및 감정과 인식에 대한 전면적인 효과뿐만 아니라 사회문화적인 변화와 연동되는 영향력에 관한 사고속에서 잘 드러난다. 미디어 생태학은 단순한 형식논리에 기초한 기술결정론적인 시각은 아니며 오히려 인간 및 사회문화적으로 발생하는 다층적인 미디어 효과를 보다 거시적이고 문화론적이며 역사적인 차원에서 서술하는 담론 체계이다. 이 같은 미디어 생태학은 현재 디지털기술 지배적인 미디어 사회에서 미디어 기술에 대한 철학이나 정책의 이념들이 기술과 산업중심적인 관점으로 제한되는 것을 오히려 비판할 수 있는 이론적 매개물이기도 하다.

미디어 생태학자들은 전자 시대의 새로운 미디어 기술 환경이 인간 정체성 또는 공공성(공공 문화)의 문제를 성찰하지 않는다고 비판한다. 전자시대의 미디어가 더욱 더 상품적 가치와 시장 경쟁의 논리에 매몰되어 가면서 결국 공중이 수용하는 내용에 대한 성찰과 그 수용의 결과로 형성되는 공중의 감각과 감정, 인식과 정신의 문제는 간과되고 있다. 보다 혁신적인 미디어 기술과 이를 통한 정보와 오락의 대량 생산이 이루어지고 있음에도 불구하고 그 기술을 통해 무엇을 생산하고 있는지, 그 생산된 내용들을 수용하는 공중의 상태가 어떠할지 그리고 궁극적으로 그러한 공중으로 구성된 사회의 모습이 어떠할지에 대한 철학은 부재하다. 이는 기술을 항상 기술적인 혁신 그 자체나 산업적인 요소로만 간주하는 단절적인 사고로부터

발생한다.

‘공간 제약으로부터 해방되어 언제 어디서나 접속’, ‘시간의 제약으로부터 해방되는 실시간 미디어로 전화’, ‘미디어 활용 범위 및 영향력의 확대’(한국정보사회진흥원, 2007) 등의 담론들과 정책들을 내세우면서 동시에 ‘미디어 의존증과 미디어 중독 등이 우려’ 된다(한국정보사회진흥원, 2007)는 식의 모순적 사고는 어디서 기인하는 것일까? 한국정보사회진흥원은 “미디어 중독이 심해지면 가상과 현실에 대한 혼동으로 사회성 결핍이 발생하는 디지털 금치산자의 선고를 받을 우려가 있다”거나 “실시간 정보 전달이 가능한 미디어를 이용하여 범죄, 포르노 등 선정적인 정보의 전달을 확산하고 대중의 관심을 왜곡하는 미디어 바이러스의 문제” 등을 경고하고 있다. 이러한 경고로부터 우리는 미디어 중독, 미디어 폭력, 미디어 이용자의 위험한 행동들을 문제시하는 보호주의적 미디어 정책 프레임을 강화하려는 경향이 있다. 그러나 우리 삶의 환경과 시공간을 보다 더 많은 미디어로 채워나가고자 하는 현실적인 흐름들 앞에서 미디어 중독과 폭력, 미디어 이용자들의 문제시되는 행동들을 개인적인 문제로 돌리는 것은 잘못된 전제의 산물일 수 있다. 우리는 사람들의 일상에 깊숙이 자리잡고 있는 미디어 기술 체계와 이들의 영향력에 대한 성찰로부터 미디어 중독의 문제들을 사고하고 이에 대한 다양한 정책들을 모색할 필요가 있다.

## 제 5 장 미디어 몰입과 중독에 대한 철학적 논의 : 하이데거의 존재론에 대한 커뮤니케이션적 해석

### 제 1 절 세계-내-존재의 호기심, 모호성과 몰입 그리고 존재망각

지금까지 가상공간에 존재한다는 것이 무엇을 뜻하는가라는 물음은 별로 논의되지 않았다. 우리는 먼저 사물들이 가상공간에 존재하는 방식에 대해서 설명해야 한다. 그 다음으로 가상공간의 존재론적 위상, 즉 그 구조와 현상 자체에 대해 답변해야 한다(마이클 하임, 여명숙 역, 2001 : 142).

하이데거의 철학은 가상공간에 대한 존재론적인 접근에 있어서 사유의 단초를 풍부하게 제공한다. 하이데거에게 가상공간은 어떤 의미로 다가올까? 하이데거가 죽을 때까지 본격화되지 않았던 컴퓨터 문명과 이에 기반한 커뮤니케이션의 공간, 형태, 내용, 이 속에서 형성되어지는 관계들을 하이데거의 존재론은 어떻게 설명할 수 있을까? 가상공간의 존재망각과 존재의 재개시의 가능성은 어떻게 우리 앞에 놓여져 있는가?

우리는 이러한 질문 앞에서 인간이 무엇인가에 몰입하고 중독되는 것의 존재론적인 토대를 드러내야 하는 과제에 직면한다. 우리가 무엇인가에 몰입하고 중독되는 것은 단순히 병리적인 현상으로서, 비정상적인 개인의 문제로 돌리기에는 그 설명력이 매우 초라하다. 우리 모두는 그 대상은 다르지만 끊임없이 무엇인가에 탐닉하고, 몰입하고, 중독되게 된다. 따라서 몰입과 중독은 우리에게 보편적인 사건으로 항상 존재하는 것이다.

하이데거의 《존재와 시간 Sein und Zeit》에서 중심 주제가 되는 것은 존재자의 존재 일반이라기보다는 오히려 현존재의 현상에 대한 해석이다. 현존재는 어떠한 세계 속에 이미 존재하고 있다. 현존재는 ‘세계-내-존재 (In-der-Welt-sein)’이며, 이 사

실은 현존재가 세계 속에 주어져 있다는, 즉 현존재의 피투성(被投性, *Geworfenheit*)을 의미한다. 현존재가 세계 속에 주어져 있다는 분석은 현존재가 단순히 사물(*Ding*)과 같은 존재자가 아니며, 또한 도구적 존재자(*Zuhandensein*)가 아님을 의미한다. 현존재는 세계 속에서 많은 다른 존재자들과 관계를 맺음으로써 오히려 자기를 상실하는 비본래적인 존재방식을 취하게 된다. 본래적 자기를 상실한 현존재는 ‘일상인(*das Man*)’이라고 불린다(M. Heidegger, 전양범 역, 1992 : 7). 일상인(*das Man*)은 현존재가 세상에 살면서 존재론적으로 전락한 모습을 일컫는 그런 개념이다(김형효, 2000 : 171).

세계-내-존재로서의 현존재는 존재구성의 3가지 요소를 취한다. 그것은 첫째, 세론(世論, *Gerede*)의 현존재에 대한 지배성 둘째, 현존재의 존재인 관심과 호기심 및 애매모호성(*Zweideutigkeit*) 셋째, 비본래적인 현존재의 모습으로서의 세상에로의 함닉(*Verfallen*)이 그것이다.

우선 하이데거가 말하고 있는 세론은 공동현존재로서의 현존재를 가장 강력하게 지배하고 있다. 세론의 언어활동은 ‘세상 사람들이 ~라고 말하고 있다(*Man sagt daß.....*)’라든가, ‘~라는 말들이 세상을 지배하고 있다(*They say that.....It is said that.....*)’라는 형식을 띠고 있다. 세상 사람은 세론의 편집으로 말을 하는 것이다(김형효, 위의 책, 176).

이 세론은 정확히 아는 방식의 지식은 아니다. 이것들은 보통 가십(*gossip*), 소문(*Weiterreden*), 쪽덕공론(*Nachreden*)과 같은 것들이다<sup>14</sup>). 세론이 많은 사람들에게 의해 말해지고 있고, 또 넓은 지역을 통해 알려진 것일수록, 그 세론은 진실에 더 가까운 모습을 띠게 된다. 무엇보다 먼저 자라면서 젖어드는 이런 일상적인 해석에서부터 현존재가 스스로를 벗어나게 하지는 못한다. 이 일상적인 해석 안에서, 그 해석으로부터, 그리고 그 해석에 대항하여 모든 순수한 이해나 해석, 의사전달 및 재발견

14) 하이데거의 세론(*Gerede*)개념은 말해진 것을 의미하는데, 현재적으로 언론, 정보, 담론 등을 포함하는 개념으로 확장시킬 필요가 있다.

과 새로운 소화 등이 수행된다. 세상 사람은 우리들의 마음상태를 미리 규정하고 있고, 일반적으로 우리들이 무엇을 어떻게 보아야 하는가를 결정한다. 그래서 누구나도 본래적인 실존의 세계에 접근하려고 노력하지만, 비본래적인 세론의 영향으로부터 완전히 자유로워질 수 없다(김형효, 위의 책, 176-179 정리).

그렇다면, 세론에 지배성은 어떻게 확립되는 것일까? 이는 현존재의 존재로서의 관심에 주목할 것을 요구한다. 인간의 존재에는 무엇인가를 보고자 하는 관심이 본질적으로 내재한다. 그런 성향이 세상 사람의 존재양식에서 호기심을 발동시키는 계기로 작용한다. 여기서 ‘바라봄’ ‘관심’은 인식의 본질과 관련되기는 하지만, 하이데거가 말하는 호기심(Neugier)은 세상 사람으로서의 나의 바라봄이 피상적인 호기심으로만 만족을 느끼는 성향을 의미하고 있다.

호기심은 새로운 것을 위해 새로운 것을 취하는 그런 심심풀이(la distraction)의 본질이다. 새로운 것을 위해 새로운 것을 찾는 그런 호기심의 생리는 외연확장을 추구하는 의미와 가급적 그 지속의 시간이 짧을수록 호기심의 내포적인 강도가 강해지는 그런 성질과 같다. 그래서 호기심 거리가 많을수록 그 호기심은 더 찰나적인 것으로 변하기 때문에 호기심의 생기도 더 강렬해진다. 호기심은 존재의 분산(Zerstreuung)이고, 머물지 않음(Unverweilen)이며, 거주상실을 의미한다.

호기심은 쉽게 존재망각에로의 자기상실을 유도한다. 호기심은 현존재로 하여금 존재망각인 마음의 상실을 일으키도록 유도하면서 모든 세계를 다만 이용가능한 주위세계로서만 생각하도록 우리의 마음을 제약한다. 또한 호기심은 현존재로 하여금 거리좁힘의 일상적 관심을 발동시켜 거리가 대상적으로 좁혀지는 가능성을 늘 찾게 한다. 그 새로운 가능성의 모색은 존재와의 더 친근한 관계를 정립하기 위해서가 아니고, 주위세계에 자신의 일상적 관심을 더 탐닉시키기 위해서 거리좁힘의 가능성을 탐구한다(김형효, 위의 책, 180-181 정리).

하이데거의 호기심의 본질에 대한 이해는 현존재의 존재로서의 관심의 본질을 설명할 뿐만 아니라 현존재의 타자와의 소통이나 커뮤니케이션의 본질을 이해하는 단초를 제공하고 있다. 끊임없이 주위세계와 타자에 대해 알고자 하고, 이 앞에 대

한 욕망은 현존재가 세론에 의해 지배당하게 하는 구조를 재생산한다. 그리고 세상 사람들은 무엇에 대해, 왜 알아야 하는가라는 물음에 대한 성찰없이 세론속에서 존재망각과 존재분산을 수행한다.

호기심은 애매모호성(Zweideutigkeit)의 의미와 연관된다. 애매모호성은 세상에 대해 모르는 것이 없다고 흥분하여 떠들지만 막상 세상에 대해 정확히 아는 것이 없는 그런 성질을 말한다(김형효, 위의 책, 182). 이 불확실성은 세상, 타인, 그리고 자기 자신에 대해서 모두 적용된다. 세상 사람은 무엇 하나 확실히 자기 것으로 소화한 것이 없고, 다 남들이 하는 방식에 따라 맞추어 나가는 절충적 행동방식에 준한다. 모든 것에 대해 잡담을 하고 흥미를 느끼지만, 내가 진실로 아는 것은 아무것도 없다. 세상 사람속에서 공동존재는 고립되어 있으면서 서로 무심한 병립적 존재(Nebeneinander)가 아니고, 서로 긴장된 관계를 유지하면서 애매모호하게 연결되어 있는 존재양식을 갖는다. 애매모호성은 세상에 영합해 사는 내가 세상 사람으로서 널리 인정되어 많은 이들이 나를 공식적으로 알아보기를 원하면서, 또한 남들이 나를 꿰뚫어보지 못하는 은폐적인 숨김의 이중성을 애매모호하게 품고 있음을 반영한다(김형효, 182-184 정리).

지금까지 제시된 세 가지 존재양태는 우리가 어떤 대상에 탐닉하고, 몰입하며, 중독되는 존재론적 구조를 설명하는 토대가 된다. 세론, 호기심, 애매모호함은 현존재가 일상적으로 자신의 “거기에”를, 즉 세계-내-존재의 열어 밝혀져 있음은 존재하고 있는 그 방식을 성격 규정한다. 이것들은 현존재의 존재를 함께 구성하고 있다. 그 성격들 안에서 그리고 그것들의 존재적인 연관 안에서 일상성의 존재적 근본양식이 드러나는데, 이것을 현존재의 ‘빠져있음’ 또는 함닉(Verfallen)이라고 부른다(이기상, 1998 : 240).

몰입이나 중독의 개념을 하이데거의 존재론으로부터 발견할 수 있는 것은 바로 ‘함닉(Verfallen)’ 개념이다. 하이데거에게 함닉은 도덕적 타락이나 부정적인 탐닉의 양상으로 이해되지 않는다. 함닉은 현존재가 우선 대개 관심을 갖는 “세계” 곁에 존재함을 의미한다. 현존재는 우선 언제나 이미 본래적인 자기존재가능으로부터

떨어져 나와 “세계”에 빠져있다. “세계”에 빠져 있음은, 서로 함께 있음이 세론, 호기심, 그리고 애매모호함에 의해서 이끌리는 이상, 서로 함께 있음에 몰입해 있다는 것을 의미한다(이기상, 위의 책, 240).

함늑은 일상적 현존재의 비본래적인 존재방식을 지칭하는 것이지만, 함늑을 적극적으로 결행하는 적극성의 개념으로 이해된다. “현존재는 무엇보다 먼저 그리고 대부분 일상화된 관심의 세계에 거주하고 있다. 그런 세계에 몰입해 있음은 세상 사람의 공식성(öffentlichkeit)속에서 상실된 그런 존재의 성격을 대부분 가지고 있다. 현존재는 본래적인 자기존재가능성으로서의 자기 자신으로부터 먼저 늘 이미 이반되어 세상 속으로 함늑되어 있다. 세상 속으로의 함늑성(Verfallenheit)은 세론과 호기심과 애매모호성으로 이끌려진 공동존재 속으로의 몰입의 의미한다(M. Heidegger, 175 ; 김형효, 위의 책, 184).

함늑은 현존재가 공식적인 삶을 유지하기 위해 세계에 몰입하고 거기에 몰입하면서 자신의 존재를 상실하게 되는 그런 존재방식을 의미한다. 현존재는 세상 사람으로서 이런 함늑을 결코 싫어하지 않는다. 고도로 발달된 문명은 이런 함늑을 권장하고 또 세상 사람은 이 함늑을 이겨내기 어려운 유혹으로 여기게 된다. 하이데거는 함늑의 특성을 첫째, 함늑은 유혹적인 것, 둘째, 함늑은 우리를 안심시키는 것, 셋째, 함늑은 자기 자신을 소외시키는 것, 넷째, 함늑은 자기를 속박시키는 것이라고 규정한다(김형효, 위의 책, 185 정리). 함늑의 유혹적이면서 자신을 안심시키는 그런 소외는 자신의 고유한 운동에 의해 자기 자신 속에서 스스로를 구속하는 것으로 나아간다.

하이데거는 이런 함늑적인 운동을 세상 사람이 자신을 이 세상에 던지는 기투(Entwurf)행위로 본다. 현존재는 비본래적인 세상 사람인데, 이 세상 사람도 자신을 세상에 존재케 하면서 기투하는 행위를 쉬지 않고 한다. 그런 점에서 세론, 호기심과 애매모호성, 함늑성은 적극적인 행위에 다름 아니다.

지금까지 살펴본 현존재의 존재양태와 요소는 사이버 몰입과 중독에 대한 존재론적 사유에 많은 열쇠를 제공한다. 가상공간은 우리에게 또 다른 세계를 제공한다

다. 우리는 현실세계와 가상세계라는 겹쳐짐과 동시에 갈라지는 이중적 세계내 존재이다(being-in-double world). 가상세계는 보다 자유롭고 풍부한 이미지와 관계, 적극적인 함닉적 대상을 창조하고 있다. 이는 현실세계의 세론을 뛰어넘고, 현실세계속의 자신을 뛰어넘으며, 현실세계속의 일상성을 뛰어넘고, 현실세계속의 관계를 뛰어넘어 끊임없이 부유할 수 있는 대상을 존재케 하는 공간이다. 가상공간은 우리를 유혹하며, 그 속에서 우리를 안심시키며, 우리는 지난한 함닉속에서 존재의 은혜와 기투를 동시에 행한다.

김강호(2001)는 사이버 중독 경험자의 사례분석을 통해 무미건조한 일상으로부터 탈출을 시도하던 사람이 가상공간을 자신의 존재론적 가치를 새롭게 일깨우는 지향적 존재로 여기고 있음을 지적했다. 하지만 비본래적인 현존재가 가상공간에서 벌이는 지속적인 기투행위가 존재망각을 뛰어넘어 본래적인 존재를 깨닫는 과정으로서 사이버 몰입과 중독의 메커니즘을 설명할 수 있을까? 그리고 가상세계에의 몰입과 중독은 본래적 존재를 향한 기투적 함닉인 것일까? 그리고 가상세계에서 깨닫게 되는 본래적 존재의 실체는 무엇인가? 이의 대답은 좀 더 유보할 필요가 있는데, 그 이유는 가상세계에의 몰입과 중독의 존재론적 토대가 가지는 이중성에 대한 고찰과 현존재의 기투행위에 대한 정신분석학적 메커니즘이 동시에 해명되어야 하기 때문이다. 따라서 우리는 무엇인가에 몰입하고 중독되는 또 다른 존재론적 토대인 ‘불안’과 몰입의 관계를, 더 나아가 존재의 기투, 드러냄, 가상세계에의 지향, 함닉을 수행하는 주체의 정신분석학적 구조를 살펴볼 필요가 있다.

## 제2절 불안과 몰입

우리가 무엇인가에 함닉되고 몰입하고 중독되는 것은 그 대상이 우리에게 무엇인가를 보상하기 때문이다. 그 보상의 차원은 단순한 쾌락, 순간적인 도피, 불쾌를 유발하는 것의 망각, 알 수 없는 충족감이나 만족감, 이해나 앎의 제공 등 어느 하나의 차원으로 한정되거나 환원되지는 않는다.

가상공간에서의 몰입과 중독 또한 그것이 우리에게 수많은 보상을 제공하는 것에 기초한다. 그렇다면, 살펴본 것처럼 가상공간에서의 특정유형 즉, 게임이나 채팅, 커뮤니티에 대한 몰입과 중독은 우리에게 무엇을 보상하는 것일까? 그리고 그 보상에 이끌리도록 하는 존재론적 모티브는 무엇일까?

몰입과 중독의 대상이 다르므로 인해 이 대상 각각에 따른 분석이 달라져야 하지만, 우리가 끊임없이 그리고 통제할 수 없을 정도로 ‘그 무엇인가’ ‘그 누군가’ ‘내가 속할 수 있는 그 어떤 집단’에 몰입되고 중독되고 있다는 사실은 자명하다. 우리는 왜 ‘그 무엇’ ‘그 누구’를 찾고 있는가? 여기에 끊임없이 우리를 불러내는 것은 과연 무엇인가? 그리고 그 호출(불러냄)의 기제는 무엇인가? 이 물음에 대한 또 하나의 답을 구하기 위해 현존재의 존재양태로서의 ‘불안’에 접근해보고자 한다.

세계-내-존재로서 자기를 상실하고 비본래적인 존재방식을 취하고 있는 현존재(Dasein)는 항상 불안(Angst)의 정황에 놓이게 된다. 이러한 불안은 특정한 대상과 이유를 가지는 공포(Furcht)와는 달리, 그 대상도 이유도 전혀 포착할 수 없는 무규정적인 것이다. 이러한 불안의 근거는 현존재가 자기를 상실하고 비본래적인 존재방식을 취하는데 있다. 불안은 존재자 전체를 끊임없이 미끄러져 달아나게 한다. 그리고 우리는 불안 안에서 뚜렷한 의지처 없이 부유한다(schweben).

하이데거에게 불안은 현존재의 존재가능성으로서, 그 안에서 열어 밝혀진 현존재 자신과 더불어 현존재의 근원적인 존재전체성을 파악하기 위한 현상적 토대를 제공한다. 현존재의 존재가 불안으로서 밝혀지는 것이다. 이때 불안은 이와 동일시하기 쉬운 현상들과 구별되어야 하는데, 비슷한 현상들로는 의지, 소망, 성향, 충동 등이 있다. 그리고 이것들 자체는 불안에 기초하고 있다(이기상, 위의 책, 249).

불안이 그 자체 때문에 불안해하는 이유는 세계-내-존재 자체이기 때문이다. 불안속에서 주위 세계적인 손 안의 것이, 세계내부적인 존재자 전체가 가라앉는다. “세계”는 더 이상 아무것도 제공할 수 없으며 마찬가지로 타인들의 더불어 있음도 그렇다. 불안속에서는 사람이 “섬뜩해진다.”

하이데거는 현존재의 근본구성들을 ‘안에 있음’으로 제시하고, 이 실존론적인 의

미를 “내부성”이라는 범주적인 의미와 구별하여 설명하면서, ‘안에-있음’을 ‘-에 거주함’, ‘-과 친숙해 있음’으로 규정했다. 그 다음 ‘안에-있음’의 이러한 특징들을 ‘그들’의 일상적인 공공성을 통해서 더 구체적으로 드러내 보여주었다. ‘그들’은 안정된 자기확실성, 자명한 ‘편안함’을 현존재의 평균적인 일상성 안에 가져온다. 이에 반해서 불안은 현존재를 그의 “세계”에 빠져 있으면서 몰입해 있음에서 되찾아온다. 일상적 친숙함은 무너져 내리고, 현존재는 개별화되지만 어디까지나 ‘세계-내-존재’로서 그렇다(이기상, 위의 책, 257-258 정리).

불안은 ‘편치 없음’앞에서의 도피, 그 자신에게 내맡겨진 세계-내-존재로서의 현존재 앞에 놓여있는 섬뜩함으로부터의 도피를 이끌어낸다. 그리고 이 도피는 일상적인 ‘그들’속으로의 자기상실을 의미한다. 이 도피의 일상성은 실존론적으로 눈앞에 있는 것이 아니고 그 자체 언제나 현존재의 양태안에서, 다시 말해서 처해 있음 안에서 존재하는 세계-내-존재의 본질적인 현존재 구성들에 불안이 속해 있음을 의미한다.

불안해함은 세계-내-존재의 한 방식이다. 동시에 불안은 세계-내-존재-가능이다. 불안은 끊임없이 세계-내-존재로서의 일상성과 공공성에 몰입하게 한다. 세계-내-존재가 본질적으로 불안이기 때문에 타인들의 공동현존재와 더불어 있음을 가능케 한다. 그리고 관심의 평균적인 일상성은 존재의 가능성을 보지 못하고 그저 “현실적인 것”에만 안주하도록 한다. 이러한 안주가 관심을 배제하는 것이 아니라 오히려 촉진시킨다.

현존재가 불안으로부터 벗어나고자 한다면, 본래적인 자기존재를 근원적으로 이해하고 본래적인 자기로서 존재할 것을 결단하지 않으면 안된다. 이와 같이 현존재가 본래적인 자기에게로 자기 자신을 내어던질 때, 하이데거는 이것을 ‘기투(Entwurf)’라고 말한다. 또한 본래적인 존재방식의 태도를 기투적으로 취하는 것을 ‘실존(Existenz)’이라고 부른다. 즉 실존이란 현존재의 본래적인 존재방식을 의미하는 것이다(M. Heidegger, 전양범 역, 1992 : 7-8).

그러나 현존재의 기투와 본래적인 존재방식으로서의 실존은 그리 쉽게 우리 앞

에 드러나지 않는다. 그리고 세계-내-존재가 기투와 실존을 가능하게 만드는 깨달음과 자기이해를 어디서부터 발견할 수 있을지는 극히 회의적이다. 우리는 계속해서 불안의 섬뜩함 앞에서 여기서부터 도망치고, 다른 무엇인가에 안주하려는 몰입의 충동을 발견하게 될 뿐이다.

하이데거가 현존재의 존재인 불안을 분석했을 때, 우리에게 던진 근본물음은 무엇일까? 일상성과 공공성, 관심과 호기심, 애모모호성과 함닉(Verfallen)과 연결된 존재양태로서의 불안을 설명했을 때, 세계-내-존재가 ‘그 무엇’ ‘그 누구’ ‘그 어떤 관계’에 몰입하도록 하는 호출기제로서 불안을 설정한 것은 아닐까?

한편 프로이트(S. Freud)의 ‘불안’ 분석은 하이데거의 불안 분석을 더 과학적인 것으로 전화시킬 수 있는데, 이를 살펴보면 다음과 같다. 프로이트는 『억압, 증후, 불안』의 서두에서, “자아는 불안의 장소”라고 하고, 뒷부분에서는 “자아는 고유한 의미의 불안의 장소이다. (중략) 불안은 자연스럽게 오로지 자아에 의해서만 체험될 수 있는 정동(情動)의 상태이다”고 말한다(S. Freud, 9 : 이종영, 1998 : 81). 이때 프로이트의 자아란 단지 육체적으로 생명을 유지해 나가는 자아가 아니라 사랑을 받고자 하는 나르시시적 자아, 사랑을 받지 못할 경우 육체를 집어던질 수 있는 그러한 자아라는 것이다. 따라서 불안의 핵심적 내용이 타자의 사랑을 잃는 것에 대한 두려움이라면, 불안을 일으키는 충동의 핵심은 타자와 결합하려는 충동으로 나타난다(위의 책, p.81). 프로이트의 불안개념이 가상공간에의 몰입과 중독에 함의하는 바는, 주체가 끊임없이 타자를 필요로 한다는 점이다. 그리고 그 타자가 ‘그 무엇’ ‘그 누구’ ‘그 어떤 관계’임에는 틀림없다.

현실세계 속에서의 불안의 물질적인 토대를 제공하고 있지 못하지만, 불안이 몰입과 중독의 존재론적인 해명의 단초를 제공하는 것은 자명하다. 우리가 끊임없이, 통제할 수 없을 정도로 ‘그 무엇’, ‘그 누구’ ‘그 어떤 관계’ 등에 몰입하고, 과잉커뮤니케이션의 충동속에서 안주하고자 것, 외적 대상으로부터 안정성과 안심 및 충족감을 찾으려는 타자의존적 존재라는 현존재의 존재성에 기반하는 것, 그리고 이 충동의 충족을 ‘그 무엇’ ‘그 누군가’가 줄 수 있으리라는 상상, 이의 기초는 불안일

것이다.

불안은 이유가 있거나 특정한 대상이 있는 것이 아니다. 우리가 세계속에서, 현실 속에서 느끼게 되는 막연한 정서로서, 상상적 자기이해로서 존재한다. 세론(Gerede)을 공유하지 못할 때, 어떤 대상으로부터 관심과 시선을 받지 못할 때, 어떤 관계속에 거주하지 못할 때, 어떤 누군가와 커뮤니케이션이 단절될 때, 어떤 집단적 정체성속에서 자기 자신을 동일시하지 못할 때, 이는 타자로부터 개별화되어 있는 자기 자신을 발견하고 ‘섬뜩함’을 느낄 때이며, 어떤 특정한 상황에서 발생하는 불안한 현상이 아닌 현존재의 존재로서의 불안이 항상 내재하고 있기 때문이다.

불안은 세계-내-존재를 다시 세계 속에 정박시키고 거주하도록 만드는 존재의 근본구성틀이자 기제이다. 이유 없는 불안의 엄습은 우리를 끊임없이 외적대상에 대한 관심과 호기심, 이것에의 동일시, 몰입과 탐닉, 중독의 유발하는 토대가 아닐까?

그러나 외적대상은 결코 자기 자신을 대체하지도, 충족시키지도 않는다. 존재가 원하는 것과 존재 자체는 다른 존재자들을 통해 채워지지 않는다. 설령 채워진다 하더라도 이는 결핍을 동반한 채워짐이자 ‘채워질 수 있다’는 상상적 믿음에 기반하는 것이다. 따라서 우리는 우리를 ‘채울 수 있을 것 같은’ 그 무엇(그 사람)의 유혹 속에 빠져든다. 그 유혹은 다시 관심과 호기심을 이끌며, 몰입과 중독을 이끄는 순환고리의 결점점이다.

### 제3절 몰입과 소외

하이데거에게 존재망각이란 인간이 자신으로부터, 그리고 존재로부터 소외된 사실 자체를 뜻한다. 하이데거에 따르면 존재로부터 소외된 현상은 인간이 지금까지 경험한 그 어떤 소외보다도 더 위험하고 심각한 사건이다. 왜냐하면 존재망각이라는 사건은 지금까지의 다른 모든 역사적 소외 현상과는 전혀 다른 특징을 가지고 있기 때문이다. 즉 존재망각의 경우 인간은 자신이 존재로부터 소외당하고 있다는

생각을 하지 못한다(M. Heidegger, 최상욱 역, 1995 : 98).

존재로부터의 소외는 그 상태가 소외가 아니라, 오히려 유혹적인 상태이다. 이것을 하이데거는 존재자에의 몰입이라고 부르고 있다. 존재자에 몰입됨으로써 인간들은 자신이 소외된 것을 모르거나 애써 잊으며 살아간다. 존재로부터의 소외는 다른 소외와 달리 상이한 요소를 가진다. 우선 자신이 소외되고 있다는 사실을 모르는 점인데, 그 이유는 존재자에의 몰입이 외형상 그리고 일상적으로 소외를 자극하는 것이 아니라 오히려 인간을 편하게 해주기 때문이다. 인간 현존재는 존재로부터의 소외를 유혹적인 존재자에의 몰입으로 해결하려고 한다. 이러한 존재적 해결 방식은 진정한 소외를 극복하는데 이르지 못할뿐더러 오히려 소외 자체를 은폐시킨다는 점에서 하이데거는 이들을 존재망각의 완성자로 파악한다(최상욱, 위의 책, 98-100 정리).

하이데거에게 현대란 풍요의 시대가 아니라 궁핍의 시대이다. 그리고 안락과 안정의 시대가 아니라 두려움과 긴장이 지배하는 시대이다. 이 시대를 규정하는 본질적인 궁핍이 이 시대로 하여금 끊임없이 새로운 물질적 재화를 생산해 내고 다양한 오락거리를 만들어내게 하는 동력이다. 이 시대를 규정하는 본질적인 궁핍이 존재망각(Seinsvergessenheit)인데, 우리들은 자신을 비롯한 각 존재자들의 단순 소박한 충만한 존재를 망각한데서 오는 자신의 공허함을 인간의 기본적인 욕구를 넘어서 새로운 욕구를 자극하는 물건들을 만들어내는 것을 통해 극복하려는 한편, 그러한 존재자와의 근원적 친교를 상실한데서 비롯되는 불안한 상황을 자신의 안전을 보장하는 도구들을 생산하는 것을 통해 극복하려 한다.<sup>15)</sup>

이 도구들은 우리에게 친숙함으로 다가온다. 자기로부터 소외를 소외로 느끼지 않는 우리들은 외적 대상으로부터 소외당하지 않기 위해 사물의 질서 속에 편입된다. 자기의 질서, 자기 존재의 질서에서 불안한 주체들은 사물의 질서 속에서 편안

15) 박찬국, “인간소외의 극복에 대한 하이데거와 마르크스 사상의 비교고찰,” <http://www.home.hoseo.ac.kr/humanity/ckpark>.에서 인용.

함을 느낀다. 외적대상들은 우리에게 가깝게 자리 잡고 앉아 우리를 호출한다.

프롬(E. Fromm)은 현대사회에서 우리의 모습을 비판적으로 진단하고 있다. 첫째, 풍요로운 산업사회에서 사람들, 자연, 그리고 살아있는 구조에 대한 관심은 소멸해 가고, 그 대신에 생명이 없는 기계와 같은 인공물에 사람들이 마음이 이끌리고 있다. 아내보다도 자신의 자동차에 대하여 보다 더 다정하고 더 큰 관심을 가지는 남성들이 대표적인 예이다.

둘째, 사람들은 주위의 모든 세계 그리고 자기 자신에 대해서 항상 지적(知的)으로 접근한다. 그는 어떤 물건이 어떻게 기능하는가, 또 어떻게 만들어지고 조작되는지를 알고 싶어한다. 이는 과학자들뿐만 아니라 지식인들, 예술가들 대다수가 이렇다. 이 세계는 인간이 유용하게 이용하기 위해서 이해하지 않으면 안되는 물건을 모아놓은 것이라고 생각하며 이에 접근한다.

사람들은 지적으로 알고는 있지만 감정적으로는 알지 못한다. 이런 의미에서 현대인들의 정신은 분열적이다. 현대인들은 지성적으로 뛰어나 있을지는 모르나 그러한 지성은 감정과 분리되어 있다. 감정과 분리된 지성은 따뜻한 생명을 모르는 냉혹한 정신이며, 지성과 분리된 감정은 승화되지 못한 야만적인 감정이다.

셋째, 사람들은 생명이 있는 것과 없는 것과의 구별을 하지 않으며, 다른 사람과의 따뜻한 결합이 없고 혼자 있고 싶어하며, 언어를 커뮤니케이션보다는 조작을 위해 사용하며, 살아있는 것보다는 기계적인 것에 더 많은 관심을 갖게 됨으로써 ‘자폐증적 증세’를 안고 있다.

넷째, 현대인들에게 영향을 미치는 많은 문화적인 산물들은 극히 단순하고 파괴적인 영향을 초래하는 자극이다. 현대의 산업사회에서 인간들의 삶은 거의 완전하게 단순한 자극에 의해서 움직이고 있다. 현대사회에서 주로 영화, 텔레비전, 라디오, 잡지, (그리고 이제는 인터넷), 상품시장 등에 의하여 증개되는 자극들은 성욕, 탐욕, 새디즘과 같은 직접적이고 수동적인 반응을 유발한다. 현대인들은 만성적인 권태에 빠져 있다. 능동성을 주는 자극에 생산적으로 반응할 수 있는 인간은 권태에 빠지지 않으나 현대인들은 그러한 자극에 대해서 생산적으로 반응할 수 있는 능

력을 상실한다. 그 결과 인간들은 끊임없이 변하는 ‘깊이가 있는 자극’을 찾고 있다. 이러한 현대인들은 사실은 만성적인 권태에 빠져있으나, 그는 그 권태를 끊임 없이 보상받고 있음으로 그것을 의식하지 못한다(박찬국, 1999 : 352-356 정리).<sup>16)</sup>

하이데거 역시 그 어떤 것에도 흥미와 관심을 느낄 수 없는 깊은 권태가 현대인들을 근거에서 규정하고 있는 근본기분이라고 고찰하고 있다. 이와 아울러 하이데거는 존재상실에서 비롯되는 공허감과 권태를 채울 수 있는 소란스럽고 감상적이며 강렬하고 자극적인 체험이 조작된다고 말했다.

프롬과 하이데거의 현대인과 존재상실 그리고 소외에 대한 사유는 우리가 왜 그토록 무엇인가에 몰입하고 중독될 수밖에 없는가를 고찰할 수 있도록 한다. 또한 무엇인가에 대한 의존과 몰입, 중독이 자기소외의 확장이라는 소외에 대한 존재론적 고찰을 가능하게 한다.

외적 대상들의 증가, 도구와 수단, 커뮤니케이션의 증가는 개인 간 소통(verkehr)을 증가시킨다. 그런데 타자와의 소통 증가가 존재적 충만함과 탈소외적 존재를 가능하게 하는가? 불행히도 인간은 타자와의 끊임없는 커뮤니케이션을 통해 존재적 결핍과 소외를 극복하고 존재적 충만함을 향유하고 싶어 하지만 커뮤니케이션 기술과 수단, 매체는 이를 성공적으로 보장하지 못한다. 오히려 존재의 결핍과 소외는 더욱 커지고 이를 메우고자 하는 커뮤니케이션 욕망은 인간을 외적 대상이나 타자에게 몰입하게 하고, 타자에 중독되게 한다.

개인들은 그 날 그 날 현실세계의 고통과 불안 속에서 살아가고, 존재망각의 현실적 재생산 구조 속에서 살아간다. 그리고 자신을 드러내고, 자신을 타자와 교류하고 나누면서 현실 속에서 개시하지 못하는 자신을 체험하고 싶은 욕망에 가상공간속에 진입한다. 이 가상공간에서 우리는 무엇을 찾고자 하는가?

---

16) E. Fromm, 종로서적 편집부 역, <<희망이나 절망이나>>, 1983.

## 제 6 장 미디어 몰입과 중독에 대한 정신분석학적 접근: 프로이트, 마르쿠제, 라캉의 몇 가지 개념의 적용

### 제 1 절 가상공간에서의 드러냄과 나르시시즘

우리는 가상공간에서의 익명성에 기반한 자신의 개시, 드러냄(익명적인 은폐이자 동시에 탈은폐)의 긍정적 가능성에 대해 주목하고 있다. 또한 많은 연구자들은 가상공간의 주체형태 변화를 찬미한다. 현실세계의 주체구성이나 주체형성의 문제들이 가상세계에서 주체 해체의 문제들로 전환된다. 가상공간에서 우리들의 탈육체화된, 탈물질화된 모습, 모든 사회적 위치와 지위, 계급과 성, 나이를 이탈해 새롭게 자신을 드러내는 존재개시에 대한 찬미가 이어진다. 그만큼 현실세계는 어둡고 가상세계는 밝은 것으로 우리에게 다가온다. 어두운 현실세계의 존재를 떠나 밝고 환상적인 가상세계속의 새로운 존재자로 존재할 것을 선언한다.

그러나 가상공간에서의 존재의 개시, 탈은폐와 드러냄의 양태를 균형적으로 바라보고 있는가에 대해서는 회의적이다. 많은 연구들의 이분법적인 도식(현실세계와 가상세계의 이분화된 세계, 그 속에서의 이분화된 주체양태, 그 속에서의 이분화된 문화 등)을 보다 더 과학적인 고찰을 통해 뛰어넘을 수는 없을까? 우리가 자신을 ‘드러낸다는 것’의 의미, 가상공간에서의 은폐와 탈은폐성은 무엇을 의미하는 것일까?

우리는 보통 가상공간에서 우리를 숨기는 것(익명성)으로 이해하고 있지만, 성동규(2001 : 82)의 지적처럼 실제 가상공간은 자신의 모습을 숨기는 곳이 아니라 드러내는 곳이다. 가상공간은 익명성의 공간이 아니라 각자 자기 모습이나 이미지를 만들어내는 곳이다. 단지, 현실의 고정된 물리적인 모습이 아니라 심리적인 모습을 다양한 이미지로 표현할 뿐이다. 사람들은 이 공간에서 자신의 모습을 적극적으로 드러내려 하고, 또 자신이 바라는 이미지를 만들어내는 인상 조작행동을 한다. 가

상공간에서 개인은 익명적인 존재로 사라지는 것이 아니라 현실과는 다른 자기 모습을 찾고 변화시키는 창조의 유희를 하게 된다(p.83).

그렇다면, 왜 우리는 현실에서의 자기 모습이 아닌 또 다른 모습으로 가상공간을 배회하는가? 그리고 그 배회에 몰입하는가? 그리고 그 새로운 주체의 배회를 이끌어내는 동력은 무엇인가? 그리고 이 주체의 배회가 하이데거가 말한 ‘존재망각’ 및 ‘소외’와 관계되는가?

프로이트(S. Freud)는 대상에 대한 사랑(대상에 대한 몰입, 탐닉, 중독, 도착을 포함하는 개념으로 확장시킬 필요가 있다)의 형성 이전에 ‘자기애’ 즉 ‘나르시시즘’의 일반적이고 근원적인 상태의 존재를 주장한다(S. Freud, 임홍빈·홍혜경 역, 588). 프로이트는 나르시시즘이 정신분열증과 편집증에만 국한된 현상이 아니라 광범위하게 일어나는 일반적인 현상임을 파악하게 된다.

일반적 현상으로서의 나르시시즘은 기본적으로 두 측면을 가지고 있다. 하나는 자아를 사랑의 대상으로 삼는 나르시시즘이 그 한 측면이고, 이상적인 자아상에 부합하는 타자를 사랑의 대상으로 선택하는 나르시스적 대상선택이 또 하나의 측면이다(이종영, 1994 : 156).

라캉(J. Lacan)은 프로이트의 나르시시즘의 두 가지 측면에서 자기애로서의 일차적 나르시시즘의 개념보다 나르시스적 대상선택이라는 2차적 나르시시즘에 주목하는데, 그 이유는 모든 나르시시즘이 자아의 대상화를 전제로 하기 때문이다. 그리고 여기서 자아의 대상화는 타자의 매개를 요구하는데, 타자의 매개는 모든 나르시시즘에 공통된 것이라고 할 수 있다. 라캉은 나르시시즘을 자아의 대상화가 일어난 이후에 발생하는 것으로 간주하고, 자아가 대상화되기 이전에 존재하는 자기애(auto-eroticism)를 나르시시즘에서 제외한다(위의 책, 163).

라캉에 의하면, 자아의 대상화가 시작되는 시점은 생후 6개월부터 18개월 사이의 유아가 거울에 비춰진 자기 자신의 모습을 보고 이에 자신을 일체화시키는 이른바 ‘거울단계(mirror stage)’에서부터이다. 자신의 몸이 분절되어 공포에 시달리던 유아는 거울 속에서 통일된 모습으로 드러난 자신의 이미지에 기뻐하며 정체화한다. 그

러나 이 이미지는 비록 그것이 자신의 몸의 이미지라 할지라도 자신의 외부에 있는 이미지이며 따라서 대상화되어 나타나는 이미지이다. 바로 이 거울에 반영되어 대상화되어 나타나는 이미지에 자신을 정체화함으로써 유아-주체는 자신을 거울에 대상화하여 나타난 모습처럼 대상화하여 파악한다. 거울 속에 반영된 이미지는 자아를 형성시키는 하나의 원형 또는 이마고(imago)처럼 기능한다. 하지만 자아의 원형을 구성하는 거울 속의 이미지는 주체의 외부에 존재하는 외적 이미지임으로 자아의 대상화는 외적 존재의 매개에 의해 가능해진 것으로 파악되게 된다. 결국 이것은 타자에 의한 매개인 것이다. 그리고 자아 원형의 구성이 결국은 하나의 이미지(image)에 입각한 것이므로 주체와 자아의 관계는 하나의 상상적 관계(이미지적 관계, imaginaire)에 불과한 것이 된다. 그리고 이것이 라캉에게는 일차적 나르시시즘으로 파악된다(J. Lacan, 이종영의 위의 책, 163-164 정리).

라캉이 이차적 나르시시즘의 개념을 통하여 강조하고자 하는 것은 자아와 타자의 상호침투이다. 주체는 자아를 통해 타자를 보고, 타자를 통해 자아를 본다. 라캉에 따를 때, 자아란 하나의 이미지 또는 여러 이미지들의 조합으로 구성되는 것이고, 이와 같은 이미지로서의 자아 또는 자아의 이미지에 입각하여 외적세계와 타자를 파악하게 된다. 자아의 이미지에 부합되지 않은 타자는 대상선택에서 제외되고 또한 자아의 이미지에 부합되지 않는 타자의 측면들은 인지되지 않기도 한다.

그러나 자아의 이미지는 결코 고정된 것은 아니다. 자아는 이미지로 구성되었다는 점에서 항상 이상적 자아일 수밖에 없으며, 주체는 이상적 자아상에 부합하는 타자를 자아의 이상형으로서의 정체화 또는 사랑의 대상으로 선택하고, 이처럼 선택된 자아의 이상형을 자기화(내사, introjection)하여 자아를 부단히 재구성하는 것이다. 이때 주체는 자아에 의해서 자기 자신의 실제 모습으로부터 소외될뿐만 아니라 타자의 실제모습으로부터도 소외된다.

현실세계에서 나르시시적 주체는 타자들로부터 사랑과 인정을 받기 위해 자신의 본래 모습을 억압하여 스스로를 상징적 질서에 통합시키고 나르시시즘에 의거

해 상징적 질서에서 긍정적으로 평가되는 씨니피앙(기표)들로 자아를 구성한다. 주체들은 상징적 질서에 통합되어 그 속에서 더 평가받는 씨니피앙을 자기화하려는 나르시시즘에 의해 매개되는 것이다. 나르시시즘은 자기의 실제모습의 부정으로 이르게 된다. 결국 주체는 셋으로 분열되는데 첫째, 자아와 타자들을 씨니피앙들로 파악하고 그 씨니피앙들에 맞추어 관계를 구성하는 상징적 질서에 통합된 나르시시즘의 주체, 둘째, 타자로부터 인정받고 사랑받기 위하여 상징적 질서 내에서 긍정적으로 평가되는 속성들을 조합하여 구성시킨 나르시시즘의 대상으로서의 자아, 셋째, 무의식화된 실재의 자신이 그것이다(위의 책, 165-169 정리).

실재의 자신은 무의식에 위치한다. 현실세계는 상징계이며, 이 상징적 질서 속에서 주체는 끊임없이 분열되고 해체되며, 지배적 씨니피앙에의 동일시(identification)의 구조 속에 정박된다. 현실세계에서의 소외는 주체 분열의 과정이다. 주체는 현실세계 속에서 상징계로의 진입과 동시에 실재의 자신으로부터 소외되는 나르시시즘적 과정에 놓이게 된다. 하지만 현실세계는 무의식화된 실재의 자아까지 억압하지 못한다. 무의식화된 실재 자아는 어느 순간 상징계를 공격하며, 현실세계 속에서의 채워지지 않는 결핍을 생산한다. 그리고 이 결핍이 바로 또 다른 타자를 욕망(나르시시즘적 대상)하게 하는 주체의 욕망이론을 낳는다.

가상공간은 현실세계의 결핍적 주체에게 무의식화된 실재 자아를 드러내라고 유혹한다. 현실세계의 성별, 나이, 계급, 사회적 지위와 위치, 자신을 지배하고 있는 상징계적 씨니피앙을 벗어나 자유롭게 유희하도록 유혹한다. 스스로 자신의 정체성을 구성하고, 이미지를 변화시키는 행위에 참여한다. 이 때 현실세계 속에서 억압된 리비도가 자유롭게 해방될 수 있는 가능성을 제공한다. 또한 무의식이 지시하는 말과 욕구를 실현할 수 있는 가능성도 제공한다. 가상공간에서 지배적인 씨니피앙은 존재하지 않으며, 단일하게 형성되지 않은 주체들의 발화들이 지배한다. 이 때 주체는 발화의 주체일 수 있으며, 탈자적 상태에 놓일 수 있게 된다. 가상공간은 새

로운 자아의 모습을 실험하고 탐색할 수 있는 공간이다.

그러나 가상공간에서의 드러냄과 새로운 자아의 실험은 현실세계에서와 동일한 나르시시즘에 기반한다. 자신에 대한 드러냄의 지향이 바로 타자에 대한 지향이며, 새로운 자아의 실험이 새로운 이상적 자아에 대한 상상적 관계맺음이기 때문이다. 그런데 그 새로운 이상적 자아는 어디에 근거하고 있는가? 자신이 가상공간에서 지향하는, 드러내고자 하는, 억압에서 해방시키고자 하는 이상적 자아는 자기의식에 기초한 것이다. 그런데 이 자기의식과 현존재간의 모순이 가상공간에서 극복되는 것인가? 자기의식은 현실 속에서 자기를 실현함으로써 현존재를 변화시킬 수 있다. 자기의식의 변화가 자기의식 자체에 의해서 실현되거나 변화되지 않는다. 나르시시즘은 자기의식과 현존재의 모순을 상상적이고 가상적인 공간속에서 일시적으로 해결하는 것을 통해 고착화된다. 나르시시즘은 구조이고, 현존재는 그 구조적 재생산의 수행자이다. 이 때 나르시시즘의 구조를 재생산하는 현존재는 진정한 자기개시의 사건을 체험하지 못하고, 상상적으로 체험한다. 하지만 이 상상적 존재개시의 체험은 가상공간이 제공하는 유혹이며 실재이다.

## 제 2 절 미학적 공간으로서의 가상공간 그리고 상상력 : 포기되지 않은 쾌락원칙의 고개 내밀기

마르쿠제(H. Marcuse)는 『에로스와의 문명 Eros and Civilization』을 통해 프로이트 이론에 대한 철학적 해석을 시도한다. 특히 그는 근대서구문명이 Eros의 억제나 관리의 문명으로서 인간본능의 효율적 금지와 굴절의 시작으로부터 문명이 시작됨을 강조하고 있다. 이때 인간본능의 변이는 문명의 내부에서 일어나는 정신적인 구조의 변이이다(H. Marcuse, 김인환 역, 1988 : 29). 외부현실의 영향 아래서 동물적인 충동은 인간의 본능으로 전환되고, 충동의 목적과 표명방식이 변화된다. 본성의 근본적인 변형을 통해서 동물적인 인간은 인간다운 인간이 된다. 이 때 본능의 목적뿐 아니라 그 목적을 획득하는 방식을 지배하는 본능의 ‘가치’도 영향을 받는데,

이 변화를 시험적으로 도표화했을 때 다음과 같다.

〈표 6-1〉 본능의 목적을 획득하는 방식을 지배하는 가치체계의 변화

~에서	~으로
즉각적인 만족 쾌락 놀이(기쁨) 억압의 부재	지연된 만족 쾌락의 억제 노동(고통) 안전

※마르쿠제는 ‘~에서’의 항에 ‘수동성’의 특성을, ‘~으로’의 항에 ‘생산성’의 특성을 구분해 배치시켜 놓았는데, 논의의 여지가 많음으로 인해 이 글을 위해서 배제하였다.

이 변화는 쾌락원칙에서 현실원칙으로의 변화이다. 쾌락원칙은 완전하고 고통없는 욕구의 충족이란 불가능하다는 외상적(外傷的) 실정을 깨닫는 것을 통해 현실원칙으로 변화한다. 이 외상과 실망이 쾌락원칙을 새로운 정신적 기능원칙인 현실원칙에 의해 대체되도록 하는 것이다.

인간은 지연되고 억제된 것이지만 확실한 쾌락을 위해서 순간적이고 불확실하고 파괴적인 쾌락을 포기한다. 현실원칙은 쾌락원칙을 내쫓거나 거부하는 것이 아니라 보호하고 수정하는 것이다(H. Marcuse, 1998 : 31). 현실원칙 아래서 인간은 이성의 기능을 발달시킨다. 이성은 현실을 시험하고, 선과 악을 구분하여, 진리와 허위, 유용한 것과 해로운 것에 대해 구별하는 것을 배운다. 인간은 외부로부터 주어지는 합리성에 의하여 조절되는 의식, 생각하는 주체가 된다.

현실원칙은 제도의 체계로 구체화된다. 이러한 체계 속에서 자라나는 개인은 법이나 질서 따위의 현실원칙의 필요조건을 배우며 그것들을 다음 세대에 넘겨준다. 현실원칙이 인간의 발전과정에서 끊임없이 다시 확립되지 않으면 안된다는 사실은 쾌락원칙에 대한 현실원칙의 승리가 결코 완전할 수도, 안전할 수도 없다는 것을 가리킨다. 문명은 절대 자연상태를 소멸시킬 수 없다. 무의식이 패배한 쾌락원칙의 목적을 그대로 보존하고 있음으로 인해 쾌락원칙은 문명 자체 안에서 존재하기를

계속한다(위의 책, 32-33 정리).

그러나 오직 한 가지 형태만이 정신과정의 새로운 조직으로부터 갈라져 나와 현실원칙의 지배를 벗어나 보존되는데, 이것이 바로 상상력이다. 상상력은 문화적 변용으로부터 보호되어 쾌락원칙에 위탁되어 있다(위의 책, 32).

쾌락원칙에 위탁되어 있으며, 현실원칙을 정당화할 수 없는 상상력은 미학적 차원에 위치하는 것이다. 미학적 차원을 구성하는 정신능력인 상상력과 같이 미학의 영역은 본질적으로 비현실적인데, 가상공간은 하나의 미학적 공간이며 차원이다. 미학의 영역인 가상공간은 현실에서 무력한 대가로 현실원칙으로부터 자유를 보존하고 있다. 미학의 영역은 감각의 진리를 보존하고, 자유로운 현실에서 감각과 지성, 쾌락과 이성, 인간의 낮은 능력과 높은 능력을 화해시키는 영역이다(위의 책, 175).

인간의 근본적인 경험은 개념적이라기보다는 감각적이다. 미학적인 지각은 본질적으로 직관이지 개념이 아니다. 감성의 본질은 수용성(受容性)에 있다. 주어진 대상에 의하여 영향을 받는 인식이 감성이다. 미학적 지각은 쾌락을 수반한다(I. Kant, 1892 : 위의 책, 178에서 재인용). 상상력처럼 미학적 지각은 감각이며 동시에 감각 이상이다. 미학적 지각은 쾌락을 주며, 따라서 본질적으로 주체적이다. 미학적 상상력은 감각적이고 따라서 수동적이지만 창조적이다.

미학적 상상력에서 대상은 그러한 모든 관계와 특성에서 해방되어 그 자신이 자유로운 존재로서 나타난다. 대상이 자유로운 존재로 주어지는 미학적 경험은 과학적인 경험뿐만 아니라 일상생활의 경험과도 전적으로 다르다. 대상과 이론적이고 실천적인 이성 사이의 모든 연결은 절단되고 보류된다. 대상을 자유로운 존재로 해방하는 미학적 경험은 상상력의 자유로운 놀이에 의한 작업이다.

미학적인 차원에서 감성과 이성을 매개하려는 노력은 억압적 현실원칙에 의하여 찢겨진, 소외된 인간존재의 두 영역을 화해시키는 것이다. 감각과 감성은 이성에 통용되는 원리에 도전한다. 감성적 질서의 표방은 억압의 논리에 대항하는 만족의 논리를 불러낸다. 그리고 이것은 쾌락원리에 위탁된다(위의 책, 186).

마르크제는 근대인에게 상처를 준 것이 문명 자체이기 때문에 오직 새로운 양식

의 문명만이 그 상처를 치료할 수 있다고 주장한다. 이 상처는 인간존재의 양극에 있는 대립적인 차원에서 기인하는데, 그것은 감성과 이성, 질료와 형식(영혼), 자연과 자유, 특수와 보편 등이다. 기존문명에서 특히 이성과 감성은 적대적인 것이었다. 감성을 이성화하고, 이성을 감성화하여 두 충동을 화해시키는 대신에 문명은 감성을 이성에 예속시켰다. 만일 감성이 자기를 거듭 주장하려면 파괴적이고 야만적인 형식을 취하게 되고, 한편 이성의 독재는 감성을 불모화하고 야만화하게 되었다. 인간의 가능성이 자유롭게 실현될 수 있으려면 이 갈등이 반드시 해소되어야 한다(p.187).

마르쿠제의 미학은 가상공간의 새로운 의미설정을 가능하게 한다. 우리에게 가상공간은 놀이의 공간이자 미학의 영역이다. 현실원칙에 지배되는 현존재는 가상공간속에서 현실원칙의 희미해짐을 느끼고 자신의 감성을 드러내며, 충동을 드러내고, 욕구를 드러내며, 욕망을 드러내고, 상상력을 드러낸다. 스스로 놀이의 주인의 되며, 관계의 주체가 된다. 현실세계에서의 수행원칙이 아닌 쾌락원칙에 자신을 위탁한다. 가상공간은 주체로부터 쾌락원칙에 기초한 무의식을 불러낸다. 현실원칙에 의해 굴절되고 포기되며, 억제된 충동은 현실세계의 팰러스(phallus)<sup>17)</sup>의 흐려짐과 가려짐으로 인해 자신을 드러낸다. 현실세계의 노동이 놀이로, 억압적인 생산이 전시(display)로 전환된다.

그러나 우리에게 현실세계와 가상세계(공간)의 실제적인 거리는 컴퓨터 스크린 하나 너머에 존재하지만 세계간 거리는 너무 멀다. 우리가 스크린 너머의 세계에서 드러내는 쾌락원칙에 위탁한 감성과 상상력, 탈현실원칙적 발화와 관계들이 가상공간에서 현실세계로 전환될 가능성은 아직까지 발견되지 않는다. 오히려 우리들을 가상공간으로 몰입하게 만들고 가상공간의 대상들에 중독되게 하는 또 다른 소외를 재생산하고 있지는 않는가? 우리는 컴퓨터를 끄고 고개를 돌리는 순간 그토록

---

17) 남근이라고 해석될 수 있는 이 개념은 우리의 현실세계에서 우리를 지배하는 법, 규율, 도덕, 담론, 기표, 상징 모든 것을 포함하는 메타포이다.

회피하고 싶은 현실세계의 수행원칙들을 충실히 수행하는 주체들이지 않는가?

미학의 영역들은 현실세계의 결핍과 불만족을 대리해소하기 위한 장치와 수단으로 전략했다. 이는 대중문화나 가상공간속에 우리를 들이밀고 진정한 자아성찰과 연대를 불가능하게 한다. 이 속에서 우리는 자기 속에 타자를 가두는 ‘가학증’과 스스로 타자 속에 갇히는 ‘피학증’속에 갇히고, 현존재의 상상적 변화만을 기대하는 몰입과 중독에 빠져들고 있다. 아무튼 가상공간이 상상력에 기반한 미학적 영역으로서 우리를 끊임없이 호출하는 공간임에는 틀림없고, 이것이 사이버 몰입과 중독의 기제일 것이다.

### 제 3 절 망각의 향유와 무지에의 열정 : 몰입의 구조

라캉(J. Lacan)은 인간의 세 가지 열정으로 사랑의 열정, 증오의 열정, ‘무지에의 열정(Passion de l'ignorance)’을 들고 있다. 무지에의 열정이란 모르고자 하는 열정이다. 인간이 무엇을 모르고자 하는 열정이 있다는 것은 역설적이지만, 라캉은 무지에의 열정이 진정 모르고자 하는 것이 바로 자신의 ‘무의식’이라고 말한다. 인간은 자기 자신에 대해 알고자 하지 않는다. 그저 상징계의 차별적인 씨니피앙 체계 속에서 자신의 위치에 대해 만족할 뿐이다. 라캉은 이를 ‘소외’라고 한다. 무지에의 열정이 하나의 열정일 수 있는 것은 그것이 두려움에 기초해 있기 때문이다. 자기 자신의 본래 모습 앞에서, 자기 자신의 무의식 앞에서, 인간은 두려워하며 도망친다. 두려움에 휩싸인 인간은 열정적으로 모르고자 한다(J. Lacan, 132 : 이종영, 위의 책 : 136).

그런데 인간이 극구 모르고자 하는 이 무의식은 무엇인가? 우리는 자기의식의 대상인 ‘나’와 자기의 본래모습이 다르다는 것을 안다. ‘나’는 자기의식의 대상이며, 자기의 본래모습과는 일치하지 않는 허구적인 것으로서 라캉이 말하는 상상적 질서에 속하는 것이다. 즉 ‘나’는 자기 자신의 본래모습과 일치하지 않는 상상적으로

구성된 대상이다. 왜냐하면 상징적 질서 속에서 바람직하지 못하고 창피스럽고 도덕과 양심에 위배되는 자신의 본래모습을 제거하고 구성된 것이기 때문이다. ‘무의식’이란 바로 이렇게 제거된 자신의 본래모습이다.

이 ‘나’가 구성되는 것은 상징적 질서에 통합되어 있는 것으로 주체에 의해 여겨지는 타자들의 사랑과 인정을 받으려는 욕망 때문이다. 즉, ‘나’는 타자에 의해 사랑받고 인정받으려는 욕망의 주체가 타자의 사랑과 인정을 받기 위하여 조합, 조작, 관리, 보호, 통제하는 하나의 상상적인 허구적 대상이다. ‘나’란 의식의 주체가 자기 자신에 대해서 가지고 있는 하나의 이미지이다(위의 책, 147).

현실세계에서 우리는 ‘나’로 살아가야 하는 끊임없는 자기소외의 과정 속에 존재한다. 이 과정은 자기 자신의 본래적 모습으로부터 벗어나 타자적 질서 속에서 엄청난 에너지를 쏟아야 하는 불쾌의 과정이자, 비경제적인 과정이다. 하지만 그 현실세계는 쉽게 변화되지도 그 속에서의 존재양식도 이행되지 않는다. 자기소외적 존재의 근본구성틀에 거주해야 하는 우리는 이를 잠시 뛰어넘어 소외를 ‘망각’할 수 있는 대상을 찾아야 한다.

우리 주변의 알코올 중독자, 전화 중독자, 텔레비전 중독자, 약물 중독자, 섹스 중독자 등 중독은 망각을 향유하는 극단적 사례이다. 하지만 우리들 모두에게 이 극단적인 유형이 그 대상만 다를 뿐 존재하지 않는 것은 아니다.

무엇인가에 몰입하고 중독되는 것은 ‘망각’을 ‘향유’하고자 하는 것이다. 하지만 망각하고자 하는 무의식은 절대 망각되거나 사라지지 않는다. 무의식은 자기 자신을 모르고자 하는 열정을 지닌 인간을 지배하는 통제할 수 없는 힘이며, 우리의 의식을 끊임없이 괴롭히며 흔적을 남기는 것이다. 무의식 그 자체는 자신을 내리누르는 압력을 뚫고 의식 쪽으로 밀고 올라간 어떤 실제적 행동을 통해 그 기운을 발산시킨다.

우리의 정신생활에서 쾌락원칙(Lustprinzip)이 지배적이라는 사실은 우리의 정신기관이 가능한 한 흥분의 양을 낮은 상태로, 적어도 일정한 상태로 유지하려고 노력한다는 가설에서 발견된다. 쾌락원칙은 항상성의 원칙(Konstanzprinzip)에서 나오

는 것이다. 그리고 이 항상성이란 ‘안정성을 추구하는 경향’이다.

그러나 프로이트는 엄격하게 말해서 쾌락원칙이 정신의 과정을 지배하고 있다고 주장하는 것이 정확하지 않다는 사실을 지적해야 한다고 주장한다. 만약 쾌락원칙이 지배하고 있다면, 대다수의 정신과정들은 쾌락을 수반하거나 쾌락을 유도하는 것이어야 하는데, 보편적인 경험 속에서 그 결론이 모순에 봉착하게 된다. 그래서 정확하게 표현하자면, 마음속에 쾌락원칙을 향한 강한 <경향>이 존재하지만 그 경향은 다른 힘이나 환경에 의해 대치되어 최종결과가 반드시 쾌락지향적인 경향과 조화를 이룰 수만은 없다는 것이다(박찬부, 위의 책, 13).

쾌락원칙이 억제되는 이유는, 외부세계에서 난관에 처해있는 유기체의 자기보존이라는 관점에서 볼 때 쾌락원칙은 처음부터 비효과적이고 매우 위협스럽게 보이기까지 하기 때문이다. 자아의 자기보존본능의 영향 아래서 쾌락원칙은 <현실원칙 Realitätsprinzip>으로 대치된다. 현실원칙은 궁극적으로 쾌락을 성취하겠다는 의도를 포기하게 만들지는 않는다. 하지만 그것은 쾌락에 이르는 길고 간접적인 여정의 한 단계로서 만족의 지연, 만족을 얻을 수 있는 많은 가능성의 포기, 불쾌를 잠정적으로 참아 내야 하는 일을 요구하고 실행한다. 이러한 동안에도 쾌락원칙은 끈질기게 지속된다. 그리고 쾌락원칙은 자아 그 자체 속에서 유기체 전체에게 손상을 입히면서까지 현실원칙을 극복하는데 성공하는 경우가 허다하다(p.14).

프로이트의 지적처럼, 우리는 쾌락에 이르는 길고 간접적인 여정의 한 단계로서 만족을 지연시키며, 반복적으로 사이버 공간에 진입해 누군가를 만나고, 대화하고, 섹스를 나누고, 게임을 하면서 현실적 불쾌를 잠정적으로 참아내게 하는 현실원칙의 간계(奸計)하에 놓인 것은 아닐까?

#### 제 4 절 반복강박과 중독

우리는 불쾌한 것을 반복적으로 행하는 경우가 많다. 또한 불쾌했거나 충격적이었던 경험을 반복해서 상기하기도 한다. 이를 프로이트는 ‘반복강박(wiederholungszwang)’

이라고 불렀는데, 이 반복강박은 쾌락원칙을 뛰어넘어, 쾌락원칙을 무시하게 할 정도로 막강한 것이다.

프로이트 반복강박을 발견하게 된 많은 사건들이 존재하는데, 대표적인 어린아이의 놀이였다. 프로이트는 우연한 기회에 한 살 반된 어린아이가 자신이 고안한 첫 번째 놀이를 시작하는 것을 보게 된다.

그 어린아이는 지적 발달 면에서 조금도 조숙한 편이 아니었다. 한 살 반의 나이에 겨우 몇 마디 이해할 수 있는 말을 할 수 있었고 자기 주위에 있는 사람들에게 이해가능한 의미를 표현하는 몇 가지의 음들을 이용할 수 있을 정도였다. 아이는 부모의 말에 잘 따랐고, 어머니가 그의 곁을 몇 시간씩 떠나 있어도 울지 않았다.

그런데 그 아이는 이따금씩 자기 손에 잡히는 작은 물건을 아무것이나 구석이나 침대 밑으로 집어던지는 당혹스런 습관을 가지고 있었다. 이런 행동을 하면서 그 아이는 관심과 만족의 표현이 수반된 <오-오-오-오> 소리를 냈다.

그리고 어느날 그 아이는 실에 감긴 나무 실패를 가지고 놀고 있었다. 그것을 뒤로 늘어뜨려서 마루 위를 끌고 다니는 일이나 그것을 마차 삼아 놀이를 하는 일은 절대로 없었다. 그가 한 일은 실패의 실을 잡고 대단히 익숙한 솜씨로 커튼을 쳐놓은 침대 가장자리로 집어던지는 것이었다. 실패는 그 틈으로 사라졌고 그와 동시에 그 아이는 <오-오-오-오> 소리를 냈던 것이다. 그리고 나서 그는 다시 실을 잡아당겨 실패를 침대 밖으로 끌어냈고 그것이 다시 나타나자 즐거운 듯 거기에(da)라고 소리쳤다. 이것은 사라짐과 돌아옴의 완벽한 놀이였다(박찬부, 1999 : 18-20 정리).

프로이트는 이 놀이의 의미를 해석한다. 그것은 그 아이가 어머니를 가도록 함으로써 이룩한 본능의 포기(본능적 만족의 포기)와 관련된 것이었다. 그는 자신의 능력이 미치는 범위 안에서 그 물건들이 사라졌다 되돌아오는 것을 스스로 연출함으로써 포기에 대한 보상을 받았다. 프로이트는 이 아이의 놀이로서 고통스런 경험의 반복이 어떻게 쾌락원칙과 일치하는지를 설명한다.

이 물건이 가버린(fort)상태가 되도록 그것을 던져버리는 것은 자기에게서 떨어져 나가는 어머니에게 복수하고자 하는 어린아이의 충동 -실제 생활에서는 억압되어

있었던-을 만족시킬 수 있는 것일 수도 있다.

그리고 1년 후, 첫 번째 놀이를 할 때 그 아이가 어떤 장난감 때문에 화가 나면 그것을 마룻바닥에 집어던지면서 <전선 戰線 으로 가라>고 소리치곤 했는데, 그는 그 당시 집에 없는 그의 아버지가 <전선에>가 있다는 말을 들었던 것이다. 그는 아버지의 부재를 아쉬워 하기는 커녕 어머니를 혼자서 독점하는데 방해받고 싶지 않다는 것을 분명히 했다(위의 책, p.22). 이 아이는 놀이 가운데 불쾌한 경험을 반복할 수 있었는데, 그것은 그 반복이 불쾌함에도 불구하고 그 속에 다른 종류의 직접적인 일정량의 쾌락이 들어있었기 때문이다(p.23). 동시에 아이의 놀이 속에는 불유쾌한 경험을 놀이의 대상에게 전이시키는 쾌락도 존재한다. 반복강박은 억압된 무의식에 의해서 생겨난다. 반복강박을 통해서 다시 경험되는 것의 상당 부분은 자아에게 불쾌를 유발한다. 하지만 그것은 변형된 불쾌이고, 쾌락원칙에 모순되지 않는다.

반복강박은 강박신경증에게만 국한된 것이 아니라 일반의 모든 사람들에게 적용된다. 이렇게 같은 것이 되풀이되는 문제는 그것이 관련자의 ‘능동적인’ 행위에 연결되어 있거나 항상 동일한 상태로 남아 있어서 동일한 경험의 반복 속에서 자기 표현을 하도록 되어 있는 어떤 근본적인 특성이다. 즉각적으로 유쾌감을 느끼게 하는 본능적 만족과 반복강박은 밀접한 협력관계를 가지며 합쳐진다. 반복강박은 자아에 의해서 자기편으로 끌어 당겨진다(p.32).

중독은 반복강박이다. 스스로 참아야 한다고, 컴퓨터를 끄고 나면 공허함과 후회라는 불쾌를 느끼면서도 또 다시 컴퓨터를 켜고 가상공간에 진입하지 못하면 불안과 ‘어떤 것도 하지 못하게 되는 상황’에 빠져드는 사이버 중독은 ‘억압된 것’의 귀환으로서의 쾌락원칙이 현실원칙을 지배하기 때문이다.

현실세계와 달리 통제되거나 스스로 검열할 필요가 없는 가상공간의 공간성, 익명성, 현존재의 변화성, 쾌락원칙과 상상력에 기초한 관계와 발화, 이러한 가상공간의 특성들은 가상공간에서의 불쾌한 경험을 변제하고도 남을 쾌락원칙과 경제학적인 교환의 과정을 성립시킨다. 프로이트는 반복강박은 이전의 존재 상태로 돌아가려는 뿌리 깊은 욕망을 드러낸다고 주장했다. 가상공간에 중독되는 것은 의식에는

남아있지는 않지만 무의식속에 또아리를 틀고 있는 이전의 존재상태로 돌아가려는 욕망이 자아를 호출하기 때문이다. 가상공간에서의 말과 사고의 관계 및 행위들이 현실세계에서의 자기소외적 과정 속에서 존재하는 우리들이 돌아가고자 하는 열려진 공간, 통제되지 않는 공간, 눈치보거나 포장할 필요가 없는 공간, 자기개시성과 나르시시즘의 공간, 숨기지 않는 발화의 공간, 순간적인 쾌락의 공간(즉자적 공간) 일 수 있다는 가능성. 이 가능성들이 오늘도 수많은 사람들을 가상공간으로 불러내고, 스스로 통제할 수 없는 중독으로 호출하고 있지 않은가?

## 제 7 장 미디어 중독의 거버넌스와 정책

### 제 1 절 미디어 중독에 관한 전문가 심층인터뷰 분석

미디어 중독의 현황을 살펴보고, 미디어 중독 정책의 제안을 위해 본 연구진은 22명의 전문가 집단을 대상으로 심층인터뷰를 실시하였다. 인터뷰 대상들은 주로 미디어 중독 성향의 어린이와 청소년을 대상으로 오랜 기간 동안 상담을 하거나, 예방 교육 및 필요할 경우 치료 활동에 종사하는 경우 그리고 정부 및 연구기관에서 미디어 중독 정책을 담당해왔던 전문가로 구성되었다.

그러나 이 연구의 한계이기도 한 것으로, 미디어 중독에 관한 전문가 영역이 인터넷 미디어를 중심으로 형성되어 있음으로 인해, 텔레비전과 모바일 미디어 등의 다른 미디어 중독을 연구하고 담당하는 전문가들을 인터뷰하지 못한 것은 매우 아쉬운 부분이다. 따라서 이 인터뷰 조사 결과는 그동안 인터넷 중독을 중심으로 연구, 상담, 치료, 예방 교육 및 정책적 업무를 담당해왔던 전문가들의 의견들이 중심이 될 수밖에 없는 한계를 가지고 있다.

〈표 7-1〉 미디어 중독에 관한 전문가 의견 조사 대상

이영선	한국청소년상담원
이세정	전라북도청소년상담지원센터 위기지원팀
조희원	청소년미디어중독예방센터
이형초	심리상담센터 상담교수
남현수	경상북도청소년지원센터
이재림	충남청소년상담지원센터
김명진	강원도청소년상담지원센터
양정하	부산광역시청소년종합지원센터 상담자활팀

이영선	한국청소년상담원
전희정/한지현	경기도청소년상담지원센터
박미숙	충청북도청소년상담지원센터
김경희	제주도청소년상담지원센터
채연희	대구청소년종합지원센터
김영근	인천광역시청소년상담지원센터
한지현	한국청소년상담원
최연숙	전라남도청소년상담지원센터
한상수	대전광역시청소년상담지원센터
김진미	울산광역시청소년상담지원센터
권혁도	(재)경상남도청소년종합지원본부 긴급지원센터
이 성	광주광역시 청소년상담지원센터
김성벽	보건복지가족부 아동청소년매체환경과 과장

인터뷰 분석결과는 다음과 같다.

우선 전문가들이 가장 많이 접하거나 관심의 대상으로 여기고 있는 미디어 중독의 미디어 유형은 인터넷을 중심으로 한 ‘웹 미디어’임을 알 수 있었다. 22인의 전문가 중에서 20명이 주로 접하는 미디어 중독 유형이 ‘웹 미디어’ 중독이었으며, 또한 웹 미디어 중독을 가장 심각하게 여기는 것으로 나타났다. 나머지 2명은 최근 모바일 미디어 중독 사례에 대한 관심을 가지고 있다고 응답하였다.

〈표 7-2〉 주로/대체적으로 접하는 중독 미디어

①영상매체 중독		②웹 미디어 중독		③모바일 미디어		④기타	
無	0%	20명	90.9%	2명	9.09%	無	0%

또한 응답자들은 가장 많이 또는 주로 접하고 있는 미디어 중독의 유형으로 게임 중독과 채팅 중독을 꼽았다. 하지만 영상물 시청 중독이나 온라인 쇼핑 중독, 음란

물 중독과 정보 검색 및 웹 서핑 중독, 카페나 동호회 카페 중독자들은 거의 접하지 않고 있으며, 상담 사례도 없는 것으로 나타나, 현재 미디어 중독자가 가장 고통스러워하는 미디어 중독은 게임과 채팅 중독임을 알 수 있었다.

〈표 7-3〉 주로/대체적으로 접하는 미디어 중독 유형(복수응답)

①시청중독		②게임중독		③채팅중독		④쇼핑중독	
無	0%	22명	100%	2명	10.53%	無	0%
⑤음란물 중독		⑥정보검색/웹서핑 중독		⑦카페/동호회사이트 중독		⑧기타	
無	0%	無	0%	無	0%	無	0%

다음으로 미디어 중독자의 주된 연령층은 ‘10대’인 것으로 나타났다. 이는 다른 연령대와 비교해 보았을 때 월등히 높은 비율임을 알 수 있는데, 현재 미디어 중독 특히 웹 미디어 중독자의 주된 연령층은 주로 10대에 몰려 있음을 알 수 있다. 그 다음으로는 20대의 미디어 중독 경험이 높은 것으로 나타났지만, 미디어 중독 상담 비율에 있어서 20대 보다는 10대가 월등히 높은 것으로 나타났다. 또한 10대 이하와 30대의 미디어 중독자를 주로 접한다는 응답자도 각각 3명과 2명으로 나타났으며, 40대 이상의 미디어 중독자를 접하는 응답자는 없는 것으로 나타났다.

〈표 7-4〉 주로/대체적으로 접하는 미디어 중독자 연령층(복수응답)

①10대 이하		②10대		③20대		④30대,	
3명	13.6%	18명	81.8%	4명	18.2%	2명	9.09%
⑤40대		⑥50대		⑦60대		⑧70대 이상	
無	0%	無	0%	無	0%	無	0%

주로 접하는 미디어 중독자의 경제적 계층에 대한 질문의 경우, 미디어 중독 사례의 대부분이 중간층 이하에 포함되는 것으로 나타났다. 반면에 부유층과 극부유층의 미디어 중독 사례는 거의 나타나지 않은 것으로 조사되어 미디어 중독과 경제적 요인과의 상관성을 추측해볼 수 있는 결과가 나타났다.

〈표 7-5〉 주로/대체적으로 접하는 미디어 중독자의 경제 수준(복수응답)

①극빈층		②빈곤층		③저소득층		④중간층	
2명	9.09%	7명	31.8%	8명	36.4%	4명	18.1%
⑤중상층		⑥부유층		⑦극부유층			
1명	4.54%	1명	4.54%	無	0%		

미디어 중독자의 직업 분포를 보면, 학생이 월등히 많았다. 반면, 농업, 사무직 노동자, 관리경영직, 전문직, 공무원, 자유업, 주부 등의 직업군에서는 미디어 중독 비율이 매우 낮게 나타나는 것으로 응답했다(실제 미디어 중독 사례는 없었음). 하지만 이 같은 응답은 이번 조사 대상들이 주로 청소년 상담 센터에 있거나 어린이와 청소년의 미디어 중독 문제에 관심을 기울이고 있는 사람들임을 고려한다면, 이 항목의 조사 결과의 의미를 부정적으로 해석하는 것이 타당하다.

〈표 7-6〉 주로/대체적으로 접하는 미디어 중독자의 직업(복수응답)

①농업		②생산직 노동자		③사무직 노동자		④관리경영직	
無	0%	1명	4.54%	無	0%	無	0%
⑤학생		⑥전문직		⑦공무원		⑧자유업	
17명	77.3%	無	0%	無	0%	無	0%
⑨주부(남성포함)		⑩무직		⑪기타			
無	0%	2명	9.09%	無	0%		

한편, 매우 흥미로운 사실은 미디어 중독자의 대부분이 남성이라는 점이다. 복수 응답의 가능성에도 불구하고 응답자 중 18명이 자신이 주로 접하는 미디어 중독자가 남성이라고 응답했다(이 항목에 답변하지 않은 3명 제외).

〈표 7-7〉 주로/대체적으로 접하는 미디어 중독자의 성별

①남성		②여성	
18명	81.8%	無	0%

또한 미디어 중독자들은 주로 대도시와 중소도시 거주자로 나타났고, 농어촌 지역의 중독 사례들을 주로 접한다는 응답자도 3명으로 나타났다.

〈표 7-8〉 주로/대체적으로 접하는 미디어 중독자들의 거주 지역

①대도시		②중소도시		③농어촌지역		④기타	
9명	40.9%	6명	27.3%	3명	13.6%	無	0%

응답자들이 접하는 미디어 중독자들의 특별한 행동과 특징들은 다음과 같은 것들이었다. 이 때 특별한 행동과 특징들이란 미디어 중독 상담과 치료 과정에서 드러나는 미디어 중독자들의 주된 특징들을 말한다.

- 원활한 대인관계가 이루어지지 못함  
(Eye Contact 못함. 말수가 적고 조용한 목소리)
- 사회 부적응(등교거부, 또래와 어울리지 못함. 성인들은 직장에 적응 못함. 가출)
- 자아 존중감 및 자신감 부족
- 중독된 미디어 공간에서 성취감을 얻는 경향이 뚜렷
- 현실과 가상공간(중독된 미디어 공간)의 구분을 못함
- 중독된 미디어를 미사용 시, 항상 무기력하고 피곤해 보이며 집중력이 저하

- 중독된 미디어에 대한 집착이 심함  
(외출 거부, 미디어 사용을 하기 위해 옷도 제대로 갖춰 입지 않음, 휴대용 미디어를 가지고 다니기도 함)
- 충동적이고 폭력적 : 중독된 미디어를 사용하지 못하게 하거나 사용시간을 제한할 때 공격적인 성향이 분출. 중독된 미디어를 제한하려는 부모(혹은 가족)와의 마찰, 심한 경우는 물건을 던지거나 집에 불을 낸 경우도 있었음.

또한 미디어 중독자들의 자신에 대한 표현들을 종합해 보면 다음과 같다.

- 자아 존중감 및 자신감 부족 : “난 못해요.” “난 잘 몰라요” “생각해 본 적 없어요” “~도 모르고, ~도 안 되고 등.
- 중독된 미디어 신조어 및 유행어 사용 : 열폭→열라폭주, 솔까말→솔직히 까놓고 말해 등. 자신을 표현할 때에도, “00게임에서 ‘케릭 수준’ 정도 이상은 해요” 등으로 설명.
- 핸드폰 문자 사용 시, 모음생략현상 뚜렷 : 감사 → ㄱ사, 욕설 시발 → 사비
- 욕설을 많이 사용
- “중독”이 아니라고 부정. 마음만 먹으면 고칠 수 있다고 말함 : 아무 문제 없고, 주위 사람들이 나를 모르고 민감하게 반응했을 뿐이라고 이야기 함.

한편, 미디어 중독 관련 전문가들이 미디어 중독을 심각하게 인식하고 있는 이유는 첫째, (충돌)조절 능력 부족으로 인한 장애 현상, 둘째, 가족과의 대화 단절, 셋째, 사회적 문제로 직결될 우려(대인 관계의 문제→사회부적응→은둔자 양산→생산인력 감소), 넷째, 사회 범죄로 연결(주민등록번호 도용, 자극적이고 충동적인 행동으로 폭력적으로 변함→살인까지도 행해지는 사태), 다섯째, 정보통신에 대한 관용적 시각으로 미디어 중독에 대한 예방이 미흡하다는 점을 강조했다. 또한 이들은 미디어 중독자들에 대한 처방이나 치유의 방법을 다음과 같이 제시했다.

- 대안적인 놀이문화 등의 마련
- 가족, 혹은 주변의 적극적인 치료 지원이 필요
- 자존심 강화 프로그램 마련

- 전문가 양성을 통한 전문가 개입 및 전문 치료 시설 확충
- 미디어 중독에 대한 정보 제공을 통해 중독치료에 대한 동기강화 필요
- 중독된 미디어와의 분리/격리 필요
- 중독되기 전, 예방을 강조 & 치료 후, 통제력 향상에 중점을 두어 격리보다는 예방을 강조한 처방이 필요

이를 위해 필요한 지원이나 정책으로는 첫째, 놀이치료 프로그램 지원(성인도 해당), 둘째, 개인 상담을 위한 예산지원, 셋째, 전문인과 전문적 치료기관 확충, 넷째, 인력지원 : 찾아가는 상담, 예방교육, 의료비 지원, 다섯째, 미디어 중독에 관한 실제적인 연구와 개입 방법 제시, 여섯째, 미디어중독의 정확한 평가도구, 또는 복합적 문제의 경우 우선적인 개입 순서 등의 모형 개발 필요, 일곱째, 국가와 중앙 정부차원의 대대적인 미디어 중독예방 홍보 캠페인 및 교육 필요, 여덟째, 아동이나 청소년의 여가시간을 위한 문화적인 토대 마련, 아홉째, ‘Shut Down’ 제도나 ‘PC방 이용 제한’ 등의 미디어 접근을 제한하는 시스템 필요를 제안했다.

마지막으로 미디어 중독 전문가들은 앞으로 미디어 중독 경향이 휴대성이 좋은 뉴미디어의 등장으로 더욱 심화될 것으로 전망하고 있었으며, 특히 휴대폰, IPTV, Wibro 등의 뉴미디어 중독에 대한 관심과 이에 대한 대비가 필요하다는 점을 강조했다. 특히 가면 갈수록 개인화되는 뉴미디어가 대인관계의 단절과 함께 은둔형 중독자를 증가시킬 것이라는 전망을 공통적으로 내놓았다. 이에 따라 미디어 중독 예방 교육을 포함한 다양한 미디어 교육 프로그램의 개발과 전 사회적인 미디어 중독 관리 체계 및 치료기관의 확충 등 다양한 정책적, 제도적 노력들이 필요함을 강조하였다.<sup>18)</sup>

---

18) 보다 상세한 답변 내용들은 부록을 참고하기 바랍니다.

## 제2절 미디어 중독에 관한 해외 정책 사례

### 1. 일본

- 학교 안에서 문구용 칼로 동급생을 살해한 초등학교 6학년 여자 아이. 본인의 홈페이지에서 분노의 감정을 표출하거나 호러물 관련 사이트를 링크하고 있었다
- 고속버스를 탈취하고 5명의 승객을 살상한 17세 소년. 인터넷 게시판 “2 채널 (2ちゃんねる)”에 범행을 예고하는 글을 올렸다.
- 하교하는 초등학교 1학년 여자아이를 장난삼아 유괴하여 살해. 범행 후 인터넷을 통해 살해한 여자 아이 사진을 아이 부모에게 송신하며 범행을 과시하고 즐겼다.
- 중학교 2학년 학생이 인터넷 옥션에서 구입한 잡지에 실린 방법으로 위조 지폐를 만들고, 만드는 방법과 절차를 인터넷 상에서 공개하였다.
- 14세 소녀, 19세 소녀, 40세 회사원이 집단 자살. 이들은 인터넷 게시판에서 함께 자살할 동료를 모집하였다.
- 16세 소녀 두 명이 연탄으로 자살. 이들은 인터넷에서 만난 사람들과 죽고 싶다는 대화를 나누었다.
- 인터넷 게시판에서 살해 예고를 한 고등학생이 협박 혐의로 체포되었다.
- 중학교 2학년 학생이 교사의 컴퓨터에 액세스하여 학생 220명의 성적, 주소 등의 데이터를 훔쳐서 자신의 홈페이지에 게재하였다.<sup>19)</sup>

19) 인터넷의존증 해결을 위한 활동을 목적으로 설립된 시민그룹 “엔젤스 아이즈” 홈페이지에서 발췌 인용.

[http://www.angels-eyes.com/net\\_b/case.htm](http://www.angels-eyes.com/net_b/case.htm)

이상은 최근 몇 년간 일본에서 발생한 사건들로 피해자 혹은 가해자 중에 어린이나 청소년이 포함되어 있으며 인터넷과 직간접적으로 얽혀 있는 사건들이다. 물론 이 사건들이 인터넷 혹은 인터넷 의존증에 의해 유발되었다는 명확한 인과관계가 입증되었다고 보기는 어렵다. 하지만 선정적이고 폭력적인 인터넷 콘텐츠나 익명의 게시판, 온라인 게임 등이 청소년 범죄의 급증과 저연령화 등의 원인 중 하나로 지적되고 있다.

한편, 2004년도 경찰청 소년과에서 발표한 “청소년 의식, 행동과 휴대전화에 관한 조사연구”에 의하면, 일반 청소년과 비행청소년과의 비교, 만남 주선 사이트(出會い系) 이용자 집단과 비이용자집단을 비교 조사한 결과, 거의 모든 항목에서 일반 청소년보다 비행 청소년이, 남자보다 여자가, 그리고 만남주선 사이트 비이용자보다 이용자가 휴대전화 소지율과 사용빈도, 의존도가 높은 것으로 나타났다. 또한 휴대전화 소지집단에서는 노력, 인내, 책임, 폐를 끼치지 않는다 등과 같은 바람직한 성격이 중요하다고 생각하는 의식이나 학교 성적에 대한 자기평가가 낮은 경향을 보였으며, 학교클럽 활동을 하지 않거나 아르바이트를 하는 비율이 높게 나타났다.<sup>20)</sup>

물론 휴대전화 이용이 청소년 비행의 원인인지, 그 반대로 청소년 비행에 휴대전화 이용이 단순히 동반된 것인지 이 조사 결과만으로는 명확하지 않다. 하지만, 청소년들이 휴대전화를 이용함에 있어서 충분한 교육이나 의식적인 의사소통이 필요하다는 근거 중의 하나로 제기되고 있다.

20) 본 조사연구는 일본의 여섯 지역에서 일반 중학생 1,880명(남 960명, 여 920명), 일반 고등학생 1,509명(남 718명, 여 791명)과, 2002년 10월-12월 사이에 검거된 중학생(남 374명, 여 180명)과 고등학생(남 305명, 여 134명)의 계 4,382명을 대상으로 무기명조사표를 이용하여 이루어졌다. 조사기간은 일반학생 2002년 9-12월, 비행청소년은 검거시기인 2002년 10-12월. 보고서 전문은 일본 경찰청 홈페이지에서 볼 수 있다.

<http://www.npa.go.jp/safetylife/syonen16/keitaityousa.pdf#search=?少年の意識行動と携?電話に?する調査?究>

## 1) 미디어 중독 관련 논의

인터넷이나 휴대전화 등과 같은 개인 미디어에 대한 우려와 비판의 목소리는 단순히 내용이나 표현의 선정성과 폭력성, 윤리의식의 결여 등과 같은 전통적인 미디어 비판의 범위를 넘어서서, 미디어에 대한 과도한 집착과 의존에 대한 우려의 형태로 나타나고 있다. 대표적으로 인터넷 의존증, 온라인게임 의존증, 휴대전화 의존증 등을 들 수 있다.

### (1) 인터넷 의존증<sup>21)</sup>

일본 총무성 “통신이용동향조사보고서”에 의하면, 2006년도 현재 인터넷 이용자 수는 8,754만 명으로 인구보급률 68.5%를 보이고 있으며, 인터넷 접속 서비스 계약 수는 2007년 6월 현재 3,158만 건에 이르고 있다. 이들 중에서 ‘인터넷을 매일 조금이라도 한 번 이상은 이용한다’고 응답한 이용자가 41.1%로 가장 많았다(電通總研究, 2008). 이렇게 컴퓨터 보급이 확대되고 대용량화 및 고속화되면서 인터넷에 의존하는 사례가 증가하고 있다.

여기에서 말하는 인터넷 의존이란 회사나 학교, 가정생활 등 일상생활에 지장을 줄 정도로 인터넷에 몰두하여 본인의 의지로는 멈추지 못하는 것을 의미하는데, 인터넷 이용으로 인해 일상생활이 다음과 같은 상황에 처해 있는 상태를 말하는 경우가 많다.

---

21) 일본에서는 “중독”이라는 용어 대신 “의존증”이라는 용어가 널리 사용되고 있지만, 인터넷 중독(ネット中毒)이란 용어가 인터넷 의존증을 가르키는 속어로 사용되기도 한다. 1990년대말 경에는 일종의 비유나 자조가 포함된 표현으로 사용되었지만, 최근에는 인터넷 서비스 이용자가 정신적으로 불안정한 징후를 나타내는 용어로 정착되고 있다.

- ① 수면 부족이나 낮과 밤이 뒤바뀐 생활
- ② 안구 건조증, 눈의 피로, 요통, 키보드 건초염(腱鞘炎) 등과 같이 장시간 단말기를 사용함으로써 나타나는 건강 이상
- ③ 인터넷 게임이나 회원제 유료 채팅 등의 서비스 이용 요금에서 오는 경제적 압박
- ④ 특수한 커뮤니티에만 접속하여 일반 생활 상식이 결여되어 있으며 스스로 의식하지 못한 상태에서의 비상식적인 언동
- ⑤ 인터넷 상에서 해방감을 느끼며 현실 세계는 “진정한 나의 모습”이 아니라고 인식
- ⑥ 인터넷 커뮤니티 상에서 주목받기 위해서 범죄행위를 일으키거나 현실 세계에서 범죄 행위를 멈추지 못하는 법적 이탈 상태<sup>22)</sup>

인터넷 의존증의 주요 유형으로는 유튜브 의존, 온라인 게임 의존, 인터넷 게임 중독, 위키피디아 의존, 채팅 의존, 병행 채팅 의존(온라인 접촉 상대와 동일한 TV 프로그램을 보면서 대화를 나누는 것), 메일 의존(말하는 것이 싫어서 가까운 곳에 있는 사람에게도 메일로 의사 표현을 하는 것), 인터넷 서핑 의존, 게시판 의존, 블로그 의존, 인터넷 옥션 의존, 예고 서핑(자기 이름을 인터넷에서 검색하여 어떤 평가를 받고 있는 지 늘 체크하는 것), 사이버 콘도리아(몸 상태가 조금이라도 나빠지면 인터넷에서 해당 증상을 검색하여 병명을 진단하는 것), 위키피디어 홀리즘(위키피디어 편집에 과도하게 집착하고 정열을 보이는 것), 포토 랭킹(얼굴도 본 적이

22) 예를 들면 후쿠오카 고양이 학대 사건(福岡猫虐待事件)을 들 수 있다. 2002년에 한 남성이 잔인하게 학대한 고양이 사진을 인터넷 상에서 공개한 사건을 말한다. 일본 후쿠오카에 사는 한 남성이 가위와 바늘 등으로 고양이의 꼬리와 귀를 자르고 목을 조르는 등의 잔혹 행위를 하면서 디지털 카메라로 촬영, 인터넷 상에 공개하고 그 실황을 중계하였다. 이후, 이 남자의 구속과 형사처벌을 요구하는 탄원서가 경찰서에 약 3000건 이상 도착하였고, 결국 동물보호법 위반에 의해 징역 6개월 집행유예 3년의 판결을 받았다.

없는 사람의 사진 앨범을 계속 보는 것)등과 같이 상당히 다양한 양태로 나타나고 있는데, 새로운 유형의 의존증이 유행처럼 등장하기도 한다.<sup>23)</sup>

인터넷 의존증의 주요 요인으로서는 다음 12가지가 지적되고 있다. (1)장시간 인터넷에 접속한다. (2)유해한 정보에 접한다. (3)온라인게임 등에 빠진다. (4)채팅에 빠진다. (5)상담할 수 있는 친구가 없다. (6)시간에 여유가 있다. (8)호기심. (9)생활, 회사 일, 공부, 이기메로부터 도피. (10)부모가 자녀의 인터넷 상황을 파악하고 있지 않다 (11)인터넷 의존증을 모른채 인터넷을 시작한다. (12)만남주선형 사이트에 접속한다.

한편, 인터넷 의존증은 ‘열중형’, ‘습관형’, ‘현실도피형’으로 분류되기도 한다. ‘열중형’은 상승지향성을 추구하는 경향이 강하여 지는 것을 싫어하기 때문에 승리의 쾌감을 누리기 위하여 인터넷 게임이나 게시판에서의 논쟁에 열중하는 경향을 보인다. 이 때 주위 사람의 말이 귀에 들어오지 않으며 어느새 주변 사람과의 커뮤니케이션이나 해야할 일들을 방치해 버리기도 한다. ‘습관형’은 ‘매일 아침에 일어나면 인터넷부터 접속한다’, ‘잠들기 전에 반드시 인터넷 게임을 한다’ 등과 같이 습관화되어 있는 경우를 말한다. 열중형처럼 푹 빠지는 경우는 드물지만 ‘정기적으로 해야만 한다’, ‘인터넷에서 멀어지면 불안하다’, ‘메일을 정기적으로 체크하지 않으면 불안하다’는 등의 심리적 불안감을 동반하는 경우가 많다. ‘현실도피형’은 세 가지 유형 중에서 가장 위험한 유형이다. 익명성과 광역성이라는 인터넷 특성을 활용하여 상상속의 자기 모습을 인터넷 상에서 연기한다거나 자신과 동일한 상처를 지닌 사람에게 쉽게 상처를 주기도 한다. 현실 세계로부터 도피하여 사회문제가 되고 있는 히키코모리 상태가 되기 쉬운 유형이라고 볼 수 있다.<sup>24)</sup>

하지만, 이러한 심리적 측면과 인터넷이라는 미디어 사이의 인과관계가 명확하게 입증되었다고 보기는 아직 어렵다. 또한 그 관계를 입증하기 위해서는 앞으로도 많은 시간과 절차가 요구되며 이와 관련한 연구는 이제 시작단계에 지나지 않는다.

23) [http://www.angels-eyes.com/net\\_a/symp.htm](http://www.angels-eyes.com/net_a/symp.htm)

24) <http://allabout.co.jp/internet/internetgame/closeup/CU20050523A/index.htm>

따라서 앞에서 언급한 사례들을 모두 인터넷에 의존하는 ‘질병’이라고 단정하는 것은 위험하다는 시각도 존재한다. 정신적인 문제를 지니고 있는 사람이 타인과의 접촉이나 커뮤니케이션을 도모하기 위하여 인터넷 커뮤니티에 익명으로 참가하고, 그럼으로써 본인 스스로의 문제를 극복하는 계기를 만들고자 활동하는 의욕의 발현이라는 측면도 간과할 수 없기 때문이다. 즉, 인터넷 의존이 정신적으로 부정적인 문제만을 야기하는 것이 아니라 건전하고 활기있는 정신 건강을 되찾을 수 있는 가능성도 존재한다는 것이다. 어느 쪽이든 인터넷 의존의 원인과 결과로 지적되는 양태들이 커뮤니케이션 과정이나 사회로부터의 완전한 고립이 아니면서도 일상의 커뮤니케이션이나 현실 세계와는 다르다는 점에서 미묘한 문제가 아닐 수 없다.

## (2) 온라인게임 의존증

온라인게임 의존증이란, 인터넷 의존증의 하위 개념 중의 하나로, 온라인게임에 열중한 나머지 사회생활을 제대로 영위하지 못하는 상태를 일컫는다. 온라인게임 의존증의 일종으로 ‘인터넷 폐인(ネット廢人)’이라는 속어도 사용되고 있다. 인터넷 폐인은 시간적 여유가 있는 무직업자, 히키코모리(은둔형외톨이), 프리터(비정규직:フリーター), 주부 등에 많다고 일컬어지고 있긴 하지만, 학생이나 회사원과 같이 시간적 여유가 없는 사람도 게임에 몰두한 나머지 학교나 회사를 그만두고 폐인이 되고 결국엔 히키코모리 상태로 발전한 사례도 보고되고 있다.

온라인게임 의존 경향은 ‘자각형’과 ‘몰두형’으로 분류할 수 있다. 자각형의 경우에는 온라인 게임에 지나치게 의존하고 있다는 것을 스스로가 자각하고 있으면서도 멈추지 못하는 자기 자신에게 무력감을 느낀다는 측면에서, 몰두형의 경우에는 온라인 게임에 너무 많은 정열을 쏟은 나머지 다른 일에 대한 의욕이 감퇴한다는 측면에서 문제가 된다고 지적되고 있다(平井大祐, 葛西眞紀子, 2004).<sup>25)</sup>

25) 2003년 7월, 인터넷상에 개설된 온라인게임 관련 홈페이지 게시판에서 993명을

하지만, 온라인 게임의 경우에는 등장하는 캐릭터의 대부분이 종래의 컴퓨터게임과 달리 게임에 참가하고 있는 또 다른 플레이어이다. 따라서 상대 플레이어의 반응을 즐기거나 대화를 나누면서 가상현실 속에서의 커뮤니티가 자연스럽게 형성되기도 한다. 예를 들어 온라인 게임 중 가상세계에서의 생활과 모험을 즐기는 MMRPG의 경우, 여러 명의 플레이어가 팀을 만들어 협력하지 않는 한 모험 속에서 만나는 강력한 몬스터를 쓰러뜨릴 수 없다. 온라인으로 연결된 컴퓨터 너머의 동료 캐릭터와 함께 가상사회에서의 몬스터와 싸울 때, 나 한 명이 빠지게 되면 팀의 동료 플레이어가 몬스터에게 죽임을 당할 수도 있다. 이것이 개인 사정만으로는 게임을 그만두기가 힘든 이유이기도 하다. 그렇다고 혼자 하는 컴퓨터게임처럼 리셋도 불가능하다. 이처럼 온라인 게임 속에는 현실사회와 유사한 가상사회가 존재한다. 현실 사회에서의 생활이 재미없다고 느끼거나 자신감을 잃은 사람도 이러한 가상의 사회 속에서는 자신의 존재감을 느끼며 동료와의 유대감도 만끽할 수 있다. 이것들을 만끽하기 위해 모든 생활이 온라인 게임 중심으로 재편되고, 온라인 게임에 장시간 의존하고 몰두하게 되고 만다는 것이다. 복잡한 현실 사회의 관계 속에서 적응하지 못한 사람이 온라인게임 상에서 친구를 만나고 같은 취미를 가진 플레이어와 자유롭게 어울릴 수 있는 가상사회 속의 관계에 몰두하게 되는 것이다(무라다케오, 2006, 32-34쪽). 새로운 관계와 새로운 형태의 커뮤니케이션이 구축되고 있는 것이다. 그럼에도 불구하고 온라인게임에 대한 의존에 의하여 현실 사회에서의 ‘히키코모리’ 나 ‘게임뇌’ 상태에 빠질 우려가 크다는 사실이 사회 문제로 대두되고 있다.

### ① 히키코모리

일본에서 인터넷이나 휴대전화 의존증 등이 주목받기 시작하여 본격적으로 논의

---

대상으로 설문조사를 실시하였으며(유효 응답수 932명), 이 중 451명으로부터 자유기술형의 조사를 추가로 실시하였다.

되기 시작한 것은 최근의 일이다. 특히, 인터넷게임에 몰두한 나머지 실생활을 제대로 영위하지 못하는 사람이 적지 않은 것으로 알려지면서, 대인공포증이나 광장공포증, 패닉장애 등의 복합적 증상을 나타내면서 인터넷에 의존하여 생활하고 있는 사람들을 ‘히키코모리’라고 일컫는다.

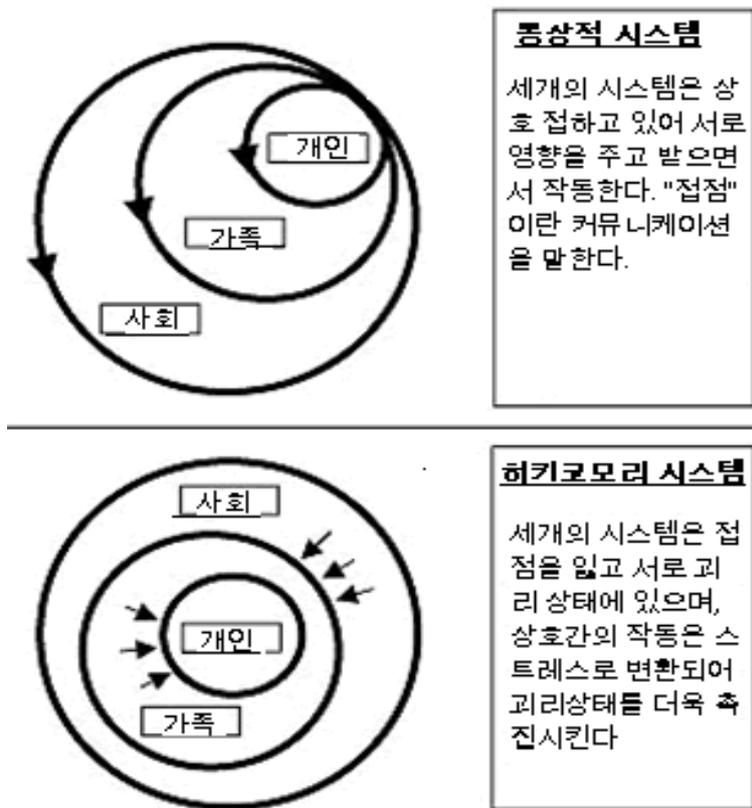
히키코모리(ひきこもり): 은둔형 외톨이: social withdrawl)란, 인간이 일정 정도의 생활공간 안에서 밀폐되어 바깥 사회로 나오지 않는 것을 말한다. 구체적으로는 자기 방에서 대부분의 시간을 보내고 학교나 회사에는 가지 않는 상태 혹은 그러한 사람을 말하는데, 문화의존증후군이라는 정신질환의 일종으로 분류하는 경우도 있다.

“후생노동성-국립정신 신경 센터-정신보건연구소 사회복귀부”에 의한 히키코모리의 정의는 여러 가지 요인에 의하여 사회 참가의 장이 좁아져 취업이나 취학 등 자택 이외에서의 생활을 장기간 동안 잃어버린 상태를 말한다. 하지만, 은둔형 외톨이, 즉 히키코모리가 전혀 바깥에 나가지 않는가 하면 그렇지 않은 경우도 있다. 개인차는 있지만 전혀 집밖으로는 나가지 않는 사람 뿐 아니라, 쇼핑 등을 위해 외출하는 경우도 있다. 하지만 학교나 회사에 다니는 것은 곤란한 경우가 많으며, 낮과 밤이 뒤바뀐 생활을 하는 사람도 적지 않다.

정신과 전문의 사이토(齋藤 環)는, 히키코모리를 ‘집에서 은둔생활을 하면서 사회 참가를 하지 않은 상태가 6개월 이상 유지되고 있으며, 그러한 상태의 첫 번째 원인이 다른 정신장애가 아닌 상태’라고 정의를 내리고 있다. 다음의 [그림 4-1]에서도 알 수 있듯이 사이토는 히키코모리를 개인과 가족 그리고 사회와의 점점, 즉 커뮤니케이션이 단절된 상태의 만성 질환의 일종으로 보고 있다. 사이토의 분석에서 특히 흥미로운 것은 히키코모리 상태는 한국과 일본 공통의 문제라고 지적한 부분이다. 유교적 문화 전통이 강하게 남아 있는 상황에서 저출산 및 핵가족화가 진행되고 아버지는 소외되고 끈끈한 모자관계가 가족의 기본 단위가 되었기 때문이라는 것이다. 즉, 유교적 문화 속에서 모자 밀착 관계, 동거와 효도가 중시되는 가족 관계 및 가치관에 의하여 젊은 층이 사회적 부적응을 일으킨다는 것이다. 이

러한 분석과 함께 사이트는 컴퓨터 게임이 부모 자식 간의 커뮤니케이션 수단으로 활용될 수 있으며, 온라인 게임은 사회와의 커뮤니케이션 통로로 기능할 가능성이 크다고 주장한다. 결국 인터넷이라는 매체가 히키코모리 상태를 해결하는데에 활용될 수 있다는 것이다.<sup>26)</sup>

[그림 4-1] 히키코모리 시스템



\* 출처 : <http://research.cesa.or.jp/interview/saito01/html>

26) “인터뷰 ; 텔레비전 게임에의正しい理解を—텔레비전 게임은 커뮤니케이션 도구”

<http://research.cesa.or.jp/interview/saito02.html>

히키코모리를 유교적 문화 전통에서 기인하는 한국과 일본의 공통적 사회문제로 분석한 사이토의 주장이 정확하다면, 오래 전부터 일본에서 사회문제로 거론되고 있는 히키코모리 증가 양태는 한국 사회에서도 관심을 가지고 지켜볼 필요가 있다. 최근들어 일본에서 인터넷 의존과 히키코모리가 함께 논의되고 있긴 하지만, 일본에서의 히키코모리는 인터넷이 등장하기 이전부터 이미 사회적 문제로 거론되고 있었던 사안 중의 하나이다. 즉 히키코모리가 과도한 인터넷 의존증에 빠질 위험성을 내재하고 있으며, 타인이나 사회와의 접촉을 점점 더 어렵게 만드는 악순환에 빠질 가능성이 농후하지만, 근본적인 원인으로 단정 지을 수 없다는 것이다. 반면에 히키코모리 상태에 있는 사람에게 있어서는 인터넷을 경유하여 타인과 관계를 맺는 것이 사회와 접하는 유일한 교류수단인 동시에 인간과의 관계를 유지하기 위한 중요한 접점이 될 수 있다. 결국 온라인게임 의존증에 있어서도 히키코모리 상태에 있어서도 문제는 커뮤니케이션이다.

## ② 게임뇌

온라인게임 의존증에 관한 최근의 논의에서 빠지지 않고 등장하는 것이 ‘게임뇌(ゲーム脳)’라는 용어이다. 게임뇌란 일본대학의 모리아키오(森昭雄)교수가 “게임뇌의 공포(ゲーム脳の恐怖)”라는 저서에서 처음 사용한 용어이다. 모리교수는 뇌의 유형을 ‘정상적인 뇌’, ‘비주얼 뇌’, ‘반(半) 게임 뇌’, ‘게임 뇌’의 네가지로 분류하였다. 그리고 독자적으로 개발한 뇌파측정기로 게임 중의 뇌파를 측정하는 실험을 실시하여 컴퓨터게임이 인간의 뇌에 악영향을 미친다는 가설을 제시하였다. 즉, 컴퓨터 게임을 하고 있는 인간의 뇌파는 치매 상태의 뇌파와 마찬가지로 알파파가 많은 상태가 된다는 것이다. 따라서 컴퓨터 게임을 오래 하게 되면 게임뇌 상태가 되고, 게임을 하지 않을 때에도 뇌는 치매와 비슷한 상태가 되어 집중력이 떨어지고 감정을 컨트롤하지 못하는 등 극히 불건전한 상태에 이른다는 것이다. 반면, 탄환이나 레이저 등으로 적기를 격추하는 내용의 일명 슈팅 게임(STG 혹은 SHT)은 긴장을 격화시키는 등 스트레스를 유발하게 되고 이 또한 뇌에 악영향을

미친다고 주장하였다(山形造生, 2007).

이 책이 출판된 이후 게임뇌라는 용어 및 관련 가설은 텔레비전, 신문, 잡지, 인터넷 등을 통하여 널리 확산되었다. 그리고 이 가설은 인터넷이나 온라인게임을 비판하는 주요 무기로 이용되고 있다. 하지만 아직까지 이 가설이 의학적으로 검증되었다고 보기는 어려우며, 과학적 오류와 논리적 모순, 자의적인 데이터 해석에 의한 것이라는 학계로부터의 비판도 적지 않아 이와 관련한 찬반 논쟁이 끊이지 않고 있다. 이처럼 게임뇌의 부정적인 측면이 부각되고 가운데, 게임이야말로 뇌 트레이닝이나 치매 방지에 도움이 되는 등 인간의 중요한 기능 유지에 도움이 될 것이라고는 주장도 대두되고 있다.

도쿄대학교 바바 아키라(馬場章) 교수는 게임뇌나 인터넷 중독과 같이 게임의 부정적인 측면만이 부각되는 경향을 비판한다. 인터넷 중독에 빠질 가능성이 있는 것은 일본인 온라인 게임 플레이어 중 0.5%에 지나지 않으며 인터넷 중독으로 인해 의학적 치료를 필요로 하는 사람은 이보다 더 적을 것이라는 주장이다. 오히려 치매를 앓고 있는 고령자의 경우 컴퓨터게임을 통해 뇌파를 활발하게 하거나 집중력을 높일 수 있다고 주장한다. 그리고 그 근거로 텔레비전을 예로 들고 있다. 즉, 텔레비전이 처음 등장하여 보급되기 시작했을 때, 텔레비전을 시청하면 지적 장애를 일으킨다는 ‘공포’가 회자되곤 하였으나, 그로부터 약 50년이 지난 지금 텔레비전 시청 방법 등에 관한 암묵적인 룰이 축적되어 왔다는 것이다. 그래서 오늘날의 시청자는 텔레비전에 지배되기보다는 텔레비전을 활용하는 방법을 익혔으며, 대부분의 초등학교에서도 교육에 활용하기 위하여 텔레비전을 설치하고 있다는 것이다. 결국, 인터넷게임이나 온라인게임이 게임뇌 혹은 의존증에 의한 부정적인 영향력만을 강조하여 비판하고 있는 것은 그것들이 새롭게 등장한 미디어이기 때문이며, 단지 활용 방법에 익숙하지 않아서 불안하게 여기는 것뿐이라는 것이다. 바바 교수는 이러한 상황을 극복하기 위하여 게임이 지니는 긍정적인 측면을 발굴하고 과학적으로 증명하여 적극적으로 활용해야 한다고 주장하고 있다.<sup>27)</sup>

### ③ 온라인 게임의 양면성

앞에서 살펴본 것처럼 온라인게임 의존증은 ‘게임뇌’ 상태를 유발하거나 히키코모리 상태를 심화 혹은 장기화시키는 부정적인 작용을 하는 것으로 지적되고 있다. 이와 같은 온라인게임이 지니는 역기능적 측면, 즉 의존증에 의한 부정적인 영향에 대한 우려와 이를 개선해 가기 위한 조사 연구의 한편에서는, 온라인게임이 지니는 순기능적 측면 즉, 산업 경제적인 측면에서의 사회 기여나 문화 콘텐츠 진흥 혹은 교육에의 활용 등을 위한 연구 조사도 이루어지고 있다.

현실사회와 대인관계에 적응하지 못하고 히키코모리 상태에 처해 있던 사람이 우연히 접하게 된 온라인게임을 통해서 외부와의 접점을 찾아내어 소통을 시작하는 경우, 본인들은 나름대로 사회적 충족감을 느끼고 있어 일종의 치료효과를 기대할 수 있다는 것이다. 실제로 히키코모리 상태를 장기화시키는 요인 중의 하나로 지적되고 있는 온라인게임이 이용자에게 어떤 영향을 미치는가를 조사한 연구에서는 수면 부족이나 건강·학업·인간관계의 악화라는 부정적인 영향과 함께 상호교류, 기분전환, 교우관계 증가라는 긍정적인 영향도 검증되었다(平井大祐, 葛西眞紀子, 2003).

문부과학성은 “게임뇌의 공포”라는 저서 출판을 전후한 2003년 3월부터 “뇌과학과 교육”이라는 연구 프로젝트를 출범시켰다. 이 연구 프로젝트는 게임, 텔레비전, 비디오 등의 생활환경 요인이 어린이 뇌에 어떤 영향을 미치는가를 연구하기 위한 것으로 2005년부터 1만 명의 어린이를 대상으로 10년간의 장기추적조사를 시작하였다. 정보화 및 컴퓨터 발달에 의하여 정보 처리의 양과 속도가 비약적으로 증대하는 가운데, 텔레비전이나 컴퓨터 게임 등과 같은 형태의 여가와 놀이 변화가 뇌에 미치는 영향, 정보 통신기기를 활용한 새로운 교육 방법과 그 효과, 게임이 미치는 영향 등이 조사 연구될 예정이다.<sup>28)</sup>

27) “인터뷰 : 게임뇌,言われているのは日本だけ” ITmedia(2005/06/01)  
<http://plusd.itmedia.co.jp/games/articles/0506/01/news033.html>

28) [http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/gijyutu/003/toushin/03071003.htm#mokuji](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/gijyutu/003/toushin/03071003.htm#mokuji)

컴퓨터 게임이 유발하는 악영향이나 부정적인 이미지를 벗어나 보다 긍정적이고 다양한 효능도 발휘될 수 있다는 사실을 과학적으로 연구 검증하는 것을 주요 목적으로 제시하고 있는 대표적인 연구 중의 하나로, 2005년 6월에 사단법인 뉴테크놀로지 진흥재단과 와세다 대학 어린이 미디어 연구소 공동으로 출범한 “게임 처방전 프로젝트”를 들 수 있다. 이 프로젝트는 (1)심리적 효과를 중심으로 한 게임소프트의 효능 조사, (2)컴퓨터게임의 인터랙션 평가방법 연구, (3)발달장애아를 대상으로 한 임상 현장에서의 처방 방법 검토, (4)놀이 요소에 주목한 학습장애아 지원용 소프트웨어 제작 등 네가지 연구테마를 중심으로 진행되었다. 그 중간보고서가 2006년도 7월에 발표되었다. 보고서에 의하면, (1)게임을 통해서 활기가 고조되고 스트레스가 발산되는 효과가 과학적으로 실증되었다. (2)게임 플레이어의 안구운동을 측정 한 결과 게임을 통해 시야가 넓어질 가능성이 제시되었다. (3)경도의 발달장애아가 컴퓨터게임을 통해 기분전환, 감정 컨트롤, 커뮤니케이션 촉진, 문자와 언어 습득 향상 등과 같은 효과를 발휘할 가능성이 증명되었다. 따라서 교육이나 의료 등 놀이 이외의 목적을 지닌 게임 개발이 필요하다. (4)컴퓨터 게임을 올바르게 활용하면 어린이 발육에 효과적으로 기능할 가능성이 도출되었다(2006).

한편, 2006년도 8월 경제산업성은 “게임산업전략-게임산업의 발전과 미래상”이라는 보고서를 발표하였다. 이는 미래의 콘텐츠 입국을 지향하는 일본 정부가 산학관 연계 하에 ‘온라인게임에 의한 게임뇌’와 같은 부정적인 이미지를 일소하고 ‘게임을 일본의 콘텐츠 산업을 대표하는 최대의 수출 산업’으로 육성하겠다는 전략을 제시한 것이다. 이를 위한 전략 중의 하나로 사회와 게임 업계 간의 커뮤니케이션을 강화하는 것을 들고 있다. 29)

이처럼 온라인 게임이 지니고 있는 양면성에 의하여 미디어리터러시의 중요성 또한 부각되고 있다. 첫째, 게임기 성능이 향상되어 표현력이 증가되면서 컴퓨터

29) 보고서 전문은 경제산업성 홈페이지에서 볼 수 있다.

<http://www.meti.go.jp/press/20060824005/20060824005.html>

게임이 점점 더 강한 메시지를 담을 수 있게 된 상황에서, 게임 속의 세계와 현실 세계와의 격차를 어떻게 바라보아야 하는가. 컴퓨터게임에 몰두하게끔 만드는 게임 내의 다양한 장치를 냉정하게 바라볼 수 있도록 컴퓨터 게임에 대한 이해를 제고해야 한다는 것이다. 둘째, 직업교육의 연장선상에서 장래에 게임 관련 산업에 종사하고자 하는 크리에이터를 육성해야 한다는 것이다. 이러한 목적을 토대로 각급 학교의 ‘종합 학습 시간’<sup>30)</sup>을 이용한 컴퓨터게임에 대한 미디어 리터러시 교육이 기획되고 실시되기 시작하였다.<sup>31)</sup>

### (3) 휴대전화 의존증

일본에서 휴대전화는 2000년대에 들어선 이래 가장 중요한 개인 커뮤니케이션 통로라는 지위를 획득하고 있다. 총무성 조사에 의하면, 단말기별 인터넷 이용자 중에서 컴퓨터만을 이용하는 경우는 점차 줄어드는 반면, 휴대전화만을 이용하거나 컴퓨터와 휴대전화를 함께 이용하는 경우가 점점 증가하고 있다. 일본의 인터넷 관련 서비스 이용 현황 중에서 휴대전화를 이용한 인터넷 접속 비율이 상당히 높다는 것도 하나의 특징인데, 휴대전화에서의 인터넷 이용은 Web 검색보다 메일 기능을 주로 이용하게 된다. 이러한 특징을 들어 와다 마사히토(和田正人)는 해외에서의 컴퓨터에 의한 인터넷 중독 관련 연구를 일본에 적용할 것이 아니라, 휴대용 단말기를 이용한 일본 독자적인 메일 의존 실태를 중심으로 한 연구가 필요하다고 제안하기도 하였다(2002). 그만큼 일본에서는 인터넷 이상으로 휴대전화 이용 행태

30) 종합 학습시간이란 ‘지역이나 학교, 어린이 실태에 부응하여 학교가 창의력을 활성화하기 위하여 특색있는 교육 활동을 실시하는 시간’ 및 ‘국제이해, 정보, 환경, 복지, 건강 등 종래의 교과목과 관련있는 과제에 관한 학습 시간’을 말한다. 2000년도부터 초중고교 등에서 단계적으로 도입되었다. 학생들이 각 교과목에서의 학습을 통해 터득한 개개의 지식을 결합하여 종합적으로 활용하도록 하는 것을 목적으로 하고 있다.

31) <http://research.cesa.or.jp/interview/fusikawa02.html>

및 의존증이 주목받고 있다고 볼 수 있다.

휴대전화 의존증이란, 휴대전화와 같은 개인용 통신기기가 제공하는 서비스에 몰두하여 일상생활에 지장을 초래하는 등의 상태를 가르키는 속어이다. 파케시(Packet 통신 + 죽음 =  $\text{パケ死}$ ) 혹은 파케파산(Packet 통신 + 파산)과 같이 휴대전화 서비스를 과도하게 이용한 나머지 경제적으로 어려움을 겪는 경우도 빈발하고 있다. 혹은 운전 중의 휴대전화 사용으로 교통사고를 일으키는 경우도 사회문제가 되고 있다. 통화는 물론 디지털 카메라나 전자메일, 전자 게시판 등을 포함한 인터넷 서비스, 전자금융 단말기로써의 기능 등 다양한 서비스가 휴대전화 단말기에 집약된 결과이다. 휴대전화 없는 생활을 상상할 수 없을 만큼 휴대전화에 의존하는 상황을 발생시키고 있는 것이다.

이러한 상황 속에서 휴대전화 의존증은 휴대전화 사용시의 매너와 밀접하게 연관되어 있다는 관점에서 과도한 휴대전화 이용을 경고하는 목소리가 분출되기도 한다. 그래서 2000년도를 전후하여 휴대전화 회사가 이용 매너에 관한 소비자교육을 실시하기 시작하였으며, 관련 업계가 나서서 판매점이나 TV광고, 웹사이트, 포스터 등을 통하여 이용자 매너 보급에 주력하고 있다. 대중교통을 포함한 공공장소에서도 휴대전화 이용을 자제해 달라는 안내방송이 쉴 새 없이 흘러나오고 있다. 현재는 공공장소에서의 통화자제 등의 매너가 일정 정도 정착해 가고 있지만, 여전히 휴대전화 이용 매너를 지키지 않는 이용자도 있기 마련이다. 이러한 이용자를 가리켜 알콜의존증이나 약물의존증, 담배의존증이나 도박의존증 등의 의존증 전반에 관한 사회적인 거부감과 연결지어 휴대전화 의존증이라고 야유를 보내는 경향도 적지 않아, 인터넷 의존증이나 온라인게임 의존증과는 다른 개념과 차원에서 의존증이라는 용어가 사용되고 있음을 알 수 있다.

## 2) 사회적 거버넌스

### (1) 예방 및 사전 대책

#### ① 문부과학성 : 정보 도덕(moral) 교육

2007년 2월 문부과학성은 “교원의 ICT(Information and Communication Technology) 활용 지도력 체크 리스트”를 발표하여 초·중고 교원들이 ICT와 관련한 다섯 가지 영역의 능력을 함양해야 한다고 제시하였다.<sup>32)</sup> 그 다섯 가지 영역 중의 하나가 ‘정보도덕(moral)을 지도하는 능력’이다.

정보도덕(moral)이란, ‘정보사회를 살아 나가며 건전하게 발전시켜 가기 위하여 모든 국민이 익혀야 할 생각이나 태도’라고 할 수 있다. 즉, 다양한 정보기기의 등장으로 어린이와 청소년의 생활이 편리하고 풍요로워지는 반면에 나타나는 각종 사회 문제들을 해결하기 위하여 정보사회에서 안전하게 생활하기 위한 위험 회피 방법이나 안전에 대한 올바른 판단과 태도를 말한다. 특히 이해하는 것뿐만 아니라 이해와 판단에 근거하여 적극적으로 실행하는 태도가 중요시 되는 개념이다. 2007년 5월에는 정보도덕 함양 교육을 위한 문부과학성 위탁사업의 일환으로 사단법인 일본교육공학진흥회(JAPET)가 “정보 도덕 지도 실천 키오프 가이드”를 공표하여 전국의 모든 초·중고 및 각종 교육기관에 배포하였다. “정보도덕 지도 실천 키오프

32) 문부과학성은 정부의 「IT신개혁신략」(2006년 1월 IT전략본부 결정)에 근거하여 교원의 ICT 활용 지도력 기준을 구체화하고 도달 목표를 명확히 하기 위하여 2006년 10월에 「교원의 ICT 활용 지도력 기준 구체화·명확화에 관한 검토회」를 설치하였다. 검토회는 2007년 2월 교원의 ICT 활용 지도력 체크리스트를 책정하여 발표하였는데, 체크리스트는 아동의 학습내용과 학습형태에 맞추어 초등학교관과 중·고등학교관 두가지 종류로 구성되어 있다. 세부적으로는 교재연구·지도 준비·평가 등에 ICT를 활용하는 능력, 수업중에 ICT를 활용하여 지도하는 능력, 아동의 ICT 활용을 지도하는 능력, 정보도덕을 지도하는 능력, 교무에 ICT를 활용하는 능력 등의 다섯가지 대항목과 18개의 체크 항목으로 구성되어 있으며, 각각의 항목은 4점 척도로 체크하도록 구성되어 있다. [http://www.mext.go.jp/b\\_menu/houdou/19/02/07021604.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/19/02/07021604.htm)

가이드”에서는 정보사회의 윤리(ethics), 법의 이해와 준수(law), 안전에 대한 지혜(safety), 정보 보안(security), 공공 네트워크 사회 구축(global citizenship)이라는 다섯 가지 영역이 제시되었다. 또한 초등학교 1-2학년, 초등학교 3-4학년, 초등학교 5-6학년, 중학교, 고등학교 등 다섯 개의 발달 단계로 나누어 정보 도덕 모델 커리큘럼도 제시되었다.<sup>33)</sup>

한편, 사단법인 컴퓨터교육개발센터(CEC:Center for Education Computing)에서는 “정보도덕교육을 위한 조사연구”의 일환으로 ‘정보도덕 지도 세미나 사업’을 실시하고 있다. 역시 문부과학성 위탁사업이다.<sup>34)</sup> 이 사업의 내용은 크게 두 가지이다. (1)정보도덕교육 보급을 위하여 전국의 47개 도도부현(都道府縣)에서 관할 지역 내 교육위원회 지도 담당자를 대상으로 관련 세미나를 개최한다. (2)정보도덕교육 세미나 운영을 위한 지도 및 조연을 담당할 정보도덕 지도그룹을 설치하여 정보 도덕 지도 세미나용 연수교재를 작성한다.

컴퓨터교육개발센터의 2007년도 조사에 의하면, 도도부현 교육위원회에서 ‘정보도덕교육을 위한 교원 연수를 실시하고 있는 곳’이 전체 47개 도도부현 중 38현(81%), ‘정보도덕교육을 위한 교원연수는 실시하고 있지 않지만 다른 교원연수를 통해 정보도덕교육을 다루고 있는 곳’이 9현(19%)로 나타나 모든 도도부현에서 어떤 형태로든 정보도덕 교육 관련 교원 연수가 이루어지고 있는 것으로 나타났다.<sup>35)</sup>

특히, 도쿄도 교육위원회는 어린이와 청소년이 인터넷 관련 범죄에 휩쓸리지 않도록 하기 위하여 인터넷 이용을 위한 다섯 가지 과제를 설정하였다. 이를 토대로 “인터넷을 적절하게 활용하는 능력과 태도를 육성하기 위한 지도자료”를 작성하여

33) 인터넷판 <http://www.japet.or.jp/moral-guidebook>

34) 사단법인 컴퓨터교육개발센터(CEC:Center for Education Computing)는 1986년 학교에서의 컴퓨터 이용 촉진을 위한 기반기술 연구 개발, 컴퓨터교육에 관한 보급 계발을 목적으로 설립된 사단법인으로 문부과학성과 경제산업성 공동 소관 단체이다.

35) <http://www.cec.or.jp/monbu/jmoralityousa.html>

정보도덕교육을 추진하고 있다. 도쿄도 교육위원회가 설정한 다섯 가지 과제는 (1) 정보의 신뢰성 및 신빙성에 대한 의식, (2)정보발신자의 책임과 상대방에 대한 배려, (3)개인정보 보호, (4)저작권 존중, (5)인간관계 희박화 및 가상과 현실 혼동에 대한 대처 등이 제시되었다. 또한 2005년에는 도쿄도의 공립 초등학교와 중학교 50개를 ‘정보도덕교육 실천 모델학교’로, 도립 고등학교 20개를 ‘IT교육 보급지원학교’로 지정하여 정보도덕교육에 관한 실천연구를 실시하고 있다. 다음 표는 도쿄도 교육위원회가 제시하고 있는 정보도덕교육 지도사항의 다섯 가지 과제와 이를 바탕으로 대상 어린이 및 청소년이 체득해야 할 교육내용 및 목표를 나타낸 것이다.<sup>36)</sup>

〈표 7-9〉 도쿄도 교육위원회 정보도덕교육 지도사항 계통표

과제	인터넷이용5조건	초등1-2학년	초등3-6학년	중학교	고등학교
정보의 신뢰성·신빙성에 대한 의식	거짓이나 불확실함을 인식하고 올바른 정보를 선택한다	-주변 정보 중 거짓을 찾아낼 수 있다 -언어의 이미지에 현혹되지 않고 올바른 정보를 판단할 수 있다	-다양한 정보 중 거짓을 구별하고 올바른 정보를 선택할 수 있다 -사실과 의견을 구별할 수 있다 -능동적으로 정보를 수집하고자 한다	-다양한 정보에 대해 전달경로나 근거유무를 바탕으로 신뢰성과 신빙성을 판단할 수 있다 -복수의 정보를 비교하여 적절한 정보를 선택하고자 한다	-신뢰성과 신빙성이 충분치 않은 정보에 철저히 대응하고 행동할 수 있다 -다양한 정보를 정확히 이해하고 공정하고 적절하게 판단할 수 있다
정보발신자의 책임과 상대방에 대한 배려	상대방을 배려하며 올바른 정보를 전달한다	-거짓이나 잘못된 정보를 발신하지 않는다 -상대의 기분을 생각하면서 알리고 싶은 일을 알릴 수 있다	-거짓 정보나 불확실한 정보를 발신하지 않는다 -상대의 기분을 배려하여 내용이나 표현을 생각하면서 정보를 발신할 수	-근거가 없거나 애매한 정보를 배제하고 정확한 정보를 발신하고자 한다 -인터넷의 공개성, 문자 중심 정보의	-정보발신자로서의 사회적 책임을 자각하고 적절한 정보를 발신하고자 한다 -인터넷 커뮤니케이션의 특성을 이해

36) 2006년 3월에는 ‘정보도덕교육 실천 사례집’을 발간하여 70개 학교의 실천 연구 사례 중 15 사례를 발췌하여 소개하였다. 또한 도쿄도 교직원 연수센터 홈페이지에서 모든 학교의 사례를 소개하여 향후 학교에서의 정보도덕 교육에 활용하도록 하고 있다. <http://www.tnet.metro.tokyo.jp/~kyoiku/moral/sidojirei.pdf>

과제	인터넷이용5조건	초등1-2학년	초등3-6학년	중학교	고등학교
			있다	한계를 깨닫고 상대방의 기분이나 입장을 배려하여 정보를 발신할 수 있다	하고 상대방이나 사회에 미치는 영향을 생각하며 정보를 발신할 수 있다
개인정보 보호	타인이나 자신의 정보를 함부로 알려주지 않는다	-자신이나 친구의 이름, 주소, 전화번호 등을 모르는 사람에게 함부로 알려주어서 안된다는 것을 안다 -타인이 알리고 싶지 않은 것은 다른 사람에게 전달하지 않도록 한다	-개인정보에는 무엇이 있는지 안다 -개인정보가 불특정 다수에게 알려졌을 때의 위험성을 의식한다	-개인정보 보호의 중요성을 이해한다 -개인정보 유출의 위험성을 이해하고 기본적인 방지책을 안다	-개인정보 보호의 중요성과 개인의 책임에 대해 이해한다 -개인정보 유출의 방지책, 유출되었을 경우의 대처방법을 구체적으로 이해한다
저작권 존중	타인이 만든 것을 사용할 때는 규칙이 있다	-타인이 만든 것을 무단으로 사용해서는 안된다는 것을 안다	-저작권의 존재를 알고 주변에 많은 저작물이 있음을 이해한다 -타인의 저작물을 사용할 때는 규칙이 있음을 안다	-저작권의 기본적인 내용과 보호의 중요성을 안다 -저작물을 이용할 때 기본적인 규칙을 이해한다	-저작권 등의 지적 소유권 존중의 중요성을 안다 -저작물의 기본적인 이용방법을 이해하고 적절한 절차를 거쳐 활용할 수 있다
인간관계 희박화 및 가상과 현실 혼동에 대한 대처	인터넷의 특성을 알고 사용한다	-커뮤니케이션을 통해 다양한 정보를 획득하는 것이 중요하다 -가상과 현실의 구별, 인터넷과 책의 정보 및 체험의 차이를 안다	-인터넷 커뮤니케이션에서도 상대의 존재를 늘 의식한다 -전자메일이나 전자 게시판의 익명성이나 공개성에 대해 안다	-인터넷 과도의존에 따른 문제를 이해하고 대인커뮤니케이션을 적절히 활용할 수 있다 -전자메일이나 전자 게시판의 특성을 이해하고 대화와 편지의 차이점을 안다	-인터넷에 의한 커뮤니케이션의 사회적 영향에 대해 관심을 가지고 바람직한 태도로 정보 사회에 참가하고자 한다 -전자메일이나 전자 게시판, 대화, 편지 등의 커뮤니케이션 특성을 이해하고 적절히 구분하여 사용할 수 있다

\* 출처 : 東京都教育委員會, “情報モラル教育実践事例集—情報モラル教育実践モデル校及びIT教育普及支援校の教育実践成果—”, 2006, 2-3쪽.

정보도덕 지도를 위한 대표적인 교재로는 문부과학성 위탁으로 컴퓨터교육개발

센터가 제작한 “인터넷 사회를 걷어가는 방법”이 있다. 일반 교재의 경우 어린이용과 보호자용으로 구성되어 있으며, 플래시 애니메이션으로 이루어진 인터넷판도 별도로 제작되어 무료로 이용할 수 있도록 하고 있다. 이 교재에서는 인터넷에서 이루어지는 다양한 서비스의 올바른 이용방법을 파악하고 이해하는 것은 물론 인터넷 이용시의 실패사례를 통해 각종 트러블을 피하는 방법을 소개하는 다양한 사례를 제시함으로써, 인터넷 사회에서 올바르게 안전하게 살아가기 위한 사고와 태도를 함양하는 것을 목적으로 하고 있다. 정보검색, 정보발신, 개인정보 및 저작권, 휴대전화, 커뮤니케이션, 소비생활 안전, 인터넷 쇼핑 등 7개의 카테고리로 분류하고 이와 관련한 43개의 사례 중심 테마로 구성되어 있다. 인터넷판에서는 모의체험도 가능하다.<sup>37)</sup>

[그림 7-1] 정보도덕교육용 교재 “인터넷사회를 걷어가는 방법:보호자용”  
(문부과학성 위탁사업, 사단법인 컴퓨터교육개발센터 발간, 2008년도판)



37) <http://www.cec.or.jp/net-walk>

(그림 7-2) 정보도덕 교육용 교재 “인터넷사회를 걷어가는 방법:인터넷판”  
(문부과학성 위탁사업, 사단법인 컴퓨터교육개발센터)



<http://www.tnet.metro.tokyo.jp/~kyoiku/moral/sidojirei.pdf>

이처럼 정보도덕 교육은 미디어 중독이나 의존증에 국한하지 않고 인터넷 및 휴대전화 등 개인 미디어를 사용함에 있어서 체득해야만 할 인식 및 태도 함양 그리고 실천을 목적으로 하고 있으며 문부과학성을 중심으로 각 도도부현 지방자치단체 및 각 지역 교육위원회를 연계하여 초중고에서의 정규 수업을 통해 이루어지고 있다. 또한 이를 지도하기 위한 교원 연수 및 세미나, 교재 개발 등을 위한 조사 연구를 통하여 관련 교재 및 가이드라인, 체크리스트, 각 학교의 사례 등을 지속적으로 공개함으로써, 각급 학교에서 이를 참고로 하여 지역사회 및 학교 상황에 맞추어 적절한 커리큘럼을 만들어 시행하도록 하고 있다.

## ② 민간단체 및 업계 자율단체

인터넷이나 휴대전화 등 개인 미디어에 대한 의존증 체크 및 예방을 위하여 온라인과 오프라인 상에서 활동하는 민간단체의 예로는 “엔젤스 아이즈(Angels eyes)”를 들 수 있다.<sup>38)</sup> 엔젤스 아이즈는 인터넷 의존증 혹은 중독에 대한 강좌를 실시하

고, 학교 수업이나 Web상에서도 관련 정보를 제공하는 등의 활동을 하고 있다. 특히 2005년도 이후에는 초등학교, 중학교, 고등학교에서 ‘인터넷의 기초’, ‘게시판, 블로그, 인터넷 커뮤니티 이용 상의 주의점’, ‘즐겁게 메일을 사용하기 위하여(체인 메일, 사이버 이지메 등)’, ‘인터넷 의존증, 휴대전화 의존증’ 등에 대한 강좌를 실시하고 있다. 이와 더불어 인터넷 이용 캘린더, 인터넷 및 휴대전화 이용시간표, 인터넷 의존도 체크표, 인터넷 및 휴대전화를 올바르게 사용하기 위한 주의사항, 인터넷의존을 자각했을 때의 처방법 등과 관련한 소책자나 유인물, 포스터 등을 제작하여 각 학교에 직접 배포하여 활용하도록 있다.

한편, 인터넷 및 게임 업계 관련 산업 진흥, 이용자와의 커뮤니케이션을 통한 인터넷의 긍정적인 이미지 제고와 기능 개발 등을 위한 다양한 업계 자율 단체가 조직되어 활동하고 있다. “사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(CESA)”<sup>39)</sup>에서는 게임 업계에 관한 일반 이용자의 이해를 돕기 위한 사업의 일환으로 희망하는 학교 및 교육기관의 학생과 보호자를 대상으로 게임과 관련한 “학생대상 체험학습 강좌”를 개설하여 운영하고 있다.

2002년에는 “특정비영리활동법인 컴퓨터 엔터테인먼트 등급 기구(CERO)”<sup>40)</sup>가

38) <http://www.angels-eyes.com>

39) 사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회(CESA)는 컴퓨터 엔터테인먼트 산업에 관한 조사 및 연구, 보급 및 계발을 통하여 동 산업의 진흥을 도모하고 일본 산업의 건전한 발전 및 국민생활 향상을 목적으로 설립된 단체이다. 관련 산업 소프트웨어 개발, 제작 판매 또는 동 소프트웨어 이용을 위해 필요한 온라인 환경 제공 및 이에 따른 서비스 제공 사업을 영위하는 법인 및 개인은 정회원으로 하고 있다.  
<http://www.cesa.or.jp>

40) 가정용 게임기 기술 진보 및 게임 이용자 연령층 확대에 의하여 게임소프트 내용, 표현 등이 다양화됨에 따라서 게임 내용의 표현이 청소년에게 미치는 영향 등을 고려하여 일반시민과 이용자들이 게임 소프트웨어를 선택할 때 필요한 정보를 제공하여 청소년의 건전한 육성을 도모하며 사회 윤리 수준을 유지할 것을 목적으로 2002년 6월에 설립되었다. 2003년 12월에는 도쿄도에 의하여 특정비영리활동법인으로 인증받았다.

<http://www.cero.gr.jp>

발족하였다. 이 기구는 제3자에 의한 독립심사신청기관으로서 가정용 게임소프트의 연령별 등급제도의 정비 및 심사를 실시하고 있다. 가정용 게임소프트의 연령별 등급제도는 각각의 연령별 청소년들이 게임에 과도하게 몰입하거나 현실과 가상세계의 구별이 불가능하여 사회적 물의를 일으키는 등의 역기능을 미연에 방지하기 위하여 게임소프트의 내용 및 표현을 자율적으로 규제하기 위한 제도라고 할 수 있다. 이 제도를 토대로 2006년 5월부터는 청소년의 건전한 육성을 위한 가정용 게임소프트의 판매자주규제(販賣自主規制)를 실시하고 있다.

[그림 7-3] CERO 등급 마크 : 연령구분 마크 (2006년 3월 1일 개정)

 <p>年齢区別対象となる表現・内容は含まれておらず、全年齢対象であることを表示しています。</p>	<p>전연령 대상 12세 이상 대상</p>
 <p>12才以上を対象とする表現内容が含まれていることを表示しています。</p>	<p>15세이상 대상</p>
 <p>15才以上を対象とする表現内容が含まれていることを表示しています。</p>	<p>17세이상 대상</p>
 <p>17才以上を対象とする表現内容が含まれていることを表示しています。</p>	<p>18세이상 대상</p>
 <p>18才以上のみを対象とする表現内容が含まれていることを表示しています。 (18才未満者に対して販売したり頒布したりしないことを前提とする区分)</p>	<p>(18세 미만에게는 판매하거나 배포해서는 안된다)</p>

\*출전 : <http://www.cero.gr.jp/rating.html#03>

## (2) 상담 치료 및 사후 대책

### ① 공공기관

2001년 5월 후생노동성에서는 “10대, 20대를 중심으로 한 ‘히키코모리’를 둘러싼 지역정신보건활동 가이드라인 - 정신보건복지센터, 보건소, 시정촌(市町村) 에서 어떻게 대응할 것인가. 구조할 것인가”를 발표하였다.<sup>41)</sup> 이 가이드라인을 중심으로 각 지역에서 히키코모리나 등교거부 학생을 지원하기 위한 활동이 진행되고 있다. 앞서 언급했듯이, 히키코모리나 등교거부 등의 주요 원인 중의 하나로 인터넷이나 온라인게임 의존증이 지적되고 있다. 즉, 히키코모리나 등교거부 등 사회 부적응자를 둘러싼 대응과 사회적 지원 속에서 미디어 중독 혹은 의존증 관련 상담 및 치료 등이 함께 논의되고 있다고 볼 수 있다. 이와 관련한 주요 공공기관으로 <정신보건센터>, <보건소>, <아동상담소>, <교육상담소> 등을 들 수 있다.

<정신보건복지센터>는 전국의 도도부현(都道府縣)과 정부지정도시에 각각 설치되어 있는데, 전국 62개소에 설치되어 있다(2007년 8월 현재). 보건소 등에 대한 지도 및 지원을 실시하며 각 지역주민의 정신건강과 관련한 상담 및 카운슬링 업무를 담당하고 있다. 의사와 정신보건복지사 등의 전문직원이 배치되어 있으며, 전화 상담 및 면접 상담이 이루어지고 있다.

<보건소>는 전국 582개소에서(2002년 현재) 해당 지역의 보건위생활동을 담당하고 있다. 이전에는 정신보건에 관한 사업으로 정신장애자에 대한 상담 및 케어를 중심으로 하였으나 현재는 정신 건강과 관련한 전반적인 전화상담 및 면접상담을 실시하고 있다.

<아동상담소>는 전국의 도도부현, 정부지정도시에 설치하도록 의무화되어 있으며 전국 205개소(지점 등 포함)에 설치되어 있다. 이지메, 등교거부, 아동학대 등 18세 미만의 아동 및 그 가정에 관한 문제에 대한 상담을 주요 업무로 하고 있다. 아

41) 보고서 원문은 일본 후생노동성 홈페이지에서 볼 수 있다.

<http://www.mhlw.go.jp/topics/2003/07/tp0728-1b.html>

동북지사, 정신과의사, 심리관정원 등이 배치되어 있다.

<교육상담센터>는 전국 도도부현(都道府縣), 정부지정도시, 시정촌(市町村)의 교육위원회가 소관하고 있으며 전국에 2,000개소 이상 설치되어 있다. 학교교육 문제, 이지매, 등교거부 등에 관한 교육 상담을 받고 있다.

## ② 민간기관

민간기관으로는 크게 의료기관, NPO법인 등과 같은 민간지원단체를 들 수 있다. <의료기관>은 보건소나 정신보건복지센터에서 소개받는 방법 이외에, 전국 정신장애자 가족연합회에서 발행하는 “전국 사회자원 명부”에 관련 의료기관 리스트를 게재하고 있다. 치료는 주로 카운슬링을 중심으로 이루어진다.

또한 히키코모리나 등교거부에 관한 지원 활동을 실시하는 <비영리 민간단체 NPO법인>도 전국 각지에서 매년 증가하고 있다. NPO법인은 매년 해당 소관 도도부현청(都道府縣廳)이나 내각부에 사업내용 및 결산 보고, 정보 공개가 의무화되어 있다. 그 중에서 “특정비영리활동법인 일본 NPO센터”는 각 관할청에서 공개하는 정보를 바탕으로 전국 NPO법인 정보를 데이터베이스화하고 있다. “NPO法人데이터베이스 NPO廣場(광장)”에는 2008년도 현재 34,990개의 단체가 등록되어 있으며, 단체명이나 명칭의 키워드, 소재지, 관할청, 활동 분야 등의 정보로 해당 NPO 법인을 검색하여 이용할 수 있다.<sup>42)</sup>

## 3) 특징 및 시사점

인터넷, 컴퓨터게임 혹은 온라인게임, 휴대전화 등의 미디어들은 그 이용방법에

42) NPO法人データベース「NPO 廣場」(<http://www.npo-hiroba.or.jp>). 2008년도 현재, 히키코모리 검색으로 44개의 NPO 단체, 등교거부 검색어로 143건이 검색되었다. 인터넷 의존증과 관련해서는 2004년10월에 법인 인증이 된 특정비영리활동법인 인터넷의존증 회복 지원 프로그램(도쿄도)이 있다.

따라서 순기능을 발휘할 수도 있고 역기능을 발휘할 수도 있다. 이렇게 순기능적인 측면과 역기능적인 측면을 동시에 지니고 있는 미디어들에 대해서는 상반된 견해와 시각이 존재하며, 이를 근거로 다양한 측면에서의 사회적 노력이 수반되기 마련이다. 일본에서는 미디어 중독 혹은 의존증에 의해 유발되는 부정적 측면에 대한 사회적 환기 및 비판과 동시에 인터넷이라는 미디어 이용의 긍정적 측면에 대한 관심과 개발을 위한 논의도 함께 이루어지고 있음을 알 수 있다. 즉, 부정적인 측면을 파악하여 그것을 최소화하고 개선해 가기 위한 시도가 긍정적인 측면을 발굴하여 개발하고 발전시키기 위한 다양한 시도들과 동전의 양면처럼 함께 이루어지고 있다는 것이다.

특히, 정부(문부과학성), 지역사회, 학교, 관련업계의 자율적 윤리 및 제도, 가정의 연계 속에서 이루어지고 있는 “정보 도덕(moral) 교육”은 인터넷을 중심으로 한 미디어 정보사회를 보다 현명하게 이용하기 위한 포괄적인 내용으로 구성되어 있으며 정규교육 차원에서 이루어지고 있다. 앞서 소개했듯이 인터넷 등의 미디어에 대한 과도한 몰입과 집착의 폐해가 다양한 형태로 드러나고 있다는 측면을 감안한다면, 문부과학성 주도로 이루어지고 있는 정보도덕교육의 내용과 구성은 시사하는 점이 크다. 한편, 미디어 중독과 관련한 치료 및 상담 또한 인터넷 등의 미디어만을 부각하기 보다는 히키코모리나 등교 거부 등과 같은 보다 폭넓은 차원에서 드러나는 사회문제 해결의 일환으로 이루어지고 있다.

2003년도 5월, 사단법인 컴퓨터교육개발센터(CEC)가 발표한 “정보화가 어린이에게 미치는 영향(인터넷 사용 경향을 중심으로)에 관한 조사보고서”에서 인터넷 의존의 특성으로 다음 두 가지를 제시하였다.<sup>43)</sup>

첫째, 인터넷 의존은 비단 전자 네트워크만의 문제가 아니며, 오히려 그것은 일상 세계의 문제이다. 전자네트워크와 함께 인터넷 의존증이 문제시되면서 현실과 가

43) 보고서 전문은 사단법인 컴퓨터교육개발센터(CEC) 홈페이지에서 볼 수 있다.

<http://www.cec.or.jp/soumu/netizon.html>

상현실과의 대비라는 측면에서 이 문제를 분석하고자 하는 유혹이 발생할지도 모른다. 하지만 인터넷 의존이라는 것이 현실 세계에서 의 일상 문제와 무관하게 존립하는 것이 결코 아니라는 것을 인식해야 한다. 의사나 심리치료사가 인터넷 의존증 환자에 대해 실시하는 치료법은 성범죄 심리치료, 사회적 스킬 향상, 혼인 심리치료, 가족 심리치료, 심리요법 등과 같이 일상의 현실 세계에서 발생하는 제문제를 치료하기 위해 이용되는 처방과 거의 동일하다. 그리고 실제로 이러한 처방과 치료에 의하여 인터넷 의존 환자에 대한 치료가 성과를 올리고 있다.

둘째, 인터넷 의존증에 빠진 사람들은 전자네트워크를 일상세계의 대체물로 바라보고 있다. 더욱이 그 대체물로서의 세계는 그들에게 있어서 마음 편한 안전지대이기도 하다. 인터넷 의존에서 회복하기가 그다지 쉽지 않은 이유가 여기에 있다. 현실 속의 일상세계에 대한 부정적인 의미를 심화시키기 때문이다. 심리치료사나 의사에 의한 치료방법은 이러한 부정적인 의미 부역을 해소하고 일상세계의 의의를 재확인시켜 가면서 환자를 일상세계에 복귀시키기 위한 것이다. 인터넷 의존증 경향이 심한 아이들에 대해서도 이와 동일한 처방이 필요하다. 진정한 안전지대는 인터넷 안에 있는 것이 아니라 현실 속의 가정 안에 있기 때문이다(CEC, 2003, 140쪽)

미디어 중독, 혹은 의존증. 이것은 현실 사회 커뮤니케이션으로부터의 도피인 동시에 새로운 가상 사회 커뮤니케이션으로의 정신적 이주의 형태를 띠고 있으며 커뮤니케이션의 과잉과 결여라는 상반된 현상이 동시에 내재된 상태라고 볼 수도 있다. 결국 미디어 상에서 발생하는 의존 혹은 중독이라는 문제를 해결하기 위한 열쇠는 현실 세계에서 다양한 사회적 커뮤니케이션 양태를 어떻게 조정하고 재구축해 갈 것인가에 달려있다고 볼 수 있을 듯 하다.

## 2. 미국

각종 자료 및 조사 연구, 학술지 등의 분석을 통해 미국의 미디어 중독에 대한 관심과 논의는 대부분이 인터넷 중독(게임중독, 음란물 중독, 이메일 및 채팅 중독,

인터넷 도박 중독 등)에 중점을 두고 있음을 발견할 수 있었다. 미디어 중독에 대한 예방 및 대응 정책 역시 인터넷 중독에 집중되어 있는 실정이며, 학계와 시민사회, 정부가 적극적으로 대응하고 있음을 알 수 있었다.

미디어, 특히 인터넷 중독에 대한 대응 방안 및 정책으로는 인터넷 중독 예방차원으로 인터넷의 내용 규제와 학생들이나 직장인들을 대상으로 한 인터넷 중독 예방교육이 있고, 이미 중독된 사람들을 위한 대학과 병원, 각종 단체의 상담 및 약물 치료, 그리고 치료 프로그램 개발 및 교육 사업을 들 수 있다.

우선 인터넷 중독의 예방을 위한 방안으로서 시행되고 있는 인터넷 내용규제는 정부 차원의 제도적 규제와 민간주도의 자율적 규제로 행해지고 있는데, 수정헌법 제1조의 ‘표현의 자유’를 존중하는 미국 정부는 정부의 강력한 개입보다는 자율적 규제의 실효성이 높은 민간주도의 내용규제 정책을 펼치고 있다. 즉 인터넷 기반이 튼튼하고 시장규모가 크며, 복수의 내용등급 체계와 지역기반의 다양한 상업적 등급서비스가 존재하는 미국에서는 전반적으로 민간 기업 중심의 자율적인 등급서비스들이 시장에서 경쟁하는 형태로 인터넷의 내용을 규제하고 있는 것이다.

물론 정부 차원에서 연방통신품위법(Communications Decency Act: CDA)이나 아동온라인보호법(Child Online Protection Act: COPA)과 같은 법률 장치도 마련했다. 우선 연방통신법의 개정 법률로서 1996년에 입법화된 전기통신법의 제5장에 해당하는 연방통신품위법은 지상파방송, 케이블방송 및 인터넷상의 유해 매체물로부터 미성년자를 보호하려고 하는 의도에서 입법화된 것이었다. 그러나 연방통신품위법은 연방대법원에 의해 위헌판결을 받았고, 이에 대해 의회는 다시 인터넷상에서의 성표현물로부터 미성년자를 보호하기 위한 입법시도를 하게 되는데, 그 결과물이 바로 ‘아동온라인보호법(Child Online Protection Act: COPA)이다.

아동온라인보호법(COPA: Child Online Protection Act)은 미성년자(17세 미만)에게 유해한 내용이 포함된 통신이나 통신수단을 제공하고 그 자료의 성격을 알면서도 상업적 목적으로 인터넷을 통해 유포하는 자는 6월 이하의 징역 또는 5만 달러 이하의 벌금에 처하거나 이를 병과 할 수 있다고 규정하였다. 그러나 이 법 역시 성

인들이 합법적인 인터넷상의 표현물 중 상당부분에 접근하는 것을 부당하게 제한하고 있어 수정헌법 제1조에 위반된다는 이유로 다시 한 번 위헌판결을 받게 되었다. 이후 인터넷 보조금을 받고 있는 공립학교와 공공도서관에서는 인터넷 안전성 정책과 미성년자 유해내용에 대한 접근을 금지시키는 ‘기술보호조치(technology protection measure)’를 의무적으로 사용하도록 하며, 연방정부는 일정한 정부보조금을 지원하도록 규정하는 아동인터넷보호법(CIPA: Children's Internet Protection Act)이 제안되었지만, 이 법 역시 연방 대법원의 결정에 따라 부분적으로만 효력을 가지게 되어 미국이 수정헌법 제1조의 ‘표현의 자유’를 얼마나 중요시하고 있는지 알 수 있게 해주는 대목이다. 이와 같은 내용을 정리하면 다음과 같다.<sup>44)</sup>

- 통신법(Communications Act of 1934) → 전기통신법(Telecommunications Act of 1996)내 연방통신품위법(Communications Decency Act 1996 ; CDA)
  - 인터넷에 대한 불건전 정보 특히 음란한 내용물의 규제에 대한 헌법적 정당성은 1960년대 초부터 인정되기 시작, 코츠(Dan Coats)상원의원에 의해 제안되어 1996년 2월 상하양원을 통과해 대통령 서명을 거친 CDA가 가장 대표적인 통신규제법으로 인정됨
  - 인터넷과 같은 정보통신망을 통하여 미성년자에게 음란외설적인 정보(pornographic information)를 제공하는 자는 2년 이하의 징역과 25만 달러의 벌금형을 받을 수 있도록 규정하고 있는 연방통신품위법(1996년) 제5조는 1997년 6월 부분적인 위헌판결을 받음
  - 연방통신품위법이 규정한 음란외설물(pornography) 개념정의가 불분명하여 언론의 자유를 침해할 가능성이 높으며, 외설 정보(indecent materials)도 언론의 자유로서 헌법에 의해 보호받을 가치가 있다고 최종위헌판결을 함

---

44) 정보통신위원회 발행. 2005. e-Ethics Issue Report 4호-해외 인터넷 내용규제 현황.

- 미 공화당의 존 엔자인(John Ensign) 상원의원은 2005년 7월 28일 전기통신법(1996년)이 인터넷, 이동통신, 광대역 서비스 등 지난 10년간의 급격한 기술혁신을 반영하지 못하고 있다며 새로운 통신법(안)을 상원에 제출하였음
  - 새 법안인 통신법(Broadband Consumer Choice Act of 2005)은 미국 통신 산업에 대한 각종 정부규제를 대폭 완화하는 친기업 성향을 보이고 있음
  
- 아동온라인보호법(The Child Online Protection Act, 1998 ; COPA)
  - 계속적으로 청소년을 보호하기 위해서 다양한 법적 규제방안 모색, 연방통신품위법 위원회 이후 1998년 10월 미국하원은 COPA(CDA II)6)를 통과시켜 ‘청소년들에게 유해한 자료(harmful to minors)’를 영리적으로 전송하는 사업자의 책임을 규정함
  - 하지만, 사업자에게 과도한 부담을 준다는 이유로 미국 시민자유연맹 등이 소송을 통해 1992년 2월 위헌판결을 받았고, 이는 미국 정부의 인터넷 불법정보의 정화노력을 위한 새로운 계기가 됨
  
- 민간차원에서 오락소프트웨어문협의회(RSAC)가 출범(1994년)하여, 1995년 인터넷 내용선별 기술표준체계(Platform for Internet Content Selection, PICS)를 공개하였으며, 1999년 ICRA(Internet Content Rating Alliance)가 만들어 지고 자율등급시스템을 개발·운영하게 되었으며, 현재 미국과 영국에서 활동하고 있음
  
- COPPA(The Children's Online Privacy Protection Act)
  - 1998년에 제정된 COPPA는 13세 이하의 아동에 관한 정보사생활에 대한 보호를 목적으로 신설됨
  - 이 법은 아동을 대상으로 하는 Web Site 또는 온라인서비스 운영자로 하여금 수집되는 정보의 종류, 수집된 정보의 이용 및 공개 등에 관한 정보정책을 고지할 것, 아동에 관한 정보의 수집, 이용 및 공개에 있어서 그 부모의

동의를 얻을 것, 수집된 정보에 대한 부모의 접근을 허용할 것, 수집된 정보에 대한 보안을 유지할 것 등을 규정

○ 규제기구: 연방통신위원회(Federal Communications Commission: FCC)

- 미국의 방송 통신 관련 규제업무는 1934년 연방회의에서 제정된 통신업 (Communications Act of 1934)에 의해 설립된 연방통신위원회(Federal Communications Commission: FCC)가 담당
- FCC는 독립적인 정부기관으로 전화, 라디오, 텔레비전, 유선, 위성, 케이블을 통한 미국 국내 및 국제 커뮤니케이션 등 방송 통신 관련 업무전반을 규제하는 임무 위임받음
- FCC의 방송규제권한은 원칙적으로는 연방의회가 위임한 권한에 국한. 연방 의회에서 제정한 법에 의해 FCC가 설립되었고, 의회에서 법으로 정한 규정에 대하여 독립적으로 세부사항을 결정하도록 되어 있음. 하지만 실제로 방송 통신에 관한 정책결정이 대부분 FCC에서 이루어짐. 예를 들어 1996년 텔레커뮤니케이션법(Telecommunications Act of 1996)에서는 변화의 큰 개념적 틀만을 제시할 뿐 방송 통신 업계에 대한 세부적인 정책은 법이 제정된 후 FCC가 계속 제정하여 발표하고 있음

인터넷 중독 중 인터넷 도박 중독 역시 미국 사회의 심각한 문제 중 하나이고, 이를 해결하기 위한 다양한 방법들이 강구되고 있다. 그리고 정부차원에서의 법제적 노력을 대표하는 것이 바로 ‘불법인터넷도박금지법(The Unlawful Internet Gambling Enforcement Act: UIGEA)’이다. 1961년 연방전기통신법(the Wire Act, PL87~216)의 법해석에 관한 불일치로 인해, 미 의회는 온라인 도박을 명확히 금지시키는 법안을 통과시키기 위해 단계를 밟아 왔는데, 이러한 노력은 인터넷 서비스 공급자, 주 정부, 게임 산업계 등 다양한 이익집단들의 잠재적인 여파가 우려되어 난항을 겪어왔다. 이에 2001년에 온라인 도박에서 신용카드 및 기타 금융 수단의 이용을

금지시키는 법안을 도입했으며, 2006년 10월 13일 발효된 미국의 항구를 보호하기 위한 법안에 바로 이 ‘불법인터넷도박금지법(UIGEA)’이 첨부되면서 온라인 도박을 제한한 최초의 연방 법안을 통과시켰다. 이로 인해 온라인 도박업계는 치명적인 타격을 입게 되었다. Party Gaming Plc., Sportingbet, 888 Plc. 등 세계적인 온라인 도박 업체들은 수입의 절반 이상을 미국의 가입자로부터 얻고 있음에도 불구하고, 도박을 허용하지 않는 미국법 때문에 코스타리카 등 제3국에 적을 두고 온라인 영업을 해오고 있었으나 이번 입법으로 인해 미국 시장이 봉쇄되게 되었다.

이러한 불법인터넷도박금지법(UIGEA)은 현재 운영 중인 미국 외 지역의 수천 개의 도박 사이트에 베팅을 할 때 사용되는 지불결제 방식을 표적으로, 은행과 신용카드사 및 유사 금융기관들이 온라인 도박 사이트를 통한 결제를 금지시키는 내용을 포함하고 있다. 그러나 본질적으로 이 법은 미국의 온라인 도박 실태를 다루고 는 있지만, 어떠한 온라인 도박 내기가 불법인지, 불법이 아닌지에 대해서 명확하게 규정짓지 못한다는 한계를 가지고 있다.

불법인터넷도박금지법(UIGEA)이 발효된 후 온라인 도박 사이트에서 미국인의 베팅을 받아들이지 않는다는 사실 외에 크게 달라진 점은 없다. 실제로 이 법은 개인에게 큰 영향을 미치지 보다는, 금융거래를 제한시키는데 중점을 두면서, 은행이 그들의 서버나 시스템을 통한 온라인 도박 사이트와의 거래를 막고 신원 확인을 하도록 요구하고 있다. 그러나 많은 사이트들이 국외에 위치하고 있기 때문에 이 법의 효율성 여부에 의구심을 갖게 되기도 한다. 일반적인 온라인 도박자들에게는 이 법이 장애가 될 수 있지만, 온라인 도박 중독자들에게는 미국 외 지역에 계좌를 개설하는 등 다른 대안을 선택할 가능성이 있기 때문이다.

이렇게 정부차원에서의 인터넷의 내용적 규제와 함께 중요한 것이 민간차원에서 의 다양한 치료 및 교육 활동이다. 먼저 하버드 의대의 인터넷 중독 서비스는 하버드 의대 맥클린 병원에서 운영하는 것으로 개인 대상의 인터넷 중독 치료 사업과 직장인 대상의 인터넷 중독 예방 교육, 기업체 대상의 상담 프로그램, 학교 대상의

예방사업, 지역 공동체 등 일반인 대상의 교육 사업 등을 한 전문적 예방 및 치료 사업이 운영되고 있다. 또한 일리노이 중독치료 연구소는 인터넷 중독을 포함하여 도박 및 성 중독 등 각종 중독 질환에 대한 치료 프로그램 개발과 교육 사업을 지원하고 있으며, 별도의 교육 팀을 신설하여 일반인 대상의 공공교육 지원 사업을 벌이고 있다.<sup>45)</sup>

○ 하버드 의대의 인터넷중독 서비스

(The Computer Addiction Service at Harvard Medical School)

- 하버드 의대 맥클린 병원(Mclean Hospital)에서 운영
- 맥클린 병원은 1811년 건립되었으며, 정신의학 분야에서 특히 유명함.
- 주요 사업 내용
  - 개인대상 : 인터넷 중독자 치료 사업
  - 기업대상 : 직장인의 인터넷 중독으로 인한 업무 생산성 약화를 막기 위한 사업으로 인터넷 중독의 징후 등에 대한 교육과 기업체 대상의 상담프로그램 운영
  - 학교대상 : 교사, 관련 학계 전문가, 학생상담 및 지도교사 등을 대상으로 한 인터넷 중독 예방 사업 진행
  - 지역사회대상 : 지역공동체 등 일반인 대상의 교육사업

○ 온라인 인터넷중독센터(Center for Online and Internet Addiction)

- Kimberly Young이 운영
- 인터넷 중독 정보제공, 치료 및 연구 진행. 건강한 인터넷 사용을 위한 가이드 제공.

---

45) 인터넷 중독 대처방안 모색을 위한 전문가 포럼(2001)

- 일리노이 중독치료연구소(Illinois Institute for Addiction Recovery)
  - 1979년 설립, Proctor Hospital 산하 기관
  - 인터넷 중독을 포함하여 도박·성 중독 등 각종 중독 질환에 대한 치료프로그램 개발 및 공공 교육 사업을 지원하고 있음
  - 공공교육 지원 사업 : 일리노이 중독치료연구소는 공공교육 지원 사업을 위해 별도의 교육팀 (Speakers Bureau)를 설치하고, 인터넷 중독 등에 대한 일반인 교육 실시.
  
- Cyberlaw Enforcement Organization(CLEO)
  - CLEO는 법 집행자들의 네트워크. 여기에 소속된 법 집행자들은 사이버 범죄 조사 전문가들로서 다른 법 집행자들을 훈련시키고 사이버 범죄 피해자를 지원하기 위해 설립.
  - CLEO는 온라인 위조와 사이버 스토킹, 아동 포르노 등에 대한 대처 요령 등을 알리고 있으며 온라인 이용자들이 건전한 인터넷 공동체를 만들고 그 공동체를 발전시키기 위해 사이버 범죄 분야의 검사, 변호사와 법 전문가들이 도움을 줄 수 있도록 하고 있음
  
- Internet Education Foundation(IEF; [www.NetEd.org](http://www.NetEd.org))
  - 인터넷 이용자가 표현의 자유를 보장받으면서 일정한 이용을 유지할 수 있기 위해서는 정책 입안자, 사업자, 개인의 상호 호혜적인 협동이 불가피하다는 인식하에 1997년 설립된 단체
  - 인터넷의 잠재성에 대한 교육 프로젝트 실시, 자녀지도를 위한 부모 교육 지원, 토론회를 통한 인터넷 정책 틀 마련
  
- WHOA(Working to Halt Online Abuse)
  - WHOA는 1997년 온라인상의 학대를 근절하기 위해 발족한 자원봉사 단체

- 로 일반 이용자와 법 집행자의 교육과 피해자 권리 행사를 통하여 온라인상의 확대를 근절하고 보dana은 인터넷 공동체를 위한 정책 개발 등을 목표로 인터넷에서의 확대를 근절하기 위한 교육을 주로 실시하고 있는데 WHOA는 안전한 온라인을 유지하기 위해 항상 중성적인 이름을 사용할 것, 이메일 주소를 비밀로 유지할 것, 원치 않는 이용자는 차단하거나 무시할 것, 상대방이 괴롭힐 때 반응하지 말 것 등의 대책을 제시

#### ○ CyberAngels

- CyberAngels는 Parry Afrad를 중심으로 9,000명 이상의 자원봉사자가 이끌어가는 세계최대규모의 인터넷 감시단체로 사이버 스토킹이나 특히 아동포르노 등의 위협으로부터 통신이용자들을 보호하여 모든 이용자들이 안전하게 인터넷에 접속할 수 있도록 사이버공간의 질서를 선도할 목적으로 설립
- 사이버범죄예방의 법적 집행절차를 보조하고 통신안전과 사생활 보호 등 다방면에 걸친 정보를 제공함으로써 사이버범죄와 사이버성폭력 피해자들에게 도움을 주고 있음
- 온라인 이용에 관한 네티즌 교육, 홈페이지에 인터넷의 불건전 정보를 피할 수 있는 정보를 제공하여 부모, 어린이, 교사들에게 교육, 아동 포르노와 같은 불법정보를 감시, 불법사이트 리스트를 경찰이나 내용등급서비스 기관들에게 제공, 미국 정부의 인터넷 관련 쟁점에 대해 컨설턴트 자격으로 정책 자문 활동
- 기본적으로 자율규제를 전제로 게시판이나 이메일을 통해 불법 정보사이트가 신고 되면 이것을 자발적 구성원들이 심의하여 적절한 조치를 협조기관에 건의

이 밖에도 미국에서는 인터넷 중독이나 게임 중독으로부터 청소년들을 보호하려는 비영리 단체나 민간 기구의 활동이 왕성하게 이루어지고 있는데, 그 중 대표적

인 것이 ‘National Institute of Media and the Family’이다. 이 단체는 “watch what our kids watch”라는 슬로건을 가지고 자녀들을 유해한 영상물로부터 보호하기 위해 뜻을 모은 부모들의 커뮤니티로 1996년에 설립되었다.

### 3. 영국

영국에서는 인터넷 중독과 관련해 다음과 같은 신조어를 발표했다.

- ① 에고 서핑(ego-surfing) : 자신의 평판을 인터넷에서 반복해서 확인하는 행위
- ② 블로그 스트리킹(blog streaking) : 자신의 정보나 비밀을 온라인에서 까발리는 행위
- ③ 크랙베리(crackberry) : 무선 인터넷 단말기 상표인 ‘블랙베리’에 중독성이 강한 코카인을 가리키는 ‘크랙’을 결합시켜 중독성 강한 인터넷 이용을 지칭
- ④ 구글 스토킹(google-stalking) : 온라인상에서 옛 친구나 동료, 첫사랑의 현재 모습을 엿보는 행위
- ⑤ 사이버콘드리아(cyberchondria) : 인터넷상의 부정확한 의학 정보를 믿고 내리는 자가 진단
- ⑥ 포토러킹(photolurking) : 생면부지의 사람들이 만든 블로그를 돌아다니며 사진을 뒤적거리는 것
- ⑦ 위키피디아홀리즘(wiki-pediholism) : 인터넷 백과사전인 위키피디아에 지나치게 의존하는 행위
- ⑧ 치즈포딩(cheesepodding) : 부드러운 음악만 골라듣는 행위<sup>46)</sup>

---

46) 한국정보진흥원(2008), 인터넷 중독 정책 동향 및 법제도 연구, 연구보고 07-15, 38쪽 인용.

유럽지역에서 미디어 산업과 디지털 정책을 가장 적극적으로 추진하고 있는 국가 중 대표적인 영국은 인터넷 이용자들의 도박, 쇼핑, 섹스와 같은 온라인 중독 행위나 비디오 게임 중독 등의 문제들에 대해 우려를 나타내고 있다. 이에 따라 영국에서는 대학을 중심으로 한 인터넷 중독 관련 연구를 확대하거나 이 업무를 관장하는 정부기관을 따로 설치하고 있는데, <어린이 착취와 온라인 보호(Child Exploitation and Online Protection : CEOP)> 센터가 이의 경우에 속한다. 또한 영국에서는 온라인 상의 상호작용 서비스의 잠재적인 중독 위험에 대처하는 전문 사이트를 운영한다. 특히 영국에서는 영역별로 전문화된 인터넷 중독 예방과 치료 목적의 사이트들이 다수 개설되어 있다(한국정보문화진흥원, 2008, 38-41).

영국의 커뮤니케이션 규제 기구인 Ofcom은 텔레비전과 인터넷, 전자 게임에 있어서 부정적인 영향을 파악하고, 이를 개선하기 위한 정책적 리뷰를 지속적으로 시도하고 있다. 예를 들어, 2007년 11월 발표된 <Ofcom's Submission to the Byron Review>는 미디어 콘텐츠의 해악성과 공격성에 대한 분석과 정책적 방안들을 다루고 있는데, Ofcom은 콘텐츠뿐만 아니라 미디어의 해악성의 다양한 측면들을 차례로 검토하고 있다. 미디어 해악성에는 미디어 콘텐츠의 폭력성과 공격성, 왜곡된 성정체성, 스테레오타입의 강화, 개인 정보의 유출과 악용, 부적합한 사회적 관계의 확장, 중독 등이 포함된다(Ofcom, 2007, pp.50-51).

그러나 미디어 중독에 대한 영국과 유럽 지역의 정부나 전문가들의 대표적인 시각은 미디어 교육적인 측면에 근거하는 경우가 많다. 즉 여러 가지 미디어가 각각의 개인이나 집단들에게 전달되고 이용될 경우, 해당 미디어의 속성과 영향력에 대해 풍부한 교육이 선행되어야 한다는 점을 강조하는 것이다. 이 같은 측면에서, 유럽의 9개 국가들은 2006년 6월부터 <새로운 디지털 미디어의 적절한 이용을 위한 유럽 연구 프로젝트(A European Research Project for the Appropriation of New Digital Media by Young People)>를 시도하고 있다. 벨기에, 덴마크, 에스토니아, 프랑스, 그리스, 이탈리아, 폴란드, 포르투갈, 영국 등 9개의 유럽 지역 국가들이 12-18세 사이의 청소년들이 인터넷, 모바일 미디어, 비디오 게임과 같은 유무선 디

지털 미디어를 자신들의 요구와 상황에 맞게 이용하는지를 알아보고, 뉴미디어를 보다 안전하고 자유롭게 이용할 수 있는 방법들을 모색하고자 하는 시도이다. 이 프로젝트는 어린이와 청소년 시기의 미디어 교육의 중요성을 강조하고 있으며, 이로부터 미디어의 부정적인 결과를 최소화할 수 있을 것이라는 생각을 가지고 있다. 여기서 미디어 교육의 주된 내용들은 다음과 같다.

- ① 미디어의 내용은 누가 만들었고, 무엇이 목적인가?
- ② 미디어의 내용이 나에게 어떤 영향을 주는가? 나 이외의 다른 사람들이 이 내용을 접하는가?
- ③ 내가 이용하고 있는 미디어가 가지는 힘은 무엇인가?
- ⑤ 내가 이용하고 있는 기호의 힘은 무엇인가?
- ⑥ 이 내용은 어떤 의미를 전달하고 있는가?
- ⑦ 이 내용은 상거래, 토론, 메일, 게임, 정보, 공공업무 중 어떤 영역에 속하는가?<sup>47)</sup>

또한 이 프로젝트는 인터넷과 휴대폰, 전자 게임을 접하는 멀티미디어 환경에 대한 분석, 청소년들이 인터넷을 이용하는 방식과 내용 및 인터넷의 위험성에 대한 연구, 청소년들의 정체성과 문화에 대한 이해가 미디어의 부정성을 최소화하는 교육적 차원에 포함되어야 한다는 점을 강조한다.

<Mediapro> 프로젝트는 우리에게 미디어의 이용과 이로부터 발생하는 수많은 문제들에 대한 인식에 있어서 사회 각 영역과 집단 간 격차가 매우 심한 것으로 나타나고 있음을 보여준다. 즉, 인터넷 채팅, 폭력, 음란물, 게임 등에 관한 위험성의 인식에 있어서도 부모와 어린이, 학교의 교사와 정부 등 주요 집단들의 생각과 판

---

47) European Commission(2006). Mediapro : A European Research Project for the Appropriation of New Digital Media by Young People.

단은 매우 다르게 나타나는 것이다.

<Mediapro> 프로젝트는 우리가 현재 ‘미디어의 이용 문화에 대해 모르는 것이 많다’는 점과 미디어의 부정성을 최소화하는데 있어서 ‘학교와 교사 그리고 미디어 정책의 중요성’이 얼마나 큰지를 아직 실감하고 있지 못하다는 점을 보여준다. 이 프로젝트는 미디어 중독과 매우 직접적으로 관련되어 있지 않지만, 미디어 중독의 거버넌스와 정책의 새로운 방향을 시사해 주고 있음에 틀림없다.

이상의 사례들뿐만 아니라 다른 국가들의 미디어 중독 정책과 제도 현황을 보면 다음과 같다.

〈표 7-10〉 주요 국가의 인터넷 중독 대응을 위한 제도현황

국가	주요제도	주요내용
미국	중독 관련 연구소 및 치료 센터 운영	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 하버드 의대 인터넷 중독 서비스: 개인 및 직장인 대상의 인터넷 중독 예방 교육, 기업체 대상의 상담 프로그램, 학교 대상의 예방 사업 등</li> <li>* 일리노이 중독 치료 연구소: 인터넷, 도박, 성 중독 등에 대한 치료 프로그램 개발 및 공급과 교육사업 지원</li> <li>* 인터넷 중독 치료 센터(Kimberly Young): 온·오프라인 상에서 다양한 인터넷 중독 예방 및 치료를 위한 정보와 서비스 제공</li> </ul>
	인터넷 사이트를 이용한 중독 치료 서비스 제공	<ul style="list-style-type: none"> <li>* addictionsearch.com: 각종 중독 관련 정보 제공, 24시간 상담 전화 서비스 제공</li> </ul>
	법·제도적 방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 인터넷 불법도박 금지법(2006)제정</li> <li>* 아동 인터넷 보호법(CIPA) 제정: 공립학교와 공공도서관에서는 인터넷의 안전성 정책과 미성년자의 유해내용 접근을 금지시키는 기술보호조치 사용을 의무화함</li> <li>* 아동 온라인 보호법(COPA): 미성년자에게 유해한 내용이 포함된 통신이나 통신 수단을 제공하고 상업적 목적으로 그 내용을 유포하는 자를 처벌함</li> <li>* 오락 소프트웨어 등급 심의위원회(ESRB): 게임물 등급 심의 기구, 유해한 게임에 대한 정보 제공</li> </ul>

국가	주요제도	주요내용
	비영리기구, 민간기구의 활동	* National Institute Media of the Family : 자녀들을 유해한 영상물로부터 보호하기 위한 부모들의 단체로 비디오와 컴퓨터 게임물 등의 자세한 검토 정보를 제공함
캐나다	범국민 캠페인 전개	* 국민 정보화 역기능 예방을 위해 비영리단체와 기업이 연대한 공공 캠페인 * MNet(Media Awareness Network) : 올바른 미디어 이용을 위한 네트워크 가동 * <Be Web Aware>: 가정에서 자녀의 인터넷 이용을 관리할 수 있는 교육 프로그램 * 교육용 웹사이트 개발 및 제작 서비스와 무료 공익광고 서비스 등 지원
	중독 관리 정보 센터	* 각 주마다 한 개씩, 온타리오 주에는 2개의 중독 센터가 있음 (보건부 산하기관)
유럽 연합	기술적 장치 마련	* Safer Internet Programme: 어린이의 안전한 인터넷 사용을 도와주고, 유해한 콘텐츠의 생성을 막는 프로그램(2005년 채택)
	관련 협회 설치	* 유럽인터넷감시망제공사협회(INHOP) : 인터넷에서 아동 포르노를 없애고 인터넷의 유해하고 불법적인 사용으로부터 청소년을 보호 * 범유럽 게임 정보 협회(PEGI)출범: 디지털 게임의 내용을 고려한 적정 이용 연령 제시
영국	중독관련 정부기관 설치	* Child Exploitation and Online Protection(CEOP) Centre 출범(2006) : 청소년의 올바른 인터넷 사용을 권장하는 업무 담당 * 국립중독센터 설치: 의료 구역에 따라 6개의 중독 센터 운영
	연구기관	* 노팅햄 트랜트 대학의 활동이 활발함
	중독 전문사이트 개설	* 채팅룸, 온라인 게임, 이메일, 모바일, 메신저 등 잠재적인 중독 위험에 대처하는 전문 사이트 존재 * 섹스 중독 테스트 사이트만도 10개 이상 존재
	민간단체의 운영	* 갬케어(Gamcare): 도박 중독자에 대한 지속적인 상담 제공
오스트리아	배너 광고 실시	* 채팅룸과 온라인 게임 공간 등에 인터넷 중독의 위험성에 대한 경고문 제시
스위스	포스터 캠페인 실시	* 인터넷 중독 관련 포스터 캠페인을 전개하고, 자가 진단 테스트 문항을 웹사이트에 게재

국가	주요제도	주요내용
덴마크	인터넷 중독 치료기관 운영 (무료 상담)	* YMCA에서 운영하는 중독 센터: 덴마크 의회로부터 재정 지원을 받아 인터넷 중독자에 대한 무료 상담 실시
네덜란드	중독 전문 병원 운영	* 스미스&존스 중독 치료 센터: 유럽 최초의 게임 중독 전문 치료 기관
	중독 전문 연구소	* 네덜란드 중독 연구소(IVO): 다양한 중독의 해결방안에 대한 연구진행
독일	인터넷 중독 캠프	* 어린이들을 대상으로 한 치료 프로그램
중국	제도적 방안	* 새로운 인터넷 카페의 개업 금지 * 미성년자들의 인터넷 카페 출입 제한 * 인터넷 게임 중독방지시스템(피로도 시스템) 시행 * 온라인 음란물에 대한 대대적인 단속 실시
	인터넷 중독 재활센터 운영	* 전국 8개의 재활센터가 중국 정부의 지원을 받아 운영되고 있음 * 인터넷 중독을 치료하기 위해 '전기충격 치료'까지 사용 * 인터넷 중독 치료 캠프 실시
싱가포르	중독 관련 학교 교육 실시	* 심리학자가 학교를 방문해 청소년과 학부모들에게 인터넷 중독의 위험성에 대한 교육 실시 * Cyber-wellness and Internet safely 프로그램: 초등 1,2학년과 중등 1,2 학년을 대상으로 2007년부터 시행
	중독 치료 기관	* The Institute of Mental Health * The Center for Psychology
	정부 기관 설립	* National Cyber-Threat Monitoring Centre 설립: 사이버 범죄의 증가를 막기 위함
말레이시아	제도적 방안	* 게이머들의 야간 외출 금지령 * 오락 면허제 시행: 게임이 허용되는 지역에서만 인터넷 카페 영업 가능 * 인터넷 카페 영업시간 제한: 자정에는 문을 닫아야 함 * 인터넷 이용 지역을 단속하는 경찰팀 운용
인도	국제협력 기회 확대	* 인터넷 중독 현상이 심각하여 이의 해결을 위해 인터넷 중독 예방 상담센터 등의 운영 경험을 배울 수 있는 국제 협력 기회 확대
	제도적 방안	* 대학 내 인터넷 이용 시간 제한: IIT MUMBAI
뉴질랜드	중독관리센터	* 1964년 중독관리센터 설립

국가	주요제도	주요내용
랜드	중독정보 사이트	* TOXINZ운영: 국립중독센터 및 대학이 협력하여 만든 뉴질랜드 최초 중독 정보 제공 사이트로 24시간 전화 서비TM 운영
	중독 전문 데이터베이스	* 일반인 및 의료인을 위한 수준별 데이터베이스 제공 * 중독환자의 중환자실 치료 방법을 포함한 전문적 정보 제공
호주	온라인 핫라인 설치	* 인터넷 콘텐츠에 대한 불만 사항을 접수받고 처리
	시민 자문 기구 출범	* Net Alert: 청소년을 보호하는 역할 담당
	법·제도적 방안	* 국가 주도 등급시스템: 국가 기관이 직접 인터넷 콘텐츠에 대한 등급을 판정하고 그 유통을 관리함 * 온라인서비스법 제정(1999) : 인터넷 콘텐츠에 대한 사용 규제 제도를 입법화한 법률 * 접근통제시스템: 성인만 인터넷 상의 성인용 콘텐츠에 접근할 수 있도록 한 기술적 장치
	독립연방기관 설치	* 등급분류위원회 설치 : 인터넷 내용 규제 시스템의 중심축이 되는 기관
일본	교육자료 제작배포	* 인터넷 유료사이트의 부당한 요금 청구 피해를 예방하기 위한 팜플렛 발행(기후현) * <정보윤리> 팜플렛 제작, 배포: 인터넷과 휴대전화 바로 사용하기에 대한 내용 수록(쿠마모토현) * 인터넷 이용 룰과 매너 지침 제작 배포 : 일본 인터넷 협회(2004)에서 주관함
	기술적 방안	* 필터링 서비스 제공: 성인 전용 사이트나 만남 계 사이트 등 유해 사이트로의 접근 제한
	법·제도적 방안	* 청소년 건전 육성 조례 개정: 휴대전화 판매 시 필터링 서비스의 이용을 손님에게 권장할 것을 의무화(도쿄도) * 만남계 사이트 규제법(2003)제정: 인터넷 이성 소개 사업을 이용해 아동을 유인하는 행위의 규제
	기업 측면의 활동	* '도쿄모 안심 핫라인' 가동 : 자녀의 휴대전화 이용에 대한 상담 서비스 제공
	웹을 통한 중독정보서비스	* 웹을 통한 중독정보 서비스 제공(기본 자료)
	중독 관련 정보 센터	* 일본중독정보센터 운영: 오사카와 쓰쿠바 현에 2개의 정보센터가 운영되고 있음

출처 : 김병구 외 (2008), 외국의 인터넷 중독실태 및 법제도 동향, 한국정보문화진흥원, 69-71.

〈표 7-11〉 각국의 인터넷 중독 예방을 위한 정책수단

분야	홍보	교육/상담 (치료)센터	R&D	정보 제공	법률	규제 (제재)	사회적 인프라
미국	●	●	●	●	●	●	●
영국	●	●	●	●		●	●
캐나다	●	●					
오스트리아	●						
스위스	●			●			
핀란드	●						
덴마크	●	●					
네덜란드		●	●	●			
독일	●						
중국	●	●		●		●	
일본	●	●		●			
대만	●					●	
말레이시아	●					●	
인도	●					●	
싱가포르	●	●		●			
호주	●				●	●	●

\* 주1) 정책추진 여부를 확인할 수 없었던 경우도 빈칸 처리함

\* 주2) 규제는 인터넷 중독 외에 온라인도박 등을 모두 망라함

출처 : 김병구 외 (2008), 외국의 인터넷 중독실태 및 법제도 동향, 한국정보문화진흥원, 69-71.

이상의 외국 사례들에서 우리는 미디어 중독 정책이 인터넷과 게임 및 게임과 관련된 도박 중독에 집중되어 있음을 알 수 있다. 이 같은 미디어 중독 정책의 경향은 우리의 경우와 크게 다르지 않다. 하지만 영국을 포함한 유럽연합 국가들과 일본이 보여주고 있는 미디어 중독 정책과 관련된 새로운 시각과 접근 방식은 매우 시사점이 크다고 볼 수 있다. 일본의 ‘정보 도덕(information morals)’ 교육 정책과 유럽연합의 미디어 교육 정책은 미디어 중독의 문제만이 아니라 미디어가 유발할 수 있는 수많은 문제들과 더불어 미디어가 가지고 있는 잠재성들을 동시에 이해하고 이를

교육하며 미디어의 이용자 스스로가 미디어에 대한 통제력을 가질 수 있도록 하는 방식이다. 미디어 몰입과 과잉 의존 및 중독을 일상세계의 문제로 인식하고, 일상 세계를 둘러싼 미디어 환경에 대한 진단과 성찰, 비판적 정책 관점이 없이는 미디어 중독 정책이 매우 한계가 있을 수밖에 없음을 보여주는 대표적인 경우이다.

## 제 8 장 미디어 중독 정책의 제언

### 제 1 절 연구 요약

‘중독’이라는 용어는 전통적으로 약물중독을 의미하는 말로 쓰여 왔으며 생리적인 의존성과 내성, 중단할 경우 나타나는 불안과 초조 등의 금단증상(withdrawal symptoms)에 따른 사회적, 직업적 손상이 동반된 병리현상을 함축하는 용어로 사용되어 왔다. 최근에는 이러한 생리적인 의존성이 병적 도박과 같은 충동조절장애에서도 나타나며 약물중독과 마찬가지로 금단과 내성, 사회적, 직업 손상이 뒤따르는 것으로 보고되고 있다. 모든 중독 증상의 경우 공통적인 특징이 있는데, 그것은 의존대상에 대한 지속적인 추구(craving)이다. 즉 정상인에게서 관찰되는 다양하고 복잡한 동기 유발과정이나 행동양식이 소멸되고 대부분의 시간을 오직 중독의 대상을 찾는 데에만 소비하게 되는 것이다.

이러한 중독 현상 중 최근 현대사회의 주요 문제로 인식되고 있는 미디어 중독은 수많은 요인들의 다차원적인 결합을 통해서 만들어진다. 따라서 자존감, 충동성, 우울함, 고립감, 불안감, 가족관계, 친구와의 대화단절, 학업성적, 과다지출, 자기통제력, 몰입, 현실도피, 오락, 관계육구, 지위향상육구, 스트레스 해소 등의 요인들이 복합적으로 관계를 맺으면서 상호작용을 하는 것이다. 즉 미디어 중독은 개인의 심리적 특성, 미디어 자체 특성, 미디어가 생산해내는 내용의 특성, 그리고 미디어 이용자의 환경요인 등에 영향을 받으며, 특히 미디어 이용자의 개인적 특성과 개별 미디어를 사용하는 과정에서 미디어 이용자의 이용 동기와 목적 등이 서로 결합되면서 상승작용을 일으켜 미디어 중독을 더욱 증대시키는 것으로 나타났다.

이 연구는 미디어 중독을 수없이 많고 다양한 미디어의 출현과 미디어를 매개로 한 커뮤니케이션의 확장속에서 일종의 ‘과잉 커뮤니케이션’ 현상으로 접근하고자

했다. 복잡한 미디어 생태 속에서 여러 가지 미디어 중독 현상에 대한 걱정이 커지고 있고, 국내외의 많은 연구들은 미디어 이용자들이 너무 많은 시간을 미디어 이용에 소비함으로써 개인적으로나 직업적으로 고통을 받고 있음을 보여주고 있다. 또한 가면 갈수록 사람들이 현실 세계보다 미디어의 세계에 보다 의존적인 삶을 살아갈 것이라는 전망 속에서 이의 부정적인 결과들을 보여주려는 시도들도 증가하고 있다.

따라서 미디어 중독은 단순한 사회심리학이나 정신병리학적인 차원에서 해명하고자 하는 노력에 만족스러움을 느낄 수 없도록 하고 있다. 미디어 중독 현상은 정보사회의 커뮤니케이션 학자들에게 큰 도전이 되고 있으면서, 동시에 보다 새로운 해석적 관점들을 요구하고 있다. 이 연구는 미디어 폭발 시대의 과잉커뮤니케이션의 대표적인 두 유형으로서 미디어 몰입과 중독을 설정하고, 이 현상에 대한 철학적, 정신분석학적, 사회문화적, 미디어 생태학적 접근을 시도하고자 했으며, 이를 통해 미디어 중독 정책의 새로운 방향성에 대해 제안하고자 했다. 이 연구는 미디어 폭발 시대에 현대인의 미디어 몰입과 중독을 이해하는 차원을 확대하고, 이로부터 미디어 중독 정책의 새로운 출발점과 그 방안들을 모색하는 계기로 삼고자 했다. 이를 위해 미디어 중독 현실에 대한 현장감 있는 분석과 미디어 중독 정책의 사회적 거버넌스를 비교 분석하여, 향후 미디어 중독 정책의 수립에 참조점이 될 수 있는 정책 방안들을 제시하고자 했다.

이 연구에서는 미디어 중독의 대표적인 유형으로 텔레비전 시청 중독, 인터넷 및 사이버 중독, 모바일 미디어 중독에 초점을 맞추었지만, 대부분의 연구는 인터넷과 사이버 중독에 집중되어 있음을 알 수 있다. 또한 미디어 중독 상담이나 예방 교육 활동, 미디어 중독자 치료 활동 등 미디어 중독 거버넌스와 정책이 주로 인터넷 미디어에 초점이 맞추어져 있음을 알 수 있다.

대부분의 인터넷 중독 연구들은 하루 종일 인터넷에 빠져 살거나 하루라도 인터넷을 하지 않으면 심리적으로 불안해지는 “인터넷 중후군”과 같은 부정적인 현상들에 초점을 맞추고 있으며, 인터넷 미디어 이용을 둘러싼 강박관념, 현실생활의

기피, 실제 인간관계의 등한시 등의 문제들을 강조하고 있다. 또한 온라인게임에 몰두하면서 학교생활을 등한시하거나 음란채팅과 포르노에 빠져 현실의 부부관계에 소홀해지는 성인에 이르기까지 인터넷 중독이라고 일컬을 수 있는 현상이 날이 갈수록 심각해지고 있음을 강조하고 있다. 인터넷 중독에 대한 관심은 미국, 영국, 대만 등의 국가에서 여러 학자들의 연구를 이끌어내고 있는데, 지금까지 중독에 대한 개념은 주로 사회심리학이나 정신의학적 측면에서 다루어져왔다.

반면, 극히 소수의 미디어 중독 연구는 사회심리학이나 정신의학적 접근보다 철학적인 접근을 시도하고 있다. 철학적 연구 경향은 사이버 중독에 관한 기존의 연구들이 대부분 사이버중독이라는 현상의 결과에 주목하고, 중독과정에 이르는 개인의식의 변화과정을 살펴보는데 주목하지 않았다고 비판한다. 이 연구 경향은 사이버 공간이 인류에게 등장하게 된 당시의 상황을 재조명한 뒤, 지금까지의 변천과정과 개인들에게 주어진 사이버공간의 의미를 존재론적으로 해석하는 시도를 보여주고 있다. 즉, 사이버 중독이라는 현상이 사이버 공간이라는 새로운 영역에서 펼쳐지는 인간의 한 의식 양태라는 관점을 토대로 하고 있다. 철학적 연구는 개인이 사이버 공간을 통해 사이버 교류의 주체로 등장함과 동시에 사이버 세계에 대한 관심(sorge)과 탈은폐성의 추구 결과로 사이버 중독현상을 표출할 수 있음을 인정하고 있다. 이 같은 철학적 연구는 사이버 중독에 관한 논문들이 사이버 중독을 병리학적인 관점에서 특수하고 비정상적인 몇몇 사람에게 해당하는 현상으로 접근하면서, 이의 대처방안들을 제시하고자 하는 것과 달리, 이 시대를 살아가는 우리 현존자가 자신의 존재성을 확인하려는 차원에서 나타나는 개연적 현상으로 바라보고자 하는 의의를 가지고 있는데, 본 연구의 출발 또한 이러한 철학적 선행 연구로부터 영향을 받았다.

이와 같은 맥락에서, 본 연구는 우선 최근의 미디어 기술 체계와 미디어 기술에 기반한 사회문화적 변화의 측면에서 미디어 중독의 외적 요인들을 설명하고자 했다. 텔레비전, 인터넷, 노트북과 WiBro, 휴대폰과 PMP, IPTV, HSPDA(high speed downlink packet access) 등 언제, 어디서나 우리들이 무엇인가를 보고, 말하고, 즐길

수 있는 것들을 제공하고 있는 디지털 미디어 기술 체계와 이러한 미디어 기술을 매개로 한 세계에 대한 새로운 관계와 기술적 주체의 확장을 들여다보고자 한 것이다. 또한 음식, 주택, 위생, 보안, 커뮤니케이션, 교통, 건강, 오락, 학습 등의 모든 과정들에 정교하고 복잡한 미디어 기술들이 결합되고 있고, 정치, 경제, 군사, 학문, 의료, 사회적 소통, 노동과 여가, 오락과 유희 및 개인의 비밀스러운 행위 등이 더욱 더 전자 미디어에 의존하고 있는 상황 자체가 우리로 하여금 미디어에 과다 의존적이고 미디어 중독적인 상황을 만들어내고 있음을 강조하고자 했다.

둘째, 이 연구는 전자 미디어의 지속적인 팽창, 융합, 세밀화는 새로운 형태의 사회적인 상호작용과 연결을 만들어내고 시간과 공간 및 장소의 조직에 있어서 근본적인 전환을 야기한다는 점을 강조하고 있다. 디지털 미디어는 이제 우리의 내외부적 모든 공간을 열라고 요구하고 있으며, 그 열려진 공간을 종합적인 소비공간으로 재구조화하며, 미디어 중독은 이러한 기술적, 사회문화적 환경과 밀접하게 연결되어 있다는 점을 부정할 수 없다.

또한 이 연구는 미디어 생태학적 접근을 통해 미디어 중독 정책에 우선해 지나치게 기술중심적이고 산업중심적인 미디어 철학과 정책을 성찰할 수 있는 계기가 필요함을 강조하고 있다. 미디어 기술이 발생시키는 인간의 감각, 인지, 사고 및 감성과 인식에 대한 전면적인 효과뿐만 아니라 사회문화적인 변화와 연동되는 영향력에 관한 미디어 생태학적 해석들은 우리로 하여금 인간 및 사회문화적으로 발생되는 다층적인 미디어 효과를 보다 거시적이고 문화론적이며 역사적인 차원에서 서술하도록 요구하고 있으며, 미디어 중독 정책 또한 이러한 미디어 생태학의 논의들을 적극적으로 반영할 필요가 있음을 이 연구는 주장하고 있다. ‘공간 제약으로부터 해방되어 언제 어디서나 접속’, ‘시간의 제약으로부터 해방되는 실시간 미디어로의 전화’, ‘미디어 활용 범위 및 영향력의 확대’ 등의 담론들과 정책들을 내세우면서 동시에 ‘미디어 의존증과 미디어 중독 등이 우려된다’는 식의 모순적 사고를 비판하고, 우리의 삶의 환경과 시공간을 보다 더 많은 미디어로 채워나가고자 하는 현실적인 흐름들 앞에서 미디어 중독과 폭력, 미디어 이용자들의 문제시되는 행동

들을 개인적인 문제로 치부해 버리는 것은 잘못된 전제들을 성찰할 필요성이 있다.

이와 함께 본 연구는 하이데거, 프로이트, 라캉과 마르쿠제 등의 철학적, 정신분석학적 관점들을 활용해 과잉 커뮤니케이션과 미디어 중독의 문제를 또 다른 차원에서 접근하고자 했다. 이를 통해 이 연구는 “우리가 끊임없이 누군가와 커뮤니케이션을 하려는 욕망을 가지고 있다는 것, 우리가 끊임없이 어디에 참여하고 유대를 형성하려는 욕망을 가지고 있다는 것, 우리가 끊임없이 무엇인가를 망각한 상황에서 몰입적 희열감을 느끼고자 하는 욕망을 가지고 있다는 것, 보다 안전하게 자신을 드러낼 수 있는 커뮤니케이션과 관계를 욕망하는 것, 타자의 생각과 감정을 확인하며 그 속에서 덜 불안해지려는 욕망을 가지고 있다는 것, 현실공간에서 채워지지 않는 욕구(성적욕구, 일탈의 욕구, 해방욕구 등)를 실현하고 싶은 욕망을 가지고 있다는 점과 이를 뒷받침하는 미디어 기술 체계가 더욱 세밀해지고 다양해지고 있는 현실을 고려한다면, 미디어 몰입과 중독은 그야말로 ‘언제, 어디서나, 누구에게나’ 발생할 수 있는 문제”임을 드러내고 있다.

이상의 이론적 논의들은 미디어 중독의 거버넌스와 정책의 새로운 방향성을 검토하는데 풍부한 관점들을 제공하고 있으며, 미디어 중독 실태에 대한 분석 결과의 해석에 도움을 주고 있다.

## 제 2 절 미디어 중독 정책에 대한 제언

현대사회학자들은 현대사회의 ‘일상성’에 대해 현대인들이 가장 지겨워하면서도 동시에 그것을 잃을까봐 불안해하는 것으로 설명한다. 매일 반복되는 일상이지만, 그것을 벗어나면 사회적 존재가 상실된다. 사람들은 이 일상성을 벗어나고자 매일 일탈과 탈출과 망각을 추구한다. 끊임없이 벗어나고 싶어하면서, 그러나 거기서 벗어나게 될까봐 두려움을 느끼고 있는 이 복잡한 감정(Lefebvre, 1995, 13쪽)이 일상성이다.

일상성이란 단순한 일상적 반복을 의미하는 것이 아니라, 고도로 발달한 현대 산업사회의 도시적 특징이다. 일상성과 현대성은 현대 사회의 두 측면이다. 일상이 지배하는 현대 사회는 덧없음을 사랑하고, 탐욕적이며, 생산적이고, 역동적이다. 그러나 끊임없이 공허함을 느끼고, 지속적인 것, 영원한 것, 균형 잡힌 것을 갈구하며, 소외감과 무력감을 느낀다. 르페브르는 현대성의 특징을 ‘양식(style)의 부재, 노스텔지어의 갈구, 공허함, 어설피름, 권태감, 무력감’, ‘축제의 사라짐, 일상의 차가움’, ‘광고 사회 - 현실적 존재와 상상적 존재가 합쳐지는 이중적 존재양식의 토대’, ‘언어 사회 - 언어의 위력, 언어 이데올로기의 사회, 언어의 권력’, ‘테러리스트 사회, 각자가 자신의 테러리스트가 되어 자기를 억압하고, 자기를 고발, 자기를 처벌’, ‘글의 사회 - 글을 통한 지배’를 꼽으면서, 이것들이 이루어지는 장소가 바로 일상생활이라고 설명한다(Lefebvre, 같은 책).

르페브르에 의하면, 19세기 즉 경쟁자본주의가 생겨날 때까지 그리고 상품의 세계가 전개되기까지는 일상성의 지배가 존재하지 않았다. 비록 사람들의 빈곤과 억압 속에서 살기는 했지만 그릇, 옷장 등 그들의 삶의 어디에서나 특정한 양식(style)이 있었으며, 비록 집단적인 것이기는 하지만 그 후 사회에서의 생산물과는 구별되는 작품성이 있었다. 하지만 이후 상품 세계가 전개되면서 양식과 작품은 사라지고, 그 자리에 제품(product)이 채워졌고, 그 결과 일상(대중) 문화와 고급문화로 분열된 문화가 이들을 대신하게 되었다. 문화의 분열은 단편화와 해체로 나아갔으며, 그래서 예술은 더욱 특수한 행위, 축제의 우스꽝스러운 모방, 일상을 변모시키지 못하는 일상의 장식품으로 전락했다. 일상성과 정착 그리고 공고화는 바로 이러한 역사 과정 속에서 이루어졌다(강수택, 1998, 67-68쪽).

이와 함께 르페브르는 첫째, 순환적인 시간과 직선적인 시간 사이의 모순적인 대립과 그 결과로서의 일상의 조직적인 파괴 기도(이에 따른 일상의 비축적적 성격),

둘째, 전체 의미장에서 그동안 이루어져 온 상징의 지배로부터 기호의 지배로의 이행(의미보다 강제가 우세하게 되고, 조건화가 일반화되었으며, 상징과 같은 언어와 의미의 다른 차원들을 배제함으로써 일상이 단일 차원으로 환원), 셋째, 작품 창

조의 에너지가 TV, 영화처럼 세계의 공연화 또는 스펙터클한 시각화어로 전환되어 작품과 과거의 양식들이 삼켜져 버렸으며, 그 결과 내용없는 소위 순수 형식들만이, 실제 상실의 인상만이 주어지게 되었다고 비판한다. 또한 르페브르는 <소비조합의 관료제 사회 *société bureaucratique de consommation dirigée*>라는 개념을 통해, 일상생활을 잘게 나누어 배열하고 프로그램화하는 현대성과 총체적 인간들의 일상생활을 프로그래머들을 통하여 체계화, 조직화하고 환원시킴으로써 결국 소외된 일상생활을 초래하는 것에 대한 비판적 입장을 견지한다(강수택, 같은 책, 75쪽).

이렇게 체계적으로 조작되고 소외되어 있는 사람들의 내면은 끊임없이 불안하고, 이 불안을 벗어나기 위한 ‘과잉 커뮤니케이션(over communication)’에 의존한다. 우리는 언제부터인가 잠시라도 소통이 중단되는 경우를 참지 못하거나, 커뮤니케이션 환경의 진화 속에서 소통을 멈추지 않도록 강제 받고 있다. 우리는 눈을 떠서 다시 감기까지 수없이 다양한 형식 및 대상과 내용의 소통을 수행한다. 끊임없이 문자나 음성을 주고받기 위해 휴대폰을 잠시라도 놓지 않는 사람들, 신문이나 TV 뉴스를 보지 못하면 불안해하는 사람들, 혼자인 시간을 참지 못하고 누군가를 찾아 대화를 소망하는 사람들, 라디오와 텔레비전, 인터넷의 이야기들에 폭 빠져 지내는 사람들, 혼자보다는 무리나 집단 속에서 덜 불안함을 느끼는 사람들, 자신을 대신하는 물질(상품)과 기호들을 욕망하고 또 욕망하는 사람들. 지금 우리는 과잉 소통과 과잉 커뮤니케이션의 사회 속에서 살고 있다.

커뮤니케이션은 항상 긍정적인 것으로 이해되었다. 인간 존재론적인 측면에서든, 사회에서의 기능적인 측면에서든 커뮤니케이션은 우리에게 절대적이고 필수적인 것이었다. 타자와의 소통(커뮤니케이션)은 사회적 존재의 조건이며 결과이다. 누군가와 함께 또는 무엇인가와 함께 존재하며 이들과 상호작용하는 것은 인간에게 유일한 유적 행위로서 그리고 사회와 문화를 가능하게 하는 토대로 인식되었다. 따라서 커뮤니케이션의 확장은 인간의 문명화와 인간 존재나 사상 및 사회의 진보로 사고되어 진다. 하지만 과잉 커뮤니케이션의 현실적 경험들은 현재 우리에게 있어서 새로운 커뮤니케이션 철학을 요구하고 있다.

하이데거는 현존재가 어떠한 세계 속에 이미 존재하고 있음을 강조한다. 현존재는 ‘세계-내-존재 In-der-Welt-sein’이며, 이 사실은 현존재가 세계 속에 주어져 있다는, 즉 현존재의 피투성(被投性, Geworfenheit)을 의미한다. 현존재가 세계 속에 주어져 있다는 분석은 현존재가 단순히 사물(Ding)과 같은 존재자가 아니며, 또한 도구적 존재자(Zuhandensein)가 아님을 의미한다. 현존재는 세계 속에서 많은 다른 존재자들과 관계를 맺음으로써 오히려 자기를 상실하는 비본래적인 존재방식을 취하게 된다. 본래적 자기를 상실한 현존재는 ‘일상인(das Man)’이라고 불린다(M. Heidegger, 1992, 7쪽). 일상인(das Man)은 현존재가 세상에 살면서 존재론적으로 전락한 모습을 일컫는 그런 개념이다(김형효, 2000, 171쪽).

또한 현대인의 호기심은 새로운 것을 위해 새로운 것을 취하는 그런 심심풀이(la distraction)를 본질로 하기도 한다. 새로운 것을 위해 새로운 것을 찾는 그런 호기심의 생리는 외연확장을 추구하는 의미와 가급적 그 지속의 시간이 짧을수록 호기심의 내포적인 강도가 강해지는 그런 성질과 같다. 그래서 호기심 거리가 많을수록 그 호기심은 더 찰나적인 것으로 변하기 때문에 호기심의 생기도 더 강렬해진다. 호기심은 존재의 분산(Zerstreuung)이고, 머물지 않음(Unverweilen)이며, 거주상실을 의미한다(김형효, 위의 책, 179-182쪽).

우리는 세계-내-존재로서 자기를 상실하고 비본래적인 존재방식을 취하고 있는 현존재(Dasein)로서 항상 불안(Angst)의 정황에 놓이게 된다. 그리고 우리는 불안 안에서 뚜렷한 의지처없이 부유한다. 우리가 끊임없이, 통제할 수 없을 정도로 ‘그 무엇’, ‘그 누구’ ‘그 어떤 관계’ 등에 몰입하고, 과잉커뮤니케이션의 충동에 합닉되는 것, 그리고 궁극적으로 스펙터클과 소비조작적 관료사회의 일상성의 기초로서 이해될 수 있는 연결고리를 제공하지 않을까.

우리는 풍요의 시대가 아니라 궁핍한 시대에 살고 있는지도 모른다. 그리고 안락과 안정의 시대가 아니라 두려움과 긴장이 지배하는 시대에 살고 있는지도 모른다. 이 시대를 규정하는 본질적인 궁핍이 이 시대로 하여금 끊임없이 새로운 물질적 재화를 생산해 내고 다양한 오락거리를 만들어내게 하는 동력이지만, 우리는 이로부

터 결코 충족에 이르지 못한다. 그래서 역설적으로, 우리가 의존하려는 대상들이 더욱 커 보이고 더 절대적인 것인지도 모른다.

이 연구의 출발점은 바로 이러한 현대성과 현대인의 일상성의 철학 및 사회학의 관점이다. 그리고 이로부터 미디어 중독의 문제가 현대인들이 취할 수 있는 자기 보존의 한 방식일 수도 있다는 것을 주목하고자 했다. 하지만 이 연구는 미디어 중독의 문제를 긍정적으로 바라보는 태도를 견지하고 있지는 않다. 오히려 미디어 중독의 문제를 현대인의 삶의 조건들에 대한 비판적 시각들로 연결하고자 했다. 즉, 미디어 중독을 개인적인 차원의 병리적인 문제가 아닌 사회문화적이고 미디어 환경적인 외재적 요소들과의 상호작용 속에서 발생하는 하나의 사회적, 문화적, 심리적 문제로 접근하고자 했다.

따라서 미디어 중독의 문제는 미디어가 인간의 사고, 의식, 가치, 생활행태 및 사회문화의 변동 등에 미치는 영향을 이해하면서, 미디어의 중독적 이용이 추동하는 이용자의 삶과 사회문화 현상에 관심을 기울여야 한다는 인식적 전환을 요구한다. 또한 우리 사회의 삶의 조건과 환경들에 대한 성찰적 비판 없이 어린이나 청소년, 성인들의 미디어 중독의 문제를 개인적인 기질의 차원으로 환원하려는 우려를 범하지 않아야 한다. 끊임없이 미디어 노출되어 있고 미디어의 노출을 확장하는 사회적 조건들 자체를 들여다보지 않고서는 미디어 중독의 현명한 정책들이 적절하게 출현할 수 없다.

그렇다고 해서, 미디어 중독의 모든 문제를 환경이나 구조의 문제로만 보자는 것은 아니다. “개인적 기질 문제에 대해서는 의학적인 차원에서 상담·치료·재활 등의 지원이 필요하고, 환경적인 요인에 대해서는 우리사회의 입시경쟁 풍토의 변화, 가족을 중심으로 하는 문화 체계의 확보 및 강화가 이루어져야 하며, 미디어의 기술적 특성을 감안하여 자기 통제력이 부족한 청소년들에 대해서는 미디어의 공급량을 일정정도 제한하는 방법을 도입하는 것이 필요하다”는 전문가들의 지적처럼, 미디어 중독의 유형과 형태, 그 내용과 주체에 대한 차별적인 미시 정책과 전 사회문화적인 거시 정책의 수립이 필요하다. 이를 위해, 유치원부터 대학교에 이르는 각

각의 교육 과정에 다양한 미디어 교육 프로그램을 포함시켜 우리가 살아가는 미디어 환경에 대한 인지와 비판적 이용 능력들을 키워야 할 것이며, 필요할 경우 지속적인 미디어 중독 예방 교육이 이루어져야 할 것이다. 또한 다양한 관련정보, 전문가의 조언 및 미디어중독 피해사례, 극복사례 등의 공유를 통해 가정과 학교, 사회적인 차원에서의 미디어 중독을 관리할 수 있는 사회적 거버넌스를 갖추어야 할 것이다. 나아가 미디어의 부정적 효과들을 지속적으로 분석, 논의하여 필요할 경우 미디어 공급량을 조절할 수 있도록 하는 제도적인 정책들이 수립되어야 하며, 특정 시간대의 미디어 이용 통제 및 1일 미디어 이용 총량을 조절할 수 있는 다양한 장치 마련 등의 방안도 검토해 봐야 할 것이다. 동시에, 미디어 중독자들에 대한 진단과 상담, 다양한 극복 프로그램을 발전시켜 나가고 이를 전문적으로 수행하는 기관들을 확충해 가야 할 것이다.

치유 정책에 대한 고민도 보다 세밀하게 진행되어야 할 것이다. 즉, 전문적인 의료 서비스를 지원하고, 정신의학 전문의의 치유 도움을 통해 미디어 중독의 상황을 극복하도록 유도하는 제도적 방안들이 보다 구체화되어야 할 것이다. 미디어 이용자의 약 2-3%인 고 위험군이 이 같은 치유 대상에 해당하는데, 관련 의학계의 관심을 유도하고 전문적 치료 능력을 제고하기 위해서, 의료인력 정규 양성과정(의과대학 커리큘럼 등)에 미디어중독에 대한 부분이 포함되어야 하며, 수련과정에도 반영되어야 할 것이다. 또한 더 많은 연구지원을 통해 다양한 원인과 증상에 대응하는 접근방법 등이 마련되고, 이러한 결과들이 의료 인력 양성 과정의 교육 내용들에 반영되어야 할 것이다.

마지막으로, 상담 및 치료효과의 지속성을 확보함으로써 미디어중독이 재발하지 않도록 하는 사후관리 시스템이 활성화 되어야 할 것이다. 전문 상담인력 등의 지속적 상담관리와 미디어 중독자의 극복의지를 유지시켜줄 수 있는 다양한 프로그램이 마련되어야 하고, 이러한 단계적이고 체계적인 정책접근을 통해 미디어 중독과 관련된 많은 제도적 지원들이 인식될 수 있어야 할 것이다.

그러나 이 모든 정책적 방안들에 앞서 우리 사회가 지나친 전자 미디어 의존증의

환경을 구축하고 있지 않은지에 대한 근본적인 미디어 철학이 필요하다. 과도한 미디어 의존과 중독은 현실 사회로부터의 도피인 동시에 새로운 가상 사회 속으로의 정신적 이주임을 의미할 때, 이러한 정신적인 이주의 사회적 결과들이 무엇인지에 대해 우리는 그리 큰 고민을 하고 있지 않다. 다시 한 번 강조하건대, 미디어 의존과 중독의 환경들을 더 폭넓고 세밀하게 구축해 가는 현실적인 움직임 앞에서 미디어 중독을 문제시하는 전제의 전도를 발견하지 않는다면, 미디어 중독 정책은 근본적인 한계를 가질 수 밖에 없다.

### 제 3 절 미디어 몰입과 중독에 관한 본 연구의 해석적 함의

본 연구는 사이버 몰입과 중독에 대한 사회문화적, 미디어 생태학적, 철학적, 정신분석학적인 접근을 통해 미디어 몰입과 중독의 문제들을 단순히 개인들의 병리학적이거나 사회문제적인 차원을 넘어 보다 폭넓은 해석과 사고의 필요성을 제시하고 있다. 우리는 미디어 몰입과 중독의 문제를 현대인의 삶과 문화, 심리적 메커니즘, 미디어 기술 체계와 환경 등에 대한 보다 근본적인 문제들 속에서 검토할 필요가 있다. 우리 누구나 다 미디어 몰입과 중독의 상태에 빠져들 수 있기 때문이며, 우리 삶의 조건과 환경 자체가 이러한 몰입과 중독을 배경으로 작동하고 있기 때문이다. 우리가 끊임없이 누군가와 커뮤니케이션을 하려는 욕망을 가지고 있다는 것, 우리가 끊임없이 어디에 참여하고 유대를 형성하려는 욕망을 가지고 있다는 것, 우리가 끊임없이 무엇인가를 망각한 상황에서 몰입적 희열감을 느끼고자 하는 욕망을 가지고 있다는 것, 보다 안전하게 자신을 드러낼 수 있는 커뮤니케이션과 관계를 욕망하는 것, 타자의 생각과 감정을 확인하며 그 속에서 덜 불안해지려는 욕망을 가지고 있다는 것, 현실공간에서 채워지지 않는 욕구(성적욕구, 일탈의 욕구, 해방욕구 등)를 실현하고 싶은 욕망을 가지고 있다는 점과 이를 뒷받침하는 미디어 기술 체계가 더욱 세밀해지고 다양해지고 있는 현실을 고려한다면, 미디어 몰입과

중독은 그야말로 ‘언제, 어디서나, 누구에게나’ 발생할 수 있는 문제이다.

사람들에게 미디어의 공간은 ‘탈영토화’ 또는 ‘탈영역화’된 공간으로 인식된다. 미디어 공간 내에서는 권위적이고, 강제적인 영역 대신에 채팅방, 게임, 토론방, 게시판, 커뮤니티 등 개인적이고 자발적이며 비권위적인 영역이 존재한다. 또한 모바일 미디어는 매우 개인적이고 비밀스러운 사적 공간의 느낌을 제공하기도 한다. 우리들은 우리가 원하면 미디어 공간내의 그 어느 누구와도 만날 수 있고, 싫으면 언제든지 떠날 수 있다. 결코 현실에서 접할 수 없는 다양한 사람과 집단속에서 관계를 형성하거나 유지 또는 단절할 수 있다. 원하지 않아도 해야만 하는 일, 만나야만 하는 사람들, 소속되어야 하는 공간 및 조직 등을 대신해 원해서 하는 일, 만나고 싶어서 만나는 사람들, 스스로 필요하고 선택해서 소속되는 공간 및 조직 등이 우리를 계속 불러낼 때 이 불러냄에 동참하지 않을 사람들은 별로 없을 것이다.

따라서 우리는 미디어 몰입과 중독의 현상을 지배하는 보다 근원적인 지점을 포착할 필요가 있다. 이 근원적인 지점이란 바로 ‘왜 우리는 그러한 욕망(위의 욕망들)을 가지게 되고, 이를 실현하고자 하는가’의 문제이다. 그리고 왜 우리는 그러한 욕망에서 자유롭지 못하며, 과연 미디어는 이 욕망들을 실현시킬 수 있는 수단이고 통로인가 하는 문제이다. 우리들은 현실세계에서 ‘충족되지 못하고 항상 결핍된 욕망들’과 의식의 영역 밖으로 쫓아낼 수밖에 없는 보다 근원적인 욕망들을 채우거나 되찾고자 느슨한, 통제되지 않은, 상상적이고 창조적인, 평등하고 비권위적인, 욕망을 드러내는 것이 창피하거나 어렵지 않은 미디어 공간에 몰입한다. 그 속에서 우리들은 항상 즉각적인 만족, 방해받지 않는 만족과 충족감, 현실존재의 망각향유, 불안의 잠재움을 얻고자 한다.

그러나 미디어는 그것을 결코 채워주지 못한다. 현실과 미디어 공간 모두 형태는 다르지만 사람들이 있고, 관계가 있으며, 집단이 있다. 그곳엔 규칙이 있고, 우열이 있으며, 선호가 있고, 포용과 배제가 있고, 권력이 있고, 검열이 있다. 미디어 공간에서 완전히 사라질 것 같았던 현실세계의 원칙들은 여전히 존재한다. 그렇지만 우리는 미디어 공간속에서 흐려지는 현실원칙들을 망각할 뿐이다. 미디어 공간에서

역시 우리는 본래적이고 통합적인 존재 대신 분리되고, 파편적이며 이중적인 존재자로서 존재한다. 전체 안의 아주 작은, 오직 하나의 단편에 결박되어, 우리는 우리 자신을 오직 단편적으로만 형성한다.

미디어 공간에서의 자유는 환영적 자유이다. 현실세계의 부자유, 구속, 속박, 불안, 공포, 외로움, 소외, 고립감이 미디어 몰입을 통해 극복되는 것은 아니기 때문이며, 가상적이고 상상적인 것에 불과하다. 하지만, 바로 그렇기 때문에 이 같은 역설은 미디어 몰입과 중독의 조건이 된다. 하이데거는 존재의 망각을 전제로 ‘존재의 사건(Ereignis, 체험)’을 강조한다. 즉 우리가 우연한 존재적 사건으로 인해 그동안 잊어버리고 있던, 진정한 그 무엇을 찾아온다. 우리는 왜 이렇게 살고 있는지, 왜 여기에 있는지를 망각한다. 그리고 현실의 일상성과 공공성이 우리가 이러한 존재 망각 속에서 억압당하고 소외당한 채 살고 있다는 것을 깨닫게 하지 못한다. 그렇지만 결핍되고 채워지지 않는 욕망을 가진 우리는 계속 무엇인가를 회의하고, 의심하고, 현존재의 모순 속에서 충격을 경험한다. 그래서 우리는 ‘존재의 사건’을 기다린다. 어느 날 우연히 다가오는 존재의 사건 속에서 새로운 희열을 느끼며 굳건한 현실에 구멍을 내고자 한다. ‘존재의 사건’은 현존재의 존재망각에 파열음을 낸다.

망각되는 것은 우리의 내면 깊숙이 침잠되어 우리의 일상적 환기의 영역을 벗어난다. 그러나 보다 우리의 내면 깊숙이 침잠되어 망각된 것은 우리의 존재 내부에 있을 뿐만 아니라, 그것의 심층성으로 인하여 우리가 알지 못하는 사이에 우리의 세심한 몸짓 하나 하나를 규정하고 있다. 따라서 망각된 것은 의식의 층위에서는 사라진 과거의 것이 되어버렸지만, 무의식의 층위에서는 현존하면서 그 현존을 미세한 통로를 통하여 표면으로 표출시키고 있는 것이며, ‘우리들의 현재적 삶’을 채색하고 있는 것이다(이종영, 1995, 162).

우리는 ‘무엇인가 파열되고 틈이 생긴 존재적 결핍’과 ‘무의식속으로 침잠된 충동과 욕구 및 다듬어지기 전의 자아로의 복귀 욕망’은 이를 실현시켜 줄 것 같은 대상에 판타지(fantasy)를 형성한다. 그래서 우리는 항상 ‘무엇인가에 대한 판타지’를 가지며 살아간다. 권력, 돈, 사랑, 특정한 물건, 사람, 섹스 등이 우리를 불러

내는 것은 다름 아닌 우리가 그것에 대해 가지고 있는 ‘판타지’이다. 주체의 ‘판타지’없이는 그 어떤 대상도 그 긴 생명력과 호출의 힘을 갖지 못한다.

그래서 무엇인가에 대한 의존과 몰입, 중독은 자기회복의 독립적인 계기가 될 수 없다. 왜냐하면, 자기회복의 계기는 세계와 현실 그 자체와 자기와의 모순 자체 내에서 찾아져야 하는 것이기 때문이다. ‘그 무엇’ ‘그 어떤 사람’ ‘그 어떤 조직과 집단’ ‘그 어떤 상상적 대상’에의 종속은 또 다른 주체의 상실이다.

하이데거는 『기술과 전향 Die Technik und die Kehre』에서 인간의 고향상실, 인간의 ‘뿌리 뽑힘’에 대해 이야기하고 있다. “우리는 아직 듣지 못하고 있다. 기술의 지배 하에서 청각과 시각을 방송과 필름에 빼앗겨 버렸기 때문이다. 우리는 그 가까운 속에 원초적으로 거중하여 하늘과 땅, 죽을 자와 신적인 것의 사방 속에 속하고 있는가?” 또한 1955년의 『평온함』에서는 영화와 잡지 등의 대중문명이 우리를 뿌리 뽑힌 존재로 만들려 한다고 하면서 ‘고향의 땅 le sol natal’에 뿌리내려야 함을 주장한다(이종영, 1995, 220).

하이데거가 커뮤니케이션 문명 속에서 존재상실의 현상을 지적하고 싶었던 것은 확실해 보인다. 우리의 역사는 커뮤니케이션 확장의 역사이다. 보고, 듣고, 느끼고, 말하고 이것들을 서로 나누는 것은 커뮤니케이션 문명의 발달과 함께 확장되었다. 우리는 우리 주변의 직접적인 경험을 뛰어넘어 나의 세계에 직접적으로 존재하지 않는 ‘가상(Shein)’의 것들을 보고, 듣고, 느끼고, 말하고 나눈다. 그리고 이것들은 우리에게 더 큰 즐거움과 희열, 자극으로 다가온다. 그래서 우리는 이제 듣고, 보고, 말하고, 나누는 것이 없이는 항상 불안해하고 지루해 한다. 커뮤니케이션의 본질은 그것이 없을 때 우리가 느끼게 되는 무상감과 불안감, 지루함이 아닐까? 그리고 이 속에서 우리는 자기회복의 독립적인 계기를 발견할 수 있을까? 커뮤니케이션 문명이 발달하고 있지만, 우리가 느끼는 개인적 고독감, 불안감, 외로움, 무엇인가에 대한 갈망이 더 커지고 있다는 현재적 현상이 주는 의미는 몰입과 중독의 이해로 가는 열쇠일 것이다.

따라서 본 연구는 미디어 몰입과 중독의 문제 그리고 더 나아가 미디어 중독의

거버넌스와 정책적 사고가 현대인의 삶과 일상성, 일상 속의 미디어 체계의 세밀화, 미디어 의존성의 심화와 과잉 커뮤니케이션의 생활세계적인 양식, 이 현실 속에 거주하는 개인들의 내면성에 대한 보다 폭넓은 해석과 비판으로부터 형성되기를 기대한다.

## 참 고 문 헌

### [국 내 문 헌]

- 강응섭 (1998). “라깡의 세미나 읽기”. 성균관대 대학원 총학생회 학술강좌 자료집.
- 권택영 (1993). 『자끄라깡의 욕망이론』. 서울: 문예출판사.
- 권택영 (1998). 『프로이트의 성과 권력』. 서울: 문예출판사.
- 김강호 (2001). “자기에 대한 의식양태로서의 사이버중독 현상 고찰 - 하이데거의 존재론적 관점을 중심으로,” 서강대학교 언론대학원 석사학위 논문.
- 김병구 외 (2008). 『외국의 인터넷 중독실태 및 법제도 동향』. 한국정보문화진흥원.
- 김형효 (2002). 『하이데거와 마음의 철학』. 서울: 청계.
- 라도삼 (2000). “인터넷 몰입과 중독 - 어떻게 볼 것인가”. 지식문화재단 창립기념 심포지엄 자료집.
- 무타 다케오, 여인중 역 (2006). 『게임 중독』. 서울: 지혜문학.
- 성동규 (2000). “충동적 자극과 몰입의 세계 : 인터넷 포르노”. 지식문화재단 창립기념 심포지엄 자료집.
- 송명준 · 김신희 외. “인터넷 중독이 일상생활에 미치는 영향 : 세 명의 사례를 중심으로”. available at [www.Cyadic.co.kr](http://www.Cyadic.co.kr).
- 송명준 · 허유정 외. “인터넷 중독 : 중독적 특성, 중독의 결과 및 중독자의 하위유형”. available at [www.Cyadic.co.kr](http://www.Cyadic.co.kr).
- 우형진 (2007). 미디어 이용자의 자아 안정성, 성향적 미디어 이용 동기, 플로우, 그리고 중독에 관한 연구: 온라인 게임, 인터넷, 휴대폰 중독 비교 분석. 『한국방송학보』, 21권 4호, 101 ~ 140.
- 이종영 (1994). 『지배양식과 주체형식』. 서울: 백의.
- 이종영 (1995). 『생산양식과 존재양식』. 서울: 백의.

- 임채광 (2003). 마르쿠제의 “기술” 개념에 대한 비판적 모색, 『동서철학연구』 제30호, 123~138.
- 전종수 (2001). “인터넷 중독사업의 전개방안” 인터넷 중독 대처방안 모색을 위한 전문가포럼 발표문.
- 정기도 (2000). “게임, 몰입, 탈자”. 지식문화재단 창립기념 심포지엄 자료집.
- 정보통신위원회 (2005). 『e-Ethics Issue Report』 4호: 해외 인터넷 내용규제 현황.
- 정찬모 외 (2007). 『온라인 도박의 규제』. 정보통신정책연구원.
- 주정민 (2006). 인터넷 의존유형과 인터넷 중독과의 관련성 연구. 『한국언론학보』. 50권 3호, 476~524.
- 한국정보사회진흥원 (2007). 유비쿼터스 사회의 미디어 진화와 전망, 유비쿼터스사회연구시리즈 제31호, 2007년 10월 25일.
- 한국청소년상담원 (2000). “청소년의 PC중독”. 청소년상담문제 연구보고서 39.
- 한국하이데거학회 (1995). 『하이데거의 존재사유』. 서울: 철학과 현실사.
- 한국하이데거학회 (1999). 『하이데거와 근대성』. 서울: 철학과 현실사.
- 한승수 · 오경수 (2006). 대인관계 유형과 사용 경향에 따른 이동전화 중독 성향 연구: 대학생들의 사례를 중심으로. 『한국방송학보』, 20권 4호, 371~405.
- 허경호 · 안선경 (2006). 대학생의 텔레비전 중독 성향의 이용과 충족 시각적 특성: 텔레비전 시청 충족과 친밀도 및 통제 성향을 중심으로. 『한국언론학보』, 50권 2호, 198~226.
- 황상민 (2000). “몰입과 채팅의 심리,” 지식문화재단 창립기념 심포지엄 자료집

#### [외 국 문 헌]

- Bell, D. (2001). *An introduction to cybercultures*, London and New York : Routledge.
- Faulstich, W. (1980). *Einführung in die Filmanalyse*, 이상욱 역(2003). 『영화의 분석』, 서울 : 미진사.

- Freud, S., 박찬부 역 (1997). 『쾌락원칙을 넘어서』. 서울: 열린책들.
- Freud, S., 임홍빈 · 홍혜경 역 (1998). 『정신분석 강의』. 서울: 열린책들.
- FV 202 Studying Audience and Reception,  
available at [www.smuc.ac.uk/film & television/fv202](http://www.smuc.ac.uk/film & television/fv202).
- Gray, C. H. & Mentor, S. (1995). The Cyborg Body Politics and the New World Order. In Gabriel Braham JR. & Driscoll, M. (eds.). *Prosthetic Territories : Politics and Hypertechnologies*. Boulder, San Francisco & Oxford: Westview Press.
- Heidegger, M., 전양범 역 (1992). 『존재와 시간』. 서울: 시간과 공간사.
- Heidegger, M., 이기상 역 (1993). 『기술과 전향』. 서울: 서광사.
- Heidegger, M., 최상욱 역 (1995). 『세계상의 시대』. 서울: 서광사.
- Heidegger, M., 이기상 역 (1998). 『존재와 시간』. 서울: 까치.
- Heim, M., 여명숙 역 (2001). 『가상현실의 철학적 의미』. 서울: 책세상.
- Kraft, M. E. & Vig, N. J. (eds.), (1988). *Technology and Politics*. Durham and London: Duke University Press.
- Lemaire, A., 이미선 역 (1994). 『자끄 라캉』. 서울: 문예출판사.
- Marcuse, H., 김인환 역 (1988). 『에로스와 문명』. 서울: 나남출판.
- Marcuse, H., 최현 · 이근영 역 (1992). 『미학과 문화』. 서울: 범우사.
- Marshall, P. D. (2004). *New Media Cultures*. London: Arnold.
- Menser, M. & Aronowitz, S. (1996). On Cultural Studies, Science, and Technology, In Aronowitz, S., Martinsons, B. (eds.). *Technoscience and Cyberculture*. New York and London: Routledge.
- Nash, M. (2003). Introduction. *CiNéMAS* vol. 14(1), pp. 7-18.  
available at [www.erudit.org/revue1/cine/2003](http://www.erudit.org/revue1/cine/2003).
- Ofcom (2007). Ofcom's Submission to the Byron Review, 2007년 11월 발표문서.

- Poster, M. (1990). *The Mode of Information : Poststructuralism and Social Context*,  
 김성기 역 (1995). 『뉴미디어의 철학』, 서울 : 민음사.
- Robin, K. & Levidow, L. (1995). Soldier, Cyborg, Citizen. In Brook, J. & Boal, I. A.  
 (eds.). *Resisting the Virtual Life : The Culture and Politics of Information*, pp.  
 105-115. San francisco: City Lights.
- Suler, J. "Computer and Cyberspace Addiction," available at [www.netaddiction.com](http://www.netaddiction.com).
- von Herrmann, F. W., 신상희 역 (1997). 『존재와 시간을 찾아서』. 서울: 한길사.
- Winner, L. (1997). *Autonomous Technology*, 강정인 역 (2000). 『자율적 테크놀로지  
 와 정치철학』. 서울: 아카넷.
- Young, K. "Internet Addiction ; The Emergence of a new clinical disorder"  
*CyberPsychology and Behavior*, Vol. 1(3). available at [www.netaddiction.com](http://www.netaddiction.com).
- Young, K. "Cyber-Disorders : The Mental Health Concern for the New Millennium".  
 available at [www.netaddiction.com](http://www.netaddiction.com).
- 遠藤薫編著 (2008). 『ネットメディアと 'コミュニティ' 形成』. 東京: 東  
 京電機大學出版局.
- 電通總研 (2008). 『情報メディア白書2008』. ダイヤモンド社.
- 平井大祐, 西眞紀子 (2003). オンラインゲーム依存傾向と抑うつとの關係.  
 第1回ゲーム學會合同研究會.
- 平井大祐, 葛西眞紀子 (2004). オンラインゲームの使用が使用者に与える  
 影響. 第3回 ゲーム學會全國大回.
- 和田正人 (2002). 大學生のインターネット中毒とインターネット不安の  
 關連についての實証的研究. 『東京學芸大學教育學付屬教育實踐總  
 合センター研究紀要』. 第26集
- 山形造生 (2007). ゲーム腦のすすめと人類の進歩. 『論座』 2号.

available at [www.cruel.org/asahi/ronzagame.html](http://www.cruel.org/asahi/ronzagame.html)

經濟産業省 (2006). “ゲーム産業戦略—ゲーム産業の發展と未來像”.

厚生労働省 (2001). “10代8, 20代を中心とした ‘ひきこもり’を取り巻く地域精神保険活動ガイドライン - 精神保健福祉センター, 保健所, 市町村でどう対応するか”.

警察廳 少年課 (2004). “青少年意識, 行動と携帯電話いに関する調査研究”.

社団法人コンピューター教育開發センター (2003). “情報化が子供におよぼす影響(インターネット使用傾向を中心として)に関する調査報告書”.

社団法人ニューテクノロジー振興財団、早稻田大學子供メディア研究所 (2005). “ゲーム處方箋プロジェクト”.

社団法人コンピューターエンターテインメント協會(CESA) available at [www.research.cesa.or.jp](http://www.research.cesa.or.jp)

エンジェルス・アイズ available at [www.angels-eyes.com](http://www.angels-eyes.com)

特定非營利活動法人 コンピューターエンタテインメントレーティング機構 available at [www.cero.gr.jp](http://www.cero.gr.jp)

위키페디아 백과사전 일본어판 available at [www.ja.wikipedia.org/wiki/](http://www.ja.wikipedia.org/wiki/)

### [인터넷 사이트]

エンジェルス・アイズ, <http://www.angels-eyes.com>

NPO法人データベース 「NPO 廣場」 <http://www.npo-hiroba.or.jp>

社団法人コンピューターエンターテインメント協會(CESA)  
<http://research.cesa.or.jp>

財団法人コンピューター教育開發センター <http://www.cec.or.jp>

特定非營利活動法人 コンピューターエンタテインメントレーティング

機構 <http://www.cero.gr.jp>

経済産業省 <http://www.meti.go.jp>

厚生労働省 <http://www.mhlw.go.jp>

東京都都立学校ネットワーク <http://www.tnet.metro.tokyo.jp>

文部科学省 <http://www.mext.go.jp/>

ウィキペディア [http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%A1%E3%82%A4%E3%83%](http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%A1%E3%82%A4%E3%83%BC%E3%82%B8)

[B3%E3%83%9A%E3%83%BC%E3%82%B8](http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%A1%E3%82%A4%E3%83%BC%E3%82%B8)

[www.Cyadic.com](http://www.Cyadic.com).

[www.mediafamily.org](http://www.mediafamily.org)

[www.netaddiction.com](http://www.netaddiction.com)

[www.addictionsearch.com](http://www.addictionsearch.com)

[www.esrb.org](http://www.esrb.org)

[www.fcc.gov](http://www.fcc.gov)

[www.kado.or.kr](http://www.kado.or.kr)

[www.cyberlawenforcement.org](http://www.cyberlawenforcement.org)

[www.NetEd.org](http://www.NetEd.org)

[www.haltabuse.org](http://www.haltabuse.org)

[www.cyberangels.org](http://www.cyberangels.org)

1. 본 연구보고서는 정보통신진흥기금으로 수행한 정보통신연구개발사업의 연구결과입니다.
2. 본 연구보고서의 내용을 발표할 때에는 반드시 방송통신위원회 정보통신 연구개발사업의 연구결과임을 밝혀야 합니다.

정책연구 08-80

**미디어 중독의 현황과 향후 전망 및 대책**

---

2008년 11월 일 인쇄

2008년 11월 일 발행

발행인 방 석 호

발행처 정보통신정책연구원

경기도 과천시 주암동 1-1

TEL: 570-4114 FAX: 579-4695~6

인쇄 크리홍보(주)

ISBN 978-89-8242-529-5 93320

---

Korea Information Society Development Institute



**정보통신정책연구원**  
KOREA INFORMATION SOCIETY DEVELOPMENT INSTITUTE

경기도 과천시 주암동 1-1  
Tel. 570-4114 Fax. 579-4695~6



9 788982 425295  
ISBN 978-89-8242-529-5