

# 요약문

## 1. 제목

인터넷(게임) 중독의 예방과 치료를 위한 연구개발 및 국가종합대책안 수립

## 2. 연구의 필요성

- 한국은 IT 강국으로 인터넷, 온라인 게임, 스마트폰 등의 IT 분야는 국가 산업진흥의 큰 역할을 담당해 왔음. 다만, 이러한 발달된 IT 환경은 인터넷 및 스마트폰 등을 통한 온라인 게임 및 유해 매체에 대한 접근성을 높이는 결과를 수반하면서, 인터넷(게임) 중독에 더욱 쉽게 이환될 수 있는 요인으로 기능하기도 함
- 행정안전부의 보고에 따르면, 우리나라 인터넷 이용인구 중 약 8%에 달하는 비율이 인터넷(게임) 중독일 것으로 예상되고 있으며, 이 비율은 성인에 비해 청소년에게서 더 높을 것으로 나타남
- 최근 인터넷 게임에 중독되어 3개월 된 어린 자녀를 굶어 죽게 한 부부이야기, 게임을 한다고 꾸짖는 어머니를 둔기로 때려 숨지게 한 패륜, 밤새 온라인 게임을 하다가 갑자기 밖으로 뛰쳐나와 처음 만나는 사람을 죽이고 싶었다는 미국 명문대 중퇴생 등의 기사가 언론에 보도되면서 인터넷(게임) 중독이 우리 사회에 미치는 부정적인 영향에 대한 우려가 높아지고 있음
- 여러 행정부처에서 인터넷(게임) 중독에 대한 예방 및 치료를 위한 대책을 마련하여 시행해 오고 있으나, IT 환경의 변화와 더불어 인터넷(게임) 중독의 양상 또한 변화하고 있어 효율적인 대처에 어려움이 있는 것으로 사료됨. 이에 인터넷(게임) 중독에 대한 다각적인 접근을 통한 통합적 이해를 바탕으로 새로운 변화 양상까지도 포괄할 수 있는 개념을 정립하고 이를 바탕으로 한 종합적인 대책 마련이 필요함

## 3. 연구 목표

- 인터넷(게임) 중독에 대한 개념, 발병 기전, 중독으로 인하여 초래되는 결과 등에 대한 다양한 영역의 관련 연구들을 살펴보고, 기존 연구 결과의 제한점을 보완할 수 있는 새로운 관점 및 방법을 제안하고 보다 진보된 예방 및 치료 방법을 실효성 있게 수행할 수 있는 국가 정책과 제도의 방향성을 제안

## 4. 연구의 내용 및 범위

- 현재까지 제안된 인터넷(게임) 중독의 개념 및 진단 척도들을 살펴보고, 기존 개념 및 척도들의 제한점을 보완할 수 있는 새로운 진단체계 확립의 방향성을 제안

- 유관분야 및 인터넷(게임) 중독에 대한 현재까지 이루어진 중독증상의 생물학적·심리사회적 영향에 관련된 연구들을 고찰하여 제한점을 탐색해 보고 후속 연구의 방향을 제안
- 기존 인터넷(게임) 중독 예방 프로그램과 치료 방법들을 고찰해 보고 제한점을 보완할 수 있는 포괄적인 예방 및 치료 프로그램의 방향을 제안
- 현재 실행되고 있는 인터넷(게임) 중독 관련 국내외 정책들을 살펴보고, 제한점을 보완할 수 있는 대책 및 방향을 제안

## 5. 연구 결과

- 인터넷(게임) 중독 수준을 측정할 수 있는 여러 진단 척도들이 국내외에서 개발되었으나 각각 다른 이론적 토대를 갖추고 있어 일반화하기 어려움. 더불어 현재까지 개발된 진단 척도들은 DSM-IV의 내용에 준거를 두고 있으나 조만간 DSM-V가 발표될 예정이며, DSM-V에서는 중독과 관련된 주요 변인으로 '갈망'을 고려하고 있음. 이에 인터넷(게임) 중독을 진단하기 위한 척도에서도 '갈망' 요인을 측정할 수 있는 문항들을 추가해야 할 것으로 고려됨. 아울러 대부분의 척도들이 자가진단 형태를 취하고 있으나 중독 증상이 심한 경우에는 일반적으로 자신의 증상에 대해서 과소보고하거나 부인하는 경우가 많아 정확한 진단을 위해서는 구조화된 면접도구나 객관적인 진단 지표의 개발이 요구됨
- 물질 중독과 관련하여 신경생물학적 기전으로 도파민 D2 수용체, 세로토닌 수송체, 글루탐산 수용체 유전자와 혈액학적 지표인 BDNF 등의 역할이 보고되고 있음. 또한 최근에는 물질 중독과 행위 중독이 동일한 생물학적 기전에 기반할 것으로 여겨지고 있음. 따라서, 새로운 행위 중독인 인터넷(게임) 중독과 관련하여 앞서 언급된 생물학적 요인들이 미치는 영향을 탐색하는 것은 인터넷(게임) 중독의 병리적인 이해, 그리고 진단 및 치료에 중요한 토대가 될 것임
- 초기의 인터넷 중독 치료 프로그램은 일반적으로 연구자들이 지지하는 특정 상담기법이 인터넷(게임) 중독의 치료에 효과적일 것이라 가정하고 치료 프로그램을 개발하였음. 그러나 특정 상담이론 중심의 치료법들은 인터넷(게임) 중독 과정에 대한 전반적인 이해를 토대로 개발된 프로그램이 아니기 때문에 치료 효과에 대해서는 단언하기 어렵다는 제한점이 있음. 또한 치료 효과 검증과 관련해서는 통제집단이 없거나, 사례수가 매우 적거나, 극소수의 치료자에 의해 집단이 운영되었다는 한계가 있어 일반화시키기 어려운 점이 있음. 또한 개인을 대상으로 하는 치료프로그램 및 인터넷

중독 예방 방법은 개인 행동 조절 측면에만 초점을 맞추었다는 한계가 있음. 이에 최근 들어서는 집단상담 프로그램 개발이 활발하게 이루어지고 있으나, 대부분의 프로그램은 인지행동 치료 기법에 기초를 둔 프로그램들이 대부분임. 그러나 집단 상담 프로그램을 통한 치료적 효과를 높이기 위해서는 참가자의 자기통제력과 자존감 저하의 문제를 충분히 다루어주어야 한다는 연구 결과들이 보고되고 있음. 아울러, 인터넷 중독은 개인의 심리적 취약성의 결과로 나타나기도 하지만, 대인관계와 같은 환경적 요인에 의해서 나타나기도 하는 등 복합적인 양상을 보이는 장애라고 할 수 있음. 따라서 중독을 유발하는 유전적, 발달학적, 환경적 및 심리사회적 요인들의 복잡한 양상을 확인하여 이를 다차원적 측면에서 접근하도록 해야 하며, 이러한 접근을 바탕으로 인터넷(게임) 중독의 임상진료지침을 개발하고, 인터넷(게임) 중독 예방 및 치료를 위한 교육 모델 체계를 확립해야 함

- 인터넷(게임) 중독 예방 및 해소를 위한 해외 및 국내 사례를 살펴보았을 때 우리나라만큼 적극적으로 국가 차원에서 정책을 펼치고 있는 경우는 거의 없다고 할 수 있음. 다만, 앞서 살펴본 것처럼 다수의 인터넷 중독 관련 부처가 개별법에 근거하여 인터넷 중독의 예방 및 해소정책을 개별적·경쟁적으로 추진하고 있음. 이로 인하여 정책의 중복, 연계의 미흡, 예산의 낭비 등의 문제점이 발생할 것으로 여겨짐. 이에 인터넷 예방 및 해소를 위한 국가 차원의 정책을 효율적으로 실행하기 위한 시스템 구축의 필요성이 제안됨