WHO 게임이용 장애 질병코드화와 표현의 자유

시간	내용	연사
15:00 ~ 15:10	인사말씀	**황성기** (사)오픈넷 이사장, 한국게임정책자율기구 의장
15:10 ~15:30	발제 1	**표현의 자유의 과점에서 본 WHO 게임이용 장애 질병코드화의 문제** - **박경신** 고려대학교 법학전문대학원 교수
15:30 ~15:50	발제 2	**규범조화의 관점에서 본 WHO 게임이용 장애 질병코드화의 문제** - **오태원** 경일대학교 경찰행정학과 교수
15:50 ~16:00	Break Time	
16:00 ~ 16:45	종합토론	**좌장** | **황성기** (사)오픈넷 이사장, 한국게임정책자율기구 의장 **토론** | **이상욱** 한양대학교교 철학과 교수 **김학진** 고려대학교 심리학과 교수 **김호경** 서원대학교 문화기술산업학과 교수 **이경화** 학부모정보감시단 대표
16:45 ~ 17:00	질의응답	

목차

[개회사] **황성기**
사단법인 오픈넷 이사장, 한국게임정책자율기구 의장 | 4

[발제 1] **표현의 자유의 관점에서 본**
WHO 게임이용 장애 질병코드화의 문제
- 박경신 고려대학교 법학전문대학원 교수 | 7

[발제 2] **규범조화의 관점에서 본**
WHO 게임이용 장애 질병코드화의 문제
- 오태원 경일대학교 경찰행정학과 교수 | 21

[토론]
이상욱 한양대학교 철학과 교수 | 32
김학진 고려대학교 심리학과 교수 | 34
김호경 서원대학교 문화기술산업학과 교수 | 37
이경화 학부모정보감시단 대표 | 41

개회사

황 성 기
사단법인 오픈넷 이사장
한국게임정책자율기구 의장

안녕하십니까?
저는 사단법인 오픈넷 이사장이자 한국게임정책자율기구 의장인 황성기라고 합니다.

오늘 사단법인 오픈넷과 한국게임정책자율기구가 공동으로 주최하는 세미나인 「WHO 게임이용 장애 질병코드화와 표현의 자유」에 참석해 주신 패널분들을 포함한 모든 분들께 진심으로 감사드립니다.

먼저 오늘의 세미나를 공동으로 주최하는 두 기구를 간단하게 소개해 드리겠습니다. 2013년 1월에 출범한 사단법인 오픈넷은 '인터넷의 자유, 개방, 공유'의 이념 및 철학을 추구하면서, 인터넷에서의 표현의 자유 확대, 정보 및 온라인 프라이버시의 보장, 폐쇄적인 인터넷 규제의 개선, 망중립성 강화, 공공 데이터 개방, 창작과 혁신을 억압하는 저작권 및 특허 제도에 대한 새로운 대안 등과 관련하여, 각종 정부정책에 대한 감시 및 비판, 정책적 대안 제시 등을 실천하고 있는 NGO입니다. 그리고 한국게임정책자율기구(Game Self-Governance Organization of Korea: GSOK)는 건전한 게임문화 조성을 위해 산 · 학이 함께 참여하여 2018년 11월 설립한 게임계 최초의 독립적인 자율규제기구로서, 게임산업 진흥과 국민의 건전한 게임문화 확립을 기치로 게임과 관련해 발생하는 제반사항 등을 자율적으로 해결하여 게임 이용자들에게 보다 바람직한 게임 환경을 제공하기 위해 설립되었습니다.

다음으로 오늘 사단법인 오픈넷과 한국게임정책자율기구가 공동으로 주최하는 세미나의 기획취지를 간단하게 말씀드리고자 합니다. 여러분들도 모두 아시다시피, 게임이용 장애(gaming disorder)를 질병코드에 등재하는 WHO 국제질병사인분류(ICD)의 11차 개정판이 2018. 6. 18. 개정되고, 2019. 5. 25. 최종 확정되어, 2022. 1. 1. 발효 예정입니다. 게임은 자율성과 다양성을 그 핵심적인 본질로 하는 문화콘텐츠이자, 표현의 자유의 보호대상입니다. 게임과 마찬가지로 동일한 문화콘텐츠인 영화, 비디오물, 음악, 웹툰 등에 대해서 그 이용장애를 질병으로 규정하는 것을 들어 본 적이 없습니다. 저희 두 기구는 WHO에 의한 게임이용 장애의 질병코드 등재가 문화와 표현의 자유의 관점에서 매우 심각한 일이라는 점에 인식을 공유하였습니다. 이에 '표현의 자유'와 '규범 조화'의 관점에서 게임이용 장애 질병코드화의 문제점들을 살펴보고, 향후 대응을 어떻게 할 것인가를 고민하는 자리로 이번 세미나를 마련한 것입니다. 아무쪼록 오늘 세미나를 통해서, 게임은 문화콘텐츠이자 표현의 자유의 보호대상이라는 점이 우리 사회에서 제대로 인식되고 자리매김될 수 있기를 바랍니다.

마지막으로 오늘 세미나에서 발제를 맡아 주신 박경신 교수님, 오태원 교수님, 그리고 토론을 맡아 주신 이상욱 교수님, 김학진 교수님, 김호경 교수님, 이경화 대표님께 진심으로 감사드립니다. 그리고 오늘 세미나 준비를 위해서 노고를 아끼지 않으신 사단법인 오픈넷과 한국게임정책자율기구 사무국 구성원들께도 감사드립니다.

2019. 6. 21. **황성기** 드림

표현의 자유의 관점에서 본
WHO 게임이용 장애 질병코드화의 문제

박 경 신
고려대학교 법학전문대학원 교수

WHO 질병코드 지정과 표현의 자유로 보호받는 게임

kyungsinpark@korea.ac.kr
박경신
사단법인 오픈넷/고려대학교

게임은 표현의 자유로 보호되는가?

- 게임은 누구의 표현인가?
  - 게임 개발자의 표현 (저자의 표현으로서의 책)
  - 이용자의 표현 ('책을 보는 것도 표현인가?' '인터넷에 접속하는 것도 표현인가?') → 알권리?
- 게임 개발자의 표현의 문제 - 당연히 표현의 자유로 보호됨.

표현의 자유

- (물리적) 행위의 자유 v. 표현의 자유
- 보호의 이유
  - 내재적 가치: 인간의 사상과 감정의 표현
    - 반론: 물리적 행위도 내재적 가치와 도구적 가치를 지니고 있음
  - 도구적 가치:
    - 국가권력에 대한 통제
    - "사상의 자유시장"
    - 반론: 진실과 민주주의는 왜 어디까지 필요한가?
- 해악이론 → 표현의 상호성 → "명백하고 현존하는 위험" 이론: 물리적 피해를 발생시킬 명백하고 현존한 위험이 없는 한 표현 규제는 허용되지 아니한다.

게임 개발자의 표현의 자유

- 헌법재판소 2002.2.28. 선고 99헌바117 결정
- **"의사표현의 자유는 언론·출판의 자유에 속하고, 여기서 의사표현의 매개체는 어떠한 형태이건 그 제한이 없다. 게임물은 예술표현의 수단이 될 수도 있으므로 그 제작 및 판매 배포는 표현의 자유를 보장하는 헌법 제21조 제1항에 의하여 보장을 받는다(헌재 1996. 10. 31. 94헌가6, 판례집 8-2, 395, 401-402 참조)."**

게임 이용자의 표현의 자유

- 알권리 – 표현에 접근할 권리
- 게임 셧다운제 합헌 결정: "청소년의 일반적 행동의 자유권" not 표현의 자유
- 그러나 게임 이용자는 게임을 도구로 하여 표현을 하기도 함
- 게임 관련 이용자의 권리의 특수성 - 표현이 타인에게 미치는 영향 때문이 아니라 게임을 플레이하는 자신에게 미치는 영향 때문에 규제되는 것

→기존 표현의 자유 이론으로 설명되지 않는 문제

→핵심: 게임이 실제로 게임 이용자에게 발생시키는 해악의 명백성, 현존성

게임이용 장애에 대한 질병코드 지정은 표현의 자유에 대한 제한인가? - 도입부

- 중독은 정신질환: 원래는 물질에 의한 대뇌보상회로 자극을 통한 도파민 분비
- 질병코드 – 의학계가 자율적으로 특정 상태를 질병으로 지정하겠다는 것 (1990년대 International Code of Diseases 제10판 이후 처음)
- ICD-11: "(물질)중독" → "(활동)장애"로의 확대, 도박장애와 게임이용 장애 포함 (DSM-5: 도박중독 포함시키면서 게임중독에 대해서는 "추가 연구 필요")
- "게임이용 장애" 질병코드 부여: 게임 자체를 규제하는 것은 아니고 게임을 과도하게 이용하면서 정상생활이 불가능한 사람을 의학적으로 다루겠다는 판단
  - "아무리 유익한 행위라고 할지라도 중독에 빠지는 것은 바람직하지 않다"
- 게임에 대한 현재의 규제상황에서 질병코드 지정의 의미 → 규제 강화의 전조
  - 인터넷 게임 실명제
  - 게임 셧다운제
  - 게임 사전 등급제
  - 대리 게임 처벌법
- 특정 장르의 표현물에 대해서만 '이용장애' 지정의 의미: 만화중독? TV중독?

Brown v. Entertainment Merchants Association (2011) – " 해악은 없다 "

- 폭력적 비디오 게임을 청소년에게 제공하지 못 하도록 한 캘리포니아법에 대한 위헌 결정
- 비디오 게임도 표현의 자유 → 엄격한 심사: "강력한 공익을 성취하기 위해 필수불가결한 법률인가"?
- 신데렐라의 결말(비둘기, 눈), 백설공주의 결말(신발, 춤), 헨젤과 그레텔(오븐)
- 연구결과: 상관관계만 존재하지 인과관계는 존재하지 않는다.
- Interactive는 다른가? 이미 줄거리가 바뀌는 소설 출간: Adventures of You: Sure Cane Island (1969)
- Stevens 판례(동물학대 영상 금지법 위헌): "새로운 금지 내용의 인정은 신중해야 한다"

ICD-11 : gaming disorder

Gaming disorder is characterized by a pattern of persistent or recurrent gaming behavior ('digital gaming' or 'video-gaming'), which may be online (i.e., over the internet) or offline, manifested by:

1) impaired control over gaming (e.g., onset, frequency, intensity, duration, termination, context);

2) increasing priority given to gaming to the extent that gaming takes precedence over other life interests and daily activities; and

3) continuation or escalation of gaming despite the occurrence of negative consequences.

<u>The behavior pattern is of sufficient severity to result in significant impairment in personal, family, social, educational, occupational or other important areas of functioning.</u> The pattern of gaming behavior may be continuous or episodic and recurrent.

<u>The gaming behavior and other features are normally evident over a period of at least 12 months</u> in order for a diagnosis to be assigned, although the required duration may be shortened if all diagnostic requirements are met and symptoms are severe.

ICD-11: gambling disorder

Gambling disorder is characterized by a pattern of persistent or recurrent gambling behaviour, which may be online (i.e., over the internet) or offline, manifested by:

1. impaired control over gambling (e.g., onset, frequency, intensity, duration, termination, context);
2. increasing priority given to gambling to the extent that gambling takes precedence over other life interests and daily activities; and
3. continuation or escalation of gambling despite the occurrence of negative consequences.

The behaviour pattern is of sufficient severity to result in significant impairment in personal, family, social, educational, occupational or other important areas of functioning. The pattern of gambling behaviour may be continuous or episodic and recurrent. The gambling behaviour and other features are normally evident over a period of at least 12 months in order for a diagnosis to be assigned, although the required duration may be shortened if all diagnostic requirements are met and symptoms are severe.

인과관계의 퍼즐

- 게임은 게임이용 장애(게임중독)의 원인인가?
  - 쇼핑중독의 원인은 쇼핑인가?
  - 공부중독의 원인은 공부인가?
    → 중독의 원인은 중독의 대상물이 아니고 **관계의 단절**
- 게임중독이 정상적인 생활의 파괴의 원인인가?
  - ICD지정은 게임중독 자체를 현상으로 보고 치료하겠다는 의지 표명
  - 게임을 원인으로 보겠다는 의지 표명으로 보긴 어려움
  - 게임중독의 심각성에 맞는 대증치료를 하겠다는 것 – 예) 관계의 회복
- 수많은 몰입행위들(입시, 산행, 낚시, 쇼핑 등등) 중에서 게임과몰입에 대해서만 질병코드를 부여할 정당성은 있는가?
  - 양적인 판단
  - 질적인 판단

DSM (Diagnostic and Statistical Manual) -5: gambling disorder

A. Persistent and recurrent problematic gambling behaviour leading to clinically significant impairment or distress, as indicated by the individual exhibiting four (or more) of the following in a 12-month period:

1) Needs to gamble with increasing amounts of money in order to achieve the desired excitement.
2) Is restless or irritable when attempting to cut down or stop gambling.
3) Has made repeated unsuccessful efforts to control, cut back or stop gambling.
4) Is often preoccupied with gambling (e.g., having persistent thoughts of reliving past gambling experiences, handicapping or planning the next venture, thinking of ways to get money with which to gamble).
5) Often gambles when feeling distressed (e.g., helpless, guilty, anxious, depressed). 4
6) After losing money gambling, often returns another day to get even (i.e., "chasing" one's losses).
7) Lies to conceal the extent of involvement with gambling.
8) Has jeopardized or lost a significant relationship, job, or educational or career opportunity because of gambling.
9) Relies on others to provide money to relieve desperate financial situations caused by gambling.

중요한 것은 질병코드지정이 아니고 후속조치?

중독관리법 (2014.2)

- "1. '중독'이란 다음... 물질 및 행위 등을 오용, 남용하여 해당 물질이나 행위에 신체적, 정신적으로 의존하고 있는 상태를 말한다.
  가. 알코올
  나. ...마약류
  다. ...사행행위
  라. 인터넷 게임 등 미디어 콘텐츠
  마. 그 밖에 중독성이 있는 각종 물질과 행위로서 대통령령으로 정하는 것"

법적 공공보건관리대상으로의 지정

- 중독관리법의 효과: "인터넷 게임 등"은 알코올, 마약, 도박과 함께 법률에서 4대 중독의 하나로 지정한 것이므로 이 기관의 최우선적 업무분야가 될 것임은 명약관화하다. 결국 이 기관 내에 인터넷 게임을 전담하는 국장급 부서가 만들어져 이를 과도하게 이용하지 않도록 홍보하는 캠페인을 할 것이고 과도하게 이용하는 사람들을 적발하는 기준이 만들고 그런 사람들을 인사, 교육 등에서 특별관리하는 매뉴얼들을 만들 것이다.

술, 마약, 도박과 게임의 관계

- 마약: 특정물질의 이용
  → 명백하고 현존한 위험 (단 1회도 불법)
- 도박: 금전의 취득 및 제공
  → 명백하고 현존한 위험 (단 1회도 불법)
- 술: 특정물질의 이용
  → 명백하고 현존한 위험 (인간의 인지와 사고를 둔감하게 만드는 본질, 청소년 제공은 단 1회도 불법)
- 인터넷 게임: 내재된 해악?

행위중독 중에서 오직 게임만을?

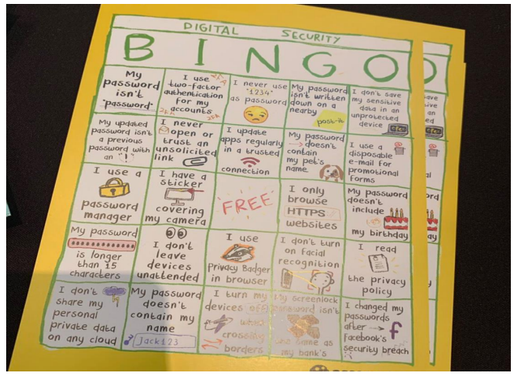
- 인류문명의 원소들 중에서 중독사례가 발견되지 않은 것이 무엇이 있을까. (돈중독, 권력중독, 섹스중독) 인터넷 게임 중독은 그 이상도 그 이하도 아니다. 책 너무 많이 읽는 사람은 독서중독, 그림 너무 좋아하는 사람은 그림중독. . .
- 다시 말하지만 그런 중독이 있을 수 없다는 것이 아니다. 과연 그런 중독을 술, 마약, 도박중독과 같은 선상에서 다룰 수 있는가의 문제이다.

공공보건 상의 관리대상으로의 지정과 법적 규제와의 관계

- 인터넷 게임을 술, 마약, 도박과 같은 불법 또는 청소년금지물질과 동일선상에서 나열하는 것은 인터넷 게임에 심각한 낙인을 찍고 위축시킬 것이다. 그리고 이 낙인효과는 중독치료에서 머물지 않고 인터넷 게임을 규제하는 법률들을 정당화할 것이다.
- <청소년보호법>과 <게임산업진흥법>은 인터넷 게임이 즉 '법정대리인'의 동의없이 이용할 수 없도록 규정하고 있다. 청소년유해매체물이 아님에도 불구하고 청소년유해매체물과 동일하게 취급하고 있다.
- 게임규제에 대한 헌법소송에서 예상되는 판시: "인터넷 게임은 <중독관리에관한법>에서 4대 중독의 하나로 지정할 만큼 해당 게임규제는 정당하다."

게임이란 무엇인가?

게임이란 무엇인가?



Gamification (게임화)- 마케팅

- Over 70% of Forbes Global 2000 companies surveyed in 2013 said they planned to use gamification for the purposes of marketing and customer retention.
- November, 2011, Australian broadcast and online media partnership Yahoo!7 launched its Fango mobile app/SAP, which TV viewers use to interact with shows via techniques like check-ins and badges.
- 2010, Starbucks gave custom Foursquare badges to people who checked in at multiple locations, and offered discounts to people who checked in most frequently at an individual store.[49]

게임화 - 보건

- Fitocracy and QUENTIQ (Dacadoo) use gamification to encourage their users to exercise more effectively and improve their overall health. Users are awarded varying numbers of points for activities they perform in their workouts, and gain levels based on points collected. Users can also complete quests (sets of related activities) and gain achievement badges for fitness milestones
- Health Month adds aspects of social gaming by allowing successful users to restore points to users who have failed to meet certain goals. Public health researchers have studied the use of gamification in self-management of chronic diseases and common mental disorders,[56][57] STD prevention,[58][59] and infection prevention and control.[60]
- In a review of health apps in the 2014 Apple App Store, more than 100 apps showed a positive correlation between gamification elements used and high user ratings. MyFitnessPal was named as the app that used the most gamification elements.[61]
- *Pokémon Go* - One study showed users took an extra 194 steps per day once they started using the app, approximately 26% more than usual.[65]
  - *Ingress* is a similar game that also requires a player to be physically active.
  - *Zombies, Run!*,

게임화 - 교육

- Microsoft - Ribbon Hero 2
- The New York City Department of Education - Quest to Learncentred around game-based learning, with the intent to make education more engaging and relevant to modern children.[77]
- Khan Academy is an example of the use of gamification techniques in online education.[79]
- Zurich Zoo that asked participants to actively save endangered animals and physically bring them back to a zoo.
- Badgeville: 78% of workers are utilizing games-based motivation at work and nearly 91% say these systems improve their work experience by increasing engagement, awareness and productivity.

게임 v. 마약, 술, 도박 (황성기)

- "첫째, 인터넷 등 미디어 콘텐츠는 마약류, 도박 및 사행행위와는 달리 원칙적으로 '금지의 대상'이 아니다. 마약류, 도박 및 사행행위는 현행법상 '원칙적 금지, 예외적 허용'의 대상이다. 즉 마약류의 이용, 제조 및 배포행위는 원칙적으로 금지되고, 엄격하게 의료용에만 국한하여 예외적으로 허용하고 있다. 도박 및 사행행위는 원칙적으로 금지되고, 다만 관광진흥법, 마사회법, 경륜·경정법 등에 의해 예외적으로 허가받은 사행산업만 허용되고 있다. **하지만 인터넷 등 미디어 콘텐츠는 원칙적으로 그 이용, 제작 및 유통이 허용되는 것이고, 예외적으로 불법 콘텐츠(음란 콘텐츠, 명예훼손 콘텐츠)만 그 이용, 제작 및 유통이 금지될 뿐이다.** 따라서 근본적으로 다른 것을 자의적으로 같게 취급하고 있으므로, 평등원칙에 위반된다.
- 둘째, 인터넷 등 미디어 콘텐츠는 알코올과 같은 '약물'이 아니다. 즉 알코올과 같은 약물의 경우에는 청소년보호법상 청소년유해약물제도, 주세법상의 주류면허제도 등을 통해서 유통을 통제하고 있다. **하지만 인터넷 등 미디어 콘텐츠는 현행법상 특별한 지위를 가지는 표현의 자유의 대상이 되는 '표현물'이다. 표현물에 대해서는 등급분류 시스템이나 사후적인 심의시스템을 통해서 청소년의 접근을 차단하는 방식으로 통제를 할 수 있을 뿐이다. 콘텐츠에 대해서는 허가나 면허제도를 적용할 수 없다.** 왜냐하면 헌법상 금지되는 검열에 해당되기 때문이다. 또한 인터넷 등 미디어 콘텐츠는 문화 콘텐츠로서 현행 헌법상 문화국가의 원리가 적용되는 영역이다. 문화영역에 대해서 약물과 동일한 방식으로 접근해서 통제하는 경우에는 여러 가지 헌법적 문제가 발생하게 된다."

질병코드 지정의 헌법적 문제의 핵심

- 표현의 자유의 영역에 포함되어 그 상호성 때문에 긍정적인 효과와 부정적인 효과가 혼재하는 게임을 물리적 기반 즉 불변하는 본질을 가진 마약, 도박, 알코올과 같이 의학적으로 동일하게 다룰 경우 표현의 자유에 대한 위헌적인 규제들을 양산하거나 고착화할 수 있음.
- 게임중독이 과연 다른 과몰입행위와 비교하여 양적으로 질적으로 더 강한 생활파괴를 불러일으키는가에 대한 근거 필요. 특히 게임이 가지는 긍정적인 효과도 감안해야 함.

규범조화의 관점에서 본
WHO 게임이용 장애 질병코드화의 문제

오 태 원
경일대학교 경찰행정학과 교수

규범조화의 관점에서 본
WHO 게임이용 장애 질병코드화의 문제

오 태 원
경일대학교 경찰행정학과 교수
한국인터넷윤리학회 부회장

1. 들어가며

인류의 역사에서 오늘은 인간이 생존을 위하여 투여해야 하는 노동의 시간이 가장 최소화된 시기이다. 인간은 수천 년 전부터 현재에 이르기까지, 그리고 미래에도 생존을 위해 투여해야 하는 시간을 줄이기 위해 노력하고 있다. 사냥의 시간을 줄이기 위해, 채집의 시간을 줄이기 위해, 농경의 시간을 줄이기 위해 각종 도구를 개발하여 왔다. 그리고 모두가 알다시피 근대에 들어 과학과 기술의 폭발적인 발전은 이러한 생존을 위해 필요한 노동시간을 비약적으로 줄여주었다. 생존을 위한 시간은 줄어들고, 여가 시간은 늘어나게 된다. 그리고 그 시간을 채우게 된 대표적인 것이 바로 '놀이'라 할 것이다. (물론 그 시대에 늘어난 여가의 시간이 주로 지배계급에게 집중되었고, 피지배계급은 여전히 생존을 위한 시간에 허덕였다는 것은 사실이지만 여기에서는 인류 전체를 기준으로 하기 때문에 논외로 한다.) 대체적으로 놀이에 대하여 부정적인 시각이었던 고대 철학자와 달리 근대에 들어서면서 칸트나 쉴러 등의 철학자들이 놀이에 대한 평가를 달리하기 시작한 것을 단지 우연이라고 보기 어려운 이유가 여기에 있다. 20세기 들어 문화사학자 하위징아(Huizinga)는 그의 저서 "호모 루덴스(Homo Ludens)"에서 놀이로부터 문화가 탄생하였고, 놀이가 문화 그 자체라고 주장하기도 하였다.

지금 우리는 4차 산업혁명을 이야기하는 시대에 살고 있다. 칸트나 쉴러의 시대를 상상할 필요도 없이 1980년대나 1990년대와 비교하여도 생존을 위한 노동의 시간이 비약적으로 줄어들었고, 그만큼 여가의 시간이 늘었다는 것을 이론이 아니라 경험으로 이해하고 있다. 그리고 우리에게 다가올 미래에 인류의 생존을 위한 노동의 시간은 비약적으로 줄어들 것이라는 점을 누구나 예측하고 있다. 인류는 필연적으로 늘어난 여가시간을 여러 가지의 유희행위와 놀이로 채워나갈 것이며 그 중 대표적인 것이 '게임'이 될 것이다. (물론 '게임'이라는 범주 안에 매우 많은 유희와 놀이가 포섭될 수 있는 것인데 그것을 단지 '게임'이라고 통칭하여 쓸 수 있는가의 문제가 있긴 하겠지만 여기에서는 일단 컴퓨터 게임 또는 디지털 게임으로 국한시켜 이야기하고자 한다.) 어쨌든 미래사회에서 여가시간을 보내는 가장 대표적이고 보편적인 소재는 디지털 게임일 것이다. 물론 여가시간을 보내는 놀이에는 매우 다양한 것이 있으며 앞으로도 계속 개발되고 발전될 것이다. 일단 현재의 상황을 기초로 예측할 때, 특히나 어려서부터 컴퓨터의 사용과 인터넷 연결이 가능한 온라인 환경에서 유년시절을 보낸 미래세대에게 디지털 게임은 분명히 가장 보편적인 놀이가 될 것이 확실하고, 그들의 생활과 당연하게 공존하는 유희문화일 것이다.

게임중독의 질병화에 대한 논의를 하면서 갑작스럽게 게임에 대한 인류학적 시각을 이야기하는 이유는 과학과 기술의 진보, 인류의 미래를 고려할 때, 게임의 순기능과 역기능을 논의하고 건전한 게임문화에 대하여 고민하는 것은 인류역사의 시대적 흐름에 있어서 너무나도 당연한 과정이라고 보아야 한다는 점이다. 즉, 인류 역사에서 존재하지 않았던 어떤 나쁜 것이 갑자기 툭 튀어나와 사회적 문제를 일으키는 것이 아니라 지금까지의 인류의 발전과 환경의 변화, 미래에 대한 예측을 고려할 때, 너무나도 당연하게 등장하고 보편적으로 작동할 소재에 대한 문화를 어떻게 만들어가야 하는가에 대하여 진지하게 고민하고, 그에 대한 건전한 문화의 발전과 정착을 위하여 노력하여야 하는 시기가 되었다는 것으로 이해해야 한다는 것이다.

2. 게임에 대한 규범적 논의

① 디지털 시대의 행위규율요소(behavior regulating elements)

전통적으로 인간이 어떠한 행위를 선택하는 데에 작동하는 요소로 '법', '사회규범', '시장원리'라는 세 가지 요소를 이야기한다. 로렌스 레식은 그의 저서 "코드(code)"에서 정보사회에서는 앞서 나열한 '법', '사회규범', '시장원리' 외에 '코드'라는 요소가 매우 효과적인 행위규율요소로 작동할 수 있다는 점을 제시하였다. 발표자가 4가지 행위규율요소를 이야기하는 이유는 디지털 시대의 4가지 행위규율요소가 가장 잘 작동하는 영역이 바로 디지털 게임이라는 점에 있다. 아래에서 이에 대하여 상세하게 알아보고자 한다.

② 법과 디지털 게임

현대사회에서 법이 작동하지 않는 영역은 거의 없다고 하여도 과언이 아니다. 법치주의를 중요한 이념으로 하는 사회에서 어찌 생각하면 당연한 것이다. 디지털 게임의 영역에 작동하는 법도 마찬가지이다. 물론 사람에 따라서 법이 작동하는 정도가 부족하다고 생각하는 사람도 있을 수 있고, 과하다고 생각하는 사람도 있겠지만, 어쨌든 법이 작동한다는 점에서는 부인할 수 없을 것이다. '청소년보호법'이나 '게임산업진흥에 관한 법률' 등에서 게임이용에 있어서 연령의 제한을 가한다든지, 많은 논란이 있었던 강제 셧다운제, 게임물 관련 사업자의 게임물 이용자에 대한 이용시간 및 주의사항 고지의무 등 규제가 존재하고 있으며, 게임산업 진흥을 위한 정책도 법을 기초로 작동하고 있다. 게임 콘텐츠에 대한 저작권적 법리나 게임 이용에 관한 계약법리가 작동하고 있음은 두말할 나위가 없다.

디지털 게임에 대한 법의 작동에 대하여 한 가지 짚고 넘어갈 것이 있다. 이는 정보사회의 초기부터 지적되었고 특히 초연결사회에 대한 논의가 진행되면서 더욱 강조되었던 것으로, 법의 관할권의 한계 문제이다. 모두가 주지하다시피 우리나라의 법은 특별한 경우를 제외하고는 우리나라 내에서만 효력을 갖는다. 그런데 국경을 뛰어넘는 연결이 기본인 정보사회에서 법이 갖는 관할권이라는 특성은 본질적인 한계를 가질 수밖에 없다. 디지털 게임의 영역에서도 마찬가지이다. 한국에서 개발되고 한국에서 플래이되는 게임이라면 전혀 문제가 되지 않을 것이다. 지금이야 다행히 대부분의 유명 게임이 한국판을 출시하면서 우리나라의 법을 준수하고 있지만 우리나라 법의 관할권을 벗어나는 게임에 대하여 우리나라의 법이 영향을 줄 수 없다는 것은 여전하다. 외국에서 개발된 게임이 외국 호스트에서 제공될 때, 그 게임에 대하여 우리나라의 법을 강제하는 방법은 없다고 보아야 한다. 우리가 우리나라의 디지털 게임에 대하여 어떠한 규제를 법적으로 강제할 때, 우리나라 업체와 외국 업체 간에 역차별의 문제와 규제의 실효성 문제를 반드시 고려해야 한다는 것이다.

③ 시장원리와 디지털 게임

디지털 게임에 시장원리가 작동한다고 하면 다소 어색하게 느낄 수도 있지만 조금만 생각해보면 너무나도 당연하다는 것을 이해할 수 있다. 사람들은 기본적으로 이른바 '쾌락'을 느끼기 위하여 게임을 한다. 즉 자신의 이익을 위하여 게임을 하는 것이다. 그리고 그러한 게임을 즐기기 위하여 일정한 비용과 시간을 소요한다. 만약 어떠한 게임으로 얻는 이익(쾌락)이 투여하는 비용과 시간보다 우월하지 못하다면 그 게임을 하지 않을 것이다.

디지털 게임 시장은 오히려 현대사회에서 어떤 재화보다 가장 시장원리가 원론적으로 작동하는 완전경쟁시장에 가깝다. 디지털 게임 시장에는 다양한 종류의 수많은 게임이 쏟아지고 있으며 이용자들은 본인의 취향에 따라 얼마든지 자신이 원하는 게임을 선택할 수 있다. 물론 네트워크 효과에 의하여 다소 시장실패의 경향을 보여주는 경우가 있기도 하지만 대부분의 경우에 재미가 없거나 지나치게 비용(현질)을 요구하는 게임은 이용자의 선택을 받지 못하고 도태된다. 시장원리의 가장 기본 원리인 '주는 이익(쾌락)이 비용보다 클 때' 그 재화(게임)는 시장에서 소멸한다. 더군다나 게임 시장의 수요는 매우 다양하고 변화가 빨라서 아무리 성공한 게임이라 하더라도 그 수명이 그리 오래가지 못한다. 결론적으로 이만큼 시장원리가 원활하게 작동하는 다이나믹한 시장은 그리 많지 않다.

④ 사회규범과 디지털 게임

윤리나 관습과 같은 법 이외의 사회규범이 디지털 게임에 영향을 미치는가에 대한 의문을 가질 수도 있지만 분명하게도 사회규범은 디지털 게임과 매우 밀접한 관계를 가지고 있다. 법과 법 이외의 사회규범을 구분 짓는 가장 기본적인 기준은 국가적 강제력이 작동하는가 여부이다. 누구나 알다시피 법에 대한 일탈행위의 제재수단은 법적 강제력이고, 사회규범에 대한 일탈행위의 제재수단은 사회적 비난이다. 그러니 디지털 게임에도 여러 방면에서 사회규범이 매우 다양하게 작동하고 있다. 간단한 예로, '공부를 해야 하는 학생이 게임을 하느라 공부를 게을리 하면 안 된다'는 윤리적 명제를 생각해보라. 우리나라의 어떤 학생도 이러한 윤리적 명제를 인식하지 못하는 학생은 없을 것이다.

디지털 게임과 관련하여 작동하는 사회규범은 위와 같이 매우 단순하고 직접적인 윤리 외에도 매우 다양한 방면에서 작동하고 있다. 특정 게임 내에서는 이용자들 사이에 불문율로 적용되는 사회규범을 손쉽게 발견할 수 있다. 'gg'와 같이 게임의 패배를 인정하는 방법이나 게임 중간에 접속을 끊는 등 이른바 비매너 플래이에 대한 여러 사례가 있다. 이용자들에게 적용되는 사회규범뿐만 아니라 게임 개발자나 제작자에게 적용되는 윤리도 있다. 물론 지금까지 일종의 직업윤리로써의 게임 개발자나 제작자의 윤리가 강조되거나 활성화되지 못한 것은 사실이다. 사회규범이라는 것은 기본적으로 자발적으로 형성되는 것이어서 인위적으로 이를 만들거나 변화를 일으키기 쉽지 않기 때문이다. 또한 사회적 비난이라는 제재수단이 강력한 것이 아니어서 자율적 사회규범의 실효성은 항상 의심받는다. 하지만 우리나라에서 게임 개발자와 이용자를 위한 윤리 형성의 노력이 없었던 것은 아니며, 게임 이용과 관련된 교육과 캠페인이 있어왔으며, 확률형 아이템에 대한 자율적 규제노력 등 게임개발자의 자율규제 노력이 진행되고 있고, 이는 앞으로 더욱 진흥해야 하는 부분이라고 할 것이다.

현대사회에서 사회규범이 주목받고 강조되는 이유는 앞서 설명한 관할권이라는 법의 한계에 관련되어 있다. 인공지능의 영역에서 특히 강조되고 있긴 하지만 디지털 게임의 영역에서도 마찬가지라고 할 수 있다. 즉 특정 게임의 유형이나 방식을 법적으로 금지하거나 제약을 가해도 전 세계가 연결되어 있는 현실에서 실효성에 한계를 가질 수밖에 없는데, 이를 해결할 수 있는 대안이 바로 윤리인 것이다. 물론 국제적인 디지털 게임 윤리가 얼마나 형성될 수 있고 게임 제작자나 이용자에게 작동할 수 있을 것인가에 대한 의문이 있기는 하지만 법의 관할권이 미치지 못하는 영역에 있어서 윤리의 역할이 강조될 수밖에 없는 것도 사실이다.

⑤ 코드와 디지털 게임

디지털 게임에 작동하는 규범요소들 중 이 자리에서 가장 강조하고 싶은 요소가 바로 '코드'이다. 사실 사회 어느 영역이든 법, 사회규범, 시장원리가 작동하는 않는 영역은 없다. 그러나 코드가 효과적으로 작동하는 영역은 디지털과 연결되어 있는 영역이며 그 중에서도 디지털 게임은 코드가 매우 강력하게 작동하는 영역이라는 점이다. 코드라는 개념을 제안하고 증명한 로렌스 레식의 경우 주로 저작권과 전자상거래의 예를 통하여 코드의 작동을 풀어내었지만 사실 코드가 작동하는 예를 가장 쉽게 찾을 수 있는 곳은 디지털 게임이다. 모든 게임에는 룰이 존재하는데 디지털 게임에서 모든 룰은 코드로 구현되기 때문이다.

예를 들어, 특정 게임의 아이템의 거래가 사회적 문제가 되어 아이템 거래를 금지해야 하는 상황을 상상해보자. 법적으로 이를 해결하기 위해서는 아이템 거래를 금지하는 법률을 만들고 이에 대하여 형사적 벌칙을 규정하는 것이 전통적인 방식이다. 이를 달성하기 위해서는 수사, 공판, 형집행이라는 형사절차가 수반되어야 한다. 사회규범적으로 이를 해결하기 위해서는 특정 게임의 아이템을 거래하는 것이 사회적으로 좋지 않으니 아이템 거래를 하지 않아야 한다는 규범적 인식이 사람들 사이에 생겨나야 한다. 아이템에 대한 수요와 공급이 있다면 시장원리는 원론적으로 이를 제어할 수 없다. 그러나 코드를 통하여 아이템 거래를 금지하는 방법은 매우 쉽다. 프로그램 상에서 아이템을 다른 이용자에게 전달하는 기능을 없애버리면 되기 때문이다.

3. 행위규율요소간의 상호작용

앞서 간단하게 살펴본 바와 같이 4가지 행위규율요소가 디지털 게임에 작동하고 있다는 점보다 주목하여야 하는 것은 이 4가지 행위규율요소가 유기적으로 상호작용하면서 작동한다는 점이다. 그러한 상호작용을 입증해야하는 자리가 아니므로 우리의 주제와 관련하여 주목하여야할 상호작용의 부분만을 강조하고자 한다.

① 법의 규범 조정(regulating norms)

위의 행위규율요소 중 인간이 사회적으로 만들거나 수정할 수 있는 가장 대표적인 수단은 당연히 '법'이다. 이 법을 통하여 다른 행위규율요소에 변화를 일으키는 것을 규범 조정(regulating norms)라고 한다. 세금을 부여한다든가 지원금을 창설하여 가격을 변화시킴으로써 법을 통하여 시장에 변화를 줄 수 있다. 특정행위를 금지하여 그 행위에 대한 사회적 인식을 부정적으로 변화시킬 수 있고, 반대로 특정행위를 진흥함으로써 그 행위에 대한 사회적 인식을 긍정적으로 변화시킬 수 있다. 법을 통하여 특정한 코드를 강제할 수도 있고, 특정한 코드를 삭제할 수도 있다.

② 사회규범의 가치 전파

사회규범이 갖는 가장 주요한 상호작용의 예는 윤리적 가치 평가가 다른 행위규율요소에 영향을 미친다는 것이다. 형법에 malum in se와 malum prohibitum이라는 용어가 있다. malum in se는 '악 그 자체'인 것으로 살인죄와 같이 윤리적인 평가와 법적 금지가 일치하는 것이다. malum in se의 경우에 사람들은 이 법에 대해 쉽게 수용하고 준수율도 당연히 높다. malum prohibitum은 '단지 금지된 악'으로 윤리적으로 악하다고 평가하지는 않지만 사회적 필요에 의하여 금지된 것을 말한다. 당연히 malum in se에 비하여 수용에 대한 거부가 있을 수 있고 준수율도 상대적으로 낮다. 윤리적으로 부정적으로 평가받는 행위나 대상은 법적으로 금지나 규제의 대상이 될 가능성이 높다. 또한 윤리적으로 부정적으로 평가받는 행위나 대상에 대하여 사람들은 비용이 많이 드는 것으로 인식할 가능성이 높으며 이에 대한 수요는 당연히 낮아질 것이다.

③ 코드

코드의 경우에 코드의 변화에 따라서 시장이 변화하는 경우가 있기는 하겠지만, 코드에 의하여 다른 행위규율요소가 영향을 받는 것보다 다른 행위규율요소에 의하여 코드가 영향을 받는 것이 핵심이다. 특히 디지털 게임의 코드는 전자상거래, 디지털 저작물, 개인정보보호 등 디지털 사회의 다른 여러 영역과 달리 사회규범에 의한 영향을 많이 받는 영역이라는 점이다. 전자상거래와 관련된 프로그램을 생각해보자. 대부분의 중요한 문제가 법적으로 규정되어 있으며 코드는 법에 따라서 구현된다. 물론 쇼핑몰, 오픈 마켓, 인터넷 경매, 소셜커머스 등 약간의 다양성과 변화가 코드화되기는 하지만 중요한 문제는 대부분 법에 따라 정해진다. 반면에 디지털 게임의 경우 게임 콘텐츠는 표현의 자유가 적용되는 영역이고 당연히 게임의 룰은 매우 다양하다. 게임의 이용과 결재에 관한 부분을 제외하면 디지털 게임의 코드는 개발자의 윤리의식과 이용자의 규범이 크게 좌우된다. 특히 특정 게임유형의 경우 이용자와의 커뮤니케이션을 통한 코드의 수정이 그 게임의 성패를 좌우할 정도로 중요하다. 이용자들의 관습적 행위나 윤리적 가치판단에 따라서 능동적으로 코드를 수정하고 발전시켜야만 지속적으로 이용자를 유지할 수 있는 것이다.

4. 결론

지금까지 디지털 게임을 둘러싼 행위규율요소, 짧게 말하여 규범요소들에 대하여 살펴보았다. 이를 통하여 강조하고 싶은 것은 디지털 게임이라는 영역이 4가지 규범요소가 매우 잘 작동하고 특히 다른 영역에 비하여 윤리와 코드가 법의 작용에 견줄 만큼 작동할 수 있는 영역이라는 점이다. 또한 우리는 시대의 발전을 고려할 때 미래사회에서 디지털 게임은 인류가 가장 보편적이고 광범위하게 즐길 놀이라는 점을 염두에 두어야 한다. 이러한 관점에서 게임이용 장애를 질병코드화하는 문제에 대하여 생각해볼 필요가 있다.

먼저 '게임이용 장애는 질병이다'라는 명제가 갖는 윤리적 평가의 문제이다. '게임이용 장애는 질병이다'라는 명제는 사람들에게 필연적으로 게임이용 장애에 대하여 윤리적으로 부정적인 평가를 하게 한다. (사실 게임이용 장애에 대한 부정적 평가는 이미 존재한다.) 또한 게임은 필연적으로 이용 장애(중독)를 유발하는 대상으로 평가될 수밖에 없다. 물론 이에 대하여 게임이용 장애를 질병코드에 넣는 것뿐이지 게임자체에 대하여 부정적으로 평가하는 것은 아니라고 주장하기는 하지만 이는 사회적 영향을 무시한 일방적 주장이라고 생각한다. 이미 수년 전부터 주장되어 온 바와 같이 게임이용 장애를 단지 질병코드에 넣는 것뿐이라고 하기 위해서는 질병코드에 들어갈 만큼 원인과 결과에 대한 논증이 보다 구체적이어야 할 것이다. 특히 게임이용 장애

에서 '게임'의 범주에 대하여 분명한 설명이 있어야 한다. 다시 말해 '이용장애유발물'이 무엇인지에 대한 구체적 논증이 있어야 한다. 예를 들어 바둑의 경우를 생각해보자. 바둑은 분명 통상적으로 말하는 게임의 범주에 들어간다. 그런데 바둑은 오프라인으로 즐길 수도 있고, 온라인으로 즐길 수도 있다. 물론 현대사회에서 온라인 바둑 이용률이 압도적으로 높다. 만약 바둑으로 인한 게임이용 장애 증상이 발생되었다고 하면 바둑이 문제인가? 온라인이 문제인가? 또는 게임이용 장애인가? 인터넷 과의존인가? 질병코드 등록을 통하여 구체적이고 면밀한 연구가 이루어질 수 있다고 주장하기도 하지만 이는 전후가 뒤바뀐 것이 아닌가 생각한다. 결국 과학적으로 논증된 구체적 개념이 아닌 포괄적 개념을 사용함으로써 어디에서 어디까지인지 알 수 없는 게임이라는 것에 대한 윤리적 평가만이 남게 된다.

둘째, 많은 사람들이 이 게임이용 장애 질병코드화에서 핵심은 '게임'이 아니라 '이용'이다라고 이야기한다. 발표자 또한 전폭적으로 동의하는 바이다. 이미 수차례 설명한 바와 같이 미래사회에서 미래세대에게 디지털 게임은 윤리적 평가가 어찌되건 간에 필연적으로 향유할 놀이임에 틀림없다. 게임 시장은 활발하게 전개될 것이며 게임 시장의 전체적인 규모도 지속적으로 늘어날 것이다. 이런 상황에서 WHO가 전지구적으로 게임의 과도한 이용에 대하여 경각심을 일으키고 건전한 게임이용문화를 자극하는 취지로 게임이용 장애의 질병코드화를 추진하였다고 한다면 이는 충분히 가치있는 일이라고 할 것이다. 그러나 국가의 정책방향과 국민의 일상생활에 '게임이용 장애는 질병이다'라는 전제를 적용하는 것은 다른 차원의 문제이다. 특히 미래사회를 준비하고 문화를 형성하는 취지에서 더욱 그러하다.

우리는 모두가 우리의 미래세대가 게임이용에 있어서 건전한 문화를 형성하기를 바란다. 물론 이것은 우리 모두가 만들어가야 하는 것이다. 문제는 '질병코드화'의 문제이다. '게임이용 장애는 질병이다'라는 명제를 전제로 한다면 당연히 규범은 게임이용에 대하여 법을 중심으로 하여 규제적으로 구성될 수밖에 없다. 게임의 이용을 금지하거나 이용시간이나 이용방법을 규제하고, 세금 등을 통하여 게임이용 비용을 증가시키며, 특정한 코드를 금지하는 등 규제의 규범이 중심적으로 논의될 수밖에 없다. '질병 예방'이라는 목적을 위하여 게임이용자와 게임 개발자들의 자발적이고 건전한 윤리의식의 형성을 기대하기는 어려울 것이다. 이것이 진정 우리가 추구하는 미래사회의 게임이용에 대한 바람직한 규범문화의 형성이라고 할 수 있을까?

우리는 여기에서 한국정보화진흥원을 중심으로 추진되고 있는 인터넷 과의존에 대한 예방 정책의 변화를 주목할 필요가 있다. 과거 인터넷 중독 예방 교육은 인터넷 중독으로 인한 질환, 즉 VDT증후군, 거북목증후군, 잔영현상증후군 등 해로운 증상에 대한 경각심을 일으키는 방향으로 교육을 하였다고 한다. 그런데 이러한 부정적 증상에 대한 경각심을 중심으로 한 교육이 그다지 효과가 높지 않았다고 한다. 그래서 한국정보화진흥원은 인터넷 과의존 예방을 위한 정책방향을 미래사회에서 사람들이 인터넷을 스스로 효율적으로 활용할 수 있도록 디지털 시민역량을 증대하는 방향으로 전환하였다. 게임이용 장애를 예방하는 정책, 미래사회에서 게임이용에 대한 건전한 문화의 형성도 마찬가지라고 생각한다. '게임이용 장애는 질병이다'라는 명제로부터 과감히 탈피하여 게임이용에 관한 조화로운 규범문화를 형성하는 방향으로 논의와 정책을 발전시켜나가야 한다고 본다. 그래야만 법뿐만 아니라 자율적인 게임 개발자와 이용자의 윤리와 건전한 윤리를 반영하는 코드가 능동적으로 작동하는 규범조화를 만들어갈 수 있을 것이다. 결론적으로 미래사회 게임이용에 관한 문제는 단지 '질병예방'의 문제로 풀어야 하는 것이 아니라, 근대 시민사회의 형성을 위하여 문맹의 탈피와 근대적 시민성 교육이 필요했던 것처럼 미래사회의 시민들을 위한 디지털 시민성 배양의 문제로 풀어야 할 것이다.

토론

이 상 욱 한양대학교 철학과 교수

김 학 진 고려대학교 심리학과 교수

김 호 경 서원대학교 문화기술산업학과 교수

이 경 화 학부모정보감시단 대표

[토론문]

이 상 욱
한양대학교 철학과 교수

이번 세미나는 세계보건기구의 게임이용 장애 질병코드화 결정과 관련된 여러 쟁점을 살펴보기 위해 기획되었다. 크게 '표현의 자유' 측면과 '규범조직화' 측면에서 발제가 이루어지지만 토론자가 미리 받은 발표문은 규범조직화 관련 내용뿐이어서 이에 대해서만 논의하겠다.

오태원 교수님(이하 발표자)은 "많은 사람들이 이 게임이용 장애 질병코드화의 핵심은 '게임'이 아니라 '이용'이다라고 이야기한다."는 점에 전폭적으로 동의한다고 전제하면서, "미래사회에서 미래세대에게 디지털 게임은 윤리적 평가가 어찌되건 간에 필연적으로 향유할 놀이임에 틀림없다. 게임 시장은 활발하게 전개될 것이며 게임 시장의 전체적인 규모도 지속적으로 늘어날 것이다. 이런 상황에서 WHO가 전지구적으로 게임의 과도한 이용에 대하여 경각심을 일으키고 건전한 게임이용문화를 자극하는 취지로 게임이용 장애와 질병코드화를 추진하였다고 한다면 이는 충분히 가치 있는 일이라고" 평가한다. 그럼에도 불구하고 발표자는 게임이용 장애를 질병으로 규정하는 것이 그런 규정의 사회적 영향력을 고려할 때, 게임 자체를 부정적으로 평가하는 결과를 낳게 된다고 주장한다. 특히 발표자는 이러한 질병코드화는 건전한 게임문화 형성 과정에서 게임 이용자와 개발자들의 자발적 참여가 아니라 법률적 규제가 주가 되는 결과를 가져올 것이고 이는 바람직하지 않은 규범문화라고 비판한다.

토론자는 그 구체적인 내용이 어떻게 규정될 것인지의 어려운 사안을 논외로 하고 '건전한' 게임문화의 형성 과정에 게임 이용자와 개발자의 자발적 참여가 결정적인 역할을 해야 한다는 점에 동의한다. 게임 자체를 부정적으로 평가하고 과도하게 규제하려는 시도가 규제문화의 관점에 비생산적이고 정당화되기 어려운 정부의 간섭의 사례가 될 수 있는 위험성에도 공감한다.

하지만 이로부터 학술적으로 엄격하게 정의된 게임이용 장애가 질병코드로 등록되는 것 자체가 문제라는 결론은 따라 나오지 않는 것처럼 보인다. 세계보건기구의 홈페이지에는 게임이용 장애를 "impaired control over gaming, increasing priority given to gaming over other activities to the extent that gaming takes precedence over other interests and daily activities, and continuation or escalation of gaming despite the occurrence of negative consequences"으로 특징지어질 수 있는 게임 행동 패턴으로 설명하고 있다. 이는 게임을 '과도하게 한다'는 막연한 의미가 아니라 부정적 결과에도 불구하고 게임을 하는 행위가 일상생활의 다른 욕구나 기능적 요구를 압도하는 상황에만 적용됨을 분명하게 보여준다. 게임이용 장애로 판정받기 위해서는 이러한 행동 패턴이 12개월 이상 지속되면서 당사자의 사회적 기능 발휘에 현저한 문제를 발생시킨다고 판단할 수 있을 정도로 증상이 심해야 한다. 이는 게임을 '문화'로서 향유하는 절대 다수의 사람들에게는 해당되지 않는 진단 조건이다. 이런 의미에서 게임이용 장애는 의학적으로 정의된 다른 장애와 마찬가지로 게임을 너무 좋아한다는 식의 상식적 규정을 훨씬 넘어서서 의료적 도움이 필요한 경우에만 적용될 수 있음을 의미한다.

물론 어떤 행동 패턴을 '질병'으로 규정할 것인지는 다양한 역사적, 문화적, 사회적 요인에 의해 영향을 받기에 순수하게 관련 '과학 지식' 혹은 '의학적 합의'에 의해 결정될 수 있는 문제는 아니다. 그전까지 질병으로 규정되지 않고, 단지 '특이한' 행동 패턴으로 용인되던 것들이 질병으로 규정되면서 '환자' 숫자가 급격하게 늘어나는 '의료화' 현상은 이런 의미에서 시사적이다. 국제보건기구도 이런 점을 의식하여 게임이용 장애를 질병으로 규정하는 것이 적절한지를 놓고 상당 기간 관련 과학적 증거를 수집해 왔으며 자신들의 결정이 세계적으로 보건의료 정책이나 사회적 인식에 끼치는 영향에 대해 고려했다고 밝히고 있다.

그럼에도 불구하고 세계보건기구의 이런 '결정'의 타당성에 대해 의문을 제기하는 것은 당연히 가능하다. 즉, 게임이용 장애를 질병으로 규정하기에는 아직 관련 행동 패턴을 실제적으로 정의하기 어렵다거나, 부작용과 관련된 경험적 증거가 부족하다거나, 질병코드화가 게임 과몰입 현상에 대한 적절한 보건의료적 대응책이 되기 어렵다는 등의 비판이 제기될 수 있다. 하지만 게임의 문화적 속성을 부각시키면서 이런 행동 패턴을 질병으로 규정하는 것에 '원리적인 문제'가 있다고 주장하기는 어려워 보인다. 음주 문화는 국제적으로 광범위하게 향유되는 문화이지만 알코올중독이나 음주 관련 장애가 의학적으로나 사회적으로 정의되고 제도적으로 대응책이 시행되고 있다는 점이 이를 방증한다.

발표자는 우리나라의 관련 법 집행 사례나 정부의 과도한 개입주의적 성향에 비추어 게임이용 장애의 질병코드화는 과도한 동시에 비효율적인 결과를 낳을 가능성이 높다고 지적한다. 이 논쟁적 판단이 설사 옳다고 해도, 토론자가 보기에는 게임이용 장애의 질병코드화와 관련된 학술적 근거가 부족하다거나 질병코드화를 통해 국제적으로 달성할 수 있는 '보건의료적 이익'이 없다는 점이 설득력있게 논증되지 않는 한 게임이용 장애를 겪는 극소수의 게임이용자를 돕기 위한 의학적, 사회적, 제도적 조치로서 게임이용 장애 질병코드화의 부당함을 논증하기는 어려워 보인다.

[토론문]

뇌과학적 관점에서 바라본 게임이용 장애 질병코드화 문제

김 학 진
고려대학교 심리학과 교수

게임이용 장애의 질병코드화 문제에 대해 두 분 발제자분들께서 꼼꼼하게 준비하신 귀중한 전문적 자료들과 견해들에 대해 잘 들었습니다. 보상과 의사결정의 뇌과학적 기제에 대한 연구가 전공인 저는 이 문제에 대해 뇌과학적인 관점에서 게임중독현상의 원인과 문제점들에 대해 논의하고 이에 대한 대응방안에 대해 말씀드려볼까 합니다. 본격적인 논의에 앞서, 보상(reward)과 중독(addiction)에 대한 뇌과학적 설명에 대해 먼저 간단히 소개드리도록 하겠습니다.

끊임없이 항상성을 추구하는 신체가 불균형 상태에 놓이게 되면 다시 균형상태로 돌아가기 위해 뇌로 신호를 보내게 됩니다. 예를 들어, 우리 신체를 위한 주요 에너지원인 혈액 내 글루코스(포도당)의 수준이 낮아지면 이를 감지하여 뇌로 신호가 전달되고 이 신호를 받은 뇌는 외부환경에 존재하는 음식자극을 섭취하려는 반응을 증가시키게 됩니다. 이처럼 욕구를 만들어 내는 내부적인 신체항상성의 불균형이 발생하기도 전에 이를 미리 예측하고 방지하기 위해 외부환경과 대상을 적극적으로 활용하는 뇌와 신체 간의 긴밀한 협업활동을 바로 알로스테시스(allostasis)라 부릅니다. 예를 들어, 처음에는 체내 영양분이 부족하게 되면 뇌로 신호를 보내 음식물을 섭취하였지만 음식의 냄새, 색깔, 맛에 의해 음식을 먹게 되고, 더 나아가 친구를 만나거나 점심시간이 되었을 때 음식을 먹게 되는 행동으로 점차 변화해가는 발달과정을 예로 들 수 있습니다. 다시 말해서, 신체내부신호에 의거해 해결하던 신체항상성의 문제를 점차 외부환경으로부터의 신호들에 기반하여 해결하도록 점차 변화하는 것이죠. 전반적으로 뇌의 에너지를 줄일 수 있는 효율적인 문제 해결 방법이 될 수는 있겠지만 지나치게 외부신호에만 의존하게 된다면 신체항상성이라는 궁극적인 목표와는 오히려 멀어지는 잘못된 선택을 반복하게 될 수 있습니다.

신체내부의 문제를 해결하기 위해 외부환경의 신호를 활용하는 알로스테시스 과정을 통해 우리의 뇌는 생존과 번식이라는 궁극적 목적과는 다소 동떨어져 보이는 복잡하고 추상적인 형태의 다양한 보상들을 새롭게 만들어낼 수 있습니다. 바로 돈이나 타인으로부터의 인정과 호감이라는 2차적 보상들이 그 예라 할 수 있지요. 우리가 그 심각성을 잘 인식하지 못하지만 이러한 2차적 보상들에 과도하게 몰입할 경우 삶에 치명적인 결과로 이어질 수 있습니다. 특히, 타인으로부터의 인정과 호감에 과도하게 집착하게 될 경우 간헐적 폭발장애(분노조절장애)나 우울증 등의 질병으로까지 이어질 수 있습니다. 최근에 인기를 끌고 있는 많은 게임들이 다른 사람들과의 경쟁할 수 있는 규정들을 포함시킴으로써 사회적 지위를 높일 수 있는 기회를 포함하도록 설계되는 이유도 아마 이와 무관하지 않을 수 있습니다. 현실세계에서는 얻을 수 없는 명성과 사회적 지위를 비교적 쉽게 다른 방식으로 얻을 수 있도록 도와주는 게임의 특성은 인정욕구라는 강력한 욕구를 자극시키게 되고, 따라서 현실세계를 도피하고 게임세계에 더욱 몰입하게 만드는 주요 원인이 될 수 있습니다.

오랜 역사를 거쳐 인간을 중독이라는 파멸의 길로 이끄는 대부분의 외부대상들은 생존과 번식이라는 인간의 가장 근원적인 욕구 혹은 목적과 맞닿아 있습니다. 마치 인간에게 음식을 필수적이지만 과도한 식습관은 오히려 생존확률을 낮추는 것과 마찬가지로 인간의 생존에 타인으로부터의 관심과 사랑은 필수적이지만 과도한 인정욕구 또한 생존확률을 낮추는 결과로 이어질 수 있습니다. 하지만, 간혹 인간의 근본적인 생존과 번식과는 무관한 대상에 대해서도 중독이 나타나기도 합니다. 이에 대한 가장 적절한 예로 '초정상자극(Supernormal stimulus)'을 들 수 있습니다. 예를 들어, 야생거위들이 자신의 실제 알보다 크고 둥근 물체를 더 선호하여 자신의 알을 버리고 대신 이 물체를 품는 행동을 보인다는 사실은 초정상자극의 좋은 사례가 될 수 있습니다. 이처럼 신체내부의 욕구를 충족시키기 위해 외부자극을 활용하는 알로스테시스 과정에 의해 탄생한 외부의 보상자극들이 오히려 유기체의 성공적인 생존과 번식에 방해가 되는 현상은 충분히 가능합니다. 이렇게 위험할 수 있는 초정상자극은 우연히 자연적으로 발생할 수도 있지만 의도적으로 설계될 수도 있습니다. 마약이나 페이스북의 '좋아요'와 같은 대상들은 인간의 내적욕구를 충족하기 위해 만들어진 외부대상의 보상회로를 속여 인간의 행동을 조종하도록 의도적으로 설계된 초정상자극의 예들이라고 할 수 있습니다. 예를 들어, 실제 사회에서 타인들로부터 오는 호감이나 인정의 신호는 매우 복잡하고 정확히 감지하기 매우 어렵습니다. 이에 반해 페이스북의 '좋아요' 심볼은 단순하고 그 정보의 의미가 명확하며 정확한 정량화까지 가능하여 훨씬 더 끌리기 쉽고 빠져들기 쉽지요. 따라서, 자신의 알을 버리고 모형알에 끌리는 거위들처럼 사람들은 실제 생활에서 타인과 소통하기 보다 페이스북의 '좋아요'에 더 집착하게 될 수 있습니다.

어떤 보상이건 보상을 받게 되는 매 순간마다 우리의 뇌는 변화하게 됩니다. 그리고 한번 경험한 기억이 절대 뇌에서 사라지지 않는 것처럼, 한번 보상을 받는 순간 보상을 받기 전의 상태로 다시 돌아가는 것은 불가능하다고 말할 수 있습니다. 이는 바로 보상에 대한 기대수준이 달라졌기 때문인데, 이렇게 변화한 기대수준에 의해 동일한 보상이 두 번째 주어질 때는 절대 이전에 같은 보상이 주었던 것과 동일한 수준의 만족감을 줄 수 없습니다. 놀라울 만큼 성능이 우수한 보상예측기계인 우리의 뇌는 아무리 작은 보상이라도 이를 예측해내기 위해 최선을 다하며, 따라서 아무리 강한 보상이라도 우리 뇌가 완벽하게 예측할 수만 있다면 절대 반응하지 않고 결코 만족감으로 이어질 수 없습니다.

보상에 의해 변화된 뇌를 좀더 쉽게 이해하기 위해 뇌를 활에 비유하여 생각해볼까요? 활이 팽팽하게 당겨

져 있는 상태에서 화살을 쏘면 멀리 날아갈 수 있습니다. 만약 활이 느슨해진 상태라면 화살은 멀리 가지 못하고 힘없이 떨어지고 말 것입니다. 화살을 여러번 쏜 뒤에는 활시위가 느슨해진 상태는 바로 여러번 보상을 받은 뒤의 뇌와 비슷합니다. 그리고 보상을 받기 전 상태로 돌아간다는 것은 다시 이전과 동일한 수준으로 다시 활시위를 팽팽하게 당기는 것에 비유될 수 있습니다. 중독이란 더이상 다시 이전처럼 당길 수 없을 정도로 활이 심각하게 느슨해진 상태를 말합니다. 앞서 말한 초정상자극과 같이 실제 보상과 닮았지만 더 큰 영향력을 지닌 가짜 보상들은 뇌에 훨씬 더 큰 변화를 일으킬 수 있습니다. 그리고 이러한 변화는 그 가짜 보상을 완벽하게 예측할 수 있을 때까지 뇌의 모든 자원을 집중하도록 만들지요. 이처럼 중독이란 여러 대안적인 보상들 중 극히 일부만 남겨두고 나머지 보상들은 모두 포기한 상태를 가리킵니다. 남은 적은 숫자의 보상들만으로도 생존과 번식이라는 유기체의 궁극적 목적을 달성하는데 무리가 없다면 상관없겠지만 결국 이는 적응력의 문제로 이어질 수밖에 없는 매우 위험한 상태라 말할 수 있습니다.

똑같이 게임에 노출되더라도 어떤 사람은 생존이 위협받을 정도로 심각한 상황에 놓이지만 이로부터 쉽게 벗어나서 다시 정상적인 생활로 돌아가는 사람들도 물론 존재합니다. 그렇다면, 과연 어떤 사람들이 어떠한 상황에서 얼마만큼의 게임을 하게 되면 그 상황에서 더 이상 헤어나기 어려운 중독자로까지 전락하게 되는 것일까요? 어쩌면 이 질문에 대한 답변은 게임이용 장애를 질병으로 분류하고자 하는 의료분야 종사자들과 게임문화의 건강한 육성을 추구하는 게임산업분야 종사자들 모두에게 중요한 숙제가 될 수 있습니다. 게임중독을 바라보는 관점에서 의료분야와 게임산업분야 간에 의견차이가 있는 것은 어쩌면 당연한 일일 수 있습니다. 그러나, 이번 WHO의 게임이용 장애 질병코드분류 결정은 게임산업이 사회에 미치는 여러 문제점들을 해결하기 위해 두 분야가 함께 돌파구를 찾고자 노력하는 중요한 계기가 되어야 한다고 생각합니다. 예를 들어, 게임산업분야는 새로운 게임을 개발할 때 혹시 중독자가 발생할 수 있는 위험수준까지 지나치게 게임에 과몰입하도록 만들어지지는 않았는지를 자체적으로 점검하고 방지하는 시스템을 마련하도록 노력할 수 있습니다. 그리고 의료분야는 게임중독에 특별히 취약한 개인적 그리고 상황적 특성들을 발굴하여 직접 게임산업분야에서 도입할 수 있는 실질적인 의과학적 자료에 기반한 가이드라인을 제공해주도록 노력할 수 있을 것입니다. 이러한 노력은 두 분야가 서로 긴밀하게 협력하여 힘을 합쳐야만 비로소 결실을 맺을 수 있고, 더 나아가 급속도로 확산되고 거대해지고 있는 게임산업이 앞으로 초래할 부작용들을 미리 방지하고 보다 지속가능한 형태로 발전해가기 위해 반드시 필요한 작업이 될 것으로 믿습니다.

[토론문]

김 호 경
서원대학교 문화기술산업학과 교수

첫 번째 발제 내용인 'WHO 질병코드 지정과 표현의 자유로 보호받는 게임'에서 박경신 교수는 게임과 관련하여 가장 중요한 쟁점을 언급하였다. 게임 개발자의 "표현의 자유"는 당연히 표현의 자유라는 규정 안에서 보호되어야 할 대상이라는 점이다. 이와 더불어 이용자의 표현도 중요한데, 인터넷에 접속하여 다양한 정보를 소비하고 생산하는 행위도 이용자 스스로가 자신의 표현의 자유를 적극적으로 표현한 것이라고 볼 수 있다. 이러한 맥락에서 게임은 사용자가 본인의 자유 의지를 가지고 주체적으로 선택하는 가장 적극적인 미디어 활용 행위이고, 이를 가능하게 하는 근간이 게임 개발자의 표현의 자유이다.

그러나 게임의 해악을 명백하게 밝혀내는 과학적이고 객관적인 연구결과가 뒷받침하고 있지 않음에도 불구하고 너무나 일반적인 개념에서 게임이라는 큰 대상은 우리사회에 큰 문제라고 규정한다. 과연 어떤 게임이 문제인 것이지, 특정 게임의 독특한 플롯이나 시나리오가 문제인지 게임의 장르별, 특징별로 구분하여 분석적으로 논의하는 단계가 간과되고 있다. 또한 몰입적 행위를 보이는 수많은 문제행동(입시, 산행, 낚시, 쇼핑 등등) 중에서도 '게임과몰입'에 대해서만 질병코드를 지정하는 사안에 대해서도 정당성이 논의되지 않고 있다. 이에 다양한 행위중독 중에서 게임을 마약, 도박, 술과 같이 명백한 해악을 양태해내는 중독의 대상으로 바라보는 관점도 논의해야한다.

'문제적 인터넷 사용행위(problematic Internet use, PIU)'와 관련하여 다양한 변인들 간의 관계를 통해 포괄적인 이론을 정립하고자 진행한 연구에서 '문제적 인터넷 사용'과 '빈번한 인터넷 사용(frequent Internet us)' 간에는 명백한 차이점을 보인다는 점을 관찰하였다(Kim & Davis, 2009). 인터넷 사용과 관련하여 다양한 긍정적인 활동 중 가족이나 친구와의 관계를 유지하거나 학교나 업무 관련 정보를 찾는 행동은 문제적 인터넷 사용과 연결되지 않았다(그림 1 참고). 나에게 소중한 관계인 가족이나 친구와의 관계를 돈독하게하고, 나에게 필요한 학업이나 직무와 관련된 정보를 찾기 위해 인터넷을 오래 사용하는 것은 과도하게 인터넷을 사용하여 자기통제(self-control)를 하지 못하는 수준이 아니라고 보는 것이다. 이와 달리, 온라인 게임을 하거나, 쇼핑/옥션, 음악 다운받기, 영화보기, 새로운 사람을 만나기, 유명해지기, 그리고 새로운 이성을 유혹하기 위해 과도하게 인터넷을 사용하는 행동은 문제적 인터넷 사용행위를 이끌 가능성이 높은 것으로 나타났다. 특히, 한국의 중·고등학생과 미국 학생을 대상으로 진행한 문화 간 비교연구에서 한국 학생들의 경우 학업 외에

별다른 취미활동이 없는 상황에서 지나친 학업 스트레스를 해소할 수 있는 게임만이 유일한 문화 활동이기에 온라인 게임 이용은 문제적 인터넷 사용행위로 연결되는 밀접한 관계를 보였다.

하지만 이 또한 특정 사람들이 과도하게 인터넷에 집착하도록 이끌 가능성을 높인다는 것일 뿐 모든 사람에게 적용되지는 않는다. 즉 인터넷이라는 동일한 도구에 대해 사용자가 어떠한 목적으로 어떠한 환경에서 활용하는지가 중요한 것이지, 단지 인터넷을 오래 사용한다는 양적인 측면만을 가지고 문제적 행위로 규정해서는 안 된다, 이는 게임 개발자에게 특히 적용된다. 게임 시나리오를 구성하고 이를 시각화하여 디자인적으로 구현하는 게임 개발자에게 게임은 자신의 꿈을 실현하는 대상이며 자신의 존재를 증명하는 도구이다. 게임을 통해 자신을 표현하기에 게임은 그들에게 다양한 의미에서 긴밀하게 연결되어있다. 그러나 이러한 개인적·사회적 복합적인 역학관계에서 살펴보지 않고 사건을 단순화하는 경향이 게임 관련 영역에서는 빈번하게 발생한다.

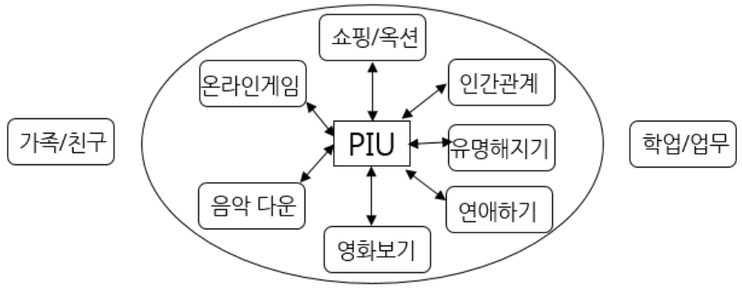


그림 1. 문제적 인터넷 이용problematic Internet use, PIU)과 인터넷 활동의 중요도 관계

실례로, 지난 5월 '게임에 방해된다고 2개월 아기를 죽인 아빠'라는 안타까운 사건이 발생하였다. 이에 대해 주류 언론은 '게임중독'인 아버지가 자신의 2세 아들을 살해했다고 보도했다. 하지만 PC 6대의 '미니 작업장'을 돌리는 가해자에게 게임은 생계유지 수단에 가까웠다. 수천만 원의 대출금으로 채권 추심 업체에서 압박을 받는 등 극심한 스트레스를 받는 상황에서 발생한 사건으로, 게임중독이라는 단일 원인이 아니라 열등감, 사회부적응, 분노, 불만 등의 복합적 작용의 결과로 봐야할 것이다. 게임중독이 범죄를 일으키는, 또는 살인을 하게 만드는 원인이라는 증거가 확인되지 않은 상황에서 사건의 원인을 '게임중독'으로만 규정하는 것을 경계해야한다. 그러나 현재 단일명사라도 되는 것처럼 게임중독이라는 단어를 너무나 빈번하게 사용하고 있다. 과연 게임은 명백하고 현존한 위험을 가진 도구로만 봐야하는가?

게임의 실효성 및 긍정적인 영향을 파악하기 위해 전 세계 이용자가 접속하는 소셜 네트워크 3D 게임 환경에서 이용자와 게임 캐릭터간의 감정적인 교류관계와 행동변화를 살펴보는 연구를 진행하였다(Kim & Kim, 2016). 세컨드라이프(Second Life)라는 공간은 온라인상에서 접속하여 들어가는 가상공간으로 이용자는 자신이 선택한 게임 캐릭터, 즉 아바타를 움직이며 놀이공원 및 가수 콘서트, 애플스토어 등을 방문하며 다양한 경험들을 하게 된다. 연구는 근육위축병을 앓고 있는 37살 환자와 그의 게임 캐릭터 사진을 인터넷에서 우연히 보게되면서 시작되었다(그림 2 참고).

그림 2. Jason Rowe와 그의 게임 캐릭터(Robbie Cooper, 2003)

그림 2에 나오는 Jason은 인터뷰에서 "게임 캐릭터가 자신이며, 자신이 게임 캐릭터"라고 말하며, 일주일에 50시간밖에 활동하지 못하는 자신이 이 게임 캐릭터를 만난 이후 삶이 얼마나 풍요롭게 변화하게 되었는지를 설명한다. Jason은 "게임공간에서 자신의 분신(alter ego)을 만듦으로써 자신은 현실공간을 탈출할 수 있었으며 이 게임이야말로 자신을 진정으로 도와주었다"고 말한다. Jason의 특수한 환경적 요인이 그로 하여금 게임공간에 좀 더 몰입하게끔 만들었다고 볼 수 있다. 중요한 점은 게임을 재미로만 즐기는 도구로 한정할 것이 아니라, 이용자 개인의 삶에 활력을 주는 원동력으로서의 역할도 할 수 있다는 것을 기억해야 한다. 더 나아가 건강하지 못한 생활습관(음주운전)을 변화하는데 게임 이용자와 게임 캐릭터 간의 감정적인 유대관계가 중요한 역할을 한다는 점도 실험을 통해 입증되었다. 게임 환경에서 이용자는 자신의 특성을 반영한 게임 캐릭터를 작동하며 감정적으로 캐릭터에 연결된다. 이후 캐릭터에 부정적인 사건(음주운전으로 동승자가 다치고 차가 화염에 불타는)이 발생하게 되고 이를 목격하면 현실에서 음주운전을 하지 않겠다고 행동의지를 긍정적인 방향으로 바꾸게 된다. 반대로 감정적으로 친근하게 된 이용자의 캐릭터가 게임 환경에서 위로를 받게 되면 인지된 사회적 지지감(perceived social support)과 자아존중감(self-esteem)도 상승하게 된다.

게임 이용자의 사회·심리적 요인과 연결하여, 문제적 인터넷 사용행위를 보이는 사용자들은 본인의 행동에 대해 '비현실적인 낙관주의(unrealistic optimism)'에 빠질 가능성이 높다. 즉, 인터넷을 과도하게 사용할수록 빈번하게 발생할 가능성이 높은 부정적인 결과들, 예를 들어 옥션 사기나 개인정보 유출 등의 사건들은 나보다는 다른 사람에게 발생할 가능성이 높다고 생각하는 경향이 높다. 이와 달리 인터넷 사용으로 발생하는 긍정적인 결과들, 예를 들어 열심히 찾던 아이템을 구한다거나 콘테스트 등에서 당선되어 상품을 받는 등의

긍정적인 일들은 남들보다는 본인 자신에게 발생할 가능성이 더 높다고 생각한다. 즉, 문제적 인터넷 사용행위를 보이는 사용자들은 과도한 인터넷 사용이 가져올 위험성은 '진실(true)'이라고 인지하지만, 그 위협들이 본인 자신에게 발생할 '현실성(real)'은 낮다고 본다.

현재의 게임이용 장애를 질병으로 바라보는 시각은 일반적인 게임 이용자, 더 나아가 한국 게임 이용자에 대한 포괄적인 연구도 진행되지 않은 상황에서 원인과 결과를 규정해버린 것은 아닌지 생각하게 된다. 게임을 '법적 공공보건관리대상으로 지정' 함으로써 "인터넷 게임에 대해 과도하게 이용하는 사람들을 적발하는 기준을 만들고 특별 관리하는 매뉴얼들을 만들게 될 것"이라는 진단은 미래사회 신인류 내지 밀레니얼 세대를 이해하고 준비하는 자세와는 역행하는 방향으로 가는 것은 아닌지 고민하게 된다. 게임이용을 양적, 질적으로 파악하고 한국 게이머에 대한 폭넓은 이해와 관심이 절실히 요구된다.

[토론문]

이 경 화
학부모정보감시단 대표

박경신 교수님과 오태원 교수님, 두 분의 발제문 잘 읽었습니다. 두 분 모두 각자의 전문영역에서 게임이용 장애에 대한 질병코드의 문제와 장애요인을 정리해 주셨습니다.

저는 WHO의 질병코드 지정에 대해 환영하는 입장을 가진 사람으로서 두 분의 발제문에서 생긴 의문점을 알리고자 합니다.

놀이로서의 게임 위상

게임은 일종의 놀이로써 그 자체는 즐거움을 넘어 사고력, 관계기술까지 확장시킨다. 학문적 영역에서 볼 때 활동을 강조한 Vygotsky에 의하면 놀이는 개인의 머리하나가 더 큰 수준으로 사고력을 키워준다. 또한 Piaget은 아이들은 공기놀이(게임)를 하면서 거래 기술, 교섭 기술, 타협기술 등을 배운다고 말했다.

이렇듯 인지심리학자들은 아이들의 성장기에 놀이는 없어서는 안 될 중요한 활동이라고 강조하면서 공부도 놀이처럼 하도록 강조하였다. 그 과정에서 CAI(Computer assisted instruction)이 등장하였고 이를 문헌에서 배우고 학교 현장에서 경험한 나로서는 컴퓨터를 이용한 게임을 매우 유익한 도구라고 인식해 왔다.

그런데 학교 현장이 아닌 일상에서 만난 게임에 관한 이야기는 너무나 달랐다. 게임 아이템 사기 문제로 시작하여 게임 기술조작, 군주 게임의 드루킹 문제, 게임의 음란성 및 폭력성 등 다양한 문제를 학부모와 청소년들로부터 들을 수 있었다. 컴퓨터가 아닌 인터넷과 게임이 결합하여 생긴 '인터넷 게임'의 문제였던 것이다.

게임중독이라는 용어 등장 배경

당시 우리 단체는 게임중독 예방활동부터 게임문화 이해 교육까지 학부모와 청소년들을 대상으로 여러 활

동을 추진하였다. 우리는 게임 이용자들에게 게임에 대한 올바른 이해를 도와주기 위해 학계로부터 나온 자료를 인용하였다. 이때부터 게임을 하는 행위가 문제를 일으킨다고 지적받는 아이들이나 어른에게 붙여질 이름으로 '게임중독'이라는 용어가 사용되었다. 학계에서 얻어진 정보로 만들어진 게임중독이었다. 학계의 목소리가 무엇인지 분명히 알아야 할 필요가 있다.

게임이용장애의 질병코드 지정

최근 WHO는 게임이용 장애에 대해 질병코드로 지정하는 것을 만장일치로 통과시켰다. 만장일치가 주는 의미는 게임이용 장애의 심각성을 의미하는 것이 아니라 게임이용 장애에 대해 제대로 고민해야 할 필요가 있음을 알리는 신호인 것이다.

1939년 WHO는 질병목록을 만장일치로 통과시킨 적이 있었다. 당시 주도적 역할을 했던 미국정신의학협회 의사들이 정신질환 부분을 인정하지 않아 독자적인 편람집을 만들었다. 그 이후 1969년 WHO는 새로운 분류체계를 발표했고, 미국 정신의학협회도 새로운 편람집을 발표하였으나 이 둘은 유사하였다. 이러한 사실을 고려해 볼 때 WHO가 내린 게임이용 장애에 대한 질병코드 지정을 게임업계는 예민하게 대응할 것이 아니라 게임이용 장애를 어떤 방식으로 질병코드에 담을지 고민해 보아야 한다.

솔직히 지적하자면 질병코드 지정을 우려하는 사람들이 내세우는 주장이 오히려 질병코드 지정의 필요성을 느끼게 만든다.

첫째, 공부중독, 독서중독, 만화중독 등은 중독이라고 지적하지 않고, 오히려 중독이라고 지적하는 것을 비웃는다. 그것은 위의 것들은 '누구의 탓'이라고 할 만큼 문제를 일으키지 않기 때문이다. 그러나 게임이용 중독은 근본적으로 다르다.

어느 게임을 많이 하는 청소년과 주고받은 대화다. 게임은 가장 싸게, 그리고 가장 오랫동안 즐길 수 있는 것이라고 말한 아이에게 그럼 네가 원하는 것을 할 만큼 돈을 주면 게임을 그만 할 수 있느냐고 되물었다. 그 아이는 그것은 불가능하다는 반응을 보였다. 즉, 질병코드 지적을 계기로 게임이용 자체에 대해 고민하고 논의해야 함을 시사한다.

둘째, 게임 사업자나 게임 관련 전문가들이 게임중독이 아니라 게임문화로 이해하자고 외치면서 제시하는 게임은 e-스포츠게임이나 아케이드 게임 등이다. 그들은 가장 문제가 될 수 있는 RPG게임에 대해서는 언급하지 않는다. 그러나 게임중독과 관련하여 주요하게 살펴보아야 하는 부분은 아이들이 가장 선호하는 RPG게임의 특성이다.

안타까운 현실

얼마 전 코엑스에서 열린 5G 시대의 VR·AR 기술 환경을 경험하면서 Platon이 말한 '기술발달은 인간의 의도와 상관없이 예정된 수순대로 발전해 간다'는 명언이 거듭 나의 뇌리를 스친다. 게임 이용자들은 한층 발달해가는 기술 환경에서 한층 더 생생하게 그리고 한층 편리하게 우리의 두뇌를 자극받고 있다.

한편, 최근 모 대학 교수님의 연구결과에 의하면 게임이용을 하는 사람들 중 1~1.5%를 제외하고 대부분 자연치유가 된다는 결론을 내렸다. 당연한 이야기이다. 질병코드 지정으로 건강을 지키자는 것이지 게임하는 모든 사람을 병자로 낙인을 찍거나 게임을 하지 못하도록 금지를 시키자는 것이 아니다.

즉, 질병코드 지정을 통해 정책결정자들이 신종기술 환경의 속성과 기술 환경 이용자들의 특징에 대해 제대로 알게 되는 계기가 되기를 기대한다. 또한 이것을 핑계로 쓸데없는 예방 활동, 교육, 상담 등을 제공한답시고 전 국민을 피곤하게 해서는 안 될 것이다.

| MEMO |

| MEMO |

| MEMO |