

# 자가격리와 WHO의 게임질병코드 분류

황성기(한양대 법학전문대학원 교수/사단법인 오픈넷 이사장  
/한국게임정책자율기구 의장)

# 게임은 중독의 원인이라면서?

- WHO 사무총장, 코로나19 사태에 게임 언급 '논란'(게임동아 2020.3.25.)

지난 21일 세계보건기구(WHO) 테드로스 아드하놈 게브레예수스 (Tedros Adhanom Ghebreyesus) 사무총장이 코로나19 사태에 집에서 시간을 보내는 방법으로 게임을 언급해 논란이 일고 있다.

테드로스 아드하놈 게브레예수스 총장은 개인 SNS인 트위터를 통해 '투게더앳홈(#TogetherAtHome)'을 태그로 걸고 "우리는 집에서 함께하며 음악을 듣고, 책을 읽고 또는 게임을 플레이할 수 있다"고 이야기를 전했다.

'투게더앳홈'은 코로나19로 인해 사람들이 집에서 자가격리를 하거나 자발적으로 집에서 머무는 시간이 많아지며 시작된 일종의 캠페인이다. 해외에서 유명 가수 콜드 플레이 등이 온라인으로 콘서트를 진행하며 '투게더앳홈'을 태그로 걸었고, 국내에서도 십센치 등 유명 뮤지션의 참여가 이어지고 있다. 일종의 사회적 거리두기 캠페인 정도로 해석이 가능하다.

테드로스 아드하놈 게브레예수스 총장이 사회적 거리두기의 방안으로 '게임'을 권유하자 게이머들은 울분을 토하고 있다. 세계보건기구(WHO)는 지난해 5월 '게임 장애(Gaming Disorder)' 항목을 질병으로 등재하는 국제질병분류 11차 개정안(ICD-11)을 만장일치로 통과시켰기 때문이다.

게이머들은 "질병으로 등록할 때는 언제고 이제 와서 게임을 하라니 무슨 소리냐", "질병은 질병으로 막는거냐" 등의 반응을 보이고 있다.

# 게임이용장애란?

- WHO는 2019. 5. 25. 국제질병·사인(死因)분류(International Classification of Diseases: ICD)의 제11차 개정판(ICD-11)에 게임이용장애(gaming disorder)를 '행위 중독'의 하위분류로 등재시키는, 즉 게임이용장애에 대해서 질병코드(질병분류기호)를 부여하는 최종결정을 내렸음. ICD-11은 2022. 1. 1. 발효 예정
- 우리나라 통계청이 관리하는 한국표준질병·사인(死因)분류(Korean Standard Classification of Disease and Cause of Death: 이하 'KCD'라 한다)가 이를 수용 및 반영할 것인지가 문제

# 게임이용장애란?

- 게임이용장애는, ① 게임이용에 대한 손상된 제어(예컨대, 시작, 빈도, 강도, 지속, 종료, 전후사정); ② 여타의 생활 관심사와 일상활동보다 게임이용에 우선권을 둘 정도의 게임이용에 대한 증가된 우선순위; 그리고 ③ 부정적인 결과의 발생에도 불구하고 게임이용의 지속 또는 과도함 등으로 특징되는 것으로서, 온라인(즉, 인터넷) 또는 오프라인에서 이루어지는 지속적이거나 반복적인 게임이용행위 유형을 의미한다.
- 이 행위유형은 개인, 가족, 사회, 교육, 직업 등 중요한 영역에서의 기능들의 손상을 야기할 정도로 충분히 심각한 것이다. 게임이용행위 유형은 계속적이거나 삽화적(插話的)이고 반복적일 수 있다.
- 설령 모든 진단기준들이 충족되고 증상이 심각하여 요구되는 기간이 단축될 수 있다고 하더라도, 게임이용장애로 진단을 내리기 위해서는 기본적으로 게임이용행위 및 여타의 특징들이 최소 12개월 이상 나타나야 한다.

# 게임이용장애의 질병코드화의 법적 의미

- 게임이용장애의 질병코드화의 법적 의미 : “공중보건의학적 관점에서의 게임이용장애라는 질병이 법적 구속력을 갖는 일반적·추상적 규범화된다.”는 것을 의미
- 실천적인 측면에서는 어떠한 의미를 가지는가? - 여기서 어떤 병리학적 현상을 포함하여 사회역기능적 현상에 대한 국가 개입의 필요성과 한계의 문제가 등장
- 게임이용장애의 질병코드화는 공중보건의학적 문제에만 그치는 것이 아니라는 점에 문제점이 도사리고 있음
- 왜냐하면 특정 질병을 유발하는 원인에 대해서 치료와 예방을 위하여 국가의 개입, 즉 국가의 규제가 필연적으로 요구되기 때문
- 특히 표현의 자유의 보호대상이 되는 매체, 표현물에 대해서 질병의 원인으로 규정한다는 것은 결국 그 매체, 표현물에 대한 국가의 규제가 필요하고 정당화될 수 있다는 것을 의미
- 바로 여기에 게임이용장애의 질병코드화의 법적인 문제점이 내재하고 있는 것임

# 게임이용장애의 질병코드화의 법적 문제점 - 게임의 법적 의미

- 게임은 표현의 자유에 의해서 보호를 받는 의사표현의 매개체
- 게임이 '예술' 표현의 수단이 될 수도 있다는 것은, 게임이 표현의 자유뿐만 아니라 예술의 자유의 보호대상이 되기도 한다는 것을 의미
- 표현의 자유와 예술의 자유는 우리나라 헌법의 기본원리 중의 하나인 문화국가원리의 내용을 구성하는 주요 기본권임
- 게임은 문화콘텐츠로서, 게임산업은 문화산업의 일종 - 「문화산업진흥 기본법」 제2조 제1호 나목

# 게임이용장애의 질병코드화의 법적 문제점 - 문화국가원리 위반

- 문화콘텐츠산업을 지배하는 헌법상의 원리는 문화국가원리
- 문화국가는 국가로부터 문화활동의 자유가 보장되고 국가에 의하여 문화가 공급되어야 하는 국가, 즉 문화에 대한 국가적 보호·지원·조정 등이 이루어져야 하는 국가
- 문화국가원리는 **문화의 개방성 내지 다원성** 표지와 연결되고, 이러한 문화의 사회적 토대는 '**자율성**'에 있음 → 헌법재판소 2004. 5. 27. 선고 2003헌가1 결정 : "개별성·고유성·다양성으로 표현되는 문화는 사회의 자율영역을 바탕으로 한다."
- 문화영역에 대한 국가의 간섭은 자율적 문화형성의 여건을 보강하는 범위 정도에 한정되어야 함

# 게임이용장애의 질병코드화의 법적 문제점 - 문화국가원리 위반

- 게임이용장애의 질병코드화는 문화국가원리가 허용하는 차원의 문화영역에 대한 국가 개입의 범위를 유월함
- 게임과 마찬가지로 문화콘텐츠인 영화, 비디오물, 음악, 웹툰 등에 대해서 그 이용장애를 질병으로 규정한 적이 없음
- 게임을 질병의 원인으로 규정하는 것은 문화국가원리에 명백히 반함



# 게임이용장애의 질병코드화의 법적 문제점 - 표현의 자유 침해

- 게임이용장애의 질병코드화에 대해서는 표현의 자유 보장법리에 따른 헌법적 통제가 필요
- 게임이용장애의 질병코드화에 대해서는 표현의 자유에 적용되는 엄격한 척도의 과잉금지원칙이 적용되어 평가되어야 함
- 엄격한 척도의 과잉금지원칙을 적용하여 평가하면, 게임이용장애의 질병코드화는 과잉금지원칙을 위반하여 표현의 자유를 침해하므로 헌법에 위반

# 게임이용장애의 질병코드화의 법적 문제점 - 표현의 자유 침해

첫째, 게임이용장애의 질병코드화는 국가가 강제력을 동원하여 표현의 자유의 보호대상인 게임물에 대해서 '사회적·규범적 낙인'을 찍는 것

- 이러한 사회적·규범적 낙인으로 인해 사실상의 '위축효과(chilling effect)'가 발생할 것이고, 게임물을 통한 자유로운 의사 표현 및 게임물의 이용이 억제되는 효과가 발생

# 게임이용장애의 질병코드화의 법적 문제점 - 표현의 자유 침해

둘째, 게임이용장애에 대한 공중보건의학적 관점에서의 개입이 필요하다고 하더라도, 표현의 자유에 미치는 영향을 고려해야 함

- 게임이용장애라는 의학적 부작용에 대해서 기존에 이미 질병코드로 존재하는 일반적 '행동장애'에 포함시켜 공중보건의학적 관점에서의 개입이 가능하다고 한다면, 표현의 자유를 덜 침해하는 대안이 존재하는 것임

# 게임이용장애의 질병코드화의 법적 문제점 - 표현의 자유 침해

셋째, 게임이용장애에 대해서 질병코드가 부여되면, 인터넷게임 강제적 섯다운제의 강화, 게임이용장애를 치료하기 위한 기금 설치 및 그 재원 마련을 위한 부담금제도 신설, 게임물의 광고 규제 의 신설 등 추가적인 강력한 게임물 규제를 위한 근거가 마련됨

- 게임이용장애의 질병코드화가 추구하는 공익에 비해 침해되는 게임사업자의 사익은 수인가능성을 초월할 정도로 중대함

# 게임이용장애의 질병코드화의 법적 문제점 - 예술의 자유 침해

- 게임은 미술(그래픽), 음악, 사진, 어문, 만화(애니메이션) 등의 복합적 장르로서 예술적 속성을 충분히 가질 수 있기 때문에, 게임은 예술의 자유에 의해 보호되는 예술에 포함
- 예술의 자유의 내용으로는 예술창작의 자유, 예술표현의 자유, 예술적 집회 및 결사의 자유 등이 있고, 게임이용장애의 질병코드화는 예술창작의 자유와 예술표현의 자유에 영향을 미칠 수 있음

# 게임이용장애의 질병코드화의 법적 문제점 - 예술의 자유 침해

- 예술행위가 가지는 창조성의 면을 고려할 때, 가능한 국가가 예술의 자유를 제한하는 것은 자제하는 것이 바람직함
- 예술의 자유가 다른 법익과 충돌하는 경우에는 예술이라는 특성을 별도로 고려할 것이 요청됨
- 게임이용장애의 질병코드화는 예술의 자유가 보호하고자 하는 가치를 몰각시키고, 예술의 자유 중에서 예술창작의 자유와 예술표현의 자유를 침해할 가능성이 매우 높음

# 게임이용장애의 질병코드화의 법적 문제점 - 문화향유권 침해

- 문화향유권 - '문화생활에 자유롭게 참여할 권리' 혹은 '문화적 산물을 향유할 권리'(유엔 「세계인권선언」 제27조와 「경제적·사회적 및 문화적 권리에 관한 국제규약」 제15조)
- 문화향유권은 문화국가원리의 기본권적 구현 내지 실현을 위한 수단으로서, 문화기본법 제4조에 수용되어 있음
- "모든 국민은 성별, 종교, 인종, 세대, 지역, 정치적 견해, 사회적 신분, 경제적 지위나 신체적 조건 등에 관계없이 문화 표현과 활동에서 차별을 받지 아니하고 자유롭게 문화를 창조하고 문화 활동에 참여하며 문화를 향유할 권리(문화권)를 가진다."

# 게임이용장애의 질병코드화의 법적 문제점 - 문화향유권 침해

- 문화향유권의 보호대상이 되는 '문화적 산물'에 게임이 포함되고, 또한 '문화생활'에도 게임의 이용을 통한 문화생활도 포함
- 게임을 정신장애의 원인으로 규정하여 게임이용장애에 대해서 국가가 공식적인 질병코드를 부여하게 되면, '문화생활에 자유롭게 참여할 권리' 혹은 '문화적 산물을 향유할 권리'에 부정적 영향을 미쳐 위축효과를 유발하거나, 형해화시킬 위험성이 매우 큼



# 게임이용장애의 질병코드화의 법적 문제점 - 문화콘텐츠 산업에 대한 현행 법체계와의 충돌 내지 모순

- 문화콘텐츠산업과 관련된 우리나라 법의 기본적인 입장은 '진흥'에 있음
  - 「게임산업 진흥에 관한 법률」, 「문화산업진흥 기본법」, 「영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률」, 「음악산업진흥에 관한 법률」, 「만화진흥에 관한 법률」 등
- 게임이용장애에 대해서 국가가 공식적으로 질병코드를 부여하는 것은 문화콘텐츠 산업에 관한 현행 법체계와 충돌 내지 모순을 야기함
  - 한 쪽에서는 게임산업을 진흥한다고 하면서, 다른 쪽에서는 게임을 치료와 예방의 대상이 되는 질병의 원인으로 규정하는 것은 법적으로나 정책적으로나 모순이 아닐 수 없음

# 게임이용장애의 질병코드화의 법적 문제점 - 사회문화적 맥락 등에 대한 미고려

- 특정한 행위나 성향을 개인적·사회문화적 맥락을 배제한 채 무조건 질병으로 분류하는 것 자체의 문제점을 지적할 수 있음
- WHO가 ICD 제11차 개정판(ICD-11)을 의결하면서 기존에 '정신장애'로 분류되어 있던 트랜스젠더를 '성적 건강 관련 상태'라는 범주로 변경하고 질병분류에서 제외하였음

# 게임이용장애의 질병코드화의 법적 문제점 - 사회문화적 맥락 등에 대한 미고려

- WHO는 특정한 행위나 성향을 질병으로 분류할 때, 당해 행위나 성향이 갖는 사회문화적 맥락이나 개인의 정체성·다양성을 전혀 고려하지 않는다는 것을 의미
- WHO의 질병분류가 절대적인 무오류의 진리나 선(善)이 아니라는 것을 의미
  - 개별 국가 차원에서 WHO의 질병분류를 그대로 수용할 의무나 필요도 없고 그대로 수용해서도 안됨

감사합니다