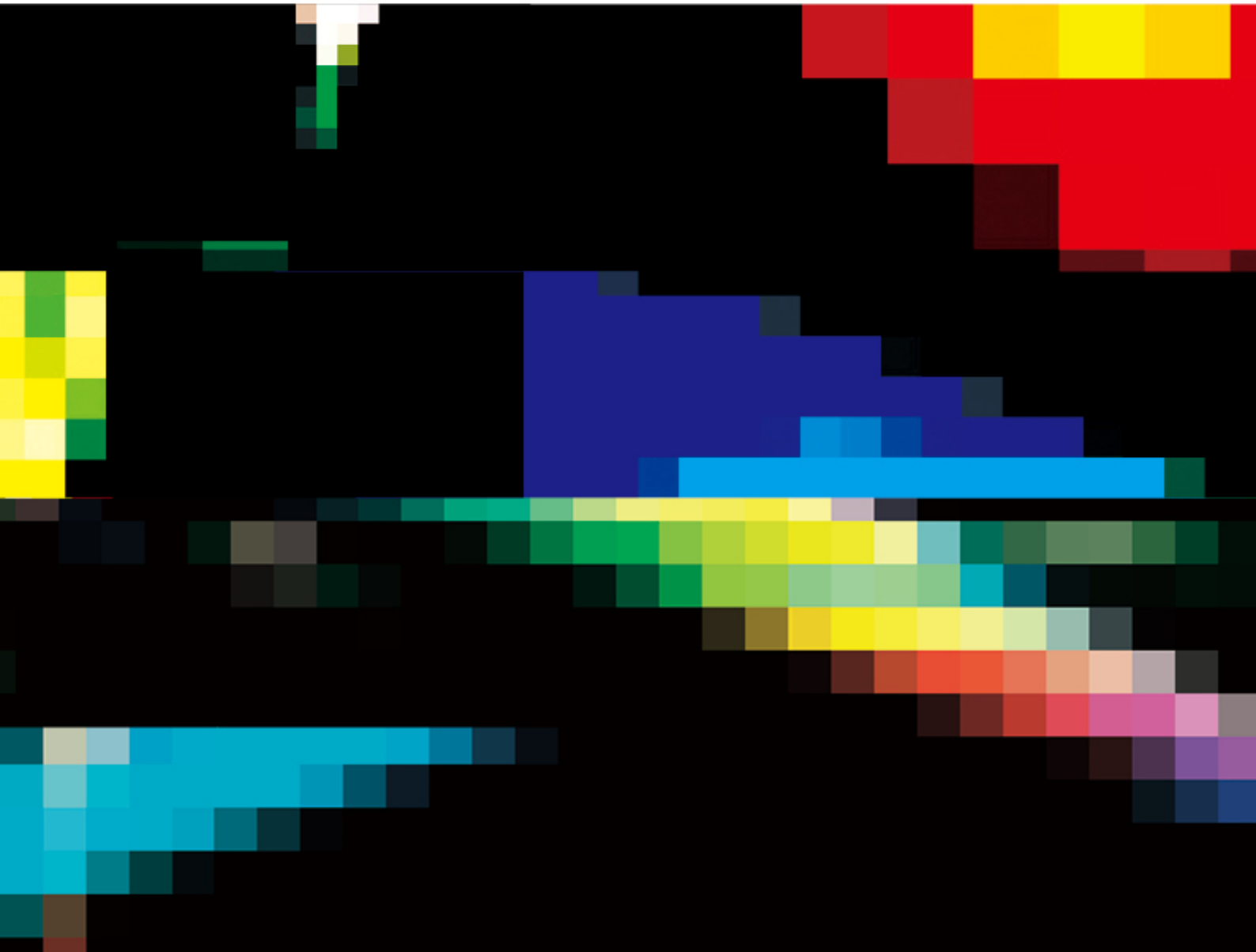
문화연대

세계보건기구 WHO 게임 질병코드 분류 추진, 무엇이 문제인가

2019년 5월 3일 금요일

14:00 — 17:00

청년문화공간 JU 동교동 5층, 니콜라오홀



긴급토론회
세계보건기구(WHO)
게임 질병코드 분류 추진,
무엇이 문제인가

사회	최준영 (문화연대 문화정책센터 소장)
발제1	누가/왜 우리를 환자로 만드는가? _ 게임중독의 질병화 역사에 대한 소고 윤태진 (연세대학교 커뮤니케이션대학원)
발제2	게임, 중독물질 혹은 질병코드가 아닌 놀이문화의 플랫폼 이동연 (한국예술종합학교 교수)
토론	박근서 (대구가톨릭대학교 교수)
	박승범 (문화체육관광부 게임산업과 과장)
	양철모 (믹스라이스)
	온상민 (e-sports 해설)
	위정현 ((가칭)게임질병코드 도입 저지를 위한 공동대책위원회 대표, 한국게임학회장)
	이종임 (문화연대 집행위원)
	이혜영 (문화연구자)

1발제문	누가/왜 우리를 환자로 만드는가? _ 게임중독의 질병화 역사에 대한 소고 윤태진 (연세대학교 커뮤니케이션대학원)	5
2발제문	게임, 중독물질 혹은 질병코드가 아닌 놀이문화의 플랫폼 이동연 (한국예술종합학교 교수)	15
참고자료	게임과몰입 연구 메타분석 리뷰 이경혁 (게임칼럼니스트)	34
	테드로스 아드하놈 게브레예수스 세계보건기구 사무총장에 보내는 서한 문화연대	45

발제1. 윤태진 연세대학교 커뮤니케이션대학원

누가/왜 우리를 환자로 만드는가? ‘게임중독’의 질병화 역사에 대한 소고

1. 게임은 처음부터 마약이었다

- 미디어가 그렇게 정의했다.
- 30년 전 이미 전자오락을 '마약'에 비유하는 기사가 등장했고,
- 세기말의 PC방, 2005년의 '바다이야기'를 거치면서 게임은 '불순한 그 무엇'이 되었고,
- 2000년대 몇 개의 사건을 거치면서 게임은 병인(病因), 혹은 살인무기가 되었다.

> "자식 굶어 죽게 한 인터넷 게임 중독" (경향신문, 2010.3.3.)
> "서산 엽총난사범, 살인 PC게임 몰두" (문화일보, 2012.2.16.)
> "인터넷게임 졌다고 불 지른 고교생…아파트·승용차 태워" (서울신문, 2013.10.10.)
> "PC게임 하는데 방해…두살 아들 살해 20대父 징역 15년" (경향신문, 2014.11.7.)
> "인터넷 게임하다 환청 듣고 부모 살해한 40대 징역 30년" (세계일보, 2015.5.22.)

2. 의사와 보건기구가 나섰다

- 미국 정신의학협회 (APA: American Psychiatric Association)가 주목하기 시작했다.
- 2013년, 『정신질환 진단 및 통계편람 제 5차 개정안 (DSM-5)』에 '게임 장애'가 등장한다.
- 당시에는 '추가 연구가 필요(Conditions for Further Study)한 범주'로 분류되었다.
- 그래서 5년 동안 '추가 연구'를 했는데... 과연 결과는 어땠을까?

- 2018년 6월 18일, 세계보건기구(WHO)는 ICD-11을 공개했다.
- 초안 발표 때 쟁점이 되었던 '게임 장애' 항목은 삭제되지 않았다.
- 대분류 '게임 장애'는 '정신적, 행동적 또는 신경발달적 장애' 범주 안의
- 중범주 '물질 사용이나 중독성 행동으로 인한 장애' 범주 안의
- 소분류 '중독성 행동으로 인한 장애' 항목에 편입되었다.
- 대부분의 논의나 측정 도구는 약물 중독에서 차용되었고, 주로 도박 중독과 비교되었다.

- Question: 다음의 DSM-5 기준에 '게임' 대신 '자전거 타기'를 넣으면 어떻게 될까?

Internet Gaming Disorder (by APA) : 혼자, 혹은 다른 사람들과 게임을 하기 위해 지속적이고 반복적으로 인터넷을 사용함에 따라 유의미한 임상적 손상이나 고통을 야기하는 경우로, 12개월 동안 다음 중 다섯 개 이상의 증상을 보이는 경우를 지칭한다.

1. 인터넷 게임에 대한 집착 (이전 게임 내용을 생각하거나 다음 게임을 미리 예기함; 인터넷 게임이 하루 일과 중 지배적인 활동이 됨) (※ 주의 : 이 장애는 도박장애 범주에 포함되는 인터넷 도박과 구분된다.
2. 인터넷 게임이 제지될 경우 나타나는 금단 증상 (이러한 증상은 전형적으로 과민성, 불안 또는 슬픔으로 나타나지만, 약리학적 금단 증상의 신체적 징후는 없음)
3. 내성-더 오랜 시간 동안 인터넷 게임을 하려는 욕구
4. 인터넷 게임 플레이를 제어하려 시도하지만 실패
5. 인터넷 게임을 제외한 이전의 취미와 오락 활동에 대한 흥미 감소
6. 심리사회적 문제를 인지하면서도 과도한 인터넷 게임을 지속
7. 가족, 상담사 등 타인에게 인터넷 게임 플레이 시간을 속임
8. 부정적인 기분 (무력감, 죄책감, 불안 등)에서 벗어나거나 이를 완화시키기 위한 인터넷 게임 플레이
9. 인터넷 게임으로 인해 중요한 대인관계, 직업, 학업 또는 진로 기회를 잃거나 위태롭게 함

3. WHO의 결정에 많은 학자들이 반발했다 (e.g., Bean, et.al, 2017)

- WHO 제안은 근본적으로 '물질 남용 연구'에 근거를 두고 있어,
- "비디오게임 플레이를 미디어 소비로서 이해하지 않는다"는 문제가 있으며, 게임 중독이
- "병리학적 정신 장애로서 안정적인 구조와 높은 수준의 임상적 손상을 가지지 않"고,
- "게임 행동의 병리화가 오히려 치유적 환경에 악영향을 미칠 수 있다"는 점도 큰 문제다.
- IGD 증상에 대한 문화적이고 현상학적인 이해가 부재한다는 지적도 덧붙였다.

4. WHO의 결정에 가장 큰 영향을 준 세력은 동아시아 국가의 정신의학자 집단이다

- 지난 5년, 가장 많은 '게임 중독' 관련 논문을 발표한 국가는 한국(91편)이다.
- 이어 중국(85편)과 미국(83편)이다.
- 한국은 인구당 논문 편 수에서도 1위를 차지했다.

- 한국의 경우, 정신의학 관련 논문의 비중(59.3%)이 특별히 높았다.
- 국가별 비중 평균인 36.8%에 비해 크게 높았다 (심리학의 비중은 상대적으로 낮았다).
- 이는 중국(49.4%), 타이완(62.5%) 등 동아시아권에서 공통적으로 나타나는 특성이다.
- 연구비 지원과 밀접한 관련이 있다(고 추측한다)

- Question: 서유럽권에서는 정신의학 분야 논문의 비중이 왜 상대적으로 낮을까?
- Dr. Ferguson: “약이 없으니까. 약을 못 팔면 관심도 없다!”

국가	논문편수	정신의학	심리학
		(28.4%)	(24.4%)
대한민국	91	59.3%	15.4%
중국	85	49.4%	28.2%
미국	83	31.3%	38.6%
독일	64	50.0%	29.7%
호주	38	26.3%	65.8%
영국	37	24.3%	59.5%
프랑스	32	46.9%	40.6%
스페인	25	20.0%	60.0%
타이완	24	62.5%	16.7%
터키	21	33.3%	19.0%

* 표 안의 %는 분석 대상 총 논문 수 674건을 모수로 하여 계산한 비중 ; 반면 괄호 안의 정신의학(28.4%)과 심리학(24.4%) 비중은 학문 분야의 중복집계(모수 947건 기준)에 따른 비율 계산 결과

5. 동아시아 국가의 연구자들은 ‘게임 중독’ 개념에 의문을 제기하지 않는다

- 다수의 연구자들 (68.6%)이 ‘중독’ 개념을 일단 전제하거나 동의한 후 연구에 임하지만
- 동아시아 연구자들은 특히 그 비율이 높다 : 한국(89.0%), 중국(90.6%), 타이완(91.7%) 등

국가	논문편수	동의	비동의	중립 및 기타	(자료 없음)
대한민국	91	89.0%	2.2%	5.5%	3.3%
중국	85	90.6%	0.0%	7.1%	2.4%
미국	83	54.2%	6.0%	24.1%	15.7%
독일	64	60.9%	0.0%	7.8%	31.3%
호주	38	63.2%	5.3%	18.4%	13.2%
영국	37	59.5%	16.2%	21.6%	2.7%
프랑스	32	37.5%	0.0%	9.4%	53.1%
스페인	25	72.0%	0.0%	8.0%	20.0%
타이완	24	91.7%	0.0%	4.2%	4.2%
터키	21	57.1%	0.0%	19.0%	23.8%

- 2015년부터 '게임 중독' 개념을 전제하고 연구를 진행하는 논문들이 급격히 증가했다.
- 2013년 APA의 DSM-5 발표가 영향을 미쳤으리라 추정한다.
- Question: 대량의 다양한 연구 결과가 축적되어 보건기구의 결정을 이끌었는가?
- Question: 아니면 보건기구의 결정이 연구자들의 연구 방향을 인도했는가?

연도	논문편수	동의	비동의	중립 및 기타	(자료 없음)
2018	90	83.3%	3.3%	7.8%	5.6%
2017	182	79.7%	4.4%	13.2%	2.7%
2016	132	73.5%	0.0%	12.1%	14.4%
2015	111	56.8%	1.8%	11.7%	29.7%
2014	92	45.7%	13.0%	23.9%	17.4%
2013	63	58.7%	1.6%	6.3%	33.3%

6. '게임 중독' 연구의 주요 지원기관(funding source)은 한국과 중국의 정부(기관)이다

- 중국의 자연과학 펀드를 총괄하는 조직인 NSFC가 50편의 논문에 연구비를 지원했다.
- 이어 한국연구재단(35편), 한국 보건복지부(23편), 한국 미래창조과학부(17편) 순이다.
- 연구비 지원을 통해 수행된 연구의 절대 다수는 정신의학 (53%) 분야이다.

연구비 지원 주체	논문 수	지원 주체 국적
National Natural Science Foundation of China	50	중국
National Research Foundation of Korea	35	대한민국
Ministry of Health &Welfare of Korea	23	대한민국
Ministry of Science ICT &Future Planning	17	대한민국
National Science Council of Taiwan	16	타이완
National Center for Responsible Gaming	14	미국
Korea Creative Content Agency	12	대한민국
Kaohsiung Medical University	11	타이완
Ministry of Education of China	10	중국
Medical Research Council	8	영국

7. 연구자들이 사용하는 '게임 중독'의 진단 도구/척도는 타당도가 결여되어 있다

- 가장 빈번하게 사용하는 척도는 Young의 IAT(Internet Addiction Test)이다.
- 그 외 GAS(Game Addiction Scale), CIAS(Chen Internet Addictino Scale) 등이 있다.
- 상이한 척도를 쓰다보니 중독의 유병률(prevalence) 결과도 천차만별이다.
- 2016년 Przybyliski 등의 연구에서는 유병률이 0.7%였지만
- 2014년 Wang 등의 연구에서는 유병률이 15.6%로 나타났다.

- Question: Young의 IAT가 게임 중독을 진단하는데 적절한 척도인가?
- 예를 들어, IAT 7번 문항은 "공부나 해야 할 일을 하기 전에 이메일부터 먼저 확인한다"

8. '게임과 폭력' : "과학적" 설명이 가능한 주장은 다섯 가지 정도이다(Foster, 2012)

- 폭력적 자극에 특히 민감한 특정 위험군 (e.g., 신경증 환자나 불성실한 성격)이 있다
- 게임 폭력은 일반적 대중들에게 심각한 위험 요소가 아니다
- 상상적 폭력은 덜 위험하다
- 폭력적 게임은 자극을 증가시켜 단기적 흥분을 일으킬 수 있다
- 영화나 텔레비전과 마찬가지로, 게임도 내용 등급과 지도가 필요하다.

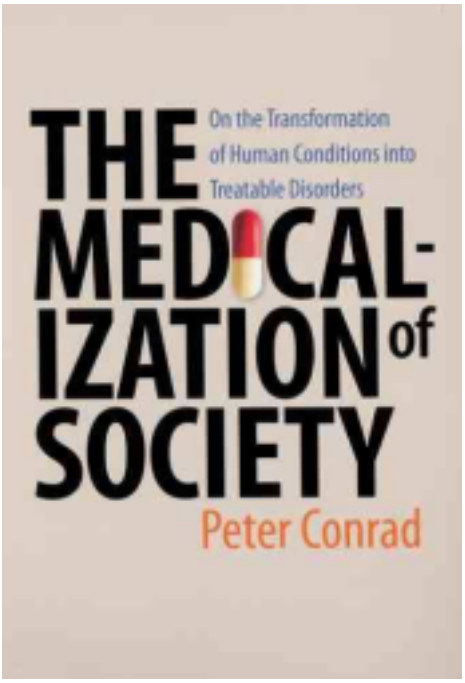
⇒ "과도한 게임 플레이가 실제 폭력을 유발한다"는 명제는 비과학적 주장 OR 논리적 비약

9. 결론적으로, '게임 중독'의 학술적 근거는 "여전히" 명확하지 않다

- "유일하게 '합의'된 내용은 "게임 장애가 정확히 무엇인지 모른다"는 점이다"
- "게임 장애의 증상은 정확히 무엇인가? 임상의가 그것을 볼 때 알 수 있는가?"
- "게임 장애는 (특정 장르가 아닌) 비디오게임 전체에 적용되는 것인가?"
- "문제 행동은 다른 정신 장애에 의해 유발되는 것은 아닌가?"

⇒ 지난 5년 동안 '게임 중독' 연구에 가시적인 진전이 있었다고 보기 어렵다.

10. 게임 중독(에 관한 논란)은 '의료화'의 전형적인 사례이다



- 의료화(medicalization) :

비의학적 문제가 의학적 문제가 되어가는 과정. 즉 "기존에는 의학적 문제로 여겨지지 않았던 증상들이 질병이나 질환과 같은 의학적 문제로 정의되고 치료되는 일련의 과정"(Conrad, 2007/2018).

"의학적 문제를 지닌 모든 사례에 생물학적 근거가 있는 것은 아니다 (...) 특히 정신의학에서의 진단은 꼭 객관적 증상을 반영하는 지표라고 볼 수만은 없으며, 오히려 사회적/정치적 요인의 영향을 받는 협상과 상호작용의 결과물" (Conrad, 2007/2018).

11. (과잉)의료화는 사회 전체의 변화를 가져온다(가져왔다)

- 기술과 과학의 발달로 인해 '약'과 '수술'에 대한 의존도가 높아졌고, 그 결과
- 한 편으로는 '전문가'의 (정보 취득과 대안 제공 면에서의) 독점이 강화되고
- 다른 한 편으로 (약이나 수술을 통해) '손쉬운 치유'에 중독되기 시작했다.
- 모든 문제에 있어서 '원인 규명'보다는 '(대증적) 치유방안'에만 관심을 갖게 되었다.
- 동시에 (예외적으로) '치료'에 대한 불신도 증가한다.

12. '게임 중독'의 의료화(질병 코드 부여)는 많은 사람들을 행복(?)하게 할 것이다

- 게임을 오래 하는 아이의 부모는 (가정)교육의 모자람을 스스로 탓할 필요도 없고,
- 혹시라도 아이가 ADHD나 우울증이라는 소리를 듣지 않아도 되고,
- 아이가 그저 게임이라는 병인(病因)에 손을 댔다고 믿으면 된다.
- 의사들 역시 오래 고민하고 오래 설명하고 어려운 처방할 필요 없이,
- '게임'이 만병의 원인이라고 설명하면 된다.
- 병원은 (최소한 몇 년 동안은) 비보험 치료로 경제적 인센티브를 챙길 수 있다.

13. 도덕적 공황 이론(moral panic theory; Bean, et al., 2017)에서 설명을 찾을 수 있다

- '공포를 조장하는 연구 (혹은 학자의 발언)'는 대중매체에 의한 공포의 전파를 낳고,
- 이는 정치인들의 (정치적 목적에 따른) 개입을 유도하며,
- 대중매체는 다시 잠재적 해악을 부각시키는 정치인들의 발언을 보도한다.
- 그 결과, 공포와 해악의 이유를 지지하는 연구의 필요성이 제기되고,
- 이는 다시 '공포를 조장하는 연구'의 실행으로 이어진다.
- 이 과정이 반복되면서 (악)순환이 일어난다.

14. 우리나라의 미디어는 도덕적 공황 모델에서 중요한 역할을 수행하고 있다

"경찰은 김 씨가 인터넷 머드게임에 중독돼 심한 과로와 스트레스에 시달리다 심장마비로 숨진 것으로 추정하고 정확한 사인을 밝히기 위해 9일 주검을 부검할 계획이다." (2000년 한겨레신문 보도 일부)
⇒ 김 씨의 사인은 게임인가, 게임 중독인가, 과로와 스트레스인가, 심장마비인가?
⇒ 스트레스 해소를 위해 머드게임을 즐겼는가, 머드게임 때문에 스트레스가 생겼는가?

- 여러 사건(엽기적 살인사건일 수도 있고 그저 성적 저하일 수도 있다)이 축적되면
- 언론의 선정적 보도 ("게임이 사람을 죽였다")가 이어지고
- 독자/시민들의 공포는 확산된다
- 미디어 담론은 정책 담론에 개입 ("대책이 필요하다!")하고
- 게임에 대한 일부 연구결과의 선택적 인용에 근거하여 규제방안이 고안된다
- 그 결과 게임의 부정적 의미("게임은 유해물질이다" + "게이머는 환자다")가 공고화되고
- 이후 유사한 '사건'이 발생하면 손쉬운 귀인작용이 가능해진다.

2000년 이후 우리나라 10개의 종합일간지 사설 40건 중 36건(90%)이 게임의 부작용이나 문제점을 지적하고 이를 방치하는 정부를 질타하는 내용이었다. 특히 '중독'에 대한 우려가 부각되었는데, "인터넷게임 중독의 심각성", "게임 중독의 비극", "죽음 부른 게임중독, 범정부적 대책 필요하다", "묻지마 살인 부르는 게임 중독", "게임중독 방지 업계부터 적극 나서라", "게임회사, 게임중독으로 망친 청소년 못 본 체할 건가" "청소년 게임지옥, 업계의 사회적 책무 따져야", "게임중독 막아야 창조경제도 살아난다", "청소년 도박·게임 중독은 방치하겠다는 것인가" 등의 사설 제목들이 있었다.

15. 게임 중독의 의료화와 게임 연구의 한계는 게임에 대한 무지와 무관심의 결과이다

- 대부분의 게임 중독 연구에서 정작 '게임'에 대한 심도 있는 성찰은 배제되었다.
- 어떤 장르의 게임? 어떤 플랫폼이나 디바이스를 사용? 게임의 텍스트적 특성은?
- 대부분의 의약학 분야 연구는 내적 차이를 무시한 채 '게임'이라는 한 마디로 퉁치거나
- 당시의 가장 인기있는 게임 (WoW, LoL 등)을 대상으로 연구를 진행하였다.

⇒ 다시 말해, ① '게임 장르나 플랫폼, 기술적·산업적 환경 변화 등에 무지하거나 무관심한 연구자'가 ② '제한된 피험자'를 대상으로 ③ '자의적 게임과 불완전한 진단 도구'로 연구를 한 후 ④ 그 결과를 "게임 중독이 심각하다"는 주장으로 연결한다는 것이다.

16. 그래서 묻는다. "누가/왜 우리를 환자로 만드는가?" 누가 주범인가? 누가 결백한가?

발제2. 이동연 한국예술종합학교 교수

게임, 중독물질 혹은 질병코드가 아닌 놀이문화의 플랫폼

1. '질병'으로서 게임

최근 세계보건기구(WHO)는 국제질병분류(ICD) 코드 도입을 위한 제11차 개정안에 게임을 장애로 규정하는 안을 제출할 계획이라고 한다. 올해 5월 열리는 총회에서 이 안이 통과될 경우 게임은 새로운 질병 코드로 등재된다. 현재 안 대로라면, 한국은 2022년부터 게임을 질병 코드로 분류하고 게임과몰입을 정신질환으로 분류하여 치료에 필요한 보건정책이 등장할 것이다. 게임과몰입은 이제 질병으로 낙인찍힐 것이며, 마약/알코올/도박과 함께 정신의학과 보건의료의 치료 대상이 될 것이다.

세계보건기구의 추진 안을 보면서 2013년에 논란이 되었던 소위 <게임중독법> 제정 사태가 떠올랐다. 당시 대한중독정신의학회 출신 신의진 의원의 발의로 촉발된 <게임중독법>은 게임을 마약, 알코올 등과 함께 중독물질로 규정하고 이에 대한 예방을 위해 국가가 중독관리센터를 설립하여 치료를 해야 한다는 것이 주요 골자였다. 이 법 제정을 위해 제시한 게임중독자 수에 대한 잘못된 통계나 과도한 게임규제 방안도 큰 문제였지만, 가장 충격적인 것은 게임을 중독물질로 규정했다는 점이다. 게임의 문화적 가치, 산업적 잠재력, 일상적 놀이의 의미들은 '게임이 중독물질'이라는 정의 하나로 모두 소멸되고 말았다. 만일 이 법이 제정되었다면, 게임을 만드는 기업인들은 마약제조업자와 동급으로 취급받고 게이머들은 도박 중독자처럼 사회적 지탄의 대상이 되었을 것이다. 다행히 <게임중독법>은 제정되지 못했다.

세계보건기구의 이번 계획은 <게임중독법>의 망령을 다시 소환시켰다. 등재 즉시 보건복지부는 후속 이행 조치를 추진할 것이다. 게임과몰입은 질병 코드로 분류되어 의료보험이 적용되는 정신의학과의 공식 치료 대상이 될 것이고, 게임은 보건산업의 희생양이 될 것이다. <게임중독법>이 중독의학회의 숙원사업이라과 한 당시의 자기고백대로, 세계보건기구라는 국제기구의 이행 조치는 사실상 <게임중독법>이나 다를 바 없는 효과를 낳게 될 것이다.

게임과몰입은 과연 질병일까? 아니 정신질환으로 코드화할 만큼 그렇게 위험한 대상일까? 물론 게임을 과도하게 이용하는 과정에서 개인의 일상생활이 일시적으로 지장을 받을 수 있다. 간혹 폭력성과 사행성이 강한 게임이 일견 반사회적 범죄행위들의 간접적인 원인으로 작용될 수도 있다. 그러나 그렇다하더라도 게임을 중독물질로, 게임과몰입을 정신 질병으로 정의하는 것은 완전히 다른 차원의 문제이다. 이렇게 따진다면 국민을 화병나게 만드는 국회, 청소년을 극도로 우울하게 만드는 대학입시도 질병 코드로 분류해야 하지 않을까?

게임이 뇌를 손상시킨다거나, 반복충동을 자극시키는 도파민 분비의 원흉으라 운운하는 것은 애초에 게임을 사악한 물질로 단죄하려는 악의적 의도를 드러낸다. 뇌과학자 다프네 바빌리에(Daphne Bavelier)는 게임이 오히려 뇌의 원활한 사고와 감각 작용을 도와주는 훌륭한 매체임을 강조했다. 그녀는 비디오게임을 자주하면 주의력 결핍 장애를 일으킨다는 통념 역시 잘못된 것이라고 말한다. 오히려 게임에 몰입하는 집중력이 일상의 주의력을 높이는 데 기여한다는 것이다. 뇌 전두엽에서 나오는 도파민 호르몬 역시 감각 신경중추의 반응에 따른 것으로 특히 사랑하는 사람 앞에서 가장 많이 분비된다고 한다. 사랑의 감각이 약물중독과 다르듯이, 게임의 이용에 따른 도파민 분비가 약물의 그것과 동일시 될 수는 없는 일이다.

이번 세계보건기구의 게임 질병 코드 추진이 과연 과학적이고 객관적이며, 장기적인 임상결과에 따른 것인지 의문이다. 게임의 놀이는 정신의학의 임상으로는 해결될 수 없는 인간의 본능적인 욕망에 기초한다. 게임의 놀이적 속성과 즐거움을 유발하는 반복은 즐거움이 배제된 화학적 과정과는 다른 감각의 차이를 생산한다. 게임의 놀이는 즐거움 없이는 반복할 수 없다. 일반인들이 한심하게 볼 수 있는 게이머들의 맹목적인 행위들은 사실 놀이의 차이를 만들어내는 것을 궁극의 목표로 한다. 게임의 시간소비와 반복충동은 기본적으로 즐거움과 보상체계라는 원리에서 기인한다. 그것은 질병이 아니라 놀이고, 동일한 반복이 아니라 차이의 행위이다. 세계보건기구는 게임을 정신 질병으로 분류하려는 시도를 중단하고, 게임의 문화적 가치의 의미를 이번 기회에 성찰했으면 한다. 오히려 게임이 각종 사회적 질병을 치유하는 가장 중요한 놀이라는 점을 눈여겨 보았으면 한다. 게임은 질병이 아니라 문화다.

2. 게임은 정말 뇌에 안 좋은 것일까?

한국의 정신의학자들이 게임중독과 관련하여 발표하는 임상 사례들은 거의 대부분 부정적이다. 많은 정신의학자들이나 보수적인 사회복지 연구자들은 일단 게임중독을 기정 사실화 한 후, 그것이 사람들의 몸과 마음에 얼마나 안 좋은 결과를 야기하는지 이야기 한다.

그런데 흥미롭게도 해외의 정신의학자들이나 뇌 과학자들은 게임이 뇌에 미치는 영향을 연구하면서 그것의 긍정적인 효과들을 많이 이야기하고 있다. 두 가지 사례를 언급하도록 하겠다. 하나는 뇌과학자인 다프네 바벨리에(Daphne Bavelier)가 말하는 비디오게임 속의 뇌의 작용에 대한 이야기이다. 그녀는 뇌가 활발하게 학습할 수 있는 다양한 해결책에 대해 관심을 가지고 있는데, 그 방법 중에 하나로 비디오게임을 말한다. 비디오게임이 뇌의 학습활동에 긍정적으로 기여하는 바가 많다는 것이다. 물론 지나치게 과도한 게임이용에 대해서는 경계하고 있긴 하지만 말이다. 바벨리에는 대표적인 사례로 비디오게임을 많이 하면 시력이 나빠진다는 통념은 사실이 아니라고 말한다. 액션게임이나 슈팅게임을 하는 게임이용자를 대상으로 실험한 결과, 동일한 시력을 가진 사람 중에서 게임을 더 많이 하는 사람들이 덜 하는 사람보다 시력이 더 높다는 결과가 나왔다고 한다. 그녀는 두 가지 이유 때문이라고 말하는 데 하나는 복잡한 게임에서 아주 미세한 것을 찾아내는 능력을 기를 수 있기 때문이고, 다른 하나는 희미한 것에서 구별해내는 능력이 탁월하게 나타나기 때문이라고 한다. 그래서 시력이 아주 나쁜 사람들을 대상으로 비디오 게임을 통해 시력을 높이는 치료방법도 동원되고 있다고 한다.

그녀는 비디오게임을 자주하면 주의력 결핍 장애를 일으킨다는 통념 역시 잘못된 것이라고 말한다. 가령 글자의 색깔을 맞추는 실험을 할 때, 처음에는 글자와 색깔의 연관성 없이 시작했다가 나중에 글자와 색깔의 차이를 드러내는 사례를 제시할 경우 사람들이 잘 못 맞추는 경우를 제시한다. 가령 '옐로우'가 '레드'로 표시될 때, 사람들은 '레드'라고 말하기보다는 '옐로우'라고 말하는 사람들이 많다는 것이다. 이는 글자와 색깔 사이에 갈등요소를 추가했기 때문에 나타나는 오류이다. 이 갈등요소를 해결하고, 판단

의 오류를 줄이기 위해서는 고도의 집중력이 필요하다. 결론적으로 그녀는 액션게임을 잘 하는 사람들이 실제로 갈등을 더 빨리 해결할 수 있다고 점을 강조하고 있다.

게임을 많이 하는 사람들이 갖는 독특한 능력 중의 하나는 주변에 있는 물체를 추적하는 능력이다. 게임을 많이 사람에게는 동시에 여러 사물을 추적할 수 있는 능력이 있고, 이는 우리가 운전을 할 때 주변의 사물을 동시에 잘 보고 안전하게 운전할 수 있는 능력을 배양시켜준다는 것을 알게 해준다. 그녀는 우리 뇌의 네트워크에서 중요한 세 가지 부분인, (1) 주의력의 방향을 조절하는 대뇌피질과 (2) 주의력을 유지해주는 전두엽, (3) 우리가 어디에 주의를 기울이고 조절하고 갈등을 해결하는 지를 관장하는 전측대상회 모두가 액션게임을 하는 사람에게 훨씬 더 효율적이라는 사실이 실험을 통해 입증되었다고 말한다. 게임몰입이 대뇌피질에 부정적인 영향을 준다는 국내 정신의학계의 주장과는 상반된 주장을 보여주고 있는 것이다.

비디오게임이 뇌에 미치는 긍정적인 효과에 대해 또 한 가지 사례를 설명하고자 한다. 게임 이론가이자 비평가인 톰 체트필드(Tom Chatfield)는 게임이 뇌에게 보상을 줄 수 있는 7가지 방법을 소개했다. 그는 게임의 작동원리 중에 가장 중요한 것 중의 하나 “보상”(reward)이라고 말한다. 게임에서 보상은 다양한 형태로 게이머에게 제공된다. 어떤 경우는 시간과 돈을 투자한 게이머에게 게임의 능력치를 올려주고, 어떤 경우는 자신이 갖고 싶어 하는 아이템이 주어지기도 한다. 보상이 없으면 게임의 지속이란 불가능하다. 게임에서 보상은 현실세계에서의 보상처럼 직접적인 돈과 권력을 부여하지는 않지만, 자신이 갖고 싶은 아이템을 획득하거나 자신이 도달하고 싶은 게임 점수를 넘어서는 것을 통해서 상징적으로 주어진다. 가상세계에서 어떤 공간을 차지하기 위해, 혹은 이미지로 존재하는 매력적인 아이템을 획득하기 위해 많은 사람들은 게임에 몰입한다. 게임을 할 때, 보상받을 확률이 너무 높거나 너무 낮을 경우, 모두 게임에 몰입하기가 어렵다. 보상이 적당하게 주어져야만, 사람들이 게임을 지속하는 것에 동기부여를 받을 수 있다.

톰 체필드는 뇌의 활동을 활성화하기 위해서 게임에서 사용하는 보상체계를 응용할 것을 제안한다. 이 제안은 게임의 행위, 게임의 내적인 플레이 규칙들이 뇌의 활동에 부정적인 영향을 미친다는 부정적인 주장과는 상반된다. 그는 게임이 뇌에 보상을 둘 수 있는 7가지 방법을 소개한다. 첫 번째는 진전을 측정하는 경험치이다. 일종의 세컨드 라이프 게임에서 아바타가 서서히 완성된 형태로 진화하는 과정을 생각해볼 수 있다. 두 번째는 장단기 목표를 다양하게 갖는 것이다. 어떤 경우에는 단기 목표를 통해서 게임의 성취감을 높일 수 있고, 어떤 경우는 장기간을 통해서 성취감을 높일 수 있다. 단기 목표만 있으면 성취감은 빠르지만, 몰입과 즐거움의 강도가 갈수록 줄어들 것이고, 장기 목표만 있으면 인내심을 가지고 목표를 수행하기 어렵다. 콘솔게임인 <동물의 숲>의 경우 채집과 보상이라는 단기목표와 그로 인해 자신의 거주공간을 멋지게 꾸밀 수 있다는 장기목표가 함께 있을 때, 게임은 반복의 지루함에서 벗어날 수 있다. 세 번째 노력에 대한 보상이다. 노력에 대한 보상은 앞서 언급했듯이 점진적이고 궁극적인 목표로 향하는 단계가 있다는 점에서 진화한다. 네 번째 빠르고 분명한 피드백이다. 게임은 게이머의 타고난 기술의 차이가 있긴 하지만, 노력하면 그것에 대해 즉각적이고 분명한 피드백을 준다. 게임의 피드백은 게임플레이 안에 내장된 고유한 기술적 장치들이다. 보상의 피드백은 타당한 모델과 규칙을 가지고 있다. 게임의 피드백 모델은 결과와 행동에 있어 분명한 규칙을 제공해준다. 다섯 번째, 불확실성의 요소이다. 사람들이 게임을 하게 만드는 요인은 확실한 보상 때문이라기보다는 오히려 불확실한 보상 때문이

다. 그러나 보상의 불확실성은 객관적 확실성을 보장할 때만, 게임은 즐거워질 수 있다. 왜냐하면 그 불확실성이 너무 크면 누구도 게임을 계속하고 싶은 생각이 줄어들기 때문이다. 톰 체트필드는 가장 적절한 불확실성의 확실성의 가능성이 25%라고 말하는 이 불가능성의 가능성이 뇌를 밝혀준다고 말한다. 여섯 번째는 도파민이다. 도파민은 보상을 찾는 행위와 연관되어 있다. 그는 게임과 뇌의 도파민이 연관될 수 있는 지점들이 기억과 자신감이라고 말한다. 게임플레이에서 게임의 작동기술은 항상 향상된 플레이를 전제로 하기 때문에 일종의 특정한 사건과 대상에 대한 관심을 집중시키는 윈도우 역할을 할 수 있다. 게임은 게이머들을 용감하게 만들고, 위험을 감수할 수 있는 용맹심을 심어줄 수 있기 때문에 뇌가 어려운 일에 대체할 수 있도록 도와줄 수 있는 것이다. 톰 체트필드는 마지막으로 게임을 하는 다른 사람들과의 연대와 협력이 우리가 게임을 이용할 때 부정적으로 생각하는 나쁜 행위로서의 중독의 문제들을 해결해 줄 수 있는 지점임을 강조한다. 온라인 게임에서는 길드조직이나 비디오 게임에서의 게이머들의 공동협력 플레이 같은 것들이 우리의 뇌가 활성화되는 데 많은 도움을 준다는 것이 그의 궁극적인 강조점이다.

게임이용이 개인의 정신건강과 두뇌발달에 도움을 준다는 임상적 사례도 적지 않다. 독일의 비영리 연구기관 '막스플랑크연구소'가 게임을 하면 뇌 기능이 향상된다는 요지의 연구 결과를 발표했다. 이 연구결과는 외신뿐만 아니라 과학 잡지 『네이쳐』의 저널에 실리면서 관심이 집중되고 있다. 이 연구는 실험집단에게 하루 30분씩 두 달 동안 닌텐도의 '슈퍼마리오64'를 활용해 게임을 플레이 하면서 뇌의 변화를 관찰했다. 관찰 결과 게임을 플레이한 대조군에서 뇌의 신경세포의 세포체가 위치한 회백질(grey matter)이 증가했다고 밝혔다. 회백질은 기억 형성이나 공간 탐색, 손의 미세 운동 능력 등의 기능을 담당하는데, 연구진은 이 같은 결과가 비디오 게임이 뇌 발달에 긍정적인 기여를 하는 것으로 분석했다. 2014년 5월에는 캐나다와 미국에서 게임을 통해 성인 약시를 치료할 수 있으며 나아가 뇌가 젊어진다는 연구 결과를 발표하기도 했다.

게임과 뇌의 사이의 부정적인 영향 관계에 대한 보고서는 결론적으로 절대적인 것이 아니라 일면적인 것이다. 최근의 '게임 뇌' 이론은 과학적 방법론에 입각한 객관적 검증을 통과하지 못해 가설로 분류되었고, 수많은 반론들이 전 세계적으로 발표돼 유사과학으로 평가됐기 때문이다. 알다시피 미국정신의학회에서도 2013년 5월 '정신 질환의 진단 및 통계 편람(이하 DSM-5')[1]을 통해 '인터넷 게임 중독을 정신질환으로 분류하기에는 추가 연구와 자료를 통한 검증이 필요하다'고 밝히면서 공식 질환의 중독 분류에서 제외하기도 했다.

[1] 정신 장애 진단 및 통계 편람(Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 이하 DSM)는 미국 정신의학학회에서 여러 정신장애(Mental Disorders)을 분류하고 그 표준 기준을 일상 언어로 기술해 놓은 편람이다. 환자의 증상을 보면서 이 증상들이 해당 장애에 해당하는지 진단할 수 있는 편람으로서, 임상의, 연구자, 정신의학 약물 규제국, 건강 보험 회사, 제약 회사, 법조계, 정책 입안자 등이 사용하는 미국의 정신 장애 기준서이자, 의학계의 표준 지침서이다. 이 편람은 비정기적으로 출판되었으며, 1952년 1판(DSM-1)이 출간된 이후, 2013년에 5월에 DSM-5가 출간되었다. 이 편람에서 분류되고 있는 정신질환 중에서 물질과 관련된 중독 장애는 '물질 남용과 의존(substance abuse and dependence)'이란 분류를 삭제하고 대신, '중독과 관련 질환(addiction and related disease)'이라는 새로운 카테고리를 만들어 물질중독과 도박이라는 행위중독을 하나의 범주로 묶어 논의하고 있다.

3. 게임중독법 제정 논란 다시 리뷰하기

1) 게임중독은 물질중독과 행위중독이 아니다

주지하듯이, 2013년에 가칭 <게임중독법>이 발의되었다. <게임중독법> 발의안이 법적으로 타당한 근거를 가지려면 무엇보다도 최소한 게임을 중독물질 혹은 중독행위로 정의할 수 있는 과학적, 의학적 판단이 먼저 내려져야 한다. 그러나 현재까지 국내외 정신의학계조차도 게임을 중독물질[2] 혹은 중독행위로 공식적으로 정의한 바가 없다. 미국정신의학회의 DSM-5(정신장애의 진단 및 통계편람)[3] 내용을 보면, 인터넷 게임을 공식적인 정신장애로 분류하지 않고 있고, 공식적 장애로 포함하기 위해서는 같은 기준, 같은 결과를 보이는 추가 연구로 검증되어야 한다는 입장을 보이고 있다.[4] 다만 미국정신의학회는 2013년 편람에서 도박을 행위중독으로 명시하고 있다.[5] 물론 행위중독에는 도박 외에 성중독, 쇼핑중독, 인터넷 중독도 포함될 수 있는 여지가 있지만, 아직까지는 공식화된 바가 없다. 행위중독의 경우 행동의 결과를 기준으로 중독의 여부를 정할 경우에는 물질중독과 동일하게 적용할 수 있지만, 행위중독이 갖는 행동요인과 동기의 복합적인 요인들이 많이 개입되는 만큼 신중한 접근이 필요하다. 어쨌든 <게임중독법> 제정을 주도하는 정신의학계에서는 게임을 행위중독으로 정의하고, 이것이 약물과 알코올에 의한 물질중독만큼 위험하다는 주장을 하고 있는데, 게임이 중독물질 혹은 행위인지에 대한 객관적인 근거자료에 의해 입증되지 않은 상태에서 <게임중독법>에 게임을 중독물질 및 행위로 정의하는 것은 대단히 위험한 발상이다. 특히 게임과 같은 문화콘텐츠를 이용하는 것을 행위중독으로 정의할 경우, 가령 영화, TV, 만화, 웹툰, 스마트폰 등 다른 문화콘텐츠나 골프, 당구, 볼링과 같은 스포츠 활동에 빠져 있는 경우들도 모두 행위중독으로 정의해야하기 때문이다. 게임, 인터넷, 스마트폰을 대중들이 많이 사용한다고 해서, 그것을 다른 문화콘

---

[2] 미국정신의학회의 DSM-5에 따르면, '물질 관련 장애(substance-related disorder)' 하위 범주로는 '물질 사용 장애(substance use disorder)'와 '물질로 유발된 장애(substance-induced disorder)'가 있다. 그리고 물질 사용 장애의 하위 범주로는 '물질 의존(substance dependent)'과 '물질 남용(substance abuse)'이 있으며, 물질로 유발된 장애의 하위 범주로는 '물질 중독(substance intoxication)'과 '물질 금단(substance withdrawal)'이 있다.

[3] DSM(Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 정신장애의 진단 및 통계편람). 미국 정신의학학회에서 여러 정신장애(Mental Disorders)을 분류하고 그 표준 기준을 일상 언어로 기술해 놓은 편람이다. 환자의 증상을 보면서 이 증상들이 해당 장애에 해당하는지 진단할 수 있는 편람으로서, 임상의, 연구자, 정신의학 약물 규제국, 건강 보험 회사, 제약 회사, 법조계, 정책 입안자 등이 사용하는 미국의 정신 장애 기준서이자, 의학계의 표준 지침서임. 이 편람은 비정기적으로 출판되었으며, 1952년 1판(DSM-1)이 출간된 이후, 2013년에 5월에 DSM-5가 출간되었다.

[4] DSM-5는 세 개의 섹션으로 구성되어 있다. 섹션 I : 서론과 편람 사용법, 주의 사항 등, 섹션Ⅱ : 진단 기준과 (장애) 코드, 섹션Ⅲ : 최근 진단법(measure)과 모델이 그것이다. 공식적인 정신장애로 분류되기 위해서는 섹션 II 안에 분류되는 것이 일반적이지만, 인터넷 게임중독은 섹션Ⅱ에 포함되지 않았다. 다만 섹션Ⅲ에는 인터넷 게임 중독이 아닌 인터넷 게임장애로 표시되어 관찰이 필요한 것으로 설명하고 있다.

[5] 행위 중독의 개념은 『DSM-Ⅳ-TR』(APA, 2000)에 포함되어 있는 내용이 상당히 제한적이다. '충동 조절 장애(impulse-control disorder)'의 하위 범주에 속해 있는 '병적 도박(pathological gambling)'이나 '병적 도벽(kleptomania)', '병적 방화(pyromania)', '발모광(trichotillomania)', '간헐적 폭발성 장애(intermittent)'등은 행위 중독과 관련성이 높은 장애에 해당된다. 『DSM-Ⅴ』에서는 행위 중독 분류가 추가되어 있고 여기에는 '도박 중독'만 분류되어 있는 상태이다. 그러나 행위 중독을 '도박 중독'에만 국한시키는 것은 제한이 있으며, 현대 사회에서 두드러지게 나타나는 '성 중독', '인터넷 중독', '강박적 중독' 등을 모두 포함하는 것으로 보아야 할 것이다.

텐츠나 미디어플랫폼과 구별해서 행위중독의 대상으로 결정한다는 것은 너무 자의적이다. 사실 중독의 상태나 몰입의 정도로 따지자면, 주부들의 드라마 중독이나 직장 간부들의 골프중독은 게임 중독 그 이상의 내성효과가 강하다. 예컨대 성형중독이 문제가 된다고 해서 인간이 얼굴을 금지할 수 없고, 성중독이 문제가 된다고 해서 성을 금지할 수 없듯이, 게임이란 행위가 중독의 상태까지 간다고 해서 게임 자체를 행위 중독으로 정의하고 강한 규제를 할 수는 없는 일이다. 행위중독 중에서 특히 문화콘텐츠와 국민들의 여가 활동에 관한 것은 신중한 접근이 필요하고 다른 관점과 시각이 필요하다. 게임중독이 얼마나 심각한가에 대한 질문보다는 '왜 사람들은 게임에 빠져 있을까'라는 질문이 더 지혜롭다.

일반적으로 알코올, 마약, 도박 등을 중독물질 및 행위로 정의하는 것에 이의를 제기하는 사람들은 거의 없을 것이다. 그러나 인터넷 게임 및 미디어 콘텐츠를 마약, 알코올, 도박과 동급으로 중독물질 및 행위로 정의하는 것은 그 자체로 문제일 뿐 아니라 게임이 갖는 놀이적 특성에 대한 이해를 결여한 판단이다. 적어도 게임과 같은 문화콘텐츠, 전 국민이 즐기는 자연스러운 오락물의 경우에는 마약과 알코올과 같은 범주로 분류하는 야만적 발상보다는 다른 접근, 다른 이해가 필요하다. 마약, 알코올과 같은 중독은 '물질 남용'(substantial abuse) 혹은 '행위 남용'(behavioral abuse) 중의 하나로 정의될 수 있다. 그러나 게임은 '물질 남용'이나 '행위 남용'과는 다른 차원의 의미를 갖고 있다. 게임의 중독성은 오히려 '감성적 몰입'(emotional engagement)에 가깝다.

게임의 중독 요인으로 거론되는 도파민분비, 내성, 금단과 같은 정신의학적 용어 대신에 우리가 게임을 이용할 때, 사용할 수 있는 다른 용어들로 재미, 즐거움, 몰입, 보상, 쾌락을 들 수 있다. 여기서 말하는 보상과 쾌락은 통상 정신의학계에서 말하는 뇌의 자동 신경반응으로서의 보상과 쾌락과 다른 의미를 가진다. 보수적인 정신의학계와 뇌과학에서 말하는 보상회로와 쾌락중추의 담론은 과정이 빠진 결과만, 내용이 빠진 형식만을 말하고자 한다. 그들은 오로지 뇌에 찍힌 신경회로에만 집착할 뿐, 어떤 내용으로 어떤 경로로 그러한 보상과 쾌락이 발생했는지에 대해서는 별다른 관심을 가지지 않는다. 심지어는 뇌과학의 정반대의 관점에서 놀이의 보상심리와 행위의 쾌락에 대해 청교도적 도덕과 윤리의 관점으로 접근하고자 한다. 게임중독의 담론은 어떤 점에서 정신의학과 뇌과학이라는 과학의 영역과 청교도주의와 프로테스탄티즘이라는 종교와 윤리의 영역이 결합하여 만들어낸 것이라 할 수 있다.

게임의 중독성을 그런 관점에서 본다면, 게임 본래의 재미와 즐거움이 제대로 평가받는 것은 애초부터 불가능하다. 뇌에서 발산된다는 도파민 분비 역시 게임과 같은 놀이콘텐츠를 이용할 경우와 통상 즐거움의 상태에 있을 때의 뇌의 상태가 다르지 않다. 연인들이 진정한 사랑을 할 때나 행복한 순간을 경험할 때 뇌는 동일한 반응을 보인다. 게임의 기본적인 속성은 게임의 규칙과 규칙을 반하는 행위 사이에서 발생하는 '감성적 몰입'에서 비롯된다. 물론 게임과몰입으로 인한 일부 중독현상의 현실을 부정할 수는 없다. 그러나 그 현상은 게임에 내재한 것이라기보다는 사회적, 교육적, 가족적, 경제적 문제들과 복잡하게 연계되어 있다. 게임 중독이 물질이 아닌 행위, 혹은 행위를 통해 유발된 것이라고 한다고 주장한다면, 그것은 마약, 알코올과 같은 중독 물질과 동일 선상에서 게임을 간주해서는 안 된다는 것을 스스로 인정하는 것이 된다. 이는 이 법의 기본 원리에 대한 명확성, 객관성, 타당성이 결여되어 있음을 알려주는 것이다.

2) 중독이 무조건 나쁜 것인가?

"작가나 콘텐츠를 만드는 사람들은 이용자들을 매혹시켜야 하고 다음 작품이 궁금하게끔 만들어야 한다. 이용자를 중독시키지 못하는 작품을 보고 싶은가?" 2013년 11월 21일 <게임 및 문화콘텐츠 규제개혁 공대위> 발족식에서 박재동 위원장이 한 말이다. 그는 문화콘텐츠의 중독과 약물중독은 근본적으로 다르다고 주장한다. "문화 콘텐츠 중독은 나쁜 뜻이 아니다. 자기생활과 중독 사이에서 스스로 조절하게 되는 것이다"라는 지적은 놀이로서의 문화콘텐츠 중독과 약물로서의 중독은 근본적으로 구별해야한다는 입장을 분명히 한다.

<게임중독법>이 안고 있는 가장 큰 문제점은 중독을 일단 나쁜 것으로 규정하고, 그것을 의학적으로만 판단한다는 점이다. 의학적 관점에서 중독은 치료가 필요한 질병으로 규정되며, 중독의 내용과 과정의 차이와 맥락에 대해서는 고려하지 않는다. 약물이든, 도박이든, 알코올이든, 게임이든 모두 그것이 신체와 정신건강을 해치는 나쁜 것으로 간주된다. 장신의학은 임상적 사례로 나타나는 게임중독을 질병의 대상으로 대하면서 게임을 여러 가지 중독의 하위 체계로 분류하고자 하며, 다른 중독의 물질과 행위 및 임상에 대한 유사성을 발견하고자 한다. 정신의학은 게임중독은 정신의학의 중독과는 근본적으로 다르다는 생각을 해본 적이 없다. 왜냐하면 중독을 자신들이 갖고 있는 기준에 의거해서 진단과 처방의 매뉴얼에 기반 해 임상의 결과로만 생각하기 때문이다.

3) 가치에 대한 모멸감

게임중독에 빠진 사람들은 분명 존재한다. 그리고 그 사람들을 위한 치료와 관리도 필요하다. 그러나 게임의 중독 현상을 인정하고 치료가 필요하다는 것과 게임을 법률 상 중독물질 혹은 행위로 규정한 발의안을 인정하는 것은 전혀 별개의 문제이다. 정신의학계는 현재 <게임산업진흥에관한법률> 제12조 1항에 이미 게임중독 조항이 있기 때문에 게임을 중독물질 및 행위로 규정하는 것은 아무 문제가 없다고 주장한다. 그러나 이 조항은 게임을 중독물질로 규정한 것이 아니라 게임으로 인해 발생될 수 있는 과몰입 및 중독현상의 예방조치를 명시한 것이다. 오히려 정신의학계가 우려하는 게임중독에 대한 치료와 관리는 이 조항으로도 충분히 해결 가능하다. 이 조항은 <게임중독법>을 정당화하는 근거라기보다는 오히려 그것이 불필요하다는 것을 알려주는 근거다. 게임 문화연구자들이 우려하고 있는 것은, 이 발의안이 게임을 중독물질 및 행위로 규정하는 순간 게임이 본래 갖고 있는 고유한 교육적, 문화적, 산업적 가치들은 크게 훼손될 것이라는 점 때문이다. 이 법은 앞서 설명한대로 게임의 정체성에도 심각한 혼란을 일으킬 수밖에 없다. 바로 이것이 게임의 중독 및 과몰입의 문제 해결의 필요성을 이해하면서도 <게임중독법>이 제정되어서는 안 되는 가장 큰 이유이다.

4) 정신의학의 권력

정신의학계 중에서 중독의 문제를 다루는 '한국중독정신의학회'는 2012년 전까지는 게임중독의 문제를 중요하게 다루지 않았다. 그 전에는 주로 알코올과 마약, 그리고 도박 중독에 대한 임상사례와 치료방법들에 대한 폭넓은 학술적 논의들이 이루어졌지 게임중독이 비중 있게 다뤄지지는 않았다. 그러나 2012년에 '한국중독정신의학회'가 주도해서 만든 '중독포럼'이 결성되면서 게임중독의 문제가 본격적으로 논의되기 시작했다. 중독포럼은 중독의 사회적 부작용을 다루는 과정에서 게임을 알코올, 마약, 도박과 같은 기존의 중독 물질 및 행위의 범주에 포함시켜 우리 사회에서 중독이 얼마나 만연해 있고, 심각한가를 공론화하는 역할을 담당했다. 중독포럼이 2013년 이후에 게임중독의 문제를 집중적으로 다루는 것은 게임중독 현상의 심각하다고 판단했기 때문이기도 하겠지만, 중독을 사회적 의제로 공론화하기 위한 전략적인 선택 때문이기도 하다. 한국의 정신의학계가 게임을 임상의학의 관점에서 중독의 범주에 포함시키려는 시도는 중독의 문제를 새로운 관점으로 바라보게 만들었다.

그런데 이는 어디까지나 정신의학계에서 중독을 임상적으로 다루는 몇몇 사람들의 검증되지 않은 주장일 뿐, 교육적, 문화적, 사회적 논쟁을 거친 논의라고 하기는 어렵다. <게임중독법> 발의안이 문제인 것은 정신의학계가 충분한 사회적 토론과 논의를 거치지 않고, 국제적 수준에서 정신의학계의 검증 없이 무리하게 게임중독을 법으로 정해 치료 관리하려고 한다는 점이다. 게임중독의 문제를 몇몇 전공 의사들의 권위와 임상결과의 문제로만 환원함으로써 결과적으로 <게임중독법>이 정신의학계의 권력의 작용점으로 행사하게 만들어버렸다. 주지하듯이 <게임중독법> 발의안은 사실상 '한국중독정신의학회'가 주도하고 있다. 이 법을 대표 발의한 신의진 의원도 이 학회의 회원 출신이다. <게임중독법> 발의를 놓고 사회적 논쟁이 일어났을 때, '한국중독정신의학회'가 회원들에게 보낸 메일을 보면 이 법이 정신의학계의 비즈니스 차원에서 추진되고 있음을 확인할 수 있다. 회원들에게 보낸 메일에는 "현재 발전의 여지없이 난관에 부딪혀 있는 지역사회 중독 관리 사업이 중독관리센터의 설립을 통해 변화의 발판을 만들 수 있다"며 "우리 중독의학회 입장에서는 반드시 입법화를 이뤄내야 할 숙원사업이라고 말할 수 있다"는 취지의 내용이 들어 있었다. 이는 '한국중독정신의학회'라는 특정 학회가 게임을 중독의 범주에 포함시킴으로써, 중독치료의 사업 영역을 법으로 보장받으려는 의도를 공공연하게 드러낸 것이라 할 수 있다.

콜레 주 드 프랑스 강연을 책으로 만든 『정신의학의 권력』에서 푸코는 "자신 앞에, 그리고 환자를 위해, 그리고 극단적인 경우에는 병원 내에서든 아니든 관계없이 병을 현실화하는 공간을 갖는 것, 이것은 정신의학 권력의 기능 그 자체"라고 말한다. "정신의학의 권력은 광기를 현실화한다"(372쪽)는 말은 자연스러운 상태로 두려움 없이 대면할 수 있었던 광기가 어느 날 그것이 정신질병의 한 범주로 분류되면서 매우 위험한 것으로 간주된다는 의미를 가진다. 광기의 현실화는 규율제도 안에서 이루어진다. 근대의 정신의학이 제도를 통해 규율권력을 확립하는 방식은 지금 정신의학계가 <게임중독법> 제정을 통해 자신들의 규율권력을 강화하는 것과 다르지 않다.

4. 가치로서의 게임

1) 게임은 폭력적인가?

2018년 3월 8일 미국 백악관은 공식 유튜브 채널을 통해 '비디오 게임 내 폭력성“이라는 제목의 동영상을 올렸다. '콜 오브 듀티: 모던 워페어 2', '울펜슈타인: 뉴 오더', '데드 바이 데이라이트' 등에서 나오는 잔인한 장면들을 편집한 이 동영상은 모두 17세 이상 이용가인 M(Mature) 등급의 게임들이다. 목이 잘려나가고, 사지가 찢어지고, 선혈이 낭자한 하드코어 게임들의 가장 폭력적인 장면들이 편집되다보니, 동영상의 수위는 매우 잔인하기 이를 데 없다. 이 동영상이 백악관 공식 유튜브에 게시된 것도 충격적이지만, 17세 이상 이용 가능한 게임물에서 가장 잔인하게 플레이 된 장면만 편집한 동영상을 누구다 볼 수 있게 만든 것은 더 충격적이다. 게임의 폭력성을 미국 사회에 확실히 알리고 싶은 취지는 이해할 수 있으나, 이 동영상만 보면 비디오 게임은 미국 사회에서 벌어지는 모든 폭력적 사건의 주범이다.

트럼프 대통령은 동영상을 올리기 전 2월 22일 백악관에서 학생들의 안전을 위한 간담회를 개최한 자리에서 비디오 게임의 심각성을 토로했다. 이 자리는 지난 2월 14일에 플로리다 주 한 고등학교에 있었던 총기난사 사건으로 17명이 목숨을 잃은 사건에 대한 대책으로 마련된 자리였다. 트럼프 대통령은 작심한 듯이 비디오 게임이 너무 폭력적이어서 청소년들의 사고에 큰 영향을 미친다고 반복해서 말했다. 그리고 교사들이 만일 총기로 무장했으면 이러한 사건이 일어나지는 않았을 것이라는 말을 덧붙였다. 트럼프의 말대로라면, 플로리다 주 더글라스 고등학교 총기사건의 주 원인은 폭력적인 비디오 게임이고, 그 사건의 방지를 위한 대안은 교사의 총기소지인 셈이다.

비디오 게임을 비난하고, 총기소지 확대를 주장한 트럼프의 발언과 이후 게임의 폭력성을 고발한 동영상이 큰 파장을 몰고 오자 국제게임개발자협회는 게임과 총기 사고는 관련성이 없다는 내용의 성명서를 발표했고, 동영상이 올려진 3월 8일에는 미국 엔터테인먼트 소프트웨어(ESA)의 협회장 마이클 갤러거 등 게임업계 관계자들이 백악관을 예방해 트럼프 대통령과 설전을 벌였다. 트럼프는 대통령이 되기 이전부터 비디오게임의 폭력성이 사회 안에 만연된 실제 폭력을 조장한다는 발언을 했고, 총기소지를 더 강화하는 정책에 지지를 보낸 바 있다. 트럼프의 이러한 사고는 미국의 백인 주류사회의 보수적 가치관을 대변하는 것으로 비디오 게임을 사회적 희생양으로 몰아가려는 통치 위기관리 전략을 볼 수 있다.

2) 오바마-게임은 창의적 교육의 원천

트럼프 대통령과는 달리 오바마 전 대통령은 게임이 창의적 교육에서 차지하는 역할을 강조했다. 2013년 2월초 재선에 성공한 미국의 오바마 대통령은 2기 행정부의 집권 계획을 발표하는 화상토론회에서 수학과 과학, IT 기술을 학교에서 제대로 교육시킬 수 있는 환경을 조성하겠다고 발표한 바 있다. 오바마 대통령은 특히 이 자리에서 고등학교 교육과정에 컴퓨터 프로그래밍을 강화

하는 이른바 '코딩 교육'을 도입하겠다고 언급하면서, 컴퓨터와 인터넷을 적극적으로 활용하여 게임을 디자인하는 교육프로그램을 적극 권장하겠다고 말했다.

그는 "컴퓨터와 인터넷이 널리 보급된 현재, 아이들은 그것에 매료되어 있다. 따라서 그들이 단순히 콘텐츠를 소모하는 것이 아니라, 컴퓨터를 이용해 실제로 뭔가를 만드는 방법을 반드시 알려줘야 한다"라고 언급하였다. 그는 이어서 "마크 주커버그(페이스북 공동 창업자)는 게임에 대한 흥미를 바탕으로 스스로 프로그래밍을 독학했다"라며 "많은 젊은이들이 고등학교에서 '본인의 게임을 디자인 할 수 있는 방법'을 배울 기회를 얻고 싶을 것으로 예상한다. 그러나 이 작업을 위해서는 수학이나 과학적 지식이 요구되고, 그래픽 디자인 등에 대한 이력이 필요하다. 대학과정 이전에 고등학교에 이러한 프로그램을 도입하기 위한 준비를 시작할 때다"라고 학교 정규 교육에서 게임 제작 수업의 필요성을 강조하기도 했다.

놀랍게도 오바마의 이러한 언급은 2012년 2012년 12월 14일 미국 코네티컷 주 뉴타운 샌디훅에 위치한 샌디훅 초등학교(Sandy Hook Elementary School)에서 발생한 총기 난사 사건이 있고 난 후 불과 몇 개월 안 된 때였다. 이 사건은 애덤 피터 랜자라는 사람이 어머니를 총으로 살해 한 후, 어머니가 자원봉사로 일하고 있던 이 학교에 들어가 총기를 난사해 초등학교 학생 20명, 교직원 6명을 죽음으로 몰고 자신도 자살한 초유의 사건이다. 이 사건으로 총기 개인소지 논란에 대한 국민적 여론이 들끓었고, 연방수사국의 조사과정에서 범인이 평소에 총격과 관련된 비디오게임에 빠져있는지가 조사되기도 했다. 실제로 랜자의 형의 증언에 의해서 그가 평소에 즐겨했던 게임 리스트가 공개되기도 했다. 이 사건 역시 반사회적 총기 사건의 원인이 폭력적인 비디오 게임인가, 아니면 실제 사회폭력의 만연에 따른 공동체 사회의 무관심인가하는 논쟁을 야기했는데, 적어도 오마바 전대통령은 트럼프와는 달리 사회적 폭력의 원인을 비디오 게임에 전가시키지는 않았다.

3) 사회폭력의 주범으로 전가된 게임

앞서 언급했듯이 트럼프 행정부의 비디오게임 폭력성에 대해 국제게임개발자협회가 반박한 성명서는 다음과 같은 7가지의 내용이 담겨져 있다.

> 1. 게임과 총기 범죄에 대해 솔직하게 이야기 해보자. 우리는 더 이상 희생양이 되지 않을 것이다. 어떤 연구 결과도, 게임 플레이가 총기 범죄와 연관성이 있다고 입증하지 못했다.
> 2. 대법원은 브라운 사건(Brown v. Entertainment Merchants Association) 판결에서 비디오 게임을 보호받아야 할 '표현의 자유'의 영역임을 밝혔다.

3. ‘게이머’를 불만이 많은 십대 소년으로 스테레오타입화하는 것은 잘못되었다. 미국 150만 명 이상의 게이머 중 41%가 여성이다. 35세 이상 여성 게이머가 10대 소년 게이머 보다 많다.
4. 미국은 전 세계 다른 나라들과 마찬가지로 동일한 게임을 즐긴다. 하지만 총기 범죄는 미국만의 특이한 문제이다.
5. 게이머는 다양한 삶을 사는 다양한 구성원들이다. 게임을 하는 사람들은 남녀노소를 불문한다. 그 안에는 선생님도 있고 학생도 있고, 부모도 있고, 자녀도 있다.
6. 우리는 준법정신을 지키는 시민으로서 사건에 대한 철저한 배경 조사, 범프 스탁과 대용량 탄창 금지, 총기 구매 최소 연령의 21세 규제를 지지하며, 미국인 대다수가 위 내용에 동의한다.
7. 이성적이고 합리적인 총기제한을 거부하고나 심지어는 고려하는 사람들을 위해 비디오 게임(어떤 형태의 미디어)을 희생양으로 삼으려는 행위를 많은 미국인들이 원하고 바람직하다고 생각한다는 식의 거짓에 속아 넘어가지 않을 것이다.

협회의 발언은 물론 게임 산업계를 지키기 위한 이익의 논리를 대변한다고 볼 수 있지만, 미국사회에서 반복되는 총기사건의 심층적인 사회원인과 그 책임을 미디어에 전가하려는 전형적인 미국 주류 보수 정치사회를 겨냥한 것이라 할 수 있다. 심지어 이들은 사실과 통계를 왜곡하면서 사건의 일부분만을 부각시켜 자신들이 저야 할 사회적 책임을 행위자가 즐겨하는 문화적 표현물로 돌린다는 판단이다. 트럼프 같은 미국 백인 주류정치인들은 총기산업계와 긴밀하게 연결되어 있고, 사회적 폭력으로 인해 이익을 보는 기업들의 경제 논리를 옹호해왔다.

중요한 것은 반사회적 폭력의 근본 원인이 어디인가를 성찰하는 데 있다. 물론 폭력적 표현이 강한 게임물이 사회에 만연한 폭력현상에 완전히 무관하다고 볼 수는 없다. 그러나 사회적 폭력의 현실 그 자체와 폭력의 표현과 재현을 동일하게 보아서는 안된다. 사회적 갈등과 폭력의 실제 요인은 교육, 정치, 경제, 노동, 이주, 생태, 안전 등 다양한 곳에 있다. 게임은 어떤 점에서 그러한 폭력적인 사회현실을 반영하는 문화적 표현물이다. 게임이 폭력적이어서 사회가 폭력적이라기보다는, 사회가 폭력적이어서 게임도 폭력적이다 라는 이해가 우선되어야 하지 않을까?

4) 놀이라는 사회적 가치

비디오 게임의 폭력성을 고발한 트럼프 행정부의 도발적인 조치와, 게임과몰입을 정신질병의 한 유형으로 편입하려는 WHO의 계획이 게임에 대한 부정적인 인식을 심어주는 결과를 가져올 수 있지만, 다른 한편으로는 게임의 사회문화적 가치와 의미를 제고

하는 계기를 마련해주었다. 그동안 한국의 게임 담론과 정책은 기업의 이윤을 중시하는 '산업 육성론' 과 게임을 악으로 규정하는 '게임규제론'만 존재했다. 게임의 사회문화적 가치에 대한 담론들은 기업이건, 정부건 중요하게 생각하지 않는다. 게임기업들도 너무 경제적 가치만을 강조해서는 안 된다. 게임은 전 세대가 즐긴다. 청소년이 제일 많이 즐긴다는 가설은 가설에 불과하다. 그러나 게임이 청소년 세대에게 미치는 영향을 지대하다. 그래서 게임의 가치를 생각할 때 청소년들을 먼저 고려하지 않을 수밖에 없다.

청소년들에게 게임이 전적으로 해로운가에 대한 판단은 사실 주관적으로 판단할 것이 아니라 체계적이고 장기적인 연구를 통해서 검증할 사안이다. 한국보다 먼저 청소년들의 게임과몰입이 사회적 문제가 되었던 미국의 경우에는 게임의 과몰입이 또래문화와 학교문화에 미치는 영향을 장기적으로 연구하여 그 대책을 세우고자 했다. 또한 게임이 가족문화와 학교교육에 무조건 해만을 끼치는 것이 아니라 청소년들의 또래문화에 긍정적인 영향을 미치는 부분들에 대해서도 연구할 필요가 있다. 게임을 통한 창의적 상상, 감각적인 사고력, 또래문화의 협동심, 놀이의 즐거움과 같은 긍정적인 가치를 제고할 필요가 있다.

게임의 사회문화적 가치 확산은 단기적인 사업만으로는 이루어질 수 없다. 게임문화에 대한 다양하고 장기적인 연구와 담론 확산을 통해서 게임의 문화적 의미들을 알리는 다각적인 노력이 필요하다. 더불어 게임의 창의적인 요소들을 리터러시 교육과 접목시키는 프로그램들을 다양하게 개발하는 것이 중요하다. 청소년게임기획 창작 워크숍과 게임문화예술교육 등의 사업들을 앞으로 게임의 창의적 가치들을 확산시키는 데 기여할 수 있다.

마지막으로 게임문화 가치의 확산을 위해 게임 기업들의 사회적 책임이 무엇보다 중요하다. 게임문화재단의 사업 중에서 문화적 가치를 확산시키는 사업들을 더 많이 확대해야 하고, 게임 기업들의 사회공헌 사업 중에서 청소년과 학부모를 대상으로 게임의 놀이적 의미들을 긍정적으로 알리는 다양한 사업들이 기획되어야 한다.

5. 게임, 놀이문화의 플랫폼

1) 게임의 미적 가치를 생각하기

미국을 대표하는 스미소니언 박물관은 2012년 3월부터 9월까지 "비디오 게임 예술"(The Arts of Video Game)이라는 주제로 전시회를 개최했다. 이 전시회를 소개한 웹 사이트는 전시회의 취지를 다음과 같이 적고 있다.

현대 사회 안에서 비디오게임은 가장 유행하고, 갈수록 표현력이 상승하는 매체이다. 최초의 홈 비디오 게임이 도입된 이래 지난 40년 동안, 게임의 장은 이례적일 정도로 예술적 재능을 뽐내왔다. 회화, 서사 창작, 조각, 음악, 스토리텔링, 영화와 같은 전통적인 예술형식들을 융합하여 비디오게임은 이전에는 예상할 수 없는 방법으로 예술가들이 관객들과 소통하고 그들이 몰입할 수 있도록 해주었다. <비디오 게임의 예술> 전시회는 놀라울 정도의 시각적 효과와 새로운 테크놀로지의 창의적 활용에 초점을 맞추어 예술적 매체로서 비디오 게임의 지난 40년간 진화를 탐구하게 하는 첫 번째 전시회 중의 하나이다.

이 전시회는 무려 6개월 간 지속되면서 총 80여개의 유명 비디오 게임을 전시했다. 3일 동안 초기 비디오 게임 개척자들과 다양한 예술가들이 함께 논의하는 '게임페스트'를 개최하는 것을 비롯해 '게이머 심포니 오케스트라', '게임음악', '게임미술', '게임시연회' 등 다양한 프로그램을 진행했다. 스미소니언이라는 미국 최고 권위의 박물관에서 열린 이 전시회는 게임은 예술이라는 것을 선언하는 순간이었다.

한국에서 게임은 예술의 지위를 획득하고 있는가? 아쉽게도 아직은 그런 분위기가 형성되어 있지는 못하다. 게임은 경제를 위한 산업진흥과 청소년 보호를 위한 규제의 대상으로 간주된다. 현재 '문화예술진흥법'에서 정의하는 '문화예술'에는 게임이 포함되어 있지 않다. 이 법의 정의에 문화예술은 "문학, 미술, 음악, 무용, 연극, 영화, 연예(演藝), 국악, 사진, 건축, 어문(語文), 출판 및 만화"로 정의하고 있다. 만화는 문화예술의 정의에 포함되어 있는 반면, 게임은 포함되어 있지 못하다. 게임은 아직까지는 대중들이 즐기는 단순한 놀이나, 문화예술적인 가치가 많지 않은 상업적인 오락물로 간주되고 있다.

게임이 가장 상업적인 문화콘텐츠인 것은 분명하다. 게임은 돈을 벌기위한 IT 상품이거나, 그저 어두운 PC방에서 시간을 때우는 가치 없는 놀이로 간주하는 게 일반적인 생각인지 모르겠다. 그러나 게임의 스토리텔링, 게임 콘텐츠를 구성하는 요소들, 게임 플레이의 역동적인 스타일은 현대 예술이 추구하는 새로운 특성들과 무관하지 않다. 더욱이 예술의 오랜 역사에서 게임의 놀이적 특성은 창작을 추동하는 중요한 원천이 되기도 했다. 게임은 예술의 지위를 얻을 수 없을까?

2) 게이머, 호모 루덴스

네덜란드의 역사가이자 문화학자인 요한 호이징가(Johan Huizinga)는 "놀이는 문화보다 오래되었다. 모든 놀이는 자발적 행위이며 인류의 역사와 더불어 언제나 함께해왔고 다양하게 발전했다. 인간은 생각하는 인간인 동시에 놀이하는 인간이었다."(<호모 루덴스-놀이하는 인간>, 이종인역, 연암서가, 2010)라고 말했다. 놀이는 인류의 역사와 함께 시작되었다 해도 과언은 아니다. 예컨대 체스는 전쟁을 놀이로 재현하는 행위이고, 주사위는 운명을 정하는 놀이이며, 가면은 변장하고 싶은 원초적 욕망의 놀이이다.

예술행위는 그 자체로 놀이의 행위이다. 폴 세잔느의 “카드놀이 하는 사람들”은 놀이의 일상성을 그림으로 재현하고 있고, 현대 미술의 개념을 바꾸어 놓은 마르셀 듀상(Marcel Duchamp)은 자신 작품에서 체스 게임은 중요한 모티브라고 고백하기도 했다. 또한 모빌 아트의 대가 알렉산더 콜더(Alexander Calder)는 “여섯 살 아이들이 자신의 가장 귀중한 팬”으로 생각했고, 미국의 현대화가 엘리자베스 머레이(Elizabeth Murray) 어린이들이 예술과 함께 놀 수 있는 전시회를 많이 디자인하고자 했다.

3) 융합예술의 장으로서 게임

그렇다면 게임은 어떤 예술의 특성을 가지고 있을까? 먼저 언급할 것은 게임의 종합예술 장르라는 점이다. 게임은 사운드, 이미지, 텍스트가 융합한 콘텐츠이다. 가령 대표적인 MMORPG 게임인 ‘리니지’는 동명의 만화를 원작으로 하지만, 온라인 환경에서 펼쳐지는 리니지의 세계는 혁신적인 사운드와 판타지를 자극하는 이미지, 그리고 풍부한 서사를 바탕으로 만들어졌다. 대표적인 온라인 축구게임인 ‘피파온라인’은 거의 실제 경기장과 선수들을 연상케 할 정도로 그래픽 기술이 뛰어나고, ‘서든어텍’과 같은 1인칭 슈팅게임이나 ‘1942 : 퍼시픽 에어워’ 같은 전쟁비행 시뮬레이션 게임 역시 영화의 한 장면 같은 선명하고 화려한 영상이미지를 보여준다. 게임은 기술적으로나 내용적으로나 예술장르의 세 가지 요소인 사운드, 이미지, 텍스트를 가장 전위에서 재현하고 있다.

두 번째 언급할 것은 게임이 미디어아트의 상호작용적 놀이의 속성을 가지고 있다는 점이다. 현대 미디어 아트의 경우에도 많은 예술창작물들이 게임적인 요소들을 많이 차용하고 있다. 미디어 아트는 기본적으로 작가와 관객과의 상호작용적 놀이에 기반 한다. 가령 MIT 미디어 랩의 <리빙 월"(Living Wall)>, 2010)과 같이 센서를 활용한 작품들은 관객들의 움직임과 반응에 따라 작품이 살아 움직이고 변형된다. 오스트리아의 대표적인 미디어 아티스트인 크리스타 소머러(Christa Sommerer)는 <정원수>(Eau de Jardin)와 같은 작품에서 상호작용적 미디어 기술을 활용해서 스크린에서 자동적으로 생성되는 일종의 '인공예술'(artificial life)을 보여주었다.

한때 콘솔게임에서 유행했던 육성 시뮬레이션 게임도 게임텍스트와 게임유저 사이의 상호작용적 놀이에 기반하며, MMORPG 게임의 일종의 ‘동접’과 ‘공성전’은 게임의 맵에서 벌어지는 ‘길드’와 ‘길드’의 상호작용적 놀이 전투에 기반한다. 무엇보다도 온라인 게임에서 유저가 게임콘텐츠를 변형시키고, 자신의 감각대로 전환시킬 수 있는 것이 게임이 같은 현대예술의 가장 중요한 상호작용적 특성이라 할 수 있다.

마지막으로 언급할 것은 게임플레이의 기술적 진보가 극장과 전시회의 고전적인 틀에서 벗어나려는 인간의 미적, 감성적 욕망을 내장하고 있다는 점이다. 몇 년 전 지하철에서 ‘애니팡’을 하는 중년의 여성을 만난 적이 있는데, 엄청난 플레이 속도로 판을 깨는 모습을 보고, “아 저건 예술이다”라고 속으로 중얼거린 적이 있었다. 게임 유저의 신기한 ‘신공 플레이’를 보거나, 생생한 게임 캐릭터의 디자인과, 게임 맵에서 벌어지는 실시간 변형 행위들을 보면서 인간의 다양한 미적인 욕망과 감각의 능력을 확인하게 된다.

4) 인문학 텍스트로서 게임읽기

인문학을 낡은 경전으로만 생각하면 그 쓸모는 전공자에게만 있을 것이다. 물론 인문학은 그 자체만으로도 충분히 학문적인 가치와 의미를 가진다. 그러나 '학문'의 틀을 넘어서 사람의 글, 생각, 활동을 중시하는 인문학의 요소들은 우리가 향유하는 다양한 문화콘텐츠에 잠재되어 있다. 텍스트, 사운드, 이미지의 융합으로 구성된 게임 역시 인문학의 그러한 요소들과 무관하지 않다. 아니 게임의 문화적 가치를 언급하기 위해서는 무엇보다도 인문학적인 분석을 필요로 한다.

대중적인 놀이콘텐츠인 게임에서 인문학의 요소를 발견한다는 것은 낯설지 않을 수가 없다. "이제 게임까지 인문학으로 설명하려 드나?"라고 불편해 할 수도 있겠다. 그러나 게임이라는 텍스트의 이야기 구조, 게임의 배경이 되는 신화와 서사, 게임 플레이의 상호작용적 요소들, 게임 캐릭터와 플레이의 심리구조, 특정 게임이 우리 사회에 던지는 메시지는 게임이 인문학의 대상이 될 수 있음을 알려준다.

6. 게임, 서드라이프 시대의 놀이 문화

게임은 원래 특정한 미디어에 갇혀 있지 않다. 게임은 일상에서 내기의 형태로, 운동경기의 형태로, 언어 논쟁의 형태로 존재한다. 게임이 이른바 전자오락실과 같은 아케이드 게임, 비디오 콘솔게임, 온라인 PC 게임으로 보편화된 것은 게임의 역사로 보면 불과 얼마 되지 않는다. 이는 전 세계 게임 이용을 지배하는 플랫폼이 영원하지 않다는 것을 알려주는 것이다. 그렇다면 서드라이프 시대에 게임의 미래는 어떻게 바뀔 것인가? 다음 세 가지 유형이 중요할 듯싶다.

첫째, 4차 산업 혁명에 따른 가상현실과 증강현실, 사물인터넷의 발전에 따른 인간의 라이프스타일과 테크노문화 생산과 소비감각의 변화가 예상된다. 새로운 기술혁명에 따른 라이프스타일의 변화에 따라 가상현실 기술과 오감을 만족시키는 엔터테인먼트가 결합하는 "초감각지능산업" (VRE: Virtual Reality Entertainment) 게임이 곧 도래할 것이다. VR 게임은 요즘도 상용화하고 있다. 몇 년 후에는 아마도 아케이드 게임의 판도를 확 바꾸어 놓을 것이다. VR 게임은 입체적인 시공간을 보는 것에서 느끼고 만지는 것으로 진화할 것인데, 이 과정에서 VR 게임의 주인공이 내가 될 수 있다. 내 아이디 캐릭터와 내 아바타가 주인공이 아니라, 나 자신이 동화 속 '이상한 나라의 앨리스'의 주인공이 되는 것이다. 2014년 3월 페이스북이 대표적인 VR 업체인 오큘러스(Oculus)를 인수하면서 SNS 커뮤니케이션에 가상현실의 기술을 도입했다. 페이스북의 이러한 시도로 인해 가상현실의 구현은 VR 헤드셋에서 VR 플랫폼으로 이행(류한석, 『플랫폼, 시장의 지배자』, 코리아닷컴, 2016, 322쪽) 이는 가상현실 게임이 미디어 플랫폼으로 이동할 수 있다는 것을 예고한다.

둘째, 창의적 "유비쿼터스 헬스케어 게임"(Ubiquitous Health Care Game)이 본격 도래할 것이다. 유비쿼터스 헬스케어는 스마트 기술환경이 인간의 신체에 직접 개입하는 것을 의미한다. 가령 유비쿼터스 헬스케어 분야의 대표적인 기업인 위딩스

(Withings)는 와이파이를 내장한 스마트 체중계를 통해 사용자의 체지방령 근육량 체질 량 지수들을 자동적으로 저장해 스마트폰 웹을 통해 서비스한다(『플랫폼, 시장의 지배자』, 같은 책, 279-280쪽). 유비쿼터스 헬스케어는 주로 건강을 위해 사용되지만, 즐거운 놀이의 형태로 게임의 기술기반이 될 수 있다. 대표적인 것이 몸과 게임의 플랫폼이 하나가 되게 하는 것이다. 게임의 사운드, 이미지, 텍스트가 게임이용자의 몸 안으로 들어와 물리적 스크린 없이 홀로그램의 형태로 게임을 즐길 수 있다. 때로는 넨텐도 '위'(Wi)' 처럼 게임과 건강을 동시에 추구하는 게임 콘텐츠가 몸 안에 간단한 칩의 삽입으로 가능해 질 수 있다.

셋째, 기술혁명이 문화콘텐츠(산업)에 미치는 창조적 영향에 대한 전망과 예측이 중요하다. 특히 문화와 과학, 예술과 기술의 통섭에 따른 새로운 콘텐츠의 창작 가능성에 주목할 필요가 있다. 이를 위해 "예술과 문화, 기술과 과학"의 다양한 통섭(ACTS: Arts+Culture+Technology +Science)에 대한 R&D 연구 및 관련 응용산업 전망에 따른 엔터테인먼트의 변화와 이용자들의 기술 문화적 감각의 변화에 대한 분석과 전망이 필요하다. 새로운 기술문화 혁명에 따라 기존의 문화콘텐츠 영역이 어떤 변화를 일으키고, 새로운 문화콘텐츠 산업이 어떻게 지배적인 영역으로 부상하고 이들이 이용자들의 기술 감각과 콘텐츠 관여에 미치는 영향이 무엇일지에 대한 전망 연구 및 "서드라이프"로 명명할 수 있는 문화현상들을, 모바일, 게임, 메신저커뮤니티, 대중음악, 영화, 웹툰, 미디어아트 분야로 나누어 구체적으로 분석할 필요가 있는 것이다.

참고자료

게임과몰입 연구 메타분석 리뷰[6]

: 이경혁 (게임칼럼니스트)

1. 게임중독 척도와 인터넷중독 척도 (2019.4.3)

◆게임과몰입 연구의 메타분석 결과

작년 한 해 이래저래 게임계 전반에서 말이 많았던 이슈 중 하나는 게임중독의 질병코드 등재다. 세계보건기구(WHO)는 올해 5월 총회를 통해 정신질환진단 분류기준인 DSM-5에 인터넷게임장애(Internet Gaming Disorder·IGD)를 정식으로 등재하겠다고 선언한 바 있으며, 이제 총회까지는 한 달여 남짓한 시간이 남았다.

여러모로 시끌시끌한 이슈지만 의외로 이 문제에 대한 결론은 여론 전반에서도, 주요 미디어에서도, 심지어 학계에서조차도 통일된 방향성을 이끌어내지 못한 채 시간만 축낸 감이 없지 않다. 누가 무슨 이야기를 하는지는 조금 관심 있는 사람들이라면 대충 미디어의 요약 보도를 통해 살펴봤을 수 있지만, 실제 게임이나 중독을 다루는 학계의 입장을 일일이 살피는 데는 적지 않은 공이 드는 통에 쉽사리 접하기 힘든 구석이 있다.

나는 2018년 '게임과몰입연구에 대한 메타분석 연구'라는 이름의 연구 프로젝트에 함께했다. 이 프로젝트는 연세대 커뮤니케이션대학원에서 윤태진 교수의 주도하에 진행된 연구로, 아주 간략하게 정리하자면 최근 5년간 배포된 게임중독, 과몰입과 관련한 전 학계의 연구 중 SCOPUS(엘세비어 출판사가 주도하는 우수 학술논문 인용지수) 등재 논문 671편을 리뷰하고, 이에 대한 검토 결과를 정리하는 연구다.

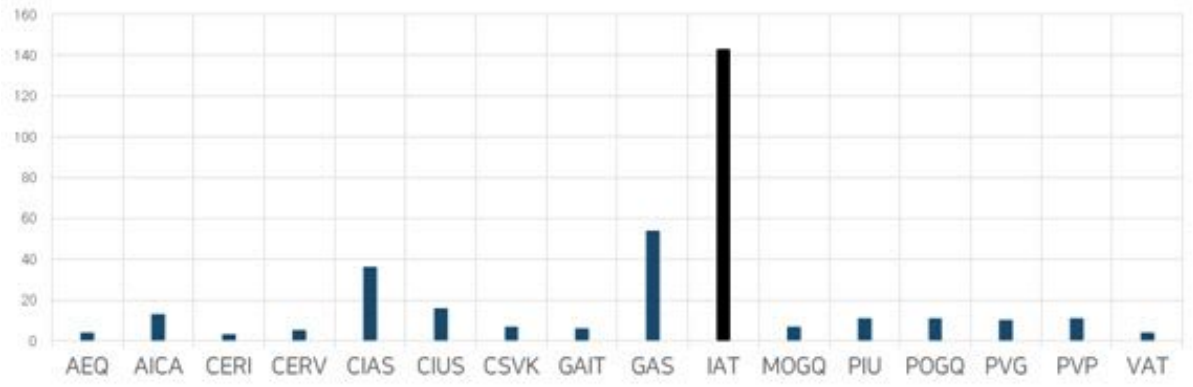
보고서는 정식으로 출간되었지만 이 내용을 일일이 읽는 것은 생각보다 고된 일일 수 있다. '게임의 법칙' 연재에서는 이 연구보고서의 내용을 최대한 알기 쉽고 간략하게 요약하여 대중적으로 소개하는 시간을 마련해보고자 한다. 마침 해당 보고서의 작성에 참여한 사람이 본 칼럼의 연재자인 만큼, 일종의 '저자 직강'과 같은 형태로 관련 내용들을 손쉽게 살펴볼 수 있는 기회가 될 것이다.

◆척도의 문제: IAT는 게임중독 척도로 적절한가?

---

[6] 매일경제에 실린 이경혁 선생의 글을 필자의 동의를 얻어 싣습니다.

게임중독, 혹은 과몰입이라는 현상을 말하기 위해서는 우선 어디부터를 중독, 과몰입으로 불러야 할지를 정해야 하고, 이를 위해서는 현상을 측정하기 위한 일종의 지표를 필요로 한다. 게임중독과 과몰입을 다루는 많은 논문이 사용하는 척도는 대략 30개 이상의 분포를 보이는데, 그중에서도 가장 많이 쓰이는 척도의 이름은 IAT다.



IAT는 'Internet Addiction Test'라는 단어의 약자로 1998년 영(Young)이라는 학자가 처음 제시한 척도다. 이름대로 이 척도는 인터넷 중독 여부를 진단하는 용도로 최초 제작되었는데 묘하게도 게임중독, 과몰입을 다루는 많은 연구에서 게임중독의 기준을 IAT로 삼고 있는 경우들이 관측되었다.

실제 IAT 문항들을 살펴보면 더욱 이 척도가 게임중독 판단에 어떤 영향력을 미칠 수 있을지 의구심이 든다. 실제 문장들을 살펴보자.

1. 처음 마음먹은 것보다 더 오래 인터넷을 하게 된다.
2. 인터넷으로 시간을 보내느라 다른 일을 소홀히 한다.
3. 가장 친한 친구와 놀기보다 인터넷을 하는 것이 더 좋다.
4. 인터넷으로 새로운 사람을 사귄다.
5. 인터넷 이용시간으로 가까운 사람들이 불평한다.
6. 인터넷 이용시간 때문에 성적과 일에 지장을 받는다.
7. 공부나 일을 하기 전 이메일부터 확인한다.
8. 인터넷 때문에 학습능률이 떨어진다.
9. 타인이 인터넷으로 무얼 하냐고 물어볼 때 숨기고 싶다.
10. 현실의 골치 아픈 생각을 잊기 위해 인터넷을 한다.
11. 다시 인터넷을 하는 자신을 기대한다.
12. 인터넷이 없으면 생활이 지루하고 허전하며 즐거움이 없을 것이라고 생각한다.

13. 인터넷을 누군가가 방해하면 소리를 지르고 화를 낸다.
14. 밤늦게까지 인터넷을 하느라 잠을 못 잔 적이 있다.
15. 인터넷을 안 할 때도 인터넷 생각으로 가득하거나 인터넷을 하는 상상을 한다.
16. 인터넷을 할 때 '조금만 더' 라고 생각하지만 계속한다.
17. 인터넷 시간을 줄이려 하지만 실패했다.
18. 인터넷을 얼마나 오래했는지를 남들에게 숨기려 한다.
19. 남들과 밖에서 놀기보다 인터넷으로 시간 보내기를 택한다.
20. 인터넷을 하지 않을 때 우울하고 울적하지만 인터넷을 하는 순간 사라진다.

영의 척도는 이 20개 문항에 대해 5점 척도로 평가하며, 최종점수가 70점 이상일 경우 인터넷중독으로 판단하는 기능을 한다. 상당수의 게임중독·과몰입 논문이 이 기준을 이용해 게임중독을 구분하고 있다는 점에서 문항을 읽어볼수록 이상하다. 이 문항에는 게임이라는 단어가 아예 언급조차 되지 않기 때문이다.

일부 논문에서는 인터넷이라는 단어를 게임으로 바꿔 사용하고는 있지만, 이는 애초에 준거지표의 타당성 자체를 해치는 일이 될 수 있다. 단어만 바꿔도 무방할 거라면 영 척도의 '인터넷'을 '식사'로 바꿔도 식사중독의 준거가 된다는 소리와 마찬가지이기 때문이다. 그나마 선의를 포함해 이해하고자 한다면 현재 WHO의 게임중독 정식 명칭이 '인터넷 게임 중독(Internet Gaming Disorder)'이라는 점을 상기할 수 있을 것이다. 애초에 이 중독이 게임이 아니라 인터넷의 파생분류라고 여긴다면 그나마 영 척도의 적용이 최소한의 합리성을 가질 수 있을 것이나, 문제는 이러한 연구들이 인터넷의 유해성 관점으로는 파고들지 않는다는 점이다.

1998년 영의 척도가 성립될 때만 해도 인터넷 이용은 굉장히 무서운 중독을 유발하는 행위로 여겨졌다는 것이 오히려 이 척도가 밝혀주는 역사적 의미다. 초고속 인터넷 초창기, 거의 대부분이 전화기와 모뎀을 사용한 기초적인 인터넷 이용만이 가능하던 시기에는 그저 인터넷에 접속해 정보를 살피는 것만으로도 중독이라는 지명을 받는 시기였다. 정작 20년이 흐른 지금, 중독에 관련된 정보조차도 인터넷이 아니면 찾기 힘든 지금에 와서 인터넷 중독을 이야기하는 것이 얼마나 무의미한 일이 되었는지를 생각해 본다면 게임중독에 대한 논의도 이로부터 크게 벗어나는 맥락이 아니라는 예상은 가능할 것이다.

◆동성애 문제의 전철을 밟지 않기 위한 노력을

오랫동안 정신과질환의 분류기준으로 기능해 온 DSM 진단기준은 정신의학이라는 분야의 특수성 덕에 매우 조심스러운 분야일 수밖에 없다. 가장 대표적인 사례가 동성애 관련 항목이다. DSM-3에서 성정체성 장애의 일환으로 분류되던 동성애는 DSM-4에서의 개정을 통해 더 이상 정신질환으로 분류되지 않게 되었다. 진단기준에서의 간단한 수정이었지만, 그 긴 세월 동안 자신의 정체성을 질병으로 분류받아온 이들에 대한 배상은 누가 어떻게 해야 할 것인가는 아무도 질문하지도, 답변하지도, 수행하지도 않았다.

학문이 일종의 체계 안에서 작동한다는 것은 그 학문의 결론이 헛디디는 오류까지도 수정할 수 있는 가능성을 포함해야 한다는 뜻이기도 하다. 게임중독, 혹은 과몰입이라는 현상을 질병으로 등재하는 일은 현재 학계의 일반적 이해로는 아직 쉽게 결론 내릴 수 있는 일이 아니라는 점은 앞서 언급한 가장 중요한 중독척도로서의 기준이 인터넷 중독 기준이라는 기초적인 사실부터도 밝혀지고 있다. 스스로의 과오를 딛고 더 나은 진단기준을 만들어야 하는 것이 학계 시스템의 의무라면, 동성애 문제에서 벌어졌던 과오를 굳이 재반복해야 할 이유는 없다. 물론, 현재의 게임중독·과몰입 연구가 중독이라는 결론에 다다르기 어려운 점들은 비단 이 하나의 사례만은 아니다. 세세한 내용을 다음 편에서 좀 더 다뤄보기로 한다.

2. 그래서, 학계는 중독을 인정했는가? (2019.4.10)

지난 글에서 우리는 게임중독이라는 용어를 일종의 질병으로 규정하기 위해 사용되는 척도 중 가장 널리 사용되는 '영 척도'가 사실은 인터넷 중독 진단을 위해 개발된 척도였으며, 단지 그로부터 인터넷이라는 단어만을 게임으로 대체해 사용되고 있는 일들이 학술연구 도처에서 발견되었음을 확인했다. 인터넷중독이라는 말도 점점 사그라드는 시대를 맞아 이미 상당히 타당성을 상실해야 할 척도가 단지 이름만 바뀐 채 여러 학술연구에 이용되고 있다는 점은 여러모로 걱정되는 부분이 아닐 수 없다.

일단 척도의 문제를 차치하고 다른 입장에서 새로운 질문을 던져보자. 그렇다면 학술계에서는 현재 게임중독이라는 개념을 보편적으로 받아들이고 있는 것일까? 이 질문은 매우 중요하다. 학술의 장이라는 공간은 수학 공식처럼 '1+1=2'로 떨어지는 개념보다 더 폭넓고 복잡한 개념들을 다루기 때문이다.

하나의 개념이 학계의 포괄적인 지지, 이른바 '컨센서스'라 불리는 공통의 합의점을 얼마나 공유하고 있는지는 그것이 얼마나 보편상식의 영역으로 받아들여질 수 있는가에 대한 기준이 된다. 토머스 쿤이 '과학혁명의 구조'에서 이야기한 바 대로, 한 시대가 특정한 개념을 받아들이는 데에는 많은 사람들의 논의와 그를 통한 합의의 과정이 필요하기 때문이다. 절대적 진리를 말하는 것이 아니라 특정 사회 현상의 기능이나 양상이 어떠한지를 이야기하기 위해서는 최소한 해당 분야를 연구하는 전문가들이 얼마나 같은 개념에 합의하고 있는지를 살피는 것이 여러모로 유용한 일이 된다.

◆중독이란 단어는 학계에서도 점차 덜 쓰이는 추세

일단 게임중독·과몰입 현상을 가리키는 용어 자체도 그리 공통의 컨센서스 구성이 이뤄지지는 않은 것으로 보인다. 과도한 게임 플레이에 대한 문제점을 부각하고자 하는 연구들의 경우에도 이를 가리키기 위해 다음과 같은 네 개의 수식어를 사용하는데, 문제적(Problematic), 병리적(Pathological), 중독(Addiction), 장애(Disorder) 등이 대표적으로 사용되는 단어들이다.

각각의 용어가 가지는 의미가 적지 않은 차이를 보이는 것은 누구나 파악하기 어렵지 않을 것이다. 그렇기에 학자들도 이러한 용어 혼란이 문제시될 수 있다는 점을 인지하고 지속적으로 이슈를 제기해 왔다. 이를테면 오랫동안 게임하는 사람을 '중독'으로 부를 것인지, '높은 관여'의 플레이로 부를 것인지를 구분해야 한다는 연구가 존재한다. (찰튼·댄포스, 2007년)

의외로 학계에서 과도한 게임 플레이를 중독(Addiction)으로 부르는 경우는 시간이 가면서 점차 줄어들고 있다. 당장 올해 세계보건기구가 질병코드로 등재하고자 하는 게임 이슈도 Internet Gaming Disorder로, 중독이라는 용어가 아니라 장애(Disorder)라는 용어를 사용하고 있는 것을 알 수 있다. 중독(Addiction)이라는 단어를 직접 사용하는 경우는 최근 연구일수록 잘 등장하지 않고 있는데, 이는 중독이라는 개념을 이 현상에 붙이는 것이 학계 전반의 공통적인 컨센서스에 가깝지 않다는 방향으로 연구 방향성들이 어느 정도 맞춰지고 있는 추세이기 때문이다

◆분과 학문의 특성이 부르는 오해도 존재

여기에는 또 다른 고려의 여지가 개입하는데, 학문 분야별로 갖는 차이점이 만들어내는 특징들이다. 예를 들어 최근 5년간 이뤄진 게임장애(Gaming disorder)에 관련된 논문은 중복을 제외하면 600여 편을 확인할 수 있는데, 학문 분과별로 살펴보면 의약학 분야가 47.2%로 압도적인 비율을 차지한다. 사회과학이 39.8%로 바짝 뒤를 따르는데, 사회과학 내에서도 심리과학 분야가 전체의 61% 이상을 차지하면서 의약학·심리과학이 사실상 대부분의 논문으로 확인된다.

그런데 이 두 분야는 일반적으로 자국어 논문보다는 해외 학술지에 투고하는 경우가 많다는 점에서 사회과학, 인문학과는 다소 다른 특성을 보인다. 이를테면 터키에서 투고하는 게임중독 관련 논문 중 의약학은 국제 학술지에 게재되지만, 인문·사회 분야 연구결과는 터키어 학술지에 실리는 경우가 많다는 것이다.

의약학과 심리과학 분야에서 게임중독의 존재를 인정하고 받아들인 뒤 이에 대한 후속 연구를 진행하는 사례가 많기 때문에 이는 자칫 학계 전반이 게임중독 개념을 받아들인다는 착시를 부를 수 있지만, 언급한 대로 국제 학술지 편향을 고려한다면 이 또한 장담할 수 있는 사실이 되기는 어렵다. 오히려 국제 학술지에 게재된 논문 중에서도 적지 않은 논문이 이러한 위험성을 지적하고 있다는 점을 볼 때 아직까지 학술적 차원에서 게임중독이라는 개념은 유의미한 합의 단계에 이르렀다고 보기 어려운 상황이다.

◆학계는 중독에 관한 컨센서스에 이르지 못했다

게임중독, 혹은 과도한 플레이, 또는 의존성 플레이 등 지금의 게임 현상을 가리키는 용어는 아직 학계 전반에서 컨센서스를 이룰 수 있는 수준에 도달하지 못했고, 학계 또한 이 사실을 매우 잘 알고 있음이 주요 연구 메타 분석을 통해 확인 가능한 사실이다. 인류 공통의 지식 기반을 만드는 일종의 시스템으로서 학계는 각각의 연구가 주장하는 개별 사실들만으로 성립하지 않는다. 서로 상

반된 결과, 완전히 다른 입장들의 연구가 누적되고 서로 교차하면서 가장 보편적으로 받아들여질 수 있는 사실을 구성해 나가는 동적 체계로서 학계의 의미가 자리한다.

최소한 이 현상을 무엇이라 부를 수 있는지조차도 아직 구성되지 못한 상태에서 학계의 입장은 '중독'도 '반중독'도 아닌, '알 수 없음' 상태로 보는 것이 타당하다. 중독이 있다는 주장의 반론으로 '중독이 없다'를 말하는 것이 아니다. 지금까지 연구 결과를 종합했을 때 낼 수 있는 결론은 '중독의 유무를 말하기 어렵다'에 머문다. 연구 결과는 언제나 다른 반증에 의해 뒤집힐 가능성을 내포하며, 그런 모든 가능성에도 불구하고 현재까지의 결과가 중독의 존재를 합리적으로 드러낼 수 있는 수준에 이른다면 게임중독의 이야기는 비로소 유무를 논하는 단계에 돌입할 것이다. 하지만 아직까지는 중독의 존재 자체가 특정한 조건과 해석의 영역 안에 세팅된 실험모델 밖에서 입증될 만큼 두터운 논의에 의해 뒷받침되기 어려운 것이 현실이다.

오히려 일부 연구에서는 학계가 중독을 말함에 있어 조심스러움에도 불구하고 미디어가 중독이라는 단어를 손쉽게 받아쓰는 경향에 대한 문제를 제기하기도 한다. 앞서 언급한 대로 학계에서는 갈수록 중독이라는 단어의 용례를 줄여가고 있는데, 그와는 무관하게 미디어는 지속적으로 중독이라는 단어를 널리 사용하고 있다는 것이다. 이를테면 우드(Wood)의 2007년 연구에서는 아직까지 확실한 결론에 도달하지 못한 게임중독을 섣부르게 누군가를 지칭하는 단어로 사용할 경우, 이로부터 나오는 공포와 낙인이 불필요한 오해를 낳을 수 있음을 지적한다.

다만 세계보건기구라는 기구의 구성이 아무래도 의약학 분야에 가깝다보니 의약학 전반에서 중독에 대한 지지 입장을 보이는 연구들의 영향력이 높다는 것이 지금의 게임중독 질병화 사태의 배경일 것이다. 다음 글에서는 바로 그 의약학 분야에서 어떻게 게임중독을 다루고 있는지를 주요 연구들을 통해 살펴보고자 한다.

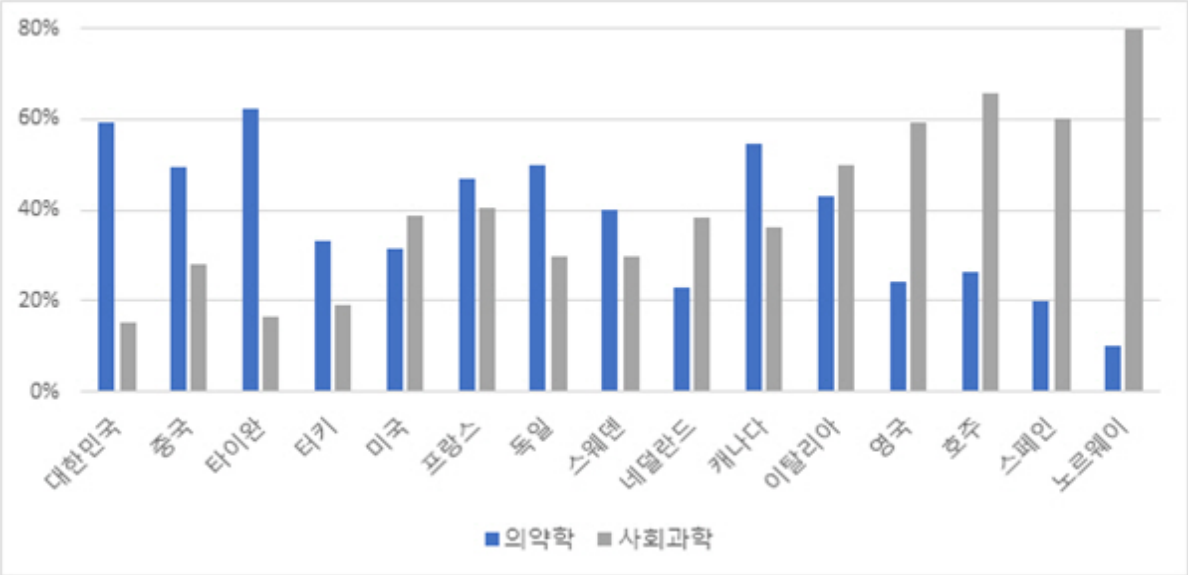
3. 의약학 분야의 게임중독 접근방법 (2019.4.17)

2010년대 들어 공개된 게임중독·과몰입 관련 연구 결과 중 학문 분과별 분류에서 가장 높은 비율을 차지하는 부문은 의약학 계통이다. 전체 논문의 약 47%를 차지할 정도로 높은 비중을 차지하는 의약학 분야 게임중독·과몰입 연구는 전체 연구의 경향을 좌지우지할 수 있을 정도로 두꺼운 비중이기 때문에 해당 분야에서 게임중독과 과몰입을 어떻게 바라보고 있는가를 살피는 것은 지금의 게임중독에 대해 학계가 취하는 입장이 무엇인지를 아는 데 여러모로 보탬이 되는 길일 것이다.

◆동아시아의 연구실적이 두꺼운 의약학 분야의 게임중독 연구

게임중독을 다루는 연구에서 가장 큰 비율을 차지하는 의약학 연구 내에서 국가별 분포를 살펴보면 흥미로운 지점을 발견할 수 있다. 의약학 내에서도 가장 두꺼운 비중을 차지하는 정신의학의 발표 논문 수를 보면 총 670여 개 논문 중 대한민국이 91편으로 1위를 차지하고 있다. 뒤이은 2위는 중국(85편)이고, 미국(83편), 독일(64편), 영국(37편) 등이 뒤를 따르는 형국이다.

최다 분야인 의약학과 사회과학의 국가별 비율을 찾아보면 좀 더 명확해진다. 대한민국, 중국, 대만 등 동아시아 국가들에서는 의약학의 중독 논문 비중이 압도적으로 높은 편으로 나타났다. 대한민국의 경우 국가 내 중독 논문 분야 비율이 의약학이 60%에 육박하며, 중국과 대만도 각각 50~60%대를 차지한다. 전 세계 기준 분야 평균이 47%임을 생각할 때 동아시아 쪽의 중독 관련 의약학 논문 비율이 압도적인 것이다. 영국, 호주, 스페인, 노르웨이 등 유럽권에서는 의약학보다 사회과학 비중이 훨씬 높게 나타나는 것을 확인할 수 있었다. 동아시아 의약학 분야에서의 많은 연구 결과들이 전체적인 연구 경향에도 일정 부분 영향을 미칠 만한 양적 요건이 갖춰졌다고 평가할 수 있는 부분이다.

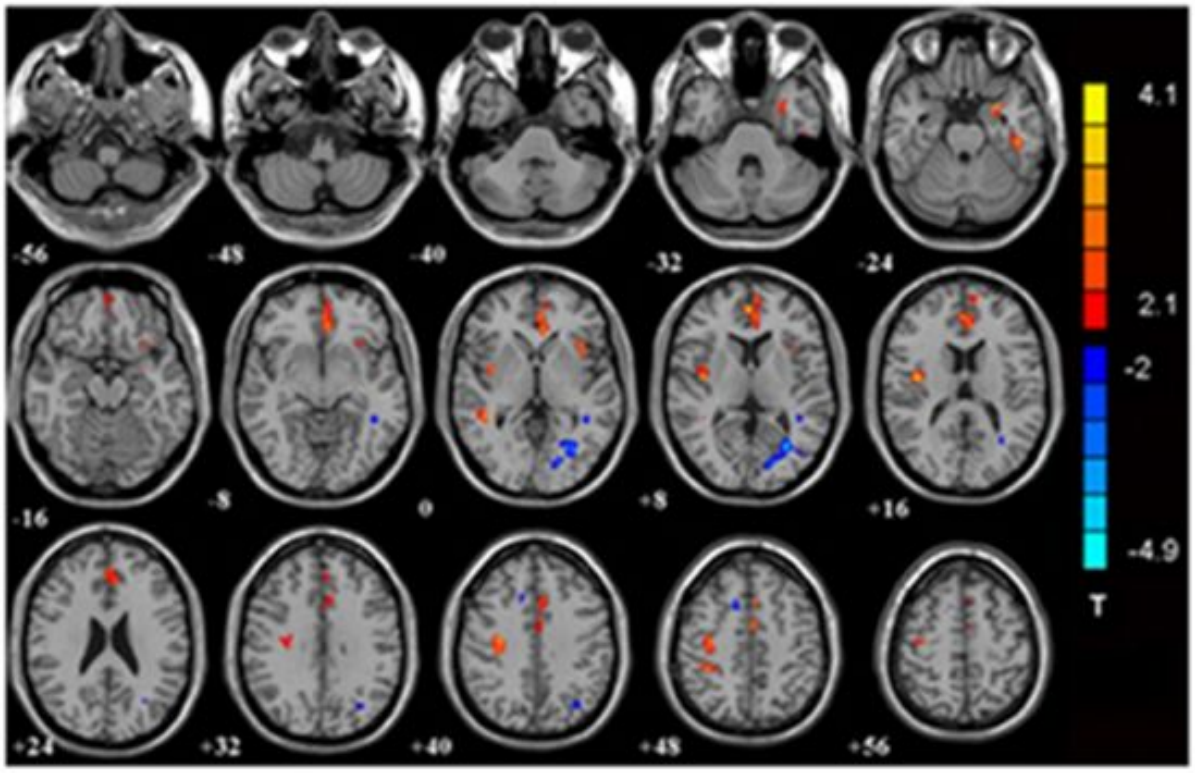


▲ 주요 국가별 중독·과몰입 논문의 의약학·사회과학 분야 비율. 2018 게임 과몰입 연구에 대한 메타분석 연구보고서 참조.

◆의학연구는 어떤 방법을 통해 무엇을 바라보는가?

의약학 분야의 게임중독·과몰입 연구에서 가장 많이 이용되는 방법은 fMRI라고 불리는 방법이다. 기능적 자기공명영상(Functional Magnitic Resonance Imaging)이라 불리는 fMRI는 뇌 혈류량을 측정하는 데 이용되는 방식으로, 물질 중독 상태의 대상자와 정상인이 뇌 활동에서 서로 다른 혈류량을 보일 것이라는 가설을 검증하기 위해 사용된다.

이를 쉽게 말하자면 다음과 같다. 인터넷게임중독(IGA)으로 분류된 청소년들의 fMRI를 촬영하고, 이를 실제 약물중독으로 판정된 환자군의 fMRI와 비교하는 것이다. 정상인과 다른 혈류량을 보이는 비교군과 IGA 대상군의 유사성이 검증되면 인터넷게임중독으로 분류된 이들이 물질 중독과 같은 패턴임을 증명할 수 있다는 방법론이다. 이와 유사하게 대상자에게 디지털게임 플레이를 시키고, 해당 환자의 fMRI를 측정해 게임 중일 때와 아닐 때의 뇌 혈류량 차이를 보여주고 이를 중독군과 비교하는 방식들도 사용되었다.



▲ fMRI는 뇌혈류량을 측정하기 위해 주로 사용되며, 이를 통해 게임중독 대상자와 물질중독환자의 뇌혈류량 유사성을 드러내는 용도로 사용된다.

이러한 추론의 배경은 신경해부학에서 이야기하는 중변연계경로(mesolimbic pathway)의 작동 방식과 유관하다. 중뇌 속에 위치한 중변연계경로는 쾌감에 작용하는 도파민의 작동 경로로, 술·담배·마약과 같은 도파민에 관여하는 중독성 물질들에 반응해 작동한다. 의학계에서는 이를 물질 중독으로 보고, 이러한 중독의 양상이 물질에 의한 도파민 자극에서만이 아니라 '불규칙한 보상' 등에 의해서도 중변연계경로에 동일한 자극이 발생하면서 행위 중독이 발생할 수 있음을 이야기하고, 그 행위 중독의 안쪽에 게임중독이 위치함을 증명하고자 하는 연구를 지속해왔다. fMRI 등의 방법은 그렇기에 주로 물질 중독의 혈류량 사진과 게임중독의 사진을 비교하고, 이 둘의 유사성을 통해 뇌의 동일한 지점이 동일한 활동량을 보임으로써 가설을 입증하려는 시도다.

◆중독 연구는 아직도 가야 할 길이 먼 과정에 서 있을 뿐

실제 의약학에서 진행된 게임중독에 관한 연구는 결코 무차별한 폄하를 받을 만한 연구는 아니라는 사실을 먼저 전제할 필요가 있다. 그리고 이렇게 짧은 칼럼 한 편에서 오랫동안 방대한 자료를 쌓아온 분야의 연구를 겨우 몇 문단으로 다 설명하거나 이해했다고 말해서도 안될 것이다. 다만 앞선 이야기에서 다뤄진 의학계의 연구는 물질 중독에서 이뤄낸 성과를 행동 중독으로 어떻게 설명력 있게 이어갈 것인가에 대한 노력과 결과로, 아직까지 이 관계가 모두의 동의를 얻을 만큼 확증적인 단계에 도달하지는 못했다는 점 또한 명확하게 짚어야 한다.

가장 많이 사용된 fMRI 기법은 결국 혈류량의 측정이고, 이는 뇌의 특정 부위가 얼마나 많은 산소를 활용하며 활성화되었느냐를 가리키는 지표다. 도파민 수용 시스템이 활성화되었다는 것은 물질 중독과 행위 중독의 대상군이 갖는 유사성을 가리키는 이상의 이야기를 하기 어려우며, 이를 증명하기 위해서는 보다 많은, 혹은 또 다른 입장에서의 증명들을 통해 전체 연구의 타당도를 더 확보할 수 있는 방법이 마련되어야 한다.

많은 의학 연구들 스스로 또한 결론과 한계를 다루면서 이러한 점을 자신들의 연구 결과에 부연하고 있음은 아직까지 이러한 내용들이 이른바 정설로 다뤄질 만한 수준은 아니라는 점을 시사한다. 단지 혈류량 측정으로서의 fMRI 결과가 물질 중독 대조군과 유사하다고 해서 게임중독이 중독 증상이라고 말하는 것은 다소 무리한 주장이 될 수밖에 없다. 오히려 시쳇말로 '눈만 감으면 천장이 당구대로 보이는' 당구 마니아들의 증상에 대해서는 왜 fMRI 검사를 통한 중독적 접근이 이루어지지 않는가 하는 지점도 생각해야 하는 것이다.

요즘 유행하는 인터넷 밈으로 '~~하다는 것이 학계의 정설'이라는 말이 있다. 굳이 농담스러운 이 말을 빌려오자면, 게임중독에 대한 연구 또한 '아직 명확히 밝혀지지 않았다는 것'이 학계의 정설일 것이다. 의약학 분야에서도 어느 누구도 이것이 확실한 중독의 증거임을 밝혀내지는 못한 단계다. 물론 연구 결과가 누적되면서 점차 신뢰도 높은 검증 결과가 나올 수 있다면 게임중독의 실존 여부는 또 다른 의미로 밝혀질 수 있겠고 동시에 누구나 그러한 가능성이 존재할 수 있음을 일부러 부인하는 편견으로 연구 결과를 대해서도 안될 것이다. 다만 지금까지의 의약학 분야 연구 결과만으로는 세계보건기구(WHO)의 게임장애 질병코드 등록을 밀어붙일 만한 근거까지에는 이르지 못했다는 사실은 확인 가능해 보인다. 다음주 글에서 게임중독을 다루는 학계와 미디어, 산업계 전반이 각각 취하는 입장들의 문제점을 짚으며 중독 이야기를 마무리해 보도록 한다.

4. 중독개념 앞의 학계, 미디어, 그리고 게임사 (2019.4.24)

우리는 앞선 글들을 통해 최근 5년간 전 세계에서 이루어진 디지털 게임 중독 혹은 과몰입에 관한 연구들을 살펴보았고, 이를 통해 아직까지 학계에서는 게임 중독을 확신할 만한 입장을 갖추지 못했음을 확인했다. 많은 연구들이 게임 중독의 존재를 전제로 하여 그 효과나 영향을 파악하고는 있었지만 그 전제 자체는 여전히 많은 반론과 의심의 여지를 품고 있으며 학계 전반의 컨센서스에 이르지 못했다는 사실도 확인했다.

그럼에도 불구하고 게임 중독의 질병코드화는 꽤 빠르게 진행되고 있다. 5월을 맞이하면서 관련된 이슈들도 간간이 미디어를 통해 보도되고 있는 추세다. 확인이 미처 완료되지 않은 사실이 정책과 제도의 영역에 들어가는 것은 꽤나 위험천만한 일임에도 불구하고 실제 세계에 미치는 영향력은 지속적으로 이어지고 있다. 조금 더 시간이 필요하고, 조금 더 많은 관찰과 사고가 필요함에도 불구하고 어느새 현실로 다가온 게임 중독의 질병코드화 문제는 도대체 어떤 힘에 의해 자꾸 움직이는 것일까.

학계의 책임이 일차적으로 거론될 필요가 있다. 게임 중독 혹은 과몰입이라는 개념 또는 현상은 다분히 다학제적인 영역임을 부인하기 어렵다. 신경의학에서는 뇌과학의 방법을 통해 행동중독의 일환으로 여길 수 있겠지만, 이러한 질병코드 지정이 이끌어낼 사회적 영향력은 사회과학의 영역이기도 하며, 행동과 사회 관계라는 측면에서 심리학의 고민이 배제되기도 어렵다. 그럼에도 불구하고 서로 다른 의견과 관점이 통합적으로 하나의 현상을 이해하고자 하는 시도는 무척이나 부족한 편이었다. 자신이 속한 학문의 체계 안에서 완결성을 가진 결론을 이끌어낸다 하더라도 그 현상이 더 많은 차원을 포괄하고 있음을 언급하는 연구는 찾기 힘들었다.

센세이셔널한 연구 주제가 미디어를 통해 사회 전반에 '학계에 따르면'이라는 서두와 함께 유포될 때 해당 연구 결과가 갖는 한계와 맥락을 미디어에 풍부하게 다시 설명해줄 수는 없었는가? 이러이러한 전제하에서 진행된 실험이 전반적인 경향을 포괄한다고 보기에는 무리가 있다는 사실은 단지 논문의 끝에 인사치레로만 달아두는 용도로 활용되기만 했던 것인가? 매년 주기적으로 튀어나오던 'xxxx가 몸에 좋다 혹은 나쁘다'와 같은 단순한 결론이 미디어에 그냥 흘러나왔을 때의 문제를 모른다고 말하는 것은 도의적 영역에서 책임 방기가 될 수 있다. 연구 결과가 이후 사회에 미칠 영향을 고려하는 것 또한 일정 부분 학계의 의무로 보아야 하고, 이 부분에서 게임 중독 이슈에 관한 학계의 책임이 존재한다.

물론 그보다 더 중요한 것은 미디어의 책임이다. 수백 편이 넘는 연구 결과 중 센세이셔널하고 말초적 관심 유도가 손쉬울 주제들을 뽑아 가며 만들어낸 미디어의 게임 중독 담론은 명확하지 않던 무언가를 실체화하는 결과를 이끌어냈다. 새로운 기술, 낯선 진보에 경이로워하면서도 동시에 일말의 공포를 갖는 대중의 틈에 파고들어 미디어는 자신의 트래픽 장사를 성공적으로 해내며 동시에 하나의 새로운 매체이자 테마를 중독이라는 단어와 어울리도록 만드는 데 일조했다.

학계라고 모두가 탄탄한 연구 윤리를 기반으로 돌아가는 세계는 아니지만, 그런 것과 무관하게 미디어는 대중이 갖는 공포심을 자극하는 이슈들을 뽑아냈다. '뇌가 게임처럼 된다' '마약보다 무서운 게 게임이다' 같은 메시지들은 미디어의 얼마 안 남은 공신력에

의해 부풀려졌다. 연구의 의의와 한계를 되짚는 대신 결론이 센세이셔널한지 아닌지가 미디어에 인용되는 연구의 선정 기준이었다. 그렇게 학계와 대중의 거리가 멀어졌고, 마치 텔레비전과 인터넷이 초창기에 그랬던 것처럼 디지털 게임은 제2의 바보상자, 아니 그보다 더 심한 중독재의 일부로 낙인찍혔다.

단지 학계와 미디어뿐일까. 산업계는 게임중독이라는 말의 잔치에서 늘상 피해자 코스프레를 하고 있지만 온전하게 책임 없이 억울한 비난을 당한다고만 볼 수 없는 위치에 놓여 있다. 불분명한 중독 개념으로 비난을 당하고 있는 와중에 국내 주요 게임사들이 뽑아내는 성과들은 대체로 높은 사행성과 과도한 선정성에 중심을 두는 게임이었다. 중독 문제로 게임사들이 비난받을 때 꺼내던 변호 논리였던 '게임은 문화다'라는 말이 무색할 정도로 게임사의 홍보실 메시지와 실제 제작된 게임의 괴리는 컸다.

어떤 면에서 한국 게임사들은 미디어들이 쏟아낸 중독 담론에 상당히 설득력 있는 근거를 자신들의 결과물로 제공한 측면이 존재한다. 게임을 하는 과정에서 오는 많은 재미들이 생략되어 짧은 시간에 높은 회전률로 매출이 들어올 수 있는 결과 중심+현금 투여의 경로가 주력 상품이 되었고, 이 과정에서 '문화' 라는 단어는 각 게임사의 퍼블릭 메시지가 무색할 정도로 생략되었다. 이런 환경에서 아무리 게임 중독이 불확실한 근거에 기초한 상황임을 이야기하더라도 이미 부정적인 이미지로 중독과 평행선에 서는 게임들을 마주하는 이들에게 얼마나 설득력 있는 목소리가 될지 모를 일이다.

실체가 확인되지 않은 유령 하나가 이름을 얻고 의미를 달아 한 세계에 영향력을 행사하기 시작했고, 이제 그 영향력은 일종의 제도화에 오를 듯한 움직임에 이르렀다. 이런 상황에 도달하기까지 관여한 많은 분야들에서 일어난 작은 일들 하나하나가 쌓인 결론일 것이다. 각 분야의 개개인을 탓할 문제는 아니다.

성과 중심주의에 휘말려 짧고 제한적인 연구 결과를 빠르게 뱉어내야 했던 학계, 고전적 매출 구조가 변화하면서 오로지 트래픽에 모든 것을 걸어야만 하는 미디어, 문화 콘텐츠로 인정해 달라고 말은 하지만 정작 중심 수입원이 강한 사행성을 보장하는 게임들임을 벗어날 수 없는 게임사의 문제는 어쩌면 이 시대, 이 상황이 가진 전반적인 사조의 문제이며 게임 중독 이슈는 따라서 어느 정도 동시대의 거시적 흐름이 이끌어낸 결과물일 것이라는 생각을 지울 수 없다.

인류는 실수하는 존재다. 오랜 세월 놀라운 진보를 거듭해 왔지만 그 과정이 일직선으로 보편적인 인류의 향상만을 향해 온 것은 아니었다. 인류는 이권 때문에 다른 인류를 죽였고, 신의 이름을 빌려 타 종교의 신도를 학살했으며, 시장을 키우고 이윤을 남기기 위해 남의 영역에 들어가 식민지를 만들고 착취해 왔다. 그러나 한편으로 실수하는 존재라는 말의 성립 근거는 과오를 실수로 받아들이고 고쳐나갈 줄 안다는 말에 있기도 하다. 한때 책이 토론의 방해물로 지목되고 텔레비전이 바보상자라는 이름을 뒤집어쓰고 있었지만 평가가 뒤바뀌어온 것처럼, 오늘의 게임 중독 이슈도 지금 이대로 고착되지는 않을 것이라는 게 예측이자 동시에 희망이다. 오늘의 이 이슈가 후대에는 웃고 즐기며 '이런 일도 있었지' 정도의 이야깃거리가 될 수 있도록 노력하는 것이 또 인류이기도 하다.

테드로스 아드하놈 게브레예수스 세계보건기구 사무총장에 보내는 서한

: 문화연대

2019년 4월 30일
테드로스 아드하놈 게브레예수스 세계보건기구 사무총장께,

한국의 비정부단체인 '문화연대' 문화정책센터 소장인 최준영이 편지를 씁니다. 우리는 세계보건기구의 게임장애에 대한 질병코드 등재에 대한 한국 시민사회의 우려의 목소리를 알려드리고, 세계보건기구가 게임장애에 대한 질병코드 등재를 철회할 것을 요청하고자 합니다.

지금 한국에서는 세계보건기구의 게임장애 질병코드 등재에 대한 우려의 목소리가 커지고 있습니다. 이미 한국은 게임에 대한 강력한 규제 정책으로 인해 게임이용자의 권리가 심각하게 훼손되고 있습니다. 가장 대표적인 규제 정책이 바로 만16세 미만 청소년들의 24:00~06:00 사이 인터넷게임 접속을 차단하는 강제적 '게임셧다운제' 정책입니다. 또한 2013년에는, 다행히 법안이 국회를 통과하지는 못했지만, 게임을 마약 등과 함께 중독물질로 취급해야 한다는 법안이 발의되기까지 했습니다. 세계보건기구가 게임장애를 질병으로 등재하는 결정을 내린다면, 게임에 대한 더욱 강력한 규제의 근거가 되어 게임이 가지는 창의적이고 문화적인 가치뿐 아니라 게임이용자의 자기결정권 또한 심각하게 훼손될 것이 우려되는 상황입니다.

세계보건기구의 질병코드 등재를 위해서는 의학적이고, 과학적인 근거가 충분해야 한다고 생각합니다. 관련된 연구와 함께 그것을 객관적으로 증명할만한 충분한 검증기간 또한 필요하다고 생각합니다. 과연, 게임장애의 질병코드 등재는 근거와 검증기간에서 충분히 확인된 사안일까요. 물론 게임에 대한 부정적인 연구와 조사결과가 적지 않음을 알고 있습니다. 하지만 이런 부정적인 연구와 조사결과에 맞서는 연구와 조사 또한 적지 않음을 세계보건기구도 잘 알고 있으리라 생각합니다. 전 세계 670만 명이 넘는 사람들이 시청한 다프네 바벨리어의 TED 강의 "비디오 게임을 하는 당신의 두뇌"는 하나의 사례가 될 수 있습니다. 이렇게 게임장애에 대한 의학적이고, 과학적인 근거가 다양한 관점으로 제시되고 있는 가운데, 충분한 기간 동안의 객관적인 검증 활동 없이 게임장애를 질병으로 등재하는 것은 성급한 판단이 될 것이라 생각합니다.

테드로스 아드하놈 게브레예수스 세계보건기구 사무총장님, '세계보건기구헌장'은 건강에 대해 다음과 같이 말하고 있습니다. "건강은 질병에 걸리지 않거나 허약하지 않은 상태뿐만 아니라 육체, 정신, 사회적으로 온전하며, 행복한 상태이다." 게임은 현대인들의 건강에 기여하고 있고, 또 기여할 가능성이 충분합니다. 게임은 전 세계 수많은 사람들이 즐기고 있는 여가활동입니다. 또한 게임은 문화적, 교육적으로도 사람들에게 중요한 역할을 하고 있습니다. 체험, 동기 부여, 인지능력 및 문제해결능력 향상 등 게임의

긍정적인 가능성에 대한 연구 또한 많은 것으로 알고 있습니다. 게임을 통해 배우고, 즐기고, 소통하고, 휴식하는 것은 이제 전 세계 수많은 사람들의 일상입니다.

세계보건기구의 게임장애 질병코드 등재는, 자칫 게임의 문화적 가치와 여가활동으로의 의미 모두를 없애버릴 수 있습니다. 뿐만 아니라 아직 의학적으로, 과학적으로 충분히 증명되지 않은 게임장애를 질병으로 분류하는 것은 성급한 결정이 될 것이라 생각합니다. 세계보건기구의 게임장애 질병코드 등재를 철회해주실 것을 요청합니다.

정보가 추가적으로 필요하시다면 아래 제 이메일 또는 문화연대로 연락주시기 바랍니다.

최준영 chobari@gmail.com

문화연대
(03708) 서울시 서대문구 연희로 81-9, 3층
[전화] 82-02-773-7707
[팩스] 82-02-737-3837
[이메일] culture918@gmail.com

April 30, 2019

Dear Dr. Tedros Adhanom Ghebreyesus,

Director-General,

World Health Organization

I am Choi Jun-young, the Secretary General of 'Cultural Action,' a Korean nongovernment organization. I would like to inform you about the concerns of the Korean NGOs on the determination of the World Health Organization (WHO) on listing gaming disorder as a mental health condition and make a request that the WHO withdraw the determination.

In the Republic of Korea as of now, there grow voices of genuine concern about the WHO's including gaming disorder in disease codes. Korean game users have already suffered from strong regulatory policies on games, policies that have seriously suppressed their rights. The most representative policy is so-called 'online game shutdown,' which prohibits Korean adolescents aged 15 or below from accessing online games from 12:00 to 6:00 AM. Even in 2013, a bill was proposed to treat games as one of the addictive substances (and fortunately it failed to pass the National Assembly). The WHO's determination of including gaming disorder in disease codes may serve as a rationale for more tightening regulations on games, undermining not only the creative, cultural values of games but also the right to self-determination of game users in Korea.

I believe that classifying gaming disorder as a disease should be based on sufficient evidence in scientific and medical terms, evidence from long-term relevant research and verification of the consequential findings. Has the classification been confirmed enough in terms of rationales and verification period? I know there have been studies and investigations with negative results on playing games. As the WHO may be aware, however, there are also a great deal of research and researchers reporting remarkably contrary results. One of the examples would be the TED video presented by Daphne Bavelier and watched by over 6.7 million people worldwide, titled "Your Brains on Action Games." Given that views on gaming disorder can vary based on different medical and scientific rationales, it could be a hasty determination of including gaming disorder in disease codes without a sufficient period of objective, thorough verification.

Let me humbly quote a sentence from the Constitution of the World Health Organization: "Health is a state of complete physical, mental and social well-being and not merely the absence of disease or infirmity." Games have been contributing to the health of modern people; there is a good chance they will. Playing games is a

leisure activity for millions of people around the world. Moreover, games take an intriguing role in the fields of culture and education; a variety of studies suggest positive factors of games in helping or improving gamers' experience, motivation, cognitive ability, and problem-solving skills. Numerous people throughout the world every day play games to learn something, enjoying themselves, recharge their batteries, and communicate with each other.

The WHO's inclusion of gaming disorder in disease codes could diminish both the cultural values and the merits as a leisure activity of playing games. It may jump to a hasty conclusion to list gaming disorder as a disease, for what is gaming disorder has not been yet defined by sufficient medical or scientific evidence. I request that the WHO withdraw its listing gaming disorder as a disease.

Choi, Jun-young
chobari@gmail.com

Cultural Action
3rd floor,
Yeonhee–ro, 81-9.
Seodaemun-gu, Seoul, Republic of Korea
(phone) 82-02-773-7707
(fax) 82-02-737-3837
(e-mail) culture918@gmail.com

I look forward hearing from you.
Best regards,

Choi, Jun-young
Secretary General
Cultural Action, Seoul, KOREA

세계보건기구 WHO
게임 질병코드 분류 추진,
무엇이 문제인가

문화연대