



게임 중독은 게임하고 싶은 충동을 조절하지 못하는 이상 상태를 뜻하며, 의학 용어로는 '게임 중독조절장애'가 더 정확하다. 사진: 안정원 기자

## 두 얼굴의 게임, 두 얼굴의 규제

인터넷 게임의 심각한 폭력성  
게임이야말로 국내 콘텐츠 수출의 효자

지난해 12월22일 대구에서 발생한 중학생 자살 사건을 계기로 학교 폭력의 심각성이 널리 알려지면서 게임 업계는 아연 긴장을 감추지 못하고 있다. 사고 원인으로 인터넷 게임의 폭력성이 지목돼 온 나라가 게임을 성토했다는 분위기가기 때문이다. 일부 언론은 어려서 게임에 중독되면 커서 마약 중독에 빠질 가능성이 높다는 게임을 '망국병'으로 규정하기까지 했다.

급기야 이명박 대통령도 2월 초에 열린 비상경제대책회의 겸 포스트 무역 1조 달러 전략회의에서 학교 폭력과 관련해 게임 규제에 나서야 한다는 취지의 지시를 내리기에 이르렀

다. 이 대통령은 "게임의 부작용도 살펴봐야 한다"고 지적하고 "게임산업이 폭력적인 게임만 만들지 말고 유익한 것을 개발할 수 있도록 노력했으면 좋겠다"고 촉구했다.

지난해 여성가족부가 자정~새벽 6시까지 16세 미만 청소년의 게임 접속을 금지하는 '강제적 섯다운제' 시행에 들어간 데 이어 문화체육관광부는 올 1월22일부터 18세 미만 청소년 본인이나 부모의 요청에 따라 게임 이용시간을 제한하는 '섯택적 섯다운제'를 도입했다. 교육과학기술부도 2월 초 학교 폭력 예방대책의 하나로 게임을 2시간 동안 이용하면 10분간 강제로 접속이 차단되는 소위 '쿨링 오프' 제도의

지난해 여성가족부가 자정~새벽 6시까지 16세 미만 청소년의 게임 접속을 금지하는 '강제적 섯다운제' 시행에 들어간 데 이어 문화체육관광부는 올 1월22일부터 18세 미만 청소년 본인이나 부모의 요청에 따라 게임 이용시간을 제한하는 '섯택적 섯다운제' 를 도입했다.



채택을 강구하는 한편 여가부와 함께 게임등급 심의 실태 점검에 나서기로 했다. 게임 중독 치료를 명목으로 업계에서 기금을 걷는 방안도 검토되고 있다. 게임업계는 갑자기 청와대를 필두로 여러 부처가 한꺼번에 규제에 나서자 크게 당황한 기색이 역력하다.

### 온라인 게임이란?

게임의 사전적 정의는 '규칙을 정해 놓고 승부를 겨루는 놀이'다. 여기서 말하는 게임은 카드놀이나 스포츠까지 포함하는 폭넓은 개념이지만 지금 관심의 초점이 되는 게임은 온라인 게임이다. 온라인 게임의 범위를 한정하기는 쉽지 않다. 게이머가 키우는 사람 모양의 캐릭터가 컴퓨터나 다른 게이머가 조종하는 상대방과 승부를 겨루는 게임이 일반적이지만 카드놀이나 스포츠 등을 그대로 온라인으로 가져온 것도 온라인 게임이라 부르기 때문이다.

문제가 되고 있는 게임은 '대규모 다중접속 역할 수행 게임(MMORPG; Massive-multi Online Role Playing Game)' 과 '1인칭 슈팅(FPS; First Person Shooting)'이다. MMORPG는 각자 특정한 역할을 맡은 사람들이 뭉쳐서 용과 같은 거대한 적을 무찌르는 서양 판타지 기반의 게임 장르다. RPG에서는 전사나 기사, 마법사와 사냥꾼, 사제 등이 서로 역할을 분담해 게임을 진행한다. 맨 앞에 MMO가 붙은 것은 인터넷의 발달로 엄청나게 많은 사람이 같은 서버에 접속해 같은 목표를 공유하며 게임을 즐기기 때문이다. 현실 세계와 마찬가지로 게임에서도 서로 유대관계를 맺기도 하고 싸우기도 한다.

'총싸움 게임'으로도 불리는 FPS는 화면에 나타난 적을 저격하는 게임으로 누가 오랫동안 죽지 않고 적을 더 많이 사살하느냐로 승부를 가른다. 최근에는 기술이 발달해 행동이나 시야가 자연스럽고 현실감 있게 묘사된다.

### 게임 과몰입? 게임 중독?

문제는 MMORPG나 FPS가 너무 현실적이라는 데에 있다. 현실 세계처럼 서로 친하게 지내기도 하고 적대시하기

도 하며 마치 진짜인 것처럼 애니메이션 화면이 지나가니 어린이나 청소년들이 게임에 몰입하는 것도 무리가 아니다. 몰입 정도가 심해 게임을 지나치게 많이 이용하고 사회적으로 부정적인 결과를 초래하는 상태를 '게임 과몰입'이라고 한다. 과다 이용이나 부적응, 중독 등 게임에 대한 의존성이 높은 상태 모두를 포괄하는 말로 1990년대 초에 문제가 됐던 닌텐도 같은 비디오게임의 발작 증세 등과는 성격이 다르다.

게임 중독은 게임하고 싶은 충동을 조절하지 못하는 이상(異常) 상태를 뜻한다. 의학 용어로는 '게임 충동조절장애'가 더 정확하다. 미국정신의학협회는 약물이나 물질이 아닌



이주호 교육과학기술부 장관이 정부중앙청사에서 열린 인터넷·게임중독 관련 학생·학부모 대표 및 관련 전문가 간담회에서 전문가들의 의견을 청취하고 있다. 사진 안정원 기자



일부 언론과 시민단체 등의 주장처럼 게임이 '또 다른 마약'이라면 한국은 중독 우려가 있는 유해 콘텐츠를 한 해에 22억 달러어치나 세계에 수출한 셈이다. 사진\_고은지 기자

행동과 관련한 조절장애는 '중독(addiction)' 대신 '충동조절장애(impulse control disorder)' 라는 표현을 쓴다.

충동조절장애는 자신이나 타인에게 해를 끼칠 만한 행동을 하려는 충동을 억누르지 못하고 반복하는 것으로 행동을 실행에 옮기기 전까지 긴장감이나 각성 상태가 지속된다. 자신의 건강이나 일상생활에 해를 끼치는데도 게임을 멈추지 못하고 계속하면 게임 충동조절장애에 해당된다는 얘기다. 학생이 게임을 밤늦게까지 하거나 몇 시간이고 계속한다면 학업에 방해를 주는 것은 당연한 일이다. 정부와 업계가 학생이나 청소년들의 게임 이용시간에 어느 정도의 제한을 두기로 합의한 것도 그래서다.

### 현행 게임 규제의 성과는?

최근 논란이 되고 있는 게임 규제는 강제적 섣다운제다. 대표적 콘텐츠산업인 게임의 주무 부처는 문화부이지만 주로 청소년이 이용한다는 이유를 내세워 여가부가 청소년보호법에 관한 규정을 집어넣은 것이다. 여가부에서는 '청소년 인터넷게임 건전 이용제도' 라고 부르는 강제적 섣다운제는 16세 미만 청소년의 게임 이용을 자정~새벽 6시까지 예외 없이 차단해 게임업체와 일부 청소년으로부터 현실을 고려하지 않은 비합리적 규제라는 반발을 샀으나 오히려 많은

학부모가 반기는 실정이다.

그러나 최근의 조사 결과 제도 시행 이후 심야시간대 게임 접속 비율이 겨우 4.5% 줄어든 것으로 나타나 제도의 실효성에 대한 비판이 제기되고 있다. 연합뉴스가 최근 입수한 자료에 따르면 국내 3개 게임업체의 대표적인 전체 이용자(可) 등급 게임 6종의 심야시간 평균 동시 접속자는 제도 시행 이전의 4만3천744명에서 시행 이후 4만1천796명으로 감소폭이 2천 명에도 못 미쳤다.

전체 이용자가 게임은 주로 초·중등학생이 많이 즐기고 심야시간 이용자 중 청소년의 비중은 적게는 10%에서 많으면 30% 정도라는 게 업계의 추정이고 보면 청소년들이 규제를 피해 부모 등의 주민등록번호를 도용했을 가능성이 큰 것으로 여겨진다. 결국 청소년들의 게임 과몰입을 막기 위한 제도가 되레 청소년의 불법 개인정보 도용을 부추기고 있는 셈이다.

실제로 최근 공개된 게임물등급위원회의 설문조사 결과를 보면 9~18세 청소년의 19%, 3~9세 어린이의 10%가 자신의 나이에 맞지 않는 게임을 이용하고 있다. 게임물 등급 구분이 유용하지 않다는 데에 동의한 청소년 가운데 59.9%가 '부모의 주민등록번호로 인증받을 수 있기 때문' 이라고 이유를 밝힌 것도 같은 맥락이다.

강제적 섣다운제는 현재 헌법소원이 제기돼 있는 상태다. 법무법인 정진의 이병찬 변호사는 문화연대 등과 함께 제출한 헌법소원 청구서에서 이 제도가 청소년들의 행복추구권을 제한하고, 과잉 금지 원칙에 어긋나며, 프로그래머를 지망하는 청소년들의 ‘인격의 자유로운 발현권’을 침해할 뿐만 아니라 학부모가 자신들의 교육철학에 따라 결정할 문제를 국가가 일률적으로 제한해 부모의 교육권까지 침해하고 있다고 주장했다. 여기부는 이에 대해 “청소년들의 학습권과 수면권을 보장하기 위한 조치”라고 맞서고 있다.

### 콘텐츠산업으로서의 게임

그러나 산업 측면에서 보면 얘기가 확 달라진다. 콘텐츠 산업으로서 게임의 입지는 일반의 예상을 훨씬 뛰어넘을 정도로 단단하다. 한류 하면 흔히 K-팝, 드라마, 영화 등을 떠올리지만 수출액에 관한 한 게임은 단연 발군이다. 지난해 게임산업 수출액은 22억1천195만 달러로 방송콘텐츠(2억5천156만 달러)의 9배에 육박하며 음악산업(1억7천700만 달러)의 12.5배이고 영화산업(2천242만 달러)에 비하면 거의 100배나 된다.

이런 수치들을 보면 게임이야말로 국내 콘텐츠 수출의 효과 노릇을 톡톡히 하는 대표적인 콘텐츠산업이라는 데 이의를 달기가 어렵다. 앞서 이 대통령이 2009년 “온라인 게임은 우리가 잘하는데 소프트웨어와 하드웨어가 같이 개발된 창의적 제품은 소니·닌텐도가 앞서 나간다”고 지적하고 “닌텐도게임기를 우리 초등학교생들이 많이 갖고 있는데 이런 것을 개발할 수 없느냐?”며 국산화 필요성을 제기한 것도 이런 게임산업의 잠재력에 주목했기 때문일 것이다.

일부 언론과 시민단체 등의 주장처럼 게임이 ‘또 다른 마약’이라면 한국은 중독 우려가 있는 유해 콘텐츠를 한 해에 22억 달러어치나 세계에 수출한 셈이다. 지난해 6월 폭력적 내용이 포함된 게임 역시 표현의 자유를 규정한 미국 수정 헌법 1조의 보호를 받는 새로운 매체라는 점을 분명히 한 미국연방대법원의 결정은 이런 의미에서 많은 것을 시사한다.

### 합리적 게임 규제 합의돼야

게임의 부정적 영향을 줄여 청소년을 보호하는 한편으로 게임산업을 육성하려면 합리적인 규제 방안이 도출돼야 한다. 특히 게임업체들이 청소년들의 게임 과몰입 예방 장치를 자체적으로 강구하는 등 업계의 적극적인 대응이 절실히

요구된다.

업체들은 게임문화재단 등을 설립하고 나름대로 게임 과몰입 예방 활동을 전개하고 있으나 여전히 미흡한 구석이 많다는 지적이다. 매출의 일부 감소를 무릅쓰고라도 게임의 부작용을 해소해 청소년 게임이용자와 부모·가족들을 안심시키고 사후 치료를 위한 기금 마련에도 앞장서는 등 문제 해결에 적극 나서는 모습을 보일 필요가 있다.

지난 1월 문화부가 도입한 선택적 섣다운제의 성실한 이행도 요긴하다. 선택적 섣다운제는 청소년 본인이나 부모의 동의를 얻어 이용시간을 제한한다는 점에서 일률적으로 규제하는 여가부의 강제적 섣다운제와 다르다. 예컨대 부모와 자녀가 각자 가정에 맞는 게임 이용 계획을 세워 요청하면 게임업체가 여기에 맞춰 이용시간을 제한하는 합리적인 방식으로 학부모 교육권 침해 논란도 잠재울 수 있다. 게임산업협회도 2월1일 선택적 섣다운제를 문화부와 함께 논의하는 등 적극 동참할 뜻을 밝힌 만큼 시행 성과를 지켜볼 일이다.

그러나 지금까지 드러난 게임의 부작용에 비하면 업계의 대응이 크게 부족하다는 평가가 많다. 대구 중학생 자살 사건 등에 비춰 봐도 게임이 학교 폭력의 직접 원인으로까지 규명된 것은 아니지만 그 과정에서 중요한 요소로 작용했다는 것은 부인하기 어려우므로 게임업체가 책임을 완전히 회피할 수는 없는 상황이다. 세계 게임시장 제패라는 더 큰 목표를 내다보고 업계가 감수할 것은 기꺼이 감수해 가며 사태를 원만히 해결해 나가는 자세가 요구되는 시점이다. 

권영진 미디어과학부 기자 comma@yna.co.kr



지난해 게임산업 수출액은 22억1천195만 달러로 방송콘텐츠의 9배에 육박하며 음악산업의 12.5배, 영화산업에 비하면 거의 100배나 된다. 사진: 신준희 기자