

[인권으로 읽는 세상] 게임은 놀이와 문화가 될 수 있을까

인권운동사랑방

2019년 6월 21일

세상에 너무나 크고 작은 일들이 넘쳐나지요. 그 일들을 보며 우리가 버려야 할 인권의 가치, 인권이 보장되는 사회 질서와 관계는 무엇인지 생각하는게 필요한 시대입니다. 넘쳐나는 '인권' 속에서 진짜 인권이 무엇인지를 생각하고 나누기 위해 인권운동사랑방 활동가들이 하나의 주제에 대해 매주 논의하고 [인권으로 읽는 세상]을 씁니다. 기사제휴를 통해 프레스안에서도 읽으실 수 있습니다. [프레스안 기사 바로가기](#)

게임은 놀이와 문화가 될 수 있을까

[인권으로 읽는 세상] WHO 게임이용장애 질병코드 등록 논란 다시 보기

미류

어릴 적 살던 동네 '오락실'의 위치가 선명하게 기억나는 건 자주 다녔기 때문이 아니다. 딱 한 번 가봤기 때문이다. 친구 손에 이끌려 들어갈 때는 혹시 누가 볼까 가슴이 벌렁거렸고, 한참 놀다가 나올 때는 좌우를 살피며 재빠르게 움직였다. 아무 일 없었던 것처럼. 지금 와 생각해보면 정말 아무 일 아니었다. 선생님한테 '걸리면 안 되는 일'이었을 뿐이다. 이제 는 의사한테 '찍히면 안 되는 일'이 되는 걸까? 세계보건기구가 제11차 국제질병표준분류기준(ICD)에 '게임이용장애 (Gaming Disorder)'를 포함시킨 것을 두고 반대가 거세다.

질병코드보다 먼저 온 '게임 중독'

세계보건기구가 질병코드를 새로 만들기 전에도 '게임 중독'은 사회 문제로 제기되고 있었다. 10여 년 전부터 언론에는 게임 때문에 방화나 살인이 벌어지는 것처럼 제목을 뽑는 기사들이 등장했다. 학교폭력도 게임과 연결지어 설명되곤 했다. 2012년에는 일부 시민단체들이 '중독포럼'을 창립해 '인터넷 중독 질병코드 생성방안 국제 세미나'를 열었다. 중독은 '쾌락 중추가 과도하게 자극되어' 발생하는 것으로 집착과 금단이라는 두 가지 증상을 치료해야 한다는 것이 이 단체의 주장이다. 2013년에는 '게임 중독법'이라 불린 '중독 예방 관리 및 치료를 위한 법률안'이 발의됐다. 알코올, 도박, 마약과 함께 '인터넷게임 등 미디어콘텐츠'에 의존하는 게임 중독이 문제로 지목됐다. 법 제정은 실패했지만 2016년 보건복지부는 '정신건강종합대책(~2020)'에 게임 중독을 포함했다.

청소년들은 이미 피해를 보고 있었다. 게임에 참여하는 연령대도 다양하고 즐기는 게임 장르도 다르지 않은데 청소년은 통제당해야 했다. 2011년 청소년보호법을 통해 게임 섯다운제가 시행되었다. 만16세 미만 청소년은 자정이 되면 게임을 못한다. 헌법재판소는 "청소년의 건전한 성장과 중독예방을 위해 인터넷게임을 일률적으로 금지하는 것은 정당"하다며 위헌 주장을 기각했다. '게임산업진흥에 관한 법률'은 '청소년의 회원가입 시 친권자 등 법정대리인의 동의 확보'를 규정하는데 이 역시 게임 중독 예방 조치라는 명분이다. 보건복지부의 정신건강종합대책도 미취학아동과 청소년의 스마트폰 사용에 중독선별검사를 도입하겠다는 계획이 담겼다.

너도나도 '포켓몬고'에 빠져들 때 사회는 중독을 걱정하지 않았지만 청소년의 인터넷게임은 실제 이용행태와 무관하게 감시의 대상이 됐다. 인터넷게임 중독이나 과몰입에 대한 연구는 청소년에 유독 주목한다. 청소년은 미성숙하고 스스로 절제하지 못한다는 편견은 게임 규제의 근거가 되었고, 게임이 교육과 성장을 방해하고 건강을 해치는 쓸모없는 일이라는 선입견은 청소년 통제의 근거가 되었다. 게임에 대한 공포와 청소년에 대한 차별이 서로를 강화하는 되먹임효과를 낳았다. 청소년은 놀 권리를 제한 당했고 게임은 공공의 장에서 밀려났다. 게임을 하거나 만드는 일은 공연히 얘기하기엔 뭔가 썩기는 일이 되어버렸다.

질병코드 없으면 낙인이 사라지나

게임 중독은 과학으로부터 나온 것이 아니라 여러 편견이 들러붙어 사회적으로 형성된 개념이다. 각종 연구들은 오히려 뒤따라 붙으며, 게임 중독을 엄밀하게 정의하지도 않은 채 문제의 심각성을 부풀려왔다. 그래서 '게임이용장애'로 진단하는 기준이 표준화되는 것은 기회일 수도 있다. 자의적인 평가를 체계적으로 비판할 수 있고, 사회생활에 장애가 초래될 정도로 게임을 이용하는 문제와 게임 자체를 구분하기에도 낫다. 그런데 게임업계는 질병코드 도입 자체를 반대하고 있다.

게임이 질병을 유발하는 것처럼 보이게 된다는 것이 질병코드 도입 반대 측 주장이다. 그러나 게임이용장애와 게임을 구분 못하는 책임을 질병코드에 돌릴 수는 없는 노릇이다. 게임이 줄곧 부정적인 것으로 여겨지는 분위기가 역울할 수 있겠지만 질병코드 도입 반대가 설득력을 얻기는 어렵다. 게임업계는 게임이 놀이와 문화라고 주장하지만 정작 그 가능성을 축소시켜온 것은 게임업체들이다. 게임이 부정적인 것으로 인식된 데에는 게임업계의 문제가 있음을 인정해야 한다.

게임업계는 모두의 놀이와 문화가 될 수 없도록 게임상품을 만들어왔다. 청소년 보호라는 명목으로 등급분류제도가 도입될 때에는 차라리 성인용 등급을 받기 위해 콘텐츠를 수정하는 기업도 있었다. 게임을 매개로 청소년들 사이에서 언어폭력이나 괴롭힘이 발생해도 방치했다. 여성 게이머들이 사이버성폭력에 시달려도 그것을 방지하고 퇴출하기 위한 노력을 기울이지 않았다. 게임 콘텐츠가 여성을 대상화하는 것에 항의하면 이용자가 원한다는 변명으로 무시했다. 남성 게이머들의 페미니즘 검증 요구에만 적극적으로 나서 성우나 프로그래머였던 여성 노동자들을 징벌했다. 게임을 이삼십 대의 반사회적 남성들만 이용하는 것처럼 만들어온 것이 바로 게임업체다. 모두의 놀이와 문화를, 특수한 상품을 사고 팔 뿐인 사적인 영역으로 가둬온 것이다.

게임은 놀이와 문화가 될 수 있을까

게임업계는 질병코드가 도입되어 소비가 감소할 것을 우려한다. 부정적 인식이 확대되어 수요가 감소하고, 정부의 규제 강화로 전반적인 시장이 위축될 것이라는 우려다. <게임과몰입 정책변화에 따른 게임산업의 경제적 효과 추정 보고서>(2018)를 보면 게임업체가 느끼는 불안은 상당히 높다. 막상 이용자가 느끼는 차이는 크지 않아 게임을 하는 사람들의 인식이나 이용행태가 크게 변할 가능성은 없어 보인다. 오래 전부터 게임 중독을 걱정하는 목소리들이 있었지만 2018년 실태조사에서 일주일 중 이용량이 가장 많은 디지털 콘텐츠 장르는 게임이다.

정부가 게임산업 육성 정책의 방향 자체를 틀 것으로도 예상되지 않는다. 국회에서 게임 중독법 제정 시도가 있던 해에도 정부는 사행성 게임 규제를 완화했다. 문재인 대통령은 스웨덴 방문 때 e-스포츠 친선교류전을 참관했다. 게임업계 빅3인 엔씨소프트, 넷마블, 넥슨코리아도 순방길에 합류했다. 문화체육관광부는 질병코드 도입을 강하게 반대하는 입장이다. 콘텐츠산업 수출액에서 가장 큰 비중을 차지하는 게임에 대한 규제 강화가 이루어질 가능성은 그리 크지 않다. 규제는 완화되지만 게임이 놀이와 문화로 되돌아오지 않는 상황이야말로 문제다.

게임업계 빅3의 매출액이 국내 게임시장의 절반 이상을 차지할 정도로 양극화가 진행된 상황은 게임의 다양성을 방해하고 있다. 게임업체는 게임을 더 많이, 더 자주, 더 오래 하기를 바라지만 게임을 더 즐겁게 더 자유롭게 하기를 바라지는 않는다. 게임업체는 게임을 하는 동안 재미를 느끼기보다 아이템을 구매할 동기를 부여하는 데 관심이 높았다. 게임의 사행성이나 선정성도 꾸준히 지적되어온 문제다. 이를테면 게임업체가 요구하는 온라인 결제 한도 완화는 수익을 위한 것이지 놀이와 문화를 위한 것이 아니다. 게임 정책은 방향 없는 육성과 규제가 혼재되어 있다. 새로운 지평을 여는 인디게임들까지 게임이라는 이유로 동일한 심의를 받게 되는 반면 게임의 질과 무관하게 매출만 올리면 유익한 게임이 된다. 게임에 관한 정책이 달라져야 한다.

게임할 권리를 허하라

게임은 그리 특별한 것이 아니다. <2018 게임이용자 실태조사>에 따르면, 10~65세 응답자의 67.2%가 게임을 한다. 게다가 게임과 다른 미디어콘텐츠의 경계는 명확하지 않고 여러 영역의 기술과 연결되고 있다. 그런데 게임하는 사람들이 말할 자리는 어디에도 없다. 게임이 공공의 장에서 밀려날수록 놀이와 문화로서의 가능성은 잠식되며 여성과 청소년의 말하기는 더욱 어려워진다.

의료계와 게임업계가 지금은 대립하지만 한편에서는 몰입시키고 한편에서는 치료하면서 서로 이득을 얻는 것이 질병코드 도입을 둘러싼 논쟁의 결말이 될 가능성도 농후하다. 정부가 구성하려는 민관협의체가 질병코드 도입에 관해 의료계와 게임업계를 중재하는 데 그친다면 더욱 그럴 것이다.

질병코드 도입으로 의료화가 우려되는 것은 사실이다. 가족 손에 이끌려 진단 당하고 치료 당하는 사람들이 많아질 수도 있다. 그러나 문제는 의료화보다 개인화다. 다른 질병들과 마찬가지로, 게임하는 개인에게 문제가 있다고 간주해 개인을 교정하는 목표만 세우게 되면 건강해지기 어렵다. 질병은 언제나 사회적 문제라는 걸 인식하는 게 더 중요하다. 진단기준이 '게임 중독'이라는 낙인의 오남용을 막는 기준이 될지, 더 많은 사람들을 '비정상'으로 분류하는 기준이 될지는 사회의 대응 역량에 달려 있다.

좋은 게임을 더 많이 즐길 수 있게 하는 정책이 가능할까? 게임하는 사람들이 놀이와 문화의 생산자이자 권리주체로서 공공의 장에 나올 수 있다면 가능하다. 게임하는 사람을 소비자나 잠재적 중독자로 보지 말라. 게임은 보상체계를 내재한 놀이다. 그 안에 담을 수 있는 이야기는 무궁무진하다. 우리는 게임을 통해 타인을 이해하는 방법을 익히거나 새로운 세계의 가능성을 발견할 수도 있다. 게임은 돈을 위한 수단이 아니라 우리의 권리다. 더 나은 삶, 더 나은 공동체를 위한 게임은 가능하며, 가능해야 한다.