

# 게임 제재 강화, 상황에 맞지 않는 근시안적 해결책

게임멀티미디어전공 202310700 이병진

## 1. 서론

게임이라는 새로운 오락이 등장한 이후, 게임의 부정적 영향과 이를 막기 위한 게임 제재 강화는 계속해서 대두되던 문제이다. 게임이라는 새로운 문화를 긍정하는 쪽과 부정하는 쪽의 첨예한 대립은 현재까지도 계속해서 이어지고 있으며, 이 사이에서 게임 산업은 계속해서 성장하며 하나의 문화로 인정받기 시작했다. 하지만 현재도 게임의 안전성에 대한 의문과 제재 강화는 계속 의논되고 있다. 게임 제재 강화는 과연 게임의 위험성을 제거하기 위한 옳은 해결책인가?

## 2. 본론

### 2.1 게임 제재 강화는 올바른 해결책이 아니다

게임 제재 강화는 게임이라는 문화를 근시안적으로 바라보며 제대로 이해하려 하지 않고, 연관된 모든 문제점을 게임과 연결하려 하는 우매한 해결책이다. 그렇다면 게임 제재 강화는 어째서 반복되어 대두되는가? 사회적으로 게임 중독 문제는 언제나 논쟁거리였고, 이를 해결하기 위한 가장 쉬운 수단이 게임 제재라고 생각하기 때문이다. 하지만 이는 게임이라는 문화에 대해서 타문화에 비해 지나치게 불공정한 제재를 가하는 것이다. SNS 중독이 사회적으로 문제가 된다 해도 SNS를 직접적으로 국가에서 제재하지는 않는다. 이는 국가가 아닌 가정에서 해야 하는 일이기 때문이다.

또한 게임은 폭력적인 콘텐츠를 포함하고 있다는 점에서 기성세대에게 더욱 공격받는다. 많은 기성세대들이 폭력적 게임이 폭력적 행동으로 이어진다고 믿고, 뉴스에 꾸준히 나오는 게임중독자의 살인, 폭력 사건은 이런 믿음을 가속화시킨다. 그렇다면 게임은 정말 이용자에게 폭력적인 자아를 형성하게 하는가? 이에 대해 알아보기 위해 다음 실험을 살펴보겠다.

본 연구자들은 다음 세 가지 측면에서 관련 연구를 발전시키고자 했다. 첫째, 게임 이용과 공격성의 관계에 관한 두 가지 상반되는 고전적 가설을 단일 연구 내에서 직접 비교했다. 구체적으로 게임 내에서 폭력적 행동을 수행하거나 관찰하면 관련 인지 요소들이 활성화되어 현실 세계에서 공격성이 증가하는지('자극' 가설), 반대로 게임 내에서 공격적 생각 또는 행위를 해소함에 따라 오히려 공격성이 감소하는지('카타르시스' 가설)를 검증했다.

둘째, 한국콘텐츠진흥원에서 청소년 게임 이용자 662명으로부터 4년에 걸쳐 매 6개월 단위로 수집한 패널 조사 데이터를 분석했다. 이는 인위적인 환경에 참가자를 노출시키는 실험연구의 한계를 극복함과 동시에, 역인과관계, 누락변수로 인한 편향 등 횡단 설문조사 연구에서 발생할 수 있는 인과관계 추론상의 문제점을 해결하기 위해서였다.

셋째, 게임별 폭력성의 정도를 게임 이용자가 지각하는 폭력성의 정도가 아닌 게임물관리위원회의 등급을 기준으로 분류함으로써 게임 이용자의 주관적 판단이 분석 결과에 미치는 영향을 통제하고자 했다. 마지막으로 게임 이용이 시차를 두고 공격성에 영향을 미친다고 가정한 분석모형(동적 고정 효과 모형)과 게임 이용이 공격성에 즉각적으로 영향을 미친다는 관점의 분석모형(횡단 고정 효과 모형)을 각각 적용함으로써 분석 방법에 따라 결과가 달라지는지 확

인했다. 이를 통해 본 연구자들은 청소년의 게임 이용이 공격성(물리적 공격성, 언어적 공격성, 분노, 적대감)에 미치는 영향을 실증적으로 평가하고자 했다.

연구 결과 가장 흥미로웠던 점은 패널 데이터 분석 방법에 따라 상반된 결론이 도출되었다는 것이다. 전반적으로 '동적 모형'에서는 '카타르시스 가설'을 지지하는 결과가, '횡단 모형'에서는 '자극 가설'을 지지하는 결과가 도출되었다. 구체적으로 동적 고정 효과 모형에 따르면, 폭력적 게임 이용은 6개월 후에 청소년의 물리적·언어적 공격성을 감소시켰다. 하지만 횡단 고정 효과 모형에서는 폭력적 게임 이용이 같은 시기에 측정된 물리적·언어적 공격성을 높이는 것으로 나타났다. 분노와 적대감에 대해서는 게임의 폭력성이 아닌, 게임 이용량이 유의한 영향을 미쳤는데, 동적 모형에서는 게임을 많이 이용할수록 분노와 적대감이 감소했으나, 횡단 모형에 따르면 반대로 이들 감정이 증가했다.

이러한 결과는 컴퓨터 게임 이용과 폭력성의 관계에 대한 보다 정교하고 체계적인 연구가 필요함을 시사한다. 동일한 데이터를 사용해도 효과 발생 시기에 대한 가정이 달라짐에 따라 상반되는 결론을 도출할 수 있다는 것은 게임 이용의 효과가 과연 언제, 어떻게, 왜 발생하며 얼마나 오래 지속되는지에 대해 지금보다 더 심층적이고 엄밀한 이론적 작업이 필요함을 방증한다.<sup>1)</sup>

위 실험에 따르면 게임을 즐기는 청소년들 게임을 즐기고 일시적으로 폭력성이 증가하였으나 장기적으로는 오히려 스트레스와 폭력성을 감소시키는 결론이 도출되었다. 이 결과를 재해석한다면 게임을 하는 것이 폭력적인 자아를 형성하지는 않는다는 것이다. 그렇다면 이런 결과에 반하는 폭력 사건은 어떻게 해야 하는가? 게임 중독자의 살인사건으로 유명했던 국내의 '서울 강서구 PC방 살인사건'의 가해자 김성수를 예로 게임과 폭력적 자아 형성의 인과 오류에 대하여 살펴보겠다.

'서울 강서구 PC방 살인사건'은 가해자 김성수가 PC방 아르바이트생 신모 씨와 사소한 말다툼을 계기로 아르바이트생 신모 씨를 잔혹하게 칼로 찔러 살해한 사건이다. 이 사건에 대한 판결은 다음과 같았다.

서울남부지법 형사합의 11부(부장판사 이환승)는 4일 김성수에게 징역 30년을 선고했다. 또 위치추적전자장치 10년 부착명령도 내렸다. 재판부는 "범죄를 인정하고 성장 과정에서 겪은 가정폭력과 학교폭력 등으로 오랜 시간 시달린 정신적 문제가 일부 영향을 미쳤다"라는 이유를 밝혔다.<sup>2)</sup>

위의 글에서 나오듯 가해자 김성수는 가정폭력과 학교폭력을 겪어 건강한 자아를 형성하지 못하고 사회에 적응하지 못한 사회 부적응자에 해당하는 사람이었고, 이런 살인사건을 게임 중독과 연결하는 것은 지나친 과대 해석이다. 그렇다면 어째서 이런 과대 해석과 게임을 폭력성 증진으로 연결하는 오류가 반복하여 발생하는가? 그 이유는 게임이 타인과 직접적인 교류가 필요로 하지 않으며 외부 활동에 해당하는 콘텐츠가 아니기 때문에 많은 사회 부적응자들이 게임 중독인 경우가 많기 때문이다. 즉, 게임 중독이 폭력적 자아를 형성한 것이 아니라

1) 이은주·김현석 교수, 최순옥 박사수료생, "폭력적인 게임은 이용자를 더 공격적으로 만드는가?", 서울대사람들, 2022\_vol.69, 2023년 12월 3일 접속,

[https://people.snu.ac.kr/bbs/board.php?bo\\_table=69&sca=SNU+inside&wr\\_id=8](https://people.snu.ac.kr/bbs/board.php?bo_table=69&sca=SNU+inside&wr_id=8)

2) 박해숙기자, "김성수 동생 무죄...김성수는 가정폭력의 정신적 피해로 30년 선고", 경북신문, 2019년 6월 4일 수정, 2023년 12월 3일 접속, <http://www.kbsm.net/news/view.php?idx=244071>

폭력적 자아를 가진 사회 부적응자들이 게임 중독에 빠질 확률이 높은 것이다. 하지만 게임과 폭력 사건, 폭력적 자아 형성의 인과관계에 대해 깊은 이해를 하려 하지 않고 그저 게임을 악으로 취급하려 하는 것이 반복되고 있다. 이와 같은 현상 때문에 여전히 게임에 대한 깊은 이해 없이 게임제재를 강화하자는 목소리가 나오고 있다.

## 2.2 게임산업의 가치성

게임 제재는 경제적으로도 좋지 못한 접근이다. 게임 제재를 강화하는 것만으로 게임을 부정적으로 바라보는 사람들뿐만 아니라 중립적인 의견, 혹은 별 관심이 없던 사람들에게 게임에 대해 부정적 인식을 가지거나 강화하게 만들며, 게임에 나쁜 요소가 있어 제재를 가한 것이라 받아들여지게 되고, 이런 인식이 퍼지는 것만으로 게임 산업에 부정적 결과를 초래할 수 있기 때문이다. 현재 대한민국 게임 산업의 가치성을 생각했을 때, 이는 절대로 긍정적인 결과가 아니다. 현재 우리나라의 게임 시장 규모는 매우 크며, 무시할 수 있는 수준이 아니기 때문이다. 현재 우리나라의 게임 시장 규모는 다음과 같다.

한국 게임 산업 시장 규모가 사상 최초로 20조 원을 돌파했다.

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원(이하 콘진원)이 2일 발간한 '2022 대한민국 게임백서'에 따르면 2021년 국내 게임산업 매출액은 전년 대비 11.2% 증가한 20조9913억 원으로 집계됐다.

국내 게임산업 시장 규모가 20조 원을 돌파한 것은 이번이 처음이다.

2021년 모바일 게임 매출액은 12조 1483억 원으로 게임 산업 전체 매출액의 57.9%를 차지했다. PC 게임 매출액은 5조 6373억 원, 콘솔 게임 1조 520억 원, 아케이드 게임 2733억 원으로 집계됐다.

수출액은 86억 7287만 달러(한화 약 9조 9254억 원)로 전년 대비 5.8% 증가했다. 수입액은 3억 1233만 달러(한화 약 3574억 원)로 전년보다 15.3% 늘어났다.

2021년 세계 게임 시장 규모는 전년 대비 8.7% 증가한 2197억 5800만 달러로 나타났다. 한국 게임 시장 증가율이 세계 시장 성장률을 상회한 것이다.

세계 시장에서 한국 점유율은 7.6%로 나타났다. 미국(22.0%), 중국(20.4%), 일본(10.3%)에 이어 전년과 동일한 4위를 유지했다.

'2022년 대한민국 게임백서'는 2021년 국내외 게임산업 통계와 동향을 정리하고 있다.

한편, 콘진원은 2022년 국내 게임시장 규모가 22조7000억 원에 이를 것으로 전망했다. 3)

위의 자료와 같이 현재 우리나라의 게임 산업은 전세계 점유율 4위를 달리고 있고, 그 규모 또한 매우 거대하다. 게임 기업의 수 또한 매우 많으며, 그곳에서 창출되는 일자리 역시 무시하지 못한다. 이런 상황에서 게임 제재를 강화하는 것은 강점으로 만들 수 있는 산업을 오히려 공격하는 꼴이다. 현재 게임 산업에게 필요한 것은 게임 제재 강화가 아니라 게임에 대한 폭넓은 시선과 지원이며, 세계적으로 강력한 문화가 되어가고 있는 게임 문화에서 강력한 위치를 가지는 것으로 문화 강국으로 발돋움 할 수 있을 것이다.

3) 윤다희기자, “한국 게임산업 시장 규모 20조 원 돌파…세계시장 점유율 4위”, 문화체육관광부 해외문화홍보원, 2023년 1월 3일 작성, 2023년 12월 3일 접속,  
<https://www.kocis.go.kr/koreanet/view.do?seq=1043662>

### 2.3 현재도 적절한 수준의 제재가 존재한다

그럼에도 여전히 게임제재 강화를 외치는 자들은 말한다. “폭력적 게임이 정말로 자라는 청소년에게 나쁜 영향을 미치지 않는가? 사람을 때리는 게임을 하고도 자아에 부정적 영향이 존재하지 않는다는 것이 논리적으로 말이 되는가?”라며 말이다. 그런 우려가 있는 것은 당연하다. 그리고 그런 사태를 방지하기 위해 현재 이미 비디오 게임 등급 제도가 시행되고 있다. 현재 대한민국은 게임물관리위원회에서 심의를 통해 전체이용가, 12세 이용가, 15세 이용가, 청소년유해매체물로 분류가 이루어지고 있으며 표현 수위나 사행성 등이 사회에 위협이 된다고 판단되면 등급분류를 거부하여 법률에 의해 유통을 막고 있다. 인 게임에서의 플레이 또한 게임사에서 자체적으로 채팅 정지, 게임 정지 등을 사용하고 있으며 게임 플레이어 간의 정도 이상의 욕설, 성희롱은 법률을 통해 신고가 가능하다. 이와 같이 현재도 적절한 수준의 제재가 이루어지고 있으며, 이 이상의 제재는 게임의 위험성 대비 불공정한 제재이다.

### 3. 결론

따라서 게임 제재를 강화하는 것은 게임의 위험성을 제거하기 위한 옳은 해결책이 아니다. 오히려 게임은 강력한 제재를 가해야 할 정도로 위험한 대상이 아니며, 게임과 관련된 폭력 사건을 줄이기 위해서는 게임 제재 강화가 아닌 사회 부적응자를 위한 국가의 재활 프로젝트가 더욱 중요하다. 폭력 사건을 일으킨 사람이 게임 중독이라고 게임에 제재를 강화하는 것은 잘못된 선택이다. 현재 가해지고 있는 게임 제재의 수준은 매우 적절한 수준이며, 게임 산업의 가치성과 그 미래를 생각했을 때 게임 산업을 공격하는 것이 아닌 많은 관심과 지원으로 세계적인 게임 강국이 되어 문화의 한 부류를 주도해야 한다.