

게임중독은 질병인가?

학번202310696 이름 안희민

1.서론

나와 같이 2010년대 후반에 학창시절을 보낸 남학생 중에서 게임을 즐기지 않은 사람을 찾아보기는 힘들 것이다. 나도 내 또래의 여느 아이들과 마찬가지로 학창시절에 친구들과 방과 후나 시험이 끝나고 난 뒤 혹은 방학 등과 같이 여유로운 때에 게임을 즐기고는 했었다. 하지만 부모님이나 선생님 등 어른들은 나와 친구들이 게임을 하는 것을 그다지 반기지지는 않으셨다. 개인적으로는 게임을 하는 것에 대해서 긍정적으로 보는 어른들은 많이 본 적이 없었다. 대부분은 게임이 교육에 백해무익하다고 생각하거나 혹은 폭력적이거나 자극적이어서 아이들에게 좋지 않다고 생각하는 경우가 많다. 또 게임을 하는 것이 여가를 선용하는 하나의 방법이 아니라 그저 시간을 죽이는 방법이라고 보는 사람들도 많다. 얼마전 이러한 사고를 부추기는 일이 발생했다. WHO가 게임중독을 질병으로 규정한 것이다. 여러 신문 기사와 칼럼을 통해서 WHO의 이러한 결정이 과연 합리적인 결정인지에 대해서 기술해보았다.

2.본론

1)WHO의 게임질병 등록 이슈, 합당한 결정인가?

WHO의 게임질병 중독 이슈는 2016년에 처음으로 등장하였다. 2016년에 WHO중독 책임자인 블라디미르 포즈낙 박사는 2016년 10월경 ICD에 게임중독 진단기준과 질병코드 등재를 위해 현장 적용연구가 시작된다고 밝혔다. 당시에는 게임중독은 온라인과 오프라인과 게임중독을 포괄하는 새로운 진단 개념인 게임중독장애라는 진단명으로 등재될 것으로 예상되었다. 당시 포즈낙 박사는 WHO가 2007년부터 ICD 개정을 위해서 회원국의 질병분류사망통계와 임상연구현황 등을 지속적으로 모니터링하고 있다며, 게임중독을 ICD에 정신행동장애로 포함할 수 있는 임상적인 근거를 확보했다고 밝혔다. 이를 추진하는 과정에서는 용어 정의를 시작으로 분류기준 초안을 만들고 게임중독 ICD 등재를 위해서 현장적용연구에 한국과 미국, 일본등 10-15개의 WHO 회원국이 참여한다고 밝혔다. 그 당시에는 게임중독이 ICD에 등재될 시 조기진단과 치료가 가능해지기 때문에 세계적으로 게임중독을 예방할 수 있는 환경이 조성될 것이라고 밝혔다.

2019년 5월 25일부로 게임중독을 포함한 제 11차 국제질병표준분류기준안이 WHO 총회 B위원회에서 만장일치로 통과되었다. 이로써 게임이용 장애라는 정식 질병코드로 등재되었다. 이는 도박중독과 같은 분류인 중독성 행위 장애와 동등하다. WHO에서 게임중독을 분류한 것을 살펴보면 다음과 같다. 1.하고 싶은 욕구를 참지 못한다,2.다른 관심사나 일상생활보다 게임하는 것을 우선시한다,3.이로 인해 삶에 문제가 생겨도 게임을 중단하지 못하는 증상이 12개월 이상 지속된다. 하지만 모든 진단 요건이 충족된 상태에서 증상이 심각하게 나타나는 경우에는 12개월이 경과하지 않은 상태에서도 게임중독 진단을 내릴 수 있다.

WHO가 게임중독을 질병으로 등록한 것에 대해서는 많은 비판점이 있다. 대표적인 것은 게임을 통제했다는 점에서 UN 아동권리협약을 위반했다는 주장이다. WHO에서 등록한 내용에서는 특정한 연령을 언급하지는 않았으나 아동의 경우에는 UN 아동권리협약을 정면으로 위배한다고 볼 수 있다. 협약에 따르면 어린이는 충분히 쉬고 충분히 놀아야 한다. 국가는 모든 어린이가 문화와 예술활동에 참여할 수 있도록 도와줘야 한다고 규정하고 있다. 여기에 ICD-11을 우리나라 실정에 적용하기 위해서는 헌법에 명시된 '국민의 기본권'을 위배하게 된다. 우리나라의 헌법에서는 국민의 행동양식에 대한 가이드라인을 제시하거나 다수의 국민을 잠재적인 치료 대상으로 여기는 것은 대한민국 헌법이 추구하는 문화국가의 원리를 침해한다고 명시하고 있다. 또한 국민의 행복추구권과 여기에서 나오는 자기결정권을 침해할 우려가 있다. WHO에서는 게임중독현상이 일어날 경우 통제력이 손상된다고 언급했으나 이는 명확하지 않은 개념이라고 볼 수 있다. 규제나 법률을 제정할 때에는 무엇보다도 명확성이 중요한데, 이는 명확성의 원칙을 침해하는 것이라고 본다.

어떤 사람들은 WHO가 결정을 했다면서 이를 맹신하는 태도를 보이고는 한다. 이는 권위에 의거한 논증으로, 비형식적인 오류의 대표적인 사례이다. 전세계 각국의 인사들이 만장일치로서 게임중독을 질병으로 규정하는 것을 찬성하였다는 것에 대해서 받아들여야 한다는 주장은 선언공정의 오류에 포함된다. WHO와 같은 권위적인 전문가들의 집단이라고 할지라도 결정을 반복한 사례가 많았으며 기구에 비리가 존재한다고 비판을 받기도 하기 때문에 이 기구의 결정이 언제나 100% 옳다고 보기는 힘들다. 또한 세계적인 권위와 다수의 결정이 꼭 옳다라는 보장도 없다. 이에 더해 2019년 '게임 중독'이란 개념과 이에 대한 과학적 접근이 없이 그저 존재성만을 증명하려고 한다는 확증 편향이라는 지적도 많이 나오고 있다.

우리나라의 ADHD 진료건수가 2002년 이후 10년만에 4.5배나 증가했다고 한다. 한국사람이 200년부터 갑자기 부산스러워졌나? 당연히 말이 안된다. 소아질환이 어른한테도 치료를 요하는 병이 되었기 때문이다. 병이 생긴게 아니라 기준이 바뀐 것이다.

과잉의료와 신규시장개척은 게임질병화까지 영향을 끼친다. 1999년부터 관련내용을 연구해왔던 건국대 하지현 의학전문대학원 교수는 "질병은 사례가 모이고 인과관계와 진단척도가 형성되는 과정이 이뤄지는데 게임장애는 거꾸로 진단척도를 만들어놓고 시작했다"라고 말한다. 먼저 화살을 쏘고 과녁 그리는거랑 뭐가 다른가?

이렇듯 게임중독의 대한 기준이 명확하지 않기 때문에 각국의 정서나 현지의 법률에 따라서 게임중독을 어떻게 질병으로서 규정할 것인지의 내용은 달라지게 된다. 첫 번째로는 도박중독의 내용과 기술된 증상 조건이 동일하다는 것이다. 이는 정신과학과 심리학에서 주요한 연구 대상으로 보고 있는 인간의 정신 구조가 세부적인 요소로 파악할 수 없기 때문이다. 현재 중독으로서 유일하게 질병으로 규정되어 있는 도박중독은 많은 사람들에게 미치는 부정적인 영향이 지대하기 때문에 이를 질병으로 규정하여 이에 대한 대책을 마련하도록 하는 것에 그칠 뿐 아직 도박중독을 완전히 치료하는 것에 대한 과학적인 방법이나 치료법과 같은 마땅한 사항은 아직 명백하게 밝혀진게 없다. 또한 사실상 도박에 해당하는 사행성 게임을 제외한 게임은 도박과는 아무런 관련사항이 없기 때문에 WHO의 이러한 행위 자체가 논리성을 결여하고 있다고 생각한다.

2)국내 정부의 반응

게임업계의 반발에도 불구하고 보건복지부는 실태조사와 진단기준을 마련하기 위해서 예산을 배정받는 등의 국내 질병분류체계에도 반영을 추진하고 있다. WHO의 각 회원국이 준비할 수 있도록 유예기간을 부여하여 2024년부터 게임중독을 질병으로 적용하는 것이 적용되는 불구하고 절차작업에 착수한 것이다. 이러한 움직임은 보건복지부를 포함하여 여성가족부와 교육부가 주도하여 규제안을 마련하는 것으로 중심이 옮겨가고 있다.

한국중독정신의학회에서는 “중독법이 통과되어야 중독 관련사업을 적극 추진할 수 있다. 그러니 조만간 추진될 법 제정 청원을 위한 서명운동에 참여해달라 반드시 입법화 시켜야 할 우리의 숙원사업이다”라고 말한다. 중독포럼이라는 단체는 청소년의 15%가 2시간 이상 게임하는 것은 비정상이라고 말하며 국가가 나서서 법을 만들어야 한다고 주장했다. 어느정도 이 주장의 동의는 한다. 세상의 모든 놀거리는 빠져든다. 몰두할 만큼의 매력이 없으면 그건 이미 놀거리가 아니기 때문이다. 빠져드는게 문제라고 쳐도 그게 의학적으로 법적으로 환자로 관리 해야 하는 이유가 되는가? 치킨은 맛있지만 건강에 좋은 음식은 아니다. 하지만 유혹을 못 견디는 사람들은 매일 밤마다 치킨과 맥주를 먹곤 한다. 그렇다면 치킨 질병코드 등록해서 단식병원 설립하여 관리하고 통제해야 되는가? 이해하지 못한다고 그것을 배척하고 차별하는건 잘못됐다는 이야기이다.

3)본인의 견해

개인적으로 게임은 질병이 아니라 엄청난 하위 문화라고 생각한다. 우리나라는 세계에서 손꼽힐 정도로 e-스포츠가 고도로 발달한 국가이다. 우리나라는 세계 e-스포츠 광팬들의 순례지이기도 하다. 아시안게임과 같이 세계 게이머들이 한 데 모이는 대회가 열리기도 하고 이와 관련된 부대 행사도 많이 개최된다. 그저 시간이 많이 남아 도는 한량들이 즐기는 문화라고 보기에는 창출하는 부가가치가 어마어마하다는 것이다. 세계적으로는 e-스포츠를 제도권에 올리려는 움직임도 일고 있다 이러한 흐름을 고려했을 때 게임중독을 질병으로 규정하는 것인 게임의 순기능은 외면하는 것이라고 생각한다.

다른 어떠한 것과 마찬가지로 게임은 부정적인 기능도 많이 가지고 있으나 순기능도 많이 가지고 있다. 미국 콜롬비아대학과 프랑스 데카르트대학 공동 연구팀이 이탈리아와 네덜란드, 독일 등 7

개국의 초등학생들을 대상으로 게임과 정신건강, 학교성적, 사회성 사이에 어떠한 상관관계가 나타나는지를 분석한 결과 게임을 즐기는 아이들이 게임을 하지 않는 아이들에 비해서 지적기능은 1.75배가 높았으며, 학교성적은 1.88배가 높았다고 한다. 우리나라에서 진행된 연구에서도 게임이 어린이의 지능이 발달하는 데에 도움을 준다는 결과가 나온 바 있다. 중앙대병원 한덕현 교수 연구팀의 연구결과에 의하면 하루에 50분씩 영어 게임을 즐긴 어린이들은 영어 능력이 향상되고 이와 함께 뇌의 브로카 영역과 전두엽 부위의 연결성을 증가시키는 데에 긍정적인 상관관계가 있다고 발표한 바 있다. 이에 더하여 게임이 시각능력과 지각능력이 상승하는 데에 긍정적 영향을 미친다는 연구결과도 있다. 서울아산병원에서는 20대-30대 남성 중에서 스타크래프트 등 전략 게임을 1000회 이상 해본적이 있으며 3개월 동안 주당 3회 이상, 회당 1시간 이상 게임을 한 실험군 15명과 과거에 전략게임을 즐긴 적이 없으며 지난 1년 동안 10시간 이상 게임을 한 적이 없는 비교군 16명을 상대로 실험을 진행하였다. 이 실험결과를 살펴보면 게임을 이용한 실험군은 시각 테스트와 지각 학습 테스트에 그렇지 않은 실험군에 비해서 더 빠르게 적응하고 높은 점수를 거둔 것으로 나타났다. 또한 후두엽에서 전두엽의 뇌 연결도 더 발달한 것으로 나타났다.

상기한 것과 같이 게임이 일정 부분 역기능을 가지고 있는 것은 많다. 가끔씩 언론에서는 지나치게 게임에 열중하여 결국 목숨을 잃은 사람의 사례나 혹은 게임을 하면서 지나치게 과금을 많이 하여 경제적으로 위기를 겪고 있는 사람들의 사례를 보도하기도 한다. 하지만 게임의 역기능으로 흔히 인식되는 사항 중에는 잘못 알려진 사항도 많다. 대표적인 것은 게임을 지나치게 많이 하는 사람들이 더욱 폭력적인 성향을 보인다는 것이다. 실제로 이러한 주장은 별다른 근거가 없으므로 나타났다. 독일의 하노버 의과대학이 게임이 인간의 심리에 미치는 영향을 장시간 동안 추적하고 분석한 결과, 게임을 즐기는 사람과 게임을 즐기지 않는 사람 사이의 공격성에는 별다른 차이가 없었다고 한다. 또한 다른 사람이 폭력을 당하는 장면에서도 신경반응이 거의 차이가 없는 것으로 나타났다.

또한 WHO가 규정한 기준은 게임이 아닌 어떠한 행동에도 접목을 할 수 있다는 문제가 있다. 예를 들어서 낚시나 스포츠 등으로 치환하여도 별다른 문제가 없는 것처럼 느껴진다. 심지어 쇼핑으로 하여도 별다른 위화감이 들지 않는다. 실제로 어떤 사람들은 쇼핑을 필요 이상으로 지나치

게 많이 하여 경제적으로 큰 어려움에 처하기도 한다. 일부 사람들이 쇼핑을 지나치게 많이 하여 재산을 탕진한다고 해서 쇼핑 자체를 질병으로서 규정한다는 것은 큰 어폐가 있다. 만약 쇼핑을 질병으로서 규제하게 된다면 수많은 쇼핑몰 등이나 소비재 기업들은 쇼핑중독을 조장할 수 있다는 이유로 규제를 맞게 될 것이고, 이는 궁극적으로 산업을 위축시키고 경제를 침체시킬 수 있다. 즉, 오로지 게임이 일상생활의 다른 부분에 비해서 상대적으로 중요성이 떨어진다는 전제로서 게임행위를 문제행위로서 규정하고 있으나 상당히 모호하다고 볼 수 있다. 이러한 문제로 인해서 미국에서는 질병코드를 이러한 방향으로 등록하는 것이 차후에 정상적인 행동을 질병으로서 간주하는 부정적인 선례를 남길 수 있다고 경고한 바 있다.

이에 더하여 게임은 그 종류가 매우 다양하다. 장르 또한 다양하며, 이 세상에는 지금도 수많은 게임이 생겨나고 있다. 어떠한 게임은 교육적인 목적에서 학생들이 영어 단어를 잘 외우거나 혹은 사고력을 기를 수 있도록 돕기도 하며, 또 어떤 게임은 퍼즐맞추기 게임 등 단순한 플레이 방식에 그칠 수 있다. 이에 더하여 어떤 게임은 다소 폭력적인 콘텐츠를 담거나 혹은 일상에서는 접할 수 없는 공상과학적인 내용에 그 토대를 두게 될 수도 있다. 이를 고려하면 WTO에서는 게임에 대해서 상대적으로 모호한 정의를 내렸다고 볼 수 있다. 도박의 경우에는 사행성을 가지고 있는지 혹은 그렇지 않은지를 기준으로 하여 도박중독이라는 판단을 내릴 수 있지만 게임 중독 장애는 이러한 특성을 언급하는 것이 아니라 게임이라는 아주 넓은 카테고리를 통으로 겨냥하여 게임중독을 결정하고 있다. 또한 게임을 하거나 혹은 게임을 생산하는 게임업계에 낙인효과를 지우게 될 수도 있다.

3.결론

게임중독 현상은 한 개인의 삶은 물론 사회적으로도 상당한 사회적인 비용을 발생시킨다. 하지만 그렇다고 해서 아직 완전히 실체가 불분명하며 관련 연구가 충분히 이루어지지 않은 것을 질병으로 인정하는 것은 게임업계에 크나큰 부정적인 영향을 미치게 될 수 있다. 게임산업은 엄연히 그 규모가 매우 큰 산업이며, 상당한 규모의 부가가치를 창출하고 있는 분야이기도 하다. 이러한 분야에 엄청난 철퇴를 가한다면 상당한 피해를 입게 될 우려가 있으며 이는 콘텐츠적인 측면에서나 부가가치 창출의 측면에서나 큰 손해가 될 것이다.

4)참고문헌

게임 중독: WHO, 질병 분류...우리 삶에 어떤 변화줄까?, BBC News, 2019.05.27

WHO "게임 중독은 질병"...국내 게임업계 '규제 태풍' 우려, 한국경제, 2019.05.26

[이슈+] WHO "게임중독은 질병"...게임업계, 조직적 반발 확산, 한국경제, 2019.05.27

WHO 게임중독 질병 분류..국내 게임업계 반발 "근거 부족해", 황민규, 조선비즈, 2019.05.26

['게임=질병' 낙인] 해외 전문가들 '가우뚱', 김형원, 조선일보, 2019.05.26

WHO, 게임장애 국제질병분류 등재...내년 5월 확정 논의, 남혁우, ZDNet Korea, 2018.06.19

유튜브,김성회의 G식백과 [백분토론/WHO]게임이 질병이 된 세상?.2019.5.21

<https://www.youtube.com/watch?v=fOot18tEAoc>