

한국의 인터넷 게임 섯다운제 정책의 효과성에 대한 연구

전종수

한국정보화진흥원 연구위원

zebra0922@naver.com

A Study on the Effects of Internet Games Shutdown Policy in Korea

Jong-Soo, Jeon

National Information Society Agency

요 약

본 논문은 국내에서 실시되고 있는 인터넷게임 섯다운제의 효과성에 대한 분석을 한다. 청소년보호를 목적으로 정부(문화체육관광부와 여성가족부)에 의하여 실시되고 있는 섯다운제와 강제적 섯다운제의 효과성을 검증하는 데 중점을 둔다. 분석 결과 인터넷게임과 게임중독 간의 원인관계를 명확히 증명하기 어렵다. 또한 인터넷게임 섯다운제 정책만으로는 인터넷게임 중독을 예방할 수 없음을 밝힌다. 이를 기반으로 하여 청소년들의 인터넷게임 중독예방을 위한 다양한 정책을 제언한다.

ABSTRACT

This paper shows an analysis of the effectiveness of internet games shutdown policy being conducted in Korea and focusing on a verification of the effects of the selective games shutdown and the compulsory games shutdown running for the prevention of adolescents' addiction by Korea government (Ministry of Culture, Sports and Tourism, Ministry of Gender Equality and Family). According to the results, It is difficult to clearly prove the causal relations between internet games and addiction. Also the internet games shutdown policy is not only the most effective means for preventing internet games addiction. On the basis of it, this paper proposes effective policy measures to prevent the internet game addiction of adolescents.

Keywords : Selective games shutdown(섯다운제), Compulsory games shutdown(강제적 섯다운제), Internet Game Addiction(인터넷 게임중독)

Received: Nov. 03, 2014 Revised: Dec. 04, 2014

Accepted: Dec. 15, 2014

Corresponding Author: Jong-Soo, Jeon

(National Information Society Agency)

E-mail: zebra0922@naver.com

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서 론

잘 갖추어진 국내 ICT 인프라는 국민들의 일상 생활 속 문화소비 형태마저 바꾸고 있다. 플래시 기법을 이용한 웹툰 서비스, IPTV를 비롯한 방송의 다시보기 기능, 스마트폰을 이용한 영화 시청 및 방송 다시 보기 등 여러 가지 형태의 새로운 문화 소비 현상들이 나타나고 있다. 특히 게임의 경우는 스마트폰, 태블릿PC 등의 보급 확산에 힘입어 그 동안 비주류 게임 층 이었던 여성, 중장년을 비롯하여 유아까지 소비계층으로 유입시키고 있다.

게임은 이미 우리 사회에서 오락산업으로 자리 잡은 지 오래되었다. 전체 문화산업 수출액의 50% 이상(2013년 말 기준)을 차지하며, 국내 경제 기여도가 타 문화산업 장르인 영화, 드라마, 애니메이션, 음악 등을 압도하고 있다. 특히 MMORPG를 비롯한 온라인게임의 개발 및 서비스 수준은 세계적 수준이며, 온라인게임 중주국으로 세계의 찬사를 받고 있다.

그러나 최근 들어 온라인게임 중주국의 위상이 흔들리고 있다. 미국, 중국 등 글로벌 게임기업들의 국내시장 잠식은 위험한 수준까지 와 있는 것이 현실이다. 특히 중국의 경우는 국내 온라인게임의 수입국에서 세계적 수출국으로 탈바꿈하여 국내 게임 기업에 대한 자본투자와 서비스로 무섭게 국내 게임시장을 잠식하고 있다[1,2]. 이러한 현상의 이면에는 우리사회가 아직 게임이 가지고 있는 산업적 위상에 비하여 게임을 바라보는 시각이 타 문화산업에 비하여 부정적이며, 심지어 청소년들의 정신적·신체적 폐해 및 학습장애의 주요 원인으로 게임을 지목하여 법적 규제를 실시하고 있는 것도 원인 중 하나로 들 수 있다.

즉, 여성가족부의 《청소년 인터넷게임 건전이용 제도》(이하 강제적 섯다운제)라 칭하는 게임이용 시간제한 제도와 문화체육관광부의 《게임시간 섯택제》(이하 섯택적 섯다운제)가 그것이다. 강제적 섯다운제는 『청소년보호법』 제23조3의 1항의 “정보통신망을 통하여 실시간으로 제공하는 게임물의

제공자는 16세미만의 청소년에게 오전0시부터 오전6시까지 인터넷게임을 제공하여서는 안된다”는 법률 조항에 근거를 두고 있다. 또한 섯택적 섯다운제는 『게임산업진흥에관한법률』 제12조3 제1항의 “게임물관련 사업자는 게임물 이용자의 게임 과몰입과 중독예방을 위하여 과도한 게임물 이용 방지 조치를 하여야 한다”와 제3호의 “청소년 본인 또는 법정대리인의 요청시 게임물 이용방법, 게임물 이용시간 등 제한”이라는 조항에 근거하여 게임 이용 시간을 규제하고 있다.

이러한 규제 법률의 시행 후에도 더욱 강력한 게임 산업 규제 법률안 들이 발의되어 국회 소속 상임위에 계류되어 있다. 손인춘의원이 대표 발의한 『인터넷게임중독예방에관한법률안』과 『인터넷게임중독치유지원에관한법률안』, 신의진의원이 대표 발의한 『중독예방관리및치료를위한법률안』이 그것이다. 법안의 내용을 들여다보면 손인춘의원의 경우 『인터넷게임중독예방에관한법률안』 제23조는 “인터넷게임 제공업자는 청소년에게 오후 10시부터 다음날 오전7시까지 인터넷게임을 제공하여서는 아니 된다”라고 규정하여 청소년보호법의 강제적 섯다운제의 게임이용 제한 시간을 연장하고 있으며, 규제 대상을 확대하여 모든 청소년에 적용하고 있다, 다만, 제24조와 25조에서 범 위반 시 인터넷게임 관련 사업자에게 형벌 대신 과징금 부과로 제재 수준을 낮추고 있을 뿐이다.

또한 『인터넷게임중독치유지원에관한법률안』 제12조에서는 여성가족부장관은 인터넷게임 관련 사업자에게 연간 매출액의 100분의 1이하의 범위에서 대통령령으로 정하는 비율에 해당하는 인터넷게임중독치유부담금을 부과 징수할 수 있도록 하여 사업자들의 부담으로 인터넷중독 치유 소요비용을 충당하도록 하고 있다.

신의진의원이 대표 발의한 『중독예방관리및치료를위한법률안』 제2조제1호는 “중독’이란 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 물질 및 행위 등에 오용, 남용하여 해당 물질이나 행위에 신체적, 정신적으로 의존하는 상태를 말한다. 가. 알코올, 나.

「마약류관리에관한법률」에 따른 마약류, 다. 「사행산업통합감독위원회법」에 따른 사행산업을 이용하는 행위 또는 「사행행위등규제및처벌특례법」에 따른 사행행위, 라. 인터넷게임 등 미디어 콘텐츠, 마. 그 밖에 중독성이 있는 각종 물질과 행위로서 대통령령으로 정하는 것”이라 열거하여 인터넷게임을 알코올, 마약, 도박과 함께 4대 중독으로 분류하고 있다. 더 나아가 인터넷게임 뿐만 아니라 미디어콘텐츠를 중독 유발 물질로 분류함으로써 인터넷서비스산업 자체를 중독 물질 유발 산업으로 확대 적용할 수 있는 가능성을 열어 두어 인터넷산업 발전에 지대한 영향을 끼칠 수 있다는 우려를 낳고 있다.

이러한 일련의 규제 법률들이 만들어진 배경이 청소년보호라는 측면에서 추진되는 것이기에 반대를 할 수 없는 측면이 있다. 그러나 인터넷게임을 둘러싼 규제의 칼날은 정부의 관련 부처 간에도 이견이 있고, 국회 차원의 규제 법률안 등도 게임 산업 종사자 뿐 만 아니라, 게임을 즐기는 유저 층 및 학부모 자체도 헛갈릴 정도로 그 진위를 둘러싼 찬반 논쟁이 끊이지 않고 있는 것도 현실이다. 게임의 유해성에 대한 찬반 논란은 우리나라뿐만 아니라 게임 중주국인 미국을 비롯하여 세계가 겪고 있는 현상임을 감안 하더라도 국내에서 벌어지고 있는 게임규제 현상은 너무 앞서 가고 있다는 인상을 지울 수 없다.

앞서 인터넷게임 이용시간 제한제도(일명 피로도시스템)¹⁾를 운영했던 중국이 제도 시행 몇 년 만에 그 제도를 용도 폐기하고, 학부모와 게임 업계의 협조에 의한 자율 규제만이 인터넷게임 중독 예방과 치유에 효과성이 있다는 정책적 결정을 내리고, 자국의 게임 산업의 글로벌 경쟁력 확보를 위한 육성책을 마련하여 추진하고 있는 사례나, 미국 오바마정부가 2012년 12월 코네티컷주 뉴타운에 위치한 Sandy Hook초등학교에서 벌어진 총기 사건이 발생하자, 곧 바로 미국 질병통제예방본부(Centers for Disease Control and Prevention)에 예산을 지원하여 게임 및 미디어상의 폭력 콘텐츠

와 현실 생활의 폭력간의 관계를 연구토록 지시한 사례, 2013년 2월 뉴멕시코주에서 발생한 총기 사건과 9월 워싱턴 해군 시설에서 13명의 사망자를 발생시킨 총기 난동사건 등의 범인들이 폭력적 게임을 과도하게 이용하여 일으킨 모방 사건일 수 있다는 견해들을 받아들여, 미국 상원(민주당 상원의원 Jay Rockefeller 대표 발의)이 폭력 게임과 현실 세계의 폭력 간 상관관계를 규명하기 위한 연구조사 안‘S134(Violent Content Research Act)’을 발의한 사례[2]들은 온라인게임 자체가 중독을 일으키는 원인으로 단정하고 규제 법률부터 만들어 시행하는 우리에게 시사하는 바가 크다.

따라서 본 연구는 게임 규제 제도인 “강제적 섯다운제”와 “선택적 섯다운제”에 대하여 청소년의 게임중독/ 과몰입의 예방적 실효성 여부를 분석해 본 후, 게임과다 이용에 따른 부작용 방지와 게임산업의 지속적 발전을 위한 방안을 모색해 보고자 한다.

2. 게임규제 제도의 문제점

2.1 중복 규제에 대한 논란

여성가족부가 『청소년보호법(2011년 5월 19일 개정)』 제26조에 의하여 16세미만 청소년에게 심야시간대 인터넷게임 제공을 제한하는 강제적 섯다운제를 실시하고 있다. 문화체육관광부는 『게임산업진흥에관한법률』 제12조 3항에 의하여 게임과몰입과 중독 예방조치 차원에서 선택적 섯다운제를 실시하고 있다([Table 1]참조).

이들 법률들은 청소년들의 게임이용 시간제한에 대한 책임을 게임 서비스 기업에게 부담시키고 있는데, 12시부터는 16세미만은 게임 서비스를 이용하지 못하게 하는 시스템을 갖추어야 하고, 18세미만의 경우는 법정 친권자의 승인 하에 게임 서비

1) ‘피로도시스템’은 게임 진행시간이 3시간을 경과할 경우 이용자가 획득한 게임포인트를 차감,5시간을 경과할 경우 획득 포인트를 모두 차감하는 제도

스를 제공하여야 하는 시스템을 별도로 구축하여 게임 서비스를 제공하여야 하는 상황이 발생하여 게임기업의 비용 부담을 가중시키고 있다.

[Table 1] The comparison of regulatory laws

	Selective shutdown policy	Compulsory shutdown policy
Government-org	MCST (문화관광부)	MGEF (여성가족부)
Law	GAME INDUSTRY PROMOTION ACT	JUVENILE PROTECTION ACT
Object	Under age 18	Under age 16
Main content	o 2012.1.22. o select of game time by gamer or parents	o 2011.11.20. o prohibit from midnight to six in the morning

또한 강제적 섯다운제는 청소년의 게임이용시간 제한의 실효성 측면에서도 또 다른 규제와 충돌하고 있다. 즉 『게임산업진흥에관한법률시행령』 제16조(영업시간 및 청소년 출입시간 제한 등) 2항 가목은 “청소년게임제공업자, 복합유통게임제공업자, 인터넷컴퓨터게임시설제공업자의 청소년 출입시간은 오전9시부터 오후10시까지로 한다. 다만, 청소년이 친권자·후견인·교사 또는 직장의 감독자 그 밖에 당해 청소년을 보호·감독할 만한 실질적인 지위에 있는 자를 동반한 경우에는 청소년 출입시간외의 시간까지 출입시킬 수 있다.”고 청소년의 게임장 출입 시간을 제한하고 있기 때문이다. 18세 미만 청소년은 오후10시 이후에는 다중이 이용하는 게임장에 출입을 할 수 없도록 되어 있다. 오후 10시 이후에 양 규제 법률을 적용할 수 있는 장소는 공중이 이용하는 다중 이용 장소가 아니라 가정이나 학교 등 인터넷 사용이 가능한 장소 밖에 없다[3,4].

2.2 인터넷게임이 중독유발 매체인가

중독이라는 용어는 정신의학, 심리학에서의 학문적 용어는 아니다. 오히려 오용이나 의존성이라는 용어가 더욱 일반적으로 사용되며, 후자는 신체적 습관과 더불어 금단과 내성이라는 대표적 특징을 보인다. 물질중독의 기준을 충족하기 위해서는 (1) 중독이나 즐거움을 추구하는 행동(기분이나 의식을 전환시키려는 의도를 가지고 있어야 하며)에 빠져들거나 (2)과도하게 사용하는 패턴을 가지거나, (3) 생활의 중요한 부분에 부정적이거나 해로운 영향을 미쳐야 하며, (4)금단과 내성 증상을 보여야 한다. 다른 증상들도 있지만, 이러한 특징들이 과도한 도박이나 다른 충동조절장애에서 다른 증상들에 비해 가장 두드러지는 것이다[5].

게임의 과도한 이용을 게임중독이라고 일반적으로 지칭하는 이유는 게임을 지나치게 이용하는 게임이용자들에게서 이러한 임상적 증후군들의 특징들이 상담 현장이나 객관적 관찰을 통해서 발견되고 있기 때문이다. 그러나 게임의 과도한 이용자를 게임중독자로 판단하기에는 물질중독자나 도박중독과 같은 행위중독자에서 나타나고 있는 증상들에 비하여 조금은 다른 일관되지 않은 다양한 양상을 보이고 있다.

많은 연구자들은 게임중독이란 단어 대신에 과도한 게임 이용 혹은 게임 오용 등의 다양한 용어를 사용하고 있는 것이 현실이다. 이것은 게임중독자들이 보이는 증상들이 각국의 인터넷 매체 환경과 문화에 따라서 다양한 형태로 나타나고 있기 때문에 게임중독자를 판별할 수 있는 합의된 평가틀을 마련하지 못하고 있는 현실을 대변하고 있다고 볼 수 있다[6]. 게임이 산업화된 지 40여년이 지났으면서도 아직 게임중독에 대한 합의된 상담 및 치료를 위한 지침서를 마련하지 못하고 있다.

그렇지만 상담 현장에서는 게임의 부작용을 호소하는 내담자가 늘고, 게임 과다 이용 청소년들의 학교생활 부적응, 부모와의 갈등, 실생활에서 게임 콘텐츠의 모방 폭력 등 많은 부정적 현상들이 관찰되고 있어 국가 사회의 고민거리가 된지 오래되

었고, 자녀들의 게임 과다 이용에 대한 문제로 심적 고통을 호소하고 있는 부모들이 늘고 있는 것이 현실이다.

이러한 시기에 미국정신의학회(American Psychiatric Association)는 2013년 5월에 DSM-5(Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-5) 개정판을 내면서 인터넷게임 장애(internet gaming disorder)라는 용어를 섹션 3(Section III Emerging Measures and Models)에 언급하여 인터넷게임중독에 대한 세인의 관심을 높였다. 그렇지만 한국과 중국, 미국의 몇 개 주에서 인터넷게임장애 사례가 많이 발견되고 있다고 언급하였고, 아직 정식적 정신장애로 분류되기 위해서는 같은 기준, 같은 결과를 보이는 추가 연구(Conditions for further study)들의 검증이 필요하다는 입장[7]을 보이고 있다.

‘인터넷게임장애척도(Index of internet gaming disorder)’는 아래와 같다.

《지난 12개월 동안 아래의 9개 준거 중 5개 이상이 해당 될 경우 인터넷게임장애로 진단하고 있음. 게임의존성에 따라서 mild, moderate, severe 로 구분》

1. 인터넷게임에 대한 몰두
2. 금단
3. 내성
4. 인터넷게임사용을 조절하려고 노력하였지만 실패함
5. 인터넷게임으로 인해 다른 취미나 활동에 대해 흥미를 잃음
6. 심리사회적 문제에도 불구하고 인터넷을 계속해서 과도하게 사용
7. 인터넷 게임하는 시간과 관련하여 가족이나 상담사, 다른 사람들을 속임
8. 부정적 기분을 피하기 위해 혹은 경감하기 위해 인터넷 게임을 사용
9. 인터넷 게임으로 인해 관계, 직업, 학업,

경력 기회 등을 위협하게 하거나 잃음

이것은 미국의사협회(American Medical Association)가 2007년에 미국정신의학회에서 2013년 『DSM-5』 개정시 인터넷중독을 정식 정신 장애로 검토해주시기를 권고하였던 것에 대한 답변 성격이라 할 수 있다. 미국의사협회가 제안했던 온라인 성 강박증, 인터넷 도박, 페이스북과 같은 관계 중독, 비디오 게임중독(인터넷게임중독 포함) 등을 검토한 결과 인터넷게임만을 정신장애 후보 성격으로 언급하였고, 이것마저도 추후 더 깊은 연구를 통하여 정신장애로 분류할 수 있음을 밝힌 것이다.

또한 인터넷게임장애척도의 사용도 인터넷게임의 과다이용자에 한하여 사용되어야 하며, 일반적인 인터넷사용, 인터넷도박, 페이스북과 같은 소셜 미디어의 지나친 이용자에 대한 평가척도가 아님을 분명히 하여 오해의 여지를 없애고 있다. 이러한 진단은 인터넷게임을 통제한다고 해서 인터넷게임 중독에서 벗어나는 것이 아니라 인터넷의 다른 서비스들인 블로그 검색, 채팅, 음란물 검색 등으로 옮겨가 인터넷을 계속 이용할 가능성이 많은 것이 현실이므로 인터넷게임이라는 매체를 중독 유발 물체로 단정하기는 어렵다는 판단일 것이다[8,10].

실제로 게임과 청소년들의 중독 관계에 대한 국내외 연구물들의 결과도 상관관계를 입증한 연구물들이 주를 이루고 있으며, 인터넷게임이 청소년중독의 원인을 밝혀낸 연구물은 없는 것이 게임중독 연구의 현실이다.

학교공부, 진학 등과 같은 스트레스 회피의 수단과 또래 친구와의 교류, 친목 등의 방편으로 인터넷게임을 많이 찾는 것은 각국의 청소년들에게 나타나는 공통된 모습이나, 인터넷게임을 과다 이용하는 청소년들이 충동조절장애, 우울증, 사회적 부적응, 불안증세, 대인기피증 등과 같은 심리적 증상들이 게임중독과 상관관계가 있다는 합의된 결론이 없다. 연구자들마다 몰입과 중독이란 용어를 혼용하여 사용하는 사례가 많으며[9], 연구물들이 사

용한 중독 척도들이 제각기 달라 인터넷게임중독에 대한 판단 표준이 되지 못하고[10], 인터넷게임중독자라고 분류된 청소년들마저도 심리적 환경적 요인이 청소년들을 인터넷게임에 빠지게 하는 원인인지, 인터넷게임 과다 이용으로 이러한 심리적 증세들이 발생되었는지에 대한 명확한 인과관계를 밝혀 내지 못하고 있는 것이 현실이다.

2.3 규제의 실효성에 대한 논란

한국콘텐츠진흥원의 《2013년 게임과몰입 종합 실태조사》 조사결과에 따르면, “과몰입군은 2012년 0.8%에서 2013년 0.7%로 오차범위 내에서 다소 감소하는 경향을 보였고, 과몰입위험군은 2012년 1.2%에서 2013년 1.2%로 변화가 없었다”는 보고서[11]와 여성가족부가 밝힌 “강제적 섷다운 제도 시행 이후 오전 0시 이후 게임을 이용하는 청소년 비율이 0.5%에서 0.2%로 감소하였다”는 보고서(여성가족부 언론보도; 2012.11.15.)는 규제 제도의 실효성에 대한 논란을 불러 일으켰다.

이러한 논란은 양부처의 섷다운제 정책 추진의 근간 자료로 사용했던 국내 청소년의 인터넷게임중독자수²⁾, 더욱 강력한 규제 입법을 추진하고 있는 신의진의원(인터넷게임중독을 4대 중독에 포함시킴)이 또한 근거로 제시한 청소년인터넷게임중독자수를 인용한 《2012년 인터넷중독 실태조사》³⁾를 재분석해 봄으로써 양제도 도입이 청소년의 인터넷 게임중독예방을 위한 최선의 방법 이었는지를 가늠해 볼 수 있을 것이다.

다음은 미래창조과학부와 한국정보화진흥원이 2011년말에 실시한 《2012년 인터넷중독 실태조사》 [12]의 내용 중에서 강제적 섷다운제와 섷다운제 설문 응답자중 청소년에 해당하는 응답자만을 추려서 본 연구를 위하여 재분석한 것이다.

분석 결과를 보면 전체 표본 15,000명중에서 유아동(만5세-9세)을 제외한 만10-49세의 응답자 중에서 강제적 섷다운제와 섷다운제에 대한 응답자수는 11,996명(만10-49세)으로 나타났다.

이중에서 강제적 섷다운제와 섷다운제에

대하여 응답한 청소년은 총2,390명이었으며, 만 10-16세는 686명(남성,373명; 여성,313명), 만10-19세는 1,704명(남성,874명; 여성, 830명)이었다.⁴⁾

이러한 청소년의 응답 수치 중 강제적 섷다운제와 섷다운제에 대한 설문에 응답한 청소년 중 중복 계산된 만10-16세를 제외한 만10-19세의 응답자 수(1704명)는 총 응답자(11,996명)중 약7%에 해당하는 결과로서 실제로 강제적 섷다운제와 섷다운제의 대상이 되는 청소년들의 섷다운제 응답률은 성인(10,292명)들에 비하여 섷다운제 응답률이 매우 낮았다.

강제적 섷다운제와 섷다운제에 대한 설문에 응답한 총2,390명의 청소년(인터넷중독자와 일반적 인터넷사용자)들이 실제로 강제적 섷다운제와 섷다운제를 경험한 비율과 강제적 섷다운제와 섷다운제가 인터넷게임중독 예방에 실질적 도움이 되고 있는 지를 물었던 2가지 질문에 응답한 내용을 분석한 결과를 보면 다음과 같다.

1) 강제적 섷다운제와 섷다운제 경험 여부를 묻는 질문? (있다, 없다)

인터넷중독자 중 만10-16세는 16.7%가 강제적 섷다운제에 대하여 경험이 있는 것으로 나타났고, 만10-19세의 경우는 섷다운제를 13.5%가 경험한 것으로 나타났다. 반면에 일반사용자중 만 10-16세의 강제적 섷다운제 경험률은 27.4%로 나타났고, 만10-19세의 섷다운제 경험률은 13.9%로 나타났다.

2) 청소년 75만명(10명중1명)이 인터넷게임중독자로 인용
3) 인터넷중독실태조사는 통계청 국가공인 통계로서 국내 인터넷 중독 관련 연구 및 정책 입안시 주로 사용되고 있음 (국가승인번호:제12019호, 2006년11월 지정)
4) 인터넷중독실태조사는 초등학교4학년이하(만10세이하), 중학생(만16세이하),고등학교생(만18세이하)를 대상으로 조사하여, 섷다운제의 연령(16세미만, 18세미만)과 1-2살 차이가 난다. 그러나 섷다운제가 실제적으로 게임중독의 비율이 높은 중학생과 고등학생을 대상으로 한다고 할 때, 실질적으로 학교에 재학하고 있는 중고등학생을 대상으로 실시했던 인터넷중독실태조사지는 더욱 유용하다고 보아 본 연구의 자료로 사용했음을 밝힌다.

이러한 결과로 보면 인터넷중독자들에게 보다는 일반적사용자들에게 강제적 섯다운제가 조금더 효과를 더 미치고 있는 것으로 나타났다. 반면 인터넷중독자와 일반사용자 모두 섯다운제에 대하여는 강제적 섯다운제에 비하여 경험이 적은 것으로 나타났다.

이것은 강제적 섯다운제의 주요 대상인 중학생 인터넷중독자에게는 효과가 덜 미치고 있으며, 중학생 일반 사용자들에게 더욱 영향을 미친다고 보았을 때 강제적 섯다운제가 효과성을 발휘하기 위하여는 중학생 인터넷중독자를 위한 예방, 상담 치료의 정책적 마련이 필요함을 보여주고 있다고 할 수 있다.([Table 2] 참조)

[Table 2] Degree to the experience of regulatory laws between internet addict and general user

	Age	Case	Yes (%)	No (%)	Total (%)
Addict	10-16세 compulsory shutdown	24	16.7	83.3	100
	10-19세 selective shutdown	52	13.5	86.5	100
General User	10-16세 compulsory shutdown	215	27.4	72.6	100
	10-19세 selective shutdown	512	13.9	86.1	100

2) 강제적 섯다운제와 섯다운제가 인터넷 중독예방에 도움이 되는 정도에 대한 질문?

(4점 척도로서 전혀 도움이 안된다, 1점; 별로 도움이 안된다, 2점; 다소 도움이 된다, 3점; 매우 도움이 된다, 4점)

인터넷중독자 중 만10-16세의 25%가 강제적 섯다운제가 도움 된다(다소 도움과 매우 도움)고 응답했고, 만10-19세는 42.9%가 섯다운제가 도움(다소도움과 매우도움)이 된다고 응답하였다.

그러나 매우 도움이 된다는 응답은 전혀 없었다.

반면 일반사용자들 중 만10-16세의 경우는 61% (다소 도움과 매우 도움)정도가 강제적 섯다운제가 도움이 된다고 생각하고 있었고, 매우 도움이 된다는 경우도 8.5%나 되었다. 만10-19세의 경우는 섯다운제가 도움이 된다는 경우는 53.5%(다소 도움과 매우 도움)로 나타났고, 매우 도움이 된다는 경우도 5.6%로 나타났다.([Table 3]참조)

이러한 결과는 인터넷게임에 중독된 청소년들에게는 효과가 강제적 섯다운제 보다는 섯다운제가 효과가 있음을 보여주고 있다. 그러나 청소년 인터넷중독자 중에서 강제적 섯다운제와 섯다운제 모두 매우 도움이 된다는 응답이 0%로 나타나 섯다운제가 인터넷중독자에게는 효과가 미미하다는 것을 보여주고 있고, 특히 만10-16세의 경우는 강제적 섯다운제가 전혀 도움이 되지 않는다는 응답에도 0%를 나타내고 있어 강제적 섯다운제의 대상 일 수 있는 초중학교 게임중독자 경우에는 효과가 없음을 보여주고 있다.

또한 일반사용자들도 강제적 섯다운제가 매우 도움이 된다는 응답이 8.5%, 섯다운제가 5.6%로 나타나 이 역시 청소년게임중독예방 정책으로는 미흡함을 보여주고 있다.

이는 강제적 섯다운제가 시행되기 전 한국입법학회가 실시했던 강제적 섯다운제의 실효성 예측 조사와 같은 맥락을 보여주고 있다 하겠다. 즉 ‘법률에 의해 강제적으로 심야시간에 게임을 하는 것을 금지하면 본인은 어떻게 할 생각이냐’는 질문에 “14.8%의 청소년은 온라인게임을 하지 않고, 다른 게임을 할 것이라 대답했고, 31.2%의 청소년들은 금지를 해도 다른 방법으로 온라인게임을 계속하겠다고 답변했으며, 48.4%의 청소년들은 게임을 하지 않고 인터넷상의 다른 콘텐츠를 이용하겠다고 답변했으며, 강제적 섯다운제가 실시될 경우 게임 뿐 만 아니라 다른 콘텐츠도 이용하지 않을 것이라고 대답한 청소년은 5.6%에 불과하여 강제적 섯다운제가 시행되어도 94.4%가 인터넷상의 게임을 포함한 콘텐츠를 이용하겠다고 대답하였다.5)

[Table 3] Addict and general user think about whether to shut down system to help the game addiction prevention

	Age	Case	① Not help	② a little help	③ some help	④ Very help	①+②	③+④	4point average	100(%) average
Addict	10-16 compulsory shutdown	(4)	0.0	75.0	25.0	0.0	75.0	25.0	2.25	41.67
	10-19 selective shutdown	(7)	14.3	42.9	42.9	0.0	57.1	42.9	2.29	42.86
General user	10-16 compulsory shutdown	(59)	5.1	33.9	52.5	8.5	39.0	61.0	2.64	54.80
	10-19 selective shutdown	(71)	7.0	39.4	47.9	5.6	46.5	53.5	2.52	50.70

따라서 청소년 인터넷게임중독 예방을 위한 효율적 정책은 인터넷게임 규제 제도를 보완하고, 효과성을 담보할 게임중독 예방을 위한 다양한 해결 방법의 연구와 실행이 필요해 보인다.

3. 결 론

청소년의 인터넷게임중독에 대한 논란은 인터넷 게임이 오락산업으로 부상한 이후 인터넷게임 중독의 원인과 결과 그리고 치료에 대한 많은 연구가 있어 왔지만 아직도 세계 어디에서도 신뢰할 수 있는 연구결과를 내놓지 못하고 있는 것이 현실이다. 그렇지만 청소년 게임 이용자층이 넓어지고 게임 인구가 늘어나면서 청소년의 게임중독에 대한 논란은 확대되어 갈 것은 명백해 보인다[13]. 게임의 중주국인 미국에서도 1980년 초 오락실용 게임이 청소년들의 게임중독에 미치는 효과가 심각하여 사회적 문제로 논란거리가 되자, 정부는 법적 규제를 강화 하였다. 그 결과 미국 게임시장이 위축되어 도산하는 게임 기업들이 늘면서, 게임 기업들이 해외로 혹은 타 업종으로 사업을 전환하는 사태가 발생하였다. 그 후 미국의 게임 시장은 냉각

기를 겪게 되었고, 결국 게임 주도권이 일본으로 넘어가는 뼈아픈 경험을 하였다[14]. 지금 우리가 겪고 있는 인터넷게임중독에 대한 문제 해결도 미국의 사례를 타산지석으로 고려해 볼 필요가 있다.

국내 게임 산업의 지속적 발전과 함께 청소년 보호를 위한 올바른 정책 방향의 설정과 실행에 대하여 솔로몬의 지혜가 필요해 보이는 이유다. 그런 의미에서 위에서 언급되었던 인터넷게임과 중독의 원인관계 부족, 규제의 중복성 문제, 규제제도의 효과성 미흡에 대한 보완책으로 청소년인터넷게임중독 예방을 위한 몇 가지 정책적 제언을 하고자 한다.

첫째는 인터넷게임중독 예방과 치유를 위한 상담과 예방 치료의 효율성을 높이는 작업이 선행되어야 한다. 실제로 상담 및 치료 현장에서는 게임 특성 분석과 게임중독자와의 인과관계 분석에 따른 상담 진행 내용은 등한시 되고 있는 것이 현실이다. 정작 인터넷게임 때문에 중독 문제가 발생했고 결론 내리면서도 게임의 어떤 특성이 과몰입이나 중독을 일으키는 원인 인지에 대한 평가는 이

5) 한국입법학회가 2011.1.15.일부터 21일까지 전국의 학부모 1,000명과 청소년500명을 대상으로 실시한 조사"청소년 게임 이용 규제 영향 인식조사"의 결과 내용을 요약함.

루어지지 않고 있다.

이것은 우리사회가 아직 심리 상담 및 정신 의학 분야와 게임 분야를 모두 아우를 수 있는 전문 인력이 부족하기 때문에 일어나는 현상이라고 볼 수밖에 없다. 이런 의미에서 볼 때 단기적 해결책은 게임업계에서 차체에 심리 상담 분야 전문가를 채용하여, 게임과몰입 혹은 중독대상자들을 상대로 온라인 상담할 수 있는 온라인게임중독예방상담제도를 도입 운영하는 것을 제안해 본다. 이것은 게임업계가 게임중독 문제에 직접 해결사로 나서는 것이며, 사회적 책무에도 적합한 것이기 때문이다. 또한 정부가 운영하는 인터넷중독관련 상담센터들은 게임을 전문한 상담사들이 아니다보니 게임중독 상담의 성공률이 낮을 수밖에 없는 문제를 해결할 수 있기 때문이다.

둘째는 이중 규제 성격을 띠고 있는 섯다운제도를 한 제도로 일원화할 필요가 있다. 이것은 게임 산업계 뿐 만 아니라, 청소년 그리고 학부모들에게도 명확한 가이드라인을 제시할 수 있고, 정책 집행의 일관성을 통해 효율성을 담보 할 수 있기 때문이다. 제도를 일원화 한다면 부모님의 양육권 보장과 청소년들의 섯권을 보장할 수 있는 섯적 섯다운제로 일원화가 이루어지기를 권장한다. 게임 시간을 본인 및 법정대리인이 게임 이용시간을 관리하고 섯하하도록 하는 방법이 효과적이라는 판단에서다.

셋째는 인터넷게임중독에 대한 다학제적 연구가 절실히 요구된다. 게임플랫폼의 매체 적 특성과 게임 이용자의 심리적 특성, 게임 콘텐츠의 기술·문화적 특성 등이 분석되고 반영된 연구[10]를 통해서만 인터넷게임중독에 대한 올바른 예방·상담 및 치료가 가능할 것이기 때문이다.

이외에 인터넷게임중독에 대한 국내외 정보 및 지식을 제공하는 공익성격의 ‘인터넷게임중독종합정보사이트’의 운영을 제안한다. 네이버 혹은 다음 등의 검색시스템에서 제공하고 있는 인터넷게임중독 및 상담 자료 등은 개인들이 운영하는 블로그 혹은 기관 및 개인 상담소 등에서 생산된 검증되

지 않은 내용들이 대부분이다. 그렇다보니 인터넷 게임중독에 대한 왜곡된 인식들이 확산될 여지가 많다. 아직도 가야할 길이 많은 것이 인터넷게임중독관련 연구인 것 같다.지금부터 차분하게 하나하나 집어 해결해나가는 정책적 판단이 필요한 시점인 것 같다.

ACKNOWLEDGMENTS

This paper was written on the basis of data presented at the forum (Policy & Knowledge, 733rd) by author.

REFERENCES

- [1] KOCCA, “White Paper Korean Games”, pp31-39, 2014.
- [2] STRABASE, “Research PRISM”, Dec, pp3-4, 2013. in korean.(paid reports)
- [3] Chang-Seok Park, “A Constitutional Investigation on the Online Game Shutdown System”, Hanyang Law Association, Hanyang Law Review, Vol.23-1, p19, 2012. in korean.
- [4] Sung-Gi Hwang, “A study on the Unconstitutionality of Online Game Shutdown”, Hallym University Law Society Forum16, p143, 2005. in Korean.
- [5] Kimberly S. YOUNG & Cristiano Nabuco de Abreu, “INTERNET ADDICTION-A HANDBOOK AND GUIDE TO EVALUATION AND TREATMENT”, tras. by Seoung Man shin & 6 co-author. sigmapress. 2013, in Korean.
- [6] Sung-ho, Moon, “History of Game Addiction Discourse in Korea”, Korea Society for Computer Game, Vol.26, No.(1), p30, 2013. in Korean.
- [7] American Psychiatric Association, “The Diagnostic and Statistical Manual of Disorders”, Fifth Edition, 2013.

- [8] Brian D,NG,M.S. and PETER WIEME R - HASTINGS,Ph.D,“ Addiction to the Internet and Online Gaming, CyberPsychology & Behavior, Vol.8, Numb2: p.112.
- [9] Ji-Yeon Kim, “Techno-Sociological Analysis on the Internet Game Addiction Controversy”, Journal of Korea Game Society, Feb;14(1), pp 81-92. 2014. in Korean.
- [10] Jong-Soo,Jeon, “Game Addiction and Shutdown System”, Communication Books, 2012. in korean.
- [11] KOCCA,“ Game Immersion Survey”, pp7-8, 2013.
- [12] NIA,“Internet Addiction Survey”, appendix2; Questionnaire, 2012.
- [13] Gyongran Jeon& Sohei Lim, “Study on the Contexts and Meanings of Adolescents’Addictive Game Play, Journal of Korea Game Society, Dec;12(6): 83-94, 2012. in Korean.
- [14] Steven L.Kent, “The ultimate history of video games”: tran. by Mu Yeon Lee, Pascal Books co. 2002. in korean.



전 종 수 (Jeon, Jong Soo)

한국정보화진흥원 연구위원
2010 한양대학교 문화콘텐츠학 박사
1998-2013 한국정보화진흥원 단장
2005-2008 한국첨단게임산업협회 이사
2013-현재 한국디지털컨버전스협회 부회장
2013-현재 한국인터넷중독학회 부회장
2013-현재 미래창조과학부 창조경제타운CTO
2014-현재 학교폭력대책위원회 민간위원
2014-현재 한양대학교 문화콘텐츠학과 겸임교수

관심분야 : 게임문화, 게임중독, 문화산업콜라브레이션