

인터넷게임 중독논쟁의 기술사회적 함의

김지연

서울과학기술대학교 기초교육학부 강사
spring900@gmail.com

Techno-Sociological Analysis on Internet Game Addiction Controversy

Ji-Yeon Kim

Seoul National University of Science and Technology

요약

2011년 도입된 청소년보호법 제26조는 ‘인터넷게임중독’이 실재한다고 전제하여 인터넷게임에 대한 접근을 일정시간동안 제한하는 기술적 조치이다. 이 조항은 도입과 함께 헌법소원의 대상이 되었다. 이 제도는 기술에 대한 사회적 수용과 저항을 잘 보여주는 논쟁사례이다. 우리는 ‘인터넷게임중독’이라는 용어가 학술적으로 여전히 논쟁적임에도 불구하고 사회적으로 널리 사용될 수 있었던 배경을 진지하게 살펴볼 필요가 있다. 이 논쟁을 기술사회적 관점에서 분석함으로써 국가 주도적 기술도입이 불러온 기술혐오를 발견할 수 있다. 기술혐오에 대한 해법은 병리적 프레임 보다 기술에 대한 비판담론 프레임으로 극복해야 할 필요가 있다.

ABSTRACT

It was introduced article 26 (Restriction on Hours Provided for Internet Games in Late Night Time) of Juvenile Protection Act, so called “Shut-down Rule”, in 2011. Game Industry submitted the legal petition and claimed that the rule is against the Constitution, because that rule based on the assertion that the game is poisonous such as drugs without apparent scientific evidence. It's in controversy in terms of science/medical care up to now; for all that it became to receive in social level. We can find a kind of technology-hatred that come out state-driven radical technological reception. It is required critical-discourse frame on new technology, not pathological frame.

Keywords : internet game(인터넷게임), Shut-down Rule(셧다운제), Juvenile Protection Act(청소년보호법), addiction controversy(중독논쟁), technology-hatred(기술혐오)

Received: Nov. 28, 2013 Accepted: Dec. 19, 2013
Corresponding Author: Ji-Yeon Kim
(Seoul National Univ. of Science and Technology)
E-mail: spring900@gmail.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. 서론

일명 ‘인터넷게임 셧다운제’로 불리기도 하는 청소년보호법 제26조는 2011년 관련 정부기관들과 게임산업계, 시민단체 그리고 전문가들 사이에서 충돌의 중심이었으며 법률통과 이후에도 여전히 논쟁적이다. 이 논쟁의 핵심 중 하나는 “인터넷게임이라는 기술의 사용행위에 대하여 ‘중독’이라는 표지를 붙이는 것이 정당인가”라는 문제이다. 이 논쟁은 기술에 대한 사회적 수용의 상태를 현상적으로 잘 보여주고 있다. 그리고 그것은 법률텍스트 속으로 체화되었다.

이 논문은 이론적으로는 과학기술학(STS, Science & Technology Studies)을 배경적 토대로 하며, 방법론적으로 담론분석 방식을 취할 것이다. 과학기술학 분과는 기술을 단순한 도구로 보는 관점이나 반대로 기술이 결정적인 역할을 한다는 관점에 대해 비판적 태도를 견지한다. 대표적으로 행위자-연결망 이론(ANT, Actor Network Theory)은 기술결정론이나 도구주의 대신에 기술과 사회 모두에게 행위성이 있고 그 행위자들 사이의 연결 방식에 초점을 두어 기술현상을 해석한다.

ANT에 따르면, 기술적 인공물이 안정화되면 그것은 지식체계가 되고 사회적 관계를 변화시킬 수 있는데, 그 지식의 배포 과정은 권력의 배포를 수반한다. 그런 점에서 권력은 소유되는 것이 아니며 행위자들에 의해 만들어지는 일종의 합성물이다. 행위자들은 어떤 지식주장, 사회질서, 인공물의 사용방식 등을 다음 행위자에게 전달한다. 그들 각각은 다양한 방법으로 행동하고, 자신의 목표에 따라 그것을 변형하기도 한다. 따라서 어떤 주장, 질서, 인공물, 상품의 시공간적 확산은 행위자들의 손에 달려 있다[1,2].

행위자들 사이에서 채택되고 전달된 결과는 인공물의 안정화로 구체화된다. 안정화된 인공물(비인간행위자)은 다시 인간행위자들에게 영향을 준다. 그런 점에서 기술의 사용은 단지 개인적인 선택으로 그치는 것이 아니라 기술사회적 구성의 결

과이며, 행위자들 사이의 권력의 작동관계이다.

저자는 이러한 접근법에 따라 인터넷게임 중독 논쟁을 분석하면서, 다음과 같은 세 가지 질문을 도출할 수 있었다.

-청소년보호법 제26조의 배경적 근거가 되는 ‘인터넷게임중독’은 전문가들 사이에서 과학적으로 합의되지 않은 상태이다. 그런데 어떻게 ‘인터넷게임중독’이라는 용어는 그토록 널리 사용될 수 있었나?

-청소년보호법은 인터넷게임이용에 관한 부모와 자녀 사이의 자율적 합의가 불가능하다고 전제하고 있다. 부모는 자유주의 정치체제 내에서 독자적인 의사결정의 지위를 가지고 있는 시민이기도 한데, 그들은 어떻게 그러한 국가의 권위주의적 관점에 대해 아무런 문제제기도 하지 않는가?

-‘인터넷게임중독’ 개념이 과학적으로 합의되기 전에 법률적으로 수용될 수 있었다면 다른 사회적 맥락이 있다는 함축일 것이다. 그것은 무엇인가?

이상의 세 가지 질문은 서로 연결되어 있으며, 이 사건은 인터넷기술에 대한 우리사회의 긴장관계를 보여주고 있다. 그리고 입법과정에서 나타난 국가의 행위방식을 통하여 전통적인 국가의 통치관과 신자유주의적 관념이 어떻게 결합하고 있는지도 목격할 수 있다. 마지막으로 이 논쟁은 단순한 지지자와 반대자의 공방을 넘어서 기술과 시민적 민주주의에 관한 문제임을 제기하고자 한다.

2. 접근을 금지하는 기술적 조치

2010년 국회 여성가족위원회는 청소년보호법(이하 정보법)에 대한 김재경의원 대표발의안(2008)과 최영희의원 대표발의안(2009)을 통합하여 자체 수정안을 만들었다. 해당 법률안의 취지는 “과도한

인터넷게임으로 인한 중독문제가 심각하게 대두되고 있으나, 가정 및 학교 등의 자율적인 노력만으로는 이에 대한 적절한 대처가 어려운 실정이므로 심야시간대에는 청소년에게 인터넷게임을 제공할 수 없도록 하는 등 청소년의 인터넷게임 중독을 예방하려는 것”이라고 밝혔다.

청소년보호법 제26조 (심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한) ① 인터넷게임의 제공자는 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지 인터넷게임을 제공하여서는 아니 된다.

② 여성가족부장관은 문화체육관광부장관과 협의하여 제1항에 따른 심야시간대 인터넷게임의 제공시간 제한대상 게임물의 범위가 적절한지를 대통령령으로 정하는 바에 따라 2년마다 평가하여 개선 등의 조치를 하여야 한다.

③ 제2항에 따른 평가의 방법 및 절차 등에 필요한 사항은 「게임산업진흥에 관한 법률」에서 정하는 바에 따른다.

이 법조항은 2011년 5월 통과되었고 그해 11월부터 실시되었다. 이것이 이른바 ‘인터넷게임 섷다운제’라고 불리는 규제조항이다. 이를 위반할 경우 “2년 이하의 징역 또는 1천만원이하의 벌금”에 처해질 수 있다. 다시 말해서 국가가 게임회사에게 인터넷게임이라는 특정 인공물에 대하여 특정 시간 동안 청소년의 접근을 제한하는 기술적 조치를 수행하도록 명령한 것이다. 이 조항은 입법되자마자 게임산업계의 위헌소송에 직면했다. 이 조항이 인터넷게임 자체를 유해한 것으로 낙인찍는 효과가 있었기 때문이다.

3. ‘부모’의 구성

정보법 26조의 탄생은 우선 권위주의적 통치관과 관련이 있다. 한국정부의 ‘부모-자녀’에 대한 관점은 한국사회에서 아주 오랫동안 고착되어 온 것이다. 일반적으로 신자유주의적 통치관은 그런 전

통적 통치관과 대립적인 것으로 알려지고 있는데, 이 논쟁을 통하여 전통적인 통치관과 신자유주의 통치관이 대립적이기 보다 오히려 병존할 수 있다는 것을 알 수 있다.

국가의 통치관이 중요한 이유는 국가의 통치가 부모의 사유와 행위방식에 결정적인 영향을 미치기 때문이다. 모든 사회적 존재가 그러하듯이, ‘부모’는 순수한 존재가 아니다. 그들은 국가의 통치에 의해 영향을 받고 구성될 수 있다.

3.1 국가의 판단과 부모의 판단

여성가족부와 지지자들의 주장을 종합해 보면, 정보법 26조는 게임이용에 관한 부모와 자녀 사이의 합의가 불가능하다는 것을 전제로 하고 있다. 여성가족부는 “게임이용 시간에 대해 부모와 자녀 사이에 합의가 이루어지지 않는 경우 가정 내에서 예측할 수 없는 갈등이 발생할 우려가 높다”고 우려했다[13]. 이런 이유로 여성가족부는 부모의 신청이 있을 경우에만 시간제한을 실시하는 문화부의 ‘선택적 섷다운제1’)도 수용하지 않았다.

한국정부는 역사적으로 성인(시민)을 적절한 판단주체라고 간주하지 하지 않아왔다2). 현행 정보법의 텍스트 상에서 ‘학부모’는 성인이다라도 완전한 판단주체라기 보다는, 사실상 청소년과 마찬가지로 국가가 보호해야 할 ‘미숙한 존재’로 간주되고 있다 [14,15]. 구체적인 사례로는 청소년유해매체물 지정 또는 불법콘텐츠 차단조치를 들 수 있다. 현재 특정 콘텐츠가 청소년에게 유해한지의 여부 그리고 음란물인지의 여부를 판단하는 최종적인 주체는 해당 표현물을 구독하는 자(소비자 또는 시민)가 아니라 국가기구(심의기구 또는 법원)에게 있다.

내용등급제 역시 유사한 관점이 작동하고 있는

1) 이른바 ‘선택적 섷다운제’는 문화관광부의 “게임산업진흥에 관한 법률 제12조의3(게임과몰입·중독 예방조치 등)”에 근거하고 있으며, 게임회사는 친권자(부모등)의 신청에 의해서 게임 시간 섷다운제를 제공해야 한다.

2) 보수적인 정치인이나 정부관료들이 정부정책에 반대하는 사람들이나 민원인들에 대해 “떼를 쓴다”는 표현을 자주 하는 것도 이와 같은 맥락이다.

대표적 사례이다. 예를 들면 현행 “영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률”에 따르면 “18세 관람가” 영화의 경우, 부모가 동반하더라도 영화관에서는 청소년 입장을 금지하고 있다. 내용등급제의 본래적 취지는 부모가 자녀지도를 하는 과정에서 연령등급을 참조하도록 하자는 것인데 반해, 국내 등급시스템은 청소년의 관람금지라는 최종 결과만을 목적으로 하고 있기 때문이다.

따라서 국가기구가 영화등급을 결정하는 순간 동시에 접근제한도 결정되며, 여기에서 부모의 주체적 판단은 고려되지 않는다. 특정 콘텐츠에 대한 등급결정과 접근제한이라는 권력을 국가가 모두 독점하고 있는 것이다. 결과적으로 국가의 등급결정이 부모(성인)의 판단보다 ‘우월’한 지위를 가지고 있는 것이다. 그러므로 현 등급제도는 국가의 등급결정에 대해서 영화제작자만이 아니라 모든 부모도 복종해야 하는 ‘강제적 등급시스템’이라고 할 수 있다[20].

이런 국가의 강제성은 영화 보다 인터넷게임에서 더 강하게 작동하고 있다. 인터넷게임은 18세 등급만이 아니라 모든 연령등급이 사실상 강제적으로 집행되고 있고, 부모의 허락이 있더라도 게임회사는 연령등급에 맞는 소비자에게만 게임을 제공해야 한다. 실제로 부모가 허락할 수 있는 절차 자체가 존재하지 않는다. 이로써 연령등급에 대한 준수 의무가 게임회사에게만 부여되는 것이 아니라, 부모에게도 부여되는 효과가 있다. 이는 결과적으로 오로지 국가기구가만이 완전한 판단주체라는 것을 강하게 지시하고 있다. 부모는 자녀지도를 위해서 스스로 소유하고 의사결정하기 보다는 국가의 판단에 복종해야 하는 구조 안에 놓여 있다.

3.2 부모를 구성하는 국가

정보법 26조를 포함하여 청소년보호 정책에서 국가와 시민의 지위는 역전되어 있다. 청소년보호법의 집행기관인 여성가족부는 청소년의 안전문제에 대해서 부모보다 국가가 더 큰 이해관계를 가지는 것처럼 발언한다는 점을 주목할 필요가 있다.

물론 국가는 청소년을 보호할 책임이 있지만, 그것은 공동체가 국가에게 청소년을 보호할 책임을 위임한 부분으로 제한된다고 해석해야 한다. 국가의 ‘무조건적인 또는 헌신적인 보호’는 사실상 가능하지 않으며, 국가시스템 자체는 그럴 이득이 없기 때문이다.

그럼에도 불구하고, 이 논쟁에서 여성가족부는 자기 자신을 청소년보호에 대한 사실상 ‘유일한 책임자’로 설정하고 있다. 그들의 텍스트는 “인터넷게임중독 문제가 심각하게 대두되고 있으나 현실적으로 청소년 자신, 가정 및 학교, 게임제공업자들의 자율적인 노력만으로는 이에 대한 적절한 대처가 되기 어려운 실정”이라고 주장함으로써 청소년이나 게임회사는 물론이고, 가정이나 학교조차도 인터넷 게임문제에 대한 적절한 주체가 아니라고 평가하고 있다. 오로지 국가만이 문제를 해결할 수 있는 적절한 행위자임을 자임하기 위해서 ‘의도하지 않게’ 부모(성인)와 교육전문가(학교)를 미숙한 행위자로 전제하고 있다.

여성가족부의 이런 태도는 청소년관련법들이 작동하고 있는 관습적 토대에 기인한다. 예를 들어 청소년기본법 제6조는 “가정은 청소년 육성에 관하여 1차적 책임이 있음을 인식하고, 따뜻한 사랑과 관심을 통하여 청소년이 개성과 자질을 바탕으로 자기발전을 실현하고 국가와 사회의 구성원으로서의 책임을 다하는 후계세대로 성장할 수 있도록 노력하여야 한다”고 규정하고 있다. 이 문장은 명백히 국가가 부모에게 청소년의 육성을 위임하며 가정은 그 책임을 잘 인식해야 한다는 훈계적 표현을 사용하고 있다. 모든 법률은 명령문의 구조라는 점에서 볼 때 이 구문은 국가가 가정에게 내리는 명령이다.

이어서 청소년기본법은 국가에게 가정(6조)과 사회(7조)가 청소년 보호의 책임을 수행할 수 있도록 환경을 조성하는 임무를 부여한다. 결국 이 텍스트는 청소년 육성의 최종적인 책임은 국가에게 있다는 암시를 함축한다. 실제로 국가기구는 그 법률텍스트가 지시하는 대로 ‘부모 보다 더 적극적으로’

행동하고 있다. 국가기구들은 청소년 보호문제에 있어서 사회적 여론의 지지를 필요로 하기는 하지만, 이 법률텍스트에 따르면 개별 부모의 판단을 고려할 필요가 없으며, 오히려 가정과 학교보다 더 큰 책임을 스스로에게 부여하고 있다.

점점 국가기구의 결정이 더 높은 우선순위를 가지는 방향으로 나아가고 있다. 국가시스템은 자신의 집행을 보증할 행정적 도구들을 가지고 있기 때문에 청소년보호가 더 잘 수행될 것이라는 확신을 유포하며, 그런 국가의 관점들이 지속적으로 관철되어 온 결과 국가는 ‘당당하게’ 청소년 보호에 있어서 부모나 학교보다도 자신이 우선적 책임이 있다고 사유하게 되었다. 상대적으로 부모들은 그런 국가의 판단에 점점 더 의존하게 되어 스스로 사유하고 판단하는 힘을 잃어가고 있다.

특정 표현물에 대해 적정 연령을 결정하는 일은 언제나 절대적으로 ‘진실’일 수 없다. 전문가들이 엄격한 절차를 거쳐 등급을 결정하였더라도 그 등급이 그 표현물 자체를 대변할 수는 없다. 등급결정은 특정 표현물이 함축하는 맥락적 질을 연령이라는 정량적인 형태로 번역하는 것이다. 따라서 그것은 특정 연령에 대하여 기대되는 평균적인 결정일 뿐이다.

그런데 그런 등급결정을 참조하기 위한 것이 아니라 강제하기 위한 것으로 집행될 때, 청소년보호는 오히려 더욱 취약해질 수 있다³⁾. 부모들이 자신의 독자적 비평 없이 평균적인 기준에 따라 자녀 지도를 한다면 구체적인 청소년의 다양한 상황은 고려하지 않는다는 것을 의미하기 때문이다. 오랫동안 ‘강제적 등급시스템’ 내에서 훈련된 부모들은 다양한 인공물 또는 표현물들을 직접 경험하고 자녀와 그 의미를 공유하기 보다는 국가의 등급결정을 맹목적으로 따르는 경향을 보이고 있다.

더구나 국가의 집행력이 인터넷게임과 같은 기술적 시스템과 결합할 경우, 국가의 결정은 더욱 강력해진다. 연령등급이 영화관 보다 인터넷게임에서 더 엄격하게 집행되는 것은 기존의 문화생산방식보다 인터넷기술이 더 강력한 접근제한을 할 수

있기 때문이다.

법제도가 기술과 결합하여 집행될 때, 국가의 행위는 부모들에게 더욱 일상적인 영향을 줄 수 있는 것이다. 국가의 법률 집행이 반복적으로 집행되면서 국가의 행위는 ‘부모의 행위’로 전이되고 재생산될 수 있다. 이제 국가는 정보법 26조를 통해 접근제한 게임을 결정할 권한을 가지게 됨으로써, 더 많은 의사결정의 권한을 가지게 되었고, 상대적으로 사유와 행위의 주체로서 부모의 지위는 더 위축되었다.

3.3 미래 통치대상으로서 청소년

이 논쟁은 “국가에게 있어서 청소년이란 무엇인가?” 또는 “국가는 왜 청소년을 보호하고자 하는가?”라는 질문을 불러일으킨다. 여성가족부는 물질문명의 발달이 청소년에게 유해환경을 양산하고 있어서 “청소년을 보호하고 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 해야 할 국가·사회적 책무가 점점 더 중요해지고 있다”고 선언하고 있다. 왜 국가는 자기 자신을 청소년 보호의 ‘책임자’라고 자임하게 되었는가?

여성가족부 의견서는 “무절제한 인터넷게임에 빠질 경우, 청소년의 학업성취 및 직업 등에의 적응, 심신의 건전한 성장과 발전에 중대한 지장을 받을 위험이 크고 그로 인하여 청소년 개인은 물론 국가와 사회가 모두 큰 피해를 입게 된”다고 지적했다. 이를 입증하기 위해 “15세미만 청소년 인터넷 중독의 사회경제적 비용 종합”표를 제시했다. 그 표에 따르면 “간접비용>생산성비용>작업손

3) 등급심사위원들의 연령등급판정은 평균적인 판단이므로 구체적인 청소년에게 모두 적당한 것일 수는 없다. 그런데도 일반적으로 부모들은 연령등급의 결정을 ‘정답’으로 간주하고 거의 아무런 비판활동도 하지 않는다. 예를 들어 영화 ‘설국열차(15세)’는 폭력성이 높지만 상대적으로 낮은 연령등급을 받았다고 볼 여지가 있다. 따라서 부모들은 자녀의 구체적인 인지능력을 감안하여 연령등급을 참조하여 최종적인 시청결정을 해야 한다. 그러나 그런 비평적 행동은 거의 눈에 띄지 않는다. 오랫동안 ‘강제적 등급’ 구조에 의존적이었기 때문에 국가는 물론이고 전문가들조차도 부모들의 연령등급에 관한 비평활동을 거의 권장하지 않는다.

실비용>15세미만 청소년의 학습시간 손실비용”라는 위계적 분류가 등장하고, 그 비용을 “최소 4,279억 원에서 최대 9,039억 원”이라고 주장했다.

해당 계정항목에 따르면, “청소년의 학습시간 손실”은 “작업손실”을 의미하며 이는 곧 “생산성 손실”로 계산되고 있다. 신자유주의 국가가 자신의 통치대상을 비용으로 계산하는 일반적인 통치방식을 따르고 있다. 청소년에 대한 국가의 관점은 미래 인적자원의 보존이라는 계산에 근거하고 있는 것이다. 청소년은 “국가와 사회가 필요로 하는 건전한” 자이어야 하며, 그런 자들은 국가와 사회의 자원으로 간주된다. 그 기준에 부합하지 못한다면 국가는 자신의 통치대상을 통치할 수 없다.

이와 같은 관점은 인터넷 또는 게임중독척도 연구에서도 동일하게 나타나고 있다. 국내 중독척도들은 대부분 청소년들을 대상으로 개발되었는데, 인터넷 및 게임중독 척도들이 ‘학습’과 밀접한 요소들로 구성되어 있다[3,6]. 이들 진단척도에서 청소년들은 구체적인 주체라기보다는 계산가능한 대상으로 설정되고, 여기서 ‘학습’은 정상적 행위를 판단하는 기준으로 사용된다⁴⁾.

더구나 국가에게 있어서 부모 역시 통치의 대상이란 점에서 청소년보호법의 특질이 있다. 부모와 자녀는 서로에게 있어서 구체적인 실존의 관계이지만 국가의 관점에서는 동일한 통치대상이다⁵⁾. 국가에게 있어서 부모와 자녀는 통계적으로 행동하는 데이터들이며, 비용편익적인 방법론으로 관리 가능해야 한다. 국가는 청소년이 생활하는 현장에서 판단을 수행하는 것이 아니라 평균적 데이터값으로서의 ‘청소년’에 대한 통치판단을 수행한다[17,18,20]. 마찬가지로 국가는 부모(시민)가 생활하는 실존의 위치에 있을 수 없으며, 단지 ‘부모’라는 행위자들에 대한 평균적 데이터값에 의존하여 자동적인 방식으로 판단한다.

국가는 자신의 데이터베이스 내에 존재하는 ‘부모’와 ‘자녀’를 갈등의 행위자들로 규정했고, 그들 사이를 비용계산적 방법을 동원하여 관측하고 나서 그 갈등의 중재자를 자임했다. 그런 점에서 국가가

구는 자기 자신의 역할을 강화하기 위해 전통적이고 권위주의인 관습만이 아니라 신자유주의적 방법도 동시에 동원하는데 성공했다.

이 과정에서 청소년을 미래의 통치대상으로 바라보는 국가의 관점을 부모들도 공유해 가고 있다. 이는 더 면밀한 조망이 필요하지만, 그럼에도 불구하고 오랜 동안 부모의 의사결정이 국가의 판단에 의존적이도록 형성되어 왔다는 점에서 부모의 사유가 국가의 자동적인 의사결정을 닮아가고 있다고 추론할 수 있다. 정보법 26조는 그런 경향을 더 강화할 것으로 보인다.

4. ‘인터넷게임중독’의 구성

정보법 26조의 주요 배경은 인터넷게임을 ‘중독 가능한 것’으로 간주하고 있다. 그런데 정작 ‘인터넷게임중독’ 개념은 여전히 모호하고 관련 연구자들 사이에서도 논쟁적인 상태이다[3,4,5]. 그런데도 이 용어가 널리 유포되었다는 점에서 이 논쟁의 기이함이 있다. 즉 이 용어는 과학적 또는 의료적인 합의가 완료되기 전에 사회적으로 ‘실재하는 위험’으로 수용되었고 급기야 법률적 존재가 되었다.

4.1 용어의 기원과 역설

‘인터넷게임중독’이라는 용어는 ‘인터넷중독’용어와 가족유사성이 있다. 한국정보화진흥원은 ‘인터넷중독’의 하위분류로서 ‘인터넷게임중독’을 배치하고 있다. 그리고 두 용어 모두 비슷한 시기에 법률적 규제의 대상으로 부상했다. 그런 점에서 ‘인터넷게

4) 정보법 26조 대상 게임물 평가기준 역시 게임이 학습을 방해하는지 여부를 폭넓게 고려하고자 했다.

5) 여성가족부(2013)는 자주 “게임중독의 문제가 심각한 부작용 내지 역기능으로 사회적 문제로 제기되었고.....부모와 청소년 사이의 갈등과 다툼의 주제가 되었”다고 주장하고 있다. 여기서 ‘부모’와 ‘그들의 자녀’에 대한 국가의 관점이 드러난다. 국가에게 있어서 ‘부모’와 ‘청소년’은 여타 이해당사자들과 마찬가지로 “갈등과 다툼”의 관계로 계산하고 있음을 암시하고 있다.

임중독' 용어의 기원을 이해하기 위해서는 '인터넷 중독'에 대해서도 함께 살펴보아야 한다.

이 용어는 1990년대 중후반부터 심리학 및 교육학 분야 연구논문들에서 등장했고 2001년 급격히 증가했다. 정부 역시 2000년에 들어서면서 인터넷 역기능이라는 주제로 정책을 수행하기 시작했다. 당시 정보통신부와 같은 정부기관은 인터넷기술을 보급하는 주체였기 때문에 새로운 기술로 인한 현상을 가장 먼저 목격할 수 있었으며 그것을 정책 사업화는 역량도 가지고 있었다.

2001년 제정된 “정보격차 해소에 관한 법률”에 의해 한국정보문화진흥원(KADO)이 설립되었고, “건전한 정보문화 확산 및 인터넷 중독실태 조사 예방 및 해소 사업”을 시작했다. 이어서 2002년부터는 자체 기준에 따라 “인터넷중독실태조사”를 실시했다[5,6]. 그리고 2006년 이후에는 ‘인터넷중독법’을 신설하려는 시도들이 정부기구와 국회의원들에 의해 다수 발생했다.⁶⁾ 그러나 인터넷중독법안을 단일법으로 제정하는 시도는 성공하지 못했다. 다만 그런 시도들을 종합하여 2009년 “국가정보화기본법”내에 “인터넷중독의 예방과 해소조항”이 신설되었다⁷⁾. 이것은 단지 한개 조항에 불과했지만, 법률적으로 “인터넷은 중독적”이라고 선언했다는 점에서 위력적이었다.

국가정보화기본법 제30조 (인터넷 중독의 예방 및 해소) 미래창조과학부장관은 관계 중앙행정기관의 장과 협의하여 인터넷 등의 지나친 이용으로 이용자가 일상생활에서 쉽게 회복할 수 없는 신체적, 정신적, 사회적 기능의 손상을 입는 것(이하 “인터넷 중독”이라 한다)을 예방·해소하기 위하여 필요한 계획을 수립하고 시행하여야 한다.

그런데 이 법률조항의 주관부서인 한국정보문화진흥원은 공식적으로 인터넷중독에 대한 국내외 학계의 합의가 여전히 없다는 것을 인정하고 있다. 그런데도 ‘인터넷 중독’이라는 개념 정의가 법률에 포함될 수 있었고, 국가예산을 투입하여 인터넷 중독을 진단하거나 인터넷 중독률 감소계획과 사업을

꾸준히 진행하고 있다[6,7].

한국정보문화진흥원은 자체 진단기준에 따라, 전체 사용자의 약 10% 내외의 ‘인터넷중독’ 비율이 존재한다고 매년 발표해왔다. 이것은 일반 대중매체를 통해 재생산되었고 해를 거듭하면서 시민들의 일상에서 회자되는 용어가 되었다. 법적 지원 아래 본격적인 인터넷 중독 예방 사업을 추진함으로써 ‘인터넷중독’은 점점 ‘존재하는 것’이 되어갔다. 2011년 청소년보호법의 첫다운제 조항이 제기될 무렵에 이르러서는 매우 익숙하고 당연한 용어가 되었다⁸⁾.

4.2 용어의 메타포

심리학자인 영과 골드버그 등은 물질남용장애(Substance Abuse Disorder) 진단기준을 응용하여 ‘인터넷 중독장애’라는 용어와 진단기준을 만들었다[6,7,8]. 또한 그리피스 등의 연구자들은 ‘행위중독(behavioraladdictions)’ 개념을 제기했다[9,10]. 이들 주장에 따르면 ‘행위중독’ 개념의 핵심적 근거는 약물중독과 유사한 현상적 결과가 존재한다는 것이다.

그런데 무엇보다도 이 개념은 용어정의적으로 취약점이 있다. 미국정신학회에 따르면 중독개념은 약물과 같이 섭취하거나 체내로 주입되는 물질에 대한 의존을 지시한다⁹⁾. 약물에 의한 중독은 신체

- 6) 정부기구에 의한 입법발의 외에도, 2006년, 정보통신서비스 중독의 예방과 해소에 관한 법률안(김희정의원대표발의) 2008년, 인터넷중독의 예방과 해소에 관한 법률안(한선교의원대표발의) 등이 있었고, 2009년 국가정보화기본법 30조 신설이후에도, 2010년 청소년의 인터넷게임중독 예방·해소에 관한 법률안(이성현의원대표발의), 인터넷중독의 예방과 해소에 관한 법률안(최인기의원대표발의)등 개별법 제정 시도는 계속 되었다.
- 7) 국가정보화기본법 제30조(인터넷중독의 예방과 해소)는 2009년 당시 행정안전부에 의해 신설되었다. 이를 근거로 인터넷중독 예방 및 해소 사업을 추진하고 진단기준으로 “K-척도”가 개발되었다.
- 8) 한국정보문화진흥원(2011)은 ‘인터넷 중독’용어 인지도는 87.7%였고 인지경로는 TV(89%), 인터넷(51%) 등이라고 제시했다.
- 9) 물질 사용에 관한 문제 때문에 알코올이나 기타 약물의 사용을 고집하는 경우를 물질중독이라고 진단할 수 있다. 강박적이거나 반복적인 사용은 약물의 내성의 결과일 수 있고 약물사용을 줄이거나 중단할 경우 금단증상이 일어날 수 있다. 물질남용에

의 내부에서 일어나는 화학적 작동을 근거로 하는 것이다. 이와 달리 ‘인터넷중독’이나 ‘게임중독’으로 지칭되는 현상은 부분적으로는 약물중독과 유사하더라도, 신체 내부가 아니라 외재적 상호작용에 의해 발생한다. 그러므로 ‘행위중독’이라는 개념은 ‘중독’개념과 비교할 때 용어정의적으로 상충한다.

뿐만 아니라, ‘행위중독’개념은 인과적 증명에서도 취약했다. 약물중독은 거의 모든 사람에게 있어서 유사한 인과성이 나타나는데 비해서 ‘행위중독’ 증상은 보편적 인과성이 드러나지 않는다. 예를 들어 인터넷/게임중독 진단기준에서 ‘인터넷/게임 이용시간’ 항목을 사용하는데, 이용시간이 많은 사용자와 그렇지 않은 사용자 사이에서 학교 및 사회적응 정도에 유의미한 차이를 찾기 어렵다고 밝혀졌다. 어떤 행동에 많은 시간을 소비했다고 해서 그러한 행동을 중독적 행동 혹은 문제행동이라고 단정할 수 없었다.

그런 점에서 ‘인터넷게임중독 척도’는 타당성이 낮고 그 기준도 임의적이라는 평가를 받고 있다. 영의 진단기준을 그대로 적용하여 측정한다면 국내 인터넷 중독률이 39.8%로 나타난다는 보고가 있다. 이런 비율이라면 ‘인터넷 중독’을 병리적 현상이라기보다는 보편적 현상이라고 보아야 하는 딜레마에 빠진다는 지적도 제기되었다[3,4,12,19].

따라서 현재 상태에서 ‘인터넷게임중독’이라는 용어는 인과성이 입증되었다기보다는 “약물중독(Drug Addiction)” 개념에서 차용된 은유적 표현(Metaphor)라고 보는 것이 적절할 것이다. 이는 일상적인 언어사용에서 강조의 의미 또는 주위를 환기하는 의도로 ‘중독적’이라는 표현을 흔히 사용하는 것과 같은 맥락이다. 따라서 ‘인터넷게임중독’을 법률용어나 공식적인 정책용어로 곧바로 사용하는 것은 성급한 결정이었다.

4.3 용어를 둘러싼 전투

그럼에도 불구하고 다른 측면에서 보자면 그런 성급한 결정이 발생할 만큼 강한 사회적 압력이 존재했다는 점에서 주목할 필요가 있다. 이 용어의

사회적 수용은 의미심장하다. 언어는 세계에 대한 질서의 부여이며 사유의 체계이다. 그래서 어떤 현상을 “무엇으로 지칭할 것인가”하는 문제는 단순한 기호의 문제가 아니다. 모든 시대 상황에서 “명명하기의 문제(the issue of naming)”는 단독으로 만들어진 결정이 아니다. 명명하기를 통해서 ‘그것’은 구체적인 ‘실체’로서 특정되고 식별될 수 있다. 그러므로 용어정의에 관한 전투는 권력의 핵심이다 [11]. 그러므로 여기에서는 특정 용어의 사용은 그 용어가 불러일으키는 새로운 질서도 수용하겠다는 의지를 포함한다고 보고, ‘용어사용자’라는 표현을 사용할 것이다.

‘인터넷게임중독’이라는 용어가 사용되기 시작하자 문화부 및 게임산업계는 이 용어에 대해 당혹해했고 그에 맞서 ‘게임과몰입’이라는 개념을 사용하고자 했다. 그런데, ‘게임과몰입’이라는 용어 또한 ‘게임중독’이라는 용어만큼이나 개념정의가 충분치 않았다. ‘게임중독’과 ‘게임과몰입’이라는 두 용어가 처해 있는 기이한 상황을 잘 보여주는 텍스트가 “게임산업진흥에 관한 법률” 제12조의3(게임과몰입·중독 예방조치 등)이다.

게임산업진흥에 관한 법률 제12조의3 (게임과 몰입·중독 예방조치 등) ① 게임을 관련사업자 [「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항 제1호의 정보통신망(이하 “정보통신망”이라 한다)을 통하여 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 서비스하는 자에 한한다. 이하 이 조에서 같다]는 게임물 이용자의 게임과몰입과 중독을 예방하기 위하여 다음 각 호의 내용을 포함하여 과도한 게임물 이용 방지 조치(이하 “예방조치”라 한다)를 하여야 한다. <이하 생략>

문화부는 ‘게임중독’ 개념의 ‘비과학성’을 잘 알고 있었음에도 불구하고 단지 ‘중독’개념의 부당성만을 주장하는데 머물지 않고, 대신에 ‘게임과몰입’

따르면 이는 물질 사용 장애로 간주된다. [Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-IV)]. 한편 미국정신의학회의 DSM 분류조차도 모호하고 근거가 부족하다는 비판도 존재한다.

이라는 개념을 대안으로 사용했다. 김승욱·이경옥에 따르면, ‘과몰입’이라는 용어는 2005년경 등장했다. 과몰입 용어사용자들은 ‘게임중독’ 개념이 개인적이고 병리적 증상을 지시하는 해석틀이라는 점에서 문제를 제기했으며, 대신에 사회행위적 분석틀을 적용하여야 한다고 주장했다[12].

그런데 과몰입 용어사용자들은 구체적인 진단기준을 설계하는 과정에서는 기존의 중독모델에서 대부분의 항목을 차용해 왔다는 점에서 여전히 독자적 분석틀을 구축하지는 못한 것으로 평가되고 있다. 게다가 과몰입 용어사용자들이 상징하는 ‘과몰입’에 대한 개념 정의도 서로 상이했다. 중독 용어사용자들이 ‘중독’에 대한 영어표기를 일관되게 “addiction”이라고 표기하고 있는 것과 달리, 과몰입 용어사용자들은 ‘과몰입’에 해당하는 영어표현이 상이했다는 점은 이 용어에 대한 혼선을 간접적으로 보여준다. 초기 과몰입 연구논문에서는 과몰입을 중독과 동일하게 “addiction”이라고 표기하기도 했고, 점차 “indulgence”, “overindulgence”, “overflow”, “overuse” 등 다양한 표기가 등장했다. 어떤 경우는 한글키워드 상으로는 과몰입을 표기했지만 그에 대한 영어키워드 표기는 하지 않은 경우도 있었다.

‘과몰입’ 용어의 혼선에도 불구하고 문화부 및 게임산업계와 연구자들이 ‘과몰입’이라는 용어를 사용하게 된 배경은 ‘게임중독’이라는 용어에 대한 불승인 의지가 있음을 함축한다. 과학적 근거가 충분치 않은 상태에서 ‘게임중독’이라는 병리적 프레임을 승인하기 어려웠던 것이다. 그렇지만 또한 ‘몰입’이라는 용어로는 충분하지 않다는 점에 대한 일정한 동의가 있었기 때문에 ‘과몰입’이라는 용어를 과도적으로 제시했다[19].

‘중독’ 용어사용자들이나 ‘과몰입’ 용어사용자들이나 모두 무엇인가 새로운 변형이 발생했음을 감지했다고 할 수 있다. 다만 그 새로운 변형에 대해 어떤 해석틀을 적용할 것인지는 달랐다. 두 집단 모두 부족한 용어정의에도 불구하고 기술사회적으로 새로운 현상의 해석에 기여한 바가 있다. 우선

중독용어사용자들은 인터넷/게임 기술이 단순한 도구에 머물지 않음을 경고했다. 다시 말해서 그들은 기술이 독자적인 행위성을 가지고 있음을 감지했다고 보인다. 다만 기술의 행위성(agency of technology)을 파악할 새로운 프레임을 제시하기보다, 그들이 익숙하게 알고 있던 약물중독 프레임을 적용하는 오류가 있었다. 과몰입용어사용자들은 그 새로운 현상이 병리적 차원에서 다루지기 어렵다고 비판했고, 사회행위적 관점을 도입하려했다는 점에서 적절한 비판자의 역할을 수행했다. 양 쪽 모두 부분적으로 ‘진실’을 전달했다.

5. 토론 및 결론

인터넷/게임 중독논쟁은 인터넷의 사용문제가 단지 부모와 자녀 사이의 문제로 그치지 않고 기술사회적인 사건이라는 것을 보여주고 있다. 일상적이고 사소해 보였던 이 문제는 우리사회 안에서 인터넷기술이 불러일으킨 담론 중에서 가장 미묘하고 복잡한 사안이다. 이 논쟁 안에서 우리는 길을 잃었다. 그럼에도 불구하고 적어도 다음 두 가지 문제는 명백해졌다.

5.1 병리적 프레임을 극복하고 담론 프레임을 구축해야 한다.

‘인터넷게임중독’이라는 용어가 은유적 표현이더라도, 그것이 널리 유포될 수 있었던 것은 대중의 기술혐오와 결합하여 증식되었기 때문이다. 기술혐오는 단순한 회피만이 아니라 일종의 기술에 대한 위험인식이며 암묵적 저항이다. 따라서 기술혐오를 비난하기 보다는 그 사회적 배경을 이해할 필요가 있다. ‘인터넷게임중독’ 용어가 한국에서 더 강하게 수용되었던 것은 우리사회가 인터넷기술에 대해 강한 혐오를 품고 있다는 함축이다¹⁰⁾.

10) Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-IV)에 따르면, 관련 논문 250여 편을 분석한 결과 중국, 한국 등 아시아국가에서 인터넷게임에 대한 부정적 연구가 다수였

한국은 1990년대 중반 국가정보화사업을 강력하게 추진함으로써, 5-6년 정도의 짧은 기간 내에 거의 전 국민이 인터넷을 일상적으로 사용하게 만들었다. 그런데 정부는 기술도입과 기술정책 결정과정에서 일반시민들이 참여할 수 있는 경로를 고려하지 않았다. 오히려 그럴 가능성을 배제함으로써 빠른 의사결정을 할 수 있었고, 신속하게 기술정책 추진을 담보할 수 있었다. 새로운 기술을 수용하지 않거나 느리게 반응하는 것은 새로운 시대에 뒤처지는 것으로 낙인찍히는 것이었다.

그 과정에서 시민들은 새로운 기술에 대한 자연스러운 이해와 자기결정을 수행해 나아갈 기회를 박탈당했다. 시민들의 참여 및 비판권이 제한됨으로써 기술저항은 억제되었다. 기술에 대한 적절한 이해를 통하여 관련 위험을 조절하는 민주적 과정이 소거되었고, 그 부재의 틈새에서 기술혐오가 발생한 것이다.

이것이 일관된 과학적 근거가 없는데도 불구하고 인터넷/게임에 대하여 ‘중독’이라는 혐오적 표지를 강하게 연결할 수 있었던 배경이다. 그동안 국가가 급진적 기술도입만을 주요 목표로 했기 때문에 사회적으로 기술에 대한 정상적인 비판담론이 발전하지 못했다. 기술비판은 기술이해와 함께 동전의 양면처럼 묶여있는 역광이다. 비판이 없는 곳에서 시민들은 기술에 대한 자기조절능력을 개발하기 어렵다. 그 결과, 인터넷/게임이라는 기술의 사용행위에서 일어나는 문제들에 대해 스스로 대처하기 어려워졌다. 그래서 시민들은 다시 국가에게 책임을 물었고, 국가는 ‘인터넷/게임중독 치료’라는 편의적이고 기계적 해법(technical fix)으로 유도된 것이다.

기술사용과정에서 발생하는 문제들은 복잡한 사회적 기술적 맥락과 얽혀있기 때문에 하나의 단일한 원인으로 소구되기 어렵다. 그러므로 기술위험은 질병치료 프레임으로 해소되기 어렵다. 기술사용행위를 병리적 프레임으로 환원하는 것은 시민을 ‘환자’라는 대상으로 만들 뿐, 기술사용의 주체로 안내할 수 없다.

반면에 국가는 병리적 프레임으로 이득을 얻고 있다. 인터넷게임이 ‘중독적’인지의 여부가 사회적 논쟁의 초점으로 부상했고, 정작 기술비판과 참여의 부재는 주목받지 못했다. 다시 말해서 국가는 기술논쟁을 병리적 프레임으로 묶어둠으로써 시민들로부터 더 많은 권한위임을 받을 수 있었고, 비판담론으로부터는 자유로울 수 있었다.

이 논쟁의 근원적 해결을 위해서는 그동안 소홀히 했던 기술비판과 참여를 위한 담론형성으로 나아가야 할 필요가 있다. 그동안 인터넷기술에 대한 성공 사례 연구는 활발했지만 기술혐오에 대한 연구는 거의 없었다. 기술혐오자 또는 기술비사용자의 존재는 그 기술에 내재되어 있는 결함이나 결핍을 지시한다. 따라서 그들에 대한 연구는 기술의 민주적 개선에 기여할 것이다. 인터넷 및 게임 산업은 의도하지는 않았지만 급격한 인터넷기술의 무비판적 수용 과정에서 산업적 이득을 보았으므로 이 논쟁의 해소를 위해 노력할 책임이 있다.

5.2 국가의 판단은 부모의 판단을 보충하는 것으로 조정해야 한다.

인터넷게임에 대한 병리적 프레임은 그동안 시민(부모)들이 자신의 정당한 의사결정권을 유보해왔기 때문에 나타난 결과이다. 영화나 게임에서 강제등급제는 대표적인 사례로 제작자를 포함하여 누구나 복종해야 하는 규범이었다. 그러한 규범 안에서 시민들은 새로운 인공물(기술)에 대해 훈련하고 의사결정하고 비판할 역량을 기를 수 없었다. 그래서 그들의 점점 더 많이 국가의 결정에 의존하게 되었고, 국가의 결정은 시민의 사유와 행동 속으로 체화되었다.

영화등급의 강제성에 대해서, 일부에서는 부모의 자유로운 의사결정을 허락할 경우, ‘몰지각한’ 부모들이 포르노 영화에 자녀를 동반할 우려가 있으므로 국가의 강제가 정당하다고 주장한다. 그런데 이

며, 상대적으로 다른 나라들의 경우는 소수의 논문만이 있었으며 주제도 온라인상에서 사용자들의 행위성에 대한 연구였다고 언급했다. <http://www.dsm5.org>

런 주장은 부모도 아동과 마찬가지로 의사결정 능력이 없을 것이라고 간주하는 것과 같다. 이런 유형의 결핍모델은 이론적으로 오래전부터 비판받아 왔는데 현실에서는 여전히 작동하고 있다. 이는 그동안의 국가의존적인 의사결정 구조 안에서 체화된 사유의 한 예시이다.

한편 또 다른 일부 사람들은, 18세 영화등급이더라도 부모가 동반할 경우 국가가 그런 부모를 처벌할 사례가 없기 때문에 사실상 18세 영화관람에 대한 부모의 결정권을 허용하고 있다고 해석해야 한다고 주장한다. 이와 유사한 주장으로, 여성가족부는 부모의 게임 아이디로 자녀에게 게임을 하게 할 수는 있으므로 강제적 섀다운제가 부모의 선택권을 방해하지 않는다고 주장한다. 이런 관점은 부모에게 법률상으로는 정당한 의사결정을 허용하지 않으면서, ‘뒷문’ 이용을 허용하고 있으므로 문제가 아니라는 주장하는 것과 같다. 이는 정상적인 시민권의 발휘를 명백히 방해하는 것이며, 시민의 의사결정 역량을 퇴행시키고 있다.

그러한 퇴행의 결과, 정보법 26조가 부모라는 행위를 일상적 의사결정을 할 수 없을 정도로 미숙하다고 간주하고 있음에도 불구하고 사회적으로 수용될 수 있었다. 물론 모든 시민은 완벽하지 않다. 그러므로 그들은 도움이 필요하다. 그런데 시민의 무능함과 소외를 해소하려는 시도는 필요하지만, 그런 무능함과 소외를 전제로 국가시스템을 강화시키는 것은 구분되어야 한다. 국가시스템 역시 부모만큼이나 무능할 수 있기 때문이다. 때때로 합리적인 국가의 판단은 오히려 더 위험했었다.

국가의 결정을 기준으로 일상적인 시민의 판단이 제한된다면 국가에 의해 시민의 사유가 구성될 위험이 있다. 특별히 악의적이지 않더라도 국가는 평균적인 행위값을 근거로 절차화(자동화)된 정책 결정을 해야 하기 때문에 시민의 생동하는 다양성을 해칠 가능성이 있음은 잘 알려진 사실이다. 그렇기 때문에 국가에 대한 위임은 시민의 판단을 지원하는 범위로 제한되어야 한다.

인터넷기술 시대에 시민-‘부모’와 ‘자녀’ 모두 포

함하여-은 매번 새로운 기술적 환경 아래에 놓이게 될 것이다. 그들은 매번 새로운 상황에서 의사결정을 수행해야 한다. 국가는 일상적이고도 즉각적이어야 할 매번의 의사결정을 대신할 수 없으며, 대신해서도 안 된다. 인터넷기술 환경 안에서 일상적인 삶을 살아야 하는 시민은 주체적 의사결정의 담지자로 고무되어야 하며, 그럴 역량을 구축하려고 노력해야 한다. 국가는 시민의 지위를 승인하는 전제 위에서 부모의 판단을 지원하고 보조하는 지위로 자신의 임무를 설정해야 한다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korea Government(NRF-2010-330-B00170).

REFERENCES

- [1] Latour, Bruno “The powers of association”, in J. Law (ed.) Power, Action and Belief: a New Sociology of Knowledge?, The Sociological Review, Routledge and Kegan Paul, 1986.
- [2] Law, John & Callon, Michel, “The Life and Death of an Aircraft: A Network Analysis of Technical Change”, in Bijker, W. E. & Law, J. (eds.), Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change, The MIT Press. Duke University Press. Durham & London. 1992.
- [3] NIA, 『The Policy and Suggestion on Internet Addiction in the Important Countries』. CIO REPORT Vol. 23, ISSN 2092-6944. 2010. in Korean.
- [4] Jeon Jong-Su, 『Game Addiction and Shut-down Institution』. Communication Books 2012. in Korean.
- [5] Korea Agency for Digital Opportunity and Promotion, 『The Study for Corresponding

- Law on Internet Addiction』. A Trustee: Korea IT Law Society. 2008. in Korean.
- [6] Lee Gyu-Jeong etc., 『A Proposal of Legal Institution Improvement for Protection & Settlement on Internet Addiction』. NIA. 2010. in Korean.
- [7] NIA, 『The Renovating Study for Counsel Program on Internet Addiction of Middle Students』. NIA IV-RER-11127. 2011. in Korean.
- [8] Young, Kimberly, Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *CyberPsychology & Behavior* 1(3): 237-244. 1998.
- [9] Griffiths, Mark, Technological Addictions. *Clinical Psychology Forum* 76: 14-19. 1995.
- [10] Griffiths, Mark, Gambling on the Internet: A Brief Note. *Journal of Gambling Studies* 12(4): 471-473. 1996.
- [11] Derrida, Jacques, *Of Grammatology*. translated by Gayatri Chakravorty Spivak, The Johns Hopkins University Press Baltimore and London. 1997.
- [12] Kim Seung-Ok & Lee Kyung-Ok, Conceptual Understanding about the Internet of Game Addiction and Overindulgence of Children, *Journal of the Korea Society for Children's Media*, 6(2): 63-83. 2007. in Korean.
- [13] MOGEF, A Opposite Statement on Unconstitutionality Affirmation of Korea Juvenile Protection Act Article 23 etc. 2012/2013. in Korean.
- [14] Hwang Seung-Heum, A Study of Legal Policy Science on the Regulation Reform Issues in the Field of Women, Families and Youths, *Kookmin Law Review*, 20(2): 73-118. 2008. in Korean.
- [15] Park Jong-Hyun, The Significance and Limit of Internet Regulation Policies to Protect Juvenile: One 'Shut-down' Policy of Internet Games, *Media and Law*, 10(2): 111-145. 2011. in Korean.
- [16] Hwang Jung-Gi, A Study on the Unconstitutionality of Online Game Shutdown, *Hallym University Law Society FORUM* 16: 139-156. 2005. in Korean.
- [17] Dean, Mitchell, *Governmentality: Power and Rule in Modern Society*. 2nd Edition. Sage. 2010.
- [18] Foucault, Michel, *Security, Territory, Population: Lectures at the College de France 1977-1978*. translated by Graham Burchell, Houndmills, Basingstoke, Hampshire, New York : Palgrave Macmillan, 2007.
- [19] Kim Min-Kyu, The Impact on the Cultural Contents Market of the Legal Issue in Korea-Focusing 'Open Market' & 'Shut-down' in Game Industry, *Journal of Korea Game Society* 2012 Apr; 12(2): 63-74, in Korean.
- [20] Kim Ji-Yeon, Kim Min-Kyu & Lee Jong-Pil, The Question Concerning Game Governance: Focusing on Game Rating System Using the Governmentality Concept of Foucault, *Journal of Korea Game Society* 2013 Apr; 13(2): 143-154, in Korean.



김지연(Kim, Ji Yeon)

2010. 2 고려대학교 과학기술학 박사
(PhD. 과학사회학 전공)

2011. 4-2012. 9 게임물등급위원회 위원

2012. 3-2013. 8 가톨릭대 인문과학연구소 연구교수

2010. 3-현재 고려대학교 과학기술학연구소 선임연구원

2010. 3-현재 서울과학기술대학교, 한양대학교 강사

관심분야 : 게임 거버넌스, 인터넷 거버넌스, 전문성과
민주주의, IT기술의 사회적 수용, 시공간의
구성, 통치성