

한국 언론의 게임 보도 프레임 분석

서성은, 연준명

국립한경대학교 미디어문예창작학과

seongeun@hknu.ac.kr, dusaud8887@naver.com

An Analysis on the News Frame of Game by Korean Media

Seong-Eun Seo, Joon-Myeong Yeon

Hankyung National Univ. Dept. of Media Practical Korean Language & Literature

요 약

본 연구는 한국 언론 보도에 나타난 게임 관련 담론 분석을 통해 게임이라는 미디어에 대한 우리 사회의 인식과 지형도를 가늠하고자 하는 것이다. 미디어는 현실을 거울처럼 단순히 반영하는 것이 아니라 특정한 방식으로 재현한다. 한국의 언론은 게임의 의미를 어떻게 구성하여 재현하고 있는가? 본 연구는 박근혜 정부 4년 동안 조선, 중앙, 동아, 경향, 한겨레 등 5대 일간지의 게임 관련 기사 479건에 나타난 게임 담론의 특성을 분석하였다. 연구 결과 단일 이슈로는 게임 중독 프레임, 중독 폐해 프레임, <포켓몬고>를 비롯한 AR게임 프레임이 상당한 비중을 차지하고 있었으며, 게임의 본질인 놀이 문화와 관련된 담론은 불과 3.8%에 불과함을 확인할 수 있었다.

ABSTRACT

This study aims at examining our social recognition on and the topographic map of a game through the discourse analysis on games shown from the Korean media coverage. Media don't reflect the reality as a mirror but represent it in certain manner. If so, how Korean media organize and represent the meaning of a game? This study analyzed the game discourse from 479 articles on games by 5 daily newspapers including Chosun, Joongang, Dong-A, Kyunghyang and the Hankyoreh during 4 years' Park Geun-hye administration. Research findings show that as a single issue frames of game addiction, addiction damages and AR games including Pokémon Go counted for much reaching up to nearly half but discourse on the play culture as an essence of a game occupied only 3.8%.

Keywords : game discourse, game addiction, game news, gamephobia, play culture

Received: Nov. 20. 2017

Revised: Dec. 17. 2017

Accepted: Dec. 20. 2017

Corresponding Author: Seong-Eun Seo(Hankyung National Univ.)

E-mail: seongeun@hknu.ac.kr

© 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.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서론

본 연구의 목적은 한국 언론에 재현된 게임 담론의 특성을 연구하고자 하는 것이다. 특정 미디어 담론이 형성되고 변화하는 데 있어 정부 시책에 영향을 많이 받는다는 점을 고려하여 연구 범위를 단일 정권으로 제한하고 최근 박근혜 정부 4년 간 주요 언론에서 재현된 게임 담론의 특성을 살펴보고자 한다.

게임은 최근 20여 년간 미디어 분야에서 가장 많은 관심을 받은 매체 중 하나이다[1]. 2015년 기준 10조원에 육박한 게임 산업은 비약적인 성장세를 보여주었으며, 학술 분야에서는 게임학 관련 학과가 증가하고, 연구 주제도 다변화되었다. 뿐만 아니라 게이미피케이션(gamification)이라는 이름 아래 방송, 교육, 마케팅 등 게임 아닌 것과 게임의 결합을 다양한 방식으로 시도하면서 사회·문화적으로도 그 영향력을 점점 확대하고 있다.

닉 예(Nick Yee)는 온라인 게임이 더 이상 청소년에 국한된 하위 문화가 아니라 전 세계적인 주류 문화로 자리 잡아 가고 있음을 강조한다[2]. 전경란도 불량 청소년들이 즐기는 중독성 강한 오락이라는 인식이 강했던 게임이 이제는 다양한 관점들이 경합하는 담론의 장으로 재편되고 있다고 본다. 콘텐츠 산업에서 게임이 지닌 잠재력과 가치를 인정받으면서 게임에 대한 사회적 관심이 더욱 증폭되었고, 한국은 새로운 게임이 우선적으로 선보이는 곳이자 게임과 관련한 사회문화적 현상이 어느 사회보다 역동적으로 가시화되는 장이 되었다는 것이다[3]. 요컨대 게임학 분야에서 논의되는 게임은 디지털 경제의 총아요, 4차 산업의 핵심이며, 뉴미디어의 선봉에 서 있다.

과연 한국의 언론 보도에서 게임도 같은 의미를 가지고 재현되고 있을까? 게임이라는 미디어는 어떤 프레임을 통해 동시대 한국인들에게 전달되고 있을까? 구성주의(constructivism)는 현실이 있는 그대로 존재하는 것이 아니라 인간의 인식을 거쳐 재구성된다는 입장이다. 미디어는 이 과정에서 핵

심적인 장치로 기능하며 현실을 거울처럼 단순히 반영하는 것이 아니라 특정한 방식으로 재현한다[4]. 이에 본 연구는 한국의 언론 보도에 나타난 게임 담론 분석을 통해 게임이라는 미디어에 대한 우리 사회의 인식과 지형도를 가늠하고자 한다.

미디어 담론에 주목해야 하는 이유는 다음과 같다. 강국진과 김성혜에 따르면 첫째, 담론을 통해 ‘지적 생산과 동의 생산’이 이루어지기 때문이다. 미디어는 이 과정에서 다양한 의견과 주장이 공개적으로 소통되는 중추적인 광장으로 기능한다. 즉 미디어는 종교, 정당, 시민 단체, 과학계, 법조계 등 다양한 포럼의 참가자들에 의해 일상적으로 이용되는 중추적 포럼(meta forum)일 뿐만 아니라 다수의 국민들이 자유롭게 안정적으로 접하는 상징적 무대(symbolic stage)로 기능한다. 미디어는 이에 따라 다양한 정치적 후원 세력이 담론을 통해 특정한 정치적 목적을 달성하고자 할 경우 반드시 장악해야 할 전략적 요충지가 된다[5].

둘째, 미디어 담론은 객관성과 균형성이라는 전문적인 직업윤리를 토대로, 집단적 협업을 통해, 정교하게 재구성된 공공지식이라는 특성을 갖는다. 따라서 언론 매체를 통해 전달되는 담론은 다수의 구성원이 ‘쉽게’ 접할 수 있는 ‘믿을 만한 정보’로 인식되며, 지적인 설득 및 이를 통한 정치적 효과의 달성에 있어 다른 형태의 담론보다 효과적이다[5].

셋째, 미디어 담론은 페어클로우(Fairclough, 1995)나 촘스키(Chomsky, 2004) 말하는 ‘텍스트적 실천, 담론적 실천 및 사회적 실천’이 동시에 이루어지는 복합적 담론이다[6,7]. 언어학적 담론 전략은 물론 사회적 실천을 파악하기에 유리하다. 즉 언론에 의해 생산되는 담론은 사실에 대한 ‘취사, 선택, 차별 및 배제’를 통해 재구성된 것일 뿐만 아니라 특정한 규범적 가치와 제도적 실천에 대한 함의를 담고 있다[8]. 그러므로 미디어 담론은 다양한 후원 세력들이 자신들의 이해를 통합하고 사회구성원으로부터 지지와 정당성을 확보하기 위해 정치적 상징과 가치 체계를 생산하는 과정 및 그

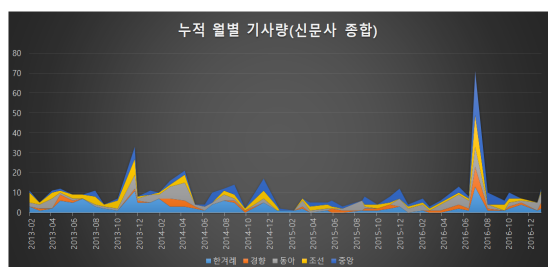
를 통해 제안되는 구체적인 정책, 법안, 관행과 같은 사회적 실천을 파악하는 데 유리하다[5]. 따라서 본고에서는 한국 언론에 나타난 게임 관련 담론을 분석함으로써 인식적 실체로서 게임의 의미를 파악하고, 향후 게임학 연구가 나아가야 할 방향을 가능해보고자 한다.

담론은 다양한 방식으로 정의된다. 담론의 구성 요소를 분석하는 방법론도 통일되지 않았다. 동일한 해석 열개라도 하더라도 핵심 이야기 줄거리를 찾거나, 서사구조를 밝히거나, 논리적 이야기 덩어리를 뜻하는 프레임은 파악하는 등 방법론은 다를 수 있다. 정서 구조 역시 특정한 단어의 배열 관계를 분석하거나, 규범적 가치를 담은 어휘를 해석하거나, 또는 특정 단어 이면의 뜻을 파악하는 등 다양한 방법으로 분석될 수 있다. 그럼에도 담론이 논리적인 해석 틀과 정서적인 차원을 포함하고 있다는 공감대는 잘 형성되어 있다. 따라서 담론의 구조는 맨 아래쪽에는 입장(position)을, 그 위로 특정 입장을 지지할 수 있는 논리적 관점(frame)을, 또 그 위로 이 논리에 부합하는 특정한 가치와 이미지가 위치한 일종의 빙산과 같은 것으로 볼 수 있다. 담론의 구성요소 중에서도 프레임은 가장 핵심적인 요소다[9].

프레임은 ‘연역’과 ‘귀납’ 두 가지 방법으로 분석할 수 있다. 연역은 상식선에서 알 수 있거나 다른 연구자들이 발견해 놓은 해석 열개를 활용하는 방식이다. 대표적인 것으로는 개인적 일탈에서 원인을 찾는 ‘일화적(episodic)’ 프레임과 사회의 구조적 모순에 주목한 ‘주제적(thematic)’ 프레임이 있다. 귀납적 방법은 기존에 알려진 프레임이 아닌 연구자가 독창적으로 발굴하는 경우로 각종 담론에는 일종의 지도 또는 나침반에 해당하는 해석 방향식이 있으며 이를 중심으로 다양한 논리와 가치와 이미지 등이 결합되어 있다는 전제에서 출발한다. 얼핏 무관해 보이는 주장과 가치 등을 연구자가 생각하는 해석 관점에 따라 분류하고 이를 가장 잘 대표할 수 있는 개념으로 명칭을 붙이는 방식이다[9].

한국 언론에 나타난 게임 담론의 실체를 밝히기 위한 작업은 국내 종합일간지가 보도한 지면 기사를 중심으로 진행했다. 분석 대상은 조선일보, 중앙일보, 경향일보, 경향신문, 한겨레 등 총 5개를 선택했으며, 분석 샘플을 수집하기 위해 네이버가 제공하는 ‘뉴스 검색 서비스’를 이용했다. 다만 조선일보와 중앙일보의 경우에는 최근 1년 기사만 검색되는 등 네이버 서비스가 제한적으로 제공되는 바, 해당 신문사 사이트를 통하여 분석 대상을 추가 추출하였다. 검색 기간은 정부 정책이 관련 산업에 영향을 주는 점을 고려하여 단일 정부로 제한하였으며, 시간상으로 가장 가까운 박근혜 정부 4년간으로 한정하였다. 구체적인 검색 대상 기간은 2013년 2월 1일부터 2017년 2월 30일까지였다.

기사 검색은 키워드 추출법을 이용하였다. 해당 기간 동안 게재된 지면 기사를 대상으로 제목과 본문 중에서 ‘게임’이라는 단어가 사용된 기사를 일차 추출하였고, 그 과정에서 제목에 ‘아시안 게임’이 포함된 기사는 제외하였다. 해당 조건으로 총 15,451건이 검색되었고, 그 중 ‘과워 게임’과 같이 게임이라는 용어를 메타포로 사용한 일반 기사를 다시 걸러내는 작업을 거쳤으며, 최종적으로 게임이라는 미디어와 직접적으로 연관된 479건의 기사를 수집했다. 한겨레가 128건으로 가장 많았고, 동아일보 112건, 중앙일보 102건, 조선일보 88건, 경향신문 49건 순이었다. 5대 일간지의 누적 월별 기사량 추이는 다음과 같다.



[Fig.1] accumulate amount of monthly articles

위 그래프에서 드러나듯 5대 일간지의 월별 누적 기사량은 대체로 비슷한 추이를 보였으며, 기사

량이 눈에 띄게 급증하는 구간은 모두 2곳이었다. 첫 번째 구간은 2013년 10월부터 2014년 4월까지 이른바 ‘게임 중독법’ 등 게임 규제 관련 논란이 뜨거웠던 시기고, 두 번째 구간은 2016년 6월부터 8월 사이 ‘<포켓몬고>’ 열풍으로 인해 기사량이 급증했던 시기였다.

두 구간을 제외하고는 4년 동안 대체로 평이한 흐름을 보였는데, 평상시 게임 관련 보도는 대체로 게임 산업 현황에 관련된 경제면 기사이거나 게임 중독 폐해로 인한 사건사고를 다룬 사회면 기사였다. 예상과 달리 게임 순기능이나 게이미피케이션, 게임 문화 등을 다루는 기사들은 극히 일부였다. 이에 본고에서는 게임 산업 현황, 회사 및 게임 소개 등의 단순 정보 기사는 논외로 하고, 여론 형성에 직접적으로 영향을 미치는 단일 이슈를 중심으로 기사 내용을 분석하고 프레임을 추출하였다.

먼저 2013년 10월부터 시작된 ‘게임 중독법 논란’ 등 게임 규제법 관련 보도에 공통적으로 사용된 프레임에 주목하였다. 그 결과 일련의 게임 규제법 관련 보도가 결국 게임이 술, 도박, 마약과 같은 중독 물질인가 아닌가 하는 논쟁으로 귀결되었다는 점을 감안하여 해당 기사들을 ‘게임 중독’ 프레임으로 설정하였다. 아울러 비슷한 시기 게임 중독의 원인을 밝히는 기사들이 상당수 생산되바, ‘중독 원인’에 관한 기사도 ‘게임 중독’ 프레임 안에서 함께 살펴보기로 하였다. 따라서 게임 중독 프레임 아래 세부 프레임으로서 규제 찬성, 규제 반대, 중립, 중독 원인을 각각 설정하였다.

다음으로 게임 관련 사건사고 기사들을 살펴보았다. 사회면에서는 명확한 근거 없이 게임 중독을 범죄의 원인으로 지목하는 기사를 심심찮게 발견할 수 있었는데 이처럼 게임 중독으로 인한 사회적 일탈, 병리적 현상 등을 다루는 기사들을 ‘중독 폐해’라는 프레임으로 묶었다. 중독 폐해는 다시 중독 범죄와 중독 문제로 세부 분류하였다.

한편 ‘<포켓몬고>’ 관련 보도는 기사량에서 드러나듯 그 자체로 엄청난 화제가 되었으므로 단독 프레임으로 설정하였고, 세부 프레임으로서 <포켓

몬고> 열풍 보도, 성공 요인 분석, 국내 대응 등을 설정하였다.

그 외 경제면 기사들은 ‘산업 일반’이라는 프레임으로 분류하면서 산업 현황, 게임 회사 및 게임 소개, 기술 및 매체 소개 기사 등을 포함하였고, 게임의 순기능, 게임 문화 또한 별도 프레임으로 설정하였다.

[Table 1] frame of game discourse¹⁾

| 1st frame | 2nd frame | total | % |
|--------------------------|---------------------|-------|-------|
| game addiction | regulatory pros | 11 | 20% |
| | against regulation | 15 | |
| | neutrality | 27 | |
| | cause of addiction | 17 | |
| | etc | 26 | |
| addiction harmful effect | addiction crime | 21 | 8.1% |
| | addiction problem | 5 | |
| | etc | 13 | |
| Pokémon Go | fever of PokémonGo | 25 | 15.4% |
| | success factors | 22 | |
| | domestic reaction | 12 | |
| | etc | 15 | |
| game industry | general information | 67 | 39.2% |
| | company & game | 86 | |
| | technology & media | 9 | |
| | etc | 26 | |
| game good function | | 11 | 2.3% |
| game culture | | 18 | 3.8% |
| etc | | 53 | 11% |
| total | | 479 | 100% |

총 479건의 기사에 대한 코딩 작업과 분석 결과 정리는 연구자 2인이 공동으로 진행했다. 각자 479건에 대한 일차 분석을 진행하였고, 이후 상호 교차하여 점검하였다. 분석 결과 게임 중독 프레임은

1) 표1의 상세한 내용은 본 논문에 ‘부록1’로 별첨하였고, 479건의 분석 기사 목록은 ‘부록2’라는 이름으로 웹에 업로드하였다. ‘부록2’는 각 신문사별 기사들의 게시일과 기사 제목, 프레임 분석 결과를 표로 정리한 것이다. 본 논문지에 부록으로 별첨하는 것이 마땅하나 방대한 양으로 인해 함께 실지 못하고 다음과 같이 온라인에 일반 공개하였다.

<https://drive.google.com/file/d/1Gadjgq9eQ3VME n6-KVFM yZYWX d4x2Y m7/view?usp=sharing>

전체 기사의 20%에 달했으며, 중독 폐해 프레임은 약 8%, <포켓몬고> 프레임 기사는 15.4%를 차지하고 있었다. 이에 반해 게임 순기능 관련 기사는 2.3%, 게임 문화 관련 기사는 3.8%에 불과했다.

본고에서는 산업 일반 기사는 제외하고 개별 이슈로 중요하게 부각된 프레임들, 즉 규제법을 둘러싼 게임 중독 논쟁, 중독 폐해, <포켓몬고> 프레임을 중심으로 지난 4년간 언론에서 재현된 게임 담론의 흐름을 정리하고자 한다. 먼저 2장에서는 게임 규제법 논란을 중심으로 한 게임 중독 프레임의 정치성에 대해서 알아보고, 3장에서는 중독 폐해 프레임을 통해 담론의 역사성과 고착화를 짚어볼 것이다. 이어서 4장에서는 게임 산업 위기와 <포켓몬고> 담론의 관계를 검토할 것이다. 이를 통해 게임에 관한 우리 사회의 인식적 실체를 파악할 수 있는 기회가 되기를 기대한다.

2. 게임 중독 프레임

중독 프레임을 사용하는 기사들은 크게 ‘규제법’ 관련과 ‘중독 원인’에 관한 내용으로 구분된다. 규제법은 다시 ‘게임 중독법’과 ‘셋다운제’로 구분되는데, ‘게임 중독법’은 게임을 술, 도박, 마약과 함께 4대 중독 물질로 규정하고 중독의 예방과 관리를 국가에서 통합적으로 지원하고자 하는 법안이다. ‘셋다운제’는 밤 12시 이후 청소년의 온라인 게임 사용을 강제로 금지하는 법안(2011년 시행)으로서 2013년 11월경 합헌 결정이 내려지면서 게임 중독법과 함께 다시금 화제가 되었다.

‘게임 중독법’과 ‘셋다운제’ 등 규제법 논란은 결국 게임의 중독성에 관한 논쟁으로 귀결된다. 규제 찬성 측과 규제 반대 측은 게임 중독에 대해 각각 특정한 입장을 견지하고 있었으며, 설득을 위한 논리, 정서적 호소를 위한 표현, 윤리적 태도를 위한 요구를 담고 있었다.

‘게임 중독법’의 정확한 명칭은 ‘중독 예방·관리 및 치료를 위한 법률안’이다. 2013년 4월 새누리당

신의진 의원이 발의한 법안은 그해 10월 같은 당 황우여 대표의 교섭단체 연설로 인해 뜨거운 감자로 떠올랐다. 황대표는 “알코올, 마약, 도박, 게임 중독을 ‘4대 중독’으로 규정하면서 중독예방관리법을 조속히 제정하고 국무총리 아래 국가중독관리위원회를 두어야 한다”면서 법안 통과에 무게를 실었다. 이에 당시 한국인터넷디지털엔터테인먼트협회(K-IDEA:구 게임산업협회) 회장을 맡은 남경필 의원이 “게임 산업은 창조경제의 핵심인데 ‘4대 중독’에 포함하는 것은 옳지 않다.”고 반대 목소리를 높이면서 논쟁이 시작됐다. 양 의원 간 논쟁은 향후 전개된 이른바 ‘게임 중독법’ 찬반 논쟁의 핵심을 잘 드러낸다.(조선 2013.10.18, 2013.11.12/한겨레 2013.11.6 기사 참조)

당시 관련 보도를 분석하면 ‘게임 중독법’에 찬성하는 쪽에서는 게임의 자발적 중단이 쉽지 않다는 것, 즉 게임에 중독성이 있음이 과학적으로 입증되었으며, 따라서 게임 중독도 치료와 예방을 위해 국가 차원에서 통합·관리할 필요성이 있다고 주장한다. 이에 대해 반대하는 쪽에서는 경제 논리를 앞세운다. “게임 산업은 경제 성장의 핵심 동력이며, 해외 수출 효자 산업으로서 청년들에게 우수한 일자리를 공급하고 있으며, 더구나 박근혜 정부가 주장하는 창조 경제의 핵심 산업이라 할 수 있다”는 것이다. (조선 2013.10.18, 2013.10.25/중앙 2013.11.8/경향 2013.11.8/한겨레 2013.11.6 참조)

게임 규제를 찬성하는 쪽에서는 게임 중독이 의학적으로 증명되었다는 것을 핵심 논거로 내세우는데 반해, 반대하는 쪽에서는 해당 법이 게임 경제적 효과를 저해할 것이라는 논리를 펴고 있다. 물론 몇몇 신문에서는 규제 찬성 쪽의 의학적 근거가 명확히 결론이 난 것이 아니며, 추가적인 연구가 필요함을 주장하고 있지만(중앙 2013.11.16), 대부분의 규제 반대 기사에서는 게임 산업의 경제적 효과를 방어 논리로 내세우고 있다. 게임 중독 프레임이 아닌 경제 효과 프레임으로 맞서고 있는 것이다.

이와 같은 엇박자는 두 달여 벌어진 게임 중독법 논쟁 내내 계속됐다. 규제 찬성 측에서는 “게임

산업의 매출이 10조 원이라고 하는데 게임으로 인한 사회적 부담 비용도 정부 조사로 5~10조에 달한다”면서 “청소년들의 희생 위에 세계 1위 하는 것이 무슨 의미가 있단 말인가”(조선 2013.11.11)라며 한탄하고, 반면 규제 반대 측에서는 “빈대 잡으려다 초가 삼간 다 태운다”는 논리로 맞섰다. 게임에 부작용이 있는 것은 알지만 업계 전체가 힘을 합쳐 부작용 최소화에 초점을 맞춰야지 산업 자체를 위축시켜서는 곤란하다는 주장이었다.

한편 규제 반대 측에서는 ‘게임=마약’ 프레임도 주요 이슈 중 하나였다. “어떻게 게임을 술, 도박, 마약과 같은 취급을 할 수 있느냐, 개발자는 마약상이고 게이머는 마약중독자란 말이나”는 감정적 호소는 네티즌들의 많은 지지를 얻었다. 네티즌 13만 명이 게임 중독법 반대에 서명했다. (동아 2014.3.21, 한겨레 2013.11.6)

이에 규제 찬성 측에서는 게임을 마약과 같은 취급하는 것이 아니라 게임 중독자에 한해서 다른 중독자와 통합 관리하자는 것이며, 게임 중독자에게 보건 의료서비스를 제공하자는 것이지 게임 산업을 규제하는 것이 아니라면서 많은 가정이 게임 중독에 빠진 청소년들로 인해 고통받고 있으므로 청소년과 아이들을 위해 꼭 필요하다는 윤리적 요구로 맞섰다.

그러나 경제 논리와 감정적 호소를 앞세운 게임 규제 반대 측의 주장은 꽤 효과적이었던 것으로 판단된다. 일단 5대 일간지의 지면 할애도 규제 찬성(11개)에 비해 규제 반대(15개)가 많았으며, 오랜 논란 끝에 게임 중독법은 결국 2016년 5월 폐기됐다.

그러나 게임 중독 프레임 안에서 생성된 규제 반대 담론은 그 과정에서 몇 가지 아쉬움을 남기고 있다. 첫째, 게임이 중독 물질인가 아닌가 하는 점에 대해서 과학적 논거를 제공하지 못했다는 점이다. 이준석에 따르면 주로 정신과 전문의들로 구성된 규제 찬성론자들의 주장과 달리 미국정신의학회(APA)가 발간하는 『정신장애 진단 및 통계편람(DSM, Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders)』에는 인터넷 중독이나 게임중

독 혹은 인터넷게임중독이 공식적인 진단 항목으로 등재되지 않았다. 문제는 인터넷게임 중독이 인터넷 게이밍장애(internet gaming disorder)로 명명되어 섹션Ⅲ에 수록되어 있다는 것인데, DSM-5의 섹션Ⅲ은 다음 개정판에의 포함 여부를 결정하기 위해 집중적으로 추가 연구가 이루어지기를 희망하는 분야를 기재한 곳이다. 즉 APA의 입장은 인터넷게임 중독을 다루는 연구들이 계속 발표되는 상황에서 최종 확정을 다음 개정판으로 유보한 것이다[10].

또한 규제 찬성론자들이 대부분 정신과 전문의로 구성된 점도 충분히 문제가 있었다. 규제 찬성 기사의 큐기버(cue-giver)들은 법안 발의자인 신의진 의원을 비롯해 대부분 정신과 전문의로 구성됐다.²⁾ 이들은 해당 법안이 상정될 경우 명백히 이익을 보는 이해 집단임에도 불구하고 중립적 전문가로 제시됐다. 게임 중독법 논쟁은 결국 담론의 우열을 가리는 노력보다 ‘누가 비용을 지불하고 누가 이익을 챙기는가’라는 질문, 즉 ‘퀴 보노(Cui bono)’[9]를 제기했어야 했다. 담론을 호명하는 자들이 구체적으로 누구인지를 통해 담론 경쟁이 전혀 이해관계로부터 자유롭지 않다는 것을 밝히는 작업이 필요했다.

게임 중독법 논쟁 과정에서 무엇보다 아쉬운 것은 오히려 ‘게임 = 중독물질’이라는 은유가 고착화되었다는 사실이다. 사실 해당 법안의 정식 명칭은 ‘중독 예방·관리 및 치료를 위한 법률안’임에도 불구하고 규제 찬성, 반대 양측 모두에서 ‘게임 중독법’이라는 용어를 사용하였으며, 양측 모두 관련 기사에서 ‘게임 중독’이라는 용어를 빈번하게 사용했다. 이에 대해 이준석은 “‘게임 중독’에서 뒤의 ‘중독’에는 부정적 함의가 수반되므로, 이런 방식으로 용어를 사용하면 앞의 ‘게임’이라는 기표에도 무의식적으로 부정적 함의가 결부되는 가치 적재(value-ladenness)가 일어날 수 있다”고 경고한다

2) 김현수: 경기도 정신보건센터장·명지병원 정신건강의학과 과장(조선 2013.11.16), 신영철: 한국중독정신의학회 이사장(한겨레 2013.11.15/동아 2013.11.8), 기선완: 가톨릭대 인천성모병원 정신건강의학과 교수(중앙 2013.11.16) 등이 대표적이었다.

[10]. 결국 ‘게임 중독법’ 관련 논쟁에서 게임 규제 반대론자들은 경제 논리를 앞세워 법안 폐기라는 소정의 목적을 달성했는지는 몰라도 그 과정에서 ‘게임 = 중독’이라는 기표가 검증 없이 사용되는 것을 방치하거나 동조하였으며, 이에 ‘게임=중독’ 프레임은 수많은 기사를 통해 빠른 속도로 확산되었다. 현실 정치에서는 성공했는지 몰라도 기표 정치에서만큼은 판정패라고 볼 수밖에 없는 이유가 여기에 있다.

3. 중독 피해 프레임

중독 피해란 중독으로 인하여 발생하는 신체 질환, 정신 질환, 행동 문제, 범죄, 폭력, 빈곤 및 그 밖에 그와 연관되어 발생할 수 있는 모든 종류의 부정적 사회 문제를 말한다. 2012년 2월부터 4년간 5대 일간지 사회면에서는 게임 중독으로 인한 범죄, 폭력, 그 밖의 부정적 사회 문제를 심심찮게 발견할 수 있었다. 구체적으로 게임 중독을 범죄의 원인으로 지목한 기사가 21건이었으며, 중독으로 인한 가정 파괴 등 부정적 사회 문제를 다룬 기사가 5건이었다.

게임하기와 폭력성에 관한 담론은 담론의 역사성을 확인할 수 있는 이슈다. 담론 연구는 특정한 담론이 언제 처음 등장했으며, 어떤 과정을 거쳐서 성장하고, 궁극적으로 한 사회의 지배적인 인식 또는 상식이 되는가를 분석해야 한다. 담론의 역사성을 살펴보는 작업에는 이 담론이 생성되고 확산되는 정치적 맥락을 이해하는 것도 포함된다[4]. 특정 담론이 생산되고 유통되는 것은 이들 담론이 특정한 정치적 목적을 위해 ‘전략적’으로, ‘집중적’으로, ‘필요하게 되는’ 시대적 상황이 있다는 점에 주목할 필요가 있다.

게임에 대한 학문적 관심은 주로 초기 아케이드 게임이 보였던 폭력성과 그 구현 방식이 이용자의 폭력성에 미치는 심리적 효과를 위주로 연구되었다. 폭력성에 대한 보상이 갖는 사회적 학습의 강화가 문제로 지적되어 왔다[1]. 이에 대해 게임학에서는

“미디어에 담긴 폭력적 메시지에 대한 사회적 우려는 최근의 현상이 아니며 게임에만 국한된 것도 아니”라면서 “미국의 경우, 시대의 흐름에 따라 만화책, 영화, 텔레비전 등이 소개되고 매체의 인기와 확산 속도에 비례하여 정부와 기성세대는 아동 및 청소년들에게 미칠 수 있는 매체의 해악들에 대해 불편한 시선을 던져왔다.”는 점을 지적한다[1]. 이동은 또한 게임포비아를 뉴미디어에 대한 올드미디어의 생존 투쟁으로 해석한다. 게임포비아는 거세를 두려워하는 지배 계층의 집단적 상상의 산물이라는 것이다[11].

그러나 이와 같은 게임과 폭력 담론을 단순히 한시적인 뉴미디어 포비아로 규정짓기에는 너무도 오랫동안, 근거 없이 자주 사용된다는 것이 문제로 지적된다. 5대 일간지 사회면에서는 정확한 증거 없이 게임을 범죄의 원인으로 지목하는 기사를 심심찮게 발견할 수 있다.

“랜자는 폭력 비디오게임에 지나치게 몰두한 나머지 초등학교에서 게임 시나리오를 재현한 것으로 보인다고 현지 경찰이 밝혔다. 경찰은 최근 랜자의 집을 압수수색해 수천달러어치에 이르는 잔인한 폭력 게임 수십 개를 찾아냈다. 대부분 유혈이 낭자한 총격 게임이었으며, 이 가운데는 한국에서도 유명한 제2차 세계대전 배경의 총격 게임 ‘콜 오브 듀티(Call of Duty)’도 포함됐다. 랜자의 친척들은 그가 사람들과의 관계 형성에 어려움을 겪는 자폐증의 일종인 ‘아스퍼거 증후군’을 앓아왔으며, 혼자 침실에서 몇 시간씩 폭력 게임을 즐겼다고 증언했다. 또 그의 어머니는 그러한 랜자를 데리고 사격장에 다니곤 했던 것으로 전해졌다.”

(조선일보 2013.2.20)

“인터넷 폭력 게임에 심취한 20대 남성이 흥기를 휘둘러 작은아버지가 숨지고 친척 7명이 부상당했다. 이 남성은 친척들이 줄곧 자신의 부모를 노골적으로 무시했다며 앙심을 품고 범행을 저지른 것으로 조사됐다....(중략)...친척 11명 중 1명이 숨지고 7명이 부상당했다...(중략)...지난해 2월 실업계 고교를 졸업한 김씨는 인터넷 게임을 하루 5시간씩 즐겼다고 경찰에서 진술했다. 최근엔 ‘

테라'라는 롤플레이게임(RPG)에 폭 빠졌다고 한다. 김씨는 경찰에서 '우리 부모가 학력이 낮고 경제적으로 어렵다는 이유로 친척들이 오래전부터 무시했다'고 진술한 것으로 알려졌다."

(조선일보 2013.3.4)

위 두 기사를 자세히 읽어보면 게임 중독을 범죄 원인으로 지목한 배경에는 어떠한 논리적 근거도 없다. 게임은 해당 범죄를 야기한 여러 원인 중의 하나로서 언급되었을 뿐이며, 이 또한 전문가의 의견이 아닌 본인 진술 혹은 현장 출동 경찰의 진술에 근거한 것이다. 게임과 범죄의 인과성은 커녕 상관성도 구체적으로 규명하기 어려운 수준임을 쉽게 알 수 있다. 그럼에도 불구하고 해당 기사들은 각각 "美코네티켓 초등교 학살범, 77명 살해한 브레이크 기록 깨려했다.", "인터넷 폭력 게임에 빠진 20대, 친척 8명에 흉기 난동"이라는 헤드라인을 사용함으로써 게임을 범죄의 원인으로 단언하고 공표하고 있다.

실제로 지난 2011년 미국 버지니아공대 학내 총기사건 당시 언론에서는 피의자 조승희가 폭력 게임에 심취해 이를 재현하기 위한 것이었다고 대대적으로 보도한 바 있지만, 사건을 심층 조사한 버지니아 주 조사위원회는 같은 해 8월 공식 보고서를 발표하며 조승희가 폭력적 게임을 했다는 증거는 없다고 발표했다. 조승희는 전체 이용자인 어드벤처 액션 장르물을 이용한 적은 있으나 전쟁 게임이나 폭력적 주제를 다룬 게임은 하지 않았다는 것이다[1].

담론의 탄생은 정치적이다. 게임하기와 폭력, 범죄의 문제는 게임 중독 문제와 연결되어 있다. 지난 2011년 섯다운제 시행 논란 당시에도 수익 증대를 위해 온라인 게임 회사들이 청소년의 접속 시간을 늘려 과몰입(중독)을 야기시킨다는 전직 게임회사 CEO와 학부모의 증언이 이어지고, 게임 중독 부부가 게임에 과몰입하는 생활을 하느라 3개월 된 영아를 아사시킨 사건과 게임 중독이 뇌 질환이라는 과학 언론의 보도 등이 조명받으며 이 논의는 더욱 과열된 바 있다.

게임 규제법 제정을 위한 정치적 목적과 사회면의 '게임 때리기(game bashing)' 보도의 상관관계에 대해서는 보다 면밀한 추가 연구가 필요하다. 그러나 게임 중독 논란과 중독 폐해에 관한 담론이 맞물려 생산되는 것만은 분명해 보인다. 문제는 이처럼 근거가 명확하지 않은 '게임 = 범죄 원인' 프레임이 언론을 통해 꾸준히 생산되고 있음에도 불구하고 누구도 공식적인 문제를 제기하지 않는다는 점이다.

담론의 역사성과 관련한 또 다른 쟁점은 특정한 담론이 '생명주기(Life Cycle)'를 갖는다는 점이다. 담론은 태동, 발전(경쟁), 완숙(지배적 담론), 후퇴(정통성 위기) 또는 고착(상식화)이라는 과정을 밟는다. 담론은 생명체처럼 태어나 경쟁하고, 성숙하고, 강화되거나 아니면 소멸한다[4]. 언론은 정확한 검증 없이 기사를 생산하고, 이에 대해 아무도 이의 제기를 하지 않는 사이 '게임 = 범죄 원인' 혹은 '게임 = 사회악' 프레임은 오랜 역사성과 함께 이미 고착화 단계에 진입했다고 할 수 있다.

4. 게임 산업 위기 담론과 <포켓몬고>

2016년 5월부터 급증하기 시작한 <포켓몬고> 관련 기사는 단일 기사로는 압도적인 수치인 74개였으며 전체 기사 중에서도 무려 15.4%를 차지할 정도로 상당한 양이었다. 근 두 달여 간 계속된 <포켓몬고> 기사는 그 내용에 따라 다시 세 가지 프레임으로 구분된다. 첫째는 <포켓몬고> 열풍 보도 기사, 둘째는 <포켓몬고>의 성공 요인 분석 기사, 셋째는 국내 대응에 관한 것이다. 다음은 세부 항목별 대표적인 기사 제목을 발췌한 것이다.

포켓몬고 열풍 관련

낙산사·엑스포 공원이 포켓몬 명당... '알부화' 알바도. 한국 상륙한 '포켓몬고' 열풍... '몬스터사냥터'된 속초 가보니 (조선, 2016.07.15)

"피카츄가 뒤통... 세계가 밤을 잊었다 <포켓몬고> 열풍, 2주간 다운로드 3000만 건 넘어..."

(조선, 2016.07.22)
가상의 '포켓몬GO' 열풍...현실의 '닌텐도' 살렸네
(경향, 2016.07.12)

성공 요인 분석

[김대식의브레인스토리] 현실이 놀이터가 되는시대
(조선, 2016.07.21)
“추억의 캐릭터가 증강현실 세계로 데려다줬다...시민들이 자발적으로 모임 만들어 밖으로밖으로 '포켓몬고' 성공 4대 요소 (조선, 2016.07.23)
“어릴적 빠졌던 피카츄 추억이 현실로” 2030 홀렸다
(중앙, 2016.07.15)
캐릭터의 힘 보여준 <포켓몬고> 흥행
(중앙, 2016.07.15)
'구구'잡으려 밥먹다 벌떡...게이머 움직이게 한 스토리파워
(중앙, 2016.07.18)
[임문영의호모디지쿠스] 증강현실 게임 '포켓몬고' 열풍 부는 이유 (중앙, 2016.07.23)
[현장에서] <포켓몬고> 신드롬에서 주목할 또 하나...수집 욕을자극하라 (중앙, 2016.08.08)
[<포켓몬고> 열풍'증강현실어디까지]포켓몬잡으려...전 직원이 속초로 출동한 회사...(경향, 2016.07.14)
[<포켓몬고> 열풍'증강현실어디까지]세계적 인기'캐릭터의힘' 증강현실로 날개...(경향, 2016.07.14)
[<포켓몬고> 열풍'증강현실어디까지]실제 거리로나온 '주머니속과물'...(경향, 2016.07.14)
“게임으로 더 좋은 세상 만들것”
(경향, 2016.11.15)
[문화와삶]경험의 확장 '포켓몬고'
(경향, 2014.02.01)

국내 대응

[기자의視角]'한국형<포켓몬고>'는안된다.
(조선, 2016.07.19)
[사설]<포켓몬고> 뜨자 “규제풀겠다”는 뒷북 정부
(중앙, 2016.07.18)
<포켓몬고> 잘되니 이번엔 '보로로고'
(중앙, 2016.07.19)

<포켓몬고> 열풍의 원인 분석으로 지목된 것은 원작 캐릭터와 스토리의 힘, AR 기술 등이었다. 특히 AR 기술 담론은 <포켓몬고> 프레임에 좌지우지하는 핵심 담론이었다. 증강현실이라고 하는

새로운 기술에 대한 찬양과 분석이 연일 계속됐고, '우리는 왜 진작 하지 못했나'는 질책과 자책의 기사가 이어졌다. 그러자 '한국형 포켓몬'을 개발해야 한다는 주장이 뒤따랐고, <포켓몬고>가 전 세계적으로 뜨니 뒤늦게 규제를 풀겠다'는 뒷북 정부에 대한 비난도 빠지지 않았다.

<포켓몬고> 관련 기사는 2016년 여름 갑작스럽게 등장한 것으로 보이지만, 사실상 그 기저에는 게임 중독 담론의 정치성, 중독 폐해 담론의 역사성이 내재되어 있다. 박근혜 정부 초기 게임 중독법 논쟁은 이후 게임 산업은 물론이요, 관련 담론의 생산도 얼어붙게 만들었다. 게임 관련 기사 중 유일하게 긍정적인 보도는 게임 회사의 매출 호조 소식뿐이었다. 게임 중독, 게임 규제, 게임과 폭력, 게임과 범죄 프레임 안에서 유일하게 환영받는 기사였다. 게임 규제 논란이 격화될수록 게임 산업에 대한 위기 담론도 점차 증가하고 확산됐다. 국내 게임 산업이 규제와 창조 경제 사이에서 엇박자를 내는 동안, 중국의 게임 산업은 이미 우리를 추월했고, 국내 게임 산업의 위기를 우려하는 보도가 줄을 이었다.

이러한 상황에서 <포켓몬고>의 등장은 구세주와 같은 것이었다. 게임 중독, 게임 마약 프레임을 경제 논리로 방어해왔던 게임 업계와 이해 당사자들에게 있어 <포켓몬고>는 규제 찬성론자들의 주장을 일거에 불식시킬 수 있는 호재였다. 결국 규제 일변도의 부정적인 게임 담론 안에서 기술 중심주의로 돌파구를 마련하려 한 것이다.

<포켓몬고> 열풍의 성공 요인을 분석하고, 국내 대응을 질책하는 일련의 보도가 박근혜 정부 4년간 게임 관련 보도 중에 가장 많은 양을 차지했으며, 그것도 평소 기사량의 서너 배를 훌쩍 뛰어넘을 정도의 양이었다는 것은 무엇을 의미하는가. <포켓몬고> 프레임은 지금까지 IT 기술에서 우리가 왜 퍼스트 무버(first mover)가 되지 못하고 패스트 팔로워(fast follower)로 머물 수밖에 없는지를 여실히 드러낸다.

경제적 효과나 테크놀로지는 게임의 본질이 아

니다. 그것은 부차적인 것이다. <포켓몬고> 담론에서 나타난 기술중심주의나 경제 논리는 결코 게임 담론의 핵심이 될 수 없다. 결국 AR도 뉴미디어일 뿐이다. AR이 주류가 되면 결국 또다시 규제 논쟁은 시작될 것이며 뉴미디어 포비아도 시작될 것이다. 포켓몬으로 인한 경제 효과를 지칭하는 ‘포케모노믹스(포켓몬+이코노믹스)’가 일 년도 채 되지 않아 사그라지는 것에서 알 수 있듯이 경제 논리는 결코 게임 담론의 본질이 될 수 없다. <포켓몬고> 프레임은 게임의 역기능과 게임 산업의 위기를 우려하는 부정적 담론 속에서 결국 경제 효과와 기술중심주의로 돌과구를 찾으려는 노력을 상징적으로 보여주는 사례라 할 수 있다.

5. 결 론

미디어 담론은 이해당사자를 넘어 우리 사회 전체에 상당한 영향력을 행사한다. 게임에 관한 정통한 전문가가 아니라면 대부분 언론에 영향을 받는다. 전문가라 하더라도 정치, 경제, 언론과 문화 등을 두루 섭렵하지 않는 이상 공적 지식인 뉴스를 완전히 부정하기는 어렵다. 담론을 통해 이들은 우선 게임을 논리적으로 이해한다. 그리고 게임에 대한 특정한 감정을 형성하며 윤리적 판단을 한다. 특정한 방향의 여론이 형성되고, 이는 집단정서 및 정책에 반영된다.

미디어를 통해 지속적으로 전개되고 있는 ‘게임 때리기(game bashing)’의 반대편에는 마주 선 타자로서 ‘게임다움’이라고 하는 것이 있을 것이다. 게임 관련 미디어 담론이 추구하는 ‘게임다움’은 무엇일까. 그것은 청소년의 공부를 방해하지 않으며, 아니 오히려 청소년의 학습을 촉진시키며, 폭력성을 야기하지 않으며, 인간의 자유의지로 쉽게 그만둘 수 있어야 하며, 높은 경제적 효과로 일자리를 창출해야 하는 것일까? 단언컨대 이것은 게임의 본질이 아니다.

게임의 본질은 놀이다. 게임은 놀이 문화다. 놀

이는 진화 과정에서 인간 문화의 필요불가결한 요소로 탄생하였다. 놀이의 특성은 그것이 사회적으로 무가치하면서 동시에 막대한 정신적, 육체적 에너지 소모가 필요한 활동이라는 점이다[10]. 놀이 활동은 상당한 시간 투자와 관심 집중 및 에너지 소비를 요청하는데 그것이 놀이의 본질적 가치이기 때문이다. 인간은 놀이를 하면서 자신에게 누적된 잉여 에너지를 발산하고 해당 놀이 문화를 소비하는 다른 사회 구성원과 동질화된 가치를 공유하며, 이를 통해 사회적 소속감과 연대감을 느낀다. 놀이(게임)는 무한한 시간의 흐름 속에서 반복되는 일상적 노동을 유한한 시간의 조각으로 나누어 삶을 지탱할 수 있는 힘을 인간에게 부여하기도 한다 [1,10]. 게임 담론이 경제 효과나 기술중심주의로 치우치는 것을 경계해야 하는 이유가 여기에 있다. 그것은 게임의 본질이 아니다.

담론과 현실의 관계는 생명체를 구성하는 뼈대와 살점으로 비유할 수 있다[12]. 인체가 정상적으로 기능하기 위해서는 이 둘이 유기적으로 결합되어 있어야 하는 것처럼 인간이 인식하는 현실은 담론을 통해 비로소 ‘의미’ 있는 실체가 된다. 객관적 세계는 그 세계에 관한 ‘담론’을 통해 비로소 우리가 알고 반응하고 느끼는 실체가 된다[4].

한국 언론에서 구성되는 게임 담론은 편향적이다. 미디어에 나타난 게임은 중독, 규제, 범죄, 경제, 기술 그 이상도 그 이하도 아니다. 어디에도 놀이는 없다. 게임 문화와 관련된 기사는 불과 3.8%였다.

소설, 영화, 만화 등 앞선 미디어, 앞선 콘텐츠가 어떻게 초창기 포비아를 극복하고 문화가 될 수 있었는지를 돌아보아야 한다. 신문 지상에 ‘오늘의 책’, ‘오늘의 영화’는 있는데 왜 ‘오늘의 게임’은 안 되는가. 일간지를 구독하는 기성세대에게 게임이 문화임을 알릴 수 있는 공간이 필요하다. 막연히 세대 간 소통에 힘쓰라고 주장할 일이 아니다. 통로를 마련해줘야 한다.

게임 학계와 산업계에서는 보다 적극적으로 미디어 담론 형성에 개입해야 한다. 놀이문화로서 게임의 본질을 알리고, 잘못된 것은 바로 잡으려는 노력

을 지속적으로 전개해야 한다. 정치 권력과 이해 당사자들에 의한 편파적인 담론 생산이 아니라, 게이머, 게임 산업, 정부, 학계, 학부모 등 게임 미디어를 둘러싼 다양한 주체의 목소리를 담을 수 있는 공론의 장을 마련해야 한다.

정부에서도 보다 적극적으로 양질의 게임 문화 조성을 위해 힘써야 한다. 단순히 규제만 강화할 일이 아니다. 게임은 디지털 세대의 새로운 양식이다. 새로운 미디어는 새로운 교육을 필요로 한다. 디지털 윤리와 리터러시, 게임 윤리와 리터러시에 대한 교육이 필요하다.

본 연구는 한국 언론에 나타난 게임 담론의 주요 프레임 분석을 통해 게임이라는 미디어의 위상과 실제적 진실을 파악하고자 했다. 이에 박근혜 정부 4년간 생산된 게임 관련 보도의 주요 프레임을 분석하였고, 그 결과 게임학 연구에서 인식하는 게임과 한국 언론에서 재현된 게임 사이에는 상당한 괴리가 있음을 확인할 수 있었다.

물론 4년간 5대 일간지의 게임 관련 보도를 분석하는 과정에서 분석 대상의 방대함과 지면의 한계로 인해 각 프레임에 관한 보다 치밀한 분석을 수행하지 못한 것은 본 연구의 분명한 한계이며 후속 연구를 통해 보완해야 할 것이다. 아울러 분석 과정에서 5대 일간지별로 게임 담론의 특징이 뚜렷하게 구분되는 점이 흥미로웠다. 이에 관한 논의는 새로운 지면을 통해 소개하고자 한다. 본 연구가 건전한 게임 문화의 형성과 게임 연구의 지평을 확산하는 데 보탬이 되길 기대한다.

REFERENCES

- [1] Ok-Tae Kim, 『Allow young people to play games』, Episteme, 2017.
- [2] Yee, Nick, The demographics, motivations, and derived experience of users of massively multi-user online graphical environments, PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments, 15, 2006, pp.309-320.
- [3] Gyong-Ran Jeon, 『Analysis on the Trends and Characteristics of the Game Studies in Korea』, 『Human Contents』 18, Human Contents of Association, 2010. p.198.
- [4] Sung-Hae Kim & Yeon-Ju Jeong, 『For Whom the Bell Tolls? -Understanding Korea's Intellectual Dependency upon U.S. Hegemony in Term of 'China Bashing' Discourse-』, 『Communication Theory』 12(3), Korean Society for Journalism & Communication Studies, 2016. p.53.
- [5] Gook-Jin Kang, Sung-Hae Kim, 『The Politicized Policy and Policy Discourse: A Case Study of Media Discourse about 'Tax Relief for the Rich'』, 『Korean Public Administration Review』 45(2), KAPA, 2011. p.221
- [6] Chomsky, N. Hegemony or survival: America's quest for global dominance. Newyork: Metropolitan Books. 2004.
- [7] Fairclough, N. Media Discourse, London: Edward Arnold, 1995.
- [8] Harry, R. The discursive demolition of the Asia Development Model. International Studies Quarterly, 47. 2003. 71-99.
- [9] Min-Jeong Jin & Sung-Hae Kim, 『Power Struggle with the Discourse: How the Military Intervenes into Shaping Public Opinion about the "Wartime Operational Control" in South Korea』, 『Journal of Legislative Studies』, The Korean Institute of Legislative Studies, Inc.2015. p.79.
- [10] June-Seok Lee, 『Game Addiction Debate in Korea, Technological Governance, and Signifiant-Politics』, 『Journal of The Korean Society for Computer Game』, The Korean Society for Computer Game, 2015. pp.20~21.
- [11] Dong-eun Lee, 『Game, incubates Myth』, Hongneung Science, 2017. pp.2~5.
- [12] Jang-Hwan Lee & Seong-Hun Ko & Sung-Hae Kim, 『Articles : How the Press Represents the Discourse of East Asian Community?: A Case Study about Special Articles of the <Chosun Ilbo> & <Kyunghyang Sinmun>』, 『Discourse 201』 16(2), Tvhe Korean Association of Socio-Historical Studies, 2013.



서성은(Seo, Seong Eun)

약력:

1999 이화여대 국어국문학과 학사
2009 이화여대 대학원 디지털미디어학부 석사
2015 이화여대 대학원 디지털미디어학부 박사
2011- 국립한경대학교 미디어문예창작학과 부교수
2017- 인문콘텐츠학회 편집위원
2017- 한국멀티미디어학회 홍보이사

관심분야 : 매체 전환 스토리텔링, 게임 스토리텔링



연준명(Yeon, Joon Myeong)

약력 :

2013- 국립한경대학교 미디어문예창작학과 학사과정
2016 스마일게이트 마케팅 멤버십 수료
2017 신한은행 S20 디지털마케팅 챌린지 수료

관심분야 : 게임 기획, 매체 전환 스토리텔링

※ 부록 1 - 5대 일간지 프레임별 분석 결과 종합

| 1차 프레임 | 2차 프레임 | 조선일보 | 중앙일보 | 동아일보 | 경향신문 | 한겨레 | 합계 | 비율% (개수) |
|--------|----------|------|------|------|------|-----|-----|-------------|
| 게임중독 | 규제 찬성 | 2 | 1 | 5 | 1 | 2 | 11 | 20% (96) |
| | 규제 반대 | 5 | 4 | 1 | 4 | 1 | 15 | |
| | 중립 | 9 | 5 | 4 | 4 | 5 | 27 | |
| | 중독 원인 | 5 | 7 | 3 | 1 | 1 | 17 | |
| | 기타 | 5 | 6 | 3 | 10 | 2 | 26 | |
| 중독폐해 | 중독 범죄 | 6 | 1 | 9 | 1 | 4 | 21 | 8.1% (39) |
| | 중독 문제 | 0 | 1 | 0 | 4 | 0 | 5 | |
| | 기타 | 1 | 1 | 5 | 6 | 0 | 13 | |
| 포켓몬고 | 열풍 보도 | 3 | 10 | 6 | 3 | 3 | 25 | 15.4% (74) |
| | 성공 요인 분석 | 5 | 8 | 1 | 2 | 6 | 22 | |
| | 국내 대응 | 1 | 3 | 3 | 4 | 1 | 12 | |
| | 기타 | 3 | 5 | 1 | 3 | 3 | 15 | |
| 산업일반 | 일반 현황 | 20 | 13 | 18 | 15 | 1 | 67 | 39.2% (188) |
| | 회사·게임 정보 | 4 | 16 | 25 | 36 | 5 | 86 | |
| | 기술·매체 정보 | 0 | 1 | 2 | 4 | 2 | 9 | |
| | 기타 | 7 | 3 | 9 | 4 | 3 | 26 | |
| 게임 순기능 | | 2 | 2 | 5 | 1 | 1 | 11 | 2.3% (11) |
| 게임 문화 | | 2 | 9 | 1 | 2 | 4 | 18 | 3.8% (18) |
| 기타 | | 8 | 6 | 11 | 23 | 5 | 53 | 11% (53) |
| 전체 | | 88 | 102 | 112 | 128 | 49 | 479 | 100% |

