

게임 이용 장애에 대한 심리사회적 관점과 문화적 관점의 상호보완적 접근

서도원*, 송용수**
연세대학교*, 한동대학교**
malseroda@naver.com*, thddydt90@naver.com**

A Complementary Approach of a Psychosocial and Cultural Perspective to Gaming Disorder

Seo Down*, Song Yongsu**
Dept. of Media Cultural Studies, Yonsei University*, Dept. of Psychology,
Handong Global University**

요 약

세계보건기구는 게임 이용 장애를 중독 행동에 따른 장애로 규정했는데 이에 학계의 상이한 관점 위에서 찬반 논쟁이 일어나고 있다. 본 논문은 게임 과몰입을 바라보는 질병 모델적 관점과 심리사회적 관점, 문화적 관점의 시각차를 확인하고 이를 간학문적 태도로 상호 보완하여 게임 과몰입에 대한 해결방안을 중층적으로 제시하고자 하였다. 그 해결방안으로는 첫째, 다수의 게임 이용자에게 1차 예방, 즉 리터러시 교육을 통한 선용적 관점을 적용하고 둘째, 게임 과몰입 사용자가 대안활동을 찾을 수 있게 돕는 2차 예방을 실시하며 셋째, 3차 예방으로 게임 과몰입의 폐해가 명확한 대상자들에게는 치료적인 개입을 해야 한다고 주장하였다.

ABSTRACT

The WHO has defined gaming disorder as a disorder, and there are arguments for and against it from different perspectives. In response, this paper tried to identify the disease model, psychosocial, and cultural perspective for complementing them with an interdisciplinary attitude. First, universal prevention should be provided for general game users to get literacy. Second, selective prevention should be provided for a potentially risky group to find out the alternative activity. Finally, indicated prevention should be provided for a risky group to be treated.

Keywords : Gaming disorder(게임 이용 장애), Psychosocial perspective(심리사회적 접근), Cultural perspective(문화적 관점), Disease model(질병 모델)

Received: Nov. 06. 2019

Revised: Nov. 18. 2019

Accepted: Jan. 20. 2020

Corresponding Author: Song Yongsu (Handong University)

E-mail: thddydt90@naver.com

※ 본 논문은 2019년 게임문화포럼 운영 사업의 일환으로 수행된 공모전의 우수 논문을 수정 보완하였습니다.

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

게임 이용 장애(gaming disorder)의 질병 등재에 관한 국내·외의 찬반 논쟁이 뜨겁게 진행 중이다. 세계보건기구(World Health Organization, 이하 WHO)는 국제 질병 분류(International Classification of Diseases, 이하 ICD)의 개정판인 ICD-11에 게임 이용 장애를 도박중독과 함께 중독 행동에 따른 장애(Disorders due to Addictive Behaviours)의 범주에 포함하였다[1]. 게임 이용 장애 진단을 받으려면 첫째, 게임에 대한 조절력의 상실, 둘째, 일상의 다른 활동들보다 현저하게 게임 행동에 우선순위를 부여, 셋째, 부정적인 문제가 발생함에도 불구하고 게임을 지속적으로 과도하게 이용이라는 세 가지의 증상이 적어도 12개월 이상 나타나고 이러한 행동 양상이 개인, 가족, 사회, 교육, 직장 또는 중요한 기능적 영역에서 손상을 가져와야 한다[2]. 미국 중심의 정신질환 진단 및 통계편람 (Diagnostic and Statistical Mental Disorders, DSM) 5판에서 인터넷 게임 장애를 후속 연구가 필요한 질환으로 분류하였는데 이와 비교했을 때 WHO의 결정은 이례적이라고 볼 수 있다.

WHO의 ICD-11에 게임 이용 장애 등록에 찬성하는 측은 과도한 게임 이용이 신체적 및 심리사회적 피해를 일으키기 때문에 이에 대해 다른 여타의 질병들과 같이 개입해야 한다고 주장한다. 구체적으로 게임 이용 장애의 유병률이 일부 아시아 국가의 청소년들에게는 10~15%, 일부 서구 국가의 청소년들에게는 1~10%로 나타났고, 과도한 게임 사용자의 뇌 구조의 변화가 물질 및 도박장애를 가진 사람들의 뇌 변화와 유사하다는 것이 밝혀졌으며[3], 인터넷 게임 장애의 기준에 해당하는 대상자들에게서 전두엽, 측두엽 및 변연계 등과 같은 뇌 구조에서 도파민 수용체의 활성이 감소 된다는 것이 밝혀졌다[4]. 이상의 내용들은 과도한 게임 이용이 뇌에 구조적인 문제를 일으키고 있음을 나타내고 있으며, 이를 바탕으로 다른 여타의 중독 질환처럼 게임 이용 장애도 질환으로 관리하고 개입해야 한다는 주

장을 뒷받침 한다.

반면, 게임 이용 장애 판정을 반대하는 측의 의견을 종합하면 게임 이용 장애에 대한 정의와 용어가 통일되어 있지 않고, 현재의 진단 기준으로는 게임 이용 장애만을 설명하는 데 어려움이 있으며, 게임 이용 장애에 대한 피해들이 불분명하고 이에 대한 지속률이 제각각이며, 게임 이용 장애의 유병률이 불분명함을 주장하고 있다[5].

반대 측의 의견을 구체적으로 살펴보면 첫째, 게임 이용 장애를 연구하는 연구자 간의 용어나 조작적 정의가 모두 다르다[6]. 한국콘텐츠진흥원[7]의 연구에 따르면, 게임 이용과 관련된 연구들은 연구하는 내용은 비슷하나 서로 ‘장애(disorder)’, ‘중독(addiction)’, ‘병리적(pathological)’, ‘문제적(problematic)’이라는 용어를 혼용하는 것으로 나타났다. 둘째, 게임 이용 장애의 현재 기준이 물질 사용 중독 및 도박중독 기준에 의존하고 있기 때문에 게임 이용 장애를 오롯이 설명해주지 못한다. 물질 사용 중독과 행동 중독 사이의 엄연한 차이점이 존재하고[8], 실제로 담배나 약물 중독에서 나타나는 금단 현상이 게임 중단 이후에는 나타나지 않는다[6]. 따라서 지금의 게임 이용 장애의 진단 기준은 게임 이용 장애만을 전적으로 드러내 주지 않을 수 있으며, 오진단의 가능성이 존재한다. 셋째, 게임 이용 장애로 인한 부정적인 결과들에 관한 연구가 부족하다. 18세 이상 미국 성인을 대상으로 진행된 대규모 연구에서 과도한 게임 이용으로 인한 피해를 경험하는 대상자는 겨우 3명에 불과했다[9]. 즉, 게임 이용 장애로 진단할 만큼 부정적인 결과 및 영향이 존재한다고 보기에는 현재까지는 그 준거가 부족하다는 것이다. 넷째, 게임 이용 장애의 유병률이 찬성 측의 주장과 달리 불분명하다. 앞서 살펴본 대규모 연구와 같이 임상 장면에서 게임 이용 장애를 측정하고 관찰하는 것이 힘들기 때문에[10] 이러한 상황에서 일관된 유병률을 측정하는 것은 매우 힘들다. 또한, 앞서 살펴본 것과 같이 게임 이용 장애에 대한 용어 및 정의의 다양성 때문에 이를 측정하는 측정 도구가 통일되어 있지 않다. 한국콘텐츠

텐츠진흥원[7]에 따르면 과도한 게임 이용을 측정하는 도구가 30개 이상인 것으로 나타났다. 따라서 측정 도구의 다양성으로 인해 유병률에 대한 신뢰도 및 타당도가 제각각일 수밖에 없다.

이러한 시각의 차이로 인해 국내에서도 보건복지부와 문화체육관광부 간의, 의학과와 심리학 및 기타 학문 분야 간의 찬반 논쟁이 진행 중이며 돌아오는 2025년 한국 표준 질병 분류(Korean Standard Classification of Diseases, KCD)에 게임 이용 장애를 넣을지에 대해서도 논란 중이다. 본 논문에서는 이와 같은 상황에서 게임 이용 장애를 둘러싼 학계의 관점과 게임 과몰입에 대한 이해를 바탕으로 게임 이용 장애를 이해하는 새로운 틀을 제시하고자 한다.

2. 게임 과몰입에 대한 이해

우선 게임 이용 장애에 대한 지배적 시각은 질병 모델적 관점에서 기인한다. 질병 모델은 중독을 만성적이고 완전한 치료가 되지 않는 질병으로 바라보는 관점이다[11]. 즉, 한번 중독된 개인은 스스로 벗어나거나 회복할 수 없기 때문에[12] 치료적 접근이 반드시 가해져야 한다고 보는 것이다. 이러한 질병 모델은 중독자를 약물 혹은 전문가의 도움에 의존하는 대상으로 간주하기 때문에 중독자들로 하여금 회복하고자 하는 내재적 동기를 저하시키고 절망감을 조장시킬 수 있다[13]. 하지만 앞서 살펴본 것과 같이 게임 이용 장애는 아직 용어 및 정의가 통일되어 있지 않고, 유병률이 제각각이며, 부정적인 결과에 관한 연구가 부족하고, 이에 대한 치료 방안의 준비가 미흡하다. 결과적으로 병의 원인과 과정에 대해 명확히 알고 있을 때 적용하는 게 효과적인 질병 모델을 게임 이용 장애에 적용하는 데에는 한계가 있다. 더구나, 게임 이용 장애를 치료하는 약물은 현재까지 존재하지 않은 상태이므로 게임 이용 장애와 공존이환(comorbidity)의 관계에 있는 다른 질병들을 치료하는 약물을 게임 이용 장

애의 치료 약물로 사용하는 것에는 문제가 있을 수 있다.

한편, 과도한 게임 이용을 질병적 관점이 아닌 다른 시각으로 바라보는 관점도 존재한다. 심리사회적 관점에서는 최근 과도한 중독 행동이 기본동기의 불균형을 맞추려는 시도와 스트레스로 인한 부적절한 정서를 완화시키려는 시도로 보기도 한다. 구체적으로 살펴보면 게임 과몰입과 같은 행동중독을 기본 동기간의 불균형을 되찾고자 하는 시도로 이해한다[14,15]. 즉, 게임 이용자는 자신의 기본 동기간의 불균형을 게임이라는 매체를 통해 부정응적인 방식으로 되찾고자 한다는 것이다. 또한, 강박적 성행동이나 도박행동, 음식중독 등과 같은 행동중독을 높은 스트레스와 부정정서를 느낀 개인이 정서적 고통을 완화시키고 스트레스를 감소시키기 위한 회피적 행동으로 이해하는 디스트레스 감소 행동 모델[16]로도 연결 지어 생각해볼 수 있다. 이상을 종합하면, 게임 이용자가 일상의 다양한 스트레스로 인하여 촉발된 부정적인 정서를 회피하고자 하는 욕구와 실생활에서는 채워지지 않는 기본 동기간의 균형감을 맞추기 위한 시도로써 게임을 이용하는 것으로 이해해볼 수 있다.

질병 모델 및 심리사회적 관점 말고도 사회문화적인 관점에서 게임 과몰입을 이해해볼 수도 있다. 언론학, 사회학, 문화연구 등 인문, 사회 분야의 학계에서는 기존의 게임 과몰입에 대한 담론이 명확한 개념 정의 없이 이루어졌으며[7] 게임 이용을 사회문화적 관점으로 보아야 한다고 주장한다. 게임 이용을 사회문화적인 관점에서 바라본다는 것은 정보사회에서 게임이 만들어내는 문화적 양상을 짚어내고[17] 문화적 맥락 위에서 게임 사용자를 연구하는 것이다[18]. 이런 관점의 연구는 크게 세 가지 방향으로 진행되어 왔다. 첫째, 게임 담론을 둘러싼 배경에 관해 연구하고 담론의 허구성을 폭로하는 방식이다. 이는 게임을 바라보던 단편적인 시각에 균열을 가한다. 둘째, 게임 과몰입에 대해 사용자 입장에서 접근하여 사회문화적 맥락을 읽어내는 방식이다. 중독 유발 원인이나 타 질병과의 유사성이

아닌, 사용자의 게임 경험에 집중하는 미시적 접근은 다층적인 문화 작용을 볼 수 있게 해준다. 셋째, 게임 과몰입 진단 기준이 문화적·사회적 배경을 배제한 기존의 물질, 행동 중독의 기준을 준수함을 지적하면서[7], 게임의 고유한 맥락을 강조하는 방식이다. 이를 통해 우리는 게임 산업뿐 아니라 게임 이용 자체에서도 긍정적 가치가 발생한다는 것을 확인할 수 있다.

이상의 연구들이 궁극적으로 논의하고자 하는 것은 다음과 같다. 먼저, 게임 담론이 허구적 배치에 기인하고 있다는 이야기에 관하여, 담론의 사전적 정의는 이야기를 주고받으며 하는 논의이다. 그러나 담론은 단순히 사회현상에 의해 만들어지는 대화나 텍스트가 아니다. 조항제 등[19]에 따르면 담론은 발화 이상의 의미를 가지며 사회현상과 상호작용하여 특정한 문제에 대한 권력과 갈등, 구조적 위계를 내포하는 텍스트이다. 따라서 게임 담론 역시 다양한 사회 세력들의 이해관계로 생산되고 유포된다. 강신규 등[20]은 한국 사회에서 게임 담론은 게임에 대한 부정적인 스테레오 타입이 폭넓게 분포되어 있다고 이야기 한다¹⁾. 실제로 우리는 게임이 폭력성의 근원이라던가, 중독적인 성향이 강하다는 내용, 사행성과 연결되어 있다는 내용 등의 이야기를 기사와 논문을 통해 쉽게 확인할 수 있다[21]. 그러나 게임에 대해 염려하고 혐오하는 시선은 사회적, 정치적, 종교적 효과에서 기인한다[20]. 게임에 대한 부정적 시선은 현실 그 자체가 아니라 구성된 담론의 결과이며 그 배경에는 정치적인 힘의 관계가 얽혀있다는 것이다. 이런 시각으로 게임 과몰입을 바라보면 한국 사회에서 게임 이용이 얼마나 허구적으로, 정상성과 대립하는 개념으로 만들어졌는지 볼 수 있다.

한편, 게임 이용을 사회문화적인 관점으로 볼 때, 게임 과몰입에 대해 사용자 입장에서 접근한다는

것은 게임을 텍스트와 수용자의 관점에서 바라보는 것이다. 게임 과몰입을 현상으로 바라보면 게임을 과도하게 사용하는 사람들을 쉽게 정형화할 수 있지만, 게이머들은 게임을 주어진 대로 소비하는 수동적 주체가 아니며[18] 게임을 즐기는 집단은 하나의 동질적인 집단이 아니다[23]. 게임을 이용하는 사람들의 동기나 형태는 일관적이지 않다. 따라서 게임 과몰입을 논하기에 앞서 게임 수용자의 전형성에 대한 재고가 이루어져야 한다. 이런 전제 위에서 게임 과몰입을 바라본다면, 게임문화와 이를 둘러싼 문화적 맥락을 통합적으로 고려해야 하므로 게임 과몰입을 손쉽게 질병으로 분류할 수 없게 된다. 그래서 강지용 등[18]은 게임 중독에 대해서 근본적인 접근을 금지하는 논리보다 게이머의 환경과 중독의 다차원적인 측면을 이해해야 한다고 주장한다.

사회문화적 관점에서 게임 과몰입을 쉽게 질병적 관점으로 볼 수 없는 또 한 가지 이유는 게임이라는 것 자체를 어떻게 볼지에 대한 시각에서 나온다. 사회나 문화라는 단어는 포괄적인 성격을 지니고 있어 보편적으로 게임을 문화의 하위범주로 생각하기 쉽지만, 게임과 문화는 단순히 상위범주와 하위범주의 관계에 있지 않다. 요한 호이징하(Johan Huizinga, [24])는 호모 루덴스(Homo Ludens)라는 책에서 문화 자체가 놀이로부터 시작되었다고 주장한다. 인간이 실제 삶과 현실적 이해관계를 벗어나 자발적으로 가상세계를 창조하면서 문화가 만들어진다는 것이다. 게임 역시 게이머가 자신의 경험을 능동적으로 재생산하며 게임문화를 형성해나간다는 점에서 놀이와 밀접한 연관이 있다고 볼 수 있다²⁾. 이러한 관점에서 게임을 본다면 게임을 통한 창조적 사고, 또래문화의 형성과 개발, 사고의 시공간적 확장 등 게임이 가져오는 긍정적 가치를 재고하지 않을 수 없다.

1) 물론 게임에 대한 담론에서 부정적인 스테레오 타입만 발견된다고 볼 수는 없다. 게임 시장의 확장과 경쟁력 있는 게임 개발에 대한 산업적 담론에는 성장 가능성과 산업적 잠재력 등 긍정적인 스테레오 타입이 존재한다[22]. 하지만, 게임의 문화적 가치는 경제적 가치와 분리될 때 온전히 볼 수 있는 데다[21] 게임 과몰입 담론은 게임 담론에서도 부정적인 스테레오 타입에 기대고 있다.

2) 물론 게임의 정의와 종류가 다양하다는 점에서 놀이 이론과 직접적인 연결을 시키는 것은 어려운 일이다[21]. 그래서 놀이와 게임의 관계에는 여러 견해가 존재한다. 그러나 게임과 놀이가 등치 관계에 있는지, 상호작용 관계에 있는지에 상관없이 게이머가 게임 시스템 안에서 제한된 행위만 수행하지 않고 게임을 향유하고 전유한다는 점에서 새로운 문화를 창조해간다고 볼 수 있다.

이렇게 게임 과몰입 담론이 어떻게 형성되었는지 살피고, 게임 이용자를 어떻게 보아야 할지, 게임 자체를 어떻게 보아야 할지에 대하여 고민하는 사회문화적 관점은 질병 모델적 관점의 한계, 즉 자의적 단어 설정과 이로 인한 연구의 일관성 부족, 그리고 단순화된 해결방안 제시를 막아준다. 또한, 단순화된 해결방안이 낳을지 모르는 과잉 진단, 사회적 낙인, 치료를 위한 약물 남용 등 2차 피해에 있어서도 예방하는 기능을 할 수 있다. 실제로 게임을 사회문화적 관점으로 보는 연구들은 몰입과 과몰입, 중독의 정의를 명확하게 하는 작업을 통해 게임 과몰입에 대한 담론이 고착화 되는 것을 방지하고 있다[25,17]. 비록 그 연구결과가 특정 학계 내부에서 확장되지 못한다는 한계가 있지만, 게임 과몰입에 대한 대항 담론이 형성된다는 것은 담론이 만들어내는 정치적, 문화적 효과를 견제하는 기능을 한다는 점에서 의의가 있다.

3. 게임 과몰입에 대한 해결방안

분과학문 체계를 따르는 오늘날의 학계에서는 학과의 전통에 따라 구분되는 문법과 시각을 가지고 있고 이를 서로 비판하는 양상을 보인다. 특히 게임연구에 있어선 학과마다 연구의 인식론적, 방법론적 차이가 커 완전히 분리된 장에서 각자의 연구를 진행한다. 그러나 게임 과몰입에 대한 시각에서 다른 관점을 완전히 배제할 수 있는 절대적인 정답이 있는 것은 아니다. 문화 현상은 윌리엄스(Raymond Williams)나 홀(Stuart Hall)의 분석처럼 중층적인 성격을 가지고 있다. 따라서 문화 현상에 접근하는 방법이나 인식론적 기반에 의해 시선이 다양할 수 있고, 이는 어느 한쪽이 흑백론과 같이 진리의 절대성을 독식할 수 없음을 의미한다. 이와 같은 맥락에서 게임 과몰입에 대해 질병 모델적 관점을 가졌다고 하여 게임이 만들어내는 문화 현상의 가치와 게이머의 문화적 맥락을 무시할 수 없으며, 반대로 심리사회적 및 문화적 관점을 가지고 있다고 하더라도 심각한 게임 과몰

입으로 인한 병리적 현상이 존재할 가능성을 완전히 부정할 수는 없다. 따라서 현실적인 차원에서 보다 효과적으로 게임 과몰입에 대하여 대응하기 위해서는 다른 관점들이 가지는 장점을 살리고 단점을 보완하는 학제적 연구가 필요하다. 이에 이 논문은 간학문적 태도로 이 두 입장을 상호 보완하여 사회, 문화 현상을 바라보고 해결책을 제시하고자 한다. 더 구체적으로는 위험 정도에 기초하여 예방의 과정을 구분한 Gordon[26]의 3단계 예방 단계 개념을 적용하여 해결책을 제시하고자 한다. Gordon[26]은 모든 사람을 대상으로 하는 보편적(universal) 예방을 1차 예방으로, 잠재적 위험군에 속하는 사람들을 대상으로 하는 선택적(selective) 예방을 2차 예방으로, 개입이 필요한 고위험군에 속하는 사람들을 대상으로 하는 지시적(indicated) 예방을 3차 예방으로 구분하였다.

하지만 이상의 내용을 적용하기에 앞서, 과도하게 게임을 이용하는 사람들에 대한 유병률 및 구체적인 신체적·심리사회적인 폐해를 확인해야 한다. 이를 위하여 게임 과몰입을 일반화하지 않고 게이머의 문화적 맥락을 고려한 코호트와 같은 대규모 연구를 통해 유병률 및 부정적인 결과에 대한 지속적인 관찰이 필요하다. 물론 국내의 경우 보건복지부와 한국콘텐츠진흥원 등에서 대규모 패널을 이용한 코호트 연구를 진행하고 있지만, 연구기관에 따라 게임 질병에 대한 찬성과 반대의 논의가 이루어지고 있다. 따라서 지속적으로 게임 이용 장애의 실체를 확인하기 위한 코호트 연구와 같은 대규모 연구가 진행될 필요가 있다. 이러한 노력은 게임 이용 장애에 대한 병인론(etiology)과 병리론(pathology)에 대한 이해를 확장시켜 줄 것이며 이를 바탕으로 매우 구체적인 개입 전략을 세울 수 있을 것이다.

이상을 바탕으로 다수의 게임 이용자에 대해서는 불안과 공포로 잠철되는 게임포비아적 시선을 멈추고 리터러시 교육과 같은 1차 예방을 실시해야 한다. 특히 1차 예방에서는 게임을 중독적으로 바라보는 시각을 보류해야 하는데 게임에는 기존의

담론이 제기하던 역기능만이 아닌 다양한 문화적 가치가 존재하기 때문이다. 게임의 문화적 가치에 대해서는 종합예술로서의 미학적 잠재성[27]이나 시적, 예술적 가치[28], 또래문화에서 스스로를 표현하거나 인정을 충족시킬 가능성[29], 정보사회에서의 새로운 상호 작용성 탄생[30] 등이 연구된 바 있다. 게임 이용자를 중독자로 규정하거나 중독의 위험성을 강조한다면 이런 가치는 드러나기 어렵다. 1차 예방의 단계에서는 이러한 판단중지를 바탕으로 게이머들이 게임을 잘 이용할 수 있도록 도와야 한다. 이는 최근 과도한 행동을 중독적 관점이 아닌 선용(善用)적 관점으로 보는 것과 일맥상통하다. 실제로 외국에서는 중독 행동과 관련하여 소수의 중독군이 아닌 일반적 사용자의 경우 의료적 접근이 아닌 교육과 예방을 통한 심리사회적 접근을 실시하고 있다[31]. 국내에서도 게임 선용 연구[32], 스마트폰 선용 연구[33] 등이 진행된 바 있다.

다음으로 잠재적으로 게임 과몰입 사용자로 분류할 수 있는 대상들에게는 심리 상담과 같은 방법으로 게임을 대체할 수 있는 다양한 대안활동을 찾게 돕는 2차 예방을 실시해야 한다. 이러한 방법의 이면에는 앞서 살펴본바와 같이, 최근에는 중독 행동을 기본 동기간의 불균형과 디스트레스 행동 모델로 이해하는 시도가 있다. 신성만[14] 등은 기본 동기간의 불균형을 균형있게 할 수 있도록 게임이 아닌 봉사활동, 스포츠활동, 취미활동 등과 같은 다양한 대안활동을 찾을 수 있게 도와야 한다고 주장하였다. 따라서 이 방법은 게임 과몰입 사용자에게 대해서 일상생활의 스트레스를 해소하고, 불균형 하게 된 기본 동기간의 균형을 되찾을 수 있는 다양한 대안 활동을 찾아주는 것이 필요하며, 이를 통해 게임을 선용할 수 있게 만들고자 한다. 이러한 관점은 중독자를 수동적인 주체로 바라보는 기존의 질병 모델과 달리, 스스로 변화할 수 있는 능동적인 주체로 바라보게 해주며 이를 통해 게임을 이용하는 대다수의 사람들을 ‘게임 이용 장애’라는 낙인이 아닌 스스로 선용할 수 있도록 도울

수 있다는 근거가 된다. 이러한 2차 예방은 조기발견 및 게임의 성격이 짙으므로 심리 상담을 통해 게임이 아닌 다양한 대안활동을 탐색해줄 수 있다면 게임을 이전처럼 과도하지 않게 사용할 수 있으리라 기대할 수 있다.

끝으로, 과도한 게임 이용 즉, 게임 과몰입으로 인한 폐해가 명확히 드러나는 대상자들에게는 3차 예방의 차원에서 치료적인 개입을 실시해야 한다. 한국콘텐츠진흥원[7]에 따르면, 게임 과몰입에 대한 의·약학 분야 논문들의 연구주제 가운데 치료와 예방 및 개입방안과 관련된 논문의 비율은 3.7%였다. 즉, 게임을 심리사회적 및 사회문화적 관점으로 이해한다고 해도 게임 과몰입으로 인한 부정적인 결과가 나타나는 문제사용자군이 존재할 수 있다는 것이다. 이에 고위험군 대상자들에게는 약물 치료 및 심리치료를 병행함으로써 일상의 균형을 잡을 수 있게끔 유도해야 한다. 하지만, 3차 예방의 차원에서의 치료적 개입은 제도적 절차를 밟기에 앞서 치료적 접근 및 개입 방안에 대하여 충분한 연구와 논의가 우선 되어야 할 것이다.

4. 결 론

이 연구에서는 게임 과몰입 문제에 대한 학계의 상이한 관점을 확인하고 이를 간학문적 접근으로 상호 보완하여 해결방안을 제시하고자 하였다.

세계보건기구는 국제 질병 분류에서 게임 이용 장애를 중독 행동에 따른 장애로 규정하였는데 이에 대하여 찬성 측과 반대 측의 입장이 상반되어 주장되고 있다. 찬성 측은 과도한 게임 이용으로 인한 명확한 폐해가 있기 때문에 이에 대한 치료적 개입이 필요하다고 주장하고 있는 반면, 반대 측은 병인론과 병리론에 대한 연구의 부족과 치료적 개입에 대한 실증적 연구가 더 필요하다며 게임 이용 장애의 질병 코드화를 반대하고 있다. 이러한 찬반은 게임 과몰입에 대한 각기 다른 관점 위에서 논의가 되었는데, 본 논문에서는 질병 모델

적 관점과 심리사회적 관점, 사회문화적 관점의 차이로 이를 설명하였다. 질병 모델적 관점은 구체적인 병리적 현상에 대해 직접적인 개입이 가능하다는 장점이 있지만, 게임에 대한 논의와 연구가 부족하여 현재 상황에서 적용하기엔 시기상조라는 한계가 있다. 심리사회적 관점은 게임 이용을 회피적 행동으로 분류하면서 과몰입의 문제가 발생하기 전까지는 다양한 대안 활동을 탐색할 수 있게 도움으로써 게임 과몰입의 문제가 발생하지 않도록 예방할 수 있다는 장점이 있지만 여전히 게임 과몰입을 질병의 전단계로 본다는 한계가 있다. 사회문화적 관점은 게임과 게임 이용자를 보편화하지 않고 문화적 맥락과 조우시킨다는 점에서 게임 과몰입을 다각적으로 본다는 장점이 있지만 실존하는 사회 문제 앞에서 현실적인 대응을 하지 못한다는 한계가 있다. 이에 이 연구는 현실적인 차원에서 효과적으로 게임 과몰입에 대응하기 위해 간학문적 태도로 세 관점을 상호 보완하여 사회, 문화적 현상을 바라보고 문화로서의 게임이라는 광의적 개념을 도입하여 게임 과몰입에 대한 해결방안을 중층적으로 제시하고자 했다. 그 해결방안은 첫째, 다수의 게임 이용자에 대해서 불안과 공포로 점철되는 게임포비아적 시선을 멈추고 사회문화적 관점에서 게임을 바라보며, 게임 이용자들에게는 1차 예방, 즉 리터러시 교육을 통한 선용적 관점을 적용한다. 둘째, 잠재적 게임 과몰입 사용자로 분류할 수 있는 대상들에게는 심리사회적 관점에 따라 심리 상담과 같은 방법으로 게임을 대체할 수 있는 다양한 대안활동을 찾게 돕는 2차 예방을 실시한다. 셋째, 게임 과몰입으로 인한 폐해가 명확히 드러나는 대상자들에게는 질병 모델의 관점을 적용하여 3차 예방의 차원에서 약물치료나 심리치료 등 치료적인 개입을 실시한다. 이와 같은 중층적인 해결방안은 실질적인 개입을 통해 게임 과몰입에 대한 불투명한 두려움을 없애고 우리 사회가 보편적으로 게임의 문화적, 경제적 가치를 받아들일 수 있게 할 것이다.

REFERENCES

- [1] Owen. S. Good. "Gaming disorder' officially on World Health Organization's list of diseases." Polygon. Retrieved June 10, 2019, from: <https://www.polygon.com/2019/5/25/18639893/gaming-disorder-addiction-world-health-organization-who-icd-11>. 2019. May. 25.
- [2] World Health Organization (WHO). "ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics. Retrieved", from: <https://icd.who.int/browse11/1-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>. 2019.
- [3] Saunders, J. B., Hao, W., Long, J., King, D. L., Mann, K., Fauth-Bühler, M., Rumpf, H. J., Bowden-Jones, H., Rahimi-Movaghar, A., Chung, T., Chan, E., Bahar, N., Achab, S., Lee, H. K., Potenza, M., Petry, N., Spritzer, D., Ambekar, A., Derevensky, J., Griffiths, M. D., Pontes, H. M., Kuss, D., Higuchi, S., Mihara, S., Assangangkornchai, S., Sharma, M., Kashef, A. E., Ip, P., Farrell, M., Scafato, E., Carragher, N., & Poznyak, V. "Gaming disorder: Its delineation as an important condition for diagnosis, management, and prevention". *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 271-279. 2017.
- [4] Tian, M., Chen, Q., Zhang, Y., Du, F., Hou, H., Chao, F., & Zhang, H. "PET imaging reveals brain functional changes in internet gaming disorder". *European Journal of Nuclear Medicine and Molecular Imaging*, 41(7), 1388-1397. 2014.
- [5] Song, Y. S., Lee, S. M., & Shin, S. M. "The discussion about gaming disorder of ICD-11: Focused on psychosocial implications", *Korean Journal of Addiction Psychology*, 4(1), 31-44.2019.
- [6] Griffiths, M. D., Van Rooij, A. J., Kardefelt-Winther, D., Starcevic, V., Király, O., Pallesen, S., Müller, K., Dreier, M., Carras, M., Prause, N., King, D. L., Aboujaoude, E., Kuss, D. J., Pontes, H. M., Lopez-Fernandez, O., Nagygyörgy, K., Achab, S., Billieux, J., Quandt, T., Carbonell, X., Ferguson, C. J., Hoff, R. A., Derevensky, J., Haagsma, M. C., Delfabbro, P., Coulson,

- M., Hussain, Z., & Demetrovics, Z. “Working towards an international consensus on criteria for assessing Internet Gaming Disorder: A critical commentary on Petry et al”, (2014). *Addiction*, 111(1), 167-175. 2016.
- [7] Korea Creative Content Agency “A Study on Meta-Analysis of Game Overindulgence Research”. Jeonnam: Korea Creative Content Agency. 2019.
- [8] Van Rooij, A. J., & Prause, N. “A critical review of “Internet addiction” criteria with suggestions for the future”, *Journal of behavioral addictions*, 3(4), 203-213. 2014.
- [9] Weinstein, N., Przybylski, A. K., & Murayama, K. “A prospective study of the motivational and health dynamics of Internet Gaming Disorder”, *PeerJ*, 5, e3838. 2017.
- [10] Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., & Van de Mheen, D. “Clinical validation of the C-VAT 2.0 assessment tool for gaming disorder: A sensitivity analysis of the proposed DSM-5 criteria and the clinical characteristics of young patients with ‘video game addiction’”, *Addictive Behaviors*, 64, 269-274. 2017.
- [11] White, W. L. “Slaying the dragon: A history of addiction treatment and recovery in America. Bloomington”, IL: Chestnut Health Systems. 1998.
- [12] Fisher, G. L., & Harrison, T. C. “Substance abuse. Boston: Pearson Education”, 2005.
- [13] Capuzzi, D., & Stauffer, M. D. “Foundation of Addictions Counseling”, (신성만 등 공역). Parkhaksa, 2012.
- [14] Shin, S. M. “Motivational Balancing Theory for Understanding Addictive Behaviors. *Korean Journal of Addiction Psychology*”, 2(1), 1-12. 2017.
- [15] Shin, S. M., & Park, M. J. “Polyvagal Theory and Motivational Balancing Theory: The Physio-Psychological Perspective on Understanding Behavioral Addiction”. *Korean Journal of Psychology: General*, 37(4), 503-530. 2018.
- [16] Briere, J. “Treating risky and compulsive behavior in trauma survivors. Guilford Press”, 2019.
- [17] Lee. J. R. “Sociocultural Implications of Online Gaming”, *Journal of media law*, 7(2), 131-157. 2008.
- [18] Kang. J. W., Kwon. O. T., Kim. S. W., Kim. S. Y., Maeng. K. D., Park. K. S., Yang. K. M., Yoo. W. J., Yoon. T. J., Lee. D. Y. & Choi. N. D. “Game and cultural studies”, *Communication Books*. 2008.
- [19] Jo. H. J., Kim. Y. C., Joo. C. Y., Lee. K. H., Baek. M. S., Na. M. S., Lee. O. H., Cho. Y. H., Won. Y. J., Park. J. W., Kim. S. C. & Yoon. T. J. “Qualitative methods on media cultural studies”, *Culturelook*. 2015.
- [20] Kang. S. K., Na. B. R., Park. K. S., Park. S. W., Yoon. T. J., Lee. D. Y., Lee. S. H., Cho. E. H., Joo. J. W., Heo. J. S., “Game phobia”, *Communication Books*. 2013.
- [21] Lee. D. Y., Shin. H. W., Kang. S. K., Na. B. R., Park. K. S., Yang. K. M., Yoon. T. J., Lee. K. H., Lee. J. Y., Lim. T. H., Cheon. J. H. & Hong. H. Y. “Theory of Game”, *history of literature and science*. 2019.
- [22] Jeon, K, R., “Meta-Analysis on Game Studies in the Field of Humanities and Social Science”. *Journal of Cybercommunication Academic Society*. 27(3), 127-176. 2010.
- [23] Korea Creative Content Agency. “A discourse on the misunderstanding of game addiction”, Jeonnam: Korea Creative Content Agency. 2007.
- [24] Huizinga, J. “Homo ludens :proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur”. (이종인 역). Yeonamseoga. 2010.
- [25] Lee. S. K. “Positive Addiction of Computer(On-line) Games”, *Journal of Cybercommunication Academic Society*, 23, 149-181. 2007.
- [26] Gordon, R. “An Operationed Classification of Disease Prevention”, In J. A. Sternberg & M. M. Selverman(Eds.). *Preventing Mental Disorders* (pp.20-26). Rockville, MD: U. S. Department of Health and Human Services. 1987.
- [27] Lee. J. W. & Yoon. J. S. “Aesthetic Potential and Value Characteristics of the Game”. *Journal of Korea Game Society*, 16(5), 131-148. 2016.
- [28] Kim, T. Y. & Sung, J. H. “The Aesthetic value of Poetic Game based on Heidegger’s Art Theory. *Korean Society of Basic Design & Art*. 15(6), 61-73. 2014.
- [29] Kim. H. Y., Lee. H. M. & Yoo. S. H. “A

Study about Need for Approval of Adolescent Game Users : Focused on Adler's Individual Psychology”, Journal of Korea Game Society. 17(3), 93-106. 2017.

- [30] Min. B. H.. “Finding cultural meaning of social game”, Korean Association for Broadcasting & Telecommunication, 180-181. 2016.
- [31] Dean, R K., Morris, C., & Denise, B. “A Comparison of Outcome Efficacy Between Residential and Intensive Outpatient Treatment for Disordered Gambling”, Centre for Addiciton and Mental Health, Toronto ON. 2013.
- [32] Korea Creative Content Agency. “Comprehensive Scale for Assessing Game Behavior Manual”. Jeonnam: Korea Creative Content Agency. 2010.
- [33] Shin, S. M., Park, M. J., Cho, Y. H., Song, Y. S., & Ra, Y. A. “Delphi Research on Components of Adaptive Smartphone Use”, Korean Journal of Educational Therapist, 10(2), 197-210. 2018.



서도원 (Seo Downon)

약 력 : 2008-2016 한동대학교 법학과 학사
2019- 연세대학교 커뮤니케이션학부 미디어
문화연구 석사 재학

관심분야 : 문화연구



송용수 (Song Yongsu)

약 력 : 2016-2019 한동대학교 일반대학원 심리학과
석사
2017-2019 한동대학교 상담센터 연구원
2019-현재 한국도박문제관리센터 경북센터
전임상담사

관심분야 : 행동중독, 물질중독, 상담심리치료
