

# WHO의 게임 이용 장애 질병 코드화 이후 언론의 게임 보도에 대한 내용 분석

이숙정\*, 육은희\*\*

중앙대학교 미디어커뮤니케이션학부\*, 서울대학교 지능정보사회정책연구소\*\*  
sjleecom@cau.ac.kr, youk\_nnn@naver.com

Content Analysis of News Coverage on Games after the Inclusion of  
Gaming Disorder in ICD-11

Sook-Jung Lee\*, Eun-Hee Youk\*\*

Dept. of Media & Communication, Chung-Ang University\*,  
Center of Intelligent Society & Policy, Seoul University\*\*

## 요약

본 연구는 게임 이용 장애 질병 코드화라는 맥락에서 게임에 대한 언론 보도의 특징을 살펴보고자 했다. 이를 위해 2019년 5월부터 2020년 8월까지 국내 5개의 종합일간지에 보도된 게임 기사 694건을 분석했다. 그 결과, 게임 산업에 대한 보도의 비율이 매우 높았으나 주로 산업 동향·기업사 경영 현황에 관한 보도였다. 정책 보도는 규제 정책이 압도적으로 많았고 특히 중독 관련 정책 보도가 주를 이뤘다. WHO의 질병 코드화를 찬성하는 의견만 다룬 보도는 매우 적었고 반대하는 의견만 다루는 보도와 찬반 의견을 모두 다루는 보도량이 비슷한 비율을 보였다. 반대 근거로는 산업계와 학계의 관점이 반영돼 있었다. 이용 효과 보도는 매우 낮은 비율을 보였으나 게임을 극단적인 범죄·일탈행위의 원인으로 보도하는 기존 관행을 그대로 따르고 있음을 알 수 있었다.

## ABSTRACT

This study examined how news has covered games since the decision to include gaming disorder in ICD-11. Data were 694 news article on games in five major newspapers. The results indicated the following: While the proportion of reports on game industry was high, those reports were mainly straight news announcing industry status and corporate management status. Reports on game policy focused on regulations, particularly game addiction or disorder. Reports on game uses and effects showed very low rates, but they have followed the existing practices of reporting games as the cause of extreme crimes and deviant behaviors.

**Keywords** : Game discourse(게임 담론), News frame(뉴스 프레임), Gaming disorder(게임 이용 장애), ICD(국제질병분류)

Received: May. 10. 2021    Revised: Jun. 04. 2021  
Accepted: Jun. 13. 2021  
Corresponding Author: Sook-Jung Lee (Chung-Ang University)  
E-mail: sjleecom@cau.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

미디어는 게임에 대한 공포 담론을 생성 및 전파해왔다[1]. 1980년대 전자오락실이 유행하고 게임 이용자가 늘어나면서 언론은 게임을 '일탈'과 연관 짓기 시작했다. 언론은 전자오락을 판단력이 충분하지 않은 어린이를 현혹하여 사행심을 조장하고 건전한 정서 형성에 지장을 주면서 정신적·신체적 건강을 해치는 것으로 보도하였고, 전자오락실을 저급하고 불량한 청소년의 소굴로 묘사했다[2]. 2000년을 전후로 PC방이 늘어나고 <스타크래프트>가 인기를 끌면서 언론 보도는 게임 중독에 집중되었다. 그 후 2005년 성인용 사행성 게임인 <바다이야기> 사태와 그와 관련된 언론의 선정적 보도로 인해 정부의 게임 규제가 과도하게 강화되었고, 게임에 대한 병리학적 접근이 힘을 얻게 되었다[1,3,4].

세계보건기구(World Health Organization; WHO)의 게임 이용 장애 질병 코드화 결정은 언론이 생산한 게임 담론과 맞닿아 있다. WHO는 공중보건의 관점에서 게임을 포함한 전자 기기의 과도한 사용에 따른 문제를 2014년부터 본격적으로 논의하기 시작했다. 세계 각국의 전문가들과 함께 전자 기기의 과도한 사용이 건강에 미치는 영향을 조사하고 중독성 행동에 의한 장애의 개념을 구체화하는 일련의 과정을 거쳐 2018년에 국제질병분류 개정 초안을 사전 공개했다. 그리고 2019년 5월 25일 총회에서 게임 이용 장애를 새로운 질병 코드로 등록하기로 의결했다[5]. WHO의 결정은 국내 게임 중독 담론에 힘을 실어줄 가능성이 크다. 하지만 국내 도입 여부를 결정해야 하는 상황에서 WHO의 질병 코드화를 반박하는 목소리도 커지고 있다.

언론은 서로 다른 담론이 경쟁하는 소통의 장인 동시에 사안을 특정한 방식으로 이해하도록 유도하는 담론 생산자이다. 지배 권력과의 관계 속에서 언론은 해당 사안의 특정한 측면과 속성을 선택,

강조, 또는 축소, 배제하면서 그 사안에 대한 해석에 영향을 준다[6,7,8,9]. 언론은 지배적 담론을 확대재생산하는 경향이 있지만, 정책적 갈등 사안이 등장하면 서로 대립되는 이해관계자들의 목소리가 언론에 반영되면서 기존 담론에 균열을 내는 새로운 담론이 형성되기도 한다.

이에 본 연구는 WHO의 결정 이후, 언론이 게임을 어떻게 보도하고 있는지를 살펴보고자 한다. 즉 어떤 주제에 집중하여 어떤 유형의 정보원을 활용하고 어떤 근거로 논리적 이야기 구조를 만들어 내는지를 분석해봄으로써 언론이 생산하고 있는 게임 담론의 특성을 이해하고자 한다. 무엇보다 본 연구는 보도의 중심 주제를 귀납적인 방법으로 세분화하고 유목화하여 분석함으로써 보도의 주제적 특징을 면밀히 살펴볼 것이다. 이를 통해 선행 연구가 주장하는 바와 같이 언론이 여전히 게임 중독 담론을 확대재생산하고 있는지, WHO의 결정을 계기로 언론이 생산하는 게임 담론에 변화가 있는지 등을 이해할 수 있을 것으로 기대한다. 나아가 언론 보도가 여론 형성 및 정책 결정에도 영향을 준다는 점에서, 게임에 대한 언론 보도 분석은 게임 이용 장애 질병 코드화와 관련된 여론의 방향과 정책 결정의 방향을 예견하는 데 도움이 된다.

## 2. 선행연구 검토

### 2.1. 언론의 게임 보도

언론은 게임을 여러 가지 문제의 원인으로 지목해왔다. 게임포비아에 대한 미디어 담론을 분석한 윤태진[10]에 따르면, 미디어는 게임을 사회성 부족, 주의력 분산, 인지적 기능의 저하, 성장 발달 장애, 뇌의 비정상적 발달 등을 유발하는 원인으로 간주하는 보도를 지속적으로 해왔다. 게임에 비정상성이라는 틀을 덮어씌움으로써 게임에 대한 공포를 조장해왔다는 것이다. 이설희[11]는 게임에 대한 미디어 담론이 학부모나 게임 이용자의 담론에 영향을 주면서 게임에 대한 사회의 부정적 인식과 공포가 자연화되었다고 주장한다. 미디어가 생산하

는 게임에 대한 공포 담론이 사회의 지배적 담론으로 확대되어 게임에 대한 실제적 의미로 구성되었다는 것이다.

윤태진[12]은 언론 보도가 게임을 의미화하는 4가지 방식을 정리한 바 있는데, 첫 번째 방식은 (헤비)게이머를 정상적인 인간의 반대 개념으로 규정하며 정상성과 대립시키는 것이다. 두 번째 방식은 게임을 교육의 방해 요소로 간주하면서 교육과 대척점에 두는 것이다. 세 번째는 게임을 수면 방해, 발육 부진, 시력 저하, 뇌 손상 등 건강을 해치는 원흉으로 설정하면서 건강과 대립시키는 방식이다. 네 번째 방식은 게임을 아무 생산성 없는 쓸모 없는 일로 치부하면서 현실적 유용성과 대립시키는 것이다. 이처럼 언론은 게임을 정상성, 교육, 건강, 유용성과 대립되는 것으로 인식하도록 각인시키면서 게임에 대한 부정적 인식을 조장해왔다고 볼 수 있다.

2011년에 도입된 게임 셋다운제는 이러한 게임 공포 담론 또는 중독 담론의 결과물로 평가된다[1,12]. 청소년의 게임 중독, 이로 인한 폭력성 증가, 대인관계 단절 및 사회성 저하, 학습능력 저하, 건강 문제 등에 대한 우려가 팽배한 가운데, 셋다운제는 이를 해결하기 위한 정책 수단으로서 논의되기 시작했다[13,14]. 그리고 게임 과몰입 및 중독에 대한 언론 보도는 셋다운제와 관련하여 직간접적으로 이해관계에 있던 다양한 행위자들의 정책 네트워크 형성 과정과 셋다운제 입법화 과정에 영향을 미쳤다[13].

셋다운제가 언급되기 시작한 2004년부터 도입이 결정된 2011년 4월까지의 언론 보도를 분석한 유흥식, 김종화, 이지은 그리고 진소연[15]의 연구에 따르면, 종합일간지와는 달리 산업 및 경제지에는 셋다운제 도입으로 인한 산업의 위축과 정책의 비실효성을 강조하는 보도가 많은 것으로 나타났다. 그러나 저자들은 이러한 보도의 한계점을 지적하였는데, 즉 셋다운제가 중독 예방에 효과가 있는지를 따져보는 정책의 비실효성에 초점을 두므로써 중독 담론을 벗어나지 못했다는 것이다. 게임

과 관련된 갈등적 정책 사안에 대해서도 언론 보도는 중독 담론을 강화하는 데 기여하였고 대항 담론을 생산해내지 못한 것으로 볼 수 있다.

언론 보도의 프레임을 살펴본 서성은과 연준명[16]은 박근혜 정부 기간 동안 언론의 게임 보도 특징을 게임 중독 프레임, 중독 피해 프레임, <포켓몬 고> 프레임으로 정리했다. 이들의 연구에 따르면 게임과 관련된 보도에는 게임 중독법, 셋다운제 등과 같은 게임에 대한 규제 보도가 큰 비중을 차지하였는데, 이러한 규제 보도는 게임 중독 프레임을 양산해왔다고 볼 수 있다. 나아가 게임 중독의 폐해를 나열하거나 특정 범죄를 게임 중독과 연결 짓는 언론 보도는 게임을 사회악으로 간주하는 프레임을 고착화시켰다. 한편 2016년 5월부터 급증한 <포켓몬 고> 관련 기사에는 <포켓몬 고>의 성공 요인을 분석하고 게임의 경제 효과를 강조하는 프레임이 부각됐다. 그러나 저자들은 이러한 경제 효과 담론이 지속력이 약했고 지배적인 담론으로 자리 잡지 못한 것으로 평가했다.

국내 게임 담론의 지형을 고찰한 방희경, 원용진, 그리고 김진영[2]은 2000년대 초반 게임에 대한 산업 담론이 등장한 이래 게임에 대한 주류 담론은 게임을 사회 악으로 보는 효과 담론과 게임을 부의 원천으로 보는 산업 담론으로 양분화되어 어색한 동거를 이어왔다고 진단한 바 있다. 그러나 이러한 진단과는 달리, 게임에 관한 언론 보도를 분석한 선행연구들은 언론 보도가 여전히 게임의 부정성을 강조하고 있음을 보여준다[10,12,15,16]. 이러한 언론 보도 경향은, 셋다운제에 대한 언론 보도가 대중적 관심과 규제의 필요성 인식에 영향을 줬듯이[15], 향후 게임 관련 규제 정책 도입에도 영향을 줄 수 있다.

## 2.2 WHO 질병 코드화와 담론의 변화

2019년 5월 WHO는 ‘게임 이용 장애’(gaming disorder)를 국제질병분류에 등재하기로 결정했다. WHO가 정의하는 ‘게임 이용 장애’는 지속적이거나 반복적인 게임 이용 행위의 패턴으로서, ① 게

임 이용에 대한 통제력 손상, ② 다른 관심사나 일상생활보다 게임 이용을 더 우선시하는 정도의 증가, ③ 부정적인 결과가 발생해도 게임 이용을 지속하거나 확대하는 것을 그 특징으로 한다. 이러한 이용 행위가 개인, 가족, 학업, 직업 등 중요한 영역에 심각한 손상을 초래하고 최소 12개월 이상 명백하게 나타나는 경우에 게임 이용 장애로 진단될 수 있다[17]. WHO의 이러한 결정으로 인해 게임 중독 담론이 더욱 공고해질 가능성을 예측해볼 수 있으나 다른 한편으로는 게임 이용 장애 질병 코드화를 반대하는 주장과 근거들이 제시되면서 오히려 중독 담론에 대한 대항 담론이 형성되는 양상이 나타나고 있다.

WHO의 결정에 가장 크게 반발하고 있는 게임업계는 게임이 주요 수출산업이자 일자리 창출 산업이라는 점을 강조하면서 게임중독의 원인이나 병리적 진단에 대한 객관적 근거와 사회적 합의 없이 질병코드화를 추진하는 것은 부적절하다는 입장을 보이고 있다[18]. 문화체육관광부와 함께 게임 이용 장애를 질병으로 분류하는 것을 반대하는 입장을 공식적으로 밝힌 한국콘텐츠진흥원은 <게임 질병코드 도입으로 인한 사회변화 연구>라는 연구보고서[19]를 발간했는데, 이 보고서는 게임 이용 장애와 관련된 쟁점을 정의 및 진단기준에 대한 모호한 합의, 객관적 근거 부족, ICD-11 등재 절차에 대한 투명성, 성급한 등재 시기, 낙인효과 및 권리 침해, 진단의 남용 및 부작용 우려 등으로 나눠 찬반의 입장을 정리한 후, 게임 이용 장애 질병 코드 도입에 따른 역기능, 사회적 추가 비용 분석, 경제적 손실 비용 추정을 중점적으로 다루고 있다.

WHO의 게임 이용 장애를 연구 주제로 삼은 학술 논문들도 게임 이용 장애 질병 코드화의 한계점이나 도입에 따른 문제점을 언급하는 데 치중되어 있었다[5,20,21,22]. 예컨대 김용민[5]은 게임 이용 장애 질병 코드화의 ‘문제점’으로 게임 이용 장애를 질병으로 인정할 과학적 근거가 부족하다는 점, 과잉 의료화를 야기할 수 있다는 점, 편견 및

사회적 낙인의 효과가 발생할 수 있다는 점, 게임 산업이 위축될 수 있다는 점, 과도한 규제 입법의 가능성이 있다는 점을 언급했다. 이와 유사하게, 송용수, 이승모 그리고 신성만[20]은 게임 이용 장애 질병 코드화의 결과로 예상되는 ‘혼란’으로 진단 남용 및 과잉 의료화, 낙인으로 인한 차별 문제, 치료 체계 혼란을 지적했다.

한편 게임 이용 장애 질병 코드화로 인한 역기능 중 하나로 지적되는 사회적 낙인 효과를 경험적으로 검증하고자 시도한 연구도 있었다. 한국콘텐츠진흥원에서 위탁한 연구를 진행한 최호진과 전종우[21]는 설문조사를 통해 게임 이용 장애 질병 코드화에 대한 찬성 정도와 게임 이용 장애에 대한 낙인 정도가 정적인 관계를 보이는 것을 확인했다. 그리고 이 결과를 토대로, “게임이용장애에 대한 질병코드 등록은 게임에 대한 부정적인 인식을 강화하여 그에 대한 편견이 생길 것으로 예상하였는데 이러한 주장이 검증된 것이다”(151쪽)라고 결론지었다. 횡단 자료가 갖는 한계에도 불구하고 이와 같이 인과성이 검증되었다고 보는 단정적 결론은 게임 이용 장애에 대한 질병코드화가 사회적 낙인효과를 유발한다는 주장을 사실화하는 데 일조한다.

게임 중독이나 게임 과몰입의 원인과 부정적 영향을 검증하려는 연구가 여전히 많은 가운데, 선행 연구의 한계점을 지적하는 논문도 있었다[1,23]. 이들 논문들은 선행 연구의 한계점으로는 게임 이용 장애를 전제로 연구를 진행한다는 점, 게임 이용 장애의 특성에 초점을 둔 연구가 부족하다는 점, 게임 이용 장애의 지속율과 유병율이 일정하지 않게 보고된다는 점, 게임 이용 장애에 관한 장기적인 실증적 연구가 부족하다는 점 등을 거론하고 있었다. 이러한 문제제기는 게임 중독 장애 질병 코드화를 반대하는 주장의 근거로 활용될 수 있다.

이처럼 WHO의 결정을 계기로, 게임 이용 장애 질병 코드화의 문제점을 제기하거나 관련 선행 연구의 한계점을 지적하는 연구들이 늘어나고 있음

을 알 수 있다. 이들이 제기하는 게임 중독 담론의 과학적 근거 부족, 질병 코드화의 사회적 낙인 효과, 게임 이용자의 권리 침해, 산업 위축 및 경제적 손실 발생 등의 주장은 기존 중독 담론을 약화시키면서 대항 담론을 형성할 가능성이 있다. 게임 이용 장애 질병 코드화의 국내 도입을 논의하고 결정해야 하는 현 상황에서 이해관계자들은 더 적극적으로 담론 형성에 개입하고 여론 형성에도 영향력을 행사하려고 할 것이다. 이에, 서로 다른 담론이 경쟁하는 소통의 장이자 담론 생산자인 언론은 갈등적 사안으로서 게임을 어떻게 보도하고 있는지를 살펴볼 필요가 있다.

- 연구문제 1. 언론의 게임 보도는 주제 측면에서 어떤 특징이 있는가?
- 연구문제 2. 언론의 게임 보도는 어떤 유형의 정보원을 활용하고 있으며 그 정보원의 특징은 어떠한가?
- 연구문제 3. 언론의 게임 보도는 어떤 유형의 근거를 제시하고 있으며 그 근거 유형의 특징은 어떠한가?

### 3. 연구방법

#### 3.1 분석대상

국내 언론이 생산하는 게임 담론을 이해하기 위해 게임에 대한 언론 보도의 내용을 분석했다. 열독률과 언론사의 영향력을 고려하여 조선일보, 중앙일보, 동아일보, 한겨레, 경향신문 등 5개 종합일간지의 게임 관련 기사를 분석 대상으로 삼았다. 한국언론진흥재단의 기사 검색 데이터베이스 시스템인 빅카인즈를 이용하여 기사를 수집했다. 검색 기간은 WHO의 게임 이용 장애(질병코드: 6C51) 국제질병분류(ICD-11) 결정이 발표된 해당 월을 기준으로 2019년 5월 1일부터 2020년 8월 28일까지로 정하였으며 ‘게임’이라는 단어를 포함하는 모든 기사를 추출했다. 1차로 추출된 1,387건의 기사 중 게임과 전혀 상관이 없거나(정치, 스포츠 관련

기사 등) 관련성이 적은(게임 출시 및 업데이트 소식 등을 알리는 단순 홍보, 게임 순위 관련 기사 등) 기사를 제외하고, 총 694건의 기사를 최종 분석에 사용했다.

#### 3.2 분석유목

먼저 언론 보도가 ① 산업 ② 정책 ③ 이용 및 효과 중 어떤 내용을 주로 다루고 있는지를 분류한 다음, 보도 내용의 중심 주제를 귀납적인 방법으로 정리했다. 분석 대상의 일부를 추출하여 주제별 하위 유목을 세분화하고 통합하였으며, 여러 차례 귀납적 과정을 거쳐 최종 분석유목을 설정했다. 각 주제별 세부 유목은 다음과 같다.

##### 3.2.1 산업 보도

산업 보도는 12개의 소주제로 분류되었다. ① 산업 현황 보도(국내외 게임 산업 현황 보도, 업계 경쟁 구도 보도, 해외 게임 산업 관련 보도 등), ② 개별 기업(게임사)의 경영 현황 홍보(특정 게임사의 영업이익, 투자계획, 경영목표, 협약, 특정 게임사의 게임 출시 등) ③ 게임 산업 내 구조적 문제(노사갈등, 개발자 열악한 환경, 성불평등 문제 등), ④ 게임의 긍정적 조직문화 또는 환경(게임 회사의 수평적 조직문화, 직원복지 등), ⑤ 게임과 새로운 기술과의 융합에 대한 단순 사실 보도(VR/AR 기술 도입, AI 적용 등), ⑥ 기능성 게임 및 관련 산업 동향(기능성 게임, 게임의 교육적 활용 등에 대한 산업 동향 등), ⑦ e-스포츠, ⑧ 게임 산업의 사행성 논란에 관한 보도(확률형 아이템, 승부조작 논란, 유료결제 문제 등), ⑨ 산업이 주도하는 게임문화 확산 활동에 대한 보도, ⑩ 새로운 이용자층 형성 및 확대에 따른 산업적 가치 증대에 대한 보도(여성, 중장년, 노인 등 여러 세대의 게임 이용자 확대 및 이로 인한 게임 생산성 증대 등), ⑪ 게임의 직업적 가치: 경제적 가치(게임사 CEO, 게임 개발자, 프로그래머의 연봉 등), ⑫ 게임의 직업적 가치: 창의적 활동(게임의 창의

력 증진 효과 등) 등이다.

### 3.2.2 정책 보도

정책 보도 소주제는 지원 정책과 규제 정책으로 구분하여 1차 코딩을 한 후, 규제 정책에 한해 6개 소주제에 대한 추가 코딩을 진행했다. 규제 정책의 세부 항목은 ① 게임 중독, ② 게임 등급제·심의, ③ 섯다운제, ④ 확률형 아이템 규제, ⑤ 게임 결제 한도·결제시스템 등 과금제, ⑥ 수출입규제 등이다. 하나의 기사에 두 개 이상의 유목이 해당되는 경우가 발견되어 정책 보도 소주제는 복수 코딩 처리했다.

#### 3.2.2.1 중독 정책 보도: 의견 방향성

정책 보도의 소주제가 게임 중독인 기사만을 대상으로 해당 기사가 단순 보도인지, 갈등 보도인지 분류한 다음, 갈등 보도에서 제시된 의견의 방향성을 코딩했다. 세부 항목은 ① 규제 찬성(규제 찬성 측의 의견만을 언급하는 경우), ② 규제 반대(규제 반대 측의 의견만을 언급하는 경우), ③ 양쪽 모두(규제 찬성·반대 의견을 모두 언급하는 경우) 등 3개 항목으로 구성되었다. 단순 보도는 게임중독 정책의 결정, 현황 등에 대해 단순 사실을 보도하는 것으로 게임중독 정책과 관련한 이해 당사자 간 대립이 드러나지 않는 경우에 코딩했다. 갈등 보도는 게임중독 정책과 관련하여 규제 찬성 또는 반대 측의 대립관계가 드러나는 경우를 포함했다.

#### 3.2.2.2 중독 정책 보도: 찬반에 대한 근거

찬성·반대에 대한 근거는 ‘갈등보도 의견 방향성’에서 ‘규제 찬성’으로 코딩한 경우 찬성에 대한 근거를, ‘규제 반대’로 코딩한 경우 반대에 대한 근거를, ‘양쪽 모두’로 코딩한 경우 찬성 근거와 반대 근거 모두를 복수 코딩했다. 규제 찬성의 근거로는 ① 이용자 뇌 구조 이상(도파민 분비, 뇌기저핵 변화 등), ② 학업 및 업무 지장(일상생활 지장 등), ③ 사회적 관계 문제(가족, 또래 관계 문제 발생

등), ④ 정서적·신체적 문제(스트레스, 충동성 등 정서적 문제/비만 문제 등), ⑤ 일탈행위 및 범죄(청소년비행, 폭력 등), ⑥ 사행성 문제(사행성 조장 등), ⑦ 예방·치료(예방 및 치료의 목적 또는 도움 등), ⑧ 근거 없음 등이 포함됐다. 규제 반대의 근거로는 ① 여가·취미, ② 사회적 연결 기능, ③ 정서-불안감, 스트레스 등 해소, ④ 지지 근거의 과학성(타당성)에 대한 반박, ⑤ 중독 원인으로 서 외부 요인 제시(사회적·개인적 문제 등), ⑥ 산업 위축, ⑦ 이용자·게임에 대한 낙인 효과, ⑧ 이용자 자율성·권리 침해, ⑨ 시대착오적·차별적 행위라는 지적, ⑩ 근거 없음 등이 포함됐다.

### 3.2.3 이용 및 효과 보도

이용 및 효과 보도는 게임 이용의 긍정적·부정적 효과에 대한 항목을 포함한다. 구체적으로 ① 중독(정책에 대한 언급 없이 이용 차원에서 중독에 관한 보도 등), ② 놀이문화(또래문화, 여가·취미 문화로서의 긍정적 효과 등), ③ 교육적 효과(게임을 통한 학습 효과 등), ④ 스트레스·감정 해소(게임의 긍정적 정서 효과 등), ⑤ 폭력성 유발(게임과 폭력적 행동을 연관 짓는 경우), ⑥ 일탈 및 범죄행위 유발(게임과 일탈, 범죄행위를 연관 짓는 경우) 등이 포함되었으며 복수 코딩했다.

### 3.2.4 정보원

정보원에 대한 코딩은 분석 기사 모두를 대상으로 했다. 정보원은 ① 정부<sup>1)</sup>, ② 정당, ③ 문화체육관광부, ④ 여성가족부, ⑤ 학계전문가(교수), ⑥ 의료전문가(의사), ⑦ 교사 및 학부모 단체, ⑧ 청소년 단체, ⑨ 언론사, ⑩ 인터넷/통신/플랫폼 관련 기업, ⑪ 게임업계 및 게임산업 종사자, ⑫ 전문기관/전문기구/연구소, ⑬ 외국 단체 및 사례, ⑭ 개인, ⑮ 검찰/경찰/재판부 등 15개 항목에 대한 복수 코딩으로 진행했다.

1) 문화체육관광부와 여성가족부를 제외한 정부부처 및 기관을 의미한다.

### 3.2.5 주장에 대한 근거 유형

주장에 대한 근거 유형 코딩은 분석 기사 중 특정 주장이 드러나는 기사만을 대상으로 했다. 주장에 대한 근거 유형은 ① 개인 사례(일반 개인의 경험을 근거로 제시), ② 전문가의 견해(학자, 유관 기관 관계자 등의 의견을 근거로 제시), ③ 학술자료(논문, 보고서 등을 근거로 제시), ④ 통계자료(통계조사 결과를 근거로 제시), ⑤ 근거 없음 등으로 복수 코딩했다.

### 3.3 코더 간 신뢰도

분석 기사의 코딩은 총 3명의 코더를 통해 이루어졌다. 코더 간 신뢰도를 높이기 위해 3명의 코더가 공통된 기사를 각자 코딩한 후 불일치하는 개념에 대해 반복 토론하는 과정을 거쳤다. 이후 분석 기사(694건)의 약 23%에 해당하는 160건의 기사를 임의로 추출하여 코딩을 진행하였고 크리펜도르프 알파값(Krippendorff alpha)으로 코더 간 신뢰도를 산출했다. 그 결과 모든 항목에서 .80 이상의 수치가 나타났으며 이에 코더 간 일치도가 높은 것으로 판단하여 분석을 진행했다.

## 4. 연구결과

게임에 대한 언론 보도에서 강조되는 주제가 무엇인지 알아보기 위해 산업, 정책, 이용으로 분류한 후 세부 주제별로 보도 내용을 분석했다. 그 결과, 694건의 기사 중 게임 산업 보도가 529건(76.2%)으로 가장 많았고 다음으로 정책 기사는 121건(17.4%)이었다. 게임 이용 및 효과를 다루는 기사는 44건(6.3%)에 불과했다. 산업, 정책, 이용 및 효과 보도라는 분류 하에 세부 주제의 특징, 정보원, 근거 유형의 특징을 정리했다.

### 4.1 산업 보도

먼저, 산업 보도의 주제를 세부적으로 분석했다.

[Table 1]에 제시된 바와 같이, ‘산업 현황’(47.6%)과 ‘개별 기업(게임사)의 경영 현황’(31.8%) 관련 기사가 산업 보도 기사의 79.4%를 차지했는데, 이는 게임 관련 전체 기사의 약 60%에 해당한다.

‘산업 현황’은 국내외 게임 산업에 대한 일반현황, 게임 산업의 성장세와 하락세, 게임업계의 경쟁 구도, 게임 산업의 지형 변화 등을 다루는 기사이다. 이들 기사는 게임 산업이 국내외 콘텐츠 산업의 중요한 부분을 담당하고 있으며 4차 산업혁명 시대로 진입함에 따라 게임 산업의 가치가 더 상승하게 될 것임을 보도하고 있었다. ‘개별 기업의 경영 현황’은 게임사의 게임 출시에 관한 단순 홍보 기사부터 게임사의 투자계획, 경영목표, 기술협약 등 게임사의 발전 가능성과 이를 위한 구체적인 행보에 대한 내용을 담고 있었다. 즉 ‘산업 현황’과 ‘개별 기업의 경영 현황’ 기사는 게임 산업의 경제적 가치, 게임 산업과 게임업계의 긍정적 전망 등과 관련된 주제를 다루고 있었다.

산업 현황과 개별 기업의 경영 현황 기사를 제외한 산업 보도 기사는 109건으로 전체 기사의 15.7%였다. 이 중에서 게임과 새로운 기술의 융합을 다루는 기사가 21건(4%)이었는데, 이러한 기사들은 단순 사실 보도 형태로 AI의 결합, 클라우드 게임 등 게임의 높은 기술을 강조하고 있었다. 기능성 게임을 소개하는 기사(14건, 2.6%) 또한 게임의 기술적 혁신을 강조하는 보도로 볼 수 있는데 이는 기능성 게임을 소개하며 사회에 미칠 긍정적인 영향을 언급하고 있었다.

한편 게임 산업 내 구조적 문제를 다루는 기사도 21건(4%)으로 나타났다. 게임 산업 종사자들의 열악한 노동 환경, 노사갈등, 성 불평등에 관한 보도였다. 초과근무로 인해 게임업계 종사자들의 우울증이 몇 배 증가했다거나, 게임사의 존폐에 따라 게임 개발자들이 실직 상태에 놓이기도 한다는 내용들이었다. 전체 건수는 적었으나 이들 기사는 당사자와 회사의 입장, 법적 쟁점, 해결 방안을 다루는 등 게임 산업 내 구조적 문제를 심층적으로 접근하고 있었다.

게임 산업의 사행성 논란에 관한 보도(9건, 1.7%)는 확률형 아이템의 사행성 문제, 승부조작 논란, 유료결제시스템의 등에 대해 다루고 있었다. 해당 기사들은 개인 사례, 법적 분쟁 및 판결 사례, 경찰 조사의 진행 상황 및 결과 등을 제시하고 있었다. 논란의 근본적인 원인을 조명하기보다 발생한 사건을 중심으로 보도하면서 규제의 필요성을 언급하는 형태가 주를 이루었다.

게임의 직업적 가치를 보도한 기사(8건, 1.5%)도 있었는데, 창의적 활동으로 게임 개발자의 직업을 소개하는 기사는 2건이었고 나머지는 게임사 CEO의 연봉이나 프로그래머의 연봉을 강조하는, 즉 게임이라는 직업의 물질적 가치를 강조하는 기사들이었다.

[Table 1] News on game industry: topics

topics	N	%
industry status	252	47.6
management status of individual game companies	168	31.8
structural problems in the game industry	21	4.0
positive organizational culture of game companies	6	1.1
convergence of games and new technologies	21	4.0
introduction to serious games and related industrial trends	14	2.6
e-sports	10	1.9
gambling controversy	9	1.7
industry-led activities for game culture spreading	7	1.3
increase of industrial value due to the growth of user base	4	0.8
the professional value of the game(economic reward)	6	1.1
the professional value of the game(creative activity)	2	0.4
etc.	9	1.7
Total	529	100.0

다음으로 산업 보도의 정보원 활용과 특징에 대해 분석했다. [Table 2]에 제시된 바와 같이, ‘게임

업계/게임산업종사자’의 비율이 31.2%로 다른 정보원에 비해 압도적으로 높은 수치를 보였다. 다음으로 ‘전문기관/전문기구/연구소’(14.5%), ‘인터넷/통신/플랫폼 등 일반기업’(11.5%), ‘학계전문가’(5.5%) 등이 뒤를 이었다. ‘의료전문가’, ‘교사 및 학부모 단체’, ‘청소년 단체’를 정보원으로 활용한 경우는 한 건도 없었다. ‘정부’, ‘정당’, ‘문화체육관광부’, ‘여성가족부’ 등이 정보원으로 제시된 경우도 매우 적었다. 전체적으로, 게임회사의 대표, 게임개발자 등으로 대변되는 ‘게임업계/업계산업종사자’, 전문적 지식을 지닌 집단(학계전문가, 전문기관/전문기구/연구소)이 정보원으로 큰 비중을 차지하고 있음을 알 수 있었다.

[Table 2] News on game industry: sources (multiple coding)

item	N	%
government	4	0.7
political party	0	0.0
ministry of culture, sports and tourism	14	2.3
ministry of gender equality and family	1	0.2
academic experts	33	5.5
medical experts	0	0.0
teacher/parent organizations	0	0.0
youth groups	0	0.0
press	17	2.8
internet/communication/platform companies	69	11.5
game industry workers	188	31.2
specialized agencies/institutions	87	14.5
foreign organizations/cases	1	0.2
individual	15	2.5
prosecutor/police/judge	2	0.3
none	139	23.1
etc.	32	5.3
Total	602	100.0

산업 보도 기사에 제시된 주장에 대한 근거로는 ‘전문가 견해’(63.2%)와 ‘통계자료’(30.9%)가 90% 이상의 비율로 인용된 것으로 나타났다. 전문적 지

식을 지닌 학자의 견해 또는 전문기관에서 발행된 통계자료를 주요 근거로 활용하고 있었다. 학술적 자료를 활용한 산업 보도는 한 건도 발견되지 않았다.

[Table 3] News on game industry: evidence types of claims (multiple coding)

item	N	%
personal experience	6	4.4
expert opinions	86	63.2
scholarly literature	0	0
statistical materials	42	30.9
none	2	1.5
Total	136	100.0

#### 4.2 정책 보도

게임 관련 정책 보도에 대한 분석은 지원 정책과 규제 정책의 빈도, 그리고 규제 정책 중 하나인 중독 관련 정책 보도에 대한 추가 분석으로 진행했다. 이는 언론이 지원 정책과 규제 정책을 균형 있게 다루고 있는지를 살펴기 위한 것이다. 또한 WHO의 게임 이용 장애 질병 분류 승인이 발표된 이후 게임 중독 규제를 둘러싼 입장들이 어떻게 대립하고 있는지를 알아보기 위한 것이다.

우선, 정책 보도에서 지원 정책과 규제 정책이 다뤄지는 빈도를 살펴본 결과, 총 121건의 정책 기사 중 ‘규제 정책’이 110건(91.0%)으로 ‘지원 정책’(11건, 9.0%)보다 열 배 정도 많았다. 규제 정책 보도에는, [Table 4]에 제시된 바와 같이, ‘게임 중독 및 게임 이용 장애’ 관련 정책 보도가 87건(75%)으로 가장 많았다. 그 외에 ‘게임결제한도·결제시스템 등 과금제’(9.5%), ‘셋다운제’(7.8%) 등에 대한 보도가 있었으나 그 비율은 낮았다. ‘게임결제한도·결제시스템 등 과금제’에 대한 기사는 ‘월 50만원으로 제한되어 있던 PC게임의 결제 한도 폐지’에 대한 내용이 주를 이루었다. ‘셋다운제’는 16세 미만 청소년의 심야 시간(0시~6시) 인터넷 게임을 제한하던 것에 대해 부모의 동의가 있을 시 허용하는 방식을 단계적으로 완화하겠다는

내용 등이 포함되었다.

[Table 4] News on game policy: topics (multiple coding)

item	N	%
game addiction/gaming disorder	87	75.0
online game payment limit/payment system	11	9.5
shutdown system	9	7.8
game rating system	2	1.7
random reward items	1	0.9
restrictions on import/export	0	0.0
etc.	6	5.2
Total	116	100.0

게임 중독 기사에 대한 세부적인 분석에 들어가기 전, 규제 정책 보도에서 게임 중독을 주제로 다룬 87건의 기사 중 보도 유형이 갈등적 보도에 해당하는 기사를 추출했다. 보도 유형은 ‘단순 보도’와 ‘갈등 부각 보도’로 구분했으며 ‘갈등 부각 보도’ 78.2%, ‘단순 보도’ 21.8%로 확인됐다. 이들 게임 중독 기사(갈등 부각 보도 기사, 단순 보도 기사)에서 WHO의 게임 이용 장애 질병 분류 승인과 관련된 내용을 언급하고 있는 경우는 93.1%였다.

게임 중독 관련 보도에서는 규제에 대한 찬성과 반대 의견이 대립하는 갈등적 사안을 다루고 있는 기사가 68건이었는데, 중독 규제에 대한 찬성 의견만을 다룬 기사는 4.4%, 반대 의견만을 다룬 기사는 44.1%, 찬성과 반대 의견을 모두 다룬 기사는 51.5%였다. 즉 찬성 의견만을 다룬 일부 기사를 제외하고는 반대 의견만을 다루거나, 찬성과 반대 의견 모두를 다루는 경우가 비슷하게 많음을 알 수 있었다.

[Table 5] Addiction regulation: opinion valence

item	N	%
pro regulation	3	4.4
opposing regulation	30	44.1
both	35	51.5
Total	68	100.0

이에 더해, 중독 규제를 찬성 또는 반대하는 이유로 어떤 내용들이 거론되었는지 살펴보았다. 먼저 중독 규제 찬성에 대한 이유이다. [Table 6]에 보는 바와 같이 다양한 이유로 중독 규제를 찬성하는 것으로 나타났다. 먼저, ‘예방/치료’(21.1%) 차원에서 중독 규제 정책 및 게임 이용 장애 질병 코드화가 필요하다는 보도가 가장 많았다. 다음으로 ‘사회적 관계 문제 발생’(14.0%), ‘일탈행위 및 범죄 유발’(14.0%)이 많았고 ‘학업 및 업무 지장’(10.5%), ‘이용자 뇌 구조 이상’(7.0%), ‘정서적/신체적 문제 발생’(7.0%), ‘사행성 문제’(7.0%) 등이 규제를 찬성하는 이유로 언급되었다.

‘예방/치료’의 경우 ‘조기에 진료를 받는 것이 효과적이므로’, ‘제때 치료받지 못하는 사람이 많기 때문에’, ‘게임 이용 장애의 예방과 치료를 위해’와 같은 내용들이 보도되었다. 또한 게임 장애 질병 분류가 ‘중독 예방과 치료를 위한 예산 배정’, ‘중독의 치료, 예방, 홍보 등과 관련한 체계적 시스템 구축’의 일환으로 긍정적인 효과를 줄 수 있기 때문이라는 내용도 있었다. 이는 규제 찬성의 이유로, 게임과 중독의 인과관계가 유의함을 전제로 하는 내용이 빈번하게 보도되고 있음을 의미한다고 할 수 있다. ‘근거 없음’(15.8%)과 같이 중독 규제 찬성에 대한 이유가 전혀 드러나지 않는 경우가 많았다는 점도 주목해볼 만하다.

[Table 6] Reasons for pro regulation (multiple coding)

item	N	%
prevention/treatment	12	21.1
social relation problems	8	14.0
inducing deviant behaviors/crimes	8	14.0
study/work interruption	6	10.5
brain anomaly	4	7.0
emotional/physical problems	4	7.0
gambling problems	4	7.0
none	9	15.8
etc.	2	3.5
Total	57	100.0

게임 이용 장애 질병 코드화와 같은 중독 관련 정책을 반대하는 이유로는 ‘지지 근거의 타당성에 대한 반박’이 23.7%로 가장 많았다(Table 7). 다음으로 ‘산업 위축’(19.1%), ‘이용자·게임에 대한 낙인’(14.5%), ‘중독 원인으로 외부 요인 제시’(9.9%) 등 순으로 그 비중이 컸다.

‘지지 근거의 타당성에 대한 반박’은 게임과 정신질환의 연관성에 대한 근거가 부재하다거나 게임 중독과 사회문제의 인과관계가 불명확하다는 내용들이었다. 또한 WHO ICD-11의 게임 이용 장애 항목이 물질 중독 기준에 의존하고 있을 뿐 아니라 게임과 같은 행위 중독의 증상 및 평가에 대한 합의가 부족하다는 의견도 있었다. 이외 게임에 대한 부정적 인식 형성으로 인해 산업 자체가 위축될 수 있다는 우려(산업 위축), 게임 이용자 전체를 잠재적 중독자로 낙인찍는 행위(이용자·게임에 대한 낙인)라는 지적 등이 있었다.

[Table 7] Reasons for opposing regulation (multiple coding)

item	N	%
rebuttal on the validity of the grounds for approval	31	23.7
shrinkage of industry	25	19.1
stigmatizing users/games	19	14.5
suggesting external factors as the cause of addiction	13	9.9
leisure/hobby functions	8	6.1
negative emotion relief	6	4.6
violation of user rights and autonomy	6	4.6
point out that it is anachronistic	6	4.6
social/cultural/educational function of the games	2	1.5
social connection functions	1	0.8
none	0	0.0
etc.	14	10.7
Total	131	100.0

다음으로 중독 보도에서 활용된 정보원과 주장에 대한 근거를 분석했다. 먼저 정보원에 대한 분석 결과, 규제 찬성 보도에서는 ‘정부’(30.8%), ‘전

문기관·전문기구·연구소'(23.1%), '의료전문가'(15.4%), '학계전문가'(11.5%) 순으로 정보원의 활용도가 높았다. '정부' 유형에서는 보건복지부, '전문기관·전문기구·연구소' 유형에서는 WHO가 정보원으로 주로 인용됐다. '학계전문가'는 정신과, 소아청소년과 등 의료계 학자와 학회에 해당하는 정보원이 대부분이었다.

[Table 8] News on regulation: sources (multiple coding)

item	pro regulation		opposing regulation	
	N	%	N	%
government	16	30.8	4	3.6
political party	0	0	2	1.8
ministry of culture, sports and tourism	0	0	16	14.3
ministry of gender equality and family	1	1.9	0	0
academic experts	6	11.5	19	17.0
medical experts	8	15.4	4	3.6
teacher/parent organizations	0	0	0	0
youth groups	0	0	0	0
press	0	0	0	0
internet/communication/platform companies	0	0	0	0
game industry workers	1	1.9	31	27.7
specialized agencies/institutions	12	23.1	24	21.4
foreign organizations/cases	0	0	3	2.7
individual	2	3.8	2	1.8
prosecutor/police/judge	0	0	0	0
none	2	3.8	4	3.6
etc.	4	7.7	3	2.7
Total	52	100	112	100

규제 반대 보도에서는 '게임업계·게임산업 종사자'(27.7%), '전문기관·전문기구·연구소'(21.4%), '학계전문가'(17.0%), '문화체육관광부'(14.3%) 순으로 정보원 활용 정도가 높았다. '게임업계·게임산업 종사자'는 게임개발자협회, 인디게임협회 등 게임업계 종사자들로 구성된 단체이거나 '게임업계'라

고 통칭되는 정보원을 이용한 경우가 많았다. '전문기관·전문기구·연구소'에는 한국콘텐츠진흥원, 조사업체 리얼미터와 같은 연구·조사기관들이 주로 포함되었다. '학계전문가'로는 게임관련학과 교수, 게임관련학회 등의 정보원이 주로 활용되었다.

근거 유형으로는, [Table 9]에 제시된 바와 같이, 중독 규제 찬성의 경우 '근거 없음'의 비율이 44.2%로 가장 높은 가운데 '전문가 견해'(34.9%)와 '통계 자료'(14.0%)의 활용이 두드러지는 것으로 나타났다. 중독 규제 반대에 대한 근거 유형으로는 찬성 근거와 마찬가지로 '근거 없음'의 비율이 43.8%로 가장 높았다. 이외 '전문가 견해'(21.9%), '통계 자료'(20.5%), '학술적 자료'(13.7%)를 다양하게 활용하고 있었다. 규제 찬성과 반대에 대한 근거 유형에서 발견되는 차이점은 규제 찬성 보도는 의료계 전문가의 견해를 주요 근거로 이용하고 있다는 점이다. 이와 달리 규제 반대 보도는 '전문가 견해'를 주로 활용하기는 하였으나 게임관련학과의 견해를 인용하고 있었다. 또한 연구보고서의 통계 자료를 활용하거나 중독 규제 찬성의 근거를 반박하는 학술 논문을 사용하는 경우도 있었다.

[Table 9] News on regulation: evidence types for claims (multiple coding)

item	pro regulation		opposing regulation	
	N	%	N	%
personal experience	1	2.3	0	0.0
expert opinions	15	34.9	16	21.9
scholarly literature	2	4.7	10	13.7
statistical materials	6	14.0	15	20.5
none	19	44.2	32	43.8
Total	43	100.0	73	100.0

### 4.3 이용 및 효과 보도

게임 이용 및 효과를 보도하는 기사가 어떤 주제를 중심으로 작성되었는지를 분석했다. 더불어 이용 보도에서 의미 있는 집단으로서 누가 정보원으로 활용되고 있는지 주장에 대한 근거는 어떤

유형이 제시되는지 살펴보았다.

[Table 10]은 이용 및 효과 보도에 대한 분석 결과다. 총 44건의 이용 및 효과에 관한 기사 중 ‘일탈 및 범죄행위 유발’(33.9%), ‘폭력성 유발’(28.8%), ‘중독’(13.6%) 등 부정적 효과에 대한 기사가 전체의 약 76.3%를 차지했다. 폭력성이나 일탈 및 범죄행위와 관련된 게임 보도기사는 게임에 방해가 된다는 이유로 2개월 아기를 살해한 사건, 게임에 빠진 부모가 아기를 방치하여 사망에 이르게 한 사건, 게임을 하다가 벽돌 테러를 한 초등학교 학생 사건 등이 극단적인 사건을 중심으로 보도되었다. 이외 ‘교육적 기능’(10.2%), ‘놀이문화로서의 기능’(5.1%), ‘부정적 감정 해소’(1.7%) 등 긍정적 효과를 다루는 기사의 빈도는 매우 낮았다.

[Table 10] News on game uses and effects: topics

item	N	%
cause of deviance and crimes	20	33.9
cause of violence	17	28.8
addiction	8	13.6
educational functions	6	10.2
leisure, play, and entertainment	3	5.1
negative emotion relief	1	1.7
etc.	4	6.8
Total	59	100.0

이용 및 효과 보도에 활용된 정보원으로는 ‘검찰·경찰·재판부’가 16.4%로 가장 많았고 다음으로 ‘언론사’(14.5%), ‘개인’(12.7%), ‘학계전문가’(10.9%) 순이었다. ‘검찰·경찰·재판부’는 게임을 일탈 및 범죄행위 또는 폭력성 유발의 원인으로 보도하는 기사에서 주로 활용되었다. ‘언론사’는 해외 국가에서 발생한 사건들에 대한 외신을 인용한 경우였다. ‘개인’은 게임중독과 관련하여 ‘과거 게임중독으로 힘들었던 경험’, ‘게임중독에 빠진 남편에게 이혼 청구한 여성’의 사례에서 나타났다. ‘학계전문가’는 게임중독과 관련한 뇌 구조 변화, 게임과 폭력적 행동의 관계, 게임 이용과 비만 등에 대한 전문가 견해를 정보원이자 주장 근거 유형으로 활용하는 경우였다.

[Table 11] News on game uses and effects: sources (multiple coding)

item	N	%
government	7	12.7
political party	0	0
ministry of culture, sports and tourism	0	0
ministry of gender equality and family	0	0
academic experts	6	10.9
medical experts	1	1.8
teacher/parent organizations	0	0
youth groups	0	0
press	8	14.5
internet/communication/platform companies	1	1.8
game industry workers	0	0
specialized agencies/institutions	3	5.5
foreign organizations/cases	3	5.5
individual	7	12.7
prosecutor/police/judge	9	16.4
none	6	10.9
etc.	4	7.3
Total	55	100.0

이용 효과 근거 유형은 그 사례가 많지는 않으나 주로 ‘전문가의 견해’(57.1%)를 활용하고 있었다. 예컨대 게임의 부정적 효과에 대한 지지 또는 반박 근거로서 학계 전문가의 견해를 제시하는 경우들이다. 반면, 학술논문이나 통계자료 등 객관적 자료를 제시한 보도는 거의 없는 것으로 나타났다.

[Table 12] News on game uses and effects: evidence types for claims (multiple coding)

item	N	%
personal experience	1	7.1
expert opinions	8	57.1
scholarly literature	0	0
statistical materials	1	7.1
none	4	28.6
Total	14	100.0

## 5. 논의 및 결론

본 연구는 WHO의 게임 이용 장애 질병 코드화 결정 이후, 게임 대한 언론 보도의 중심 주제, 정보원, 근거 유형을 분석했다. 그 결과, 산업 보도가 양적으로 매우 우세하였으나 산업 보도 중 약 80%는 게임 산업의 성장세, 게임 산업 내 경쟁 구도 등과 같은 게임 산업의 일반 현황이나, 게임사의 경영 목표, 투자 전략, 기술 협약 등 개별 기업 경영 현황을 다루는 기사라는 것을 알 수 있었다. 이러한 기사들은 단순 사실 보도에 지나지 않았기 때문에, 문화산업으로서 게임 산업이 갖는 경제적 가치 및 사회문화적 가치를 부각시키지 못하고 있었다. 일자리 창출, 직업으로서의 가치 등 국민 경제 활동에 미치는 영향, 다른 콘텐츠 산업과의 시너지 효과, 사회적 기여 등에 대한 보도가 매우 적거나 거의 없었다. 또한 활용하고 있는 정보원도 게임업계 관련 종사자가 가장 큰 비중을 차지하고 있었고 전문가의 견해가 주로 반영된 보도를 하고 있었다. 이러한 산업 보도의 특징으로 볼 때, 게임 산업 담론은 문화산업의 가치를 다각적으로 포착하지 못하고 대중의 공감을 얻지 못하는 산업계 내부의 담론으로 머무를 가능성이 높다.

언론의 게임 정책 관련 보도에서는 지원 정책보다 규제 정책에 대한 보도가 압도적으로 많았으며 규제 정책 중에서도 중독 및 게임 이용 장애와 관련된 규제 정책 보도가 가장 큰 비중을 차지했다. WHO의 게임 이용 장애 질병 코드화와 관련된 보도는 찬반의 입장을 모두 보도하거나 반대의 입장만 보도하는 기사가 비슷한 비율로 높았고 찬성의 입장만 보도하는 기사는 소수에 불과했다. 찬성의 입장에 대한 이유로는 그동안 언론이 보도해왔던 게임에 대한 부정적 프레임이 동일하게 적용되는 경향과 함께 ‘예방과 치료’ 차원에서 필요하다는 새로운 프레임이 적용되고 있었다. 한편 게임 이용 장애 또는 중독 관련 규제를 반대하는 기사들은 찬성 보도에 비해 더 많은 정보원을 활용하고 더

다양한 근거 자료를 제시하고 있었다.

그러나 규제 찬성 논리에 비해 규제 반대 논리는 강력하고 지속적인 프레임으로 작동하기 어려울 것으로 보였다. 섯다운제를 반대하는 입장의 논리가 섯다운제의 비실효성을 중심으로 보도되었던 것처럼[15], WHO의 게임 이용 장애 질병 코드화를 반대하는 입장 역시 해당 정책을 지지하는 근거가 타당하지 않다는 점을 강조하는 방식을 취했다. 즉 독자적인 논리를 제시하기 보다는 해당 사안에 대한 상대방 논리를 반박하는 방식이었다. 그 다음의 많은 비중을 차지한 규제 반대 이유는 게임 산업 위축과 이용자에 대한 낙인 효과였는데, 이 또한 프레임 효과 측면에서 한계가 있을 것으로 보인다. 게임 이용 장애 질병 코드화와 게임 산업 위축이 직접적인 인과관계로 연결되기 보다는 게임 이용 장애 질병 코드화가 게임에 대한 부정적 인식을 강화하고 이것이 산업을 위축시키는 결과를 초래할 수 있다는 논리적 비약이 수반된 하나의 가정으로 언급되기 때문이다. 이용자 낙인 효과 역시 이와 유사한 논리 구조를 가지고 있었다. 이러한 간접적인 가정에 근거한 논리는 단순화된 인과관계에 근거한 프레임보다 그 영향력이 약할 수 밖에 없다.

규제 정책 보도의 정보원 분석 결과를 보면, 규제 찬성 보도에서는 보건복지부, WHO, 의료계 전문가 등 정부와 전문가 집단을 중심으로 한 중독 담론이 주를 이뤘으며, 반대 보도에서는 게임업계 종사자 및 관련 전문가를 중심으로 산업가치 지향적인 담론이 전개되고 있었다. 산업 뿐 아니라 게임 이용자 역시 규제 정책의 대상이 되는 이해관계자임에도 불구하고 규제 정책 보도에서 이용자의 입장은 거의 드러나지 않고 있음을 알 수 있었다. 또한 찬반 의견을 보도하는 기사 중 절반가량이 아무 근거가 없이 의견만을 전달하고 있다는 점도 언론의 보도의 문제점으로 지적할 수 있다.

게임 이용 및 효과와 관련된 언론 보도는 양적으로 매우 적었으나, 그 중 약 80% 정도가 부정적인 효과에 치중한 보도였다. 이 기사들은 게임을 극단적인 일탈 및 범죄 사건의 원인으로 지목하면

서 선정적인 어휘와 단정적인 표현을 사용하고 있었다. 반면 게임을 놀이 문화로 접근하는 언론 보도는 극소수에 불과했고 게임 이용자의 긍정적 경험에 대한 보도는 전혀 없었다. 게임 이용자를 정보원으로 활용한 경우는 게임의 부정적 측면, 즉 게임을 일탈 및 범죄 행위와 관련짓는 보도에서만 나타났다. 이러한 기사들은 양적으로 매우 적고 외신을 인용한 해외 사례 보도임에도 불구하고, 단순화된 인과관계, 개인에게 미치는 직접적인 부정적 결과, 극단적 일탈 사건, 선정적 어휘, 단정적 표현, 개인화된 스토리 등과 같은 강력한 프레임 장치들을 사용함으로써 게임에 대한 부정성과 공포심을 환기시키고 있었다. 비록 주류 담론은 아니지만 학계 일부 연구자를 중심으로 게임을 새로운 문화 현상으로, 게임의 본질을 놀이로 봐야 한다는 입장이 존재함에도 불구하고[2,16], 이러한 입장은 언론 보도에서 거의 배제되어 있음을 알 수 있었다.

이러한 분석 결과를 토대로 언론 보도의 방향을 제시하자면, 첫째 언론은 게임 산업의 가치를 다각적으로 평가하고 배제된 담론의 주체가 누구인지를 살피고 사회적으로 논의해야 할 산업 관련 쟁점을 발굴하는 등 보다 심도 있게 게임 산업 담론의 장을 형성해야 한다. 둘째, 언론은 규제의 필요성을 전제로 하는 정책 보도나 게임 산업계나 학계의 입장을 그대로 전달하는 정책 보도에서 벗어나 해당 사안이 암묵적으로 가정하고 있는 전제와 이익단체의 입장을 보다 비판적으로 평가할 수 있어야 한다. 셋째, 언론은 게임 산업과 게임 이용자 모두 정책 대상자라는 점을 염두에 두고 게임 정책을 논의하고 결정하는 과정에 게임 산업계와 전문가 뿐 아니라 게임 이용자의 관점과 입장이 고려될 수 있도록 중재자의 역할을 수행해야 한다. 넷째, 언론은 게임을 일탈 및 범죄의 원인으로 틀 지우는 데 관행적으로 사용해 왔던 프레임 장치들이 갖는 효과를 비판적으로 성찰하고 게임의 정체성을 다각적으로 논의할 수 있는 담론의 장을 만들어 가야 한다.

본 연구는 게임 이용 장애 질병 코드화 도입이

라는 맥락에서 게임에 대한 언론 보도의 특징을 분석하고 언론 보도의 문제점을 진단하며 보도의 방향을 제시했다. 본 연구는 WHO의 결정 이후의 보도 내용을 분석하였기 때문에 전후 보도의 차이를 통계적으로 검증하거나 보도 변화의 추이를 살펴볼 수 없었던 한계점이 있다. 그러나 이러한 한계는 게임 담론 및 언론의 게임 보도와 관한 선행 연구들을 검토하고 이를 바탕으로 연구결과를 해석하는 것으로 보완하려고 했다. 본 연구는 언론 보도에 국한하여 게임이 어떻게 의미화되는지를 살펴보았으나 후속 연구는 학계나 산업계가 생산하는 게임의 의미와 담론 생산자들 간의 상호작용 등을 분석해 봄으로써 게임의 의미를 보다 거시적 차원에서 이해할 수 있기를 기대한다.

## ACKNOWLEDGMENTS

※This study utilized the data collected to conduct the research of “Meta analysis of games studies and content analysis of news coverage on games” funded by Game Self-Governance Organization of Korea(GSOK).

## REFERENCES

- [1] Tae-Jin Yoon, “Meta-analysis of game overindulgence”. Korea Creative Content Agency, 2018.
- [2] Hui-Kyong Pang, Yong-Jin Won and Jin-Young Kim, “The location of popular discourse within the topography of game discourse: Based on the biographies of game producers”, Korean Journal of Communication and Information, Vol. 88, pp.42-76, 2018.
- [3] Jeong-O Kim and Chang-Soo Kim, “The gambling game and the paradox of overregulation”, The Korean Journal of Local Government Studies, Vol. 12, No. 2, pp.201-227, 2008.
- [4] Sung-Ho Moon, “History of game addiction discourse in Korea”, Korean Society for

- Computer Game, Vol. 26, No. 1, pp.29-35, 2013.
- [5] Yong-Min Kim, “Meaning and challenge of WHO ICD-11 code 6C51”, *Inha Law Review*, Vol. 23, No. 1, pp.161-187, 2020.
- [6] Kyung-M Kim and Eun-Ryung Chong, “Narrative fames and interpretive communities: Frame competition over the resumption of W.O.C controversy and journalistic discourse of interpretive community”, *Korean Association for Communication and Information Studies*, Vol. 57, pp.109-136, 2012.
- [7] Woo-Seon Hwang and Sung-Hae Kim, “Journalistic ideals and reality in terms of fairness: The case study about media coverage over kidnapped afghanistan missionary group”, *Social Science Review*, Vol. 46, No. 1, pp.83-109, 2015.
- [8] R. M. Entman, “Framing: Toward clarification of a fractured paradigm”, *Journal of Communication*, Vol. 43, No. 4, pp.51-58, 1993.
- [9] T. Gitlin, “The whole world is watching: Mass media in the making & unmaking of the new left”, Berkeley: University of California Press, 1980.
- [10] Tae-Jin Yoon, “Game Phobia”, pp.95-121, *Communication books*, 2014.
- [11] Sul-Hi Lee, “Game Phobia”, pp.126-159, *Communication books*, 2014.
- [12] Tae-Jin Yoon, “Discussion meeting to seeking the correct settlement of game culture”. *Game Culture Foundation*, Korea Creative Content Agency. 연도 2018
- [13] Yang-Jin Kim and Chong-Goo Park, “The characteristics of policy network of online game shut-down system in accordance with policy time periods”, *The Korean Association for Policy Studies*, Vol. 21, No. 2, pp153-178, 2012.
- [14] Jung-Hyun Park, “The significance and limit of internet regulation policies to protect juvenile: On the ‘shut-down’ policy of internet games”, *Journal of Media Law, Ethics and Policy Research*, Vol. 10, No. 2, pp.111-145, 2011.
- [15] Houg-Sik Yu, Jong-Hwa Kim, Ji-Eun Lee and So-Yeon Jin, “The frame analysis of the adolescent online game regulation policy: Focused on shutdown system news report”, *Journal of Communication Science*, Vol. 11, No. 4, pp.355-384, 2011.
- [16] Seong-Eun Seo, Joon-Myeong Yeon, “An analysis on the news frame of game by korean media”, *Korea Game Society*, Vol. 17, No. 6, pp.89-101, 2017.
- [17] <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder>
- [18] GSOK, Issue Paper: The Meaning of the Inclusion of Gaming Disorder to ICD-11. 2020.
- [19] Hyung-Min Lee, “A Predictive investigation of the social effects of the inclusion of gaming disorder to “ICD-11”, *Korea Creative Content Agency Reports*, 2019.
- [20] Yong-Su Song, Seung-Mo Lee and Sung-Man Shin, “The discussion about gaming disorder of ICD-11: Focused on psychosocial implications”, *Korean Journal of Psychology*, Vol. 4, No. 1, pp.31-44, 2019.
- [21] Ho-Jin Choi and Jong-Woo Jun, “The stigma effects on people with gaming disorder due to the inclusion of gaming disorder to ICD-11: A focus on self-concepts and cultural dimensions”, *Health Communication Research*, Vol. 19, No. 2, pp.127-159, 2020.
- [22] Sung-Gi Hwang, “Legal problems concerning disease coding of gaming disorder”, *Journal of Korea Information Law*, Vol. 23, No. 3, pp.143-171, 2019.
- [23] Seung-Mo Lee, Sung-Ho Jang and Min-Ju Lee, “Current status of the studies on gaming disorder and proposal for future direction of research”, *Korean Journal of Psychology*, Vol. 5, No. 1, pp.1-14, 2020.



이 숙 정 (Lee, Sook Jung)

약 력: 2007 Univ. of Texas at Austin, 커뮤니케이션학 박사  
2008-현재 중앙대 미디어커뮤니케이션학부 교수

관심분야 : 미디어와 사회, 미디어 리터러시

---



육 은 희 (Youk, Eun Hee)

약 력: 2018 중앙대학교 언론학 박사  
2020-현재 서울대 지능정보사회정책연구센터 연구원

관심분야 : 미디어 심리, 게임 연구

---