

# WHO 애매한 '게임중독 진단기준'...e스포츠 선수는?

“WHO 제시 청소년 14만3000명 정신질환 ‘꼬리표’”

“‘질병’ 인정 있어 판단 기준 명확한 합의 선행돼야”

e스포츠 선수들 “직업에 회의감 호소...색안경 우려”

세계보건기구(WHO)가 게임이용 장애를 질병으로 분류했지만, 그 판단 기준이 명확하지 않아 이를 따르는 각국마다 혼선이 예상된다.

임상학 한국게임법정책학회 회장은 28일 WHO가 제시한 '게임이용 장애 진단기준'을 공개하며 "질병으로서 중독을 판단하는 기준이 매우 불명확하다"고 밝혔다.

WHO가 제시한 진단기준은 ▲게임에 대한 조절력 상실 ▲다른 일상 활동보다 현저하게 게임에 우선순위를 부여 ▲부정적 문제가 발생함에도 불구하고 게임을 지속적으로 과도하게 하는 행동이다.

이 같은 패턴이 개인, 가족, 사회, 교육, 직업 또는 기타 중요한 기능 영역에서 심각한 장애를 초래할 정도로 심각하고, 최소 12개월 동안 지속되거나 반복적으로 나타나는 경우다.

또 모든 진단 요건을 충족하고 증상이 심각한 경우에는 12개월간 지속되지 않더라도 정신건강질환자로 진단할 수 있다.

이날 서울 국회의원회관에서 열린 'WHO의 게임이용 장애 질병코드 도입에 따른 긴급토론회'에 참석한 임 회장은 "WHO가 세부적인 기준을 제시하는 대신, 일반적인 기준을 제시하려 했고 각 국가에서 자율적으로 기준을 설정할 수 있도록 하는 방법을 선택한 것으로 보인다"고 말했다.

그는 "WHO의 회원국마다 게임을 원활하게 수행할 수 있는 인터넷 환경이나 디지털 기기 보급률이 다르고, 게임중독에 대한 사회적인 인식도 상당한 차이가 있다는 점 등을 고려하면, WHO의 이러한 결정은 불가피한 면이 있다고 생각된다"고 덧붙였다.

그는 다만 "최근 게임이 여러 나라에서 동시에 접속되고 소비되고 있다는 점을 고려할 때, 각 국가들(최소한 게임 과몰입이 문제된 한국, 중국, 일본 세 나라 만이라도)은 게임중독이라는 '질병'을 인정하는데 있어서 판단 기준에 대한 명확한 합의가 선행돼야 할 필요가 있다고

강조했다. 그렇다면 WHO가 제시한 진단기준에 비춰볼 때, 게임을 직업 삼아 다른 일을 제쳐두고 하루에도 수시간씩 연습에 매진하는 e스포츠 선수들은 어떨까.

WHO는 최근 중앙일보가 e메일로 보낸 이 같은 질문에 e스포츠 선수는 게임중독에 해당하지 않는다는 취지로 답한 것으로 전해졌다. 실제 e스포츠는 2018년 아시안게임 시범종목에 채택됐던 만큼 게임중독과 연관시키기에 무리가 따른다.

일단 e스포츠 업계는 WHO의 게임이용 장애 질병코드 등재 이슈와 관련해 거리를 두는 모습이다. e스포츠는 단순 게임이 아닌 스포츠라는 자부심이 강해, 게임산업에 비해 관련 이슈가 미치는 파급력이 적다고 판단한 것으로 보인다.

하지만 e스포츠 선수들의 생각은 다르다. 세계 최고 랭크 자부심을 갖고 있던 선수들이 WHO의 '게임이용 장애 질병코드' 소스에 직업적 회의감을 호소하고 있다는 말도 들린다.



가뜩이나 게임에 대한 시선이 부정적이던, e스포츠 선수라고 하면 '게임중독'이라는 색안경부터 끼고 볼 것 같다는 우려 때문이다.

청소년들은 게임에 호의적이다. 2017년 기준 우리나라 청소년 인구는 642만9550명인데, 이 중 87.9%에 달하는 477만2574명이 게임을 이용 중인 것으로 조사됐다.

하지만 WHO가 게임이용 장애를 질병으로 분류하면 상황은 달라진다. 임 회장은 "WHO의 말대로 3%

만 진단을 받더라도 무려 14만3000여 명의 청소년들이 정신질환 '꼬리표'를 달게 되는 셈"이라며 "보건복지부도 이번 결정으로 추후에 치료의 대상이 되는 게이머는 전체 게임 인구의 1-2% 정도에 불과하다고 강조하고 있다"고 설명했다.

한편 게임업계는 이번 WHO의 결정에 반발이 거세다. 게임산업 종사자들은 "나는 질병 유발 물질이 아니다"고 하소연할 정도다. 국내 게임학회·협회·기관 등

88개 단체로 이뤄진 게임중독예방위원회는 지난 25일 성명서를 통해 "WHO의 게임이용 장애 질병코드 지정에 대해 강력한 유감과 더불어 국내 도입 반대를 표명한다"고 발표했다.

공대위는 28일 발대식을 갖고 보건복지부 항의 방문과 국회의원 면담, 문체부 간담회 추진 등 본격적인 게임중독예방도입 반대 운동을 전개할 방침이다.

뉴시스

## 게임이용장애 '질병' 분류 논란...시민들도 와글와글



28일 서울 여의도 국회 의원회관에서 자유한국당 김성원 의원실 주최, 한국게임법정책학회, 한국게임산업협회 주관으로 열린 'WHO의 게임이용 장애 질병코드 도입에 따른 긴급토론회'에서 임상학 게임법정책학회장이 모두 발언하고 있다.

게임이용 장애' 질병코드를 국내에 도입하는 것과 관련해 보건복지부와 문화체육관광부가 대립 양상을 보이고 게임업계가 반발에 나서 등 사회적 관심이 고조되고 있다.

29일 정부에 따르면 국무조정실은 '게임중독'에 관한 논란이 불거진 이후 민관협의체를 구성해 게임이용 장애 질병코드 국내 도입에 관한 대책을 마련하기로 했다.

논란은 세계보건기구(WHO)가 이

른바 '게임중독'을 질병으로 분류, 보건복지부가 준비작업에 착수하기로 하고 이에 대해 문화체육관광부와 게임업계 등이 반발하면서 촉발됐다.

게임이용 장애는 게임하는 것을 우선시 해 일상생활에 부정적인 영향을 미치거나, 행위에 대한 통제력을 상실하는 상황에 이르는 등의 상

“개인 취미생활, 알코올·마약과는 달라” 등 과몰입 대응 필요 지적도... “심한 경우 있어” 정신·심리 전문가들 “기준은 필요, 논의해야”

태를 가리킨다. 게임중독에 대한 시민들의 견해는 시각에 따라 상이한 편이다.

일례로 온라인상에서는 “문제가 생겨도 스스로 그만두지 못하는 중독의 관점에서 보면 게임 문제도 질병으로 볼 수 있다”, “게임 폐인들이 문제되는 경우도 많지 않나”라거

나 “게임중독이 질병이면 PC방은 질병 양성소냐”는 등 갑론을박이 이어지고 있는 상황이다.

먼저 일부 시민들은 “게임은 개인의 취미생활 영역”이라며 즐거워서 하는 활동이기 때문에 몰입하는 모습을 보일 수밖에 없고, 그 정도가 타인이 보기엔 심해보인다고 해서 질병으로 분류하는 것은 부당하다는 시선으로 보고 있다.

게임을 하루 최대 12시간까지 해왔다는 김모(25)씨는 “알코올이나 마약과는 달리 게임 자체에 중독성

은 사람들도 그렇게 보면 중독됐거나 병이 있다고 봐야한다는 것 아닌가”라고 주장했다.

반면 게임 과몰입 문제에 대한 기준이 필요하다고 보는 시각도 존재한다.

이들은 “주변에서 업무 중이나 보행 중 수시로 휴대전화 등을 이용해 게임을 즐기는 모습을 찾기 쉽다”, “게임하다가 결석, 결근하는 경우도 있다”면서 생각 외로 게임중독이 만연한 상태일 수 있음을 의심했다.

직장인 하모(33)씨는 “시도 때도 없이 게임을 하는 사람들이 많은 것 같다”며 “직장인이 일상생활에서 낼 수 있는 여유 시간을 감안하면 하루 4시간 이상 게임을 한다면 과하게 한다고 볼 수 있지 않을까 싶다”고 말했다.

한편 정신·심리 관련 전문가들은 게임 자체가 주는 스트레스 해소, 재미, 대인관계 축진 등 순기능이 있음을 부정하기는 어렵다는 점에 대해서는 공감하고 있었다.

다만 중독에 가까운 증상이나 과몰입에 따른 문제들도 실재하고 있어 질병의 관점에서 접근할 필요가

있다는 점을 분명히 지적했다. 즉, 정시간 게임을 하는 것을 넘어 행위에 대해 강박적인 모습을 보인다면, 다른 할 일이 있음에도 게임 시간을 통제하지 못하는 경우가 지속·반복되는 등 불균형한 모습을 보이는 것에 대한 기준은 필요하다는 것이다.

이들러 이들은 게임중독에 대한 일률적 기준을 한 번에 도입하거나, 중독 관점에 대한 접근을 무조건 반대하기보다는 논의를 통해 사회적 시각을 바꿔나갈 필요가 있다고 봤다.

배승민 가천대 길병원 정신건강의학과 부교수는 “소량중독이나 카페인중독이 있지만, 그 행위를 전부를 병으로 보지는 않는다”며 “신을 벗어날 수 있는 방법이 있다면 이를 어떻게 진단하고 치료를 할 것인지에 대한 논의는 필요해 보인다”고 제시했다.

홍현주 한림대성심병원 정신건강의학과 교수도 “부모가 보기에 매일 게임만 하는 것처럼 보일 수 있지만 통상적으로는 학교, 학원도 잘 다니고 숙제도 잘 하는 등 별 문제가 없는 경우가 많다”고 언급했다.

뉴시스



한국언론진흥재단  
Korea Press Foundation



## 부풀리고 조작된 가짜뉴스는 사라져야 합니다

가짜뉴스가 사회를 혼란스럽게 하고 있습니다.

자극적이거나 의심스러운 뉴스는  
공신력있는 기관을 통해 한번 더 검증해보는 현명함으로  
가짜뉴스를 근절시켜 정직하고 바른사회를 만들어 갑시다.