

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Gamasutra.com

게임과 중독: Games and Addiction: Are We There Yet?

Charles Maynes

2007년 1월 4일

http://www.gamasutra.com/features/20070105/clark_01.shtml

무지는 더 이상 축복이 아니다

최근 슬래쉬닷컴에도 인용되어 많은 해외 네티즌들이 관심을 보인 기사 [2006 Mediawise Report Card](#)에 이런 내용이 들어있다. “비디오 게임으로 인해 발생하는 문제들의 해결책은 과학적 및 기술적인 측면과 함께 부모들의 지식수준을 높여 무지함을 없애는 것이다. 간단히 말해서, 이제 부모들이 나서야 할 때이며 전문가들은 보다 다양한 측면에서 정확한 연구조사를 해야 한다.”



해마다 관련 보고서를 발표하는 ‘National Institute on Media and the Family’는 주로 게임과 미성년자에 대해 많은 관심을 가지고 감시자 역할을 하는 조직이다. 게임 “중독”에 관한 문제는 단순히 아이들만의 문제는 아니며 부모, 게임 플레이어, 개발자, 정책 입안자 등 모든 이들의 관련지식 부족과도 관련있는 현상이다.

게임을 지나치게 즐겨 문제가 되는 이들이 분명히 존재하기는 한다. 최근 이슈화된 게임 “중독” 현상이 지나치게 게임을 즐기기 때문인지의 여부와는 별개로, 이 현상이 사회적 불안을 야기하고 있는 것도 사실이다. 날카롭고 세련된 토론으로 잘 알려진 명사 Bill O'Reilly 는 게임 세계 속에서 서로간의 상호작용을 즐기는 이들에 대해서 이렇게 말한 바 있다: “게임을 지나치게 즐기는 사람들은 마치 약물이나 알코홀 중독자들과 같다.” 또한 그는 게이머를 비롯해서,

비슷한 정도는 아니지만, 최신 기술을 애용하는 이들을 좀비에 비유한 전력도 있다.

게임 “중독”을 둘러싼 오해를 해결하는 가장 좋은 방법은 이해를 통한 것이 아닐까 한다. 30 초짜리 연설문이나 기사가 아닌, 정확한 정보 말이다. 가능하다면 정확한 연구조사에 근거한 정보, 즉 상황에 맞는 설명이 부연되어 독자가 실제로 활용할 수 있는 정보를 통한 이해를 말하는 것이다. 정확한 연구조사를 하고 이 결과를 보도매체와 각종 정보 소스, 그리고 치료 방법을 제공하는 전문가들을 통해 알려야 한다. 명확한 연구조사가 없는 현재로서는 이러한 정보의 부재로 인한 문제점들을 쉽게 찾아볼 수 있다.

그 ‘무지함’에 대해서는 어떻게 알 수 있나요?

언론매체

과도한 게임 즐기기과 관련된 언론매체의 보도 행태는 불쾌할 정도이며, 게임에 대한 비난이라면 거의 누구든지 앞뒤를 가리지 않고 편지를 날리고 있다. 그러나 반 게임 정서는 언론매체에서 쉽게 느낄 수 있지만 ‘게임 중독’에 관한 기사에서 사용되는 표현을 들여다보면 명쾌한 결론을 내리고 있는 경우를 찾기란 쉽지 않다. 하긴, “죽음을 가지고 장난치기”(캐나다 ‘Toronto 24 Hours’ 紙)나 Washington Post 紙의 “위험한 놀이”, Columbus Dispatch 紙의 “일부 어린이들에게 비디오 게임은 마약과 같아” 등의 기사는 최소한 균형은 잘 잡고있는 것 같다.

게임에 관련된 문제에 대해 진심으로 균형잡힌 시각을 제공하고자 하는 언론인들도 분명히 존재하지만, 문제는 이들이 활용할 수 있는 정보가 많지 않다는 점이다. 찾아볼 수 있는 관련기사라고 해봐야 게임 관련 사망 사례에 대한 일화들이며 그런 내용을 바탕으로 작성된 기사라면 당연 심각한 문제성을 가지고 있을 수밖에 없다. 왜냐하면 그 ‘일화’ 자체가 이미 충격적이고 센세이셔널하며 슬픈 것들이기 때문이다. 이런 기사 내용이 대부분 별개의 사건이긴 하지만 심각하게 받아들여야 하는 것은 맞다. 그러나 개별 사건을 통해 다양한 종류의 게임을 즐기는 수백만명의 사람들을 판단한다는 것은 무리이며, 한편으로는 엄청난 불행을 겪은 사람들을 단순하게 판단하는 것도 큰 실수일 수 있다. 또한 이러한 사례 중에는 온라인 게임 혹은 흔히

말하는 MMOG(다중 이용자 온라인 게임)에 관련된 경우도 적지 않지만 정작 관련 기사를 접하는 독자들은 싱글 플레이 게임, 멀티플레이 게임과 MMOG를 구별하지 못한다는 것도 문제이다.

Aaron Ruby 기자는 [BusinessWeek in September 2006](#)을 통하여 게임 폭력 및 중독과 관련하여 지나치게 적대적인 정책 방향과 언론의 보도내용 및 연구조사 결과에 대응하고 있다. 기사의 내용을 보면 “최신 기술에 대한 두려움, 문화적 변화에 대한 초조함, 그리고 우리 자신의 편견을 인정받고자 하는 바램 등이 뭉치게 되면 가장 독단적이고 비과학적인 사람들조차 ‘증거’에 대해 자연스럽게 갈구하게 된다’고 써여 있다.

그는 또 한편, NewScientist 紙의 커버 스토리였던 ‘집착: 왜 당신의 두뇌는 중독이 쉽게 되는가? (Hooked: Why your brain is primed for addiction.)’에서 게임 중독 현상을 불공평하게 다룬 것에 대해 일침을 가하고 있으며 고의적으로 독자를 호도하는 것으로 판단되는 내용에 대해서도 언급하고 있다. 예를 들어, 폭력적인 게임 플레이를 하고 있는 게이머들의 음침한 사진 옆에 “전혀 중독자가 아닐 수 있었던” 컴퓨터 중독자에 대한 기사를 배치한 것이다.

정보

일반 대중뿐만 아니라 [슈퍼히어로](#) 들에게도 정보수단이 되는 Wikipedia에서 [Game addiction](#) 이란 주제어로 검색을 해보면 게임 “중독”에 대한 별다른 최신내용이 없음을 알 수 있다. 사실 이 기사 내용은 논란의 대상이 된 추측과 검증되지 않은 이론을 사실처럼 묘사하여 내용의 중립성과 정확성 문제를 지적받은 바 있다. 온라인 의학 정보 사이트인 WebMD에서는 [이 기사](#)를 통해 주요 정보의 소스에 대한 날카로운 시각으로 중요한 포인트를 지적하고 있는데, 불행히도 게임 중독과 관련하여 다소 논란의 여지가 많은 소스를 인용하고 있다.

이 중에 가장 논란의 여지가 많은 인물은 Kimberly Young이다. 인터넷과 온라인 게임만의 독특한 문제 발생 소지에 대해 일반인의 인식을 이끌어낸 것은 Young의 존중할 만한 업적이지만, 이 문제들에 대한 그녀만의 가치기준은 사실 그다지 전문성을 갖추지 못하고 있다. 정신건강 전문 웹사이트인 PsychCentral오픈으로 잘 알려진 John

Grohol은 인터넷 중독 장애(Internet Addiction Disorder)에 대한 Young의 기준(도박 중독이 거의 유일한 근거자료임)에 대해 [이 기사](#)를 통해 비판을 가했다. “필자가 알기로는 저질 로맨스 소설 작가 수준의 조사자들이 전혀 관련도 없는 정신적 장애 현상을 ‘빌려다가’ 몇군데만 수정한 다음 새로운 발견인양 주장하고 있으며, 정작 장애현상에 대한 정확한 연구조사는 없었던 것으로 안다.”

중독에 대한 치료 방법

최근 [중국](#), [네덜란드](#), [미국](#), 그리고 가장 눈에 띄는 케이스인 [한국](#) 등에서 게임 “중독” 현상을 전문적으로 다루는 치료 기관 및 병원이 오픈하였다. 이들 국가에서는 “수 백개에 달하는 개인



병원과 심리상담소가 오픈하여 게임 중독을 치료하고 있다”고 한다. 만일 한국의 경우가 앞으로 벌어질 현상의 전조라고 가정한다면 미국처럼 이 분야에 취약한 상황에서는 앞으로 심각한 문제가 생기지 않을지? 각 병원이 어떤 수준의 정보를 가지고 게임 관련 환자들을 관리하는지에 대한 일관성 있는 정보가 없을 뿐 아니라, 현재까지는 공인된 치료 방식 역시 전무한 상태이다.

아직 특정 결론을 성급하게 내린 사람이 없다는 사실은 긍정적이긴 하지만 이 사실은 몇 가지 문제점을 내포하고 있다. 전문 치료기관이 생길만큼 수요가 많다면 보다 심도있게 연구조사가 이루어지지 않고 있는 이유는 무엇일까? 이 치료기관들이 환자들을 받고 있지만 어떠한 치료방법이 구체적으로 사용되며 그에 대한 성공 여부는 어떻게 판단할 것인가?

게임 혹은 중재(Intervention) 치료 방법은 어떨까? A&E에서 방송중인 리얼리티 TV 프로그램 “Intervention”의 [최근 방송내용](#)을 보면 21 살의 게임을 즐기는 대학 졸업자에 대해 다루고 있다. 이 방송의 요지는 이렇다. “피터는 게임에 너무나 중독된 나머지 자신을 게임 속의 캐릭터와 동일시하며 다른 캐릭터들을 자신의 친구들처럼 생각한다” 게이머들의 공동 블로그인 “Kotaku”에서 활동 중인 게이머는 이에

대해 이러한 행동 양식은 [큰 문제가 될 것이 없다](#)고 의견을 밝혔다. A&E의 방송 내용만을 보면 이 Intervention 방식의 치료가 과연 효과가 있는 것인지, 혹은 이 내용의 주인공이 단순히 게이머들 사이에서만 보편타당한 행동을 보이는 것인지 판단하기가 어렵다.

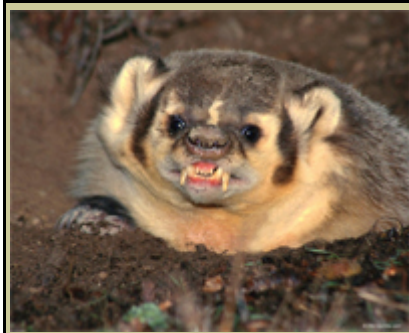
게임과 관련하여 발생하는 문제들의 세부적인 사항들이 어떻게 작용하는지에 대한 연구조사 결과는 아직 존재하지 않는다. 미국 정신의학 저널(American Journal of Psychiatry)에서 Allison 및 여러 명이 공저한 내용에는 한 게이머에 대한 사례 연구 결과가 이렇게 나와 있다. “본 평가 팀은 추천할 만한 치료방법에 대한 가이드라인이 될만한 증거자료나 근거가 전혀 없다는 사실에 직면하였다.” 이 평가 팀에 참여한 의사와 임상학자들은 대부분 환자를 격려하는 수준의 접근방법을 이용한 반면, 현재 이 분야에서 문제시되고 있는 게이머들에 대한 진정한 분석을 시도하려는 의지나 그럴만한 능력을 가진 학자는 그다지 많지 않다. 아직 해야 할 일이 많긴 하지만 게임이 지닌 특수한 성격을 제대로 반영하는 문제 제기 및 치료 방법에 대한 실마리를 찾아내기 시작하는 모습을 볼 수 있기를 바라마지 않는다.

막대기로 오소리 찢러대기

연구조사와 지식의 부재 이외에도 문제는 더 있다. 기술의 발전 속도는 과거 어느 때보다 빨라지고 있으며 이로 인해 초조함을 호소하는 이들도 날로 늘어가고 있다. Aaron Delwiche의 ‘[지금 기술을 이해해야 하며, 할 수 있다\(You Can and Must Understand Technology Now\)](#)’라는 글을 보면(꼭 한 번 볼 만한 내용이다) 우리 모두는 “내게는 새로운 것들을 익히려는 의지가 있는가?”라는 매우 단순한 질문을 자신에게 한 번씩 던져볼 필요가 있다. 그리고 거기에 대한 답이 Yes라면, “앞으로 남은 인생에 새로운 것들을 익히려는 의지를 가지고 있는가?” 지금 이렇게 증독에 대한 필자의 글을 읽어 볼 시간이 있다면 최신 기술과 관련된 Aaron의 글을 읽어 볼 시간도 있을 것이다. 정말이지 이 기사는 [한 번 읽을 만한 가치가 충분하다](#).

인간은 새로운 것을 익히려는 선택을 할까? 선택을 하지 않을까? 아니면 선택 자체를 거부할까? 어떻게 생각하든 간에 무지(無知)에는 공포와 불안이라는 친구가 늘 붙어다닌다. 이 사실을 기억한다면 게임과 관련된 불안 현상의 근원도 파악할 수 있게 된다. 사실 이

현상은 보다 폭넓은 사회적 차원의 기술에 대한 공포와도 연관이 있다. Stanford 대학의 Nick Yee는 [이 글에서](#) ‘중독’으로 알려진 게임 관련 문제를 “기술과 사물, 그리고 인간에 대한 사회적 용인의 수준은 우리가 아날로그적 시나리오에서 이들을 비난할 가능성과 이 문제를 설명하려는 노력에 있어서 편협한 관점이 아닌 전체론적 관점을 택할 가능성에 영향을 미친다”라고 다루고 있다.



오소리

그렇다면 게임을 ‘이해하지’ 못하는 것은 막대기처럼 유연하지 못한 처사인가? 최신 기술을 이해하지 못하는 대부분의 사람들은 마치 화난 오소리와 비슷하다. 오소리라는 동물은 기본적으로 상당히 호전적인 성격을 가지고 있으며 녀석을 ‘무지’라는 막대기로 두어 번 쿡쿡 찌러보면 화를 낸다. 잠시 생각해보자. 여기 최신 기술이나 게임을 이해하려는 의지가 전혀 없는 오소리가 한 마리 있다. 녀석과 가까운 누군가, 친구 혹은 가족이 게임을 즐긴다면 이 사람에게 실질적인 문제가 있는지 판단하기란 이 오소리에겐 꽤나 어려운 일일 것이며, 이 오소리는 완벽하게 건전한 취미생활로부터 하등의 문제가 없는 게이머를 떼어놓고야 말 확률이 높다.

오소리가 되고 싶어하는 사람은 거의 없으며 대부분의 게이머들은 단지 즐기기 위해서 게임을 플레이한다는 사실을 알고 있다. 이들은 정보를 얻고 싶어하며 그럴 필요성도 이들에게 존재한다. 하지만 *지금 당장 구할 수 있는 정보는 말도 안될 정도로 나쁜 것이다.* 앞의 비유를 다소 돌려서 말해보자. 게임 ‘중독’과 관련된 의심스럽고, 우스꽝스럽기까지 한 정보들은 끊임없이 게이머들을 막대기로 쿡쿡 찌러대고 있다. 몇번 찌림을 당하고 나면 게이머들은 오소리처럼 짜증을 낼 권리를 충분히 갖는다. 하지만 이 상황에서 앞의 비유와 다른 점이 있다면 게이머들은 게임을 ‘이해한다’는 것이며 게임 외에도 정도는 다르지만 여러 기술에 대해서도 알고 있다. 게이머들이

오소리가 되어 화를 내는 것은 타인들의 무지 때문이다. 양질의 정보가 존재한다면 우리 사회는 이 정보를 이해하고, 계속 앞으로 발전할 수 있는 또 하나의 영역을 갖게 될 것이다.

막대기를 빼앗아보자

독자 여러분이 앞서 말한 ‘최신 기술’의 오소리가 되고자 한다면 지금은 두 눈을 가려야 할 때이다. 하지만 그 귀찮은 “게임 중독” 지식의 막대기로



찢리는 것을 멈추고 싶다면 글을 계속 읽어주시기 바란다. 이하의 글은 게임과 중독, 그리고 마법의 문구인 *게임 중독*에 대해 기본적인 분석이 담긴 내용이다.

게임

‘게임 중독’에 대한 수많은 의견을 개진하는 사람들은 싱글 플레이 게임, 멀티 플레이 게임, FPS(1인칭 액션 게임), RPG(롤플레이 게임), MMO(다중 사용자 게임) 및 다른 여러 종류의 게임에 대해 잘 이해하지 못하는 이들이다. 어떤 이들은 Halo 나 Solitaire 와 같은 단순한 캐주얼 게임이나 아주 유명한 게임 속에 담긴 가능성조차 이해하지 못한다.

최근의 게임들은 과거 어느 때보다 생생하고 매혹적인 경험을 제공한다. 게임의 기본에 대해 설명하거나 익히기란 어려운 일처럼 보일 수 있지만 제대로 된 전략으로 접근한다면 그리 어렵지 않다. 게임에 대해 전혀 모르는 이에게 설명을 해주거나 독자 스스로 게임을 이해하고자 한다면 아래의 2 가지 요소를 가지고 대화나 연구를 시작해보기를 권한다.

그 요소들이란 어떤 게임에서든지 존재하는 것으로, 1. 실제 사람들과 어떻게 상호작용이 이루어지는가 2. 게임 속에서 어떠한 일을 하는가이다. 첫 번째 질문에 대한 답으로는 “싱글 플레이”나 “멀티 플레이”와 같은 용어가 제시될 수 있을 것이다. 또한 두 번째 질문에 대하여 게이머들은 “FPS”, “RPG”, 및 “RTS”와 같은 줄임말로 답변을 한다. 이 내용 자체로도 어려움이나 겁을 느낄 수도 있지만 게임의

기본을 배운다는 것은 생활의 자극이 되면서도 스스로에게 보상이 되는 행동이다.

중독

게임에 대한 이해 부족때문에 사회적 문제가 발생한다면, 이미 학계에서 뜨거운 감자가 되어 온 “중독”에 대한 이해 부족으로도 틀림없이 마찬가지로 현상이 발생할 것이다.

지금 이 시점은 지금까지 필자가 “중독”이라는 단어에 계속해서 사용해 온 따옴표를 떼어내기 알맞은 타이밍이다. 주의할 점은 중독이란 표현이 과학적인 의미도 있지만 이 단어만의 독특한 이미지가 특히 약물남용과 관련되어 떠오른다는 사실이다. 의학계의 전문가들은 이미 중독 보다는 “의존”이라는 용어를 선호하고 있다. 심리학자, 정신분석학자 및 의료 전문가들이 치료법 활용에 애용하는 분석 및 통계 매뉴얼인 DSM-IV 에서도 “중독”이라는 단어가 전혀 등장하지 않는다. 게임과 관련하여 이렇게 부당하게 “중독”이라는 단어를 쓰는 행위는 전혀 바람직하지 못하다.

게임 중독

필자의 오랜 친구인 Captain Obvious 의 말에 따르면, 뻔한 얘기이긴 하지만, 타인의 인생을 성급하게 판단하는 것은 전혀 좋지 않은 행위이다. 최신 기술 오소리들은 중재/개입(Intervention) 치료법이나 심지어 약감정마저도 플레이어들에게 강요하자고 주장할 수도 있는데 이 플레이어들의 취미는 자신들이나 주변의 누구에게도 피해를 입히지 않는 것이다. 또한 이 오소리들은 인정하려 하지 않지만 플레이어 중에는 게임을 엄청나게 즐기면서도 건강하고 생산적인 라이프스타일의 균형을 맞춰가며 살아가는 이들도 존재한다.

물론 그렇지 못한 플레이어들도 있다. 이러한 “이야기의 양면성”을 잘 보여주는 이야기로, 잘 알려진 [‘정상에서 바라본 모습’\(View from the top\)’](#) 이란 글이 있다. Soul Kerfuffle라는 이름의 이 블로그에는 World of Warcraft 게임이 자신의 인생에 부정적인 영향을 미친 케이스의 플레이어 뿐만 아니라 [그러한 관점에 반대 의견을 내놓고 균형잡힌 시각을 제시](#)한 이의 글도 실려있으며 [이 포스트를 보면](#) 처음부터

분명했던 사실을 서술하고 있다. 그 사실이란 무엇이냐: *많은 플레이어들은 게임을 그저 즐길 뿐이다!*

놀랍지 않은가! 이 게이머는 자신이 생각하기에 MMOG 플레이를 그만둘 것을 고려중인 게이머들이 한번쯤은 답해봐야 한다고 판단했던 질문 세 가지를 던진다. “이 게임에서 무엇을 얻고 있는가? 재미? 그렇다면 그것을 위해서 당신의 게임 밖 인생에서 무언가를 희생하고 있는가?” 그의 의견에 따르면, ‘View from the top’ 글을 쓴 게이머는 게임을 플레이함으로써 얻을 것이 정말 하나도 없었으며 오히려 그 자신이 그만둘 것을 권했다고 한다.

Soul Kerfuffle 블로그는 게임 중독 논쟁의 양면성을 인정하고 중립적인 주장을 하려는 노력을 펼쳤지만 수많은 여타 사이트에서는 이러한 모습을 찾아보기 어렵다. Wowdetox.com 이라는 사이트를 보면 Blizzard 사의 World of Warcraft 게임과 관련하여 회원 가입 등의 절차를 밟지 않고도 익명으로 글을 쓸 수 있게끔 했다. “이 중독성 강한 게임을 그만두는 이유를 온 세상에 알려라!” 이 사이트에는 장점과 단점이 동시에 존재한다. 먼저 이 사이트는 문제가 있는 게이머에게 일종의 배출구 역할을 하며 다른 플레이어들도 같은 문제를 가지고 있음을 알 수 있는 통로 역할을 한다. 이러한 플레이어들에게는 분명히 도움이 필요하며, 그들 주변의 친구나 가족 또는 살고 있는 지역 내의 정신과 의사들은 이 웹사이트만큼 자신을 알아주지 못하고 있다.

Wowdetox.com 은 확실히 가능성이 있는 좋은 생각이지만 당분간 이러한 사이트에는 비판적인 시각을 유지해야 한다. 이 곳에서 정신 건강에 대해 조언을 해주는 이들이 어떠한 자격조건을 갖추고 있는가? 이러한 사이트들은 플레이어들에게 해악을 끼칠 가능성이 있는가? 그렇다면 이 해악적인 측면은, 사이트에서 제공하는 서비스 덕분에 그 부정적인 면이 약화되는가? 이 사이트들은 도움을 제공하는가? 아니면 또 다른 막대기를 사용하여 오소리들을 찢러대고 있을 뿐인가? Gamerwidow, Olganon, Gamingsucks 와 같은 유사 웹사이트들의 진정한 목적이 무식의 막대를 제거하는 것이라면 이 사이트들이 앞으로 어떻게 성장하는지 지켜보는 것도 상당히 재미있을 것이다.

이제는 정확히 알아야 할 때

연구조사라는 행동은 무지와 문제에 맞설 수 있는 가능성을 가지고 있지만 그러기 위해서는 수 년간 조직적으로 시행되어야 할 것이다. 지금으로서는 연구조사의 기반에

문제가 너무나 많이 산적해 있으며 오류 투성이의 “중독” 관련 체크리스트들이 문제가 있는 플레이어에 대한 “기준”으로 모습을 위장하고 있기 때문에 자칫 잘못하다가는 지금까지 전진해 온 것보다 몇십 배 더 뒤로 후퇴할 수도 있다.



궁극적으로는 사전 연구조사를 시행하되 이는 게임을 보다 진지하게 받아들이고 무엇 때문에 그렇게 많은 플레이어들이 문제가 있는 것으로 보이는지 질문하는 것이 되어야 한다. 이러한 목적을 달성하기 위하여 필자가 제시하는 아래의 세 영역은 본 필자의 데이터와 개인적인 경험에 기반한 것으로 게임과 관련된 매우 심각한 문제를 제기하는 데 있어서 함께 힘을 합치고 있다고 보는 것들이다.

Agency

재미를 위해서 게임을 플레이하는 사람들과 문제가 있을 수도 있는 사람들과의 차이점을 잠정적으로 제시해본다면, 화학적 동기부여와 화학적 필요성의 차이점이다. 인생을 살아가면서 우리가 하는 대부분의 행위는 화학적 동기부여에 바탕을 두고 있으며 이는 우리의 두뇌가 삶 중에서 받아온 많은 보상을 추적하고 기록하는 방식을 말한다. 더 이상 게임을 하고 싶은 욕구가 없지만 그저 플레이를 계속하고 싶다면 이 경우는 의존 상태로 넘어갔음을 의미한다.

플레이어가 거쳐야 하는 의존 단계는 여러 가지가 있을 수 있지만 그 중에서도 Agency 라는 것(혹은 아예 존재하지 않는) 게임의 인터페이스를 끊임없이 탐험해나가는 것으로, 플레이어의 경험을 계속해서 진행시키는 이동수단 역할을 한다. 심리학적, 신경화학적 그리고 유전적 요소들은 의존 단계를 구분하는 마지막 선에 대한 노출

가능성을 높이거나 즐임으로써 이 과정을 촉진시키거나 지체시킬 수 있다.

매체를 통한 경험

하지만 이제 난항에 봉착하게 됐다. 만약 “게임 중독”이 화학적 및/혹은 심리적 중독과 전혀 무관하다면 어떻게 될까? 인간의 두뇌는 실제 눈으로 보는 것과 TV 및 컴퓨터 화면을 통해 보는 것을 구분하지 못한다. Visual Intelligence 라는 책의 저서인 Anne Marie Barry 에 따르면 “진화는 속도가 느린 과정이므로 인간의 뇌는 아직 미디어를 통해 얻는 시각적 경험에 적응하지 못했다.” 시각적 경험을 통해 무엇인가를 경험하더라도 우리는 진짜를 보았다고 생각해버리는 것이다.

Visual Communication Quarterly 의 창립멤버인 Keith Kenney 는 트릭의 대상이 두뇌가 아닌 인간의 눈이라고 한다. “그림은 우리가 대상과 함께 하고 있다는 잘못된 시각적 믿음을 준다.” 그렇다면 사운드와 상호작용이 이러한 존재의 환상에 힘을 실어준다고 본다면 너무 심하게 생각하는 것일까? 플레이어가 게임에 끌리는 이유가, 즉각적이고 효과적으로 두뇌의 화학성분에 영향을 미치기 때문이 아니라 게임이란 매체가 진실로 우리의 세계를 경험하는 독특한 방식이기 때문이라면 어떻게 될까? 호주 액센트를 듣는 것을 너무나 좋아한 나머지 호주로 이민까지 하는 사람들도 있다. 200 파운드짜리 칼과 Hippogriff 를 타고 날아다니는 것을 좋아한 나머지 World of Warcraft 게임 속의 Azeroth 대륙으로 이주한 사람도 있다.

게임과 현실의 분리를 어려운 것으로 판단하는 분야는 신경과학 뿐만이 아니다. University of Wisconsin의 Thomas Malaby 박사는 [이러한 주장을 펼치기도 했다](#): 게임은 그 ‘지속성’과 ‘우발성’을 무기로 하여 “오프라인 세계의 텍스처에 접근하기 시작했다”. 우리의 두뇌는 일정 수준 이상이 되면 온라인 세계를 현실로 받아들인다. 이 온라인 세계들은 현실 세계만의 성격을 띄기 시작하고 있으며 우리의 삶에서 완전히 동떨어진 것으로 생각하는 것은 더 이상 말이 안된다.

이러한 내용들이 과도하게 게임을 즐기는 현상과 어떠한 연관이 있는지 보여주는 한가지 예를 들어보자. 게임을 즐기던 한 게이머가 갑자기 자신이 수 시간동안 게임을 하고 있었음을 깨닫는다.

잠자리에서 일어나 커피를 타고 아침을 먹고 게임을 시작하는 동안에는 자신의 행동에 대해 인지하지 못하고 있었지만 이러한 일들이 오후 2 시에 벌어졌다는 것은 기억한다. 현실에서는 차를 타고 직장에 가고, 드라이브-스루 매장에서 맥머핀과 커피를 주문하며 일을 시작하고 20 TPS 보고서를 작성한 다음에야 자신을 인지하기 시작한다. 갑자기 오후 2 시가 되어 버린 것이다. 도대체 시간은 어디로 가버린 걸까?

“게임 중독”의 일부 혹은 전체는 어쩌면 단순히 일부 게임과 실제 생활, 우리의 두뇌 그리고 게임의 텍스처가 공유하는 놀랄 만큼의 유사성일수도 있다. 지금까지의 이야기에 관심이 있다면 필자가 미디어 경험과 몰두 및 인간의 마음이 여러 세계를 넘나드는 방식에 관하여 작성한 [짧은 글](#)을 읽어보기 바란다.

문화

이제 게임은 단순한 게임이 아니다. 위의 “미디어 경험”에 대한 이야기를 믿지 않는다 해도 이미 일부 게임들은 문자 그대로 세상을 창조해낸다. 진정한 플레이어들은 단순히 걸거나 대화를 나누는 대신 용을 잡는다. 지금은 올해에 출시되는 비교적 단순한 3D 게임에 대한 이야기를 하고 있지만 사실 게임은 [Chutes and Ladders](#) 이후 장족의 발전을 거듭해왔다. 게임이 문화의 한 분야로 발전해왔다고 봐도 좋을 것이다(물론 그동안의 변화들이 모두 긍정적인 것은 아니었지만 말이다).

Ray Oldenburg 는 자신이 ‘멋지고 좋은 곳’ 혹은 ‘제 3 의 장소’라고 부르는 것을 찾아내려고 했던 사회학자였다. 이것은 중간지점이라고 할 수 있으며 긴장을 풀고 마음을 편안히 할 수 있는 곳이다. 3D 공간을 묘사하지 않는 게임이더라도 이러한 공간을 플레이어에게 제공할 수 있다. 3D 공간을 이용하며 다른 플레이어들과의 상호작용이 존재하는 게임이라면 더욱이 현실에서 존재하지 않는 무엇인가를 줄 수 있다.

게임에는 유해한 물질도, 가치도 존재하지 않는다. 미국의 각 대도시나 소도시에는 최소한 한 개 이상의 바와 교회가 있다. 컴퓨터와 게임을 구입할 돈, 그리고 일부 케이스에는 인터넷 라인만 있으면 게임은 언제나 “영업 중”이다. 그 뿐만 아니라 이러한 게임들을 통해 우리는

어떻게 사회적 공간을 현실 세계로 발전시킬 수 있을까에 대한 힌트를 얻을 수도 있을 것이다. 게임을 통해 멋진 커뮤니티를 만드는 케이스는 수도 없이 많다. 게임을 통해 더욱 강하고 온전한 사회를 건설한 멋진 사례도 수없이 많다. 그저 정당한 시각으로 게임을 바라보기만 하면 된다. 정확한 내용을 알고 있는 시각 말이다.

아저씨 계속 떠들거예요?

물론이지. 하지만 게임과 중독에 대한 이야기라면 아직 멀었다. 이제야 진짜로 속도를 낼 때인걸.