



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게임 중독: 의혹을 풀고 전진하기 (Gaming Addiction: Clearing The Air, Moving Forward)

Neils Clark

가마수트라 등록일(2008. 4. 3)

(http://www.gamasutra.com/view/feature/3605/gaming_addiction_clearing_the_.php)

[작가이자 연구원인 닐스 클라크(Neils Clark)는 이전에 가마수트라에 다수의 주요 기사를 쓰기 위해 게임 중독의 상태를 취재한 적이 있으며, 디자인이 건강한 게임에 영향을 줄 수 있는지, 그의 MMO분석은 그 현상에 대해 무엇을 말해야 할지 다시 살펴보려 한다.]

다시 “원자폭탄”이 간다. 간단히 말하자면, 이 기사는 계획대로 되지 않았다. 원래는, 중독에 대해 특히 유명한 언론이 놓친 미묘한 점을 솔직하게 말하는 일부 게임 개발자들을 소개할 예정이었다. 감정이 상한 개발자들도 있었지만 대다수는 그렇지 않았다.

이것은 시작이었다. 당신이 말한 것은 무엇이나 여론의 법정에서 당신에게 반하여 사용될 수 있고 사용될 환경에 우리가 살고 있는가? 감정적이고 비화가 많은 오랜 비난의 역사를 게임은 마침내 견뎌냈다.

게임 중독에 관한 논의를 할 때 게임 제작자는 어디에 앉아 있어야 하는가, 영향력 있는 건강한 놀이를 디자인할 수 있는가, 2008년에도 침묵은 여전히 금인가? 라는 진지한 문제를 이 기사는 살펴본다.

거리의 말

“현실세계에서 나는 마약상이 아닙니다” There.com의 CEO인 마이클 윌슨(Michael Wilson)은 말한다.

이것은 대부분의 게임 개발자들이 처음 가지는 감정이다. 아주 뚜렷하다. 하도 많은 예술적

작업, 사운드 디자인, 프로그래밍과 게임디자인이 과정 중에 포함되어서 그것이 지하실에서 화학약품을 섞는 것과 마찬가지로 다루어질 때 그것은 대부분의 개발자들에게 앞뒤가 맞지 않는 이야기이다.

그것은 2002년에 “게임이 중독성 있다고 말하지 말라” 라는 주제에 관해 이 사이트에 기사를 쓴 어니스트 아담스(Ernest Adams와 흡사한 감정이다. 그의 기사는 여전히 중독이라 불리고 있는 것에 관해 씌어진 가장 인지도 있는 개발자의 연설 중 하나이다. 영동한 문맥에서 사용된 한 단어는 그 산업이 파멸하도록 한다는 최소한의 경고로, 의견을 개진하는 몇 안 되는 개발자중 하나로 대체로 그는 두드러진다.

개발자들에 관한 여론은 다양하다. 어떤 이들은 질투의 기미가 있는 목소리로 자유로운 게이머들에 대해 이야기한다 “당신 인생의 가장 큰 문제는 당신이 하루 종일 게임을 하게 된다는 것이다. 불쌍도 하지.” 어떤 이들은 주의조로 중독은” 게임 사업에 해롭고, 회사도 그것을 안다.”라고 말한다.

작년에 GDC는 게임 중독을 논의하는 두 건의 회의 이벤트를 후원했으며 그 결과물은 결코 결정적인 것은 아니었다. 일찍이, 게임 중독은 과도한 독서에 비교되었다. 일부 개발자들은 Dungeons & Dragons가 고발되었을 당시에 귀를 기울여 게임에 대해 공격하는 전통적인 D&D 옹호를 생각나게 했다.



우리는 그 때로 돌아갈 것이다. 회의에서 가장 흥미로운 목소리는 Blizzard Entertainment에서 온 프로그래머였는데, 그는 World of Warcraft 의 Burning Crusade 확장판에 앞서 나온 회사의 디자인 논의 중 일부를 토론했다.

그들은 모든 플레이어들이 매우 마음에 들어 할만한 게임플레이 요소와 선택된 소수에게 문제를 야기한 것들 사이를 구별하고 싶다고 말했다. 그의 생각은 모든 이들에게 즐길 수 있게 하는 부분은 유지하되 모든 이의 즐거움은 유지보수가 너무 많이 필요한 디자인으로 인해 중단되지는 않았다는 것을 확인하는 것이었다.

명백한 이유 때문에, 그들은 변화의 극단으로 가기를 원치 않았지만, 문제는 포착하고 있었다. 다른 개발자들은 블리자드를 모방하는 것보다 더 못할 수도 있었다. 원탁 회의는 한 시간 만에 중단되었고, 회의실의 모든 이들이 넋을 놓고 있었기 때문에 그것은 부끄러운 일이었다.

이것은 좀체 볼 수 없는 종류의 의견 교환이다. 일부 방관자들은 조용한 개발자들을 냉담하다고 하겠지만, 유명한 언론과 평균치의 비 게이머들은 미묘한 문제를 너무 많이 놓쳤다.

어떤 TV, 책, 라디오 쇼라도 이 예로 쓰일 수 있겠지만, 윌슨은 TV쇼 프렌즈를 예를 들었다. 우리는 이렇게 다른 환상 속에서 사람들과 관계를 형성한다. 우리는 좋아하는 캐릭터에 흥분하며, 그들이 우리가 가장 덜 좋아하는 캐릭터와 잘 지내면 혐오스러워 하며 어떤 비극이 생기면 충격을 받는다.

완전히 새로운 방식으로, 게임은 이 허구의 관계를 위한 놀이의 장을 연다. 게임플레이, 멋진 그래픽 또는 그 밖의 어떤 것이든 뛰어넘어, 우리가 주요 등장 인물이다. 때로 우리는 다른 주요 등장인물과 어깨를 나란히 하여 게임을 하기도 한다. 사회적 세계에서 상호작용을 할 수 있고 최고가 될 수 있다.

“사회적 세상에 관한 것이라면 할 것이 없다”라고 윌슨은 말한다. “우리는 할 일을 만든다.” 그리고 개발자들이 그 일을 한다. 아, 현실 세계나 디지털 세계나 게임이 없으면 얼마나 지루할까”

누군가 명확하게 설계된 목표가 있는 콘솔 또는 MMO 게임에서 Wilson's There.com 이나 Linden Labs' Second Life 등으로 누군가가 이동할 때 그 사실은 분명하다. 어떤 플레이어가 만든 오락에 누군가가 열중할 때까지는, 정말 할 일이 없다.

플레이어들은 공간 감각을 노린다. 어느 때보다도 현재, 게임은 단순한 체스 이상의 무엇인가로 변형되고 있다. 게임 또는 어떤 난해한 것을 만드는데 들이는 노력 이상으로, 게임이 뭔가 새로운 것을 만들어 내고 있다.

어쨌든 비디오 게임을 규제하고자 하는 사람들은 게임이 무엇인지에 대해 흥미하게조차 알지 못하는 경향이 있다. “누군가가 게임을 할 수 없다고 결정하는 것도 사회에 달려 있는가?” 게임 디자이너인 나단 프랭클린(Nathan Franklin)은 묻는다.

규제와 선택에 관한 문제는 어쨌든 합법적이지만, 특히 일단 게임이 새로운 종류의 사회적 공간을 만들 때 그러하다. 개발자들은 게임 중독에 관해, 또는 게임 중독으로 가끔씩 오르내리는 것에 관해 여러 가지 의견을 가지고 있다

우리가 현재 주위에 있는 최소한의 사고가 아니라 이들 사고의 대부분을 들어보지 못한 데는 심각한 이유가 있는데, 대부분은 세상에 나와서는 안 되는 것들이다. 이 기사를 읽는 많은 사람들은 그들이 게임 산업에 대항하는데 사용할 수 있는 무언가를 가질 것이라는 생각에 군침을 흘린다.

고귀한 다름?

게임은 멋진 목표물을 만든다. 그것은 중독, 폭력 또는 그 밖의 어떤 것일 필요가 없다. 게임은 적어도 Dungeons & Dragons 이후로 터무니 없는 성공을 거두었다. 1989년에, 몹시도 격렬한 비난을 통과 한 후, 게리 가이액스(Gary Gygax)는 아직도 정말 같이 들리는 글을 썼다.

“이상하게도, 우리는 살렘의 마녀사냥 시대를 크게 벗어난 것 같지 않다, ‘게임 속에 악마가 있다’라고 광신적인 RPG의 반대자는 외친다. 그런 기묘한 미신을 마음에 간직하고 오늘날 어떻게 살아있겠는가? 하지만 일단 당신이 그들의 이성을 잃은 극단적인 공격을 받고 그들이 퍼뜨리는 선전의 표적이 되면, 그 개념은 기묘하지도 민주적이지도 않게 보인다.”

가이액스의 견해는 그의 책 Master of the Game에 잘 설명되어 있어서, 여전히 게이머들과 개발자들의 정신에 강한 인상을 준다. 개발자 혐오자들과 플레이어 혐오자들은 모두 심장이 검은 크레틴 병 환자인가 아니면, 그들의 공격은 기술과 예술을 다루는 명백한 직업병인가?

만화, D&D와 모든 새로운 인기 있는 음악스타일은 개척자들의 혁신과 집단의 의심 사이간 전투에서 좌지우지되어 왔다. 전쟁 그 자체는 매니아 문화, 대중 문화 심지어 우리의 천년간의 주요 산물을 능가한다. 예술과 미디어에는 항상 비평가가 있었다.

서구 철학의 표면상 대표자들은 자신들의 비평을 제안하기 위해 참여했으며 많은 이들이 정확한 지적을 했다. 플라톤의 Phaedrus 에서 소크라테스는 기억을 대신하는 기술로서의 글쓰기를 비평했다. 이 가마수트라 기사조차 소크라테스의 주장에 의하면 단지 게임 중독의 주제를 논의하는 것처럼 보이는 것이다. 이 기사는 말하거나, 질문에 답하거나, 자신을 옹호할 수 없다. 대화는 선택을 위한 소크라테스의 무기였으며 글을 쓴 저자들이 자신들의 확실히 배운 진정한 지식을 나눌 수 있다는 점에서 대화가 훨씬 나은 도구라고 여겼다

게임은 이미 비평 받을 만큼 받았다. 랄프 코스터(Raph Koster)는 게임 폭력이 분명히 잘못되고 악하다는 것에 반대하는 훌륭한 주장을 편다. 어떤 종류의 이미지를 어떤 종류의 예술로 나타낼 때는 도덕적 문제가 있지만, 플레이어들은 차에 치일 수 있는 매춘부보다는 파워업 또는 구조될 젊은 여자들을 본다.

그것들은 게임의 목표를 만족시키며 위에 당의를 덮는 것은 별로 중요하지 않은 일 같다. 제럴드 블락(Jerald Block)은 또한 여태까지 게임 폭력 연구원들이 하던 일부 결함들을 지적해내는 일을 잘 해냈다. 그는 권위자, 정치가, 연구자들이 돌아가서 폭력문제를 다루기 시작한다 할지라도 적어도 당분간은 게임과 폭력의 관계는 희박하다는 것을 보여준다.

불쾌한 일화가 직접적으로 비디오 게임과 연관될 수 있기 때문에 통제되지 않은 게임에 대해 모호한 태도를 취하는 일은 없다. 비디오 게임은 문제의 원인이 되지 않았을지도 모르지만, 균형 잡힌 실상을 제시하는 것은 속보 사진을 가진 언론인의 일차적 관심사는 아니다. 지지를 유도할 때의 정치인들의 관심사도 절대 아니다.

한국 PC 방에서 86 시간 동안 쉬지 않고 게임을 하다 서 죽은 사람은 선정적인 신문보도가 모두 나간 후 부검 되었다. 뉴스 미디어가 돌이켜 우리에게 말하지 못한 것은 그가 어떻게 죽었는가 하는 것이다. 사인은 폐동맥 색전이며 덕 체니에 의해 유명해진 질병이다. 40 세 이상의 사람이 유전적인 성향으로 인해 보통 걸리는 질병으로 25 살 때 이 남자는 죽었다.

장시간 게임을 하던 사람에게서 또 다른 사고가 발견되었는데 질병의 가족력은 없었고, 너무 오래 앉아 있어서 조기 DVT 가 초래되었을 가능성이 가장 많다. 앉아 있는 것은 요즘 시대에 게임에만 국한된 것이 아니며 조사 받은 사람 중 일부는 책상에서 일했지만, 이 예는 플레이어의 건강을 진지하게 검진할 이유로서 두드러진다.

그 일이라면, 프로그래머도 (마찬가지다) 이 문제는 액면 그대로 받아들여서는 안 된다. 만일 게임 하는 것이 건강에 부정적 영향을 준다면 어떤 것이 “좋은 게임 디자인”을 구성하는가 하는 개념도 그에 따라 변해야 하는가?

하지만 게임 문제에 관해 균형 잡힌 조사를 실시하는 것은 나이아가라 폭포를 거슬러 올라가려는 것과 같다. 지금까지, 너무 많은 이들이 어떤 플레이어들은 왜 스스로를

통제하지 못하는가를 이해하려고 노력하는 대신 누군가를 비난하는 접근법을 택했다. 실수를 저지르지 마라, 반목 중이다.

게임을 다시 생각해 보지 않고, 게임 산업을 해체 시키고자 하는 사람들이 있다. 그것은 보수주의라 불리며 계량할 수 없지만 부인하기 어려운, 새로운 것에 대한 두려움이다. 우리 인간은 낯선 무엇인가로부터 꿀벌 통을 보호하도록 되어 있다. 게임이 건강하다고 무조건적으로 보증하지 않으면, 특히 대통령 후보가 비디오 게임을 위험하다고 비난할 때, 집단은 이리떼로 바뀔 위험에 처한다.

게임을 욕하는 사람들은 그 구조는 잘 모르지만 게임이 만들어내는 것으로 인식하는 문제는 잘 알기 때문에 게임이 무엇인지를 잘못 해석하는 경향이 있다. 많은 사람들은 리즈 울리(Liz Wooley)를 싫어하는데 그녀는 자신의 아들이 EverQuest를 하다가 자살했기 때문에 게임 산업의 개혁운동에 참여했다. 자신의 입장에서 누군가를 공공연히 증오하는 것은 잘못된 것 같다. 감정적이고 일화적인 증거가 뒷받침 될 때는 특히, 누구도 감정적이고 비화가 많은 문제 접근법을 좋아해서는 안 된다.



군중은 이들 자극에 쉽사리 반응한다. 거기 있는 대부분의 사람들은 개발자나 게이머나 연구원이 아니다. 그들은 게임의 훌륭함을 파악하는 데는 관심이 없지만 울리의 입장이

되는 것은 쉽게 상상할 수 있는 일이다. 만일 보통 사람들이 그런 비평을 간단히 처리할 수 없다면, 게임 산업 또한 할 수 없다.

“그런 개인과 논쟁하지 말고, 그들과 공개 회의에서 토론하는데 자신을 가지라” 라고 가이팩스는 썼다. “의학적 증거와 과학적 사실의 중요성은 최선의 공격 수단이다.”

그것은 좋은 충고이지만, 누구의 증거를 우리가 사용할 것인가? 게임 문제에 대한 대부분의 책에는 비관적인 전망이 강조되며, 그런 책이 적어도 두 권은 올해 나올 것이다. 위대한 학자들조차 과도한 게임 이용을 언급할 때 “인터넷 중독(IA)”이라는 말을 사용하는 유명한 의학잡지에 제압당한다. 그럼에도 불구하고 이것은 IA의 타당성의 서로 다른 많은 요소에 대한 진지하고도 진행 중인 관심사이다.

연구원 자신들이 종종 게임의 실재를 잘 이해하고 있지 못한 듯하며, 라벨 게이머에게 도움이 되는 데이터를 만들며, 게임을 부정확하게 말하고, 더 나아가 군중을 호도한다. 가장 나쁜 것은, 일부 게이머는 분명 문제가 있다. 이 주제를 제대로 탐구하기 전에, 우리는 그들을 도울 위치에 있지 않다.

우리는 게임이 잘못되었는지 아닌지 확실한 척도를 가지고 말할 수 없으며, 그 때문에 감정적인 공격은 한층 더 좌절감을 일으킨다. 게임 비평가들은 정치 없는 연구 성향에 대해 양심의 가책이 거의 없으며, 그것이 게임 산업을 곤란한 지경에 처하게 한다.

반면, 지도자 입장에 있는 분석가가 게임에 대해 제대로 이해하고 있든 아니든, 과도한 게임에 의해 제기된 문제는 남한, 중국, 싱가포르 정부의 눈에는 매우 실제적인 것 같다. 한국은 현재 “인터넷 중독”(즉, 게임 포함)을 주요한 공중 보건문제의 하나로 다룬다. 남한은 연구에 돈을 쏟아 부었고, 그 결과 그들은 IA에 대한 서구의 표준을 목살했다.

그 후 정부는 IA의 표준을 사용했는데, 전국적 유행병으로 간주되는 것을 평가하기 위해 K척도라고 새로 이름 붙였다. 이들 정부가 게임의 합법성을 보든 않든, 주된 관심사는 공중 보건이다. 그리고 그것이 현명하다. 건강한 것은 오락의 일부이다. 두 가지는 서로를 보완한다.

너무나 많은 정부, 연구원과 보통 사람들이 게임을 잘 모르는 것으로 보이는 것처럼, 때때로 개발자들 스스로가 게임이 문제를 유발할 가능성을 모르는 것 같다.

만일 게임의 특정 부분이 게이머에게서 건전한 정신과 신체적 건강을 빼앗아 가고 그들이 현실 세계의 건강과 부를 희생시킬 수 있는 지점에 이르기까지 게임 시간을 갈망한다면, 그 요소들은 디자인의 결점을 구성하는가? 한 디자이너는 큰 개발사에서, 초점의 일부는 게임이 어떻게 긍정적인 놀이에 영향을 주는가를 고려하는 것이라고 말했다.

이들 개발자들은 단지 중독이나 폭력의 견지에서 뿐 아니라 , 전반적인 특성과 품질의 견지에서 생각하는 것이다. 그러나 작은 회사에서는 경험이 적은 집단이 단순히 제품을 출시하려고 서두르기 때문에 종종 혼란이 있을 수 있다. 만일 특정 집단에 게이머의 건강에 대한 기능적인 통찰력이 있다면 우리가 그들의 이야기를 들어야 할 때 일 것이다.

MMO게임이 중독에 어떻게 영향을 주는가에 대한 나의 연구를 이 사이트에 있는 [read about](#)에서 읽을 수 있으며, 목표 지향 그룹이나 “하드코어 레이드 길드”를 선호하는 플레이어들은 음식, 수면, 그 밖의 현실 세계 필수품을 희생할 가능성이 통계적으로 더 많았다(회귀 분석- 도움이 되었을 다른 게임 요소로부터 길드를 분리시킴)

인터넷 중독의 8 문항 조사(원래는, 중독되기 위해 게임하지 않는 동안 “게임에 대해 생각하기 게임”만 했으면 되었다)보다는 29 문항 설문지가 사용되었다. 그 자료에 한계가 있지만, 사후 점검할 가치는 있을 것이다. 만일 특정 게임의 특정 부분이 “완벽한 게임”을 선택해서 그것을 “완벽한 폭풍우”로 바꾸면, 디자이너는 현실과 게임의 균형을 더 잘 잡도록 하는 방법을 논의하기 위해 우리가 사용할 수 있는 것인, 결정적인 언어를 만들어내는 주제에 관해 가벼운 대화를 고려할 것이다.

그 언어는 성취하는 오락을 만들어내기를 갈망하는 사람이 가지는 또 다른 도구가 된다. 오늘날의 게임에 정말 문제가 없다는 것을 연구가 보여준다면, 그것은 마찬가지로 매우 귀중한 도구가 된다. 어떤 방식으로든 건강한 놀이와 디자인 간의 관계에 대해 더 많이 알면 위험에 빠질 가능성이 거의 없을 것이다.

어니스트 아담스(Ernest Adams)는 “고의로 중독성 있는 게임을 만드는 것은 거의 불가능하다.”라고 썼다. 시도해보는 대부분의 사람은 시간을 낭비하는 것임을 그는 시사한다. “그것은 도와 비슷해서 그것을 찾아 떠나는 사람은 찾지 못할 것이 확실하다” 좋은 게임 디자이너는 예술가와도 같이 우연히 멋진 디자인을 마주치는 경향이 있다.

그들은 어디서 마법이 오는지 모르고 찾아내기 위해 디자인 공장을 뒤지는 것은 그들의 우선 할 일이 아니다. 과도한 게임을 막기 위해 디자인 툴을 사용하는 것은 지나친 게임 플레이를 하도록 사용하는 것만큼 게임 디자인에 파격적일 것인가? 아니면, 깊이 있는 디자인 논의가 디자이너의 비밀스러운 은신처에 마법을 더할 수 있을 것인가?

한편, 이 모든 인터넷 중독과 게임 중독 이야기는 날아가 버릴 것이다. 거꾸로, 대통령 후보가 비디오 게임에 관해 엄격하면 어떤 일이 일어나겠는가? 디자이너가 할 수 있는 것을 근본적으로 제한하는 방식으로 게임을 규제하기를 제안한다면 어떤 일이 일어나겠는가?



어느 쪽이든 플레이어에게는 나빠 보인다. 만일 문젯거리가 날아가 버리면, 건강을 위해 디자인 하는 것에 관한 진지한 논의를 하라는 압력도 없을 것이다. 만일 무언가가 성난 군중이 과잉살상행위를 하도록 하면 우리는 중국의 디자이너와 지방 분권 단체에 이미 요구되는, 연방 명령에 입각하여 디자인하는 것에 대해 논의하게 될 것이다.

현재, 게임 산업은 허리케인 앞의 칵테일 냄킨처럼 흔들리고 있다. 우리는 이 문제를 여전히 호기심과 창조성으로 다루거나, 게임에 정통하지만, 문제가 어떤 작용을 하는지는 전혀 모르는 가장 큰 적의 이면을 조종할 수 있다.

게임은 마약이 아니며 무서운 신무기도 아니다. 그것은 새로운 기술이지만 오싹할 만치 미묘한 점이 있다. 적어도 위험이 없다는 확신이 들 때까지는, 우리가 잊을 수 없는 것은 인간은 새로운 기술에 대해 회의하는 것이 당연하다는 점이다.

시골에 흩어져 있는 핵발전소에도 불구하고 미국은 여전히 석탄에 의존한다. 우리는 새로운 기술에 대해 의문을 가지게 되어 있으며, 소비자들이 대답을 원하는 것은 전적으로 타당하다. 개발자들은 단지 매춘부 살해 지역이 아니라 활기찬 새로운 사회 공간을 프로그래밍하고 있는 것이며 순수한 게임 경험을 제공하는 게임 시스템과 일종의 예술에 종사한다는 것을 그들은 알고자 한다.

역사를 통해, 예술가는 자신의 작품을 설명할 필요도 없었고 그것이 생리학에 어떻게 영향을 미치는지도 이해할 필요가 없었다. 어떤 면에서는 게임이 예술을 능가함에도, 그것은 산업이 취할 관점이었다. 그것은 혁신과 주의 사이의 오랜 반목에 관해 제시할 수 있는 견해는 아니었다.

이틀 동안 쉬지 않고 게임 하는 것은 재미있을 것 같지는 않으며 마찬가지로 X, Y, Z 시간 동안 매일 게임을 하다가 갑자기 중단하는 것도 재미없다. 집단은 핵무기를 만드는 사람들에게 대해 할 수 있는 일이 많지 않지만, 치명적인 바이러스를 포획하거나 토요일 밤 SF 영화를 찍으며 그것은 사람들이 비디오 게임을 이용하는 방식에 영향을 미칠 수도 있다.

그것이 무엇을 생기게 하든, 게임 의존성은 가장 확실히 짜여진 미묘한 배합이다. 그것은 사회적, 경제적, 심리학적 및 그 밖의 풍부한 역학관계에 영향을 받는다. 게임은 상호 작용하는 미묘한 새로운 공간이지만 보통 사람들은 그것에 대해 신경 쓰지 않는다. 만일 나쁜 인식을 갖게 되면, 대부분은 계속된다.

만일 게임이 그들을 물면, 그들도 묻는다. 그것은 당연하며, 물린 이들의 목소리는 게임을 만들기 위해 열심히 일하는 예술가들, 프로그래머들 출시자들의 목소리에서 나온다.

고귀하든 않든 이 반목에 직면하여, 문맥으로부터 비판적인 디자인 논의를 도출해 내려는 사람들이 있다.

회복

이 주제의 특정 부분을 공개적으로 논의하는 것이 거의 불가능하도록 만드는 세력이 있지만, 그것은 개선될 가치가 있는 문제이다. 개발자들 사이에서, 중독은 숨도 못 쉴 정도로 흥미롭거나 재미있는 주제는 아니지만 논의에 오를 수는 있는 것이다. 좋은 사람들 사이에서 논의가 일어난다면 피하거나 밀어내지 마라.

다른 것처럼 대화가 흘러가는 대로 두어라. 동의 받은 것을 어렵듯이 의식하면 대화가 어디쯤 있는지 살펴보라. 신문에다 시끄럽게 견해를 말하는 것은 게임 산업을 해칠 수도 있지만, 그것은 여기서 이야기하는 것이 아니다. 우리는 플레이어의 건강을 우선시하고, 창조성을 가지고 중독을 공격하며, 환상으로부터 거리를 유지하는 것에 대해 말하고 있는 것이다. 적어도 좀더 믿을만한 연구가 나타날 때까지는.

게임 산업은 게임을 이해하지만, 게임에 의해 야기될 수 있는 문제 이해를 우리가 비웃는다면 우리는 게임을 싫어하는 광신자에 불과하다. 이들 대화를 형성하는데 도움이 될 사고를 가지고 있다면 아래의 논평에 당신의 생각을 표명할 수 있다.

게임 산업이 지속할 수 있으려면, 그리고 게임이 하나의 형식으로서의 잠재력을 변명할 만큼 오래 살아 남으려면, 사회는 게임의 건강문제를 이해해야 한다. 그들은 책임을 져야 하지만, 우리도 그렇다.

문제를 직면하는 것은 게임이 원인이 아니라는 것을 보여주는 것만큼 간단하지만 사람들의 마음을 얻을 수 있는 것은 우리의 관심 정도이다. 그렇다. 보통 사람들은 수양할 필요가 있다 게이머, 게이머의 부모와 게임 개발자들도 수양할 필요가 있다.

아니다, 2008 년의 정보의 질은, 특히 그것이 표현되는 방식에 있어 완벽하지 않다. 우리가 그것으로 무엇을 할 수 있겠는가? 왕겨에서 밀을 가리듯이, 문제 있는 게임하기와 멋진 게임하기로 문제를 분리할 수 있는 방법을 우리가 이해할 수 있기 때문에 특정 개발자들은 좀 더 책임감 있는 플레이와 디자인을 장려하는데 상당히 중요한 역할을 할 것이다. 다 제쳐두고, 우리가 승리하는가 패배하는가는 우리가 게임을 어떻게 하는가에 달려있다. 개발자들과 플레이어들의 행동이 가장 많은 것을 나타낼 것이다.

게임 개발자들은 마약상이 아니다. 게임을 만드는 사람들은 우리에게 할 일을 주고 있는 것이며 그들은 자신들이 하는 일에 뛰어나다. 중독을 평가하는 데에는 심각하게 고려할 문제가 있지만, 조만간 게임 산업은 비평가들을 대화에 참여 시키고자 할 것이다.

연구에서 돈을 지불하고 믿을 만한 정보를 제공할 수 없다면, 동료들간에 자유롭고 공개적으로 건강문제를 논의한 것이 해가 되지는 않을 것이다. 과도한 균형을 논의하는 어떤 말이 그 대화의 부산물일 수도 있지만, 처음에는 말할 것이 많지 않았다는 것이 명확해 보인다. 비화 뒤에 가려진 진실과 허구는 무엇인가?

누군가 알아내야 할 때가 왔다.