

## 2011년도 제52회 교육정보화 수요포럼 결과보고

2011. 8. 31. KERIS 스마트교육연구부

1. 일시 : 2011. 8. 31(수) 17:30 ~ 19:00
2. 장소 : KERIS 6층 유클래스
3. 주제발표
  - 주 제 : 인터넷 게임과 게임 중독과 경제학
  - 발표자 : 이재원 교수 (KAIST)
  - 사회자 : 조규복 연구원 (KERIS 스마트교육연구부)
  - 참석자 : 약 25명(중소기업 3, 연구기관 1, 민간단체 1, KERIS 13 등)

<제52회 교육정보화 수요포럼>



#### 4. 주요내용

##### ○ 인터넷 발전과 함께 일어나는 문제

- 한국은 인터넷이 세계적으로 발달한 국가; 예방과 치료 필요
- 산업발전이 공해를 일으키듯 인터넷 공해가 발생하고 문제점 야기
- 정보 공해의 심각성: 악플, 음란물, 게임 중독, 인터넷 범죄 등으로 나타남

##### ○ 조사 내용

- 악플에 대한 청소년의 인식
- 한국은 음란물에 쉽게 노출됨: Naver, Daum 등 주요 뉴스 포털 사이트 포함
- 한국 청소년의 심각한 중독 현황: 첫 인터넷 이용은 3살, 전체 청소년 인구의 15%가 게임 중독
- 인터넷 중독자와 마약 중독자의 뇌 속 충동 조절 관련 움직임 유사함

##### ○ 게임 중독의 경제적 상대 비용

- 게임 중독을 치료하기 위해 게임 회사가 부담해야 하는 부분이 있지만 그 액수의 산정이 모호했음
- 비슷한 경우인 담배 산업의 예: 담배 산업의 입장은 “우리는 개인의 사회적 비용을 창출하지 않는다. 개인적 특성과 라이프스타일이 피해를 유발할 뿐이다.” 하지만 미국에서 최근 패소로 2조 원가량 배상함
- 게임 중독 개인 비용 조사: 현재 게임 산업은 수익에 비해 적당한 비용을 환원하고 있는가? 개인 비용과 사회 비용을 합쳐서 게임 과몰입으로 인한 경제적 비용편익 분석 결과 비용 대비 편익이 타 산업에 비해 너무 컸음

##### ○ 앞으로 나아가야 할 방향

- 게임 산업만 아니라 인터넷 산업이 야기하는 비용도 따져봐야함
- 인터넷 포털 사이트의 문제점 또한 짚고 넘어가야 함
- 세계적으로 인터넷 공해 등급을 정하고 비교할 수 있는 표준지수가 있어야 하고, 등급에 따라 불이익을 줄 수 있는 시스템 필요
- 사람들의 인식: 각 사이트가 자발적으로 자제해야 한다, 정부차원에서 규제해야 한다
- 게임 업체의 자발적 자제와 정부의 규제의 실효성을 기대할 수 없고, 해외 사례처럼 여론으로 규제시킬수 있음. 그래야 법이 따라올 수 있음

○ 우리 주변에서 할 수 있는 것

- 인터넷 공해에 대한 여론 형성
- 초중고 학생에게 심각성을 일깨우기 위해서는 청소년들이 과급력이 높은 TV 방송으로 관련 프로그램 제작
- 주요 포털사이트의 인터넷 공해 신고접수 및 공개를 통한 비판
- 집에서 할 수 있는 노력: 일주일에 세 번, 한 번에 두 시간, 게임은 한 시간만 게임하기 운동 전개(3-2-1 운동)
- 자식과 부모가 함께 인터넷의 유해성 배우기

## 5. 질의응답

### <게임의 폭력성 해결 방법>

- 질문 - 게임 규제를 연구적인 차원에서 실효성이 있을지 의문이다. 더 적극적인 방안이 필요하다. 우선 게임 등 규제가 시급하지 않은가?
- 답변 - 경제적인 손익 근거 조사는 게임 중독을 예방하기 위한 효과적인 공격이다. 이 자료에 근거해서 여러 가지 행동을 할 수 있다. 많은 고민을 했지만 정부의 개입은 시간이 많이 걸리고, 움직이게 하려면 여론을 형성해야 하므로 그 방향으로 설득할 수 있는 설문 등 많은 자료를 모으고 있다. 미국의 사례로는 크래그리스트(Craigslist)라는 상품매매 사이트에서 음란물을 팔자 여론이 일어나고 뉴욕시의 법이 바뀌고 금지하게 된 일이 있었다. 이처럼 여론이 형성되면 법이 바뀔 수 있다. 실제로 인터넷 공해 신고접수 결과를 유명포털사이트에 제시한 결과, 그 수치에 놀라면서 부끄러워하고 있다. 민감하게 반응하고 있다.
- 질문 - 아이들은 아이들에게 적합한 게임을 하는 것이 아니라 잔인하고 폭력적인 것을 하고 있다. 게임 산업 자체를 침체시키자는 것이 아니라 연령대에 맞는 접근을 하게 해야 하지 않은가?
- 답변 - KAIST에서도 정부에 그러한 요구를 하고, 법을 바꾸자는 얘기는 국회의원 선에서도 나오고 있지만 힘들다. 감정적으로 게임 사업과 붙는다면 백전백패하게 되므로 효과적으로 산업을 제지하고 변화시키려면 이성적으로 다가가야 한다. 질문하신 분과 저의 접근방법이 다르지만 원하는 결과는 비슷하다.

#### <인터넷 중독의 환경적 요인>

- 질문 - 게임 산업의 규제를 위한 좋은 근거를 제시해 주어 고맙다. 하지만 늦은 시간 학원에서 집으로 돌아오면 아이들이 할 것은 게임 밖에 없는 환경 문제도 고려해야 한다. 교육 환경을 바꾸고 아이들이 낮에 맘껏 뛰놀 수 있다면 집에 가서 게임을 안 하고 먹고 자게 될 것이다.
- 답변 - 동감한다. 그러나 그것은 참 어려운 과제다. 현재 연구 영역 밖이지만 궁극적인 문제를 풀려면 그 부분까지 풀어야 한다고 생각한다.

#### <게임 중독의 사회적 비용>

- 질문 - 카이스트에서도 학생이 게임 중독으로 퇴출한 사례가 여럿 있었다. 발표 내용에서, 게임의 손익계산 수식에서 전체 비용을 단순히 사람 수를 기준으로 하여 평균을 구한 것인가? 아니면 개인의 잠재력 등을 고려해서 개별 생산성 계층을 나누어서 계산한 것인가?
- 답변 - 그 부분을 나누면 너무 복잡해지기 때문에 (한국의 평균 과몰입 대상자 수×생산성 저하로 인한 손실금액)로 보수적인 입장에서 맞췄다. 원칙적으로는 과몰입 대상자별로 생산성이 다르므로 지적하신 내용을 고려해서 계산하는 것이 맞다고 생각한다.

#### <과몰입 대상자의 판별>

- 질문 - 게임 중독자의 판별 기준이 있는가?
- 답변 - 있다. 심리학에서 전문적으로 측정 척도를 개발해 왔다. 그리고 한국정보화진흥원이 K-척도라는 검사를 활용하고 있고, 이 검사 결과를 통계청이 공개하고 있다. 청소년의 10%가 완전 중독자, 5%가 위험군에 속한다고 나왔다.
- 의견 - 매년 검사하는 K-척도 검사는 매년 같은 항목으로 검사를 하기 때문에 점점 긍정적인 수치가 나오는 문제가 있다. 따라서 조사결과보다 실제로는 더 많은 중독자가 있다고 볼 수 있다.

#### <게임 중독과 과몰입의 차이>

- 질문 - 게임 중독이 주는 어감이 해당 업체에서 논란이 되고 게임 산업 저하를 우려해 게임 중독이라는 단어를 과몰입으로 대체하게 되었다. 하지만 발표자님은 과몰입과 중독, 어느 쪽 용어가 더 맞는다고 생각하시는지?
- 답변 - 영어로 'addiction' 그대로 중독이라고 생각한다.