

발간등록번호

979-11-6677-341-9

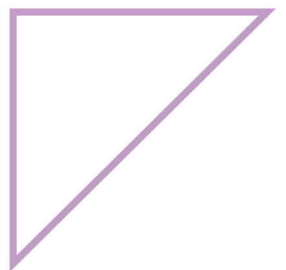


# 기술발달에 따른 콘텐츠 여가 확산과 억압 정책

20

25

— KOCOA 25-03





발간등록번호

979-11-6677-341-9

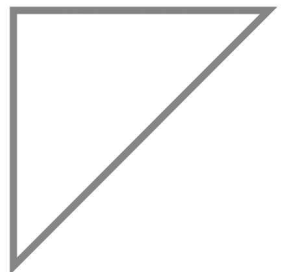


# 기술발달에 따른 콘텐츠 여가 확산과 억압 정책

20

25

— KOCCA 25-03



본 보고서의 내용은 연구자들의 견해이며, 본원의 공식입장과는 다를 수 있습니다.

본 연구는 한국콘텐츠진흥원과 (사)한국게임산업협회가 협업, 공동 발주한 연구입니다.

# 목 차

제1장 대중문화 억압의 역사 .....	3
1. 한국 오락의 역사: 유흥거리와 여가로서의 미디어 .....	3
2. 대중문화에 대한 제도적 억압의 역사: 새로운 미디어와 캐주얼 오락에 대한 규제 .....	6
1) 텔레비전 .....	8
2) 영화 .....	11
3) 비디오 .....	14
4) 만화 .....	17
5) 전자오락 .....	19
6) PC와 인터넷 .....	21
7) 소셜 .....	24
제2장 대중문화의 의료화: 역사와 함의 .....	92
1. 억압을 정당화하는 건강 담론 .....	29
2. 건강 담론에서 대중문화의 의료화로 .....	31
3. 게임에 관한 의료화의 역사 .....	35
제3장 게임의 의료화: ‘개인’에 대한 억압구조 .....	14
1. 개인에 대한 진단/처방이 불러온 ‘게임의 악마화’ .....	41
2. 즐거움과 사회구조를 비가시화하는 억압 기제 .....	44
3. 과잉 의료화의 한 사례: 도파민 중독 담론 .....	45
제4장 억압 역사의 극복: ‘즐거움’의 이론화/제도를 향해 .....	15
1. 현재진행형인 ‘즐거움’ 억압의 역사 .....	51
2. ‘생존과 건강’ 담론의 무한 권력에 대한 저항 .....	53

3. 근본적인 질문으로: ‘즐거움’이란 무엇이며, 왜 중요한가? .....	55
1) 쾌락주의(hedonism)와 즐거움 .....	55
2) 공리주의(Utilitarianism)와 즐거움 .....	75
3) 억압에서 (쾌락)복지로 .....	85
참고 문헌 .....	64

# 제1장

## 대중문화 억압의 역사

- 1) 한국 오락의 역사: 유흥거리와 여가로서의 미디어
- 2) 대중문화에 대한 제도적 억압의 역사: 새로운 미디어와 캐주얼 오락에 대한 규제



# 제1장 대중문화 억압의 역사

## 1. 한국 오락의 역사: 유흥거리와 여가로서의 미디어

한국의 오락사(史)는 미디어의 발달에 따라 변해왔다고 해도 과언이 아니다. 물론 제기차기나 화투, 바둑 등 먼 과거부터 한국인의 일상에서 이어져 온 여가문화가 존재했고, 춤과 노래 등은 ‘풍류’라는 개념을 통해 단순한 놀이 문화를 넘어 민족의 ‘얼’과 ‘멋’을 규정하는 문화적 산물이기도 했다(박흥주, 2013). 특히 전통적인 여가 문화는 한국인의 종교와 생업, 여가를 이어주는 일상적 의례로 작동했다. 그러나 미디어 기술의 발달로 시공간의 제약을 뛰어넘은 오락매체는 일종의 대중문화이자 대중예술로 기능하며 기존의 오락문화를 바꾸었다. 미디어 기술은 지금까지 느껴본 적이 없었던 재미에 높은 접근성을 더해 사람들에게 다가갔고, 여가문화를 향유하는 환경과 이에 대한 인식을 뒤집은 것이다. 대중들은 손쉬운 소일거리이자 새로운 경험을 제공하는 미디어 기술에 환호했고, 이 기술이 제공하는 새로운 여가 문화에 즐거움을 느꼈다.

라디오는 오락매체의 등장이 사람들의 일상을 얼마나 바꿀 수 있는지 보여주는 사례이다. 라디오가 한국 사회에 처음 등장한 시기는 1920년대 중반이었지만 이는 일회적인 실험방송이었기 때문에 오락매체의 등장으로 보기는 어렵고, 본격적으로 오락방송이 만들어진 시기는 1950년대 후반이라고 볼 수 있다(이성민, 2019; 정찬미, 2023)<sup>1)</sup>. 1950년대의 라디오 방송은 냉전의 영향 아래 정권의 정당성 확보 수단으로 작동하고 있었다. 그러나 방송 전파 기술이 확장되면서 일원화되었던 공보실의 방송관리 체계가 제1 방송과 제2 방송으로 분리되었고, 음악 프로그램이나 방송극 등 오락 프로그램을 편성할 수 있는 전제가 갖추어졌다. 또한, 최초의 민간방송국으로 설립된 기독교 방송(CBS, 호출부호 HLKY)은 국영방송인 서울중앙방송국(KBS)과 경쟁하면서 방송극, 퀴즈쇼 등 라디오 프로그램 장르의 다양화에 영향을 주었다(이성민·강명구, 2007).

이러한 배경에서 라디오는 두 가지 측면의 변화를 만들어냈다. 첫 번째는 소리 감각의 전환이다. 이전까지는 잡지나 신문 등 시각, 출판 미디어가 여가 문화를 이끌었지만, 라디오 기술의 발달은 대중이 청각이라는 감각의 여가적 활용에 대해 인식할 수 있게

---

1) 1930년대 경성방송에서도 <명창대회>나 <금붕어> 등 음악 프로그램과 방송 문예 프로그램이 있었지만, 당시에는 라디오가 일반 대중들이 누리기에 너무 고가의 물건이었다. 반면, 1950년대 후반부터는 전쟁의 혼란이 안정되고, 라디오 보급률이 급증했으며, 기독교 방송이 개국하면서 방송에 관한 선택권이 생김으로써 본격적으로 청취자들이 라디오에 오락적인 성격을 기대하기 시작했다(백미숙, 2007).

만들었다. 음악과 정보라는 단조로운 패턴을 넘어서 소리를 통한 다양한 경험을 하게 된 것이다(이성민, 2019). 두 번째는 공간의 변화이다. 그전까지 라디오는 공적 공간, 즉 광장에서 울려 퍼지는 선동의 소리였지만, 라디오 보급률이 올라가면서 동네 공동체 및 가정 중심의 미디어가 되었다. 방송 제작자들은 이러한 변화에 맞춰 ‘가정 오락회’와 같은 오락 프로그램들을 기획했고, 이는 새로운 여가 문화의 창설로 이어졌다.

새로운 오락매체가 등장했다고 하여도, 수용자의 향유와 적극적인 호응이 없다면 대중문화로의 지위를 차지하지는 못했을 것이다. 이러한 측면에서 1956년에 송출되었던 <청실홍실>의 선풍적인 흥행은 당시 라디오가 얼마나 중요한 오락매체였는지를 보여준다. <청실홍실>은 전쟁 때 남편을 잃은 미망인과 부유한 처녀가 한 남성을 사이에 두고 벌인 삼각관계를 다룬 성인 대상 드라마였는데, 전쟁이라는 전국가적 경험을 바탕으로 대중의 공감과 호응을 이끌어냈다. 당시에는 라디오 청취율을 파악할 수단이 없어서 대중적 반향을 구체적으로 표기할 수는 없지만, 일간지가 ‘청실홍실 붐’이라고 표현할 정도(한국일보, 1957년 2월 10일)로 선풍적인 인기를 끌었다. 실제로 당시 주부들은 삼삼오오 라디오 앞에 둘러앉아 <청실홍실>을 청취했으며, <청실홍실>이 송출된 시간은 이후에도 ‘드라마 시간대’의 기원이 되었다는 분석도 존재한다(백미숙, 2007). 새로운 미디어의 발달이 일시적인 감정공동체를 형성하는 공간을 제공하고, 즐거움과 여가로서의 시간을 제공한 것이다.

최초의 라디오 공개방송이 열린 동화백화점의 풍경도 당시 라디오가 얼마나 중요한 오락매체였는지를 보여준다. 1955년 6월 6일, <노래자랑>은 처음으로 공개방송을 진행했는데, 당시 동화백화점은 출연자와 방청자로 인산인해가 이루어졌고 사람이 많아서 문을 닫았음에도 방청자들은 유리를 깨면서까지 닫힌 문을 열고 들어왔다(백미숙, 2007). 이후 한국문화방송(MBC, 1961), 동아방송(DBS, 1963), 라디오서울(RSB, 1964) 등 다양한 민간 방송국이 개국하면서 오락매체로의 라디오가 가지는 위상은 더욱 커져갔다. 방송국들은 청취율 경쟁에서 앞서기 위해 시간마다 한두 개의 연속극을 편성했고, 드라마 시간을 먼저 정한 뒤 뉴스 등의 프로그램을 배정하기도 했다. 심지어 MBC의 경우에는 1960년 내내 오락 프로그램의 비중이 절반 이상이었다. 국영방송 역시 ‘청취자에게 관심을 받지 못하면 공보나 선전 활동을 효과적으로 수행하기 어렵다’는 인식 아래, 어떻게 하면 오락방송을 효과적으로 활용하여 대중의 시선을 끌어들일지 고민했다.

텔레비전의 발달과 보급은 오락매체가 제공하는 여가문화의 과급력을 또 한 번 도약시켰다. 텔레비전 역시 일제강점기 시기에 한국에 소개된 바 있긴 했으나, 본격적으로

텔레비전이 도입된 것은 한국전쟁 이후인 1956년이었다. 그해 5월 국내 최초의 텔레비전 방송사 HLKZ-TV가 설립되었는데, 내부적으로는 한국의 기술자들에게 선진적인 미국 문물을 경외하는 마음이 있었던 점과 외부적으로는 냉전체제 하에서 미국식 텔레비전 시스템이 도입될 수 있었던 조건이 맞물리며 가능했다(임종수, 2007, 440쪽). 따라서 당시 텔레비전이 오락매체로 시작했다고 이야기할 수는 없다. HLKZ-TV의 사장은 미국인이었으며, 미국 미디어그룹 RCA의 한국지사의 개념으로 도입되었고, 제3대 정·부통령 선거를 3일 앞두고 도입되었다는 점에서 텔레비전 도입은 라디오처럼 분단 시기 한국 정치집단의 필요성에 의한 것이기도 했다(임종수, 2006). 그러나 텔레비전은 등장과 함께 ‘대중오락을 제공하는 대중매체로의 가능성’을 보여주었는데, HLKZ-TV의 개국 당시 광화문 로터리, 파고다 공원, 자유당 청사 등 22개소 공공장소에 수상기를 배치하여 집단시청의 형식으로 대중의 관심을 끌었고, 볼거리로서 방송 매체를 제시한 것이다. 이러한 배치는 수상기의 판매를 촉진하기 위한 전략(임종수, 2007, 442-443쪽)에서 출발한 것이지만, 그럼에도 상가의 사설 텔레비전 시청소나 전파사, 다방 등 텔레비전을 볼 수 있는 곳에는 그것을 보기 위해 몰려든 인파들로 가득 찼다.

이후 1960년대 말을 거쳐 1970년대부터 본격적으로 ‘텔레비전 붐’이 시작되었다. 수상기의 국내 조립생산과 전자산업육성법 시행, 국민소득 향상, 지방중계소 신설 등이 이루어진 당시의 시대적 배경이 이를 가능하게 만들었다. 또한, KBS(1961년), TBC(1964년), MBC(1969년) 등이 텔레비전 방송을 시작하고, 1970년대 초 다양한 일일드라마가 성공하면서 텔레비전의 황금기가 열렸다(임종수, 2006, 278쪽). 특히, TBC의 <쇼쇼쇼>(1964~1983)처럼 장기간 방영된 예능과 권투, 레슬링처럼 ‘보는 스포츠’로서 인기를 끈 콘텐츠 또한 즐거움의 미디어로서 텔레비전이 자리잡는 데 기여했다(임종수, 2007, 463쪽). 당시 국내에서 텔레비전을 ‘안방극장’이라고 불렀던 점은 대중들에게 오락매체로의 텔레비전이 어떻게 수용되었는지를 보여준다. 임종수(2006, 279-281쪽)는 서구와 달리 국내에선 텔레비전이 거실이 아니라 안방에 놓였는데, 이는 부부를 중심으로 구성된 가족에서 가족구성원 전체가 모여 가족의 의미를 되새길 수 있는 오락, 휴식, 담소의 공간으로 ‘가족실’의 역할을 안방이 수행했기 때문이라고 이야기한다. 특히 도시화와 함께 소득수준이 상승해 텔레비전이 일반가구나 다름없는 필수품이 되어 버린 상황 속에서, 텔레비전은 “가족구성원들이 공유할 수 있는 가장 근대적인 테크놀로지”(Ibid, 281-282)로 여겨졌다. 이러한 상황은 “텔레비전이 교육적으로 아이들에게 해롭다는 일반적 인식이 텔레비전 구매가 가져오는 주류적 삶으로의 편입 효과라는 이 점에 의해 상쇄”(임종수, 2007, 453쪽)되는 상황까지 도달했었다.

이렇게 1970년대 텔레비전은 모든 가족 구성원이 가장 의존하는 여가활동으로 자리 잡았다(임중수, 2007). 실제로, 1966년 ‘텔레비전을 가진 이후 어떤 변화가 있었는지?’를 묻는 중앙일보의 설문조사에서 라디오나 영화를 덜 보게 되고, 가족들이 한자리에 모이게 되었다는 답변이 상위 응답을 차지했고, 1973년 경향신문의 조사에서는 ‘부부가 함께 주말을 보낼 때 텔레비전이나 라디오를 듣는다’라고 응답한 비율이 59%를 차지했다. 특히, 텔레비전이 라디오의 방송극을 이어받아 일일극을 만들기 시작한 이후로 텔레비전이 가지는 오락적 특성은 폭발적으로 확대되었다. MBC의 <개구리남편>(1969), TBC의 <아씨>(1970), KBS의 <여로>(1972) 등 일일극은 70%대로 추정되는 높은 시청률로 전국민의 관심을 모았고, 압도적인 대중오락매체의 지위를 차지했다. 실제로 해당 일일극이 방송되는 시간에는 거리에 사람이 없어 행한 풍경이 만들어졌으며, 심지어는 일일극에 시선이 집중된 동안 도둑이 드는 사건이 빈번해져서 방송 전에 ‘문단속을 하고 수도꼭지가 잠겨있는지 확인한 뒤 프로그램을 시청하자’는 안내 자막이 나오기도 했다(김환표, 2012).

이처럼 새로운 미디어 기술의 발달은 한국의 오락사에 중대한 영향을 미쳤다. 사람들이 향유할 문화적 유희거리를 제공하고, 그들의 일상을 바꾼 것이다. 라디오나 텔레비전의 사례처럼 대중매체가 여가를 즐길 수 있는 ‘시간’이라는 개념을 생성하고, 함께 여가를 누리는 ‘공간’의 의미를 바꾸었다는 점은 미디어 기술의 영향이 대중오락의 ‘내용’에만 국한되지 않는다는 것을 보여준다. 새로운 미디어는 대중문화의 지평과 가능성을 넓히고, 여가에 대한 대중들의 인식을 바꾸며, 정치, 경제, 사회, 문화 등 일상의 전 영역에서 변화를 만들면서 유희거리를 제공한다. 즉, 여가문화가 향유되는 방식과 환경을 바꾸는 것이다. 따라서 한국의 오락사는 오락매체의 발달과 대중들이 아래로부터 만들어내는 문화적 의미와 실천이 서로 상응하면서 만들어졌다고 볼 수 있다.

## 2. 대중문화에 대한 제도적 역압의 역사: 새로운 미디어와 캐주얼 오락에 대한 규제

주지하다시피, 뉴미디어는 올드미디어가 가진 지위를 자연스럽게 잠식하면서 인간 사회의 변화를 야기한다. 라디오에서 성황리에 방영되던 연속방송극은 컬러 텔레비전이 나오면서 대중적인 오락매체의 지위를 넘겨주었고, 안방극장이라고 불리던 공중파 텔레비전은 많은 채널을 보유하고 이동성까지 갖춘 디지털 멀티미디어 방송에 자리를 내주었다. 심지어 오늘날에는 스마트 TV와 OTT 방송이 도입되면서 지상파나 케이블 텔레

비전 채널의 시청률이 떨어진 것은 물론이고, 시청률이라는 수치 자체가 중요해지지 않은 상황이 되고 있다. 그 가운데서 대중들은 새로운 미디어가 제공하는 즐거움을 누리며, 새로운 사고체계에 익숙해져 간다. 미디어학자인 이니스(Harold Innis)가 말했던 것처럼, 서로 다른 미디어의 물질적, 기술적 조건이 지식을 보존하거나 전파하는 방식 뿐만 아니라 사회의 지식을 만들어내고 통제하는 방식에도 영향을 미치는 것이다.

그러나 뉴미디어가 등장하는 과정에서 올드미디어가 뉴미디어로 완전히 대체되고 역할을 잃는 것은 아니다. 자신의 고유 영역을 지키고자 하는 올드미디어와 새롭게 영향력을 확보하려는 뉴미디어의 권력 투쟁에서, 올드미디어는 지배적인 기존의 담론생산 권력을 활용하여 뉴미디어를 특정한 형태로 재현한다(Briggs & Burke. 2002). 이에 미디어 수용자들은 올드미디어가 재현하는 방식으로 뉴미디어를 받아들이며, 미디어 간의 권력 관계를 재생산하기도 한다. 물론, 이러한 과정 안에서 올드미디어와 뉴미디어는 필연적으로 영향을 주고받고, 경쟁과 보완을 반복하면서 공존하게 된다. 그러나 중요한 것은 역사적으로 올드미디어는 새로운 매체에 비판적인 시각을 견지해왔으며, 이렇게 만들어진 비판적 담론은 대중의 인식과 정책적 필요를 바꾸면서 제도적 억압을 야기하기도 한다는 점이다.

한국 오락매체의 역사에서도 새로운 미디어는 제도적 통제의 대상이 되어왔다. 미디어 기술의 발달과 산업적 성공에는 높은 가치를 부여하지만, 그로 인한 사회문화적 변화는 제도적 억압의 대상이 되어 온 것이다. 특히 1948년 공식적으로 대한민국의 정부가 수립된 직후부터 1987년 대통령 직선제로의 이행을 통한 민주화 이전까지의 독재정권 치하 권위주의 체제 내에서 한국에 새로이 도입되는 미디어는 제도 권력의 직접적인 통제 대상이 되었다. 당시 텔레비전, 비디오, 전자오락 등의 미디어들은 기술의 보편화와 동시에 관련 법과 규제가 제정됨으로써 제도적 억압이 가해졌고, 언론에서는 새로운 미디어의 위험성을 언급했으며, 민간 차원에서도 ‘건전비디오 문화운동’과 같이 새로운 미디어를 경계하는 사회운동이 벌어지기도 했다. 실제로 비디오가 처음 도입되었을 당시, 영화계는 극장 관객이 감소할 것을 우려하며 불법 복제와 건전한 콘텐츠를 근거삼아 비디오 산업을 경계했다(정성일, 2023). 민주화 이후에도 뉴미디어가 도입될 때, 이를 억압하는 흐름은 계속되었다. 이전과 같은 강압적 정책이 도입되지는 않더라도, 뉴미디어가 불러올 위험성이 대두되고 이를 통한 억압의 형태가 반복된 것이다. 가령, 종합편성채널이 처음 도입되려 했던 2000년대 후반에는 종합편성채널이 미디어의 상업성과 선정성을 자극하고, 정파적이고 편향적인 여론 지형을 심화시키며, 언론 독과점을 심화시킬 것이라는 우려가 잇따랐다(조은영·유세경, 2014; 정준희, 2016). 이처럼 통제

의 형태와 방식은 달랐지만, 새로운 매체가 등장할 때마다 올드미디어에 의한 억압은 반복적으로 유지되었다.

게다가 대중문화에 대한 제도적 억압이 ‘새로운 미디어’를 대상으로만 이루어진 것은 아니었다. 하위징아(Johan Huizinga)가 이야기한 것처럼 인간은 늘 유희의 대상을 찾아왔는데, 특히 접근성이 좋고 간단하며 시간을 보내기 좋은 ‘캐주얼 오락’은 인류사에서 떼놓을 수 없는 여가 문화 중 일부였다. 그러나 쉽게 즐길 수 있는 캐주얼 오락은 언제나 의미와 가치가 결여된 행위로 간주되었고, 우리 사회의 지배 권력은 사회 질서 유지, 국가 이념 강화, 그리고 생산성 확보라는 명목하에 ‘비생산적’으로 간주되는 오락 활동에 대해 다양한 방식의 규제와 통제를 시도해 왔다. 이때, 이질적이게 보이는 두 통제 원인을 하나로 엮여준 것이 ‘새로운 미디어에 대한 비판담론’이다. 텔레비전은 물론이고, 만화나 전자오락 등 다양한 오락매체들에 대해 교육적으로 좋지 못하다거나, 사회적 생산성을 떨어트린다고, 공공윤리를 어지럽힌다는 등의 명목을 붙여서 일종의 대중적 공포감을 생성한 것이다. 이러한 비판담론은 제도화로 이어졌고, 법률의 개입이나 교육 제도의 변화 등을 야기했다.

그러나 현재의 관점에서 해당 관점들을 돌아보면, 당시 우려되었던 문제들이 심각하지 않게 끝난 경우가 많다. 텔레비전이 처음 등장했을 때 상업화와 저질화를 우려했던 과거 연극계의 예측은 기우로 끝났고, 비디오가 성적으로 문란하고 불법적인 문화를 청소년에게 확산시킨다는 망국론도 지금 시점에서 되돌아 볼 때 현실과는 거리가 멀었다. 물론 각 미디어에 의한 부정적 영향이 전혀 없었다고 이야기할 수는 없으나, 새로운 오락매체가 불러올 것이라는 부정적 여파들은 당시의 정확한 미래 전망이라기보다는 기존 질서와 문화를 지키려는 일부 지배층과 올드 미디어의 과장된 우려와 비판적 관점 탓으로 이해하는 것이 더 옳다.

이 장에서는 한국의 문화사 속에서 오락매체가 비생산성과 반사회성을 이유로 규제와 억압의 대상이 된 사례들을 간략히 살펴보고, 오늘날의 관점에서 억압의 효과를 평가해 보고자 한다.

## 1) 텔레비전

한국 사회에서 텔레비전 보급률의 급증은 ‘안방 극장’ 중심의 문화적 붐을 일으킴과 동시에 텔레비전에 대한 검열과 규제를 야기했다. 5.16 군사정변이 있었던 1961년, 박정희 정권이 집권한 지 50여 일 만에 당시 중앙정보부장 김종필의 적극적 지원을 통해

KBS가 개국했다(임중수, 2007). 이때 KBS는 “혁명정부의 크리스마스 선물”로 불렸는데, 일일드라마와 오락 프로그램을 방영하여 국민들에게 즐거움을 제공한다는 명분이었다. 그러나 동시에 텔레비전 방송에 대한 검열과 규제도 만들어졌는데, 1963년 12월 제정된 방송법이 그 첫 결과물이었다. 이는 방송의 공공성 확보를 명목으로 “민주 국가 일수록 매스미디어가 그 대중적 설득력을 오용하여 대중을 우롱하는 폐해를 사전에 방지하려는 조치”가 필요하다는 논리에 기반했다. 또한 군부정권은 1962년 한국방송윤리위원회를 설립하고, 이후 문화공보부 산하의 각종 위원회 등을 통해 텔레비전 방송을 비롯해 신문, 도서, 만화 등 전방위에 걸쳐 민간검열기구와 정부기관의 이중화된 검열 체계를 만들어냈다(이봉범, 2011). 공영방송을 통해서서는 프로파간다적 성격의 반공극, 민족사관 정립극 등이 방영되었고, 이는 1980년대 신군부 정권까지 이어졌다(임중수, 2007).

한편으로 텔레비전은 캐주얼 오락이라는 이유로 부가적인 억압을 받기도 했다. 1970년대 TV 드라마와 오락 프로그램은 많은 대중들이 쉽게 접할 수 있는 오락거리로 부상했지만, 동시에 ‘저질 문화’ 확산의 원흉이라는 비판도 받았고, 따라서 적극적 규제가 필요한 대상으로 떠오르기도 했다(임중수, 2007). 텔레비전의 보급은 도시화, 근대화라는 국가 과제와 맞물려 장려되었으나, ‘안방극장’을 통해 개별 집 안으로 전파되는 일일드라마의 ‘저질성’과 ‘퇴폐성’은 비난받고 통제되어야 했다. 텔레비전 오락 프로그램이 유치하고 저속하다는 이유로 손가락질 받은 것도 마찬가지였다. 그래서 1970년대 중반부터 “안방의 관객이 ‘시각공해의 인질’로 잡혀 있다”라는 주장과 함께 “어린이에게 있어서도 텔레비전은 ‘학업부진’, ‘정서장애’, ‘텔레비전 관련 사건 사고’ 등을 야기하는 비문화적이고 비순수한 기계로 비판”받는 상황이 이어졌다. 불륜이나 삼각관계와 같은 선정적이라는 이유로 편성 변경 등의 강력한 규제가 가해지기도 했다(정영희, 2009). 텔레비전의 도입 초창기부터 많은 신문과 잡지 등을 통해 ‘TV 유해론’이라는 담론이 형성되면서, 신체적인 유해부터 정신적인 유해까지 그 유해성 관련 담론은 자가확장되었다. 또한, 만화영화 같은 아동 방송부터 드라마, 외화, 코미디, 쇼 등 다양한 장르를 포함하여 텔레비전이 유해하다는 논의는 언론을 거쳐 거의 상식으로 자리잡게 되었다(이상길, 2019).

방송법(1963년), 방송윤리위원회 설립(1962년) 등의 제도적 억압은 텔레비전에 대한 부정적인 담론 확산에 의해 더 강화되었다. 윤리위원회 설립의 경우에도 ‘아동 보호’와 ‘선정적인 콘텐츠 방지’라는 이유가 제기되었는데, 당시 텔레비전 드라마가 노골적인 애정 장면이나 삼각, 사각 간통과 같은 불건전한 내용을 다룬다는 비판과 함께 아동의 텔

레비전 시청은 ‘학업 저하’, ‘시청각 기능에 부정적인 영향’, ‘올바른 정서 함양 저해’라는 부정적 인식이 팽배했기 때문이다. 박정희 정부의 유신 체제 출범 이후, 방송에 대한 국가적 통제는 더욱 심화되었다. 1973년 2월 16일, 영화법과 병행하여 방송법 역시 개정됨으로써, 방송 콘텐츠에 대한 사전 및 사후 검열과 심의 체계가 제도적으로 확립되었다(오진곤, 2011). 개정 방송법의 주요 특징은 제1차 개정 방송법에서 소거되었던 방송윤리위원회 관련 조항이 재도입되었다는 점이다. 이는 영화 분야에서 시나리오 및 최종 필름에 대한 이중 검열 시스템이 존재했던 것과 유사하게, 방송 영역에서도 방송윤리위원회의 윤리 규정 심의(제4조, 제5조)와 각 방송사 내부 심의실의 자체 사전 심의(제10조)가 공존하는 결과를 초래하였다(오진곤, 2011).

결과적으로 텔레비전에 대한 검열은 단순히 선정성 논란을 넘어, ‘안방극장’이라는 친밀한 공간에서 대중이 ‘비생산적’으로 여겨지는 오락에 몰두하는 것에 대한 국가적 우려를 반영한 것이었다. 방송의 공공성 확보라는 명목 뒤에는, 대중의 오락 향유를 국가적 필요에 따라 통제하려는 의도가 내재되어 있었던 것이다. 거기에는 당연히 외국의 유사한 사례들에서 나타나듯, 신기술의 사회문화적 효과에 대한 무지와 공포가 일정하게 작용했을 것이라 해석할 수 있다. 또한 당시 ‘TV 유해론’을 확산시키는 데에 가장 크게 일조했던 신문 매체는 텔레비전에 대한 비판을 적극적으로 제기함으로써, 상업적 기사 수요를 충족시키는 동시에 자체적인 상징적 권위를 강화하고 경쟁 미디어를 견제하는 다각적인 효과를 거뒀다(이상길, 2019). 그럼에도 텔레비전의 유해성에 대한 진지한 연구는 그리 많지 않았고, 그나마 대부분의 연구는 ‘텔레비전 시청 효과’를 ‘가족’이나 ‘대화’와 같은 가치와 대립되는 것으로 미리 설정함으로써 텔레비전 시청 행위 자체를 전통적 규범에 반하는 것으로 전제하는 경향이 있었다. 이는 텔레비전에 대한 비판이 단순히 매체 내용의 효과를 넘어, 사회가 텔레비전에 부여하는 규범적 역할과 기대에 기반하고 있음을 보여준다. 즉, 텔레비전이 특정 사회적 가치를 훼손한다고 인식될 때 ‘선정적’이라는 비판이 제기되며, 이는 측정 가능한 심리적, 사회적 영향보다는 도덕적, 규제적 차원의 우려에서 비롯되는 경우가 많다.

따라서 ‘선정성’ 비판은 대개 공중도덕과 전통적 가치 침해에 대한 우려에 뿌리를 둔 규범적 담론의 성격이 강하며, 직접적인 실증적 연구보다는 사회적 통념이나 가치 판단에 의해 그 타당성이 추론되어 온 경향이 있다. 텔레비전의 유해성 담론이 사회적으로 장기간 확산되어 텔레비전 문화에 대한 평가와 판단에 결정적인 영향을 미치는 기저 담론으로 자리 잡았음에도 불구하고, 이를 실질적으로 증명하는 학술적 연구 결과가 미흡하다는 점은 역설적으로 대중적 비판 담론의 확산이 반드시 실증적인 검증에 기반한 것

이 아닐 수 있음을 시사한다. 또한, 검열 당시 상황 역시, 시청자들은 이러한 사회적 비판과 검열을 우회해 가며 텔레비전을 감상했으며(이상길, 2019), 검열 대상이 되었던 드라마나 오락 프로그램의 높은 인기는 ‘저질 문화’라는 지배적인 담론과 실제 대중의 문화적 경험 사이에 상당한 간극이 있었음을 시사한다. 전 국민의 절반 이상이 시청한 인기 드라마라도 “저질 문화라서 사람들이 좋아한다”라는 엘리트주의적 냉소가 미디어 담론 기저에 깔려 있었고, 이는 “많은 사람들이 좋아하는 것을 보니 저질 문화임에 틀림없다”라는 대중문화에 대한 일반 비판론으로 이어질 수 있었다. 대중들 역시 텔레비전 비판 담론에 쉽게 동의하는 것처럼 보였으나, 그 동의가 반드시 매체 효과에 대한 깊은 성찰이나 비판적 검토의 결과가 아니라는 점은 분명하다.

## 2) 영화

한국에서 영화관은 일제강점기부터 존재해왔지만, 일상적으로 향유되는 대중문화로서의 영화는 1960년 전후부터 시작되었다고 보는 것이 옳다. 일제강점기에는 일제의 통제를, 해방 이후에는 미공보원의 통제를 받던 한국영화는 전쟁의 극복이라는 과제 달성을 목표삼은, 재건과 산업화라는 기조 속에서 하나의 산업이자 대중오락 미디어로 자리 잡는다(정태수, 2024). 한국영화 최초의 컬러 시네마스코프 영화 <성춘향>(1961), 순수 국내기술로 입체영화(3D영화) <몽녀>(1968), <악마와 미녀>(1969)의 제작 등 기술적 발전을 이룩하기도 한다. 이는 1961년 86편에서 1965년에는 189편으로 가파르게 성장한 영화 제작 편수를 통해 확인된다(황동미 외, 2001). 1968년에는 1인당 연간 영화 관람 횟수가 5.7회에 이르는데, 이는 ‘한국영화 르네상스’로 불리는 2000년대 이후에도 넘지 못한 기록이다(김중식, 2006, 3, 27). 또한 <국제영화>, <영화세계>, <영화예술> 등의 영화잡지가 대거 등장하였으며, 1세대 영화평론가들이 이 시기 활동을 시작한다(이선주, 2012). 대중문화이자 산업으로서의 영화의 주요 행위자들이 형성된 것이다.

그러나 이러한 부흥과 동시에 영화통제 정책이 시작된다. 한국의 영화통제 정책은 일제강점기를 기원으로 설정할 수 있지만, 현행 ‘영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률’과 ‘영상물 등급제도’의 직접적인 출발점은 1962년 박정희 정권하에서 제정된 영화법이라 할 수 있다. 1961년 5월 21일 계엄사령부의 포고령<sup>2)</sup>으로 시작된 영화통제가 법제화된 것이다(박유희, 2012). 이때의 영화 검열은 직접적으로 검열이라는 용어를 사용하는 대

---

2) 1961년 5월 21일 계엄포고령은 “영화, 연극 기타 일체의 문화예술행사는 사건에 검열을 받으라”, “저속 내용은 (가)혁명정신과 목적 수행에 위배되는 내용, (나)사회윤리와 미풍양속 및 도덕성을 해하는 내용”으로 검열을 명시하고 있다.

신 ‘상영 허가’와 ‘상영 정지’라는 용어로 표현되었다. 게다가 1962년에 개정된 헌법 제18조<sup>3)</sup>를 통해 검열을 헌법상 정당한 행위로 명시하였다(우현용, 2014). 이때의 검열 사유는 “공간 또는 풍속을 현저히 문란하게 할 우려가 있는 것”으로 규정되었다(박유희, 2012). 이러한 검열은 ‘근대화’라는 이데올로기와 맞물려 작동했다. 계엄포고령 발표 당시 <동아일보>는 “비생산적이며 퇴폐적인 풍조가 만연”(동아일보, 1965.05.21.)한 영화들이 제작되고 있기에 검열을 환영한다는 사실을 게재했다. 이는 “이후에 한국 영화 제작에서 쾌락 원칙에 충실한 상상력의 모험이 위축되고 있음을 시사”(박유희, 2012, 49 쪽)하는 것이다.

또한 1966년의 ‘2차 영화법 개정’은 영화에 관한 공보부 장관의 사전 검열 권한을 명시하고, 검열이라는 단어를 명문화했다. 1차 영화법의 기준에 더해 “헌법의 기본질서에 위배되거나 국가의 권위를 손상할 우려가 있을 때”. “국제 간의 우의를 훼손케 할 우려가 있을 때”. “국민정신을 해이하게 할 우려가 있을 때”라는 항목이 추가되었다(박유희, 2012). 또한 같은 해 ‘예술문화윤리위원회’<sup>4)</sup>를 발족시켜 시나리오에 대한 사전 검열을 도입함으로써 이중적 검열 체계를 만들었다. 여기서 이중적이란 시나리오와 영화 두 단계는 물론 정부와 민간 위원회의 이중적 검열이라는 의미 또한 포함된다.

1973년 제4차 영화법 개정에서는 국가 이데올로기의 정당성 확보 및 이념 구현을 위한 홍보 선전 수단 강화 정책이 공표되었다. 영화진흥공사의 설립, 영화제작업 허가제 전환 등의 정책이 실시되었으며, 1973년부터 1979년까지 적용된 영화시책은 “유신 이념의 구현을 위하여 영화계의 부조리를 제거”(영화시책 1항)함을 기조로 삼는다(정태수, 2024). 또한 ‘우수영화’에 관한 기준을 두었는데, 10월 유신 구현, 민족의 주체성 확립, 새마을 운동, 농어민에게 꿈과 희망을 주는 것, 조국 근대화에 헌신하는 자, 국난을 극복한 역사적 사실 등”을 다루는 것이었다(정태수, 2024). 이러한 영화통제의 핵심은 공중도덕과 사회 윤리였다. 조국근대화 이데올로기에 기반하여 저질의 퇴폐적인 영화들에 대한 비판 담론을 형성한 것이다. 1970년대 유신체제 하에서의 검열은 대중의 취향과 인식, 육체를 국가가 정한 기준을 바탕으로 ‘옳고 그름’으로 구분하려 하였고, ‘그르다’고 판단한 이들을 처벌하는 방식으로 이루어졌다(송아름, 2019). 1960년대의 검열이 국가가 원하지 않는 것을 삭제하는 것이었다면, 1970년대의 검열은 국가가 바라는 상을 영화에 기입하는 것이었다.

3) 1962년 개정된 헌법 제6호 18조 2항은 “언론·출판에 대한 허가나 검열과 집회·결사에 대한 허가는 인정되지 아니한다. 다만, 공중도덕과 사회윤리를 위하여는 영화나 연예에 대한 검열을 할 수 있다.”라고 검열을 명시하고 있다.

4) 한국예술문화윤리위원회는 이후 1976년 5월 ‘공연윤리위원회’로 재설립된다.

1980년대에 영화는 “심리적 도피처나 한풀이의 수단”(유지나 외, 2005, 10)으로 여겨진다. 박정희 정권과 달리 정치적 정당성을 확보하지 못한 신군부는 문화 회유 정책을 펼친다. 이는 정부의 비정통성으로부터 국민의 시선을 돌리기 위해 유연한 문화정책을 채택하고 볼거리와 놀거리를 제공함으로써 자유화, 개방화라는 이미지를 유포하는 것이었다(정태수, 2024). 1981년 영화시책에서 우수영화의 기준은 “예술성을 지니고 많은 사람들이 보고 즐길 수 있으며 관객에게 감명을 주고 사회의 계도성과 교양성을 갖춘 독창적인 작품”으로 변경되었으며(정태수, 2024), 1985년 5차 영화법 개정에서 영화제작업의 신고제 전환과 ‘영화의 독립제작제도’의 신설 등 보다 개방적인 전환을 꾀했다. 1987년 6차 영화법 개정은 영화시장의 해외 개방과 할리우드 직배사 허가, 영화수입자유화 등을 포함했다(유지나 외, 2005). 문화 회유 정책에 따라 반공영화나 국책영화는 이전처럼 반강제적으로 제작되지 않았으나, 대신 노골적이고 본격화된 성적 묘사가 영화들을 채우게 된다(이현진, 2014). 때문에 이 시기 ‘방화’로 불리던 한국영화는 외화에 비해 수준이 낮고 퇴폐적인 것으로 인식되었다. 검열과 회유 정책 등 군부와 신군부의 영화통제 및 억압 정책은 한국영화의 질적 하락과 향유의 제한이라는 결과로 이어졌다.

이러한 억압 정책을 설명하는 용어가 ‘3S 정책’이다. 스크린·섹스·스포츠를 의미하는 3S 정책은 직접적으로 사용된 용어는 아니지만, 1980년대 대중문화와 오락, 영화 검열 완화와 에로영화 붐 등의 사회문화 현상을 설명하는 분석적 개념으로 자리 잡는다(김학선, 2022). 당시의 문화정책 이데올로기는 퇴폐적이지만 별달리 위협적이지 않은 한도 내에서는 방치한다는 것이었으며, 퇴폐문화에 대한 선별적 해금이 이루어졌다(강준만, 2003). 이와 같은 일종의 우민화 정책은 3S로의 소비를 가속화하며 정치적·경제적 당면과제를 해결하는 ‘가속 통치’로 작동했다(김학선, 2022). 3S 정책 기조하에서 <애마부인>(1982)을 기점으로 영화산업의 주류로 자리 잡은 에로영화(이윤종, 2015)는 3S 정책 담론의 부산물이자, 국민을 ‘3S’의 소비자로 창출하는 것이었다(정태수, 2017). 더불어 3S의 소비자가 된 대중은 한국영화를 방화로 인식하게 되고, 1990년대 한국 영화산업의 재부흥 이전까지 이와 같은 인식은 유지된다

정부의 영화통제 정책은 한국영화의 질적 하락과 향유의 제한으로 이어졌지만, 억압에 대한 반발은 한국영화 발전을 위한 기반이 되기도 했다. 1990년대까지 남아 있던 사전검열은 1993년 독립영화제작집단 장산곶매의 <오 꿈의 나라>(1989)와 <단힌 교문을 열며>(1991)가 공연윤리위원회의 사전심의를 받지 않고 상영되었다는 이유로 기소된 사건에 대한 위헌심판제청을 통해 1996년 헌법재판소의 위헌판결을 받아낸다. 영화에

대한 사전심의가 헌법상의 언론·출판·집회 결사의 자유와 검열 금지 원칙을 위반한다는 취지였다(유지나 외, 2005). 1995년에는 기존 영화법을 대체하는 영화진흥법이 제정되었는데, 이는 통제 중심에서 진흥 중심으로의 전환을 의미한다. 이러한 변화는 1987년 민주화 이후의 정치적·사회적 변화이기도 하지만, 1980년대 영화 억압 속에서 발흥한 영화운동이 표현의 자유를 쟁취한 것이다.

또한 민주화 이후 다원화된 시민사회에서 여성·성소수자·장애인·빈곤층·외국인 등 보다 다양한 주체의 영화들이 등장(안지혜, 2007), 시네마테크나 영화제의 부재를 대리하던 비디오테크를 통해 부흥한 시네필문화(이선주, 2014) 등, 영화통제 정책 속에서 저항성을 띤 활동들이 전개된다. 이러한 변화는 현재 한국 영화문화의 기틀을 마련하는 것이었다. 대중문화·오락으로서 영화에 가해진 억압을 극복하고 산업화와 제도화를 이뤄냈다는 것은 한국영화의 중요한 성과로 여겨진다. 이는 2000년대 초반의 <살인의 추억>, <올드보이>, <장화, 홍련>, <실미도> 등의 영화에서 2019년 <기생충>으로 이어지는 ‘한국영화 르네상스’, 혹은 한국 영화사 두 번째 전성기의 기반이 된다.

### 3) 비디오

1980년대 국내 비디오 문화는 미디어 기술의 발달로 인해 본격적으로 대중화되었다. 영상을 기록 및 재생하는 미디어인 비디오는 1970년대 중반 소니와 JVC의 VCR이 소개되면서 국내 도입되었다. 다만 당시의 VCR은 수입품이었기에 상류층만 향유하는 사치품에 가까웠고, 1980년대에 삼성, 금성, 대우 등에서 국산 VCR을 생산하며 본격적으로 보급되기 시작했다(김신식, 2011). 초창기 비디오 테크놀로지의 발전과 상품화는 텔레비전 시청 문화를 보조하는 것이었으며, 드라마나 스포츠 경기를 녹화하여 재관람하는 것에 가까웠다. 이러한 상황에서 88서울올림픽은 VCR 보급이 폭발적으로 늘어난 주요 요인이기도 하다. ‘국제적인 행사’를 녹화하여 다시 볼 수 있다는 것은 가정 내 오락 활동을 제공하는 의미뿐만 아니라, 사회적 의미를 재생산하는 요소였던 것이다. 이런 맥락에서 1980년대 중반 비디오 대여점과 비디오 잡지의 등장은 ‘영화’를 관람하는 미디어로 비디오를 확장시켰다. 1984년 5,000여 곳이었던 대여점은 VCR 보급 확대에 따라 1989년 20,000개를 넘어서고, 1994년에는 “우리나라 최초의 비디오 편의점”이라는 수식어를 내세운 대여점 프랜차이즈 ‘영화마을’이 등장했다. 이런 비디오 대여점은 1990년대 말에 30,000개에 이르게 되었다. 1980년대 중반 <월간 비디오>, <비디오 세계>, <비디오헤밀리> 등 비디오 전문 잡지의 창간은 대여점 문화와 맞물리며 국

내 비디오 문화 형성에 주요한 역할을 했다.

인구나 시장 규모가 더 큰 미국이나 일본에서 비디오 문화가 소장 문화로도 자리잡은 것과 달리, 국내에서는 대여 문화로 정착했다. 여기에는 6차 영화법 시행 이후 가능해진 해외영화 수입자유화를 통해 <주말의 명화>나 미군방송 AFKN 등을 통해 해외영화를 향유하던 이들이 비디오로 외화를 접할 수 있었다는 점도 작용한다(김신식, 2011). 비디오 잡지의 기사들은 비디오 수용자가 일상적으로 영화를 소비하게끔 유인하는 전략이자, 영화 대여의 일상화를 도모하는 것으로 여겨졌다(김신식, 2011). 또한 한국영화아카데미(KAFA)의 단편영화 모음집을 제작 및 비치하는 등 “좋은 영화의 보급”과 “시네마테크의 역할을 일부 지향”했던 대여점 프랜차이즈 영화마을처럼 영화문화의 성장과도 발을 맞춘다(이선주, 2024).

다만 비디오가 본격적으로 가정에서 영화를 보는 것으로 다뤄지던 1980년대 말에서 1990년대 초반 시기의 비디오 문화는 해적판 불법 비디오 유통으로 형성된 측면이 존재한다. 해적질(piracy)을 통한 불법 비디오에는 정식 출시된 작품이나 국내 미수입된 해외영화의 복제판도 존재했지만, 성인영화나 포르노 등 공식적인 유통이 금지된 영상물의 유통 또한 큰 부분을 차지했다. 이러한 불법 비디오는 가정 외에도 숙박업소, 만화방, 다방, 유흥업소 등에서 유통 및 소비되었다. 이러한 불법 비디오 소비는 “개인의 (성적 감정을 포함한) 내밀한 감정을 투영할 수 있는 영상물의 감상을 허락하지 않거나 제한적으로만 보여주던 영화 및 텔레비전 제도”에서의 ‘금지된 즐거움’을 경험할 수 있는 통로였다(김신식, 2011).

이러한 비디오 수용 과정에서 불법 비디오는 곧 외설적이고 퇴폐적인 ‘빨간 비디오’로 인식되었다. 때문에 도입 초창기 “비디오를 본다”는 말은 곧 “외설 비디오를 본다”로 인식되었다(김신식, 2011). “하드 부분은 선진국, 소프트 부분은 후진국”(비디오헤밀리, 1990.02.11.: 김신식, 2011 재인용)이라는 표현은 국산 기술을 VCR과 비디오를 제조한다는 지점에서 비디오 테크놀로지의 우수성을 강조하면서도 그것이 담은 콘텐츠의 저질스러움을 지적한다.

그 결과, 비디오는 선정성, 폭력성, 반사회성 등을 기준으로 사전심의 대상이 된다. 1980년대 비디오 제작업은 문화공보부의 등록이 필요했으며, 수입과 반입 또한 허가가 필요했다. 이는 당시 시행되던 ‘음반에 관한 법률’<sup>5)</sup>에 의한 것이다. 음반법에는 “미풍양

---

5) 1981년 개정 음반법은 “공중에 공할 목적으로 음악, 연극 등의 연예물 또는 오락물 기타 음이 녹음되어 있거나, 영상과 음이 함께 녹화되어 재생될 수 있는 물체”로 음반을 정의한다. 여기에 따라 CD나 LP, 카세트 테이프는 물론 비디오까지 음반법의 관할에 속하게 된다.

속을 심히 해할 염려가 있는 음반”에 대한 사용을 금지하였다.<sup>6)</sup> 영화와 마찬가지로 유통을 위해서는 공연윤리위원회의 사전심의를 받았어야 했다. 1980년대 중반까지 불법 비디오 단속을 통해 적발된 비디오를 소각하는 등의 규제가 이어졌다.<sup>7)</sup> 1991년 음반법을 대체하는 ‘음반 및 비디오물에 관한 법률’<sup>8)</sup>은 심의기준으로 연소자에게 “사행심, 성적 충동을 유발하거나 포악성·잔인성 기타 범죄행위를 조장할 우려가 있는 내용”을 내세운다. 사전심의회는 1996년 영화와 음악에서의 사전심의회가 위헌이라는 판결이 나온 이후, 1999년 제정된 ‘음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률’에서 삭제된다. 이에 따라 비디오 또한 영상물등급분류위원회에 의한 등급분류 심의 대상이 되었다. 다만 비디오물에 관한 등급분류 판정은 영화와 음반에 비해 길게 유지되었으며, 2008년이 되어서야 위헌 판결을 받게 된다.<sup>9)</sup>

비디오 대여점 또한 규제의 대상이 되었다. ‘음반 및 비디오물에 관한 법률’은 비디오 제작·판매·대여에 관한 등록제와 공연윤리위원회에 의한 심의규정을 명시하고 있다. 또한 비디오대여점은 1991년 제정된 풍속영업의 규제에 관한 법률<sup>10)</sup>에 따라 만화방, 무도장 등과 함께 규제 대상이기도 하였다. 이에 따라 대여점은 경찰의 관리 대상이었으며, 대통령령에 따라 청소년 출입이나 영업시간 등에 대한 제약을 받았다. 비디오 대여와 함께 시청 공간을 제공하는 비디오방은 1994년 고등법원 판결 이전까지 불법으로 간주되어 적발 시 강제 폐쇄되는 등 규제의 대상이었으며(한국경제, 1994, 5, 12), 청소년 탈선의 온상으로 여겨져(KBS뉴스, 1997, 6, 26) 1997년 제정된 ‘청소년보호법’<sup>11)</sup>의 규제 대상이 된다. 비디오라는 뉴미디어는 그 매체가 전달하는 콘텐츠의 불법성을 이유로 억압되기도 했지만, 동시에 그 매체를 향유하는 물리적 공간의 불법성이 억압의 명분이 되기도 했던 것이다. 이는 극장이나 만화방의 위생 등을 문제 삼아 억압하던 역사와 궤를 같이한다.

다른 한편으로, 복제와 유통의 간편함이라는 비디오 미디어의 특징은 국내 시네필 문화의 부흥을 이끌고 진보적 대안매체의 문화운동을 가능케 하는 대항 미디어로 기능했다. 비디오 문화는 영화에 대한 접근성을 대폭 향상시켰으며 비디오필리아(videophilia) 혹은 비디오광이라 불리는 매니아층을 양산했다. 여기에 대해 영화를 단

6) [https://www.law.go.kr/법령/음반에관한법률/\(03411,19810403\)](https://www.law.go.kr/법령/음반에관한법률/(03411,19810403))

7) [https://www.moleg.go.kr/mpbleg/mpblegInfo.mo?mid=a10402020000&mpb\\_leg\\_pst\\_seq=127302](https://www.moleg.go.kr/mpbleg/mpblegInfo.mo?mid=a10402020000&mpb_leg_pst_seq=127302)

8) [https://www.law.go.kr/법령/음반및비디오물에관한법률/\(04351,19910308\)](https://www.law.go.kr/법령/음반및비디오물에관한법률/(04351,19910308))

9) 다만 이때의 ‘비디오물’은 물리매체로서의 비디오보다는 극장 바깥에서의 상영을 목적으로 하는 영상 기록 매체 전반(비디오, DVD, 블루레이, VOD 등)을 의미한다.

10) <https://www.law.go.kr/법령/풍속영업의규제에관한법률>

11) [https://www.law.go.kr/법령/청소년보호법/\(05297,19970307\)](https://www.law.go.kr/법령/청소년보호법/(05297,19970307))

순히 ‘많이 보는’, 정보 습득과 지식 추구에만 몰두할 뿐 시네필리아적 열정과 애정을 표하는 것이 아니라는 비판 또한 존재한다(김신식, 2011). 하지만 이는 공공의 영역에서 운영되었어야 할 시네마테크 및 필름 아카이브의 부재와 시네필적 열정이라는 조건이 맞물려 불법적이고 대안적인 시네마테크(비디오테크<sup>12)</sup>)의 탄생으로 이어졌으며, 1990년대 국내 시네필 문화를 주도하게 된다(이선주, 2024).

영화 제작의 측면에서도 비디오는 적극 도입된다. 35mm 필름 중심의 제도권 영화에 반발하며 8mm나 16mm 필름을 사용한 초기 독립영화 진영은 VCR의 보급 이후 기동성 있는 제작과 유통이 가능한 비디오를 사용하기 시작한다. 노동자뉴스제작단의 ‘뉴스영화’나 대학가를 중심으로 유통되던 ‘광주비디오’가 이러한 맥락에서 비디오 미디어를 채택해 사용하였다. 단순한 ‘홈 비디오’ 문화로서 대여점 중심의 비디오 문화뿐 아니라, 제작에서 상영에 이르기까지 비디오라는 미디어는 ‘수용자 중심의 영화운동’을 가능케 하는 것으로(이선주, 2024), 진보적 미디어 운동의 주요 매체로 기능하였다.

#### 4) 만화

만화는 일제강점기부터 검열의 대상이 되었으며, 해방 이후에도 사회적 비판의 대상이 되거나 정부의 통제 아래 놓이는 역사가 반복되었다. 한국 만화의 공식적인 기원은 1909년 6월 2일 창간된 근대 신문 <대한민보>에 게재된 이도영의 만화로 거슬러 올라간다. 이도영의 만화는 당시 시대정신인 풍자와 계몽의 메시지를 담아 한국 독자들의 공감을 얻었으나, 그 시작부터 일제강점기 검열하에 내용이 훼손된 채로 신문이 발행되었다. 그러다 1950년대에 들어 만화 잡지의 시대가 도래했다. 50년대 초 <학원>과 더불어 1979년까지 이어진 우리나라 청소년 잡지의 부흥을 이끈 것은 만화였다. 이때부터 서점만화와 아동만화의 부흥과 함께 본격적인 만화 오락 시대가 등장한 것이다. 특히 1950년대 후반을 전후로 만화방이 서울에만 1000여 군데에 증설되면서 폭발적으로 퍼져나갔다(윤기현, 2019). 이로 인해 만화 감상 문화는 독자들이 만화책을 직접 구매해서 보는 방식이 아니라, 만화방에서 만화책을 빌려 읽는 방식으로 자리 잡게 되었다. 그리고 이는 만화책의 유통이 오로지 만화방 업자들을 통해서만 주로 이뤄지는 방식으로 재편되게 만들었다(김태영·윤기현, 2024).

---

12) video와 cinematheque의 합성어로, 국내에서는 주로 수입되지 않은 해외영화의 불법 복제 비디오를 상영했다. 공연윤리위원회의 사전심의를 받지 않은 상영이었기에 이에 대한 억압 또한 존재했으나(성하훈, 2023), 국내 극장에 상영되지 못했던 고전·예술·컬트영화를 접할 수 있는 유일한 공간이자 영화의 공적 영역을 대리하는 것으로 정당화된다(이선주, 2014).

이러한 상황에서 등장했던 수많은 검열에도 불구하고 캐주얼 오락으로서 만화의 인기는 갈수록 증대되었다. 한편, 만화의 인기가 커질수록 만화에는 “저질”, “저급”, “불량”이라는 부정적 수식어가 따라붙었다. 특히 1960년대와 1970년대에는 만화가 불량하고 유해하다는 사회적 인식이 크게 확산되자, 정부는 한국아동만화윤리위원회를 조직하여 사전 심의를 강화하고, 내용, 분량, 심지어 표지 색상까지 상세한 부분까지 규제했다. 이 시기, 1961년에 제정된 미성년자보호법에 의해 불량 만화 판매자는 형사 처벌 대상이 될 수도 있었다. 당시 한국아동도서보급협회는 매년 5월 5일 어린이날마다 “불량만화는 사회악의 근원이다”라는 플래카드를 앞세워 만화책을 모아 소각하는 “불량만화화형식”을 거행하는 등 사회적 비판과 제재는 극단적 양상을 보였다(서은영, 2019).

이러한 상황에서 당시 만화협회와 만화가들은 일부 만화만이 불량할 뿐, 만화도 충분히 건전한 독서물임을 끊임없이 입증해야 했다(서은영, 2019). 1971년에는 만화방의 기준을 강화하는 법안이 제정되면서, 한국아동도서보급협회에서 시행하는 만화방 운영에 대한 규제가 강화되었다. 주요 내용은 다음과 같다. 첫째, 가게 내부에서의 불량식품 판매를 전면 금지한다. 둘째, 텔레비전 상영을 허용하지 않는다. 셋째, 대중잡지와 성인용 오락잡지의 비치를 금지한다. 넷째, 환기장치와 조명장치를 필수적으로 구비해야 한다. 마지막으로, 학교 주변 및 우범지역으로부터 300m 이상 떨어진 곳에 위치해야 하며, 최소 5평 이상의 영업장 면적을 충족해야 한다. 이는 직접적으로 만화를 검열하는 것을 넘어서 만화를 읽는 공간 자체를 규제하는 방식으로 탄압이 일어났음을 보여준다. 결과적으로 이러한 검열과 규제는 1972년 2월 1일에 발생한 학생 자살 사건을 빌미로 만화 작가 고발, 출판사 등록 취소, 만화 2만 권 압수, 만화방 업주 70여 명을 즉결 심판에 회부하는 등 정부의 대대적인 마녀사냥으로 이어졌고, 질적으로 낮은 만화가 양산되고 만화에 대한 대중의 부정적 인식이 심화되는 결과를 가져왔다(김태영, 윤기현, 2024). 1996년 청소년보호법이 제정되어 문화부가 만화를 청소년 유해 매체로 규정하고 만화 판매 및 유통에 규제를 강화하려는 시도는 이후에도 지속되었다.

그러나 대중들은 여전히 가벼운 오락으로 만화를 즐겼고, 웹툰이 등장하며 공간 위주의 억압 정책은 무용해졌다. 앞서 언급했듯, 과거 만화 규제는 만화방과 같은 물리적 공간 및 인쇄 매체에 대한 사전 검열 또는 사후 심의에 중점을 두었다. 그러나 웹툰이 정보통신망을 통해 유통되는 디지털 파일이라는 특성을 지님에 따라, 인터넷을 통한 모든 작품의 유통을 규제하는 것은 현실적으로 불가능해졌다. 역설적으로 이러한 상황은 불법 콘텐츠가 아닌 합법적인 콘텐츠만이 규제의 대상이 된다는 문제를 야기했으며, 결과적으로 공간 규제는 비효율적인 정책이 되었다. 특히, 웹툰의 선정성과 폭력성을 규

제하기 위한 자율규제 역시, 성인 웹툰 플랫폼은 거의 포함이 되어 있지 않아 그 실효성의 한계를 보여준다. 현재 웹툰 자율규제위원회에 참여 중인 플랫폼이 네이버, 카카오 등 7곳에 불과하다는 점은 성인 웹툰 시장의 상당 부분이 공식적인 자율 규제 프레임워크 밖에 놓여 있음을 시사한다. 더욱이 방송통신심의위원회가 청소년유해매체물 지정을 추진하던 웹툰 다수는 이미 각 포털사이트에서 자체적으로 19세 이용가 등급을 적용하여 성인 인증을 거쳐야만 접근할 수 있도록 청소년 이용자의 접근을 차단하고 있었다. 이처럼 민간 사업자의 자율 규제가 이미 시행되고 있는 대상에 대해 공적 기관이 유사한 내용으로 추가 규제를 가하는 것이 타당한지에 대한 논의가 제기되었으며, 규제의 모호성은 '성인물'로 분류되지만 하면 선정성의 허용 범위가 넓어질 수 있다는 오해를 불러일으키기도 했다. 결과적으로 성인 웹툰이 플랫폼 매출의 대부분을 차지할 정도로 상당한 수익성을 가지고 있음에도 이러한 상황이 발생하는 것은 이미 시장 내에서 '규제 사각지대'가 형성되어 있음을 시사한다.

## 5) 전자오락

1970년대는 본격적으로 아동 및 청소년이 주 고객인 오락실이 처음 생겨난 시기이자, 새롭게 등장한 전자오락에 대한 정책적 억압이 시작된 시기이기도 하다. 1960년대 산업화와 함께 국민 소득 수준이 올라감에 따라 여가 문화에 관한 대중의 관심 또한 높아졌다. 이에 기계식 아케이드가 대부분이었던 초창기 오락실에서도 빠르게 전자식 게임기를 수입하며 전자오락이 한국에 정착하기 시작했다. 1960년대 초에 등장한 '회전당구'는 다수의 사람들이 전자 기기를 활용하여 오락을 즐기는 공간, 즉 '오락실(아케이드)'의 초기 형태가 이 시기부터 출현하기 시작했음을 보여준다. 그러나 이 새로운 오락 매체는 사회적으로 환영받지 못했는데, 당시 회전당구는 사회적으로 부정적인 오락으로 인식되었기 때문이다. 당대 언론 보도에 의하면, 이는 요행을 조장한다는 측면에서 당시 실업자들에게 인기를 끌었으나, 동시에 국가 재건을 위한 근면한 노동을 중시하던 사회 분위기에 반하는 '불건전한 놀이'로 간주되었다.

그러나 1978년 슈팅 게임의 원조격인 <스페이스 인베이더>의 출시는 국내에서 본격적으로 전자오락의 대중화와 오락실의 양적 확산 및 지역적 확대, 일상화를 가져왔다. 이 시기를 기점으로 전자오락실은 폭발적으로 증가했는데, 실제로 1979년 서울 지역의 경우, 허가받은 전자오락 업소는 45개소에 불과했으나, 무허가로 운영되는 업소는 약 600여 개소에 달했다. 또한, 문방구 등에서 전자오락 기기를 설치하여 영업하는 사례도

증가하기 시작했다(윤태진·나보라, 2011). 이때 전자오락에 대한 정책적 억압이 시작되었는데, 1960년대 당시 영화나 텔레비전, 대중음악 등의 대중문화/미디어는 수용 행위 자체가 억압받지는 않았으나, 전자오락의 전신 격인 당구장이나 탁구장 등의 유기장은 “퇴폐 및 낭비 풍조를 조장한다”는 이유로 실질적 억압을 당했다(나보라, 2016).

여기서 전자오락은 ‘청소년을 중심으로 확산되었던 캐주얼 오락 문화’였다라는 점에서 더욱 큰 정책적 압박이 가해졌다. 이 시기 전자오락은 ‘회전당구’에 대한 이미지를 넘어, 폭력성, 중독성, 비위생성 등 부정적 요소와 결부되면서 유해하다는 인식이 만연했으며, 비교적 짧은 시간 동안 저렴하게 즐길 수 있는 아케이드 게임은 단순한 시간 소모용이라는 인식도 강했다. 이에 초기 전자오락은 유기장법의 규제를 받았는데, 「음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률」 제정 이전의 법률 체계에서는 다양한 형태의 오락물을 ‘유기(遊技)’라는 용어로 포괄하여 지칭하였고, 각종 상업적 오락 시설들은 ‘유기장법’에 의해 규율되었다. 현재의 게임과 직접적인 연관성을 갖는 것은 1973년 개정된 유기장법 시행규칙(전문개정 1973. 10. 16. 보건사회부령 제425호)에서 최초로 규정된 ‘전자유기시설’이다(황승흠, 2009). 해당 시행규칙에서 ‘전자유기시설’을 “사용료를 유기 기구에 투입하거나 지불하여 일정한 시간 유기할 수 있도록 만들어진 비사행성 전자식 유기기구”로 정의하고 있는 것에서 파악할 수 있듯이, 박정희 정권 시기 전자오락은 사행심을 불러일으킬 수 있다는 도덕적 근거와 결부되어 부정적인 것으로 인식되었다(김희준, 2023).

이때 유기장법은 유기장을 대상으로 하는 규율 체계이지만, 게임장이 아닌 전자유기시설을 법제화했다는 점에서 주목할 필요가 있다. 당시에는 게임기기가 집적된 형태의 영업 장소인 ‘게임장’이 아직 사회적으로 출현하지 않았다, 대신 유기장에 사용료를 지불하고 게임기기를 설치해 이용하는 구조로 공간이 구성되어 왔다. 그렇기에 유기장이라는 공간을 규제하는 형태로 법제가 반영되었다고 해석할 수 있다(황승흠, 2009). 이러한 맥락에서 유기장법은 기본적으로 유기장이라는 영업장소를 관리하는 체제이다. 따라서 게임 관련 규율 역시 영업장소 관리 체계를 중심으로 발전하게 되었다.

이후 전자오락실이 ‘청소년 비행의 온상’, ‘탈선의 공간’, 또는 문제 학생들의 출입장소라는 사회적 낙인이 강하게 작동하면서 부정적 담론이 더욱 확산되었다(김민규, 2012; 윤태진·나보라, 2011). 이에 따라 초기 전자오락실에 대한 단속은 무허가 영업행위에 초점을 맞추었으나, 점차 불법적인 영업 방식에 대한 단속으로 전환되었다. 그 결과 1970~80년대에는 전자오락실의 위생문제로 인해 ‘정화사업’의 대상이 되었고, 청소년 탈선의 주된 장소로 지목되었다. 1980년대 초반 전자오락이 더욱 확산됨에 따라,

전자오락에 대한 부정적 낙인은 더욱 심화되었다. 이에 전두환 정부는 ‘사회정화사업’의 일환으로 “전자오락실이 사행심을 조장한다”는 도덕적 명분을 내세워 전자오락실 영업을 금지하고 단속하는 방식으로 게임을 통제했다(김희준, 2023).

이는 1973년에 제정된 유기장법과 유사하게 ‘공간’을 규제 대상으로 삼는다는 특징을 공유한다. 당시 전자유기장에 대한 위생 조치 사항 중 하나로 “18세 미만인 자 또는 고등학교 이하의 학교 학생을 출입시키지 말 것. 다만, 공원 등 공공위락시설에 부설되어 있는 유기시설의 경우에는 그러하지 아니하다.”(제7조 별표1)라는 규정이 있었다. 이 조항은 전자유기장에 18세 미만자의 출입을 금지하는 내용을 담고 있다. 이는 ‘비사행성 전자식 유기기구’ 기준을 삭제하는 대신, 전자유기장을 성인 전용 공간으로 한정하려는 취지였다. 결과적으로 1981년 당시 전자유기장은 성인들만 이용할 수 있는 전용 공간이 되었던 셈이다(황승흠, 2009).

이러한 맥락에서 1981년 개정된 시행령은 사행성 위험으로부터 청소년을 보호한다는 명목하에 기존의 ‘비사행성 전자식 유기기구’ 조항을 삭제하고, 미성년자의 전자유기장 출입 금지 조항을 신설하여 단속 및 규제를 강화했다. 1980년대 들어 전자오락 대신 ‘전자게임’ 등의 명명이 등장하기 시작하는데, 과거 탈선의 주범으로만 지목되었던 것과 달리 평범한 청소년도 즐길 수 있는 ‘건전한 오락’으로 오락실을 만들기 위해 1983년 보건사회부 주도로 오락실 양성화 방안이 추진되기에 이른다. 물론 이는 게임에 관한 사회적 시선(전자오락실의 비위생성과 게임의 비교육적 특성)이라는 문제점에 초점이 맞춰진, 여전히 사회적 시선 개선에 초점을 맞춘 정책이기도 했다(Ibid, 262; 윤태진·나보라, 2011). 또한, 유기장에서 전자 유기장으로, 이후 건전한 오락실을 만들겠다는 방향으로 이어진 일련의 검열과 통제는 모두 ‘공간’을 규제하는 방식으로 이뤄졌다는 점에서 결을 같이 한다. 이렇듯 게임물 규제 논의에서 한때 중요한 위치를 차지했던 영업장소 규제는 온라인 게임의 확산으로 물리적 공간의 의미가 퇴색하고 규제 완화 기조가 강화되면서 점차 그 실효성을 잃어갔다(황승흠, 2009).

## 6) PC와 인터넷

국내에서 PC와 인터넷의 보급은 1990년대에 걸쳐 이루어졌다. 1981년 삼보전자가 최초의 국산 PC ‘SE-8001’을 선보이고, 금성, 삼성, 대우 등이 PC 사업에 뛰어들며 국내 PC 산업이 싹트게 된다. 정부에서도 1983년 컴퓨터 보급을 목표로 ‘정보산업의 해’를 지정하고 8비트 컴퓨터를 학교에 보급한다. 1985년 비디오텍스트 서비스로 시작

한 천리안부터 하이텔, 나우누리, 유니텔 등이 1990년대 초중반에 걸쳐 PC통신 또한 자리 잡는다. 1992년 저가형 PC 브랜드의 런칭, 1995년 접근성이 뛰어난 윈도우95 출시 등을 거치며 PC 대중화는 궤도에 오른다. PC통신 시기는 국내 PC 향유 문화에서 중요한 위치를 차지한다. 인터넷 소설, 힙합, 만화, 인디음악, PC게임과 e스포츠, 영화까지 다양한 대중문화의 행위자들이 PC통신을 통해 교류하며 현재에 이르는 모습을 형성한다. 특히 PC통신의 동호회는 대중문화의 발원지일뿐 아니라 현재의 게시판형 온라인 커뮤니티의 기반을 이르는 문화를 구축했다. 1996년에 이미 PC통신 동호회는 1,000개를 넘어섰으며, ‘정모(정기모임)’나 ‘번개’를 통해 오프라인에서의 친목도 이어나갔다(강명구, 2007).

국내 PC와 인터넷의 보급 및 대중화는 다양한 콘텐츠(PC게임, 온라인 커뮤니티, 쇼핑 등)가 만들어 낸 문화와 함께 IMF 외환위기 극복을 명목 삼은 국가주도 정책이 병행되며 가능했다. 1997년 IMF 외환위기를 기점으로 PC방이 급속히 늘어나고, 김대중 정부가 마련한 외환위기 극복 차원의 국가사회정보화 정책으로 시행된 국민PC 사업과 ADSL망을 통한 초고속 인터넷망 설치<sup>13)</sup>를 통해 인프라가 구축된다. 여기에 <리니지>(1998)와 <스타크래프트>(1998), <포트리스 2>(1999) 등의 온라인·멀티플레이 게임이 대흥행을 거두며 PC와 인터넷 산업의 성장을 견인한다(안정배, 2014). 그 결과 2001년에는 국내 PC 보급 1,000만 대 돌파, 2002년에는 초고속 인터넷망 가입자 1,000만 명 돌파라는 가파른 성장세를 기록한다. 이는 전국 75% 이상의 가구에 PC가 보급되어 있음을 의미한다. 이 시기를 거치며 통신, 게임, 쇼핑, 금융 등 일상의 영역 대부분이 인터넷을 통해 전개되고, 정보통신부는 2002년을 ‘IT 강국 원년’으로 선포한다.

하지만 PC통신에서 인터넷으로 이어지는 ‘사이버스페이스’는 음란물이나 불법 복제 소프트웨어 유통, 범죄에 연관된 사이트 등 비윤리적이고 불온한 이미지와 결부되며 규제의 대상이 된다. PC통신 시기부터 다양한 불법 복제 소프트웨어가 공유되었고, 만화나 음악의 해적판 파일이 유통되기도 했다. 또한 전자금융 사기, 개인정보 도용, 성폭력과 성매매, 도박 등 여러 범죄가 벌어지는 공간이기도 했다. 특히 2000년대 초반의 엽기사이트는 하나의 사회문제로 다뤄졌다. 개인성과 대중성을 특징으로 한 엽기 코드는

---

13) 국내 최초의 인터넷망은 1982년 서울대와 구미시 전자기술연구소를 연결한 SDN(System Development Network)였으며, 이를 주도한 전길남 교수가 카이스트로 옮겨가며 SDN 망이 확장되기 시작한다(강명구, 2007, 490). 이후 전자우편 전용 회선인 HANA망이나 대학교 중심의 KREN망 등이 구축되었고, 월드와이드웹의 전 세계적 상용화의 기점인 1995년을 시작으로 국내에서 ADSL망 중심의 초고속 인터넷이 상용화되기 시작한다.

인터넷 미디어의 개방성과 상호작용성을 통해 빠르게 확산되었으며(라도삼, 2000), 동시에 사회질서나 가치관의 혼란 등 부정적 결과를 야기하며 자살·음란·도박 등의 부정적 키워드와 묶여 ‘유해사이트’로 단론화되었다(장정민·조현수·정혜정, 2001; 박형민, 2005). 엽기사이트는 청소년의 사이버 일탈로 여겨지며 실태와 대책에 관한 연구가 이루어진다(장준오, 2003; 노미숙, 2004). 인터넷 유해사이트에 관한 규제는 1995년 ‘전기통신사업법’ 개정을 통해 정보통신윤리위원회가 설립됨으로써 본격적으로 시작된다. 위원회 심의규정은 국가이익에 위배되는 불법 정보, 국민정서와 미풍양속을 해하는 불건전 정보가 PC통신과 인터넷에서 유통되는 것을 억제하는 것에 초점을 맞춘다(장성호, 2012).

다른 한편으로, PC통신 사업체들은 불법 복제 소프트웨어와 콘텐츠, 음란물 유통을 막기 위한 자체적 단속을 시행했다. 이는 인터넷 도입 이후에도 와레즈(warez)<sup>14)</sup> 사이트나 P2P 플랫폼 등에 대한 규제와 단속으로 이어진다. 2000년대의 ‘소리바다 문제’가 대표적인 예시다. 소리바다는 미국의 냅스터(Napster)를 모델로 삼아 불법 무료 음원 유통을 시작하였다(백윤철, 2007). 불법복제 디지털 파일의 유통과 공유는 저작권법 위배에 따른 소송의 대상이 되었다. 소리바다의 경우 2001년 한국음악저작권협회의 고소로 인해 소송에 휘말렸으며, 몇 차례의 사이트 폐쇄와 재개설 끝에 디지털저작권 침해가 인정되어 2007년에서야 합법적 음원 판매 사이트로 전환되었다. 이는 국내 문화 콘텐츠에 관한 디지털 저작권 소송 중 가장 큰 주목을 받은 사례로, 온라인상에서의 파일 공유가 “저작권 침해라는 견해와 인터넷상의 정보 교환 자유를 막는 행위라는 견해”(백윤철, 2007) 사이에서 대립하고 있음을 드러낸다.

불법 복제와 관련해서는 각 사업자의 자율규제에 맡겼지만, 특히 음란물에 관해서는 강력한 규제가 작동했다. 정보통신윤리위원회에서는 PC통신 및 인터넷에서의 유해 콘텐츠 유통을 감시하고 사전심의 및 삭제 조치를 실시하였다. 성인물의 경우 정보통신윤리위원회뿐 아니라 영상물등급위원회 등을 통해 몇 겹의 심의를 거쳐야 했다(한경 BUSINESS, 2006. 9. 4). 이후 게임물 등에 대해 정보통신윤리위원회와 영상물등급위원회의 이중심의회가 문제로 지적되고 정보통신윤리위원회가 2008년 방송통신위원회에 통합됨에 따라, 현재 포르노·불법도박 사이트 차단 등의 업무를 방송통신위원회가 수행하고 있다.

규제와 단속이 두드러지게 진행된 것은 ‘불온통신’에 관한 것이다. 1995년 한국통신

---

14) 소프트웨어, 영화, 음악 등 저작권이 있는 저작물을 비합법적으로 교환하는 행위나 그것이 이루어지는 온라인 공간을 의미한다.

파업 당시 투쟁지침을 하달하고 파업 관련 속보를 보내는 등에 활용되던 하이텔 한국통신 노동조합 CUG(Closed Users Group, 폐쇄이용자그룹)이 “타인비방, 욕설, 허위사실, 선동”을 이유로 전기통신사업법 시행령에 따라 폐쇄되는 사건이 발생한다. 1996년에는 한국대학총학생회연합의 CUG가 유사한 이유로 폐쇄 및 압수수색되기도 한다. 불법 소프트웨어와 콘텐츠 유통과 범죄의 예방을 위한 규제가 ‘불온통신 규제’라는 명목을 지닌 정치적 검열로 드러난 사례다(장여경, 2016, 3, 16) 1997년 시행된 개정 ‘전기통신사업법’은 53조를 통해 불온통신의 단속을 명시하고 있기도 하다.<sup>15)</sup>

정부의 인터넷 통제 정책은 표현의 자유를 둘러싼 사회적 논쟁이나 국가 통제에 대한 시민사회의 저항 등으로 이어지기도 한다. 불법 복제 콘텐츠나 음란물 등 유해 콘텐츠의 차단을 목적으로 한 규제이지만, 실질적으로는 세계에서 몇 안 되는 인터넷 검열의 사례이기 때문이다. 1990년대 중반의 불온통신 규제에 맞서 ‘정보민주화와 진보적 통신을 위한 연대모임(통신연대)’이 등장하고 1996년부터 정보통신 검열 백서를 발간하기도 한다. 불온통신 규제의 근거가 된 전기통신사업법 53조는 2002년 위헌판결을 받는다. 이는 시민사회 저항운동의 결과이다. 1998년 창립한 진보네트워크센터나 2012년 창립한 오픈넷은 현재까지도 인터넷에서의 표현의 자유, 프라이버시 보호, 지적재산권 개혁 등과 관련한 시민사회 운동을 이어가고 있다.

## 7) 소결

요약하자면, 한국 사회에서 새로운 미디어와 캐주얼 오락은 언제나 기존 권력의 억압 대상이었다. 새로운 기술이 제공하는 ‘무의미하고 비생산적인’ 문화가 사회 질서 유지에 도움이 되지 않고, 국가 이념을 배반하며, 보편적 사회 윤리를 무너뜨리고, 퇴폐적인 인식을 만들면서 대중들을 저질적인 오락에서 헤어나오지 못하게 만든다는 것이다. 이러한 명목으로 법과 제도는 콘텐츠를 검열했고, 영업시간을 제한했으며, 단속을 함으로써 공간을 통제했다. 20세기에 절대적 지위를 가졌던 발전 이데올로기는 강제적이고 권위적인 억압 정책을 가능하게 했다. 21세기에 들어선 이후에도 억압의 형태는 다를지언정 그 양상은 비슷한 역사가 반복되었다. 규제의 명분은 대중문화의 비생산성과 비윤리성에 있었고, 권력은 이에 상응하는 ‘생산적이고 윤리적인’ 문화를 대중들의 유흥거리로 제시하고자 했다. 검열된 프로그램, 허가된 영화, 양지에 있는 비디오와 인터넷 사이트, 경제적으로 도움이 되는 컴퓨터 기술 등이 대중들에게 허용되는 여가거리였다.

15) [https://www.law.go.kr/법령/전기통신사업법/\(05220,19961230\)](https://www.law.go.kr/법령/전기통신사업법/(05220,19961230))

그러나 현재의 관점에서 이러한 탄압 정책의 효과를 평가하자면, 해당 정책들을 대부분 효과가 없었거나 효과 측정이 불가능하다는 것을 알 수 있다. 영화나 만화 같은 대중문화 콘텐츠는 정부의 억압을 극복하면서 콘텐츠를 다양화하고 산업화 및 제도화를 일궈냈다. 비디오는 진보적 대안매체의 문화운동을 만드는 데 활용되었으며, 인터넷은 시민사회 저항운동을 활성화하는 데 활용되었다. 수용자들이 억압 정책을 받아들이는 태도 역시 규제의 힘을 잃게 만드는 원동력이기도 했다. 스튜어트 홀(Stuart Hall)이 이야기한 것처럼, 기성 권력이 특정한 방향의 문화적 효과를 노리면서 콘텐츠를 제공하더라도 수용자에게는 이를 저항적으로 해독할 능력이 있던 것이다. 게다가 이들에게는 사회적 비난과 검열을 우회해가면서 유희거리를 찾는 창의성도 갖추고 있었다. 기술의 발전 속도를 규제와 정책이 따라가지 못하는 문제도 있었다. 영업장소를 기반으로 전자오락과 만화에 가해졌던 공간 규제들은 웹툰과 컴퓨터 게임의 발달로 실효성을 잃어갔다. 심지어 온라인상에서 만들어질 수 있는 웹툰의 선정성과 폭력성을 다루기 위해 자율규제가 만들어졌지만, 성인 웹툰 플랫폼이 활성화되면서 이조차 실효성이 없다는 평가를 받았다.

흥미로운 점은 이와 같은 대중문화 억압의 역사의 이면에 건강에 관한 담론이 핵심적으로 기능하고 있다는 점이다. 앞서 다룬 미디어들은 각기 다른 기술 발전에 대한 역사와 대중적 흥행의 역사, 억압을 받았던 역사를 가지고 있다. 이에 미디어 기술적 특성이나 정권의 억압적 특성이 하나로 요약되지 않는다. 그럼에도 각기 다른 미디어를 탄압하는 원인과 이를 유발하는 담론에는 특정한 경향성이 보였는데, “이 새로운 미디어/콘텐츠 (혹은 그 수용 행위)가 우리의 (혹은 우리 아이들의) 건강을 위협한다”는 메시지이다. 국민의 건강은 그 어떤 것에도 양보할 수 없는 절대적 가치이기에, 건강 담론은 문화적 다양성과 문화 향유의 권리, 행복을 추구할 수 있는 문화 인프라 등의 오락적 가치보다 우월한 지위에서 권위적인 억압을 가능하게 만들었다. 또한, 언론과 민간에서도 건강 담론을 재생산하며 실천함으로써 대중오락에 관한 미시적이고 인식론적인 억압을 가능하게 했다. 이러한 담론적 효과는 오늘날 만들어지고 있는 게임 의료화와 형태가 크게 다르지 않다. 다음 장에서는 의료화의 역사적 변천과 함께 지금도 막강한 힘을 발휘하고 있는 의료화의 효과에 대해 살펴보고자 한다.



## 제2장

### 대중문화의 의료화: 역사와 함의

1. 억압을 정당화하는 건강 담론
2. 건강 담론에서 대중문화의 의료화로
3. 게임에 관한 의료화의 역사



## 제2장 대중문화의 의료화: 역사와 함의

### 1. 억압을 정당화하는 건강 담론

뉴미디어와 캐주얼 오락에 대한 제도적 억압들은 그 형태를 바뀌가며 대중문화 전반을 압박해왔다. 그러나 이 과정에서 검열과 규제의 정당성에 대한 여러 논쟁이 생겼는데, 20세기에는 발전 이데올로기의 지위가 강력하여 이를 기반으로 한 강제적인 법적 규제가 시행되었지만, 21세기 들어 진행된 민주화의 흐름에 따라 검열에 대한 법적 근거가 사라지고 개인의 기본권이 강화되는 등의 변화가 만들어지면서 제도적 억압의 공간이 흔들린 것이다. 이때, 대중오락 억압의 또 다른 축이었던 건강 담론은 발전 이데올로기가 약해지는 상황에서도 여전히, 한편으로는 오히려 더 강력하게 작동하며, 대중문화에 대한 사람들의 인식을 바꾸고, 제도적 억압에 새로운 근거를 제공하면서 탈출구를 마련했다.

‘건강 담론’을 중심축으로 대중문화 억압 사례를 다시 한번 살펴보자. 1960년대 경제 성장과 도시화의 여파로 청소년들의 비행·탈선 행위가 주요 사회 문제로 야기되었는데, 그 과정에서 정부는 학교의 보건, 위생 관리의 명목으로 제반 사항을 법률화하여 1967년 3월 학교보건법(법률 제1928호)을 제정했다. 68년 12월에 시행된 학교보건법시행령에서는 “서울특별시·부산시 및 도교육위원회는 대통령령이 정하는 바에 의하여 학교환경위생정화구역을 설정하여야 한다”(6조 1항)고 적혀있었는데, 이를 위해 필요한 경우에는 학교보건위생에 영향을 끼치는 비위생적 시설의 철거도 명할 수 있을 정도(6조 2항)로 강력한 규정이었다. 이때, 70년 9월 시행된 시행규칙에서는 정화구역 내에서 금지행위를 지정했는데<sup>16)</sup>, 2조 8항에 ‘학습 또는 학교보건위생에 나쁜 영향을 끼친다고 인정되는 시설 및 행위’를 넣음으로써 만화방, 오락실, 극장 등 여가문화를 향유하는 문화공간을 ‘학습을 방해하는 비위생적인 시설’로 처벌할 수 있게 하는 근거가 되었다. 또한, 1973년 개정된 유기장법 시행규칙에서는 전자오락실을 유기장법 적용 대상에 포함시켰

16) 학교보건법시행규칙 2조에서 규정하는 비위생적 시설 및 행위의 범위는 다음과 같다. 1. 공해방지법시행령 제3조의 규정에 의한 공해안전기준을 초과하여 공해를 발생하게 하는 행위 또는 시설 2. 지방세법시행령 제103조, 제104조, 제105조 제1호 단서의 규정에 의한 유흥음식장소 3. 극장·도살장·화장장·총포화약류의 제조장 및 그 저장소·압축가스 제조장 및 그 저장소 4. 오물청소법시행령 제2조의 규정에 의한 오물수집장소·오물매립장·오물진개소각장·분뇨종말처리장 5. 공중목욕장중 휴게실 및 터키탕 6. 폐수처리장 및 화장장 7. 전염병원·전염병격리병사 또는 격리소·전염병 요양소 및 진료소 8. 노점·행상 및 이와 유사한 시설 또는 행위로서 학습 또는 학교보건위생에 나쁜 영향을 끼친다고 인정되는 시설 및 행위

는데, 여기에서도 공중이 모인다는 점에서 공중위생을 강조하고 있었다. 이후 유기장법이 86년 공중위생법에 흡수되었지만, 유기장에 대한 규율체제 자체는 실질적으로 변하지 않았고(황승흠, 2009), 전자오락과 사행성 등을 규제하는 법적 근거는 공중위생의 범주 아래 만들어졌다.

물론, 이러한 법, 제도를 논할 때에는 시대적 맥락을 고려해야 한다. 당시에는 이나 쥐 등 전염병을 옮기는 생물들이 도심에서도 쉽게 발견되었고, 학교에서는 주기적으로 전염병 예방을 위해 위생 관리를 실시했다. 이처럼 위생의 문제가 국민 건강 및 학습 환경에 직결되는 문제였기에 학교장이 학생 및 교직원에게 배변봉투를 요청할 수 있게 한다거나 위생 관리를 책임지게 만들 법 체계가 필요하기도 했다. 다만, 당대의 공중위생이라는 가치는 그 아래 있는 다양한 공간들의 다양한 문화적, 사회적 가치들을 부수적인 것으로 여기게 만드는 절대적 위치에 군림했고, 그 과정에서 여가와 놀이 문화는 더욱 부수적이고 중요하지 않은 것으로 인식되었다. ‘건강’이나 ‘생명’의 문제는 특성상 그 절대적인 가치를 거부하거나 다른 영역의 중요성을 이야기하는 저항 담론이 만들어지기 어렵기 때문이다.

건강 담론의 유통 과정을 보면 건강 담론의 절대적 지위와 특성이 잘 드러난다. 1966년 조선일보에는 ‘TV 오래보면 유해(有害)’라는 기사가 실렸는데, 해당 기사는 오랫동안 텔레비전을 보고 있으면 “척추의 발전과 혈액순환을 저해하고 결국 식욕을 잃게 하며 중병의 원인이 된다”(조선일보, 1966, 10, 6)는 폴란드 의사의 의견을 담고 있었다. ‘서양’의 ‘의학 전문가’라는 점에서 더욱 높은 상징권력이 부여되어, 반론이나 다른 어떠한 가능성도 중요하지 않게 서술되는 것이다. 이른바 도시괴담처럼 유통된 담론이었기에 구체적으로 시작된 시기가 언제인지는 알 수 없으나, “텔레비전을 가까이에서 보면 눈 나빠진다”는 이야기도 한국 사회 전반에 널리 퍼져있었다(cf. 조선일보, 1965, 4, 25). 심지어는 “휘도(밝기)를 조정하여 중간색인 회색이 적당히 섞일 정도로 맞춘 후 수상관 대각선 길이의 5배 정도 떨어진 거리에서, 정면에서 좌우10도 안팎 범위의 각도에서 볼 때 시력을 버리거나 근시상태로 만드는 일 없이 텔레비전을 즐길 수 있게 되는 것이다”(조선일보, 1972, 4, 22)라며 시력을 보존하기 위한 구체적인 시청 방법까지 이야기되곤 했다. 90년대에 들어 텔레비전 시청과 근시의 과학적 상관관계가 없다는 이야기가 나오기 시작했으나(조선일보, 1990, 11, 17), 대중에 퍼져있는 일반 상식을 한번에 바꾸긴 어려웠다. 이러한 흐름에 2000년대 초반에는 “TV는 소아비만의 원인이며, 아이의 지능을 떨어뜨린다. 학습부진의 원인도 TV에 있다”(서울경제, 2005, 1, 31)며, 사회, 종교단체에 의해 ‘TV 안보기 운동’이 일어나기도 했다.

전자파에 관한 담론도 대표적인 사례인데, 텔레비전과 컴퓨터는 전자파로 건강에 해롭다는 담론이 퍼져나갔다. 컴퓨터 기술의 급격한 진전은 “컴퓨터 범죄와 같은 사고, 전자파 공해 문제, 프라이버시 침해 문제, 첨단 기기에 의한 새로운 질병문제”(매일경제, 1988, 2, 12)를 만들 수 있다거나, “VDT의 스크린에서 나오는 전자파가 각종 질환을 일으킬 수 있다”(동아일보, 1990, 2, 6)는 식의 건강 담론이 확산된 것이다. 이러한 맥락에서 1999년에는 ‘PC 게임광 간질발작 사망’이라는 기사(안창현, 1999, 3, 1)가 올라왔는데, “컴퓨터에 몰두할 때마다 발작”하는 대학생이 죽었다며, “김군을 진단한 의사는 ‘지나친 컴퓨터 사용은 전자파 때문에 유해하니, 3~4년 동안 컴퓨터 사용을 자제하라’고 권유했다”는 내용이 실렸다. 컴퓨터와 게임광, 전자파, 간질에 대한 서로의 상관관계가 전혀 없음에도 이 네 가지 키워드로 과학적 진실이 구성되는 건강 담론이 작동하게 된 것이다. 실제로 이러한 건강 담론은 대중에게 중요하게 인식되었는데, 1991년 발표된 한국표준연구소 설문조사에서는 “전자파가 인체에 매우 해로울 것이라고 응답한 사람이 51.9%, 건강을 해칠 정도라 응답한 사람이 34.6%에 이르는 등 응답자의 86.5%가 전자파에 대해 깊은 우려를 표시했다(조선일보, 1991, 7, 3).

이처럼 절대적인 지위를 가지게 된 건강 담론은 대중문화를 억압하는 효과적인 명분이나 도구가 되었다. 즉, 즐거움을 규제하는 근거가 과거에는 발전과 생산성을 중심으로 구성되어 있었다면, 당시에는 부수적인 위치를 차지하던 건강 담론이 점차 발전과 생산성의 자리도 대체하면서 대중오락과 즐거움을 가장 효과적으로 억압하는 수단이 된 것이다. 특히, 건강 담론의 유통으로 발생하는 문화적 인식은 정부나 공권력의 차원에서 대중오락을 억압하는 것이 아닌, 개개인의 실천을 불러일으키는 의료화로 이어졌다.

## 2. 건강 담론에서 대중문화의 의료화로

오늘날 ‘과학적 진실’은 현대인을 가장 효과적으로 통제하는 수단이다. 그중에서도 의학 지식은 건강에 관한 담론을 주도하면서 사람들의 상식과 일상적 행위를 바꾸는데, 이때 ‘의학적 진실’은 사람마다, 시대마다 다른 것이 아니라 ‘절대적 진실’을 발굴하는 개념으로 여겨진다. 그러나 과학/의학 지식은 사회와 문화적 구성으로부터 자유로운 절대적 개념이 아니다(Lupton, 2003/2009). 의학이 지금같이 강력한 패러독스를 가지게 된 이면에는 논쟁과 갈등, 쟁점이 존재했고, 이에 기존에는 의학적 문제로

여겨지지 않았던 증상들을 의학적으로 문제시하는 ‘의료화’ 개념이 대두되었다. 이전에 의학이 개입하지 않아도 해결할 수 있었던 문제라 함은, 전문 (의학)지식의 부족으로 인해 제대로 해결되지 못하던 문제일 수도 있고, 혹은 전문 지식의 과잉 개입으로 인해 문제의 본질이 바뀌어 버리는 경우일 수도 있다. 의료화의 부작용은 후자의 경우에 발생한다. 중요한 것은, 의학과 관련된 지식이 진공 상태에서 만들어지는 것이 아니라는 점이다. 지식이 구성되고 유통되는 과정, 즉 의료에 관한 사회문화적 차원을 함께 살펴야 의학 지식의 본질에 다다를 수 있고(Illich, 1974/2004) 나아가 의학의 과잉 개입을 제어할 수 있다. 의학의 발전은 새로운 질병을 만들어내기도 하며, 새로이 제시된 질병은 종종 인간 개인을 더 건강하게 만들기보다 인간 사회를 더 불안하고 뒤틀리게 만들기도 한다.

앞서 살펴본 것처럼 건강과 생명을 전면화하는 건강 담론은 미디어와 대중오락의 영역에도 불가피하게 의학의 개입을 유도했다. 특히, 제도 권력이 ‘새로운 캐주얼 오락 문화’에 대해 검열과 규제를 가하는 효과적인 방법으로 ‘(국민의/청소년의) 건강’을 강조했다기 때문에 의학이 대중문화에 개입하는 것은 필연적이었다. ‘건강을 지키기 위한 제도적이고 직접적인 실천’의 필요성이 대두된 것이다. 이때 의학적 전문성은 이러한 시대적 필요를 등에 업고 의료화의 흐름을 만들 수 있었다. 다소 무리하게 단순화하자면, 의학은 “(뉴미디어가 전파하는 새로운) 대중오락은 개인의 (정신적, 신체적) 건강에 좋지 않은 영향을 미치며, 나아가 사회 전체에도 악영향을 끼친다”는 주장을 보편적인 시대적 상식으로 만들었다. 즉, 의료화는 대중오락에 대한 사회적 병리화와 의학적 병리화를 적시하면서, 제도적 억압에 정당성을 부여했다.

의료화로 인한 제도적 억압이 구체화된 것은 이러한 담론의 유통을 넘어 과학적 연구들이 첨부되면서부터이다. 미디어 이용이 건강에 ‘실제로’ 좋지 않을 수 있다는 과학적 연구 결과들은 사회적 문제를 해결하기 위한 것이 아니라, 개인의 건강에 직결된다는 문제의식으로 정책을 구성하기 시작했다. 따라서 사회 문제를 대응하는 것처럼 여러 해결책이 제기되기보다 선제적이고 과학적이고 절대적인 해결책들이 나왔다. 대표적인 사례가 중독 담론이다. 미디어와 중독의 연관관계가 “과학적으로 입증되었다”는 연구 결과가 발표되기 시작했고, 그에 대응한 의학적 해결절차들이 제시되었다. 물론 이러한 ‘과학적 연구 결과’들이 절대적인 것은 아니었다. ‘중독’의 정의부터 일관적이지 못한 경우가 많았고, 미디어와 중독이 연관관계가 부정된 연구 결과도 다수 발표되었다. 미디어 중독 관련 연구들을 메타분석한 김수아·김세은(2012)에 따르면 대부분의 미디어 중독 연구들은 개인적, 기질적 요인 중심의 통계 연구들이었고, 사회 및 법, 제도적 환

경에 대한 관심은 배제되었다. 설령 건강상의 문제가 발견되더라도, 대부분의 연구는 개인의 증상과 치료에 관한 제안을 할 뿐 사회 구조적인 대응에 대해서는 별 언급이 없었다. 미디어 중독에 대한 광범위한 학문적 논의나 깊이 있는 토론이 부족하다는 것이 이들의 지적이었다(김수아·김세은, 2012). 그럼에도 문제의 핵심은 ‘의학적 병’이고, 따라서 ‘과학적 치료’가 절대적으로 우선해야 한다는 인식은 변하지 않았다.

문제는 오늘날 의학이 법과 정치, 종교 등 전통적인 영역들을 포섭하며 사회를 통제하는 주요 제도가 되고 있다는 점이다(Rose, 2012/2014). 진단 기술 및 기술 중심적 의료 환경의 발전은 과거 질병으로 간주되지 않던 문제들까지 의료 영역으로 편입시켰다. 특히, 20세기 후반 이후 약물 및 제약 산업의 성장은 의료화의 경향을 세계적으로 증진시킨 사건 중 하나이다. 사회학적 관점에서는 1997년 미국 식품의약국(FDA)의 처방약 소비자 직접 광고(DTCA) 허용이 약물 사용 증가와 의료화 확산을 촉진했다고 논의되고 있다(박건우, 2016). 이때, DTCA는 제약 산업과 약물이 일상 및 사회심리적 영역에 침투하여 비의료적 문제까지 의학적으로 정의되는 경향을 강화시킨다. 주의력결핍 과잉행동장애(ADHD) 치료제인 리탈린의 판매 급증 사례가 이러한 경향성을 뒷받침한다. 더불어 뇌 과학 기술의 발전은 우울증을 ‘뇌의 질병’으로 빠르게 규정하며, 1990년대 중반 이후 한국 사회에서 우울증 환자의 증가를 야기한 주요 원인으로 지목된다. 객관적인 수치와 물질적 데이터를 통해 환자의 병적 징후를 확인하고 우울증 진단을 위한 명백한 증거를 확보하는 기술의 발전이 의료 개입의 확장을 가져온 것이다. 또한, 부작용이 개선된 항우울제 개발은 우울증을 ‘완치’ 또는 ‘관리’ 가능한 신체 질환이라는 약리학적 프레임으로 편입시키는 데 영향을 미쳤다(박혜경, 2012). 이렇듯 의료 지식과 권위를 독점한 전문가들은 질병의 정의 및 치료 과정을 주도하며, 관료적 시스템을 통해 사회 구성원에 대한 통제력을 강화하는 경향을 보인다.

‘의료화’는 의료 ‘전문가’에게 과의존하게 하는 문제를 만든다. 전문가 중심적 의료 시스템은 개인의 문제에 대한 의학적 해석을 확산시키고, 결국 사회 전반의 의료 의존도를 심화시키는 것이다. 의학은 단순히 생물학적 현상을 진단하는 역할이 아니라, 사회적 맥락 속에서 질병을 규정하고 재생산하는 힘을 지닌다(Illich, 1974/2004). 의사는 환자에게 질병명을 부여하고 그에 따른 ‘바람직한’ 행동 양식을 제시함으로써 개인을 ‘환자’로 정체화한다. 치료제의 독점적 사용 권한과 함께 질병 진단 및 판정의 권위를 가진 의사의 힘은 사회 구성원을 의료 시스템 내로 편입시키는 강력한 기제이다. 게다가 서구 사회와 달리 한국 사회의 의료 시스템 발전 과정에서 의사 집단은 의료 지식 뿐만 아니라 병원 운영과 같은 생산 수단까지 장악하며 독점적인 전문직업성을 구축했

다(조병희, 2019). 이는 한국 의료 시장에서 의사들이 주도적인 지위를 확보하고, 의료 행위에 대한 자율성을 폭넓게 행사할 수 있는 구조적 토대가 자리잡고 있음을 보여준다. 최근 국내 미디어에서 오은영과 같은 정신건강의학과 전문의가 사회적, 심리적 문제 해결의 (본인의 전공 범주를 훨씬 넘어서는) ‘전능한 전문가’로 부각되는 현상은 이러한 전문가 중심적 의료 담론의 영향력을 단적으로 보여준다. 이와 같은 유행은 개인의 사적인 영역의 문제조차 전문가의 의학적 담론을 통해 이해되고 해결되어야 할 ‘증상’으로 인식하도록 만든다(서우빈, 2023). 이는 사회 구성원의 감정 영역까지 의학과 심리학의 언어로 재구성되고, 정의된 ‘문제’에 대해 전문가에게 의존하는 사회적 메커니즘이 작동하고 있음을 시사한다.

의료화는 의학적 문제 해결 방식이 상품화되는 문제를 야기하기도 한다. 개인의 충족 경험과는 무관하게 의료적 처방에 따른 구매 행위가 일반화되는 현상은 의료화의 중요한 경제적 측면을 드러낸다(Illich, 2015). 이는 삶의 문제 해결 방식이 개인의 자율적인 판단과 경험에서 벗어나 의료 전문가와 시장에 의존하게 됨을 의미한다. 한국 사회의 모유와 분유 논쟁은 소비자 운동이 의료화 및 상품화로 변모된 대표적인 사례이다(박승만, 2022). 모유 수유라는 자연스러운 행위가 전문가의 교육과 관리가 필요한 영역으로 인식되면서 관련 시장이 형성되고 상품화가 촉진되었다. 핵가족화로 인한 산후 관리 수요 증가는 산후조리도우미 시장과 같은 새로운 서비스 산업을 창출하며 문제 해결 방식의 상품화 경향을 심화시켰다. 민간의료보험 가입률 증가는 의료 서비스의 상품화를 가속화하는 또 다른 주요 요인이다. 건강보험공단의 조사 결과에 따르면, 실손보험 가입자들은 의료비 부담 감소로 인해 불필요한 진료를 더 자주 경험하는 경향을 보이며, 이는 의료 서비스가 필요에 따른 소비가 아닌 보험이라는 금융 상품을 매개로 한 소비로 변질될 수 있음을 시사한다. 뿐만 아니라, 정신의학 분야에서는 제약회사의 마케팅 전략이 ‘정신병 산업’ 형성에 기여하고 있다는 비판적 시각도 존재한다(Frances, 2014). 과학적 근거보다는 제약회사의 교육 및 연구 지원을 통해 정신 질환의 범위를 넓히고 약물 치료를 강조하는 경향은 의료화가 상업적 이익과 밀접하게 연관되어 과도하게 작동하고 있음을 보여준다.

이러한 의료화 비판의 핵심을 요약하면 ‘사회적 문제를 개인화시킨 뒤 의료적 병인 파악과 처방을 통해 문제를 해결하려 한다는 점’이다. 그리고 그 과정에서 건강 담론은 대중오락과 즐거움을 효과적으로 억압하는 수단으로 기능한다. 대중오락은 의료적 병인이 되고, ‘해결해야 하는 것’으로 인식되기 때문이다. 그리고 이와 같은 인식은 대중문화에 대한 제도적 억압에 튼튼한 근거를 제공한다. 검열과 규제의 정당성을 따질 필요

없이, 국민의 건강과 안녕을 위해 규제를 ‘할 수밖에 없다’는 태도를 만드는 것이다. 그렇다면 즐거움에 대한 제도적 억압은 과학적 진실 위에서 만들어진 필연적 산물인가? 의료화로 인해서 만들어지는 담론과 사유들은 부작용을 가지고 있지는 않은가? 이와 같은 질문을 가지고 다음 절에서는 게임의 의료화 문제를 통해 반복되는 제도적 억압의 역사를 살펴보고자 한다.

### 3. 게임에 관한 의료화의 역사

뉴미디어와 대중오락에 대한 제도적 억압이 가해지고 여기서 건강 담론이 개입하는 현상은 게임에서도 반복되는 역사이다. 전자오락에서 게임으로 미디어 환경이 변화함에 따라, 사회적 통제 방식 또한 그 양상을 달리해 왔다. 1999년부터 영상물등급위원회가 게임 심의를 주관하기 시작하면서, 게임 내용의 선정성·폭력성·사행성 등을 기준으로 이용 연령 등급을 분류하는 게임 등급분류제도가 도입되었다. ‘바다이야기’ 사태 이후 자율 심의로의 전환이 지연되면서 게임물등급위원회를 통한 국가의 강제적 심의 기조는 지속되었고(신현두, 2017), 규제의 범위는 점차 이용자 행위로 확대되었다. 이에 따라 온라인 게임 결제 한도 설정 및 게임 과몰입 방지를 위한 본인인증제 도입과 같이 이용자의 소비 및 접근을 직접 통제하는 정책들이 도입되었다(김종일, 2017).

21세기 초 발생한 바다이야기 사태부터 MMORPG가 대한민국 게임 산업 시장의 주축으로 부상하는 일련의 흐름 속에서 게임의 폭력성과 사행성, 과몰입성에 대한 논란이 심화되면서 의학적 시각이 개입할 여지가 만들어졌다(cf. 김재석, 2023, 8, 11). 2006년 터진 소위 ‘바다이야기 사태’는 대한민국 사회에서 ‘사행성’이라는 개념이 언론 기사를 통해 대중적, 정책적 담론을 형성하고 확산하는 과정을 잘 보여주는 사례이다(cf. 김수진, 2006, 8, 21; 정소현, 2006, 8, 30). ‘바다이야기’는 일본 파칭코를 모방하여 개발된 아케이드 게임으로, 현금 환전 방식과 높은 중독성으로 인해 출시 초기부터 사행성 문제에 대한 우려를 내포하고 있었다. 특히, “조직폭력배의 개입, 영상물등급위원회의 등급분류상의 문제, 정치권 유력인사 비리 의혹 등”으로 사안이 확산되면서 ‘사행성’은 단순한 게임 문제를 넘어 사회 전반의 부패와 연결되었다. 이 과정에서 도박중독으로 인해 빚더미에 오른 사례나 이혼, 가정파탄, 자살 등의 사건이 연이어 보도되었고, 이는 ‘바다이야기’라는 도박 기계에 대한 비난을 넘어 게임에 대한 대중의 부정적 인식을 강화하는데 기여하였다. 앞서 출현했던 미디어인 만화가 ‘(어린이들에게 비교육적인) 저질문화’와, 비디오가 ‘선정성’과 짝패가 되어 의미화되었듯, 바다이야기 사태로 인해

게임은 ‘사행성’과 한 몸이 되었다.

‘바다이야기’가 사행성 담론을 부각시켰다면, 2000년대 초반 이미 대중적 오락의 지위에 오른 MMORPG는 게임의 ‘폭력성’ 논란을 불러일으켰다. 1999년 미국에서 벌어졌던 ‘콜럼바인 고등학교(Columbine High School) 총기난사 사건’은 미국 역사상 가장 끔찍했던 총기 사건 중 하나였는데, 이후 사건의 피해자 유가족들은 범인들이 폭력적 게임을 즐겼다는 이유로 게임 유통사를 상대로 소송을 제기했다. 패소로 끝나기는 했으나, 이 사건은 게임을 교내 왕따 문제나 총기 소유 문제와 같은 선상에 위치시키는 결과를 낳았다. 우리나라에서도, 비교적 최근까지도 강력 범죄나 청소년 폭력 사건이 발생할 때마다 언론은 게임을 문제의 원인으로 지목하는 경향을 보였다. 특히 엽기적인 강력사건이 벌어졌을 때 게임에 그 책임을 묻는 언론의 경향은 2000년대 초반부터 2010년대 말까지 일관된 패턴이었다. 기사 제목만 보더라도, “게임 중독이 낳은 비극 - 20대가 아버지 살해” (KBS, 2010. 2. 17.), “자식 굶어 죽게 한 인터넷 게임 중독” (경향신문, 2010. 3. 3.), “서산 엽총난사범, 살인 PC게임 몰두” (문화일보, 2012. 2. 16.), “인터넷게임 졌다고 불 지른 고교생...아파트·승용차 태워” (서울신문, 2013. 10. 10.), “PC게임 하는데 방해...두 살 아들 살해 20대父 징역 15년” (경향신문, 2014. 11. 7.), “인터넷 게임하다 환청 듣고 부모 살해한 40대 징역 30년” (세계일보, 2015. 5. 22.) 등 무궁무진하다. 2011년, MBC 뉴스데스크는 “잔인한 게임 난폭해진 아이들... 실제 폭력 부른다”는 제목의 보도를 위해 PC방의 전원을 갑자기 내려 청소년 게이머들의 반응을 관찰하는 ‘실험’을 함으로써 큰 비판을 받기도 했다. 이 어처구니 없는 ‘실험’은 15년이 지난 지금까지도 다양한 방식으로 풍자되는 대표적 밈이 되었다.

2000년대 초반 대표적인 MMORPG였던 ‘리니지’와 관련된 폭력 사고가 특히 자주 보도되었다. 2010년 ‘리니지’ 방송 진행자가 길드 내 갈등으로 인해 실제 집단 구타를 당한 사건과 2018년 ‘선릉역 칼부림 사건’ 보도도 게임의 폭력성 논란을 증폭시킨 원인이었다. 이와 같은 보도를 통해 MMORPG 내 갈등이 실제 범죄로 이어질 수 있다는 담론이 증가하면서 게임의 폭력성 논란이 강화되기 시작했다. 외에도 당시 사회에서는 MMORPG 내에서 일어나는 상호작용과 교환, 인터넷 커뮤니티에서 게임을 함께 하는 동료들과의 유대관계에 대한 의무감과 게임세계 속에서 형성한 자신에 대한 평판이나 지위를 유지하려는 욕구가 다른 장르에 비해 게임 과몰입을 촉진시킨다는 담론이 등장했다(홍윌표·임성문, 2010). 이후 온라인 게임 시장 전체와 아이템 거래가 발생하는 주요 온라인 게임으로 MMORPG가 거론되면서 사행성 논란까지 함께 불거졌다(최성락,

2007). 이렇듯 처음부터 학술 용어가 아니었던 “게임 중독”은 게임의 사행성과 폭력성 담론의 확산으로 저널리즘과 교육계, 그리고 정책 영역에서 사회적 문제로 정의되고, 이로 인해 게임의 부정적 효과에 대한 우려가 커지면서 정신의학이 게임 규제 논의의 중심으로 부상하였다(윤태진 외, 2018). 특히 이는 게임 규제의 초점이 오락실 공간의 위생과 건전을 규제하는 방식에서 게임의 폭력성과 사행성을 규제하는 방향으로 전환되는 데에 지대한 영향을 미쳤다.

실제로 2011년부터 시행된 심야 시간대 청소년 이용자의 접속을 강제적으로 차단하는 ‘셋다운제’는 게임 중독에 대한 대응책이 의학적 대응으로 수립되게 만드는 계기가 되었다. 게임 과몰입을 정신 건강상의 문제로 인식하는 관점에서 비롯된 셋다운제는 지난 20년간 청소년의 게임 이용 문제를 다루는 주요 정책 중 하나로 기능해 왔다. 2010년, 게임 중독이 원인이 된 것으로 보도된 몇몇 강력 범죄 사건들은 사회적으로 게임 중독을 비정상적인 현상으로 여기는 인식을 확산시켰고, 이는 셋다운제 도입 논의의 발단이 되었다(이홍범·이시영, 2024). 그 결과, 2011년 청소년 보호법에 의거하여 만 16세 미만의 청소년에게 자정부터 새벽 6시까지 인터넷 게임 서비스 제공을 제한하는 정책이 시행되었으며, 이는 청소년의 게임 중독을 예방하고 궁극적으로 청소년을 보호하는 것을 주요 목표로 삼았다(안재경, 2023). 이러한 강제적 셋다운제의 시행은 게임 중독 담론을 강화하여 게임 중독의 심각성에 대한 사회적 인식을 고취하고, 정신의학계를 비롯한 정책 이해관계자들의 정치적 동원력을 증진시켜 게임 중독의 병리적 위험성에 대한 인식을 심화시키는 결과를 낳았다(이홍범·이시영, 2024). 이러한 배경 속에서 유지되던 셋다운제는 강한 반발과 여론의 악화를 거쳐 2021년 8월 사회장관회의의 폐지 결정, 같은 해 11월 국회 의결을 통해 완전히 폐지되었다(이홍범·이시영, 2024).

셋다운제 폐지 이후, 인터넷 사용에 대한 법률적 규제는 완화되는 추세를 보인 반면, 게임 중독에 대한 의료적 규제는 점차 강화되는 양상을 나타내기 시작하였다(안재경, 2023). 정신의학계는 특히 “중독 관련 예방, 연구, 치료, 교육 사업 등을 적극적으로 추진할 수 있는 근거를 마련할 수 있다”고 주장하며, 정신건강의학의 역할 확대를 강조했다(한국콘텐츠진흥원, 2020). 2013년에는 ‘인터넷게임중독 예방법안’과 같은 게임중독법 발의와 관련하여, 보건복지부와 정신의학계가 “정확한 진단체계를 구축하여 무분별한 의료기준을 바로잡을 수 있을 것”이라고 주장하며, 법적·제도적 의료화 논리를 적극적으로 전개했다. 2019년 세계보건기구(WHO)가 게임 이용 장애를 질병 코드로 등재하고 국내 도입을 추진하는 두 가지 주요 사건을 거치면서, ‘게임 중독’ 개념은 진단

도구의 일관성 부족, 공존 질환과의 상관관계 등 근본적인 한계에도 불구하고 WHO의 권위에 힘입어 ‘장애’로 명명되었다(윤태진 외, 2018). 이러한 두 사건을 계기로 게임 규제에 대한 접근 방식은 기존의 ‘청소년 보호’ 명분에서 ‘게임을 중독 물질로 간주하고 관리 대상으로 삼는 방향’으로 전환되었다(이동연, 2020). 이처럼 ICD-11 등재와 게임 중독법 논의는 비의학적 문제가 의학적 문제로 전환되는 과정으로, 의료화의 전형적인 현상이다(윤태진 외, 2018).

## 제3장

### 게임의 의료화: ‘개인’에 대한 억압구조

1. 개인에 대한 진단/처방이 불러온 ‘게임의 악마화’
2. 즐거움과 사회구조를 비가시화하는 억압 기제
3. 과잉 의료화의 한 사례: 도파민 중독 담론



# 제3장 게임의 의료화: ‘개인’에 대한 억압구조

## 1. 개인에 대한 진단/처방이 불러온 ‘게임의 악마화’

그렇다면 게임의 의료화는 어떤 결과를 불러왔는가? 전반적인 흐름은 일반적 의료화의 진행 단계와 다르지 않다. 사회적 논란을 가져온 특정 사건의 원인이 게임중독으로 지목되고, 그것의 책임 또한 개인에게 귀인됨에 따라 해결책도 개인에게 집중된다. 의학의 목적은 생존과 건강에 놓여지는데, 여기서 생존과 건강은 “어떤 사회에서나 의료는 법이나 종교와 마찬가지로 정상적인 것, 적절한 것, 바람직한 것을 정의한다”(Illich, 1974/2004)는 지적처럼 신체적·정신적 측면에서 정상을 정의하고, 질병 상태, 아픈 몸을 비정상적으로 간주함으로써 치료의 당위성을 획득하고자 한다. 게임의 의료화는 게이머가 자신의 신체를 어떻게 이해하고 통제하며 경험해야 하는지에 대한 가이드라인을 제공하는 규율적 권력으로 작동한다. 그러한 맥락에서 과거 질병이 아니었던 게임 플레이가 자기관리의 영역으로 들어오게 되면서, 게임과 게임 플레이, 게이머들과의 관계를 둘러싼 사회적 요인을 부차적인 문제로 취급하게끔 한다. 자기관리의 맥락에서 게임이 제공하는 ‘즐거움’은 부차적이고 비생산적인 것으로 주변화된다. 결과적으로 건강담론 속에서 더욱 많은 것을 자기관리의 맥락에 위치시키는 게임의 의료화는 문제의 원인과 해결책을 모두 개인에게 귀인시킨다.

정신의학은 몇몇 범죄 사건의 원인으로 게임을 지목하고, 그에 대한 처방으로 ‘탈게임’을 제시한다. 이러한 맥락 속에서 게이머는 잠재적 범죄자이자 환자이며, 전문적 교정과 치료의 대상으로 여겨진다. PC방에서 사망한 20대 청년을 다룬 한겨레신문의 2005년 기사<sup>17)</sup>는 정확한 사인이 밝혀지지 않았다고 하면서도 사망 원인을 중독, 과로, 스트레스, 심장마비 등 여러 의학적 용어를 사용하며 추정한다. 하지만 기사의 제목은 ‘게임중독’이다. 이러한 논조는 사회적 논란으로 이어진 여러 범죄 보도에도 그대로 이어진다. 2000년대 있었던 ‘친동생 도끼 살인 사건’<sup>18)</sup>, ‘연천 530 GP 총기 난사 사건’<sup>19)</sup> 등 강력범죄 보도에서도 가해자가 ‘게임 중독’이라며 범죄의 원인을 게임에 돌리

17) 구대선 (2005.08.08.). 게임중독 20대, PC방서 사망. <한겨레>. URL: [https://www.hani.co.kr/arti/society/society\\_general/55880.html](https://www.hani.co.kr/arti/society/society_general/55880.html) 수정 전 기사 원문에는 “경찰은 김 씨가 머드게임에 중독돼 심한 과로와 스트레스에 시달리다 심장마비로 숨진 것으로 추정하고 정확한 사인을 밝히기 위해 9일 주검을 부검할 계획이다”라고 되어 있다.

18) 김송이 (2024.03.05.). 도끼로 초등 동생 살해한 중학생...“살인이 재밌어” 2명 더 노렸다. <뉴스1>. URL: <https://www.news1.kr/society/general-society/5339619>

는 프레임을 고수했으나, 정작 '중독'을 의학적 개념으로 엄밀하게 사용하지 않았다. 일 중독이나 운동 중독처럼 일상적으로 비유적이거나 과장스럽게 사용하는 '중독'의 의미였으리라 추정하지만, 의학과와 경계를 애매하게 넘나들면서 게임에 관한 부정적 인식을 강화하는 결과를 유도한 것은 명확했다. 2002년 방영된 SBS <그것이 알고 싶다> '리니지' 편에서는 아이템 현금거래, 현피(현실 PK)와 폭력성, 게임중독 등을 보도했고, KBS <추적 60분>은 "죽음의 덫, 게임 중독"이라는 제목으로 게임중독으로 인해 건강이 악화되거나 사망에 이른 이들을 다뤘다. 이러한 보도들은 게임에 많은 시간을 쏟는 것이 (의학적 '중독'이든 아니든) 정신적, 신체적 건강에 위협 요소가 된다는 명제를 반복 전파했고, 결과적으로 게임의 의료화 과정에 큰 영향을 미쳤다. 게임의 의료화는 게임 중독을 자기관리의 맥락에서 파악하게끔 하며, 그것을 둘러싼 원인의 분석에서 미디어 기술의 발달, 저렴한 여가문화의 부재, 과도한 업무나 학습 시간 등 구조적·복합적·중층적 요인들을 무시하고 개인적 위험인자에 집중한다. 의료화는 도덕적 중립을 표방함으로써 질병에 대한 원인과 치료를 모두 개인에게 국한시키는(Zola, 1977/2015) '질병의 개인화'로 이어진다.

2000년대 게임중독이나 게임의 폭력성에 초점을 맞춰 보도하던 언론은 2010년대 이후 게임의 경제적 가치에도 관심을 갖는 모습을 보였다. 게임이 성장성을 지닌 산업이자 문화적 가치를 창출하는 매체라는 식의 보도도 늘었지만 (이은정·구정우, 2022) 그렇다고 해서 산업적·문화적 측면이 의학적 측면을 압도할 수는 없었다. 특히 게임의 본질이라 할 수 있는 '놀이와 즐거움'이라는 측면을 조망한 미디어 담론은 극소수에 불과했다(서성은·연준명, 2017). 작위적으로 위계를 나눠보자면, '놀이' 담론은 비생산적이라는 이유로 '산업/경제' 담론을 이기기 어렵고, '산업/경제' 담론은 생명이 아닌 돈을 다룬다는 이유로 '건강' 담론을 이길 수 없었다. 생명을 다루는 의학은 언제나 건강담론의 중요한 일부로 개입할 수 있었다. 게임의 폭력성과 중독성은 경찰이나 학부모나 청소년 심리학자보다 정신건강의학 전문가가 한 마디 해줘야 권위가 서는 분야가 되어버렸다. 다시 말해, 저널리즘의 영향력과 의학의 권위가 결합하여 게임 플레이어들을 진료와 처방의 대상으로 정의한 것이다. 정작 게임중독이나 게임이용장애가 정확히 무엇을 의미하는가에 관한 학술적 합의가 부족하다는 메타분석 연구 결과(윤태진 외, 2018)가 반복적으로 제시되었지만, 게임의 병균화나 게이머의 환자화 움직임은 큰 제지를 받지 못했다.

---

19) 김인영 (2024.06.19.). [역사 속 오늘] 연천 530 GP 총기 난사 사건. <머니S>. URL: <https://www.moneys.co.kr/article/2024061413580938580>

게임에 관한 부정적 인식으로 인해 형성된 게임중독 담론은 ‘게임포비아’로 이어진다. 게임에 대한 막연한 두려움과 부정적 인식을 의미하는 게임포비아는 새로운 미디어의 등장을 위협으로 여기는 ‘뉴미디어 포비아’를 통해 구성된다(강신규 외, 2013). 이는 1990년대 미국에서 게임의 폭력성과 중독성에 관한 ‘도덕적 공황’이 “기성세대가 젊은 세대에 의해 문화에 대한 통제력을 잃을 수 있다는 두려움”(Markey & Ferguson, 2017/2021)에서 온다는 분석과도 일정부분 맞닿는다. 게임포비아는 기성세대와 자녀 세대 사이의 심리적 거리감, 게임을 금기시하는 미디어와 보수적 세계관에서 비롯된 것이다(조은하, 2013). 게임은 창의적 문화 콘텐츠이자 예술적 매체이며, “산업적인 측면에서나 문화 예술 교육의 차원에서나 긍정적 가치를 많이 가지고”(이동연, 2014) 있다. 다양한 사회적·예술적·교육적 의미를 지닌 복합적 텍스트이기도 하다. 따라서 막연한 게임포비아에서 벗어날 당위적 필요가 있음에도, 현실적으로는 개인에 대한 진단과 치료 담론이 축적되어 오히려 사회적 게임포비아로 고착되는 경향이 있다. 막연한 게임포비아가 예술이자 놀이 문화가 될 수 있는 게임의 잠재력을 폭력성이나 중독성으로 규정하는 한 새로운 예술이나 문화로서 게임을 논의하는 것을 가로막는다(이동연 외, 2024). 즉, 사회 문제를 개인의 게임 행위 탓으로 축소시키고 진단과 대안도 개인의 병리적 수준에서만 찾다 보면, 사회 문제 그 자체의 거시적·구조적 본질에 주목하기보다는 개인의 질병이 사회적 공포로 발전하는 무기력한 결과만을 목격하게 된다. 게임포비아는 게임의 의료화가 가져온 역설이다. 공포는 쉬이 확산된다. 의학이 개입하여 주도된 게임에 대한 개인적 공포가 공동체의 동의를 얻으면서 게임포비아가 만들어지고, 그 결과 게임이 마치 사회적 문제의 본질인양 오해하게 된다. 게임과 관련된 사회문제는 게임을 하는 개인에 문제가 있기 때문이고 그 개인의 병인은 게임이기 때문에 게임으로 인한 잠재적 범죄자를 치료해야 사회문제가 해소될 수 있다는, 정작 사회구조에 대한 고민이 배제된 순환론적 논리가 완성되는 것이다.

어설픈 순환론적 게임포비아 논리가 만든 가시적 결과물 중 하나가 강제적 게임 섷다운제였다. 하지만 섷다운제가 사회문제 해소나 개인 건강 증진에 긍정적 영향을 미쳤다는 연구결과는 찾아보기 어렵다. 게임 섷다운제에 관한 연구들은 섷다운제가 청소년의 주중·주말 게임 이용시간 감소에 유의미한 영향을 주지 못하였으며, 통계적으로 유의미한 수치의 감소를 발견할 수 없었다고 보고한다(성욱준, 2014; 박미경 외, 2016; 홍성협, 2017). 더군다나 정책의 주요 대상인 남성 청소년을 대상으로는 규제 대상 게임 장르의 이용시간은 감소했으나 이용 빈도가 늘어났다는 역효과가 나타나기도 했다(김민석, 2015). 대신 섷다운제는 게임 정책에 대한 일반인과 게이머의 부정적 인식을

강화하였으며(최성락·서순복, 2014), 섯다운제 정책만으로는 '게임 중독 예방'에 실효성이 없다는 연구 결과가 대부분을 차지한다(김명엽, 2014; 전중수, 2014). 2022년 섯다운제의 폐지는 그것이 실효성과 법적 적합성의 측면에서 과잉규제였음을 드러낸다(황성기, 2022).

여러 차례 반복된 소위 '게임중독'법 발의나 게임이용장애 질병코드 논란 의료화의 문제로 이해할 수 있다. 문화콘텐츠로서 게임은 '감성적 몰입(emotional engagement)'의 대상이지 마약이나 도박과 같은 물질·행위중독의 대상이 아니며, 의학적 관점에서 게임중독을 바라보는 것은 게임과 결부된 문화적·사회적 맥락을 배제하는 것이다(이동연, 2024). 의학은 정상 상태의 건강을 정의하고, 의료화는 개인이 자신의 신체를 어떻게 이해하고 통제하며 경험해야 하는지에 대한 가이드라인을 제공하는 규율적 권력으로 작동한다(홍은영, 2014). 강제적 게임 섯다운제의 사례에서 알 수 있듯이, 실효성의 측면에서 검증되지 못했으며 과학적 근거의 합의를 이루지 못한 게임중독의 의료화는 진단과 처방 모두를 개인에게 귀인하며, 모든 문제의 원흉을 게임으로 돌리는 '게임의 악마화'를 불러왔다.

## 2. 즐거움과 사회구조를 비가시화하는 억압 기제

사회의 범죄와 사건 사고의 원인을 개인으로 돌리고, 게임을 악마화하는 경향은 단순히 게임이라는 문화 내지 게이머라는 특정인들에게만 영향을 미치는 것이 아니다. 근본적으로 게임은 산업체이거나 사회 문제의 원인이기 이전에 미시적 차원에서는 하나의 오락 활동이고 여가 활동이다. 따라서 게임을 하는 사람들은 각자의 즐거움을 목적으로 해당 매체를 이용한다. 그러나 의학이 추구하는 생존과 건강이라는 '지고의 가치'는 게임 플레이의 목적인 즐거움을 비가시화한다. 자급자족을 하던 원시시대에도 놀이와 삶은 분리되지 않았는데, 의료화는 놀이라는 개념 자체를 중요하지 않게 만드는 것이다. 더 나아가 게임의 악마화는 즐거움에 대한 추구를 죄악시하기도 한다. 건강을 해칠 수 있는 가능성을 가진 모든 것들을 배격하는 문법 아래에서 즐거움에 대한 추구는 비정상적이고 비윤리적일 수 있는 것으로 인식되는 것이다. 많은 게임 과몰입 혹은 게임 중독 담론들이 '즐거움이 곧 비행의 전조'라는 시각을 가지는 현상 역시 이러한 점을 방증한다(cf. 이정훈·김두원, 2015)

단순히 즐거움뿐만 아니라, 생명과 건강의 절대적인 지위 앞에 문화생활이 가져다주는 여러 긍정적인 효과들은 모두 부수적인 것으로 전락한다. 게임이 가져다줄 수 있는

여러 긍정적 가치에 대해서는 국내외에서 이미 너무 많은 학술적 발표가 이루어졌다(이동연 외, 2024; 이동연 외, 2019; 윤태진 등, 2020). 게임이 직접적으로 제공할 수 있는 문화적, 유희적 요소부터 게임을 통해 제공할 수 있는 미적, 인식론적 가치, 그리고 게임과 연계해 제공할 수 있는 교육적, 사회적 서비스까지. 오늘날 일반적인 문화 콘텐츠의 지위로 올라온 게임은 이미 사회 전반에서 다양한 방식으로 활용되고 있다. 그러나 이 모든 것들은 건강 앞에 무력화된다. 아무리 다양한 가치와 가능성이 있어도 그저 부차적인 것으로 주변화될 뿐이다. 건강과 생명 담론이 생산하는 가치의 무게를 이기기는 어렵기 때문이다.

게임의 악마화가 비가시화하는 것은 즐거움뿐만이 아니다. 앞서 언급했던 것처럼 사회 구조의 다층적이고 복잡한 영역 역시 비가시화된다. 이때 사회구조의 복잡성은 사변적 차원의 논의가 아니다. 범죄와 사건사고의 원인을 분석할 때에도 중층적 구조를 못 보도록 만드는 면도 있지만, 수시로 마주하는 수많은 권력관계와 일상에 있어서도 구조의 비가시화는 일어난다. 가령, 우리는 일상에서 수많은 가치관이 경합하는 상황을 마주하는데, 사랑과 존중, 정직, 진보, 성실, 우정, 돈, 평등, 자유, 자기통제, 권력 등 어떤 가치도 틀리거나 중요하지 않은 것은 없다. 따라서 일상에서 무언가를 선택하는 상황에서는 이 여러 가치들이 복합적으로 작동하며, 특정한 선택을 하게 된다. 그러나 건강은 이 모든 가치들을 압도한다. 아무리 여러 가치들이 복합적으로 구성되어 있어도, 건강이라는 단일 가치를 이기기는 어렵다. 그리고 의료화는 일상의 다양한 선택 상황에서 건강이라는 가치를 떠올려야 한다는 사실을 우리에게 늘 주지시킨다.

당연히 개인의 삶에 있어서 생존과 건강은 그 무엇보다 중요하다. 어떤 학술적 담론도 ‘죽으면서까지 즐거움을 추구해야 한다’고 주장하지 않는다. 다만, 이제는 너무나 당연하게 받아들여지게 된 의료화의 기본 전제에 대해, 그리고 의료화가 만들어내는 효과에 대해 돌아볼 필요가 있다. 과잉의료화의 사회에서 생존과 건강이라는 절대적 가치 아래 개인은 자기 관리 담론을 재생산하며 즐거움을 잃고 있을 수 있기 때문이다.

### 3. 과잉 의료화의 한 사례: 도파민 중독 담론

도파민 중독 담론은 오늘날 과잉 의료화가 사회와 개인의 일상과 상식을 어떻게 바꾸는지 잘 보여준다. 과학적 근거의 차이는 있지만, 게임의 의료화 논리는 최근 부쩍 많이 회자되는 도파민 중독 담론에서도 반복되고 있다. 도파민 중독 담론은 게임부터 소셜미디어, 유튜브, 숏폼에 이르는 다양한 콘텐츠를 향유할 때 뇌에서 도파민이 과잉

분비되는 중독 상태를 의미한다. 하지만 도파민 중독은 과학적 근거가 부족한데, 정확히는 '도파민을 분비시키는 콘텐츠'를 보는 것은 도파민이라는 물질 자체에 대한 중독이 아니라 도파민성 신경을 활성화시키는 것이기 때문이다(정재훈, 2024, 4, 30.). 하지만 도파민 중독 담론을 선도하는 정신의학자들은 게임이나 소셜미디어를 통한 도파민 분비가 뇌의 보상체계를 교란하며, 그것이 마약과 같은 중독물질과 다르지 않은 방식으로 중독을 일으킨다고 설명한다(Lembke, 2021/2022), 이러한 설명에는 게임중독을 비롯한 대중문화 혹은 여가문화 미디어와 연관된 편견이 기능한다. 이를테면 '도파민 소비'로 정의되는 게임이나 숏폼 콘텐츠 소비가 "노동에 쓰지 않는 시간을 때우기 위한 방편"이자 "노동시간에서 큰 감소세를 보이는" 것으로 여겨진다거나(Lembke, 2021/2022), 악기 연주나 운동 등 생산적인 몰입(flow)과는 다른 무의미한 몰입으로 게임을 간주하는 것(Spitzer, 2015/2017) 등이다.

도파민 중독 담론은 개인이 게임, 소셜미디어, 숏폼 등의 콘텐츠를 소비하게 되는 구조적·환경적 요인을 이야기하기보다는, 그것의 소비가 자기관리의 실패이자 비생산성으로 이어지는 지름길임을 강조한다. 이는 1980~90년대 ADHD나 우울증이 정신의학에 의해 병리화·의료화되었던 과정과 유사하다. 의료화는 정상적으로 여겨졌던 문제들을 질병 혹은 장애로 진단함으로써 유병률을 높이는데, ADHD가 소아·청소년의 문제를 설명하는 보편적 지식이 된 것 또한 미국정신의학협회(American Psychiatric Association)가 발간하는 DSM의 절대화에 기인한다(이정연, 2022). 이러한 의료화는 언론을 통해 가시화되고, 대중의 인식을 형성한다. 우울증의 의료화 또한 특정한 과학적·의료적 발견에 의한 것이 아니라 제약회사의 이윤추구와 사회문제 해결의 필요성을 느낀 정부, 미디어와 의료 전문가 등 여러 주체의 노력이 합쳐진 결과다(이현정, 2024). 하지만 이러한 의료화는 ADHD나 우울증의 근본적인 원인에 대한 질문으로 이어진다고보다는, 질병의 개인화와 자기관리라는 맥락 안에 개인을 위치시킨다. 정신의학 치료의 일상화나 보편화가 정신건강에 대한 낙인을 무력화하는 긍정적 효과도 있지만, 동시에 삶과 일상의 모든 구석구석을 의료와 진단의 대상으로 바라본다는 점에서 정신 의학을 사회의 구성과 통제에도 영향을 미치는 강력한 힘으로 만든다(이동연 외, 2024).

이러한 정신의학 분야의 건강담론 속에서 도파민 소비는 의료화된 자기관리 및 자기개발 담론의 일종으로 이어진다. 이는 게임중독의 의료화를 야기하는 게임의 비생산성을 강조하는 부정적 저널리즘과 유사하다. 또한 사회생활이나 신체적·정신적 건강과 연계되지 않는 게임의 즐거움이 부차적이고 비생산적인 것으로 치부되었던 것과 마찬가지로

로, 도파민 중독 담론에서도 즐거움의 측면은 배제된다. 특히 국내에서 도파민 중독 담론 형성에 큰 영향을 주었던 요한 하리(Hari, 2022/2023)의 저서 <도둑맞은 집중력>에서 중점적으로 이야기된 것은 주목경제(Attention economics) 속에서 빅테크 기업들이 스마트폰과 소셜미디어에 사용자의 주의를 가능한 오래 붙잡기 위한 전략들을 사용하고 있다거나, 집중력 문제를 개인의 질병으로만 치부하는 과도한 ADHD 진단 등 의료화에 대한 비판 또한 담겨 있다. 하지만 도파민 중독 담론에서 이러한 사회적·구조적 문제는 후순위에 놓인다. 반면 미디어 사용부터 식습관에 이르는 생활 전반에 있어 ‘도파민 디톡스’가 필요하다는 언급은 하나의 트렌드로 여겨진다(신수정, 2023). 의료화된 자기관리 담론에 도파민 중독 담론 또한 안착하게 된 것이다.

도파민 중독을 하나의 예로 들었으나, 지난 2~30년만 돌아보더라도 의학적 지식과 일상적 상식이나 모호하게 중첩되며 유행처럼 소비된 비슷한 사례는 무궁무진하다. 혈액형 괴담을 대체하는 MBTI 분류법은 물론 “아드레날린이 솟구친다”거나 “엔도르핀이 돈다”는 표현들, 혹은 최근 유행어가 된 “테토녀(테스토스테론이 넘치는 여성) vs. 에겐녀(에스트로겐이 넘치는 여성)”도 의학적 용어와 약간의 전문 지식이 일상에서 마주하는 문제를 해결하는 치트키로 활용되는 경우이다. ‘게임중독’ 역시 이런 표현들이나 용법들과 그리 다르지 않다. 유행어가 되기 이전에도 같은 현상은 있었고 나름의 설명 방식이 있었으나 언젠가부터 의학이 개입하고 전문용어가 활용되기 시작한다. 의료화 과정이다. 약간의 설명력도 생기고 비유적 재미도 높아지지만, 자칫하면 주객이 전도되어 전문가가 설명을 독점하고 문제 해결에는 돈이 들기 시작한다. 과잉의료화의 전형이다.



## 제4장

### 억압 역사의 극복: ‘즐거움’의 이론화/제도화를 향해

1. 현재진행형인 ‘즐거움’ 억압의 역사
2. ‘생존과 건강’ 담론의 무한 권력에 대한 저항
3. 근본적인 질문으로: ‘즐거움’이란 무엇이며, 왜 중요한가?



# 제4장 억압 역사의 극복: ‘즐거움’의 이론화/제도를 향해

## 1. 현재진행형인 ‘즐거움’ 억압의 역사

비생산성과 비윤리성을 명분으로 했던 과거의 권위적 규제는 사실상 오늘날에도 반복되고 있다. 물론, 현재의 관점에서 돌이켜보면, 군부 정권부터 비생산성과 비윤리성을 근거로 만들어졌던 권위적인 규제들은 실효성이 없었거나 힘을 잃었다. 앞선 작업에서 확인했듯이, 기성 권력이 건전하고 교육적이라면 사회적으로 허용했던 콘텐츠들도 수용자에게 닿았을 때 각기 다른 의미로 받아들여졌고, 더 나아가 검열을 피하면서 숨겨진 즐거움을 찾는 모습도 볼 수 있었다. 문화 콘텐츠들은 권력의 억압에 굴하지 않고 대안적인 형태를 만들어 갔으며, 그 과정에서 장르와 형식의 다양성을 갖추고 저항적 문화 운동을 만들기도 했다. 만화가 웹툰이 되면서 만화방에 대한 규제가 힘을 잃은 것처럼, 규제가 급변하는 환경 변화를 따라가지 못해 효력을 잃는 모습도 볼 수 있었다.

실제로 오늘날 디지털 기술은 계속해서 진화하고 있고, 매체의 양식도 콘텐츠의 형식도 끊임없이 변하고 있다. 뉴미디어와 캐주얼 오락에 대한 권위적인 규제가 차마 따라갈 수 없을 정도의 속도이다. 지금 유튜브를 통해 e스포츠를 시청하는 수용자에게 무엇을 기준으로, 그리고 어떤 방법을 동원하여, ‘바람직한 문화콘텐츠’를 제시하거나 규제를 가할 수 있을 것인가? 영상물과 게임, 스포츠와 커뮤니케이션이 혼재되고 컴퓨터와 텔레비전의 경계가 모호한 오늘날의 미디어/오락 환경에서는 ‘무의미한’ 대중 오락과 ‘유의미한’ 고급 문화의 경계 자체가 희미해지고 있다. 비난과 억압의 대상과 형태도 변하고 있다. 과거에 ‘불량만화’와 ‘바보상자’에서 시작한 대중문화 비판 담론은 ‘불온통신’과 ‘사행게임’으로 화살이 넘어갔고, 이제는 그러한 게임 망국론도 힘을 잃은 실정이다. 오늘날 정책과 교육, 언론은 스마트폰을 만악의 근원으로 지목하기 시작했고, 유튜브나 숏폼, SNS 등 ‘도파민 덩어리’들이 개인에게 얼마나 악영향을 미치는지 앞다투어 이야기한다. 실제로 한국청소년정책연구원에서 2023년에 발표한 <디지털 유해환경과 청소년 위험행동 실태 연구>에서는 최근의 디지털 환경이 청소년들의 건강한 성장을 저해할 위험요소가 많으며, 쇼츠, 틱톡, 릴스 등으로 도박에 접근하게 된 사례나 SNS 활동을 하다가 자해 계정을 발견하게 된 사례들을 언급한다. 2024년 한국콘텐츠진흥원의 <2024 아동청소년 게임행동 종합 실태조사>에서도 제언에 “게임과몰입 뿐만 아니라 유

튜브 중독과 같은 다른 문제로 이어질 수 있는 위험을 줄이기 위해, 유튜브, 쇼츠, 릴스와 같은 채널에서 자극적인 콘텐츠를 지속적으로 보는 것을 조절하는 연습이 필요할 것이다”(lxx쪽)고 주장한다.

이러한 변화가 대중오락에 대한 억압의 종결을 의미하지 않는다. 오히려 작동원리가 유사한 억압의 역사가 반복되고, 고도화된 것이라고 볼 수 있다. 과거 권위적 규제들이 근거 삼았던 건강과 의료 담론이 의료화의 형태를 입고 반복해서 재생산되는 것이다. 문제는 이 과정에서 '즐거움'이라는 요소가 언제나 사회적으로 비가시화된다는 것이다. 이때, 비가시화는 단순히 우선순위에 밀리거나, 좋은 즐거움과 나쁜 즐거움을 나누는 개념이 아니다. 오히려 권위적인 규제 앞에서는 오락매체가 '의미없고 쓸 데 없는 나쁜 즐거움'으로라도 존재할 수 있었지만, 의료화의 영역에서는 즐거움 자체가 중요하지 않다. 헌법에서 기본권이 서로 경합할 때, 첫 번째 해결원칙이 '생명권, 인격권 우선의 원칙'(이희훈, 2021)인 것처럼, '사람을 살리는 것이 우선'이라는 명제에는 누구도 도전할 수 없기 때문이다. 다만, 의료화는 생명권과 생존권이 행복추구권 내지는 문화향유권에 우선하는 것과 결을 달리한다. 의료화의 관점에 들어서는 순간부터는 모든 개인이 생명권을 의심받고 자기검열해야 하기 때문에, 행복추구권은 추후에라도 순위가 돌아오지 않는다. 개인은 언제까지나 지금, 그 이후에, 먼 미래에, 만에 하나 문제가 생길 수 있을지 고민하고 돌아봐야 한다. 그리고 이러한 논리 앞에 법과 제도는 또다시 의학적 전문성에 기대어 구축된다. 이런 과정이 순환되면서, 대중오락의 억압 역사는 반복되고 즐거움은 하등 중요하지 않은 가치로 전락한다.

오늘날 의료화는 사회의 근본적인 작동원리로 기능하면서 정치, 사회, 경제, 문화 전 영역에서 그 범위를 점차 확장해가고 있다. 따라서 앞으로 보편화되는 대중 매체 역시 의료화의 영향으로부터 자유로울 수 없다. “급격한 도파민 상승은 결과적으로 체내 도파민 수용체를 둔감화해 신체는 내성을 형성하고, 최종적으로 ‘아무 즐거움도 느끼지 못하는 상태’로 귀결”(이채정, 2025, 6, 19)된다는 도파민 중독 담론처럼, 의료화는 새로운 사회 문제를 개인화하고, 그에 대한 해결 역시 의학적 지식에서 찾게하는 ‘담론적 블랙홀’이다. 따라서 “쇼츠 중독 청소년, 자살 위험 3배 높다”(고재원, 2025, 6, 20)거나 “10대 소녀 틱톡 따라 과도한 화장...피부 자극, 알레르기 위험↑”(곽현아, 2025, 6, 12) 등의 기사와 같이, 새로운 오락매체가 등장하더라도 유희의 측면이나 긍정적 요소들은 결국 주변화되며, 해당 매체 사용으로 인한 부정적 효과가 교정의 대상으로 떠오를 것이다.

## 2. ‘생존과 건강’ 담론의 무한 권력에 대한 저항

연명치료를 거부하는 사람을 ‘반생명적’이라 비판할 수 있을까?

의료적 측면에서 건강할 권리와 대중문화를 향유하며 즐거울 권리는 상호배타적이지 않다. ‘자살권’이라는 다소 생소한 개념이 있다. 의료적 맥락에서 존엄사나 조력자살(assisted suicide)에 관한 논의는 개인의 자기결정권과 인간 존엄성을 위한 것으로 이야기되고 있다. 국내에서는 2018년 소극적 존엄사를 허용하는 연명의료결정법이 시행되며 이에 관한 논의들이 등장하고 있다. 의학과 의료화가 생존권에 치중하여 개인의 자기결정권과 존엄을 후순위에 둔다면, ‘자살권’은 ‘잘 죽음(well-dying)’에 관한 사회적 요구를 토대로 한 신성한 인간의 권리이다. 생의 마지막 장소와 시간, 생을 마감하는 방법을 스스로 결정한다는 것은 인간이기에 할 수 있는 존엄한 행위이자 권리(문재완, 2020)이기 때문이다.

자살권이 조금은 극단적인 사례라면, 최근 등장하고 있는 ‘질병권’ 논의를 빌려올 수도 있다. ‘질병권’은 2016년 페미니스트 활동가 조한진희(2016, 10, 12)가 처음 제시한 용어로, ‘건강’을 정상상태로 상정하고 ‘건강할 권리’를 이야기하는 건강권과는 초점이 다르다. 질병권은 질병이 있는 상태 또한 정상상태로 간주하는 인식의 전환을 꾀한다. 여기에는 HIV와 같은 특수한 사례뿐 아니라 암과 여성질환처럼 누구나 앓게 되는 질병이나 노동으로 인한 만성질환 등이 포함된다. 건강은 선(善)이며 질병은 악(惡)이라는 이분법(조한진희, 2020)을 넘어서, 아픈 몸에 대한 차별에 반대하고 “잘 앓 권리”를 보장받기 위한 운동의 개념이기도 하다. 그는 “건강한 사람을 전제로 모든 것이 구성되어 있으며, 건강한 사람의 시선을 중심으로 세상을 인식”하는 “건강중심사회”라고 지적한다. 이러한 맥락에서, 건강권과 질병권은 “건강권이 아직 없거나 언제나 잃을 수 있는, 따라서 계속해서 (신년 계획 같은) ‘목표’로 설정되는 건강을 위한 권리, 즉 미래를 위한 권리라면 질병권은 지금 당장 내 몸과 함께 살아갈 때 필요한 권리, 즉 현재를 위한 권리”로 정리될 수 있다(안희제, 2020, 11, 12).

‘질병권’ 논의는 곧 의료화 논의이기도 하다. ‘생명관리권력(bio-pouvoir)’의 시대에 의료화는 환자들이 어떻게 자신의 신체를 이해하고 통제하며 경험해야 하는지에 관한 가이드라인을 제공함으로써 ‘의료적 지배’에 공모하게끔 하는 권력이라는 지적(홍은영, 2014)이나, “어떤 사회에서나 의료는 법이나 종교와 마찬가지로 정상적인 것, 적절한 것, 바람직한 것을 정의한다”라는 지적(Illich, 1974/2004)처럼 의료는 정상적인 신체와 정신의 상태를 규정하는 규율권력으로 작동한다. 이러한 상황에서 의료화는 의료불

평등을 심화하는 모순을 가졌을 뿐 아니라, 신체와 정신의 건강이 이분법적인 것이 아니라 다원적임을 수용하고 아픈 것을 포함한 다양성을 논의할 수 있는 다원화된 지식의 필요성이 요구된다(Lupton, 2003/2009). 이러한 논의들은 건강권을 근거로 치료를 강권하며, 질병의 개인화를 통해 사회적 요인(노동조건, 성차별, 고령화 등)을 부차적 문제로 치부하는 의료화의 모순들을 지적함으로써 질병권 논의와 궤를 같이 한다.

모든 사람이 동일하게 건강을 추구하는 것이 아니며, “어떤 이에게는 건강이 절대적인 우선 가치가 아닐 수”(조한진희, 2019)도 있다. 흡연, 패스트푸드 섭취, 음주 등의 행위가 건강에 해로움을 알고 있으면서도 그것을 향유하는 것은 문화적, 사회적 필요성에 의한 것이기도 하다. 즉, 즐거움을 제공하는 행위나 물질이 의학의 입장에서 ‘건강하지 않은 것’일지라도, 즐거움은 문화적, 사회적 맥락에서 생존에 필요하다. 이는 게임이 주는 즐거움에 있어서도 마찬가지다. 스마트폰 게임을 통한 몰입과 즐거움은 건전한 심리작용으로 스트레스 해소와 여가 만족에 기여한다(윤승욱, 2014). 온라인 스포츠게임 사용자를 대상으로 한 연구는 게임에의 몰입(flow)을 통한 즐거움이 단지 승리나 도전에만 있는 것이 아니라 사회적 상호작용에도 있으며, 단순 오락을 넘어 심리적 만족감과 긍정적 감정 형성에 기여한다(김기한, 2015). ‘힐링 게임’으로 범주화되는 게임들이 심리적 안정과 치유감을 전달한다는 연구(이승제·배상준, 2021) 또한 존재한다. 이러한 연구들은 즐거움을 통한 건강이 가능하며, 그것이 필요함을 드러낸다. 의료화의 관점에서 ‘탈게임’을 주장하고 건강한 즐거움을 추구하는 것이 옳은 것으로 여겨진다면, 즐거움을 통해 신체적·정신적 건강을 얻고자 하는 개인에게는 게임을 통해 즐거움을 얻는 것이 건강의 한 방법인 것이다.

게임은 개인이나 사회의 발전에 기여하는 방식으로 활용되기도 한다. 이 점을 부인하는 사람은 없다. 게임 중독을 걱정하는 의사나 학부모도 게임이 “잘만 활용하면” 유익할 수도 있다고 생각한다. 실제로 게임은 교육적으로 활용되거나 개인 사이의 사회적 연결에 도움을 준다. <마인크래프트>가 초등학생의 문제해결력 향상에 도움을 준다(배초원·배진호, 2024)거나 게임이 정서적 안정, 사회적 연결, 창의적 문제 해결 등 다양한 긍정적 기능을 수행한다(김학균, 2025)는 연구결과도 많다. 게임이 사회적 고립을 촉발한다는 사회적 통념과 달리 기성세대인 부모와 신세대인 자녀 사이의 게임플레이 경험이 소통의 방식으로 작동하기도 하며(강신규, 2023), 노년층 게이머들은 “가족과 동료, 친구 같은 다양한 사회관계 속에서 게임을 매개로 커뮤니케이션할 수 있”(게임과학연구원, 2022)기도 하다. 중년 게이머의 경우 오락실에서 출발해 지금의 모바일 게임까지 다양한 플랫폼을 넘나들며 게임을 경험해 온 세대이며, 그렇기에 게임을 통한 다

른 세대와의 커뮤니케이션이 중요해진 세대이다(게임과학연구원, 2023). 하지만 “게임이 (교육이나 교류와 같은) ‘전통적으로 생산적이거나 유익하다고 인정되는’ 효과를 만들기 때문에 가치가 있다”고 주장하는 것은 ‘생존과 건강’ 담론에 균열을 내기 어렵다. 선용할 수도 있다는 명제는 악용될 확률이 높다는 의미를 내포하기도 하거니와, 교육적 가치를 갖는다 한들 건강이나 생명의 가치를 넘어서긴 어렵기 때문이다. ‘자살권’이나 ‘질병권’이라는 일종의 신조어가 아무도 의심하지 않던 공고한 건강 담론에 의문을 제기하고 저항의 가능성을 보여준 것처럼, 게임의 의료화를 흔들 수 있는 단서는 게임의 본질적 존재 의미, 즉 ‘즐거움’에서 찾아야 한다.

게임이 제공하는 즐거움은 개인적/심리적 차원의 즐거움에 머물지 않는다. 오히려 게임을 ‘개인화’라는 함정에서 구출하여 사회적 기여를 할 수 있도록 해준다. 게임의 의료화가 건강담론과 자기관리라는 프레임 속에서 게임의 즐거움을 개인적 맥락에 국한하고 그것을 넘어서는 논의를 불가능하게 했다면, 다음 논의는 게임을 통한 즐거움이 개인의 정신적 건강뿐 아니라 사회적 유대와 사회 문제의 해결로 이어질 수 있는지가 되어야 한다.

### 3. 근본적인 질문으로: ‘즐거움’이란 무엇이며, 왜 중요한가?

순서가 바뀌었지만, 지금이라도 가장 근본적인 질문으로 되돌아가야 한다. 도대체 인간은 왜 즐거움을 추구하는가? 동시에 즐거움은 왜 늘 억압의 대상이 되어왔는가? 텔레비전에서부터 게임에 이르기까지 새로운 미디어가 만들어 준 새로운 즐거움은 왜 이중의 억압을 받아야 했고, 그럼에도 우리는 왜 여전히 게임을 플레이하면서 즐거움을 누리려 하는가? 이 본질적인 질문에 제대로 답을 함으로써 오히려 게임이 질병이라거나 게이머는 치료의 대상이라는 의학적 통념을 주변화할 수 있지 않을까?

#### 1) 쾌락주의(hedonism)와 즐거움

‘쾌락주의’라 하면 흔히 무절제하고 방종한 삶을 추구하는 것으로 오해하곤 하지만, 이는 사람들이 일상에서 사용하는 일상적 쾌락주의(Folk Hedonism)이다. “타인의 피해나 사회적 부작용 등의 결과는 무시한 채 개인의 쾌락만 추구”하는 사고, 즉 조잡한 방종을 지칭하는 일상적 쾌락주의는 철학적 쾌락주의와는 거리가 멀다. 즐거움에 대한 고민의 출발점은 2500년 전으로 거슬러 올라가야 한다. 고대 그리스 철학

자 에피쿠로스는 쾌락주의를 주장하면서 인간의 삶의 목적이 즐거움/쾌락(pleasure)이라고 했고, 아리스토텔레스도 '에우다이모니아(Eudaimonia)', 즉 행복을 삶의 궁극적 목표로 봤다.

에피쿠로스가 생각했던 진정한 쾌락은 육체적 고통과 정신적 괴로움이 없는 상태(Aponia and Atarxia)이다. 그의 궁극적인 목표는 육체적, 정신적 고통과 괴로움을 최소화하는 것이었다. 특히 정신적 쾌락을 더 중요하게 여겼으며, 지적인 추구, 우정, 그리고 단순한 생활이 지속적인 행복에 필수적이고, 무분별한 쾌락은 더 큰 고통을 초래할 수 있음을 경고했다(Humphreys, 2018). 에피쿠로스적 쾌락주의는 고통을 최소화하고 평온을 극대화하는 데 초점을 맞춘 쾌락에 대한 세련되고 온건한 접근방식이었다. 반면 아리스토텔레스는 즐거움을 삶의 궁극적 목표로 삼지 않고, 에우다이모니아, 즉 행복을 인간 존재의 최고 목적으로 보았다. 그의 행복 개념은 단순한 감각적 즐거움을 넘어선 덕과 활동에 기반한 삶의 완전한 성취를 포함한다. 그는 쾌락을 부수적으로 보았으며, 활동 자체가 쾌락보다 더 중요한 가치를 지닌다고 주장했다. 즉, 덕성과 공동체 참여를 통해 인간 잠재력을 실현하는 것이 핵심이라고 보았다(Humphreys, 2018).

에피쿠로스와 아리스토텔레스의 공통점이 있다면, 그들은 즐거움이나 행복이 개인적 차원에서 성취될 수 있다고 보지 않았다는 점이다. 에피쿠로스는 공동체를 만들어 진정한 쾌락을 성취하고자 했다. 자연스러운 쾌락만을 추구하는 '에피쿠로스 공동체' 구성원은 쾌락을 자신의 삶 전체 속에서 조망한다. 비록 '나의 삶을 위한' 쾌락이지만 적어도 에피쿠로스 공동체에서 모든 사람은 행복할 수 있기 때문에, '사람들'을 위한 쾌락은 '나'만의 쾌락에 수반될 수 있다. '나'만을 위한 쾌락이 '사람들'을 위한 쾌락을 배제하는 것은 아니다. 공동체 성원은 누구나 각자의 쾌락을 추구하며 행복할 수 있다는 것이 에피쿠로스의 입장이다. 아리스토텔레스의 행복론 역시 공동체의 중요성을 역설하고 있다. 그의 에우다이모니아는 단순히 개인의 감정 상태를 넘어선 '덕에 따라 잘 사는 삶'을 의미하며, 이러한 덕은 공동체 내에서의 실천과 참여를 통해 구현된다. 아리스토텔레스에게 인간은 '사회적 동물'이므로, 개인의 행복은 공동체의 번영과 불가분의 관계를 맺는다. 이처럼 에피쿠로스와 아리스토텔레스는 각자의 철학적 배경 속에서 개인의 즐거움/행복이 사회적, 공동체적 맥락과 분리될 수 없다는 점을 공통적으로 시사하고 있다.

즐거움, 쾌락, 행복 등의 개념이 가진 미세한 차이들을 고대 그리스 철학자에 의존하여 이해하려는 시도는 애초에 가능하지 않다. 하지만 그 미세한 차이에도 불구하고, 그

성취가 얼마나 쉽지 않은지, 그리고 성취를 위해서는 공동체적 맥락을 반드시 고려해야 한다는 사실은 자명하다. 게임을 플레이하면서 느끼는 즐거움에 대해서도 여러 해석과 논쟁이 있다. 예를 들어 (심리학적으로는) 고통에 가까운 경험을 하는 플레이어를 쾌락 추구자로 간주하긴 어렵지 않겠는가? 지고의 즐거움을 느끼는 순간도 플레이어에 따라 다를 수 있다. 승리의 순간일 수도, 성취의 순간일 수도 있다. 하지만 에피쿠로스와 아리스토텔레스의 쾌락론/행복론을 통해 하나 알 수 있는 것은, 이를테면 트롤링이나 혐오발언처럼 게임을 통해 남을 괴롭히며 희열을 느끼는 플레이어의 감정을 진정한 ‘즐거움’이라 볼 수 없다는 사실이다. 그런 의미에서, 아리스토텔레스의 에우다이모니아를 ‘행복(happiness)’이라는 용어로 번역할 경우 오해의 소지가 있다면서 ‘웰빙(well-being)’이라는 번역어를 제안한 로스(W.D. Ross)의 판단이 시사하는 바가 크다. 게임을 통해 추구하는 즐거움은 기실 공동체와 함께 ‘잘 사는 삶(well-being)’, 혹은 ‘복지(welfare)’에 가깝다.

## 2) 공리주의(Utilitarianism)와 즐거움

쾌락주의를 이어받은 대표적인 근대의 철학자는 벤담(Jeremy Bentham)과 밀(J.S. Mill)일 것이다. 벤담은 행복의 극대화를 도덕의 최고 원칙으로 제시하고, 쾌락의 총량을 고통의 총량보다 많아지도록 만들어 ‘공리(utility)’를 극대화하는 행위를 도덕적이라고 보았다. 질적 쾌락주의를 주창했던 밀은 개인의 쾌락 추구가 궁극적으로 공동체 전체의 행복 증진에 기여해야 한다고 보았다. 밀은 “최대 다수의 최대 행복”이라는 오래된 공리주의 원칙을 통해 개인의 복지가 쾌락의 정도로 결정될 수 있으며, 이를 바탕으로 사회를 개선하고 다수가 행복한 사회를 건설할 수 있다고 믿었다. 그는 쾌락 증진과 고통 회피를 ‘인간의 자연스러운 성향’으로 간주했으며, 개인의 행위가 합리적인 것은 쾌락의 정도와 질이 높은 결과를 가져올 때라고 보았다. 나아가 집단에 대해서는 사회 전체에 걸친 쾌락의 합, 즉 총효용을 증진시키는 행위가 선한 것이며 의무로 규정된다고 주장했다(이두연, 2020).

공리주의가 현대사회의 즐거움을 이해하는 데에 도움을 주는 부분은, 무엇보다 ‘즐거움을 추구하는 인간의 본성’이 공동체를 교란시키기보다는 오히려 행복한 사회의 건설에 직결된다고 지적한 점이다. 밀은 공리주의를 법과 정책에 적용하고자 했다. 그의 유명한 여성 참정권 및 언론 자유 주장의 토대에는 쾌락주의가 있다. 밀은 여성의 교육 기회나 정치적 표현을 막음으로써 즐거움을 얻는 남성이 있다면 그것은 비열한 동기의

결과일 뿐이라 지적한다. 상호 동등한 영향을 미치는 '교양 능력'을 가진 사람들 간의 결혼이 가장 이상적이며, 여성들이 이 교양 능력을 가지기 위해서는 여성의 사회적 지위를 향상시켜야 한다는 것이다. '복지의 심리학적 이론'의 출발점으로 간주되기도 하는 이러한 밀의 주장은 쾌락 추구가 보편적 행위 규범과 사회적 의무로 이어질 수 있음을 보여줌으로써, 개인의 즐거움이 사회적 차원의 복지와 어떻게 연결될 수 있는지에 대한 중요한 시사점을 제공한다.

밀의 공리주의에만 의존하여 게임의 즐거움을 논하는 것은 매우 제한적일 수밖에 없다. 도덕성의 근본적인 규칙들을 설명하기 위해 공리주의 도덕 철학을 설파한 시즈윅(Henry Sidgwick)이나 고전적 공리주의자들의 쾌락주의적 가치 이론이 가진 한계를 극복하려 한 무어(G.E. Moore)의 이상적 공리주의 역시 "현대사회에서 개인이 즐거움을 추구하는 것이 사회 문제의 해결이나 사회의 진보에 기여할 수 있는지"라는 질문에 답할 수 있는 재료들을 제공한다. 요약하자면, 개인의 즐거움은 사회적 효용의 가장 기본적인 자원이라는 사실에는 동의하지만, 이 둘을 어떻게 연결시킬 수 있을지에 대한 고민과 논란이 남아있다는 것이다. 거꾸로 이야기하자면, 다수가 만족하는 행복한 사회를 건설하기 위한 가장 기본적인 요건은 개인적 즐거움이고, 따라서 '정책적으로' 개인의 즐거움을 제고시킬 방법을 찾아야 한다고 요약할 수 있겠다. 이를 '복지정책'의 하나로 간주할 수 있다. 개인적 즐거움은 통제나 치료의 대상이 아니라 보장하고 진작시켜야 하는 복지 정책의 대상으로 바라보는 관점의 전환이 필요하다는 것이다.

### 3) 억압에서 (쾌락)복지로

그렇다면 과연 '즐거움에 관한 복지 정책'이 가능할까? 가능하다면 어떤 형태로 만들어질 수 있는가? 정책적 대안까지 제시하는 것은 본 연구의 범위 내에 있지 않기 때문에, 여기서는 정책의 철학적 토대와 지향점을 제시하는 것으로 마무리하고자 한다.

우선 첫 번째로, '전통적 쾌락주의'와 '경직된 도덕주의'를 극복하는 실질적인 쾌락 이론의 정립이 필요하다. 경직된 도덕주의는 그동안 뉴미디어와 캐주얼 오락을 억압했던 윤리적, 혹은 발전주의적 이데올로기를 지칭한다. 전통적 쾌락주의는 개인의 성취와 이기적 쾌락을 지고의 선으로 간주하는 천박한 쾌락주의를 지칭한다. 앞서 언급했듯, 즐거움의 핵심은 공동체의 선이기도 하다. 험프리스(Humphreys, 2018)는 모든 게임이 '시간 낭비'이거나 '거짓 쾌락'을 제공한다는 주장에 반대하면서도, 특정 쾌락이 장기적으로 고통이나 해를 초래할 수 있는 '거짓 쾌락'이 될 수 있음을 인정한 바 있다. 따라

서 실질적인 ‘새로운’ 쾌락 이론은 즐거움의 본질적 가치를 인정하면서도 이를 공동체의 선으로 승화시킬 수 있는 논리구조를 제공할 수 있어야 한다. 전통적 쾌락주의의 한계를 인지하고, 게임이 제공하는 즐거움이 단순히 감각적 자극을 넘어 웰빙, 성찰, 평온함을 배양하는 철학적 추구가 될 수 있음을 포괄할 수 있는 쾌락이론의 정초작업이 필수적이다. 나아가 이 작업은 정책 수립의 토대를 단단히 다져줄 수 있다.

둘째, ‘생존/건강’을 다룬다는 이유로 의학에 높은 가치를 부여하는 것이 반드시 ‘즐거움의 추구’와 대립되는 것은 아니다. 전제를 공유해야 한다. 앞서 언급했던 자살권이나 질병권이라는 (비유적인) 기본권을 상기해보자. 우리는 종종 ‘건강’에 지나치게 압도적인 우선적 가치를 부여하곤 한다. 장애를 가진 이거나 질병을 가진 환자들을 ‘비정상’이라 간주하기 때문에 의학을 통해 ‘정상화’시키고자 한다. 하지만 이들에게는 정상화보다 즐거움이 더 큰 가치일 수도 있다. 진단과 치료의 기회가 누구에게나 보장되어야 하듯, 즐거움의 기회도 모두에게 열려 있어야 한다. 게임 등의 오락매체는 규제 대상이고 게이머는 치료 대상으로 보는 정책 패러다임을 바꿀 때이다. 의료 정책을 위해 즐거움의 정책은 당연히 희생될 수 있다는 고정관념을 폐기할 때이다.

세 번째로, ‘쾌락 복지’의 현실적 필요성을 설득시킬 수 있어야 한다. ‘게임 접근권’의 확대는 유용한 “즐거움을 제공하는 복지정책”이 될 수 있다. 인간으로서 누려야 할 가장 기본적인 의식주가 보장되어야 한다는 것이 복지정책의 출발점이라면, 인간으로서 누려야 할 최소한의 즐거움을 제공하는 것 또한 중요한 복지정책의 방향이 된다. ‘놀이’는 더 이상 무가치하거나 부정적인 행동이 아닌, 삶의 질을 높이는 중요한 요소(Sicart, 2014)이다. 개인의 즐거움과 행복은 공동체 발전의 필수적 요건이 된다. 더 많은 사람이 (게임을 통해) 즐거움을 누릴 수 있도록 해야 한다. 20세기 산업화 시대의 ‘노동’ 중심적 가치관에서 벗어나 ‘워라밸’로 상징되는 여가와 즐거움, 휴식의 중요성을 쾌락 복지 정책의 토대로 삼을 수 있을 것이다.

마지막으로, 그리고 구체적인 제안으로, ‘게임 중독’이나 ‘게임이용장애’라는 비학술적이고 문화적으로 억압적인 용어를 폐기해야 한다. 게임 이용의 질병코드화 역시 폐기되어야 한다. 앞에서 기술한 미디어/즐거움의 억압 역사로부터 교훈을 얻지 못한 근시안적 발상이다. 뉴 미디어가 등장할 때마다 “애들 버린다”고 욕하는 일을 언제까지 반복할 것인가? 게임 다음에는 스마트폰을, 그 다음에는 AI 에이전트를 중독물질로 선언할 것인가? 새로운 미디어의 등장은 필연적으로 기존의 문화 질서를 흔들기 마련이고, 따라서 이를 바람직하지 않다고 불평하는 이들이 많은 것은 불가피한 일이다. 그러나 정책의 수립과 집행은 단단한 철학적 기반 위에서 거시적 안목으로 이루어져야

한다. 약간의 혼란이나 불평, 불편함이 즐거움에 대한 억압의 근거나 명분이 될 수는 없다. 즐거움에 대한 억압의 역사를 (모두에게 쾌락을 보장하는) 복지정책으로 전환할 때이다.

## 참고 문헌



## 참고 문헌

- 강신규(2023). 이기지 않아도 재미있다 : 부모-자녀 게임 플레이의 사회성과 행위성, 그리고 분투형 플레이. <한국언론학보>, 67권 6호, 42-86.
- 강신규·나보라·박근서·박상우·윤태진·이동연·이설희·조은하·주재원·허준석(2013). <게임포비아>. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 강준만(2003). <한국 현대사 산책 1980년대 편 2권>. 서울: 인물과사상사.
- 게임과학연구원(2022). <그레이게이머 연구>. 서울: 게임과학연구원.
- \_\_\_\_\_ (2023). <중년게이머 연구>. 서울: 게임과학연구원.
- 김민규(2012). 아케이드게임 규제 패러다임 전환에 대한 연구. <한국게임학회 논문지>, 12권 4호, 53-64.
- 김수아·김세은(2012). 한국 사회의 미디어 중독 연구 경향 분석. <미디어, 젠더 & 문화>, 23호, 5-45.
- 김신식(2011). <한국의 비디오 문화 형성 과정에 대한 연구 - VCR 수용자의 가정 내 영화 소비를 중심으로>. 연세대학교 커뮤니케이션대학원 석사학위논문.
- 김태영·윤기현(2024). '1990년대 한국만화규제의 시대론적 의미', <만화웹툰연구>, 4권 2호, 35-62.
- 김학균 (2025). <게임의 긍정적 효과와 가치: 데이터로 다시 읽는 게임산업> (KOCCA포커스 190호). 나주: 한국콘텐츠진흥원.
- 김학선 (2022). 신군부 정권의 가속 통치와 '3S 정책'. <사회와 역사>, 136호, 255-306.
- 김환표 (2012). <드라마, 한국을 말하다 : 최초의 드라마史면서 드라마로 보는 사회문화사>. 서울: 인물과사상사.
- 김희준(2023). 한국 게임중독 담론의 탄생과 변화: 하위문화 통제 담론의 맥락에서. <문화와 정치> 10권 2호, 55-86.
- 나보라(2016). <'게임성'의 통사적 연구: 한국 전자오락사의 이론적 고찰>. 연세대학교 커뮤니케이션대학원 박사학위논문.
- 노미숙(2004). 인터넷상의 청소년 유해정보의 실태와 차단 방안 연구. 부경대학교 석사학위논문.
- 라도삼(2000). 엽기의 문화, 엽기의 인터넷 : 상업적인 인터넷 문화에 대한 반성과 대안 모색. <정보와 사회>, 2호, 208-232.

## 참고 문헌

- 문재완(2020). 죽을 권리에 관한 연구 - 의사조력자살을 중심으로. <헌법학연구>, 26권 3호, 1-36.
- 박유희(2012). 박정희 정권기 영화 검열과 감성 재현의 역학. <역사비평>. 99권. 42-90.
- 박형민(2005). <인터넷 유해사이트의 실태와 대책에 관한 연구>. 서울: 한국형사법무정책연구원.
- 박흥주(2013). '풍류로 본 여가와 여흥', <실천민속학연구>, 21호, 163-219.
- 배소원·배진호(2024). 마인크래프트를 활용한 환경교육이 초등학생의 창의적 문제해결력 및 환경소양에 미치는 영향. <초등교육연구>, 39권 3호, 99-114.
- 백미숙(2007). 라디오의 사회문화사. 유선영·박용규이상길 (편) <한국의 미디어 사회문화사>. 서울: 한국언론재단.
- 백승호(2024.09.05.). 수면시간↓ 게임시간↑... 청소년 정신건강 지속 악화. <한국교육신문>. URL: <https://www.hangyo.com/news/article.html?no=102539>
- 백윤철(2007). 소리바다에 대한 연구. <스포츠엔터테인먼트와 법>. 10권 2호. 185-205.
- 서성은·연준명(2017). 한국 언론의 게임 보도 프레임 분석. <한국게임학회논문지>, 17권 6호, 89-101.
- 서은영(2019). '만화잡지를 통한 시대읽기 (1) - 『보물섬』의 창간을 중심으로'. <만화애니메이션 연구>, 통권 55호, 243-272.
- 성하훈(2023). <한국영화운동사 1: 영화, 변혁운동이 되다>. 파주: 푸른사상.
- 송아름(2019). <1970년대 한국영화 검열의 역학과 문화정치>. 서울대학교 대학원 박사학위 논문.
- 신수정(2023). [빅데이터로 본 생활변화관측기] 풍요의 역설, 도파민 중독. <나라경제>, 387호, 58.
- 안재경(2023). 청소년 게임중독의 의료화 현상에 대한 연구, <미래사회>, 14권 2호, 48-71.
- 안정배(2014). <한국 인터넷의 역사>. 서울: 블로터앤미디어.
- 안지혜(2007). <시민사회의 성장과 한국 영화의 역동적 관계에 관한 연구 - 1990년대 한국 영화의 정책, 산업, 문화를 중심으로>. 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위논문.
- 오진곤(2011). 유신체제기 영화와 방송의 정책적 양상에 관한 연구. <언론정보연구>, 48권 1호, 229-259.
- 우현용(2014). 한국 영화등급분류제도의 규제적 특징 연구. <현대영화연구>, 10권 3호, 31-54.
- 유지나·강소원·조준형·문재철(2005). 한국영상자료원 (편). <한국영화사 공부 1980~1997>. 서울: 이채.

- 윤기현(2019). 6,70년대 합동출판사의 만화 제작과 유통 독점체제의 문제점. <만화애니메이션 연구>, 통권, 291-309.
- 윤승욱(2014). 스마트폰 게임몰입에 영향을 미치는 요인에 관한 연구 : 게임 이용동기와 게임특성을 중심으로. <미디어와 공연예술 연구>, 9권 1호, 77-104.
- 윤태진·이경혁·편미란·박이선·박지윤·서도원(2020). <포스트 코로나-19 시대, 게임 가치의 재발견> 서울: 연세게임문화연구센터.
- 윤태진·진예원·이경혁·김의환·김지윤·노희영·박이선(2018). <게임과몰입 연구에 대한 메타분석 연구> (KOCCA 18-23). 나주: 한국콘텐츠진흥원.
- 윤태진·나보라(2011). 한국 게임문화사의 재구성. <한국언론학회 심포지움 및 세미나>. 257-282.
- 이동연(2014). <게임 이펙트: 행복한 뇌를 만드는 게임의 문화심리학>. 서울: 이매진.
- \_\_\_\_\_(2020). 2000년대 이후 게임 과몰입 규제 정책의 패러다임 II. <문화과학>, 통권 103호, 179-194.
- 이동연·신현우·강신규·나보라·박근서·양기민·윤태진·이경혁·이정엽·임태훈·천정환·홍현영(2019). <게임의 이론>. 파주: 문화과학사.
- 이동연·신현우·김아영·서도원·안가영·랩삐(lab B)·윤태진·이경혁·진예원(2024). <사이버 루덴스 - 게임의 미학과 문화>. 서울: 문화과학사.
- 이두연(2020). 밀의 공리주의의 도덕 교육적 활용-사회적 감정에 기초한 유덕한 성격 계발을 중심으로. <교양교육연구>. 14권 6호, 83-95.
- 이봉범(2011). 1960년대 검열체제와 민간검열기구. <대동문화연구>. 75호. 413-478.
- 이상길(2019). 텔레비전의 일상적 수용과 문화적 근대성의 경험. <언론과 사회>, 27권1호, 59-129.
- 이선주(2012). <열정과 불안: 1960년대 한국영화의 모더니즘과 모더니티>. 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위논문.
- \_\_\_\_\_(2014). '새로운 영화 읽기의 제안' 혹은 비판적 시네필리아의 형성-1990년대 한국 영화 문화에서 '문화학교 서울'의 활동들. <영화연구>. 59권. 223-252
- \_\_\_\_\_(2024). <시네필의 시대>. 부산: 영화진흥위원회.
- 이성민(2019). 한국의 초기 라디오 방송 문화 형성과 기독교 방송의 위치. <언론정보연구>, 56권 4호, 117-152.
- 이성민·강명구(2007). '기독교방송의 초기 성격에 관한 연구 1954~1960', <한국방송학보>, 21권 6호, 407-456.

## 참고 문헌

- 이승제·배상준(2021). ‘힐링 게임’의 개념과 주요 특징에 관한 연구 : 의료용 기능성 게임을 중심으로. <한국콘텐츠학회논문지>, 21(4), 744-761.
- 이윤중(2015). 한국 에로영화와 일본 성인영화의 관계성 - <애마부인>을 중심으로 본 양국의 1970-80년대 극장용 성인영화 제작관행. <대중서사연구>, 21권 2호, 81-117.
- 이은정·구정우(2022). 디스토피아에서 유토피아로?: 토픽모델링을 활용한 게임 관련 언론 보도 분석. <문화와 사회>, 30권 1호, 59-108.
- 이정연(2022). 정신의학 지식의 사회적 구성. <경제와 사회>, 136호, 300-334.
- 이정훈·김두원(2015). 게임 중독 관련 논의에 관한 범죄학적 고찰. <중앙법학>, 17권 2호, 335-367.
- 이현정(2024). 우울증이 생의료화의 대상이 되기까지: 제약회사, 정부, 미디어, 의료 전문가의 협업. <문화과학>, 117호, 42-63쪽.
- 이현진(2014). 1980년대 성애영화 재평가를 위한 소고(小考). <현대영화연구>, 18권, 93-126.
- 이흥범·이시영(2024). 정책피드백 이론을 통한 ‘게임중독 규제’의 정치 변화 연구: 강제적 섯다  
운제의 도입 및 폐지 과정 분석을 중심으로, <국가정책연구>, 38권 1호, 35-65.
- 이희훈(2021). <헌법총론>. 서울: 박영사.
- 임종수(2006). TV, 일상으로 들어오다. <문화/과학>. 48권. 273-289.
- \_\_\_\_\_(2007). 텔레비전의 사회문화사. 유선영·박용규·이상길 (편). <한국의 미디어 사회문화사>. 서울: 한국언론재단.
- 장성호(2012). 한국의 인터넷 규제 역사와 발전적 대안. <한국동북아논총>. 65호. 361-380.
- 장정민·조현수·정혜정 (2001). 인터넷과 도시문화에 관한 연구 - 엽기사이트와 청소년문제를 중심으로. <지역복지정책>, 15호, 73-90.
- 장준오(2003). <사이버상의 청소년 일탈에 관한 연구>. 서울: 한국형사정책연구원.
- 정성일(2023). <(1980년대) 한국영화 : ‘서울의 봄’부터 코리안 뉴웨이브까지>. 서울: 엘피.
- 정영희(2009). ‘한국 텔레비전 드라마의 동시대 지형과 역사성’, <한국언론학보>. 53권 1호, 84-108.
- 정준희(2016). 종합편성채널의 부상과 오락적 정론장(政論場)의 형성. <한국언론정보학보>, 77호, 73-107.
- 정찬미(2023). ‘1950년대 중후반 한국 소리의 자본주의 형성과정 : 1954~1959년 라디오 방송의 발전 과정을 중심으로’. <한국언론정보학보>, 119호, 196-229.
- 정태수(2017). 1980년대 한국영화에서 생산의 공간에 관한 연구(1980-1987). <현대영화연구>, 26호, 37-65.

- 정태수(2024). <한국영화역사>. 하남: 박이정출판사.
- 조은영·유세경(2014). 종합편성 채널 도입과 방송 뉴스 보도의 다양성. <한국언론학보>, 58권 3호, 433-461.
- 조은하(2013). 게임포비아, 호모루텐스에서 사이버스페이스까지. <한국콘텐츠학회논문지>, 13권 2호, 137-146.
- 조한진희(2019). <아파도 미안하지 않습니다 : 어느 페미니스트의 질병관통기>. 파주: 동녘.
- \_\_\_\_\_ (2020). 질병권(疾病權), 애플 권리로 다시 만나는 세계. <한국사회보장학회 정기학술발표논문집>, 461-474.
- 조향제(2005). 한국방송의 근대적 드라마의 기원에 관한 연구: <청실홍실>을 중심으로. <언론과 사회>, 13권 1호, 6~45.
- 최성락(2007). 온라인게임 아이템거래의 규제에 관한 연구 -시장실패 이론을 중심으로, <한국게임학회논문지>, 7권 2호, 103-114.
- 한국경제(1994, 5, 12). “비디오방 영업행위 불법 아니다”...서울고법판결. URL: <https://www.hankyung.com/article/1994051201751>
- 한국콘텐츠진흥원(2020). <게임 과몰입 국제 공동연구>. 나주: 한국콘텐츠진흥원.
- \_\_\_\_\_ (2025). <2024 대한민국 게임백서>. 나주: 한국콘텐츠진흥원.
- \_\_\_\_\_ (2025). <2024 아동청소년 게임행동 종합 실태조사>. 나주: 한국콘텐츠진흥원.
- 홍윌표·임성문(2010). 청소년의 인터넷 게임커뮤니티 몰두가 MMORPG 게임중독에 미치는 영향, <청소년학연구>, 17권 1호, 217-247.
- 홍은영(2014). 푸코와 우리 시대의 건강 담론 - 의료화 현상과 관련하여. <철학연구>, 50집, 187-228.
- 황동미·정헌일·조준형·박현희·류형진(2001). <한국영화산업구조분석 - 할리우드 영화 직배 이후를 중심으로>. 부산: 영화진흥위원회.
- 황승흠(2009). ‘유기장업 관리체제 : 게임법제의 태동기 연구’, <한국게임학회 논문지>, 9권 1호, 43-54.
- Briggs, A. & Burke, P.(2002). *A social history of the media : from Gutenberg to the Internet*. Cambridge: Polity Press.
- Conrad, P.(2007). *The medicalization of society*. 정준호 (역) (2018). <어쩌다 우리는 환자가 되었나>. 서울: 후마니타스.

## 참고 문헌

- Ellul, J.(1977). *Système technicien*. 이상민 (역) (2013). <기술 체계 : 인간은 기술의 신성함을 끌어내릴 수 있는가?>. 대전: 대장간.
- Hari, J.(2022). *Stolen focus :why you can't pay attention--and how to think deeply again*. 김하현 (역) (2023). <도둑맞은 집중력: 집중력 위기의 시대, 삶의 주도권을 되찾는 법>. 서울: 어크로스.
- Humphreys, D.(2018). *Virtue and Video Games: False Pleasure in the Digital Age*, PhD Thesis, University of New England
- Illich, E.(1974). *Limits to Medicine : medical nemesis, the expropriation of health*. 박홍규 (역) (2004). <병원이 병을 만든다>. 서울: 미토.
- Lupton, D.(2003). *Medicine as Culture: Illness, Disease and the Body in Western Societies*. 김정선 (역) (2009). <의료문화의 사회학>. 파주: 한울.
- Markey, P. M. & Ferguson, C. J.(2017). *Moral combat: why the war on violent video games is wrong*. 나보라 (역) (2021). <모럴 컴뱃 : 게임의 폭력성을 둘러싼 잘못된 전쟁>. 수원: 스타비즈.
- Mumford, L.(1964). *The myth of the machine :technics and human development*. 유명기 (역) (2013). <기계의 신화. 1, 기술과 인류의 발달>. 서울: 아카넷.
- Rose, N.(2012). *The politics of life in the twenty first century*. 김환석 (편) (2014). <생명정치의 사회과학> 15-41쪽. 서울: 알렙.
- Sicart, M.(2014). *Play Matters*. The MIT Press.
- Weijers, D. (2012). *Hedonism and Happiness in Theory and Practice*, Ph.D. dissertation, Victoria University of Wellington
- 고재원 (2025, 6, 20). “쇼츠 중독 청소년, 자살 위험 3배 높다”...美 연구팀이 밝혀낸 원인은?. <매일경제>. URL: <https://www.mk.co.kr/news/it/11348092>.
- 곽현아 (2025, 6, 12). 10대 소녀 틱톡 따라 과도한 화장...피부 자극, 알레르기 위험↑. <데이터숨> URL: <https://www.datasom.co.kr/news/articleView.html?idxno=204770>
- 김수진(2006, 8, 21). [풍랑 휩싸인 바다이야기]사행성 오락 빛 폐해. <부산일보>. URL: <https://www.busan.com/view/busan/view.php?code=20060821000018>
- 정소현(2006, 8, 30). 바다이야기는 ‘조폭 + 정치권’ 로비이야기. <브레이크뉴스>. URL: <https://breaknews.com/48324>
- 김재석(2023, 8, 11). 이래도 게임 탓, 저래도 게임중독... 미디어 속 게임 수난사. <디스이즈게

입>. URL: <https://www.thisisgame.com/webzine/nboard/263?n=174362>

김중식(2006, 3, 27). 경향 60년, 통계 60년 12. 영화·연극. <경향신문>. URL: <https://www.khan.co.kr/article/200603271752321>

동아일보(1990, 2, 6). 컴퓨터단말기 電子波(전자파) “有害(유해)”. URL: <https://newslibrary.naver.com/viewer/index.naver?articleId=1990020600209220001&editNo=2&printCount=1&publishDate=1990-02-06&officeId=00020&pageNo=20&printNo=21030&publishType=00020>

매일경제(1988, 2, 12). 하이테크 쇼크 <30> 풀어야할 과제. URL: <https://newslibrary.naver.com/viewer/index.naver?articleId=1988021200099206006&editNo=1&printCount=1&publishDate=1988-02-12&officeId=00009&pageNo=6&printNo=6752&publishType=00020>

서울경제(2005, 1, 31). TV를 끄면 아이도 건강해진다. URL: <https://n.news.naver.com/mnews/article/011/0000068897?sid=103>

안창현(1999, 3, 1). PC게임광 간질발작 사망. URL: <https://newslibrary.naver.com/viewer/index.naver?articleId=1999030100289123004&editNo=6&printCount=1&publishDate=1999-03-01&officeId=00028&pageNo=23&printNo=3438&publishType=00010>

안희제(2020, 11, 12). 질병권, 현재를 살아내기 위한 권리. <비마이너>. URL: <https://www.beminor.com/news/articleView.html?idxno=20238>

이채정(2025, 6, 19). [펜앤건강] 운동이 저속노화에 관여하는 방법…근육뿐만이 아니었다. <펜앤마이크> URL: <https://www.pennmike.com/news/articleView.html?idxno=103350>

장여경(2016, 3, 16). 우리는 인터넷에서 자유를 발견했다. <미디어스>. URL: <https://www.mediaus.co.kr/news/articleView.html?idxno=53444>

조선일보(1965, 4, 25). 蟲齒(충치)…間食(간식)등에 조심, URL: <https://newslibrary.naver.com/viewer/index.naver?articleId=1965042500239105002&editNo=1&printCount=1&publishDate=1965-04-25&officeId=00023&pageNo=5&printNo=13536&publishType=00010>

\_\_\_\_\_(1966, 10, 6). TV오래보면 有害(유해). URL: <https://newslibrary.naver.com/viewer/index.naver?articleId=1966100600239106018&editNo=1&printCount=1&publishDate=1966-10-06&officeId=00023&pageNo=6&printNo=13986&publishType=00010>

참고 문헌

ishType=00010

조선일보(1972, 4, 22). TV 經濟(경제), URL: <https://newslibrary.naver.com/viewer/index.naver?articleId=1972042200239106025&editNo=1&printCount=1&publishDate=1972-04-22&officeId=00023&pageNo=6&printNo=15703&publishType=00010>

\_\_\_\_\_(1990, 11, 17). “TV시청과 近視(근시)는 무관”, URL: <https://newslibrary.naver.com/viewer/index.naver?articleId=1990111700239111001&editNo=1&printCount=1&publishDate=1990-11-17&officeId=00023&pageNo=11&printNo=21459&publishType=00010>

\_\_\_\_\_(1991, 7, 3). “電磁波(전자파)가 건강 해친다” 87%. URL: <https://newslibrary.naver.com/viewer/index.naver?articleId=1991070300239112002&editNo=1&printCount=1&publishDate=1991-07-03&officeId=00023&pageNo=12&printNo=21681&publishType=00010>

조한진희(2016, 10, 12). 애플 권리를 보장하라. <일다>. URL: <https://www.ildaro.com/7622>

한경BUSINESS(2006, 9, 4). 고속인터넷 등에 업고 동영상 ‘날개’. URL: <https://magazine.hankyung.com/business/article/202103041817b>

KBS뉴스(1997, 6, 26). 청소년 출입금지구역인 비디오방, 10대 절반 출입경험. URL: <https://news.kbs.co.kr/news/pc/view/view.do?ncd=3775208>

## 기술발달에 따른 콘텐츠 여가 확산과 억압 정책

주관기관 | 한국콘텐츠진흥원 (사)한국게임산업협회

연구책임 | 김효은 (산업정책팀 책임연구원)

수행기관 | 디그라한국학회

연구책임자: 윤태진 (연세대학교 커뮤니케이션대학원)

연구원: 서도원 (연세대학교 커뮤니케이션대학원)

박동수 (연세대학교 커뮤니케이션대학원)

이연우 (연세대학교 커뮤니케이션대학원)

이재희 (연세대학교 커뮤니케이션대학원)

발행인 | 유현석 (한국콘텐츠진흥원 원장직무대행)

발행일 | 2025년 8월 29일

발행처 | 한국콘텐츠진흥원

주소 | 전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)

전화 | 1566-1114

홈페이지 | www.kocca.kr

기관번호\_KOCCA25-03

ISBN\_979-11-6677-341-9(93600) (비매품)

\* 본 보고서의 저작권은 한국콘텐츠진흥원이 소유하고 있으며, 내용을 인용하고자 할 경우에는 반드시 『기술발달에 따른 콘텐츠 여가 확산과 억압 정책』 ○○ 쪽에서 인용하였음을 표시해 주시기 바랍니다.

(문의) 콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114”

