

액션 리포트

온라인 게임 속 아동안전 문화 조성을 위한 관점 (Narrative) 다시쓰기



This event was made possible by funding from the Down to Zero Alliance and a contribution of the Carlson Family Foundation.

The views expressed herein are solely those of ECPAT International. Support does not constitute endorsement of the opinions expressed.

This publication is based on the notes of the event undertaken by ECPAT International with the kind collaboration of Tacteen Naeil (ECPAT Korea).

From ECPAT International:
Francesco Cecon, Amy Crocker

Translation by:
Eunwoo Song

Design and layout by:
Manida Naebklang

Suggested citation:
ECPAT International. (2024).
Action report: Shifting the narrative to build a
culture of child safety in online gaming
Bangkok: ECPAT International

© ECPAT International, 2024

Extracts from this publication may be reproduced with acknowledgement of the source as ECPAT International.

Cover illustration:
The illustrations on the cover of this report depict images relevant to the conversation on online gaming.

Photos in this cover from free filter at
www.freepik.com

Published by:

ECPAT International

328/1 Phaya Thai Road, Ratchathewi,
Bangkok 10400, THAILAND
Tel: +66 2 215 3388 | Email: info@ecpat.org | Website:
www.ecpat.org

본 요약보고서는 온라인 게임 환경 속 아동 안전을 주제로 2024년 2월 대한민국에서 열린 다분아 라운드테이블에서 논의된 내용을 담고 있습니다. 대한민국, 태국, 인도네시아, 대만, 호주, 미국, 유럽에서 온 전문가들이 각자가 속한 국가뿐만 아니라 세계적 문맥을 비교한 아동 온라인 안전에 대한 고유한 관점들을 공유할 수 있었습니다. 지난 2022년 영국에서 열린 행사에서는 연구 및 데이터에, 2023년 미국에서는 안전 인사이트와 모범 사례에 초점을 두고 젠더 관점에서 위험과 피해를 해결하는 방법 모색했습니다. 지난 행사에서 도출된 내용을 바탕으로 이번 대한민국 행사에서는 문화와 언어에 중점을 두고 더욱 풍부한 논의를 진행했습니다.

우리가 배운 것

1. 전 세계 어느 곳에서나 온라인 게임은 아동¹의 삶에서 매우 중요한 역할을 합니다. 게임은 아동이 놀권리를 실현할 수 있게 해주며, 건강한 위험 감수, 한계 시험, 오락, 휴식, 학습, 사고, 즐거움을 위한 중요한 공간입니다. 게임은 경쟁이 치열한 공간이기도 하지만 아동이 서로 관계를 맺고, 커뮤니티의 일원이 되고, 자신의 삶을 형성하는 사회 문화적, 성별 규범의 한계를 벗어나 도움과 지원을 요청하는 끈끈한 협력의 장이 될 수도 있습니다.
2. 온라인 게임은 상당한 파급력이 있음에도 게임 커뮤니티 외부에서는 온라인 게임의 긍정적인 힘과 가치가 과소평가되는 경우가 많습니다. 이로 인해 게임을 하는 아동은 부모, 보호자나 신뢰할 수 있는 성인 사이에 단절이 발생합니다. 게임을 하는 아동의 행동, 회복력, 책임감에 영향을 미칠 수 있습니다.
3. 특히 주변에서 신뢰할 수 있는 성인이나 안전한 커뮤니티를 찾을 수 없는 아동들은 게임 커뮤니티를 통해 고립감과 외로움을 해소할 수 있습니다. 그러나 대한민국을 비롯한 동아시아의 많은 사회에서 성인은 게임을 아이들과 매우 다른 관점으로 보는 경향이 있으며, 게임 환경이 줄 수 있는 이점들을 이해하는데 노력을 기울이기보다는 자녀가 게임 중독 문제를 가지고 있다고 보는 경향이 있습니다. 또한 많은 부모들이 온라인 게임에 교육적 요소가 부족해 보인다는 이유로 편견을 보입니다.
4. 온라인 세계는 전 세계 어디서나 큰 차이가 없는 듯 보입니다. 그러나 온라인 세계는 아동들이 각자의 문화와 사회화 경험을 끌어오는 공간이며 이곳에서 그것들을 자신의 정체성, 행동, 그리고 젠더 규범에 적용합니다. 게임공간에서 아동들은 이미 형성된 엄격한 젠더 규범에 도전을 제기할 수 있고 자신의 성과 젠더 정체성을 탐구할 수 있습니다. 연구에 따르면 게임 환경에서 화면 너머에 있기 때문에 도움을 요청하는 것이 더 안전하다고 느끼는 아동들도 있습니다. 게임 플랫폼, 게임 인접 및 소셜 미디어 채널을 통해 또래나 나이가 더 많은 게임 이용자, 인플루언서에게 속마음을 털어놓고 조언과 도움을 구할 수 있는 것입니다.
5. 온라인 게임은 탐험, 즐거움, 연결의 공간만큼 아동에게 위험하고 유해한 공간이 될 수도 있습니다. 아동과 성적으로 접촉하려는 성인이 이러한 연결된 환경을 악용한다는 사실이 최근 연구²에서 드러났습니다. 뿐만 아니라 해당 연구에서 폭력과 성착취 목적의 그루밍을 위한 과정과 겹치는 부분이 있다는 사실 또한 확인되었습니다. 이를 통해 게임 플랫폼 안에서, 그리고 플랫폼을 통해서 발생하는 다양한 유형의 폭력을 저지하기 위해서 유사한 접근 방식을 활용할 수 있는 가능성을 발견할 수 있습니다.

1 아동이란 <유엔 아동 권리 협약> 속 정의에 따라 18세 미만인 사람을 가리킨다. 본 보고서에서는 주로 청소년기에 해당하는 13세에서 18세 사이 소녀 및 소년을 가리킨다.

2 엘리자베스 D. 킬머 및 레이첼 코워드(2024): <https://gnet-research.org/2024/02/08/grooming-for-violence-similarities-between-radicalisation-and-grooming-processes-in-gaming-spaces/>

6. 온라인 게임의 위험과 이점을 성인의 관점으로만 논의한다면 아동의 경험이나 틀에서 벗어난 안전교육으로 이어질 수 있습니다. 예를 들어 학대, 괴롭힘, 따돌림과 같은 폭력이나 미성숙한 의사소통이 오프라인에서 온라인으로 옮겨가는 상황을 예방하기 위해서는 문화적 맥락을 고려한 접근 방식을 활용해야 하지만 이러한 고려 없이 ‘극단적인’ 위험만을 강조하는 결과를 낳을 수 있습니다.
7. 온라인 게임들의 연결 규모, 다양성, 속도 때문에 콘텐츠 및 커뮤니티 모더레이션은 더욱 어렵습니다. 지역적 차이도 어려움을 보냅니다. 아동이 콘솔, 개인용 컴퓨터 또는 모바일 기기와 같은 수단을 통해 게임에 접근하고 위험에 노출되는 방식은 지역마다 다르기 때문입니다. 소셜 미디어 등 온라인 서비스와 마찬가지로 인공지능과 자동화된 접근 방식을 대규모로 적용해야 할 필요성이 높아지고 있습니다. 개인정보 보호와 안전성을 모두 보장하려면 신중하고 투명한 알고리즘 설계가 필요하며, 업계 내 기술적·업계 내 솔루션과 노하우 공유는 게임 업계 내 안전 메커니즘 확장에 필수적입니다.
8. 규제는 게임 회사들이 행동할 수 있는 명확한 틀을 제공할 수 있으며, 시민 사회가 제공하는 통찰력은 아동이 경험하는 피해의 경로를 회사들이 이해하도록 도울 수 있습니다. 그러나 세대 간 격차, 도덕적 공황(사회 질서를 위협하는 것으로 보이는 문제에 대한 집단에서 표현되는 강렬한 감정), 전문 지식 공유의 제한으로 인해 게임 업계, 정부, 시민 사회 간의 의미 있는 협력이 쉽지 않았습니다. 또한 시민 사회가 아동권리나 아동법 언어에 치중하다 보니 정부는 법적 의무를 강조하고 위험 저지에만 치우쳐 있었는지도 모릅니다. 그 결과 안전한 게임 문화를 조성하는 데 필요한 교육 및 예방 조치는 주목을 받지 못했습니다. 또한 아동이 자신의 의견과 경험을 공유할 수 있도록 지속가능하고 스스로 문제해결 조치를 취할 수 있는 공간을 조성하는 성인들의 노력은 충분치 않습니다.

탐색의 길



온라인 플랫폼 상당수는 방대하고 다양한 사용자층을 보유하고 있지만 사용자 신원 정보는 잘 파악하지 못하고 있습니다. 그 이유는 주로 프라이버시 및 데이터 보호를 고려하기 때문이며 인구학적 정보를 수집하지 않는다는 단순한 이유도 있습니다. 이는 온라인 게임 환경에서도 마찬가지입니다. 그러나 기존 연구에 따르면 게임 이용자 상당수가 젠더와 연령을 명확히 밝히지 않으며 그러한 이유로는 괴롭힘, 여성 혐오, 신원 관련 정보가 공개될 수밖에 없는 사회가 아닌 공간에서 자유롭게 게임을 즐기려는 욕구가 있었습니다. 우리는 아동 게임 이용자의 경험에 대해 더 많이 배워야 하며 적어도 연령별, 젠더별로 분류된 정보가 필요합니다. 남자 아동을 대상으로 한 금전적 성적 갈취와 같은 폭력이 증가하고 여자 아동을 대상으로 한 젠더 기반 폭력 및 여성 혐오와 같은 폭력이 증가하는 이 시점에 젠더와 게임에 대한 섬세한 이해는 위험 저지를 위해 그 어느 때보다 중요합니다.



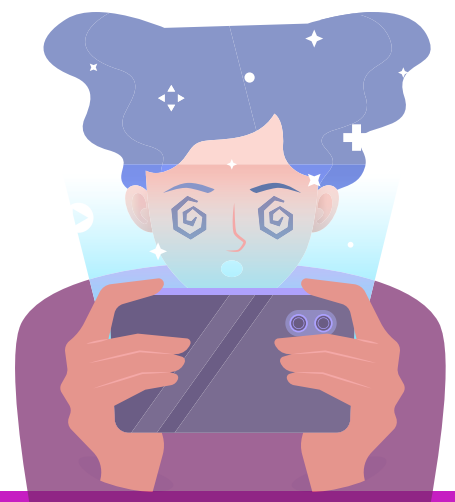
커뮤니티 모데레이터, 게임 마스터, 인플루언서 등이 게임 커뮤니티의 안전 도모에 어떻게 선제적 역할을 할 수 있는지, 이러한 역할을 수행하는데 어떤 지원이 필요한지 더욱 깊게 이해할 필요가 있습니다.



정보와 전문 지식 교류가 충분하게 이루어지지 않는 상황에서는 디자인 방식이 어떻게 유해한 젠더 규범을 고착시키고, 안전하고 건강한 게임 경험에 장애물이 되는지, 어떻게 재미를 유지하며 이러한 것들을 고려해야 하는지 게임 개발자들을 이해시키기 어렵습니다.



다양한 성별, 정체성 및 연령대의 아동이 경험하는 폭력의 경로와 그 영향에 대한 지식 공유가 서로 다른 분야들 사이에서 충분히 이루어지지 않고 있습니다. 또한 커뮤니티 형성, 위험 감수, 도움 요청 행동에 대한 지식 공유가 부족합니다. 콘텐츠 및 커뮤니티 관리가 규모와 새로운 상호 작용 방식에 맞게 진화함에 따라 이러한 음성 채팅을 감지하고 활성화하는 데 있어 AI의 역할에 대한 더 많은 통찰이 필요합니다. 안전하고 연령에 적합하며 성별에 적합한 피해 신고 방법에 대한 더 많은 통찰이 필요합니다.



온라인 게임 내 성인지적 아동 안전을 위한 지침

현재 직면한 어려움과 한정된 자원에도 불구하고 온라인 게임 환경에서 아동의 안전과 역량 강화를 위한 접근 방식에 대한 다음과 같은 지침이 등장하고 있습니다.

- 1) 관점을 다시쓰고 공통의 언어를 개발하여 게임의 긍정적인 힘을 끌어내어 아동을 위험으로부터 보호합니다.
 - ▶ 시민사회는 온라인 게임을 둘러싼 네러티브 전환을 통해 양육자와 커뮤니티가 게임의 이점을 깨닫고 아동을 위해 이러한 이점을 활용할 수 있는 온라인 의사소통을 파악하면서도 위험과 피해를 모니터링과 관련 교육을 지속하도록 장려합니다.
 - ▶ 시민사회는 게임 회사와 지속적 대화를 통해 아동의 게임 행동과 아동 안전에 관련된 공통 언어를 마련합니다. 또한 시민사회와 게임 회사 주도로 아동 안전 및 아동이 경직된 젠더 규범과 고정관념을 탐색하고 문제를 제기할 수 있는 기회를 증진합니다.
 - ▶ 시민사회와 게임 업계는 함께 협력하여 의미 있고 지속 가능한 아동과 청소년이 참여할 수 있는 경로를 만들어야 합니다. 온라인 게임 커뮤니티에서 안전, 다양성, 포용성, 성평등을 증진하기 위해 의미 있고 지속적인 참여 채널을 만들 수 있습니다.
- 2) 아동 청소년의 참여 주류화를 통해 게임 환경 안전에 게임요소를 적용합니다.
 - ▶ 시민사회와 게임 업계는 함께 협력하여 아동 청소년이 참여할 수 있는 의미있고 지속가능한 경로를 만들어 게임 커뮤니티의 유해성을 줄이고 건강을 증진하고 안전, 다양성, 포용, 젠더 평등을 도모할 수 있도록 돕습니다.
- 3) 전문 업계들은 서로에게 필요한 정보를 제공하며 협업을 증진하고 역량 강화를 서로 돕습니다.
 - ▶ 게임 개발자는 시민사회에게 게임 디자인이나 디지털 플랫폼의 구조가 작동하는 방식, 즉각 실행 가능한 조치와 그렇지 않은 조치에 대해 시민사회의 이해도 증진을 도울 수 있습니다.
 - ▶ 게임 개발자와 게임 유사 플랫폼들은 시민사회가 게임 언어와 기능을 이해하도록 도울 수 있습니다. 언어와 기능을 이해하고 아동의 게임 행동에 대한 통찰을 제공할 수 있습니다.
 - ▶ 시민사회는 게임 업계에게 아동 보호, 안전, 교육에 대한 증거 기반 길라잡이를 제공할 수 있습니다. 뿐만 아니라 다양한 환경에 처한 아동과 청소년들의 정보, 태도, 행동 양식에 대한 길라잡이 또한 제공할 수 있습니다.
 - ▶ 시민사회, 게임 플랫폼, 법 집행 기관들이 협력하여 아동 성착취를 비롯한 온라인 폭력 범죄를 이해하고 대책을 마련하는 일 또한 중요합니다.
- 4) 유사한 활동과 목표를 가진 이니셔티브들 사이에 커뮤니티를 구축합니다.
 - ▶ 지난 몇 년 사이 온라인 게임, 게임 유사 플랫폼 및 소셜미디어 속 안전과 건강에 초점을 맞춘 여러 이니셔티브가 등장했습니다. 이러한 이니셔티브는 다양한 분야의 개별 기관 또는 협업을 통해 이루어지고 있습니다. 기존 이니셔티브들 사이에서 지속적인 소통과 교류를 통해 더 큰 성과와 조화로운 협력을 기대할 수 있습니다.

마무리

온라인 게임의 세계는 다양한만큼 방대하며, 온라인 게임의 즐거움과 모험은 전례 없는 방식으로 새롭게 문화와 세대를 가로지릅니다. 이 같은 새로움은 게임 밖 세계에서 자주 오해를 받기도 합니다. 온라인 세계를 안전하게 만들기 위해 그 어떤 젠더를 가진 아동이라도 이들이 온라인 환경 속에서 사회적으로 소통하는 방식을 바라보고 이해하는 우리의 도덕 및 사회적 틀을 새롭게 정립할 필요가 있습니다.

온라인 게임 환경 속 아동 안전에 대해 논의하기 위해 다음과 같은 두 가지 전제를 고려할 수 있습니다.

- 1) 게임 환경에서는 건전한 위험을 감수하고 한계를 시험하며 재미와 휴식, 학습, 사회화, 그리고 즐거움을 얻을 수 있습니다. 하지만 동시에 아이들이 부정적인 위험, 폭력 및 기타 형태의 위험에 노출되는 공간이기도 합니다. 또한 이러한 부정적 요소들은 경직된 성 규범의 영향을 많이 받기도 합니다.
- 2) 게임의 힘을 활용하여 다양한 연령대의 아동을 보호하고 권한을 부여하며 성 정체성을 확립하는 것은 가능한 일을 넘어서 필수적인 일입니다. 이를 위해서는 게임하는 아동들의 지속적인 참여, 분야 간의 긴밀한 협력, 새로운 언어와 기준 프레임이 필요합니다.

ECPAT International은 폭력으로부터 아동을 안전하게 보호하는 이러한 새로운 영역에 동참하게 되어 매우 기쁩니다. 함께 이야기를 바꾸고 혁신적인 솔루션을 구축하기 위해 ECPAT International뿐만 아니라 관점을 전환하고 혁신적인 솔루션을 구축하는 협업 기관들과 함께 해주세요. 아동이 안전하게 게임을 계속해서 즐길 수 있도록 우리 함께 협력합시다.

더 많은 정보가 필요하거나, 글로벌 보이즈 이니셔티브(Global Boys Initiative)에 동참하시려면 Amy amyc@ecpat.org, francescoc@ecpat.org 또는 ecpat.tacteen@gmail.com로 연락 바랍니다.