



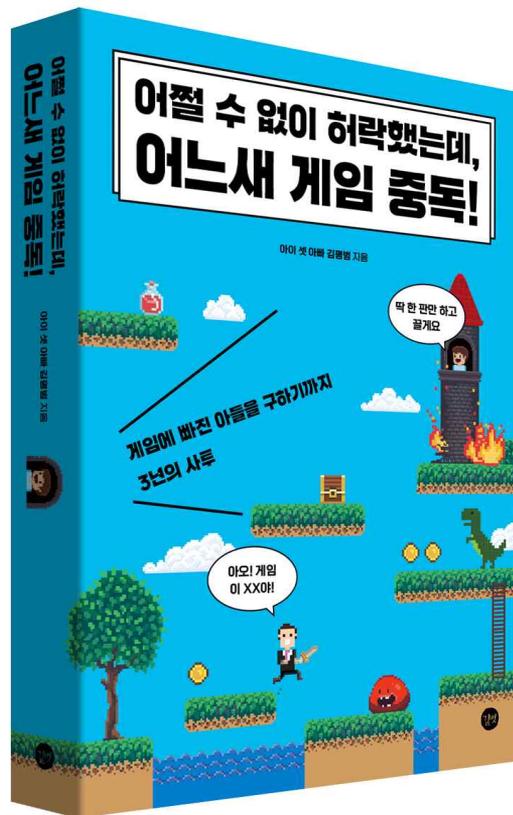
독자의 1초를 아껴주는 정성

주소 서울시 마포구 월드컵로 10길 56 대표전화 (02)332-0931 팩스 (02)338-0388 홈페이지 www.gilbut.co.kr

담당자 자녀교육서팀 황지영 02-330-9829 jyhwang@gilbut.co.kr

(부제) 게임에 빠진 아들을 구하기까지 3년의 사투

어쩔 수 없이 허락했는데, 어느새 게임 중독



지은이 | 김평범 발행일 | 2021.10.29. 분야 | 자녀교육 판형 | 46판(130x188)
형태 | 무선 페이지 | 264쪽 정가 | 14,500원 ISBN | 979-11-6521-739-6 (03590)

■ 책 소개

“나만 빼고 친구들은 다 한단 말이에요…”

부모 마음이 약해지는 그 순간, 게임은 아이 마음을 파고든다.

눈물 없이는 볼 수 없는 게임에 빠진 아들 구하기 프로젝트!

제발 게임 좀 하라고 아이를 등 떠미는 부모는 별로 없을 것이다. 아이 셋 아빠 김평범 씨 역시 어느 부모와 같았다. 초등학생 큰아들이 “키즈폰은 쪽팔려서 못 가지고 다니겠어요” “스마트폰 없어서 나만 단톡방 못 들어가요” 하고 호소하자, 소중한 내 아이가 왕따를 당할까 걱정돼 스마트폰을 사주었다. 그리고 “친구들이 나 빼고 다 게임에서 모인다고요” 하고 계속 꾸짖하기에, 친구들과 못 어울릴까 봐 어쩔 수 없이 단순한 게임 하나 까는 걸 허락했을 뿐이다. 그걸 시작으로 아이는 게임의 유혹에 퐁덩 빠져버렸다.

아이가 게임 중독에 빠진 것조차 부모는 한참 동안 몰랐다. 아이가 철저히 숨어서 게임을 했기 때문이다. 학원에서 돌아오면 방문을 걸어 잠그는 것이, 아침에 잠이 많아진 것이, 부모와 외출을 꺼리기 시작한 것이 사춘기가 시작돼서 그렇다고 생각했다. 그래서 부부는 아이의 변화를 흐뭇해하며 아이가 스스로 문을 열고 나올 때까지 기다리고자 했다. 이윽고 아이는 스스로 방문을 열고 나왔다. 매일 밤 새벽 3시에 스마트폰을 들고 부모 몰래 살금살금, 화장실에 숨어서 고작 게임을 하기 위해! 그 날은 하늘이 무너지는 것 같았지만 돌이켜보면 이 사건은 아주 작은 신호에 불과했다.

《어쩔 수 없이 허락했는데, 어느새 게임 중독》은 스마트폰을 빼앗아도 부모 눈을 피해 어떻게든 게임 세상으로 다시 끌려들어 가고야 마는 아이와, 그때마다 무너지는 신뢰를 붙잡고 다시 한 번 아이를 믿고 포기하지 않은 부모의 눈물겨운 사투의 기록이다. 그 어디서든 속 시원한 해답을 찾기 힘든, 게임 중독의 출구로 가는 길을 찾아낸 평범한 아빠의 3년간의 고군분투를 담았다.

게임 회사의 목표는 단순하다.

‘보다 많은 사람이, 보다 긴 시간 게임하게 한다.’

이를 위해 국내 최고 엘리트들이 게임 회사에 모여 365일 머리를 짜낸다.

당신의 아이가 과연 게임 회사를 혼자 이겨낼 수 있을까?

요즘 아이들은 부모도 모르는 사이 사르르 게임에 빠진다. 일단 부모들은 중독될 만한 ‘게임’이라 하면 리니지, 스타크래프트 같은 대작 PC 게임을 생각한다. 그래서 거실에 PC를 두고 정해진 시간만 안 넘기면 안심한다. 여기서 큰 실수가 발생한다. 요즘 게임 중독의 시작은 스마트폰이다. 아이는 부모 눈을 피해 학교 쉬는 시간에, 학원 화장실에서, 집 방문을 잠그고 수시로 게임의 세계로 들어간다.

일단 아이가 게임을 하는 걸 알았어도, 부모는 희망 회로를 돌린다. ‘게임, 잠깐 하고 말지 않을까? 나도 그랬잖아.’라고 생각한다. 아이와 싸우기 싫고 그렇게 생각하는 게 편하니까. 하지만 게임 회사는

세계적 수준의 엘리트들이 모여 365일 머리를 맞대고, 어떻게 하면 유저들이 게임을 좀 더 오래할지만을 연구한다. 그 엘리트들 집단을 우리 아이 한 명이 이길 수 있다고 생각하면 매우 큰 오산이다.

부모라면 게임과 관련된 긍정적인 말들에 호도되지 마라

게임 산업의 자발적 옹호자도 되지 마라

부모라면 게임 산업보다 자기 자녀부터 보호해야 한다

아만 생각해도 우리 아이가 게임을 좀 많이 하는 것 같으면, 부모는 ‘게임의 장단점’을 찾아본다. 기사를 읽고 책도 읽는다. 찾아보면 게임과 관련된 긍정적인 연구가 많이 보인다. 게임의 장점을 말하는 자료는 왜 많을까? 담배가 처음 나왔을 때, 담배가 몸에 좋다는 연구 결과, 신문 기사가 많았다는 것을 생각해보자. 담배 회사는 돈이 많고, 연구 지원도 많이 한다. ‘게임업계 역시 매우 돈이 많다.’ 또 다른 이유는, 사람들은 보고 싶은 정보만 수집한다.(심리학 용어로 **확증편향**이라고 한다) 부모들은 게임에 관한 부정적인 기사들을 봐도 ‘게임이 아이에게 좋은 영향을 미친다’는 연구 결과만 머릿속에 남긴다. 그게 마음이 편하기 때문이다.

WHO(세계 보건 기구)는 게임 중독을 공식 병으로 지정했다. 그 말은 게임이 일상생활을 방해할 만큼 중독성이 있다는 것을 공식화한 것이다. 특히 최근 1~2년 사이 코로나19로 인해 아이들이 스마트폰, 태블릿PC를 일상적으로 접하게 되면서 게임 때문에 갈등을 겪고 있는 가정이 늘고 있다. 이에 중국은 아예 게임을 술, 담배와 같은 선상에 둔 듯하다. 청소년이 평일에는 게임을 할 수 없도록 국가적으로 차단했다.(금, 토, 일요일에 하루 1시간만 할 수 있다)

소중한 내 아이와 게임 때문에 단 한 번이라도 입씨름해본 적이 있다면, 아이의 게임 문제를 무겁게 받아들여야 한다. 게임으로 아이와 갈등을 빚어본 적 있다면, 부모가 아이를 게임의 함정에서 적극적으로 끄집어내야 한다. 이 책 《어쩔 수 없이 허락했는데, 어느새 게임 중독》이 아이를 게임에서 건강하게 구해내는 좋은 참고서가 될 것이다.

■ 저자 소개

지은이 아이 셋 아빠 김평범

고1, 중3 아들과 중1 딸의 아빠다. 아이가 셋이 된 순간, 부부는 선택과 집중을 하기로 했다. 아내는 아이들 육아와 교육을 위해 전업주부를 택했고 자연스럽게 외벌이 가장이 되었다. 다행히 투자에 밝은 덕에 종잣돈을 불렀고, 교육열 높은 아내의 강력한 추진력 덕에 강남 한복판에 입성했다. 아이 셋을 강남에서 키우자니 아이들 입히고 먹이고 가르치는 데 모든 걸 투입했지만, 아이들이 좋은 환경에서 쑥쑥 크는 걸 보는 것만으로도 힘든 줄 몰랐다. 첫째 아이가 초등학교 5학년이 될 때까지, 그러니까 게임 중독에 빠지기 전까지는!

국내 IT 기업에 재직 중으로, 이름만 들으면 알 만한 게임 회사 IT 담당자들과도 오랜 기간 일했다.

그렇기에 소중한 아들이 바로 그들이 기획하고 설계한 게임에 빠져 부모 몰래 쌈짓돈을, 그리고 세상 무엇보다 소중한 자신의 시간을 쏟아붓고 있다는 것을 알았을 때 절망할 수밖에 없었다. 게임 회사에 다니는 최고 스펙의 엘리트들이 ‘게임 유저(그리고 미래의 게임 유저)’들을 어떻게 바라보고 있는지 잘 알고 있기 때문이었다. ‘보다 많은 사람들이, 보다 오래 접속하게 하고, 돈까지 지불하게 한다!’

그날 이후 전쟁이 시작됐다. 아들을 게임 중독에서 구해내기 위해 안 해본 게 없다. 그 과정에서 부모와 아들은 서로 사랑하기도 부족한 시간에 서로를 맹비난하며 상처를 줬다. 그렇다면 싸움을 붙인 게임 회사는? 느긋하게 싸움 구경을 하고 있었다. 이 우스꽝스러우면서도 잔인한 3년간의 게임 전쟁의 면면을 이제부터 낱알이 고백하고자 한다. 게임에 빠진 아이를 보며 깊은 곳에서 올라오는 불안감을 애써 누르고, ‘믿어주자’, ‘기다리면 되겠지’, ‘결국엔 돌아올거야’라고 애써 따뜻한 시선을 보내던 과거의 나처럼, 철없는 부모님들이 더 이상 없기를 바라면서.

■ 책 속에서

초등학교 5학년부터 중학교 2학년 때까지, 4년 동안의 시간은 이제 과거로 흘러, 지금 걸으로는 평범하고 평화로워 보인다. 그러나 한창 지식과 지혜를 쌓기 위해 노력해야 하는 바로 그 시간을 게임의 늪에서 허우적댄 대가는 지금도 형벌처럼 고1 아들에게, 그리고 아빠와 엄마에게 남아 있다.(다행히 첫째 덕에 둘째와 셋째는 귀한 시간을 낭비하지 않았다.) 이제 그 시간을 이야기해보고자 한다. 나 같은 실수를 반복하는 부모가 없기를 바라면서. <프롤로그 중>

한창 잠이 많은 열 살 아들이 몰래 게임을 하려고 새벽에 일어나 살금살금 화장실에 들어가 양변기에 쪼그리고 앉아 한두 시간씩 보내고 있었다니! 상상할 수 없는 일이 일어나고 있었다. 황당함은 분노로, 분노는 실망으로 이어졌다. ‘철석같이 믿었던’, 아니 ‘믿고 싶었던’ 아들에 대한 나의 희망이 무너지는 소리를 마음저 깊은 곳에서 듣게 되었을 때 나는 정신을 차릴 수 없었다. 그래도 최대한 침착하려 했다. ‘그럴 수도 있지’라고 생각하고 쿨하게 넘기고 싶었다. 그럴 만한 일이라고 생각했다. <내가 알던 아들은 어디로 중>

거기다 ‘나도 어렸을 적엔 한 게임 했었는데 지금은 괜찮잖아?’라는 막연한 자기 위로가 아들을 방치하게 만들었다. 오락실에 가서 차례를 기다렸다가 게임기 앞에 앉을 수 있는, 한 판 질 때마다 동전을 새로 넣어야 하는 버블버블과 24시간 언제든지 로그인할 수 있는 앵그리버드는 그 성격이 전혀 달랐음에도 말이다. <앵그리버드와 버블버블의 다른 점 중>

알코올 중독이 무얼까? 아무리 술을 많이 마셔도 가끔 폭음하는 것은 알코올 중독이 아니다. 자꾸 이 핑계 저 핑계대면서 매일 맥주 한 컵씩 마시면 알코올 중독이다. 스스로 제어할 수 없으니 매일 손을 대는 것이다. 그렇게 점차 양이 늘어나면 치료가 필요한 수준이 된다. 게임 중독 역시 마찬가지다. 처음엔 하루 10분씩만 한다고 한다. 그러다 ‘한 판 더’, ‘한 판 더’ 하다 보면 게임을 하지 않고는 도무지 견딜 수 없게 된다. <비극의 시작 중>

나의 심각한 표정을 보고, 게임이 사회화에 도움이 될 수도 있다고 위로하는 사람도 간혹 있었다. 과연 그럴까? 미국 심리학자 레너드 삭스의 말에 따르면 현대 사회에서 잘살기 위해 필요한 능력은 한마디로 ‘참을성’이라고 한다. 결과가 나올 때까지 끈질기게 도전하는 힘, 내 차례가 될 때까지 기다리는 힘, 상대방

의 말을 끝까지 경청하는 힘, 내 의견을 차분히 관철시키는 힘 등이다. 그러나 게임은 이 모든 것을 방해한다. 게임이 요구하는 가장 큰 능력은 바로 '신속함'이다. 전술과 전략을 빠르게 실행하고 또 수정해야 한다. 또한 게임은 아들이 선택한 결과도 빠르게 수치화해서 보여준다. <게임이 아들을 지배하는 방식 중>

■ 차례

프롤로그. 아이를 향한 부모의 모든 노력을 '제로'로 만드는 것, 게임
게임 중독 진단을 위한 셀프 체크 10문항

PART 1. 초5 아이가 새벽 4시 30분에 깨어났던 이유

아들을 잃다

전쟁의 서막 • 내가 알던 아들은 어디로 • 잠깐의 휴식과 내가 바꾼 것 • 앵그리버드와 버블버블의 다른 점 • 2G폰에서 타협하지 말걸 • 비극의 시작 • 게임이 아들을 지배하는 방식 • 얼마나 더 실망할 수 있을까 • 바스라진 믿음, 견고한 장치 • 게임 머니 • 게임의 폐해 1: 거짓말이 습관이 되다 • 게임의 폐해 2: 아들이 쓰는 말이 달라졌다 • 친구들도 다 하는데 • 가벼운 게임은 괜찮지 않을까 • 아이의 시간은 어른의 시간과 다르다

PART 2. 게임 회사는 그 가면을 벗어라

진짜 나쁜 자들의 변명

게임 회사 = 가정파괴범 • 게임을 바라보는 네 가지 유형 • 요즘 아이들이 꿈꾸는 직업은 • 혹시 게임 회사에 입사할 수 있을까 • 게임이 산업이라고? • 도박보다 더 위협적인 가족해체의 주범 • 게임 회사 사장 자녀도 게임을 할까 • 나쁜 약은 달콤하다 • 퀘스트라는 끝없는 늪 • 사육되는 아이들 • 게임 회사가 유저에게 원하는 것 • 아이들에게는 죄가 없다

PART 3. 일생에 한 번, 반드시 이겨야 할 싸움이 있다

게임 전쟁에서 승리하는 법

'달'이 필요한 시간 • 필요조건 1: 아이가 스스로와의 싸움이라는 걸 깨닫는다 • 필요조건 2: 부모의 역할을 확실히 인지한다 • 나는 아들을 게임 중독에서 구할 수 있는 부모인가? - 셀프 체크 10문항 • 주의할 점 1: 게임 중독 징후, 초기에 알아보는 법 • 주의할 점 2: 시춘기랑 헷갈리지 말자 • 주의할 점 3: 게임에 중독되는 시간, '찰나' • 부모의 착각 1: 케라벨이 가능하지 않을까? • 부모의 착각 2: 부모가 잘만 하면 게임을 조절할 수 있다 • 부모의 착각 3: 게임이랑 공부, 둘 다 잘할 수 있다? • 길을 찾아보다 1: 게임 중독을 이겨낸 형들을 찾아서 • 길을 찾아보다 2: 살다 살다 논문까지 읽게 될 줄은 몰랐다 • 솔루션 1: 매일보다는 매주가 낫고, 매주보다는 매달이 낫다 • 솔루션 2: 스마트폰, 풀어주되 확인한다 • 솔루션 3: 아이가 뭘 하고 있는지 정도는 알고 있어야 한다 • 솔루션 4: 사생활의 자유가 게임의 자유가 되어선 안 된다 • 무엇이 필요할까 1: 포기하지 않는 것 • 무엇이 필요할까 2: 낭비한 시간은 돌아오지 않는다 • 무엇이 필요할까 3: 부모의 관심이 아이를 구한다 • 게임 중독에서 탈출하기 위한 요건 3 • 부모로서 잘한 것 1: 믿음 • 부모로서 잘한 것 2: 지켜보기 • 부모로서 잘한 것 3: 꿈을 찾기

PART 4. 게임을 혐오하는 건 그 자체로 '선'이다

게임 중독 예방법

하루 인생으로 향하는 아이의 모습을 보기 싫다면 • 오감을 자극하지만 서서히 무감각해지는 곳 • 만일 내가 다시 아들을 키운다면 • 자신의 몸을 쇠사슬로 의자에 묶는 마음으로 • 아예 노트북이 낫다. 대신에... • 영어 단어를 꼭 게임으로 외워야 할까?

에필로그. 아들이 돌아왔다