

게임의 순기능과 역기능

유형오 / 전자신문 문화산업부 기자



최

근 게임과 게임산업이 국내외적으로 화려한 조명을 받고 있다.

3월초 출시된 소니컴퓨터엔터테인먼트의 차세대 가정용 비디오 게임기 '플레이스테이션2 (PS2)'는 일본 현지에서뿐만 아니라 전세계적으로 외신면을 장식하였다. 또 PS2의 인기를 시샘이라도 하듯이 마이크로소프트사는 'X박스'라는 독자적인 게임 플랫폼을 발표하고 게임시장에 포신을 겨누었다. 지난 98년 이후 국내 게임시장은 미국 블리자드엔터테인먼트사가 개발한 '스타크래프트'가 현재까지 130만 카피가 팔리는 공전의 히트를 기록하고 이러한 열풍이 탄생시킨 게임대회는 급기야 프로게임리그로 발전, 프로스포츠와 같은 역할을 하기 시작했다. 국내 게이머들에게 게임은 더 이상 오락수단으로만 그치지 않고 대학에 진학하고, 구직을 하고 나아가 부와 명예를 획득할 수 있는 길로도 인식되고 있다.

동시에 게임은 N세대를 중심으로 하나의 문화로써 자리를 잡아가고 있다. N세대들에게 PC방은 기성세대들이 10대에 즐겨찾았던 만화방 역할을 하고 있으며 그들의 대화에는 게임이 여지없이 화제가 되곤 한다. 스타크래프트, 리니지, 울티마 온라인 등은 그들이 나누는 대화 가운데 중요한 테마다.

왜 게임이 이처럼 핫 이슈가 되었을까.

한마디로 영화나 비디오가 아날로그 시대를 상징하는 콘텐츠였다면 게임은 디지털 시대를 상징하는 콘텐츠는 바로 게임이기 때문이다. 게임은 영화나 비디오에 비해 몇 가지 면에서 큰 차이점이 있다. 첫째, 게임은 인터랙티브(Interactive)한 인터페이스를 가지고 있다. 게임은 영화나 비디오와는 달리 소비자(게이머)가 생산자가 제공한 공간에 개입하여 주인공 역할을 한다. 따라서 대리만족이나 교육적 효과가 매우 크다.

두번째로 게임은 시공을 초월한 시뮬레이션을 가능케 한다. 물론 영화나 비디오도 현재와 과거, 그리고 미래를 오고갈 수 있다. 그러나 그 장르의 다양성과 경제성은 게임을 따를 수 없다. 전쟁과 사랑, 경영과 스포츠, 모험과 도박 등 인생의 모든 것을 그리 부담스럽지 않은 대가를 지불하고 대리체험해볼 수 있다. 어느 학자의 말처럼 'Life is Game' 이란 표현은 결코 지나치지 않다. 문학과 예술이 인생에 뿌리를 두고 있듯이 게임 역시 인생에 뿌리를 두고 있으나 실감나는 대리체험의 효과는 게임이 압권이다.

그러나 인간의 모든 발명이 부작용을 가져왔듯이 게임 역시 순기능 못지 않은 역기능을 파생시키고 있다. 우선 게임의 순기능을 생각해보자. 첫째, 게임은 인간의 창의성을 표현할 수 있는 가장 진보된 수단이다. 게임이 있기 전에 인간이 자기의 창의력을 표현할 수 있는 수단은 크게 글(Text)과 그림(Image)과 음악과 영화(Animation)였다. 게임은 이 모든 것을 통합시키고 있다. 한마디로 멀티미디어 콘텐츠다. 이미지와 사운드는 3차원으로 표현할 수 있으며 냄새와 촉감까지 전달할 수 있는 '가상현실(Virtual Reality)' 게임으로 진화하고 있다. 나의 상상력을 리얼하게 그려낼 수 있으며 가상의 공간에서 타인과 만날 수 있게 해준다.

둘째, 게임은 사람에게 또 하나의 '에고(ego)' 를 제공해준다. 게이머는 현실에 존재한다. 그러나 게임 속에서 내가 선택한 나의 분신은 또 하나의 존재로서 현실의 나처럼 생존을 위해, 목적을 달성하기 위해 움직이고 타인(다른 에고)에게 영향을 미친다. 그 속에 있는 동안 게이머(에고)는 마치 생명을 가진 존재처럼 움직인다. 이 가상의 에고는 영원히 죽지 않으며 게이머가 원하는 한 얼마든지 부활시킬 수 있다. 즉, 소설 속의 주인공에게 생명력과 선택의 의지가 부여된 것이다.

이러한 특성을 가진 게임은 산업적인 측면에서 폭발적인 부가가치를 가지고 있을 뿐만 아니라 동시에 문화·사회적 측면에서 고려해야 할 가치를 가지고 있다. '슈퍼마리오' 시리즈로 유명한 일본의 닌텐도사는 지난 97년 게임사업으로 33억7천만달러의 매출과 5억2천만달러의 순익을 올렸다. 당시 닌텐도의 직원은 1000명이 채 안된 것으로 알려졌다. '모탈컴뱃' 을 만든 미국의 미드웨이사 역시 97년에 3억9천만달러의 매출과 4천2백만달러의 순익을 기록했다. 이 회사의 직원수 역시 4백여명 정도에 불과했다. 이같은 기록을 분석해볼 때 닌텐도의 직원 1인당 순익은 7억5천만원이며 미드웨이사의 1인당 순익은 1억5천만원에 달한다. 삼성전자의 1인당 순익(2백여만원)에 비해 수십~수백배나 높은 부가가치를 창출하고 있는 것이다. 고도의 지식·기술집약적인 산업으로써 게임의 가치는 아무리 강조해도 지나침이 없다. 그러나 게임산업이 기존의 산업에 비해 탁월한 부가가치를 창출한다고 해서 무조건 육성·발전시키자는 논리는 설득력을 보장받지 못하고 있다. 바로 게임이 지니는 문화적·사회적·교육적인 영향 때문이다. 즉 게임의 순기능과 역기능에 대한 고찰이 필요하다는 것이다. 동전의 앞뒷면이 있듯이 게임의 역기능은 게임의 순기능이 내포하고 있다.

완성도가 높은 게임일수록 게이머를 현실과 격리시킨다. 소위 말하는 '게임중독증' 이 바로 그것이다.

게임이 제공하는 탁월한 대리만족 효과는 게임에 중독되는 큰 원인으로 파악되고 있다. 극단적으로 게임 속의 나(에고)를 살리기 위해 밥먹는 것도 잊어버리고 가정과 학교와 직장을 멀리하는 사람도 있다. 물론 훌륭한 게임을 개발하거나 게임을 잘하면 보상이 주어진다. 적을 제압하는 데서 오는 승리감, 목표를 달성하는 데서 오는 성취감, 남을 능가하는 우월감은 이제 기본적인 보상이다.

그러나 단지 재미를 얻고자 현실의 나와 게임 속의 나를 혼동한 채 게임에 몰입하고 있는 사람이 급증하고 있다면 이는 개인적으로나 사회 전체적으로 심각히 생각해 봐야 할 문제가 아닐 수 없다. 지난해 미국은 중·고교에서 일어난 연쇄 총기난사 사건으로 온나라가 경악하고 충격을 받았다. 그리고 그러한 사건의 배후 조종자로 게임이 지목되었다. 범인학생들은 유혈이 난무하는 컴퓨터 게임에 몰입되어 있었으며 게임으로 수도없이 살인 예행연습을 한 셈이 되었다는 분석이다.

총기난사 사건의 피해자 부모들은 게임회사를 상대로 엄청난 금액의 피해소송을 제기했으며 게임이 청소년들의 정서에 미치는 영향을 놓고 전문가들간에 치열한 논쟁을 불러일으켰다. 논쟁의 골자는 게임이 사람들에게 억압된 욕구를 대리 해소할 수 있는 돌파구를 제공해준다는 긍정론과 이와 반대로 반사회적인 욕구들을 자극함으로써 사회의 규범을 깨뜨리는 부정적인 역할을 한다는 것이었다.

게임의 순기능과 역기능을 둘러싼 논란은 국내에서도 대두되고 있다.

국내에서 정기적으로 게임을 즐기는 사람은 최소한 500만명에 달하는 것으로 추정되고 있다. 프로게이머로 취급되는 사람은 100여명에 달하고 있으며 프로게이머가 되려는 꿈을 가지고 있는 게이머는 전국적으로 수천명에 이르는 것으로 파악되고 있다. 이들은 즐기기 위해서가 아니라 이기기 위해서, 상금을 타기 위해서, 자신들의 위치를 유지하기 위해서 게임을 한다. 이러한 분위기가 국내 게임산업 발전에 활력소가 되고 있는 것은 부인할 수 없는 사실이다. 또한 프로게이머들 중에는 게임개발자나 기획자로 나서는 사람도 있다. 그러나 수많은 청소년들이 프로게이머가 되기 위해 하루에 최소한 10시간 이상을 게임에 투자하고 있다는 사실은 사회적으로 에너지 낭비이기도 하다. 왜냐하면 게임은 아직까지 여가를 즐기기 위한 하나의 수단이기 때문이다. 향후 게임의 경제, 사회적 위상이 갈수록 높아질 수도 있겠지만 많은 사람들이 생업으로 삼기에는 한계가 있다는 것이다.

인간에 대한 개념을 정의하는 것 가운데 '유희적 존재(호모 루덴스)'라는 것이 있지만 유희가 과연 인간의 경제활동보다 우위에 서는 날이 올 때까지 게임에 몰입되는 것은 바람직하지 못한 현상으로 취급받을 수밖에 없을 것이다. 결론적으로 게임을 고부가가치 산업이라는 측면에서만 본다면 게임산업을 육성·발전시키는 것이 당연하겠지만, 게임이 문화규범과 사회적 모랄에 영향을 미칠 수 있는 점을 감안할 때 게임산업 육성정책은 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 고려한 후 최대한 역기능을 줄일 수 있는 대안을 마련해야 한다는 딜레마를 안고 있다.