

바다이야기와 게임산업의 중흥조건



최성 남서울대 교수

장안의 모든 책집과 언론에서 으뜸인 화제는 사행성 게임기인 '바다이야기' 시리즈이다. 도박게임이라 함은 사행심을 유발시키는 바다이야기를 필두로 '인어이야기', '섬이야기', '황금성', '백궁' 등 각종 사행성 '릴' 게임을 의미한다. 사행성 게임이 국가 기강을 흔들어 놓은 것은 발전하는 게임기술 발전 속도를 도박 게임산업에 관한 법률과 시행령, 그리고 게임심의 기준이 따라가지 못한 탓이다. 또한 오락실에 사용되는 경품용 상품권에 대한 발행, 운영 및 감시시스템이 제대로 작동하지 못해 일어난 일이기도 하다. 사행성 게임산업은 바다이야기가 등장하기 전에도 문제가 많았다. 이와 같은 이야기 시리즈가 사회문제화 되기 이전에도 사행성에 대하여 NGO 및 사회 윤리기관에서 지적이 있었지만 첨단게임 산업 육성이라는 명분 아래 무시되었다.

사행성 게임 개발의 악순환

국내 아케이드게임 개발업체들은 '뽀뽀'라고 불린 댄스게임기 시대 이후 이렇다 할 게임기를 내놓지 못했다. 그래서 청소년들은 온라인게임을 하는 PC방으로 옮겨갔고, 이에 전전긍긍한 업체들은 그 대안으로 성인용 사행성 게임을 개발하게 됐다고 한다. 특히 아케이드게임(게임제공업소용 게임물)에 대한 심의규정이 완화된 것도 사행성 게임이 쏟아지는 주요인이 됐다. 심의통과가 쉬워지자 게임 개발업체들은 사행성 게임 개발에 주력하게 됐고, 이는 관련 업체들의 사행성 게임 제작을 부추기는 악순환으로 이어졌다.

더욱이 플레이스테이션3·게임큐브·X박스360 등 가정용 비디오게임기 사업자들이 업소용 판매에 나서면서 오락실은 심각한 경영난에 빠지게 됐다.

이에 전국적으로 1만5,000여개의 사행성 게임장이 만들어졌고 급기야 경찰수사가 시작됐지만 법적으로 전혀 하자가 없었다. 그러나 관련 사건이 커지자 당정협외와 국무회의를 통해 사행성게임 산업에 대한 폐지를 결정했다. 그동안 합법적인 절차에 의해 게임산업을 양성화하고 중흥하겠다는 정부당국의 의지는 모두 사라진 것인지 심히 우려되는 부분이다.

자율심의제도 필요

그렇다면 이러한 난관을 어떻게 극복해야 할 것인가. 물론 산업의 발전을 위한다고 게임물 심의를 무조건 완화할 수는 없는 노릇이다. 영상물등급위원회 심의위원의 임무는 영상물의 공공성 및 윤리성을 확보하고 아울러 청소년을 보호하는 데 있다. 민원을 제기한다고 해서 심의조건을 완화하고 지나친 사행성 게임을 합격으로 판정할 수는 없다.

일본이 파친코게임을 허용한다고 해서 우리도 허용해야 한다는 논리도 안 된다. 대다수 선진국을 비롯한 모든 국가들은 사행성게임에 대해 규제를 하고 있다. 국민 정서상 오락실의 지나친 사행성게임은 금기시하며, 허용하더라도 국민적 합의가 선행돼야 한다.

물론 영상물등급위원회도 업계를 위해서 합리적 게임심의제도를 연구해야 한다. 게임의 생명력은 새로운 아이디어와 자유로운 사고(상상력)에서 나온다. 더불어 게임 제작은 새로운 기술의 개발, 연구와 함께 무에

서 유를 만들어가는 창조적인 활동이다. 그렇기 때문에 전문적인 지식과 시장흐름을 포함한 제반환경까지 연구해서 전문적으로 서비스해야 한다. 심의제도에서는 기준의 명확화, 예측 가능성 제고, 불합격 사유를 명확하게 제시해 업계의 부담을 줄여야 한다. 장기적으로는 미국·일본처럼 개발의 자유를 최대한 보장하는 대신 사후관리를 철저히 하는 자율심의제도가 게임산업의 자생력을 키우는 길이다.

개발사 혁신, 정부 지원 필요

오락실 게임장 운영자와 게임 개발자의 혁신도 요구된다. 오락실 게임이 위축되는 것은 산업의 흐름이다. PC방이 등장하면서 굳이 오락실에서 게임을 즐길 필요가 없게 되었다. 그런데도 오락실은 예나 다름이 없기 때문에 청소년의 발길이 멀어지고 있다. 영화관은 멀티플렉스로 바뀌면서 고객이 오고 있다. 좋은 영화 콘텐츠도 많이졌지만 극장 스스로 혁신을 통해서 고객을 끌고오는 것이다. 게임 개발자도 더 이상 심의기준 타령이나 하고 있을 때가 아니다. 사행성 기준을 낮춘다고 고객이 돌아온다는 법은 없다.

아울러 청소년이 즐길 수 있는 건전한 게임콘텐츠를 개발하도록 정부도 지원해야 한다. 청소년 게임장은 세제지원, 공과금 감면 외에 저리용자로 시설비를 지원할 수 있는 방안이 마련돼야 하고 최소한의 시설기준만 만족하면 학교 근처에 들어설 수 있도록 해주는 방안도 강구해야 한다. 또 성인용 오락장의 경우 유통구조를 개선하고 대도시 유흥가지역에만 게임이용시간을 정해서 운영하도록 하는 방안이 필요하다.

사행성 게임산업에 대한 인식 제고

바다이야기 시리즈로 대표되는 사행성 게임산업도 디지털콘텐츠산업 육성이라는 측면에서 간과해서는 안 될 미래산업이다. 우리가 개발하지 않으면 필연적으로 일본·대만·중국제품이 국내에 들어오게 될 것이 자명하다. 또한 사행성 게임산업은 음성화되면 더욱 위험하다. 사행성 산업과 조폭문화가 연계되면 더욱 사회 문제가 될 것이기 때문이다.

사행성 산업은 인류가 존재하는 한 계속되어 왔다. 인간의 심리이면에는 사행심이 항상 존재한다. 그래서 선진국에서는 한편으로 사행성 게임장을 건전하게 운용되도록 지속적으로 계도하고 감시하고 개선점을 찾아 보완한다. 따라서 사행성이라고 해서 무조건 폐지보다는 개선점을 찾는 노력이 필요하다.

게임은 후손들의 먹거리 산업

청소년들이 마음 놓고 즐길 수 있는 건전한 게임장이 형성될 때 오락실용 게임산업의 제2의 중흥이 가능할 것이다. 게임산업을 포함한 디지털콘텐츠산업은 서비스산업과 아울러 우리 후손들의 먹거리 산업이다. 잘 육성하여 우리 젊은이들의 일자리를 창출해야만 한다. 첨단산업 육성의 의지는 없고 단지 도덕성의 논리로만 제단해서는 안되는 이유이다. 사행성 게임산업을 통해 'Decent Job' (괜찮은 일자리)을 창출할 수 있는 지혜가 필요한 시점이다. 🍀