

게임의 사회적·문화적 위상 제고를 위한 심포지엄

나는 게이미이다

2012년 02월 21일 화요일

14:00~17:30

엘타워 라벤더 홀

주최  게임문화재단

주관  (사) 문화사회연구소

게임의 사회적·문화적 위상 제고를 위한 심포지엄

나는 게임이다

목차

4	-----	기획의 말
5	-----	심포지엄 일정
6	-----	제 1발제 : 새로운 게임문화정책을 위한 제언 - 섯다운제 이후 청소년의 게임 이용실태를 중심으로 발표 : 정소연(문화연대 대안문화센터 팀장) 토론 : 이광석(서울과학기술대 IT정책전문대학원 교수)
18	-----	제 2발제 : SNS 혁명과 게임 환경의 변화 발표 : 박근서(대구가톨릭대 언론광고학부 교수) 토론 : 윤태진(연세대 커뮤니케이션대학원 교수)
31	-----	제 3발제 : 게임은 교육에 어떤 영향을 미치고 있는가? - 미국의 게임교육 공학 연구 사례 발표 : 이동연(한국예술종합학교 교수) 토론 : 박상우(연세대 겸임교수, 게임평론가)
48	-----	제 4발제 : 게임의 사회적 가치와 게임 문화연구의 미래 발표 : 박태순(한림대 언론정보학부 겸임교수) 토론 : 김상우(기술미학연구회 연구원, 前 게임물등급위원회 등급위원)
61	-----	[부록] 최근의 게임 담론과 정책, 산업의 특징들

기획의 말

우리 사회에서 게임은 여가활동의 중요한 영역이자 문화산업의 핵심 콘텐츠라 할 수 있다. 이미 게임은 일상의 문화로 자리 잡았음에도 정작 '게임 문화'에 대한 대중적 관심이나 사회적 이해는 아직 초보적이고 단편적인 수준에 머무르고 있는 것 같다. 최근 학교폭력과 게임을 둘러싼 논란은 우리가 처한 사회적 현실을 잘 반영하고 있다. 이제 게임이 여타의 문화예술 장르처럼 문화 활동의 영역으로 인정받기 위해서는 게임 혹은 게임 문화에 대한 사회적 담론의 확산이 중요한 일이 아닐 수 없다. 그러한 담론은 게임의 사회적·문화적 가치에 주목함으로써 게임을 단순히 '잉여의 문화'로 보는 것이 아니라 '필수의 문화'로 바라볼 것을 요구한다. 아울러 게임이 갖는 다양한 가능성을 인정할 필요가 있다. 이미 수용되는 문화산업적 가치와 새로운 매체로서의 가능성, 교육공학적 기능에 이르기까지 게임이 갖는 힘과 가능성을 인정해야 할 것이다. 이처럼 게임 및 게임 문화에 대한 사회적 담론을 제대로 정착시키고 확산시키기 위해서는 문화 정책 및 제도의 변화가 뒤따라야 한다.

이번 심포지엄은 게임의 의미와 가치를 사회문화적 접근, 매체적 접근, 교육공학적 접근, 문화정책적 접근 등을 통해 재조명함으로써 게임 문화의 사회적 담론 확산을 목표로 하고 있다. 이는 게임에 대한 두 가지 입장, 즉 경제적 가치를 강조하는 산업적 측면과 오락이나 놀이의 기능을 강조하는 문화적 측면의 이분법적 입장을 넘어서려는 시도이기도 하다. 게임이라는 텍스트 자체의 중요성뿐만 아니라 게임 문화의 확산을 통해 나타나는 순기능을 위해서라도 담론과 정책, 제도와 비평 등 다양한 차원의 복합적인 작업이 전개되어야 하기 때문이다. 그런 점에서 이 자리는 게임 문화의 현재와 미래를 고민하는 새로운 출발선이라 할 수 있다.

일정

13:50-14:00	사전 등록
14:00-14:10	인사말 김종민(게임문화재단 이사장) 최관호(한국게임산업협회 회장)
	사회 : 원용진(서강대 언론정보학부 교수, 새문화사회연구소 이사장)
14:10-14:40	제 1발제 : 새로운 게임문화정책을 위한 제언 - 셋다문제 이후 청소년의 게임 이용실태를 중심으로 발표 : 정소연(문화연대 대안문화센터 팀장) 토론 : 이광석(서울과학기술대 IT정책전문대학원 교수)
14:50-15:20	제 2발제 : SNS 혁명과 게임 환경의 변화 발표 : 박근서(대구가톨릭대 언론광고학부 교수) 토론 : 윤태진(연세대 커뮤니케이션대학원 교수)
15:20-15:40	COFFEE BREAK
15:40-16:10	제 3발제 : 게임은 교육에 어떤 영향을 미치고 있는가? - 미국의 게임교육 공학 연구 사례 발표 : 이동연(한국예술종합학교 교수) 토론 : 박상우(연세대 겸임교수, 게임평론가)
16:10-16:40	제 4발제 : 게임의 사회적 가치와 게임 문화연구의 미래 발표 : 박태순(한림대 언론정보학부 겸임교수) 토론 : 김상우(기술미학연구회 연구원, 前 게임물등급위원회 등급위원)
16:40-17:30	종합토론

제 1발제

새로운 게임문화정책을 위한 제언

»» 섯다운제 이후 청소년의 게임 이용실태를 중심으로

발표

정소연 문화연대 대안문화센터 팀장

토론

이광석 서울과학기술대 IT정책전문대학원 교수

1

새로운 게임 문화 정책을 위한 제언

»» 섯다운제 이후 청소년 게임이용 실태를 중심으로

정소연 문화연대 대안문화센터 팀장

1 문제제기

지난 2011년 11월 20일, 수많은 논란 속에 만 16세 미만 청소년의 게임 이용을 자정부터 오전 6시까지 강제적으로 차단하는 '강제적 섯다운제'가 시행되었다. 본 법안은 개정된 <청소년 보호법>에 담겨 여성가족부의 주관으로 시행되고 있다. 실효성 및 위험성 측면에서 많은 문제가 제기되어 시행되기 전부터 청소년의 문화적자기결정권 침해 및 자아실현 기회의 박탈, 학부모 교육권 침해를 이유로 학부모와 청소년으로부터 헌법소원이 제기되었다. 여성가족부는 1월 31일까지의 '강제적 섯다운제'에 대한 계도기간 및 모니터링을 마치고 2월 1일부터 정책을 본격적으로 시행하고 있지만 실제 해당 법안의 시행 효과에 대해서는 아직도 객관적 평가 자료를 제출하지 않았다.

1월 30일 연합뉴스는 국내 게임사 3곳을 통해 6종의 전체 이용가 등급 게임의 심야시간(자정-오전6시) 동시 접속자수의 평균을 조사한 결과를 보도했다. 11월 20일 '강제적 섯다운제' 시행 이후 한 달 동안의 평균 접속자수는 4만 1천 796명으로, 시행 전의 평균 접속자 수인 4만 3천 744명에 비해 불과 4.5% 밖에 줄어들지 않았다. 게다가 이 수치는 청소년에 한정되지 않은 전체 접속자 수치임을 감안하면 '강제적 섯다운제' 입법 당시 기대했던 청소년의 심야 시간 게임 이용 제한 효과는 극히 미약한 것으로 보여진다. 게다가 게임물 등급위에서 1월 19일 발표한 조사결과, 3세-18세의 청소년 이용자의 29%가 "게임물이용등급을 위반한 경험이 있다"는 내용까지 고려하면 '강제적 섯다운제'의 실질적 효과는 거의 없는 것으로 보인다. 이에 여성가족부에서는 31일 반박 보도자료를 통해 시행대상 게임의 섯다운제의 이행 현황을 점검한 결과 83% 게임에서 정상적으로 적용하고 있다는 결과를 발표했지만 이는 청소년들의 실제 접속률이 아닌 게임사의 정책 이행도에 대한 조사이기 때문에

정책 실효성에 대한 직접적 근거가 되지 못한다. 오랫동안 실효성에 대한 논란이 있었던 법안임에도 불구하고 주무부처인 여성가족부에서조차 법안의 실제 효력을 모르고 있는 것은 심각한 일이다. 더구나 이 법안에 대한 실효성이 증명되지 않은 상태에서 문화체육관광부와 교육과학기술부에서도 잇달아 게임규제정책을 발표하고 있어 매우 우려스러운 상황이다.

2 규제와 통제로 얼룩진 청소년 문화

여성가족부의 ‘강제적 섷다운제’에 이어 <게임산업진흥에관한법률>도 만 18세 미만의 청소년의 게임 이용에 대해 본인 또는 법정 대리인의 요청 시 게임사가 차단하도록 하는 ‘선택적 섷다운제’와 청소년 회원이 게임 서비스에 가입할 때 법정대리인의 동의를 거쳐야 하는 내용을 추가해 개정되었다. <게임산업진흥에관한법률>에 포함된 정책들은 문화체육관광부의 주관으로 2012년 7월부터 본격적으로 시행될 예정이다. 연이어 지난 2012년 2월 6일 교육과학기술부에서도 <학교폭력근절종합대책>을 통해 청소년들이 게임 이용이 2시간 이상 경과하면 자동으로 차단되는 ‘쿨링오프제’를 발표했다. 관련한 내용은 <초중등학생의 인터넷 게임중독 예방 및 해소에 관한 특별 법안>으로 발의되었다. 이로써 청소년들의 게임 이용 규제를 담당하는 부처만 세 곳이 되었고 관련 법안도 늘어났다. 앞 다투어 나온 법안들은 타당성과 목적성에서도 많은 문제가 있었지만, 중복된 규제로 인해 업무 혼란이 발생하고 있고, 구체적 실행계획들이 검증되지 않아 정책의 실효성조차 의심스러운 상황이다. 특히 객관적이고 전문적인 연구 자료도 없이 남발되는 규제정책들로 인해 청소년들의 문화적 권리는 매우 폭력적인 방식으로 침해되고 있다.

한국콘텐츠진흥원에서 2011년 진행한 <2011 게임이용자 종합 실태조사>에 따르면 초/중/고생의 2.5%가 게임 과몰입군으로 분류되었고, 과몰입 위험군에 해당하는 초/중고생은 4.0%로 측정되었다.¹⁾ 이 조사에서 게임 이용 일반 사용자 군의 비율은 83.2%, 선용군으로 분류된 비율은 10.3%로 나타나 절대 다수에 해당하는 청소년들이 일반적으로 게임을 이용하고 있는 것으로 조사되었다. 심지어 심야시간(자정-오전6시) 청소년 게임이용을 차단하는 ‘강제적 섷다운제’를 주관하는 여성가족부의 보도 자료에서조차 심야시간(02시-06시) 청소년 게임이용 비율은 만 9세-만14세는 1.1%,

1) 한국콘텐츠진흥원에서 2011년 11월 발표한 <2011 게임이용자 종합 실태조사>는 전국 초/중/고생 105,314명을 대상으로 진행한 조사를 바탕으로 하였으며 기존의 인터넷 중독 진단척도(K척도, KS척도)나 인터넷 게임중독 진단척도(G척도)와는 다른 게임행동 종합진단척도(CSG)를 이용하였다. 게임행동 종합진단척도(CSG)는 인터넷이나 게임에 수반되는 부정적 결과에만 초점을 두고 ‘중독’과 ‘정상’이라는 1차원적 구분을 하는 것이 아닌 인터넷이나 게임등과 같은 문화적 인공물의 사용에는 긍정적 결과와 부정적 결과가 모두 수반된다는 이론적 가정에 근거하여 게임 선용의 제 단면과 문제적 게임 이용의 제 단면을 동시에 측정하고 게임 과몰입군, 과몰입 위험군, 일반사용자군, 게임선용군으로 게임 이용자를 세분하여 진행하였다.

2) 2011년 5월 2일 <청소년 인터넷 중독 예방을 위한 청소년 보호법 개정 관련 차관 브리핑> 자료에 포함된 근거자료로 출처는 2010 게임백서이다.

만 15세-만 19세는 1.6%에 불과한 것으로 나타났다.²⁾ 대다수의 청소년 게임 이용은 매우 일반적임에도 불구하고 게임의 부정적 기능, 일부 병리적 증상들을 강조하여 무분별한 규제정책이 시행되고 있다. 이는 청소년 보호를 핑계로 청소년의 권리를 배제하고 통제하는 것이며 손쉽게 문화매체를 통제하려는 것이다.

지난 2월 6일 발표된 교육과학기술부의 <학교폭력근절종합대책>에서 게임은 학교폭력의 주요 원인으로 지목되었다. 크게 이슈가 되었던 학교폭력 사건에서 피해자에게 강제로 게임을 시킨 것이 이유였다. 그러나 근거 없는 무리한 연관 짓기는 청소년, 학부모, 교육 단체들로부터 강한 비판을 받았다. 학교 폭력의 수많은 환경적 요인과 맥락을 배제하고 게임으로 미룬 것은 명백히 교과부의 책임 방기이다. 수십 년간 청소년들의 문화는 객관적 연구 자료도, 뚜렷한 근거도 없이 청소년 범죄의 원인으로 지목되어 왔다. 90년대의 일본 만화, 2000년대의 영화와 대중가요가 그러했다. 청소년 범죄의 원인으로 지목되어 수많은 규제정책의 피해자가 되었고, 한 때 대중 가수들은 헤어 염색과 귀걸이조차 금지당해야 했던 시절도 있었다. 2010년대의 게임이 이 근거 없는 편견의 희생자가 되어 세 부처의 연이은 ‘규제서들’에 속수무책으로 당하고 있다. 청소년 정책을 담당하는 핵심 부처들에서 제기되었지만 오히려 청소년들의 문화적 권리는 매우 폭력적인 방식으로 배제되고 있으며 청소년 보호법에 의거해 ‘청소년에게 유해하다’라는 모호하고 자의적인 기준으로 게임을 차단, 통제 하고 있다.

영화, 가요, 게임 등 다양한 문화매체들의 심의 기준으로 작용하는 청소년 보호법은 과거 국가보안법이 그러하였듯이 청소년 범죄에 대한 공포심을 자극하며 청소년들을 ‘유해매체’로부터 보호한다는 이유로 새로운 국가 통제 권력의 기준으로 작용하고 있는 실정이다. 원래의 목적을 상실하고 보호이데올로기를 지키기에 급급한 청소년 정책들은 문화매체를 규제하는 정책으로 사용되고 있으며 정작 보호되어야 하는 청소년들의 권리는 철저히 외면당하고 있다.

청소년 문화는 다양한 환경적인 요인들을 근거하여 사회적인 맥락을 고려한 접근이 필요하다. 그럼에도 불구하고 최근 청소년 문화는 기성세대의 도덕적, 윤리적 잣대로

일방적인 규제를 받고 있다. 과거 창작자들에게 한정된 문화매체들에 대한 규제가 이용자들의 시간규제 및 직접적 규제로 확장된 것은 매우 심각한 일이다. 청소년들의 게임 이용 시간을 규제하는 ‘강제적 셧다운제’와 ‘쿨링오프제’의 경우 이용시간의 통제라는 새로운 규제방법을 이용하며 문화매체에 대한 규제를 강화하고 있다. 이미 청소년 이용과 관련한 등급을 받은 게임에 대해 추가 규제가 필요한 이유가 없음에도 불구하고 이용시간 규제 및 접속 시간 총량을 규제하는 삼중의 규제책들은 이 정책의 대상자인 청소년들에 대한 사회적 시각을 적나라하게 드러내고 있다. 청소년의 주체성을 인정하지 않고 미성숙한 존재로 한정시킨 정책들로 국가는 통제권을 행사하며 문화를 규제하기 위한 수단으로 청소년을 이용하고 있는 것이다. 특히 청소년 유해매체의 범위를 정치적이고 이념적인 매체로까지 확대하는 것은 사실상 청소년들의 사회비판의식에 대한 기회마저도 억제하고 있는 것이다. 청소년을 ‘자녀’로 국한시키는 청소년 정책들은 청소년 보호법을 악용하여 표현의 자유를 통제하고 청소년들의 삶을 제약하는 국가장치로 악용하고 있다.

3 **청소년 문화에 대한 보편적 이해와 존중을 바탕으로 한 게임문화정책이 필요하다**

이미 진행되어버린 정책들의 효과를 입증할 수 있는 객관적 자료조차 부재한 상황에서 정책 전반에 대해 말하는 것은 쉽지 않다. 따라서 최근 강화된 게임 규제 정책들에 대한 대안을 제시하며 제언은 진행될 수 밖에 없다.

현재 게임과 관련해 문화체육관광부, 여성가족부, 교육과학기술부에서 각기 다른 방식으로 중복된 규제 정책을 펴고 있는 것이 가장 심각한 문제이다. 만약 규제가 필요하다면 게임 영역의 주무부처인 문화체육관광부가 중심이 되어 여성가족부와 교육과학기술부에 협력을 요청하는 방식으로 진행되어야 한다. 부서 이기주의를 때문에 일관된 흐름조차 갖지 못하고 게임문화정책은 표류하고 있으며 이 과정에서 산업은 퇴행하고 청소년 인권은 만신창이가 되고 있다. 산업은 엄청난 속도로 성장하고 있지만 이를 뒷받침 하는 사회 인식과 제도가 없다면 결국 부정적 역할만 커지게 될 것이다.

가. 중복된 규제가 아닌 전문 부처의 일원화된 게임문화에 대한 학교-사회-가정의

통합적 접근이 필요하다.

오는 7월, 게임물등급위원회는 민간자율심의기구로의 전환을 계획하고 있다. 그러나 교육과학기술부에서 ‘학생 인터넷 게임중독 예방해소 위원회’를 만들어 자체 심의를 진행하겠다는 계획을 밝혔다. 자체적 심의를 거친 게임물에 대해 교육부 장관이 요청시에는 재 심의를 진행해야 하기 때문에 게임물 등급위원회의 민간자율심의기구로의 전환은 아무런 의미가 없게 된다. 게임물 단시간에 흐름과 전체의 구조를 파악하기 어려운 매체이다. 그렇게 때문에 제작자를 중심으로 하여 전체의 내용을 기술 할 수 있는 내용 기술제등의 방법과 자율 심의 등이 제안되었고 유럽과 미국, 일본에서는 이미 시행되고 있는 정책들이 참고 되었다. 하지만 교육과학기술부 장관이 임의로 선정한 위원들이 일방적으로 게임에 대한 청소년 이용 등급을 관여하게 되면 이 민간자율심의기구의 독립적 운영은 불가능해질 것이다. 자율적 심의를 위한 민간심의기구의 독립적 운영 보장은 제작자들의 적극적 참여로 다양한 내용기술을 가능하게 하고 이용자들의 활발한 피드백을 통해 차별적이고 폐쇄적인 정보전달이 아닌 게임 이용에 대한 심도 있는 정보 제공을 가능하게 한다. 만약 위법적인 경우가 발생할 경우 강력한 제재권을 발휘 할 수 있도록 보장해주면 공공적인 기관으로도 충분히 기능할 수 있다. 많은 청소년들에게 게임은 보편적이고 일반적이 놀이 문화이다. 일방적이고 강압적인 규제가 아닌 문화와 놀이로서의 게임을 인식하고 함께 즐길 수 있는 정책이 시급하다. 그렇기 때문에 단순한 연령 등급 고시가 아닌 자세한 내용기술이 필요하고 이에 대한 정보는 그 누구보다 게임 제작자가 가장 잘 알고 있다. 자율심의는 이처럼 이용자들을 배려하고 제작자와 이용자 간의 소통을 증진시키는 방안으로 진행되어야 한다.

나. 청소년을 규제하는 것이 아닌 새로운 놀이 문화로서 게임을 인정하는 정책이 필요하다.

카플란(F.Caplan)은 [놀이의 힘(power of play)]이란 저서를 통해 놀이는 어린이에게 행동의 자유를 제공하며 어린이가 주인이 될 수 있는 가상의 세계를 제공한다는 놀이의 기능을 설명한바 있다. 특히 게임은 그 자체 속에 모험적인 요소가 다분하며 상호간의 관계를 구축하는 플레이가 가능하다. 게임 안에서 청소년 들은 새로운

문화를 생산하고 소비하며 게임을 매개로 한 다양한 또래 문화들을 생성한다. 놀이란 기본적으로 즐겁고 자유로워야 한다. 학교와 가정에서 게임이 새로운 놀이 문화로서 자리매김 할 수 있도록 놀이의 규칙을 생성하고 구조를 이해 할 수 있는 교육을 사회는 지원해야 한다. 게임 플레이의 기본적 규칙, 게임에 대한 구조적 접근이 이루어지도록 전문 교육 인원을 양산하고 학교와 가정 안에서 자연스러운 교육이 이루어 질 수 있도록 하는 프로그램이 마련되어야 하는 것이다. 게임을 매개로 한 미디어 교육들이 학교에서 이루어지며 게임의 교육적 기능을 적극적으로 활용해야 하고 종합콘텐츠로서의 게임을 활용할 수 있는 다양한 지원 프로그램을 만들어야 한다. 게임은 영화나 책과 다르게 콘텐츠를 일방적으로 전달하는 것이 아닌 이용자가 스스로 디자인이 가능한 매체이다. 플레이어는 게임을 통해 여러 가지 상황에 직면하고 문제해결을 위한 다양한 액션을 취하게 된다. 이 과정에서 플레이어는 커뮤니티를 생성 할 수도 있고 다양한 창조적 플레이를 통한 자신만의 방식을, 과정을 획득하게 된다. 이야기를 기반으로 음악, 미술, 기술등이 더해진 게임은 시각적, 청각적 콘텐츠들이 훌륭해 새로운 창조적 활동들을 쉽게 생성 할 수 있다. 일례로 “머니시마, 게임으로 영화짜자” 워크숍에서는 컴퓨터에서 플레이되는 게임과 간단한 촬영만으로도 다양한 스토리를 가진 영화들이 청소년들의 손에서 제작되었다. 가족이 함께 참여한 워크숍에서는 호응도 매우 좋았으며 게임에 대한 인식도 제고 되었다. 이처럼 게임의 부정적 기능을 강조하는 연구가 아닌 게임문화에 대한 장기적이고 제대로된 연구를 통해 대안적 놀이를 위한 다양한 문화예술교육으로 확장되어야 한다.

다. 심리 상담을 넘어 청소년들의 문화적 자존심을 회복할 수 있는 치유 프로그램이 필요하다.

발표된 정부 자료에서조차 인터넷 중독과 게임 중독이라는 용어가 혼재되어 있고, 각각의 기관이 조사할 때 마다 쓰이는 척도들도 다르다. 사회적인 심각성에 대해 목소리를 내는 정부부처들조차 게임 과몰입에 대한 이해도가 낮은 것이 현실이다. 심지어 오래전에 폐기된 이론들을 주요 일간지에서 핵심적으로 보도할 만큼 게임에 대해선 수많은 오해들과 잘못된 편견들이 많다. 게임에 대한 전문적 연구들이 확장되면 청소년 게임 과몰입에 대한 접근이 단순 심리 상담 및 치료에 국한되지

않을 것이다. 대다수의 청소년들이 사회, 환경적 맥락 속에서 도피성 과몰입을 겪고 있음을 고려해 청소년들의 문화적 자존심을 회복하고 인권을 보호하며 자아를 회복하는 치유 프로그램들이 병행되어야 한다. 병리적-심리적 증세들이 간과되어서는 안되지만 앞서 통계자료에서 보이듯이 93.5%의 일반적으로 게임을 이용하는 절대 다수의 청소년들을 고려한 정책들도 함께 제안되어야 한다. 게임 이용에 대한 다양한 방법과 접근고리들을 만들기 위한 전문적 연구가 필요하며 모든 치유 프로그램은 청소년들의 문화적 자기결정권 및 건강한 여가권을 침해하지 않는 범위에서 진행되어야 할 것이다. UN 아동권리 협약 31조는 다음과 같은 내용이 기술되어 있다.

[제 31조
어린이는 충분히 쉬고 충분히 놀아야 합니다. 국가는 모든 어린이가
문화와 예술활동에 참여 할 수 있도록 도와주어야 합니다.]

사회와 학교, 가정에서는 청소년들이 게임 외에도 다양한 문화생활을 즐길 수 있는 환경조성을 위해 최대한 협력해야 하고, 특히 현재 청소년들이 즐기는 문화에 대한 폭력적 통제가 아닌 다양한 문화적 역량이 발휘 될 수 있는 지원 프로그램들이 개발되어야 하는 이유이다.

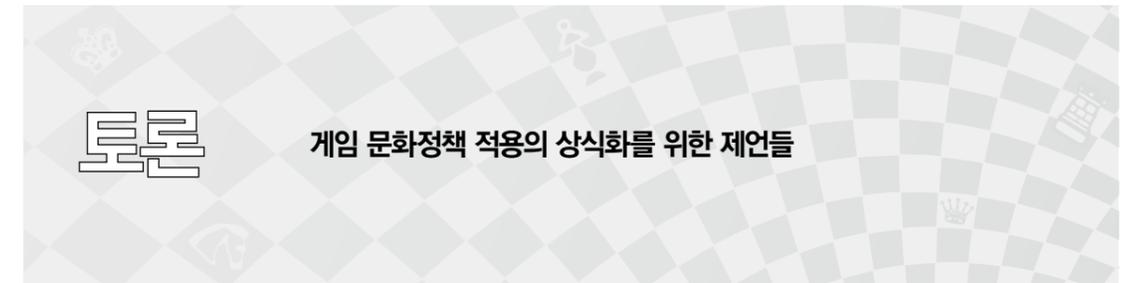
라. 게임의 문화적 기능을 사회적으로 알릴 수 있는 소통프로그램이 마련되어야 한다.

게임과 관련해 전 세계적으로 게임의 긍정적 영향 및 교육적 기능에 대한 연구들이 활성화 되고 있다. 현대사회에서 학습은 더 이상 혼자 이루어지지 않는다. 이미 우리는 협력을 통한 학습, 상호교류를 통한 학습에 익숙한 세대를 맞이했다. 최근 소셜게임 및 AOS게임등이 주목을 받는 것도 이 맥락과 다르지 않다. 협력과 소통을 기반으로 하는 플레이들은 사회적 관계를 증대시키고 공동체에 대한 체험을 가능하게 한다. 게임의 사회적 참여 사례로 꼽히는 ‘차일즈 플레이’(Child’s Play)는 미국에서 2003년부터 시작된 게임 플레이로 어린이 환자들을 위한 놀이기구들을 기부할 수 있는 프로그램이다. 작년 한해 이 프로그램으로 모인 금액이 한화 40억 원 가량이다. 게임을 통해 다양한 창조적 활동이 가능함을 알려낼 때, 그리고 게임으로 인해 2차,

3차의 문화·사회적 활동들이 재 창조 될 때 게임은 비로소 문화의 한 부분으로 자리 매김 할 수 있을 것이다. 게임 업계와 사회는 적극적으로 세대를 뛰어넘어 보편적 놀이 문화로서 게임을 자리 매김 할 수 있는 문화적 인프라 구축을 지원할 필요가 있다. 참여 형 청소년 놀이체험 센터를 구축하고 가족들이 함께 참여할 수 있는 교육 프로그램을 개발해야 한다.

마. 청소년 문화 정책에 대한 청소년들의 참여를 확장해야 한다.

청소년 문화 정책이 청소년들과 소통되지 않고 일방적인 방향으로 진행되는 것에 대한 심각한 우려 수준이다. 청소년들은 자신들에게 적용되는 정책에 대해 청취될 권리 및 참여할 권리를 보장받아야 한다. 현재까지 진행된 대부분의 청소년 정책은 일방적 규제정책에 불과했기 때문에 청소년들의 참여와 의견 전달이 이루어지지 않았다. 모든 청소년 정책은 우선적으로 청소년들의 의견을 반영하여야 하며 특히 청소년 문화와 관련해서는 강제로 차별적인 접근 금지와 이용 금지는 폐지되어야 한다.



토론

게임 문화정책 적용의 상식화를 위한 제언들

이광석 서울과학기술대 IT정책전문대학원 디지털문화정책전공 교수

이 토론 글은 정소연 (문화연대 대안문화센터 팀장)의 글에 대한 비판이라기보다는, 이후 게임 문화정책의 적용에 있어 몇 가지 고려해야할 사항들을 부연적으로 추가하는 데 목적을 둔다.

정소연 팀장이 문제제기 한 것처럼, 현재 여성가족부의 '강제적 섯다운제' 운영, 문화체육관광부의 '선택적 섯다운제', 그리고 교육과학기술부의 '쿨링오프제'는 이용 시간대와 접속 총량을 국가 기구들이 경쟁하듯 나서서 임의로 정책 집행과 실시한다는 점에서, 업무 혼란, 중복 규제, 효율성 논란 등을 낳을 수 있다. 정팀장은 이어서, 무엇보다 청소년의 문화적 자기주체성과 판단 능력을 인정하지 않고 철저히 계도와 훈육의 대상으로 삼는 한국사회의 '미성숙한' 어른들의 논리를 문제제기 한다는 점에서 백번 옳다.

학교 폭력의 과잉 담론화와 청소년 게임

몇마디 덧붙이자면, 무엇보다 현재의 청소년 게임 통제와 비이성적 정책 사태는, '학교 폭력'에 대한 정부와 언론의 이상 과잉 대응 현상과 밀접한 관계를 지닌다는 점에서 우려할 만하다. 학교를 폭력 조직의 온상으로 보거나 가해 학생 대책을 범죄자 처벌과 유사한 형태로 가져가는 정부 정책 결정자들과 언론의 편승 기류는, 게임의 폭력성을 그 일부 문제의 근거로 보면서 전혀 사회적 합의나 근거없이 정책 무리수들을 만들어내고 집행하고 있는 실정이다.

학교폭력 문제도 문제의 해법을 얻기 위한 것보다는 학교현장에 오히려 공포 분위기를

조성하고 있다. 마치 군부시절 정치적으로 대중을 혼육하고 통제하기 위한 방식으로 사회 낙오자들과 사회악과의 ‘범죄와의 전쟁’을 벌였던 것처럼, 현재 국면은 비슷하게 청소년들을 희생양 삼아 벌이는 ‘학교폭력과의 전쟁’이라는 인상을 지울 수 없다. 이 속에서 청소년 게임은 학교폭력의 숙주 역할을 하는 듯 취급되는 형국이다. 즉 청소년 학교폭력과 그들의 게임 몰입의 문제가 현 정부 말기 들어 터져나오는 다양한 정치 사회적 안전들을 압도하면서, ‘불순한’ 문제아들을 숙아내기 위해 국가가 부모를 대신해 벌이는 ‘성전聖戰’으로 격상되는 경향이 있다.

국내외 역사적 교훈들

첫째, 97년 ‘일진회’로부터 청소년을 보호한다는 이유로 만들어진 ‘청소년 보호법’이, 결국 한국의 만화산업을 몰락시킨 역사를 정책입안자들이 종종 잊고 산다. 일본 만화에 영향받은 청소년 불량서클인 일진회를 당시 사회적 문제로 봤고, 이에 여당 등이 학교폭력과의 전쟁을 선포하면서 수많은 만화방 점주들을 불구속 입건했던 사례를 기억할 필요가 있다. 현재 한국 만화시장의 초토화는, 당시 어리석은 정책 결정자들이 성전을 벌였던 폭력 내용을 담고 있다고 여겨졌던 만화책을 희생양으로 삼으면서 부터였다. 오늘날 정부와 언론은 그 전철을 게임 시장에서도 그대로 밟으면서도, 이를 기억 못하는 단기기억 살실증에 걸려 있는 셈이다. 옛 만화 시장의 몰락을 타산지석 삼아, 국내 유일무이하게 디지털문화콘텐츠 글로벌 무대에서 선전하고 있는 온라인 게임 시장을 살피는 지혜를 얻어야 할 것이다.

둘째, 바깥의 사례에서 교훈을 얻어야 한다. IT영역에서 청소년 보호 명목으로 제기됐던 규제 정책들은 대체로 사회적 논란을 낳고 폐기되어 집권 정당의 신뢰성을 낮춘 경우가 많다. 미국만 해도 청소년을 유해정보로 보호한다는 명목으로 도서관 시스템에 자동 필터링 시스템을 도입하는 법안을 여러 차례 도입하려 한 적이 있다. 그러나, 이도 알권리와 표현의 자유 등 인권 침해 소지로 사서들과 시민단체들이 크게 반대에 계속해 무산되고 있다. 최근 호주에서도 유해정보로 부터 청소년 보호를 목적으로 몇몇 블랙리스트 사이트들을 자동 차단하는 인터넷 필터링 시스템을 전국적으로 도입하려다 시민단체 등 대다수의 반대로 그 계획이 무산되었다. 또한, 이 계획으로 말미암아 집권 노동당의 진보정치적 지향에 흠집이 나기도 했다.

셋째, 예외적으로 일본 정부와 정통부가 2009년 4월에 발효한 18세미만 청소년 보호법을 적용해 모든 휴대전화 인터넷 접속에 자동 필터링 프로그램들을 사전 설치하도록 강제하고 있다. 그 목적은 사이버범죄 등을 유발하는 트위터 등 소셜 네트워크 사이트들의 접속 차단에 있다. 지난해 말 한선교의원이 대표 발의해 도입 물의를 일으켰던 ‘청소년 스마트폰 차단제도’ 또한 이 일본의 청소년 스마트폰 차단제도라는 통신 정책의 모방이다. 그러나, 이도 피쳐폰 시대의 정책 유산을 스마트폰 현실까지 끌고 오면서 문제를 야기하면서, 최근 소프트뱅크의 손정의 사장이 일본 정통부의 퇴행적 정책에 저항해 “가솔린을 끼얹어 (일본) 정통부를 불태워버리겠다”며 공식석상에서 공개적으로 불만을 토로하며 해프닝까지 벌인 바가 있다. 결국 일본에서도 이와 같은 국가 주도의 필터링 시스템이 향후 소셜 미디어 시장 발전에 큰 해악이 될 것임을 보여주는 사례다.

게임과 학교 폭력의 연관성 오류

반복적으로 학계, 시민단체에서 지적되고 있음에도 불구하고, 국내 정책자들은 합의된 바 없는 청소년의 폭력성에 게임이 미치는 효과를 일반화하는 오류가 존재한다. 문제는 검증 없이 이를 정책에 반영할 때 문제의 심각성이 있다. 미디어 효과론만 봐도, 이는 몇 세대를 걸쳐 논쟁이 지속되고 별로 합의된 바도 없다. 예를 들어, 미디어 효과론 중 ‘카타르시스 가설’의 경우에는 폭력 게임이 오히려 사회적 순화와 적응 능력을 배양한다고 얘기된다. 또한, 마이클 무어의 유명한 다큐멘터리 <볼링 포 콜럼바인>에서 미국내 학교 총기 사건의 주범이 결국 폭력 게임이나 가수 마릴린 맨슨의 영향력도 아니요 미국내 우익들의 총기 소지 합법화 로비와 사회에 만연한 ‘두려움’의 문화 때문이라는 점을 지적한 바 있다. 즉 게임에 의한 폭력성 등 미디어 효과란 그리 단순 가정 논리에 의해 직접적으로 유발되긴 보다 사회 시스템적, 누적적으로 만들어진다는 점을 유념해야 할 것이다. 결국 우리의 학교 폭력 문제도 사교육과 입시의 전쟁터로 내모는 경쟁 환경, 다양성 보다는 성공과 물질적 성과를 강조하는 우리 사회 등 체제 퇴행 논리에 의해 설명되고 이에 맞춰 정책 방향을 틀고 바로잡아야 한다.

제 2발제

SNS 혁명과 게임 환경의 변화

발표

박근서 대구가톨릭대 언론광고학부 교수

토론

윤태진 연세대 커뮤니케이션대학원 교수

2

SNS 혁명과 게임 환경의 변화

박근서 대구가톨릭대학교 언론광고학부 교수

1 SNS 혁명이란 무엇인가?

최근 몇 년 전부터 소셜 미디어에 대한 논의가 활발하다. 흔히 SNS라 불리는 일부 네트워크 기반 서비스들이 스마트폰과 결합하며 새로운 소통 환경을 구성하고 이를 통해 이전에는 경험하기 힘들었던 사회문화적 풍경을 빚어내고 있다. 트위터, 페이스북으로 대표되는 SNS의 일반화와 이를 통한 대중의 새로운 소통 양식은 어떠한 면에서 기존의 매개된 소통 양식을 그 근본에서부터 변화시키고 있다.

SNS가 만들어내는 소통 환경은 무엇보다 개인에 있어 '참여'와 '상호작용'을 강화하고 집단에 있어서는 이질적 네트워크와의 연결을 통해 문화적 '다양성'을 증진한다는 평가를 받는다. 이러한 평가는 직접적인 소통 방식에 네트워크 확장을 위한 솔루션이 보태짐으로써 개인의 발언과 표현의 범위를 확장함과 동시에 이에 대한 다른 사람들의 생각과 의견을 쉽게 청취할 수 있도록 한다는 SNS의 기술적 조건에서 연원한다.

특히 초고속인터넷이 보편화되고 스마트폰이 급속히 대중화된 우리 사회에 있어 SNS를 통한 소통과 관계 맺기는 이미 일상의 풍경이 되고 있다. SNS를 통해 변화한 우리의 일상적 소통 양상은 미시적 삶의 변화에서 시작하지만 나아가 거시적 삶의 모습까지 변화시키는 새로운 힘이 되고 있다. 개인으로는 할 수 없는 많은 일들이 SNS를 통해 조직된 집합 행동과 집단 지성에 의해 해결·관철되고 있다.

이러하면 산업혁명 이후와 세계대전 이후의 민주화 물결에도 전혀 흔들림이 없었던 이슬람권의 가산주의 독재가 무너진 일은 일정부분 SNS를 비롯한 새로운 미디어와 새로운 소통 방식이 빚어낸 거시적 결과였다. 다시 말해 아랍의 시민들은 소셜

미디어를 이용하여 온라인과 오프라인을 결합한 새로운 양식의 시위를 조직해 난공불락의 독재 권력에 치명적 균열을 생성하였다(임혁백, 2011: 9).

이슬람권의 민주화 바람을 SNS 탓으로 돌릴 수만은 없다. SNS는 이슬람권 민주화운동의 여러 조건들 가운데 하나일 뿐이다. 하지만 SNS로 대표되는 새로운 소통 방식은 이슬람권의 민주화 못지않게 놀라운 측면이 있다. 특히 스마트폰 등 모바일 컨버전스와 결합한 SNS는 네트워크의 접속 지점을 단말기가 아닌 사람으로 바꾸어 놓았다. 이는 사람들로 하여금 접속을 통해 네트워크에 '참여'하는 존재가 아니라 스스로 네트워크를 구성하는 존재로 고양시켰다.

모바일 컨버전스를 통해 이동성을 획득한 SNS는 연관 IT 기술과 결합하여 인간 삶을 유목화하고 있다. 전통적 유목사회의 물리적 이동에 더해 사이버스페이스에서의 유목을 특징으로 하는 이러한 새로운 삶의 방식을 혹자는 '신 유목사회'라 칭하고 있다. 신 유목사회는 이질성, 다양성을 중시하며, 이질적인 것들이 상호연결되어 네트워크적 통합을 이루면서도 모든 방향으로 유동적이고 유연하게 운동하는 운영원리에 기초한다(임혁백, 2009; 2011: 10-11).

이러한 상황은 일반적인 커뮤니케이션 상황에서 또한 일관되게 나타난다(금희조, 2010). 특히 우리나라에서는 네트워크 특히 SNS를 통한 관계 짓기에 있어 보다 개방적이며 정치적이고 참여적이며 사회적인 특징이 두드러진다. SNS는 이미 맺고 있는 관계를 강화하는 접속의 기능과 새로운 관계를 생성하는 연결의 기능을 갖는다. 이는 네트워크의 본래적 속성에서 비롯하는 SNS의 기본 기능이다. 이 가운데 우리나라는 특히 '연결' 기능을 활용이 두드러진다.

SNS의 '연결' 기능은 네트워크의 외연을 넓히는 것을 말한다. 이는 실제의 삶에서라면 상상조차 하기 힘들었을 인간관계의 구성을 가능케 한다. 아울러 이질적 집단들 사이의 소통과 관계를 조성한다. 이로부터 인간 삶의 근본은 자기 고유의 능력과 자질을 중심으로 하는 시대에서 소통과 관계를 중심으로 하는 삶의 규범을 구성한다. 이러한 상황이 SNS 혁명의 의미이며 그로부터 비롯된 삶의 조건이다.

2 게임은 태초부터 사회적이었다

SNS에서 비롯한 새로운 삶의 조건 속에 게임이 있다. 게임은 SNS를 통과하거나 혹은 SNS를 통과시킨다. 페이스북을 플랫폼으로 하는 소셜 게임들은 SNS를 통과하는 게임들이고 소셜게임을 통해 최고의 SNS로 자리잡은 페이스북은 게임을 통과한 SNS다. 흔히 SNS와 게임을 연결짓는다고 하면 SNG를 떠올리게 되는 건 어떤 면에서 당연한 일이다. SNS가 네트워크 서비스에서 그랬던 것처럼 SNG 또한 게임 서비스에서 새로운 콘텐츠로 떠오르고 있으며, 기본적으로는 SNS의 사용자 프로파일에 기초하고 있었기 때문이다.

SNS를 이용한 혹은 그것에 부가적으로 제공되는 콘텐츠 서비스로서 SNG는 얼핏 전혀 새로운 것처럼 보일지 모른다. 하지만 그것이 지닌 참신함이 '사회성'에 있다고 한다면, 그것은 이미 오래전부터 존재하고 있었던 것인지 모른다. 소셜게임 혹은 소셜네트워크게임이라 작명된 게임 유형은 최근에 나타난 현상이지만, 게임은 모름지기 사회적이었기 때문이다. 만약 축구공이 11명의 선수들 그리고 경기를 보고 있는 관중과 경기 결과에 목을 매고 있는 선수의 가족과 친구들을 연결하는 미디어라고 한다면, 게임 또한 그에 못지않게 사람과 사람을 이어주는 미디어이다.

일반의 선입견과는 다르게 게임은 지극히 사회적인 놀이 문화를 구성한다. 골방에 박혀 온라인게임에 몰두하는 오타쿠의 어둡고 칙칙한 이미지와는 다르게 게이머들은 그것을 통해 누군가와 접속하거나 소통하고 있기 때문이다. 제임스 뉴먼이 기술한 전형적인 아케이드 게임 공간의 풍경(Newman, 2008)이나 칙(Chick, 2004)이 보고한 게이머의 일상적 실천의 모습은 게임이 나름 고도의 사회적 활동이라는 점을 보여준다.

게임의 사회성은 단지 게임을 즐기는 플레이어들에게서만 발견되는 것은 아니다. 게임의 개발과 제작 또한 고도의 사회적 활동이다. 커다란 예산으로 움직이는 현대의 게임 산업에서 뿐 아니라 MIT의 연구실 구석에서 시작된 게임 개발의 첫 풍경 또한 사회적이며 집단적인 과정을 통해 이루어져 왔다. 모형 기차 동호회의 회원들을 중심으로 초기 컴퓨터의 가능성은 '즐거움'을 줄 수 있는 게임에 다다르게 되었고, 그들의 개발 방식은 마치 위키(Wiki)가 하는 그대로를 연구실에서 종이테이프를 하는

것과 똑같았다(Levy, 1991).

플레이어들을 중심으로 하는 사회적 놀이로서의 게임하기 그리고 개발자들 특히 해커들을 중심으로 이루어지던 게임의 사회적 생산은 근래에 이르러 과거에는 볼 수 없었던 새로운 게임문화를 창출하고 있다. 흔히 '모딩 modding'이라고 불리는 새로운 게임 소비 방식은 그 중심에 '생산'이라는 모티브를 강하게 드러내고 있다는 점에서 특기할만한 현상이다. 공개된 소스와 개발 킷으로 게임을 제 입맛대로 고쳐 쓰는 일은 이제 그다지 신기한 일도 아니다.

이미 전설이 되어버린 카운터 스트라이크 팀의 모드가 아니더라도 많은 게임에서 상당한 플레이어들이 플레이를 넘어서 플레이를 하고 있다(박근서, 2011a). 그러므로 현재의 게임하기는 생산과 소비의 경계 혹은 개발과 이용의 경계를 해체하고 생산적 소비 혹은 개발/이용의 국면을 형성한다. 이는 이미 많은 팬들과 페인들이 보여주었던 적극적이며 능동적인 소비 패턴 혹은 수용 패턴이 진일보한 형태로 게임에서 보다 극적인 장면을 연출하고 있는 것이다.

물론 이러한 새로운 게임하기의 문화는 뛰어난 개인에 의해 주도되는 부분들이 있으나 전체적으로는 대중적 놀이의 양상으로 진전하고 있다. 모딩은 주어진 타이틀을 매개로 한 게이머들의 놀이를 늘 새로운 것으로 만든다. 이들의 반복되는 플레이는 모드로 인해 차이를 갖게 되고, 이러한 차이를 경험한 게이머들은 저마다의 소질과 역량에 따라 모더의 길에 접어들게 되는 것이다. 모딩은 능동적 수용자의 극적 장면이며 게임이 지닌 사회성이 얼마나 깊고 무거울 수 있는지 증명한다.

**3 SNS라는 조건은
게임에게 새로운 관계
맺기를 요구한다**

게임의 사회성은 네트워크에 의해 강화되었다. 게임을 매개 콘텐츠로 그리고 인터넷을 기술적 매개로 게임은 컴퓨터와 사람의 상호작용에 다른 사람을 끼워 넣었다. 한국의 게이머들은 배틀넷으로부터의 경험을 리니지와 WoW의 세계로 연결시켰고, 이제 SNS 위에서 친구들의 마을에서 부업을 하거나 친구들이 준 아이템으로 게임을 진전시키고 있다. 이미 인터넷이 게임의 공동체를 사이버스페이스로 확장했으며, SNS는

사이버스페이스의 인적 네트워크를 좀 더 분자적인 형태로 탈바꿈하고 있다.

소셜 미디어 혹은 SNS는 기존의 인터넷 기반 미디어들이 지니고 있던 가능성을 새로운 국면으로 진전시킨다. 인터넷은 무엇보다 가상의 공간에 '공동체'를 형성하는 새로운 관계 지음의 미디어이다. 하지만 기존의 인터넷은 이러한 관계 지음의 중심에 '공동체'라는 물질 가치가 놓여 있었다. 이를테면 인터넷 공동체는 '관심'의 공동체이지 '사람'의 공동체는 아니었다. 하지만 SNS는 사용자 개인을 중심으로 네트워크를 재구성한다. 그러므로 기존 인터넷 공동체에서 일반적으로 대두되던 정보의 불균형한 분배와 그에 따른 서열적 소통 구조의 등장은 SNS 환경에서는 논리적으로 불가능한 현상이 된다(박근서, 2011b).

SNS는 '객관적' 관심을 중심으로 사람을 모으지 않는다. 엄격하게 말해 SNS는 본질적으로 어떤 한 공간 혹은 장소에 사람을 모으는 프로그램 혹은 서비스가 아니다. 나는 페이스북을 하지만, 페이스북 안에 살지는 않는다. SNS는 사용자 개인을 중심으로 네트워크를 형성하고 이들 각각의 네트워크는 일시적인 연결과 접속을 통해 찰나의 공동체 혹은 느슨한 메타네트워크를 형성할 뿐이다. 인터넷이 PC 통신의 집중형 네트워크를 뛰어넘는 분산형 네트워크를 창출했듯이, SNS는 인터넷보다 더욱 분산된 보다 급진적인 네트워크 이미지를 구현한다.

이러한 조건에서 기존 온라인 게임과는 다른 SNG의 '소통'과 '관계짓기'가 시작되는 것이다. 흔히 SNG는 게임과 SNS의 결합으로 정의된다. 좁은 의미에서 SNS의 네트워크를 이용한 혹은 SNS의 부가적인 애플리케이션으로 제공되는 게임 콘텐츠 서비스를 가리키는 말이지만, 넓은 의미에서는 '사회적 측면' 혹은 인적 '네트워크'의 측면을 강조한 게임들을 가리킨다고 할 수 있다. 즉 기존의 온라인 게임이 '게임'에 방점을 두고 사회적이며 집단적인 게임하기를 통해 그 재미를 배가했다면, SNG는 게임을 통해 다른 사람과 소통하고 인적 네트워크를 형성한다는 것이다.

그런데 여기에서 주목할만한 한 부분은 SNG를 통해 구성되는 네트워크 또한 SNS가 구축하는 네트워크와 마찬가지로 게임 플레이어 당사자를 중심으로 한다는 점이다.

이들테면 MMORPG는 서열화된 집단의 규범을 가지고 공동의 목표를 성취함으로써 보다 높은 게임 목표를 달성하는 구조이며, 그 밖의 대부분의 온라인게임은 다른 이들과 접속하여 경쟁하고 싸우는 형식을 갖는다. 하지만, SNG는 개인의 목표를 위해 다른 이들과 접속 교류하고 소통하는 평등과 협력의 규범 안에서 게임을 진행한다.

SNG는 플레이어들이 동시에 플레이할 필요가 없고, 길드나 클랜과는 다른 '이웃' 혹은 '동료'와 같은 느슨하지만 평등하고 부정형한 형태의 공동체를 형성하며, 대체로 승리 조건이 없으므로 승패에 따른 경쟁이 동반되지 않는다. 아울러 많은 SNG가 소통과 교환의 도구로 해당 게임에서 통용되는 상징 혹은 가상적 통화(virtual currency)를 갖는다. 이러한 특성 탓으로 SNG가 지향하는 공동체 상 혹은 그로부터 구성되는 네트워크의 성격은 기존 온라인 게임에서 그랬던 것과는 전혀 다르다.

SNG의 관계 맺기는 기존 온라인 게임에 대해 새로운 방향을 제시한다. 이는 게임의 중심에 있었던 '아곤'의 약화 혹은 해체와 관련된다. 물론 이전에도 '아곤'에서 벗어난 게임이 있었고 이를 게임의 필요조건으로 이야기할 수도 없긴 하다. 그러나 기존 게임의 지배적인 양상은 경쟁과 승패에 있었고 협력과 소통 또한 그것을 위한 수단에 지나지 않았다. 그러나 SNG가 도모하는 혹은 SNS의 시대에서 게임이 지향하는 관계의 양상은 이와 다르다.

4 SNS 환경 속에서 게임은 미디어/콘텐츠이다

SNS 환경은 옹(Ong, 1995)이 말한 구비적 소통 공간 혹은 음성적 소통 공간을 구성한다. SNS는 어떠한 면에서 글로 쓰여진 구비적 공간이다. 텍스트를 중심으로 하기는 하지만 트위터와 페이스북의 타임라인이 그렇듯 시간을 관통하기 보다는 시간에 실려 일상의 순간순간에 점을 찍듯 담론 공간을 형성한다. 현재로부터 멀리 떨어진 텍스트는 마치 오래된 기억과 같고, 네트워크된 이질적 집단과 사람들 또한 자기를 중심으로 등고선을 그리듯 힘을 펼친다.

구비적 공간에서 사람들은 귀로 들은 대로 주변에 말한다. 마찬가지로 트위터는 들은 대로 리트윗한다. 전통적인 구비적 공간에서 사람들은 기억에 의존해야 했던 탓으로

'부정확'할 수밖에 없었다. 이 부정확성이 구비적 반복에 차이를 생성하였다. SNS에서 반복은 원칙적으로 '정확'하며 차이는 리트윗에 보태진 진술을 통해 가능하다. 어떠한 면에서 차이의 생성과 이로부터 처음의 생각을 더 멀리 끌고 가거나 혹은 더 크게 확장하는 일은 SNS에서 쉽지 않은 일일 수 있다.

그러나 SNS의 미덕은 범위와 속도의 무제한성에 있다. 몇 달 몇 년이 걸려도 한참일 사건들이 SNS에서는 순식간에 발생한다. 원본과 다르지 않은 단순 반복의 한계 혹은 차이 없음을 무한한 반복과 속도를 통해 극복하는 것이다. 이로부터 차이는 원본과는 다른 반복 그리고 무수하게 많은 이들이 나눠가져 이전과는 다른 의미의 수준을 획득하게 되었다는 맥락 두 가지 차원을 획득한다.

디지털 미디어와 네트워크라는 소통 환경의 결합 그리고 스마트 폰으로 극대화된 개인성과 이동성의 가세는 러시코프(Rushkoff, 2003) 식으로 말해 밈 바이러스의 전파에 새로운 경지를 제시한다. 물론 모든 밈이 폭풍을 일으키는 나비의 날개짓이 될 수는 없으나 SNS를 필두로 한 동시대의 소통 환경은 폭풍의 발생을 단순한 우연으로 치부할 수 없을 만큼 강력하고 빈번한 사건이 되게 만든다.

SNS는 어떠한 면에서 전형적인 구술적 공간을 시간과 공간의 두 차원 모두를 전대미문의 규모로 확장했으나 한이 없는 것은 아니다. 하지만 이렇게 확장된 네트워크의 힘은 논리적으로 한없는 시간과 공간 속에 펼쳐진다. 하나하나의 사람들이 자기를 중심으로 펼쳐내는 구술적 소통의 공간 혹은 네트워크는 극히 제한적이며 보잘 것 없을지 모르지만, 그들의 연결과 이점으로 형성된 네트워크의 네트워크는 한계를 상상하기 힘들다.

SNS로부터 비롯하는 새로운 소통 환경은 게임에 있어 새로운 가능성을 제시하고 그러한 가능성을 토대로 이전과는 다른 게임 문화를 형성하게 될 것이다. 물론 이러한 변화가 모든 게임을 SNG로 바꿔 놓는다거나 하지는 않을 것이다. 사실 모든 게임이 SNG가 된다는 것도 바람직한 방향이라고는 할 수 없다. 하지만 게임이 지닌 사회적 측면이 다른 차원으로 진전하거나 그렇게 되는데 영향을 미칠 수 있을 것이다.

온라인 게임이 등장으로 게임이 그 본성에 있어 '콘텐츠'인지 혹은 '미디어'인지에 대한 논의가 있어왔다. 게임은 물리적 플랫폼 위에서 작동하는 소프트웨어이고 문화적 메시지와 내용을 가지고 있기에 기본적으로는 '콘텐츠'라고 할 수 있다. 하지만 SNS를 기반으로 혹은 SNS 시대의 게임은 소통과 인적 네트워크 형성을 위한 '미디어'로서의 기능이 더욱 강하게 드러난다. 어떠한 면에서 SNS 시대의 게임은 콘텐츠를 지닌 소통의 매체이며, 소통을 지속하고 네트워킹을 지원하기 위한 도구(tool)이 된다.

SNS의 시대에 미디어로서의 게임은 어떠한 면에서 미디어와 콘텐츠의 경계를 허물어 미디어/콘텐츠가 되고 있는지 모른다. 마노비치(Manovich, 2004)가 이야기하듯 새로운 미디어의 등장은 기술적이며 물리적인 매체의 개발이 아니라 그것의 가능성을 실현하는 콘텐츠에 의해 완성되는 것이다. 그러므로 디지털 네트워크가 무엇인지 그리고 그것이 모바일과 결합한다는 것이 어떤 의미인지는 오직 그것이 콘텐츠를 통해 구현될 때, 그리고 그러한 과정에서 새로운 삶의 가능성이 비쳐질 때 비로소 각성되는 것이다.

**5
결론**

SNS 시대의 게임이란 SNG로 국한해서 생각할 것이 아니다. SNS에 의해 초래된 소통 환경의 변화는 SNG라는 새로운 형태의 게임이 등장한 것만으로 결과하지 않기 때문이다. SNS의 시대는 보다 근본적인 차원에서의 변화들과 연결되는 것 같다. 물론 이러한 변화는 IT혁명으로 초래된 우리 삶의 변화 방향과 같거나 다르다. 여기에서 같다는 것은 그 변화의 방향이 장기지속의 관점에서 어떤 경향을 가지고 있다는 것이고, 다르다는 것은 그 구체적 양상이 이전의 변화들과는 다른 '차이'를 축적한다는 점을 의미한다.

SNS는 IT혁명 이후 변화해온 우리의 소통 환경을 좀 더 급진화된 방향으로 나아가게 하고 있다. 특히 기존의 온라인 환경에서 불완전하게 전개되었던 분자적이며 리즘적인 소통 환경의 구현을 획기적으로 진척시키고 있다고 할 수 있다. 이는 인터넷이라는 소통의 네트워크를 컴퓨터를 중심으로 하는 공간적이며 정주적인 이미지에서 전져내어 인간 중심의 탈공간적이며 유목적인 이미지로 진전시키고 있다.

이러한 배경에서 게임은 그것이 지닌 사회성을 좀 더 진전된 형태로 구현하게 되리라는 기대를 갖게 된다. 이는 SNG를 통해 나타난 SNS적 소통 구조의 보완 혹은 지원이라는 측면에서 뿐 아니라, 다른 온라인 게임 및 기타 게임의 소통 및 수행에 다양한 수준에서 영향 미치고 있다. 이러한 점에서 게임은 이제 소통의 내용이며 동시에 소통을 매개하는 도구가 되고 있다. 이는 무엇보다 집단과 공동체라는 물질 가치로부터 분자적 가치를 구원하는 방향, 그리하여 개인의 일상적 삶의 관점에서 그의 세계를 구성하고 그의 사물을 재배치하는 방향으로 나아가는 것이다.

——— 참고문헌

금희조(2010) "온라인 소셜 미디어와 참여적 사회자본," 한국방송학보 24-5 pp.9-46
박근서(2009) 《게임하기》 서울: 커뮤니케이션북스
박근서(2011a) "모드하기의 문화적 실천에 대한 연구: <엘더스크롤 IV: 오블리비언>의 커뮤니티를 중심으로," 《한국언론정보학보》 55 pp.100-118
박근서(2011b) "소셜미디어에 대한 윤리적 성찰의 필요성," 《언론중재》 제31권 제1호 통권118호 (2011년 봄) pp.65-74
임혁백(2009) 신유목적 민주주의: 세계화, IT 혁명시대의 세계와 한국 서울: 나남출판
임혁백(2011) "신유목사회의 출현과 정치참여의 변화," 평화연구 19-2 pp.7-35
Chick, Tom(2004). "Shoot Club: The DOOM 3 Review" <http://www.quartertothree.com/inhouse/columns/86/> 2004. 8. 4.
Levy, S. 김동광 역(1991) 《해커: 그 광기와 비밀의 역사》 서울: 사민서각
Manovich, L. 서정신 역(2004) 《뉴미디어의 언어》 서울: 생각의 나무
Newman, J. 박근서 외 역(2008) 《비디오게임》 서울: 커뮤니케이션북스
Ong, W. 이기우 외 역(1995) 《구술문화와 문자문화》 서울: 문예출판사
Rushkoff, D. 방재희 역(2003) 《미디어 바이러스》 서울: 황금가지

윤태진 연세대학교 커뮤니케이션대학원

1 ----- SNS 혁명

SNS는 어느 날 하루아침에 등장하여 혁명을 일으킨 것이 아니다. 미디어 테크놀로지의 발전/변화라는 역사적 연속선에서 이해해야 한다. 두 가지 방향에서 생각할 수 있다. 테크놀로지는 종종 인간의 요구와 무관하게 발전하기도 한다. 그 다음 사람들은 그 사용방법을 고민한다. 레이저 빛을 콘서트장에서 사용하게 되리라고 누가 알았겠는가? 다른 하나는 사람들의 의식적/무의식적 필요성에 의해 테크놀로지가 진화하는 경우이다. 라디오가 등장하자마자 사람들은 영상까지 보기를 원했고, 텔레비전이 만들어진 것은 불과 30년 후이다.

SNS ‘혁명’도 마찬가지이다. 애매한 법률 때문에 아이폰이 우리나라에서 판매되지 않던 시절 (불과 몇 년 전이다), 트위터나 페이스북의 기능을 요구했던 사람이 몇이나 있었겠는가? 하지만 아이폰이라는 작은 미디어가 활용되기 시작하면서, SNS는 ‘혁명적으로’ 활용되기 시작했다. 동시에, social network를 필요로 하는 사람들은 끊임없이 ‘더 많은, 더 효율적인, 더 재미있는’ network service의 개발을 촉구했다. 수많은 앱이 등장했고, 수많은 SNG가 만들어졌다. 테크놀로지와 사회적 필요성 중 무엇이 먼저 오든, 그 안에는 결국 인간의 본성, 역사적 흐름, 국지적 필요 등이 겹쳐져 있다. SNS ‘혁명’은 연결(사회성)을 희구하는 인간 본성의 반영이자 결과이다. SNG는 거기에 놀이(즐거움)에 대한 욕망이 얹혀져 있다.

2 ----- 게임의 변화

그렇다면 “SNS가 혁명적 사회변화를 가져오면서 자연스럽게 게임의 양상도 변했다”고 보는 것이 정당한가? 지당한 방향의 지적이다. 하지만 게임의 양상이 변했다기보다는

게임의 본질이 (서서히나마) 변화하고 있다고 보는 편이 더 정확하다. 그런 의미에서, (SNS 환경에서의) 게임이 콘텐츠가 아닌 미디어에 가깝다는 박근서의 지적은 정곡을 찌른다.

카이와가 게임의 요소를 아곤, 아레아, 미미크리, 일링크스로 분류했을 때, 70년대 이후의 비디오게임은 주로 아곤에 의존하였다. 그러다보니 아곤에 의존하는 것만을 ‘게임’이라 부르는 경향도 생겨났다. 파친코는 게임이 아니라 도박이고, 번지점프는 게임이 아니라 스포츠라는 식으로. 그런데 SNG는 전통적 게임과 플랫폼을 공유하면서도 추구하는 바는 아곤에서 비껴나있다. 물론 과거의 육성/건설 시뮬레이션 게임 등을 떠올리며 유사점을 찾을 수도 있겠으나, ‘관계’가 ‘즐거움’에 선행하거나 동시에 온다는 점에서 SNG의 차별성은 부수적이라기보다는 본질적이다.

결론적으로 SNS 환경 하에서의 게임은 지난 반세기 동안의 게임이 지녔던 본질을 해체하는 과정에 있다. 일상으로부터 격리되어 있던 게임이 일상 안으로 들어와서 (박근서의 표현대로) ‘도구화’되는 과정에 있다. 미디어 테크놀로지의 발전이 중심적 역할을 했음은 물론이다. 지금 “텔레비전을 봤다”라고 할 때, 우리는 더 이상 텔레비전 수상기를 지칭하지 않는다. 텔레비전은 플랫폼이 아니라 콘텐츠가 되었다. 인터넷의 확산은 텔레비전 프로그램을 분절화시켰다. 이제 (일요일 저녁 텔레비전 수상기를 통해 시청하는) ‘개그콘서트’가 아니라 (유튜브를 통해 서너편을 한꺼번에 보기도 하는) ‘비상대책위원회’가 프로그램의 단위가 되었다. 마찬가지로, (우리는 여전히 게임이라 부르지만) SNG는 사회관계를 구축하고 확장하는 일상적인 행위의 일부가 되어 어디부터 어디까지가 게임인지 모호한 상태가 되었다. 어떤 의미에서는 페이스북 자체를 하나의 게임으로 부를 수도 있을 것이다.

3 ----- 게임연구에서의 함의

게임의 본질이 변화하는 지금 상황에서, 게임을 학술적으로 접근하는 방법도 바뀌어야 한다. FPS를 할 때 게이머의 두뇌구조가 어떻게 바뀌는지 고민하는 학자들도 물론 (여전히) 필요하겠지만, ‘게임-인간관계-일상-문화’를 총체적으로 관찰할 필요성이 배가된다. 폭력적인 만화영화가 아동들의 폭력성에 어떤 영향을 미치는지 연구하는

학자들도 (여전히) 존재하지만 더 많은 학자들이 텔레비전이 일상적으로 활용되는 방식과 그 의미에 주목하는 변화와 같은 맥락이다.

박근서는 결론에서 게임이 “개인의 일상적 삶의 관점에서 그의 세계를 구성하고 그의 사물을 재배치하는 방향”으로 나아가리라는 기대를 피력했다. 게임 연구도 같은 방향성을 가져야 한다. “사람들이 왜 게임을 하며 그 결과는 무엇인가”가 아니라 “사람들은 일상 속에서 게임이라는 도구를 어떻게 활용하며 그 과정에서 어떤 의미가 구축되는가”로 초점이 바뀌어야 한다. SNS ‘혁명’은 긴 역사 속에서 보면 미디어 환경의 변화 중 하나지만, 이로 인한 게임의 변화는 게임의 본질을 바꾸고 게임 연구의 방향성을 수정토록 만든 ‘혁명’적 변화이다.

제 3발제

게임은 교육에 어떤 영향을 미치고 있는가?

» 미국의 게임교육 공학 연구 사례

발표

이동연 한국예술종합학교 교수

토론

박상우 연세대 겸임교수, 게임평론가

3

게임, 학교, 교육: 생산적 소통을 위한 게임교육 해외 연구 사례 소개

이동연 한국예술종합학교 교수

1 인식의 전환

알다시피, 1999년 4월 미국 컬럼바인 고교(Columbine High School) 총기 난사 사건에서 12명의 학생과 교사 1인이 사망, 수십 명의 학생들이 부상당하는 초유의 사건이 있었다. 당시 미국 사회는 충격에 휩싸였고, 총격 사건의 주범인 에릭과 딜란이 왜 이런 행동을 했는지, 이들의 행동이 미국 사회에서 무엇을 의미하는지에 대한 격렬한 논쟁이 벌어졌다. 이 사건의 원인 분석에 대한 다양한 의견들이 있었지만, 크게 분류하면 두 가지 유형으로 나타난다. 하나는 모방론 입장으로 이들의 행동에 영향을 미친 폭력적인 대중매체를 사건의 원인으로 보는 입장이다. 대중매체 모방론은 에릭과 딜란이 평소에 폭력적 성향이 강한 비디오 게임 <둠>(Doom)과 영화 <내추럴 본 킬러>(Natural Born Killer), 반사회적인 메탈 퍼포먼스가 강한 마릴린 맨슨(Marilyn Manson)에 심취했다는 것에 주목하면서 이들의 총기 취득과정과 살해 시뮬레이션 과정, 당일 날 입었던 의상들이 이를 예증한다고 본다. 대중매체 모방론을 주장하는 사람들은 결국 이러한 사태를 근절하기 위해서는 폭력적인 매체들을 강하게 규제하고 청소년들에게 도덕적 재무장을 해야 한다는 의견을 제시했다. 반면 이들의 총기 사건은 대중매체의 모방에서 비롯된 것이 아니라 이들이 처한 사회적 구조에서 비롯되었다는 주장을 펼치는 사람들이 있다. 이른바 사회 구조론은 이들이 이렇게 극단적인 행동을 하는 이면에는 가정과 학교에서 제대로 돌봄을 받지 못하는 환경이 있음을 강조한다. 에릭과 딜란은 가정에서 제대로 된 돌봄을 받지 못하고, 학교에서 아웃사이더로 몰린 학생들이었다. 마이클 무어의 다큐멘터리 영화 <볼링 포 컬럼바인>(Bowling for Columbine)의 영화에서 알 수 있듯이 컬럼바인 총기 사건은 대중매체 모방론보다는 미국 사회가 안고 있는 위협과 공포사회의 구조적 원인에서 비롯된다는 주장이 설득력을 얻기도 했다.

대구지역 중학생의 자살 사건으로 다시 불거진 학교 폭력에 대한 원인 진단도 컬럼바인 사건의 경우와 크게 다르지 않다. 최근 교육과학기술부에서 발표한 학교폭력 근절 방안에 게임 과몰입이 학교폭력의 주원인이라는 내용이 들어가면서 게임이 다시 사회 이슈의 중심에 서게 되었다. 주지하듯이 교과부는 게임 과몰입을 해소하기 위해 2시간 게임 이용을 하면 강제로 10분 휴식을 하게 만드는 ‘쿨링 오프제’(cooling off)를 도입하고, 학교 폭력 예방을 막기 위해 게임 기업들로 기금을 받겠다고 발표했다. 국내 사례와 비슷한 가장 최근의 해외 사례는 미국 오클라호마에서 찾을 수 있다. 2012년 초 미국 오클라호마 주의 윌 포킬러(Will Fourkiller) 하원 의원은 폭력성 게임으로 등급 받은 비디오 게임에 대해서 매출에 1% 세금을 부과해서 방과 후 활동 프로그램에 학교 폭력 예방에 사용하겠다는 것과 아주 유사하다. 작년 여성가족부가 청소년 게임이용 섯다운제를 도입하면서 게임 업계로부터 일정한 기금을 요구한 것도 같은 맥락이다. 미국 오클라호마주 윌 포킬러 의원의 법륄안도 아직 결정되지는 않았고, 교과부의 법륄안 역시 논의 단계이긴 하지만, 한 가지 공통점은 모두 게임이 학교 폭력이나 청소년의 반사회적 사건의 주원인이라고 단정하고 있고, 이를 방지하기 위한 법률적 제제와 함께 게임 업계로부터 기금을 요구한다는 점이다. 법률적 제제와 경제적 보상을 동시에 요구하는 이중 징벌 방식은 게임에 대한 국가 기관의 부정적 인식을 그대로 보여준다.

학교 폭력이라는 해묵은, 그렇지만 언제나 논쟁적인 문제를 바라보는 교과부의 인식은 게임을 바라보는 태도에서 고스란히 드러난다. 말하자면 게임을 바라보는 인식에서 교과부가 학교 폭력을 바라보는 관점이 그대로 드러난다는 점이다. 대구 중학생 자살 사건으로 다시 촉발된 학교 폭력의 심각한 상황을 해결하려는 교과부의 기본 방침은 학교를 근대적 훈육기관으로 재강화하겠다는 것이다. 학원 폭력 근절을 위해 경찰력을 강화하고, 폭력 근절에 필요하다면 가능한 모든 강제적 수단을 동원하겠다는 기본 방침은 눈앞의 목표를 달성하기 위해 또 다른 폭력을 정당화하는 꼴이다. 교과부가 직접적인 소관 사안도 아닌 게임 규제를 ‘학원폭력’이라는 거대담론 안으로 끌어들이어 자신들의 주된 업무인 것처럼 착각하는

이유도 따지고 보면, 학교폭력의 본래 원인인 '구조적 폭력'을 은폐하기 위한 일종의 희생양을 찾기 위해서였지 아닐까 한다.

게임과 학교, 게임과 교육의 문제는 이제는 피해갈 수 없는 문제가 되었다. 그것은 청소년들의 놀이 문화에서 게임이 중요한 매체이기 때문이기도 하고, 한국적인 입시교육 체제에서 게임은 교육의 적으로 간주되기 때문이기도 하다. 게임과 학교, 게임과 교육의 문제는 적어도 한국에서는 상호보완적인 것이 아니라 대립적인 것으로 인식되어 왔다. 학교에서 정상적인 교육과정이 이루어지기 위해서는 게임과 같은 시간을 소비하는 놀이들은 통제되어야 하는 대상이고, 좋은 대학을 가기 위해서는 게임은 해서는 안 되는 일종의 필요악의 존재이다. 이와는 다르게 게임이 학교와 교육에 부정적인 것만 있는 것이 아니고, 학교 교육의 활성화를 위해 생산적인 매체로 기능할 수 있다는 주장이 제기되지만, 이는 소수의 의견에 불과하다. 오히려 게임의 교육적 순기능에 대한 지배담론은 게임이 교육 성취에 기여하는 학습효과 증진의 도구로 활용되는 콘텐츠를 어떻게 개발하고, 적용할 것인가에 집중했다. 이른바 기능성 게임은 게임의 놀이 효과를 이용하기 위한 교육적 수단으로 인식되는 것이다.

흥미로운 것은 게임이 학교폭력에 큰 영향을 미친다는 교육과학기술부의 발표를 뒷받침할만한 객관적인 연구 결과들이 거의 없다는 점이다. 게임과 교육, 게임과 학교폭력의 상관관계를 입증할 수 있는 연구결과가 거의 없다는 것은 현재 게임 연구의 현재적 수준을 단적으로 보여준다. 학교 폭력과 게임의 상관관계는 사실 보기 나름인데, 오히려 교과부의 주장과는 달리 게임이용시간이 늘어날수록, 학교 폭력이 줄어들 수 있다는 주장도 제기되기도 한다.

학교교육과 게임과의 관계들에 대한 실증적인 연구는 대체로 설문조사에 근거한 양적 조사 방법론에 그치는 경우가 많은데, 이는 학생들의 게임 이용 과정과 게임을 둘러싼 사회 구조적인 문제들 밝히는 데 부족한 면이 있다. 게임 과몰입의 문제가 그 어느 때보다도 사회적 이슈를 떠오르는 만큼, 게임, 학교, 교육, 폭력, 미디어 리터러시와 같은 문제들의 해결책은 장기적이고 실제적인 현장연구 과정을 통해 객관적인 자료가 제시된 후에 해도 늦지 않다. 이 발제는 그런 점에서 최근 학교의 미디어

교육에서 게임의 위치가 어떻게 되는지를 해외사례를 통해 알아보려고 한다. 여기서 제시하는 게임과 교육과 관련된 해외 사례연구들은 주로 게임이 어떤 교육적 기능을 할 수 있는지, 게임이 학교와 가정에서 어떤 역할을 하고 있는지에 대한 교육방향과 실증적인 방법들을 중심으로 논의될 것이다.

2 뉴미디어로서의 게임의 위치

게임, 혹은 게임 리터러시와 교육, 혹은 학습과의 관계에 대한 해외 연구 사례들의 특징은 특정한 게임이 어떤 교육적 기능을 하는지에 대한 실증연구가 강하고, 게임의 교육적 의미를 간파하기 위해 오래 동안 참여관찰 연구를 지속적으로 해오고 있다는 점이다. 그리고 게임중독이 학교생활과 교육과정에 어떤 악영향을 미치는지에 대한 네거티브한 연구보다는 주로 게임이 전통적인 리터러시 교육과는 어떤 점에서 다르고 게임의 활동들이 어떤 교육적 역할을 할 수 있는지에 대한 포지티브한 연구가 지배적이다. 물론 미국과 유럽을 비롯한 해외 게임 연구가 게임과 청소년 폭력과의 상관관계라든지, 게임 과몰입이 일반 학습에 미치는 영향을 다루지 않는 것은 아니지만, 한국의 일부 연구 사례처럼 부정적인 결과를 도출하기 위한 임상적이고 양적인 데이터를 확보하기 위한 근거로 연구되지는 않는다. 해외의 게임 연구 사례들은 오히려 게임이 새로운 미디어로서 청소년의 학습활동에 개입해서 게임과 교육의 관계를 어떻게 긍정적으로 바라볼 수 있을지에 대한 결과물들이 훨씬 많은 편이다. 청소년들이 네트워크화된 세계 안에 참여하는 것은 교육의 역할에 대해 새로운 방식의 사고를 한다는 것을 시사해 한다.¹⁾ 특히 소셜네트워크 시대에 게임은 문화교육의 확장을 위해서 다양하게 활용될 수 있다.

소셜네트워크 사이트, 온라인 게임, 비디오 공유 사이트, 아이패드나 모바일 폰과 같은 도구들은 이제 청소년 문화의 새로운 장비들이다. 그것들은 청소년의 삶에 깊게 스며들어서 10년 전만해도 이러한 테크놀로지가 거의 존재하지 않았다는 것을 믿기 힘들 정도이다. 오늘날 청소년은 미래의 성인들이 될 것이고, 그들의 선배들이 그랬던 것처럼 자율성과 정체성을 위해 투쟁할 것이다. 그러나 그 장비들은 커뮤니케이션, 우정, 놀이, 자기표현을 위한 새로운 세계들 가운데 계속 존재할 것이다(5쪽).

1) Ito Mizuko, "Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project", The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning, November 2008, 7쪽.

뉴미디어로서 게임의 지위와 가치에 대한 연구들은 대체로 긍정적인 측면들을 더 많이 강조한다. 그리고 그 연구들은 이러한 게임의 의미들을 장기간 연구한다. 해외 연구 사례들이 특징들은 게임 이용자에 대한 장시간의 현장관찰기록을 통해 객관적인 기술에 충실하려고 노력한다. 특정한 게임을 이용하고 있는 유저의 행동발달 상황을 관찰하는 기간도 짧게는 1년, 길게는 2-3년 이상을 관찰하고, 학교는 이를 위해 교실을 적극적으로 개방하는 자세를 보여준다. 최근에 교과부에서 마련한 학교폭력 대책 방안에서 게임이 과연 얼마나 학교 폭력에 영향을 있는지를 밝히기 위해 얼마나 오랜 기간 동안 참여관찰 연구를 했는지 의문이다.

게임과 교육에 대한 해외 연구 사례들은 주로 게임, 특히 컴퓨터와 비디오 게임들의 새로운 매체로서의 존재를 인정하고 이를 기반으로 학습과정에 어떻게 영향을 주는지를 관찰하는 경우가 지배적이다. 컴퓨터 게임과 미디어 학습과의 상관관계를 <스매딕 빌리지>(Smethwick Village)란 게임 분석을 통해 기술한 줄리언 맥도겔의 글²⁾은 컴퓨터 게임은 위반적인 텍스트로서 전통적인 '텍스트-독자'의 관계를 위반한다는 데에서 출발한다. 이는 컴퓨터 게임이 게임 이용자의 참여를 통해서 텍스트가 재구성되기 때문이라는 점을 강조하기 위함이다. 그녀는 게임의 내러티브 자체가 근본적인 차이임을 역설하면서 게임이 갖고 있는 특별한 텍스트의 층위에 대한 주목 없이는 게임의 내러티브의 허구의 세계를 이해할 수 없다고 말한다.³⁾

미첼과 사빌 스미스(Mitchell & Savill-Smith)는 학교 수업에서 게임이 해가 되기보다는 오히려 이익을 줄 수 있다고 보는데, 그는 "게임 이용을 자주하면 학교 수업에 악영향이 미칠 수 있다는 주장과는 달리, 컴퓨터 게임들은 광범위하게 교육적 이익을 가질 수 있다. '학습 기술 개발 협회'(LSDA)는 젊은 사람들에게 어필할 수 있고, 그들의 교육에 강력하고 긍정적이 영향을 줄 수 있는 실제 학습 게임들을 디자인할 수 있는 방안을 찾기 위해 게임문화에 대한 폭넓은 이해를 찾기를 권고하고 있다"고 말한다.³⁾

줄리언 맥도겔은 대표적인 게임 인문학 연구자인 아리조나 대학의 지(Gee) 교수가 언급한 게임이 새로운 형태의 리터러시이자 언어 습득이라는 점을 강조하면서

2) Julian McDougall, "What do we learn in Smethwick Village?: Computer games, media learning and discursive confusion", Learning, Media and Technology, Vol. 32, No. 2, June 2007, pp. 121-133쪽.

3) Mitchell & Savill-Smith, "Computer games and education: a review of the literature", London, LSDA, 2004, 58쪽.

그러나 게임의 즐거움의 학습과 교실에서의 학습 사이에 근본적인 단절이 있음을 지적한다.

1. '즐거움의 학습'과 '교실의 학습' 사이에 어느 정도의 단절이 존재하는가?
2. 게임과 연구는 무슨 관계인가? 그리고 교실은 그러한 관계들을 어떻게 경험하고 재-강화하고 도전하고 추출하는가?

줄리언은 학습 환경과 놀이 환경 사이의 경계가 여전히 존재하는 것이 현재의 교실문화라는 점을 강조하면서 생활세계의 사적 영역과 교육 체계 세계 사이의 간극의 역설은 서로 다른 사회 경험 사이의 깊은 경계와 간극이 구조화된 것이라고 말한다(124쪽). 뉴미디어로서 게임의 위치는 새로운 디지털 교육을 하기 위해 필요한 매체인 것은 분명하지만, 아직까지 그것이 교실문화에서 어떻게 활용될 수 있는지는 여전히 논란의 소지가 있고, 이상과 현실 사이에 간극도 작지 않아 보인다.

3 ————— 학교와 게임의 상관관계에 대한 실증연구

따라서 게임이 학교 교육과 어떤 연관성을 갖는지에 대한 구체적인 연구가 필요하지만, 실제로 연구된 사례들은 많지 않다. 길리언 앤드류(Gillian Andrews)는 미국의 두 개의 고등학교를 선정하여 젠더와 사회경제적 지위가 게임 플레이에 어떤 영향을 미치고 있는지를 실증적으로 연구한다.⁴⁾ 이 연구에서 그는 195명을 대상으로 성별, 사회경제적 차이별로 게임을 어떤 방식으로 이용하는지를 비교 연구했다. 그 결과 젠더별 사회경제적 지위에 따른 차이가 게임을 하는 습관과 게임의 리터러시 실천에 영향을 주는 것으로 나타났다. 예를 들어 사회경제적 지위가 낮은 학생들은 일반적으로 콘솔 비디오 게임을 선호했고, 특히 스포츠 장르의 게임을 선호했다. 그들은 롤 플레이 게임이나 1인칭 슈팅 게임과 같은 오랜 기간이 필요로 하는 컴퓨터 게임들을 할 때 필요한 컨트롤 능력에 좌절하는 경향이 있다. 이에 반해 사회 경제적 수준이 높은 학생들의 경우 전체적으로 소득이 낮은 학생들보다 게임을 덜 이용하는 편이지만, 그 중에서 컴퓨터 게임을 상대적으로 적게 하는 것으로 나타났다. 또한 여학생들은 비록 혼자 캐주얼 게임을 능동적으로 즐기긴 하지만, 남학생에 비해서 자신을 게이머로 동일시하는 것을 거부하는 경향이 있다. 사회 경제적 수준이 낮은

4) Gillian 'GUS' Andrews, "Gameplay, Gender, and Socioeconomic Status in Two American High Schools", E-Learning, Volume 5 Number 2, 2008

여학생들의 경우에는 사회경제적 수준이 높은 여학생에 비해 비디오 게임을 덜하고, 대신 컴퓨터 게임을 더 많이 하는 것으로 나타났다. 비디오 게임을 그의 연구 결과는 학생들 중에는 일부의 사회경제적 지위가 높은 학생들 중에서 게임 리터러시의 실천에 참여하는 경우를 발견할 수 있다고 한다. 아래는 두 개의 고등학교에서 학생들의 게임 이용에 대한 결과들을 요약한 것이다(205쪽).

	비디오 게임		컴퓨터 게임	
타노버 고등학교 (저소득층) 여학생	많이 사용	8.33%	많이 사용	18.75%
	조금 사용	29.17%	조금 사용	31.25%
	적게 사용	29.17%	적게 사용	33.33%
	아주 적게 사용	33.33%	아주 적게 사용	16.67%
미란다 고등학교 (고소득층) 여학생	많이 사용	16.33%	많이 사용	8.33%
	조금 사용	34.69%	조금 사용	31.25%
	적게 사용	36.73%	적게 사용	35.42%
	아주 적게 사용	12.24%	아주 적게 사용	25.00%
타노버 고등학교 (저소득층) 남학생	많이 사용	48.89%	많이 사용	40.00%
	조금 사용	42.22%	조금 사용	31.11%
	적게 사용	8.89%	적게 사용	17.78%
	아주 적게 사용		아주 적게 사용	11.11%
미란다 고등학교 (고소득층) 남학생	많이 사용	33.33%	많이 사용	5.88%
	조금 사용	49.28%	조금 사용	33.82%
	적게 사용	14.49%	적게 사용	30.88%
	아주 적게 사용	2.90%	아주 적게 사용	29.41%

위의 도표를 보면 사회경제적 수준과 젠더의 차이에 의해서 비디오 게임과 컴퓨터 게임을 이용하는 방식이 다르다는 것을 알 수 있다. 이 연구 결과를 통해 길리언이 주장하고 싶었던 것은 “학생들의 게임 습관은 단일하지 않고 고려할 함수들이 다양하다”라는 점이다(209쪽). 학생들이 어떤 게임 장르와 플랫폼을 선호하는지, 사교적인 플레이 그룹이 어떤 지, 리터러시의 실천이 어떤 지는 큰 틀에서 볼 때, 젠더와 사회경제적 계열에 따라 차이를 드러낸다고 볼 수 있다.

4 컴퓨터 게임과 가정에서의 일상 관계

컴퓨터 게임이 가정생활에 어떤 영향을 미치는 지는 그동안 많은 사람들이 논의했지만, 실제로 참여관찰을 통한 실증적인 연구는 제대로 이루어지지 않았다. 게임의 문화를 정확하게 파악하지 못하는 일반 사람들은 게임이 가정의 커뮤니케이션을 해치는 중요한 요인이라고 말한다. 자녀들이 자기 방에 들어가 하루 종일 게임만 하기 때문에 부모와 자녀들 사이에 대화가 단절된다는 것이다. 그러나 정말 그런지, 게임이 가정의 라이프스타일에 얼마나 악영향을 주는 지에 대한 참여관찰 연구는 적어도 한국에서는 제대로 이루어지지 않고 있다. 스웨덴의 게임 연구자 팄 앙드레 아르센(Pal Andre Aarsand)은 컴퓨터와 비디오 게임이 가정생활에서 부모와 자녀들 사이에 어떤 문제를 야기하는지를 디지털 격차(digital divide)라는 관점에서 연구했다.⁵⁾

이 논문은 다음과 같은 기본 설계를 갖고 있다. 먼저 부모들이 모두 풀타임 직장을 갖고 있고, 자신들의 집을 소유하고 있으며, 적어도 2명의 자녀를 갖고 있고 아이들의 나이는 8세에서 10세에 이른다. 가족 구성원이 최소한 4명 이상을 선택한다. 모든 가족들은 집에 콘솔 게임기를 가지고 있었고, 1년 이상 참여관찰을 했으며 8개 가정에서 비디오 녹음을 했고, 심층면접 인터뷰를 진행했다. 연구 방법론으로 현장관찰기록(참여관찰, 인터뷰, 필드워크, 설문 병행), 담론적 심리학(discursive psychology)을 활용해서 연구자의 영향이 없이 자연스럽게 일어났던 일들에 대한 기록과 이에 대한 게임 참여자의 현실 구성을 분석했다. 아래는 참여 관찰 기록의 한 부분을 정리한 것이다.

디지털 격차가 인지되었기 때문에 아이들은 부모들보다 컴퓨터를 더 잘 다룬다. 이 과정에서 어머니의 위치가 어떤지를 파악하는 것이 중요하다. 어머니는 자신을 컴퓨터 게임의 초보자로 자신을 위치 지우는 경우가 대부분이다. 연구에서 발견된 에피소드 중에 두 명의 자녀들 어머니 이야기가 흥미롭다. 이들이 거실 옆에 있는 방에 앉아서 컴퓨터로 <패이션스>(Patience)⁶⁾라는 게임을 즐기고 있는데, 사실 이방은 손님들이 오면 접대하는 게스트 룸이나 혹은 부모들의 작업 방 같은 곳이었다. 방에 들어가면 컴퓨터가 있는데, 일주일 동안 관찰한 결과 매일 저녁에 부모들과

5) PÅL ANDRÉ AARSAND, "COMPUTER AND VIDEO GAMES IN FAMILY LIFE: The digital divide as a resource in intergenerational interactions", SAGE Publications, Los Angeles, London, 2007 참고.

6) '패이션스'는 테이블 탑 게임 장르로서, 싱글 플레이가 게임을 할 수 있는 일종의 카드게임이다.(필자 주)

자녀들이 함께 이 게임을 즐기고 있었다. 아버지는 자녀들이 게임하는 것을 보면서 “재미있는데, 나도 하면 잘 할 수 있을걸”라고 말하고 어머니는 자녀들에게 내가 어렸을 때에는 실제 카드로 게임을 즐기곤 했다고 말해주기도 한다. 성인들에게 카드게임은 아주 익숙한 것이어서, 아버지 역시 간혹 이 게임을 즐기기도 한다. 게임을 즐기는 시간은 저녁 시간 이후인데, 자녀들이 잠자리에 들기 직전, 어머니가 게임하는 방으로 들어가기 까지다.(239쪽)

그는 이 연구에서 세대 간 비디오 게임과 컴퓨터 게임의 활동들을 관찰한 결과 부모나 아이들 모두 디지털 테크놀로지를 마스터하는 데 있어 세대 차이가 있음을 인식한다는 점을 알게 되었다. 디지털 격차는 게임 활동을 컨트롤하는 아이들에 의해서 형성되고 반면에 부모들이나 조부모들은 아이들과 게임을 즐기려고 애를 쓰는 과정에서 자신들을 게임에 대한 지식이 부족한 것으로 위치 지우려한다고 말한다. 그가 보기에 이러한 게임에서 발견되는 세대 간 디지털 격차는 하나의 문제라기보다는 서로 상호작용하는 하나의 원천이다.(235쪽) 실제 게임을 하는 과정에서는 부모들이 게임에 대해 잘 모르는 것이 자녀들과의 대화를 단절시키는 원인이 아니라 오히려 감정들이 서로 상호작용할 수 있는 중요한 매개체가 될 수도 있다는 지적이다.

5 —————
게임과 학교의 관계
- 창의적 학습으로의 전환

게임은 학교에서 어떤 의미일까? 어떤 역할을 하고 어떤 문제를 일으킬까? 사실 게임이 학교에 직접적으로 미치는 영향을 그다지 많지는 않다. 청소년들이 학교에서 게임을 할 수 있는 시간적 여유는 많지 않기 때문이다. 게임이 학교에 영향을 미친다면 아마 간접적인 영향이라 할 수 있는데, 게임을 새벽까지 해서 그날 학교 수업에 큰 지장을 미치게 한다거나, 게임하는 시간이 너무 많아서 학업에 지장을 주는 식일 것이다. 그러나 어쨌든 이 간접적인 영향이 학교 교사나 책임자들이 게임을 싫어하는 직접적인 원인이 된다. 이탈리아 게임 문화연구자인 다미아노 펠리니(Damiano Filini)는 이러한 게임과 학교의 통념을 깨고자 한다. 그는 청소년들 청소년들이 학교와 가정 사회관계들이 모두 게임으로 환원되는 것이 아니라 오히려

게임의 복잡한 변수들이 그러한 현실을 보여주는 것이라고 판단한다. 게임은 학교 문제의 원인이 아니라 그것을 보게 하는 일종의 징후적인 대상인 것이다. 그래서 게임을 바라보는 학교 관계자들의 부정적인 인식을 넘어서 학교가 게임으로 무엇을 할 수 있는지에 대한 새로운 생각을 할 필요가 있음을 역설하면서 창의적인 게임 리터러시를 학교 교육과정에 도입할 것을 주장한다.⁷⁾

그가 보기에 게임과 교육과 관련한 네 가지 연구 영역이 존재하는데 1) 학교나 성인교육에서 교육용 게임을 어떻게 이용할 것인가?, 2) 게임과 청소년 문화와의 관계를 연구: 게임이 청소년의 삶에 어떤 영향을 미치는가? 3) 비디오 게임이 아이들의 권리와 관련해서 연구하는 것, 폭력적이고 저속한 게임 콘텐츠 이용 시 등급을 매기는 일에 대한 것, 4) 비디오 게임을 이용한 미디어 교육의 활성화이다. 이 중에서 네 번째가 이탈리아에서 최근에 가장 많이 연구하는 분야이다(2쪽).

게임을 이용한 미디어교육은 세 가지 방향으로 정리할 수 있다. 첫째, 비디오 게임의 이해로서의 미디어 교육, 둘째 비디오게임의 비판적 소비로서의 미디어교육, 셋째, 비디오게임의 생산자로서 미디어교육이다. 이러한 교육 방향을 실현하기 위해서 이탈리아 미디어 교육협회는 다음과 같은 목표를 가지고 있다고 한다. “교육적 전망 하에서 비디오게임의 세계에 대한 연구조사, 미디어 교육의 활동을 디자인하고 평가, 서로 다른 전공과 전문 분야 사람들 간의 유익한 협력, 쉽게 사용 가능한 게임 소프트웨어를 개발하고 십대들에게 이용 권유, 테스트”^(4쪽)

펠리니는 학생들이 직접 게임을 만들 수 있는 ‘인벤테지오치’(Inventagiochi)라는 소프트웨어를 이용해서 실제 게임을 이용한 교육활동에 대한 커리큘럼을 개발했다. 그는 10대들과 게임을 이용한 교육활동으로 네 단계를 구분해서 가르치는데, 1단계는 비디오게임 분석, 게임의 스킬, 게임이 제공하는 오락, 게임 캐릭터와 게임 환경의 성격, 시간요소, 인터페이스, 사운드, 2단계는 브레인스토밍, 페이퍼펜슬 크리에이션과 디자인, 소프트웨어의 특성과 가능성에 대한 인식, 제3단계는 ‘인벤테지오치’를 통한 비디오게임의 생산, 제 4단계는 그것을 실행하고

7) Damiano Felini, "Media Education and Video Games: An Action-Research Project with Adolescents in an Out-of-school Educational Context", Online Submission, Paper presented at the International Conference on "Youth, Learning, and the Media" (Zhejiang University - People's Republic of China) (Hangzhou, China, March 27-28, 2008)

연구하는 단계이다. 페리니의 연구 작업들은 이론적인 분석과 제안에서 그치는 것이 아니라 게임이 학교의 창의적 수업에 직접적으로 도움이 될 수 있음을 예증해주는 것이라 할 수 있다.

6 **게임 리터러시의 이론적 구성과 의미**

게임 리터러시에 대한 연구들은 그동안 해외나 국내에서 많이 진행되어 왔다. 창의적이고, 비판적이고, 문화적인(3Cs)인 의미를 갖고 있는 미디어 리터러시의 의미들이 컴퓨터 게임을 통해서 실제 영어나 미디어 수업 시간에 어떻게 응용될 수 있는지에 대한 연구, 즉 교실에서 학생들이 문화자본을 갖으려 할 때, 컴퓨터 게임이 어떻게 독특한 기회를 제공해주는지에 대한 문제들이나, 그러한 문화적 행동을 위해 학생들이 취하는 행동들이나, 컴퓨터 게임과 같은 “살아있는 텍스트(living texts)를 사용할 때 학생들이 어떻게 플레이하는지에 대해 연구할 필요가 있다.”⁸⁾ 이와 관련해서 줄(Juul)의 ‘게임성’(gameness)의 모델이 참고할 만하다.⁹⁾ 줄의 모델은 게임의 여섯 가지 공통된 특성들이 있다고 보는데 그것들은 ‘규칙들’, ‘다양하고 질적으로 향상된 결과들’, ‘긍정적이고 부정적인 가치들의 결과들’, ‘결과에 도달하려는 게임 플레이어의 노력’, ‘게임 플레이어의 감정적인 참여’이다. 이러한 모델들은 게임의 리터러시가 게임 플레이어의 참여에 의해서 다양하게 진화가능하다는 것을 강조한 것이라 할 수 있다.

게임연구의 대표적인 인문학자 중의 하나인 제임스 폴 지(James Paul Gee) 교수는 게임이 새롭게 부상한 예술 형태라는 점을 강조한다. 새로운 예술 형태로서 게임은 문학과 영화의 분석을 위해 개발했던 전통적인 도구들과 달리, 연구자들에게 새로운 분석 도구, 즉 “살아있는 도구”를 개발할 수 있도록 도전의식을 심어준다고 말한다.¹⁰⁾ 그는 비디오 게임 경험하는 것은 책 안에서 사는 것보다는 심포니 안에서 사는 것과 유사하다고 말한다. 심포니는 그냥 하나의 비주얼이 아니라 사운드, 음악, 액션, 결정, 몸으로 느끼는 것으로 구성되는데, 게임의 세계에서도 이러한 감각과 행위를 느낄 수 있다고 말한다.¹¹⁾ 게임의 경험은 가상세계이긴 하지만, 현실세계와 일정한 연관성을 갖는다. 그것은 부정적인 면도 있지만, 긍정적인 면도 있다. 지 교수는 게임에서의 다양한 경험들이 미래 문제해결에 있어 중요한 실마리가 될 수 있고, 경험에 대한 해석과 경험에서 시행착오, 시행착오를 통해 경험을 배우고 타인과의 조언과 멘토링을 통해 배울 수 있는 것이 게임 교육, 게임행위에서 찾아질 수 있다고 말한다(21쪽).

8) Anthony Partington, "Game literacy, gaming cultures and media education", English Teaching: Practice and Critique May, 2010, Volume 9, Number 1 73-86쪽.
9) Juul J., "The game, the player, the world: Looking for the heart of gameness", Paper presented at the Level Up: Digital Games Research Conference, Utrecht, 2003.
10) James Paul Gee, Learning and Games(Citation: Gee, James Paul, "Learning and Games," The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning. Edited by Katie Salen, The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. 21-40)
11) James Paul Gee, "Why Game Studies Now?: Video Games: A New Art Form", Games & Culture Volume 1 Number 1 January 2006 1-4

게이머들은 이러한 게임에서의 경험을 바탕으로 새로운 커뮤니티를 조직하는 데 도움을 받는다.

게이머들은 독특한 방식으로 경험을 말하고, 상호작용하고, 해석하는 방식을 통해서, 그리고 가치와 지식과 기술을 목적을 달성하고 문제를 해결하는 데 적용함으로써 사회적 정체성을 창조하는 공동체의 실천을 만드는 일을 조직한다. 이는 소위 시리우스 게임을 만들고 싶은 사람들에게는 결정적이다. 이런 방식의 원하는 학습효과를 얻기 위해서 종종 사회 시스템에 관심을 두는 것만큼 요구되는데, 그 안에서 게임은 게임 그 자체를 디자인하는 존재로 위치지어진다(24).

게임의 리터러시에 대한 논의들은 미디어 리터러시 연구에서 비교적 최근에 논의된 것이지만, 이것이 학교와 교육에 어떤 의미가 있으며, 어떻게 접근해야 하는가에 대한 논의들은 아직 체계적이지는 못하다. 게임이 인쇄 책을 대체하는 리터러시라는 언급도 사실 구체성이 결여되어 있다.¹²⁾ 비디오 게임이 리터러시의 액티비티를 대체한다는 미국 주류 출판에서 들려오는 주장은 게임과 리터러시에 대한 구체적이지 못한 정의에 기반 할 뿐 아니라 아이들이 게임을 할 때 실제로 어떻게 하는지에 대한 제대로 된 연구가 부족한 상황에서 하는 말이다. 전통적인 리터러시가 개인이 언어(영어, 국민문학)를 읽고 쓰고 말하는 능력이라면, 뉴미디어와 같은 새로운 형태의 리터러시는 참여하고 스스로 상황을 만드는 능력이라 할 수 있다. ‘뉴리터러시 연구’(New Literacy Studies)에서 말하는 리터러시의 정의는 다음과 같다.

새로운 리터러시는 의미를 만드는 중요한 양식들이 갈수록 다양하게 풍부해지고 통합되는 것을 말한다. 그곳에서 텍스트적인 것은 시각적, 청각적, 공간적, 행동적인 것과 관련된다. 이는 특별하게 매스미디어, 멀티미디어, 전자 하이퍼미디어에서 중요하다.¹³⁾

아직 안정된 결론을 내리지는 못하지만 게임 리터러시는 의미를 인지하고 생산하는 능력이 중요하다. 게임의 영역이 확장되고, 디지털 온라인 시대, 소셜 네트워크 시대가 강화될수록 게임의 리터러시를 새롭게 재구성할 수 있는 가능성은 훨씬 많아졌다.

12) Constance Steinkuehler, Massively Multiplayer Online Gaming as a Constellation of Literacy Practices, in E-Learning, Volume 4, Number 3, 2007.
13) New London Group, "Pedagogy of Multiliteracies: Designing the Social Futures", Cazden, Courtney; Cope, Bill; Fairclough, Norman; Gee, Jim; et al, Harvard Educational Review; Spring 1996; 66, 1;1996, p. 64쪽.

7
맺는 말
- 문화로서의 게임에
대한 연구

최근 교과부의 학교 폭력의 원인으로 게임을 주목한 일련의 과정을 지켜보면서 게임에 대한 부정적인 시각들의 유포가 비단 보수적인 정책 관료들만의 문제가 아니라 기성세대가 게임, 혹은 게임문화를 바라보는 일반적인 시각에 다름 아니라는 것을 알게 되었다. 많은 기성세대들은 게임문화를 PC방 문화, 중독문화, 폐인문화로 동일시한다. 게임에 대한 많은 사람들의 일반적인 생각은 산업적으로는 필요하지만, 교육적으로는 해를 끼친다는 이분법이다. 게임산업계도 게임 과몰입론이 사회적 파장을 일으킬 때면, 대체로 산업적으로 게임이 대단히 중요하기 때문에 규제에 반대한다는 입장을 반복한다. 이에 대한 교육계나 보수적인 학부모 단체들은 게임업계가 자신들의 비즈니스에만 혈안이 되어 청소년을 망치고 있다고 말한다. 그런데 이 이분법에서 한 가지 빠져 있는 점은 바로 게임이 문화라는 점이다. 산업경제론과 교육무용론 사이에 빠져있는 제3의 의미가 바로 문화가치론이다. 문화가치론은 게임의 경제와 교육의 이분법을 넘어설 수 있는 가장 중요한 개념이다.

게임이 문화적으로 얼마나 가치가 있는지는 사실 제대로 연구된 바가 없다. 많은 사람들은 게임은 그저 시간을 때우는 오락에 불과해서 문화적 가치를 논할 것이 없다고 하는가하면, 설사 있다 해도 문학, TV, 영화, 심지어 만화보다도 가치가 떨어지는 것이라고 말한다. 게임 텍스트의 풍부하고, 극적인 서사 양식과 다매체적인 생산방식과는 달리 게임의 소비하는 관습과 게임을 바라보는 담론들은 상대적으로 빈약하다. 게임의 문화적 가치에 대한 논의들은 여전히 논쟁적이다. 그러나 한 가지 분명한 사실은 문화로서의 게임에 대한 연구의 부재가 오늘과 같이 게임에 대한 사회적 부정론이 확산되게 만드는 요인 중의 하나라는 사실이다. 게임의 문화적 의미를 확산시키는 연구의 부재, 게임산업계의 문화적 마인드의 부재가 사실상 게임의 부정론의 확산에 기여한 바가 없지 않다. 여가부나 교과부를 탓하기 전에 게임산업계, 게임 정책가들, 게임 연구자들이 스스로 자신의 위치를 먼저 성찰하는 것이 선행되어야 한다.

한국에서 게임연구는 산업적 규모에 비해 너무나 빈약하다. 게임 매체의 특성상 장기간 실증연구, 현장관찰 연구가 필요함에도 이를 보장해줄 수 있는 환경이 제대로 마련되지 않고 있다. 연구자도 부족하고, 연구를 제대로 지원하는 시스템도 부족하다.

영화산업계가 스크린쿼터 축소 사태 때 많은 위기를 극복할 수 있었던 것도 영화를 연구하는 지식담론의 이론적, 학술적, 실천적 힘 때문이었다. 게임산업계가 산업이나 청소년보호냐의 이분법의 감옥에 갇히지 않기 위해서는 게임의 문화적 가치에 대한 인식의 재고와 담론의 축적과 확산을 위한 제대로 된 학술적 지식담론 생산에 좀 더 귀를 기울여야 할 것이다. 왜냐하면 게임에 대한 문화적 의미와 가치를 연구하는 담론의 장이 아직 너무 많이 열려 있기 때문이다.

박상우 연세대 게임교수, 게임평론가

현재 한국 사회를 지배하는 ‘게임에 대한 공포’의 근저에 ‘자식에 대한 부모의 걱정’이 가장 큰 자리를 차지하고 있는 것은 주지의 사실이다. 그래서 게임과 관련한 대부분의 규제 그리고 그 규제를 정당화하는 논리에는 언제나 ‘청소년’이 중심에 있다. 그렇기에 “게임과 교육”의 관계를 다시 묻는 이동연 교수의 글은 게임과 사회의 잘못된 대립에 대한 해결의 가능성을 제시하고 있다고 생각된다.

이동연 교수의 글은 크게 세 가지 문제를 제기하고 있는 것으로 보인다. 첫째, 게임이 교육에 해가 되기만 하는 것일까? 그리고 이 질문에 대한 새로운 답의 가능성을 찾아 미국에서 게임이 교육에 활용되고 있는 사례들에 대하여 실례를 들고 있다. 둘째, 게임과 교육의 관계에 대한 실증적 연구가 있느냐는 것이다. 어떤 주장을 하기 위해선 당연히 그것에 대한 실증적 연구가 뒷받침되지 않으면 안 된다. 이 부분에 대해서 미국의 실증 연구의 예를 통해 국내 실증적 자료의 불모성을 지적한다. 마지막으로 게임이 교육 현장에서 어떤 의미로 작동하는가에 대한 지적이다. 직접적인 교육적 효과를 넘어서 학교라는 사회적 공간에서 게임이 작용하는 것은 매우 중층적이라는 점을 이 글은 지적하고 있다.

이동연 교수의 이런 문제 제기들에 대해서는 깊게 공감하고 있고, 특히 실증 연구조차 없이 내뱉어지는 많은 주의, 주장이 쉽게 규제와 같은 법률적 제약으로 넘어가는 점들에 대해서는 마찬가지로 안타까운 마음을 금할 수 없다.

그래서 특히 맺는 말을 통해서 이동연 교수가 지적했던 점들, 이런 대립의 구도가

한편으론 보수적 이데올로그들의 혹은 부모들의 과도한 자식에 대한 교육의 태도에서 비롯된 것이지만, 이렇게 될 때까지 마찬가지로 실증적 답을 하지 못했던 게임 산업에도 책임이 있다는 말에 통감을 한다. 산업적으로 얼마나 많은 돈을 벌어들이고, 얼마나 많은 수출을 해왔느냐는 그동안의 ‘산업적, 혹은 경제적 담론’은 너무나 쉽게 ‘돈 벌이에 아이들을 이용한다’는 반론에 부딪힐 수 밖에 없었다. 하지만 게임은 산업이기 이전에 우리의 삶을 구성하는 문화라는 점이 이야기되지 않았던 것은 게임 산업계의 근시안적 태도였음은 분명하기 때문이다.

마지막으로 ‘해외 연구 사례 소개’라는 제목에서 이미 글의 제한점을 두고 있음에도, 이동연 교수의 글에 대해 좀 더 많은 바람을 표하자면, 해당의 해외 연구 사례들의 구체적인 방법론들에서 (특히 콘솔 게임 중심의 소비 분석인) 미국의 특징들과 그것에서 만들어 내야 할 한국에서의 게임과 교육에 관한 연구의 방법론의 차이 혹은 방법론적 시사점을 더 분명하게 해주셨다면 어땠을까 싶다.

4

게임의 사회적 가치와 게임문화 연구의 미래

박태순 한림대학교 겸임교수

미디어는 메시지다. - 맥루한

1 ————— 아마 플라톤이 활동할 즈음해서 문자가 본격적으로 보급되었을 것이다. 문자가 없었던 시기에도 일정한 커뮤니케이션은 이루어지고 있었다. 가령 시 같은 경우는 외우기 쉽게 운율을 맞춰서 만들어졌다. 운율이 있는 시는 자유시보다 아무래도 외우기가 쉽고, 그래서 구전되기가 용이했을 것이다. 전 세계의 시에서 운율이 중요시되었던 것은 아마도 그러한 구전문화가 큰 영향을 끼쳤을 것이다. 그런데 플라톤의 시기에는 입으로 읊는 시가 아니라 눈으로 보는 시가 활성화된다. 플라톤은 문자로 이루어진 시에 대한 적대적인 입장이 드러난다. 그는 문자로 된 서정시들이 청소년에게 악영향을 끼친다며 이를 규제해야 한다고 주장했다. 지금 생각하면 어처구니 없는 이러한 플라톤의 주장은 아마 당시에는 보편적인 뉴미디어에 대한 반발이 아니었을까 싶다. 당시의 문자로 이루어진 서정시는 유통이 쉽게 되면서 청소년들도 용이하게 접할 수 있었고, 이 때문에 청소년에게 악영향을 끼친다는 우려를 자아냈을 것이다. 쉽게 이야기하면 애들이 포르노를 본다는 것이다.

2 ————— 예전의 한 공청회에서 '게임하면 짐승된다'라는 식의 발언이 있었나보다. 참 여러 가지 생각이 들게 하는 발언이다. 물론 그 발언이 아주 주관적으로 나온 것은 아니라고 알고 있다. 한때 유명했던 일본의 '게임뇌의 공포'라는 책을 바탕으로 하여 나름대로의 근거와 합리성을 제시하려 하고 있다.

여기서 그 발언의 근거나 철학적 바탕에 대해 세세하게 따질 일은 아닐 것이다. 다만

제 4발제

게임의 사회적 가치와 게임 문화연구의 미래

발표

박태순 한림대 언론정보학부 겸임교수

토론

김상우 기술미학연구회 연구원, 前 게임물등급위원회 등급위원

말하고 싶은 어느 시기나 뉴미디어에 대한 반감은 보편적이지 않았나 하는 것이다.

새로운 것, 새로운 미디어에 대한 반발은 그것을 기꺼이 받아들이려는 자세와 더불어 인간 고유의 자세 중의 하나가 아닌가 싶다. 이러한 두 가지 자세가 흔히 말하는 보수와 진보의 기본 틀이 되지 않나 싶다.

보수와 진보가 인간 고유의 자세라면 이것을 가지고 굳이 가치를 논하고 싶지는 않다. 각자의 취향일 것이며 서로 타협하며 지내면 될 것이다. 그런데 문제는 타협적인 자세가 아니라 폭력적인 자세로 상대방을 대하게 될 때 나타나게 된다. 비논리적, 비상식적일 때 폭력적이 된다. 물리적인 폭력이야 당연히 논리적인 되지 못한다. 또한 언어적, 담론적인 폭력도 역시 그에 못지 않은 비타협적 폭력이 된다. 게임하면 짐승된다는 발언은 수 많은 게임이용자들을 짐승으로 비하하는 사회적 폭력이다.

미셸 푸코(Michel Foucault)는 광기의 역사를 정리하면서 광기가 근대 사회에 어떻게 사회적 담론으로서 작용하였는가를 추적하였다. 결론적으로 그는 광기, 광인은 사회적으로 구성된 것임을 밝히고 있다. 다시 말하면 진짜 광인은 없다는 것이다. 사회적으로 광인으로 인정받으면 광인이 되는 것이지, 그가 진짜로 미쳤다는 것은 아니다. 이러한 푸코의 논의를 짐승에 대입해보자. 게임을 많이 해왔던 필자도 짐승이 될테고, 수많은 우리나라의 청소년들도 짐승의 부류에 들테고, 정말 그렇다면 몇 년 후에는 우리나라가 망할지 모르겠다. 아마 발언한 분도 직접적으로 짐승이 된다고까지는 생각하지 않을 것이다. 은유적으로 표현한 것이라 생각한다. 문제는 그것이 아무리 은유적이라 하더라도, ‘짐승’이 짐승이 아닌 사람들과 대별되는 비타협적인 사회적 담론이 된다는 것이다. 광인과 비광인이 사회적으로 구성된 것처럼 짐승과 비짐승도 담론화하면서 사회적 차별과 비인권적인 양상을 만들어내기 쉬워진다. 게임하는 사람들은 짐승에 준하는 열등한 존재이기 때문에 게임을 하지 않는 짐승이 아닌 자신들이 그들을 지도 편달해야 한다고 생각하게 된다. 대화를 통해서 서로의 접점을 찾을 필요가 없다. 짐승들은 이제 타자가 되어 짐승이 아닌 사람들에게 의해 규율되어야 한다. 마치 근대에 광인들이 소위 이성인들에 의해 타자가 되었던 것처럼 말이다.

이러한 문제는 비단 게임과 관련한 문제가 아니다. 사회 전반의 억압적이고 비소통적인 분위기가 그대로 드러나는 것이다. 거시적으로 보면 우리사회의 민주주의적 문화가 얼마나 척박한지를 드러내주는 것이라고도 여겨진다.

3 비민주적이며, 나아가 폭력적이기까지 한 게임에 대한 반발에 같은 방식으로 대응할 수는 없다. 아마도 이제 게임이 부상문화가 아니라 지배문화임을 받아들이도록 하고, 또한 그 지배문화가 새로운 사회적 가치를 창출하고 있음을 설득해야 할 것이다. 플라톤 때의 문자문화는 지배문화로 떠올랐지만 그것의 사회적 가치에 대해 이의를 제기하는 사람들이 많았던 것과 마찬가지로의 상황이라 여겨진다. 물론 사회적 가치라고 해서 긍정적인 것만 갖고 있는 것은 아닐 것이다. 이전의 문화가 풍부하게 함유하고 있던 가치들을 빈약하게 만드는 부작용도 있을 것이다.

앞서 이야기한 ‘게임뇌의 공포’와 유사한 논조로 최근에 나온 것이 ‘생각하지 않는 사람들 - 인터넷이 우리의 뇌구조를 바꾸고 있다’라는 책이다. 이 책은 그나마 ‘게임뇌의 공포’에 비하면 조금은 더 논리적이다. 결론적으로 인터넷(당연히 게임을 포함할 것이다)이 인간의 뇌구조를 알뜰하게 만들며 비인간적으로 만든다는 것이다. 저자의 우려가 과도하게 보이는 하지만, 아주 근거가 없어보이지는 않는다. 이와 대비되는 책인 ‘게임세대 회사를 점령하다’에서는 게임을 하면 그렇지 않은 사람들에 비해 이러저런 장점들이 두드러진다고 하고 있다. 가령 멀티태스킹 능력 같은 것이 향상된다는 것이다. 그런데 세상일이라는게 공평한 측면이 있어서 좋은 것이 있으면 나쁜 것도 있다. 멀티태스킹이 능력이 향상되는 것은 좋은 일이지만, 쉽게 그 일에 대한 집중도가 떨어지리라는 것은 예상할 수 있다. 아마 모든 미디어에서 이러한 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 같이 찾을 수 있을 것이다. 가령 문자는 정보의 원활한 유통이라는 측면에서 엄청 좋은 미디어였겠지만, 인간의 기억력을 떨어뜨리는 좋지 못한 영향도 끼쳤을 것이다.

결국 게임은 우리에게 긍정적, 부정적 가치를 제공한다고 파악할 수 있다. 어느 쪽 측면에 방점을 두느냐에 따라 단적으로 대비되는 논조의 두 책이 나온 것이다. 어느 쪽 가치에 더 방점을 두느냐는 개인적 취향이나 성격의 문제가 될 수 있을 것이다. 거기서 비합리적으로 조금 더 나가면 ‘짐승’발언과 같은 폭력이 나올 수도 있을

것이다.

여기서의 가치는 이전의 미디어와의 이항대립적인 관점에서 형성된다. 즉, 이전의 미디어들이 풍부하게 제공하지 못하던 것들을 듬뿍 제공하는 긍정적인 것들이 있는 반면에 이전 미디어들이 풍부하게 제공하던 것들이 빈약해지는 부분들이 있을 것이다.

4 ————— 그렇다면 게임의 구체적인 가치들을 파악해내야 다음 논의가 가능해질 것이다. 그런데 게임의 사회적 가치가 무엇인지에 대해 막상 이야기하려면 그닥 떠오르는 것이 없다. 별로 논의와 연구가 진행되지 않았기 때문일 것이다. 이 시점에서 ‘기능성 게임’이라는 용어에 대해 필자의 생각을 언급해두어야 할 것 같다. 결론적으로, 빨리 없어져야 할 용어가 아닌가 생각한다. ‘기능성’은 그 대척점에 ‘비기능성’을 함축하고 있다. 즉 기능성 게임이외의 게임은 비기능성게임이 되는 것이다.

이들 비기능성 게임은 아마 돈벌이에 눈먼 게임회사와 짐승과 유사한 이용자들이 합작해서 유행시키고 있는 것으로 이해될 것이다. 따라서 기능성 게임이라는 용어는 오히려 게임 전반을 부정적으로 인식시키는 담론으로 작용할 가능성이 높다. 그 자체로도 합리적인 용어가 아니다. 교육용게임이 교육을 시켜주는가? 게임을 하는 와중에 수학문제나 영어문제를 맞추게 한다고 교육용게임이라고 하는 경우를 가끔 보는데, 필자가 보기에는 그 교육 효과에 회의적이다. 걷거나 뛰는 것을 유도해서 신체를 단련시키는 게임도 꽤 많다. 그 경우 게임이 신체를 단련시켜주는가? 그것은 아니라고 생각한다. 걷거나 뛰기 때문에 신체가 단련되지, 그것이 게임에 의해서 이루어지는 것은 아니라고 보는 것이 타당할 것이다. 필자의 경험에 의하면 그나마 기능성게임이라고 할만한 게임은 예전의 한메타자 정도가 아니었나 싶다. 게임에 대한 심각한 부정적 인식을 극복하기 위해 기능성게임이라는 용어가 나온 것으로 알고 있다. 그러한 용어가 나온 배경에는 동의하고 공감하지만, 더 이상 스스로를 갉아먹는 용어는 지양하는 것이 나올 것이다. 따라서 본고에서 이야기하고자 하는 게임의 사회적 가치는 기능성게임에서 이야기되는 가치와는 다른 차원의 문제이다.

보다 본질적인 미디어로서의 게임의 가치에 대해서 국내에서는 활발하게 논의되지 않았지만, 외국에서는 다소간 논의가 있었다. 또한 그러한 논의에 기반해서 실질적으로 그러한 가치를 구현하고자 하는 실험적인 게임들도 등장하고 있다. ‘게임세대 회사를 점령하다’에서 이야기하는 게임세대의 특징, 내지 장점은 멀티태스킹 능력의 향상이나 도전의식 고양, 경쟁을 즐기고 리스크를 기꺼이 떠안으며, 특정 분야에 전문가가 되려는 의식이 높다는 점 등이다. PEGI의 보고서에 따르면 유럽의 학교 교육과정에서 게임이 이용될 때 기대하는 것이 사과의 유연성 확대, 창의력 제고, 올바른 대화법 습득, 올바른 가치 인식, 사회적 노하우 습득 등이 이야기 된다. 조금은 더 테크니컬한 측면에서의 기대이지만, 이러한 기대를 게임이 지니는 사회적 가치로 환치하여도 큰 무리는 없으리라 생각된다.

물론 이러한 가치들은 양면적인 측면이 있다. 마치 문자를 통해 정보를 보다 많이 확보하고 처리하게 되었지만, 그 정보에 대한 심도있는 이해는 떨어질 수밖에 없었던 것과 마찬가지로이다. 문제는 그러한 양면적 가치에 대한 개방적이며 민주적인 논의가 필요하다는 것이다. 특히 비논리적인 일방 주장은 곤란하다. 짐승 발언에 못지 않은 것이 최근의 게임이 학교폭력을 유발한다는 주장이다. 게임이 폭력을 유발한다는 논란이야 오래됐으니 따로 언급할 필요가 없지만 이제는 아예 구체적으로 일진과 학교폭력을 유발한다고 한다. 그러한 주장의 합리적 근거는 찾을 수 없다. 그나마 짐승 발언은 엉터리 책이라도 근거로 대고 있는데 말이다.

이러한 근거 없는 황당한 주장들에 대응하기 위해서라도 게임의 사회적 가치를 기반으로 한 지배문화로서의 지위를 인정시키기 위한 노력이 선행되어야 할 것이다.

사실 이제 게임이 지배문화라는 것은 명약관화하다. 아마 게임을 싫어하는 사람들도 그것은 인정할 것이다. 그렇기 때문에 게임을 더 싫어하는 지도 모른다. 관건은 지배문화로서의 인정 자체가 문제가 아니라 일정한 사회적 가치를 함유하고 있음을 전제한 인정이다. 지금까지의 게임은 학술적으로야 지배문화지만 ‘문화’로서의 대접은 전혀 받지 못하고 있다. 그나마 산업적 규모가 크고, 또 커지고 있다는 점에서나 다소 인정을 받고 있다.

아이들과 성인들이 많이 즐기고는 있지만 별다른 사회적 가치를 갖지 못하고 있는 것이 현재까지의 게임이다. 가치가 없기 때문에 문화로 인정받지 못하고 있고, 그래서 폭력적인 게임에 대한 언급과 정책들이 쏟아지고 있는 것이다. 시급한 것은 게임의 가치를 찾아보는 것이다. '기능성'과 같은 미봉책으로는 그러한 작업을 이룰 수 없다. 새로운 미디어로서의 게임의 가능성, 인류의 삶을 변화시키고, 그 변화를 통해 그 삶의 질도 향상시킬 수 있는 간능성, 방법들이 모색되어야 하는 것이다. 어떠한 가치들이 있는지에 대해서 여기서 구체적으로 제시할 수는 없다. 현재로서는 앞서 외국서적에서 언급한 부분 정도이다. 강조하고 싶은 것은 게임의 사회적 위상을 제고하기 위한 방법론이다. 뉴미디어의 등장에 보수와 진보가 갈등하는 것은 항상 그래왔던 당연한 상황이다. 문제는 현재 대한민국의 갈등상황은 양쪽 모두 논리적 근거를 찾기 위한 노력이 부족하다는 점이다. 보수적인 입장에서 비논리적, 나아가 폭력적인 담론들을 행하고 있음을 익히 알고 있다. 근데 딱히 진보적인, 다시 얘기하면 게임이라는 뉴미디어에 적대적이지 않은 사람들도 단지 그것을 받아들이기만 할 뿐 그것의 사회적 가치에 대해서는 구체적인 고민을 하지 않고 있다. 여기서의 사회적 가치는 단지 긍정적인 부분만을 이야기하는 것이 아니다. 부정적인 측면들도 엄밀하게 논의되고 연구되어야만 진정한 게임의 가치가 찾아질 수 있을 것이다.

5 일반적인 게임의 사회적 가치를 몇 가지 앞에서 예로 들었는데, 최근 필자에게 떠오른 다른 방향의 사회적 가치도 연구해볼 필요를 느낀다.

가끔 가는 PC방이 있는데, 거기에서 FPS 길드 모임이 종종 있다. 의외로 젊은 아가씨들이 많이 그 길드에 많이 참여하고 있는데, 대부분 게임을 하면서 헤드셋을 착용하고 실시간 대화를 한다. 때문에 주변에서 게임을 하다보면 본의 아니게 그들의 대화를 듣게 되는데, 처음에는 그 대화내용에 좀 놀랐었다. “오빠 저 xx가 나 죽였어, 오빠가 xxx 날려버려”와 같은 식의 욕두문자가 젊은 아가씨들 입에서 거침없이 나왔기 때문이다.

젊은 아가씨의 욕두문자를 듣기는 어렵다. 남자도 아닌, 그리고 아줌마도 아닌 젊은 여성이 욕두문자를 쓰면 사회적으로 용인되기 어렵다. 남학생이 욕을 하는 것은

그런가보다 해도 여학생이 욕을 하면 조금 더 안 좋게 보게 된다. 젊은 여성들이 그런 것을 모를 리가 없고, 따라서 일반적인 사회생활에서는 그들의 욕을 듣기가 어려운데, PC방에서는 아주 쉽게 들을 수가 있다. 그녀들은 게임을 많이 해서 집중이 된 것일까?

살짝 놀라기는 했지만 조금 생각해보니 오히려 게임이 그녀들에게 도움이 되는 측면이 있는 것 같다는 생각이 들었다. 정신분석학적으로 PC방은 영화관과 유사한 동굴효과를 만들어낸다. 어두컴컴한 곳에서 혼자 은밀히 있다는 느낌을 준다는 것인데, 때문에 무의식적인 행동이 나타나기 쉽다. 젊은 아가씨들의 아니무스(Animus)는 얼마나 한국사회에서 억눌려 있었을까.

아니무스는 칼 융(Carl Jung)이 이야기한 것으로 여성안에 잠재되어 있는 남성성을 의미한다. 이것은 고래로부터 내려오는 집단무의식의 한 유형으로 모든 사람이 지니고 있는 것이다. 남성이 지닌 여성성은 아니무스가 아니라 아니마(Anima)라고 지칭한다.

사회적으로 아니마나 아니무스는 억압된다. 여성같은 남성은 남자답지 못하다고 비하되기 쉽다. 말괄량이라는 표현에서 알 수 있듯이 남성스런 여성도 그다지 사회적으로 바람직한 존재로 인정받지 못한다. 때문에 모든 사람이 지니고 있는 무의식적인 반대성의 요소는 억압된다. 그러한 억압됐던 것이 PC방에서 자연스럽게 분출되었던 것이 아닐까라고 생각됐던 것이다.

아마 칼 융이 PC방에서 그 여성을 봤으면 좋은 방향으로 게임과 게임문화가 흐르고 있다고 생각했을지 모르겠다. 그는 인간의 무의식이 억압되면 될수록 더 폭력적이 된다고 생각했다. 나아가 사회 전체도 무의식을 억압할 때 그 사회는 야만적인 된다. 대표적인 것이 유럽의 십자군 전쟁과 1차, 2차 세계대전이다. 이런저런 사회적 이유로 무의식이 억압된 유럽사회의 폭력성이 그러한 전쟁으로 분출됐다는 것이 융의 생각이다.

물론 욕두문자를 내뱉었다고 해서 억압된 무의식이 분출되어 자리를 잡았다고 생각하는 것은 논리적이 아니다. 무의식이 분출된 것은 맞다 치더라도 그것이

제대로 스스로에게 파악이 되고, 그 파악된 무의식이 개인의 자아에 합쳐져야지만
용이 이야기한 바의 자아실현이 이루어지는 것이다.

필자가 긍정적으로 생각한 것은, 우선 무의식을 분출할 수 있다는 점에 있다.
대한민국에서 젊은 여성이 내재된 폭력성을 분출할 수 있는 곳이 어디에 있겠는가.
그 폭력성은 나쁜 것이 아니다. 고래로부터 내려오는 인간 본연의 무의식이다. 좋게
말하자면 원시적인 활력이다.

용의 논의에 따르면 예술은 인간의 무의식을 자극한다. 무의식을 자극해서 느낀
사람이 그 무의식을 자아로 흡수할 수 있게끔 도와준다. 그래서 예술이 위대하다는
것이다. 그렇다면 게임도 예술이 될 수 있지 않을까? 이미 게임이 제10의 예술이라고
주장하는 크로포드도 있기는 하지만 그것이 크게 호응을 얻지는 못하고 있다. 지금의
분위기 속에서 게임을 예술이라고 이야기하면 욕먹기 쉽다. 또 진짜 예술적이라고
생각될만한 게임이 그리 많은 것도 아니다. 하지만 게임에서 정신분석학적인 예술의
특성을 찾을 수 있다는 것은 확실하다고 생각된다.

6 ————— 지금까지 게임의 사회적 가치에 대해 이야기했다. 그 가치는 이항대립적인 것이었다.
즉, 좋은 것과 나쁜 것이 공존하는 그러한 것이었다 나쁜 것에 대해서도 인정해야
할 것이다. 분명히 그러한 것이 있기 때문에 게임에 대한 나쁜 여론이 형성된 것도
사실이다. 특히 공부를 재촉하는 어머니를 살해하는 학생이 생기는 한국사회에서
게임은 보수적인 어머니들의 로망을 저해하는 것으로 보여지기 쉽다. 또한 아가씨들의
욕설을 말세라고 생각하는 사람들도 있을 것이다.

게임은 우리의 삶을 변화시키고 있다. 어떻게 변화시키고 있는지는 아직 명확하지
않지만, 변화시키고 있다는 것만큼은 명백하다. 그 변화가 우리의 삶의 질은
향상시키는데 기여하기 위해서 게임문화연구가 진행되어야 할 것이다. 우리가 보다
민주적이며 비폭력적인 삶을 사는데 게임이 기여할 수 있는지, 실제로 게임 이용자가
게임을 통해 어떻게 변화하고 있는지, 또 게임은 어떤 방향으로 제작되어야 하는지

등이 논의되어야 할 것이며, 또한 게임사들이 어떠한 철학을 가지고 게임을 개발해야
할지에 대해서도 같이 다루어져야 할 것이다.

나쁜 것은 나쁘다고 인정하자. 최근 많이 논란이 된 확률형 아이템 같은 경우는
필자가 보기에다 나쁘다. 까이와가 타락한 게임이라고 지칭했던 도박게임들을 우리의
게임들에서 확률형 아이템을 통해 쉽게 찾아볼 수 있다. 게임을 욕하는 사람들만 탓할
일도 아니다. 게임 자체, 그리고 게임 회사의 개발 전략에서도 문제는 쉽게 찾을 수
있다.

게임을 하는 사람이 가장 중요한 요소일 것이다. 그렇지만 이들이 게임을 통해서
얼마나 폭력적으로 되며, 하라는 공부를 안하는가, 이들이 얼마나 게임에 돈을 쏟아
붓는가 주요 관점이 되어서는 안 될 것이다. 게임을 하는 사람이 게임을 통해 얼마나
게임을 하지 않은 사람들에 비해 삶의 질을 향상시키고 있는지가 주요 관심이 되어야
할 것이다.

게임문화연구가 게임을 옹호하자는 것은 아니다. 예전에 이현세 씨의 만화 중에 '블랙
드래곤'이라는 것이 있었다. 간단히 이야기하면 게임을 통해 인간을 세뇌시킨다는
내용의 것이다. 만약 게임이 그런 역할을 한다면 앞장서서 게임을 없앨 것을 주장해야
할 것이다. 물론 그 만화의 내용은 매우 과장된 것이기는 하지만, 만약 실제로 그러한
측면이 있다면, 그것을 미리 파악하고 차단하고자 노력하는 것이 게임문화연구자의
의무일 것이다.

결론적으로, 게임이용자가 게임을 통해 어떻게 변화하는가. 나아가 우리 사회는 그로
인해 어떻게 달라지는가, 그 달라진 양상의 가치는 어떤가에 대한 지속적인 연구가
필요할 것이다. 물론 그러한 와중에 어떠한 게임이 보다 더 나은 가치를 지니는지에
대한 함의도 제시할 수 있을 것이다.

김상우 기술미학연구회 연구원, 前 게임물등급위원회 등급위원

예술은 대체로 무용한 것이다.(오스카 와일드)

1 호메로스는 서양문학의 아버지로 알려져 있지만, 그때의 활동을 오늘날 생각해 보면 무당에 가깝다. 서양철학의 완성자 플라톤은 당연히 못마땅했다. 시인들이 신들과 접신을 한담시고, 기묘한 약물을 복용하고 허황된 이야기를 전하면서, 사람들을 현혹했기 때문이다. 플라톤은 특히 ‘접신’의 본질을 문제로 삼았다. 접신할 때 다른 사람이 되는 것(동일시)은 영혼의 본질을 잃는 것이라 생각했기 때문이다. 여기서 이른바 정신을 더럽히는 ‘미메시스이론’(모방이론)이 탄생한다. 물론, 다른 이유도 있었다. 당시에 예술은 철학과 경쟁하는 사이였던 것. ‘신화-예술’은 오랫동안 세계를 이해하는 방식이었다. 새롭게 등장한 ‘철학-학문’으로서는 당연히 왕좌를 찬탈할 기회를 호시탐탐 노렸고, 바로 플라톤이 앞장서 칼을 빼들었다. 결국 저 유명한 플라톤의 ‘시인추방론’은 학문적 정치적 야심이 있었던 것이다.

2 물론, 미메시스는 그의 제자 아리스토텔레스의 『시학』을 통해서 오명을 얼마간 벗어던졌다. 하지만, 그래도 플라톤은 성공한 것 같다. 여전히 그를 따르는 후예들이 21세기 호메로스를 열심히 사냥하는 ‘근거’를 마련해 놓았기 때문이다. 게임을 마약에 비유하는 것이나, 게임을 하면 두뇌가 짐승이 된다고 하는 것은, 플라톤의 주장을 변주한 것이나 다르지 않다. 모방이론을 근거로 가상의 게임행위와 현실의 폭력행위를 하나로 묶었기 때문이다. 짐승론은 시인추방론의 사이버 의학적 판본에 지나지 않는다. 하지만 이 말도 안 되는 수사가 효과가 있다는 것을 유념해야 할 것이다.

3 최근의 게임판은 엄혹한 상황이다. ‘학교폭력-게임폭력’ 프레임이 구성되는 바람에, 언론의 집중포화를 두들겨 맞았기 때문이다. 여기에 마치 짜기라도 한 것처럼, 교육부는 게임을 강도 높게 규제하는 정책을 쏟아냈다. 실제 정책이 입안될지 불투명한 상황이지만, 적어도 전략적인 측면에서 정부는 성공한 것 같다. 교육문제를 게임문제로 탈바꿈시키며 책임을 훌륭하게 게임에게 전가했고, 교육문제에 신경을 쓰고 있다고 학부모에게 좋은 이미지를 심어주었기 때문이다. 다음 기회로 연기되긴 했지만 기금까지 조성할 계획이니, 어쩌면 ‘일거삼득’인 것이다. 억울하기 짝이 없지만, 게임판은 여러 가지 대안을 모색할 수밖에 없으며, ‘기능성게임’을 유력한 대안으로 생각해 볼만하다. 원래 이 용어는 ‘serious game’을 번역한 용어지만, 현재는 교육 같은 실용적 목적이 가미된 게임을 뜻하게 되었다. 따라서, ‘사회적 가치’가 있는 게임을 제작해, 게임의 오명을 벗어보자는 전략이 대두된다.

4 하지만, 박태순의 지적한 것처럼, ‘기능성게임’은 문제가 많은 개념이다. ‘사회적 가치’를 기능성과 연동하면, 비기능성게임의 존재가 역으로 게임을 압박하는 상황이 벌어진다. 게다가, 지금처럼 게임을 정치적이고 정책적으로 압박하는 상황이라면, 전략적으로도 쓸모가 없다. 거짓된 양심고백을 하는 행태이기 때문이다. 지금까지 한국에서 제작되어 많은 사람들이 하는 게임들이 사회적 가치가 없다고 스스로 밝히는 것과 똑같다. 솔직히 말해서, <배달의 기사> 같은 게임을 제작해 봤자, 게임의 오명은 벗겨지지 않는다. 결국, 개념도 그렇고 전략도 그렇고, 불리한 프레임에서 역지로 용을 쓰는 꼴밖에 안 된다.

5 즐김에 목적은 없다. 특히, 예술은 목적 없이 즐기고 있는 것이다. 물론, 예술이 ‘무엇을 위해서’ 사용되기도 한다. 사람들에게 따라서는 외국어공부를 ‘위해서’ 외국영화를 보는 사람도 있다. 사용자의 기능전환은 누가 뭐라고 할 사항이 아니다. 그의 자유이기 때문이다. 하지만, 그것이 전부가 되면, 그렇게 강요하면, 사회도 예술도 빈곤해지기 일쑤다. 사례를 찾아 멀리 갈 것도 없이, 70년대 80년대 한국과 북한의 관변예술을 생각해 보라. 국풍이나 집체예술이나 거기서 거기다. 전체주의사회는 언제나 그렇듯 문화를 도구로 삼는다. 그런 사회는 불행한 곳이다. 서로의 빈곤을 재생산할 따름이기 때문이다. 예술에게 무엇인가 기능을 기대할 수는 있다. 하지만

그것은 부가사항이지 필수사항이 아니다. 오늘날 예술의 역사에서 배운 게 있다면, 그것이라.

6 ----- 열심히 일하고 공부한 당신, 설 곳을 열어주는 것만으로 예술은 충분하다. 예술의 기능이 있다면, 바로 그것밖에 없을 것이다.



[부록]

최근의 게임 담론과 정책, 산업의 특징들

1. 최근 2년 동안 있었던 게임 관련 언론기사 정리

1.1. [게임관련 법/ 정책] 법/ 게임규제 관련

1.1.1. [게임규제] 셋다운제, 쿨링오프 찬반

1.1.2. [게임의 영향] 게임과 폭력성, 게임과 뇌, 게임중독과 게임과몰입

1.1.3. [게임규제와 청소년보호법] 청소년의 문화적 권리 vs 청소년 보호 담론

1.2. [게임관련 법/ 정책] 게임심의/ 등급 관련

1.3. [게임관련 법/ 정책] 아이템 현금거래 금지법 관련

1.4. [게임문화] 게임문화연구/ 게임-아트/ 게임문화교육

2. 게임문화 정책의 변화와 현황

2.1. 게임과몰입·중독 예방조치에 치중한 게임문화정책

2.2. 민간자율기구로 전환 되는 게임물 등급 위원회와 새롭게 등장한 <학생 인터넷 게임중독 예방해소 위원회>

3. 게임 산업의 흐름과 동향



최근 2년 동안 있었던 게임관련 언론기사

1.1. [게임관련 법/ 정책] 법/ 게임규제 관련

2010년부터 2012년 2월 현재까지 게임관련 언론기사는 대부분 ‘게임규제’와 관련되어 있다. 2010년 4월 21일 국회 여성가족위원회 전체회의에서 <청소년보호법일부개정법률안>이 통과된 것을 시작으로 게임의 영향, 게임관련 법/ 정책 등에 관한 논의가 본격적으로 시작되었다. 2011년 4월 20일 국회 법제사법위원회에서 섯다운제를 포함한 청소년보호법 개정안이 통과되고, 2011년 11월 여가부의 섯다운제 시행에 이어 문화부의 섯다운제, 2012년 교과부의 쿨링오프제까지 게임은 삼중규제를 받고 있다.

게임규제와 관련된 법안이 통과되면서 ‘게임이 유해한 매체인가’에 대한 논의가 증폭된다. 섯다운제 찬반논의를 시작으로 게임의 영향에 대한 관심이 커졌는데 게임이 뇌전두엽 기능을 떨어뜨린다고, 게임을 하면 폭력적으로 변한다는 등 게임의 영향을 부정적으로 보는 의견이 있었다. 이에 대해 게임중독의 기준, 게임과 뇌, 게임과 폭력성의 인과관계가 과학적으로 증명되지 않았음을 논박하는 의견도 있었다. 게임의 영향을 둘러싸고 찬반의견이 분분한 가운데 정부는 2012년 2월 학교폭력근절종합대책에 게임규제를 포함시켰다.

*관련 언론기사

분류	핵심어 tag	날짜	매체 및 기자	기사제목
게임의 영향	게임과 폭력성	2012.02.15	inven / 안현주	[토론] '청소년과 게임폭력의 관계?' 교수부터 국회의원까지 일침
게임관련 법 / 정책	정부의 게임규제와 게임산업	2012.02.07	디지털데일리 / 이대호	정부 게임규제 낱말 후폭풍... 게임산업계 분노폭발 "게임이 마약? 1700만 게이머 자존심 밟지마라"
게임관련 법 / 정책	쿨링오프	2012.02.06	게임톡 / 박명기	학교폭력 근절대책? 게임과의 전쟁! 정부 2시간 게임시 자동종료 등 "게임때리기" 결정판
게임관련 법 / 정책	섯다운제	2012.01.12	게임톡 / 박명기	연매출 300억 '섯다운제' 22일 시행
게임의 영향	게임과몰입	2011.11.30	inven / 오인수	게임과몰입 조사결과 '심각하지 않다'
게임관련 법 / 정책	섯다운제	2011.11.08	inven / 강민우	섯다운제, '온라인게임' 우선 적용
게임관련 법 / 정책	개인정보보호와 섯다운제	2011.10.05	디지털데일리 / 이대호	[국감2011] 좌충우돌 개인정보보호 정책, 게임업계 300억원 날릴판
게임관련 법 / 정책	게임과 폭력성	2011.07.12	더게임스 / 김윤겸	[프리즘] 미 대법원, '폭력게임 판금' 위헌 결정 파장
게임관련 법 / 정책	섯다운제 헌법소원	2011.05.20	한겨레 / 구분권	신임 게임협회장 "섯다운제 헌소"

게임의 영향	게임과 뇌	2011.03.23	inven / 장인성	[기획기사] 아이들의 뇌가 짐승이 된다? 여가부 토론회 짐승뇌 이론이란...
게임관련 법 / 정책	청소년보호법	2010.12.06	경향게임스 / 김상현	'나무만 보는' 청소년보호법, '산으로 가는' 대한민국 효자수출산업
게임관련 법/ 정책	청소년보호법	2010.05.03	경향게임스 / 김상현	갈 길 바쁜 게임산업 발목잡는 한심한 '청소년보호법'

1.1.1. [게임규제] 섯다운제, 쿨링오프 찬반

① [쿨링오프] 박보환 의원(새누리당)은 서면 인터뷰를 통해 “게임 자체가 나쁜 것이 아니라 지나치게 오래하는 것이 문제이며 심각한 게임중독이 우려된다는 교육적 차원의 걱정에서 출발했다”면서 “게임을 즐기는 수준을 넘어 가정마다 자녀들의 게임문제로 부모와 아이들 간 대화가 단절된 지 오래고 불화 및 해체로 이어지고 있다”고 법안 발의 배경을 밝혔다. (전자신문, “위헌덩어리 쿨링오프제, 시행하자 vs 안된다”, 2012년 2월 14일자.)

② [쿨링오프] 원희룡 의원(새누리당)은 “게임을 비롯한 디지털 문화에 대해 아날로그 세대가 경험을 하지 못했기 때문에 마찰이 생기고 이것을 무조건 막는 것은 시대착오적 발상”이라며 “이미 게임물등급위원회를 통해 게임에 대한 사전심의를 하고 있는 만큼 자율규제에 안전장치를 강화하는 것이 옳다”고 말했다. 그는 “게임을 청소년들의 놀이문화로 이해하고 관리하는 차원에서 PC방 등에서 방치되는 일이 없도록 사회적 돌봄 체계를 강화해야 한다”는 입장을 전했다. (전자신문, “위헌덩어리 쿨링오프제, 시행하자 vs 안된다”, 2012년 2월 14일자.)

③ [섯다운제] 학부모 단체와 청소년 단체의 입장도 여성가족부와 크게 다르지 않다. 최선화 씨(42세·경기 수원 인계초 5년 이은서 군 어머니)는 “아이가 PC 게임을 하고 있는지 확인하는 건 어렵지만 모바일 게임의 경우 이를 파악하기가 어렵다”고 지적했다. 고기영 한국청소년단체협의회 기획조정팀장은 “국내 어린이와 청소년의 인터넷 게임 중독은 생각보다 심각한 상황”이라며 “게임 산업 보호도 중요하지만 우리나라의 미래를 이끌어갈 청소년 보호가 더 우선돼야 한다”고 말했다. (조선일보, “청소년 인터넷 게임제한 섯다운제 논란, 2011년 3월 4일)

④ [섯다운제] 자녀가 게임과몰입으로 병원치료를 받고 있다는 김씨도 “우리 사회는 아이가 두세 시간 밖에 나가서 놀 수 있는 짬을 두지 않고, 아이는 게임을 도피처로 삼고, 부모 역시 자신이 편해진다는 이유로 게임에 아이를 떠넘기곤 한다”며 “아이들의

건강권과 수면권을 위해서라면 게임에 의존할 수밖에 없도록 만든, 극심한 학습노동을 강요하는 환경부터 개선시켜야 할 것”이라고 요구했다. (프레시안, “온라인 게임 섯다운제, 정말 최선일까?”, 2011년 4월 27일자)

1.1.2. [게임의 영향] 게임과 폭력성, 게임과 뇌, 게임중독과 게임과몰입

① 김상은 분당서울대병원 교수(핵의학과)는 게임중독자는 코카인 중독자처럼 뇌 안와전두피질(안구 주변의 전두엽 피질)의 기능에 이상이 있음을 밝혔다. 김 교수는 “안와전두피질은 합리적 의사결정·충동성 조절과 밀접한 관계가 있는 영역”이라며 “게임이나 마약중독자는 이곳에 이상이 생겨 미래를 생각하지 못하고 당장의 이득만 추구하게 된다”고 말했다. (조선일보, “게임중독 뇌, 마약중독처럼 변해... 폭력성 피고 ADHD(주의력결핍 과잉행동장애) 위험”, 2012년 1월 31일자)

② 공부 아니면 게임이라는 극단적인 이분법을 해소하고 삶의 다양한 선택의 지점들을 열어주고 이를 위해 시간을 갖고 이야기를 나누는 방식이 더 실질적인 방법이다. 우리보다 먼저 게임중독의 사태를 경험한 미국의 교육계에서 최근에 선택한 대안도 바로 게임에 대한 직접적, 강제적 규제방식이 아니라 게임 외부의 환경을 개선하는 것이다. 게임이 부분적으로는 아이들의 창의력이 큰 도움이 될 수 있는 자원들도 충분히 보유하고 있다는 말은 굳이 부연설명하지는 않겠다. 게임 중독에 대한 정부의 역할의 필요성을 이해하지만, 이런 식으로 게임 공포심을 대중들에게 유포해서 돈과 법으로 감각과 감성의 문제를 일거에 해결하려는 방식은 이제 그만 했으면 한다. (프레시안, “학교 폭력이 정말 게임 때문일까?”, 2012년 2월 2일자)

1.1.3. [게임규제와 청소년보호법] 청소년의 문화적 권리 vs 청소년 보호 담론

① 10년째 섯다운제 도입 운동을 하고 있는 아이건강국민연대 김민선 사무국장은 3일 “우리 아이들이 다 죽어도 게임산업만 발전하면 좋은 거냐”고 목소리를 높였다. 그는 “게임시간 규제는 문화 향유권 규제가 아니라 청소년들의 건강과 생명에 관련된 권리를 보장해주기 위한 것”이라고 강조했다. (국민일보, ““시간 규제는 청소년들의 생명에 관한 문제”, 2011년 4월 3일자)

② 진보네트워크의 장여경 활동가는 “왜 청소년이 게임에 몰입할 수밖에 없는지, 청소년들의 수면시간이 부족한 근본적 이유가 어디에 있는지에 대한 근본적 성찰은 도외시키고 청소년을 규제의 대상으로만 보는 건 청소년의 행복추구권을 침해하는 과잉한 국가의 규제”라며 “청소년의 문화적 권리를 적극 옹호하고, 청소년을 권리의 주체로서

명확히 설정해 막연한 청소년 보호 논리를 극복해야 한다”고 강조했다. (프레시안, “청소년이 왜 게임에 빠지는지 알아보셨나요?”, 2011년 8월 16일자)

1.2. [게임관련 법/ 정책] 게임심의/ 등급 관련

그동안 게임심의와 사후 모니터링은 게임물등급위원회가 해 왔다. 게임물등급위원회가 해 온 사행성, 선정성, 폭력성 등 게임이용 연령등급을 가르는 기준이 산업계 입장에서 보수적이고 심의행정에 소요되는 시간이 길어 문화부와 업계는 민간자율심의기관을 추진해왔다. 2011년 12월 게임산업진흥법 개정을 통해 2012년 7월 1일부터 민간 심의기구가 온라인, 모바일, 비디오 게임 중 청소년 등급게임의 심의를 전담하고 게임물등급위원회는 성인 게임의 심의와 사후관리를 할 예정이다. (디지털타임스, 게임심의 민간기구 이양 불투명, 2012년 2월 10일자)

그런데 2012년 2월 6일 교과부가 게임물에 대한 청소년 유해성 심사 강화를 위해 게임물 등급분류 제도의 보완을 요구했다. 교과부는 음란, 폭력, 교육 등 게임물 등급분류 기준 강화와 더불어 등급위원 구성시 교육 및 청소년 분야 전문가를 확대하겠다는 방침이다. 이외에도 여성가족부와 교과부가 공동으로 분기별 게임물합동조사를 실시해 결과를 발표하고, 교과부는 합동조사의 결과를 게임물 심의에 반영하겠다는 입장이다. 이 경우 게임물등급위원회의 사전심의에 이어 사후심의가 추가되는 셈어서 문화콘텐츠 검열이라는 문제가 발생한다. 교과부 산하에 ‘학생 인터넷 게임중독 예방해소 위원회’가 생길 경우 청소년 게임 등급을 분류할 민간자율기구가 생긴다 하더라도 부칙 개정 등을 통해 교과부 산하 ‘학생 인터넷 게임중독 예방해소 위원회’의 규제를 받을 가능성이 크고 이 경우 게임심의는 여전히 관이 주도하는 영역에 남게 된다. 즉 교과부의 게임관련 규제입법이 현실화될 경우 게임은 청소년게임 심의를 전담할 민간기구의 심의, 게임물등급위원회와 민간심의기구가 교과부 산하 ‘학생 인터넷 게임중독 예방해소 위원회’의 규제를 받는 이중 심의구조가 생길 가능성이 크다.

*관련 언론기사

분류	핵심어 tag	날짜	매체 및 기자	기사제목
게임관련 법/정책	게임심의	2012.02.10	디지털타임스 /서정근	게임심의민간기구이양불투명
게임관련 법/정책	게임심의	2012.02.03	디지털데일리 /이대호	규제만능에 빠진 우리정부... 북미-유럽의 게임심의에서 배워야 할 교훈
게임관련 법/정책	게임심의	2012.02.01	더게임스 /김성현, 김초롱	교과부가 지정하는 민간단체에 자율심의 맡긴다?
게임의 영향	게임심의	2011.12.26	디지털데일리 /이대호	게임심의 민간이양, 1내년 끝낼 수 있나

게임관련 법/정책	오픈마켓 게임심의	2009.04.28	inven /이동원	[취재] 앱스토어 서비스 임박! 오픈마켓 게임심의는 어떻게?
-----------	-----------	------------	------------	-----------------------------------

① [게임등급분류제도] 게임 사전심의 제도가 제대로 작동하려면 무엇보다 정부, 사업자, 이용자가 올바른 게임이용문화 만들기에 공감하고 협력해야 한다. 성인의 주민등록번호를 도용하거나 자신의 이용연령등급을 벗어난 청소년들의 잘못된 게임이용을 원천적으로 차단하는 것은 사실상 불가능하다. 헌법에서 표현의 자유를 보장하는 만큼 성인 이용자를 위한 게임 콘텐츠 제작을 사전에 막을 수도 없다. 이는 국제적 흐름과도 역행한다. 등급분류제도는 자율 규제 문화를 만들어가는 기초적 가이드라인이며, 중요한 것은 이용자 스스로의 선택과 가정과 학교, 사회의 지속적 관심과 건전한 이용문화 만들기다. (전자신문, “게임은 문화다”<4>게임물 등급분류제도”, 2012년 2월 15일자)

② [게임심의] 최근 ‘쿨링오프제’로 게임 규제에 나선 교육과학기술부(장관 이주호)도 학교폭력 근절 대책으로 청소년 이용가 게임의 건전성을 심사하는 건전게임심사위원회 설립을 추진하고 있다. 교과부 산하 심사기구가 설립될 경우, 민간 자율심의도 해당 기구의 규제를 받게 될 가능성이 높다. (IT타임스, “게임심의 민간이양 ‘백지화’ 되나”, 2012년 2월 15일자)

③ [오픈마켓 게임물 등급분류] 스마트폰 사용자가 늘고, 국내 오픈마켓 게임 카테고리 가 개방되면서 오픈마켓 게임물에 대한 등급분류도 크게 늘어난 것으로 나타났다. 게임물등급위원회가 4일 발표한 지난해 등급분류 현황과 사후관리 현황에 대한 자료에 따르면 지난해 오픈마켓 등급은 전년동기대비 139% 증가했으며 오픈마켓 자율등급 분류제에 의해 접수된 게임물은 1837건에 달했다. (더게임스, “지난 해 오픈마켓 자율 등급 급증”, 2012년 2월 5일자)

④ [게임심의 방향] 세계 각국의 게임심의 방향이 종전의 규제에서 이용자를 위해 좀더 정확한 정보를 제공하는 쪽으로 바뀌고 있는 것으로 나타났다. 한국콘텐츠진흥원은 최근 발간한 코카포커스 11호에 수록된 ‘세계 게임 심의제도의 추세 및 함의’ 보고서를 통해 선진국의 경우 게임심의를 행정권이 크게 개입하지 않고 게임 정보를 보다 상세히 공개하는 쪽으로 가고 있다고 밝혔다. (더게임스, “세계 게임심의, 규제보다 정보제공 비중 확대”, 2009년 12월 30일자)

1.3. [게임관련 법/ 정책] 아이템 현금거래 금지법 관련

2012년 1월 26일, 문화체육관광부는 청소년 이용불가 등급 이외 게임물의 아이템 현금

거래를 전면적으로 금지하는 것을 골자로 한 게임산업진흥에 관한 법률 시행령 개정안을 수정하여, 게이머 개인은 허가하되 법인 및 사업자등록증을 가진 자는 현금거래를 할 수 없도록 한정했다. 이러한 조치는 일반적인 작업장을 집중적으로 단속하겠다는 의지가 반영되어 있다.(게임메카, “아이템 현금거래 금지법, 작업장 단속으로 방향선회”, 2012년 1월 26일자) 2010년 대법원은 아이템 현금거래 사이트를 청유물로 확정 판결했고, 그 이후 확률형 아이템 사행성 논란 등 아이템 현금거래 찬반 논쟁이 계속되고 있다.

아이템 관련해서는 아이템을 누구의 소유로 볼 것인가에 따라 해결책이 달라지므로, 디지털 자산, 지적재산권, 저작권과 관련지어 게임아이템에 관한 논의를 할 필요가 있다. 또한 오프라인에서 당연하게 여겨지는 시장주의가 온라인 게임세계에서는 왜 통용되지 않는지 그 사회적 함의를 살펴볼 필요가 있다. 게임아이템을 둘러싼 사회적 갈등이 단순히 아이템에 국한된 문제가 아니므로 사회적 메커니즘과 연관지어 논의를 확장하고, 아이템 현금거래를 어떤 기준으로 규제할 것인가를 넘어서서 현금거래의 목적과 이유가 무엇인지, 게임 내에서 아이템 현금거래는 어떤 규칙을 만들어내는지 그 맥락에 대한 사회적 이해가 필요하다.

*관련 언론기사

분류	핵심어 tag	날짜	매체 및 기자	기사제목
게임관련 법/정책	아이템 현금거래	2012.01.26	게임메카 /김미희	아이템 현금거래 금지법, 작업장 단속으로 방향선회
게임관련 법/정책	아이템 현금거래	2011.09.30	디지털데일리 /이대호	[국감2011] 웹보드 넘어가니 아이템 현금거래 떠올라
게임관련 법/정책	확률형 아이템	2011.09.30	디지털데일리 /이대호	[국감2011] 사행성 조장하는 확률형 아이템 규제 필요
게임의 영향	아이템 현금거래	2010.12.28	더게임스 /이중배	대법원, 아이템 현금거래 사이트 '청유물' 확정판결

① [아이템 거래 '작업장' 금지] 이제 세금을 내고 합법적으로 이루어지던 아이템거래 '작업장'이 전면 금지된다. 27일 문화관광체육부(이하 문화부)는 당초 청소년이용불가 이외 등급을 받은 게임은 성인들도 아이템 현금거래를 금지하는 것을 골자로 한 게임산업진흥에관한법률 시행령 개정안을 수정하고 비정상적으로 게임머니와 아이템을 수집해 거래하는 일명 '작업장'을 금지하는 선으로 방향을 선회했다. (inven, “아이템거래 금지법 케도 수정...작업장만 철폐”, 2012년 1월 27일자)

② [아이템 거래와 디지털 자산] 윤선희 한국산업재산권법학회(한양대 법학전문대학원 교수)은 무조건적 규제보다 아이템현금거래를 양성화시키는 방안을 모색해야 한다고 주문했다. 게임 아이템의 소유권을 게임사에 두고, 이용권을 일종의 '전세권'처럼

이용자에게 주는 것이 적절하다면서 아이템현금거래도 크게 디지털자산거래로 바라 봐야 한다고 전했다. ‘디아블로3’의 경우도 게임 내 재산상 손실이 없기 때문에 법으로 명시된 사행성 게임물 범주에 해당되지 않는다고 봤다. (전자신문, “아이템 현금거래는 성인이 이용, 양성화해야”, 2011년 12월 15일자.)

③ [아이템 현금거래 금지 논란] 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원은 11월 30일(오늘) 오후 2시 코엑스 홀 E6호에서 ‘게임산업 진흥에 관한 법률 시행령 개정안 공청회’를 열었다. 이번 개정안에는 게임과몰입 예방조치 시행 및 섀도우에 해당하는 게임물의 범위의 적절성 여부 평가 절차 및 방법, 그리고 청소년이용불가 등급의 등급을 받는 게임의 게임머니, 아이템의 환전업, 환전알선업, 재매입업 금지를 담고 있다. 게임제공업소 용 게임물의 사행화 방지를 위한 게임이용결과물 보관,교환 금지 내용도 포함한다. 현재 가장 논란이 되는 부분은 청소년이용불가 등급의 게임에 대한 현금거래 금지 조항이다. 개정안이 그대로 시행되면 던전앤파이터, 메이플스토리 등의 게임에서 청소년뿐 아니라 성인들도 아이템 현금거래가 전면 금지된다. (inven, “현거래 금지? 계진법 공청회 현장”, 2011년 11월 30일자.)

④ [확률형 아이템] 민원을 제기한 이용자들은 “기대 심리를 이용한 반복 구매 유도로 청소년 대상 게임에서 과도한 지출이 일어난다”면서 “무작위로 결과를 배출하는 아이템을 판매하는 것은 사실상 사행행위의 모사”라고 반발하고 있다. 현행 규정에 따르면 청소년 이용불가 게임에서는 해당 아이템의 결과가 ‘꽂’에 해당하는 경우가 있으며, 청소년 대상 게임에서는 이용 금액 대비 현재 가치 낮은 결과가 나오지 않도록 하고 있다. 등급분류 기준에서는 전체이용가 게임에서는 반드시 구매할 필요가 없이 게임 진행만으로도 얻을 수 있도록 규정하고 있다. 하지만 일부 게임들은 일반적인 게임 진행으로는 얻을 수 없고 오직 확률형 아이템 구매로만 얻을 수 있는 희귀 아이템을 제공해 반복 구매를 유도하고 있다.(전자신문, “[확률형 게임아이템 사행성 논란] 무엇이 문제인가”, 2011년 10월 10일)

⑤ [아이템 현금거래 사이트 ‘청유물’ 판결] 법원은 1,2심에서 “아이템을 쉽게 얻을 수 있는 방법인 현금거래의 유혹을 쉽게 뿌리칠 수 없고 게임자체를 즐기기도 아이템의 환금성에 집착하도록 유도하기에 사행성을 떨 수밖에 없다”며 원고 패소 판결을 내렸다. (더게임스, “대법원, 아이템 현금거래 사이트 ‘청유물’ 확정 판결, 2010년 12월 28일자.)

1.4. [게임문화] 게임문화연구/ 게임-아트/ 게임문화교육

게임을 유해한 매체라고 인식하여, 게임을 규제하는 정책과 법이 강화됨에 따라, 게임 업계 및 게임문화연구자, 그리고 시민사회는 청소년의 문화적 권리, 문화로서의 게임에

주목하기 시작한다. 게임문화연구는 게임관련 법과 정책이 강화되기 이전인 90년대 후반부터 본격적으로 시작되었는데 ‘선악 이분법’의 틀에 갇혀있던 게임을 문화로서 인식하고 게임의 발생원리, 게임의 제도적 형성과정, 게임의 사회적 의미, 게임텍스트 등을 분석하였다. 게임에 대한 인문학적 접근도 활발해져 ‘게임문화아카데미’, ‘게임문화포럼’ 등이 진행되었고, ‘게임도 예술’이라는 담론을 확산하기 위한 게임산업계의 움직임도 활발해진다. nhn의 게임문학상, 넥슨의 게임-아트 프로젝트 ‘보더리스 inspired by NEXON’ 기획전 등이 그 예이다. 게임을 교육방법으로써 적극 활용하는 사례도 있었는데, 한국콘텐츠 진흥원의 ‘찾아가는 게임문화교실’, 게임문화재단, 게임산업협회의 ‘청소년 게임창작워크숍’ 등이 그 예이다.

*관련 언론기사

분류	핵심어 tag	날짜	매체 및 기자	기사제목
게임문화일반	청소년문화	2012.02.09	inven /서명중	[칼럼] 폭력교실 불끄기엔 노폐안인 게임판? 이것은 문화와 세대차이
게임 교육방법	청소년 게임문화교육 사업	2012.02.08	지디넷 /전하나	“아이들과 소통해보셨나요?”
게임-아트	게임과 예술	2012.01.29	블로터닷넷 /오원석	“게임도 예술, 보여주고 싶었다”
게임 교육방법	게임문화교육	2012.01.17	inven /김성호	한국콘텐츠진흥원, ‘찾아가는 게임문화교실 공개 세미나’ 개최
게임-아트	스토리텔링	2011.12.27	블로터닷넷 / 오원석	“게임을 이끄는 힘, 이야기”
게임 교육방법	게임문화교육	2011.10.17	inven /이광용	온라인 게임캐릭터, 연극으로 살아나다
게임 교육방법	게임문화교육	2011.07.12	inven /유소은	게임으로 영화찍자 2차 워크숍 실시
게임문화	게임문화연구	2009.11.18	inven /정규빈	게임의 문화적 가치 제고를 위한 포럼 열려

① [문화교육] “따지고 보면 성인인 저도 집에 들어가면 텔레비전부터 켜는 것이 습관이고 하루종일 만지고 지겹다고 느낀 스마트폰도 계속 들여다 보죠. 아이들도 마찬가지로 지칩니다. 다만 어른들과 환경과 관심사가 다를 뿐이죠. 게임은 골칫거리 문제가 아니라 그 자체로 아이들의 문화인 겁니다.”(지디넷, “아이들과 소통해보셨나요?”, 2012년 2월 8일자.)

② [게임과 예술] 게임 개발자들이 아티스트로 변신, 게임과 예술의 경계를 넘나드는 도전에 나섰다. 넥슨 게임 개발자들이 참여하는 기획전 ‘BORDERLESS:inspired by NEXON’이 20일부터 31일까지 열흘간 서울시 강남구 신사동 소재 갤러리 ‘313 아트

프로젝트'에서 개최된다. 이번 기획전에는 '보더리스(BORDERLESS)'를 테마로 벅슨의 인기 게임 '마비노기' 시리즈를 모티브로 한 다양한 장르의 작품 10여편이 전시된다. '마비노기 영웅전'의 전 총괄 디렉터인 이은석 실장을 비롯해 김호용, 한아름, 이진훈, 김범, 이근우 등 벅슨의 게임 아티스트 6인이 참여했다. (전자신문, "게임, 예술의 옷을 입다! 기획전 '보더리스' 개막", 2012년 1월 19일자)

③ [게임의 예술적 가치] 게임이 이토록 강한 문화산업으로 성장한 가장 큰 이유는 '참여형 종합예술' 특성 덕분이다. 국내에서 가장 큰 인기를 얻는 다중접속역할수행게임(MMORPG)은 웬만한 판타지 소설을 능가하는 장대한 스토리를 갖췄다. 세계적으로 큰 인기를 끈 <월드 오브 워크래프트>의 경우 마치 소설 <반지의 제왕>처럼 선악 구도가 명확한 긴 역사의 세계관을 수립하고, 이 역사적 흐름에 따라 차기작을 발표할 정도다. (프레시안, "게임, 21세기 로큰롤인가 오타쿠 전유물인가", 2010년 10월 27일자)

④ [게임문화연구] 게임문화포럼은 게임의 문화적 가치와 의미를 사회적으로 확산시키기 위한 전문가 포럼으로, 이번 2차 포럼은 게임의 미디어적 특성과 스토리텔링'을 주제로 진행된다. (inven, "게임의 문화적 가치 제고를 위한 포럼 열려", 2009년 11월 18일자)

2 2.1. 게임과몰입·중독 예방조치에 치중한 게임문화정책

게임문화 정책의 변화와 현황

게임은 영상저작물, 컴퓨터 프로그램저작물, 디지털문화콘텐츠로서의 법적 성질을 가지고 있다. 이러한 법적 성질과의 관련성 속에서 현행 게임 관련 법률은 기본법, 지원법, 보호법, 규제법으로 나뉘져 다양한 영역에서 게임을 포함하고 있다.¹⁾ 그러나 기본법을 포함한 다른 영역에 비해 규제법의 비율이 월등하게 높고 최근, 청소년의 게임이용과 관련한 규제정책들이 잇달아 발표된 것을 현재 게임문화 전반에 걸쳐 규제정책이 강화되고 있음을 증명한다. 특히, 중복된 규제들을 각기 다른 부처에서 담당하고 있어 이에 따른 업무 혼선이 불가피 하며 이로 인해 법제의 일관성측면에서도 문제가 발생하고 있는 것으로 보인다.

2011년 4월 개정된 청소년 보호법에는 만 16세 미만 청소년들의 일부 온라인 게임 이용을 자정부터 오전 6시까지 강제적으로 차단하는 내용인 '강제적 섯다운제'가 포함되어 여성가족부의 관할로 2011년 11월 20일부터 시행되고 있다. 이어 2011년 7월 개정된 게임산업진흥법에도 청소년의 게임 사이트 회원 가입 시 법정 대리인의 동의 확보, 본인이나 법정 대리인이 요구할 경우, 정해진 특정 시간대나 기간의 게임 제공을 차단하는 '섯택적 섯다운제', 법정 대리인 및 본인에게 이용 게임의 등급, 결제 정보의 고지, 매

시간 마다 게임 이용 경과시간 정보의 제공 등의 내용이 포함되어 2012년 1월 22일부터 시범 시행중이며 오는 8월 본격적으로 시행될 예정이다. 그리고 지난 2012년 2월 6일 발표된 교육과학기술부의 <학교폭력근절종합대책>역시 청소년의 게임이용을 4시간으로 규제하는 '쿨링오프제'가 포함되었으며 관련한 내용은 <초·중·고등학교의 인터넷 게임중독 예방 및 해소에 관한 특별 법안>으로 발의되었다. 2008년 김재경 의원의 발의로 시작된 게임 규제 정책들은 계속해서 강화되고 늘어나는 추세이며 대다수의 법령이 게임과몰입·중독 예방조치에 집중되어 있고 중복된 규제들로 게임 산업에도 적지 않은 타격들이 되고 있다. 심지어 게임산업 육성을 담당하는 문화체육관광부에서조차 게임 역기능 방지를 위한 정책 추진을 진행하며 게임 과다 이용으로 인한 부작용 해소를 위해 온라인 게임물 관련 사업자에 대한 게임과몰입 예방 의무를 신설하고 그 시행에 필요한 사항은 대통령령으로 위임하고 있다. 이에 따라 교육청 산하 30개 Wee센터(학생안전통합시스템)에 게임 과몰입 전문 상담인력을 상근 배치하여 과몰입 진단·예방·상담 사업을 시행할 예정이다. 초·중·고등학교를 대상으로 진행되는 '찾아가는 게임문화교실' 역시 3년째 진행될 예정이며 2010년 500개교에서 2011년 1,000개교로 확대 운영될 예정이다. 그러나 건전한 게임문화조성을 위한 사업은 교육·의료 등을 목적으로 한 기능성 게임 개발 사업과 e스포츠 추진계획 외에는 별도로 발표되지 않았다. 게임사들 역시 2010년 약 90억원의 기금을 조성하여 서울 등 3개소에 지역 거점별 게임 과몰입 치료센터를 운영지원하고 있다. 여성가족부의 정책도 이와 다르지 않다. 정책의 범주부터 청소년 유해환경 개선에 포함되어 인터넷 중독 예방에 초점이 맞춰져 있다. 전국 166개 청소년 상담지원센터를 중심으로 청소년 인터넷 게임중독 예방 및 피해 해소를 위한 단계적·체계적 대응을 강화하고 있다. 매년 특정 학령기(초등4, 중1, 고1) 청소년 대상 인터넷 중독 위험 수준 선별 전수조사를 실시하여 상담 및 치료 프로그램을 운영지원하고 있다. 11박 12일동안 진행되는 인터넷 중독 지속 치료학교 "레스큐스쿨(Rescue school)"를 운영하고 2박 3일동안 초등학교 고학년 청소년과 부모를 대상으로 진행되는 가족치유 캠프를 운영하고 있다. 이 외에 청소년 인터넷 중독 예방을 위해 청소년 스스로 지킴이(YP, youth-patrol) 활동 프로그램과 유치원 교사 및 초등학교 학부모 미디어 교육 등을 시행하고 있다.

청소년 정책 중 인터넷 및 온라인 게임 중독 예방을 위한 정책들은 계속 증가되고 있지만 청소년 동아리 지원을 포함한 문화지원 사업들을 계속 축소되고 있다.

구분	'04	'05	'06	'07	'08	'09	'10	'11
동아리 수(개)	215	760	964	868	2,000	2,000	1,700	2,000
예산(백만원)	380	1,471	1,500	1,413	1,000	1,000	860	800

출처 여성가족부

새롭게 개정된 청소년 보호법과 게임산업진흥법 역시 게임 과몰입·중독 예방조치에 집중되어 있어 게임문화정책에 게임문화양성 및 진흥을 위한 정책들은 부재하다.

2.2. 민간자율기구로 전환 되는 게임물 등급 위원회와 새롭게 등장한 <학생 인터넷 게임중독 예방해소 위원회>

2006년 4월 「게임산업진흥에 관한 법률」이 공포되고 제 16조 게임물등급위원회에 근거하여 10월 게임물등급위원회는 출범했다. 게임물의 윤리성 및 공공성을 확보하고 청소년 보호와 건전게임문화 확립이라는 설립목적을 가지며 게임물의 등급 분류 및 청소년 유해성 및 사행성 등을 확인 관리하는 업무를 담당하고 있다. 현행 등급 체계의 기준은 다음과 같다.

* 등급분류의 기본원칙

콘텐츠 중심성	콘텐츠 이외의 부분에 대해서는 등급분류 대상에서 제외
맥락성	전체적인 게임물의 맥락, 상황을 보고 등급을 결정
보편성	사회적 통념에 부합하는 등급을 결정
국제적	통용성 범세계적인 일반성을 갖도록 등급을 결정
일관성	동일 게임물은 심의시기, 심의주체가 바뀌어도 동일한 등급결정

이 기준에 따라 세부적인 원칙들은 다음과 같이 정리되어 등급분류가 진행되었다.

구분	전체이용가	12세 이용가	15세 이용가	청소년 이용불가
선정성	선정적 내용없음	성적 욕구를 자극하지 않음	여성의 가슴과 둔부가 묘사되나 선정적이지 않은 경우	선정적인 노출이 직접적이고 구체적 묘사
폭력성	폭력적 요소 없음	폭력을 주제로 하나 표현이 경미한 경우	폭력을 주제로 하여 선혈, 신체 훼손이 비사실적	폭력을 주제로 하여 선혈, 신체 훼손이 사실적
범죄 및 악물	범죄 및 악물 내용없음	범죄 및 악물 내용이 있으나 표현이 경미	범죄 및 악물 내용이 있으나 표현이 경미	범죄 및 악물 등 행동 조장
언어	저속어, 비속어 없음	저속어, 비속어가 있으나 표현이 경미	저속어, 비속어가 있으나 표현이 경미	언어 표현이 청소년에게 유해하다고 인정되는 경우
사행성	사행적 요소 없음	사행적 요소가 다소 있지만 경미한 경우	사행적 요소가 다소 있지만 경미한 경우	사행성이 높은 행위를 유발하는 경우

하지만 개정된 게임산업진흥법에 따라 12년 7월 1일부터 민간사업자 단체가 설립하는 심의기구가 아케이드 게임을 제외한 온라인, 모바일, 비디오 게임 중 청소년 등급 게임

의 심의를 전담하고 게임물등급위는 성인 게임의 심의와 사후관리를 전담하게 됐다. 그간 영미권과 일본의 민간심의기구등을 모델삼아 민간으로 심의기구가 이양되는 것을 추진해 왔지만 최근 교과부가 발의한 <초·중등학생 인터넷 게임 중독 예방 및 해소에 관한 특별법>은 교육과학기술부 소속으로 설립되는 ‘학생 인터넷 게임중독 예방해소 위원회’가 청소년 게임물 이용 실태를 파악하는 역할로 제안됨에 따라 이중 규제 논란을 피할 수 없게 되었다. ‘학생 인터넷 게임중독 예방해소 위원회’는 교과부 장관이 임명하는 15명 이내의 위원으로 구성되며 학부모, 교원, 비영리민간단체, 중앙행정기관 소속 공무원 등이 자격요건이다. 이 위원회에서 청소년 게임물 이용 실태를 파악하여 교과부 장관이 게임물등급위원회에 통보하면 게임물등급위원회는 요청된 게임물의 등급을 재분류해야 한다. 실질적으로 민간으로 이양된 게임물 등급위원회 역할을 부처만 바꿔 다시 국가가 관리하겠다는 정책으로 비판의 목소리가 높아 향후 이 법안의 통과 여부에 따라 게임물 등급 정책은 크게 변화될 예정이다.

일각에서는 현재 게임물 등급위 기준으로 하는 고시형 등급체계가 아닌 내용기술형 등급체계로 바뀌어야 한다는 의견도 있다. 현행 등급체계는 연령등급을 기준으로 하고 있다.

*등급구분

-PC/온라인/모바일/비디오 게임물

등급구분	이용등급	설명
	전체이용가	누구나 이용할 수 있는 게임물
	12세이용가	12세 미만은 이용할 수 없는 게임물
	15세이용가	15세 미만은 이용할 수 없는 게임물
	청소년이용불가	청소년은 이용할 수 없는 게임물
	시험용	시험용게임물

-아케이드 게임물(일정한 장소에서 일정한 시설을 갖추고 게임물을 제공하는 경우/일반게임제공업·청소년게임제공업)

등급구분	이용등급	설명
	전체이용가	누구나 이용할 수 있는 게임물
	청소년이용불가	청소년은 이용할 수 없는 게임물

하지만 게임의 다양한 내용을 소화하기에 연령등급은 다소 폐쇄적이고 차별적이며, 단 시간의 내용을 파악할 수 있는 다른 매체와는 다르게 게임은 제작자가 아니면 전체 구성 및 내용을 단시간에 판단하기 어려운 점을 고려해 강제적 연령등급제가 아닌 자율적 내용기술제로 바뀌어야 한다는 것이다. 이는 게임이 복합적 문화매체이고, 플레이를

통해 새롭게 변화·생성되는 특성을 고려할 때 합리적 등급체계로 받아들여지고 있다. 유럽의 경우 폭력, 차별, 공포, 비속어, 마약, 도박, 성, 온라인 등의 8가지 아이콘과 게임물 등급 분류시 게임제작사만이 전체 게임 내용을 정확히 이해하고 있음을 고려해 제작자의 역할을 중요시 하고 있다. 등급위의 경우 검열 및 제재 권한은 없이 등급분류 권한으로 한정하고 있으며 직접적 제재는 정부의 권한이나 인간의 존엄성을 해하는 경우에 한해 검열을 제한하고 있다. 미국의 경우 C(3+), E(6+), T(13+), M(17+), AO(18*) 6단계의 등급 분류 시스템을 가지며 폭력, 성적표현, 비속어, 도박 등 30개 이상의 내용 정보를 연령표시와 함께 표시하도록 되어 있다. 일본의 경우는 서비스 사업자에게 모두 일임되어 직접적인 규제는 없고 결제 관련 규제만 존재한다.

3 게임 산업의 흐름과 동향

비약할 만한 성장을 보이고 있는 국내 게임 시장의 규모는, 2011년 기준으로 약 8조 4천억 원이다. 이중 온라인 게임시장은 약 5조 7천억 원으로 전체 게임 시장 규모의 68%를 차지하고 있으며 전년대비 20%이상 성장할 예정이고, 2012년의 25% 성장이 예상되고 있다.²⁾ 2011년 온라인 게임 수출역시 전체 게임 수출의 97%의 비중을 차지하며 전체 콘텐츠 사업의 52%에 달하고 있고 이는 K-POP의 12배에 해당하는 활동이다. 국내 대형 게임사들의 온라인 게임 수출 역시 34.8% 이상 성장하였는데 특히 넥슨의 경우 <던전앤파이터>, <메이플스토리> 등을 통해 6,353억 원의 수입을 올렸으며 네오위즈도 <아바>, <크로스파이어> 등을 통해 2,595억 원의 해외 매출 실적을 올렸다.³⁾ 세계 콘텐츠 산업 내 게임산업역시 2006년 2.7%에서 2011년 4%로 점차적으로 성장하고 있으며 특히 아시아 지역의 게임 시장은 세계 게임시장의 41%를 점유하는 시장으로 부상하고 있다. 특히 2015년에는 350억 달러 규모의 시장규모를 기록할 것으로 예상되는 모바일 게임시장에 대한 글로벌 마케팅이 절실하게 요구되고 있다. 모바일 게임 내에서도 고퀄리티의 RPG와 하드코어 게임의 성장이 예상되며 국내 게임시장을 들썩이게 하고 있다. 하지만 이에 반해 국내 비디오/아케이드 게임 시장은 눈에 띄게 쇠퇴하고 있다. 정부의 청소년 게임장 단속이 원인으로 거론되고 있지만 세계시장의 상황도 다르지 않은 것으로 미루어 소셜 게임 및 모바일 게임 등 온라인 게임의 강세가 원인으로 여겨진다. 국내 게임시장에서 아케이드 게임의 비율은 1.3%밖에 되지 않으며 이마저도 2008년 이후 지속적으로 감소되고 있는 추세여서 국내가 아닌 중국 등의 새로운 시장을 검토해야 할 것이다. 국제 게임시장안의 중국의 성장도 눈여겨 봐야할 부분이다. 이미 텐센트, 창유 등의 중국 게임 기업들의 한국지사 설립이 완료되었고 등급 심의 및 게임 서비스를 직접 진행하며 2012년 게임 서비스 확대 계획을 발표하였다. 또 계속 해서 높은 성장률을 보이는 남미 시장으로의 진출도 고려해보아야 하는 사항이다.

덧붙여 2011년, 장르 자체의 매력을 떠나 마니아 중심의 유저를 가진 AOS 게임⁴⁾들이 흥행 가도를 달렸다. <리그 오브 레전드>를 선두로 하여 <카오스 온라인>, <사이퍼즈>

등이 흥행하며 마니아 층에게만 인기였던 예년과 다르게 올해에는 7개의 게임들이 출시될 예정이며 장르에 새 바람을 몰고 올 예정이다.

하지만 폭발적 성장에도 불구하고 2011년 게임업계의 단연 큰 화제는 연이어 실행된 규제정책이다. 4월 ‘강제적 섯다운제’를 필두로 ‘섯택적 섯다운제’, ‘게임 사이트 가입 시 법정대리인 동의’, ‘쿨링오프제’ 등의 규제정책이 계속해 발표되었다. 중복되는 내용도 많고 각각을 담당하는 부처도 달라 업계의 혼란은 계속되고 있다. 지난해 해외진출유공자포상 대통령표창을 받으며 산업적인 측면에서는 공로를 인정받았지만 한편으로는 청소년에게 유해하다는 오명을 받은 것이다. 지난 10여 년 동안 괄목할만한 성장에 집중하느라 제대로 된 문화콘텐츠로 자리 매김 못한 것도 사실이지만 육성사업에서 한순간에 게임을 규제대상으로 전락시킨 정부의 정책도 한몫했다. 이 규제들을 바탕으로 진행될 게임 과몰입 해소를 위한 민간자율기금역시 2012년 게임 산업의 화두가 되고 있다. 특히, 최근 게임물 등급위원회의 민간이양 계획 발표에도 불구하고 교육과 학기기술부의 ‘학생 인터넷 게임중독 예방해소 위원회’ 추진 등의 중복된 규제정책들은 2012년 온라인 게임시장에도 큰 압박으로 다가올 것이라 판단된다.

게임산업이 성장하고, 국가의 규제정책이 강화되면서, 게임사의 사회적 책임을 다하기 위한 활동도 활발해지고 있다. nhn 한게임은 전주지역 5개 복지단체에 ‘사랑나눔 마을 도서관’을 설립하고 네이버 해피빈 기부금과 한국프로야구선수협회의 후원을 받은 애장품 경매 이벤트를 통해 청소년야구기금을 조성했다.(전자신문, “게임사 사회적 책임을 나누다”, 2011년 12월 29일자.) 또한 nhn 게임문학상을 개최해 게임시나리오 및 게임 문화 전반에 대한 인식을 제고할 수 있는 기회를 만들었다. 넥슨은 ‘넥슨 작은 책방’ 50호점을 아프리카 부룬디에 열어 아동들이 책을 읽을 수 있는 공간을 만들었다. 이외에도 엠게임은 ‘안양의 집’에 일곱 번째 놀이터를 오픈하여 시소, 그네 등 놀이시설을 지원하고 자사의 온라인게임 워베인 회원들과 함께 연탄 1만장을 기부했다. 야구게임 ‘마구마구’의 개발사 애니파크는 2008년부터 매년 7000만 원씩 티볼협회를 후원하고 있다. 티볼은 아동들을 대상으로 한 생활스포츠이다. 새로운 문화산업으로 성장하고 있는 게임업계가 국가의 규제정책에 맞서 이윤추구를 넘어 즐거운 놀이문화를 만들어내고, 사회적 책임을 다하는 기업으로 변화하는 모습이 필요한 때이다.

1) <게임관련 법률의 현황·문제점 및 개선방안> 김윤영·김민규·박태순 보고

2) 2011년 대한민국 게임백서 참조

3) 2011 주요 온라인 게임사업자 해외 매출 실적(3분기) 참고

4) AOS라는 용어는 RTS(실시간 전략)게임인 ‘스타크래프트’에서 이용자가 직접 만들어 즐기는 유즈맵 중 하나인 ‘Aeon of Strife(영원한 투쟁)’에서 유래했다. 게임 속 미니게임이라고 할 수 있는 유즈맵 게임이 독립된 게임으로 만들어진 것을 국내에서는 ‘AOS 게임’ 장르로 분류하고 있다. 포커스 신문 “AOS 장르 게임은 계속 진화하고 있다” 소성렬 기자

***게임산업 관련 기사**

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원은 2012년 국내 콘텐츠 산업 전반 및 세부산업별 매출과 수출에 대해 미리 예측해볼 수 있는 2012년 콘텐츠산업 전망 2편-세부산업편 '2011년 결산 및 2012년 전망'을 발표했다.

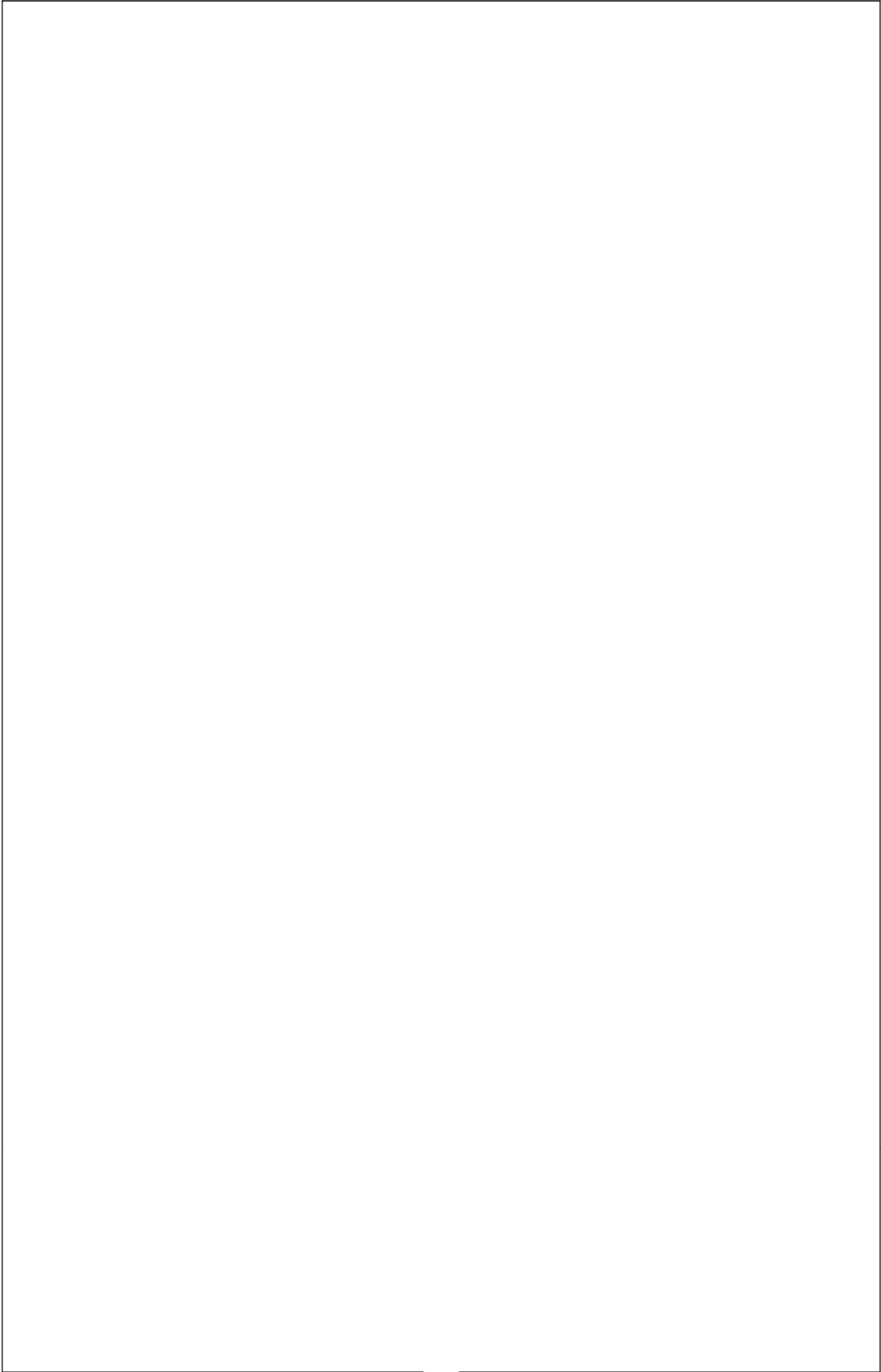
게임산업

게임 산업 2011년 매출액은 9조 1천1백억 원으로 전년 대비 22.7% 증가한 것으로 추정되며, 수출액은 22억 1천1백만 달러로 전년 대비 37.7% 증가한 것으로 추정된다. 국제 경쟁력을 갖춘 게임의 성공으로 게임 산업의 매출액은 꾸준히 높은 성장률을 보이고 있다. 스마트 기기의 보급 확대로 온라인게임뿐만 아니라 스마트게임의 해외 수출 역시 지속적으로 증가 추세를 보이며 수출 확대를 견인하였다.

게임산업 상장사(20개)의 경우 2011년 3분기까지 누적 매출액이 3조 751억 원으로 이미 2010년 전체 매출액(3조 811억 원)에 근접(99.8%)하고 있다. 또한 2011년 3분기까지 누적 수출액은 4천 6백만 달러로 2010년 전체 수출액(4천 8백만 달러)에 대비 96.5%를 달성하였다.

특히, 컴투스, 게임빌 등 모바일게임업체는 국내 오픈마켓 시장 개설 및 스마트시장 선점, 글로벌 시장 선전으로 큰 성과를 거뒀다.

'버즐'은 2011년 5월 아시아지역 아이폰 게임부문 1위, 넥슨의 '카트라이더 러쉬'는 누적 600만건 초과, 게임빌의 '에어핑크'는 백만달러 이상 매출 달성, 컴투스 '퀵스크라운'은 2011년 6월 한달 간 일본시장 1위를 차지했다. (inven, "게임산업, 2011년 매출 9조 돌파!", 2012년 2월 1일자)



게임의 사회적·문화적 위상 제고를 위한 심포지엄

나는 게임이다

Copyright©게임문화재단, 2012

발행일

2012년 2월 21일

발행처

게임문화재단 gameculture.or.kr

서울시 서초구 서초2동 1361-9 서광빌딩 7층

tel.02-586-3558 fax.02-586-3559

주최

게임문화재단

주관

(사)문화사회연구소

디자인

김민재 nonameboy.com

