



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

게임과 정통성의 문제 (Legitimacy For Game Developers)

Brian Green

2009. 2. 10

(http://www.gamasutra.com/view/feature/3925/legitimacy_for_game_developers.php)

나는 프로젝트 호스슈 컨퍼런스 개막 연설에서 토론 주제 한 가지를 제한한 바 있다. 바로 '게임이 정통성을 확보하는 길'이었다. 다른 창작 분야는 작품 덕분에 많은 존경을 받는데 반해 컴퓨터 게임은 아직도 문화적 해악이라는 인식이 강해 사회악이고 규제 대상이라는 비난을 받고 있다.

게임을 즐기는 성인이 적지 않은데도 컴퓨터 게임을 그저 아이들 놀이라고 치부하는 이들이 많다. 게임 개발자가 정통 창작 노동자로 인정 받으려면 어떻게 해야 할까?

컴퓨터 게임은 비교적 새 매체이면서도 그 영향력만큼은 다른 어떤 매체에 뒤지지 않는 다소 희한한 위치에 있다. 비록 문학 같은 천년 역사는 없지만 게임은 이미 주류에 편입되었고 소수문화라는 시각에서도 벗어난 지 오래다.

유년기부터 컴퓨터 게임과 함께 살아 온 사람들이 적지 않다. 그렇기 때문에 어느 정도는 정통성 있는 존재로 받아들여지고는 있다. 하지만 아직 많이 부족하다.

정통성이란 무엇인가?

정통성이 도대체 무엇이건대 게임과 게임 개발자들이 그토록 목말라 하는 것일까? 게임은 어떤 측면에서는 인정을 받고 있지만 그렇지 못한 측면도 많다. 왜 그럴까?

나는 정통성에도 분야가 있고 각 분야가 모두 합쳐져서 한 매체에게 정통성을 부여한다고 본다. 세 가지 정통성의 유형은 다음과 같다.

재무적 정통성. 돈을 벌고 사업적으로 타당한 매체가 되느냐를 뜻한다. 기존 매체는 이런 정통성과 무관한 경우가 적지 않다. 가령, 많은 돈을 벌겠다는 목표를 가지고 시를 출판하는 이는 거의 없다. 이 경우 주된 동인은 명성이다. 반면 컴퓨터 게임을 비롯한 새 매체들은 이 분야에서 먼저 정통성을 획득해야 다른 형태의 정통성도 노려 볼 수 있다.

예술적 정통성. 해당 매체에 종사하는 사람들의 시각을 뜻한다. 이를 테면 직업으로서 게임 개발자를 어떻게 보느냐는 말이다. 자신이 예술을 한다고 생각하는가, 아니면 오락거리를 만든다고 생각하는가?

영화 같은 “진정한” 창작 매체의 경지에 이르고자 하는가, 아니면 단순히 돈을 벌려고 하는가? 게임에 종사하는 이유는 창작의 기회가 있기 때문인가? 이들 질문에 대한 답이 게임이 매체로서 얼마나 정통성을 갖느냐와 직결된다.



문화적 정통성. 사회가 그 매체를 얼마나 존중하느냐의 문제다. 즉, 사회가 그 매체를 독서처럼 시간을 투자할 가치가 있는 대상으로 보느냐 아니면 단지 시간 낭비라고 보느냐는 것이다. 서구 사회에서는 대체로 ‘표현의 자유’라는 개념을 존중한다. 사람은 누구나 자기 자신을 자유롭게 표현할 권리가 있다고 보는 것이다.

이 같은 믿음 때문에 창작 매체에 대한 공격은 크게 자제되어 왔다. 분서(book burning)는 문학이라는 정통 매체에 대한 공격으로 간주되어 지탄의 대상이 되었다. 그러나 어떤 사람들은 비디오 게임의 판매를 지나치게 제한하는 행위가 표현의 자유와는 아무런 관계가 없다고 본다. 이는 위 두 유형의 정통성에서 비롯된 것이다.

다른 매체의 정통성

게임의 정통성을 살펴 보기 전에 참고로 다른 매체, 그 중에서도 영화와 만화의 정통성을 짚어 보기로 하자.

많은 사람들이 영화의 역사를 연구한다. 원래 영화는 창작 매체로서 인정을 받지 못했다. 단지 신기한 물건일 뿐이었다. 이야기가 있는 영화들은 저급하게 극장(theater)을 흥내 내려

고 한다는 비판에 직면했다. 사실 초기 영화는 당시 이야기 전달의 정통 매체인 극장을 대부분 모방했다.

그러나 영화가 다른 매체에서 서서히 독립해 나아가면서 인정을 받기 시작했다. 영화 제작자들이 영화만의 강점을 살리고 영화 제작을 지원하는 언어를 발전시켜 나아감에 따라 독자적 세력을 형성하기 시작했다.

미국에서 영화는 대공황과 2차 세계 대전을 거치면서 저렴한 오락, 뉴스, 공통의 사회적 경험을 제공하는 원천으로서 엄청난 인정을 받았다. 현재 영화는 대중에게 이야기를 전달하는 주된 매체로서 큰 존경을 받고 있다.

반면 만화는 영화와 뚜렷한 대조를 이룬다. 만화책은 글의 강점에 그림이라는 시각적 요소를 접목한 결과물이다. 이 때문에 특히 어린이들에게 인기가 매우 높다.

하지만 “새” 매체에 대해 으레 그렇듯 미국에서는 만화책이 어린이들에게 부정적 영향을 미친다는 일종의 “도덕적 패닉”이 나타났다. 정부가 나서 어린이 보호를 명목으로 만화책을 검열하는 법을 제정하겠다고 위협하기에 이르렀다. (게임 개발자들은 많이 들어 본 얘기일 듯싶은데?) 이에 업계는 자체적으로 만화규율위원회(CCA)라는 심의 기관을 만들었다.



CCA는 만화가 표현할 수 있는 내용을 엄격하게 제한했다. 가령, 만화의 제목으로 ‘horror(공포)’나 ‘terror(테러)’는 허용되지 않았다. 늑대인간, 뱀파이어, 좀비 같은 괴물들도 금지되었다.

그리하여 CCA의 요구에 따라 나쁜 악당들을 물리치고 언제나 승리하는 슈퍼 히어로를 그린 만화만이 득세하는 결과가 초래되었다.

안타깝게도 이 때문에 만화 업계는 오랫동안 치유되지 못할 큰 내상을 입었다. 만화는 탄생 후 대부분을 CCA의 억압 속에서 명맥을 유지해왔기 때문에 다른 유형의 만화를 개발할 내공을 전혀 축적하지 못하였다. CAA의 가혹함을 보여 주는 한 사례가 있다. CCA는 한 만화에 대하여 흑인을 우주인으로 묘사하지 못하게 했다. 그 등장인물을 아예 없애버렸다면 아마도 인종 차별의 메시지는 더 약해졌을지도 모른다.

결국 미국 만화의 이야기전개(storytelling)는 발육이 정체되었다. 오늘날 일본과 유럽은 미국보다 만화 산업과 문화가 훨씬 더 활발하다. 일본 만화가 미국 본토 만화를 제치고 미국

시장을 점령한 사실은 검열이 어떤 결과를 초래하는지를 잘 보여주는 사례라 하겠다.

위 두 사례는 컴퓨터 게임이라는 매체에 정통성이 얼마나 중요한지 잘 보여주고 있다. 정통성 그 중에서도 문화적 정통성 없이는 영화처럼 존경 받는 매체가 아니라 만화처럼 발육이 중단된 절름발이 매체로 전락할 수도 있는 것이다.

게임의 정통성

앞서 언급한 세 가지 정통성에서 게임은 지금 어떤 위치에 있을까?

우선 재무적으로 우리는 정통성을 인정 받고 있다. 컴퓨터 게임에 관한 뉴스에서 게임 업계의 매출액이 영화와 비교되고 있는 것만 봐도 알 수 있다. 수치가 모두 다 정확하지는 않지만 뉴스 독자들에게 게임 업계가 뉴스에 언급될 만큼 중요하다고 알린다는 점에선 분명 의의가 있다.

예술 측면에선 우리 스스로 자부심을 높이는 데 더 주력해야 한다. 우리가 사람들에게 영향을 주는 창작 매체에 종사한 점을 깨달아야 한다. 예술적 정통성을 확보해야만 문화적 정통성도 확보할 수 있다.

문화적으로는 정통성에 어느 정도 근접한 상태다. 게임과 함께 성장한 성인도 적지 않다. 이들은 게임을 아이들을 타락시키는 무서운 새 매체로 보지 않는다. 그들 자신이 게임에 노출되었다고 타락하지는 않았기 때문이다.

하지만 일부는 동료들에게 “유치하다”는 놀림을 당할까 봐 일부러 게임을 멀리하기도 한다. 또 의원들이 게임 규제를 정치적 주목을 받는 데 이용하는 한 게임이 정통성을 획득하기는 요원하다.

그래서 어쩌자는 말인가?

게임 개발자들에게 정통성이 중요한 이유는 무엇인가? 한 마디로 존경 때문이다.

우리는 게임 개발에 들이는 공을 인정 받아야 한다. 또 게임의 예술적 요소를 인정 받아야 한다. 좋은 게임의 내재적 가치를 인정 받아야 하고 아이들 코 뭉은 돈이나 빼앗는 장사꾼이 아닌 진정한 창작자로서 인정을 받아야 한다.

정통성은 우리가 게임의 영역을 넓히기 위해서도 필요하다. 정통성 있는 매체로 인정을 받

지 못하기 때문에 비극을 다룬 게임도 주제를 경시한다는 평가를 받는다.

우리가 어린이들에게나 맞는 작품만 만든다면 전쟁의 공포나 애정 관계의 의미 같은 성인용 주제나 죄, 참회 같은 심각한 주제를 어떻게 다룰 수 있겠는가? 정통성 있는 매체로 인정을 받으려면 더 많은 이슈를 다루고 더 많은 이야기를 하며 시장과 비평가들이 우리에게 요구해마지 않는 “혁신”을 일궈내야 한다.

마지막으로 미국에서 정통성이란 수정헌법 1조의 전폭적인 보호를 받음을 의미한다. 게임 규제가 헌법에 위배된다는 판결이 계속해서 나오고 있지만 의원들이 게임 규제법 발의는 책 규제법 발의만큼이나 자신의 경력에 누가 된다는 점을 깨닫는다면 더 좋을 것이다.

정치가들의 망발이 줄어들면 우리는 예술적 표현이 강조된 탄탄한 매체를 만드는 데 더 주력할 수 있고 더 다양한 주제로 더 재미 있는 게임을 만들 수 있을 것이다.

정통성을 획득하는 길

그렇다면 정통성 획득을 위해 개발자들이 해야 할 일은?

그냥 앉아서 잘 되기를 바랄 수도 있다. 만화책의 전철을 밟지만 않는다면 게임산업이 성숙하고 반대자들이 성전의 대열에서 물러남에 따라 자연스럽게 삶의 일부로 자리잡게 될 것이다.

좀 더 적극적인 개발자라면 게임의 이력(history)을 보전하려 나설 것이다. 게임의 이력을 보존함으로써 게임에 맥락을 부여하고 오랜 개발의 과정을 남에게 보일 수 있다.

더불어 컴퓨터 게임이 자금의 마케팅에서 말하는 첨단 놀잇감이 아니라는 인식을 사람들에게 심어 주는 계기도 된다. 게임 이력의 보존은 또 우리가 우리 매체에 대해 그만큼 애정을 갖고 있음을 보여주는 증거이기도 한다.

최선의 방법은 정치적으로 목소리를 높이고 게임을 정치적 입김에서 보호하며 매체로서 게임의 정통성을 주창하는 것이다. 그러려면 많은 시간이 필요하다. 하지만 안타깝게도 우리에게 그럴만한 시간이 없다.

정통성 확보를 위해 개인이 해야 할 일

정통성 획득을 위해 개인은 무엇을 해야 하는가?

우선 게임 개발의 이력을 알고 보존하는 일이 시급하다. 앞서 언급했듯이 이력의 보존은 중요하다. 이미 많이 잃어버렸다.

내가 만들고 있는 게임이 우리 직업에 존경을 가져다 줄 만큼 획기적인 게임이 아니더라도 개발의 이력은 중요하며 마땅히 보존해야 한다. 게임 개발 이력을 이해하고 나면 개발자의 능력이 향상되고 진지하게 게임에 대해 토론할 수 있다.

또 게임의 긍정적 측면을 보고 그것을 최대한 게임에 반영하려고 해야 한다. 게임은 예를 들면 남을 가르치거나 이야기를 전달하거나 사회적 교류를 촉진하기에 좋다. 이런 긍정적 측면을 프로젝트에 반영하라는 얘기다.

사람들이 게임을 보는 시각 또한 중요하므로 부정적인 전형(stereotype)은 가급적 피해야 한다. 노골적인 성 묘사나 지나친 폭력은 사람들로 하여금 고착화된 인식을 더욱 굳게 만들 수도 있다. 논쟁을 위한 논쟁도 게임은 유치하다는 통념을 더욱 드러내 보일 수도 있다. 한편으론 사람들의 이목을 두려워하지 말라. 최고의 작품은 늘 사람들에게 두려움을 몰고 왔기 때문이다.

마지막으로 자신의 게임을 진지하게 생각하라. 예술적 정통성이란 자기의 일을 완벽하게 이해하고 있다는 뜻이다. 단순한 오락거리를 만들거나 돈을 벌기 위해 회사에 출근한다면 정통성은 요원할 수 밖에 없다. 어떻게 하면 게임의 긍정적 측면을 부각시키고 고양시킬지 늘 고민하라.

내가 내 일을 진지하게 생각지 않는데 누가 그러기를 바라겠는가?

감사의 말씀

이 글이 완성되기까지 많은 도움을 준 프로젝트 호스슈 그룹의 멤버 Brian Moriarty, Noah Falstein, Richard Dansky, Victor Jimenez에게 감사의 말을 전한다.

타이틀 사진. 프로젝트 호스슈 제공