위기의 비디오 게임

(Video Games Under Fire)

작성자: 브랜든 셰필드(Brandon Sheffield)

작성일: 2013년 6월 7일

학교에서 총격 사건이 발생하거나 젊은 사람들이 잔인한 범죄를 저지를 때마다 게임 산업은 정치인들과 미디어의 공격을 받는다. 뉴타운에서 참사가 발생한 후 조 바이든(Joe Biden)은 게임 산업의 경영자들을 워싱턴으로 초대해 폭력과 게임의 관계에 대한 토론을 나누었고, 이 자리에서 더 깊은 연구가 필요하다는 의견이 제시되었다.[1]

하지만 이미 많은 연구에서 게임과 폭력적인 행위 사이에는 직접적인 상관성이 없다는 결과가 나왔다. 또, 게임의 폭력성에 대한 우려는 상당부분 게임에 대한 무지에서 비롯된 것 같다. 현재의 입법자들이 게임을 친숙한 매체로 인식하는 시대에서 자라지 않은 탓이라고 본다.

오락 소프트웨어 등급 위원회(Entertainment Software Rating Board, ESRB)는 자기 규제를 성공적으로 해내고 있고, 연방 정부 수준에서도 더 나은 시스템을 제안할 수 있는 사람은 거의 없다. 게임이 연방 정부와 미국 총기 협회(National Rifle Association, NRA)의 공격을 받게 되면서, 게임 산업에 종사자 가운데는 NRA가 책임을 전가하는 것은 아닌지에 대해 의심하기 시작하는 이들이 많아졌다.

---

[1] 참조링크: http://www.gamasutra.com/view/news/185433/Biden_on_games_and_research_We_shouldnt_be_afraid_of_the_facts.php

샌디훅에서 총기난사 사건이 발생한 몇 달 후, NRA가 젊은 사람들의 폭력성에 대한 책임을 게임 산업에 돌리는 논평을 내놓았을 즈음, 나는 기어박스 소프트웨어(Gearbox Software)의 대표이자 폭력적인 게임에 익숙한 랜디 피치포드(Randy Pitchford)와 이 주제에 대해 이야기를 나누었다. 우리는 NRA가 총기 소비자들을 ESRB가 하는 것처럼 규제한다면 미국이 얼마나 더 나은 사회가 될 수 있을지 궁금해졌다.

나는 연방 정부가 무엇 때문에 비디오 게임을 비난하는지에 대해 고민해 왔다. 내 생각에는 바이든이 게임 산업 경영자들을 불러모은 데서, 게임 산업이 잔인한 범죄의 책임이 있다는 암시를 강하게 주었다고 생각한다. NRA가 우리에게 책임을 돌렸다.

랜디: 그렇다. 나는 NRA의 입장을 지켜보았다. 내가 보기에 연방 정부와 백악관은... 게임과 폭력성 사이에 어떤 연관성이 있다고 하는 논란이 분명히 있는 것 같다. 나는 그런 문제 제기가 무책임하다고는 생각하지 않는다. 나에게 묻는다면, 나는 바이든이 게임 산업에 대해 문제를 제기한 다음에는 NRA에도 문제를 제기했기에 별로 나쁘게 생각하지 않는다. NRA는 이미 입장을 정했기 때문이다.

그렇다. 그런데 나는 이제 이 문제를 실제 무기를 사용하는 게임의 맥락에서 생각해 보게 되었고, 그 점을 자극적인 요소로서 마케팅하는 것을 생각해 보았다. 이것은 실제로 소유할 수 있는 진짜 무기이다. 그러면 우리는 플레이어를 실제로 사람들을 죽일 수 있는 세상으로 이끌게 된다.

랜디: 최근에 그 사례가 있었다. EA 게임이었던 것 같은데.

그렇다. <메달 오브 아너(Medal of Honor)> 였다.

랜디: 하지만 그것이 어떻게 작용했는지는 의문이다. 관찰자로서 나는 그들이 그

점이 유익하다고 생각하는지 아닌지 말하기 어려웠다. 그것도 일종의 주목을 끌고자 하는 허세 아닌가?

나는 그게 완전히 허세였다고는 생각하지 않는다. "이게 우리의 정통성이다" 같은 느낌이 아니었을까.

랜디: 흥미로운 의견이지만 그것도 일종의 허세다. 내 기억이 맞다면... 완벽하게 기억하진 못하지만, 무기는 게임이 존재하기 이전부터 있었다는 것은 기억한다. 말하자면 비슷한 것을 대신하는 측면 접근법(push-side approach)이다.

그 반대는 1976년 <스타워즈>를 처음 보았을 때이다. 나는 R2D2와 다스 베이더, 오비완을 미치도록 가지고 싶었다. 그때 케너(Kenner) 사(社)가 액션피규어를 만들어 주었다. 하나씩 말이다.

적어도 마케팅의 관점에서, 다음과 같은 말을 할 때에는 일종의 책임이 존재하는 것 같다. "이것은 실제로 쏠 수 있는 진짜 총이고, 우리는 실제처럼 사람들을 쏠 수 있는 게임의 세계로 당신을 이끌 것이다." 이 경우 나는 게임 산업을 방어하려고 해도 멈칫하게 된다. 이점이 특히 게임 산업에 부정적으로 작용할 수 있다.

랜디: 모르겠다. 나는 그런 위험 요소도 의사결정의 일부라고 생각한다. 내 말은, 어떤 특정한 사례에 대해 말하고 있는건지 잘 모르겠다는 것이다. 가상의 사례를 들어 핵심이 무언지 파악해보도록 하자.

누군가가 다음과 같이 말했다고 해보자. "자, 여기 바늘이 있다. 이것은 독침인데, 이것을 누군가에게 쏘면 그 사람은 죽는다. 나는 당신이 그런 행위를 하는 사람에 대한 책을 여러 번 읽거나, 그런 행위가 멋지게 묘사된 영화를 보거나, 또는 실제로 버튼 같은 것을 누를 수 있는 비디오 게임을 하기를 원한다."

플레이어는 자리를 잡고 버튼을 누른다. 그러면 누군가가 죽는다. 이렇게 주장하기 위해 당신은 모든 수단을 동원할 것이다. 그게 가설이다. "아, 제작자는 정말 여기에 관심이 있구나."라고 생각하게 되는 특정 사례가 하나 있다. 어떤 제작자가 다른 사람이 폭력을 휘두르게 하기 위해 모든 매체와 자신이 가진 모든 것을 이용한다고 상상해 보자. 그건 문제라고 생각한다.

하지만 우리가 실제로 하는 일은 아주 다른 일이다. 나는 세상에 폭력이 더 많아지면 세상이 더 나아질 것이라 생각하는 게임 제작자들을 본 적이 없다. 사실 게임 제작자들, 특히 폭력적인 게임을 제작하는 사람들은 그 반대로 믿는다. 즉 우리는 누구도 다치는 일이 없기를 바라며 게임을 만든다.

실제 세계에서 파생되는 문제나 결과들을 다루지 않으면서 가설을 탐색하는 건 흥미로운 방식이긴 하다. 사실 가상의 무언가를 만드는 게 우리 인간의 두뇌가 있는 이유 아닌가.

<메달 오브 아너>

나도 그렇게 생각한다. 그게 우리가 수많은 게임에서 M16을 구현할 때 하는 일이다. 그리고 우리는 총을 진짜처럼 보이게 만들려고 노력한다. 사실성을 추구하는 것과 그것이 얼마나 쉬운지 보여주는 것 사이에는 미묘한 선이 있다는 생각이 들었다. 나는 내가 지금 실제 생각과 반대되는 이야기를 하고 있다는 느낌이 든다. 나는 게임이 폭력을 유발한다고 생각하지 않는다. 난 오히려 총 페티시는 역겹게 느껴진다.

랜디: 나는 사람들이 그 행위가 얼마나 쉬운지에 따라 폭력을 휘두른다고 생각하지 않는다. 인간은 나약한 존재라서 실제로 동기가 있다면 누구든지 아주 다양한 방법으로 다른 사람을 아주 쉽게 죽일 수 있다. 동기만 있다면 칼도 필요 없을

것이다.

물론이다.

랜디: 인간은 실제로 동기가 있다면 다른 사람을 죽일 수 있다. 사람들이 타락하는 것은 그게 쉬워서가 아니다.

맞는 말이다. 하지만 사격장에 처음 갔을 때 나는 충격을 받았다. 총을 쏘는 것이 어떤 일이라는 것을 관념적으로만 알고 있었기 때문이다. 그때 처음으로 총을 쏘았을 때 나는 총을 발사하면 무슨 일이 벌어질지 예측할 수 없었고, 예측하기도 전에 총이 발사되었다. 총알은 과녁에 명중했는데, 그 과녁이 만약 생물이었다면 죽었을 것이라고 생각하니 방아쇠를 당길 수가 없었다.

랜디: 만약 내가 그 상황에 놓인다면 나는 그 느낌과 힘에서 비롯된 묘한 스릴과 함께, 그 힘을 가졌다는 느낌도 가질 것이다. 세상에, 한 번만 약간 움직이면 누군가를 죽일 수 있다니.

그때 내가 생각했던 것이 바로 그것이다. 나는 6,70년대에 미군과 베트남군이 전투를 벌였던 사이공 외곽에서 기관총을 쏘아본 적이 있다. 그것은 베트남군 복장을 한 사람 옆에서 총을 쏘는 이상한 경험이었다. 호랑이 같은 것이 그려진 과녁에 쏜 것에 불과하지만, 나는 불과 40년 전에 그 곳에서 아버지 세대의 사람들이 어떻게 싸웠을지를 생각하며 무거운 느낌을 받았었다.

랜디: 인간이 자신을 화나게 했다고 해서 서로를 죽이지 않는 이유 중 하나는 감정이입을 느끼기 때문이다. 일반적으로 인간은 우리가 배운 것처럼 서로 협력할 때 잘 살 수 있다. 그래서 인간은 문화와 사회 속에서 발전해 왔고, 서로 협력하는 것이다.

그리고 이로서 서로에게 연민을 느끼게 된다. 즉 사회는 경험과 지식을 통해 다른 사람들을 해치는 일이 나쁘다는 것을 깨닫게 해주는 도구라고 생각한다. 아무런 지식을 갖지 않은 사람들이 우발적으로 끔찍한 일을 저지르는 것이다.

누군가가 아무것도 모르는 아기에게 총을 쥐어줬다고 해보자. 당연히 그 총은 발사되어 다른 사람이나 그 아기를 죽일 것이다. 누군가 죽게 될텐데, 만약 그

아기가 우발적으로 총을 쏴 다른 사람들을 죽이더라도, 아기는 큰소리에 놀라기는 하겠지만 아마 죽은 사람들에 대해서는 아무것도 느끼지 못할 것이다.

하지만 성인은 무언가를 느낄 것이다. 아기와 성인의 차이는 경험과 지식의 유무이다. 매체 없이는, 우리는 주위의 현실에서만 제한적인 경험과 지식을 갖게 된다. 매체가 있을 경우, 우리는 그 경험과 지식의 범위를 확장시킬 수 있다. 만약 당신이 개발한 비디오 게임이 그런 가상 상황에 역할을 하고 있다면, 결과를 예측하고 그것을 바탕으로 행동할 수 있는 가능성은 훨씬 높을 것이다. 매체가 처음 생겨났을 때로 돌아가 보자. 인간이 제일 먼저 표현한 것을 생각하면 동굴벽화가 떠오를 것이다. 거기에 그린 게 뭔가. 폭력 행위 아닌가?

들소를 찌르는 사람이 그려져 있다.

랜디: 바로 그렇다. 사람이 창을 들고 사냥을 하고 있다. 이것은 그들의 역사를 기록한 것임과 동시에, 아직 사냥에 참가해본 적 없는 부족의 젊은 사람들을 위한 것이기도 하다. 그림에서 들소는 인간에 비해 엄청 크다. 그게 사람에게 달려들면 사람이 다칠 수 있다. 원시인들은 동굴벽화를 교육용으로 사용했던 것이다. 결국 이야기와 매체를 통해 젊은 사람들은 살아남는 법을 배우게 되었다.

하지만 그 그림은 환경을 지배하고 통제하는 인간의 능력을 과시하기 위한 수단이기도 하다.

랜디: 그래서 원시인들이 동굴벽화를 그렸다고 생각하는가?

그런 측면도 있다고 생각한다. 동굴벽화는 자연에 대한 인간의 통제력을 보여준다. 즉 이 창을 다룰 수 있기 때문에 자연을 통제할 수 있다는 것이다. 나는 정치인들이 혼란스러워 하는 지점이 여기에 있다고 생각한다. 왜냐하면 그들은 <콜 오브 듀티(Call of Duty)>를 하면서 "젠장, 저 녀석을 죽여버릴 거야"라고 말하는 12살짜리 소년을 볼 뿐 그 판타지가 어디서 끝나는지는 모르기 때문이다. 그들은 젊은 사람들을 믿지 못하는 것이다.

랜디: 자신이 게이머가 아니라면 오해하기 쉽다. 나는 그것이 괴로운 일이라고 상상할 수 있다. 우리가 느끼고 있는 세대 차이는 모든 매체의 역사에 폭넓게 존재했다고 생각한다. 예를 들면, 우리 부모님들은 로큰롤을 즐겼지만 그

부모님들은 로큰롤이 문화의 수준을 떨어뜨릴 것이라고 생각했다. 하지만 나이든 사람들은 적어도 음악의 가치는 이해했다. 그들은 로큰롤을 싫어했을 뿐 음악 전체를 무시한 것은 아니었다.

현재의 세대 차이는 정책 입안자이기도 한 나이든 사람들이 게임이 존재하지 않았던 시대에서 자랐기에 생겨난 것이다. 게임에 대한 리퍼런스가 없다. 하지만 우리가 얼마나 책임감있는지를 보자. 게임 산업은 자기 규제를 하고 있다.

그렇다. 그것도 아주 잘 해내고 있다.

랜디: 재미있는 일이다. 그리고 아마 정책 입안자들이 로큰롤 혁명 같은 것을 겪은 세대이기 때문인 것 같다. 그들은 자신의 조부모 세대로부터 너네 음악은 형편없는 음악이라는 말을 듣고 자란 사람들이다.

나는 이 문제에 지나치게 정치적으로 접근하고 싶지는 않다. 그런데 이상한 것은 최근의 뉴스를 보면 알겠지만, 현재 행정부가 무인 비행기로 자국민을 공격하는 것은 기술적으로 합법이라는 사실이다. 무인 비행기로 미국 국민을 죽일 수 있다는 것인데, 바로 얼마 전에 크리스토퍼 도너(Christopher Dorner)[2]사건 때도 쓰일 뻔 했다.

사람을 죽일 수도 있는 수단을 만들었기 때문에 그것을 만든 사람들에게 무책임하다고 말하는 정책 입안자들을 보면 참 재미있다. 하지만 그런 수단을 전혀 사용하지 않아도 사람을 죽일 수 있다.

랜디: 물론이다. 그렇게 말하는 의원들도 있다. 현실은 이렇다. 나는 총이 없지만, 총을 가진 사람이 총기 소유에 대한 책임을 이해하고 있다면, 총기 소지 자체가 살인으로 이어지지 않는다.

그리고 비디오 게임이 없는 시대에 태어나서 게임을 한번도 해본 적 없는 사람이고, 다른 사람들이 연관지으려 하는 것을 들었다면, 샌디훅 같은 사건이 일어났을 때... 내 말은, 샌디훅 사건이 발생했을 때 우리 모두는 "뭐가 잘못되었을까?, 어떻게 할 수 있었지?"에 대해 생각했어야 한다는 거다.

---

[2] 참조링크: http://en.wikipedia.org/wiki/Christopher_Dorner

아직 확실한 방안이 나오지 않았다. 방안이 있다 하더라도 나는 비디오 게임과 관련이 있는지 모르겠다. 나는 게임이 일종의 희생양이라고 생각한다. 검열인가? 이제 "인터랙티브 엔터테인먼트는 이제 그만"인가? 나는 어떤 계획이 있는지 모르겠다. 만약 게임이 사건과 연관성이 있다면? 우리는 어떻게 해야 하는가? 나는 이런 질문이 나쁘지 않다고 생각한다. 하지만 총기에 대해서는 어떤가? 10구경 탄창을 금지한다는 게 진짜인가?

맞는 말이다. 실제로는 도움이 안 될 것이다.

랜디: 막지는 못할 것이다. 인명 피해를 약간 줄일 수는 있을지 모른다. 그렇게만 되어도 좋겠다. 하지만, 사실 그렇게 해서는 문제의 원인을 알 수 없다. 재미있는 사실은 이런 질문들에 대해 고찰하는 매체가 전부터 있어 왔다는 점이다. <마이너리티 리포트>에 나온 것처럼 어떤 일이 실제로 일어나기 전에 그것을 막을 수 있는 수단들이 있다는 걸 믿을 수 있는가? 이 세상에는 타락한 사람들이 존재하며, 그런 사람들은 더 많아질 것이다.

나는 그 문제가 사실은 정신건강 관리와 교육에 달려 있다고 생각한다.

랜디: 그게 가장 큰 부분이라고 생각한다. 샌디훅 사건이 발생했을 때 나는 스쿠버다이빙 자격증을 따려고 하고 있었다. 다시 말하지만 나는 총이 없으므로 총 소지 자격증도 없다. 하지만 신원을 조회해서 과거에 전과가 없다면 총기소유 자격을 얻는 것은 어렵지 않다고 알고 있다. 그때 나는 이렇게 생각했다. "나는 스쿠버다이빙 자격증을 따려고 온라인 강좌 16시간에 실습도 했는데, 그리고 아주 꼼꼼하게 계획된 프로세스대로 강사의 지도에 따라서만 할 수 있었는데." 스쿠버다이빙 자격증을 획득하기 위한 아주 기초적인 단계를 이수하는 데에만 몇 주가 걸렸다. 그리고 내가 아주 잘못 하지 않고서는 다칠 일도 없다.

그러나 이건 정부의 규정 때문이 아니다. 이 산업에서 정한 것이다. 게임 산업은 ESRB의 규제를 아주 잘 따르고 있다고 생각한다. 나는 NRA가 미디어를 문제삼고 희생양으로 만드는 대신 이렇게 말한다면 어떨지 궁금하다. "우리는 사회 구성원 모두가 자신의 역할에 대해 책임을 져야 한다고 생각한다. 우리는 총기 업계에서 규정하는 자격증을 발급을 권장하고자 한다." 샌디훅 사건 피의자의 어머니에게 내가 운전면허증을 딸 때 보았던 것과 비슷한 영상을 보여줬더라면 어땠을까. 나는 피로 물든 아스팔트를 봤었다.

좋은 방법이다.

랜디: 나는 오토바이를 타본 적이 없는데, 무릎이 다치는 것을 싫어하기 때문이다. 피의자의 어머니가 범죄자를 자식으로 둔 다른 부모들에 대한 이야기를 들었더라면 어땠을까? 무기에 대한 취미를 가진 예비 어머니들에게 샌디훅 사건에 대한 이야기를 들려준다면 어떨까? "만약 당신의 자녀가 약간 제정신이 아닌 상황에서 총을 가지게 된다면 당신을 비롯해 많은 사람들이 살해당할 수도 있습니다. 항상 조심하십시오."

올바른 자격증이 있어야만 어떤 행위를 할 수 있는 세상이 있다고 해보자. 탱크를 향해 총을 쏠 수는 있지만 내 집 앞에서는 안 된다. 아주 멋진 기관총을 가질 수 있지만, 총 쏘는 행위를 잘 관리할 수 있도록 지정된 안전한 장소에서만 가능하다. 총 쏘는 것을 더 재미있게 즐길 수 있게 해주는 방법은 또 있을 것이다. 총을 쏘는 행위는 멋진 일이기 때문이다. 안전하고 책임있는 방식으로 총 쏘는 것을 즐길 수 있다면 어떨까?

동의한다. 자기 규제가 훨씬 나을 것이다. 가족 구성원들이 모두 훈련을 받아야 한다면 특히 더 그렇다.

랜디: 지금까지 뭐라고 했건 간에 NRA가 자기 규제라는 관점에서 입장을 바꾼다고 해보자. 총을 가진 사람은 많다. NRA 회원도 아주 많으니까 한 50만 명이나 뭐 그렇고, 협회의 집행부를 지내고 있는 사람들도 많을 것이다. 하지만 NRA 회원이 300만이라고 하면, 대부분의 국민들은 이렇게 생각할 것이다. "뭐? 지금 당장 총에 대해 신경쓰고 있는 사람들이 그렇게 많다고? 미쳤구만."

NRA가 입장을 바꾸었을 때를 상상하면서, 미국 국민들의 생각도 바뀌었다고 해보자. "NRA가 입장을 바꾸었다는 사실이 기쁘다. 그들이 얼마나 책임감이 있는지를 알았기 때문이다. 그들이 안전에 대해 얼마나 신경쓰고 있는지, 어떤 입장을 대변하고 있는지를 보라."

NRA는 정말 잘할 수 있을 것이다. 그리고 그렇게 된다면 모든 사람들은 총기소유자의 입장과 그것이 미래 사회에서 어떤 의미를 가질 것인지에 우려하는 대신 그들을 지지할 것이다. 나는 샌디훅 사건 이후 흘러나온 이야기에서 유추된

미래에 대한 걱정 탓에, 우리가 NRA가 상상하는 미래에 대해 신경쓰게 된 것 같다.. 나는 NRA가 미래에는 모두가 학교에 유탄발사기를 들고 등교할 거라 생각하는 것 같다는 인상을 받았다.

NRA는 미래 사회가 서부개척 시대 같을 것이라고 생각하는 것 같다.

랜디: 그렇다. 하지만 정말 그런지는 모르겠다.

©2013, UBM LLC. Initially published in *Gamasutra.com*, a UBM LLC publication. Translated with permission.