

사행성 게임

우리의 삶은 어떤 형태건 전략을 세우고, 선택을 하며, 결과를 기다리는 게임의 연속이다. 농부는 봄에 씨를 뿌려 여름날 태양아래 잡초를 뽑아 가을에 수확을 기다린다. 도시인은 매일 아침 눈 뜰 때부터 귀가하여 잠잘 때까지 수도 없이 선택을 하고 결과를 감내한다. 게임의 주기만 다를 뿐 농부나 도시인이나 생활 자체가 서바이벌이다. 기업 역시 경쟁자를 살리는 윈-윈 게임, 내가 먹기 위해 너를 굶겨야하는 제로섬 게임, 경쟁자와 함께 패자가 돼버리는 피바다 게임에 이르기까지 다양한 게임을 수행한다.

일상으로부터 탈출하여 머리를 식히는 레저 게임, 요행을 바라며 큰 이익을 노리는 사행성 게임, 체력과 재능으로 승부를 내는 스포츠 게임, 첨단 정보 기술을 통해 가상공간에서 즐기는 디지털 게임 등 여러 가지 활동을 위한 게임도 부지기수다. 한마디로 현대인은 게임으로 하루를 시작해서 하루를 끝낸다. 이른바 게임의 시대다.



지난달 정부 조직으로부터 정식 허가를 받고, 세계 최고 수준의 정보 기술을 이용해 상품권이라는 정교한 수익 모델과 전국 가맹점의 대단위 비즈니스 모델을 접목시켜 일확천금을 바라는 업주나 고객을 눈물의 바다에 던져버린 '바다이야기'가 온 나라를 떠들썩하게 했다.

최근 바다이야기 사태가 불법 사행성 게임의 범위를 넘어 성인용 게임을 포함한 게임산업 전체에 악영향을 미칠 것이라는 우려가 적지 않다. 바다이야기 외에 성인 아케이드 게임, PC방과 비디오 게임방, 심지어 온라인·모바일·비디오 게임까지 게임 산업 전반에 걸쳐 사행성 시비로 심각한 후유증을 겪을 것인란 전망이 나오고 있다.

그러나 사행성이라는 이유만으로 불이익을 받아선 안 될 일이다. 선물 주식, 경마나 경륜, 로또 복권, 카지노 등은 사행성으로 치자면 여느 게임 못지않다. 이들이 사회적으로 허용되고 인정될 수 있는 것은 잉여 수익이 사회로 환원되고, 인간의 잠재적 경쟁 본능을 배출하는 도구로서 사회를 순화시키기 때문이다. 게임에는 규칙이 있어야 한다. 게임을 진행시키는 규칙뿐만 아니라 게임과 사회 시스템 사이에 조화로운 관계를 맺게 하는 사회적 규칙이 필수적이다. 바다이야기 사태는 사행성의 문제가 아니라 제도권내에서 사회적 규칙의 위반 가능성이 용인되었기 때문에 일어났다.

교통사고가 많다고 자동차 산업을 포기할 수 없는 것처럼, 불법 사행성 게임 사태로 게임 산업을 망치는 일은 없어야 한다. 뺑소니 교통사고가 발생했을 때 돈보기를 들고 티끌만한 단서라도 찾기 위해 노력하듯이 사행성 게임의 친사회적 요소와 반사회적 요소를 조목조목 따져 구별해야 한다. 사후약방문이긴 하나 게임 규제 중의 중요한 가이드라인이 될 것이다. 동경 시내 거리마다 성행하는 화려한 조명의 빠친코 오락실과 이를 수용하는 일본의 사회 시스템 사이의 관계를 이해해야 한다.

'황의 법칙'을 또다시 증명한 32기가 낸드플래시 메모리에 바다이야기의 낭만과 황금성의 금빛이 기억되는 것을 막는 것은 당연하다. 다만, 우리나라 IT산업의 꽃이자 성장 동력인 게임산업이 재도약하는데 밑거름이 되는 방향으로 바다이야기의 후폭풍이 잠재워지기를 기대한다. 아울러 게임 규제 정책도 세련되고 합리적으로 개선되기를 바란다.

편집장 이 창 한