

정치적 올바름(Political Correctness)과 콘텐츠

-게임 산업에서 드러나는 정치적 올바름과 현대 사회의 차별을 중심으로-

문화콘텐츠학과 202322260 최재훈

1. 우리 사회의 차별
2. 정치적 올바름의 의미와 등장 배경
3. 게임 산업에서의 정치적 올바름
 - 3-1) 게임 산업에 정치적 올바름이 필요한 이유
 - 3-2) 게임 산업에서의 정치적 올바름이 비판받는 이유
4. 정치적 올바름과 우리 사회

1. 우리 사회의 차별

우리 사회는 다양한 인종, 성별, 종교, 사회적 신분, 성 정체성 등을 가진 사람들로 이루어져 있다. 이는 우리 사회의 큰 장점이자 우리 사회에 풍요로움을 주는 요소지만, 여전히 세계 곳곳에 존재하는 여러 형태의 차별은 공정하고 평등한 사회를 해치고 개인의 자유와 권리를 침해하고 있다. 문명이 발전하고 사람들의 의식 수준이 눈에 띄게 높아진 21세기에 이러한 차별이 만연하다는 것은 분명한 문제이다.

우리가 뉴스와 미디어를 통해 가장 흔히 접할 수 있는 형태의 차별은 인종 차별이다. 인종 차별은 피부색, 출신 국가, 문화적 배경 등을 이유로 개인들이 차별과 혐오의 대상이 되는 것을 뜻하며 최근에도 레알 마드리드의 축구선수 ‘비니시우스 주니오르’에 대한 인종 차별이 논란이 되며 라리가에서 ‘Against Racism’이라는 슬로건을 걸기도 했다. 또한, 눈을 양쪽으로 찢어 동양인이 작은 눈을 가지고 있다는 선입견을 표현하는 비하 행위 역시 많은 논란이 되고 있다.

성별에 기반한 차별 역시 심각한 사회문제이다. 과거에 비해 여성들의 사회 진출이 늘어났음에도 여성들은 여전히 경제적, 정치적, 사회적인 영역에서 불평등한 대

우를 받고 있다. OECD의 통계에 따르면 2021년 한국의 성별에 따른 임금 격차는 31.12%로 OECD 국가 중 1위였으며, 직장 내 성희롱 등의 문제도 현재까지 이어져 여성의 자율성과 평등한 기회 실현을 방해하고 있다.

이외에도 우리 사회에 만연한 차별에는 성 정체성에 관한 차별도 있다. 성적 취향 또는 성적 성향이 다른 개인들이 부당하고 불공평한 대우를 받는 것을 의미하는 이 차별은 동성 커플의 가족과의 권리를 제대로 보장해주지 않거나 고용 및 주거에 대해 불이익을 받는 것으로 나타난다. 나아가, 언어적인 공격, 폭력, 협박 등에 쉽게 노출되고 혐오 범죄의 표적이 되는 일도 자주 발생한다.

이렇듯 차별로 인한 피해가 계속해서 발생하자 인류는 이를 극복하고 차별 없는 사회를 구축하기 위해 다양성을 존중하는 문화를 조성하여 평등의 중요성을 일깨워야 한다는 것을 깨달았다. 차별로 인해 고통받는 이들의 기본적인 권리를 보호하고 지속적인 교육과 인식 개선을 통한 행동 변화를 이끌어내야 한다는 결론에 도달한 것이다. 그리고 이와 같은 인식은 뒤에 이어질 정치적 올바름이 등장한 배경과도 깊은 연관이 있다.

2. 정치적 올바름의 의미와 등장 배경

정치적 올바름, 일명 PC(Political Correctness)는 소수자들을 차별, 배제하는 언어 사용 및 표현을 지양하자는 신념, 혹은 그에 기반한 사회운동을 말한다.¹⁾ 현재의 정치적 올바름은 단순한 언어순화 운동을 넘어서, 영상이나 게임 등에서의 균등한 역할 배분, 혹은 진학이나 취업, 승진 등에서의 소수자 우대 정책 등으로 확장 적용되고 있다.

이러한 정치적 올바름의 개념이 처음으로 등장한 것은 1789년의 프랑스 혁명과 제2차 68운동이다.²⁾ 1960년대 프랑스의 경제적 호황이 끝나고 식민지들이 독립하기 시작하자 그로 인해 생산력이 급격히 저하되면서 시민들의 삶이 매우 힘들어졌다. 이에 구조주의가 큰 호응을 얻었고 제2차 68운동이 발발, 시민권에 대한 논의가 본격적으로 시작되는 계기가 되었다. 그러나 당시 시민혁명의 수혜는 ‘시민’으로 인정받았던 서구 백인 남성 기독교인에게만 돌아갔고 시민으로 인정받지 못했던 여성, 장애인, 흑인 등의 소수자들은 시민혁명으로 인해 생긴 법률의 혜택을 받지 못했다.

1) 이종일, 「정치적 올바름의 개념과 논쟁 범위 고찰」, 『사회과 교육 연구』, 제23권 3호, 2016, 1p~16p

2) 박재균, “정치적 올바름으로 문화를 작도하다”, <카이스트신문>, 2019.11.04., <<https://times.kaist.ac.kr/news/articleView.html?idxno=10138>>, (2023.06.22.)

이렇듯 정치적 올바름과 관련된 시민권의 개념은 18세기에 등장했으나 소수자들은 그 권리를 여전히 보장받지 못했고 이러한 이들의 모습은 근대 자본주의 사회의 시민권의 한계를 보여준다. 1929년 대공황으로 인해 소수자 집단의 실업 문제가 대두되기까지 이러한 소수자 집단에 대한 차별은 지속됐다. 시간이 지나 대공황이 발생하자 노동자의 실업 문제는 점차 심각한 사회문제로 떠올랐고 수정자본주의나 사회보장제도의 확대 논의를 낳았다. 그에 따라 지금까지 정부의 혜택과 정책에서 동떨어져 있던 소수자들의 모습에 진보주의자들이 주목하기 시작했고 다양성, 다문화주의 등의 개념을 사회적 정의와 연결 지으면서 본격적인 정치적 올바름에 대한 논의가 등장하는 배경이 되었다.

이러한 정치적 올바름의 개념은 점차 확장되어 현재는 소수자들에 대한 차별과 혐오를 배제하는 것을 넘어 다문화주의, 생태주의, 여성주의의 영역까지 확장되었고 그들의 표현의 자유를 보장함과 동시에 교육을 확대해 인식을 개선하는 차원의 활동을 의미하게 되었다.

3. 게임 산업에서의 정치적 올바름

3-1) 게임 산업에 정치적 올바름이 필요한 이유

그렇다면 게임 산업에서 정치적 올바름이 필요한 이유는 무엇일까? 앞서 서술한 바와 같이 현재의 정치적 올바름은 단순한 사회운동을 넘어 하나의 문화이자 장르로 자리 잡고 있다. 우리는 게임, 영화, 만화 등에서 심심치 않게 이러한 요소를 발견할 수 있고 많은 게임과 만화가 그 설정까지 바뀌가며 PC(Political Correctness)의 유행에 편승하는 추세이다.

최근에 가장 논란이 되었던 영화 <인어공주>와 6월 21일 개봉하는 <스파이더맨: 어크로스 더 유니버스> 역시 인종, 문화적 다양성을 담고 있으며 게임 분야에서는 <더 라스트 오브 어스 파트2>와 <오버워치>가 불필요한 PC로 인해 구설수에 오르기도 했다. 그렇다면 항상 많은 논란과 사건을 불러일으키는 정치적 올바름이 계속해서 콘텐츠 산업에 이용되는 이유는 무엇일까?

가장 주된 이유는 정치적 올바름이 우리 사회가 지향해야 하는 가치를 담고 있기 때문이다. 많은 인종과 성 정체성, 문화를 가진 이들이 한 사회에서 공존하는 현대 사회에서 정치적 올바름은 이로 인해 발생하는 모든 종류의 차별을 배제하고 다양성을 존중하자는 의미를 내포하고 있기에 콘텐츠를 제작하는 데 있어 필수적인 요소가 되어가고 있다. 또한, 게임 산업은 수많은 창작자, 개발자, 플레이어, 팬들로

구성되어 있다. 정치적 올바름은 이들이 폭력, 성차별, 선입견 등의 부정적인 영향을 받는 것을 최소화하기 위한 지침과 규제를 제공할 수 있으며 다양성과 포용성을 존중하는 가치를 가지고 있다. 이로써, 게임은 인종, 성별, 성 정체성, 신념 등의 다양한 측면을 반영해 다양한 사람들의 경험과 이해를 포용하고 그들에 대한 인식을 개선해 인정을 주는 것을 도와줄 수 있다.

나아가, 게임 산업은 구체적인 사회문제와 관련된 주제나 이야기를 다루어 문제 의식을 높이고 변화를 주도하는 역할을 할 수 있다. 2020년에 출시된 비디오 게임 웬즈데이(The Wednesday)의 경우, 일본군 위안부 피해자에 관한 내용을 게임에서 다루어 이에 대한 메시지를 전했으며 일본군 위안부 문제를 다시금 조명하는 역할을 했다. 이렇듯 게임 내에서의 적절한 정치적 올바름의 표현은 사회의 인식 개선을 돕고 인종 차별, 성차별, 폭력 문제의 심각성을 대두시키는 역할을 하기도 한다.

평론가들이 게임성에 대해 극찬을 내린 <더 라스트 오브 어스 파트2>, 일명 <라오어2>가 게임 산업에서 정치적 올바름이 왜 필요한가를 보여주는 좋은 예시이다. 게임, 영화 등을 평가하는 사이트인 메타크리틱(metacritic)에서 평론가 평점 93점을 받은 <라오어2>는 비디오 게임계의 오스카라 불리는 <게임 어워즈>(The Game Awards; TGA)에서 11개 부문에 후보로 올랐고 2020년 올해의 게임(Game of the Year; GOTY)을 포함해 무려 7관왕을 하는 영예를 얻었다.³⁾ <게임 어워즈> 외에도 크고 작은 상을 무려 249개나 가져간 <라오어2>에 대해 평론가들은 ‘영화가 언제 쏘이면 더 라스트 오브 어스 2 같은 게임을 따라잡을 수 있을까?’, ‘혐오가 만연한 세상에서 새로운 시선을 제시한다.’ 라는 평가를 남기며 칭찬을 아끼지 않았다. 아무 관련이 없던 두 캐릭터가 멸망한 세계에서 만나 목숨을 건 싸움을 반복하며 서로에게 소중한 존재가 되는 과정을 설득력 있게 연출했다는 점과 이러한 과정을 통해 사회에 부정적으로 비춰질 수 있는 동성애를 잘 연출했다는 점에서 좋은 평가를 내린 것이다.

이처럼 게임 산업에서의 정치적 올바름은 플레이어들의 긍정적인 인식 변화를 유도하고 문화의 다양성을 존중하게 하는 계기가 되기도 한다. 이를 통해 우리는 서로의 다름을 인정하고 긍정적인 사회적 영향력을 행사할 수 있기에 게임 산업에 있어 정치적 올바름은 필수 불가결한 요소가 될 수 있었다.

3-2) 게임 산업에서의 정치적 올바름이 비판받는 이유

사실 정치적 올바름의 범주는 명확하지 않다. 어떤 이들은 이 세상에 존재하는 모든 차별을 배제하는 것을 의미한다고 하며 어떤 이들은 전통적인 선입견을 고치

3) 김성운, 「게임과 정치적 올바름 문제: <더 라스트 오브 어스 파트2> 사례」, 『오늘의 문화비평』, 2021, 114p~119p

고 이들의 다양성을 존중하는 선에서 그쳐야 한다고 말하기도 한다.⁴⁾ 물론 정치적 올바름의 범위가 확장되면서 성별, 인종으로 인한 차별을 배제하는 것을 넘어서 성소수자의 권리를 존중하고 장애에 대한 인식을 개선하는 역할을 하는 것은 긍정적인 역할임이 틀림없다.

그러나 정치적 올바름은 점차 일상의 영역까지 개입하면서 우리의 모든 행동에 제약을 부여하고 있다. 정치적 올바름에 대한 제대로 된 이해도 없이 소수자들에 대한 존중을 강요하거나 정치적 올바름을 명분 삼아 과도한 권리를 요구하기도 한다. 이러한 문제점들은 게임 산업에서도 큰 논란거리가 되고 있다.

앞서 설명했듯이 게임 산업에서의 정치적 올바름은 긍정적인 역할을 하기도 하지만, 때때로 과도한 정치적 올바름의 추구는 우리가 게임을 즐기고 몰입하는 것을 방해하는 요소가 되기도 하며 심한 경우 게임 자체에 혐오감을 느끼고 떠나는 플레이어들을 만들기도 한다.

대표적인 예시로는 <배틀필드5>와 <리그 오브 레전드>가 있다. <배틀필드5>는 제2차 세계대전을 배경으로 하는 FPS(First Person Shooter)장르의 게임 시리즈로 좋은 그래픽과 전쟁의 민낯을 여실히 알리는 스토리로 많은 팬층을 거느린 게임이었다. 그러나 2018년 <배틀필드5>의 소개를 담은 영상이 공개되자 지나친 PC 요소와 고증 실패로 인해 많은 비판을 받았다.⁵⁾ 제2차 세계대전 당시에 발생한 유명한 전투를 모티브로 만든 게임임에도 무분별하게 흑인 캐릭터를 등장시켜 몰입을 방해했고 고증을 중요시하는 한 플레이어의 질문에는 “모두를 백인으로 만드는 버튼을 위에 둘까요? 아래에 둘까요?” 라고 답변하며 물의를 일으키기도 했다.⁶⁾



전 세계적으로 2억 명의 플레이어를 가진 <리그 오브 레전드> 역시 PC 논란에서 벗어나기 어려웠다. 한창 PC주의가 뜨거운 감자로 떠오르고 있던 2018년에 ‘니코’라는 캐릭터가 동성애자라는 설정으로 출시되자 PC의 유행에 편승하려는 것 아니냐는 질타를 받았으며 최근에 출시된 ‘영혼의 꽃 세트’, ‘영혼의 꽃 아펠리오스’에서도 두 캐릭터가

4) 이종일, 「정치적 올바름의 개념과 논쟁 범위 고찰」, 『사회과 교육 연구』, 제23권 3호, 2016, 1p~16p

5) 이재오, “배틀필드 5, PC 논란에 부채질하는 제작진들”, <GameMeca>, 2108.06.15., <<https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1469247>>, (2023.06.22.)

6) 조영준, “배우지 못한 자는 떠나고, 게임은 남았다.”, <게임동아>, 2018.12.11., <<https://game.donga.com/90760/>>, (2023.06.22.)

동성 커플임을 암시하는 상호 대사가 나오며 많은 논란을 일으켰다. 이외에도 복수를 꿈꾸며 금지된 무기를 손에 얻어 타락해버렸다는 설정을 가졌던 ‘바루스’라는 캐릭터의 이야기를 세계의 멸망을 막기 위해 서로를 희생한 두 남자의 사랑 이야기로 변모시키기도 했다.

이에 대해 플레이어들은 성적 다양성을 존중하고 인종 차별을 배제하고자 하는 태도는 좋으나 <리그 오브 레전드>의 제작사, 라이엇 게임즈(Riot Games)의 지나친 정치적 올바름의 추구로 인해 게임에 존재하는 여러 캐릭터의 서사가 무너졌고 이로 인해 게임을 몰입해서 즐기기 힘들어졌다고 평가했다.

평론가들의 극찬을 받은 <더 라스트 오브 어스2>도 플레이어들의 비판을 피하기는 힘들었다. 게임의 그래픽과 여러 즐길 수 있는 요소는 좋으나 게임 내에서 동성애를 하는 선택지를 강요하고 이성애에 대한 과한 혐오감을 불러일으키는 진행이 게임을 하는 것에 있어 동성애에 대한 존중을 강요하는 것처럼 보인다는 것이다.⁷⁾ 또한, 인물의 서사를 끼워 맞추기 위한 억지스러운 진행과 원수를 사랑하라 같은 느낌을 주는 대사는 몰입을 깨고 유저들로 하여금 평론가들의 평가가 당혹스럽다고 느끼게 만들기 충분했다.

이처럼 정치적 올바름을 게임의 요소에 포함해 다양성을 표현하는 것은 좋으나 다양성에 대한 존중을 강요하고 인물 간의 서사를 무너뜨려 몰입을 깨는 경우가 잦아지고 있다. 문화를 문화로 남기지 못하고 지나친 행패를 부려 인식 개선, 문제의식 대두 등의 긍정적인 역할은커녕 오히려 동성애와 소수자에 대한 혐오와 기피를 조장한다는 평가가 많아지면서 게임 산업에서의 지나친 정치적 올바름은 많은 비난을 받고 있다.

4. 정치적 올바름과 우리 사회

인류가 처음 등장해 문명을 이뤘던 시기부터 차별은 존재했다. 인종, 신분, 성별에 따른 차별 등 다양한 차별이 존재했고 시간이 지나면서 어떤 차별은 사라지기도 하고 어떤 차별은 여전히 현대 사회 곳곳에 만연하기도 한다. 더 이상 미국은 19세기처럼 흑인을 ‘가축’으로 대하지 않지만, 경제적, 사회적 위치에 따른 차별은 여전히 신분 제도가 없어졌음에도 인도의 수드라는 여전히 브라만보다 낮은 계급으로 취급받고 있다.⁸⁾

7) 김영민, “게임업계에 불어닥친 ‘PC운동’ 논란…유저, 선택기준 변화 바람”, <이뉴스투데이>, 2021.06.10., <<http://www.ewestoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=1486305>>, (2023.06.22.)

8) 유발 하라리, 『사피엔스』, 조현욱 역, 김영사, 2011, 196p~232p

이러한 차별은 과거처럼 사회의 일반적인 특징으로서 당연하게 여겨지는 것은 아니지만, 분명히 존재하는 사실이며 우리 사회는 과거와 같은 과오를 범하지 않도록 다름을 인정하고 다양성을 존중하는 방식을 통해 차별을 우리 사회에서 몰아내고 있다.

그런 의미에서 정치적 올바름은 우리 사회의 다양성, 공정성, 사회적 정의를 존중하게 해주는 필수적인 요소이다. 차별을 몰아내고 차이를 이해할 수 있게 하며 다양한 문화의 발달을 올바른 방향으로 촉진하는 역할을 하기에 현대 사회에 있어 불가결한 요소이기도 하다. 그러나 과도한 정치적 올바름의 추구는 우리 사회의 통합을 저해하고 서로 간의 혐오를 조장하는 부정적인 효과를 일으키기도 한다.

단순히 게임 산업뿐만 아니라 영화, 만화 등 우리가 즐기는 모든 문화생활에 제약이 될 수 있으며 개인과 집단의 존엄성을 위한다는 명목하에 정부가 원하는 방식으로 언론에 개입할 수도 있다. 정의로운 결정과 공정한 규제를 추구해야 하는 정치적 올바름이 정치인들의 내린 기준에 맞게 모든 것을 ‘올바르게’ 만드는 ‘정치적인’ 올바름이 될 수도 있는 것이다.

누군가는 단순히 게임이라는 작은 분야에서 벌어진 이야기라고 치부할 수도 있지만, 우리는 거듭된 수많은 역사를 통해 깨달은 한 가지 사실이 있다. 모든 문명, 시대에는 차별이 존재했고 인류는 다양한 방법으로 그 차별을 해결하려고 했다는 것이다. 그러나 차별에 대한 지나친 해결은 역차별을 낳고 서로를 향한 혐오와 갈등만 불러일으킨다. 그렇기에 우리 사회에 존재하는 정치적 올바름은 달라야 한다. 물론 모든 형태의 부당한 차별은 사라져야 하는 것이 맞지만, ‘차별’이라는 단어에 꽂혀 그 차별의 배제라는 선을 넘지 말아야 한다는 것이다.

그 선만 지킨다면 우리 사회의 정치적 올바름은 그 어떤 시대의 차별을 해결하는 방법보다도 오래, 좋은 방법으로 우리 사회와 공존할 수 있을 것이다.

<참고 문헌>

박재균, “정치적 올바름으로 문화를 작도하다”, <카이스트신문>, 2019.11.04.,
<<https://times.kaist.ac.kr/news/articleView.html?idxno=10138>>, (2023.06.22.)

이재오, “배틀필드 5, PC 논란에 부채질하는 제작진들”, <GameMeca>, 2108.06.15.,
<<https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1469247>>, (2023.06.22.)

조영준, “배우지 못한 자는 떠나고, 게임은 남았다.”, <게임동아>, 2018.12.11.,
<<https://game.donga.com/90760/>>, (2023.06.22.)

김영민, “게임업계에 불어닥친 ‘PC운동’ 논란…유저, 선택기준 변화 바람”, <이
뉴스투데이>, 2021.06.10.,
<<http://www.ewestoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=1486305>>, (2023.06.22.)

이종일, 「정치적 올바름의 개념과 논쟁 범위 고찰」, 『사회과 교육 연구』, 제23권 3
호, 2016, 1p~16p

김성운, 「게임과 정치적 올바름 문제: <더 라스트 오브 어스 파트2> 사례」, 『오늘의
문화비평』, 2021, 114p~119p

유발 하라리, 『사피엔스』, 조현욱 역, 김영사, 2011, 196p~232p