

월요광장

게임에서 ‘몰입’을 배우다



송성각 한국콘텐츠진흥원장

전 세계가 ‘포켓몬고’ 신드롬에 빠져 있다. ‘포켓몬고’는 지난 몇 년간 정체돼 있던 게임업계에 새로운 가능성을 열어 준 전기(轉機)가 됐다. 세계적인 함께 공감할 수 있는 또 하나의 즐길 거리라 등장했다는 평가도 있다. 헤성처럼 나타난 이 즐길 거리는 우리들의 일상 깊은 곳으로 들어와 위안을 준다. 삶의 질을 높이는 새로운 여가활동인 셈인데, 디지털 시대의 게임은 소수가 즐기던 마니아 문화에서 이제 보편적 대중의 여가문화로 변하고 있다.

‘포켓몬고’의 본질은 게임이다. 미국의 철학자 버너드 슈츠(Bernard Suets)는 게임을 ‘불필요한 장애물을 극복하기 위해 자발적으로 도전하는 행위’라고 정의

했다. 게임은 우리나라 19~35세 국민의 74.5%, 10대의 약 91%, 20대의 약 87%가 이용하는 주요 여가활동이다. 특히 청소년들에게는 입시 중심의 교육 환경에서 스트레스를 해소하고, 또래 관계를 배우는 만남의 장으로 기능하기도 한다.

캐나다 켈거리대 로버트 스테빈스(R. Stebbins) 교수가 1970년 처음 사용한 ‘진지한 여가’(Serious Leisure) 개념은 TV시청, 낚시 등과 같은 ‘임상적 여가’(Casual Leisure)의 상대적·대칭적 개념이다. 단순히 놀고 즐기는 데 그치지 않고 돈과 시간의 투자가 필요한 여가인 것이다. 피아노를 배우거나 클라이밍에 도전하는 것이 이 ‘진지한 여가’의 대표적 사례인데, 스스로 여행을 떠나고 시간과 비용 투자를 요구하는 ‘포켓몬고’ 역시 그래서 진지한 여가의 하나로 볼 수 있다.

몰입이론의 창시자 칙센트미하이(Csikszentmihalyi)에 따르면, 몰입(flow)은 ‘무언가에 흠뻑 빠져 있는 심리 상태’다. 주위의 모든 잡념과 방해물을 차단하고 자신이 원하는 어느 한 곳에 정신을 집중하는 것을 의미한다. 좀 더 쉽게 설명하면 의도적인 집중과정을 통해 무의식적인 몰입 단계에 이른다는데는 것이다.

이러한 몰입은 숙련을 요구한다. 특히 많은 노력과 시련 끝에 도달하는 높은 수준의 몰입은 고도의 집중력을 필요로 한다. 예를 들어 스키를 타고 산비탈을 질주할 때는 누구라도 몸의 움직임, 스키의 위치, 얼굴을 스치며 지나가는 바람, 눈덮인 나무 등에 주의를 집중한다. 조금이라도 마음이 흐트러지면 넘어지기 십상이라, 다른 생각이 비집고 들어올 틈이 없다. 바로 이 순간, 우리는 완전한 몰입을 경험하게 된다. 이런 느낌은 강한 행복감을 주고 우리의 뇌리에 오래오래 남아서 자신이 꿈꾸는 삶의 나침반이 되기도 한다.

결론적으로 몰입은 자신의 목표를 찾아 노력하고, 그 결과로 보상받는 대표적인 행복 체험이다. 그래서 보통 몰입이라는 개념은 행복과 동일한 의미로 사용되기도 하는데, 그렇다면 정말 ‘과다한 행복’이라는 것이 있는지 짚어 봐야 한다. 바이올린을 하루 종일 연주하는 사람을 무엇이라고 부를까? 그림을 몇날 며칠 밤새워 그리는 화가들을 과몰입이라고 불러도 될까? 그런 차원에서 게임에 몰입하는 게이머들을 바라보는 우리의 시선도 유연하게 변화해야 한다.

몰입은 사람들로 하여금 인생을 더 알차게 즐기고 행복하게 살 수 있게 하며, 어려움에 처한 상황에 적절히 대처할 수 있는 위기관리 능력 또한 키울 수 있도록 해 준다. 진지하게 몰입하는 시간이 많을수록 경험의 질도 향상될 수 있다. 서두에서 말한 돈과 시간을 투자해 끊임 없이 노력해야 하는 진지한 여가로서의 게임과 불필요한 장애물을 극복하기 위해 자발적으로 도전하는 행위라는 게임의 정의 사이에는 ‘몰입’이 매개가 될 수 있다.

이제 게임을 단순히 ‘건전’과 ‘불건전’의 대결 구도로 접근하기보다는 그림 그리기, 악기 연주, 스포츠 활동과 마찬가지로 ‘행복 추구’의 관점에서 바라봐야 한다. 그렇게 했을 때 게임을 만드는 기업이나 소비자 모두에게 최고의 무언가를 기대할 수 있을 것이다. ‘스스로 선택한 진지한 여가로서의 게임’, ‘장애물을 극복해 나가는 자발적 도전으로서의 게임’. 우리는 게임을 배우는 것이 아니라 수준 높은 ‘몰입’을 배우는 것이다.

※이 칼럼은 지역신문발전기금 지원을 받았습니다.

社說

‘찜통 버스에 어린애 방치’ 어른들 왜 이러나

어른들도 견디기 힘든 폭염 속에 네 살배기 어린이가 유치원 통학 버스에 8시간 동안 갇혀 있다가 의식불명에 빠졌다. 대충대충 일 처리를 하는 어른들 탓에 한 어린 생명이 꺼질 위기에 처해 있는 것이다. 지난 29일 오후 5시께 광주시 광산구 한 유치원 25인승 통학버스 뒷좌석에 A군(4)이 의식을 잃고 쓰러져 있는 것을 운전기사가 발견해 경찰에 신고했다. 당시 A군은 유치원 방학기간에도 운영되는 돌봄교실 참가를 희망해 버스에 탔다. 하지만 인솔교사와 운전기사는 A군이 버스에 남아 있던 사실을 확인하지 않은 것으로 조사됐다. 유치원 측도 출석 체크를 정확히 하지 않아 A군의 상태를 파악할 수 없었다.

인솔 교사는 차에서 먼저 내린 아이들의 하차를 도운 뒤 고개만 내밀어 버스 안을 둘러봤다고 경찰에서 진술했다. 찜통 버스에 어린애 방치, 얼마나 허술했는지를 보여 준다. A군이 발견

됐을 때는 운전기사가 하일 준비를 하던 오후 5시쯤이었다. 무려 8시간이나 버스 속에서 더위와 숨 막힘에 아이는 얼마나 고통스럽고 무서웠을까.

사고 당일 광주는 낮 최고기온이 35.3도를 기록, 폭염 경보가 내려져 있었다. 맹벌레 차랑 내부는 60~70도까지 치솟은 것으로 추정되며, 발견 당시 체온이 40도가 넘는 아이는 즉시 대학병원으로 옮겨졌으나 의식을 찾지 못하고 있다.

사고 버스 내부에 블랙박스나 CCTV는 없었다. 광주시교육청은 승차차시 반드시 뒷좌석까지 확인토록 지시했지만 어른들은 이를 꼼꼼히 지키지 않았다. 이제 통학차 운행 사태 전체를 살펴야겠다. 잊을 만하면 터지는 통학버스 사고를 막으려면 어른들의 각별한 주의가 무엇보다 우선이다. 안전수칙을 어기면 과태료를 부과해 경각심을 높일 필요가 있다. 비상시 신속 대응할 수 있도록 통학 버스에 비상벨을 설치하는 것도 시급하다.

혈세 낭비 마을기업 총체적 진단 필요하다

마을기업은 마을 주민이 주도적으로 지역의 각종 자원을 활용한 수익사업을 통해 지역공동체를 활성화하고 지역 주민의 소득과 일자리를 창출하는 기업이다. 마을기업으로 지정되면 수천만 원의 보조금을 지원받는다.

전남 도내 22개 시·군에서 운영되는 마을기업은 모두 181곳이다. 문제는 부당한 사업 계획을 토대로 보조금을 받아 행기는 사례가 근절되지 않고 있다는 점이다. 자부담 규정도 지켜지지 않고, 장기간 매출 실적이 없이 방치되거나 식품제조·가공업 등록 없이 제품을 판매하는 등 ‘부실한’ 마을기업들도 늘어나고 있다.

최근 전남도가 실시한 감사에서도 이러한 기업들이 적발됐다. 특히 A영농조합법인의 경우, 출자자 대부분이 인척관계인 가운데 대표자 1인이 주도하는 기업인데도 2012년 마을기업으로 선정돼 보조금 3000만 원을 받았다고 한다. ‘마을기업 육성 시행 지침’에는 특

정 1인이 주도해 공동체로서의 기능이 취약한 단체는 마을기업 선정에서 제외하도록 돼 있다. 또한 C영농조합법인은 두 차례 보조금 수령 후 통장을 개설해 자부담 1300만 원을 입금한 뒤 다시 통장에서 현금으로 인출하기도 했다.

D영농조합법인은 2013년 보조금 2000만 원을 지원받으면서 자부담 511만 원을 주민 등의 없이 마을기업에서 임의 충당하는 등 주민 간 갈등으로 사업 개시를 못 하고 있는데도 보조금으로 취득한 장비를 방치하고 있는 것으로 조사됐다. 이 외에 보조금으로 취득한 재산을 승인 없이 담보로 제공하거나 부적절하게 수의계약을 체결한 사례도 드러났다.

마을기업은 정부와 도, 시군이 공동으로 지원하는 사업이다. 부실 운영이나 폐업은 곧 혈세의 낭비를 의미한다. 따라서 내실을 꾀하기 위한 대책이 시급하다. 마을기업이 뿌리내리게 하기 위해서는 총체적인 진단과 정밀 분석이 있어야 할 것이다.

無等鼓

며칠 전 귀가 도중 상가 도로변에 차를 세운 적이 있다. 그날은 낮 기온이 34도를 웃돌아 서 있거니와 해도 땀이 흘러내리는 날씨였다. 여든 살도 넘어 보이는 할머니가 조그만 손수레에 폐지를 싣고 계셨다.

차를 세운 나는 할머니를 잠시 쳐다보았다. 오몸이 땀에 젖고, 땀방울이 얼굴을 잔뜩 찌푸린 표정이었다. 나는 오른손에 1만 원짜리 두 장을 왼채 내릴까 말까 잠깐 망설였다. 순간 할머니의 수레는 골목길

시대’라고 한다. 인간 평균수명이 100세 시대를 일컫는 말이다. 유엔이 2009년 내놓은 ‘세계인구 고령화’ 보고서에 따르면 평균수명이 80세를 넘는 국가가 2000년에는 6개국뿐이었지만 2020년엔 31개국에 이를 것이라고 예상하며 이를 ‘호모 헨드레드 시대’라고 이름 붙였다.

2015년 기준으로 우리나라는 평균수명이 81세를 넘었으며, 100세 인구가 3000명을 넘는 초고령화 사회로

폐지 줍는 노인

입하고 있다. 애만 사상이 투철했던 세종은 1453년 1월 22일 ‘100세가 된 노인’은 세상에 드물게 있는 바, 의당 먼저 불쌍히 여겨 보호해야 할 것이다. 해마다 쌀 10석을 지급하고, 매월 술과 고기를 보내고 월말마다 그 수효(100세 노인 수)를 보고하리라’고 교지를 내린다.

35도를 넘는 살인적인 폭염에도 불구하고, 보행도 자유롭지 못한 노인들이 폐지를 줍는 거리로 돌아다니고 있다. ‘머시(땀이) 중헌디?’, 우리는 전쟁 같은 폭염 속에 폐지를 찾아 배회하는 노인마저 돌보지 못하는 것일까. /채희총 사회2부장 chae@

법조칼럼

기대값과 매몰비용



박세황 광주지방법원 판사

을 투입해야 하는 투자행위라는 관점에서 살펴보면, 매몰비용의 오류를 피해 기대값에 따른 선택을 하는 것이 항상 최선의 선택지가 된다.

소 제기 전 당사자들은 분쟁을 해결하기 위하여 이미 많은 재화와 시간을 사용한 상태이다. 이러한 이유로 많은 당사자가 소송대리인 선임에 주저한다. 아직까지 법률서비스 제공에 대하여 대가를 지불해야 한다는 인식이 약할 뿐만 아니라 그동안 분쟁해결에 사용하였던 돈에 추가로 상당한 비용을 더 지불해야 하는 것에 부담감을 느끼는 것이다.

일반적으로 소송의 단계까지 들어선 분쟁에서 그 승패가 명확한 사건보다는 청구원인을 어떻게 구성하는지에 따라 승패가 나날 수 있는 사건이 훨씬 많다. 사정이 이렇기 때문에 소송 현실에서는 법률전문가인 소송대리인의 유무에 따라 소송확률의 차이가 매우 커진다. 특히 일방에 소송대리인이 선임되어 있으나 다른 일방에는 소송대리인이 선임되어 있지 않은 경우 더더욱 그렇다.

즉, 소송대리인 선임이 없을 수 있는 기대이익에서 그 선임비용을 제외한 금액과 본인 소송시 얻을 수 있는 기대이익을 비교하여 그 기대값이 큰 쪽으로 선택

하는 것이 합리적이다. 그런데 소송대리인 선임시 승소확률이 더 높은 것은 자명하므로 소가가 클수록 소송대리인 선임이 더 필요하다. 그런데도 상당수의 당사자는 소가가 수천만 원에서 수억 원을 호가함에도 소송대리인 선임 없이 소송을 수행하다가 일을 그르치는 경우가 많다.

또한 재판부가 조정을 권유하거나 화해권고결정을 하는 경우 이를 받아들일 것인지 또는 1심 판결이 선고된 이후 항소를 할 것인지를 결정하면서 매몰비용의 오류에 빠지는 경우가 매우 많다. 재판부로부터 만족스럽지 못한 결과를 받은 경우 그동안 사용한 재화와 시간이 아까워 이를 쉽게 포기하지 못하는 것이다.

그런데 이미 소송에 투입한 비용은 회수할 수 없으므로 이전에 투입된 비용은 고려하지 않은 채 현재 단계에서 가장 만족스러운 선택지가 무엇인지를 고민한 후 이에 따른 결정을 하는 것이 가장 합리적인 선택이다. 즉, 소송유지 및 항소시 추가로 받을 수 있는 이익이 소송종국시까지 추가 투입될 기회비용보다 커야 소송유지 및 항소의 이익이 있는 것이다.

그러나 현실에서 재판부의 조정안이나 화해권고결정을 크게 벗어나 1심 판결이

선고되는 경우는 거의 없고, 선고된 1심 판결이 항소심에서 변경될 가능성은 항소심에서 새로운 증거가 발견되지 않는 이상 더욱 희박하다. 오히려 확정된 이익이 줄어들 가능성도 상존한다. 반면 소송기간이 길어질수록 당사자가 본업에 충실하여 얻을 수 있었던 기회비용은 계속 증가한다. 확률상 조정이나 화해권고결정을 받아들여거나 1심 판결에 대해 항소를 하지 않는 편이 소송유지 및 항소의 경우보다 기대값이 더 큰 것이다.

결론적으로 소송을 제기하면서도 특별히 소가가 작은 경우가 아닌 한 소송대리인을 선임한 후 1심에서 가능한 모든 노력을 다하여 소송을 수행하되, 재판부가 조정안을 제시하거나 화해권고결정을 내린 경우 또는 1심 판결을 선고한 경우에는 그 시점에 소송을 종결하는 것이 가장 확률적인 기대값이 높은 합리적인 선택이다.

하지만 현실에서는 대부분 앞서 설명한 것과 반대되는 선택이 행해지고 있다. 이는 개인뿐만 아니라 국가적 차원 배반의 관점에서도 큰 손해이다. 안타까운 일이다. 앞으로 막연한 기대에 의존하는 것이 아닌 확률에 바탕하는 당사자가 더 많아지기를 희망해 본다.

혁신도시를 울창한 숲으로 만들자

사이다. 그 덕분에 한국전력이라는 세계 100위권의 글로벌 기업이 우리에게 안겼으니 참으로 큰 축복이라고 생각한다.

상전벽해라 했던가. 불과 2년 만에 현대식 건축미를 살린 빌딩들이 즐비한 걸 보면 말이다. 상주인구 1만5000명에, 유동인구가 2만명을 넘을 정도로 가장 빠른 개발전고 있는 곳이 바로 나주혁신도시라고 한다. 한전을 비롯한 14개의 입주기관에 일하는 직원들이 많은지라 점심 시간이면 여기저기서 젊은 청년들이 눈에 띈다. 커피숍까지도 이들로 만원인 걸 보면 한적한 나주평야에 이처럼 많은 사람이 내려와 일하리라고는 미처 상상도 하지 못했던 일이다.

이제 인구 10만의 나주시로 부활하게 되었다며 자신감을 얻어 가고 있는 나주시민들을 보곤 한다. 특히 입주 공공기관의 채용비율이 15%로 늘어나 300여명의 지역인재가 새직장을 얻게 되었다는 사실은 가뭄에 단비 같은 반가운 소식이다. 또한 예전 같으면 수도권이나 가서야 만날 수 있는 공기업의 CEO들을 혁신도시

에서 쉽게 만나 지역문제를 상의할 수 있는 것도 고마운 일이다.

얼마 전 광주일보에서 프랑스 소피아 앙티폴리스의 기획기사를 읽은 적이 있다. 프랑스 파리에서 남쪽으로 800km 떨어진 곳에 위치한 중소도시. 1960년대 이전에는 농업관광도시였으나 1969년 프랑스 최초의 산업집적지로 선정, 기술집약적 산업단지로 발전하게 되었다. 현재는 유럽 3대 지식기반선도지역의 하나로 발전할 수 있게 되었는데, 이는 중앙정부와 지방정부의 획기적인 지원 덕분이라고 한다. 소피아센터, 극장, 병원, 호텔, 학교 등 정주여건이 제대로 갖추어지지 않아 어려웠던 불편함을 느끼고 있는 혁신도시의 사정을 감안할 때, 소피아 앙티폴리스는 우리에게 좋은 교훈을 주고 있다.

무엇보다도 혁신도시의 주거환경이 좋아지면 인근 지역 주민들도 찾아오게 되어 있다. 숲 속에 둘러싸여 마치 휴양림에 온 것 같은 착각을 느끼게 하는 프랑스의 이 도시처럼 말이다.

지금의 나주혁신도시는 시멘트바닥에

지열이 후끈후끈한 찜통도시로 숨이 헉헉 막힌다. 여기저기 등성등성 심어진 나무들만 가지고는 안 된다. 쾌적한 전원도시를 만들기 위해서는 도심에도 울창한 숲을 만들어 가야 한다. 우수축수력으로 세워지는 건물들 옥상의 황량한 시멘트 위에도 수목원이 조성되어야 할 것이다. 그래서 제안한다. 혁신도시에 입주해 있는 공공기관들부터 나무심기에 적극 동참하자고 말이다.

빛가람혁신도시는 누가 뭐래도 광주와 전남의 상생의 고리를 만드는 곳이다. 이런 이유로 한사코 서로 거들며 키워내야 한다. 행정구역으로는 전남이라고 하지만 혁신도시는 바로 광주와 전남의 특구인 셈이다. 그래서 혁신도시입주기관장협의 회에도 광주시장과 전남지사가 참여해 끌여오고 있지 않은가. 더욱이 광주연구개발특구도 시·도가 합심하여 혁신도시까지 확대지정을 요청해 놓고 있는 터다.

광주와 전남의 상생을 견인하는 빛가람혁신도시를 키우는 일, 아무리 강조해도 지나침이 없을 것이다.

독자투고·기고 환영합니다

독자투고·기고를 기다립니다. 주변의 작은 이야기들, 생활의 경험, 불편 사항 등을 보내주세요. 채택된 원고는 고료를 지급합니다. 원고를 보내실 때는 이름, 주소, 전화번호를 함께 적어 주십시오. 광주시 동구 금남로 238 광주일보 오피니언 담당자 전화 062-2200-654 /팩스 062-222-4918 /e메일 opinion@kwangju.co.kr

Table with 2 columns: 光州日報 and The Kwangju Ilbo. Includes contact information, subscription rates, and advertising details.