

문제1

컴퓨터 게임의 미래 : 고대 로마의 검투사 대회와 연관하여 고찰

2009-

서양사학과 3학년

전인수

컴퓨터 게임의 발전을 좋아하지 않는 사람들이 많을 수는 있다. 그러나 컴퓨터 게임이 앞으로 발전할 것이라는 예측을 부인할 사람들은 많지 않을 것이다. 컴퓨터 게임을 다룬 일련의 글들은 대개 컴퓨터 게임의 발전가능성을 게임 자체에 초점을 맞춘다. 이러한 글들은 컴퓨터 게임이 보여주는 몰입감, 유희, 서사, 기술 등 여러 장점을 토대로 게임이 발전할 것이라고 판단한다. 그리고 그러한 의견이 틀린 것은 아니다. 컴퓨터 게임은 인류 역사상 유례없는 발견이며 그것의 유행은 어쩌면 게임 자체가 가지는 장점에 기인한다고 할 수도 있다.

그러나 한편으로 컴퓨터 게임의 미래를 예측할 때, 컴퓨터 게임 자체만큼이나 중요한 것은 그 게임을 하는 사람들일 것이다. 그 게임이 아무리 매력적일지라도 게임을 하는 사람들이 적다면, 그것은 아무런 의미가 없는 것이다. 게임은 사람이 하는 것이다. 따라서 컴퓨터 게임의 미래는 컴퓨터 게임 자체의 발전가능성 만큼이나 '앞으로 사람들이 게임을 많이 할 것인가'라는 질문에도 달려있다.

'앞으로 사람들이 게임을 많이 할 것인가'라는 질문을 답하려면, '앞으로 우리 사회는 어떤 사회가 될 것인가'라는 질문이 선행되어야 한다. 개인들이 게임을 하지만, 사회가 게임을 하는 개인에게 미치는 영향을 무시할 수 없기 때문이다. 스타크래프트가 한국에서만 300만장이 팔려서 총판매의 1/4를 차지한다는 사실은 게임을 하는 것이 개인의 행위이기 이전에 사회적 현상임을 알게 한다. 똑같은 경제수준이나 정보 기반 시설들이 갖춰졌을지라도, 사회에 따라서 사람들이 게임을 많이 할 수도 있고 적게 할 수도 있다. 게임 원하는 사회 일수록 컴퓨터 게임을 많이 하게 되고 또한 그로 인해 컴퓨터 게임 산업이 발전할 가능성이 높다.

미래 사회를 예측함에 있어서, 여러 방법이 사용된다. 그 중 하나가 과거를 가지고 미래를 예측하는 것이다. 인류 역사가 겪었던 수많은 경험들을 바탕으로 미래 사회를 예측할 수 있는 것이다. 물론 게임이라는 20세기 후반의 전무후무한 사례를 과거 역사의 잣대로 판단하는 것은 조건도 맞지 않으며, 일정부분 무리가 있다. 그러나 게임 자체가 20세기 후반의 독특한 발명임은 분명하지만, 동시에 게임이 사회에서 차지했던 역할들은 이미 이전 사회에서도 어느 정도 있어왔다는 것이다. 게임과 그것들이 가지는 차이점만큼이나 공통점도 많이 있고, 차이점보다는 공통점을 바탕으로 예측할 수 있다. 물론 과거의 사례로 바라본 게임의 미래가 무조건 맞는 것은 아니다. 그러나 과거사회에서 오늘날 게임이 차지했던 역할을 했던 것들이 어떤 사회에서 유행했는지를 바라본다면, 컴퓨터 게임의 미래에 대한 또 다른 그림을 제시할 수 있다고 본다.

과거 많은 사회에서 많은 유희와 놀이들이 오늘날 게임처럼 유행했었다. 물론 컴퓨터 게임만의 독자적인 특징이나 그 기술 등을 옛날 것들과 연관시켰을 때, 비교는 성립되지 않는다. 그러나 게임 자체의 독자적인 특징을 제외하고 오직 게임이 우리 사회에서 행하고 있는 역할, 즉 사람들이 열광하고 취미로 하고 몰입하게 하는 유행으로만 정의한다면, 비교가 가능하다. 그러한 것들은 대표적으로 고대 로마의 검투사 시합을 들 수 있다. 비록 사람들이 직접 참여하여서 하는 것들은 아니었지만, 많은 로마인들에게 검투사 시합을 관전하는 것은 일상이었으

며 이들은 여기에 매우 몰입하였다.

그렇다면 왜 고대 로마는 검투사 시합에 몰입하게 되었을까? 그것은 물론 다양한 원인들을 찾아봐야 하지만, 일차적으로 권력의 독점으로 인한 개인의 무력함과 관련이 있다. 이전시대 로마인들은 전시에 시민군으로 복무하였고 이 과정에서 공화정에 대해 어느 정도 정치적 참여권을 보유하고 있었다. 따라서 귀족들이 중심이 되긴 했지만, 민중들은 정치에서 매우 강한 영향력을 끼쳤다. 그러나 제정이 도입되고 시민군이 용병으로 대체되면서, 민중들의 정치 참여 권리는 소멸되었다. 또한 경제적으로는 대귀족에 의한 대농장제 운영으로 대다수 로마 민중들은 날품팔이밖에 할 수 없었다. 이러한 시기 로마인들은 검투사 시합에 몰입하게 되면서, 그들의 일상을 잊고 또한 검투사 영웅들에게 자아를 동일시하고 열광하면서 그들의 낮은 정치적 위치를 잊으려고 하였다.

이러한 '로마의 정치 상황과 검투사 시합에 대한 열광'과 오늘날 컴퓨터 게임에 대한 열광 그리고 앞으로의 컴퓨터 게임의 발전 가능성을 바로 연관시킬 수는 없을 것이다. 그럼에도 불구하고 이러한 시도는 하나의 상을 마련한다. 21세기 이르러서 민주주의가 완성되었다고 하지만, 여전히 대다수의 국민들은 투표 이외에는 정치적으로 배제되어있다. 또한 더불어서 자본주의 사회에서 대다수의 국민들은 노동자로서 경제적으로 자립되어 있지 못하다. 즉 정치경제적 권력이 모두 국민으로부터 유리되어 있는 것이다. 고대 로마의 상황과 오늘날 상황이 어느 정도는 연결이 되어 있는 것이다. 그리고 이러한 관점에서 보았을 때, 많은 사람들이 단순히 컴퓨터 게임을 하는 것은 물론 다른 이유도 있겠지만, 현실을 잊고 가상세계에서의 성취감 때문이기도 할 것이다. 이 측면에서 보았을 때, 컴퓨터 게임을 권하는 사회는 게임 산업을 장려하는 사회가 아니다. 컴퓨터 게임을 함으로서 많은 사람들이 자신의 무력감을 잊고 가상세계에서 자신만의 스토리를 만들고 영웅이 되려는 사회가 바로 컴퓨터 게임을 권하는 사회이다.

물론 정치경제적 불평등과 컴퓨터 게임 산업 발전을 연관시키는 것은 일정부분 무리가 따른다. 컴퓨터 게임 산업은 정치경제적 불평등이 해소되더라도 발전할 영역임은 분명하다. 또한 컴퓨터 게임이 사회경제적 불평등을 잊게 하는 그러한 것들도 아니다. 그럼에도 불구하고 컴퓨터 게임에 수많은 사람들이 열광하는 일정부분 측면에는 분명 정치경제적 불평등과 그로 인한 개인의 소외에 있을 것이다. 오늘날 게임 폐인 현상들을 비쳐볼 때, 게임 폐인들이 우리 사회 강자가 아니라는 사실은 이를 뒷받침한다. 따라서 앞으로 컴퓨터 게임 산업의 발전은 일정부분 우리 사회의 사회정치적 불평등의 완화와 많은 관련이 있다. 즉 사람들이 실제 현실에서 만족감을 얻는다면, 가상세계에 몰입하는 일이 그만큼 적을 것이다.