

# 현실 밖에서의 현실

2013-

사회과학대학 서재용

게임, 혹은 인터넷에 빠진 사람들에게 흔히 하는 말이 현실에서 도피한 사람들이라는 것이다. 인터넷 상의 공간을 현실이 아닌 것으로 정의내릴 수 있다면 맞는 말일수도 있다. 하지만 인터넷 상의 공간이라고 현실이 아닌 것은 아니다. 인터넷 상에서도 여전히 사람들 간의 교류가 있고 창조적 사고가 있고 무엇보다도 현실보다 더욱 열정이 있을 수도 있는 사람들이 있다. 이런 인터넷 속 행위들이 소위 '실제' 현실이라 부르는 것을 바꿀 수 있을까?

사람들이 게임에 빠지는 이유는 단순하다. 실제 현실 속에서는 이미 욕구대로 움직일 수 없을 정도로 사회가 구조화 되어 버렸기 때문이다. 결국 개인은 구조 속에서 자신이 원하는 것을 하는 것이 아니라 구조가 요구하는 데로 행동하게 된다. 이런 욕구 불만을 조금이나마 해소하는 공간이 인터넷 속이나 게임 속이다. 인터넷 상에서는 현실 구조라고 할 만한 것이 매우 희미하고 무엇보다도 구조가 생길 정도로 무엇인가가 걸려있지 않다. 결국 인터넷 속 세상은 사람들이 가장 자유로웠을 때와 비슷한 것이다.

물론 현실에서 구조를 해체할 수는 없다. 인류가 이 정도로 발전할 수 있었던 것도 사회 구조적으로 체계화 되고 공동의 목표를 추구할 수 있게 되었기 때문이다. 과거엔 구조에 얽매이지 않고 자유롭게 행동할 수 있었다고 해도 그 사람들이 풍족하게 살 수 있을 것 같지는 않다. 하지만 공동의 목표를 추구하는 과정에서 사람들은 점점 자신이 주체가 되어 뭔가 한다는 느낌을 잃어버리게 되었다. 결국 점점 무기력하게 일상 속에서 잠에 빠져 드는 것이다. 결국 목표를 추구하기 위한 구조가 목표를 앗아가 버렸다.

이런 일상적 무기력함을 깰 수 있는 것이 게임이다. 게임 속에서는 자신이 원하는 것을 할 수 있다. 누군가 뭘 하라고 강요하지도 않는다. 자신이 원하는 것이 없다면 다른 게임으로 떠나면 그만이다. 이런 환경 속에서 사람들은 오랫동안 잊어버렸던 자신의 목표, 자신의 욕구를 추구할 수 있게 되었다. 게다가 인터넷 상에서는 그런 욕구들을 추구함에 따라 정량적으로 피드백을 주는 것조차 가능하다. 그 결과 게임 속 세상은 비록 가만히 있으면 수없이 많은 방향성을 가지기는 하지만 스스로가 좋아서 하는 일이기에 합칠 수 있을 경우 아주 강력한 힘을 가지게 되었다.

이런 힘들을 가지고 인터넷 상, 혹은 게임 상에서 사람들은 일상 속에서도 훨씬 적극적으로 움직이게 된다. 예를 들면 실제 현실 속에서 사람들에게 백과사전을 제작하는 것에 도움을 줄 사람을 자원하라고 하면 아무도 하려 하지 않을 것이다. 구조 속에 있는 세계에서는 그저 일에 대한 보상만이 일을 할지 안할지 결정하기 때문이다. 그 사람이 실제로 백과사전 제작에 참여할 욕구를 가지고 있는지는 중요하지 않다. 그런 일을 하기에 '실제' 현실이라는 것은 그저 너무 바쁜 공간일 뿐이다.

하지만 인터넷 상에서는 사람들이 항상 자신의 욕구를 충족시킬 수 있는 것을 탐사해가고 있다. 이런 욕구들이 방향성을 가지게 할 수 있다면, 예를 들어 자신이 하는 일이 미친 영향을 즉각적으로 알 수 있게 하는 등의 피드백을 줄 수 있다면 그런 욕구들이 하나의 방향성을 가지게 하여 현실 속에서 한정된 자원으로 끌어들이기에는 상상도 못할 정도로 많은 사람들이 어떤 프

로젝트에 참여하게 할 수 있다.

이런 식으로 '실제' 세상에 있는 사람들이 인터넷, 혹은 게임 속 세상의 욕구들을 활용하여 결과를 이끌어 낼 수도 있지만 때로는 사람들이 게임 속 세계에서 저절로 하나의 방향성을 지니게 되기도 한다. 리니지2 속 세상의 바츠 해방 전쟁이 대표적이다. 비록 끝이 좋게 끝나지는 못했지만 게임 속 사람들이 자발적으로 민주적 가치를 추구해 나간 것이다. 인터넷 속에 있는 사람들 사이에서 일어나는 일들이 물론 좋은 것만 있는 것들은 아니다. 애초에 저 바츠 해방 전쟁도 DK혈맹이라는 하나의 길드가 독재를 하고 나서야 있었던 일이다. 하지만 이렇든 저렇든 분명한 것은 게임 속 세상이 '실제' 현실 세상처럼 복잡한 양상을 띠 수 있다는 것이다.

이렇듯 복잡한 사회 현상이 일어나는 세상을 무시할 수 있을까? 게임 속 세상에 있는 사람들이 겪은 경험들은 게임 속 세상에서만 끝나지 않는다. 게임 속 세상에 있는 사람들은 또한 그 자신이 '실제' 현실 속에 있는 사람이기도 하다. 물론 게임 속의 일이 항상 '실제' 현실에 좋은 영향만 끼치는 것은 아니다. 하지만 사람이 자신이 목도하는 현실에 영향을 받아 자아를 변화시킨다는 사실을 긍정한다면 아마 게임 속 세상에서 일어나는 일들을 최소한 무시할 수는 없을 것이다.

게임 속 세상에서 일어나는 일들이 이렇게 매우 강력한 도구 혹은 현실을 바꾸는 기제가 될 수 있음에도 여전히 사람들은 게임을 현실과 동떨어진, 혹은 써먹지 못할 쓸모없는 것으로 치부하는 경향이 있다. 그러나 게임은 이미 우리 사회 속에 깊이 스며들어 있으며, 수많은 사람들이 자신의 욕구를 불태우고 있는 공간이다. 이런 변화가 좋든 싫든 간에 인터넷 속의 세상은 이미 '실제' 현실에 성큼 다가왔고 무시 못 할 정도로 큰 힘으로 세상 속에 존재한다. 더 이상 이런 변화를 젊은 사람들의 치기 정도로 간주 하는 것은 별로 좋지 못한 선택이며 이런 변화를 빠르게 받아들여 최대한 잘 활용하는 것이 게임 속 세상을 지지하는 사람들이나, 혹은 '현실'을 올바르게 이끌어 가고 싶은 사람들에게나 모두 더 좋은 결과를 이끌어 내는 데 도움이 될 것이다.