

놀이할수록 몰입하고, 몰입할수록 창작한다  
- <컴퓨터과학이 여는 세계> 2016 봄 학기 3차 과제

고은비

초창기 아케이드 게임에서는 화면에서 구현되는 것이 게임 속 가상세계의 전부였지만 컴퓨터 기술이 발전함에 따라 점차 그 세계가 화면 밖으로 팽창하기 시작했다. 초기의 아케이드 게임인 ‘스페이스 인베이더스(Space invaders)’<sup>1)</sup>를 보면 총으로 쏘아야 하는 적들도, 총을 쓰고 있는 주체도, 진행을 방해하는 건물들도 이미 화면 안에 구현되어있다. 가상세계가 화면 그 자체인 것이다. 하지만 컴퓨터 기술과 디자인 기술이 발전함에 따라 게임 속 세계가 점차 화면을 넘어선 크기로 펼쳐지기 시작했다. 이제 사람들은 마치 집 밖으로 나와 자유롭게 돌아다니듯 오픈월드 맵을 자유롭게 탐험하고 다른 플레이어들과 소통한다. 이렇게 가상 세계는 우리가 살고 있는 현실의 삶과 점점 닮아가고 있다.

게임 속 가상의 세계가 점차 자유로워지고 실제 삶과 닮아갈수록 사람들은 가상 세계에 더 몰입하게 된다. 이제 게임을 하는 사람들은 보이는 것이 끝이 아닐 것이라고 상상하며 자신이 내린 선택의 결과를 지켜보는 재미를 얻는다. 스페이스 인베이더스와 같은 게임을 하면서 ‘예상치 못한 적이 더 나타나면 어떡하지?’ 혹은 ‘화면 밖으로 이동하여 적을 쏠 수 있을까?’와 같은 상상을 할 수 있었을까? 컴퓨터 기술의 발전덕분에 넓어진 게임 속 세계에서는 이런 상상들이 가능해졌다. 흔히들 한 치 앞도 모르는 것이 사람 인생이라고 하지 않던가. 요즘의 게임은 이러한 우리의 삶과 닮아있고 사람들은 자신과 닮은 것에 자신을 더 쉽게 이입시킨다. 그래서 사람들은 이미 마지막 장이나 필름에 결말이 새겨져있는 책이나 영화보다도 게임에 빠져드는 것일지 모른다. 그렇게 사람들은 게임 속 캐릭터에 몰입하고 ‘거기 있는 존재감’을 느끼며 게임을 즐긴다.

이렇게 가능해진 게임에서의 몰입은 놀이하는 사람들에게 더 큰 진지함을 선사한다. 네덜란드의 역사학자이자 문화학자인 요한 호이징가는 그의 저서 <호모 루덴스(Homo Ludens)><sup>2)</sup>에서 놀이하는 사람들은 ‘마법의 원(Magic Circle)’ 안에서 그 누구보다도 진지한 태도를 유지한다고 말한다. 밖에서 볼 때는 단순히 돌을 던지며 장난치는 것처럼 보이겠지만 그 다섯 개의 돌에 ‘공기’라는 이름을 지어주면 그 순간 돌을 손등 위에 올려놓은 여자아이의 진지한 표정이 먼저 눈에 들어올 것이다. 이렇게 아이들은 규칙이라는 마법의 원 안에서 그것을 지키기 위해 시종일관 진지하게 놀이한다. 컴퓨터 기술의 발전으로 만들어진 온라인상의 가상세계에서는 몰입의 정도가 높아진 만큼 진지함 또한 극대화되고 있다. 바츠 해방전쟁의 사례는 이러한 놀이하는 사람들의 진지함을 극단적으로 보여주는 사례다. 실제의 삶에서 마주하는 일이 아니고서야 대체 어떤 분야의 문제를 이렇게 진지하게 마주할 수 있을까?

게임 속의 세계를 진지하게 받아들이고 그 세계에 몰입한 사람들은 그 속에서 문제를 느끼게 되면 그 규칙을 바꾸거나 새로운 규칙을 만들어내길 원하게 된다. 창작에 대한 욕망을 느끼게 되는 것이다. 물론 제인 맥고니컬이 <누구나 게임을 한다><sup>3)</sup>에서 보여준 다양한 예시들처럼 게임

1) <https://youtu.be/axlx3o0codc?t=67>

2) <Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture>, Huizinga, Johan, Beacon Press, 1971.

3) <누구나 게임을 한다>, 제인 맥고니컬 저, 김고명 역, 알에이치코리아, 2012.

을 하는 경험은 실제 우리가 살고 있는 세상을 변화시키기도 한다. 하지만 게임은 그 자체로도 우리가 살고 있는 세상만큼이나 끊임없이 진화하고 있으며 그것은 바로 놀이하는 사람들에 의해 이루어진다. 게임을 하면서 ‘여기에 이런 캐릭터가 있으면 어떨까?’, ‘여기서 이런 능력도 쓸 수 있으면 좋을 텐데’ 라던가 심지어 ‘이런 게임이 있으면 진짜 재밌을 텐데’와 같은 생각을 해본 적 있는가? 현실처럼 게임 속 가상세계에서도 필요는 발명의 어머니다. 필요를 느낀 플레이어들은 그것에 의해 창작 본능을 자극받는다. 뿐만 아니라 게임이라는 장르가 흡입력을 가지면 가질수록 그것이 가진 메시지 전달력은 강렬해지고, 그 힘을 느낀 사람들은 게임 속에 자신의 이야기를 녹여내고 싶어 한다. 책을 좋아하는 사람들이 한 번쯤 소설을 써보고 싶어 하는 것과 마찬가지로.

이렇게 놀이 본능은 자라서 창작본능을 낳으며 그 구현은 발전하는 컴퓨터 기술에 의해 훨씬 간편해지고 있다. 사람들은 이제 게임을 단순히 하는(play) 대상이 아니라 만들어내는(make) 대상으로 받아들인다. 유명한 게임들은 팬 아트나 리메이크와 같은 2차 창작물을 이끌어낸다. 또한 닌텐도의 ‘슈퍼마리오 메이커(Super Mario Maker)’<sup>4)</sup>가 성공한 예와 같이 사람들은 자신이 좋아하는 게임을 직접 만들어내는 것에서 또 다른 재미를 느낀다. 심지어 게임은 하나의 문학작품처럼 게임을 디자인한 사람의 이야기를 담는 역할을 수행하기도 한다. ‘새러데이 스쿨(Saturday school)’<sup>5)</sup>은 따돌림이라는 경험을 간접체험 할 수 있도록 디자인된 게임이며 물론 게임 디자이너의 어릴 적 경험을 녹여낸 결과다. 이렇듯 컴퓨터 기술의 발전 덕분에 사람들은 그 어느 때보다 쉽게 자신이 원하는 모양대로 자신의 창작 본능을 충족시키고 있다.

컴퓨터 기술이 발달할수록 게임에서의 몰입은 더욱 극대화될 것이고, 그로써 인간의 창작본능은 확장될 것이며 그 구현 또한 쉬워질 것이다. 컴퓨터 기술의 발달 덕분에 게임 외의 분야에서도 과거에는 인간만의 영역이라고 생각되던 정신적, 신체적 업무들이 이루어지고 있다. 로봇은 이케아 의자를 조립하는 것과 같은 세밀한 일들을 수행하기 시작했으며 고고미술학자가 할 법한 미술작품의 독창성을 판단하는 일 또한 똑딱 해낸다. 이러한 모습들은 기계가 인간의 능력을 확장 시켜주고 있는 예들이지만 다르게 생각하면 컴퓨터가 인간과 닮아가는 과정이라고 볼 수 있다. 앞서 이야기했듯이 인간은 자신과 닮은 것에 더욱 자신을 이입시키고 몰입한다. 그리고 몰입할수록 창작한다. 즉 컴퓨터 기술이 인간과 닮은 것들을 가능하게 할수록 사람들에게는 몰입하고 창작할 가능성의 영역이 넓어지게 된다.

가상현실이나 홀로그램 기술이 완전해지면 놀이와 창작의 본능의 확장정도는 상상할 수 없을 정도로 커질 것이다. 그리고 지금 상상할 수 있는 것들을 웃도는 기술들이 가능해지면 그 정도는 더욱 커질 것이다. 그 때는 단순히 우리가 게임 속 가상 세계에 들어가는 것이 아니라 게임 속 캐릭터, 즉 나의 또 다른 자아가 우리의 삶 속에 들어오는 것이라고 이야기하게 될 지도 모르겠다. 그렇게 된다면 무엇을 가상 세계라고 정의하고 무엇을 현실 세계라고 명명할 수 있을까? 가상과 현실을 구분 짓는 것이 의미를 가질 수 있을까? 아니, 오히려 그럴수록 그 구분에 대한 논의가 필요하게 될까?

---

4) <https://youtu.be/ZwO09vJAPDs?t=19>

5) <http://www.old-games.com/download/1561/saturday-school>