

컴퓨터 과학이 여는 세계

이광근 교수님

## 컴퓨터 위의 현실

3 차 과제 exercise 1 : 컴퓨터 게임의 미래

국어국문학과 안하민

많은 사람들이 현실 세계는 진실이고 게임은 거짓이라고 말한다. 하지만 게임은 거짓이 아니다. 손가락과 정신으로 워드에 글을 쓰면 거짓이 아닌 것과 마찬가지로. 사람의 신체가 없어도 사람과 사람의 정신이 참여하고 있다. 글을 인쇄하면 현실이 되듯 게임에서 이룩한 성과는 현실로 연장된다. 또한 다른 시각에서 보면 게임으로써 신체적 제약이 극복된다. 『파우스트』 속 지성의 정수인 호문쿨로스가 실현된 것이 곧 인터넷 속 사람들인 ID 다. 거대화된 사회 속에서 신체적, 물리적 제약에 기인해 사회가 분화되고 인간이 소외되었다. 그런데 인간이 '모이는' 것이 가능해졌다. 바로 게임을 통해서다. 이때 게임은 MMORPG 만을 의미하지 않는다. 사용자에게 재미를 주고 자발적 참여를 불러오는 프로그램은 모두 게임이라 불릴 수 있다. 게임은 사람을 모으는 점 외에도 개인의 즐거움, 현실 경험, 현실에서의 능력 증진과 같은 긍정적 효과 또한 가진다. 하지만 여기서는 게임이 현실을 변화시킨다는 주제에 맞추어 거시적으로 살펴보고자 한다.

게임은 사람을 모으는 점, 즉 sociality 에서 그 가치가 나온다. 사람이 모이고 그들이 열중할 때 많은 일들이 가능해진다. 사람들이 열중하기 위해서는 재미를 느껴야 한다. 많은 사람에게 지속적인 재미를 주는 매체 중 대표적인 것이 게임이다. 게임에 의해 가능해지는 첫 번째 현실은 Human Computation, 대규모 협업이다. 위키피디아, 프리라이스, 폴딩앳홈 모두 현실의 문제를 게임을 통해 해결한 예다.

두 번째로 게임은 인간을 미래로 이끈다. 인간은 자유로운 상상으로써 현실 속에 잠재된 미래를 만들어낸다. 수십 년 전 영화 속 과학 기술이 현재는 현실이다. 상상은 미래의 밑거름이다. 게임을 통해서는 한 발짝 더 나아가 허구의 상상을 실제 현실로 만들 수 있다. 상상 속 스토리텔링을 게임으로 구현하고 많은 사람이 플레이한다면 그 게임은 '진짜 미래'가 된다. 현재에서 미래로 가게하고, 또 가는 건 시간이 아니라 인간 집단이기 때문이다. '나' 혼자가 아닌 여럿이 함께 미래를 플레이한다면 그것은 곧 진짜 미래다. 게임과 참여자가 새로운 시공간을 창조해낸 셈이다. 미래를 살아보면 그것이 어떻게 흘러가는지 또한 알게 된다. 정리하자면 게임을 통해 미래를 플레이한다면 미래를 더 잘 예측하고, 더 좋은 미래를 선택하게 된다.

가장 강조하고 싶은 게임의 가치는 평범한 사람들에게 의미와 가치를 부여해준다는 점이다. 근대 이후로 모두가 똑똑해질 수 있고, 그렇기에 똑똑해져야 한다는 계몽의 기치가 헤게모니를 장악했다. 하지만 냉담한 현실이 가리키는 바는 모두가 똑똑하지 않다는 사실이다. 이 사실을 외면하는 폭력적 교육 하에 소수의 똑똑한 자가 길러지고, 나머지 대중은 기만당한다. 교육을 거쳤음에도 똑똑하지 않은 대중은 사회와 스스로에 의해 무가치한 사람으로 여겨지게 되는 것이다. 그런데 게임을 통한 협업에 참여한다면 자신의 참여가 사회의 소중하고 어려운 사업들을 이루어내는 현실을 목격하게 된다. 심지어 똑똑한 소수의 집단도 해결하지 못했던 일들을 자신이 해낸다. 더해서 다른 인간들과의 협업을 통해 그것이 가능해졌다는 사실은 타인과 공동체를 소중히 여기게끔 하는 학습의 효과를 가진다. 타인을 소중히 여기는 사람이 많아질수록 사회 전체의 안정도와 평화가 유지된다.

게임과 게임화 아이디어를 바라보는 부정적 시선들이 있다. 혹자는 게임이 현실도피라고 주장한다. 현실적 제약에서 도피해 거짓된 체험을 한다는 주장이다. 하지만 게임이 없었을 때도 인간은 상상했으며 소설을 썼다. 인간은 본능적으로 아름다움과 행복을 상상한다. 게임은 가장 현실감이 높은 체험이다. 이를 통해 상상을 극대화하고 그것으로 미래의 밑거름을 가꿀 수 있다. 물론 그렇게 되기 위해서는 지금의 게임들에서 폭력성을 줄이고 유저의 게임 환경 창조력을 높일 필요가 있다.

게임화에 대해서는 소수에 의한 악용 가능성이 제기된다. 소수의 목적 달성을 위하여 대중을 교묘하게 이용할 수 있다. 이는 분명히 가능하다. 현재 이루어지는 참여 유도형 기업 광고가 발전한다면 이런 형태를 띠게 될 것이다. 이에 대해 필자는 '그러지 말아야 한다'고 주장한다. 게임은 인간의 능력을 상승시키고, 무엇보다 게임화가 아니라면 해결할 수 없는 수많은 문제들이 존재한다. 그렇기에 게임 개발자와 사용자 간의 상호 신뢰를 쌓아나가야 한다. 게임 개발자는 사용자나 사용자가 속한 사회를 위한 요소를 담고, 사용자는 게임을 해서 현실에 긍정적 영향을 미치는 경험을 자주 해 보아야 한다. 게임을 하며 느끼는 재미란 곧 규칙을 정하고 그 규칙에 진지하게 임하는 것과 다르지 않다. 문제가 되는 '일베' 사이트에서도 대화 방식과 정치적 특성이 암묵적으로 규칙화되어 있고 사용자들은 규칙을 지킨다. 그렇기에 재미를 느끼고 빠져든다. 좋은 가치를 담고 있는 잘 구성된 게임을 해도 똑같다. 규칙을 지키며 참여, 협동, 성취 등의 가치를 찾아나간다면 현실에서의 의미를 찾아내기 위해 게임하는 대중이 될 것이다.

'게임 학습'을 통해 게임을 습관화할 수 있다는 위의 설명으로, 게임화 사업이 많아질 수록 참여율이 떨어질 것이라는 우려에 대한 답이 동시에 가능하다. 게임을 해 보았더니 허무함이 남거나 이용당했다는 느낌을 받는다면 참여율은 급격히 떨어질 것이다. 하지만 게임을 통해 자신의 능력이 올라가고 의미를 찾아냈다면 지속적으로 게임을 할 것이다.

게임은 더 이상 현실의 대체품이 아니다. 게임을 하며 현실을 미리 경험해볼 수도 있고, 사회적인 가치들을 만들어내기도 하고, 자신의 의미를 찾아내기도 한다. 그렇지만 현재 한국의 게임이 유저에게 이런 체험을 가능케 하는가에 대해서는 회의적이다. 오히려 허무감을 준다. 이 지점에서 컴퓨터 기술이 나아가야 할 방향이 명확해진다. 컴퓨터 기술은 인간을 소비하지 않아야 한다. 인간과 사회를 위한 컴퓨터 기술, 게임이 되어야 한다.