

희망을 부르는 게임

영화와 컴퓨터 게임은 아마 우리 세대에서 가장 사랑 받는 문화 활동들일 것이다. 남자 아이들끼리 하나둘씩 모이게 되면, 영화관에서 영화를 보고 PC방에 가는 것이 만남의 기본 공식과 같이 되어버렸다. 한편, 두 가지 문화 활동을 바라보는 부모님들의 시각은 상반되기 마련이다. 영화 보는 것을 반대하는 부모님들은 많지 않다. 영화는 재미와 감동을 동시에 주며 보는 사람의 마음을 움직이는 대중적이면서도 ‘품격 있는’ 문화 활동과 같이 여겨진다. 부모님들도 영화 보는 것을 즐기기 때문에 더욱 거리낌 없어 하실 것이다. 그러나 컴퓨터 게임의 경우는 그렇지 않다. ‘셋다운제’가 컴퓨터 게임에 대해 내놓은 우리 사회의 대표적인 대답이다. 폭력적, 외설적, 중독적이라는 딱지를 붙이며 사회는 컴퓨터 게임에 온갖 공격을 퍼부었다. 그 결과, 컴퓨터 게임은 ‘저급’ 문화 활동과 같이 여겨지게 되었다.

영화만 해도 비슷한 비난의 굴레를 벗어난 지 오래되지 않았다. 영화는 그 등장과 함께 문학가들의 집중 포화를 받았다. 독일의 사상가 아도르노는 ‘영화는 상상력이 결여된 사람들을 양산하게 될 것’이라거나, ‘영화를 보면 볼수록 멍청해지고 기분이 나빠진다’며 강한 어조로 영화를 비판했다. 활자 매체에 익숙해진 당시 사람들에게 시각적·청각적으로 끊임없는 자극을 주는 영상 매체는 낯설 수 밖에 없었을 것이다. 그러나 영화와 문학의 관계는 완전히 뒤바뀌었다. 잘 쓰여진 소설은 영화로 만들어져 크게 흥행을 하기도 하고, 영화가 소설로 만들어지는 경우도 수두룩하다. ‘해리포터’나 ‘반지의 제왕’과 같은 영화를 보면 영화가 소설의 이야기들을 얼마나 효과적으로 전달하고 관객들의 상상력을 더욱 확장시켜주는지를 느낄 수 있다. 영화와 문학은 더 이상 떼려야 뗄 수 없는 관계가 된 것이다.

그렇다면 컴퓨터 게임의 미래는 어떨까. 다른 비판들과 더불어, 컴퓨터 게임은 컴퓨터과학 종사자들에게 곱지 않은 시선을 받는다고 한다. 이들에게 게임은 컴퓨터과학기술의 낭비이며, 사람들을 현실로부터 도피하게 하는 사회의 악이다. 그러나 살펴보면, 컴퓨터게임과 컴퓨터과학 역시 떼려야 뗄 수 없는 관계임을 알 수 있다. 컴퓨터과학의 발달은 곧 컴퓨터게임의 흥행을 이끌고, 컴퓨터게임의 발전은 다시 컴퓨터과학의 진일보에 이바지한다. 컴퓨터게임은 사람들로 하여금 이러한 사실을 깨닫게 할 수 있을까? 기존의 편견에서 벗어나 그 순기능을 인정받고 ‘품격 있는’ 문화 활동으로써 자리잡을 수 있을까? 필자는 이러한 일이 가능하다고 본다. 그 시작은 아이러니하게도 많은 사람들이 비난하는 게임의 ‘중독성’에서 찾아야 한다고 생각한다.

‘게임의 부정적인 이미지’를 떠올리다 하면 PC방에 몇 시간이고 죽치고 앉아있는 게임 ‘폐인’의 모습을 떠올리게 된다. 이들을 성급하게 판단하기 전에, 게임의 어떤 점이 사람들을 이끄는지를 분석해내는 게 우선이다. 게임은 마약이 아니다. 그 어떤 화학물질도 게임을 하도록 사람들을 강제하진 않는다. 게임이 사람을 찾기도, 사람이 게임을 찾게 된다. 이는 게임이 현실에서는 주기 어려운 것들을 제공해주기 때문이다. 게임에서 우리는 세상을 바꾸는 영웅이 될 수 있다. 게임에서 우리는 장애물을 피해 목표를 이루고 성취감을 얻어낼 수 있다. 게임에서 우리는 거대한 것의 일부분이 될 수 있다.

제인 맥고니갈(Jane McGonigal)이 쓴 책 제목처럼, 현실은 망가져있다(Reality is broken). 우리가 살아가는 이 현실은, 우리를 위해 설계되지 않았다. 때문에 만족스럽지 못한 것들이 너무나도 많다. 우리는 언제나 영웅이 될 수는 없으며, 목표했던 것들은 종종 우리를 저버린다. 우리는 또 뼈아프게 이 넓은 세상에서 우리가 혼자임을 느낀다. 작고 큰 상

처들을 지닌 사람들은, 누군가 돌을 던지더라도 결국 게임을 한다. 게임에서는 모든 것이 다르다. 우리는 지구를 침범하려는 외계인들로부터 세상을 구한 슈퍼히어로가 될 수 있다. 소소하거나 중대한 퀘스트들을 깨며 합당한 보상을 받을 수도 있고, 불의에 대항하는 혁명군이 되어 대의를 외치는 수많은 인파들의 합성 가운데에 서 있을 수도 있다.

결국 이들이 느끼게 되는 것은 현실에서는 느낄 수 없었던 깊은 행복감이다. 무너진 현실에 비해 게임 속 세상은 너무나도 달콤하다. 마땅히 현실이 이랬어야함을 절실히 느끼며 게이머들은 감정적 보상을 경험하게 되는 것이다. 이러한 점만으로도 사실 게임은 엄청난 가치가 있다. 하지만 대중의 공감대를 이끌어내어 게임의 운명을 결정하게 되는 문제는 여기서부터가 시작이다. 게임 속 경험들이 게이머들로 하여금 현실도 개선하도록 유도할 수 있을까? 게임이 사람들을 계속해서 그 안에 가두고 현실에 대한 비판에 빠지게 한다면 그 게임은 마약과 다를 바가 없다. 게임이 게이머들에게 길을 밝히고 낙관적인 미래로 나아가는 길잡이 역할을 할 때 비로소 게임은 대중에게 그 가치를 인정받을 수 있다.

이 질문에 감히 ‘그렇다’라고 답을 할 수 있는 것은, 게이머들이 게임 속에서 보여준 어마어마한 능력들 때문이다. 게이머들은 놀라운 몰두 능력을 가지고 있다. 충분히 잘 만들어진 게임이라면, 게이머들은 몇 시간이라도 투자할 의지가 있다. 이러한 게이머들의 열정에 약간의 현실 개선 유인만 주어진다면, 실로 엄청난 결과가 나타나는 것을 볼 수 있다. 세계적 MMORPG 게임 <World of Warcraft(이상 WoW)>의 유저들이 만든 <와우위키(WoWWiki)>가 한 예이다. WoW의 유저들은 게임하는 데에 필요한 정보를 서로 도와가며 얻기 위해 <와우위키>를 만들고 정보를 공유하기 시작했다. 그 결과 천만명에 달하는 사람들이 가입하여 약 26만 건의 페이지를 작성하고 270만건의 편집을 행하는 기염을 토해냈다. 이는 모든 위키피디아 사이트에서 ‘원조’ 위키피디아를 제외하고 1위에 해당하는 기록으로써, 게임이 사람들을 모으고 집중시키는 능력이 엄청남을 보여주는 증거이다.

게임의 흡인력이 현실 개선에 도움이 된 사례는 이외에도 수도 없이 존재한다. 영국 국회의원들의 비리를 파악하기 위해 디자인된 게임 <의원 세비 조사단>은 2만명이 넘는 플레이어가 17만여 개의 전자 문서를 분석하도록 하는 큰 성공을 거둔 바 있다. <석유 없는 세상>이라는 게임은 석유 공급이 부족한 상황을 가정해서 플레이어들로부터 심도 있는 시나리오와 대안책을 얻어냈다. 게임이 잘만 디자인된다면, 누구에게나 매력적인 게임을 통해 망가진 현실을 조금씩 고쳐나갈 수 있다. 게임이 가진 유인은 그만큼 강력하다.

게임이 영화와 같이 인정을 받는 데에 부족한 것은 단 하나의 계기이다. WoW처럼, 전세계의 수많은 사람들이 즐길 수 있을 만큼 재밌으면서 동시에 현실을 개선할 수 있는 게임이 우리에게 필요하다. ‘애니팡’이라는 게임은 간단한 조작과 훌륭한 피드백 시스템으로 남녀노소 모두에게 게임이 주는 긍정적 보상을 들춰내 보여주는 데에 성공했다. 이제 현실 개선의 차례이다. 게임을 하는 일이 개인 뿐만 아니라 사회에도 기여를 한다는 사실이 밝혀지면, 게임도 이제 영화와 평행한 궤도에 들어설 수 있을 것이다. 사람의 시각을 바꾸어주는 ‘구글 글래스’의 등장은 이와 같은 미래를 앞당길 수 있을 것이다. 눈앞의 현실이 게임과 같이 다가온다면, 사회의 생산성이 크게 향상될 것임을 예측해볼 수 있다. 제인 맥고니걸은 게임이 세상을 구원할 수 있다고 역설하며, 이와 같은 말을 한 바 있다. ‘게이머는 극한의 자율성을 부여받은 희망적인 개인입니다’. 우리 모두가 게이머가 되어, 우리의 손으로 현실의 희망을 그려갈 날이 머지 않았다.