

일명 신데렐라법이라고도 불리는 섯다운제를 두고 찬반 논란이 많이 일고 있다. 섯다운제란 만 16세 미만의 청소년들이 자정부터 새벽 6시까지 게임을 하지 못하도록 하는 법이다. 청소년들이 게임에 중독되는 것을 우려하여 나온 법이지만, 이것이 과연 옳은 것인가에 대해 여러 의문이 제기되고 있다. 그러나 주목할 만 한 점은 청소년들이 게임을 많이 하는 것이 좋지 않다는 시각이 꽤 유효하게 받아들여지고 있다는 것이다. 무엇이든 다른 일에 방해가 될 정도로 집착을 하는 것은 문제가 되겠지만, 사실 컴퓨터 게임은 아예 그 존재 자체에 대한 비판이 가해지고 있다. 그 일례로 청소년들의 폭력성, 폭행 사건 등이 뉴스에 보도될 때면 그 원인으로 컴퓨터 게임이 지목되고는 한다. 그러나 과연 컴퓨터 게임은 정말 이와 같이 나쁜 현상을 야기한 범인일까, 컴퓨터 게임이 인간 사회에 기여할 수 있는 좋은 점은 전혀 없을까.

영화는 여타 문학 장르들과는 달리 관객을 수동적으로 만든다는 점에서 아직 문학의 한 장르로 인정을 받지 못한 듯하다. 그러나 레미제라블, 위대한 갯츠비 등 많은 문학 작품들은 영화의 재료가 되어주기도 하고, 영화는 그 작품들을 대중들에게 좀 더 쉽게 다가가게 함으로써 대중과 문학 작품 사이의 소통 창구가 되어준다. 컴퓨터 게임도 이와 같은 맥락에서 파악할 수 있다. 컴퓨터 게임은 과연 문학에서의 영화처럼 컴퓨터 공학의 명성을 깎아먹는 악한 존재이기만 할까?

컴퓨터 게임은 영화와 마찬가지로 컴퓨터 공학의 기술을 이용하여 인간 사회에 이바지 하는 어떤 목표를 실현해내는 소통 창구가 될 수 있다. 컴퓨터 게임에는 여러 종류가 있는데, 먼저 사회 현실의 직접적인 목표 달성을 위해 디자인된 게임에 대해 살펴보자. 2009년 영국 의회는 대중들의 요구로 모든 의원들의 세금 청구 기록을 공개했다. 그러나 그림 파일 등의 형태로 무작위하게 공개했기 때문에 어떤 의원이 어디서 세금을 얼마나 썼는지를 파악할 수가 없었다. 자료를 공개해도 어차피 개인이나 작은 집단이 이 많은 자료를 모두 다 섭렵할 수 없을 거라 판단한 영국 정부의 꼼수였다. 이에 대응해 영국의 한 신문사는 대중들의 힘을 빌리기 위해 '크라우드소싱'을 이용했다. 이를 위해 신문사가 섯택한 방법은 이를 게임화하는 것이었다. 게임은 대중들의 이목을 끌기에 충분했고 게임의 디자인도 흥미를 유지하고 확대시킬 수 있도록 잘 고안이 되었기 때문에 엄청난 인기를 끌었고 매우 의미 있는 성과를 만들어 냈다. 이에 영국의 몇 의원들은 자진 사퇴를 하기도 하는 등 영국 정계에 엄청난 변화를 몰고 왔다.

위의 사례가 보여주듯 컴퓨터 게임은 인간 사회에 큰 이바지를 할 수 있고, 그 가능성과 폭은 무한하다. 그렇다면 컴퓨터 게임이 과연 어떻게 그런 역할을 맡을 수 있을까. 먼저 컴퓨터 게임이 갖는 가장 특징적인 장점은 플레이어들에게 특정한 비용이 드는 보수를 지급할 필요가 없다는 점이다. 타인으로 하여금 자신이 원하는 활동을 하게 하려면 언제나 비용이 들게 마련이다. 그러나 게임은 플레이어가 흥미를 느끼도록 잘 만들어진다면 그 플레이어들에게 특정한 보수를 지급하지 않고도 스스로 그 활동을 하게 할 수 있다. 그렇다고 플레이어들에게 보상이 전혀 주어지지 않는 것은 아니다. 다만 그 보상은 비용이 드는 보상이 아니라 무한하게 만들어낼 수 있는 '감정적 보상'이다. '비범한 사람들'이라는 게임을 예로 들어 이를 설명할 수 있다. 이 게임의 플레이어들은 목록에 있는 여러 가지 작은 봉사들 중에서 자신이 당장 할 수 있는 것을 섯택해서 수행한다. 플레이어가 그 미션을 성공하면 활동게시판에 그의 활동이 알려지고 다른 누군가에게 실질적인 도움이 되면 그것을 즉각 알 수 있다. 이로서 플레이어는 자신의 작은 행동이 실제로 잘 모르는 누군가에게 큰 도움이 된다는 사실을 알게 되고 이로서 '뿌듯함'이라는 감정적인 보상을 받게 된다. 이 보상은 플레이어가 스스로 생산하여 얻게 되는

것이기 때문에 플레이어의 활동 여하에 따라 무한하게 만들어질 수 있다. 따라서 게임 제작자는 따로 보수를 주지 않고도 플레이어들이 게임을 통해 자신이 원하는 활동을 하게 만드는 효과를 낼 수 있는 것이다.

컴퓨터 게임의 또 다른 장점 중에 하나는 엄청나게 많은 다수가 한의 목표를 향해 협업하고 집단 지성을 발휘할 수 있게 한다는 점이다. 게임들 중에서도 이 협업이 잘 이뤄진 대표적인 예 중에 하나가 '잃어버린 고리'이다. 올림픽 관계자와 한 후원 기업이 협력해서 만든 이 게임은 '올림픽을 통해 모두가 하나 된다.'라는 모토를 좀 더 직접적으로 실현하기 위해 기획한 게임이다. 고대 그리스에 분명히 존재했지만 어떤 이유에서인지 그에 대한 기록이 거의 전무한 이 게임을 또 다른 '게임'이라는 형태를 통해 그 실체를 파헤치고자 한 것이다. 이들의 기획은 잘 먹혀들었고 순식간에 수많은 사람들에 의해 이 게임에 대한 자료가 모이지고 점점 실체가 밝혀졌다. 여기서 멈추지 않고 게임 플레이어들은 직접 이 스포츠를 실행해보기에 이른다. 컴퓨터 게임에서 시작된 이 활동은 오프라인에서 직접 플레이어들끼리 만나 이 스포츠를 연구하고 수행하는 것으로 확장되어 큰 인기를 끌기도 했다. 이 예는 게임이라는 형태가 얼마나 효과적으로 '협업'을 이끌어 내는지를 잘 보여준다.

물론 이렇듯 게임을 만든 사람이 어떤 목적을 가지고 고안해낸 게임들만 현실 세계에 긍정적인 영향을 미치는 것은 아니다. 상업적인 목적을 가지고 만들어진 게임도 현실에 유의미한 영향을 주기도 한다. '리니지'라는 게임이 그 대표적인 예이다. 철저히 계급 사회를 보이고 있는 리니지 게임 세계에서 독재 정치를 펼치고 있던 지배층 '혈맹'에 대한 저항 전쟁이 벌어졌다. 플레이어들이 가상세계에서 받은 압박을 견디지 못해 많은 사람들이 모여 저항군을 만들어 혁명을 일으킨 것이다. 레벨이 낮아 기술이 매우 부족했음에도 불구하고 이들은 혁신적인 전략을 통해 지배 혈맹의 아성을 무너뜨리고 권력을 장악한다. 이 이야기에서 주목할 만 한 점은 플레이어들이 이 승리의 날에 엄청난 협업과 집단 지성을 이루어 냈다는 점이다. 전력에서 엄청난 격차가 있다는 것을 간파하고 있던 저항군은 인해전술과 기만전술을 쓰는 등 허를 찌르는 전략으로 지배 혈맹을 격파했다. 기만전술을 쓸 때 혁명군에 가담했던 그 많은 사람들은 아무도 자신들의 전략을 폭로하지 않았고, 이 전술들은 기발한 아이디어로 만들어졌다. 얼굴도 모르는 타인과의 무한한 신뢰가 형성되고 집단 지성이 발휘된 것이다. 이 일화가 알려주는 컴퓨터 게임의 무한한 가능성은 '잘 만들어진 게임은 불특정 다수의 게임 플레이어들로 하여금 엄청난 결과를 만들어내는 협업과 집단지성을 가능하게 한다'는 점이다. 이 점을 이용한다면 게임의 가상현실에서 특정 사회현상을 관찰하고, 그 사회현상이 일어날 수 있는 요건들을 알아내는 등의 의미 있는 결과를 만들어 낼 수 있을 것이다.

그러나 컴퓨터 게임에도 분명 많은 한계가 존재한다. 첫 번째 한계는 '비범한 사람들'이나 '잃어버린 고리'처럼 의미 있는 결과를 만들어내도록 게임을 고안해내기가 쉽지 않다는 것이다. 플레이어들은 게임에 쉽게 흥미를 잃고, 쉽게 그 게임을 떠난다. 그렇기 때문에 많은 사람들이 게임을 오래동안 하도록 하기 위해서는 많은 장치들과, 적절한 홍보가 필요하다. 두 번째 한계는 아무래도 게임의 가상 세계와 현실 세계는 같지 않다는 점이다. 앞서 예로 들었던 리니지 같은 경우, 저항군이 그런 혁신적인 성과를 얻어낼 수 있었던 이유는 저항군들이 감수해야 할 희생이 실제 현실만큼 크지 않았기 때문이다. 현실 세계에서는 한 번 죽으면 끝이지만 게임은 그렇지 않기 때문에 희생을 하고, 무모할 정도로 타인을 신뢰할 수 있었던 것이다. 이렇듯 컴퓨터 게임이 현실 세계에 의미 있는 성과를 내기 위해서는 제약 조건이 있고, 고려해야 할 대상도 많다. 그러나 컴퓨터 게임은 여전히 상대적으로 적은 비용으로 많은 사람들의 행동을 이끌어 낼 수 있고, 그 효과는 무궁무진하다는 점에서 그 의미를 확인할 수가 있다.