

컴퓨터과학자들과 컴퓨터게임 업계 종사자들은 동료 관계에 있다. 학문은 산업의 기반을 다져주는 대신, 산업은 학계에 자금을 대주거나 학문의 성과를 응용한 결과물을 생산해내면서 학문의 발전 가능성을 확장시킨다. 컴퓨터의 발전은 게임 산업의 기반이 되었고 게임은 컴퓨터과학이라는 학문이 어떻게 현실에 적용 가능한 지 보여주었다.

하지만 컴퓨터게임은 컴퓨터 과학에 각종 예술적 요소를 더한 산물로서, 이를 '컴퓨터과학의 산물'보다는 '예술'의 범주에 넣어야 한다고 주장하는 사람들도 많다. 최근에 나온 컴퓨터 게임을 보면 시각적으로 뛰어난 디자인을 갖추고 있을 뿐만 아니라, 영화음악 같이 상황을 극적으로 묘사해주는 배경음악, 탄탄한 스토리, 다양한 캐릭터 구성 등 복합예술의 요소를 충분히 갖추고 있다. 이런 측면에서 게임을 예술이라고 보아 게임설계를 가르치는 학교도 설립되었다.

컴퓨터 과학이라는 학문은 컴퓨터 게임을 통해 적극적으로 현실에 참여한다. 컴퓨터 게임은 하나의 가상세계일 뿐이지만 현실세계에의 영향력은 어느 정치가 못지않다. 이는 인간에게 해결 가능한 힘든 과제를 부여함으로써 인간에게 '피에로'를 느낄 수 있게 한다. 피에로는 역경을 극복하고 난 뒤 느끼는 쾌감으로 자발적으로 수행한 일의 결과물이기 때문에 여타 다른 쾌락에 비해 지속적이며 건전하다.¹⁾ 사람들은 고루한 일을 하는 현실에서 성취감을 느끼지 못하거나, 현실세계의 실패를 두려워하거나, 노력에 대한 즉각적인 성과가 없기 때문에 게임을 통해 이런 쾌감을 느낀다.²⁾

그러나 이러한 거대한 영향력 때문에 사람들, 특히 이전에 컴퓨터 게임을 경험해보지 못했던 기성세대들은 이를 부정적인 시선으로 본다. 고대 그리스 철학자 플라톤은 회화나 조각물은 현실을 모방한 것일 뿐이기 때문에 절대 진리가 될 수 없다고 생각하여 이들을 터부시했다. 또한 이들로부터 느끼는 쾌감이 사람들의 이성적 사고를 저해한다며 회화나 조각물을 격렬하게 비판했다. 플라톤이 현 시대에 살았다면, 컴퓨터 게임을 위와 같은 이유로 반대했을 것이다. 컴퓨터게임은 가상세계일 뿐인데다 사람들이 게임에 지나치게 몰입함으로써 얻는 쾌감은 현실의 이성적인 생활을 방해한다는 것이다. 게임중독은 후자의 예로 자주 언급된다.

하지만 컴퓨터게임을 반대하는 사람들의 생각과 달리 이 가상세계는 가상이라는 한계에 국한되지 않고 현실을 직접 바꿔놓거나 현실의 모습을 구현하기도 한다. 영국에서는 정치인 비리를 밝히는 데 컴퓨터 게임이 적극적으로 이용되어 이를 척결하는 데 일조했다.³⁾ 뿐만 아니라, 현실에서 보기 힘든 '정의로운' 이상사회가 게임 내에서 구현되기도 한다. 게임 리니지2에서 바츠 해방 전쟁은 사냥터를 독점하고 물가를 임의로 조정한 한 혈맹에 낮은 레벨의 플레이어들이 반기(反旗)를 든 사건이었다. 이 혈맹은 높은 레벨의 플레이어들이 대다수였고 현실사회에서 지배층에 해당하는 집단이었으며, 이들은 낮은 레벨의 플레이어들을 쉽게 학살할 수 있는 능력을 가지고 있었다. 낮은 레벨의 플레이어들은 마치 프랑스 혁명의 민중들처럼 오직 '결집력'으로 지배층들에 부당한 처우 개선을 요구하며 전쟁을 일으켰다.⁴⁾ 이는 현실의 사회에서는 무력하게 정의의 부재를 목격하고만 있던 사람들이 가상세계에서 적극적으로 정의를

1) 제인 맥고니걸, 『누구나 게임을 한다』, 알에이치코리아, 2012, 58p.

2) Ibid., 52p.

3) Ibid., 307p.

4) 이인화, 『한국형 디지털 스토리텔링: 「리니지2」 바츠 해방전쟁 이야기』, 살림, 2005, 82-110pp.

되찾고자 노력하고 있음을 보여준다. 이처럼 상상 속 세계는 현실과 활발히 상호작용한다.

게다가 플레이어들이 게임을 하면서 쾌감을 느끼기 위해서는 인간의 이성 영역의 대표라고 할 수 있는 논리적 사고나 상황 대처 능력 등이 필수적이다. 인간은 기본적으로 이성능력을 활용하여 게임 속 ‘어려운’ 과제를 달성하면서 쾌감을 느끼기 때문이다.⁵⁾ ‘1024’라는 컴퓨터 게임은 1부터 시작하는 숫자들을 합쳐 1024를 만드는 간단한 게임이다. 이는 초보적인 수리적 능력과 공간감을 요구한다. 이보다 심도 있는 이성적 사고를 요구하는 컴퓨터 게임도 많다. 위에서 잠깐 언급했던 게임 리니지2에서는 실제 전술과 유사한 방법으로 공성전을 펼친다.⁶⁾ 전술은 책 한 권으로는 다 설명할 수 없을 정도로 복잡한 이해관계를 파악해야 하며 다층적인 사고를 필요로 한다. 따라서 게임 플레이어들은 수동적으로 쾌감을 느끼는 것이 아니라 적극적으로 이성을 활용하며, 이를 현실에서도 배양할 수 있다.

다만 현재 사람들이 지적하는 컴퓨터 게임의 추가적인 한계를 뛰어넘기 위해서는 잠시 컴퓨터 과학에서 떨어져, 예술의 사례를 살펴볼 필요가 있다. 컴퓨터 게임의 대표적인 한계는 게임에 과도하게 몰입하는 것이 신체 건강에 해로울 수 있다는 것이다. 몰입은 기본적으로 정신의 작용을 활발히 하여 인간에게 쾌감을 주지만 지나친 몰입은 신체 건강을 해칠 수 있다.⁷⁾ 점점 발전하는 컴퓨터과학 기술을 바탕으로 현실과 유사한 게임이 나올수록 이 몰입의 문제는 심화될 수 있다. 이때 몰입의 측면에서 컴퓨터 게임과 비슷한 예술에는 영화가 있다. 사람들은 영화관에서 영화라는 가상세계에 완전히 몰입하지만 영화관에서 벗어나는 순간 다시 현실로 돌아온다. 영화관이라는 장치는 가상과 현실을 구분하여 지속적인 몰입을 차단시킨다. 이와 같이 컴퓨터 게임도 가상과 현실세계를 완전히 차단시킬 수 있는 장치가 필요하다. 일정 시간이 지나면 컴퓨터 게임을 잠시 쉬도록 강제하는 정책이 그 예다. 사람들은 휴식을 통해 가상에서의 자아와 현실에서의 자아를 분리함으로써 ‘위험한’ 몰입을 예방할 수 있다.

컴퓨터 게임은 기본적으로 컴퓨터과학을 기반으로 하는 ‘유희’이지만 동시에 하나의 예술작품이기도 하다. 컴퓨터게임은 컴퓨터과학이 직·간접적으로 다양한 방면에서 현실에 영향을 끼칠 수 있도록 도와준다. 이를 통해 컴퓨터과학은 현실과의 괴리가 적은 학문으로 거듭난다. 하지만 동시에 학문과 멀리 떨어져, 독립적인 예술로서 기능하기도 한다. 어느 한쪽으로 치우쳐져 있지 않기 때문에 컴퓨터 게임은 인간의 흥미를 사로잡으며 발전하고 있다.

참고문헌

이인화, 『한국형 디지털 스토리텔링: 「리니지2」 바츠 해방전쟁 이야기』, 살림, 2005.
제인 맥고니걸, 『누구나 게임을 한다』, 알에이치코리아, 2012.

5) 제인 맥고니걸, op. cit., 53p.

6) 이인화, op. cit., 102p.

7) 제인 맥고니걸, op. cit., 73p.