

### Exercise 3- “컴퓨터 게임의 미래”

#### 컴퓨터 시대의 문학, 그 이상

수학교육과

김은지

문학은 우리 삶과 구분될 수 없다. 작품 속에는 우리들의 변화무쌍한 인생이 그려지며, 그것을 따라가는 독자는 기대하고, 기쁨을 느끼고, 슬퍼한다. 자신의 일인지의 여부는 중요하지 않다. 실제이든 허구이든 삶의 이야기는 우리의 다양한 감정을 일깨운다. 독자는 문학 작품을 통해 다양한 간접 체험을 하게 되며 이는 자신과 그 주위를 둘러싼 세계를 이해할 수 있는 하나의 계기로 작용할 수 있다. 나아가 문학 작품에 나타난 타인의 삶과 가치관에 견주어 자신의 삶을 성찰하고, 이를 토대로 삶에 대한 위안과 지혜를 얻을 수 있다.

이 모든 게 가능한 컴퓨터 게임이 사회의 이런 저런 질타를 받는 것은 굉장히 의아하다. 오히려 사용자의 능동적 참여를 요구하기까지 하는데도. 단순히 게임 중독이라는 말로 설명하기엔 스스로도 만족스럽지 않았다.

컴퓨터 게임(리니지 등)을 해 본 지인(p)의 이야기를 들으며 의문이 조금 풀렸다.

*나: 게임을 하면서 느끼는 감정들이 실제 삶의 경험의 일부가 될 수 있지요? 영화를 보고 문학 작품을 읽는 것처럼이요.*

*p: 그렇지만, 그 경험이 스스로 그다지 유익하지 않다는 생각이 드네요. 물론 그런 경험들이 자신에게 어떤 식으로 영향을 미쳤는지를 분석하지 못하기 때문도 있겠지만, 일단 요즘 게임들이 그저 충동적인 자극을 쫓다보면 갑자기 허무함을 느끼게끔 하는 구조가 많기 때문인 것 같아요.*

*나: 마치 현실인 것처럼 과도하게 몰입하고, 기본적으로 시간을 많이 쓰게 되기 때문일 수도 있겠네요.*

*p: 그렇지요. 게임이 얻는 경험에 비해서 시간을 많이 쓰게 하기 때문에, 현실의 다른 중요한 것들과의 균형을 잃기가 쉽지요. 정작 그 경험의 질이 높지 않음에도요.*

그렇다. 바트 해방 전쟁의 패배가 말해주듯, 온라인 게임은 기존의 시스템 상의 한계를 넘지 못하는 것 같다. 그렇다면 컴퓨터 게임의 미래는 굉장히 암울하다. 현실을 모방하려는 노력과 좌절로 이어질 어두운 그림자를 상상할 수밖에 없었다. 그러던 중에 본 제인 맥고니걸이라는 게임 디자이너의 책, ‘누구나 게임을 한다’가 정신이 번쩍 들게 했다.

*게임을 할 때 행복한 이유는 무엇일까? 스스로 원해서 하는 힘든 일이기 때문이다. 생각해 보면 힘들고 보람 있는 일만큼 우리를 행복하게 하는 것도 없다. (51쪽)*

*게이머들은 이제 궁금해지기 시작한다. 게임 세계에서는 전력을 다해 충실히 살고 있다는 느낌이 드는데 현실 세계에서는 대체 어디에서 그런 느낌을 찾을 수 있을까? (중략) 물론 현실에서도 이따금 그 같은 즐거움을 경험하긴 한다. 그러나 ... 현실세계에서는 세심하게 디자인된 쾌락이나 짜릿한 도전, 강력한 결속감을 가상 세계만큼 쉬이 누릴 수가 없다. (프롤로그)*

컴퓨터 게임의 약점은 현실과의 단절성에 있었다. 게임 속에서의 재미는 현실에 투영되지 못했고, 그 속에서 쌓은 인간관계는 현실로 연장되지 못한다. 저자는 여기서 묻는다.

“현실은 게임처럼 신날 수 없는 걸까? 정말 불가능한 걸까?”

유쾌하고 간단하게도 저자는 현실의 문제들과 게임의 구분을 없애버린다. 집안일을 게임 퀘스트로 만들자, 부부 간에 서로 화장실 청소를 하려는 행복한 다툼이 벌어진다. 경험치가 100 걸려있는 보람찬 일이기 때문이다. 레벨업 시스템을 최초로 도입한 뉴욕의 자율형 공립학교에 관한 이야기도 소개된다. 학생들은 도서관에서 책 사이에 끼워진 수학 문제를 찾고, 수업 시간에 발표를 할 때마다, 교사의 질문에 대답할 때마다 경험치를 쌓을 수 있다. 학생들은 자연스럽게 학문 탐구의 자세를 몸에 익히게 된다.

반대로, 게임이 현실 정치에 영향을 준 일도 있다. 2009년 영국 국회의원들이 부당하게 세비를 챙겼다는 이야기가 새어나오자, 정부는 의혹을 풀겠다고 정작, 백만 장이 넘는 영수증과 청구서를 어떤 분석도 없이 그대로 공개한다. 이에, 영국신문사 가디언은 이 문서들로부터 부당하게 청구된 것 같은 항목들을 뽑아내기 위해 게임개발자에게 관련 게임 개발을 의뢰한다. 7일간 개발자들은 날 것의 데이터를 458,832개 온라인 문서로 변환시켰고, ‘의원 세비 조사단’ 프로젝트로 네티즌들에게 게임 참여를 유도했다. 결과는 놀라웠다. 무려 2만 명이 참여했고 17만 전자문서를 분석했다. 의원 수십 명이 결국 사퇴했다. 참가자들은 자신들이 하는 일이 효과가 있음을 알았고, 기꺼이 시간을 할애하여 멋진 일을 성사시켰다.

즐거운 상상이 아닐 수 없다. 컴퓨터 시대의 문학 그 이상의 역할을 게임의 미래를 그려보는 것은. 그렇다면 굳이 게임 중독을 걱정할 필요가 있나 싶다. 몰입이 지나치지 않게 즐기는 '평생 게이머'들은 삶에 오히려 충실해질 수 있다고도 한다. 사회, 문화적 역할을 이행할 잠재적 인재임에도, 모두를 망치는 주범인 양 구박하기보다 게임이 세상을 어떻게 긍정적 에너지로 바꿔나가는지 사례를 연구해보는 편이 현명한 것 같다.