

현대문화에서 비디오 게임의 역할

(Video games play a positive role in modern culture)

학습과, 기술 그리고 사회적 정의를 바탕으로 비디오 게임의 영향에 대한 대학의 연구가 활발해지고 있다.

국회의사당에서, 신문의 독자투고란에서, 근심어린 부모들의 우려 속에서 '비디오 게임은 좋은 것인가? 나쁜 것인가?' 하는 논쟁은 계속되고 있다. 이러한 논쟁이 대학 캠퍼스까지 이어지는 것을 보면 게임이 사회적, 문화적으로 연구할만한 중요한 의미를 가지고 있는 것처럼 보인다.

연구자들은 비디오 게임을 플레이하는 것이 외과 의사들이 수술할 때의 정확성과 속도를 향상시키는지를 연구한 바가 있다. 그들은 MRI를 이용해 폭력적인 게임을 플레이할 때 뇌에서 어떤 변화가 일어나는지를 실험하고 있다. 또한 연구자들은 학생들이 교실에서 배운 것을 잊어버리지 않도록 도와줄 수 있는 비디오 게임 개발에도 참여하고 있다.

이러한 것은 미디어가 새로이 출현할 때 생기는 현상들의 순환과정으로 설명될 수 있다. 영화나 텔레비전의 초창기에도 이들 미디어는 쓰레기에 불과하다는 비난을 감수해야만 했다. 게으름과 어리석음만을 유발한다는 우려의 목소리 또한 마찬가지였다.

하지만 그와 동시에 영화와 텔레비전은 대중에게 엄청난 영향을 행사하는 것으로 지각되었다. 이제 전 세계의 대학들에서는 영화와 텔레비전이라는 어플리케이션과 그 역사에 대한 과목들이 하나, 둘 생겨나 있다. 이들 두 미디어는 신문과 잡지, 서적과 마찬가지로 하나의 예술 형태로 인식되고 있다.

“새로운 미디어가 출현하게 되면, 이들을 처음 받아들이는 것은 주로 젊은이들입니다. 부모들의 입장에서 보면 자신들이 성장할 때 접하지 못했던 미디어들은 두려움의 대상이 되기 마련입니다. 모든 비난의 희생양으로 삼기에 적절한 것이지요.” 라고 Massachusetts Institute of Technology의 미디어 비교 연구 프로그램의 담당자이자 미국의 비디오 게임계의 유력자인 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)가 말했다.

"하지만 특정 미디어와 함께 성장한 사람들 사이에서 미디어 출현의 순환과정의 최종단계는 결국 재평가에 이르게 됩니다.“

비디오 게임의 경우, 이러한 재평가 단계는 'Space Invaders'와 'Mario' 게임을 즐기며 자라난 세대들에 의해 이뤄질 것이다. 이들 세대는 대학생 혹은 젊은 학자들이며 그들에게 게임이란 두 번째 본성과도 같은 것이다.

지난해 전국 27개 대학에서 실시된 한 조사에서 밝혀진 100퍼센트의 대학생들이 컴퓨터나 게임기를 통해 한 번쯤은 게임을 해보았다는 결과는 이들 세대에게는 그리 놀라운 사실이 아니다. 음반이나 영화에 지불하는 비용만큼이나 매년 상당한 금액을 게임에 사용한다는 사

실 또한 그리 놀라운 것이 아니다. 이들 세대는 많은 대학생들이 여가 시간에 비디오 게임을 하면서 보낸다는 것을 알고 있다. 친구들과 시간을 보내거나 혹은 새로운 친구를 사귄 때도 게임을 한다.

“좋아하는 사람도 있고 싫어하는 사람도 있겠지만 게임은 분명 우리 세대의 미디어입니다.”라고 샌디에이고(San Diego), California대학의 비주얼 아트 교수이자 학내 컴퓨터&아트 연구 센터의 책임자인 셸던 브라운(Sheldon Brown)이 말했다.

“게임은 현재의 문화 스토리를 알려주는 미디어입니다. 현재의 젊은이들과 청소년들이 다음 혹은 그 다음 세대 동안 이러한 문화 현상을 어떻게 풀어나가느냐에 따라 엄청난 영향을 받게 될 중요한 도구임에도 분명합니다. 결코 간과하고 그냥 넘어갈 문제가 아닙니다.”

거의 100여 개의 대학에서 게임 산업에 관련한 학과를 개설해놓고 프로그램을 제공하고 있다. 더욱이 최근에는 직업적인 기능 육성을 넘어서 일종의 사회 과학적인 연구 또한 이뤄지고 있다. 예를 들어 게임 ‘Tomb Raider’ 시리즈의 영웅인 라라 크로프트(Lara Croft)의 페미니즘에 대한 토론 또한 활발하게 이뤄지는 것이다.

미국의 가장 유명한 대학이라 할 수 있는 Stanford대학과 Princeton대학은 조이스틱에 숨겨진 의미를 살펴보고자 하는 세미나를 교류했었다.

California대학의 브라운 교수는 현대 문화에서 발생하고 있는 현상이 무엇인지를 조명하고 제시하기 위한 방법으로 비디오 게임을 이용하는 학생들을 지도하고 있다. “게임도 예술의 영역에 포함시키게 된다면 게임을 진지하게 바라보는 사람들에게 물음을 가지게 될 것입니다. 문제는 이들 세대가 게임을 그다지 진지하게 바라보지 않으며 오히려 다소 오만한 자세를 견지하고 있다는 것입니다.”

남부 California대학의 커뮤니케이션학과 교수인 피터 포더러(Peter Vorderer)는 게임을 이용하는 사람들에게 게임이 어떤 역할을 하는지를 연구하고 있다고 밝혔다.

뉴욕에서의 한 연구는 비디오 게임 플레이에 최소 3시간을 보낸 외과 의사들이 그렇지 않은 의사들보다 실수가 37퍼센트 적으며 27퍼센트의 수술 속도 증가를 보였다고 밝혔다.

폭력을 유발한다는 가장 큰 우려를 자아내고 있는 어느 일인칭 슈팅 게임에 대한 뉴욕에서의 또 다른 연구는 그 게임이 주위 환경에 대한 지각 능력과 다양한 사건들을 파악하는 뇌 기능에 놀라운 향상을 가져다준다고 밝혔다.

포더러는 남부 California대학에서만 12개가량의 프로젝트가 진행 중이라고 말했다. 그 중 한 가지는 슈팅 게임을 할 때 뇌가 어떤 전술적인 패턴을 보이는지를 조사 중이다. “사람들이 왜 이러한 게임을 하는지 그들에게 직접 물어볼 수도 있을 겁니다. 그들은 아마도 그러한 게임이 폭력에 관한 것이 아니라 경쟁과 플레이라고 대답할 것입니다. 스크린 상에 폭력적인 장면이 등장할 때 어떤 반응이 뇌에서 나타나는지를 알아봄으로 이것이 사실인지를 확

인할 수 있습니다.”라고 보더리는 말했다.

데이터는 여전히 분석 중이다. 하지만 한 가지 흥미로운 결과가 나타났다. 어떤 사람들에게는 완전히 게임에 매료되게 만드는 중대한 증거를 발견했다고 보더리와 수석 연구원, 르네 웨버(Rene Weber)는 전했다.

보통의 사람들은 MRI 기계 안에서 20여 분 정도를 견딜 수 있다. 밀실공포증을 불러일으키고 소음도 크기 때문이다. 하지만 게이머들은 한 번에 한 시간 정도를 머물렀다. 스캐닝 튜브 밖에 설치해 놓은 비디오 스크린을 자신의 머리 위에 있는 거울을 통해 바라보면서 말이다.

2년 전 독일에서 건너온 보더리는 자신의 학생들과 함께 하는 동안 게임이 얼마나 영향력을 가지고 있는지에 대한 자신의 생각에서 비롯된 프로그램에 대한 생각을 말했다. “저는 엔터테인먼트와 그것이 수용자들에게 어떤 역할을 하게 되는지를 가르칩니다. 이제 이들 학생들에게 가장 중요한 엔터테인먼트는 게임이 될 것입니다.”

게임이 자신의 아이들에게도 전혀 해가 되지 않았다고 그는 전했다. “게임을 가지고 놀면서 성장하는 아이들에 대한 오랫동안 생각해왔습니다. 하지만 우려했던 것들은 실제로 일어나지 않았고 우리가 발견한 것은 게이머의 평균 연령이 꾸준히 높아져 간다는 것입니다.”

산업 통계에 따르면 게이머의 평균 연령은 29세이다.

오래 전부터 보더리와 다른 몇몇은 게이머가 백악관을 차지하는 대통령이 될 것이라고 믿고 있다. 과거 몇 십 년 동안 대다수의 사람들이 이야기하는 비디오 게임의 영향이란 폭력에 초점을 두어왔다. 일반적으로 폭력에 의해 촉발된 토론들이 빈번했기 때문이다. Columbine 고등학교에서의 총기 난사 사건 이후 게임이 총기를 난사한 두 명의 소년에게 그러한 행위를 제공하게 되었는지에 대해 참여한 논의가 있었다.

MIT대학의 켄킨스는 조건 반사적인 검열에 대해 반대하는 주장을 펼치며 그와 같은 논의의 한가운데 있었다. 그는 국회에서 증언을 하기도 했고 Phil Donahue 쇼에서 호소를 하기도 했다. 이제 그는 폭력을 넘어선 대화를 열어가는 지평의 선두에 서있고 비디오 게임의 다른 영향에 대해 연구하고 있다.

“영화가 우리에게 얼마나 폭력적인가 하는 내용의 연구만이 있어왔다면 영화에서 얻을 수 있었던 모든 오락적 기쁨을 잃어버렸을지도 모릅니다.”라고 그는 전했다.

이전에는 게임을 무시했던 경제, 사회, 문화에도 게임은 점차로 영향력을 확장시키고 있다. 이들 영역에서는 오락을 넘어선 다른 어떤 방식으로 게임을 활용할 수 있는 기회를 놓쳐왔던 것이다. 이미 슈팅 게임은 군대에서 훈련의 한 과정으로 채택되었다. 어떤 심리 치료사들은 시뮬레이션 게임을 이용해 환자들이 비행이나 운전 공포증을 이겨낼 수 있도록 돕고 있다.

다른 활용 가능한 기회들에 대해서도 California대학의 학생들과 교수, 산업계의 지속적인 공동연구를 통해 촉발되고 있다. California대학은 미국 내 선두적인 게임 개발 회사들과 밀접한 관계를 유지하고 있다.

“학계로서는 게임이 어떻게 작용하고, 게임으로 무엇을 할 수 있는지 등의 게임에 대한 보다 고차원적인 담화를 나누는 것이 무척이나 고무적인 일입니다.”라고 브라운이 말했다. 젠킨스는 학교에서 활용될 수 있는 롤 플레이 게임으로 개발 중인 'Education Arcade'라는 프로젝트에 참여하고 있다.

미국 독립 전쟁에 뛰어드는 식민지 시대의 시민들을 경험해 볼 수 있는 게임이 올해 고등학교들에서 시험 활용될 예정이다. 식민지 군은 무기를 빼앗겼고 무엇을 해야 할 지 결정해야 하는 게임이다. 이 게임은 당시의 신문들에 보도된 실제 사건에 기초하여 개발되었다고 젠킨스는 밝혔다. 이 게임의 이름은 'knocks the marble off the Founding Fathers'이며 학생들에게는 살아있는 역사를 경험하게 해줄 것이라고 그는 덧붙였다. 하지만 이것은 단지 시작일 뿐이다.

“이 게임의 목적은 미국 혁명을 공부할 수 있도록 기초를 제공하는 데 있습니다. 게임에서 자신들이 경험한 것을 토대로 교실에서도 미국 혁명에 대해 토론을 나눌 수 있게 되기를 기대합니다.”라고 젠킨스는 말했다.

사람들이 왜 비디오 게임을 하는지 어떤 영향을 받는지 등의 기본적인 의문들을 포함해 비디오 게임에 대한 많은 것들을 학자들은 모르고 있다. 이제 겨우 조그만 연구 하나가 끝났을 뿐이다. “저와 같은 사람들은 태어나서부터 게임을 해온 세대들로 대체될 것입니다. 그들은 우리들이 영화를 접했던 방식으로 게임을 파악하고 있습니다.”라고 젠킨스는 말했다. 그는 또한 대학에 게임 비평 과목이 개설될 것이라고 덧붙였다. “평가 기준은 개발 중이며 이는 단순히 비디오 게임이 좋다 나쁘다를 표시하지는 않을 것입니다. 어떤 게임이 왜 좋은지, 왜 나쁜지에 대한 비판적인 평가가 될 것입니다.”

출처 : www.dailybreeze.com 2004년 10월 10일

번역 및 정리 : 이 성 우 / 게임산업저널 미국 통신원