

왜 게임은 우리를 미치게 만드는가? -게임세계의 본성에 대한 철학적 분석-

여명숙
KAIST 가상현실연구센터
msyoh@kaist.ac.kr

What makes us to be crazy about digital games? - A Philosophical Concern on the Nature of Game World and Its Members-

Myeong-Sook Yoh
Virtual Reality Research Center, KAIST
msyoh@kaist.ac.kr

요 약

컴퓨터 게임은 이미 전세계적으로 가장 영향력 있는 엔터테인먼트 장르로서 자리잡아가고 있고, 우리나라에서도 차세대 성장동력산업의 핵심으로 간주하여 막대한 투자가 이루어지고 있지만, 어느 산업보다도 정책적 일관성을 유지하기 어렵고 일반인들의 정서적 공감대를 얻어내기 어려운 실정이다. 그 이유는 아직 게임행위와 그로 인한 결과물들에 대한 견실한 가치론이 구축되지 못했기 때문인데, 더 근원적으로는 제반 디지털 문화현상과 양립 가능한 세계관과 인간관의 기초개념이 정립되지 못했기 때문이라고 볼 수 있다. 바야흐로 게임의 철학이 요청되는 시점이다.

본 논문은 이러한 상황인식하에, 우리나라 디지털문화에 내재된 이중규범과 존재론적 전제의 오류들을 검토하고, 계산주의(Computationalism)와 가상실재론(Virtual Realism)이라는 이론적 맥락을 토대로 온라인 게임, 가상현실 그리고 현실이 일관되게 상호작용하는 구조를 밝히고자 한다. 그러한 과정에서 게임 페인과 스타 게이머의 간극, 아이템 현금거래의 정당성, 인기있는 게임의 철학적 이유, 게임 심의규정의 현실 적합성 등에 대한 논의가 이루어질 것이며, 궁극적으로 게임은 단순한 엔터테인먼트 매체가 아니라 그 자체로서 ‘생활양식(form of life)’이기 때문에 어느 관공서의 표어처럼 말 그대로 “게임으로 하나되는 세상”이 가능하다는 결론에 이르게 될 것이다.

Keyword : On-line Game, Ontology, Computationalism, Virtual Realism,
Legal Issues on Game Items, Wittgenstein's Form of Life

1. 문제제기

오늘날 IT 강국을 자부하는 한국의 현실에서 ‘게임’은 더 이상 ‘아이들 장난감 수준의 오락거리’를 의미하지 않는다. 그것은 국가차원의 지원이 이루어지는 핵심 산업인 동시에 연일 매스컴을 장식하는 신종 사회문제의 근원이기도 하다. 이 시점에서 게임이라고 불리는 세계의 본성에 대해서 근원적인 질문을 던지고

가능한 개념적 정지작업을 시도하는 일은 철학의 매우 중요한 시대적 과제라고 생각된다.

본고는 사이버공간이 이미 우리 생활공간의 일부로 편입되었음에도 불구하고 그 공간을 채우고 있는 가상현실의 실재성을 쉽게 인정하지 않음으로 인해서 생겨나는 사이버 문화의 이중규범과 사회적 모순에 주목하고자 한다.

문제는 게임진흥정책의 목표에 대해 의심해 볼 때 더욱 분명해진다. 어떻게 게임이 한 나라의 성장동력산업일 수 있는가? 온 국민이 게임에 몰두하여 고레벨의 캐릭에 이를 때까지 용을 때려잡으라는 말인가? 아니면, 게임은 그 폐해가 심각하므로 마약 수출국처럼 자국민들의 사용은 규제하고 외국에 유출되는 것을 묵인하여 외화를 벌어들이는 것이 목표인가? 성공한 게임일수록 더 깊은 사회적 문제를 일으키는 이 아이러니한 현실을 어떻게 처리할 것인가?

하나의 제안은 우리나라 사이버문화의 모순 속에 내재된 존재론적 전체의 오류를 분석함으로써 돌과구를 모색해 보는 것이다. 본고에서는 이중규범이 침해화된 사이버문화현상 가운데 ‘게임중독’과 ‘게임아이템현금거래’를 중심으로 이러한 행위가 사회적인 일탈행동인지 아니면 자아와 세계의 확장이라는 새로운 문화인의 경험양식인지 살펴보고자 한다. 이 과정에서 ‘가상성(Virtuality)’ 개념에 대한 정교한 분석이 이루어 질 것이며, 게임세계는 假想이 아니라, 可象現實이며, 독자적인 실재성을 확보하는 우리의 생활공간임이 밝혀질 것이다.¹

2. 게임중독

형클어진 개념의 실타래를 풀기 위해서 소크라테스식 문답을 시도해보자. 컴퓨터게임을 왜 하는가? 재미있으니까. 재미있으면 그 자체로 좋은 것인가? ‘재미있음’은 자체적 가치를 가지지만, 다른 가치들과 상충하므로 최고선이라고 볼 수는 없다. 남에게 피해를 준다거나 자신의 신체와 정서를 해치는 결과를 낳는 게임은 하지 말아야 한다. 그러면 중독성이 강한 게임은 건전한 게임의 대립어인가? 여기서 우리도 소크라테스와 대화하는 상대

¹ 본 논문에서 유의미한 분석 대상으로 삼는 게임은 온라인 게임이며, 그 중에서도 MMORPG (Massively Multi On line Role Playing Game: 대규모 다중사용자 온라인 역할 게임)류의 수천에서 수만의 동시접속이 이루어지는 게임이다. 이러한 게임은 콘솔이나 패키지 게임과 달리 게임공간 자체가 하나의 사회를 구성한다는 해석을 낳을 수 있으므로, 또 하나의 세계로서 그것의 존재론적 위상을 정립하는 것이 의미있는 일이기 때문이다.

편처럼 긍정도 부정도 할 수 없는 교착상태에 빠진다. 잠시 다른 개념을 검토하고 다시 문제상황으로 돌아와야 할 것 같다.

중독이란 알콜이나 약물중독처럼 어떤 물질이 몸에 해로운 것을 알면서도 이를 제어하지 못하고 상습 투여하는 경우를 의미한다. 병리적으로 의존성, 내성, 금단현상을 보이느냐에 따라 중독의 정도를 판별하는데, 중독자는 그 상태로부터 빠져 나오길 원하더라도 스스로의 의지로 벗어나지 못한다. 또한 중독대상이 반드시 물질이 아니라 어떤 행동인 경우도 있는데, 통상 쇼핑, 도박, 인터넷, 컴퓨터게임 중독이 이에 속한다. 흥미로운 것은 중독에 가까운 몰입상황에서 프로게이머와 폐인이라는 두 개의 갈래길이 나타난다는 점이다. 무엇이 스타와 폐인의 간극을 결정하는가?

소위 프로게이머라는 신종 직업은 확장일로를 달리는 e-sports 시장의 산업적 효율성 면에서 각광받고 있기는 하지만, 일반인들은 여기에 전통적인 의미의 직업가치를 쉽게 부여하지 못한다. 거기엔 e-sports 가 운영 방식만 스포츠 구단의 형식을 띄고 있지, 스포츠 고유의 가치실현과는 전혀 무관하며 경제논리에 입각한 정보화 인플레이에 지나지 않는 것으로 보이기 때문이다. ‘중독’이라는 단어가 지칭하는 상태를 프로게이머의 생활에 적용하면 상황은 더욱 분명해진다. 프로게이머이건 폐인이건 간에 둘 다 중독에 가까울 만큼 게임에의 몰입성은 크지만, 전자는 현실적인 보상을 크게 얻는 반면, 후자는 그렇지 못하다는 것이 차이일 뿐이다.

제아무리 화려한 기술을 자랑하는 스포츠 게임일지라도, 이런 게임 행위에는 스포츠의 무대인 자연이라는 장소가 없고, 숨의 벽참도, 아드레날린의 분비도, 땀 흘림으로 인한 온 몸의 상쾌해짐도 없다. 여느 일류 스포츠 스타 못지않게 수 억원 대 연봉을 자랑하는 프로게이머 임요환이 아무리 꽃미남 이더라도 축구선수 박지성 보다 멋이 없거나 스포츠맨답지 않게 보이는 것은 “임요환이 밥 먹고 하는 모든

연습은 물리적으로 컴퓨터 앞에 앉아 죽어라 손가락을 날렵하게 놀리는 일 외에 아무 것도 없다”는 생각 때문이다. 육체의 단련만이 가져다 주는 정신의 고양과 전인성의 함양이 게임으로는 도저히 확보되지 않을 것이라는 판단이다.

누구도 현실이 주는 재미가 게임보다 크면 게임하지 않는다. 역으로, 게임이 현실보다 더 리얼하면 기꺼이 현실과 게임세계를 대체하기로 결단을 내릴 수도 있다. 그래서 프로게이머로 살아갈 수 있는 방안이 주어지는 게임 보다는 단시간 승부 경쟁이 의미 없으면서도 동시접속자 수가 많은 게임, 현실보다 더 처절한 실존 체험을 할 수 있는 <리니지>나 <라그나로크>처럼 공동체성이 매우 강조되는 게임이 문제이며, 이 점에서 그런 게임은 기껏해야 오락에 불과한 여타 게임들과 차별화 되어야 한다. 많은 <리니지>의 고레벨 유저들이 프로게이머를 대수롭게 여기지 않는 것은 당연하다.

‘게임폐인’이란 현실생활에 지장을 초래할 만큼 오프라인보다 온라인 게임세계에서의 생활에 더 의미를 두는 사람들을 말한다. 비판자들은 이들에게 ‘게임중독자’라는 라벨을 붙여 자아의 분열과 그로 인한 일탈행위를 염려한다. 비판의 핵심은 “용을 때려잡은 일은 가짜”라는 말로 압축될 수 있다. 즉 그러한 행위는 현실이 아닌 것에 빠져서 허우적대는 꼴이라는 말이다. 가상(假想)과 현실을 구분하지 못한다고 말할 때 여기서 ‘가상’이란 현실에 그 대응물이 없다는 의미에서 거짓 이미지로 환각놀이를 한다는 말로 해석된다. 여기서 ‘가상’의 의미는 인터넷공간을 의미할 때의 ‘가상(cyber)’ 개념과 전혀 다르다는 점에 주목할 필요가 있다. 용을 때려잡고 PK를 하는 일은 게임사가 만들어낸 설정에 지나지 않으며 거기에 운명적 비장함이란 처음부터 있을 수 없는 것이기 때문이다. 하나의 운명적 사건이란 <리니지>에 접속할 수 있는 시간과 돈이 그때 그 환경에서 게이머에게 주어졌다는 사실에 지나지 않는다.

기계인 컴퓨터를 통한 사이버세계로 접속하는 일은 인간의 한계를 넘어선 쾌감을 느끼게 한다. 초고속 인터넷을 통해서 개인은 사이버공간을 수시로 어느 곳이나 접속할 수 있는 공간 이동성, 일상의 속도를 넘어선 문제 해결력, 물질을 초월한 가상성(假想性)을 경험할 수 있다. (중략) 사이버공간이 익명의 공간이므로 개인에 관한 모든 정보가 숨겨진 익명성은 곧 가상성(假想性)으로 이어질 수 있다. 개인은 가상공간에서 자기 정체성을 위장하고 다른 인격체로서 활동할 수 있다. 개인적으로 자기를 위장하여 다른 인격체가 되는데 쾌감을 느낄 수 있으나, 반복적으로 자기 가장이 지속되는 동안에 그 가장이 반복된 자기기만으로 작용하여 자기의 진실된 면모를 외면하고 다른 사람으로 기능하면서 점차 진정한 자신이 누구인지를 망각한 채 자기 정체성의 혼란을 겪을 수 있다.²

이렇듯 게임공간이나 게임 아이템을 지칭할 때 쓰는 ‘가상’이라는 술어에 대한 부정적인 해석이 정부지원 간행물에서조차 버젓하게 통용되고 있으므로, 그것이 한국사회 내에서 가상현실을 해석하는 일반적인 시각이라고 해도 무방할 것 같다. 그리고 그러한 연유로 게임이 정체성 혼란과 같은 병리현상의 주범이라는 논리 또한 일반화되는 것 같다. 물론 게임 속에서는 현실의 자아와 분명히 다른 자아가 있고 활동한다. 그러나 그것이 무슨 문제인가? 한 <리니지 2> 유저의 체험담에 주목해보자.

바츠해방전쟁의 스토리를 체험한 상당수의 <리니지 2> 사용자들은 귀환하지 않은 영웅들이다. 그 전쟁은 현실시간으로는 불과 12달이었지만 30분이 하루인 <리니지 2>의 가상현실에서 무려 48년 동안 계속되었다. 서버를 초월하여 모든 <리니지 2> 사용자들이 숨을

² 『2003년 정보통신윤리백서』, pp 73~74. 사이버공간의 특성에 관한 기술 중에서.

죽이고 전쟁의 추이를 관찰했으며 그 고귀한 희생들은 많은 이들의 심금을 울렸고 그 허무한 결말은 사용자들 사이에 절망과 냉소주의를 유포시켰다. 온라인 게임 스토리만이 줄 수 있는 이 같은 서사적 감동과 사상적 깊이를 체험한 사람들은 두 번 다시 예전과 같은 사람일 수가 없다. 그들은 ‘페인’이라는 조롱을 웃어 넘기며 매일 매일 온라인 게임이 만든 매트릭스로 들어간다.³

여기서 소위 ‘정신분열증’ 이나 ‘중독’ 이 내포하는 부정적인 요소는 찾아보기 힘들다. 소위 ‘사이버세대’ 에겐 가상공간과 현실공간의 구분은 무의미하다. 그들에게 중요한 것은 다양한 경험을 압축적으로 할 수 있는 놀이마당이다. 게임은 많은 사람들과 대화하며 인간관계를 넓히고 자아를 성장시켜 가는 삶의 방식이지 단순한 오락이 아니다. 유저들은 자신이 속한 게임 속 커뮤니티 구성원들과 강한 연대감을 유지하면서 사회생활을 하고 있고, 커뮤니티 생활은 현실에 까지 이어져 물리적인 현실세계와 유기적으로 뒤얽힌 또 하나의 문화를 형성하고 있다. 이 점에서 중독과 몰입간의 구분이 요구된다. 모니터 앞에 앉아 있는 개인을 편협한 세계관에 기대어 비판하기 보다는, 온종일 굶고 관절의 통증을 참아가며 몰두해 있을 수밖에 없는 정신활동과 그러한 활동이 이루어지는 세계의 본성에 대해 더 폭넓은 연구가 이루어져야 할 것이다.

3. 아이템현금거래논쟁

게임아이템현금거래 논쟁보다 사용자와 게임사, 심지어 정부의 관심을 침해하게 이끄는 문제도 없을 것이다. 이미 게임산업 규모보다 더 큰 아이템 거래시장(1 조원대)이 형성되어 있고, 거대 규모의 자금의 흐름을 간파한 여당의 한 의원은 급기야 아이템거래 합법화를 위한 공청회를 실시한 바 있

다. 핵심이 되는 사안은 ‘투명망토’, ‘일본도’, ‘싸울 아비장검’ 같은 게임 내 아이템이 누구의 것이며, 현재 게임아이템현금거래를 무조건 금지시키는 게임사의 약관은 얼마나 부당한가에 초점 맞춰져 있다. 모든 명분은 사용자의 권리에서 출발하므로 우선 유저들의 소박한 의견을 들어보자.

게임 이용료가 월 2 만 7000 원인데 그 칼을 얻으려면 고박 3 개월이 걸린다. 그건 정직한 노동에 의한 물질획득이다. 하루 10 시간씩 3 개월간 PC 앞에 쪼그리고 앉아 노가다 뛰어서 만든 아이템을 현금 몇 십만원에 팔고말고 하는 것은 시장, 상대유저 그리고 내가 결정할 일이지 게임업자가 개입할 문제가 아니다. (광고기획자, 27 세 남성)

내가 갑부가 되기까지는 많은 희생을 감수해야 했다. 몬스터들을 때려잡느라 연속적인 밤샘 끝에 영양실조로 쓰러지기도 했고, 급기야 학교를 휴학하기도 했다. 그러나 희귀 아이템과 화려한 악세사리로 무장한 나에게 모두가 흠모의 눈길을 보낼 때의 기쁨이란 경험해보지 않고는 말할 수 없는 것이었다. 나의 환심을 사기 위해 명품 악세서리-게임 속의 아바타 장식용 아이템-를 구입하려고 거액의 현금을 하는 남성 유저들도 많았다. (대졸, 25 세 여성)

온라인 게임의 경우 유저들의 게임 내 활동 방식이 게임아이템의 부가가치를 결정짓는다는 항변이다. 그러한 과정에서 지적 창의성을 발휘하여 게임의 내적 역동성을 이끌어가는 주체는 유저들이지 게임업주가 아니기 때문이다. 여기서 ‘프로그램’ 개념에 대한 분석이 요구된다. 컴퓨터프로그램보호법은 ‘프로그램’을 “특정한 결과를 얻기 위하여 컴퓨터 등 정보처리능력을 가진 장치(이하, "컴퓨터"라 함)내에서 직접 또는 간접으로 사용되는 일련의 지시·명령으로 표현된 것” 이라고 정의하고 있다. 아이템 소유권 논쟁은 바로 이러한 지시와 명령에

³ 이인화(2005), 『한국형 디지털 스토리텔링 -리니지 2 바즈해방전쟁 이야기-』, 살림출판. pp. 118-119.

대응하는 코드들이 시스템의 행동을 결정하는 정도(degree)와 관련하여 제기된다.

컴퓨터의 모든 행동이 프로그래머의 예측을 결코 벗어날 수 없는 경우, 통상 그 프로그램의 제작자가 곧 프로그램 소유권자라는 이해엔 무리가 없다. 모니터에 그래픽 이미지로 표상된 아이템의 개수는 정해져 있고 각각의 게임 내 기능들은 당연히 원래의 코드로 환원 가능하다는 점에서, 아이템들은 프로그램 제작자의 소유물이다. 그런데 중요한 것은 아이템은 그 자체로서 가치가 없고 유저들의 활동에 따라 경제적 가치를 지니게 된다는 점이다. 유저들은 제작자에게 매월 일정금액의 입장료를 지불하고 특정 사이버공간에 들어가 그 곳에 있는 아이템들을 임대해 쓴다. 임대한 각종 물품들을 이용해 다양한 활동을 하고 거기서 창출된 가치를 현실세계의 자신을 위해서 쓰기 위해 현실의 화폐와 맞바꾼다. 이것은 마치 군주라는 가상인격체로 활동할 때 배운 전략이나 인간관계법을 현실에서 유용하게 쓰는 것이 전혀 문제되지 않는 것과 마찬가지로 경우이다. 아이템들은 고스란히 사이버스페이스에 남겨져 있다.

부산지방법원 윤웅기 판사는 MMORPG(Massively Multi On line Role Playing Game: 대규모 다중사용자 온라인 역할 게임)를 노리개가 아니라 놀이결사체라는 공동체로 간주하고⁴, 아이템 거래 시 게임 이용자들 사이에 주고받는 돈은 게임사의 저작물인 아이템 자체 또는 그 사용권을 양도받는 대가가 아니라, 일종의 권리금 형태이며, 사용자의 노력에 대한 경제적 보상이라는 권리금 거래 발생의 사회적 기제는 아이템 현금거래에서도 동일하다는 해석을 내린바 있다.⁵

⁴ 윤웅기(2005), 「MMORPG의 법적 정체성 탐구」, 게임산업저널 2005년 가을호. p. 27.

⁵ 이석, 경향게임스 객원기자 블로그 2005년 12월 12일 <http://blog.naver.com/leesuk72?Redirect=L&logNo=70000389576> 에서 재인용.

이는 현행 법체계를 유지하면서도 탄력성을 가지고 아이템 논쟁에 대한 해결책을 모색하려는 적극적인 시도였다는 점에서 매우 의미 있는 일로 보여진다.

앞으로 아이템 논쟁과 관련하여 현행 법체계를 유지하면서 문제를 해결할 수 있을 지 아니면 사이버 법의 독자성을 주장하면서 전면적으로 다른 법리를 구성해야 할 것인지는 법 이론가들이 결정할 문제이지만, 중요한 것은 무엇보다도 이 모든 문제의 매듭을 형성하고 있는 기초개념인 가상현실의 본성에 대한 이해가 선행되어야 한다는 사실이다. 개인에게 미치는 영향력 면에서 게임 속 가상공동체는 현실 공동체와 다름없음을 인정한다고 치자. 반대론자 입장에서는 과연 그 가상공동체가 무엇을 위한 공동체인지를 두고 다시 논란을 벌일 것이다. 허구를 쫓는 공동체라면 현실의 불필요한 복잡성을 축소시키기 위해 공동체를 강제 철거해도 좋다는 명분을 만들 수 있기에 또 다른 긴장이 일어난다. 과연 ‘아덴왕국’에서 일어나는 사건과 사물들은 존재론적 무게가 전혀 없는 것들인가? ‘용’, ‘기란성’, ‘장비 가게’, ‘내복단’, ‘법사와 전사의 눈물겨운 사랑’은 존재하지 않는 것이며, ‘바츠해방전쟁’은 숭고한 경험이 아니라 집단환각에 불과하단 말인가? 게임아이템이라는 신종 객체(entity)를 둘러싼 복잡한 매듭을 풀기 위해서는 가상성(virtuality)의 본질에 대한 면밀한 검토가 요구된다.

4. 가상성(Virtuality)의 본질

이제 게임이라는 가상현실의 존재론적 무게에 대해서 생각해보자. 우리말에서 가상현실이라는 조어가 ‘가상’과 ‘현실’라는 서로 상충되는 개념의 조합으로 여겨지는 것은 ‘reality’를 ‘실재’가 아니라 ‘현실’이라고 번역했기 때문이다. 거기에 ‘가상’을 ‘거짓된’ 혹은 ‘가짜의’라는 느낌을 주는 한자어로 번역하는 과정을 겪으면서 VR과 관련된 파생 논의들은 혼란 속으로 빠져들 수밖에 없었다.

‘현실 actuality’은 복잡하고 모호한 개념이지만 대체로 시공간에서 직접적으로 지각 가능한 대상이나 사건 혹은 그것들에 대한 경험을 가리킨다. 이에 비해 ‘실재 reality’는 현실보다는 넓은 개념이다. 실재 중에는 현실화된 실재도 있고 현실화되지 않은 실재도 있다. 이 점에서 ‘virtual reality’는 ‘가상적 실재’로, ‘actual reality’는 ‘현실적 실재’로 번역하는 것이 타당하다고 여겨진다. 흔히 가상현실의 상대개념으로 ‘실제현실’을 사용하고 있는데 아마도 ‘actual reality’를 ‘현실적 현실’이라고 번역하는 데서 오는 혼란을 피하기 위해서 일 것이다. 그러나 ‘실제현실’에 상응하는 정확한 영어표현은 ‘real reality’이다. 이것은 중복적 표현일 뿐만 아니라 여기서 ‘real’은 ‘virtual’과 대립되는 수식어가 아니다. ‘가상현실’과 ‘실제현실’은 이미 우리의 언어관습에 따라 굳어진 용어지만 학문적(특히 존재론적) 논의를 위해서는 조심스럽게 사용해야 한다.

가상현실의 ‘virtuality(가상성)’는 ‘reality(실재성)’와 대비되는 것이 아니라, ‘actuality(현실성)’와 대비되는 개념이다. 가상성은 현실성과 더불어 사물의 두 존재 방식이다. 가상적인 것은 아직은 시공 속에 ‘actualization(현실화)’되지 않았지만 어딘가에 잠재(subsist)하고 있는 것이다.⁶ 그러다가 어떤 계기를 만나면 시공 속에서 현실화된다. 예컨대, ‘사과씨 속에 사과나무가 가상적으로 존재하다가 수년이 지난 후 현실적으로 우리집 뒤뜰의 사과나무로 자라났다’라고 말할 수 있다.

가상현실은 ‘가공의’ ‘가짜의’ 현실이 아니다. 가상현실은 주관적 경험의 대상일 뿐만 아니라 객관적 경험의 대상이며 그러한 경험을 일으키는 존재론적인 근거를 가지고 있다. 가상현실은 의식에 포착된 표상상태 그대로

우리과 직접적이고 인과적인 상호작용을 일으킨다는 점에서 실제현실보다 더 실재감을 가져오는 현실일 수 있다. 사용자가 처한 물리적, 심리적 환경에 따라 펼쳐지는 다양한 현실화의 가능성은 가상현실을 불안정한 현실로 만드는 부정적인 측면도 있지만 오히려 현실세계를 다양하고 풍부하게 만든다는 긍정적인 측면을 부각 시킨다. 이점에서 가상현실의 ‘virtual’을 ‘가상’이라고 번역한 것은 문제가 있다고 생각된다. 이것을 한자로 표현할 때 ‘假想’이라고 표기하여 본래의 뜻과는 전혀 거리가 먼 ‘가짜의’ ‘꾸며낸 이야기’라는 오해를 불러일으키기 십상이기 때문이다. 우리나라에서 VR이 ‘假想現實’로 표기되어 통용된 것은 신문기자들이 초창기 일본어 번역을 그대로 들여온 데서 비롯된 것으로 추정된다. 그리고 그 후로 계속 이런 한자어의 뜻에 즉해서 해석되어왔다.

그러나 현재 일본 VR학회에서는 假想現實이라는 번역이 오해의 소지가 많아 그런 번역을 더 이상 쓰지 말고 카타카나로 표기해야 한다고 명시하고 있다.⁷ 그리하여 일본 IT 검색어 사전은 물론 IT관련연구소에서 나온 문서들이나 웹매거진의 경우 모두 VR을 카타카나로 표기하거나 적어도 한자와 병기하고 있다. 잘못된 번역은 그 용어가 비중 있게 쓰이는 모든 문맥을 혼란 속에 빠트리는 근원이 되므로 빨리 수정되는 것이 바람직하다. 하나의 제안은 ‘가짜의’ ‘거짓된’ ‘마음속에 있는’이라는 뜻이 강하게 풍기는 ‘假想’이라는 번역보다는 오히려 ‘가능적인’ ‘잠재적인’ ‘마음과 독립된’이라는 뜻을 살릴 수 있는 ‘可象’ 혹은 ‘可像’이라는 표현을 사용하는 것이다. 이러한 번역은 ‘virtual’의 본래적 의미를 살리면서도 우리말에서는 전혀 한자음의 변경이 일어나지 않고, 또한 일본어로 음독하더라도 거의 변화가 없으므로 ([kasougenjitsu]에서

⁶ Lévy, Pierre.(1998). *Becoming Virtual : Reality in the Digital Age*. trans. by Robert Bononno. New York: Plenum Press. P 24.

⁷ 일본 가상현실학회 웹 사이트 <http://www.vrsj.org/main.html>

[kazougenjitsu]로 약간의 자음변화만 있음), 혼란을 최소화하면서도 한자어 문화권에서 통용되기에 적절한 번역이라고 생각된다. 한편, 같은 한자문화권이라든가 VR의 중국어 표현은 “虛 才以 現 實 [xunxiangshi]”이다. ‘虛 才以 ’는 ‘봉봉 떠다니는’, ‘형체를 잡을 수 없는’이라는 의미로 쓰여 ‘假想’처럼 부정적인 뉘앙스는 없다고 한다.

종합해볼 때, VR의 적절한 번역어는 ‘假想現實’이 아니라 ‘可象現實’이며, ‘可象現實’이란 ‘사이버스페이스 내에 존재하는 사물들과 행위자들 및 그들 간의 상호작용으로 이루어지는 사건들’이라고 정의 내릴 수 있다. 여기서 말하는 행위자의 범주에는 자연인은 물론이고 정보처리 주체로서의 각종 소프트웨어 에이전트와 인공생명도 포함된다. 이러한 정의는 현재 기술공학 분야에서뿐만 아니라, 영상산업, 인문 사회학, 예술, 법, 경제제도를 망라한 문화 일반에서 종합적으로 통용될 수 있다는 점에서 학제적 연구를 위한 초석으로 역할하고, 따라서 용어상의 혼란에서 빚어지는 소모적인 논쟁들을 일축시킬 수 있을 것이다.

5. 맺음말

이제 사람들이 게임에 미치는 이유, 나아가 게임이 국가가 지원하는 전략사업일 수 있는 이유에 대해 한마디로 답한다면, 게임은 사실 더 이상 장난이 아니기 때문이라고 말할 수 있다. 포스트모더니즘 이후 거대이념 보다는 일상의 이야기가, 합리적 이성보다는 솔직한 감성이, 전체보다는 개인이 모든 담론의 중심을 차지하는 것이 세계적인 추세이며, 디지털기술을 이용하여 표현과 체험의 극대화, 즐겁게 살기, 재미있음이 일상을 지배하는 보편적 가치가 된 바로 이 시점에서 게임산업 이야말로 “IT 혁명을 완성시킬 핵심산업”이 될 수 있는 것이다.

문제는 앞으로 우리는 어떤 게임 속에서 살고 싶은지에 대해서 숙고하는 일이다. 이것은 단순히

개인적인 취향문제가 아니라, 인류의 문제라는 점에서 심각하다. 사이버공간의 행위자 범주에 인간뿐만 아니라 장치 지능형 소프트웨어나 로봇까지 포함될 경우, 그들을 상대로 한 게임 아닌 게임에서 인간이 살아남기 위해서 갖추어야 할 최소한의 장치는 무엇인가? 새로운 게임 세계의 가치론을 구성할 때마다 현실의 세계관과 인간관에 대한 면밀한 반성이 필요한 이유는 게임 자체가 우리의 생활양식(form of life)이 되어가고 있기 때문이다.

<참고문헌>

- 김원보 . 최유찬 공편(2005), 『컴퓨터 게임과 문화』, 이룸출판.
- 여명숙(1999), 『사이버스페이스의 존재론과 그 심리철학적 함축』, 이화여자대학교 박사학위논문.
- 원광연, 여명숙, 이중식(2005), 『CT의 통신산업에의 활용성에 관한 연구』, KAIST 가상현실연구센터 주관, 한국통신경영연구소 지원 연구보고서.
- 윤웅기(2005), 「MMORPG의 법적 정체성 탐구」, 게임산업저널 2005년 가을호.
- 이인화(2005), 『한국형 디지털 스토리텔링 - 리니지 2 바츠해방전쟁 이야기-』, 살림출판.
- 『2005 대한민국 게임백서』, 문화관광부/한국산업개발원.
- 『2004 대한민국 게임백서』, 문화관광부/한국산업개발원.
- 『2003 정보통신윤리백서』, 정보통신윤리위원회.
- Heim, Michael.(1998). *Virtual Realism*. Oxford: Oxford Univ. Press.
- Lévy, Pierre.(1998). *Becoming Virtual : Reality in the Digital Age*. trans. by Robert Bononno. New York: Plenum Press.
- 게임메카 웹 사이트 <http://www.gamemeca.com>
- 경찰청사이버테러대응센터 웹 사이트 <http://ctrc.go.kr/main.jsp>

- 온라인 소비자연대 웹사이트
<http://www.antinc.co.kr>
- 이석, 경향게임스 객원기자 블로그 2005 년
12 월 12 일 <http://blog.naver.com/leesuk72?Redirect=Log&logNo=70000389576>
- 일본 가상현실학회 웹 사이트
<http://www.vrsj.org/main.html>
- KBS 2TV 추적 60 분, “은둔형 외톨이
실태보고”, 2005 년 4 월 13 일 방송.
- KBS 2TV 추적 60 분, “죽음의 덫,
게임중독”, 2005 년 9 월 28 일 방송.
- 케이블 TV MBC 게임, “게임, 광장에 서다 -
꿈의 공장을 차지하다”, 2005 년 12 월 26 일
방송.
- 케이블 TV MBC 게임, “게임, 광장에 서다 -
게임산업과 e-sports”, 2005 년 12 월 27 일
방송.