

# 신간『컴퓨터 게임과 미래 기술』 놀이하는 인간이 기술의 시대를 이끈다

조한음 기자 jhn0102114@khu.ac.kr

게임 산업의 발전은 기술 발전과 밀접한 연관성을 지닌다. CD, DVD, PC, 온라인 네트워크, 동작 인식, 가상현실로 이어지는 기술의 변곡점에는 항상 게임이 있었다. 이제는 AI 기술 발달로 인한 게임 산업의 다양한 기회와 가능성이 주목받고 있다.

우리학교 출판문화원이 지난 9월 출간한 『컴퓨터 게임과 미래 기술』은 이에 대한 통찰을 인간의 본능인 ‘놀이’와 엮어 제공한다. ‘놀이’와 ‘컴퓨터 게임’을 중심으로 그 역사와 개발 과정, 최근 게임 산업의 변화와 미래 전망을 담고 있다. 서덕영(전자공학) 교수, 우탁(전자영상학) 교수, 전석희(전산학) 교수가 공동으로 집필했다.

## 놀이에서 태어난 ‘게임’의 본질을 파헤치다

네덜란드의 역사학자 요한 하위



출판문화원 신간『컴퓨터 게임과 미래 기술』  
(사진=출판문화원 제공)

징아는 저서 『호모 루덴스』에서 “놀이가 예술, 축제, 스포츠, 종교, 문학은 물론 법률과 전쟁 같은 모든 문화적 산물의 근원”이라고 설명했다. 저자는 이에 더해 20세기가 ‘일하는 인간’ 호모 파베르의 시대였다면, 21세기는 ‘놀이하는 인간’ 호모 루덴스의 시대라고 말한다.

서 교수는 하위징아의 이론을 토대로 놀이를 인간 문화의 근원적 행위로 해석한다. 놀이란 자발적인 행위이자, 현실에서 벗어나 새 역할을 모방하는 활동이며, 일정한 시공간 안에서 이뤄진다. 이러한 맥락에서 인간은 의미 있는 일에 참여하고 새로운 경험을 추구하려는 본능적 욕망을 지니는 것이다.

서 교수는 그 욕망을 실현하는 놀이가 현대에 들어서는 게임으로 이어져 왔다고 본다. 그는 “인공지능이 많은 일을 대신하는 시대일수록 ‘논다’는 행위가 인간만의 고유한 의미를 갖게 된다”며, “게임은 이런 놀이의 힘을 가장 잘 보여주는 문화적 표현이며, 이를 통해 더 행복하고 건강한 사회로 나아갈 수 있다”고 말한다.

## 컴퓨터 게임을 알면 미래 기술이 보인다

기술과 놀이가 결합한 게임은 21세기 중요한 문화 현상으로 주목받

게 될 것으로 저자는 보고 있다. 초실감 몰입 기술의 상용화와 메타버스 콘텐츠의 확장이 게임의 가능성을 더욱 넓히면서다.

우 교수는 게임을 기술 발전의 선도 영역으로 본다. 그는 콘솔 게임이 아타리와 닌텐도, 소니를 거치며 디지털 게임의 기본 구조를 형성했고, 이후 온라인 연결과 멀티 엔터테인먼트 기능을 통해 복합적인 미디어 경험으로 확장됐다고 분석한다.

최근에는 닌텐도 스위치와 같은 N스크린·커넥티드 미디어 형태로 진화했다고 설명한다. 이러한 변화는 새로운 기술의 등장에 따라 게임의 형태와 경험 방식이 계속해서 재편되고 있음을 보여주며, 우 교수는 이를 향후 게임 산업 발전의 핵심 요인으로 제시한다.

그는 “새로운 기술이 등장하면 가장 먼저 적용되는 공간이 게임”이라고 말했다. 이어 “게임은 대중이 친숙하게 접할 수 있는 콘텐츠이므로 기술 혁신의 시험대 역할을 한다”고 덧붙였다. 그에 따르면 게임

은 문화와 기술의 실험실이고, 디지털 시대를 살아가는 인간의 새로운 가능성을 사유하도록 이끄는 매개체다. 이 책은 ‘게임’이라는 공통 주제로 오랜 인연을 이어온 세 저자가 각자의 강의 자료를 활용해 집필했다. 이들의 협업은 2013년 서 교수가 융합 연구를 제안하면서 시작됐다. 2015년 온라인 공개강좌 K-MOOC 도입 시에는 서 교수의 주도로 ‘21세기의 놀이하는 인간: 컴퓨터 게임 개론’을 개설해 호응을 얻었다.

강의가 끝난 뒤 “수업 내용을 책으로 엮어보자”는 논의가 오갔고, 이번 출판으로 결실을 맺게 된 거다. 10년 전 강의 자료를 최신 사례로 보완하고, 수강생들의 피드백을 반영해 쉽게 읽을 수 있는 대중서로 완성했다. 서 교수와 우 교수는 “게임과 놀이는 인류 역사 속에서 중요한 역할을 해왔다”며, “책을 통해 게임의 사회적 의미와 게임 개발자가 갖는 책임에 대해서 고민해 보길 바란다”고 말했다.

# 등용문, 그 특별함을 찾아서

남기원(경희기록관)

## 경희유산④ ‘등용문, 그 특별함을 찾아서’

# 9월부터 경희기록관은 우리신문과 함께 ‘경희 유산을 찾아서’를 연재한다. 서울, 국제, 광릉 캠퍼스에 존재하는 다양한 문화유산과 자연 유산은 물론 경희기록관이 소장하고 있는 우리 대학의 역사적 기록물, 경희만의 고유한 정신 유산들을 중심으로, 그들에 관한 역사적 사실, 그 안에 담겨있는 의미, 숨겨진 흥미로운 에피소드 등을 글과 사진으로 소개한다. 1차로 내년 여름까지 연재를 진행하고, 1년간의 연재 결과를 바탕으로 내용과 형식을 보완해 2차 연재를 진행할 계획이다.

서울캠퍼스 등용문을 드나들며 무엇인가 특별하다고 생각해 본 적 있는가? 하루에도 몇 번씩 지나치는 문이지만, 정작 등용문을 눈여겨

보는 이는 많지 않을 것이다. 그런데, 곰곰이 따져보면 등용문은 여러모로 특별하다.

첫째, 역사다. 등용문은 1955년 5월 10일에 완공되었다. 1955년은 우리 대학이 종합대학으로 승격된 해인 까닭에 등용문 머릿돌에는 ‘종합대학승격’이라는 문구가 한자로 새겨 있다. 올해로 건립 70주년을 맞은 등용문은 현존하는 국내 대학 교문 중에서 그 역사가 가장 오래되었다. 우리보다 역사가 앞선 대학도 캠퍼스 리모델링 과정에서 교문의 위치를 바꾸거나 새로 세우면서, 설립 연도는 대개 등용문보다 뒤쳐진다.

둘째, 형태다. 다른 대학 교문과 비교하면 등용문은 매우 독특한 형태를 하고 있다. 많은 대학 교문은 기둥 두 개를 입구 양쪽에 세우고, 그 사이에 철문을 다는 식이다. 아예 문을 두지 않고 입구에 대학 이름으로 조형물만 세운 경우도 많다. 반면, 등용문은 전통 기법으로 돌을 쌓아 올린 구조를 하고 있으며, 지붕이 있는 아치형 문이 있고, 양기둥의 머리는 왕관 모양을 하고 있

다. 성문(城門) 혹은 유럽의 개신문처럼 하나의 완결된 건축물인 셈이다.

셋째, 이름이다. 서울캠퍼스 교문의 이름은 ‘등용문(登龍門)’이다. 잉어가 용으로 승천한다는 고사에서 따온 이름으로, 경희에서 열심히 공부하여 큰 인재로 성장하라는 격려와 염원을 담아 붙인 것이다. 그런데, 대학 교문에 의미를 담아 이름을 붙인 경우는 흔치 않으며, 있더라도 나중에 명명된 경우가 대다수다. 등용문처럼 건축 당시부터 의미를 담아 설계하고 명칭까지 붙인 사례는 매우 드물다.

그렇다면 우리 대학이 교문의 형태와 이름을 정할 때 남다른 접근을 했던 이유는 무엇일까? 한마디로 교문의 역할과 의미를 남다르게 보았기 때문이다.

1955년 당시 등용문 건축은 학교의 형편과 어울리지 않는 대공사였다고 한다. 만약 문의 기능만을 생각했다면 간소하게 지을 수도 있었을 것이다. 형편이 나아지기를 기다렸을 수도 있었을 것이다. 그러나



①조사한 바에 의하면 현재의 대학 교문이 세워진 연도는 다음과 같다: 고려대 1971년, 한양대 1971년, 부산대 1976년, 서울대 1978년, 건국대 1986년, 이화여대 2006년, 서울시립대 2012년. ②등용문 동편의 작은 문은 1999년 차도와 보도를 분리하면서 새로 만든 것이다. (사진=경희기록관 제공)

우리 대학은 교문이 단지 대학의 출입구 역할만 한다고 보지 않았다. 매일 등용문을 드나드는 학생들에게 경희에 대한 자긍심을 심어주고, 더 큰 꿈과 의지를 북돋게 하기 위

해서는 여느 건물들처럼 정성을 들여야 한다고 판단했다. 70년의 세월이 흐르도록 단 한 번의 변화도 없이 그 위치, 형태, 이름을 유지하는 그 특별함은 바로 여기에 있다.