VR프로젝트 과제01 컴퓨터소프트웨어공학과 3-YD 20202296 전채린

VR 관련 영화인 레디 윈 플레이어를 보게 되었다. 이 영화는 가상현실을 통해 현실에서 경험하지 못하는 일들을 간접 경험하고, 주인공이 자신의 욕망을 추구하는 과정을 그린 영화이다. 또한, 다가올 미래를 미리 경험할 수 있어 신기했고 더욱더 흥미롭게 볼 수 있었다. 영화 속에서 드론이 피자를 배달해주고 VR기기가 상용화되어 누구나 게임 속에서 자신의 아바타를 만들고 코인을 모으며 열쇠를 얻기 위해 노력하는 모습이 현실에서도 가능하기 때문에 낯설지만은 않았다. 코로나 19로 행사를 열 수 없게 된 아이돌 기획사는 가상 콘서트를 열어 수익을 냈고, 명품 브랜드 업체들은 고객들이 실제 상품을 보고 감상할 수 있는 가상 스튜디오를 열고, 제페토에서 아바타를 만들고 서로와 소통하는 세계가 가상이 아니라 빠르게 현실로 다가왔다는 것이 놀라웠다. 우리가 흔하게 접할 수 있는 게임이나 만화, 영화 속에서 살아가면서 꿈을 품게 되고 수많은 상상력을 키우게 된다. 그리고 그것은 현재까지도 이어지면서 무한한 하위문화를 만들어 냈다. 작품을 만드는 자와 그 작품을 즐기는 자 모두한테 과거에 하위문화는 곧 자신의 미래를 만들어내는 발판이란 걸 심어 줬고 우리는 그 이후에 사람들한테도 꿈을 심어줄 수 있단 걸 보여주는 영화인 것 같다. “현실에선 모든 것이 느리다”라는 얘기가 인상 깊었다. 현실 세계에서는 어떤 생각이 현실이 되어 나타나기까지 엄청나게 오랜 시간이 걸린다. 내가 성공한 CEO가 되기 위해선 공부도 해야 하고 시험도 봐야 하고 CEO가 되기 위해 필요한 매우 어려운 과정을 거쳐야 한다. 그렇게 하더라도 내가 정말 원하는 모습이 될 수 있을지는 장담할 수 없다. 이러한 이유로 우리는 생각이 현실이 되는 가상현실을 좋아하고 게임에 빠져들게 되는 것 같다. 내가 원하는 모습이 즉시 될 수 있는 게임 속 세상 ‘오아시스’에선 현실과 다르게 내 아바타의 외모를 선택할 수 있을 뿐 아니라 강자가 될 수도 있다. 그렇기에 사람들은 현실 속 돈을 다 쏟아부어서라도 가상 현실 속 코인을 사고, 아이템을 모으는 것이다. 거기선 모든 것이 빠르게, 노력하지 않아도 코인만 있으면 좋은 무기도 사고 내가 원하는 것이 순식간에 이루어지니 만족도도 높아지고 사람들이 게임 세계 속에 빠져들게 되는 것 같다. 아이러니하게 가상현실에서도 코인의 양으로 아이템 빈부격차가 벌어진다. 코인이 많아야만 파괴력이 강한 무기를 살 수 있고, 보호력이 강한 방어막을 살 수 있다. 지금보다 23년 가까이 지난 그 시대에도 여전히 빈부의 격차는 존재하며, 현실 도피를 원하는 자들 또한 그대로다. 열심히 살아도 아무런 희망이 없는 빈민촌 사람들이 비좁은 집안에서 저마다 홀로 가상세계인 ‘오아시스’에 열중하는 모습들에서 '인간관계의 단절'을 볼 수 있었다. 대부분의 사람이 ‘오아시스’에서 일과를 보내는데, 그들은 자신의 아바타를 통해 그곳에서 일을 하며 코인을 모을 수도 있고 현실보다는 여유롭게 여가를 즐길 수도 있다. 현실과 별다른 것이 없는 시스템인 오아시스라는 공간에서 사람들은 시궁창 같은 현실보다 조금이라도 더 나은 가상의 삶을 위해 아이템에 돈을 써가며 여유로운 삶을 살고자 희망한다. 그러나 게임 속에서 싸우다 죽게되면 애써 모은 아이템들과 코인이 먼지처럼 사라지게 되는 것을 보고 가상현실 또한 현실의 반영일뿐, 아름답고 완벽한 환상이 될 수 없다는 생각이 들었다. 우리는 이 영화에서와같이 ‘여기에 있지만 여기 없는 사람들’과 살아가고 있다. 인터넷상에서 수많은 아바타를 만들어 내고, SNS에 존재하는 나는 현실과 다른 아바타가 돼가고 있다. 이 영화를 통해 지금의 현실이 만족스럽지 않아도 현실은 절대 부정할 수 없다는 것과 현실에서 도피하기 위해 발버둥 치는 것은 어리석은 일이라는 것을 깨달았다. 앞으로 현실 세계의 ‘나’를 더 아끼고 되돌아보며 발전시켜야겠다는 생각이 들었다.