

사이버문화콘텐츠로서의 컴퓨터게임 매체성

이 창 조, 하 동 원(우송대학교)

차 례

- I. 들어가면서
- II. 매개된 리얼리티와 사이버문화콘텐츠
- III. 게임장르 분류의 컨버전스
- IV. 게임의 매체적 특이성과 사이버문화콘텐츠
- V. 새로운 문화콘텐츠로서의 가능성
- VI. 나오면서

I. 들어가면서

20세기의 산업시대를 넘어 디지털 테크놀로지를 기반으로 한 정보화 시대가 본격적으로 도래함에 따라 전에는 볼 수 없었던 각종 뉴 미디어들이 엄청나게 증가하고 있다. 그리고 이들 미디어에서 생성되는 콘텐츠에 의해 현대인들을 둘러싼 매체환경은 바야흐로 미디어콘텐츠 르네상스를 맞이하고 있다. 이와 더불어 주 5일 근무제와 국민소득 수준의 향상에 힘입어 자연스럽게 여가 생활에 대한 관심과 중요도가 높아짐에 따라 문화콘텐츠에 대한 수요 또한 급증하고 있는 상황이다. 그리고 삶의 향유라는 질적 측면에 대한 관심이 중요시되는 사회 전반적 흐름 속에서 문화가 미디어 테크놀로지에 의해 콘텐츠로 변용되면서 문화상품이 되는 시대를 맞이하고 있다. 이러한 시대적 요구를 체계적으로 부흥시키기 위해 정부에서 마련한 기관이 문화부 산하의 한국문화콘텐츠진흥원인데, 이 기관에서는 문화산업의 규모에 따른 여러 가지 의욕적인 지원정책들을 내놓고 있는 상황이다.

문화부가 발표한 '2004 문화산업통계'에 따르면 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 인터넷, 모바일 콘텐츠 등 10개 분야의 시장규모가 44조 천 955억 원으로 집계됐다고 밝혔다. 이 통계에서 드러나 문화산업 분야 중에서 게임은 가장 최근에 영향력을 높여 가고 있는 분야이다. 그것은 그래픽 기술의 발달과 인터랙티브 기술이 인터넷이라는 온라인 네트워크와 융합되면서 나타난 온라인 컴퓨터 게임의 성장에 힘입은 바 크다. 즉, 다른 게임 장르보다 국제적 경쟁력을 확보하고 앞으로 문화산업에서 점차 그 산업적 기여도를 높여가고 있는 분야가 온라인 컴퓨터 게임이란 사실은 이러한 점을 객관적으로 증명하는 것이다. 그런데 이런 긍정적인 측면에도 불구하고 컴퓨터게임이 급속도로 우리의 생활 속으로 스며드는 속도에 비례하여 그 해악 또한 증가하고 있다. 그러므로 이제 게임을 그 해악으로부터 구출하기 위해서 단순히 오락적 차원이나 상업적 차원에만 머물지 말고 시야를 넓혀 문화의 고유성과 다양성의 확보란 관점에서 새롭게 검토해야 할 시점인 것이다. 그러므로 이제 컴

퓨터게임은 단순히 경제적 논리에 의해서만 기획 및 개발되고 유통되는 상황을 간과할 수는 없는 것이다. 왜냐하면 앞에서 잠시 언급했듯이 문화라는 존재는 단순히 경제논리에 의해서만 평가할 수는 없는 그 무엇이기 때문이다. 특히 온라인 컴퓨터 게임의 경우 온라인이란 네트워크 특성상 사이버문화콘텐츠라는 카테고리에서 게임의 매체적 스펙트럼에 대해 다학제적으로 검토할 필요가 있다. 따라서 이 글은 사이버문화콘텐츠로서의 컴퓨터게임의 매체성에 대해 여러 가지 관점에서 개괄적으로 검토하고 새로운 미래 문화콘텐츠 장르로서의 컴퓨터게임이 가진 가능성을 포착해 보고자 한다.

II. 매개된 리얼리티와 사이버문화콘텐츠

크리스티안 필커는 “미디어에서 리얼리티란 무엇인가?”¹⁾란 저서에서 미디어가 전파되는 광범위한 대중들에게 철학, 심리학, 사회학, 인류학, 예술비평, 커뮤니케이션 이론 등의 다학제적 이론을 기반으로 미디어 교육과 미디어 리얼리티에 대한 근본적인 문제를 다루었다. 그리고 그는 미디어의 리얼리티와 실제 리얼리티는 다른 것이며, 현대 미디어 사회를 살아가는 대중들에게 필요한 것이 미디어 해독 능력이란 점을 일깨우고 있다. 또한 미디어 해독능력에 대한 강조는 인터넷 네트워크 기반의 사이버스페이스에서 산출되는 다양한 사이버문화콘텐츠를 이해하려는 상황에서는 상당히 중요한 시사점을 던져 주고 있다. 즉, 미디어 리얼리티가 현실 그 자체가 아니며

현실과 사실 그리고 진실의 반영체이며 미디어 이데올로기의 산물이란 점이다. 나아가 원래 현실과 다른 위치에 자리매김한 미디어가 영상과 그래픽 기술 그리고 인터랙티브 기술에 힘입어 점점 현실로 착각하게 만드는 미디어 환경으로 인해 능동적 미디어 속성을 띄게 된다는 것이다. 다시 말해서 유비쿼터스 사회를 목전에 두고 있는 디지털미디어는 타인으로서의 위치에서 강 건너 불 구경식의 수동적인 미디어로 존재하지 않고, 능동적으로 수용자나 사용자와 커뮤니케이션하며 현실과 미디어 현실의 벽을 넘다들려는 상황이다. 마치 내 피부의 촉각처럼... 이러한 점에 대한 해안을 커뮤니케이션 이론가이자 전자시대의 문명비평가 및 현대사상가로 추앙받는 맥루한(Marshall McLuhan)은 ‘미디어는 마사지이다’²⁾란 명제로 함축하여 표현했다. 이 명제를 풀어서 해석하면, 미디어는 곧 콘텐츠라는 것이다. 즉, 인터랙티브 기능이 보강된 디지털 네트워크 미디어는 콘텐츠로부터의 일정한 거리감을 무화시키고 미디어와 콘텐츠의 합일과 융합에 의해 미디어는 메시지가 되고 연이어 마사지로 다가오는 것이다. 여기서 마사지란 은유적 표현은 상당

2) 맥루한은 모든 매체가 인간 능력의 확장이라고 본다. 책은 눈의 확장이고, 바퀴는 다리의 확장이며, 옷은 피부의 확장이고, 전화회로는 중추신경 계통의 확장이다. 감각기관의 확장으로서 모든 매체는 그 메시지와 상관 없이 우리가 세상을 인식하는 방식에 영향을 준다. 말하자면 매체가 곧 메시지이다. 같은 메시지라고 하더라도 얼굴을 맞대고 직접 말하는 것과 신문에 나오는 것, 그리고 TV로 방송되는 것은 큰 차이가 있다. 결국 매체가 다르면 메시지도 달라지고 수용자가 세계를 인식하는 방식도 달라진다. M. McLuhan & Quentin Fiore, [The Medium is the Massage] Ginko Press, 1996을 참조할 것

1) 크리스티안 필커 지음, 이도경 옮김, [미디어에서 리얼리티란 무엇인가/ La realite dans les medias], 커뮤니케이션북스, 2001을 참조할 것.

히 여러 가지 의미로 재해석해 볼 수 있는 여지를 남긴다. 즉, 미디어에 의해 생성된 리얼리티가 우리의 피부 촉각 같은 실제적 경험으로 착각하게 만들며 현실과 동일시되는 것을 의미한다고 볼 수 있다. 다시 말해서 사이버 경험이 실제 경험과 동일선상에 서게 되는 미디어 수용상황을 지칭하는 은유적 표현으로도 해석할 수 있다.

맥루한은 그 시대의 지배적인 매체가 무엇이나에 따라 문명의 성격도 달라진다고 보았다. 그의 관점에 의하면 16세기 인쇄술의 발명은 시각 중심 현상을 가속화시켰다. 그러나 19세기 중반 전신의 발명으로 전자 매체 시대가 열렸고, 특히 복수의 감각을 요구하는 텔레비전의 발명과 보급은 인간의 감각균형을 복구시켜 궁극적으로 인류를 다시 부족화 시킬 것이라고 보았다. 이것은 선형적 논리에 매몰되었던 인쇄 시대의 시각 중심형 인간이 감각의 균형을 되찾는 것이며, 오래 전에 추방되었던 낙원으로 복귀함을 의미한다. 이러한 맥루한의 기술 결정론적 관점은 비판의 여지도 남겨 놓고 있지만 미디어 리얼리티의 스펙트럼을 통찰하는 데 유용한 측면이 다분히 있다. 그러나 현대의 전자과학기술이 세계를 하나의 지구촌으로 만들고 인류를 인쇄 시대의 선형적 세계에서 해방시킬 것이라고 본 관점은 오늘날 매개된 미디어 콘텐츠가 창궐하는 정보화 사회에선 상당히 설득력 있게 받아 들여 지는 부분이다. 특히 인터넷 기반의 가상공간에서 창출되는 여러 가지 현상이나 가상현실(VR) 기술에 의한 환영의 영상 현실이 실제적으로 구현됨에 따라, 그리고 웹 실시간 커뮤니티에 의한 페르소나(persona/가상인격)의 새로운 커뮤니케이션 방식에 의해 산출되는 사이버문화콘텐츠의 여러 양상들이 우리 앞에 현실로 다가 오면서 맥루한의 해안은 무게감을 더한다. 따라서 오늘날 인터넷 네트워크의 엄청난

표 1. 게임장르 분류

1	액션 게임	가장 오래된 장르로 초기 아케이드 게임이 이 장르/액션게임을 크게 두 가지로 구분(슈팅/기타)/액션게임은 UI디자인이 매우 직설적, 액션게임의 중요한 규칙은 플레이어와 아바타의 구분이 쉬어야 한다는 점.
2	전략 게임	보드게임에 뿌리를 둔 장르/고전적 턴방식의 전략게임과 RTS 게임.
3	롤플레이 게임	사촌인 전략게임처럼 펜과 종이로 하는 게임에서 발생한 게임/확실한 스토리와 경험치 위한 캐릭터의 성장.
4	스포츠 게임	어드벤처 게임이나 롤플레이 게임 디자인만큼 창작성 요구 많음/실제 스포츠를 시뮬레이션하는 정도와 플레이어의 정도의 균형미 찾기.
5	이동수단시뮬레이션	실존하는 이동수단을 시뮬레이트/비행 시뮬레이션 & 드라이빙 시뮬레이션 등/ 가장 기술 지향적 게임.
6	건설경영시뮬레이션(CMS)	적을 물리치는 것이 아니라 진행형으로 변화하는 방법과 절차 속에서 무엇인가 만들어 내는 게임/클러스터 타이콘 같이 잘 만들어진 CMS는 3D그래픽 없이도 성공/스포츠 경기나 액션게임 등과는 다른 차원의 성취감 게임.
7	어드벤처 게임	플레이어의 캐릭터와 상호반응하는 이야기구조 가장. 전투가 게임의 중심요소 아님/플레이어가 게임을 즐겨야하는 좀더 큰 문제 만들어 풀다운 꿈을 현실화하는 장르.
8	인공적인 생명 게임, 퍼즐 게임 그리고 다른 장르들(여자들이들을 위한 게임)	a.인공적인 생명게임의 하위범주의 하나 인공 애완동물(가상생물). b.퍼즐게임 한 가지 테마를 바탕으로 다양한 변종이투어져야 함. c.여자들이들을 위한 게임-게임산업은 항상 많은 남성들 위주로 이루어져 왔음.
9	온라인 게임	온라인 플레이가 사회적 상호교류의 기회 제공/타인과 상호교류의 즐거움/상글 플레이어 게임이나 멀티플레이어 게임보다 기술적 어려움.
10	미래의 게임	a.게임링 하드웨어b.게임프로그래밍의 미래 c.게임장르 d.브로드밴드 네트워크 e. 먼 미래에는 f.예술로서의 인터랙티브 엔터테인먼트

난 진화에 힘입어 사이버공간에서 생성되는 사이버문화콘텐츠는 매개된 리얼리티로 시작하여 그 자체가 하나의 리얼리티가 되는 혁명적 상황에 이르렀다. 원래 컴퓨터는 발명 초창기의 소박한 매체 속성인 계산기의 기능을 넘어 시뮬레이션(simulation)³⁾으로의 기능이 초창기 기능을 압

3) 원래 위조품 혹은 모제품(replica)을 뜻하는 단어이지만, 오늘날 일반적으로 현실의 현상을 컴퓨터 등의 기

도하고 있다. 그리고 이 시물레이션은 온라인 네트워크와 만나면서 시물라크르(simulacre)로 변성된다. 미디어 시티 서울 2002 행사를 위해 우리나라에 온 적이 있는 프랑스의 사상가인 보들리아르(Jean Baudrillard)는 돌아갈 배꼽이 없는 부유하는 기표적 기호상황을 시물라크르라고 지칭하였는데, 더 이상 실재(reality)와 그것을 재현하고 묘사한 이미지가 묘사되었던 실재를 대체해 버렸다고 주장하였다. 그리고 그는 더 급진적으로 나아가 미디어가 지배하는 현대는 리얼리티 자체가 소멸되는 하이퍼리얼리즘의 시대이며, 이 세계는 모조품인 시물라크럼이 지배하는 추상적인 곳이라는 일종의 '시물레이션리즘(simulationism)'이란 관점의 주장을 폈다. 이러한 여러 학자들의 관점들은 한마디로 온라인 네트워크에 의한 가상공간에서 생성되는 사이버문화콘텐츠의 영향력을 직접 체감하고 있는 오늘 우리의 컴퓨터 게임 미디어의 상황에서 바라 볼 때 상당히 되새김해 보아야 할 여러 가지 여운들을 주고 있다.

Ⅲ. 게임장르 분류의 컨버전스

항상 분류한다는 것은 특정 관점을 전제로 할 때 적합한 분류로 학문적 정당성을 부여 받을 수 있다. 그런데 오늘날 컴퓨터 게임 분야는 그 발전 양상이 상당히 복잡화 되기 시작함으로써 인해 한 가지 관점이나 장르로 구분하기 모호한 게임이 있는 것이 현 상황이다. 즉, 컴퓨터 게임의 유형을 분류하는 것은 세밀한 이론적 차별성을 가지

고 분류하는가 하면 산업계의 관습에 따라 통용되는 용어로 구분되기도 한다. 그리고 일반적으로 게임을 무엇으로 즐기는가 하는 플랫폼의 차원과 게임을 어떻게 하는가에 따른 장르 등으로 구분하는 수도 있지만 실제 게임산업계에선 '시물레이션 롤플레이 게임', '리얼 타임 액션 어드벤처' 등과 같은 여러 가지 장르가 복합화된 게임이 기획되고 개발 유통된다.⁴⁾ 그 이유는 철저한 장르적 정통성을 지키며 정직하게 만들어지는 게임의 경우 진부하여 게임성이 떨어질 가능성이 높기 때문인 측면이 있다. 그러나 대체로 통용되고 있는 게임의 장르를 살펴보면, 시물레이션게임은 플레이어의 의지가 게임의 흐름을 만들어가는 게임의 특성을 나타내며 롤플레이게임은 경험치의 개념이 있고 시나리오가 준비되어 있는 게임을 일컫는다. 또한 어드벤처게임은 이야기의 주인공이 되어 스토리를 엮어가는 게임을 지칭하며, 액션게임은반사신경이 필요하고 캐릭터를 조작해서 즐기는 게임. 격투, 슈팅 등의 하위 범주가 있다. 그리고 스포츠 레이스 게임은 스포츠나 레이스를 소재로 한 액션 게임이며, 주어진 명제를 풀어나가는 게임인 퍼즐 게임과 장기나 마작 등 기존의 게임을 재현한 보드 테이블 게임, 점, 퀴즈 등 어떤 분류에도 해당되지 않는 게임인 버라이어티 게임 등 8가지로 구분해 볼 수 있다. 앤드류 롤링스와 어니스트 아담스는 '게임기획개론'⁵⁾

계장치에 의해 모방적으로 재현하는 실험을 말하며 흔히 '모의'라고 번역되기도 한다. 최근의 미술 평론에서 시물레이션은 사실상 시물라크럼(simulacrum, 복수형은 simulacra)과 동의어로 간주되고 있다.

4) 게임 플랫폼에는 '오락실'이라는 아케이드, 플레이스테이션으로 대표되는 비디오 게임(콘솔기), 온라인 게임을 비롯한 PC게임, 우리나라에 널리 보급된 휴대폰으로 즐기는 모바일게임 등이 있다. 게임 장르에는 액션, 어드벤처, 전략시물레이션, 머드 롤 플레이 게임 등이 있다. 현재 게임 포털사이트는 게임 서비스를 위해 장르 구분하나 실제로 장르를 명확히 구분하기는 어렵다. 류현주 저, [컴퓨터 게임과 내러티브], 현암사, 2003, p.27 참조

5) Andrew Rollings & Ernest Adams 저, [게임 기획개론], 송기범 譯, 제우미디어, 2004.

이란 저서에서 게임디자인 방식 상의 뚜렷한 차별성을 기초로 표1과 같이 10가지 챗터로 나누면서 하위 게임 장르들을 보다 창조적으로 분류하고 있다. 그러나 그들은 이러한 구분에 얽매이지 않고 어떤 장르들은 서로 혼합될 수 있으며, 장르 구분의 경계를 탐색함에 따라 인식되는 매체의 가능성을 파악하자는 것이 주된 주장이며 꿈을 어떻게 게임으로 현실화시키느냐 것에 초점을 맞추어야 한다고 강조한다. 그리고 컴퓨터 게임은 영화의 등장 이후 새로운 엔터테인먼트 미디어 중에서 가장 중요한 위치를 차지하고 있음을 강조하면서 다른 엔터테인먼트와는 차별적인 고유의 특징을 가지고 고전적인 게임에 인터랙티브이라는 요소를 더해 시각적 충격을 만들어 내고 있는 현황을 진단한다. 또한 우리의 상상의 능력치에 의해 영화의 내러티브를 넘어서는 꿈의 세계를 현실화시키는 컴퓨터게임의 매력에 대해 역설한다. 이러한 주장들은 컴퓨터게임에 있어 장르적 구분에 무게중심을 두기 보다는 그 내용 즉, 자신이 표현하고자 하는 게임적 상상의 세계는 무엇인가에 대한 고민에 더 큰 무게를 두어야 함을 이야기하는 것이라 볼 수 있다. 따라서 장르적 구분에 앞서 먼저 무한한 상상력을 가지고 인간적인 또 다른 패턴의 신세계에 대한 호기심 어린 창조력 육성에 컴퓨터 게임디자인의 미래가 놓여 있음을 알 수 있다.

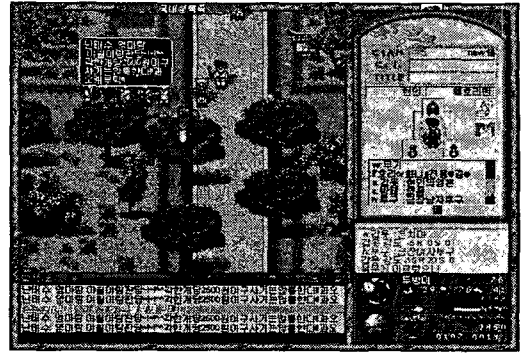
IV. 게임의 매체적 특이성과 사이버문화콘텐츠

컴퓨터는 원래 계산기 개념에서 출발하여 시뮬레이션의 도구로 변용된 점을 앞에서도 언급한 바 있다. 그러므로 컴퓨터를 도구로 이루어지는

컴퓨터 게임은 당연히 시뮬레이션의 매체속성을 내포하게 된다. 그리고 이 시뮬레이션의 매체 속성이 온라인 네트워크와 접목되면서 게임콘텐츠는 사이버문화콘텐츠로서의 속성들을 이어 받게 된다. 그런데 컴퓨터 게임은 어느 지점에서 영화나 TV 등과 같은 기존의 미디어 콘텐츠와 어떻게 다른 미디어 차별성을 드러내는가? 디지털 콘텐츠로서 컴퓨터게임, 좀더 나아가 사이버문화 콘텐츠로서의 컴퓨터 게임 미디어와 콘텐츠의 매체적 특이성은 어떤 것인가? 이 두 가지 물음에 공통적으로 대응할 수 있는 키워드는 바로 게임 텍스트만의 강력하고도 새로운 커뮤니케이션 현상인 상호작용적 이야기하기 방식, 하이퍼텍스트적 이야기하기 방식, 디지털 내러티브로서의 이야기 구조 등으로 표현되는 것들이다. 이같이 몇 가지로 다르게 표현된 키워드의 공통분모는 실시간(real time) 인터랙티브이다. 다시 말해서 게임이 벌어지는 가상의 공간과 물리적 현실공간의 경계를 모호하게 하는 온라인 게임의 경험을 게임의 구조적 특징과 게이머의 상호작용성을 중심으로 이루어지는 인터랙티브는 전통적인 미디어가 가진 내러티브의 완전성, 확정성, 시간성, 선형성 등과는 모순되는 컴퓨터 게임만이 지닌 매체 특이성의 중심인 것이다. 그러나 최근 디지털 TV의 등장과 웹 상에서 이루어지는 인터랙티브 영화의 경우 인터랙티브의 양상이 조금씩 나타나고 있는데 이것은 디지털 컨버전스라는 관점에서 컴퓨터 게임의 매체 속성과 맥락을 같이 하면서 미래의 미디어 내러티브 양식이 컴퓨터 게임과 유사해 질 것이란 예측을 가능케 하는 사례이다.

하여튼 새로운 커뮤니케이션 형태로서의 컴퓨터 게임이 지닌 인터랙티브에 대해 사이버문화 콘텐츠의 속성과 견주어 탐색을 시작해보자. 특

히 네트워크를 통해 온라인상에서 다른 플레이어와 실시간으로 플레이하는 온라인 게임은 PC를 매개로 인간과 인간 간의 예측하기 어려운 게임 장르상의 특성으로 인해 강력한 인터랙티브와 함께 현실로의 착각과 또 다른 현실로의 몰입과 중독성을 드러낸다. 이렇게 강력한 매체 속성을 지닌 온라인 게임은 어디서 유래한 것일까? 온라인 게임⁶⁾의 효시는 텍스트형 머드(MUD/Multi-User Dungeon)게임에서 찾아 볼 수 있다. 최초의 텍스트형 머드게임은 1980년 영국의 엑세스 대학에서 시작되었는데, 텍스트 기반이지만 캐릭터의 풍부한 특성과 상상력이 돋보이는 최초의 온라인 게임의 형태였다. 우리나라는 1994년 '쥬라기 공원'이 한글 텍스트 기반의 최초 머드 게임이었고, 캐릭터의 모든 상황과 메뉴가 그래픽으로 구현된 그래픽 다사용자 게임의 시초는 (주)넥슨에서 개발한 '바람의 나라'였다.[그림1]



▶▶ 그림 1. 바람의 나라

즉, 영상표현기술의 발전으로 텍스트 MUD에서 그래픽 MUD로 진화해 나가는 양상을 가지는 MPOG는 최근 기존의 PC게임인 싱글 플레이어 RPG와는 상당히 다른 특성을 지닌다. “첫째, MPOG는 다수의 사용자가 동시에 게임에 참여하므로 내가 있던 상황에서의 저장 불가능하다. 더 정확히 말하자면 내가 게임을 떠난 후에도 게임은 계속되며 내가 한번 관여하여 발생한 상황을 지우거나 취소할 수 없다. 게이머가 게임을 종료하고 가상공간을 떠나 나와도 마치 우리의 현실이 나의 참여 여부와 상관없이 지속적으로 진행되고 있는 것처럼 다른 게이머들에 의해 가상의 세계는 진행되어 나간다. 그래서 내가 다시 그 세계로 돌아가면 그 간에 그 세계는 흘러가고 있었음을 알 수 있다. 둘째, 내용상의 특징으로는 싱글에서처럼 모든 사용자가 영웅이 될 수 없다. 싱글에서는 대개 사용자를 영웅으로 놓고 게임의 시나리오가 진행되는 데에 비해 MPOG는 수백 수천이 모두 영웅이 될 수는 없으므로 사용자를 영웅으로 만들어 놓는 싱글에서와는 엄격히 다른 내용으로 진행된다. 셋째, MPOG에서는 게임의 종료란 없다. 싱글에서는 캐릭터가 죽게 되면 게임 도중이라도 게임의 종료를 의미한다. 그러나 MPOG에서는 게임의 종료란 없다. 나의 캐릭터

6) 온라인 게임은 싱글 플레이어 게임을 기반에 두고 적은 규모의 사용자(1~16명)가 함께 게임을 하는 네트워크 게임과 수천 명의 사용자들이 동시에 게임을 하는 다사용자 온라인 게임 그리고 인터넷 Shockwave등을 이용해 게임하는 인터넷게임 등으로 분류하기도 한다. 그러나 특별한 구분 없이 일반적으로 다사용자 온라인 게임(MPOG)이라고도 부른다. 김훈순 외, 저, [영상콘텐츠연구], 커뮤니케이션북스, 2002, p.237 참조

가 죽는다 하더라도 약간의 손실만 있고 다시 게임에 참여할 수 있게 되어 있다. 넷째, MPOG의 게임 세계에서는 자족적이고 완전한 세계이다. 다양한 종류의 캐릭터들이 그 세계 속에서 자신들의 역할을 수행해 나감으로써 세계가 계속 유지되도록 만들어져 있기 때문이다.”⁷⁾ 이러한 여러 가지 특징으로 인해 다사용자 온라인 게임(MPOG)은 사이버문화콘텐츠로서의 상당한 파급력과 몰입성을 드러낸다. 따라서 이에 따른 여러 가지 부정적 현상들이 드러나고 있는 현실적 상황에 대한 여러 가지 대안적 모색이 일고 있다. 즉, 머드게임 속에서의 가상 현실 경험은 지시대상은 없고 기호가 현실을 대체하는 앞에서도 언급한 장 보드리야르가 주장한 일종의 모사(simulation)로 볼 수 있다. 왜냐하면 머드를 통하여 접하는 게임 세상은 그 강력한 인터랙티비티와 실시간의 현실감으로 인하여 현실 공간과 시간과는 다르지만 아이러니컬하게도 다르지 않은 강력한 새로운 경험을 게이머에게 제공하기 때문이다. 이러한 현상 중에 한 예로 국내의 온라인 게임에서 게임 속 상황을 현실과 연계하여 일어나는 폭력사건이나 게임 속 아이템이나 캐릭터의 현금 거래 등을 들 수 있다. 이것은 가상공간의 규칙과 질서가 현실공간의 질서를 유린하고 현실공간으로 침범해 들어가는 사이버문화의 새로운 현상으로 눈여겨 볼 필요가 있다. 따라서 온라인 컴퓨터 게임에 대한 매체적 특이성에 대해서 그리고 또 다른 이야기 방식에 대한 심리학적, 사회학적, 문화사적 등등의 다학제적 연구와 이해가 절실한 시점이다. 그리고 다학제적이고 심층적 연구 노력을 통해 우리는 사이버문화콘텐츠로서의 강력한 영향력을 높여 가고 있는 컴퓨터 게임의 장점과 단점을 동시에 조망하고 새로운

미래의 문화 콘텐츠 양식으로 재-매체화(remediation)⁸⁾시킬 수 있는 통찰력을 키워나갈 수 있을 것이다.

V. 새로운 문화콘텐츠로서의 가능성

컴퓨터 게임은 문화산업적 영향력이 증대되고 있는 긍정적 측면의 이면에 상당히 부정적 현상과 인식이 존재하는 것은 부인할 수 없는 사실이다. 그것은 정부기관이 게임문화진흥협의회와 공동으로 전국을 순회하며 게임중독치료 프로그램을 운영하는 사례를 보더라도 여실히 알 수 있는 사안이다. 그런데 컴퓨터게임의 매체적 특이성으로 인해 야기되는 과도한 몰입성에 의한 중독성⁹⁾의 해악은 다른 관점으로 바라보면 상당히

8) 월드와이드웹이 성공한 까닭은 20세기의 다른 수많은 미디어 형식들을 ‘재매체화’하는 데 성공했기 때문이다.

They argue that visual media achieve their cultural significance precisely by paying homage to, rivaling, and refashioning such earlier media as perspective painting, photography, film and television. They call this process of refashioning “remediation” and they note that earlier media have also refashioned one another: photography remediated painting, film remediated stage production and photography, and television remediated film, vaudeville and radio. In chapters devoted to individual media or genres(such as computer games, digital photography, virtual reality, film, and television), the authors illustrate the process of remediation and its two principal styles or strategies: transparent immediacy and hypermediacy./David Jay Bolter, Richard Grusin, [Remediation: Understanding New Media], The MIT Press, 2000를 참조할 것.

9) 일본의 뇌신경 과학자인 모리 아키오 박사가 자신의 저서 ‘게임뇌의 공포’에서 어려서부터 변변한 운동 한번 안하고 컴퓨터게임에만 몰두하는 아이들의 뇌에 이번이 생기고 있다고 주장했다. 장기간 게임을 해온 어

7) 김훈순 외 엮, 같은 책, pp.238~239 참조

유용하다. 즉, 이러한 중독성이란 컴퓨터 게임의 약점을 창조적으로 역이용하는 지혜를 발휘한다면 게임은 진정한 의미의 디지털 영상문화의 첨병으로서의 위상과 미래 미디어 엔터테인먼트 장르의 강자로서 자리매김할 수 있을 것이다. 그 새로운 관점은 무엇일까? 그것은 중독성과 과도한 게임 몰입성을 야기한 인터랙티비티 등과 같은 게임의 매체 특이성을 이용해 단순히 오락거리의 게임콘텐츠로서가 아니라 사회문화적으로 유용한 게임 콘텐츠를 개발하는 것이다. 그 새로운 가능성의 예로 기능성 게임의 범주를 들 수 있다. 앞에서 언급한 것 외에 기능성 게임을 제안하는 또 다른 이유는 오락성 위주의 게임시장이 포화 상태에 이르렀고 그 해악 또한 증대되고 있는 현실에서 기능성 게임을 통한 사회적 기여의 논의가 일고 있기 때문이다. 사실 기능성 게임에 대한 시도는 많이 이루어지고 있지만 아직 그 장르의 특성을 제대로 담아내는 경우는 드물다. 두 마리 토끼를 다 잡는 기획인 기능성 게임에 대한 탐구는 이제 제대로 시작되어야 하는 것이 이러한 현실적 상황 때문인 것이다. 사실 기능성 게임은 게임성을 훼손하지 않으면서도 교육적, 사회적 역할을 수행하는 두 가지 역할을 얼마나 균형감 있게 연결시키고, 단순한 오락의 개념에서 탈피한 새로운 차원의 즐거움과 성취감, 상상력, 모험심을 안겨다 주는 건전한 놀이로서 인식하고 이로써 새로운 놀이문화를 창조해 나갈 수 있는 연구가 필요하다.¹⁰⁾ 이 연구를 바탕으로 컴퓨터 게임

런이의 뇌파가 종종 치매환자의 뇌파와 흡사하다는 사실을 발견한 것이다. 이 책은 게임중독의 폐해를 지적하는 데는 부족함이 없어 보인다. 뇌파의 변화를 통한 과학적인 논리전개도 설득력이 있다. 그러나 실험대상이 소수에 한정돼 있는데다 자신이 개발한 간이 뇌파계를 이용, 객관적인 데이터로서의 유효성에 의문을 갖게 하는 약점을 지니고 있다.

10) 문화콘텐츠선진국은 왜 게임이 그런 파괴력과 효과

의 부정적인 사회적 인식을 해소시키고 진정한 사이버문화콘텐츠로 자리매김 할 필요가 있다. 이것이 기능성 게임 콘텐츠의 사회적 역할이자 저급 문화콘텐츠를 넘어서는 새로운 게임의 가능성 영역이 아닐까?

지금까지 게임산업은 MMORPG류의 온라인 게임이 주류를 형성하여 발전되어 왔다. 이러한 장르의 편중은 일부에서 사회적문제와 함께 청소년들의 학습을 저해하는 것으로 인식되었다. 따라서 앞으로 기존 온라인게임에 대한 편향된 일반인들의 인식전환에 온라인 에듀게임이 큰 기여를 할 것이다. 기능성 컴퓨터게임의 고무적인 한 사례는 교육과 게임을 결합한 에듀게임으로 최근 온라인과 연계됨으로 새로운 사업성을 가진 콘텐츠 모델로 부상하고 있다. 그 예를 들면 2004년 초 ELS에듀가 개발한 온라인 에듀게임 “토익넷” 이용자가 미국 대학입학시험(SAT)에서 만점을 획득했다는 사례이다. 토익넷을 개발한, ELS에듀 안문환 대표는 토익넷의 성공과 더불어, 역사, 위인, 영화, 시사상식 등 다양한 분야의 지식을

를 가지게 되었는지, 그리고 인간사회와 심리, 과학, 교육, 의료 등에 인간을 끌어들이는 마력을 어떻게 활용하는지를 각 분야에서 고민하고 있다. 이미 미국의 유수대학들은 왜 게임이 다른 미디어보다 더 사람들을 몰입시키는지 그 이유를 캐고 또 그 심리적 과학적 탐색을 본격화하기 시작했다. 미국의 스탠퍼드, MIT, 그리고 USC 등 엔터테인먼트기술과 산업에서 내로라하는 세계적 대학 연구소들이 인터랙티브미디어로서의 게임에 대한 연구를 본격적으로 하기 시작했다. MIT 미디어랩은 메이저 톱 프로젝트로 마이크로소프트에서 대규모기금을 지원받아 ‘Game to Teach’에 대한 연구를 본격화했다. USC와 스탠퍼드는 미국과학재단과 공동으로 게임이 가져오는 가상현실의 체험감(presence)과 학습에 대한 대규모연구를 착수하기 시작했다. 유럽도 게임상의 현존감이 미치는 파급효과를 인간, 사회, 학습, 의료 등으로 확장시켜 그 파급효과를 조사하고 기술개발에 반영하는 대규모 프로젝트를 유럽연합 차원에서 착수했다.

임, 체감형 게임 등 미래형 게임 지향형의 독창적 게임 분야 개척으로 새로운 미래 문화 콘텐츠로서의 게임 위상을 정립할 필요가 있다.

Ⅶ. 나오면서

게임산업이 영화나 애니메이션 등 다른 엔터테인먼트산업에 비해 마켓은 늦게 형성됐지만 우리나라의 인터넷 인프라에 힘입어 온라인게임분야에서 세계적인 위상과 국제 경쟁력을 지니게 되었다. 이에 따라 삼성전자나 제일제당 등의 대기업들이 게임사업을 강화하고 있는 실정이다. 그리고 우리의 영화, 게임 등 문화콘텐츠에 대한 세계적인 관심도도 점차 증가하고 있다.¹²⁾ 그러나

에듀게임 시장은 800억원을 넘어설 것으로 추정된다. ES초기에는 대부분 유아를 타깃으로 한 에듀게임이 대거 선보였다. '재미나라' '지니키즈' 등이 대표적이다. 재미나라에서 제공하고 있는 '한자대모험'은 기존 한자 학습 영역을 인터넷 멀티미디어 환경을 이용해 입체적인 엔터테인먼트로 재구성한 작품이다. 지니키즈도 지니마를 캐릭터와 함께하는 게임과 인터랙티브 애니메이션이라는 놀이를 통해 유아들이 스스로 학습에 대한 재미를 느낄 수 있도록 설계된 다양한 프로그램을 선보이고 있다. 에듀게임 관련 자료는한국게임산업개발원에서 발표하고 게임산업종합정보시스템(GITISS)에 게재된 보고서 [에듀게임의 현황과 전망]를 참조할 것.

12) 2005년 5월 20일 막을 내린 E3 2005에서 웹젠과 엔씨소프트가 내놓은 신작들은 국내외 해외 유저들에게 충분히 좋은 평가를 받을 수 있는 게임들로 채워졌다. E3를 취재 온 각국 기자들은 "이번 E3 2005에서 가장 실속을 챙긴 곳은 한국 온라인게임 업체들"이라고 말할 만큼 좋은 성과를 얻은 것도 사실이다. 한국공동관으로 참여한 한국게임산업개발원에 따르면 이번 E3 2005 기간 동안 941만 달러의 계약성과와 7천만 달러의 상담 실적을 올렸다고 한다. 리니지와 뮤, 라그나로크 등으로 대표되는 국내 온라인게임이 대규모 자금과 기술력으로 만들어진 월드 오브 워크래프트의 국내 서비스로 흔들거렸던 적이 있다. E3 2005에서 뚜렷하게 나타난 '비디오게임의 온라인화' 트렌드는 올 가을 동경게임쇼에서 절정에 달할 것으로 예상되고 있다. 다양한 플랫폼의 글로벌 컨텐츠를 미리 준비하지 않는다

아직도 그 게임콘텐츠에 관한 독창적 실험정신이나 우리 고유의 색깔을 지닌 문화콘텐츠로서의 게임에 대한 염려는 남아 있다. 왜냐하면 대중 장르 중 영화는 그 문화산업적 규모와 걸맞게 대중 문화로 그 위상이 정립되어 가고 있고 인식되고 있는 상황이지만, 게임분야는 산업적 규모에 비해 아직도 일부 청소년층에서 몰입하는 오락거리로 인식되고 있는 상황이다. 이러한 인식을 불식시키고 컴퓨터 게임이 하나의 현대적 학문분야이자 문화장르로서 당당히 자리매김하기 위해선 게임중독, 게임 아이템 범죄 등의 사회적 해악을 해소시킬 수 있는 방안을 기술적 개발 노력과 더불어 사회 문화사적인 차원에서 꾸준히 세워나가야 할 것이다. 즉, 컴퓨터 게임의 매체적 특이성에 대한 다학제적인 접근을 통해 문화, 교육, 인간, 복지 등에 기여할 수 있는 게임콘텐츠의 창출을 위한 기본 연구 인프라가 절실하다. 또한 게임성을 잃지 않으면서 사회적, 문화적 요소들을 적절히 조화시켜 올바르게 게임문화로 승화시킬 수 있는 새로운 역량의 차세대 게임기획 및 개발 인재의 양성도 필요한 시점임을 특별히 강조하고 싶다.

참고문헌

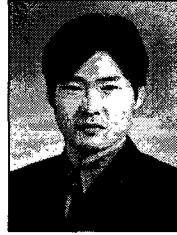
- [1] Andrew Rollings & Ernest Adams 著, [게임 기획 개론], 송기범 譯, 제우미디어, 2004.
- [2] Janet Horowitz Murray 著, [인터랙티브스토리텔링], 한용환/변지연 譯, 안그라픽스, 2001.
- [3] George P. Landow 著, [하이퍼텍스트2.0], 여국헌

면 우리나라 온라인게임 산업은 큰 파도에 얻어 맞을 수 있다. 그 위험 신호는 이미 포착되었다. 정부의 정책도 현장에 맞는 현실적인 지원 정책으로 변해야 하며 온라인게임 업체들도 새로운 돌파구를 마련해야 한다.

의 譯, 문화과학사, 2001.

- [4] 아카오. 히라바야시 著, [게임대학], AK편집부 譯, 에이케이, 1996.
- [5] 칙센트미하이 著, [몰입의 즐거움], 이희재 譯, 해냄, 1999.
- [6] 최유찬 著, “게임의 서사”, [내러티브 제2호], 한국서사연구회, 2000.
- [7] 이재현 著, [인터넷과 온라인 게임], 커뮤니케이션북스, 2001.
- [8] 정지영 著, [하이퍼텍스트 구조의 레토릭적 패턴], 연세대박사학위논문, 1998.
- [9] 최유찬 著, [컴퓨터게임의 이해], 문화과학사, 2002.
- [10] 류현주 著, [컴퓨터 게임과 내러티브], 현암사, 2003.
- [11] 김훈순 외 著, [영상콘텐츠연구], 커뮤니케이션북스, 2000.
- [12] 마뉴엘 카스텔 著, [인터넷 갤럭시], 박행웅 譯, 한울아카데미, 2002.

● 하동원(Dong-One Ha)



- 1998년 2월 : 우송대 컴퓨터디자인학과
- 2001년 2월 : 우송대 대학원
- 2002년 8월~현재 : 국민대 대학원
- 2005년 3월~현재 : 우송대학교 게임멀티미디어학과 교수

저자 소개

● 이창조(Chang-Jo Lee)



- 1989년 2월 : 인하대 전자계산
- 1991년 2월 : 인하대 대학원
- 1996년 2월 : 고려대 대학원
- 1990년 11월~1994년 2월 : 한국과학기술연구원/시스템공학연구소(KIST/SERI) 연구원(현, 한국전자통신연구원)
- 1994년 3월~1996년 2월 : 한국문화예술진흥원 문화정보사업본부 선임연구원
- 1996년 3월~현재 : 우송대학교 게임멀티미디어학과장교수 / 첨단영상게임산업전문인력양성 (NURI) 사업팀장