

게임 장르의 유형화)

이설희, 권민석
 연세대학교 커뮤니케이션 대학원 박사과정
 seulhi@gmail.com, bluetear@yonsei.ac.kr

Classifying Digital Game Genres

Sul-Hi Lee, MinSeok Kwon
 Ph.D Students, Yonsei university

요 약

본 연구는 영화와 같은 다른 문화콘텐츠의 장르 구분을 수용하면서 애매하고 모호하게 지속되고 있는 게임 장르의 구분에 대한 새로운 시도이다. 게임 그 자체만을 대상으로 장르 구분을 할 경우 먼저 고려하게 되는 것은 게이머의 행위에 기반한 장르구분과 텍스트에 기반한 장르구분이 있을 수 있다. 연구 결과 게이머의 행위에 기반한 장르구분은 행위의 의미의 중복성과 이에 대한 객관적인 판단 기준의 부재에 따라 그 한계를 드러낸다. 이에 반해서 상대적으로 객관적인 기준을 제시할 수 있는 게임 텍스트에 기반한 장르 구분은 3단계를 거쳐서 7개의 유형인 물리적 장애물 게임, 물리-인지적 장애물 게임, 인지적 장애물 게임, 인지-물리적 장애물 게임, 운용 게임, 대전 게임, 순위 게임으로 나뉘어진다. 그리고 각 유형의 게임들은 고유의 관습과 성격을 공유하고 있다.

ABSTRACT

Classifying digital games' genres is quite ambiguous work, as they have been using other media's genre classification such as film genre. Therefore this paper tries to propose a new way of classifying genres of digital games. There are two kinds of approaches to digital games genres: one is based on gamers' activities and the other is on game text. The former turned out to be limitative because the meanings of gamers' activities are sometimes overlapped and this overlapping causes lack of objectivity in deciding which activity belongs to which genre. On the other hand, the latter is comparatively clear and accurate as it is based on what a game text provides. After all, a new classification of digital games based on game text makes total of 7 digital game types, which are Physical obstacles, Mainly Physical & partially intellectual obstacles, Intellectual obstacles, Mainly intellectual & partially physical obstacles, Self-supporting games, Confronting games, Ranking games, and each type has its own convention and characteristics.

Keyword : Game genre, convention and characteristics of game genre

접수일자 : 2007년 12월 5일

일차수정 : 2008년 5월 13일

심사완료 : 2008년 6월 23일

1) 이 연구는 연세대학교 게임연구센터(GRC)의 게임학 이론정립을 위한 장기 프로젝트의 일부분을 수정 보완한 것임

1. 게임 장르 연구의 필요성

40여년의 짧은 역사를 가진 디지털 게임은 수많은 변화를 겪어 왔다. 추상화된 도형의 재현으로 이루어졌던 초기의 화면은 이제 당대의 최신 기술들이 집약되면서 사실적인 재현이 가능한 수준까지 이르게 되었고 이러한 변화와 궤를 같이하여 게임을 둘러싼 인식도 단순한 놀이와 오락에서 사회문화적인 함의를 담고 있는 ‘게임’이라는 용어가 보편적으로 사용될 정도로 변화하였다. 그러나 중독이나 폭력성 같은 게임을 둘러싼 부정적인 담론이 팽배한 현실은 지금까지 게임의 외형적 성장에 비해 게임이라는 매체 자체에 대한 통찰의 부족에서 상당부분 기인한다고 할 수 있다. 게임의 성장과 더불어 게임에 대한 연구도 활발히 진행되어 온 것은 사실이다. 그러나 지금까지의 연구 경향은 게임의 부정적 기능을 감소시키거나 산업적 전략 위주의 연구가 주류를 이루어왔고, 이들 연구가 방기해버린 게임자체의 매체적·미학적 가치의 부재는 오늘날의 게임연구가 ‘도대체 무엇을 게임으로 볼 수 있으며, 어떤 방법으로 연구할 수 있을까?’란 문제에 적절한 답을 제공하지 못하고 있다.

여기서 장르연구에 대한 필요성이 발견된다. 그리스어 *genus*에서 유래한 장르(*genre*)는 문화이론사전[1]의 정의에 따르면 ‘다른 형태의 기술적 표현 또는 문화적 생산을 공유되는 특성들로 그룹지은 것’이다. 이러한 장르 구분은 다양한 예술과 미디어의 유형에 관한 연구에서 중요할 뿐만 아니라 어떤 것에 대한 정체성을 파악하는 데에도 매우 중요한 역할을 하고 있다[2]. 어떠한 현상에 대한 연구를 처음 시작할 때, 또는 무엇인가에 대한 성찰적인 고찰이 필요 할 때, 가장 먼저 시도하는 것은 그것들을 나름대로의 체계로 분류하고 그룹짓는 일이다. 왜냐하면 사유대상의 설정 자체가 분류적인 사고에 따른 것일 뿐만 아니라 대상에 속한 사물들 사이의 같고 다름, 이동성에 대한 분별이 없이는 성찰과 분석이 가능하지 않기 때문이다[3]. 따라서 이러한 장르의 기본적 행위에 해당하

는 그룹 짓기, 즉 분류는 어떠한 사물의 이해를 위해서 인간이 알아야 하는 첫 번째 단계라고 할 수 있다. 이러한 의미에서 게임의 장르를 분류한다는 것은 게임이란 무엇인가에 대한 문제에 답을 마련하고 그 정체성을 확립하는 작업과 연관된다. 나아가 장르체계의 확립은 게임에 관한 학술적 연구를 진행하는데 있어서 연구대상이 되는 텍스트²⁾ 선정에 직접적인 영향을 미친다. 예를 들어 우리가 문학이라는 대상을 설명할 때 소설의 특징을 나열하는 것으로 설명을 마칠 수 없다. 시, 수필, 평론, 희곡에 대한 특징과 각각의 장르들의 차이를 보여 줄 때 문학이 가진 구체성과 다양성에 접근할 수 있다. 기존의 게임연구들이 연구자의 자의적 판단이나 당대에 유행하는 게임 텍스트를 대상으로 연구를 진행해왔다는 점은 그 연구의 완성도나 의미를 떠나서 게임이라는 대상을 파편적으로 이해할 수밖에 없는 한계를 노출하게 된다. 게임이라는 대상에 거시적인 접근을 채택할 때 각 장르에 속하는 텍스트를 분석하는 작업을 통해 효율성과 타당성을 동시에 추구할 수 있다. 미시적인 측면에서는 특정한 하위 장르에 속하는 특성을 살펴봄으로써 게임에 대한 학술적 논의를 더욱 풍성하게 해줄 것이다. 이러한 점에서 안정된 장르체계의 확립은 연구대상을 무엇으로 삼을 수 있는가에 대한 현실적인 답을 제공해 준다.

개별 장르는 고정화된 양상으로 변함없이 존재하는 것이 아니라 끊임없는 변화의 과정을 겪으면서 변형된다[4]. 즉 장르란 고정불변의 무기물이 아니라 매체 내에서 발달하기도 하고, 다른 매체와의 교섭 속에서 변화하기도 하며 이것이 다시 장르의 관습으로 확립되는 유기체적 진화과정을 보여 주고 있다. 비록 제작사의 마케팅적 전략에 의한 것이기는 하지만 ‘로맨틱 첩삭 액션’³⁾이라는 이름

2) 여기서 사용되는 텍스트는 기호학에서 파생된 의미로, 기호로 구성된 존재라고 이해되며 의미를 가지는 하나의 구조로 정의된다. 텍스트가 가지는 의미는 그 기호들의 선택과 조합을 지배하는 규칙들(또는 약호들)로 결정된다. 전형적인 텍스트는 물질적 존재를 갖지만 반드시 문자로 된 메시지만은 아니며 문자 기호는 물론 시각적, 청각적 기호가 조합된 것들도 모두 텍스트의 범주에 포함된다[1].

으로 장르의 꼬리표를 다는 것은 기존의 액션게임이라는 장르에 기반한 게임이면서도 이 게임이 가진 특징을 두드러지게 하고 있다. 이러한 점에서 장르체계의 확립은 산업적으로도 일정한 의미를 가진다. 게임의 장르는 구체적 게임텍스트들 간의 유사성과 상이성에 기반하면서 귀납적 논리에 의해 구성된 결정체이기에 같은 장르에 속한다는 것은 일종의 공통된 관습을 공유한다는 특징을 지니게 된다. 여기서 관습은 기본적인 스토리의 전개나 게임이 제공하는 문제에 대한 게이머들의 반응양상 등을 포괄하게 된다. 개개의 장르가 가진 관습을 이해하는 것으로 보다 안정적인 개발 및 마케팅 환경의 구축이 가능하며, 나아가 그 관습을 변형하거나 파괴하는 과정을 통해 다양한 실험이 가능해진다.

2. 게임 장르의 기존 논의

게임의 확장은 게임 연구자들에게 장르연구의 어려움을 증가시켜왔다. 지금까지 많은 연구자들 또는 게임 산업 종사자들은 게임에 대한 다양한 분류 작업을 시도해 왔다. 하지만 기술발전이 민감하게 반응하고 게이머와의 상호텍스트성이 강한 컴퓨터 게임의 특징은 분류 작업의 어려움을 가중시켜왔다⁴⁾. 기술의 발전은 또한 다양한 장르의 혼용을 가져오기도 한다. 다른 매체와 유사한 기술을 이용한다는 점, 그리고 게임이 영화와 소설과 같은 가상의 여러 작품들에서 다양한 소재를 차용하고, 더불어 현실세계의 놀이로부터도 역시 많은 부본 아이디어를 빌려오게 된다는 점은 게임 매체의 정

체성뿐만 아니라 장르 구분을 어렵게 만드는 근본적인 원인 중의 하나이다.

이러한 게임을 둘러싼 현상들이 게임이론을 만들어 내는 데에 있어서 타 장르 분류체계를 가져오게 되는 계기가 되어서 몇몇 학자들은 다른 장르의 분류체계를 인용하여 컴퓨터 게임을 분류하는 시도를 행하기도 한다. 특히 게임에서 영상이 차지하는 비중이 높아짐에 따라서 영화 이론을 차용하거나 영화와의 비교를 통해 컴퓨터 게임을 설명하기도 한다. 울프[5]는 게임이 지닌 영상성이 영화와 유사하고 서사성이 강조되는 경향에 비추어볼 때 게임에도 기존 영화의 장르적 특징을 반영할 필요가 있다고 보았다. 특히 그는 영화의 수용자 경험을 게임의 상호작용성에 대입하고 상호작용성을 중심으로 게임의 장르를 분류한다. 그러나 그의 상호작용성 개념 구분은 지나치게 세부적이고 엄격한 기준으로 인해 구체적인 게임차원에서는 복수의 상호작용성이 동시에 발견되면서 장르가 모호해 진다는 한계를 노출하고 있다. 이러한 장르에 대한 논의들을 살펴볼 때 게임 그 자체의 성격에서부터 시작되지 않는 장르의 구분은 게임 고유의 성격을 간과할 수 있는 위험을 가진다. 여기서 보듯이 게이머와 게임의 강한 상호작용성 역시 분류의 어려움을 가중시키는 원인 중의 하나로 작용한다.

이러한 어려움 속에서도 게임의 분류작업은 계속적으로 시도되어 왔다. 지금까지 대표적인 것으로 여겨져 왔던 게임분류 방식은 게임을 아케이드 게임, 어드벤처 게임, 롤플레이 게임, 시뮬레이션 게임으로 나누는 방법이다. 이 분류는 오랜 관행 속에서 자연스럽게 이루어진 방법인 만큼[3] 각각의 분류에 대해서 살펴볼 필요가 있다. 먼저 아케이드 게임은 슈팅, 보드, 퍼즐, 스포츠 게임이 해당되며 비교적 간단히 키 조작만으로 게임이 진행되며, 신체 또는 정해진 물건이나 무기로 적을 공격하는 방법이 일반적으로 이용되며 지적인 측면보다는 게이머의 순발력이나 즉각적인 반응을 필요로 하는 게임이다. 어드벤처 게임은 스토리가 강조되며 스토리를 완성해 나가는 게임이라고 볼 수 있

3) 플레이스테이션용 타이틀로 인기를 모은 '데굴데굴 쏙쏙득 쏙'이라는 게임에 제작사가 붙인 장르명

4) 전경관[10]은 컴퓨터 게임 장르구분의 어려움을 세 가지로 설명한다. 첫 번째는 컴퓨터 게임이 문자정보를 비롯하여 이미지, 사운드 등이 통합되어 여러 감각기관에 다중적으로 소구할 뿐 아니라 이용자를 텍스트의 구성에 관여시키는 상호작용성이 가능한 텍스트라는 점, 두 번째는 컴퓨터 게임이 관련 하드웨어 및 소프트웨어 기술의 발달에 따라 민감하게 반응하는 영역이라는 점, 세 번째는 컴퓨터 게임이 경쟁이나 놀이의 성격이 우선적으로 고려되는 영역이라는 점이다.

다. 게이머는 단어를 입력하거나 주인공에게 명령을 하면서 게임을 진행하며, 상상력과 논리적인 사고력을 요구하는 측면이 강하다. 롤플레이 게임은 게이머가 게임이 시작하기 전에 인물을 설정해서 그 인물의 역할을 수행하며 일정한 목적을 달성해가는 게임이라고 할 수 있다. 선정된 인물은 일정한 임무를 수행하면서 성장하기도 하고 아이템을 획득해서 능력을 신장시키기도 하는 특징을 가진다. 시뮬레이션 게임은 현실과 닮은 조건을 만들어서 실제 일어날 수 있는 일들을 실험하는 게임이라고 볼 수 있다. ‘현실의 모델이라고 할 수 있는 가상현실의 창조’가 핵심적인 게임의 과정이다. 이 게임에는 형태에 따라 전략 시뮬레이션 게임, 육성 게임, 비행 시뮬레이션 게임, 연애 시뮬레이션 게임 등이 포함된다.

그런데 이러한 기본적인 분류의 문제점은 아케이드는 하드웨어적인 성격이 강한 반면에 나머지 세 개는 이야기 구조에 따르는 성격이 강해서 그 분류 기준이 모호하다는 점이다. 또 이러한 분류를 명하는 이름도 모호한데, ‘장르별’, ‘유형별’, ‘형식적’ 분류라는 식으로 다양하게 불리워지고 있다.

최근에는 게임이 계속적으로 혼용되면서 기본적으로는 앞의 분류기준을 따르면서도, 이를 좀 더 세분화하는 작업이 시도되어왔다. 이카오 고우이치[6]는 게임이 계속적으로 혼용되고 있는 가운데에서도 분류는 시도되어야 한다고 언급하면서 현 게임을 시뮬레이션 게임, 롤플레이 게임, 어드벤처 게임, 액션 게임, 스포츠 레이스 게임, 퍼즐 게임, 버라이어티 게임으로 분류하고 있다. 김태식[7]은 게임을 크게 장르별과 유형별로 나누고 있는데, 장르별 분류에서는 롤플레이 게임, 시뮬레이션 게임, 스포츠 게임, 액션 게임, 어드벤처 게임, 슈팅 게임, 아케이드 게임으로, 유형별 분류에서는 아케이드 게임, PC게임, 온라인 게임, 가정용 게임(콘솔게임), 휴대용 게임, 미니게임으로 나눈다. 또한 앤드류 롤링스, 어니스트 아담스[8]는 게임을 액션게임, 전략게임, 롤플레이 게임, 스포츠 게임, 이동수단 시뮬레이션, 건설 경영 시뮬레이션, 어드벤처 게임,

인공적인 생명게임, 퍼즐 게임 그리고 다른 장르들로 나누고 있다. 김창배[9] 역시 다양한 기준으로 게임의 분류를 시도하는데 그 중에서 형식적 분류만을 보면 슈팅게임, 아케이드 게임, 보드게임, 스포츠 게임, 대전게임, 롤플레이게임, 어드벤처 게임, 시뮬레이션 게임으로 나누고 있다.

이렇게 선행된 연구의 장르분류가 가지는 가장 큰 문제점은 이러한 분류 역시 그 기준이 모호해서 각 분류항목의 배타성이 유지되지 않는다는 점이다. 앞서서 살펴보았듯이, 하드웨어적인 성격과 스토리에 중심을 두고 있는 소프트웨어적인 성격이 서로 혼재하기도 하고 게이머의 행위와 게임의 소재가 혼재하기도 한다. 하나의 예를 들자면 ‘액션’과 ‘스포츠’ 게임의 모호성이다. ‘액션’이라는 게이머의 행위(또는 게임 캐릭터의 행위)의 기준이 ‘스포츠’라는 게임 소재와는 상호간의 배타성이 성립되지 않으며 그 분류의 출발부대가 모호하다. 격투기라는 게임 소재가 있을 때, 이는 ‘액션’으로 분류되는 동시에 ‘스포츠’가 될 수 있다.

이러한 분류는 게이머의 행위 중심으로 분류가 되고 있음에도 불구하고 기존의 게임 분류 체계를 벗어나지 못하는 한계 속에서 또는 타 장르의 분류 기준을 그대로 차용하면서 기본적인 분류기준의 오류를 계속 안고 간다. 이렇듯 게임의 분류작업은 새로운 게임 유형의 가능성을 제시하지 못한 채 지속되고 있다. 가장 최근에 전경란[10]은 게임의 전반에 걸친 분류를 매우 자세히 시도한 바 있다. 먼저 게임을 텍스트 차원에서 게임하기차원, 잠재적으로 작용하는 게임구조차원, 도상성과 서사성을 가지고 있는 게임세계차원으로 분류한다. 여기서 게임하기 차원은 다시 게임행위유형, 시점, 사회적 관계 유무, 기타로 나누고, 이중 게임행위유형을 전투, 레이싱, 슈팅, 탈출, 스포츠, 퍼즐풀기, 시뮬레이션으로 나누고 있다. 그러나 이 연구 역시 게임의 기본적 구조에 대한 고민에서 출발한 시도와 게임 전반에 대한 폭넓은 시도를 행했다는 점은 매우 고무적이었지만, 기존의 문제점을 해결하면서 나아가는 것이 아니라 역시 기존의 게임 분류체계

의 문제점을 게임 행위 유형에서 그대로 안고 가는 오류를 범하고 있다.

3. 게이머의 행위(경험)에 따른 장르구분

앞에서 살펴본 것과 같이 게임 장르연구는 연구자의 관점에 따라서 다양하게 나타난다. 게임 행위의 유형에 관한 이러한 다양한 논의는 게임 텍스트가 게이머와 직접적으로 연결 관계에 있다는 것과 밀접하게 관련 되어있다. 때로는 게임의 소재위주의 장르와, 캐릭터의 행위, 게이머의 행위가 혼합되어 나타나기도 하며, 게이머가 게임에서 ‘무엇을’ 하느냐와 게임을 ‘왜’ 하는지가 서로 분류가 되지 않은 채 혼합되기도 한다. 사실상 이들 간이 서로 명료하게 분류되지 않는다는 점이 게임의 분류를 어렵게 만드는 것도 사실이다.

기존의 논의에서 벗어나서, 그리고 다른 장르에서 이론을 차용하지 않고 게임 자체만을 고려한 새로운 유형의 장르 구분을 위해서 1차적으로 시도해 볼 수 있는 작업은 게임의 경험에 기반하는 것이다. 게임의 경험에 기반했을 때 고려되는 기준은 게이머가 게임을 통해서 무엇을 하는가, 게이머는 게임과 어떻게 관계 맺는가, 또 게이머의 행위는 게임에 어떻게 나타나는가를 고려하게 된다. 이러한 기준으로 게임을 분류해 볼 때 먼저 ‘무엇을’ 하는지에 따라서 파괴를 위한 게임, 해결을 위한 게임, 체험을 위한 게임, 성장을 위한 게임으로 나누어 질 수 있다. 그리고 이러한 게임들과 게이머가 어떻게 관계하는지와 연관되는 것은 게임의 시점이다. 게임에서 발견되는 주요 시점은 1인칭, 3인칭, 그리고 전지적 시점으로 나누어진다. 여기에 게이머의 행위가 어떻게 나타나는가의 문제, 게이머가 게임내의 상황을 직접적으로 통제하는지, 또는 간접적으로 통제하게 되는지에 따라 나누어질 수 있다. 즉 게임의 인터페이스 문제가 개입된다. 이렇게 세 가지를 감안하면서 게임의 분류를 시도해 본 결과를 정리해 본 결과를 <표 1>로 정리하였다.

<표 1> 게임 경험에 기반한 장르구분

파괴·3인칭·직접	파괴·3인칭·간접	파괴·1인칭·직접	파괴·전지적·간접
진삼국무쌍/ 갓오브워/ /스트라이커즈 1945/라체 & 클랭크/뷰티풀 조/아머드 코어/ 갠지/잭3	히어로즈 오브 마이트 앤 매직	킬존/에이스 컴뱃 베틀필드/ 언리얼 토너먼트/퀘이크4/ 변아웃	해리포터 퀴디치
파괴·전지적·직접	해결·1인칭·간접	해결·3인칭·직접	체험·1인칭·직접
소울 칼리버/ 슈퍼퍼즐 버블	메모리즈 오프/ 담정 진구지 사부로/ 사쿠라 대전	페르시아 왕자/ 사이렌/이코투 델이더/데굴데 굴 쏘드쏘드 귀 혼/슬라이쿠퍼/ 화이트데이	그란투리스코/ 하지메의 일보/ 대물 낚시광
체험·전지적·간접	성장·3인칭·간접	체험·3인칭·직접	성장·전지적·간접
위닝 일레븐/ 시즈/NBA 2006	러브	아이토이 그루브	캐피탈리즘

그런데 위와 같이 경험에 기반해서 게임을 분류했을 때 몇 가지 문제점이 제기된다. 가장 큰 문제점은 게이머의 행위와 게임 내 캐릭터의 행위의 혼동이다. ‘파괴’, ‘해결’, ‘체험’은 게이머의 행위에 포함되거나 게임 캐릭터와 게임의 공통적인 행위에 포함되지만, ‘성장’은 게임 내의 캐릭터의 행위에 해당한다는 점이다. 이것은 시점의 문제에까지 확장해서 적용된다. 두 번째로 게이머, 게임 캐릭터, 그리고 마지막으로 인터페이스까지 고려한 이러한 분류는 게임을 지나치게 세분화하게 된다. 세 번째는, 이러한 분류에 의해서 게임을 적용해 보았을 때 두 세 개의 분류 기준에 전반적인 게임이 대다수 포함된다는 문제점이 나타났다. 네 번째는 하나의 분류 내에 포함된 게임들의 일면들이 경험의 차원에서 같은 게임으로 보기 힘든 게임들이 나타난다는 것이다. 이러한 분류의 오류는 첫 번째의 문제점인 게임캐릭터와 게이머의 행위 구분이 불명료성에 의해 야기되기도 한다. 예를 들어서 <심즈>와 <위닝 일레븐>을 같은 부류의 게임으로 보기에는 무리가 있다.

이렇게 경험의 기준으로 폭 넓게 분류하는 작업의 문제점들은 일괄된 분류기준의 필요성을 제기한다. 이러한 인식을 바탕으로 ‘게이머의 행위’에만 기준을 두고 분류를 시도해 볼 수 있다. 앞의 분류에서 ‘성장’ 요인은 게이머의 행위라기보다는 게임 캐릭터의 성장인 만큼 게이머가 하는 행위에서는 배제될 수 있다. 따라서 게이머의 가장 기본적인 행위는 파괴, 문제해결, 체험이라는 세 가지 범주로 나눌 수 있다. 하지만 대다수의 게임을 포함할 수 있는 문제해결의 범주는 좀 더 세분화될 수 있다. 즉 문제해결을 위해서 게이머가 하는 행위는 다시 이차적으로 파괴, 퍼즐, 게임 아이템의 운용 및 활용으로 나누어질 수 있다. 그리고 이러한 이차 수준은 게임의 기술이 발전하면 할수록 서로 혼합되는 경향으로 나타난다. 이러한 고민에서 <표 2>와 같은 분류체계가 나올 수 있다.

<표 2> 게이머의 행위에 기반한 장르구분 1

파괴		스트라이커즈 1945
문제해결	파괴	진삼국무쌍, 톨레이더
	퍼즐	이코, 탐정 진궁지 사부로
	운용	심시티, 문명
체험		번아웃, 아이토이 그루브

좀 더 자세히 살펴보면, ‘파괴’는 게이머가 게임을 하는 동안 파괴하는 행위 자체를 즐기는 게임으로, 게임은 게이머에게 즉각적인 반응을 요구하게 된다. ‘문제해결’ 게임은 게이머에게 사고력을 요구하게 되며, 게이머는 게임에서 제시되는 문제를 해결하기 위해서 때로는 파괴행위와, 문제를 풀어나가는 퍼즐이나, 또는 게임에서 제공된 여러 가지 아이템들을 운용하게 된다. ‘체험’의 경우에는 게이머는 현실세계의 스포츠 등을 직접 체험하거나, 때로는 직접 몸을 이용하여 무엇인가를 습득하기도 한다.

이러한 장르 분류의 장점은 2차 수준에서 게임의 혼합 형태를 매우 유용하게 설명할 수 있다는 점이며, 게임의 변화상을 상대적으로 단순화시킬 수 있다는 점이다. 1차수준의 기본적인 게임행위는

변하지 않고 단지 2차 수준에서 그것의 혼용만이 나타난다. 게임 인터페이스의 발전은 다른 게임의 요소와 비교적 배타적인 거리를 유지했던 ‘체험’의 영역을 2차 수준으로 끌어들이는 현상을 가져왔다. 2차 수준의 영역은 계속적으로 변화하며, 게임 개발자들은 새로운 2차 수준의 개발에 주력해야한다.

그런데 이러한 장르분류를 직접 게임 분류로 적용해 보았을 때, 일차수준의 ‘파괴’와 이차수준의 ‘파괴’가 게이머의 행위 자체라는 측면에서 보았을 때 다르다고 볼 수 있는지에 대한 문제와, ‘문제해결’이라는 일차수준의 분류가 가지는 모호성의 문제가 제기된다. 기본적으로 모든 게임에는 ‘문제해결’이라는 과제가 주어진다고 볼 수도 있다는 것이다. 또한 게이머의 행위를 기준을 보았을 때, 게임 상에 나타나는 여러 가지 방해물들은 하나의 장애물로 볼 수 있다. 단지 그러한 장애물을 게이머가 어떠한 방법으로 제거해 나가는지가 다르다. 앞의 문제점들과 이러한 새로운 전제들을 바탕으로 게임을 다시 분류해보면, 게임은 4가지로 분류될 수 있다. 게이머에게 장애로 나타나는 두 가지 유형의 장애물을 게이머는 때로는 캐릭터를 통해 또는 다른 여타 도구들을 사용하여 제거하는 ‘물리적 장애물 제거’와 퍼즐의 문제를 풀듯이 게이머가 계속 사고하면서 풀어나가는 ‘인지적 장애물 제거’, 그리고 게임 상에서 주어지는 과제를 여러 아이템 등을 이용하여 해결해 나가는 ‘운용 및 활용’, 그리고 게이머가 현실에서 직접적으로 참여하지 못하는 규칙에 참여하거나, 직접 몸으로 무엇인가를 체험하는 ‘체험’으로 나눌 수 있다. 물론 이것은 가장 기본적인 게임유형으로 2차적으로는 이러한 게임들이 혼용되어서 나타날 수 있다. (<표 3> 참조)

<표 3> 게이머의 행위에 기반한 장르구분 2

물리적 장애물 제거	스트라이커즈 1945, 슈퍼마리오
인지적 장애물 제거	진부지사부로
운용 및 활용	심시티
체험	워닝일레븐, 번아웃

이러한 분류는 <표 2>에서의 ‘문제해결’의 모호성을 제거한다. 그런데 여기서도 몇 가지 문제점이 제기된다. 첫째는 ‘체험’이라는 구분의 불명료성이다. <레디치>와 같은 소셜 속에 나오는 스포츠 게임은 운용 및 활용으로 분류되고 실제 존재하는 스포츠 게임은 체험으로 분류된다면 그 구분은 타당성을 지니는가, 또는 <번아웃>과 같은 자동차를 가상적으로 파괴하는 게임과 <그란투리스모>와 같은 레이싱을 연습하는 게임은 차이가 나는가, 또는 운용 및 활용 게임과 체험 게임의 차이는 인터페이스의 차이에서 오는 것은 아닌가 등등의 문제가 제기될 수 있다. 예를 들어서 <위닝 일레븐>은 시각에 따라서는 운용 및 활용으로 분류 가능하지만, 단지 스포츠라는 이유로 체험으로 분류되어야 하는 가이다.

지금까지 시도된 장르분류가 근본적으로 문제가 되는 것은 게이머의 행위가 분류 기준이 되었을 때, 그 기준에 절대적인 객관성을 지닐 수가 없다는 점이다. 따라서 게이머의 행위가 전제가 될 경우, 어느 정도는 자의적인 해석이 포함될 가능성이 많으며 게임에서 고려되는 게임 캐릭터나 인터페이스의 문제와 완전히 구별될 수 없다는 한계를 지닌다. 이러한 문제를 통해 볼 때, 게임 장르 구분의 명확성을 위해서는 게임을 분류하는 개관적 기준의 제시가 무엇보다도 중요하다는 것을 시사한다. 물론 게임처럼 그 소재와 상호관계성이 다양하게 나타나는 경우에 그 분류는 하나의 수준으로 제시되기가 쉽지 않다는 어려움이 항상 따른다. 그러나 이 논문에서는 게임 분류에 객관적인 타당성을 제기할 수 있는 기준을 ‘게임텍스트’ 자체로 보고 그 가능성을 실험해 보았다.

4. 게임 텍스트에 따른 장르구분

게임 장르에 대한 기존논의와 앞서의 시도들이 가지는 문제점을 정리해보면 첫째, 게이머를 대상으로 장르를 구분했을 경우 객관적인 기준 제시에 여러 가지 문제점이 따른다는 것이다. 즉, 동일한

게임을 즐기더라도 게이머의 경험은 상이하게 형성된다는 점에서 게이머를 중심으로 한 장르구분은 일정한 체계를 갖추기가 어렵다. 둘째, 스포츠의 형식을 띄는 게임이 가지는 특수성이다. 스포츠 게임은 다른 게임과는 그 목표가 다르다. 즉 스포츠 게임을 즐기는 이유는 다양하겠지만, 스포츠는 상대가 있으며(때로는 그 상대가 자기 자신일지라도) 순위가 존재한다. 텍스트의 기준으로 분류할 때 게임텍스트가 어떠한 목표를 제시하는 게임과 근본적으로 경쟁이라는 목적을 가지고 있는 게임은 서로 다르게 분류되어야만 한다. 세 번째로는 게임의 모든 요소를 고려해서 장르를 구분하는 것은 불가능하다는 점이다. 따라서 일차적인 장르 구분에서는 텍스트 자체만을 고려해 볼 수 있다. 이것이 게임 장르 구분의 발전에 기본적인 토대가 될 수 있을 것으로 기대한다.

게임 텍스트 자체에 대한 주목은 장르 구분에 있어 텍스트가 무엇을 제시하느냐에 관심을 기울이는 것이다. 장르를 판단할 때, 가장 먼저 고려하게 되는 것은 그것이 어떤 형식으로 우리에게 제시되는가 하는 문제[11]라고 할 수 있다. 여기서 제시란 작가(개발자)가 작품(게임)을 수용자(게이머)에게 보여주는 것을 말하는데, 보여준다는 것의 의미는 시각적 의미에만 한정되지 않으며, 작품이 작가로부터 수용자에게 전달되는 여러 상황·조건들을 포괄하는 개념이라고 할 수 있다. 제시형식은 이 제시의 형식으로, 제시수단과 그 수단들의 결합방식에 의해 구성된다. 그러므로 제시형식은 일정한 제시수단들이 특정한 결합방식을 통해 형성한 제시의 형식을 의미하게 된다[11].

이 논문에서는 좀 더 명확한 분류를 위해서 텍스트를 나눌 수준을 제시 형식에 따라 세 단계로 보았다. 먼저 1차 수준에서 게임 텍스트가 제시하는 것이 목표달성인지 경쟁인지에 대한 구분이 가능하다. 여기서 목표를 제시하는 게임은 그 목표가 게이머에게만 해당되지만(게이머가 제시된 목표를 달성하려고 하는 목적을 가지고 있다면 상대는 그 목적을 저지하려는 목표를 가짐), 경쟁을 제공하는

게임은 게이머와 상대방(사람 혹은 컴퓨터)이 동일한 목표(대전 및 레이싱에서 승리)를 가지고 있다는 점에서 구분된다. 따라서 경쟁을 제시하는 게임은 게이머나 상대방 모두 동일한 룰에 의해 지배받게 된다. 이러한 점들을 고려해 볼 때, 게임에서 일정한 목표가 주어지고 게이머에게 주어진 과제를 풀어나가는 게임과 일정한 규칙을 가지고 경기하는 경쟁을 위한 게임이 게임의 제시 형식의 1차적 분류가 될 수 있다. 게임은 게이머에게 다양한 목표를 제공할 수 있는데, 목표의 달성까지의 과정에서 게이머의 개입이 많아질수록 게임은 좀 더 복잡해진다. 이 구분은 명확하게 구분할 필요가 있다.

2차 분류 수준에서는 목표를 달성하기 위한 게임들이 제시하는 내용은 다시 게임이 게이머의 목표 달성을 방해하기 위한 장애물을 계속적으로 제시하는 게임과, 게임 상에서는 장애물이 제공되지 않고 장애물을 대신할 다른 요소를 제시하는 게임으로 나눌 수 있다. 일반적으로 장애물이 제공되지 않는 게임에서 게이머는 무엇인가를 만들어 내거나 장애물을 대신할 어떤 보상에서 게임의 즐거움을 찾게 된다. 때로는 아버지가 되어서 딸을 키워보기도 하고(프린세스 메이커), 또 때로는 한 도시의 시장이 되어 도시를 건설해보기도 한다(심시티). 여기서 물론 장애물은 다양한 형태를 지닌다. 게임이 제시하는 장애물에 따른 하위 수준의 분류 이전에 이 연구에서 사용한 장애물의 개념은 해당 장애의 지속 시간과 연관된다. 즉 게이머의 목표 달성을 제거하는 장애가 일회적으로 출현하고 그것을 해결하면 그 장애의 시효가 소멸되는 형태로 뚜렷함을 가지는 장애를 장애물로 설정한다. 눈앞에 제시되는 적이나 퍼즐은 적을 죽이거나 퍼즐을 풀게 됨으로써 더 이상 게이머에게 장애를 제공하지 않는다. 물론 슈팅 게임에서 등장하는 수많은 동일한 적들은 하나하나의 개별 장애로 볼 수 있다. 심시티에서 등장하는 주변의 지형, 시민의 요구사항, 환경 문제 등은 게임의 목표 달성에 장애로 작용하기도 한다. 그러나 이러한 개념들은 이 연구에서 사용한 장애물의 정의를 통해 본다면, 게

임 진반을 통해 그 시효를 유지하고 있고 즉각적인 해결이 불가능하며 오히려 게이머가 게임을 플레이하면서 관리해가야 할 변수의 의미를 지닌다. 이러한 측면에서 심시티와 같은 장애물이 제시되지 않는 게임은 오히려 이러한 장애의 형태와 게임이 제공하는 다양한 자원과 도구를 조합하여 활용해가는 형태로 새로운 분류의 자질을 가진다고 할 수 있다.

그런가 하면 앞서 언급한 경쟁을 제시하는 게임의 경우에는 2차 수준에서 다시 두 가지로 나눌 수 있다. 이 구분을 명확히 하는 것은 게임의 제시 형식이 보여주는 방향성이다. 즉 주인공과 상대가 서로 마주 보느냐와 같은 방향을 바라보느냐에 따라 대전과 순위의 구분이 가능하다. 서로 마주보는 방향에서는 동급과 동수의 특징이(철권과 같은 게임에서 1:2의 격투 조건이 상정되지 않으며, 캐릭터별 장단점의 상쇄로 동일한 능력의 균형을 유지한다) 나타나며 순위게임에서는 상대방과 동일한 곳을 바라보면서 순위를 경쟁하게 된다.

장애물이 제시되는 게임의 경우는 다시 3차 수준에서 분류될 수 있다. 텍스트는 끊임없이 물리적인 장애물을 제시하면서 게이머가 그것을 제거하도록 만드는 게임이 있다. 그런가 하면 텍스트는 게이머에게 끊임없이 수수께끼를 내거나 해결해야 할 과제와 같은 인지적 장애물을 제공하면서 게임을 진행하기도 한다. 그런데 물리적 장애물을 제시하는 게임과 인지적 장애물을 제시하는 게임이 하나의 게임에 동시에 나타나는 게임이 다수 존재한다. 어떤 경우에는 물리적 장애물을 주로 제시하는 게임이면서 중간 중간에 인지적인 장애물을 해결해야만 하는 경우도 생긴다. 따라서 3차 수준은 물리적 장애물만을 계속 제공하는 ‘물리적 장애물 제공’, 물리적 장애물이 계속 제공되면서 가끔씩 인지적 장애물을 제공하는 ‘물리-인지적 장애물 제공’, 인지적 장애물만을 텍스트에 계속 제공하는 ‘인지적 장애물 제공’, 인지적 장애물을 제공하는 중에 물리적 장애물을 가끔씩 제공하는 ‘인지-물리적 장애물 제공’로 나눌 수 있다.

이러한 분류를 좀 더 명확히 정리한 것이 <표 4>의 형태이며, 최종적으로 7가지 장르 유형이 발견된다.

<표 4> 게임 텍스트 분류와 예

1차 수준	2차 수준	3차 수준	게임의 예
목표달성성	장애물유(有)	물리적 장애물 제공 (장르유형 1)	스트라이커 1945, 슈퍼마리오, 메탈슬러그
		물리-인지적 장애물 제공(장르유형 2)	진여신전생
		인지적 장애물 제공 (장르유형 3)	원숭이섬의 탈출, 진구지사부로
		인지-물리적 장애물 제공(장르유형 4)	이코, 코만도스, 톱레이터
		장애물 무(無) : 운용 (장르유형 5)	심시티, 프린세스메이커
경쟁		대전게임 (장르유형6)	위닝 일레븐, 철권
		순위게임 (장르유형 7)	SSX, 번아웃, 그란투리스모

(*'물리-인지적 장애물'은 물리적 장애물이 주요 장애물이지만 인지적 장애물도 부가적으로 제공되는 경우이며, '인지-물리적 장애물'은 그 반대 경우를 의미한다)

이 연구에서는 편의상 '장르유형 1'은 '물리적 장애물 제공 게임', '장르유형 2'은 '물리-인지적 장애물 제공 게임', '장르유형 3'은 '인지적 장애물 제공 게임', '장르유형 4'은 '인지-물리적 장애물 제거 게임', '장르유형 5'은 '운용 게임', '장르유형 6'은 '대전 게임', '장르유형 7'은 '순위 게임'으로 일관되게 칭할 것이다. 이러한 분류의 게임들이 기본적으로 어떤 공유된 관습을 가지고 있으며 그들의 텍스트 상의 특징과 장르 구분의 유용성을 현재 유통되고 있는 게임들에 대한 계량적 분석을 시도했다.

5. 게임 텍스트 장르의 특징

지금까지 게임을 텍스트에 기반해서 분류하여 7개의 장르유형을 나누었다. 각각의 장르유형이 현재 게임시장에서 어느 정도를 차지하고 있으며 각각의 특징을 알아보기 위해서 이 연구에서는 양적분석을 시도하였다. 이를 위해서 미국의 대표적인 게임 사이트인 IGN(www.ign.com)에서 평점 9.0 이상인 게임을 우선적으로 선정하였으며 미국과 국내의 게임시장의 차이를 감안하여 국내의 게임산업에 관련한 정보를 구축하고 있는 GITISS(www.gitiss.org)에서 매주 게시하고 있는 게임판매순위 10위까지의 게임을 추가하였다. IGN의 경우는 게임의 평점을 평가하기 시작한 1998년부터, GITISS의 경우도 마찬가지로 판매순위를 게시한 2000년부터 게임대상 선정 시점인 2005년 9월까지의 게임을 수집하였다. 이러한 절차에 따라서 선정된 게임은 모두 521개의 게임이다. 이 분석이 평점과 게임의 인기순위를 토대로 이루어지는 만큼 한편으로는 각 장르의 특징을 보여주지만 다른 한편으로는 대중들의 선호도를 나타낼 수도 있기에 유용한 표집이 될 수 있을 것이다. 521개의 게임을 게임 텍스트가 제시하는 내용에 따라 분류한 분포는 다음의 표와 같다.

<표 5> 게임장르별 빈도 분포

장르	빈도 (개)	비율 (%)
물리적 장애물 제공(장르유형 1)	161	30.9
물리-인지적 장애물 제공(장르유형 2)	136	26.1
인지적 장애물 제공(장르유형 3)	15	2.9
인지-물리적 장애물 제공(장르유형 4)	25	4.8
장애물 無 : 운용(장르유형 5)	46	8.8
대전(장르유형 6)	82	15.7
순위(장르유형 7)	56	10.7
합 계	521	100

위의 표에서 보듯이 텍스트에 기반한 장르 구분은 각 장르별 분포 결과 새로운 장르 구부의 충분한 자질을 가지고 있다고 볼 수 있다. 상대적으로

인지적 성향의 장애물이 제공되는 게임의 비율이 낮은 것은 분석 대상이 된 게임이 인기순위에 기반하여 선정되었다는 점에서 이 유형에 속하는 게임들이 비교적 인기가 적은 장르라는 특징이 반영된 결과라고 할 수 있다. 실제 제작 건 수도 타 유형의 게임에 비해 부족하다는 경험적 증거를 반영한 것으로 보인다.

〈표 6〉 게임 단계 및 장르별 특징

1차 수준		
목적달성	배급사가 한국이 가장 많음/1인칭시점 존재 전체등급과 18세 등급이 비슷/연속공간이 단절공간보다 많음/클로즈 캐릭터가 많음/ 온라인만 지원하는 경우 많음	
경쟁	배급사가 미국이 가장 많음/대부분 3D 게임/ 전체등급이 월등히 많음/1인칭,3인칭 지원/ 단절공간이 많음/모두 스테이지 존재/ 현재를 배경으로 하는 게임이 많음	
2차 수준		
장애물 유	18세 등급이상 많음/3D 게임이 많음/ 1인칭 시점 존재/캐릭터 대부분 존재	
장애물 무 (유형5)	미국배급사가 많음/18세 등급 없음/1인칭 없음/ 2D와 3D가 비슷/단절공간 많음/캐릭터가 없 는 경우도 상대적으로 많음/오픈 캐릭터가 상대적으로 많음/스테이지가 없는 게임이 상 대적으로 많음 /셰이브가 무제한인 게임이 많음	
대전 (유형6)	모두 캐릭터 존재/오픈과 클로즈 캐릭터가 반반/거의 3인칭 시점/셰이브가 제한적	
순위 (유형7)	전체등급이 많음/클로즈 캐릭터가 많음/ 캐릭터가 없는 경우가 상대적으로 많음/ 1인칭 시점 없고 둘 다 지원함	
3차 수준		
물리적 (유형1)	1인칭 시점이 상대적으로 높음/배경이 다양	배경이 다양
물리-인지 (유형2)	배경 다양	
인지적 (유형3)		배경에 미래가 없음/캐릭터가 모두 존재함
인지-물리 (유형4)	18세 등급이 많음	

다음으로 각 장르유형별 특징과 함의를 살펴보면 분석결과 장르유형 1이 30.9%(161건)로 가장 많은 비중을 차지하고 있는 것은, 장르유형 1이 게임의 원형성을 가장 잘 보존하고 있는 유형으로 오늘날에도 여전히 많은 게임이 개발되고 또 소비되고 있음을 보여주었다. 장르유형 7을 제외한 모든 장르의 게임이 80% 이상 국내에 출시되었으며 장르유형 7인 순위게임만이 26.8%(15건)가 미출시된 것으로 나타나 국내에서 상대적으로 인기가 적은 현상을 반영하고 있다. 18세 성인용 게임의 경우에는 장르유형 4가 47.8%(11건)으로 가장 높게 나타났으며, 이는 게임에서 일반적으로 기대되는 재빠른 반응행위나 물리적 타격감 대신 지적활동을 주된 재미의 요소로 삼고 있는 장르적 특징에서 기인하며 이를 만회하기 위한 소재의 선진성이나 도박성으로 드러난 것으로 풀이될 수 있다. 이에 반해서 장르유형 5와 장르유형 7은 성인용 게임이 전혀 없고 ‘전체’ 게임이 높게 나타났다. 전체적으로 3인칭 시점이 높게 나타난 가운데 장르유형 1은 FPS게임이 큰 인기를 끌면서 1인칭 시점을 제공하는 게임이 37.9%(61건)로 비교적 높게 나타났다. 이에 반해서 물리성에 인지성이 포함되는 장르유형 2의 경우에는 일인칭 시점이 6.6%(9건)에 그치고 있으며, 이는 주변의 환경을 이용해야 한다는 인지성의 특징이 반영된 것이다. 게임 공간 전체가 인과적으로 연결된 연속공간의 경우 장애물이 있는 게임들(유형 1-4)에서 높게 나타났고 비선형적 공간의 나열방식을 제공하는 단절공간의 경우에는 장애물이 없는 게임(유형 5)과 경쟁을 목적(유형6-7)으로 하는 게임에서 많은 것으로 나타났다. 또한 장애물이 제공되는 게임은 나타나는 대다수의 캐릭터가 게이머에 의해서 변화할 수 없는 클로즈업 캐릭터로 나타났다. 이에 비해서 게이머에게 의해서 변화가 가능한 오픈 캐릭터의 경우는 장르유형 5에서 56.5%(13건), 장르유형 6이 50%(41건)로 비교적 높게 나타났다. 게임에서 제공하는 배경으로는 현재의 경우 장르유형 1,6,7에서 50건 이상 나타났으며, 과거를 배경으로 한 게임은 장르유형

1이 49건 장르유형 2가 73건으로 나타났다. 미래를 배경으로 한 게임은 장르유형 1과 2각각 41건 27건이 나타났고 가상현실을 배경으로 하고 있는 게임은 장르유형 1이 59건, 장르 유형 2가 57건 경쟁게임이 31건으로 나타났다. 이에 비해서 과거를 배경으로 한 순위게임(유형7)은 전혀 없으며, 미래를 배경으로 한 인지적 게임(유형3,4)과 대전게임(유형6)도 0-1건으로 매우 낮게 나타났다. 순위게임(유형7)의 경우에 가상을 배경으로 한 게임도 1건에 불과하다.

이상과 같은 내용들을 살펴볼 때, 이미 게임 제작을 둘러싸고 있는 일정한 관습과 상당부분 연관되어 있음이 발견된다. 위의 표에서 정리된 내용들을 각 장르에 속하는 대표적인 게임들을 대입해볼 때 이러한 관습들을 보다 구체적으로 드러난다. 예를 들어 인지적 성향이 들어가는 게임들에서 미래가 배경으로 등장하지 않는다는 특징을 보자. 인지적 장애해결 게임은 기본적으로 논리적 추론이나 현실세계에서 작동하는 판단력 등에 기반하여 제작된다는 점이 아직 우리의 논리가 어떻게 적용될지 모르는 미래라는 시간을 게임속 배경으로 삼기 어렵게 만들고 있다고 볼 수 있다. 인지적 해결의 성격이 강하게 드러나는 게임, 이코는 중세의 성곽을 주요 배경으로 하면서 화면 속에 등장하는 각종 사물들을 이용하여 게임이 제공하는 인지적 장애물들을 해결해 나간다. 여기서 등장하는 사물들은 모험을 다루는 영화나 소설에서 이미 특정 사물을 다양하게 변화해서 사용하는 방식, 즉 익숙한 관습에 따라 다양한 활용가능성을 보여주고 있는 것이다. 따라서 미래를 배경으로 해서 등장하는 사물의 낯설음과 새로움이 그 활용방식에 대한 플레이어의 유추 작용을 방해할 수 있는 것이다.

여기서 장르분류의 학술적 의의뿐만이 아니라 산업적 활용에 대한 시사점을 발견할 수 있다. 오늘날의 게임들은 특정 장르로 고정되기보다 다양한 혼종과 변이를 주된 특징으로 한다. 과연 어느 장르가 서로 연관성이 높고 접합에 무리가 없는지, 혹은 특정 장르에 주된 관습 중 어떤 부분을 탈피

함으로써 신선한 시도로 개발될 수 있는가에 대한 부분이다. 가령 3인칭 시점이 주로 제공되는 대전 게임에 1인칭 시점을 도입하는 새로운 제작을 생각해 볼 수 있을 것이다. 1인칭 시점으로 재현되는 복싱게임을 생각해 보자. 중계방송처럼 보여지는 3인칭 게임이 아닌 FPS의 시점으로 만들어진 복싱 게임은 복싱이란 운동 특유의 역동성과 상대방에게서 받는 물리적 타격에 대한 신선한 묘사가 가능해진다. 연구자가 제시하는 이상의 다양한 가능성이 장르의 관습과 그것의 혁신에서 발견될 수 있을 것이다.

6. 결론 및 시사점

게임에서부터 시작하는 장르구분은 한편으로는 여러 비난을 감수해야하는 위험이 따른다. 먼저 ‘게임’이라는 콘텐츠가 영화나 소설과 같은 다른 문화콘텐츠보다 뒤늦게 시작되었고, 두 번째는 이들로 부터 많은 영향을 받고 있는 현실을 감안해 보았을 때 그러하다. 그리고 마지막으로 여러 장르의 혼용이 자연스러워지고 있는 현실의 디지털 콘텐츠 시장에서 ‘분류’의 명확성은 점점 더 그 의미가 퇴색해가고 있는 듯이 보이기 때문이다. 하지만 앞에서도 언급한 것처럼 차이에 따른 분류는 모든 사고의 시작이며 이후의 게임 시장과 게임 학문의 발전에 밑바탕이 되어줄 토대가 되어 줄 수 있다. 이러한 인식하에 시도된 이 연구는 게임들을 상대적으로 명료하게 경계 지을 수 있는 방법이 텍스트에 있다는 사실에 도달하였고, 이 텍스트를 3가지 수준의 7개의 유형으로 분류하였다. 장르유형 1~7로 명명된 이것은 물리적 장애물 제공 게임, 물리-인지적 장애물 제공 게임, 인지적 장애물 게임, 인지-물리적 장애물 게임, 운용게임, 대전게임, 순위게임이다. 그리고 이렇게 분류된 유형들은 각각 고유한 관습을 공유하고 있다.

그런데 다양한 시도와 관습들의 파괴 또는 혼용이 빠르게 증가하는 게임 시장에서 이러한 장르

구분이 좀 더 명료해지기 위해서는 이 연구에서 제시한 장르별로 각각의 하위 장르에 따른 성격을 좀 더 세부적으로 규명하는 작업이 필요하다. 예를 들어서 물리-인지적 장애물 게임과 인지-물리적 장애물 게임의 우선순위를 어디에 둘 것인지, 이러한 게임들을 실제 게임에 적용할 때 가지게 되는 혼란은 어떻게 설명할 수 있는지 등에 대한 적절한 규정이 필요하다. 이 연구에서 선행적으로 시도된 게임의 분류작업은 게임에 대한 소개에 토대를 두고 있는 만큼 실제 게임을 실행했을 때와는 차이가 있을 수 있다. 이 역시 이후에 좀 더 많은 실천적 연구 작업이 이루어져야 하는 이유이다. 또한 국내에서 주류 시장을 형성하고 있는 온라인 게임의 경우에는 좀 더 세심한 고려를 필요로 한다. 텍스트에 기반한 이 장르구분을 통해 볼 때, 온라인 게임 역시 게임텍스트가 제공하는 요소들로 인한 장르 구분이 불가능한 것은 아니지만, 온라인 게임 유저들이 그들 간의 소통을 통해 게임의 재미를 강화한다는 점은 중요한 특징으로 고려될 필요가 있다.

마지막으로 이 게임의 장르와 장르연구가 가지는 산업적 의미를 생각해보며 이 글을 마치려 한다. 장르관습에 대한 이해와 숙지는 장르별 구성요소를 표준화함으로써 제작 과정의 안정성을 도모할 수 있다. 각 장르별로 구축된 제시형식의 특징은 제작자로 하여금 이미 일반화된 제시형식을 고려할 수밖에 없게 만드는 것이다. 나아가 이러한 제시형식에 대한 변화는 관습과피라는 실험적 게임의 등장으로 이어질 수 있다. 실험적 게임의 지속적 등장과 축적은 끊임없이 변화하는 장르의 역사성에 일정부분 기여하게 될 것이다. 실험적 요소가 안정적인 구성요소로 자리 잡게 되면(제시형식이 되면) 다시 새로운 장르로 유형화되는 분석을 실시할 수 있을 것이다.

참고문헌

[1] 앤드류 애드거 · 피터 세즈워, 2003 『문화이론사전』, 박명진 외 옮김, 한나래.

[2] 글렌 클리버 · 토비 밀러 · 존 털로크, 2004, 『텔레비전 장르의 이해』, 박인규 옮김, 산해.
 [3] 최유찬, 2000, “게임의 장르와 역사”, 『문학교육학』, 한국문학교육학회.Vol 5. No 0.
 [4] 박승현 · 이운진, 2007, “장르의 속성에 대한 고찰”, 『언론과학연구』. vol 7. No 1. p78~107.
 [5] Wolf. Mark J. P, 2005, “Genre and the Video Game”, Handbook of Computer Game Studies, edit by Raessens and Goldstein, Cambridge: MIT Press.
 [6] 아카오 고우이치, 1996, 『게임대학』, 에이케이 편집부 옮김, 에이케이.
 [7] 김태식, 2005, 『게임개론』, 태일사.
 [8] 앤드류 롤링스 · 어니스트 아담스, 2004, 『게임기획개론』, 송기범 옮김, 제우미디어.
 [9] 김창배, 2004, 『게임개론』, 진한도서.
 [10] 전경란, 2005, “컴퓨터 게임의 장르 요인 및 특징에 관한 연구”, 『게임산업저널』, 가을호 통권 10호, p84~103.
 [11] 김창현, 2005, 『한국적 장르론과 장르보편성』, 지식산업사.



이설희 (Sul-Hi Lee)

연세대학교 커뮤니케이션대학원 박사과정

관심분야 : 문화연구, 영상/스틸 이미지, 대중문화



권민석 (Minseok Kwon)

연세대학교 게임연구센터 연구원

관심분야 : 게임문화연구