

게임비평에 대한 연구 : 게임비평 텍스트의 메타분석적 접근

전경란

동의대학교 디지털콘텐츠공학과
jeongr@deu.ac.kr

A Study on the Game Criticism: Meta-analytical Approach to Game Critiques

Gyongran Jeon
Dept. of Digital Contents, Dong-Eui University

요 약

게임은 현대 대중문화의 주요 콘텐츠로 평가받고 있지만, 상대적으로 게임 텍스트와 그 문화적 함의를 이해하려는 노력은 저조한 편이다. 그러나 게임이 발전하면서 게임의 텍스트적 특징, 그 형식과 내용을 설명, 해석하려는 학술적 비평과 언론비평이 함께 성장하고 있다. 이 연구는 게임비평이 게임 텍스트를 어떻게 특징화하며, 게임에 대한 이해를 어떤 방식으로 구성하고 있는지 살펴보고자 하였다. 연구 결과, 게임비평은 게임을 다양한 주제 의식과 관점에서 고찰하고 있으나, 특히 게임 플레이를 통해 게임 텍스트가 구조화되는 방식, 내용적 특이성 및 그것이 수반하는 사회문화적 함의가 주요하게 다루어지고 있었다. 게임비평은 게임 텍스트 자체 및 게임과 사회문화적 현상간의 관계를 맥락화함으로써 게임의 역사를 구성해내는데 기여하고 있다.

ABSTRACT

Digital games have become a major part of the modern popular culture, but little attention has been paid to understanding the textuality of games and what the game texts have the cultural meanings. As the games develop, however, the academic and journalistic game critiques and reviews that try to understand and to deconstruct the game texts are on the rise. This study explores how the game criticism characterizes the game texts, creates and shapes the understanding of games. The finding shows that game criticism is rich and varied in terms of themes and approaches covered, more generally, games criticism can also help preserve game history by focusing on the distinctive game textuality, forms and meanings, and by contextualizing the links and cultural meanings that exist between games and between games and the cultural context.

Keywords : Games, Game Criticism, Meta Analysis (게임, 게임비평, 메타분석)

Received: May 22, 2013 Accepted: Jun. 10, 2013
Corresponding Author: Gyongran Jeon (Dong-Eui University)
Email: jeongr@deu.ac.kr

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 문제제기

문화물로서 게임에 대한 논의는 학술연구를 통해서도 이루어지고 있지만, 저널리즘 영역에서도 전개되고 있다. 디지털 게임을 전문적으로 다루는 신문이 생겨난 것은 물론 기존 신문에서도 게임섹션이 편성되거나 문화섹션에서 게임에 대한 기사나 비평이 게재되는 등 게임에 대한 담론이 형성되고 있다. 대중적인 텍스트로서 게임의 발달과 함께 게임에 대한 평가도 활발하게 이루어지고 있는 것이다. 그러나 게임이 지닌 산업적 전망이나 새로운 문화양식으로서 지닌 의의에도 불구하고 게임에 대한 가치평가는 상대적으로 저조하다는 지적을 받아왔다 [1]. 뿐만 아니라 게임과 게임문화를 진지하게 살피기보다는 저급문화로 치부하고 부정적으로 바라보는 시각이 견고하게 유지되고 있는 것이 현실이다. 이처럼 게임에 대한 사회적 담론은 모순적이다.

이와 관련하여, 로저스(Rogers)는 역사적으로 새롭게 등장한 미디어나 콘텐츠의 경우 그것이 어떤 것이라도 양극화된 관심의 대상이 되어왔음을 지적한 바 있다[2]. 그에 따르면 새로운 미디어와 콘텐츠를 보는 사회적 시각은 크게 두 가지 입장으로 나뉘는데, 먼저 무비판적 도취적 입장(uncritical euphoric stance)과 초비판적 비관적 입장(hypercritical pessimistic stance)이 그것이다. 새로운 미디어 콘텐츠의 신기함, 편리함 등에 매료되어 혹은 그것이 지닌 산업적 가능성에 힘입어 적극적이고 무비판적으로 환영받는 분위기가 전 자라면, 새로운 미디어와 콘텐츠에 대한 사회적 두려움이나 혐오가 반영되어 기피되는 경향이 후자라 할 것이다.

게임에 대한 담론은 위의 두 가지 상반된 입장을 넘나들며 형성되어왔으며, 특히 사회문화적 차원에서는 후자의 시각이 보다 강력하게 반영되어 게임에 대한 법적, 정책적 논의가 이루어져왔다.

그러나 게임은 20세기의 라디오나 텔레비전만큼 혹은 그 이상으로 중요한 문화현상이라 할 수 있으며[3], 디지털 시대를 대표하는 문화양식으로[4]

진지한 관심의 대상이 되어야 한다. 게임이 지닌 텍스트적 의의 및 문화적 가치는 무엇인지, 게임을 어떻게 해석할 것인지, 그리고 게임을 한다는 것이 어떤 의미를 지니는지에 대해 심각하게 논의할 필요가 있는 것이다. 이러한 비판적 논의를 위해 게임 비평의 역할이 매우 중요하다.

게임비평이 필요하고 또 중요한 이유는 현재 게임이 처한 상황에서도 찾을 수 있다. 게임을 사회적 해악으로 보는 시각이 지속되고 있고, 대중문화의 위계에서도 게임은 낮은 위치를 차지하고 있다. 이러한 상황에서 게임에 대한 진지한 고찰과 문화물로서 의미를 탐구하는 게임비평의 성찰적, 비판적 역할이 중요해지기 때문이다.

이처럼 게임비평의 의의를 고려할 때, 게임비평의 현황을 짚어보고 게임비평의 접근방식과 내용을 검토하고 논의하는 일은 의미있는 작업이 될 것이다. 따라서 이 연구는 게임비평이 비평의 대상으로 다루고 있는 게임의 다양한 측면, 비평을 위한 비판적 진술 및 게임비평의 접근 방식과 특징을 검토하고자 한다.

대부분의 문화물에는 전문적인 평가와 분석 그리고 이용자를 위한 안내가 수반되기 마련이다. 영화평론, 문학평론, 대중음악평론 등이 그 예다. 대중문화물에 대한 비평은 단순히 그 내용을 소개하는 것이 아니라 특정한 문화물에 대한 독해와 평가를 요구하는 창조적 행위라는 점에서도 게임비평을 검토할 가치가 있다고 하겠다.

2. 연구배경

2.1 비평 및 메타비평의 의의

문학이나 음악, 영화 등에는 전문적인 비평가에 의해 인도되는 비판적 풍토가 존재해왔다. 다양한 문화물을 경험하고 이에 대해 의견을 말하는 사람들에게 의해 형성되는 이 비판적 풍토는 그 문화물의 사회적 가치를 드러내고 그것이 어떤 방향으로 나아가야 할 것인지를 결정한다. 그렇기 때문에 비평

의 비판적 성찰은 그 문화물 혹은 콘텐츠의 발전을 위해 필요하고도 중요하다.

비어즐리(Beardsley)는 비평을 “예술작품 혹은 문화물에 대한 비판적 진술”이라고 정의하며, 비판적 진술이라는 것이 작품을 비난하는 의미가 아님을 지적한 바 있다[5]. 그는 설득력 있고 체계적인 비평이 되기 위해서는 문화물의 특징을 기술하는 비판적 기술(critical description), 문화물의 의미를 밝히는 비판적 해석(critical interpretation), 기술과 해석을 바탕으로 문화물에 대한 가치평가를 하는 비판적 평가(critical evaluation)와 같은 세 가지 차원의 진술이 필수적이라고 보았다.

다시 말해, 기술적 언급은 특정한 콘텐츠에 민감하게 주목하고 경험한다면 누구나 이해할 수 있는 비규범적인 속성들을 다룬다. 콘텐츠 자체의 객관적 사항들에 대해 진술한다면 기술적인 언급이라 할 수 있다. 해석적 언급은 콘텐츠가 지닌 의미에 대한 것이다. 평가적 언급은 어떤 콘텐츠의 좋거나쁨, 또한 그것이 어떻게 좋고 나쁜지를 다룬다는 점에서 규범적 판단에 해당된다.

그런 점에서 비평은 그 자체로 표현행위(expressive activity)라 할 수 있으며, 비평의 과제가 여러 가지가 있겠지만 콘텐츠의 미적, 문화적 가치를 해석하고 설명하는데 그 초점이 있음은 분명하다.

한편 메타비평은 비평가들이 개개 문화물 혹은 콘텐츠를 기술, 해석, 평가할 때 사용하는 기본 개념들을 분석하고 명료하게 하는 일을 과제로 삼는 미학적, 철학적 작업이다. 비평행위에 대한 이론적 분석이 메타비평의 주요 과제인 것이다. 따라서 메타비평의 대상은 콘텐츠 자체가 아니라 비평대상에 대한 담론이 된다.

이러한 메타비평이 비평철학의 영역에서 등장하게 된 배경은 1940년대 및 1950년대 당시 예술 영역에 나타난 새로운 변화에서 찾을 수 있다. 음악, 회화, 문학 등에서 새로운 형식들이 나타남에 따라 이들을 어떻게 평가할 것인가가 문제로 대두되었다. 이들 중 새로운 형식, 주목받지 못한 작품, 혹은

좋은 평판을 받은 작품 등으로 작품에 대한 서로 다른 평가와 작품에 대한 담론이 형성되면서 그러한 평가와 담론이 지닌 의미를 탐색할 필요가 대두된 것이다. 같은 맥락에서 게임 역시 기존의 비평 방법론으로는 설명할 수 없는 새로운 표현양식이기 때문에 다양한 설명과 해석, 비평적 담론의 활성화가 필요하고, 나아가 그 담론의 지형이 어떻게 구성되고 있는지 고찰이 요구된다.

한편으로 신비평(new criticism)의 대두 역시 메타비평의 배경이 되었다. 신비평은 작품 자체를 비평의 중심에 두고 작품에 대한 세밀한 읽기를 강조한다. 특히 문학과 예술분야에서 유래하는 고전비평(classical criticism)과 대별하여 이 비평은 훌륭하고 뛰어난 텍스트의 진수를 찾아내고자 하는 비평과 결별하고 작가의 의도로부터 독립된 비평을 수행한다. 따라서 비평은 작품을 통한 영원한 진리나 작가에 대한 전기적 정보를 추구하지 않는다.

비어즐리는 이러한 신비평의 관점이 비록 문학비평에 기반을 두고 있지만 대중문화 영역의 다른 장르까지 확장될 수 있고, 또 확장되어야 한다고 보았다[5]. 그에 따르면 모든 비평은 그 대상을 특수하고 자율적이며, 그 자체로 중요하게 여겨야 하며, 그 이면의 목적이나 가치에 종속적이어서는 안 된다. 즉 비평은 콘텐츠가 어떻게 구성되며, 어떠한 의미와 미적 가치를 갖고 있는지를 이해하는데 우선적인 초점을 두어야 한다.

메타비평은 비평이 어떻게 콘텐츠를 해석했는지, 어떤 측면에 주목하고, 어떤 가치에 의미를 두고 있는지를 해석함으로써 비평의 지형과 담론을 이해하는데 기여한다. 메타비평은 비평의 기술, 해석, 평가의 원리와 방식을 고찰하는 것으로, 메타비평에서는 비평적 진술과 관련된 용어, 해석 및 설명의 근거, 평가기준 등이 중요한 논제가 된다.

2.2 게임비평의 방법 및 의의

게임비평이라는 용어는 일반적으로 게임에 대한 다양한 표현과 글쓰기를 기술하기 위해 사용된다. 이 때 비평의 의미는 문학, 음악, 미술 등의 문예

비평이나 영화 등의 대중문화비평에서 사용하는 개념과 본질적으로 다르지 않다.

한국의 경우 1990년대 후반 대학에 게임학과가 설립되고 게임 관련 학회들이 출범하면서 게임에 대한 연구도 본격적으로 시작되었다. 특히 게임연구는 2000년대 중반 이후 성장하였으며, 문화물로서 게임 자체에 대한 논의는 물론 사회문화적 의미에 대한 학술적 탐구가 이루어졌다[6]. 물론 그 이전에도 게임에 대한 연구가 시도되었지만, 1990년 이전에는 거의 공백기라 할 정도로 게임과 관련된 연구가 드물었고, 1990년대 후반에 들어서도 게임을 도구적 차원에서 조망하거나 산업으로서 게임의 가능성을 진단하고, 정책을 제안하는 연구들이 주로 발간되었을 뿐이다[7].

이러한 상황에서 그동안 게임에 대한 비평은 일반 이용자를 대상으로 하는 언론 비평, 학문적으로 접근하는 내용분석 및 텍스트 분석 등의 작업으로 가시화되어왔다.

언론 비평은 사회적 혹은 산업적 시각에서 게임을 소개하고 평가하는 형식으로 신문, 방송, 인터넷 등 다양한 미디어 지면을 통해 확인할 수 있다. 학계에서 주로 실시해온 내용분석의 경우 범주화와 계량화를 통해 객관적인 자료를 제공하지만 내용적 함의를 이끌어내는 데는 한계가 있다. 텍스트 분석의 경우 질적 접근 방식으로, 게임 텍스트의 명시적인 의미(manifest meaning)보다는 잠재적인 의미(latent meaning)를 포착하고자 한다. 그런 시도를 통해 게임 텍스트의 의미에 대해 이해를 높이고자 하는 것이다.

한편 게임비평은 정해진 양식이나 일관된 스타일이 존재하지 않으며, 게임을 비평하기 위한 비판적, 분석적 관점이 무엇인가에 대해서도 충분한 논의가 이루어지지 못했으며, 이러한 상황은 게임비평을 더 어렵게 하는 요인으로 지적된다[8].

물론 게임의 경우 새로운 형태의 엔터테인먼트 양식이지만, 동시에 소설이나 영화와 같은 정도로 인간과 삶에 대한 고찰, 사회적 문제에 대한 성찰까지 담은 깊이 있는 내용 전달이 가능하다. 또한 컴퓨터 프로그램에 기반한 단순한 그래픽 표현을

넘어 영화적 수준의 영상 표현까지 가능한 콘텐츠라는 점에서 기존의 문학 및 영상 영역에서 발전해온 비평의 방법론이 유효하기도 하다. 그러나 비평의 대상으로서 게임은 하드웨어적 새로움을 지니고 있을 뿐만 아니라 신생 문화물로서 기존의 문화물과 차별화된 표현 양식을 지니고 있다. 여기에 상호작용성을 반영한 스토리텔링은 물론 시스템 기반의 추론, 논리적 문제해결 등의 이슈를 제기해주며, 그것이 지닌 사회문화적 효과도 다르다[9].

게임이 지닌 이러한 다면적인 속성으로 인해 게임비평의 대상은 다른 문화물이나 콘텐츠에 대한 비평과는 다른 복잡한 층위를 지니게 된다. 콘잭(Konzack)은 게임비평을 위한 방법론을 제안하면서 게임비평의 대상이 될 수 있는 일곱 개의 층위를 구분하였다. 게임의 하드웨어적 측면, 프로그램 코드, 기능적 측면(functionality), 게임 플레이, 의미, 지시성(referentiality), 사회문화적 층위가 그것이다[10].

하드웨어적 측면의 경우 게임 플레이의 물리적 속성과 관련된 것으로 각각 도구, 미디어 혹은 장난감으로서 수행하는 게임기기의 역할에 대해 주목한다. 예를 들어 모바일 게임기기의 경우 이동 중 게임하기를 가능하게 하는데 그치지 않고 게임 장르의 분화 및 전문화, 게임 맥락의 차별화 등의 사회적 효과까지 발생시킨다. 프로그램 코드의 경우 실질적으로 비평가가 접근하기 어렵지만 게임의 구성 방식 및 특정한 게임 플레이를 유도하는 시스템이라는 점에서 살펴볼 수 있다. 기능적 측면은 게임이 하드웨어와 프로그램 코드 차원에서 그것이 어떻게 기능하며, 어떤 방식으로 작동하는가에 주목한다. 게임 플레이 층위는 이용자의 참여를 수용하는 게임의 구조에 관심을 둔다. 의미는 게임이 어떤 의미를 발생시키는지, 내용적 차원에 대한 것이며, 지시성은 게임의 장르 문제와 다른 게임 텍스트와의 비교되는 차별화된 특징에 주목한다. 마지막으로 사회문화적 층위는 게임 자체보다는 게임을 둘러싼 문화를 분석하는데 초점을 둔다. 콘잭은 위와 같은 게임의 층위들이 각각 그리고 상호적으로 어떻게 작용하는지를 평가함으로써 게임비평이

게임에 대한 이해를 높이는데 기여할 수 있다고 보았다.

한편 자갈(Zagal)과 그 동료들은 게임에 대한 언론비평을 분석하여 게임비평의 내용적 현황과 특징을 파악하고자 하였다. 연구 결과 게임비평은 게임에 대한 요약적 소개(description), 개인적 플레이 경험, 이용자를 위한 안내, 디자인 제안, 미디어 및 게임의 다양한 맥락적 정보, 기술(technology), 디자인 문제, 그리고 산업 경향 등 비교적 광범위한 주제들을 주로 다루고 있는 것으로 나타났으며, 게임의 뉴미디어적 측면을 강조하는 경향이 있음이 드러났다[11].

이들은 또한 게임비평을 박물관 큐레이터의 작업과도 같은 것으로 게임에 대한 기록과 평가를 남기는 것으로 정의하였다. 이처럼 공식적, 통시적으로 게임 텍스트와 관련 담론을 구성하는 역할을 하고 있다는 점에서 게임비평의 의미를 찾을 수 있다고 보았다. 결국 게임 비평은 게임에 대한 사회적 관점과 평가기준들을 정립하는 시도가 될 수 있다는 점에서도 고찰의 의의가 있다.

3. 연구문제 및 연구방법

게임비평의 특징과 함의를 고찰하기 위해 본 연구는 다음과 같은 연구문제를 설정하였다. 첫째, 게임비평은 비평의 영역으로서 게임의 어떤 측면들을 다루고 있는가? 둘째, 게임비평에 사용된 비평틀 및 논의의 배경은 무엇인가? 이러한 연구문제를 통해 게임비평의 지형과 그것이 게임문화 속에서 어떤 담론을 구성해내는지 이해하고자 하였으며, 나아가 게임비평에 대한 평가와 앞으로의 비평방향에 대한 함의를 얻고자 하였다.

비평은 그 유형, 목적, 역할론 측면에서 광범위한 시각의 스펙트럼이 존재한다. 이러한 상황은 메타비평의 대상으로서 어떤 게임비평을 고찰할 것인가의 문제와 직결된다. 게임비평에 대한 메타분석을 위해 이 연구는 한국콘텐츠진흥원에서 2008년

부터 실시해온 ‘게임비평상 공모전’에서 가장 이상의 수상을 한 30편의 게임비평을 분석대상으로 선정하였다.

[Table 1] Game critiques descriptions

No.	Game Title for Critique	Publishing Year of Critiques	Genre
1	Animal Crossing	2008	Simulation
2	Monster Hunter	2008	Action
3	Condemned: Criminal Origin	2008	First-Person Shooting
4	Sims	2008	Simulation
5	Spore	2008	Simulation
6	World of Warcraft	2008	MMORPG
7	World of Warcraft	2009	MMORPG
8	Katamari Damacy	2009	Action
9	BioShock	2009	First-Person Shooting
10	Magna Carta 2	2009	RPG
11	Audiosurf	2009	Rhythm Action
12	Left 4 Dead	2009	First-Person Shooting
13	Fallout	2010	RPG
14	No Title	2010	Sports Management
15	Warcraft	2010	RTS
16	Drawn: The Painted Tower	2010	Adventure
17	Portal	2010	First-Person Shooting
18	Little Big Planet	2010	Puzzle
19	Portal	2011	First-Person Shooting
20	FC Manager	2011	Sports Management
21	Citiville	2011	SNG
22	Aion	2011	MMORPG
23	Braid	2011	Puzzle
24	Drawn	2011	Adventure
25	Tiny Farm	2012	SNG
26	League of Legends	2012	AOS
27	Anipang/I Love Coffee	2012	SNG
28	Anipang	2012	SNG
29	Diablo3	2012	MMORPG
30	Minecraft	2012	Sandbox/Adventure

게임비평상 공모전 수상작의 경우 언론비평에 비해 시의성이나 이슈성 등 저널리즘적 요인의 영향이 적다는 점에서, 그리고 학문적 분석에 기반하여 이론화를 지향하는 학술비평에 비해 대중문화비평의 특성을 더 강조할 수 있다는 점에서 게임비평에 대한 담론을 논의하기에 적합한 대상이라 판단하였다. 더욱이 공모전 수상작의 경우 일반인에 의해 작성되었지만, 이미 심사를 통해 완성도 및 비평의 수준에 대한 전문가의 점검이 이루어졌다는 점에서 의미 있는 분석대상이라 보았다.

구체적인 분석 절차에서는 먼저 게임비평이 텍스트 중심의 접근방식을 취하는지, 맥락적 접근방식을 취하는지를 살펴보았다. 이어서 콘택이 제안한 게임비평을 위한 7개의 게임 층위를 검토하였다. 즉 게임비평이 하드웨어적 측면, 프로그램 코드, 기능적 측면, 게임 플레이, 의미, 지시성, 사회문화적 층위 중 어떤 측면에 주목하고 있는지를 분석하였다.

게임비평의 논의 배경이 어떠한지는 뉴컴(Newcomb)이 기존 영상 콘텐츠에 대한 비평의 이론적 틀을 이해하기 위해 적용한 구분을 이용하였다[12]. 비평의 틀을 심리학적 관점, 이데올로기적 관점, 구조주의적 관점으로 나누었으며, 여기에서 심리학적 관점은 정신분석학 이론을 비롯하여 이용자가 위치 지워지고 구성되는 방식에, 이데올로기적 관점은 사회문화적 제도, 과정, 이용이 통제받는 방식에, 그리고 구조주의적 관점은 기호학과 서사이론 및 담론 구성에 초점을 둔다. 이러한 논의를 기반으로 게임비평이 게임과 게임문화를 이해하는데 어떻게 기여하는지를 정리하였다.

4. 연구결과

연구대상 게임비평에 대한 기술적인(descriptive) 검토 결과, 먼저 1인칭 슈팅게임, 다사용자 온라인 롤플레이팅게임(MMORPG), 소셜게임 장르가 비평의 대상으로 많이 다루어지고 있었으며, 고전이라 할

수 있는 게임보다는 비평이 이루어진 시기별로 당시의 주류 게임, 혹은 사회적 이슈가 되거나 주요한 장르로 부상한 게임들에 비평적 관심을 기울인 것으로 나타났다. 2010년 이후 AOS(Aeon of Strife) 게임이나 소셜게임에 대한 비평의 등장 역시 같은 맥락이라 할 수 있다.

게임비평의 영역 및 게임비평의 논의배경 등 게임비평의 현황 및 담론은 다음과 같다.

4.1 게임비평의 영역

니콜스(Nichols)는 콘텐츠 즉 미디어 텍스트 비평을 텍스트 중심의 접근방식(textual approaches)과 맥락적 접근방식(contextual approaches)으로 구분하였다. 이는 특정 텍스트에 초점을 맞추느냐 혹은 사회적 이데올로기 코드와 실천에 대한 거시적인 차원의 이해를 위해 메타포로서 텍스트를 이용하느냐에 따른 구분이다[13]. 즉, 텍스트 중심의 접근방식은 텍스트의 구조, 내용, 특징 등에 한정하여 비평을 행하는 것이며, 맥락적 접근 방식은 텍스트 내용을 넘어 비평을 통해 다양한 사회적, 문화적, 경제적 측면에 대한 이해를 시도하는 것이다.

연구대상 게임비평의 경우 맥락적 접근방식보다는 텍스트 중심의 접근방식을 채택하는 경우가 많았다. 게임비평의 대상 혹은 관심사가 무엇인가와 관련하여, 텍스트 중심 접근방식을 채택한 게임비평에서는 게임의 플레이, 의미, 지시성을 중심으로 비평이 이루어졌으며, 게임의 하드웨어적 측면이나 프로그램 코드, 기능적 측면 등 게임의 작동방식에 관여하는 테크놀로지 및 시스템의 문제는 많이 다루어지지 않았다.

다만 <디아블로 3>에 대한 비평의 경우¹⁾ 게임 내에서 수요와 공급의 불일치로 발생하는 골드 인플레이션 현상을 지적하며 게임을 텍스트가 아니라 시스템으로 규정하고, 그 시스템의 작용을 비평의 영역으로 상정하고 있다.

텍스트 중심의 접근방식을 취하는 게임비평의

1) 권지현, “<디아블로3>, 순수한 유희의 상실”, 제5회 게임비평상 공모전 가작, 2012

경우 게임이라는 새로운 문화형식이 갖는 고유한 특성을 규명하는데 초점을 두는 경향이였다. 이들 게임비평은 게임의 표현 형식에 주목한 미학적 혹은 이론적 비평, 이용자를 상정하여 게이머의 경험이 갖는 의미를 고찰한 비평, 특정한 게임 장르가 갖는 의미에 대한 비평, 게임 텍스트가 구현하는 스토리 및 내용의 의미에 대한 비평으로 나누어 살펴볼 수 있다.

[Table 2] Approaches and layers of game critiques

No.	Game Title for Critique	Approach	Layer
1	Animal Crossing	Textual	Meaning
2	Monster Hunter	Textual	Gameplay
3	Condemned: Criminal Origin	Textual	Gameplay
4	Sims	Contextual	Socio-Culture
5	Spore	Textual	Gameplay
6	World of Warcraft	Textual	Meaning
7	World of Warcraft	Textual	Gameplay
8	Katamari Damacy	Contextual	Socio-Culture
9	BioShock	Textual	Gameplay
10	Magna Carta 2	Textual	Gameplay
11	Audiosurf	Textual	Referentiality
12	Left 4 Dead	Textual	Referentiality
13	Fallout	Contextual	Gameplay
14	No Title	Contextual	Socio-Culture
15	Warcraft	Textual	Meaning
16	Drawn: The Painted Tower	Textual	Meaning
17	Portal	Textual	Referentiality
18	Little Big Planet	Textual	Gameplay
19	Portal	Textual	Meaning
20	FC Manager	Textual	Socio-Culture
21	Citiville	Textual	Meaning
22	Aion	Textual	Meaning
23	Braid	Textual	Gameplay
24	Drawn	Textual	Gameplay

25	Tiny Farm	Contextual	Gameplay
26	League of Legends	Textual	Gameplay
27	Anipang/1 Love Coffee	Contextual	Socio-Culture
28	Anipang	Textual	Gameplay
29	Diablo3	Contextual	Functionality
30	Minecraft	Textual	Gameplay

구체적으로 <동물의 숲>에 대한 비평²⁾이 다른 스토리텔링 콘텐츠와는 달리 게임의 확장형, 나선형 서사양식과 현실에 대한 시뮬레이션을 통해 구성해내는 새로운 서사경험을 평가하고 있다면, <몬스터 헌터>에 대한 비평³⁾은 게이머가 통제하는 시선과 이동의 문제가 기존 콘텐츠가 할 수 없는 독특한 은유와 경험을 만들어내는 점을 지적한다. <애니팡>과 <아이러브커피>와 같은 소셜게임에 대한 비평⁴⁾은 소셜네트워크 서비스와 결합한 게임 텍스트가 인맥의 생성, 유지, 관리를 보다 유연하게 만들어주며 게이머의 삶 속으로 일상화되는 상황을 포착한다. 또한 <바이오쇼크>에 대한 비평⁵⁾은 공들여 구성한 게임의 세계관, 캐릭터들의 대사, 게임의 진행이 기반하고 있는 정교한 플롯을 들어 <바이오쇼크>가 게임 스토리텔링의 전형이 될 수 있다고 주장한다. <컨텐드: 크리미널 오리진>에 대한 비평⁶⁾ 역시 게임에서 성공적인 이야기를 만들기 위한 전략을 제안하고 있다.

이는 게임이 플랫폼에 따라, 네트워크의 유무에 따라, 혹은 장르 등에 따라 복잡한 상호작용을 구현하는 텍스트로, 실질적으로 게임 텍스트의 구현

2) 안보라, “<동물의 숲>, 뿌리 내리기의 나선형 서사” 제1회 게임 비평상 공모전 최우수상, 2008

3) 이상우, “게임공간, 그리고 움직임의 은유- <몬스터 헌터>를 중심으로”, 제1회 게임비평상 공모전 우수상, 2008

4) 조경숙, “0 혹은 n개의 세계 속에서- 카카오톡 SNS게임 <애니팡>, <아이러브커피>”, 제5회 게임비평상 공모전 우수상, 2012

5) 전창의, “<바이오쇼크>의 인터랙티브 스토리텔링-내러티브와 게임플레이의 화학적 결합”, 제2회 게임비평상 공모전 우수상, 2011

6) 이형균, “<컨텐드: 크리미널 오리진>, 현대의 비디오게임이 이야기를 말하는 새로운 방법”, 제1회 게임비평상 공모전 우수상, 2008

은 거기 참여하는 이용자에게 달려있음을 전제한 것이다. 분석대상 게임비평은 그러한 속성들이 게임만의 미학적 요소가 될 수 있음을 확인해주고 있다.

한편 맥락적 게임비평은 게임 속에서 벌어지는 상황이나 게임이 상호작용을 기반으로 구현하는 텍스트가 우리 사회의 구조와 문화적 양상과 어떻게 관련되어 있는지에 주목한다. 따라서 이들 게임비평은 게임 속 상황이 현대 우리사회의 다양한 측면을 이해하는데 어떤 시사점을 던지는지, 게임 속에서 벌어지는 일들이 현실의 사회문화적 이슈들이 지닌 이면의 가치와 의미와 어떻게 관련되는지를 짚어내고자 한다.

그렇기 때문에 맥락적 접근방식을 취하는 게임비평들은 게임을 현실의 메타포로, 혹은 현실을 이해할 수 있는 매개체 혹은 촉매제로 상정한다. 구체적으로 <심즈>에서 구현되는 사회가 물질만능주의인 현대사회를 그대로 그려낸다는 비평⁷⁾은 게임 텍스트를 통해 현대 자본주의 사회의 문제를 보며, 또한 스포츠 매니지먼트 게임에 대한 비평⁸⁾은 스포츠 매니지먼트 게임이 방대한 데이터를 이용하여 이익을 창출하도록 하는 시스템과 게이머를 경영자로 위치 지우는 구조에 주목한다. 이 비평은 스포츠 매니지먼트 게임이 자본주의 사회에서 기업 경영과 이익창출이라는 현실에 대한 간접 체험을 제공하고 있으며, 게임의 내용이 시대정신을 충실히 반영함으로써 현대 한국사회에서 지배적인 담론으로 부상하고 있는 1인 기업가 및 기업가 정신의 고취와 무관하지 않음을 지적하고 있다.

위의 사례들은 게임비평이 게임 텍스트는 물론 게임 및 게임 이용이 생산하는 사회문화적 의미를 맥락화(contextualizing)하는 역할을 수행하는 것이라 할 수 있다.

이러한 게임비평은 단순히 게임 안의 구조, 그래픽과 내용에 대한 분석으로는 평가할 수 없는 게임의 의의를 보여주며, 게임이 문학이나 영화 등 기존의 콘텐츠와 다른 방식으로 현실과 삶에 대해 성찰하는 진지한 문화물이 될 수 있음을 시사한다.

나아가 이는 게임이 심오한 메시지를 담거나 사회적 문제나, 이데올로기적 이슈를 다루는데 부족한 미디어라는 평가를 유보토록 하는 사례라 할 수 있다.

4.2 게임비평의 논의 배경

그동안 비평이론 및 비평의 방법론은 대부분 인문학을 중심으로 성장, 발전해왔다. 비평이 문학작품이나 고급예술에 대한 이해와 평가를 넘어서서 텍스트, 이미지, 기호의 사회문화적 사용에 대해 주목하고, 대중문화와 일상생활의 실천적 측면을 포괄하면서 비평이론과 비평의 방법론이 확장되었다. 영화, 텔레비전에 대한 비평 역시 문학이론에서 출발한 비평의 틀을 지니온 것이 사실이지만, 각자 고유한 비평의 영역과 방법론을 발전시켜왔으며, 그러한 비평의 내용과 형식은 각 콘텐츠와 그것이 위치한 대중문화의 지형을 이해하는데 기여해왔다.

앞서 살펴본 바와 같이 게임은 그 자체로 매우 다양한 층위로 구성된 복합적인 성격을 지닌다. 그렇기 때문에 게임에 대한 비평 역시 각 층위별로 서로 다른 이론적 배경 및 논의의 틀을 지닐 수밖에 없다.

[Table 3] Perspectives and substance of game critiques

No.	Game Title for Critique	Perspective	Substance
1	Animal Crossing	Structural	Storytelling
2	Monster Hunter	Structural	Game space, Movement
3	Condemned: Criminal Origin	Structural	Storytelling
4	Sims	Ideological	Virtual Reality
5	Spore	Structural	Game Mechanic, Fantasy

7) 심충학, “일상의 탈출을 꿈꾼 자들이 다시 일상으로 복귀하는 곳—<심즈> 분석”, 제1회 게임비평상 공모전 가작, 2008

8) 오근창, “기업가 정신과 자기개발 담론의 개인화— 스포츠 매니지먼트 게임의 경우” 제3회 게임비평상 공모전 우수상, 2010

6	World of Warcraft	Structural	Virtual World
7	World of Warcraft	Structural	Game World
8	Katamari Damacy	Ideological	Reality
9	BioShock	Structural	Storytelling
10	Magna Carta 2	Psychological	Psychological Structure
11	Audiosurf	Psychological	Psychological Structure
12	Left 4 Dead	Structural	Representation
13	Fallout	Structural	Interactivity
14	No Title	Ideological	Enterprise
15	Warcraft	Structural	Storytelling
16	Drawn: The Painted Tower	Structural	Storytelling
17	Portal	Structural	Genre
18	Little Big Planet	Structural	Interactivity
19	Portal	Psychological	Psychological Structure
20	FC Manager	Ideological	Virtual World
21	Citiville	Psychological	Psychological Structure
22	Aion	Structural	World View
23	Braid	Structural	Representation
24	Drawn	Structural	Game time
25	Tiny Farm	Structural	Game play, Pleasure
26	League of Legends	Structural	Storytelling
27	Anipang/I Love Coffee	Structural	Storytelling
28	Anipang	Structural	Sociality
29	Diablo3	Ideological	Economy, Game system
30	Minecraft	Structural	Game play

분석대상이 된 게임비평의 경우 서사이론, 기호학, 장르이론, 정신분석학 등 비교적 다양한 이론적 논의를 전제하고 있는 것으로 나타났으며, 그 중에서도 서사이론 및 기호학 등에 기반 한 구조주의적 관점에서 이루어진 비평이 가장 두드러졌다. 이는 텍스트 중심의 접근방식으로 게임에 대한

비평이 주로 이루어지면서, 당연히 게임의 형식, 구조, 내용에 주목했기 때문이라 할 수 있다.

한편, <마그나 카르타2>에 대한 비평⁹⁾의 경우 게임 스토리텔링의 성공 요인이 표면적인 내러티브 도식의 답습이 아니라 게이머들의 심리를 유도해내는 심층 구조에 있음을 지적하면서, 분석심리학적 관점을 통해 게임 속에 숨겨져 있는 심리학적 코드 읽기를 시도하고 있다. 또한 <시티빌>에 대한 비평¹⁰⁾은 게이머 안에서 결핍이 충만으로 또 다시 결핍으로 이어지는 욕망의 메커니즘을 드러내는데 주력함으로써 게임의 기저에 놓인 인간의 심리를 유인하는 요인들을 포착하고자 한다. 이러한 심리학적 관점의 게임비평은 단편적인 유희나 놀이 이상의 차원에서 게임을 조망하고 있다는 점에서 의의가 있다.

게임이 개인별로 구성되는(customized) 텍스트이며, 실제로 게임 텍스트의 구성에 참여하지 않으면 게임 자체를 탐색할 수 없다는 점에서 이러한 인간의 심리 구조와 체험을 포착하는 미시적인 관점은 게임플레이 자체에 대한 성찰의 눈을 제공해 준다.

또한 이데올로기적 관점을 취하는 게임비평의 경우 게임이 사회문화적 체도를 어떻게 재생산하는지, 게임을 통해 사회통제 방식이 생산되는 구조를 어떻게 드러낼 수 있는지를 고찰함으로써 보다 거시적인 차원에서 게임비평의 존재의의를 확인해준다고 하겠다.

앞서 논의한 <심즈>에 대한 비평 및 스포츠 매니지먼트 장르에 대한 비평이 이데올로기적 관점에서 고찰한 것이며, <디아블로 3>에 대한 비평 역시 이 관점에서 게임 속의 경제 활동을 가능케 하는 시스템에 주목한다. 비평은 그 시스템이 물질에 대한 인간의 욕구와 어떻게 관련되는지를 설명하며, 나아가 게임이 지닌 유희적 순수는 사라져버리고 게임이 돈에 대한 욕망과 소비가 일상화되는

9) 이웅승, “<마그나 카르타2>의 매체 변용과 스토리텔링의 분석 심리학적 코드 읽기”, 제2회 게임비평상 공모전, 2009

10) 유지은, “<시티빌>, 끝없는 삶의 욕망으로의 초대” 제4회 게임비평상 공모전, 2011

현실과 접해있음을 지적하고 있다.

이처럼 게임비평이 다양한 관점에서 이루어지고 있음에도 불구하고 제기되는 문제는 이론적 결여 혹은 불충분의 문제가 여전히 존재하고 있다는 점이다. 기존의 이론적 배경 및 논의의 틀은 게임이 새로운 표현양식, 구조, 형식과 내용을 지니고 있다는 점을 드러내는 데는 효과적일지 모르지만, 게임비평 나아가 제반 게임현상을 이해하기 위한 이론적 배경이나 틀로서는 한계가 크기 때문이다.

5. 결론 및 제언

게임비평이 게임의 어떤 측면을, 어떻게 다루는지를 살펴본 결과, 비평의 영역 및 접근방식이 아직은 제한적임을 알 수 있었다. 게임의 내용과 형식적 특징을 중심으로 비평이 이루어지고 있는 반면, 게임의 또 다른 얼굴이라 할 수 있는 기술적 측면, 시스템적 차원은 게임비평에서 적극적으로 논의되지 않고 있기 때문이다. 이는 게임비평이 기존의 비평문화의 연장선상에 있으면서 아직 독자적인 비평 이론과 방법론을 구성하지 못한다에 기인하는 것으로 볼 수 있다.

그럼에도 불구하고 분석대상이 된 게임비평들은 게임의 다양한 측면에 주목하고 있었다. 올셋(Aarseth)이 지적한 바와 같이 게임을 고찰하기 위해서는 게임 플레이(game play), 게임 구조(game structure), 게임 세계(game world)와 같은 다양한 측면에 대한 이해가 포괄되어야 한다[14]. 게임 플레이가 게임의 상호작용적 속성이 반영되어 이용자에 따라 구현되는 개별 텍스트의 분석과 관련이 된다면, 게임 구조는 게임이 구현되는 틀이 된다. 게임 플레이와 더불어 게임 구조에 대한 비평이 중요한 이유는 이용자가 구현하는 게임 텍스트가 무한대로 변형이 가능한 것처럼 보이지만, 실제로 그 텍스트는 구조라는 틀 속에서 변형, 혹은 변주되는 것이거나 일정한 방향성을 지닐 수밖에 없기 때문이다. 또한 게임은 단순히 알고리즘의 구

현물이 아니라 게이머에게 스토리 및 허구적 상황을 경험하게 하는 서사적 환경을 제공해준다. 이러한 속성으로 인해 게임비평은 게임이 어떤 의미와 내용을 생산하는지 주목토록 한다.

한편 게임비평이 이미 축적된 비평 이론과 방법론의 활용을 통해 게임이 지닌 고유한 특징과 게임만의 미학을 포착하고는 있지만, 비평의 영역이나 관점, 그리고 게임현상을 보다 포괄적으로 볼 수 있는 이론화 노력이 필요한 상황이다. 그런 점에서 게임비평에 대한 메타비평의 의의는 게임비평의 영역에 확장의 여지가 있으며, 게임비평 및 게임에 대한 분석과 평가를 위한 전반적인 이론화 필요성을 구체적으로 적시하고 있다는 점에서도 찾을 수 있다.

한편 게임에 대한 다양한 비평적 시도는 게임이 수용하는 콘텐츠가 아니라 참여하는 콘텐츠라는 점을, 그리고 게임이라는 새로운 표현양식이 지닌 미학과 문화적 의의를 적극적으로 모색하고 있음을 보여준다. 또한 표면적으로는 게임이 문학보다 심오한 메시지를 전달하는데 혹은 영상표현의 묘미를 살리는데 부족한 콘텐츠로 판단될 수 있지만 문화양식으로서 독자적인 위상을 구축하고 있음을 드러내고 있다.

특히 게임 텍스트의 구조와 특징에 천착하는 게임비평의 경우 게임에 내재된 미학 및 가치를 찾아냄으로써 게임의 문화적 위상을 정립하는데 기여하는 것이다. 더욱이 커뮤니케이션 기술이 발달하면서 함께 진화하고 있는 신생 게임 장르에 대한 비평이 활발하게 이루어짐에 따라 게임비평이 그 시대의 게임과 사회문화적 상황을 맥락화하고 있다. 이는 단순히 게임의 텍스트에 한정되는 것이 아니라 인간의 경험을 확장하고 게임이 사회에 미치는 의미를 비판적으로 성찰할 수 있는 계기로 확장될 수 있다. 비평은 다양한 각도의 분석과 가치판단을 적용함으로써 게임에 대해 성찰적 거리를 유지토록 하기 때문이다.

더불어 이러한 게임비평의 역할은 최근 사회적 관심이 집중되고 있는 게임 리터러시(game literacy)

에 대해서도 시사점을 제안해준다. 게임 리터러시의 방향성이 게임에 대한 과몰입이나 중독을 예방하는 것을 넘어 게임을 제대로 이해하고 이용함으로써 디지털 시대의 주요 문화콘텐츠인 게임에 대해 성찰적인 태도를 고양하는데 있어야 하기 때문이다.

ACKNOWLEDGMENT

This research was supported by the Dong-Eui University Research Fund of 2013 (2013AA175).

REFERENCES

- [1] Konzack, L., "Rhetorics of computer and video game research", in Williams, P. & Smith, J.H.(eds.), *The Player's Realm: Studies on the Culture of Video Game and Gaming*, pp.110-130, McFarland, 2007.
- [2] Rogers, E.M., *Communication Technology: The New Media in Society*, Free Press, 1986.
- [3] Yoon, Tae-Jin, "Game as a text, gamer as a participant: A cultural studies' approach to digital games", *Media & Society*, pp.96-130, 2007
- [4] Jenkins, H., *Convergence Culture: Where Old Media and New Media Collide*. New York Univ. Press, 2006.
- [5] Beardsley, M. C., *Aesthetics: Problems in the Philosophy of Criticism*, Indianapolis: Hackett Publishing Company, 1981.
- [6] Jeon, Gyongran, "Meta analysis on game studies in the field of humanities and social science", *Journal of Cyber Communication*, Vol.27, No.4, pp.127-176, 2010.
- [7] Kim, Min Kyu & Hong, Yoo Jin, "The accomplishment and prospect of korean game studies", *Journal of Game Industry*, No.3, pp.9-46, 2004
- [8] Jerz, D., "Game criticism, Why we need it and why reviews aren't it", Retrieved from https://jerz.setonhill.edu/blog/2008/02/24/game_criticism_why_we_need_it/ 2008
- [9] Peppler, K., Warschauer, M., & Diazgranados, A., "Game critics: Exploring the role of critique in game design literacies", *E-Learning*, Vol.7, No.1, pp.35-48, 2010.
- [10] Konzack, L., "Computer game criticism: A method for computer game analysis", *Proceedings of the Computer Games and Digital Culture Conference*, Tampere, Finland, pp.89-100, 2002.
- [11] Zagal, J. P., Ladd, A., & Johnson, T., "Characterizing and understanding game reviews", *Proceeding of ICFDG*, pp.215-222, 2009
- [12] Newcomb, H., "American television criticism, 1970-1985", *Critical Studies in Mass Communication*, Vol.2, No.1, pp.217-228, 1986.
- [13] Nichols, B., *Movies and Methods Vol. II*, University of California Press, 1985
- [14] Aarseth, E., "Playing research: Methodological approaches to game analysis", *Digital Arts & Culture*, Vol. 17, No.8, pp.1-7, 2003.
- [15] Eun-Ha Cho, "Meta-representation of Video Game through the Cross-media Storytelling: Focusing on the Animated Motion Picture Game Over", *Journal of Korea Game Society*, Vol.12, No.3, pp.25-36, 2012.
- [16] Yeonbi Chun, Sung Kyun Chang, Tack Woo, "Classification of Smartphone Game based on Mechanics", *Journal of Korea Game Society*, Vol.12, No.6, pp.15-24, 2012.



전 경 란(Jeon, Gyongran)

2006-현재 동의대학교 디지털콘텐츠공학과 부교수

관심분야 : 콘텐츠기획, 스토리텔링, 게임문화

