

뮤지엄의 게임문화 수용을 위한 제안

김영애

프랑스 파리8대학 조형예술학과, 인터랙티브 미학 전공

yaikim@gmail.com

The Suggestion for the Introduction of Game Culture to Museums

Young-Ae Kim

Dept. of Fine Art, University of Paris VIII, France

요 약

오늘날 게임(비디오 게임, 전자오락)에 대한 평가는 매우 양가적인데, 한편에서는 폭력성·중독성으로 인해 유해 오락이라는 부정적 평가를 내리는 반면, 다른 한편에서는 그 유희적·대안적 속성에 주목하여 유망 창조산업으로 보는 긍정적 평가가 공존한다. 본 논문은 후자의 입장에 근거하여, 역사·문화적 평가의 지표라 할 수 있는 뮤지엄을 통해 게임의 긍정적 요소를 재평가 하려는데 그 목적이 있다. 이를 위해, 뮤지엄의 게임문화 수용의 변화 양상을 다음의 세 가지로 유형화하고, 분석하였다. 첫째, 방법적인 차원에서 게임을 교육·홍보·마케팅에 활용한 경우, 둘째, 게임이 우리 문화 전반에 걸쳐 폭넓게 발휘한 영향력을 일종의 산업 문화계로 인정하는 경우, 셋째, 게임을 활용한 미술작품을 통해 간접적으로 게임 문화를 수용하는 경우이다. 이상의 파노라마식 연구는 뮤지엄과 게임문화 연구에 대한 논의의 장을 펼쳐 보일 것으로 기대하며, 현재 활발하게 이루어지고 있는 아카데미에서의 게임문화 수용 및 미래산업 방향진단에도 기초를 제공할 것이다.

ABSTRACT

Current perception of games is divided. On the one hand, they are criticized as harmful entertainment due to their violent content and addictive nature, and on the other hand, they are evaluated positively as products of a creative industry that offers alternative, interactive entertainment. Based on the latter, this paper will reevaluate the positive element of such games in relation to the museum, the canon of historical and cultural evaluation. The analysis on game culture introduction to the museums consists of three categories: the practical application that includes educational, communicational, and promotional purposes; the approval of games as industrial assets and their extensive cultural influence; and the indirect acceptance of art works using games. A panoramic view of game culture development would promote research on the link between game culture and museums; furthermore, it would establish a basis for an introduction of game culture in academia and predict the future of the industry.

Keywords : game, entertainment, museum, game art, industrial heritage, popular culture(게임, 오락, 뮤지엄, 미술관, 게임아트, 산업문화계, 대중문화)

Received: Jul. 01, 2013 Accepted: Jul. 24, 2013

Corresponding Author: Young-Ae Kim

(University of Paris VIII, France)

E-mail: yaikim@gmail.com

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© 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.

1. 서 론

1.1 게임과 사회

게임¹⁾은 1960년대 미국 대학의 컴퓨터 관련 학과 대학생들에 의해 개발된 이후, 컴퓨터의 발전과 맥을 같이 하며 발전해왔다. 이처럼 게임 개발은 고도의 지적·기술적 발전의 결과물이라 할 수 있으나, 게임 내용의 폭력성, 사행성, 중독성 등으로 인해 사회 문제의 주범이자 유해 엔터테인먼트 매체로서 강력한 규제 대상이 되기도 했다. 국내에서는 2011년 ‘게임 셧다운 제도’를 도입하여 공식적으로 시행되고 있다[1]. 그러나 다른 한편에서는 게임이 미래 사회의 유망 산업으로 주목받고 있는 것도 사실이다. 게임은 1999년 제정된 ‘문화산업기본법’의 대상일 뿐 아니라, 2010년부터 한국콘텐츠진흥원에서 추진하는 ‘산업계 맞춤형 인력양성 지원 사업’에도 포함되어, 각 대학에서 게임인력을 양성하고 있다[2]. 또한, 게임은 급성장중인 모바일 폰 어플리케이션 시장 최고의 매출을 기록하고 있는 범주이기도 하며, 2014년에는 국내게임시장 규모가 15조원에 근접할 것이라고 예상하고 있다[4]. 이상의 양면적 평가 속에서 주목해야 할 것은 둘 중 누가 옳느냐에 대한 판단이 아니라, 게임이 미치는 사회적·문화적·경제적 파급력이 점차 중요해지고 있음을 인정하고, 그로 인해 달라질 미래사회를 준비해야 한다는 점일 것이다.

이상의 사회적 요구는 점차 시급해지는 반면, 게임의 근간이라 할 수 있는 놀이문화는 그동안 유아적인 것으로 폄하되었으며, 진지한 학문적 연구도 부족했던 편이다. 요한 하위징아의 「호모 루덴스」(1938)[3], 로저 카유아의 「놀이와 인간」(1958)[4]에 이르러서야 비로소 놀이에 대한 학문적 연구가 본격적으로 논의되기에 이르렀다. 이후 현대화 과정 속에서 놀이는 점차 중요한 사회적 요소로 여겨지고 있는데, 티لمان 쿠흘러(Tilman Küchler)와 같은 미학자는 그 이유로 놀이가 모더니즘과 포스트 모더니즘 사회를 가르는 중요한 척도이기 때문이라고 지적하고 있다[5]. 그에 따르면,

모더니즘의 사회가 이성적·합리적 판단에 근거한 단일한 진실을 추구하였다면, 복잡다단한 현대사회에서는 불변하는 유일한 진리 대신에, 상황과 문맥에 따른 상대적 해석이 그 자리를 대신하고 있다. 이때, ‘놀이’가 이성과 합리에 대응하는 현대인의 도구로 재조명 받게 되는 것이다. 놀이는 기본적으로 행위자를 전제로 하며, 그 과정과 결과는 행위자(놀이자)가 누구인가에 따라, 또한 놀이하는 순간에 따라 즉각적이고 가변적인 결과물을 제시한다. 또한 진지하고 비장한 태도가 아니라, 가볍고 유머러스하게 삶을 바라본다는 점에서도 포스트 모더니즘의 원칙과 구조를 공유한다. 혼종·패러디·유머 등 일상에서도 쉽게 찾아볼 수 있는 현대 대중문화의 면면은 놀이 문화의 다양한 변종이라고 하겠다. 이와 같은 흐름을 따라, 최근에는 사회과학이나 인문학적 관점에서 게임을 연구하는 루돌로지(Ludology)가 학문 분야의 하나로 자리잡고 있다.

1.2 게임과 뮤지엄

이처럼 전 사회적으로 게임 문화에 대한 연구가 활발해지고 있는 상황에서, 본 논문은 뮤지엄²⁾을 통해 게임문화의 수용 과정과 전개를 살펴보고자

1) ‘게임’은 ‘규칙을 정해놓고 승부를 겨루는 놀이’라는 뜻으로, ‘경기’, ‘내기’, ‘놀이’ 등과 동의어이며, 전자매체를 활용하지 않은 모든 분야에 적용될 수 있는 보다 광의의 개념이다. 본 논문에서 다루고자 하는 ‘게임’은 그 중에서도 ‘전자오락’, ‘비디오게임’, ‘컴퓨터 게임’ 등으로 불리는 전자 매체에 기반을 둔 게임이다. 그러나 전 세계적으로 ‘전자오락’ 혹은 ‘비디오 게임’을 지칭할 때, 간략히 ‘게임’이라고 표현하는 경우가 많으며, 특히 국내에서 게임은 곧 비디오게임을 나타내는 동의어로 보편화되어 있으므로, 본 논문에서는 축약하여 ‘게임’이라는 보편적 표현을 사용하기로 한다.

2) 국내에서는 Museum을 번역·사용함에 있어 일반적으로 ‘박물관’ 용어를 사용하고 있으나, 소장품의 특성이 두드러진 경우에는 그에 따라 ‘미술관’, ‘과학관’, ‘식물원’ 등의 이름을 붙이고 있기도 하다. 본 논문에서 게임은 다양한 성격의 뮤지엄에 도구적 차원으로 활용되기도 하며, 그 자체로 과학 및 사회학 차원의 유물로 여겨지기도 하며, 또한 미술과 결합된 예술작품의 방편으로 활용되기도 하는 등 그 수용의 양상이 다양하다. 따라서 모두를 포괄하는 거시적인 입장을 제안하기 위해 ‘뮤지엄’이라는 용어를 사용하였다. 예시에서 소개한 개별 뮤지엄의 고유명사가 ‘박물관’으로 번역되어 보편적으로 통용되고 있는 경우에는 박물관으로 표기하였다.

한다. 뮤지엄은 한 시대의 문화와 유물에 대한 역사적 가치 판단의 잣대 역할을 하는 기관으로, 국제뮤지엄 협회(ICOM)에서는 뮤지엄을 “사회의 발전과 복지를 위한 비영리 영구기관으로, 일반 대중에게 공개되며, 교육·연구·향유의 목적으로 유무형의 인류의 유산을 구입·보존·조사·소통·전시한다”라고 정의하고 있다[6]. 다시 말해, 뮤지엄에 전시되거나 소장된다는 것은 그 역사·문화적 가치를 인정받았다는 반증에 다름 아니기 때문이다.

게임을 폄하하거나, 혹은 게임의 부정적 측면에 초점을 맞추고 보면, 게임은 문화·사회적으로 하위 영역에 속하고, 뮤지엄은 상대적으로 상위 영역에 속하므로, 서로 상생할 수 없는 관계라 할 수 있다. 따라서 뮤지엄의 게임문화 수용은 그 자체로 불가능한 가설이지만, 실제로는 다양한 많은 뮤지엄에서 게임문화를 수용하고 있다. 본 논문은 그 이유는 무엇이고, 어떤 방식으로 수용하고 있는지, 그 결과가 다시금 이 사회에 미치는 파급효과는 무엇일지를 진단하고 하는 것이다.

뮤지엄의 게임문화 수용은 앞서 소개한 바와 같이 게임을 바라보는 패러다임이 변화한 것도 있지만, 그와 동시에 뮤지엄의 변화가 동반되었기 때문에 가능해진 결과라고 하겠다. 시대의 흐름에 따라 인류의 문화와 가치가 변화하듯, 뮤지엄의 범주 및 소장품의 종류도 다양해지고 있다. 근대적 뮤지엄의 영역이 주로 고고학, 미술품, 역사, 자연사, 과학 등에 한정되었던 데 반해, 점차 영화, 만화, 사진 등 새로운 매체의 문화유산을 중심으로 한 특화된 뮤지엄들이 등장하기 시작하였다. 소장품 보다는 장소성이나 관객과의 관계를 중심으로 한 팝업(pop-up) 뮤지엄, 오픈 에어(open-air) 뮤지엄, 에코(eco) 뮤지엄, 어린이뮤지엄 으로부터 온라인으로만 존재하는 가상뮤지엄(virtual museum)에 이르기까지, 오늘날 뮤지엄은 고정된 불변의 기관이 아니라 끊임없이 변화하며 사회와 소통하고 공생해나가는 유기적 존재로서의 면모를 발휘하고 있다.³⁾

따라서 ‘뮤지엄’의 ‘게임’ 문화 수용을 살펴보는

것은 두 개의 매개변수를 통해 사회의 변화와 그에 따른 가치관의 변화를 살펴보려는 시도로, 인문·사회·과학적 연구 대상 중에서도 비교적 접근이 부족했던 분야를 조명한다는 데에서 그 의의를 더한다고 할 수 있다.

1.3 게임문화 연구

본 논문에서는 게임문화의 수용방식을 연구하기 위하여 주로 문헌정보 및 현장방문 조사를 택하였다. 연구 결과, 크게 다음의 세 가지 방향에서 뮤지엄에서의 게임문화 수용 양상을 범주화 할 수 있었다.

첫째, 방법적인 차원에서 게임을 교육·홍보·마케팅에 활용하는 것으로, 이미 이십여 년 전부터 시도된 가장 오래된 방식이다. 특히 기능성 게임이라는 새로운 게임의 출현양상과 관련이 깊으며, 장르를 불문하고 거의 모든 분야의 뮤지엄으로, 또한 미주·유럽 등 뮤지엄이 발전된 선진국으로부터 한국 등 뮤지엄 발전국으로 퍼져나가며, 전 세계적으로 적극적으로 보급·활용되는 추세이다. 주로 어린이박물관, 과학박물관 등 어려운 내용을 쉽고 재미있게 전달하는 교육적 목적이 강한 박물관에서 두드러진다.

둘째, 게임 그 자체를 일종의 산업문화재로 인정하는 게임박물관의 등장으로, 공식적으로 게임의 중요성을 인정하는 계기가 되었다는 점에서 큰 의미가 있다. 주로 게임박물관이나 미술관이 중심이 된다.

셋째, 게임에서 영감을 얻거나 게임을 활용하여 만들어진 예술작품을 통해 게임의 영향력과 중요성 등을 간접적으로 검증하는 방식으로, 각각의 게임

3) 이와 같은 변화는 뮤지엄의 명칭에서도 나타난다. 프랑스의 경우 ‘아프리카 및 호주 미술관’은 타문화에 대한 폄하의 시선을 거두기 위하여, 2006년 에펠탑 근교로 이전 개관하면서 지명을 따라 ‘브랑리 뮤지엄(Musée du quai Branly)’으로 개명하였고, 제국주의 시절 민족박물관을 통해 아프리카 원주민들을 실제로 구경거리로 전시하기도 하였던 전시장은 오늘날 ‘이민의 역사 뮤지엄(Cité nationale de l'histoire de l'immigration)’으로 명칭을 바꾸었다.

이 아니라 게임 문화라고 하는 보다 심층적이고 추상적인 차원에서 게임을 다루는 방식이다. 주로 미술관에서 다루며, 아트센터나 대안공간 등 실험적인 미술을 소개하는 기관에서 보다 선구적으로 소개해온 경향이 있다.

이처럼 뮤지엄의 게임문화 수용은 도구적인 방향에서 시작되어, 게임 문화 자체를 인정하고, 나아가 게임의 문화적 콘텐츠로서의 가능성과 파급력을 인정하는 방향으로 전개되고 있다. 본문에서는 구체적인 사례와 함께 각각의 의의와 한계를 짚어 보도록 한다.

2. 게임-뮤지엄의 도구

2.1 뮤지엄 교육과 기능성 게임의 탄생

과거의 뮤지엄이 유물의 보존과 연구에 중점을 두었다면, 1990년대에 들어서면서 대중의 접근도 제고와 교육도 그에 못지않은 중요성이 있다는 인식이 생겨나게 되었다. 특히, 뮤지엄 교육은 규범적 지식의 전달과 학습을 중심으로 하는 학교교육(형식교육)과 달리, 직접 유물을 탐색하고 스스로 문제를 해결해나가는 과정을 강조하는 비형식적 교육기관이라는 점에서 흥미와 자발성을 자극할 수 있는 효과적인 교육방법이 요구된다. 특히, 1990년대 중반부터 적극 대중화·보편화되기 시작한 인터랙티브 멀티미디어는 그 유희적 성격으로 인해 아직 언어적 소통에 능숙하지 못한 유소년 관객 및 뮤지엄을 어렵고 따분한 과거의 유물집합소로 여기는 방문객의 지적 호기심을 자극하고, 놀이를 통해 학습목표를 달성하는데 효과적인 매체로 떠오르게 되었다.

초창기 멀티미디어의 활용이 CD-Rom 등을 활용한 인터랙티브 패넬 위주였다면, 최근의 추세는 온라인(인터넷) 기능성게임을 교육·홍보·마케팅의 요소로 활용하는 방향으로 발전해나가고 있다. ‘기능성 게임(serious game)’은 2000년대 초반 무렵 기존의 게임에 대한 대안으로 탄생한 게임으로, 게

임 내용의 폭력성과 획일성에 대한 비판과 반성에서 생겨났다. 기존의 게임이 전쟁, 경주, 결투 등 경쟁과 투쟁의 상황을 설정하고, 주로 남성주체의 입장에 주인공(아바타)을 동일시하고, 게이머의 승부심을 자극하였다면, 기능성게임은 경쟁보다는 협동을, 결과보다는 과정을 중시하고, 지식전달·치료(재활)·예술감상 등의 요소를 첨부함으로써 게임을 단순한 오락이 아니라 뚜렷한 목적성을 지닌 유희적 활동으로 확장시킨다. 따라서 기능성 게임은 게이머의 연령층 및 성별 확장과 장르의 다변화에 기여하며, 주로 교육 및 의료 분야로 활발히 진출해왔다.

2.2 우수 사례 - 대영박물관, ‘시간탐험자’

특히 기능성게임은 온라인을 통해 충분히 활용할 수 있다는 것이 장점이다. 기존에도 ‘퀴즈(게임)’ 형식의 질문지 등을 뮤지엄 교육에 활용하였으나, 전시장 내에서의 활동을 전제로 하고 있다면, 온라인 기능성게임은 박물관 내에서보다는 방문 사전 혹은 사후에, 집이나 학교에서도 박물관 접근성을 제고하는데 기여한다.



[Fig. 1] British Museum, Time Explorer (Ancient Egypt)

대표적으로, 대영박물관(The British Museum)의 경우, 별도의 어린이뮤지엄이 없는 대신 홈페이지의 유소년페이지(Young Explorers)를 통해 사 이버 어린이 뮤지엄의 역할을 하고 있다. 그 중에

서도 2010년 추가된 온라인 게임, 시간탐험자 (Time Explorer)는[7] 2011년 웨비 어워드(Webby Award), 뮤지엄과 웹 어워드(Museum&Web Award)를 비롯하여, 다수의 디자인·뮤지엄 관련 분야를 수상하는 등 최근의 뮤지엄의 기능성 게임 수용 중에서 가장 괄목할만한 성과를 보여주었다.

주요 시나리오는 참여자가 재능있는 젊은 큐레이터가 되어보는 역할극으로 9-14세가 타깃 층이다. 게이머는 4개의 아바타 (남2, 여2, 다양한 인종) 중 하나를 선택하고, 3개의 문화(로마, 멕시코, 차이나) 중 1개를 선택하여 게임을 시작한다. 본 게임은 역사에 대한 지식을 바탕으로 하되, 심시티 혹은 레고를 연상시키는 친근한 이미지로 구성되며, 아바타를 운용하는 게임기술을 요구하고 있어, 흔히 기능성 게임이 간과하기 쉬운 게임플레이를 충분히 만족시키고 있다.

본 게임을 개발한 런던의 GR/DD社는[8] 테이트 미술관 키즈 ‘스트리트 아트’ 게임도 개발하였는데[9], 스트리트 아트와 어울리는 팝 음악을 배경음악으로 삽입하여, 멀티미디어의 속성을 적극 활용하였으며, 단순히 칠하는 행위만이 아니라 당대의 대중문화 속에 공유되어 있는 팝 문화를 총체적으로 체험할 수 있도록 사려 깊게 배려한 점이 돋보인다.

2.3 뮤지엄 게임 개발의 한계와 조건

국내에서도 대부분의 어린이뮤지엄이 홈페이지에 플래쉬 게임을 선보이고 있다. 그러나 다음의 몇 가지 측면에서 개선책이 요구된다. 첫째, 국내의 게임 기술이 매우 우수하고, 인터넷 환경도 잘 갖추어져 있는데 반해, 뮤지엄에서 제공하고 있는 기능성 게임은 시각적·기술적 측면에서 매우 단순하고 그 수준이 아직 미흡하다. 또한 내용적 측면에서도 그림 조각 맞추기 위주의 단순하고 일률적 구성에 머물고 있다. 따라서 다른 엔터테인먼트 업체의 게임에 비해 경쟁력도 떨어질뿐더러, 뮤지엄 유물은 낡고 구시대적인 것이라는 인식과 맞물려 흥미를 불러일으키기보다는 도리어 역효과를 낼 수도 있다. 특히, 뮤지엄의 경우 첫 방문에서 즐거운

경험을 한 사람이 재방문을 할 확률이 높은 기관으로, 유소년 시절의 뮤지엄 방문 경험이 평생에 걸친 뮤지엄 활용도에 영향을 미칠 수 있는 만큼 보다 신중하고 사려 깊은 프로그램 구성이 시급하다.

둘째, 국립중앙박물관 어린이박물관(우리들의 공간>퀴즈상자)[10] 및 국립민속박물관 어린이박물관(자료>우리놀이알기)[11]에서 볼 수 있듯이, 게임은 하위 범주로 구성되어 있어 접근성이 떨어지며, ‘게임’이라는 용어를 전면에 내세우기 보다는 다른 표현으로 대체하고 있다. 게임에 대한 중요성을 인식하지 못하고 있거나, 혹은 게임의 부정적 인식 때문에 의도적으로 대체 표현을 찾는 때문으로 보인다. 해외의 경우 ‘게티게임즈’[12]와 같이 ‘게임’을 강조하며 메인 화면에서 바로 게임으로 들어갈 수 있도록 활성화되어 있어 국내의 사례가 해외의 선도적 사례에 역행하고 있음을 알 수 있다.

그러나 비판에 앞서 국내의 조건을 살펴볼 필요가 있다. 영국의 경우 기능성게임 개발에 대한 면세정책 및 정부차원의 기능성게임 연구소를 운영하고 있는데 반해 국내의 경우 기능성게임에 대한 정부지원이 취약하고[13], 게다가 대부분의 비영리 뮤지엄이 열악한 재정상의 문제로 직접 게임 개발에 투자할 가능성은 요원하다. 예를 들어, 박물관 연간 교육 프로그램 개발 예산이 보통 게임 개발비와 유사한 수준으로, 재정적 어려움이 크다. 뿐만 아니라, 국내의 경우 박물관 문화나 기능성 게임이 아직 널리 보편화되지 않은 편이고, 박물관 종사자는 대부분 게임 문화에 대해, 반대로 게임 개발자는 박물관 콘텐츠 및 박물관 문화에 대해 상호이해가 낮기 때문에 박물관의 적극적인 기능성 게임 개발과 이용률이 낮은 편이다. 따라서 게임장려 및 박물관 콘텐츠 보급 차원에서의 제도적, 재정적 지원을 통해, 게임 개발자와 뮤지엄 학예사간의 협업을 장려하고, 그 결과 뮤지엄의 풍부한 콘텐츠가 기술적으로도 뛰어난 게임으로 탄생될 수 있는 정책이 필요하다.

3. 게임-뮤지엄 컬렉션

3.1 미술관-산업 디자인으로서의 게임

게임이 그 자체로 뮤지엄에 전시 혹은 소장되는 것은 게임을 한낱 오락거리로 여기는 입장을 벗어나, 예술(디자인) 혹은 산업문화재로서 인정하는 것이라는 점에서 혁명적 의의를 지닌다. 이상의 입장 변화는 사회적 분위기를 반영하는 과정에서 후속 조취로서 자연스럽게 이루어지기도 하지만, 사회의 앞날을 예측하는 선구적인 판단에 의해 시대를 앞서나가며 이루어지기도 한다. 바로 1989년 뉴욕 움직이는 이미지 미술관(Museum of the Moving Image)에서 열린 <핫 서킷: 비디오 아케이드(Hot Circuits: A Video Arcade)> (1989.6.6.-1990.5.20.)이 그 예로, 뮤지엄에서 게임을 다룬 첫 번째 전시가 된다. 디렉터 로셸 슬로빈(Rochelle Slovin)은 게임이 단순한 유행이 아니라 현재로서는 파악되지 않았으나 미래의 새로운 중요한 변화의 시작점이 될 것으로 판단하고, 올드 미디어인 텔레비전과 뉴 미디어인 영화 사이를 연결시키는 고리로서, 즉 비디오와 컴퓨터의 연결 고리로서 게임에 주목해야 함을 천명하였다[14]. 오늘날에도 여전히 게임을 유해매체로 치부하는 입장이 존재하고 있음을 고려하여 보면, 1989년에 게임을 뮤지엄의 전시 주제로 선정하였다는 것 자체가 상당한 사회·문화적 관습과 편견을 뛰어넘는 선구적 판단이었음을 상상할 수 있다.

본 전시는 다음의 두 가지 측면에서 그 의의를 찾아볼 수 있다. 첫째, 게임에 대한 평가와 기준조차 확립되지 않은 상황에서, 본 전시는 게임의 역사와 의미를 정리하며 게임연구를 촉발시키는데 크게 기여하였다. 가령 전시에 소개될 게임을 선정하는 것부터가 이미 전시에 대한 학문적 연구의 시작이 되었다. 비즈니스의 관점에서 제품을 전시하는 것이라면, 최신 상품 혹은 가장 인기 있는 상품이 기준이 될 수 있겠지만, 뮤지엄의 전시회를 준비하는 입장에서는 새로운 게임플레이 유형을 창조하였는지의 여부 등 디자인과 혁신성에 초점을

두게 된다. 이상의 연구를 통해 스페이스 인베이더스, 팩맨 등 총 14점의 게임이 선정되었고, 오늘날의 게임연구에 토대를 제공하였다.

둘째, 게임의 짧은 생명력 덕분에 생긴 예기치 않은 효과로, 유소년의 역사인식 고취에 효과적으로 활용되었으며, 또한 후대의 게임연구개발에 있어 게임컬렉션의 시급함을 예고한 것이다. 슬로빈은 전시를 기획하며 맞이한 예기치 못한 어려움으로 게임시대를 맞이한 지 불과 얼마 지나지 않은 때였음에도 불구하고, 이미 초창기 아케이드 게임을 구하기 어려웠다는 점을 지적하고 있다. 게임은 다른 어느 뉴 미디어 못지않게 빠른 속도로 업데이트 되고 있기 때문에, 불과 몇 년 혹은 몇 개월 만에 이미 ‘낡은’ 미디어가 되어 버리고, 한 번 시장에서 밀려나면 게임으로서의 효용을 잃어버린 폐물이 되어 버리기 때문이다.

그 덕분에 청소년에 대한 역사 교육 측면에서 예기치 못한 전시효과를 거두게 되었다. 일반적으로 뮤지엄에 전시된 과거의 유물들은 어린 세대들이 태어나기도 전의 유물인 경우가 많아, 그들에게 어떤 향수나 추억도 불러일으키지 못하고, 따라서 나이 어린 관객들에게 역사 개념을 인식시키기 어렵다. 그러나 몇 년 전에 출시된 게임은 유소년 관객들이 어렸을 때 가지고 놀던 게임이기 때문에 자신의 직접적 경험과 연결시켜 역사적 흐름이라는 인식을 세우는데 도움을 준다. 유소년 관객의 역사 인식은 앞 장에서 소개한 국내 어린이뮤지엄 홈페이지의 기능성 게임이 어린관객들에게 도리어 부정적 인식을 불러일으킬 수 있다고 언급한 이유와도 연결된다. 과거의 기술에 머물러 있는 단순한 유형의 게임은 뮤지엄의 이미지를 구식으로 고착시키는 위험성이 있기 때문이다.

그러나 게임문화 수용은 게임의 발전 속도에 비하면 비교적 더디게 진행되어, 1989년의 선구적 전시 이후 뚜렷한 발전 현상이 드러나지 않았다. 비로소 2011년에 이르러서야 연방정부의 예술장려금 제도에 ‘인터랙티브 게임’이 추가되면서 법적·제도로 게임이 예술로 인정받게 되었다. 특히,

2012년 11월, 뉴욕 현대미술관(Museum of Modern Art, New York)에서 ‘게임’을 소장품 목록 중 ‘건축 및 디자인’의 하위 범주에 포함시키기로 했다고 발표한 것은 게임을堂堂히 응용미술(디자인)의 일부로 인정한 것으로, 상당한 파급 효과를 불러일으키고 있다[15].⁴⁾ 게임의 선별 기준은 <핫 서킷> 전시에서와 마찬가지로, 인터랙티브 디자인, 미적 가치, 게이머의 경험 등 미학적 특성에 초점이 맞춰져 있다.⁵⁾

3.2 과학관-산업 문화재로서의 게임

유럽에서는, 먼저 2002년 런던 바비컨 아트센터에 올려진 <게임 온(Game On)> 전시가 유럽 각지를 거쳐, 미국, 호주, 브라질, 포르투갈, 칠레 등 전세계적으로 순회 전시를 열며 <Game On 2.0>이라는 이름으로 현재까지도 계속되는 등, 게임 전시의 확산에 크게 기여하였다[16].

프랑스에서는 2006년부터 게임을 영화와 같은 ‘예술’의 장르로 인정하고, 세금우대와 같은 게임 장려정책을 지원하였다[17]. 뮤지엄 중에서는 처음으로, 2011년 기술과 직업 박물관(Musée des Arts et Métiers)에서 <뮤제오게임즈: 놀이의 역사(Muséogames : une histoire à rejouer)> 전시를 기획하였다[18]⁶⁾. 600m²에 달하는 기술과 직업 박물관(Musée des Arts et Métiers)의 넓은 공간이 모두 할애되었으며, 9개월의 전시기간 중 (2010년 6월 22일 - 2011년 3월 13일) 총 5만여 명이 입장하는 대성공을 거두었다[19]. 전시의 기획자는 게임전문가이자 교수이며, 본 박물관의 관장이기도 한 스테판 내트킨(Stéphane Natkin), 예술가이며 게임을 활용한 작품을 제작하기도 한 피에르 지네(Pierre Giner), 기술역사가인 로익 뷔피지라르(Loïc Petitgirard)로 구성되어 있어, 본 전시가 전자오락의 기술적·산업적·예술적 맥락을 모두 짚어내고자 한 야심찬 계획임을 대변하고 있다. 전시와 더불어 컨퍼런스, 상영회 등의 부대행사가 뒤따랐으며, 특히 플래쉬 프로그램을 사용하여 기술적으로나 미학적으로 높은 완성도를 선보이는 홈페이지

는 관람안내에 머무는 것이 아니라, 게임의 역사 및 전시에 대한 가상의 아카이브 역할을 하고 있다.

특히 본 전시에 참여한 정보컬렉션 담당 학예사이자벨 아스틱(Isabelle Astic)의 “게임은 문화유산인가?”라는 글은 게임 전시의 역사에 생각해볼만한 중요한 문제를 제기하고 있다[20]. ‘일상의 사물(objet courant)’이, 더 이상 소용되지 않은 채 한 시대의 기억으로 남게 되면서 ‘역사적 사물(objet historique)’이 되고, 나아가 현재의 안전과 관련이 있고, 오늘날의 대중들에게 의미 있는 발전을 이룰 수 있도록 영향을 주는 존재가 될 때 ‘문화재(objet patrimonie)’가 된다고 설명한 레이몽 몽쁘띠(Raymond Montpetit)의 이론을 인용하면서, 그녀는 게임 역시 ‘역사적 사물’의 단계를 거쳐, ‘문화재’가 될 수 있다고 주장한다. 단, 게임의 특수성상, 유물의 대상은 콘솔, 아케이드 등 물질적 부분과, 소프트웨어, 시나리오 등 비물질적 부분 모두를 대상으로 해야 하며, 게임의 발전이 순차적이지 않고 동시에 이루어진다는 점을 고려하면 ‘일상의 사물’과 ‘역사적 사물’간의 구분은 연수가 아니라 취향의 변화에 기준을 두어야 함을 짚고 있다. 예를 들어 1990년대에 첫 출시된 ‘페르시아의 왕자’는 픽셀화된 태생과 구체적인 테크놀로지 등 당대의 테크놀로지를 잘 반영하고 있는 당대 게임의 특징을 대표하는 ‘역사적 사물’이 된다. 또한 여전

4) 뉴욕현대미술관의 소장품 목록은 크게 건축&디자인, 드로잉, 필름, 미디어&퍼포먼스 아트, 회화&조각, 사진, 판화&삽화로 구분된다.

5) 미술관의 건축 및 디자인 담당 학예사 파올라 안토넬리(Paola Antonelli)는 미술관 홈페이지를 통해 14개의 게임을 구입하였으며, 장차 40여점을 더 소장할 계획을 밝혔고, TED Talk에도 연사로 나서 미술관의 의지를 널리 소개했다. (2013년 5월 :http://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pacman_to_moma.html)(최종접속: 2013년 6월 30일)

6) 같은 해, 그랑 팔레(Grand Palais)에서는 <게임스토리: 게임의 역사(Game Story: Une histoire du jeu video)>展(2011.11.10. - 2012.1.9.)을 기획하여, 마찬가지로 대 성공을 거두었다. 1950-1971: 초창기, 1972-1977: 풍파 그 변형, 1977-1983: 최초의 칼라 게임, 1983-1989: 태생의 시대, 1989-1994: 픽셀 아트, 1994-1999: 3D의 도입, 2000-2005: 세련된 이미지, 2006-2011: HD 게임/레트로 게임 등 총 8개로 시기구분을 나누고 있고, 각 시기마다 하나의 방을 배정하여 전시를 구성하였다.

히 오늘날에도 최신 기기에 맞는 새로운 버전과 게임 시나리오에 기반을 둔 영화가 출시되는 등 1990년대의 문화를 오늘날에 되살리고 있다는 점에서 ‘문화유산’이라 할 수 있다. 이는 게임을 단지 기술적 진보의 입장에서만이 아니라, 사회 속에서의 게임의 역할을 주목하는 것으로, 그 외에도 ‘게임을 단지 여가를 즐기기 위해 하는가 혹은 일종의 습득 과정으로서 하는가’, ‘게임은 사람을 소외시키는가 혹은 전 세계의 사람들을 연결시켜주는가’ 등 게임을 평가할 수 있는 무수한 역사·문화적 지표를 생각해볼 수 있다. 이처럼 뮤지엄의 게임 전시회는 게임 개발자가 중심이 되는 신제품 출시 전시회가 기술적·경제적 차원을 중시하는 것과 달리, 게임을 사회·문화적 관점에서 검토하며, 흥미 위주의 대중적 판단이 아닌 가치 위주의 전문가의 판단으로 돌려놓는 역할을 한다.

3.3 게임박물관의 탄생

독일에서는 1997년 베를린에 게임뮤지엄(Computer Spiele Museum)을 개관하여 ‘뮤지엄의 섬(Museumsinsel)’으로 불리는 뮤지엄 강점도시의 면모를 과시하였다. 그러나 2000년 공간을 비워줘야 하는 문제로 폐관하고, 다른 여러 장소를 돌며 전시를 지속하다가, 2011년 11월 670m²의 공간을 얻어 재개관하게 되었다. 게임의 보존 및 가치 재평가와 대중과의 접근을 목표로 하는 본 뮤지엄은 ‘디지털 호모 루덴스(Digital Homo Ludens)’를 가치어로 내세우며, 총 22,000 게임과 어플리케이션, 200여점 이상의 콘솔과 컴퓨터 시스템, 10,000 여종 이상의 미디어를 갖추고 있다. 300점 이상의 게임을 관객이 자유롭게 즐길 수 있도록 전시해 놓은 개관전 <컴퓨터 게임. 매체의 진보(Computer Games. Evolution of a Medium)> 이래로, 현재까지 총 30여개 이상의 전시를 기획하였다.

이처럼 뮤지엄의 세계적 동향은 게임을 적극 소장품 목록에 수용할 뿐 아니라, 게임만을 전문적으로 수집하는 전문 게임뮤지엄의 탄생을 요청하는

방향으로 진행되어 가고 있다. 국내에서도 최초로 제주도에 게임개발사 넥슨(Nexon)의 주도로 컴퓨터와 게임에 초점을 맞춘 넥슨컴퓨터박물관이 지난 7월 개관하였다[21]. 1976년 시판된 애플 컴퓨터 중 작동되는 것은 전 세계에 6대 밖에 남아있지 않아서 4억이 넘는 가격을 주고 해외 경매에서 구입하였다는 에피소드나, “5~10년만 늦었어도, 우리가 역사적으로 알고 있는 컴퓨터를 영원히 볼 수 없게 됐을지도 모른다”는 김정주 대표의 발언은 컴퓨터의 빠른 발전 속도로 인해, 1989년에도 지난 시대의 컴퓨터나 게임을 구하기 어려웠음을 토로한 뉴욕 움직이는 이미지 박물관의 디렉터 로셀 슬로빈의 지적과 일맥상통한다. 따라서 근대문화유산의 보호 차원에서 컴퓨터 및 게임 뮤지엄의 건립이 시급히 이루어질 수 있도록 인식의 대 전환이 필요하다.

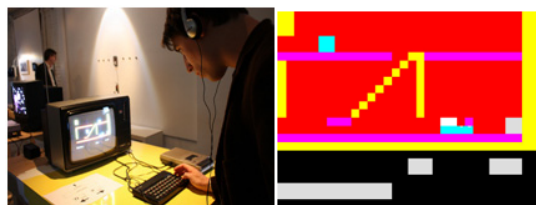
4. 게임-뮤지엄 콘텐츠

4.1 게임아트와 고전 게임

게임아트⁷⁾는 게임에서 영감을 받거나 혹은 게임을 예술작품의 제작 방편으로 활용하는 등의 미술품을 가리키는 것으로 뉴 미디어 아트(New Media Art) 혹은 디지털 아트(Digital Art)라 불리는 20세기 후반, 디지털 매체에 기반을 둔 예술의 일종

7) 게임아트(game art)는 게임으로부터 아이디어를 얻거나 혹은 기술적 방법을 빌려 만든 예술 작품을 일컫는 용어로, 용어에 대해서는 여러 학자들의 분분한 논의가 있으나, 현재 가장 보편적으로 쓰이고 있다. 티파니 홀즈(Tiffany Holmes)는 2003년 제5회 DAC(Digital Arts and Culture) 컨퍼런스를 통해 ‘아트 게임(art game)’이라는 명칭을 주장하였고, 티만 바움가르텔(Tilman Baumgärtel)과 같은 이론가들은 예술가들이 만든 게임이라는 점을 강조하기 위해 ‘아티스트 게임(Artist Game)’이라는 명칭을 제안하기도 하였으나, 그레트 미첼 & 앤디 클라크의 저서 『비디오게임 아트 (videogame art)(2003), 마테오 비탄티 & 도미니크 콰란타 (Matteo Bittanti & Dominique Quaranta)의 저서 『게임아트(Game Art)』(2008) 등 『게임 아트』라는 용어가 보다 일반적으로 자리 잡고 있는 추세이다. ‘아트 게임’은 예술적 완성도가 높은 상업게임을 지칭하는 용어로 보다 많이 쓰이고 있다.

이라 할 수 있다. 미술사가이자 큐레이터인 크리스티안 폴(Christian Paul)은 게임은 상호작용성, 유희성, 참여성, 협동성 등 디지털 아트의 기본적인 속성을 담지하는 매체로서, 초창기 디지털 아트의 탄생에 중요한 역할을 하였다고 지적하고 있다[22]. 게임아트는 조디(Jodi), 코리 아칸젤(Cory Arcangel), 밀토스 마네타스(Miltos Manetas) 등 주로 1980년대에 청소년기를 보내며 처음으로 게임문화의 혜택을 입은 1960년대~1970년대 생 예술가들에 의해 주도 되었으며, 따라서 자연스럽게 그 시대의 향수가 남아있는 ‘퐁’(1962), ‘스페이스 인베이더스’(1978), ‘슈퍼마리오’(1985) 등 주로 초창기 게임이나 컴퓨터가 많이 활용되었다. 따라서 게임아트 전시회나 컬렉션은 작품을 전시하기 위한 과정에서 간접적으로 게임에 대한 회고와 컬렉션이 이루어진다.



[Fig. 2] Jodi, Jet Set Willy Variations, 2002

예를 들어, 조디(Jodi)의 ‘Jet Set Willy Variations’(2002)은 1984년 출시된 Jet Set Willy 게임의 소프트웨어를 해킹하여, 인물(주인공, 아바타)을 없애거나 화면에 꽂 들어차도록 키우고, 게임의 배경을 단순화시키고 화려한 색감으로 변형시켜 마치 피터 헬리(Peter Halley)의 추상화 같은 이미지로 만들어낸, 총 18분 길이의 비디오 작품이다. 본 게임은 ‘Sinclair ZX Spectrum home computer’에서 작동하므로, 이 작품의 전시를 위해 고전 컴퓨터와 게임이 함께 보존되고, 미술관에 수용되는 것이다.

게임 마니아들만이 알만한 최신 게임이 아니라 게임을 즐기지 않는 사람들도 알아볼 수 있는 대표성과 상징성을 지닌 고전 게임을 주로 활용한다

는 점에서 게임 아트는 앞 장에서 소개한 산업문화재로서의 게임컬렉션과 공통점이 있다. 게임회고전을 담당할 기술과 직업 박물관의 이자벨 아스틱이 레이몽 몽쁘띠의 이론을 빌어 게임을 문화재와 연결지어 설명한 것처럼, 게임아트를 주로 기획한 큐레이터 도메니코 콰란타(Domenico Quaranta)는 발터 벤야민(Walter Benjamin)의 컬렉터 개념을 빌어 게임아트를 문화재와 연결짓는다[24], 벤야민에 따르면 컬렉터는 오브제의 소유를 통해 그것을 일상 사물의 지위로부터 구별 짓고, 현재로 옮겨놓는 사람들이다[23]. 콰란타는 예술가를 컬렉터의 자리에 대입하여, 몇 년 만 지나도 효용가치가 떨어지는 전자오락에 ‘예술적 영감의 원천’이라는 특수성을 부여함으로써, ‘낡은 사물’을 ‘문화재’로 재정의하는 사람들이라고 설명한다.

4.2 게임아트의 메타비평

그러나 앞서 소개한 두 입장이 게임을 예술 혹은 산업문화재로 재평가함으로써 게임의 위상 제고를 적극 구현하고 있는데 반해, 게임아트는 게임의 게임을 비판하기도 하면서 게임문화를 작품의 소재로 차용한다. 마치 비디오 아트가 텔레비전에 대한 적극적인 비판과 차용 속에서 탄생된 것과 같은 맥락이라고 하겠다. 예를 들어, 조셉 드라페(Joseph DeLapsee)의 ‘이라크의 죽음(Dead-in-iraq)’은 미군이 이라크 파병 병사를 징집하기 위해 만든 홍보용 전투 게임 ‘미군(American Army)’을 활용한 작품으로, 작가는 직접 게임에 참여하여 실시간으로 다른 참가자들에게 대화창을 통해 이라크에서 전사한 군인의 실명과 날짜를 전달한다. 미군철수 발표가 날 때까지 무려 3년 9개월 동안, 4484명의 이름을 입력한 이 프로젝트는 게임을 유해 매체로 지정하여 사회적으로 비판하면서도 도리어 정치적 목적을 위해서 게임을 유혹적인 매체로 활용하려고 한 미국정부에 대한 강력한 비판을 담고 있다. 이와 같은 비판은 게임에 대한 일방적 비판도 옹호도 아닌, 게임을 둘러싼 사회의 모순된 상황과 조건을 환기시키는 역할을 하게 된다.

따라서 게임아트는 게임의 도구적 활용(기능성 게임)이나, 게임 컬렉션(뮤지엄)이 게임의 예술적 가능성을 높게 평가하며 게임도 예술(디자인, 응용 미술)이 될 수 있음을 주장하는 것과는 다른 차원에 위치한다. 그것은 게임의 맥락을 벗어나, 순수 미술(Fine Art)이라고 하는 다른 장르의 통로를 통해 게임이 뮤지엄에 유입될 수 있도록 안내하는 또 다른 통로가 된다. 예를 들어, 뉴욕현대미술관은 앞에서 소개한 바와 같이 초창기 게임 참여 점을 ‘건축 및 디자인’ 컬렉션에 소장한 것 외에, 펑 멩보(Feng Mengbo)의 게임아트 대작, <롱 마치: 재시작(Long March: Restart)>(2008)⁸⁾을 ‘미디어&퍼포먼스 아트’ 목록 중 설치(Installation) 부분에 소장하였고, 2012년에는 <크리티컬 플레이-예술 형태로서의 게임(Critical Play-the Games as an Art Form)> 컨퍼런스를 개최하여 학예사, 예술가, 미술사학자, 게임개발자 등 다양한 전문가들의 의견을 통해 게임 및 게임아트에 대한 다층적 접근을 시도한 바 있다.^{9),10)} 2017년 개관할 구겐하임 미술관 아부다비 (Guggenheim Abu Dhabi)분점은, 펑 멩보의 위 작품에 토대가 된 1993년도 스토리보드 회화 시리즈 42점, <게임 오버: 롱 마치 (Game Over: Long March)>(1993)을 구입하였음을 밝히면서, 2013 아트토크 시리즈에 펑 멩보를 초청하였다.¹¹⁾

또한, 1997년 미디어아트를 전문으로 개관한 독일의 ZKM은 미디어아트의 일종이자, 게임아트에 영향을 미친 원천으로서 개관 초부터 게임을 전시하였다. 2013년 6월 21일부터 새 단장한 상설전시는 게임 및 게임아트에 한정된 <게임플레이 (Gameplay)>로 꾸며져 향후 몇 년간 게임 및 게임아트를 선보이게 된다. 이와 같은 맥락은 게임아트가 미래의 현대미술관에서 주목하고 있는 장르임을 다시 한 번 공고히 하는 기회라고 할 수 있다.

5. 결 론

게임은 약 반세기의 역사를 지니고 있으며 가장 빠른 속도로 성장하고 있는 대중문화산업의 선두주자로 손꼽힌다. 게임의 영향력이 사회·문화·경제 각 분야에서 점차 증대되고 있는 만큼 기술 연구 못지않게 상대적으로 취약한 편이었던 게임에 대한 학문적·역사적·문화적 평가에 대한 요청이 대두되고 있다. 본 논문은 과거의 전통을 다루는 보수적인 기관으로 여겨지는 뮤지엄을 그 평가의 기준으로 제시함으로써, 그동안 오락 및 유희의 영역으로 폄하되어 왔던 게임이 사회 문화적 맥락 속에 자리 잡는 과정을 살펴보고 있다. 뮤지엄은 후대에 물려줄 문화유산을 선별하여 소장하고, 연구·전시·교육하는 기관으로, 뮤지엄의 게임문화수용 양상과 전개는 게임에 대한 우리 사회와 시대의 관점을 살펴볼 수 있는 주요한 지표가 되기 때문이다. 뮤지엄의 게임문화 수용은 크게 다음의 세 가지 방향에서 전개되고 있다.

첫째, 게임을 뮤지엄의 교육·홍보·마케팅에 활용하는 경우로, 1990년대 후반부터 일어난 뮤지엄과 게임의 내적 변화와 밀접한 관련이 있다. 뮤지엄의

8) 케이크(Quake)의 게임엔진을 변형하여 만든 작품으로, 25미터에 달하는 미디어 월이 서로 마주보고 그 사이의 통로를 관객이 작품을 감상하는 대형 설치작품이다.

9) 뿐만 아니라 본 컨퍼런스를 홈페이지에 공개하여 누구나 다시 보기를 통해 열람할 수 있도록 배려하고 있다:

<http://www.moma.org/visit/calendar/events/13985>

(최종접속: 2013년 6월 30일)

10) 이외에도, 게임아트에 대한 학회 중 미술사적 입장에 중점을 둔 것으로는, 2010년에 개최된 조지아 기술대학의 “게임의 미술사”(2010.24.-2.6)를 들 수 있는데, 유튜브 채널을 통해 다시 보기가 가능하다:

<http://www.youtube.com/course?list=ECA117E9FF1B8C375D>

(최종접속: 2013년 6월 30일)

11) ‘구겐하임 아부다비 미술관은 2017년 개관을 목표로 건설 중으로, 토크 아트 시리즈 (Talking Art Series)’는 개관 전 기획된 교육·홍보 프로그램이다. 2013년의 경우, 5월 및 11월 두 번에 걸쳐 진행될 예정이다. 5월 프로그램에는 미술관의 신규소장품의 발표와 함께 해당 작가 5명이 초청되는데 (Ei Anatsui, Adel El-Siwi, Feng Mengbo, Youssef Nabil, James Rosenquist)(Seaman, 2013), 펑 멩보의 경우 <롱 마치> 작품전시 및 작가토론 초청회가 함께 열렸다. (2012년 5월 17일-18일)

지향점이 보존과 연구로부터 교육과 전달로 옮겨가게 되었고, 한편 게임은 오락 위주의 구성에서 특정 목표를 위한 유희적 프로그램으로의 변화를 피하는 과정에서, 뮤지엄의 기능성 게임 활용은 자연스럽게 활성화되었다. 뮤지엄이 발전된 서구 선진국을 비롯하여 대부분의 뮤지엄에서 기능성 게임을 적극 활용하고 있으며, 뮤지엄 콘텐츠가 무궁무진한 만큼 앞으로도 더욱 활성화될 것으로 기대된다. 그러나 대부분의 뮤지엄이 비영리 기관으로 재원이 넉넉지 않고, 반면 게임개발에는 일정 수준 이상의 예산이 소요되는 만큼 기능성 게임을 활성화할 수 있는 제도적 뒷받침이 필요하다. 특히, 국내의 경우, 게임업계의 수준이 상당히 높은 편인데 반해, 뮤지엄의 기능성 게임은 수준이 매우 열악하여 뮤지엄 콘텐츠를 활용한 게임개발이 적극 장려되어야 할 필요가 있다.

둘째, 게임을 그 자체로 뮤지엄의 컬렉션에 포함시키는 것으로, 일찍이 1989년 뉴욕에서의 전시회에서부터 그 선구적 움직임을 보여 주었으나, 활성화된 것은 극히 최근이라 할 수 있다. 여기서 게임은 예술품(응용미술/디자인)의 맥락에서 뉴욕현대미술관의 소장품에 포함되기도 하나, 전화기, 컴퓨터 등 생활기기의 맥락에서 파리 기술과 직업 박물관의 소장품에 포함되기도 한다. 나아가 최근에는 베를린 및 제주의 게임박물관의 경우처럼 게임 그 자체를 하나의 독립된 영역으로 다루는 뮤지엄도 생겨나고 있다. 이상의 게임 전시회 및 컬렉션은 게임을 일종의 산업문화재로 다룬다는 점에서 상업적인 목적의 박람회와는 구분된다. 따라서 대중의 취향 보다는 기술 및 디자인의 혁신성을 기준으로 하며, 신제품 중심이 아니라 오히려 고전 게임의 보존에 중점을 두고 있다. 게임이 빠른 속도로 발전하는 분야라는 점을 고려해보면, 마찬가지로 빠른 속도로 사양되고 있는 고전 게임의 보존을 위해서라도 게임 뮤지엄 및 게임 컬렉션이 시급히 활성화될 필요가 있다. 국내의 경우, 최근 민간 게임박물관이 개관하였으나, 관공 차원에서의 발 빠른 움직임이 기대되고 있다. 게임전문박물관

이 아니라 하여도 서울역사박물관, 대한민국역사박물관 등 최근 뮤지엄 업계에서 근대한국사에 대한 재조명과 보존 작업이 이루어지고 있는 것과 맥을 같이하여, 초창기 게임 산업에 대한 국가 차원의 조명이 더 늦기 전에 시작되어야 할 것이다.

셋째, 게임에 영향을 받거나 게임을 활용하여 만든 예술작품을 통해 간접적으로 게임문화를 수용하는 것으로, 주로 미디어 아트를 다루는 현대미술관이 관여하고 있다. 게임아트는 1990년대 중반부터 출현하였으나 처음에는 주로 진위적인 미술을 다루는 대안공간 및 아트센터에서 전시회 형태로 선보였으며, 최근에 이르러서는 뉴욕현대미술관, 아부다비 구겐하임 미술관, 독일 미디어아트 미술관(ZKM) 등 유수의 미술관에서 주요 장르로 다루고 있다. 게임아트는 앞서 소개한 첫 번째나 두 번째의 경우처럼 게임을 예술로 인정하거나, 게임의 사회적 위상 변화를 직접적으로 추구하는 입장과는 구분된다. 그것은 게임을 우리의 환경을 구성하고 있는 사회 문화적 배경의 일부로 인정하되, 담담히 객관적인 입장을 취하며, 보다 철학적이고 메타적인 차원에서 게임을 다루는 것이다. 가령, 게임을 예술작품의 주제 및 소재로 적극 활용하면서도 게임에 대한 비판적 니앙스를 서슴지 않고, 그럼으로써 게임에 대한 관심을 다시 한 번 환기시키고, 결과적으로는 게임에 대한 통찰과 숙고를 요구하게 된다. 따라서 뮤지엄의 게임아트 수용은 게임 바깥의 눈으로 게임을 조명하는 방식으로 게임문화발전에 큰 힘을 실어주고 있고, 나아가 현대미술의 영역확대에도 기여하고 있다고 할 수 있다. 국내의 경우, 2004년 서울 미디어아트 페스티벌에서 ‘게임’을 주제로 채택하는 등 게임아트에 대한 관심을 표명한 바 있으나, 미디어 전문가들을 중심으로 한 일회성 행사에 그치고 있어, 미술관에서 장기적 차원으로 게임아트를 장려하고 소장할 것이 촉구되는 바이다.

게임문화에 대한 기존의 연구가 대부분 게임의 기술적·상업적 가치 판단과 분석에 치중되어 있다면, 본 논문은 뮤지엄이라는 프리즘을 통해 게임의

사회문화적 가치판단과 분석을 시도하였다는 점에서 그 차별성과 의의를 찾아볼 수 있다. 본문에서 다룬 세 개의 입장은 각각 대안적 게임, 게임의 문화적 인정, 게임의 활용과 전개라는 측면에서 향후 게임문화의 발전을 위한 방향성과 정책수립에도 시사점을 제시하고 있다. 특히, 국내의 게임기술이 상당히 우수한 수준이며, 게임강국이라 불릴 정도로 다수의 온라인 게이머를 확보하고 있음에도 불구하고 각 단계 모두 해외 선진국의 사례에 비해 낮은 수준에 머물고 있다. 이는 국내의 게임문화 발전이 상업적·기술적·대중적 측면으로만 불균형적으로 발전되어 있다는 반증으로, 이상의 연구에서 제기된 방향성을 참고로 보완점을 개선하여 균형 잡힌 게임문화 발전을 도모할 필요가 있다.

REFERENCES

- [1] Seong Rak Choi, Jiae Min, "An Impact Analysis of Shut down System on the Trust to Government: focus on comparing gamer with non-gamer", Journal of Korea Game Society, Vol. 13, No. 1, pp.49~60, 2013
 - [2] Yongman Kwon, "A Case Study on the Game Industry Optimized Human Resource Development Program", Journal of Korea Game Society, Vol. 13, No. 2, pp.71~80, 2013
 - [3] Johan Huizinga, Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture, Beacon Press, 1955
 - [4] Roger Caillois, Les jeux et les hommes, Paris: Gallimard, 1958
 - [5] Tilman Küchler, Post-modern Gaming : Heidegger, Duchamp, Derrida, New York ; Peter Lang Publishing, 1994
 - [6] <http://icom.museum/the-vision/museum-definition/>
 - [7] http://www.britishmuseum.org/explore/young-explorers/play/time_explorer.aspx
 - [8] <http://grdd.co.uk/en/games/timeexplorer>
 - [9] <http://kids.tate.org.uk/games/street-art/>
 - [10] <http://www.museum.go.kr/main/publish/view.jsp?menuID=006005002004>
 - [11] http://www.kidsnfm.go.kr/nfmkid/viewPage.do?screenId=SCREEN_ID_MATERIAL_PLAY
 - [12] <http://www.getty.edu/gettygames/>
 - [13] Korea game Developpers Association, The Current State of Serious Game and Activation Plan Research, Korea Creative Content Agency, January 2013, p. 60
 - [14] Rochelle Slovin, Hot Circuits: Reflections on the first museum retrospective of the video arcade game, website of Museum of Moving Image, jan 15 2009; <http://www.movingimagesource.us/articles/hot-circuits-20090115>
 - [15] Paola Antonelli, "Video Games: 14 in the Collection, for Staters", website of Museum of Modern Art New York, 29 Nov 2012
 - [16] [http://en.wikipedia.org/wiki/Game_On_\(exhibition\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Game_On_(exhibition))
 - [17] Thomas Crampton, "For France, Video Games are as artful as cinema", The New York Times, 6 nov 2006
 - [18] <http://museogames.com>
 - [19] Mathieu Recarte, "Dans la gueule du Louvre, un musée : La game culture trouveera-t-elle sa place dans les collections des institutions culturelles?", Anne-Cécile Worms (éd), 'Game Over Culture: La culture de jeux vidéo', MCD : Musique et Cultures Digitales, n° 64, sep-oct-nov 2011
 - [20] Isabelle Astic, "Le Jeu vidéo, 'objet de patrimoine'?", Exhibition Catalogue Muséogames : une histoire à rejouer, Musée des Arts et Métiers, 22 June 2010 - 13 March 2011
 - [21] Youngjeon Kwon, Jung-Ju Kim, CEO of Nexon, built the Museum, "With the life inspired by computer", Yonhap News Agency, 8th July 2013
 - [22] Christiane Paul, Digital Art, Thames & Hudson, 2003
 - [23] Domenico Quaranta, "Playlist. A reader", « Magazine : Mediateca Expandida. Playlist », Exhibition Catalogue, LABoral, Center for Art and Industrial Creation, Gijon, Spain, from 17 December 2009 to 14 May 2010, p. 22
- *인터넷 사이트는 모두 최종접속: 2013년 6월 30일



김 영 애 (Kim, Young-Ae)

1997 이화여자대학교 서양화과 (학사)
2000 이화여자대학교 미술사학과 (석사)
2003 프랑스 파리 에콜 뒤 루브르 박물관학 (석사)
2004 프랑스 파리8대학교 조형예술학과 (박사수료)
현재 인터랙티브 미학 박사과정
연세대학교, 국립현대미술관 강사

관심분야 : 뉴 미디어 아트, 게임아트, 문화정책, 뮤지엄
