

게임의 사회적·문화적 위상 제고를 위한 심포지엄 3

게임의 미래 : 인문, 예술, 교육

 게임문화재단

 (사) 문화사회연구소

2012.11.9(금) 10:00~17:00

BEXCO 본관 다목적홀 315, 316호

목차

4 ----- 기획의 말

5 ----- 일정

제 1부 — 게임, 문화, 교육: 새로운 접속, 새로운 힘

7 ----- 제 1발제: 게임과 문화예술, 그리고 교육의 만남

발표: 양기민 / 노리단 경영전략실장

토론: 이병준 / 부산대학교 교수

22 ----- 제 2발제: 청소년 게임창작 공작소 1기 보고서

발표: 김상우 / 게임평론가

토론: 이장주 / 이락디지털문화연구소 소장

제 2부 — 게임, 예술과 만나다

33 ----- 제 3발제 게임의 시각 이미지 읽기

발표: 이상우 / 게임평론가, 중앙대 강사

토론: 서성은 / 한경대학교 교수

47 ----- 제 4발제: 놀이, 게임 그리고 매체예술

발표: 유원준 / 더 미디어 디렉터, 앨리스온 편집장

토론: 박영욱 / 숙명여자대학교 교수

제 3부 — 게임의 미래: 인문, 예술, 교육

58 ----- 제 5발제: 게임문화를 다시 생각한다: 인문, 예술, 교육을 융합하기

발표: 이동연 / 한국예술종합학교 교수

토론: 김영진 / 청강문화산업대학교 교수

이재홍 / 서강대학교 교수

이정엽 / 카이스트 대우교수

조기현 / 월간 <게이머즈> 기자

박근서 / 대구가톨릭대학교 교수

87 ----- [부록] 1. 언론 보도를 통해 본 게임 산업 최근 동향

2. 게임 문화연구의 주요 흐름

기획의 말

게임은 일상이며 문화이고, 산업이자 놀이입니다. 게임에 대해 말한다는 것은 게임이 ‘플레이’되는 시대를 가로지르는 것입니다. 게임은 홀로 진화하는 것이 아닙니다. 게임은 사회적으로, 문화적으로, 역사적으로, 새로운 기술과 예술, 철학, 문화, 교육, 제도, 감수성 등과 상호작용 및 상호교감을 통해 자신의 내용과 표현을 만들어갑니다. 게임 업계에 종사하고, 게임을 연구하고, 게임을 즐기는 이들이 나서서 게임에 대해 더 많이, 더 열심히 떠들어야 합니다.

이번 심포지엄은 ‘교육, 예술, 인문’이라는 세 가지 영역에서 게임을 이야기하는 자리입니다. 이제 게임은 문화예술의 영역에 포함되어야 합니다. 필요한 것은 게임을 통해 문화예술교육이 어떻게 이뤄지는가를 보여줌으로써 교육과 게임이 서로 적대적 관계가 아니라 따뜻한 동거를 시작하도록 분돋우는 일입니다. 언젠가는 ‘게임이 학교다’라는 슬로건이 실현될 수 있을 것이라고 기대해 봅니다.

또한, 게임은 일종의 ‘종합예술’에 가깝습니다. 따라서 다양한 이미지, 음악, 신화 등 게임을 구성하는 요소들과 새로운 기술과 예술의 만남이라고 할 수 있는 ‘디지털 아트’를 주목하는 매우 자연스러운 일이며, 그와 같은 접촉을 통해 게임의 현재와 미래를 고민할 필요가 있습니다. 이때 게임의 인문학적 가치는 새로운 기술과 미디어 환경에서 더욱 힘을 발휘할 것으로 보입니다.

게임은 기술과 예술, 교육, 인문의 다양한 영역을 관통하는 ‘새로운 영토’입니다. 이번 심포지엄에서 게임이라는 영토를 가로지르는 다양한 담론이 펼쳐지기를 바랍니다. 여전히 게임이 제대로 인정받지 못하고 있는 현실에서 또 하나의 목소리를 보태고자 합니다.

일정	10:00-10:10	등록 및 입장
	10:10-10:20	인사말 및 소개
		제 1부 — 게임, 문화, 교육: 새로운 접속, 새로운 힘 좌장: 권경우 / 월간 <게임컬처> 편집장, 문화사회연구소 연구기획실장
	10:20-11:00	1 문화예술교육을 통한 게임의 가능성 발표: 양기민 / 노리단 경영전략실장 토론: 이병준 / 부산대학교 교수
	11:00-11:40	2 게임창작이 청소년에게 미치는 영향 - '청소년 게임기획 창작 워크숍' 사례를 중심으로 발표: 김상우 / 게임평론가 토론: 이장주 / 이라크디지털문화연구소 소장
	11:40-12:00	질의 및 응답
	12:00-13:30	중식
		제 2부 — 게임, 예술과 만나다 좌장: 정희준 / 동아대학교 교수
	13:30-14:10	3 게임의 시각 이미지 읽기 발표: 이상우 / 게임평론가, 중앙대학교 강사 토론: 서성은 / 한경대학교 교수
	14:10-14:50	4 게임과 미디어아트: 기술과 예술의 공진화 발표: 유원준 / 더 미디어 디렉터, 앨리스온 편집장 토론: 박영욱 / 숙명여자대학교 교수
	14:50-15:10	질의 및 응답
	15:10-15:30	Break Time
		제 3부 — 게임의 미래: 인문, 예술, 교육 좌장: 박근서 / 대구가톨릭대학교 교수
	15:30-16:30	5 인문과 예술, 교육의 통합적 방식으로 게임 이해하기 발표: 이동연 / 한국예술종합학교 교수 토론: 김영진 / 청강문화산업대학교 교수 이재홍 / 서강대학교 교수 이정엽 / 카이스트 대우교수 조기현 / 월간 <게이머즈> 기자
	16:30-17:00	질의 및 응답



제 1부

게임, 문화, 교육: 새로운 접속, 새로운 힘

제 1발제: 게임과 문화예술, 그리고 교육의 만남

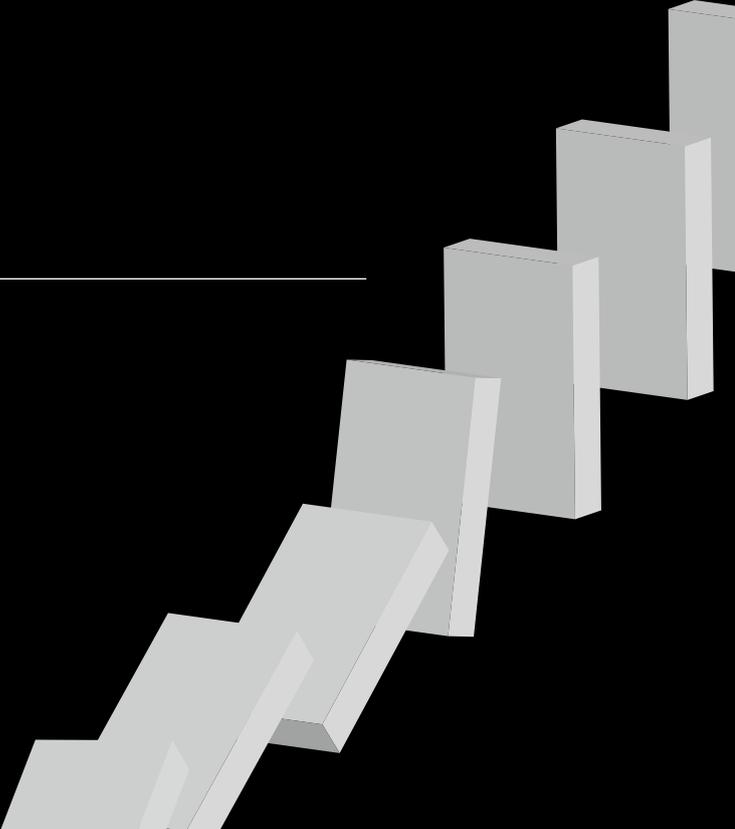
발표 양기민 / 노리단 경영전략실장

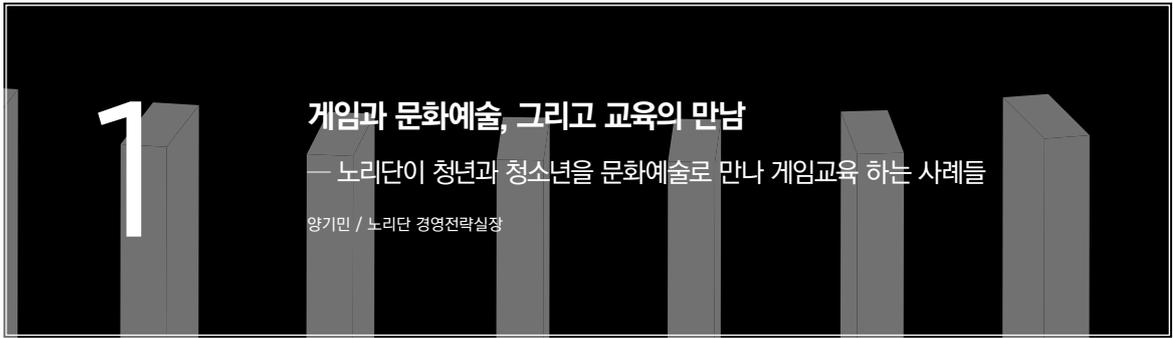
토론 이병준 / 부산대학교 교육학과 교수

제 2발제: 청소년 게임창작 공작소 1기 보고서

발표 김상우 / 게임평론가

토론 이장주 / 이락디지털문화연구소 소장





1 노리단
게임-문화예술-교육 사례

2008년도부터 노리단¹⁾은 ‘게임’과 ‘문화예술’ 주제로 한 다양한 교육 프로그램을 운영하고 있다. 몇 가지 유형으로 분류 하면, 게임을 직업으로 꿈꾸는 청소년들을 대상으로 한 게임직업체험(‘커리어퀘스트’), 게임과 장르 예술을 융합한 프로그램(‘게임으로 영화짜자’, ‘게임으로 연극하자’), 게임리터러시를 강화하는 ‘게임몬의 하루’, ‘하루만 게임회사’ 워크숍 그리고 장기간 지역아동센터 청소년과 청년들이 만나 함께 게임-미디어로 돌봄의 문화예술교육을 하는 ‘플레이플레이플레이’가 있다. 그리고 게임을 확장하여 미디어 문화예술교육을 결합한 형태로 ‘아바타로 영화짜자’, ‘스마트워크숍’, ‘소리 배낭여행’ 등이 있다. 이외에도 노리단은 음악교육, 재활용 악기 제작 등 다양한 교육 워크숍 사업을 진행하고 있다.

Type 1. 게임-직업체험 교육

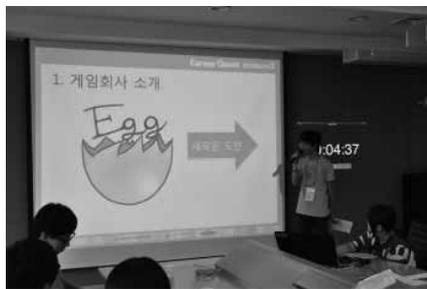
교육목표 및 내용: 미래 게임 관련 직업을 꿈꾸는 청소년들에게 직업체험 및 직장탐방의 기회 제공

1) 커리어퀘스트

커리어퀘스트는 게임 직업군을 꿈꾸는 청소년들을 위한 게임 전문 직업체험 프로그램이다. 총 2일차로 진행되는 프로그램은 1일차에는 게임 기획 및 구성, 2일차에는 게임사(네오위즈)를 탐방하며 현장 전문가와 멘토링 시간을 갖는다.

(왼쪽)
커리어퀘스트 - 게임제작발표회

(오른쪽)
커리어퀘스트 - 전문가 멘토링



1) 문화예술분야 1호 사회적기업 노리단은 ‘재활용 악기를 연주하는 공연단’으로 알려져 있다. 이러한 이해는 현재의 노리단을 설명하기에는 불충분하다. 노리단은 공연사업 이외에 교육사업, 디자인사업, 기획/행사 등 다종다양한 사업 영역이 연결된 ‘문화예술종합상사’를 지향한다. 오늘 발표 내용은 편익상 필자 본인이 활동한 하자센터, 한국예술종합학교 예술과놀이랩 등의 경험과 활동을 구분하지 않고 노리단으로 정리하여 이야기한다.

Type 2. 게임미디어-문화예술 교육

교육목표 및 내용: 게임을 표현미디어로 활용하여 기존 문화예술 교육 방법론과 결합하여 게임을 활용한 재현 능력을 향상시킨

1) 게임으로 영화짜자

게임엔진을 활용하여 동영상을 제작하는 머시니마(machine+cinema)를 모티브로 한 문화예술교육 프로그램이다. 국내 게임 소비가 온라인게임 중심이기에, 동영상을 녹화, 편집, 녹음 등을 하는 미디어교육 방법론을 활용

(왼쪽)
게임으로 영화짜자 - 게임 촬영

(오른쪽)
게임으로 영화짜자 - 영화 상영



2) 게임으로 연극하자

게임과 연극을 결합한 프로젝트. 연극 무대 장치를 실제 게임 공간을 배경으로 활용한다. 게임에서의 효과를 활용하여 연극과 결합하는 뉴미디어 연극을 실험적으로 진행. 청소년 참가자들은 연극 이해와 표현, 훈련을 통한 문화예술교육 프로그램을 체험.

(왼쪽)
게임으로 연극하자 - 블루스크린 촬영

(오른쪽)
게임으로 연극하자 - 미디어영상 연극



Type 3. 게임리터러시(Game literacy) 체험 워크숍

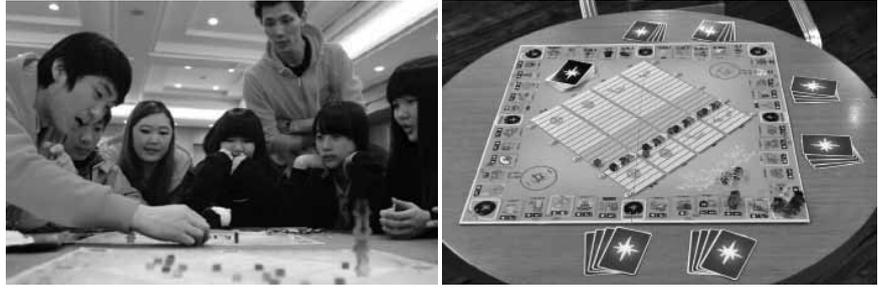
교육목표 및 내용: 게임에 대한 개괄적 이해와 게임 미디어에 대한 비판적 해석 및 이용 능력을 향상시키고자 함

1) 게임문의 하루

노리단이 (재)게임문화재단과 공동개발 한 보드게임으로, 학교생활을 배경으로 하여 게임 소비와 일상생활의 균형을 게임을 통해서 배울 수 있다. 교육 교보재를 통해 학교 생활과 게임 문화소비생활을 조절할 수 있도록 한다.

(왼쪽)
게임문의 하루 - 플레이 사진

(오른쪽)
게임문의 하루 - 보드게임 이미지



2) 하루만 게임회사

실제 게임의 아이디어와 기획안을 작성한 후, 게임회사, 학부모, 선생님, 청소년, 게임 등급위원회 등 여러 역할을 통한 비평을 통해서 만든 게임 기획안을 상호평가 하는 토론형 워크숍

그림1(왼쪽)
하루만 게임회사 - 게임 평가, 토론

그림2(오른쪽)
하루만 게임회사 - 게임기획서 발표



Type 4. 게임 돌봄 교육

교육목표 및 내용 : 아동/청소년의 생애주기를 통해 게임에 대한 비판적 이해와 더불어 게임이 가지고 있는 놀아주는 돌봄의 역할을 수행하고자 함

1) Play, Play, Play

문화체육관광부 주최, 한국문화예술교육진흥원 주관으로, 지역아동센터 아동을 대상으로 장기간(약 6개월) 동안 게임-미디어를 활용한 다양한 문화예술교육 프로그램을 운영함. 참여 강사는 주로 사회초년생(대학졸업 후 1-3년)으로 노리단이 진행하는 강사 연수과정을 거친 후 매주 주말 2시간씩 파견, 교육을 진행함.

(왼쪽)
게임 캐릭터 만들기

(오른쪽)
게임 광고 영상 촬영



Type 5. 기타 뉴미디어 문화예술 교육

교육목표 및 내용: 게임 이외 뉴미디어를 활용한 뉴미디어예술교육

1) 아바타로 영화짜자

키넥트 카메라를 통해서 인체의 물리적인 움직임을 기반으로 한 모션캡처 애니메이션 효과(animata 기술)를 활용하여 영상을 제작하는 체험 워크숍

(왼쪽)
모션캡처 체험

(오른쪽)
아바타 연기 촬영



2) 스마트 창의 워크숍

스마트폰, 스마트패드 등의 뉴미디어를 활용하여 인터뷰 동영상, 영화, 전자책을 만드는 워크숍

(왼쪽)
영상 편집

(오른쪽)
전자책 표지



3). 소리배낭여행

사물의 소리 등을 채집, 가공을 통해 음원으로 사용하며, 직접 작사와 작곡을 체험하며 하나의 노래를 공동 창작하는 워크숍.

(왼쪽)
노래 녹음

(오른쪽)
음악제작발표회(공연)



노리단은 왜 이런 교육을 기획했는가? 교육 철학의 차이

노리단의 프로그램 내용과 사례를 단순 소개하는 것을 넘어, 위와 같은 교육 프로그램을 ‘왜’ 구성 해 왔는가에 대한 맥락적 이해와 특징과 목표들이 설명될 필요가 있다.

노리단 게임교육의 목표는 ‘게임’을 다양한 교육의 도구로 활용하는 것이다. 하지만 흔히 학습능력 향상을 목표로 한 ‘교육용 게임’과는 거리가 멀다. 게임을 교보재로 활용하여 효과가 있을 수 있으나, 현재 국영수 중심의 교육체계를 기능적으로 대체하거나 보완하는 교육을 목표로 하지 않는다.

우리는 단순히 주요과목 중심의 암기 교육만이 교육이라고 생각하지 않는다. 교육은 여러 정의가 가능하다. 최근 가장 매력적인 교육의 정의와 목표로 이계삼 선생이 이야기하는 ‘인간의 품위를 지키는 방식, 살림살이를 혼자 힘으로 이끌어 갈 수 있을 독립 능력, 심미적 감수성, 지적 사고와 비판적 지성의 배양²⁾’을 지향한다. 기존 교육체계를 거부하는 것이 아니라, 이런 교육은 예전부터 필요했고 앞으로도 지향하여야 한다. 더불어 지금 청소년들의 교육의 목적은 ‘벚’을 사귀는 것이고, ‘우정’을 쌓는 것이라고 생각한다. 경쟁사회에 살아가는 청소년들에게 자신들의 또래와 잘 지내는 연습은 앞으로 사회에서 누군가와도 잘 지낼 수 있는 가능성이기 때문이다. 기존에 또래 압력(peer pressure)는 부정적인 왕따 문제로 취급받았지만, 긍정적인 또래 압력은 사회를 치유할 수도 있다.³⁾

게임 컨퍼런스에서 이런 이야기를 하는 것이 다소 ‘탄소리’하는 것처럼 느껴지겠지만, 게임교육에서 과연 오늘날 교육이 어떠해야 하고, 청소년들에게 무엇을 가르쳐 줄 것인가에 대한 근본적인 질문이나 성찰, 게임교육의 역할은 제기되지 않았거나 회피하여 왔다.

많은 게임을 활용 한 교육 논문들은 청소년들이 즐기는 게임을 기능적 도구로 활용하여 또 하나의 사교육 시장에 편입하여 게임을 교육 상품으로 판매하고자한다. 그러나 교육용게임들은 실제 청소년들의 수요나 욕구와는 거리가 있다. 일부 학교에서 게임을 활용해 성공적으로 교육한 사례도 있지만, 대부분 가정 안에서 이런 시도는 직접 소비자인 청소년들의 외면과 무시를 받아왔다. 게임이면 모두 재미가 있고, 몰입할 수 있게 하는 것은 아니다.

‘교육용게임’은 유아나 저연령층의 아동/청소년 교육시장에 활용되지만, 학부모들의 욕망에 의해 소비되는 값싼 사교육의 하나로 기능할 뿐이다. 원격교육(tele-education)으로 학습지가 기술적인 진화를 하는 기능적 변화 일 뿐이다. 기술사학자이자 교육철

2) 이계삼, 영혼 없는 사회의 교육, 2009

3) 티나 로젠버그, 또래압력은 어떻게 세상을 치유하는가, 2012

학자인 데이비드 노블(David F. noble)은 미국에서 온라인 교육의 실험이 교육의 체계를 흔드는 대규모의 사기극이라고 역사적인 사례를 들며 증명하였다.⁴⁾

게임 등의 뉴미디어를 활용한 교육환경 개선은 국가적으로 종종 아니 주기적으로 시도되었다. 하지만 학교의 근본적 교육환경은 변하지 않았다. 기술적 환경이 조금 나아졌을 뿐이다. 여전히 학교현장은 열악하거나 근대적이다. 그래서 교육환경의 변화를 위한 실험은 계속 되어야 한다. 게임 역시 교육의 변화에 기여를 할 수 있다. 뉴욕의 공립학교인 'Quest to learn'의 실험이나 스웨덴의 '미래의 학교' 프로젝트는 참고할 필요가 있다. 이는 학교나 교육의 근본적인 변화의 시도이다.

하지만 우리나라에서는 'G-러닝'(게임기반교육)의 형태로 잠시 기능적인 시도를 할 뿐이다. 게임을 통해 학습에 대한 흥미와 재미를 주면서 학업 성취를 도모하겠다는 이러한 프로젝트들은 게임과 교육이 기계적으로 결합한 형태로 한계를 가지기 마련이다.

본질적으로 교육은 관계성이 중요하다. 관계성 사이에서 배움이 일어난다. 그러나 게임을 기능주의적으로 활용하고 '콘텐츠'로 접근하면 교사와 학생간의 배움의 관계성은 차단된다. 우리가 교육을 하기 위해서는 교사를 축소하거나 역할을 제한하기보다 더 많은 교사가 학생들을 충분히 돌볼 수 있는 교육적 환경을 만들어야 한다.

노리단 게임교육은 '선생님'(혹은 강사)과 '학생'(혹은 참여자)이 만나는 교육적 상황이나 환경에 주목하고 배려한다. 그래서 대부분 소수의 워크숍 형태로 이뤄져 교육이 진행된다. 게임을 통해 흥미와 자극을 단순히 강조하기 보다는 게임을 통해 만나는 교육적 상황을 중요시하는 구성주의⁵⁾ 교육 전략으로 수행한다. 게임교육을 통해 절합(articulation)할 수 있는 대상과 함께 맥락을 생산하는 것이 목표이다.

게임리터러시의 필요성

노리단 게임교육은 게임에 대한 이해도를 높이며 게임미디어 능력을 향상시키는 게임리터러시(game literacy)⁶⁾를 지향한다. 게임리터러시를 '게임의 비판적 분석', '게임의 창의적 생산', 그리고 '게임에서의 상호작용적 소통'이라는 3가지 영역으로 개념화되고 있다.⁷⁾ 게임리터러시교육은 게임을 이해하는 기반이 된다.

4) 데이비드 F. 노블, 디지털 졸업장 공장, 2006

5) 교육에서 구성주의(constructivism) 학습이론의 목표는 학습자 스스로 학습 과정을 구성하고 어떻게 활용할 것인가에 대한 맥락적 학습을 목표로 한다.

6) Buckingham, David&Burn, A.(2007) Game literacy in theory and practice. Journal of Educational Multimedia and Hypermedia, 16(3), 323-349

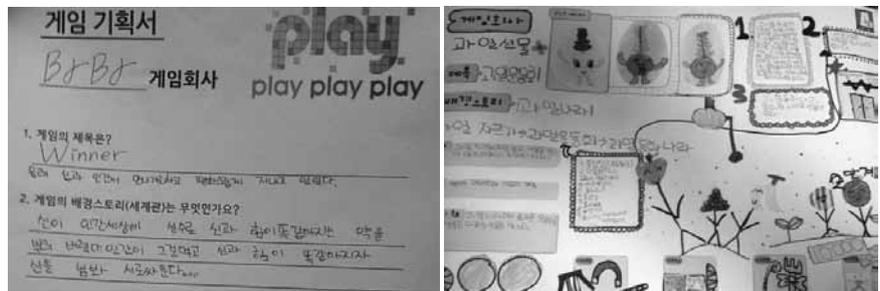
7) 김양은, 게임미디어교육의 내용구성에 관한 시안적 연구, 2008, 한국언론학보 52(1)

하지만 노리단 ‘게임교육’은 게임의 본질(?)을 ‘정확하게 이해’하는 것을 우선적 목표로 두고 있는 것은 아니다. 하지만 게임에 대한 전문적인 지식을 습득할 수 있는 시간은 제한적이다. 게임에 대한 인문학적 이해가 필요하다는 의견에 공감하지만, 오히려 일방주의적 강의 형태로 진행해서는 청소년들이 지루해하기는 마찬가지이다. 그래서 청소년들의 흥미와 집중을 위해 체험 워크숍 형태로 구성한다. 교육의 시간을 놀이의 시간으로 전환한다.

창의적 생산 차원에서 게임을 직접 프로그래밍하고 만들 수 있는 교육 프로그램이 운영되면 좋겠지만, 일반 청소년들에게는 진행에 여러모로 어려움이 있었다. 스킵(Squeak), 스몰톡(Small Talk) 기반의 간단한 프로그래밍 기반으로 한 교육도 실험하여 보았으나, 일부 열정이 있는 청소년 소수만 끝까지 참여하였다. 게임을 이해하고 교육하는 입문 차원에서는 종이와 색연필로 하는 게임 기획도 효과적이다.

(왼쪽)
게임기획서 사진

(오른쪽)
게임 맵 사진



게임에 대한 전문적 지식을 전달하고, 게임을 만들어보는 교육 프로그램구성은 특성화고나 대학 혹은 사설 학원의 역할이다. 청소년들이 직접 게임을 만들어보는 경험을 제공할 수 있는 환경이 필요하다. 하지만 청소년을 게임을 잘 만들 수 있도록 양성하는 전문적 교육기관이 되는 것은 노리단 역할이 아니다. 게임 생산자 입장에서 청소년들이 게임을 더 잘 이해하고, 게임을 잘 만들 수 있는 능력을 가르치는 교육이 강조하지만, 실제 청소년들의 상황에서는 현실적 어려움이 있다. 청소년들은 게임만 교육받을 수 없다.

하지만 노리단 게임교육 프로그램에 참가하면서 청소년들은 자연스럽게 게임에 대한 이해도와 관심이 높아진다. 청소년들은 이미 게임을 잘 이해하고 있거나 체득하고 있다. 구체적인 게임 생산 이전에 성찰적인 소비자로서 성장하는 것이 우선이다. 노리단 ‘게임교육’ 프로그램은 이미 게임에 대해서 많이 즐기고 익숙한 청소년들에게 게임에 대한 성찰적(reflexive) 관심을 자극하며 지속적으로 흥미를 가질 수 있게 한다. 향후 게임 생산자(또는 건전한 소비자)로서 성장하고자 목표를 하도록 동기 부여 하는 역할을 한다.

청소년 게임중독이란 문제의 대처

현재 여성가족부를 중심으로 한, 청소년과 게임의 문제적 상황에서 치유 역할을 하는 것이 노리단 게임교육의 목표는 아니다. 청소년 게임중독 혹은 게임 과몰입 문제를 직접

적으로 해결할 수 있다고 주장하지 않는다. 게임을 많이 하는 것을 문제라 규정 할 수 있지 않다. 오히려 왜 요즘 청소년들이 게임에 의존하고 있는지를 알아볼 필요가 있다. 게임과몰입 문제의 대부분 청소년들은 사회·경제적 지위와 학교, 가정 환경 등이 복합적으로 결합되어 드러나는 현상이기 때문이다. 이는 개인 혹은 어느 일부가 책임지며 해결할 수 있는 문제가 아니라, 사회구조 개선과 공동의 치유 노력이 필요한 일이다.

노리단은 현재 청소년 게임 중독 담론의 과도한 부정적 인식에 동의하지 않는다. 우리가 만난 청소년들 대부분은 이미 스스로 게임에 대한 조절력을 가지고 있었다. 대체할 수 있는 다른 차원의 교육이나 상황을 제공하면 게임과몰입 증상은 쉽게 완화될 수 있었다. 청소년들을 마냥 보호주의적인 시각으로 보지 않고 신뢰해줄 필요가 있다. 청소년 게임과몰입문제는 청소년들에게 게임을 부정적인 매체로 인식시키거나 강제적으로 플레이 시간을 조정한다고 해서 결코 해결되지 않는다.

억압적인 사회 분위기 속에서 청소년들은 점점 더 게임에 의존할 수밖에 없다. 적은 용돈으로 할 수 있는 여가는 게임뿐이고, 바쁜 부모님 대신에 시간을 같이 보내고 놀아주는 것은 컴퓨터 게임이다. 온라인게임을 통해서야 친구들을 만날 수 있다. 게임을 하면서 협력을 하며, 우정을 쌓아간다. 어쩌면 게임은 청소년들이 팍팍한 삶을 버티며 살아가게 하는 생명장치일 수 있다. 노리단은 이러한 청소년들의 조건과 환경을 우선 이해하고자 노력한다.

생애주의적인 관점으로 이해해보면 청소년들이 게임을 하는 것은 당연한 일이고 자아 형성을 위해서 자기 투쟁 과정으로서 게임을 이용하고 선택하고 절제하는 것 역시 중요한 일이다.⁸⁾ 게임을 다양하게 이해하고 활용할 수 있도록 성찰적 경험을 부여하며 ‘유의미’한 경험을 하는 것으로 청소년 게임중독 문제는 자연스럽게 해결될 수 있다.

미디어교육, 문화예술교육의 다음

노리단 교육프로그램은 기존 미디어교육이나 문화예술교육을 확장 또는 변형하는 구조로 이루어진다. 기존 미디어교육은 크게 영상미디어에 대한 비판적이해(감상), 미디어교육의 제작(표현)으로 구성된다. 미디어교육에서도 게임은 탈락되어 있거나 주목 받지 못한다. 요즘 청소년들의 대표적인 미디어는 게임이다. 문화소비 형태는 다양해졌고 기술의 발전으로 표현 방법도 다양해졌다.

대표적으로 ‘게임으로 영화찍자’는 전통적인 미디어교육인 영상제작 프로그램과 게임의 결합이다. 게임으로 영화찍자는 미디어생산 교육을 커리큘럼에서 직접 차용하고 있

8) 이동연, 게임의 문화코드, 2011

지만, 게임을 대상으로 하며 게임에 대한 이해도와 상상력과 표현을 확장한다. 물론(온라인) 게임이 가지고 있는 한계로 인해 제한적인 표현이지만, 오히려 기획, 시나리오, 제작, 섭외, 연기 등의 모든 체험을 직접 할 수 있다. 또한 기존 청소년 미디어교육 결과물(다큐멘터리, 극영화 중심)보다 더 환상적으로 그들의 상상력을 표현할 수 있다.

노리단 게임교육은 ‘문화예술교육’의 유산을 계승하고자 노력하며 진행하지만, 그렇다고 기존 영화, 연극 등의 문화예술교육을 단순 도용하는 것이 목표는 아니다. 게임을 기존의 예술형태로 볼 것인가, 새로운 예술로 볼 것인가, 또는 굳이 예술이란 형태로 볼 것인가라는 다양한 논란이 있을 수 있다. 이러한 논란과 무관하게 문화예술교육 역시 정체성과 창작 방법, 생산과 유통양식, 그리고 사회적 역할의 변화로 인해 달라져야 한다.⁹⁾ 노리단의 교육은 달라져야 하는 문화예술교육에 질문을 던지는 방식으로 이뤄지고 있다. 무엇보다 감수성이 달라진 교육대상(청소년)과 문화예술교육의 기존 방법론과 만남이 여전히 유효한가라는 질문을 던진다.

게임은 현재 청소년들에게 가장 주요한(dominant) 문화이자 소비 생활양식이다. 그래서 청소년들에게 현재 게임의 건전하고 올바른 소비습관을 알려주는 것은 중요한 부분이다. 하지만 이러한 방법이 현재시점을 기준으로 제한되게 이뤄진다면 청소년들의 게임교육은 현재에 예측되는 방향으로 이뤄질 뿐이다. 게임은 현재에도 이뤄지나 앞으로 예측할 수 없는 더욱 다양한 방향으로 변화될 것이다. 오히려 청소년들이 앞으로 게임의 변화에도 능동적으로 소비하고 문화적으로 전유할 수 있는 지속가능한 능력을 향상시킬 필요가 있다.

대중적 소비 뿐만 아니라 능동적 플레이어로 기능적 전환을 하여 창조적인 소비자로 전환하기 위해서는 ‘예술’의 상상력과 역할은 필요하다. 이미 기술의 변화에 청소년들은 적극적으로 적응하고 있다. 그들의 기술적 활용 능력은 충분하다. 이미 지금의 청소년은 태어났을 때부터 미디어의 능력과 감수성을 배태한 존재들이다. 앞으로 그들이 살아갈 미래는 그 동안 미디어의 변화가 급박했던 것만큼이나 역시 급박하게 변화할 것이라 예상된다. 이러한 예측 불가능한 상황에서 미래세대에게 현재의 게임만을 상상하기 보다 새로운 게임에 대한 상상력을 갖게 하는 것도 중요하다. 예술교육은 취향을 재생산하는 교육이 아니라 새로운 가치에 대한 미래적 투자여야 한다.

게임과 청소년교육이 만나야 할 지점

오히려 가장 문제적인 상황은 현재의 청소년과 ‘교육’ 그리고 그들이 겪고 있는 처지이다. 우리나라의 교육제도는 악명 높다. 학교는 이미 ‘의미 없는 공간’이 되었고, 공교육

9) 심광현 외, 현대사회와 예술/교육, 2007

은 인성교육 등 제 역할을 하지 못하고 있다. 입시 위주의 사교육은 경쟁과 성적중심주의로 청소년들 대부분을 희생시키는 구조이다. 일부 교육계에서 요즘 등장하는 ‘교육 불가능의 시대’라는 선언처럼 우리 사회의 교육은 실패하였다.

특히 어떤 교육이 불가능하였다고 구체적으로 보면, ‘협동, 공동체, 사회성, 공생’ 등의 교육적 가치는 파괴되었다.¹⁰⁾ 역설적이게도 이러한 가치를 회복하는 도구로 게임과 게임교육일 수 있다. 요즘 청소년들이 협동하는 것은 오히려 게임 안에서만 이루어질 뿐이다. 온라인게임을 성행하는 우리나라에서 게임은 놀이터를 대체하고 있다. 친구들과 안전하게 함께 놀 수 있는 공간이 게임이다.

게임은 본질적으로 경쟁을 기반으로 하고 있다. 하지만 그 경쟁은 한시적 경쟁이고 안정적인 경쟁이다. 또는 실패에 대해 상대적으로 관대하다. 경쟁의 방식도 현실 사회보다도 공평해 보인다. 또한 게임은 현실 사회를 재현하는 기술(simulation)로서 다양한 영역을 주제로 게임화(gamification) 할 수 있다. 게임의 가능성이 확장 된다면 오히려 실제 교육보다도 더 게임이 교육적일 수 있는 가능성은 열려 있다.

노리단 게임교육은 협력을 기반으로 한다. 또래들끼리 만나서 의논하고 협력하지 않으면 교육이 수행되지 않게 구성되었다. 만나면 가장 먼저 해야 하는 것은 우선 친해지는 것이고, 친해지기 위해서 필요한 것은 ‘같이 노는 것’이다. 같이 싸우며 놀면서 형성되는 것이 ‘우정’이고, 그리고 그 자체의 상태가 ‘상호돌봄’이다.

어쩌면 가장 문제는 청소년들의 놀이문화를 게임으로 과도하게 대체되었다는 것인데, 또한 이 문제를 발생시킨 이유도 청소년들에게 놀이문화를 제공하지 못한 기성세대의 책임이다. 마치 방치한 듯 내팽겨친 청소년의 문화와 환경 조건에서 게임은 최소한의 돌봄의 역할을 대행하고 있다. 게임이 아닌 다른 놀이문화와 병행할 수 있는 환경이 필요하다.

노리단의 게임교육의 각 프로그램의 단기적 목표는 청소년들과 함께 놀면서 즐거운 시간을 보내는 일이다. 일상에 시달린 청소년들에게 잠깐이라도 교육의 시간이 억압적인 시간이 아닌 해방의 시간으로 만들어주는 것이 중요하다. 같이 놀면서 배우며, 신뢰할 수 있는 관계를 형성하고, 협력을 통해서 함께 목표에 다가가는 연습을 교육으로 볼 수 있다. 게임은 이러한 교육에 훌륭한 재료가 되어주고, 좋은 만남의 계기가 된다.

노리단 게임교육의 도전과 가능성

노리단이 최근 집중하고 있는 ‘Play, Play, Play’ 사업에 대해서 설명하겠다. 문화체육관광

10) 오늘의교육, 교육불가능의 시대, 2011

광부 주최, 한국문화예술교육진흥원 주관으로 진행되는 ‘아동복지시설 주말프로그램 지원사업’의 하나로 여러모로 새로운 도전이다. ‘Play, Play, Play’는 주말에 지역아동센터에 봉사활동 교육을 하는 것처럼 비슷해 보이지만 여러 차이를 가진다.

게임교육을 문화예술교육의 중요성을 인정받았다는 것이다. 약 6달간 게임을 주제로 한 체험활동을 다양한 커리큘럼을 구성하여 시행하고 있다. 아이들은 게임을 주제로 이야기하며, 상상하며, 여럿이 머리를 모아 게임을 기획하고 표현하며, 또 태블릿 PC를 활용해 자신들이 기획한 게임을 홍보하는 영상을 만들기도 한다.

아이들을 가르치는 강사들은 대부분 사회초년생(대학 4학년부턴 졸업 후 3년 이내)이다. 그들은 문화예술교육 전공자는 아니지만, ‘Play, Play, Play’를 통해 문화예술교육을 배우며 가르치고 있다. 대부분의 문화예술교육 프로그램이 관련 전공자 중심으로 제한되며 예술의 전문성만을 강요하는 경우와 달리, 노리단은 누구나 문화예술 교육자로 활동할 수 있도록 만든다.

특히 게임교육에서 젊은 청년을 강사로 파견하는 것은 이전 세대와 달리 게임에 대한 편견이 없이 가르칠 수 있다는 점에서 긍정적이다. 디지털 네이티브인 젊은이들이 또한 디지털 네이티브인 아이들과 눈높이에서 만나 쉽게 서로를 이해할 수 있다.

처음엔 강사파견을 아르바이트로 생각했던 강사들도 아이들을 만나면서 서서히 변해 간다. 지역아동센터의 아이들은 학교, 부모, 사회에게 배제된 아이들이다. 그렇기에 다루기 더 어려운 아이들이다. 강사들에게는 처음 아이들과 만나는 일이 두려운 일이었지만 만남의 과정에서 자신이 어떻게 대해야 하는지 관계 맺는 방법을 스스로 체득하였다. 이제는 서로 만나는 시간을 기다리고 있으며, 곧 헤어질 시간을 아쉬워할 수 있다.

지역아동센터의 아이들이 강사들을 기다리는 것은 그들이 자신들을 이해하면서 같이 놀아주는 존재라는 신뢰의 표현이다. 플라톤이 이야기하듯 같이 논다는 것은 서로를 잘 이해할 수 있는 가장 빠른 방법이다. 교육이기 전에 강사와 학생이기 전에 편한 동네 형, 친한 언니로 다가서며 관계를 맺어가며 이전과는 다른 형태의 돌봄이 이뤄지고 있다.

미국의 비영리단체 TFA(Teach For America)¹¹⁾의 모델처럼 청년들이 장기적인 교육 경험으로 교육의 불평등을 해결하는 것이 목표이다. 교육은 혜택이기도 하지만 사회초년생의 청년 강사들에게 아이들을 만나는 시간은 성장의 기회가 된다. 아이들과 함께

11) TFA(Teach For America)는 미국의 비영리교육기관으로 대학에서 졸업한 학생들이 약 2년여 동안 지역 청소년들에게 교육 봉사를 하도록 하고 있다.

늘면서 가르치는 경험은 어떤 직장에서 체험할 수 없는 소중한 자산이 될 것이다. 우리는 ‘Play, Play, Play’ 프로그램을 통해 지역아동센터의 아이들과 강사들이 함께 성장하기를 바라고 있다.

(왼쪽)
Play,Play,Play 강사 발표(1)
-무서운 상대에게 만만한 동네형 되기-



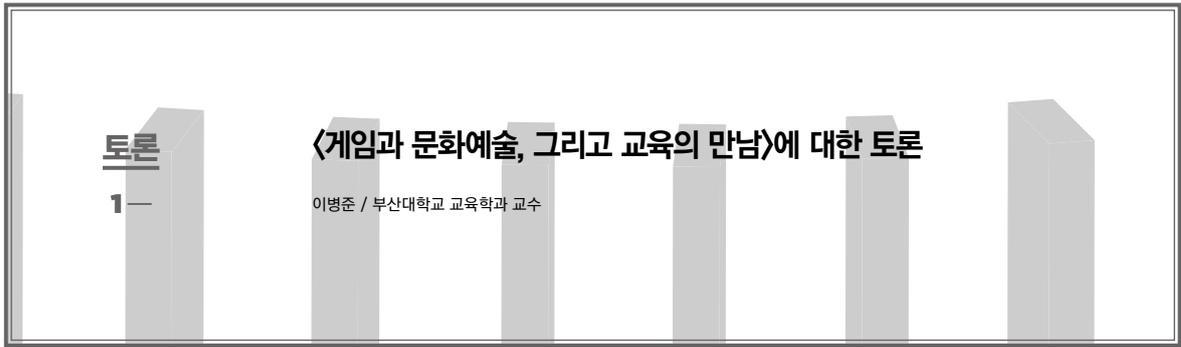
(오른쪽)
Play,Play,Play 강사 발표(2)
-좋은 언니 되는 법-



무엇보다 ‘지역아동센터’의 아이들에게 게임교육이 필요하다고 생각한 것은 우리 사회 구조의 가장 약한 고리가 바로 지역아동센터의 아이들이기 때문이다. 지역아동센터를 대상으로 한 대부분의 지원 프로그램이 초등학교 이하의 저연령대 아이들에게 집중되어 있다. 다소의 편차가 있긴 하지만, 지역아동센터의 청소년들은 복지의 사각지역에 놓여있다. 집중적인 사교육을 받는 다른 아이들에 비해 학습능력이 뒤쳐진다. 대학에 들어가는 경우도 쉽게 적응하지 못하고, 제대로 된 일자리를 갖기도 어렵다.

노리단은 게임교육을 하며 이러한 지역아동센터의 청소년들이 일찍부터 게임업계에 관심을 가지고 도전하기를 바란다. 게임업계는 다른 어떤 산업보다 학벌에 관대하고 능력을 더 존중하기 때문이다. 갈수록 이공계 기피 현상이 심각해지는 상황을 고려한다면, 노리단과 만남을 통해 아동센터의 아이들에게 IT/게임 업계에 관심을 갖고 도전할 수 있는 동기가 형성되어 노력하는 계기이기를 바란다.

게임과 청소년을 둘러싼 논란 상황에서 드러난 것은, 게임에게만 청소년 문제를 책임 지우는 사회 구조이다. 게임이 문제가 있다는 것을 부분적으로 인정하고 반성하여야 한다. 하지만 모든 문제가 게임 탓은 아니다. 오히려 게임보다 문제인 것은 우리사회의 ‘교육’이다. 또한 ‘사회’에는 더 많은 문제들이 내재 하고 있다. 특히 청소년들에게는 돌봄과 배움이 주어지지 않고 성장을 하지 못한 채, 계급 재생산의 굴레에 갇혀있는 것이 문제이다. 노리단의 ‘게임교육’ 프로그램은 이러한 사회적 관계와 청소년들의 생애 주의적인 고려하며 청소년들을 이해하고자 한다. 앞으로 그들이 자립기반을 마련하여 안전하게 사회진출을 할 수 있기를 바란다. 청소년 시기는 인생의 중요한 시기이다. 그 시기에 여러 청소년들과 만나려는 노리단은 ‘게임교육을 통한 사회적 생산’을 목표로 한다. 이러한 노리단의 활동만으로는 충분하지 않기에 교육계, 학계, 게임업계 등의 관심과 도움이 필요하다.



1 **노리단의 철학과 교육목표**

노리단

게임문화예술교육의

철학과 실천

노리단 게임교육의 철학

- “인간의 품위를 지키는 방식, 살림살이를 혼자 힘으로 이끌어 갈 수 있을 독립 능력, 심미적 감수성, 지적 사고와 비판적 지성의 배양을 지향” (이계삼, 2009)

노리단 게임교육의 목표

- ‘게임’을 다양한 교육의 도구로 활용하는 것
(단 학습목표향상을 위한 도구로 활용하는 G-learning은 아님)
- “게임리터러시”의 촉진
 - “게임의 비판적 분석”
 - “게임의 창의적 생산”
 - “게임에서의 상호작용적 소통”
- 게임생산이전에 “성찰적 소비자로서 성장”시키고 향후 “게임생산자로서 성장”시킴

노리단 게임교육의 방향

- “청소년들의 수요와 욕구”를 기반으로 한 “재미가 있고 몰입을 할 수 있게 하는” 게임을 통해 “벗을 사귀는” “우정을 쌓는”교육을 함
- 기성세대(교사, 부모)와 후속세대(학생)의 “관계성”을 촉진하는 교육
- “게임을 통해 만나는 교육적 상황이나 환경에 주목”

노리단의 실천

게임을 직업으로 꿈꾸는 청소년을 대상으로 하는 게임직업체험
(“커리어퀘스트”)

게임과 장르예술을 융합한 프로그램

(“게임으로 영화찍자”, “게임으로 연극하자”)

게임리터러시 강화 프로그램

“게임몬의 하루”, “하루만의 게임회사”

지역아동센터 청소년대상 게임-미디어 돌봄 프로그램
 (“플레이플레이플레이”)

게임의 확장을 통한 미디어 문화예술교육
 (“아바타로 영화찍자”, “스마트워크샵”, “소리배낭여행”)

게임중독에 대한 노리단의 해석

역압적인 사회분위기 속에서 청소년들은 더욱 게임에 의존할 수 밖에 없음

“청소년들이 게임을 하는 것”은 “당연한 일”이고 “자아형성”을 위한 “자기투쟁적 과정”임

게임을 다양하게 이해하고 활용할 수 있도록 성찰적 경험을 부여하며 유의미한 경험을 하는 것이 게임중독의 문제를 해결하는 것

2 ----- 인지이론적 논의

게임의 교육학적 의미

- 게임 : 이미지 + 텍스트 + 테크놀로지의 융합
- 융합적 인지구조의 확산 (게임리터러시?)

새로운 학습문화의 확산에 대한 논의

- 게임 : 놀이적 측면 + 여가적 측면과의 결합
- 즐거움을 수반하는 학습취향의 확산

사회적, 윤리적 논의

- 게임 : 내러티브적 사고기반의 확대
- 가상세계에서의 스토리텔링과 의미생성
- 가상과 현실, 자유와 책임성의 양가적 혼용

3 ----- 게임교육을 “청소년들이 앞으로 게임의 변화에도 능동적으로 소비하고 문화적으로

노리단의 교육철학과의

공유점

전유할 수 있는 지속가능한 능력을 향상”하는 것이 필요하다는 인식에는 공유
(게임에 대한 선별력과 비평력이 필요)

게임은 청소년들이 “같이 놀면서 배우며, 신뢰할 수 있는 관계를 형성하고 협력을 통해 함께 목표에 다가가는 연습”을 하게 할 수 있음

게임과 다양한 예술장르와의 결합을 통해 게임소비자들의 테크놀로지융합의 예술적 역량을 제고할 수 있음

4 -----
**노리단의 교육철학과의
소통가능성?**

게임의 문화예술교육적 활용 & 확산 = 문화인지구조의 의식적 변용

- 문화적 도구(게임)의 활용은 문화인지구조의 변화를 유도할 수 있다는 사실에 대한 인식이 중요

게임행위가 교육적 유의미성을 창출한다는 논리의 보완 필요

- 게임문화예술교육의 확산을 위해서는 게임행위를 통해 이미지와 사고를 통합하는 능력이 어떻게 전유될 수 있는지에 대한 설명논리가 필요

한국 청소년들의 게임활동을 통해 생성되는 비공식 학습문화 분석 필요

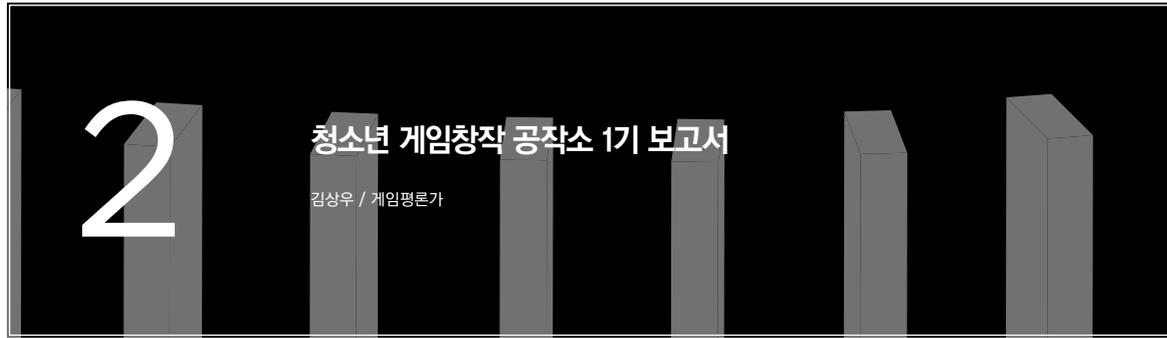
- 현재 한국사회에서 청소년들은 게임활동을 통해서 어떠한 비공식적 학습들이 생겨나고 있는 것인지에 대한 분석이 필요

몇 가지 물음들

- 첫째, 게임과 놀이의 차이를 어떻게 인식하고 있는지?
- 둘째, 게임리터러시? 미디어리터러시?
- 셋째, 노리단 게임은 협력적? 공존의 규칙(rule)을 학습?
- 넷째, 게임은 “해방적” 기능? 해방적의 의미는?

노리단 게임문화예술교육의 향후과제

- 어떻게 재미있고 창의적이며 상상력을 유발하며 공존의 규칙을 준수하는 생활양식을 촉진하는 성찰적 게임을 만들 수 있을 것인가?



1 ————— **상황.** 작년부터 올해까지 게임은 고난의 나날을 보냈다. 물론 원래부터 게임의 인식은 좋지 않았던 것은 사실이다. 한국에서 게임은 언제나 사회적 문제와 한데 묶였다. 폭력사건이 일어나도 게임이 문제고, 사기사건이 일어나도 게임이 문제고, 성폭력사건이 일어나도 게임이 문제로 지목됐다. 무슨 사건이든 피의자의 게임이력을 조사하는 것은 이제 기본이 되었다. 그것은 병력과 똑같다. 뭐랄까, 이제 게임은 사회적 문제의 최종 원인으로 올라선 것처럼 보인다. 게임만 없으면 천국이 조만간 오기라도 하는 것일까. 특히 게임은 청소년과 얽히면서 문제가 심각해졌다. 청소년문제는 어제오늘의 얘기가 아니었지만, 최소한 특정사람들에게 문제의 원인은 명확했다. 대중문화 때문에 청소년이 공부도 안 하고 빠들어진다는 것이다. 이 근거 없고 얼토당토 않는 이야기는 역시나 많은 사람들에게 효과가 있었다. 저 옛날 만화, 영화, 비디오가 맡았던 모난 정 역할을 이어 받았다. 주연배우는 교체됐지만, 어째서인지 시나리오엔 언제나 그대로였다. 하지만, 최근에 진행된 양상은 정도가 지나쳤다. 언론을 통해서 비판하는 수준을 넘어서, 정책으로 게임의 행로를 압박하는 사태로 진화했다. 대통령이 국무회의에서 게임을 공해로 비유한 사태는 현정부의 게임관을 명확하게 보여준다. 아니나 다를까, 기존의 여성가족부 외에 교육부까지 나서서 게임중독을 문제삼으며 대통령의 ‘의지’를 명확하게 보여줬다.

2 ————— **주체.** 청소년 게임창작 공작소 프로젝트는 그러한 측면에서 중요해 보였다. 청소년을 괴롭히는 게임이 아니라, 청소년을 향상하는 게임이라는 것. 만약에 청소년이 직접 게임을 만든다면 어떻게 될까. 그래서 단순히 소비자가 아니라 생산자로 거듭난다면. 물론, 당장에 무슨 결과를 내는 것은 아니겠지만, 요즘처럼 ‘게임과 청소년’이 홀대받는 세태는 조금이나마 해소되지 않을까. 사실, 게임 못지 않게 청소년 역시 한국에서 굉장히 억압받는 존재다. 난형난제라고 할까, 대중문화에게 모난 정이 게임이라면, 사회계층에서 모난 정은 청소년이다. 미래의 꿈나무며 언제나 보호될 대상으로 설정되는 청소년이 모난 정이라면 이상하게 생각할지 모르겠다. 이유는 하나뿐이다. 울퉁불퉁한 표면이 누군가의 입맛에 맞게 매끄럽게 다듬어져야 하는 존재이기 때문이다. 그들은 ‘관리’받는 존재로 호명될 때만 수면에 떠올라 대접을 받기 때문이다. 안전한 울타리 안에서 허

용된 것만 수행하는 양 같은 존재여야 한다. 즉 그들은 훈육의 대상이지 활동의 주체가 아니다. 최근 게임과 관련해 온갖 구설수에 오르내리는 게임 섯다운제도를 생각해 보라. 그들은 수용자로서 청소년의 권리까지 침해받는 형편이다. 그것도 너무나 당연하게 말이다. 이 공작소 프로젝트는 이러한 측면에서 의의가 있다. 수용자를 넘어서 생산자로 청소년을 바라보는 것이다. 물론, 청소년 게임창작 공작소는 10여명 남짓한 인원으로 꾸리는 조그마한 프로그램이 사회를 흔들만한 결과를 내지는 못할 것이다. 하지만, 첫술에 배부를 수는 없는 법, 시작해 보는 게 중요할 것이다.

3 기대.

과연 얼마나 모일까. 청소년들이 관심을 보이긴 할까. 어떤 활동이든 소비를 하면서 생산하고 싶은 욕망을 품는 것은 자연스럽지만, 실제로 어떤 지는 확인하기 전까지 자신할 수 없었다. 게다가 게임은 만화가 아니다. 혼자서 연필과 종이만 있으면 가능한 게 아니었다. 또 영화처럼 비교적 일찍부터 제작방법이 대중화된 것도 아니었다. 개발까지 끝나치면 좋겠지만, 프로그래밍능력은 오랫동안 훈련이 필요하기 때문에, 짜임새 있는 시나리오만 나와도 성공이라고 생각했다. 게다가 시간도 넉넉하지 않았다. 이런 저런 이유 때문에 6월에야 여러 군데 게임동호회 게시판에 모집공고를 할 수 있었고, <지스타>는 11월에 열릴 예정이라, 빠듯한 일정이었다. 반응은 생각보다 나쁘지 않았다. 폭발적인 관심을 바란 것은 아니었지만, 생각보다 열성이 높았다. 생각해보면, 참가자에게 돌아가는 이점이 딱히 없었다. 상징적인 의미에서 수료증은 발급할 예정이었지만, 입시에 도움이 될만 가산점이 있는 것도 아니었다. 게다가 처음으로 하는 게임공작소 프로그램이라, 교사나 학부모 역시 생소하게 생각할 가능성이 높았다. 이래저래 걱정이 많았던 것이다. 하지만 기우였다. 짧았던 시간에 비해서 생각보다 많은 인원이 접수했던 것이다.

4 첫발.

공고를 마감하고 냈을 때, 20명 남짓한 인원이 지원했다. 참가할 의사를 내비친 청소년의 면면은 다양했다. 나이는 중학생부터 고등학생까지 있었고, 저 멀리 포항부터 서울까지 지역도 다양했다. 처음에 이 소식을 접하고, 의사만 비친 게 아닐까 의심했지만, 이후 매주 한 번씩 올라오는 모습을 보면서 자신을 반성할 정도였다. 과연 나왔다면 했을까. 솔직히 자신하기 힘들었다. 수도권 지역은 그렇다 쳐도, 저 멀리 포항에서 일주일에 한 번씩 올라오는 성의는 보기 힘든 수준이었다. 처음 모였을 때도 20여명 정도에 육박했다. 물론, 20여명 모두가 공작소 프로젝트를 끝마친 것은 아니었다. 중간에 한 두 명씩 빠지기 시작하며 대략 반으로 줄어들었다. 자연스러운 일이다. 참가자 전원이다 하면 좋지만, 대체로 한 두 번 참가하면서 자신의 생각과 달라서 빠지는 일은 어느 행사를 치르더라도 왕왕 있기 때문이다. 이 과정에서 열의를 보이는 학생을 자연스럽게 걸러내기도 한다. 중요한 것은 그렇게 정리된 인원을 끝까지 짜임새 있게 관리하는

것이였다.

5 ————— **고민.** 교육은 '생각보다' 순조롭게 진행됐다. 전체 과정은 대략 세 개의 부문으로 나누었다. 첫째 게임의 문화와 미학을 강의하면서 게임의 인식을 정리하는 단계, 둘째 실제 게임 개발에 필요한 기획과정과 스토리텔링을 학습하는 단계, 셋째 조를 나누어서 조별 포트폴리오를 개발하는 단계. 과정은 대체로 계획했던 진행됐지만, 고민이 없었던 것은 아니었다. 전체 프로젝트를 기획한 사람들이 둘 다 '개발'에는 문외한이었기 때문이다. 물론, 둘 다 게임전문가이기도 하다. 하지만 게임문화 게임정책 게임비평의 전문가일지는 몰라도, 게임을 직접 제작하는 것은 다른 문제였다. 솔직히 걱정이였다. 이 공작소 프로그램이 포트폴리오개발에 끝나는 것은 맞지만, 포트폴리오만 만든다고 해서 게임개발을 체계 없이 할 수는 없기 때문이였다. 스토리텔링 전문가와 게임개발자가 강의를 하여 과정을 보충하기는 했지만, 상상하는 것과 개발하는 것은 종류가 다른 일이었다. 이 부분은 다음에 할 때 보완이 필요한 사항일 것이다. 기획부터 개발까지 직접 해본 전문가가 같이 참여해 전체 프로젝트의 짜임새를 가다듬을 필요가 있을 것이다.



6 ————— **몽상.** 일반적인 강의를 듣는 과정을 끝나치고, 참여한 학생들의 성향과 관심을 조사했다. 작화와 스토리(기획), 크게 두 부분으로 나누어서 명단을 정리했고, 각각 만들고 싶은 게임을 문서로 작성해 발표하는 사전 과정을 거쳤다. 예상했던 대로 저마다 다양한 게임을 꿈꾸었다. 소소하게 요즘 유행하는 SNS 게임을 만들고 싶은 학생도 있었고, 전통적인 MMORPG를 꿈꾸는 학생도 있었고, 이런저런 게임장르를 모조리 혼합해 새로운 형태(?)의 게임을 만들고 싶어 하는 학생도 있었다. 분야도 비슷한 상황이었다. 작화만 되는 학생, 둘 가 가능한 학생 등, 되도록 혼자서 모든 것을 하고 싶어 하는 학생도 있었다. 이렇게 펼쳐놓으니 상황을 어떻게 정리할지 난감했다. 취지로 말할 것 같으면, 하고 싶은 대로 만들어 보는 게 최상일 테지만, 현실적으로 무리였다. 일정한 시간 안에 구체적인 결과를 내야하기 때문이다. 인원문제도 비슷한 상황이었다. 혼자서 자기 뜻대로 만드는 것도 좋지만, 조별 작업을 하면서 소통과 협력을 학습하는 과정도 가치도 중요하기 때문이었다. 실질적인 문제도 있었다. 스토리(기획)야 그렇다 쳐도, 작화는 나

중에 진행할 전시를 위해서 반드시 필요했다. 따라서 조별로 작화를 담당할 사람이 1명은 꼭 필요했는데, 조별로 조정하는 게 여의치 않았다. 각자의 욕망을 각자의 재능을 통해서 자연스럽게 발현하면 좋겠지만, 뜻대로만 되는 게 아니었다. 하는 수없이 장르에 따라 대략의 조를 나누고, 서로의 의사를 확인한 후 양해를 부탁하는 도리밖에 없었다. 얼마간 아쉬운 대목이었다.

7 분임.

실제 조를 만들어 돌리기 시작하니, 현실적인 문제가 나타났다. 중요한 것은 참여한 학생의 적극적인 활동이었고, 그렇게 하기 위해서는 조별 모임의 활성화가 관건이었다. 그런데 막상 조를 만들고 보니 학생들의 자율적인 모임을 기대하기 힘들었다. 서로가 사는 지역이 서로 사방팔방 떨어져 있었다. 어느 조는 원주와 서울이었고, 어느 조는 포항과 서울이었다. 1주일에 한 번씩 강의를 들으며 얼굴을 익히긴 했지만, 서로 친해졌다고 보기는 힘든 상황이었다. 애초의 계획은 전체 강의가 끝나면 조별모임만 돌리는 것이었지만, 가만히 있었다가는 모임조차 하기 힘들어 아무런 결과를 내지 못할 것처럼 보였다. 그래서 애초의 계획을 바꾸어 조별 모임 역시 서울에서 진행하기로 결정했다. 주마다 모이기는 힘들지만, 최소한 2주일에 한 번씩 모임을 하면서 진행상황을 점검하고 향후 방향을 가늠했다. 이 과정에서 조가 분화되는 현상(?)도 있었다. 처음에는 3인이 한 조가 되어 게임을 하나씩 만들기로 결정했지만, 조원의 생각이 판이하게 다른 경우가 있었다. 예를 들면, SNS 게임을 만들고 싶어 하는 사람과 정통 MMORPG를 만들고 싶어 하는 사람의 의견이 충돌하는 식이었다. 조율이 거의 불가능해 보였기에, 조는 그대로 두고 각자 원하는 게임을 만들기로 합의를 봤다. 당연히 걱정은 따랐고, 상황은 예상대로 흘러갔지만. 이러한 분업 문제는 모집공고를 체계적으로 하지 않았기 때문이라 여겨진다. 마지막에 가서 다시 한 번 언급하겠다.

7 진행.

순조롭게 진행되는 조도 있었고, 어떻게든 꾸역꾸역 진척되는 조도 있었고, 어떻게 나올지 불투명한 조도 있었다. 스토리가 문제가 되는 조도 있었고 캐릭터가 문제가 되는 조도 있었다, 모든 게 오리무중인 경우도 있었다. <즈문토리>는 처음부터 두각을 나타내는 조였다. 판소리를 핵심내용으로 삼았고, RPG와 리듬액션까지 겸비한 게임이었다. 사실, <즈문토리>를 만든 조는 콘텐츠가 너무 많은 게 ‘문제’였다. 하고 싶은 게 많았던 탓인지, 핵심줄기가 너무 많았던 것이다. 하지만, 전반적으로 봤을 때 스토리 캐릭터 게임방식 등 나무랄 곳은 많지 않았고, 성실성까지 최고였다. 이 조는 역할의 분담도 잘 됐다. 한 명은 기획, 한 명은 캐릭터, 한 명은 배경, 이번 프로젝트에서 1등을 뽑으려면 두말 하지 않고서 <즈문토리>를 뽑겠다. <빅팸>을 만든 조도 괜찮았다. 이 조는 처음부터 SNS 게임을 목표로 삼고, 기획뿐만 아니라 시장조사까지 일치감치 끝마친 상태였다. 기존의 게임을 분석하며 나름의 타겟계층까지 잡아냈다. 비록 뒷심이 달

리며, 후속작업인 캐릭터 부분이 아쉽기는 했지만, 전체적으로 매끄럽게 진행했다. 나머지 조들은 진행도 결과도 들쭉날쭉했다. 대부분 혼자서 기획을 한 경우였고, 게임 콘텐츠에 욕심을 많이 냈던 게임이었다. 이러한 상황 역시 다음에 할 때는 조정이 필요해 보였다. 하고 싶은 대로 하는 게 좋지만, 물리적인 시간과 개인의 역량을 무시할 수는 없기 때문이다. 개인의 욕망을 거스르지 않는 한도 내에서 조정하는 게 필수다.



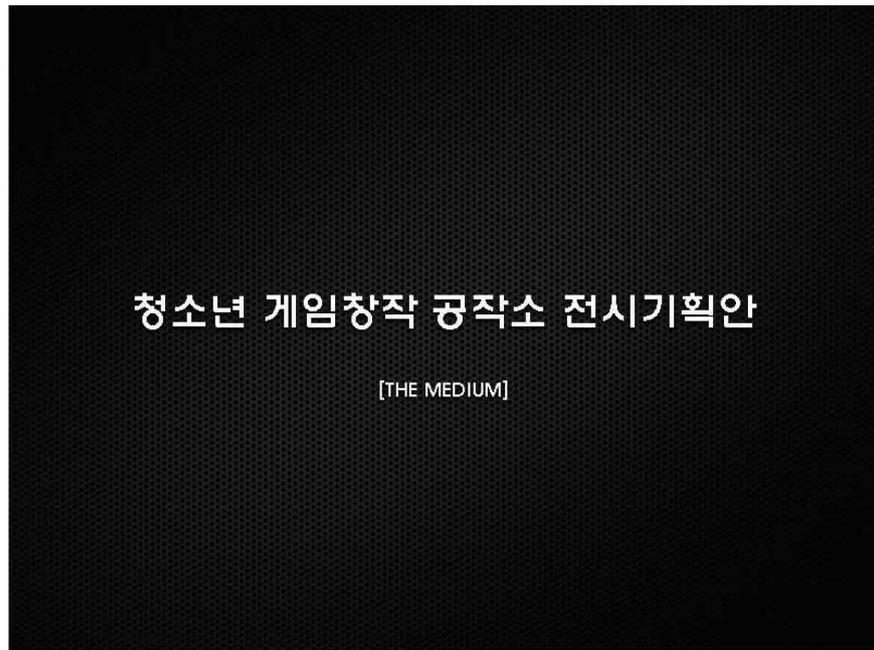
8 전시. 처음부터 전시를 목적으로 했지만, 포트폴리오라는 내용과 전시라는 형식은 딱 맞는 궁합은 아니다. 그래서 그들의 결과를 어떻게 보여줄지 역시 고민이었다. 포트폴리는 말 그대로 계획서다. 이렇게 저렇게 하겠다는 계획을 담은 거라서 시각적 콘텐츠는 부족할 수밖에 없었다. 그렇다고 포트폴리에 들어간 내용을 모조리 출력해서 전시장 곳곳을 도배할 수도 없다. 전시는 전시다. 명확한 시각적 볼거리가 필요하다. 그렇다고 캐릭터만 보여주는 것은 게임을 온전히 드러냈다고 보기도 어렵다. 어느 정도 시연이 가능한 데모형태라도 개발할 수 있으면 그래도 나쁘지 않겠지만, 청소년 게임창작 공작소는 그마저도 어려운 경우였다. 하지만 이 프로젝트는 결과만 놓고서 평가하기 힘들다. 앞서 지적한 것처럼 첫째 청소년이 게임을 능동적으로 개발한다는 자체도 중요하고, 둘째 여러 지역의 청소년들이 물리적 거리와 시간의 한계를 극복하고 합심해서 만들어 본다는 과정도 중요했다. 그래서 전시로 꾸밀 때 각 조가 제안한 게임뿐만 아니라 공작소 진행과정을 같이 곁들이기로 결정했다. 프로젝트의 취지를 생각하면, 올바른 방향이라고 여겨졌다.

9 숙제. 아쉬운 점이 없었던 것은 아니었다. 아마추어게임 대상 같은 행사 때문에 예술고등학교에서 출품하는 경우는 있지만, 하지만 이 프로그램처럼 청소년이 직접 개발경험을

하는 경우는 현재로서 거의 없다고 해도 과언은 아니다. 참고할 만한 기획이 없었다는 얘기다. 간단한 개발 교범 같은 게 있으면 훨씬 수월했을 것이며, 전문 게임기획자의 참여가 절실했다. 그리고 몇 가지 대안을 생각해 보면 다음과 같다. 첫째 같은 지역. 물리적인 거리와 시간의 한계는 열정과 성의로 극복하기 힘든 점이 명확하게 존재했다. 무엇보다 참가자들끼리 조별 모임을 자율적으로 진행하기 어려웠다. 지역을 한 군데로 좁히면 한계는 극복될 것이다. 둘째 같은 학교. 조별 모임을 생각하면 같은 학교 동호회가 적임이라 판단된다. 처음 만나는 사람들이 친해져서 성과를 내면 좋겠지만, 현실적으로 단기간에 어느 정도 승부를 봐야 한다면 고려할 만한 방법이다. 셋째 실제 개발. 내내 아쉬웠던 대목이다. 개발이 완료되지 않으면 게임이라 하기 어렵다. 실제 개발자가 프로그램에 참여해 강의와 실행을 책임지는 형태가 이상적이라 생각한다. 당연히 참가자가 조금이나마 프로그램 코딩능력을 갖추어야 할 것이다. 지금보다 프로젝트 시간이 넉넉해야 될 것이다. 넷째 전시 대신에 발표. 실제 개발까지 완료되면 전시도 나쁘지 않다. 하지만 만약에 지금처럼 포트폴리오만 만든다면 발표회로 끝내는 것도 괜찮을 것이다. 발표회를 하면서 여러 전문가의 의견을 청취하며 게임개발자로서 미래를 가늠해 보는 시간을 갖는 것이다. 개발자를 꿈꾼다면, 참가자들이 정말 원하는 자리가 될 것이다.

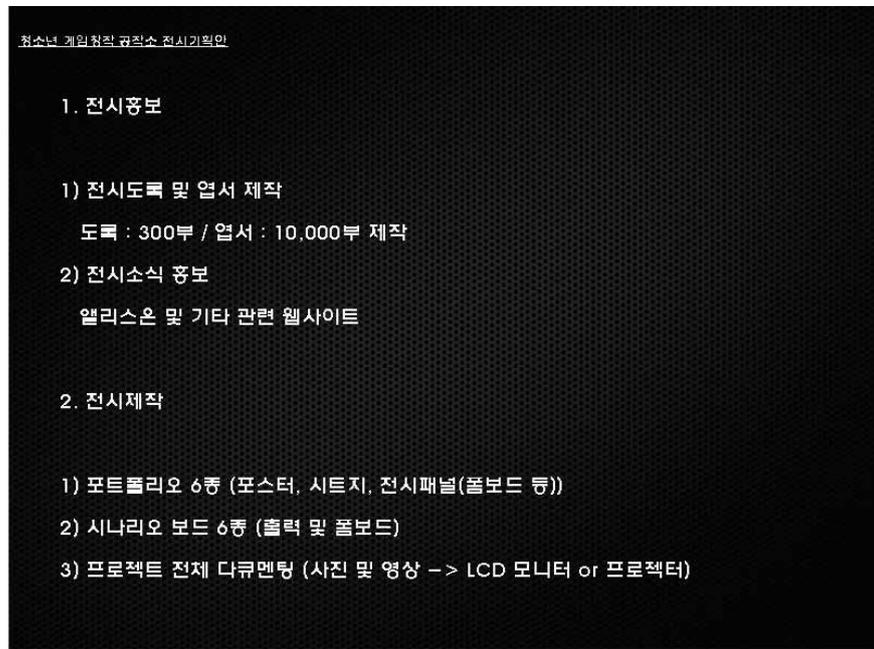
이하 전시계획서 첨부.

1



2012년 10월 14일 일요일

2



청소년 게임창작 공작소 전시기획안

1. 전시홍보

1) 전시도록 및 엽서 제작

도록 : 300부 / 엽서 : 10,000부 제작

2) 전시소식 홍보

엘리슨 및 기타 관련 웹사이트

2. 전시제작

1) 포트폴리오 6종 (포스터, 시트지, 전시패널(폴보드 등))

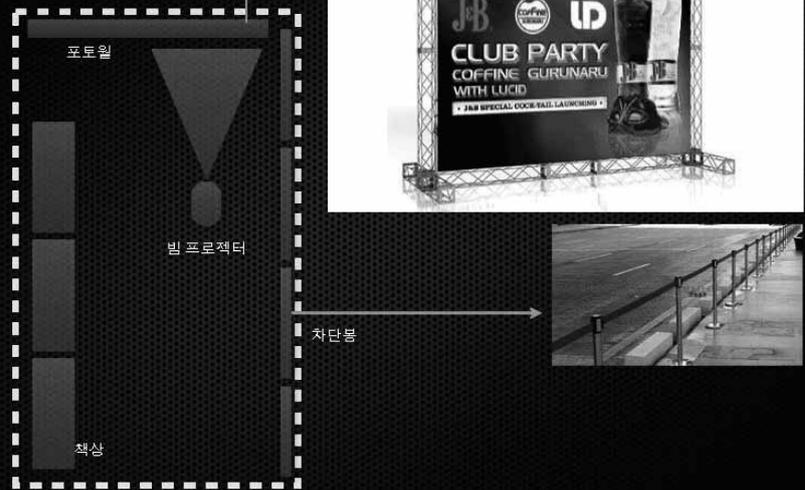
2) 시나리오 보드 6종 (홀력 및 폴보드)

3) 프로젝트 전제 다큐멘탕 (사진 및 영상 -> LCD 모니터 or 프로젝터)

2012년 10월 14일 일요일

청소년 게임창작 공작소 전시기획안

3. 공간연출계획



2012년 10월 14일 일요일

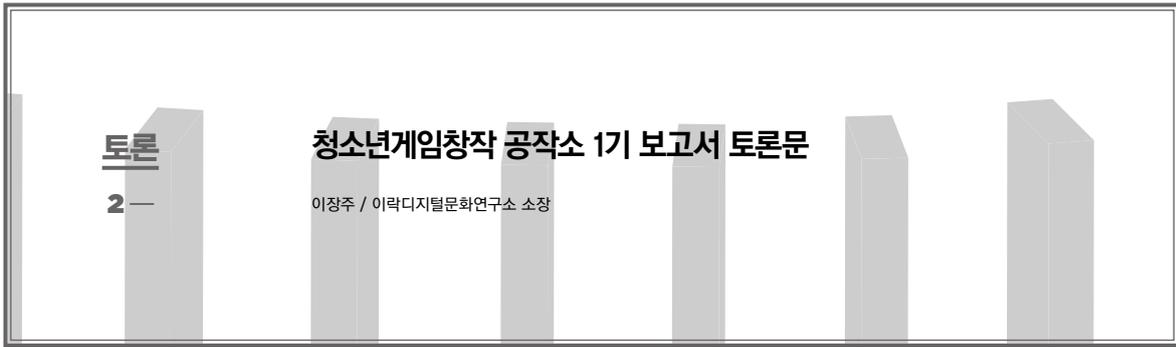
청소년 게임창작 공작소 전시기획안

3. 공간연출계획

사용 기자재

- 전체 프로젝트 설명 용 모니터 (40" 1대)
- 팀별 포트폴리오 모니터 (2팀당 1대)
- 빔 프로젝터
- 포스터, 시트지 및 설명 패널 등
- 각종 출력물
- 출력물 배치용 책상

2012년 10월 14일 일요일



김상우 선생님이 발표하신 내용은 그 자체로 매우 의미있는 활동이면서도 미래 확장가능성까지 높다고 느낀 인상적인 내용이었다. 그런데 발표의 전체적인 내용을 보면서 게임창작을 통해 보람이나 자부심과 같은 정말 생산적인 에너지를 얻을 참여자들이 그렇게 많지 않았다는 느낌이 들었다. 사실 ‘매우 힘이 들었겠다’ 하는 인상이 강하게 들었다. 의미있는 활동에 동참하지는 못할망정, 옆에서 시어머니같은 참견을 하는 것은 도리가 아니다. 그래서 오늘 내가 하고 싶은 이야기의 주제는 토론이라기보다는 어떻게 하면 추후에 이런 활동을 하게 되었을 때 좀 더 쉽게 할 수 있을까와 관련된 심리학적 조언으로 대신하고자 한다.

우선 게임에 대한 사회적 편견은 그 어떤 결과나 노력으로도 깨기 힘든 무의식적 수준의 반응이다. 좋고 싫은 것을 판단하는 것은 뇌의 편도체라는 부위에서 관장한다. 그런데 이 부위는 의식적으로 접근이 되지 않는 원초적인 정서와 반응을 주관한다. 그리고 이런 반응에 맞는 의식적인 활동이 이어진다. 하버드대 심리학과 교수 웨그너(Wegner)는 이런 현상이 발생하는 이유를 ‘의식적 사고의 착각(the illusion of consciousness will)’이라고 설명했다. 요지는 이렇다. 사람들의 설명은 행동 이전에 이미 있었던 것이 아니라 행동 이후에 만들어졌기 때문이라는 것이다. 즉 싫은 이유는 진짜 싫은 이유가 아니라는 의미다. 이 말은 싫은 이유가 사라지더라도 절대로 싫어하는 마음은 사라지지 않는다는 것과 같다. 이런 맥락에서 청소년들이 게임창작 공작소 활동이 성공적이라고 해서 사회적 편견이 해소되리라고 생각하는 것은 너무 순진한 발상일 가능성이 높다.

이런 점에서 기성세대를 설득하는 것보다 더 중요한 대상이 나타나는데 그것은 바로 청소년 자신들이다. 많은 아들과 딸들이 ‘나는 아빠처럼, 혹은 엄마처럼 살지 않을꺼야’라고 말한다. 하지만 세월이 흐르고 난 뒤에 나타난 모습은 그 옛날 내가 싫어했던 그 엄마와 아빠의 모습과 큰 차이가 없이 나타난다. 욱하면서 배우는 것이다. 게임을 좋아하는 청소년들은 이것을 말리는 부모가 과민반응이라고 생각하지만 어떻게 적절하게 반응하는지 배워본 적이 없다. 그리고 이런 부모의 반응은 내면화되어 양심의 일부로 자리를 잡게된다. 그래서 게임을 재미있게 하면서도 일말의 불안감, 죄책감같은 것을 느끼게 되는데 그것이 나중에 부모가 되었을 때 그 옛날의 부모가 했던 행동을 반복하도록 만든다. 이런 불안을 해소하는 것은 완전한 통제감을 확보하는 것에서 시

작한다. 그리고 이런 통제감은 직접 만들어보는 것만큼 좋은 것이 없다. 그래서 나는 이번 공작소 활동은 게임에 대한 청소년들의 원초적인 불안을 해소하는 데 중요한 진전을 만들어 낸 아주 유망한 활동이라고 생각한다.

그런데 아쉽게도 공작소의 첫 목표가 너무 높았다고 판단된다. 사실 너무 높은 목표는 성공보다는 좌절을 이끌 가능성이 높고, 설령 어렵게 성공하더라도 다시 도전할 힘까지 소진하게 만드는 탈진직전의 상황까지 갈 수 있다. 이번 프로젝트가 이런 상황은 아니리라고 믿지만 잠재적으로 유사한 위험이 있어 보인다. 만일 그렇다면 목표에 대한 빠르게 수정될 필요가 있다.

창작은 최고 난이도의 목표다. 그런 점에서 창작보다 좀 쉬운 난이도는 ‘따라하기’다. 사실 따라하기보다 더 쉬운 것은 옆에서 ‘보기’다. 실제 많은 숙련가들은 자주 보고, 따라하다가 스스로 만들어낼 수 있는 경지에 다다른다. 아주 천재적인 재능을 가진 극소수를 제외하고 말이다. 이런 점에서 일반 청소년들을 대상으로 한다면 프로그램의 구성 역시 이런 원리를 채용하는 것이 성공확률을 높일 뿐 아니라 참여자들의 효능감(self-efficacy)을 높이는 데 주효하리라 판단된다.

이런 원리를 심리학에서는 조형(shaping)이라고 한다. 흔히 눈높이 교육이니, 세분화 교육이니 하는 것과 유사한 원리다. 이 개념은 처음부터 최종 목표를 노리다가는 대부분 탈락하게 된다는 것을 체험한 행동주의 심리학자들이 만들어 낸 용어다. 많은 단계가 들어가면 비용이나 시간이 들기는 하지만 성공확률을 높인다는 것이다. 마찬가지로 이번 청소년게임창작 공작소에서 프로그램 뿐 아니라 교수 및 진행인력의 세분화가 이루어져야 할 것으로 보인다. 이런 간격 조정을 위해서 전국대학의 게임관련학과 대학생들의 프로젝트 진행참여를 적극적으로 유도하는 것도 하나의 방법이 될 수 있지 않을까한다. 가르치고 배우면서 서로 성장한다는 옛말(敎學相長)이 이런데도 적용될 수도 있지 않을까하는 생각이 들었다.

김상우 선생님의 발표문 중에서도 이런 점들을 모집의 문제나 운영과정을 소개하면서 여러 번 지적하였다. 물론 한정된 예산과 짧은 기간이라는 강적이 있기는 하다. 하지만 아무리 급해도 바늘을 허리에 매어 쓰지는 못하는 법. 한정된 시간과 비용이더라도 이런 점을 고려하여 프로그램 개발 및 프로그램 진행 인력의 확대를 추구한다면 더욱 더 효과적인 프로그램이 될 수 있을 것이라 믿는다.

예산과 기간이 충분하지 않았음에도 불구하고 이런 정도의 놀라운 성과를 보여준 김상우 선생님을 비롯한 청소년게임창작 공작소 운영진과 참가자들에게 경의를 보내는 것으로 토론을 마무리하고자 한다.



제 2부

게임, 예술과 만나다

제 3발제: 게임의 시각 이미지 읽기

발표 이상우 / 게임평론가, 중앙대학교 강사

토론 서성은 / 한경대학교 교수

제 4발제: 놀이, 게임 그리고 매체예술

발표 유원준 / 더 미디어 디렉터

토론 박영욱 / 숙명여자대학교 교수

3

게임의 시각 이미지 읽기¹⁾

— 게임 캐릭터 진화론

이상우 / 게임평론가, 중앙대학교 강사

1 서론

컴퓨터 게임은 시각, 청각, 촉각 등 인간의 여러 감각기관을 통해 전달된다. 그 중에서 가장 큰 비중을 차지하는 것은 아마도 시각 이미지일 것이다. 폭력성이나 선정성 등 게임에 대한 부정적 인식 또한 그래픽, 즉 모니터에 표현되는 시각 이미지에서 비롯된다. 시각 이미지는 게임에 대한 첫 인상을 결정하며, 게임의 구매, 경험, 평가 등에 많은 영향을 미친다. 하지만 그렇다고 해서 게임을 이미지만으로 판단해서는 곤란하다. 게임의 이미지는 독립적으로 존재하지 않는다. 그것은 세계관, 규칙, 시스템, 소리, 움직임 등 다른 요소들과 결합되어 최종적으로 플레이어에게 전달된다.

제작 단계에서 게임 이미지가 갖는 함의는 그것이 의도된 이미지라는 점이다. 게임 그래픽은 회화처럼 순수하게 미적 감상을 위해 창작되는 것이 아니다. 게임 이미지는 게임의 재미를 극대화시키기 위한 기획의 일부로서 존재한다. 이는 제작 과정에서 개발자의 의도가 적극적으로 개입된다는 것을 의미한다. 따라서 게임 이미지를 정확하게 읽어내기 위해서는 해당 게임이 누구를 대상으로 만들어졌으며, 개발자가 왜 그런 이미지를 사용했는지 생각해야 한다. 즉 이미지 자체가 아닌 이미지가 만들어진 맥락을 함께 살펴봐야 하는 것이다.

또한 이미지는 수용자가 해석하는 단계에서도 다양한 의미를 갖는다. 퍼스의 분류법에 따라 기호학에서는 이미지를 도상(icon), 지표(index), 상징(symbol)으로 구분한다.²⁾ 전통적으로 게임의 이미지는 도상, 즉 현실과의 ‘닮음’을 추구하면서 진화했다. 도상은 크기와 형태의 동일성에 근거를 둔다.³⁾ 그래픽 기술의 발전과 함께 오늘날 게임은 매우 사실적인 그래픽을 보여준다. 그래픽 기술이 발전하면서 게임 이미지와 현실 이미지 사이의 간극은 점점 좁아졌다. 예를 들어 EA의 <피파>(FIFA) 시리즈는 실제 축구장과 선수들의 모습을 그대로 재현한다. 하지만 모든 게임이 형태적인 동일성을 추구하는 것은 아니다. 게임 이미지에서 중요한 것은 ‘닮음’이 아니라 각 이미지가 전달하는 최종

1) 이 글은 한국컴퓨터게임학회논문지(Vol.25, No.3, 2012.9)에 수록된 줄고 「게임 이미지의 특성 연구 - 캐릭터의 재현 방식을 중심으로」를 수정보완한 것입니다.

2) 마르틴 줄리, 『영상 이미지 읽기』, 문예출판사, 1999, p.48.

3) 레지스 드브레, 『이미지의 삶과 죽음』, 글항아리, 2011, p.348.

적인 경험이다.

오늘날 게임 이미지가 마치 사진처럼 현실 이미지에 근접할수록 오히려 중요해지는 것은 '지표'로서의 이미지다. 지표는 모래 위에 찍히는 사람의 발자국과 같다. 그것은 인위적으로 창작한 것이 아니라 사람이 모래를 밟고 지나갔기 때문에 자연스럽게 남겨진 흔적이다. 발자국에서 '뺨음'은 중요하지 않다. 발자국은 발자국의 주인이 과거 어느 순간에 그 장소를 지나갔다는 것을 보여준다. 즉 "이미지는 그 지시 대상에 의해서만 이해되는 '어떤' 실제의 자국"이다.⁴⁾ 사진과 같은 사실적 이미지가 게이머에게 강한 영향을 미칠 수 있다는 믿음, 그것은 이미지의 지시 대상이 이 현실 어딘가에 실재한다는 믿음 때문일 것이다.

이처럼 게임 이미지는 매체 자체의 놀이적 속성, 제작 단계에서의 의도성, 수용 단계에서의 해석 방식에 따라 다양한 의미망을 갖는다. 본고에서는 이러한 게임 이미지의 다층적 의미망을 드러내기 위해서 게임 캐릭터에 주목하였다. 게임 캐릭터는 만화나 영화 캐릭터와는 다른 속성을 가지고 있다. 게임의 역사를 살펴보면, 캐릭터는 규칙을 전달하는 단순한 기호에서 출발하여 점점 현실의 대상을 닮아가기 시작했다. 게임에 스토리가 도입되면서 이야기를 진행하는 인물로서의 역할과 성격도 갖추게 되었다. 이후 기술의 발전과 함께 이미지는 점점 더 정교해졌다. 하지만 여전히 게임에서 플레이어들이 가장 중요하게 생각하는 것은 캐릭터의 기능적 속성이다. 이러한 게임 캐릭터의 특성은 게임 이미지가 다양한 의미망으로 구축되어 있다는 것을 보여준다.

2 —————

일반 캐릭터와 게임 캐릭터의 차이

게임 캐릭터는 영화나 드라마에 등장하는 캐릭터와는 다른 존재다. 일반적인 서사물의 경우, 캐릭터는 미리 부여된 성격에 따라 일관성을 갖고 행동하는 인물로 묘사된다. 인물의 행위를 통해 사건이 만들어지고, 사건은 인물에게 행위를 유발시킨다. 이 순환 구조가 흥미로운 이야기를 엮어낸다. 대개 멋진 주인공에게는 독특한 특징이나 성격이 있다. 그리고 영화나 드라마에서는 이런 특징이 보다 잘 드러날 수 있도록 과장되어 표현된다.⁵⁾ 이때 캐릭터의 외형은 그 캐릭터를 효과적으로 드러내는 수단이 되기도 한다. 예컨대 영화 <좋은 놈 나쁜 놈 이상한 놈>에서 각 배우들은 서로 다른 외모를 갖고 있으며, 관객은 이들의 생김새와 옷차림만 보고도 대략 어떤 성격의 인물인지 알아차릴 수 있다. 하지만 외모는 캐릭터를 구성하는 여러 요소 중 하나일 뿐이다. 캐릭터는 겉으로 보여지는 이미지보다 행동, 그리고 그 행동을 통해 드러나는 성격이 보다 중요하다.

4) 필립 뒤바, 『사진적 행위』, 사진마실, 2005, p.57

5) 앤드류 클래스너, 『인터랙티브 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2006, p.45.

그런데 게임 캐릭터의 경우, 일반적으로 성격을 갖고 있는 경우가 거의 없다. 성격의 빈 자리를 대체하는 것은 해당 캐릭터가 지닌 다양한 속성들이다. 이것은 사람들이 게임 캐릭터에 대해 언급하는 말을 들어보면 쉽게 알 수 있다. ‘멋있다’, ‘귀엽다’는 표현은 캐릭터의 외모에 대한 평가다. 반면 ‘힘이 세다’, ‘조작이 쉽다’ 같은 표현은 캐릭터의 속성에 대한 평가다. 게임 캐릭터에 대해 ‘정의로워 보인다’, ‘소심할 것 같다’라는 말은 좀처럼 하지 않는다. 게임에서 캐릭터의 속성은 외모보다도 더 우선시 된다. 길태숙 등(2009)은 MMORPG에서의 캐릭터 스테이터스 변화를 캐릭터 외형에 반영하는 방법을 연구했는데, 이러한 접근은 캐릭터의 외형 또한 해당 캐릭터의 속성을 효과적으로 보여주기 위한 수단으로 사용된다는 것을 보여준다.⁶⁾ 결국 게이머들에게 중요한 것은 캐릭터의 성격이 아닌, 자신의 플레이에 영향을 미치는 속성이며, 게이머들은 이러한 속성에 따라 캐릭터를 구별한다.⁷⁾

3 초기 비디오게임의 캐릭터

1. 규칙을 전달하는 기호

최초의 게임 캐릭터는 추상적인 도형이었다. <스페이스 워>의 우주선 니들과 웨지가 그 주인공이다. 그 이름처럼 니들은 얇게, 웨지는 두껍게 묘사되어 있다. 두 우주선의 기능은 동일하며 서로를 구분하기 위해서 이미지에 차이를 두었다. 간단한 기호로 묘사되었지만 두 우주선에는 우주공간에서의 움직임이 충실하게 반영되어 있었다. 이 게임은 ‘상대방을 먼저 격추시키는 쪽이 승리’하는 방식이었다. 게이머는 적의 공격으로부터 캐릭터를 지키는 동시에 그 캐릭터를 적을 공격해야 한다. 즉, 캐릭터는 게임 세계를 재현함에 있어 핵심적인 역할을 수행했다. 한편 <스페이스 워>는 게임을 보다 재미있게 만들기 위해서 여러 사람들이 개선 작업에 참여하기도 했다. 하지만 그들은 모두 규칙을 바꾸는 데 관심을 가졌을 뿐, 그래픽을 바꾸는 데는 별 관심이 없었다. 이러한 개발성향은 애초 게임 개발자들의 관심이 어디에 있었는지 잘 보여준다. 컴퓨터 게임은 탄생의 순간부터 이미지에 많은 비중을 두지 않았다. 간단한 기호로 규칙을 정의하고, 그것을 통해 게임의 세계를 묘사했던 것이다.

초기 게임들은 <스페이스 워>처럼 대부분 추상적인 이미지를 벗어나지 못했다. 이를 보완한 것은 게임 외부에 그려진 구체적인 이미지였다. 당시 발매된 아케이드 게임의 케이스에는 게임의 내용을 알려주는 일러스트가 그려져 있었다. 아타리의 <풋볼> 게임은 선수들이 ○와 ×로 표기되어 있다. 하지만 외부 케이스에는 공을 들고 힘차게 달려가는 미식축구 선수가 그려져 있다. 게이머는 추상적인 기호로 표현된 게임 화면을 보면서 기계 바깥에 그려진 이 미식축구 선수를 떠올린다. 기술적 한계로 인해 재현하지 못하는 영역을 외부의 구체적인 이미지로 보완하고, 플레이어로 하여금 그 둘을 중

6) 길태숙 외, 「캐릭터 스테이터스에 따른 플레이어 캐릭터 외형 변화 연구」, 한국게임학회논문지, 9(6), 2009, pp.21-29.
 7) 제임스 뉴먼, 『비디오 게임』, 커뮤니케이션북스, 2008, p.199.

침시키도록 만든 것이다. 초기 게임의 이러한 모습은 게이머가 받아들이는 최종 이미지가 화면에 재현되는 이미지에만 머무르지 않고, 게임의 바깥쪽 영역까지 확장된다는 것을 말해준다.

그림1(왼쪽)
〈풋볼〉의 게임 화면

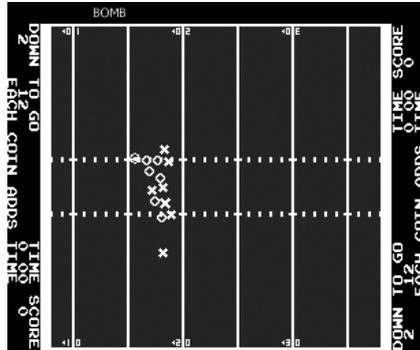


그림2(오른쪽)
〈풋볼〉 아케이드 게임기



한편 가정용 게임기에서는 게임 패키지의 일러스트가 동일한 역할을 수행했다. 1970년대에 미국에서 가장 인기 있는 가정용 게임기는 아타리 VCS였다. 이 게임기로 가장 많은 게임을 발매했던 곳은 기계를 제조하는 아타리, 그리고 아타리에서 퇴사한 직원들이 창업한 액티비전, 이렇게 두 곳이었다. 그런데 두 기업의 패키지 일러스트는 확연하게 구분이 된다. 당시 아타리는 현실을 리얼하게 묘사한 일러스트를 사용한 반면, 액티비전은 게임 속 이미지를 회화적인 느낌으로 재해석하여 사용했다. 아타리의 일러스트가 르네상스 시대의 회화라면 액티비전의 일러스트는 모더니즘 시대의 회화다. 아타리는 정교한 그림으로 게임 이미지와 현실 이미지 사이의 간극을 줄이려고 한 반면, 액티비전은 게임 이미지 자체에 새로운 의미를 부여했다. 아타리가 게임에서 스펙터클과 기술력 미래지향적인 이미지를 강조했다면, 액티비전은 만화적인 일러스트를 통해서 게임의 유희적인 속성을 강조했다고 볼 수 있다. 두 기업의 패키지에 대한 서로 다른 접근은 이후 게임 이미지 진화의 두 가지 방향성(사실적 재현과 비사실적 재현)을 암시하는 것이 아니었을까?

그림3(왼쪽)
아타리의 VCS 패키지 일러스트



그림4(오른쪽)
액티비전의 VCS 패키지 일러스트



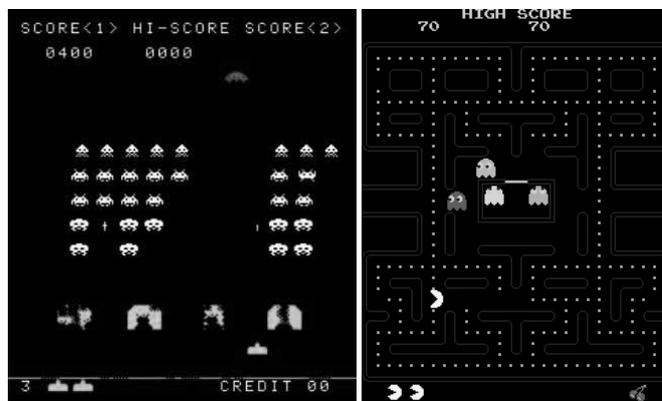
2. 기호에서 캐릭터로

1978년 발매된 타이토의 <스페이스 인베이터>는 아케이드 산업의 황금기를 일궈냈다. 게임 자체도 히트를 했지만 게임에 등장하는 외계인 캐릭터가 특히 인상적이었다. 일본에서 개발된 이 게임에는 일본 문화 특유의 만화적 상상력이 녹아 있었다. 그래서 인베이터 캐릭터에는 침략자의 무서움보다는 캐릭터의 귀여움이 보다 강조되었다. 지구를 침략하는 외계인의 캐릭터성은 그들의 움직임으로 인해 더욱 강해진다. 인베이터들은 손과 발을 흔들면서 좌우로 이동하며, 많은 수가 질서 정연하게 플레이어 쪽으로 다가온다. 격추될수록 이들의 이동 속도는 점점 빨라지고 긴장감은 고조된다. 귀여운 외모, 재미있는 움직임, 격추될수록 빨라지는 구조, 여기에 '지구침략'이라는 설정까지 결합되면서 <스페이스 인베이터>의 외계인은 개성을 갖춘 캐릭터로서의 면모를 갖추어 나갈 수 있었다.

이어서 발매된 남코의 <팩맨>에서는 각 캐릭터들의 개성이 보다 뚜렷해졌다. <팩맨>의 개발자는 피자를 먹다가 캐릭터에 대한 아이디어를 떠올렸다.⁸⁾ 입만 삐꺼거리는 이 괴상한 생물체는 외모만 놓고 보면 밋밋한 도트 덩어리에 불과하다. 하지만 팩맨은 음식을 게걸스럽게 먹는 설정과 앞만 보며 튀어나가는 움직임 때문에 새로운 생명력을 얻었다. 무엇보다 팩맨은 적으로 등장하는 유령과의 관계를 통해서 자신의 캐릭터성을 구축할 수 있었다. 미로 안에서 팩맨과 유령들은 쫓고 쫓기는 관계다. 적과 아군의 관계가 게임 중에 몇 번씩 뒤집어진다. 흔히 극의 재미를 극대화시키는 것은 '반전'이다. 이제껏 동료로 알고 있던 캐릭터가 한 순간 적으로 돌변할 때 관객은 극적 긴장감을 느낀다. <팩맨>의 규칙에는 바로 그러한 반전이 녹아있었다. 유령에게 쫓기던 팩맨은 파워캡슐을 먹는 순간 그들을 쫓는 입장으로 바뀐다. 정신없이 팩맨을 쫓던 괴물들은 우스꽝스런 표정으로 팩맨을 피해 도주하기 시작한다. 인물간의 관계를 통해 획득되는 이런 극적 구조는 팩맨과 유령들을 흥미로운 캐릭터로 만들었다. 그리고 게임의 인기와 함께 팩맨은 캐릭터 상품으로 제작되는 등 게임 바깥에서도 인기를 얻은 캐릭터가 되었다.

그림5(왼쪽)
<스페이스 인베이터>

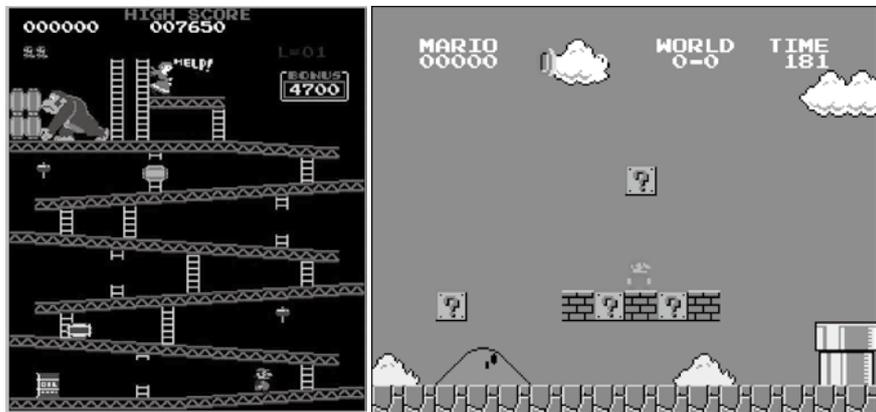
그림6(오른쪽)
<팩맨>



8) 러셀 드 마리아, 조니 L. 윌슨, 『게임의 역사』, 제우미디어, 2002.

게임 캐릭터 진화의 정점은 닌텐도의 ‘마리오’였다. 그는 오늘날까지도 게임산업을 대표하는 캐릭터로 군림하고 있다. 마리오는 인베이터나 팩맨과는 달리 ‘인간’의 모습을 하고 있었다. 그리고 누구보다 ‘인간적인’ 모습으로 묘사되었다. 마리오가 처음으로 등장한 게임은 <동키콩>이라는 게임이었다. 게이머는 마리오를 조작해 킹콩이 잡아간 애인을 구출해야 한다. 영웅서사의 기본적인 구조를 따르고 있었지만 주인공 마리오는 신화 속 주인공들처럼 멋진 근육질의 사나이가 아니었다. 그는 평범한 이웃집 아저씨의 모습이다. 모자, 수염, 빨간 티셔츠, 작업용 청바지가 마리오의 모든 것을 말해주었다. 이러한 외모는 제한된 그래픽 자원으로 캐릭터의 개성을 표현하는 과정에서 우연히 만들어진 것이다. 게임을 디자인 했던 미야모토 시게루는 도트 그래픽으로는 캐릭터의 머리카락이나 표정을 묘사할 수 없었기 때문에 대안으로 모자와 콧수염을 사용했다고 언급한다.⁹⁾ 기술적 한계 상황에서 차별화된 캐릭터를 창조하려는 노력이 결국 마리오를 최고의 스타로 만든 셈이다.

그림7(왼쪽)
<동키콩>
그림8(오른쪽)
<슈퍼마리오 브라더스>



4 장르의 다양화와 캐릭터 진화

1. 성장하는 캐릭터

마리오가 콘솔 게임 시장에서 자신의 정체성을 확립해나가던 그 무렵, PC 게임 분야에서는 또 다른 캐릭터가 만들어지고 있었다. 콘솔 게임이 주로 캐릭터의 외모와 액션을 통해서 캐릭터를 구축했다면, PC 게임은 다양한 능력치를 통해서 캐릭터를 구축했다. 롤플레이팅 게임(RPG)에 등장하는 캐릭터들이 바로 그런 캐릭터들이다. RPG에서는 대개 게임을 시작하기 전에 자신의 캐릭터를 만든다. 이것은 대부분의 RPG가 주사위를 굴려서 캐릭터를 만들던 보드게임 <던전앤드래곤>에 기반해 제작되었기 때문이다. 초기 RPG인 <울티마>에서 플레이어는 종족과 직업을 선택하고 힘, 지능, 민첩성 등 다양한 능력치를 조절해 자신만의 캐릭터를 만들 수 있다. 이렇게 완성된 캐릭터의 시각적 이미지는 당시 아케이드 게임이나 콘솔 게임의 캐릭터에 비해서 형편없었다. 하지만 RPG의 캐릭터는 그 어떤 장르보다 구체적인 캐릭터를 제공했다. 플레이어는 각

9) 스티븐 켄트, 게임의 시대, 파스칼북스, 2002.

중 수치들을 보고 자신의 캐릭터가 현재 어느 정도의 능력을 보유하고 있는지 알 수 있다. 이전의 게임에서 캐릭터의 물리적인 능력은 변하지 않는 것이었다. 캐릭터의 능력을 끌어올리는 것을 그 캐릭터를 조작하는 플레이어의 능력에 달려 있었다. 하지만 RPG는 플레이어의 조작능력과는 무관하게 캐릭터 자체에 능력치라는 것이 존재한다. 적을 물리쳐서 경험치가 쌓이면 레벨이 오르고, 레벨이 오르면 이 능력치가 증가한다. 즉, RPG는 시간이 흐를수록 캐릭터가 자동적으로 강해지는 구조다. 뿐만 아니라 다양한 능력치의 차이는 각 캐릭터의 특성을 결정한다. 시각 이미지는 모두 동일하더라도 서로 다른 수치가 조합되면 전혀 다른 성격의 캐릭터가 된다. 어떤 캐릭터는 힘과 체력이 높아서 검을 휘두르고, 어떤 캐릭터는 지능이 높아서 마법을 사용한다. 액션 게임이 캐릭터의 그래픽과 움직임에 통해 캐릭터의 외형을 구축한다면, RPG는 설정과 능력치를 통해 캐릭터의 속성을 구축한다. 그리고 오늘날 게임 캐릭터들은 이 두 가지를 함께 공유하고 있다.

그림9(왼쪽)
보드게임 <원전앤드래곤>의 캐릭터 시트

그림10(오른쪽)
<울티마>



2. 이야기 전달을 위한 캐릭터

초기 PC 플랫폼에서는 스토리 중심의 게임들이 다수 출시되었는데 어드벤처 게임이 대표적인 장르였다. 어드벤처 게임에서는 캐릭터를 주로 이야기를 진행시키기 위한 매물로 활용했다. 예를 들어 <원숭이섬의 비밀>이라는 게임에는 ‘가이버러쉬’라는 캐릭터가 주인공으로 등장한다. 해적이 되기를 꿈꾸는 이 캐릭터에게는 RPG의 캐릭터처럼 특별한 능력치가 설정되어 있지 않다. 캐릭터의 움직임도 게이머가 직접 조작하기보다는 마치 영화처럼 화면에서 재현되는 것에 가깝다. <원숭이섬의 비밀>에서 게이머가 조작하는 것은 캐릭터가 아닌 커서다. 캐릭터의 움직임은 게이머의 클릭에 의해서 시차를 두고 구현된다.¹⁰⁾ 게임의 모든 조작은 배경 이미지를 관찰하고 퍼즐을 해결하는 데 맞춰져 있으며, 캐릭터는 이러한 게이머의 행위를 시각적으로 재현하는 역할을 한다.

미국에서 시작된 RPG 장르는 일본으로 건너가 독자적인 모습으로 발전했다. 일본에서는 RPG에 스토리텔링을 적용해서 각 캐릭터들에게 스토리상의 역할을 부여했다.

10) 전홍석, 「공간 장치로서의 컴퓨터 게임 연구」, 연세대학교 영상대학원 석사학위 논문, 2005, p.58.

<파이널 판타지> 시리즈는 스토리가 강조된 대표적인 RPG 시리즈다. 특히 1997년 플레이스테이션으로 발매된 <파이널 판타지 7>은 CD 매체를 활용해 영화적인 연출을 보여주었다. 이 게임의 캐릭터들은 마치 영화 속 인물들처럼 각자 개성이 뚜렷하다. 주인공 클라우드를 포함해 게임에 등장하는 각 인물들은 모험을 해야 하는 자신만의 사연과 이유를 갖고 있다. 즉, 모든 캐릭터들은 스토리와 세계관 안에서 정교하게 설정된 인물들이며, 이야기를 이끌어 가는 행위자들이다. 하지만 <파이널 판타지 7>의 캐릭터들은 스토리텔링의 영역에서만 행동하지 않는다. RPG의 캐릭터인 이들은 모두 레벨과 능력치를 가지고 있으며, 전투를 통해서 성장해나간다. 게이머는 스토리의 층위에서 존재하는 캐릭터와 게임 플레이의 층위에서 존재하는 캐릭터를 구분해 각각 독립적인 캐릭터로서 인식한다. 예를 들어 <파이널 판타지 7>에서 스토리가 진행될 때 여주인공에 대한 태도와 전투가 진행될 때 여주인공에 대한 태도는 다를 수 있다. 전투에서는 이기는 것이 우선시되며, 따라서 캐릭터는 승리를 위한 도구가 되기 때문이다. 아무리 스토리상 설정된 캐릭터라 할지라도 게임 캐릭터인 이상 플레이 영역에서 일정한 기능과 역할을 떠맡을 수밖에 없다. 게임 캐릭터가 갖는 이중성은 바로 여기에서 비롯된다.

그림11(왼쪽)
<파이널 판타지 7>의 캐릭터들

그림12(오른쪽)
<파이널 판타지 7>의 전투화면



5 그래픽 기술의 발전과 캐릭터

1. 3D 공간과 사라진 캐릭터

게임에서 3D 공간을 구현하려는 노력은 초기부터 계속 시도되었다. 일인칭슈팅(FPS) 장르를 개척한 <둠>은 3D 기술 이전에 이미 2D 기술로 3D 공간을 구현한 게임이다. 이 게임은 플레이어의 시점에서 진행되며, 자연스럽게 주인공 캐릭터의 모습은 화면에서 사라져버렸다. <둠>에서 아군 캐릭터는 모니터 바깥의 현실 세계에 있다. 바로 게이머 자신이다. <둠> 이전의 많은 게임들은 3인칭 시점에서 진행되었다. 직접 조작하기 때문에 어느 정도의 몰입감이 있었지만 기본적으로 게이머와 캐릭터 사이에는 물리적인 거리가 존재했다. <둠>은 이러한 물리적 거리를 아예 없애버리고 플레이어가 캐릭터의 시점에서 가상세계를 바라볼 수 있도록 디자인 되었다. 덕분에 게임의 몰입감은 대폭 증가했다. 또한 <둠>에는 특별한 스토리가 존재하지 않았으며, 캐릭터 역시 매우 평면적이었기 때문에 플레이어가 쉽게 감정입을 할 수 있었다. <둠>의 목표는 명확했다. 게이머는 눈앞의 괴물을 물리치면서 게임 공간을 탈출해야 한다. <둠>은 인간

무의식에 잠재된 파괴적 욕망을 시점의 변화를 통해 효과적으로 드러냈다. 그 과정에서 캐릭터가 사라진 자리에는 플레이어만 남겨졌다. 3D로 제시되는 게임 세계는 플레이어가 캐릭터 안으로 완벽하게 들어갈 수 있는 출입구였다.

2. 폴리곤 기술의 등장

2D 게임의 기본단위가 픽셀(pixel)이라면 3D 게임의 기본단위는 폴리곤(polygon)이다. 폴리곤은 3차원의 입체 도형을 작은 단위로 분해해서 그리는 기법이다. 세가에서 1993년 발매한 <버추얼 파이터>는 폴리곤을 사용한 3D 대전격투게임의 원형이다. 현재 시점에서 보면 <버추어 파이터>의 캐릭터들은 흥측하다고 여겨질 정도다. 코는 뾰족하고, 얼굴은 마치 목각인형을 깎아놓은 듯 날이 서있다. 이러한 캐릭터의 외모와는 별개로 <버추어 파이터>는 당시 아케이드 센터에서 큰 인기를 모았다. 3D 기술을 사용하면서 보다 빠른 캐릭터 움직임과 다양한 카메라 앵글을 연출할 수 있었기 때문이다.

<버추어 파이터>는 2D 대전격투게임에서는 볼 수 없었던 새로운 장면을 보여주었다. 이 게임은 상황에 따라 다양한 각도에서 카메라워크를 활용해 역동적인 이미지를 만들어낸다. 즉 3D 기술은 게임의 겉모습만 바꿔놓은 게 아니었다. 그것은 게이머가 가상공간을 바라보는 방식 자체를 바꿔놓았다. 2D 게임에서는 오직 캐릭터의 한쪽 면만 볼 수 있다. 반대쪽 면을 보여주기 위해서는 방향이 바뀐 또 하나의 캐릭터가 필요하다. 마치 객석에서 무대를 바라보는 관객처럼 게이머는 배우의 일부만 관찰할 수 있었다. 하지만 폴리곤이 사용되면서 게이머는 이전에는 생각지도 못했던 시점에서 공간과 인물을 바라볼 수 있게 되었다.

<버추어 파이터>의 사례에서 알 수 있듯이 초기 3D 게임은 캐릭터의 정교한 재현보다는 가상공간에서 카메라워크를 활용해 캐릭터와 공간을 보다 역동적으로 재현하는데 초점을 맞췄다. 특히 1996년 닌텐도가 발매한 콘솔 '닌텐도64'에 아날로그 컨트롤러가 탑재되면서 3D 게임의 조작은 보다 자유로워졌다. 그리고 그래픽 기술의 발전과 함께 초기 폴리곤 그래픽의 어색했던 얼굴은 점차 실제 인간의 얼굴에 가까워졌다.

그림13(왼쪽)
<동>

그림14(오른쪽)
<버추어 파이터>



게임을 사실적으로 재현하고자 했던 개발자들은 실사 이미지를 적극적으로 게임 세계에 도입했다. <모탈컴뱃>은 대전격투게임 <스트리트 파이터 2>의 인기에 힘입어 등장한 일종의 모방작이다. 기본적인 시스템은 유사했지만 차별화 포인트로 개발사 미드웨이는 '실사를 사용해 화면을 구성했다. 실제 배우의 모습을 디지털로 처리해 화면의 이미지를 만든 것이다. 캐릭터와 배경에 실사가 사용되면서 게임의 다른 요소들도 실사 이미지의 의미망 속에 놓이게 되었다. <모탈컴뱃>에서는 타격이 성공할 때마다 몸에서 피가 튀었고, 상대방의 몸에서 심장을 꺼내는 등 잔인한 묘사가 포함되어 있었다. 이러한 연출이 실사 이미지와 결합되면서 <모탈컴뱃>은 당시 미국 사회에 게임의 폭력성 논쟁을 촉발시켰다. 사진 이미지는 인공적으로 만들어진 이미지와는 달리 지표의 성격을 갖는다. 그래서 사진을 바탕으로 제작된 실사 그래픽은 지시 대상과 닿아 있다. 실사를 사용한 가상 이미지가 사실적으로 보이는 이유는 이미지를 '재현'했기 때문이 아니라 그것이 원본의 '자국'이기 때문이다. <모탈컴뱃>의 피 흘리는 장면을 보면서 플레이어는 사진의 모델이 된 실제 인간을 떠올리지 않을 수 없다. 반면 허구적 이미지는 환기시키는 원본 이미지가 없기 때문에 이미지가 만들어내는 상황 역시 순수한 허구의 세계에 머무를 수 있다. 때문에 동일하게 피가 튀는 장면을 묘사하더라도 심리적인 거리를 둘 수 있는 것이다.

게임의 기술적 진화에서 가장 치열했던 것은 그래픽 기술이었다. 게임업계는 보다 멋진 이미지를 구현하기 위해서 하드웨어를 강화하고 각종 그래픽 엔진을 개발했다. 게임 캐릭터도 보다 정교해졌다. 하지만 기술적인 진보와 이미지의 사실성이 언제나 비례하는 것은 아니다. 예를 들어 <슈퍼마리오 갤럭시>는 최신 그래픽 기술이 적용되었지만 주인공 캐릭터 마리오의 모습은 초기 원형을 거의 그대로 유지하고 있다. 이는 모든 화가가 사실주의 작품을 그리지는 않는 것과 마찬가지다. 현대회화는 재현예술에서 개념예술로 발전했다. 그리고 오늘날 미술시장에는 두 가지 화풍이 함께 공존하면서 새로운 작품이 계속 창작되고 있다. 이는 사실적인 재현과 비사실적인 재현이 공존하는 게임시장 역시 마찬가지다.

그림13(왼쪽)
<모탈컴뱃>

그림14(오른쪽)
<슈퍼마리오 갤럭시>



6 결론

지금까지 게임 캐릭터의 역사적인 발전 과정을 몇 가지 대표작을 통해 살펴보았다. 게임 캐릭터는 단순한 기호에서 시작하여 장르별로 다양한 모습으로 발전해나갔다. 액션 게임에서는 외모와 움직임을 통해 캐릭터를 구축했다면, RPG에서는 다양한 능력치의 부여해 캐릭터를 구축했다. 게임에 스토리가 접목되면서 게임 캐릭터는 스토리를 전달하는 매개체가 되었다. 게임 캐릭터는 스토리를 전달하는 동시에 게임을 진행한다. 따라서 게임 캐릭터는 스토리와 플레이어의 영역에서 이중적인 모습을 갖는다. 한편 그래픽 기술이 발전하면서 게임 이미지는 점점 현실에 가까워졌다. 하지만 게임은 사실적인 재현을 넘어 다양한 맥락 속에서 창작되고 있다. 이상의 내용을 정리하면 다음과 같다.

게임 타이틀	캐릭터 재현 방법	캐릭터 특성
스페이스워	추상적 형태의 도형	규칙
스페이스 인베이더	외계인 형상의 도트 이미지	소리, 움직임
팩맨	스스로 움직이는 생명체	캐릭터의 전개
슈퍼 마리오	배관공 모습의 인간 형상	묘사
원숭이섬의 비밀	커서에 의해 행동하는 인물	시각적 재현
파이널판타지7	폴리곤과 CG로 제작된 다양한 캐릭터	스토리 진행
둠	시점 변화를 통해 캐릭터를 화면 바깥에 위치시킴	모니터 너머의 공간
버추어 파이터	폴리곤으로 제작됨	카메라 앵글 활용
모탈컴BAT	실사 이미지를 디지털 처리	현실의 지시대상

게임 캐릭터는 수많은 게임 이미지 중의 하나일 뿐이다. 하지만 게임 캐릭터를 통해서 우리는 게임 이미지의 일반적인 특성을 이해할 수 있다. 게임의 이미지는 규칙, 시스템, 소리, 움직임, 스토리 등 게임의 여러 요소들과 결합되어 게이머에게 전달된다. 또한 게임 이미지는 모니터 너머의 공간까지 확장되며 현실의 지시대상을 적극적으로 드러내기도 한다. 그래픽 품질만으로 게임의 성공이 결정되지 않는 것 역시 이런 게임 이미지의 다양한 의미망 때문이다. 그리고 국내 온라인 게임 시장에 <메이플 스토리> 같은 2D 이미지와 <아이온> 같은 3D 이미지가 공존하는 것도 이런 이유 때문일 것이다. 모든 게이머가 화려하고 사실적인 그래픽만 좋아하지는 않는다. 우리의 욕구가 다양한 만큼 게임의 이미지도 다양하다. 그리고 게임의 재미는 언제나 이미지 너머에 존재한다.

〈게임의 시각 이미지 읽기-게임 캐릭터 진화론〉을 읽고

서성은 / 한경대학교 교수

캐릭터를 통한 플레이어의 구조적 참여는 몰입의 경험을 강화한다. 머레이에 따르면 컴퓨터 게임은 환상 세계를 강력하게 불러일으키는 시뮬레이션 환경으로서 플레이어로 하여금 정교한 허구적 페르소나를 창조하는 것을 허용함으로써 ‘몰입’이라는 새로운 종류의 즐거움을 강화한다. 일찍이 연극적 스펙터클 또한 몰입적 경험을 강화하기 위해 관객의 참여를 확대하려는 경향이 있었다. 축제나 굿판에 참석한 사람들이 그 공간을 현실로 인식하면서 그곳을 일상의 자신들과 구분 짓는 계기로 삼았던 것이 그 예다. 머레이는 게임의 시공간과 캐릭터 역시 유사한 역할을 한다고 본다. 그것은 몰입적 리얼리티의 경계를 창조하고 우리로 하여금 평소의 자신으로서 행동하는 것이 아니라 가면의 역할을 수행하고 있다는 인식을 심어준다. 즉, “컴퓨터 게임의 캐릭터는 플레이어에게 일종의 ‘가면(persona)’ 역할을 하며, 컴퓨터 화면에 보이는 것은 플레이어들 자신이 아니라 몰입적 환경에 참여하기 위해 그들 스스로 선택하고 분장해준 역할, 즉 그들의 가장(假裝)된 실체”¹⁾라고 할 수 있다.

본래 페르소나(persona)는 연극에서 배우들이 쓰던 가면을 뜻하는 것이다. 한 명의 배우가 무대 위에서 여러 개의 가면을 바꿔 쓰며 그 가면에 맞는 역할을 하는 것처럼 사회라는 무대에서 개인은 자기에게 주어진 환경에 맞는 여러 가지의 페르소나를 사용하며 사회라는 집단에 적응한다. 따라서 페르소나는 그간 정체성의 관점에서 많이 논의되었는데, 현실 공간 및 디지털 공간에서는 이용자의 모습이 하나의 캐릭터로 구현되고 이 캐릭터가 개인의 페르소나가 된다.²⁾ 터클(Turkle, S. 1995)에 따르면 페르소나(persona)는 영어의 개인(person)과 개성(personality)의 어근으로 심층적 본성과는 달리 공적인 얼굴에 의해 한 사람의 정체성이 부여된다는 것을 의미하고 있다. 가상 사회 속의 가면(persona)을 통해 사람들이 자신이 가진 다양한 자아상을 순환적으로 경험하고 그 과정에서 자아를 인식하고 표현하며 의미를 재구성하는 창조적 가능성을 가지고 있다는 것이다.³⁾ 데이비스(Davis, M. 2003) 또한 사람들이 가상 세계에서 인상적인 자아감을 창출하기 위해 하나 이상의 정체성을 가지려고 한다면서 이를 퍼스널리

1) Murray, 앞의 책, pp.129-132.

2) 이재현, 『인터넷과 사이버사회』, 서울: 커뮤니케이션북스, 2000. 157면.

3) Turkle, S(1995). 최유식 역, 『스크린 위의 삶: 삶: 인터넷과 컴퓨터 시대의 인간』, 민음사, 2003. 182면.

터 멀티플렉싱(Personality Multi-Plexing) 현상이라고 말한 바 있다.⁴⁾ 이와 관련 와스쿨(2006) 또한 다중주체성성 논의를 이룬바 3P이론을 통해 구체화시키면서, 디지털 게임의 사용자 정체성을 ① 페르소나(persona) ② 플레이어(player) ③ 개인(person)의 층위로 나눈 바 있다.⁵⁾ 이러한 다중 주체성은 게임 캐릭터 연구에 있어 심각한 장애요인 중 하나였고, 이에 게임 캐릭터 연구는 그 중요성에도 불구하고 상대적으로 소외되고 미흡할 수밖에 없었던 것이 사실이다.

이러한 현실을 감안할 때 <게임의 시각 이미지 읽기- 게임 캐릭터 진화론>은 게임 연구사에 있어 매우 귀중한 자료가 되리라 생각한다. 본 연구는 최초의 게임인 <스페이스 워>의 추상적인 캐릭터부터 시작해 실사 이미지를 적극적으로 게임 세계에 도입한 <모탈컴뱃>까지 30여년에 걸친 게임 캐릭터 시각적 재현의 역사를 통시적으로 훑고 있다. 캐릭터 연구 못지않게 게임 연구의 미답지로 남은 분야가 게임사(史) 연구라는 점을 감안할 때 더욱 의미있는 성과라고 할 수 있겠다. 본문에 따르면 초기 비디오게임의 캐릭터는 규칙을 전달하는 추상적 기호로 시작했고, 점차 인간형의 개성을 갖춘 캐릭터로 변모하게 된다. 이후 RPG의 폭발적인 성장세와 함께 역할놀이의 핵심이라고 할 수 있는 캐릭터의 재현방식과 기능도 큰 폭의 변화를 겪게 된다. 또한 그래픽 기술이 발전하면서 장르에 따라 캐릭터는 아예 거세되기도 했고, 혹은 실사 이미지와 결합되면서 놀라운 사실적 재현을 구현하기도 했다. 캐릭터의 이러한 시각적 재현의 변화는 게임 이미지가 다층적 의미망으로 구성되어 있다는 사실을 여실히 증명한다.

본 고의 후속연구를 위한 바램이 있다면 게임 캐릭터에 있어서 사실적인 재현과 비사실적인 재현이 가지는 의미를 게임기술발전과 분리시켜 순수하게 인문학적 혹은 사회문화적으로 고찰 할 수 있지 않을까 더불어 이를 통해 게임 캐릭터의 변화 과정을 유형화할 수 있지 않을까 하는 점이다. 또한 지엽적인 부분이긴 하나, 3장에서 논의한 캐릭터의 성장과 이야기 전달 기능에 관한 논의를 과연 시각 이미지로 볼 수 있을 것인지 면밀한 검토가 필요하다고 판단된다.

영국의 인류학자 베이트슨(Gregory Bateson)은 『마음의 생태학』에서 중요하고도 흥미로운 문제를 던진다.⁶⁾ 맹인의 지팡이는 그 사람의 일부인가, 아닌가? 나에게 안경은 내 몸의 일부인가, 아닌가? 맹인은 지팡이를 통해 외부세계로부터의 정보를 얻으며, 이것은 그가 낯선 길을 걸어갈 때 매우 중요한 인식수단이다. 심한 근시인 사람에게 안경은

4) Davis, M, 박윤식 역, 『욕망의 진화(원제:The new culture of desire : 5 radical new strategies that will change your business and your life)』, 서울:21세기북스, 2002.

5) Waskul, Dennis D., "The Role-playing game and the game of role-playing: the Ludic self and everyday life", Williams, Patrick & Hendricks, Q. Sean edit, Gaming as Culture, North Carolina: McFarland & Company, 2006, pp.19-23.

6) Bateson, G. Steps to an ecology of mind, Ballantine Books, 1972a; 박대식 역, 『마음의 생태학』

외부세계를 바라보는 가장 중요한 도구임에 틀림없다. 베이트슨의 질문을 단순히 이해한다면 지팡이나 안경을 쉽게 분리시킬 수 있겠지만, 좀더 곰곰이 생각해보면 나의 안구는 나의 일부인가, 의안이나 의족이나 의치는 내 몸의 일부인가, 인공심장은 나의 일부인가 같은 맥락의 질문으로 확장될 수 있다. 인간의 테두리를 정하는 것은 곧 몸의 경계를 구획하는 것에 대응한다. 이 대목이 바로 인터페이스(interface, 界面)가 심각한 인문학적 논제로 등장하는 지점이다.⁷⁾ 게임이라는 미디어의 핵심 인터페이스 중의 하나로서 게임 캐릭터가 가지는 사실적 재현과 비사실적 재현에 관한 인문학적 고찰, 혹은 게임 캐릭터의 변화유형에 관한 인문학적 성찰이 과연 어떤 결론을 내리게 될지 기대가 되는 이유가 바로 여기에 있다.

7) 김재영, 「몸과 기계의 경계-사이버네틱스, 인공생명, 온생명」, 『탈경계인문학』2009 2권2호 제3집, 143면.

4

놀이, 게임 그리고 매체예술

유원준 / 더 미디어 디렉터

1 왜 예술과 게임을 연관시키는가?

2011년 6월 미국 연방대법원은 미성년자들에게 폭력적인 비디오게임을 판매하거나 대여하는 것을 불법으로 규정한 캘리포니아 주법이 위헌이라고 판결했다. 캘리포니아 주 정부는 미성년자에게 폭력적인 비디오게임을 판매하거나 대여할 경우 최고 1000달러 벌금을 부과한다고 규정하고 있었는데, 대법원은 게임을 예술의 한 장르로 인정하고 책이나 만화, 연극처럼 언론 자유를 보장한 수정헌법 1조의 보호를 받아야 한다는 입장을 취한 것이다. 흥미로운 부분은 안토닌 스칼리아 대법원 판사의 판결이다. 그는 “어린이를 위해로부터 보호할 권한은 있지만 미리 판단해 선택의 자유를 제한하는 재량의 권한은 있을 수 없다”고 밝혔다.¹⁾ 혹자는 이러한 위의 사례를 단순히 미국 게임 산업계의 승리로만 볼지도 모르겠다. 그러나 이러한 미 연방대법원의 판결은 게임을 보는 우리의 인식과 환경에도 많은 변화가 일어나고 있음을 시사한다. 단순히 게임을 하나의 오락-산업으로 치부하는 것이 아니라, 우리가 감상하고 경험했던 다양한 문화-예술의 일부로서 인식한 사건이며, 게임이라는 장르가 가지고 있는 가능성을 인정한 판례로 볼 수 있기 때문이다. 이러한 대법원의 판결에 힘을 실어주는 사례는 곳곳에서 더 찾아볼 수 있다. 지난 3월부터 세계 최대의 박물관인 스미스소니언 박물관이 ‘The Art of Video Games’을 주제로 80여개 이상의 유명 비디오 게임을 전시하는 전시회를 진행하고 있으며, 미국 전역에서 심사를 통해 선발된 문화 예술 단체 및 예술인에 지원금을 전달하는 NEA (National Endowment for the Arts: 국립 문화 예술 진흥 기금)의 지원 대상에 게임이 포함되면서 비로소 게임이 예술의 한 종류로 인정받는 길이 열리게 된 셈이다.

그럼에도 불구하고 대중들의 일반적 인식 속에서 아직까지 게임이 예술로서 받아들여지지 않고 있다. 최근 유행하는 게임들을 살펴보면 정교한 컴퓨터 그래픽으로 만들어진 최신 영화의 요소들과 현대미술에서 중요시하는 감각적 상호작용 및 동시 참여성, 가상성 등의 요소가 어우러져 있다. 이러한 상황은 과연 게임을 이전까지 정의해 온 개념으로서만 이해할 것인가에 관한 고민에 빠지게 만든다. 그렇다고 쉽게 게임을 예술의 범주 속으로 성급하게 편입시키려는 시도는 무모할 수 있다. 왜냐하면 현대

1) 판결에 관한 자세한 사항은 CNN 리포터인 존 D. 서터(John D. Sutter)의 기사를 참조하라. ‘Supreme Court sees video games as art’, June 27, 2011, CNN

예술의 개념과 범위가 과거와는 다르게 크게 확장되고는 있지만, 예술과 게임은 각각 그 존재 이유와 발생하는 형태 또한 상이하기 때문이다. 우리가 게임을 예술이라고 정의하려 한다면, 우선 예술의 범위에 관한 고민이 선결과제로 떠오르게 된다. 아무리 예술이 지닌 속성들을 갖추고 그것이 제공했던 감흥들을 대체하는 게임들이 등장하고 있다 하더라도 말이다. 과거, 사진이나 영화가 맺었던 예술과의 관계성을 떠올려보면 이러한 어려움은 어찌 보면 자연스러운 것일지도 모른다. 사진과 영화의 경우에도 다양한 각도에서의 검증과 비평을 통해 예술의 범주에서 이해되기에 이르렀기 때문에 게임의 경우에도 이러한 비판적 시각은 당연하다. 더구나 사진과 영화의 경우, 이미지를 다루는 형식적 문제의 상이함 때문에 비롯된 어려움이라 하더라도 시각성-이미지라는 공통된 요소가 그 장르를 생성시킨 근본 요소였기에 결국 예술적 위치를 확보할 수 있었다. 그러나 게임의 경우, 시각적 이미지는 게임의 주요한 구성 성분이기 는 하지만 게임, 즉 놀이를 규정하는 필수적 요소는 아니다. 과거의 놀이들을 떠올려보면, 우리의 행동에 의해, 혹은 커뮤니케이션에 의해 만들어진 놀이 및 게임들을 찾아볼 수 있다. 따라서 게임을 예술적 범위에서 이해하기 위해서는 게임의 근본적 요소들이 가지고 있는 예술과의 연결성과 게임을 구성하는 요소들이 내포하는 예술적 가능성을 함께 분석해보아야 한다.

2 놀이로서의 이미지



동굴 벽화를 미술사에서는 인류가 그려낸 최초의 재현 이미지라고 설명한다. 재현 (representation)이란 라틴어 어원인 ‘repraesentatio’, 즉 ‘다시(re) 현전케하는 것 (praesentatio)’을 의미하고, 독일어의 ‘Vorstellung’, 즉 ‘앞에(vor) 세우는 것(stellung)’을 의미한다. 단순한 의미에서 재현은 눈앞에 존재하지 않거나 스스로를 표현하지 못하는 실물을 표현하는 행위 혹은 대리하는 행위를 가리킨다. 고대인들은 동굴에 그들이 경험한 세상의 일부를 다시 존재하게 만들었다. 즉 대상이 존재하지 않는 장소에서 그

대상을 다시 그들 눈앞에서 현전하게 만든 것이다. 이런 차원에서 보자면, 동굴 벽화는 자연 세계에 관한 원초적인 모방 행위이며 일종의 환영(Illusion)이다. 일반적으로 초기 예술은 인간이 자연 세계에 남겨놓은 흔적으로부터 발생하였다고 이야기된다. 자신의 흔적을 외부에 남겨놓으려는 본능적 충동은 ‘손바닥 각인’ 같은 흔적들을 남겨놓는데, 동굴 벽화 역시도 이러한 충동으로부터 발전된 자연에 대한 모사라고 볼 수 있다. 이러한 모사는 일종의 환영(illusion)을 만들어내는 기본적인 작용을 하게 된다. 네덜란드 역사가이자 놀이학자인 호이징하(Johan Huizinga)는 일루전을 ‘놀이 중(in-play)’이라고 해석하며 라틴어 *inlusio illudere, inludere* 등을 같은 뜻이라고 지칭한다.²⁾ 그의 언급대로 일루전(Illusion)이란 단어는 ‘il(=in)+lus(=play or shine)+ion(=suffix)’로 구성되어 있다. 호이징하는 그의 유명한 저서 ‘호모루덴스’에서 문화의 여러가지 현상을 놀이와 연결시켜 의미화하고 있지만 특히 이미지, 즉 일루전을 만드는 근본적인 행위조차도 근원적 조형 욕구와 연결시키려 한다는 점에서 주목해 볼 만하다.³⁾ 그는 인간이 행하는 놀이의 근거를 ‘형상화 작용(Verbildichung)’에 근거하는 현실의 이미지 전환 작업이라고 조건 짓고 있으며 놀이와 예술의 관계에서 ‘시’와 ‘음악’을 예로 들며 둘 사이의 밀접한 연결성을 설명한다.⁴⁾ 특히 ‘시’라는 장르에 관하여 ‘시를 짓는 것(Poiesis)’ 자체가 사실상 놀이 기능이며, 그리스 시대 이후로 사회가 고도로 조직화하기 시작하면서 종교, 과학, 법률, 전쟁, 정치 등이 놀이와의 연관성을 잃어버린 것과는 대조적으로 시의 기능만이 여전히 놀이 영역 속에 남아 있다고 주장한다. 그는 논리와 인과 과정, 관념과 판단의 영역이 들어서기 전 인간에게 유희적이고 자유로운 혹은 자연스러운 영역으로서의 놀이의 영역을 산정하고 예술이 지닌 감성적이고 유희적인 영역으로부터 그 연결성을 시사하고 있는 것이다. 또한 놀이의 동기가 구체적인 목표를 따로 설정하지 않고 순수한 ‘기쁨’이라는 덕목을 추구하는 점에 있어서의 창작적이며 예술적인 지점 또한 언급한다. 그러나 게임은 자신이 지닌 형식 및 규칙이라는 점에서 놀이와 구분된다. 놀이는 구속을 벗어나 자유로운 것으로 여겨지는 데 반해, 게임은 규칙의 체계로 제약된다는 특징을 갖기 때문이다.⁵⁾ 그러나 최근 기술과 결합한 예술 작업들이 일종의 규칙들에 의해 제어되고, 관객들과 상호작용한다는 점에서는 오히려 게임과 예술의 공유 지점은 보다 확장될 수 있다.

2) 요한 하위징아, 김윤수 역, 『호모루덴스』, 까치글방, 1993, pp. 48-49 참조.

3) 호이징하는 놀이의 본질을 순수한 생리 현상이나 심리적인 반사 작용 이상의 것으로서 ‘본능(Instinct)’으로는 설명이 되지 않는, ‘정신(Mind)’이나 ‘의지(Will)’와도 다른 비물질적 성질의 것이라고 설명한다. 이와 관련해서는 다음을 참조하기 바람: 요한 하위징아, 같은 책, pp. 9~10 참조.

4) 앞의 책, p. 14.

5) 제임스 뉴먼, 박근서 외 역, 『비디오게임』, 커뮤니케이션 북스, 2007, p. 28. 놀이와 게임의 규칙성에 따른 분류 및 차이점에 관한 연구는 사회-심리학자인 로제 카이유와(Roger Caillois) 및 피아제(Jean Piaget)의 놀이-게임의 규칙성에 관한 연구를 참조하기 바란다.

3 ————— 기술과 결합한 예술, 그 유희적 특성

호위징아는 예술을 하나의 창조적 놀이 차원에서 이해하였다. 그러나 호위징아가 모든 예술 행위를 놀이로 보지는 않는다. 오히려 조형 예술의 경우 놀이와의 관계가 명확하지 않다고 언급하는데, 음악 예술과 비교하여 음악이 가지고 있는 놀이 특질이 조형 예술에는 결여되어 있다고 설명한다. 이유는 다음과 같다. 예술은 물질적 형태의 제약에 묶여 있어 자유로운 놀이가 어렵고 음악이나 시처럼 생생하게 살아나기 위해 공적인 ‘행위’를 필요로 하지 않아 놀이 요소가 개입할 여지가 없기 때문이다.⁶⁾ 이러한 언급을 기초로 예술 작품(특히 조형 예술작품)을 살펴보자. 호위징아의 언급처럼 조형 예술은 이전까지 분명 물질적 특성에 갇혀있었다. 조형 예술은 예술 전반을 크게 두 가지로 나눈 분류 체계에 의한 것인데, 음악이나 문학, 연극, 무용 등 이른바 시간적 예술과 대비되는 것으로서 물질적 재료나 수단으로 호소되며, 직관 형식으로서의 시간과는 달리 공간 내에 성립하며 기반이 되는 가시적 공간이 시각을 주축으로 하는 점에서 시간 예술과 대비된다. 그러나 기술과 결합한 현재의 예술, 즉 매체 예술은 시간예술과 공간예술의 구분을 넘어 두 가지의 주요한 속성을 결합시켜 버린다. 매체 예술은 새로운 기술과 결합하여 시간과 공간이라는 속성을 매체를 통해 융합하여 제시할 수 있다. 따라서 호위징아가 언급한 물질적 형태의 제약에 묶여있는 점은 더 이상 조형예술이 지닌 놀이적 특성을 저해하는 요소가 될 수 없다. 또한 매체 예술은 음악과 시처럼 공적인 ‘행위’를 전제한다. 과거의 예술과는 달리 강력한 상호작용성과 직접적인 가상성을 기반으로 하기 때문이다.

캐밀리 어털백(Camille Utterback)와 로미 아키투브(Romy Achituv)의 1999년도 작업 <Text Rain>은 상호작용적인 비디오 설치 작품으로 유명하다. 화면 안을 가득 채우며 떨어지는 텍스트들은 관람객들의 이미지 위에 얹혀지는데, 마치 옷 위에 묻어있는 먼지를 털어내듯, 관람객의 동작에 의해 텍스트들은 얹혀지고 떨어지고 또한 씻겨 내려간다. 이 작품은 과거로부터 시도되었던 상호작용적 예술 작품의 특성이 전자적 미디어에 의해 보다 직접적으로 작품 속에서 구현될 수 있음을 시사하였다. 최근에는 보다 강력한 상호작용적인 작품들이 등장한다. 인터랙티브 프로젝트 그룹 예스예스노(YesYesNo)가 발표한 <Night Lights>는 관람객들의 참여에 의해 완성되는 영상 프로젝트이다. 뉴질랜드의 오래전 버스터미널로 사용되었던 건물을 배경으로 영상을 투사하며 진행되었던 이 프로젝트는 관객들의 몸을 이용한 인터랙션 및 손을 이용한 인터랙션, 관람객들의 모바일 폰을 이용한 인터랙션 등 3가지 다른 속성의 상호작용적인 참여를 이끌어냈다. 관람객들은 자신들



6) 호위징아는 의례, 예술, 놀이 사이의 어원적 연결이 그리스 단어 아갈마(αγαλμα, agalma)에 숨겨져 있다고 말한다, 같은 책, pp. 314-318 참조.

의 움직임이 투영되고 자신들의 손짓에 의해 변화하는 전체 작품 이미지를 보며 예술 작품을 마주하는 새로운 자세를 경험하게 된다. 이러한 예술 작품이 제공하는 즐거움은 사실 그리 낯선 경험은 아니다. 우리는 어릴 적 즐겨했던 게임으로부터 유사한 참여와 상호작용, 즐거움을 이미 경험해보았기 때문이다. <디지털 아트(Digital Art)>의 저자 크리스티안 폴(Christiane Paul)은 게임들이 현재 인터랙티브 예술 작품들에 공통적으로 사용되는 많은 패러다임을 탐험하며 초기 디지털 아트의 역사에 있어 중요한 역할을 하였다고 언급하며, 게임과 디지털 예술이 가지는 공통점을 언급한다.⁷⁾ 그가 제시한 공통점은 첫째, 상호작용적(interactive)이라는 점, 둘째, 집단적이면서 참여가 가능한(collaborative and participatory) 점, 셋째, 놀이(Role-playing)란 점, 마지막으로 많은 다른 디지털 기술들과의 연결성을 가지고 있다는 점 등인데, 이러한 공통점들은 서로 밀접한 영향 관계를 지니고 있다.

4 ————— 게임과 예술의 가상성

예술과 놀이는 기본적으로 가상성을 전제로 한다. 예술작품에서 구현되는 이미지의 재현(Representation)은 실제적으로 존재하지 않는 가상(假想)의 이미지를 창작하는 것이며, 놀이와 게임의 경우 현실 세계와는 다른 룰(Rule)이 적용되는 가상의 세계를 임의로 구성한다는 점에서 그러하다. 앞서 언급한대로 이미지를 만들어내는 행위를 ‘형상화 작용(Verbildung)’에 근거하는 현실의 이미지 전환 작업이라고 한다면, 그리고 그것이 놀이를 구성하는 근본적인 요소가 될 수 있다면, 예술 특히 시각예술은 다분히 놀이적이고 게임적이다. 또한 기술의 발달은 이러한 추상적인 가상의 의미를 실질적인 구현 환경으로 만들었다. 발터 벤야민은 새로운 기술 문명이 예술의 ‘탈 아우라’를 진행시키며, 그러한 기술과의 결합으로부터 새로운 놀이 공간으로서의 예술 공간이 탄생될 수 있다고 예견하였다.⁸⁾ 디지털 테크놀로지에 기반을 둔 가상공간은 컴퓨터에 의해서 창조된 인공의 가상환경으로서 컴퓨터 그래픽 이미지로 만들어진 스크린 속의 세계로 현실세계와 구분된다. 상호작용적인 이 세계의 특징은 이용자가 전달하는 자극이나 행위에 가상세계가 즉각적으로 반응하고, 이용자에게 마치 그 속에 들어가 있는 듯한 몰입감을 제공한다.

1989년에 제작된 제프리 쇼(Jeffrey Shaw)의 <The Legible City>은 게임과 유사한 인터페이스로 관람객들에게 새로운 경험을 제공했다. ‘맨해튼’, ‘암스테르담’, ‘칼스루에’ 같은 도시를 모델로 제작된 가상의 도시 공간을 작품 앞에 마련된 실제 자전거를 타며 이동하게 되는데, 관람객들은 스스로의 작동에 의해 변화하는 가상 세계 속 환경을 경험하게 된다. 흥미로운 점은 작품 속의 3D 그래픽으로 만들어진 도시 이미지가 실제와 유사하지 않음에 있다. 의도적으로 텍스트로 표현된 도시 풍경은 작품 경험자(관람

7) 크리스티안 폴, 조충연 역, 『디지털 아트』, 시공아트, pp. 196 ~198 참조.

8) 발터 벤야민, 최성만 역, 『기술복제시대의 예술작품 / 사진의 작은 역사 외』, 2007, p. 369.

객)에게 현실과는 다르지만 색다른 몰입의 경험을 제공한다. 샤 데이비스(Char Davies)의 1995년작 <Osmose>는 이러한 경험을 보다 강하게 제공하는 작품이다. 관람객들은 입체감을 주는 HMD(Head Mounted Display)와 자신의 호흡과 움직임을 탐지하는 실시간 모션 감지기를 착용하고 작가가 만들어놓은 가상 공간으로의 여행을 시작한다. <Osmose>는 자연의 모습을 상징적으로 재해석한 12개의 공간으로 구성되어 있는데, 관람객들은 자신의 의지로 사이버 공간 속을 유영하며 현실과는 상이한 세상을 경험하게 된다.



한편 전자적 구조에 기반을 둔 게임의 경우, 기본적으로 가상성을 토대로 한다. 특히 게임 장르 중 ‘시뮬레이션(simulation)’이란 장르의 경우, 실제 세계를 모델로 가상 그래픽 환경에서 다양한 유희성을 제공한다. 현실을 기반으로 제작된 게임은 무수히 많은데, 그 중 린든 랩(Linden LAB)의 3D 온라인게임인 <세컨드 라이프>는 게임이 지닌 새로운 가능성을 잘 보여주고 있는 사례이다. 제목처럼 ‘제 2의 인생(Second Life)’을 온라인 가상 커뮤니티를 통해 체험하게 하려는 의도를 지닌 이 게임은 다른 여타의 게임처럼 달성해야 할 뚜렷한 목적을 지니고 있지 않다. 대신 그 속에서는 실제의 삶과 마찬가지로 모든 활동들이 발생한다. 플레이어는 가상공간 속에서 또 다른 자아(Avatar)를 설정하고, 자신의 의지대로 다양한 활동들을 실행한다. 이 게임은 그 자체로서 또 다른 새로운 환경이자 인터페이스가 된다. 플레이어 혹은 관람객들은 이러한 환경에 접속하여 또 다른 자신의 삶을 영위할 수 있다. 이러한 경향은 최근 스크린 밖으로까지 연결된다. 컴퓨터 모니터 혹은 TV 스크린을 벗어나 도시의 빌딩 외관에도 가상적 이미지를 덮어 새로운 환영을 만들어내려는 시도들이 거듭되고 있다. 형상화 작용에 근거한 현실의 이미지 전환 작업이 우리의 생활 환경을 보다 직접적으로 변화시키고 있는 것이다.

5 —————
**제작 측면에서의 게임과
예술**

호위징아는 조형 예술의 경우 놀이와의 관계가 명확하지 않다고 언급하였지만, 제작과 감상의 측면에서 의례의 놀이 특질을 자연스럽게 찾아낼 수 있다고 보았다. 이러한 그의 시각은 최근 예술과 게임이 제작되는 환경에 관한 또 다른 시각을 제공한다. 로드 아일랜드 컬리지 (Rhode Island College) 철학부에서 조교수로 재직하고 있는 아론 스머츠(Aaron Smuts)는 ‘비디오 게임들은 예술인가? (Are Video Games Art?)’라는 글에서 영화와 같이 단순히 게임을 플레이하는 측면만이 아닌 제작의 측면 또한 고려해야 한다고 언급하는데, 현재의 게임 제작자는 영화 감독처럼 총체적인 환경을 구축해야 한다고 지적하면서 예술가로서의 게임 제작자를 분석한다.⁹⁾ 아론 스머츠의 언급처럼 현재의 게임은 복잡한 시나리오와 캐릭터가 존재하며, 컷신(Cut-Scene)이라 불리는 게임 중간에 삽입되는 영상으로부터 내러티브 구성을 시도하고 있다. 또한 영화와 유사한 카메라워크, 조명 효과, 음향 효과 등이 필요하다. 만약, 영화가 예술의 한 흐름으로서 인정받을 수 있다면, 게임의 경우 영화 제작 이상의 보다 종합적인 제작 과정이 발생할 수 있다. 예술가들도 이러한 게임 제작 과정에 관심을 쏟는다. <예술과 뉴 테크놀로지>의 저자 플로랑스 드 메르디외(Florence de Meredieu)는 ‘비디오 게임은 일정한 규칙(또는 역할)과 제한적 시스템에 기초를 두고, 대개는 ‘프로그래밍’되고 사전에 이미 ‘가공된’ 상태의 쌍방향적인 성질을 발전시켜 나간다. ‘게이머’가 되어 버린 예술가들의 관심을 끄는 것은 바로 이와 같은 규칙과 약정이다.’¹⁰⁾ 라고 언급하며 규칙과 약정이 기반된 인터랙티브한 게임 환경이 예술가들에게도 매력적인 제작 환경이 될 수 있음을 피력한다.

1996년 발표된 <다이어리 오브 캠퍼 (Diary of a Camper)> 는 100초 남짓의 짧은 영화였지만, 실시간 그래픽 표시 기능을 갖춘 상호작용 게임 엔진을 사용한 최초의 영화로 알려져있다. 이렇듯, 기존 게임이 제공한 엔진을 이용해서 만든 애니메이션과 영화를 머시니마(Machinima)라고 부르는데 막대한 제작 비용을 들이지 않고도 단기간 내에 3차원 세계를 구현할 수 있다는 장점이 있다. 플랫폼으로는 1인칭 시점 슈팅 게임(FPS)이나 롤플레이 게임이 많이 사용된다.¹¹⁾ 머시니마는 기계를 의미하는 머신(machine)과 영화를 의미하는 씨네마(Cinema)의 합성어인데, 이미 게임으로 발표된 게임 속 배경이나 캐릭터를 활용해서 새로운 창작물을 제작할 수 있다. 그러나 본질적으로 머시니마가 제공하는 의미는 다음과 같다. 현재 영화나 게임을 제작하기 위해서는 막대한 비용이 들어간다. 따라서 게임과 영화는 보다 많은 관람객과 소비자들을 전제할 수밖에 없으며, 이러한 전제는 게임과 영화의 소재와 주제 및 형식적-내용적 제약으로 존재

9) Aaron Smuts, ‘Are Video Games Art’, Contemporary Aesthetics, Published November 2, 2005

10) 플로랑스 드 메르디외, 정재곤 역, <예술과 뉴 테크놀로지>, 열화당, 2005, 172p.

11) 머시니마(Machinima)는 동영상을 캡처하는 프로그램을 사용하여 녹화를 하기도 하지만 최근에는 게임 내에서 녹화할 수 있는 카메라를 제공하기도 한다. 캡처된 화면을 동영상 편집 프로그램을 이용하여 편집하고 성우 더빙과 음향을 넣어 하나의 스토리를 지닌 영화로 만드는 과정을 거친다. 더 자세한 내용은 위키피디아(Wikipedia) ‘머시니마(Machinima)’를 참조하기 바란다.

한다. 그러나 머시니마와 같은 새로운 방법은 이러한 제약을 벗어나게 만든다. 영화 제작자는 게임이 제공하는 다양한 환경에서 원작과는 다른 전혀 새로운 콘텐츠를 구상할 수 있다. 비록 아직 원작을 뛰어넘은 작품이 발표되지는 않았더라도 말이다.

6 마치며

지금까지 예술과 게임의 공유 근거 및 현재 전개되고 있는 흐름을 살펴보며 게임과 예술의 공약 가능성을 분석해 보았다. 혹자는 왜 게임이 예술이 되어야 하느냐고 반문할 지도 모른다. 또는 예술이 굳이 게임의 형식을 차용할 필요가 있을까 생각할 수도 있다. 그러나 과학 기술과 결합한 현대의 예술은 우리가 과거 예술의 요소라고 간주했던 부분들을 전복시키며 새로운 모습으로 나타나고 있다. 또한 상업적 이윤 추구 및 대중적 만족을 전제하지 않은 게임을 상상해보라. 사실 게임이라는 형식 자체는 현재와 같은 게임 흐름 (이윤 추구가 주요한 제작 목적인)만을 요구하지는 않는다. 보다 자유롭게 때로는 예술 작품처럼 플레이어들에게 감동과 상상력을 불러일으킬 수 있는 게임이 점점 더 많아질 수 있다. 물론 이러한 전개에는 필수적인 전제 사항들이 존재한다. 첫 번째는 게임에 관한 혹은 예술에 대한 일종의 형식적-내용적 선입견을 제거하는 것이다. 우리가 게임과 예술에 요구하는 또는 그들이 추구해야 한다고 생각하는 당위성을 전제하지 않을 때 각 장르의 전개는 보다 창의적이고 자유로운 수준에서 발생할 수 있기 때문이다. 두 번째로 게임과 예술에 대한 제도적-행정적 지원이다. 현재의 게임과 예술은 상대적으로 적지 않은 제작 비용이 발생하기 때문에 자유로운 제작이 불가능하다. 따라서 이러한 부분이 선결될 때 앞서 언급한 창의적 수준에서의 창작물이 제작될 수 있을 것이다.

- 1 ----- 발표문의 요지가 무엇인지 다시 한 번 밝혀주기 바랍니다. 게임이 사진과 영화처럼 예술이 되어야 한다는 것인지 아니면 단순히 현상적으로 예술(특히 미디어아트)과 게임의 많은 요소가 중첩된다는 것을 보여주는 것인지 궁금합니다.

- 2 ----- 발표자는 게임과 예술이 가상성이라는 특성을 공유하고 있음을 밝히고 미디어아트가 그러한 가상성의 측면을 더 부각시킨다는 점에서 둘 간의 공약성을 설명하고 있습니다. 그런데 제 생각으로는 게임의 가상성과 예술의 가상성은 구별되어야 할 듯합니다. 게임의 가상성은 말 그대로 현실적 제약에 묶여져 있지 않다는 해방감으로서의 판타지와 관련이 있습니다. 이에 반해서 예술의 가상성은 현실의 제약으로부터 벗어났다는 해방감보다는 일상에 감춰진 세계의 또 다른 모습으로서의 가상성입니다. 물론 예술에서도 이러한 해방감 혹은 유희의 기능이 있을 것입니다. 하지만 예술이 게임과 동일한 종류의 가상성을 창출하는 것이라면 그것은 굳이 예술이라 불릴 필요가 없을 듯합니다. 발표자와 달리 질의자는 미디어아트의 미덕이 유희를 극대화하는데 있다기보다는 새로운 세계, 잠재적 세계로서의 가상세계를 보여주는 데 있다고 생각합니다.

- 3 ----- 몰입이라는 말에 대해서도 의문의 여지가 있습니다. 질의자의 생각으로는 몰입은 정반대의 두 상황을 전제할 수 있습니다. 발표자가 강조한 것처럼 인위적인 이미지나 상황이 현실감 있는 (혹자는 ‘현전감’이라고도 표현함) 생생한 느낌을 줄 때도 몰입이 발생할 수 있지만, 이와 정반대의 상황에서도 몰입은 발생할 수 있습니다. 관객에게 매우 낮은 상황이 몰입을 유발할 수도 있는 것이지요. 단적으로 피카소의 ‘아비뇰의 아가씨들’이 관객에게 유발한 몰입의 요소는 현전감이랑 전혀 무관합니다. 필자의 논의는 몰입을 전자의 상황에 국한시킨 듯합니다. 그리고 미디어아트가 지닌 몰입의 특성을 전자의 측면에서만 접근하는 듯합니다. 미디어아트의 예술적 가치는 익숙한 현전감을 통해 몰입을 유발하기보다는 새로운 상황을 만들어내는데서 오는 몰입감에 있지 않을까 하는 생각을 해 봅니다. 발표자가 언급한 작품들(제프리 쇼, 샤 데이비스, 에스에스 노우 등의 작품)도 예외는 아닐 것 같습니다.

4 ----- 유희와 관련한 의문입니다. 발표자가 미리 차단하고자 한 질문을 던질 수밖에 없을 듯 한데요. 게임이 굳이 예술이 될 필요가 있을지 궁금합니다. 게임은 예술이 아니더라도 유희로서 충분히 존재가치가 있을 듯합니다. (물론 이 말은 오늘날 게임은 예술이 될 필요가 없다거나 예술로 간주되어서는 안 된다는 주장과 전혀 무관합니다.) 만약 “단순한 유희도 예술이다”라는 식으로 예술의 개념을 바꾼다면 게임은 아무런 고민 없이 예술이 될 것입니다. 벤야민이 ‘사진의 작은 역사’에서 의도했던 바도 이것인 듯합니다. 회화와 같이 숙련도가 필요하지 않은 사진이 예술로 불린다면 사진이 기존의 예술에 편입된 것이 아니라 예술 개념 자체가 바뀐 것입니다. 말하자면 이제 예술가의 정신이 깃들지 않은 기계적인 이미지도 예술작품으로 간주되어야 한다는 것이지요. 그러나 오늘날 게임이 그런 위력을 발휘하고 있다고 보지는 않습니다.

사실 유희를 일차적으로 지향하는 게임이 예술로 간주된다면 이미 예술 개념 자체의 변화가 발생한 것입니다. 하지만 발표자의 입장이나 발표자가 서론에서 사례로 든 게임을 예술로 간주한 판결의 경우는 벤야민처럼 예술 개념의 변화자체를 주장하는 것 같지는 않습니다. 단지 게임이 단순히 유희적인 요소 외의 어떤 것을 넘어서는 예술적인 그 무엇이 있기 때문에 게임은 예술로 간주되어야 한다는 주장인 듯합니다. 그런 점에서 발표자나 발표자가 예로 든 판사는 ‘예술은 유희이상의 그 무엇’이라는 전통적인 예술관을 답습하고 있습니다. 그러면서도 발표자의 논지는 오늘날 미디어아트는 유희의 속성이 강해졌다는 측면에서 게임과 예술은 서로 접합된다는 것입니다. 설명이 필요한 부분인 듯합니다.

5 ----- 질의자의 생각으로는 오늘날 게임이 단순한 게임이상으로 평가받을 수 있는 요소는 유희를 넘어서는 요소들, 즉 미학적 요소나 새로운 인식 혹은 소통의 가능성을 보여준다는 점인 듯합니다. 질의자는 “왜 게임이 예술이 되어야 하는가”라는 발표자의 문제의식이 성립하기 위해서는 미디어아트가 과거에 비해서 훨씬 더 유희적인 요소가 많아졌다는 측면에서 접근하는 것에 반대합니다. 그러한 접근법이 게임종사자들에게나 미디어아트 종사자들에게 유익한 것일지 의문이 들기 때문입니다. 가령 미디어아트의 진영에서 볼 때 이러한 관점은 미디어아트 자체를 상호작용성이라는 케케묵은 도식에 묶어버리는 듯합니다. 게임의 종사자들이 자신을 예술가로 자부할 수 있다면 단순히 더 몰입감이 높은 게임을 만드는 데 있는 것(즉 더 많은 상호작용을 가능하게 하는 것)이 아니라 미적인 완성도와 새로운 놀이의 가능성, 즉 진부한 도식에서 벗어난 새로운 소통과 인식의 가능성을 제시한다는 점에 있는 것이 아닐런지요? 그런 점에서 ‘게임이 예술이 되어야 한다’는 주장은 예술의 개념에 변화가 일어난 것이 아니라 게임의 개념에 변화가 일어난 것은 아닐런지요?

제 3부

게임의 미래: 인문, 예술, 교육

제 5발제: 게임문화를 다시 생각한다: 인문, 예술, 교육을 융합하기

발표 이동연 / 한국예술종합학교 교수

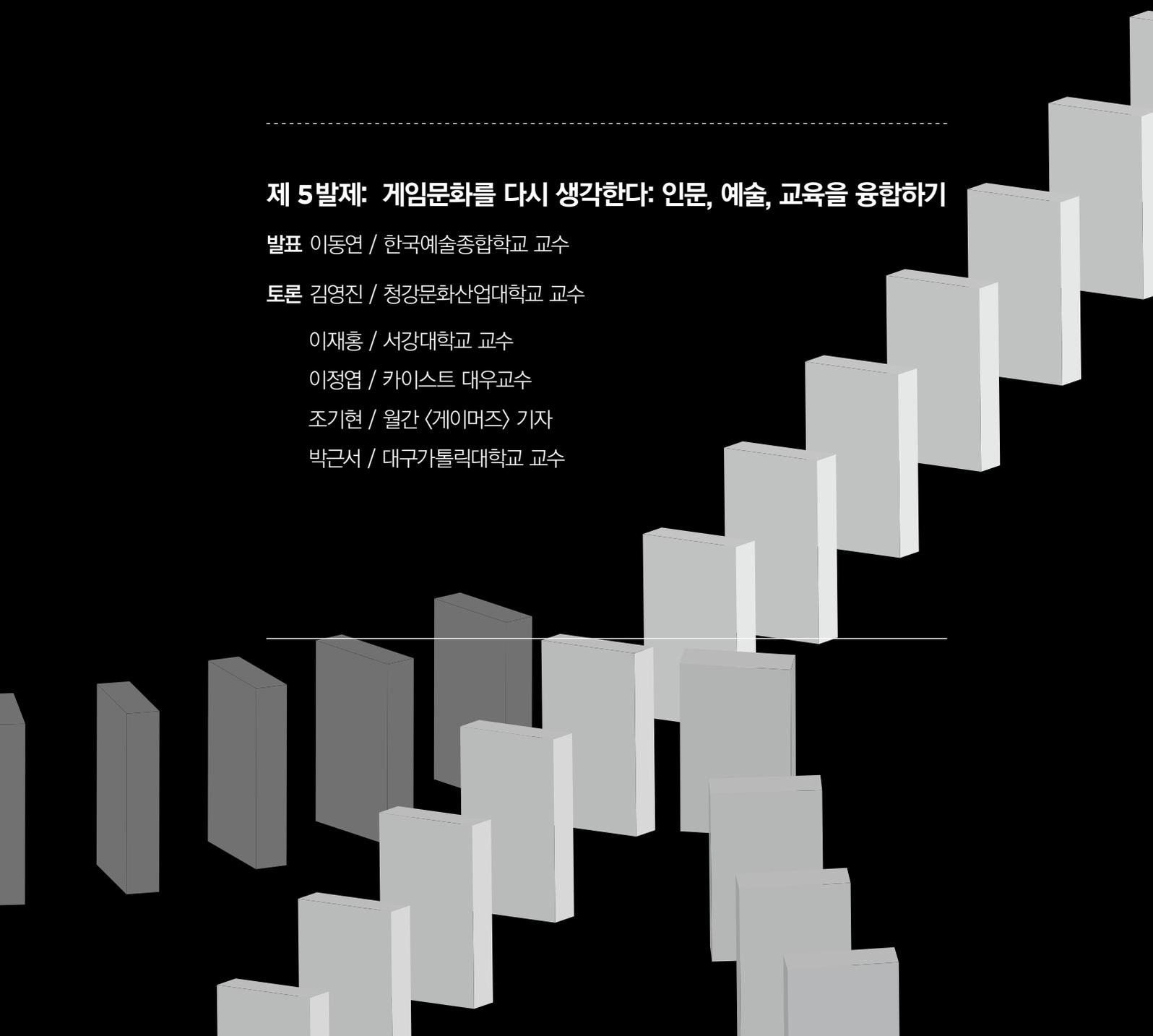
토론 김영진 / 청강문화산업대학교 교수

이재홍 / 서강대학교 교수

이정엽 / 카이스트 대우교수

조기현 / 월간 <게이머즈> 기자

박근서 / 대구가톨릭대학교 교수



5

게임문화를 다시 생각한다: 인문, 예술, 교육을 융합하기

이동연 / 한국예술종합학교 교수

1 ————— 게임문화에 대한 융합적 이해

2012년 한국의 게임 문화환경은 커다란 격변기를 경험했다. 무엇보다도 교육과학기술부가 학교폭력을 근절하려는 목적으로 청소년을 대상으로 게임 쿨링오프제를 실시하겠다고 발표하면서 게임이 청소년들의 교육과 문화에 더욱 더 부정적인 대상으로 인식될 위험에 처하게 되었다. 여성가족부의 청소년 게임이용 셧다운제 도입을 시작으로 교육과학기술부의 이러한 조치들은 게임의 문화를 형성하는 데 있어서 어려움을 겪게 만들었다. 교육과학기술부의 쿨링오프제 도입에 대해 주요 언론들이 대대적으로 보도하면서 청소년들의 게임이용에 대한 강력한 규제를 여론화하려는 움직임이 있었는데, 이로 인해서 게임문화의 긍정적인 측면들을 여론화하는 것이 더욱 어려워졌다.

그러나 다른 한편으로 게임문화재단이 출범한 이후 올해는 본격적으로 게임의 문화환경을 새롭게 만들어 보려는 노력들도 엿보였다. 게임문화재단이 후원하는 게임문화포럼이 올 2월에 열려 큰 호응을 받았고, '네오위즈'나 '엠 게임즈' 등 개별 게임 기업들도 게임과 관련된 다양한 문화 참여 행사들을 마련하였다. 또한 한국게임산업협회는 올해 부산에서 열리는 '지스타'에 청소년들이 직접 기획한 게임콘텐츠를 전시하는 '청소년 게임 창작 워크숍'을 지원하였고, 한국콘텐츠진흥원에서는 청소년들의 게임이용에 대한 실태조사를 위한 예비 연구를 실시했으며, 한국문화콘텐츠진흥원에서는 하자센터와 함께 게임 콘텐츠를 매개로 하는 문화예술교육 사업을 시범적으로 실시하였다. 게임에 대한 부정적인 사회 여론의 분위기를 극복하기 위해 기획된 2012년도의 게임문화 관련 다양한 연구와 행사들은 게임의 긍정적인 문화 환경들을 조성하는 데 있어서 대단히 중요한 내용을 담고 있다.

그러나 게임의 문화적 의미들을 확산시키기 위한 많은 사업들의 긍정적인 효과와는 다른 차원에서 게임에 대한 문화적 이해와 게임문화를 연구하는 학문적 수준들은 여전히 국내 게임 산업의 국제적 지위와 산업적 규모를 고려하면 여전히 부족한 면이 있다. 게임의 문화적 이해는 여전히 게임의 과몰입에 대한 부정적 여론에 대응하기 위한 정도의 수준에 머물러 있고, 게임문화에 대한 학술적 연구 역시 게임이란 통합적 매체를 다층적으로 분석하거나, 게임 텍스트와 게임이용의 문화적 의미들을 이론적으로 접근하는 사례들은 영화, 드라마, 대중음악과 같은 다른 미디어 분야의 연구 축적과

비교하면 현저하게 부족하다. 게임에 대한 심층적인 학술연구는 아직 걸음마 단계이고, 따라서 더 많은 연구자와 연구결과들이 나와야 한다.

게임문화에 대한 이론적 성찰과 게임의 세계관과 스타일, 게임 이용의 폭넓은 이해를 위해 게임의 인문적 가치와 예술적 감각, 그리고 교육적 효과에 대한 통섭적인 연구가 필요한 시점이다. 이 글은 아주 시론적 성격의 글로서 게임문화의 심층적 연구를 위한 시론으로 게임이란 새로운 미디어의 인문적, 예술적, 교육적 의미들을 통섭적으로 사고하고자 한다.

2 ————— 게임인문학의 성격

인문학이 신자유주의 경쟁 체제에서 한 때 경쟁력을 잃고 대학에서 학과가 폐과되거나, 다른 학과와 통폐합되고, 아니면 실용적 이름으로 명칭을 변경하는 사태가 발생한 것에 대해서는 모두가 아는 사실이다. 그러나 최근 학문적 융합의 중요성이 부각되면서 인문학도 다른 인접학문과 융합하고, 아예 거리가 먼 학문들과도 소통하는 사례들이 늘어났다. 예컨대 인문학과 예술, 인문학과 경영, 인문학과 과학기술 간의 융합을 시도하는 사례들이 증가하면서 예술인문학, 경영인문학, 과학인문학이라는 새로운 학제 간 통섭이 자유롭게 이루어지고 있다. 한편으로는 대학의 교양과정에 인문학을 중시하는 새로운 경향이 나타나기 시작했다. 경희대학교는 대학의 교양과정에서 인문학의 비중을 대폭 강화하여 대학 신입생들에게 인문고전을 교육하는 후마니타스 칼리지를 개설하기도 했다. 한양대학교는 출판 현장에서 활동하고 있는 출판평론가들을 영입하여 책을 읽는 독서 교양 프로그램을 강화하였다.

인문학이 새롭게 조명 받고 있는 상황에서 게임과 인문학의 융합에 대한 연구도 낫설지만 매력적인 토픽이 아닐까 싶다. 게임은 유통과 소비의 과정에서는 놀이 콘텐츠에 불과하지만, 일부 게임텍스트의 경우에는 인문적인 분석이 필요한 풍부한 내용들을 담고 있다. 특히 MMORPG와 같은 온라인 게임들은 대체로 풍부한 인류학적, 신화적 세계관과 서사를 가지고 있기 때문에 텍스트 자체가 인문학적 내용들로 구성되어 있다. 인류학적 관점에서 본 게임의 역사, 게임 이용자들의 심리학적 조건들, 게임 내의 인물분석, 게임의 지리학적 지형읽기, 게임 도상과 지표의 기호적 분석 등은 게임을 인문학적으로 분석할 수 있는 많은 가능성들을 내포하고 있다.

그렇다면 게임인문학이란 명칭이 성립 가능한 것일까? 게임인문학이란 이름을 굳이 못 사용할 것은 없지만, 그래도 그 논리와 근거에 대한 설명을 있어야 하지 않을까 싶다. 내가 보기에 게임인문학은 세 가지 중요한 방향이 있어 보인다. 하나는 게임을 인문학적으로 연구하고 분석하는 것을 말하는 것으로 가장 일반적인 관점이다. 이때 게임은 인문학 텍스트로 정의되지 않지만, 복합 문화콘텐츠인 게임 텍스트가 문자와 이미

지, 영상으로 어떻게 구성되고 있고, 그 게임의 세계관은 무엇인지를 연구하는 것 자체가 인문학의 대상이 된다. 두 번째는 게임 텍스트를 문학의 대상으로 정의하고 그것의 서사와 재현에 대한 의미 분석을 하는 것이다. 문학으로서 게임텍스트는 물론 소설, 시, 희곡과 같은 전통적인 문학 장르로서 간주될 수는 없지만, 이야기가 있는 제4의 문학으로서 새롭게 연구될 수 있다. 사실 전통적인 문학텍스트 중의 하나인 소설(novel)도 산업혁명 이후 인쇄술의 발전으로 인해 등장한 새로운 문학텍스트이다. 문학의 원해 문자에 대한 창작과 연구로 포괄적으로 정의할 수 있다. 문학을 인쇄 책으로 한정하는 것은 근대적인 관점에 불과하다. 요즘 온라인 문학, 인터넷 문학과 같은 하이퍼텍스트도 새로운 문학의 범주로 인정하고 있고, 일본의 문화비평가 아즈마 히로키의 연구대로, 문학텍스트와 게임텍스트의 경계도 사라지는 새로운 양식의 창작물도 등장하기도 한다. 문학이 오래 동안 연구했던 리얼리즘에 대한 인식도 기술문명의 진화로 새로운 패러다임을 요청하기도 한다.

여기서 잠깐 아즈마 히로키의 『게임적 리얼리즘의 탄생』(2006, 현실문화연구)에 대해서 언급하고자 한다. 이 책은 2001년의 『동물화하는 포스트모던』의 후속작으로 일본에서 유행하는 라이트노블, 미소녀 게임과 같은 새로운 형태의 텍스트를 분석하면서 리얼리즘의 새로운 영역을 제안하고 있다. 그가 생각하기에 지금 리얼리즘의 새로운 단계는 게임적 리얼리즘의 세계를 표방한다. 근대 순수문학의 전형적인 표현 양식인 자연주의적 리얼리즘과 그것에 반발하여 생겨난 만화 애니메이션적 리얼리즘과 달리, 게임적 리얼리즘은 완전한 형태의 하이퍼리얼리즘을 추구한다.

아즈마 히로키는 자연주의적 리얼리즘은 메이지 시대 유럽에서 유입된 반면, 만화 애니메이션적 리얼리즘은 전후 일본 국내에서 출현했다. 전자는 모던한 사회에서 이야기의 인과성과 재현의 객관성, 화자의 투명함을 원칙으로 한다면, 후자는 포스트모던한 사회에서 이야기보다는 캐릭터, 서사보다는 데이터베이스화된 스토리를 선호한다. 자연주의적 리얼리즘은 “묘사의 대상이 되는 현실만이 아닌 묘사의 기점이 되는 ‘나’를 필요로 하는 창작방법”인 반면, 만화 애니메이션적 리얼리즘 소설에는 “사적인 존재인 ‘나’는 애초에 존재하지 않는다”(44쪽). 만화 애니메이션적 리얼리즘에는 완결된 인격적 존재로서 ‘나’ 대신에 데이터베이스화된 캐릭터만이 존재한다.

아즈마는 이것을 “상상력의 환경”으로 설명하고자 한다. 그것은 커뮤니케이션의 조건으로, 실제적 공공성을 추구하는 모던한 자연주의적 리얼리즘과는 달리 상상력의 세계를 강조한다. 전근대 시대에 이야기꾼은 주로 신화와 민담의 세계 속에 살고 있다면, 모던한 자연주의적 리얼리즘은 작가와 독자 시민을 동일시하는 세계에서 살고자 한다. 이에 반해 만화 애니메이션적 리얼리즘에 살고 있는 포스트모던한 오타쿠들은 “캐릭터의 데이터베이스”(48쪽), 즉 자신들이 만들어 놓은 가상적 인물들로 작가의 표현

과 현실의 환경을 규정하려 든다.

흥미로운 것은 이러한 만화 애니메이션적 리얼리즘을 아즈마는 새로운 형태의 리얼리즘으로 정의하고 있다는 점이다. 그가 생각하는 만화 애니메이션적 리얼리즘은 ‘비리얼리즘의 리얼리즘’이다. 만화와 애니메이션에서 그려지는 일반적인 상황이 허구적인 환경에 있지만, 어느 순간 그 안에 실제적인 상황을 개입시키는 것이 바로 만화 애니메이션의 리얼리즘이다. 아즈마는 일레로 테즈카 오사무의 만화 『승리의 날까지』의 한 장면을 분석하면서 “확실히 만화적인 캐릭터가 기호적인 표현인데도 불구하고 총탄 사례를 받고 피를 흘리고 있다. 테즈카는 여기에서 기호의 집적에 지나지 않는 비리얼리즘적 기법으로 그려진 캐릭터에게, 총에 맞으면 피를 흘리는 살아 있는 신체를 부여하고 있다”(69쪽)고 언급한다. 만화 애니메이션적 리얼리즘은 현실에 대해 모던한 투명함에 반대하여 완전히 불투명한 것이 아니라 반(半) 투명한 모순을 그리고 있다. 말하자면 만화 애니메이션적 리얼리즘의 언어는 “불투명하고 비현실적인 표현이면서 현실에 대해 투명하게 있으려고 하는 모순을 떠안은”(72쪽) 언어이다.

아즈마 히로키가 말하는 게임적 리얼리즘의 탄생은 다른 관점에서 보면, 새로운 문학 텍스트의 탄생으로 볼 수도 있을 것이다. 게임은 텍스트의 구성양식과 그것이 추구하는 재현의 가치들, 그리고 게임이용자가 수용하는 방식에 있어 새로운 문학 텍스트의 조건들을 구성한다.

게임인문학의 세 번째 영역은 문화연구적 관점이다. 물론 인문학과 문화연구는 완전히 별개의 것으로 볼 수도 있지만, 문화연구의 학문적 연구의 출발점은 인문학에서 비롯되었다. 문화연구는 근대문학의 경전주의, 본질주의, 텍스트 중심주의를 거부하고 등장한 것이어서 게임 텍스트의 탈근대적 성격들, 예컨대 탈권위적이고, 탈경전주의적인 성격을 이해하는 데 적절하다.

그렇다면 게임을 문화연구적인 관점으로 읽는 것은 어떤 것인가? 문화연구의 중요한 방법론은 텍스트의 진리와 본질을 규명하는 것이 아니라 텍스트가 어떻게 생산되었고, 그것이 특정한 맥락에서 어떻게 해석될 수 있으며, 어떤 권력을 형성하는가를 연구하는 맥락주의(contextualism)가 있다. 이러한 맥락주의 연구방법은 작가의 완결된 텍스트가 아닌 독자(이용자)가 구성하는 롤랑 바르트 식의 ‘쓰는 텍스트’(writerly text)의 성격을 가진 게임텍스트에게 가장 적합한 방법이다. 이밖에 문화연구의 중요한 실천과제 중의 하나였던 문화이론적 방법, 예컨대 게임텍스트를 기호학적, 페미니즘적, 탈식민주의적, 정신분석학적 이론으로 분석할 수 있는 가능성들이 많이 존재한다. 또한 문화연구가 1980년대 들어 제도적 개입을 통해서 권력의 문제와 정책의 제도적 과정에 대해 강조했듯이 게임에 대한 문화연구적 관점들은 게임텍스트를 둘러싼 제도와 정

책의 과정을 연구할 수 있다.

3 게임과 예술의 융합

게임과 예술의 융합도 게임의 문화적 폭과 다양성을 위해 필요한 관점이다. 최근에 ‘넥슨’이 게임 캐릭터와 콘텐츠를 소재로 미술 전시회도 개최하고 사내 재즈 동아리를 만들어 자라섬 재즈 페스티벌에 참여하기도 했다. 아마도 게임과몰입의 사회적 부정여론에 대응하고 게임의 가치와 위상을 높이기 위한 방법으로 예술의 의미를 강조한 것이라 할 수 있다. 게임이 가장 소비적인 놀이 콘텐츠라는 인식이 게임의 미학적 의미와 예술적 잠재성을 간과하게 만드는 데, 그럴수록 게임과 예술의 상관관계를 논의하고, 게임의 예술적 지위와 수준에 대한 연구와 탐색이 필요한 시점이다. 이 글에서는 게임 콘텐츠 자체의 미학적, 예술적 의미를 본격적으로 분석하기에 앞서 그동안 게임과 예술을 융합하는 몇 가지 사례들을 논의하는 것으로 대신하고자 한다.

1. 한예중 “예술과 놀이 랩”: 게임으로 영화짜자-머시니마 프로젝트와 게임 미디어아트 ‘마녀의 방’

게임의 긍정적인 능력은 창의적인 학습을 가능하게 한다. 창의적 학습 능력으로서 게임 리터러시는 일반적으로 게임을 하는 사람의 능력을 의미한다. 이 때 일반적으로 게임에 관한 리터러시 교육은 게임 통제 기술을 배운다거나 아니면 게임을 지적 학습의 도구로 사용하는 것으로 인식하는 경우가 많다. 그러나 게임이 가상현실, 세컨드 라이프, 판타지와 신화를 비롯해 사회 현실과 문화 환경, 역사와 지리적 의미 작용 등을 이해하고 소통하는 데 있어 중요한 학습 자원이 될 수 있다. 게임의 놀이적 요소와 게임 수행에서 의미가 형성되는 과정을 결합해 ‘게임에 의한, 게임을 통한’ 창의적 학습 과정을 만들 수 있다.

‘예술과 놀이 랩’이 주최한 ‘머시니마 창작 워크숍 <마비노기로 영화짜자> 포스터



하나의 예로 한국예술종합학교 미래교육준비단의 ‘예술과 놀이 랩’에서 주최한 청소년 게임 창작 워크숍을 들 수 있다. 이 워크숍의 <마비노기로 영화 짜자>라는 교육 프로그램은 게임, 카툰, 애니메이션이라는 서로 다른 미디어들을 서로 연계하는 창의적인 학습을 집중적으로 교육했다. 10여 명의 청소년 수강생들은 대부분 게임을 좋아하는 마니아이거나 만화나 애니메이션을 좋아하는 영상 마니아였다. 수강생 대부분은 게임이나 애니메이션 중 한 부분의 리터러시에

관한 능력을 갖고 있는데, 통합적인 매체 수업을 통해서 게임의 서사를 애니메이션으로 전환하는 법을 배울 수 있었다. 이런 상호 연계된 통합 미디어 콘텐츠를 ‘머시니마’(machinima)라고 한다. 머시니마는 기계를 뜻하는 ‘머신’과 영화를 의미하는 ‘시네마’의 합성어로 게임을 프로그래밍하는 소프트웨어를 이용해서 애니메이션을 만드는 것을 말한다.

수강생들은 게임의 주요 서사와 캐릭터를 애니메이션 제작의 기본 자원으로 활용하지만, 자신들이 만들고 싶은 주제들에 관해서는 별도의 시나리오 작업을 해야 한다. 시나리오가 완성되면 게임의 주어진 서사와 캐릭터로는 표현할 수 없는 부분들이 생겨나는데, 여기에는 학생들이 스스로 그린 캐릭터와 상황 등을 이용한다. 또한 하나의 주제로 만들어진 ‘머시니마’ 콘텐츠를 더욱 가치 있게 하기 위해 스스로 대사를 더빙하거나 사운드 효과를 추가한다. <마비노기>라는 온라인 게임 콘텐츠를 활용해서 새로운 애니메이션 창작물을 만들어내는 과정을 통해서 학생들은 창의적이고 통섭된 미디어 교육을 경험할 수 있었다. 창의적인 미디어 교육을 위해서 게임 콘텐츠는 중요한 자원으로 활용될 수 있는 것이다.

포스트-게임 리터러시의 대상은 상용되는 게임 콘텐츠들에만 해당되는 것이 아니라 놀이로 포함될 수 있는 모든 콘텐츠와 자원들을 말한다. 따라서 현대적인 미디어 아트나 전통예술에서의 놀이, 또는 우리가 일상에서 흔히 접하거나 경험할 수 있는 놀이의 요소들에서 게임의 리터러시를 발견하거나 활용할 수 있다. 예술의 창작 과정이나 일상의 놀이 과정에서 게임 리터러시를 활성화하는 능력에 대한 교육과 학습이 중요하다. 2008년 한국예술종합학교 ‘예술과 놀이 랩’에서 제작한 아트플레이 그래픽스 <마녀의 방>(A Witch’s Room)은 미디어 아트를 활용한 예술과 놀이의 체험 콘텐츠다. 동화에서 흔히 볼 수 있는 시나리오를 차용해 마녀의 방에 갇혀있는 요정을 구해내는 상호작용적 게임인 “마녀의 방”은 마녀가 살고 있는 3차원 홀로그램의 공간과, 요정이 갇혀 있는 2차원 애니메이션 공간을 교차시켜서 결국 요정이 2차원 스크린에서 빠져나오고 대신 마녀가 그 안에 갇히는 스토리텔링을 갖고 있다. 어린이들은 이런 상호작용적 놀이 콘텐츠 게임을 즐기면서 서로 다른 공간에 관한 감각의 차이를 경험하게 된다.

한국예술종합학교 ‘예술과 놀이 랩’에서 제작한 놀이 콘텐츠 <A Witch’s Room>



이런 상호작용적 놀이 콘텐츠의 경험을 통해서 ‘긍정적인 능력’(positive competence)으로서 게임 리터러시를 발견하게 된다. 게임의 중독을 예방하고 게임 이용의 절제를 스스로 학습하며 통제하는 부정적인 관점에서, 게임을 자신의 여가생활에서 의미 있는 매체로 활용할 수 있는 긍정적인 관점으로 전환해야 한다. 긍정적인 능력의 구사는 결국 창의적 학습 능력으로서 게임 리터러시의 영역을 확장시킨다. 기존에 게임 리터러시의 학습 능력은 주로 게임을 소재로 해서 경제와 환경의 문제를 인지시키는 도구적 관점이 많았는데, 포스트 게임 리터러시에서는 게임의 놀이적 요소를 다양하게 체험하게 함으로써, 미적인 소통과 감상 능력을 향상시키는 데 기여할 수 있다. 게임의 영역을 확장시키면 ‘가상세계’, ‘세컨드 라이프’, ‘판타지와 신화’의 문화적 의미를 독해할 수 있고, 더불어 게임 또는 놀이 콘텐츠가 사회 현실과 문화 환경, 역사와 지리적 의미 작용을 이해하고 소통하는 데 있어 중요한 학습 자원이 될 수 있다. 게임의 놀이적 요소와 게임 수행에서 나오는 의미 형성 과정을 결합해 ‘게임에 의한, 게임을 통한’ 창의적 학습과정을 만들 수 있다.

2. 카네기멜론대학의 ETC

게임의 창의적 학습을 위한 고등교육의 사례로 카네기멜론대학교 ETC(Entertainment Technology Center)¹⁾를 들 수 있다. ETC는 엔터테인먼트와 기술의 창의적인 결합을 위해 다양한 실험을 한다. 여기서 말하는 오락 기술이란 컴퓨터가 매개된 디지털 기술이 창조하는 오락 경험 세계와 관련된 것이다. 오락기술이라는 용어는 유동적인 개념이기는 하지만 최근 기술과 오락 분야의 급격한 발전을 반영해 사용되고 있다.

ETC는 게임, 멀티미디어, 로봇틱스 같은 기술 미디어의 자원들을 엔터테인먼트로 전환하는 창의적인 창작과 학습을 목표로 하는데, 아래와 같은 콘텐츠를 제작하고 연구한다.

- 네트워크 상호작용 컴퓨터 게임이나 개별 상호작용 컴퓨터 게임
- 아바타 창작과 활용
- 집단 멀티 플레이어 온라인 게임
- 콘솔/PC 상호작용 게임 디자인 엔터테인먼트
- 디지털 오락
- 테마 파크, 온라인 소매점, 전문 레스토랑 같은 특별 공간
- 오락이나 교육을 목적으로 한 텔레프레젠스(telepresence)
- 가상현실 로봇틱스
- 인터랙티브 로봇 애니머트로닉스(animatronics)²⁾ 영상미디어

1) ETC 홈페이지(<http://www.dtc.cmu.edu>) 참고.

2) 영화 등에서 동물이나 인간 로봇을 실제처럼 보이게 하는 공학기술.

- 디지털 제작과 사후 제작
- 입체 음향, 3-D 음향, 스트리밍 오디오
- 오락 로봇 공학

ETC는 MET(Master of Entertainment Technology)라는 학위를 수여하는데, MET 커리큘럼의 특징은 과목 중심이 아니라 프로젝트 중심이라는 데 있다. 학생들은 대부분의 학습 시간을 프로젝트를 수행하는 팀원이 되어 90퍼센트 이상의 시간을 이 프로젝트에 투자한다. 다양한 전공을 가진 학생들은 팀을 구성해서 학기말에 최종 생산물을 제출해야 한다. MET 프로그램은 학생들에게 가상현실(virtual reality), 몰입 세계(immersive world), 인조 로봇, 다이나믹 웹사이트(dynamic web site), 온라인 멀티플레이어 환경(online multi-player environment), 시나리오 중심 교육, 롤 플레이 게임, 비선형 스토리텔링(non-linear storytelling), 테마 파크 등의 디지털 오락과 관련된 대상들에 관심을 가지고 있는 학자와 연구자들로 구성된 역동적인 교육 환경 속에서 연구를 수행하고 작품을 발전시킬 수 있도록 한다.

3. 미디어 아트와 게임 놀이 교육:

오스트리아의 아르스 일렉트로니카(Ars Electronica) 뮤지엄

<마비노기로 영화 찍자>라는 게임 창작 워크숍은 미디어끼리의 상호작용의 특성을 살린 교육 프로그램이다. 게임은 미디어의 상호작용에서 중요한 요소로 작용한다. 이미지, 사운드, 텍스트가 종합적으로 결합된 게임은 어느 다른 미디어보다도 미디어의 상호작용적 지각 능력을 배울 수 있는 리터러시를 강력하게 내장하고 있다. 특히 최근 미디어 아트와 유비쿼터스 멀티미디어의 경우에는 그 수행성이 대부분 게임의 서사를 바탕으로 하고 있다. 최근 미디어 아트는 심오한 예술의 세계관을 보여주기보다는 놀이와 게임의 요소를 차용한 콘텐츠들을 많이 생산하고 있다. 게임, 놀이, 미디어 아트가 융합되어 크로스미디어적인 감각을 생성하는 현재의 흐름들은 게임 리터러시의 확장을 위해서는 바람직한 방향이다.

오스트리아 린츠 시의
미디어 아트 센터인 '아르스
일렉트로니카'



일례로 다양한 놀이적 모티브를 갖고 예술과 기술을 성공적으로 융합한 오스트리아의 ‘아르스 일렉트로니카’(ARS Electronica)라는 새로운 체험 공간이 있다. 1996년에 오스트리아 린츠 시에 설립된 미래형 공공 미술관으로 최첨단 기술을 적용한 다양한 예술작품들이 전시되고 있다. ‘아르스 일렉트로니카’는 예술과 기술과 과학의 상호작용을 체험할 수 있는 공간이며 지역 내 어린이와 청소년뿐 아니라 유럽 지역의 학생들에게 체험 공간이 되어주고 있다.



‘아르스 일렉트로니카’에 전시된 작품들은 심오한 미학적 세계관을 갖고 있는 것이 아니라 누구나 쉽게 예술과 과학기술의 상호작용을 직접 체험할 수 있게 설계되어 있다. 또한 예술, 기술, 그리고 사회가 결합하는 중심점이 되어 미래에 접근하고자 한다. 아르스 일렉트로니카에는 ‘퓨처 랩’이라는 연구기관이 있는데 이 연구소는 아르스 일렉트로니카의 중추 연구개발 연구소로 디지털 관련 프로젝트를 수행하고 있다. 또한 예술의 미래를 보여주는 전시관, 미래의 박물관(Museum of Future)도 운영한다. 아르스 일렉트로니카 축제는 예술과 기술을 결합한 프로그램을 운영해서 대중에게 접근의 길을 열어준다. 아르스 일렉트로니카는 예술과 놀이의 상상력을 높이기 위해서 다양한 프로젝트를 수행하는데, 예컨대 건축 시각화(Architectural Visualization) 프로젝트는 완성될 건축물을 가상 실재 프로그램을 통해 미리 보여주며, 디지털 이미지(Digital Image)는 디지털 매체를 이용한 이미지 창조로 상업화시키는 것을 목적으로 한다. 자료 연구는 인터넷에 디지털 아티스트의 작품을 보존하는 작업이고, 미디어 경험(Media Experience)은 미디어 아트를 이용한 다양한 공연과 전시 작업을 벌이고 있다.

아르스 일렉트로니카의 다양한 공간 중에서 게임 리터러시의 문화적 확장을 이해하는데 있어 가장 흥미로운 것은 실제로 새로운 미디어를 체험할 수 있는 전시물들이다. 아르스 일렉트로니카의 설치물들은 젊은 세대들이 가상세계나 사이버 세계에서 다양한 감각을 상상하고 경험할 수 있는 흥미로운 놀이 콘텐츠다. 쉬운 디지털 기술적 장치

로도 다양한 재미와 즐거움을 줄 수 있고, 과학과 기술, 예술이 결합해 새로운 세계를 만들어내는 원리와 응용 능력에 있어서도 탁월하다.

한 예로 <Diorama Table>은 예술적 상상력과 일상생활의 요소가 결합한 놀이 콘텐츠로, 일상에서 발견할 수 있는 친근한 사물을 상호작용적인 이미지로 전환한다. 가령 로프를 센서가 장착된 테이블 위에 올리면 자동적으로 기차 길이 되어서 기차가 지나가는 식이다. 또한 <Humphrey II>는 자동조정이 가능한 옷을 입고 린츠 시를 모델로 한 가상도시 공간을 날아다니는 프로그램이다. 손의 움직임으로 린츠시의 하늘과 도시, 다뉴브 강을 가상으로 체험할 수 있다. <Phantasm>은 사용자가 빛이 나는 공을 들고 스크린 뒤로 들어가면 공의 빛에 반응해 나비 이미지가 자동 생성되어 날아다닌다. 다시 공을 숨기면 나비가 사라진다.

아르스 일렉트로니카에 전시된 작품
<Diorama Table>, <Humphrey II>,
<Phantasm>



4 ————— 게임 문화교육의 새로운 방향

게임에 대한 교육적 관심은 오래 동안 게임 리터러시 연구를 통해서 이루어졌다. 그러나 게임리터러시 연구가 곧바로 게임을 이용한 교육과정 설계와 실행으로 이어진 경우는 그렇게 많지 않다. 게임과 관련된 교육은 대부분 게임의 과몰입을 예방하는 교육이나, 게임을 학습능력을 증진시키는 데 도구로 사용하는 기능성 게임 활성화 교육이 대부분이다. 게임을 창의적인 학습과정의 중요한 매체로 활용하거나 아니면 게임을 기획하고 창작하는 교육들이 공교육에서 실현되는 것은 대단히 어려운 게 현실이다. 올해 문화예술교육진흥원에서 지원해서 게임을 기획하는 교육프로그램을 저소득 지역을 청소년에게 교육하는 사업을 실시하고 있고, 오늘 심포지엄에서 소개되었지만, 한국예술종합학교에서 한국게임산업협회와 한국콘텐츠진흥원, 그리고 게임문화재단의 지원을 청소년게임기획 창작워크숍이 진행되기도 했다. 게임이 창의성 교육에서 중요한 매체로 활용될 수는 없을까? 오늘 몇 가지 사례를 설명하고자 한다.

1. 게임과 학교의 관계 -창의적 학습으로의 전환

게임은 학교에서 어떤 의미일까? 어떤 역할을 하고 어떤 문제를 일으킬까? 사실 게임이 학교에 직접적으로 미치는 영향을 그다지 많지는 않다. 청소년들이 학교에서 게임을 할 수 있는 시간적 여유는 많지 않기 때문이다. 게임이 학교에 영향을 미친다면 아마 간접적인 영향이라 할 수 있는데, 게임을 새벽까지 해서 그날 학교 수업에 큰 지장을 미치게 한다거나, 게임하는 시간이 너무 많아서 학업에 지장을 주는 식일 것이다. 그러나

어쨌든 이 간접적인 영향이 학교 교사나 책임자들이 게임을 싫어하는 직접적인 원인이 된다. 이탈리아 게임 문화연구자인 다미아노 펠리니(Damiano Filini)는 이러한 게임과 학교의 통념을 깨고자 한다. 그는 청소년들 청소년들이 학교와 가정 사회관계들이 모두 게임으로 환원되는 것이 아니라 오히려 게임의 복잡한 변수들이 그러한 현실을 보여주는 것이라고 판단한다. 게임은 학교 문제의 원인이 아니라 그것을 보게 하는 일종의 징후적인 대상인 것이다. 그래서 게임을 바라보는 학교 관계자들의 부정적인 인식을 넘어서 학교가 게임으로 무엇을 할 수 있는지에 대한 새로운 생각을 할 필요가 있음을 역설하면서 창의적인 게임 리터러시를 학교 교육과정에 도입할 것을 주장한다.³⁾

그가 보기에 게임과 교육과 관련한 네 가지 연구 영역이 존재하는데 1) 학교나 성인교육에서 교육용 게임을 어떻게 이용할 것인가?, 2) 게임과 청소년 문화와의 관계를 연구: 게임이 청소년의 삶에 어떤 영향을 미치는가? 3) 비디오 게임이 아이들의 권리와 관련하여 연구하는 것, 폭력적이고 저속한 게임 콘텐츠 이용 시 등급을 매기는 일에 대한 것, 4) 비디오 게임을 이용한 미디어 교육의 활성화이다. 이 중에서 네 번째가 이탈리아에서 최근에 가장 많이 연구하는 분야이다(2쪽).

게임을 이용한 미디어교육은 세 가지 방향으로 정리할 수 있다. 첫째, 비디오 게임의 이해로서의 미디어 교육, 둘째 비디오게임의 비판적 소비로서의 미디어교육, 셋째, 비디오게임의 생산자로서 미디어교육이다. 이러한 교육 방향을 실현하기 위해서 이탈리아 미디어 교육협회는 다음과 같은 목표를 가지고 있다고 한다. “교육적 전방 하에서 비디오게임의 세계에 대한 연구조사, 미디어 교육의 활동을 디자인하고 평가, 서로 다른 전공과 전문 분야 사람들 간의 유익한 협력, 쉽게 사용 가능한 게임 소프트웨어를 개발하고 십대들에게 이용 권유, 테스트”(4쪽)

펠리니는 학생들이 직접 게임을 만들 수 있는 ‘인벤탐타지오치’(Inventagiocchi)라는 소프트웨어를 이용해서 실제 게임을 이용한 교육활동에 대한 커리큘럼을 개발했다. 그는 10대들과 게임을 이용한 교육활동으로 네 단계를 구분해서 가르치는데, 1단계는 비디오게임 분석, 게임의 스킬, 게임이 제공하는 오락, 게임 캐릭터와 게임 환경의 성격, 시간요소, 인터페이스, 사운드, 2단계는 브레인스토밍, 페이퍼펜슬 크리에이션과 디자인, 소프트웨어의 특성과 가능성에 대한 인식, 제3단계는 ‘인벤탐타지오치’를 통한 비디오게임의 생산, 제 4단계는 그것을 실행하고 연구하는 단계이다. 펠리니의 연구 작업들은 이론적인 분석과 제안에서 그치는 것이 아니라 게임이 학교의 창의적 수업에 직접적으로 도움이 될 수 있음을 예증해주는 것이라 할 수 있다.

3) Damiano Felini, “Media Education and Video Games: An Action-Research Project with Adolescents in an Out-of-school Educational Context”, Online Submission, Paper presented at the International Conference on “Youth, Learning, and the Media” (Zhejiang University - People’s Republic of China) (Hangzhou, China, March 27-28, 2008)

2. 영국의 “퓨처 랩”(Future Lab)

게임 리터러시의 문화적 역량은 게임 안에 있는 문화적 에너지를 최대한 적극적으로 활용하자는 취지를 가지고 있으며, 동시에 게임 외부의 문화적 자원들을 적극적으로 활용하자는 취지도 갖고 있다. 전자가 게임에 따른 문화적 역량을 발견하자는 의미라면, 후자는 게임을 통한 문화적 역량을 발견하자는 의미를 갖고 있다. 게임에서의 긍정적인 능력에 관한 가능성은 게임의 내부와 외부의 유기적인 상호작용 속에서 발견될 수 있는 부분이다. 긍정적인 문화적 능력으로서 게임 리터러시는 게임의 기술력을 의미하는 것이 아니라 게임의 문화적 가치를 인지하는 능력이다. 따라서 문화적 능력은 오히려 게임의 중독을 예방하고 게임 이용의 자기 절제를 스스로 학습할 수 있는 역량을 길러준다. 게임의 과몰입 예방은 청소년보호론을 중심으로 게임을 최소한 이용하는 것을 대안으로 삼았다. 말하자면 게임 과몰입의 가장 좋은 예방은 게임을 하지 않는 것이다. 그러나 게임 과몰입을 막기 위해 게임을 하지 못하게 하는 것은 게임을 이용할 개인의 권리를 통제하는 것이며 게임 안에 있는 다양한 문화적 역량의 가능성을 배제하는 부정적인 대응법이다. 그것은 또한 게임 리터러시와 관련이 없는 제도적인 제한 장치일 뿐이다. 오히려 게임의 긍정적인 역량을 적극적으로 활용해 게임 이용에 관해 스스로 자각하게 하는 것이 게임 과몰입을 예방하는 대안이 될 수 있다. 게임을 자신의 여가생활에서 의미 있는 매체로 활용할 수 있다는 긍정적인 관점으로 전환하는 것이 게임 리터러시의 새로운 인식을 위해서 필요하다.

게임을 통한 놀이 프로그램을 개발한 영국 '퓨처 랩'의 홈페이지



위의 이미지는 영국 브리스틀 시에서 운영되고 있는 퓨처 랩(future lab)이라는 디지털 미디어 놀이 콘텐츠 연구소의 홈페이지이다. 퓨처 랩에서는 뉴미디어를 청소년들이 잘 활용할 수 있도록 다양한 교육과 연구 사업을 진행하는데, 그 목표는 미디어를 이용하는 데 있어 긍정적인 능력을 이끌어내는 것이다. 퓨처 랩은 미디어를 통해 사람들이 배우는 방식을 바꾸는 것을 목표로 한다. 퓨처 랩은 디지털 기술의 잠재력을 기반으로 새로운 세기에 학습의 새로운 접근법을 지원하는 혁신적인 자원들을 개발하는 데 참여한다. 또 학교 교실에서 새로운 아이디어를 인큐베이팅하고, 혁신적인 학습 도구를 만들고, 그것을 이용하도록 지원하는 데 필요한 실질적인 자료들을 공유하며, 창의

적인 콘텐츠와 테크놀로지, 그리고 교육 사이의 실험적 공간과 아이디어의 교환을 제공하는 등의 일을 한다. 퓨처 랩 같은 미디어 랩은 청소년들에게 새로운 디지털 기술과 뉴미디어 콘텐츠를 잘 활용할 수 있는 능력을 길러내고자 한다.

5 **맺는 말**

청소년 게임셋다운제 도입, 청소년게임쿨링오프제 도입 논란은 게임산업을 위축시키고, 게임의 문화콘텐츠 가치를 하락시키는 요인으로 작용한 점이 없지 않으나, 다른 한편으로는 게임의 문화적 가치와 의미를 제고하는 데 기여하였다. 청소년들에게 게임이 전적으로 해로운가에 대한 판단은 사실 주관적으로 판단할 것이 아니라 체계적이고 장기적인 연구를 통해서 검증할 사안이다. 한국보다 먼저 청소년들의 게임과몰입이 사회적 문제가 되었던 미국의 경우에는 게임의 과몰입이 또래문화와 학교문화에 미치는 영향을 장기적으로 연구하여 그 대책을 세우고자 했다. 또한 게임이 가족문화와 학교교육에 무조건 해만을 끼치는 것이 아니라 청소년들의 또래문화에 긍정적인 영향을 미치는 부분들에 대해서도 연구할 필요가 있다.

게임의 문화적 가치 확산은 단기적인 사업만으로는 이루어질 수 없다. 게임문화에 대한 다양하고 장기적인 연구와 담론 확산을 통해서 게임의 문화적 의미들을 알리는 다각적인 노력이 필요하다. 더불어 게임의 창의적인 요소들을 리터러시 교육과 접목시키는 프로그램들을 다양하게 개발하는 것이 중요하다. 청소년게임기획 창작 워크숍과 게임문화예술교육 등의 사업들을 앞으로 게임의 창의적 가치들을 확산시키는 데 기여할 수 있다.

게임문화의 이론적 연구와 사회적 확산의 실제적이고 다양한 노력들이 필요한 것은 누구나 공감하는 사실이다. 문제는 그것을 어떻게 할 수 있는가에 있다. 게임문화의 사회적 확산을 위해 물론 게임을 만드는 기업과 게임을 이용하는 개인들, 그리고 게임을 연구하는 연구자들 모두가 노력해야 하지만, 무엇보다도 게임문화를 연구하고 분석하는 연구자 풀의 강화가 필요하다. 게임의 인문학적인 가치와 예술적 잠재성, 그리고 교육적 실행이 함께 연구되고 실천될 때 게임문화의 장이 지금보다는 훨씬 많은 담론으로 풍부해질 것이다.

“노을 아래에서 파도를 줍는다”

— 인문과 예술, 교육의 통합적 방식으로 게임 이해하기

김영진 / 청강문화산업대학교 교수

우리는 게임이 일상 문화가 되어버린 시대에 살고 있다.

주사위는 이미 던져졌고, 좋고 싫고를 논할 시기 또한 이미 지나갔다고 할 수 있다. 21 세기의 새로운 금주령을 내리고, 포고령을 내린다고 해도 우리 모두는 어느새 피상적이기만 했던 소프트웨어의 가장 달콤한 부분을 맛보고 말았다.

디지털 여명기에 카페나 오락실에서나 접하던 비디오 게임은, 컴퓨터의 일상화와 함께 PC 게임의 형태로 사무실과 가정으로 진출하였으며, 이제는 앱 게임이라는 모습으로 개개인이 24시간 접하고 있는 스마트폰의 한 자리를 차지한 채 새롭게 펼쳐지는 모바일 혁명기를 이끌고 있다.

결국 우리 삶 속 디지털 생활의 일부가 되어버린 “게임”이란 존재를 냉철한 시각으로 살펴보아야 할 때가 온 것이다. 우리에게 남은 과제는 디지털 문화의 시작점이자 융복합 콘텐츠의 최선봉자 격인 “게임”을 어떠한 식으로든 우리 사회에 연착륙 시키는 일일 것이다.

1 ----- 빠르게 변화 발전하고 있는 최근의 정보 통신 기술 혁명의 소용돌이 속에서 게임은 대중에게 새로운 기술을 소개하는 가장 친숙한 매체가 되어버린 지 오래다.
게임과 교육 : 디지털 세계로 꿈을 초대하다

초고속정보통신 기술은 온라인 게임을 통해 PC방과 인터넷으로 대중화 되었고, 스마트폰의 열풍은 이제 “애니팡”이나 “아이러브커피” 등의 이른바 소셜네트워크게임(SNG)을 통해 구체화 되어가고 있다.

그런 관점에서 본다면 최근 한국 사회에서 이슈가 되고 있는 게임 과몰입 현상, 이른바 “게임 중독”은 역설적으로 교육 및 계몽 수단으로써의 게임의 잠재력을 보여주는 예라고도 할 수 있을 것이다. 실제로 세계적으로 게임을 홍보나 선거 운동의 수단으로 활용하거나 복잡한 매뉴얼을 이해시키는데 이용하고 있는 사례는 매우 많으며, 학계에

서는 게임을 이용한 정규 교육을 시도하고 있기까지 하다.

이제 우리가 진정으로 고민해야 할 부분은 게임이 사회 구성원 개개인에 미치는 영향을 어떻게 긍정적으로 활용할 수 있느냐는 점이 될 것이다. 새로운 혁신의 시대에서 게임은 “기능성 게임 (serious game)” 이란 이름으로 변화를 꾀하고 있으며, 다양한 매체 및 콘텐츠와의 융합을 통하여 하루가 다르게 그 범위와 영향력을 넓혀가고 있다.

결국, 게임의 역기능을 최소화하기 위한 첫 걸음은 게임의 이용자 교육과 개발자 교육에서 찾을 수 있을 것이다.

매체에 대한 몰입도 조정이 어려운 유아 및 청소년 계층에게 자신에게 맞는 게임 콘텐츠를 선별하여 “적당한” 수준에서 활용하는 방법을 교육하고, 개발자 측면에서도 게임 콘텐츠가 사회 구성원에게 미치는 다양한 영향력을 인지하게 하는 것은 이른바 “불량 게임” 에서 사회 구성원을 보호할 수 있는 돌파구가 될 것이다.

2 게임과 예술 : 자유로운 세상에 z축을 더하다

수 조원을 넘는 시장 규모를 가지게 된 현실에서 게임을 산업으로 보는 관점은 이미 상식이 되어 버린 지 오래다. 혹자들은 게임산업이 디지털콘텐츠 시대의 “기간 산업 (key industry)” 이라는 주장까지 펼치고 있다.

하지만, 여기서 우리가 잊지 않아야 할 점은 게임이 고부가가치를 주는 산업 제품인 동시에 “콘텐츠” 인 속성을 여전히 가지고 있다는 점이다.

디지털카메라와 인터넷의 보급이 UCC 와 유튜브의 혁명을 이끌어냈듯이, 복잡성이 단순화되고 간편한 개발도구가 보편화되는 최근의 게임 개발 환경은 게임이 더 이상 독립적인 “소비재 (consumption good)” 가 아닌 산업과 예술의 “중간재 (intermediate goods)” 로 성장할 수 있음을 암시해 주고 있다.

게임에 예술을 싣고 이를 통해 개인 및 사회의 감성과 지성을 나누고자 하는 시도는 게임에 대한 인식 변화에도 도움이 될 것으로 보인다. 이른바 앱 (app) 을 기반으로 하는 오픈 마켓 (open market) 의 성장은 개개인의 감성과 창의력을 반영하는 다양한 앱 게임의 폭발적인 확산을 이끌며 게임의 다양성과 대중성을 늘려 주고 있는 상황이다.

재미와 기술이란 요소가 서로 공존하며 발전해온 게임의 발전사는 결국 플레이어의 자율성과 개발자의 창의성을 최대한 보장해 주는 방향으로 발전해 갈 것이며, 궁극적으로 개개인이 창조하는 게임을 통해 새로운 사이버 세상을 구축하고 그 세상을 통한

인터랙티브를 다른 이들과 공유하고자 하는 시도로 이어져, 정보통신 시대의 새로운 예술 장르의 발현을 이끌게 될지도 모른다.

문화는 이를 통해 새로운 변화에 직면하게 될 것이다. 우리가 밟고 서있던 이차원적인 평면 문화 세계는 깊이감을 더하며 새롭게 확대될 것이다.

3 ----- 게임은 그동안 디지털 문화와 아날로그 문화를 관통하는 가장 강력한 매개체로만 평가되어 왔다. 하지만, 이제 게임에 대한 보다 본질적인 분석이 필요할 때가 아닌가 싶다.

게임과 인문 : 사상을 넘어 플레이를 나누다

게임을 복잡하고 괴로운 사회나 현실로부터 자신을 회피하는 수단으로 삼거나, 상상속에서만 존재하던 새로운 자아를 창조해 만족감을 느끼게 하는 대체재로 소비하는 최근의 모습들이 과연 어떠한 의미를 가지는 것인지, SNG (소셜네트워크게임) 가 과연 디지털 문화 속에 새롭게 개개인을 연결하는 소통 매체로써의 역할을 하고 있는지에 대한 보다 체계적인 연구가 필요해진 것이다.

특히나, 게임이 갖는 매체 및 소재의 다양성과 영향력은 다양한 관점에서의 사회학적인 고민까지 요구하고 있다.

온라인 게임의 가장 큰 문제점 중 하나로 여겨지고 있는 게임 아이템 문제는 사이버 세상에서의 노동가치와 재산권에 대한 본질적인 해석을 요구하고 있으며, 게임 캐릭터를 통해 진행되는 플레이어의 자율성과 사이버 폭력의 경계선에 대해서도 좀 더 다양한 분석이 필요해 졌다. 2010년 상용 서비스를 시작한 스트리밍 게임 서비스 “OnLive”는 향후 게임이 방송 매체와 연계되어 진행될 수도 있음을 암시해 준다. 개개인이 소유하고 있는 스마트미디어의 발전에 따라 빠르게 부각되고 있는 게임 내 광고 (In Game Advertising)는 기존의 무작위적인 대중 기반의 광고 패러다임과는 달리 노출 시간과 노출 대상을 정확히 인지할 수 있다는 면에서 높은 효과를 보여 줄 것이다.

하지만, 과연 이러한 예측이 맞는 것일까? 이를 통해 새롭게 파생되는 문제는 또 무엇일까?

소프트웨어로써의 공학적인 접근을 넘어 사회 현상으로써의 본질적인 이해와 접근을 바탕으로 할 때 게임은 비로소 가치를 판단할 수 있는 문화 현상이자 사회 현상으로 다가올 것이다.

산업이 중시되는 우리 사회에서 게임은 스마트 미디어 시대의 디지털 콘텐츠 대표 주자로써, 미래를 이끌 대표적인 고부가가치의 산업으로 꼽히곤 한다.

하지만, 바로 그 이면에서는 수많은 사회 문제를 일으키고, 청소년과 어린이를 벗어날 수 없는 수렁으로 이끄는 저급한 하류 문화로 보는 인식이 동시에 존재하는 것 또한 지금의 현실이다.

어둡침침한 PC방, 폐쇄된 사이버 공간, 사회성이 결여된 사람들의 도피처로서의 게임. 이러한 모습이 과연 전부일까? 만일 전부라면 차단 외에 그 해결책은 없는 것일까?

다람쥐 쳇바퀴 돌 듯 비단만 하기에는 게임의 발전 속도가 너무나 빠르다. 복잡한 규칙으로 무장한 스타크래프트의 열풍과는 달리 가볍고 영리해진 게임이 스마트폰을 통해 우리의 이웃과 가족들에게 빠르게 번지고 있는 것이 요즘이다.

규제와 관리, 진흥과 자율... 확실한 것은 단 하나, 이제 게임은 게임 산업계만의 문제가 아닌 상황이 되었다. 어느새 모두가 게임의 바다에 성큼 들어와 있다.

“노을 아래에서 파도를 줍는다.”

게임문화를 다시 생각한다: 인문, 예술, 교육을 융합하기

이재홍 / 서강대학교 게임교육원 교수

게임문화에 대한 진지한 이론적 성찰과 게임의 세계관과 스타일, 게임 이용의 폭넓은 이해를 위해 게임의 인문적 가치와 예술적 감각, 그리고 교육적 효과에 대한 통섭적인 연구가 필요한 시점이라는 이동연 교수님의 말씀에 적극 동감하는 바입니다.

지금 대한민국은 게임문화를 둘러싼 모든 관련자들이 몸살을 앓고 있습니다. 업계는 업계대로, 사회는 사회대로, 국가는 국가대로 머리에 수건을 질끈 동여매고서 끙끙거리고 있습니다. 즉, 업계는 스마트디바이스로 인한 게임편중현상, 플랫폼 다변화로 인한 포지셔닝(positioning) 선택문제, 게임의 제작기간과 비용증가에 따른 문제, 정부의 게임규제 등과 같은 문제로 인하여 무척 힘들어하고 있습니다. 그리고 게임계의 성숙하지 못한 상업적 전략에 길들여지고 있는 사회 저변의 유저들은 정부로부터 가상세계에서 즐길 수 있는 놀이의 자유를 철저히 제어당하고 있습니다. 또한 여성가족부의 청소년 게임이용 섯다운제 도입을 시작으로 교육과학기술부와 문화체육관광부는 아직도 게임산업의 중요성을 간파하지 못하고, 그 어떤 철학도 없이 규제 만들기에만 급급해 하고 있습니다.

그러는 가운데에서도 게임산업은 스마트디바이스가 발전하고 변화함에 따라 새로운 모바일시대의 게임트렌드를 만들어가고 있습니다. 최근에 카카오톡이라는 SNS에서 승승장구하고 있는 애니팡, 캔디팡, 드라곤플라이트 등과 같은 SNG의 성공사례는 게임계의 새로운 방향성을 제시하고 있습니다. 게다가 클라우드컴퓨팅이 스마트디바이스와 결합되면서 멀티플랫폼시대가 열리고 있습니다. 그런 이유 때문에 온라인게임의 발전속도가 둔화되는 현상을 보이는 가운데, 모바일게임산업만은 일취월장하고 있습니다. 어쩌면 온라인게임 강국이라는 타이틀이 모바일게임 강국으로 바뀌게 될 지도 모르겠다는 생각이 들기도 합니다.

어쨌든, 지금 대한민국의 게임산업은 여러 측면에서 힘든 상황임에는 틀림없습니다. 게임을 아끼고 사랑하는 사람들이라면 이러한 시기에 뭔가 개혁을 하지 않으면 안 된다는 절박한 생각을 하게 될 것입니다. 때마침 게임문화재단이 지스타라는 게임축제와 함께 게임문화를 점검하는 포럼을 개최하였다는 것은 매우 시기적절하다고 하지

않을 수 없습니다.

이동연교수님은 게임의 문화 환경을 새롭게 만들어 보기위한 노력의 일환으로 ‘인문, 예술, 교육을 융합하기’라는 다양한 통섭적 사고를 제시하고 있습니다. 그리고 일본의 문화비평가 아즈마 히로키의 연구를 통하여 새로운 문학 텍스트로서의 게임과 인문학의 가능성을 말씀하고 계십니다. 그동안 공학적 상상력으로 시장을 일궈온 게임산업계에 인문학을 입힌다는 것은 이제 글로벌한 상품 가치를 만들어가는 의미이라고 할 수 있습니다. 그뿐만 아니라 이교수님은 게임 캐릭터와 콘텐츠를 소재로 미술 전시회를 개최한 넥슨과 한국예술종합학교 미래교육준비단의 청소년 게임 창작 워크숍, 엔터테인먼트와 기술의 창의적인 결합을 위해 다양한 실험을 하고 있는 카네기멜론대학교 ETC, 다양한 놀이적 모티브를 갖고 예술과 기술을 성공적으로 융합한 오스트리아의 ‘아르스 일렉트로니카’(ARS Electronica)라는 새로운 체험 공간 등을 일일이 열거하며, 게임과 예술이 융합하는 사례를 생생하게 전달하고 있습니다. 이러한 사례들은 의도적으로라도 일반 사회에 대대적으로 알려 게임이 가진 예술적 가치를 드높일 필요가 있다고 생각합니다. 특히, 게임에 대한 부정적인 인식이 강한 우리 사회에서는 이러한 게임과 예술의 통섭이 게임의 부정적 인식을 조금씩 희석시켜가는 계기가 될 것이라고 생각합니다.

게임과 관련된 교육은 게임의 과몰입을 예방하는 교육이나, 게임 학습능력을 증진시키는 기능성 게임 활성화 교육이 대부분이지만, 게임이 창의성 교육에서 중요한 매체로 활용될 수는 있다는 사실은 충분히 설득력 있는 부분들입니다. 디지털 기술의 잠재력을 기반으로 새로운 세기에 학습의 새로운 접근법을 지원하는 혁신적인 자원들을 개발하는 퓨처 랩에 대한 연구도 우리들은 벤치마킹할 필요가 있는 부분이라고 생각합니다.

이동연 교수님께서 오늘 발표하신 논문의 내용들은 우리 게임 연구계에서 한번쯤 진지하게 생각해 보아야 할 부분들입니다. 게임의 인문학적인 가치, 예술적 잠재성, 교육적 실행이 적극 연구되고 실천될 때, 게임문화는 고급문화로 성장하게 될 것이며, 청소년들의 성장 장애요소로 부각되는 게임의 부정적 인식들마저도 소멸될 수 있게 될 것입니다. 또한 인문과 예술과 교육을 통해 게임의 미래를 진단해 보는 오늘의 화두는 게임 리터러시의 새로운 인식과 함께 게임문화를 이끌어가는 기본적인 철학이 될 수 있습니다. 따라서 가치 있는 게임문화를 창출하는 일은 학계와 연구계가 적극 가담할 필요가 있으며, 그러한 노력으로 인하여 사회 일각에서는 긍정적인 게임인식이 짝될 것이라고 생각합니다.

마무리 하며, 100마일로 달리는 기업에 비해 정부의 발걸음은 답답할 정도로 느리다

고 지적인 엘빈 토플러의 말을 떠올리게 됩니다. 게임산업에 있어서 정부가 앞서서 기업을 지원하고, 길을 열어주는 정책이 마련된다면 참 좋겠다는 생각을 해 봅니다. 정부도 정부이지만, 저는 이러한 엘빈 토플러의 ‘발걸음은 답답할 정도로 느리다’라는 부분을 학교의 교육환경으로 결부시켜 보게 됩니다. 대학이 인문과 예술에 대한 융합 교육을 적극 실천해야 됴에도 불구하고, 시대적인 요구와 학생들의 욕구를 이끌어 나가는 대학들의 노력이 상당히 부족하다는 사실을 떠올리며, 이교수님께서는 그에 따른 개선책 같은 것을 한번쯤 생각해 보신 적이 있으신지 궁금합니다. 감사합니다.

이동연, 「게임문화를 다시 생각한다: 인문, 예술, 교육을 융합하기」에 대한 토론문

이정엽 / 카이스트 문화기술대학원 대우교수

이동연 교수님의 논문 즐겁게 읽었습니다. 인문학전공자에서 출발하여 현재 게임을 연구, 개발, 교육하고 있는 자로서 깊이 공감하는 바가 많았습니다. 최근 들어 한국의 여러 대학에서 융합을 이야기 할 때, 공학 간의 융합 혹은 공학과 기타 학문 사이의 융합을 우선적으로 언급하는 경우가 많은데 게임에서의 융합을 이야기함에 있어 인문학과 예술, 교육을 우선적으로 고려하시는 것 같아 반가운 마음이 듭니다. 논문에서 제시한 여러 가지 사례와 방법론에 깊은 공감을 표시하면서 몇 가지 질문을 드리는 것으로 토론을 대신하고자 합니다.

- 1 교수님께서 게임 인문학이라 명명한 학문의 범주는 크게 세 가지로 나누어집니다. 하나는 게임의 영상 구성 미학과 세계관을 연구하는 내적인 텍스트 연구, 또 다른 하나는 게임을 문학 텍스트의 하위 장르로 보고 이러한 텍스트가 생산하는 의미와 이데올로기를 연구하는 것, 그리고 마지막으로 게임을 문화현상으로 보고 맥락주의적인 관점에서 이의 형성 과정과 사용자들의 수용 양상을 연구하는 것으로 나누어 볼 수 있을 겁니다.

서구에서도 1990년대에 들어와 처음으로 게임이 진지한 연구대상이 되었을 때 이와 비슷한 관점을 취했었습니다. 브렌다 로렐(Brenda Laurel)이나 자넷 머레이(Janet Murray), 헨리 젠킨스(Henry Jenkins) 등과 같은 인문학 전공자들이 게임으로 전향하여 연구를 시작했을 때에도 게임을 하나의 텍스트로 보고 게임의 의미에 관해 다각도로 연구하기 시작했습니다. 이내 여러 인문학 특히 문학 전공자들이 그들이 대학에서 배운 문이론의 방법론으로 게임을 평가하기 시작했고, 이러한 연구자들은 게임학 내부에서 서사학자(narratologist)들로 불렸습니다.

그러나 이러한 경향이 심화되자 게임 개발자와 게임의 내적인 이론을 중시하는 일련의 학자들인 게임학자들(ludologist)들은 인문학 특히 문학 전공자를 중심으로 일련의 서사학자들이 게임을 게임이 아닌 다른 어떤 것의 이론으로 제단하고 있다며 반기를 내리기 시작했습니다. 그 중 곤잘로 프라스카(Gonzalo Frasca) 같은 우루과이 출신의

루돌로지스트의 경우 “서사학자들이 게임학을 일종의 식민지로 간주하고 있다”면서 노골적인 반감을 표시하기도 했습니다. 이 두 그룹 사이의 논쟁은 MIT 대학 출판부에서 2004년에 나온 『퍼스트 퍼슨(First Person)』이란 책에 잘 정리되어 있습니다.

제 개인적인 견해로도 게임을 평가하는 데에 있어 게임 외부적인 여타 학문의 평가 요소들은 이미 충분히 도입되었다고 생각합니다. 말씀하신대로 문학 이론이나 문화 이론을 활용하여 텍스트 해석을 하는 시도들은 이미 충분히 있어왔고, 한국에서도 이는 디지털 스토리텔링 학회나 인문콘텐츠 학회 등을 통해 학문적인 논의가 상당히 축적되어 있는 것으로 알고 있습니다. 문제는 게임을 평가하고 그 의미를 되새길 수 있는 게임 자체적인 이론과 잣대가 부족한 것이 아닐까요?

예를 들어 FPS란 장르를 평가할 때, 서사학에서 사용하는 초점화나 시점의 문제를 언급하기보다는 게임의 메카닉이나 상호작용의 방식, 사용자들끼리의 사회적인 의사교환 방식 등을 연구하는 것이 앞으로의 게임디자인과 경험의 향상에 더 도움을 주리라 생각합니다.

2 2. 교수님께서서는 게임과 예술의 융합의 사례로 주로 미디어 아트와 관련된 사례를 많이 드셨습니다. 미디어 아트와 예술은 실제로 인터랙션이라는 동일한 매개를 가지고 있기에 자주 동일선상에서 언급되는 매체입니다. 개인적으로도 서울대 재직 당시 서울대 미술관에서 인터랙티브 미디어 아트와 게임이 접목되는 전시를 기획한 적이 있어 말씀하신 내용들에 공감하는 바 큼니다. 드리고 싶은 질문은 이러한 게임과 예술의 융합 사례들이 실질적으로 게임을 소비하는 문화를 바꾸는 데 얼마나 효용성을 가질 수 있는지에 대한 것입니다.

심각한 범죄가 일어나면 요즘 언론에서는 범죄자의 컴퓨터를 뒤져 <GTA>이나 <서든 어택> 같은 폭력적인 게임이 저장되어 있는지를 먼저 확인합니다. 실제로 이러한 게임들이 폭력적인가에 대한 질문은 차치하고라도, 게임이 소비되는 문화를 바꾸는 것이 어찌면 게임의 외부 세계하고 할 수 있는 예술과의 융합을 통해서 달성될 수 있는지에 대한 질문입니다. 저는 개인적으로 기능성 게임이나 미디어 아트 등이 게임 세계의 포트폴리오를 다양하게 만드는 데에는 도움이 된다고 생각하지만, 정말 게임을 심각하게 즐기는 하드코어 플레이어들에게 다가가기에는 여전히 게임성이나 사용성, 재미 측면에서 부족하다고 느낍니다.

오히려 그보다는 자본독립적인 장르라고 할 수 있는 인디 게임(Indie-game)이 오히려 이러한 폭력적이고 과몰입적인 게임 문화를 바꾸는데 일조할 수 있지 않을까하는

생각이 듭니다. USC 대학 게임 랩에서 출발하여 이 졸업생들이 세운 “댓게임 컴퍼니 (Thatgame Company)”같은 회사의 게임들이 그 대표적인 예시가 될 수 있을 것 같습니다. 이 회사에서 PS3 플랫폼 용으로 만든 “플라워(flower)”라는 게임은 사용자가 바람이 되어 들판의 꽃잎들을 날리고 자유롭게 날 수 있는 체험을 제공합니다. 일반적인 게임과는 달리 특정한 목표를 제시하지도 않습니다. PS3는 XBOX나 Wii 등 다른 플랫폼에 비해 가장 하드코어한 게임들이 많이 포진해 있습니다. 이러한 하드코어 플레이어들 사이에서 자체 내의 콘텐츠 유통 경로인 PSN을 통해 그들의 문화 속에서 게임적인 요소로 정면 도전하려는 시도들이 오히려 풍성해져야 하는 시점이 아닌가 하는 생각입니다.

게임과 인문·예술·교육의 어울림을, 문외자의 입장에서 생각해보다

조기현 / 월간 <게이머즈> 기자

미리 밝히자면, 필자는 직업상 게임에 관한 지식은 어느 정도 있겠으나 인문·예술·교육 면에서는 일반인 내지는 문외한에 다를 바 없다는 점을 먼저 고백하지 않을 수 없다. 그런 이유로 이 방면에서의 필자의 생각은 어디까지나 일반인의 상식을 벗어나지 못하며, 그런 가운데 ‘게임’이라는 놀이(entertainment)문화가 어떻게 인문·예술·교육과 어울릴 수 있겠는지를, 해외의 예시를 통해 상식선에서 생각해보고자 한다.

현대의 모든 대중문화를 통틀어, 비디오 게임만큼 최단시간에 아득할 정도의 양적 발전을 이룩한 분야는 아마도 꼽기가 그리 쉽지 않을 것이다. 아무리 길게 잡아도 탄생한 지 불과 30여 년밖에 되지 않는 일천한 역사의, 그것도 PC나 게임기 등의 전자제품을 매개로 하여 처음부터 상업·산업적 기반 위에서 탄생해 발전해온 문화가, 지금은 역사가 백년 단위를 헤아리는 영화나 음악과도 어깨를 나란히 하고 있다. 물론 어디까지나 양적·산업적으로 그렇다는 의미이고, 게임이 그 모체가 되는 전자산업의 등에 올라타 급속한 기술적 발전을 이루다 보니 그리된 탓도 있다. 질과 체계 면에서는 아직 따라야 할 길이 멀기에, 게임업체의 이론가들과 학계의 연구자들이 이 부분을 보완하기 위해 다양한 저술과 연구를 진행하고 있다.

이런 관점에서, 비교적 신생 대중문화에 해당하는 게임과 인문·예술·교육이 엇갈릴 수 있는 지점은 충분한 연구 과제가 될 수 있으리라고 본다. 다만 발제에서 지적하는 바와 같이, 현재 한국의 게임문화는 이른바 ‘젯다운제’로 대표되는 기성세대의 거대한 사회적 반발과 문화적 물이해에 의해 적대시되고 있는 형국이다. 공교롭게도 포크송과 락 음악을 비롯해 만화, 영화, K-POP 등 그동안 한국에서 청소년기를 겪었던 과거 세대들이 향유했던 젊은 대중문화가 대부분 이러한 충돌 과정을 겪으며 방어에 성공하기도 하고 좌절하기도 하였던 바, 이제 게임의 차례가 돌아왔다고 해도 무방할 것이다.

게임을 ‘문학’의 관점에서 볼 수 있는가에 대해서는, 게임의 장르에 따라 달라질 수 있다고 본다. 가령 수많은 분절된 텍스트의 복잡다단한 조합으로 이루어진 퀘스트가 골격을 이루고 있는 한국의 MMORPG는 스토리텔링의 방법론상에서 연구될 가치가 있지만, 실상 몇몇 최상위 양작들을 제외하고는 개발 측에서나 향유층에게서나 스토

리가 게임 시스템의 장식물에 가깝게 인식되고 있는 것이 현실이므로 이에 관한 고려도 필요하다. 이러한 최상위 양작들은 대개 미디어믹스의 일환으로서 게임의 설정과 인물관계 등을 활용한 이른바 게임 소설이나 설정집 등을 내놓는 경우가 많으므로, 이들을 문학의 관점에서 바라볼 수 있을지도 흥미로운 과제라고 할 수 있겠다.

반면 텍스트와 스토리텔링이 게임의 시스템과 밀접하게 연관되어 있는, 최근 아즈마 히로키의 저술을 통해 다시 그 가치가 재조명되고 있는 텍스트 기반의 어드벤처 게임(주로 일본에서는 이 분야를 이른바 ‘미소녀 게임’이 독점하고 있는 것이 현실이다)은 국내에서는 극히 일부의 향유층만이 즐기고 있으며 언어적 장벽이 높기 때문에 접근은 물론 국내 실정에 맞는 예를 찾기가 쉽지 않다는 한계가 있다. 그런 의미에서 한글화 과정을 거쳐 국내에 소개된 바 있는 소수의 텍스트 기반 어드벤처 게임¹⁾은 좀 더 널리 알려져야 하며, 국내에서의 개발이나 연구가 좀 더 활발해졌으면 하는 바람이 있다.

게임과 예술의 상관관계에 대해서도, 이미 미국·일본을 비롯한 여러 나라에서 다양한 형태의 움직임이 발견되고 있다. 비교적 가까운 해외의 사례로는 2011년 6월 27일 미 연방대법원의 판결로 비디오 게임이 수정헌법 제 1조의 표현의 자유를 보장받는 매체로 인정되었다는 것과, 비디오 게임의 역사를 예술의 관점에서 재조명하는 최초의 전시회인 ‘비디오 게임 예술전(The Art of Video Games)’이 올해 3월의 스미소니언 박물관을 시작으로 현재 미국 내 순회전시중인 것 등을 꼽을 수 있겠다.

‘게임은 예술인가, 혹은 예술이 아닌가’는 게임을 개발하는 사람들과 향유하는 사람들 사이에서 수많은 논쟁과 주장이 되풀이되어왔던 주제이긴 하지만, 게임이 처음부터 놀이의 한 형태로 시작되었고 지금도 대부분의 게임은 놀이의 목적에 충실한 이상 굳이 이에 대한 시시비비를 가릴 의미는 없어 보인다. 게다가 이제는 게임에서 표현 가능한 범위가 다른 예술을 충분히 포괄할 수 있을 만큼 기술적으로 확대되어 있으므로, ‘게임과 예술의 융합’, ‘예술적인 형태의 게임’, ‘게임의 요소를 도입한 예술’ 등으로 실험과 연구를 확장하려는 노력과 시도가 더욱 활발해지길 기대한다.

게임과 교육에 대해서는 어떨까? 사실 대부분의 게임은 그 자체로는 교육적이지 않거나 교육과 거리가 멀다. 이것은 편하가 아니라, 앞서 정의한 대로 게임은 결국 놀이이고 적극적인 형태의 휴식이기 때문이다. 하지만 세상의 많은 엔터테인먼트나 취미 역시 결국 놀이이고 휴식일 뿐이다. 많은 레저인들이 스키나 자전거를 건강이 증진된다는

1) 예를 들어, 얼마 전 정식 한글화를 거쳐 스팀(Steam)에서 판매되고 있는 「아날로그 : A Hate Story」(<http://ahatestory.com/kr>)를 들 수 있다. 캐나다의 작가가 한국 전통문화를 독자적으로 연구해 서양의 서간체 문학 형식을 빌려 현대적인 텍스트+비주얼 노벨의 형태로 만든 독특한 스타일의 게임으로, 서양에서건 동양에서건 유례를 찾기 힘든 구조와 시스템과 주제의식을 갖춘 특이한 작품이다.

목적에 따라 타지는 않는 것과 마찬가지다.

물론 세상의 많은 놀이가 그러하듯, 게임이 간접적인 형태의 교육에 기여하는 경우도 무시할 수는 없다. MMORPG를 통해 사회성과 협동 경험을 배우는 것이, 한국인에게 가장 익숙한 긍정적인 게임 경험 중 하나일 것이다. 다만 게임과 교육은 어디까지나 엄연히 분리된 분야인 만큼, 게임 산업은 전통적으로 교육적 요소를 게임에 첨가하여 양쪽의 수요를 만족시키려는 시도인 이른바 에듀테인먼트(edutainment) 게임을 꾸준히 시도함으로써 학부모층의 게임에 대한 우려를 불식시키기 위해 노력해 왔다. 이런 형태의 가장 최근의 성공적인 사례라면 역시 닌텐도 DS의 「매일매일 DS 두뇌 트레이닝」이 아닐까.

교육의 커리큘럼에 게임을 정식으로 포함시킴으로써 게임을 교육에 활용하려는 시도도 적지는 않으나, 시중의 게임이 처음부터 교육적 요소를 의도하지 않는 데다 게임에 교육이라는 목적이 부여되는 시점에서 이미 게임을 즐기는 가장 큰 동인인 재미가 손상을 받을 위험이 높으므로, 개인적으로는 이에 대해 그리 좋은 인상을 갖고 있지는 않다. 오히려 교육적 목적 그 자체를 게임적 요소와 섞어 디자인함으로써 교육에 ‘재미’를 부여하는 게임화(gamification)라는 접근방법으로 시도하는 것이 더 낫지 않을까 하는 것이 개인적인 소견이다. 학습을 재미있게 만드는 것이, 이미 있는 게임을 끌어와 학습에 재미를 집어넣으려는 노력보다는 더 원래의 목적에 합치되리라는 의미이다. 국내에서는 놀공발전소 등이 이러한 학습의 게임화에 대해서 다양한 연구와 실험을 진행하는 것으로 알고 있다.

국내의 게임업계는 지금 거대한 사회적 반발의 기류 한가운데에 서 있다고 생각한다. 지금으로부터 10년 전만 해도, 게임의 소비층과 입지가 지금만큼 넓지 않았기에 게임업계는 아무도 주목하지 않는 가운데 다양한 게임을 만들어낼 수 있었다. 하지만 그 산업적 규모가 무시할 수 없을 만큼 커지고 모두가 게임산업을 주목하고 있으며, 어지간한 청·소년층이 게임 경험이 있는 지금 게임은 기성세대로부터 ‘아이를 망치는 주범’으로 별다른 근거도 없이 몰리고 있는 것이 현 실정이다. 업계가 조금 더 사회적 관계와 기여도에 주목하여, 사회의 다른 분야와 기꺼이 어울림으로써 이러한 기류를 조금이라도 돌리는 데 적극적으로 노력해주었으면 하는 마음 간절하다.

1 ----- 게임 자체가 예술이냐 아니냐의 문제는 사실 의미가 없다. 왜냐하면 어떠한 예술 미디어도 스스로 예술이 되는 경우는 없기 때문이다. 게임이 예술이냐 아니냐의 문제는 그것이 예술하는 사람들에게 발견되었느냐의 여부에 달려 있다. 백남준의 비디오 아트가 텔레비전 자체를 예술로 만들어주는 것은 아니다. 백남준의 다다이즘이나 TV부처가 <세상 어디에도 없는 착한 남자>나 <짜>과 같다고는 볼 수는 없다. 그러므로 게임 자체가 예술이냐 아니냐를 따지기 이전에 그것을 예술을 위한 미디어로 사용하는 사람들이 있느냐가 오히려 중요하다. 그리고 이에 대한 대답은 ‘예’이다. 이미 게임을 혹은 그 어떤 부분을 예술로 받아들이고 창작의 도구 혹은 결과로 사용하는 사람들이 존재한다.

2 ----- 백남준은 그의 비디오 아트를 가르켜서 대추씨와 같다고 말한 적이 있다. 대추씨란 두 개의 원 즉 커뮤니케이션과 예술이 만났을 때 생기는 겹쳐진 부분의 모양을 말한다. 이 럭비공 같기도 하고 사람 눈 같기도 한 모양의 겹쳐진 부분을 백남준은 ‘대추씨’라고 불렀다. 그는 이 부분이야말로 예술과 커뮤니케이션이 만나 이루어진 세상에서 가장 단단한 부분이라고 불렀다. 예술이 대중과 소통하기 위해 생긴 ‘비디오 아트’는 이러한 점에서 중요한 영역이다. 마찬가지로 게임 역시 예술이 대중과 소통할 수 있도록 해주는 매우 효과적인 미디어다.

게임을 예술의 매체로 쓰는 가장 커다란 이유는 ‘상호작용성’ 때문이다. 물론 게임 그래픽이 갖는 독특함이나 시각, 청각, 촉각 등 오감을 통합할 수 있는 멀티함 또한 중요한 특징이지만, 아무래도 게임을 통해 얻을 수 있는 가장 중요한 효과는 그것의 수용자와 함께 무언가를 할 수 있다는 점, 그렇게 함으로써 작품의 주어진 의미를 넘어서 작가와 수용자가 작품을 통해 직접 소통할 수 있다는 데 있을 것이다. 소통은 어떠한 의미를 전달하고 전달 받는 일이기도 하지만 경험을 공유하고 그로부터 새로운 의미를 창출하는 일이기도 하다. 게임의 가장 큰 장점은 바로 여기에 있다.

3 -----
**예술은 게임 교육의
미래인가?**

예술은 게임의 한 측면일 뿐이다. 게임은 우선 놀이감이다. 점수를 따거나, 상대를 물리치거나 혹은 문제를 해결하는 일이 대부분의 게임을 통해 우리가 하는 일들이다. 많은 경우, 우리는 이러한 행위들 그리고 그 결과에 집중한다. 하지만 게임은 거기에서 끝나지 않는다. 왜냐하면 의미 없는 행위의 반복은 기계의 일이지 인간의 일이 아니기 때문이다. 여기서 기계란 들뢰즈의 ‘기계’도 아키오시의 ‘동물적’인 것과도 관계없는 베르그송적 의미의 ‘기계적’에 해당하는 말이다. 의미가 개입하지 않는 한 기계의 반복이 차이를 생성할 수는 없다. 기계가 반복을 통해 차이를 생성하고 동물적인 삶이 그 어느 시대보다 생성적일 수 있는 것은 표면적 반복의 이면의 ‘차이’ 때문이다. 물론 차이는 만들어지는 것이 아니라 발견되는 것이다. 차이란 무엇보다 의미의 차이이기 때문이다.

예술이 게임의 주요한 측면이 될 수 없음에도 불구하고 중요한 한 가지로 여겨질 수 있는 것은 이 점 때문이다. 예술은 게임에 차이를 부여한다. 예술적 활동은 게임과 게임하기로부터 차이를 발견해내는 일이고, 따라서 이러한 활동의 집적은 새로운 게임의 생성에 영향을 미칠 수 있다. 뿐만 아니라 게임을 통한 활동은 인간 삶의 의미를 새롭게 해석할 수 있도록 하는 ‘경험’을 제공한다. 게임은 그 자체가 세계를 특정한 방식으로 해석한 결과이자 세계를 해석하기 위한 인터페이스이기도 하기 때문이다. 미디어의 불투명성이 미디어마다 세계를 다르게 투영하듯 게임 역시 세계를 다른 방식으로 이해하고 받아들여지게 만드는 경험이다.

예술은 게임 교육의 전부가 될 수 없다. 예술이 게임 교육의 가장 중요한 측면에 될지도 알 수 없다. 그러나 게임 교육에 있어 그리고 게임을 통한 교육에 있어 ‘예술’이라는 화두 혹은 방향은 매우 중요하다. 이미 2001년 젠킨스가 게임을 ‘예술’이라고 선언했다. 그의 선언을 개별 콘텐츠에 무차별적을 적용할 수 있는 포괄적 명제로 받아들일 사람은 아마 없을 것이다. 하지만 게임이 지닌 가능성으로서의 ‘예술’ 혹은 잠재태로서의 ‘예술’은 교육의 방향이자 대상이 될 수 있다. 게임으로부터 예술을 ‘끌어내는’ 경험과 훈련을 통해 혹은 예술을 게임을 통해 표현하는 경험과 훈련을 통해 우리의 문화는 더욱 풍요로워질 것이다.

4 -----
**게임을 위해 우리 사회를
위해 필요한 것**

게임이 문화로서 그 본분을 다하는 가장 큰 임무는 ‘좋은 게임’이 되는 것이다. ‘좋은’은 여러 가지로 해석할 수 있다. 좋은 인터페이스, 좋은 시스템, 좋은 그래픽, 좋은 타격감, 좋은 이야기, 등등. 하지만 사회적으로 좋다는 것은 무엇보다 규범적이거나 미학적인 차원의 문제다. 새로운 산업 영역으로서 막대한 부가가치를 창출하고 고용 증대에 기여한다는 것도 사회적으로 게임이 기여하는 ‘좋은’ 것이다. 하지만 ‘좋은 게임’이 된다는 것은 좀 다른 문제다. 폭력적이지 않고 교훈적이라 어린이와 청소년에게 좋은 영

향을 주는 것일 수도 있고, 충격적인 스토리와 세계관으로 세상에 대해 새로운 관점과 해석을 부여하는 것일 수도 있다. 전혀 새로운 이미지와 스펙터클로 스타일을 창조하는 게임일 수도 있고 작품으로서의 완성도와 균형이 완벽해 모범이 되는 게임이 될 수도 있다.

무엇이 되었건 좋은 게임을 위해서는 그것을 만들 수 있는 사람들 그리고 그 결과를 수용하고 받아들일 준비가 되어 있는 사람들이 필요하다. 게임을 위한 교육, 게임을 통한 교육이 필요한 한 이유이다. 물론 이 자체가 궁극적인 것은 아니다. 궁극적인 목적은 게임이 인간 삶을 진전하는 데 기여토록 하는 데 있다. 하지만 이 또한 그 방향으로 가는 작은 갈래 길 가운데 하나일 수 있다. 그렇다면 게임을 교육하고 게임을 통해 교육할 수 있는 공간과 인력이 필요하다. 그것은 미래의 게임 소비자를 생산하기 위한 것이 아니다. 문화와 예술의 공간에 부분적으로라도 게임이라는 미디어가 들어가 앉을 자리만 허락되면 그만이다. 게임은 인간의 다양한 활동 가운데 하나이며 그 결과일 뿐이기 때문이다.

5 ----- 누가 해야 하는가?

이 모든 일은 모두의 일이다. 게임을 만드는 쪽이나 즐기는 쪽 모두의 일이며, 이를 지켜보는 사회 구성원 모두가 이에 동참해야 할 일이다. 하지만 각각의 주체마다 해야 할 일의 성격과 의미가 달라질 수 있음에 주의해야 한다. 이를테면 게임회사에게 ‘예술게임’을 만들라고 할 수는 없다. 물론 만들 수도 있고 실제로 그렇게 하는 회사도 있다. 하지만 그것을 게임회사의 최우선 과제 혹은 의무라고 규정지을 수는 없다. 게임회사, 사용자(게이머), 학부모와 게임하지 않는 다른 사회구성원들, 정부, 학교 등 사회의 모든 주체들이 각자 할 수 있는 일과 해야 할 일을 생각하고 정리하지 않으면 안 된다.

[부록]

1. 언론 보도를 통해 본 게임 산업 최근 동향

2. 게임 문화연구의 주요 흐름

1. 게임 산업 최근 동향 : 2012년 언론 보도를 통해 본 모바일 게임 시장의 부흥

- 1.1. 모바일 폰과 게임- 애니팡이라는 사건
- 1.1.1. 관련 주요 언론 기사
- 1.2. 게임시장에서 모바일 게임의 강세
- 1.2.1. 관련 주요 언론 기사
- 1.3. 모바일 게임의 향후 추세
- 1.3.1. 관련 주요 언론 기사

2. 게임 문화연구의 주요 흐름 : 게임과 예술, 기술 그리고 교육

- 2.1. 게임과 문화예술
- 2.1.1. 주요 연구물들
- 2.2. 게임 테크놀로지의 인문학
- 2.2.1. 주요 연구물들
- 2.3. 게임과 교육
- 2.3.1. 주요 연구물들

자료조사 및 집필: 문화사회연구소

1

게임 산업 최근 동향

: 2012년 언론 보도를 통해 본 모바일 게임 시장의 부흥

1.1 ————— 모바일 폰과 게임, 애니팡이라는 사건

올해 가장 주목 받은 게임이 있다면, 그것은 애니팡일 것이다. 기존에 이미 모바일 게임 시장이 형성되어 있었고, 그 가능성 역시 그 토대 위에서 실험되기 시작했다. 애니팡이라는 게임은 모바일 게임시장이라는 새로운 영역을 실험하는 무대였으며, 그 폭발적 성장 가능성을 확인시켜준 중요한 계기라고 할 것이다. 주목해야 할 지점은 게임과 모바일 플랫폼의 결합일 것이다.

애니팡은 2009년에 처음 출시되었고, 당시에는 싸이월드와 연동되어 있었다. 그때는 싸이월드의 인기가 쇠약해 지고, 스마트폰이 막 등장하던 시기였다. 4년동안 주목받지 못하던 애니팡이라는 게임이 소위 ‘국민 게임’으로 등장하기 시작한 것은 이미 엄청난 사용자를 보유하고 있던 카카오톡과 연동된 2012년 여름부터이다. 요컨대 애니팡이라는 게임 자체가 아니라 모바일 폰이라는 플랫폼과의 결합 그 자체가 애니팡의 상승세를 견인했다고 볼 수 있다.

따라서 모바일 폰과 그를 활용한 네트워크 자체에 초점을 맞춰볼 필요가 있다. 모바일 폰이라는 것은 기본적으로 전화다. 모바일 폰이 없던 시절 (집)전화는 가정이라는 폐쇄된 공간에 외부의 목소리를 끌어오는 것이었다. 하지만, 모바일 폰은 다른 의미와 결을 가진 매체이다. 오히려 모바일 폰의 원형을 찾자면, 그건 전화보다는 워크맨에 가깝다. 워크맨은 사람들이 가진 공통된 일상의 풍경을 해체하고 재구축할 가능성을 보여줬다. 워크맨에 연결된 이어폰을 귀에 꼽고 거리를 거닐고, 대중교통을 탈 때, 우리는 다른 사람들과 공통의 공간을 점유하고 있기보다는 그 공간으로부터 벗어난 자기만의 공간으로 이동한다. 외부로부터의 소리를 차단하고 자기만의 청각적 세계 속으로 들어가는 것이라고 할 수 있다. 공간을 다른 사람들과 공유하는 것으로 인식하던 감각이 바뀌기 시작한 것이 워크맨이 유행하면서 부터라고 할 수 있다.

지금 우리가 쓰는 모바일폰은 이런 워크맨의 속성을 연장한 것이라고 볼 수 있다. 버스나 지하철에서, 그리고 거리에서 휴대폰으로 음악을 듣고, 야구방송을 보고, 게임을 하는 사람들에게 사람들과 부딪히는 실질적 경험이 부재하게 된다. 모바일폰을 매개

로 공적 공간과 사적공간의 분리가 해제되게 되는 것이다. 사람들은 마치 그 장소에 있지만, 그 장소에 없는 것처럼 존재한다. 그리고 이런 현상은 감각의 과부화로부터 벗어나고 싶어하는 도시인들의 욕구로부터 기인하는 것이라고 할 수 있다.

(집)전화라는 것이 가족이라는 최소 공동체가 공유하는 유대의 고리였다면, 모바일폰은 (집)전화와는 달리 그 가족 공동체의 유대로부터의 벗어남을 표상한다. 드라마나 영화에서 흔하게 볼 수 있는, 가족 식사 장면에서 모바일폰만 쳐다보는 아이들에게 타박을 주는 아버지의 모습이 바로 이런 유대와 벗어남을 표현한다고 볼 수 있다. 주목해야 하는 건, 휴대폰이 가족의 유대를 해치고 있다는 것이 아니다. 오히려 개인들이 가지는 관계가 대면적인 것에서 신호화된 목록들, 즉 모바일폰에 입력되어 있는 목록을 통한 연계으로 이동하고 있다는 것이다. 물론 대면적인 관계 맺기가 사라졌다는 것이 아니다. 관계 맺기의 방식이나 감정적 소통의 고리들이 확장되고 변화하고 있다는 점을 강조할 필요가 있다.

카카오톡 같은 모바일 메시지의 부흥은 이런 관계맺기 방식의 변화에 기초하고 있고, 또 한편으로는 그런 변화를 만들어내는 것이기도 하다. 애니팡 같은 모바일 게임은 게임이기 이전에 모바일 폰의 기능중 하나이다. 보통 게임은 콘솔 게임이든 컴퓨터 게임이든, 모바일폰보다 이동성이 떨어지는 기계를 필요로 한다. 그래서 보통 게임은 집이나 PC방 같은 특정한 장소에서 시간을 보낼 수 있는 사람들이 주로 즐기는 것이었다. 하지만 모바일폰은 말 그대로 언제나 휴대할 수 있는 것이다. 모바일 게임의 확장성은 바로 이런 이동성과 휴대의 편리함에서 찾을 수 있습니다. 모바일 게임은 직장인들도 출퇴근 시간이나 점심시간에 즐길 수 있고, 거리에서, 지하철에서, 화장실에서도 할 수 있습니다. 시공간적 제약으로부터 자유로운 모바일 게임은 당연히 방금 말씀드린 시공간에 대한 변화된 인지 방식이나 관계 맺기의 방식등과 연동되어 있다고 할 수 있습니다.

1.1.1 관련주요언론기사

기사제목	매체/기자	날짜	핵심어 tag
스마트폰 게임 활로 연 애니팡	디지털타임스 / 권영준	2012.10.23	모바일 폰, 캐주얼 게임, 부분 유료화 모델
애니팡, 중독성 최고를 자랑하는 앱 게임 1위	OSEN /고용준	2012.10.23	애니팡, 중독성 설문
스마트폰, 포털을 밀어내다	문화일보 / 임대환	2012.10.23	스마트폰, 포털 경영위기
[스페셜 인터뷰] '애니팡 돌풍' 이정웅 선데이토즈 사장 "아직 갈 길이 멀어요. 계속 달려야 살아남죠"	한국 경제 매거진 / 임원기	2012.10.22	SNS, UCC, SNG, 선데이토즈 이정웅 사장
애니팡으로 읽는 '카카오 경제'	CNB저널 /이완재	2012.10.22	카카오톡, 애니팡 대화, 스마트폰 대중화

게임도 스마트시대, '모바일게임' 열풍 한창	한국경제 / 이상은	2012.10.22	스마트폰, 오락실, 향수
IT업계는 '팡팡 시대'...애니팡 月매출 100억원대 눈앞	매일경제 / 김현주	2012.10.22	캐주얼 게임, 애니팡 하트, 네트워크 게임
애니팡' 잘 되는 스마트폰은 무엇일까?	아이뉴스 / 김현주	2012.09.25	애니팡, 스마트폰

1.2 게임시장에서 모바일 게임의 강세

게임 시장에서 모바일 게임의 강세는 무엇보다 경제적 효과를 통해 이야기 될 수 있다. 카카오톡은 스마트폰 열풍에 힘 입어 최근 가입자 6,000만명을 돌파하며 이미 '국민 메신저'로 자리잡았다. 하지만 그 동안 가입자가 폭발적으로 늘어난 것과 달리 실적에서는 부진을 면치 못하고 있었다. 가입자가 늘수록 서버 운영비 등 유지비용은 늘어난 반면 이를 상쇄할 마땅한 수익 모델이 없었기 때문이다. 카카오톡은 서비스 초기인 지난 2009년과 2010년에 각각 17억원과 40억원의 적자를 기록했고, 작년에도 매출 18억 원에 152억원의 적자를 거두는 등 누적 적자만 210억원에 달한 것으로 알려져 있다. 하지만 애니팡을 앞세운 모바일 게임이 폭발적인 인기를 모으면서 카카오톡은 올해 처음으로 흑자 전환에 성공할 것으로 예상된다.

지난 9월 주식시장에서 가장 두드러진 현상중 하나는 모바일게임주의 강세이다. 가장 가파른 상승폭을 기록한 업체가 '와이디온라인'이다. 와이디온라인은 9월 6일부터 24일까지 지속적인 주가 상승을 보였다. 해당 기간동안 180%가 급등했다. 특히 동기간 마지막 한 주 동안에만 4차례의 상한가를 치기도 했다. 와이디온라인의 주가가 급등한 가장 중요한 이유는 모바일 게임 사업에 대한 기대감이 높아진 가운데, 애니팡의 개발사인 선데이토즈와 서비스 제휴를 맺었기 때문이다.

같은 기간 정통 모바일게임 업체 컴투스도 게임빌도 각각 8.65%, 8.61%의 상승세를 기록했다. 이와 더불어 9월에 열린 도쿄게임쇼 2012를 통해 스마트폰 메신저 '라인'과의 제휴를 기반으로 한 일본 진출 방향성과 모바일게임 6종을 선보인 위메이드와 조이맥스 역시 상승세를 보였다. 특히 조이맥스는 9월 21일에만 14.53%의 주가 상승률을 보여주기도 했다.

뿐만 아니라 모바일게임 기업 컴투스는 지난 2분기 역대 최대 분기 실적을 기록했다. 지난해 같은 기간과 비교해 매출이 158% 성장했고 영업이익과 순이익도 각각 905%, 490% 폭증했다. 모바일게임 기업 게임빌 역시 주요 지표가 모두 50% 이상 늘었다.

한국콘텐츠진흥원이 발간한 '2012 대한민국 게임백서'에 따르면 국내 모바일게임 시장은 올해 49.4% 급성장하고 내년에도 45.1%의 성장세를 이어간다. 지난해 '2011 대

한민국 게임백서를 통해 예상했던 올해 성장률 22%, 내년 성장률 25%가 대폭 상향 조정된 것이다.



모바일 게임의 강세는 기존의 콘솔게임이나 컴퓨터에 기반을 둔 온라인 게임 중심의 게임 산업의 중요한 변수로 작동하고 있다. 도쿄게임쇼 2012는 독일의 게임스컴과 미국 E3와 함께 세계 3대 게임쇼라 불린다. 지난 9월에 있었던 이 게임쇼의 가장 눈에 띄는 특징 중 하나는 모바일게임 출판사의 확대라고 할 수 있다. 도쿄게임쇼에 출판된 전체 게임 1043종 중 3분의 1 가량을 스마트폰·태블릿PC 게임(365종)이 차지해, 콘솔 게임(178종)보다 2배 가량 많은 것으로 나타났다. 콘솔게임의 진원지인 일본에서 개최되는 게임쇼에서 이 같은 변화는 의미심장한 것이다. 이는 콘솔게임의 강자인 닌텐도가 올해 3월에 끝난 2011 회계연도에서 432억엔, 우리돈으로 약 6040억원의 손실을 기록한 것과 무관하지 않아 보인다. 이처럼 게임 산업의 전체 구도에서 모바일 게임의 부흥이 기존 게임에 중대한 변수로 작용하고 있다. 또한 이번에 개막하는 국내 최대 게임전시회 '지스타'에 출품을 신청한 게임 중 모바일게임 비중이 온라인게임을 앞섰다.

1.1.2 관련주요언론기사

기사제목	매체 및 기자	날짜	핵심어 tag
지스타를 보면 2013 게임시장이 보인다	아이뉴스 / 특별취재팀	2012.10.26	지스타, 게임시장, 모바일 게임과 온라인 게임
포털 3사, 3분기 실적 동반부진... 모바일이 '살길'	The Consumer News / 이근	2012.10.26	포털 실적 부진, 모바일 게임 활로
팡팡 커지는 모바일 게임...1000만 다운로드 게임 속출	한국경제 / 김주완	2012.10.23	모바일 게임 다운로드, 게임 시장 변화
모바일 게임주 추가 상승 가능	서울 경제 / 송주희	2010.10.21	모바일 게임, 주가

'팡의 힙' 애니팡-캔디팡 등 인기에 게임특허 올해 58% 급증	동아 / 김지현	2012.10.19	게임특허
스마트폰 효과, '모바일 게임 상표' 출원 급증	국회일보 / 하병도	2012.10.18	게임 상표출원, 스마트폰 효과
"이젠 모바일이다" 게임업계 전열 정비	조선비즈 / 설성인	2012.10.14	주요 모바일 게임주
'도쿄게임쇼 2012' 현장, 모바일게임 세대교체게임 왕국 명성 되찾는다	조선비즈 / 설성인	2012.10.11	도쿄게임쇼 2012, 게임 세대교체
국민게임 애니팡 하루 매출 "이정도였어?"	파이낸셜 뉴스	2012.10.04	카카오톡, 수익모델, 매출 규모
"모바일게임, 콘솔 본고장 압도"	파이낸셜 뉴스 / 임광복	2012.09.20	도쿄게임쇼 2012, 모바일 게임, 닌텐도 적자
SK컴즈, 싸이월드 화성에 사할...전략은?	아이티투데이 / 이호연	2012.9.18	싸이월드, SK컴즈, 실적 부진, 모바일 게임
"고마워 카톡" 모바일게임株 손풍... 위메이드·게임빌 강세	매일경제 / 이덕주	2012.08.27	카카오톡, 모바일 게임주, 컴투스, 게임빌, 위메이드
NHN·다음·SK커뮤니케이션즈 포털 3사, 소셜게임 공략 나섰다	파이낸셜 뉴스 / 임광복	2012.07.01	NHN, 다음, SK컴즈, 소셜게임 공략

1.3 모바일 게임의 향후 추세

게임을 통해 모바일 메신저의 수익모델이 확립될 수 있다는 것이 증명되면서 각 포털 사이트들은 앞 다투어 모바일 게임 시장을 확대할 계획을 발표하고 있다. 모바일메신저 '라인'을 운영하는 NHN은 올해말까지 10개 정도의 모바일 게임을 출시할 예정이다. 현재 라인과 연동된 모바일 게임은 '버즐' 하나인데 이를 대폭 강화하는 것이다. 지난 7월4일 출시된 버즐도 9월 21일 기준으로 가입자 950만명이어서, 곧 가입자 1천만 명을 넘어설 것으로 보인다.

다음(DAUM)도 모바일메신저 '마이피플'과 모바일게임 플랫폼인 '모바게'를 연동시키기 위한 준비를 진행 중이다. 현재는 단순히 모바게 게임을 하면서 마이피플상의 친구를 초대하는 것 정도가 가능한 수준인데, 모바일 메신저간 게임의 플랫폼이 같이 구동될 수 있도록 한다는 것이다.

SK커뮤니케이션즈의 모바일 싸이월드 역시 11월부터 SK플래닛 'T스토어 게임센터'를 통해 응용 프로그램 인터페이스(API)를 공개한다고 발표했다. 응용 프로그램 인터페이스 공개가 싸이월드나 네이트온 등으로 확대되는 것은 게임개발사들이 이를 활용해 다양한 모바일 네트워크 게임을 개발할 수 있게 된다는 것을 의미한다. SK플래닛측은 "11월부터는 휴대전화와 네이트온 주소록, 싸이월드 일촌 등과 게임순위나 게임 진행 현황 등을 실시간으로 공유할 수 있게 된다"고 밝혔다.

또한 지난 10월 26일에는 2007년 온라인게임 시장에 진출해 MMORPG '드라고나온

라인 '퀵스블레이드' 등 온라인게임을 개발, 서비스하며 중견 게임 개발 서비스사로 성장해가고 있는 (주)라이브플렉스가 모바일게임 비즈니스에 본격 진출할 것을 발표했다. 여기서 라이브플렉스는 모바일게임 사업 전략을 발표하고 모바일게임 퍼블리셔로 100억원의 자금을 투입해 모바일게임 사업을 확장할 것이라고 선언했다. 이는 모바일 게임 업계의 지형에 상당한 파장을 일으킬 것으로 예상된다.

1.3.1 관련주요언론기사

기사제목	매체 및 기자	날짜	핵심어 tag
라이브플렉스 모바일 게임사업에 100억원 투자	스포츠서울 / 김진욱	2012.10.26	라이브플렉스, 모바일 게임 투자
예산만 100억! 라이브플렉스, 100여종 모바일 게임으로 모바일 시장 주도한다	게임동아 / 조영준	2012.10.26	라이브플렉스, 모바일 게임 쇼케이스
팡팡 터진다, 모바일게임 황금시대	매일경제 / 황지혜	2012.10.26	모바일게임 시장 규모,
'모바일짬 지각변동' 시작됐다	문화일보 / 임대환	2012.10.23	반도체업, 스마트폰, PC
온라인-모바일게임 연동 '붐물' 왜?	더 게임 / 조광민	2012.10.21	온라인-모바일 게임 연동
라인 10여개 모바일 게임 '라인업' ... '카톡 '애니팡' 긴장해!"	해럴드 경제 / 서지혜	2012.10.11	NHN, 라인, 버블
다음 마이피플, 다음-모바일 게임 메뉴 오픈	해럴드 경제 / 황지영	2012.10.25	다음, 모바일, 마이피플
포털업계, 모바일·게임 신시장 개척	파이낸셜 뉴스 / 임광복	2012.02.14	포털업계 모바일 게임 시장 진출

2

게임 문화연구의 주요 흐름 : 게임과 예술, 기술 그리고 교육

게임은 새로운 기술과 예술, 철학, 문화, 교육 등과의 상호작용 속에서 스스로를 표상하고 있다. 그것은 단순한 기술의 진화만도 아니며, 단순한 놀이도 아니다. 그것은 새로운 매체 환경과 문화예술 상황 속에서 출현한 하나의 사건이다.

게임연구는 비록 그 역사는 짧지만 단기간 동안 학술연구의 범위 및 연구 내용에서 급속한 확장을 이루고 있으며, 연구주제 역시 다양화 되고 있다. 또한 게임 연구의 방법론과 대상에 대한 학술적 논의가 이루어지는 등 게임 연구 자체를 체계화 하려는 시도가 나타나고 있다.

하지만 우리는 여전히 게임을 진지한 연구의 대상으로 승인하지 않는 암묵적인 환경 속에서 살고 있으며, 이는 게임연구가 확장되는데 걸림돌이 되고 있다. 문제는 그런 환경이 단순한 학술적 배타성에서 기인하는 것이 아니라, 게임 연구 자체의 편향성에서 기인한다는 것이다. 게임을 연구하는 이들이 스스로의 연구 영역을 기술적인 혹은 상업적인 영역에 한정하고 있다는 것을 굳이 부정할 필요는 없다. 또한 게임의 사회문화적 측면에 대한 연구 역시 간과할 수 없는데, 이는 대부분 게임의 중독성과 관련된 부정적 효과에 대한 연구에 집중되어 있다. 그럼에도 게임이 이미 하나의 지배적인 문화가 되었으며, 기술과 예술이 마주하는 하나의 장이 되었다는 것 역시 부정할 필요는 없다.

게임 학술연구의 학문분야별 추이 및 현황

*출처: 전경란, 「한국 디지털게임 학술연구의 동향과 특징」(2010)

(단위: 건(%))

구분	'88	'99	'00	'01	'02	'03	'04	'05	'06	'07	'08	'09	'10	계
인문	-	-	-	-	-	3	5	4	2	8	9	6	-	37(6.2)
사회	1	-	1	5	2	12	16	34	36	49	43	38	4	241(40.1)
자연	-	-	-	-	2	5	3	1	2	4	1	-	-	18(3.0)
공학	-	-	-	-	-	3	5	2	21	35	55	80	5	206(34.3)
의약학	-	-	1	-	-	-	1	-	-	3	1	2	-	8(1.3)
농·수·해양	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
예술·체육	-	1	-	1	1	5	12	4	7	13	21	8	-	73(12.1)
복합학	-	-	-	-	-	-	2	2	5	1	4	4	-	18(3.0)
계	1 (0.2)	1 (0.2)	2 (0.3)	6 (1.0)	5 (0.8)	28 (4.7)	44 (7.3)	47 (7.8)	73 (12.1)	113 (18.8)	134 (22.3)	138 (23.0)	9 (1.5)	601 (100)

그렇다면 그 동안 상대적으로 경시되어 왔던 게임과 문화예술의 만남, 예술과 기술의 만남을 그리고 게임과 교육의 만남을 새롭게 조명할 필요가 있다. 여기서는 예술, 기술 그리고 교육이라는 핵심어들을 통해 게임의 새로운 가치를 발견하고 게임 연구의 지평을 확장시키고자 하는 지금까지의 시도들을 개괄해볼 것이다. 이는 분명 이후 게임연구의 중요한 토대가 될 것이다.

2.1 ————— 게임과 문화예술

세계에서 처음으로 대학에 개설되었다는 게임학과의 경우 게임 개발인력을 양성하는데 교육의 주요 목표를 두고 있을 뿐만 아니라, 교과내용도 게임 제작기술 및 게임 개발 관련 공학 과목이 대부분인 것으로 조사되었다. 또한 게임에 대한 연구 역시 게임과 게임현상 그 자체를 이해하기 보다는 주로 게임 산업의 활성화를 위한 목적이 전제되어 있다. 한편으로 21세기의 게임은 20세기의 라디오나 텔레비전만큼 혹은 그 이상으로 중요한 문화현상으로, 디지털 시대를 대표하는 예술형식이며, 미학적, 형식적, 기능적인 면에서 엄청난 속도로 발전하고 있는 주목할 만한 미디어로 평가받고 있다. 그럼에도 불구하고 게임은 그 중요성에 걸맞은 가치를 인정받지 못하고 있으며, 학계에서도 게임과 게임현상에 대한 연구가 소극적으로 이루어짐에 따라 게임은 잊혀진 미디어로 간주되기도 했다.

게임에 대한 초기의 학술담론은 게임 그 자체를 이해하려는 노력으로 시작되었다. 비록 그러한 노력이 내러톨로지(narratology)와 루돌로지(ludology)의 소모적인 논쟁으로 이어짐으로써 게임연구가 오히려 성장하지 못했다는 슈타인코일러와 같은 류의 비판도 있지만, 그것 자체가 이미 게임의 특징을 이해하는 데 기여한 바가 크다. 게임이 무엇인가를 이해하기 위해 게임이 다른 미디어와 차별화되는 텍스트적 특징 및 게임을 게임으로 만들어주는 요인들이 탐구되었으며, 또한 그 과정에서 게임은 고유한 미학을 지닌 미디어 형식으로 그 위상이 성립되었다.

내러톨로지 연구자들이 게임을 텍스트로 보고, 게임 속의 재현, 서사 등 내용의 차원에 대해 고민했다면, 루돌로지 연구자들은 게임을 규칙 체계로 간주하여 게임이 지닌 놀이, 경쟁의 측면에 관심을 둔 것이다. 루돌로지 연구자들은 내러톨로지 연구자들이 게임을 기존 서사물의 연장선상에서 논의함으로써 게임이 지닌 놀이, 경쟁의 측면을 외면하였다고 비판하고, 게임을 새롭게 규정하고자 하였다. 그러나 마이어스 같은 이는 게임에서 내용과 규칙 체계는 서로 밀접하게 관련되어 있으며, 따라서 게임을 연구하는 데 있어 그 둘을 완전히 분리하여 논의하는 것은 불가능하다고 본다. 게임의 내용은 그것을 구현하는 규칙 즉 놀이를 통해 생성되는 것이며, 또한 내용은 게이머의 행위에 의미를 부여해주는 역할을 수행한다고 보기 때문이다. 우리는 게임 자체가 이미 서사와 놀이의 결합물임을 알고 있다. 그리고 서사나 놀이는 예술의 중요한 모티프

로 작용하고 있다는 점도 잘 알고 있다.

그러나 게임을 단지 동기의 차원에서만 예술과 연관지어서는 안된다. 게임은 무엇보다 최신 컴퓨터 기술의 발전의 집약이며, 여러 디지털 예술 및 미디어 아트에서 게임을 통해 발전한 기술이 수 없이 차용 및 활용되고 있다. 디지털 미디어와 컴퓨터 그래픽스 기술의 발달은 디지털 아트라는 새로운 예술장르를 탄생시켰다. 계속되는 뉴미디어의 탄생과 함께 디지털 아트는 관객들에게 다양한 예술적 경험과 참여를 가능하게 하였으며 다양한 기술들과 결합하여 그 표현양상이 갈수록 다양해지고 있다. 지금도 새로운 기술과 디지털 콘텐츠들은 다양한 방법으로 디지털 아트에 차용되고 있다.

과학과 멀티미디어 기술의 발전은 아티스트들에게 새로운 표현방법들을 제시해 주었으며 예술과 공학은 그 경계가 점점 모호해지고 있다. 이러한 양상은 시대가 흐를수록 더욱 강하게 나타나고 있으며 디지털 아트는 어느새 강력한 현대미술의 한 장르로 자리잡게 되었다. 디지털 아트는 단지 표현양식만이 아니라 관람자의 관람 양식까지 변화시키고 있다. 현대의 예술환경에서 관람자의 존재는 필수적이며 그들은 능동적인 참가자가 된다. 모든 멀티미디어 콘텐츠들 중에서 가장 강력한 몰입과 상호작용이 나타나는 장르는 게임이다.

예술가들은 게임적인 기술이나 아이디어를 빌려오는 것뿐 아니라 게임 자체를 제작해서 관람객들을 참여시킨 후 그것을 작품의 일부분으로 활용하기도 하고, 게임 그 자체가 작품이 되기도 한다. 게임은 세계적인 멀티미디어 콘텐츠로서 최첨단 복합예술 장르가 되었다. 질 높은 프로그래밍 기술, 디자인, 사운드, 이펙트 등 기존 어떤 장르보다도 뛰어난 기술들이 게임제작에 이용되고 있다. 뿐만 아니라 게임은 수동적인 감상이 아닌 참여자들의 적극적 개입을 통해서 완성된다는 점에서 인터랙티브 콘텐츠의 정점이라 할 수 있다. 기존의 예술이 지니지 못한 이런 장점들은 예술가들에 의해 직접적으로 전유되고 있다. 뿐만 아니라 게임 역시 디지털 예술이나 미디어 아트로부터 많은 아이디어와 콘텐츠들을 빌려와 활용하고 있다. 이미 게임과 예술은 떼어 놓을 수 없는 상관성을 수립하고 있다고 보아야 할 것이다.

2.1.1 주요 연구

조옥희·이원형. 2012. 「감성 어휘를 이용한 디지털 게임 아트에 대한 고찰」.
디자인지식저널 21권.
(핵심어 : 디지털 아트, 감성 어휘, 게임)

이상영. 2012. 「프리틴 세대를 위한 온라인 게임 캐릭터 의상 디자인 개발」.

이화여자대학교 대학원 의류직물학과 박사학위논문.

(핵심어 : 프리틴 세대, 온라인 게임, 캐릭터, 캐릭터 의상, 스트리트 패션)

김현실. 2011. 「동서양 게임 캐릭터의 시각적 차이 연구: 한미 MMORPG의 인간형 캐릭터를 중심으로」. 홍익대학교 영상대학원 석사학위논문.

(핵심어 : 게임 캐릭터, MMORPG, 인종, 성별, 신체 케논)

임재현. 2011. 「문화 컨텐츠 발전에 따른 게임음악의 발전 방향에 대한 연구」.

동의대학교 영상정보대학원 뉴미디어음악학과 석사학위논문.

(핵심어 : 게임음악, 음악 플랫폼, 게임사운드 제작)

조옥희. 2011. 「게임적 요소와 강화학습의 차용을 통한 디지털 아트 구현에 관한 연구」. 디지털디자인학연구 제12권 3호.

(핵심어: 디지털 아트, 게임 요소들, 강화 학습 체계)

백수희. 2010. 「디지털 게임 아트의 특성과 표현 방법연구」. 숭실대학교 대학원 박사학위논문(미디어학과).

(핵심어 : 디지털 게임 아트, 디지털 아트, 게임)

박근서. 2009a. 『게임하기』. 커뮤니케이션북스.

(핵심어 : 비디오 게임, 서사, 놀이, 게임하기의 시간, 게임하기의 공간, 몰입, 게이머와 게임 기계)

박근서. 2009b. 「비디오 게임의 이야기와 놀이에 관한 연구」. 언론과학연구 제9-4호.

(핵심어 : 비디오 게임, 루돌로지, 내러톨로지, 서사, 놀이)

유원준. 2008. 「디지털 게임과 예술: 새로운 문화, 새로운 상상력」. 『게임과 문화연구』. 커뮤니케이션북스.

(핵심어 : 매체 예술, 기술과 예술, 놀이, 디지털 기술복제, 상호작용, 가상성, 참여)

제임스 뉴먼. 2008. 『비디오 게임』. 박근서, 홍성일, 곽경윤, 나보라, 강신규 역. 커뮤니케이션북스.

(핵심어 : 비디오 게임, 규칙, 퍼즐, 시뮬레이션, 놀이, 상호작용, 플랫폼)

임창영·황주선·손동관·송준호. 2007. 「디지털 아트에 대한 현황과 정책과제」. 정보통신연구진흥원

(핵심어 : 디지털 아트, 키네틱 아트, 비디오 아트, 뉴미디어, 컴퓨터 아트, 가상현실, 데이터 시각화, 예술과 기술의 만남, 게임)

Moormann, Peter(eds). 2012. Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance. Springer VS.

(Keywords: music and computer games, soundtrack, auditory analysis, chipmusic, game music history)

Kirkpatrick, Graeme. 2011. Aesthetic theory and the video game. Manchester: Manchester University press.

(Keywords: Aesthetic, Political aesthetics, culture industry, play, ludology, narratology, simulacra)

Tavinor, Grant. 2009. The art of video games: new directions in aesthetics. Blackwell.

(Keywords: new art of videogames, fiction, fictional world, narrative, emotion, morality)

Wardrip-Fruin, Noah and Harrigan, Pat(ed.). 2009. Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives, and Game. Cambridge: The MIT Press.

Wardrip-Fruin, Noah and Harrigan, Pat(ed.) 2007. Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media, Performance, and Game. Cambridge: The MIT Press.

Wardrip-Fruin, Noah and Harrigan, Pat(ed.). 2004. First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Cambridge: The MIT Press.

Ndalianis, Angela. 2005. Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment. Hong Kong: MIT Press.

(Keywords: (Neo-)Baroque aesthetics, hypertexts, virtuosity, digital spectacle, automata, cyborgs, animated statues)

Juul, Jesper. 2005. Half Real. Cambridge: The MIT Press.

(Keywords : video game model, real, fiction, rules)

Aarseth, E. 2004. Genre trouble: Narrativism and the art of simulation, in Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P.(Eds.), First Person: New media as Story, Performance, and Game, Cambridge: The MIT Press.

(Keywords : narrative, ludology, digital art)

Atkins, Barry(2003). More than a Game: The Computer Game as Fictional Form.
Manchester: Manchester University Press.

(Keywords: fictionality, realism, game art, text analysis, computer game)

2.2 ————— 게임 테크놀로지의 인문학

우리의 일상은 온갖 테크놀로지를 통해 매개되며, 그 테크놀로지 없이 일상을 구성하는 것 자체가 불가능해지고 있다. 물론 여기서 테크놀로지는 기계의 기술적 차원을 지시하기보다는, 기술을 매개로 우리의 삶이 배치되는 방식 자체를 가리키는 용어일 것이다. 그것은 우리의 삶을 구성하는 조건 자체이며, 그런 한에서 정치적, 경제적, 문화적 작용을 규정하는 근거일 수 있다. 따라서 테크놀로지를 논한다는 것은 기술의 사회과학적, 인문학적 효과를 분석하는 것에 다름아니다. 그런의미에서 게임 연구가 게임의 기술적 특성과 발전 방안을 중심으로 진행되었던 것은 한편으로는 당연한 것이면서도, 다른 한편으로는 기이한 현상이기까지하다.

물론 그 동안의 게임연구가 나름 자체적인 인문 사회과학적 연구를 해왔던 것도 사실이지만, 게임의 사회적 효과 측면에서만 연구가 진행되었을 뿐, 분과를 초월한 간학문적 연구로 발전하지 못해왔다는 점이 중요하게 지적될 필요가 있다.

디지털 게임을 기술적 차원에서 논의하는 것은 게임이 기술종속적인 속성이 강하다는 점에서 초기부터 이루어진 연구 성과라 할 수 있다. 디지털 게임을 기술적 측면에서 살펴보는 연구들은 소프트웨어는 물론 사운드, 그래픽, 연산, 저장용량 등 전반적으로 컴퓨터 관련 기술의 발달과 디지털 게임의 관계에 먼저 주목한다. 컴퓨터 관련 기술은 지속적으로 발전하고 있고, 이에 발맞추어 디지털 게임 역시 함께 진화하고 있다. 그런 점에서 디지털 게임의 기술적 측면과 관련한 연구는 게임 연구 영역에서 비중을 차지할 수밖에 없다.

게임의 기술적 측면에 대한 연구가 활성화 되는 것은 전연 문제되지 않는다. 문제는 기술적 측면에 대한 연구에만 머물러서 안된다는 것이다. 사진이나 영화, 텔레비전에 등장했을 때, 무엇보다 그 매체의 등장으로 인한 새로운 감각이 출현했다는 점을 강조할 필요가 있다. 게임의 기술이 단지 게임 자체만이 아니라 인간이 가진 독특한 감성을 새롭게 구성하는 기제가 된다는 것이다. 물론 이에 해당하는 인문학적 용어가 있다면 그것은 리터러시(literacy)라는 용어일 것이다. 여기서 리터러시란 단지 게임을 할 수 있는 능력 자체라기보다는 게임을 통한 새로운 사유 방식의 생산이며, 그러한 사유 방식의 주, 객관적 조건에 대한 통찰이고, 나아가 게임 소비에 머무르지 않고 그것을 개정, 생산할

수 있는 능력의 배양이다. 그것이 신문이나 소설, 사진, 영화 등 모든 근대 매체들이 획득해야 했던 가장 이상적인 보편화의 방식이었음은 잘 알려져 있다.

그리고 게임을 즐기는 것을 넘어 그것을 만들고 조작할 수 있게 될 때, 그간의 가장 큰 논란이 되었던 중독이나 과몰입이라는 진부한 논점을 벗어날 수 있는 기반이 조성된다고 할 수 있다. 게임에 몰두한 사람들이 느끼는 정신적, 신체적 흥분을 의미하는 플로우 상태를 '최적 경험상태'로 간주하는 일반적 논리가 기술에 대한 인간의 종속에 기초하고 있다면, 퍼블릭 액세스를 통한 리터러시 확산의 논리는 개별 플레이어들에 의한 기술의 종속 혹은 그것에 대한 통제나 제어를 가능하게 하기 때문이다.

2.2.1 주요 연구

서경원·이장선·류호경. 2012. 「Flow learning 기반 기능성 게임 설계 방법론」.

한국HCI학회 학술대회.

(핵심어 : 기능성 게임, 경험 디자인, 디자인 프레임워크)

이일래. 2011. 「전자게임의 일상화와 사회적 의미: 일상성과 기술을 중심으로」.

부산대학교 사회학과 박사학위 논문.

(핵심어 : 기술결정론, 기술의 사회적 구성, 정보기술, 전자 게임, 일상화, 자아 정체성, 호모루덴스, 노마디즘)

임종인. 2011. 「감성시대의 기술과 예술: 미디어 아트와 확산 현상을 중심으로」.

고려대학교 대학원 석사학위 논문.

(핵심어 : 감성시대, 미디어 아트, 감성의 회복, 예술의 일상화, 상호작용 예술, 가상적 무한복제 예술, 기술과 예술의 조화)

최종철. 2011. 「온라인 게임을 통한 이주청소년들의 사회적 적응에 관한 연구:

서울,경기지역의 이주청소년들을 중심으로」. 서강대학교 일반대학원 신문방송학과 석사학위논문

(핵심어: 온라인 게임 경험, 이주청소년, 뉴미디어 생태계, 매개 경험, 사회적 적응)

전경란. 2010a. 「한국 디지털게임 학술연구의 동향과 특징」. 인문컨텐츠 제18호.

(핵심어 : 게임, 디지털게임, 게임연구, 게임학, 메타분석)

전경란. 2010b. 「게임연구에 대한 메타분석 : 인문, 사회분야 학술지에 게재된

게임연구논문을 중심으로」. 사이버커뮤니케이션학보 27권 3호.

(핵심어 : 게임, 디지털 게임, 게임연구, 메타분석)

김영균·안영효·오주연. 2009. 「개인의 이용 경험과 기술능력에 따른 온라인 게임 수용성」. e-비즈니스 연구 제10권 3호.

(핵심어 : 온라인 게임, 기술수용모델, 플로우, 주관적 규범, 이용경험, 기술능력, 구조방정식모형)

강지웅·권오태·김상우·김성윤·맹기돈·박근서·양기민·유원준·윤태진·이동연·최남도. 2008. 『게임과 문화연구』. 커뮤니케이션북스.

(핵심어 : 게임연구, 문화연구, 게임 경제학, 서사, 예술, 가상성, PC방, 다매체 환경, 게임 아이템 현금 거래, 게임 정치학, 하위문화, 게임 정책)

곤잘로 프라스카. 2008. 『억압받는 사람들을 위한 비디오게임』. 김점섭 역. 커뮤니케이션북스.

(핵심어 : 비디오게임, 게임, 루두스와 파이디아, 재현, 시뮬레이션, 기호학, 구성주의)

장미. 2007. 「한국 게임콘텐츠의 역할과 새로운 게임학 가능성의 모색」. 인문콘텐츠 제10호.

(핵심어 : 게임산업, 게임콘텐츠, 게임교육, 게임연구, 문화콘텐츠)

박성원. 2006. 「게임애니메이션의 시각적 촉각성 연구」. 한국콘텐츠학회 6(11).

(핵심어 : 시각적 촉각성, 몽타주, 게임, 애니메이션)

박수란. 2005. 「게임엔진 기술을 응용한 3D 예술작품에 관한 연구」. 한국디자인학회 학술발표대회 논문집.

(핵심어 : 리얼타임, 인터랙티브 3D, 게임아트)

McGonigal, Jane. 2012. Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. vintage.

(Keywords: (alternate) reality, happiness engineers, social connectivity, engagement economy)

Sunden, Jenny·Sveningsson, Malin. 2012. Gender and Sexuality in Online Game Cultures: Passionate Play. Routledge.

(Keywords : gender, sexuality, online games, passion, desire)

Brown, Damon. 2008. Porn & Pong: How Grand Theft Auto, Tomb Raider and Other

Sexy Games Changed Our Culture, Feral House.

(Keywords : porn, sexy game, sexuality, history)

Gee, P. 2007. Why game studies now? video games: a new art form, in Good

Video Games and Good Learning, New York: Peter Lang.

(Keywords : game studies, game art, learning)

Myers, D. 2006. "Signs, symbols, games, and play", Games and Culture 1(1).

(Keywords : game studies, semiology, symbols, play)

Steinkuehler, C. 2006. "Why game(culture) studies now?", Games and Culture 1(1).

(Keywords : game studies, game culture, online games, cultural studies)

Eskelinen, M. 2004. "Towards computer game studies", in N. Wardip-Fruin & P.

Harrigan(Eds.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Cambridge:

The MIT Press.

(Keywords : game studies, computer games)

2.3

게임과 교육

게임이 교육적으로 기여할 수 있다는 시각의 연구도 이루어졌다. 이러한 시도는 디지털 게임의 위험성이 아니라 게임을 통해 가치 있는 교육적 경험을 할 수 있다는 가능성에 초점을 둔 것이다. 더욱이 최근 들어 부쩍 관심의 대상이 되고 있는 놀이의 교육적 가능성은 이러한 연구 영역을 의미있는 것으로 만들어주고 있다. 디지털 게임하기가 어린이나 청소년들이 신체적, 정신적, 사회적 기술과 능력을 키울 수 있는 기회가 될 수 있다고 보는 것이다. 이와 관련하여 일부 학자들은 디지털 게임이 새로운 형식의 삶의 도구로, 어린이나 청소년 이용자들이 게임을 통해 얻을 수 있는 학습의 기회를 활용해야 한다고 본다. 나아가 그들은 이러한 요구를 반영한 게임연구가 필요성을 주장한다.

이러한 주장에는 현대사회에서 다양한 지식들이 융합되고 확장되면서, 새로운 지식이 창출되고 있고, 문화적 패러다임과 기술의 발달을 통해 지식을 전달하고 익히는 방법은 얼마든지 다양해질 수 있다는 점, 즉 지식 자체가 고정적일지라도 그 배움의 방법은 유동적일 수 있다는 것을 전제로 두고 있다.

게임을 교육의 도구나 수단으로 활용하는 게임 기반학습은 그것이 오락적 요소를 지

니고 있으며, 학습을 촉진시키거나 특정 기술들을 습득하도록 설계되어 있는 컴퓨터 프로그램을 통해 작동하고 있다는 점에 주목한다. 이러한 교육적 요소가 병합된 게임은 게임 속에 교육적 내용이나 요소가 첨가 되어 있는 것과 교육적인 목적으로 제작된 게임으로 분류될 수 있다. 이러한 경향 속에서 에듀테인먼트와 같은 신조어가 만들어지기도 했다. 에듀테인먼트란 교육(education)과 놀이(entertainment)의 합성어로, 일반적으로 멀티미디어 콘텐츠를 바탕으로 한 입체적인 대화를 통해 학습의 효과를 노리는 소프트웨어를 의미한다. 지속적으로 참여를 유도하므로 학습자는 계속해서 프로그램에 참여해야 하고 그에 따라 결과가 달라진다는 것이 특징이다.

이러한 개념에 기초해 교육용 게임 개발에 대한 논의가 활성화 되고 있다. 교육용 게임은 광범위하게 살펴보면 교육용 소프트웨어에 포함될 수 있지만 또한 분명히 구별되는 차이점이 있다. 교육용 소프트웨어는 전통적인 교육과정을 바탕으로 사용자를 학습자로 위치시키고 학습 동기가 명확하며 뚜렷한 목표를 가지고 설계된 것이다. 반면 교육용 게임은 명확한 학습 동기와 목표를 가지고 설계된 것은 일치 하지만 사용자를 게임을 플레이하는 플레이어로 위치시키고 플레이어로서 하여금 지속적으로 게임을 플레이할 수 있도록 흥미와 재미 요소를 제공하여 교육적 효과를 게임 결과에 반영한다는 점에서 교육용 소프트웨어와는 차이를 갖는다. 즉 교육용 게임은 수동적인 교육용 소프트웨어와 달리 어떻게 플레이어 자신이 능동적으로 계속 게임을 플레이하도록 유도할 것인가에 따라 교육의 효과적 측면에서 성공여부를 확인할 수 있게 된다. 요컨대 게임에 교육이라는 요소가 포함된다 해도 여전히 게임이라는 정체성이 핵심적으로 작용해야 한다는 것이다.

교육용 게임은 한편으로 기능성 게임에 대한 논의와 함께 진행되고 있으며, 많은부분 서로를 함축한다. 최근의 시장조사에 의하면 기능성 게임 세계시장 규모는 2007년 15-20억 달러에서 2011년 90-110억 달러로 전망된다. 특히 게임이 인지 능력, 운동 능력, 의사 결정 능력, 문제 해결 능력, 공간 지각 능력의 향상과 같은 유용한 학습 효과를 동시에 제공할 수 있다는 연구 결과가 나오면서 기능성 게임의 평가에 대한 새로운 시각들이 제시되고 있다.

그러나 이러한 논의들은 기본적으로 교육을 위해 게임을 수단으로 활용하는 것으로서 게임 자체의 미학적 교육적 특성에 대한 연구와는 아무런 관련이 없다. 게임이 다른 목적을 위해 통제될 수 있고, 활용될 수 있는 단순한 수단에 불과하다면 게임 연구라는 별도의 영역이 존재할 가치는 심각하게 축소될 것이다. 게임은 그 자체로 이미 현대사회를 구성하고 조직하는, 따라서 완전히 통제될 수도, 제어될 수도 없는 하나의 환경이다. 이런 점에서 단순한 수단으로서의 게임에 대한 연구는 언제나 불충분할 수밖에 없다.

2.3.1 주요 연구

임용훈. 2012. 「모바일 드럼교육 게임콘텐츠 기획개발 연구」. 중앙대학교 예술대학원 문화콘텐츠학과 석사학위논문.

(핵심어 : 에듀테인먼트, 모바일 게임, 드럼, 스마트폰)

박인수. 2012. 「MMORPG 기반 학습프로그램의 인터페이스 구성전략 및 학습자 만족도에 관한 연구」. 숭실대학교 대학원 평생교육학과 석사학위논문.

(핵심어 : 게임기반학습, 인터페이스, MMORPG, 학습자 만족도, 편의성, 오락성, 교육성)

박대화. 2012. 「안드로이드 기반 수학 공식 학습을 위한 게임 설계 및 구현」.

이화여자대학교 교육대학원 컴퓨터교육전공 석사학위논문.

(핵심어 : 안드로이드 기반 학습, m=Learning, 스마트폰, 수학공식 학습 게임)

김영옥. 2011. 「학습 몰입 이론을 적용한 게임작성 프로그래밍 수업 모형 개발 및 적용」. 한국교원대학교 교육대학원 컴퓨터교육학과 석사학위논문.

(핵심어 : 초등컴퓨터교육, 학습 몰입, 프로그래밍 수업, 스크래치)

이미영. 2011. 「수학학습을 위한 모바일 게임형 콘텐츠 개발: 수와 연산 영역을 중심으로」. 건국대학교 교육학과 대학원 석사학위논문.

(핵심어 : 수학 게임, 모바일 게임형 콘텐츠, 게임형 콘텐츠 개발)

박영찬. 2011. 「에듀테인먼트 게임을 활용한 한자 교수-학습 방안: 방과후 교실 수업을 중심으로」. 계명대학교 대학원 석사학위논문

(핵심어 : 한자 교육, 에듀테인먼트, 교수-학습 모형)

김문석. 2011. 「기능성 교육용 디지털 콘텐츠 개발 연구」. 디자인지식저널 제17호.

(핵심어 : 디지털 콘텐츠, 교육, 기능성, 기능성 게임)

최정미. 2011. 「초등영어 게임 활용과 게임의 선정 기준에 대한 연구」. 부경대학교 교육대학원 석사학위논문.

(핵심어 : 게임, 교사, 학생, 영어 게임, 수업에서의 게임 활용)

류성한·시정근. 2010. 「효과적인 에듀테인먼트 게임 디자인에 대한 연구」. 한국HCI 학회 2010 학술대회 발표문.

(핵심어: 에듀테인먼트, 엔터테인먼트 게임, 현존, 게임 디자인, 육체적 현존, 사회적 현존, 자아 현존)

한혜원. 2010. 「기능성 게임의 개념적 정의와 유형」. 인문콘텐츠 제19호.

(핵심어: 기능성 게임, 디지털 게임, 게임기반학습, 건강을 위한 게임, 설득적 게임)

장지윤. 2010. 「컴퓨터 게임을 활용한 에듀테인먼트 영어 학습의 효과성 연구: 워크래프트 3 게임을 활용한 대학생 영어 수업 중심으로」. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.

(핵심어: 에듀테인먼트, 게임 학습, 컴퓨터 게임, 영어 학습, 게임 기반 학습)

유효중, 이광재. 2010. 「교육용 기능성 게임 개발을 위한 조사연구」.

한국엔터테인먼트산업학회 2010 추계학술대회 논문집.

(핵심어: 보드 게임, 기능성 게임, 교육, 여가, 교사, 학생)

강은경·김한일. 2009. 「온라인 교육용 게임에서의 개인변인에 따른 학습몰입경험 비교」. 2009 한국멀티미디어학회 추계학술발표대회 논문집 제12권.

(핵심어: 교육용 게임, 몰입, 학습몰입, MMORPG, 성별변수)

이상희·원광연·우성주. 2009. 「디지털 미술치료의 가능성 및 발전방향」. 한국 HCI학회 2009 학술대회.

(핵심어, 디지털 예술 치료, 예술 치료, 건강 테크놀로지, 가상 치료, 디지털 미술치료)

정미경, 이명근, 김성완. 2009. 「교육용 MMORPG에서의 학습자 몰입 측정척도 개발 및 타당화」. 한국컴퓨터정보학회 논문집 14권.

(핵심어: MMORPG, 학습자 몰입, 요인분석)

박상우. 2009. 「게임에 대한 중층적 접근방법론: 자아성찰 매체로서의 게임」.

게임산업저널 제20호.

(핵심어: 게임적 상호작용, 상호작용적 재현, 상호작용의 복잡성과 다층성)

김경우. 2008. 「청소년 인터넷 중독의 실태와 문제에 관한 연구」. 한국컴퓨터정보학회 37차 동계학술발표논문집 제15권.

김일명·유성중·원지원. 2006. 「게임놀이치료가 방임된 아동의 사회성 증진에 미치는 효과」, 특수아동교육연구 제8권 제4호.

(핵심어 : 방입, 게임놀이치료, 사회성 발달, 사회적 상호작용)

성정환. 2006. 「게임의 반복성을 통한 이러닝 콘텐츠의 스토리텔링 구조에 관한 연구」. 기초조형학연구 제7권.

(핵심어 : 이러닝, 게임, 반복성, 상호작용, 스토리텔링)

윤선정·김미진. 2006. 「교육용 게임의 효과적인 학습을 위한 미니게임 활용 모델에 대한 제안」. 한국콘텐츠학회 논문지. 제6권.

(핵심어 : 교육용 게임, 미니 게임, 효과적인 학습, 학습 동기)

Marsh, T. , Nickole, L.Z. , Klopfer, E. , Haas, J. 2012. “Blended in-game and off-game learning: Assimilating serious games in the classroom and curriculum(Conference Paper)”. 3rd International Conference on Serious Games Development and Applications, SGDA 2012

(Keyword: Analysis, Games, Learning, Machinima, Narrative, Puzzle)

De Grove, F., Bourgonjon, J., Van Looy, J. 2012. “Digital games in the classroom? A contextual approach to teachers’ adoption intention of digital games in formal education”. Computers in Human Behavior Volume 28, Issue 6.

(Keyword: Adoption, Digital, game-based learning, Digital games, Education, Teachers, Technology acceptance)

Ketelhut, D.J., Schifter, C.C. 2011. “Teachers and game-based learning: Improving understanding of how to increase efficacy of adoption”. Computers and Education, 56 (2)

(Keyword: Game-based Learning, Middle school, Multi-user virtual environment, Multiple factors, Pedagogical issues, Professional development, School culture, Science, Teacher professional development, Theoretical models, Virtual environments)

Devlin, Keith. 2011. Mathematics Education for a New Era: Video Games as a Medium for Learning. CRC Press.

(Keywords: video game, mathematics education, algebra, pedagogy)

Squire, Kurt. 2011. Video Games and Learning: Teaching Participatory Culture in the Digital Age (Technology, Education – Connections). Teachers’ College Press.

(Keywords: game-based learning, video game, learning, computer technology)

Annetta, Leonard A. 2008. Serious Educational Games: From Theory to Practice, Sense Publishers,

(Keywords : serious games, educational games, serious game movement)

Becker, K. 2007. "Digital game-based learning once removed: Teaching teachers". British Journal of Educational Technology Volume 38, Issue 3

(Keyword: Digital games, Graduate-level course, Learning enhancement)

게임의 사회적·문화적 위상 제고를 위한 심포지엄 3

게임의 미래 : 인문, 예술, 교육

Copyright©게임문화재단, 2012

발행일

2012년 11월 8일

발행처

게임문화재단

서울시 서초구 서초2동 1330-8 EWR 6층

tel 02,586,3558 / gameculture.or.kr

주최

게임문화재단

주관

(사)문화사회연구소