

2009 게임문화포럼(3차)

시리어스 게임과 게임 리터러시

2009 게임문화포럼 자료집

- 일 시 : 2009년 11월 06일 ~ 12월 12일
- 문 의 : 02-745-1603 / cultures21@naver.com
- 주 관 : (사)문화사회연구소
- 주 최 : 게임문화포럼 운영위원회
- 후 원 : nhn, 한국게임산업협회

(사)문화사회연구소

서울시 마포구 공덕동 120-10 백광빌딩 3층 문화사회연구소

Tel: 02-745-1603

- 일 시 : 2009년 12월 12일(토) 늦은 2시
- 장 소 : 배재학술지원센터
- 주 관 : (사)문화사회연구소
- 주 최 : 게임문화포럼 운영위원회
- 후 원 : nhn, 한국게임산업협회

2009 게임문화포럼(3차)

시리어스 게임과 게임 리터러시

- 일 시 : 2009년 12월 12일(토) 늦은 2시
- 장 소 : 배재학술지원센터
- 주 관 : (사)문화사회연구소
- 주 최 : 게임문화포럼 운영위원회
- 후 원 : nhn, 한국게임산업협회

목차

발표 1. Serious Gaming

박근서 (대구가톨릭대학교 언론광고학부 교수) ————— 1

발표 2. 사회적 대화와 인식을 위한 대안공간으로서의 컴퓨터게임

— 콘잘로 프라스카의 게임이론과 모델을 중심으로

김경섭 (대구대학교 교양대학 초빙교수) ————— 19

시리어스 게임과 게임 리터러시(라운드 테이블)

사회: 권경우 (문화사회연구소 연구기획실장)

토론: 김상우 (기술미학연구회 연구원)

조은하 (시나리오 작가, Text Lab 디렉터)

Serious Gaming

박근서

(대구가톨릭대학교 언론광고학부 교수)

1 새로운 화두, 시리어스게임

우리사회에서 비디오게임(이하 VG)에 대한 신화 가운데 하나는 그것이 해서 좋을 게 하나 없는 '몸쓸 것'이라는 편견이다. 게임은 사람을 죽이게도 하고, 폐인을 만들기도 하며, 지진아를 양산하거나, 뇌사상태의 좀비를 육성한다. '아무튼 요즘 부모들은 게임과의 싸움이 관건'이라는 학부모들의 증언은 이러한 생각이 얼마나 널리 퍼져있는지 얼마나 심각한 지경에 이르렀는지 드러내 준다. 그런 탓인지 많은 사람들이 게임을 다만 즐길 뿐인 귀한 자녀들을 '중독'으로 몰아가기도 하고, 그 것을 근거삼아 금제의 논리를 세운다. 이들에게는 『게임 세대 회사를 점령하다』나 『게임의 귀환』과 같은 책은 이미 머리에 들어오지 않는다. 아무리 실증적 사례들을 예로 들어가며 그리 걱정할 일은 아니라고 말해도 소용이 없다. 왜냐하면 아예 그런 이야기를 들어 줄 생각이 없기 때문이다. 어느 사회에서나 게임을 하는 것은 보통 가장 부정적인 형태의 놀이의 한 가지로 간주되고 있다(McCarty, 2001, p.22).

청소년들이 컴퓨터와 함께 하는 정도는 '하루도 안 빠지고 몰두한다'가 12% '1주일에 4~5번'이 32% '1주일에 1~2번'이 40%였다. 이번 조사에서 대부분의 청소년들은 컴퓨터를 비디오게임기와 같은 오락기로 사용하고 있다는 결론이 도출되어 컴퓨터공해의 심각성을 드러냈다. ("컴퓨터 사용/청소년들 오락에 치중," 서울신문 1992-04-03 12면)

1990년대까지만 해도 게임에 대한 이러한 신화는 그야말로 막무가내였다. '어른'의 입장에서 VG란 태생적으로 예쁘게 봐주려야 예쁘게 봐줄 수 없는 물건이었다. 지금에 이르러서도 사정은 크게 변하지 않았다. 다만 그 표현이 정교해지고 그에 대한 비난의 지점들이 보다 구체화되었을 뿐이다. 요즘은 성인용 게임과 사행성 게임에 대한 청소년의 접촉 그리고 법원에서 이미 유해 매체로 판결된 '아이템 현금 거래 사이트' 등에 대한 비난이 중심을 이루고 있다.

성인용 게임사행성 온라인 게임 등과 같은 유해매체를 접하는 청소년들이 늘고 있는 것으로 나타났다. 16일 보건복지가족부에 따르면 지난해 말 전국의 청소년(중고교생 포함) 1만6295명을 대상으로 '청소년 유해환경 접촉 종합실태조사'를 벌인 결과 절반에 가까운 44.1%가 '온라인 고스톱' 등 성인용 게임을 경험한 적이 있다고 응답했다. ("청소년 '유해매체 접촉' 갈수록 늘어, 중고생 44% 성인 게임 경험..중1때 가장 많아," 경향신문 2009-03-17 09면)

하지만 재미있는 것은 이러한 멸시와 비난의 눈 흘김 속에서도 '희망'을 말하는 사람들이 있었다는 점이다. 그런데 이러한 '희망'의 담론은 대개 그 수단이 '게임'이 될 수도 있다는 점을 숨기려는 경향이 있다. 뉴먼이 업계의 풍경을 묘사하며, 그들이 자신의 자존을 지키고 스스로를 존경받는 기업인이 되기 위해 '게임'이라는 말을 꺼려하는 경향이 있다고 했는데, 마찬가지로, 게임으로부터 어떤 '희망'을 발견하려는 사람들은 '멀티미디어' 혹은 '컴퓨터 소프트웨어'라는 막연한 말들로 스스로를 가려 덮으려는 경향이 있다. 하지만, 회사를 점령한 게임세대들이 그랬듯이 이 또한 결국은 해소될 수밖에 없는 우려와 오해에 지나지 않을 수 있다.

젊은 대학생들이 컴퓨터를 교육기자재라고 인식하고 있는 반면 불행하게도 대다수 교수들은 이러한 기

술이 자신들을 강단에서 밀어낼지도 모른다는 두려움과 오해를 지니고 있다. 하지만 컴퓨터 게임을 즐기는 세대들이 장차 대학을 움직이는 때가 오면 이러한 우려와 오해는 사라지게 될 것이다. ("멀티미디어/21세기 대학교육 혁명 가져온다," 세계일보 1992-10-19 12면)

하지만 이러한 변화에도 불구하고 아직 많은 '어른'들이 오해와 걱정을 떨치지 못하고 있다. 문제는 이러한 오해와 걱정을 떨쳐야겠다는 의도나 의지가 이들에게는 아직 없다는 점이다. 확실히 이로운 것이라는 점이 판명되기 전까지는 피해가는 것이 가장 안전한 '수'이기 때문에 다른 생각은 필요가 없다. VG에 대한 문화적 상황은 대충 이렇다. 어떠한 면에서 VG의 가장 커다란 적은 '학부모'일지 모른다. 대중문화에 대한 사회적 담론이 긍정적 국면에 접어들고 대중문화스타들이 새로운 신분으로 등장하는 현재의 문화적 풍경에서 VG는 과거의 대중문화를 대신하는 '희생양'이 되고 있다는 생각이다. 과거 대중문화에 대해 그랬던 것과 똑같은 일들이 지금의 VG에 행해지고 있다.

이러한 상황에 그나마 조금 위안이 될 만한 일은 닌텐도 DS와 Wii를 플랫폼으로 소개된 몇몇 타이틀들이 그나마 '게임스럽지 않은' 게임으로 인정받고 있다는 점이다. 체중 및 체지방 관리와 몇 가지 실내 트레이닝 프로그램으로 구성되어 있는 <Wii Fit>이나 치매 예방에 효과가 있다는 <말랑 말랑 두뇌교실> 그리고 직접적으로 아이들의 영어실력 향상에 도움을 줄지도 모른다는 기대감을 갖게 하는 <영어 삼매경>과 한자공부를 위해 탄생한 <마법 천자문>은 이러한 점에서 반가운 타이틀들이었다. 몇몇 경영 및 시장 보고서들을 뒤지거나 신문 기사들을 검색해 봐도 최근 1~2년 동안 게임계의 중요한 화두 가운데 하나는 이러한 닌텐도의 타이틀들을 중심으로 회자되기 시작한 '시리어스 게임'(이하 SG)이라는 이름에 꽂혀 있다.

시리어스 게임이 대중적 담화의 영역에 등장한 것은 극히 최근의 일이다. 아마 대부분의 사람들에게 이 말은 여전히 낯설고 생경한 용어일 것이다. 하지만 이에 대한 논의와 언급이 학제적 담론을 통해 개진되기 시작한 것은 이미 오래 전의 일이다. 물론 플라톤과 아리스토텔레스까지 거슬러 올라가는 전통적인 학문 영역들과 비교할 바는 아니지만, SG에 대한 논의의 편린은 VG에 대한 논의가 시작됨과 거의 동시, 어떤 면에서는 그보다 먼저라고 해도 과언이 아니다. 실제로 1997년 머레이(Murray 1997)와 올셋(Aarseth 1997)이 각각 VG에 대한 이론적 작업을 성과로 발표했을 때, MIT는 브룩만(Bruckman 1997)의 MUD와 같은

온라인 게임 환경이 지나는 교육적 가치에 대한 논문에 학위를 주었다.¹⁾ 더구나 SG의 개념을 수립하고 이에 대한 본격적 논의의 가장 중요한 논거로 인용되는 애플(Abt 1970)의 『시리우스 게임』이 출판된 것은 그보다 한참 전인 1970년의 일이다.

1970년이면 VG가 이제 막 하나의 산업으로 태동할 직전이다. 아타리의 설립이 1972년이므로, 애플은 <풍>보다 2년 먼저 SG의 개념을 소개한 것이다. 당연히 애플의 논의는 VG에 근거할 수 없었다. 그는 일반적인 게임놀이와 카드게임에 근거하여 SG의 개념을 확립하고 이를 교육과 훈련에 이용할 방법이 없을지 고민하였다. 이러한 생각은 VG의 산업적 성과가 축적되고 이를 네트워크에 실어 ‘커뮤니케이션’의 효과를 극대화하기 시작한 1990년대에 이르러 보다 정교하게 발전되었다.

1990년대 초에는 우리에게도 SG와 연관지을 수 있는 움직임들이 태동하기 시작한다. 1991년 8월에는 웅진미디어가 개발한 <웅진터미네이터>가 시판을 시작했고, 1992년 1월에는 계몽사의 <계몽포스회원> 서비스가 시작되었다. 이들은 모두 통신서비스를 병행하는 교육용 소프트웨어였다. 이 두 서비스는 기본적으로는 학습교재의 감각으로 만들어진 것이지만, 그 방법에 있어서는 “마치 컴퓨터게임을 하듯” 학습에 흥미를 갖도록 만든 것이며, 동시에 컴퓨터 사용법을 익혀 디지털 리터러시를 손쉽게 취득할 수 있도록 디자인 된 것이었다. (“출판 전자통신업계/컴퓨터용 학습교재 개발 붐,” 한겨레 1992-01-10 09면) 아울러 이 시기에는 미국 등지의 ‘가상현실게임’이 소개되기도 했다. 이는 ‘인공현실실감기술’이라는 다소 촌스럽게 느껴지는 어법으로 다만 오락을 목적으로 하는 것이 아니라, “건축 여행 교육 의학등에 다양하게 응용, 이 분야의 혁명적 변화를 예고”하는 것으로 소개되었다. (“사람이 컴퓨터 화면 속에 들어간다,” 세계일보 1992-02-07 13면)

하지만 SG에 대한 본격적 담론이 형성되고 이를 하나의 학제적 논제로 그야말로 ‘진지하게’ 논의하게 된 것은 2002년 “Serious Game Initiative”의 등장 이후라고 해야 할 것이다. 여전히 산업과 정책의 세레가 없는 한 쉽사리 담론의 조명 아래로 다가설 수 없음이 안타깝

1) 브룩만의 논문은 물론 VG에 대한 것은 아니며, 보다 정확하게 말하자면 온라인 커뮤니티 혹은 온라인 네트워크의 교육공학적 활용에 대한 연구라 할 수 있다. 브룩만의 논문이 발표될 당시의 온라인 커뮤니티 그리고 온라인 네트워크란 MUD를 중심으로 하는 게임 환경과 밀접히 관련되어 있었다. 브룩만 역시 객체지향적 머드라 불리는 MOO를 교육공학적으로 전용한 네트워크/언어환경이라 할 수 있는 MOOSE를 논의의 대상으로 삼고 있다. 이는 직접적으로 게임에 대한 것은 아니지만, VG에 대한 논의와 평행선상에 있을 수 있다는 점에서 의미가 있다. 이 논문의 심사과정에 레스닉(Mitchel Resnick), 젠킨스(Henry Jenkins), 벤튼(Stephen Benton)이 참여했음은 또한 시사하는 바가 크다.

지만 그나마 다행이라면 다행일지 모른다. 이제 우리들 안에서도 SG는 담화의 범위를 넓혀가고 있다. 이전에야 어쨌든 공적인 차원에서 SG를 위한 정책포럼(기능성게임포럼)이 만들어지고 이들에 의해 SG를 하나의 산업으로 진흥하고 육성하기 위한 제안들이 발표되기도 했으니 말이다. ‘기능성게임포럼’은 이 발표를 통해, 2012년까지 5000억원 규모의 SG시장을 확보하고, 창작, 연계 활성화, 연구 및 R&D 강화, 보급·유통 활성화, 사회인식 제고 및 홍보 확대, 해외진출 활성화 및 국내외 협력 강화 등 5대 추진전략과 33개 세부과제를 정부에 건의하였다.²⁾ 확실히 SG가 하나의 화두이다.

이 글은 이러한 현재적 상황에서 SG의 정체성에 대해 물음을 제기한다. SG란 무엇이며, 이는 우리에게 어떠한 의미가 있는가에 대한 시론적 차원의 검토와 문제제기가 이 글의 중심된 내용이 될 것이다. 이러한 문제제기가 처음이거나 혹은 전혀 새로운 것이라고는 할 수 없다. 어떠한 면에서 진부한 ‘중복’에 지나지 않을 수도 있다. 하지만 논의를 모아 명료화하는 일 또한 중요한 작업이라 생각한다. 현재 제기되고 있는 SG에 대한 일반적 논의들을 통해 우리는 오히려 VG에 대해 배울 수 있고, 또한 그로부터 SG의 의미와 그 용처에 대해 다시 생각해 볼 계기를 마련할 수 있을 것이다.

2) 김명희, “기능성 게임은 미래 산업, 새로운 ‘한류’ 만든다”, <게임메카>, 2009. 5. 14. (<http://www.gamemeca.com/news/>에서 검색 가능, 2009. 11. 17. 확인)

사례: 대중담론에 나타난 SG에 대한 초기의 논의

'오락과 교육의 조화' 멀티미디어게임(컴퓨터이야기)[한겨레] 1993-02-20 08면

요즈음 비디오게임기에 대한 어린이의 '광과민 반응'이 문제가 되고 있다. 지난 1월초 영국의 <데일리메일>지가 닌텐도 게임기에 의한 발작사건을 보도한 후, 국내에서도 지난달에 비슷한 사례가 발견되었다. 그러나 비디오게임기와 게임 소프트웨어에 대한 이런 의심은 전문가들의 정확한 조사를 통해 인정받은 것이라기보다는 언론의 흥미위주 보도태도에 의해 과장된 느낌이다.

보통 컴퓨터게임이라고 하면 비디오게임이나 전자오락실의 전용게임기를 떠올린다. 이들 게임기 소프트웨어의 대부분은 부수고 무찌르는 것들이다. '아케이드형 게임'이라고 불리는 이런 게임은 스트레스 해소에는 큰 도움이 될지 모르나 지나치게 몰두할 경우 눈과 손가락을 혹사시키는 등 부정적인 요소가 많다.

개인용 컴퓨터에서 즐길 수 있는 게임 소프트웨어의 종류는 훨씬 다양하며, 청소년에게 유익한 것도 많다.

대표적인 것으로는 물리적인 숙달보다는 논리적인 사고력을 키우는 데 도움이 되는 논리 게임, 비행기나 자동차 등을 실제로 조종하는 것 같은 느낌을 주는 시뮬레이션 게임, 기본 줄거리가 있으나 자신의 판단과 결정에 따라 이야기가 달라지는 모험(어드벤처) 게임 등이 있다.

외국의 동향을 살펴보면 게임산업이 영화산업과 비슷해지고 있다. 최근에는 게임 소프트웨어를 만드는 데 시나리오, 음악, 컴퓨터 그래픽, 컴퓨터 프로그래밍, 음향 효과 등 이른바 멀티미디어 기술이 필요하다. 그래서 멀티미디어 게임은 플로피디스크가 아닌 콤팩트디스크에 저장된다. 방대한 양의 컬러그림과 사진, 음향-음성 자료 등을 담을 수 있고, 게임에 사용되는 음악을 사운드트랙으로 넣을 수 있기 때문이다. 따라서 멀티미디어 게임의 인물들은 문자가 아닌 소리로 말을 하는 경우가 많다.

미국의 소프트웨어 출판협회의 자료에 따르면 미국과 캐나다의 지난 91년 컴퓨터게임 소프트웨어의 판매액만 자그마치 3억7천만 달러에 이른다고 한다.

주목할 만한 점은 가족용 게임 부분이 48%나 성장했다는 사실이다. 그 이유는 오락과 교육의 양면을 충족시키는 신중 멀티미디어 게임들이 큰 호응을 얻고 있기 때문이라는 것이다.

앞으로 새로운 세대들은 책보다는 멀티미디어 게임으로 학습을 하게 될 것이다. 이미 미국의 어린이들은 '미국 크로스컨트리'로 지리공부를 하고, '아이잭 아시모프 과학탐험'으로 과학공부를 할 수 있다.

우리도 하루빨리 게임 소프트웨어 제작에 관련된 기술을 배워서 우리의 것을 만들어야 한다. 그렇지 못하다면 학생들은 세계의 역사를 외국인이 만든 멀티미디어 게임을 통해서 외국인의 시각으로 보게 될 것이다.

이 문제는 외국 비디오에 의한 문화적 침투만큼이나 심각하다. 우리의 문제는 '광과민 반응'이 아니라 '소프트웨어 불감증'이다.<탁연상=컴퓨터전문 기고가>

2 가능성 게임이라는 용어

우리나라에서 SG는 흔히 '가능성게임'이라는 말로 번역되어 불리고 있다. 앞에서 예로 든 '가능성게임포럼'의 예에서도 알 수 있듯이, 정책과 제도의 차원에서 SG는 '기능'이라는 수식어와 연결되어 대중 앞에 나타난다. 이 말은 한편 기존의 VG가 그러한 기능이 없거나 더 나아가 '역기능'적이었다는 이미지를 만든다. 확실히 그러한 면이 있다. SG에 대한 대중적 담론의 편린들을 살펴보면 기존 게임의 '폐해를 극복하기 위한 게임'이라거나 기존 게임이 지닌 '문제점을 극복한 게임'이라는 식의 표현이 종종 눈에 띄기 때문이다. 다시 말해, SG는 기존 게임의 '역기능'을 극복하고 이를 '기능'화한 게임이라는 식의 논리가 힘을 발휘하는 것이다.

SG에 이러한 인식은 놀랍게도 VG의 오락적 성격을 '역기능'의 중심으로 몰아가는 주술적 효과를 갖는다. 하지만 지배적인 패러다임의 미디어연구에서조차 '오락'은 (매스) 미디어의 여러 기능들 가운데 하나로 인식되고 있는 상황에서 이러한 주술의 효과를 공공연하게 드러내 보이는 일은 쉽게 납득하기 힘든 일이다. 그러므로 SG를 '가능성게임'으로 풀어 놓는 담론의 지형 안에서 '오락'은 일정한 형질 변이를 통해 새로운 형태도 재가공된다. 결론부터 말하자면, 즐거움을 목적으로 하던 오락이 그 자체로 수단화되는 것이다. 즉 '가능성게임'에서 'VG의 즐거움'은 '기능'을 구현하기 위한 수단 혹은 도구가 된다. 이러한 인식은 이미 앱트로부터 시작된 것이기도 하다.

우리는 SG에 관심을 갖는데, 그건 이러한 게임들이 명백하고 사려 깊게 고안된 교육적 목적을 가지고 있기 때문이며, 우선적으로 즐거움을 위해 플레이되는 것을 의도하지 않는다는 점 때문이다(Abt 1970, 9).

앱트가 SG를 이렇게 정의하는 까닭은 그에게 게임의 가능성은 무엇보다 교육과 훈련에 열려있었기 때문이다. 그는 게임이 '즐거움'을 주는 일이 아니라면, 무엇보다 변수를 조작하고 그러한 조작의 결과를 확인함으로써 특정한 '행위'를 습득하는 일련의 과정을 훈련하는 일이라고 생각해서이다. 이를테면, 피아제는 지식의 핵심을 다음과 같이 정리하는 데 이는

게임을 통해 얻을 수 있는 중심된 경험, 즉 행위와 그 결과의 '규칙적 연관'에 대한 이미지를 갖는 것과 밀접히 관련된다.

지식이란 실제의 복사가 아니다. 어떤 대상을 안다는 것은, 어떤 사건을 안다는 것은 단지 그것을 보고 마음속에 그것에 대한 복사 혹은 심상을 갖는 것이 아니다. 대상을 안다는 것은 그것에 어떠한 행동을 하는 것이다. 안다는 것은 그것을 고치고 바꾸는 것이며, 이러한 변형의 과정을 이해하는 것이고, 결과적으로 대상이 구성되는 방식을 이해하는 것이다. 조작이란 그러므로 지식의 핵심이다. 그것은 지식의 대상을 변형하는 내면화된 행위인 것이다(Piaget 1967, 12).

그렇다면, 굳이 게임이어야 할 이유는 어디에 있는가? 게임이 아니더라도 행위와 결과의 규칙적 연관을 경험하고 이를 훈련함으로써 '조작'을 습득할 방법은 어디든지 있다. 특히 '시뮬레이션'은 이러한 결과를 이끌어낼 수 있는 가장 좋은 수단이다. 모든 게임은 실제 세계의 어떤 부분을 모사(simulate)하고 있지만, 모든 모사가 게임이 되는 건 아니다. 이에 대해서는 앵트 또한 분명한 의식을 가지고 있었다. 그는 모든 변수 조작 시스템이 게임이 되는 건 아니라고 생각했다. 즉 통상의 시뮬레이션이 모두 게임일 수는 없는데, 이를테면 결과가 이미 정해진 교통흐름이나 화학반응에 대한 컴퓨터 시뮬레이션은 게임이 아니다(Abt 1970, 9). 다시 말해 게임은 끝이 열려 있으며, 이 열려있음이 행위에 동기를 부여하게 된다는 것이다. 어떻게 하면 성과가 나는 줄은 알지만, 그 성과가 어느 정도일 것인지 혹은 어떠한 특질을 가지게 되는 것인지 모호하고 불분명할 때, 사람들은 흥미를 가지게 되고 재미를 느끼게 된다. 이러한 흥미 혹은 재미는 곧 앵트의 SG가 갖는 '몰입'의 기제다.

이를테면 앵트는 라포포트(Anatol Rapoport)의 논변을 근거로 SG가 갖는 교육적 효과를 주장하는 데, 그는 시뮬레이션이 감정이입(empathy)을 이끌어내는 가장 강력한 접근방법이라고 주장한다(Abt 1970, 107). 라포포트의 주장은 한편 '감정이입'이 어떠한 논쟁 상황에서 상대를 이기기 위한 최선의 전략이 될 수 있다는 생각에서 비롯한다. 즉 상대방의 논점을 명확하게 이해하고 이에 대해 가장 설득력 있는 반대 의견을 개진하기 위해서는 상대방의 입장에 대한 충분한 이해가 필요한데, 이는 일종의 시뮬레이션 상황이 될 수 있다는 것이다. 그러므로 이러한 시뮬레이션을 학습과 훈련에 이용하는 것은 어쩌면 당연한 귀결일

수 있다.

하지만 앞에서 언급했듯이 모든 시뮬레이션이 게임이 되지는 않는다. 게임은 단순히 표현하자면 지금의 맥락에서 '시뮬레이션 + α'이다. 시뮬레이션에 추가되는 'α'를 '몰입을 위한 기제로서의 재미'라고 한다면 이는 파퍼트가 말한 것과 같은 상황 때문이다. 그는 아이들이 학교에 가기 싫어하는 가장 커다란 이유를 공부 자체에 대한 부담이나 어려움이 아니라, 그 자체의 따분함에 있다고 말한다(Papert 1998). 이러한 면에서 시뮬레이션의 조작적 상황에 재미를 더한 VG는 효과적인 교수 및 훈련의 도구가 될 충분한 자질을 갖추었다고 할 수 있다. 그것은 '재미'라는 매우 높은 동기화 매커니즘을 가지고 있을 뿐 아니라, 다양한 주제에 대한 개념과 사실을 효과적으로 소통할 수 있는 시뮬레이션이기 때문이다(Abt 1970, 13). 간단히 말해 SG는 우리에게 진지한 지적·사회적 문제를 아무런 위험 없이 적극적으로 탐험할 수 있는 풍부한 장을 제공한다(Abt 1970, 13).

앵트의 논의를 따라가는 과정에서 조금 돌아오기는 했지만, 아무튼 SG는 통상의 게임과는 다르게 '명백하고 사려 깊게 고안된 교육적 목적'에서 만들어진 게임이다. 즉 처음부터 '즐거움'이 아니라 특정한 목적을 이루기 위한 게임, 특정한 '기능'을 가지고 '진지한 지적·사회적 문제'를 탐구할 수 있도록 고안된 것이 SG인 것이다. 그러므로 우리나라에서도 SG는 이상희의 다음 글에서 읽을 수 있는 바와 같이 정의되는 일이 보통이다.

사용자가 특정한 문제에 대해 교육받고 훈련 받으며 즐거운 요소를 함께 경험할 수 있도록 제작된 게임을 시리우스 게임이라고 하며, 단순 엔터테인먼트 이상의 교육적 효과를 목적으로 개발된 게임 소프트웨어를 일컫는다. 시리우스 게임이라는 용어는 2002년 미국에서 Serious Game Initiative가 만들어져 정책과 경영 시뮬레이션 게임개발을 중심으로 하는 시리우스 게임에 대한 개발과 연구를 본격적으로 시작하면서부터 등장하여 사용되어지고 있다.(이상희 외 2007, 90)

여기에서 이상희 등은 SG의 S를 앵트와 마찬가지로 '교육적 효과'에 있는 것으로 보았는데, 이는 하나의 사례 혹은 양태에 지나지 않는다. 즉 S는 오락이 아닌 다른 어떤 것으로 특정한 효용을 지닌 것이라면 무엇이든 될 수 있을 것이다. 그러므로 위키피디아에서 시리우스 게임을 국방, 교육, 과학적 연구, 건강관리, 재난방제, 도시계획, 엔지니어링, 종교 그리고

정치의 영역에 걸쳐있다고 보았고, 이원희(2009)는 교육, 스포츠, 의료, 국방, 공공부문 등의 영역을 가로지른다고 정의하였다. 특히 일본기계공업연합회의 SG관련 보고서에서는 '의료' 및 '재활' 부문에서의 가능성에 대한 논의가 강도 있게 개진되고 있기도 하다(일본기계공업 연합회 2007).

아무튼 그것이 VG의 역기능을 관리하기 위한 차원이든지 혹은 독자적인 목적에 따른 것인지, 가능성 게임이라는 용어는 SG를 즐거움을 통해 지겹고 힘든 교육과 훈련 등의 특정한 목적을 달성하기 위해 만들어진 게임으로 정의한다. 여기에서 게임은 이러한 지겹고 힘든 과정을 견디게 해줄 '재미'를 위한 것이고, '목적'은 이러한 게임의 공허함에 의미를 주는 것이다. 이것이 SG에서 게임의 기능이다. 그러므로 앵트는 게임 보기를 일종의 '관점' 혹은 '세계관'과 같이 하였다. 그는 게임을 사물을 바라보는 특정한 방법이라 정의하고, 이러한 관점은 합리적이며 분석적인 차원과 감정적, 창조적, 극적 차원을 갖는 것으로 보았다(Abt 1970, 5-6).

여기에서 합리적이며 분석적인 차원이란 게임이 결국 어떠한 선택과 결정의 과정이라는 점, 즉 일종의 시뮬레이션이라는 점을 부각한다. 변수의 조작과 그 조작으로부터 일정한 패턴으로 얻어지는 결과에 익숙해지는 것 혹은 그러한 패턴을 간파하고 이를 훈련하고 학습하는 것이 이러한 차원에 있다. 이는 통속적으로 말해서 특정한 목적을 따내기 위해 상대방과 경쟁하는 과정이라 할 수 있다. 다른 한편 감정적, 창조적, 극적 차원은 바로 재미와 몰입이 개입하는 차원이다. 게임은 단순한 변수의 조작 혹은 특정한 플레이어 행위에 대한 규칙적 결과들의 함수적 연관 이상이다. 이는 게임이 플레이어와의 상호작용 속에서 특정한 감정적이며 정서적인 반응을 이끌어낸다는 점에 있는데, 이는 게임이 SG로 기능하는 데 있어 매우 중요한 한 요인이 된다(Abt 1970, 6-7).

그러므로 SG의 S를 '기능'으로 정의하는 데 있어서의 문제는 그것이 특정한 목적을 가지고 있음 혹은 그러한 목적을 이루는 데 특정한 효과 혹은 효용을 지남에 대한 시비가 아니라 점을 염두에 두어야 한다. 앞서서도 말했듯이 문제는 무엇보다 그 말이 환기시키는 VG에 대한 부정적 신화에 있으며, 다른 한편 그 말에 내포된 이데올로기가 뻔뻔스러운 정도로 보수적이라는 데 있다. 다시 말해 '기능성'이라는 말은 현재의 사회적 체제와 규범을 '정상성'을 규정하는 기준으로 삼고, 이로부터 벗어나는 혹은 여기에서 이탈하는 모든 것을

'역기능'이라는 범주에 묶음으로써 SG를 보수적 관점에서의 균형(equilibrium) 유지 수단으로 전락하게 한다. 즉 이러한 관점에서 SG는 알튀세르가 말한 'ISA'의 한 사례가 되는 것이다.

박근서(2009)는 SG가 이데올로기 재생산의 도구가 될 수 있음과 동시에 저항과 탈주의 매체가 될 수 있다고 주장한다. "SG는 재현의 차원에서가 아니라 직접적이고 실천적인 차원에서 대안적 이데올로기와 사상을 전파하는 대안적 미디어가 될 수 있다. 이는 이미 프라스카(Frasca 2008)에 의해 주창되었던 바이기도 하다. SG를 '기능'이라는 용어에 묶어 둘 경우, 이러한 대안적 이데올로기의 가능성과 그 흔적은 약화되거나 혹은 사라져 버릴 수 있다. 이러한 차원에서 본다면 '기능'이라는 말을 버리든가 혹은 그것을 진보적인 의미로 전유하는 담화적 수준에서의 실천이 필요할 것이다. 하지만 현재의 시점에서 후자의 전략은 그다지 실효성을 거둘 수 없다는 생각이다. 왜냐하면, SG가 이미 업계와 사회의 중요한 하나의 의제로 설정되고 있는 상황에서 이를 우회한다는 것은 그다지 효과적인 방법으로는 생각되지 않기 때문이다.

그렇다면 가능성 게임이라는 용어를 대신할 다른 이름을 찾아 볼 필요가 있을 것이다. SGI의 소여와 스미스(Sawyer & Smith 2008, p.9)는 SG에 관련된 용어들을 정리하는 가운데, SG와 더불어 쓰이는 이름들을 정리한 바 있다. 이들이 정리한 용어들은 아래와 같다.

educational games(교육용 게임)
 simulation(시뮬레이션)
 virtual reality(가상현실)
 alternative purpose games(대안목적게임, 대안게임, 목적게임)
 edutainment(에듀테인먼트)
 digital game-based learning(게임 기반 학습)
 immersive learning simulations(몰입형 학습 시뮬레이션)
 social impact games(사회 충격 게임, 사회게임)
 persuasive games(설득적 게임)
 games for change(변화를 위한 게임)
 games for good(선을 위한 게임)
 synthetic learning environments(인공 학습 환경)
 game-based "X"(게임기반 X)

그런데 문제는 이들 용어를 또한 그리 만족스럽지 못하다는 점이다. 소여와 스미스의 말대로 SG는 그것을 정의하고 있는 사람들이 하고 있는 것으로 정의(Sawyer & Smith 2008, p.10)되어 왔기 때문에 오히려 많은 수의 용어들이 지나치게 그 범위가 좁고 그 관점이 편벽하다. '기능성게임'이라는 말은 마음에 들지 않고 그렇다고 다른 대안을 생각하기도 쉽지 않다는 것이 지금의 상황이다. 때대로 '목적성 게임'이라는 말이 쓰일 때도 있지만, 이 용어를 쓸 바에야 이미 익숙해져 있는 '기능성 게임'이 낫다는 생각이 든다. 특별한 이점을 찾기 어렵기 때문이다.

'SG'의 원래 의미와 그 뉘앙스가 '일차적 목적을 오락에 두지 않는 게임'이라고 한다면, 그것의 가장 정확한 번역은 아마 '비오락성 게임'이 될지 모른다. VG가 있고, VG의 하부 범주로 오락성게임과 비오락성 게임을 둘 수 있다면, SG는 두 번째 범주에 정확히 포개진다. 영화가 서사성의 여부에 따라 서사영화(fiction film)와 비서사영화(non-fiction film)를 나누듯이, VG 또한 오락성을 중심으로 오락성 게임(amusement game)과 비오락성 게임(serious game)으로 구분할 수 있지 않겠느냐는 것이다. 이러한 번역 혹은 정의의 이점은 VG와 SG를 나란히 놓을 때, 발생하는 비대칭적 이미지를 해결할 수 있고, VG의 외연을 보다 포괄적으로 정의할 수 있게 해줌으로써 그 내용을 더욱 풍요롭게 만들 수 있다는 점이다. 이러한 차원에서 SG를 '비오락성 게임'이라고 부를 수도 있을 것이다.

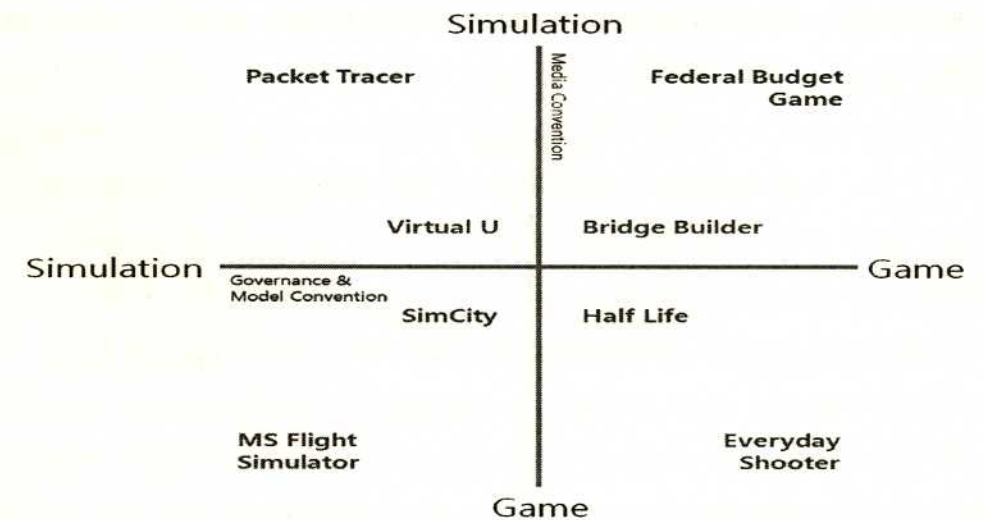
3. SG의 유형 : 소여와 스미스의 분류

| | Games for Health | Advergmes | Games for Training | Games for Education | Games for Science and Research | Production | Games for Work |
|-------------------------|--|--|---|--|---------------------------------|--|---|
| Government & NGO | Public Health Education & Mass Casualty Response | Political Games | Employee Training | Inform Public | Data Collection / Planning | Strategic & Policy Planning | Public Diplomacy, Opinion Research |
| Defense | Rehabilitation & Wellness | Recruitment & Propaganda | Soldier Support Training | School House Education | War Games / Planning | War Planning & Weapons Research | Command & Control |
| Healthcare | Cybertherapy, Evgaming | Public Health Policy, Social Awareness Campaigns | Training Games for Health Professionals | Games for Patient Education and Disease Management | Visualization & Epidemiology | Biotech, Manufacturing & Design | Public Health Response Planning & Logistics |
| Marketing Communication | Advertising Treatment | Advertising, Marketing with Games, Product Placement | Product Use | Product Information | Opinion Research | Machinima | Opinion Research |
| Education | Inform about Diseases/Risks | Social Issue Games | Train Teachers, Train Workforce Skills | Learning | Computer Science & Recruitment | E2E Learning, Construction, Documentary? | Teaching, Distance Learning |
| Corporate | Employee Health Information & Wellness | Customer Education & Awareness | Employee Training | Continuing Education & Certification | Advertising / Visualization | Strategic Planning | Command & Control |
| Industry | Occupational Safety | Sales & Recruitment | Employee Training | Workforce Education | Process Optimization Simulation | Memo / Bio Tech Design | Command & Control |

[그림 1] 소여와 스미스의 SG 유형(Sawyer & Smith 2009, 29)

SG의 S를 비오락성이라는 말로 풀 때, 문제는 '기능성'이라는 말이 그랬던 것처럼 이 말의 의미를 어떻게 펼치느냐는 논제가 될 것이다. 이에 대해서는 또한 소여와 스미스가 정리한 SG의 하부 유형에 대한 논의가 논의의 출발점이 될 수 있을 것이다. 그는 SG를 필요로 하는 기관 조직 혹은 제도의 차원과 그것의 주요 목적을 기준으로 [그림 1]과 같은 유형분류를 제시한다. 소여와 스미스는 기관, 조직 혹은 제도의 차원에, 정부 및 NGO, 국방, 보건, 마케팅, 교육, 기업, 산업을 두고, 게임의 목적은 건강, 선전, 훈련, 교육, 과학/연구, 생산, 작업으로 구분한다.

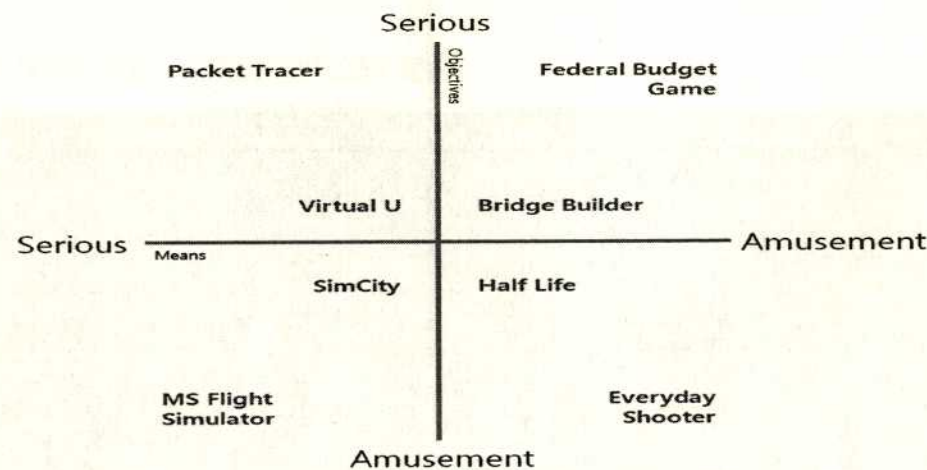
한편 이러한 목적을 기준으로 하는 복잡한 체계 외에도 소여와 스미스는 시뮬레이션과 게임을 미디어 관습과 모형적 관습이라는 축을 통해 다음 [그림 2]와 같이 유형화한다. 이 그림에서 1, 2 사분면에 해당하는 영역은 전통적인 시뮬레이션의 범주에 속하는 차원이고, 3, 4 사분면에 해당하는 영역은 VG에 속하는 차원이라고 볼 수 있다. 이들 시뮬레이션과 VG의 차원에서 이를 다시 시뮬레이션과 게임으로 구분할 수 있는 잣대는 거브너스와 모델 관습에 따른 것이다. 즉 <하프라이프>와 <심시티>의 차이는 VG가운데 통상의 게임에 가까운 것과 시뮬레이션에 가까운 것의 차이가 한 번 더 겹쳐지는 것이다.



[그림 2] 게임과 시뮬레이션의 관계(Sawyer & Smith 2009, 20)

이러한 도식에 따르자면 통상 SG의 범주에 해당하는 영역은 1사분면과 3사분면, 즉 미디어로서의 시뮬레이션과 모형으로서의 게임이 만나는 지점, 미디어로서의 모형과 모형으로서의 시뮬레이션이 만나는 두 개의 차원이라고 할 수 있다. 이 두 차원은 게임이며 동시에 시뮬레이션인 차원이 되는데, 문제는 3사분면에 해당하는 영역을 SG에 둘 수 있는지에 대해서는 추가적인 논의가 필요한 부분이다. 왜냐하면, 기본적으로 이 영역은 VG의 영역에 속하는 것으로 논의되

어 왔고, 또 그렇게 인식되고 있기 때문이다. 또한 나머지 두 영역 또한 논쟁을 불러일으키는 마찬가지로 될 텐데, 왜냐하면 4사분면의 경우라 하더라도 게임 외의 목적에 이용될 가능성이 충분하고, 2사분면이라고 해서 게임으로 전유되거나 혹은 게임화될 가능성이 전혀 없다고는 할 수 없기 때문이다. 이러한 면에서 보면, [그림 2]의 도식 상에서 SG가 차지하는 영역은 단순히 특정한 차원에 국한된다기보다 정도의 차이를 가지고 전 영역에 걸치는 이미지라고 파악해야 될 것이다. 더구나 시뮬레이션과 게임의 차이를 통해 SG와 VG를 구분한다는 것도 의미가 없어 보이는데, 왜냐하면 시뮬레이션은 VG에서 이미 일반적으로 사용되는 시스템이고, 기본적으로 그 자체가 하나의 시뮬레이션이기 때문이다. 이러한 차원에서 본다면, 소여와 스미스의 도식은 SG를 정의하고 그 의미를 드러내는 데 적합한 틀이라고 보기 힘들다.



[그림 3] 오락성/비오락성 게임이라는 구분에 따른 SG의 정의

이러한 면에서 앞서 제기한대로 VG의 외연을 넓히고 그것을 오락성 게임과 비오락성 게임을 범주화하는 주장을 소여와 스미스의 작업에 접쳐 보면 [그림 3]의 도식을 만들 수 있다. 이 도식에서는 오락 자체를 목적의 자리에 두느냐 혹은 목적을 실현하기 위한 수단적 자리에 두느냐에 따라 VG의 평면을 유형화한다. 해당되는 사분면상의 사례들이나 그 구체적 면면들에 대해서는 보다 검토가 필요하겠지만, 논리적으로 그리고 이념적으로 이러한 도식이 소여와 스미스의 도식보다는 보다 현실의 상황과 담론에 부합한다고 생각한다.

4. 결론 : 모든 게임은 진지하다

기(Gee, 2003)는 학습자들이 학교에서 경험하는 것보다는 그들 나름의 문화 속에서 학습을 효과적으로 수행할 수 있다고 하였다. 그는 학습자들의 문화가 반영되고 그 기반 위에서 학습활동이 이루어진다면 재미와 가능성 그리고 창의성에 토대를 둔 자기 주도적 학습이 가능할 것이며, 교육과 훈련의 잠재력이 극대화될 것이라고 주장하였다. 기가 발견하였듯이 비디오게임에는 어떠한 잠재력이 내재되어 있다. 이러한 잠재력은 그것이 상당히 복잡한 구성과 구조를 가지고 있음에도 불구하고, 그것에 접하는 대부분의 사람들로 하여금 그 난관을 극복하고 결국에는 끝을 보게 만드는 추동력에 있는지 모른다. 기 자신이 그랬고, 그의 아이가 그랬으며, 이 글을 쓰고 있는 나 자신도 마찬가지다.

오락이 아닌 게임의 용처를 고민하는 대부분의 사람들에게 그것의 몰입 기제는 가장 매력적인 요소다. 우리의 아이들이 게임을 통해 이루고 성취하는 일들을 보면, 허를 내두를만한 일들이 하나 둘이 아니다. 프렌스키(Prensky 2006)의 책을 읽다보면 만화가 하나 눈에 띈다. 밤새 게임을 한 딸에게 꾸지람을 하는 아버지를 두고, 아이는 밤새 자기가 이룬赫赫한 성과를 말해준다. 아버지는 감동의 눈물을 흘리며 '대단하다 우리 딸'을 연호한다. 게임인지 혹은 공군 조종사를 위한 본격 시뮬레이션인지를 헛갈리게 만드는 <MS 플라이트 시뮬레이터>를 만져본 사람이라면 알겠지만, 처음 연습기를 이륙시켰을 때의 성취감은 현실세계에서 운전면허를 났을 때의 기쁨과는 비교가 되지 않는다.

현대 VG의 복잡성과 그것을 정복하기 위한 게이머들의 노력은 어떠한 면에서 눈물겨운

것이다. 이러한 상황에서 우리는 질문하지 않을 수 없다. 그 노력을 추동하는 힘이란 대체 어디에서 나오는 것인가? 많은 사람들이 이를 게임이 지닌 '즐거움' 혹은 코스터(Koster 2005) 식의 '재미'에서 찾는다. 코스터의 재미가 칙센트미하이(Csikszentmihalyi 1999)의 '몰입'의 문제와 연관되듯, 우리들 또한 자연스럽게 VG의 힘을 몰입의 즐거움, 몰입으로부터의 쾌감에서 찾으려 한다. 기본적으로 타당하고 바른 견해다. 하지만 이를 '도전할 만한 가치가 있는 것을 적당한 난이도로 제공'한다는 식으로 통속화할 때 문제가 발생한다. 왜냐하면 그러한 정도의 문제라면 굳이 VG가 대안이 될 이유가 없기 때문이다.

문제는 VG가 가지고 있는 원초적인 차원, 그것이 주는 즐거움의 가장 근원적인 수준에 있는 것이 아닌가 생각한다. 기가 지적했듯이 중요한 것은 '학교에서 경험하는 것보다는 그들 나름의 문화 속에서'라는 조건이다. 이는 방법의 문제가 아니라, 세계관의 문제다. 즉 VG의 힘, 그것을 SG로 이끄는 힘의 원천은 방법이 아니라 그것의 세계관에 있는 것이다. '자유를 구가하는 상황', 일과 의무로부터 벗어나 자신과 대면하는 그 자신의 세계가 VG를 비롯한 모든 게임들, 놀이들이 빚어내는 세상이라고 한다면, SG의 힘 또한 여기에 있어야 할 것이다. VG를 수단으로 인식하고 이를 도구적으로 배치하려는 의도들 안에서 SG의 미래가 어떤 것일가에 대해 숙고하지 않으면 안 된다는 생각이다.

이러한 차원에서 보면, VG에 오락을 위한 게임과 그렇지 않은 게임의 구분과 경계가 있다는 생각도 한편으로는 의미 없는 언사에 지나지 않는다. 위에서 언급한 오락성 게임과 비오락성 게임의 구분은 이념적 수준의 구분과 구획일 뿐, 개별게임을 분류하고 식별하기 위한 꼬리표는 아니라는 말이다. SG가 즐거움을 주고 자유의 희열을 구가하게 할 수 있다면 마찬가지로 모든 오락성 게임들 또한 진지해질 수 있다. 이는 VG의 두 범주 AG와 SG의 구분이 결국 맥락과 사용의 문제임을 드러낸다. 비트겐슈타인이 언어에 대한 말했던 것과 마찬가지로, AG와 SG 또한 그것의 쓰임 안에서 의미를 갖는다.

참고문헌

- Abt, Clark(1970). *Serious Games*, Viking Press.
- Beck, John, 이은선 역(2006). *게임세대 회사를 점령하다*. 세종서적.
- Bruckman, Amy(1998). "MOOSE Crossing: Construction, Community, and Learning in a Networked Virtual World for Kids." Dissertation of the Ph. D. MIT Media Lab.
- Csikszentmihalyi, Mihaly, 이희재 역(1999). *몰입의 즐거움*. 해냄.
- Frasca, Gonsalo, 김겸섭 역(2008). *역압받는 사람들을 위한 비디오게임*. 커뮤니케이션북스.
- Gee, James Paul(2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Koster, Raph, 안소현 역(2005) *재미이론*. 디지털미디어리서치.
- Lawrence Kutner and Cheryl K. Olson, 박미경 역(2009). *게임의 귀환*. 비즈앤비즈.
- McCarty, C. T.(2001). "Playing with Computer Games: An Exploration of Computer Game Simulation and Learning." Dissertation of the MA. 2001.
- Papert, S. "Does Easy Do It? Children, Games, and Learning." *Game Developer*, June 1998 p.88. available at <http://www.papert.org/articles/Doeseasydoit.html> (2009. 11. 9. 검색 확인)
- Piaget, J. 1967. "Jean Piaget: Notes on Learning" by Frank G. Jennings, *Saturday Review*, May 20, 1967
- Prensky, Marc(2006). *Don't Bother Me Mom I'm Learning*. Paragon House Publishers.
- Sawyer, Ben & Smith, Peter(2008). "Serious Games Taxonomy," *Serious Games Initiative* 2008. 2. 19.
- 박근서(2009). *게임하기*. 커뮤니케이션북스.
- 이상희 외(2007). "Serious Game의 체험 요소가 사회문제 교육에 미치는 효과". *게임산업저널 통권 16호*, 88-104쪽.
- 이원희(2009). SERI 경영노트 "게임산업의 新조류, 기능성," 2009 6. 25.(제12호)

발제2

사회적 대화와 인식을 위한 대안 공간으로서의 컴퓨터게임

-곤잘로 프라스카의 게임이론과 모델을 중심으로-

김 경 섭

(대구대학교 교양대학 초빙교수)

I. 들어가는 글

게임이 재미를 넘어 학습과 인식의 매체가 될 수 있을까? 얼마 전까지만 해도 이에 대한 대답은 부정적이었다. 물론 군사 훈련과 의료 교육 등을 위한 게임이나 시뮬레이션이 디자인되면서 그 가능성이 검증되기도 했지만, 게임이 일반 대중들을 위한 학습 도구로 각광을 받게 된 것은 그리 얼마 되지 않았다. 하지만 짧은 역사에도 불구하고 학습 매체로서의 게임에 대한 관심은 붓물 터지듯 일기 시작했다. 이를테면 2008년 세계 게임 시장에서 '시리우스 게임'(serious games)의 매출액이 15억 달러를 넘어섰다는 사실에서 게임 업계가 최근 이 분야에 관심을 갖기 시작한 이유를 짐작할 수 있다.³⁾ 물론 학습 게임에 대한 관심은

3) Anne Derryberry, Serious games: online games for learning, I'm Serious.net, 2009. 일반적으로 '시리우스 게임'은 몇몇 특수한 학습의 측면들을 개선시키려는 의도로 디자인된 게임들이고 플레이어 들 역시 그러한 기대감을 가지고 시리우스 게임에 접근한다. 이들 게임은 현재 구급 훈련, 군사 훈련,

게임 연구자들에게까지 미치고 있는데, 이들은 게임이 학습자들의 지식을 향상시킬 수 있는 매체적 동인은 무엇이고 미래 게임에 이 영역이 어떻게 전유될 수 있을 것인가 등에 대한 다양한 논의를 진행 중이다. 우리나라의 경우에도 다양한 학습용 게임들이 발매되고 있고 아직은 논의의 시작 단계이기는 하지만 연구자들 역시 '에듀테인먼트(edutainment)의 매체로서 '시리우스 게임'의 가능성에 주목하고 있다.

특히 주류 게임의 사회적 역할에 의문을 제기하면서 게임을 사회적 인식과 비판의 매체로 기능전환하려는 시도와 논의들이 개진되면서 학습과 훈련에 편중된 시리우스 게임의 다양성을 확대하려는 움직임이 있어 흥미를 끈다. 많지는 않지만 주류 컴퓨터게임들의 몰입적 동일시 기능들로부터 거리를 두면서 컴퓨터게임의 인식적·교육적 효과에 주목하고 대안적 컴퓨터 게임을 실천해 온 이들이 있다. 가령 'Newsgames'와 같은 단체는 게임을 통해 정치 사회적 의제들에 대한 토론과 이데올로기 비판의 실험을 행하고 있어 이목을 끈다.⁴⁾ 그들은 1930년대 영화의 매체적 기능전환을 주장했던 발터 벤야민(Walter Benjamin)의 후예라 할 만하다. 특히 필자는 프라스카(Gonzalo Frasca)의 작업에 주목한다. 그는 독일 출신의 세계적인 연극이론가이자 연출가였으며 극작가였던 브레히트(B. Brecht)와 남미 출신의 문화운동가이자 연출가, 연극이론가였던 보알(A. Boal)의 연극 실험에 영감을 받아 컴퓨터 게임을 이데올로기 비판과 정치적 토론의 매체로 '기능전환'을 하고자 한다. 이 글에서는 컴퓨터 게임의 매체적 기능전환을 통해 상업주의적 시리우스 게임의 너머를 사고하고 실험 중인 프라스카(G. Frasca)의 게임관과 실험 모델들을 소개하고자 한다.

프라스카는 브레히트와 보알의 연극적 기법들을 나름의 방식으로 전유하는 가운데 컴퓨터, 특히 컴퓨터게임의 사회적 가능성을 타진하고 매체의 기능전환을 시도한다. 브레히트와 보알은 그에게 컴퓨터게임의 사회적 활용에 대한 이념적 근거와 방법적 도구들을 제공한다. 그가 추구하는 것은 컴퓨터를 사회적 문제제기와 비판의 도구로 전환시키는 것이었거니와 컴퓨터게임은 플레이어를 보알의 '관객-배우'로 만들어주고 새로운 것을 창조할 수 있는 환

협동 교육, 의료 및 여타 사회 분야에서 활용되고 있다. 그들은 교육의 전 수준에서 활용될 수 있고, 모바일로부터 온라인에 이르기까지 플랫폼 역시 다양할 수 있다.

4) 이들의 홈페이지(<http://www.newsgaming.com>)에 올려진 그들의 출사표에는 이들의 지향성이 뚜렷하게 제시되고 있다. "우리는 게임이 단지 재미를 위한 것만이 아니라고 생각하는 게임개발자들의 독립적인 단체이다. 우리는 게임과 시뮬레이션을 통해 이 세계가 어떻게 돌아가는지를 생각해볼 수 있다. 이후 우리는 주요 국제 뉴스에 대해 분석하고 논쟁하며 입장을 개진하기 위해 게임과 시뮬레이션을 이용할 것이다."

경을 만들어줄 수 있다고 믿기 때문이다. 그는 지금까지의 대부분 게임들이 '아리스토텔레스적 게임'(aristotelian games) 으로서 이른바 강한 감정이입, 즉 '몰입'(immersion)의 메커니즘을 통해 현실인식을 가로막거나 게임의 규칙들을 통해 주류 이데올로기를 은연중에 체득하게 했다는 전제에서 출발한다. 물론 다양한 게임들의 공존이 필요하지만 그러나 주류 게임들이 판을 치는 지금의 상황은 오히려 게임의 다양성을 해치고 있다. 그래서 그는 브레히트나 보알처럼 '비아리스토텔레스적 게임'(non·aristotelian games), 즉 대안적인 '억압받는 자들의 비디오게임'(the Theater of the Oppressed)을 구상하는 것이다. 물론 주류 게임 산업이 지배하는 지금의 상황에서 프라스카의 구상은 몽상에 불과할지도 모른다. 그러나 브레히트나 보알의 연극 구상도 당시에는 그런 취급을 받았을지도 모른다. 하지만 비판적 문화이론이나 시리우스 게임의 다양성 확보에 관심을 둔 게임학에게 프라스카의 논의는 선행적 시도로서 하나의 중요한 참고서가 될 수도 있을 것이다.

II 억압받는 자들의 비디오게임 : 컴퓨터게임의 사회적·실천적 지평을 넓혀라!

여기서 소개하는 곤잘로 프라스카는 분명 게임 연구에서 특이한 사람이다. 게임 개발자이고 사업가이기도 한 그는 '게임학'의 이론적 기수로서 서사로서의 게임을 고수하는 '서사학'(narratology)에 대립각을 세우기도 했다. 우르콰이 출신인 그는 상업적인 게임과 실험적인 게임들을 넘나들면서 독창적인 게임들을 제작해왔다. 그의 활동에서 특이한 것은 컴퓨터 게임의 이데올로기에 대한 이론적 접근에 만족하지 않고, 꾸준히 대안적인 게임들을 제작하려 시도한다는 것이다. 서사학 혹은 서사론적 게임 연구자로 유명한 자넷 머레이(Janet Murray)의 지도로 『억압받는 자들의 비디오게임』이라는 학위논문을 쓰기도 한 그의 관심은 시사적인 현실 문제와 비디오 게임을 접속시키려는 데에 있다. 이른바 현대의 최신 오락물로 자리 잡은 주류 게임들의 이데올로기를 문제 삼고 게임을 현실 비판의 도구로 삼으려는 노력 속에 프라스카와 그의 협력자들의 모임인 '뉴스게이밍' 그룹은 벤야민과 브레히트의 매체기능전환의 문제의식을 실천하고 있다.⁵⁾ '시리우스게임', '뉴스게이밍'(newsgaming),

5) 벤야민과 브레히트의 매체기능전환론과 컴퓨터게임의 상관성에 관해서는 김겸섭, 2009, "디지털시대에 다시 읽는 '매체기능전환론', 『독일어문학』, 한국독일어문학회, pp. 25-49.

‘교육적 게임’(educational games), ‘다큐게이밍’(docugaming) 같은 그의 이론적·실천적 프로젝트들은 주류 ‘아리스토텔레스적 게임’을 넘어 대안적 ‘비아리스토텔레스적 게임’을 향한 원대한 목표들을 보여준다.⁶⁾ 여기서 우리는 프라스카의 게임관과 그의 실험 모델을 살펴보는 가운데 컴퓨터 게임의 매체적 가능성들을 발견하게 될 것이다.

1. 정치적 에듀테인먼트와 시사 게임 프로젝트

프라스카는 우선 “비디오게임이 반드시 오락적일 필요는 없다”는 다분히 논쟁적인 선언을 한다. 사실 이러한 진술은 다분히 정치적인 발언이다. 프라스카 역시 게임의 오락성과 재미를 중시하고 그의 게임들 역시 재미적 요소를 극대화하고 있다. 그렇기 때문에 그의 게임인 <Big Fat Awesome House Party>는 1천 300만 카피를 팔 수 있었고 “역사상 가장 거대한 성공을 거둔 게임”⁷⁾이라는 평가를 받을 수 있었을 것이다. 그는 우선 브레히트가 그랬던 것처럼 재미라는 것이 기존 지배적 대중문화의 관행들 속에만 존재하는 것이 아님을 강조한다. 중요한 것은 재미와 오락을 어떻게 정의할 것인가 하는 문제를 따져보는 것이고, 굳이 시끌벅적한 스펙터클 속에 순간적 자위행위의 쾌감이 아닌 주변 현실을 돌아보고 인식하는 가운데서도 재미와 오락을 찾을 수 있음을 모색하는 것이다. 브레히트가 말하는 ‘배움의 재미’ 혹은 ‘깨달음의 재미’는 프라스카에게도 이론적·실천적 화두인 셈이다.

프라스카에 따르면 비디오게임은 원래 비오락적인 용도로 탄생했다. 군사훈련을 위해 도입된 각종 시뮬레이터들이나 명시적으로 교육적 목표를 표방하는 게임들은 그것을 입증한다⁸⁾. 최근 국내는 물론이고 전 세계적으로 ‘디지털 에듀테인먼트’(Digital Edutainment)가 유행어로 떠오르고 있고 대안산업으로까지 부상하고 있다. ‘에듀테인먼트’는 ‘교육’(education)과 ‘오락’(entertainment)을 결합해서 만든 신조어로서 학생들의 참여와 흥미를 유발하는 새로운 교육 방식이나 수단을 의미하는 말로 사용되고 있다. 특히 디지털 미디어를 통해 가능해진 학습자의 능동적 상호작용과 참여 가능성은 지금까지의 ‘환원주의적’ 교

육 패러다임의 지양을 요구하는 사회적 분위기를 확대하고 있다. 환원주의적 교육은 지식의 본질을 주체의 외부에 존재하는 객관적 현실로 인식하는 입장이다. 이러한 견해에 따르면 지식이란 주체에게 제시되는 대상을 과학적 탐구 방법에 의거하여 정확히 파악할 때 얻어질 수 있는 것이다. 이러한 인식론적 가정은 현상이나 대상을 원인-결과로 파악하려는 뉴턴 이래의 근대적 패러다임을 정확하게 반영하고 있다. 절대불변의 객관적 지식이 존재한다고 믿고 강제로 그것을 주입하려는 교육적 환경은 이러한 패러다임에 의존하고 있고, 그래서 이를 ‘패러다임적 사고’(paradigmatic mode of thought)라고 부르기도 한다.⁹⁾ 하지만 진리의 자명성과 객관성이 의심받고 있고 현실의 불확실성과 상대성이 증시되는 최근의 상황은 이러한 학습방식의 지양을 요구하고 있다. 특히 컴퓨터라는 뉴미디어의 등장은 학습자들 스스로의 참여를 통해, 즉 직접적 경험을 통해 지식을 구성해가는 것을 새로운 과제로 제시하고 있다.

사실 절대적인 현실의 반영을 지식으로 환원시켜버리는 전통적 인식론에 대한 반대는 이미 피아제(J. Piaget)에 의해 제기된 것이었다. 학습 주체의 학습과정에서 놀이와 게임의 중요성을 간파하기도 했던 그는 지식의 기원이 외부세계에 있다는 견해를 부정한다. 그가 보기에 지식이라는 것은 개인이 경험하는 외부 환경과 그가 지금까지 지니고 있던 지식 사이의 불균등 혹은 모순을 극복하는 가운데 구성해나가는 것이다. 그야말로 ‘지식은 자신의 경험세계에 적응하는 과정에서 구성된 것’으로서 이는 학습자가 머릿속에 이미 가지고 있었던 개념과 배우게 될 개념의 상호작용을 전제로 한다. 이렇게 되면 지식이라는 것은 결국 학습자 스스로가 의미를 구성하는 능동적인 작용이다.¹⁰⁾

컴퓨터의 상호작용성은 피아제의 구성주의적 교육론을 실현할 수 있는 유리한 기회를 제공했다. 특히 페퍼어트(Seymour Papert)는 컴퓨터를 교육적 목적으로 활용하고자 한 최초의 시도였다. 피아제와 함께 연구 활동을 하기도 한 수학자 페퍼어트는 컴퓨터게임의 시뮬레이션 환경들을 이용하여 아이들에게 회화와 시, 간단한 게임들을 구성함으로써 학습할 수 있는 환경을 제공하고자 했다. 특히 그는 <마이크로월드 Microworld>, 즉 학생들 스스로 컴퓨터 고유의 법칙들을 익히고 이를 실험하는 가운데 다양한 분야의 학습 프로그래밍 과정

6) 김경섭, 2007, “뉴미디어 시대의 인터랙티브 드라마”, 『브레히트와 현대연극』, 한국브레히트학회, p. 511.

7) 곤잘로 프라스카의 블로그 <http://www.ludology.org/>에서.

8) Gonzalo Frasca, 김경섭 옮김, 2008, 『억압받는 사람들을 위한 비디오게임』, 커뮤니케이션북스, pp. 49-50.

9) 강심호, 2005, 디지털 에듀테인먼트 스토리텔링, 살림 2005, pp. 14-16.

10) 같은 책, p. 18.

에 직접 참여할 수 있는 컴퓨터 언어의 개발에 열중했다. 이 결과 나온 것이 <로고>(LOGO)라는 언어 프로그래밍인데 각급 학교에서 큰 인기를 끌기도 했다. 하지만 구성주의와 비디오게임을 직접 연결 지어 실험한 이는 카파이(Yasmin Kafai)였다. 그는 아이들과 직접 구성주의적 환경 속에서 비디오게임을 디자인하고 프로그래밍하는 가운데 비디오게임의 교육적 효과에 주목하였다.¹¹⁾

프라스카 역시 구성주의적 패러다임이 비디오게임의 정치적 기능전환에 유용한 준거로 기능할 수 있음을 인정한다. 하지만 그는 구성주의적 컴퓨팅 혹은 비디오게임 실험이 순전히 수학이나 과학 교육 등의 교과 교육에만 관심을 두고 있음을 비판한다. 왜냐하면 프라스카의 관심은 비판적 인식의 함양을 위한 비디오게임의 디자인에 있기 때문이다. 그에게 가장 이상적인 비디오게임의 모델은 다음과 같은 셰리 터클(Sherry Turkle)의 구상에 기반한 게임이다. 터클은 컴퓨터 시뮬레이션에 대한 몇몇 반응들을 정리하면서 그것의 적극적 기능전환을 요구한다. “하지만 우리는 제3의 반응을 생각해 볼 수 있다. 이는 더욱 복잡한 사회적 비평을 개발하기 위한 하나의 도전으로서 시뮬레이션의 문화적 파급력을 이용할 수 있을 것이다. 이러한 새로운 비평이 모든 시뮬레이션들을 일괄할 수 있는 것은 아닐 것이다. 하지만 그것들 사이의 차이를 식별할 수는 있다. 이는 모델 고유의 가정들에 대한 플레이어의 도전을 실제적으로 도와주는 시뮬레이션의 발전을 그 목표로 삼을 것이다. 이러한 새로운 비평은 시뮬레이션을 의식-상승의 수단으로 이용하기 위해 노력할 것이다.”¹²⁾ 프라스카가 보기에 아우구스토 보알의 연극실험은 해답이 될 만한 궁극적인 결말을 제공하기보다 억압을 보여주는 ‘반-모델’에 대한 끊임없는 비판과 해체를 통해 의식의 향상을 추구한다는 점에서 터클의 구상을 선택하고 있다.¹³⁾

프라스카는 지식은 주입되는 것이 아니라 구성되는 것이라는 피아제의 구성주의적 교육이념을 비판적으로 수용하는 가운데 그것을 학습자의 특수한 개인적 혹은 사회적 현실과 결부시키는 남미의 민중교육 개혁가 프레이리(Paulo Freire)의 ‘억압받는 자들의 교육론’(Pedagogy of the Oppressed)을 이론적 근거로 삼는다. 이는 피아제, 페퍼어트와 카파이의 비정치적 구성주의 작업들을 정치 사회적 차원의 구성주의 실험으로 전환시키려는 시

11) Gonzalo Frasca, p. 51.

12) Turkle, Sherry, 1997, Life on the Screen, Simon & Schuster, p. 24.

13) Gonzalo Frasca, pp. 52-53.

도로 볼 수 있다. 특히 그가 보기에 브레히트와 보알은 주체의 능동적 학습 참여와 정치적 현실 인식의 차원을 연극 혹은 놀이를 통해 선취한 대표적인 선구자들이다. 브레히트의 ‘비아리스토텔레스적 연극’이 프라스카의 ‘비아리스토텔레스적 비디오게임’ 구상에 이념적 동기를 제공했다면, 보알의 ‘억압받는 자들의 연극’ 프로그램은 그의 대안적 비디오게임 실천에 실천적 프레임을 제공한다.

프라스카의 말처럼 최근까지 대부분의 비디오게임들은 우리의 현실과 동떨어진 것이었다. 이는 대부분의 캐릭터들이 괴물이나 몬스터, 트롤들 일색이거나 인간이 등장하더라도 일상 인들과 거리가 먼 캐릭터라는 사실에서 확인할 수 있다. 물론 <심시티>나 <심즈> 등 현실을 시뮬레이션하는 게임들의 등장 이후 상황이 일정 정도 변하기는 했지만 이들 게임들의 경우에도 현실의 이데올로기적 모순들을 회피하고 ‘디즈니랜드 같은 방식’으로 삶을 이상화하고 있다는 점에서 이데올로기적 모호성을 의심하게 만드는 구석들이 도처에 존재한다. 더 심각한 문제는 로렐(Brenda Laurel)과 머레이같은 연구자들에 의해 게임에 대한 무비판적 동일시를 의미하는 ‘에이전시’(agency)와 ‘몰입’(immersion)을 게임의 바람직한 효과들로 당연시하고 있다는 사실이다. 게임의 주체가 게임 규칙과 그 세계를 자신의 것으로 완벽하게 받아들이는 환경의 창조야 말로 게임 디자이너의 미덕이라고 보는 가운데 게임의 이데올로기 문제는 살며시 관심 밖으로 밀려나기 때문이다. 가령 로렐에 따르면 비디오게임의 기본 규칙은 이미 2000년도 훨씬 넘은 시기에 아리스토텔레스에 의해 다 쓰여 있었다. 이러한 인식에서 출발하면서 로렐은 아리스토텔레스의 『시학』을 비디오게임 디자인에 응용할 것을 요구한다. 비슷한 맥락에서 머레이 역시 ‘불신의 자발적 중지’를 의미하는 ‘몰입’(immersion)과 ‘시뮬레이션에 참여하는 컴퓨터 유저의 능력’인 ‘에이전시’(Agency)를 디자이너들이 구현해야 할 바람직한 두 개의 효과들로 규정한다¹⁴⁾. 하지만 프라스카는 이러한 요구들 속에서 컴퓨터게임의 무반성성 혹은 현실순응성 여지가 깃들 수 있음을 비판한다.

우리는 영화나 텔레비전 드라마를 볼 때 혹은 게임을 할 때 기꺼이 ‘불신’을 중지하거나 능동적으로 불신을 창조하기도 한다. 이는 영화나 게임 속의 가상 세계나 캐릭터를 진실 혹은 현실로 받아들이는 관객에게만 해당되는 말은 아니다. 전통적으로 외국의 연기학교나 우리의 연극과 연극수업들은 배우들로 하여금 그들 캐릭터에 몰입해 들어갈 것을 촉구한다.

14) Brenda Laurel, 1993, Computer as Theater, New York, pp. 6-7.

배우들은 자신의 캐릭터들처럼 느끼고 생각하고 행동할 수 있도록 '그들의 피부 속으로' 들어가야 한다는 것이다. 스타니스라브스키의 '내면적 사실주의' 연기론에서 요구되는 'As if'의 법칙이 바로 그것이거나 이는 이미 연기론의 정석으로 자리 잡았다. '마법적 가정' 혹은 '미술적 가정'이라고도 불리는 이 법칙을 통해 배우는 "내가 저 캐릭터라면~"이라는 상상적 행위 속에 '빙의'(憑依)에 가까운 변신을 해야 하는 것이다. 이 가운데 배우들은 자기 캐릭터들에 대한 비판적 연기는 물론이고 재해석마저 가로막는 경우도 흔히 있다. 이러한 연기의 최종 목표는 관객들을 완전히 빨아들이는 것, 즉 비판적 거리의 소멸에 있고 완벽한 동일시에 있다. 물론 이러한 방법 자체를 나쁘다 할 수 없지만 관객의 지적 능동성을 가로막고 작품의 이데올로기를 그대로 받아들여지게 하는 수단으로 악용될 수 있는 여지는 다분하다 할 수 있다.

비디오게임의 플레이와 연극이나 영화의 연기는 분명 동일한 경험은 아니다. 하지만 게임 플레이어와 비디오게임 캐릭터 사이의 거리는 다른 어느 예술보다 가까운 것은 사실이다. 프라스카의 지적처럼 우리는 컴퓨터게임을 하면서 라라 크로프트가 혹 신장병을 앓고 있는 것은 아닌지, 혹은 마리오가 편집증 증세를 지닌 것은 아닌지 의심을 하지 않는다. 이들 캐릭터나 게임상의 괴물들은 모두 수단이고 커서일 뿐이다. 컴퓨터게임의 캐릭터들은 대체로 평면적 캐릭터로서 우리에게 중요한 것은 "왜 그 캐릭터가 그런 식으로 행동했을까"가 아니라 "다음에는 무슨 일이 일어날까"하는 문제이다. 컴퓨터게임은 구조적으로 모든 현실적인 불신을 중지시키는 데서 그 효과를 생산하기 때문이다. 그리고 우리는 영화를 보면서 슈퍼맨, 스파이더맨, 제임스 본드 등의 영웅이고 싶지만 게임의 경우 그런 욕망을 가질 필요가 없다. 게임에서 우리가 바로 그 영웅들이기 때문이다. 가령 게임에서 마리오는 영웅이 아니다. 내가 바로 영웅이고 마리오는 하나의 커서에 불과하기 때문이다. 플레이어에게 자유도가 많아지면 많아질수록 게임의 캐릭터는 플레이어의 행위를 위한 커서가 되고 플레이어는 스스로를 게임의 영웅 혹은 신으로 자각한다. 자유도와 게임의 상호작용성에 수반되는 게임의 몰입은 게임 이면의 규칙에 묻어나는 이데올로기를 '자연화'(neutralization)하기 쉽게 만든다.¹⁵⁾

프라스카는 주류 컴퓨터게임들의 한계를 비판하면서 플레이어에게 자신이 당면한 현실을

15) Gonzalo Frasca, pp. 202.

탐색하게끔 허용하는 캐릭터중심의 비디오게임, 더 나아가 게임의 행동 규칙을 플레이어 스스로 변경할 수 있는 컴퓨터게임 등을 구상한다. 이를 위해서는 우선 전통적인 아리스토텔레스적 게임 디자인 관습을 버리는 것이 필요한데 아우구스토 보알이 연극을 통해 실험했던 것을 컴퓨터게임으로 재활용하는 데서 출발한다. 이러한 모델에서 중요한 것은 '재미 경험을 유지하는 가운데서도 이데올로기적 이슈들과 사회적 갈등들에 대한 비판적 사유를 강화하는 비디오게임'의 개발이다. 이러한 인식은 <9·12>나 <마드리드 Madrid> 같은 새로운 게임의 개발로도 이어지지만, 그에게 중요한 것은 기존의 게임들을 비판적으로 '재매개'하는 것이다. 대중적으로 크게 인기를 끈 게임들을 활용할 경우 그만큼 보다 광범위한 사회적 토론의 계기를 마련할 수 있을 것이기 때문이다. 다음으로는 프라스카가 직접 소개한 몇몇 샘플 모델들을 소개하면서 그의 '억압받는 자들의 비디오게임'의 실체를 추체험해보도록 하자.

2. 억압받는 자들의 비디오게임

프라스카의 '억압받는 자들의 비디오게임'은 그저 억압당하고 있는 사람들의 다양한 억압을 재현하는 것을 목표로 삼지 않는다. '억압받는 자들의 연극'이 그랬듯이 현재 진행되고 있는 다양한 차별과 억압들에 대한 '쟁점들을 형성하는 것'이 목표이다. 보알의 연극 실험이 그랬듯이, 이는 '과정 속의 작업'(work-in-progress)으로서 비판적 사유와 논쟁을 위한 포럼의 역할을 추구하기 때문이다. 프라스카의 말처럼 모든 게임들은 늘 제한적이고 이념적으로 편향적일 수 있다. 그리고 게임들은 그 작가들도 예견하지 못하는 방식으로 해석될 수 있고 플레이될 수도 있다. 프라스카는 게임들도 훌륭한 통찰을 제공할 수 있다는 세리 터클의 주장에 동의한다. 터클에 따르면 게임과 시뮬레이션들에 있어 "시뮬레이션의 기저에 깔린 이데올로기적 가설들에 대한 이해는 정치권력의 핵심 요소이다. 시뮬레이션들에 강요된 왜곡들을 이해하는 사람들은 더욱 직접적인 경제적·정치적 피드백과 새로운 종류의 재현, 더욱 많은 정보의 채널들을 요구할 만한 위치에 있다."¹⁶⁾ 프라스카는 이러한 주체들의 능력을 개발하기 위해 대안적인 게임 디자이너들이 한데 힘을 모으고 실천적인 게임이론을 제공하거나 우리 스스로의 게임을 개발할 것을 촉구한다.

16) Gonzalo Frasca, p. 171.

주지하다시피 ‘역압받는 자들의 비디오게임’은 ‘역압받는자들의 연극’의 이념과 테크닉들을 비디오게임으로 간단하게 정의할 수 있다. ‘관객-배우’가 직접 역압적 상황에 대해 개입을 하고 그에 대한 모든 대안적 해결책들을 연기할 수 있는 것처럼, 이 게임은 플레이어들에게 그들 자신의 게임들을 디자인하도록 허용함으로써 게임의 이데올로기적 가정들에 도전할 수 있는 도구들을 제공하는 것을 기본으로 한다. 물론 주류 게임을 이용하여 그것의 이데올로기를 문제 삼는 게임을 디자인한다는 것이 비현실적인 일로 여겨질 수 있다. 하지만 소극적이거나 최근의 게임들은 사용자들의 유시시를 게임 속에 끌어들이고, 그것을 플레이어들 상호간에 평가하고 다운받을 수 있는 기능들을 확대하고 있는 추세로 보아 완전 불가능한 일만도 아니다. 가령 프라스카가 대안적 게임 디자인 툴로 제안하고 있는 <심즈>의 경우 캐릭터들의 ‘외양 skin’ 디자인 기능 외에 플레이어들 자신의 이야기를 탑재할 수 있도록 유도하고 토론의 공간을 마련하고 있는 것은 대표적인 예이다. 이러한 요소들은 각자의 세계관에 대한 모델링과 그에 대한 상호토론과 대화의 가능성을 가져다 줄 것이고, 그러한 과정에서 현실 인식과 타자에 대한 상호 관용의 깊이가 확장될 것이라는 것이 프라스카의 기대이다.

1) <역압받는 자들의 심즈>

프라스카의 첫 실험은 게임 역사상 매우 성공했고 중요한 게임이었던 윌 라이트(Will Wright)의 <심즈>를 기능전환하는 것이었다. <심시티>의 개발자이기도 한 윌 라이트는 <심즈>에서 삶과 생활을 시뮬레이션함으로써 다양한 인간관계를 경험하도록 해주는 것을 목표로 하고 있다. 여기서 플레이어는 심(Sim)이라고 불리는 캐릭터를 만들어 그의 삶을 관찰하고 체험할 수 있다. 원래 윌 라이트는 이 게임의 아이디어를 버클리 대학 건축학과 교수인 크리스토퍼 알렉산더의 『패턴 랭귀지 Pattern Language』로부터 얻었다고 한다. 이 책은 건축이 인간의 생활에 어떤 영향을 주는지 256가지의 사례를 들어 설명한 책이라고 한다. 윌 라이트는 시뮬레이션을 통해 이러한 다양한 패턴을 구현할 수 있을 것이라고 생각하고 인간의 생활을 시뮬레이션하는 게임을 만들었다. 이 게임에서 우리는 인간관계나 가족관계, 혹은 인간관계가 어떻게 상호 반응하는지를 추체험할 수 있다.

플레이어들은 스스로 디자인한 ‘심’들을 통해 인생을 계획하고 인생의 의미를 만들어간다. 우리가 원하는 인생을 구현하는 심들을 보며 성취감과 만족감을 느끼고 동일시에 가까운 대리만족을 느낄 수 있는 게임이 바로 <심즈>인 것이다. 플레이어가 ‘스킨 Skin’ 기능을 통해 직접 캐릭터를 디자인할 수 있다는 사실, 벽지나 바닥재 등 플레이어들이 집을 꾸미고 가족의 삶을 설계하는 일은 현실에 대한 시뮬레이션의 재미를 만끽하게 해주었다. 그중 단연 즐거운 것은 각종 게임 정보, 각 플레이어들의 캐릭터들과 심들의 삶 등에 대해 공유하고 토론할 수 있는 유저 커뮤니티가 있어 게임을 사회적 활동으로 승화시킬 가능성이 다분하다는 것이다. 이러한 커뮤니티 기능은 게임에 쉽게 싫증내지 않게 해주고 인간사의 다양한 우발적인 사건들을 통해 색다른 재미를 주기도 한다. 회사가 계속해서 확장 짝을 내놓으면서 게임 세계와 행동 영역을 확장해나간 것도 게임의 주요 성공 요인이었다.

프라스카가 <심즈>를 시뮬레이션의 기반으로 삼은 것은 이 게임이 플레이어의 게임 변형, 즉 ‘모드’(mod, modification)의 자유를 허용하기 때문이다.¹⁷⁾ 물론 요즘에야 많은 게임들이 유시시(UCC)를 게임의 일부로 수용하고 그것의 집단적인 공유 시스템을 갖추고 있기 때문에 별로 신선하게 생각하지 않겠지만, <심즈>의 발표 당시 이는 매우 충격적인 것이었다. 프라스카 역시 <심즈>의 ‘커스터마이징’(customizing) 기능을 높이 평가한다. ‘커스터마이징’이란 ‘커스터마이징’(customize), 즉 ‘무엇을 주문받아서 만들다’는 동사에서 온 말이다. 이는 일종의 맞춤 서비스로서 고객이 원하는 대로 제품이나 물건을 만들어주는 것을 의미한다. 하지만 IT분야 산업이 발전함에 따라 개발된 솔루션이나 웹사이트 등을 구입 또는 이용하고자 하는 사람이 원하는 형태로 재구성하거나 재설계하는 것을 의미하게 된다. 가령 싸이월드나 <세컨드 라이프>, <심즈> 등에서 사용자가 좋아하는 연예인들이나 자기 모습을 게임 캐릭터로 활용하는 것은 대표적인 커스터마이징이다. 프라스카는 <심즈>에서 플레이어들이 선호하는 영웅이나 스타, 혹은 자신들처럼 보이도록 캐릭터를 디자인할 수 있다는 사실에서

17) 최근 아이디어의 고갈에 시달리고 있거나 후속 게임 시리즈 개발에 어려움을 겪고 있는 회사들은 의도적으로 게임의 개발 툴을 공개하여 원작 게임에 대한 변형, 나아가 재창조까지 허용하고 있다. 회사측으로서는 새로운 게임들을 경제적으로 개발할 수 있고, 게이머들의 경우 단순한 게임 플레이를 넘어 게임 디자인에 대한 심도 깊은 학습을 할 수 있어 일종의 ‘윈-윈’(win-win) 전략이라 할 수 있다. 이러한 변형(mod, modification) 과정에서 개인적인 욕망과 고민, 더 나아가 사회적 의제나 철학 등이 반영되기도 한다. 게임업계의 이러한 동향과 관련해서는 장용호, 2006, “컴퓨터 게임 창작의 이원적 혁신 네트워크 모형”, 『사이버커뮤니케이션학회』 (제20호), 사이버커뮤니케이션학회 pp. 331-374를 참조할 것.

영감을 받아 <억압받는 자들의 심즈>를 구상한다.

물론 프라스카는 <심즈>의 치명적인 이데올로기적 약점을 지적한다. 이 게임은 가족의 삶과 인간을 시뮬레이션하고 있다는 점 때문에 게임 산업에서 분명한 약진을 보여줌에도 불구하고 미국 사회의 소비 자본주의적 원리들을 규칙으로 전제하고 있기 때문이다. 이를테면 플레이어들의 소유가 늘면 늘수록 친구가 늘어나는 식의 규칙이 그렇다. 어찌 보면 <심즈>처럼 이 게임 역시 도시 근교에서 살아가는 사람들을 시뮬레이트하면서 전형적인 '와스프'(WASP, White Anglo-Saxon Protestant), 즉 백인중상층의 이데올로기를 바탕에 깔고 있는지도 모른다. 더 심각한 문제는 플레이어들에게 캐릭터들의 걸모습만을 바꿀 수 있는 자유만 주어져 있다는 사실이다. 다시 말해 게임 디자이너의 이데올로기가 마음에 들지 않는다고 해서 그것을 어찌해볼 도리는 없다는 것이다. 물론 프라스카가 게임 규칙의 전폐를 요구하는 것은 아니다. 그렇게 되면 게임 자체가 성립하지 않을 것이기 때문이다. 다만 <심즈>가 비판적 사유의 촉진을 위한 실험 장조로 되기 위해서는 게임 규칙들이 플레이어들의 다양한 접근을 허락하도록 충분히 개방적일 필요가 있다는 것이다.

프라스카에 따르면 <억압받는 자들의 심즈>는 캐릭터의 걸모습을 바꾸는 식의 변화가 아니라 시뮬레이션 자체의 이데올로기적 가설들에 대한 도전과 변형을 허용하는 것을 목표로 한다. 플레이어에게 컴퓨터게임의 자질구레한 규칙들을 변형하고 보태고 토론하는 것을 가능하기 위해서는 시중에 발매된 <심즈>만으로는 불가능하다. 특히 캐릭터의 행동에 영향을 미치는 규칙들에는 게임 혹은 게임을 만든 디자이너의 이데올로기가 반영되기 마련이므로, 이러한 규칙에 대한 변경을 실험하도록 하는 것이 <억압받는 자들의 심즈>의 기본 목표이다. 우선 이를 실천하기 위해서는 기존의 '외양 skins' 다운로드 기능에 추가로 다양한 개성의 캐릭터 디자인과 이에 대한 플레이어 상호 공유 시스템을 강화해야 할 필요가 있다. 사실 기존의 심즈는 6가지의 행동 스타일 혹은 인물 분위기에 의거해서만 게임을 진행하도록 제한함으로써 게임의 현실감을 떨어뜨렸다는 비판을 받아왔다. 반면 <억압받는 자들의 심즈>는 어떤 플레이어가 창조해놓은 캐릭터들을 비판하고 이에 대한 대안적 게임들을 디자인할 수 있으며, 더욱 현실감 있는 캐릭터로의 개선을 요구하고 토론할 수 있는 '디자인 툴'을 제공할 것이다.

프라스카는 <억압받는 자들의 심즈>가 아우구스토 보알의 포럼연극, 특히 '포럼연극

쇼'(Forum Theatre Shows)에 기반한 것임을 분명히 한다. 브라질을 비롯한 남미의 제3세계에서 활동할 당시 보알은 주로 공동체 혹은 동질적인 집단과 작업을 하였다. 당시 3세계의 현실에서는 계급적 구분이 분명하게 갈렸거니와, 우리나라의 80년대 마당극의 경우처럼 보알의 당시 연극에도 계급적 대립이 선명하게 제시되어 있었다. 하지만 서구로 망명한 뒤 그는 유럽의 상황이 제3세계와 다름을 발견한다. 왜냐하면 서구사회는 사람들 간의 공동체적 유대가 약하고 노동자·농민의 계급적 유대가 약하기 때문이었다. 반면 개인주의적 성향이 강하고 계급문제보다는 성(gender), 세대 등의 '정체성'(identity) 문제들이 유럽 사회에서 더 많은 토론을 유발할 수 있는 주제들로 여겨졌다. 그래서 보알은 이질적인 개성을 지닌 관객들에게 돈을 받고 입장시켜 '포럼연극 쇼'를 공연한다. 물론 테크닉이야 이전의 포럼연극(Forum Theater)과 흡사한 것이었지만 서로 이질적인 성향의 다양한 관객층들이 입장해 있었고, 포럼연극처럼 직접 참여하지 않고 구경만 하는 관객들도 상당수 있었다. 그런 점에서 '포럼연극 쇼'는 포럼연극의 요소와 기성 연극이 결합된 것으로서 유럽적 상황을 고려한 일종의 절충물이었다. 하지만 보알이 보기에 구경하는 관객들 역시 이 포럼연극에 참여하고 있는 것이었는데, 그들은 이미 '중지!(stop!)'를 외침으로써 연극에 참여할 수 있다는 고유의 법칙을 알 수 있었고 누구나 민주적인 방식으로 의견을 개진할 수 있다는 연극적 전제를 숙지하고 있기 때문이다. 이 연극의 제반 규칙을 인식하고 있는 한 아무 말도 하지 않기로 결정한 선택 역시 참여의 한 형식이라는 것이다.¹⁸⁾

<억압받는 자들의 심즈> 역시 보알의 연극처럼 '과정 속의 작업'(work-in-progress)이다. 즉 어떤 억압적 상황에 대해 해답이 될 만한 해결책을 찾아내는 것이 목표가 아니라 그 상황에 대한 훌륭한 논쟁과 토론을 얻는 것이 게임의 궁극적 목표이기 때문이다. 물론 <심즈>에 대한 기능전환이 비디오게임 자체의 위상을 바꾸지는 않는다. 다만 이 게임이 지닌 잠재적 가능성들을 극대화하기 위해 플레이어에게 캐릭터의 외모 이외에 일정한 변형의 자유를 더 제공하자는 것이다. 우선 한 플레이어가 게임의 장치들과 재료들을 활용하여 자기만의 게임을 디자인하고 그에 대해 다른 플레이어들이 문제를 제기하거나 토론을 진행한다. 이러한 토론과정에서 플레이어들 각자의 의견이 교환되고, 어떤 이들은 원래 시뮬레이션에 자신의 생각을 반영한 게임을 디자인하여 인터넷에 탑재한다. 이러한 과정이 수차례 반복되는

18) <http://www.opalco.com.br/foco.cfm?persona=autores&controle=131>

가운데 게임의 테마에 대한 생각들이 무르익을 것이고, 이것이 사회적 의식향상에 크게 기여할 것이라는 것이 보알의 기대이다. 이는 사전에 공연된 억압적 상황에 대해 '정지'를 외치고 그에 대해 꼬리에 꼬리를 무는 대안적 시물레이션들의 공연과 토론을 반복하는 '포럼 연극' 테크닉을 비디오게임이라는 매체로 옮겨 온 것이라 할 수 있다. 보알 자신의 샘플 시나리오를 보면 이러한 과정을 더 잘 이해할 수 있을 것이다.

아그네스 Agnes는 지금 한 동안 <십즈>를 플레이해오고 있는 중이다. 그녀는 시물레이션의 기본 메커니즘을 알고 있고 그것을 즐긴다. 그럼에도 불구하고 그녀는 가족 관계가 보다 현실적이었으면 더 좋겠다고 생각한다. 그래서 그녀는 '캐릭터 교환 Character Exchange' 사이트로 가서 다양한 캐릭터들을 검색한다. 그녀는 흥미 있어 보이는 한 캐릭터를 발견한다. 이것은 '데이브의 알콜 중독 어머니 버전 0.9 Dave's Alcoholic Mother version 0.9'라고 이름 붙여져 있는데 그 게임을 설계한 플레이어는 이렇게 소개하고 있다: "이 어머니는 많은 시간을 일로 보내고 집으로 다시 돌아왔을 때는 너무 피곤하다. 여전히 그녀는 저녁을 조리할 것이고 약간의 청소도 할 것이다. 그녀의 가혹한 삶에서 도피하기 위해 어머니는 많은 양의 위스키를 마신다. 그녀는 아이들과 애완동물 때문에 매우 화가 날 수도 있을 것이고 그래서 폭력적이 될 지도 모른다."

아그네스는 그것을 시험해볼 생각을 하고 그녀가 이전에 플레이해왔던 집들 중 하나로 그것을 다운로드한다. 이 가정은 부부와 세 아이들 그리고 고양이 한 마리로 구성되어 있다. 다운로드 이후 어머니는 '데이브의 알콜중독 어머니 버전 0.9'로 대체된다. 이 캐릭터는 흥미롭다. 한 동안 그 캐릭터를 가지고 플레이하고 난 후 아그네스는 그 캐릭터가 어느 정도의 피로에 도달하면 술을 마시기 시작한다는 것을 깨닫는다. 그녀가 마시면 마실수록 가족에 대해서는 덜 관심을 가질 것이다.

아그네스는 이 캐릭터가 꽤 잘 묘사되어 있다고 생각은 하지만 그녀가 동의할 수 없는 디테일들이 있음을 느낀다. 이를테면 이 캐릭터의 배경은 낮은 교육적 수준을 가진 것으로 설정되어 있다. 이에 덧붙여 이 캐릭터의 직업은 형편없다. 그리고 일들을 더 나쁘게 만들기 위해 '알콜 중독 어머니'는 거실의 작은 바에서 계속해서 퍼 마신다. 아그네스의 생각에 알콜 중독에 걸린 사람은 빈약한 교육을 받았고 형편없는 직업을 가진 것으로 묘사되어서는

안 된다. 또한 아그네스는 일반적으로 알콜 중독자는 집 주위에 술병을 감추지 공개적으로 마시려 하지 않음을 안다. 그래서 그녀는 다시 '캐릭터 교환' 사이트로 가서 다른 알콜 중독 어머니를 찾아본다. 그녀는 유망해 보이는 '도로시의 알콜 중독 감리교도 어머니 버전 3.2 Dorothy's Alcoholic Methodist Mother version 3.2'를 발견한다. 그것을 실험한 후 그녀는 이 캐릭터의 행동이 그녀가 그것에 대해 가졌던 생각보다 훨씬 더 적합함을 깨닫는다. 그녀는 엄마가 감리교도일 수 있다고 하는 사실을 이 버전의 디자이너가 고집한 이유에 매료된다. 그 사실은 엄마의 알콜 중독에 별 영향을 주지 않는 것처럼 보이기 때문이다. 그녀는 다시 캐릭터 디자이너의 웹 페이지를 체크하고, 이 캐릭터가 감리교도였던 어떤 실제 인물에 실제 이야기에 근거해서 만들어 냈음을 말해주는 짧은 내러티브를 발견했다. 아그네스는 이 스토리를 흥미롭게 생각하고 알콜 중독의 행동 부분이 훌륭하다고 생각한다. 그럼에도 불구하고 그녀에게 감리교도 부분은 도무지 이해가 되지 않는다. 그래서 그녀는 캐릭터의 코드를 변경하기 위해 '에디터 editor' 기능을 이용하고 종교와 관련된 언급들을 제거한다. 그녀는 또한 몇몇 작은 디테일들을 추가한다. 가령 엄마가 어떤 브랜드의 위스키를 좋아한다는 사실을 덧붙이기도 한다. 그런 후 그녀는 그것을 '아그네스의 알콜 중독 어머니 1.0-도로시의 알콜 중독 감리교도 어머니 버전 3.0에 의거함 Agnes' Alcoholic Mother 1.0-Based on Dorothy's Alcoholic Methodist Mother version 3.2'이라는 제목으로 온라인에 탑재하고, 주요 행동 규칙에 대한 짧은 설명을 덧붙인다.

몇 주 후 아그네스는 알콜 중독 어머니의 플레이에 약간 싫증을 느끼고 그녀에게 약간 더 많은 개성을 부여하기를 원한다. 그래서 그녀는 엄마가 생태론자 ecologist가 되면 더욱 좋아질 것이라고 판단한다. 아그네스는 '피터의 급진 그린피스 활동가 버전 9.1 Peter's Radical Greenpeace activist version 9.1'을 다운로드한다. 그녀는 자신의 알콜 중독 어머니에 약간의 부수적인 변형들과 더불어 피터 버전의 코드를 편집하고 그것을 카피하고 짜깁기한다. 이제 어머니는 식물들을 더욱 조심스럽게 다루고 술에 취했을 때도 고양이를 차거나 하지 않는다.¹⁹⁾

이렇게 여러 차례 변형을 거친 후 아그네스는 스스로 설계한 게임을 사이트에 탑재한다.

19) Gonzalo Frasca, pp. 72-74.

이 게임에 대해 다른 플레이어들의 비평과 토론이 이어지고, 어떤 이들은 이것을 변형하여 새로운 게임을 제작하고 탑재한다. 다른 플레이어도 자신의 정치적 견해 혹은 입장에 따라 아그네스의 작업을 반복할 수 있다. 이 시뮬레이션의 크고 작은 규칙들을 변경하고 보태고 토론하는 과정은 보알의 '포럼연극'처럼 어떤 억압적 상황에 대한 참여자들 각자의 이데올로기적 견해들을 피력하는 가운데 다양한 가능성들을 실험하는 것과 흡사하다. 플레이어들은 크고 작은 정치·사회적 억압들을 반영한 새로운 게임들을 디자인할 수도 있고, 다른 사람들의 게임에 비판적인 자기 의견을 반영하여 변경을 가할 수도 있다. 여기서 억압에 대한 해결책이나 합의의 도출은 중요하지 않다. 다만 이러한 토론 혹은 포럼 과정에서의 어떤 정치적 쟁점에 대한 토론을 통해 플레이어들에 의식적인 자각의 기회를 제공하는 것이 목표이기 때문이다. 이는 브레히트나 보알 연극 실험의 공통된 모토이기도 했다.

프라스카는 <심즈>에 기반한 이러한 시뮬레이션은 '메타 시뮬레이션'(meta-simulation)이라고 정의한다. 왜냐하면 적극적이건 소극적이건 다양한 사람들의 다채로운 참여와 변형을 도와주는 시뮬레이션 창조 지원 시스템이기 때문이다. 물론 '너 자신의 행동을 디자인해라'라는 기능이 월라이트의 <심즈>에는 없다. 다만 캐릭터를 디자인하는 것만 허용할 뿐이기 때문이다. 플레이어들의 행동 폭 역시 무척 제한적인데, 그의 캐릭터는 '단정', '사교적', '활동적', '쾌활', '섬세한'이라는 주어진 성격 안에서만 활동하기 때문이다. 인간의 삶을 시뮬레이션하고 있음에도 불구하고 삶의 복잡한 결들과 인간관계의 다층적 갈등들을 담아내고 있지 못하다는 것이다. <심즈>는 다른 게임들에 비해 상대적으로 높은 자유도에도 불구하고 이 게임 역시 규칙의 제한에 갇혀 있는 게임이고, 부자가 더 많은 친구를 갖는 자본주의적 이데올로기에 포획되어 있는 게임이다. 플레이어는 게임 디자이너의 이데올로기에 따를 수 없다. 반면 프라스카는 캐릭터의 부분적인 변경 이외에 게임 규칙 혹은 행동 규칙의 변경의 자유를 허용함으로써 컴퓨터 게임을 사회적 비평의 도구로 기능 전환시키자고 주장하고 있는 것이다.

2) 'PMO' 프로젝트: 나의 억압을 플레이하라!

'억압받는 자들의 비디오게임'의 두 번째 사례로 프라스카는 '나의 억압을 플레이하

기'(Play my Oppression)를 제안한다. 이 프로젝트 역시 보알의 연극 테크닉인 '이미지 연극'(Image Theatre)에 바탕을 둔 실험이다. 이미지 연극에서 '관객-배우'들은 특수한 억압적 상황이나 감정, 그들 자신에 대한 생각들을 표현하기 위해 자신들이나 다른 사람들의 몸 혹은 간단한 소품들을 '빚고' '조각하여' 하나의 이미지로 표현해 볼 것을 요청받는다. 이 실험에서 '관객-배우'들은 절대로 말을 하면 안 된다. 그들은 다른 참가자들의 몸만을 이용하여 어떤 '이미지'를 조각해내야 한다. 보알이 보기에 몸이야말로 일차적이고 원형적인 표현 형식이고 몸을 사용함으로써 의식적 사유의 '바리케이드' 혹은 '필터들'을 통한 의식의 검열이 극복될 수 있기 때문이다.

어떤 이상적인 이미지에 도달할 때까지 계속 반복해서 이미지를 수정하는 '이미지 연극'의 작업은 '몸으로 하는 포럼연극'이라 할 수 있을 것이다. 이 연극의 목표는 우리의 일상적이고 관습적인 행위와 몸짓들을 통해 이데올로기가 어떻게 관찰되고 있는지, 즉 우리의 가장 기본적인 육체적 수준에서 지배 체계모니가 어떻게 침투하여 작동하고 있는지를 보여주는 것이다. 그리고 참여자들 상호간의 이미지 수정과 변경 작업은 비이데올로기적인 육체와 대항 체계모니의 다양한 가능성들에 대한 실험으로 나아가야 했다. 집단적인 작업을 통해 현실의 억압을 진단하고 그 억압의 '너머'를 모색하는 연극이었던 셈이다.

그러나 프라스카의 지적처럼 'PMO' 비디오게임은 몸이 아니라 마우스와 자판, 조이스틱을 가지고 하는 작업이다. 프라스카는 굳이 몸이 아니더라도 비디오게임의 특별한 기능을 활용하면 동일한 효과를 거둘 수 있다고 본다. 그는 <심즈>의 '포토 앨범'(photo album) 기능에서 그 해법을 찾는다. 물론 '포토 앨범' 기능이 게임 규칙의 설계를 허용하는 것은 아니고 플레이어 자신의 선형적인 내레이션의 창작만 허용한다. 이 기능을 이용하여 플레이어는 게임 플레이의 다양한 순간에 필요한 스냅 사진들을 활용하여 그것에 주석을 달고 '가족 앨범'을 설계할 수 있다. 그리고 그 스스로 재구성한 이 앨범은 인터넷에 마련된 사이트에 올릴 수 있고 다른 플레이어들과 공유할 수 있다. 실제로 많은 사람들이 이 기능을 스토리 구성의 장치로 활용하고 있다. 물론 <심즈>를 플레이하는 주된 이유는 그래픽 이미지를 통해 게임 상황을 연출하기 위한 것이기는 하지만, 주요한 장면을 캡처하고 거기에 주석을 붙임으로써 자기만의 이야기를 창작할 수 있는 것이다. <심즈> 관련 사이트에 올라온 글들을 보면 아직은 대체로 통속적인 멜로드라마의 서사가 주를 이루지만 몇몇 흥미로운 이야기가 올

라오기도 한다.

프라스카는 <심즈>의 디자이너 윌 라이트가 소개한 포토 앨범 중에 폭력적인 남편과 살았던 여성의 동생이 올린 글에 주목한다. 인터넷 심즈 사이트에 올린 이 콘텐츠에는 언니와 동생의 관계, 언니가 폭력 남편과 결혼하게 된 과정, 남편이 더욱 폭력적으로 되어가면서 파장에 이르게 된 사연 등을 실감나게 말 해 준다. 물론 이러한 스토리가 허구적인 창작물일 수도 있겠지만 무척 현실감이 있는 것이었고 다른 플레이어들의 활발한 토론의 계기를 제공했다. 윌 라이트는 게임의 토론 유발과 공감대 형성 과정에 주목하면서 스토리텔링의 기능을 강화한다. 이는 최근 컴퓨터게임이 유시시(UCC)를 게임의 본질적 성분으로 적극 수용하면서 있을 수 있는 긍정적 기능들 중 하나이다. 프라스카 역시 이러한 이야기가 대부분의 통속적인 스토리들과 확연히 다른 점에 깊은 인상을 받고 이를 기반으로 삼아 새로운 게임 프로젝트를 구상한다.

하지만 프라스카가 생각하는 <PMO> 프로젝트의 이행을 위해서는 <심즈>의 '포토 앨범' 기능이 더욱 확장될 필요가 있다. 왜냐하면 그에게 중요한 것은 만화나 영화 같은 정적인 내러티브를 생산하는 것이 아니라 다른 플레이어들이 경험할 수 있는 시뮬레이션, 즉 게임을 창조하는 것이 중요하기 때문이다. 하지만 <심즈>의 '포토 앨범' 기능에서 플레이어는 어떤 '완결적' 사건을 묘사할 수밖에 없다. 즉 그가 작성한 스토리는 고정된 것이고 닫힌 결말로 끝나기 때문에 다른 플레이어에 의한 이야기 변경은 불가능한 것이다. 이 스토리를 경험한 다른 플레이어들은 그저 이에 대해 댓글만 올릴 뿐 상황 자체의 변경을 통한 대안의 제시로까지 나아가는 데는 한계가 있다. 그래서 프라스카는 '폭력남편'의 작가가 진짜 의도한 것이 대안들의 제시를 위한 기반 시뮬레이션의 창조였다는 가정 하에서 게임의 또 다른 기능 전환 가능성을 타진한다. 그렇게 되면 다른 플레이어들은 자신들의 다양한 관점에서 이 사건을 경험하고 다른 가능한 행동 모델들을 실험할 수 있게 될 것이기 때문이다. 그럼으로써 플레이어들은 다양한 인간관계들과 물질적 관계들을 직접 체험할 수 있고 상호토론을 통해 인간과 현실에 대한 이해의 폭을 넓힐 수 있으며 자신들이 직면해 있는 억압적 현실에 대한 반성과 사회적 인식의 강화로 나아갈 수 있으리라는 것이다.

'나의 억압을 플레이하라', 즉 'PMO'의 이행을 위해 한 참여자가 극복하기 어려운 개인적 고민과 문제를 모델화한 시뮬레이션을 창조할 수 있다. 이후 다른 참여자들은 그것을 플레

이해보고 그에 대한 의견을 개진할 수 있으며, 심지어 어떤 플레이어들은 그 문제에 대한 자신들의 개인적 입장을 반영한 새로운 버전의 게임을 창조할 수도 있다. 이 시뮬레이션 게임에 대한 플레이와 토론, 수정은 모두에게 열려 있다. 이 과정에서 개인적인 차원의 문제는 사회·정치적 차원으로까지 발전될 수 있다. 물론 플레이어들 스스로 시뮬레이션 게임을 만드는 것이 어려운 일일 수 있다. 하지만 최근 많은 게임들이 플레이어의 참여를 위한 다양한 틀과 공간을 제공하고 있고, 그리고 비교적 쉽게 게임을 변경하거나 디자인할 수 있는 방편들이 주어지고 있다. 프라스카 역시 앞으로 컴퓨터게임이 더욱 대중화될수록 '시뮬레이션의 처리능력'(simulation literacy) 역시 더욱 상승할 것이라고 전망하고 있다.

프라스카는 시뮬레이션 디자인에 걸리는 시간이나 노력을 줄이기 위해 특별한 게임 프로그래밍 언어가 필요할 것이라고 지적한다. 요즘에야 인터넷상에서 그에 필요한 도구들을 구하는 것도 가능하지만, 유명한 고전 비디오게임들을 시뮬레이션 창조의 '템플릿'(template)²⁰⁾으로 삼을 것을 제안한다. 이른바 비디오게임의 황금시대에 만들어진 '고전게임'들에는 비디오게임의 기본적인 요소들 혹은 '원형들'이 모두 담겨 있다. 어찌 보면 지금의 많은 게임들도 게임의 그래픽이나 스펙터클, 스토리 등을 발전시켜왔을 뿐 게임의 기본적인 미학과 문법은 그대로 유지하고 있는 지도 모른다. 그도 그럴 것이 당시의 게임들은 기술적인 제한 때문에 꼭 필요한 가장 본질적인 행동 디자인에만 작업의 초점을 맞추었기 때문이다. 프라스카는 게임 디자인을 도와 줄 기본 도구로서 12개 정도의 디자인 템플릿을 제안하고 있다. 만일 플레이어가 격투 혹은 대전을 포함하는 게임의 창조를 원한다면 <스트리트 파이트> 템플릿을 사용하면 될 것이고, 도망 혹은 탈주를 넣고 싶으면 자동차 그래픽을 사람 이미지로 바꿔 레이싱 게임을 이용하면 될 것이라는 것이다.

프라스카의 '억압받는 자들의 비디오게임'의 모든 테크닉의 궁극적 목표는 집단적인 게임 체험과 커뮤니케이션을 통해 현실 인식의 폭을 넓히는 것이다. 이러한 집단 학습을 위해서는 온라인의 활용이 필수적이다. 프라스카는 '나의 억압을 플레이하기' 테크닉의 경우에도 온라인 커뮤니티에서의 비동시적인 컴퓨터 접속이 유리한 상황을 조성할 것이라고 생각한다.

20) ① 어떤 도식이나 서식에서 자주 사용되는 기본 골격. 스프레드시트에서 각종 데이터 처리를 위해 표의 일정한 구조를 만들어 놓고 사용자가 데이터를 입력만 하면 되도록 해 놓은 것이 한 예이다. ② 그래픽 프로그램에서 자주 사용하기 위해 미리 정해 놓은 그림이나 이미지의 일정한 패턴.

여기서는 그 어느 참여자라도 '주인공'(protagonist)이 될 수 있고 자기 상황에 대한 스토리 보드를 작성하거나 시뮬레이션을 제작해 놓을 수 있다. 시뮬레이션에 첨부된 짧은 설명은 보고 커뮤니티 구성원 중 관심이 있다면 누구나 참여 신청을 할 수 있다. 실제 필요한 참여자의 수는 '중재자'(moderator)가 결정할 사항이다. 그는 보알 연극의 '조커'(joker) 혹은 MUD의 '던전 마스터'(Dungeon Master)와 유사한 역할을 하는 사람으로 게임 혹은 토론의 원활한 진행을 위한 중재자 내지 조정자를 맡는다.

가장 이상적인 경우는 억압의 피해자 본인이 자신의 상황을 시뮬레이션으로 작성해 놓는 것이다. 하지만 이 게임에는 최종적인 해답이 있을 수 없고 승리와 패배의 규칙도 존재하지 않을 것이다. 왜냐하면 주인공 스스로도 이러한 억압적 상황의 해결책을 모르기 때문에 커뮤니티와의 집단 놀이를 원하는 것이고, 그래야 다른 플레이어들도 자유롭게 게임을 디자인할 수 있을 것이기 때문이다. 주인공의 시뮬레이션 디자인도 물론이지만 다른 플레이어들의 시뮬레이션이나 게임도 고전적 컴퓨터게임들을 활용하여 디자인하면 더욱 간단하게 작업을 수행해 갈 수 있을 것이다. 그 어느 누구도 문제적 상황에 대한 완전한 해결책을 모른다. 중요한 것은 좋은 토론을 하는 것이고, 그 과정에서 새로운 의식 상승의 가능성을 확대해 나가는 것이기 때문이다. 다른 플레이어들은 주인공 플레이어의 게임이나 혹은 문제가 되는 억압적 상황 등에 대해 비판적 견해를 밝힐 수 있고 주인공의 오리지널 게임에 대해 형식적인 혹은 이데올로기적인 수정판을 내놓을 수도 있을 것이다.

누구나 주제를 제출할 수 있지만 그것은 분명하게 제한되어야 하고 많은 문제보다는 한 문제에만 포커스를 맞추어야 한다. 가령 프라스카의 말처럼 '10대가 부와와 겪는 문제들'보다는 '남자 친구와 밤늦게까지 친구와 집에서 노는 것을 반대하는 부모'라는 구체적인 주제가 더 적절한 토론거리이다. 조정자는 주인공이 보내온 문제에 대한 내러티브를 읽어보고 논점을 형성하도록 다듬고 조정한다. 일단 그렇게 해서 주제가 승인되고 나면 주인공은 '새로운 주제들 New Topics' 방에 그것을 올린다. 이에 대해 모든 참여자는 의견을 개진할 수 있고 그렇게 해서 더 구체적으로 논점이 조정될 수 있다. 이는 누구나 참여할 수 있고 실시간이 아닌 1~2주일에 걸쳐 비동시적으로 행해질 것이다.

처음 주제를 제안한 사람이 이 포럼 게임의 세션에서 주도적인 역할을 한다. 프라스카는 자신이 게이라는 사실을 부모나 주변에 '커밍아웃'하는 데 어려움을 겪고 있는 피터(Peter)

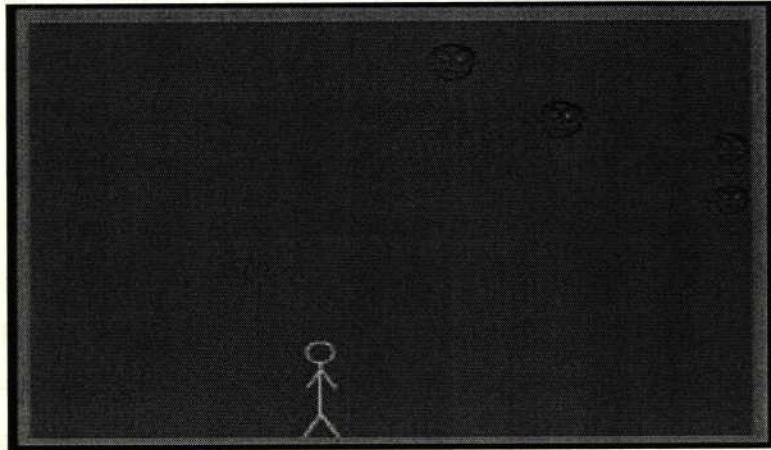
라는 주인공을 가정하여 샘플 시나리오를 쓴다. 일단 이 주제가 승인되고 나면 그는 이 문제를 토론하려고 하는 방에 게임을 만들어 놓는다. 프라스카는 이를 '옴 게임'(op-games, oppressive games), 즉 억압을 시뮬레이션 해놓은 게임으로 부른다. 이 게임에는 피터의 주요 문제를 해결하기 위해 극복할 필요가 있는 특수한 문제들이 재현되어 있다. 최근의 많은 게임들은 엔딩을 맞볼 수 있도록 디자인되어 있지만, 'PMO'의 틀로 쓰일 고전 아케이드 게임들의 경우 엔딩은 없고 점점 더 난이도가 상승하는 구조를 취하고 있다. 따라서 '옴 게임들'의 경우에도 구체적인 해결책을 제시할 필요는 없다. 중요한 것은 보알의 연극처럼 문제를 시뮬레이션으로 만들고 그것을 사유와 토론의 대상으로 활용하는 것이기 때문이다. 피터의 경우에도 부모에게 자신의 동성애적 취향을 밝히는 데 있어서의 어려움을 점점 더 어렵게 만들면 될 일이다. 여기서 피터는 자신이 해결해야 할 세 가지 과제, 혹은 꼭 극복해야 할 세 개의 난제를 비디오게임으로 시뮬레이션하고 각각의 게임에 <모욕>, <나는 누구인가?>, <사회>라는 제목을 달아주었다. 이들 각각의 시뮬레이션에서 문제 해결의 난이도는 점점 더 상승할 것이다.

<모욕>은 이상한 놈 취급을 당하는 주인공 피터가 주변 사람들, 특히 학교 친구들에게 어떻게 집단 따돌림과 구타를 당하는지를 보여준다. 피터는 우선 이 문제의 시뮬레이션에 적당한 고전 비디오게임을 선택한다. 피터는 손수 제작한 그래픽을 업로드하거나 이전에 누군가 제작해놓은 것을 수정하여 사용할 수 있을 것이다. 물론 비디오게임의 기능 향상을 위해 몇몇 기능들을 추가하는 것도 좋을 것이다. 일단 고전 게임들에 기반 하여 다양한 커스텀마이징(customizing)²¹⁾을 창조해보고 그중 피터의 사건을 재현하는 데 유용한 것들을 선별하여 게임으로 만드는 것이 중요하다. 중요한 것은 하나의 사건에 대해 다른 플레이어들로 하여금 다양한 가능성들을 체험하도록 하는 것이고 고급 플레이어들에게는 피터의 버전에 대해 더욱 정교하게 개선하거나 수정하는 것을 허용하도록 해주는 것이다. 프라스카의 피터는

21) 커스텀마이징(Customizing)은 원래 커스텀마이즈(customize) 즉 '무엇을 주문을 받아서 만들다'라는 동사에서 온 말이다. 원래는 생산업체나 수공업자들이 고객의 요구에 의해서 제품이나 물건을 고객이 원하는 대로 만들어 주는 것을 의미한다. 일종의 맞춤 서비스라고 할 수 있다. 근래에 들어서 이 단어를 많이 사용하게 되는데 IT산업이 발전함에 따라 개발된 솔루션이나 웹 사이트 등을 구입 또는 이용하고자 하는 사람이 원하는 형태로 재구성 또는 재설계하는 것을 의미하게 되었다. 가령 자기가 좋아하는 연예인들을 자신의 게임 캐릭터로 활용하는 것이 대표적인 경우이다. 고전 게임을 플레이어가 자신의 생각이나 현실에 맞게 변형하거나 수정하는 것은 가장 적극적인 커스텀마이징이라 할 수 있다.

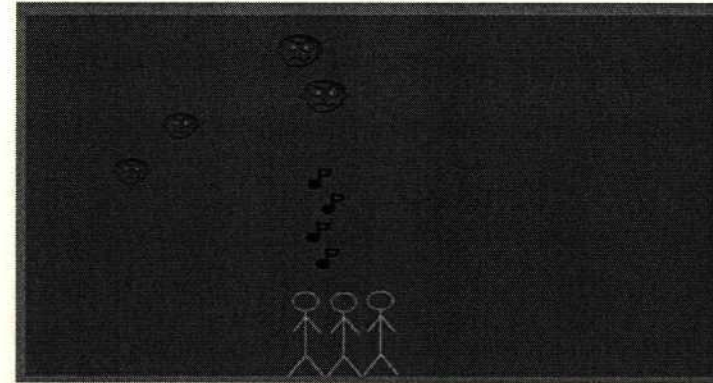
다음과 같은 일러스트로서 자신의 첫 번째 게임을 표현한다.

<그림1> 피터의 상황



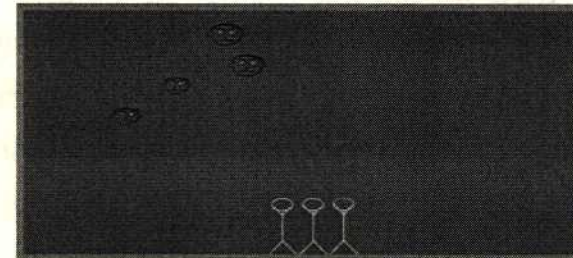
<그림1>에서 알 수 있듯이 피터는 <스페이스 인베이더>를 게임의 틀, 즉 템플릿으로 선택했는데 외계인의 우주선 그래픽을 자신을 괴롭히는 동료 학생들의 모습으로 커스텀마이즈해 놓았다. 하지만 피터의 게임에서 플레이어는 총을 발사할 수 없다. 피터가 지금 겪고 있는 곤란은 동료학생들의 집단 이지매에 대해 어떻게 반응할지 모른다는 것이기 때문이다. 만약 그가 <스페이스 인베이더>에서처럼 행동을 통해 사태를 해결해버린다면 다른 플레이어들은 그저 이 게임을 하면 그만일 뿐 그 이상의 토론과 작업은 불가능할 것이기 때문이다. 피터는 이 시물레이션에 첨부해 놓은 '디자인 노트'에 이러한 사정을 밝혀 놓았고, 이 문제에 대해 다른 플레이어들은 집단 토론과 참여를 통해 사태에 대한 해결책이나 대안을 제시할 수 있다. 물론 몇몇 플레이어들은 피터의 게임을 수정하여 다른 버전의 게임을 디자인함으로써 이 문제에 대한 다양한 해결책을 제시한다. 다음 그림은 플레이어들이 제안한 또 다른 해결책을 보여주는 게임 그래픽들이다.

<그림2> 대안제시1-노래를 통한 상황의 공유



<그림2>에서 플레이어는 이 주제에 대한 커뮤니케이션을 촉진할 수 있는 예술작품(가령 노래나 시)을 창조하고 반 아이들과 이를 공유함으로써 진지하게 의견을 나누다보면 이 문제가 해결될 수 있을 것이라고 제안하고 있다. 또 다른 플레이어(<그림3>)는 귀를 막고 있는 캐릭터를 통해 주변 학생들의 모욕적인 공격들을 무시해버리라고 제안한다.

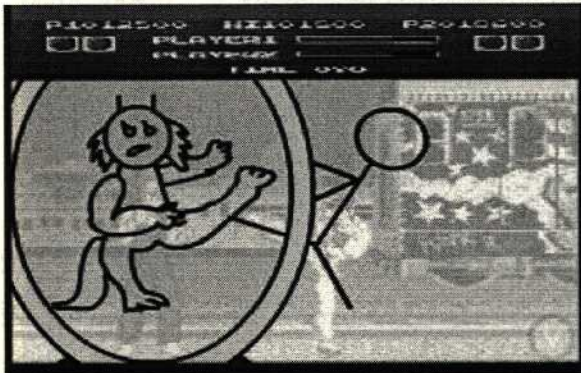
<그림3> 그냥 무시하라!



피터의 게임들에 대한 이러한 변형은 무척 간단한 것이지만 플레이어의 능력에 따라 다양한 수준의 변형이 가능하다. 플레이어들은 '다중 선택'(multiple-choice) 메뉴얼을 활용함으로써 소스 게임의 모든 그래픽을 변경할 수 있고 자신의 사진이나 유시시 그래픽들을 업로드할수 있을 것이기 때문이다. 인터넷에 탑재된 게임들을 매개로 오고 가는 다양한 의견들은 개인적 수준의 소박한 해결책부터 동성애나 소수자, 왕따 문제 등에 대한 사회·정치적 구조에 대한 진단에 이르기까지 다양한 결들을 지닐 것이다. 프라스키는 이 과정에 참여하면서 플레이어들의 사회적 인식이 상승 확장될 수 있을 것이라 기대한다.

<나는 누구인가?>라는 게임의 다음 모형은 대전게임의 고전인 <스트리트 파이터>에 바탕을 두고 있다.

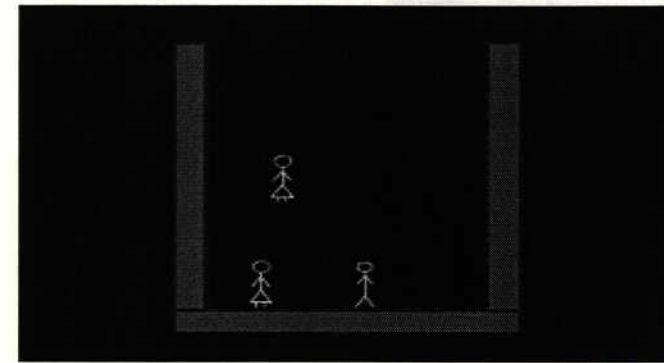
<그림4> 나의 정체성은?



여기서 피터는 거울에 비친 자신의 모습을 반영하여 게임을 디자인해 놓았다. 그는 거울에 반사된 자기를 볼 때마다 '괴물'을 본다. 내면의 성적 성향과 이성애 중심적인 사회적 시선이 충돌하는 가운데 성적 정체성의 혼란을 겪고 있는 모습이 기괴한 '괴물'의 모습으로 나타난 것이다. '디자인 노트'에 피터는 이러한 일이 가끔 일어나는 일이며 그때마다 '나는 전혀 다른 두 사람이다'는 느낌을 받는다고 고백한다. 이 게임에서 승리는 존재하지 않는다. 그저 둘이 계속 해서 치고 박고 싸움을 벌이는 일이 전부다. 여기서도 플레이어들은 이러한 피터의 문제를 둘러싸고 다양한 의견을 개진할 수 있을 것이다. 물론 그들에게도 해결책은 있을 수 없을 것이다. 이 문제는 여전히 우리 사회의 쟁점이기도 하고, 중요한 것은 게임들을 통해 이 문제에 대해 치열한 토론을 하는 것이기 때문이다.

마지막 게임인 <사회>의 실물 모형은 <테트리스>를 바탕으로 만든 게임이다.

<그림5> 이상적인 커플이란 없다?!



여기서 플레이어는 소년과 소년, 소녀와 소녀 커플을 짝지을 수 있다. 만일 플레이어가 소녀-소년 커플로 짝을 지우게 되면 그 커플은 계속 재생산되거나 복제되도록 되어 있다. 이 게임에서도 어떤 커플이 가장 이상적인 커플인지를 찾아내는 것은 중요하지 않다. 그에 대해서는 플레이어들마다 의견이 다를 수 있기도 하고 게임의 목표는 엔딩을 맞보는 것이 아니기 때문이다. 여기서 제시되는 게임들은 모두 '열린 게임'이고 이는 참여자들의 토론과 참여를 활성화시키기 위한 장치이기도 하다. 이 게임을 플레이하면서 플레이어는 성적 취향이라는 것이 지니는 다양한 사회적 의미를 토론할 것이고, 모든 커플의 차이는 그저 차이에 불과한 것일 뿐 차별의 대상이 되어서는 안 되는 것임을 알지도 모를 일이다.

일단 세 게임이 모두 온라인에 탑재되고 난 후 모든 참여자들은 이 게임을 실행하는 가운데 다양한 참여를 할 수 있다. 그저 게임만 플레이해 볼 수도 있고 자신의 게임 소감부터 피터의 사태에 대한 다양한 의견과 해결책들을 댓글의 형태로 올려놓을 수도 있다. 어떤 참여자들은 피터의 세 게임들에 자극을 받아 게임을 변경함으로써 수정된 버전의 게임을 탑재할 수 있을 것이다. 다음 그림은 <팩맨>에 기반 하여 다른 플레이어가 디자인한 대안적 게임이다. 물론 '포럼'은 피터의 게임들을 중심으로 전개되었지만 다른 플레이어들의 게임들이 토론의 대상으로 추가되면서 더욱 많은 크고 작은 토론들이 가능할 것이다.

<그림6> 토론 포럼의 실물모형



가령 캐시(Cathy)라는 여성 참여자는 <사이먼이 말하기를>을 소스 모델로 삼아 몬스터 게임을 디자인한다. 이 게임을 하는 플레이어는 몬스터를 때려잡는 것이 아니라 그의 움직임을 그대로 따라해야 한다. 우리나라의 <1등 따라하기> 놀이처럼 말이다. 플레이어가 그것을 성공적으로 수행하면 그 이미지는 서서히 변할 것이다. 캐시는 자신도 예전에 피터와 동일한 경험을 했었고 자신에 대한 수많은 소문이나 편견들과 대결을 해야 했던 경험을 밝히고 이 게임에 그러한 경험을 반영했음을 밝혀 놓았다. 그리고 시간이 어느 정도 흐르고 난 후 그녀는 친구의 도움으로 이 문제에 대처하는 법을 배울 수 있었다는 것도 밝혀 놓았는데 이는 그녀 게임의 테마로 이야기할 수 있을 것이다. 결국 게임의 플레이와 토론 과정을 통해 이 문제 해결을 위해서는 사회 구성원들의 성적 소수자에 대한 연대의 마인드가 중요하다는 의견이 제기될 것이고 경우에 따라서는 연대의 방안들에 대한 다양한 견해들이 개진될 수 있을 것이다.

주인공이 먼저 억압적 상황을 이미지로 재연하고 그에 대해 참여자들이 계속 이미지들을 변경하고 수정하여 이상적인 이미지로 나아가는 과정은 프라스카가 보알의 '이미지 연극'을 수용하고 있음을 보여준다. 보알의 연극이 그런 것처럼, 비디오게임 역시 억압적 현실을 재현할 수 있을 뿐만 아니라 현실을 설계할 수 있는 능력을 지니고 있다고 프라스카는 믿는다. 보알의 연극 테크닉들은 관객들로 하여금 연극자가 되게 함으로써 개인적·사회적 문제들에 대한 해결책들을 이미지로 표현하게 한다. 물론 이렇게 찾아낸 '이상적 이미지'라는 것도 궁

극적인 해결책은 아닐 수 있다. 프라스카에게 주류 비디오게임들의 당연시되는 규범들을 해체하고 게임을 사회적 의제(agenda)에 대한 토론의 공간으로 만드는 것이 목표이기 때문이다. 즉 사태에 대한 광범위한 심층 토론의 기회를 제공하는 것이 중요한 것이고 각각의 해결책은 플레이어들 스스로 찾아내는 것이 중요하다. 그런 점에서 프라스카의 게임 프로젝트는 구체적 실천의 필수적 전 단계인 반성과 인식의 과정을 의미한다. 개인적·사회적 억압으로부터의 해방은 그러한 과정에서 시작할 것인데, 플레이어들은 이로부터 각각의 할 일을 찾아서 시작하면 될 것이다.

프라스카는 로렐이나 머레이가 말하는 아리스토텔레스적 재현의 규칙 아래 디자인된 대부분 게임들의 경우 플레이어의 비판적 사유를 자극하기보다는 동일시적 몰입을 강화하는 장치였다는 비판을 한다. 물론 몰입의 체험 자체가 나쁘다고는 할 수 없을 것이다. 그러나 컴퓨터게임이 현실을 잇기 위한 혹은 현실로부터 달아나기 위한 수단으로만 활용되는 작금의 상황은 게임이라는 매체의 무한한 잠재력을 제한하는 것일 수 있다. 그가 툭킨이나 몬스터, 트롤, 외계인 등 비현실적 캐릭터가 등장하는 게임을 싫어하고 현실 속의 인간이 등장하는 게임을 선호한다고 고백하는 데에는 주류 게임들의 획일화에 대한 우려가 숨어 있다. 하지만 그는 게임들에서 당연시되는 아리스토텔레스적 규범과 비현실적 가상공간의 이데올로기를 의심하는데 그치지 않는다. 오히려 시뮬레이션이라는 게임의 특성은 소설이나 영화 등의 선형적 매체와 다른 방식으로 우리를 둘러싼 현실이 어떠한 지배 관계들에 노출되어 있고 과연 인간적인 사회란 무엇인지를 이해하는데 도움을 줄 수 있다고 믿으며, 그에 대한 실험 모델들을 제출한다. 물론 자본의 이해관계에 날로 종속이 심화되고 있는 지금의 게임 산업 속에서 그의 이러한 비전들은 '몽상'에 가까운 것일 수 있다. 그러나 점점 더 발전하고 있는 유시시의 기능들과 성과들, 게임 커스터마이징의 다양한 수용, 몬스터 게임이 아닌 '다른' 게임들에 대한 수요의 등장 등은 프라스카의 실험이 허황된 것만은 아님을 말해주고 있다. 문제는 게임 사용자들의 인식전환이고, 이러한 사고의 전환은 게임의 매체기능전환을 더욱 가속화할 것이다.

3) 아우슈비츠 이후의 비디오게임: '오스콘' 프로젝트

프라스카는 지금의 컴퓨터게임 산업을 통틀어 '진지함'(serious) 컴퓨터게임을 좀처럼 찾아볼 수 없다고 비판한다. 왜냐하면 자본 친화적인 게임 산업 내부에는 '진지함'에 대한 고민 자체가 절대적으로 부족하기 때문이다. 그가 보기에 주류 컴퓨터게임들은 러시아의 작가 체홉보다 톨킨에 더 가깝다. 그것들은 트뤼포보다 <스타워즈>를 만든 루카스에게 더 많은 영향을 받고 있다. 추측컨대 이러한 현상의 원인은 주로 경제적인 것인데, 이들 게임들은 이윤을 창출하기 위해 자신의 주된 고객층 원초적 욕구와 비현실적 혹은 탈현실적 욕망 해소의 공간을 제공하는 데에만 관심이 있는 것이다. 절체절명의 위기에 처한 공주, 트롤들과 몬스터들, 칼과 던전, 마법사, 레이저 건을 쏘아대는 우주선 등의 스테레오타입적 장치들은 지금 게임들의 이데올로기적 중핵들이고 현주소이다. 프라스카는 판타지나 SF 등에 이끌려 난 게임 플레이어들을 위한 게임의 부재를 질타한다. 그는 그 원인을 게임 업계의 이윤 추구적 관행 탓으로 돌린다.

하지만 프라스카는 주류 컴퓨터게임의 진지하고 지적인 콘텐츠의 부족이 마케팅상의 이유들에만 그 원인이 있는 것은 아니라고 지적한다. 오히려 게임 디자인 관습들이 진지한 컴퓨터게임의 등장을 가로막고 있는 것이 더 큰 문제라고 보기 때문이다. 즉 컴퓨터게임 자체의 구조적 제약 요인이 게임 콘텐츠의 확일성을 강요하고 있고 게임의 다양성을 해치고 있다는 것이다. 그는 「아우슈비츠 이후 비디오게임을 디자인하는 것은 야만이다」라는 논문에서 '홀로코스트'라는 주제를 통해 기존 컴퓨터게임의 한계와 이에 대한 대안을 제안한다. 이 논문의 제목은 아도르노의 "아우슈비츠 이후 시를 쓴다는 것은 야만이다"라는 유명한 발언을 전용한 것이다. 아도르노의 이러한 말은 아직 그 해석을 둘러싸고 논란이 분분하다. 어찌 보면 아우슈비츠 대량학살 자체의 야만성에 대한 언급인 것도 같고, 이러한 야만성을 통해 드러난 인간 이성이라는 것의 허구성을 고발하는 것 같기도 하다. 혹은 아우슈비츠 같은 엄청난 사건이 과연 그 어떤 언어로 표현될 수 있겠는가 하는 회의의 표현일 것도 같다. 그 사건이 예술적으로 재현되자마자 왜곡될 가능성이 크기 때문이다. 하여튼 이 짧은 문장은 울림도 크지만 다양한 해석 가능성으로 인해 여전히 문학적 화두로 인기가 높다.

프라스카의 말처럼 홀로코스트 같은 주제는 <인생은 아름다워>같은 코미디로 만들어지더

라도 신중하고 진지한 시도로 평가받기 마련이다. 2차 대전 당시 유대인 계도를 영화화 한 <제이콥의 거짓말>의 경우 홀로코스트 현장을 직접 보여주지 않으면서도 홀로코스트를 통해 드리워진 죽음의 무게를 잘 보여주었다. 슈피겔만의 만화 『쥐: 한 생존자의 이야기』는 홀로코스트 자체에 대한 훌륭한 감동적 성과물이다. 물론 2차 대전을 배경으로 한 컴퓨터게임은 다수 있어왔고 앞으로도 그럴 것이다. 불후의 PC게임인 <울펜슈타인>, <1941>, <배틀 필드 1942>, <메달 오브 아너> 등은 대표적인 2차 대전 게임들이다. 하지만 이 게임들은 전쟁 행위 자체의 스틸을 맛보도록 디자인되었을 뿐 전쟁 자체에 대한 질문을 제기하지 않는다. 게임 회사들에게 전쟁터는 현실의 불만을 게임에 통해 배설하려하는 주체들을 유혹할 수 있는 장소이고 황금알을 낳는 거위이다. 할리우드에서도 전쟁은 스펙터클의 공간이지 반성과 성찰의 공간은 아니었다. 그러나 <영광의 길>, <지옥의 묵시록>, <아버지의 깃발> 같은 전쟁의 이면을 추적하는 영화들이 있었고 이는 우리에게 전쟁의 의미를 다시금 따져 묻게 만드는 측면이 있었다. 하지만 상호작용적 실험과 몰입을 근간으로 삼는 컴퓨터게임의 구조상 진지한 사색과 성찰은 금물일지 모른다. 게임에서의 머뭇거림은 곧 죽음을 의미하는 것이고 게임에서의 패배를 의미하는 것이기 때문이다. 그러나 이러한 관행에 대한 묵인과 인정이 계속 된다면 컴퓨터게임이라는 매체가 오락물에 불과하다는 오명을 씻기는 어려울 것이다. 프라스카의 말처럼 이는 게임이 지니는 풍부한 잠재성을 제약하는 것일 터이다.

프라스카에 따르면 '홀로코스트'를 다룬 몇몇 게임들은 지하에서 암약하고 있는 네오 나치 게임들이 거의 전부다. 최근 친 나치 운동과 극우정당이 상승세를 보이면서 간간히 이러한 게임들이 온라인에 나타나고 있다. <인종 청소Ethnic Cleansing>, <친위대원 SA-Mann>같은 게임은 그러한 경향을 보여주는 대표적인 게임들이다. 특히 <친위대원>의 경우 <팩맨>을 변형시킨 게임으로 고전게임들을 수정할 경우 이러한 게임들을 디자인하기가 그다지 어렵지 않음을 보여주는 역설적인 사례이기도 하다. 이들 외에도 인터넷을 통해 유사한 게임들이 출몰하기도 한다. 프라스카가 예로 들고 있는 어떤 게임의 경우 플레이어는 강제수용소의 감독관을 맡아 홀로코스트, 즉 대량학살을 비롯한 수용소 경영을 성공적(?)으로 수행해야 하는 게임이었다.

하지만 프라스카는 친 나치 게임들만 등장하고 있을 뿐 그것을 문제 삼는 게임들은 거의

전무하다고 지적한다. 이러한 주제가 인종주의적 컴퓨터게임만을 부추긴 원인으로 프라스카는 우선 게임이라는 매체가 홀로코스트같은 주제를 다룰 만큼 충분히 진지하게 고려된 적이 없었음을 지적한다. 하지만 더 본질적인 이유는 슈피겔만의 만화 『쥐』 처럼 홀로코스트 희생자가 되어 컴퓨터게임을 플레이하는 것이 친 나치 게임보다 더 그로테스크하기 때문이다. 만화나 영화와 달리 직접 체험에 가까운 컴퓨터게임의 ‘에르고딕’(ergodic)한 특성상 홀로코스트 게임은 재미보다는 고통을 안겨줄 가능성이 크기 때문이다.²²⁾ 그리고 프라스카에 따르면 컴퓨터게임의 ‘이원적’(binary) 행위들과 삶과 죽음에 대한 관습도 이러한 진지한 게임들의 창조를 가로막는 요인들이다.

다수의 많은 게임들은 승리나 패배나 라는 이원적인 결과에 의해 규정된다. 하지만 우리는 게임 결과에 그다지 집착하거나 걱정하지 않는다. 왜냐하면 언제든지 다시 시작(restart)할 수 있고 자신들의 실력이나 운을 여러 차례 반복해서 테스트해 볼 수 있기 때문이다. 대부분의 게임들은 ‘목표지향적’이다. 즉 게임에는 승/패를 규정하고 플레이가 정상적으로 진행되고 있는지를 알려주는 특수한 규칙들을 가지고 있는 것이다. 하지만 게임에서 우리가 어떤 짓을 하건 상관없다. 우리는 계속 반복해서 플레이를 할 수도 있고 정반대의 행동도 해 볼 수 있기 때문이다. 플레이가 다 끝나지 않더라도 그리고 패배가 확정되지 않을 지라도 플레이어는 언제든지 다시 시작할 수 있다. 어떤 경우에는 지금까지의 게임 상황을 저장할 수 있고, 바로 거기서부터 다시 시작할 수도 있다. 괴물과 싸우거나 전투에서 죽더라도 이전에 저장했던 게임들을 다시 불러와서 다른 전략으로 플레이를 할 수 있다. 비디오게임에서 게임의 방식과 규칙을 숙지하기 위해 수차례의 시행착오를 거치는 것은 일반적이다. 하지만 프라스카의 말처럼 이것은 행위라기보다 ‘실험’에 가깝다. 왜냐하면 플레이어는 자기 행동의 결과를 대면하지 않고서도, 즉 어떤 실제 위협을 무릅쓰지 않고서도 ‘~을 해보면 어떨까 what if~’를 자유롭게 탐색해볼 수 있다.

하지만 소설이나 영화 등의 선형적인 매체들의 경우 플레이어들의 상호작용적 참여는 물론이고 리스타트와 리플레이 같은 장치가 없다. 프라스카에 따르면 이러한 제약이 진지한 주제의 취급을 가능하게 한 장치이다. 게임에서 ‘죽느냐 사느냐’는 햄릿의 딜레마는 중요하

22) Espen Aarseth, 1997, *Cybertext: Perspective on Ergodic Literature*, Baltimore and London: Johns Hopkins University Press, pp. 4-5.

지 않다. 죽는 것도 해보고 사는 것도 해보면 그만이기 때문이다. 비디오게임들의 행위들은 취소 가능한, 즉 마음에 안 들면 몇 번이고 물릴 수 있는 행위들이다. 행복한 결말에 도달할 때까지 계속 다시 돌아가 플레이하는 것이 가능하기 때문이다. 그래서 프라스카는 비디오게임에 운명이나 비극의 여지가 없다고 비판한다.

이러한 특성은 ‘죽음’에 대한 게임의 재현방식 혹은 그에 대한 플레이어의 태도에서 가장 잘 드러난다. 컴퓨터게임은 그야말로 죽음을 먹고 산다고 표현할 수 있을 만큼 죽음 투성이다. 영웅의 성공적인 공간여행을 위해서는 인간이나 몬스터 캐릭터, 여타 생명체의 죽음이 필요하다. 하지만 현실에서의 죽음과 달리 게임에서의 죽음은 공포의 대상도 아니고 지금까지의 삶을 되돌아보게 하는 온갖 회한의 순간도 아니다. 게임 캐릭터의 죽음은 그저 스코어를 올리거나 승리를 위한 소품에 불과하다. 물론 <리니지> 등의 게임에서 정성껏 키워왔던 자기 캐릭터의 죽음에 슬퍼하기도 하고 PK당한 캐릭터의 복수를 위해 상대 플레이어에게 물리적인 폭력을 가하는 경우도 있지만, 그가 슬퍼하거나 안타까워하는 것은 지금까지 정성을 기울였던 시간이나 모아놓은 아이템 때문이라고 하는 것이 더 적당할 것이다. 게임은 그야말로 죽음을 상대화하고 죽음에 대한 책임으로부터 플레이어를 면제한다. 죽어야만 게임이 진행되고 승리를 얻을 수 있다는 관습은 죽음의 의미를 사소한 것으로 만들어 버리는 것이다.

프라스카는 이러한 관습들에 기대어 홀로코스트 게임을 디자인하는 것이 불가능하다는 판단을 내린다. 그런 게임이 있다면 우선 아우슈비츠 수감자인 주인공 캐릭터를 시뮬레이트해서 그의 눈과 행동을 통해 그곳에서의 극단적인 삶을 느낄 것이다. 하지만 어떻게 해서든 홀로코스트를 통해 윤리, 증오, 연대, 고통, 정의 등의 개념들을 탐색할 수 있는 게임을 만들 수는 있겠지만, 컴퓨터게임의 관습상 많은 비판에 직면하게 될 것이다. 우선 컴퓨터게임은 도덕적 책임들로부터 플레이어를 벗어나게 할 수 있다. 플레이어는 동료 수감자들을 배신할 수도 있고 간수들로 하여금 그를 쏘아죽이게 만들 수도 있다. 하지만 아무도 그것에 대해 아무런 책임지지 않아도 된다. 원할 때마다 다시 시작할 수 있고 자기 행위의 결과들을 대면하지 않아도 되는 게임의 특성 때문이다. 플레이어는 자신의 범죄에 대해 아무런 처벌도 받지 않고 이전에 저장된 버전을 다시 불러오면 그만이다. 승/패의 이항적 논리 역시 홀로코스트라는 문제를 부차적인 문제로 주변화 시켜버릴 우려가 있다. 우리는 이항적 논리에 충

실하게 죽음으로부터 안네 프랑크를 구해낼 수 있다. 하지만 도중에 그녀가 죽어버린다고 해도 크게 문제되지 않는다. 다음 플레이를 할 때 그녀는 살 것이기 때문이다. 이런 관습 하에서 삶이니 죽음이니 하는 개념들은 고유의 윤리적·사회적·역사적 가치를 잃어버리고 말 것이라는 것이 프라스카의 주장이다.

프라스카에 따르면 홀로코스트와 같은 비극적 사건을 시뮬레이션 하려 할 경우 관습적인 게임의 논리를 벗어날 수밖에 없다. 특히 플레이어의 선택과 행위를 되돌릴 수 없는 불가역적 환경으로 게임을 디자인한다면 '진지한' 컴퓨터게임 디자인의 몇몇 방해 요인들이 해결될 수 있을 것이다. 이미 머드 게임이나 <울티마 온라인> 같은 MMORPG 게임들의 영속적 세계에는 그런 환경이 존재하고 있거니와 여기서 플레이어들은 자신의 행위들을 물리거나 취소할 수 없다. 물론 그는 게임을 다시 시작할 수는 있겠지만 지금까지의 게임을 저장할 수 없다. MMORPG에서 플레이어는 자신이 행한 행동들의 결과를 신중하게 예측하고 행동해야 한다. 왜냐하면 게임 커뮤니티에서 그의 행동들은 명예와 직결될 것이기 때문이다. 다른 플레이어를 PK하고 아이템을 모두 강탈한 플레이어라는 사실이 알려지면 그는 따돌림을 당하거나 혈맹에서 퇴출되며 그 역시 희생될 가능성이 커진다.

하지만 프라스카는 MMORPG 게임의 취소불가능성 혹은 불가역성이 장점일 수 있겠지만 홀로코스트 프로젝트에는 적당한 환경이 될 수 없을 것임을 분명히 한다. 온라인 게임에서 캐릭터의 죽음이 안타깝기는 하지만 그것 역시 상대적인 것이기 때문이다. 플레이어들은 늘 다른 아바타를 가지고서 다시 로그인할 수 있다. 또한 이러한 MMORPG는 네오 나치 그룹에 의해 사보타주의 대상이 될 수도 있고 게임 서버 자체를 망가뜨릴 위험도 있다. 이러한 이유로 프라스카는 MMORPG의 취소불가능성만 받아들이고 다자 플레이어 게임이 아닌 싱글 플레이어 게임의 형태가 홀로코스트 게임으로 적당할 것이라고 이야기한다. 그가 제안한 '오스곤'(OSGON, one-session game of narration)은 바로 플레이어의 행위들을 되돌릴 수 없는 게임이기 때문에 '저장과 복구' 기능을 갖지 않는다. 물론 그 기능 외에도 지금까지의 플레이를 삭제하는 것은 물론 게임 자체를 다시 시작할 수 없는 게임이기도 하다. '오스곤' 환경에 기반한 홀로코스트 게임은 그야말로 딱 한 번만 플레이할 수 있는 '하루살이와 같은'(ephemeral) 게임이다. 취소 혹은 철회 불가능한 행위들로 이루어지는 싱글 플레이어 게임을 하기 위해 우리는 '싱글 유저 티켓'을 구입하여 일련번호를 부여받으면 될 것이다. 그

런 다음 티켓 넘버를 입력하고 게임에 접속하여 게임을 플레이하면 될 것이다.

'오스곤' 시스템에 기반한 게임에는 저장 기능이 존재하지 않는다. 물론 로그아웃하고 난 뒤 다시 접속을 하더라도 이전에 플레이했던 상황과 동일한 상태로 남아 있을 것이다. 많은 플레이어들이 동시에 접속할 수 있겠지만 그들 사이에 인터랙션은 전혀 존재하지 않는다. 모든 일들은 단일 유저 게임 혹은 싱글 플레이어 게임을 즐기고 있는 것이기 때문이다. 물론 이전의 싱글 플레이어 게임들이 그랬던 것처럼 여기에도 플레이어들이 많은 게임 티켓을 구입하여 다시 시작할 여지가 있다. 이러한 가능성을 차단할 유일한 해결책으로 프라스카는 게임을 하나의 일회적 해프닝(happening)으로 만드는 것이다. 이를테면 특정한 시간으로 이 게임의 플레이 시간을 정하고 게임을 하고자 하는 플레이어는 그 시간에 로그인하여 게임을 하게 될 것이다. 이후 어느 누구도 그 게임을 플레이할 수 없을 것인데, 이는 그 때 못 보면 그만인 해프닝 연극과 동일한 이치라고 할 수 있다.

'오스곤' 게임은 취소 불가능하기 때문에, 즉 딱 한 번만 플레이할 수 있기 때문에 플레이어는 자신의 행동과 선택들을 함에 있어 실제 삶에서처럼 신중을 기해야 하고 자기 행동의 결과를 대면해야 한다. 게임을 하다 당신 캐릭터가 죽어버리면 두 번째 기회란 없다. 요즘 게임들은 죽기가 너무 쉽다. 물론 게임 디자이너는 죽음의 기회를 최소화해야 하고 그것에 대해 리얼리즘적인 태도로 접근을 해야 한다. 물론 그 게임이 어느 장르에 속하느냐에 따라 죽음의 가능성은 모두 다르겠지만, 그렇다 하더라도 구성상 혹은 콘텍스트상 일관성이 있어야 한다. 느닷없는 죽음, 맥락과 전혀 상관없는 죽음은 금물이다. 플레이어가 정말 멍청한 행동이나 선택을 하지 않는 한 얼마 후에 죽어버리는 일은 없어야 한다는 말이다. 오스곤 게임은 또한 한 번만 이용가능하기 때문에 시간제한을 가져야 한다. 많은 어드벤처 게임들처럼 플레이어가 직접 결말을 짓게 할 수도 있고, 내러티브가 종결되든 말든 한 두 시간 게임을 경험하고나면 그대로 끝나버릴 것이다.

프라스카의 말처럼 '오스곤' 시스템의 게임들은 우리에게 무척 낯선 게임들이다. 상업적인 기준으로 보았을 때 큰 인기를 끌 것 같지도 않다. 이러한 단발적 하루살이 게임들은 대중에게 너무 낯선 게임들이고 반복 플레이 가능성은 도전하기가 너무 어려운 컴퓨터게임의 관습이 되었기 때문이다. 하지만 게임 산업이 더욱 발전하고 게임 콘텐츠가 다양해지면 이러한 게임에 대한 요구가 없으리라는 법도 없다. 프라스카 역시 오스곤 게임이 지금의 단일

플레이어 게임들을 대체할 것이라고 보지 않고 그 자체의 특징을 지닌 별개의 게임 장르로 본다. 오스콘 게임은 철학적 쟁점을 만들거나 예술가의 현실감각을 공유하기 위해 게임 미디어를 활용하는 경우가 거의 없는 상황을 극복하기 위한 프라스카의 대안적 실험이다. '진지한' 게임들의 등장을 가로막음으로써 게임 다양성을 해치는 요인은 이윤을 창출해야하는 게임 업계의 경제적인 이유도 있지만 컴퓨터게임 내부의 관습적인 규칙 역시 또 다른 이유일 수 있다. '오스콘'은 바로 게임 관습을 해체함으로써 게임을 현실 반성의 매체로 기능전환하려는 시도이다. 프라스카의 말처럼 홀로코스트 같은 주제들의 게임을 디자인하기란 쉬운 일이 아니다. 광역망의 구축, 인상적인 3D 그래픽 등 기술적인 혁신만으로 게임들은 개선되지 않는다. 오히려 중요한 것은 게임을 하나의 매체로 이해하려는 끊임없는 노력일 것이다. '오스콘'은 수많은 가능성들 중 하나에 불과하고 게임의 진화 과정에서 어떤 게임들이 나올지는 예측하기 어렵다.

Ⅲ. 나가는 글

'지금 여기'와 다른 사회를 꿈꾸는 이들에게 사이버 공간은 여전히 낯선 것이 사실이다. 하지만 초보적인 수준에서나마 사이버 공간에서의 실천을 준비하는 시도들이 있거니와 지금 하나의 흐름을 형성하려는 찰나에 있다. 컴퓨터게임의 경우 그 매체의 사회적 기능전환에 대한 논의와 실천들이 논의되기 시작한 것은 그것을 말해준다. 물론 여전히 주류 게임 회사들은 대중들의 욕구와 욕망에 편승하여 스펙터클의 강도를 강화하거나 가상적 몰입을 강화하기 위한 기술적 개선에 집중하고 있는 것이 현실이기는 하다. 게임의 테마들도 삶과 거리가 먼 것이었고 사회적 아젠다 형성에 거의 소용이 없었으며 대리 만족을 위한 오락물들의 역할에 만족하고 있는 형편이다. 우리 사회의 베스트셀러 게임들이 대개 폭력과 선정성, 사이버 재화의 축적을 위한 자본 경쟁의 논리와 관련된 것들임은 크게 노력하지 않아도 알 수 있다. 이런 상황에서 프라스카를 비롯한 'Newsgames' 그룹의 사회적 공론장으로 게임을 기능전환 시키려는 시도는 '아리스토텔레스적' 게임으로 정의되는 주류 게임의 한계를 돌파하려는 대안적 실천으로서 의미가 깊다. 정치·경제적인 문제점들에도 불구하고 컴퓨터게임의 가상공간은 분명 기회의 땅이다. 권력과 자본을 쥐고 있는 이들에게나 그것에 저항하려는

주체들에게나 날로 발전해가는 이 첨단 미디어는 자신들의 헤게모니 확장을 위한 다각적인 가능성들을 제공하고 있다. 그렇기 때문에 점점 이곳에서 갈등과 권력투쟁 혹은 인정싸움이 일어나기 시작하고 있는 것이다. 가상공간을 둘러싼 이러한 대립은 앞으로 더욱 가속화될 것이다. 아마 이러한 대립에서 힘의 균형을 찾아가는 것은 지루하고도 힘든 작업이 될 것이다. 하지만 다른 매체들의 경우에도 이러한 과정을 거침으로써 주류와 다른 '독립적인' 목소리들이 제자리를 찾아왔음에 주목할 필요가 있다. 프라스카의 이론적·실천적 작업들은 단순한 지식 습득을 넘어서는 '시리우스 게임'의 논의를 통해 컴퓨터게임의 지평을 확장하고 있는 것으로 여겨진다.