

## 문화사회연구소

주소 서울시 마포구 공덕2동 120-10  
백광빌딩 3층(5,6호선 공덕역 4번출구)  
전화 02)745-1603  
팩스 02)737-3837  
이메일 cultures21@naver.com  
홈페이지 www.kccs.or.kr

# 2009 게임문화포럼 정기워크숍

2009  
게임문화포럼 정기워크숍

■ 주 최 : (사)문화사회연구소  
■ 후 원 : (주)NHN, (사)한국게임산업협회

# Contents

## 목 차

<b>I</b>	<b>사업개관</b> .....	1
	1. 사업개요 .....	1
	2. 사업목적 .....	1
	3. 장소 및 일시 .....	1
	4. 참여주체 .....	2
	5. 주제: 게임과 문화의 오늘과 내일 .....	2
<b>II</b>	<b>녹취록</b> .....	5
	1. Program 1: Forum .....	5
	1) 제1주제: 예술과 놀이, 그리고 상상력 진중권(중앙대학교 겸임교수) .....	7
	2) 제2주제: 문화로서의 게임-포스트게임 라이프스타일의 미래 이동연(한국예술종합학교 교수, <예술과 놀이랩> 책임교수) ...	17
	3) 패널토론 .....	25
	2. Program 2: 토론 .....	47

## I. 사업 개관

### 1. 사업개요

매체환경의 변화에 따른 새롭고 대안적인 게임문화를 모색하기 위해 게임협회와 각 게임사, 연구단체가 함께 모여 정기적인 논의를 자리를 마련한다.

### 2. 사업목적

오늘날 게임문화는 어느 특정한 세대나 영역의 문제가 아니라 우리의 일상을 포괄하는 보편적인 주제가 되었다. 더욱이 새로운 예술과 매체의 발달은 게임문화의 영역을 좀 더 확장시킬 뿐만 아니라, 게임문화에 대한 새로운 사유의 필요성을 제기하고 있다. 그 과정에서 게임과 문화(연구)는 매우 의미 있는 만남을 시도하고 있는 것이다. 이번 워크숍은 이러한 게임문화 환경의 변화에 발맞추어 게임문화의 현실을 진단하고 미래를 대비하는 논의를 전개하는 자리가 될 것이다. 특히 인문사회적 사유와 감성을 강조함으로써 게임문화뿐만 아니라 게임산업에 이르기까지 좀 더 보편적이고 폭넓은 발전가능성을 점치게 될 것이다.

### 3. 장소 및 일시

■ 일시: 2009년 1월 30일(금) ~ 31일(토)

■ 장소: 경기도 파주, 지지향

#### 4. 참여주체

- 후 원: (주)NHN, (사)한국게임산업협회
- 주 최: (사)문화사회연구소
- 참여인원: 30여 명  
(게임산업협회 및 NHN 임원 20명/문화사회연구소 10명)

#### 5. 주제: 게임과 문화의 오늘과 내일

##### ◆ Program 1: Forum(14:00-17:00)

- 사 회: 김성일(문화사회연구소 부소장, 고려대 강사)

- 주제발표:

제 1주제: 예술과 놀이, 그리고 상상력  
진중권(중앙대학교 겸임교수)

제 2주제: 문화로서의 게임-포스트게임 라이프스타일의 미래  
이동연(한국예술종합학교 교수,  
<예술과 놀이랩> 책임교수)

- 패 널: 김상우(홍익대 강사, 게임등급위원회 위원)  
박상우(연세대 겸임교수, 게임평론가)  
김양은(언론학 박사)

##### ◆ 저녁식사 및 자유시간 : 17:00-20:00

##### ◆ Program 2: 토론(19:00-21:00)

- 사 회: 최승훈(NHN 문화콘텐츠정책실장)
- 주 제: 게임의 문화적 가치와 사회적 확산의 과제들  
- 게임의 문화적 가치 확산을 위한  
정책과제들에 대한 다양한 의견제시
- 토 론: 포럼참가자 전체

##### ◆ 자유시간 및 잠자리 : 21:00 - 익일 08:00

##### ◆ 아침 식사 : 08:00 - 10:00

##### ◆ Program 3: 해이리 전시 관람(10:00-12:30)

##### ◆ 점심 식사: 13:00 - 14:00

##### ◆ 게임 문화 포럼 정기 워크샵 완료: 14:00

## II. 녹취록 및 발제 자료

### 1. Program 1: Forum

- 사 회: 김성일(문화사회연구소 부소장, 고려대 강사)
- 주제발표:
  - 제 1주제: 예술과 놀이, 그리고 상상력  
진중권(중앙대학교 겸임교수)
  - 제 2주제: 문화로서의 게임-포스트게임 라이프스타일의 미래  
이동연(한국예술종합학교 교수,  
<예술과 놀이랩> 책임교수)
- 패 널: 김상우(홍익대 강사, 게임등급위원회 위원)  
박상우(연세대 겸임교수, 게임평론가)  
김양은(언론학 박사)

사 회 : 올해 다시 개최되고 있는 정기 워크숍은 '게임에 문화적 가치와 사회적 확산의 과제들'라는 제목으로 진행이 될 것입니다.

예전에 사적 공간에서 이루어지던 소규모 개인의 놀이였던 어떤 형식들이 대중매체를 통해서 하나의 사업화되고 체계화되면서 또한 사회적 현상으로 문화화되면서, 그런 과정 속에서 게임도 있을 것 같습니다. 공부나 노동의 사후적 보상으로 여가가 있었다면, 지금은 그 자체로 또 하나의 힘으로 자리 잡고 있는 것이, 게임도 새로운 산업화된 힘으로 그리고 그것을 이용하는 사람들의 다양한 소통을 이루어내는 하나의 방식이라고 볼 수 있을 것 같습니다.

아마도 게임을 사회적 가치의 문제로 보는 것도 나름의 의미가 있을 것 같습니다. 먼저 간단하게 이 워크숍을 준비한 문화사회연구소 소장님의 개최의 변을 듣도록 하겠습니다.

이동연 : 안녕하세요. 문화사회연구소 이동연 소장입니다. 문화사회연구소가 시작이 된지는 꽤 오래 되었습니다. 서울문화이론연구소로 출발하여 1999년에 문화연대라는 NGO단체가 생기면서 문화담론을 연구하는 제3섹터의 필요성이 제기되어 만들어지게 되었습니다. 문화사회연구소는 진보적 문화연구와 비전제시를 주로 해왔던 연구단체입니다. 다양한 자기 분야에서 공부를 하고 있는 사람들로 모여 있습니다. 최근에 게임과 관련하여 관심을 갖게 되었고, 작년에 최승훈 실장님이 좋은 제안을 제시하셔서 포럼을 개최했었는데, 이번에 정기토론회를 개최하게 되었습니다. 자유롭고 편안하게 토론을 할 수 있는 자리가 되었으면 합니다. 민간 연구기관하고 게임을 실제로 경영하는 기업하고 장기적으로 함께하는 자리를 마련하여서 게임문화담론을 확산되는데 기여하였으면 합니다. 많이 공부하고 많이 배워갈 수 있는 자리가 되었으면 합니다.

(진행순서 안내 및 발표자소개)

김성일 : 계속해서 진행하도록 하겠습니다. 발표자의 이야기를 먼저 듣고 토론자는 발표가 끝난 후 토론을 진행하도록 하겠습니다. 발표자와 토론자의 소개가 있겠습니다. 오늘 첫 번째 발표는 중앙대학교 겸임교수로 계시는 진중권 선생님께서 '예술과 놀이, 그리고 상상력'이라는 제목으로 발표를 해주시고 두 번째 발표는 '포스트게임 라이프스타일을 상상하기'라는 제목으로 문화사회연구소 소장님이신 이동연 선생님이 해주실 겁니다.

패널로는 홍익대 강사이시고 게임등급위원회 위원으로 계시는 김상우 선생님, 언론학 박사이신 김양은 선생님, 연세대 겸임교수이고 게임평론가이신 박상우 선생님을 모셨습니다.

1) 제1주제: 예술과 놀이, 그리고 상상력

진중권(중앙대학교 겸임교수)

안녕하세요. 반갑습니다. 제가 오늘 말씀드릴 것은 게임이 가지고 있는 문화적 함의에 대해서 말을 하고자 합니다. 우리가 흔히 비주얼 컬처<sup>visual culture</sup>라고 말하는, 시각문화라고 하는 게임이 21세기 우리 사회에서 어떤 위치를 차지할 것인가에 대해서 말을 할 것입니다.

지금 우리 사회는 디지털 문화와 더불어서 이미지 문화에 커다란 변화가 생겨나고 있습니다. 저는 변화를 주도하는 것이 컴퓨터게임이라고 생각합니다. 컴퓨터 게임이라는 것이 다른 예술의 형태에 영향을 끼칠 수밖에 없습니다. 넓은 문화적 맥락에서 보자면 인간의 지각의 문제와도 관련이 있습니다. 가령 19세기까지 인간의 지각을 규정하는 것, 즉 사람들이 사물을 보는 것이 맨 눈으로 보는 것이 아니라 주요한 미디어를 통해서 사물을 봅니다. 그리고 미디어를 통해서 세계를 보는 눈이 조직이 됩니다. 아시다시피 19세기까지도 시각문화를 대표하는 것이 회화였습니다. 그리고 20세기로 오면 사진이 되고 영화가 되는 것이지요. 그렇다면 21세기는 무엇이 될 것이냐. 저는 바로 게임이라고 생각을 합니다. 그리고 수많은 사람들이 그렇게 얘기를 하고 있습니다. 21세기에 시각문화를 주도하는 것, 즉 세계를 바라보는 눈 자체가 예전에는 세계를 회화적으로 아우라가 있는 것처럼 바라봤다면 사진이 등장하면서 아우라가 파괴되는 과정들을 겪게 되고, 21세기 같은 경우에는 게임이 사람들의 지각을 지배하는 묘한 현상들이 등장할 것입니다. 세계관이나 세계감정같은 것이 달라질 것입니다.

그러니까 데이터를 바라보는 지각자체가 변화하게 됩니다. 세계의 모든 것이 아우라가 있는 것이고, 아우라가 파괴되는 과정을 겪는 것이고, 21세기 들어오면 게임이 사물을 지각하는 방식을 지배하게 되는, 세계관까지 달라지게 됩니다. 리얼<sup>real</sup>과 이디얼<sup>ideal</sup>이 공존합니다. 가령 게임하는 애들이 그런 경우가 있는데요. 어디까지가 현실이고 어디까지가 가상인지 구별이 안 되는 것입니다. 아마도 이미지라는 것은 마법과 같은 것이 아닌가 합니다. 최초의 이미지인 구석기시대의 동굴벽화와 같은 것이 다 마법의 수단이었습시다. 그리고 아마 사진이 나왔을 때에도 굉장히 놀랐을 겁니다. 회화와 비교할 수 없을 정도의 리얼한 것에 놀랐을 것입니다. 그리고 더 놀랐던 것은 움직였을 때, 뤼미에르 형제<sup>Auguste and Louis Lumiere</sup>가 기차를 보여줬을 때 관객이 놀랐었지요. 그림이 움직인다는 사실에 놀랐던 거지요. 최근에는 더 나아가서 게임을 통한 인터랙션, 즉 상호작용의 개념이 적용됩니다. 우리는 익숙함을 통해서 많은 것을 그냥 넘어가지만 옛날 사람들이 보면 굉장히 놀랐을 것입니다. 마법과 같다고 할 수 있습니다. 그래서 빌렘 플루서<sup>Vilém Flusser</sup>같은 사람은 21세기를 탈역사적 마법의 시대라고 말을 합니다. 왜냐하면 문자가 없었을 때는 선사시대의 영상문화시대였습니다. 그 당시는 이미지가 미디어였습니다. 그리고 문자가 생겨나면서 텍스트가 중요한 미디어가 됩니다. 사람이 합리적으로 생각을 하게 되지요. 그리고 1950년대 아날로그시대에서 최근의 디지털 시대로 넘어오면서 영상미디어 시대가 도래합니다. 이것은 문자 이전의 이미지가 아니라 문자 이후의 이미지 시대라고 할 수 있습니다. 모든 텍스트 문화가 합리주의적이고 이성주의적 문화라고 한다면 이미지의 문화는 상상력의 문화이고 마법의 문화라고 할 수 있습니다. 그래서 탈역사적 마법이라고 하는 것은 역사 이후의 마법의 시대라고 합니다. 문자문화 이전에는 이미지가 주술이었다면 지금은 기술적 마법이라고 할 수 있습니다. 테크놀로지를 통해서 실현하는 마법이라고 할 수 있을 것입니다.

지금의 테크놀로지의 역량은 과거의 테크놀로지와 존재론적으로 틀립니다. 예를 들어서 우리가 나노조작을 하지요? 나노를 조작한다는 것은 새

로운 물질을 만들어 낸다는 것입니다. 조작단위가 유전자까지 내려가게 된다면 새로운 생물종을 만들 수 있게 됩니다. 키메라라고 하지요. 염소와 양의 키메라라던지, 염소와 소의 키메라라던지. 그리고 복제로 가게 되면 개의 그림이 아니라 똑같은 개가 탄생하는 것입니다. 더 나아가 디지털로 오게 되면은, 아날로그 사진과 디지털 사진과의 차이가 뭐냐하면은 아날로그는 조작한 것을 밝혀 낼 수 있지만 디지털은 이미지 생성단위도 픽셀이고 조작단위도 픽셀이라 밝혀내기가 쉽지 않습니다. 이것은 완전한 조작이 가능하다는 말입니다. 이러한 시대는 기술적 마법의 시대라고 할 수 있습니다. 이러한 시대정신은 이미지문화에도 반영될 수밖에 없습니다.

마술적인 이미지에 대한 전설을 세 가지를 말해볼게요. 아마 술거<sup>率居</sup> 전설을 들어 보셨을 겁니다. 그것은 사실 마법의 시대의 이미지의 전설이 아닙니다. 합리주의적인 문자문화시대의 이미지의 전설입니다. 왜냐하면 새가 날아들잖아요? 나뭇가지에 앉으려 하지만 앉을 수가 없어서 떨어집니다. 가상은 가상에 불과한 것입니다. 실체가 될 수 없는 겁니다. 하지만 그것보다 더 오래된 이미지의 전설이 있습니다. 중국의 전설인데 발터 벤야민<sup>Walter Benjamin</sup>의 <기술복제시대의 예술작품>에 인용된 예입니다. 어느 풍경화를 그리는 화가가 있었습니다. 그 화가는 자신의 작품이 얼마나 마음에 들었는지, 그 풍경화에 들어가서 결코 나오지 않았다고 합니다. 이것을 보면 가상과 현실의 구별이 사라지지요? 현실에 있는 사람이 가상으로 들어간다는 것이니까요. 마법의 이미지이지요. 두 번째 전설은 역시 중국의 전설인데요. 중국의 한 유명한 화가가 있었는데요, 황제가 그를 불러 침실에 그림을 하나 그려 달라고 합니다. 그래서 그 화가가 황제에게 폭포를 그려주었는데요. 황제가 그 그림을 무척 마음에 들어 합니다. 그러나 다음날 황제는 그 그림을 당장 치우라고 명령합니다. 왜 치우냐고 물었더니 그림은 너무 좋은데 시끄러워서 잠을 잘 수 없어서 치우라고 한다는 겁니다. 이것도 역시 그림이 살아 있다는 것이지요. 세 번째는 너무도 잘 아는 화룡점정<sup>畫龍點睛</sup>의 전설입니다. 중국 안락사<sup>安樂寺</sup>에 용 두 마리가 그려져 있는데 눈동자가 빠져 있었습니다. 사람들이 왜 그림에 눈동자가 없느



냐고 물으니, 눈동자를 그리면 용이 날아가 버리기 때문이라고 하더랍니다. 그리고 사람들이 눈동자를 찍어 넣는 순간에 용이 하늘로 날아가버렸다고 하지요. 이 세 가지 전설을 보면 아시겠지만 가상이 현실이 되고 현실이 가상이 되는 것이지요. 가상과 현실을 넘나드는 현상을 우리는 상상력이라고 하지요. 반면에 가상은 가상이고 현실은 현실이다 구분하는 것을 분별력이라고 하지요. 문자주의 시대에는 합리주의 시대이고 그때는 분별력이 중요했을 것입니다. 하지만 또 다시 상상력이 중요해지는 것이지요. 지금 얘기한 전설들 속에는 문자문화 이전에 이미지가 마법의 힘을 가지고 있었을 때의 향수가 남아 있습니다.

오늘날은 기술적으로 이것이 가능해졌습니다. 예들을 한번 보겠습니다. 먼저 제프리 쇼 <sup>Jeffrey Shaw</sup>를 한번 보세요.



Jeffrey Shaw, *The Legible City*(1994)

지금 보면 아무것도 아닌 것 같지만, 이것은 1994년에 만들어진 작품입니다. 15년 전 작품입니다. 고전이라고 할 수 있지요. 인터페이스가 자전

거고. 암스테르담 거리의 건물들을 텍스트 처리 한 것입니다. 제가 왜 거리를 텍스트처리를 하였는가라고 물었더니 기술적인 문제가 있었다고 합니다. 사람의 동선에 따라서 내러티브가 전개됩니다. 도시를 거니는 것은 내러티브를 짜는 것이었다라고 합니다. 이것은 암스테르담의 풍경이 아니라 가로 6km, 세로 6km에 암스테르담 시내 전체를 창조하고 그 안에 들어간 것입니다. 아까 말했던 자기 그림 속으로 들어갔다는 화가가 현대에 테크놀로지를 통해서 가능해졌다는 것을 의미합니다. 이러한 것을 이용하면 건축가가 자신이 설계한 건물에 미리 들어가 볼 수 있을 것이고, 디자이너들은 자신이 디자인한 항공기나 비행기에 미리 들어가 문제점을 발견할 수 있을 것입니다.



藤幡正樹 Fujihata Masaki, *Beyond Pages*, 1995

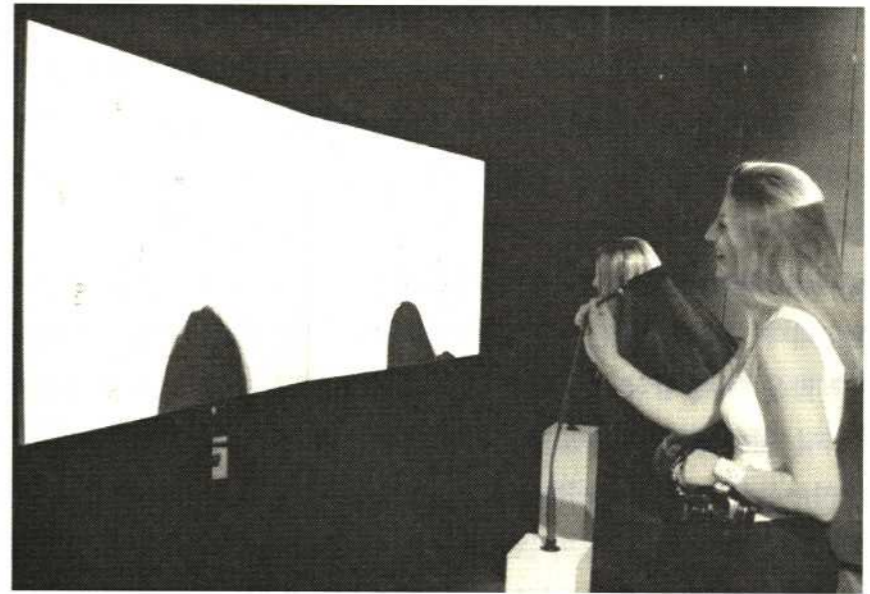
지금 보는 것은 예술가들이 먼저 시도를 했던 것입니다. 두 번째로는 떨어진 폭포 전설과 같은 건데요. 물방울 하나하나를 시뮬레이션 한 것입니다. 수백만 개를 일일이 다 시뮬레이션 한 것입니다. 흔히 인공생명아트라고 하는 건데요. 컴퓨터바이러스가 메모리를 잡아먹잖아요. 그걸 표현한 것입니다. 이것들이 진화하면서 살아서 움직이는 것을 표현하는 겁니다.



Jeffrey Shaw, *The Golden Calf*, 1994

세 번째 전설로 넘어가게 되면, 인터랙션입니다. 내가 조작을 가하면 살아서 움직이는 겁니다. 후지하타 藤幡正樹 Fujihata Masaki 것을 보겠습니다. 인터랙티브 아트는 최근 많이 등장하고 있습니다. 기술만 시연하다 끝나기도 하는데, 그러면 포이시<sup>poesie</sup>가 없습니다. 후지하타의 것에서 물리적으로 등장하는 것은 책상하고 돌입니다. 만지면 페이지가 넘어갑니다. 프로젝션을 이용한 아트입니다. 처음에 이 작품이 나왔을 때는 기술적 측면에 대해서 관심이 집중되었습니다. 그러나 남은 것은 포이시입니다.

그리고 용의 전설에는 또 다른 측면이 있습니다. 가상이 나와서 현실이 된다는 것이지요. 지금 보시는 것은 제프리 쇼의 골든 카프 *The Golden Calf* 라는 것입니다. 눈으로 볼 때는 아무 것도 없지만 모니터로 보면 전시물이 나타납니다. 지금은 많이 쓰이지만 당시에는 신선한 것이었습니다. 작가는 물질성을 제거하고 싶었다고 하는군요. 백남준의 작품에서 영향을 받았다고 합니다. 가상이 현실에 영향을 받습니다. 아바타를 현실로 끌어낸다거나 화상회의 대상을 끌어내는 등의 현재 우리 사회에서 널리 쓰이고 있습니다.



Golan Levin, *RE:MARK*, 2002

보시다시피 이렇게 이미지 문화가 달라졌습니다. 지금 보실 것은 비교적 최근의 작품입니다. 음성에 반응을 하여 작품이 진행이 되는 것입니다. 옛날에는 그림을 그린다는 것은 오브제를 만든다는 것이었는데 현재는 인터랙션을 한다는 것이지요. 작품을 만드는 것이 아니라 작품과 관객 사이

에 관계를 디자인하는 것입니다. 게임과 많이 닮았지요? 이런 요소가 게임의 포맷, 속성이 예술작품에 영향을 미친다는 것을 알 수 있습니다.

마지막 것은 문자들이 떨어지면 팔을 가져다 대지요. 그러면 팔에 걸려서 문자가 생성되기도 하고 합니다. 최근의 미디어 아트 같은 경우에는 센서를 달아 인터랙션을 디자인 합니다. 관객과의 관계를 디자인하는 부분에 대해서 많은 고민을 하고 있습니다. 흔히 우리가 말하는 인터페이스를 구축하는 것, 인터페이스를 디자인 하는 것을 고민하는 것이 중요해졌습니다. 왜냐하면 이미지의 성격 자체가 달라졌기 때문입니다. 19세기까지 시각문화가 회화를 중심으로 만들어 졌다면 20세기는 시네마였구요. 최근에 들어와서 게임이야말로 21세기 시각문화의 핵심이 될 것입니다. 요즘 아이들은 이미지를 보면 달려듭니다. 네티즌들은 사진을 보면 우선 조작하려고 합니다. 미디어아트만 해도 어른들은 보려고만 하지만 아이들은 주저없이 달려들어서 봅니다. 기본적으로 미디어를 보는 태도 자체가 다르기 때문입니다. 아이들은 스토리 자체에 참여하여 바꾸어 놓으려고 합니다. 이것은 굉장히 다른 이미지 문화이고 이것은 게임에서 왔다고 할 수 있습니다.

그렇다고 회화나 사진과 같은 올드미디어가 사라질 것이냐하면 그렇지 않습니다. 리미디어이션<sup>remediation</sup>이라고 해서 올드미디어와 뉴미디어는 서로 전략을 차용합니다. 왜냐하면 게임도 마찬가지로 점점 리얼리즘이 강화가 될 것입니다. 영화도 게임의 전략을 차용할 것입니다.

이미지, 취향 자체가 누적되다 보면 영화자체가 변화하게 될 것입니다. 제프리 쇼에게 물어본 적이 있습니다. 예컨대 타이타닉을 보다 관객에게 내러티브를 선택하게 할 수는 없지 않느냐는 것입니다. 제프리 쇼는 게임과 같은 것이 미래영화의 초창기적 모델이 아니겠냐라고 하더군요. 제프리 쇼와 같은 미디어아티스트들은 게임엔진을 많이 이용합니다. 그리고 또 하나의 아트라고 불리는 게임아트가 있습니다. 예컨대 게임을 가져다가 형태를 변형 시키는 것입니다. 총알을 다른 것으로 바꾼다든지, 목표물을 앤디워홀로 바꾼다든지, 켄터키 할아버지로 바꾼다든지, 작가가 게임

안으로 들어가던지 합니다. 중요한 것은 미디어아트 자체가 게임의 구조를 가지고 있다라는 것입니다. 왜냐하면 인터랙션한 구조이기 때문입니다. 나아가서는 인터랙션한 구조를 가지고 있지 않더라도 게임의 논리가 아날로그 장르에까지 지속적으로 영향을 미치게 됩니다. 전략들을 제공하는 것입니다.

제가 미디어아트를 중요시 여기는 이유 중 하나가 여기 있습니다. 한편으로는 게임문화, 인터넷 문화가 발달했다고 했을 때 그 문화의 표현이라는 부문에서 미디어아트가 발현을 합니다. 우리나라가 IT강국이라고 하지만 창조적 기술이 아니라 모방적 기술이고 생산적이기보다는 소비적 국가라고 할 수 있습니다. 그런 표현을 할 수 있는 것이 미디어 아트입니다. 미디어아트를 잘하는 나라가 미국, 일본, 유럽 등입니다. 우리나라는 출품도 안 되고 있더라구요. 우리나라가 창의성, 상상력이 얼마나 떨어져 있는지를 실감하고는 합니다.

미디어 아트가 영감을 줍니다. 닌텐도 위<sup>Wii</sup>에서 알 수 있듯이, 미디어아트를 상업화해서 성공한 예라고 할 수 있습니다. 닌텐도 위 안에 들어있는 콘텐츠들은 이미 미디어아트에서 시도했던 것들입니다. 즉 미디어아트가 게임에 영감을 줄 수 있다는 것입니다. 두 번째는 미디어아트가 기존의 기술을 사용할지라도 창의적으로 사용할 수 있다는 것입니다. 기술의 개발자가 미처 생각하지 못했던 용도로 차용하는 것입니다. 예컨대 머시니마<sup>machinima</sup>라고 있지요? 게임을 녹화하기 위해서 만들었는데 대중들은 영화를 찍는 것으로 이용합니다. 그러다보니 다음에 버전업할때에는 줌인, 줌업 같은 기능이 추가가 됩니다. 기능전환이 이루어지게 되는 것입니다. 기술이 사회적으로 사용됨으로 인해서 의미화되고 발전을 하게 되는 것입니다. 이미 존재하던 것이라도 미처 생각하지 못한 용도로 전환이 되는 것입니다. 트랙터가 탱크가 되는 것과 같은 것입니다. 세 번째는 이미 존재하는 기술을 사용할 때 그 테크놀로지의 극한을 보여주는 것입니다. 예를 들어 백남준이 있으면 비디오가 보여줄 수 있는 극한을 보여줍니다. 그리고 그것을 지금은 대중들이 따라 하고 있는 것입니다. 백남준이 놀라

운 것은 아날로그로 그것을 했다는 것이지요. 아날로그를 통해서 텔레비전을 쌍방향으로 바꾸어 놓았지요. 토시오 이와이<sup>岩井俊雄 Toshio Iwai</sup> 같은 경우도 닌텐도 위를 가지고 작품을 하고 있다고 합니다. 보통 대중들이 사용하는 것과는 차원이 다르게 사용할 것입니다.

요약을 하자면 게임이라는 것은 아이들만 하는 것이 아니라 이미지문화 전체를 바꾸어 놓고 있다는 것입니다. 이것은 세계를 보는 시각하는 방식이 달라지고 태도가 달라짐을 의미합니다. 이런 것을 주목하는 것이 중요합니다.

마지막으로 게임으로 직접 관계가 있거나 아티스트들에게 많은 영감을 받을 수 있을 것입니다. 실험성을 너무 강조하면 힘들지만 어느 경우에는 바로 실용화가 가능 한 것들이 있습니다. 사용의 용도가 고정되어 있는 것을 아티스트들은 다르게 사용합니다. 모든 물건들의 기능전환을 시도합니다. 아티스트들이 그러한 역할을 할 것입니다. 놀이라는 것과 상상력, 그리고 테크놀로지의 결합으로 인해서 게임이라는 것이 달라질 것입니다. 게임이라는 것이 삶을 어떻게 바꾸어놓고 있는지를 주목할 필요가 있습니다.

개인적으로는 아티스트와 게임엔지니어와 인문학자로 이루어진 삼각관계가 미래의 생산방식을 주도할 것이라고 생각합니다. 왜냐하면 아티스트들이 상상을 하고 테크놀로지로 실행을 하고 인문학자들이 콘텐츠를 부여해주는 방식이 될 것입니다. 이러한 최초의 형태가 영화라고 할 수 있겠지요. 21세기는 그게 게임의 세계로 들어오게 될 것입니다. 그래서 이 세가지 문화가 함께 가야 한다고 생각합니다. 아티스트와 엔지니어, 인문학자가 함께 간다고 했을 때 게임이 그 미래형태가 되지 않을까 합니다.

감사합니다.

## 2) 제2주제: 문화로서의 게임-포스트게임 라이프스타일의 미래

이동연(한국예술종합학교 교수, <예술과 놀이랩> 책임교수)

제가 말하려고 하는 것은 두 가지입니다. 하나는 '게임은 문화다'라고 하는 아주 간단하고 당연한 얘기이구요. 하나는 '포스트게임 라이프스타일에 관한 이야기'입니다. 후반부는 진중권 선생님이 하신 내용과 닮아 있을 것입니다. 혹은 게임 안이나 밖에서 얘기할 수 있는 포스트라이프스타일이 무엇인가에 대한 것입니다.

사실은 제가 게임에 대한 라이프스타일을 가지고 있는 사람은 아닙니다. 그런데 관심을 갖게 된 계기가 있습니다. 연구소에서 문화산업과 관련된 토론회를 개최한 적이 있었는데, 그때 게임이 가지고 있는 다양한 함의에 대해서 연구할 필요가 있겠다라고 느끼게 되었습니다. 그때 최승훈 실장님과 얘기를 하다 마음이 맞아 계속 연구를 하게 되었습니다.

작년에 게임대상이 있는데 공로상을 받으라는 연락이 왔었습니다. 개인적으로 좀 의아해서 왜 내게 이런 상을 주는지에 대해서 물어보니 작년 한 해 동안 게임문화라는 말을 가장 많이 한 사람이라고 하더군요. 이러한 논리를 역산해보면 산업으로서 게임은 많이 성장하고 논의가 있었지만 문화로서의 게임은 너무 논의가 없기에, 오죽하면 저와 같은 사람에게 공로상을 받으라고 하는 것이 아니겠는가 짐작합니다. 그래서 문화로서의 게임을 본격적으로 연구해봐야겠다는 생각을 하게 되었습니다.

작년에 있었던 세계 게임문화포럼에서 발표했던 것<sup>1)</sup>을 오늘 논의에 맞게 재수정해서 말하도록 하겠습니다. 목차를 보시면 왜 문화로서의 게임인가라는 얘기를 먼저 드리고요. 게임 문화적인 자원이 되기 위한 문화적 환경으로서 중요한 게 온라인 문화와 게임커뮤니티에 대한 얘기가 될 것 같습니다. 그리고 포스트게임 라이프스타일을 한국적 특이성을 고려하여 몇 가지 사례를 들어가며 얘기를 하려고 합니다. 그리고 포스트게임 라이프스타일이 가지고 있는 새로운 도전들이 최근에 있는데요, 새로운 도전

1) 이동연 교수의 PPT 자료는 'Ⅲ. 제출 PPT 자료'를 참고.

의 계기들이 교육, 플레이, 아트 분야에 게임의 자원들이 활용이 되는 것을 통해서 게임이 기존에 놀이의 틀을 넘어서는 현상들을 발견되게 돼서 이러한 얘기를 하고 합니다. 마지막으로 문화적 상호작용에서 게임이 어떠한 역할을 하게 되는가를 얘기하려고 합니다.

왜 문화로서 게임인가라는 질문을 던지자면, 세 가지로 대답을 할 수 있을 듯합니다. 우선 게임이라는 것이 미디어로서 완결된 형태가 아니라 일상생활 속에서 기본적인 커뮤니케이션의 상당부분이 게임의 요소를 가지고 있습니다. 일상생활에 게임의 요소가 개입하는 것이지요. 내기문화와 같은 것도 그렇습니다. 굳이 윌리엄스 얘기를 하자면 게임은 라이프스타일의 방식에 영향을 줍니다. 두 번째로 게임은 부상하는 엔터테인먼트라고 할 수 있습니다. 산업적으로는 지배적 위치라고 할 수 있습니다. 매출액을 기준으로 봤을 때 이미 영화산업에 두 배 반 이상의 규모를 이루고 있습니다.

그렇다면 왜 게임이 지배적인 엔터테인먼트가 아니라 부상하는 엔터테인먼트냐고 하는가하면 두 가지로 요약할 수 있을 것 같습니다. 먼저 게임 자체에 놀이가 가지고 있는 스타일이라는 것에 대한 합의가 안 되어 있다는 것, 두 번째는 게임이라는 것 자체가 새로운 형태로 계속 진화하고 있다는 것을 들 수 있습니다. 윌리엄스는 세 가지로 문화를 정의합니다. 하나는 잔여적인 형태로 존재하는 문화, 지배적인 형태에서 물러나 한물 간 문화가 있겠고요, 두 번째로 동시대에 문화적 형식을 지배하는 문화가 있을 것 입니다. 마지막으로 새롭게 부상하는 문화가 있을 것입니다. 게임이라는 것을 엔터테인먼트 관점에서 봤을 때는 두 가지 이유에서 부상하는 엔터테인먼트가 아닌가 생각을 합니다. 게임이라는 것 자체가 문화적인 유희, 문화적인 삶을 즐기는 데 중요한 리소스<sup>resource</sup>라고 할 수 있구요. 이미지, 사운드, 텍스트를 상호작용할 수 있는 가장 적합한 형태라는 면에서 중요하다 할 수 있습니다.

그런데 게임이 문화다라고 하는 것이 당연한데 왜 문화로 인정받지 못하느냐고는 얘기를 할 수밖에 없습니다. 게임을 유희나 여가거리, 혹은 오

락거리로 얘기를 합니다. 기성세대들의 대부분이 게임이 어떻게 문화냐고 반박하는 현실입니다. 십대들조차도 게임을 문화로 보지 않고 놀이의 한 형태라고 생각하고 있습니다. 그 첫 번째 이유가 게임이 지배적 문화의 장에 진입하지 못했기 때문이라고 생각합니다. 이것은 산업적 규모와 상관없이 없는 문제입니다. 게임을 바라보는 인식이나 문화적 관점의 문제가 해결이 되지 않는 이상 지배적 양식이 될 수 없습니다.

많은 사람들이 게임콘텐츠와 게임행위의 문화적 가치에 대해서 과소평가 합니다. 특히 게임에 대한 담론이 부족하다는 것이 우리 사회에서 결정적 문제로 지적이 되고 있습니다. 게임비평이나 게임을 적극적으로 사회적 의미로 연구하려는 학술적 영역이라든지 인류학적 영역이라든지 하는 것이 게임의 규모에 비해서 너무 부족한 현실입니다. 두 번째 이유는 게임이 과연 사회적 효용성이 있는가에 대한 확신이 없다는 것입니다.

게임을 만드는 사람들에게조차도 확신이 없습니다. 자신 있게 다른 사람에게 자신의 직업을 말하지 못하는 것이지요. 게임이 가지고 있는 효용성이 게임을 만드는 사람, 소비하는 사람들조차도 확신이 없는 거지요.

게임 유형을 분류하는 제도적 고려도 부족합니다. 단순히 상업적 게임, 사행성 게임 이렇게 분류합니다. 아트게임, 미디어아트게임 등과 같은 분류에 대한 고려가 없습니다. 단순한 이분법을 좋아 합니다. 좋은 게임 아니면 나쁜 게임이지요. 그리고 사회의 부정적 사건이 생기면 원인을 게임으로 환원해 버립니다. 예를 들면 청년들사이에 폭력사건이 생기면 1인칭 슈팅게임이 청소년들에게 악영향을 미쳤다고 하는 것이지요. 이런 문제들이 결국은 사회적 효용성에 대한 확신을 갖지 못하게 하는 요인입니다. 저는 이것이 담론의 문제라고 생각합니다. 담론의 문제를 해결하지 않고서는 효용가치에 대한 확신이 생길 수 없습니다.

그래서 저는 게임문화연구가 중요하다고 생각합니다. 게임연구는 게임 자체에 대한 연구가 아닙니다. 게임이 문화적 구성에 관한 연구라고 할 수 있습니다. 게임이 얼마나 사회문화적으로 중요하고 가치가 있는가 혹은 어떠한 이데올로기를 생산하는가를 연구하는 것이 중요하다고 생각합

니다. 이러한 측면에서 게임의 발생적 원칙, 제도화과정, 사회적 의미 분석, 유저의 인류학적 분석이 주된 목적이 될 수 있을 것 입니다. 최근 게임연구의 지형도 텍스트 중심 연구인 내러톨로지<sup>narratology</sup>에서 게임이 실제 수행되는 과정에서 다양한 현상들에 대한 연구인 루돌로지<sup>ludology</sup>로의 이행이 이루어지고 있는 것을 많이 보게 됩니다. 가시화된 것은 아니지만 게임을 문화적인 관점으로 보려는 노력들이 영향을 주고 있는 것입니다.

최근에 게임문화산업과 관련된 법개정 방안도 게임의 문화적 의미에 대한 인식이 있어 보입니다. 그 내용을 보시면 아시겠지만 행위에 대한 권리가 법으로 명시되어 있습니다. 아직 개정안이고 지켜질지 안 지켜질지에 대한 논의가 있겠지만 법에 조문으로 명문화됐다는 것이 중요하다 할 수 있습니다.

이정도로 서론을 말씀드렸고요. 다음으로 온라인 문화와 게임 커뮤니티에 대한 얘기를 하려고 합니다. 포스트게임이라는 개념이 가능해진 이유가 온라인 문화와 커뮤니티 때문이라고 할 수 있습니다. 대표적인 것이 와이브로<sup>WiBro</sup>라고 하는 테크놀로지의 상용화라고 할 수 있겠지요. 우리가 선이 없이도 일상생활 속에서 다양한 형태의 가상현실을 즐길 수 있는 환경. 정지되어 있는 것이 아니라 이동 중에도 기술적 제약 없이 다양한 형태의 커뮤니티를 즐길 수 있다는 것이 변화의 중요한 원인이라고 할 수 있을 것입니다.

다른 한편으로는 버추얼 리얼리티가 웹2.0에서 웹3.0으로 이행되고 있는 것을 알 수 있습니다. 웹2.0같은 경우는 블로그 형태라고 한다면 웹3.0은 와이브로와 같이 실제로 몸이 가상세계와의 관계에서 경계가 사라지고 있다고 볼 수 있습니다. 사람과 사람과의 관계에서 사람과 기계의 관계에 과정들이 웹2.0이라고 한다면 사람과 기계라고 하는, P to M에서 M to M으로 가는 과정, 혹은 M에서 P로 가는 과정, 사람에서 기계로 가고 기계에서 또 사람으로 가고 기계들 간에 상호작용이 되는 과정, 이러한 관계형성이 지금 우리 사회에서 현실적으로 가능하다고 할 수 있습니다. 레이 커즈와일<sup>Ray Kurzweil</sup>의 『특이점이 온다』라는 책을 보면 2046년이 되

면 M to M, 기계와 기계가 서로 완벽하게 상호작용할 수 있는 시대가 온다고 합니다. 그런 시대에 게임의 물질성은 완전히 달라지겠지요.

이러한 가상현실도 새로운 현상이라고 할 수 있지요. 이러한 일상생활에서 디지털 노마드<sup>digital nomad</sup>가 등장을 합니다. 게임 속에서 개인의 어떤 퍼스널리티가 단순히 즐기는 존재가 아닌 존재적 정체성을 갖는 것이지요. 게임아이디가 게임유저들한테 얼마나 중요한가도 같은 논의입니다. 게임 중독에 걸려 있는 유저들이 게임아이템을 훔친 사람에게 내린 판결이 아이디 삭제인데요, 이 판결이 이 유저를 죽인 것과 마찬가지라고 합니다. 아이디를 죽이는 것은 자신을 죽이는 것이라고 인식해서 그 유저가 심한 우울증에 걸렸다고 합니다. 단순히 게임을 즐기는 것이 아니라 게임 안에서 자신의 존재를 투사한다고 할 수 있겠지요.

한국 온라인 문화는 이분법적이라는 게 특이한데요. 긍정적인 측면은 많은데요. 개인적인 차원에서는 디지털문화부족이라는 것들, 싸이월드가지고 있는 소셜 네트워크<sup>social network</sup>같은 것들이 있고 공공적 차원에서는 민주주의의 지평을 넓혔다고 할 수 있습니다. 부정적인 측면에서는 온라인이 너무 과잉결정한다는 것과 사생활 침해 측면이 있습니다.

한국 게임 소비에 대해서 통계적으로 접근하면 재미있는 것들을 많이 발견합니다. 게임이 한국의 여가생활에서 가장 유용한 콘텐츠라는 것을 알 수 있구요. 한 달에 게임을 이용하는 횟수도 가장 많습니다. 그리고 남자는 게임을 많이 하고 여자는 정보검색을 많이 하는 것을 알 수 있습니다. 시간이 한정적이니 다 말을 할 수는 없고요, 재미있으니 나중에 한번 보시기 바랍니다.

그래서 한국이 가지고 있는 온라인 문화의 특이성이라고 하는 것은 특별하다고 할 수 있습니다. 특이성 자체가 다른 여가문화와 비교해봤을 때 절대적일만큼 의미를 갖고 있다고 볼 수 있습니다. 온라인커뮤니티의 문제는 게임유저들만의 문제는 아니고 게임텍스트와 유저들간의 관계도 중요합니다. 커뮤니티의 문제가 굉장히 중요한 관점입니다. 파편적이고 개인적이라는 사회적 편견이 있는데 그렇지 않습니다. <리니지>같은 경우는

길드커뮤니티 문화부족에 문제라고 할 수 있습니다. <리니지>의 경우에는 온라인에서 오프라인으로 전환되는 과정을 겪었기 때문에 리니지의 상업적 성공도 이러한 바에 힘입은 면이 큼니다.

<그라나도 에스파다>의 경우에도 커뮤니티적 측면에서 보면 얼터너티브한 면을 보여주고 있습니다. 이 게임이 가지고 있는 다중-캐릭터 컨트롤도 게임유저와 텍스트가 소통되는 과정들을 중요시한다고 할 수 있습니다. <마비노기>같은 게임은 젠더적 관점에서 볼 필요가 있습니다. 그리고 음악이 가지고 있는 상호작용적 특성이 중요하고 만화적 요소도 다른 게임과 달리 두드러진다고 할 수 있습니다. <와우>의 경우에도 고대국가가 탄생하는 과정에서 신화적 관점을 많이 차용하고 있습니다. 그리고 게임이 가지고 있는 내러티브의 특성이 중요하다고 할 수 있습니다. 최근에 <아이온>같은 경우도 커뮤니티의 이항대립을 중요한 요소로 내세웠습니다. 게임에 원칙에 따라서 대립적인 요소를 넣어서 성공했다고 할 수 있습니다. 그래픽면에서는 오리엔탈리즘적 판타지를 중요하게 사용하고 있습니다.

다음으로 포스트게임적 라이프스타일에 관해서 말을 하도록 하겠습니다. 포스트게임적 라이프스타일이 무엇이나 하는 것입니다. 첫번째는 게임의 포스트적인 성향입니다. 미디어아트적 요소들, 시니컬하고 유연한 현실 세계를 차용한 느낌들. 이런 식으로 어떤 게임의 포스트적인 성향들이 달라지고 있습니다. 컴퓨터를 벗어나려고 하거나 컴퓨터 이전의 세계로 돌아가려고 하는 탈주현상들이 보이고 있습니다. 그것을 포스트게임이라고 본 것입니다.

두 번째는 게임라이프스타일에 포스트적인 성향입니다. 게임을 이용하는 사람들의 관점입니다. 게임을 이용하는 관점이 바뀌었다고 합니다. 최근에 게임을 즐기는 유저들의 라이프스타일이 어떻게 바뀌었는가에 대한 전망이 중요하다고 볼 수 있습니다. 그런 점에서 저는 포스트게임에 대한 중요한 관점은 상호 미디어적인 혹은 상호작용적인 게임의 경향들이 보이는 것이라고 할 수 있습니다. 그리고 게임은 가장 중요한 것이 미디

어인데이. 온라인 매체이지요. 온라인 매체 없이 게임을 즐기는 것이라고 할 수 있습니다. 그리고 게임을 넘어선 게임이라고 하는 것들이 있습니다. '게임은 파괴다'라고 정의해버리면 미디어도 다 지워져버리고 유저도 지워져 버립니다. 게임적인 삶과 그렇지 않은 삶의 구분이 없어집니다. 이런 것들이 포스트 게임의 인식론적 관점의 중요한 키워드라고 할 수 있습니다.

크로스미디어<sup>cross media</sup>적인 관점을 보자면 한국적 특이성으로 봤을 때 다릅니다. 버추얼 라이프를 봤을 때 유럽적, 미국적 관점과 싸이월드를 통한 한국의 관점이 다릅니다. 유럽이나 미국 같은 경우에는 현실과 완전히 다른 자기자아를 가지려고 합니다. 가령 현실공간에서는 갖지 못한 멋진 남편을 가지고 자신은 성형을 한다던가 하는 것입니다. 반면에 한국에서 이런 <세컨드 라이프>는 인기를 못 얻습니다. 한국은 현실과 끊임없이 상호작용하기를 원합니다. 누군가가 방문해주기를 바라고 유저 스스로 업데이트를 꾸준히 합니다. 현실 속에서 인터랙티브를 하지 않으면 싸이월드를 할 명분과 동기부여가 없어지는 겁니다. 이게 바로 한국이 가지고 있는 <세컨드 라이프>의 특성이 아닌가 합니다.

저는 앞으로 미디어를 지워버리는 게임도 가능하다고 생각합니다. 모바일을 가지고 현실공간에서 벌이는 퀘스트게임을 들 수 있겠지요. 오프라인으로 나오는 거지요. 미디어가 지워져 버린다고 할 수 있습니다. '게임은 삶이다'라고 했을 때 한 예가 캐주얼 게임일 것입니다. 결과적으로 게임이 특별한 것이 아니라 일상생활 속에서 누구나 다 자연스럽게 생각할 수 있는 것이라는 것입니다.

그리고 댓글문화가 가지고 있는 게임적 특성들을 발견 할 수 있습니다. 한국 사람들은 누군가에게 개입하지 못하면 참지를 못합니다. 저의 경우 리버풀의 팬입니다. 생방송을 많이 보는데, 당일의 출전멤버가 온라인이 올라옵니다. 스타팅 멤버가 궁금하겠지요. 근데 그걸 제가 제일 먼저 봐야 되요. 그리고 네이버에 제일 먼저 올려야 하는 거지요. 이런 것들을 하지 못하면 못 참는 거지요. 개입한다라는 것의 특징이라고 할 수 있겠지요.

이게 다른 나라하고 분명한 차이점이라고 생각합니다.

포스트게임이 가지고 있는 특징 중에 하나가 감각으로서의 게임이라고 생각을 합니다. 감각성을 가지고 있는 게임이 중요합니다. 예컨대 예술과 놀이의 관계라고 할 수 있습니다. 제가 했던 예술과 놀이랩에서 가졌던 중요한 관심사였습니다. 예술의 상상력, 꿈의 공장, 감각의 몰입을 위한 게임아이템 개발, 가족 친화적 게임, 이런 것들이 게임이 가지고 있는 사회적 확산과 관련해서 중요한 키워드가 아닌가 합니다.

그 중 예술 놀이터라고 하는 부문에서 한 콘텐츠로 인터랙티브한 게임 <마녀의 방>이라는 게임을 개발을 했습니다. 인터랙티브 센서에 의해서 미리 촬영 한 요정들이 손을 갖다 대면 손위로 올라와서 요정을 구하는 게임입니다. 이런 것들이 미디어아트를 게임적으로 차용한 놀이 콘텐츠라고 할 수 있습니다. 게임이라고 할 수 없어 보이지만 게임의 원천적인 신화를 갖고 있습니다. 이런 것들이 게임놀이 콘텐츠 확산에 중요하다고 생각합니다. 부모와 함께 하면서 게임에 대한 이해에 한발 더 다가서는데 중요할 듯합니다.

다음으로 보시는 것이 머시니마인데요. 게임의 크로스미디어적 실험이라고 할 수 있습니다. 게임 <마비노기>가 가지고 있는 배경, 캐릭터, 시나리오를 영화로 촬영을 해가지고 영화의 콘텐츠로 차용을 하였습니다. 자기 나름의 콘텐츠를 가지고 아이들이 만든 것입니다. 잠시 보도록 하겠습니다.

이 작품을 만드는데 2주밖에 안 걸렸습니다. 자기가 가지고 있는 애니메이션적 능력을 활용하고 전문가 선생님들에게 배우면서 만들었습니다. 이런 것들이 결과적으로 아이들이 가지고 있는 크로스미디어적인 게임의 감수성이 아닌가 합니다. 아이들이 게임을 즐기고 있기는 하지만 감성적으로 봤을 때 여러 매체적 특성을 가로지르는 방식을 더 즐기는 것이 아닌가 합니다.

시간이 없어서 넘어가겠습니다. 미디어아트를 활용한 다양한 사례를 얘기를 했는데요. 결과적으로 한국적 포스트게임스타일이라고 봤을 때 게임

이라고 하는 것은 다양하다라고 하는 것. 산업적으로 봤을 때는 몇 게임이 중요하다 할 수 있지만 실제적으로 우리가 즐길 수 있는, 상상할 수 있는 게임은 참 다양하다고 할 수 있습니다. 그렇게 봤을 때에는 다양한 게임의 생태계를 유지하는 것이 게임산업을 위해서도, 게임문화를 위해서도 중요하다고 할 수 있습니다. 그리고 소비하고 창의적인 활동을 하는 게임라이프의 밸런스가 중요하다 할 수 있습니다. 단순히 즐기는 것이 아니라 미디어교육에서도 자신이 창의적으로 생각해보는 게임라이프의 밸런스가 중요하다고 할 수 있고요.

무엇보다도 새로운 라이프스타일을 창조하는 문화적 에너지같은 것들이 유저들뿐만이 아니라 제작자에게도 중요합니다. 이런 것들이 결과적으로 더 진보한 게임자원들을 만드는데 중요한 기여를 할 수 있지 않을까 합니다.

### 3) 패널토론

사 회 : 2부 순서로 세분의 질의발표와 자유로운 질의응답시간을 갖겠습니다.

박상우 : 질의문답형태보다는 두 분의 발표에 대해서 개인적으로 들었던 의문을 정리하는 형식으로 하겠습니다.

먼저 진중권 선생님께서 게임을 문화사적 맥락, 이미지 역사적 맥락에서 봐야한다는 주장에 대해서는 전적으로 동의합니다. 그중 제가 매력적으로 느꼈던 것은 관계를 디자인한다는 부분입니다. 저는 역시 그 부분이 중요한 부분이라고 생각합니다. 개인적으로 게임에 있어서 가장 중요한 미학적인 축은 관계를 어떻게 디자인하느냐라는 고민을 합니다.

그런데 여기서 제가 드는 의문은 디지털이라는 뿌리에서 아



트와 게임이라는 것이 있을 때 그 둘이 가지고 있는 관계디자인이라는 것이 과연 동일한 층위에 존재하는가입니다. 어떻게 보면 인터랙티브의 배치를 어떻게 하느냐 혹은 오리엔티비티 orientivity를 어떻게 보느냐에 따라 차이가 있을 수 있다고 보는데요. 개인적으로 아트는 인터랙티브가 발생하는 순간 그것을 경험하는 문화적 소비자들이 느끼는 감동과 감정들이 마치 호수에 돌을 던졌을 때 물결이 확산되어가는 것처럼 진행된다면 게임은 그것보다 치밀한 형태로 관계가 준비 된다고 생각합니다.

개인적으로 존 로메로<sup>John Romero</sup>의 디자인을 좋아하는데요. 그는 저 구석에 보물이 보이게 해놓습니다. 게이머가 상자를 얻기 위해 다가가면 몬스터가 등장합니다. 사람으로 하여금 욕심을 내게 한 다음에 비참하게 죽게 만들어서 메시지를 전달합니다. 욕심을 내지 말자 이거지요. 아니면 일본게임을 예로 들자면, 울리는 게임의 대표적인 게임인 <칭송받는 자>와 같은 게임은, 주인공이 마지막에 이 세계에 사는 사람이 아니기 때문에 죽어야 되거든요. 마지막에 주인공이 죽어야 될 존재라는 것을 깨닫게 되고 게이머가 그 모습을 보고 울게 만드는, 그러기 위해서 상당히 치밀하게 장치를 만드는 거지요. 게이머는 울기 위해서 뻥해 보이는 게임의 관계들을 수행해 나가는 것이지요.

이렇게 봤을 때 아트와 게임은 관계를 디자인하는데 있어서 철학이나 방향이 근본적으로 다르지 않느냐 하는 개인적인 의문이 있습니다. 그렇다면 이러한 차이를 어떻게 이해할 것인가. 이러한 차이가 아트와 게임이 관계를 디자인하는데 있어서 근본적으로 다르지 않느냐 하는 것입니다.

마지막에 토시오 이와이 작품을 예로 드셨는데요. 토시오 이와이의 작품들이 상당히 많습니다. 이 게임들이 게이머에게 감

동을 주긴 했지만 팔리지는 않았다는 겁니다. 게이머들이 게임을 할 때 요구하는, 게임이 근본적으로 전제하는, 놀이라고 하는 근본적인 효용이 있는데, 이와이의 작품은 감탄과 감동을 주지만 이 부분을 채우지 못했다는 거지요. 팔리지는 않는다는 것입니다. 그래서 인터랙티브의 오리엔테이션에 대해서 구체적으로 고민해야 되지 않을까 하는 겁니다. 그것을 구체적으로 해야만 게임아트 연구가 이루어지지 않을까 합니다.



두 번째로, 진중권 선생님이 말씀하신 것 중에서 든 의문인데요. 놀이와 컴퓨터게임사이에서는 커다란 질적 변화가 있었는데, 컴퓨터게임도 상상력의 원천으로서 작동하는가에 대한 의문이 있습니다. 일본의 연구자들이 오타쿠<sup>オタク</sup> 연구를 하면서 신체성에 대한 연구를 깊게 하고 있는데요. 마찬가지로 게이머의 신체성이라는 것을 고민해야 되지 않을까 합니다.

최근에 연구를 보면 게이머는 근본적으로 다른 인종이 되어

가고 있는 것은 아닌가 고민하고 있습니다. 이것을 연구해야 하지만 이후에 비즈니스 사업을 할 때도 이들을 고용인으로 보던, 소비자로 인식하던, 이 변화한 모습을 봐야지만 이후에 비즈니스가 될 것이라 하고 해서 연구를 하고 있습니다. 차이가 무엇이나면은 놀이의 수용자가 아닌 컴퓨터게이머로서의 인간을 다르게 상정한다면 이러한 부분들을 우리가 연구해야 한다는 것입니다. 그래야만이 놀이 이후에 컴퓨터게임, 상상력, 게임의 문화적 가치라는 부분을 좀 더 깊게 연구할 수 있지 않을까 합니다.

사실 이 부분에서 자연스럽게 이동연 선생님의 발표와 연관이 되는데요. 개인적으로 디지털 노마드라는 개념을 싫어합니다. 굉장히 낭만적인 개념입니다. 기술이 등장하면 거부를 하는 사람이 등장하고 다음으로 예찬을 하게 되는데, 예찬도 거부만큼이나 문제가 있습니다. 말씀하신 것은 디지털 노마드라는 관점에서 타당한 예들이지만 외부에서 연구자들이 생각하는 것만큼 게임 플레이어들이 디지털 환경에 완전히 몰입하고 있지 않다는 것이지요. 게이머는 교활하다는 거지요. <R2>의 경우 몇 년 동안 게임을 하던 플레이어들이 <아이온>으로 옮겨갔습니다. 그 사람들이 <R2>를 플레이하면서 쏟아 부었던 노력에 대해 큰 고려 없이 옮겨 간다는 것입니다. 디지털 아이덴티에 대해서 중요하게 생각한다면 옮기는 것에 대해서 부담을 느낄 텐데 실제로 유저들이 부담을 갖지 않는다는 거지요.

그렇다면 이때 이 게이머들을 어떻게 이해할 것인가하는 겁니다. 저는 디지털 노마드 같은 로맨틱한 개념으로 바라보다가는 이런 실제 행동패턴을 이해할 수 없지 않을까라는 걱정을 합니다. 이 부분이 문화연구의 한계라고 생각하는데요. 이동연 선생님이 게임연구의 과제들은 일종의 문화연구의 측면에서 연구과제들이 있다라고 말씀을 하시면서 게임에 대한 연구보다는

게임의 사회적 맥락에 대한 연구를 해야 된다고 하셨는데, 이 부분에 개인적으로 의문을 갖습니다.

<리니지>연구가 대표적인데요. 문화부족의 성향을 얘기하며 흔히 공성전을 이야기 합니다. 게임을 해보신 분들은 아시겠지만 <리니지>의 공성전이 처음부터 있었던 것이 아닙니다. 사냥터에서 몬스터를 더 많이 잡기 위해서 사람들이 모이기 시작했고 그래서 길드가 만들어졌습니다. 그리고 사냥터를 놓고 길드끼리 전쟁을 벌이게 되는 거지요. 공성전 없을 때도 이미 길드 시스템을 가지고 사냥터를 가지고 싸움이 있었습니다. 이 부분을 특화시킨 것이 <뮤>같은 게임이구요. 그 다음에 <리니지>가 길드끼리의 싸움을 특화해서 공성전을 도입한거지요.

즉 게임의 내부적 시스템을 이해하지 못하면 그 내부가 어떻게 외적관계로 표현이 되는가를 놓치게 된다는 겁니다. 왜 리니지를 하는 플레이어들은 유난히 오프라인 모임을 많이 했는가. 왜냐하면 온라인에서만 만나면 아이템을 빌려줬다가 팔아버리고 도망을 가거든요. 오프라인에서부터 관계를 돈독히 해야 할 필요가 게임 내부의 시스템에 있었다는 거지요. 이러한 고려 없이 연구를 하다보면 오독 할 수가 있습니다. 이런 게임 시스템의 이해 없이 외부적인 사회적 현상들로만 이해를 했다가는 오해의 여지가 있지 않은가 합니다. 사회적 맥락만을 이야기하는 것은 상당히 위험하지 않은가라는 우려를 합니다.

물론 문화연구식의 연구가 필요하지 않다는 것은 아닙니다. 예를 들어서 <조선협객전>이 경상남도에서는 인기가 있고 전라도에서는 인기가 없는 것에 대해서는 알 수가 없었습니다. <뮤>를 많이 하는 동네랑 <리니지2>, <WOW>를 많이 하는 동네가 서울 내에서도 다릅니다. 이러한 부분들을 문화연구에서 해야 되겠지요. 이런 문제를 떠나서 게임시스템, 그리고 사회적 맥락 이런 것들을 상호적으로 연결시켜서 연구를 하지 않

으면 게임에 대해서 오독할 수 있다는 것입니다.

이상으로 제가 두 분 발표문을 듣고 생각났던 의문에 대해서 말을 하였습니다.

김양은 : 두 분에 발표에 대해서 기본적인 맥락에 대해서는 동의를 하구요. 세부적인 부분에서 몇 가지 더 고민해야 될 부분이 보여서 말을 하려고 합니다. 저는 전공이 교육 쪽이기 때문에 어떻게 게임과 관련된 내용들을 문화적 능력을 향상시킬 수 있는 요소들로 변화해야 되는가하는 고민들을 많이 합니다.

저도 게임을 많이 하는데요. 하면 할수록 느끼는 것은 국내 게임에 대부분의 시스템의 유사하다는 것입니다. 유저들이 게임을 옮겨갈 수 있는 것도 특정 게임이 가지고 있는 특징이 분명하지 않기 때문이라고 생각합니다. 이동연 교수님이 발표하신 내용 중에서 한국 게임의 특징을 예를 들면서 <세컨드 라이프>와 싸이월드를 예를 드셨는데요. 왜 <세컨드 라이프>가 한국에서 성공을 하지 못하였는가에 대해서 고민을 해봐야 한다고 생각합니다.

제가 가지는 생각들 중에 여러 가지가 있지만 최근에 저는 제가 전공이 교육 쪽이기 때문에 실제로 많이 보는 문헌이나 트렌드가 게임 자체에 관한 것들보다는 이것들을 어떻게 게임과 관련된 내용들을 문화적 능력을 향상시킬 수 있는 요소들로 어떻게 교육이 변화해야 되는가하는 고민에 대한 것들이 많습니다. 그러한 고민들 중에 하나가 한국 게임은 비슷비슷하다는 것입니다. 저는 성인이고 게임을 하고 스트레스 해소용으로 많이 해요. 온라인게임도 하지만 아마추어들이 만든 베타게임도 많이 하고 전략시뮬레이션 게임을 많이 하고 열심히 과일 따고, 농장 짓고, 계단 만들고 합니다. 그러고 나면 성취감에 글이 잘 써지고 하는 케이스입니다. 제가 하면할수록 느끼는 것

은 국내게임의 대부분이 거의 뭐 한 게임을 하고 나면은 돌아가는 시스템이 거의 비슷하다는 겁니다. 유저들 사이에서도 어느 게임을 하던 사람들이 주저 없이 떠날 수 있다라고 하는 것은 바꿔 얘기하면은 게임이 가지고 있는 일정 게임의 특징이 확연하게 드러나지 않는 것은 아닌가 싶습니다.

이동연 교수님이 했던 것 중에서 한국의 게임의 특징을 예를 들면서 <세컨드 라이프>와 싸이월드를 예를 드셨는데 사실 그런 부분에서 설명을 짧게 하시다보니까 그러셨겠지만 왜 <세컨드 라이프>가 한국에서 성공을 하지 않는가에 대해서 한번 고민해봐야 할 요소거든요. 한국이 커뮤니티성을 중요시한다는 의견에 저도 동의합니다. 그 커뮤니티가 현실에 기반한 커뮤니티라는 거지요. <세컨드 라이프>가 그대로 현실을 옮겨놓은 것 같다, 대안적 자아를 만들어낸다고 교수님은 말씀을 하시지만 저는 오히려 대안적 자아보다는 그 안에서 살아가는 미국인들이나 유럽인들의 모습이라는 것이라는 것은 현실을 그대로 옮겨놓은 것이 많다고 생각합니다. 실제로 그것을 떠나서 한국의 싸이월드라고 하는 온라인 속에서 벌어지는 것과 게임 속에서 벌어지는 것은 서비스유형도 다르고 성격도 다릅니다. 그래서 그것들을 온라인게임이나 요소들 속에 넣어서 설명을 해버리면 이게 온라인 서비스 전반에 대한 굉장히 브로드한 설명이 될 가능성이 있다는 생각이 듭니다.

솔직히 제가 그 쪽 굳이 한국의 게임에서 나타나는 여러 가지 양상이라고 하는 것들을 보면 커뮤니티가 가장 큰 요소를 미치고 있지만 제가 요즘에 느끼는 고민 중에 하나는 한국의 게임은 오히려 굉장히 리얼하면서도 리얼하지 않다는 겁니다. 리얼리즘이 없다는 생각이 많이 드는 이유는 한국의 게임이나 캐릭터들을 보면은 <세컨드 라이프>처럼 현실과 닮아가면 닮아갈수록, 게임이 현실과 유사할수록 오히려 게임에서 재미를

느끼지 못하는 것을 발견하거든요. 게임의 유형은 굉장히 다양하니까요. 이런 케이스도 있구요.

또 예를 들면 저는 주로 제가 그래요 게임이 출시를 하면은 게임을 딱 해보고 주변인들을 중독자를 만들고 저는 빠져나오고 그러니까. <팡야>도 그렇구요. 사실 <팡야>를 가지고 나이 드신 분들에게 게임을 해보자고 했습니다. 그런데 나이 드신 분들이 <팡야>는 게임이라고 인식을 안 하더군요. 이것은 자신이 할 수 있을 것이라고 인식을 하시더군요. 기능에 대한 얘기가 아니라는 겁니다. <팡야>같은 경우는 나이 드신 분들이 골프라는 현실적인 인식을 가지고 있기 때문에 몬스터를 잡는 게임이 아닌 골프를 하는 것이므로 사회적으로 자신에게 데미지가 올 것 같지 않다는 인식을 한다는 것입니다.



물론 게임이 놀이고 그 놀이 속에서 다양성을 만들어야 되고 이런 것도 굉장히 중요한데, 제가 말씀드리는데 여러 가지 중에서 제가 가지는 갈증을 말한다면, 게임을 교육적으로 활용하거

나 이용하기위한 게임에 관련된 기초연구들이 굉장히 부족한 것이 현실이다라는 거지요. 사실 조사해보면 중독 연구 같은 것들뿐이지요 그 속에서 거기서 무엇이 나올 수 있는가 하는 우려가 있습니다.

이번에도 학부심사 세 개 했는데 전부 중독이더라구요. 게임 관련 논문은 중독이 대부분이고 어디서 프로젝트 하나 크게 진행한다고 하면 중독 치유프로그램이고 그렇습니다. 아직도 우리 사회에서 여전히 게임을 놀이로 인식하고 있는 부분도 있지만 게임을 문화적 가치로 활성화할 수 있는 연구에서도 다양하고 세분화된 연구가 필요하지 않습니까.

그런 측면에서 보면 우리와 달리 최근에 외국에서는 미래세대 교육에 대한 연구가 많이 나오고 있습니다. 미래 세대들이 가져야 될 능력 중에 보면 몇 가지를 들었는데 기존에 꼽았던 능력과는 명명부터가 다릅니다. 네이게이터<sup>navigator</sup>로서의 능력, 문제해결 능력, 탐색 능력이 필요하다고 말을 합니다. 교육을 얘기하는 것들이 예전에는 사회적으로 윤리적 가치 이런 것을 얘기했는데 변하고 있다라는 거지요. 이 학자들이 하는 얘기 중에 하나가 이런 것들을 아우를 수 있는 도구적 차원의 게임을 이야기 하고 있거든요. 그리고 실제로 그러한 것들을 실험한 것들의 결과치를 얘기를 하고 있구요. 어떻게 보면 우리보다 인터랙티비티는 약하지요. 그렇지만 그런 것들이 하나하나 차곡차곡 이런 연구들이 결과들으로써 쌓아가고 있는 것을 굉장히 많이 하고 있다 그런 지형에서 연구들이 필요하다고 생각하구요.

마찬가지로 또 이것은 제가 게임리터러시 협의체 할 때도 이 동연 교수님과 함께 했던 서로 입장차이가 있었던 부분이기도 한데요. 최근에 디지털리터러시<sup>digital literacy</sup>라는 디지털개념이 들어오면서 여러 가지 얘기를 해요. 테크놀러지라고 하는 것들이

속성이 있고 콘텐츠가 가지고 있는 문화적 속성이 있고 유저들이 가지고 있는 속성이 있습니다. 이 속성들이 아우러질 때 뭔가 리터러시라거나 능력이라거나 하는 것들이 만들어지는 구조들인데, 실제로 기존에 가지고 있던 문자시대나 영상시대가 가지고 있던 리터러시나 하는 능력들이 디지털이 등장하면서 기술적인 리터러시에 대한 도구적인 스킬이나 능력에 대한 것을 굉장히 강조를 하는 형태들로 리터러시라는 영역에 등장하게 됩니다.

과거의 리터러시하고 하면은 굉장히 인식론적이고 사실은 굉장히 문화적인 리터러시만 강조하였는데, 이 인터넷이나 디지털 리터러시가 등장하면서 기술적인 부분에 대한 결합들이 등장을 하지요. 그래서 사실은 테크놀로지라는 것과 문화라는 것들이 어떻게 결합을 해서 미래사회를 살아가는 사람들에게 있어서 이것들을 융합하고, 이것들을 통해서 새로운 것들을 만들어 낼 수 있을 것인가가 하나의 새로운 담론으로 등장하고 있는 거지요. 그것에 대한 도구중 하나가 인터넷을 통한 인터랙티브 서비스인거구요. 그 사람들이 지금은 인터넷이라고 하지만 그 안에 담겨 있는 내용들을 보면 우리나라 온라인게임에서 실현되는 인터랙티브 서비스를 많이 얘기를 하고 있다는 거지요.

그런면에서 우리가 고민해야 될 것들 중 하나인데요. 사실 마비노기의 사례는 굉장히 좋은 사례라고 생각해요. 그리고 그런 시도들이 점진적으로 확대가 되어야 한다고 생각합니다. 시발점으로 굉장히 의미가 있습니다. 그런데 우리가 흔히 기술과 문화적인 능력이 합의를 되어서 상상력을 만들어 내는 구조라는 것들을 조금 더 넓게 본다고 한다면 그런 실험들이 조금 더 확장이 되어야 할 것이라는 생각이 듭니다.

제가 보는 미디어 교육의 관점에서는 게임에 대한 교육이라

기보다는 사실은 게임을 도구로 활용해서 시네마를 만드는 과정을 체험을 한 것입니다. 물론 거기에 게임을 썼기 때문에 게임에 대한 능력도 어느 정도 올라갔을 것입니다. 하지만 두 분의 말씀에 큰 맥락은 창의력이나 상상력 확대라고 생각을 하는데 그 지형에서 테크닉적인 영상찍기를 한다고 해서 게임이 가지고 있는 네비게이터한 능력이나 혹은 탐색 문제해결을 넘어 아트적인 것까지 갈 수 있는 그 지형까지 갈수 있을까는 퀘스천 마크가 붙는다는 거지요.

사실은 어떻게 보면 제가 보는 관점은 아트가 가지고 있는 인터랙티브한 기술과 우리 온라인게임의 커뮤니티가 가지고 있는 문화적인 속성을 결합시키는 것을 어떻게 만들어볼까라는 고민인데요. 사실 생산이라는 것들을 하기 위해서 저것들을 도입하는 것이 굉장히 중요한 의미를 가지나, 저것들이 하나의 기능을 구현하는 과정으로 습득이 될 가능성이 높다는 거지요. 과점이나 전공의 차이가 있을 것인데, 사실은 지금은 아직 연구가 시발점이기 때문에 그렇다라고 보여지지만 그런 관점에서 봤을 때 기술적인 부분과 문화적인 부분을 어떻게 결합을 시킬 것인가라고 하는 게, 그 연결고리들이 잘 보이지 않는다는 것이 제가 덧붙이고 싶었던 말입니다.

김상우 : 앞에 두 분이 좋은 얘기를 많이 하셔서가지고 짧게 하겠습니다. 저는 이제 제가 게임 쪽에서 일을 한 것은 오래 되지는 않았는데요. 게임을 좋아하고 우연히 일을 하게 되어서 여러 가지 일을 하고 있습니다. 사실은 원래 주업은 미술평론을 많이 하고 있습니다. 마법시대의 이미지를 보기도 하고 기술적 마법시대의 이미지를 보기도 하는 사람입니다.

사실 디지털 매체를 보는 것에는 어려움이 있습니다. 미술작품은 정해져 있기 때문에 읽기 쉬운 면이 있습니다. 읽을 수

있게, 볼 수 있게 되어 있습니다. 근데 디지털 매체 같은 경우에는 대부분 체험을 하지 않으면 작품을 이해할 수가 없습니다. 체험이라는 것이 글자 같은 것이 아니라 막연한 지각, 경험이기 때문에 기존의 미술작품을 볼 때와 같은 시각으로 봐야할지가 난감합니다.

그렇다면 이런 차이가 왜 그럴까라는 고민을 하게 됩니다. 인터페이스와 관계 만들기가 중요한데요. 확장해서 생각해보면 게임에서 가장 중요한 것이 상호작용입니다. 저도 관심이 매체 쪽에 있어서 상호작용의 기원을 찾아 봤는데요. 이 개념은 사회학에서 행위자와 행위자가 어떻게 관계를 맺는가에서 나온 것 입니다. 가장 최종형 게임이 엠엠오알피지<sup>MMORPG</sup>라고 한다면 그 가장 큰 특징이 관계를 만들어 가는 건데요. 굉장히 흥미 있는 부분입니다.

게임을 비평을 한다면 단순히 디지털 이론 미술이론 이미지 이론 한두 가지만 가지고는 이해하기도 힘들고 비평하기도 힘든 겁니다. 모든 것들을 다 들여다보지 않으면, 다양한 분야를 섞지 않으면 이해할 수 없기 때문에 이동연 선생님이 문화연구가 필요하다는 말씀을 하셨다고 생각합니다. 다만 예술하고 게임을 이야기할 때 둘의 성격은 다르지 않다고 생각합니다. 많은 부분에 있어서 우리가 이야기하는 디지털 기술과 매체가 제작되는 방식을 봤을 때는 그 방식의 차이만 있을 뿐이지 사실상 동일한 구조의 같은 성격을 가지고 있다고 봅니다. 결국에는 경험의 차이가 있을지 모르지만 구조에 있어서는 동일하지 않은가 생각합니다. 매체예술이나 게임이나 새롭게 봐야되는 형식이기 때문에 아직까지 미술이나 문학과 같은 방식으로 접근 할 수 없습니다. 핵심은 기술이 아님을 알았으면 합니다.

사 회 : 세분 패널분들의 논평과 문제제기가 있었는데요. 먼저 진중권

선생님부터 답변을 듣고 이동연 선생님 순으로 답변을 들었습니다. 그 다음에 플로어에 질의응답을 받도록 하겠습니다.

진중권 : 질의에 대한 답변을 두 가지 하려고 하고요, 한 가지를 첨부 하려고 합니다. 첫 번째로 게임과 예술은 다른 목적을 가지고 있지 않느냐고 하셨는데요. 보기 나름인 것 같아요. 헤리포터를 문화이나 예술이나를 논할 때 시각에 따라 다르게 볼 수 있는 것처럼 게임도 그럴 수 있다라는 거지요. 우리도 언젠가 컴퓨터게임계의 셰익스피어<sup>William Shakespeare</sup>를 가지면 안 되는가라는 겁니다. 그리고 박상우 선생님도 게임평론가시잖아요? 다만 예술에도 전위예술과 상업예술이 있지요. 영화도 실험영화와 예술영화가 있구요. 대중게임과 예술게임은 다르다고 봅니다. 대중게임은 익숙한 코드를 사용해야 합니다. 아홉 가지 익숙한 코드에다가 한 가지 정도를 더하는 것이지요. 예술적 게임의 경우에는 새로운 것을 추구하거든요. 미래상을 미리 가져다가 보여준다는 거지요. 현재 네티즌들이 하고 있는 합성은 1930년대 초현실주의자들이 했던 거지요. 그리고 지금 미디어아티스트들이 했던 것은 언젠가 대중화 될 것입니다.

그리고 하드웨어 디자인도 있습니다. 닌텐도 위같은 경우도 하드웨어 디자인이 강점입니다. 조이스틱이라던지 인풋, 아웃풋에 대한 상상력을 발전시킬 필요성이 있습니다. 사실 게임의 근원은 두 가지가 있다고 봅니다. 하나는 군사적인 것이고요. 또 하나는 예술인 것 같습니다. 그것을 지적을 하고 싶고요.

『놀이와 예술 그리고 상상력』은 게임과 상관이 없습니다. 상상력이 더 중요하다라는 얘기를 일반적으로 썼던 것입니다. 인문학적 바탕에 깔려 있는 원형적 상상력을 위한 놀이형태를 서너 가지를 꼽았던 것 같습니다. 놀이라는 것은 무언가를 다르게 사용할 때 원래의 맥락에서 이탈해보려는 의도입니다. 모

든 것을 고정된 것을 벗어나서 놀이상태를 만들자는 얘기를 하  
였던 겁니다. 넓게 확장하면 게임에도 적용이 될 듯합니다.

문화사적 맥락에서 말씀을 드리고 싶습니다. 아까도 이동연  
교수님도 말씀을 하셨는데요. 선형적인 것이 아니라 다선형적,  
비선형적으로 가기 때문에 과거와는 다른 내러티브 운영이 필  
요하구요. 다음으로 또 하나는 오브제를 만드는 것이 아니라  
이것 자체가 인터페이스를 만드는 것이기 때문에 옵션을 어떻  
게 할 것인가에 문제입니다. 중독성을 고의로 설정합니다. 예컨  
대 <바다 이야기>와 같은 게임을 보면 몰입에 대한 고려가 있  
습니다. 그것은 소설가들이나 영화감독들이 늘 사용하는 기법  
이기도 합니다. 그것을 인터페이스 차원에서 적용하는 것이지  
요. 그런 것들에 대한 전략들이 완전히 다릅니다.

그리고 게임이 어떻게 사용되는가에 대한 문제입니다. 한국  
과 외국이 걸쳐코드가 다릅니다. 월터 옹<sup>Walter J. Ong</sup>의 『구술문  
화와 문자문화』라는 책이 있는데, 그 책을 보면 구술문화시대  
사람들의 인식구조가 한국 사람들과 거의 똑같습니다. 한국 사  
람들은 일단 접속하고 마실다니고 일촌이촌 맺고 꼭 한마디를  
덧붙이지요. 공동체 문화인거지요.

제가 관심 있는 것은 게임이라는 것이 단지 예술만이 아니라  
다른 장르들의 패러다임도 바꿔놓고 있다는 것입니다. 예컨대  
고구려 드라마 같은 경우 고증이 아닌 게임 캐릭터입니다. 요  
즘 대중들은 일치를 원하는 것이 아닙니다. 온전한 리얼리티가  
아니라 버추얼리티와 리얼리티 사이에서 살아가는 거지요. 대  
중들이 바라보는 리얼리티 자체가 다르게 변한다는 거지요. 제  
가 촛불집회 때 게임 포맷을 차용을 했습니다. 시청자가 보면  
서 보고 싶은 것을 결정을 하게 하는 겁니다. 경찰에 제가 끌  
려갔는데요, 후원금이 쏟아집니다. 카메라가 부서졌는데 화를  
냅니다. 캐릭터가 없어지고 아이템이 망가졌다는 것과 동일한

논리입니다. 강기갑 의원같은 경우를 보면 쉽게 다가가기 힘든  
이미지라서 대중적 이미지가 아닙니다. 그래서 네티즌들은 강  
달프로 만들어서 소비해버립니다.

이미지만이 아니라 정보도 마찬가지로입니다. 일방적으로 다운  
로드 받는 것이 아니라 가공해서 다시 업로딩하는 상호작용성  
이라는 겁니다. 대표적인 현상이 미네르바입니다. 전문가 뺀치  
는 아마추어지요. 이미지를 다운 받아서 영화를 만들기도 합니  
다. 정보도 이제 죽은 것이 아니라 살아 있습니다. 정보와 내가  
만난 이 관계가 인터랙션합니다. 나와 너의 관계가 인터랙션하  
는 겁니다. 그런 의미에서 마법적이라는 겁니다. 게임이라는 것  
이 점점 더 힘이 커질 것이라는 겁니다. 그 방식이 퍼져나갈  
것입니다. 게임택이라고 불리는 겁니다. 이런 방식이 점점 퍼져  
나갈 것이라는 겁니다. 제가 할 얘기는 여기까지입니다.

이동연 : 저도 간단하게 말하도록 하겠습니다.

디지털 노마드에 대한 얘기를 하셨는데요. 들뢰즈<sup>Gilles Deleuze</sup>  
식으로 말하는 디지털 노마드는 크게 두 가지 특성이 있습니  
다. 하나는 영토화, 게임으로 보면 몰입이고 자기편을 만드는  
겁니다. 다른 하나가 탈주라는 개념이 있습니다. 자기에게 주어  
진 영토를 탈주하는 겁니다. 박상우 선생님이 말씀하신 것은  
디지털 노마드에 대한 영토화로만 설명을 한정하면은 유저들을  
이해하기 힘듭니다. 탈주라고 보면 이해가 가능해집니다. 유저  
입장에서 봤을 때 탈주의 원인이 더 이상 게임에 종속되어 있  
는 행위가 더 이상 쿨하지 않게, 매력적이지 않게 느껴져서 옮  
겨갔다고 봅니다. 게임 유저를 디지털 노마드로 설명하는 것이  
낭만적이다라는 것에 대한 지적에 대해서는 부분적으로는 옳다  
고 보지만 디지털 노마드의 한 특성이라는 탈주라는 성향이라  
는 것이 게임의 완전한 자기공동체 신뢰와는 다른 욕망을 가지

고 있기 때문에 그 낭만성 자체가 게임유저들이 가지고 있는 디지털 노마드로서의 근본적 특성이라고 봅니다.

그리고 문화연구적 관점에서의 게임연구의 한계를 말하며 말씀하신 것처럼 연구자가 게임의 내적원리를 알아야 한다는 지적은 동의합니다. 맥락을 제대로 이해하려면 텍스트가 가지고 있는 의미화과정을 이해해야 합니다. 제대로 된 문화연구는 게임의 내적원리를 제대로 이해해야 한다고 생각하고 있습니다.

문화연구가 가지고 있는 특징 중에 하나가 맥락을 짚어야 한다는 것입니다. 지적하신 문화연구는 수준이 낮다고 할 수 있습니다. 비평이라는 것이 20세기 초반에 논쟁이 되었던 두 가지가 있었지요. 형식주의 비평이 있었구요. 그것을 비판하는 역사주의 비평이 있었습니다. 근데 이 맥락주의는 형식주의와 역사주의 두 가지의 한계를 동시에 극복하려는 노력에서 나온 것입니다. 단순히 텍스트가 문학에서 문화로 넘어갔다는 것이 아니라는 것입니다. 그런 점에서 사실은 게임의 내러티브, 수행과정, 기호적 분석, 성찰적 분석, 기호적 분석, 계급적 분석, 이미지 분석과 같은 것이 철저히 되어야지만 문화연구가 되는 것입니다. 그 부분에 대해서 방기하고 있지는 않습니다. 다만 수준이 낮거나 어설픈 문화연구가 그런 비판의 여지를 남겼다고 생각합니다.

마지막으로 게임리터러시에 대한 부분인데요. 김양은 선생님이 '마비노기로 영화적자'의 사례가 게임리터러시의 전형은 아니라는 지적을 하셨는데요, 틀린 얘기는 아닙니다. 다만 제가 말하고자 하는 것은 현재의 게임 리터러시가 가지고 있는 정체성 자체를 넘어서려고 하는 문제제기입니다. 포스트게임적 관점에서 보는 리터러시이고 그 리터러시의 사례로 '마비노기로 영화적자'라는 식의 방법을 제시한 것입니다. 그 말을 거꾸로 얘기하자면 마비노기의 소재가 되었던 영화 '<놈놈놈>'으로 게

임하자'라는 크로스미디어적인 리터러시도 가능하다고 봅니다. 게임을 소재로 영화를 도구화하거나 영화를 소재로 게임을 도구화하는 것이 가지고 있는 문제를 부정하지는 않지만 그 자체가 문제가 된다고 보지는 않습니다. 게임을 소재로 해도 게임 리터러시의 가능성이 있다고 봅니다. 그때의 관점은 현재의 지배적 리터러시라기보다는 새로운 형태의 리터러시의 가능성이라는 관점에서 봐야 된다고 봅니다.

진중권 : 한 가지만 더 첨부하겠습니다. <마비노기>를 보면서 생각한 건데요. 지금 사례로 나온 아이들이 만든 <마비노기>로 만든 영화는 퀄리티가 떨어지는데요, 그건 현재 게임엔진의 한계입니다. 문제는 개인이 만드는 시대다라는 것입니다. 그런 시대가 오는 것이 멀지 않았다고 봅니다. 영감을 떠올린다는 것을 프로그래밍 할 때 중요한 것은 미래입니다. 남이 하는 것을 가져다가 변형하는 것이 아니지요. 디지털시대는 이제 막 시작된 것이거든요. 어떻게 될지 아무도 모릅니다. 아직 없는 잠재성 같은 것을 탐색하는 능력을 아이들이 배우는 것이 아닌가 합니다. 자신이 직접 제작하면서 문제점을 발견하고 향상시키는 능력이 축적이 되고 하면은 그런 전문적인 능력을 사용할 수 있을 것이라고 생각합니다.

김양은 : 게임리터러시를 얘기하며 지적한 것은 사례 그 자체는 아니었고요. 최근의 미디어리터러시 추세는 생산 제작 교육입니다. 이것이 가장 중요하다고 주장하고 있어요. 그래서 도구적 기술에 대한 부분이 같이 결부되어 들어오는 것입니다. 근데 이제 제가 얘기 드리고 싶었던 것은 그것들을 가지고 기술을 통해서 콘텐츠나 내용적인 부분을 만드는 것도 있지만 표현으로 절대 만들 수 없는 영역이 있다라는 것입니다. 우리가 장기적으로



상상력이나 창작력을 키울 때 게임이 도구로 활용이 된다고 한다면 과연 영상으로 찍는 것들이 온라인 공간의 인터랙티비티나 관계디자인을 하는 능력을 향상시킬 수 있는가라는 것입니다.

프로젝트의 기간이 장기적이었다면 구체적으로 할 수 있는 것이 더 많을 것입니다. 하지만 이것들이 단기적으로 눈에 보일 때 이것들이 하나의 마치 큰 대안인 것처럼 비춰지는 것에 대해서는 우려를 표합니다. 기술적인 것들이 디지털 시대의 영역에 들어왔을 때 기술적인 능력을 향상시켜야 하지만 그러한 것들을 너무 추구하다보면 우리가 추구해야 할 인문학적 상상력과 같은 여러 가치를 놓칠 것 같아서 드린 말씀입니다.

김성일 : 토론회 참석자 분들 중에서 궁금하신 것에 대해서 질의응답하거나 아이디어를 제시하는 시간을 갖도록 하겠습니다.

김정호 : 게임업계에 있다보니까 생각하는 건데요. 사회적으로 가치가 있는 게임을 많이 시도를 하는데 성공하기가 쉽지 않습니다. 근데 그게 굉장히 고민입니다. 그것에 대해서 어떻게 하면 조금이라도 실마리를 찾아 볼 수 있지 않을까라는 질문을 합니다. 혹시 그것에 대한 아이디어가 있으시거나 사례가 있다면 도움이 크게 될 듯합니다.

김상우 : 개인적으로는 '예술은 무능한 것이다'라고 생각합니다. 게임등급에 대한 심의를 하면서 여러 가지 게임을 보게 되는데요. 평가를 하면서 느끼는데요, 교육적이라면은 좋겠지만 그것이 전부 아니라고 생각합니다. 표현의 방식이 다르면 부담을 느끼는 사람들이 있다고 생각합니다. 지금까지 남아 있는 문화를 역사적으로 봐도 당대의 평가는 별로 좋지 않았거든요. 너무

신경을 쓰지 않았으면 합니다.

박상우 : 전 전혀 다르게 생각하는데요. 예를 들어서 표현의 양식들이 나오면 그것에 기초해서 전달하는 방식은 다양하다고 보거든요. 사회적 내용이나 교육적 내용을 게임을 통해서 전달할 수 있다고 봅니다. 그런데 지금까지 나온 교육적 게임들이 게임의 구조에서 곁돕니다. 실제적으로 미국의 교육용게임의 수요는 상당히 커졌는데요. 그것을 들여다보면 기본적인 게임의 문법에 충실하려고 합니다. 예를 들어 <911>같은 게임은 게임의 문법을 유지하면서 메시지를 전달하였는데 엄청난 다운수를 기록하였습니다. 그리고 일본에 <곤충박사>라는 게임이 있습니다. 몬스터를 잡는 대신에 일본 전역의 곤충들을 잡는 것입니다. <포켓몬>을 벤치마킹한 게임인데, 이 게임을 하는 초등학교생들이 곤충의 자료들을 외우기 시작합니다. 게임을 진행하기 위해서 외워야 하는 겁니다.

실질적으로 교육용게임이나 기능성게임의 가장 중요한 점은 게임을 게임답게 만드는 문법에 대한 인식 없이 목적하는 내용을 덧붙이면서 나타난 어색함인거지요. 한국 상황에서 문제는 이렇습니다. 게임기획자는 자기 게임에 그런 것을 넣는 것을 싫어합니다. 그리고 게임 교육자는 게임을 모릅니다. 그래서 둘 사이에서 화해가 가능한 지점이 없습니다. 시장은 충분히 입증되었지만 효과적으로 융합이 되지 않고 있습니다.

물론 김상우 선생님 생각처럼 게임이 사회적 책임을 의식할 필요는 없다고 생각합니다. 다만 어떠한 메시지를 게임을 통해서 전달 할 수는 있다고 봅니다. 새로운 미디어 형식이 나와서 정치적 아젠다를 그것을 통해서 경험하듯이 게임이라는 새로운 형식이 있다면 그것을 활용할 수 있는 고민이 필요하다고 봅니다.

진중권 : 제가 덧붙이자면은, 카네기 멜론 <sup>Carnegie Mellon University</sup>에서 주로 하는 것이 그런 것인데요. 카네기 멜론이 생긴 지가 10년 정도 밖에 안됐거든요. 근데 그들이 말하는 것이 일단 교육자들은 게임을 적대시하고요. 게임 개발자는 교육에 대한 노하우가 없어요. 이것을 결합하는데 오래 걸립니다. 사회적 의무감에 대한 차원이 아닙니다. 이미지 취향이 달라졌기 때문에 제가 예측하는 것은 책을 보는 대신에 영상과 디지털 액션을 하는 것이 정보 습득의 중요한 방법이고 정보가 살아 있는 것이라면 이게 미래의 방향이라는 것입니다. 전반적으로 장기적인 추세로 볼 때 그렇게 갈 것이 확실하기 때문에 준비를 해야 한다는 겁니다. 당장에 해서 성공하면 좋겠지만 100번해서 1, 2개 성공하는 겁니다. 문제는 1, 2개 성공하기 위해서 100번 시도를 해야 합니다. 그래서 지원이 필요한 겁니다. 정부 교육단체 같은 곳에서 장기적인 플랜을 가지고 지원해야 할 것입니다.

또 하나는 컴퓨터게임은 훈련에 일종이라는 것입니다. 기계적 속도에 인간의 속도를 맞추기 위한 훈련이 군사적 목적이었다면 최근에는 놀이로 진행이 됩니다. 디지털 반사신경을 키우는 것입니다. 그리고 알고리즘에 익숙하게 해주는 것입니다.

농경시대 때에는 정보를 머리에 집어넣기 때문에 암기력이 좋은 사람이 권력을 갖지만 이제는 거기서 더 나가야 합니다. 컴퓨터가 계산을 다해주고 거기에 저장한다면 인간은 프로그래밍을 해야 되는 것이거든요. <마비노기> 사례가 중요한 것은 아이들이 직접 해보면서 프로그래밍을 경험한다는 것이지요. 아이들이 직접 써보고 문제점을 발견하고 자유자재로 다루면서 플레이하는 놀이가 중요하다고 생각합니다.

이동연 : 제가 재해석하자면 상업적 성공과 사회적 의미도 갖는 게임을

생각해보자는 것 같은데요. 그것은 쉽지 않을 듯합니다. 이 문제는 게임 개발의 문제이기도 하지만 이데올로기의 문제이기도 하다고 생각합니다. 게임도 잘하면서 재미있게 하면서 구구단도 많이 외울 수 있는 방법을 찾자는 것이 보통 가지고 있는 사회적 이데올로기입니다. 저는 내 자식이 게임을 즐겁게 하는데 왜 그것이 교육적이지 않는가라고 생각하는 것이 더 문제라고 생각합니다. <마비노기>를 하든 <WOW>를 하든 왜 교육적인 자기학습능력에 대해서 부모들이 불신하는가에 대한 고민입니다. 물론 부작용이 없진 않지만 그것을 통해서 다른 능력을 배우고 키우는데도 불구하고 말입니다. 즉 게임을 둘러싼 환경과 이데올로기 문제라고 생각합니다. 게임이 교육적, 사회적 의미를 가져 하는 것은 쉽지 않다고 생각합니다. 완전히 분리해야 된다고 봅니다.

한편으로는 게임자체의 유의적 기능에 대한 교육적 중요성을 계속 담론화 시키는 작업이 필요하구요. 다른 한편으로는 게임적인 요소들을 게임의 형태가 아니라 게임을 통한 새로운 공간을 만들어 줄 수 있는, 그런 것을 통해서 교육적 기능을 수행할 수 있는 사회적 봉사차원이라고 생각합니다. 게임적 요소를 가지고 다양한 놀이 콘텐츠를 만들어서 게임박물관으로 만들던지 인터랙티브한 센터를 만들건, 그런 것을 통해서 아이들이 게임의 요소를 이해하고 사회적으로 용인하게 만들고 게임이라는 것이 단순히 중독성만 있는 것이 아니라는 것을 부모들에게 이해시키는 것이 중요하다고 봅니다.

최승훈 : 게임을 잘 알고 잘하는 사람들이 쉽게 빠지는 오류가 있습니다. 게임을 하는 유저들의 경우 그 게임을 자신이 제일 잘 안다고 생각하기 때문에 다른 게임을 하는 사람을 하는 사람이나 다른 학문을 하는 사람들이 게임에 대해서 얘기해보면 해보지

도 않고 어떻게 그렇게 말하느냐고 비판 혹은 의심을 하거든요. 게임이라는 상품을, 게임문화라는 현상을 일반화시켜가지고, 일반적으로 이해할 수 있는 코드로, 일반인들이 중요하다는 인식되는 코드로 이야기하고 상품들을 내놓는 것이 중요한 시도라고 생각합니다. 그런 관점에서 게임사들이 원리적으로 가지고 있는 고민을 생각해보면 게임이라는 것은 재미에 관련된 산업이라는 것입니다. 그렇기 때문에 다른 가치와 분리시켜야 된다는 것은 게임사들이 고민하고 있는 지점하고 다른 듯합니다.

김양은 : 제가 교육 쪽에 있다보니까 게임의 교육적 효용에 대해서 많이 공부하고 있습니다. 그런 과정에서 느끼는 것은 게임이 사회환원적 차원으로 이용할 수도 있지만 게임 콘텐츠 안에 일상의 경험과 같은 것을 부가적으로 얻을 수 있다는 것입니다. 사실 국내 게임들을 가지고 그런 것들을 시도를 해보려고 했는데 쉽지가 않습니다. 예컨대 역사적으로 고증이 되어 있지 않는 게임들이 많다는 것입니다. 대부분이 판타지입니다. <광야>의 경우 실제 골프를 못해도 게임을 하는 과정에서 골프의 룰이나 노하우를 경험한다는 것이지요. <대항해시대>같은 경우 사회과 부도를 학습하는 결과를 가져오지요. 우리나라 온라인 게임이 판타지성의 한국적 특성을 가지고 있지만 이제는 다른 것을 넣을 것을 고민할 시점이 아닌가 합니다.

그리고 두 번째로 기능전환이라는 내용을 재미있게 봤는데요. 외국의 경우에는 게임을 어떻게 활용하느냐에 따라서 새로운 가치를 만들 수 있는가하는 방법론을 만들어 냅니다. 그런 측면에서 고민할 지점이 있지 않은가 합니다.

## 2. Program 2: 토론

- 사 회: 최승훈(NHN 문화콘텐츠정책실장)
- 주 제: 게임의 문화적 가치와 사회적 확산의 과제들  
- 게임의 문화적 가치 확산을 위한  
정책과제들에 대한 다양한 의견제시
- 토 론: 포럼참가자 전체

사 회 : 2부 자유토론 사회를 맡은 최승훈입니다. 오랫동안 고민해온 주제인데, 늘 쉽지 않다라는 결론을 내리고는 합니다. 오늘도 결론을 내리는 것 보다는 서로의 생각들을 자유롭게 내놓는 자리가 되었으면 합니다. 저는 가능한 개입을 하지 않고 자유롭게 대화를 나눌 수 있도록 노력하겠습니다.

막연하게 시작하기에는 어려움이 있을 것 같아서 PPT 자료를 준비했습니다. PPT를 보면서 답을 찾아보았으면 합니다.

박상우 : 우리들은 행위에 대한 가치평가를 하지요. 내적기재들이 있는데, 그게 없을 때 우리는 죄의식에 빠지거나 사소한 것이라고 생각하기가 쉽습니다. 그런데 문화적인 관점에서 가치의 유무를 판단하는 부문이 있어서 그런 판단하는 기준이 없어서 그럴 것입니다. 일본의 경우, 1980년대 뉴아카 집단이 등장합니다. 『구조와 힘』이라는 책이 있는데, 구조주의에 대한 이론을 일반인이 쉽게 이해할 수 있도록 만들어서 판매하였습니다. 그리고 『사사의 상』이라는 책이 나왔는데, 연구자들이 만화에 등

장하는 공간 구조를 연구한 결과를 발간하였습니다. 그리고 『프로레슬링의 우리 편』은 프로레슬링의 담론을 쉽게 설명한 책입니다. 이렇게 대중문화에 대해서 쉽게 설명한 책이 나오면서 대중들은 자신들의 문화를 설명해주는 책을 읽을 수 있게 됩니다.

우리들은 우리들의 행위를 설명해줄 정당화의 기재를 찾으려고 하고 그에 맞는 담론들이 등장한다면 그것들이 서로 맞물리며 긍정적인 가치를 만들어낼 수 있을 것입니다. 일본 야게임이 왜 매력적인가를 봤을 때, 그런 것을 분석하기도 합니다. 그 이전에는 스토리 전체에 대한 소비였다면 이제는 일정 부분에 대한 소비다라는 분석을 합니다. 이것이 왜 소비되고 왜 등장했는가를 설명합니다. 이런 식으로 문화적 행위를 충분히 설명해주고 의미해주고 가치를 부여해줄 수 있는 이야기들이 나오고, 거기에 더 나아가서 그것들이 게임과 맞물려 들어간다면 게임에 문화적 의미라고 했을 때, 게임이 우리를 만족시켜주는 면을 정당화할 수 있는 담론을 생산할 수 있을 것입니다.

김정호 : 일본에는 게임문화에 대한 작업들, 연구물들이 있는지요?

박상우 : 일본에서는 활발하게 연구가 되고 있습니다. 픽사<sup>PIXAR</sup>에서 설문을 통해서 애니메이션 작가 사인회를 한 적이 있습니다. 그 자리에 선정된 사람이 미야자키 하야오 宮崎駿 Miyazaki Hayao입니다. 하야오가 여기에 참석하면서 느낀 것이, 미국에서는 애니메이션에 대한 관심이 이렇게 많은데 자국내에서는 관심이 미약하더라는거지요. 게임도 마찬가지였습니다. 게임산업이 발전했음에도 불구하고 연구가 미미하였습니다. 그런데 최근에 세대가 바뀌면서 게임을 하면서 자란 사람들이 연구를 하기 시작합니다. 최근 들어서는 콘솔게임은 적은 편이고요, 미소녀 게임에

대한 분석이 많이 되고 있습니다. 『전투미소녀의 정신분석』이라는 연구의 경우, 왜 일본은 미소녀가 총을 들고 세계를 구하는 가에 대한 연구를 합니다. 그런 작업들이 최근 4, 5년 사이에 본격화되고 있습니다.



김정호 : 우리나라는 연구의 수준이 어느 정도까지 와 있는지요?

박상우 : 우리나라는 게임을 하는 사람과 연구하는 사람의 간극이 있습니다. 게임을 하는 사람들은 연구를 할 수 없고, 연구자들은 게임을 열심히 하고 자란 세대가 아닙니다. 게임을 하면서 성장한 사람들은 아직 자신의 언어로 게임을 설명하기 힘들고 연구자들은 게임을 하지 않고 공부만 한 사람들이기 때문에 내적 경험이 없는 상태입니다. 이 두 부분이 융합이 되어야 하는데, 아직 융합의 계기들이 없습니다.

박성호 : 그렇다면 시간이 지나야 되는 건가요?

박상우 : 시간도 지나야 하고, 또한 연구자를 지향하는 사람들의 경우에도 어느 부문에서 선택의 순간이 있습니다. 일본의 경우 자신이 좋아하는 것을 분석하는 길을 선택할 여지가 있지만, 한국은 게임을 하든지 아니면 연구자로 남으려면 게임을 하지 말아야 하던가, 양갈래에서 선택을 해야 합니다. 이런 조건들이 갖춰져 있지 않기 때문에, 인적으로는 준비가 되어 있는데 폭발적으로 증폭할 계기가 없습니다.

김정호 : 그런 연구들이 일본에만 많이 이루어지고 있는 것은 아닌지요?

박상우 : 그렇지는 않습니다. 그렇게 느끼게 되는 것이 안타까운데, 미국의 게임역사가 짧은데, 보편은, 미국에서 본격적으로 포스팅 되기 시작한 것이 2003에서 2004년 사이입니다. 그런데 불과 5, 6년 만에 폭발적으로 연구가 이루어지고 있습니다. 일본 연구도 최근 4, 5년 사이지요. 한국은 학위논문의 절대숫자는 적지만 그나마를 그래프로 그리면 증가추세를 쉽게 알 수 있습니다. 그러나 스타크래프트 이후 증가하던 연구는 이후 게임문화 연구자들이 설자리가 없게 됩니다. 그러다 보니 자연스럽게 게임문화 연구자가 사라져 갑니다.

김양은 : 지적한 바와 같이 통계자료는 많습니다. 1999년에서 2000년까지 급격히 늘어나고 그 이후 연구가 급격히 줄어듭니다. 그리고 2005년 <바다이야기>로 인해 또 증가하지요. 그런데 다른 분야에서 중독에 관한 연구가 적는데 비해서 게임연구는 중독에 관한 이야기가 반복이 됩니다. 초창기 연구 때 충분히 되었음에도 불구하고 업그레이드 없이 반복적으로 이루어지고 있는

거지요.

시작은 우리나라가 먼저 하였음에도 불구하고 연구의 형태나 다양성을 따져보면 외국이 훨씬 활발하다는 것을 알 수 있습니다. 사실 문화적 연구라고 하는 것은 콘텐츠 관련 연구들이 기본적인 맥락이 있는 상태에서 차이를 만들어 가야 합니다. 그렇게 해야 하는데, 사실 우리의 연구들이라는 것이 중독, 패턴 연구라고 하는 것입니다. 사회적 흐름을 타고 트렌드식의 연구가 이루어지고 있는 거지요. 체계적인 연구가 되려고 한다면 트렌드보다는 밑그림이 되는 스토리텔링이나 애니메이션의 원본연구 등 저변을 쌓을 수 있는 연구가 이루어져야 하는데 부족하다는 것이지요. 그게 부족한 이유 중에 하나가 연구자들은 곳곳에 흩어져 있고 그 경험은 각각 다르다는 것입니다. 그 경험을 합쳐야 아이들의 게임 경험에 절반쯤 될까하는데, 적은 경험으로 연구를 하려니까 연구를 지속적으로 할 수 있는 공동체가 필요합니다.

이동연 : 개인적으로 시간이 필요한 것 같습니다. 다른 장르의 문화산업을 예를 들어 보겠습니다. 가요계의 경우 표현의 자유와 관련해서 이슈화가 되면 누구도 방어적 담론을 생산하지 못합니다. 반면에 영화계의 경우, 스크린쿼터 문제 같은 것이 이슈화가 되면 그 방어의 담론을 생산하고 같이 싸우는 사람들이 비평가를 비롯한 영화연구자들입니다. 실제 영화제작자들은 연구자들이 만든 프로그램대로 움직인 것이지요. 문화연구하고 문화운동하는 사람들이 대책위를 만들고 전략을 짜고 영화를 지키고자 노력합니다. 영화를 지켜야 한다는 큰 전제에 동의하는 사람들이 자신의 정체성과 상관없이 영화를 살리기 위해서 움직이는 것이지요. 영화를 보며 자란 시네마키드들이 성장해서 영화를 본업으로 삼게 되었습니다. 그 시네마키드들이 영화를

생명같이 지키는 것입니다. 그에 따라서 제도적으로 학계가 형성이 되면서 지속이 되어 가는 것입니다.

그러나 게임의 경우 사회적 이슈가 되면 방어를 함께 할 누군가가 없습니다. 이 부분에서 시간이 필요하고 지원이 필요한 것입니다. 게임 키드들이 자기 학술적인 정체성까지 가져가면서 자연스럽게 함께하는 시대가 왔다고 생각은 하지만 그 사람들이 담론을 펼칠 장이 없습니다. 이러한 상태가 지속이 되면 당연히 실패를 하게 됩니다. 영화의 경우 영화진흥위원회가 지원을 했던 과거의 사례가 있습니다. 이러한 지원이 없을 경우 문화적 담론을 생산해내기 힘들 것입니다.

김양은 : 예전에 해외 신문 기사들을 리뷰 해본 적이 있습니다. 게임과 관련한 구체적인 연구는 없지만 끊임없는 이슈화가 됩니다. 닌텐도 위를 가지고 치과치료에 고통을 덜 느끼게 했다라던가, <심즈>가 영어교육에 효과가 있다라던가 하는 얘기를 하는 거지요. 다양한 분야에서 게임연구가 이루어지고 있다라는 것이지요.

박상우 : 연구지형으로 보면은 한국이 세계 6위입니다. 일본사람들은 양계라고 해서 서양게임을 안합니다. 그리고 서양 사람들은 일본 게임을 기피합니다. 그렇지만 한국 사람들은 가리지 않고 다 합니다. 실제적으로 다양하게 게임을 소비하는 것은 한국밖에 없습니다. 그래서 한국은 게임연구에서 매력적이라고 할 수 있습니다.

미국의 경우 테라바이트가 있는데, 거기에 한국사례를 올리면, 예외적인 에피소드라고 해서 연구가치가 없다는 평가를 받습니다. 그러나 실제로 그렇지 않거든요. <메이플 스토리>가 미국에서 런칭된다고 했을 때 미국 연구자들이 저평가 했지만

성공했거든요! 오히려 미국 연구자들이 자신들의 도그마에 빠져서 못 보는 것을 한국 연구자들이 볼 수 있는 것입니다. 그리고 외국에서 한국 게임 사례를 가지고 발표하는 사람들은 중국 사람들이거든요. 한국에서는 너무도 당연한 것이 외국에서는 대단한 듯이 발표됩니다.

박성호 : 그렇다면 게임연구를 활성화하기 위해서는 어떤 노력들이 필요할까요?

박상우 : 제가 게임비평을 합니다. 『시네21』에 반 페이지 정도의 분량이 주어지는 정도가 게임연구에 할애된 공간이었지요. 그 후에 2001, 2002년에 게임에 대한 이야기를 쓸 수 있었습니다. 그러나 자유롭게 쓸 수 있었다기 보다는 게임홍보에 이용되는 글들이었습니다. 연구를 해도 발표할 지면이 없고, 비평을 써도 발표할 지면이 없습니다. 일본의 경우 잘 팔리지 않아도 꾸준히 발표를 하였습니다. 『건담의 역사』와 같은 경우가 마찬가지이지요. 왜 건담 애니메이션에 1부와 2부 사이에 무슨 일이 있었는지에 관한 연구도 나왔습니다. 한국의 경우 누가 <리니지>의 어느 지역에서 무슨 일이 벌어졌을까와 같은 연구를 누가 하겠냐라는 거지요.

다행히 이번에는 게임비평상이라는 것이 공모를 통해서 이루어져서 게임을 좋아하는 사람들이 자신의 언어를 말할 공간을 마련하였습니다. 개인적으로 굉장히 기뻐합니다. 이런 공간마저 없었다면 이 친구들은 아무 말도 못하고 생각은 문혔겠지요. 말을 할 수 있는 체계화된 언로가 필요한 것입니다.

김상우 : 담론을 이야기 할 수 있는 곳이 있어야 합니다. 미술을 하고 싶으면 어디를 가서 무엇을 보라. 문학이면 어디를 가서 무엇

을 바라. 이런 얘기가 있어야 하는데요. 게임의 경우 개인적 블로그 같은 곳에서 소통이 이루어지는 것이지요. 우선 소로들을 묶고 공적으로 잡지라던지 소책자라던지 꾸준히 발매가 된다면 당장의 효과를 얻지는 못하지만 장기적으로 봤을 때 효과가 나타나게 됩니다.

최승훈 : 옛날만 못한 듯합니다. 2006년 말만해도 카페나 웹진가면 양질의 글들이 많았는데 점점 사라지고 있습니다. 이러한 것에 게임사들이 사라지게 한 원인을 제공한 측면도 있습니다. 게임에 관한 커뮤니티를 너무 상업적으로 이용한 측면이 있습니다. 요즘은 좋은 글을 찾기가 힘든 현실입니다.

김상우 : 영화의 예를 들면 『시네21』이 끼친 영향이 크다고 봅니다. 전문적 역량을 갖춘 사람들이 영화에 관해서 고급담론을 얘기를 할 수 있는 소통의 장소로 이용이 되었습니다. 대중과 만나는 곳이 필요 했지요. 그런데 게임의 경우 그런 것이 거의 없습니다. 예전이 게시판 문화였다면 지금은 블로그 문화인데 그렇게 되니까 길 찾기가 더 힘들어지는 것 같습니다.

이동연 : 신춘문예를 심사를 하면은 게임관련 비평이 적습니다. 대중문화 비평은 영화가 가장 많고요, 드라마, 만화 순입니다. 게임 심사를 할 때 솔직히 기대를 별로 하지 않았습니. 예심에서 걸러진 서른 편 정도의 작품을 봤는데 퀄리티가 굉장했습니다. 들뢰즈나 푸코<sup>Miche Foucault</sup>의 철학이론을 적용해서 분석하는 수준이 상당히 높다는 것을 알 수 있었습니다.

그런데 이들을 공론화하고 제도화하기 위한 장치 없습니다. 게임비평이라는 것이 일 년에 한 번하는 것인데, 이것으로는 부족합니다. 게임 마니아들이 여러 가지 게임에 대해서 소통할

수 있는, 게임에 대한 경험을 소통할 수 있는 공개된 장소가 필요합니다.

연구자들이 비평이나 연구 성과물을 활용할 수 있는 저널이나 잡지의 발간들도, 어떻게 보면 지루하고 원시적인 서포팅 같아 보이지만 장기적으로 쌓이면 무시 못 할 힘이 됩니다. <바다이야기> 같은 이슈가 터졌을 때 갑자기 확 바뀌는 담론의 흐름을 자신의 언어로 말할 수 있는 연구자가 없습니다. 그러다보니 게임유저들 조차도 외면하게 되는 것이지요.

김상우 : 게임비평상의 경우, 한 번의 일회성으로 그치지 않아야 합니다. 예컨대 공개발표회를 할 수도 있구요. 그렇게 된다면 여론 주도층이라던지 정책자들에게도 더 적절하게 먹힐 것입니다. 그런 것들을 세밀하게 프로그램을 잘 짜면 좋은 행사가 될 수 있을 것입니다.

박성호 : 이러한 연구들이 깊이가 있기 때문에 발표회를 하기는 힘들지 않을까요?

김양은 : 저도 발표회에 대해서는 부정적입니다. 지금 제가 미디어교육 쪽에 있기 때문에 말하는 것인데, 정부 측에서도 원하지 않습니다. 윤리교재를 만들겠다는 곳도 있거든요! 그런데 발표회를 한다고 해서 사람들의 인식에 변화가 일어난다고는 생각하지 않습니다. 물론 정기적이고 장기적으로 개최가 된다면 모르겠지만, 단발행사로 간다면 좋지 않다고 봅니다.

박상우 : 그 부분은 논의의 층위가 다른 것 같아요. 일본의 경우에서도 알 수 있듯이, 사람들은 자신들이 게임을 좋아하고 게임을 하는 이유에 대해서 알고자 하는 욕구가 있거든요. 중요한 것은

어떤 주제를, 게임이라는 주제를 이런 식으로 이해하고 볼 수 있는 작업이 필요하다는 것이지요. 전략적으로 그런 식의 작업들, 예컨대 문화부기와 같은 사람들이 게임과 관련된 발표회에 오면서 그와 관련된 글을 보고 기사를 쓰게 된다면 달라질 것입니다. 일종에 퍼포먼스일수도 있지만 그런 작업들이 필요한 것입니다.

김상우 : 제 얘기는 의제를 뺏기지 말고 생산하는 방법을 생각해야 된다는 것입니다.

김양은 : 그런 생각이시라면은 시상식이나 가시적인 형태보다는 다른 포맷을 고민해야 하는 것이 아닌가 하는 거지요.

김상우 : 방법은 많을 것입니다. 예를 들면 주요일간지 신문에 연재할 수 있는 것도 좋은 방법이 될 수 있지요. 보여주면 굉장히 좋은 효과를 얻을 수 있을 것입니다.

이동연 : 『경향신문』에 게임부문을 넣으려고 했지만 퀄리티를 보장 못 한다는 우려 때문에 시도하지 못했습니다. 그때는 게임의 비평이 신춘문예라는 권위를 부여받고자 하는 기대도 있습니다. 그리고 그 부문에서 게임사로서도 게임비평을 수용할만한 구조가 안 됩니다. 신문사가 요구했던 것은 양질의 글이 나올 수 있는가 하는 것입니다. 좋은 글이 나올 수 있는 보장을 할 수 없기 때문에 저도 설득을 하기가 힘들었습니다.

하지만 게임 신춘문예 심사를 하면서 느낀 것은 영화 쪽과 같은 양질의 글을 생산할 수 있을 것이라는 희망을 느꼈습니다. 홍보만 잘 해주면 게임이 가지고 있는 문화적 가치를 확산시킬 수 있으리라 봅니다.

최승훈 : 공간에 대한 얘기도 할 수 있을 듯합니다. 일본의 닌텐도 박물관 같은 경우 우리에게 없는 공간이니까요.

박성호 : 2년 전에 교토에 있는 닌텐도 박물관을 갔다가 왔는데요. 닌텐도 회장님이 사비를 들여서 만들었다고 합니다. 안에 있는 것은 단순해요. 일본의 시가 50편을 선정해서 외우는 시가를 찾아가는 발판 게임, 아이디어는 단순한데 새로워 보이는 물놀이 게임 같은 것들이지요. 우리가 너무 어렵게만 생각한 것은 아닌가 합니다. 게임을 매개로 해서 교육을 접목할 수 있지 않을까 합니다. 일본에서는 게임이 문학이나 교육을 확산시키는 역할을 하고 있더라고요.

우리나라도 게임의 인식을 바꿀 수 있는 공간. 게임에 녹아 있는 과학, 예술, 종교, 경제 같은 것들을 한 테마정도씩 할 수 있는 공간이 있다면 게임과 관련된 인식이 바뀌지 않을까 합니다. 그런 공간에 대한 필요성은 인식을 하고 있습니다.

박상우 : 픽사와 관련된 게임원이라는 곳이 있는데요. 게임원이라는 곳은 초기의 게임에서부터 지금의 게임까지 게임의 역사를 훑고 게임의 캐릭터, 게임의 세계관을 알 수 있도록 만들어진 곳입니다. 상당한 성공을 거둔 걸로 알고 있습니다.

한국 같은 경우 이런 곳이 없습니다. 게다가 자료도 없습니다. 온라인 게임은 회사가 망하면 아무 것도 남지 않습니다. 게이머들은 게임을 하면서 가졌던 기억들을 되찾을 곳이 아무데도 없습니다. 게임을 새롭게 이해하고 설명해줄 다양한 전시가 이루어진다면 게임이 단순한 오락일 뿐만 아니라 우리와 다양하고 밀접하게 연관이 되어 있다는 것을 알 수 있을 텐데 아쉽습니다.



김상우 : 사회적으로 미술이나 예술의 경우, 어느 문화가 성숙해지면 제일 먼저 하는게 수집과 저장입니다. 이것이 기념하고 저장할 만하면 스스로 가치를 증명하려고 노력하는 거지요. 아버지와 아들이 손잡고, 비록 다른 게임이지만 같은 게이머로서 보여주는 것입니다. 단순히 볼거리뿐만이 아니라 자기 정당화를 위해서도 필요합니다.

최승훈 : 문화라는 것이 어떤 공간에서 소비되는 가도 중요합니다. 사실 한국의 게임은 소비되는 공간이 취약합니다. 칙칙하고 어두운 지하의 피시방이나 가족과 단절된 자신의 방이 연상이 되고는 합니다. 게임을 소비하는 것을 보여줄 수 있는 공간이 필요합니다. R&D센터가 되면서 호지부지 되었지만 엔씨소프트가 사옥을 지을 때 하려고 한 것이 그런 것이었습니다. 그런 것이 실제로 필요합니다. 특히 게임을 잘 모르는 사람들이 게임을 어떻게 인식하고 받아들이는가를 봤을 때 콘솔이나 아케이드게임이 대부분인 나라하고는 온라인 게임이 대부분인 나라에서는 다른 전략이 필요합니다.

박상우 : 자기정체성과 관련하여 중요한 것이, 외국의 경우 최초의 온라인게임을 바람의 나라라고 하는 곳이 없습니다. 대부분 <울티마 온라인>을 생각합니다. 제가 한군데서 봤습니다. 우리는 엠엠오알피지와 관련된 역사를 가지고 있음에도 불구하고 말을 안 함으로써 인정받지 못하는 현실입니다. 그런 의미에서도 중요한 일이 될 수 있습니다.

이동연 : 푸코가 역사는 담론이라고 했는데요, 기록되지 않는 것은 역사가 아닙니다. 기록과 기념으로 담론이 기록되는데, 우리한테

는 다큐먼트도 없고 모뉴먼트도 없습니다. 결과적으로 게임의 역사가 없습니다. 한국 게임의 역사가 있냐라고 했을 때 우리한테는 없습니다. 기억으로만 존재한다면 그것은 객관적인 물질성이 아니기 때문에 그건 역사가 아닙니다. 그런 점에서는 게임이 가지고 있는 문화적 가치를 얘기했을 때 두 가지가 다 안 된다고 봅니다. 결국은 현실복원의 문제가 힘들게 됩니다.

김양은 : 토트로 박물관이나 닌텐도 박물관과 같은 것이 있다면, 온라인을 오프라인으로 끌어내서 체험할 수 있는 공간이 설계가 된다면 저변확대라는 측면에서 굉장히 좋을 것입니다. 게임을 현실공간으로 끌어내는 것이 중요합니다. 온라인 공간의 것을 오프라인으로 끌어내는 것이 중요합니다.



박성호 : 설계하기 나름이겠지만, 온라인 게임의 역사를 기록하는 곳이 있어야겠지만 더 넘어서 놀이와 문화까지 관람자가 게임은 놀

이와 문화라는 것에 대한 인식을 할 수 있어야 합니다.

**이동연** : 유럽의 운영방식이나 유럽 사람들이 즐기는 사례를 한번 직접 봤으면 좋겠습니다. 최근에 추진하는 것이 대중음악 박물관이 생길 것입니다. 예산 500억에서 600억 규모로 생길 겁니다. 생기면 게임도 명분이 생길 것입니다. 협회차원에서 매칭펀드를 하겠다고 한다면 충분히 실현 가능할 것 같습니다.

**김양은** : 외국의 사례를 보면, 오페라 하우스의 경우, 클래식을 학생들에게 알려주기 위해서 아이들이 할 수 있는 프로그램과 학교와 연계하는 것을 설계를 많이 합니다. 체험과 교육을 함께 할 수 있는 것을 생각해야 합니다. 게임도 놀이와 체험이 함께 할 수 있도록 연계가 되어야 할 것입니다. 그리고 그렇게 어렵지도 않다고 봅니다.

**최승훈** : 진행되고 있는 것도 있습니다. <서든어택>의 경우, <서든어택>의 룰대로 게임을 하는 공간이 인제에 있습니다. 인제시와 같이 해가지고 <서든어택> 동호인들이 같이 가서 체험할 수 있지요. 엔씨의 경우 그랜드숍을 강남에 운영할 계획이 있습니다. 게임 안에서 판매되고 있는 피규어와 같은 것들을 현실공간에서 판매를 하는 리얼월드에 만들고 있습니다. 한게임의 경우에도 고스톱팩을 나눠주고 있습니다.

**박성호** : 우리 얘기를 조금 했으면 합니다. 행위에 대한 정당성 부여가 중요하듯이 우리도 우리가 일하는 회사가 정당성을 가졌으면 좋겠다고 생각합니다. 고스톱하고 포커가 수백 년 동안 살아남은 이유는 인간의 원천을 자극하는 요소가 있거든요. 개인적인 바람은 왜 사람들이 베팅에 열광을 하는가와 같은 것에 대한

심리학적 사회학적 연구가 있었으면 좋겠습니다. 미국의 경우 실제 게임을 잘하는 사람이 금융회사에서 가점을 받는다고 합니다. 사회적 명사가 한국 전통놀이 고스톱 즐긴다, 사업에 진취적인 성향을 불러 일으켰다고 할 수 있지만 못 봤습니다. 그런 게임 전도사가 필요합니다. 사실 그런 논의도 했으면 좋겠어요. 과연 시간이 해결인가, 좀 더 실천적인 방안이 있었으면 좋겠습니다.

**김정호** : 자성을 해보자면 게임업계 자체에 문제도 있다고 봅니다. 학계나 언론계만의 문제가 아닌 거지요. 이런 쪽과 관련된 고려가 거의 없다는 느낌을 받습니다. 게임 업계 스스로가 그런 고려를 못하는 거지요. 엔지니어 출신들이 많다보니까 이런 방식의 생각을 할 수 있는 오피니언리더가 나오기도 힘듭니다. 학계나 언론계와 교류를 하면서 분위기를 이끌고 나가고 사회나 정부를 설득하는 작업을 할 필요성도 있는 거지요.

그러나 역량이 아직은 상당히 모자라다는 생각을 합니다. 문화부에 가서 얘기를 들어보면 우리 게임업계가 아직은 많이 부족하다는 생각을 하게 되고 또 듣게 됩니다. 실제로 우리가 얼마를 수출하는지도 다른 사람들이 가르쳐 주거든요. 게임업계도 이제야 이런 생각을 하게 되는 겁니다. 게임업계 스스로가 자신들의 수준을 높이는 과정이 필요합니다.

**최승훈** : 문화관련 상들 중에서 아티스트가 아닌 사업가가 상을 받는 것은 게임대상밖에 없습니다. 그것이 이제 게임업계에서 내부에서는 어떻게 생각할지는 모르겠지만, 이제는 누구를 스타로 만들 것이냐도 생각해야 합니다.

**김정호** : 개인적으로는 PM에게 줘야 한다고 봅니다. 그들이 게임을 직

접 만드는 아티스트라고 생각합니다. 그런 분을 영웅으로 만드는 것이 맞다고 생각합니다. <아이온>이 큰 성공을 거두었다고 해서 NC소프트의 대표이사만 영웅이 될 필요는 없지요. 개인적인 경험을 말하자면, 예전에 김대일 PD가 걸어가는데 기자 분들이 박수를 치더군요. 게임을 잘 만드는 사람도 언론사에서 박수를 받는구나 하고 신기해했던 경험이 있습니다. 상을 받는 사람이 잘 못 된 것 같습니다. 영화가 잘되면 감독을 주지 사장에게 상을 주지 않거든요.

김상우 : 아마도 게임을 산업으로만 봤기 때문이 아닌가 합니다. 스타 개발자를 스스로 만들 필요가 있습니다. 뛰어난 크리에이터가 된가 좋은 작품을 만들었다고 인증을 받을 수 있어야 합니다.

김정호 : 김대일 씨가 받아야 할 것을 다른 사람이 받는 것은 말이 안 되는 거지요. 이건 잘못 되어 있는 것 같습니다. 게임 개발자를 영웅을 만들어줘야 좋은 작품을 만들고자 하는 의지도 생기지 않을까 합니다.

중국에서는 포털하고 게임을 보는 시각이 정말 다릅니다. 마치 방송국하고 영화사를 보는 시각으로 봅니다. 중국정부는 자신들의 인터넷 서비스를 지켜주기 위한 노력을 많이 합니다. 게임도 그렇습니다. 자국에서 인정받지 못하는 한국게임이 가서 흥행하니까 괴로워합니다. 그러니까 중국정부는 자국의 게임을 키워주기 위한 제도적인 노력을 많이 합니다. 그 결과 자기들의 게임을 키웠습니다. 그런 노력으로 자국시장의 65%정도를 채우고 있습니다. 물론 한국에서 그렇게까지 바라지도 않습니다. 원래 맨땅에 헤딩하는 정신으로 컸는데, 게임에 대한 인식이 너무 부정적이라는 것입니다. 그 인식 바꾸는 것이 너무 힘든 현실입니다.

최승훈 : 정리를 조금 해야 할 시간인 듯합니다. 말씀 안한 분들이 많으니 그 분들의 얘기도 들어보았으면 합니다.

김성운 : 전 전공이 사회학인데요. 게임이라고 하는 것이 몇 가지 사회학적으로 보면 두 가지 정도의 쟁점이 있을 것 같습니다. 하나는 게임을 도구로 삼아서 정치를 하는 경우가 종종 있는 문제. 이를테면 나라 상황이 힘들면 전지현 핸드폰 복제사건과 같은 문제, 용산철거민, 연예인을 그런 식으로 사용하는 문제, 게임도 그런 맥락에서 게임 담론 지형 속에서 게임문화, 산업이라는 문제 자체에 대해서 담론적 실천을 연구해볼 필요가 있습니다. 앞서 말씀하신 것처럼 평론가들이 있어야 하고, 스타 개발자가 있어야 하고 스타 평론가가 있어야 합니다. 이를테면 영화같은 경우 시네필들이 있었지요. 정성일 씨 경우가 있었고. 그러다보니 추종자들이 그 사람을 따라가고 훌륭한 평론가가 있으면 더 열심히 하게 되었지요. 스크린쿼터 같은 문제가 생기면 스타평론가가 한마디 하면 주위로 담론이 퍼는 상황이 만들어졌어요. 게임 같은 경우에도 순기능을 할 수 있는 장치가 필요합니다.

또 하나는 아주 큰 얘기일 수도 있는데, 14, 15세기쯤의 무덤 벽화가, 세계헤게모니가 네덜란드로 넘어가면서 회화, 정물화, 초상화가 등장하는데, 당시에는 이게 무슨 예술이냐, 뭔가 성스러워야 하는데 그렇지 못하다라는 비판이 생겼었습니다. 그러다가 나중에 여러 가지 담론적 활동을 통해서 등장하고, 19세기의 사진도 마찬가지였습니다. 미국, 영국을 중심으로 한 영화도 마찬가지였지요. 허리우드랑 영화학이 동시에 갔던 것과 동일한 맥락입니다.

게임도 이와 같다고 보는데요. 미국헤게모니 이후에 일본 헤

게모니로 넘어 갈 것이다라고 예상을 하면서 영화이후로 대체할 문화예술장르로 애니메이션을 꼽았지만 기대만큼 성과를 나타내지는 못하였습니다. 개인적으로 게임이라고 생각을 합니다.

우리가 한 산업을 주도를 하고 그러자면 게임이라고 하는 것도 마찬가지로 산업적 측면 이론적, 정책적, 교육적 측면에 총체적으로 하나의 블루프린트가 나와야 될 시점입니다. 이게 하나의 기회가 될 수도 있습니다. 미국도 그렇고 일본도 북유럽도 게임연구가 시작된 지 얼마 안됐습니다. 우리나라에서 영화담론이 퍼진 것도 유지나나 정성일씨 같은 분들이 유학을 갔다와서 기여한 부분이 많습니다. 오히려 게임은 우리 자생적으로 나타날 수 있는 학문이 아닌가 합니다. 학계라던가 시민사회, 산업, 정부에서 하나의 프로그램이 나왔으면 합니다.

양기민 : 게임키드들이 그들이 자라면 연구자가 될 것인가라는 것에 대해서 난 그리 낙관적으로 보이지는 않습니다. 우리의 교육현실이 특수성이 있다고 생각합니다. 이 아이들이 게임을 하는 이유는 억압에 대한 탈주를 하거나 부모에게서 탈주하는 방법으로서 그리고 친구들과 경쟁을 하는 방식으로 게임을 하거든요. 그러면서 사실은 미디어가 전반적으로 변한 상황에서 게임이 독박을 쓸 상황이라고 생각합니다. 창의력을 죽이는 방식으로 오고 있고 그 안에서 게임이 가장 눈에 보이는 대상이기 때문에 공격을 받을 수밖에 없다고 생각합니다. 게임을

근대화적 사고로 아이들이 게임을 보는데서 간극이 있다고 봅니다. 이 안에서 고민을 했을 때, 게임과 교육이라는 측면에서 아이들에 문제 청소년 문제에서 비난을 독차지할 수밖에 없는 상황이라고 봅니다.

박상우 : 저도 낙관적이라고 생각하지는 않습니다. 다만 긍정적으로 표

현했을 뿐입니다. 사실 여러 가지 지향점이라는 것들이 있다면 우리가 이러한 지향점들을 의식적으로 만들어가나의 문제에서 말씀을 드리는 거지요. 그리고 지금의 객관적 상황과 연관을 지어서 얘기를 하고자 하는 겁니다. 지금의 게임키드들이 그런 언어들을 이해할 수 있느냐 수용할 수 있느냐의 문제인데, 그건 양쪽의 노력이 다 필요하다고 봅니다. 아까 예를 든 일본의 뉴아카가 대중적 성공을 한 것은 대중적 언어로 말을 했기 때문이라고 봅니다. 제가 다른 분들보다 낙관적으로 보는 이유는 누구나 자기 얘기를 만들어 내고자하는 욕구가 있다는 것입니다. 그렇다면 누가 이러한 얘기를 할 수 있느냐 하는 것입니다. 어떻게 대중적인 이야기로 끌어낼 수 있느냐 하는 영역이 있고 이것을 보여줄 통로가 무엇인가하는 문제들인 것이지요. 우리가 주로 얘기한 것은 우리가 해야 될 주체적인 준비에 대한 것입니다.

누구나 자기 이야기를 원하고 말을 하고자 합니다. 게이머가 자신이 하는 게임이 가치가 없는 것으로 얘기하고 싶어하지는 않는다는 거지요. 자기들이 이해해서 얘기를 할 수 있게 만들어주는 것이 중요하다고 생각합니다. 시간이 해결해 줄 것이라고 낙관적으로 생각하지는 않지만 노력을 해야 된다고 생각합니다.

김성윤 : 게임자체, 게임을 활용하는 게이머가 자기에 대한 권능부여라고 할 수 있을 건데, 그 외에 게임외적인 환경에 대해서 새롭게 의미화할 수 있는 부문이 있다고 보입니다.

게임과 소비공간이라고 했을 때, 사실 영화 같은 경우 극장 환경이 처음 등장했을 때 말이 많았거든요. 사람들을 판타지에 완전히 몰입시키는 환경에 대해서 비판을 받기도 했습니다. 그런데 극장환경에 대한 긍정적 의미부여를 하는 노력을 통해서

비판에서 벗어나게 됩니다. 게임도 그러한 노력이 필요합니다. 아이들이 피시방을 갈 때 혼자 가는 것이 아니잖아요? 게임뿐만 아니라 관련된 모든 것을 고려한 연구가 필요합니다.

김상우 : 피시방, 게임하는 환경도 고민해야 될 문제인 것 같아요.

김양은 : 고민의 층위가 조금 다른 것 같은데요. 경험적으로 봤을 때, 정성일이라던가 하는 분들은 영화평론을 대중 가까이로 위치시켜 주었다고 보거든요. 학문으로 간다, 문화로 간다라고 했을 때 가장 중요한 것은, 산발적으로 되어 있는 것을 우리의 일상으로 끌어당길 수 있느냐가 가장 큰 문제가 아닌가 합니다. 그런 측면에서 장기적으로 봐야 할 듯 싶습니다.

최승훈 : 좋은 얘기가 많이 나왔는데요. 오늘의 토론회 일정은 여기까지입니다. 기존에 일방적인 발표회나 심포지엄은 많았지만 오늘처럼 모여서 얘기를 했던 것이 처음인 듯합니다. 부족하였지만 서로의 얘기를 들을 수 있었던 자리 자체가 만족을 줄 수 있을 듯합니다. 수고 많으셨습니다.